

The image features a central text area framed by a grey border. On the left and right sides of the border are vertical bars with a gradient from orange at the bottom to yellow at the top. The top and bottom corners of the border are decorated with grey gear-like shapes and circular patterns.

PORTFOLIO

-SAITO SHINNOBUKE-

PROFILE



齋藤 心之輔

◆所属
名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG学科

◆趣味
ゲーム
音楽鑑賞
愛車でツーリング

◆愛車
Ninja 250R

◆夢中になるゲーム
GUILTY GEAR Xrd REV2
GUILTY GEAR STRIVE
GITADORA FUZZ UP
Devil May Cry 5
機動戦士ガンダムEXVS2 XBOOST

SKILL



CONTENTS

UIデザイン

2Dイラスト

アナログ

二次創作

UIデザイン

スマホゲームを前提としたUIデザイン(ホーム画面)



ファンタジーをコンセプトで制作していますが全体的に柔らかさを出すためにボタンの角を丸くしたり、フォントをイメージに合わせ影などを付けるなどこだわりを持って取り組んでいます。配色も全体の見やすさを考慮しています。



制作期間:2022年10月28日~現在も制作中

ゲーム画面の見方



- ①ステータス(プレイヤーの名前、レベルなど表しています)
- ②メニューボタン(装備やショップでの購入などに移るボタンです)
- ③オプションボタン(設定やクリアしたミッションなどを確認できます)
- ④メインボタン(クエストやギルド画面に移れます)
- ⑤情報メニュー(イベントやアップデート情報を確認できます)



お宝ザックザク
大作戦!!!
期間限定!!!7月24日(水曜日)~

アイコン プレイヤーネーム レベルXXXX
×250



▲UIパーツとアイテム素材

フリー素材のアイコン
▼ブラッシュアップ前



▼フリー素材の背景



格闘ゲームを前提としたサイバー風のUIデザイン



近未来を思わせるサイバー風のデザインを全体的に意識してデザインしました。プレイヤーの判別が可能にするためにラインの色を変える工夫をしました。さらにゲージごとに分かれています、まとめてみました。



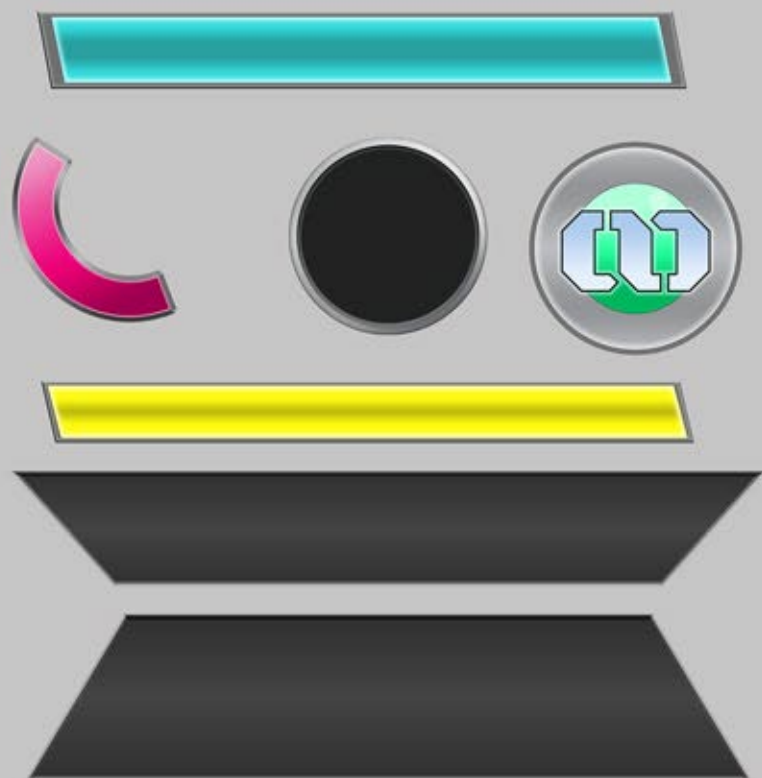
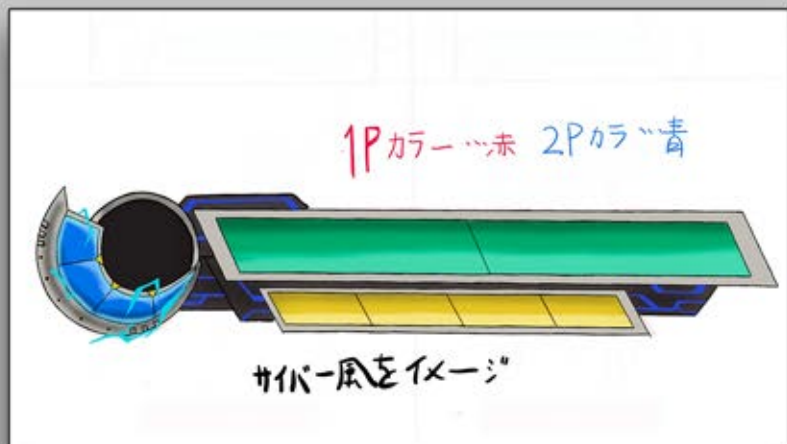
制作期間：2022年11月2日～2022年12月10日

ゲーム画面の見方



- ①体力ゲージ(キャラクターの体力を表しています)
- ②パワーゲージ(キャラクターの技を繰り出すゲージです)
- ③バーストドライブ(キャラクターの特殊な技を繰り出すゲージです)
- ④タイマー(残り時間を表します)
- ⑤キャラクターの顔が表示されます。

▼ラフとUIパーツ



▼フリー素材の背景



格闘ゲームを前提とした機械風のUIデザイン



全体的に機械の雰囲気を出せるようにフォントを合わせ、汚れを付けたりすることでより機械に近くする意識をしました。他にもゲージの光沢やグラデーションなどの細部までこだわり、見やすさに重視して制作しました。



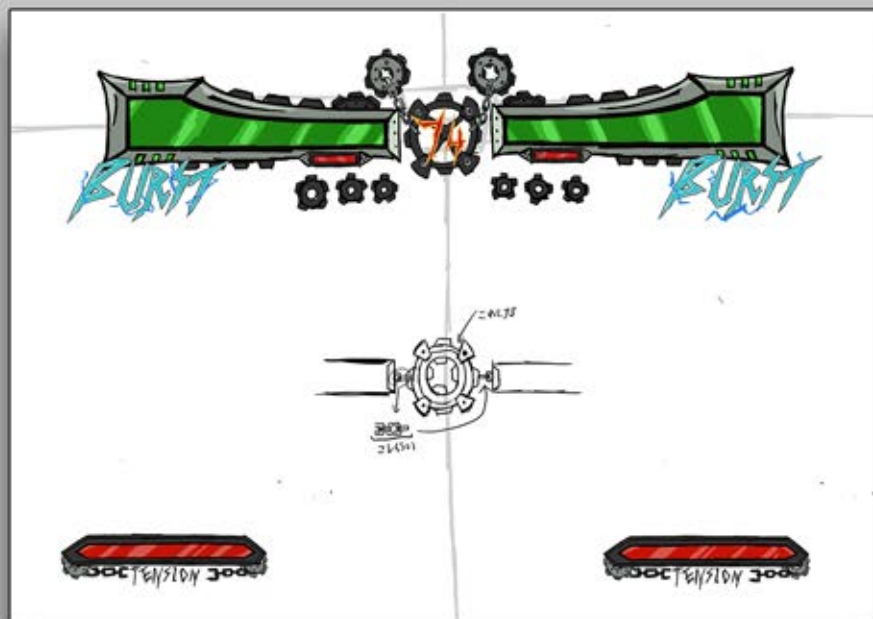
制作期間：2022年10月17日～現在も制作中

ゲーム画面の見方

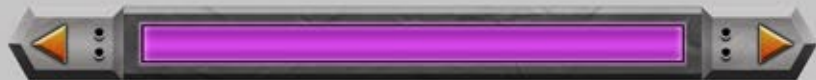
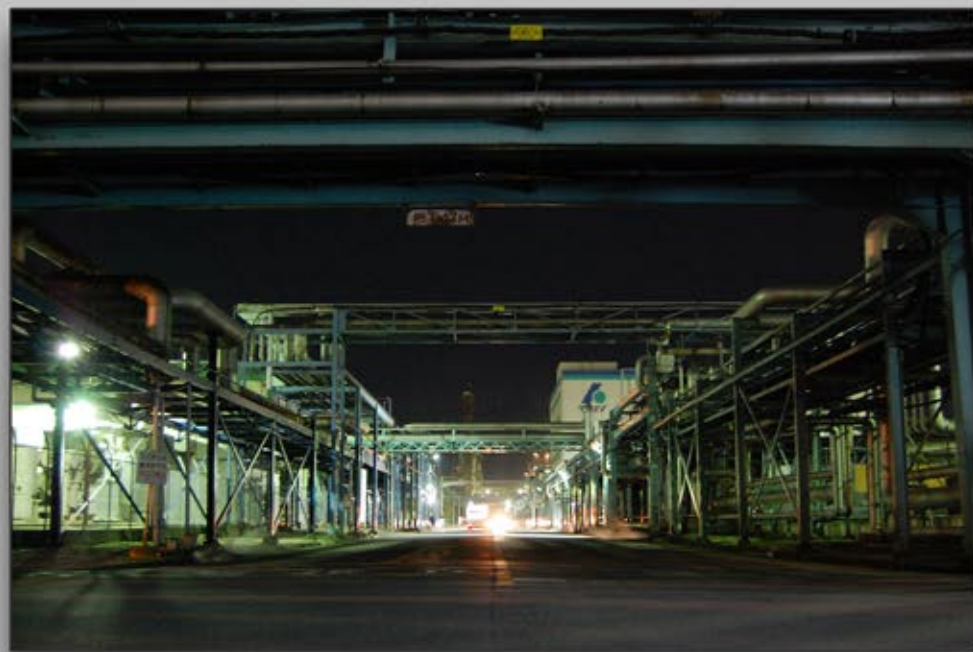


- ①体力ゲージ(キャラクターの体力を表しています)
- ②テンションゲージ(キャラクターの技を繰り出すゲージです)
- ③ガードゲージ(キャラクターのジャストガードすることで貯まるゲージです)

▼ラフとUIパーツ



▼フリー素材の背景



Dマーケットで制作した
タイトルロゴ



悪魔と修道女がテーマですので教会を表す十字架を中心としてデザインして
いきました。後ろの翼は悪魔と天使の翼を合わせたものにこだわり、フォ
ントも洋風にてホラーを漂わせる配色にしました。斜めに配置してある緑、紫
黄色、赤色は修道女たちのイメージカラーです。



制作期間：2021年10月15日～2021年10月16日

2Dイラスト

ギアクラッシュ・ドラゴン



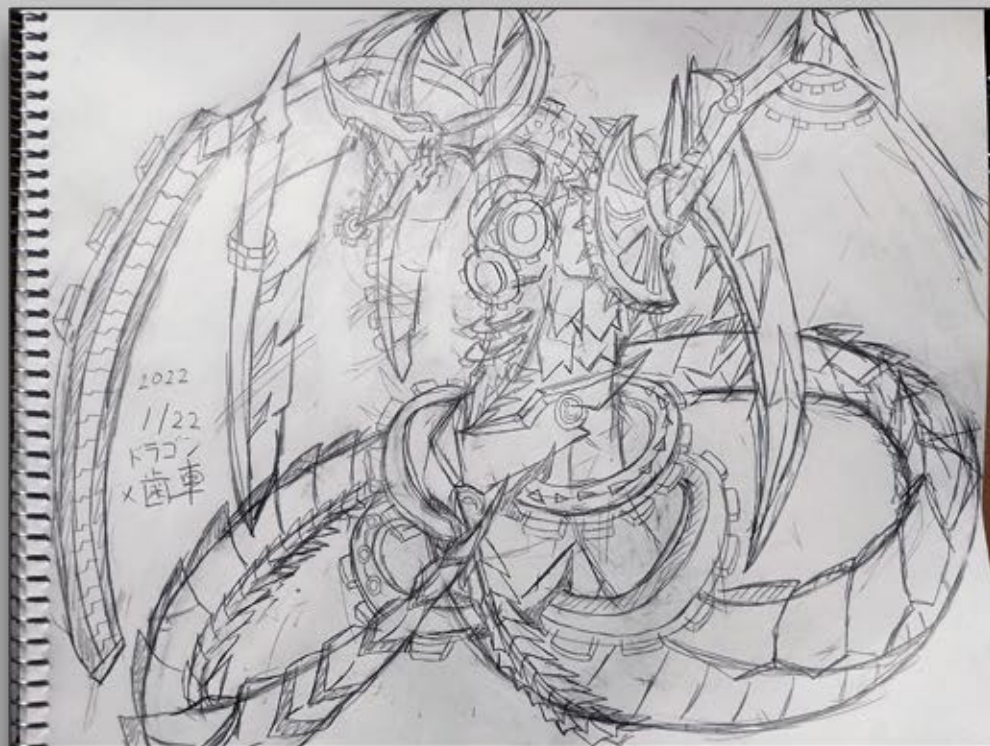
歯車とドラゴンを合わせた機械竜をイメージして制作しました。
地獄からの復活という設定なので回りに地獄の冷たさを表現する
炎を描きグラデーションにこだわりました。

制作期間：2022年2月15日～2022年2月17日

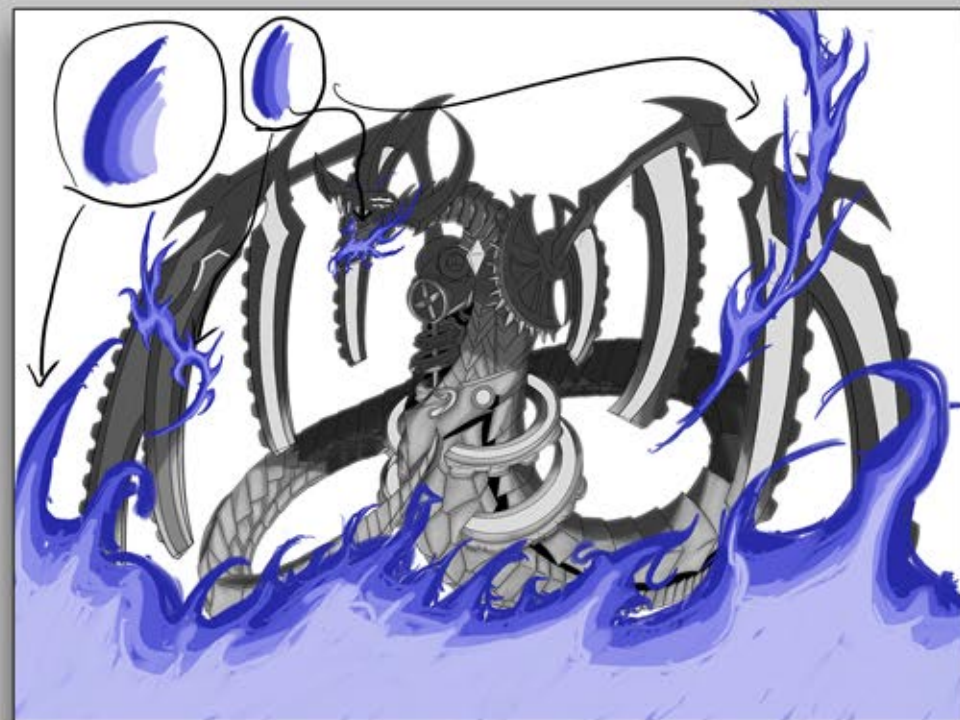


制作過程

▼ラフ画(アナログ)



▼配色(グリザイユ画法に挑戦)



1 ドラゴン成長過程



▲2021年11月12日 (初期)



▲2021年12月7日



▲2022年1月16日



▲2022年3月19日



▲2022年2月3日

1 ドラゴン成長過程



▲2022年4月23日



▲2022年5月16日



▲2022年7月3日 (リクエスト)



▲2022年6月6日

トライバルデザイン(鳥)

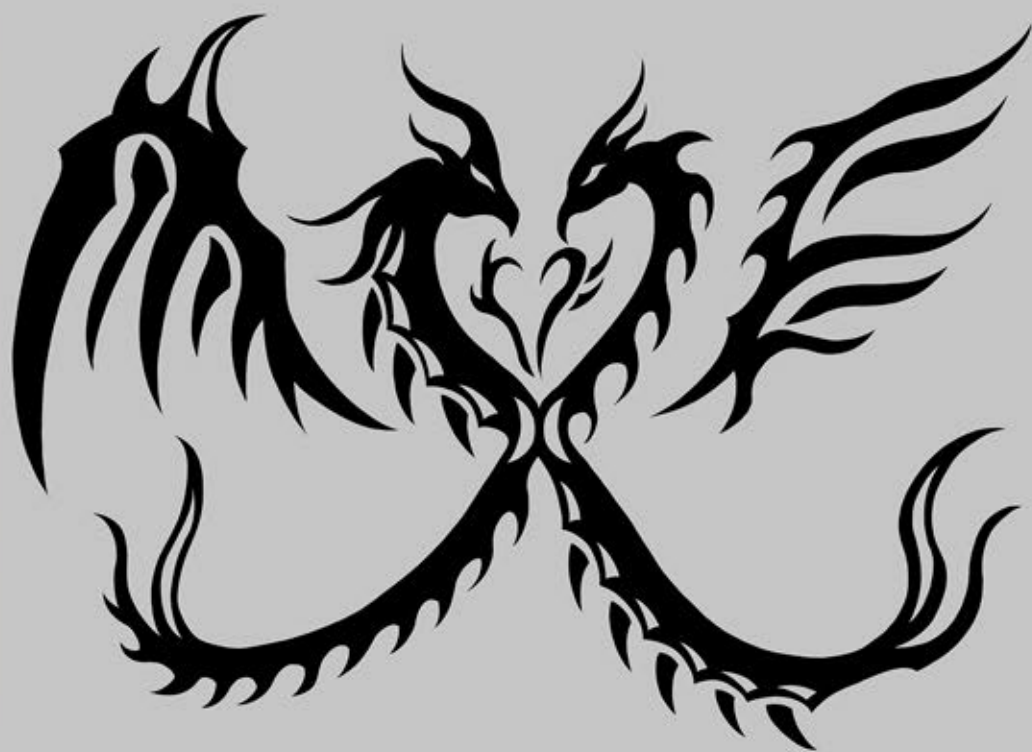


自主制作でトライバルデザインを制作しました。舞う鳥をイメージして曲線を多くすることで舞っている感を出すように工夫して取り組みました。色差分も制作しました。



制作期間: 2022年4月6日

トライバルデザイン(鳥)



同じく自主制作でトライバルデザインを制作しました。テーマは龍の恋をイメージして2匹の龍が引き合うことでハート型ができるようにこだわりを入れ、色の差分も制作しました。



制作期間：2022年5月27日～2022年5月29日

学部のイメージキャラ



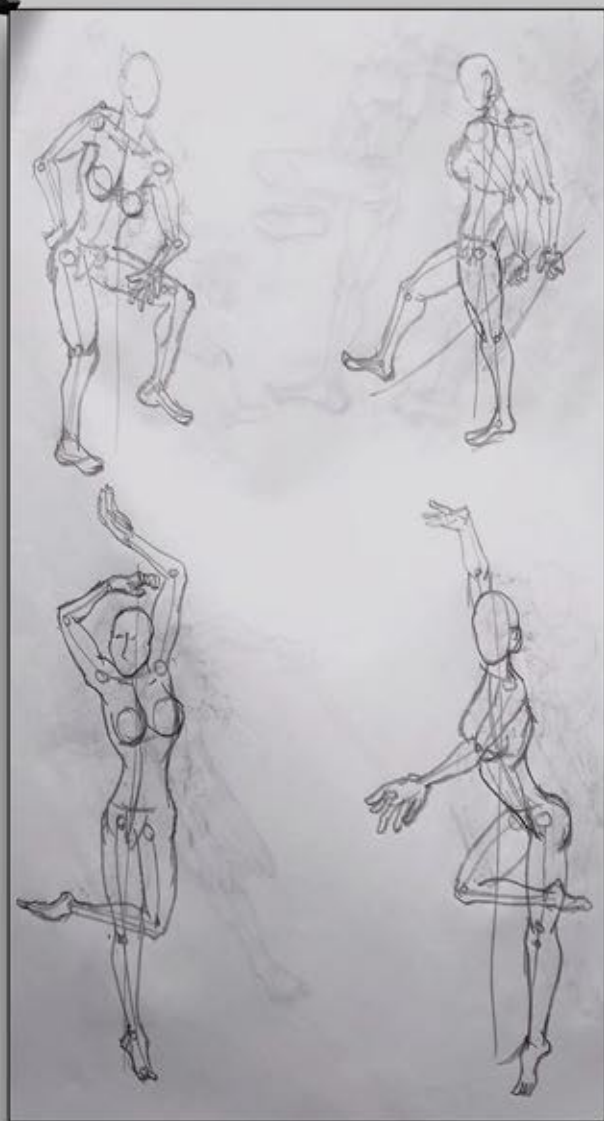
学校の課題の学部のイメージキャラクターを制作しました。
サバゲーをテーマとして軍用ブーツ、銃を2丁持たせ、他は
学部がイメージなので学生服にデザイン。前後に銃を構えて
るポーズにしました。



制作期間：2022年1月24日～2022年2月9日

アナログ

クロッキー



デッサン



ガラスコップとブドウ
2022/04/28
6時間



老婆の石膏
2022/06/27
8時間

デッサン

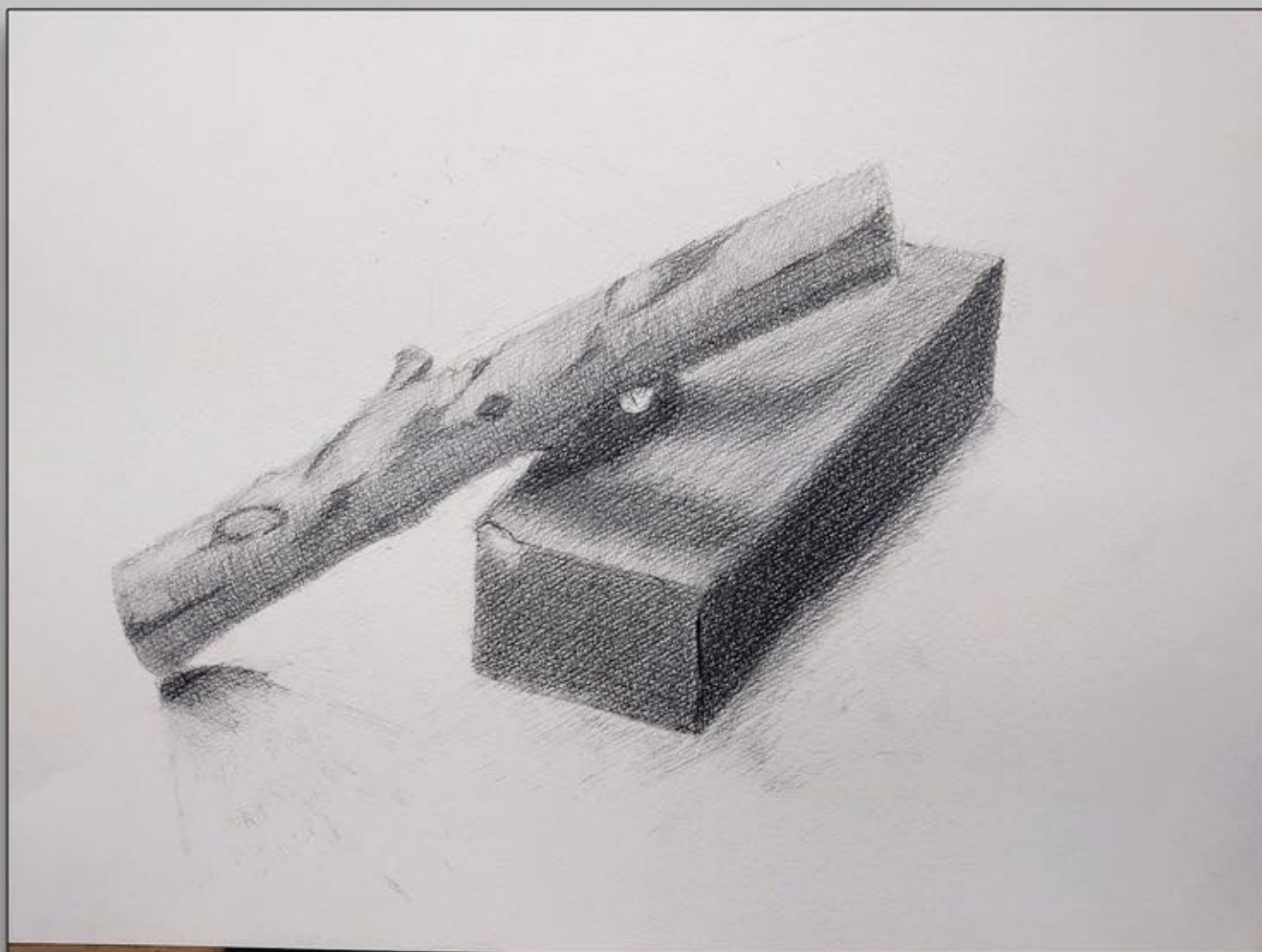


ガラスコップ
2022/09/29
6時間



手
2022/05/19
6時間

デッサン



木材と煉瓦
2021/12/16
4時間

二次創作

GAIAMEMORIES



▲ DRAGON



▲ EDGE



▲ FATE



▲ HUNTER



仮面ライダーWのガイアメモリをオリジナルで制作しています。
 ロゴの見やすさや本家に近いデザインに寄せつつオリジナルの
 “アレンジ”にこだわっています。

GAIAMEMORIES



▲MAGNETISM



▲SNAKE



▲ULTIMATE



▲VANPIRE



ファンアート



最後までご拝読いただきありがとうございました！

