



PORTFOLIO

ITO YU



伊藤 優 *itoyu*

2001/04/16生まれ 愛知県豊川市

名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG学科 2DCGデザイン専攻

✉ y.ito.0938@gmail.com

キャラクターデザインを中心に、世界観や設定、性格をイラストに落とし込むような作品づくりが好きです。好きなことを仕事にすることが目標なので、ゲーム業界では得意なイラストの技術を活かすことができると思いこの業界を志望しました。

LIKE

漫画 彼方のアストラ
Dr. STONE
BIRDMEN

特撮 仮面ライダークウガ
仮面ライダーBLACK
平成ガメラ3部作

SKILL





東京ゲームショウで
出展した作品です。
学内コンテストにて
背景部門金賞をいただき
ました。

背景イラスト

2023/07
18h

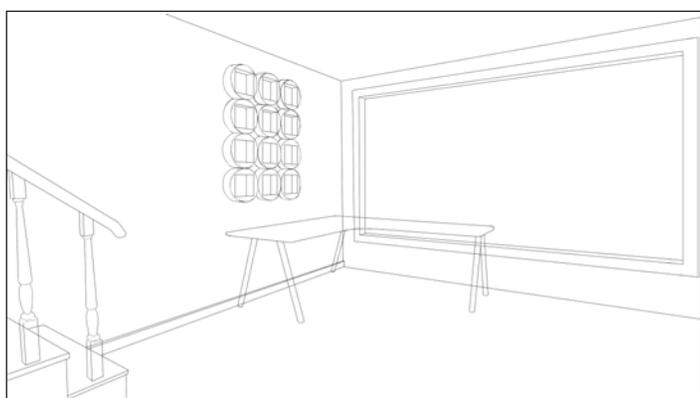


授業課題で作成したイラストです。
googleストリートビューを
スクショしたものを模写しました。

◁線画



◁制作途中

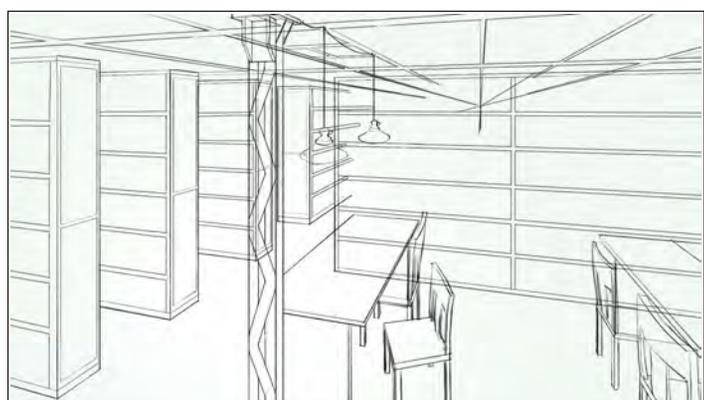


授業課題で作成したイラストです。
ネットで保存した画像を
二点透視図法を用いて模写しました。

◁線画



◁制作途中



授業課題で作成したイラストです。

◁線画



◁制作途中

キャラクターデザイン

2023/07
24h

授業課題で作成したイラストです。



キャラクターデザイン

2023/06
20h

授業課題で作成したイラストです。



キャラクターデザイン

2023/11
17h

授業課題で作成したイラストです。



一枚絵

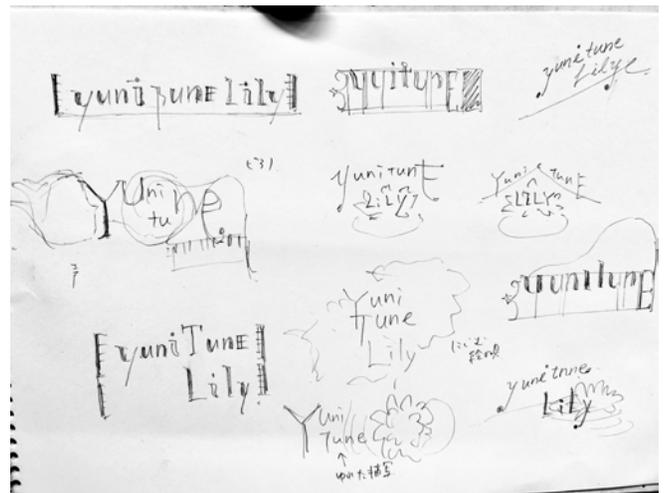
2023/07
15h

Force of Will イラストコンテストにて応募したイラストです。





授業課題で作成したロゴデザインです。
自分の名前を入れるという条件で、
スマホアプリのリズムゲームの
タイトルロゴを想定して制作しました。



案出し▷

トーン&マナー

ゲームジャンル、対象者、世界観		
リズムゲーム、音ゲー中級者〜上級者、モノクロの世界をいろんな音を組み合わせせて鮮やかな世界に塗り替えよう！		
作品の雰囲気 高級 かっこいい かわいい 親近感	表現 落ち着き かたい 女性的 ナチュラル 軽やか ポップ やわらかい 男性的 人工的 重厚感	カラーリング FFFFFF 000000 FFA3CB
フォントと太さ A A A A A あ あ あ あ 手書き 上品 高級感 インパクト ポップ	重視するポイント 優先度順 1. きれい 2. 軽やか 3. 流れのある	モチーフ 1. ピアノ 2. 楽譜 3. 蓮

トナマナ▷



授業課題で作成したロゴデザインです。
架空のヒーロー番組のタイトルロゴを
想定して制作しました。



案出し▷

トーン&マナー

ゲームジャンル、対象者、世界観 自作ヒーローのタイトルロゴ、全年齢(子供向けだが大人も楽しめる)		
作品の雰囲気 高級 かわい かしこ 親近感	表現 落ち着き かたい 女性的 ナチュラル 軽やか ポップ やわらかい 男性的 人工的 重厚感	カラーリング ■ 000000 ■ 00FFD5 ■ 00CE79 □ FFFFFF
フォントと太さ A A A A A あ あ あ あ 手書き 上品 高級感 ———— インパクト ポップ	重視するポイント 優先度順 1. 力強い 2. カッコいい 3. しなやか	モチーフ 1. 蝶 2. 鱗粉(キラキラ) 3. 夜空 4. 戦士

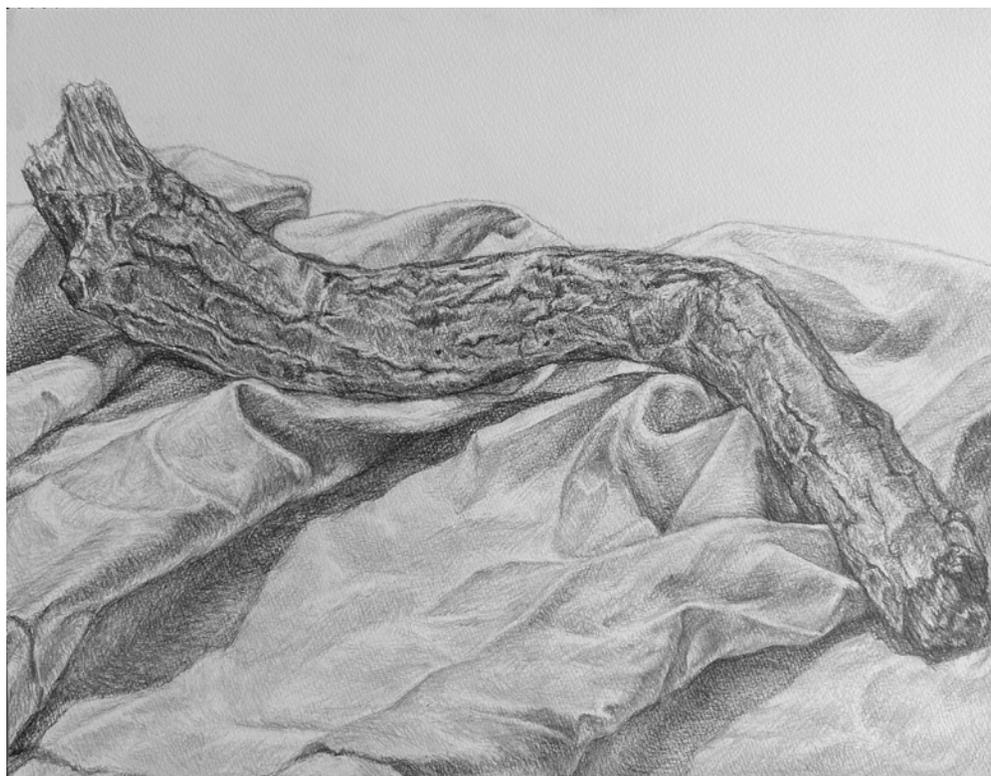
トーンマナ▷



2 ページ前のロゴを用いて、リズムゲームのタイトル画面を想定した動画です。

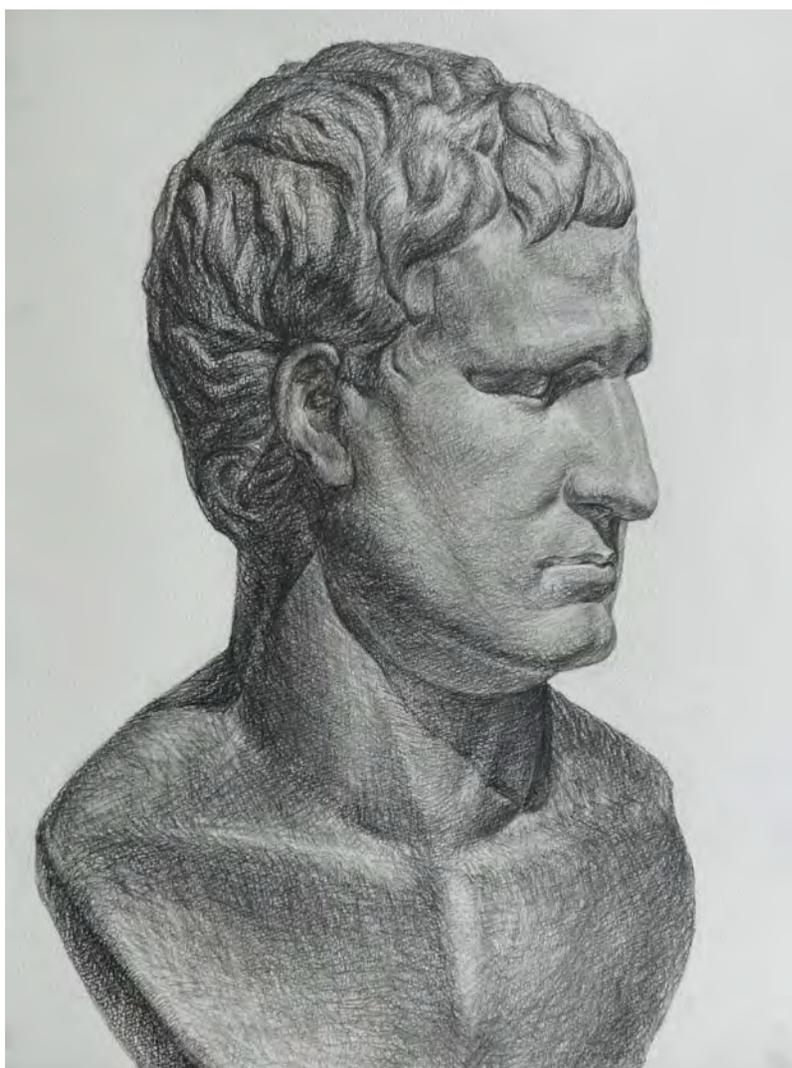


デッサン



2023/07

12h



2023/10

18h

デッサン



2023/09

12h

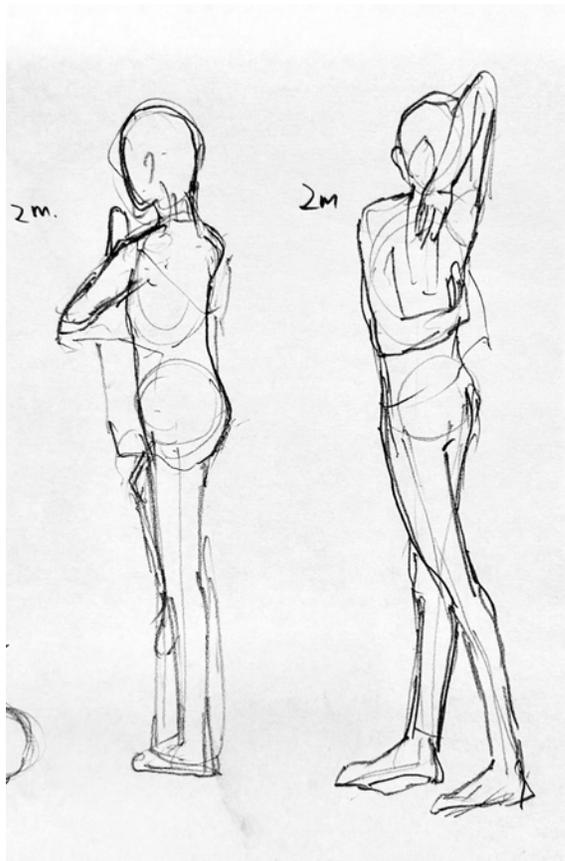
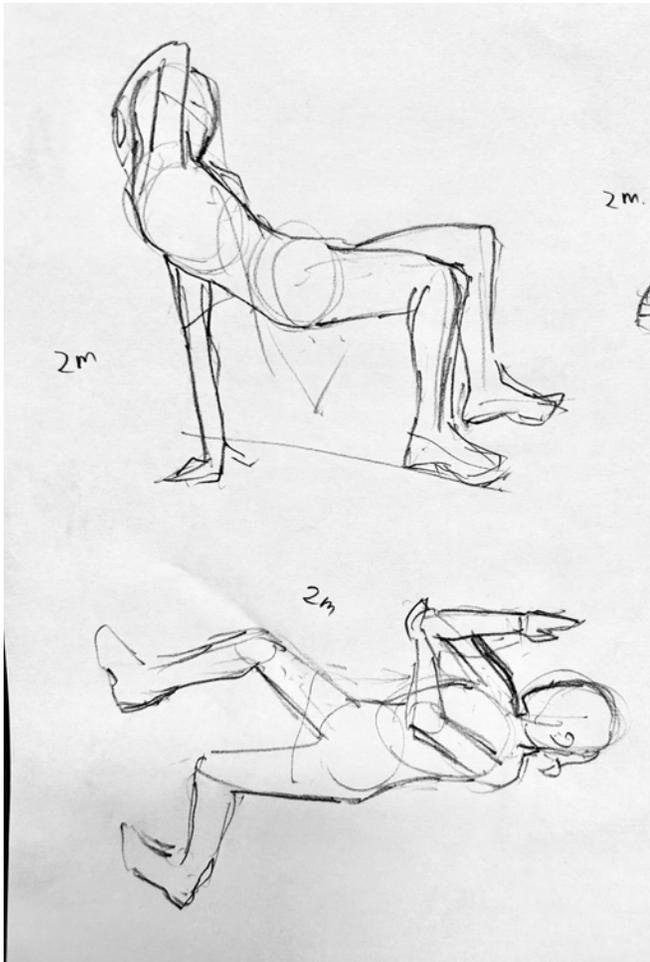
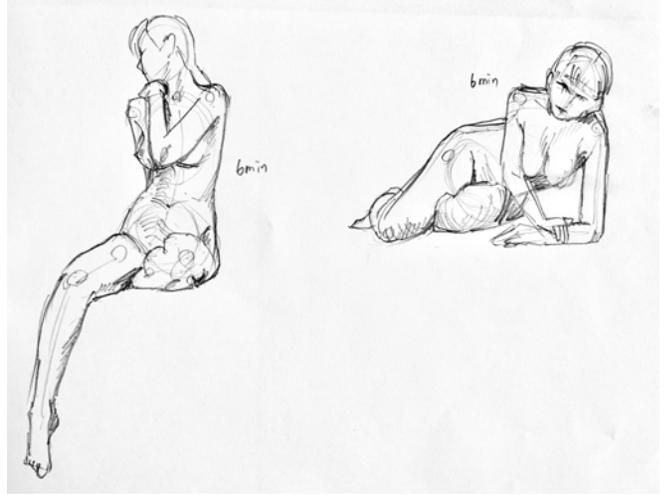


2023/06

6h

クロッキー

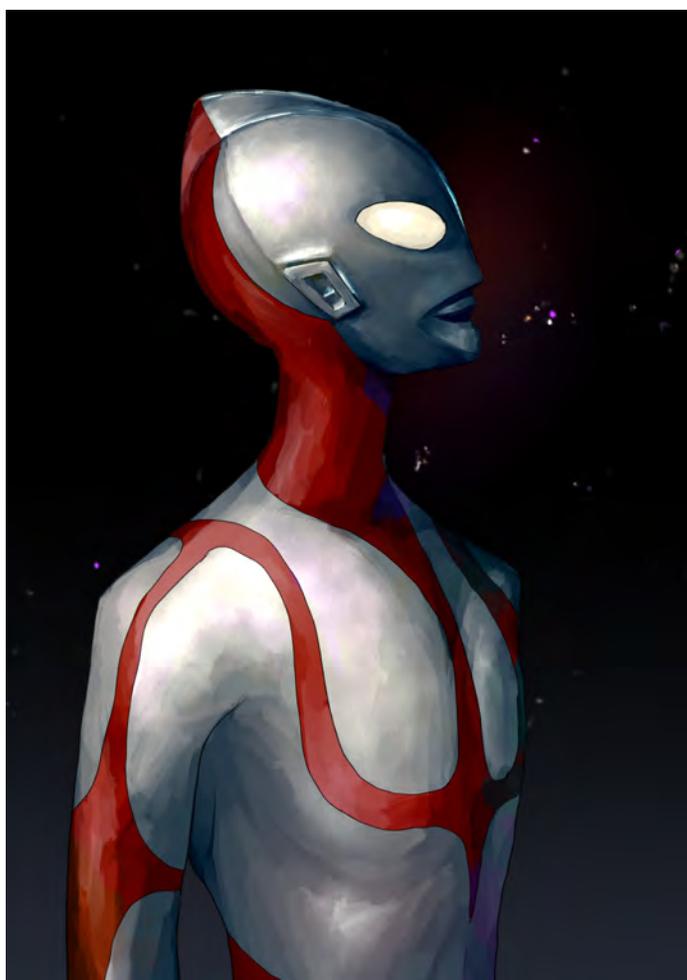
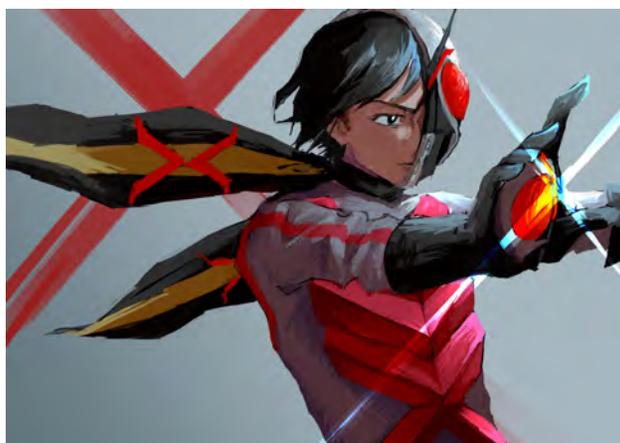
2023/06~10



二次創作



2023/04~11
3~8h



一次創作



2022/03~2023/03
5~8h

