

# PORT FOLIO

K i s h i Y u k i



# CONTENTS



original



character desine



fanart



croquis & dessin

## PROFILE

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  
9月27日生まれ

岸 佑樹

愛知県春日井市出身

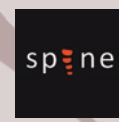
## tools



ClipStudio



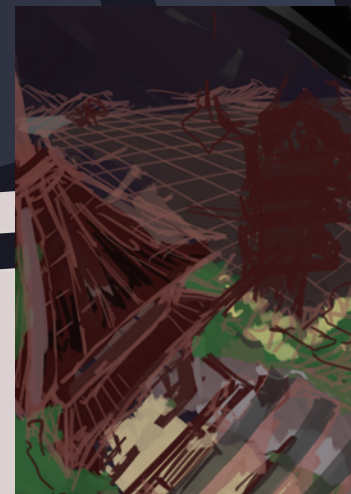
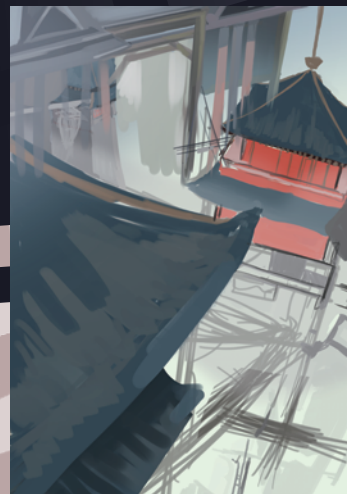
PhotoShop



spine

## skill

色彩検定 2 級



▲霧囲気決めイメージラフ

## 隠密良好！

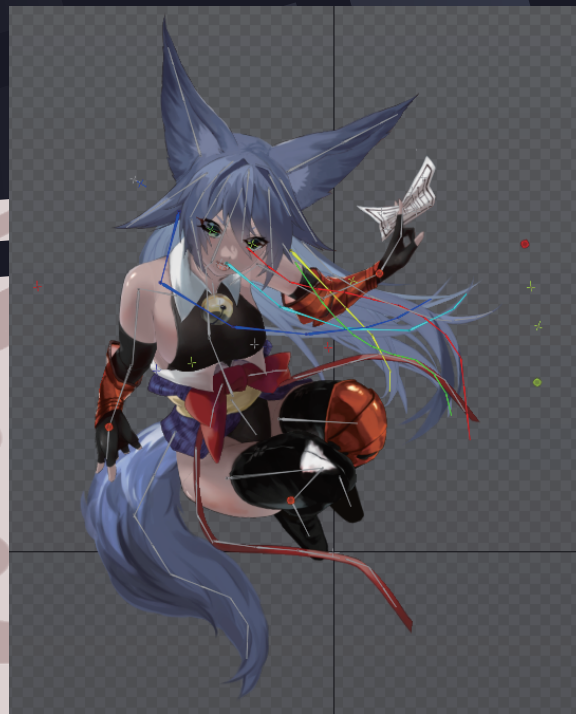
高くそびえたつ社の屋根の上を一人の少女が軽々と駆けてゆく。  
科学 × 陰陽術を駆使して霧に包まれた組織の謎を追ってゆく。  
「アタシとこの御札にかかればこんなのちょよいのちょいなんだから！」

近未来かつ和風の世界をコンセプトに制作しました。  
スケールを感じてもらうために遥か下まで伸びて行く  
ような止号機（信号機）や鉄管をデザインし、奥には  
手前の建物より遥かに大きな建造物を配置し広大さを  
演出しようとしてしました。またキャラクターの周りに  
デジタル化された御札を装備して、キャラに目が行くように、  
また世界観の補強できるようにしました

作成時期 2022.9

制作時間 90時間

使用ツール    



## ガチャ初入手時演出

spine と After Effect を用いて初登場のアニメーションを制作死しました。呼吸や溜めのタイミング、髪の毛のなびきの速度などを実際に観察し、なるべく近づけるようにしました。  
この映像では使用する箇所がほぼありませんが、体・顔ともに正面に角度を動かすハンドルも制作しております。




## 忍狐 紅葉

身軽な装束をまとった妖狐の一族の少女。  
能力は高いが早とちりする面もある。

身軽さをテーマにした衣装で、各部に軽い鎧をつけたデザインで彼女のおっちょこちょいな性格を現すようなポーズをとりました。

作成時期 2022. 3

制作時間 18 時間

使用ツール 

character design

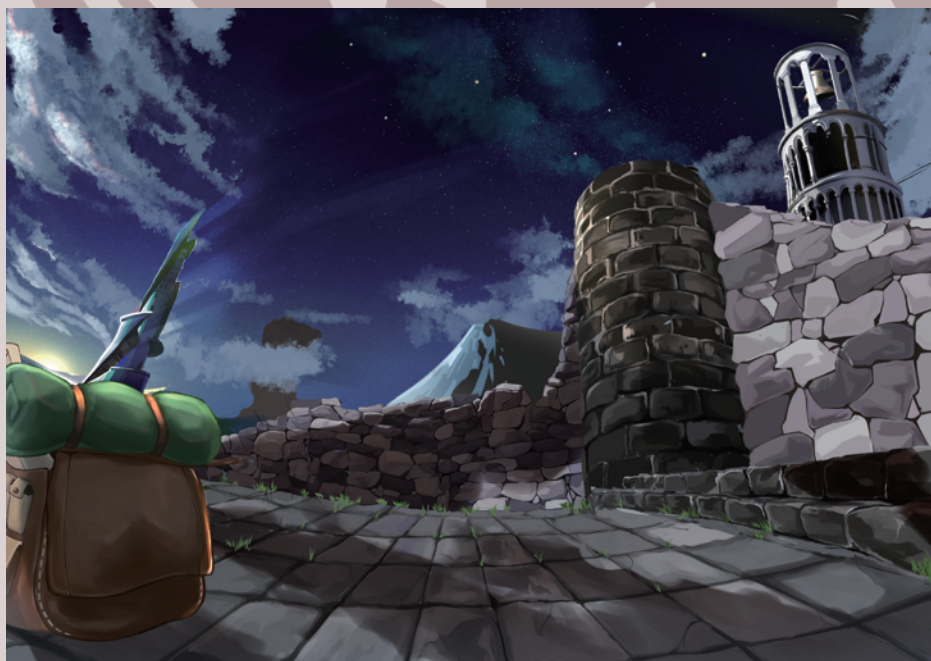




▲イメージラフ



▲パース修正




## ヒトの夜明け

世界観：神々が地上から去り、神の造った建造物だけが残された世界。  
人々は何万年たっても劣化しない遺跡のなかにあるであろう神々の遺物の所得や「星海」と呼ばれる謎の領域を開拓するため旅をする…

広大で神秘的な世界を表現したかったので、魚眼パースを用いて星空に目が行く構図を試みました。また人間・亜人・モンスターが一堂に集まって旅をしていることで多様性のある世界を表現しています。

作成時期 2022. 4

制作時間 70 時間

使用ツール  




## ウサギの冒険者 イルネ

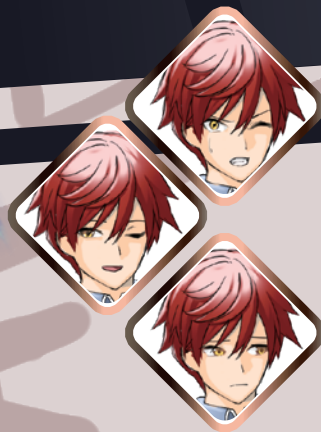
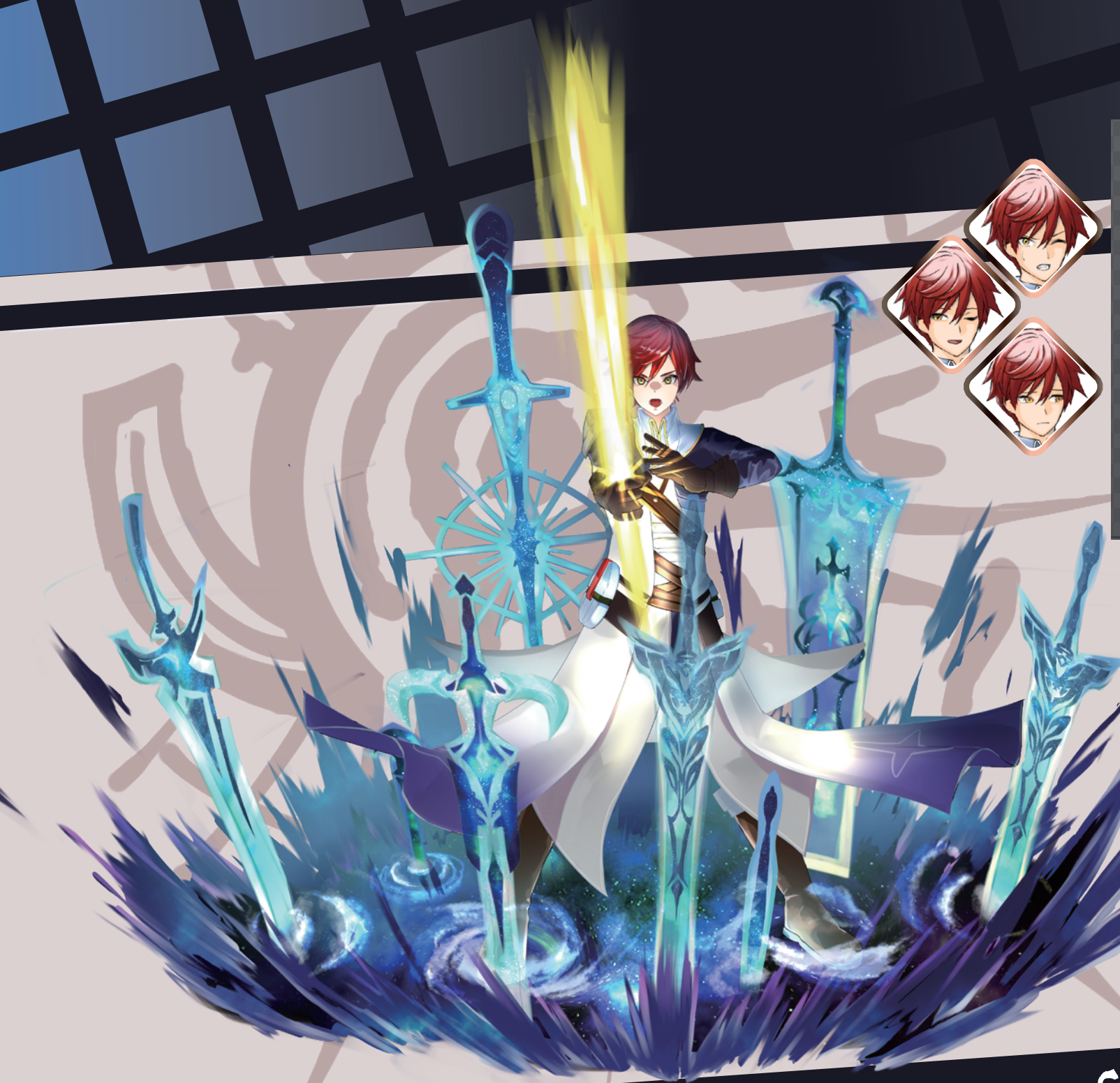
世界を旅する治療師。  
ハンマーと杖に変形可能な大柄な  
武器を軽々と振り回して、傷ついた人  
には癒しを、不屈き物には鉄槌を  
ブチがましている。

作成時期 2022.5

制作時間 25 時間

使用ツール 





▲spine でのボーン入れ

## 暁の冒険者 アルフィード

腕利きの剣士。  
星海からエネルギーを抽出・圧縮して剣を  
精製して戦う。

作成時期 2022.5

制作時間 30 時間

使用ツール  spine



UI

◀ ホーム画面では頻繁に使用するガチャ画面とクエスト画面への繊維がしやすいように、大きく配置しその他はコンパクトにまとめるような配置をしました。

▶ 所持アイテム一覧画面です。見やすさと、ほかの画面へのアクセスのしやすさを重視してデザインしました。





Level

20

プレイヤー 1

next: 12345 exp



99999 +



999 +

120/360 +



ショップ



ゴールド



星海輝晶



チケット



戦闘勲章



灼炎の心

神々の力の残滓。一粒大の欠片であっても周囲の環境にただらぬ影響を及ぼす。その心は炎、消えることのない脈動を標す。

3000



寂水の時計

神々の力の残滓。一粒大の欠片であっても周囲の環境にただらぬ影響を及ぼす。その静寂は時計、永遠の静寂を与える。

3000



狂風の首飾

神々の力の残滓。一粒大の欠片であっても周囲の環境にただらぬ影響を及ぼす。その風は狂喜、自由なる証を刻む。

3000



堅固なる儀

神々の力の残滓。一粒大の欠片であっても周囲の環境にただらぬ影響を及ぼす。その球儀は堅固、何物にも侵されぬ。

3000

クエスト

英雄

バック

強化

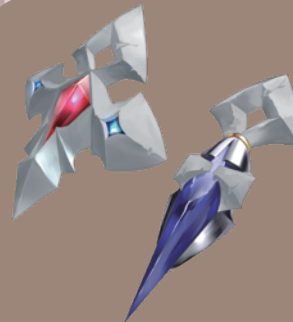
ギルド

召喚



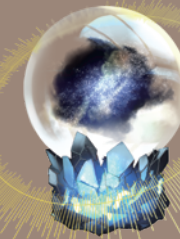
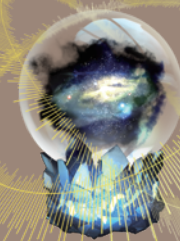
スタミナ回復薬 /  
ハーフスタミナ回復薬

栄養剤をもとにしたデザインをしました。基本的な要素は統一しつつ、クリスタル感を出すことでグレードを上げています。



紅玉の証 /  
蒼淵の証

ペンダントを意識してキャラクターレベル上限解放用素材としてギルド内で功績を上げたものが授けられるという設定のもとデザインをしました。



銀河のスフィア /  
星翳のスフィア /  
神秘のスフィア

キャラクターのアビリティ強化素材としてデザインしました。スフィアには星海のエネルギーが凝縮されており、割ることによって解放、取り込むことができるようになるという設定です。

UI&item



## 魔を呼ぶ凶鳥 アーディナ

妖艶な女性。  
快楽主義者で自分の心の赴くままに  
行動している。  
身内には甘いお姉さん。

妖艶な女性にするため、煽情的なポーズと  
露出度の高めの服装にしました。  
また、怪しい雰囲気を出すため彼女独自の  
能力で沼ともいえる領域を作り出し、  
そこから登場しているというシチュエーションで  
デザインを行っています。

作成時期 2021.7

制作時間 12 時間

使用ツール ?


character design



金の女神 サレスティーナ

作成時期 2021.10

制作時間 18時間

使用ツール 



藍巫女 エリス

作成時期 2021.10

制作時間 18 時間

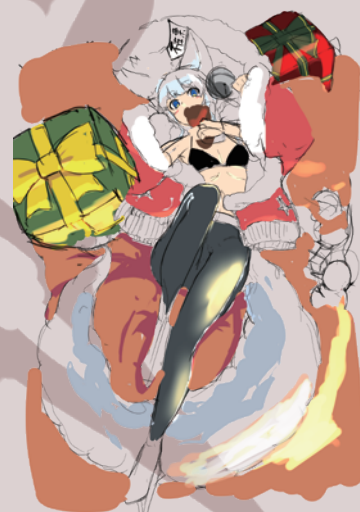
使用ツール ?

character design



クリスマステーマのイラストで、  
たくさんのプレゼントに  
囲まれた少女が差し込む夕日とともに、  
プレゼントを送った「私」を出迎えています。

大人びた雰囲気をもつものの、かわいいもの  
(ぬいぐるみ) が好きという設定で周囲に  
ぬいぐるみを多数配置しました。  
オーバーサイズのトップスに  
スリムなパンツを履かせることで  
少し大人の雰囲気を出しながらも、  
プレゼントを喜んでいる感じられるようにしました。



▲ポーズラフ1



▲ポーズラフ2

クリスマスプレゼント **サテラ**

作成時期 2021.12

制作時間 20 時間

使用ツール  Ps

character design

▽学園の魔術師 賀條 千桜

作成時期 2022.2

制作時間 25 時間

使用ツール ?



▲ 銀の騎士 **オルディナン**

作成時期 2021.10

制作時間 20 時間

使用ツール ?

character design





▲ 豪気商人 アルスムベルク

作成時期 2021.10

制作時間 20時間

使用ツール ?



作成時期 2021.10


制作時間 20時間

使用ツール ?



作成時期 2022.6

制作時間 20 時間

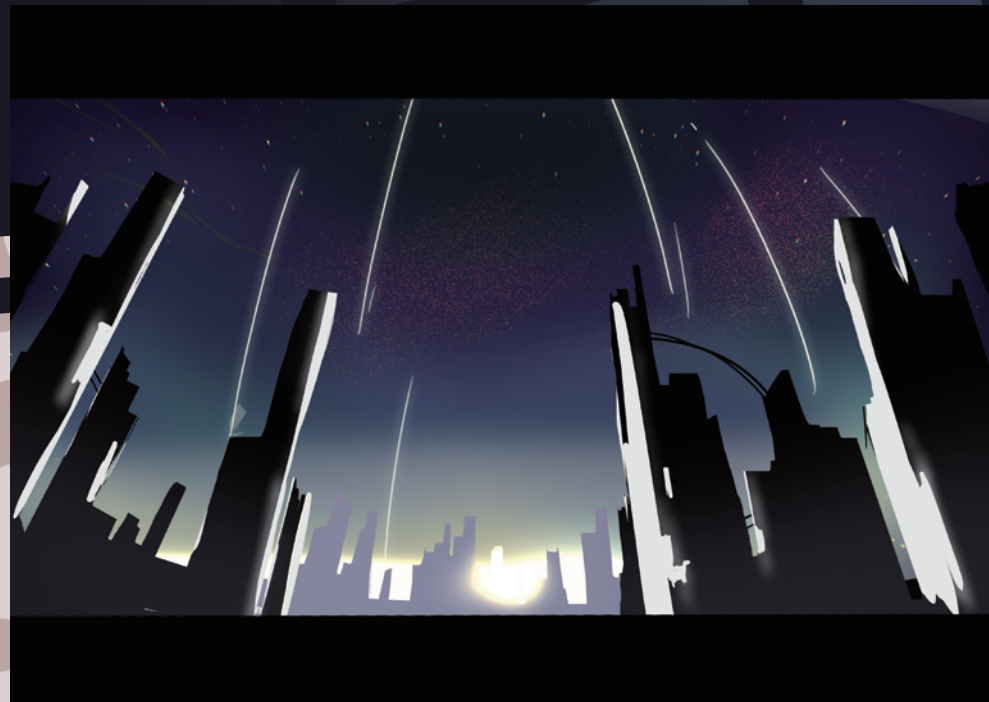
使用ツール  Ps

original





▲イメージラフ



▲背景ラフ



▲キャラクター試し配置

東京ゲームショウの展示テーマをメビウスの輪を題材として  
表と裏がない

↓  
生と死が無い

↓  
生と死が織り交ざった世界

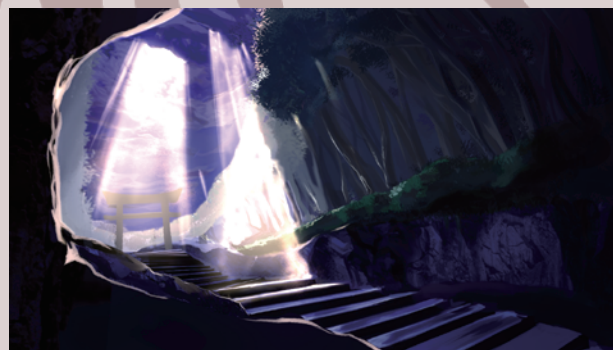
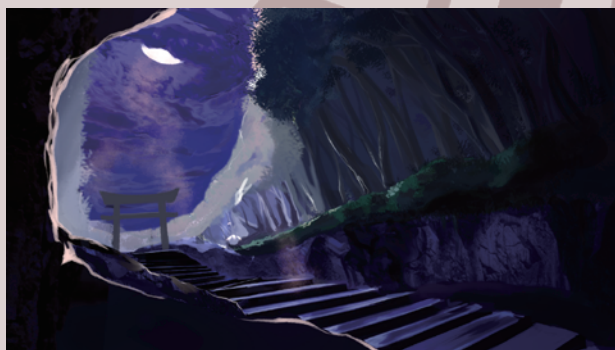
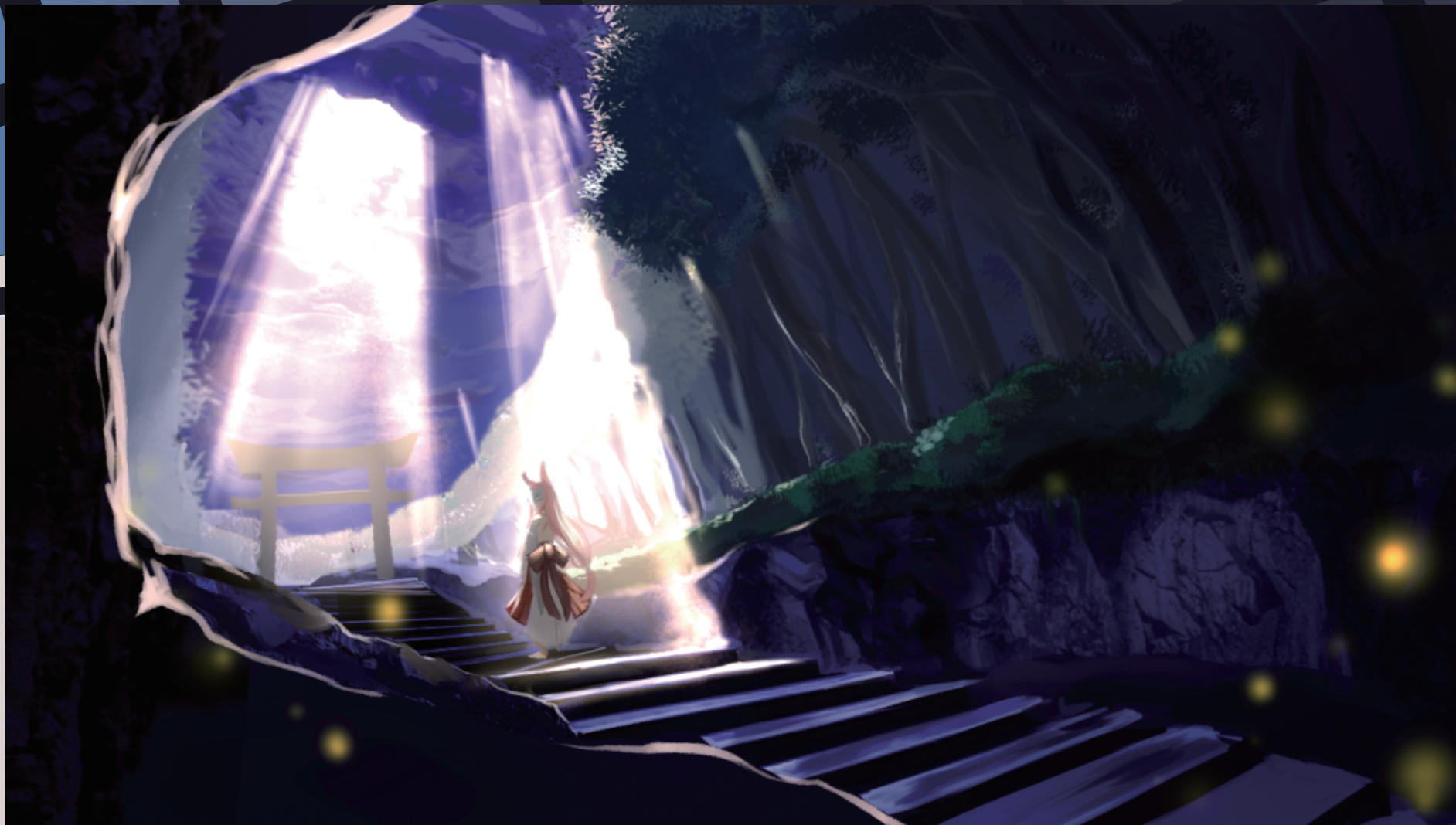
を舞台としています。  
世界観・設定は人一人一人の命を光と定義し、命を終えれば  
その光は世界の果てへと還元されていき、  
浄化をしたのちまた現実へと還っていくという循環のシステムの世界で、  
科学により浄化のプロセスを無効とすることで  
人類は実質的な不死を獲得しています。  
当然浄化妨害のために調整役が必要なため、過去の人類は少女を改造し  
世界の果てへと半ば幽閉に近い形で送り出しています。  
生まれ変わった人たちに残っている記憶とは果ての世界で  
たった一人で途方もない間システムを歪めている少女の姿です。

作成時期 2021.9

制作時間 30 時間

使用ツール  

Original



▲▶前後シーン

ゲームのイベント背景として制作しました。  
シーンの想定としては、鳥居に強い光があたり、  
謎の人物が一瞬姿を現し  
こちらを一瞥して、また静かな森の中に戻るというものです。

作成時期 2022.2

制作時間 15時間

使用ツール ? Ps

Original



▲昼差分





▲夜差分

ゲーム内背景として作成したファンタジー生活感の高い作品です。主人公の部屋として作成しました。内装と家具を配置したデザインを目指しました。

作成時期 2022.5

制作時間 9時間

使用ツール  

Original



作成時期 2022. 2

制作時間 30 時間

使用ツール ?

作成時期 2021. 12

制作時間 25 時間

使用ツール ? Ps



Fanart+

▼ 作成時期

2021.11

制作時間

15 時間 使用ツール



▲ 作成時期

2021.8

制作時間

18 時間

使用ツール



Fanart+



▽ 作成時期

2020.5

制作時間

25時間 使用ツール



Fanart



▲▲ 作成時期

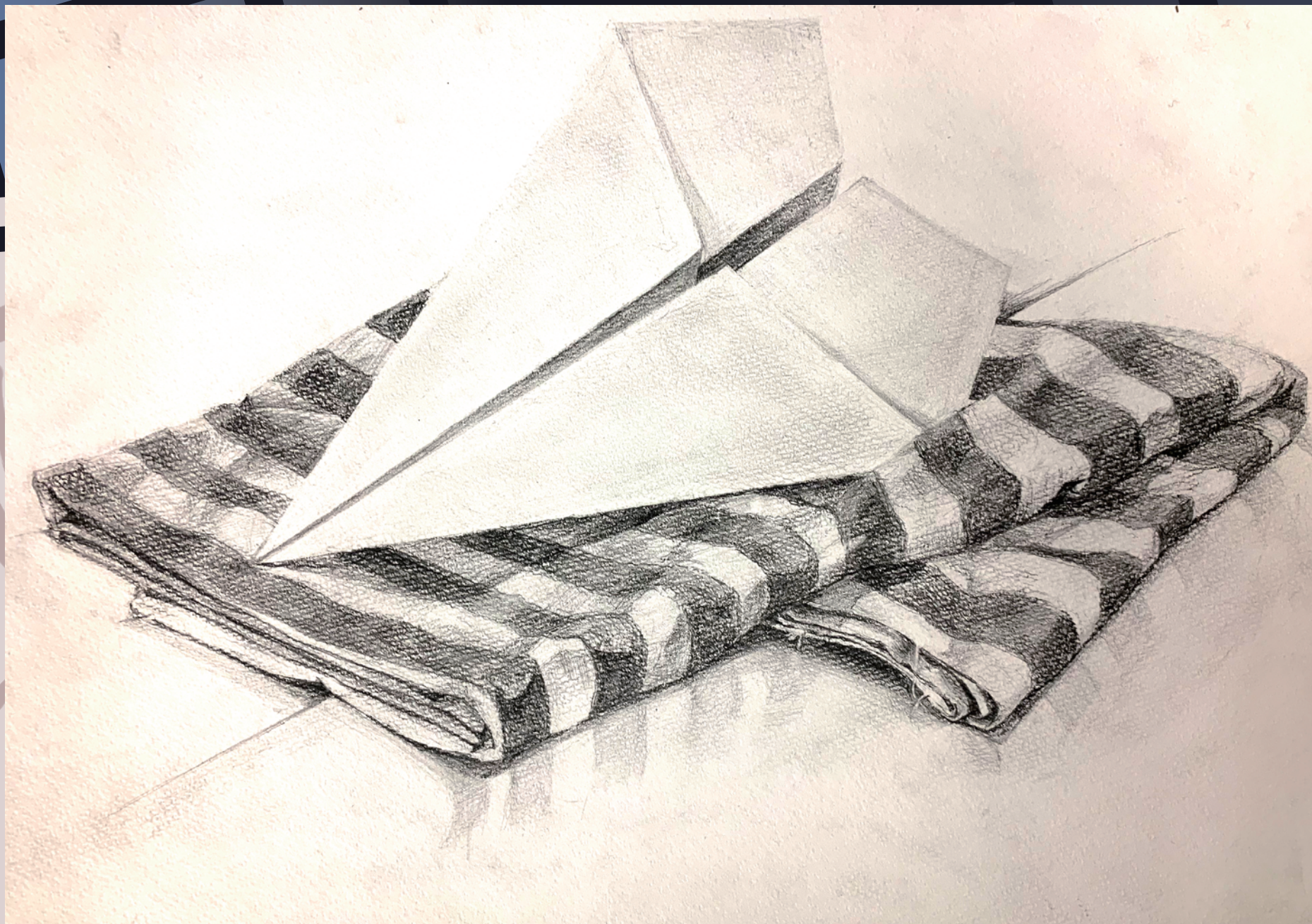
2021.11

制作時間

25時間

使用ツール





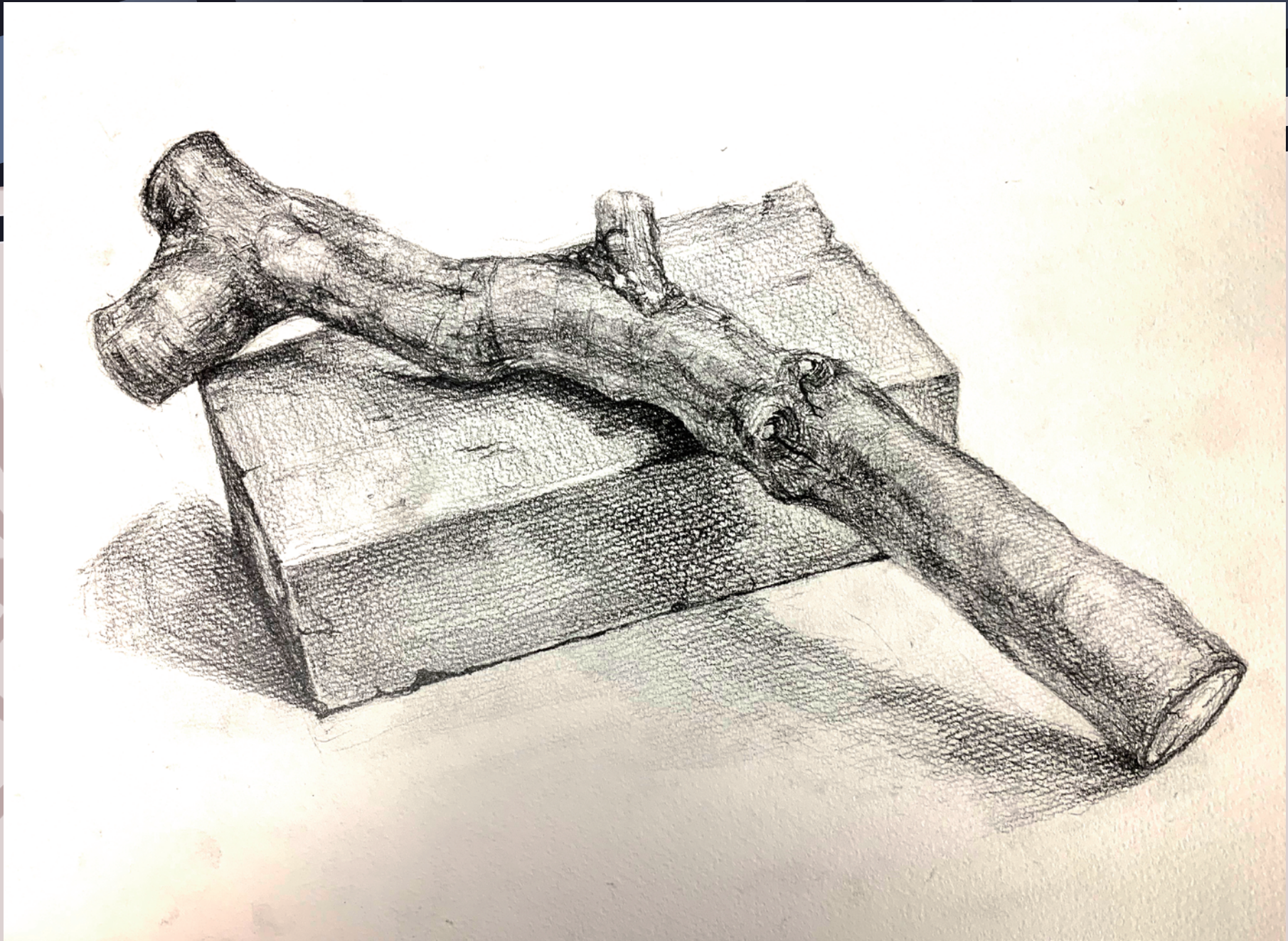
作成時期

2022.1

制作時間

12時間

Dessin



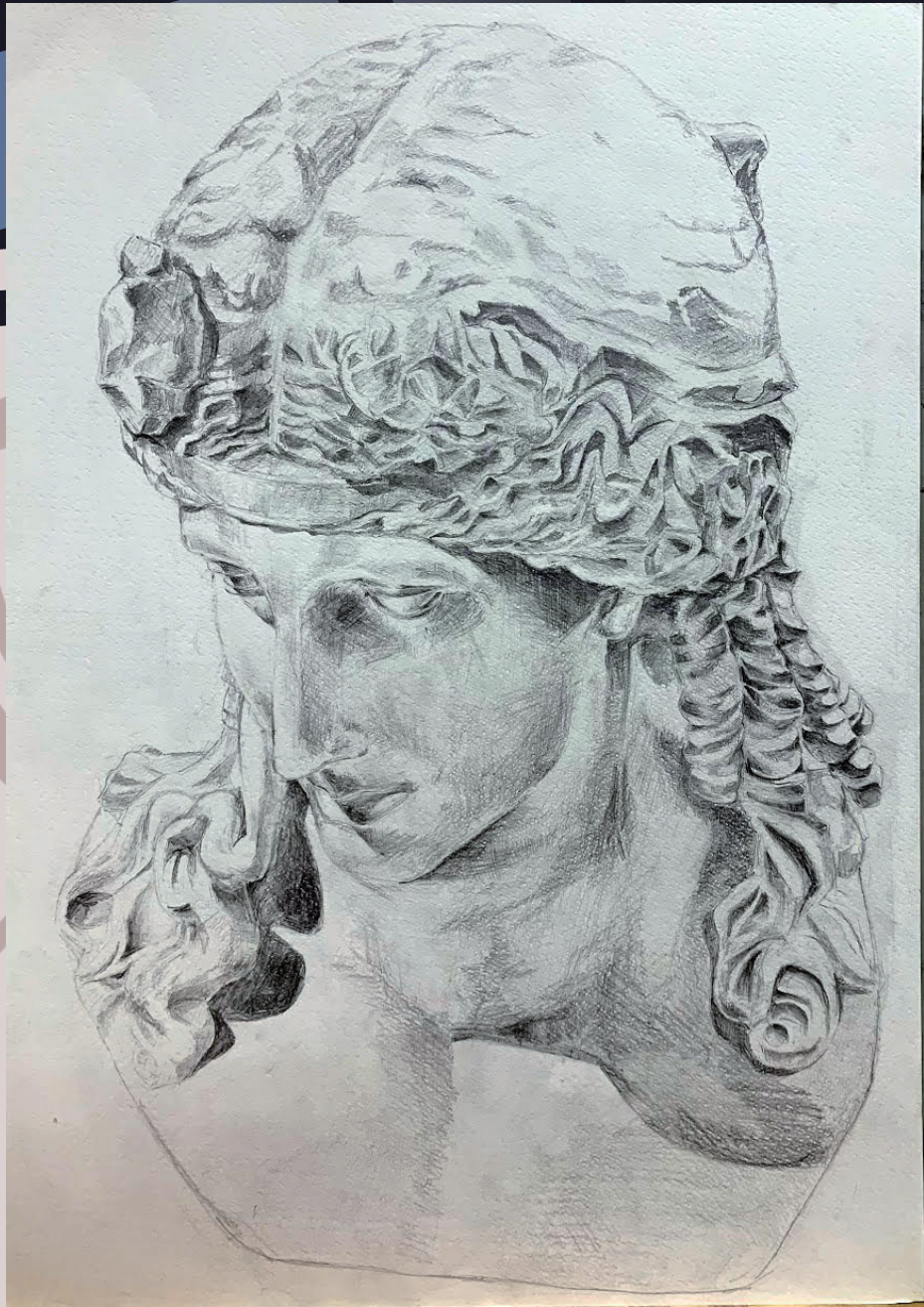
作成時期

2021.12

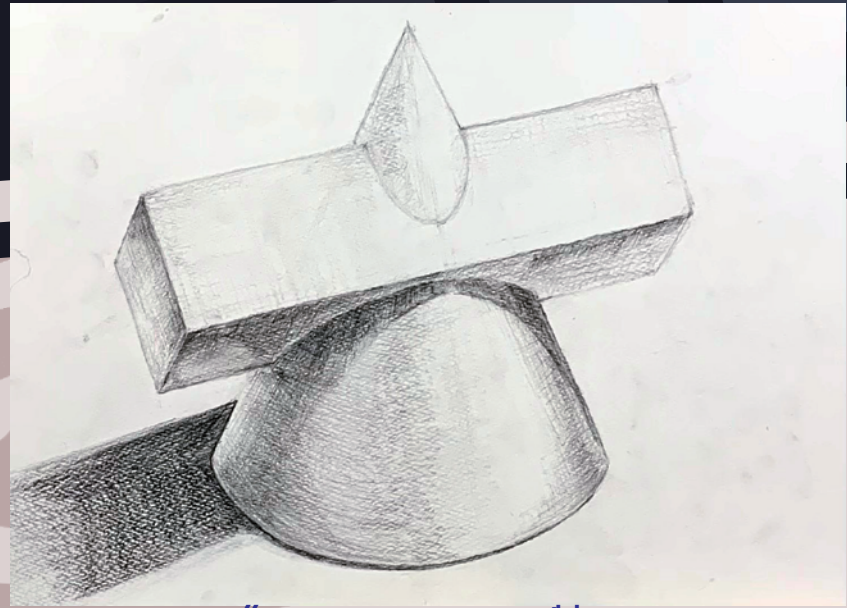
制作時間

12時間

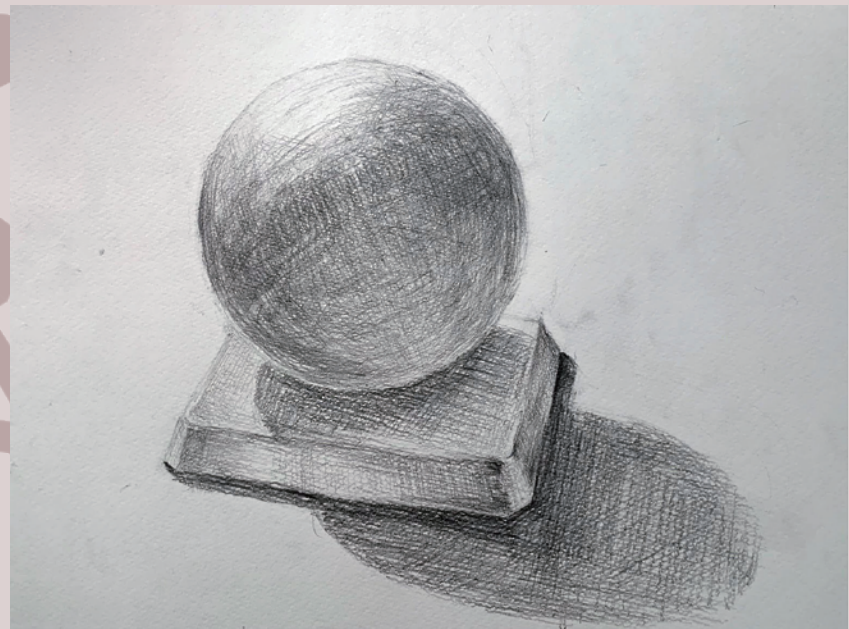
Dessin



▲ 作成時期 2021.7 制作時間 16時間



▲ 作成時期 2021.4 制作時間 12時間

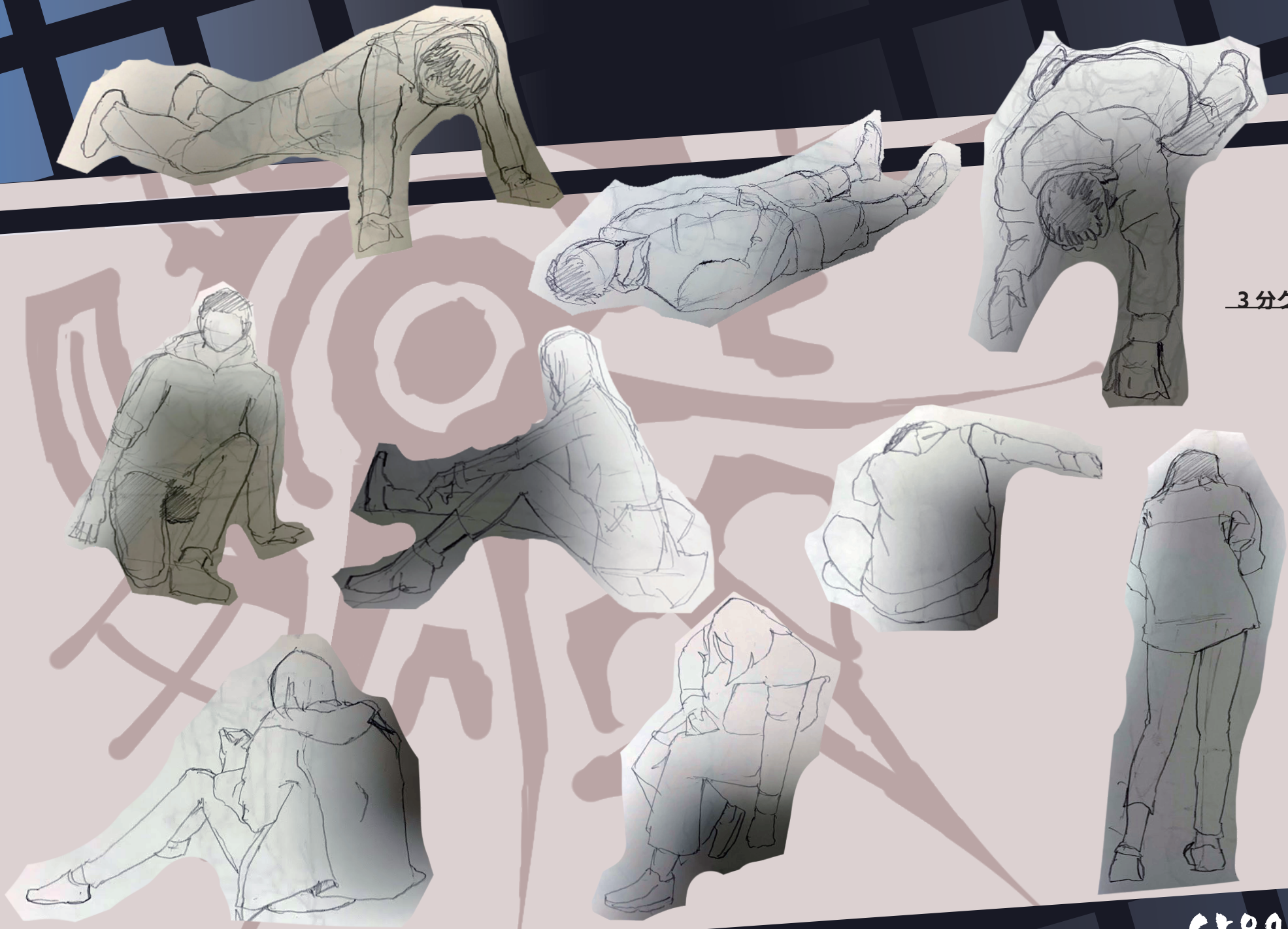


▲ 作成時期 2021.5 制作時間 12時間



4分クロッキー

croquis



3分クロッキー

croquis