

PROFILE

浅岡 星伍

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年7月21日

出身:愛知県豊田市

LIKE

イラスト制作

Twitter

アニメなど

WORK

2Dデザイナー

procreateというソフトをメインに使って制作しています。キャラクターを中心としたイラストを主に載せています。

SKIL













ポートフォリオの表紙イラストとして制作しました。 背景の内装がシンプルになりすぎてしまったのが反省 点です。ファンタジー感を出したくて全体的に彩度を 低くしました。

ラフ



勢いがあるような構図にしたかった ので、背景の小物の配置を斜めにした り、歩いているようなポーズにしまし た。キャラクターの顔もこの時点で大 体確定しています。

カラーラフ



パースに違和感があったので、 奥行きを感じるようにしました 。背景の線画に力を入れました。





※制作途中です



ホラーよりな雰囲気になるように意識しました。 屋敷のエントランスで、上からの光差し込むことで 全体的に明暗差が出るようにしました。現時点で未 完成なので、書き込みをしっかりとした状態で完成 させたいと思います。

ラフ修正前



修正前のラフです。パース感が イラストからあまり感じず、単 調な感じになってしまいました。

ラフ修正後



パースの線を意識し修正しました。 構図を変更する上で二つ目の階段を 削除しました。構図を変更したこと で奥行きが生まれ見せたいところが はっきりしました。

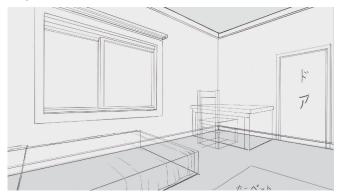






ノベルゲームの背景を想定しました題材は主人公の部屋です。パース定規を使い、パースがずれないようにしました。木目の質感に力を入れました。 線画の時点ではあまり気にならなかったのですが、 色を塗ると物の少なさが気になってしまったので、 もう少し物を増やして書き込みを意識したいです。

ラフ



ラフの時点でパースをかなり意識したので、線もきれいな状態 で書き進めました。装飾はあまり配置せずシンプルな感じにし ています。 夜差分







ゲームに登場するキャラクターを想定して制作しました。屋敷を探索する2d横スクロールを想定しています。ホラー要素とファンタジー要素を感じるために色をくらい紫で統一し、フリルを付けた服装にしました。

デフォルメ



ゲーム画面







厚塗りで制作しました。ラフの段階でポーズをある程度決めて制作しました。 明暗差が描き始めの段階では弱かったので、強くして見やすくしました。 個人的に細かい部分のデッサンが怪しく感じたので、修正もしくは新しく書き直したいです。

ACCESSORY



WEAPON



キャラクターデザイン









魔法使いをイメージして制作しました。火の魔法のエフェクトやキャラクター全体の色を赤色にしました。昔の立ち絵をブラッシュアップして制作しました。





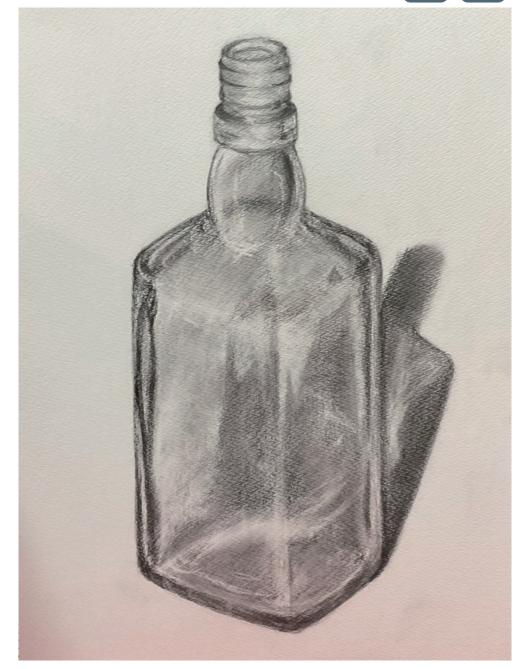


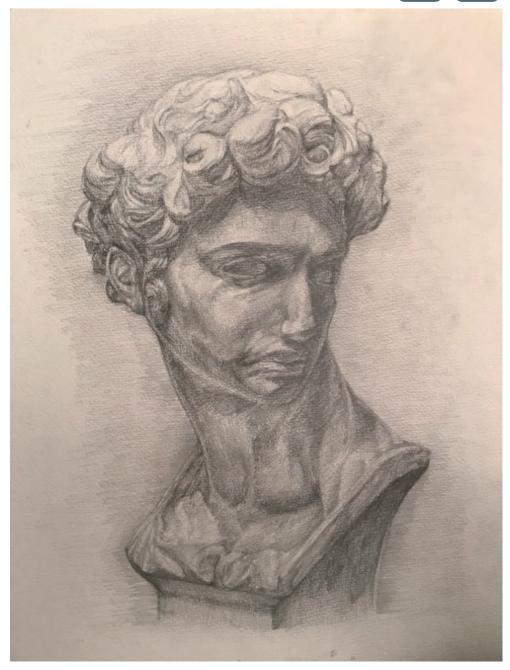


ファンタジーゲームを想定したキャラクターです。 釣り竿を中心にデザインを考えました。

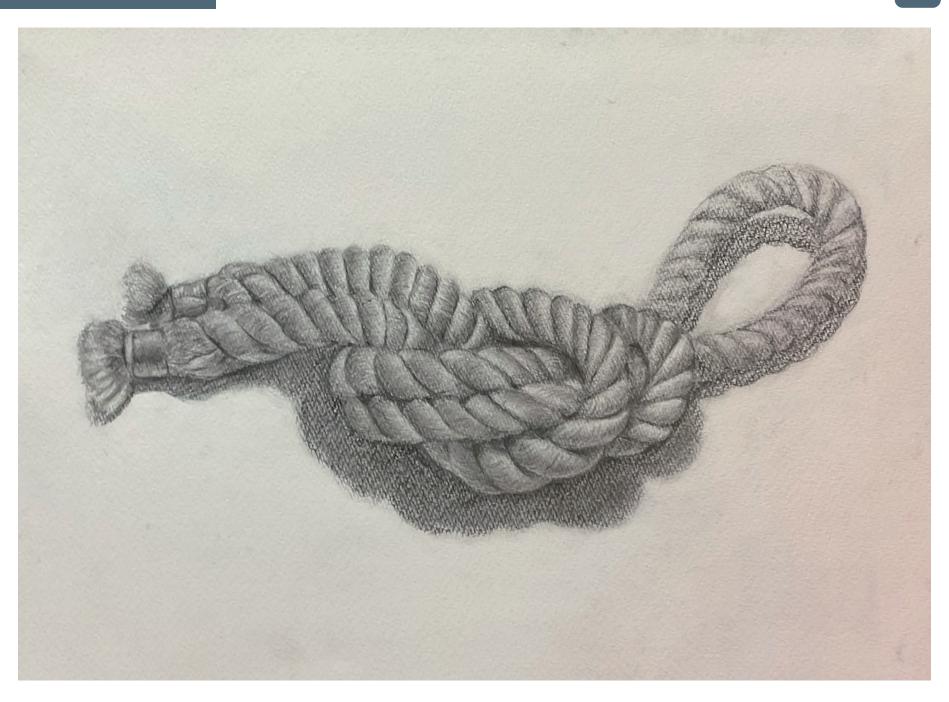












UI

24h

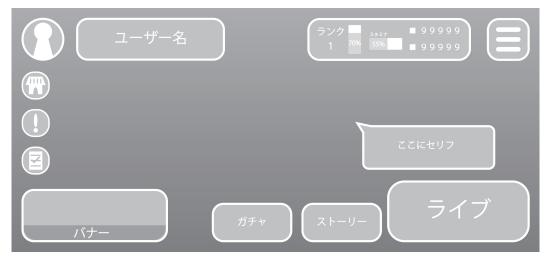
2023 6月





音ゲーを想定したホーム画面を制作しました。すっきりとした印象が感じるように、レイアウトの時より全体的にUIの面積が少なくなるように調整しました。目立たせたいボタンにはアイコンやシャドウドロップを加えました。

レイアウト



バナー



UI 12h 2023 A



音ゲーのキャラステータス画面を制作しました。各UIのバランスから案3を採用しました。戻るボタンとメニューボタンは目立つようにフチとシャドウドロップを加えました。ポップな雰囲気を出すために、色は全体的に優しい感じになるようにしました。イラストとのバランスを考えて、UIにぼかしを加えないようにしました。

案1



エピソードボタンが一番左に来るようにしました。ほとんどのUIをが一つの 背景にまとまるようにしています。

案2



┃案lを踏まえて、エピソードボタンが目立つように下に独立させました。

案3



案 I や案 2 とは違って、下の背景を無くしました。また、案 2 のようなエピソードボタンが目立つ配置を残しながら、ステータスの文字を大きくするためにUIの配置を変更しました。

クロッキー

















まちカドまぞく: シャミ子







うらら迷路帖∶千矢

プリマドール: 鴉羽

