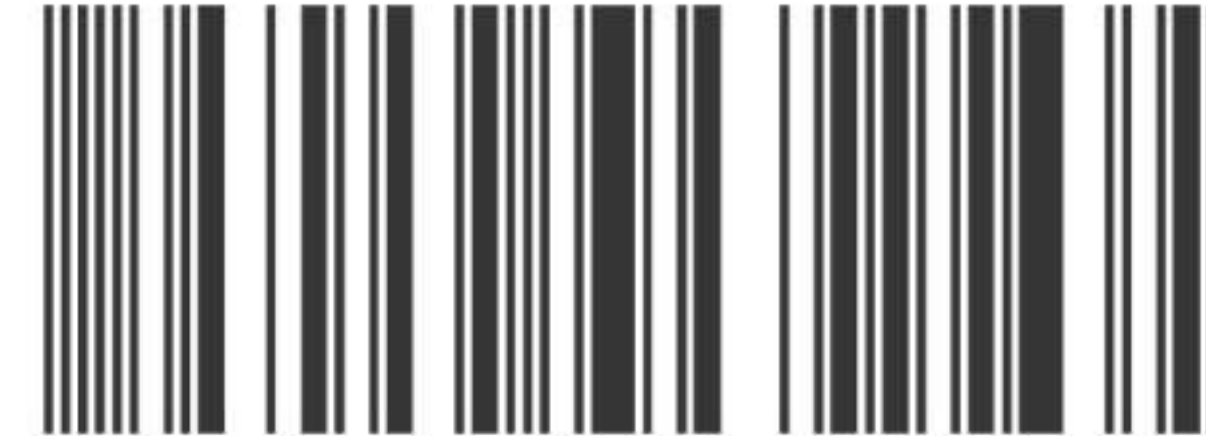


PORTFORIO-812-332-112  
C0032



178297834949382



938897591975290

# PORTFORIO

## 作品集

この度はお忙しいなか目を通して頂き  
ありがとうございます！

このポートフォリオはまだ試作段階で  
あるため、これからもデザインを試行  
錯誤しながら作品数も増やしていきた  
いと考えています。

もしポートフォリオに関してご感想や  
ご意見がある場合は、これからの制作  
の参考にしようと思っておりますので、ぜひ  
教えていただけるとありがたいです！



ファンタジーユーザーへ届ける  
体験をユーザーへ届ける

ゲームUI  
志望



＊「アソビゴコロくすぐる  
体験を届けたいー」

この度はポートフォリオ  
を御覧いただきありが  
とうございます！吉田恭佑（ヨ  
シダ キョウスケ）と申します。

福岡デザイン&テクノロジー専  
門学校に通い、ゲームグラフィッ  
クデザインについて幅広く学んで  
います。

その中でも特にUIデザインに興  
味があり、現在はいろんな人にア  
ドバイスをいただきながら、独学  
で学んでいます。

私が目指しているのは、多くの  
人にゲームの画面を通してワクワ  
クしたり喜んでもらえる作品を作  
ることです。

そのために、今はいろんなもの  
から影響を受けてクリエイターと  
して成長していけたらと思います  
。



吉田恭佑  
Kyouusuke Yoshida

## SKILL

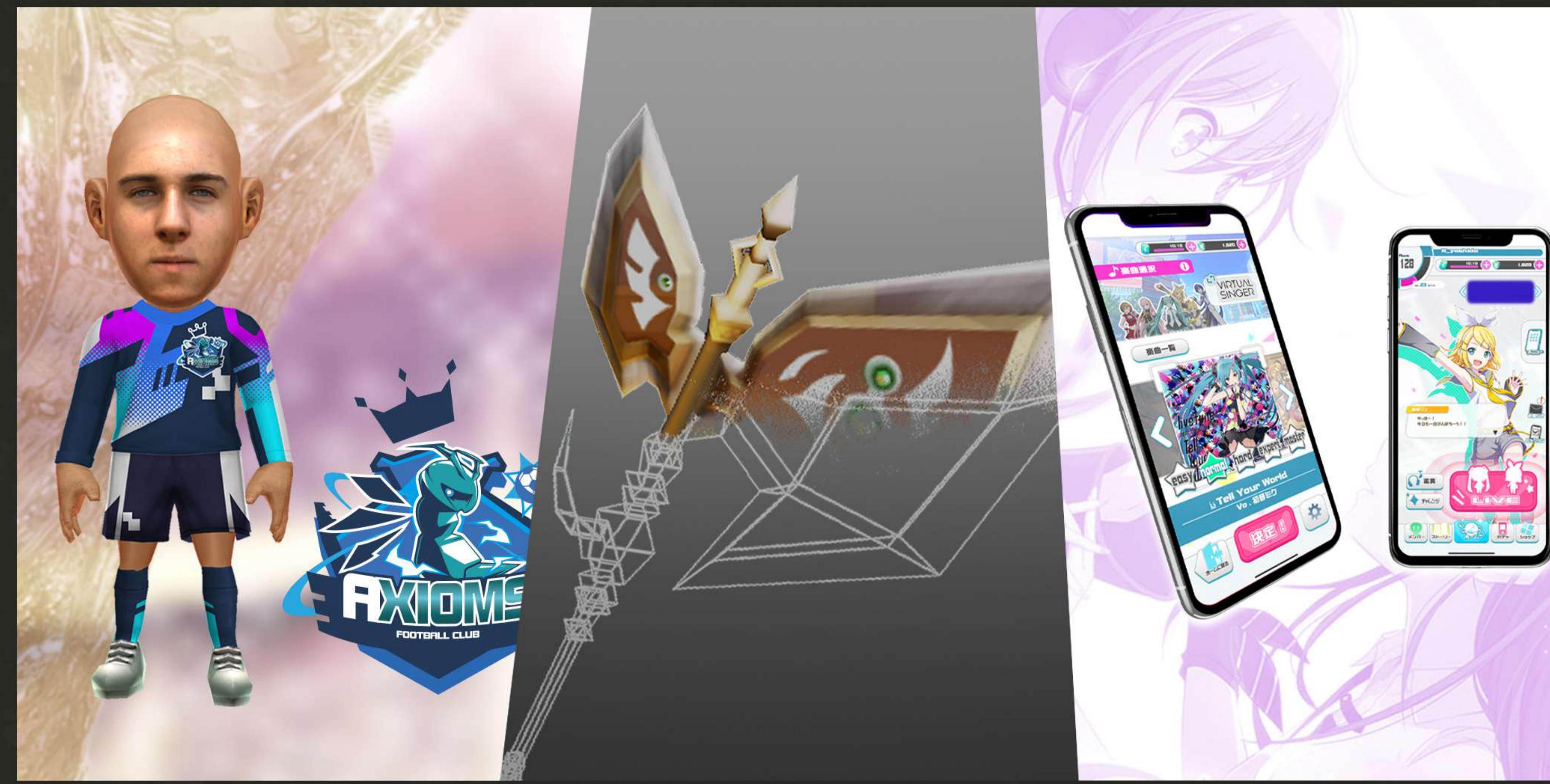
-  ★★★★★ 他人に教える事ができる
-  ★★★★★ スムーズに操作できる
-  ★★★★★ 基礎的な操作ができる

.....  
スキルの熟練度をを★の数で表しました。



# PORTFOLIO 作品集

2022 ver



### chapter 001 UI習作

#### Projekt SEKAI COROFUL STAGE!

- 作成経緯&学んだこと
- ワークフロー
- 画面デザイン
- フローチャート
- 広告バナー制作

### 002 企業課題

#### 誰が為のアルケミスト

- 作成経緯&学んだこと
- ワークフロー

#### プロサッカークラブをつくろう！

- 作成経緯&学んだこと
- ワークフロー

### 002 その他

#### デッサン

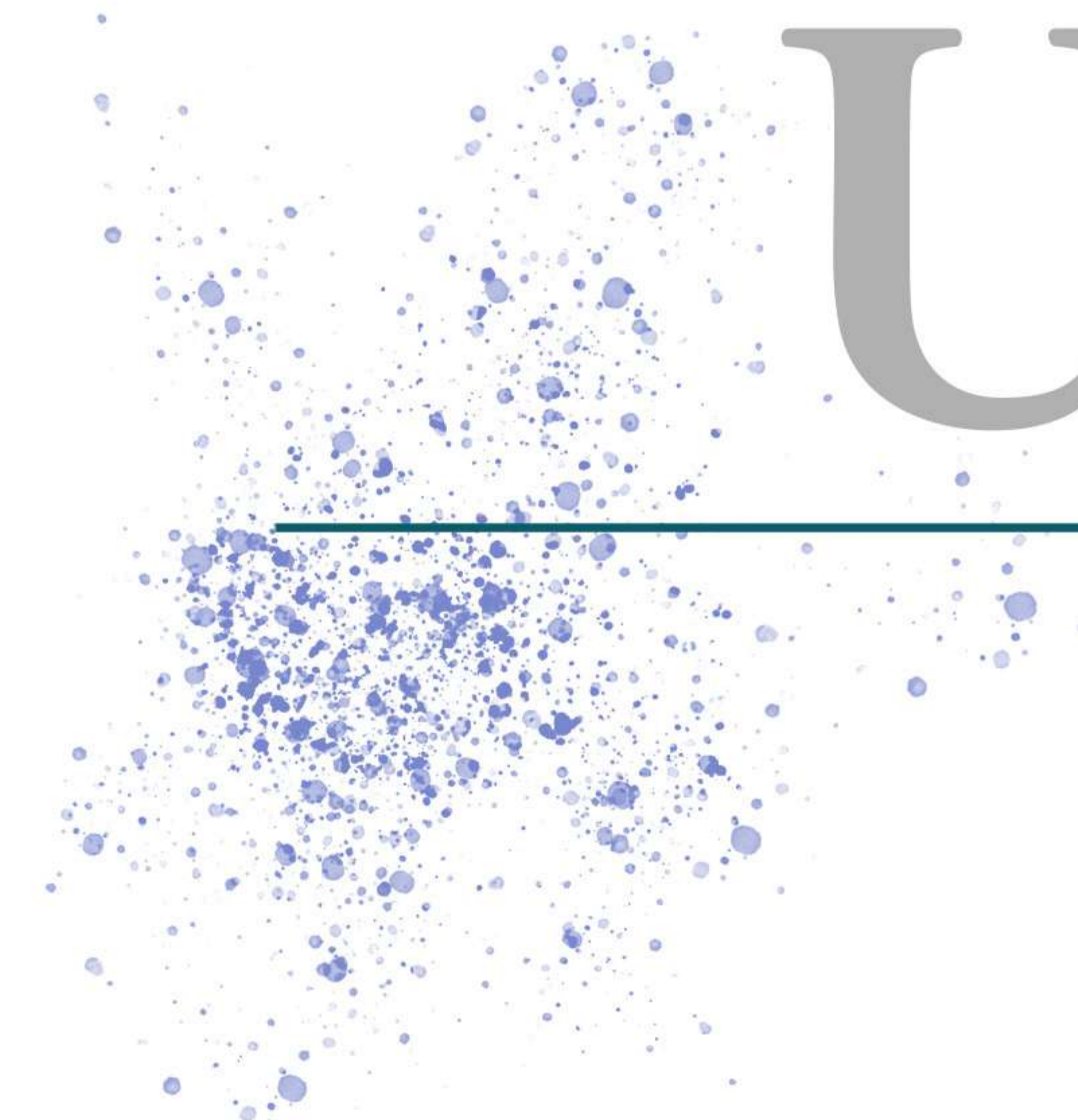
- 石膏デッサン
- パーススケッチ

#### 2Dデザイン



CHAPTER 01

# UI 習作



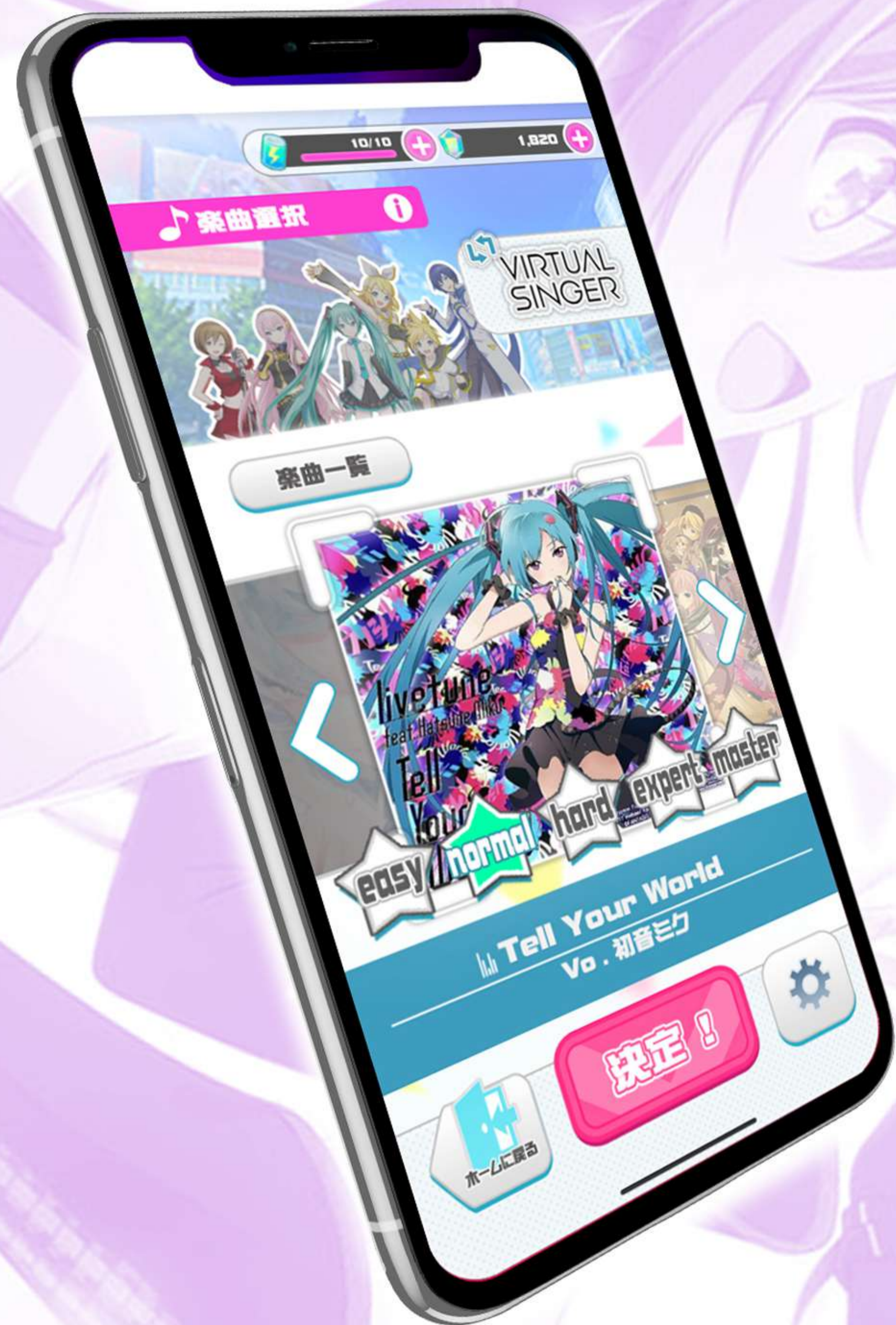
Project SEKAI

# COLORFUL STAGE!

プロジェクトセカイ カラフルステージ!

feat. 初音ミク

HATSUNE MIKU



UI習作作品

## Projekt SEKAI COROFUL STAGE!

ツール: Ps

作成機関: 2021年9月~12月

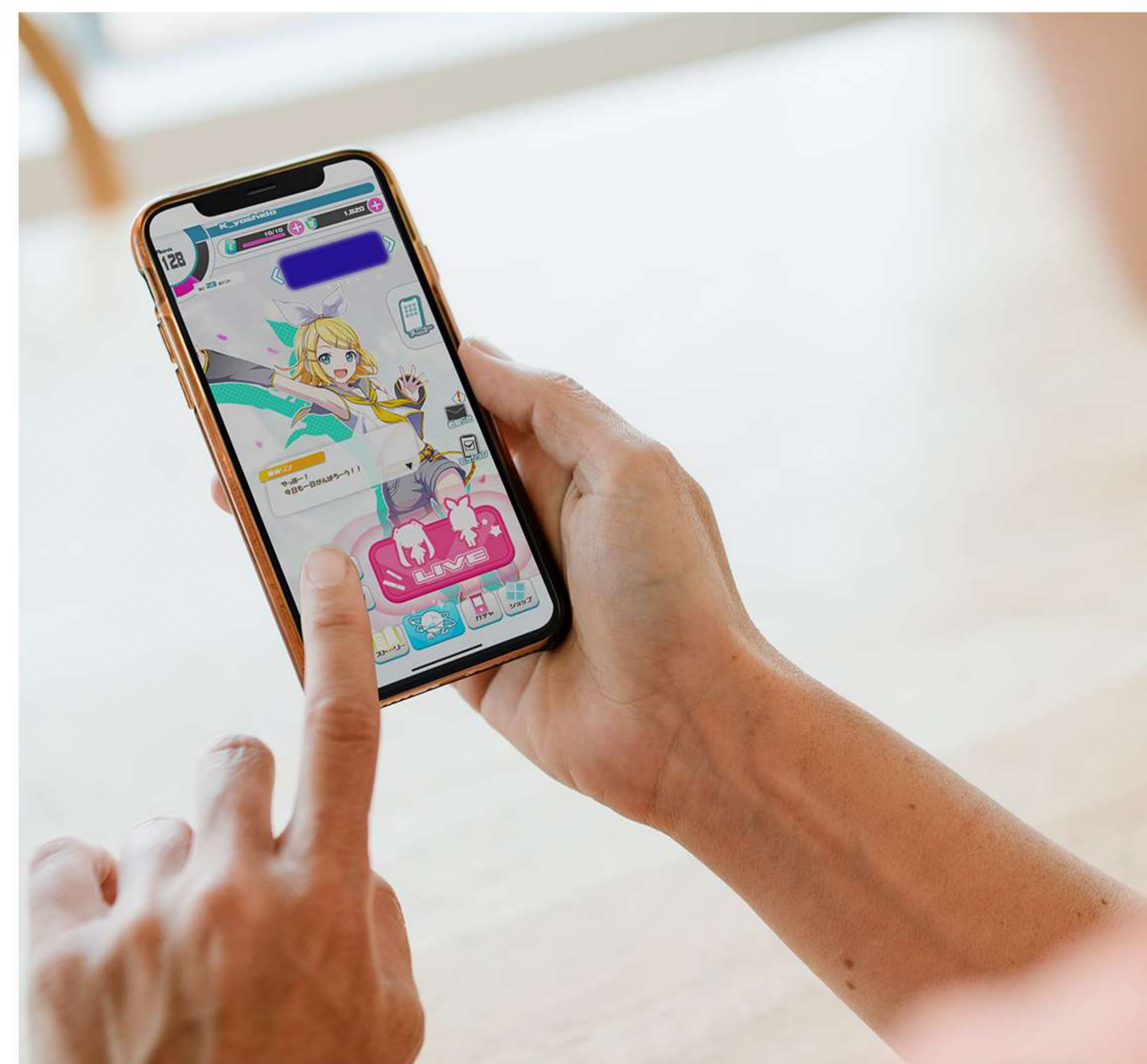
### 制作した経緯

最近ではソーシャルゲームが増えて需要がある分野であること。また、UXデザインを踏まえて勉強したいと考えていたため、勉強の一環として既存のゲームを元に制作しました。

## TOPICS

### TOPIC 01

#### ユーザーにストレスを与えないために

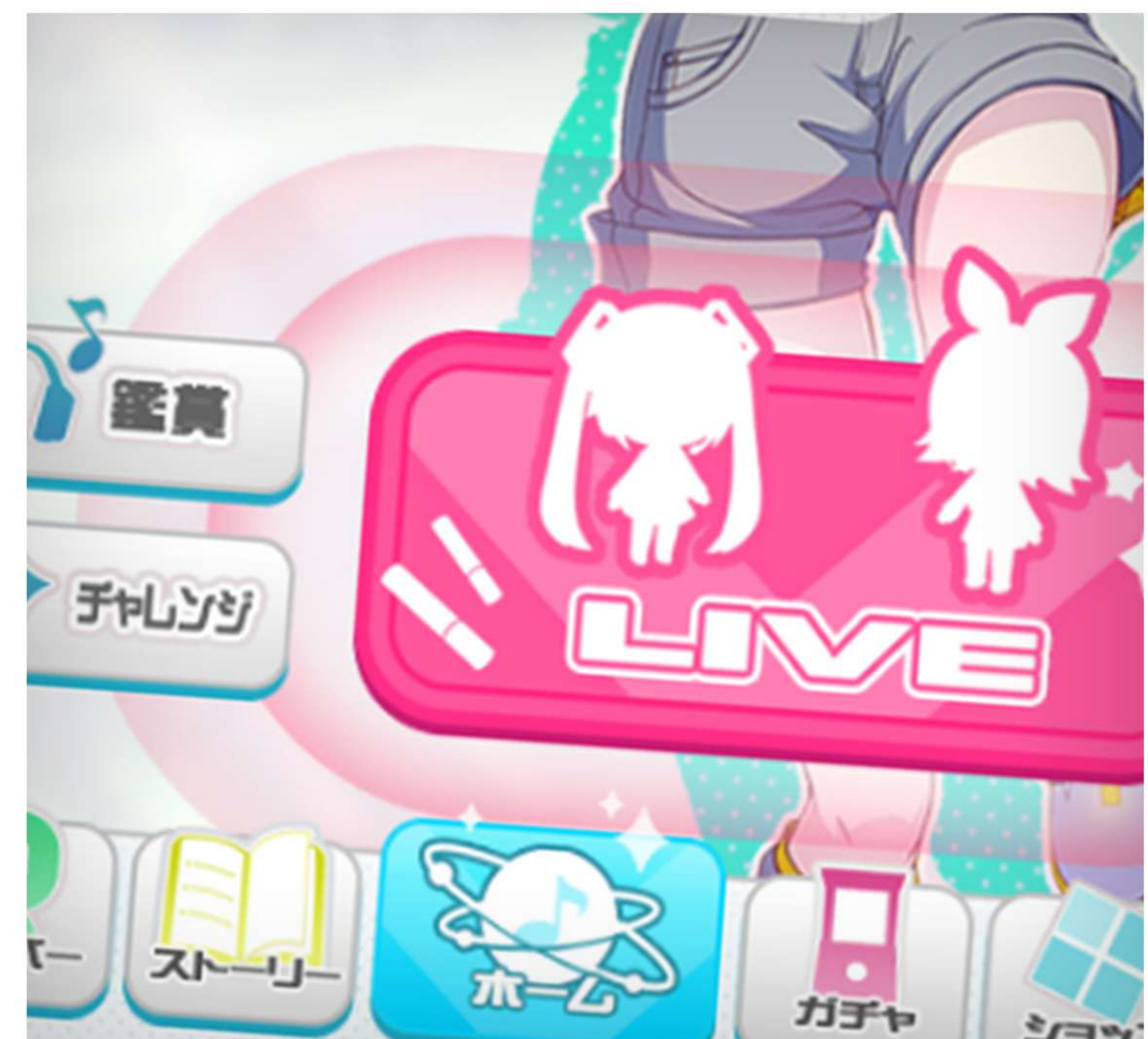


どうしたらユーザーが快適にストレスなくゲーム出来るのかを考えながら制作をしました。どこを一番に目立たせるべきか、よりプレイしやすいボタン配置になっているかなどユーザー目線で物事を考えることを制作を通して学びました。

### TOPIC 02

#### ゲームの世界観にあっているか？

ゲームの世界観にあったデザインを制作しました。音楽ゲームらしさをだすために色は蛍光色を多く使い、ポップなイメージにするためにボタンのシルエットは基本的に角丸で統一するなど、世界観やゲーム性にあったデザインにすることを心がけました。



# —Workflow—

## UI制作

### 1 企画・方向性決め

既存のゲームを元に、このゲームが**縦持ちのゲーム**だったらどうなるのだろうと考え、制作に至りました。

また、**隙間時間にできるゲーム**を想定し、硬すぎないポップなデザインに方向性を決めました。



### 2 ラフ



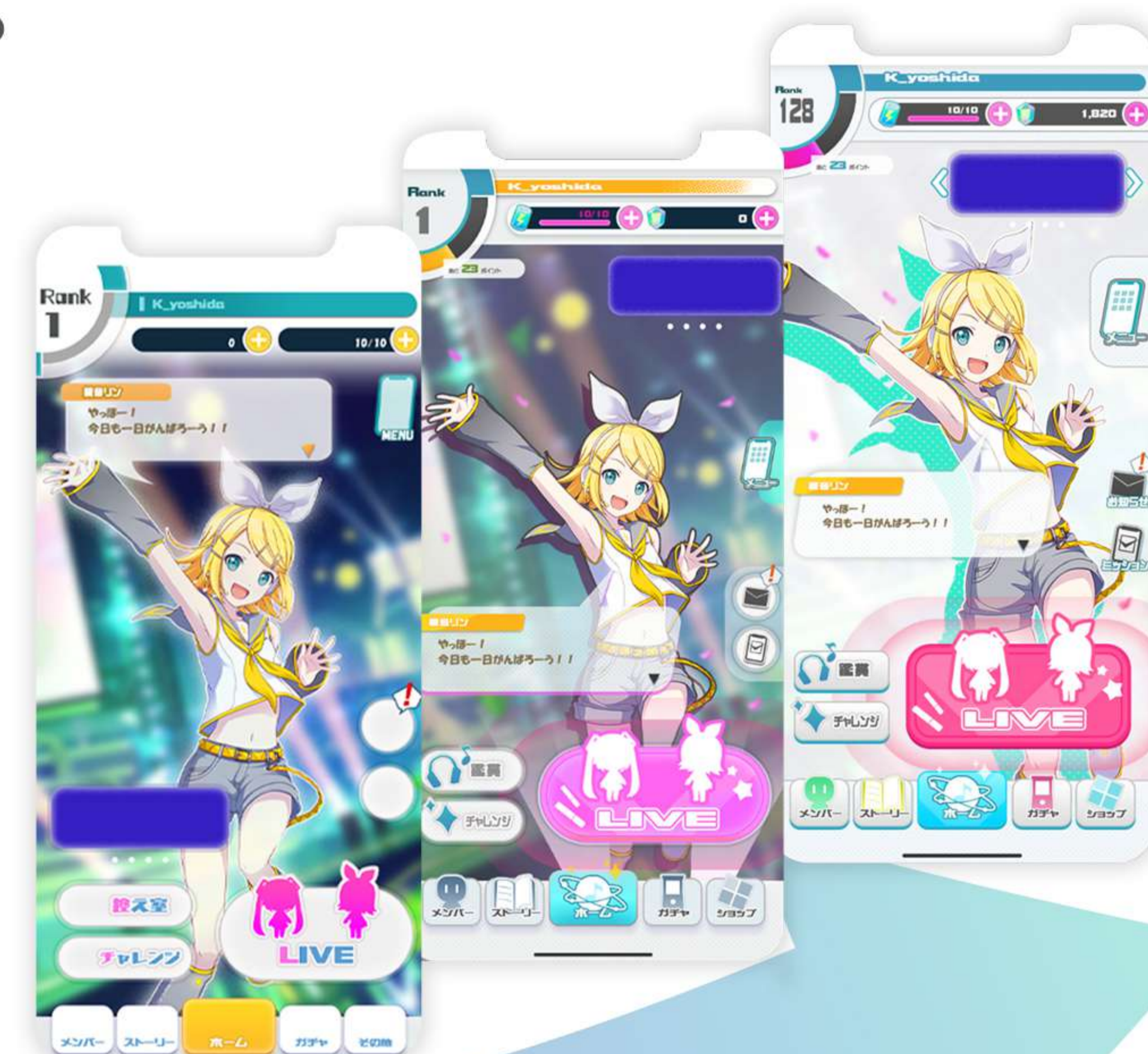
方向性が決まったあとは、まずラフスケッチから始めました。

最初は細かな形や色合いなどは考えず、まずはシルエットで**おおまかな形**を作っていました。

### 3 ブラッシュアップ

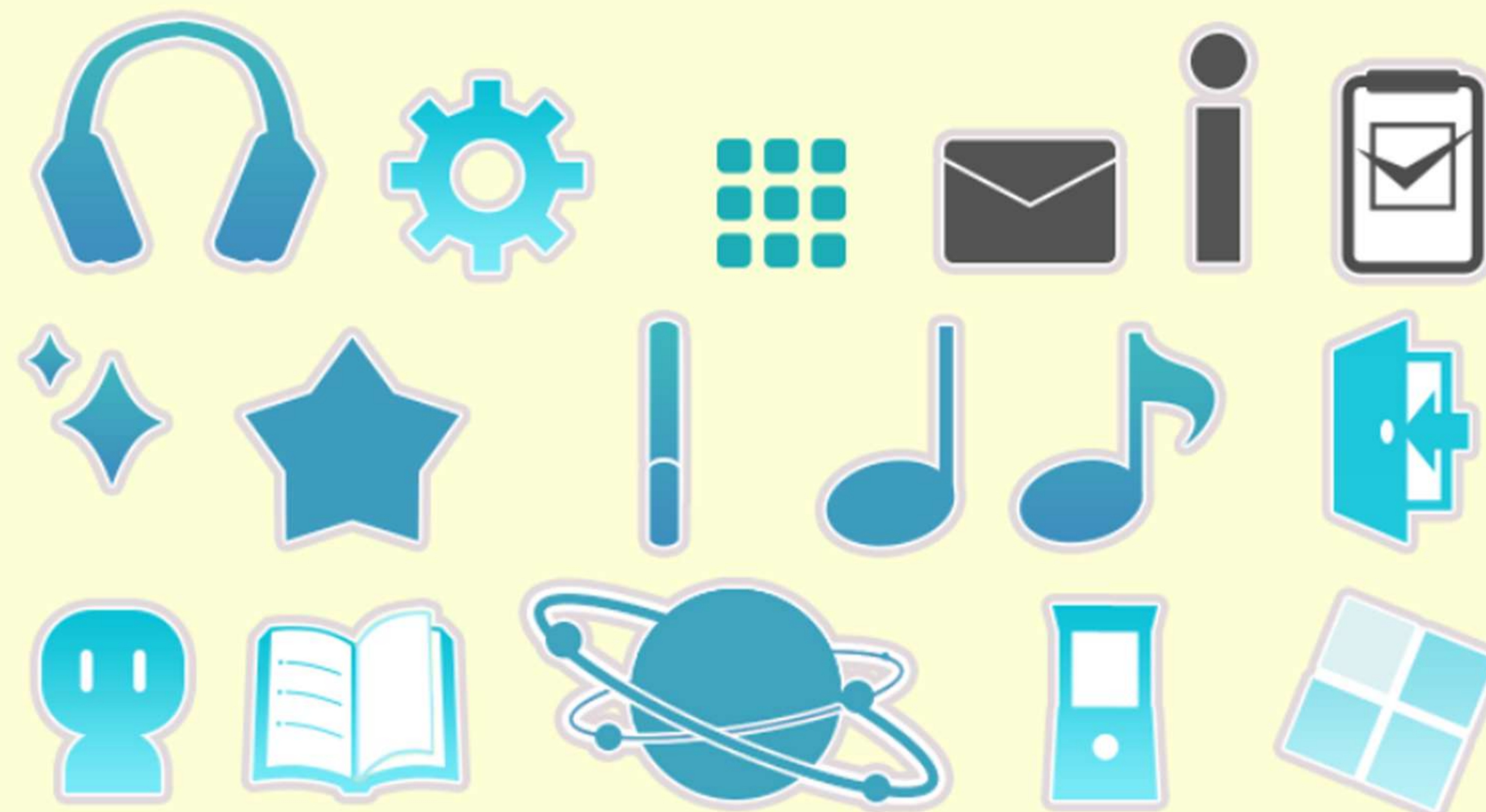
配置がある程度決まった後は、色や細かな形を決めていきました。

そのあとは、先生方や企業の方にアドバイスをもらいながら細かな調整を繰り返しました。

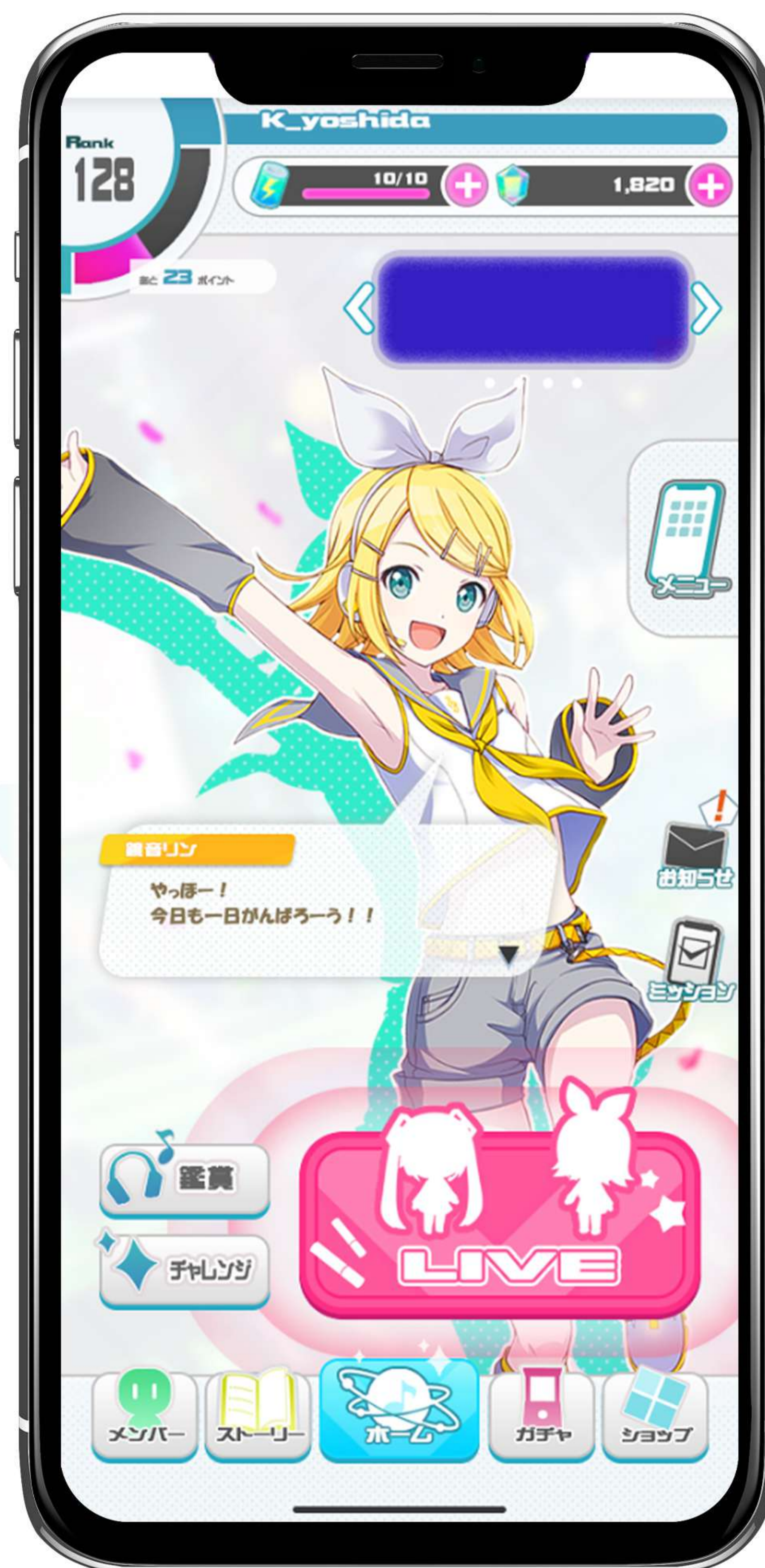


Blush up!

### 制作したアイコン



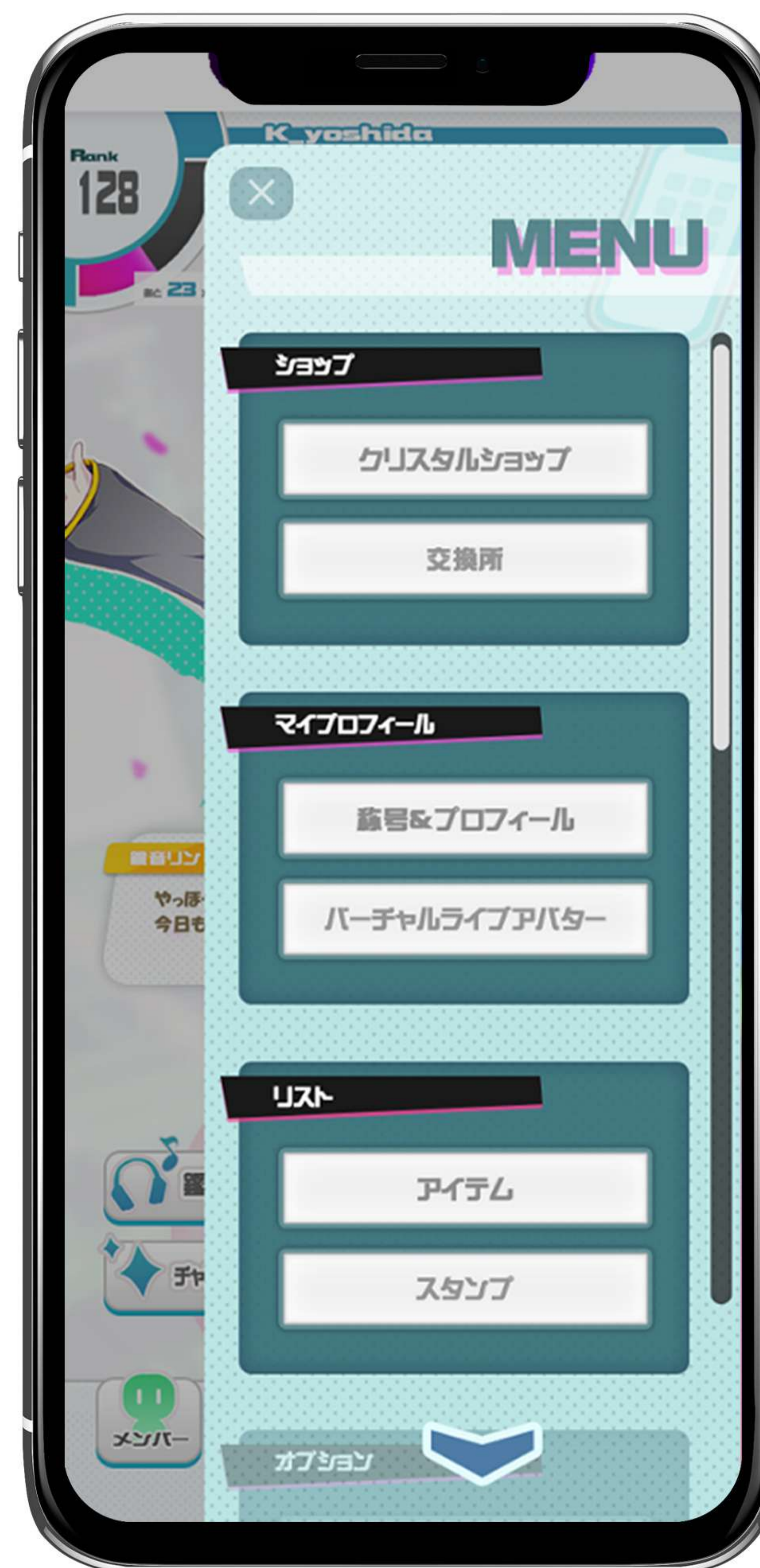
## ◆ ホーム画面



ユーザーがどこのボタンを優先的に押せばいいのか分かりやすいように、形や色合いで視覚的に優先順位がわかるようにしました。一番タップするであろうLIVEボタンは、周りに波紋のようなエフェクトをつけて、より際立つように工夫しました。ボタンはなるべく要素ごとにまとめ、画面の情報のまとまりを崩さないようにしました。

制作時間:約60時間

## ◆ メニュー画面



画面をスライドするか右のライダーを動かすことでメニューを上下にスクロールできるようなデザインにしました。また、メニュー画面に集中できるように、背景であるメニュー画面は暗く明度を落として目立たないように調整をしました。

制作時間:約10時間

### ◆ 楽曲・難易度選択画面



楽曲を選ぶ画面です。指でスワイプすることで画面がスクロールして**感覚的に操作**できるようにしました。また、選択された難易度は、グレーから緑色に変わり選択されていることが分かるようにしました。

制作時間:約50時間

### ◆ 最終確認画面(製作中)



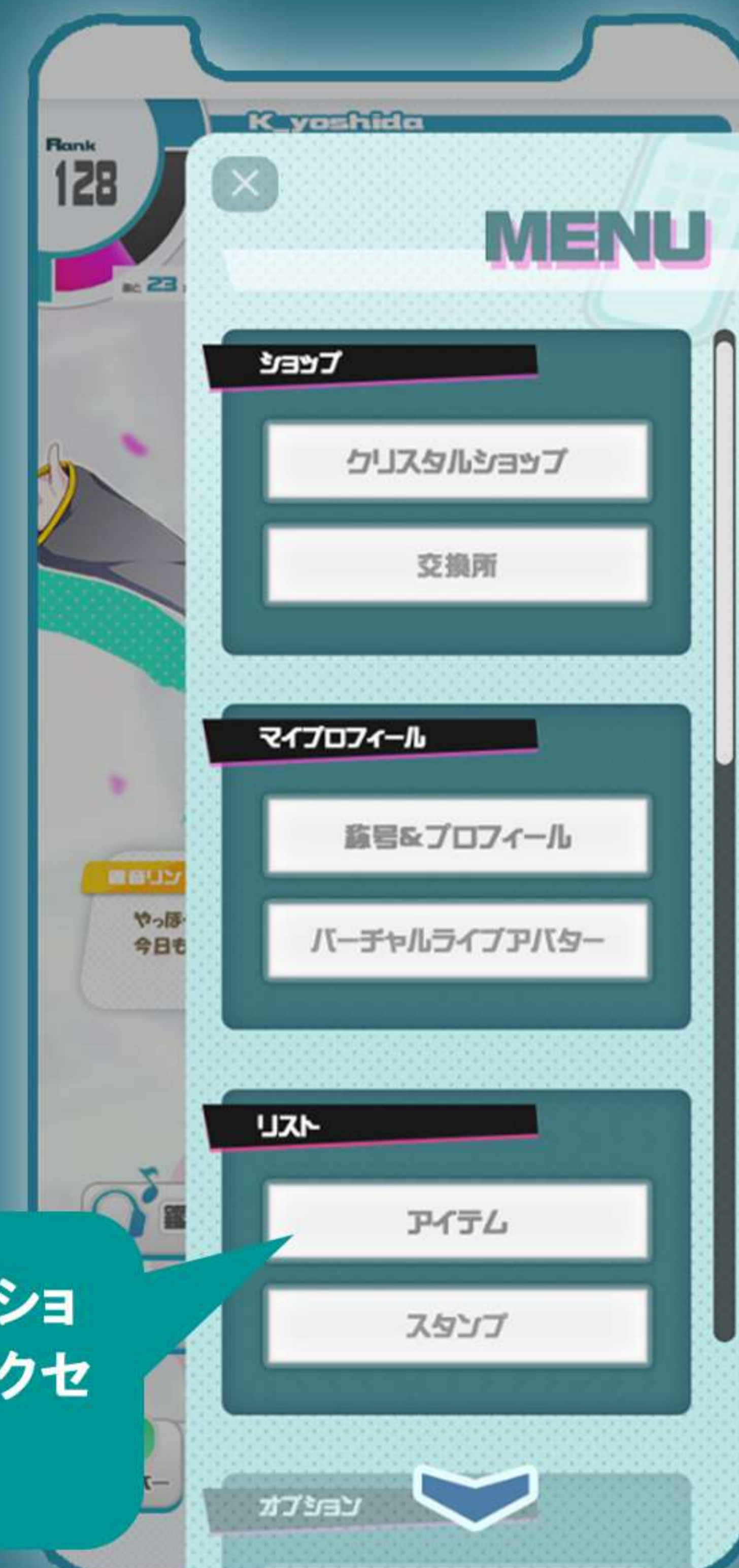
# Flow chart

## ◆ホーム画面



アイテムの一覧やオプションなどの便利機能にアクセスできる。

## ◆メニュー



## ◆楽曲・難易度選択画面



楽曲と難易度を選択する画面。各ユニットを選択すると、ユニットに応じた楽曲が選択できる。楽曲を選ぶ際は左右の矢印をタップするか、指でスワイプする。

## ◆最終確認画面



ここでは、楽曲と難易度を最終確認でき、チーム編成画面にアクセスできる。決定ボタンを押すと、ライブを開始できる。

ライブ画面へ

# TOPIC

ホーム画面からライブ開始前の画面までの流れを想定して制作しました。一連の流れで、次の画面に進む決定ボタンはピンク色で統一したり、よく押すボタンはできる限り下半分にまとめたりして、ユーザーの視認性や操作性を意識して制作しました。



# BANNAR

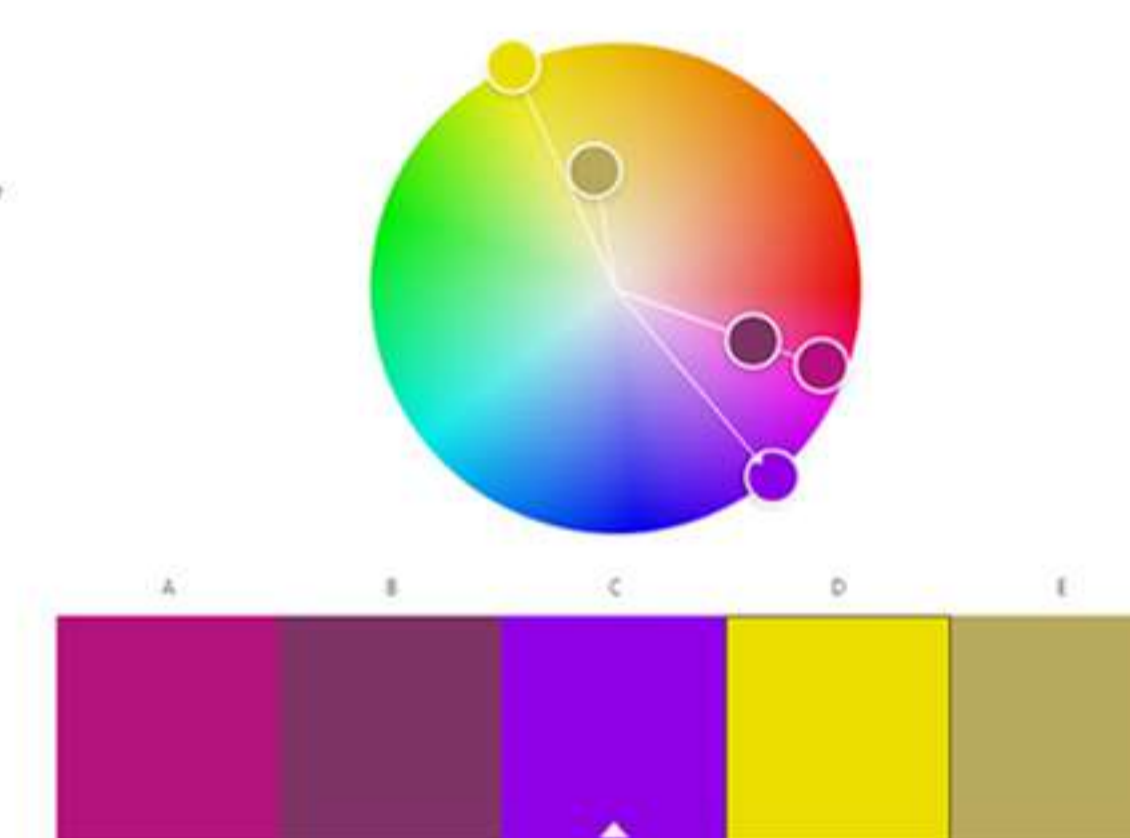
GRAPHIC  
DESIGN

## 広告用バナー



制作時間：10 時間

使用したイラストの色合い  
にあうようにロゴや全体的  
な色合いなどを調整しまし  
た。

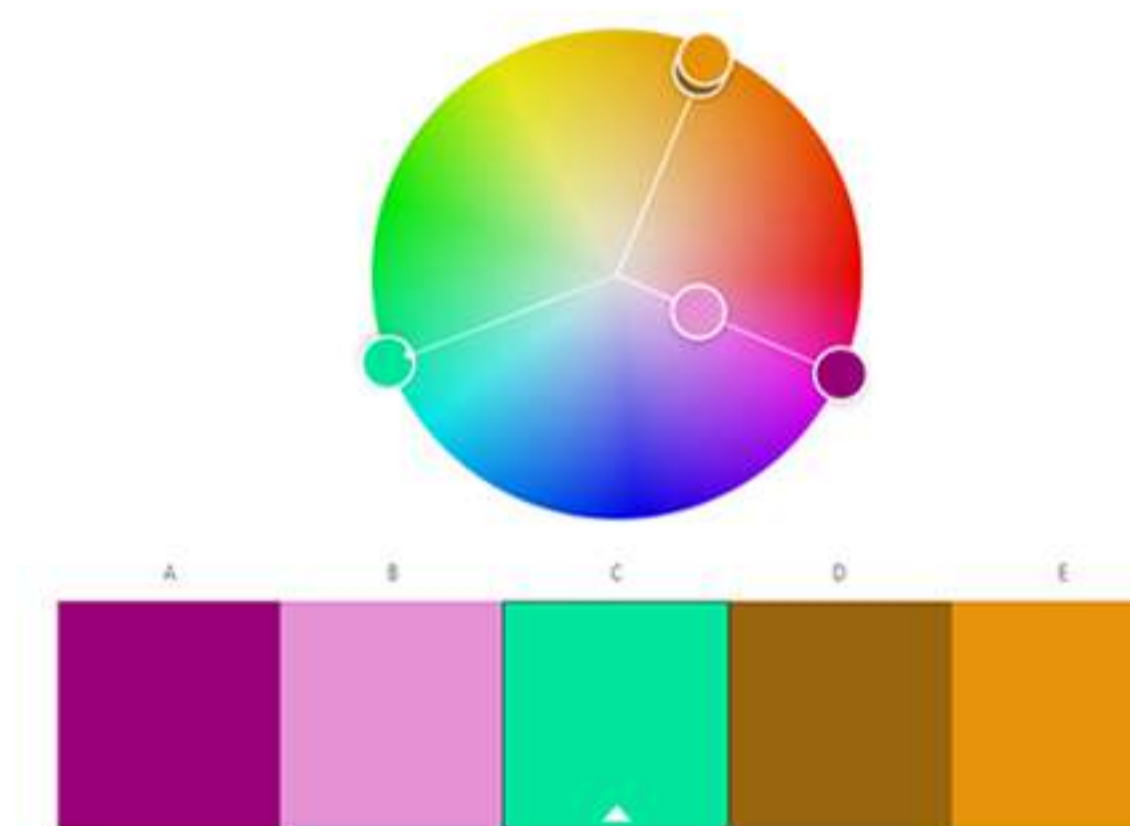


## ホーム画面用バナー



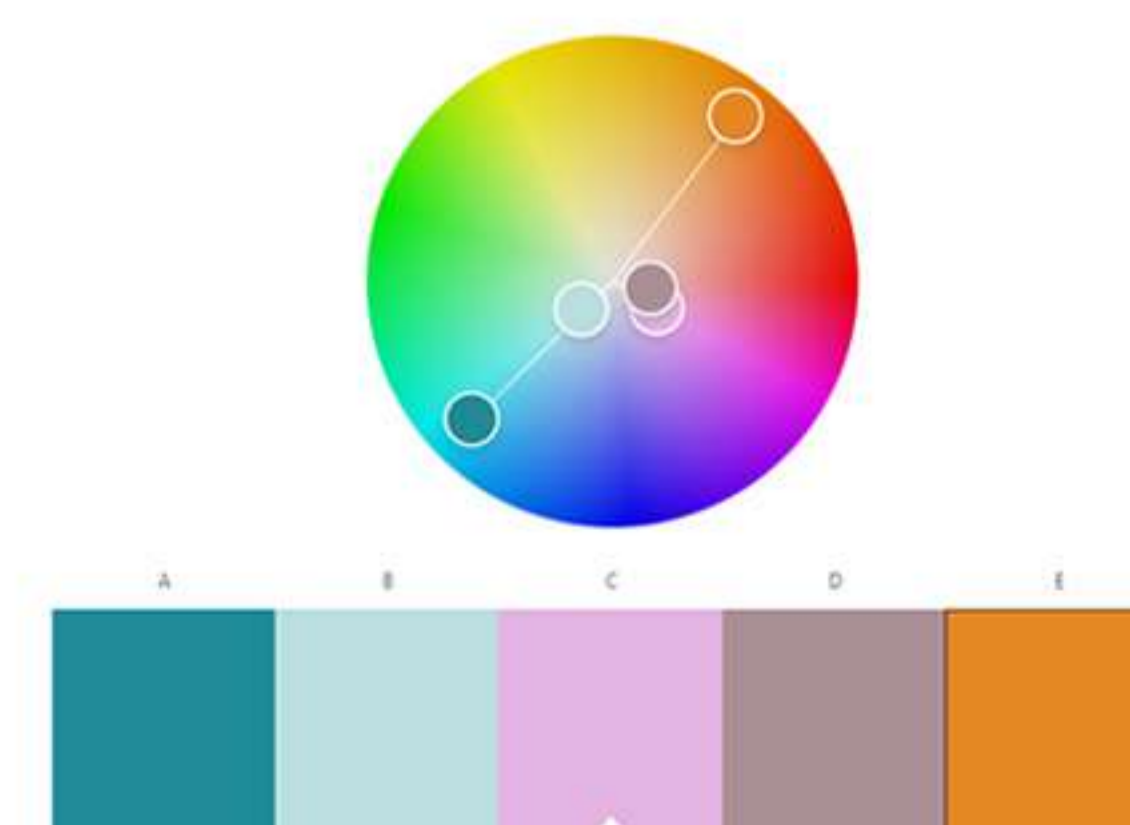
制作時間：5 時間

ビビットカラーを使用する  
ことで、初心者の方に迷わ  
ずに見つけてもらいやすい  
ように配慮しました。



制作時間：7 時間

メインカラーにシアン、一  
番目立たせたいところには  
補色のオレンジを持つてく  
ることで視線を誘導しまし  
た。



## バナー制作

ゲームで実際に表示されるバナーを想定して制作いたしました。広告用と、ホーム画面用の2種類のバナーを制作し実際に画面に配置した際のイメージを作るため既存のゲーム画面に自分が作ったバナーを配置しました。

### ■ ホーム画面に実際に配置した際のビジュアル

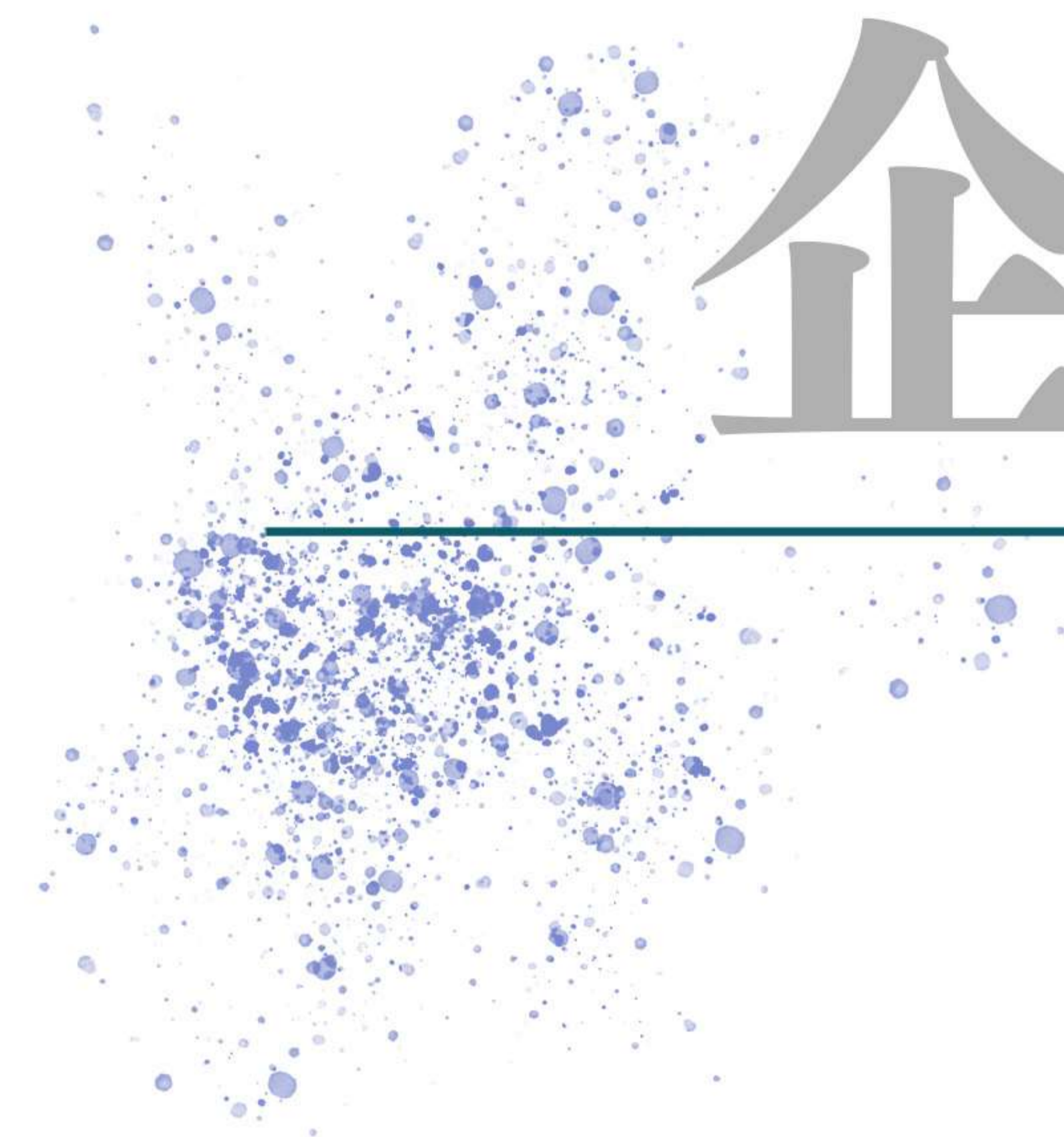


ホーム画面に表示させるとかなり小さく見えてしまいます。そのため情報を絞って作成しました。



CHAPTER 02

# 企業課題





株式会社セガ様より

# ユニフォーム & エンブレム制作

ツール:

作成機関: 2021年10月~11月

## 制作した経緯

いままでillustratorで制作した作品が少なかったため、このエンブレムデザインの課題を通して実践として経験しておきたいと思い制作に至りました。

### TOPIC 01

## デザイン設定にデザインを合わせる



今回のデザインコンセプトはSFをイメージしていたので、デザインの方もそれに併せました。シルエットは**宇宙船の翼**を彷彿とさせるギザギザしたデザインを各所にいれました。  
色合いは、宇宙をイメージして青をメインカラーにしました。

### TOPIC 02

## 現実味のあるデザイン

ユニフォームをデザインする上では現実にいるサッカー選手が着るものなので、**SFのイメージを崩さずに、なおかつ現実味のあるデザイン**を目指しました。  
その際には、現実にある派手なユニフォームを参考にしました。(右図はオフロードバイクのユニフォーム)



# —Workflow—

## 3D武器制作

### 1 コンセプト

「**自由な発想**で作ってほしい」ということだったので、サッカーの枠を越えた面白いアイデアを目指しました。  
**宇宙からきたチーム**をコンセプトとしてはじめ、それにあわせてデザインを始めました。



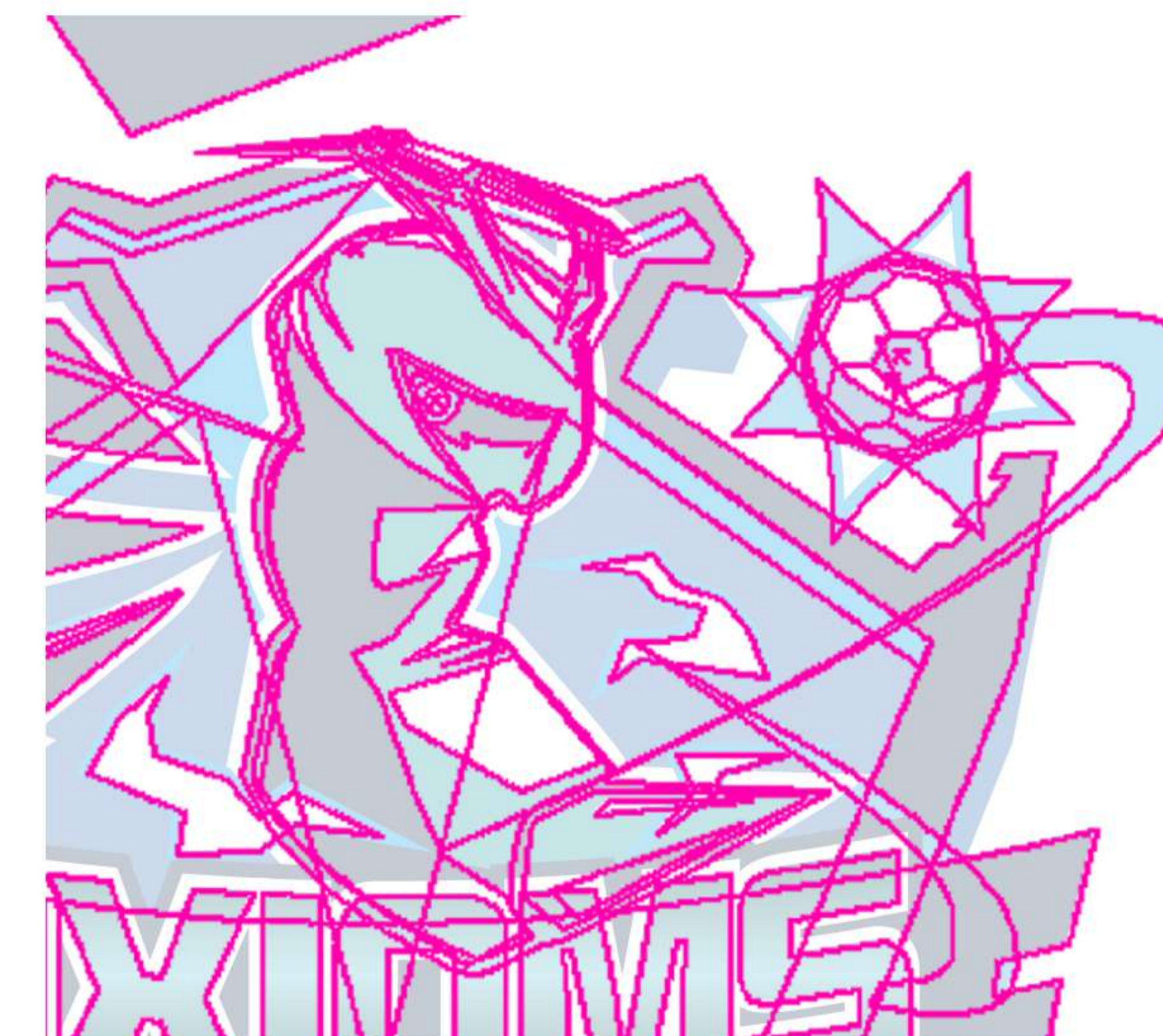
### 2 ラフスケッチ・デザイン決め



コンセプトが決まったあとは、ラフスケッチを始めました。  
その際には、よりコンセプトが強調されるように、「**SFらしさ**」を感じられるディテールをデザインの随所にいれました。

### 3 ベクターデータ制作

デザインが決まった後は、ベクトルデータの作成です。画像データをベクターデータに変換し、データを綺麗に見えるように整理しました。



### 4 ユニフォームデザイン



エンブレムに合わせてユニフォームの制作を進めました。  
ユニフォームには、**グラデーション**や**形の連続**をディテールとして入れて、未来的なデザインに仕上げました。



株式会社gumi様より

## 3D武器制作課題

ツール:  

作成機関: 2021年10月~12月

### 制作した経緯

デザインすることからそれを実際の形(今回は3D)に起こすまでの制作過程を、実践を通して学ぶという目的で制作を始めました。

## TOPICS

### TOPIC 01

#### 限られた条件の中で、どう表現するか？



限られた条件の中でどのような表現が一番適切かを考えながら制作しました。細かい表現よりも全体的な色合いや形の流れを意識しました。

### TOPIC 02

#### キャラクターの頭身にあったデザイン

武器モデルを制作する上では、武器を実際にキャラクターモデルと並べた時に違和感がないように、キャラクターの頭身に合わせて武器のサイズ感などを調整しました。



# —Workflow—

## 3D武器制作

1

### コンセプト

コンセプトを決める上で、ゲームの世界観にあうように心がけ、事前にどのようなゲームなのか実際にプレイして理解を深めました。



2

### 二面図デザイン



コンセプトを決めた後は、まずシルエットから考えたのちに配色決め、MAYAで3Dとして形にするための二面図を制作しました。低ポリゴンなため、できるだけ円形などは使わないようなデザインに方向性を固めました。

3

### 3D制作

二面図をもとに3Dモデルを制作していきました。キャラクターが実際にモーションで動かすため、どの角度から見ても破綻しないように心がけながら、モデル制作を進めました。



4

### テクスチャ制作



テクスチャを制作する上で、質感をきちんと表現できているか気をつけながら制作しました。金属は明暗の度合いがはっきりと分かれていることが特徴なため、テクスチャ表現でもハイライトなどを意識しました。



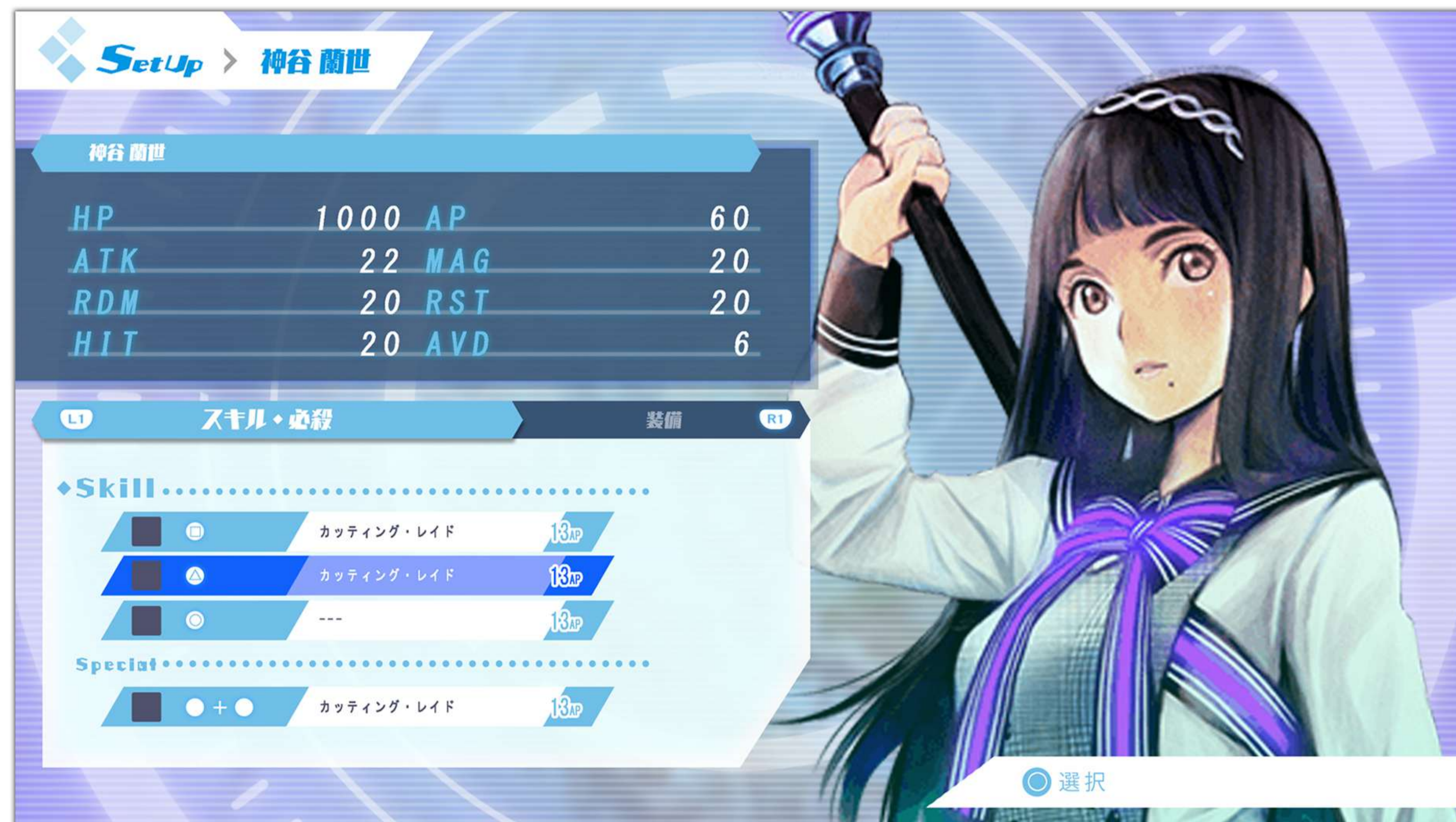
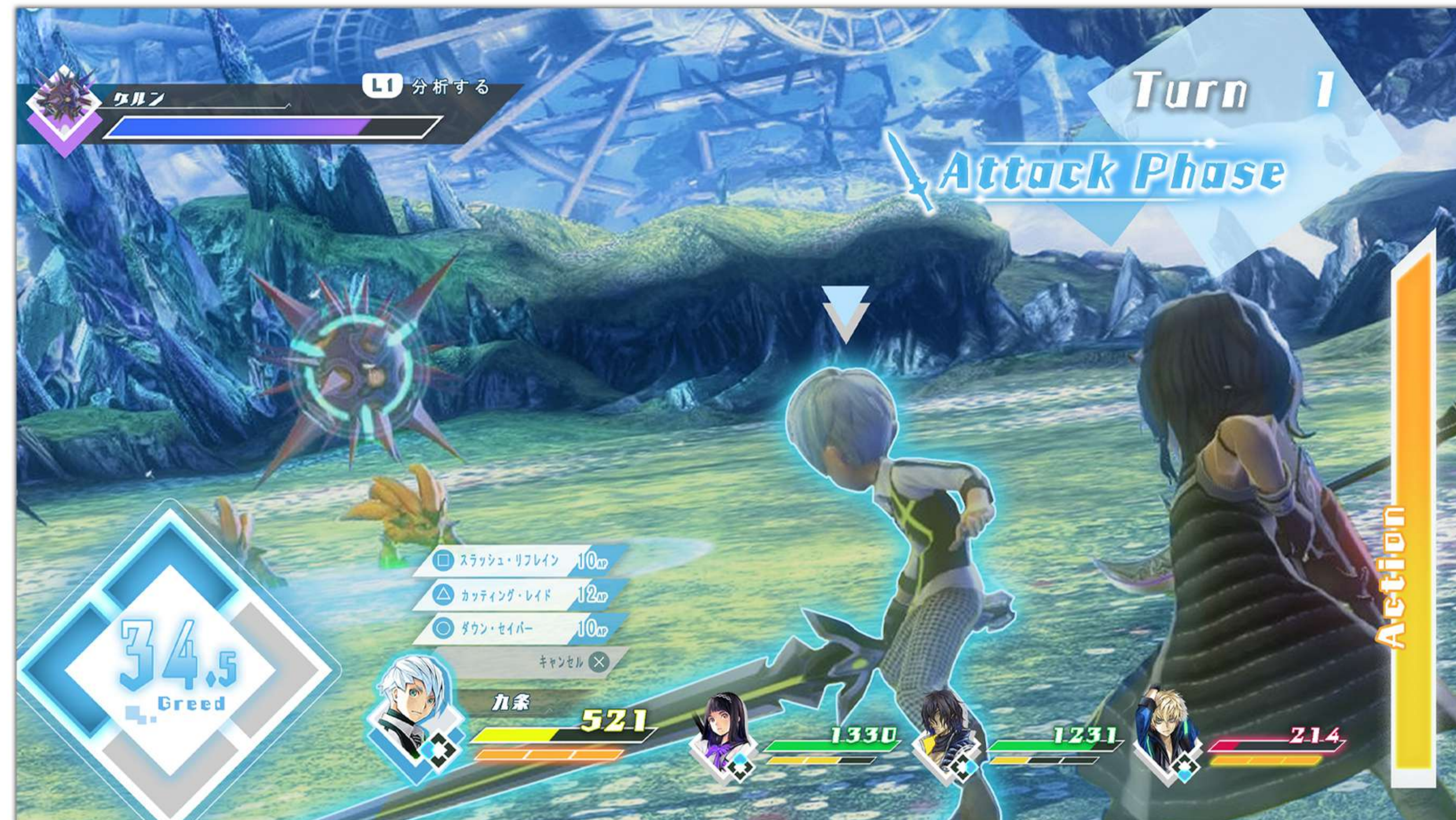
CHAPTER 02

# その他

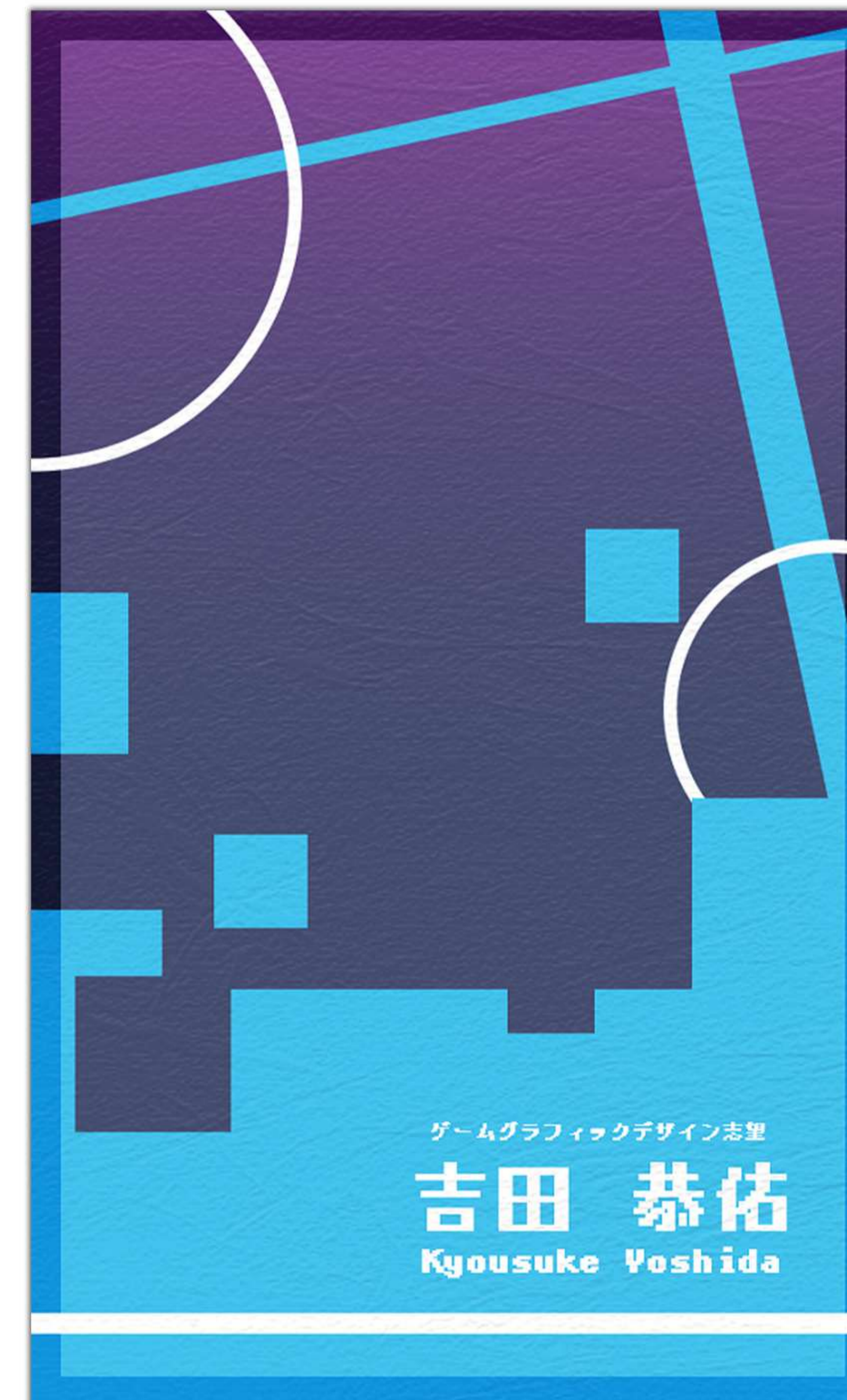


---

# Others



●コンシューマーゲーム風UI



●名刺デザイン





●共同イラストレーション制作  
※背景を担当



●2D背景制作

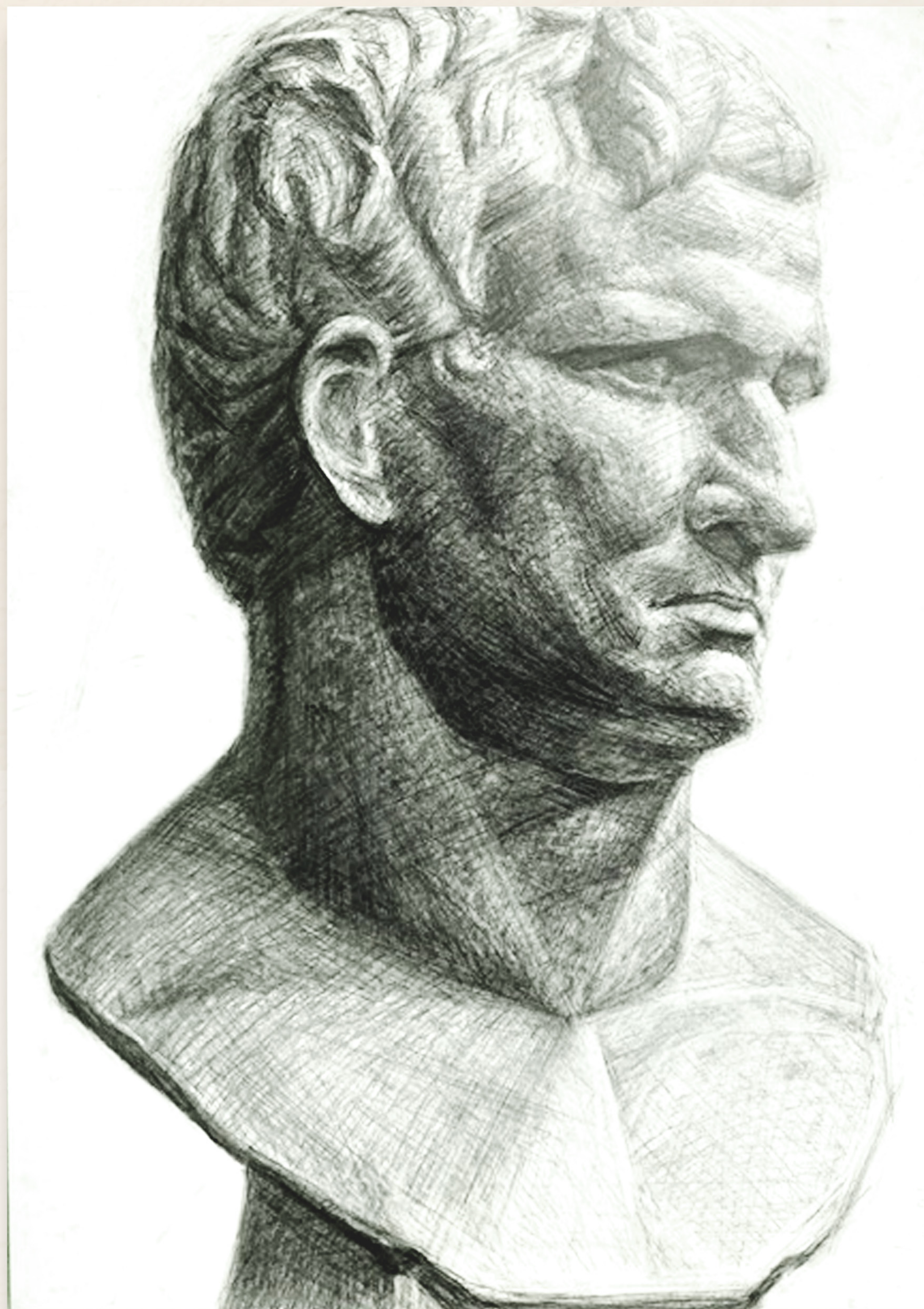


●キャラクターデザイン

# Dessin

アグリッパ像 (三年次)

約40時間



メデイチ像 (二年次)

約50時間



青年マルス像 (二年次)

約60時間

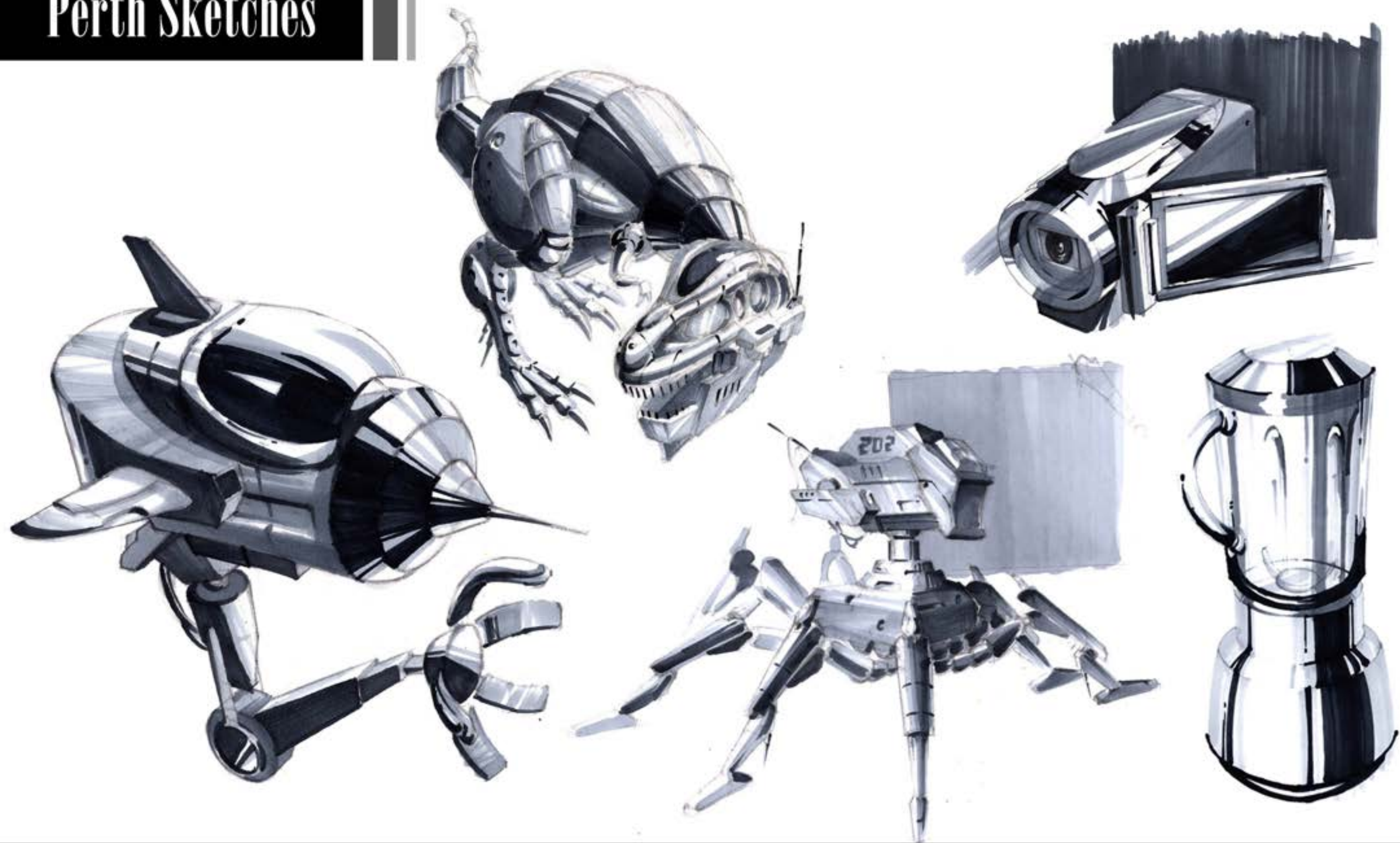


カラカラ帝胸像 (一年次)

約50時間



# Perth Sketches



セミナーの中で制作したメカニックデザインの作品です。パース感覚やデザイン力などの基礎力を伸ばすため、プロダクトデザイナーの元木先生の監修のもとで制作しました。