



Portofolio

Sasaki_Yoshinao





sasaki Yoshinao

佐々木 義直

専門学校名古屋デザイナー学園
ゲーム・CG学科 2DCGデザイン専攻

志望職種

UIデザイナー / 2Dデザイナー

この業界を
目指した経緯

元々ゲームを遊ぶのが好きでしたが、あるゲームの
製作者と接している内に、この業界を目指したいと
いう気持ちが定まりました。
楽しく遊びやすいゲーム作りをしていきたいです。



スキル



Ps



Ai



Ae



趣味・好物



ゲーム



ご飯



写真撮影



ユメジンヨク

ユメガシを集めて
夢の世界で探検と部屋作り！



コンセプト: 不思議な世界をみんなと緩く大冒険

ジャンル: 協力型アクションゲーム

機種 種: Android/iPhone

ターゲット層: 10代の可愛いもの好き

企画

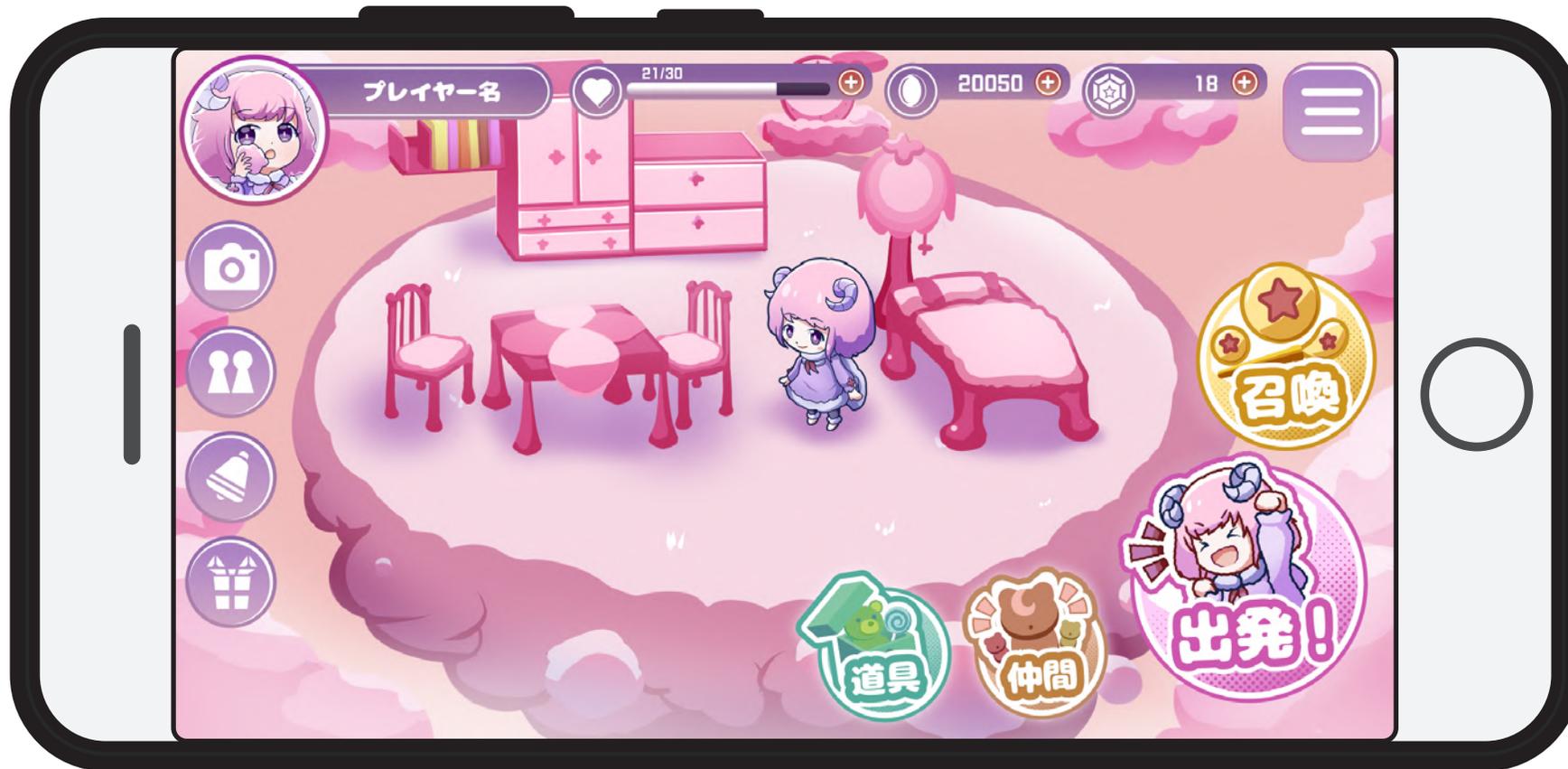
ロゴ

キャラ

背景

その他

メニュー画面



家具はオシャレだけじゃない！
良い暮らしは、次の探索の力になる……

食べたユメガシのエネルギーで家具を作ってキャラを強化！

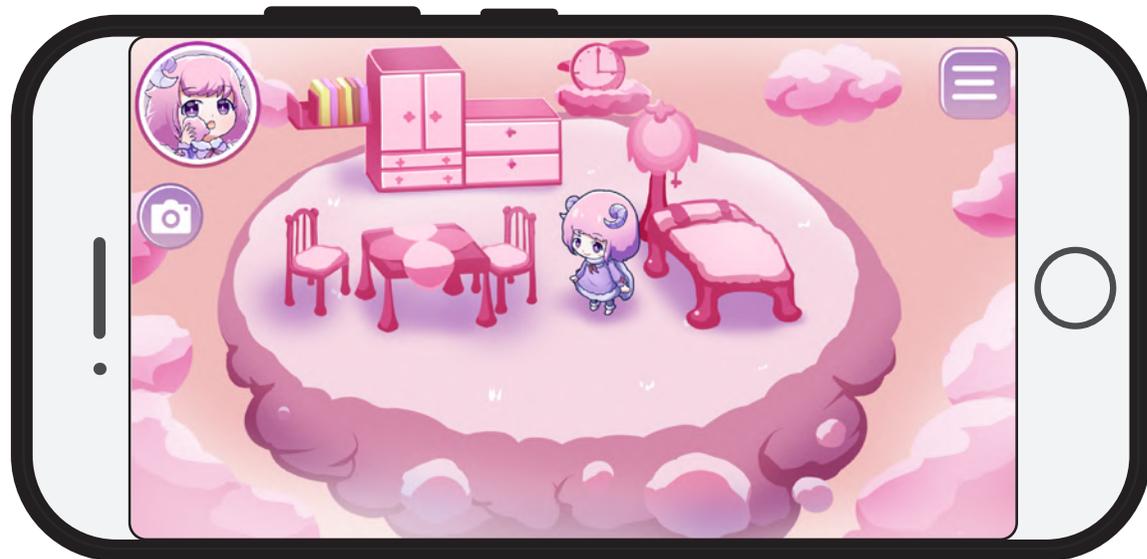
企画

ロゴ

キャラ

背景

その他



メニュー画面案2 Ai

前のページのUIより、以下を重視しました。

- ・部屋の全体を観やすい
- ・雰囲気
- ・キャラとのふれあい・距離感



キャラをタップすると……
キャラの目の前へ。

制作時間: 12時間
↓ (立ち絵・文字・配置・アイコン)



企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

家具関連画面



背景のカラーがガラリと変化していても、作風が崩れないよう心がけました。



作成画面

制作時間:6時間
(背景・アイコンを除く)



制作画面 (確認)

制作時間:3時間
(縁デザイン・配置)



制作画面 (リザルト)

制作時間:2時間
(文字・配置)



家具配置画面

制作時間:3時間
(配置)

企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

その他各画面



クリア画面

制作時間:1時間
(文字・配置)



リザルト画面

制作時間:5時間
(縁・配置)



ガチャ選択画面

制作時間:12時間
(キャラ素材以外)



ハンバーガーメニュー

制作時間:5時間
(アイコン・縁デザイン)

企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

ボタンデザイン



テーマ

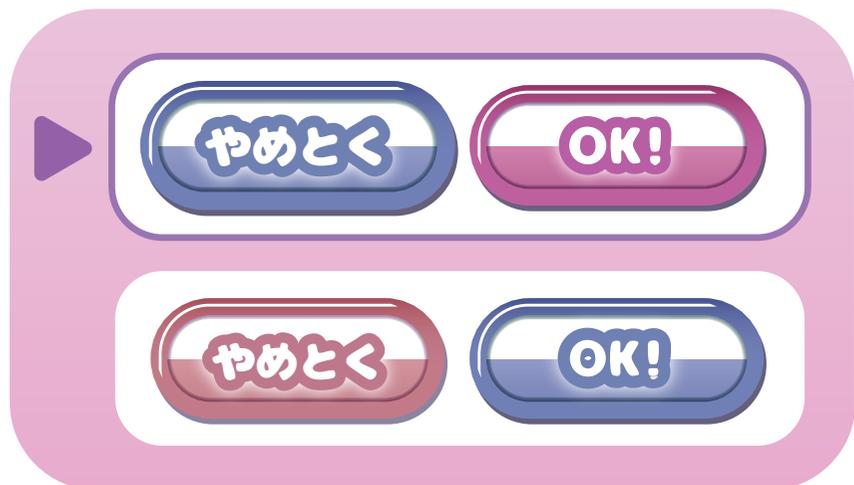
夢 空想 かわいい

形状

丸形 雲形

カラー

パステルカラー（ピンク 薄蒼 薄紫）



選択肢の「進む」ボタンは青を用いられやすいが、本作品ではメインカラーのピンクを使用。



モチーフ: わかばマーク。
目立ってしまうため、上部は黄→白で統一。



企画

ロゴ

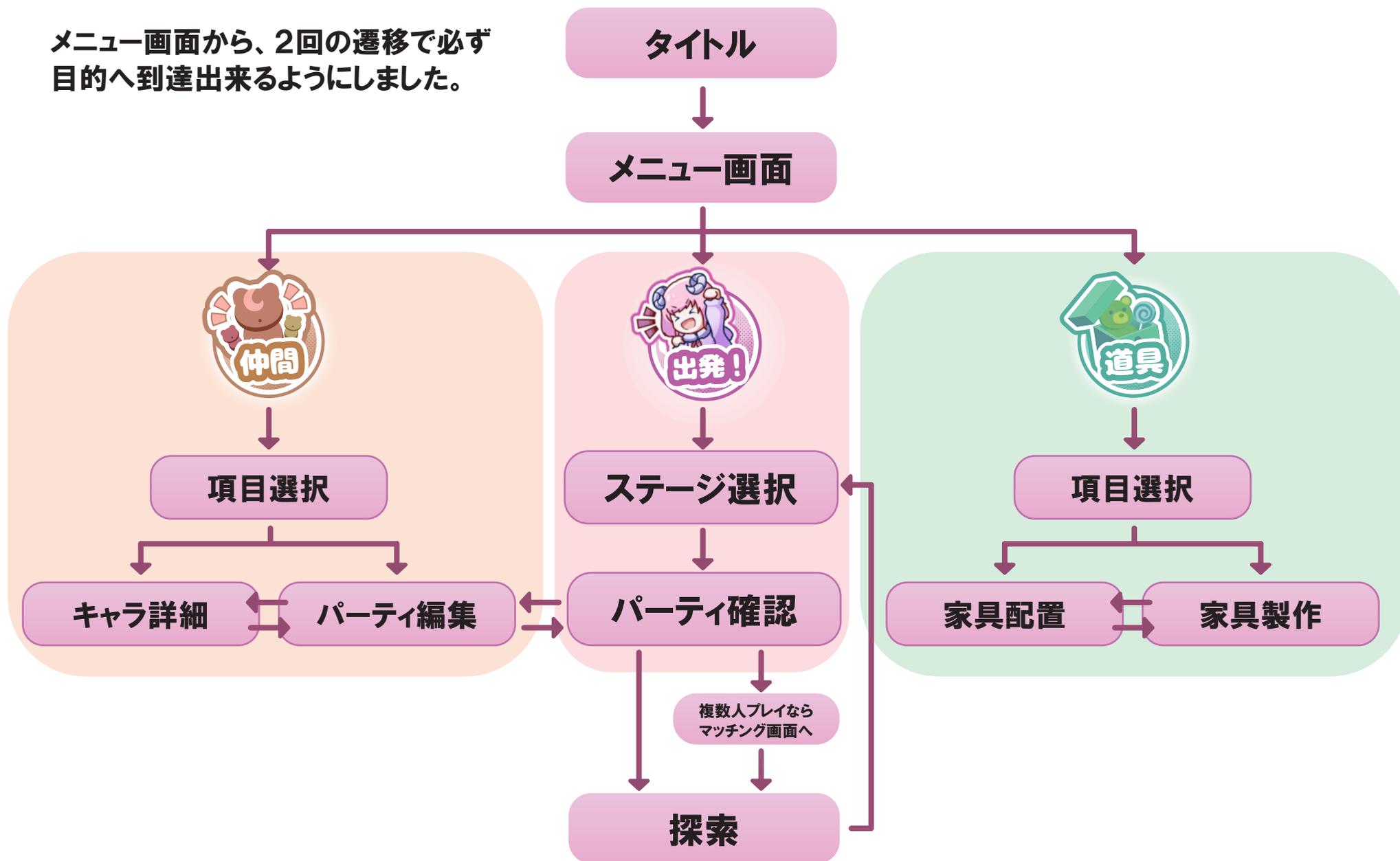
キャラ

背景

その他

画面遷移

メニュー画面から、2回の遷移で必ず目的へ到達出来るようにしました。



企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

機械樹の歯車

Tree of maze

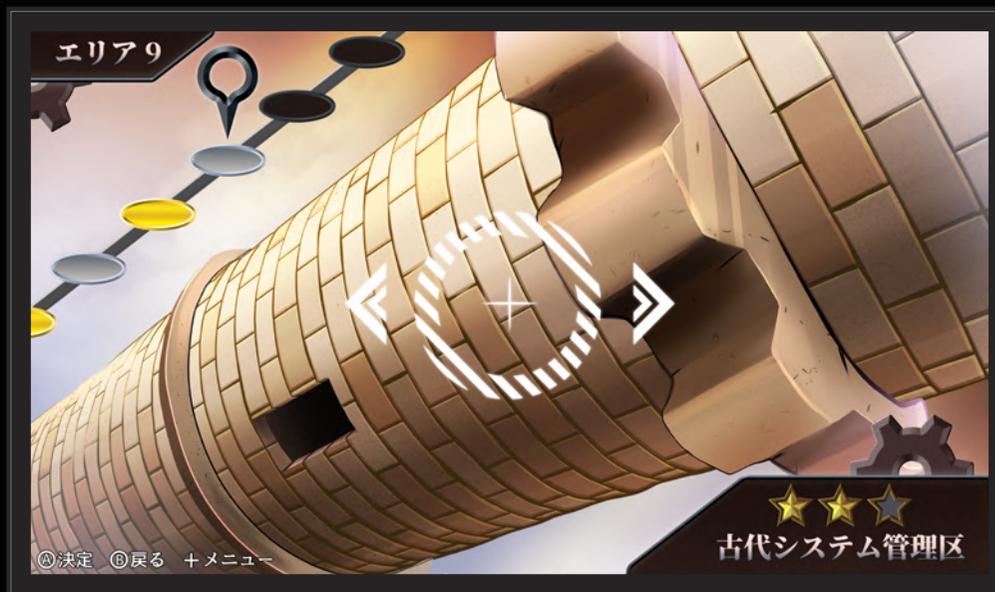


コンセプト:世界観重視の一人で楽しめるFPS

ジャンル:ステージクリア型FPSゲーム

機種:Switchなどのコンシューマー

ターゲット層:10代後半~20代



荒廃した世界で残された一人の青年は、
真実の歴史を求めて塔を巡る。

残された遺品を駆使して謎の塔を制覇せよ。

企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

戦闘画面

企画

ロゴ

キャラ

背景

その他



制作時間:5時間 (ラフ制作まで2時間)

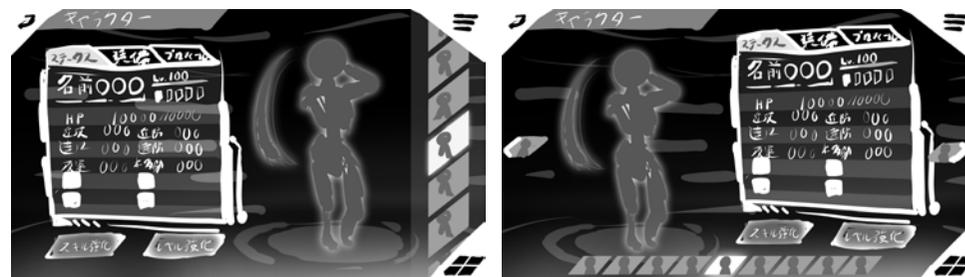
背景・敵モンスター立ち絵・右下アイテムアイコンは、七三ゆきのアトリエ様からお借りしました。



その他UI

近未来

機種: Android iPhone
世界観: 西洋ファンタジー



宙に浮くモニターをイメージしたステータス画面です。
斜線を取り入れながらも、可読性を維持しました。

※立ち絵は七三ゆきのアトリエ様からお借りしました。

木質

機種: PCやコンシューマーゲーム
世界観: 古代～中世・西洋ファンタジー



木質のコレクション用のショーケースを意識しました。また、
落ち着いたカラーを用いてアイコンと文字が際立せました。

企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

カード制作(グループ制作)



小学生の人狼ゲームの制作をグループで行い、
空手部のイラスト、カードの縁を担当しました。



縁制作について

メンバーがスムーズにデータを使用出来るよう、
縁のデータのレイヤーの整理を徹底しました。

●主に気をつけた点

- ・レイヤー分け
- ・レイヤー名
- ・グループ化



●全員への使用方法の共有

図を用いて、以下の5点を変更を行えば使用可能になるように明記しました。

- ①立ち絵
- ②シルエット
- ③職業
- ④説明文
- ⑤カードテンプレの色



企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

ロゴ



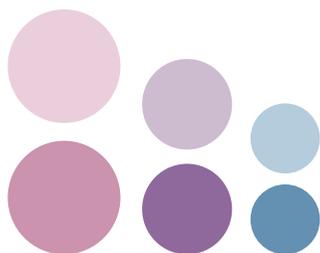
オリジナル作品ロゴ

完成日:23年2月17日
所要時間:9時間



●カラー選び

夢・かわいい・お菓子。
上記のキーワードから、
3色を選定。



●試作

文字の並びを整理。
この時点では雲が
大きい。



●没ラフ

キーワード・世界観
に沿ったふわふわ感を
重視しながら制作。



●修正

雲を縮小させ、文字の
シルエットを見えやすく。
白飛び感も修正。



企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

Fragment of reunion

～ 再会の断片～

グループ制作作品

制作日:22年12月31日

所要時間:6時間



失った相棒を取り戻すため、6枚の花びらを求めて旅をするオープンワールドゲームを想定して制作したロゴ。
主人公の相棒は天使のような姿をしていたため、その要素を多く取り入れました。



3案+縁ありの合計5案を提案し、投票の結果①で決まりました。

企画

ロゴ

キャラ

背景

その他



制作日:21年1月26日
所要時間:12時間



緑と黄色がイメージカラーのVtuberの日曜日の昼の定期配信の向けのロゴ。



制作日:22年10月30日
所要時間:9時間



黄色がイメージカラーのVtuberの日曜日の昼の定期配信の向けのロゴ。



制作日:22年3月4日
所要時間:2時間



水とウサギがトレードマークの二次創作サークルのロゴ
コミケのサークルカットは非常に小さく掲載されるため、
それでも目立つようシンプルな形状にしました。



制作日:22年6月23日
所要時間:6時間



ダークファンタジーな世界観のローグライクゲームを想定。

企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

ユメシヨク文字素材

ステージクリア!

制作日:23年5月19日
所要時間:2時間



白い線をアピアランス→変形→移動を使用してハイライトをつけることで
後から編集可能な文字にしました。

制作成功!

制作日:22年5月12日
所要時間:1時間



ステージクリアとは差別化を図り、縁にグラデーションを使用しました。

3 2 1 Go!

制作日:23年5月12日
所要時間:2時間



ステージ開始のカウントダウン演出を想定した数字のロゴです。
カラーハーフトーンを入れることで、可愛さ強調しました。

おぼろげな蒼羽
フェアリー

制作日:23年4月25日
所要時間:2時間



ピックアップガチャ用のキャラモチーフのロゴです。
画面の見やすさを重視し、蝶をあしらうのみの
シンプルなものにしました。



企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

キャラクターイラスト



夢を食す少女

制作日:23年5月8日
所要時間:6時間



初期案

●連想経緯



制作日:22年10月4日
所要時間:6時間



企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

ファレ

制作日:23年2月8日

所要時間:8時間

モチーフ:胡蝶の夢

虚ろ・儚さ・心配になる雰囲気を含めました。



没カラー
夢を食す少女と被ってしまったため



没ラフ
ボスキャラの迫力を出すために
見上げる構図に変更。



縛心樹

制作日:23年3月4日

所要時間:12時間

モチーフ:本心を隠し、身を守る心

ボス戦カットインを想定した一枚イラストです。



企画

ロゴ

キャラ

背景

その他



正月衣装

制作日:23年1月3日
所要時間:12時間
正月イベントを想定した立ち絵イラスト。
太陽をイメージしたカラーリング。



ノエル

制作日:22年11月9日
所要時間:9時間
モチーフ:クリスマス・ブッシュドノエルから。



プルスマ

制作日:22年6月17日
所要時間:12時間
英雄クロニクルのコンテスト応募作品。
優しい性格から緑色をベースとしました。



企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

暗殺兵器と無心少女

制作日:23年1月28日

所要時間:12時間



心優しき主人を失った暗殺兵器と、
心を閉ざした少女の物語。

少女を守るため、兵器は孤独に戦う……



ラフ時点ではカッコいいロボットでしたが、
暗殺兵器であるため、フードのような形状に変更。
正義の味方らしさの無いシルエットにしました。



- ・3人の職業
- ・3人の関係性
- ・3人の性格

これらを1枚で表現出来る
構図を探した結果3つの案が
生まれました。

企画

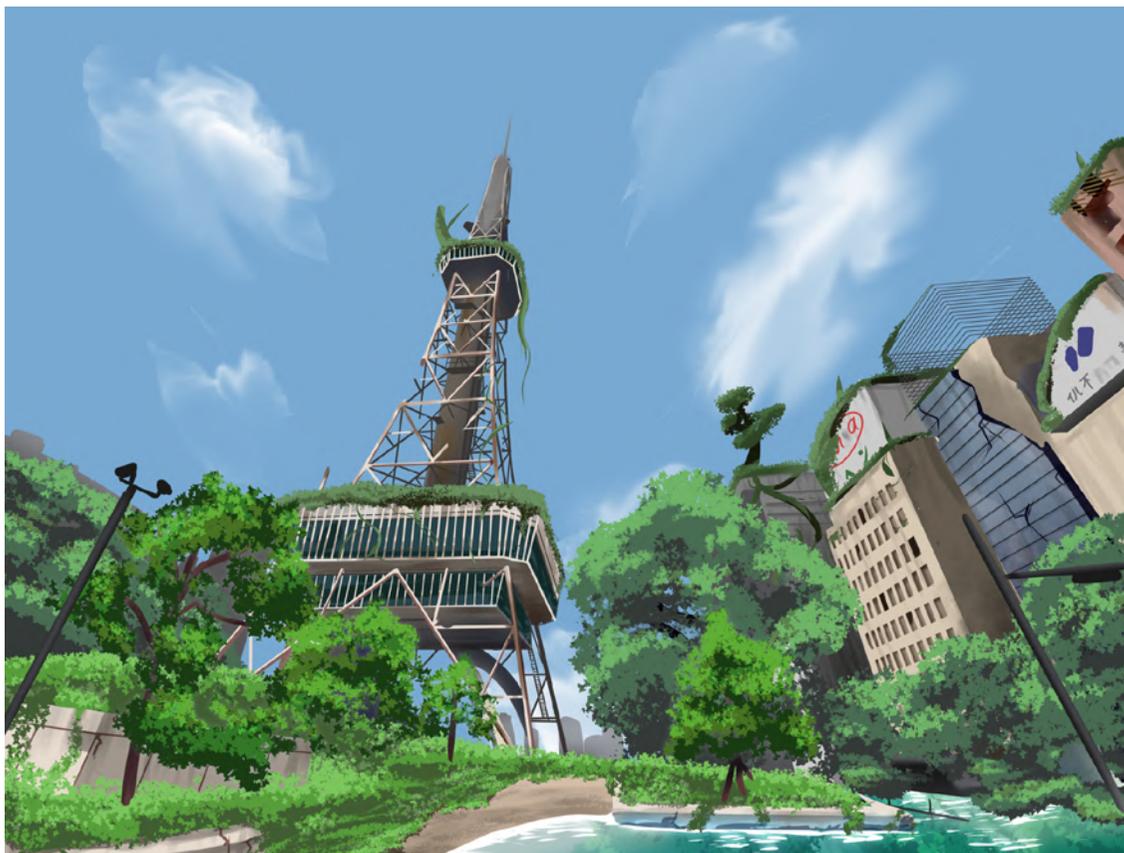
ロゴ

キャラ

背景

その他

背景



企画

ロゴ

キャラ

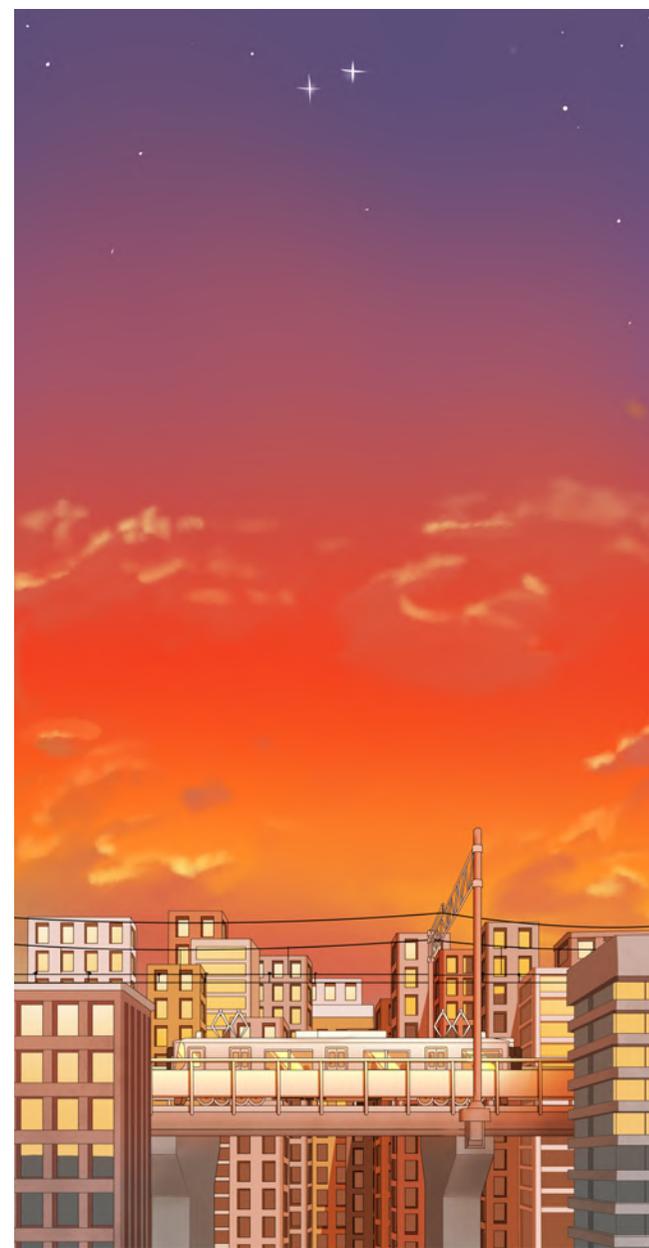
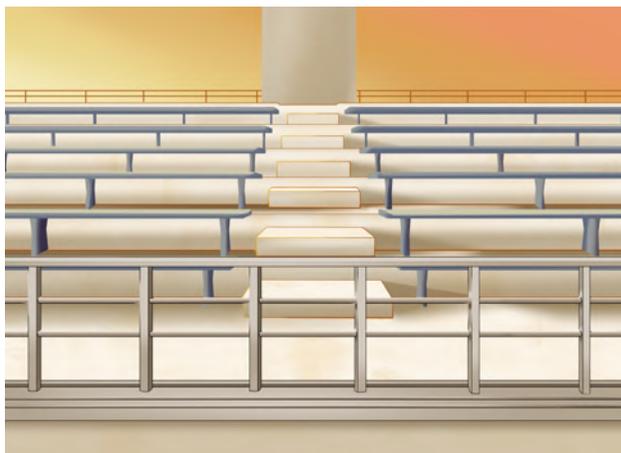
背景

その他

アニメ背景制作



アニメーション学科が制作しているアニメの背景の一部工程を、
ゲーム・CG学科が担当しました。
私は掲載している作品の線画と塗りを担当しました。



企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

デッサン



制作日:23年6月8日
所要時間:12時間

企画

ロゴ

キャラ

背景

その他



制作日:23年1月27日
所要時間:9時間



制作日:23年4月27日
所要時間:6時間

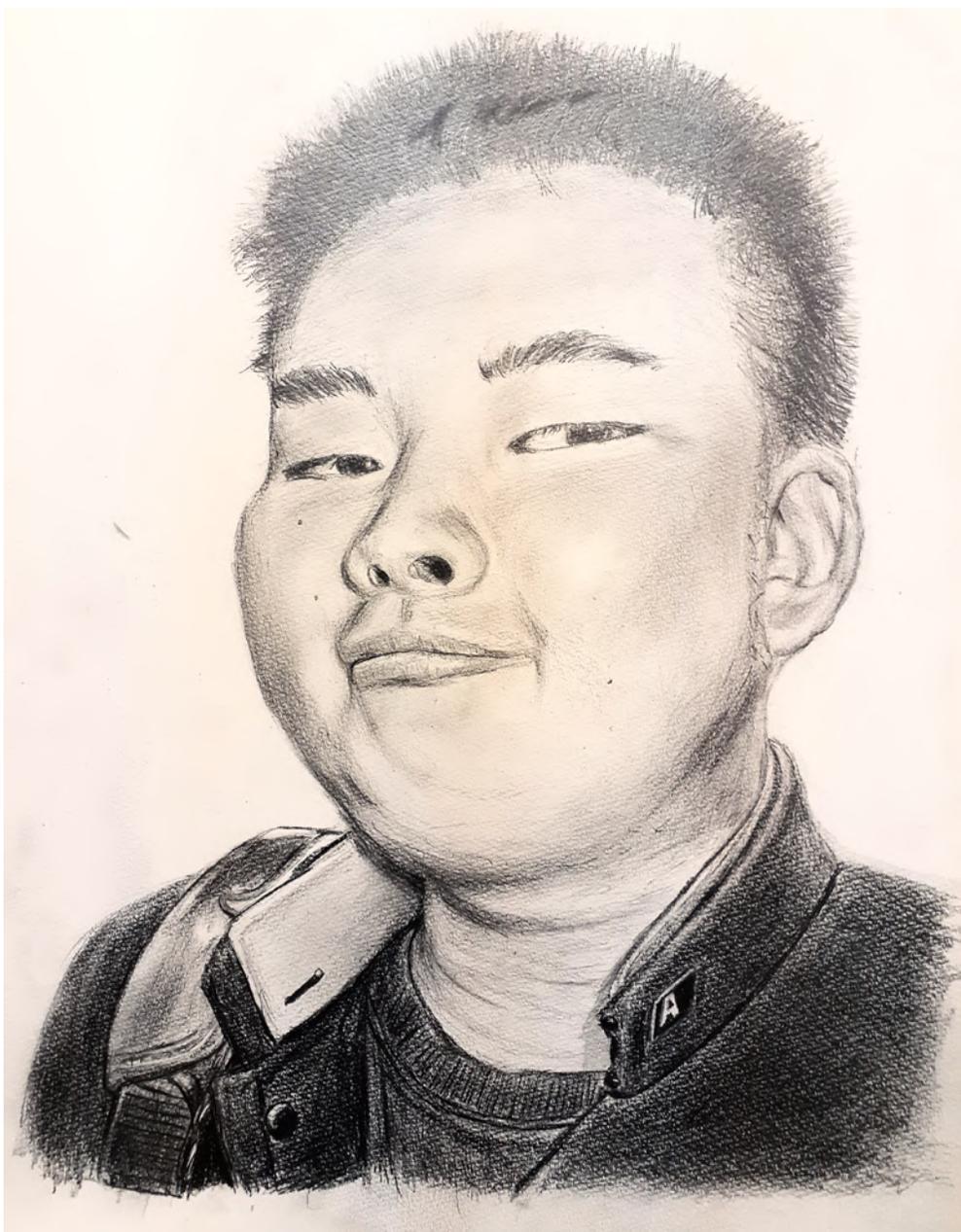
企画

ロゴ

キャラ

背景

その他



制作日:22年10月14日
所要時間:9時間



制作日:22年12月6日
所要時間:6時間



制作日:22年7月22日
所要時間:9時間

企画

ロゴ

キャラ

背景

その他



制作日:22年7月8日
所要時間:6時間



制作日:23年7月13日
所要時間:9時間

企画

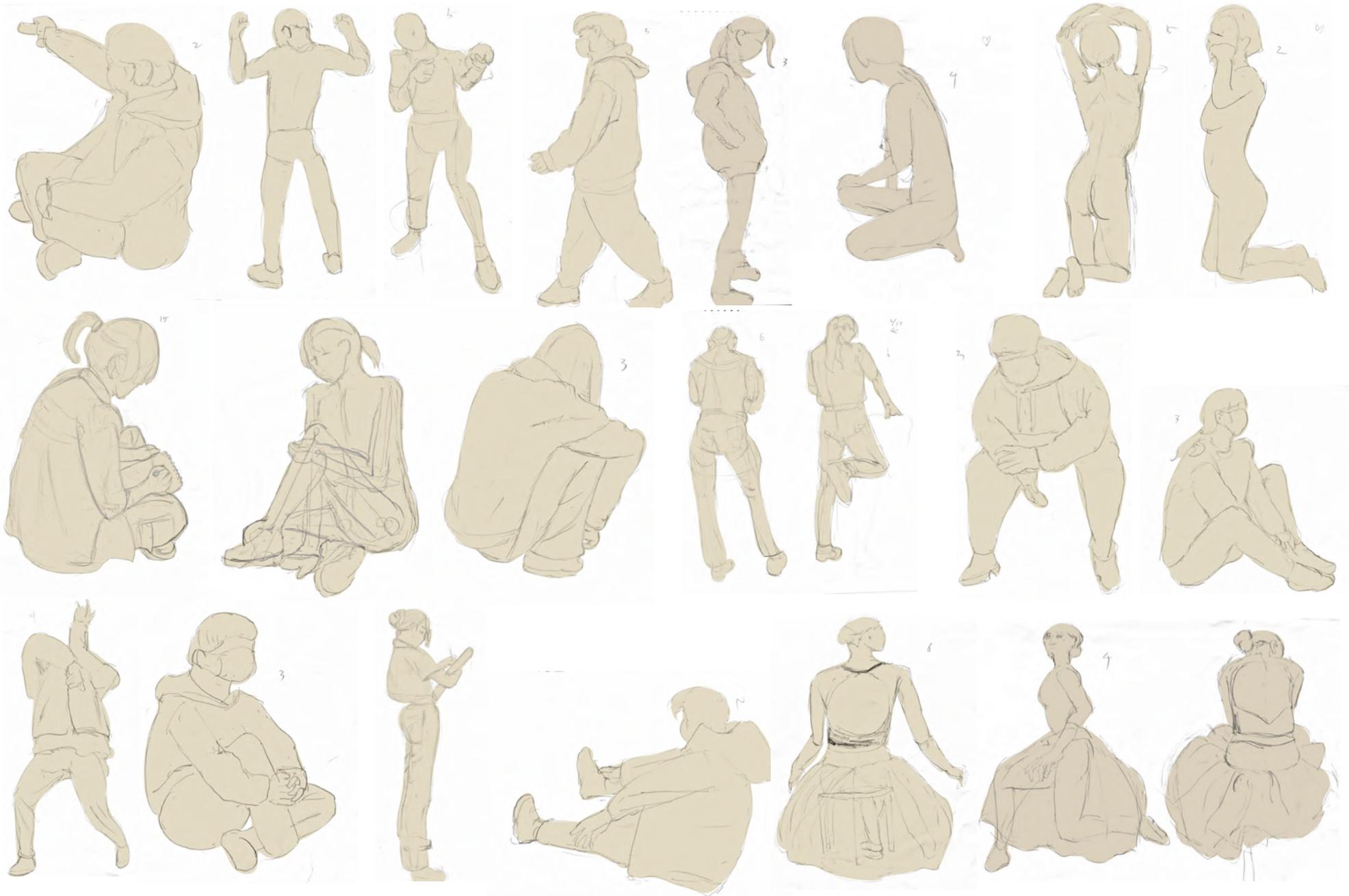
ロゴ

キャラ

背景

その他

クロッキー



企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

3DCG



小休止

制作日:23年2月5日

所要時間:18時間

使用ソフト:Blender/CLIPSTUDIO

イメージ:近未来ファンタジー・真面目な少女の休憩時間

無表情でそっけない少女だけれど、その素顔はとても真面目。
自由時間であっても人々のために戦いの準備をしている……

その他

デザイナーズマーケットでの活動



※表紙の全体的なデザイン・配置を担当。
※各イラストは表紙用に同級生に依頼したもの。



専門学校名古屋デザイナー学院にて開催された、『デザイナーズマーケット』にて、グッズ制作のリーダーを担当し、予算の決定、グッズの種類・数量・印刷会社の決定・冊子制作作業を行いました。



缶バッジ、シール、ポストカード等定番のグッズをゲーム・CG学科で多数制作しました。

企画

ロゴ

キャラ

背景

その他

二次創作グッズ



頒布日:22年8月14日

裏面

コミックマーケットで貧富した、魔神少女シリーズやVtuberの二次創作グッズ用のイラストです。
C99・C100に参加し、両面アクキーでは推しの笑顔の魅力を前面に出せるよう力を注ぎました。



頒布日:22年8月14日



頒布日:21年12月30日

裏面



頒布日:22年8月14日



頒布日:22年8月14日

企画

ロゴ

キャラ

背景

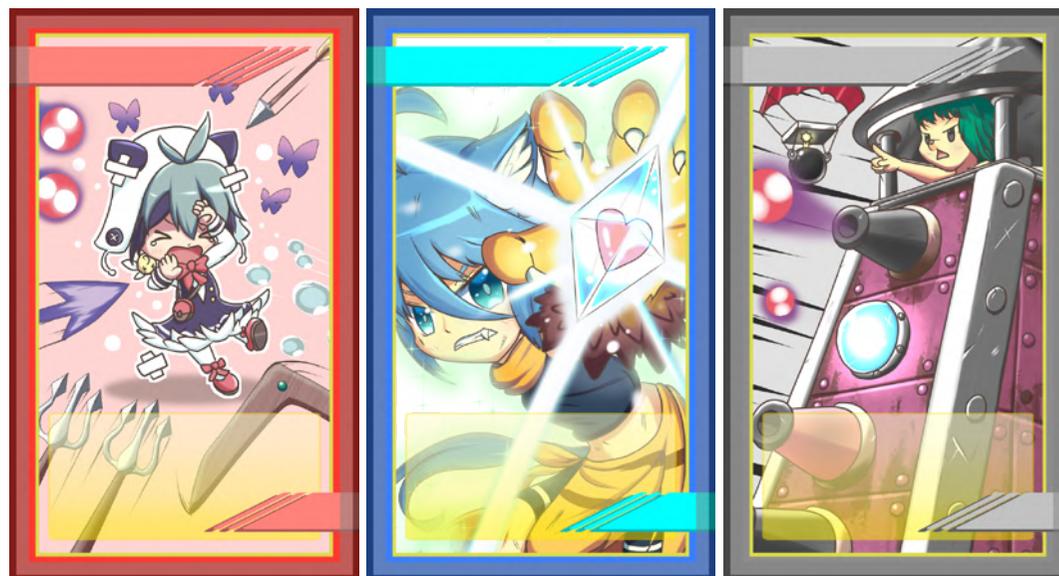
その他

ファンアート



ブレダンイラストコンテスト入賞作品

制作日:23年5月7日
所要時間:12時間



二次創作カードイラスト 制作日:19年1月21日
所要時間:左から順に5/9/12時間



シールイラストコンテスト入賞作品

制作日:23年5月7日
所要時間:左から順に3/9/3時間



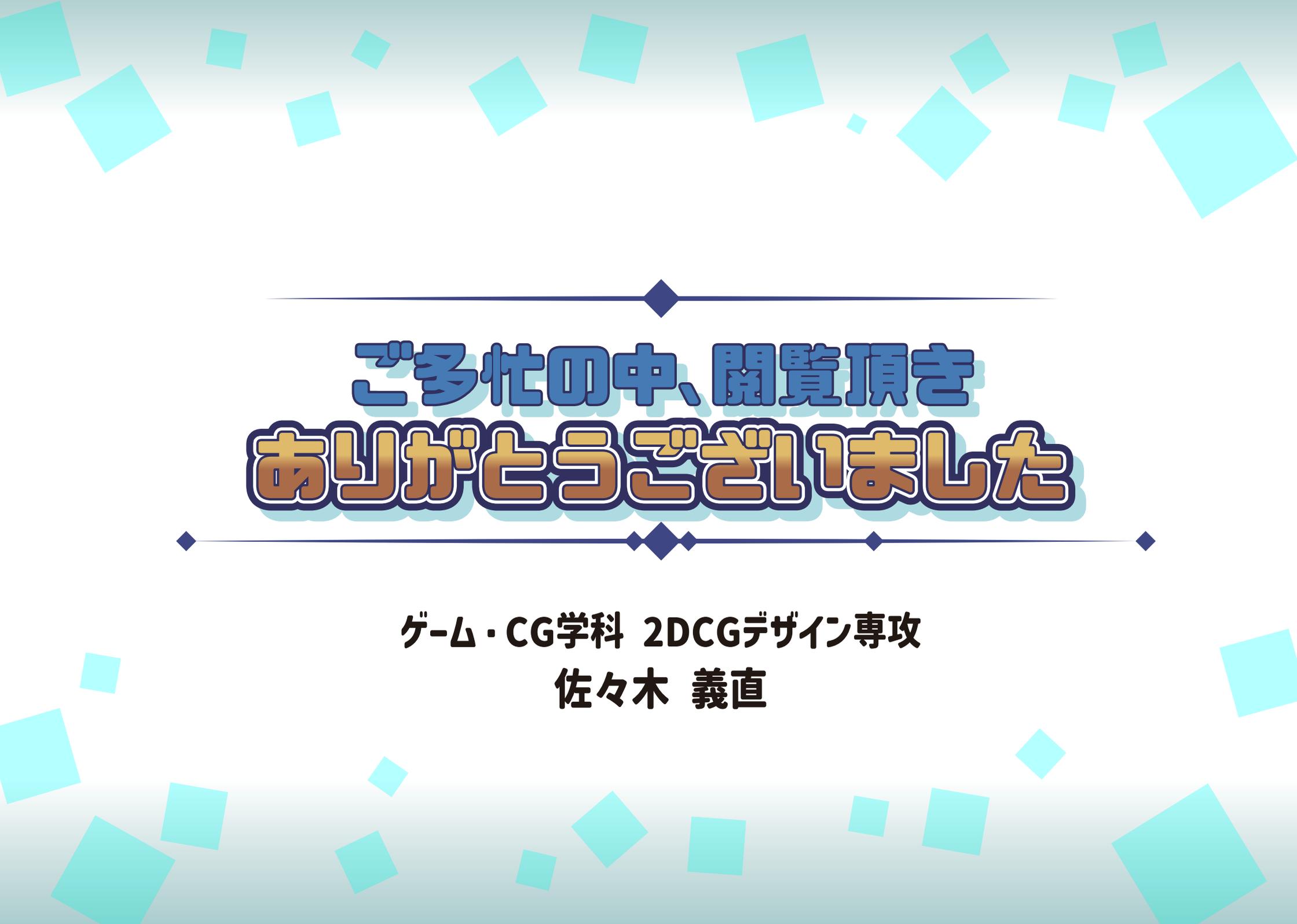
企画

ロゴ

キャラ

背景

その他



ご多忙の中、閲覧頂き
ありがとうございました

ゲーム・CG学科 2DCGデザイン専攻
佐々木 義直