



# Portfolio

大阪デザイナー専門学校 ゲーム・CG 学科

森本桃菜



モリモト モモナ  
**森本桃菜**

2004/1/7 (19)

大阪デザイナー専門学校  
ゲームCG学科  
ゲームイラストコース

✉ momona1617@gmail.com

□ 使用ツール □



□ 趣味 □



アニメ・ドラマ鑑賞

最近 Netflix で韓国ドラマにはまっています。



アイドル鑑賞

日韓男女関係なく広く浅くオタクしています。



想像

創作のアイデアや他人の偏見まで常に色々なことを想像しています。

△モノトーンなもの・カッコいいもの・自分では考えもつかないアイデア・ストーリー性があるもの・他人の生活・人間関係・音楽・顔がいい人間・味噌汁が好きです。  
人見知りですが、話せる人だとすぐに壁がなくなります。常に誰かを驚かせたい！と思っており自分の表現の幅を日々広げています。イラスト以外でも興味があるものは挑戦したいと思っています。

□ 業界に対する思い □

△小さいころ父の影響で絵を描くのが好きになりましたが、当時引っ込み思案だった私は素晴らしい作品を生み出す表現の世界に嫉妬しつつ憧れていました。

今、その世界に飛び立てるチャンスだと思い日々精進しております。

飛び込めた後も初心を忘れず新しいものに

貪欲で常に成長できる向上心のあるクリエイターになりたいです。

# 個人制作



# GAME DESIGN 1

# ALTERNATIVE DIMENSION

ゲームジャンル：オープンワールドアクションゲーム

プレイ想定端末：コンシューマーゲーム（switch・PlayStation etc...）

ターゲット：10代～30代男女（割合的には4：6）

ゲーム内容：太陽の国と太陽を奪われた国の交わらなかった

4人の戦士が世界の謎を解いていく物語。

3人称視点で進めていく。重要人物の4人を属性や役割ごとに切り替えながらプレイしていきます。

最近感じた、国の歴史からなる文化の違いや人々の考え方の違いにとっても興味がありそれを題材に設定を作りたくて始めました。

この違いをもってしても段階を踏んで同じ目標に向かって”仲間”になる様子を描きたいです。



# パッケージデザイン

制作時期：2023/6-7

制作時間：45 時間



Ps

太陽を信仰する国と太陽を失った国の両極のイメージを盛り込みました。描く上で意識した点は、“消費者と目が合うデザイン”です。

## ▼ロゴ正式案

Paranoia Delusion

## ▼ロゴ案

Paranoia Delusion

Paranoia Delusion

Paranoia Delusion

## ▼その他のパッケージ案



## フレア区

フレア区は太陽神を強く信仰する区。  
その信仰心のあまり世界で一番太陽  
に近い区域にするため建物が全て高い。  
科学の発展がすさまじく、生活も豊で  
長寿の人が多い。

## side:FLARE



0001 フレア区ノ. シンボル



0002 商人ノ. 怪シイ店



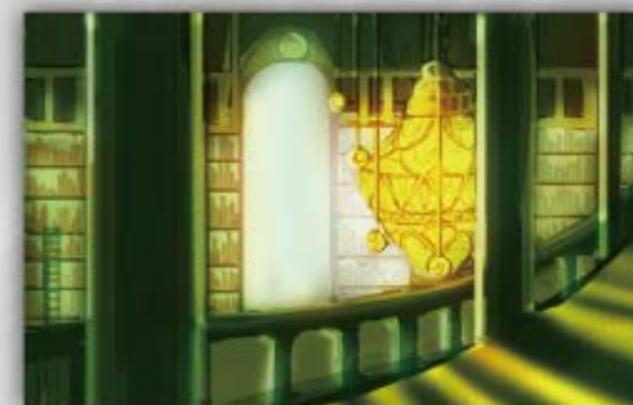
0003 少女ノ. 研究ベヤ



0004 年ニ1度ノ. 祭



0005 見晴シノイ路地



0006 未熟ヤカナ. 図書館

▶没ラフ案



# side:HOLLOW

## ホロウ区

ホロウ区はフレア区の禁忌にふれた人々を閉じ込め罰として太陽を奪われた集団の末裔とされている。今も差別を受けているが、閉鎖空間だから生まれた独自の技術力はすさまじい。



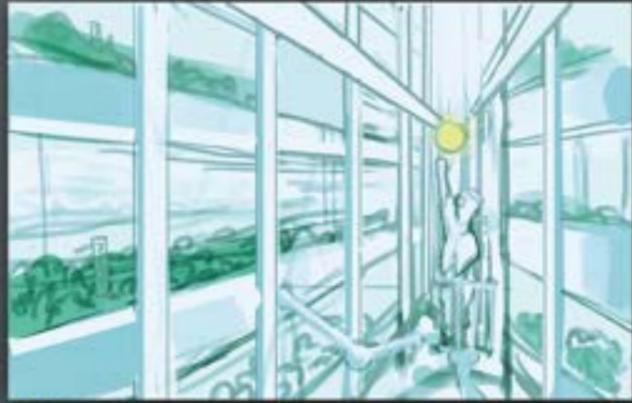
0001 雪降ル夜、ホロウ区



0002 国家研究所ノ解剖室



0003 秘密ノ書齋



0004 人工太陽ヲ育テテ野菜ノ研究



0005 コノ先、命ノ保障ナシ



0006 異国気ノアル、バー





## ゼル

age:18

フレア区の隅にある自動車修理屋に住み込みで働いている機械いじりが得意な男の子。ロゼの幼馴染。極度のめんどくさがりで自作のリュックに装備したアームとローラーシューズで日々楽々に暮らしている。

▼ラフ



根暗でありながら、フレア区の住民であることを表現するために多色を使って暗くなりすぎないように意識しました。



## ロゼ

age:18

政府公認の生物学者の父をもつ、生物学者の卵。天真爛漫で頑張り屋。いつもゼルを家から引っ張り出して採取や、研究をしている。特に花が好きで洋服や自身のタトゥーにも花が入っている。

▼ラフ



お花を意識した衣装でチューリップを参考にしています。かわいさだけでなく、実用性も考えてデザインしました。



## ヴォルト

age:22

ホロウ区で随一の名門校で卒業した若き天才軍人。とてもまじめで面倒見がよい。本来は画家を目指していたが利き手を不慮の事故で無くした時助けてくれた軍人をきっかけに軍隊を志す。

▼ラフ



太陽が奪われた区域なので、できるだけ無彩色にまとめました。フレア区の二人より、スタイリッシュさを意識しました。



## グレア

age:25

ホロウ軍大将の娘。だが本人は肩書や位に興味がないためのりくらし職務をこなしている。ヴォルト直属の上司。酒屋の酒を一日で売り切れにしたという噂がたつほどの酒豪である。

▼ラフ



ヴォルトと共に無彩色でまとめ、シルエットを特徴的に見せるように意識しました。”強い女性”を目指しました。

GAME DESIGN 2

# MIXED-BLOOD

ゲームジャンル：アクションロールプレイング RPG

プレイ想定端末：スマートフォン

ターゲット：10代～20代男女（割合的には3：7）

ゲーム内容：突如現れた異能持ちの凶悪なヴァンパイアを倒すために  
創立されたヴァンパイアハンターの事務所で巻き起こる  
様々な問題を解決する物語。ストーリーを軸に2Dスク  
ロールのバトルを行っていく。

プレイヤーにゲーム内以外だけではなく、ゲーム外（二次創作など）でも魅力的なキャラが登場する設定にしたくて、ストーリーを軸としたプレイとたくさんのキャラ  
が登場させ、関係性などでよりキャラを深堀できる仕様になりました。

# ヴィランイラスト① 【fam fatal】

制作時期：2023/1-2

制作時間：45 時間



Ps

△異能を解放したヴァンパイア” fam fatal” fam fatal とはフランス語で『運命の女』という意味。

こちらの作品は、鮮やかであり美しい女性なのに会えると恐怖におののいてしまうような雰囲気を意識しました。



## ヴィランイラスト② 【side effect】

制作時期：2023/1-2  
制作時間：50 時間



△異能を解放したヴァンパイア” side effect” side effectとは英語で『薬の副作用』という意味。

こちらの作品は、二重人格の幻覚が見える男のオーバードーズからなる副作用で狂喜乱舞しているような禍々しい雰囲気を意識しました。



▼FamFatal 加工前



▼加工後



“最強の敵”を表現したかったのでエフェクトの配置にシンメトリーを使い『歪みのない安定感』からなる『人を超越した何者か』という神秘的な恐怖を表現しました。宇宙空間のような閉鎖空間のような不可思議な表現になるようにライティングに気を使いながら制作しました。

▼Side effect 加工前



▼加工後



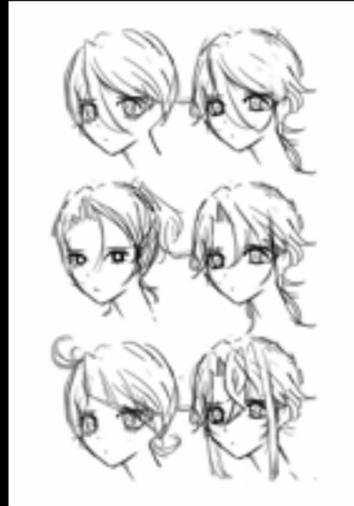
その時本当に服用していた私の薬の写真を加工に使用し、オーバードーズからなる頭痛を表現しています。全体的に放射線ぼかしで中央のキャラに視線が行くようにしました。狂ってかき乱し付着した血痕の雰囲気と合うように紫色のフィルターをかけ、狂乱している様子を制作しました。

▼ラフなど





## ▼キャラデザラフ案



◀このゲームの主人公であるプレイヤーの相棒である少年。  
無邪気さとゴシックを取り入れるようにデザインしました。



## walk



## attack



## death



▼モーションの動画が見れます。  
(※YouTube が開きます。)



# UI【ショップ画面】

制作時期：2023/6-7

制作時間：25 時間

Ps



012345 67890

おすすめ

特選BOX

衣装交換

交換所

血痕交換



重要事項

スマートフォンゲームのショップ画面想定で制作しました。

19世紀期末イギリスを題材にしているのでロイヤルなデザインとして羊皮紙やシーリングワックスなどをモチーフとして使用しました。

※ワイヤーフレームの参考『無期迷余』

▼ラフとワイヤーフレーム



▼部品



# 【異世界の不思議なショップ】

制作時期：2023/6-7

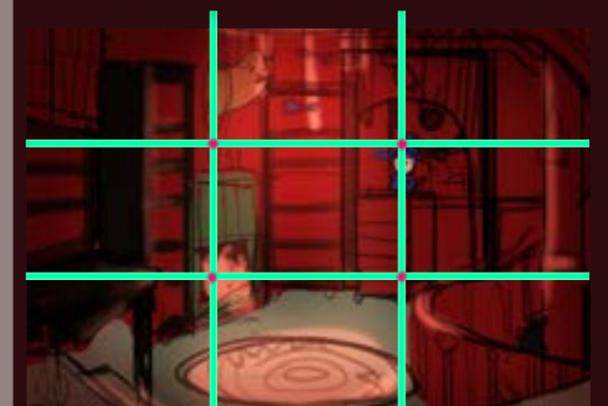
制作時間：25 時間



◀先ほどの UI で想定したショップがこの世界にあったら…というイメージで制作しました。

路地の一角にある婦人服屋に秘密の合図を送るとこのショップが現れます。ありとあらゆる物が売っている不思議なお店。店主は旅に出ていてたいい留守です。

▼ラフ



※3 分割法を使って見やすい画面を目指しました

# クルー制作



# 自主チーム製作<アイドル編>

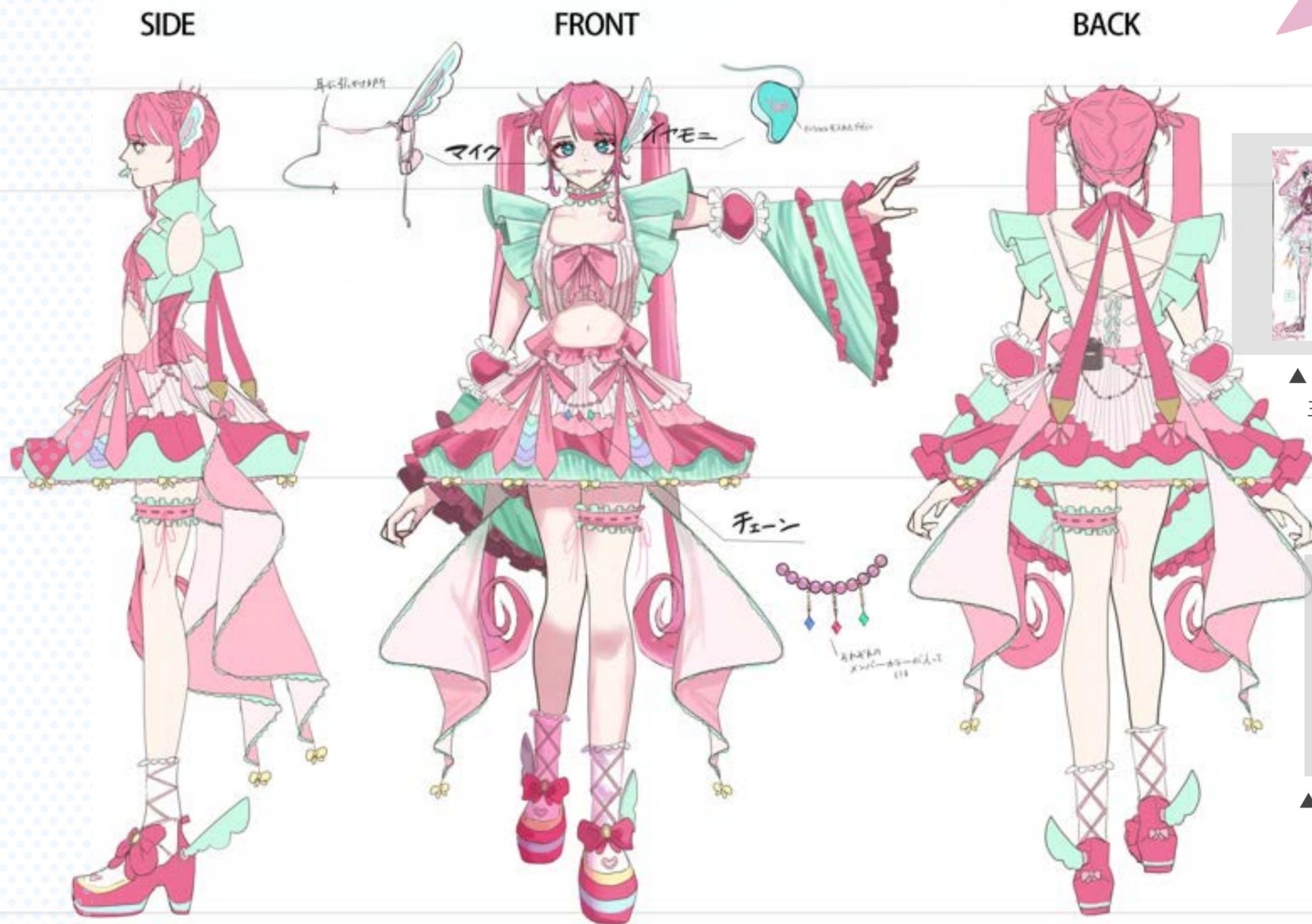
制作時期：2022/11-12

制作時間：20時間(三面図)・10時間(立ち絵)



▼友人2人と私の3人で合同制作したアイドルの三面図です。可憐でかわいい感じをイメージしました。  
グループ名が Cealestiar (神々しい・天使 etc...) なので羽モチーフを取り入れました。

name: 九重 翼 ココノエ ツバサ  
age: 19  
height: 161cm



▲ブラッシュアップ前と後  
王道衣装におもしろいシルエットを追加しました。



▲他のメンバーの三面図  
スカートの丈感と並べた時の色味を意識しながら制作しました。



表情差分



▲パーツ分け

◆手付けアニメーション◆



▲モデルのアニメーションが見れます。  
You Tube に飛びます。

◆アイドルリングモーション◆



▲モデルのアイドルリングモーションが見れます。  
You Tube に飛びます。

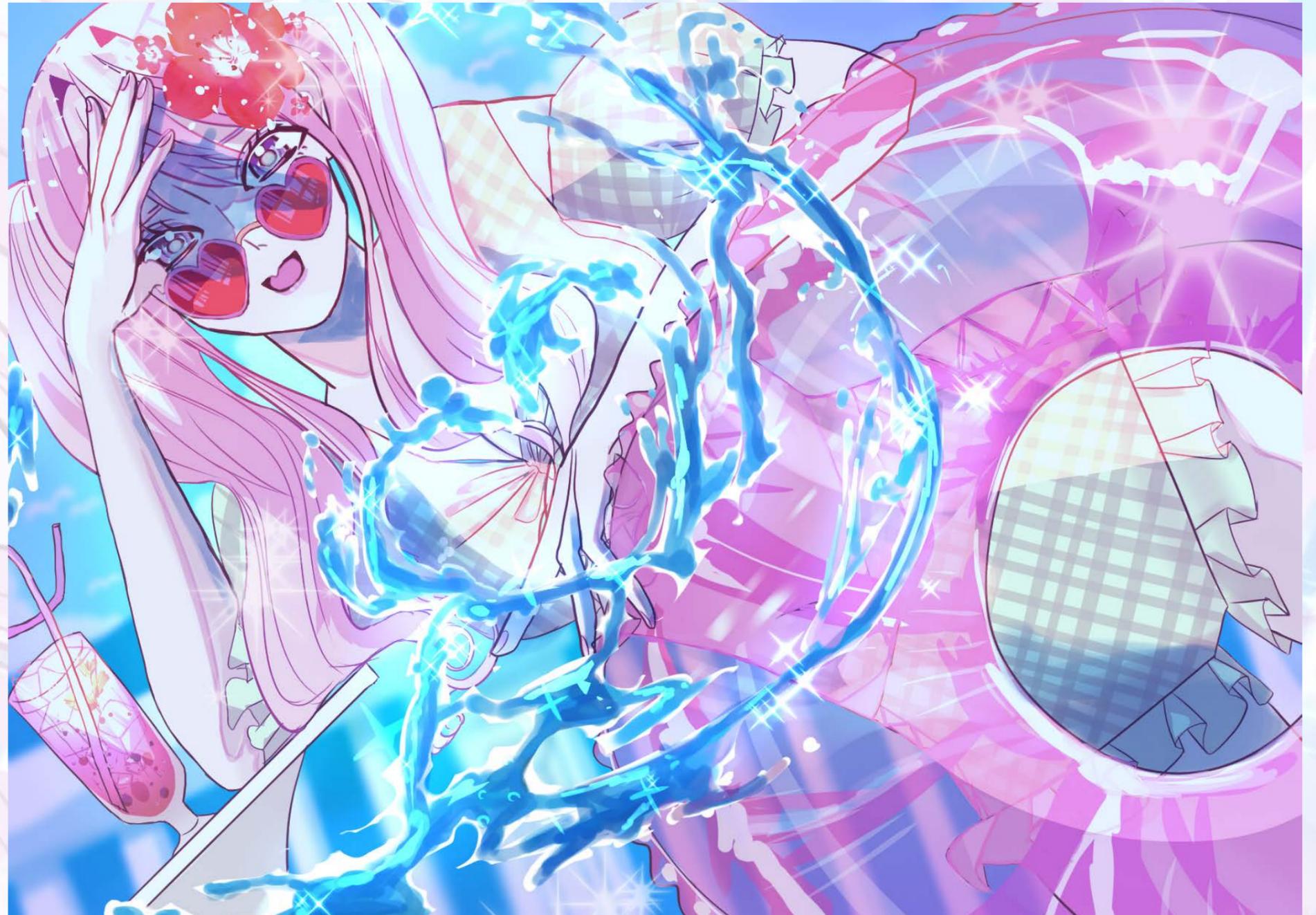


## ◀ドリンク

このキャラに合うカラー・素材  
を考えながら描きました。  
かわいさと夏っぽさを表現できて  
気に入っています。

## ◀水のエフェクト

とにかく爽やかさとかわいさを  
全面に押し出したかったので  
水のエフェクトでハートを描きました。





## ◀エフェクト

ポップホラー感を出すために血や汚れのエフェクトだけではなく手書き感のあるハートを描くことで殺すことを楽しんでいるかわいい女の子感を表現しました。

## ◀衣装

ナース服をベースに要素としてメイド服や現代の女の子がかわいくて着たくなるような感じを取り入れました。全体的なコンセプトは”グロかわいい”を意識して取り組みました。



▲衣装カラーラフ

## 自主チーム制作<アイドル編>

△同じ学科の友人2人と共にオリジナルのアイドルを1人1キャラ制作する企画。

※私は、個々のキャラクターデザインの他に今のところシナリオ・楽曲制作を担当しています。

ゲームジャンル：**育成シミュレーションブラウザゲーム**

プレイ想定端末：スマートフォン

ターゲット：**10代～20代男女（割合的には6：4）**

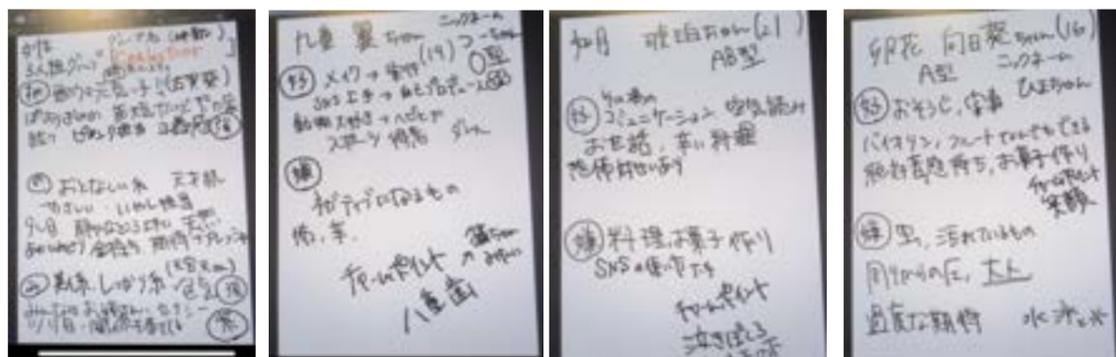
ゲーム内容：ガチャで取得したアイドルを育成してライブを行う。育成モードとフェスティバルモードに分かれており育成モードは仕事やイベントを通してアイドルを育成し、最後に開かれるオーディションに参加しカードを開花させることができる。フェスティバルモードでは育成モードで開花させたアイドルを使用し、ライブができる。オンラインで他ユーザーと対戦も可能。そこで育成素材やユーザーランク、イベントポイントなどが取得可能。

●今回のチーム制作のゴールは進級展での展示をひとまず目指すゴールにしています。

①まずはグループのコンセプト・ターゲット・各々担当したいキャラを設定していく。

→今回のグループのコンセプトは、親近感があるのに私たちでは到底関われない”**高嶺の花**”感を**コンセプト**に設定します。グループの立ち位置は、このゲームの顔になるような王道だけメンバー全員が**カリスマ性のある the センター感**を意識します。ターゲットは若い男女（10-20代）できゃぴきゃぴしたアイドル感が少なく、**人間のドロツとしたリアルな感情を描いたシナリオ**を楽しみたい方向けに制作していきます。

▼実際に話し合いで固めていったメンバーの設定のメモ



## 【その他の自主的活動】

▼自主制作グッズ(アクリルスタンド)の制作



▼実物



▼他メンバーのイラスト



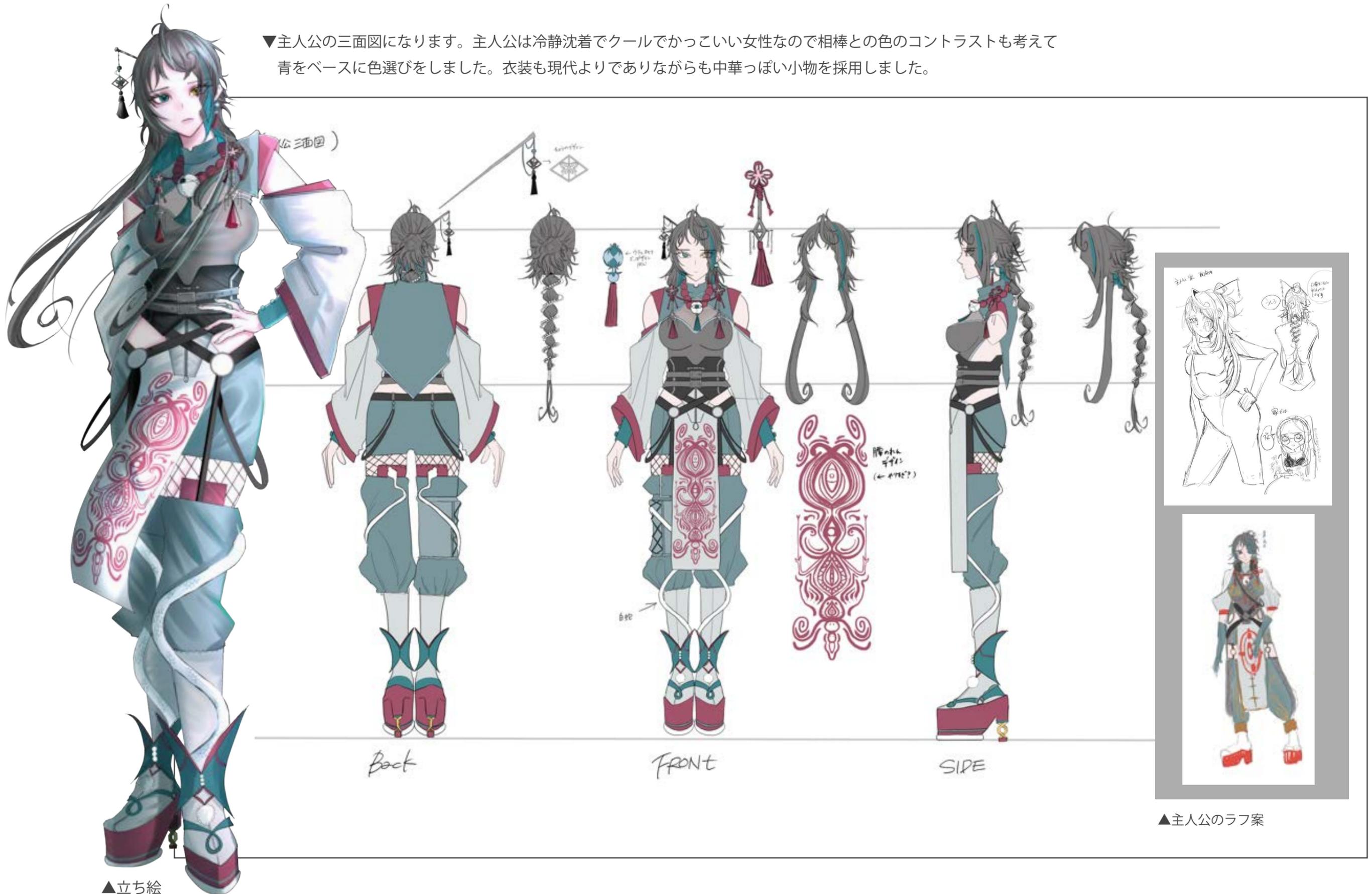
その他のグループや楽曲、MV、UIなど絶賛製作中です。

# 自主チーム制作<ファンタジー編>・主人公三面図

制作時期：2022/12  
制作時間：20 時間



▼主人公の三面図になります。主人公は冷静沉着でクールでかっこいい女性なので相棒との色のコントラストも考えて青をベースに色選びをしました。衣装も現代よりでありながらも中華っぽい小物を採用しました。



▲立ち絵

▲主人公のラフ案

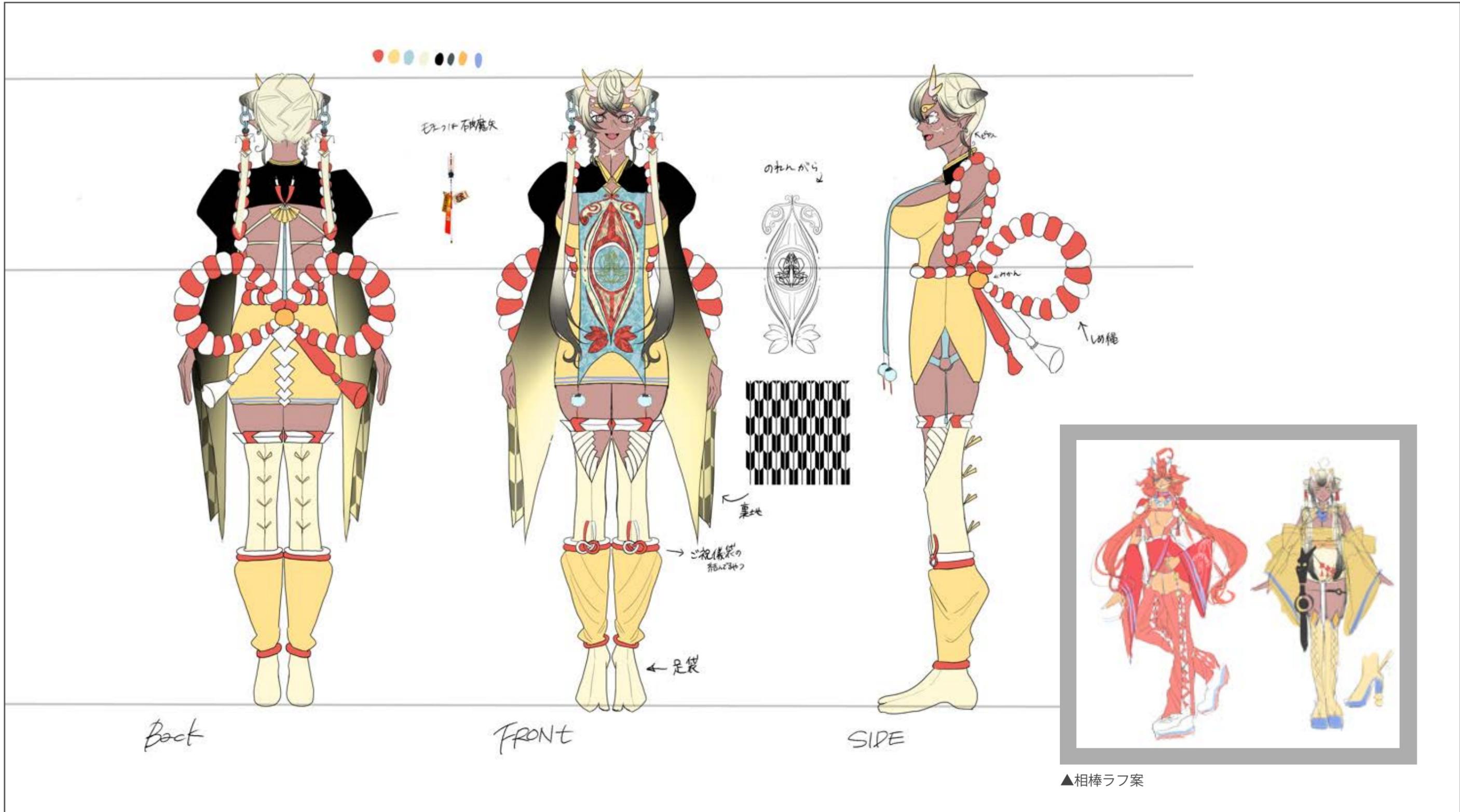
# 自主チーム制作<ファンタジー編>・相棒三面図

制作時期：2022/12

制作時間：22 時間



▼先程の主人公の相棒の三面図になります。主人公との色のコントラスト差としては天真爛漫で明るく笑い飛ばす性格の女性なので黄色をベースに色選びをしました。衣装は主人公とは違って出身が日本なので着物ベースな和風っぽい、祭りをイメージした小物を採用しました。



## 自主チーム制作<アクションゲーム編>

△CG コースとイラストコースの友人7人と共にオリジナルのキャラを制作する企画。  
今回は主人公と相棒をCGにおこし、アニメーションまでしていきます。  
※私は、キャラクターデザインの他に今のところシナリオを担当しています。

ゲームジャンル：アクションロールプレイングゲーム

プレイ想定端末：コンシューマーゲーム（switch・PlayStationetc...）

ターゲット：10代～30代男女（割合的には4：6）

ゲーム内容：キャラを操縦して進めていくオープンワールドのゲームです。

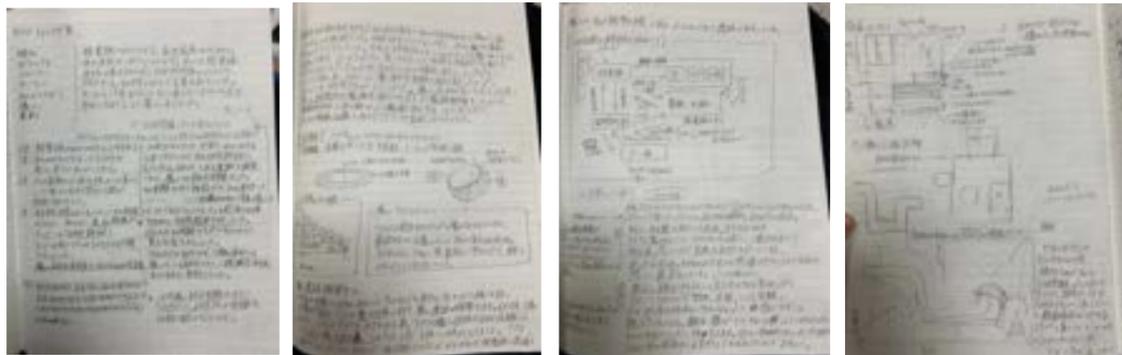
ストーリーを進めながら戦闘・探索していきます。メインストーリーのほかに、サブストーリー（メインストーリーにかかわりはほぼない）、物の売買、料理、などが発生します。ストーリーは基本的にテロップで進んでいきますが、間にあるムービーはテロップがなく、フルボイスの想定です。

●今回のチーム制作のゴールは3Dのキャラにアニメーションをつけて動画にすることをゴールにしています。

キーワードは

## レトロサイバー・アジア・カルト

→世界人口が半分になってしまった地球の日本は島国から脱出し大陸に移り住むことになり、本作の世界観はアジアごちゃ混ぜな世界観になります。  
現に、主人公は中華のような服で相棒は和風な服のデザインにしています。  
島国だった日本の時代は歴史の教科書に載っているレベルで昔な設定です。

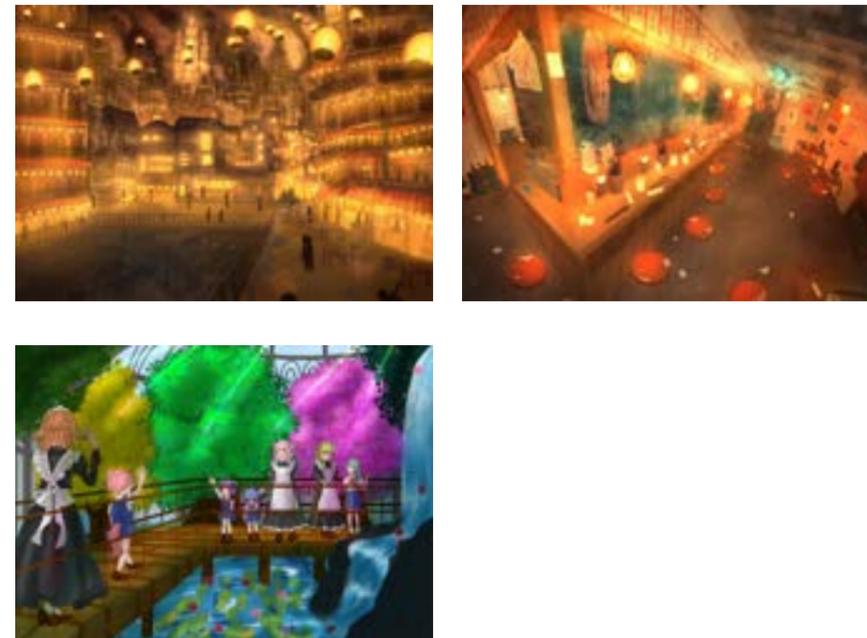


▲原案メモ

▼設定ラフ案



▼設定ラフ案（ここから下は他メンバーが描いたもの）



# 課題制作



# コンセプトアート 【寝坊魔女の配達ノルマ】

制作時期：2022/5-6  
制作時間：40 時間



## ◀海上にそびえる都市。

ここでは昔から魔法使いが多く存在し、テクノロジーが発達した今、彼らは二人一組となって人々にあらゆるものを届ける配達員として働いている。

◀手紙の配置や他のキャラクターの配置を何度も修正しました。キャラの表情や動作で生活や世界観が伝わるように描きました。



## ◀ 装飾品

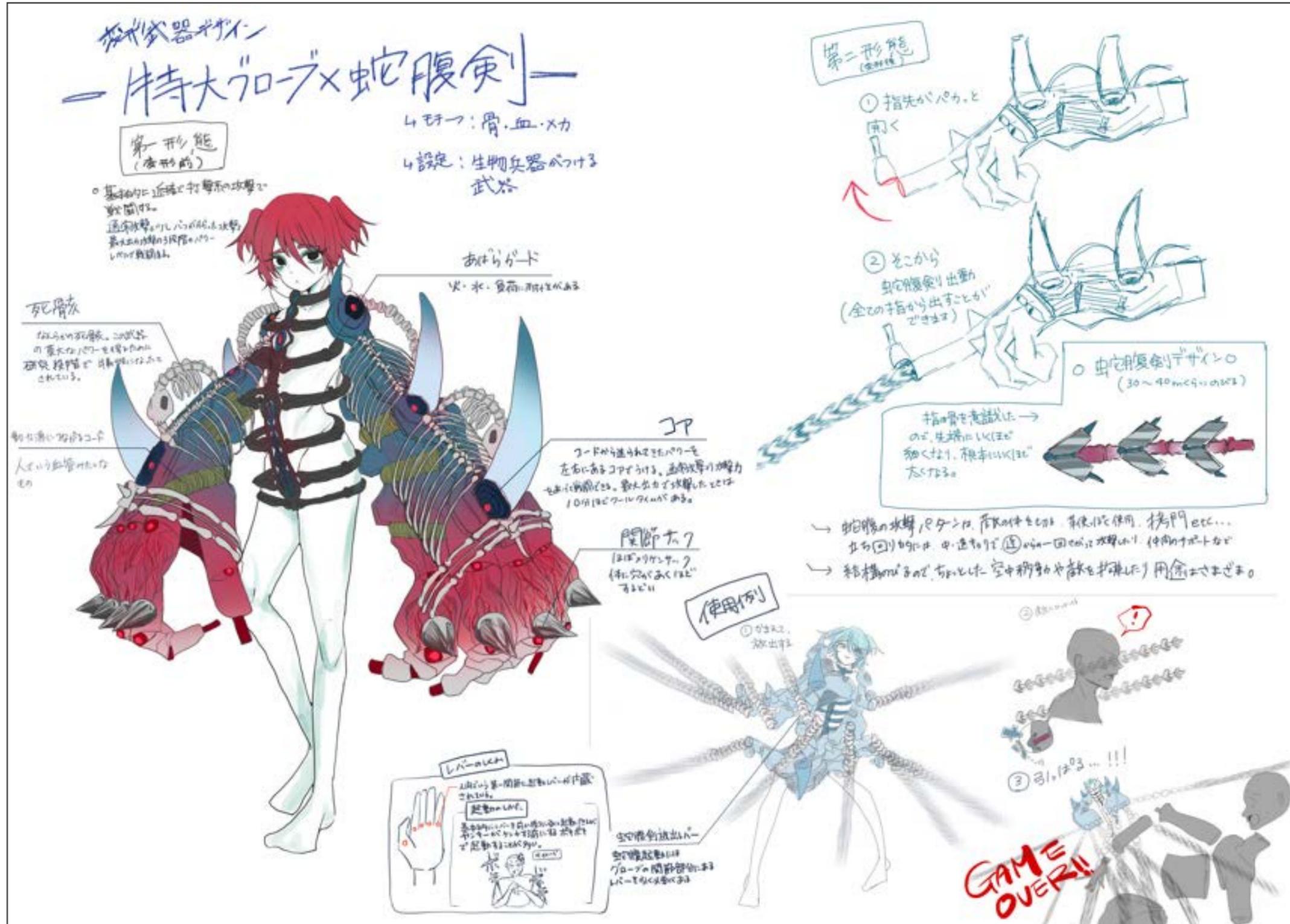
ラフでは全体的な印象が薄い気がして、  
タトゥーやピアスでボリュームを増やしました。

## ◀ フォント

手書きで制作しました。全身に痺れるサウンドを  
表現したかったので神経っぽくデザインしました。

## ▶ ラフたち





▼線画



設定は、生物兵器になった少女が戦闘するという設定です。生物兵器らしさを出せるように禍々しさを意識してデザインしました。実用性と小さい子が特大の武装をしているギャップを考えました。

▲授業で描いた変形武器のデザインになります。

今回は、特大グローブから蛇腹剣に変形する想定で描きました。

# カードイラスト

制作時期：2023/1  
制作時間：13 時間



▲授業で制作したカードゲームのイラストです。  
味方が敵かわからないミステリアスさと、圧倒的神々しさを意識して描きました。

# 理想部屋

制作時期：2023/1  
制作時間：13 時間



▲授業で制作した自分の理想の部屋を描く課題です。  
思いっきりだらけられて、自分の好きしか詰まっていない部屋を目指しました。



ゴッサン etc

# デッサン

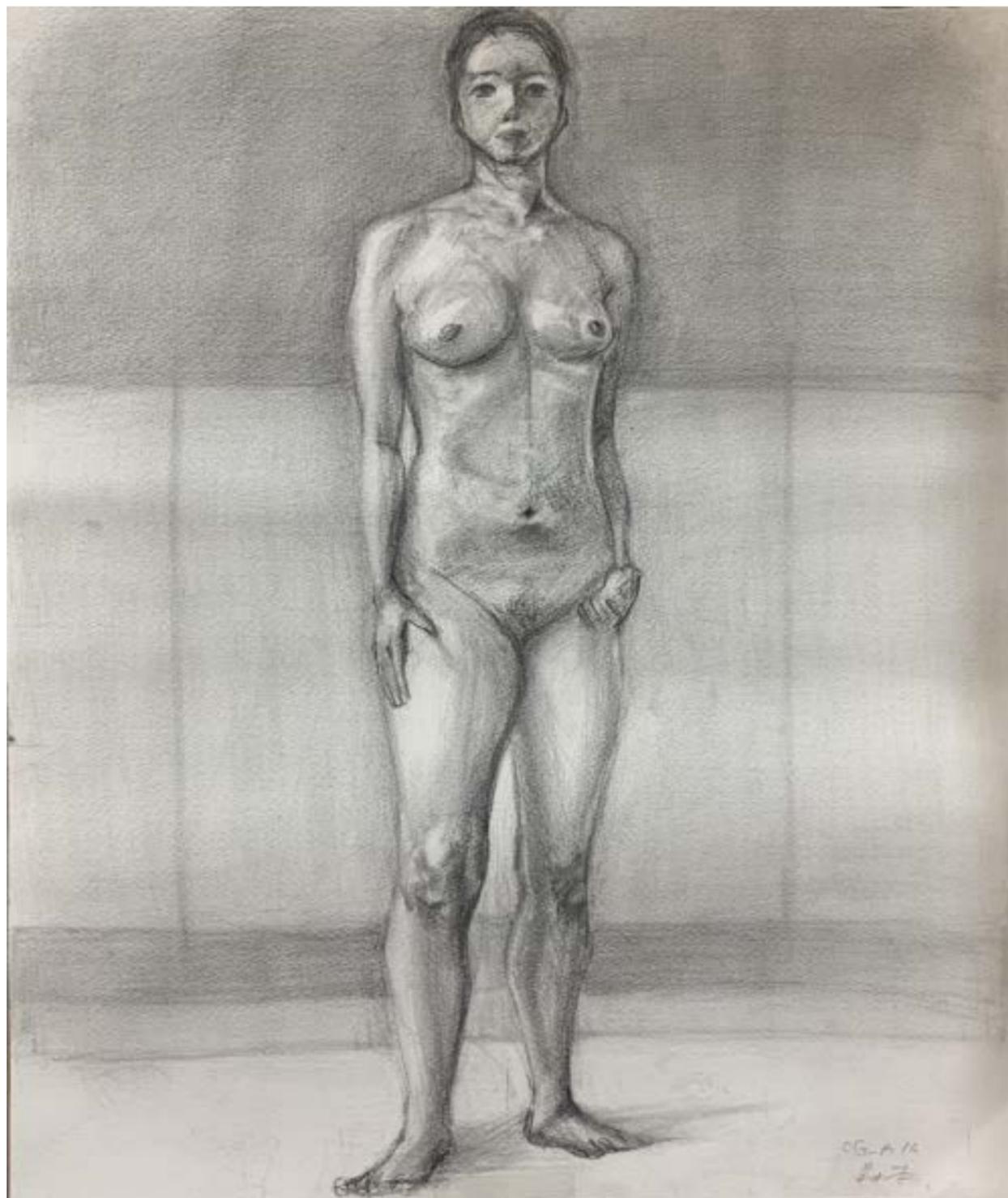


▲ 制作期間：2022/10  
制作時間：9 時間

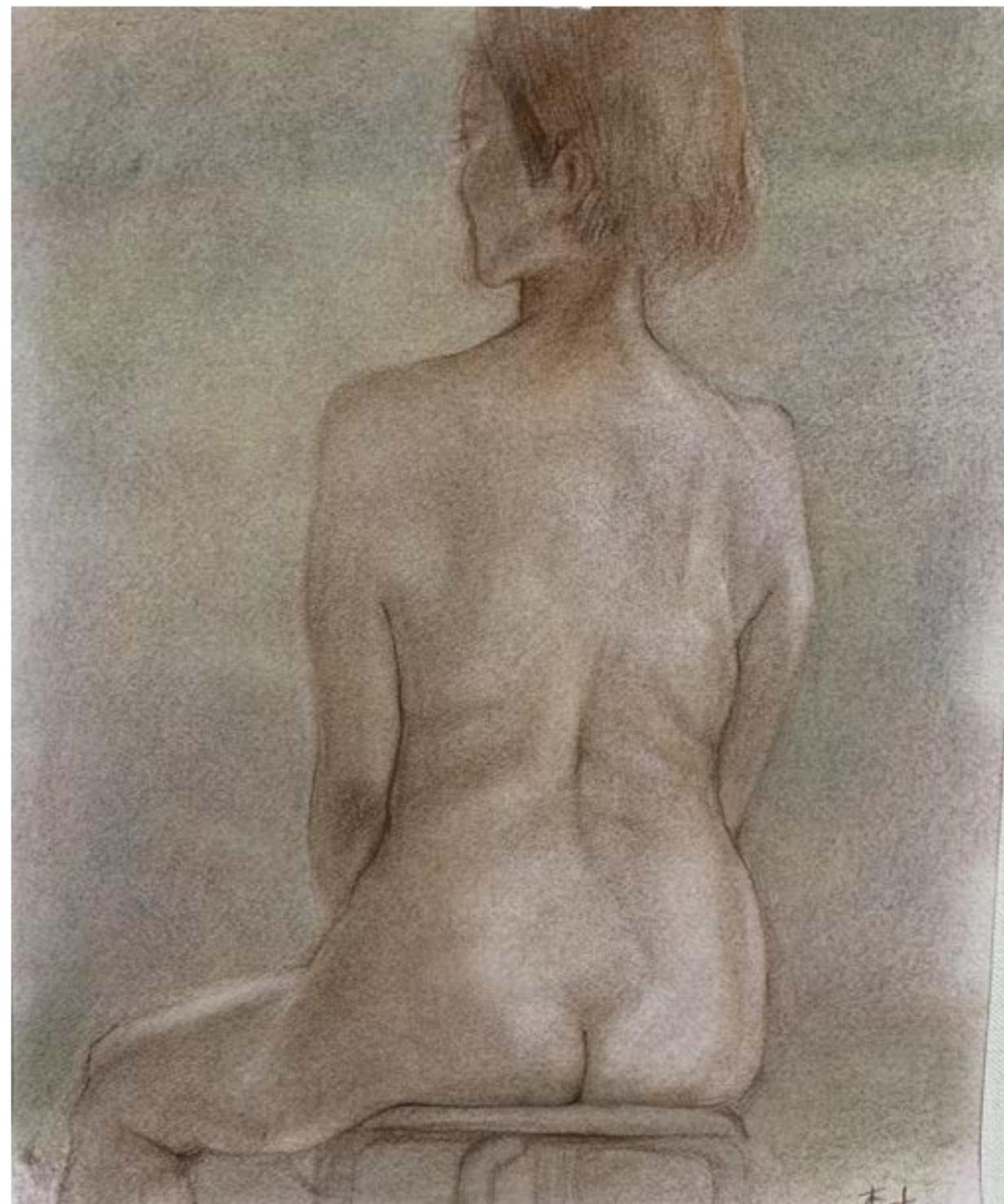


▲ 制作期間：2022/9  
制作時間：9 時間

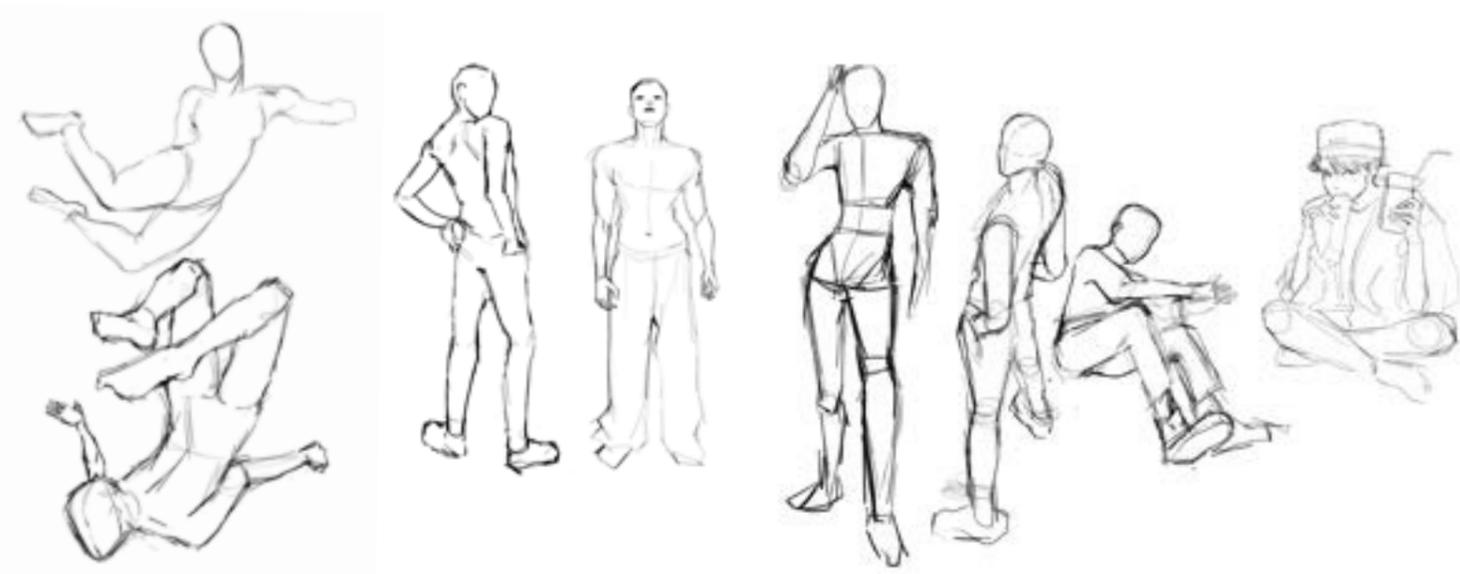
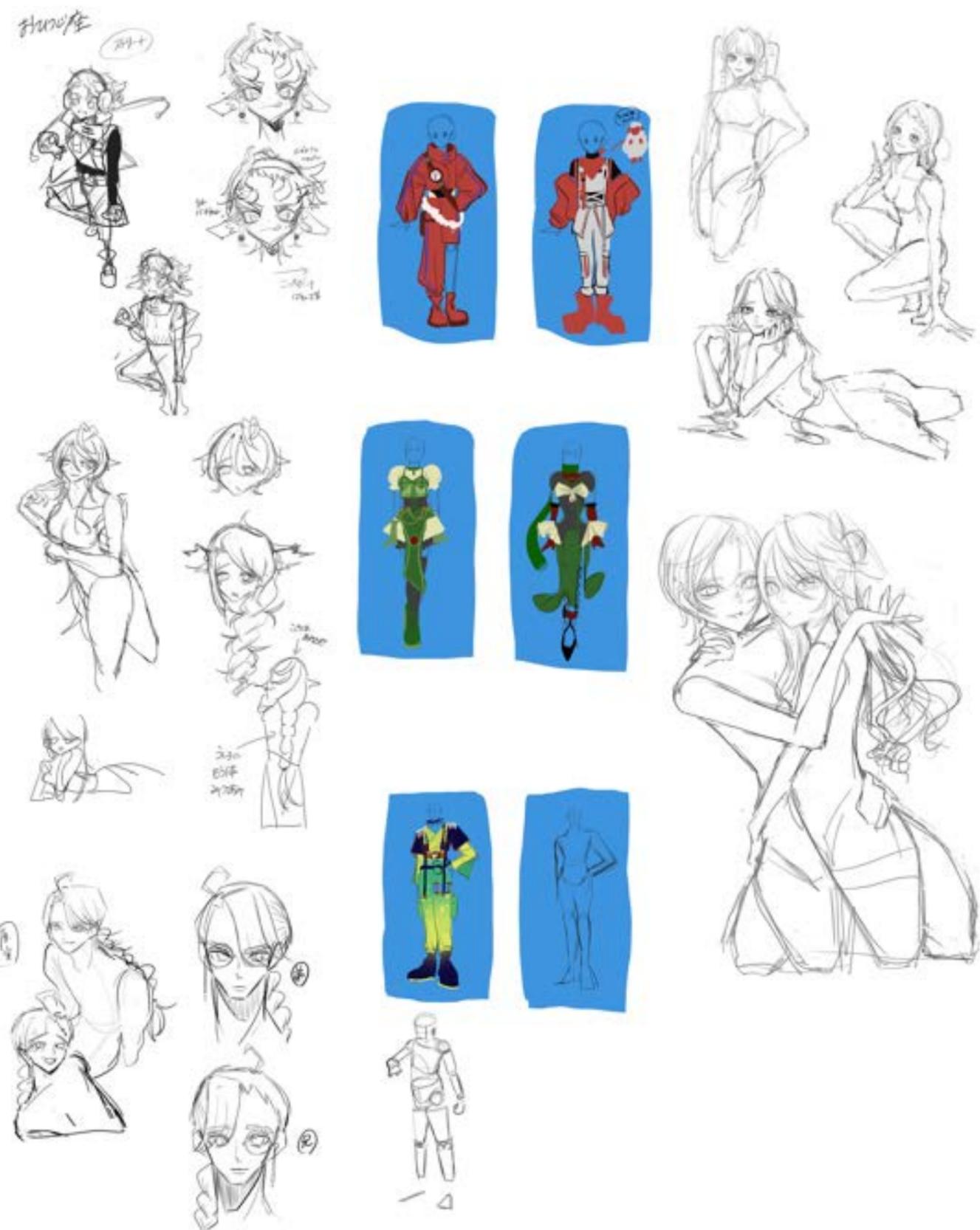
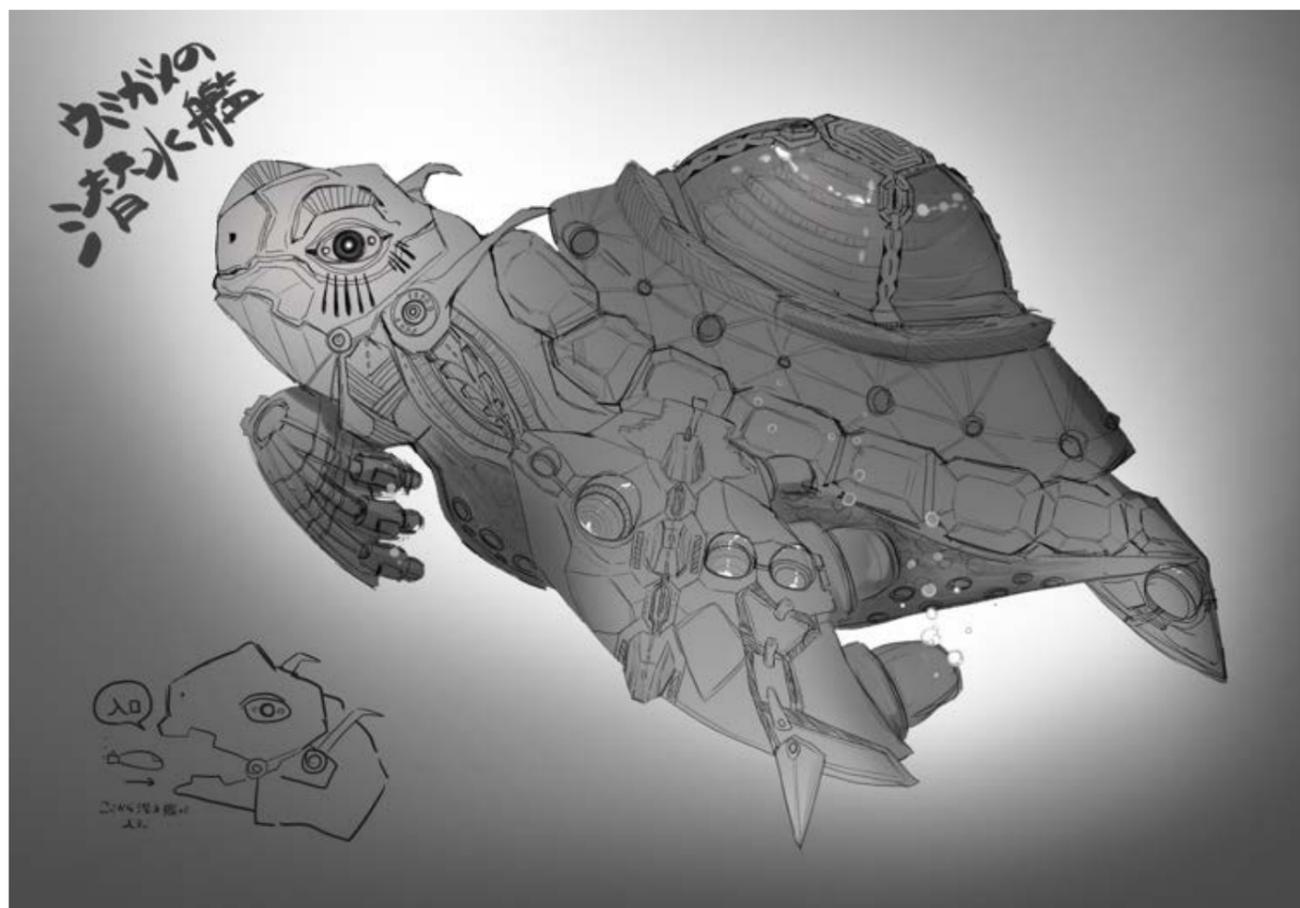
# デッサン



▲ 制作期間：2023/4-5  
制作時間：9 時間



▲ 制作期間：2023/5-6  
制作時間：9 時間





▲原神『ナヒーダ』



▲原神『ティナリ』



▲にじさんじ『三枝明那』

**Thank you  
for watching !**

