



Portfolio

2021.2023

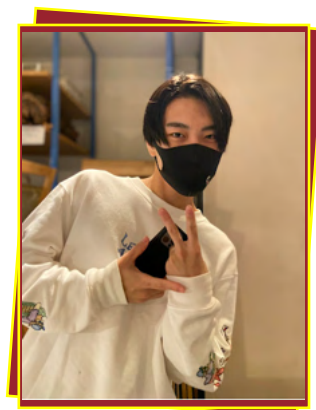
Inagaki kiyoi

名古屋デザイナー学院 ゲーム・CG 専攻

inagaki

kiyoi

## 稲垣 生宵



遊技機関係の制作に携われる仕事に就きたいと思っております。中でもエフェクトを作るコンポジッターを志望しておりますが、遊技機制作に携わりたいというのが第一ですので、求められたスキルを伸ばしていき、お力になれる様最大限の努力をしていく所存でございます。

## like

- ・服を買うこと
- ・人と話す事
- ・共感した時・してもらった時
- ・とあるの赤保留SE
- ・斬馬剣
- ・プチュン

## tool

メイン使用



(E3D、セイバー)

勉強中





demoreel QR

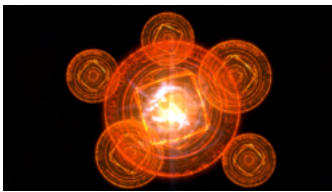


<https://youtu.be/n49XDLJBC3U>



## Contents

### エフェクト



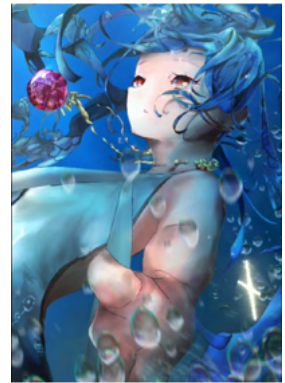
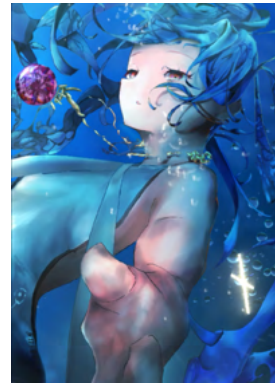
### 遊技機演出



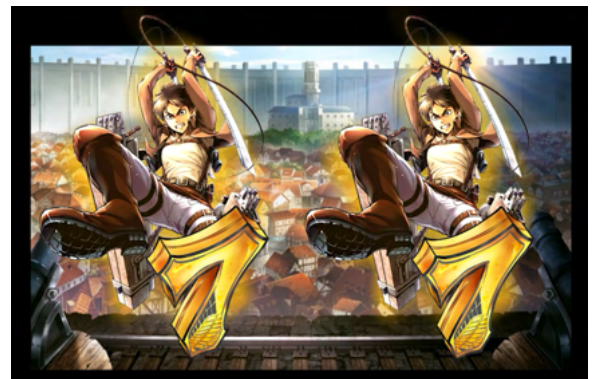
## After Effects & Spine

遊技機関係の仕事を目指したのは2022年の3月からです。初めはゲームの2Dデザイナーを目指していましたが、遊技機が好きな気持ちを抑えられず遊技機制作に携われる仕事につきたいと思うようになりました。そのため必要なスキルとされるAfter Effectsやspineを学び始めました。両ツールとも今まで全く触れてこなかった分野なので全てが新鮮で日々楽しく勉強しております。

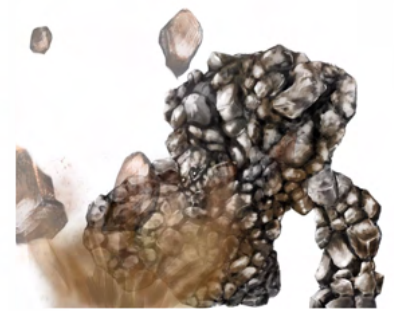
### Ae アニメーション



### Spine アニメーション



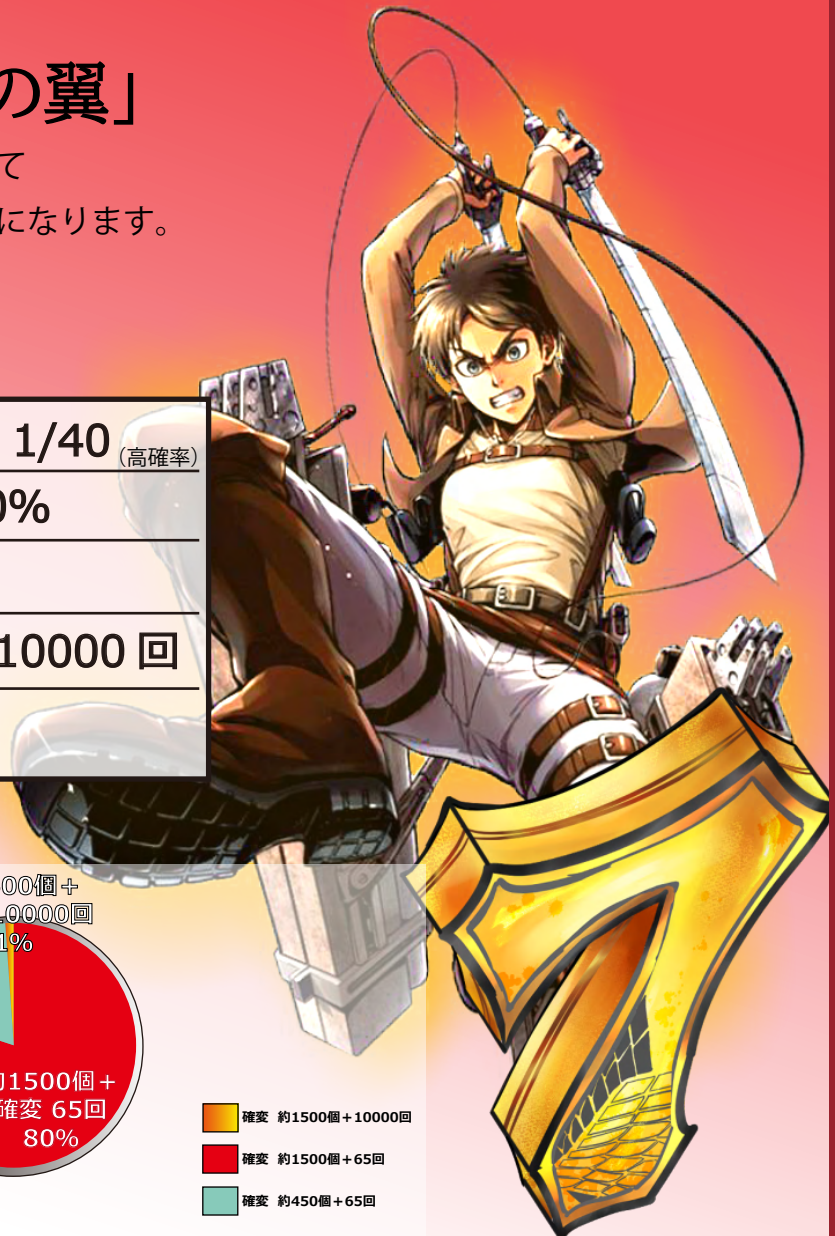
ゴーレム攻撃  
叩きつけモーション



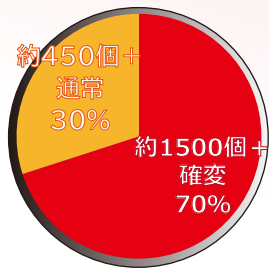
# 「P 進撃の巨人 自由の翼」

進撃の巨人がパチンコになったらを想定して  
製作したスペック、図柄、アニメーションになります。

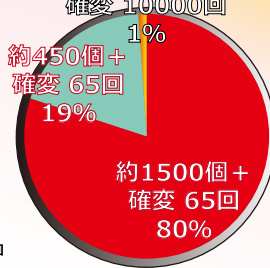
大当たり確率	1/319 (低確率) 1/40 (高確率)
RUSH 突入率	TOTAL 70%
RUSH 継続率	約 81%
RUSH 回数	65 回 or 10000 回
賞球	1 & 1 & 15



『ヘソ』



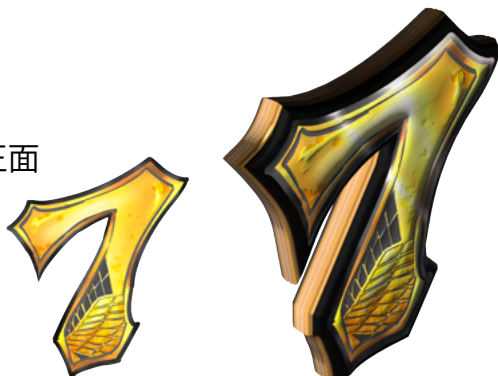
『電チューー』 約1500個+ 確変 10000回



通常 約450個  
確変 約1500個+65回

確変 約1500個+10000回  
確変 約1500個+65回  
確変 約450個+65回

正面



3D



フカン



アオリ



## 『7 図柄デザイン』

『P 進撃の巨人』7 図柄デザインの3面図と3Dに起こし、質感と環境光を加えた物です。今後は環境光とノーマルマップをブラッシュアップしてよりクオリティの高い作品にしていきたいと思っております。

使用ツール

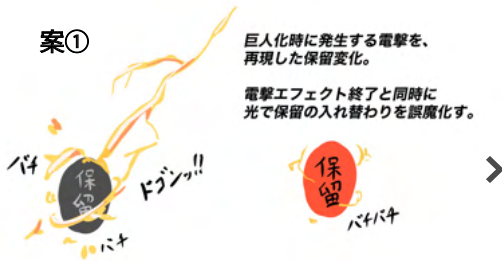


2022\6月



# After Effects

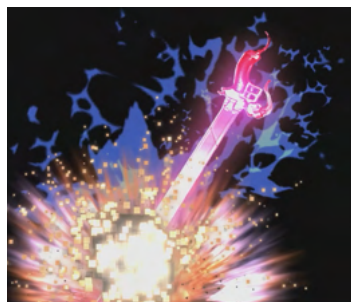
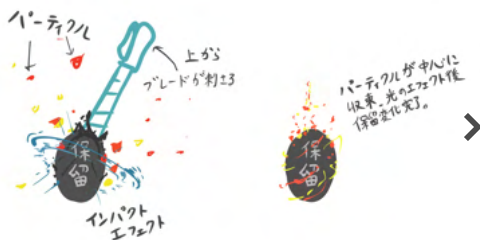
案①



『雷保留変化』

進撃の巨人内で巨人化する際に発生する雷をモチーフにした保留変化の演出です。

案②



『ブレード保留変化』

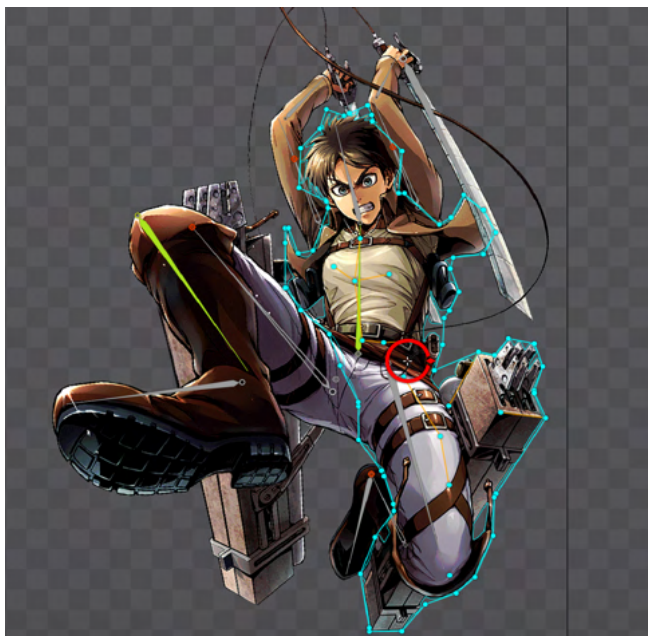
巨人を討伐する際に使用するブレードをモチーフにした保留変化の演出です。

使用ツール



2022\6月

# Spine



進撃の巨人よりお借りしたキャラクターに塗り足しを行い、ボーンとアニメーションをつけたものです。版權を扱う際にその版權やキャラクターにあった自然な動きをつけることを意識して製作しています。

使用ツール



2022\5月

ILLUSTRATION

DRAWING

MODELING

OTHER

# After Effects



製作時間 30 時間

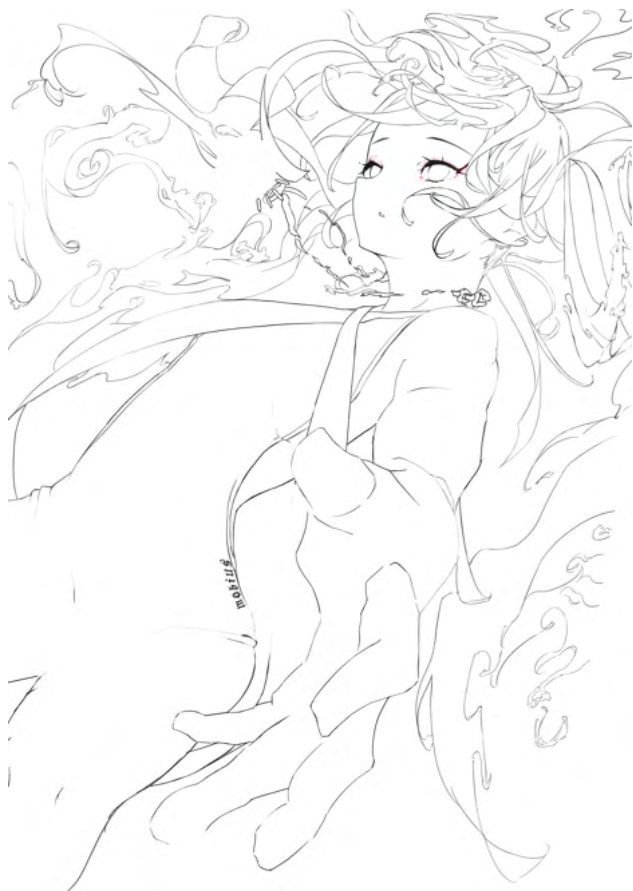
使用ツール



『mico』

2021 8/18 ~ 8/26



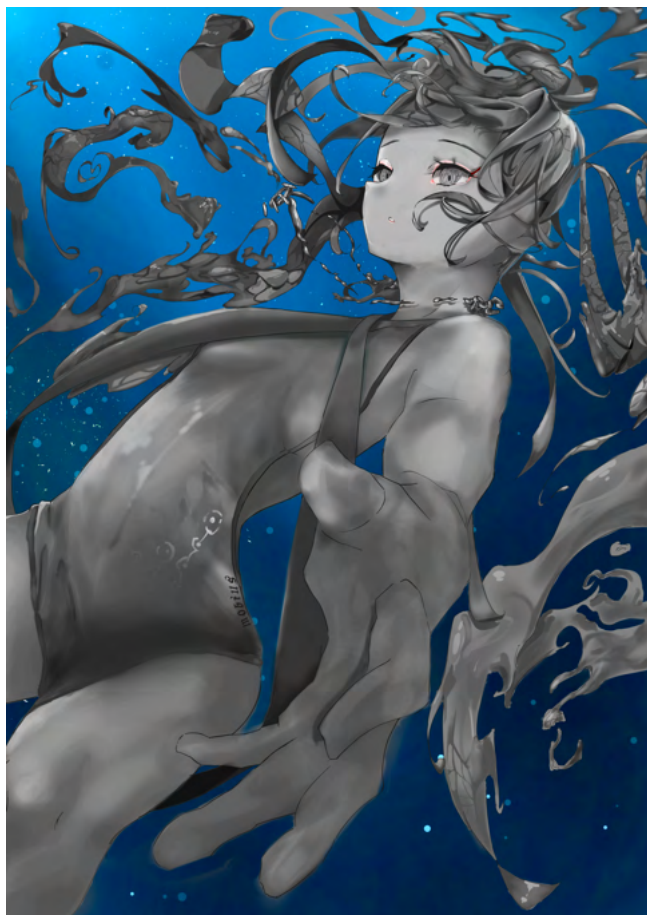


こちらの作品は  
東京ゲームショウ 2020 での  
テーマ『メビウスの輪』を題材  
にした作品です。

メビウスの輪と聞いたとき  
巡り合いという、フレーズが  
浮かびました。そのため、  
手をさし伸ばし『繋がる』  
イメージの構図にしました。

#### 線画 グレース

なぜ水中にいる様な表現  
かと言うと、水は人の命や、  
地球において、断ち切れない  
根源の様な物だと思い一種の  
『巡り』だと考え描画しました。  
テーマにより近づけるために、  
髪の毛も流れ、裏表を意識しま  
した。  
仕上げでは全体的に光の表現を  
強くし、作品タイトルは  
ラテン語で、輝くという意味の  
『mico』にしました。



ILLUSTRATION

DRAWING

MODELING

OTHER



## 『ポートフォリオ表紙絵』

こちらはポートフォリオの表紙を想定して制作した作品です。ダイナミックな動きと自分がデザイナーを目指しているのがわかる様なキャラデザを意識して制作を行いました。

制作時間 40 時間 2022/3 月

使用ツール



没ラフ



線画 グレース






#### 作品概要

コンセプトアートを学びたく練習で描いた一枚目の作品です。

崩壊した世界の数日後をイメージして描きました。

制作時間 6時間

使用ツール 


2022 3月



#### 作品概要

雷や暴風が吹き荒れる嵐の荒野をイメージして制作した背景イラストです。

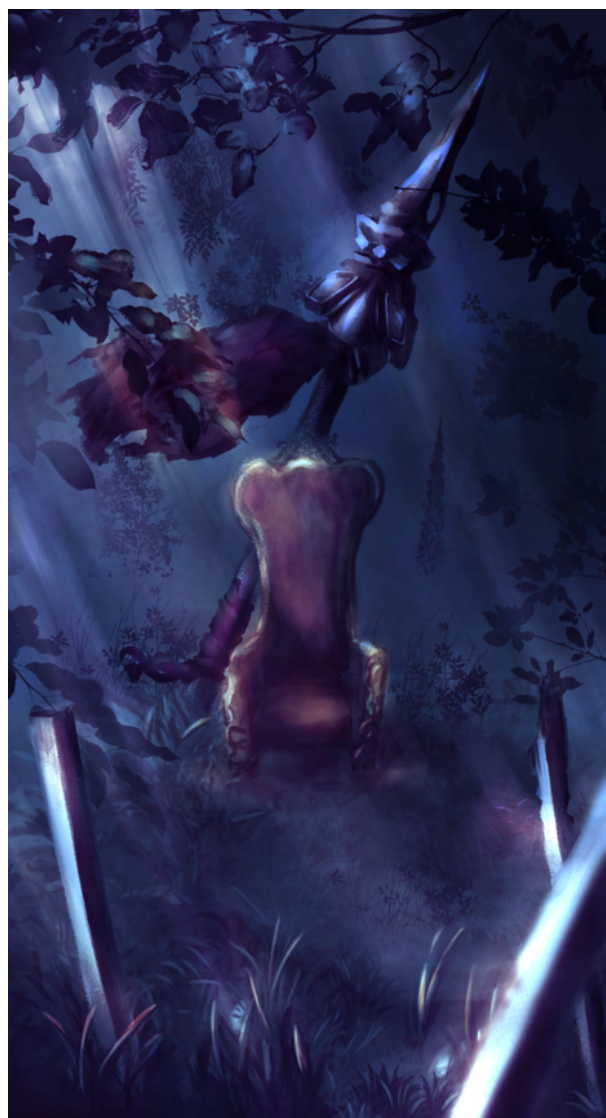
制作時間 3時間

使用ツール 

2022 3月



『玉座の間』  
(昼・夜差分)



制作時間 3時間

使用ツール



2022 4月



ILLUSTRATION

DRAWING

MODELING

OTHER



製作時間 7時間



製作時間 6時間

ILLUSTRATION

DRAWING

MODELING

OTHER



製作時間 6時間



製作時間 6時間



ILLUSTRATION

DRAWING

MODELING

OTHER

3D 作品

## 『はじまりの街』



### 作品概要

こちらの作品はグループで共同制作した3D作品になります。

私は『城』と『門』の制作を担当しました。

共同制作という事もあり、普段自分一人で制作している時とは違い、常に情報伝達を欠かさず行い、作業を効率的に進められるよう意識して制作を行いました。

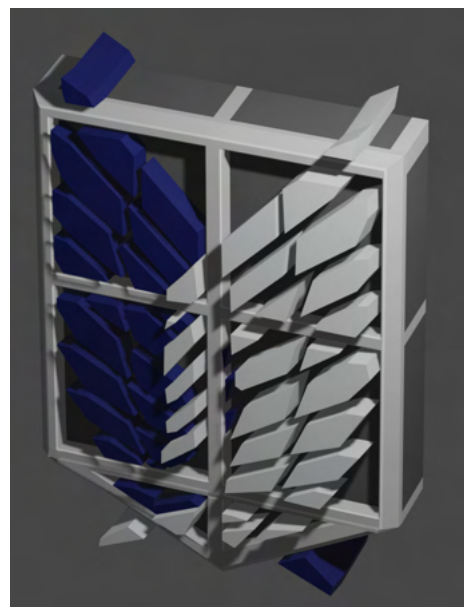
### 『進撃の巨人 保留』

進撃の巨人パチンコを想定して制作した保留です。

使用ツール



2022\5月



ILLUSTRATION

DRAWING

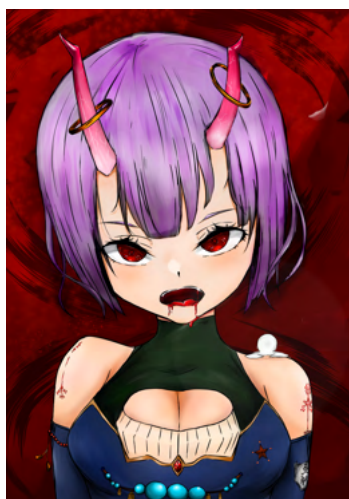
MODELING

OTHER

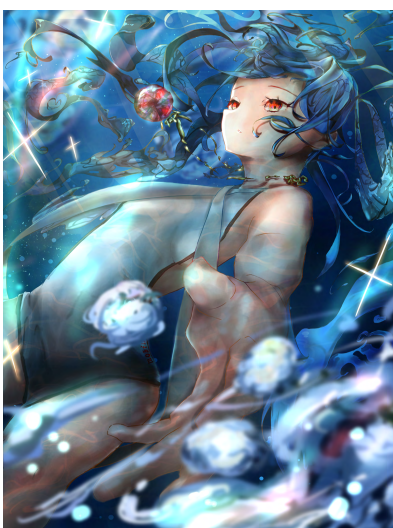
2020



2021



2022



成長過程





これからも日々精進してまいります。  
最後までご覧いただき誠にありがとうございました。