



nakamori shizuki

Nagoya desiner academy
Game · CG/Game graphics

プロライター

なかもり じゅんき
中森 梓月
名古屋デザイナー学院
研究学科
研究コース専攻

私は
2DCGデザイナーを
志望しています。

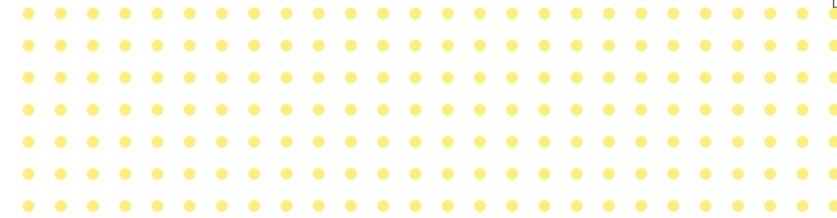
趣味は新しいジャンルの探索と
地図を眺めること
RPGのイラストには
無限のやりこめがあります

絵を描く以外にも
動かすことに興味があり、
現在「After Effects」
なども勉強しています。

使えるソフト

 自信あり!	 photoshop /	 Illustrator
 経験あり	 XD	 blender
 練習中...	 After Effects /	 Live2D

もくじ



2DCG

- UI
 - └ ロゴデザイン
 - └ ゲーム画面
- 2D
 - └ キャラクターデザイン
 - └ カードイラスト
 - └ その他

アナログ

- デッサン
- クロッキー
- 日々のスケッチ



タイトルロゴデザイン

制作目的 : 課題制作
制作時期 : 2022年5月
制作時間 : 27 時間
使用ツール : Illustration・photoshop



コンセプト

「宇宙 × アイドル」というコンセプトのアイドル育成リズムゲームを想定してタイトルロゴデザインを制作しました。ターゲット層は20代女性をイメージしているので、全体的な流れ感は意識しつつ、硬くなりすぎないように端を丸くしたりしています。

UI

1. ラフ

まずはじめに、手書きのラフで30個程度のラフを作成し、イメージを固めていきました。



できるだけ似たような形ではなく、いろいろな方向性を探りました

2. データラフ

ラフが終わったら一番イメージに合っているラフをイラストレータ上でパスに起こしました。ここである程度の形を練り直します。



後から戻れるように、都度データを残しながら進めています

3. ブラッシュアップ

細かいパスの乱れや、フォントの角度などをガイドを引ながらきれいに直して、配色を決めてからフォトショップで効果を付けて完成。



フォントの視認性が悪そうなところは足してみたりしています。

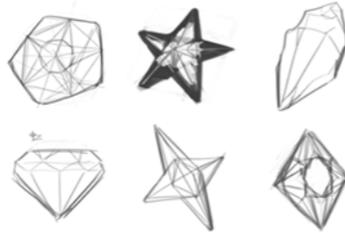


ガチャストーン

制作目的 : 課題制作
制作時期 : 2022年5月
制作時間 : 1時間
使用ツール : Illustration・photoshop

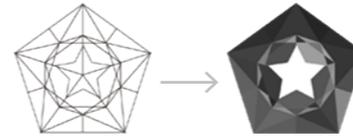
ラフを書く

とりあえず形を考えてみようとしてガチャ石っぽい案を出しました



illustrator でパスをひく

宝石のカットングの図面などを参考にパスをひきます



「イラレ職人コロ」様のnoteを参考に作成して行きました。

photoshop で色を塗る

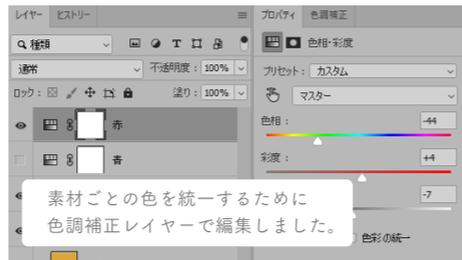
色の濃淡や遠くから見たときの見やすさなど意識しています



育成用素材について

基本は上記の制作手順で作りました。

属性ごとに色を分けるということを想定して、量産しやすいように色調補正レイヤーで色の編集をしています。



現在制作中のアイドル育成リズムゲームの画面を作るために制作したジュエルアイテムです。スマホゲームを想定しており、現在は「ホーム画面」と「アイテム画面」を制作しています。今後はリズムゲームのプレイ画面なども制作予定です。

育成用素材

制作目的 : 課題制作
制作時期 : 2022年5月
制作時間 : 各 30 分程度
使用ツール : Illustration・photoshop



UIパーツ,画面構成

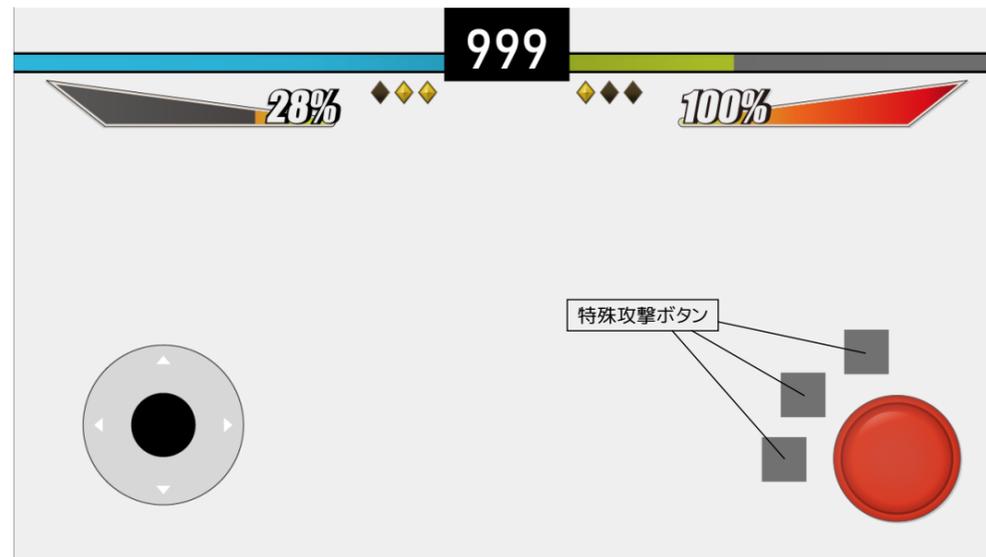
制作目的 : 課題制作
制作時期 : 2021/12
制作時間 : 20時間
使用ツール : Illustrator

コンセプトについて

「スマホで簡単にできる
和風な格闘ゲーム」をコンセプト
に制作しました。
和風な感じを出すために、全体的
に彩度を抑えています。

操作部分のボタンのデザインは全体的に
アーケードコントローラーを参考にしました。

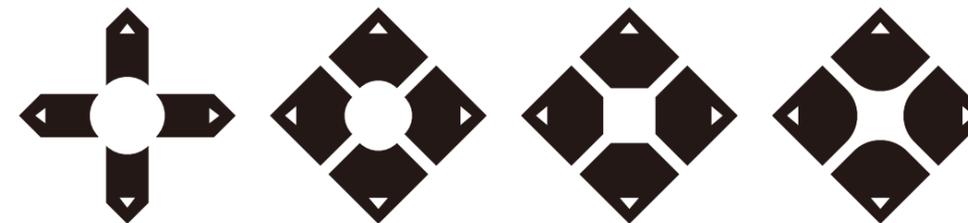
▷ゲーム画面



▷キャラクターの職業によるアイコン例



▷操作ボタンの没案

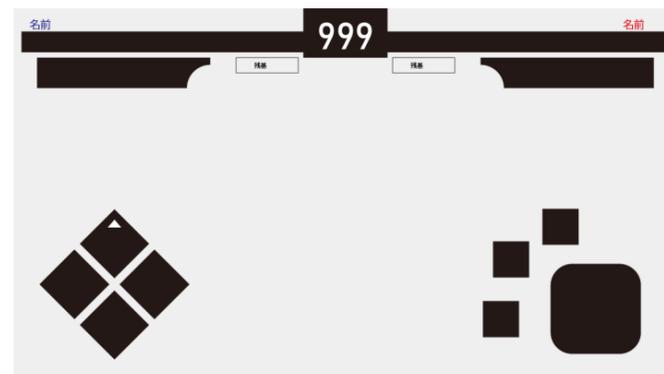


雰囲気を考えて和風っぽい十字キーを
いろいろ考えてみましたが、格ゲーの操作といえば
レバーのイメージが強かったので没になりました。

▷残基のアイコン

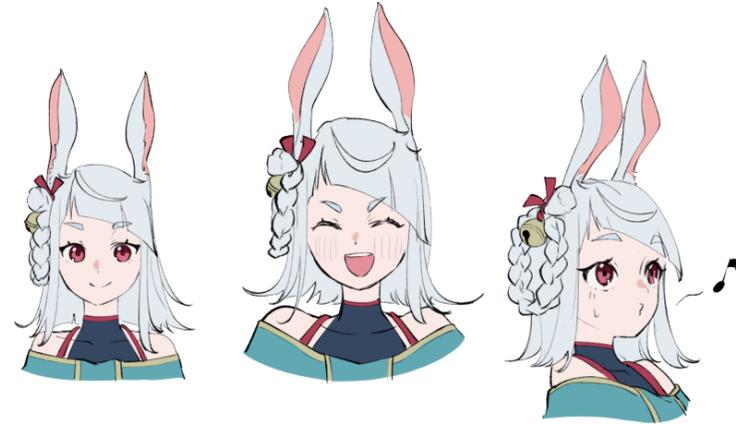


▷画面構成のラフ

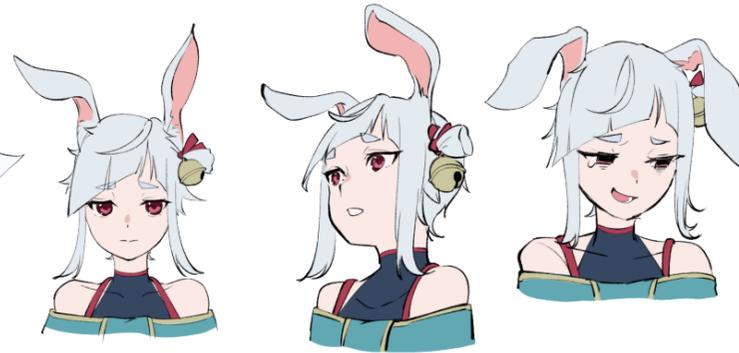




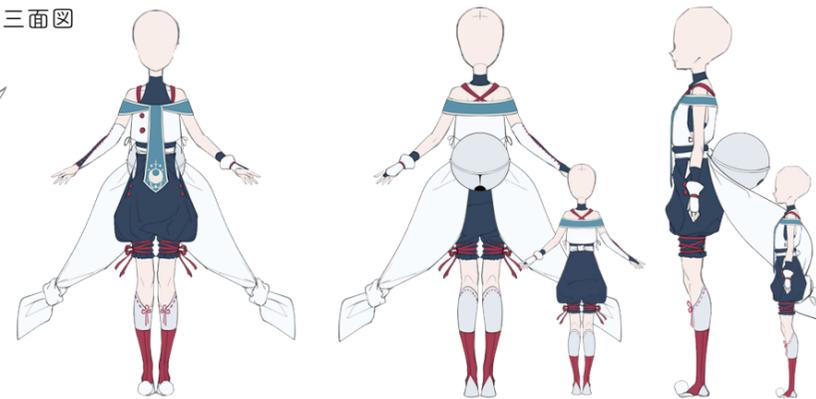
・【姉】ルク
強気で元気な性格
.....



・【弟】ルナ
弱気で臆病な性格
.....



▷三面図



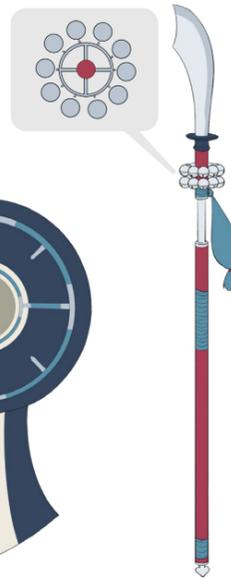
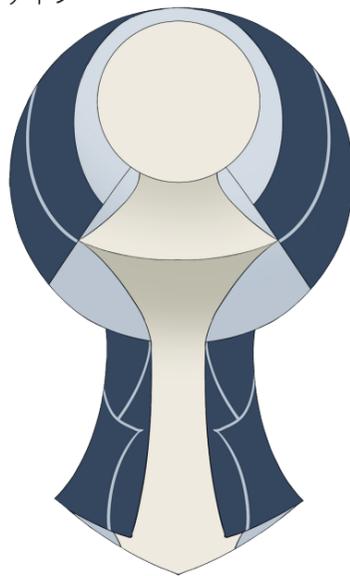
【アタッカー】ルク・ルナ

制作目的 : 自主制作
制作時期 : 2020/9~
制作時間 : 15時間+その他1週間
使用ツール : CLIP STUDIO PAINT

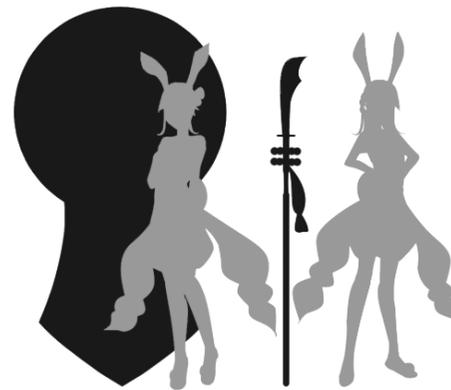
「#コンパス【戦闘摂理解析システム】というゲーム内で行われたヒーローデザインコンテストに応募したものです。「月からやってきた性格が真逆の双子の巫女兔」という設定をもとに考え制作しました。

▷武器デザイン

「#コンパス」が3Dのゲームなので、シルエットが分かりやすいかどうかを一番に気を使って制作しました。
武器や衣装はシルエットクローキーで形を決めてからコントラストなど決めていきました。



サイズ感



▷モーション案

近接攻撃



遠距離攻撃

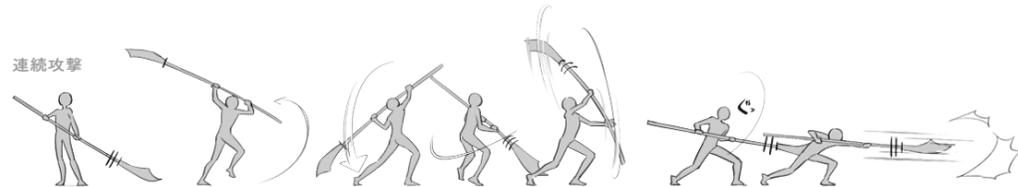


周囲攻撃

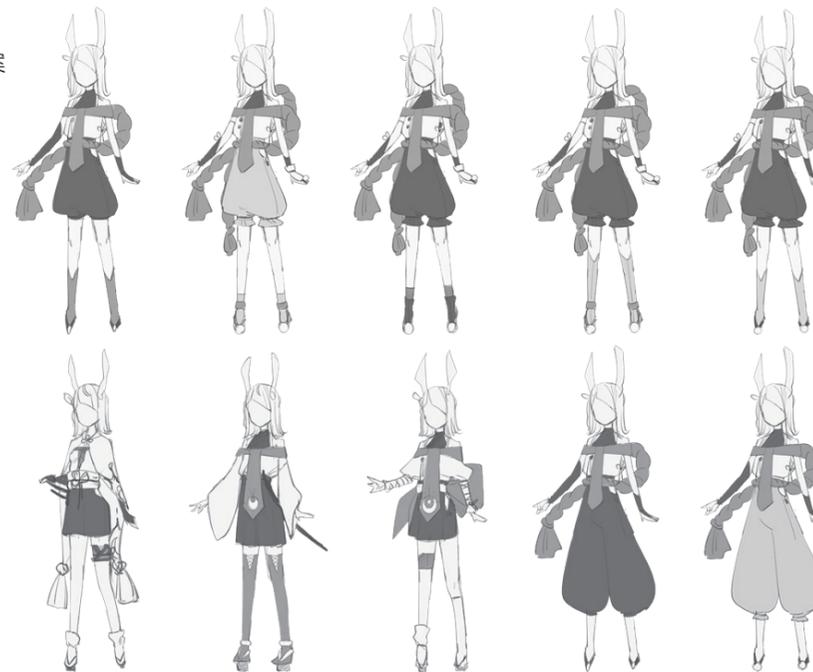


盾はタメ時間が長く、薙刀は短くして重さの違いが分かるように考えています

連続攻撃



▷衣装没案





カード想定イラスト

制作目的 : 課題制作
制作時期 : 2021/7
制作時間 : 20時間(線画 8時間)
使用ツール : CLIP STUDIO PAINT

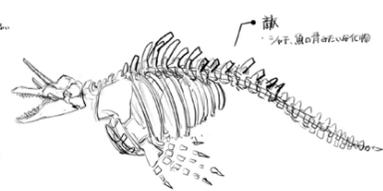
ソーシャルゲームのカードイラストを想定したイラストです。SR程度を想定しています。
絵柄は元のデザイン案を考えた方の物にできるだけ寄せて制作しています。

2D

キャラクター④の資料

<企画書>

- ・ゲーム
- ・SF(?)
- ・バトル系
- ・骨



- <概要>
- ・SF(?)バトル系ゲームのコンセプト想定。世界観が決められるように。
 - ・化骨と関連している。もしくは戦艦隊のシグネチャー。
- ① 艦隊の戦艦隊員「骨」のキャラクター。
 - ② 美しさと戦艦を想定。野性。敵の骨のつらさを表現。骨の硬さを表現。また硬い美しさを表現。
 - ③ SF(?)バトル系世界観。

●世界観

宇宙の様々な惑星が舞台。シャチの骨や魚の骨のような化け物が突如現れるようになり、生命体が存在する宇宙の惑星が狙われる。地球は最初に敵が出現したことで崩壊。各々の星を守り、敵を殲滅するべく、対侵略生物を専門とする合同宇宙機関が生まれる。地球人はもちろん、志を同じくする宇宙の様々な生命体で構成されている。選抜した世紀末のような世界観。

●プロフィール

出身：地球
身長：187cm
性別：男
役職：A階級 戦艦隊リーダー
性格：寡黙で冷静、指示を出したりするとき以外はあまり話さない。しかし非常に仲間思いであり、チームメンバーの名前はもちろん個々の能力やプロフィールもしっかり把握している。

<背景>

月の表面のイメージ。砂や岩、またクレーターなどがある風化した土地。風化した敵の死骸(骨の残骸)が残っている。

<攻撃方法>

刀をイメージした武器を使用。刃は敵の骨を加工したもの。刀での斬撃、また敵の力を使った光の矢を生成し攻撃する。

この資料の世界観をもとに、性格などの細かいところを想像しながら制作していきましょう。

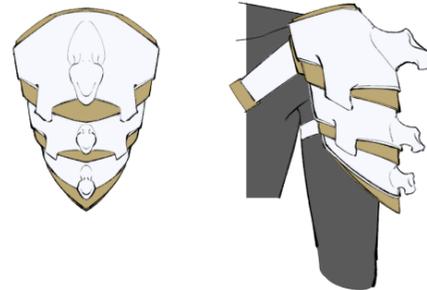
▷ラフ案



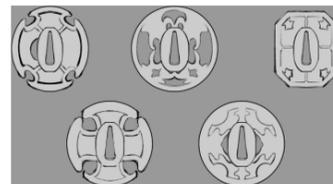
▷参考画像



▷肩鎧のデザイン



▷鎧部分のデザイン案



炎のモンスター

制作目的 : 課題制作
制作時期 : 2020/6
制作時間 : 9時間
使用ツール : photoshop



▷三面図



▷イメージ画



・モンスターの手
溶岩のように固い
見た目ほど熱くない。

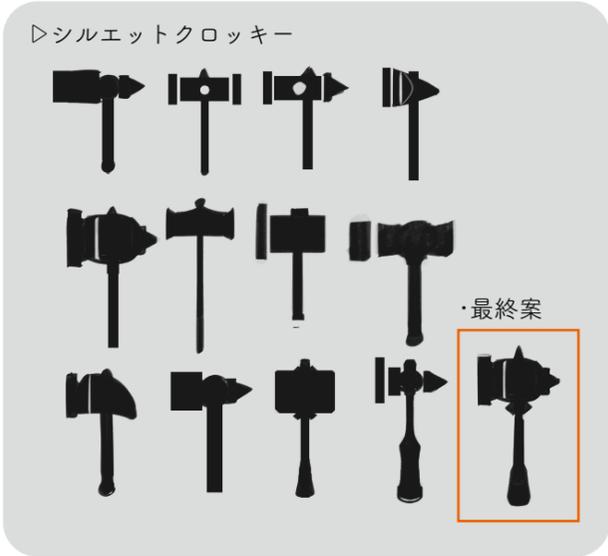
世界で1、2を争う硬さを誇るモンスター。敵に回ると厄介な存在だが、何故か人間に対してとても協力的な存在。
とても力持ちで、1tまでのものなら難なく運べる程である。また声をまったく発さず、顔もほぼ動かないので何を考えているのか分かりづらい。





モチーフ武器

制作目的 : 課題制作
制作時期 : 2020/6
制作時間 : 6時間
使用ツール : photoshop



▷シルエットクローキー

・最終案

シルエットクローキーで形を決めてから制作しました。

前ページのキャラクターをモチーフにした武器です。打ち出の小槌のような形で鬼のツノをプラスした感じのデザインにしました。ゲームで登場するなら火属性のハンマー系武器になります。



▷ラフ

打ち出の小槌のような形で鬼のツノとかをプラスした感じをイメージしたデザインにしました。

このアイテムは、普通モンスターが所持している小槌になります。(小槌ですが2mのモンスターが所持するものですのでそれなりに大きいです。)

ゲームで登場するなら火属性のハンマー系武器になります。



広報誌の表紙(11月担当)

制作目的 : 課題制作
制作時期 : 2021/4~
制作時間 : 50時間
使用ツール : CLIP STUDIO PAINT



体験入学の際に配布される学校の広報誌の表紙イラストを担当しました。11月は特待試験やAO願書の締切など、入学する方々が将来のことを見据えて進路を決定していく時期だと思ったので、悩んでいる途中の方々をターゲットに考え、「新しい発見」をコンセプトにして制作しました。

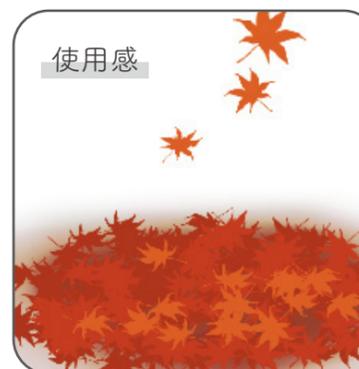
2D

自作ブラシ



もみじすたんぷ - CLIP STUDIO ASSETS
イラスト・マンガ制作に役立つトーン、ブラシ、3Dデュードしたりできます。CLIP STUDIO PAINTなどのグラフィックソフトで使用できます。
assets.clip-studio.com

使用感



創作活動を行っている人たちの助けに少しでもなればと思い、このイラストを制作する際に作った紅葉のスタンプブラシを「CLIP STUDIO ASSETS」にて無料で配布しています。

コンテンツ ID : 1924158

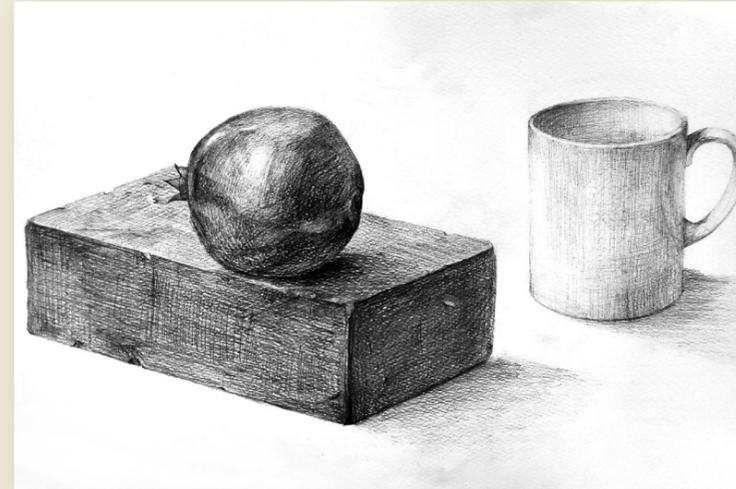


視線誘導、配色など様々な点から考えて制作していききました。
また、ポスターとして印刷もされる予定だったため、どんな形で切り取っても大丈夫なように、人物周りを大きめに配置しています。

dessin



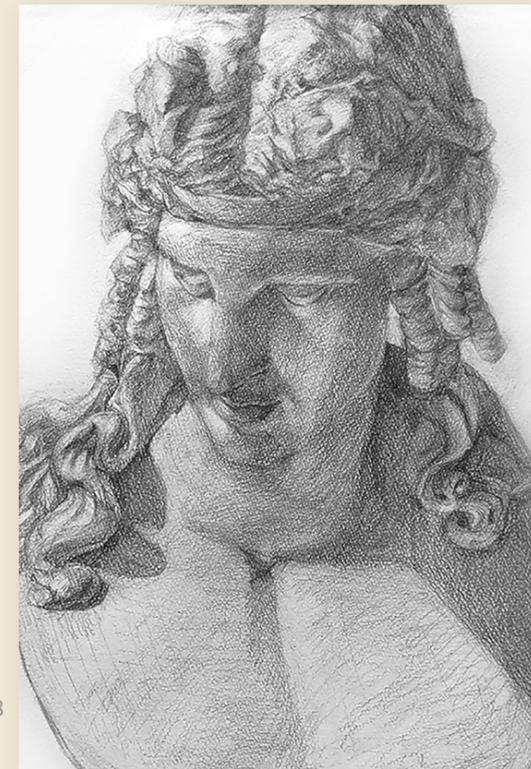
石膏デッサン 2021/7/21
制作時間:9時間



静物デッサン 2021/4/12
制作時間:6時間



一年以上経っていたので
新しく制作しました。

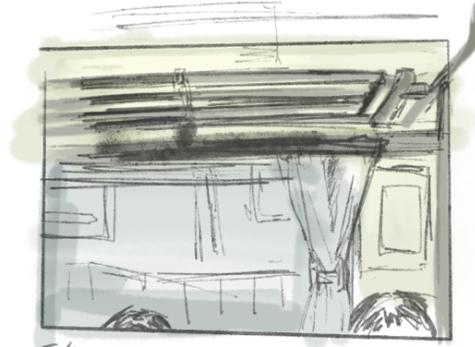


石膏デッサン 2020/6/28
制作時間:13時間

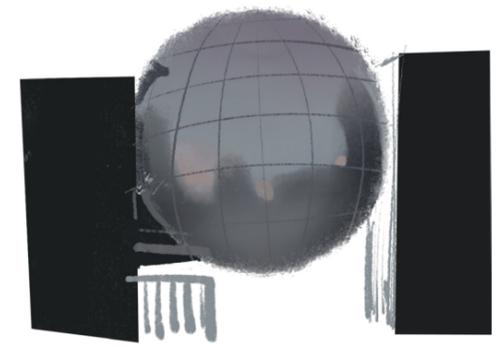
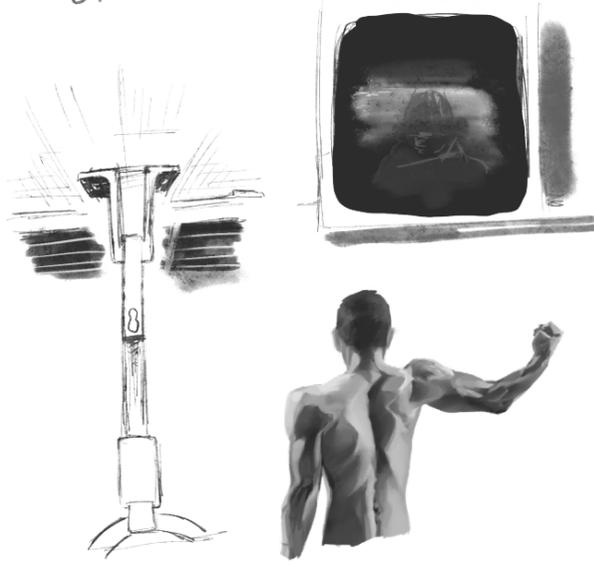
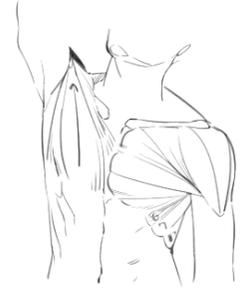


描き方やペンを色々変えて
みたり、模索しながら
いっぱい描いてます

クローキー 3~10分
~2022/5/15



8分



スケッチ 10~40分
~2022/2/14

最後まで
の閲覧
ありがとうございました

専門学校名古屋デザイナー学院
研究学科 / 研究コース専攻

なかもり しづき
中森 梓月

E-mail : nakamori9898@gmail.com
Tel : 090-6076-8119