

# PORTFOLIO



Hayashi Aika

# PROFILE



Hayashi Aika  
林 愛夏

名古屋デザイナー学院 2年  
ゲーム・CG学科 ゲームグラフィック専攻

出身 岐阜県中津川市

誕生日 2002年8月10日

キャラクターデザインを始めとした、2Dデザイナーを志望しています。  
UIにも興味があり、現在勉強中です。  
長髪の男性、ロングコート、カッコいいデザインが好きです。

## ▼ 好きな物

猫、TRPG、男性声優、ゲーム実況

## ▼ 使用ツール



SAI Ver.2



CLIP STUDIO



Photoshop



Illustrator



After Effects



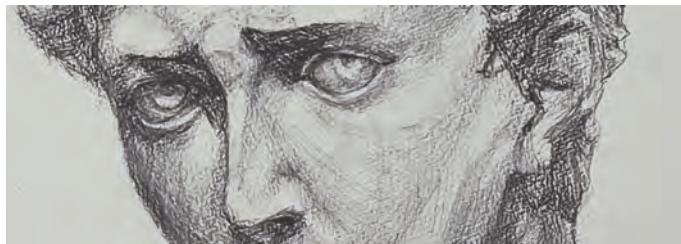
## ■ CONTENTS



### ILLUSTRATION



### UI DESIGN



### DESSIN & CROQUIS

ソーシャルゲームのカードイラストを  
想定して制作しました。  
水着イラストを想定して制作したので、  
現在は通常のカードイラストも制作しています。

🕒 2022.8/20h



# ILLUSTRATION



## ▼ ラフ



## ▼ 線画&下塗り



学園祭用に描いたキャラクターの一枚絵です。  
ライブのキラキラとした雰囲気を出すために、  
エフェクトを多く使用しました。  
グラデーションを使うことで、アニメ塗りを残しつつ、  
ゲームのステルのようなリッチな雰囲気も表現しました。

🕒 2021.10

35h



# ILLUSTRATION

---



学校の学園祭用に制作したキャラクターです。

テーマがゲーム化を想定した男性アイドルグループなので、  
絵柄を統一する為に、使う色と塗り方を意識して描きました。

イメージカラーを髪に使うことで、全員が同じ衣装を着ていても  
キャラクターの個性が引き立つようにしました。

🕒 2021.9

25h

SAI2

## ▼ 設定

ジャンル：男性アイドルグループ

バラバラだったアイドル達が一つになっていくストーリーを想定したゲーム。星座がコンセプト。各キャラクターで星座が違う。

テーマ：やぎ座の男性・年上キャラ・ミステリアス

コンセプト：飄々として軽薄そうだが、かなり努力家な先輩アイドル

キャラクターの性格を表現する為に、人に見られている事を意識したポーズや少し格好つけたような表情で制作しました。

## ▼キャラクター設定

柳尾 明 (やぎお あきら)

常に適当で軽薄そうな態度を取っているが、実はかなりの努力家。

見た目を維持するための運動とスキンケアは毎日欠かさず行う。

裏での努力を表に出さず、また日頃の態度もあり人から妬まれやすい損な性格。

アイドルになる前はモデルをやっていた為ファッションや流行には詳しい。

## ▼ ラフ



## ▼ 線画 & 下塗り



▼ロゴ



🕒 2h **Ps** **Ai**

グループのロゴを制作しました。  
全員の共通デザインである星の飾りと服の色を使うことで、  
シンプルなロゴを制作しました。

▼デザイン案



ポートフォリオの表紙イラストとして、授業内で制作しました。  
限られた時間での制作だったため、一度作品として仕上げました。  
現在はゲームのキャラクター立ち絵を想定した作品として、  
制作を続けています。

🕒 2021.10/10h





# ILLUSTRATION



グラブルファンタジーを意識して、  
オリジナルのキャラクターを作成しました。  
グラブルには少ない鎧をつけていない王国騎士がコンセプトです。  
キャラクターの冷静沈着な性格と風属性の身軽さを両立させるために、  
風モチーフのエフェクトに青を足して表現しました。

🕒 2021.6

35h

SAI2

授業内で作ったキャラクターを使い、一枚絵を制作しました。  
満月とキャラクターが最も映えるイラストになるように意識しました。  
夜の月明かりと暗闇の中で光る目が印象的にするために、  
顔の辺りを暗くしてコントラストをつけました。

🕒 2021.7/20h





🕒 2021.7/25h



TCG・Force of Will のコンテストに応募した作品です。

テーマが墮天使だったので、かっちりとした衣装を

アシンメトリーなデザインにしました。

カードイラストなので、CMYK 形式でも映えるような

色使いを意識して作成しました。



学校の体験入学パンフレット用に描かせて頂きました。

5月のパンフレットに掲載される為、子供の日をテーマに制作しました。

制作中は学科のアシスタントの方を連絡を取りながら制作した為、

実際のゲーム会社の業務に近い形で制作に取り組めたと思います。



🕒 2022.4 25h

▼ ラフ



没案から派生して、武将になりきっている青年をイメージしました。

▼ 没ラフ



子供の日の兜から武将をモチーフにしましたが、没になりました。

▼ 最終ラフ



ラフが決まってから7回報告と修正を繰り返し、最終ラフを決めました。最終ラフが決まるまでは、必ず案を2つ以上提案するようにしていました。

▼ 制作過程の一部

背景及びエフェクトを提案した際に作成した三案です。



5月の明るいイメージをカラフルな紙吹雪で表現しました。



5月の爽やかな風を思い浮かべ、エフェクトにしました。



A案、B案のイメージを両方表現する為に、リボンと紙吹雪を描きました。

# ILLUSTRATION



▼リメイク前



▼ラフ



東京ゲームショウにて学科特別賞を頂いた作品を  
ブラッシュアップしました。

テーマの「メビウスの輪」から、メビウスの輪の性質である  
「一周して戻ってくると向きが逆転しているという性質」と「無限」を  
連想して、『現実の世界とゲームの世界が同時に存在する作品』を  
表現しました。

🕒 2021.9

→2022.4

30h



# ILLUSTRATION



今年の干支である「寅」をテーマに制作しました。  
ワイルドでカッコイイ巫女がコンセプトです。  
巫女っぽさを残しつつ虎のワイルドさを表現する為に、  
巫女服を基調に厚底スニーカーやズボンをデザインに取り入れました。  
また、虎柄から鬼を連想し、棍棒を武器にする事で  
更にワイルドさとカッコよさを表現しました。

🕒 2021.12  
20h



# ILLUSTRATION



英雄クロニクルのコンテストに応募した作品です。  
厳格な看守長という設定から、拘束をコンセプトに作成しました。  
拘束具をモチーフにしたベルトや目隠しをする事で、  
コンセプトをデザインに落とし込みました。  
魔法主体の設定があったので、溢れる魔力が映えるように  
敢えてモノクロをベースにキャラクターのデザインをしました。

🕒 2021.6

33h







普段遊んでいるクトゥルフ神話TRPGで使用した立ち絵です。  
付喪神をモチーフにキャラクターを制作しました。  
付喪神を主軸としつつ、妖怪という概念をキャラクターにする為に、  
有名な妖怪の要素と様々な付喪神の要素を掛け合わせました。  
背後のエフェクトに金色を使うことで、  
和風な雰囲気と神々しさを表現しました。

🕒 2021.11

35h





クリスマスをテーマに制作しました。

コンセプトはクールだけど可愛いブラックサンタです。

キャラクター自体の表情は冷たいですが、周りの物をカラフルにして可愛い物を置く事で、カッコよくなり過ぎないようにしました。

🕒 2021.12

35h

SAI2

# ILLUSTRATION



フォトバッシュを使用して背景を制作しました。  
上のイラストは仕上げにフォトバッシュを使用し、  
下のイラストは殆どフリーの写真のみで制作しています。  
絵として不自然にならない事を一番気を付けて制作しました。

🕒 2022.7  
各25h



# ILLUSTRATION

▼朝



▼夜



「玉座の間」をテーマに背景を制作しました。

氷の城の玉座の間をイメージしています。

短い時間での課題だったので、限られた時間で完成させる事に注力しました。

現在は荒い部分をブラッシュアップしています。

🕒 2022.5

10h



# UI DESIGN

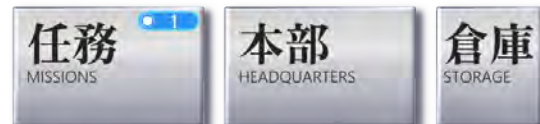
▼ 実際にスマホで使用した時のイメージ



▼ 制作した素材



◀ 動作時のイメージ



右部分はプログラミングにより変形する事を想定し、変形前も制作。

オリジナルソーシャルゲームのホーム画面を制作しました。

使いやすさと見やすさを意識しつつ、「SFファンタジー」っぽさを表現しました。

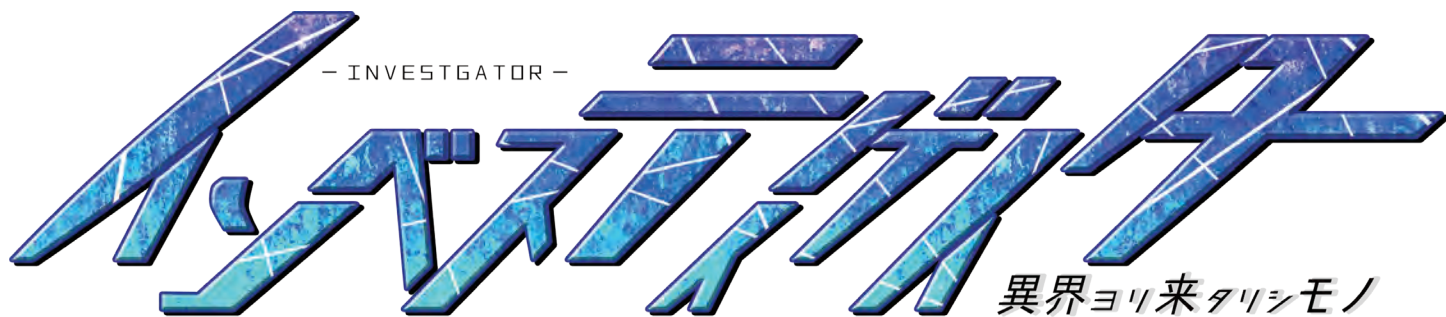
質感にもこだわり、特に「そのボタンが押しそうかどうか」という部分に力を入れています。

AfterEffectsも使い、UIがどのように動くのか再現しました。

🕒 2022.7

25h





## ▼ タイトル画面イメージ



オリジナルソーシャルゲームのロゴを想定して制作しました。  
テーマは「SFファンタジー」、  
コンセプトは「スタイリッシュかつ豪華なロゴ」です。  
ロゴの形状にはあまり装飾品をつけない事で洗練された印象を持たせつつ、  
テクスチャとグラデーションを入れる事でファンタジーっぽさを表現しました。

🕒 2022.5  
20h  
Ps Ai

## ▼ 制作の流れ

### 1.

ラフを制作。

全く計上が違う案を8個、マイナーチェンジ案を5個ずつ、計40案作りました。白黒だけでロゴとして、成立するように意識しました。

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

### 2.

Illustratorにて、パスを制作。

ラフを修正し、フォントを加工して作りしました。この時点で、ロード画面等で白黒でも使用できるように、形状にこだわっています。

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

▼ ロード画面イメージ



### 3.

カラーパターンを9種類制作。

当初から青のイメージがありましたが、他の色も制作する事で、より良いものを模索できました。この段階ではカラーを絞り切らず、次の工程に進んでいます。

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

### 4.

デザインパターンを6種類制作。

カラーを仮置きした状態で、レイヤースタイルを使用して制作しています。コンセプトを重視しつつ、様々なパターンを模索しています。

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

### 5.

3、4の段階で制作したものを組み合わせて、完成品にする物を選んでいきます。

右の4つは、コンセプトに合いませんでしたが、制作例として、載せております。

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -

INVESTIGATOR  
- 異界ヨリ来タリシモノ -



## ▼制作した素材

遙か遠き亡国の聖騎士

期間限定

新SSR登場!

ピックアップガチャ

開催期間 3/22 18:00~4/5 17:59

オリジナルソーシャルゲームのバナーを制作しました。

イベントキャラクターのピックアップガチャのバナーを想定しています。  
必要最低限の情報量にしつつ、ホーム画面でもしっかり情報が見えるよう  
色や文字のサイズを調整しました。

ロゴはキャラクターとタイトルからイメージして制作しました。

🕒 2022.6  
15h





# CROQUIS

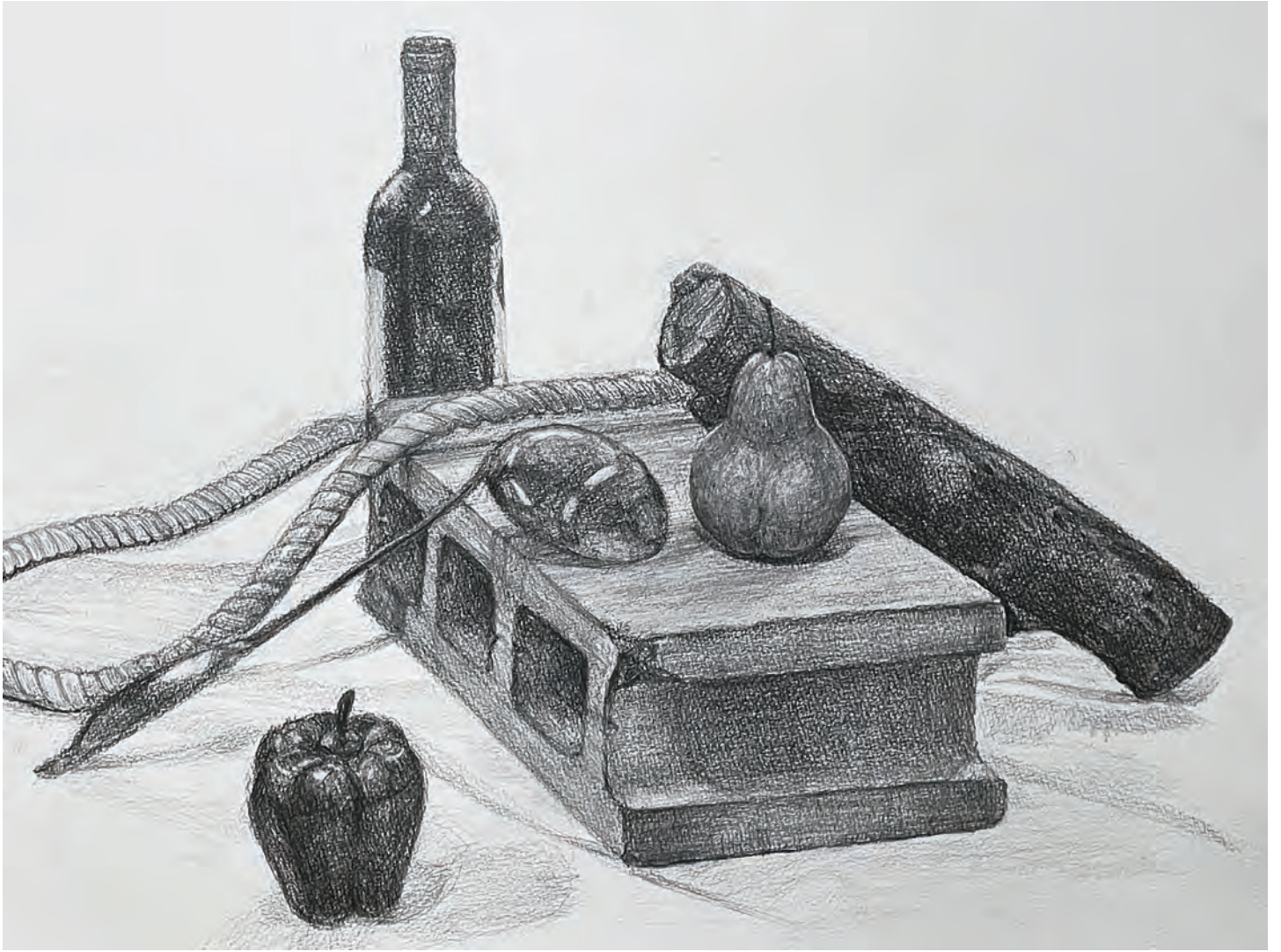




⌚ 2021.10 / 6h

⌚ 2021.7 / 15h





🕒 2021.7 / 12h

🕒 2021.3 / 16h





最後までご覧いただき  
ありがとうございました