

PORTFOLO

By Kato Asuka

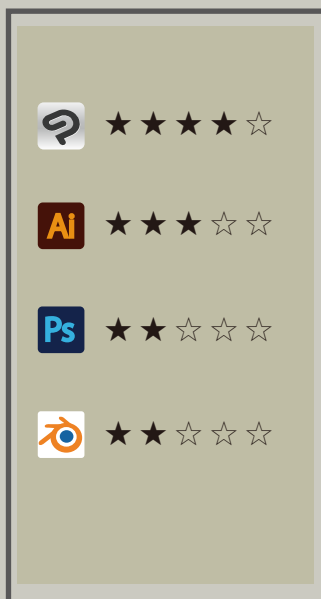


Profile

Contents



使用ソフト



名前

加藤あすか

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

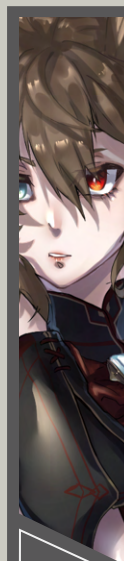
生年月日. 出身地
H15年 2月8日

好きな物. 事
猫. 手羽先
ゲーム. 服飾や裁縫

特に好きなゲーム
ファイアーエムブレム

自己紹介

キャラクターデザインをはじめとした
2D デザイナーを目指しております。
キャラクターデザインを得意で見た方に
考察していただけるような、デザインを
心がけております。
夢は多くの方に愛されるキャラクターを
デザインすることです。



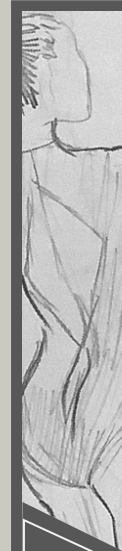
創作ゲーム



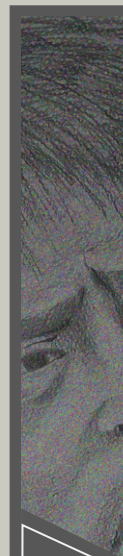
デジタルイラスト



その他



クロッキー



デッサン

フェイ・ル・トリガー



○村娘の姿



○白をベースとし
シルエットはわかりやすく



設定: 本来は妖精の世界の大樹の妖精として産まれてくるはずが、魂の交換「チェンジリング」という現象によって魂が人間に宿り人間の住む世界で村娘として生まれてきてしまった少女です。17の時「チェンジリング」が解消され、元の体に戻りいきなり妖精の国に来飛ばされてしまい行方不明になった村娘に宿るはずだった魂を探す旅に出る。

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。



R4
1月

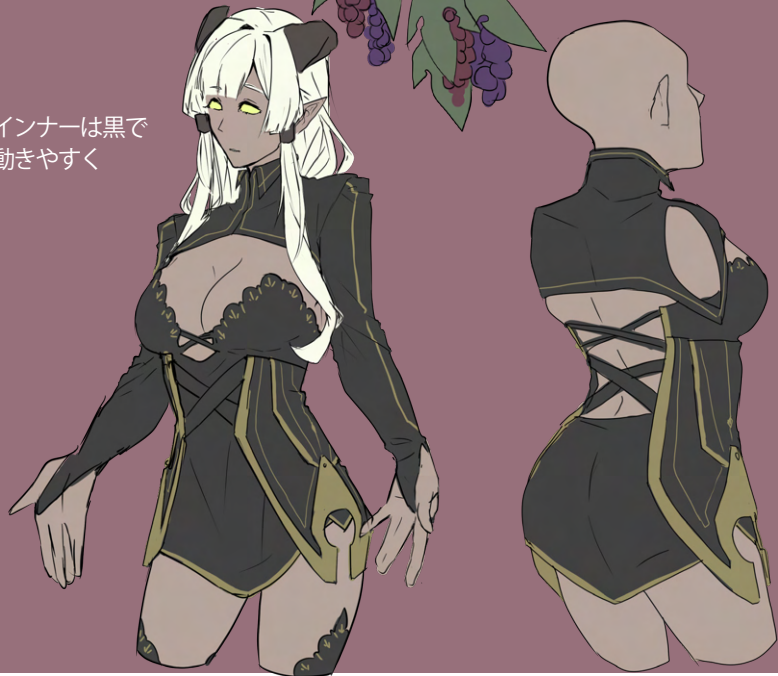
10H

◇ 設定資料 ◇

○髪型は三つ編み
自分で編むので外側が外あみになるように



○インナーは黒で
動きやすく



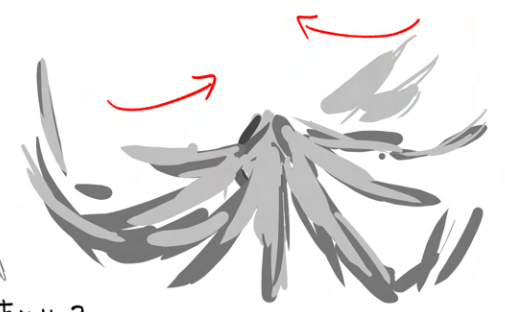
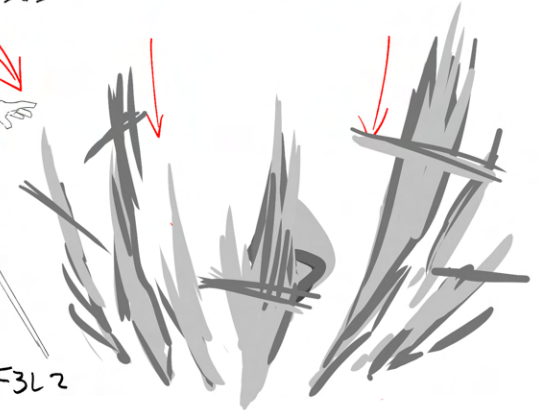
表情
へんか



? = ぶどう



まほう
モーション



ヘンドラー・エアィネス



◇ 設定資料 ◇



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があります。
気まぐれにフェイの手助けをしてくれますが利益のことは譲りません。

説明: 胡散臭く、でも気品があるようにデザインしました。近未来や、古代などの世界の衣装をデザインする予定です。
スカートの作画に苦勞しました。



R4
2月

15H

シルビア・エンテイル



◇ 設定資料 ◇



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。
俊敏な動きと暗器を武器としています。

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。



R4
2月

10H



多すぎる晚餐



説明：ゲームのスタイ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派手でも若干暗く感じるようにしました。

背景やご飯の作画に苦労しました。

◇ 完成まで ◇



ラフ



線画



神域の主



R4
4月

20H

説明: アクションゲームの戦闘シーンのようなイラストです。遺跡の中でのボスとの戦闘をイメージしました。スチルとは違った構図なので最初は戸惑って大変でしたがオープンワールドなどのゲームを参考に構図を考えなんとか描くことができました。



○中央の像はこの国で信仰されている、3人の女神を模したもの

海の都アトラス

設定：海の国の城の中にある玉座の間を描きました。

玉座の間ですが神殿のようにも見えるように工夫しました。

背景差分として昼夜の2つを描きました。



ベガ & アルト



R4
2月

10H

設定: フェイの手助けをする双子の妖精です。

容姿は変幻自在で今はフェイを真似た葡萄のデザインをしている。

説明: 双子ということで、しっかり者の姉と元気な弟をイメージしました。瞳を少し特殊に見えるように意識しました。

旅の助っ人



設定: 薬草師の獣人と武器職人のドワーフです。

説明: まだ制作途中ですが、ドワーフ特有のいかつさを老婆の不気味さを表現できるようにデザインしました。



ゲーム画面や UI を製作中です。





怨念を摘むもの



R3
8月

35H

◇ 設定資料 ◇



○金属の飾りを所々につけて
高級っぽくみせる



名 前 : 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。

武器は大剣と灯籠であり、体験で切り裂いた者を灯籠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。

エフェクトの流れにも注意し流れるようにイラストが見られるように意識しました。



星に敵対する者



R3
9月

30H

◇ 設定資料 ◇



キャラ名:アンタレス

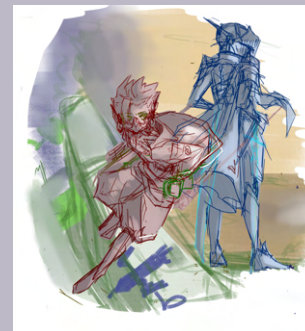
世界観 : 近未来

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。

一緒に行動するロボットと少女は同一人物であり、長い時を超えてアンタレスと行動しています。武器は双剣であり今世では充電したエネルギーを使用して刃を具現化したり銃弾を撃つこともできます。

ラフ



線画



創作ウマ娘



R4
5月

30H



◇ デザイン案 ◇



○首元のベルトは引退前に苦しめられた喉鳴りから。
パンツスタイルと髪型でかっこよく

説明：絵柄寄せとアニメ塗りの勉強として Cygames 様のウマ娘の創作をさせていただきました。

ハーツクライをイメージしており、とにかくイケメンに、でも絵柄を崩さないように注意しました。

喉なりや足の曲がりなど史実を調べてデザインしました。

魔女
ラムリリス



R3
7月

25H

◇ 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

○デザイン案



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。
性格は楽観的で常に人を見ています。しかし低身長を気にしており常に自作の高ヒールの靴を履いています。

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。

イメージとしては危なそうな、出来れば関わりたくないような女性をイメージしてデザインしました。

学科キャラクター
銀路ちこ
賀條千桜



◇ 設定資料 ◇

●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
いかつめのイケメンです。それぞれ3Dデザイナーと2Dデザイナー
を目指しています。

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。



R4
2月

34H

クリスマスノエル



R3
12月

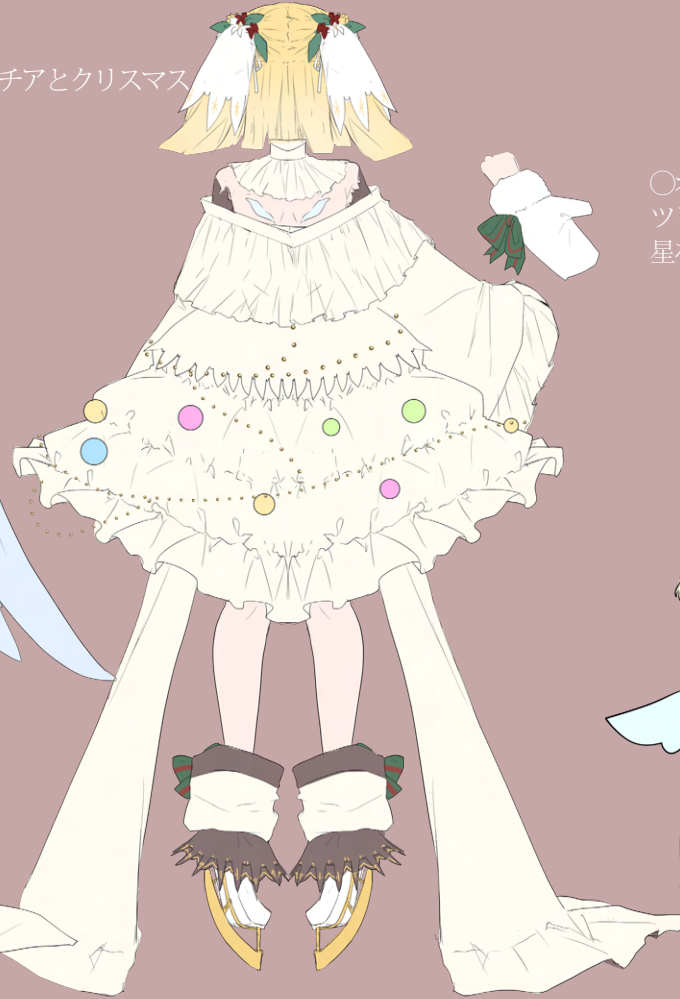
25H



◇ 設定資料 ◇



○髪飾りはポインセチアとクリスマスローズ



○オーナメントやリボン、ベルなどを付けツリーらしく、胸元の星はツリーの頂上の星をイメージ



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、仲間と共に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。



ラフ

線画



星の魔女
アルゴ



R3
10月

H40

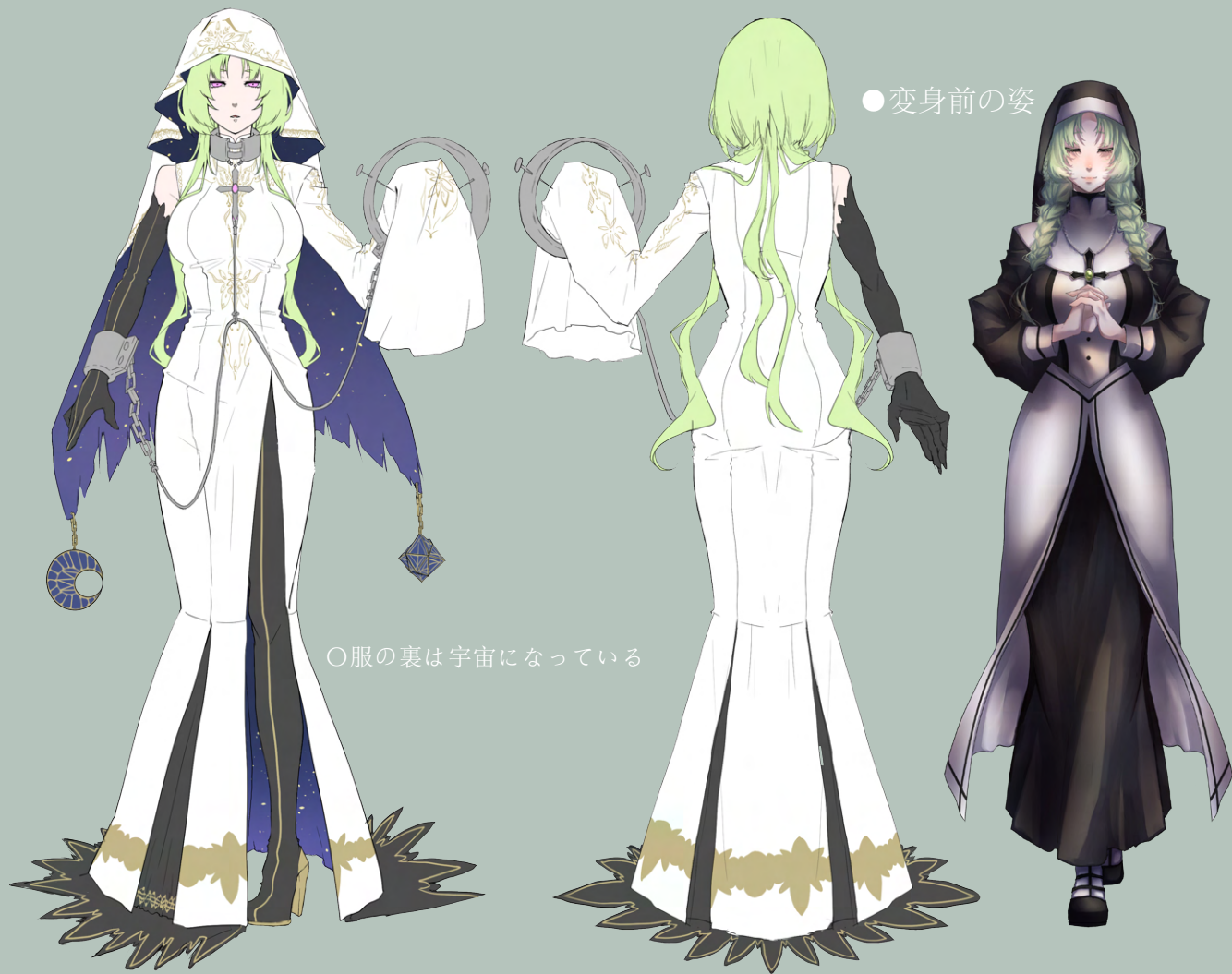


説明：校内で行われたイベントにてポストカードとステッカーとして販売しました。

グループごとにオリジナルのストーリーを考えそれに沿ったイラストを制作しました。

私たちのグループはダークファンタジーがテーマでした。

◇ 設定資料 ◇



設定 : シスターのアルゴが魔女の力を借り変身した姿。魔斧についた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、武器デザインはグループの武器担当の方がデザインして下さいました。
衣装の刺繍や装飾、柄にこだわっており柄1つ1つに意味があるように意識しました
一枚絵は、光源が斧や背景、ベールの内側3つの箇所から来ていて影を決めるが大変でした。

◇ 完成まで ◇



ラフ



線画

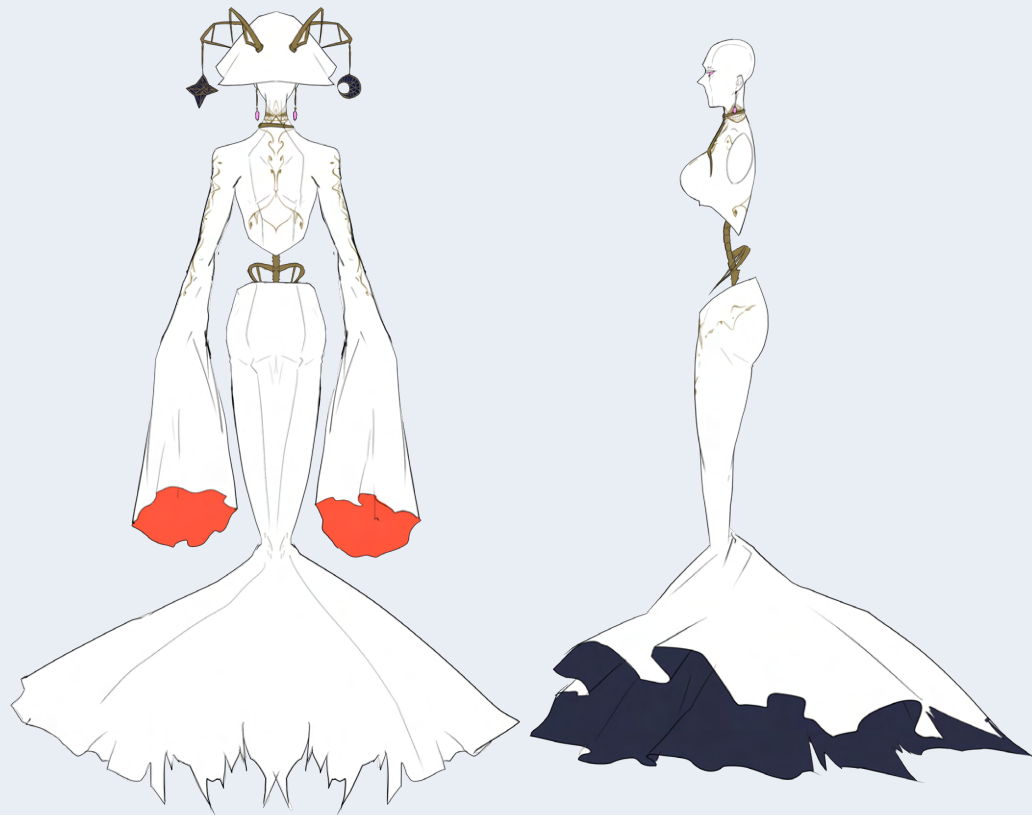


完成

星宵の魔女



◇ 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。現在はアルゴに力を貸しています。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過去受けたものを描き背景などが想像できるようにしました。

グレイ
マルタ



25H

宇宙紀行



15H

すみ合戦!!!



20H

PORTFOLO

By Kato Asuka



旅の始まり



R4
1月

10H



◇ 完成まで ◇



線画



ラフ



リメイク前



リメイク後

設定: ゲームを企画する授業でデザインしました。

ストーリーは野生のモンスターに力を借りて物作りをしていく話で、
全体的に柔らかく、可愛い雰囲気になるように意識しました。

2匹のモンスターは狼とビーバーをモデルにデザインし、そのモンスターが
できることが想像できるようにデザインしました。

マイ モンスターズ

1. ぼうけん

● 散策や素材の採取、新たなモンスターとの出会いなどイベントは盛りだくさん！
契約したモンスターとともに広大な大地を冒険しよう！



女の子か男の子、好きな方で冒険しよう！！

モンスターと一緒に冒険して 癒しの空間を作り上げよう！！！！

2. せいさく

● 家や庭、畑が自由自在！
見つけた素材を使いモンスターと協力して
自分好みの空間をつくりあげよう！！



工夫次第で大きな農園を作れる！！

野菜や木の実、米や山菜、きのこ、花などなど...
栽培できる植物は、たくさん！！
いっぱい栽培して、モンスターとの絆を深めていこう



物を作るにはモンスターたちの協力が
不可欠！！
状況に応じて
手伝ってもらおう！！
協力をもらった子に頼んで



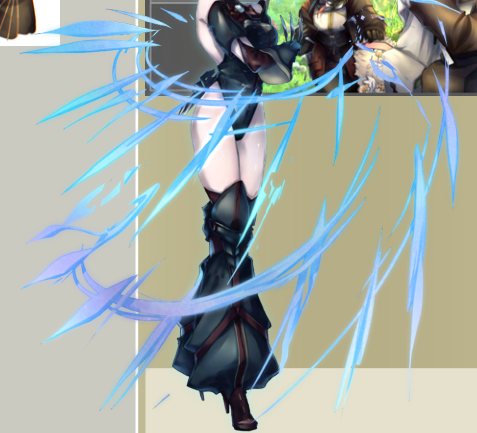
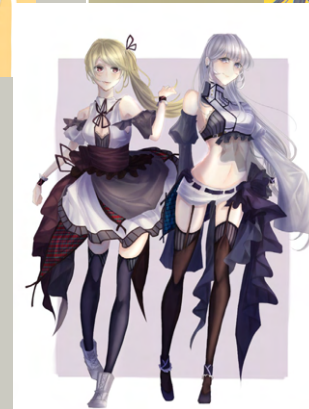
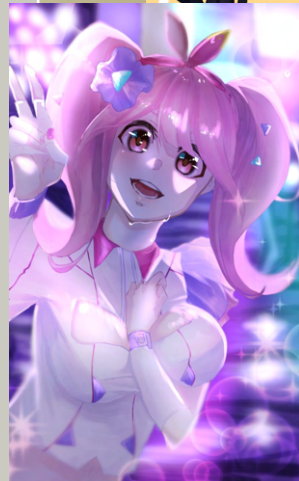
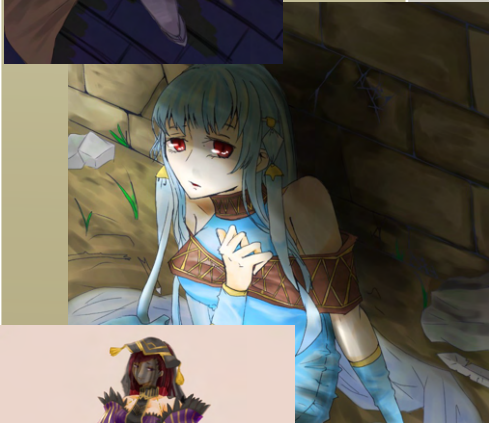
完成！！



たくさん作ってモンスターたちと一緒にくつろごう！！

授業にて自身でゲームを考えて企画書を制作しました。
(3DCGのところは既存のゲームを使用させていただきました。)





2018年

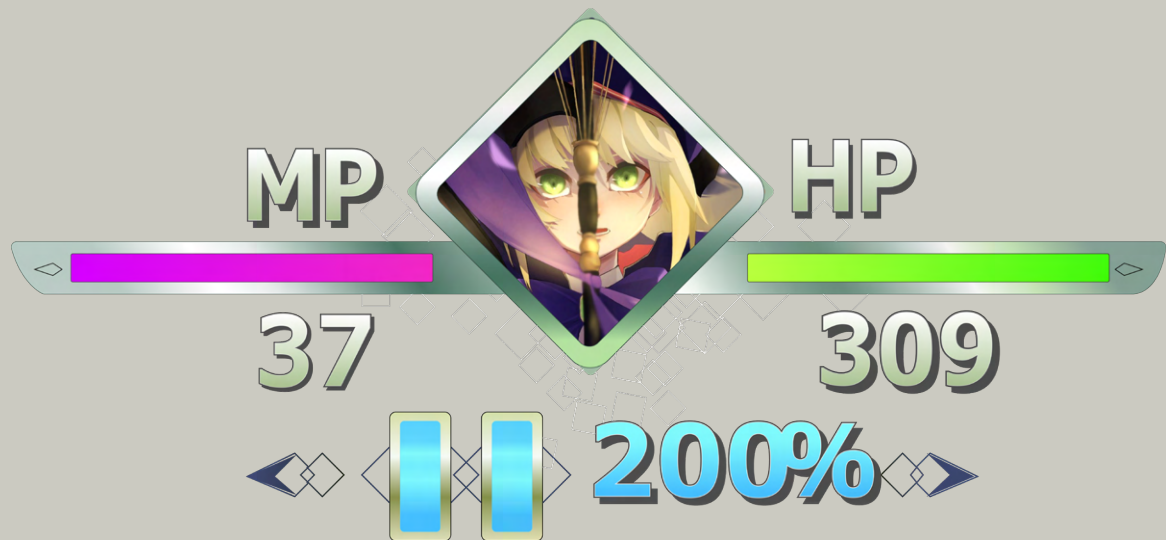
2019年

2020年

入学後



ゲームのアイテムとボタンをデザインしました。
ア花のアイテムはユニットの進化素材として制作し、蕾→咲きかけ
→満開の順でランクアップしていけるようにしました。手紙のアイテ
ムはガチャを引くことができるアイテムとして制作しました。



授業で制作したウィンドウやステータス画面です。
まだまだ練習の段階ですが、これからもスキルアップに
勤めていきたいです。

Ai

街灯と槍

3DCG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。

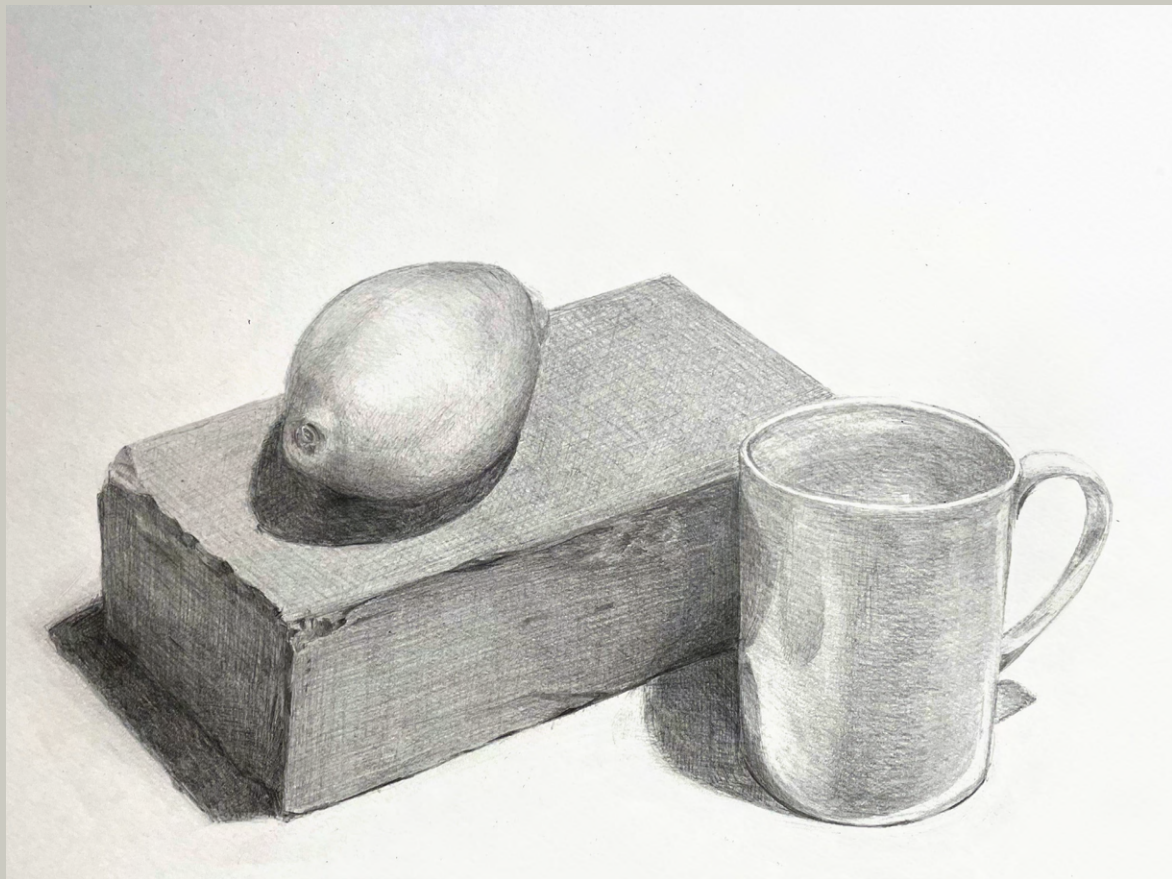




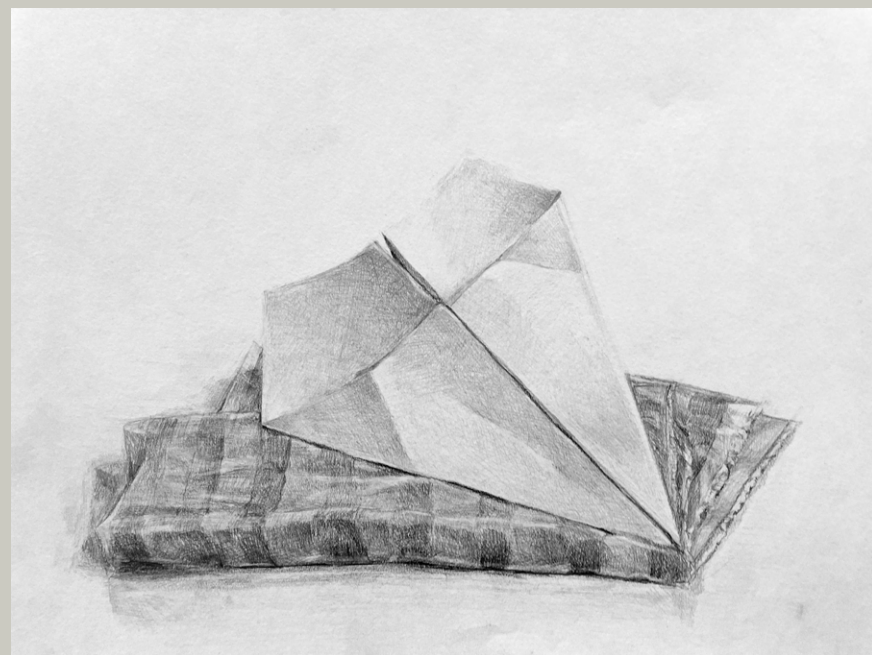
R3
5月 9H

R3
11月 6H





R4
4月 9H



R3
12月 9H



R3
3月 9H



R3
6月 9H

ご拝読頂きありがとうございました。