



Portfolio

mori mizuki



Profile



mori mizuki

森 美月

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

2002. 10. 15生まれ

高浜市出身

好きなゲーム__ゼノブレイド、原神、ダンガンロンパ

趣味__歌うこと、猫カフェに行くこと

特技__カラオケでほぼ90点以上を出せること

剣道2段を持っていること



閲覧ありがとうございます！

私は2Dイラストレーター、キャラクターデザイナーを目指しています。

キャラクターに必ず設定をつけ、細かいところまで深掘りすることが得意です。

キャラクターの個性をととても大切にしており、ひとりひとりがどのようにしたら

輝くことが出来るのかを日々考えながらイラストを描いています。

このポートフォリオでは、私の描いたキャラクター達が

どのような性格なのかを想像してもらうことでより一層楽しめると思っています。

皆さんに楽しみながら私の世界観を伝えられたら幸いです！

目次



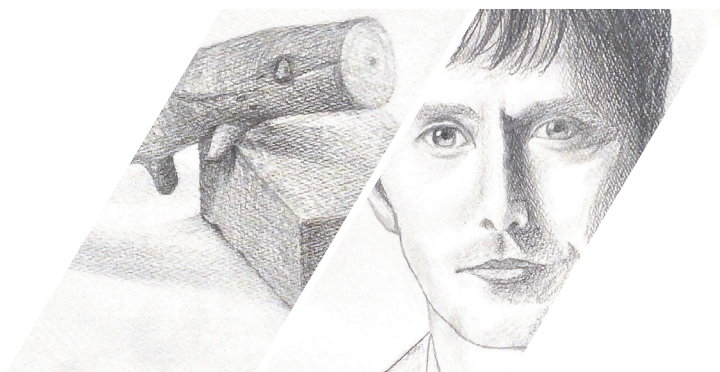
…学校課題



※軽微な流血表現あり
…自主制作



…クロッキー



…デッサン

ロマーケット

ロゼリア





ラフ

まず衣装のデザインを決め、その後全体のバランスを確認するために髪の毛や体、表情などもざっくり書きます。



襟の立体感を出すために、何度も塗りなおし、影の濃さに差をつけることだ立体感を表現しました。襟の立体感に負けないよう、口元や髪の毛の奥行きにもこだわりました。



スカートはフレアスカートのようなふわっと感を出し、修道服の中にも女の子らしさを感じられる衣装にしました。裾に環境光を入れることにより全体がしまり、説得力を持たせました。

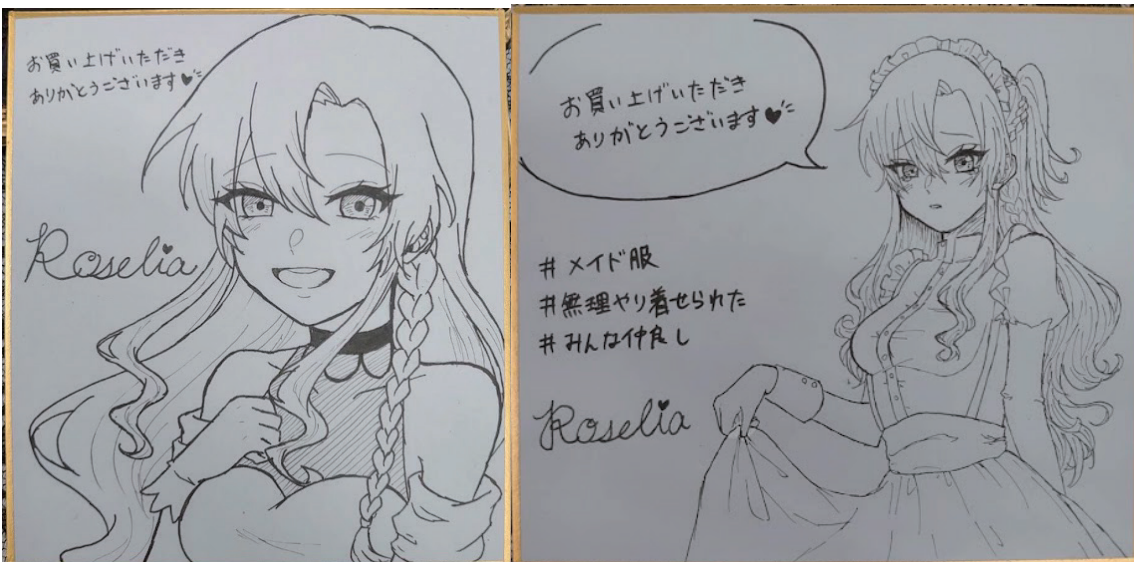
ロマーケットでの様子



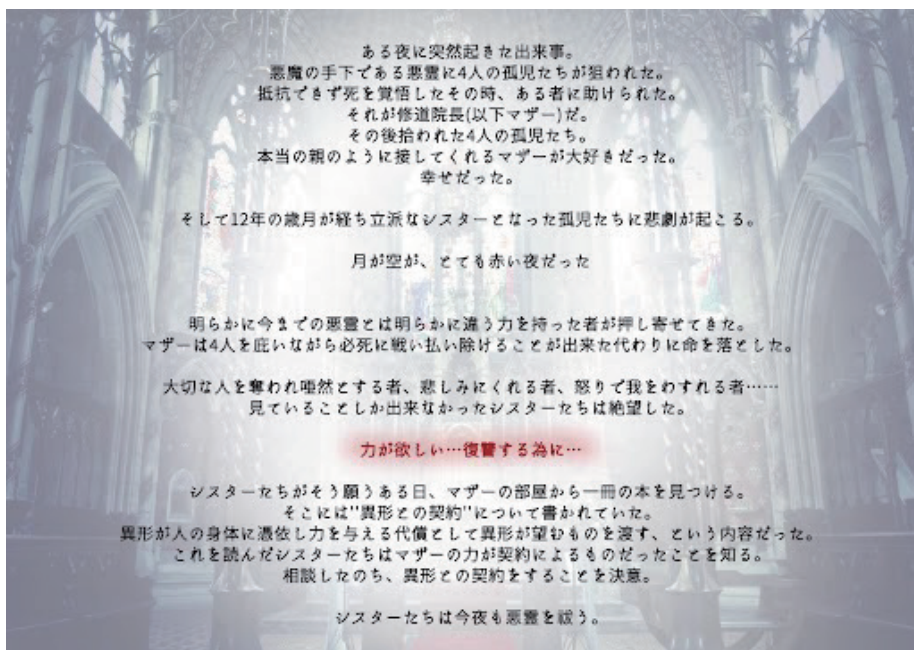
校内のグループで、グッズを作り、自由に販売を行なうロマーケットの様子です。
自分たちで販売ブースの飾りつけを行ない、値段設定から発注まで各自で行ないました。

いくつ売れば利益が出るのか、どうしたら沢山買ってもらえるかを話し合いました。
その結果ほぼ一日で完売する事が出来ました！
二日目からは、オリジナル色紙を販売しました。

↓実際に販売したオリジナル色紙たち



実際に運用し、宣伝として使っていたTwitterアカウントです！
こちらではじっくりと観てもらえるように何日かに分けて
キャラクター紹介をしたり、店頭の様子などを発信しました。
ぜひご覧ください！



世界観やキャラクター設定を
まとめたものを動画として
流しました。
お客様の目に留まるように、
数秒で頭に入るように
構成なども工夫しました。

https://youtu.be/y7_gKdqUS0w

↑ 制作した動画のURLです。こちらもぜひご覧ください！



ロマーケット

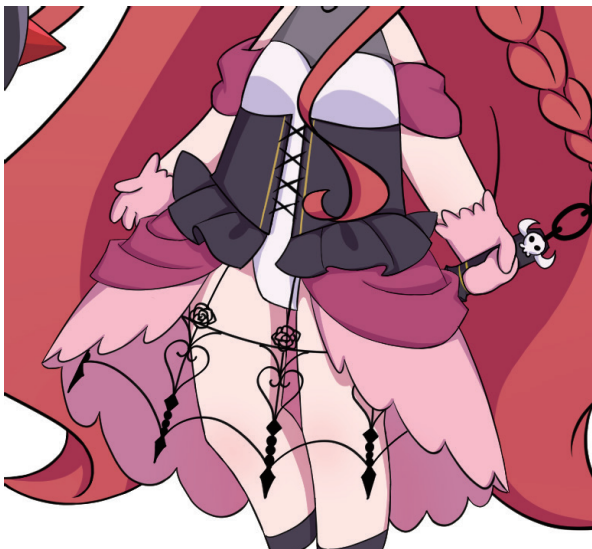
ロゼリアデフォルメ





ラフ

これは三面図が別の課題としてだされており、衣装の確認もかねて同時にこなしたものです。クリノリンの立体感とスカートやお腹の部分との立体感に相違が生まれないように気を付けました。



立ち絵とは違い、いかに線を少なく仕上げるかに重きを置き、引き算を重視して仕上げました。髪の毛の束は太く丸みを帯びさせることによってデフォルメ感が出るようにしました。

ロマーケット

ロゼリアー一枚絵

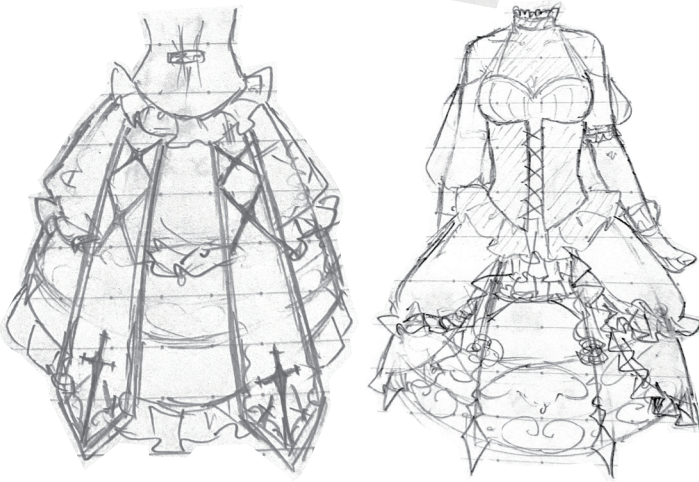
19h





ラフ

衣装の案をいくつか出し、その中から良い部分とダメな部分を選別し、衣装として説得力があるか。なぜそのデザインにしたのかなど、しっかりと意味を持たせたデザインにしました。



特に立体感や質感を出そうと頑張った部分です。胸や足は女性特有の柔らかさを表現し、武器である鉄球には飾りにならないよう、実際に使っているのを見せるために重厚感や無機質な感じを表現しました。

ゲーム制作

巫女





ラフ

衣装案をそれぞれ系統別に4つだしました。
衣装に非常に迷い、最終的にグループの人に
多数決で決めました。

最初は真正面の構図でした。
しかし、正面では動きをあまり表現できない
ことと、左右対称の違和感を感じ、最終的に
斜め向きのものになりました

神聖で高位な存在だということを協調する
ために、胸元の紋章や、ちりばめられた宝石、
そして杖に大きな水晶を付けました。



ゲーム制作 企画書



敵を倒しながら陣地を取り合う、オンライン対戦ゲーム。
ピーターパンなど童話をモチーフにした
キャラクターたちが登場する海外のゲーム。

～着目した点～

- 新規ユーザーの獲得
→ 継続して遊んでくれるユーザーを増やす。
- 既存ユーザーへ更なるモチベーション上げ。
→ 復帰促進(ゲーム全体を回す)
- 課金を誘導。

これらを踏まえ
イベントを考える。

●新キャラ追加イベント ヘンゼルとグレーテル

モチーフ…軍服×パティシエ

チョコチップアイス

チョコミント



カラーパレット



どんな困難も一緒に乗り越えてきた
仲良しな双子。
もう二度と離れないように迷わないように、
光る宝石を帽子につけ、お互いを守りあえるようにと
常に大剣とマスコット銃を構えています。

既存のゲームの画面をスクショし、それを
あとからイラストをのせて加工しました。
実際にゲームに実装された時を想定
しながら作りました。

既存のゲームの新キャラを作る課題でした。
童話がモチーフのゲームをなので
ヘンゼルとグレーテルを選びました。
今までにない新しい性能にし、如何に
かっこよく面白いと思ってもらえるかを
考えました。

●キャラクターの能力



実際のゲーム画面を加工しました。
攻撃力や体力はレベル毎の振れ幅があり、あくまで目安程度です。

双子ならではの魅力を最大限生かしたいと考え、今までのキャラにはない
「スキルで交代」という能力にしました。
通常はスキルが攻撃スキルで、それが今回交代になっているということと
通常攻撃の四段目に強ダメージを与える仕様になりました。

双子キャラの醍醐味だと思っている能力の差別化をしたいと考え、
ヘンゼルは近距離(パワー型)、グレーテルは遠距離支援型にしました。

杖の名前をスイーツにしました。スイーツに由来とった言葉や意味があり、
それぞれの杖と合うような名前にしました。

「Éclair(エクレア)」…素早く食べる、雷
「Tiramisu(ティラミス)」…私を元気づけて
「Short cake(ショートケーキ)」…砕けやすい
「Waffle(ワッフル)」…1枚の巣
「Parfait(パフェ)」…完璧なデザート

● ミッションの追加

新キャラ追加に伴いミッションの追加及び、シンキャラをミッションクリアでの報酬にしました。

- 新規ユーザーの呼び込み
- ・既存ユーザーへ更なるモチベーション上げ
- ・ゲーム全体の活性化

これに加え、課金で更なるミッションの開放という制度にしたいと思いました。

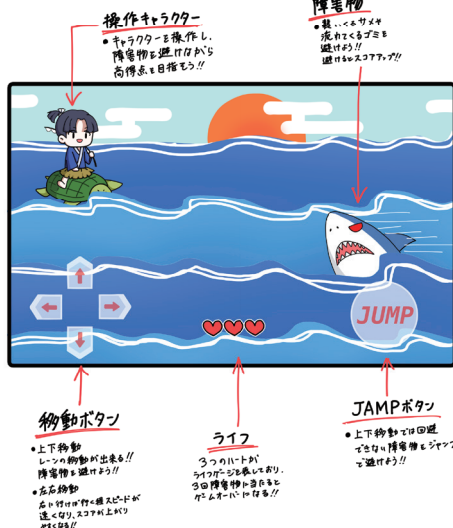
更なるミッションのクリア報酬として、課金者限定のスキン(その他アイテムも含む)をゲットできるようにし、特別感を味わってもらい、事により課金を促したいと思いました。

新しくゲームを考えるという事で、インパクトを大事にしました。
日本昔話のキャラ達が海や川をただ進むという簡単なものにし、単純だけどハマるゲームを作りました。

波乗り!! 日本昔話

■ 障害物を避けてハイスコアを目指そう!!

ボタンは2つだけの簡単操作!!
迫り来るサメなどを避けながら、ひたすら突き進もう!!



【遊び方】

十字ボタンで移動、ジャンプボタンで飛ぶことが出来る!
この2つのボタンを使い、障害物を避けたり飛び越えたりしてハイスコアを目指すだけ!

【厄介な障害物たち】



- サメ
サメに当たるとライフを1つ失い、少しの間スコアが上がりづらくなる!!
レーンを変えて避けよう!



- 木片
木片に当たるとライフを1つ失い、少しの間スピードがゆっくりになる!
3列同時に流れてくるためジャンプで避けよう!

Twitter企画

黛 尚哉





ラフ

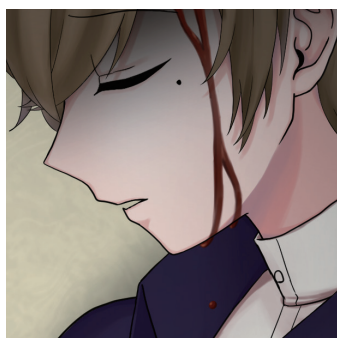
世界観共有企画のため、衣装は和服指定でした。17歳の青年という設定なので、書生さんスタイルの衣装にしました。大正ロマンなので中にシャツを着せ、羽織を羽織ることで上品さを表現しました。



片目を隠すことで彼の内面を隠すと同時に人に触れさせない、介入させない近寄り難さを表情と合わせることで表現しました。



自然体のポーズである証として、だらりと下にたれた手の表現を頑張りました。



爆発に巻き込まれた様子を描いたものになります。実はロスト企画なので、殺し合いが起こり、それに巻き込まれました。

ずり落ちた時に壁に着いた皿と、流れている皿の違いの表現を頑張りました。



これはTwitterでつながった方の子を借りて描いたものです。

自分の子と絡ませたり、かわいくキャラを損なわないように描きました。







海がモチーフのシナリオだったので髪型や衣装から、何から何までクラゲをモチーフにしました。15歳、低身長という設定だったので、足や腕を見せたり、Aラインのワンピースにすることで子供らしさを表現しました。

いつも眠っている子なので、ナイトキャップをかぶらせ、眠たそうな表情にしました。



衣装にグラデーションを多く取り入れることで海やクラゲの色合いを、そしてワンピースにねじれたような模様を取り入れ、海の流れを表現しました。



クロッキー

2m



2m



2m



5m



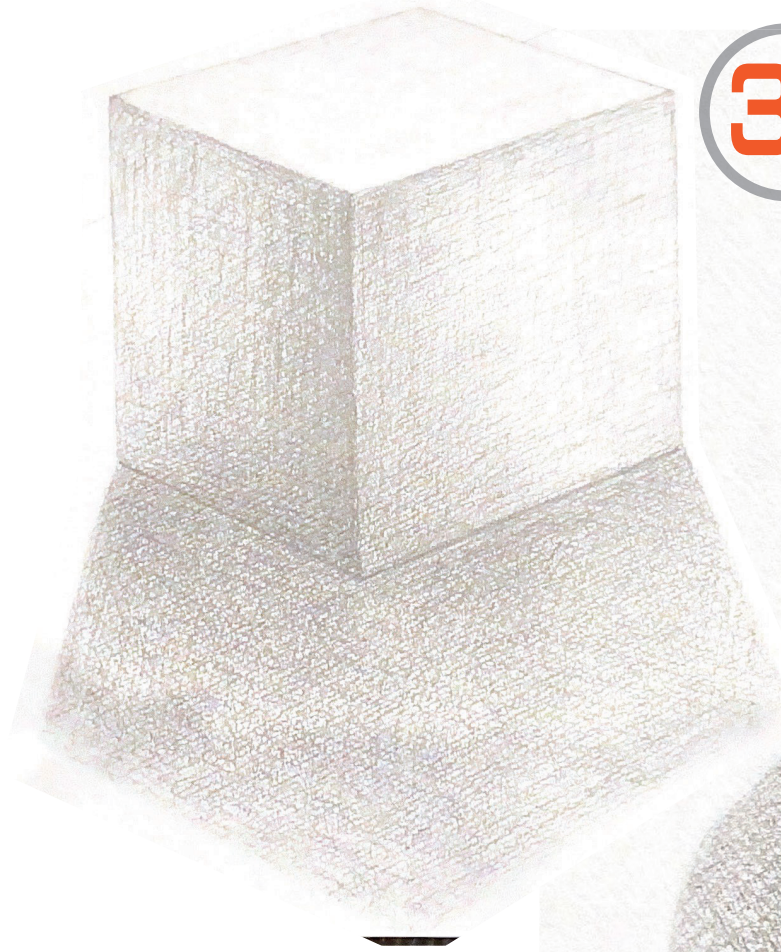
5m



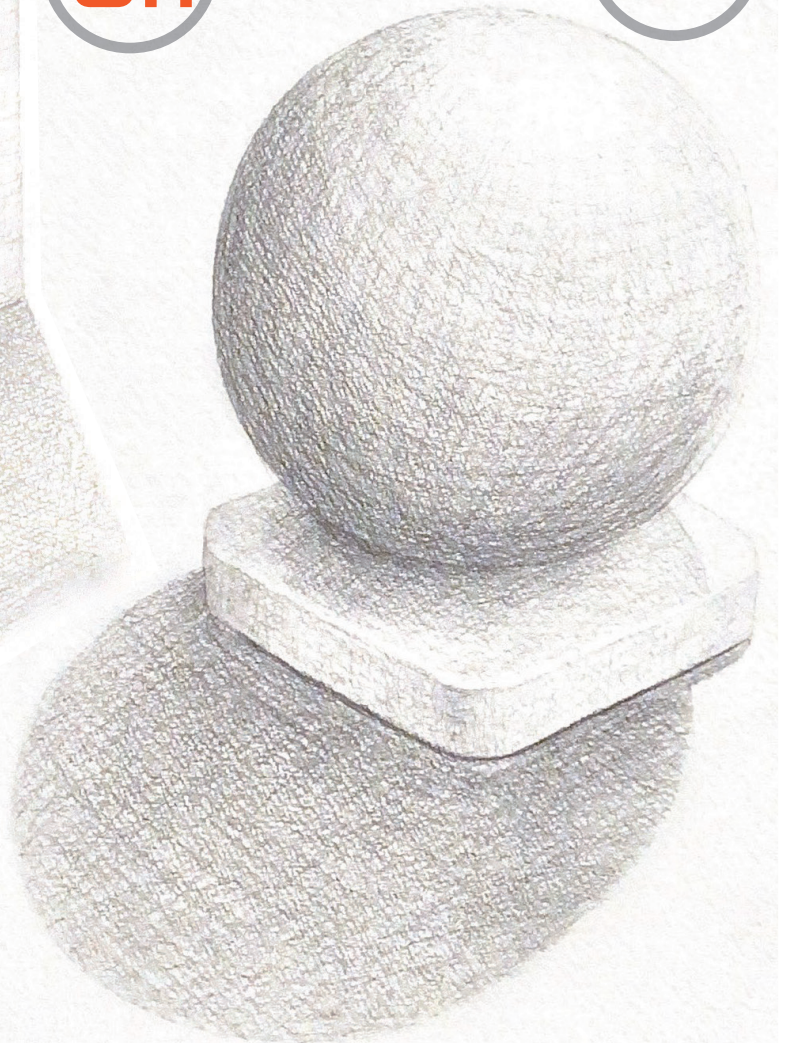
3m



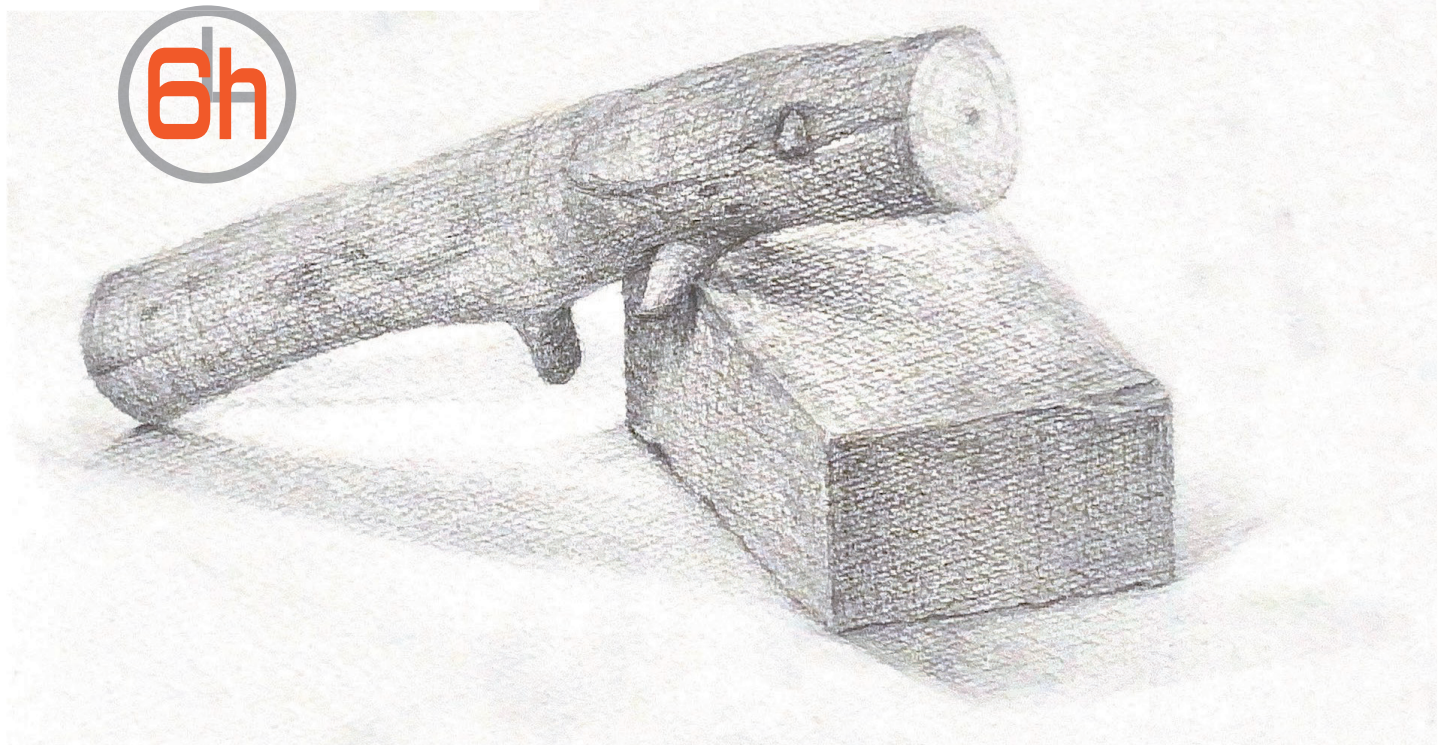
デッサン



3h



3h



6h

