

Toyoda&hers happy friend
PORTFOLIO



豊田咲

Toyoda Saki

OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校

ゲーム・CGクリエイター科 ゲームグラフィック&キャラクター専攻

やりたいこと

UIUXデザイナー

好きなもの

SHOW BY ROCK!!、原神、逆転裁判

好きな絵師さん

ネヲさん、ICHIさん

使えるソフト



Work list

UI

エイリメヘルの召喚士

アイキャッチ

SHADOWLINK

Task

和衷折衷

3DCG

企業プロジェクト

デッサン

Game thumbnail



SHADOW
LINK



GAME/UI

エイリメヘルの 召喚士



Ai

Ps



制作時間:各30時間

制作時期:2023年10月

二年生後期UI制作課題にて制作しました。

ゲーム設定やグラフィックなど全て考案、デザインしました。

GAMECONCEPT

カードを選んでスキル攻撃!ゲージが溜まったら必殺技を決めろ!

世界樹が力を失い始めて早数百年。世界からは人類が消えてしまった。動植物や魔物で溢れた世界で一人のエルフが目を覚ました。エルフの少年リースは、その原因と生き残りを探さべく仲間と共に旅立つのだった…。

ジャンル : アドベンチャーRPG
コンセプト : ファンタジー×ポストアポカリプス
ターゲット : 20代女性



UIDESIGN

金属パーツをを忍ばせて
文明の痕跡を感じさせるデザインしています。



パーツ集

▶長押し選択で説明が見れます。

Menu

↓

Menu

ゲーム画面

SETTING



属性

戦闘キャラクター達はリースによって召喚される。
キャラクター達は自動で攻撃し、
プレイヤーはカードでスキルを使いながら
必殺技ゲージを貯める。

コスト

アビリティカード
スピナーブックから出てくる透明なカード。
キャラクターを召喚すると力が宿る。

キャラクターごとに
アビリティカードが設定されており、
ランダムで表示される。



属性の相性



ボタンをオブジェクトのようなデザインにして世界観に入り込みやすくなるようにしました。



パーツ集



スマートフォンを持った時、両方の手で操作できるように両側に配置しています。

SETTING



スピナーブック
どんなモノでも召喚できるほど
強い魔力を有した本。
この本で召喚したキャラクターは
いつでも呼び出せるチケットをくれる。



ニンニク

どんな苦境でもスタミナバッチリ
元気に活動できる美味しいやつ。



アビリティカードは
キャラクターや召喚時の状態によって、
属性や効果が変わるといった特徴をもつ。



ポスト

各地に混在している謎の赤い箱。
気がつくところからか
プレゼントが送られてくる。



魔法のインク
スピナーブックで召喚する時に使う特別なインク。
星の砂でできており、時空を超えて
キャラクター達を呼び出すことができる。



ニコニコイン
魔物達がよく落とす謎のコイン。
手に入れるとニコニコになる。
何故かみんな欲しがるので金銭として流通している。

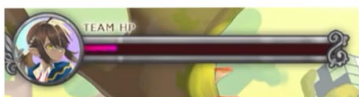
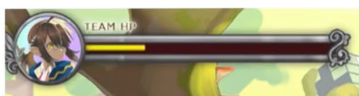
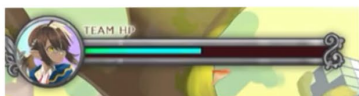


INGENUITY

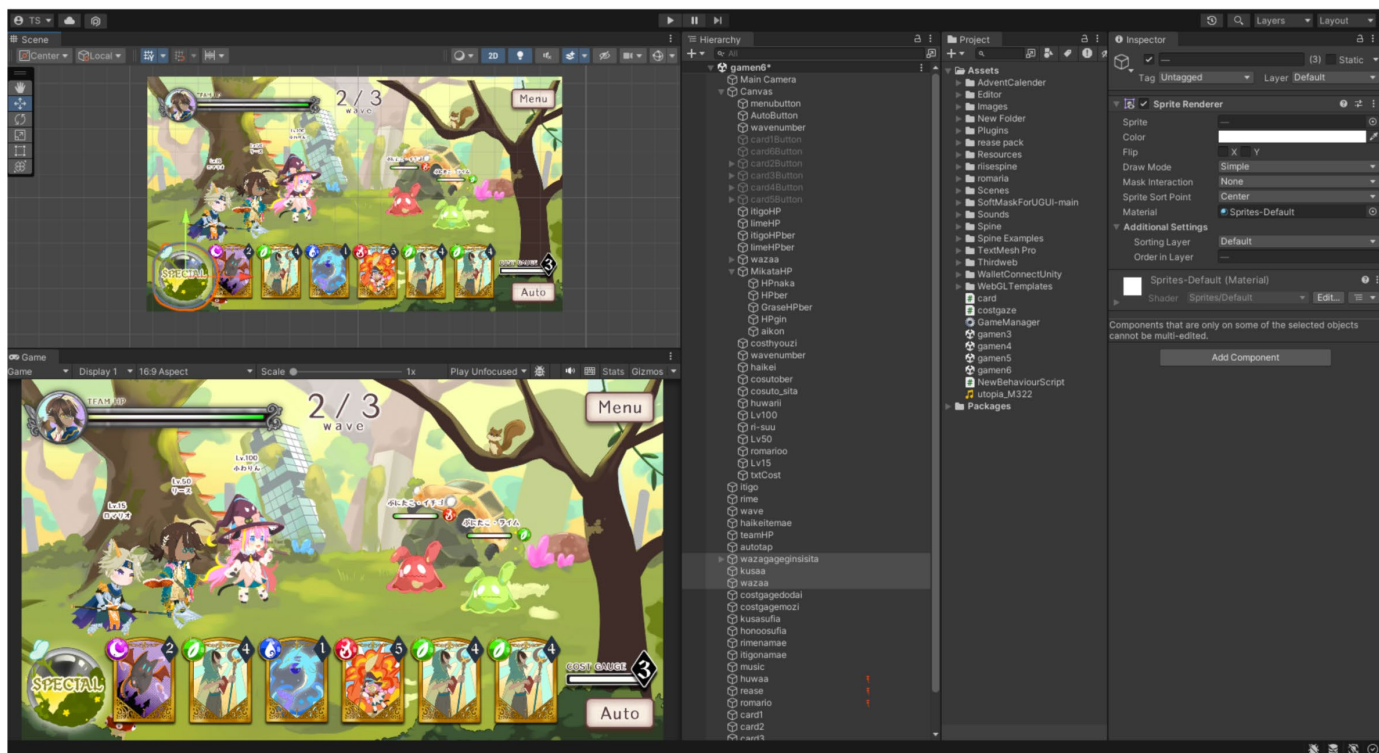
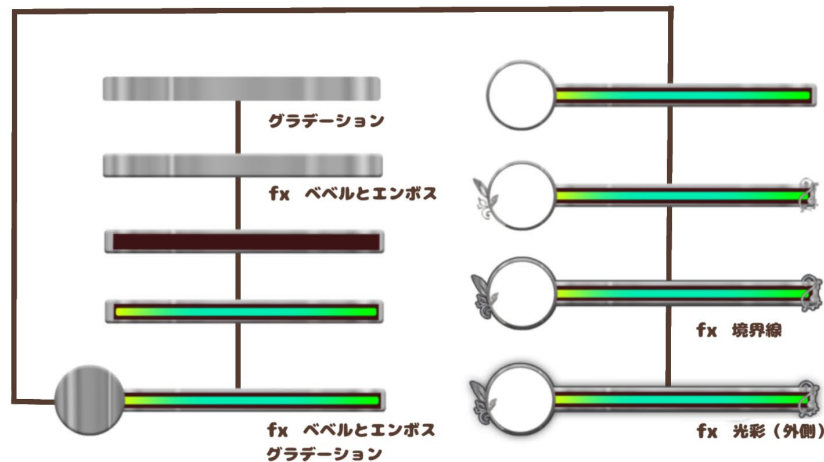


ゲージがMAXになるとコストが1上がります。
カードを使うと数字が消費され、
その時点からゲージカウントを再開します。

ビットマップフォントを使用して数字
を実装しています。



Unityにてレイアウト実装、
少しスクリプトを触りました。
素材を白に変更して、
HPが減ると色が変化するようにしてみました。





走りモーション



呼吸待機



寝る



パーツ分け



モーション動画▶

GAME/UI



アイキャッチ

A I♡Gatch

Ai

Ps



制作時間:各30時間

制作時期:2023年5月、2024年2月
二年生前期UI制作課題にて制作しました。
ゲーム設定やグラフィックなど全て考案、デザインしました。

GAMECONCEPT

リズムに合わせてラインをタップ!ライブを盛り上げよう!

ネオン東京のはずれにある小さなアイドル事務所。そこでスタッフとして働くあなたは、大きなイベントの運営を任されることに。

新世代アイドルイベント「STAR STEP」

イベントに出演してくれるアイドルを探すため、ネオン東京中を駆け回る…。

ジャンル :リズムゲーム
コンセプト :アイドル×エレクトロカルポップ
ターゲット :20代男性

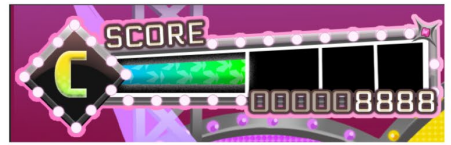


UIDESIGN

ライブ会場や電飾をイメージしながらデザインしました。
UI部分が自立つように背景の色味を控えめにしています。



パーツ集



▶スコアがSに達すると
ゲージを囲う線が
虹色に変化します。

モチーフに合わせてサイリウム
のような光や発光色を
取り入れています。

ゲーム画面

REMAKE



リメイク前

全体的な色味はそのままに
良いと感じた部分はそのまま使用して他の部分を
それらの完成度に合わせて修正しました。

123456790
0000000000
888888888

▶0を基準に数字が同幅になるよう
調整しました。

影やグラデーションなどで立体感を増やしつ修正前
に入れることのできていなかった質感表現を加えました。
UIとしてしっかり動かせるように作ることを意識して
修正しました。



PERFECT

PERFECT



天より穿たれる幾百の
雷光響き渡りて (以下略)



天より穿たれる幾百の
雷光響き渡りて (以下略)

69
combo



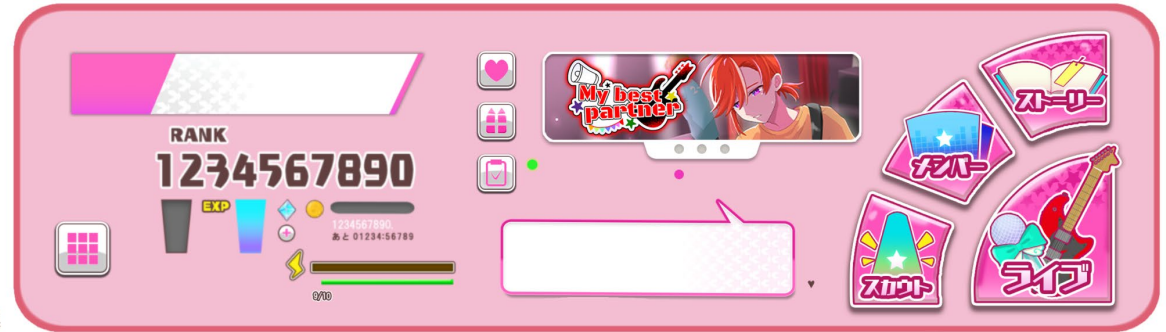
69
combo

UIDESIGN

アニメのようなくっきりした影や質感で可愛いらしくポップに感じられるような表現にしました。



パーツ集



アーケードゲームのような可愛いぷっくりボタンを目指しました。

ホーム画面

REMAKE



リメイク前

コンセプトや全体のモチーフに変化はありませんが、レイヤースタイルの使用感やモチーフの表現方法を変更し、より伝わりやすく触りやすいようにリデザインしました。

実際にリリースされている作品と比べたり、スマートフォンに読み込んで確認する事でボタンやキャラクターの大きさ、配置を見直しました。また、使用フォントは世界観表現できるものに一新しました。



ふんわりした影からハッキリしたものに変更してアニメっぽく立体感をつけました。
修正前は色がぼやけて感じたためハッキリした色に変え、情報を整理して配置も変更しました。



GAME/UI



SHADOW LINK

シャドウリンク

Ai

Ps



制作時間:各20時間

制作時期:2024年1月

自主制作として制作しました。

ゲーム設定やグラフィックなど全て考案、デザインしました。

GAMECONCEPT

事件現場を調査し、手に入れた証拠から真実を導きだせ!

英国帰りのエリート警官、時任創。うちに帰ると我が物顔で暮らす不審者と出会う。その男、鳴染響一の推理力に目をつけた時任は二人で数々の難事件に挑んでいく。

ジャンル : ミステリーアドベンチャー
コンセプト : ハザードシンボル×スタイリッシュ
ターゲット : 30代女性

テキスト進行をオートにします

上メニューを選択します

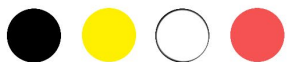
設定画面を開きます



カーソルを動かします

UIDESIGN

調査時に画面全体を見やすいように
パーツの配置に気を配りました。



パーツ集



黄色と黒をメインにモチーフに
合わせて色選びました。

調査画面

EVIDENCE PIECES

血文字の書かれた本

被害者のそばに落ちていた本。
血文字で“ひな”と書かれている。



東条 和義の証言

昨晚21時頃、図書館に向かう公子と別れた。誰かと待ち合わせをしているようだった。

図書館のお茶

現場のテーブルに用意されていた。
血は2人分だが、お茶は1人分のみ。
手は付けられていない。



人物ファイル

証拠ファイル



NO DATE

時任 ヒナ

トキトウ ヒナ

身長 158cm 体重 50kg
誕生日 4月29日

創さんの姪で帰国子女。
西国訛りの変わった喋り方をする。
両親は不在のようで創さんの元で生活している。

A
ヨレだ!

▶ファイルが切り替わると
重ね順が変化します

CHOICE

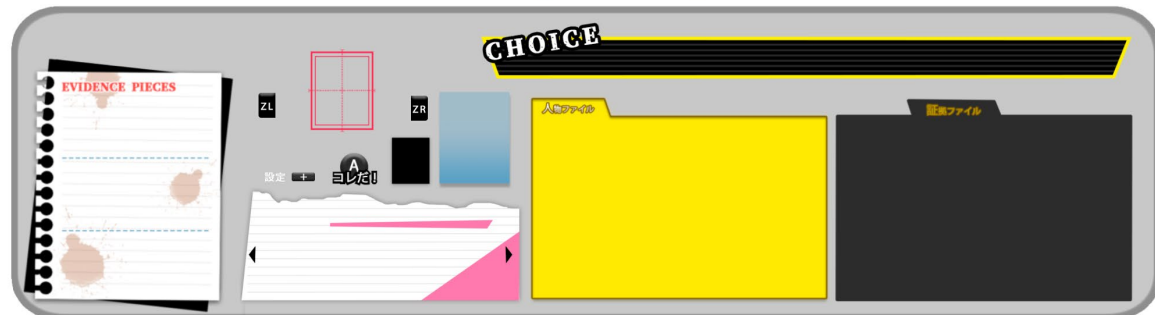
これらの証拠から導き出される人物は ...

設定 +

推理画面

証明写真やメモ用紙といったモチーフを使用して、
捜査に結びつくようにデザインしました。

パーツ集



GAME/UI

わたしの
きらきら
プリンセス

Ai

Ps



制作時間:各30時間

制作時期:2024年3月

自主制作として制作しました。

ゲーム設定やグラフィックなど全て考案、デザインしました。

GAMECONCEPT

あなただけのかわいいでお店もあなたもバズっちゃおう

かわいいものがだいすきなあなたはついに自分のお店を手に入れた。街の人のお手伝いをしながら自分のお店をバズらせるため奮闘中！インテリアデザインやコンテストにも大挑戦！自由な組み合わせや染色であなただけのかわいいを見つけよう！

ジャンル :着せ替えゲーム
コンセプト :パステル×服屋さん
ターゲット :10～20代学生女性

イベント画面へ移動します

メニュー画面を表示します

お知らせを開きます

プレゼントを見ます

ミッションを確認します

プロフィールを編集します

それぞれのモードポップアップを開きます



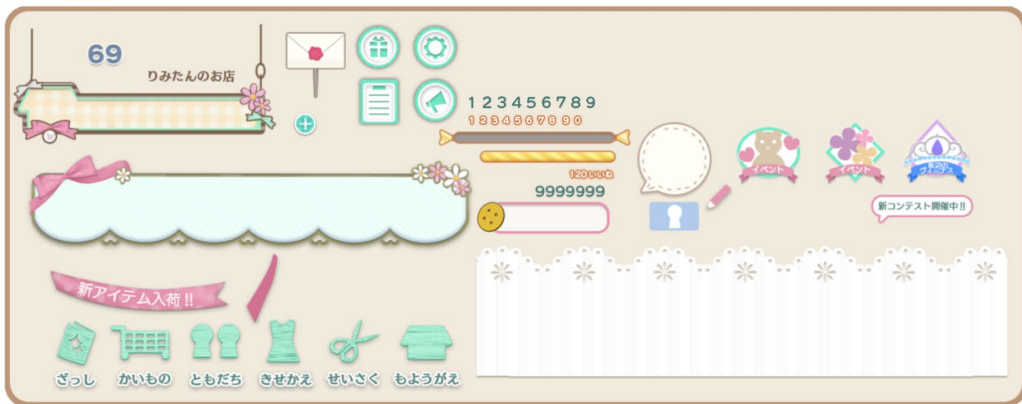
UIDESIGN

服屋さんを営むというテーマなので
ボタンや布、リボンなどを
モチーフに使用しています。



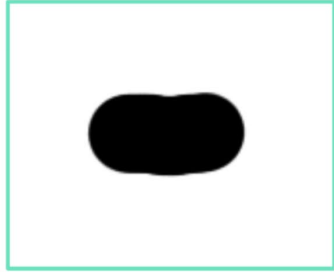
刺繍をイメージして制作しました。
質感をうまく出せるように
レイヤースタイルを工夫しました。

パーツ集

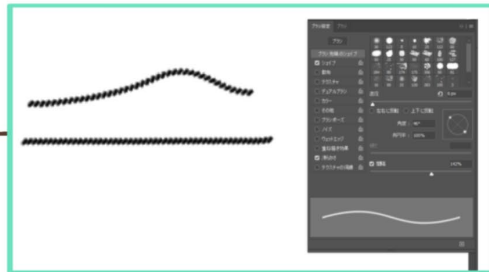


ホーム画面

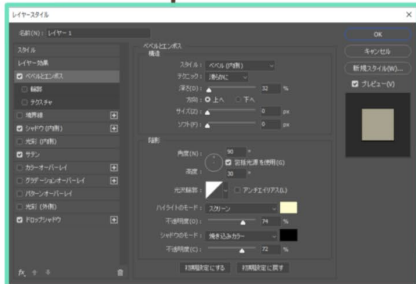
刺繍糸っぽいやつ作り方



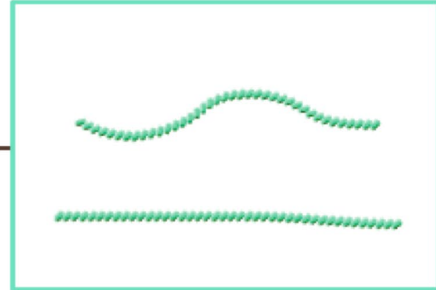
こんな形を作る



ブラシに定義して向きと角度を調整する



レイヤースタイルで詰と立体感を出す

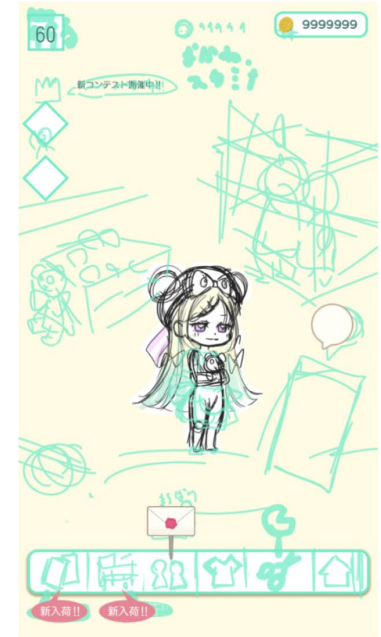


こうなる



パターンやモチーフで様々な場所に布感を仕込んでいます。

やさしくほのほのした世界観を表すため、メインボタンの角を無くしたり丸めにしてあります。また全てに同じ色を取り入れる事で、どれが押せるものなのかを明確にしています。



UIDESIGN



パステルカラー多く使用して、ゆるく可愛い世界感を表現しています。それでも背景と一体化しないように色選びや効果などで試行錯誤しました。



使用カラーが何色であっても見やすくなるように意識しました。

▶グレースケール化して隣り合うパーツの色が寄りすぎていないかたくさん確認しました。

パーツ集

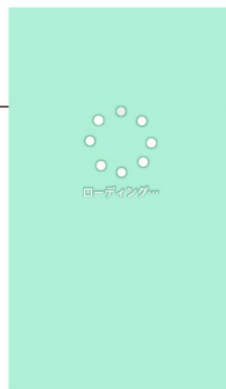


INGENUITY

ワイヤーフレーム



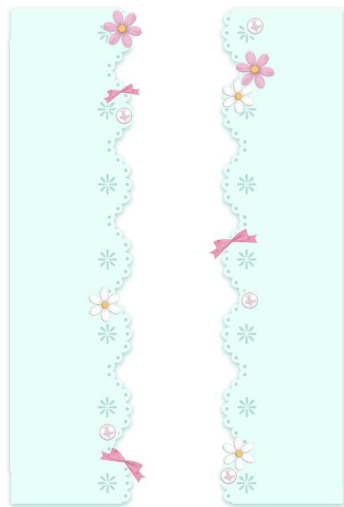
ランキング画面



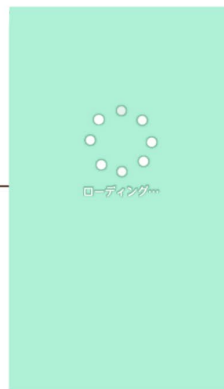
ロード画面



ホーム画面



▶リボンやお花を入れて
装飾を増やしています。



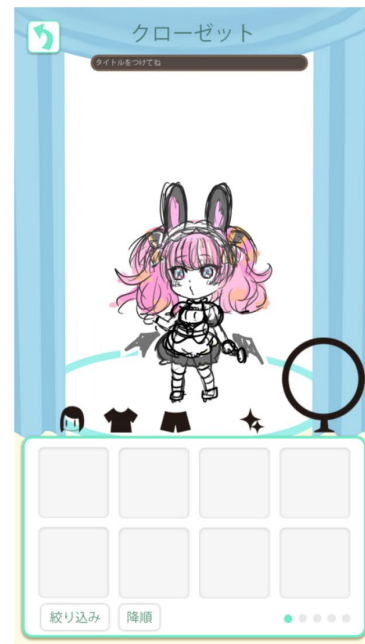
ロード画面



▶模様を足すだけだと見にくく感じたため、
ピンを刺しました。



ホーム画面



ラフ

GAME/UI

マヨイの 虎の子

Ai

Ps



制作時間:各30時間

制作時期:2024年3月

春休みの自主制作として制作しました。

ゲーム設定やグラフィックなど全て考案、デザインしました。

GAMECONCEPT

怪物達から逃げながら勾玉を集めて反撃する力を手に入れよう!

両親と共に祭りに来ていた少年「信（しん）」。そこで出会った大男に連れられ、気付けば妖魔の世界に迷い込んでしまっていた。帰る術も抗う術もない所、幽霊の少女「真可（まよい）」に拾われ自身の力を集めれば抗う術を与えると取引を持ちかけられる…。

ジャンル : 逃げ無双ホラー
コンセプト : 和×ホラー
ターゲット : 30代女性

按コマンドを見ます

一時停止します



移動します

カメラを動かします

UIDESIGN

和紙をモチーフにして
白を真っ白にせず汚れやグラデーション
で色味を調節しています。



パーツ集

● 技一覧 ● 一時停止

⌚ 05:21 3 4 6 7 8 9

1 2 3 4 5 二 一 〇
6 7 8 9 0 三 四 五
 六 七 八
 九

99999 987

200連撃

1 2 3 4 5
6 7 8 9 0

剣術

⌚ 05:20

大将を討とう

200連撃

99999

5232

12000

9871

3回以上秘技を発動する (2/3)

攻撃を300連撃当てる (200/300)

剣術

● 技一覧 ● 一時停止

鬼ごっこモード



制作初期



グレースケール化



▶ 立体感や質感を大切に制作しました。

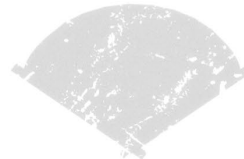
汚れの素材は写真を二調化し不要な部分を削除して作りました。
主に3種類の使い方をしていきます。



1. 上から質感



2. マスクで穴開け



3. 両方



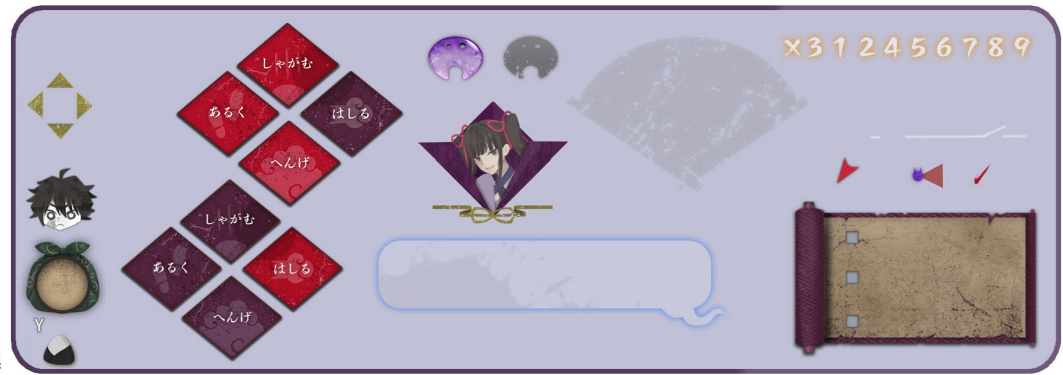
アイテム装填や時間表記など白い部分が多く、
明るく見えてしまうため少しだけ明度を落とし、
汚して微調整しています。

UIDESIGN

視界が広くとれる配置にしています。
UIとして見やすくすることを意識しつつ
も世界観を壊してしまわないように
慎重に色選びしました。



パーツ集



▶ 質感表現を大切に制作しました。



隠れんぼモード

INGEMTY

「今まで制作した作品にないものを作ること」を目標に制作に臨みました。
普段触れないゲームジャンルなこともあり、
制作初期は大変難航しておりました。

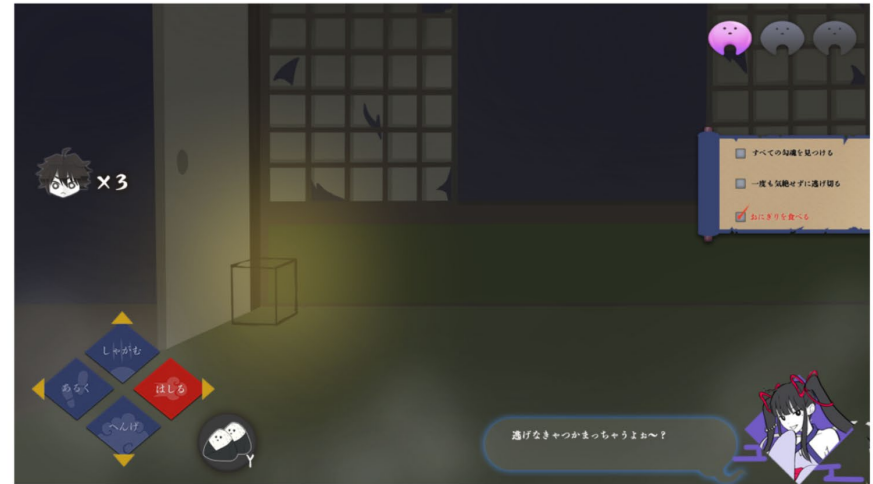
既存のゲームの特徴を観察したり、
色味を参考にしてみたりと試行錯誤を重ねました。

▶ 彩度と明度に重きを置いて制作途中に何度も確認しました。



可玉（よいたま）
綺麗な勾玉。
元は真可の力で色んな所に
散らばってしまったらしい。

- ・色味が明るい
- ・ホラーっぽくない
 - ・キャラクターやパーツの色選びの見直し
 - ・質感表現



キャラクターや背景、UIパーツそれぞれの色味を落として
質感も古めかしく汚れやボロボロ感を出しています。
対照にキーアイテムであり、ゲーム中に指定数集める必要のある
可玉（よいたま）は他のパーツと比べて見つけやすくするために
明るい色味のキラキラとした質感で神秘的な雰囲気を目指しました。



リース

長き眠りから自覚めた召喚士の少年。
ひょんなことから古龍「イリュカ」封印を解いてしまった。
消えた人類を探すため旅をしている。



ゲーム内戦闘用SD



髪のハイライトに緑を足して色味を増やしました。



後期授業課題として制作。
トゥーン調のアニメチックな塗りで
金属パーツが映えるように意識して
制作しました。



制作時間:40時間

テーマ:召喚しすぎた!

召喚魔法が暴発していっぱい飛び出てきた様子をイメージして制作しました。
制作展のポスターとして使用したので、
遠目からでも明るくハッピーに感じられるように色選びました。



AstrurudievA

アストラルディーバ

独特の世界観に圧倒的なパフォーマンスを誇るユニット。
その徹底ぶりは普通の会話にも滲み出ており、
プロ意識の高さが伺える。
アイドルの頂きに立つべく今日も歌姫は歌う…

このアイドル界の頂点に
立つものでござらぬ……!



私様達はアストラルディーバ……



え? 宣材写真と違う? …ふふ、ちゃんと見ててねおにーさん!

しにん
四人のめると見せてあげる!



あまふわかわいい王道アイドルユニット。
正規メンバーは4人だが、いつも一人足りない。
だが彼女たちのライブを見たものは言う。
めるとはいつだって四人だ、と

めるとい〜
ぷるじえくと



ラフ



一次完成



制作時間:40時間

テーマ:未知の世界への誘い
違う世界に誘われているような
イメージで制作しました。

手前のキャラクター達は
違う世界の住人で
風船の中の子は吸い込まれています。



和中華 折衷

Japanese & Chinese

学国祭出展ブース
和と中華のキャラクターをデザイン
グッズを制作・販売しました。



ばんだちゃん

当ブースで販売した
アクリルキーホルダー用のイラストです。

きつねくん



ポストカード用のイラストです。
キャラクターの雰囲気
イメージできるように制作しました。



ステッカー用のイラストです。
全4種作成。

TATSU / 辰



性別 男

血液型 B型

誕生日 5月13日

出身地 日本

身長 168cm

体重 63kg

格闘スタイル 龍流式截拳道ver辰



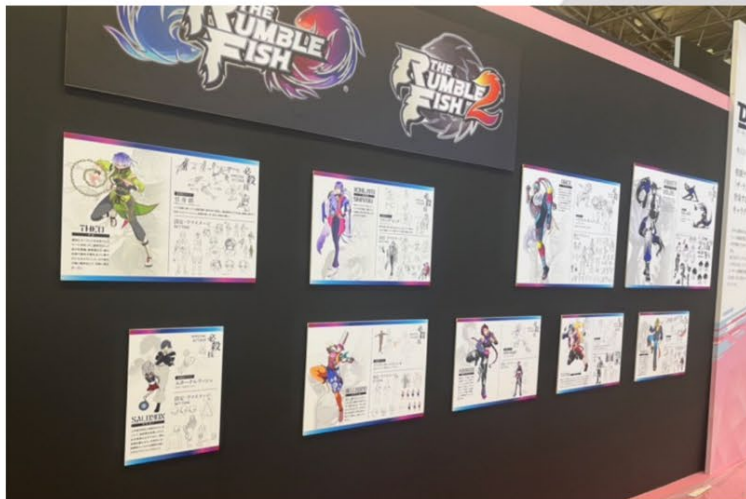
株式会社ディンプス様から頂いた課題



の最新作を想定したオリジナルキャラクターデザイン。

- ・ 18歳から30歳の男性
- ・ 6頭身以上
- ・ 旧作から15年後の世界

海面上昇によって沈んでしまった国の人々が集まる島で配達業を営む
嘘つきの青年。
子供達相手に偽自伝を語りながらも彼らのことを大切に思っている。
ある日まずい取引の現場を見てしまい、命を狙われることに。
ランブルフィッシュに参加すれば手を引くという条件を飲み、ゲーム
に参加する。



入賞を頂き、ゲームショーで展示して頂きました！

ラフ、設定メモ



事実をうそで否定した過去



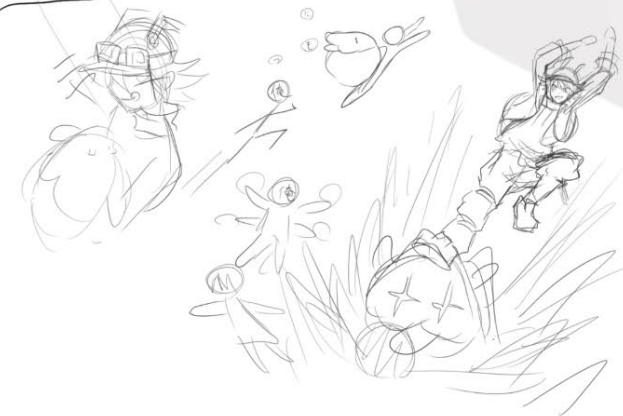
嘘をつく現在

セコ技コマンドがある
ランダムで変化する



1100 1100 1100 じーくんじー ぼんぼんたつ
龍流式截拳道 ver.辰 ~Gを覚えて~

パルクールのような身の上はなした3Dアニメーションを
組み合わせたオリジナル





エビル

悪役キャラをコンセプトに制作しました。訳ありにしたいくて涙メイクや道化師モチーフを取り入れています。



マオ

闘う料理人をコンセプトに制作しました。中華料理人をモチーフに猫の要素を取り入れました。



風真

妖怪達が住む「妖し世界」の
朝陽横丁にある駄菓子屋の天狗。
幼馴染の龍とよく空を飛んで遊んでいる。

鴉天狗をイメージして制作しました。
神使的なモチーフを取り入れました。

参考資料





ゲームタイトルロゴ

アイドルリズムゲーム用の
ロゴ

ユニットロゴ



イベントバナーロゴ

文化祭ライブイベントのバナー用ロゴ



エイリメヘルの 召喚士



開催期間 1/24～2/7

試練の森

しれん

もり

イベントクエストをクリアして
強化素材を入手しよう！

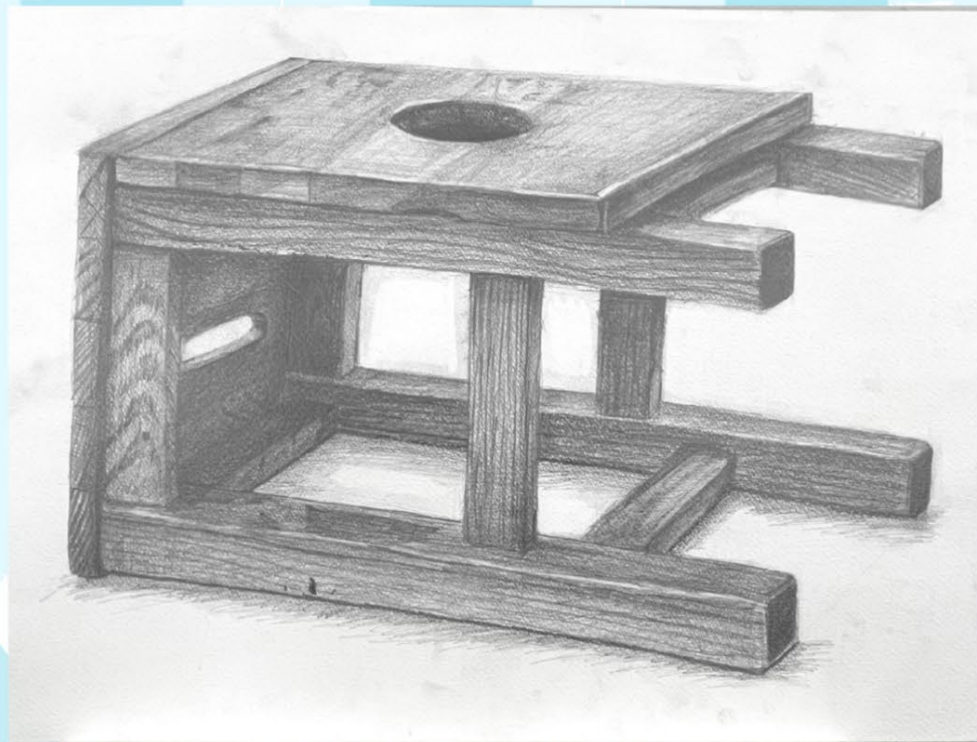
ゲームタイトルロゴ

ゲーム内イベントのバナー
森の部分は宝石のような質感を目指しました。

軽音学部のバンドロゴ

インスタのアイコンにできるように
正内に収まるデザインにしています。

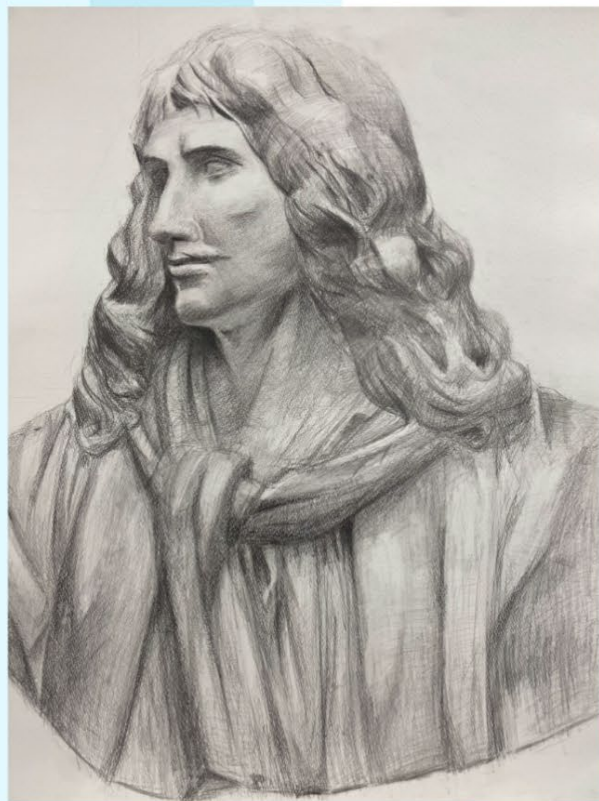




箱椅子



模写



石膏像

デッサン
一枚あたり8時間



ありがとうございました!

