

# PORTFOLIO



# ★ Profile ★

名前：山下さやか

生年月日：2003年3月28日

所属：名古屋デザイナー学院

ゲーム：CG学科

ゲームデザイナー専攻

好きなもの：猫，サメ，ラーメン，ルートビア

趣味：映画，音楽鑑賞，ゲーム

Mail：korokoronya35@gmail.com



## — SKILL —

**Illustrator**



**blender**



**Photoshop**



**ibisPaintX**



**CLIPSTUDIO**



## — Contents —

CharacterDesign

3DModeling

BackGround

GameDesign

Sketch

HobbyIllustration



# Character Design

Character Design / Back Ground / Sketch / 3D Modelling / Game Design / Hobby Illustration



正月イラストの虎の子です。

元気な印象になるよう描きました。

人外の手を強調したかったので  
手が大きめになるように迫力のある  
構成にしました。



1/2h

11~12



# CharacterDesign

Character Design Back Ground Sketch 3D Modelling Game Design Hobby Illustration



20h

1~  
2

ヒップホップイメージのデザインです。

ラップバトルモチーフで描きました。とにかくわちゃわちゃした印象を持たせたかったのでスピーカーを生き物のように描きました。

グループ制作のボードゲームに出した化け物です。

人体実験がメインのものだったので人間の臓器を混ぜ込んだものになりました。

骨盤の部分の模様を目に見えるように描きました。



il

8h

7~  
8

# BackGround

Character  
Design

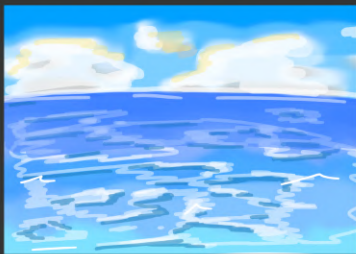
Back  
Ground

Sketch

3D  
Modelling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



サメのゲームの  
イメージ背景です。

サメがいる強調をしたいので  
看板を前に後ろはぼかして  
描きました。



20h

8月~  
10月

# Sketch

Character  
Design

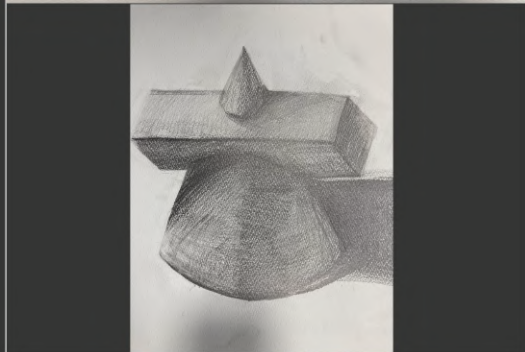
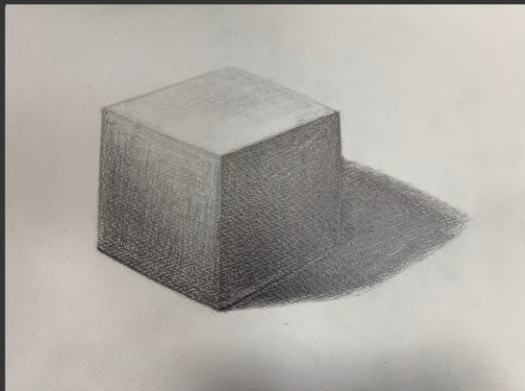
Back  
Ground

Sketch

3D  
Modelling

Game  
Design

Hobby  
Illustration





# Sketch

Character  
Design

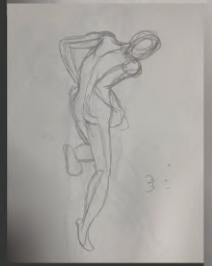
Back  
Ground

Sketch

3D  
Modelling

Game  
Design

Hobby  
Illustration





# 3D Modeling

Character  
Design

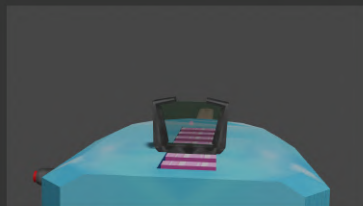
Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



## アイスの砲台です。

アイスの棒を飛ばすタイプです。

半透明のテクスチャを学んだので  
スコープ部分に活用しました。

当たりが出たら2回外れなら1回攻撃できる  
みたいな感じの武器です。



10h

6月~  
7月



# 3DModeling

Character  
Design

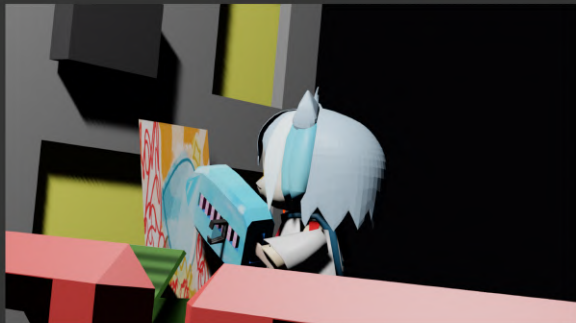
Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



30h

7A~  
11A



アイスが好きな猫ちゃんです。

アイスが好きなのでアイスと同じ髪色にしました。  
服等は厚みつけて立体感のある感じに仕上がりました。

インポート機能を学んだので活用して  
前回作成したアイス銃を持ち込みました。

# 3DModeling

Character  
Design

Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



9h

12~  
1

グループ制作作品です。

森にある洋館風をイメージして作りました。

森のモサモサ感を出しつつ建物やキャラクタ等の  
雰囲気似合うようシンプルに作りました。





訳アリの猫たちを子供なりに幸せにするRPG。

## ねこちゃんず。

近所にたむろしている猫は皆訳アリです。

それを知り可哀想だと思った子供は皆幸せにしようと動きます。

様々な困難を乗り越えながら猫たちを幸せにする

問題解決系RPGです。



### ねこちゃんず!

#### ななしろくん

生付け3ヶ月前に  
飼い主が死んでしまった  
哀れな子。  
かわりに飼ってやる人も  
家もメシもなく、ペットショップにも  
戻らず、なにもなくなった  
毛色も頭の中も真白。  
最早何も考えない。



#### くろすけ

ななしろくんと同じ時期に  
ペットショップで来た。  
黒猫で地味という理由で売れず  
処分された所、逃げた。  
自分でお米というところまで来たが  
常に飢えている。  
生命力が強くてたまたま生き残る  
道を探して  
神社の神主にあせられながら  
お米をもらって生きてるが、困る。



#### はろこ (はろこ)

野良猫近所のがキア  
はろこと呼ぶのは、...  
黒猫でここから来たことには不明  
ろくはろことも呼ぶ。  
常に眠い。  
女の子が好きで猫たか  
何れ、とも良いと思ってる。  
ズケン!



#### くろみつきな子

飼い主 裕福な家庭  
の所で育ちが成猫になつた  
と人愛おしくなつた。  
家族は新しく大いなお金はじ  
大きくお金のあふれる人か  
という目で見える。  
こはみは外に狩りをして  
庭で寝てる。子、ついでにカ  
オス



#### しゃこ子

迷猫、しゃこ子、おかげで  
懐かしくなつた。  
本人は満足にメシ、お腹もさ  
懐かしいと思ふに、真白な  
しゃこ子が、何となく  
笑っている名前が消滅  
ちがみれ家は、ここにある



#### しまとろお

とろ猫に愛さるは子虎  
MITB(通称マツビ)の  
密売で生計を立てる。  
猫と仲良くする自分が成る  
たさ、お腹でとろとろとろ。  
動物園が、お逃げた。  
しゃこ子に正体があつた  
ことはあつている。











Binta\_nunu

カワイイネコちゃんのスタン  
プ2

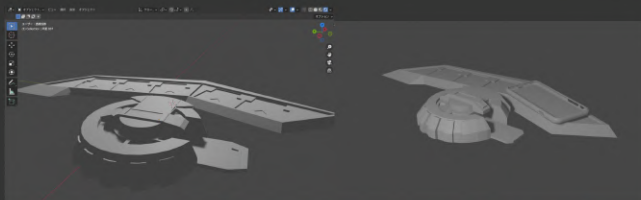




## -Copyright-

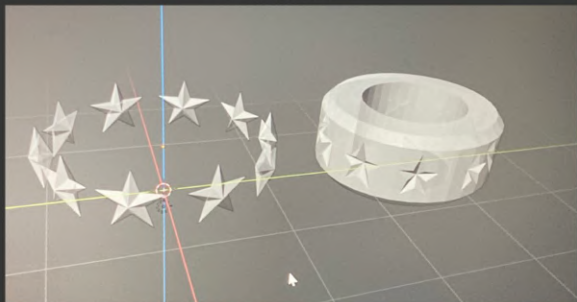


## -Copyright-



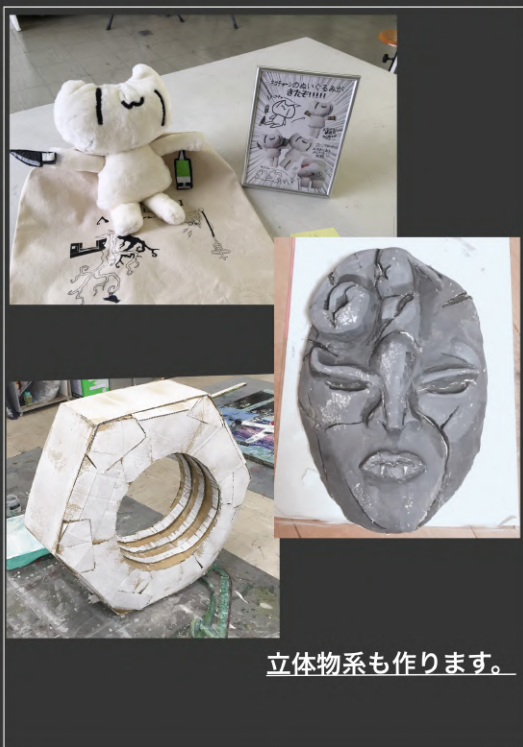
マスターデュエルでデュエル感を増す為に  
マスターデュエル用ディスクを作りました。  
腕にはめてそれっぽくしたりカードを入れる部分に  
スマホの充電器を入れることができます。

## -Copyright-



某漫画の王国編に出てくるデュエルグローブです。

星は取り外しできるので何時でも気軽に  
スターチップを賭けてデュエルができます。



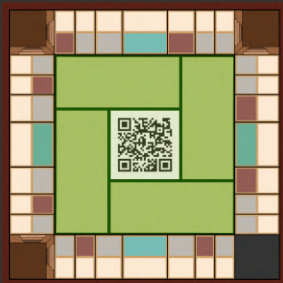
立体物系も作ります。



# Event

学内イベントにてグループでホラー探索型すごろくを制作しました。

ボードゲームの土台とゲームシステムを担当し、なるべく初めて見た人でも分かるよう説明しやすくわかりやすいルールになるようにしました。



## ①表記

イベント(モンスター)マス M

ノーマルマス N

ステータス 攻撃力 ATK

体力 DEF

金 金

②ゲーム開始前準備

サイコロを2つ振り、出た目の和で初期ステータスを設定する。それを3回繰り返し、攻撃力、体力、所持金を決める。モンスターカードと装備カードをそれぞれシャッフルし、裏面が見えるように重ね置きする。

③ゲームの流れ

スタート地点からサイコロを2つ振り、出た目の和分のマスを進む。

装備マス(青緑)に止まった場合、所持金3払い装備カードを1枚引いて装備することができる。買うか買わないか自己判断。

ノーマルマス(灰)は体力が減っていた場合、止まる毎に1回復する。

イベントマス(茶)はモンスターカードを1枚引いてモンスターと戦う。

4割のマスでは何も起こらない。

注意してほしいルール

・プレイヤーとモンスターの減った体力は次ターン以降も持ち越される。ノーマルマスで回復は可能。

・フェーズが切り替わる度に、倒したモンスターも倒していないモンスターも全て集めてシャッフルし直す。

・盤面に出現するモンスターは1体のみ。モンスターが盤面上に1体出現した状態で他プレイヤー、または自分が別のイベントマスにとまった場合、

盤面上に出ているモンスターが死ぬまで同じモンスターを攻撃する。

・モンスターを倒す目処がなく逃げたい場合、もう一度サイコロを振り奇数が出れば無傷でそこから1マス前に進む。止まったマスでは何もできない。

偶数が出れば攻撃を喰らって1マス前に進む。止まったマスでは何もできない。

・モンスターを倒した場合、他プレイヤーの攻撃に関わらず倒した本人のみレベルアップ

レベルアップする毎にどれか一つステータスを+3出来る

・モンスターを倒す際、他プレイヤーから装備を借りる事が出来るが、一度借りる毎に金5払う

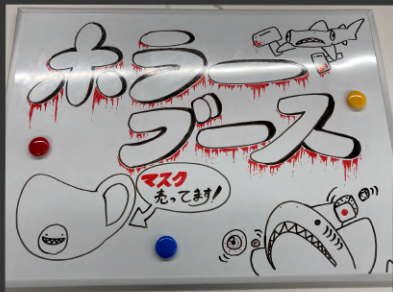
・スタート地点まで駒を進めればそのフェーズクリア。他プレイヤーがスタート地点まですすめる、又は死ぬまで待つておく。

・ゴールしたプレイヤーは突き当たりまでなら逃走して装備購入、戦闘が可能。ただし突き当たりまでは強制的に進む必要があり、突き当たったらゴール地点までサイコロを振って戻ってくる。

3フェーズクリアする、もしくは他プレイヤーが全員死んだ状態でそのフェーズをクリアすれば脱出

# Event

学内イベントにて参加者から看板のサメのグッズが  
欲しいとの事で急遽作成したシールです。  
ホラーブースなのでホラー要素を持ち込みつつ  
可愛く仕上げました。



サイコロで  
ゾロ目を出したら  
キラシールになる  
遊び心も足しました。



Thanks.

