



PORT FOLIO

Osaki Hanari

Profile



osaki hanari
◁ **大崎 華里** ▷

専門学校 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

▶ message

私は2Dデザイナーとして働くことを目標として日々勉強しています！
得意なことは可愛いイラストを描くことです。特にキャラクターデザイン
には力を入れており、衣装のデザインの意味やキャラクターの背景を考え
多くの要素を入れることを意識しながら制作しています。

▶ like

— アイドルマスター シンデレラガールズ
— 動画・音楽鑑賞

Skill

▶ CLIP STUDIO PAINT(PRO)

90%

▶ Adobe Illustrator

50%

▶ Adobe Photoshop

20%

▶ Office (Word, Excel, PowerPoint, Access)

75%

Contents

◀ 2Dイラスト ▶

— メインビジュアル・Live 2D
— 一次創作 千秋物語
— キャラクターイラスト
— 背景イラスト

◀ オリジナルゲーム ▶

◀ UI・アイテム ▶

◀ イベント ▶

◀ スケッチ ▶

— デッサン
— クロッキー

◀ その他 ▶





各パーツ ▶



見本動画は左記のQRコード又はURLから視聴できます。
ぜひご覧ください！

撮影：VTube Studio



<https://youtu.be/hloSife8Afk>

メインビジュアルに登場したオリジナルキャラクター「ナベちゃん」です。
「ゲームマスター」をテーマに、「悪魔」「近未来」をイメージして制作しました。
動いた際に、不敵な笑みができるよう口のモデリングに力を入れました。

制作時期：2022年7月
制作時間：16時間
(イラスト 11.5時間)
(モデリング 4.5時間)





メインビジュアルとして制作しました。絵の中の動きやサイバー感を意識して制作しました。髪の毛をはねさせ、服装をカジュアルにすることで、キャラクターの印象が重くなりすぎないように工夫しました。

制作時期：2022年5月
制作時間：17時間

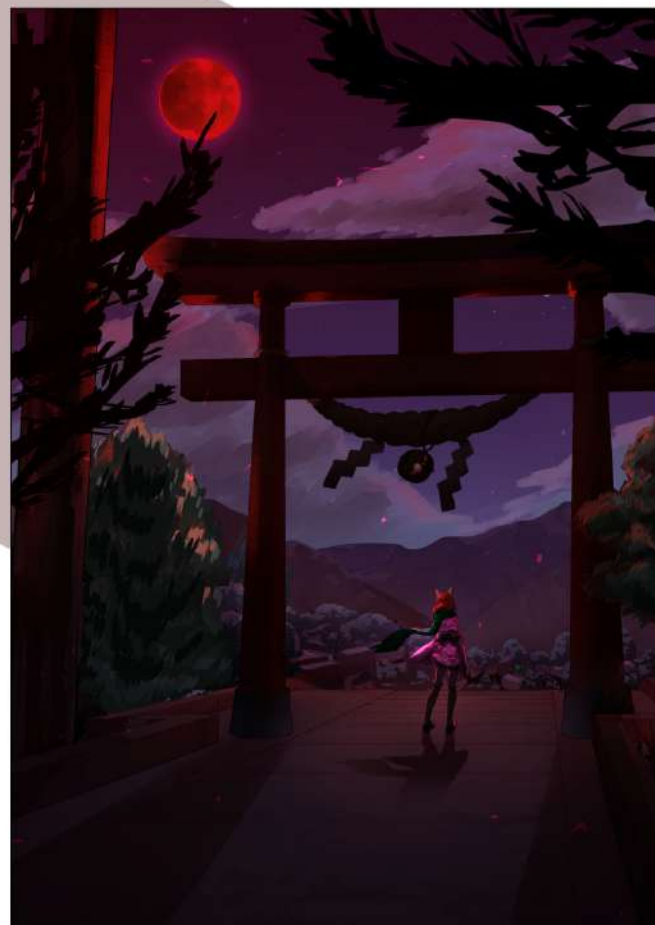


表紙に使用しているものです。
サイズを調整しエフェクトを
加えました。

カラーラブ ▶



MAIN VISUAL



◀ タイトルなし

▼ 別案



タイトルロゴ ▶



一次創作の「千秋物語」のコンセプトアートです。主人公が「紅月」という名前なので、赤い月の夜の景色を描きました。そして、全体的に暗い雰囲気にし、キャラクターを後ろ姿で描くこと不安感や不穏な雰囲気を強調しました。

制作時期：2022年3月
制作時間：34.5時間
(一枚絵 32時間)
(ロゴ 2.5時間)



aki 紅月



神様に拾われた記憶喪失の迷子

神様の代理として町の守りや住民の悩み事解決を任されているが、紅月自身は無力なので神力を一時的に使える狐面と御札を使って日々頑張っている。大人しい性格だが表情が豊かでよく笑う。

-プロフィール-

年齢 — 10代前半(?) 血液型 — A型
身長 — 155cm 体重 — 39kg
誕生日 — 9月27日

▼ 和柄



コスモスの花言葉
ピンク 乙女の純潔
赤 乙女の愛情、調和

インナー ▶

▼ 狐面



「千秋物語」の主人公です。腰につけている箱は札を収納するケース、鍵とストラップは目が覚めた時に持っていたもの、という設定があります。シルエットに動きが出るように耳が長い狐面とマフラーを着せました。

制作時期：2022年3月
制作時間：21時間

rinne 凜音



恋に生きる猫又アイドル

紅月の元親友であり紅月のことがとても好き。アイドルになったのはもう一度紅月に振り向いてほしいと思っているから。誰かを喜ばせることが好きな良い子。

-プロフィール-

年齢 — 15歳 血液型 — A型
身長 — 160cm 体重 — 48kg
誕生日 — 8月7日

▼ 和柄



月下美人の花言葉
艶やかな美人、秘めた情熱
一度でも会いたくて 等

インナー ▶



「恋」をメインテーマに考えたので、ピンクを中心しつつ、紅月の目の紺色や着物の紫色を所々に置く配色にすることで、紅月をかなり意識していることを表現しました。

制作時期：2022年4月
制作時間：17時間

botan 牡丹

兄に依存するシスター見習い

生まれつき片目が無い為、親を含めた周りの人から避けられていた。そんな中双子の兄だけがずっと一緒にいてくれた為、段々と依存していった。いつも元気だがメンタルが弱く、よく泣いている。

-プロフィール-

年齢	— 12歳	血液型	— AB型
身長	— 140cm	体重	— 34kg
誕生日	— 5月15日		



kaoru 香

妹に執着する謎が多い少年

牡丹の双子の兄だが実は牡丹をコピーして誕生した存在。中身は問題児の悪魔(元天使)である。自身がミスをしたせいで妹の片目が無いので1ミリ位の罪悪感を抱えている。だから自分の片目を抉った。

-プロフィール-

年齢	— 12歳(?)	血液型	— AB型
身長	— 145cm	体重	— 38kg
誕生日	— 5月15日		



中のワンピース ▶

シャツ ▶



幼い雰囲気や純粋さを出すために短い白いワンピースを着せました。多くの十字架は牡丹が神という存在で自分を縛っていることを表現しています。黒い片目は元々無い部分を宿っている悪魔の力が勝手に補ってできた所です。

制作時期：2022年1月
制作時間：18時間



牡丹と並べたときにお揃い感が出るよう意識して描きました。牡丹と違い、十字架が無いのは神という存在を認識しているが崇めていないからです。一応聖職者ではありますが悪魔なので、全体的に黒くしました。

制作時期：2022年3月
制作時間：20時間





新1年生の初登校の日をモチーフにアニメ塗りを意識して制作しました。
新しい環境に対するワクワクやドキドキのような前向きな気持ちを、キャラクターの表情と全体の色味で表現しました。

制作時期：2022年3月
制作時間：14時間



◀ ラフ

線画 ▶





◀ カラーラフ

別案 ▶



"メビウスの輪"をテーマに夢の中を彷徨う少女をイメージして描きました。大人になりたくない女の子をイメージしているので、胸元や足、肩を露出させてスタイルを強調することで、本人の意思に反して身体は成長していくことを表現しました。

制作時期：2021年9月
制作時間：25時間





泉 蓮翔(いずみ れんか)
地雷系男子。
実は白猫を飼っており
溺愛している。



▼ カラーラフ



coly様の「魔法使いの約束」のイラストに絵柄を寄せて制作しました。
乙女ゲームのスケルを意識して怪盗をテーマに描きました。
顔周りを特に明るくすることで、顔に目線が行くよう意識しました。

制作時期：2022年3月
制作時間：20時間





カラーラフ ▶



アイドルの乙女ゲームのステル風イラストをイメージして制作しました。
キャラクターの不安感や重い気持ちを空に反映し、表現しました。
そして、画面内に動きが出るように髪の毛の流れや画面の傾きを工夫しました。

制作時期：2022年6月
制作時間：19時間



CHARACTER ILLUSTRATION



デザインラフ ▶



天狗の伝説をモチーフとした犬型モンスターを制作しました。月食や日食の原因は天狗、という話からモンスターの生態を考えました。また、迫力が出るように構図やエフェクト、視点の高さを工夫しました。

制作時期：2022年7月
制作時間：14時間





NPCを想定した筋肉質な行商人のおじさんを制作しました。
 執事の家系であることが服装や立ち姿からわかるよう意識して描きました。
 また、モンスターに好かれる優しい性格がひと目で分かるように子馬と行商人の荷物に大きな差をつけました。

制作時期：2022年5月
 制作時間：14時間



商品の一つである回復ポーション
 一本で複数回使えるポーションということで、高価な
 アイテムだと考え、高級感を意識して制作しました。

デザインラフ



モーショーン





◀ カラーラフ



初期案 ▶

人形とロリータをテーマに幼い女の子を描きました。
身体がとても軽く浮いてしまう、という設定があるので、浮かないように
重たいロリータファッションを着せました。また、立ち絵からも軽いこと
がわかるよう髪や装飾にふわふわした動きを付けました。

制作時期：2022年2月
制作時間：16時間





◀ カラーラフ



学科キャラクターのコンペに提出したギャルの女の子の作品です。
FPSが得意なキャラなので、ヘッドホンを密閉型の音がよく聞こえる物にして、ゲームに対する真剣さを表現しました。

制作時期：2022年1月
制作時間：21時間



カラーラフ ▶



▼ 推しキャラグッズ(一部)



学科キャラクターのコンペに提出したいかつい男の子の作品です。
乙女ゲームが好きという設定があるので、アイドルの乙女ゲームを想定し、
実際のグッズを参考に推しキャラの様々なグッズを考え、着けました。

制作時期：2022年1月
制作時間：22時間





萌えキャライラストコンテスト
(クリスマス編)
制作時期：2021年11月
制作時間：19時間



萌えキャライラストコンテスト
(バレンタイン編)
制作時期：2022年2月
制作時間：15時間



お正月干支イラストコンテスト
制作時期：2021年12月
制作時間：20時間

デザ魂主催のイラストコンテストに応募した作品です。
クリスマスのイラストコンテストでは佳作を頂きました。
それぞれ目を引くような配色になるよう意識しました。





▼ 想定図
(背景、文字、枠はインターネット上から引用しました。)



アイドルマスターシンデレラガールズの絵柄に寄せて描いた作品です。
バレンタインのRのカードを想定して、チョコを渡す直前のシーンを想像
して特に表情に力を入れて描きました。

制作時期：2021年12月
制作時間：10時間



ハロウィンをテーマにデフォルメしたオリジナルキャラクターです。
アクリルキーホルダーにすることが決まっていたので、シンプルなデザインに
しました。また、後ろのリボンの形を工夫して狐の尻尾のような形になるよう
にした所もこだわった点です。

制作時期：2021年9月
制作時間：4時間





◀ 夕方

夜(消灯) ▶



玉座の間をテーマに制作しました。
少し寂しげや孤独感が感じられるような雰囲気を意識して制作しました。

制作時期：2022年4月
制作時間：13時間



BACKGROUND IMAGE

朝 ▶



▼ 夕方



夜(点灯) ▼



乙女ゲームの主人公の部屋をテーマに制作しました。
女子高生らしい可愛い持ち物を意識しながら描きました。

制作時期：2022年5月
制作時間：14時間





PLiCyで公開中の短篇ノベルゲームです。
人魚姫をテーマに、恋の話を書きました。

制作時期：2022年7月



ORIGINAL GAME



ヒロイン
人魚の少女。
魔法を使用して地上の学校に
通っていた。
そして主人公に恋をした。



主人公
人間の男子。
低身長を密かに気にしている。
海の人魚に一目惚れをした。



主人公の友人
主人公の良き友。
オレンジジュースを
ずっと飲んでいる。



各キャラクターの立ち絵です。
制服はみんな同じなので、着こなしやアクセサリなどで各々の個性が
出るよう意識しました。

制作時期：2022年7月
制作時間：25時間



◀ スチルイラスト



タイトルロゴ ▶

君と 溺れたい

ゲーム内のスチルとロゴです。

主人公が人魚と目が合って一目惚れする、というシーンを描きました。
ロゴは人魚からイメージして泡と魚を入れたデザインにしました。また、
主人公とヒロインの二人称を「君」にすることでタイトルの言葉をどちらも
言えるようにしました。

制作時期：2022年7月
制作時間：10時間



ORIGINAL GAME



PLiCyで公開中のアクションゲームです。
怪盗をテーマに制作しました。

制作時期：2022年5～8月



ORIGINAL GAME



ナベチャン
操作するキャラクター。
ゲーム内の怪盗になることで
身体能力を上げて楽しんでいる。

◀ 二面図 ▶



◀ 装飾なし ▶



操作キャラクター ドット絵 ▶



ダッシュ停止



待機



歩き



ダッシュ



NPC ドット絵 ▶

死亡



待機



歩き



タイトルロゴ ▶

怪盗ナベチャンの
予告状
notice

主人公と敵のデザインです。
主人公は悪魔とニートイメージしたので、メインの服装をパジャマにし
たり、角や耳の形を工夫したりしました。また、敵は悪魔の反対から天使を
連想し、色から天使っぽいと思えるようなデザインにしました。

制作時期：2022年5～8月
制作時間：20時間





ブラッシュアップ前 ▶



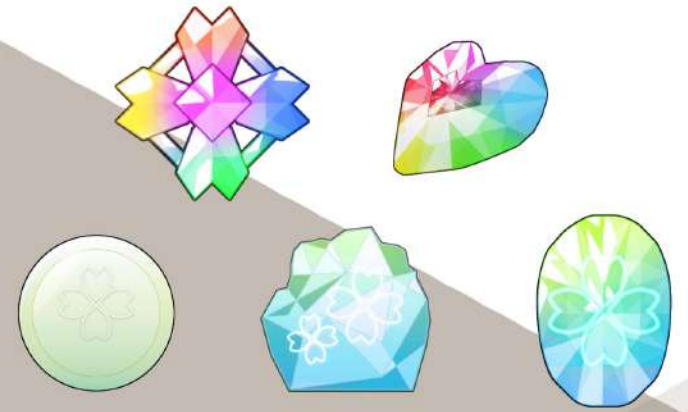
近未来をイメージした世界観を持つスマホゲーム内のショップ画面を想定し、制作しました。パーツに柄やグラデーションを薄くつけることで、平坦なイメージにならないよう意識しました。

制作時期：2022年7~9月
制作時間：14時間

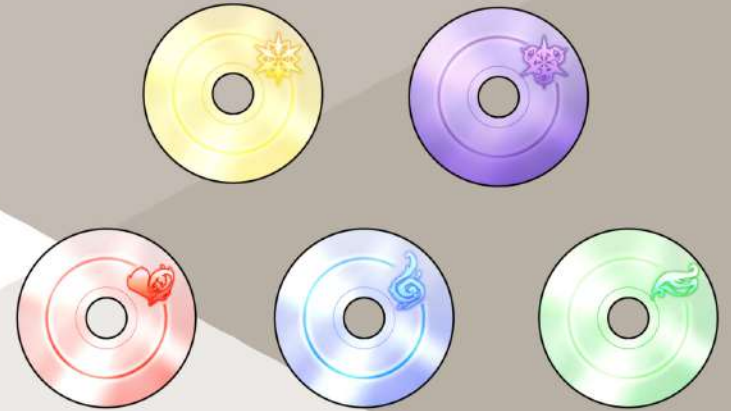




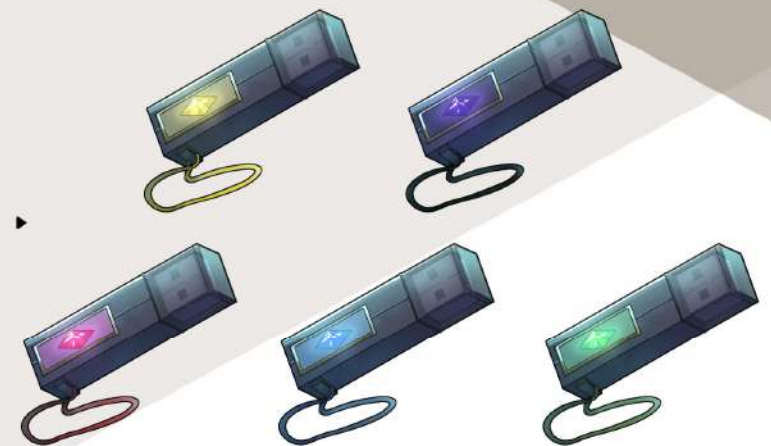
ジュム類 ▶



進化アイテム ▶



強化アイテム ▶



▼ 炎

▼ 水

▼ 風

▼ 光

▼ 闇

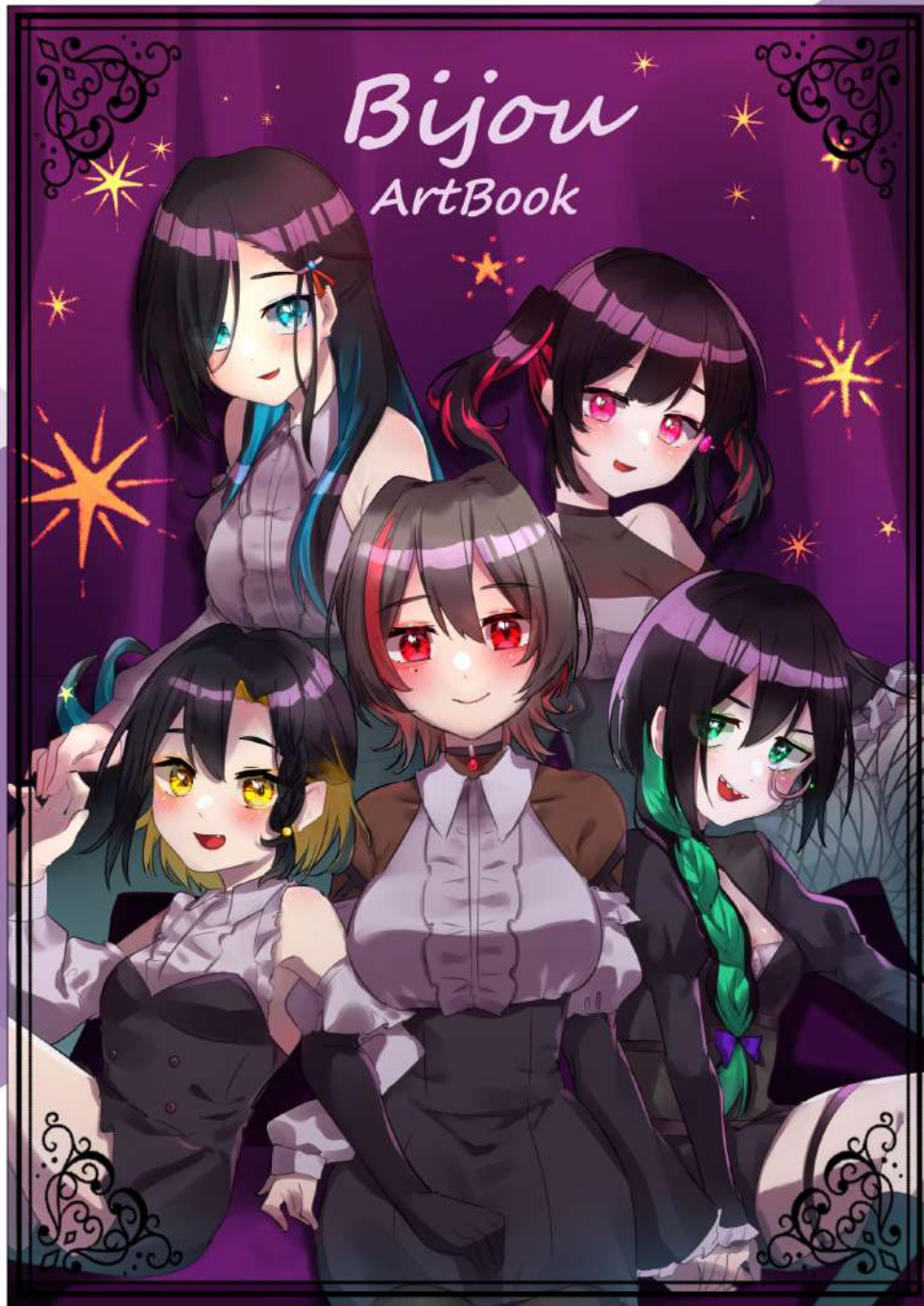
属性アイコン ▶



授業内で制作したアイテム類です。
データでキャラクターが成長する世界なので、データを保存できる媒体を強化アイテムにしました。そして、ジュム類に使われている鉱石はこの世界のエネルギー源なので、これらは他とかなり違うデザインにしました。

制作時期：2022年4~7月
制作時間：18時間





11月に開催された学校内の行事で販売した設定資料集の表紙です。
同じグループのメンバーと協力して各キャラクターのプロフィールや
衣装デザインを制作しました。

制作時期：2021年10月
制作時間：10時間



各アイドルのサイン入りポストカード風イラストを制作し、販売しました。
サインと私服の要素を入れた、特別な一枚というイメージで描きました。
サインには衣装で出せなかった個性を取り入れました。

制作時期：2021年10月
制作時間：6時間





瑠美衣 -rubii-

寂しいと死んでしまう兎地雷系
女子高生アイドル。
アイドルユニットbijoux(ビジュウ)
ピンク担当。

▼ カラーラフ



制作時期：2021年9月
制作時間：10時間



藍玉 -ai-

ツンデレ系女子高生アイドル。
琥珀の姉。
アイドルユニットbijoux(ビジュウ)
青色担当。

▼ カラーラフ



青色からスマートな立ち姿を連想したので、身長が高く、髪の毛が長い
細いシルエットになるようなキャラクターにしました。
また、髪に特徴をつけることでシルエットに動きがでるよう工夫しました。

制作時期：2021年9月
制作時間：9時間



地雷系女子高生というイメージから、寂しいと死んでしまうという迷信が
ある兎を連想し、デザインしました。シルエットが兎らしく見えるように、
ツイーンテールの髪飾りの形を工夫しました。





琥珀 -kohaku-

元気いっぱいの小学生アイドル。
藍玉の妹。
アイドルユニットbijoux(ビジュウ)
黄色担当。



翡翠 -hisui-

中二病全開の中学三年生アイドル。
アイドルユニットbijoux(ビジュウ)
緑色担当。

▼ カラーラフ



▼ カラーラフ



黄色のイメージから元気いっぱいな明るい少女を連想しました。
藍玉とは姉妹の関係なのでデザインを寄せつつ、元気いっぱい動き回り
やすいような服装を意識しました。

制作時期：2021年9月
制作時間：7時間



中二病という設定から片目を隠せるリボン、モノクル、右手を封印する
包帯を連想しました。また、右手を隠し、目を強調しているポーズにする
ことで、より中二病らしさが出るよう意識しました。

制作時期：2021年9月
制作時間：8時間





柘榴 -zakuro-

元教師で年齢は非公開という謎が多いアイドル。
アイドルユニットbijoux(ビジュウ)リーダー、赤色担当。

▼ カラーラフ

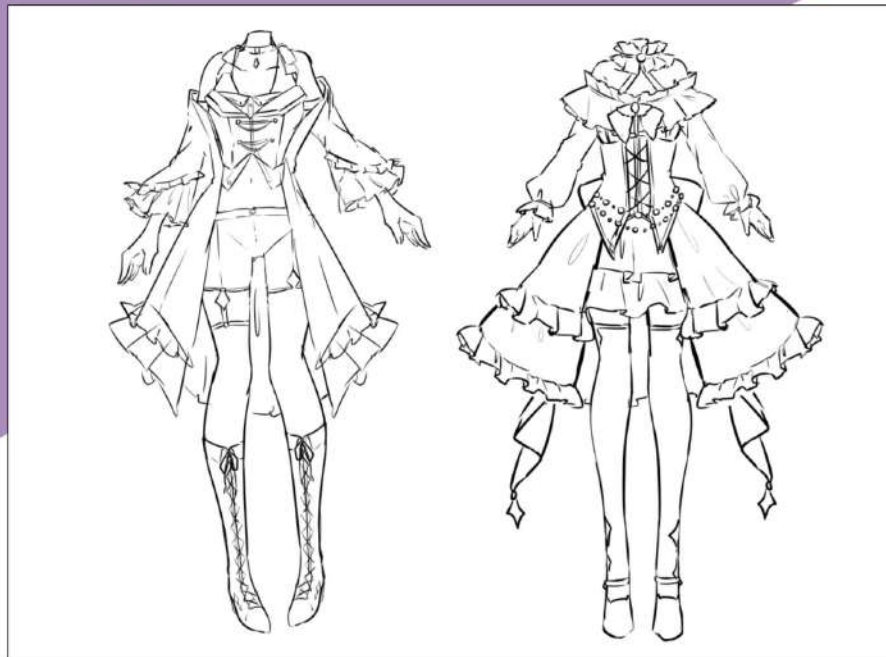


元教師でユニット内唯一の大人のアイドルなので、極力露出が少ないデザインにしました。また、袖の形を左右非対称にしたり、一人だけメッシュを入れたりすることで、他の四人との違いを出しました。

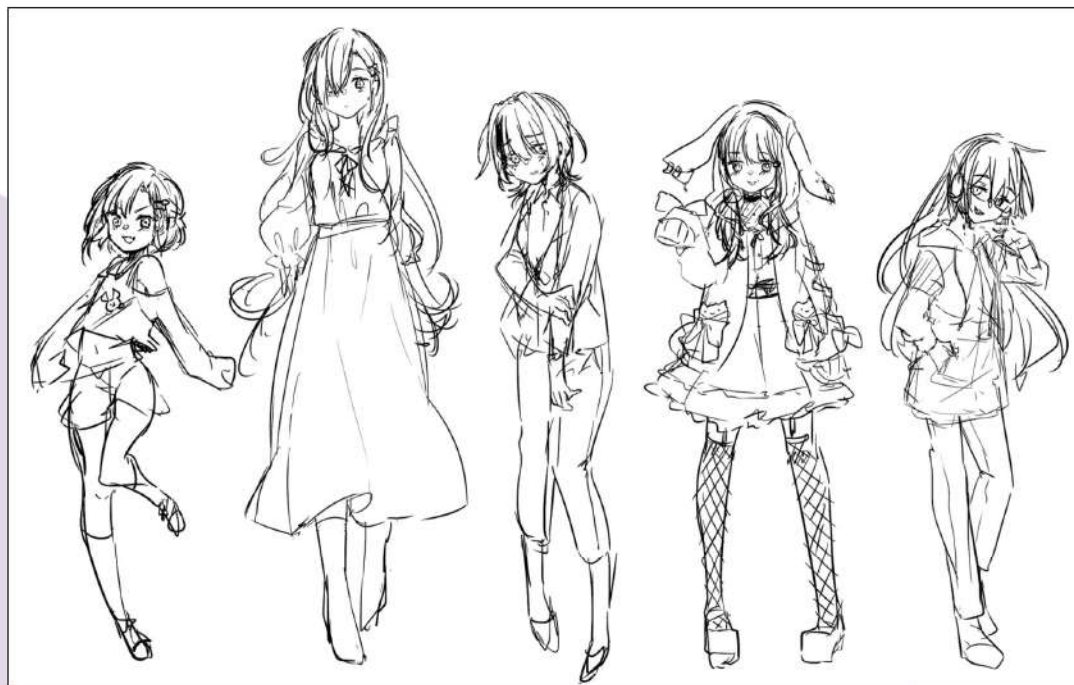
制作時期：2021年9月
制作時間：10時間

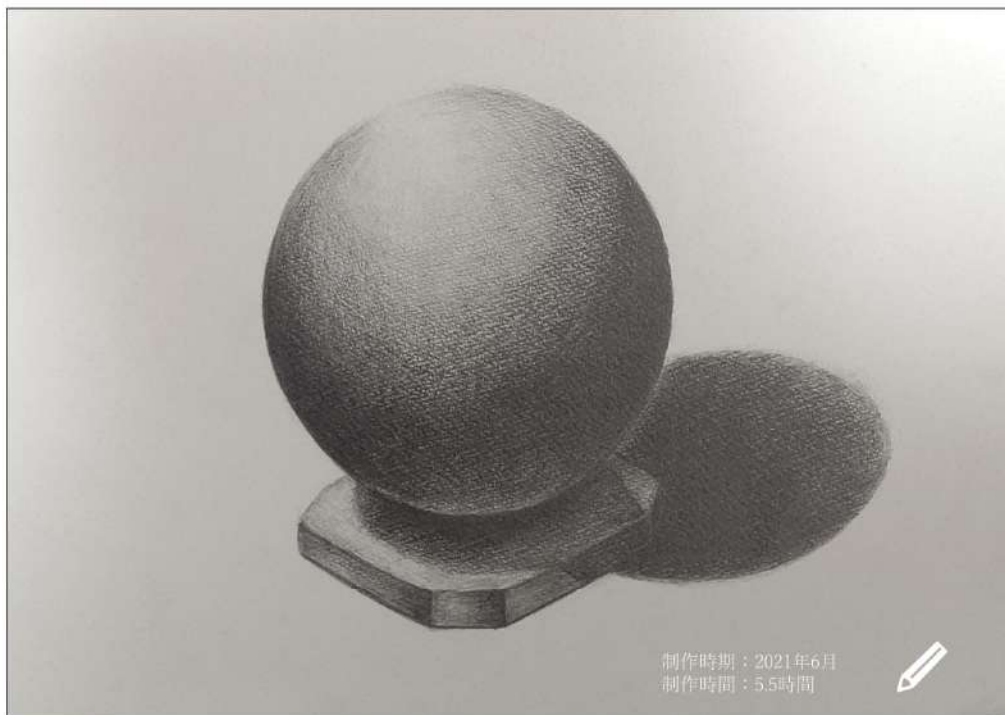


▼ 衣装の別案



▼ キャラクター初期イメージ

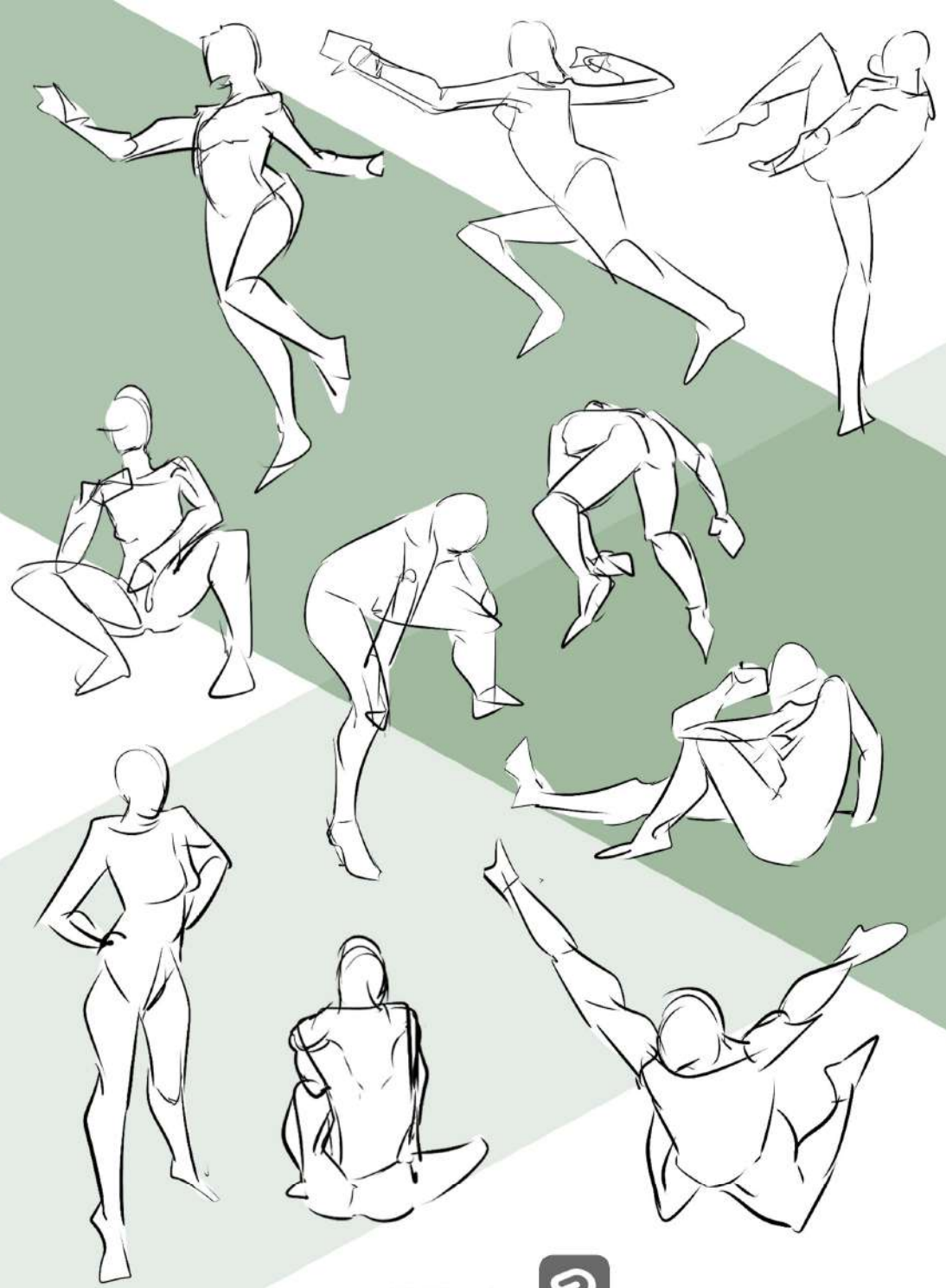








制作時間：90秒



制作時間：30秒



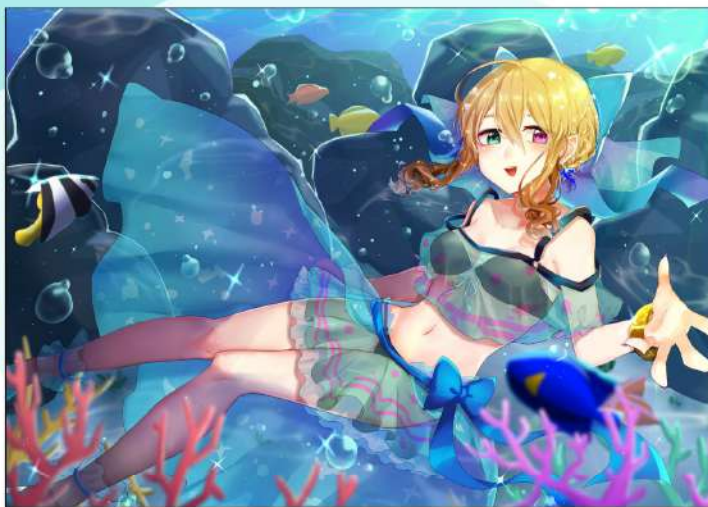




2017 中学三年生

2018 高校一年生

2019 高校二年生



2020 高校三年生

2021~ 専門学校入学後

Thank you !

