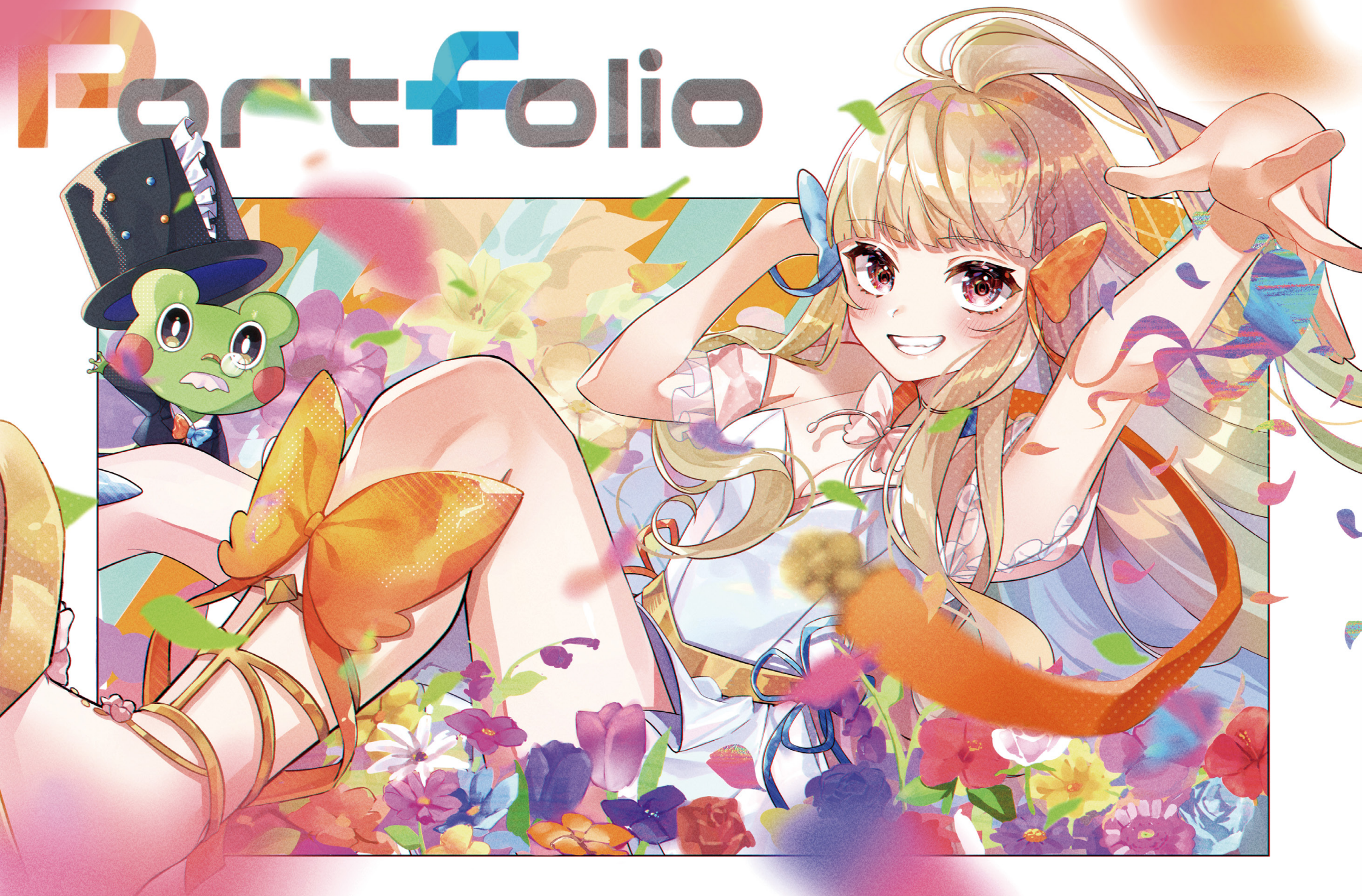


Portfolio





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コース

吉川 陽菜

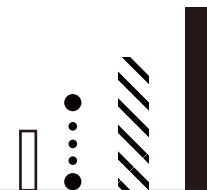
yoshikawa haruna

出身 三重県
生年月日 2002/9/19
趣味 絵を描くこと
ゲームをすること
希望職種 2Dデザイナー

キャラクターデザインを
するのが大好きです。
将来は憧れのゲーム会社で
沢山のキャラクターたちを
世界に送りだしたいです!



…王冠マークがついているものは賞を頂いた作品です。





2DCG

2D アニメーション

UI

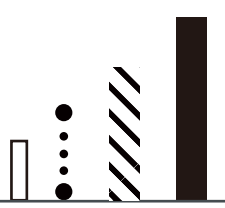
ゲーム企画

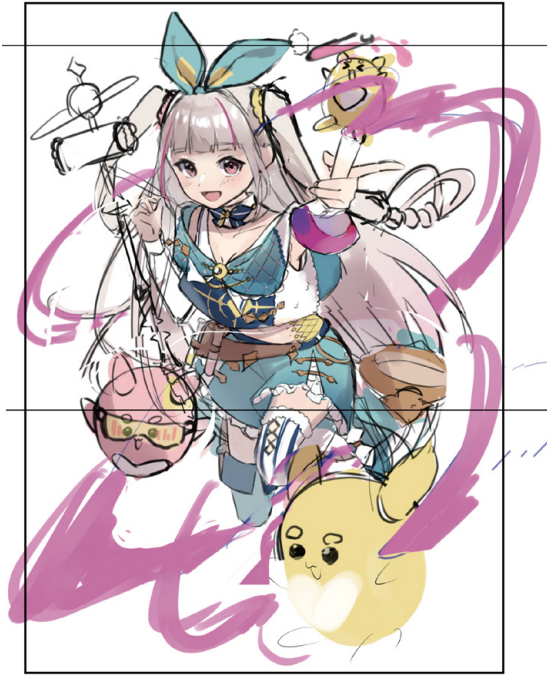
3DCG

ディレクション

プロダクション

二次創作





2021年前半魔法少女ザ・デュエルのコンテストに出させて頂いた作品です。
その結果受賞させて頂きました。



作業時間：8時間

ツール：Blender

制作時期：2022/5



↑この女の子の部屋をモデリングしたものです。
女の子がどういう生活を送っているのかを考えながら制作しました。

- ・星の研究をする科学者
- ・まじめな性格だがドジをよくする
- ・明るくて前向きな性格
- ・いっかうさぎたちとともに
月でや、トリライフをおくるのを
夢見ている。



青色の子は数学や科学っぽいキャラと指定があったので、

科学→研究→星の研究→月→月のウサギ

という風に連想していきました。

また、ウサギ→不思議の国のアリスとも連想できて

大きな時計やメインカラーを水色にすることで

どことなくアリス感も出るようにしています。





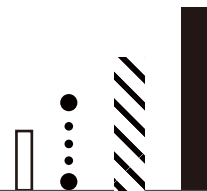
敵 Ver.

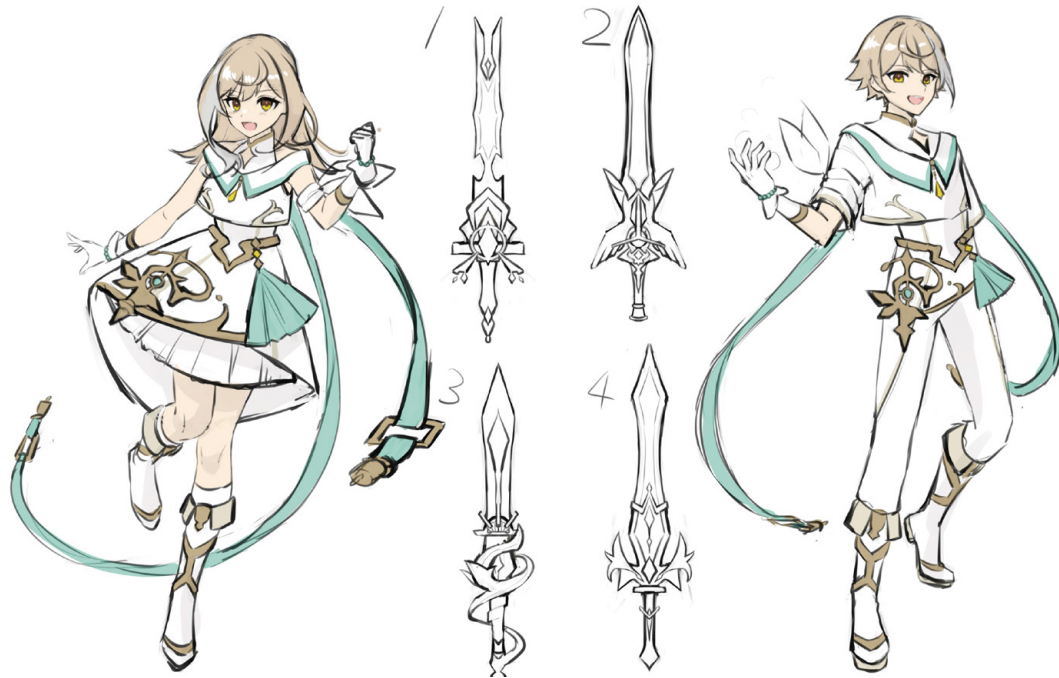


ゲームの企画書をつくる授業のグループ制作で制作しました。

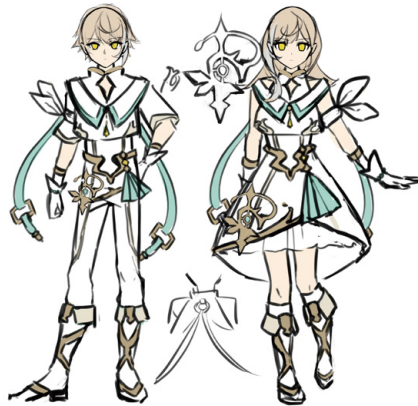
私は主人公のキャラデザ、立ち絵、タイトルロゴを担当しました。

キャラクターは原神を参考に描かせていただいております。





蒼世の
トネリア
蒼世の
トネリア



① 2行+5文字
蒼世のトネリア

② 2行+10文字
蒼世トネリア

③ 2行+真ん中4文字
蒼世のトネリア

④ 1行+下マゼ3文字
蒼世のトネリア

⑤ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑥ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑦ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑧ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑨ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑩ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑪ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑫ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑬ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑭ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑮ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑯ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑰ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑱ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑲ 1行+14文字
蒼世トネリア

⑳ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉑ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉒ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉓ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉔ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉕ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉖ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉗ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉘ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉙ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉚ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉛ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉜ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉝ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉞ 1行+14文字
蒼世トネリア

㉟ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊱ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊲ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊳ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊴ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊵ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊶ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊷ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊸ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊹ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊺ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊻ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊼ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊽ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊾ 1行+14文字
蒼世トネリア

㊿ 1行+14文字
蒼世トネリア

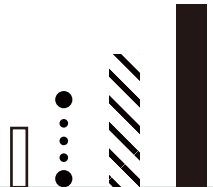
○ □に囲まれた部分は、各々のデザインに合わせた色で塗りつぶす。
○ フォントは明朝体で書きます。
○ 書き出しは、各々のデザインに合わせた色で塗りつぶす。

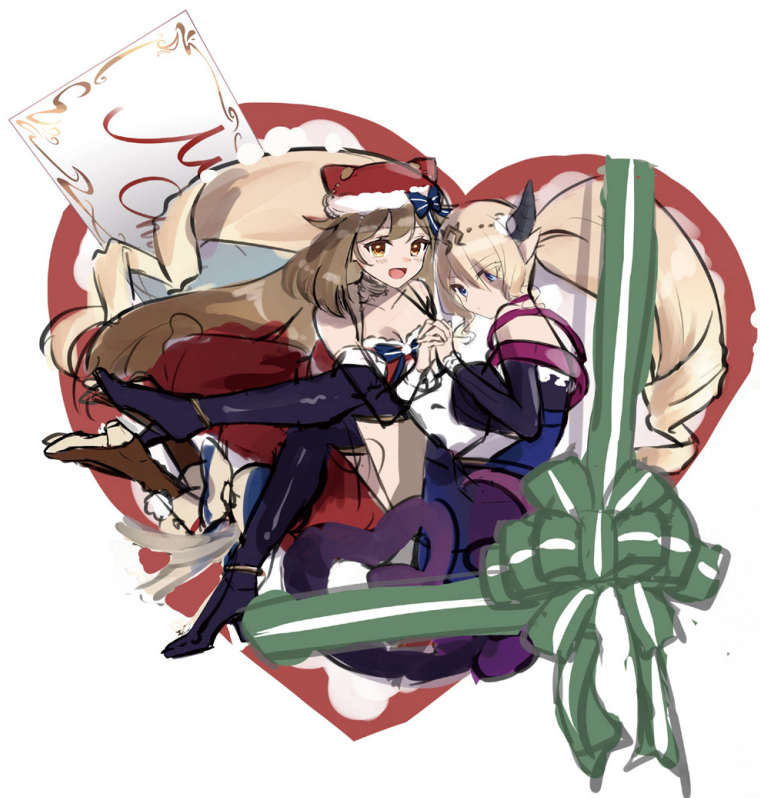
蒼世の
トネリア

グループのメンバーと話し合いながら世界観を引き立たせるデザインになるように心がけました。

また原神に絵柄を合わせるといったことだったので描き方の研究をして

より良いキャラになるようにしています。





デザ魂 クリスマスイラストコンテストに応募させて頂いた作品です。

その結果受賞させて頂きました。

萌えキャラという指定があったのでより萌え、可愛さを強調するために女の子2人の仲良しげな様子、

ハートの箱に入ってプレゼントになっているなど工夫をしました。



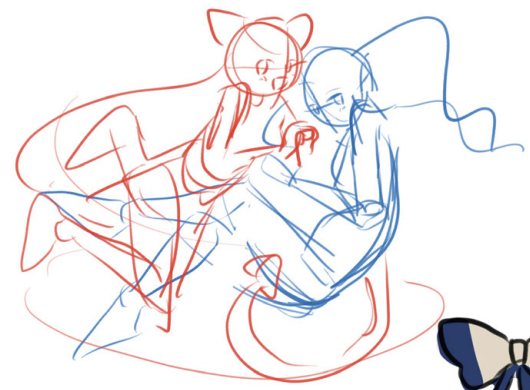
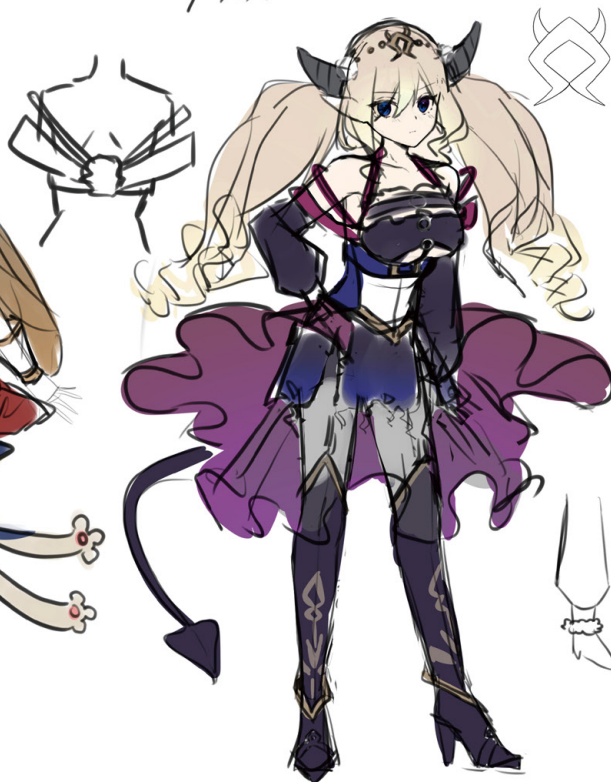
ミスター



普通のサマタ



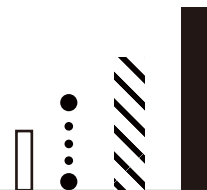
フレックサンタ



クリスマスのキャラとしてはじめに3キャラ考えました。

王道のサマタから少し外してミスターなどのパターンを考えています。

女の子の可愛さを表現するなら2人描いた方が伝わる + 柔らかさが伝わる構図の方がいいと考え女の子2人が手を繋いで仲良さを描いています。



ラフ



下描



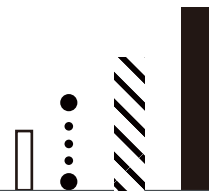
課題で描いたヴァイネットイラストです。

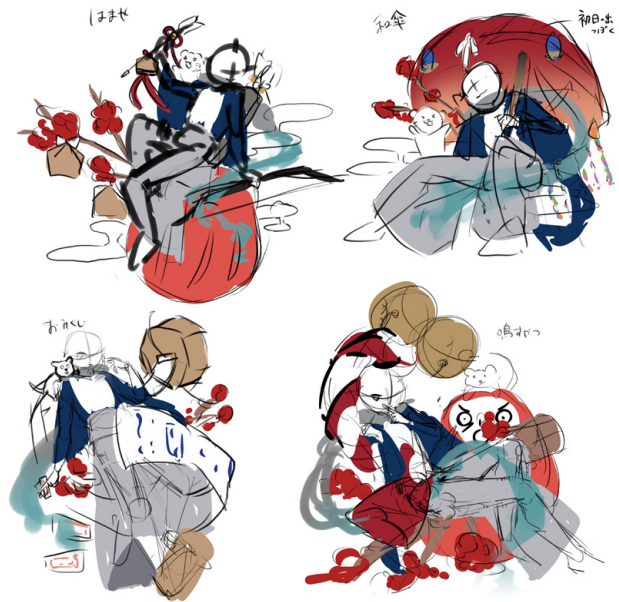
明るく楽し気なイラストになるようにしました。

エフェクトなど色々な要素があるので

逆に女の子やドラゴンのデザインはシンプルにしています、

構図は逆三角形にしてふわっと感があるようようイラストにしています。





デザ魂 お正月イラスト募集に応募させていただいた作品です。

その結果受賞させていただくことが出来ました。

初めに2人まったく別のキャラを考え、よりイメージにあった方を描いています。

お正月は明るく楽しいイメージがあったのであえて落ち着いたデザインにして赤色が映える配色にしています。



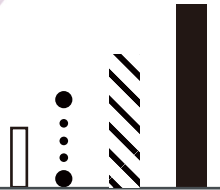


英雄クロニクルのコフレイラスト用に描いたものです。

要素が多かったのでエフェクトも含め

イラスト全体で見た時のまとまりを意識して製作しています。

ユーザーラッキョウ3位を受賞させて頂きました。





全体的に乙姫、星をモチーフにしたデザイン。
でもこの子自身は乙姫ではないのでメインカラーを
水色にして差別化を図っています。

元気で愛嬌のある性格。

女の子が七夕の夜に誰かと待ち合わせをして
楽しそうに待ってる様子を描きました。

後ろの流星は天の川の岸で向かい合っている
乙姫と彦星をつなぐイメージで取り入れています。

他7案



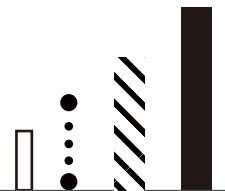
学校で配布されている体験入学DMの表紙用に描いたものです。
7月の表紙でテーマが七夕だったので自分なりに表現しました。
デザインでは和を意識しつつ、楽しく明るい雰囲気になるように
色合いなどを調整しました。



色分け



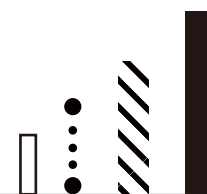
7案

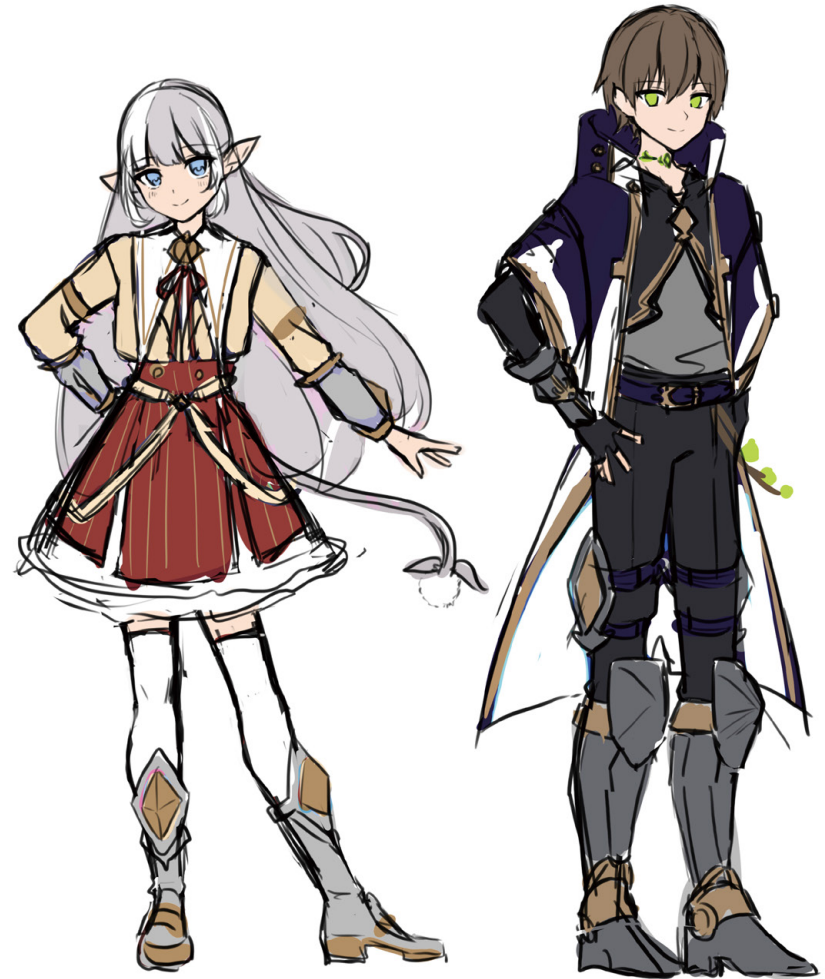
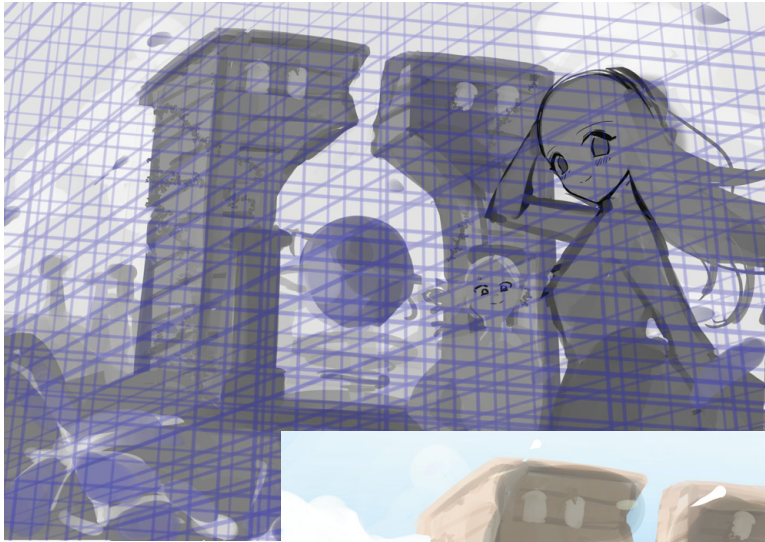




あまり描いていなかった複数人＋背景のイラストです。

爽やかで温かく、風を感じるような作品にしたかったので、清涼感を感じる構図にしつつ華やかな配色にしています。



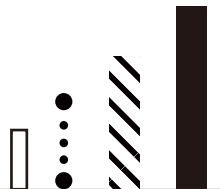


はじめにイメージしていたものをグレーで置き、そこから色を付け固めていきました。三点透視で描いています。

いつもならキャラデザをしてからイラストを描きますが、今回は構図から先に考えています。

背景が空や地面などで寒色気味だったので逆に手前の女の子は鮮やかな暖色のスカートにし、

男の子の方は鮮やかな背景の中で闇を感じるような暗めの配色にしています。

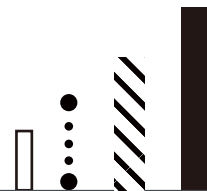
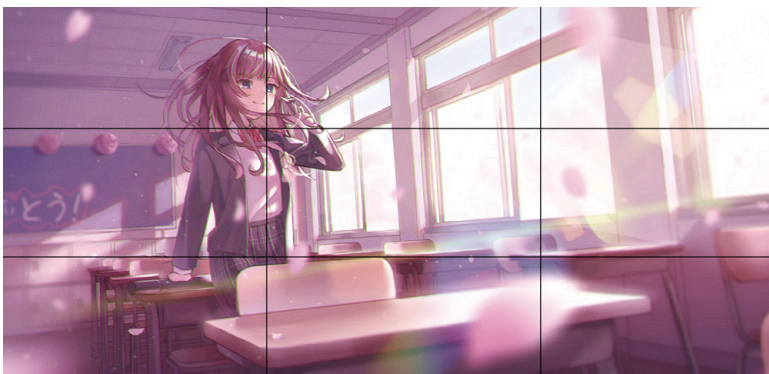




高校卒業を機に描いた卒業をテーマにしたオリジナルイラストです。

普段はあまり描かない背景とキャラクターが
どちらも引き立つイラストになるようにしました。

構図は三分割法を使っています。





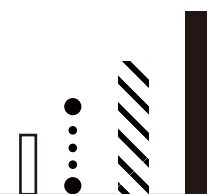
背景はクリスタのフリー3D素材を使って描いています。

トリミング前は引きの構図でしたが、クオリティを高めるためにキャラクターが大きくなるよう調整しました。





学校で開催されたイベント、デザイナーズマーケットよろに描いたキャラです。
グループでストーリーを話し合って決め、主人公の周りのキャラたちを描いています。
私は紫と白を担当しました。



7時間



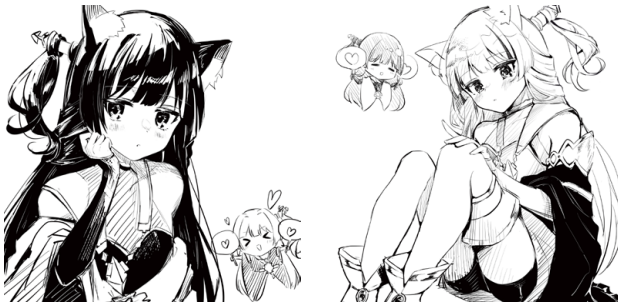
各2時間



10時間



各3時間



12時間



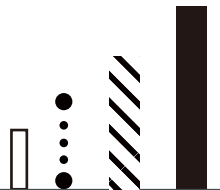
実際に作ったグッズのイラストです。

女の子たちは可愛らしさの中にミステリアスな感じが表現できるように、

ポーズは可愛いのに表情は虚ろなど意識して描いています。

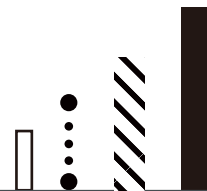
男の子は作品の中でも屈指の強キャラ設定なので、優しさも見せつつ

余裕のある感じも出るようにしています。





授業でウマ娘の新キャラを考えさせて頂きました。
絵柄寄せと塗りの練習のために本家様を
参考に制作しました。



案1



案2



案3



コフレイルという馬を元にデザインさせて頂いています。

実際の勝負服の赤と水色

コフレイルは日本語で飛行機雲

牡馬にしては小柄

体が柔らかい

とういことを踏まえて考えました。

ふわふわしたイメージがあったので全体的にフリルを多めにしました。

また、メインカラーにした赤、水色、白のバランスにも気を配り、

爽やかな印象を与えられるようにしています。

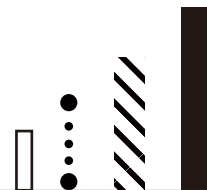
案2では可愛さを前面に押し出しましたが、

少しゴテゴテすぎて爽やかな印象にうつりませんでした。

案3では爽やかな印象にはなりましたがふわっとした

可愛い印象が少なくなっていました。

最終的に清涼感と可愛さが共存している案1にしました



こちらを授業で考えさせて頂いたものです。

ジェンティルドーナという馬で

落ち目の度に這い上がってきた根性のある馬なので
ゲームに追加したらきっと良いキャラになるだろうと思い
考えさせて頂きました。

・名前はイタリア語で貴婦人

・G1を7勝

(2回目の宝塚記念9着、3回目のジャパンカップ4着など
成績が伸び悩んだ時期がある)

・額の白斑が大流星、右後ろ脚に白斑

・勝負服が黄色、赤、黒

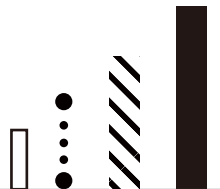
などを踏まえてキャラデザしています。

貴婦人なので高貴さや威厳を持たせつつ、表情などでしたたかな
感じのよりに考えてみました。

また、全体的にフリルなどでふわふわさせることによって可愛さ
も表現しています。

まとめると、普段はおしとやかで気品がありかわいいキャラだけど

いざという時は持ち前の根性でビシッと決めてくれるようなキャラにデザインしています。



私服 Ver.

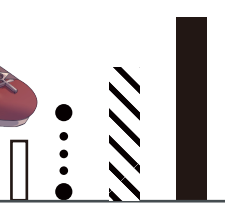


アイドル衣装 Ver.



プロデューサー志望の方の企画書作りを
お手伝いさせて頂いた時の作品です。

あんさんぽるスターズ!!に絵柄をよせて欲しいとのことだったので
あんスタの★4～★5の間くらいのレアリティで描かせて頂いています。



ARアイドル育成ゲーム発注書

ゲーム設定資料は別資料を参照お願いします
時代・世界観 現代日本(2021年現在らへん)
イメージカラー等書いてますが、全員同じユニット
ではないです。
あくまでカラーは参考程度にお願いします。

キャラ設定

アイドル1

イメージカラー 赤

性別 男 年齢 19歳

熱い情熱とアイドルへの夢をもっている男の子
素直でプロデューサーのことをすごく信頼してい
る。ワンコ系男子。明るく元気。能力は平均的だが
とにかくやる気がすごい。アイドルを目指した理由
は幼馴染みのお姉さんが国民的アイドルで、そのお
姉さんに憧れたから。そのお姉さんからもらったブ
レスレットを大事にしている。

身長170センチ



いただいた設定を基に相談しながら制作をしていきました。

熱血、信頼、やる気などのキーワードから連想し、カジュアルでストリート系のファッションにデザインしています。

ブレスレットがこのキャラの大事な部分だったのでシンプル過ぎず、かと言って目立ち過ぎない

デザインにすることを心がけてデザインしました。





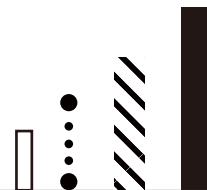
- ・船長のおじい
- ・妻を失って娘が1人いる
- ・豪快で大雑把な性格
- ・斧を振り回して戦う
- ・妻を失ってしばらくは自暴自棄だったが、娘のために立ち直った



絵柄の幅を広げる目的で現在制作しているものです。

キャラクターモルキムキおじさんにして普段あまり描かないキャラクターになるように意識してデザインしました。

絵柄はグラブルを参考に描かせていただいております。

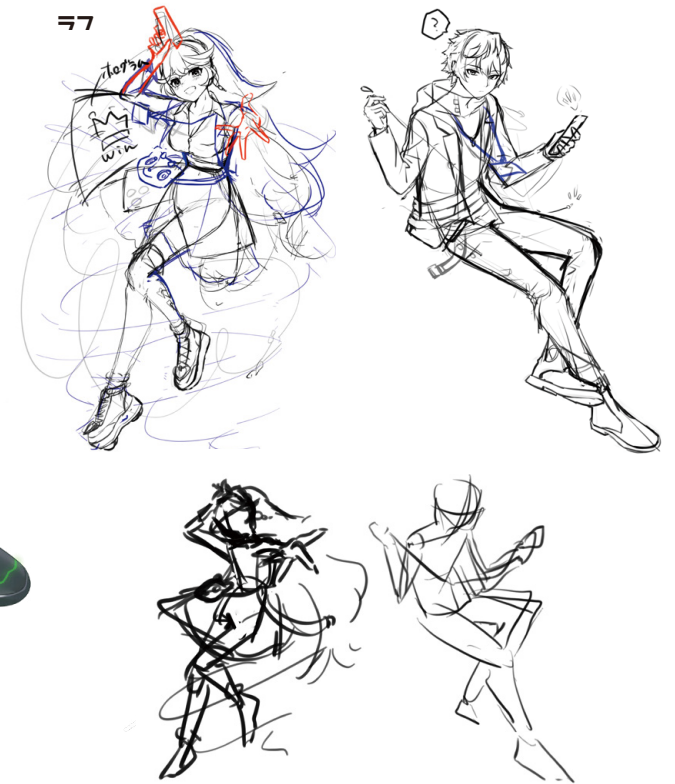




デザイン



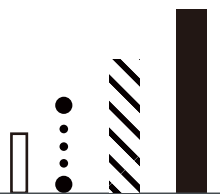
ラフ

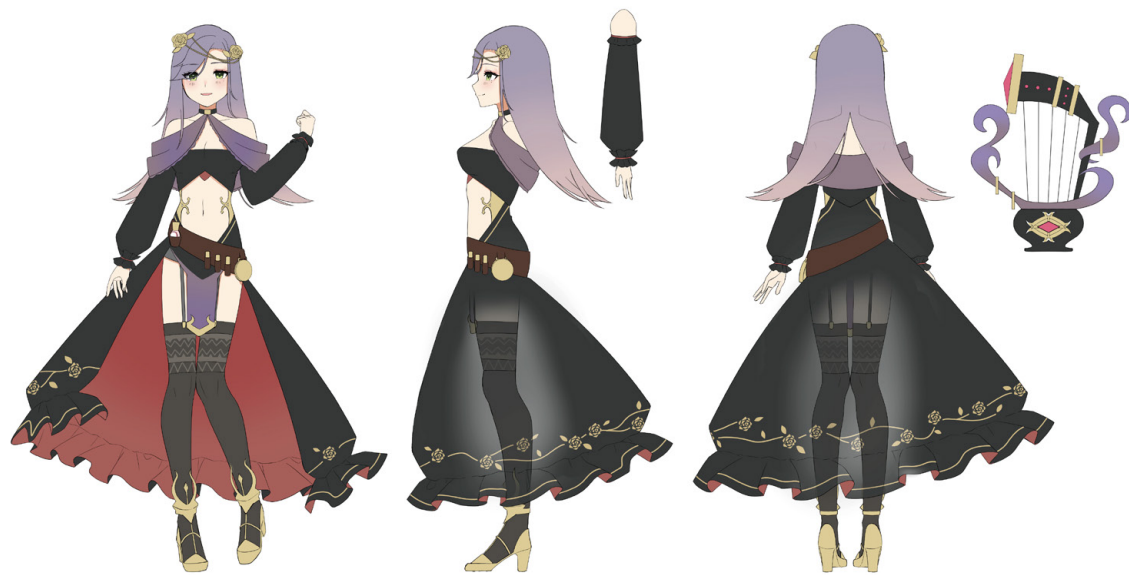


学校の学科のキャラクターを考える企画に参加した時のものです。

キャラ設定があったのでそのイメージが見た目から分かるように気をつけました。

またメインカラーが決まっていたのでその色が映えるようなデザインにすることにモ心がけています。

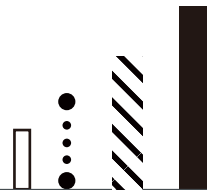




スマホ RPG ゲームのキャラクターとして制作しました。

お姉さんキャラなので大人の余裕を感じる顔にしてふわっとしたポーズにしています。

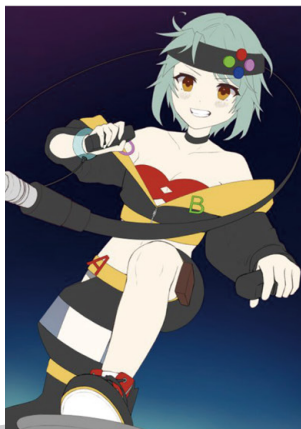
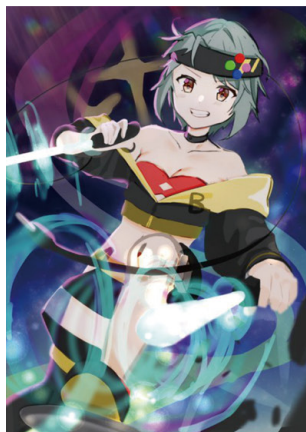
デザインはコスメをモチーフにしている、くすんだ赤や紫などを使ったり、露出を多めにする事で大人の女性ということを表現しています。





ララ

色ララ



線画



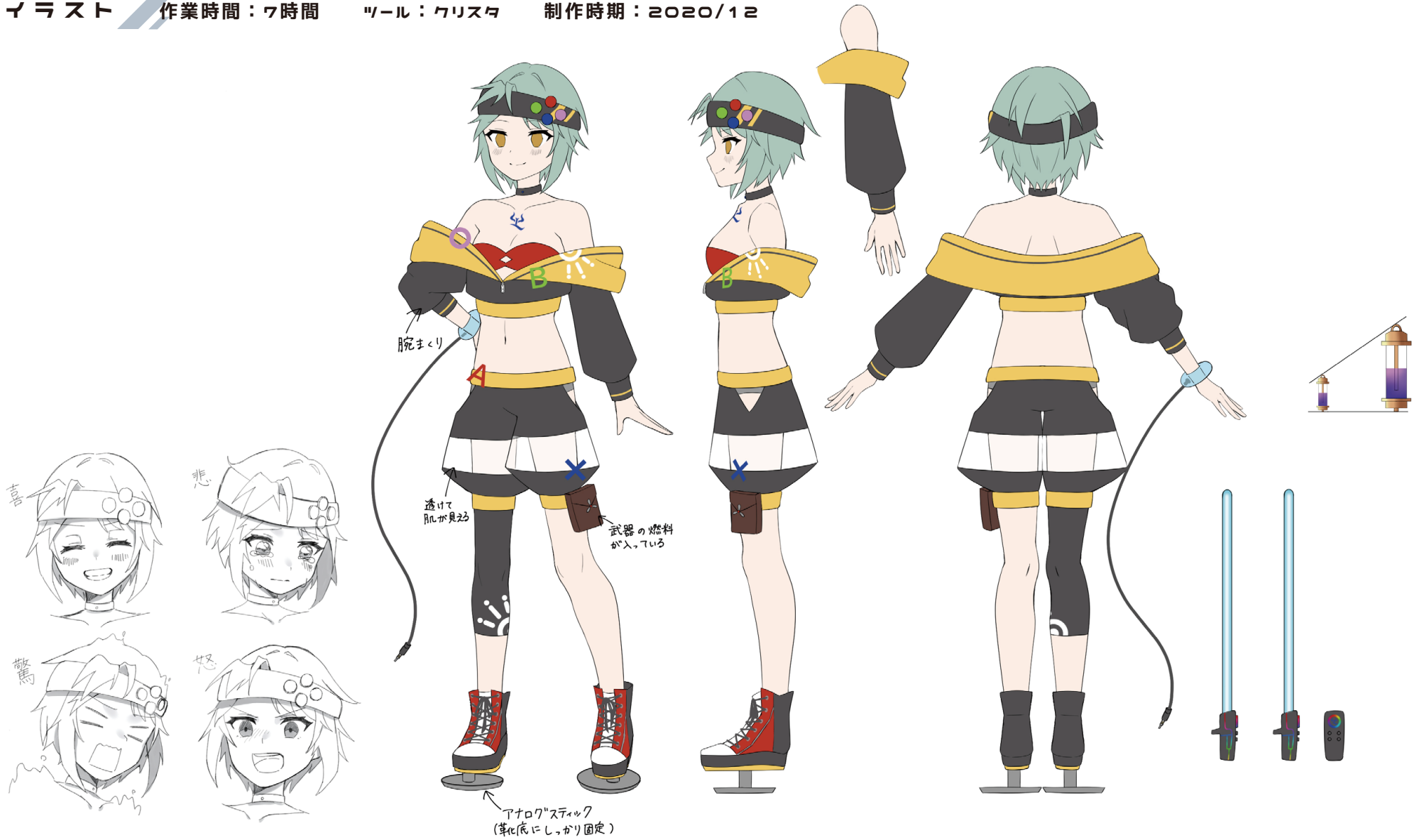
ゲームカードイラストとして制作しました。

アクティブで好戦的なキャラなので動きのあるポーズにして

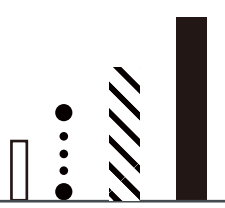
ニッコひっと笑顔にしています。

ララは完成を想像しやすくするためにグレーで塗りました。





ゲーム機のコントローラーをモチーフにしてデザインしました。
色々な色を使っているので大部分に黒を置き、
バラバラに見えないようにしました。





スマホRPGゲームに出てくる
キャラクターという想定でデザイン
しました。

塗りの練習でプリンスコネクト
を参考にさせていただいています。
貴族の娘で高飛車な子なので
可愛くしつつ、金属を多めに
使い気品を表現しました。



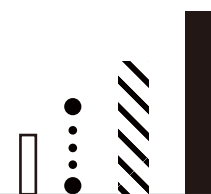
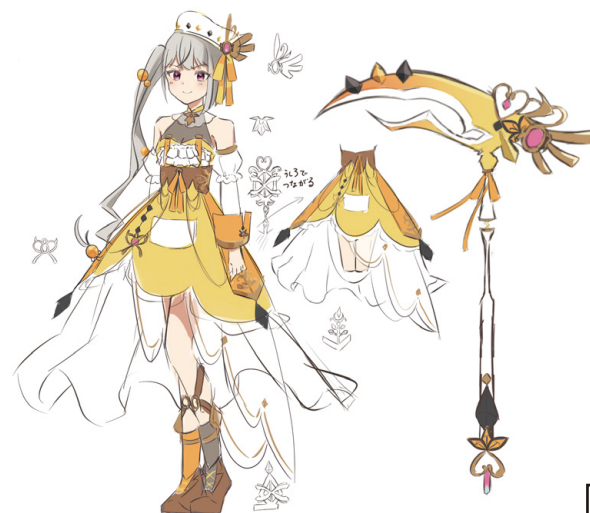
キャラ設定

- ・光属性 鎌に魔力を込め、電気を使い戦う
- ・貴族の娘 一人称はわたくし
- ・語尾は「~ですの」「~ですわ」
怒ったり気に入らないことがあると「~なの!」などに変わる
- ・品がありプライドが高い
- ・大抵のことはそつなくこなすが、家事や細かい作業は苦手
- ・高飛車なところがある反面、
面倒みは良く、なんだかんだ頼まれ事は断れない





デザインは活発でアクティブな女の子なので、あまりごてごてさせず
攻撃をするために大きな動きをしても支障がないようにしました。
しかし、格式の高いお嬢様でもあるのでフリルや白色、金属部を多用し、
優雅さも表現してみました。
配色は雷属性なので全体的に黄色でまとめています。



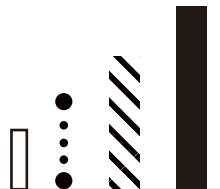


Yoshikawa Haruna

ポートフォリオの表紙で描きたかったことが

可愛い女の子、彩度の高いカラフルな色、ポップで明るい、見てる側に元気をくれるようなイラストだったのでそれを意識して描いていきました。

枠から女の子が出てくるようなデザインにしたのはポートフォリオにデザインされている枠からキャラが会いに飛び出して来てくれた!という感じを表現するためです。





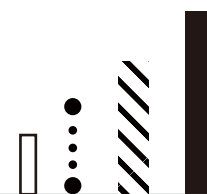
- ① 枠から飛び出している感じ
 ② 鮮やかさ、重みをデザイン



構図は惹き込まれるようなキャッチーでキャラクターが枠の外で生きてる感じを表現できるように意識して選びました。

女の子はイラストがカラフルになる予定だったので、

できるだけシンプルでモチーフの花からイメージした蝶々っぽいリボンを沢山盛り込んだデザインにしました。





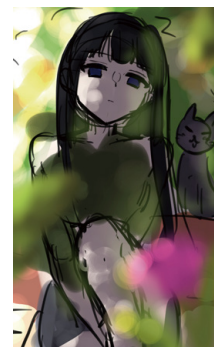
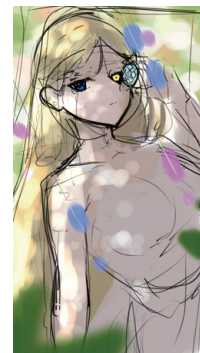
下描き



ラフ



ラフ案



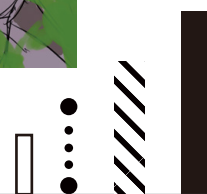
先輩のクリエイターを紹介するWebのサイトに

参加させて頂いた時に書き下ろした作品です。

緑と鮮やかをテーマに置き、いくつかラフを描きその中で気に入ったものを清書しました。

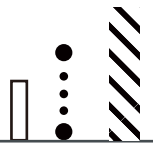
雨上がりに差し込む光の温かさを鮮やかに、

その中で女の子と目が合って…そんないつも違う特別な日を目指して描いています。





趣味や課題で描いた作品です。





橘凛々花



動画 QRコード

ライブポーズ

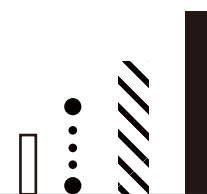


Nizima Live



Live2D でモデリングしたモデルです。初めての制作なので揺れ物なども入れつつ
分かりやすいシンプルをデザインにしました。

今は基本的な動作だけですが、今後モーションを追加して
アニメーションを作っていく予定です。



現在制作中



UI とタイトルロゴです。

その作品の雰囲気があるように心がけて制作しています。

まだまだ勉強中なのでもっと良いもの作れるよう精進していきます。



キャラクターがスケジュールを管理してくれる!

カレンダーや目覚ましなど、ガールズたちがリアルをサポート!



コンセプト

キャラクターたちと共に過ごす日々で癒しを

ガールズとの親密度を上げよう!

3マッチパズルのクエストをクリアすることで好感度が増えたり、好感度を大幅に上げてくれるアイテムがドロップする!



親密度をあげることによって特別な演出が増える!

テキストやボイスが変わる!



ガールズメモリーではガールズ(キャラクター)たちがリアル予定に合わせて時間などを教えてくれる。それを管理されるだけでなく、状況に合わせて様々なおしゃべりができる! ガールズたちとたくさん話そう!

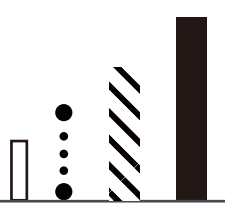
時間が来たら通知で教えてくれたり、1日の終わりにはその日の振り返りをしてくれるなど、身の回りの様々なことを管理してマスターをサポートしてくれるぞ!

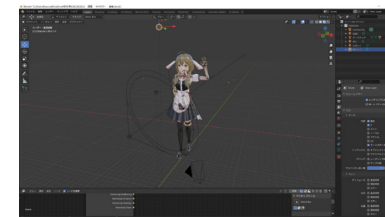
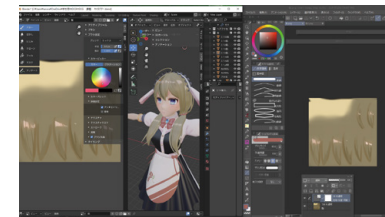
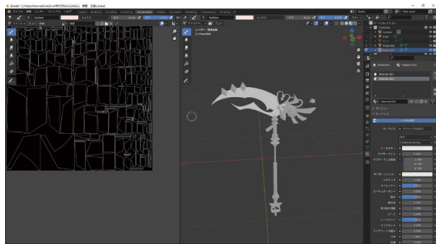
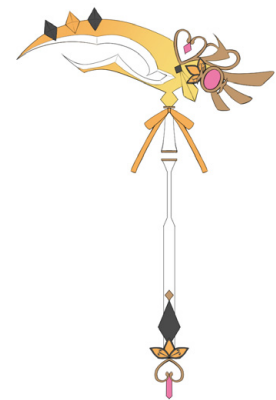
カレンダーや天気予報の画面は自分好みにレイアウト可能! 更に目覚まし機能では実際にアラームをかけることができる! 自分にあったスタイルでガールズたちとの日常を楽しもう!

「ユーザーに癒しを与えるゲーム」というテーマで制作しました。

キャラクターの立ち絵などのイラスト制作はクリスタ、ゲーム想定画面などはイラレで編集しています。

テーマの癒しから日々の生活をサポートしてくれる思い付き、そこに親密度などを入れることでゲーム性を出しています。



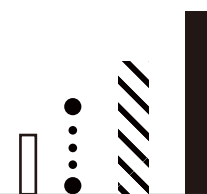


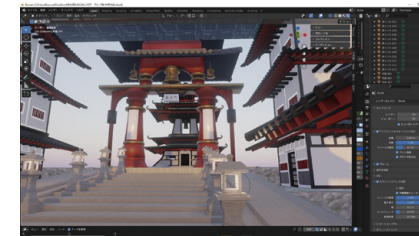
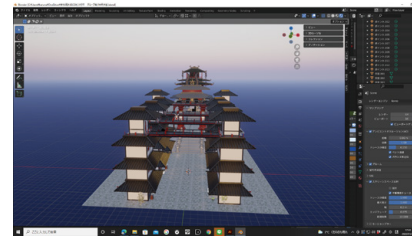
武器のモデリングとキャラクターのモデリングをしました。

キャラクターは体の素体をお借りして作らせていただいております。

3Dソフトを使い始めて間もないこともあり、とても未熟な点が多いですが、

そのものの正確な形を崩さないように意識して制作しています。



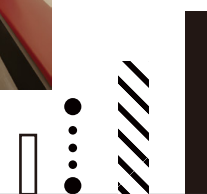


「はじまりの町」をテーマに、グループ制作したものです。

私は門、キャラクター、地面、植物、建物などの配置を担当しました。

和ファンタジーで迫力のある景観を目指し、細部にこだわって制作しました。

右の画像は予定より早く制作できたので、余った時間で制作したものです。一時間半程で作っています。



11時間

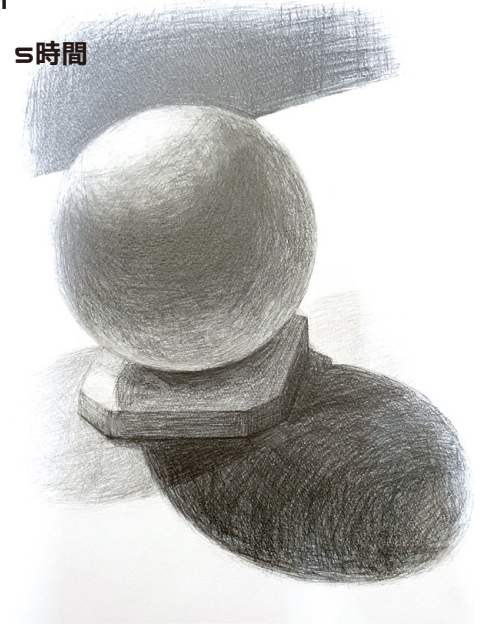


6時間

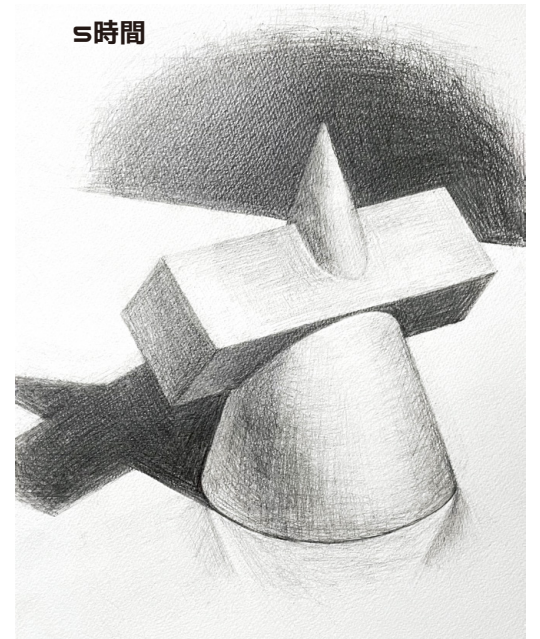


制作時期：2022/5

5時間



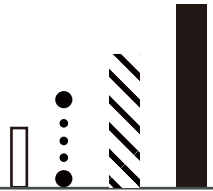
5時間



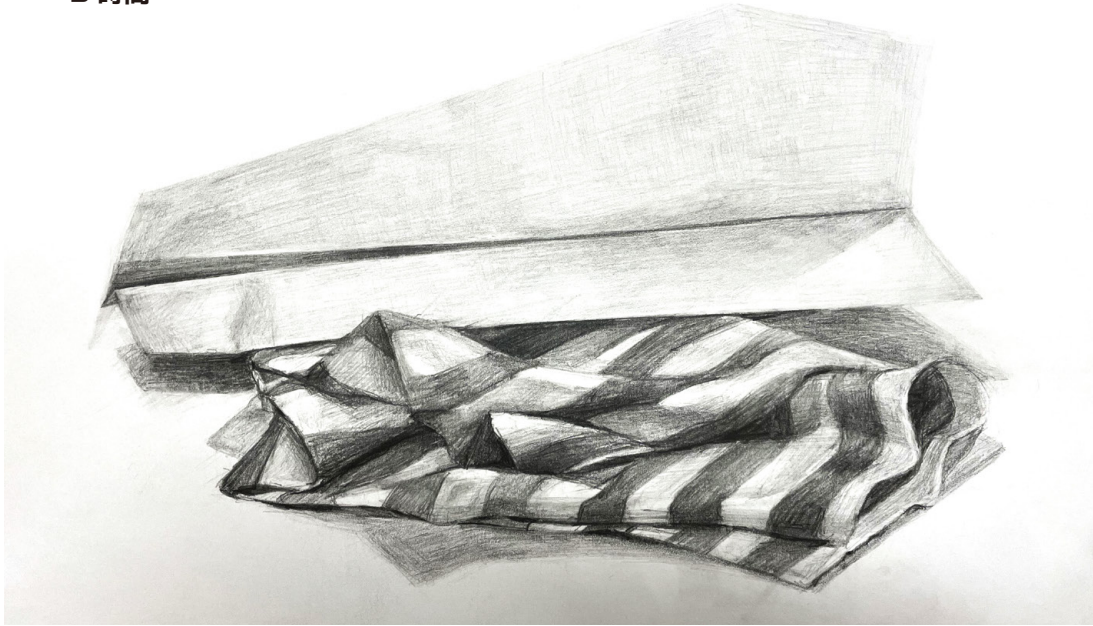
5時間



まだまだ未熟な点が多いのでこれからどんどん勉強していこうと思います。



5時間



4時間



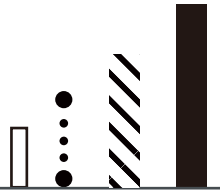
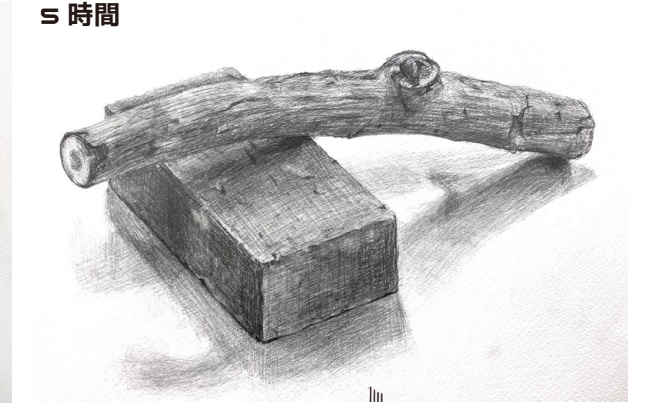
9時間



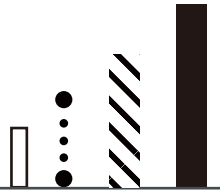
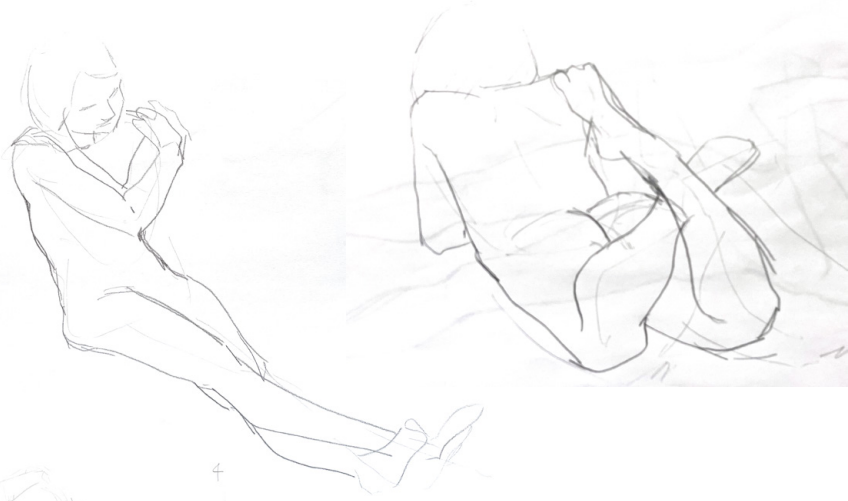
3時間



5時間









衣装

青原のつばき



マコト



マコト

