

# Portfolio

大阪デザイナー専門学校 ゲーム・CG 学科

杉原 乃愛

# Profile



杉原 乃愛 (21)

Sugihara noa

Mail: noanominon@icloud.com

大阪デザイナー専門学校 ゲーム・CG 学科

座右の銘：慎始敬終

使用スキル：



Vivivit Pixiv Twitter

## ~About me~

幼少期から自然や動物、音楽が大好きなのでゲーム界隈でもファンタジー系が特に好きです。いつか自分の理想の世界観をイラストに表現することを一つの目標に日々勉学に励んでいます。

## ~Hobbies~



Music

クラリネットやピアノを弾くこと、また観客の前で演奏することが好き



Photo

昔から風景画が好きなので自分でも風景を写真に収めたいと思い、最近始めました。



Anime & Game

昔や現代のアニメを幅広く鑑賞している。  
RPG や育成ゲームを中心にプレイする。

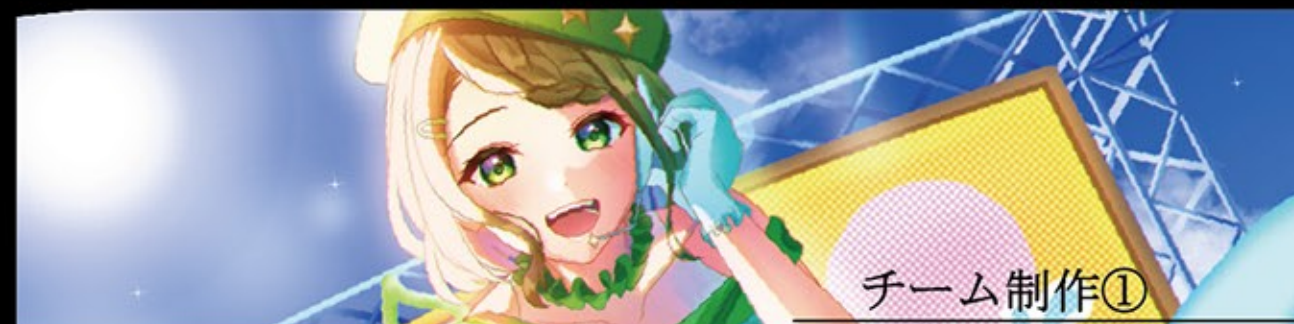
## 企業へのメッセージ

いつかデザイナーとして制作した作品を多くの方にプレイヤーとして楽しんでもらいたいと思い、ゲーム業界を目指しました。  
そのためにもプレイヤーに楽しんでもらえる作品を描けるよう頑張ります。

## ~Contents~



個人制作企画



チーム制作①



チーム制作②



課題・個人制作



デッサン・二次創作

## ～ヨーロッパをモチーフに異世界の各国を舞台とした旅行記～

### ○コンセプト：「異世界旅行記」

異世界を旅するとある絵描きが残っていた旅行記。その旅行記には、絵描きの旅人が訪れたであろう国のことが描かれていた。不思議なことに、それを読んだ者は実際にその国を旅をしているような気分を味わえる魔法のような旅行記だった。

◀現在、卒業展に向けてヨーロッパをモチーフにした異世界の各国を舞台とした旅行記を制作しています。各国ごとのメインページに、その国をモチーフとしたキャラクター（民族衣装着用・背景あり）、その他のページには、訪れた観光名所やカフェ、その国の食べ物の紹介、各国のモチーフカットインなどを載せる予定です。展示する際は、各国のメインページをボードに印刷、また制作資料に添付してあるようなブックレットを作成し、実物を展示したいです。



▲ミエティトゥーラ（イタリアモチーフ国）

▼ブルームン（フランスモチーフ国）



▼モーレン（オランダモチーフ国）





# 個人制作企画

# Pictorial World

ゲームジャンル：ファンタジー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・プレイステーション等）

ターゲット層：10代～30代男女

ゲーム内容：主人公を軸にストーリーが始まり、プレイヤーが主人公を操作します。

図鑑の中の世界で戦闘や探索をしながら物語を進めていきます。

メインストーリーだけでなく、それぞれの舞台に登場する人物の物語や料理、街の住人のお手伝いなどができます。

ストーリー内で見せ所となるシーンでは、アニメーションムービーやLive2D スチル、ボイスなどが流れます。

# Pictorial World

メインビジュアル 【Pictorial World】

制作時期：2023年2月

作時間：30時間



## 【図鑑を題材とした冒険ファンタジー】

～あらすじ～

一人の好奇心旺盛な主人公が入ることを禁じられていた地下室に黙って入ってしまう。

地下室には武器や宝石、見たこともない果実や植物などが保管されており、さらに地下室の奥の部屋には

まるで図書館のように古い書物がたくさん並んでいた。

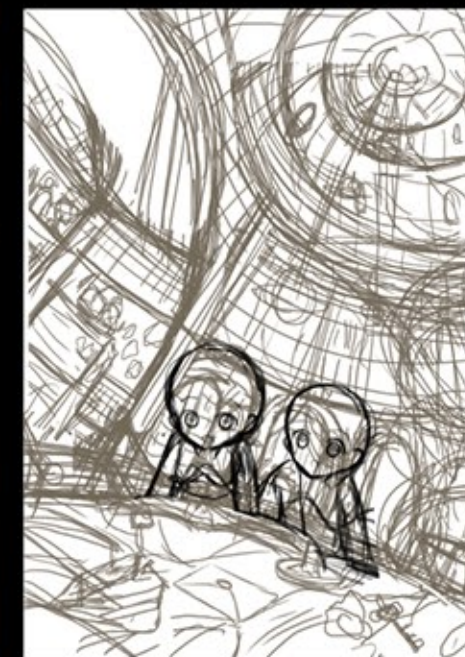
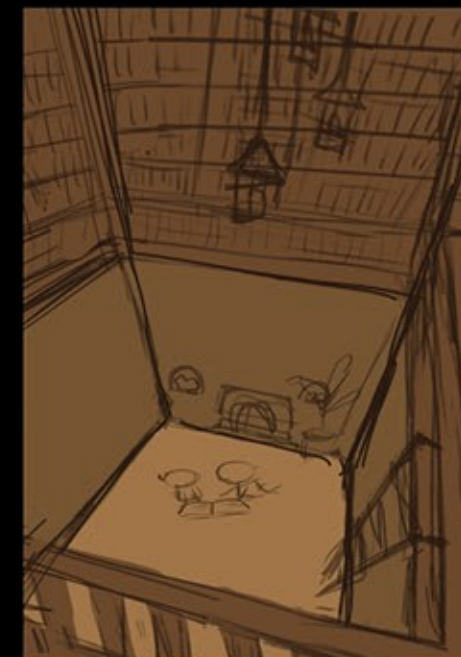
書物にはそれぞれ「星座の書」「植物の書」など、まるで図鑑のような書物だった。

好奇心旺盛な主人公は書物を開くとその中に吸い込まれ書物の世界に入り込んでしまう。

図鑑のような不思議な本の中で出会いと成長と謎を解き明かす物語。

◀1つのゲーム作品として制作したいと思い、今回図鑑を題材とした冒険ファンタジーをテーマにメインビジュアルを制作しました。これは家の秘密の地下室に眠った図鑑のような不思議な本の中で出会いと成長と謎を解き明かす物語であり、その物語のきっかけとなった場所、地下室を舞台に制作しました。見たこともない書物や植物などが保管されており、どこか神秘さを漂わせる地下室を描きました。

### ◇ラフ案



# メインビジュアル メイキング



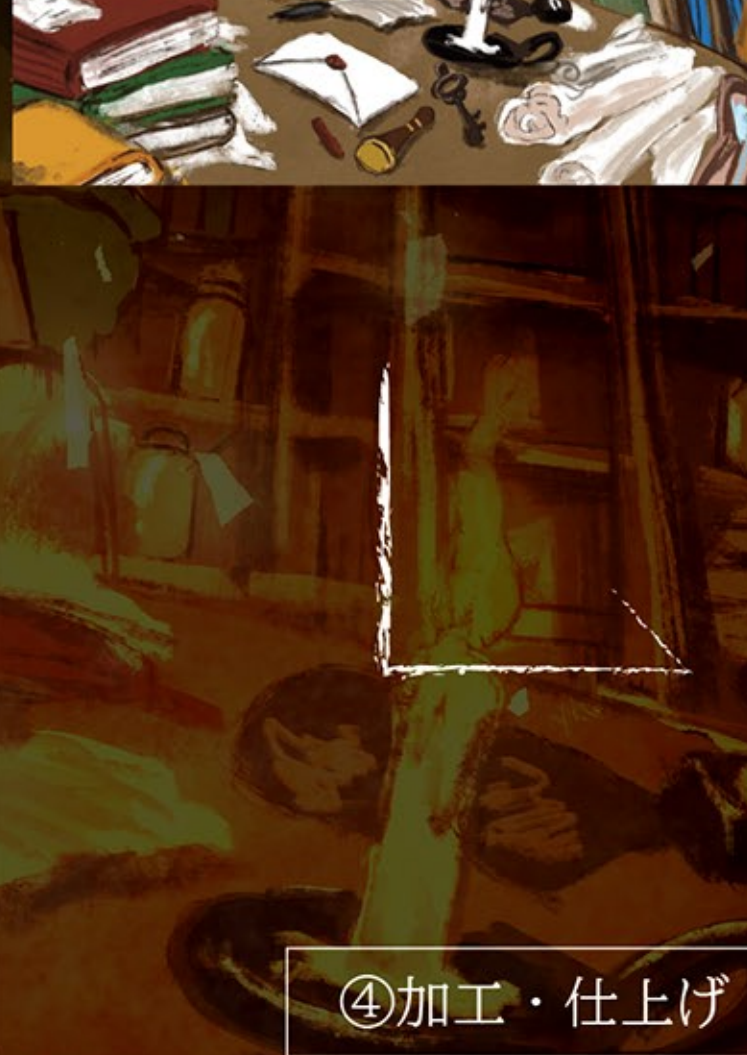
①ラフ



②線画



③着彩・塗りこみ



④加工・仕上げ



## Cecil



セシル・ランベール ~@ecil・Lambert~

性別：男 年齢：10歳  
男主人公であり、女主人公の双子の兄。知的で好奇心旺盛な男子。  
幼いながらも母親代わりとして妹を支えている心の強い兄である。

【ラフ画】



### ～冒険のはじまり～

主人公たちがまだ幼いころ、大好きなお母さんがいつも夜寝る前に本を読み聞かせ、その度に主人公たちはまるで本当にその世界にいるような素敵な夢を見ていた。

お母さんが若くして亡くなってしまい、主人公たちが毎日悲しんでいたある日、一匹の黒猫が突然家に迷い込み、二人を導くかのように隠された地下室へと入り込む。その地下室には昔お母さんが読み聞かせてくれた本が沢山あり、主人公たちは迷わずその本を手に取り本を開いた途端、目が覚めると別の世界にいた。だがそこは主人公たちにとって懐かしい場所であった。

そこは夢の中の世界と一緒にあった。  
主人公たちが見ている夢は本の中の世界で過ごした記憶だったのだ。

地下室に案内した黒猫は幼いころに見た可愛らしい見た目の生き物であり、その子は昔お母さんと本の中で冒険をしていたお母さんの親友だった。  
その子は本の中で危機が起きていることを主人公たちに知らせ、助けてほしいと頼まれた。

昔お母さんと共に冒険した思い出深い場所を、素敵な時間をくれたこの世界を救いたいと決断し、主人公たちは新たな冒険の一步へと踏み出す。

Point.

双子の兄妹なので、統一感を出せるようお互いの髪の色を帽子の色に、手に所持している本の色をお互いのトレンドカラーにしました。また、様々な世界へと冒険に向かうので、フード付きのケープを取り入れました。



## Lucia

【ラフ画】



ルシア・ランベール ~Lucia・Lambert~  
性別：女 年齢：10歳

女主人公であり、男主人公の双子の妹。元気で明るい女の子。  
小柄な容姿ではあるが、力持ちであり運動神経も良く、  
何事にもすぐ行動に移す妹である。



# 【植物のずかん】

制作時期：2023年7月  
制作時間：背景：12時間 キャラクター：13時間



## ～薬剤師～

植物の図鑑に登場するエルフの薬剤師。  
表では薬剤師であるが実は植物の世界の  
守護精霊でもある。



## ～植物の図鑑のコンセプトアート～

人間やエルフ、動物など様々な種族が共存する豊かな都。森の奥深くにあるため、  
都で住まう人以外、誰も見つけることのできない幻想的な場所である。森の中は霧のような  
白い霧に包まれているが、都につけば途端に霧が晴れ、木々から光が差し込み泉が光輝いて  
いるように見え、空気が澄んでいる。



Point.

深くて暗い森から都に抜けた瞬間、太陽に照らされた美しい都が一望できる  
場所にしたいと思い、高い崖の上からの視点にしました。また、神殿や水中都市を取り入れ、  
より幻想的な雰囲気のある都市にしました。



## ～星座の図鑑のコンセプトアート～

廃墟のような街や城が夜空に浮かんでいる幻想的な都。  
空には大きな満月と時間を指し示す時計、瞬く星々が広がっている。  
都には明かりがなく、あるのは月明りと都に住む星の精霊自身の光のみ。

～時の番人～  
星座の図鑑で登場する人物。  
星座の図鑑の長でもあり星座の番人として星を管理している。  
七夕伝説に登場する彦星をモチーフにした衣装であるが、



©oint.

神秘的な世界を表現するために青系統で色を統一しました。  
空に浮かぶ街並みや城を描き、それを繋ぐ発光したガラスの階段を取り入れました。  
また、夜空には青白く輝く満月や時計、占星術に使われるホロスコープを取り入れ、  
より星座の世界を表現できるよう工夫しました。

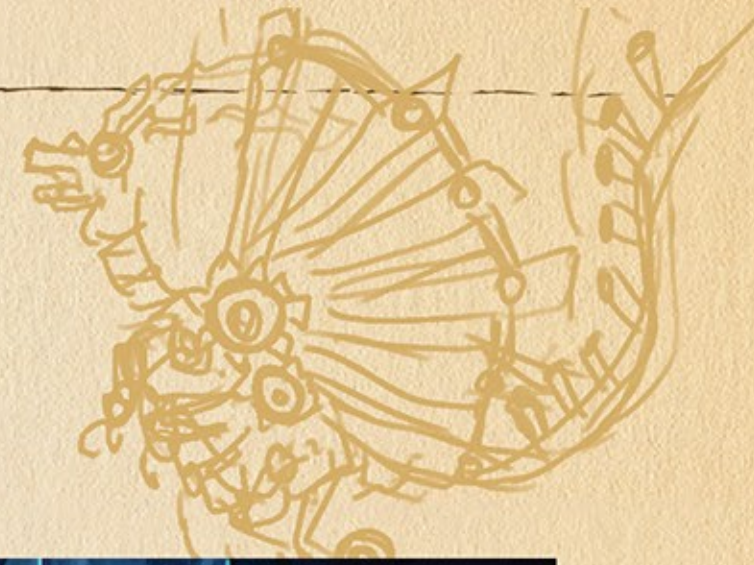
# 各ずかんのイメージボード



## 機械のずかん

煙と機械に囲まれた都市。都市には自然がなく、人間と機械ロボットが暮らしている。人間は皆、知的で探求心があり、何事にも熱心に取り組んでいる。よって都市は常に賑わっている。

制作時期：2023年7月  
制作時間：9時間



## 魚のずかん

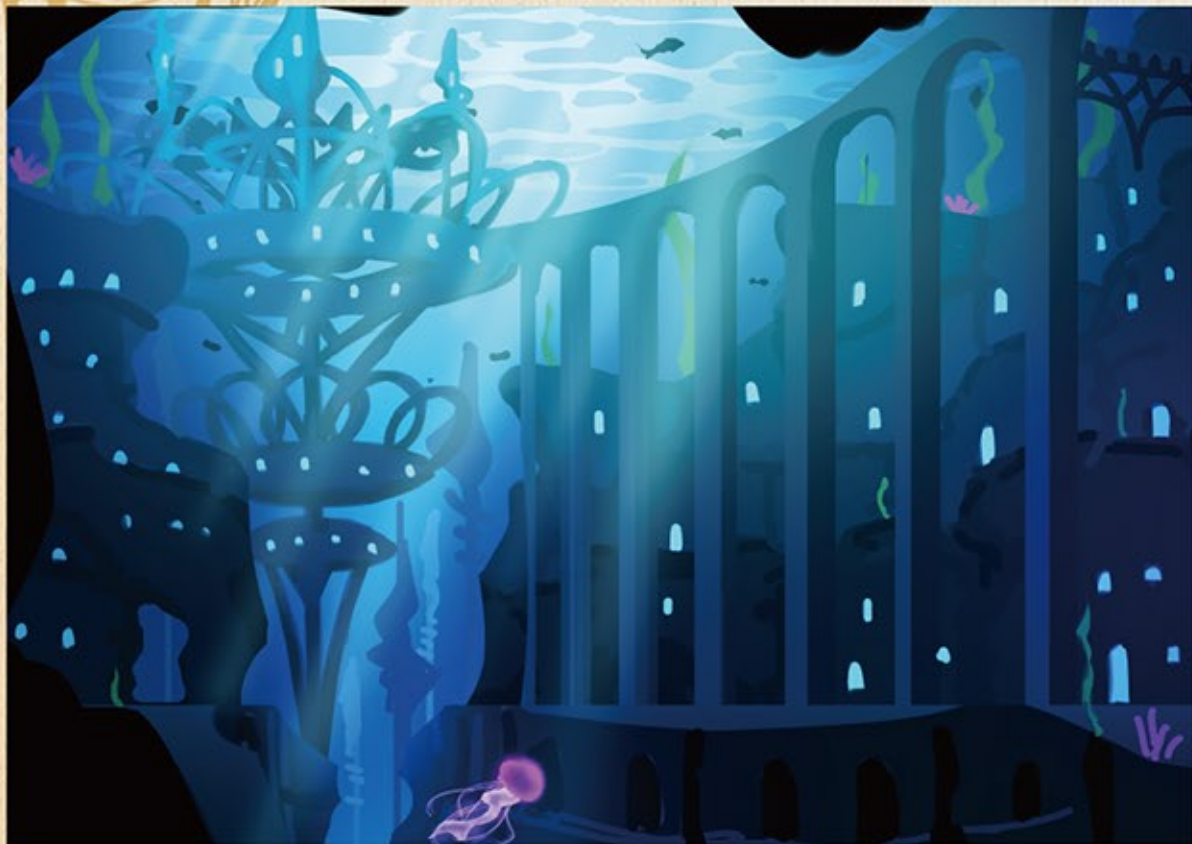
海に眠る神秘的な都。海面から光が差し、暗い海深くまで照らされている。一見、人工的に建てられたものかと思いきや、全て自然に形成された建造物である。ここで暮らしている魚たちは、魚だけでなく人魚も暮らしている。

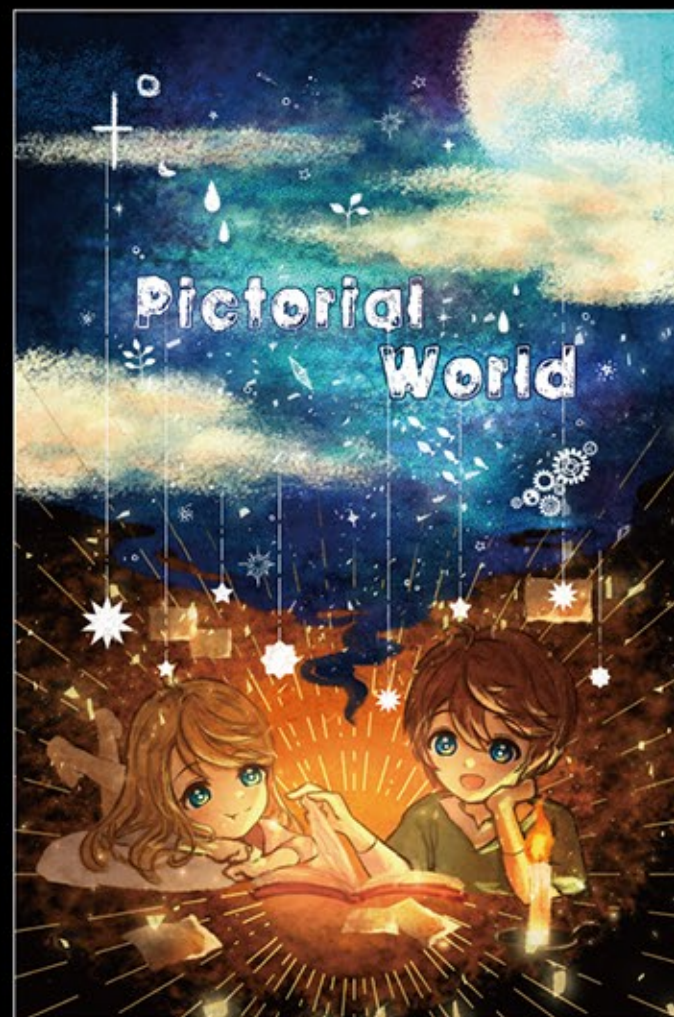
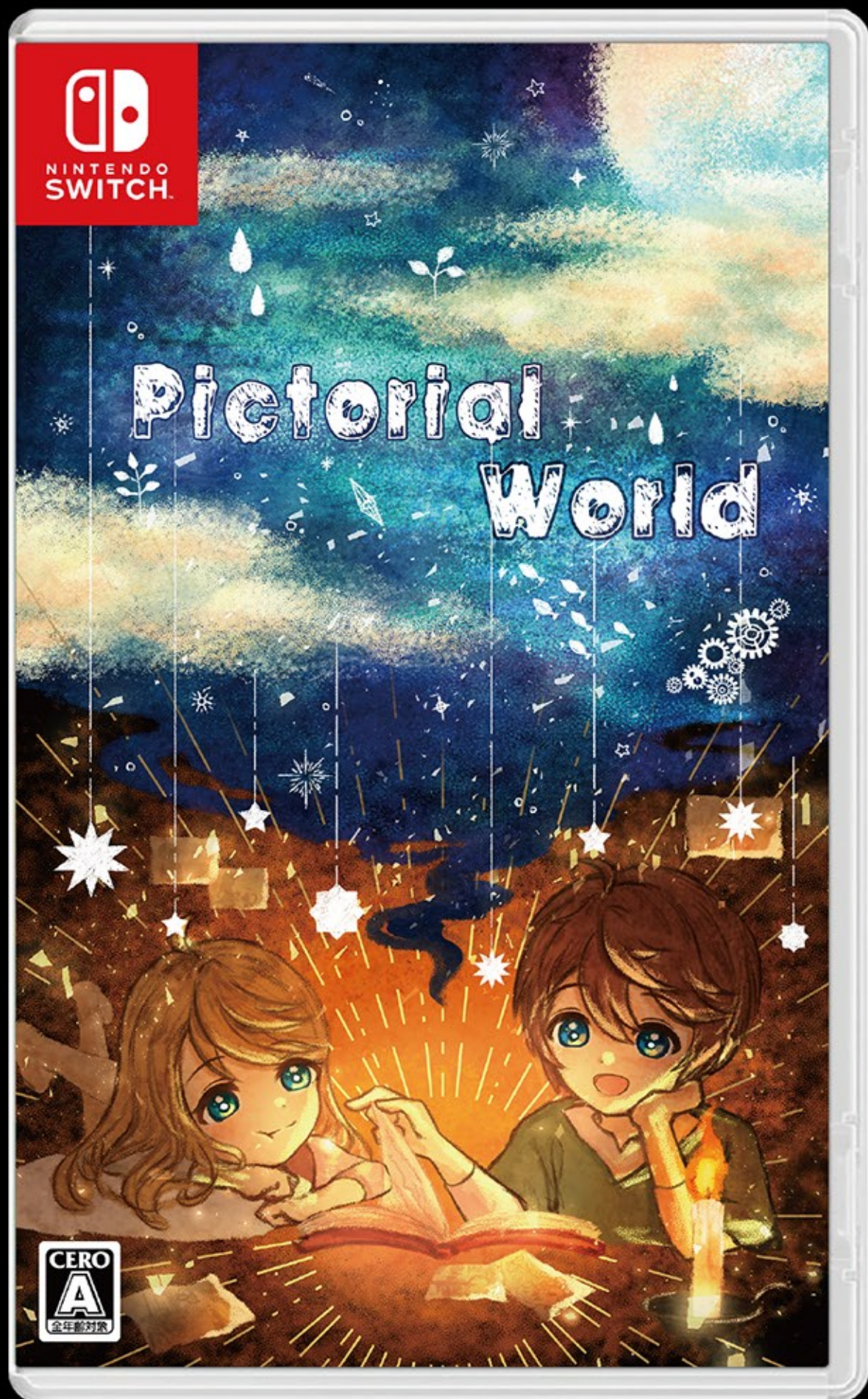
制作時期：2023年7月  
制作時間：7時間

## 鉱物のずかん

深くて広い洞窟の中にある光り輝く鉱石に囲まれた都市。どうやってこの都市が作られたのかはその都市に住む人も分らない。ただ都市の中心に浮かぶ光り輝く青い鉱石が都市を支えている重要な物であることは誰もが聞かれなくとも分かることである。

制作時期：2023年7月  
制作時間：13時間





▲全体図

◀主人公たちが幼いころ、いつも夜寝る前に亡き母に読んでもらっていた図鑑のような本を、母が亡くなった今でも二人で寝る前に読んでいる様子を描きました。その図鑑は、物語の舞台の一つとなる重要な図鑑のため、デザインの上半分には舞台となる各図鑑のモチーフを夢の中のような神秘的な夜空に浮かべました。



▲ラフ



▶実際に学校で展示した写真になります。クラス内で投票制の展示を開いたところ、ありがたいことに、投票数一位を得ることができました。



チーム制作①

# Re.Luminous with Stella

ゲームジャンル：女性アイドル育成シミュレーションゲーム

プレイ想定端末：スマートフォンゲーム

ターゲット層：若年層向け、アイドルが好きな方

ゲーム内容：憧れや夢を持った女の子たちがアイドルグループを結成し、それぞれトップアイドルを目指す青春ストーリー。プレイヤーがプロデューサーとなり、アイドル達の夢を導く。メインストーリーの他、アイドル達の過去の話やイベントストーリーなど、アイドル一人一人の個性が知れます。



# グループワーク 企画書

- ① 和風なやつら  
② イケメン系面長男  
③ アイドルせ  
④ ファンタジー

・昨年の夏季休暇に1つのゲーム作品として誰かと制作してみたいと思い、クラスメイトの友人2人に声を掛け、3人で制作を始めました。

・初めに制作するテーマを4つあげ、その中の王道なアイドル育成ゲームとファンタジー系の2つに絞りました。今後の授業でLive2Dを利用してVtuberを制作する機会があった為、最近Live2Dを活用しているアイドル育成ゲームにしました。



- 女性 3人組のグループ名 (神聖) **Celestia**  
① 歌の天才 (古楽) ぽよぽよの 能天気な 世界観 瞳の 色は 相当 正装 (天宮天宮)  
② おとなしい系 天才肌 かわいい・いかし担当 9月 静かなる 天無 50代 全長 期待 9月 天宮天宮  
③ 美人系・しかり系 色気強 美人のお嬢さん、セクシー 11月・12月 期待 天宮

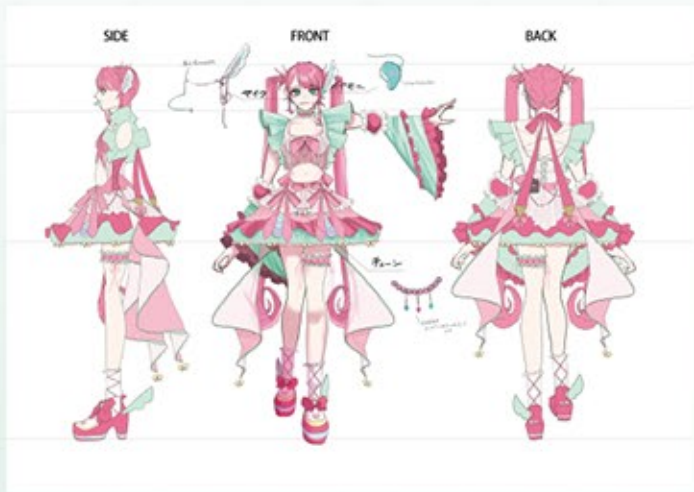
- ① 「君と私のうた」161cm ツインテール 九重 翼ちゃん  
② 「陽のあたる場所」158cm 3人組の 可愛い 可愛い 卯花 向日葵ちゃん  
③ 「いっしょに生きたい」170cm 可愛いお嬢さん ロングヘア 和月 琥珀ちゃん

- 本当はニコニコとツインテールの 2人ユニット ↓  
とくしては5人組加入 ↓  
つばさ vs 翼 (Sister) ↓  
ここから、ライブ (Sister) ↓  
そこの 舞台 (Sister) ↓  
国民的アイドル!!

- 九重 翼ちゃん ニックネーム  
① 17 → 製作 (19) 型  
SNS上手 → 自己肯定感  
動物好き → ハンドル  
スベテ得意 さん  
嫌 相手がにらむもの  
怖、車、  
フェルト → 歯  
八重歯

- 和月 琥珀ちゃん (21) AB型  
① 40代の コミュニケーション 空気読め 世話話、車の料理 恐怖症  
嫌 料理、菓子作り SNS 便利、下  
フェルト → 歯  
泣き止み

- 卯花 向日葵ちゃん (16) A型 ニックネーム  
① おとこ、車、ヒール  
バネ、フルト、お嬢さん 絶対音感、お菓子作り 可愛い、笑顔  
嫌 虫、汚れたもの 同様の圧、下  
過度な期待 水泳、水



▲次に各キャラクターの設定やグループ名、大まかなストーリーの流れを考え、キャラクターのデザインイメージを膨らませました。

▲大まかなキャラクターの設定を決めた後、各キャラクターのデザインを考えました。デザインする際にグループアイドルとして見えるよう小物やスカートのボリューム感を統一したり、メンバーカラーのバランスを調整しこだわりました。



## Character

卯花 向日葵 (16)  
Ubana Himari

Height: 158cm Weight: 43kg

ニックネーム：ひまちゃん

所属グループ：Cealestial

性格：癒し担当の天才肌

大人しく優しい性格であり、  
たまに天然な部分を見せる。

▲友人らとチームを組み、創作している女性アイドルキャラクターです。今回はアイドルゲームのスチルデザインをしました。  
夏を舞台に制作したので夏らしさのある水を取り入れました。特に背景を夏に合わせて風船や青空を写すなどこだわりました。



# アイドルデザイン

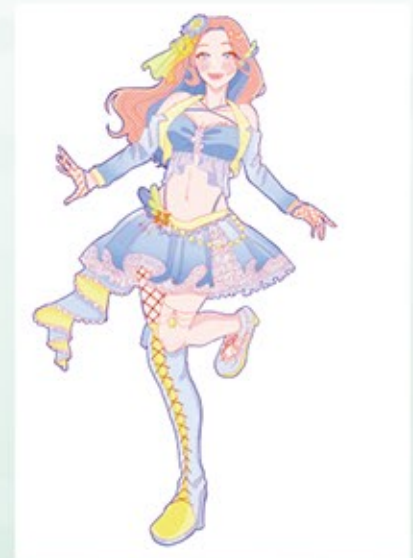
制作時期：2022年12月14日  
制作時間：15時間



▲女性アイドルキャラクターのアイドル衣装の三面図です。  
3人アイドルグループなので友人らと話し合い、スカートのボリューム感やイヤーマニターのデザインを同じにするなど、3人で統一感のあるデザインにしました。

# アイドルグッズデザイン

制作時期：2022年11月16日  
制作時間：15時間



▲友人が制作したアイドルキャラクター



▲衣装案②



▲同じく女性アイドルキャラクターの  
アクリルスタンドデザインです。  
今回は絵柄合わせの練習も兼ねて、  
友人らとイラストレーター様の絵柄  
をお借りし制作しました。

▼実物画像





◀ ボリューム感のある衣装なので、スカートやチャーム、イヤーマニターの羽などの揺れの動きにこだわりました。また、愛らしさのある表情を出せるようこだわりました。



モーショントラッキング動画  
(動画2本あります)

# ショップ (UI デザイン)

制作時期: 2023年7月25日  
制作時間: 12時間



◀アイドルゲームのショップデザインをしました。  
一緒にショップを訪れたキャラクターによってショップの配色がその子のメンバーカラー仕様になります。全体的にシンプルかつ可愛らしい印象のある配色にし、配信画面風にデザインしました。

▼各パーツデザイン





チーム制作②



▲私は主にコンセプトアートなどの背景を担当しています。今回はストーリー内の主な舞台となる繁華街のコンセプトアートを制作しました。サイバーパンクを題材としているので、中華・アジア系のデザインを取り入れました。AIが支配する階級社会を舞台とした世界であるため、物語の舞台となる都市では、繁華街もあり、地層にはスラムのような景色が広がっています。繁華街は、台湾にある九份を参考にデザインしています。



▲次に主人公たちがプライベートで頻りに飲みに行く酒楼の内装をデザインしました。

繁華街の路地裏にひっそりと建っている店なので、客人はいつも少なく落ち着いて飲めるので、

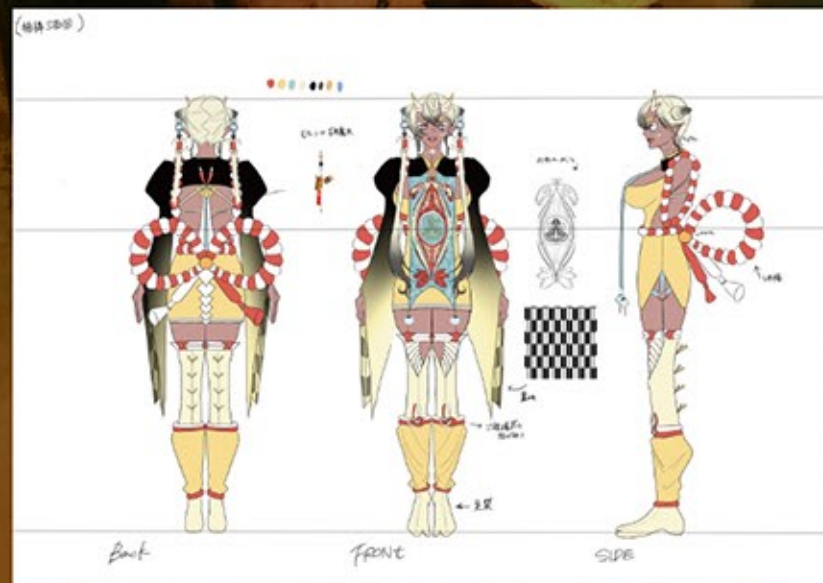
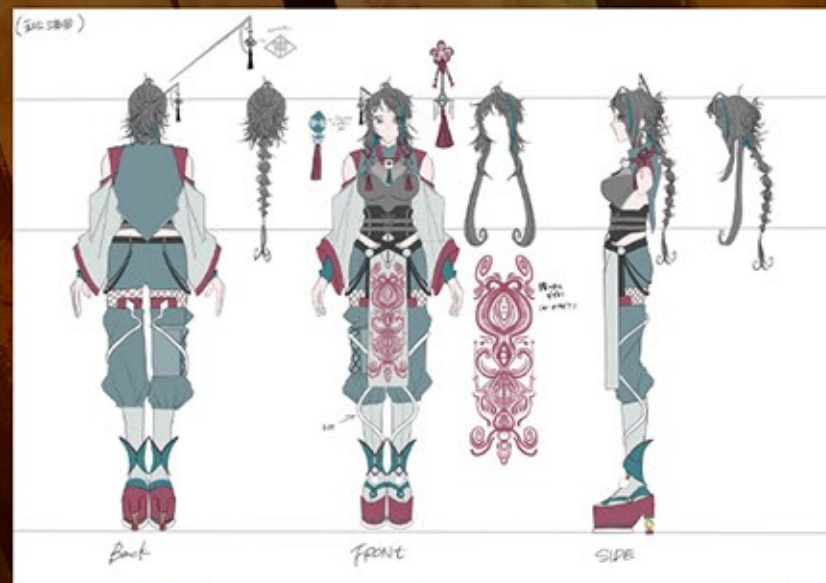
主人公たちのお気に入りの店です。内装のデザインは、「千と千尋の神隠し」に登場する繁華街の料理店を参考にデザインしました。

# [From.DNA]

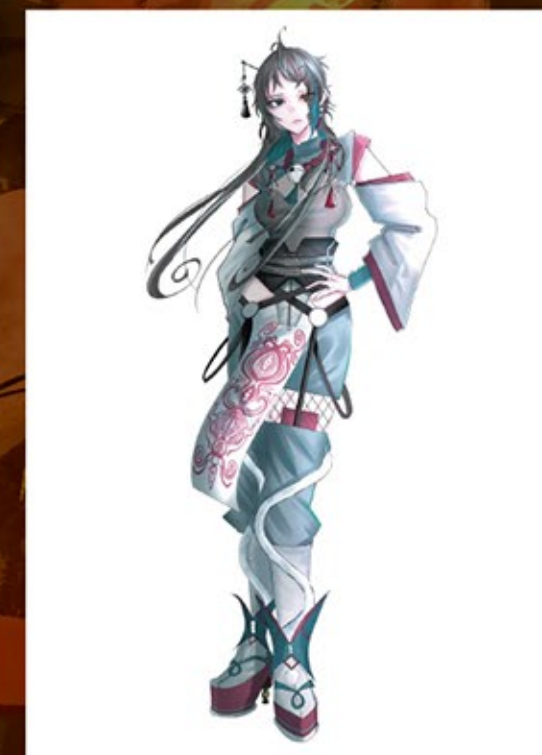
～あらすじ～

魔人化するウイルスにより人口を半分減少した遙か未来の地球が舞台。  
ある日、主人公は父親と血縁関係ではなかったこと、実父（政府の人間）  
に魔人ウイルスを投下する魔人化計画の実験台として売買されていたことを知る。  
当時は実父に一矢報おうとし、政府に近づくが真実があらわになるにつれて  
国が抱える闇が想像以上に深く暗いものだと気づく...

▼主人公・相棒の三面図（友人作）



▼登場キャラクター立ち絵（友人作）



●2D デザイン、3DCG デザイン、CG アニメーションをそれぞれのコースに在籍している友人計7人でレトロサイバー・アジア・カルトを題材としたオリジナル作品を制作しています。チームメンバーの一人が主に考えた設定を軸に、ストーリー内に登場するキャラクターデザインや舞台のコンセプトアートなどを制作しています。チーム全体の目標では、一つのゲーム作品として世界観を伝えられるよう一本の動画を作成したいと考えています。

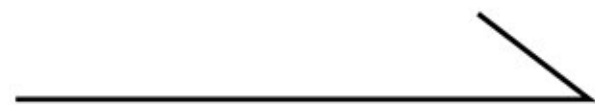
◀主人公たちの拠点デザイン（友人作）



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・プレイステーション等）  
ターゲット 10代～30代男女（割合的には46）  
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。



課題・個人制作





## 年賀状デザイン

制作時期：2022年11月25日  
制作時間：7時間



▲2023年の年賀状を制作しました。  
京都の貴船神社を参考に、灯籠と階段を取り入れました。  
2023年は兔年なので兔の女性が初日の出に向かう様子を描きました。

## カードイラスト

制作時期：2023年1月30日  
制作時間：20時間



▲カードゲームのデザインを制作しました。お題は雷属性を持ったキャラクターをデザインすることだったため、神殿で剣を断ち構えている青年を描きました。



◀ 4人のデザイナーさんの絵柄に合わせてキャラクターデザインをしました。  
デザイナーさんの絵のタッチを細部まで再現できるよう配色や塗り方などをこだわりました。

# プロップデザイン (宝箱)

制作時期：2022年11月25日  
制作時間：7時間



龍の像が宝箱を咥えており、龍の牙が宝箱の鍵穴に差し込まれている。龍の赤い瞳がカギとなり、両目にはめると龍の口が開き宝箱の鍵が解除される。

◀ 龍と王族が守っている宝箱というテーマでデザインしました。龍の像が宝箱を守っているデザインし、龍の像の両目が宝箱のカギになっており、龍と王族が片目ずつ厳重に守られています。宝箱の柄には、人間と龍と神が平和条約を結んだ古代の物語が刻まれています。

▶ 植物をテーマに武器デザインを制作しました。どれも王道な武器ではありませんが、属性変化をしたり、植物ならではの光合成を利用したりなど武器の設定にこだわりました。

# 武器デザイン

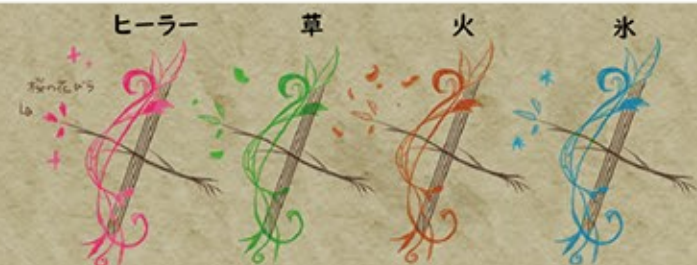
制作時期：2022年11月25日  
制作時間：15時間



## テーマ [植物の成長]

### モチーフ：弦楽器

変形の段階ごとに植物が成長(進化)していく。武器に付いてる4本の弦にはそれぞれ属性(季節)があり、弦をはじけば属性変化する。



### ブーメラン兼双剣 (第一段階)

#### 双剣

右

左

#### ブーメラン

#### 鎌 (最終段階)

※ 時間制限有

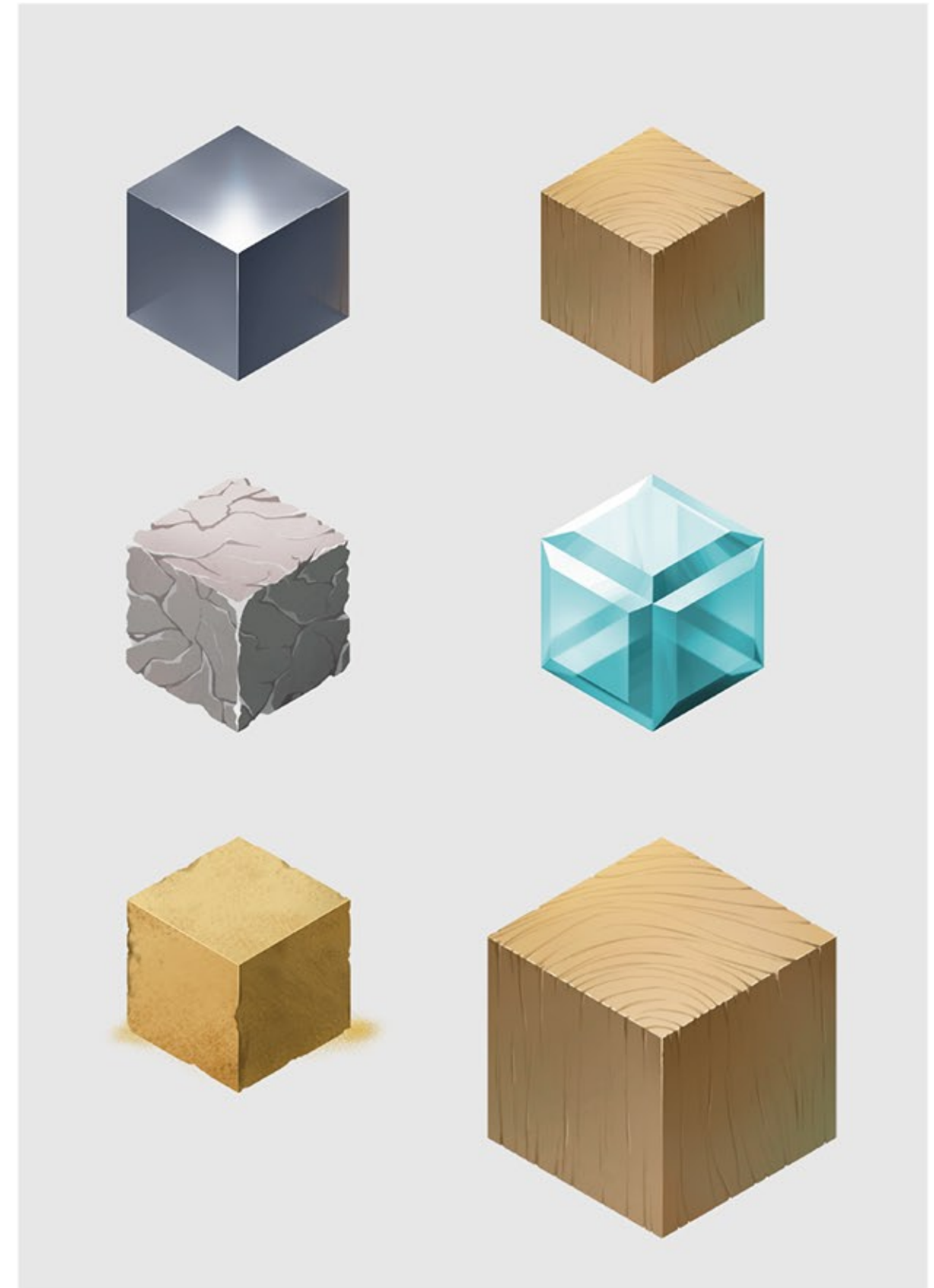
双剣を投げると刃が閉まり、ブーメランに変形する。また、刃が閉まわれている部分から刃の葉先が分散され広範囲に攻撃できる。

### 弓矢 (第二段階)

双剣を合体させると弓に変形する。矢は表面がクリスタルで覆われているため、とても鋭く硬い。

矢

光合成により鎌に変形し光属性を扱うことができる。しかし、時間制限があり、光合成で得たエネルギーを使い果たすと第一もしくは第二段に戻ってしまう。日光からエネルギーを一定量貯めないと変形できない。



▲老人やオカマなど、普段描かない年齢の人や表情だったので練習になりました。

▲物体の質感表現や細部まで塗り込むことが好きなので制作時は楽しく描きました。

# バトルデザイン スチームパンク

制作時期：2022年1月30日  
制作時間：30 時間



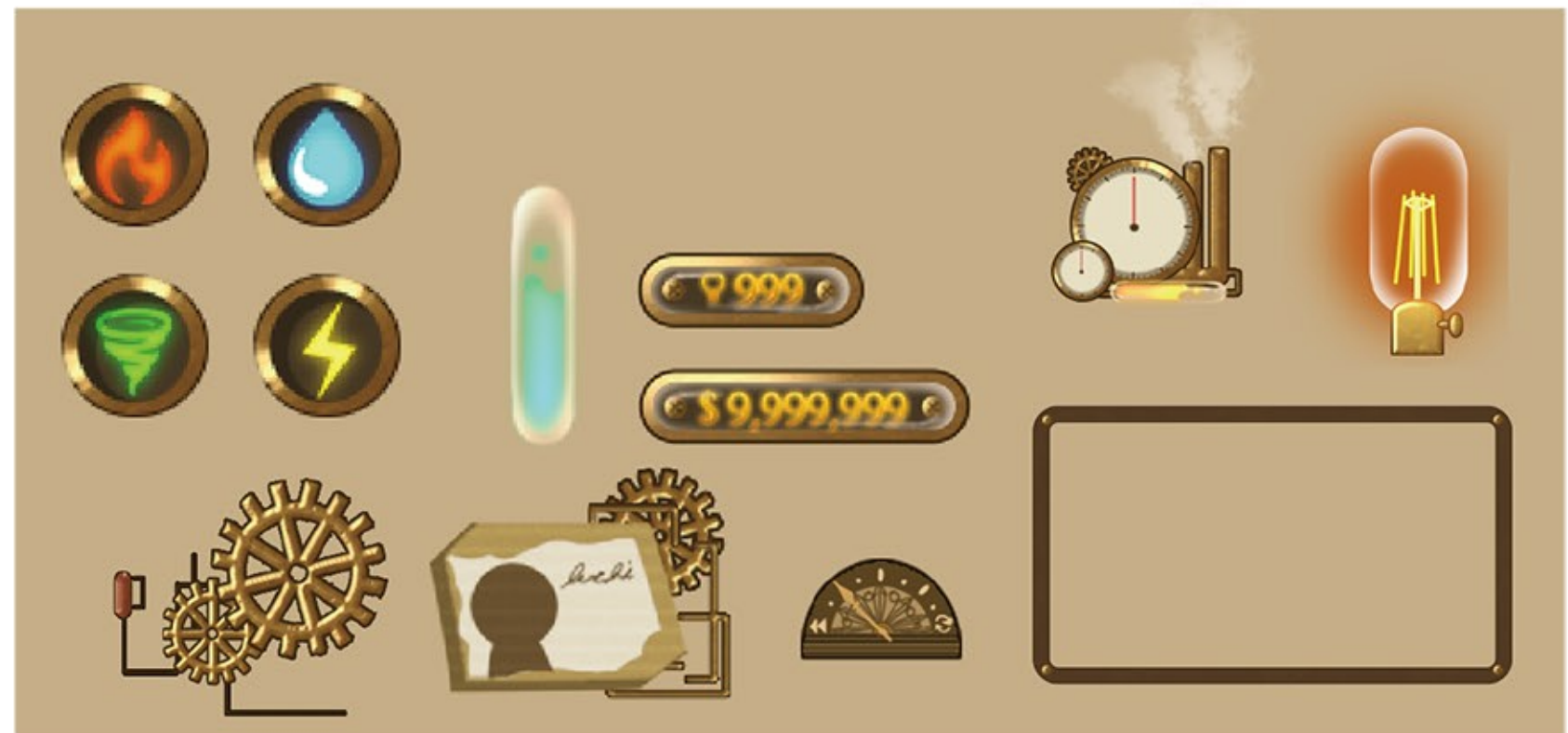
▲ワイヤーフレーム

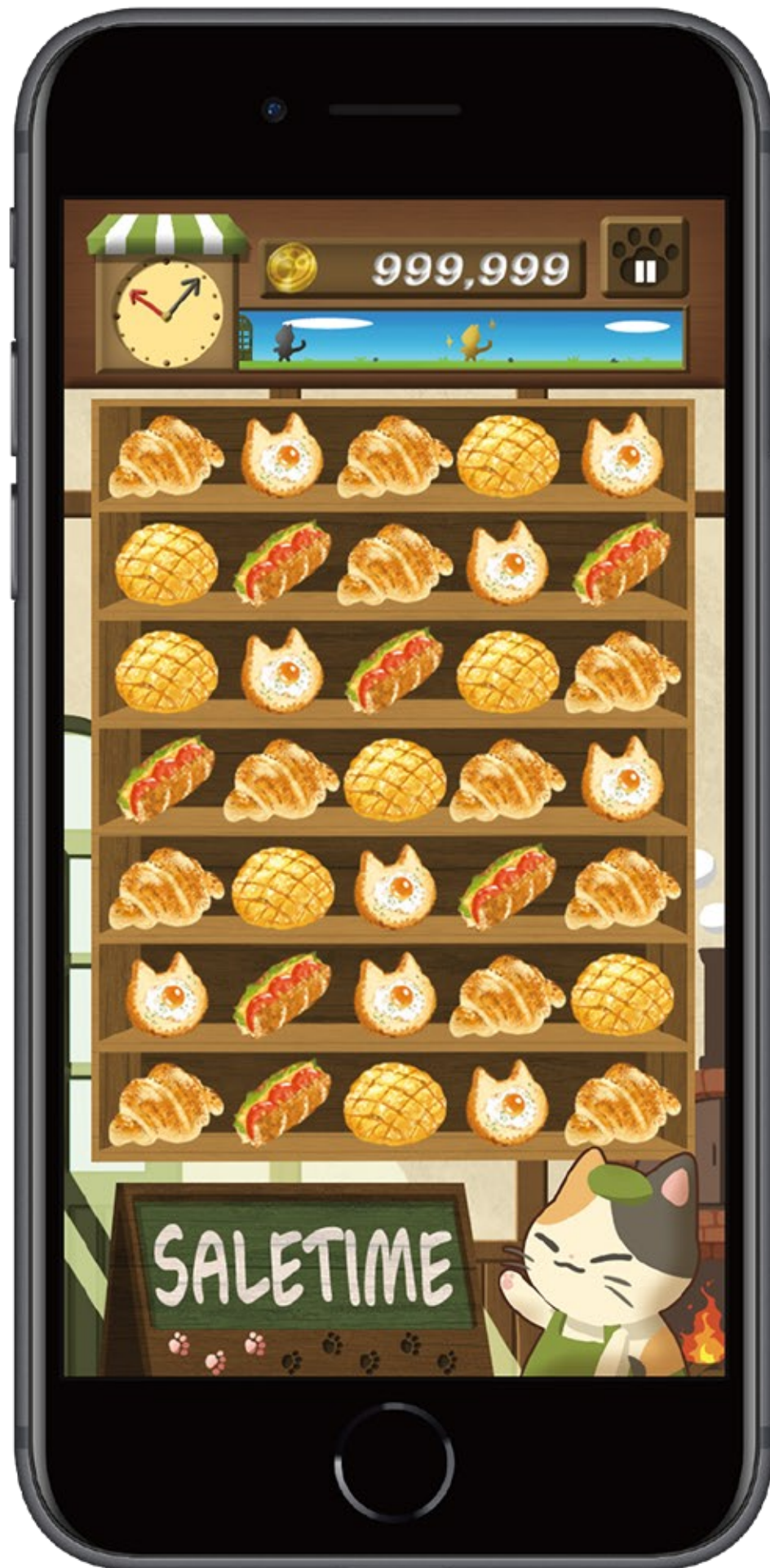
▲スチームパンクをテーマにしたバトル画面のUI デザインをしました。

試験管やパイプ、歯車など、スチームパンク間のあるパーツを取り入れました。  
パイプから排出される煙や試験管に入っている液体、メーターの針や、電球のライトなど  
すべてバトル中は動作をし、何度見ても飽きないデザインにしたいと思い、このような  
デザインにしました。

- 世界観：蒸気と機械で囲まれた世界、スチームパンクを舞台にした RPG ゲーム
- デザインテイスト
  - ・UI 部分：金属系(歯車・パイプなど)、ランプ、革製品などスチームパンクラしさのある要素を取り入れる。
  - ・戦闘画面：開かれた本、または羊皮紙の上でキャラクターが紙の中から出ている状態で戦闘(例：ペーパーマリオ)
- ターゲット層：幅広い年齢層、ファンタジーが好きな方向け

▼各パーツデザイン





## パン屋さんをテーマにしたパズルゲーム

ゲームタイトル「Calico Bakery (カリコ ベーカーリー)」

### ○ゲーム内容

販売するパンをパズルで揃え揃ったパンが購入されていき一日の目標売り上げを閉店までに達成するゲーム

### ○各 UI デザイン

- ①タイマー：時計（開店8時～閉店20時まで）
- ②スコア：売上金額数、目標売上数
- ③アイテム：レアなお客さん（通常よりも多くパンを購入してくれる）
- ④ポーズボタン：肉球
- ⑤スキルボタン：セールタイム（パンの価格が少し安くなるがコンボ数が多いほど多く売れる）
- ⑥パズル：A-クロワッサン、B-ネコ型目玉焼き食パン、C-サンドウィッチ、D-メロンパン
- ⑦クリア演出：売上目標達成

### ▼ワイヤーフレーム

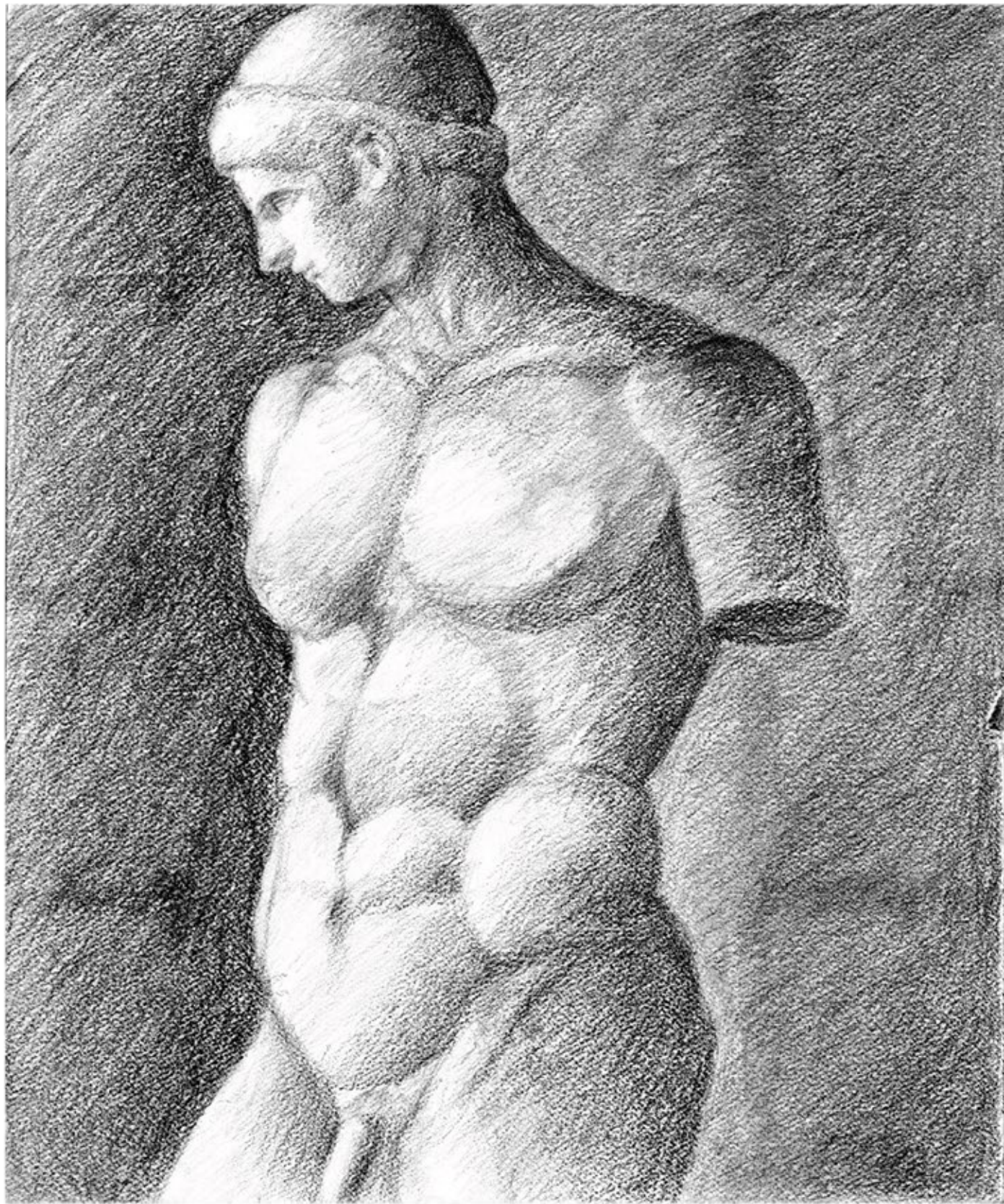




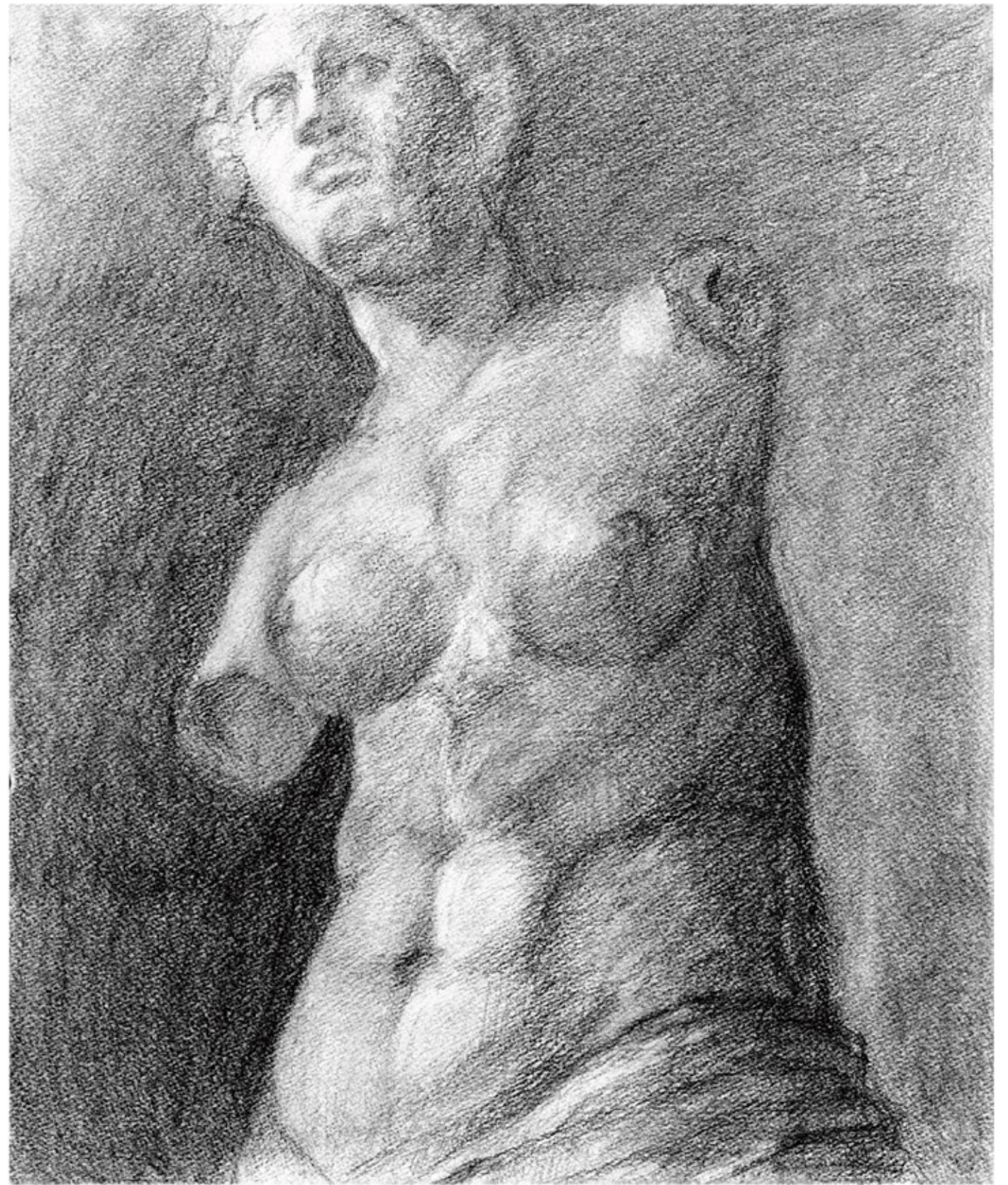
デッサン・二次創作



# デッサン①



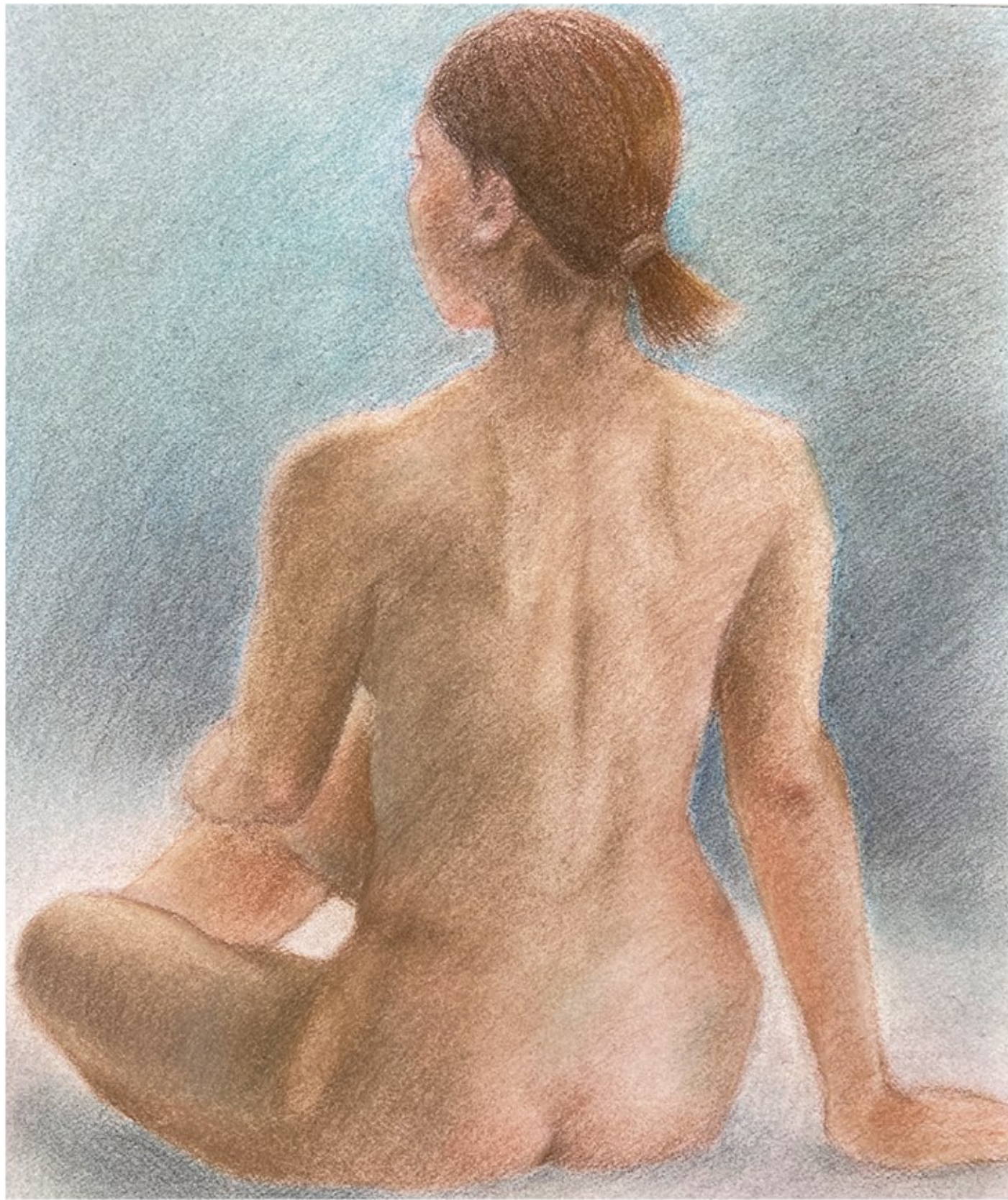
制作時期：2022年1月  
制作時間：4時半



制作時期：2022年1月  
制作時間：11時間



## デッサン②



制作時期：2023年10月  
制作時間：15時間



制作時期：2022年7月  
制作時間：9時間

# デザイン③



制作時期：2022年12月  
制作時間：7時間



制作時期：2023年8月  
制作時間：9時間



制作時期：2022年12月  
制作時間：7時間



制作時期：2022年4月  
制作時間：9時間

# 二次創作・スケッチ



▲原神：夜蘭



▲原神：ディルック



▲原神：鹿野院 平蔵



▲NARUTO



▲あんさんぶるスターズ!! グッズ制作



▲あんさんぶるスターズ!! 6周年記念絵

Thank you ...

---