

PORTFOLIO



PTO FUMIKA

プロフィール



伊藤 文香

Ito Fumika

名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG学科
2DCG デザイン専攻

2004年7月13日生まれ
愛知県春日井市出身

✉ f.itou0512@gmail.com

学歴

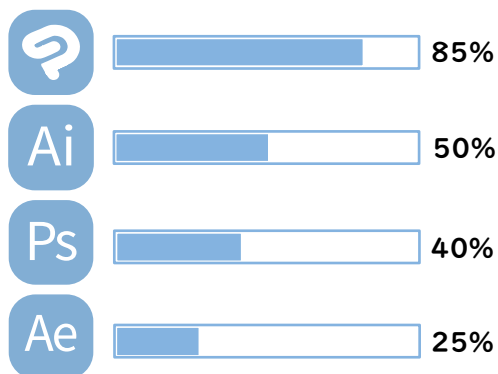
2020.04 あいち造形デザイン専門学校高等課程 入学

2023.04 名古屋デザイナー学院 入学



2Dデザイナーを目指して日々勉強中

沢山のユーザーに愛されるコンテンツの制作に携わるのが目標です。

SKILL



LIKE

-  Vtuber
 - ・ぶいすぽっ!
 - ・にじさんじ
-  本
 - ・響け!
 - ・ユーフォニアム
 - ・その着せ替え人形は恋をする

-  アニメ
 - ・ぼっち・ざ・ろっく!
 - ・NEW GAME!
-  動物
 - ・犬
 - ・ハリネズミ
 - ・ホッキョクグマ

小さい頃から絵を描くことが好きで小学生の頃に見たゲーム制作会社が舞台のアニメをきっかけに本格的に絵を描くようになりました。



CONTENTS

1. UI



2. Illustrations



3. Dessin, Croquis



プロデューサー

713/999



プレゼント



999999 +



999999 +

ン
キャンペーン



インしてアイテムをゲットしよう!

ライブ

u!

アニマル ガールズ



■ ソーシャルゲームのホーム画面



30h 2023.11

男性向け育成シミュレーションゲームのホーム画面を制作しました

ホーム画面

統一感を出すために色数を少なくし、シンプルで可愛い雰囲気のあるUIを意識して制作しました。



プロフィール画面（制作中）

プロフィール帳風のプロフィール画面を制作しました。

かわいらしさを出すために、キャラの設定や雰囲気に合わせて兔やにんじんなどのイラストを入れてみたり、プロフィール欄の背景に月や星の装飾を入れました。

プロフィール

基本情報

サイドストーリー



リラ

1 2 3

CV. 伊藤 文香

誕生日 3月3日

年齢 18歳

血液型 B型

身長 160cm

出身 鳥取県

家族構成 父、母、姉

趣味 天体観測

特技 歌、ピアノ、バレエ、暗記

好きな食べ物 ショートケーキ

苦手な食べ物 野菜全般

アイドルになった理由

みんなに笑顔を届けられるアイドル
という仕事に憧れていたから

自分を一言で表すと？

負けず嫌い！

タイトルロゴ



キャラ (立ち絵)



アイコン



ミニキャラ



トーン&マナー

トシマナ

かわいらしさを出すために UI の形状は丸や角丸といった丸みのあるものになるべく統一しました。
 そして、ゲーム内に登場するキャラクターは全員女の子なので、可愛い色味にしました。

ゲームジャンル、対象者、世界観
 獣耳と尻尾が生えてる女の子達（アイドル）を育成するシミュレーションゲーム。10代後半～30代前半の男性向け

<p>作品の雰囲気</p>	<p>表現</p> <ul style="list-style-type: none"> 落ち着き ———— ● ポップ かたい ———— ● やわらかい 女性的 ●———— 男性的 ナチュラル ●———— 人工的 軽やか ●———— 重厚感 	<p>カラーリング</p>
<p>フォントと太さ</p>	<p>重視するポイント 優先度順</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 見やすくて分かりやすいUI 2. 押したくなるボタン 3. かわいい 	<p>ボタンなどの形状、装飾、モチーフ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・丸や角丸といった丸みのある形状 ・アイドルらしいキラキラした感じの装飾 ・モチーフ→音符や星

ワイヤーフレーム

ホーム画面



プロフィール画面





東京ゲームショウに出展した作品で、
学内コンテストで奨励賞を頂きました。

↓ゲーム UI アニメーション (ステータス画面)

<https://youtu.be/UORF6jdc7iM>



ゲームタイトルロゴ



2023.10.26 20h

男性向け恋愛シミュレーションゲームのタイトルロゴを制作しました



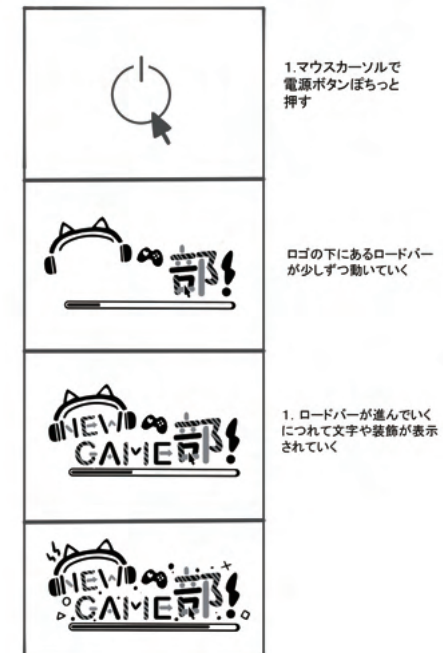
「ゲーム」が題材のゲーム作品というのが、パッと見て伝わるようにゲームに関連する物をモチーフにしました。文字が全体的に丸みを帯びているので、それに合わせてタイトルロゴの下部にあるロードゲージや○△□×などのモチーフも丸っぽくしました。

最終的に aftereffects を使ってタイトルロゴを動かすので、それを想定して動きのつけやすいデザインにしています

白黒



絵コンテ



トーン&マナー

トンマナ

女の子が主に登場するので、ロゴのカラーリングやフォントを可愛い寄りにしました。

ゲームジャンル、対象者、世界観		
ゲームが好きな女の子が出てくるギャルゲー、10代後半～30代前半の男性向け		
作品の雰囲気 	表現 落ち着き ———— ● ポップ かたい ———— ● やわらかい 女性的 ———— ● 男性的 ナチュラル ———— ● 人工的 軽やか ———— ● 重厚感	カラーリング ● ffc0dd ● 9ec7ff ● ffe69d
フォントと太さ 	重視するポイント 優先度順 1. かわいい 2. 分かりやすさ 3. 親しみやすさ	モチーフ 1. コントローラー 2. ○△□× 3. マウスのカーソル 4. 星 5. ヘッドホン 6. 稲妻のマーク 7. 吹き出し 8. ロードバー

ラフ案





Illustrations

デフォルメイラスト



2023.10 ~ 2023.11 5h ~ 10h

キャラの性格がしっかり伝わるように、ポーズや表情に力を入れて制作しました





「ヤクザ」がテーマの人狼ゲームのカードイラストを想定して制作しました。

設定

- ・ 成人男性
- ・ スパイに買収された組員（狂人）
- ・ チャラくていつもヘラヘラしているがやる時はちゃんとやるタイプ。
だがハニトラに引っかかるちょろい男



ラフ



デザイン



キャラクターデザイン



2023.9.29 20h

ランダムで出された3つの設定、要素を使って
キャラクターを制作しました

設定

時代：明治時代（1868～1912年）

開国し、西洋の文化が取り入れられるようになった頃

性格：元気、明るい、社交的、子供好き、手が器用

能力：薬草を作ることができ、治療魔法が得意なヒーラー

ラフ（没）



ラフ

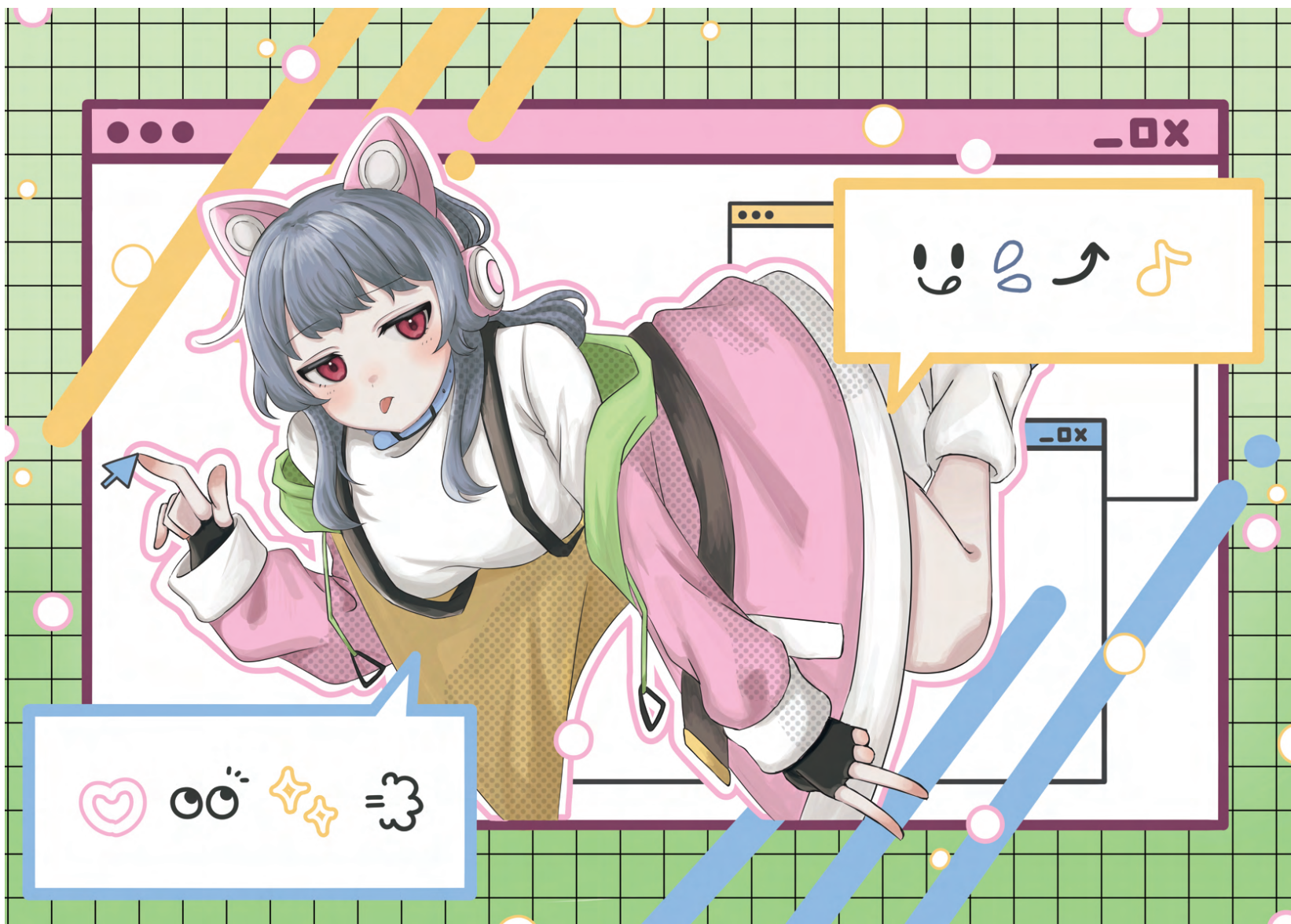


ポートフォリオ表紙イラスト



2023.11 10h

ポートフォリオの表紙用に制作したものです。
可愛くてポップな雰囲気になるように意識して制作しました。



背景イラスト



2023.11.6 21h

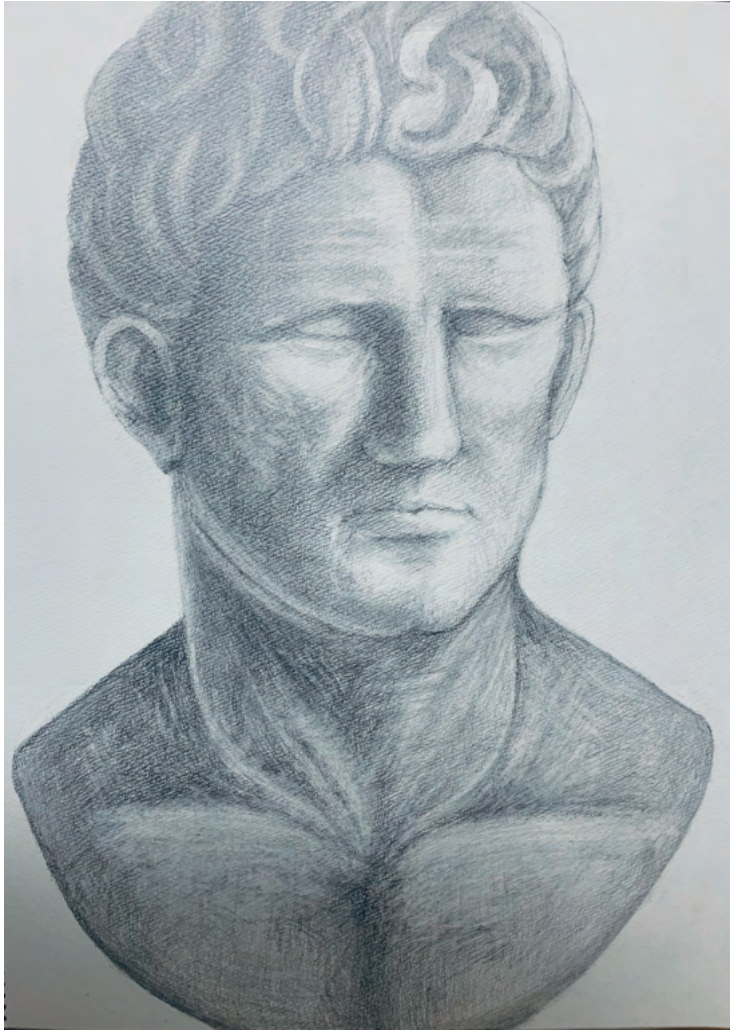
夜の書斎の背景を制作しました
中央に目が行くようにライティングを意識しました。



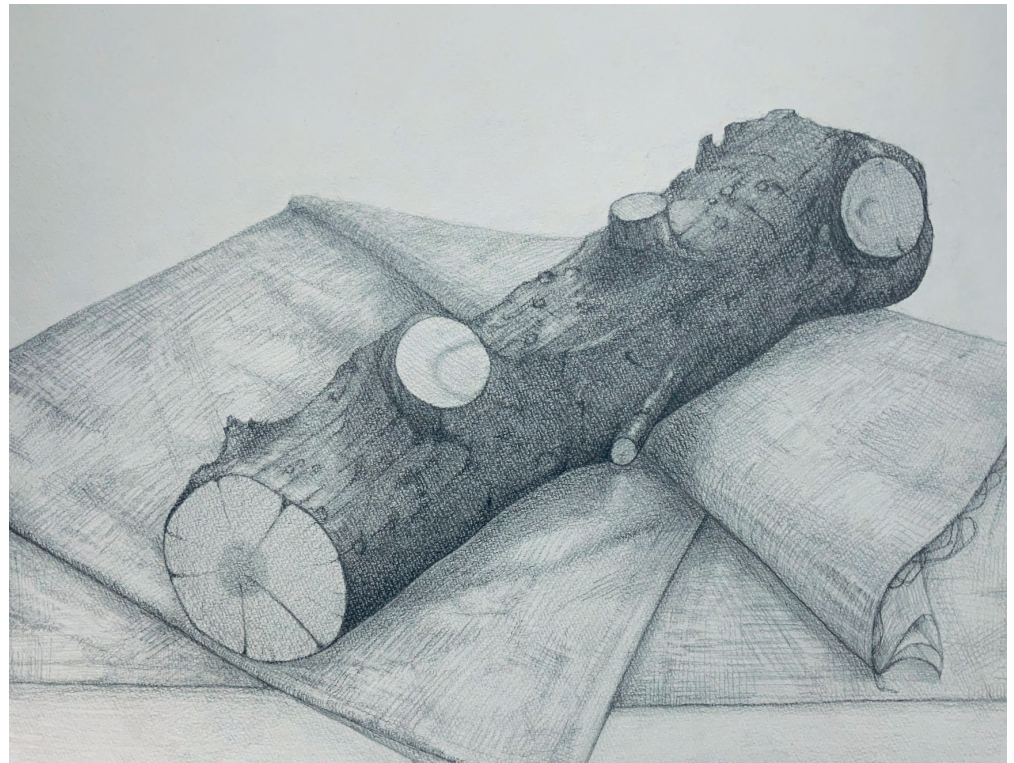


Dessin, Croquis

デッサン



石膏 2023.10 18h



木と布 2023.7 6h

クロッキー

2 ~ 6 minute



ご覧いただきありがとうございました!