



2023~ PORT
FOLIO
KamihiraManami



上平 愛実

Kamihira Manami

名古屋デザイナー・アカデミー
ゲーム・CG学科 2DCGデザイン専攻

✉ m.kamihira0122@gmail.com

🐦 @g5d_original

PN かむ

📺 デモリールへのリンク

2年間で一番完成度の高かった4作品を入れています。
ぜひご覧ください。
概要欄にデモリールに入らなかった関連作品全ての
リンクを掲載してあります。



<https://youtu.be/nKdnQhxsyw4>

◆ 人と協力して一つのものを作りたい！

人と協力して一つのものを作ることが好きです！
たくさんの人に自分の制作したものとどけて
いきたいです！

◆ LIKE

ゲーム 崩壊スターレイル、原神、モンハンIB、ポケモン

漫画 ヒロアカ、マッシュル、魔入間

音楽 キタニタツヤさん、TOOBOEさん、ヨルシカさん等

蝶の観察 飛んでいる蝶の種類がだいたいわかります！

◆ SKILL



★★★★★
使用歴5年



★★★★★
アイコン・ロゴ制作



★★★★★
UI制作



★★★★★
動画制作

◆ 色彩検定3級



◆海淵のアビス

- ・ UI デザイン (ホーム画面、ゲーム内画面、カードデザイン)
- ・ キャラクターデザイン
- ・ 制作動画
- ・ タイトルロゴデザイン



◆バタフライメモリーズ

- ・ UI デザイン (ホーム画面、ゲーム内画面、ガチャ画面)
- ・ キャラクターデザイン
- ・ タイトルロゴ、イベントロゴデザイン
- ・ 制作動画



◆ネオアイドルプロジェクト

- ・ UI デザイン (ホーム画面、楽曲選択画面)
- ・ キャラクターデザイン
- ・ 制作動画



◆ジャンプ × ジャンプリミックス

- ・ UI デザイン (ホーム画面、ガチャ画面)
- ・ キャラクターデザイン
- ・ タイトルロゴ、イベントロゴデザイン

海淵のアビス

~Abyss of the Deep~



プラットフォーム

iOS/Android

ゲームジャンル

コマンド制バトルRPG

ターゲット層

10代後半～20代のゲームが好きな男女

ゲーム内容

ある時を境に不可思議な災害や危険な生物があふれ出てくるようになった「海の国」。人々を苦しめる災害やモンスターは、全て深層由来だと考えられている。主人公は危険な深層に向かい、モンスターや様々な障害を乗り越え全ての謎を解き明かす物語。

アーケナイツやリバース:1999を参考に、少しダークなRPGをイメージして制作しました。色味を抑え、暗めの雰囲気を出しつつ、有彩色を入れて画面を引き締めました。ゲーム慣れている人がメインターゲットですが、初見でも分かるUI配置を心がけました。

簡単なコマンド戦略バトル!!

戦闘モード 手動とオートモードが選択可能です

コマンドバトルの遊び方

仲間の行動順を決め、一定ターン以内に敵を倒しましょう。コマンドカードの右側にある必殺コストを必要値溜めると必殺コマンドカードが出現します。



暗い深層で繰り広げられる ストーリー

各々、様々な目的を持ち、深層に下りているキャラクター達と交流しながら、深層の謎を解き明かしていきます。メインストーリーだけでなく、キャラクター同士の友好ストーリーもあります。



キャラクター同士の絆を深めよう

キャラクター同士の友好度が上がると戦闘中に連続で行動させた際、攻撃の威力が上がったり、バフの効果が上がったりと様々な効果が得られます。キャラクター同士の特殊な掛け合いを聞くことも可能です。



1 バトル開始



2 キャラクター選択



三番目まで順番を決めると自動で戦闘がスタートします。2番目まではカードを再タップすることでキャンセルをすることができます。

3 特殊掛け合い発動



キャラ同士の友好度が一定以上になると、連続で行動させたときに特殊カットインが入り、様々なバフ効果を受け取ることができます。

◆バトル画面UI

◆HPバー



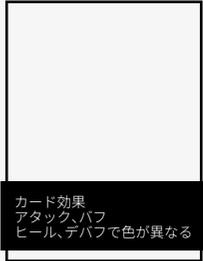
表示内容(上:HPバー 下:コマンドカード)

シールド(シールド系スキル使用時のみ生成。量により長さ変化)



(キャラによって数が変わる)

獲得可能UP量
基本1~3



◆サブアイコン

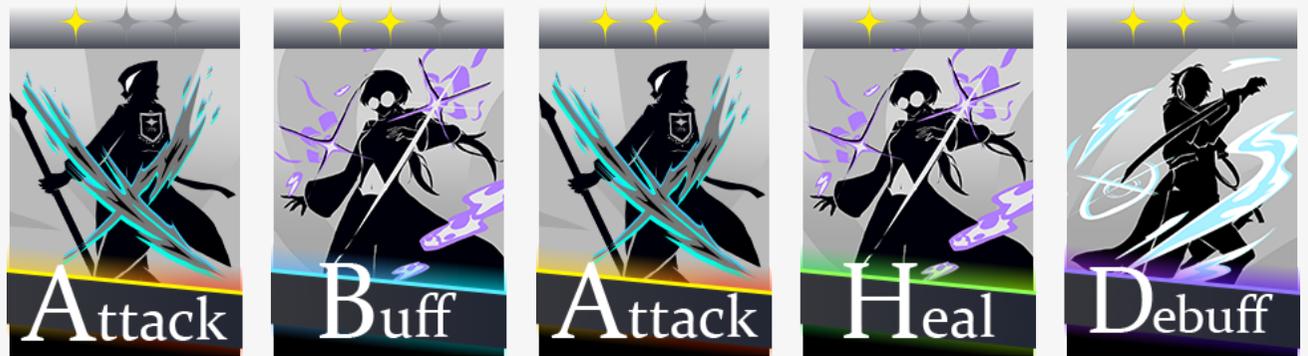


ウェーブ 1/1 ターン 2

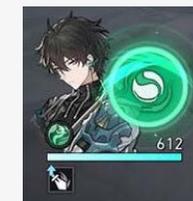
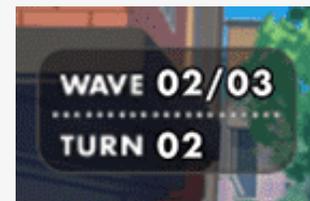
敵詳細 ▼

◆カードデザイン

非選択時



選択時

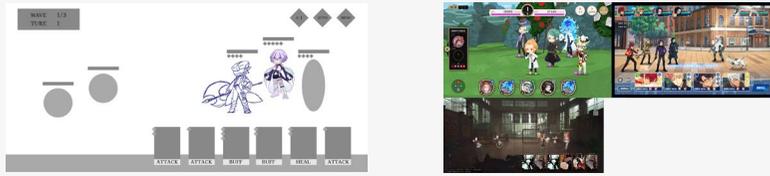


倍速、オート、メニューのボタンです。

◆バトル画面 制作過程/遷移図

授業外で制作していた時の過程です。

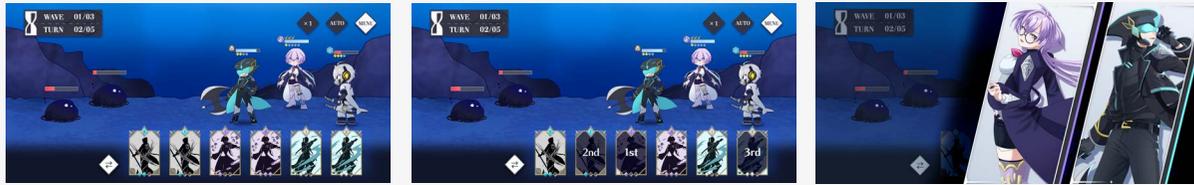
1 ワイヤフレーム



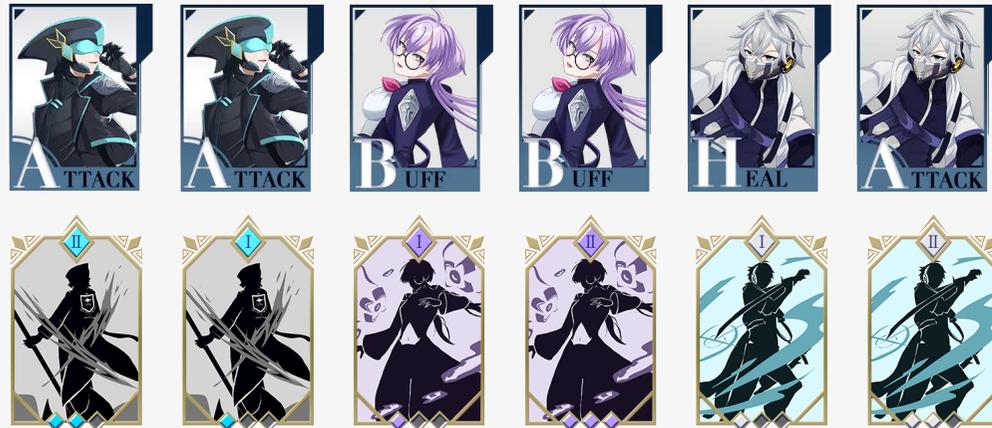
2 デザイン制作



3 ブラッシュアップ カットインデザイン、カードデザインを修正

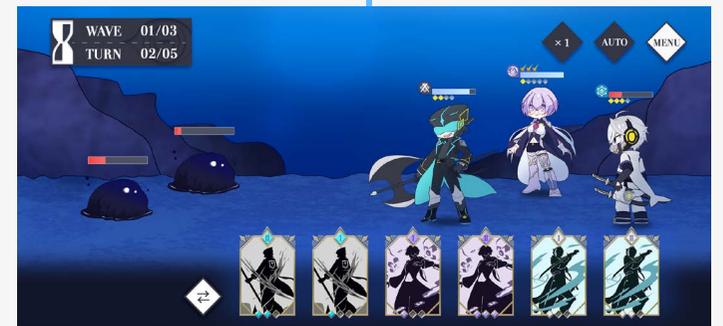
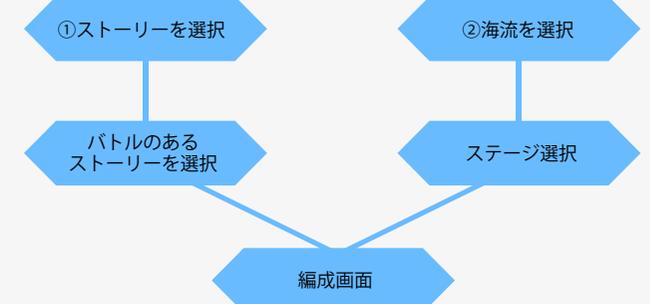


◆カードデザイン ブラッシュアップ アイコン、カード枠を修正



◆遷移順

ホームからバトルまで2通りの移動の仕方があります。





◆アイテム・背景

blenderで制作したものをクリスタで加筆、加工しています。

◆スタミナ回復アイテム

周回に必要なアイテム。時間経過で回復。



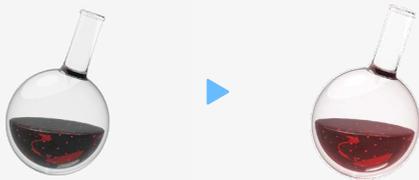
◆ストーリーボタン

ストーリーが読める。



◆育成素材(フラスコ)

キャラ育成に必要な素材。ステージ周回でたまに落ちる。



◆育成素材(クリスタル)

キャラ育成に必要な素材。ステージ周回でたまに落ちる。



◆キャラカード/表示内容



未適応
(マークなし)



適応1



適応2(上限)

◆適応レベル

ステータス上昇、レベル上限解放



◆ はじめてのUI制作(2023.5)

専門学校に入学して制作を始めました。



◆ 何度もブラッシュアップを重ねる(2024.2)

プロフィール画面に合わせてブラッシュアップしました。



◆ ホーム画面

◆ 制作過程

1 初期デザイン

初めての制作だったため、情報整理に苦戦



2 修正案



3 ブラッシュアップ①



4 ブラッシュアップ②

右側のボタンを立体的にしました。



◆ UIデザイン



深淵が奏でる レクイエムガチャ



◆プロフィール画面



現在、ホーム画面の雰囲気に合わせてブラッシュアップ中です。

◆ワイヤーフレーム



◆遷移順



人材一覧を選択

キャラクターで
任意のキャラを選択



海淵

の
アビス

~Abyss of the Deep~

海淵のアビス

海淵
の
アビス

~Abyss of the Deep~

どこかバランスが悪いように感じたため、横長から正方形寄りにバランスを調節しました。シャープな雰囲気を出しつつ、読める文字を意識して作字をしました。

◆タイトルロゴ ラフデザイン

海淵のみで案出し→①③⑥をベースに書き出しました

① 海淵 海淵
② 海淵 海淵
③ 海淵 海淵

④ 海淵 海淵 海淵
⑤ 海淵のアビス
⑥ 海淵のアビス
⑦ 海淵のアビス

海淵のアビス
海淵のアビス
海淵のアビス

◆制作動画



◆プロフィールとホーム画面の遷移動画

制作時期 2024年2月

制作時間 6時間

下のURLまたは右側のQRコードから
動画を閲覧可能です▶ https://youtu.be/ghXivUeF6h8?si=hr0Q_I40PIVj8vfw

◆動く立ち絵(サカマタ)

制作時期 2024年2月

制作時間 6時間

下のURLまたは下のQRコードから
動画を閲覧可能です▶ <https://youtu.be/K7g5alwtR08?si=933YvdwZ0Dol4mlp>

◆動く立ち絵(クラリス)

制作時期 2024年3月

制作時間 15時間

下のURLまたは下のQRコードから
動画を閲覧可能です▶ <https://youtube.com/shorts/t4rngxdO8ck?si=bKCEtg31FSVZ52Ah>

◆広告風動画

制作時期 2024年6月

制作時間 6時間

下のURLまたは下のQRコードから
動画を閲覧可能です▶ <https://youtu.be/k7E1YU9IEB4?si=I3b7UvDVDXPoMvhN>

◆広告風動画

制作時期 2023年12月

制作時間 10時間

下のURLまたは下のQRコードから
動画を閲覧可能です▶ <https://youtu.be/nGOC4eJinCl?si=5zu6BZXBmrtXeXka>

◆ キャラクターデザイン



エト

タコモチーフ
「海淵のアビス」の主人公
エトはデフォルトネーム
のため変更可能。
謎の多い人物のため、ミス
テリアスな雰囲気になるよ
うにしました。
年齢、性別不詳です。

制作時期 2024年12月
制作時間 12時間



ウミツキ

ミズクラゲモチーフ
深層所属の研究者。
研究者の知的な雰囲気と
クラゲのかわいらしい雰
囲気を両方感じられるよ
うデザインしました。
戦いに巻き込まれて左脚を
無くしているため、義足です。

制作時期 2024年5月
制作時間 15時間



サカマタ

シャチモチーフ
深層所属の戦闘員。
白と黒以外にも青を
使って爽やかな印象に
なるようにしました。
シャチといえばアイパッチ
なので、目元を隠しました。

制作時期 2024年1月
制作時間 15時間



クラリス

ホホジロザメモチーフ
深層所属戦闘員
最近深層に下りたばかり
の新人という設定なので
少し幼い印象にしました。
ホホジロザメの天敵はシャチ
なので、サカマタと対の色合い
にしました。

制作時期 2024年3月
制作時間 15時間



Butterfly Memories



プラットフォーム

iOS/Android

ゲームジャンル

育成ゲーム

ターゲット層

10代後半～20代の女性

ゲーム内容

滅亡の危機に瀕している「花の国」。花の国の運命を変えられる唯一の能力者、「メモリーキーパー」として召喚されたプレイヤー。様々な事柄やキャラクターの言動、自分の選択を「記録」し、国を救う道を探す物語。

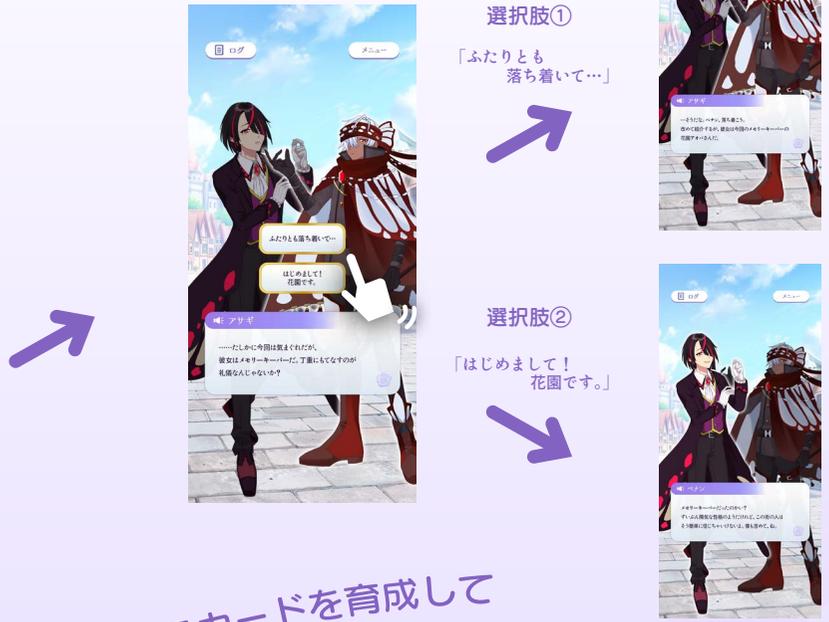
魔法使いの約束を参考に、女性向け育成ゲームのUIを制作しました。紫色をメインカラーにして、大人っぽい印象を出し、フォントや装飾もエレガントな雰囲気になるように心がけました。イラスト調のアイコン制作の練習にもなりました。キャラクターは全て蝶がモチーフとなっています。

様々なキャラクターと紡ぐ 選択の物語

メインストーリーでは「メモリーキーパー」
としてたくさんのキャラクターと交流をしま
す。「選択」を重ね、メモリーキーパーとし
ての責務をはたしましょう！



選択肢ごとに広がる 様々なストーリー



キャラカードを育成して キャラのことを深く知ろう！



対応属性経験値を集めてカードストーリーを
解放し、より深くキャラクターのことを知しましょう。

◆育成画面



◆顔アイコン

ひとつあたり30分ほどで制作しています



◆カード育成画面

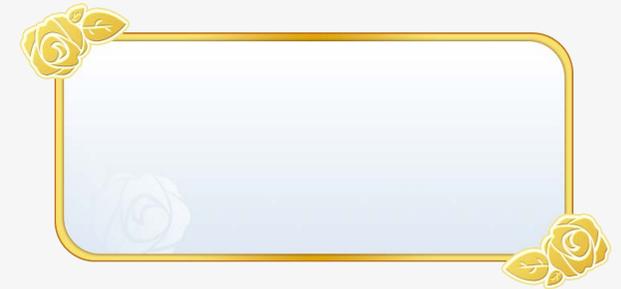


◆アイコン

全体的にパステルカラーでまとめました。
細かい質感にもこだわって制作しました。



闇 光 水 風 炎



下書きと参考資料です

背景はCreativeFreaks様からお借りしました。

◆ホーム画面/ガチャ画面

制作時期 ホーム画面/2024年2月 ガチャ画面/2024年2月
 制作時間 ホーム画面/21時間 ガチャ画面/14時間

◆ホーム画面



◆ガチャ画面



ガチャから排出されるオマケアイテムをすぐにショップで交換できるようにガチャ画面からでもショップに飛べるようにしました。

◆アイコン/ロゴ



ガチャボタンを押すとガチャ画面に飛びます。



下書き、参考資料

◆アイコン/イベントロゴ



キャラクターが蝶モチーフのため、キャラは蝶アイコンです



◆タイトルロゴ/イベントロゴ



◆タイトルロゴ

制作時期 2024年2月

制作時間 6時間

女性向けゲームなのでピンクと紫のグラデーションを使い、おしゃれな印象になるようにしました。



修正前

紫と黄色のグラデーションは視認性が悪いので修正しました。



◆イベントロゴ(ベナン)

制作時期 2024年2月

制作時間 12時間

キャラクターイベントのロゴです。「夜」「薔薇」「毒」「妖しさ」をモチーフに制作しました。



修正前

背景の花が簡素すぎたのでディテールを詰めました。



◆イベントロゴ(エリス)

制作時期 2024年2月

制作時間 12時間

キャラクターイベントのロゴです。「儂さ」「桜」「白」「春」をモチーフに制作しました。



没案

文字にベベルを使用したら儂さが足りなくなったので没にしました。

◆制作動画

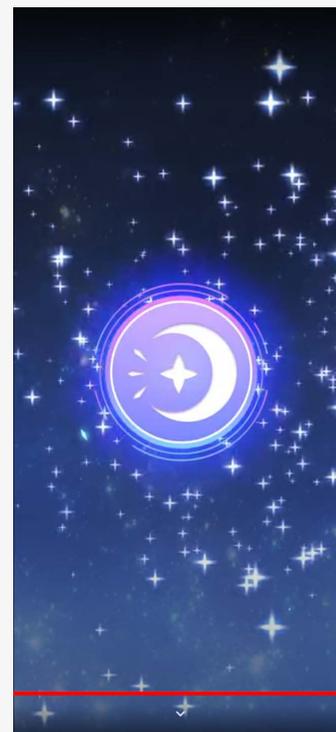


◆キャラ紹介動画

制作時期 2024年2月
制作時間 10時間

キャラクターの紹介風動画です。
下のURLまたはQRコードから
動画を閲覧可能です。

https://youtu.be/h6-0ShRxtUo?si=Jc_DrM03i2vFC6MG



◆ガチャ演出動画

制作時期 2024年7月
制作時間 10時間

ガチャ10連分の演出動画です。
ホーム画面からの遷移も込みで制作しました。
下のURLまたはQRコードから
動画を閲覧可能です。

<https://youtu.be/bDDKM8g-xuU?si=ampCBsKPVsFGt73A>





◆ ホーム画面/ガチャ画面

ゲームのテーマに「バタフライエフェクト」が入っているため、キャラクターは全て蝶モチーフです。



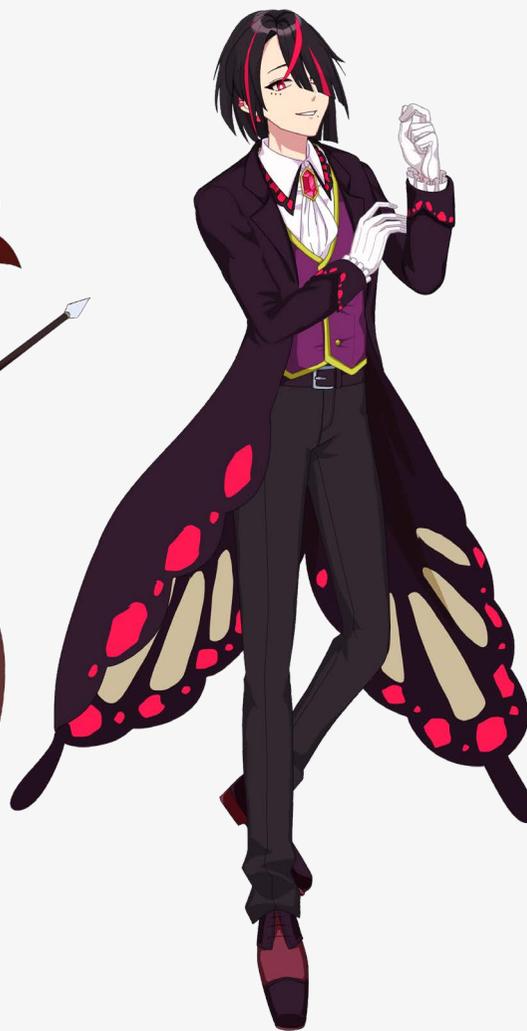
🌀 アラン・フェルダー
5h 2024.2
アオソビキアゲハモチーフ

花の国の王宮魔法士
ソビキアゲハ属はまだ謎が多いので
不思議な雰囲気になるようにした。
鱗粉のない珍しい翅を持っているため、
少し特別な立ち位置のキャラにしました。



🌀 アサギ
5h 2024.2
アサギマダラモチーフ

各国を旅する旅人
アサギマダラは「渡り」を行う蝶のため
旅人イメージでデザインしました。
マダラ蝶系はおっとりしたイメージを
もつので優しい顔にしました。



🌀 ベナン・ストロキア
5h 2024.2
ベニモンアゲハモチーフ

とある「ファミリー」のメンバー
ベニモンアゲハは体内に毒を持っている
ためキツめの顔にしました。
黒いアゲハ蝶は独自の美学と高いプライド
を持ってそうだったので一目見て怪しくて
危険そうな人という印象が持てるようにしました。



🌀 エリス・W・シロノワール
5h 2024.2
モンシロチョウモチーフ

心優しい少年
モンシロチョウといえば翅についている
黒い紋なので、ほくろを少し多めに描きました。
色の差が強いオッドアイにして、何かワケアリ
な少年になるようにしました。

NEO アイドル IDOL PROJECT プロジェクト



プラットフォーム

iOS/Android

ゲームジャンル

リズムゲーム

ターゲット層

10代後半～20代のリズムゲームが好きな男女

ゲーム内容

個性豊かなアイドル達をプロデュース！
たくさんのライブをこなして有名アイドルを
目指そう！

こちらのキャラクター及び作品は、学内で行われた学科キャラクターイラストコンテストで頒布された仕様書をもとに制作しています。
このキャラクター達は採用されなかったキャラクターのため、実際に学内で使用されているキャラクターとは異なります。



各ボタンに付いているイラストアイコンはICOONMONO様からお借りしました。
背景はOKUMONO様からお借りしています。



収録楽曲や楽曲難易度はプロセカを参考にしています。

◆ 遷移巡



ライブを選択



ひとりでライブを選択



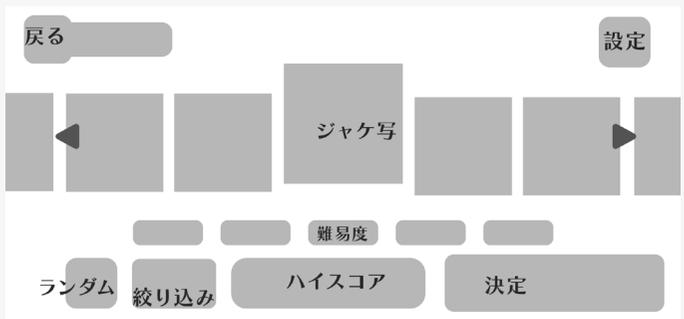
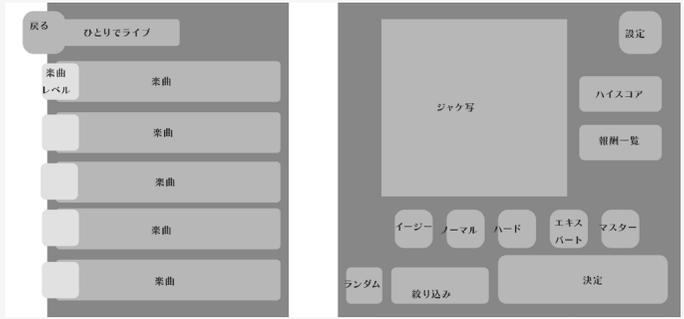
楽曲選択画面に移動

◆下書き/アイコン

◆下書き



今まで作成したUIが平坦で色数の少ないものばかりだったので、立体的で色数の多いものを制作しました。ホーム画面はあんスタやプロセカを参考にしています。



2パターンラフを制作しました。下のものより上のもののほうが馴染みがあり、プレイヤーも直感的に操作が分かると思ったので上のラフで制作を進めました。

◆アイコン/バナー

優先度の高いボタンは大きく立体的に。メニューやお知らせなどのサブボタンはフラットにしました。ポップな印象にするために大きいアイコンにはハーフトーンを付けました。



初心者応援キャンペーンのバナーです。遠目からでも50連が目立つようにしました。

◆制作動画



◆遷移動画

制作時期 2024年4月
制作時間 15時間

楽曲選択画面に記載してある楽曲と楽曲難易度はプロセカに収録してあるものを参考にしています
ホーム画面から楽曲選択画面に移る遷移画面を制作しました

QRコード、またはURLから閲覧可能です

<https://youtu.be/153z76OGCUY>





🌀 グランドール
8h 2024.1
グループのセンター
明るく、前向きな女の子
になるように描きました

🌀 グレイス
8h 2024.1
グループの歌姫
おっとりとしていて
セクシーな印象にな
るように描きました。



🌀 グリッター
8h 2024.1
グループの末っ子
中性的で元気な印象に
なるように描きました。



🌀 ギルティー
8h 2024.1
グループの一匹狼
クールでカッコいい印象
になるように描きました。



🌀 グラティフィー
8h 2024.1
グループのお兄さん
王子様属性なので、優しく
柔らかい雰囲気になるように
描きました。

JUMP×JUMP REMIY!

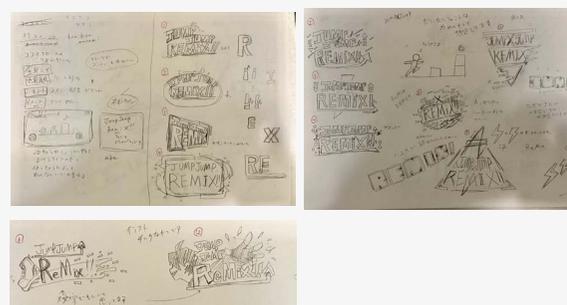


- プラットフォーム ▶ iOS/Android
- ゲームジャンル ▶ パズルゲーム
- ターゲット層 ▶ 10代～20代の男女
- ゲーム内容 ▶ 歌とダンスを制する者が街を制する / 過去に街を制した父親の影を追って歌とダンスでバトルをし、仲間を集めていく。

キャンディークラッシュやブレマイ、ツムツムのような簡単に遊べるカジュアルなパズルゲームを想定しています。ネオンのように明るい雰囲気になるようにすることと色数を増やしすぎずにバランスよくすることを意識しました。



ネオンイメージでデザインしました。
彩度の違う色でグラデーションをかけたのでハレーションが
起きにくいように中間色の紫を多めに入れました。



◆ロゴラフ

12案出しました。おさまりが良いと感じた
8番の案を採用しました。



◆白黒ラフ

制作に入る際に稲妻の位置とグリッジの量を調節しました。
グラデーションも中央からではなく帯状になるように変えました。

◆ホーム画面/アイコンデザイン

◆ホーム画面



◆アイコンデザイン

ホーム画面を制作しました。
背景はみんちりえ様からお借りしました。



フルカラーアイコンをデザインしました。
タイトルロゴのトンマナと合うように意識しました。

◆ガチャ画面



Ash's Singing Again
もう一度

スタートダッシュ
30連 ガチャ無料!

キャライベントロゴ
一度その道を諦めたキャラの再起を書いたイベントを
想定したロゴです。

初心者応援ガチャロゴ
初心者応援ガチャのロゴです。遠目からでも分かるように
大きく立体的に作りました。



参考資料

◆ボタン/ホーム画面

900 +

9999999

10/10 +

RANK 100



アーカイブ

ショップ

キャラクター

◆ボタン/ガチャ画面

SR以上1人確定!

1日1回

10回引く
300

1回引く
有償 30

アイテム交換所

1回引く
30

SSR [決意を歌に] ライト

ガチャ履歴

提供一覧

◆キャラクター



ライト
1h 2024.6
ネオンと真逆の落ち着いた印象にしました。

ネオン
1h 2024.5
主人公らしく明るい印象になるようにしました。

カノン
1h 2024.6
ムードメーカーで活発な女の子にしました。

◆ロゴ初期案



ILLUSTRATION





魔法少女・ザ・デュエル
前期イラストコンテスト応募作品
18h 2023.6
オオムラサキ×花魁のイメージでデザインしました。



シャッフル課題
15h 2023.6
中生代/まじめで冷静/ゴミを集める能力
上記3つの条件を頂き、制作しました。
始祖鳥モチーフです。



魔法少女・ザ・デュエル
後期イラストコンテスト応募作品
16h 2024.1
アリス×マジシャンのイメージでデザインしました。



モーション付与用立ち絵
12h 2025.1
UIページに載せたアランの双子の
兄を描きました。
Aeで動かす前提なのでパーツ分け
してあります。



通常

心配 / 困惑

温和

疑い / 怒り

焦り / ダメージ

迫真

驚き

◆ 衣装初期案



- ・研究職
- ・無性別

という条件で描きました。設定上の都合により若干男性寄りの見たくをしているため、便宜上「彼」と呼びます。研究者なので、ミツキと衣装の雰囲気や意匠を合わせつつ、彼のモチーフであるタコの要素を加えました。人間ではないので、口の中が青いです。

エト・立ち絵
12h 2024.12
エトの立ち絵と
表情差分です。



表情差分も制作しました。
 自分の強さに自身があり、傲慢な性格なので
 ポジティブな表情には余裕を持たせ
 ネガティブな表情には焦りと困惑を滲ませました

文化祭使用イラスト
 9h 2023.8
 文化祭で使用したイラストです。
 とある世界の魔王様です。



文化祭で販売されたグッズです。
 左上の缶バッジと右上の缶バッジ、右下の
 ステッカーのイラストは他の学生に描いて
 頂きました。
 これらの他に、ポストカードやクリアファイル
 等が販売されました。



動画使用イラスト

1h 2024.6

動画制作で使用したミツキのデフォルメイラストです。



デフォルメイラスト

2h 2024.5



動画使用イラスト

1h 2024.6

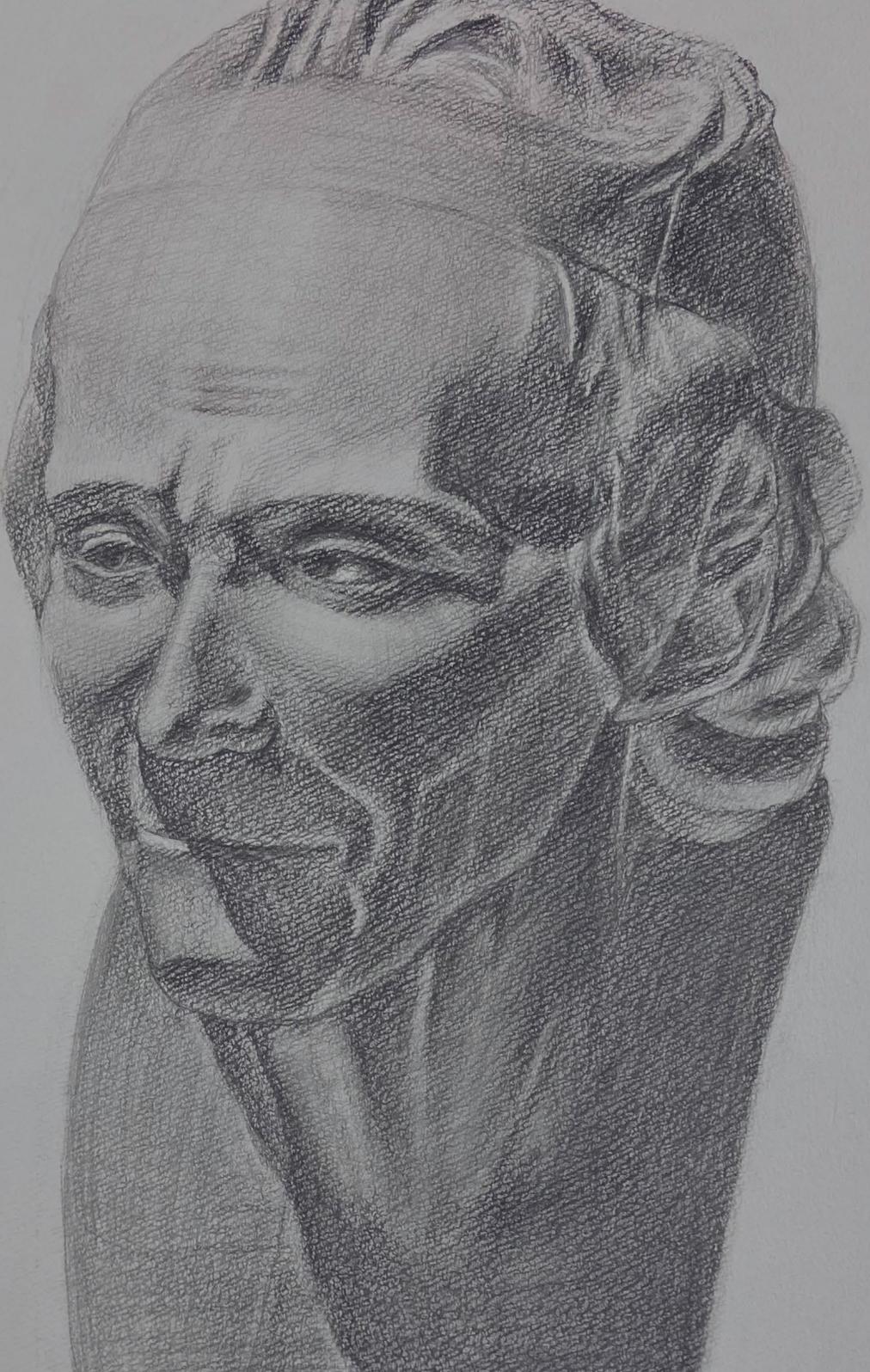
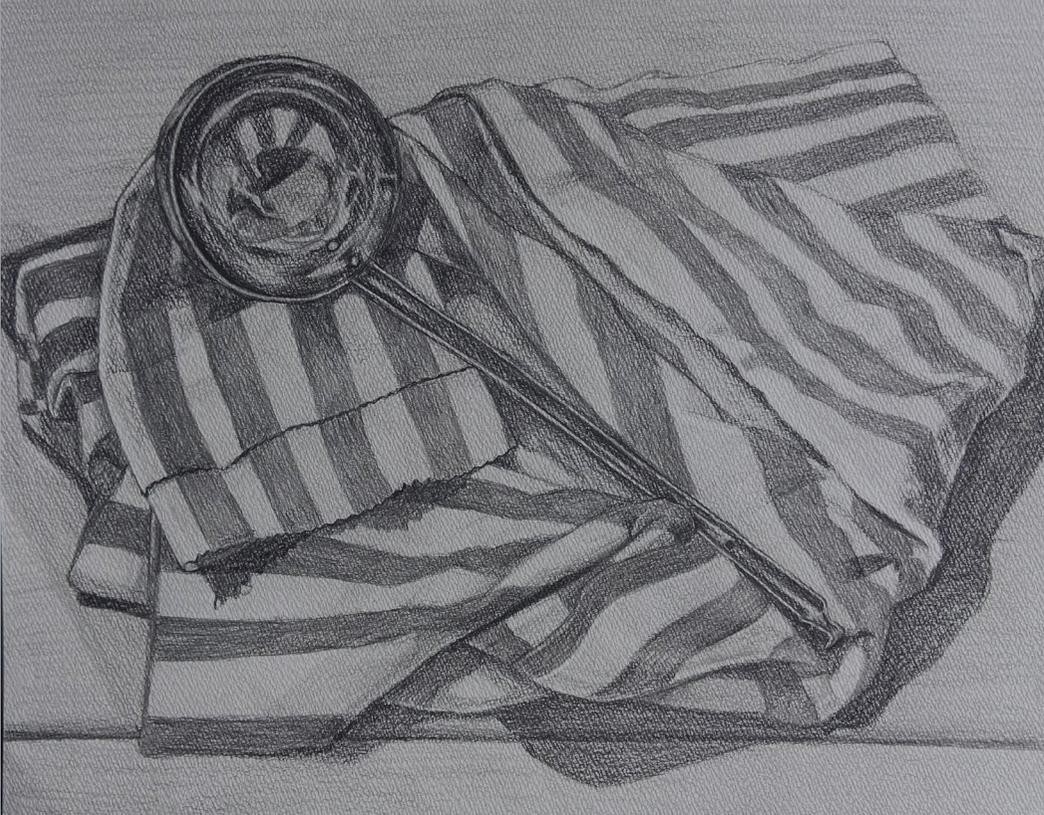
動画制作で使用したイベント配布アイテムを想定したイラストです。

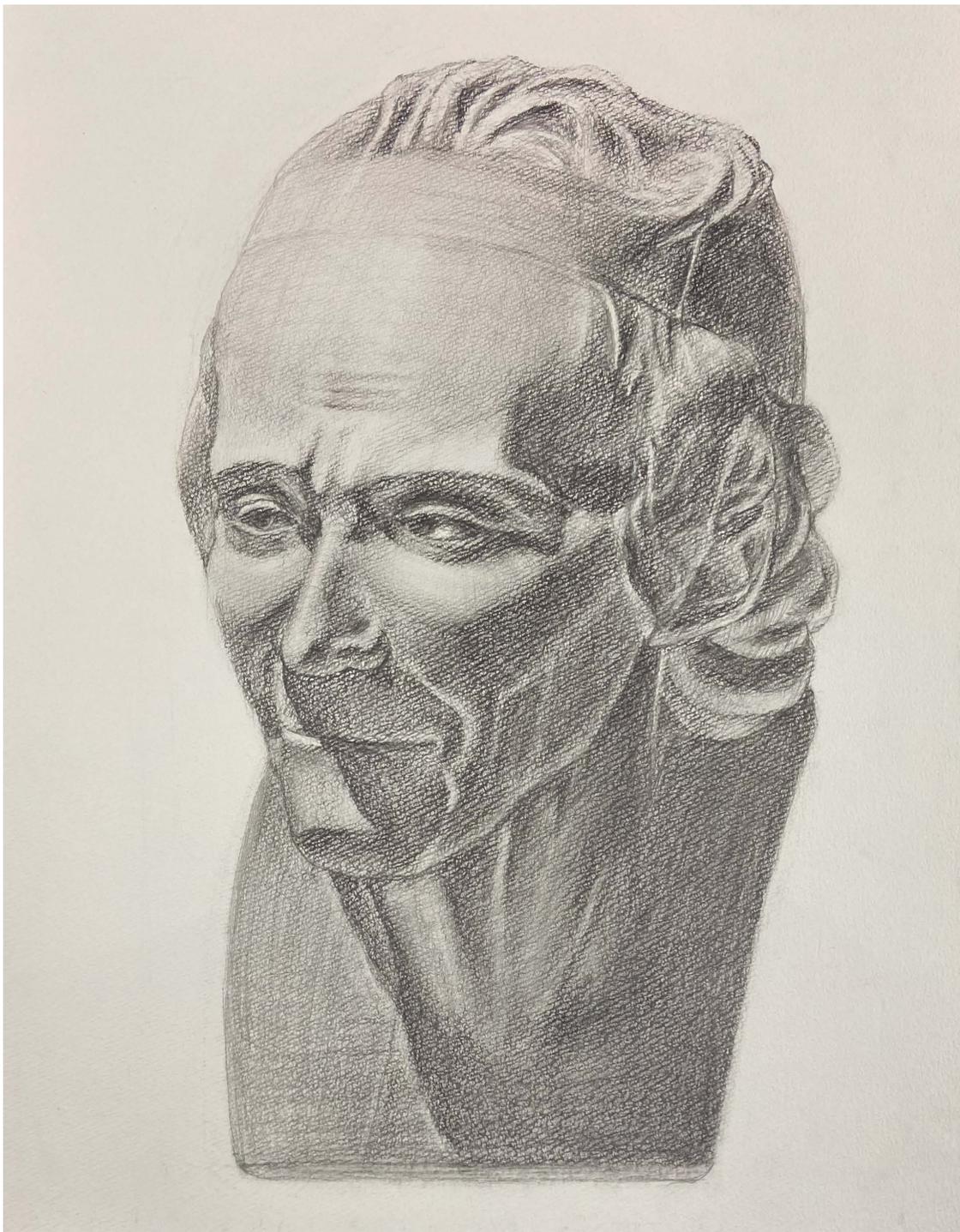


デフォルメイラスト

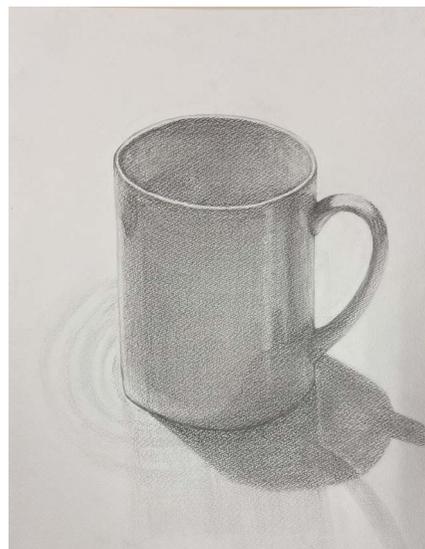
1h 2024.4

アクリルキーホルダーを想定したデフォルメイラストです。





約12時間



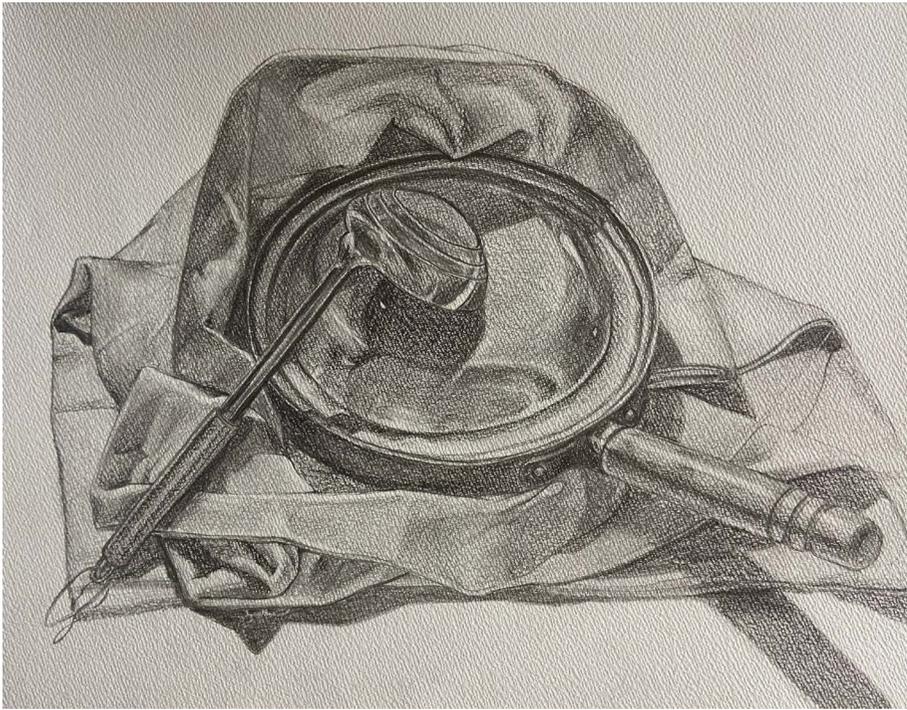
3時間



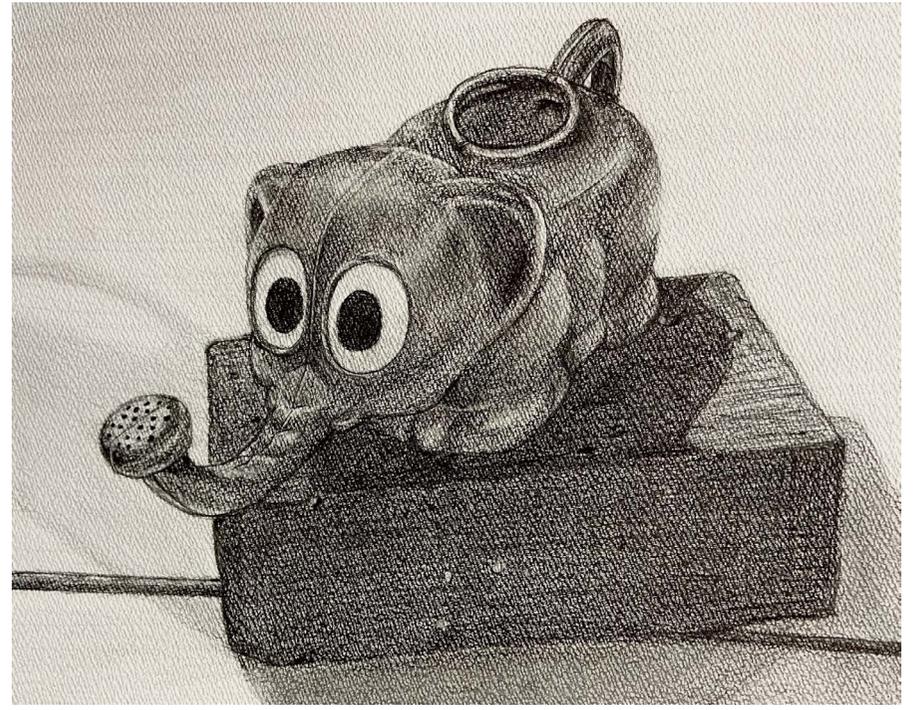
約9時間



約9時間



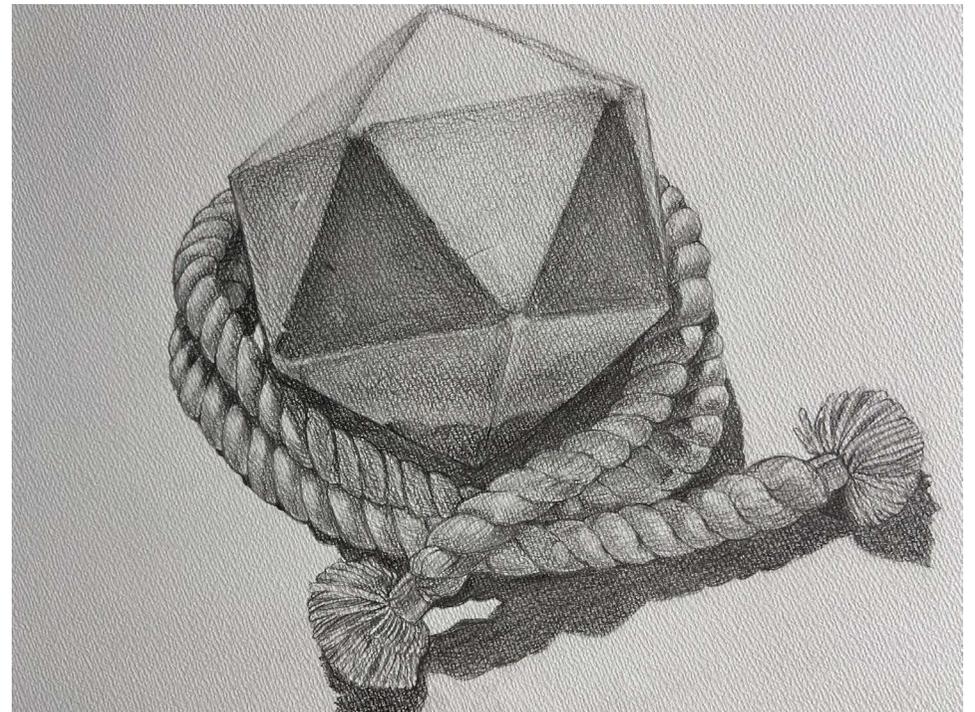
9時間



約10時間



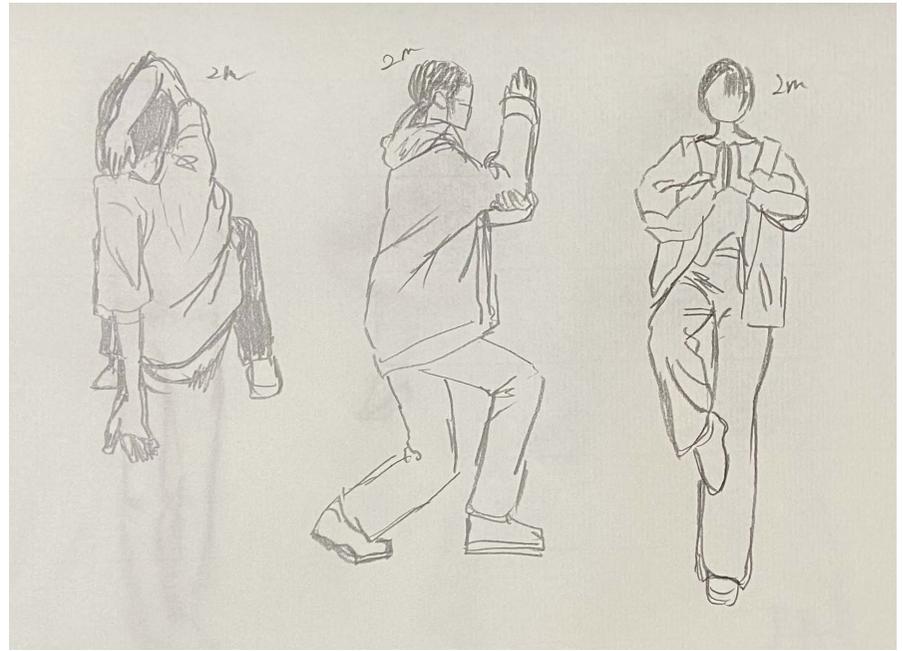
9時間



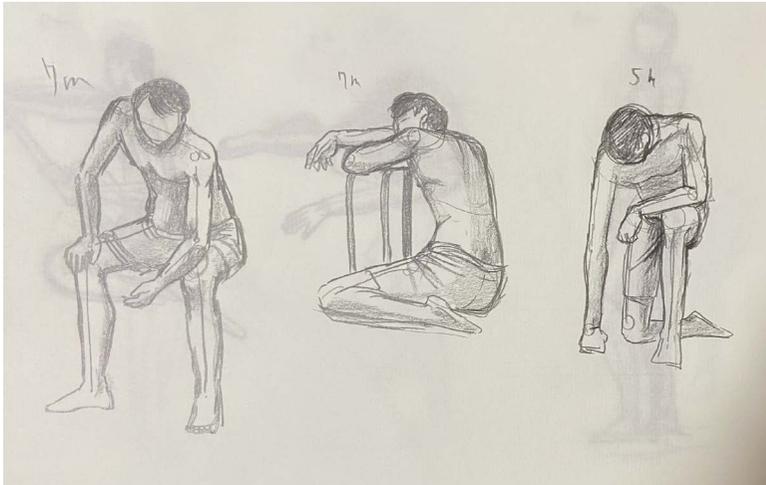
7時間



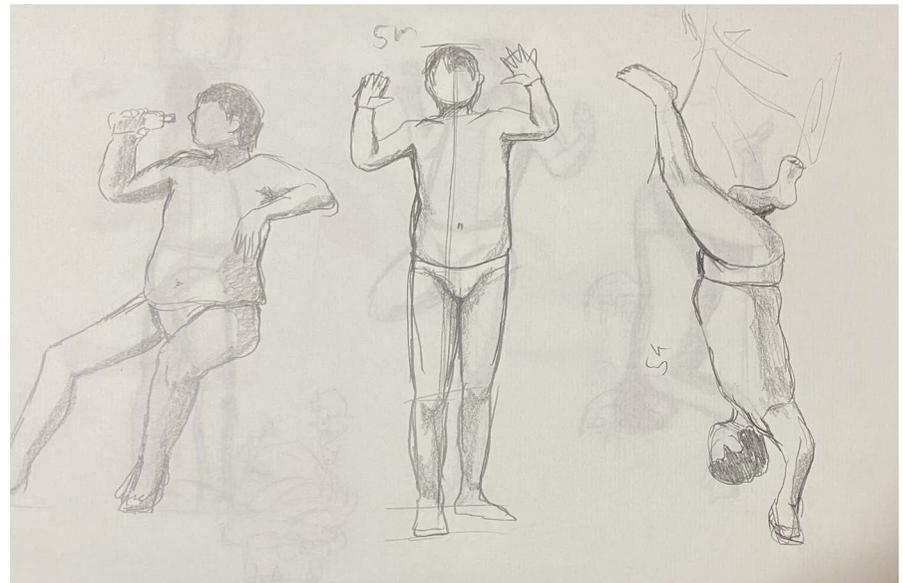
6分



2分



左2ポーズ7分 右5分



5分



アサギ：少年期



出会い



疑念



ジンベエザメモチーフ
東屋ジンベエ



エリス/アラン



フォルト/アレク



アサギ/ベナン



ウミツキの兄
ウミカゲ・ジェラフィ



ウミウシモチーフ
アズール・シースラッグ



サカマタ初期案



アオザメモチーフ
鮫島青寺郎



モルフォ蝶モチーフ
フォルト・レテノール

HAPPY BIRTH DAY!



閲覧ありがとうございました!!

 m.kamihira0122@gmail.com

 [@g5d_original](https://twitter.com/g5d_original)