



# PORTFOLIO

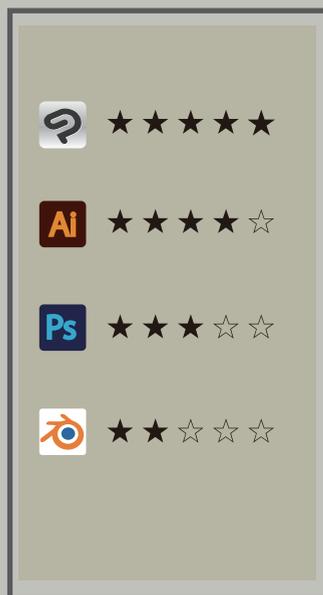
Kato Asuka

# 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  
愛知県新城市作手菅沼

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

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。



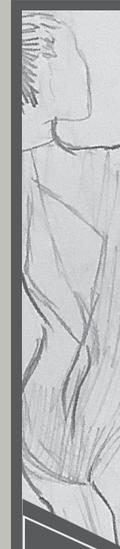
創作ゲーム



デジタルイラスト



その他



クロッキー



デッサン

トリカー & リング

# ORIGGER RINGS





ラフ



線画



加工前



# TRIGGER RINGS



ストーリー：妖精の住む国「アルフヘイム」人間の住む国「ミズガルズ」では太古の昔から産まれる直前に、肉体に入るはずだった魂が入れ替わってしまう現象「チェンジリング」に悩まされていた。しかしある日を境に「チェンジリング」が解かれ魂はもとの肉体へと戻ったのだが、人間の魂だけが肉体に戻ることができず行方不明になってしまうのであった。「チェンジリング」の被害者である大樹の妖精のフェイは、ある使命のもと人間の魂を探す旅に出る。

フェイ・ル・トリガー



笑顔



驚き



怒る



○村娘の姿  
平凡で田舎っぽい格好



設定: 本来はアルフヘイムの大樹の妖精として産まれてくるはずが、「チェンジリング」によって魂が人間に宿りミズガルズ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アルフヘイムに来飛ばされてしまい迷子となってしまいますが、自信を知る仲間と出会い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 ◇



○白をベースとし  
シルエットはわかりやすく

○上着は艶のある感じの布で  
少し硬め

○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

○髪には葡萄がついている  
髪先は見えない

○インナーは黒で  
動きやすく



# ◇ 設定資料 ◇

○スチルでの衣装や頭のツノ、攻撃モーションなどの詳細。

○ラタ・クー・シー  
 フェイを守護する犬の妖精。体が牛くらい大きく背中に乗ることができる。怪我によって右目が塞がっている。



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



◇ 完成まで ◇



ラフ



下塗り

## 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。



## 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。





## フェイの部屋

設定:主人公であるフェイの部屋を意識して描きました。

差分として、夕方、夜、点灯のバージョンも用意しました。

植物や薬品、薬棚などを設置し薬学にの心得があることがわかるようにし、

さらに物を散らからさせフェイの性格が少し現れるようにしました。



ベガ & アルト



R4  
2月

10H

旅の助っ人



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。

設定: 薬草師と武器職人、道具職人です。

説明: さまざまな体格や種族を書きました。

筋肉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。

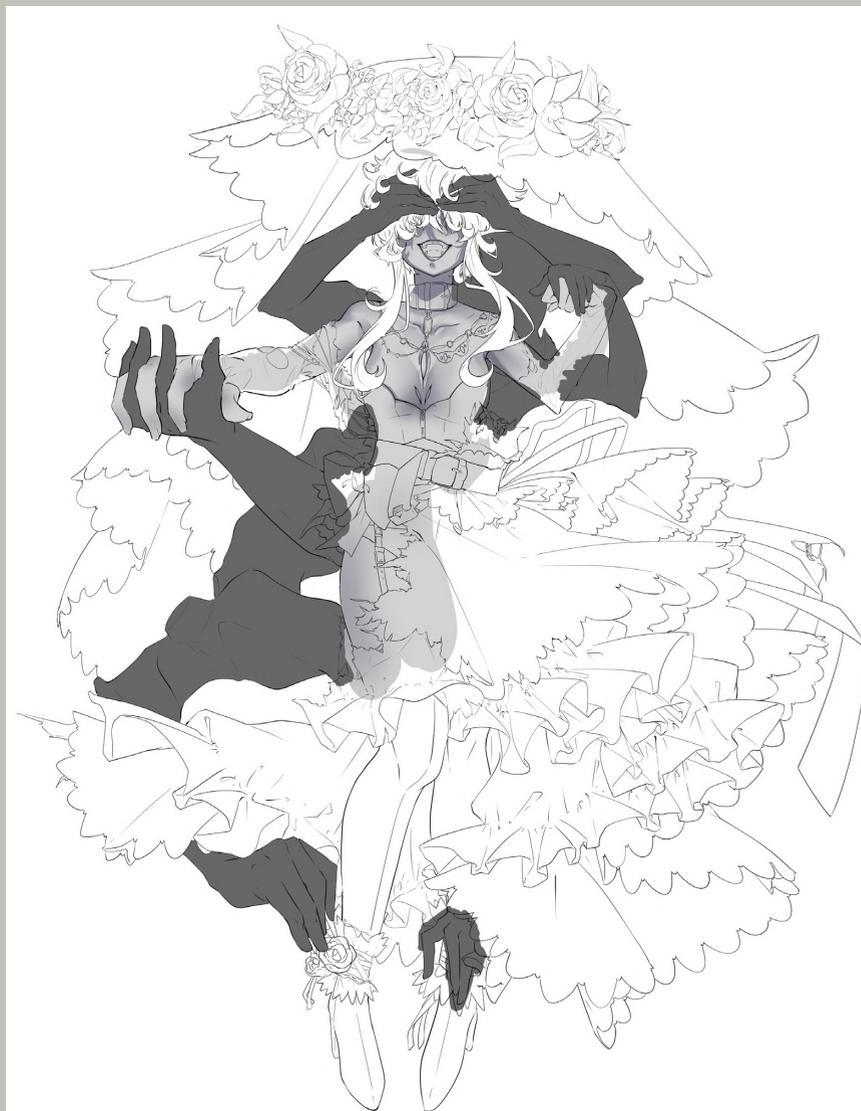


創作ゲームのショップ画面や戦闘画面武器デザインなどです。  
 ショップ画面や戦闘画面は製作中ですが世界観を大切に制作しております。  
 武器は旅の助っ人の薬師のキャラの持ち物を想定してデザインしました。





ホームイラストや、ヴィランのイラストを製作中です。





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

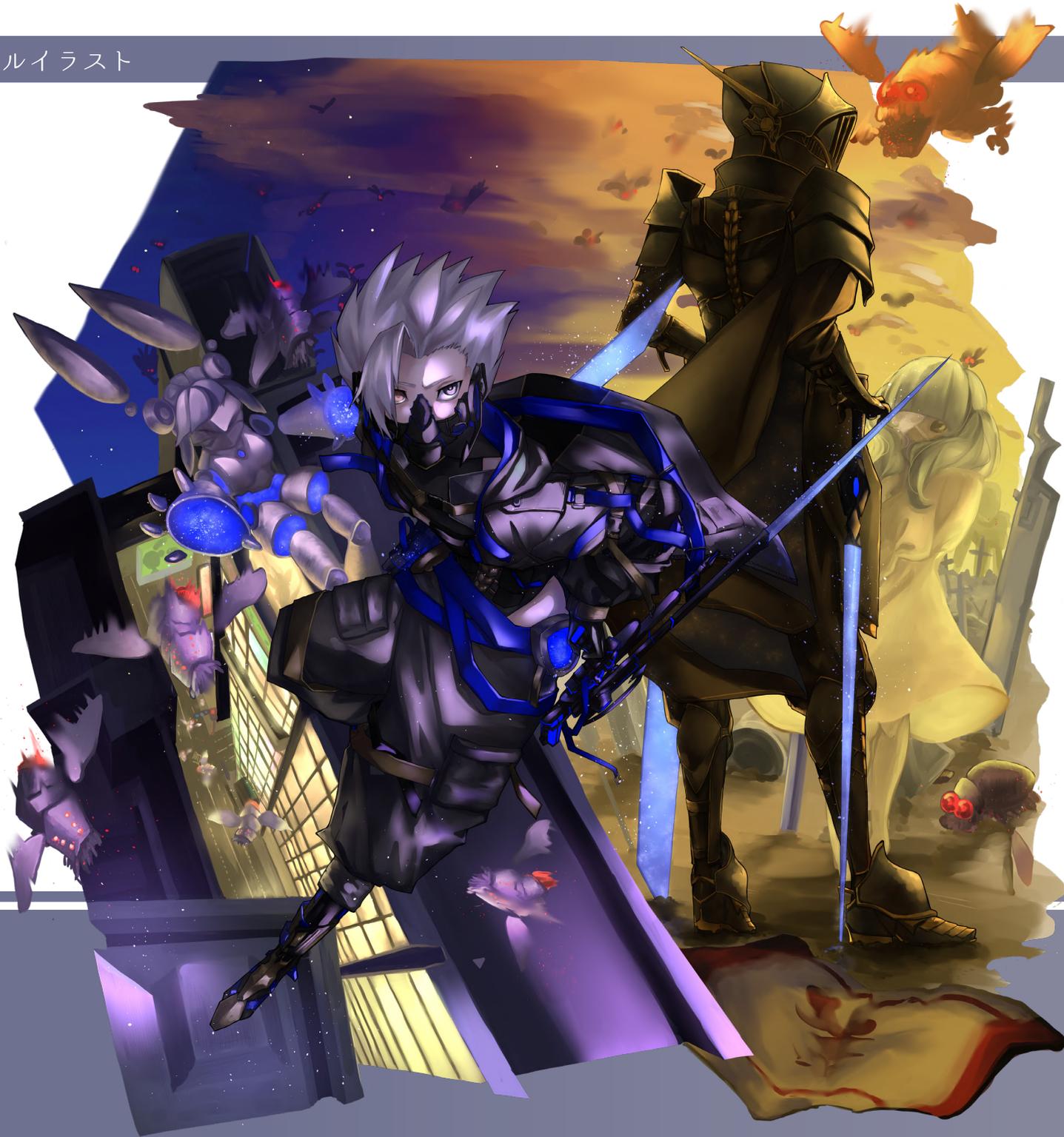
設 定 : ある現象によって僵尸が産まれる様になってしまった地下深くの霊廟で地上の街を守るため僵尸を  
狩り続ける術士です。

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 ◇



○差し色の青色はネオンっぽくはっきりと  
鎧を少し似せる。

ラフ



線画



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。

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

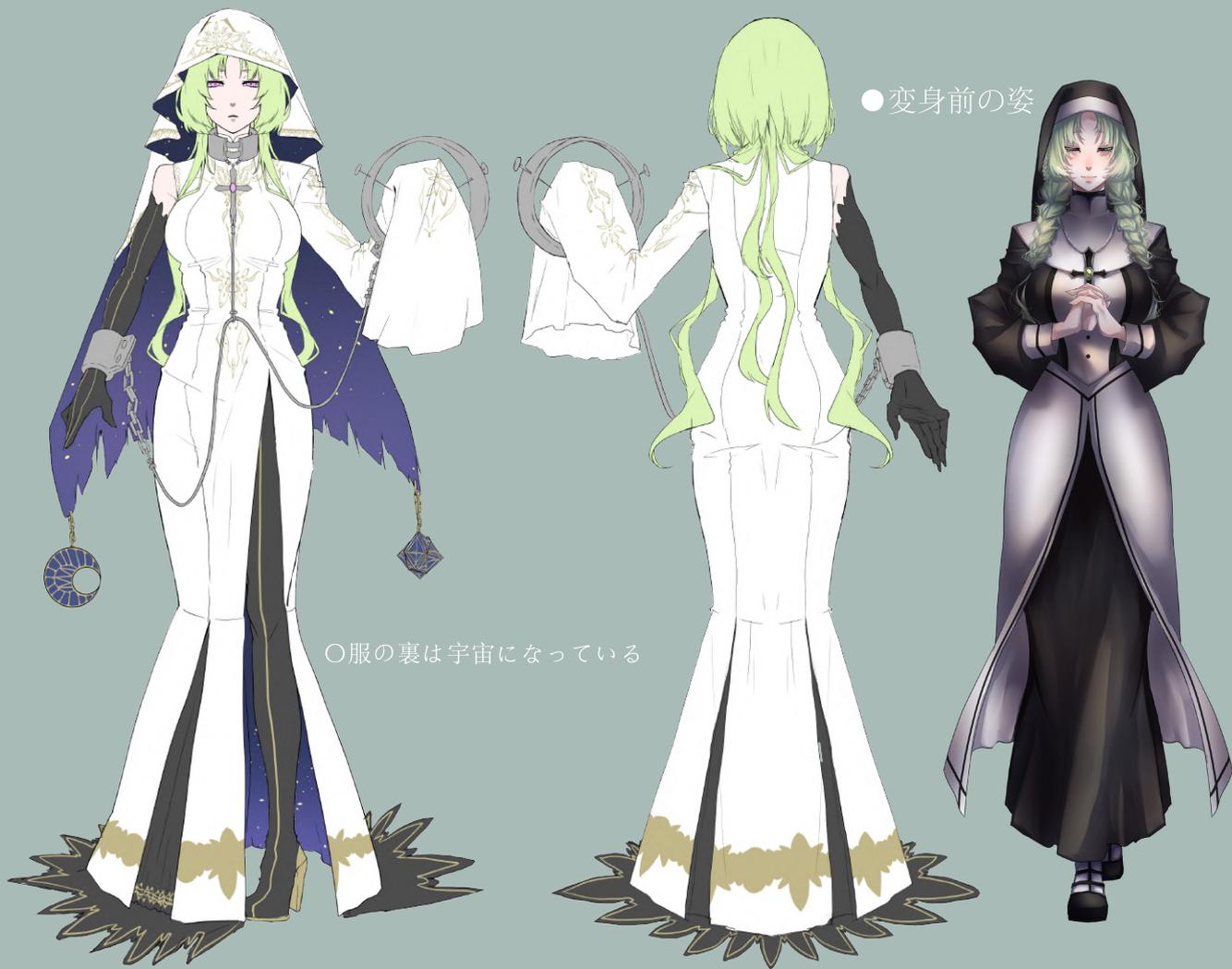


説明：校内で行われたイベントにてポストカードとステッカーとして販売しました。

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

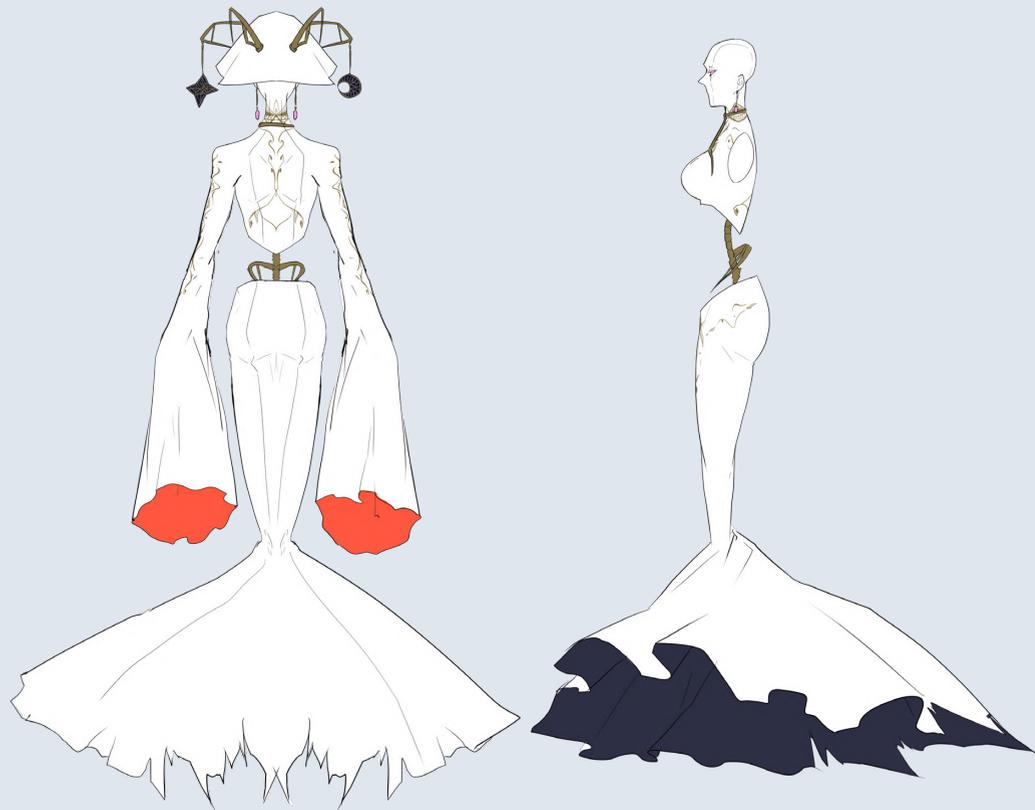


完成

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。

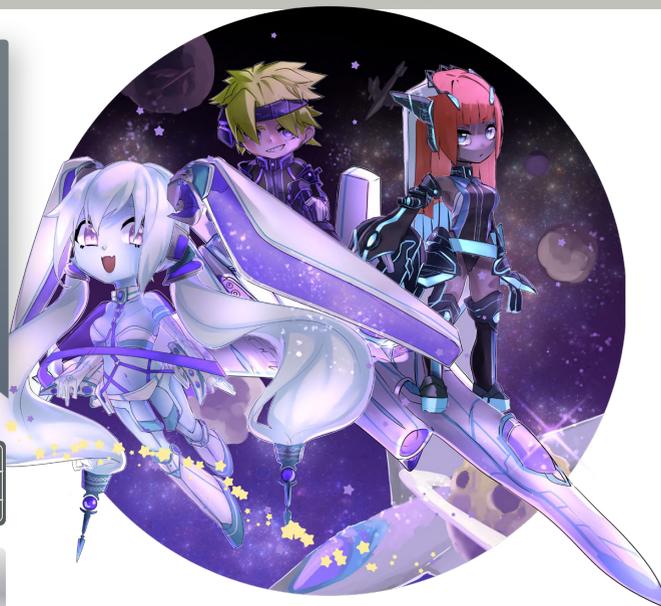
グレイ  
マルタ



25H



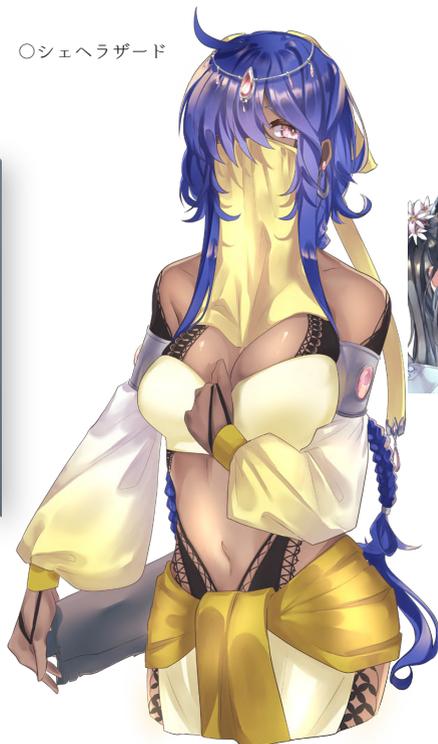
宇宙紀行



15H



○シェヘラザード



ノベルゲームの人物



15H

○ヒロイン



○笑顔



○笑顔



○満面の笑み



○怒る

主人公



25H



魔法少女



10H



# PORTFOLO

By Kato Asuka



旅の始まり





◇ 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ひき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

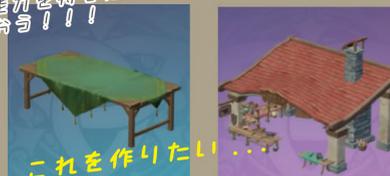
● 家や庭、畑が自由自在！  
見つけた素材を使いモンスターと協力して  
自分好みの空間をつくりあげよう！！



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



適性のある子に  
手伝ってもらおう！！

風を使うことができる  
ものを切ったり動かしたり  
するのが得意

物を叩くのが得意、素材を  
変形させたり、加工できる

完成！！

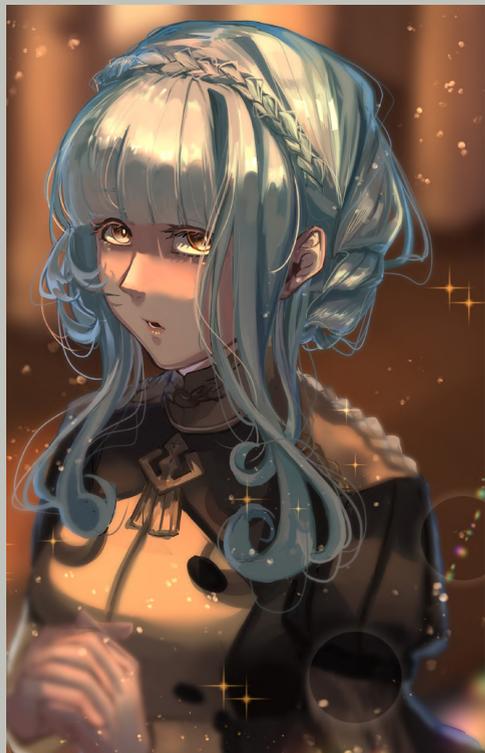


たくさん作ってモンスターたちと  
一緒にまどろむよう！！

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

デジタルイラスト・二次創作

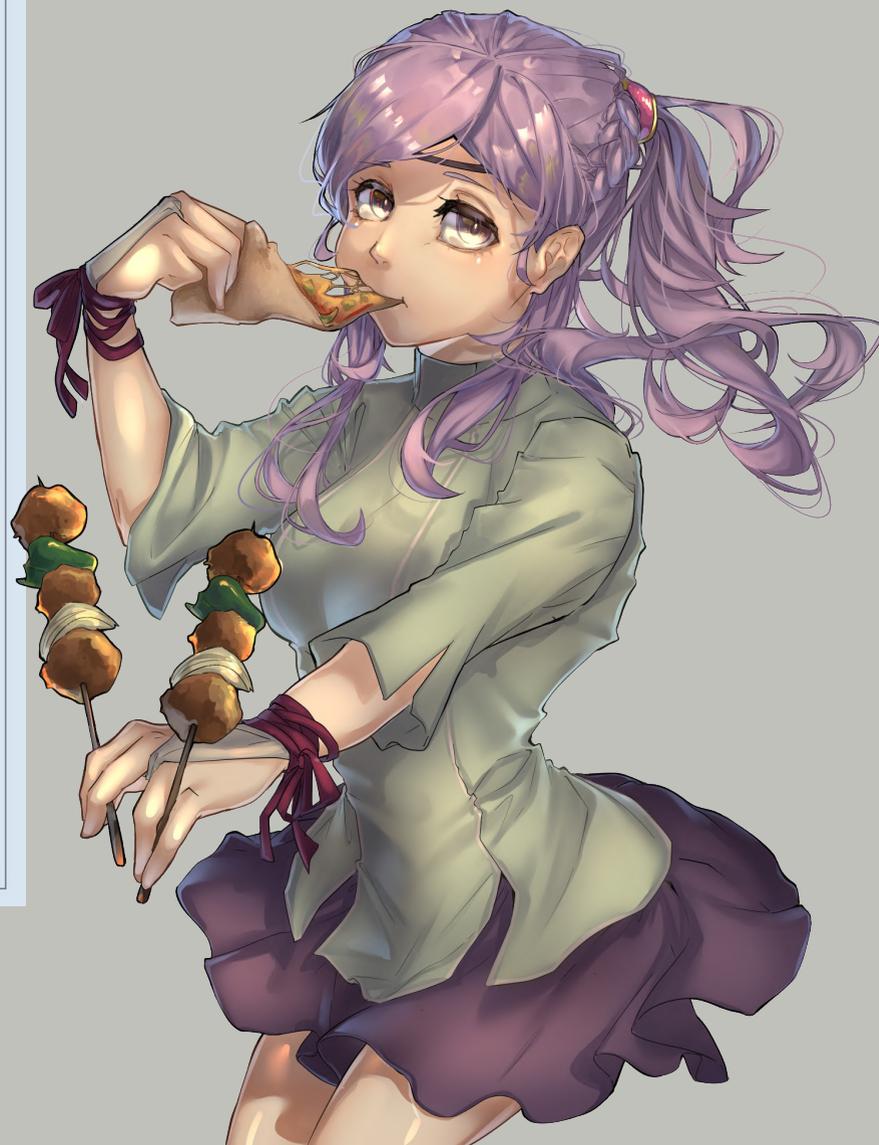
ファイアーエムブレム風花雪月: マリアンヌ



ファイアーエムブレム風花雪月: ベレス・ディミトリ



ファイアーエムブレム暁の女神: イレース



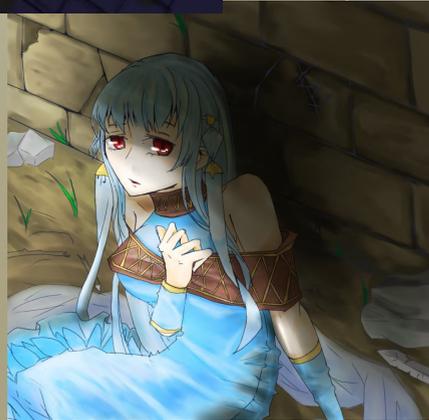
fate grand older: アルトリアキャスター

デジタルイラスト・成長記録



ファイアーエムブレム  
暁の女神: イレース

ファイアーエムブレム  
烈火の剣: ニニアン



マクロスF  
ランカ



ファイアーエムブレム  
風花雪月  
ヒルダ・マリアヌ



マクロスΔ  
マキナ



2018年



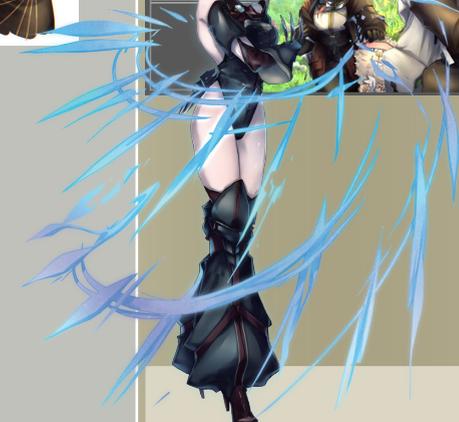
2019年

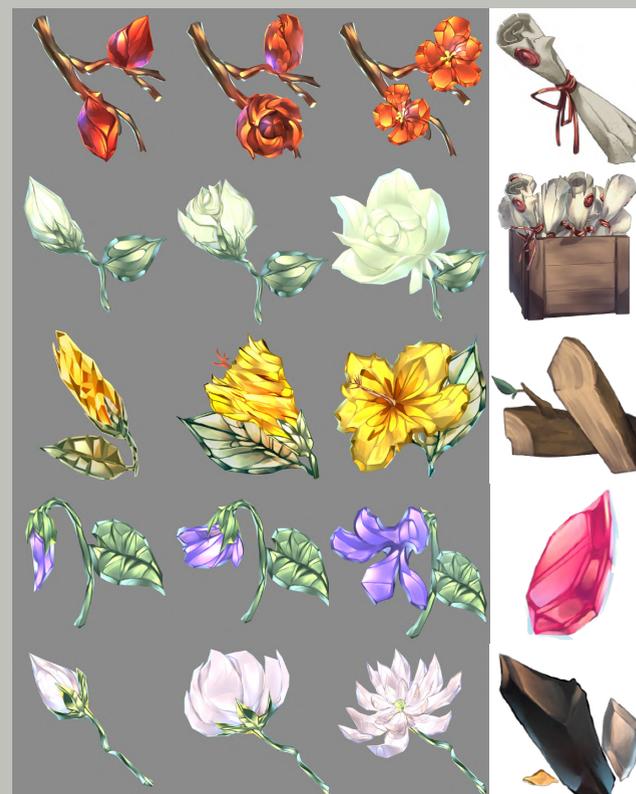
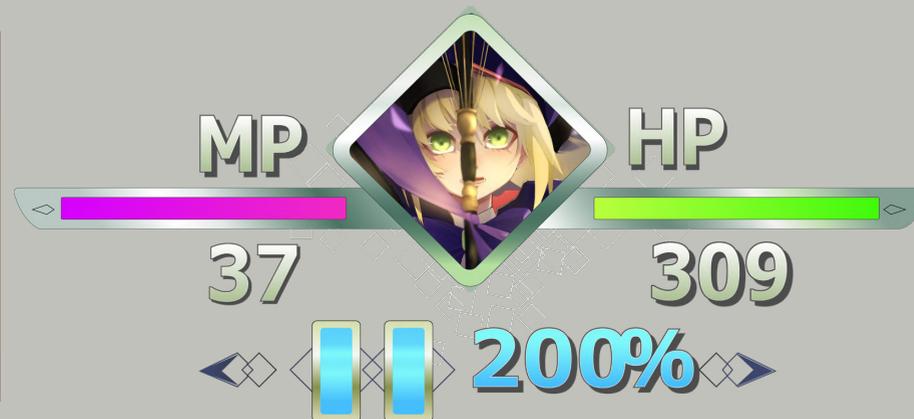


2020年



入学後





ゲームのアイテムとバナー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。

バナーはゲームのイベントを想定して制作しました。

### 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。



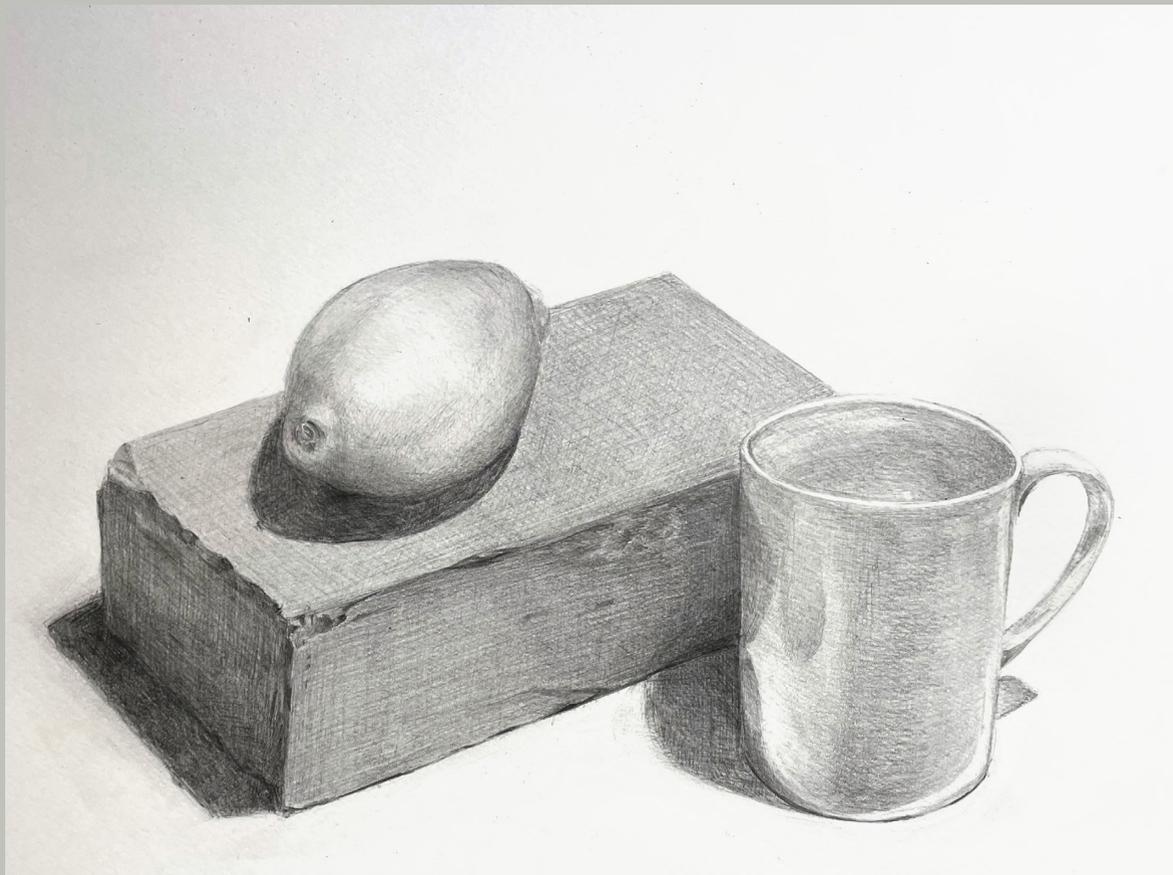




R4  
5月 9H

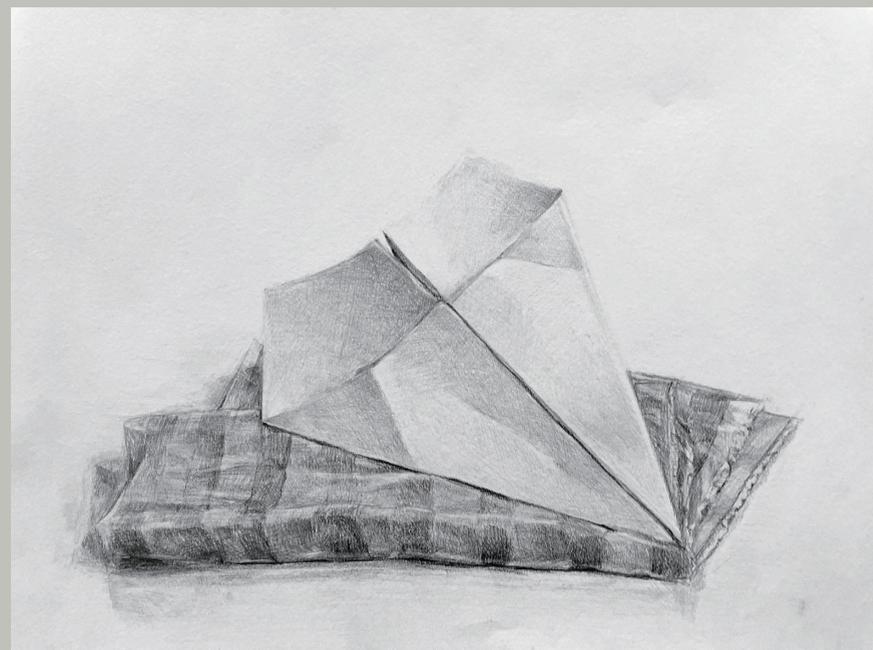
R3  
11月 6H





R4  
4月

9H



R3  
12月

9H



R4  
3月 9H



R3  
6月 9H



ご拝読頂きありがとうございました。