

Portfolio

Terashima Miyuki



表紙イラスト

テーマ

多様な世界観の表現

コンセプト

物語に初めて触れた
ときのワクワク感

世界観を考えることが好きです。
「物語を読むことが大好きな人魚姫」
「物語を提供する不思議な本」
というイメージで描きました。
楽しむ気持ちが伝わってくる
明るい画面構成に拘りました。

使用ツール

Clip Studio Paint

製作時期

2021年10月

制作時間

約12時間

Profile

寺島 実友希

Terashima Miyuki



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

経歴

2012-2015

桜花学園高校
普通科

2015-2021

椋山女学園大学
現代マネジメント学科

2015-2021

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

多種多様な手法で
世界観を表現できる
グラフィッカーです。

経済学を学んだ後、3Dグラフィック
による表現の幅に将来性を感じて
ゲーム業界を志望しました。

「シンプル、ワクワク、リアリティ」
をキーワードに、受け手に配慮
した作品を心がけています。

Skills

Illustration ●●○○

Modeling ●●○○

Tools



コンセプト

知識欲のために
危険に飛び込む
研究者肌の魔女

製作時期 2021年9月

制作時間 約14時間

想定ゲームジャンル

ソシャゲ・アクション

SDデザイン

ラフ



要素

出身

魔法使い
氷属性
貴族

場所

遺跡
フィールドワーク
ポータル

性格

研究者肌
挑戦心
グロカワ好き



オリジナルゲームのグッズ制作企画

脱出ゲームの主人公のため、“賢さ”が伝わるデザインを意識しました。

最終決定



コンセプト

気配りができる
真面目で明るい
記憶喪失の青年

製作時期 2021年10
月

制作時間 約12時間

想定ゲームジャンル



出身

時計塔整備士
頼れる長男
片親

性格

責任感が強い
真面目
明るい

要素

グッズ用イラスト





Assets



テーマ

中世ヨーロッパ
赤レンガと自然

コンセプト

冒険したくなる街

担当箇所

建物/街のレイアウト / 建物の配置 / レンダリング

時計塔
柵と塀
階段
道
噴水
掲示板モデリング
モデリング
モデリング
モデリング
モデリング
モデリングテクスチャ
テクスチャ
テクスチャ
テクスチャ
テクスチャ
テクスチャ

追加箇所



時計塔

ハシゴを設置し、
登れそうな外観
にしました。



苦労した点

ゲーム利用を想定し、「ワクワクする構造」
を意識しながら作りました。

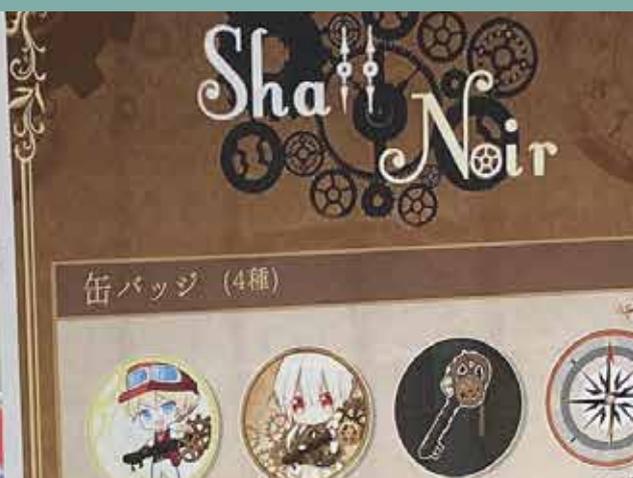
配置する過程で建物だけでは生活感が出し
にくいことに気づき、予定になかった階段
やレンガ道を作りました。

作業量が増えて大変でしたが、満足のいく
クオリティに仕上がりました。

石階段

街の入口なので、
傷をつけることで
重厚感を表現
しました。

文化祭



主に男性キャラクターデザインを担当しました。
「スチームパンクのグッズ販売」のテーマから、
「脱出ゲーム/天才少女と記憶喪失の青年/時計塔」
というコンセプトを決めておき、全体の雰囲気
を統一しました。35,000円の売上を達成しました。

缶バッジ



キーホルダー

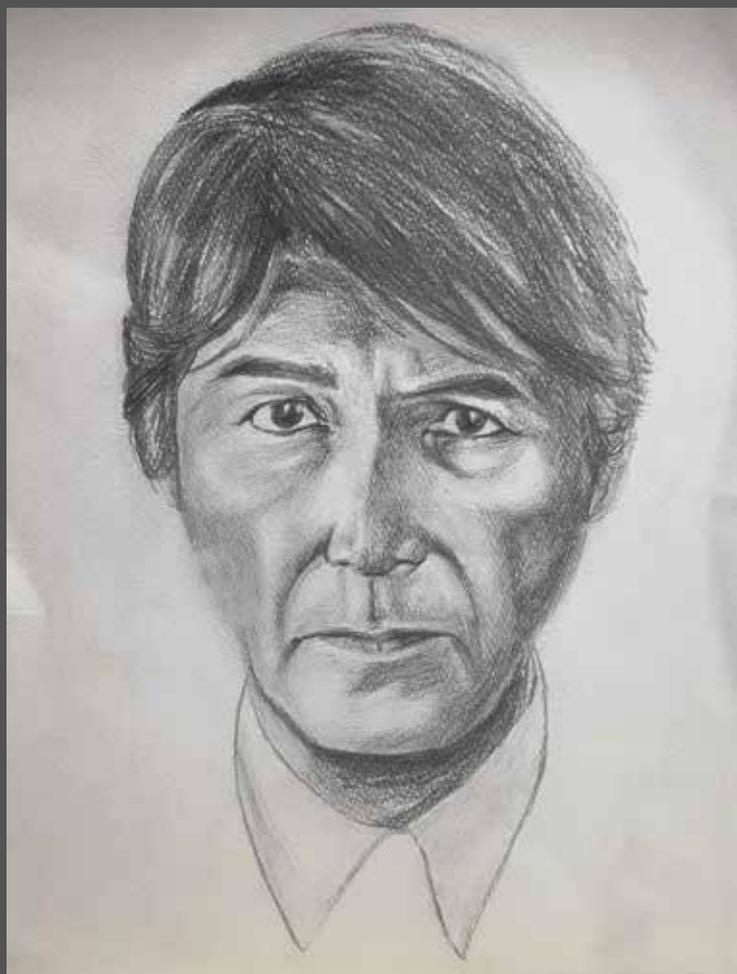


07

デッサン



制作時期
2021年 6月
制作時間
約1 2時間



制作時期
2021年 7月
制作時間
約6時間

制作時期
2021年 12月
制作時間
約9時間





3分



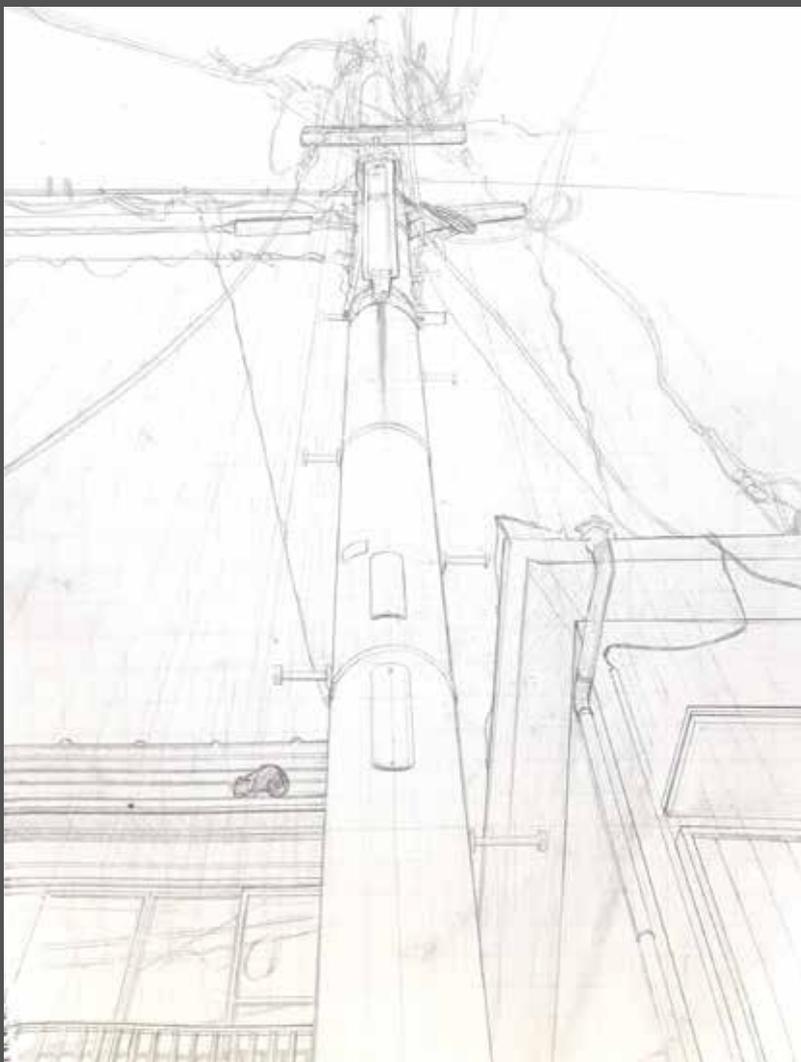
4分

4分



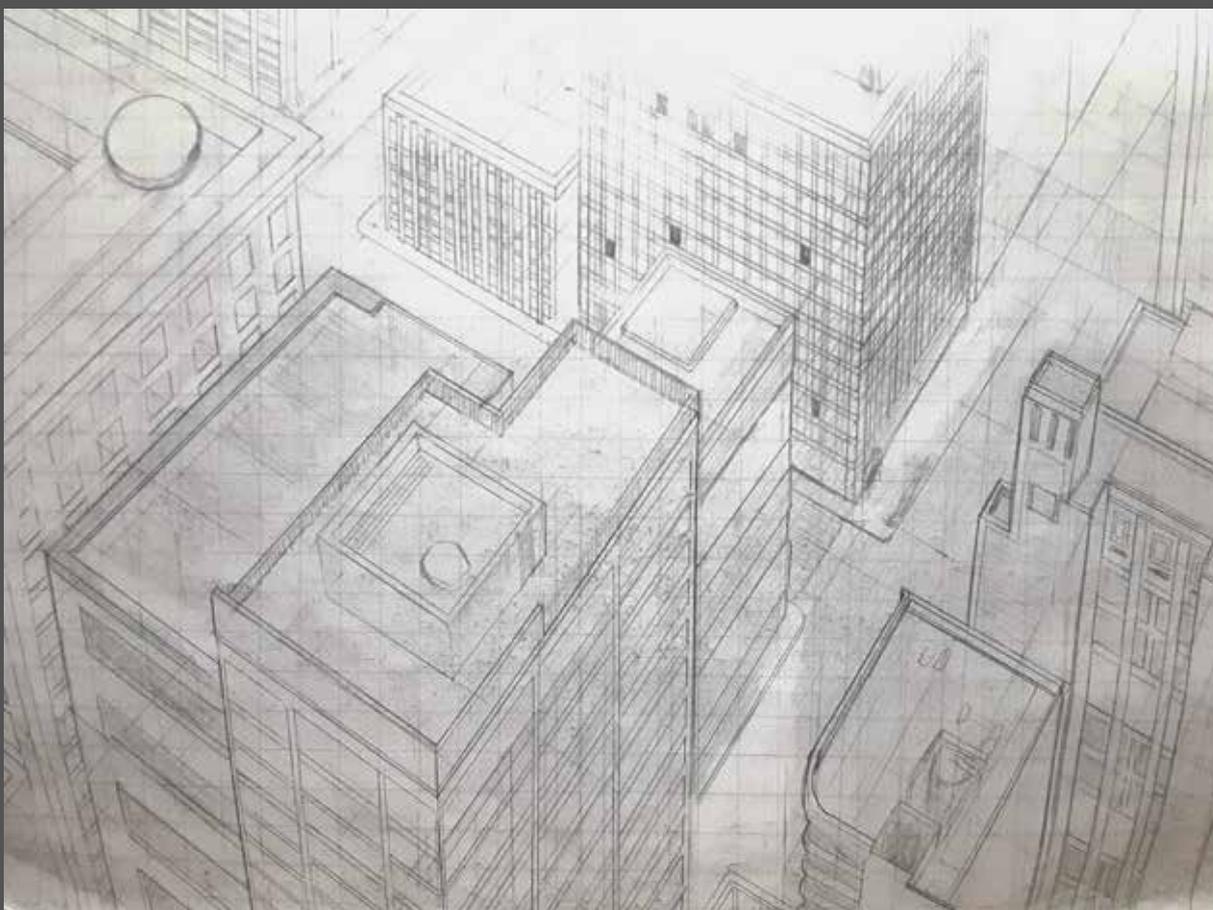
3分

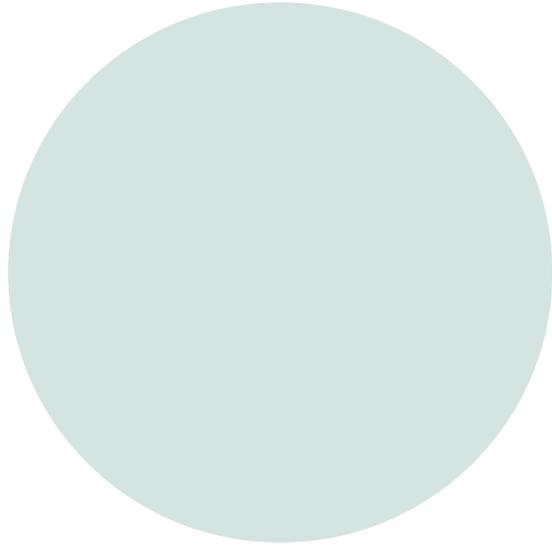
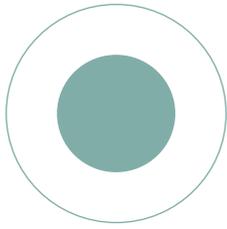
4分



制作時期
2021年 11月
制作時間
約9時間

制作時期
2021年 12月
制作時間
約9時間





ありがとうございました。

