

# PORTFOLO

By Kato Asuka



# Profile

# Contents



名前

加藤あすか

出身地

愛知県新城市作手

生年月日

H15年 2月8日

所属

名古屋デザイナー学院

\*ゲーム・CG学科

\*ゲームグラフィック専攻

自己紹介

2Dデザイナーを目指しています。  
キャラクターデザインが得意で、独特な世界観のキャラクターをよく描いています。最近ではUIの勉強もしています。

好きなもの

アニメ ゲーム

趣味

絵を描く ゲーム

好きなゲーム

ファイアーエムブレム

あんさんぶるスターズ

使用ソフト



★★★★☆



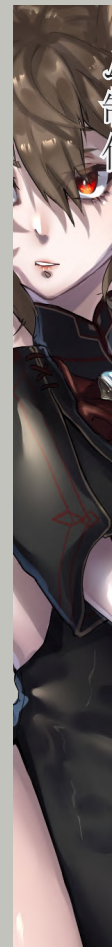
★★★★☆☆



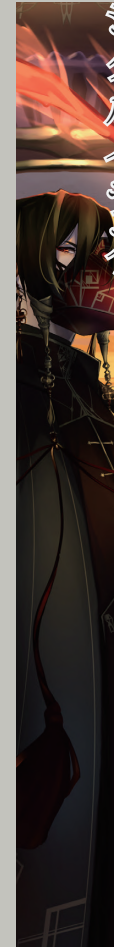
★★★☆☆



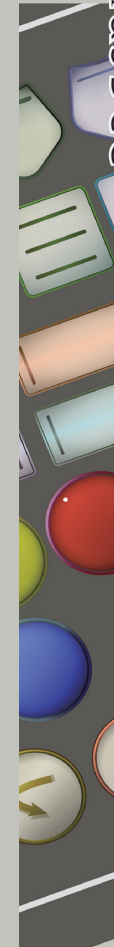
★★★☆☆



ゲーム制作



デジタルイラスト



UI&3DCG



クロッキー



デッサン

創作ゲーム

## ■ スチル ■



### 多すぎる晚餐

ツール：CLIPSTUDIO

時間：45時間

ゲームのスチルを意識して制作しました。夜ご飯ということで、雰囲気が伝わるように色合いを意識しました。

背景やご飯の作画に苦労しました。

## ■ 設定資料 ■



ツール：CLIPSTUDIO

時間：15時間

名前：フェイ・ル・トリガー

設定：世界の中心にある大樹の妖精です。槍と魔法を使いこなし、旅をしています。  
頭から生えている木は変形可能で気分によって種類や形が変わります。

説明：人外らしさが表現できるように意識しました。色合いは葡萄をベースとし  
違和感のないようにしました。



ツール：CLIPSTUDIO

時間：15時間



ツール：CLIPSTUDIO

時間：10時間

名前：ヘンドラー・エアイネス

設定：異世界を巡って商売をする商人です。

様々な商品を仕入れており、近未来のものを所持していることもあり、気まぐれにフェイの手助けをすることがあります。

説明：胡散臭く、でも気品があるようにデザインしました。

スカートの作画に苦労しました。

名前：シルビア・エンテール

設定：ヘンドラーと共に旅をする、ウサギの獣人です。

従者であり、護衛でもあります。凄まじい脚力を持ち主人第一に行動しています。

説明：ヘンドラーとの共通点が分かりやすいように色合いを意識しました。強い脚力を表すために目が足にいくように意識しました。

デジタルイラスト



## 怨念を摘む者

ツール：CLIPSTUDIO

時間：45時間



## ■ 設定資料 ■



キャラ名：雲嵐（ウンラン）

世界観：中華ファンタジー

設定：ある現象によって僵尸が産まれる様になってしまった地下深くの霊廟で地上の街を守るため僵尸を狩り続ける術士です。

武器は大剣と灯笼であり、体験で切り裂いた者を灯笼で吸収し浄化します。

説明：小物や武器のデザインやキャラクター背景との色合いにこだわりました。

地上と地下をどう表現するかに悩みましたが、色合いや建物で分かりやすく表現できました。



## 星に敵対する者

ツール：CLIPSTUIO

時間：約40時間

## ■ 設定資料 ■



## ■ 完成まで ■

ラフ



線画



キャラ名: アンタレス

世界観 : 近未来

設定 : 前世と今世をテーマとしたゲームの主人公キャラクターです。前が今世で後ろが前世の姿であり、両方とも宇宙人と戦っています。

学科キャラクター課題

銀路ちこ

賀條千桜



ツール：CLIPSTUDIO

時間：35時間

## ■ ラフ案 ■



●デザインは現実的なものと、ゲームの要素を詰めたものを考えました。最終的には、顔は上の案、衣装下の案と組み合わせたものになりました。

世界観：現代

設定：女の子はFPSが得意なギャル、男の子は乙女ゲームが好きなかつめのイケメンです。

説明：先生から設定をいただきそれに沿って学科のキャラクターのデザインをしました。



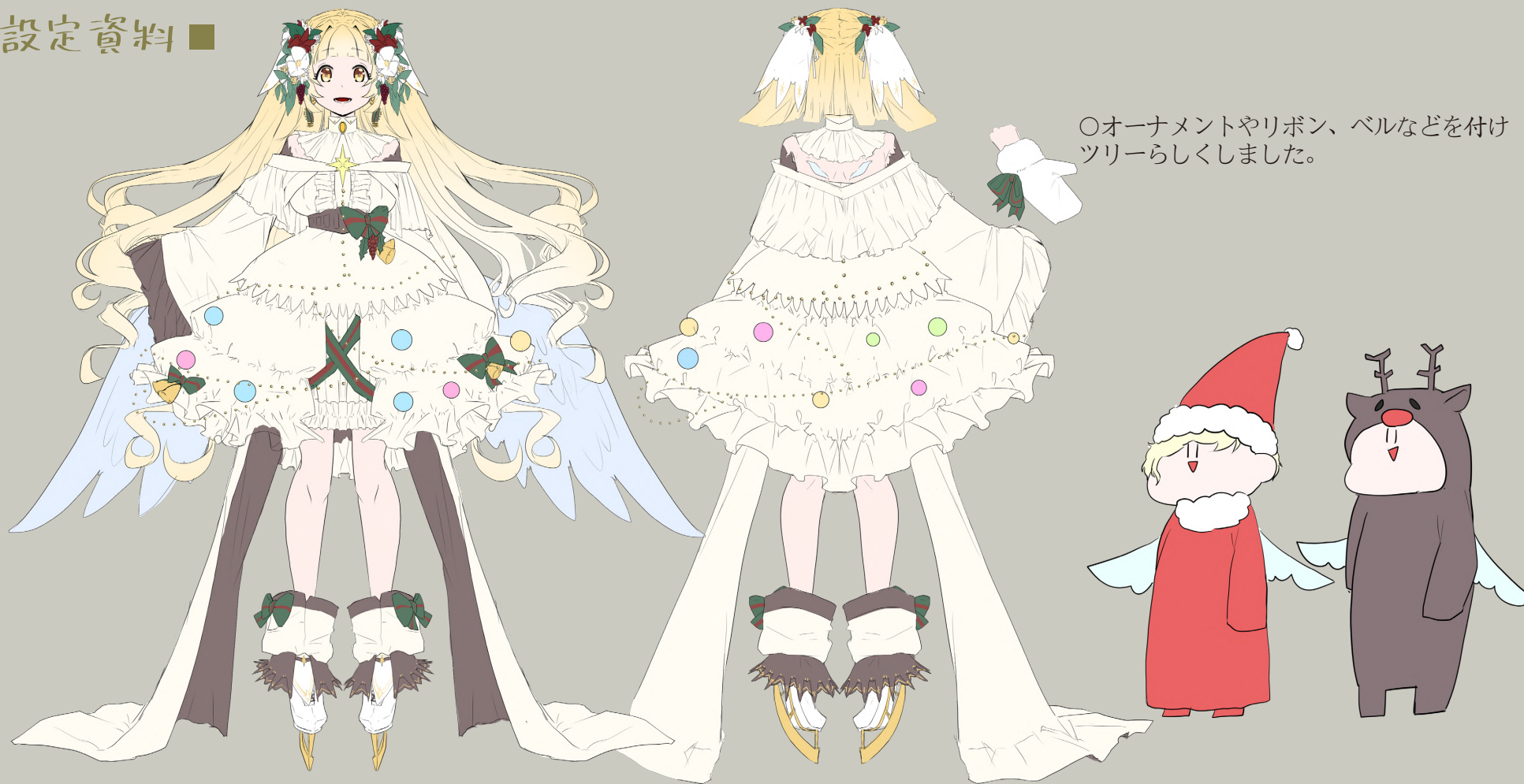
デザ魂 応募作品

# クリスマス ノエル

ツール：CLIPSTUDIO

時間：35時間

## ■ 設定資料 ■



世界観：ファンタジー

名前：ノエル

設定：サンタになりたい天使の女の子です。

聖なる夜の夜空を滑るように飛び回り、プレゼントを届けます。

説明：デザ魂のクリスマス萌えキャラコンテストに応募させていただいた作品です。衣装は白いクリスマスツリーをイメージしており、とにかく可愛い女の子を目指してデザインしました。

## ■ 完成まで ■



線画



# 宇宙紀行

ツール：CLIPSTUDIO

時間：25時間

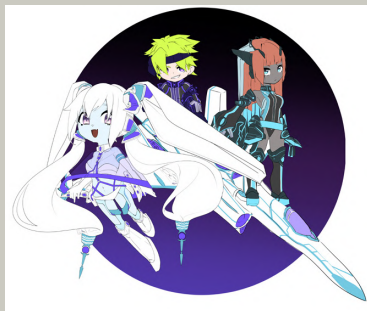


## ■ 完成まで ■

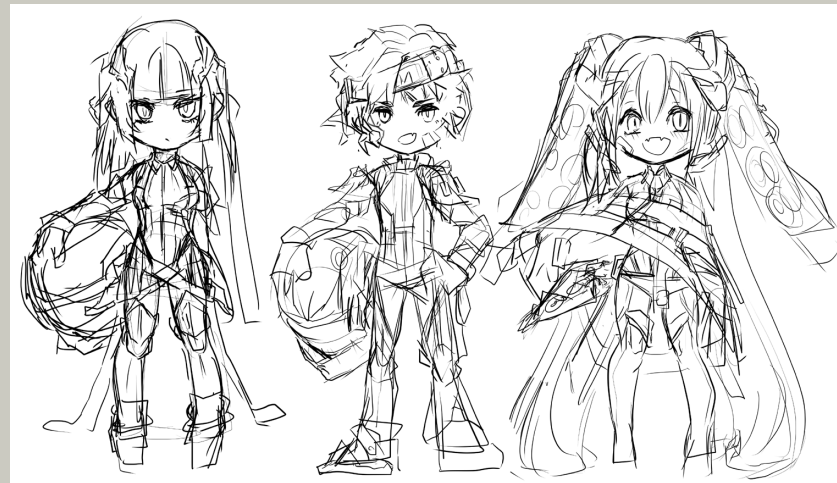


線画

下色



## ■ 設定資料 ■



世界観：近未来

名前：左から SPK-00 ヴィンデア デネボラ

設定：戦闘機を擬人化した女の子とそのパイロット。

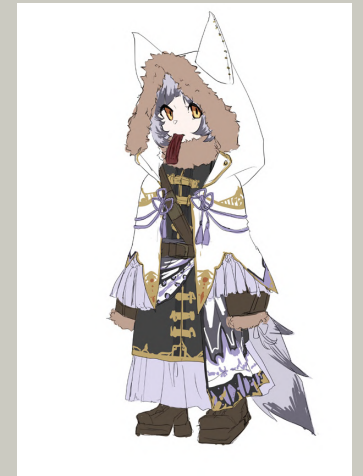
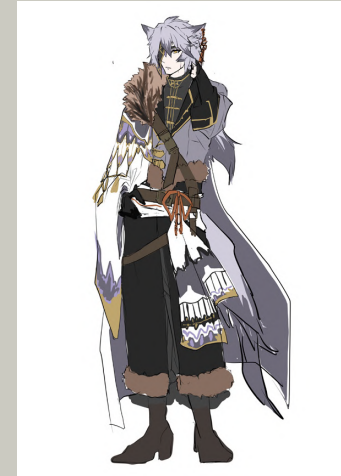
銀河一周を目指して旅をしています。

説明：左の女の子が右の戦闘機の擬人化わかるように、色やパーツで共通点を作りました。普段あまり使わない色合いでしたが綺麗に表現できたとおもいます。

## グレイ & マルタ

ツール：CLIPSTUIO

時間：合計約25時間



世界観：ファンタジー

設定：グループ制作にて制作したキャラクターです。  
雪国をモチーフとした獣人で。大剣と火薬を使用します。

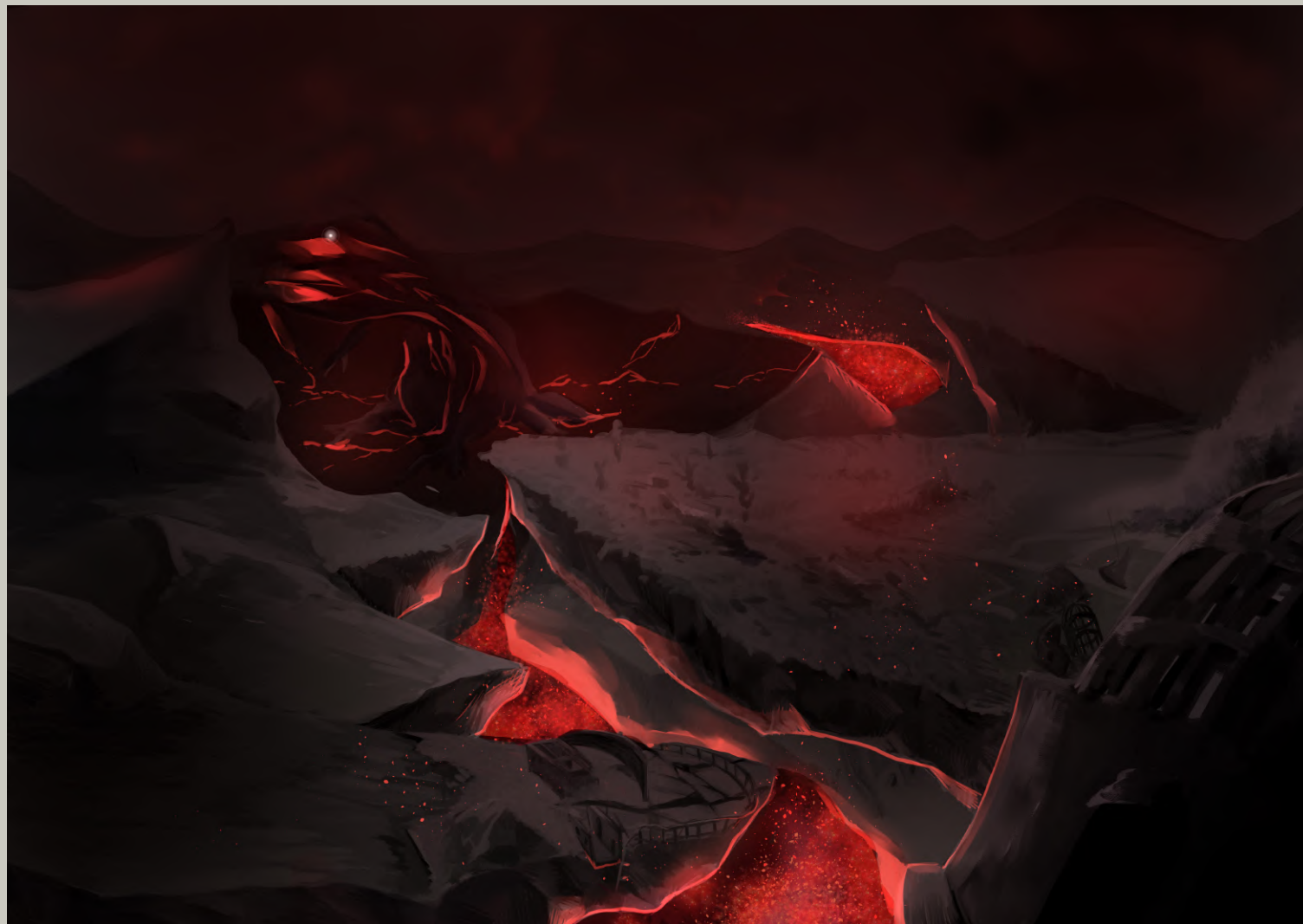
説明：雪国なので寒くないようにしつつ、男性はかっこよく、女の子はかわいく見えるようにデザインしました。  
表情やカラーを変えた別バージョンも制作しました。



## 荒廃した都市ユーグダウラ

ツール：CLIPSTUDIO

時間：15時間



キャラクターではありませんが、前ページのグループ制作にて描かせていただいたものです。後ろの世界樹が枯れたことによって滅びてしまった街という設定で描き、赤と黒を主に使用して絶望感が感じられるように工夫しました。

魔女

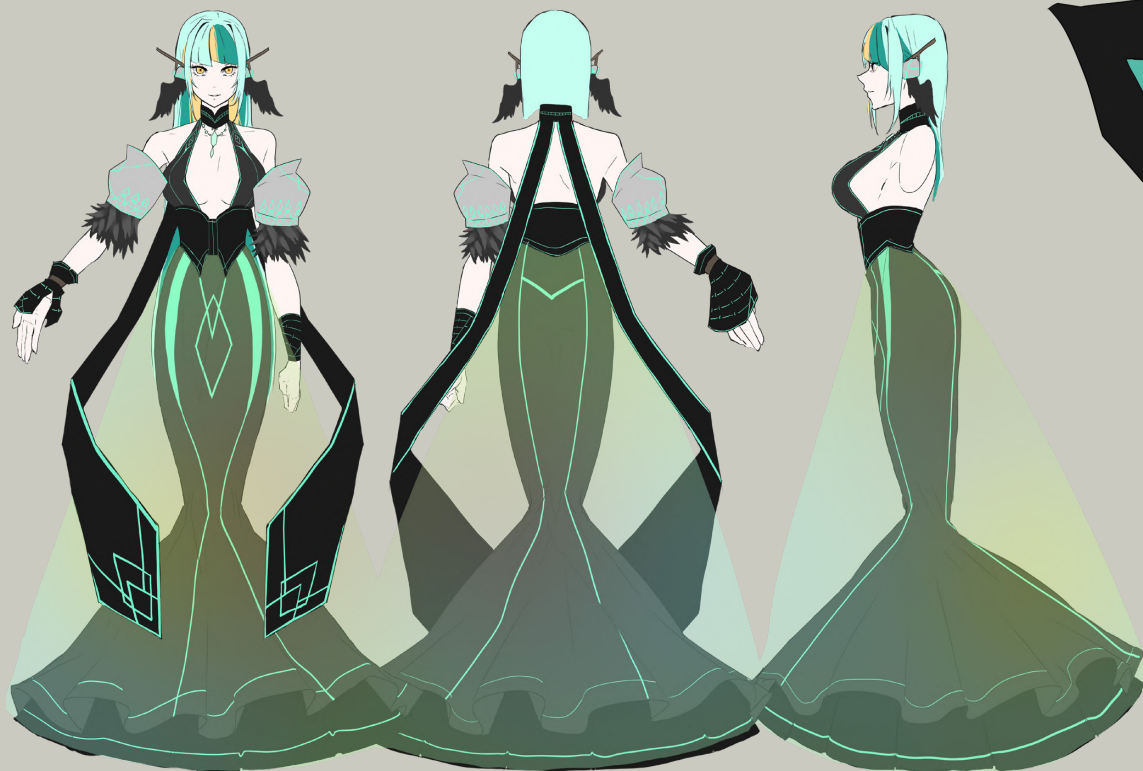
ラムリリス

ツール：CLIPSTUDIO

時間：合計約25時間



## ■ 設定資料 ■

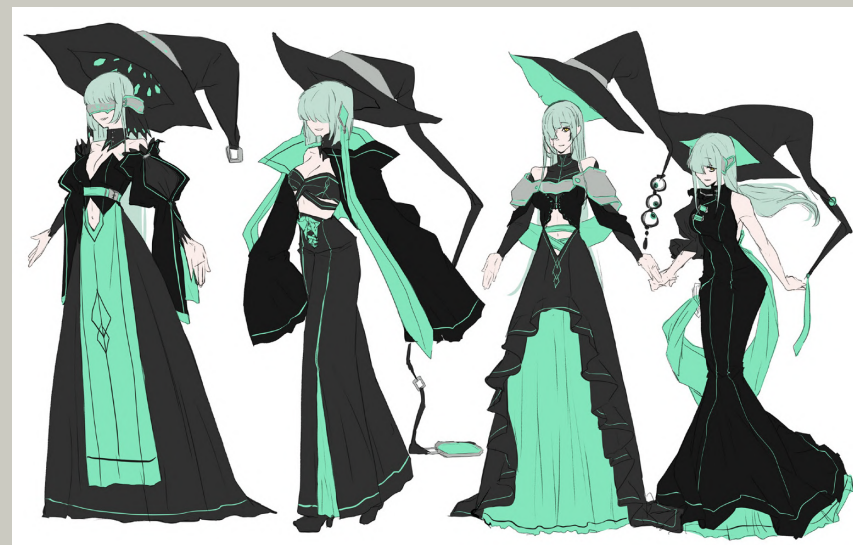


○帽子の中には魔法石が組み込まれており  
宙に浮く。中の魔法石は非常時の魔力源  
にもなる

世界観：ファンタジー

設定：悪の組織の幹部の一人。闇魔法を使う魔女であり、非人道的な  
人体実験を行う研究者でもあります。

説明：既存のゲームの新イベントを計画する授業で  
制作したキャラクターです。





## アルゴ

魔女と契約した温厚な少女  
仲間のシスターには勿論のこと  
魔物に対しても優しく  
マザーのようにみんなを支えられる  
ような存在になりたいと思っている。  
星を見ることが好き。

イメージカラー： ●

代償  
人間らしい感情

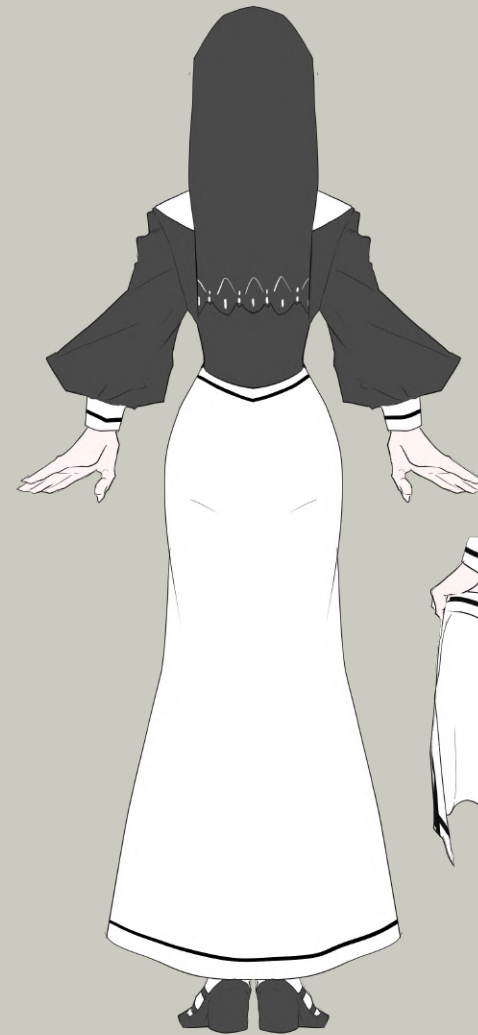
能力  
星の炎による焼却

世界観：ダークファンタジー

説明：グループで制作した協会をテーマとしたゲームのキャラクター1人描かせていただきました。ストーリーとしては悪魔と契約した少女たちが、自身の母のような存在であったマザーを殺した魔物たちと戦うといったストーリーです。秋に行われた、デザイナーズマーケットという学校主催のイベントにてグッズを制作し販売させていただきました。

## ■ 設定資料 ■

○サイドを緩く三編みにし後ろでまとめ  
残りは2つお下げにしている



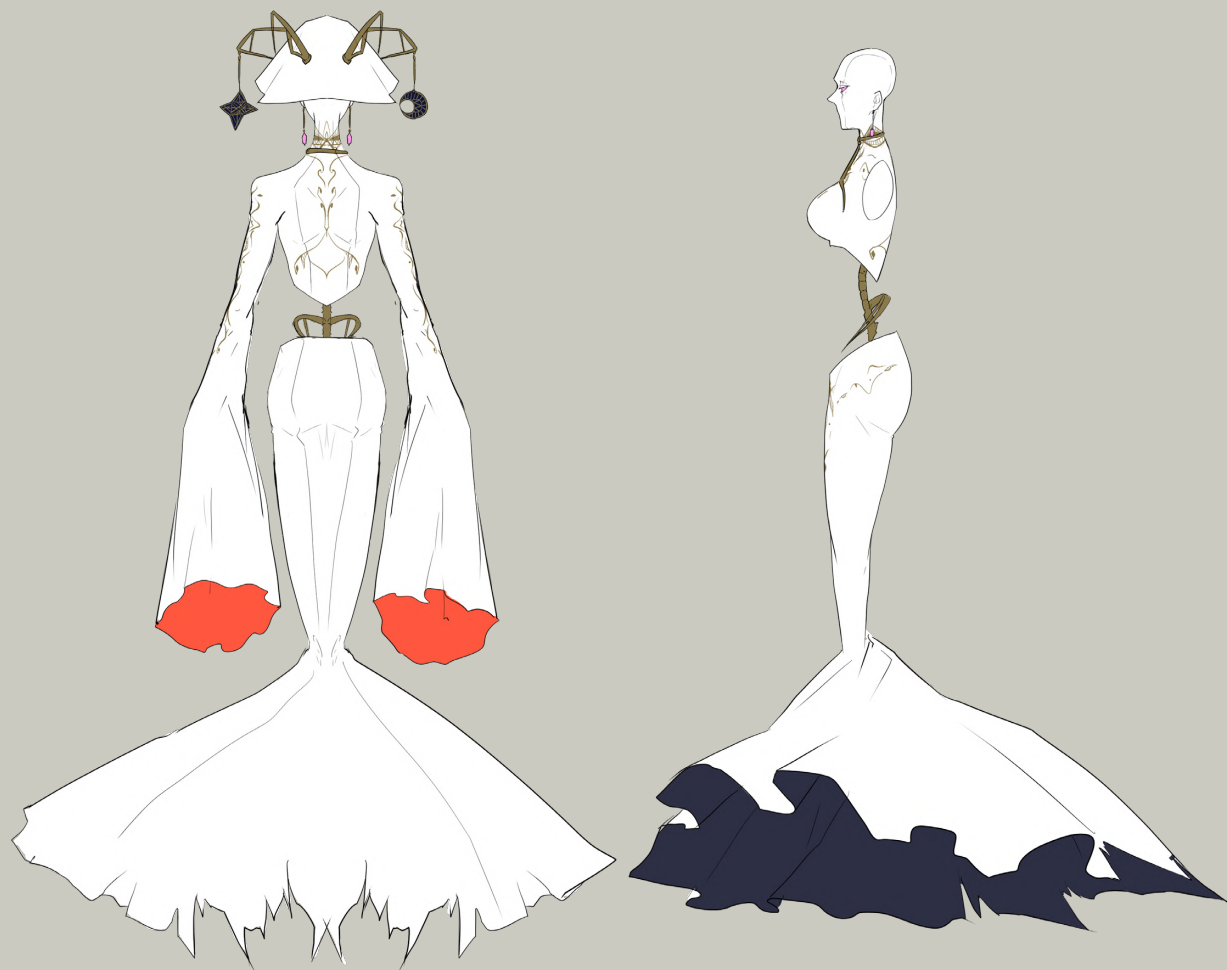
ツール：CLIPSTUDIO  
時間：10時間

設定：温厚で優しく、みんなの姉のような存在。他のシスターに優しいだけでなく敵である、魔物に対しても優しい。

説明：容姿で性格が想像できるようにデザインしました。

通常時と戦闘時とのギャップを作るために目は糸目にしてあります。

## ■ 設定資料 ■



設定：魔女狩りの時代に捕まり、命を落とした善良だった魔女。  
星読みなどの天体に関する魔法を得意としており、多くの知識を持っています。

説明：魔女が悪魔となった姿です。全体的に白を基調とし所々にある不気味なポイントが目立つようにしました。  
首や腕、袖の中に魔女が受けてきたものを想像できるようなアイテムを着けてあります。

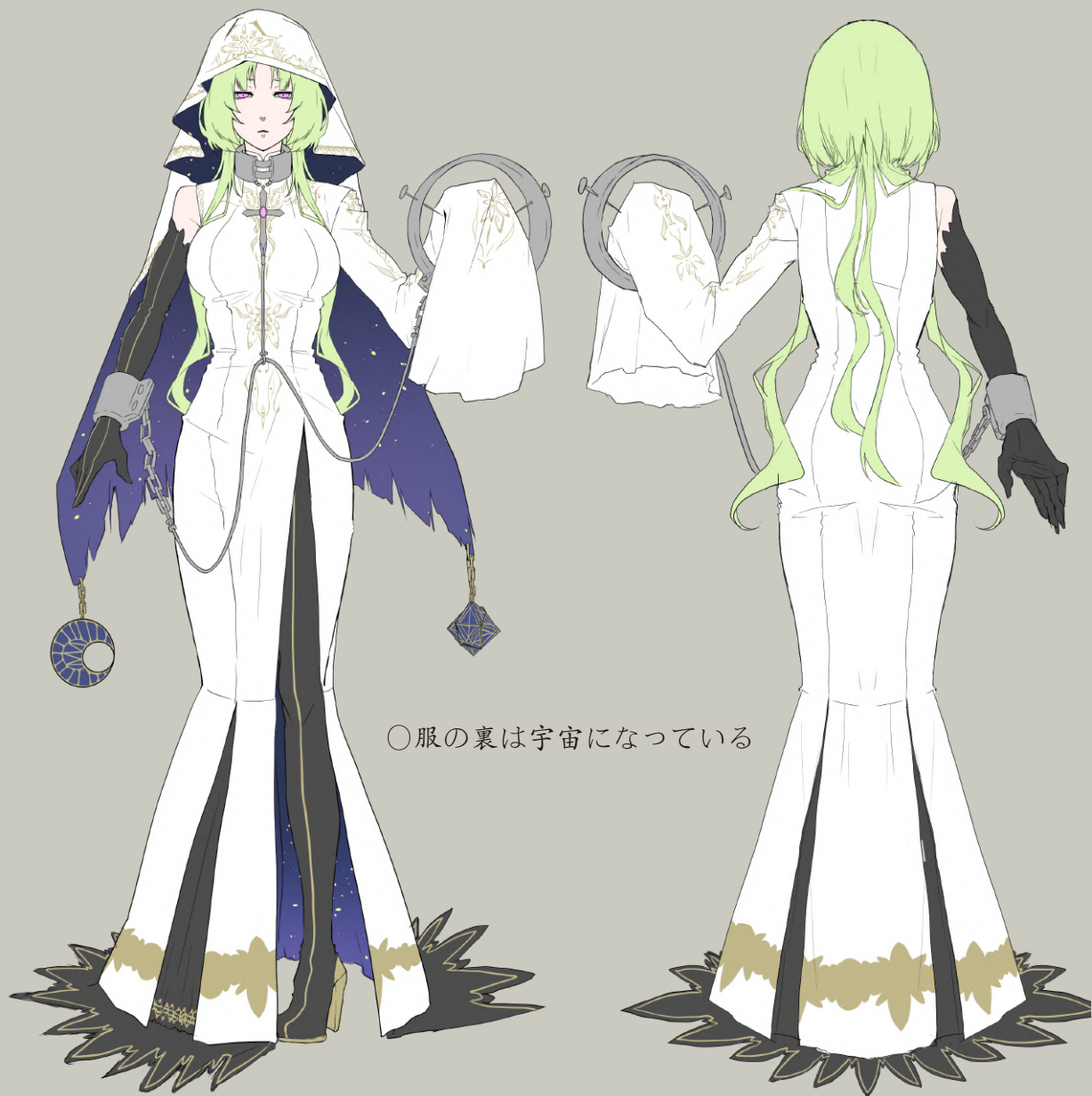


## アルゴ戦闘形態

ツール：CLIPSTUDIO

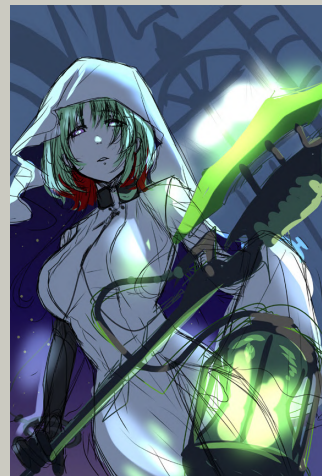
時間：約40時間

## ■ 設定資料 ■



○服の裏は宇宙になっている

## ■ 完成まで ■



ラフ



線画

設定：魔女の力を借り変身した姿。提燈に星の力が宿っており、魔斧で薙ぎ払ったのち提燈の炎で焼却します。

説明：衣装は魔女の衣装をアレンジし、動きやすくしました。

一枚絵は、光源が斧や背景、ベールの内側の3つの箇所から来ていて影を決めるが大変でした。





墨塗り合戦デス!!

ツール：CLIPSTUDIO

時間：30時間

## ■ 設定資料 ■



世界観：和風

名前：久虎

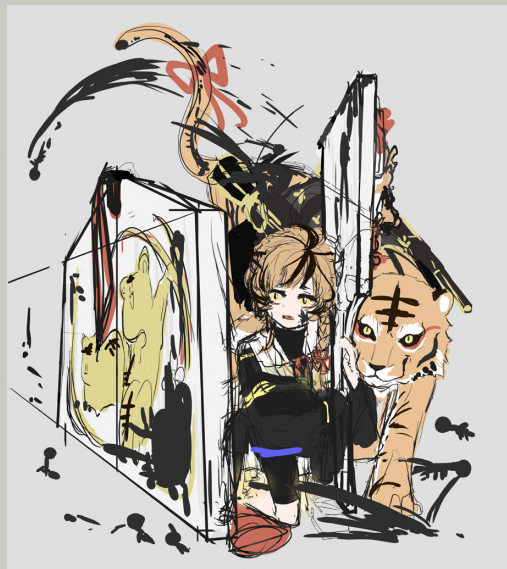
設定：トラとともに羽子板大会に参加した男の子

墨をかけまくったり打ち返したりして優勝を目指す。

説明：動きやすさとデザインの豪華さを両立できるように

デザインしました。

## ■ 完成まで ■



ラフ

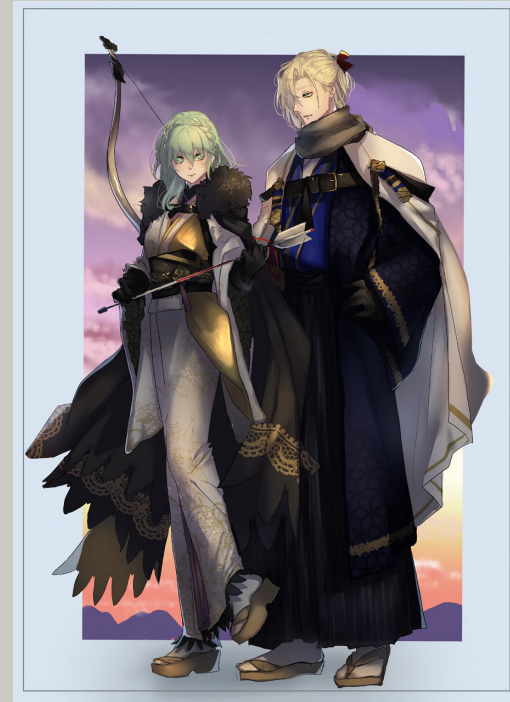


線画

■ 二次創作 ■



● キャスターアルトリア



● ベレス、デイミトリ



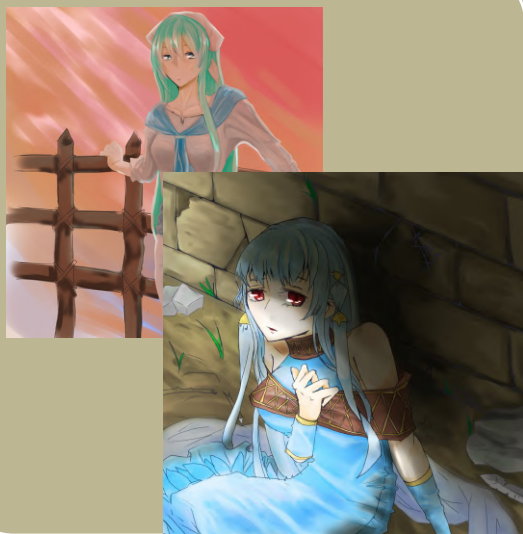
● アルジュナ



● マキナ、レイナ(未)

## ■イラストの成長■

● 2018年



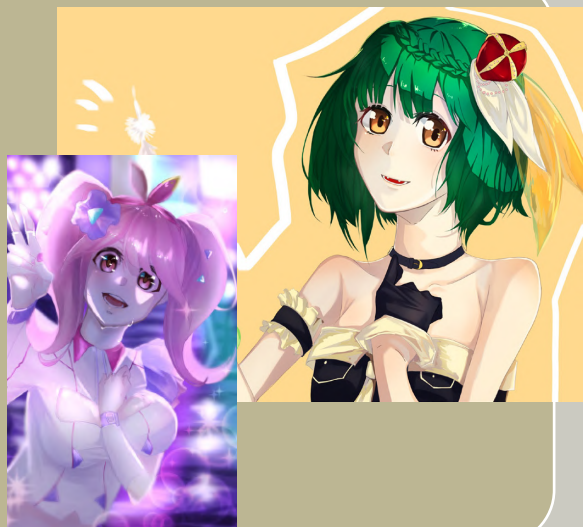
● 2020年



● 2021年入学後



● 2019年



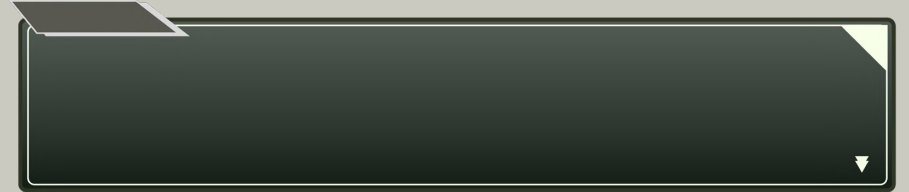
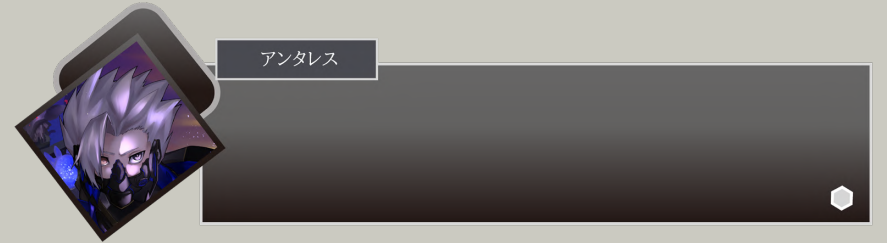
● 2021年入学直前



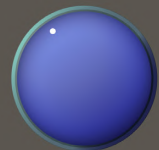
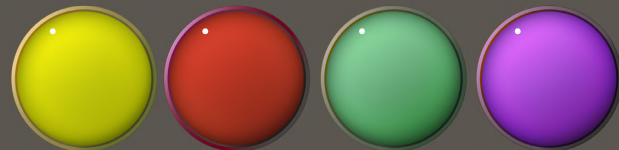
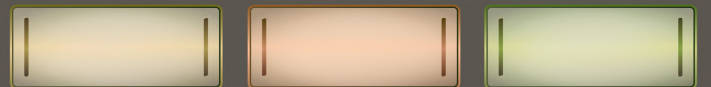
ゲームUI

ウインドウ

ツール : Illustrator

A character status bar for a character with blonde hair and a purple hood. The bar includes:

- MP (Magic Points) on the left, with a purple bar and the value 37.
- HP (Hit Points) on the right, with a green bar and the value 309.
- A central diamond-shaped portrait of the character.
- Two blue vertical bars and the text "200%" at the bottom, indicating a buff or status effect.



## ボタン UI

ツール：Illustrator

時間：約5時間

授業で制作したゲームのウィンドウと、UIです。

背景以外のイラストは自身が描いたものでステータスアイコンは既存のゲームを参考にしました。

まだまだ未熟ですが、これからもっと勉強して最終的には自分でデザインしたゲーム画面を作成したいです。

3  
DCCG



### 街灯と槍

3 DCG の授業で制作しました。

槍はエルフが使ってそうなファンタジー感のあるデザインにしました。



### ネムとぬのまるくんのおうち

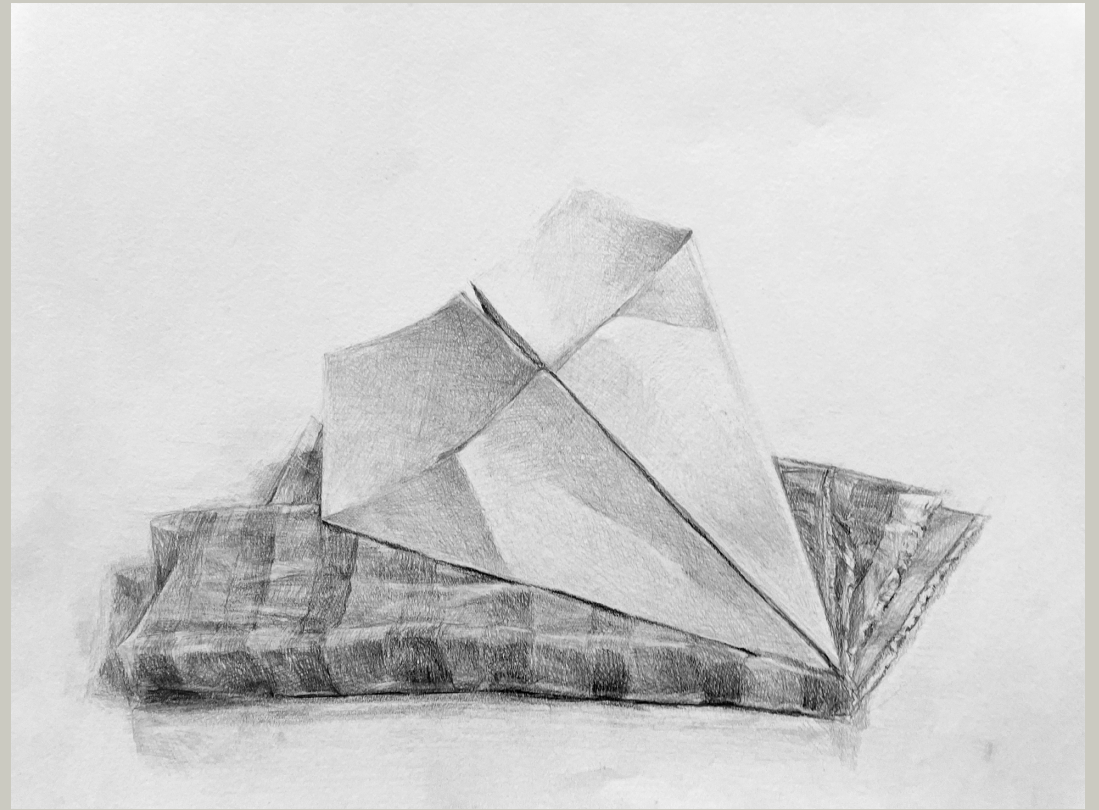
オリジナルキャラクターのウサギの獣人のネムと布の妖精のぬのまるくんとそのおうちを制作しました。木や家のテクスチャーは素材ですが、それ以外は自身で制作しました。

ク  
ロ  
ツ  
キ  
ー

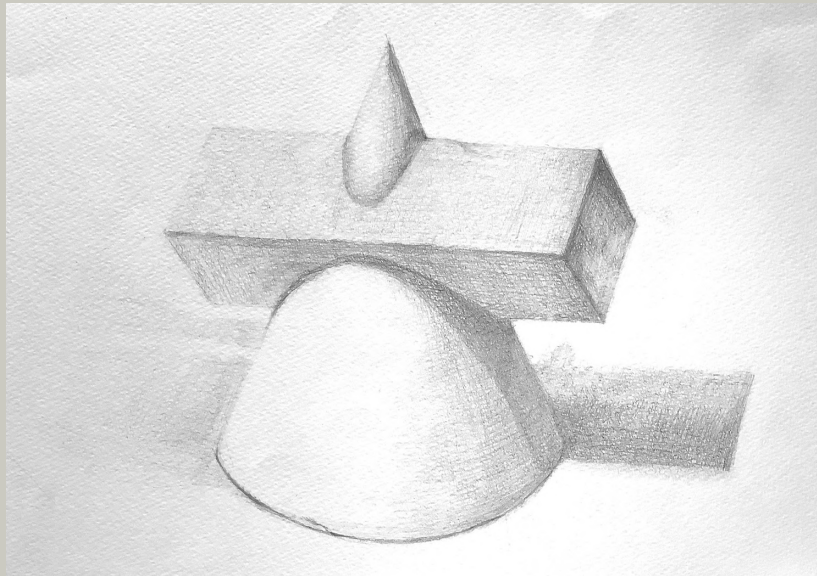


デ  
ッ  
サ  
ン

時間：9時間

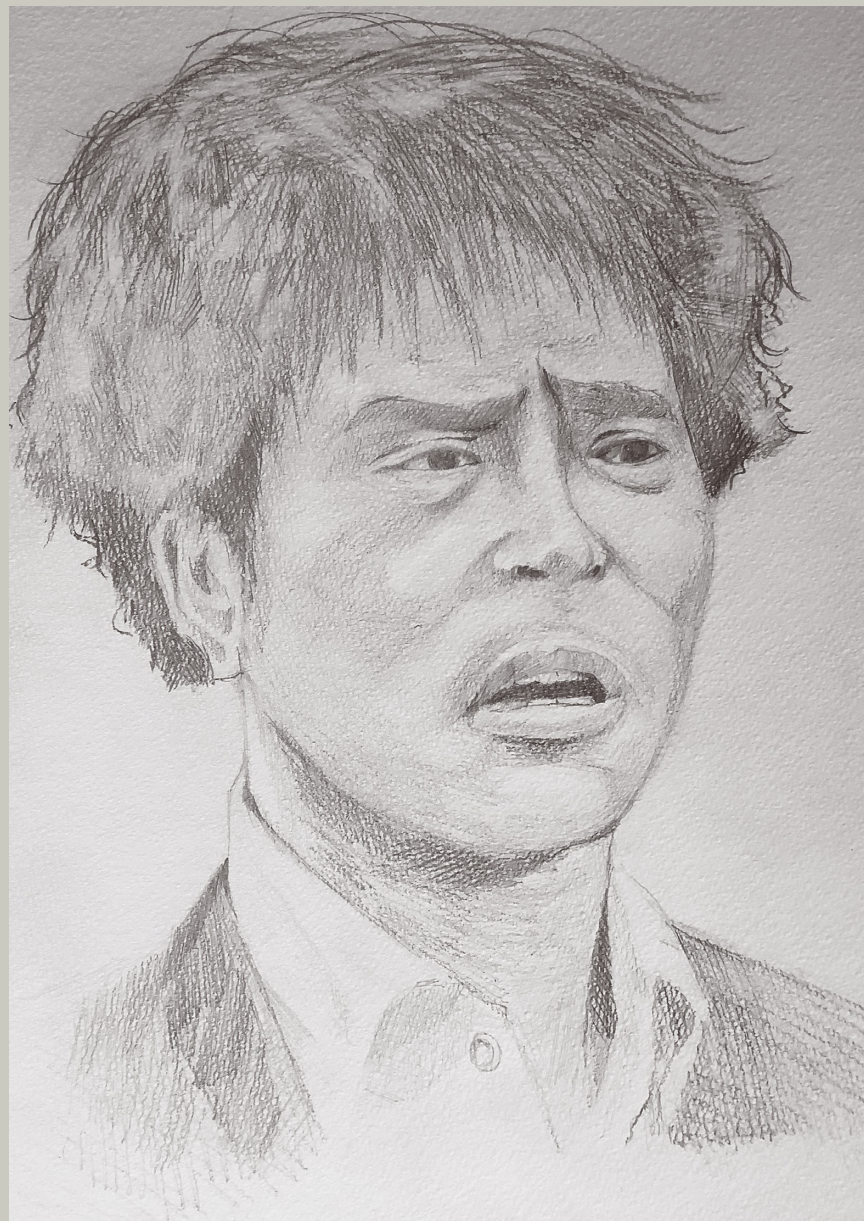


時間：6時間



時間：6時間

時間：3時間



時間：7時間

ご拝読頂きありがとうございます。