



PORTFOLIO

KOJIMA YURI



幸島 ゆり

kojima yuri

生年月日:2003年3月10日

所属: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

資格:色彩検定2級

希望職種:2Dデザイナー

好きなもの:チョコレート 砂肝 牛タン

skill:



Illustrator



Photoshop



Clip Studio



PORTFOLIO

BACKGROUND



CHARACTER

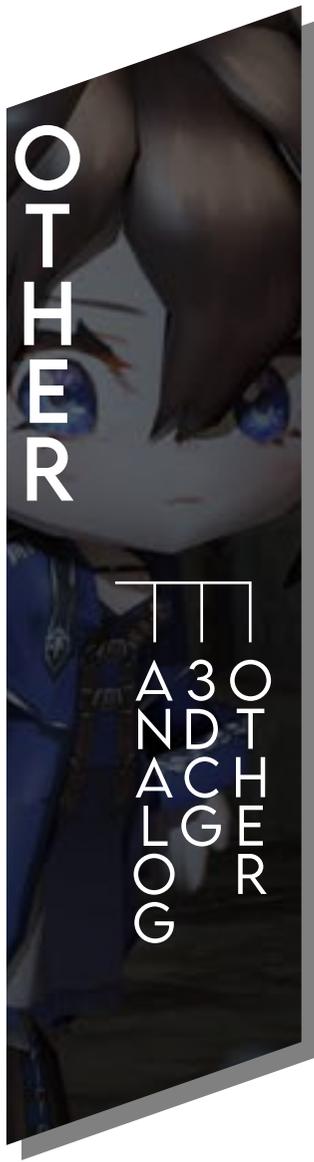


UI-DESIGN



OTHER

A3O
AND
GOLCHER





CLIP
STUDIO

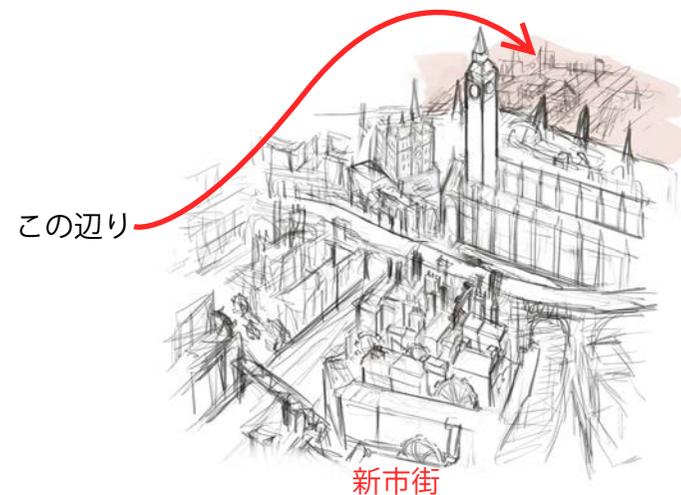
🕒
20H

2022.
1



廢屋イメージ

イギリスのエディンバラをもとにデザインを考えました。新市街と旧市街に分かれており、旧市街は大災害で滅ぼされ廃墟になっています。いつ崩れるかわからないうえ、夜になると化け物が現れるため危険です。



この辺り

新市街

修正前



女神像





CLIP
STUDIO

🕒
27H

2021.
11



ヘルフォード邸



餓鬼

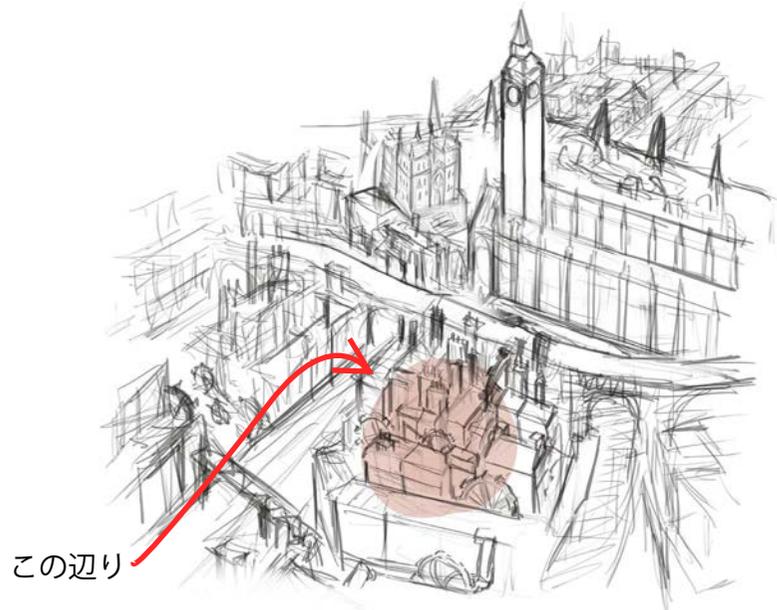
餓鬼 ...

魔力を求めて街を彷徨う妖精。
人気のないところに集まり、実害はない。
この町では鼠の骸に似た姿をしている。

新市街にある主人公の事務所兼自宅周辺。

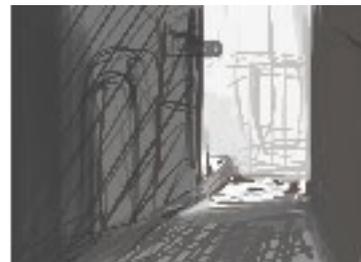
人気がなく閑散としています。

邸宅は元は古いアパートメントで一つの家に改造されたものです。



この辺り

アイデア出し



学内コンペ入賞（銀賞）作品



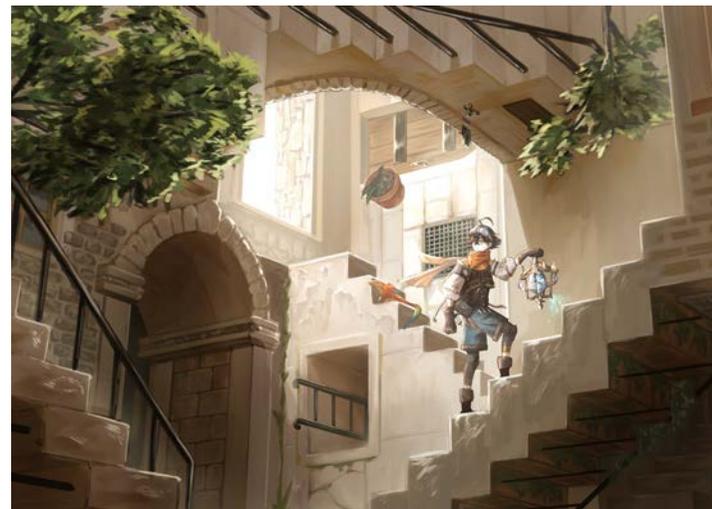
CLIP
STUDIO

35H

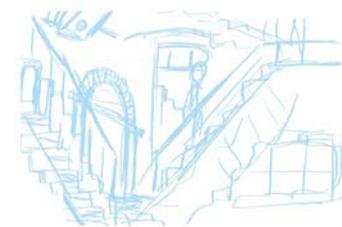
2021.
8



手袋・膝当て・ブーツ・ベスト・リュック・ハーネス
 など暗い茶色のものと股部分は革
 腕の布は麻っぽい洗いテクスチャ
 ズボンはデニム生地



修正前



学内コンペにて銀賞を受賞した作品で、初めて背景を意識したイラストを制作しました。

「メビウスの輪」をテーマにそのゲームを想定したイラストを描くということで、終わりの見えない、ローグライクのダンジョン探索ゲームをイメージしました。

パッケージイラストというよりかは、ホームページや攻略本に掲載されるイラストを想定して制作しました。エッシャーの騙し絵をモチーフに制作し、トカゲは相棒キャラクターで尻尾を切ってもまた生えてくるという特徴でテーマに沿っていると思い採用しました。

BACKGROUND

ラストステージ



CLIP
STUDIO

24H

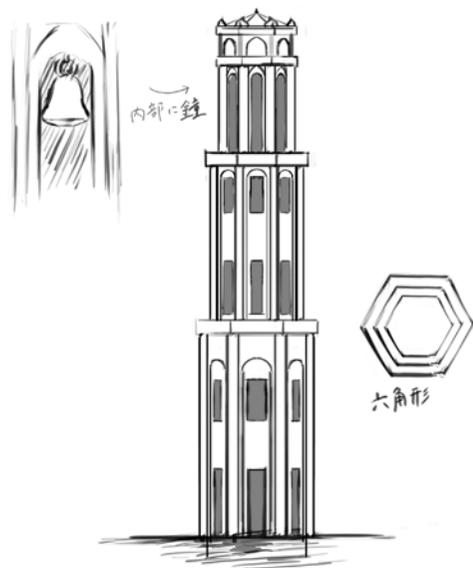
2021.
12

海から突如現れたラストステージです。

悪魔の祖が眠る城とされており、長い間深海に封印されている設定です。

周りの建造物は元は人間の住居で、城と一緒に封印されていました。城へ入るためのキーアイテムが隠されています。

後ろの触手はボスです。



鐘の塔 ...

鐘の付いた建造物。鳴らすとキーアイテムの場所がわかる。

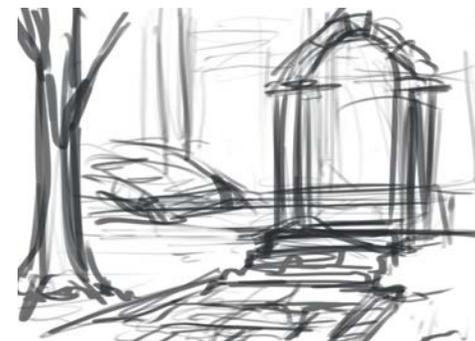


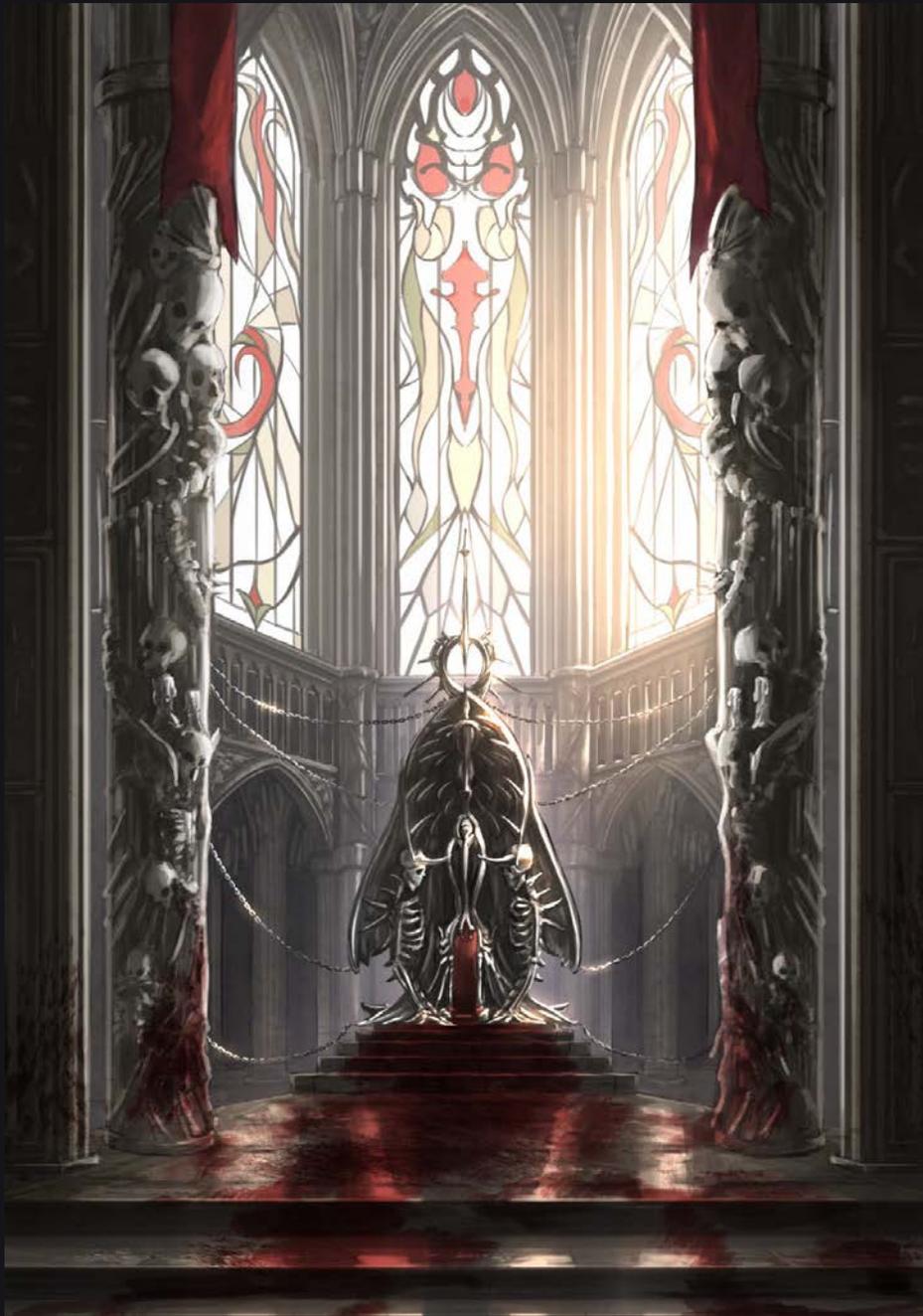
導きの女神像 ...

城と共に海の底深くに封印されていた像。

ワープができる特殊な魔導装置であり、断崖絶壁の城に潜入するために人間側が用意したものである。

別案





ラストステージの玉座の間です。

ラスボスがいる部屋をイメージしたので、一目見て怖い感じを出しました。

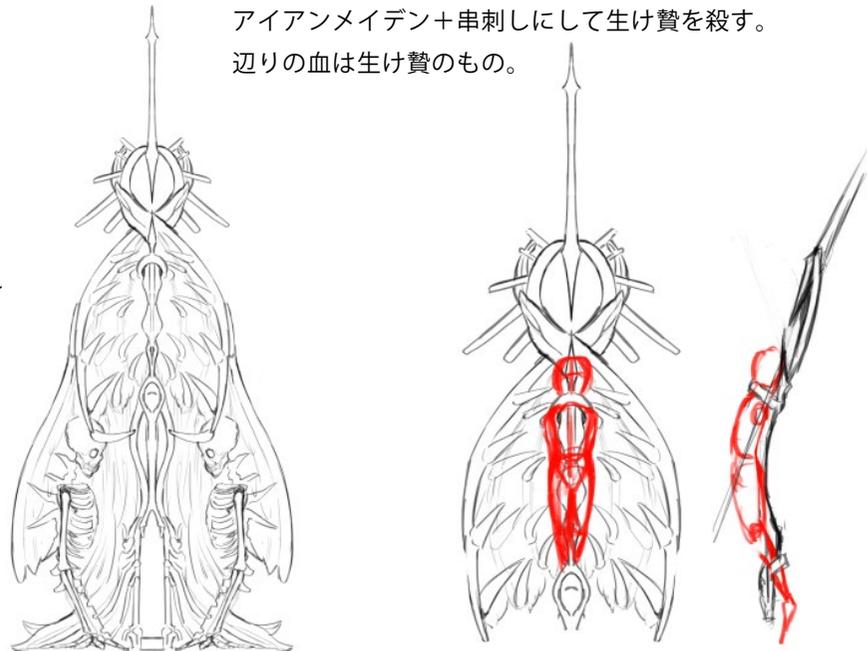
玉座は儀式の道具としても使えるようデザインしました。



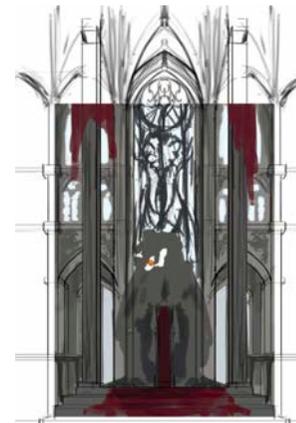
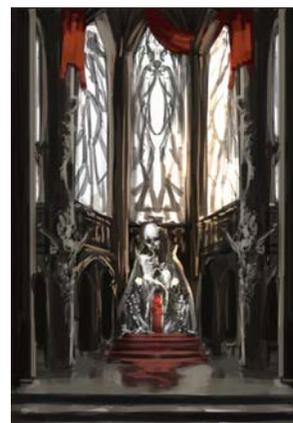
このイラストをもとに加工
レイヤーを使い、昼と夜を
表現しました。

ラスボスが座る玉座。
神聖さを感じさせるため、
天使っぽいデザイン。
生け贄の生き血が浴びられ
ようになっている。

アイアンメイデン+串刺しにして生け贄を殺す。
辺りの血は生け贄のもの。



別案・ラフ





CLIP
STUDIO

18H

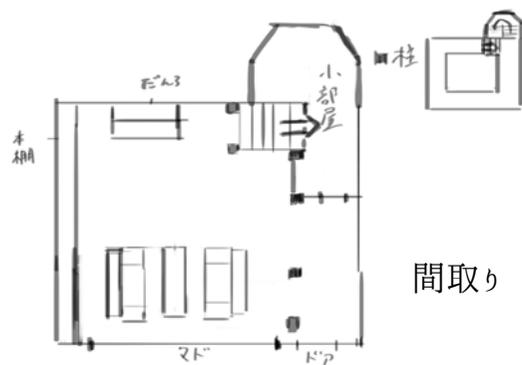
2022.
5



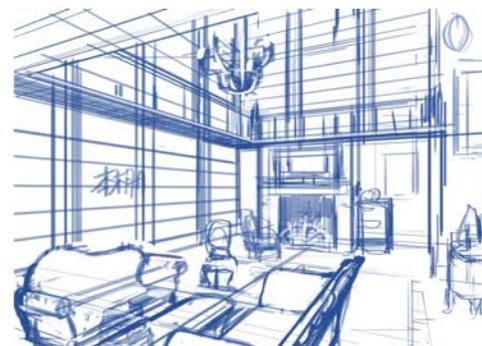
昼



夕暮れ



間取り



ラフ

主人公の事務所・邸宅のリビング兼応接間です。

吹き抜けに改造され、ロフト部分は本棚で埋め尽くされています。普段は寛いだり資料室として使っているため散らかりがちですが、来客の際には軽く片付けます。

主人公の父の趣味で調度品が多いですが、あくまで本人は無頓着のため私物は少なく描写しました。

和風な街道

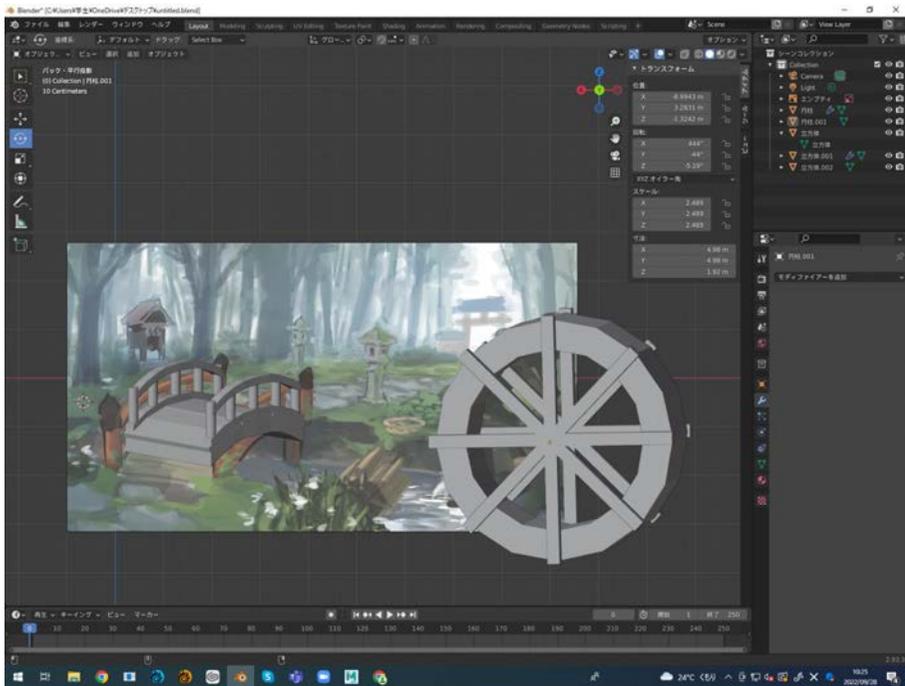


和風の森の道です。領主のお屋敷へ続く街道として制作しました。
木漏れ日を主張したかったため、空は白く輝いているように描写しました。
木影と日向のコントラストにこだわって、より美しく見えるようにしました。

CLIP
STUDIO

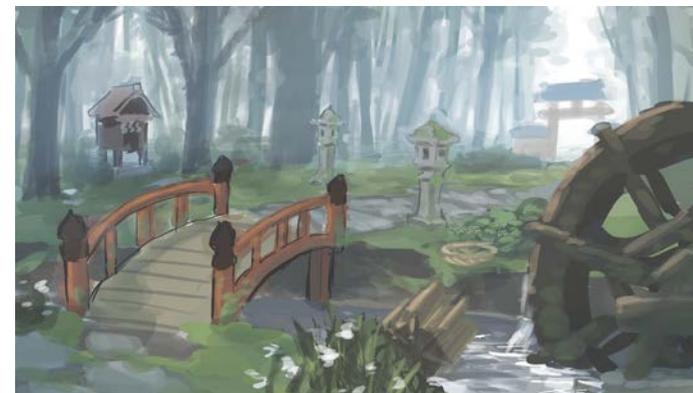
25H

2022.
10



橋の作画が難しかったため、Blenderで調整しました。

カラーラフ



他の街道案



100年後の荒廃した街



CLIP
STUDIO



35H

2022.

6

ファンタジーな街



CLIP
STUDIO



28H

2022.

8

The・ハイファンタジーを意識して制作しました。建物はハーフティンバー様式をイメージしており、屋根の色もまとまりを持たせて統一感のある街として描写しました。

当初は雰囲気を出すために全体をセピア色がかった色味にしましたが、青空の鮮やかさは残したかったので建物や地面だけ加工しました。

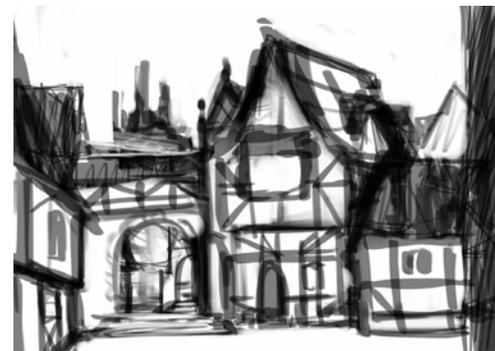
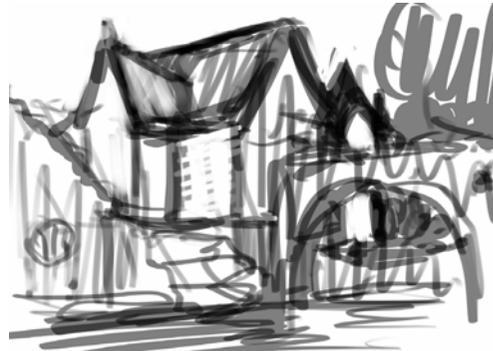
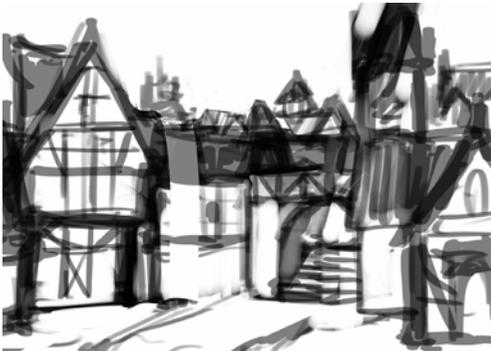
また、ソーシャルゲームのホーム画面や街として意識して画面構成をしました。

普段と異なる描き方をしながらだったため、全体の調整に苦労しました。

カラーラフ



案出し



ファンタジーな草原



CLIP
STUDIO

🕒
27H

2022.
4

シンプルなゲームの背景らしいイラストを描いていなかったの、初心に戻って制作しました。
また一目見てファンタジーなイラストだとわかるように、大きなクリスタルをシンボルとして描きました。
水面の描写に苦労しました。

別案



修正前

初期ラフ



お菓子の国



お菓子でできた国をイメージして制作しました。とにかく可愛く、ファンシー、美味しそうを意識して色味を考えました。そのため空も青空ではなくピンクを帯びさせ異世界感を演出しました。

手前のお菓子はより美味しそうに見せるため艶を意識し、影色は彩度を落とすすぎない事に拘りました。

ソーシャルゲームの背景として制作しました。ちなみに遠景の火山はチョコレートの地とオレンジピールの溶岩です。

CLIP
STUDIO

24H

2022.
8

2D アクションゲームの背景（依頼）

CLIP
STUDIO

20H

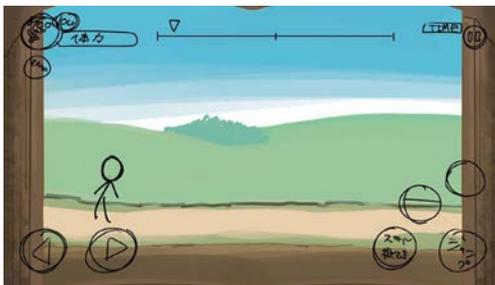
2022.
8

友人から依頼された背景イラストです。アクションゲームのUI画面を制作したいということで、比較的ゲーム画面そのものに近いイラストになりました。

遠景の目的地として毒の森の描画を依頼されたので自分なりに解釈したり詳細を聞くなどしながら様々な案を提出しました。

またゲーム画面なので足場と背景をわかりやすくするため、コントラスト差をつけました。

毒の森の別案



依頼時のラフ



アンナ・ヘルフォード



デーモンハンターの女性という設定で制作しました。
革のベストや装飾品、コートデザインの逞しさや男性的な要素を入れつつ、スリットドレスで露出度を上げて優雅な女性らしさを出せるようにしました。



近接攻撃は脚を使った格闘技。
メインウェポンは銀銃での魔法攻撃。



手から銃口に
力を伝えた。
銃口前へ実体化

先端で首をかき切ったり、杭のように穿つことができる。

CLIP
STUDIO

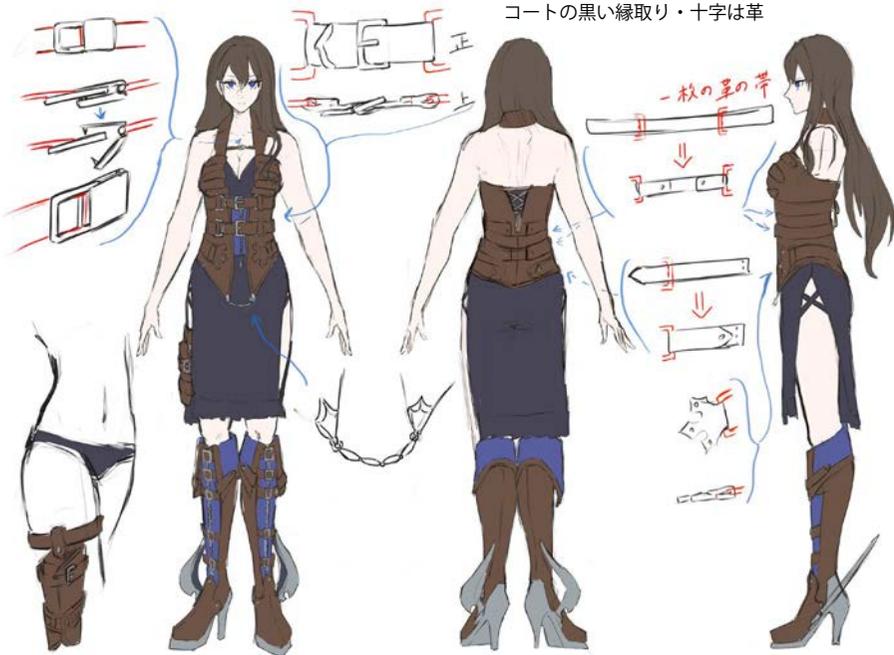
20H

2021.
6

CHARACTER



コート（青部分）・裏地・帽子の生地はペロア
 コートの黒い縁取り・十字は革



変形が可能な銀。
 普段は扱いやすいようにシンプル
 な形状をしている。



悪魔に有効な清めた銀を使った銃。
 棘は近接攻撃に使える。
 杭の先端にはかえしがあり、効果的に
 トドメをさせる。



他武器に変形した銃



CLIP
STUDIO

🕒
30H

2022.
1

アクションゲームを仮定したキービジュアルです。

20世紀初頭のイギリス風の、ダークファンタジーな世界観がわかることを意識して、色合いや構図を決めました。

コンシューマーゲームの2D・3Dのゲーム画面例も作ってみました。



2Dver.

3Dver.



ヴォス



前ページの「アンナ」と同じ世界観で制作した謎の男性「ヴォス」です。
このキャラクターは普段は姿を隠していますが悪魔という設定なので、
人ならざる者である雰囲気を出すためにコートをありえない形に変形さ
せてみました。



赤い物質は血の力。
血の力で武器を作ったり、翼に変形
させたりしている。
素の状態では炎のような形状をして
いる。



メインウェポンは鎌

CLIP
STUDIO

🕒
20H

2021.
8

CHARACTER



コートの黒い部分は革
赤い裏地はペロア



血液の力を応用した変身能力も有

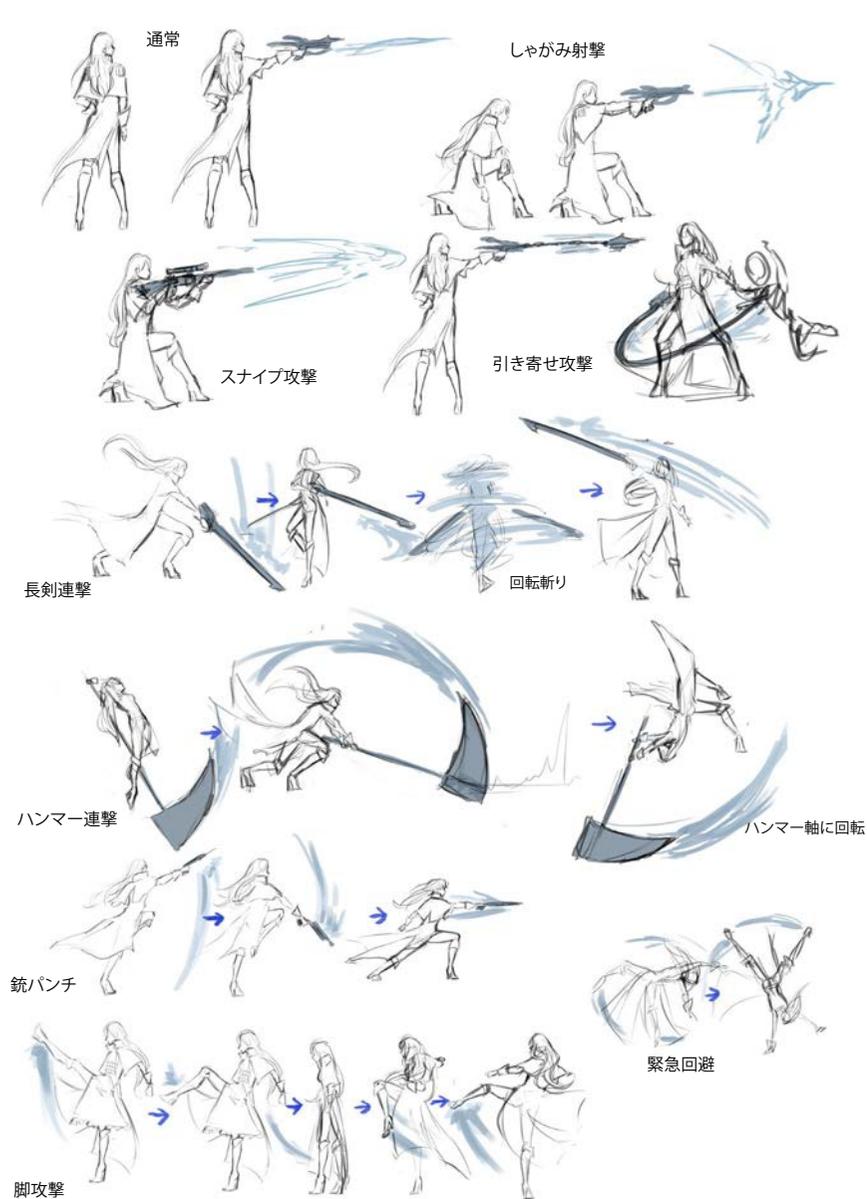
ドラゴンになる時は本気モード。
滅多にない。



コウモリ+山羊のツノ+鳥脚 (カラス)



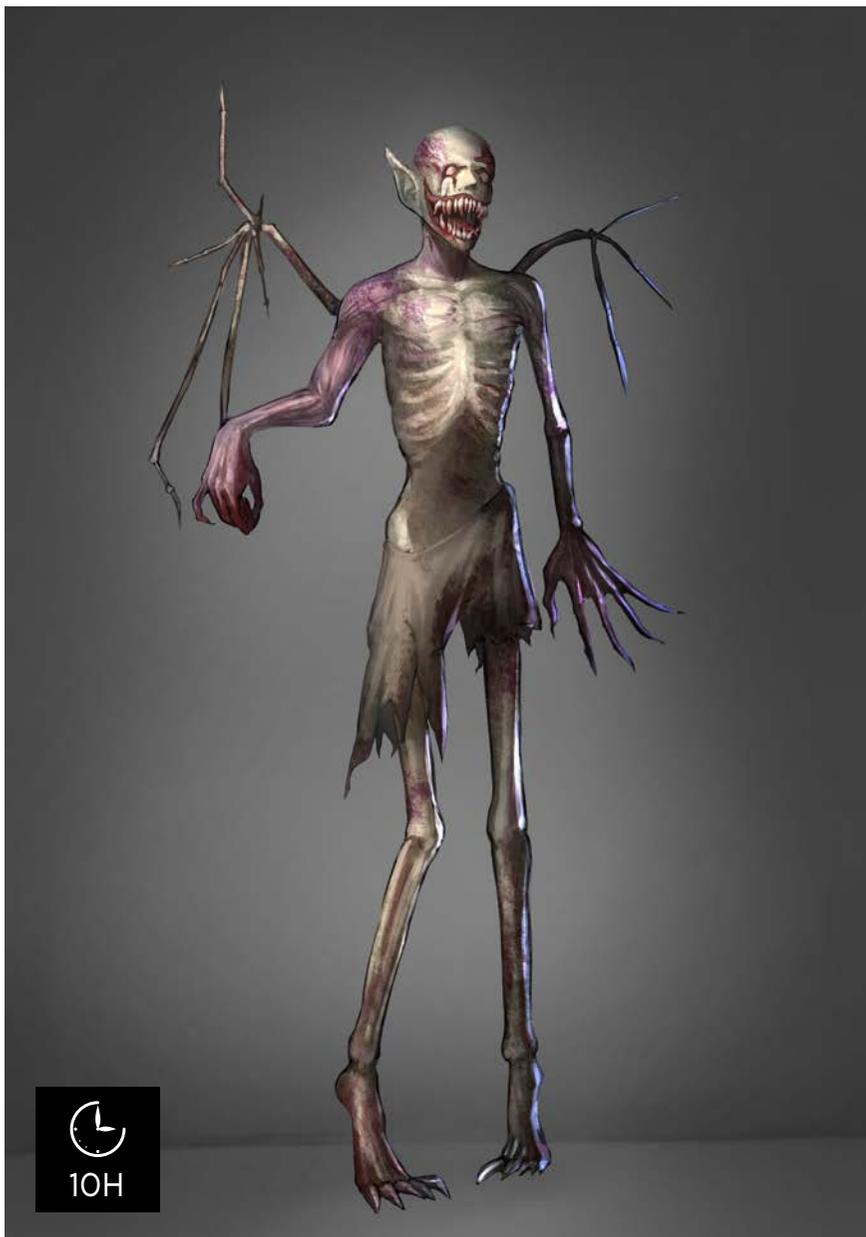
戦闘モーション



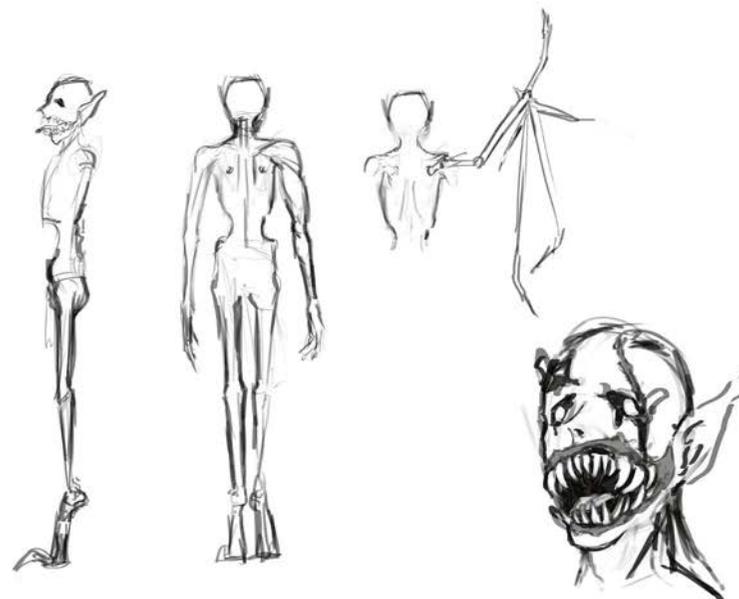
登場モンスター

CLIP
STUDIO

2022.
2



10H



ズボンは安っぽい、荒い布



ルール

吸血鬼の餌食になった元人間。
吸血鬼の成り損ないのため翼や牙が不完全。



10H



全体が石のテクスチャ
第三の目は発光した、ぶよぶよした血の塊のようなもの

ガーゴイル

石像の悪魔。
第三の目と目を合わせると石化する。

その他要素

CLIP
STUDIO

2022.
4

モブの住人



6H

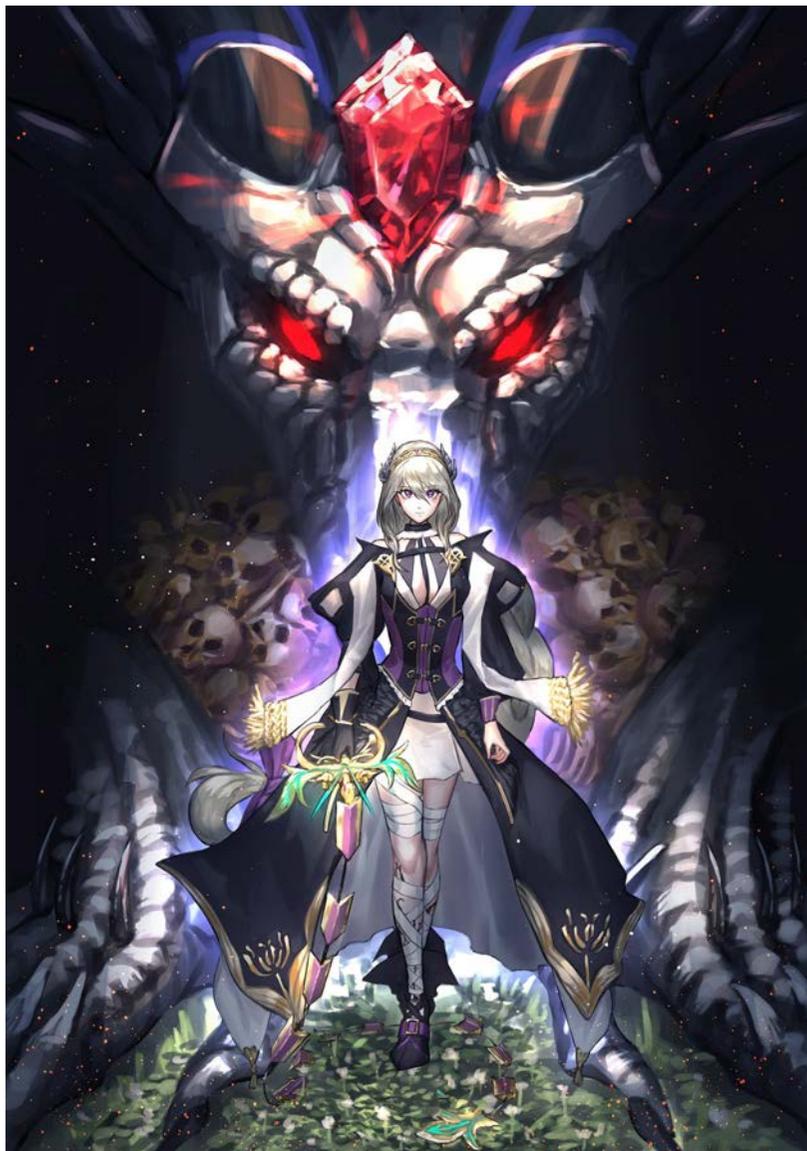
×4



アイテム



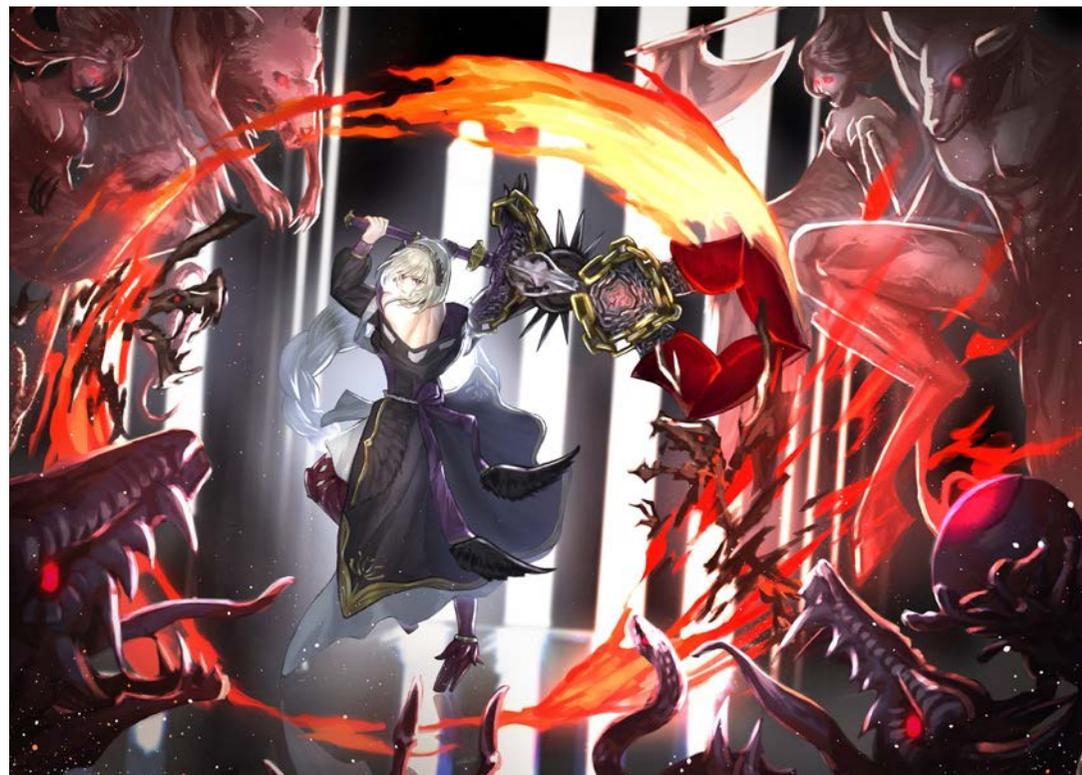
6H



学内イベントの一枚絵

CLIP
STUDIO

27H

2021.
9CLIP
STUDIO

23H

2021.
9

「デザイナーズマーケット」にて担当グループのメインビジュアル・ポスターに使用したものです。左のイラストの背後のドラゴンと、右のイラストの武器とブーツはチームメイトがデザインしたものです。

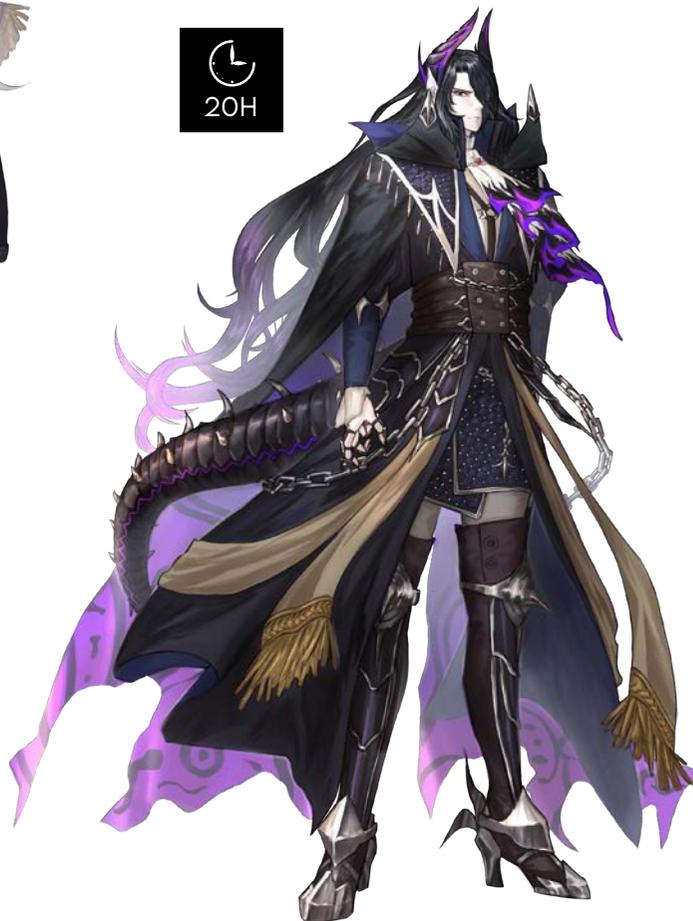
CLIP
STUDIO

2021.
9



20H

学内イベント用に作成したキャラクター



20H

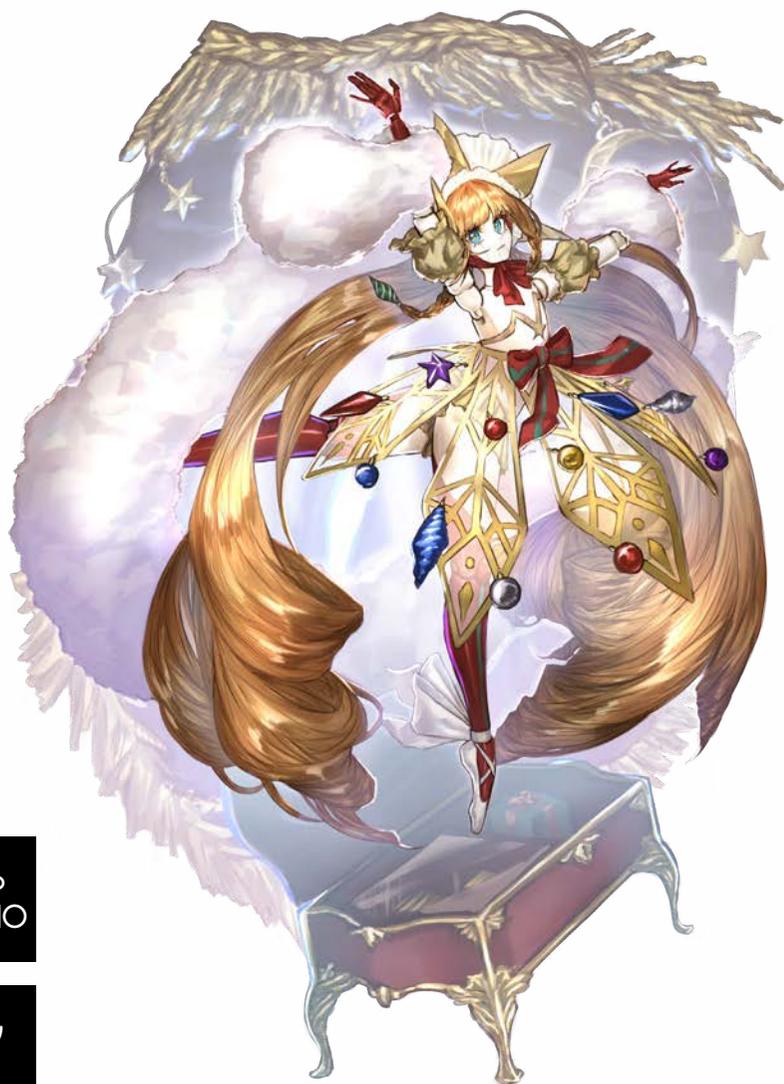


20H



7h

クリスマスコンペ応募イラスト

CLIP
STUDIO

17H

2021.
11

「クリスマス」と「萌え」がテーマで、クリスマスの奇跡によって命を宿したオルゴール人形という設定で制作しました。色とオーナメントでクリスマス感をだし、シルエットはバレエ人形とフランス人形を織り交ぜたデザインにしました。

お正月コンペ応募イラスト

CLIP
STUDIO

15H

2021.
12

コンペに応募した「お正月」と「寅」がテーマのイラストです。
寅→白虎→中華→カンフー→格闘技と繋げ、お正月遊びマスターの二人という設定でデザインしました。

CLIP
STUDIO

2021.
12

🕒
20H

ノベルゲームで使用した立ち絵



ゲームのURL

<https://plicity.net/GamePlay/135196>



ノベルゲームで使用したスチルイラスト



タイトルロゴ



タイトル画面

課題で制作したノベルゲームです。
 新しいことに挑戦したい!と思ったため、
 キャラクターデザイン・スチルイラスト・タイトルロゴまで
 自分一人で考えました。
 このようにかわいい絵も描けるようになっていきたいです。

■ ホーム画面

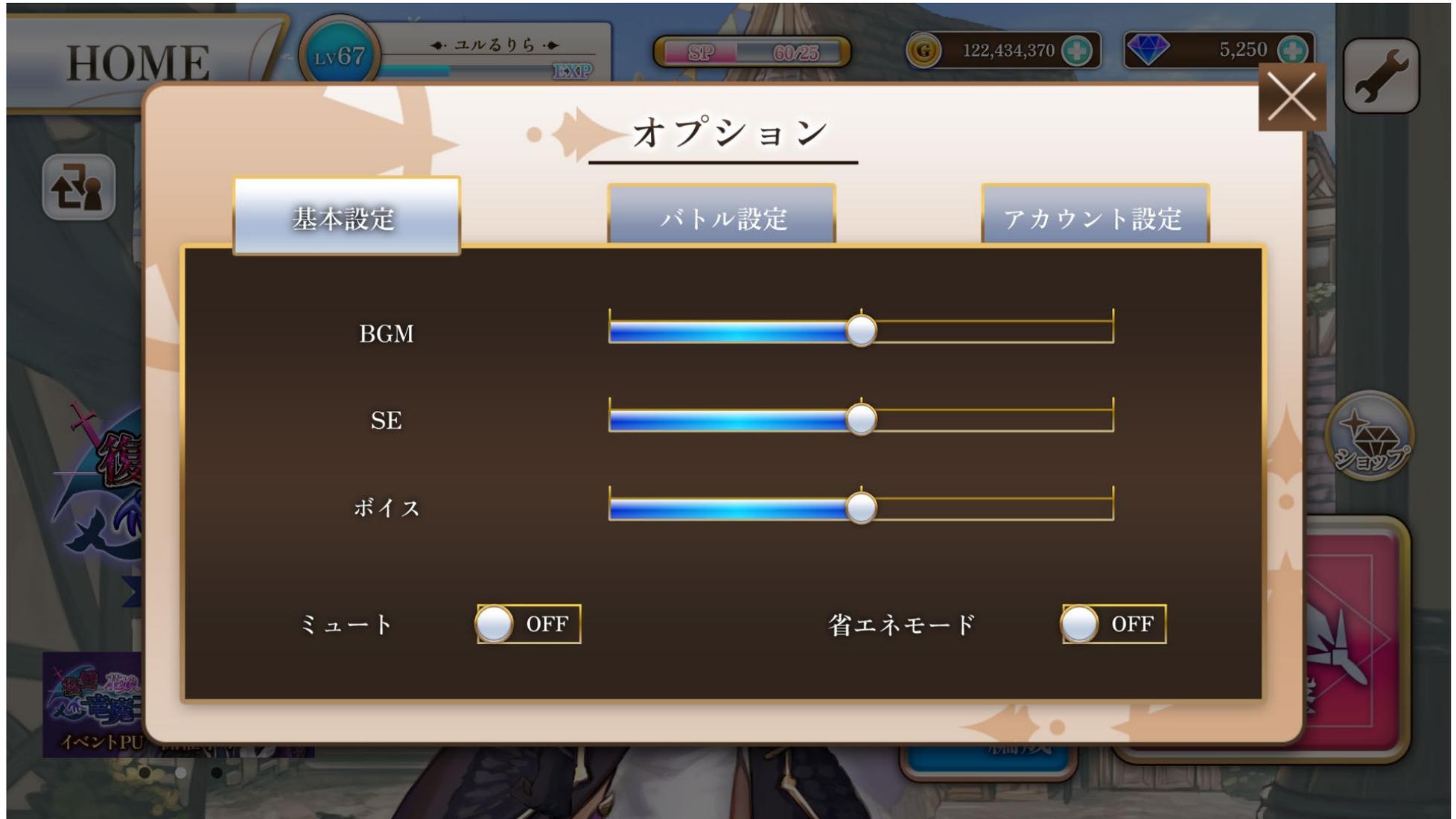


背景イラストを使用してスマートフォン向けのソーシャルゲームを想定した画面構成を制作しました。

要素としては前回ポートフォリオと同じ物ですが、スタミナや現在地名を追加したり、全体のボタンやメニューの大きさをより見やすく・触りやすく調整しました。

XDを使って実際に画面遷移やボタンの変化がつけられるよう調整しました。

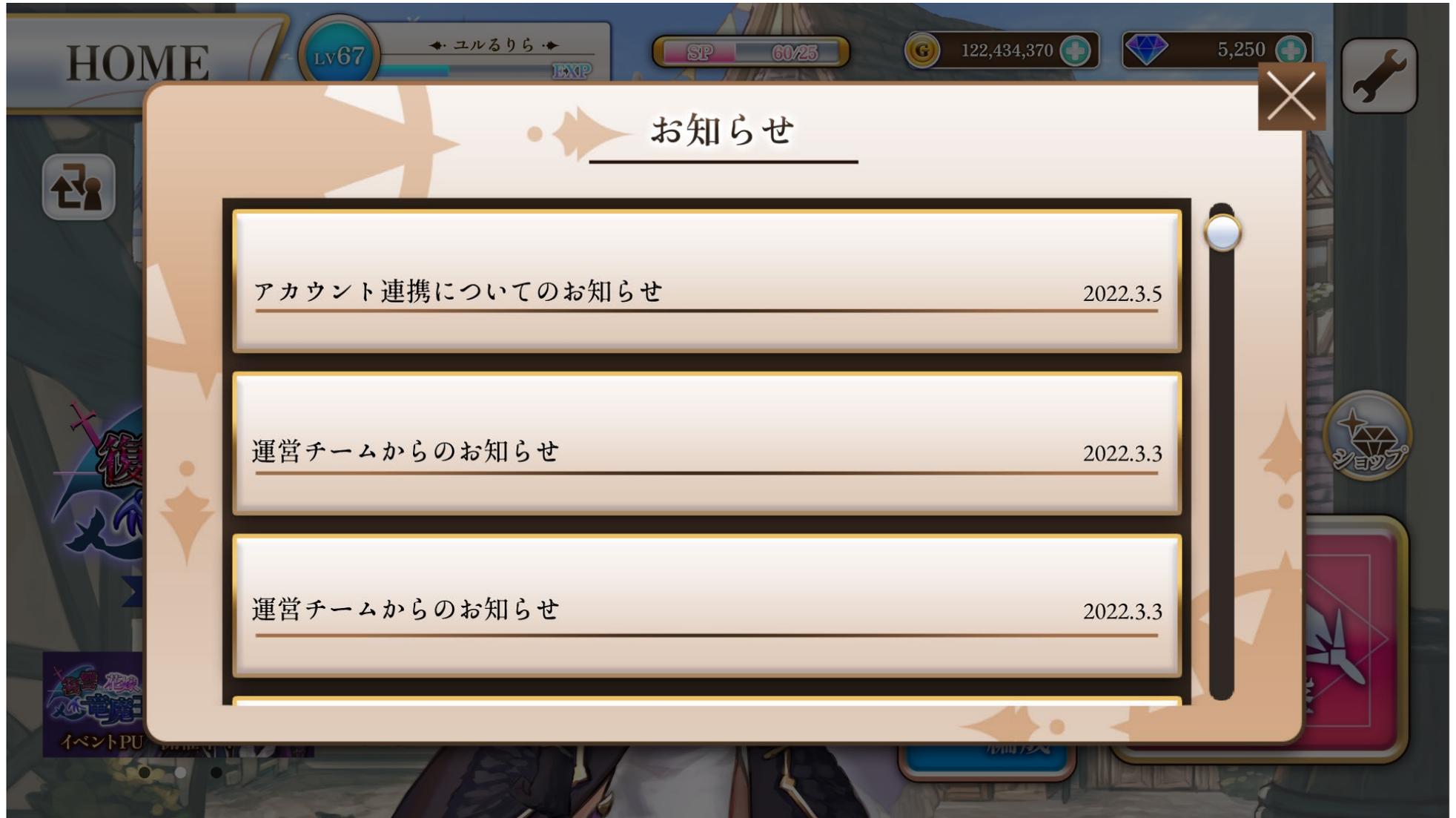
■ オプションウィンドウ



オプション画面です。ホーム画面・フィールド画面にてスパナマークを押すとウィンドウが出てきます。×マークを押すとホーム画面に戻れます。

ミュート・省エネモードのスイッチも触ると変化します。

■ お知らせウィンドウ



お知らせ画面(メールボックス)です。ホーム画面でお知らせを押すとウィンドウが出てきます。×マークを押すとホーム画面に戻れます。各メールのウィンドウはXDのリポートグリッドを使用して、ウィンドウが途中で切れる表現をしました。

また、このUIデザインで多く使われているウィンドウのデザインは、ファンタジーを意識して古紙感のある茶色系にしました。

■ フィールド画面



ステージ選択画面です。ホーム画面にて出撃を押すと、ローディング画面を挟んでこの画面に飛びます。

この画面でもオプション画面を呼び出すことができます。

左下の矢印ボタンを押すと、ローディング画面を挟んでホーム画面に戻ります。

出撃準備ボタンはホーム画面の出撃と同じ色にして一貫性を持たせました。ワールドマップのボタンが灰色なのはまだ使えないことを主張するためです。

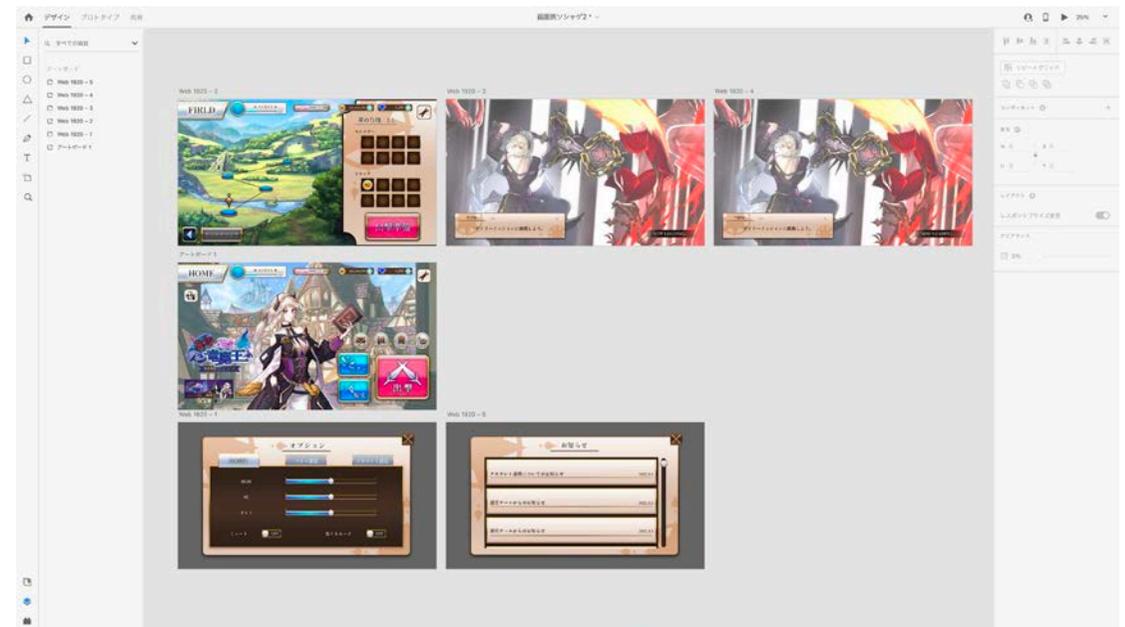


■ ローディング画面

ホーム画面→フィールド画面に移り変わる際のローディング画面を製作しました。TIPSのメッセージウィンドウを追加することでよりそれっぽさを演出しました。

XDでの画面遷移の間に挟むことでよりゲームらしさを主張しました。

■ XD での画面遷移のアートボード



AI

PS

38H
2022.
11



■ アセット素材

作成した素材のアセットです。
重要度の高いボタンやバーは彩度の高い色で誘目性を高めました。それに対して、メッセージウィンドウや重要度が低めなボタンは白、茶色系統でシンプルにまとめました。
また、グラデーションやピローエンボスを多用しリッチな雰囲気になりました。

AI

PS

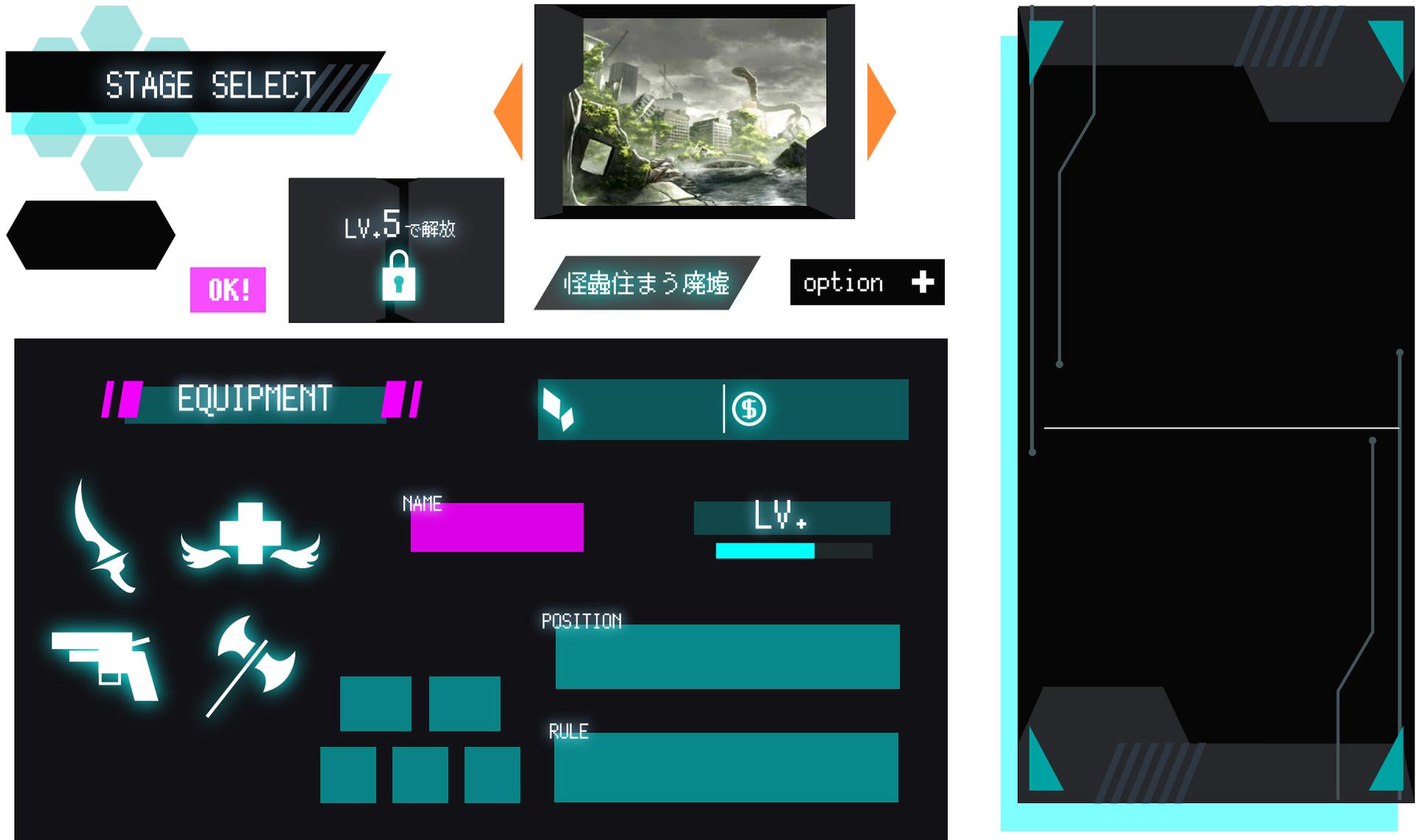


20H

2022.
10

フラットデザインを中心としたコンシューマーゲームのUIです。
バトル系のオンライン対戦ゲームを想定しました。





サイバーパンクをテーマに黒、シアン、マゼンタの3色を使ってデザインしました。
フラットデザイン中心でスッキリわかりやすいものにしました。

AI

PS



10H

2022.
1

ポートフォリオ前半のオリジナルゲームを
想定してデザインしました。



必殺技メーター



ジャンプボタン



魔法攻撃の属性アイコン



ヘルプボタン



HP・MPバー



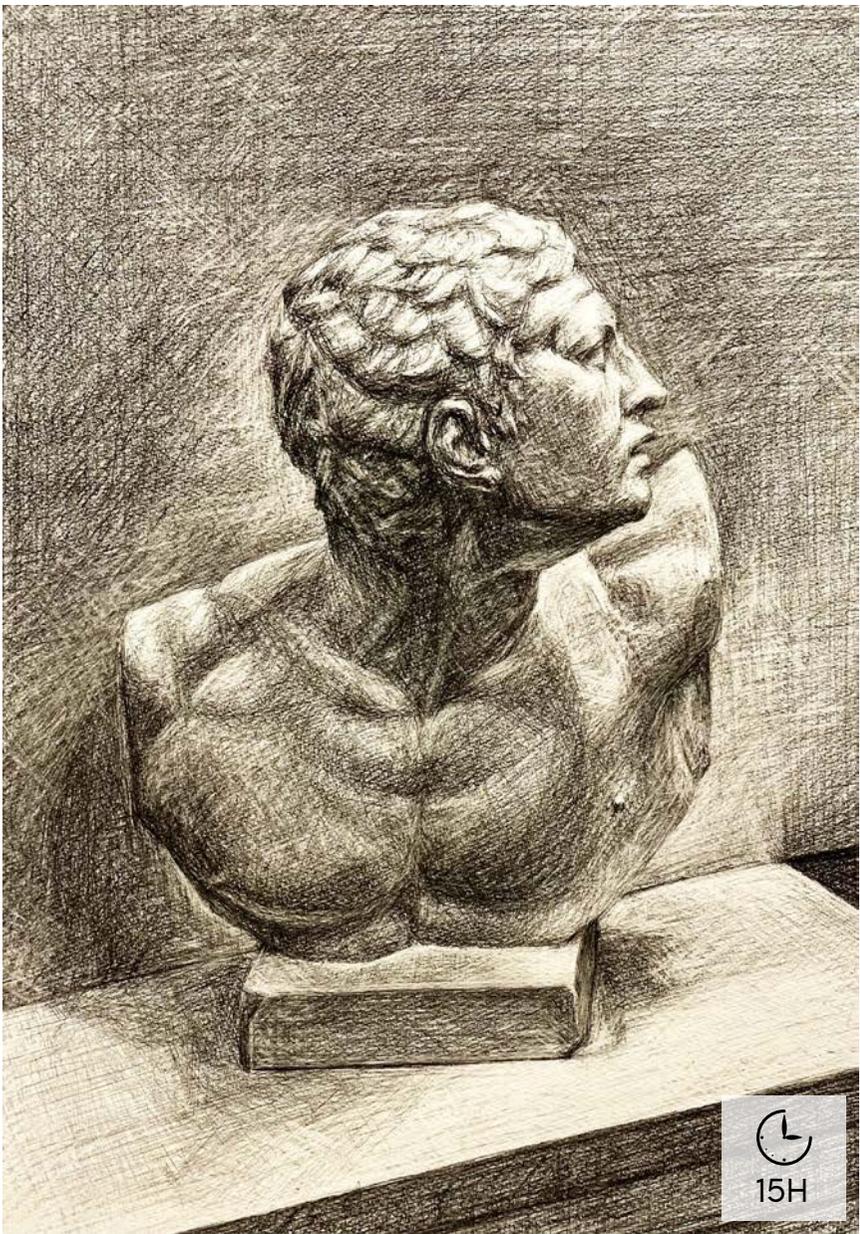
属性ジェムとアイテムのアイコン

レア度の演出や、アイコンの見やすさを意識して制作しました。

アイコンや背景を使った
ソシャゲ画面の想定







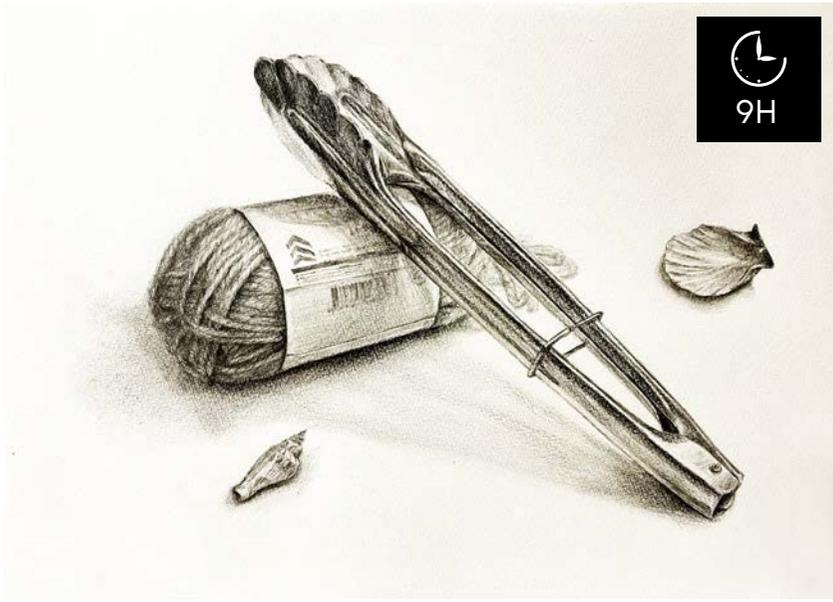
🕒
9H



🕒
7H

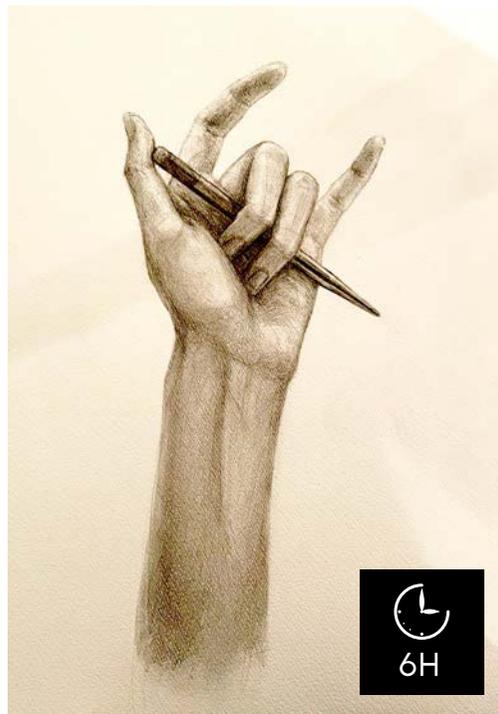


🕒
9H

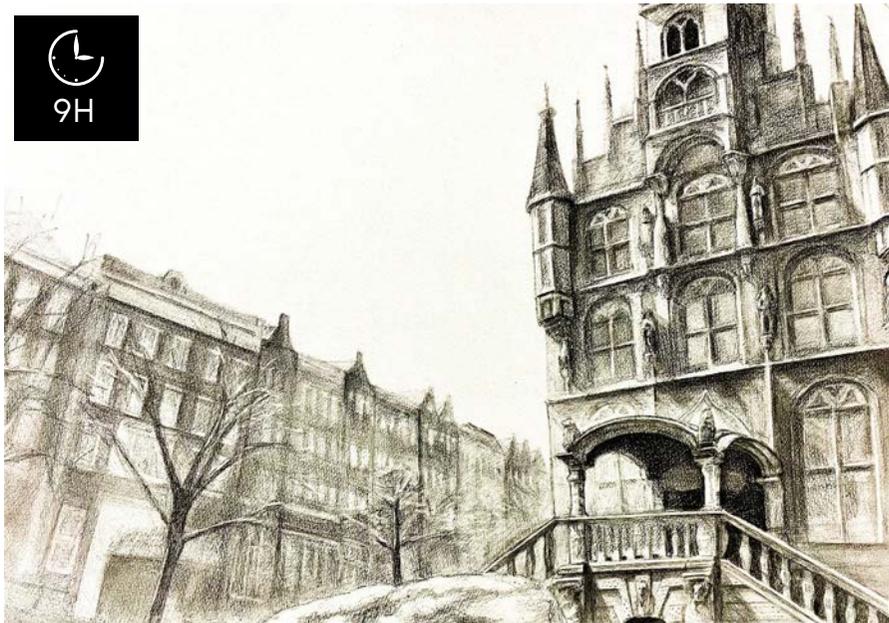




1H x4



6H



9H



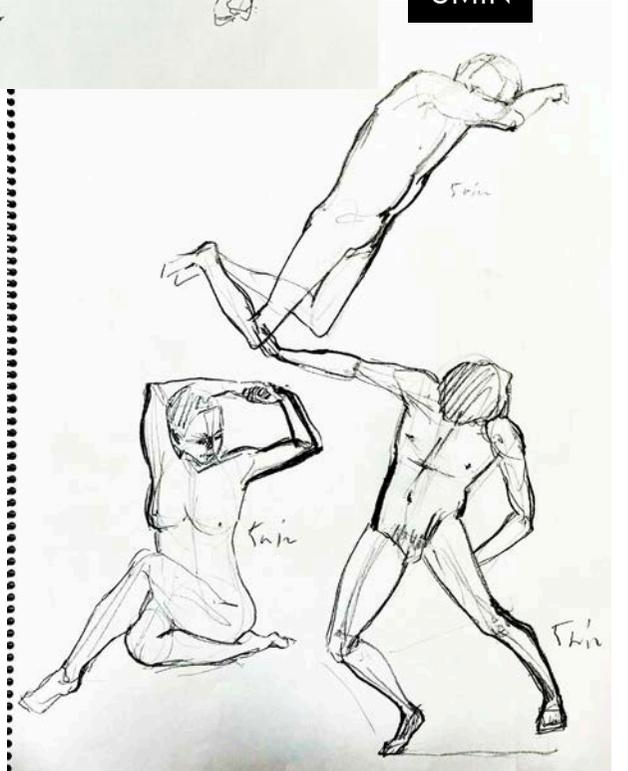
5MIN



4MIN

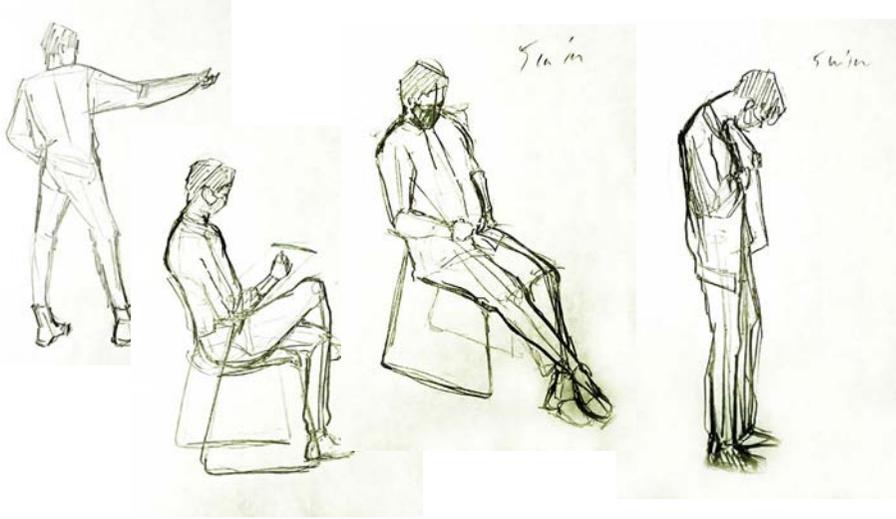


3MIN



5 min

5MIN



3MIN



4MIN





初めて頭身が高いキャラクターをモデリングしたときの作品です。
キャラクターに合わせて背景もモデリングしました。
顔のテクスチャを可愛く見せるのに苦労しました。

BLENDER

CLIP
STUDIO
25H2021.
11

BLENDER

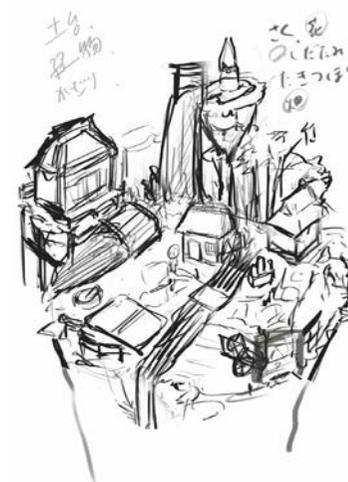
CLIP
STUDIO

30H

2022.
1

3DCGの合作課題です。

私は川、地面といった土台となる部分と桜の木、花、畑など植物、入り口の門や柵までを担当しました。

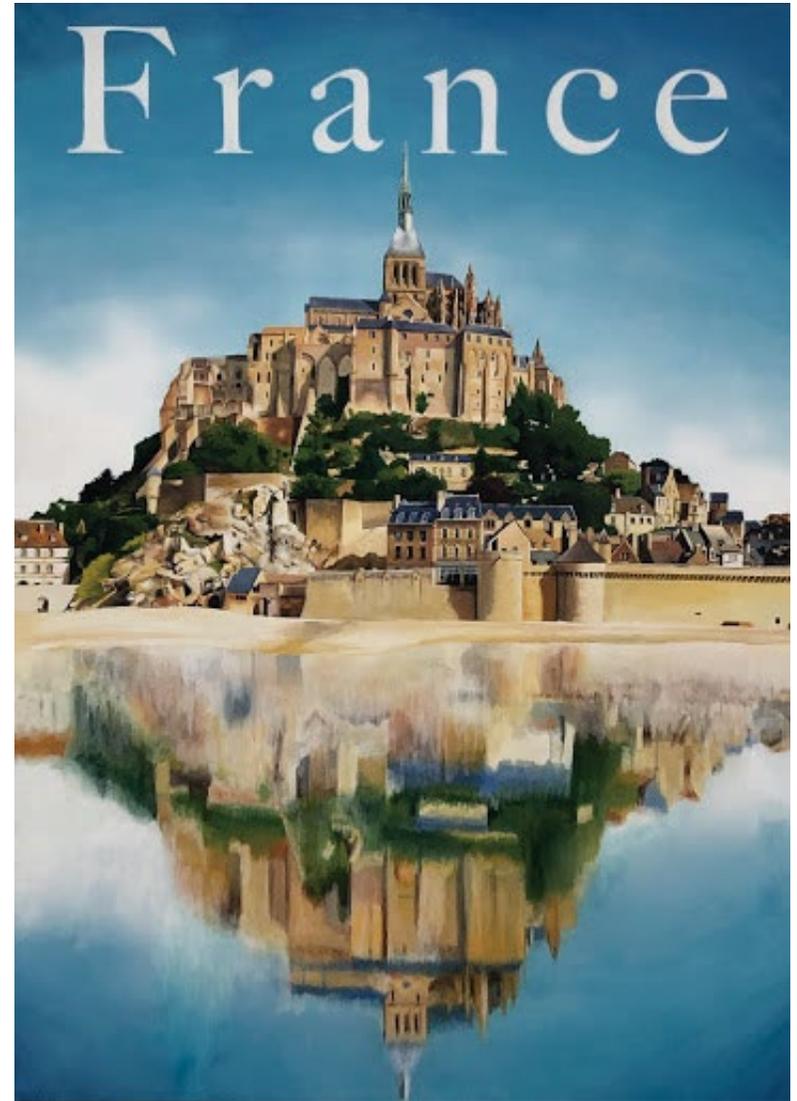




まだまだ未熟ですが、blenderを使用して3Dモデルを制作しています。これからもたくさん作品を増やし、上達していきます。



高校生時代の作品





授業にて制作した 1P の
ゲーム企画書

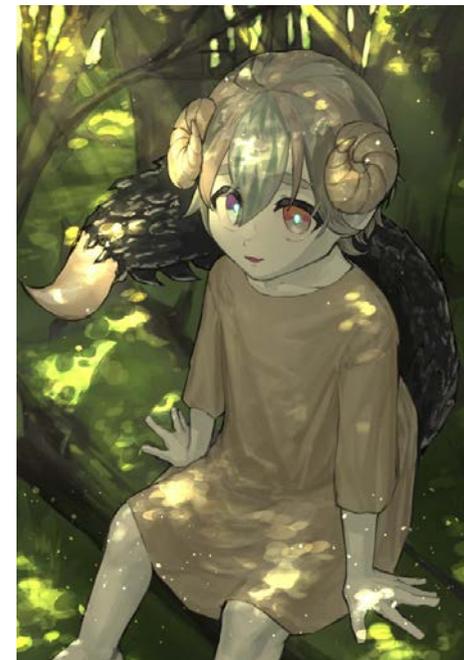


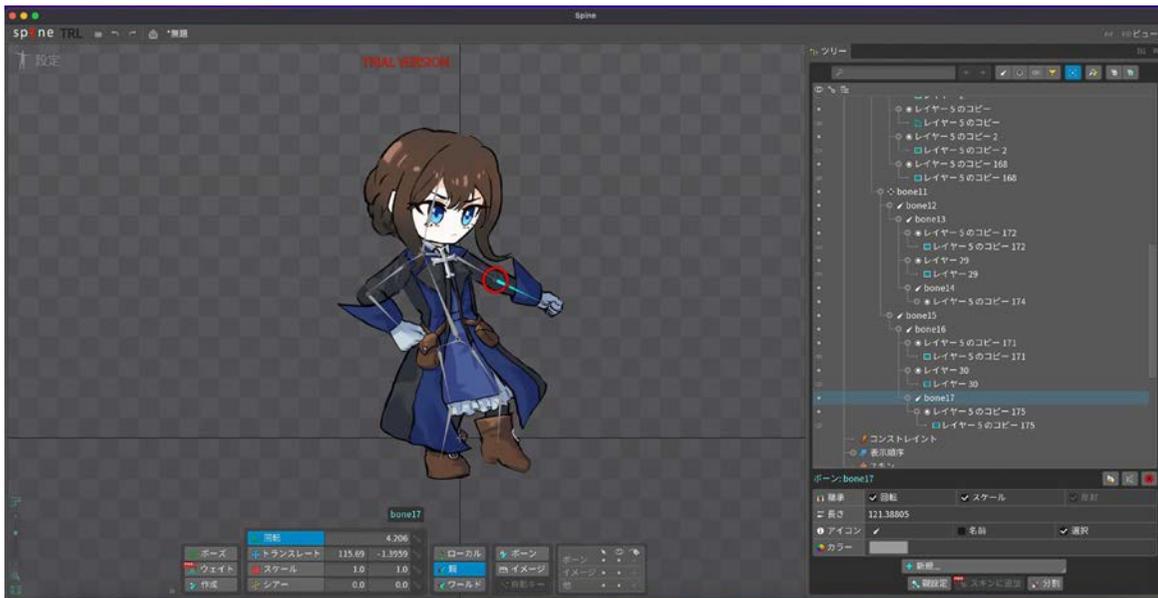
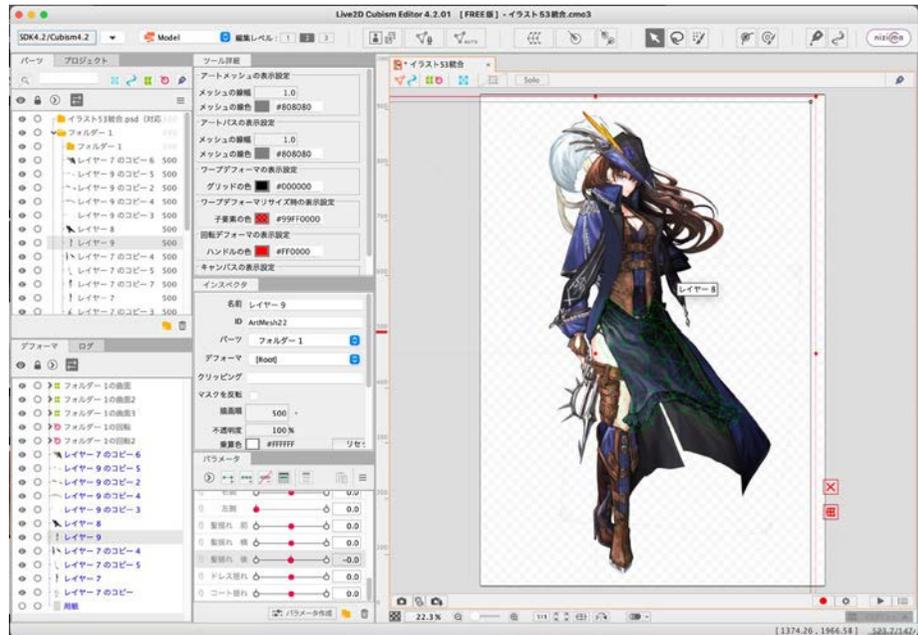
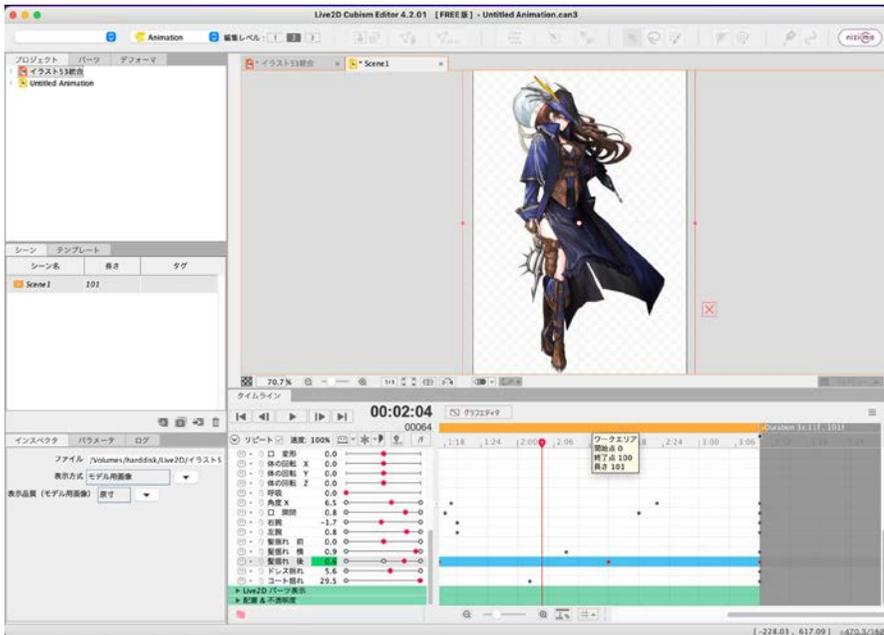
デザイナーズマーケットにて缶
バッチ制作に使用したイラスト。

二次創作など



お仕事の手伝いで描いたバスト
アップイラスト





Live2D・Spine の練習

初めてアニメーションのツールを使用しました。
Live2D は風の吹き方を自然に見せることに、
Spine はボーンを入れることに苦労しました。

閲覧ありがとうございました！