

PORTFOLIO

2017~2022 MY WORK FILE

My name is
Sanshiro
Kosaka.
I like
design!!!!



GAME UI
BOARD GAME
3DCG
APP UI
GRAPHIC



小坂三四郎
<Sanshiro Kosaka>

Number
080-9267-8705

Address
vi21002085.s.kosaka@gmail.com

PORTFOLIO

2017~2022 MY WORK FILE

CONTENTS

01..... Prologue

02..... Contents

03..... Game UI

01_Escape

02_Street HOON

03_Aggressors ONLINE

23..... Board game

01_Aggressors

02_Caste

33..... 3DCG

01_Escape

02_Cars

03_FAIRLADY Z33

04_Civic ek9

47..... Other UI

01_HELLO Cause

02_Infomation panel

53..... Other works

01_できごとのかたち展

02_Sticker

57..... Postscript

01_Self introduction

02_Foundation

Game

UI



Escape

05-10

Street hoon

11-16

Aggressors

17-22

奪う!
逃げる!
追いかける!

Escape



Creation time

20days
7/2022

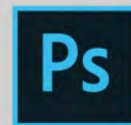
▲ 3D model

Format

Mobile



Tool



Concept

人類が滅亡した後の世界で生きる「機械生命体」達の物語。

ロボット達が自分達の生存の為に資源を奪い合うというストーリーの横スクロールアクションゲームで、ゲームルールや世界観にロボット特有の特徴を反映することでゲームコンセプトを引き立たせます。

以前チームで制作した映像作品「Escape」を元にゲーム化した作品になります。

Task

背景やキャラクターが3Dのゲーム画面に2DであるUI素材が馴染むようにレイアウト、デザインを考案することが当制作での自身の課題です。

Design

3DCG (Maya) で制作したモデルを素材として使用する為、素材の立体感に対してUIアイコンが浮かないように**立体感**を意識したデザインにこだわりました。人類滅亡後のロボット達が暮らす世界であることを意識してUIデザインにおいても金属のサビや**素材の劣化**を意識し、その他アイコン類を**ヘッドアップディスプレイ**に寄せた印象とする事で2D素材の浮いた印象を軽減する狙いがあります。



▲味方アイコン
ヘッドアップUI
▲敵アイコン
オイル関係UI
▲その他ゲージ等
▲金属テクスチャ
▲サビテクスチャ

How to play

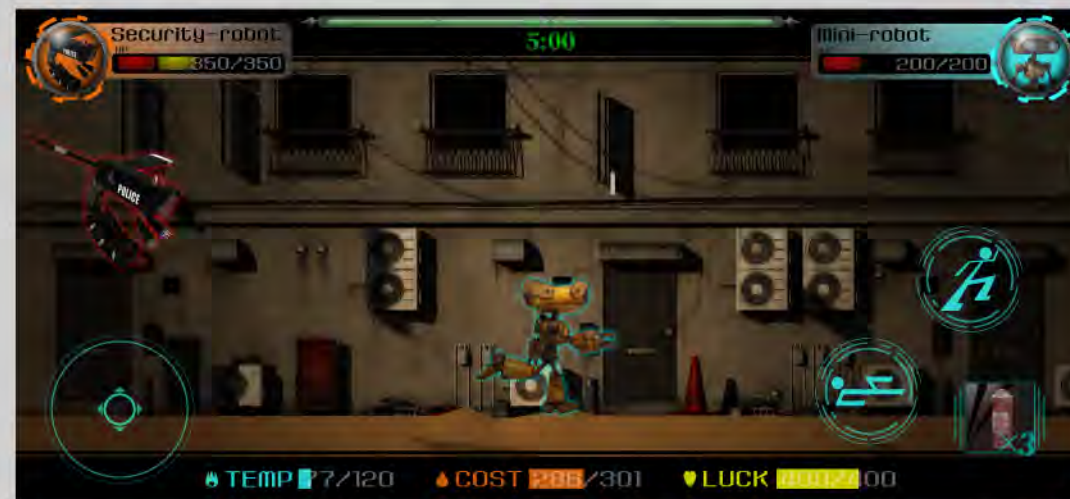


欲しい資源やパーツを選択します。

追いかけてくる持ち主から逃げ切れればゲット出来ます。

集めた資源でキャラの強化やメンテナンスをする事が出来ます。

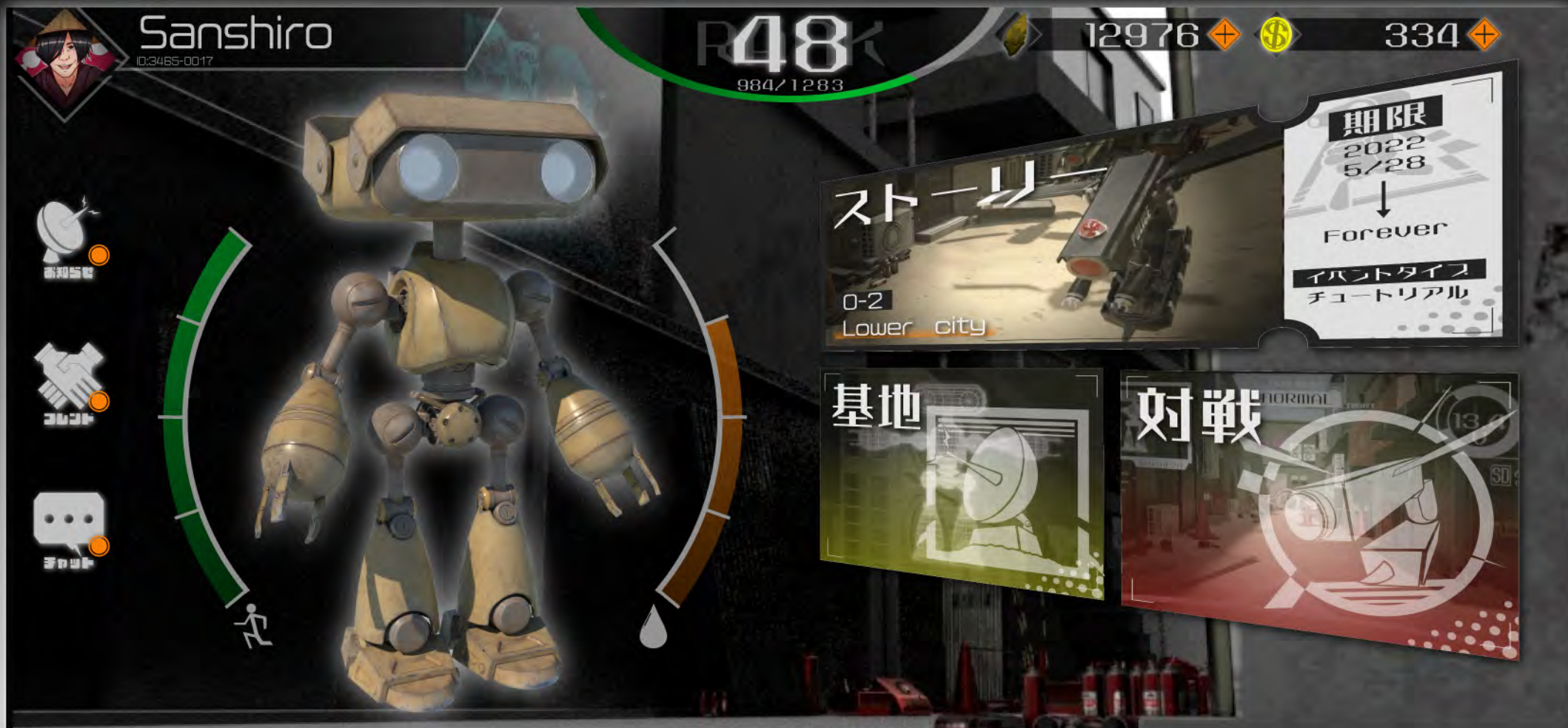
Detail



▲ゲーム画面

昔ながらのシンプルな**横スクロールアクション**を踏襲し基本操作は上下左右の移動とジャンプ、屈み動作のみとしました。

そこにメカ特有の水溫や油溫、燃料の要素を加えキャラクターごとの差をつける事で**プレイングの多様化**を狙いました。



— ホーム画面 —

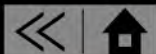
Commitment

単に立体感のみを求めるのではなく、画面の中で魅せたい物への視線誘導となるよう**主役に向かい消失点を設定した遠近感**で画面を演出しています。

ストーリー画面へと遷移するアイコンはチケットをイメージしたシルエットのデザインとし、ゲーム内でイベント等が行われる際はこの部分の絵柄が変わりユーザーに通知する想定です。

Workflow

- ▼ 企画考案、ルール、画面設計
- ▼ 素材用にモデルデータの編集
- ▼ 2DでのUI制作
- ▼ Photoshopで遠近法を反映
- ▼ IllustratorでUIの簡易モデリング
- ▼ 明度、彩度の微調整



ストーリー>エピソード0

Lower city

Quest Start

Character Select

始まりの罪

エピソード0-第2話

友人テンプと Lower city で鉱石を拾った主人公は突如現れた警備ロボのターゲットとされてしまった。
 警備範囲外である街外れまで繁華街裏の路地で追手を巻こうとするテンプ。
 ジャングの彼らが第三世代を出し抜く事は出来るのか...

ENEMY



Security robot
Lv.4

Item



QUEST

クエスト難易度→EASY

資源状況→少量

エリアカテゴリ→スラム

—ストーリーセレクト画面—

Commitment

この画面ではストーリーのタイトルとあらすじを短編小説を意識したデザインで表示し、ユーザーが物語を読んでいるような感覚でストーリーを進行するような演出をしています。

ストーリーの舞台となる街の看板アイコンやタイトルロゴ、指名手配のポスターをイメージしたクエスト詳細のデザインはエリアやストーリーごとにデザインを変えることを想定しています。

始まりの罪

エピソード0-第2話

Lower city





— ゲーム画面 —

Game rule

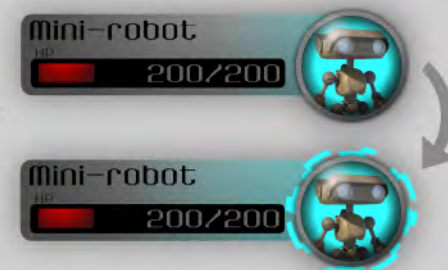
一般的な鬼ごっこ同様のルールで画面中央上側のタイマーが0になるまでの間逃げ続けられれば逃げ側ユーザーの勝利です。

操作は上下左右の移動とジャンプ、屈み+アイテムのみで、所持するアイテムの変更は編成画面で行えます。

Special

ゲージが満タンになるとキャラクターに応じた必殺技が使えます。

ゲージはキャラクターアイコンの外周、たまると表示が大きく変化します。





— 編成画面 —

Commitment

この画面では車のメーターパネルを参考に UI の構成を行い、画面中央にメインとなるキャラクターを配置し周囲を詳細情報で囲む事で情報量の多い画面でもわかりやすい構成になるよう意識しました。

また操作性を考慮し左が情報、右が操作関係の UI となるよう意識しました。

Self examination

3Dと2Dを使用しレトロ+ハイエンドの的な印象で制作出来たと感じる反面、詳細な情報等の項目がまだ淡泊で画面として見た際の主張具合にもまだ調整が必要と感じています。

自己採点

89

points

走るだけが車じゃない。



Street Hoon

ストリート・フーン



Creation time

14days

5/2022

▲ Car illustration

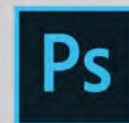
▲ Remake 7/2022

Format

Mobile



Tool



Concept

ベースは一般的なレースゲームですがただ車を走らせタイムを競うだけでなくユーザーやキャラクター同士など、車を通して作り上げられる人同士の物語に焦点を当てた作品です。

お互いが車好きというだけで交流を深めることが出来る文化や運転を通して無言のコミュニケーションを取る楽しさをゲームにも取り込みたいという考えで制作しました。

また今回の制作は Illustrator に依存せず Photoshop を使用しイラスト素材を多く使うよう心がけました。

Task

今までの制作ではほとんどの作業を Illustrator で行っていた為、当制作では Photoshop も使用しイラスト素材を多く使うよう心がけました。

Design

ユーザーがより世界観に入り込みやすいよう、本作品では主にスポーツカーの内装や UI を意識したデザインを心がけています。

赤黒を基調としボタンの裏に LED がある事を意識した発光表現や車好きだから分かるといった有名パーツを意識した小ネタ的デザインを取り入れ、元から車が好きだった本格派ユーザーも楽しめる工夫をしました。

トータルでのデザインは近年日本でもアメリカの車文化が流行っているため US アンダーグラウンドを意識し、Street 系や Stance、USDM の他 Kawaii Fitment 等の痛車ブランドも参考として制作しました。

How to play



ステージを選択して他プレイヤーとレース。



レース後互いがマッチするとチャットや対戦が可能になります。



仲間と集会所で雑談やチーム対抗レースへの参加をする。

Detail



遊び方や UI はベーシックなレースゲームを踏襲していますが、リアリティを追求するため本ゲームではタイヤ四輪の消耗具合を UI として表示することやアイコン配置を実車に寄せる工夫をしています。



— ホーム画面 —

Commitment

今までの作品では基本Illustratorを使用しアイコン感の強いUIを制作していた為、今回はPhotoshopやイラスト素材を多く取り入れ、キャッチーなルックを目指しました。

この画面では上記の他に車の躍動感を出しゲームへの期待感を高める為、イラストだけでなくUI素材の配置や上下のバー部分を工夫し流れを作っています。

Workflow

- ▼ 企画考案
- ▼ ルール、画面設計
- ▼ UI用イラスト作成
- ▼ キャラクターデザイン
- ▼ PhotoshopでUI素材の配置
- ▼ 明度、彩度の微調整



大黒PA

Story mode

SKIP ▶



片山セナ

水曜の23時...
この時間帯なら居ると思ったけど...

—ストーリーセレクト画面—

Character Design

東京の23歳車好き設定、車好きでよくある自動車雑貨の缶バッジをつけており服装がダサイという「走り屋あるある」的なルックスとキャラクター性を意識しています。



▲表情差分 笑顔

Typography

エリアの種類を示す文字「街」「峠」をエリアの特色に合わせたモチーフと掛け合わせたデザインとしています。





— ゲーム画面 —

Commitment

ゲーム画面ではレースに集中する為、車の挙動やレース進行以外の要素を排除しています。また実車で右手操作のものは画面右、左手操作のものは画面左となるよう意識し「ゲーム特有の操作感で扱いづらい」という問題解決とリアリティの向上を狙っています。

System

メーターは基本速度計、回転数の2点で自身の好みのレイアウトに変更可能という想定です。

視界の妨げとならないヘッドアップディスプレイやターボ車のピークパワーを見るブースト計などは課金要素とし、操作感を課金で差別化します。



— ガレージ画面 —

Commitment

この画面では車のカスタムを行う為、パーツの選択に関する UI アイコンの背景を工具箱のデザインにする事で画面内容の演出をしています。

Self examination

イラストを多用する為Photoshopを積極的に使用しましたがIllustratorに慣れすぎている為ツールが代わり少し機能面で苦戦する事があった為もう少し練習が必要と感じました。

自己採点
87
points

Aggressors



Creation time
7days
10/2020

⚠ Board Game

Format
Mobile



Tool



Concept

以前自身で制作したボードゲームを元にスマートフォンアプリとして企画からUI制作までを行いました。

アプリコンセプトはボードゲームと同様の「現代 × 魔法」ターゲットユーザーは16～30の男性を想定しています。

Task

ゲームのUIは制作経験がほとんどない頃に制作した作品だった為、当作品では企画を考案し、ゲームらしい画面となることをメインに制作をしました。当作品は一週間以内で企画からUI制作までという条件の元制作しました。

Design

ボードゲームのデザインを踏襲し、**盤やカードが三角形**であることからUIにおいても三角形を基調としています。

デザインはコンセプトである「魔法」を現代的にアレンジする為、電子機器の**バグやストリート**のデザインを用いて**ダークさや不気味で不明瞭なイメージ**を表現しています。

※UIのベースカラーを自陣営の色とする事でゲーム開始時ユーザーがどの陣営を操作するかを分かりやすくします。



▲赤陣営 BC

▲青陣営 BC

▲黄陣営 BC

▲背景装飾

▲背景 BC

How to play



ガシャポンでスキル付駒を購入。



駒のQRコードを読み取りアプリで使用。



駒のスキルを使用して戦術の幅を広げゲームをプレイ。

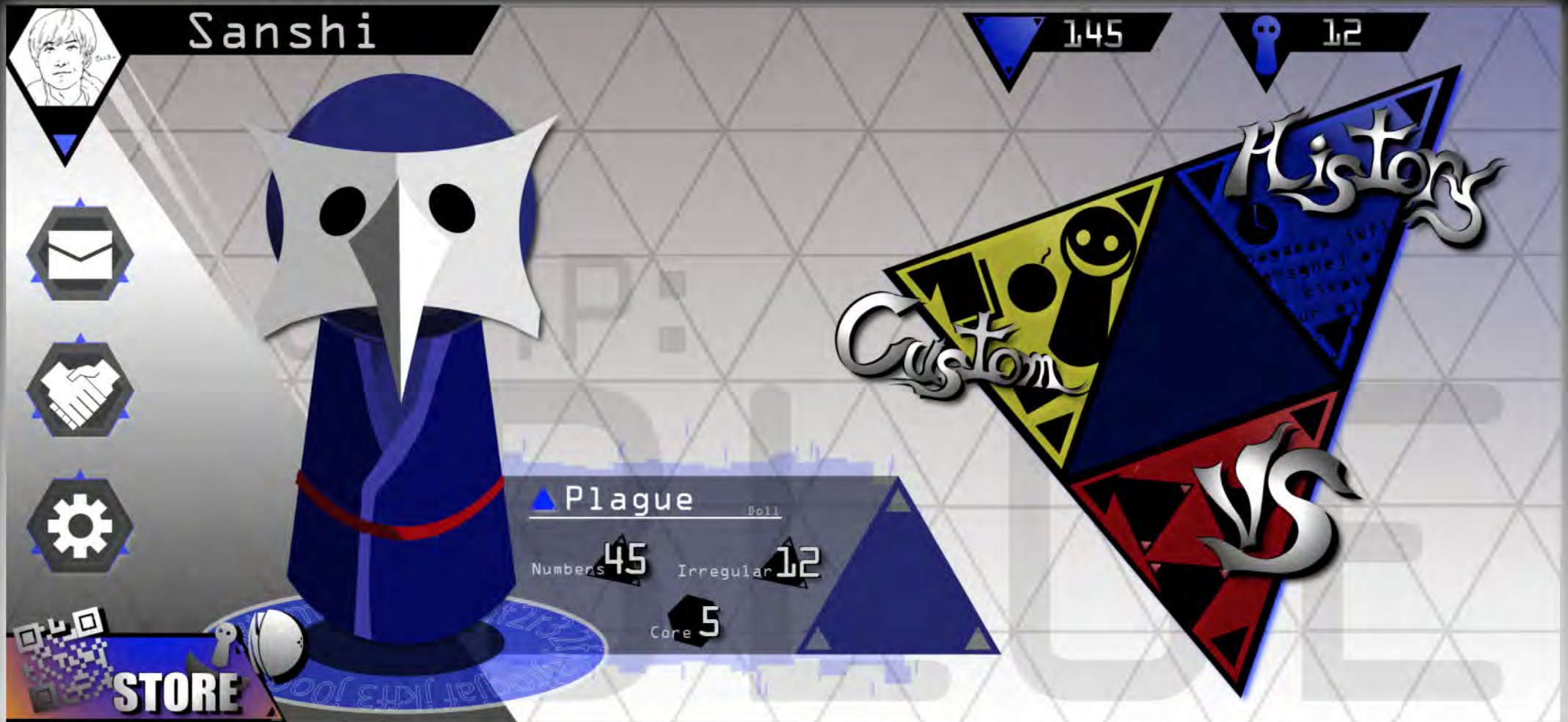
Monetization

このゲームではアプリ内課金の他に実店舗での**ガシャポン**でQRコード付キーホルダーとして販売をする事で課金に抵抗のあるユーザーへの対策の他実際のボードゲームでも使用出来るという内容の企画をしました。

ターゲットユーザーの**年齢層**的にもガシャポンという形式が世代の方も多く、こうした商品からモバイルアプリを利用する導線をひく事が出来るメリットも考慮しています。



▲QRコード付きキーホルダー



— ホーム画面 —

Commitment

当作品ではUIアイコンの配置をメインとし、主にユーザーが操作するアイコン類を右側へ、操作頻度が低い、もしくは画面内で重要度の高くないアイコンを左へ配置しています。

また画面全体をシンプルにするため詳細表示はキャラクターやその他アイコンを長押しすることで表示される仕様を想定しています。

Workflow

- ▼ オリジナルボードゲーム作成
- ▼ ルール周りのブラシアップ
- ▼ モバイルアプリとして企画
- ▼ モバイル用ルールの追加
- ▼ UI とその他素材の作成
- ▼ 企業の方へプレゼン & 講評



—ゲーム画面—

Commitment

元が盤上で行うボードゲームである為、盤全体をユーザーが把握しやすいよう表示は2D/3Dの切り替え式とし、ゲームの特性上手の内が見えすぎるのは面白くない為機能を最小限に絞っています。

背景色の变化とターン表示アイコンの色の变化で現在のターンがどの陣営かを演出します。



▲2D表示画面



▲自分のターン 手札選択画面



— 編成画面 —

Commitment

編成画面では他画面でシンプルをベースに無機質を演出した反面、「駒」の存在に特別感を持たせる為バグや砂嵐のようなデザインを加えています。

編成できる内容はどの駒を使用するかとデッキ内に入れる効果カードの配分の2要素のみで、編成画面の切り替えは画面左側のアイコン操作で行います。

Function

- ▼ 駒の強化、変更
- ▼ デッキ内カードの編成
- ▼ 所属陣営の変更



▲デッキ内カード編成画面

Back History



Sanshi

ID k-346_tauiddwrx
Friend ?

Lv 1 / 50 EXP

Battle / 32

Win Loss

Camp

Blue

Red Yellow

Blue	79
Red	21
Yellow	0

Plague Doll

Lv 1 / 50 EXP

Identity Skill Card +3



Battle History

WIN 5

LOSS 9

WIN 5

WIN 15

DRAW

DRAW

WIN 9

DRAW

Coment

主に CAMP:BLUE で活動しています！
CAMP:YELLOW でプレイしたことはないですが
そこそこ良い持ち手があるので引き抜き歓迎です^^

— ユーザー（ヒストリー）画面 —

Commitment

この画面ではユーザーのプレイングに関する詳細が表示され情報量が多くなる為、極力画面がゴチャつかないようにレイアウトとグラフの塩梅が整うよう気をつけながら制作しました。

Self examination

ゲームシステムや企画考案をメインに制作、条件もあった為条件内での制作としてはそれなりと感じていますが最終的なルックの面では制作当時相当という感想です。

自己採点

81
points

Board Game



Aggressors

25-28

Caste

29-32

カードをつなげて相手を侵略!

AGGRESSORS



1Play/30min~

Creation time

30days
7/2020

Format

Board game



Tool



Laser Machine

Concept

ボードゲームに使用する盤と魔法陣のデザインが似ていると感じ、この思いつきから制作がスタートしました。

魔法をコンセプトとするのであれば「他を侵す」印象を活かすべきと考え陣取りゲームとしてルールを考案しました。

薄暗い部屋で、こっくりさんをする様な雰囲気の中プレイする様なゲームということ念頭にルール考案からデザインまでを行っています。

Design

コンセプトである「魔法」の雰囲気を表現し、プレイヤーがよりゲームに没入出来るようアイテムはボード本体が発光式、その上にカードを配置する事でボードの光を流用して自陣の色に光るようデザインしました。

これによりゲームをプレイする際、部屋を暗くし魔女が魔法を使う時のようなシュチュエーションでプレイ出来、緊張感を高めることが出来るという意図があります。

コアに関しても乳白色の上から倍の厚みがあるクリア板を接着し、盤上へ配置した際光り輝くよう狙って制作しました。

アイテム制作にあたりアクリルを加工する際は Adobe Illustrator を使用し作成したデータを元にレーザー加工機での形出しを行っています。



ITEMS

① Board

背面にLEDが入った正三角形の盤です。
カードを配置する36マスのスロットがあります。



② Doll

各陣営でデザインの異なる駒です。
自陣はDiseの出目、敵陣はその半分のマスを進む事が出来ます。

③ Card

1~9の数字カードが2枚ずつと効果カード3種類 (bomb/draw/airborne) が2枚ずつ各陣営に山札として配布されます。



⑤ Dies

毎ターン、カード配置かDollを進めるか選びます。
Dollを進める際はDiseを使用し出目分マスを進めます。

④ Core

カードを配置した際のみマスに対して賭けておく事が出来ます。
賭けマスに干渉するには同額を賭け勝負をします。



Airborne

未配置マスであれば好きなマスに辺関係無く配置出来る。



Draw

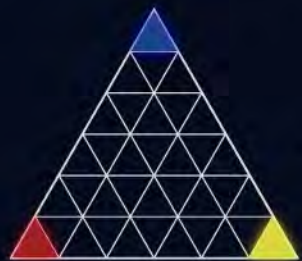
廃棄する事で、新たに山札からカードを2枚ドローする。



Bomb

各スタート地点以外に配置されている好きなカードを廃棄する。

RULE



各頂点からゲームを開始し敵にこの地点を制圧されると負けとなります。



ターン開始時に山札から1枚カードを手札に加えます。



カード使用か、ダイスを振りDollを進めるかを選択します。



敗者が1人確定した段階でゲームは終了となります。

注意点

- ・カードは自陣から辺同士が接するようにしか配置出来ない。
- ・カードを配置したいマスが敵陣となっている場合、カードを開き数字の大きい方の陣となる。
- ・効果カードは効果を使用せずに配置する場合、数字カードの0扱いとなる。



Workflow

- ▼ 既製品ボードゲームの調査、分析
- ▼ 分析結果を元にルールの変更、考案
- ▼ モックを制作しプレイを元にルールの調整
- ▼ ルールを元にデザイン、コンセプトの立案
- ▼ 販売を考慮したマネタイズの考案
- ▼ 実制作（素材の選定、加工用データ作成）
- ▼ 完成品を元にロゴやパッケージ等の作成

Self examination

今まで制作して来た作品とは大きく異なり、ビジュアルとしてのデザインのみならずルールや導線の設計から体験する事が出来た作品です。ボードゲームを制作している企業の方との提携で制作した為、授業を通し前述の内容や金銭周りの内容まで多くを学べたと感じます。立体物としての最終的なルックにはブラシアップの余地を感じていますが企画力に関しては成長出来たと思える制作でした。

自己採点

90
points



相手との “賭け引き” で地位を築け。



1Play/15min~

Creation time

7days
1/2021

Format

Board game



Tool



Concept

近年ボードゲーム好きの間で話題となった「XENO」を元に、プレイした体験から酒の場に寄せた改変版として制作をしました。

思考力を求められるルールとゲーム自体の世界観に寄せた褒美・罰の要素を加え飲みの場の中で1つの楽しみや会話のきっかけとなる様なゲームとして制作し、アルコールの特性も活かした内容が魅力となっています。



Design

ゲームのルールがヒンドゥー教のカースト制度を強く意識した内容としている為デザイン面においても貧富格差を意識したレイアウトと人間同士の思慮の交錯をイメージした底の見えなさを意識しています。

配色に関してはゲーム時のシュチュエーションを考慮しこのゲームをプレイする際に合うコカレロやイエーガーのボトルデザインとマッチするよう緑を基調としています。



▲基調色

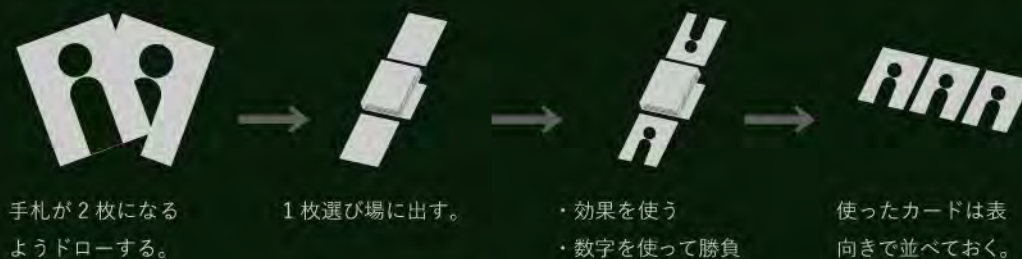
▲背景色

▲アクセント

How to play

基本ルールは前述の「XENO」を踏襲し、カードごとの効果の変更とコインを使った賭けの要素で改変を加えています。

また使用するカードの枚数変更にあわせ効果の改変も行い、バランス調整に加えコインの使用方法にも幅を持たせました。



Game coin



賭け金として使用するコインでゲーム開始時に各プレイヤー2枚ずつ配布されます。

使用する際は自身で何を掛けるかを宣言してからベットします。

Thoughts

実際にプレイしてみたところ、ルールを改変しカードの枚数変更でゲーム自体の思考量は減りましたが1ゲームあたりの所要時間が15分程度となり回転数としての時間調節は上手くいきました。

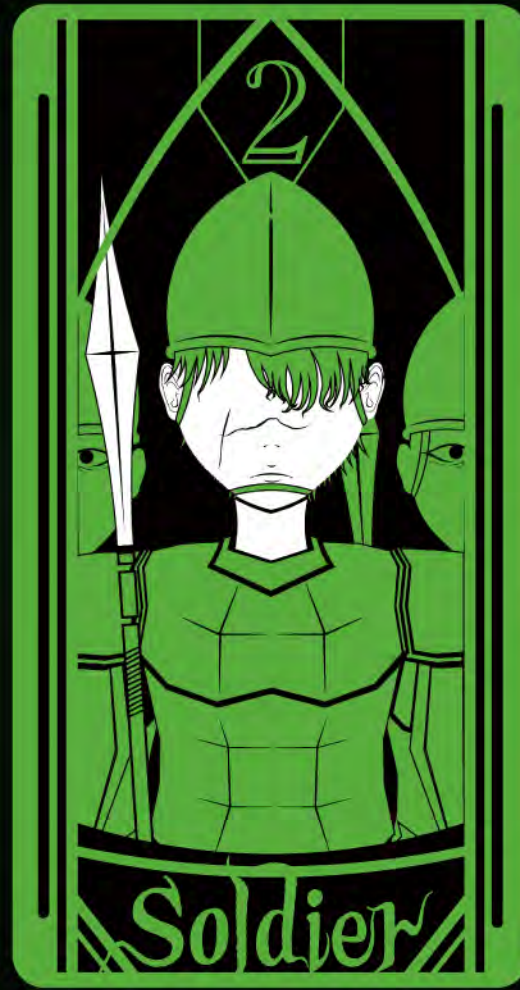
また賭け金 (Game coin) に賭ける内容を自身で申告制としたことで賭ける枚数以外に内容の点でも戦術性を持たせる事が出来、コンセプトに合う内容と感じました。

3~4人で成立していましたが、人数が増えた時の為調整用にもう2種程度カードを用意しておく方が良いのではとアドバイスを頂きました。



少年

1枚目は効果を持たないカード。
2枚目が使用された際のみ、1人を指名し相手の持ち札が3以下のカードであれば強制退場させる事が出来る。



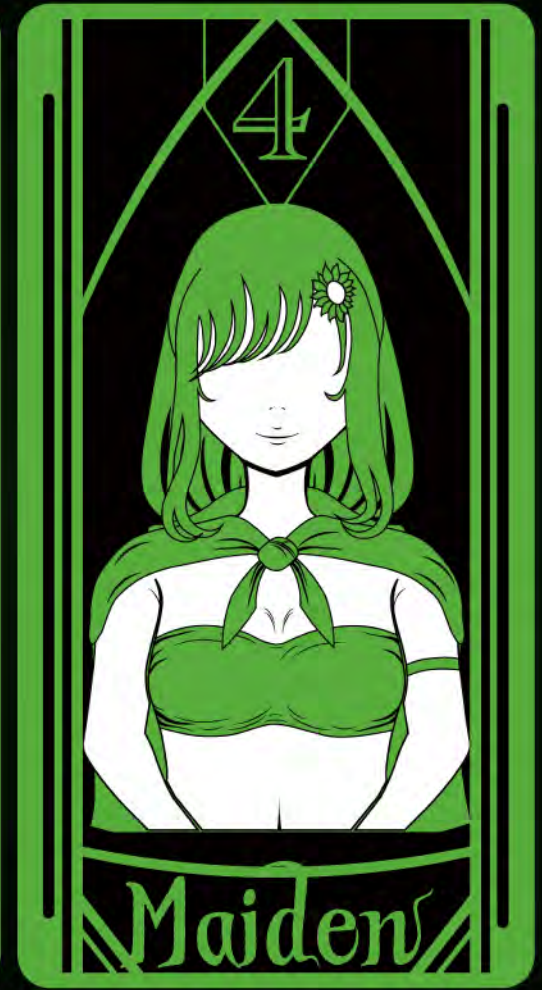
兵士

1人を指名し持ち札を言い当てる。
言い当てる事ができれば強制退場させることが出来る。
他1人を指名し相談しても良い。



占師

指名した相手の手札を見ることが出来るが、指名した相手が死神の場合この効果を使用したプレイヤーは敗北する。



乙女

次の自分のターンまで相手の効果では退場させられなくなる。



死神

1人指名し山札から1枚引かせることができる。
その後相手の手札は見ずにどちらか1枚を指定し捨てさせる。



貴族

相手を1人指名し、お互いの手札を見せ合う。
コインを1枚破棄し更にもう1人効果を使用しても良い。



賢者

次のターンで山札から3枚引く。
その中から1枚を選び残りの2枚は山札の一番下に戻す。
効果使用が終わり、数字での勝負の際全員の数字の合計が3の倍数であった場合敗北となる。

Self examination

自己採点

78

points

制作当時にハマったカードゲームをイラスト練習がてらオリジナルで制作しようと考え制作した作品ですが、元のルールから改変を加え賭けのシステムもうまくはまりました。

ここからカード自体の枚数(種類)の調整と新規効果の考案を加えれば完全オリジナルとしての完成が見えたので結果的にあと一歩とも感じます。

カードのデザインはお酒のボトルありきで卓上のレイアウトとして成り立つことを意識しましたがもう一歩、作品自体への期待感をあおる演出をしても良かったのではないかと今では感じています。

3DCG

Escape

35-40

Cars

41-42

FAIRLADY Z33

43-44

Civic ek9

45-46

Escape



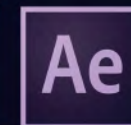
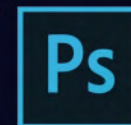
Creation time

30days
9/2021

Format

Movie

Tool



Story

貧民街育ちのジャンクロボットと、それを追う警備ロボット達の**逃走劇**を描いたショートアニメーションです。

当作品内では語られることはありませんが逃げ切った先でジャンクロボットがこの世界では珍しい植物を発見するシナリオを想定し制作しました。

Concept

人間が絶滅した後の**ロボット達が暮らす世界**という設定です。

このアニメの世界では人間意外にも**動植物が絶滅**しており植物の種等は貴重品、追われているジャンクロボットはとあるきっかけで植物の種を入手した事が見つかってしまい警備ロボットに追われています。

舞台はそんな世界のある**貧民街**という設定でメインとなるカットが路地裏である為、路地裏の**ごちゃつき感**の他に**かつて人間がいた事**を想像させる様なプロップ、テキストを意図しています。

Workflow

- ▼ 専門学校では2つ目の課題。Mayaを使用し何かしら期限までに制作するという内容。
- ▼ 各専攻の中で気になる技術を持つ方々に声をかけ5人グループとして制作を開始。
- ▼ 制作内容、ストーリー、コンセプトの案出し。お互いリファレンスを持ち寄り。
- ▼ 各々強みを考慮した担当決め、作業開始（私は路地裏背景、プロップ、グラフィック）
- ▼ 週2回各自制作物を合わせたシーン作成し進捗報告。チーム内での相談。
- ▼ 各自割り振られたカットをMayaで書き出し後、After Effectsでコンポジット作業。
- ▼ 作品提出、講評

Group



Kosaka ◀

プロップ制作や看板、落書きテキスト等シーン内の背景演出を担当。

その他警備ロボUIと5カット目を担当。



Sakurai

キャラクター周りや地面、壁面などの背景のベースを担当。

サブリーダーとして作品のクオリティに関わるアドバイスも兼任。



Yamanobe

1カット目の大通りとMayaでのベースデータ完成後コンポジットを担当。

モーション等映像に関わるアドバイスも兼任。



Watanabe

4カット目モーションと制作進行を担当。

プロップ制作の手伝い等チームのサポート役としても活躍。



Kurokawa

6カット目とキャラクターリギングを担当。

唯一Mayaアニメーション経験者として他メンバーへ指導も担当。

All scenes

Cut	Picture	Action	Dialogue	SE
01		<ul style="list-style-type: none"> ・建物の上からなめどり ・警備ロボ登場 	<p>仕草で見せる</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・冷たい機械、金属音 (警備ロボの羽音)
02		<ul style="list-style-type: none"> ・路地裏に入っていく ・ふらふら飛行する 		
03		<ul style="list-style-type: none"> ・ドアップで、カメラの前を通り過ぎる ・先頭のリーダー感を強く 		<ul style="list-style-type: none"> ・カメラへ近づくにつれ音を大きく

Cut	Picture	Action	Dialogue	SE	
04		<ul style="list-style-type: none"> ・一人称視点のシーン ・画面UIを乱れさせ破壊された感を演出 		<ul style="list-style-type: none"> ・ピロピロピロ (メカ音) ・ノイズと共に砂嵐の音 	
05 ▲		<ul style="list-style-type: none"> ・上から覗き込むような ・カット開始時にジャンクロボット視点と思わせる ・警備ロボは虫感を意識した動きに 			<ul style="list-style-type: none"> ・バチバチ
06		<ul style="list-style-type: none"> ・警備ロボを破壊した犯人登場 ・破壊したのを確認しつつ去っていく 			<ul style="list-style-type: none"> ・ロボの関節 (モーター) の音 ・おもちゃのような軽い音 カチヤカチヤ

My work

今回のグループワークは全員が専門分野を持ち、大半が既卒→専門再進学であった為各々の得意分野を活かした役割分担をしています。

私はグラフィック全般とメカに詳しい為この世界にあったプロップ制作をメインに行いました。

カットは各自1カット、オブジェクト配置からアニメーション、レンダリングまでを割り振り私の担当は Cut_4 のUI と Cut_5 です。





Are you a robot?

ARE YOU A ROBOT?

ARE YOU A ROBOT?

BOTTOMUS

PUCKY

LOWRY

路募ッ戸 | TEL 556-8888-8888

機械油専門店
路募ッ戸 | TEL 556-8888-8888

Salvage | TEL 893-4142-5644

中古臓器店
Salvage | TEL 893-4142-5644

I具のSHOP
トロリ | TEL 23-4666-0577

魔剤
デジタル SHISHA

中華機械油
環状族
スナック デンブリン

この先
レシプロ以外
立ち入り禁止

注意
旧式発火の
恐れあり

止められない美味しい冷却水
おーびーと(株)
三七五-六四-五〇五〇
ここは
下業2丁目

データリセットインク
フラッシュエディター
333214-5555
ここは
下業2丁目

HOTEL
アベック

美味しい酸素
ニクエアー

Self examination

Maya を使用した制作は 2 作目で全員が初心者、Substance もこの作品から使い始め手探りの状態で制作が進みましたが良い勉強になったと感じます。限られた期間内での制作の為時間さえあればもっと煮詰めたかったというのがチームの総意ですがそれぞれの得意分野を上手く活かした良いグループワークだったと思います。

自己採点
84
points



Creation time

30days
6/2021

Format

Still image

Tool



Concept

Mayaの練習として映画「Cars」に登場するキャラクターをオリジナルで制作しました。キャラクターのデザインは「90年代の日本車」がCarsの世界に登場したら、というコンセプトで制作し当時流行ったステッカー、バイナルの配置やデザインを意識しました。車両のベースデザインは日産 Z33、ライティングは夜の峠を意識し制作しています。

Design

レーシングバイナルをIllustratorで制作するにあたり、UVの切れ目が出来づらいようポリゴン数を抑えてモデリングしました。

テクスチャはコンセプトである「90年代の日本車」や改造車でよく見られるサイドデカールや企業ロゴをオマージュした物に加え、自身でデザインしたオリジナルステッカーと掛け合わせバイナルのレイアウトをしています。

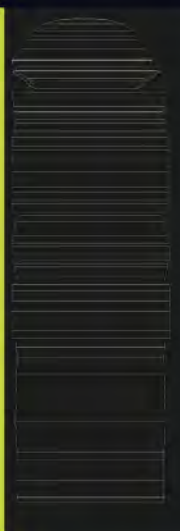
キャラクターのテイストは映画本作にも登場した走り屋のキャラクターを意識しました。



Texture

Mayaを使用した初めての制作だった為、他のソフトは使い慣れた物でクオリティを確保しようと考えIllustratorのみでテクスチャ制作をしました。

バイナルのメインデザインは以前制作したステッカーのデザインを採用し、Carsらしさである目の部分は瞼の立体感や瞳の奥行き感を意識して制作しています。



Self examination

制作時は Maya 始めたてであった為ひたすら基本動作で押し切った制作でしたが、自分の使い慣れた Illustrator を使う前提でモデルを作る良い勉強になった作品だと思います。モデルの制作もまだ不慣れな制作であったため荒削りな点が心残りですが今の制作に生きる経験となりました。

自己採点

80
points



Creation time

20days
10/2021

Format

Still image

Tool

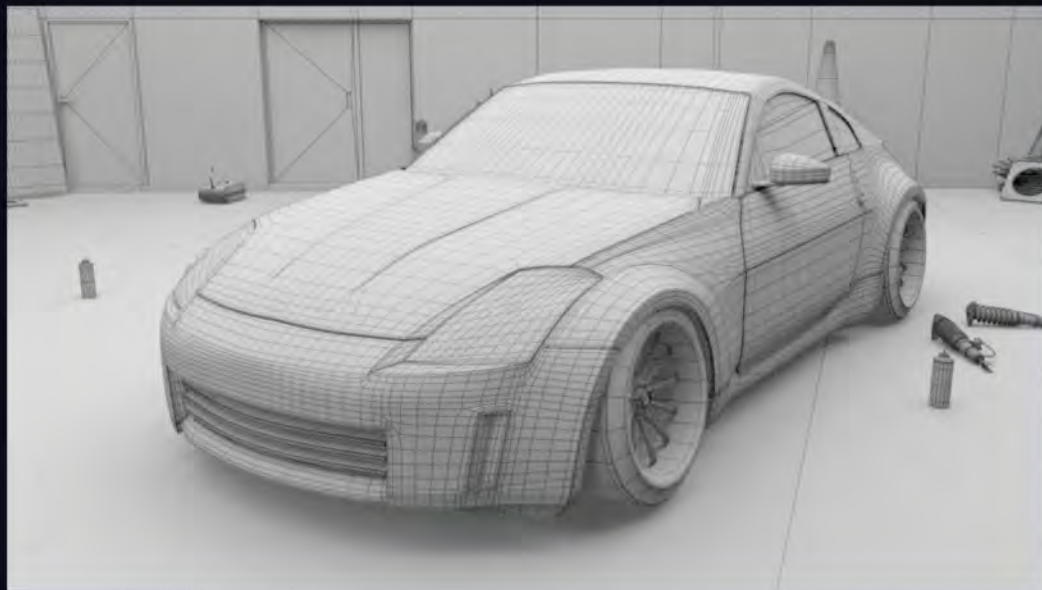


Theme

以前制作した「Cars」の講評で「現状は良いがハイポリゴンの作品を制作した際、トポロジーの粗が出てしまうだろう。」とコメントを頂いた為、トポロジーをより意識する練習として制作しました。

モチーフは面の流れが重要になるスポーツカー（日産 Z33）とし、上記の内容の練習に加え見える箇所は制作する事と一体成形 / めり込ませて成形の使い分けをこの制作を通して学びました。

制作時はリファレンスの映り込みと同じになるよう見比べることを意識し制作しました。



▲モチーフとした車両は特にサイドからのボディライン、フェンダーラインの美しさが特徴の為サイド部分には特に力を入れました。陰影や風景の映り込みは形状の近いポルシェ等も参考に制作しました。



▲モデルは演出としてホイール部分をメッキリムとし、キャンパー角や車高をモデルが一番映えるように調整しています。（リファレンス検索ワード / Stancenation / Fenderist）

Self examination

制作時間以上にトポロジーの概念や作り方の勉強時間が多く、苦勞した分見えづらい箇所ではありますが成長を実感出来た作品です。ボディサイドに対して前後の制作が当初カーモデリングでの面の調整という点で不慣れな事が浮き彫りになる箇所がある為、以降この経験を生かした点の調整を行います。実際にこの経験を踏まえ面が歪むような手数を減らし制作したものが次の作品となりますので是非ご覧ください。

自己採点

87

points



Creation time

25days
7/2022

Format

Still image

Tool



Theme

以前制作したZ33の反省を活かし、再度カーモデリングに挑戦しました。

モチーフはホンダ Civic EK9の鈴鹿ワンメイクレース仕様、今回の制作は今後動画で使用する事を想定し内装やリアから見える腹下、タイヤの隙間から見えるサスペンションなど見える箇所は全てモデリングしています。

内装は競技車両の為ドンガラ(内装無し)で制作し動画でのカメラワークに合わせたテクスチャリングとノーマルの作成を行います。

モデル、テクスチャのリファレンスはワンメイクレースに参戦した同車種の出光車両です。



Self examination

Mayaを使用したモデリングに慣れ始め、細かい部分へのこだわりが出せるようになって来たと感じた作品です。この後本提出へ向けテクスチャリングと、UEを使用したシェーダーを通しスバル BRZのアニメーションCMに似たテイストの動画に仕立てる予定です。

今回の制作ではパーツごとにモデルを分け今後破損させる事なども見据えた制作が出来た点もどの作品での成長だと感じています。

自己採点

90

points

UI

HELLO CAURSE

49-50

Information panel

51-52

HELLO CAURSE



Creation time

11days
11/2020

Format

Mobile



Tool



Concept

車が好き、ドライブが好きなユーザーが普段は行かないドライブスポットを安全かつ快適に走行する手助けとなるアプリとして制作しました。アプリを通して新たなドライブスポットを発見し、事前に道の詳細を把握することでより楽しいカーライフを送って貰う事が狙いです。ナビ+SNSといったテイストで制作を進め「SNSで見たこの写真の場所に行きたいけど場所や道がわからない」という悩みからこの制作をスタートしました。

How to use



ドライブルートや行き先で悩んだ時

このアプリを使用すれば好みのルートに安全に選択出来ます。

お気に入りスポットも写真や情報を共有する事が出来ます。

Commitment

このナビアプリが他と違う点はただ目的地までの経路として案内するのではなく、ドライブとして運転を楽しめるルート案内する事で「移動を楽しむ」にこだわった点です。

また運転初心者や土地勘の無いドライバーが事前に道幅や運転難易度を知る事により、自身の運転技術に見合ったルートを選択できる機能が売りとなっています。

機能等を考案する際はあくまでスマートフォンアプリであることから走行の操作を促すようなアプリとなってしまうよう配慮しながら制作しています。



1 ルート / 目的地を選択する。

ただ目的地へ向かうのではなく、他ユーザーが投稿したドライブが楽しくなる経路を選択する事で移動をより楽しみ車を好きになる事が目的のアプリです。ただの機械ではなく愛着を持ちやすいという車独自の性質に着目しました。

2 道幅などが確認出来る

ドライブを楽しむ為のルート選びでネックとなる道路の道幅が、自身の車両イラストを元にわかりやすく確認が出来ます。またルートを投稿したユーザーの写真や情報を元に道をイメージでき、アプリを使用するユーザーの不安を可能な限り事前に排除します。



3 同車種のルートをチェック

同車種のユーザーをフォローする事で同車種や類似車種他ユーザーがどのようなルートを走行しているのかをチェックし、より自身に適したルートを選択することが出来ます。また車好き同士の文化「ヤエー」の交流を狙う事が出来る点もこのアプリの面白い点です。



Self examination

大学時に授業で制作したUIで、UI制作としては3作品目となります。デザイン的には機能の即したシンプルさで知りたい内容は一眼でわかるよう心がけましたが、画面としての高揚感やまとまりはもう一押しと感じています。

自己採点

81
points

INFORMATION PANEL



Work assistance



国立科学博物館

National Museum of Nature and Science

Creation time

60days

7/2019

Format

iPad



Tool



Task

科学に纏わる物や研究を展示されている国立科学博物館ですが、数ある展示スペースの中には学芸員の方も満足が行っていない箇所があります。今回は自分自身でリサーチしたそういった箇所を改善する事が課題となり、私は系統広場にあるインフォメーションパネルに着目しました。今回の課題は実際に変更をするとなった場合のコストを視野に入れ制作する条件があった為、あくまでデザインとしての改善をメインとした課題内容でした。

Problem

系統広場は入場してすぐの場所にインフォメーションパネルがあり、そこでキャプションを確認すると展示物までの案内が床の発光を通して現れる仕組みになっています。

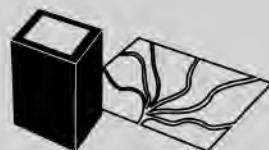
しかし来場者はこの仕組みに気付かずただキャプションなしで展示物が並んでいると勘違いしてしまう点が問題点です。

この問題を低コストで解決する為当制作ではインフォメーションパネルの画面内UIをデザインし入場後、目を引くと同時に内容も理解しやすくする狙いを持って制作しました。

How to play



パネルを使用し気になる動物を確認。



動物を選択すると地面の案内板が光ります。



案内板に沿って歩くと展示に辿り着きます。



Design

操作に関わるアイコン配置はパネル本来のUIを踏襲した配置とし、プログラム関係に大きな変更が必要無いようデザインしています。

詳細(キャプション)部分は言語設定が可能ですが、日本語設定のままでも展示物のサイズや重量、生息地は理解が出来るイラストを多用する事で小さなお子様でも意味がわかるよう意識しています。

Self examination

元がある物の仕様変更という形で制作を行う課題だったので手をつけられない箇所もありますが、問題解決へは繋がり最終講評でも博物館側の要望に沿った制作となりました。

自己採点

83
points

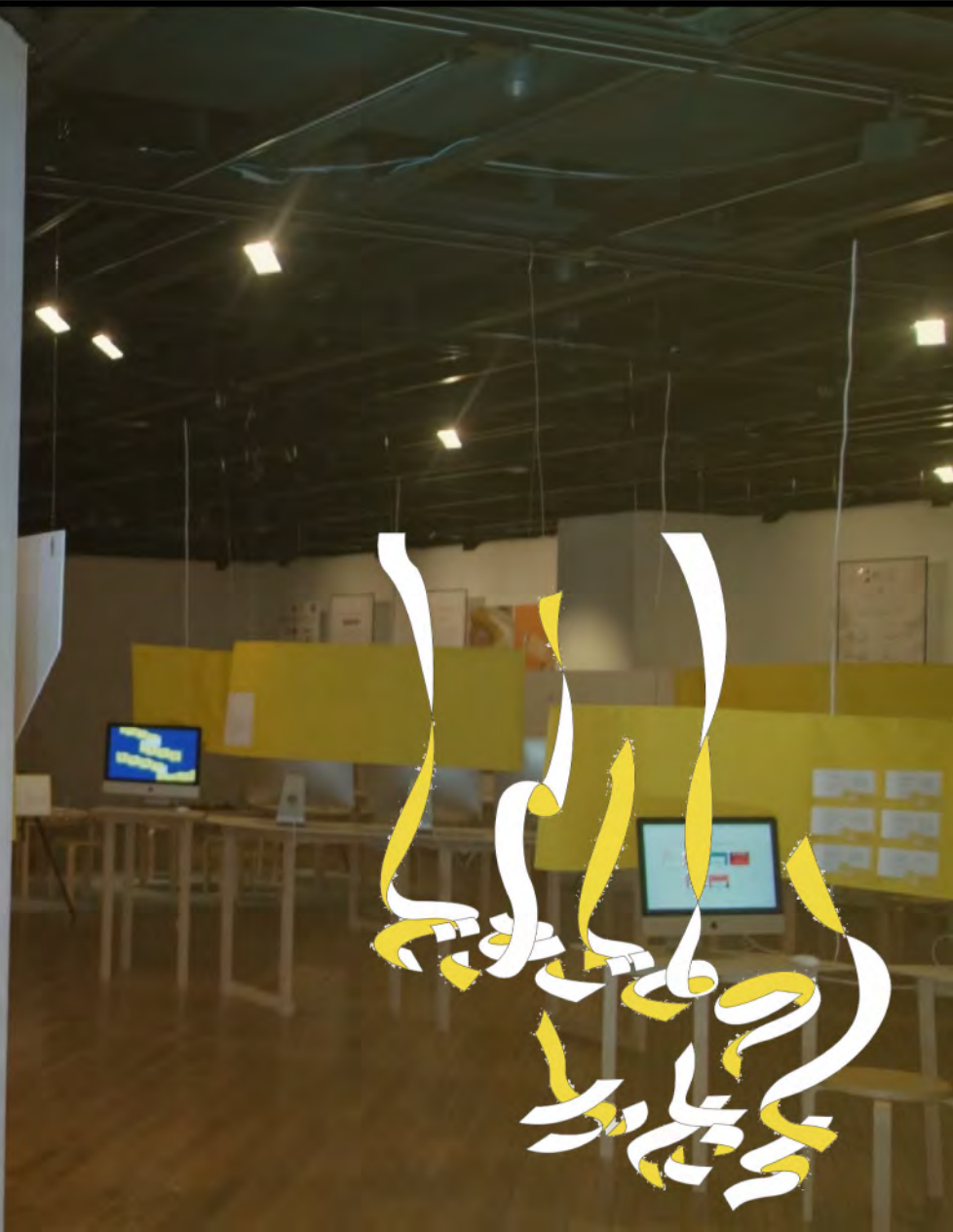
**Other
works**

できごとのかたち展

55-56

Sticker

57-58

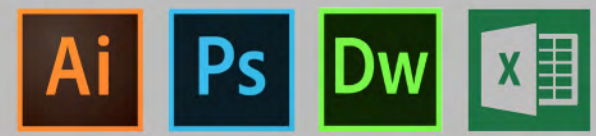


Creation time
 90days
 11/2018-1/2019

Format
 Exhibition



Tool



<http://www.idd.tamabi.ac.jp/design/exhibit/c19/>

Concept

在籍していた多摩美術大学情報デザイン学科にて毎年行われる成績優秀者の作品展示会「できごとのかたち」に1年次で出展させて戴きお世話になった為、自身が3年の際に運営として参加させて頂きました。

展示運営は全員が同期の約30人ほどでグループワークとして行いました。私たちの代では展示の名前から「リボンの落ちる様」を全体のデザインコンセプトとして計画をしました。

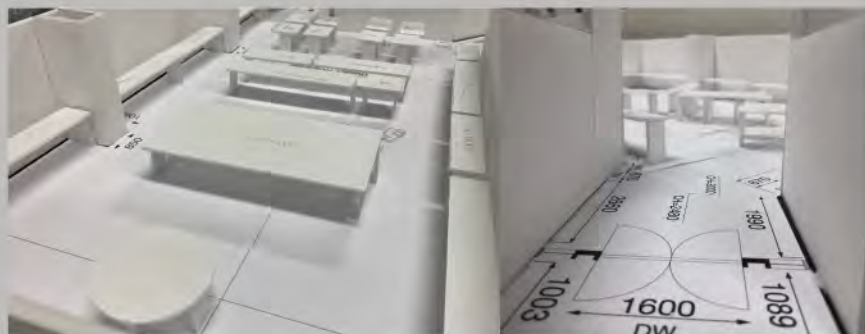
展示会場は六本木 AXISビル 4Fの AXISギャラリーとなります。

My work

今回の展示はベースとなる企画やデザインの方向性、出展者の選考を全員で話し合いながら行い、その後10人程度の小グループに別れて分担作業を行いました。

私は企画段階では書記として参加し、その後展示台のデザインや制作をメインに行うグループで参加させて頂きました。

展示台は会場の模型を制作後、大まかな出展物のサイズを模した模型を配置し各作品の展示場所を決めそれらに合うサイズで制作を開始、その後作品サイズ事に汎用性を持たせる為扇状デザインの天板とそれに合う長方形天板を作成しました。



Self examination

今回の展示は展示作品がメインとなる中で主張しすぎずもまとまったデザインとなり、クオリティ確保もですが実際来場して頂いたお客様が楽しめる仕掛けも出来ました。

自己採点

87

points

STICKER



Concept

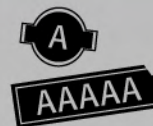
ロゴや文字、グラフィックデザインの練習として日頃からステッカーの制作と販売をしています。依頼は主に自動車関係がメインとなりました。

Creation time

1work/1-4days
4/2018-Current

Format

Sticker



Tool





Postscript





Self introduction

59

Foundation

60

SELF INTRODUCTION




小坂三四郎
 <Sanshiro Kosaka>

経歴・動機

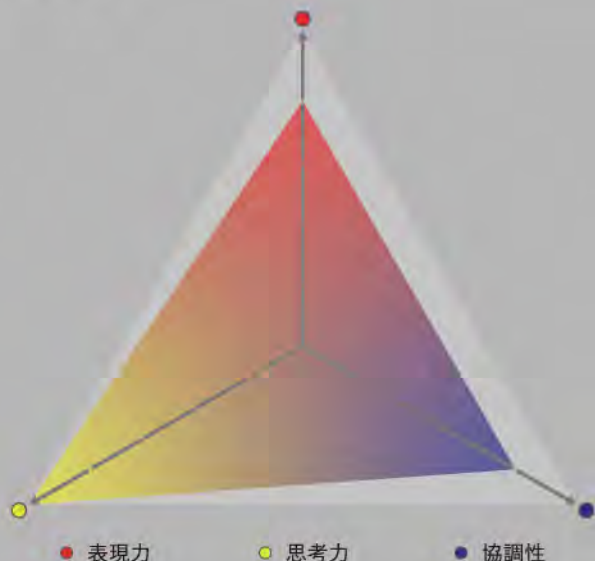
1998年10月11日生まれの23歳です。
 多摩美術大学卒業後は在学中に欲しいと感じた3Dの知識と技術を学ぶ為専門学校へ再進学をしました。
 大学ではモバイルアプリ向けUI/UXを専攻し、以降よりグラフィカルで個性の強いゲームUIに興味を持ちました。そんな中近年主流の3DCGやVR技術を生かしたUIを作る事が出来れば面白いと考え現在は3D表現を学んでいます。大学進学前は元よりグラフィックに興味があった為就職活動では主に2Dでのデザインをメインとした職種を積極的に志望しています。

- 玉川学園高等部に入学
- 洋弓部で部長になる
- 玉川学園高等部を卒業
- 多摩美術大学情報デザイン学科に入学
- 芸術祭実行委員の局長になる
- 多摩美術大学情報デザイン学科を卒業
- 東京デザイナー学院3DCG専攻に入学

ソフト

Ai ██████████	Pt ██████████
Xd ██████████	M ██████████
Ps ██████████	 ██████████
Lr ██████████	W ██████████
Pr ██████████	X ██████████
Ae ██████████	P ██████████

スキル

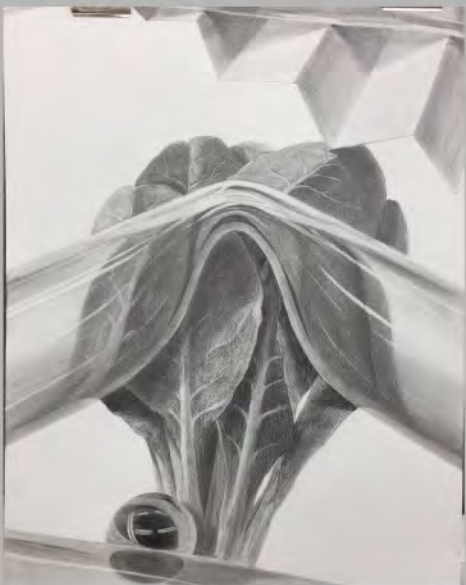


趣味・性格

人と会って会話することや新しい事に挑戦する事が好きな陽気な性格です。
 周りの影響で新たな趣味に挑戦する事が多く、趣味で繋がった初対面の方と接する事が多い為仲間内はもちろん初対面でも気さくに接することが出来るのが私の良い所だと思っています。
 主な趣味はサバイバルゲームに9年ほどはまっており、ここ最近は4年ほど車にはまっています。
 車趣味は主に整備やカートでのタイムアタックがメインで、そこから派生してバイク弄りやオートキャンプにも友人達と没頭しています。
 個人制作のステッカーやアクリルスタンドも車関係で知り合った方々からの制作依頼がメインとなっており、イベントやオフ会で配布するステッカー制作も行いました。



Foundation



Comment

課題内容は全て志望校であった美大入試に即した内容となっています。デッサン制作方法は予備校の方針で鉛筆と消しゴム以外使用禁止のためガーゼ等は使用していません。私はデッサンより色彩構成に特化していたためこの場では色彩構成の方も掲載させていただきます。入試合格作品は右から2列目の2作品になります。

Thank you !!