

Portfolio

浪岡 優芽

Namioka

Yume



Profile

浪岡 優芽

Namioka

Yume

名古屋デザイナー学院

ゲーム・CG学科 2DCGデザイン専攻

生年月日 : 2003/12/20

連絡先 : y.namioka1220@gmail.com

出身地 : 愛知県

like

・映像作品

エヴァンゲリオン / 宝石の国 / 式日

・音楽

ボーカロイド / 洋楽 / 邦ロック

skill

Ai



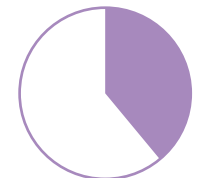
80%

Ae



60%

Ps



40%

アイドル育成ゲーム

塗りを変えた作品です。二人組アイドルのステージでのシーンを想定しました。
アイドルらしくキラキラとした雰囲気を出すために、光加工を強めた作品です。
このような作品制作は初めてだったので少々苦戦しました。



08h

2023
01月



illust

キャラクターデザイン



08h

2023
03月



つきよめあ

二人組ユニットの青色担当
元気はつらつで忘れっぽい性格の為、よくメンバーにしかられている。青色でまとめ、相方と対照的になるように衣装の作成をしました。



07h

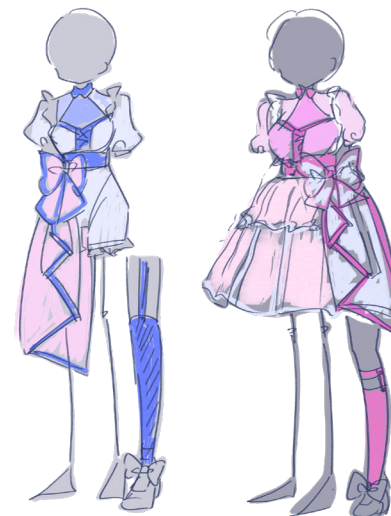
2023
02月



みつきるな

二人組ユニットのピンク担当
ほんわかした見た目とは裏腹しっかりとした性格で、スケジュール管理や歌詞を担当している。差し色に相方の青色を入れ、比率が崩れないように試行錯誤しました。

衣装デザインラフ



ブラッシュアップ前

腕を交差させている状態が分かりにくいのと、サイリウムが手前にありすぎたので修正対象になったものです



キャラクターデザイン



15h

2022
06月



サイバー仙人

イラストコンテストにて制作したイラストです。重力を感じさせないように髪の毛や洋服をふわっとさせました。対戦をあまり好まない性格の為、無気力なポーズで仏頂面にしました。



08h

2023
05月

中華サイバー

中華×サイバーの男性キャラの自主制作作品です。一ページ前の作品と対比的になるよう色味を調節しました。和風に寄りがちだったので、テイストが崩れないよう中国の映画やアニメ作品などを参考にしました。



■ キャラクターデザイン



06h

2023
05月



■ 近未来人狼

人狼ゲームでの狐の役職を想定したイラストです。

人外感を出すために肌を塗り込みすぎないように気をつけました。

中立の立場なので明確には性別が判別できないように、足の太さや腹筋等がチグハグになるように制作しました。



07h

2022
12月

■ 和風少女 のあ

グループ制作で作成したキャラクターです。

すぐ感情的になる為、情緒が不安定になりがち。頑張り屋さん。人を好きになりやすく嫌いになりやすい性格。

和をモチーフにしたので、髪飾りはしめ縄をイメージして作成、相棒は狐と犬がモチーフなので靴下に耳をデザインしました。



■ キャラクターデザイン



🌀 07h 2023 08月

■ 武器



■ 盗賊獣人

バトルファンタジーを想定して制作したイラストです。脱獄した設定なので、鎖を。その際目付近を負傷した傷を眼帯を装着することで表現しました。身軽に行動できるように持ち物は最低限にし、不敵な笑みを浮かべました。

🌀 09h 2023 03月

■ 風属性魔女

イラストコンテストにて制作したイラストです。風魔法を使う設定なので、ふわっと軽そうな雰囲気を出す様にしました。服の素材を如何にリアルに近づけるか、試行錯誤しました。



■ ヴィネットイラスト



08h

2023
06月

■ SDキャラ



■ 注文の多い料理店

注文の多い料理店に登場する化け猫をもとに作成したキャラクターです。

武器であるナイフとフォークが猟奇的になりすぎないように、透明感を意識しました。

硬骨さといたずらっ子の二面性を、表情やポーズで表現し、手招くように木を横に伸ばすことで、森の危うさを表現しました。



背景イラスト

100年後の退廃した世界を想定して製作しました。

月明かりに照らされた様子を表すために、建物を少し明るく描きました。年月が経ってうっそうとした葉や建物の汚れなども表現しました。



11h

2023
08月



illust

キャラクターステータス

PvPバトルゲームのキャラクターステータスとして制作

重ためのゲームでは無く気軽にプレイしてもらいたいので、明度は高めにしました。

SSRのレア感を出す為にゴールドが目立つよう、白枠で締めました。

Ai

09h

2023
05月



トーン & マナー

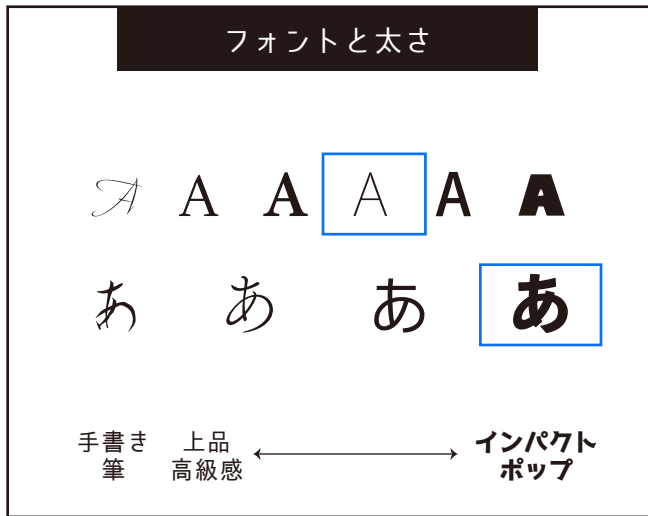
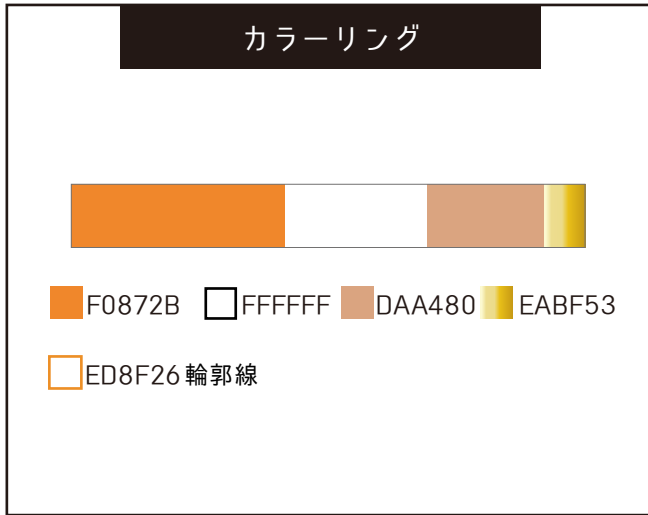
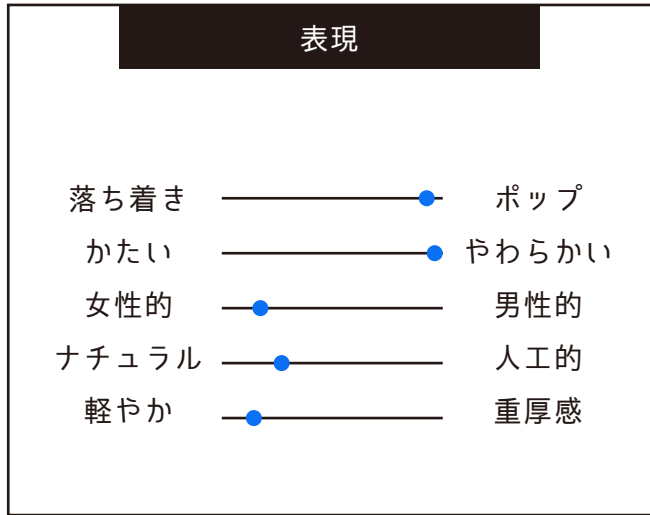
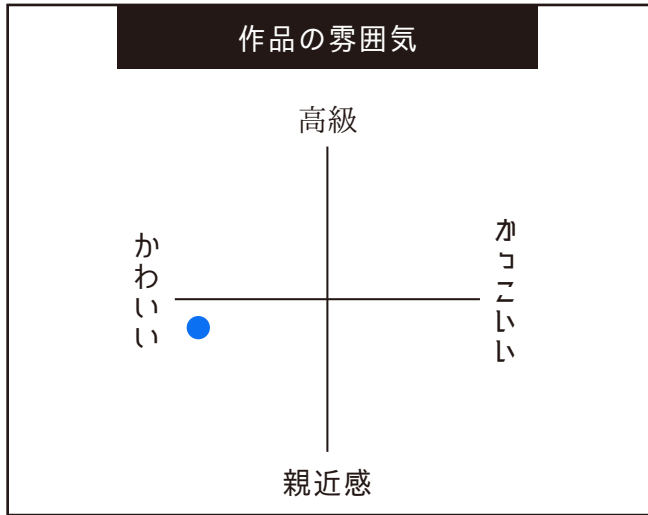
SSR カード名



キャラクター、ロゴのデザイン共通ルール

ステータス

装備



- ### 重視するポイント
- 優先度順
1. 親しみやすい
 2. 明るい
 3. 楽しい

- ### モチーフ
1. 夏
 2. 丸み
 3. さわやか

ホーム画面

ライトなPvPバトルゲームのホーム画面として制作。

バナーでは夕風の意味である”海岸で夕方の海風から陸風に交替する時に、無風になる状態”を表すためにグラデーションで夕方の色が変わるのを表現しました。

Ai

08h

2023
07月



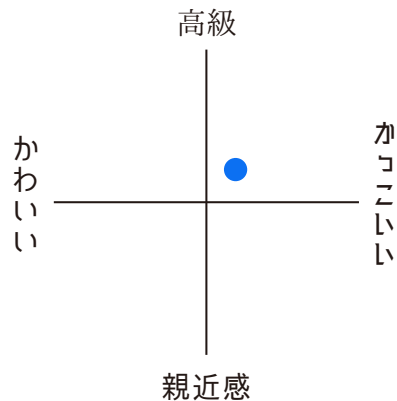
トーン & マナー

123456 +

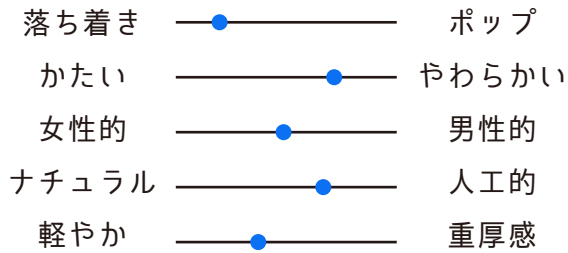
スタミナ 60/100 +

キャラクター、ロゴのデザイン共通ルール

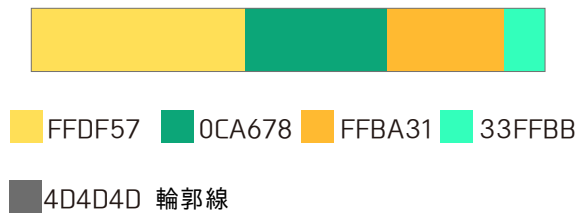
作品の雰囲気



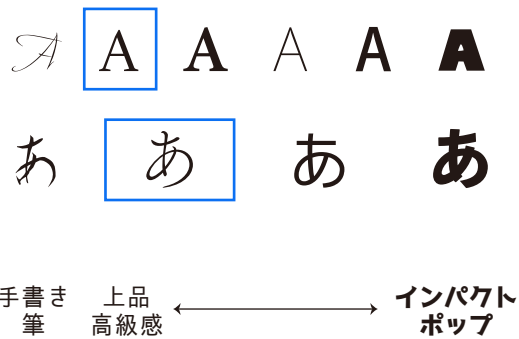
表現



カラーリング



フォントと太さ



重視するポイント

優先度順

1. 扱いやすい
2. 少しの高級感
3. 統一感

モチーフ

1. 退廃的
2. さりげなさ
3. 宝石

サイバーパンクの武器

blenderで制作した作品です。斧をイメージしています。

武器の先端は電気が流れており、流れている間は光る仕様になりました。

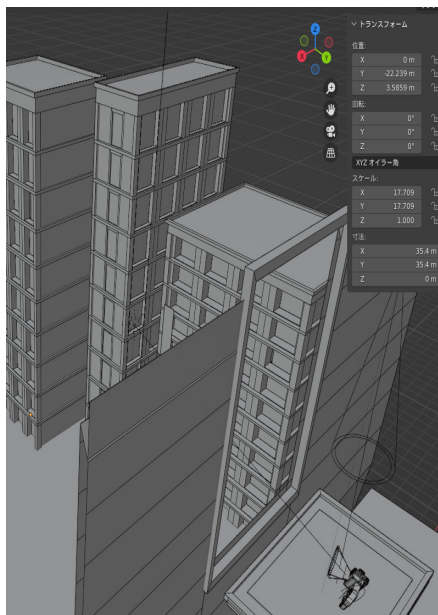
部屋の一室で専用のライトと、月の光で充電している場面を作成しました



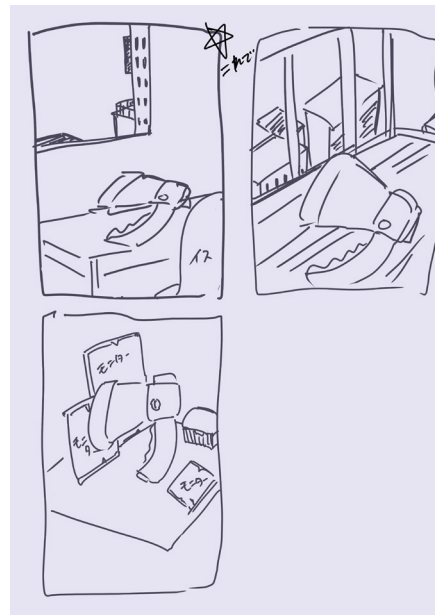
24h

2023
01月

■ワイヤーフレーム

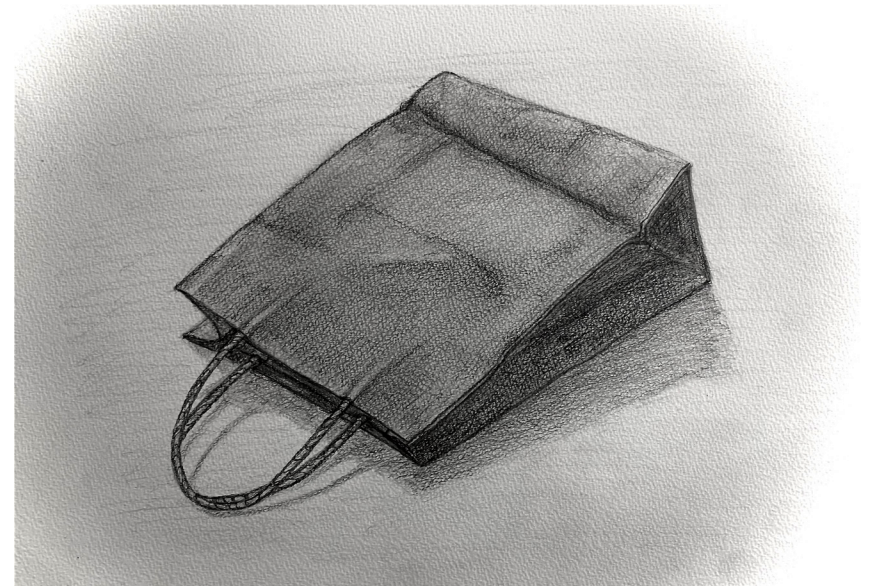
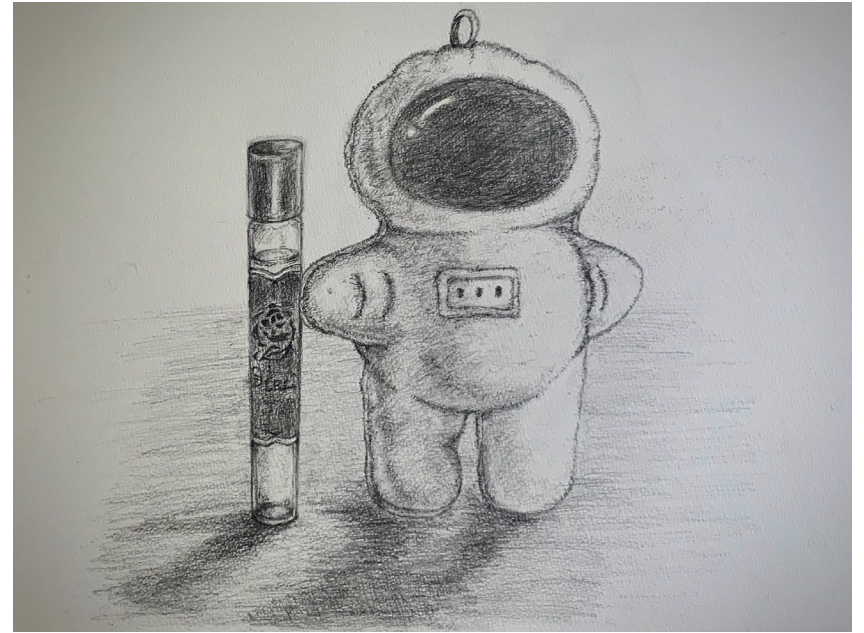


■デザインスケッチ



3D一枚絵

■ デッサン



クロッキー



創作及び版權イラスト



創作及び版權イラスト



Thank you for viewing

ご覧いただき有難うございました