

Portfolio
2022-2023



HARUKA WAKAZONO



若園羽瑠華

Wakazono Haruka

名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG学科 2DCGデザイン専攻
2004.2.10生まれ
岐阜県安八郡安八町出身
✉ H.Wakazono3613@gmail.com

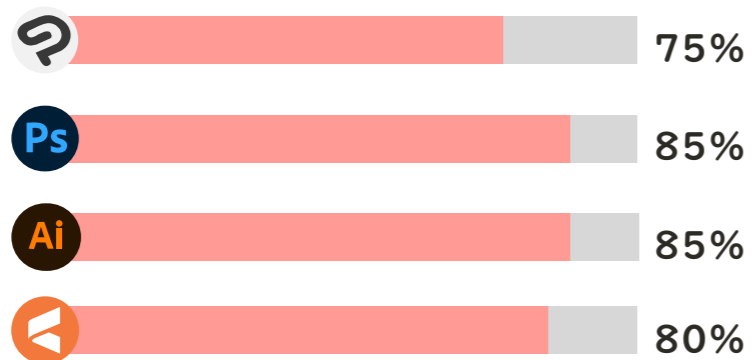
important

UI デザイナーを志望しています。
ユーザーに愛され楽しいを届けることが出来るコンテンツ制作に携わることが目標です。

Like

VTuberの配信を見ること→兎鞠まり、伊東ライフ、犬山たまき
ゲームをプレイすること→グランブルーファンタジー、ウマ娘、FGO、アイドルリッシュセブン
漫画を読むこと→進撃の巨人、スラムダンク、ゴールデンカムイ
プリキュア→全作 キュアドリームが大好き
その他→資料集め、ショタ、可愛いもの

Skill



- 2019 愛知芸術高等専修学校 入学
- 2021
第 19 回高校生 / 留学生マンガ・イラストグランプリ マンガグランプリ受賞
- 2022 専門学校名古屋デザイナー学院入学
英雄クロニクル バースセイバー専門学校イラストコンテスト ユーザーランキング 2 位
東京ゲームショウ / 学内コンペ 2D キャラクターイラスト部門 アシスタント特別賞
株式会社サクセス 英雄クロニクル ゲーム内イベント報酬用イラスト制作
アニメーション学科 アニメーション背景制作 背景美術監修
- 学外活動
個人 VTuber パーツ分けデータ、その他活動に使用するイラスト制作
夏犬シバ / 夜半いのる / 小丸崎かおる / 藍牙キオンなど
- 2023
デザ魂 萌えキャラクリスマスイラストコンテスト 佳作

contents

1. Plan/UI design



2. Illustrations



3. Business



4. Fan art



5. Sketch/Croq



双聖の キメロット



ショタ★日和

•SHOTA★BIYORI•



Blossom Academy

ブロッサムリズムアカデミー



パズル マッチ



双聖の キメロット

? Ps Ai 60h 2023.4
 東京ゲームショウで制作したキャラを元に
 ファンタジーゲームを意識してUIを制作しました。

個性的なキャラクター達と冒険しよう！

アーサー王伝説が元になったソーシャルゲーム
 様々な種族の円卓の騎士と強力で内部崩壊を防ごう！



仲間を強化しバトルに勝ってストーリーを開放しよう！



画面操作

タイトルからホーム画面内の操作です。

タイトル



ホーム画面 1



ホーム画面 2



〈ホーム画面〉

黒と金でシンプルで高級感のあるデザインで制作しました。
アイコンをタップすると赤く光る仕様です。

〈ホーム画面差分〉

頻繁に使用しないアイコンは右上に配置しました。
バーが開きます。画面内への情報を少なくしました。

遷移図

統一感とこのゲームで出来ることを表現できるかに挑戦しました。
金の装飾を入れることで統一感を持たせました。



〈戦闘画面〉

3D キャラが敵を倒します。
キャラごとに所有するスキルが違うので
クエストに合わせて編成をします。

〈ストーリー画面〉

章ごとに画面上部のイラストが変わることを
想定しています。

〈ガチャ画面〉

ブラッシュアップ前より画面内の
情報量を増やし、バナーを制作しました。

〈編成画面〉

キャラを編成すると 3D キャラがモーションをする
イメージで制作しました。



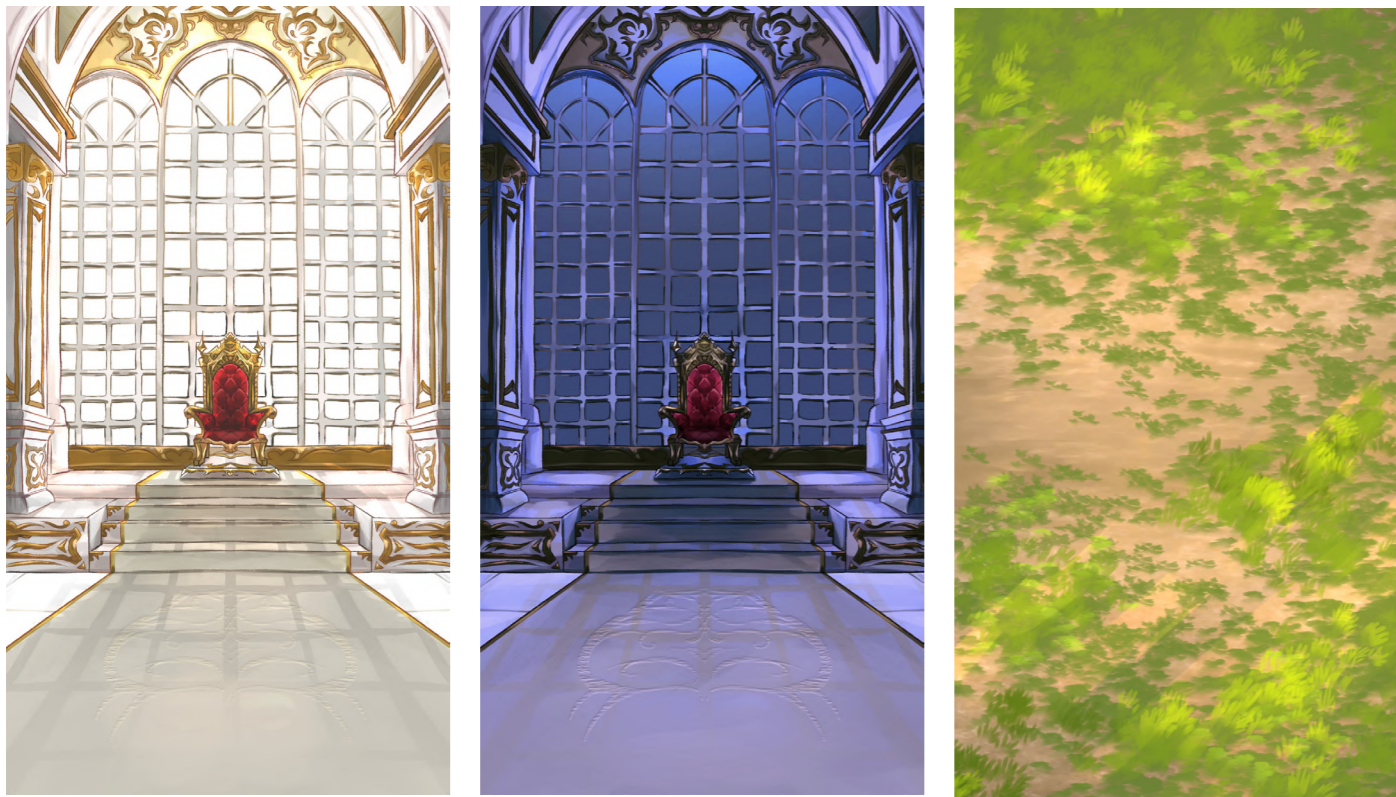
ブラッシュアップ前

2月に制作した画面です。イメージが固まっておらず違うゲームに見えていた部分が課題であったためブラッシュアップの際に修正しました。



ゲーム内背景

ホーム画面で使用する玉座の間、バトルステージの草原を制作しました。



玉座の間 昼夜

7h 2023.4

白を基調に制作しました。

バトル背景

1h 2023.4

トンマナ

ブラッシュアップ前のイメージを元にトンマナの制作を行いました。

<p>作品の雰囲気</p> <p>高級</p> <p>かわい</p> <p>かっこい</p> <p>親近感</p>	<p>表現</p> <p>落ち着き</p> <p>ポップ</p> <p>かたい</p> <p>やわらかい</p> <p>女性的</p> <p>男性的</p> <p>ナチュラル</p> <p>人工的</p> <p>軽やか</p> <p>重厚感</p>	<p>カラーリング</p> <p>2D2D2D AD8114 EAE3D6 FFFFFFFF</p> <p>文字色</p>
<p>フォントと太さ</p> <p>手書き 上品 高級感</p> <p>インパクト ポップ</p> <p>A A A A A</p> <p>あ あ あ あ</p>	<p>重視するポイント</p> <p>優先度順</p> <ol style="list-style-type: none"> ソシャゲ慣れしている人向け 男性向けだが女性もやりやすい きれい 	<p>モチーフ</p> <ol style="list-style-type: none"> 金枠のデザイン 中世前期のヨーロッパぽさ ファンタジー

アイコンデザイン

黒と金を多めに使用しているため赤や青を使用することで目立つよう制作しました。

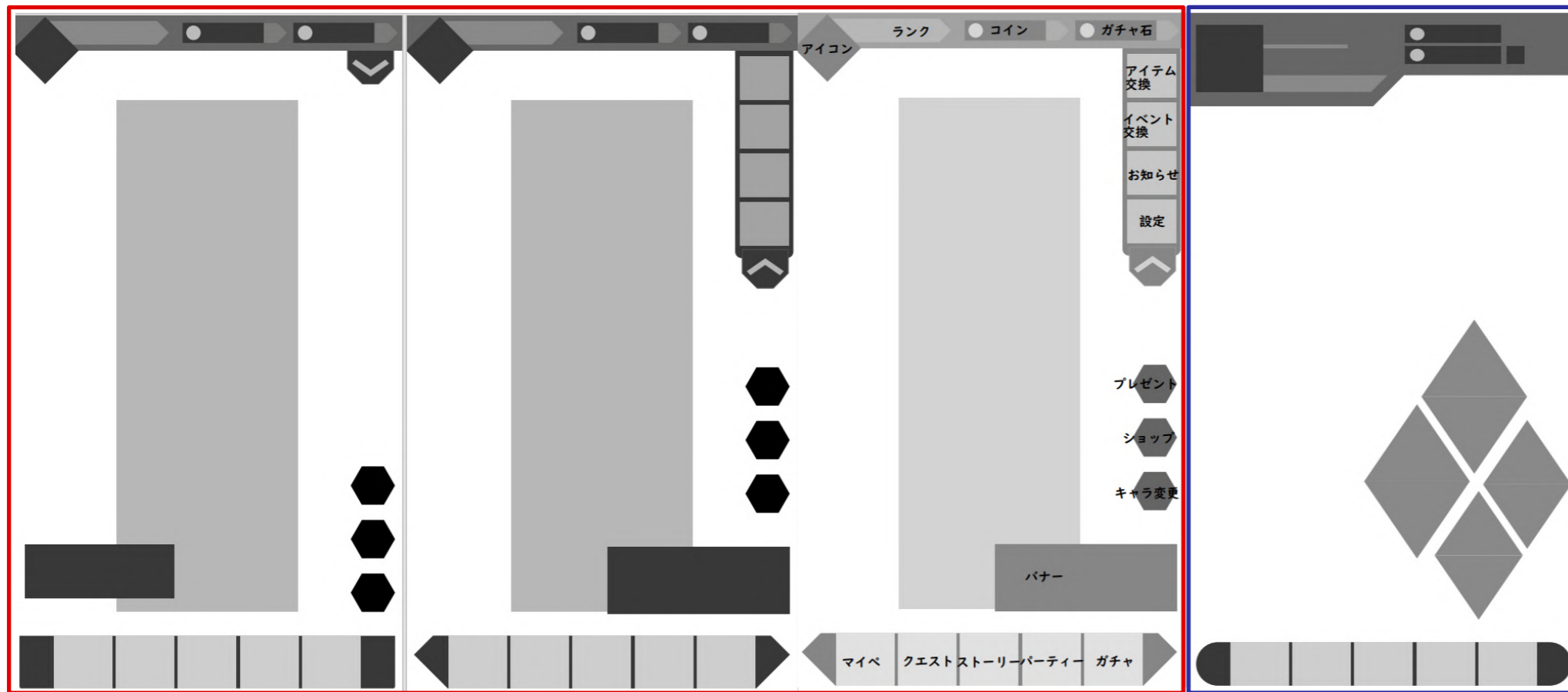


ワイヤーフレーム

制作するにあたり一通り画面ラフを制作しました。

〈ホーム画面ラフ 1〉

〈ホーム画面ラフ 2〉



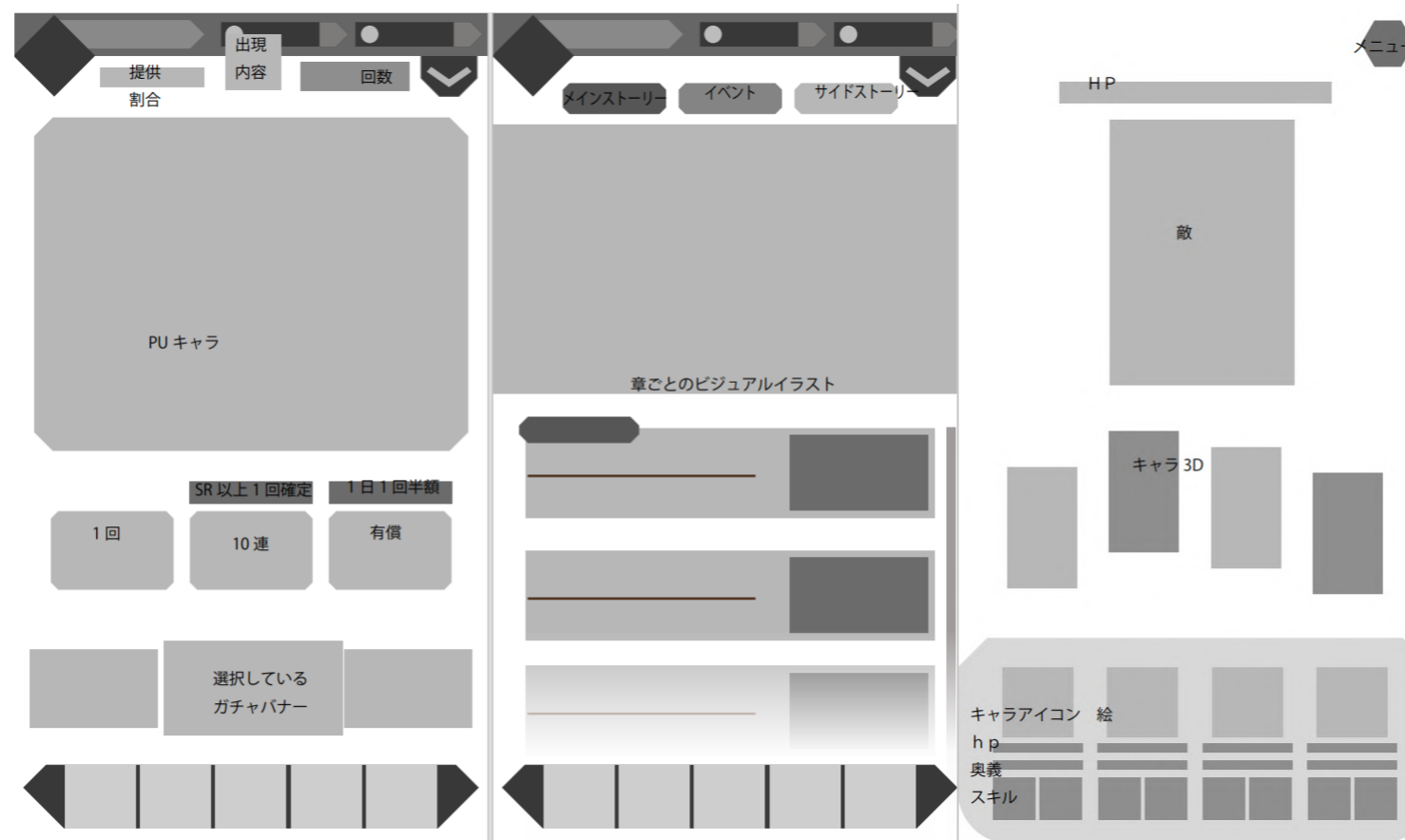
〈ホーム画面ラフ〉

シンプル、高級感を意識して制作したかった為赤枠のデザインで制作を行いました。

〈ガチャ画面ラフ〉

〈ストーリー画面ラフ〉

〈戦闘画面ラフ〉



〈その他画面ラフ〉

ブラッシュアップ前に必要な情報は決まっていたので更に世界観に合ったデザインになるようにラフを制作しました。

アーサー王伝説×多民族騎士

東京ゲームショウ出展作品。
学内コンテスト受賞作品。

主人公

👤 男 15h 2022.8
女 20h 2022.9

ユーザーが好きな性別を選ぶことができる。
騎士見習いの少年少女。
武器は変更できることを想定している為シンプルなデザインにしました。



アーサー王

👤 19h 2022.8

他とは違いエフェクトが控えめでも強さを感じられよう体を大きくし、他のキャラとの差別化を意識しました。



トリスタン

👤 16h 2022.8

ハゲタカがモチーフ。
羽のから弓を生成します。
女性向けのキャラクターになるようデザイン。



ガウェイン

👤 15h 2022.8

まっすぐな瞳と王道的デザインにしました。
忠誠心のあるキャラであるため
シェットランド・シーブドックがモチーフ。



モードレッド

👤 17h 2022.8

テウメッソスの狐がモデル。
敵地に一人で潜入などを行うため
身軽さ重視の軽装備。



ガラハッド

👤 15h 2022.8

高貴さ忠実さを兼ね備えている為馬を
モチーフにしました。
各地を旅しており身軽さを重視しているため
軽装備なデザインにしました。

シヨタ日和

SHOTA☆BIYORI



シヨタ日和って？



プレイヤーがお姉さんとなりシヨタを育てる日常ゆるふわ育成ゲームです！
 会話や料理様々な交流を通してお気に入りのシヨタの好感度を上げて
 ストーリーを開放しスチルを手に入れたり限定ボイスやスキンをゲットしよう！
 でも1人でお使い中のシヨタには危険がいっぱい…。
 物陰に潜む怪しいモブおぢからお使い中のシヨタをお姉さんパワーで守ろう！

企画書

大まかな雰囲気、ゲーム内で行うことを提示できるようにしました。
 実際のゲームでも応用してイベントの説明などを簡単にまとめる事が
 出来るようになるために制作しました。
 実際に企画書から制作したことによりUIが作りやすくなりました。

ホーム画面

アイコンが可愛いシルエットになるよう制作しました。
 タップすると絵柄が変わります。
 大きくて押しやすい、見やすいを全体的に意識しました。



〈みやすさ〉

画面上部のメーターはシヨタの好感度です。
 ユーザーがシヨタの好感度をホーム画面で確認できるよう
 中心に大きく配置した。

〈フォントは太く大きく〉

ポップな雰囲気ของเกมなので太く丸みのある
 フォントを使用した。



〈ブラッシュアップ前〉

〈ブラッシュアップ後〉

〈アイコンイラストの変更〉

文字が小さくお話とは関係のないイラストを
 配置していたためプレイヤーと向き合っているに
 見えるように修正した。
 フォントも丸みを帯びすぎていたのでアイコンのみ
 フォントを変更した。



〈アイコン差分 1〉

プレゼントボックスがたまると
 アイコンが膨らむ。

〈アイコン差分 2〉

アイコンをタップするとアイコンイラストが変化する。
 アイコンを押すだけでも楽しんでもらえるように制作した。

キャラ詳細画面

ショタのプロフィール、着せ替え、好感度を上げた報酬でもらえるショタからのプレゼントの画面を制作しました。

〈ショタのプロフィール〉



プロフィール

〔身長〕〇〇〇cm 〔体重〕〇〇kg 〔年齢〕〇歳
 〔好きなもの〕
 あああああああああああああああああああああ
 〔性格〕
 あああああああああああああああああああああ

〈新しいプレゼント〉



プレゼント

〈鍵〉

入手できていないプレゼントには鍵アイコンがついている。好感度が上がると自動で解放される。

〈枠の色〉

選択しているショタはオレンジ色の枠になる。



ショタ選択

〈着替えアイコン〉

〈新しい衣装を入手〉

新衣装を購入すると★が表示される。



〈着替え〉 ⓘ 1h 2023.5

他のキャラクターが着ていた衣装を着せることができる。(ゲーム内通貨で購入します)



アイコンデザイン

アイコンが可愛いシルエットになるよう制作しました。
タップすると絵柄が変わります。
大きくて押しやすい、見やすいを意識しました。



タイトルロゴ



〈テーマ〉

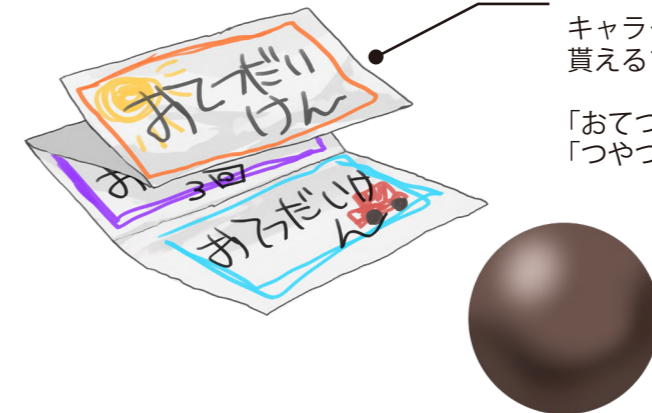
青色とロケットや星で男の子っぽさを出せるよう制作しました。
女性がターゲットなので丸みを帯びたデザインにしました。

プレゼント

〈プレゼント〉 1h 2023.5

キャラクターによって
貰えるプレゼントは違います。

「おてつだいけん」と
「つやつやの泥団子」です。



トンマナ

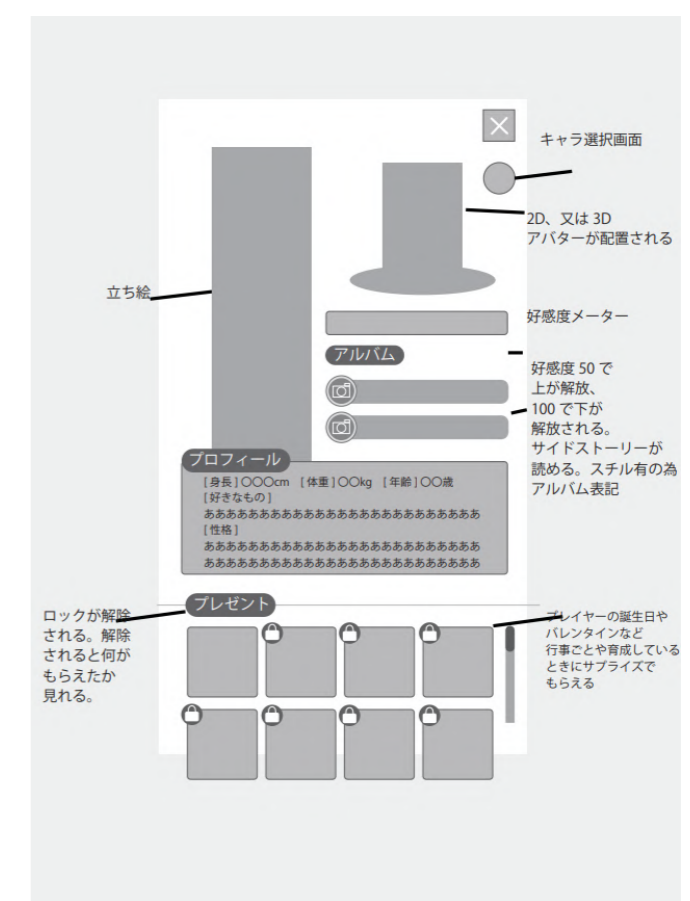
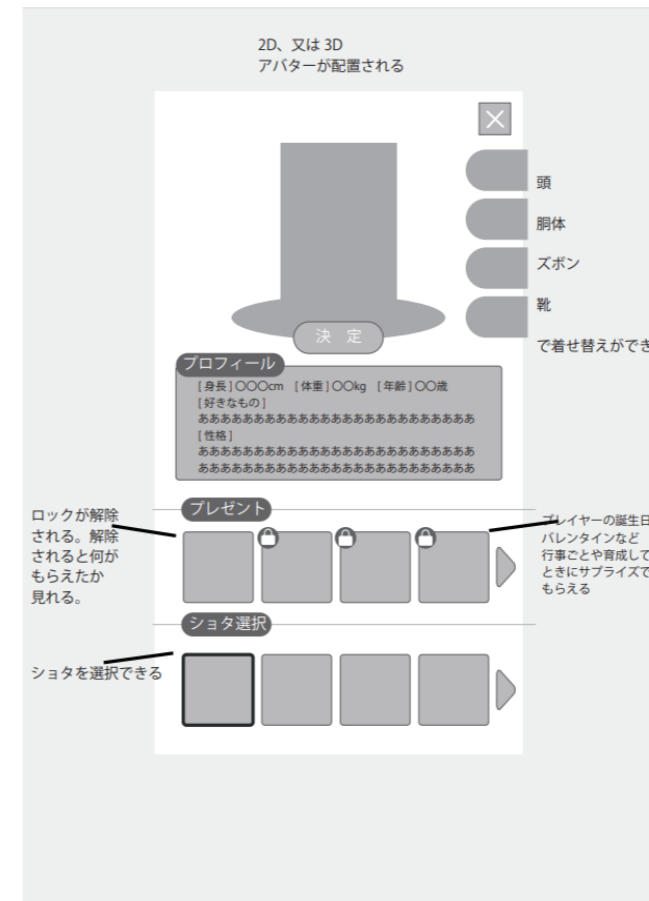
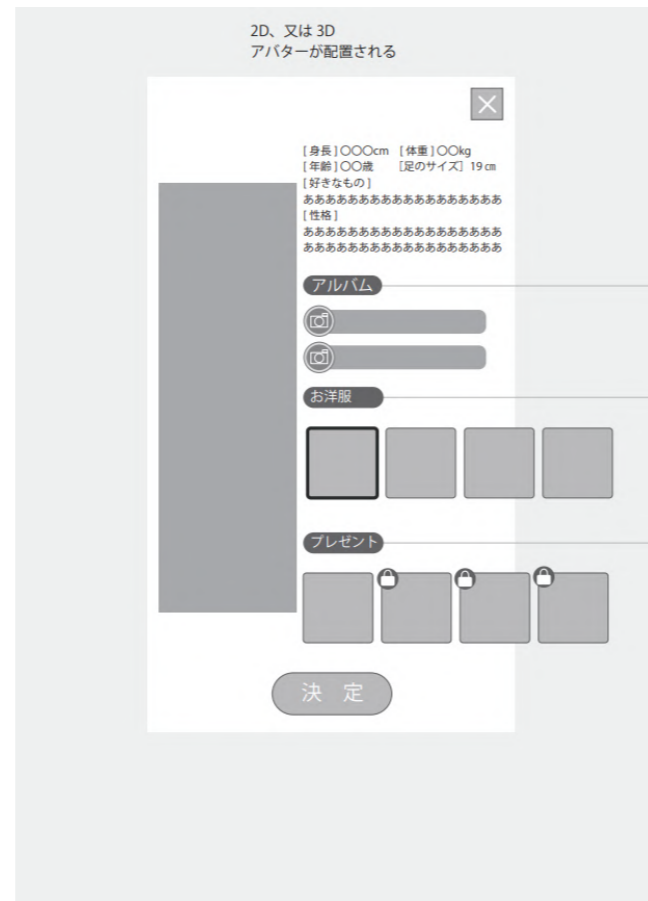
パステル系だけどパキっとした色味、一つ一つのアイコンを大きめにする、文字も気持ち大きめ。下のアイコンはタップするとイラストが変わるため今回制作する画面でも同じような構成と、色味に設定しました。

<p>作品の雰囲気</p> <p>高級</p> <p>かわい い</p> <p>かっ こい い</p> <p>●</p> <p>親近感</p>	<p>表現</p> <p>落ち着き ———— ● ポップ</p> <p>かたい ———— ● やわらかい</p> <p>女性的 ● ———— 男性的</p> <p>ナチュラル ● ———— 人工的</p> <p>軽やか ● ———— 重厚感</p>	<p>カラーリング</p> <p>78C3DA FFFFFFFF 7D7E7F AFC54E</p> <p>EBBF2A</p> <p>36170E 文字色 にくまるフォント使用</p>
<p>フォントと太さ</p> <p>ア A A A A A</p> <p>あ あ あ あ</p> <p>手書き 上品 高級感 ← ● → インパクト ポップ</p>	<p>重視するポイント</p> <p>優先度順</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. かわいい 2. みやすい 3. おしたくなる 	<p>モチーフ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 丸み 角を丸くする 1mm 2. お世話に使う道具 3. ショタが好きそうなもの 4. 女性がみてもかわいいもの



ワイヤーフレーム

ショタの紹介画面ラフ。
今の好感度、解放したスチルの確認、
他のイベントで登場した立ち絵、着せ
替えスキンロッカーなどを画面に入れる。



Blossom Academy

ブロッサムリズムアカデミー



Ps Ai 30h 2023.6~7

ブロッサム リズム アカデミー

高校最後の文化祭でどうしてもステージに立つためにサクラに誘われて結成したアイドルグループ。文化祭当日にSNS にアップされた動画をみたアイドル事務所からスカウトをされた4人のマネージャーを任されたプレイヤー。バラバラの4人が1つの夢をつかむためにプロデュースしてアイドルの頂点を目指す育成ゲーム！



女性向けアイドルゲーム/ホーム画面

端末を持った際右側にメインのアイコンを配置することで押しやすいように制作しました。
プレゼントボックスなどのサブアイコンは左に配置することでよりメインのアイコンが目立ち押しやすくなるよう制作しました。



ホーム画面

女性向けアイドルゲームはキャラクターが一番見られる部分であるため
必要最低限のボタンしか配置しないようにしました。
キャラクターとなじむような配色で制作し、イベントロゴは目立ちやすいよう
彩度高めで制作しました。

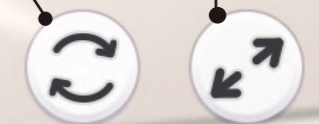
〈スタミナ〉

楽曲をプレイする際に消費する。
右の時間が 00 : 00 になると 1 つ復活する。

〈キャラクター変更〉

〈画面拡大〉

カードを設定した際に全画面表示に
切り替えることができる。

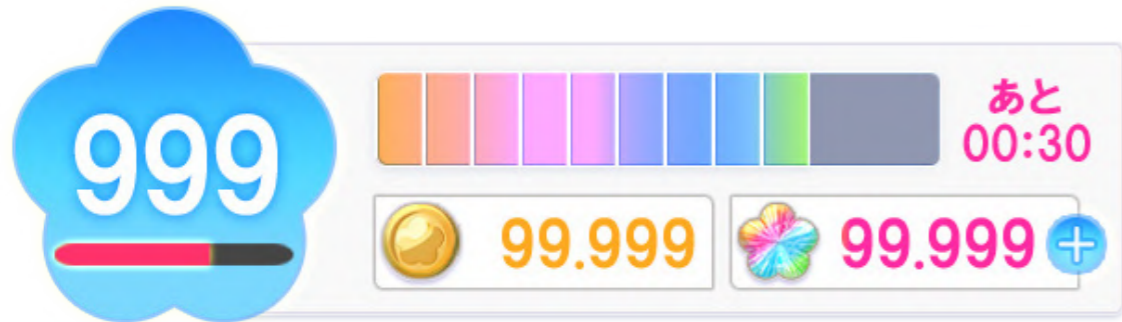


〈イベントアイコン〉

イベントページに飛ぶことができる。

アイコンデザイン

4人のテーマカラーであるオレンジ、青、ピンク、緑を使用したデザインにしました。
色が散らからないようパステル系でまとめました。



水無 なぐさ

あああああああああああああ
あああああああああああああ
あああああああああああああ

長月 もみじ

あああああああああああああ
あああああああああああああ
あああああああああああああ



選択した時の色イメージ



キャラ立ち絵

あんさんぶるスターズ!!を参考に立ち絵を制作しました。



タイトルロゴ

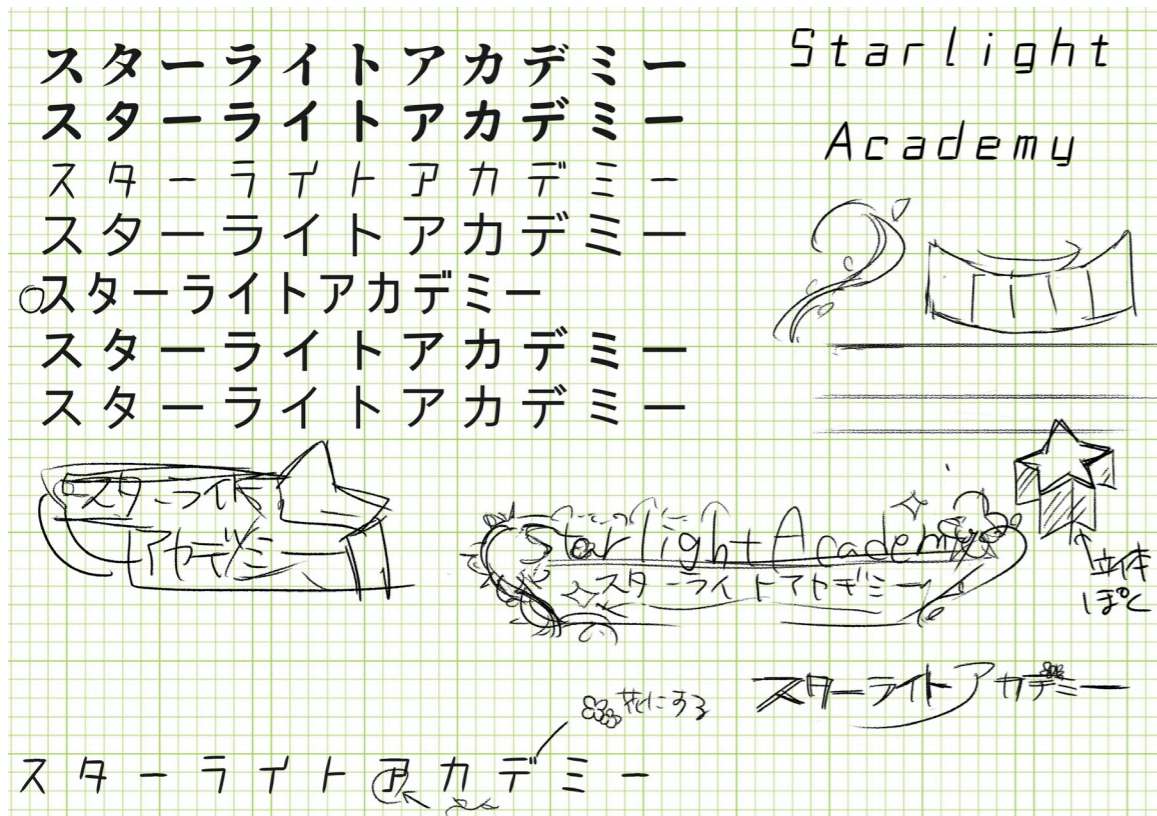
4人のイメージカラーを使用したロゴを制作しました。
リズムゲームを想像させるよう大きく♪を配置しました。

シンプルなデザインにするために♪とAの中にいれてモチーフが
伝わるように制作しました。

Blossom ♪ Academy

Blossom Academy

ロゴの方向性やフォントの雰囲気を探ったデザイン画。世界観と合わなかった為
タイトル名を変更しましたがこのデザイン画を元にロゴを制作しました。



大まかな配色が決定した後数個パターンを制作しました。
①～④を制作しブラッシュアップを行い⑤を制作しました



ロゴ/バナー

夏のイベントを想定して制作。
青で涼しさ、オレンジで夏の暑さをイメージして制作しました。

サマー フェスティバル

サマー フェスティバル

サマー フェスティバル



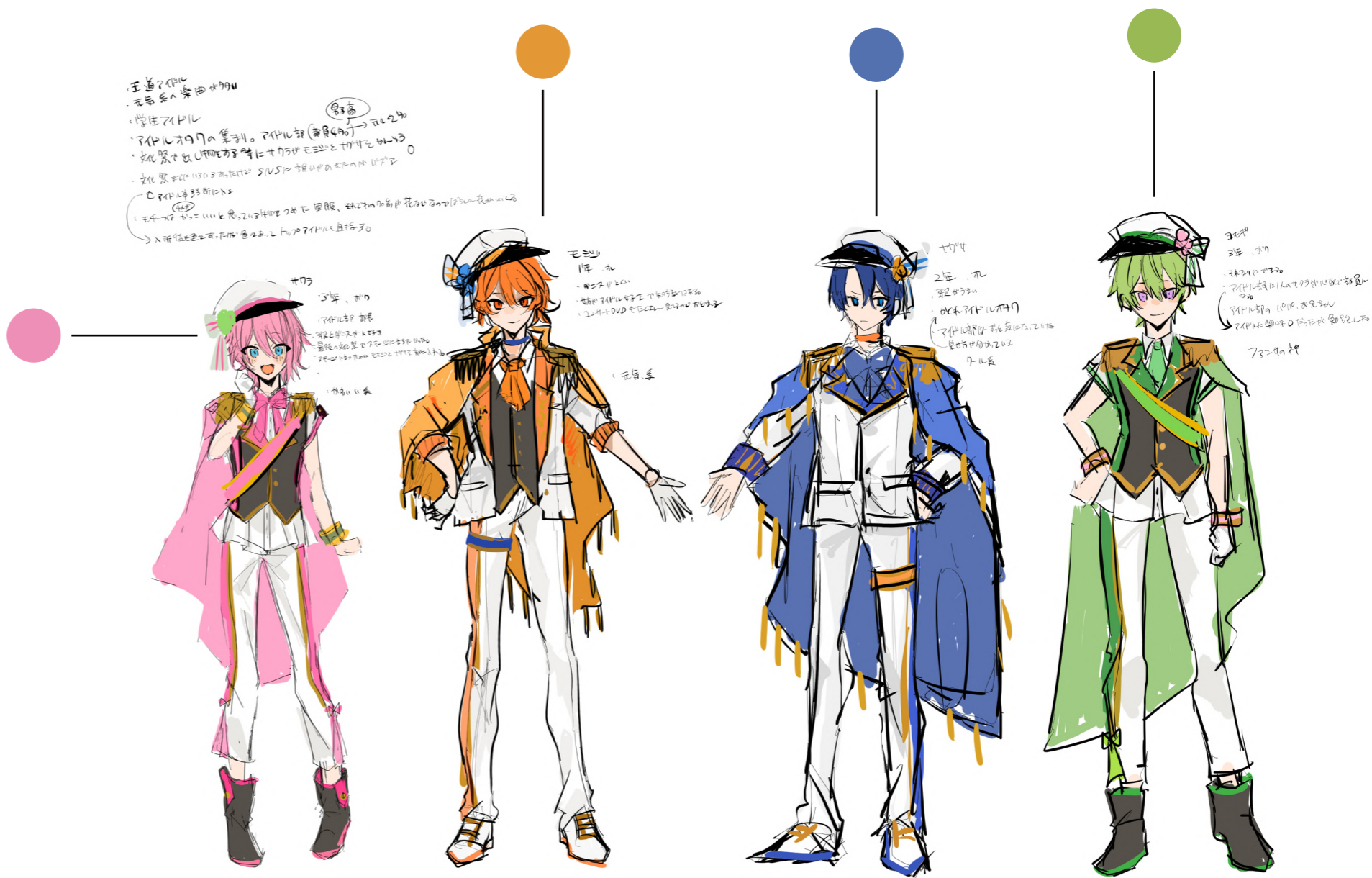
ガチャバナー用に「ガチャ」の文字を含めたロゴを制作しました。

トンマナ

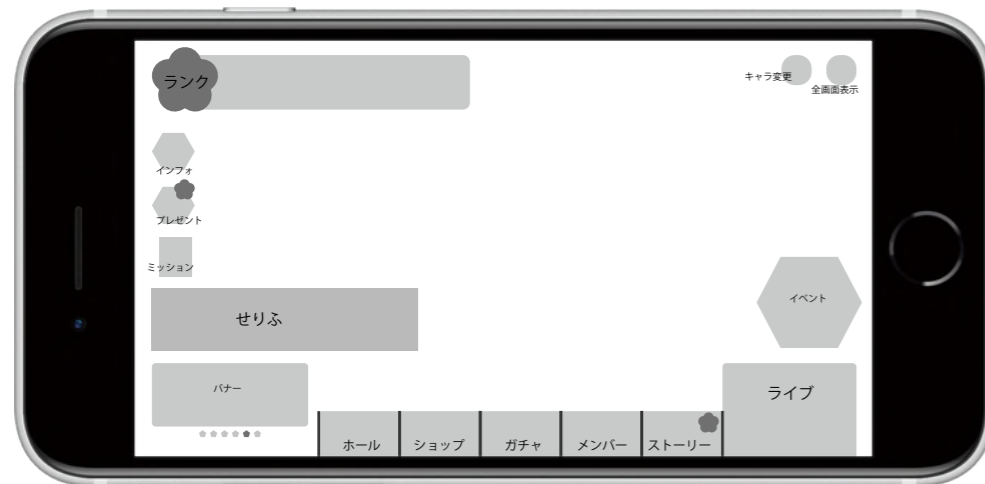
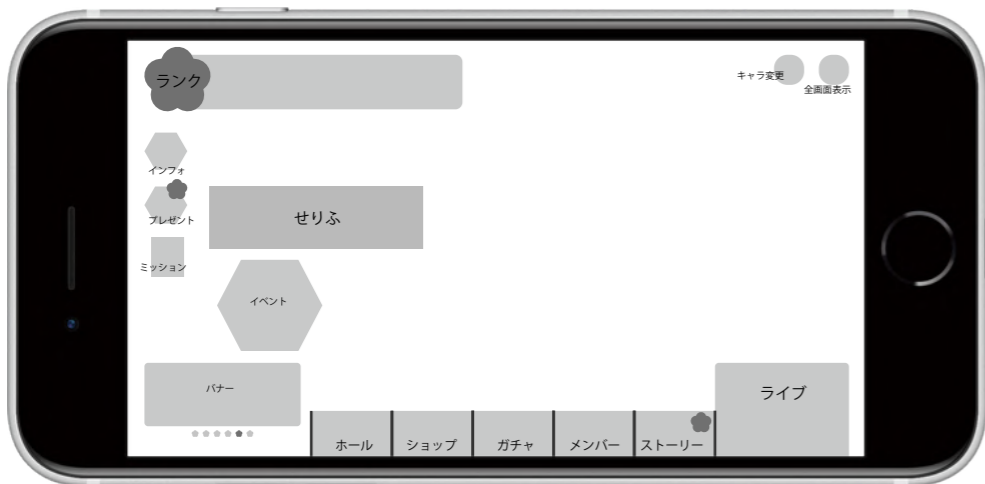
キャラクターがメインのゲームの為特殊なフォントは使用しない、
4人のイメージカラーを使用したUIの為画面内の配色バランスに気を付けて制作を行えるようにトンマナを設定しました。

<h3>作品の雰囲気</h3>	<h3>表現</h3> <p>落ち着き ———— ● ポップ</p> <p>かたい ———— ● やわらかい</p> <p>女性的 ●———— 男性的</p> <p>ナチュラル ———— ● 人工的</p> <p>軽やか ●———— 重厚感</p>
<h3>フォントと太さ</h3> <p>A A A A A A</p> <p>あ あ あ あ</p> <p>手書き 上品 ←————→ インパクト 筆 高級感 ポップ</p>	<h3>重視するポイント</h3> <p>優先度順</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. かわいい 2. かためだけどやわらかい 3. シンプル

王道? (H)
. 既知な楽曲を使う
. 学生アイドル
. アイドルソングの集まり。アイドル部(歌) → 元々
文化祭や出し物で時にササガモとササガモ
文化祭や出し物で時にササガモとササガモ
C 10月23日
モリス? あゝと見るとササガモとササガモ、ササガモとササガモ、ササガモとササガモ
→ ササガモとササガモ、ササガモとササガモ、ササガモとササガモ



ワイヤーフレーム



ベースカラー

■ 403B46 文字色
ゴシック系のフォントを使用する

パズル ファイト



ピースをつないで 敵を倒そう!



さまざまなフィールドでバトル!!

男性向けパズルゲームUI

苦手を克服し、表現の幅を広げるために制作したUIです。

これまではシンプルで女性向けのUIが多かったため男性向け、派手なデザインで制作しました。

特に配色に関しては遊技機を参考に制作しています。

プレイ画面

男性向けパズルゲームのプレイ画面UIを制作しました。
派手な色をふんだんに使用しました。
遊技機のエフェクトや配色を参考にしています。



〈スコアと手数〉

残りの手数はプレイ中に目立たなければいけない部分だと感じたためオレンジと赤で目を引くような色にしました。
スコア部分は手数部分と反対色にすることで馴染みすぎない配色にした。

〈停止ボタン〉

一時停止したり再開することができる。

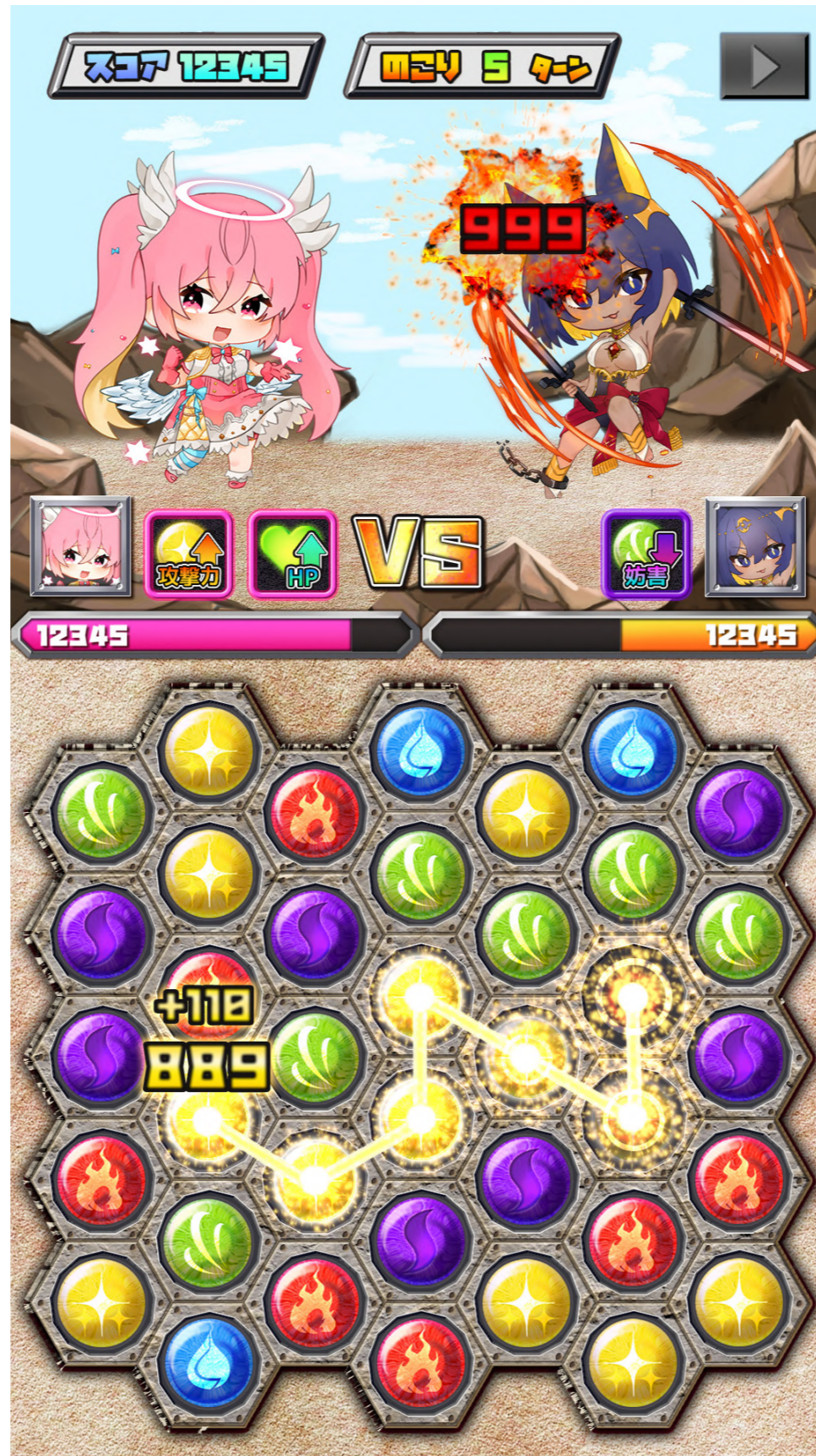


〈HPバー〉

中心にある2本のバーはHPダメージを食らうとピンク→オレンジ→赤になるように制作した。
文字は白で抜きドロップシャドウを斜めに描けることでしっかりと文字が浮いて見えるようにしている。

画面差分

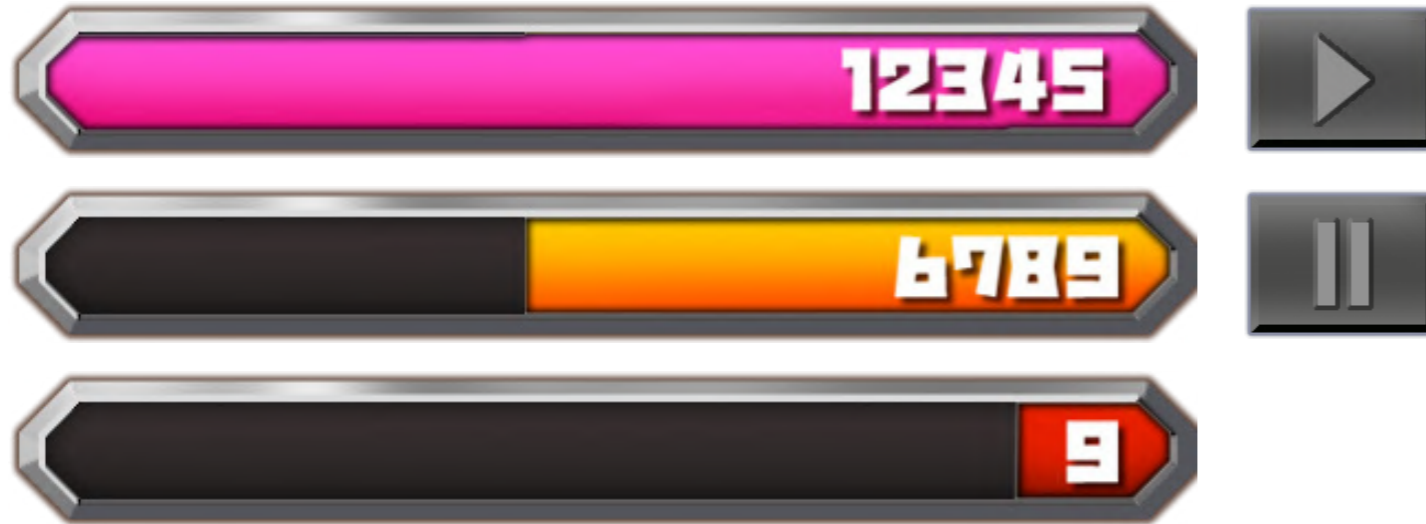
様々なフィールドでバトルをする際フィールドごとに世界観を表すためにパズルが配置される画面下部分もデザインを変更しました。



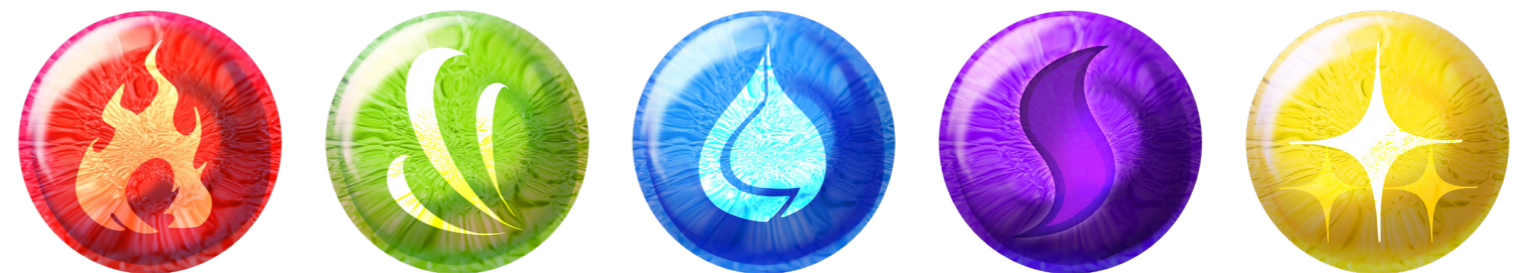
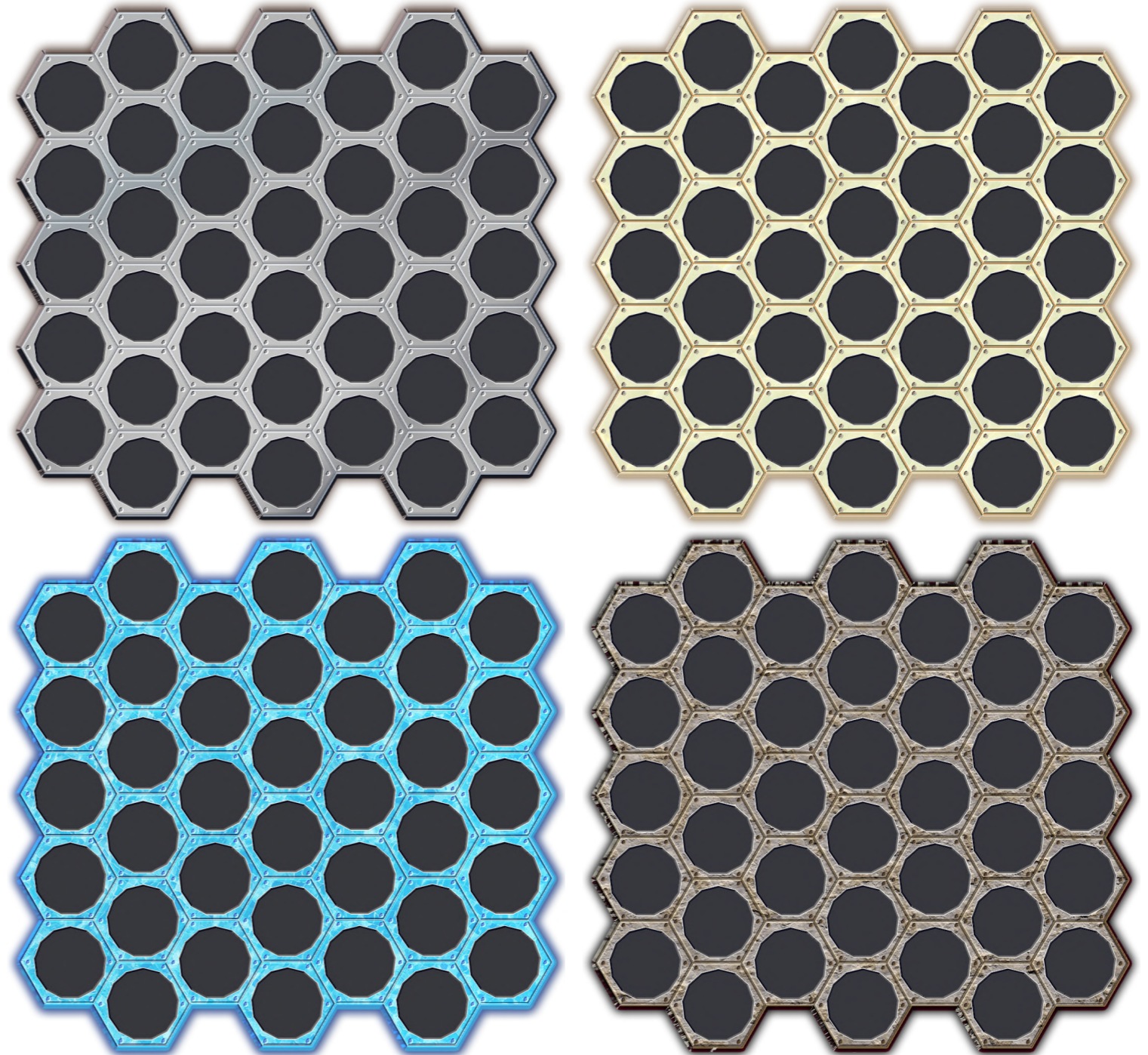
アイコンデザイン



〈HP バー差分〉 HPの残量が色で分かるようにしている。



〈パズルが配置されるベース差分〉

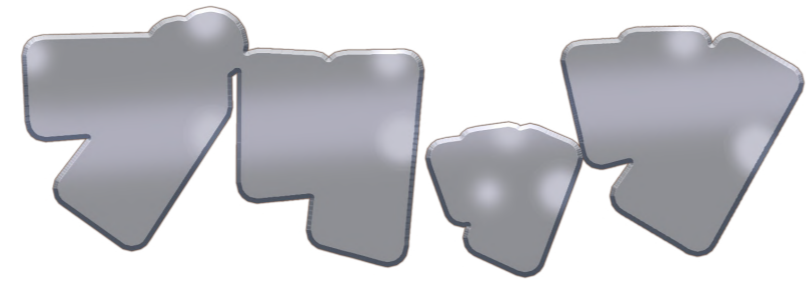


タイトルロゴ

フォントと全体の配置を決めました。



光の当たる部分と暗い部分に色付けしました。



更に立体的に見えるようにしました。



中心に入る文字には雷のテクスチャを制作し配置しました。



3つを合わせて微調整を行い同じように制作したパズルと合わせました。



背景に稲妻を配置して完成させました。

属性ごとのアイコンを配置し見やすくなるよう白と黒で縁取りしました。



名前ロゴ

自身の名前をロゴにしました。
表紙の雰囲気に合わせたものや好きな物を入れたロゴなどいくつか制作しました。

Ps Ai 8h 2023.8

いくつかラフを制作しました。
大好きなはちみつとクマを取り入れたロゴに決定しました。

最初に制作したものは細く感じたため太いフォントで制作し直しました。



ローマ字部分と漢字部分の隙間を調整して完成させました。





▷ Illustrations
▷ Business

デフォルメイラスト

デフォルメイラストを描く際はどんなキャラなのか分かるようポーズや表情を力を入れて制作しています。



〈2 頭身〉

ウマ娘のデフォルメを参考に制作しました。



〈墮天ちゃん〉 7h 2023.1

天使ちゃんの対になるように制作しました。内気な女の子なので、落ち着いた雰囲気になるよう制作しました。



〈天使ちゃん 2.5 頭身〉 6h 2022.12

元気で活発な天使の女の子です。活発さを表現するために髪と服にも大きく動きを付けました。



〈バニーガール〉 9h 2023.2

ツンデレの女の子。可愛いエフェクトにしました。



〈踊り子〉 8h 2023.2

全体的に大きなポーズになるよう制作しました。



〈闇墜ちアリス〉 11h 2023.1

普段の絵柄とは違った雰囲気になるように制作しました。人物と触手の質感に差が出るよう制作しました。

オリジナルキャラクター立ち絵

UI デザインだけではなくキャラクターデザインも細部までこだわりながら制作しています。



門番のアリス

🕒 19h 2022.10

普段は城の門番をしており不思議の国に迷い込んだ主人公達の敵キャラとして登場する闇のアリス。反転の魔術を使用し、武器から放出される血に染まった物を反転させる。



チェシャ猫

🕒 15h 2022.10

おかしい世界をもっとおかしくしたい物語の黒幕的存在。アリスをそそのかしたり胡散臭さが出るよう絶妙な表情になるようにしました。

デザ魂【第26回】萌えキャライラスト

〈クリスマス編〉 佳作を受賞

男の娘サンタ

🕒 13h 2022.10

サンタの女装男の娘、普段の絵柄とは違って男性向きになるよう様々な資料を参考にしました。女の子にも見えるけどよく見ると骨格が男になるように描きました。



英雄クロニクル、バースセイバー
イラストコンテスト2022
ユーザー投票で2位を受賞

“新緑騎士”トラウム

🕒 16h 2022.6

英雄クロニクル、バースセイバーのコンテスト用に制作しました。ショタ騎士、防御力に優れたアタッカーと設定されていたため大きめの盾デザインにしました。



オリジナルLive2Dモデル モデリングの練習をするために制作しました。



制作したモデルの動画

<https://youtu.be/aJjQSxzUTcl>

はちみちゃん

🕒 34h 2023.3

モデリングの練習で制作したメイドの女の子です。差分にバニー服を制作しました。



はちみちゃん新衣装

🕒 4h 2023.5

モデルをブラッシュアップさせるために制作している新衣装です。肩幅など細かい部分を微調整しました。マグカップを持つ差分も含め現在モデルを制作しています。



今後追加予定の衣装ラフ

DMイラスト

6月DM イラスト

🕒 25h 2023.4

体験入学で使用される6月のイラストを担当させていただきました。



表紙イラスト

ゆめかわ

🕒 16h 2023.2

ファンシー可愛いをモチーフに制作しました。



小丸崎かおるデザイン

クライアント様の好きな生物と服装、実際の歌声からイメージして制作しました。マリン服をブレザーにしチャイナ服ロリィタなど沢山の要素を入れたデザインに仕上がりました。モデリングは別のクリエイターさんが制作しました。

SNS アイコン

🔗 25h 2022/9



ビジュアル立ち絵

🔗 19h 2022/9

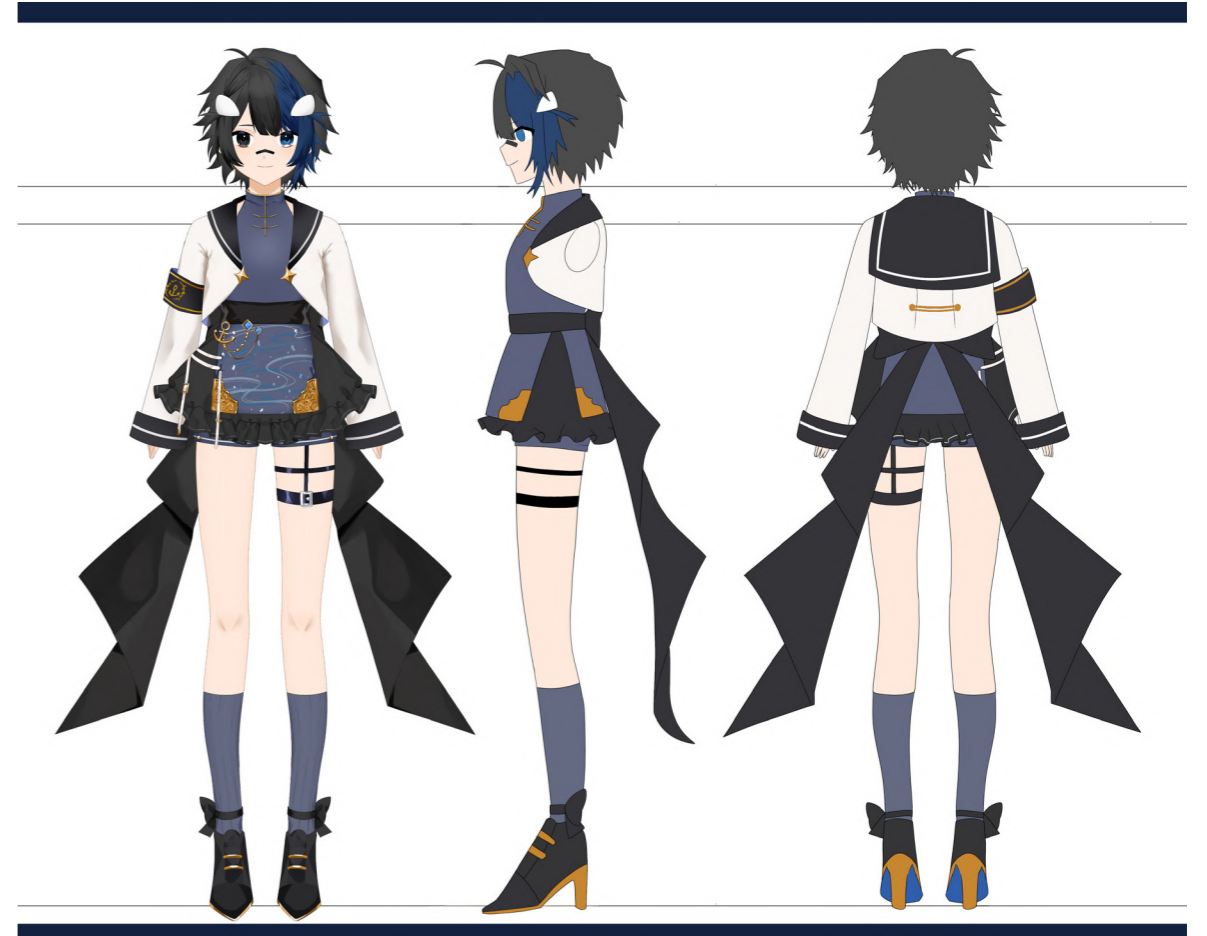


制作して頂いたモデル

<https://youtu.be/kBbvftYZuO0>

三面図

🔗 10h 2022/9



パーツ分け

🔗 45h 2022/9



デザイン詳細

🔗 3h 2022/9

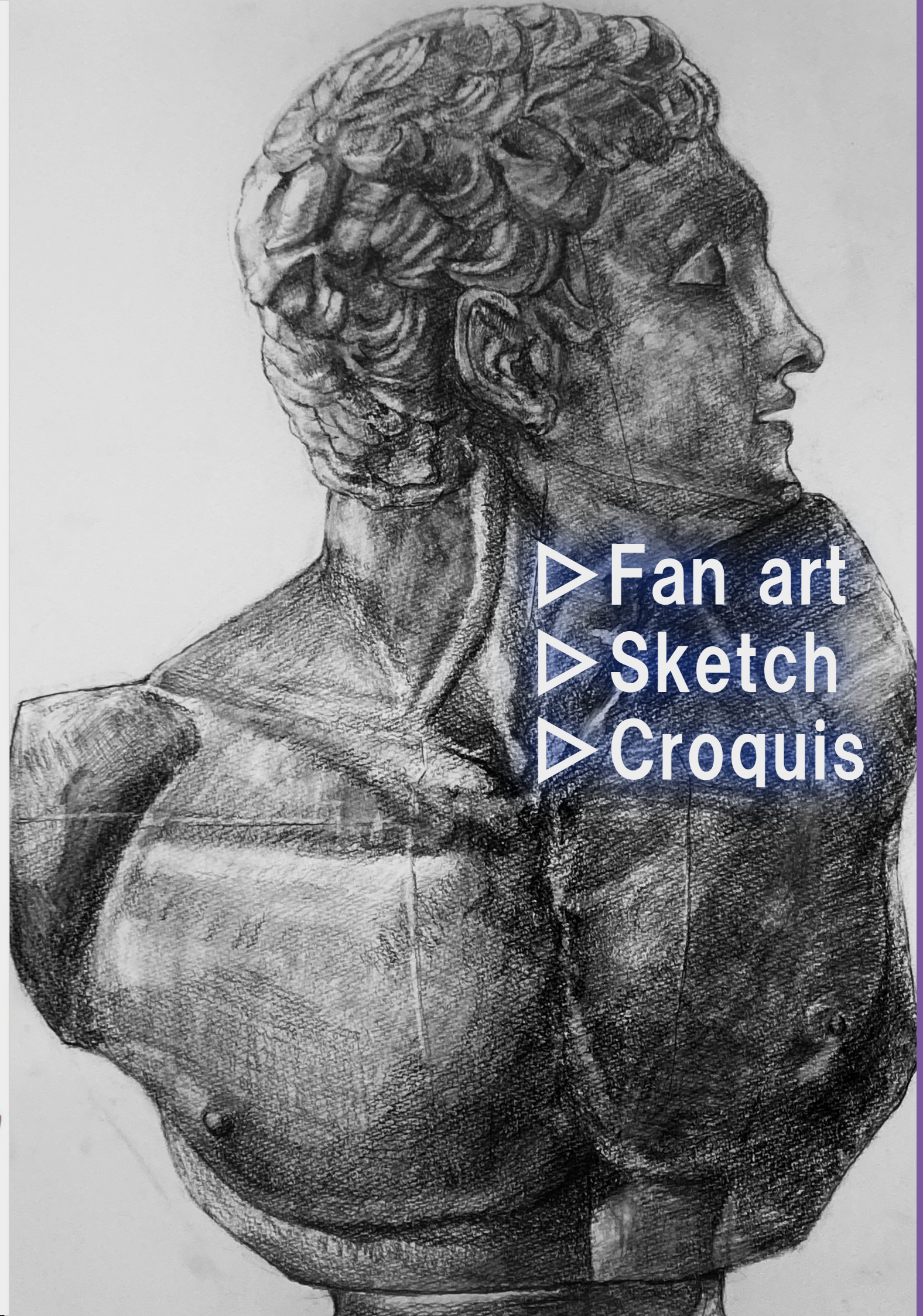


デフォルメイラスト

〈小丸崎かおる〉 130h 2023.5~6

動画で使用するデフォルメイラストのご依頼を頂き制作させていただきました。人懐っこく元気な子なので表情豊かに描くこと意識して制作しました。





- ▷ Fan art
- ▷ Sketch
- ▷ Croquis

ファンアート

ジャンルに合わせて塗り方や表現を変えることを意識しながらファンアートの制作を行っています。

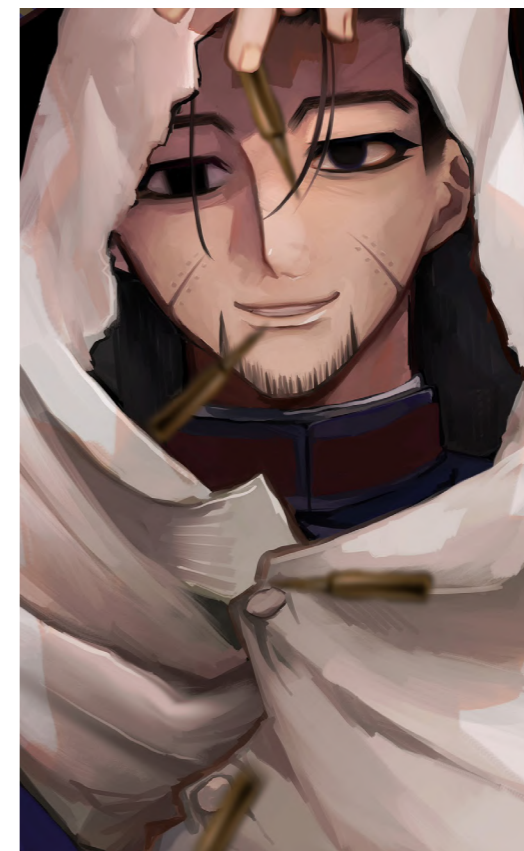
🔗 19h 2023/3



🔗 22h 2023/8



🔗 54h 2021/10



🔗 28h 2023/7

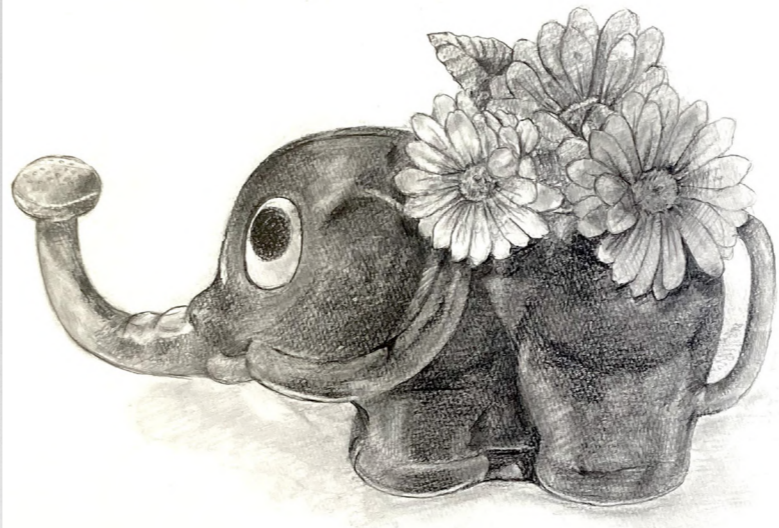
🔗 23h 2023/7

デッサン/クロッキー

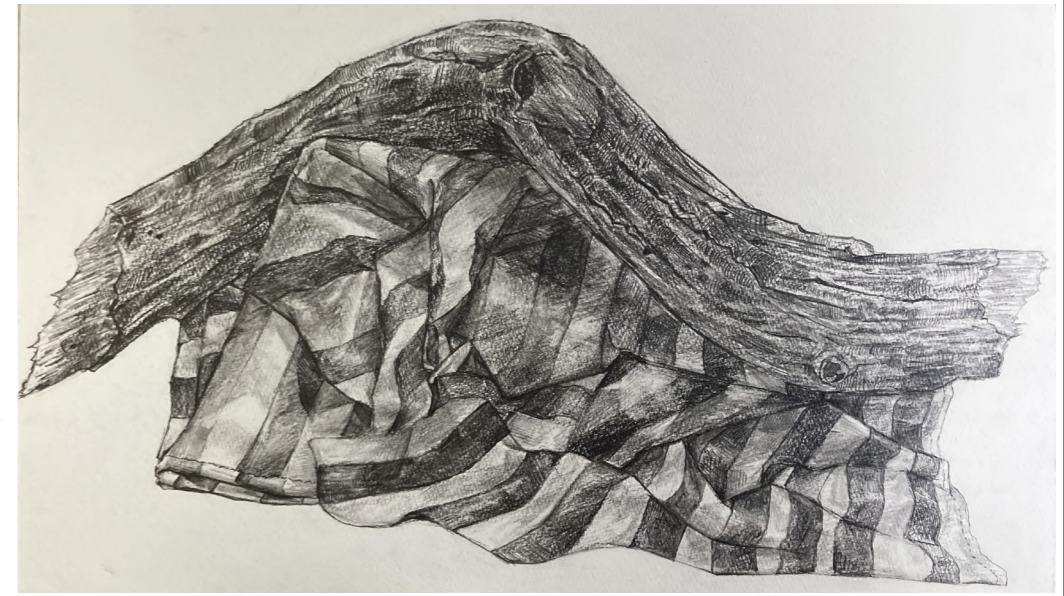
12h



13h



18h



3～7分で制作

