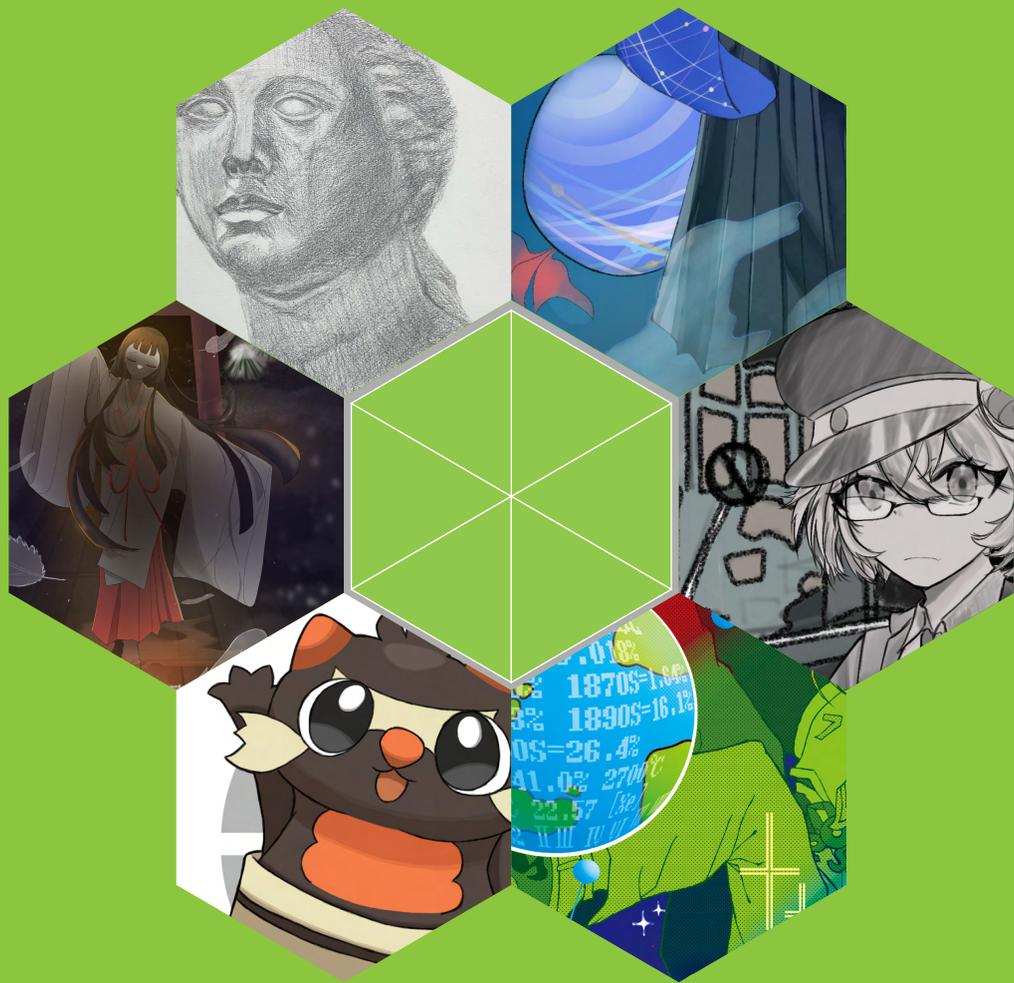


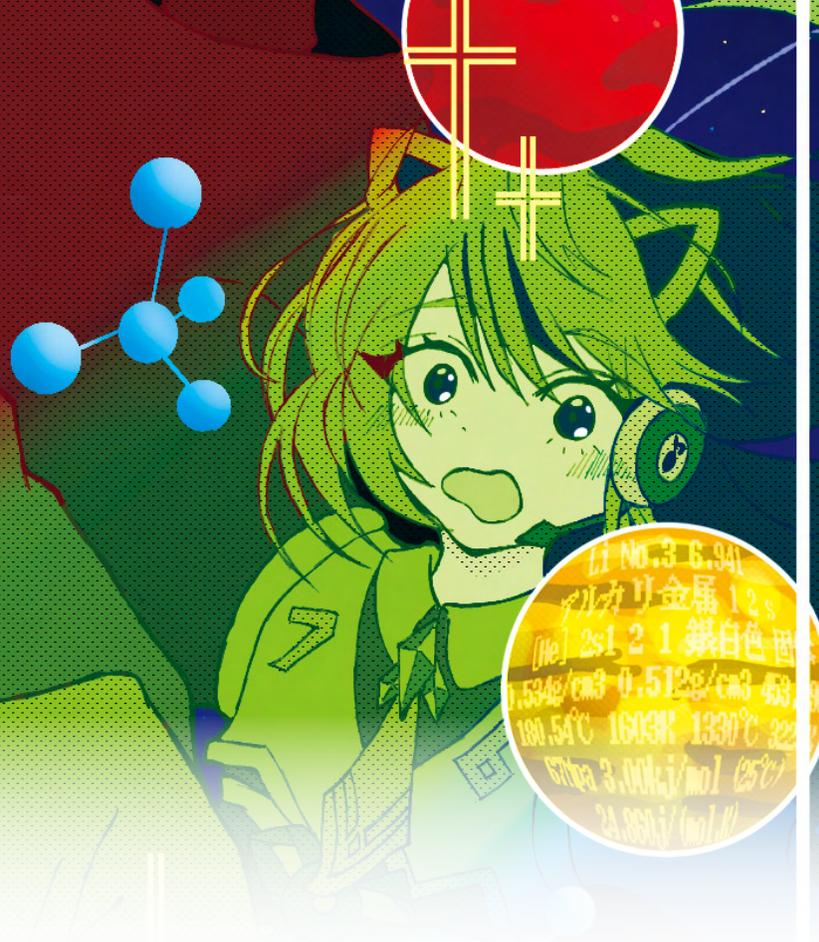
PORTFOLIO



大阪デザイナー・アカデミー
ゲーム・CG科 ゲームイラストコース

北畠友菜
キタバタケ ユナ

Profile



北畠 友菜

キタバタケ ユナ

2026年 大阪デザイナー・アカデミー
ゲーム・CG科 ゲームイラストコース 卒業予定

2006年1月17日、大阪府出身。UI・UXデザイナー希望。

様々なゲームに触れて、シンプルで読みやすく、世界観があるUI・UXデザインに影響を受けました。

大好きなゲームを今度は私も制作に関わり、多くのプレイヤーに楽しんでもらえるように日々制作を頑張ります。

趣味



アニメ鑑賞



ゲーム

特技



テニス



掃除

スキル

Adobe Photoshop ■■■□□

Adobe Illustrator ■■■□□

Clip Studio Paint ■■■□□

Procreate ■■■■□

After Effect ■■□□□

Unity ■■□□□

Live2D ■■□□□

(勉強中です)

Contents



01 チーム制作 ||

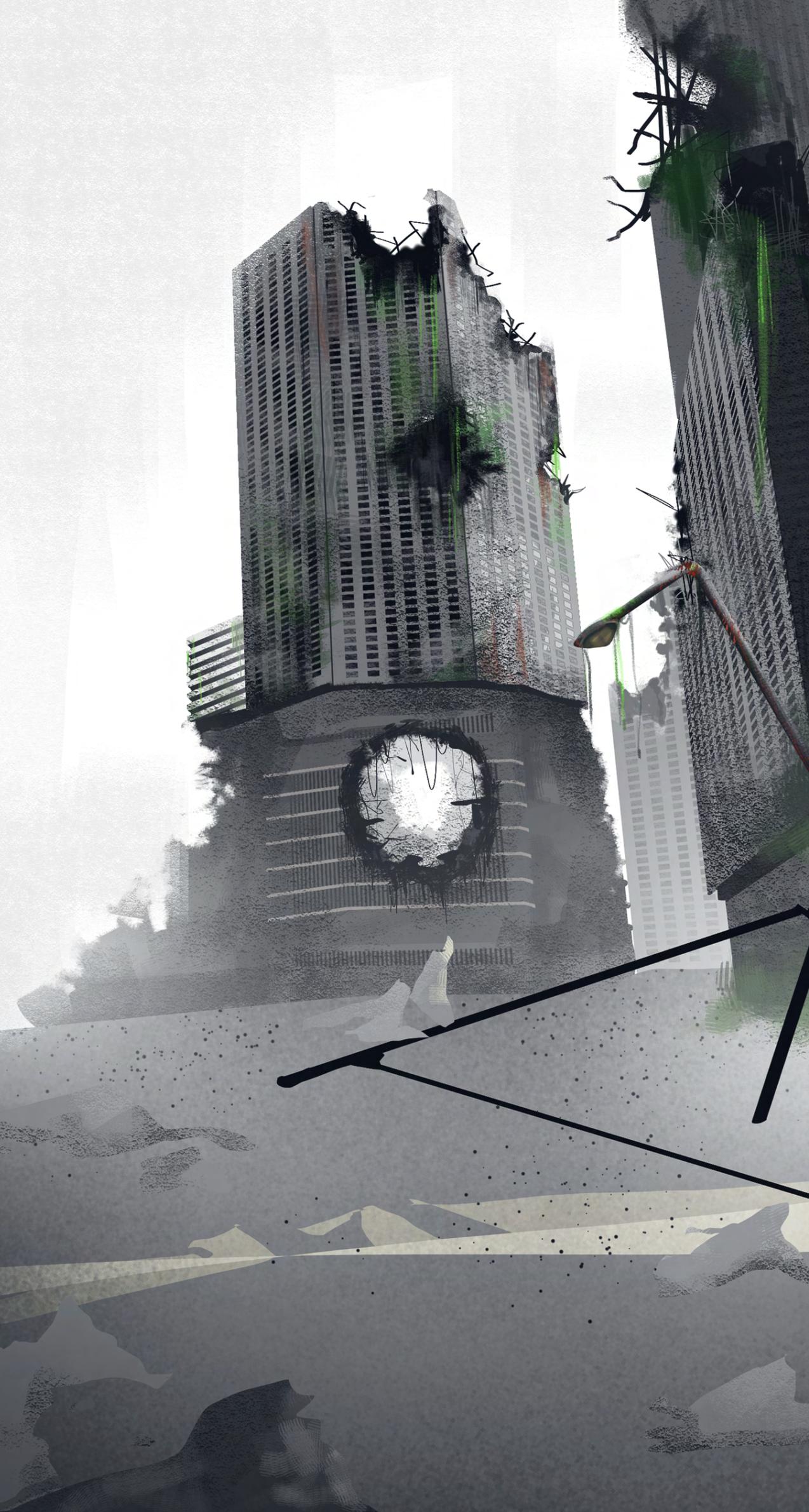


02 課題・個人制作 ||



03 デッサン・二次創作 ||

01 チーム制作



ゲームタイトル しゅうまつ うた 終末を祝詞う

ゲームジャンル コンピューター RPG

対応想定機種 Play Station 4 Play Station 5

ターゲット層 若年層向け オープンワールドを楽しみたい方

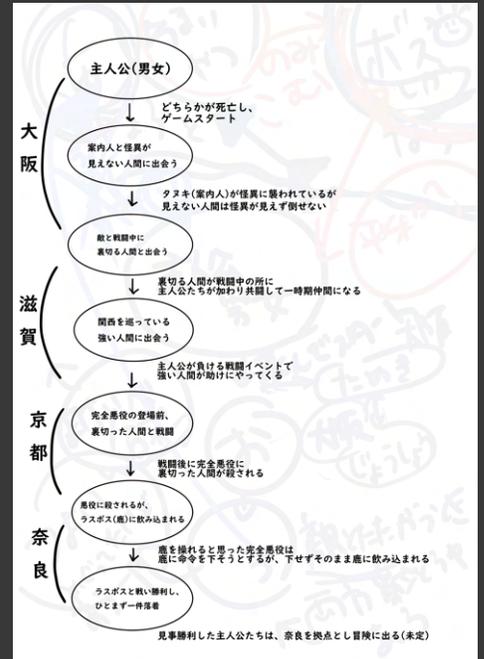
ゲーム内容

荒廃した関西で安全に暮らせるような場所を探していくストーリー。
プレイヤーは怪異に引き起こされた地震によって主人公の幼馴染を失うことになり
ます。怪異に復讐心を抱いた主人公は旅に出て怪異を倒していきます。しかし、仲
間との出会いで怪異に対する主人公の感情が変わっていくこととなります。様々な
場所を巡り、主人公達を見守りましょう。

しゅうまつ うた
『終末を祝詞う』

制作時期 :2024年7月
制作期間 :1ヶ月

4人でオリジナル作品『終末を祝詞う』を制作しました。
グループワークをした中で、主人公や世界観の設定を考えた事を軸にストーリー内に登場するキャラクターや探索・戦闘システム、コンセプトアートなどを制作しました。



↑ チームで大まかなストーリーを話し合いました。



私は主にゲーム企画のレイアウトやキャラクターデザイン、ゲームのUIデザインを制作しました。荒廃した世界を元にファンタジー要素や実際にあるものをキャラクターに取り入れたり、水彩画のようなイメージでUIデザインを制作しました。荒廃した世界は災害に満ち溢れている。そう思い、背景に馴染みやすいように制作しました。



↑ 実際に展示されたもの

キャラクターデザイン1

制作時期：2024年7月
制作期間：1週間



タヌ

Tanu

- ◆ 主人公と共に旅する怪異の案内人
列車を動かして関西を巡っている。
普段はタヌキに化けているが、
人間になる事も出来る。





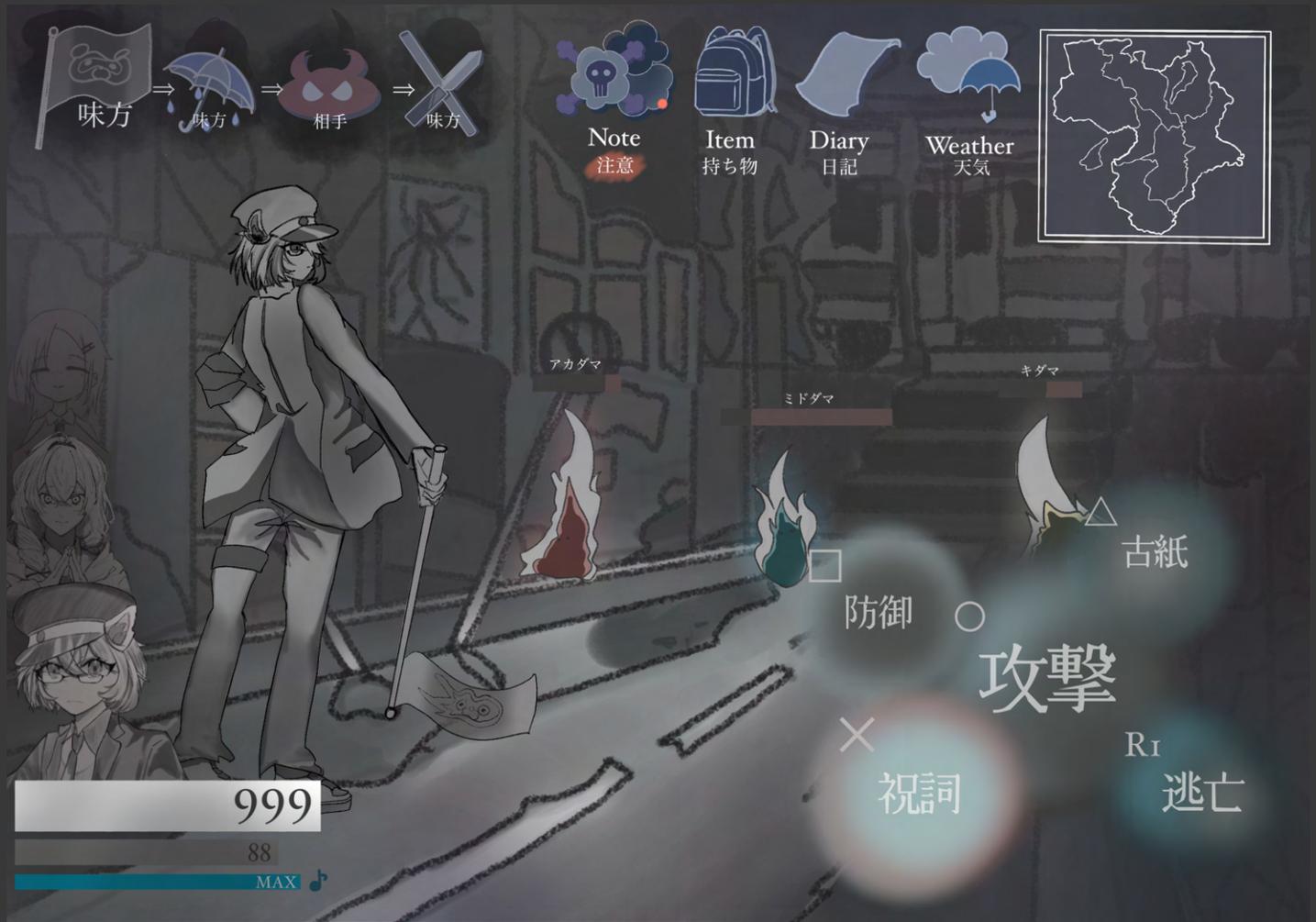
ミカイ Mikai

- ◆ 臆病な男子高校生。
旅する仲間の中で唯一怪異が見えない人間。
怪異を引き寄せる力を持つ。

UI制作 (バトルシステム)

制作時期: 2024年7月

制作期間: 2週間

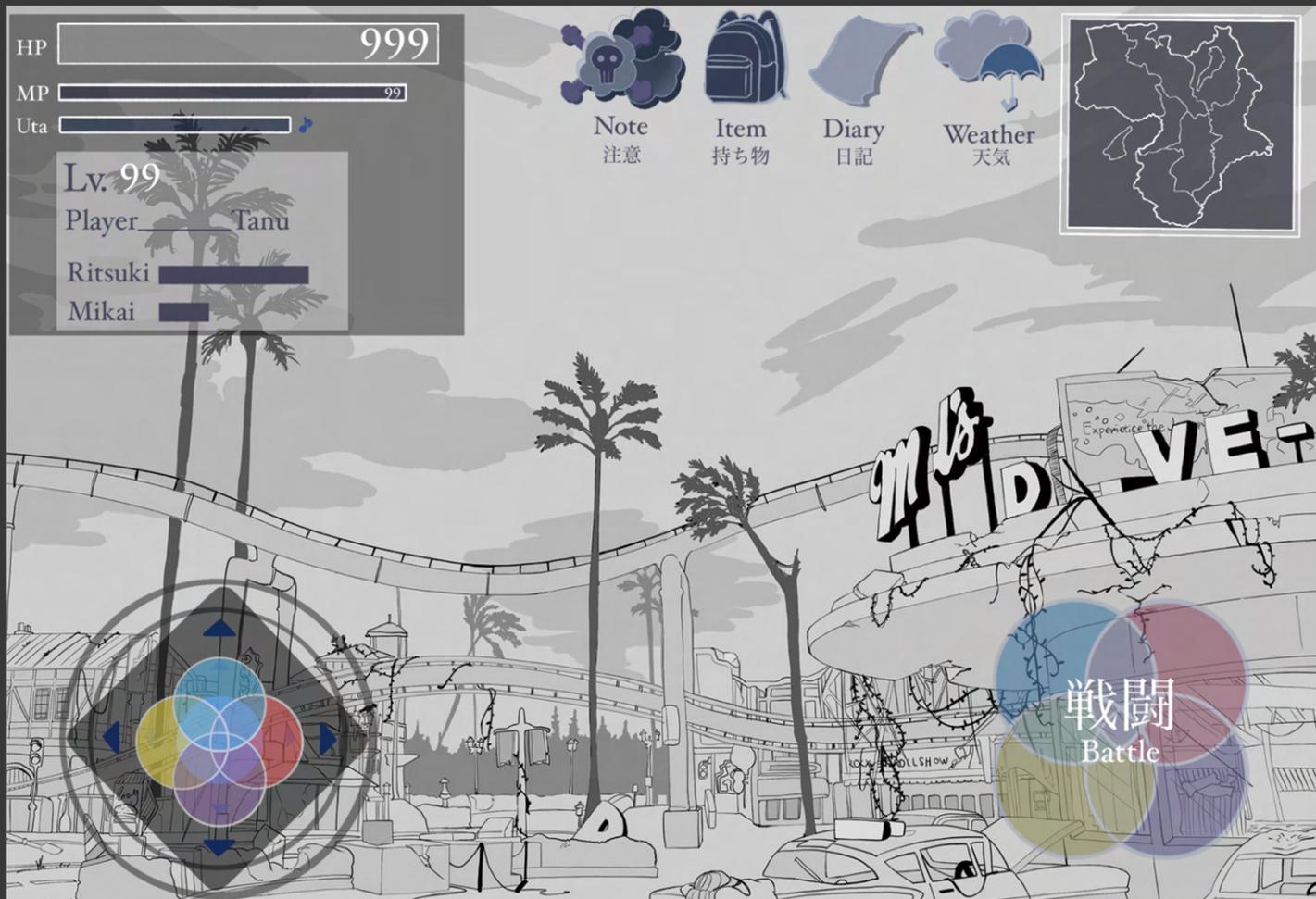


各パーツデザイン



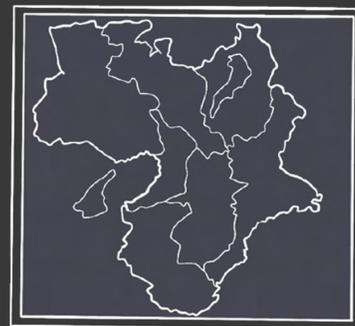
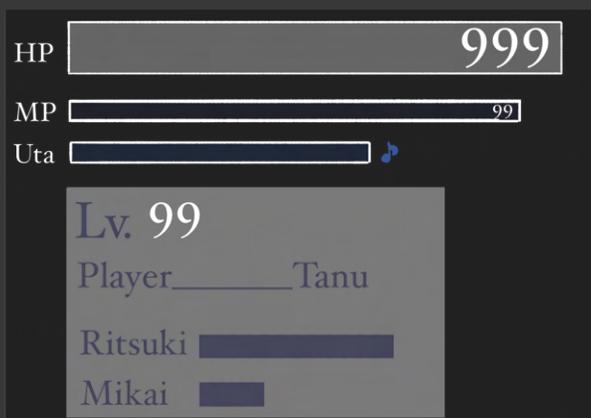
UI制作 (マップ探索時)

制作時期：2024年7月
制作期間：1週間



各パーツデザイン (前のUIデザインの同じパーツも含む)

※この背景はグループの方に制作して頂きました。



02 課題・個人制作



CD ジャケット制作

制作時期：2024年7月下旬
制作期間：2週間



lumo 様の『Outernet Explorer』をお借りして、自作 CD ジャケットを制作しました。数学的、理学的な曲調を元に宇宙空間のある世界でどんな困難も飛び越えるようなイメージで描きました。

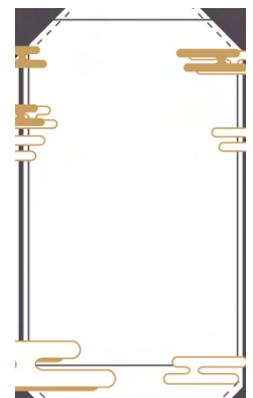
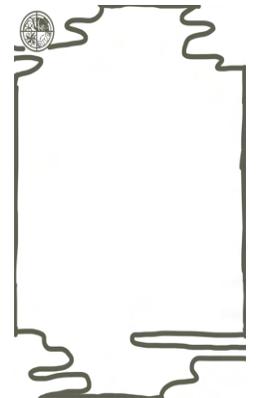
ロゴデザイン 制作時間：2 時間



↑ラフ案

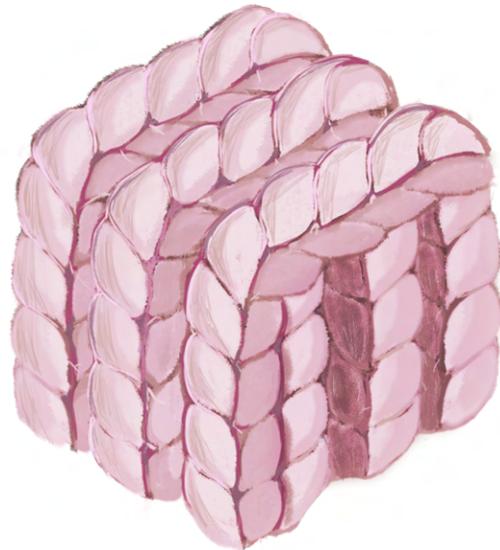
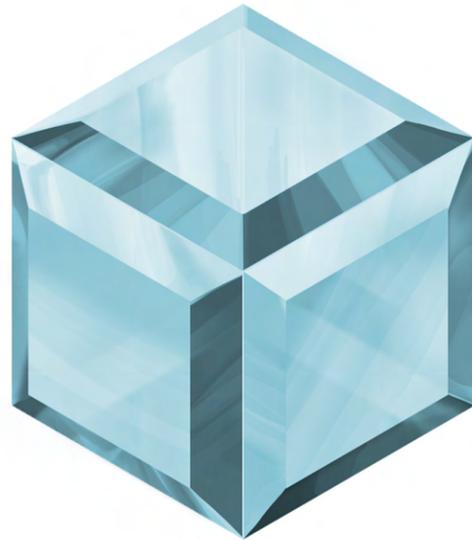
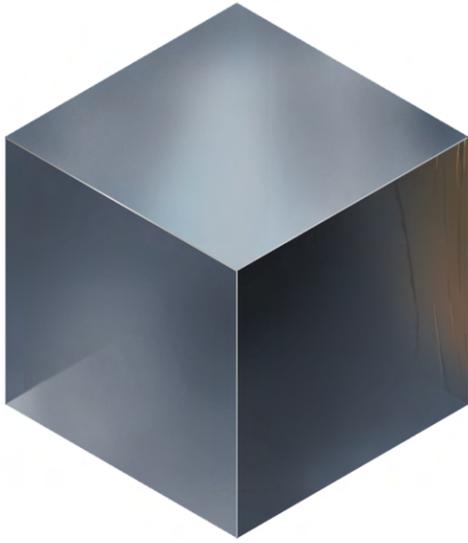
アプリゲームイラスト

制作時期：2024年6月
制作期間：2週間



↑ラフ案

グループでテーマを話し合い、個人でイラストを制作する課題です。
『和風ファンタジー』をテーマにゲームイラストを制作しました。
水属性で中性的なキャラクターを題材に夏祭りにある屋台の物や
昔日本が扱っていた『ミニエー銃』や服装を意識して描きました。



質感表現をすることが初めてだったので描いたことのないものに挑戦しました。

老若男女

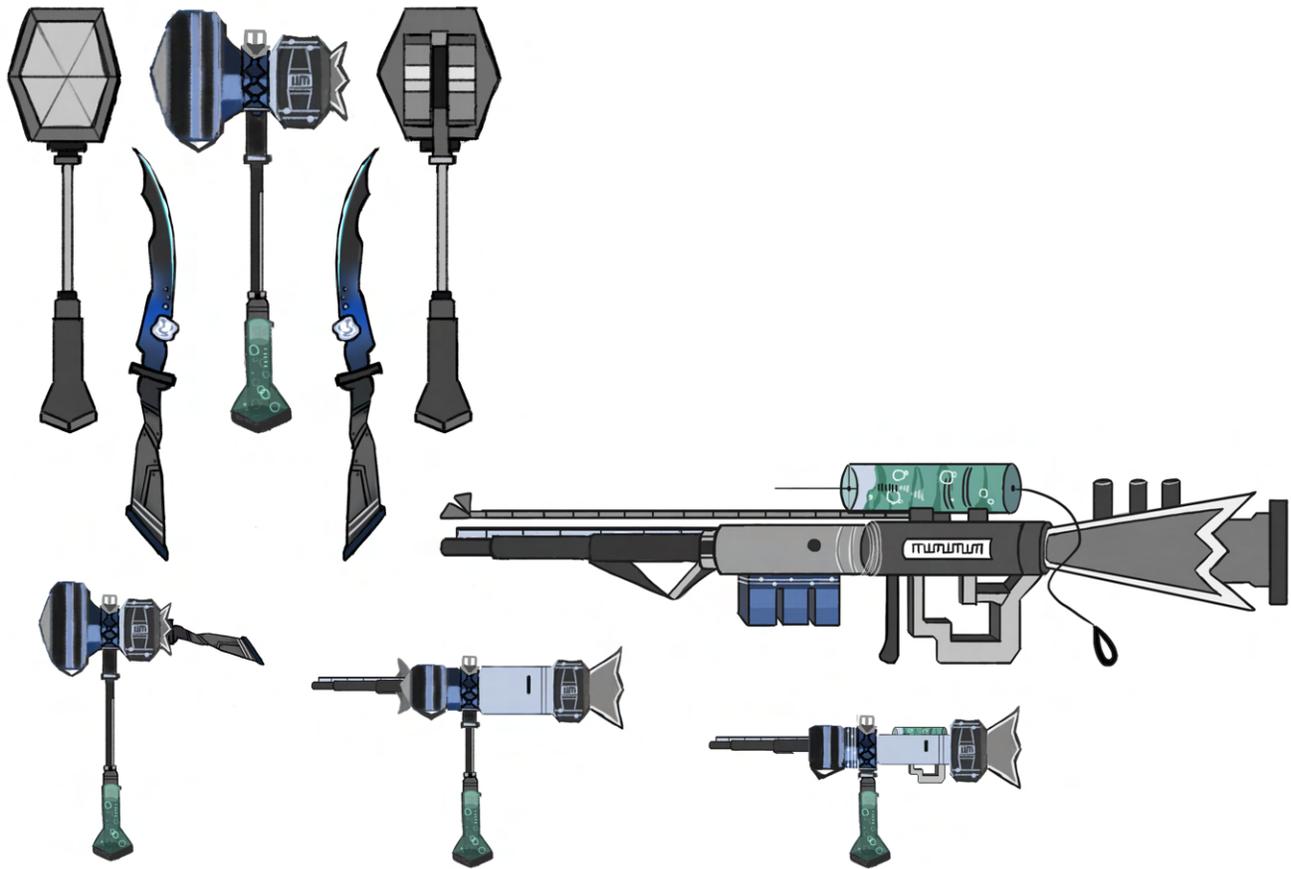
制作時期：2024年9月
制作期間：3週間



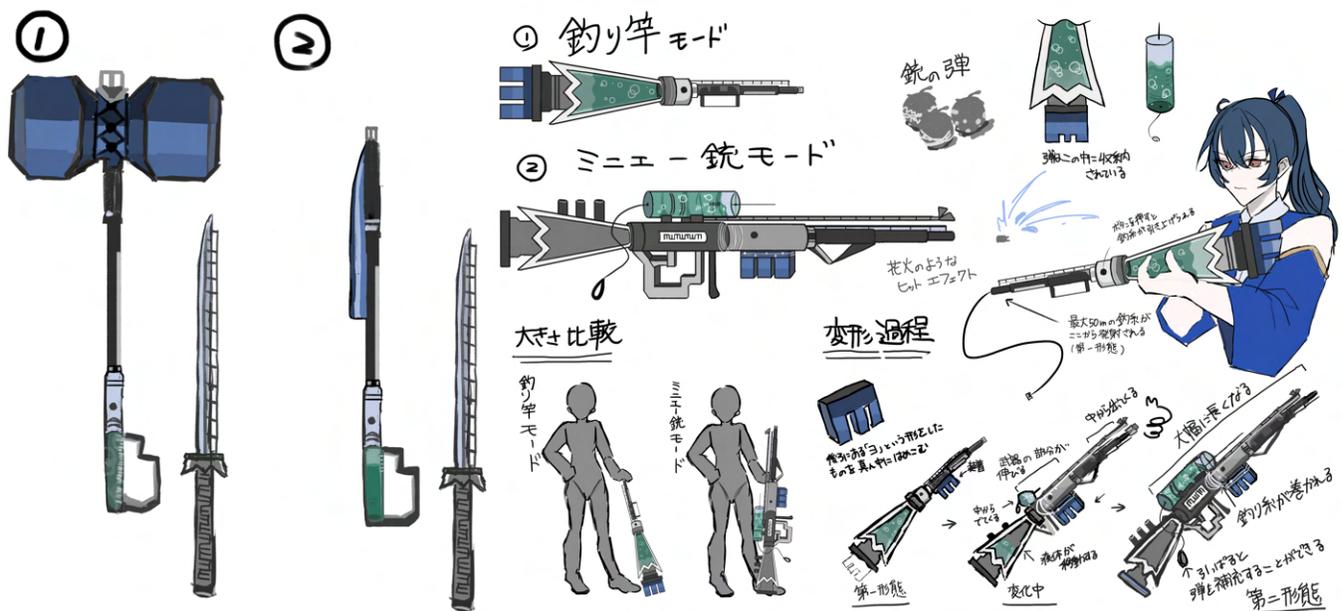
『笑う・泣く・驚く・怒る・照れる・自由枠』それぞれの表情を年齢別で描きました。

変形武器デザイン

制作時期：2024年10月
制作期間：2週間



アプリゲームイラストで描いたキャラクターの武器を考えました。
ハンマーと剣が銃に変形する武器です。



↑ラフ案

京まふイラストコンテスト

制作時期：2024年8月
制作時間：2週間



Pixivの「京まふクリエイターズコンテスト U25」で応募した作品です。テーマは「花札」です。

キャラクターデザイン

制作時期：2024年6月

制作期間：3週間



タチロテ(ほのう)
エゾクロテン



モービン(みず)
牛乳(水牛)



ナギジン(くさ)
ナキウサギ

『ポケットモンスターアルセウス』に因んだ御三家のキャラクターデザインを制作しました。

自主制作 1



Ps Ai

『Outernet Explorer』

CD ジャケット制作の時に制作したロゴデザインをリメイクしました。

制作時間：4 時間



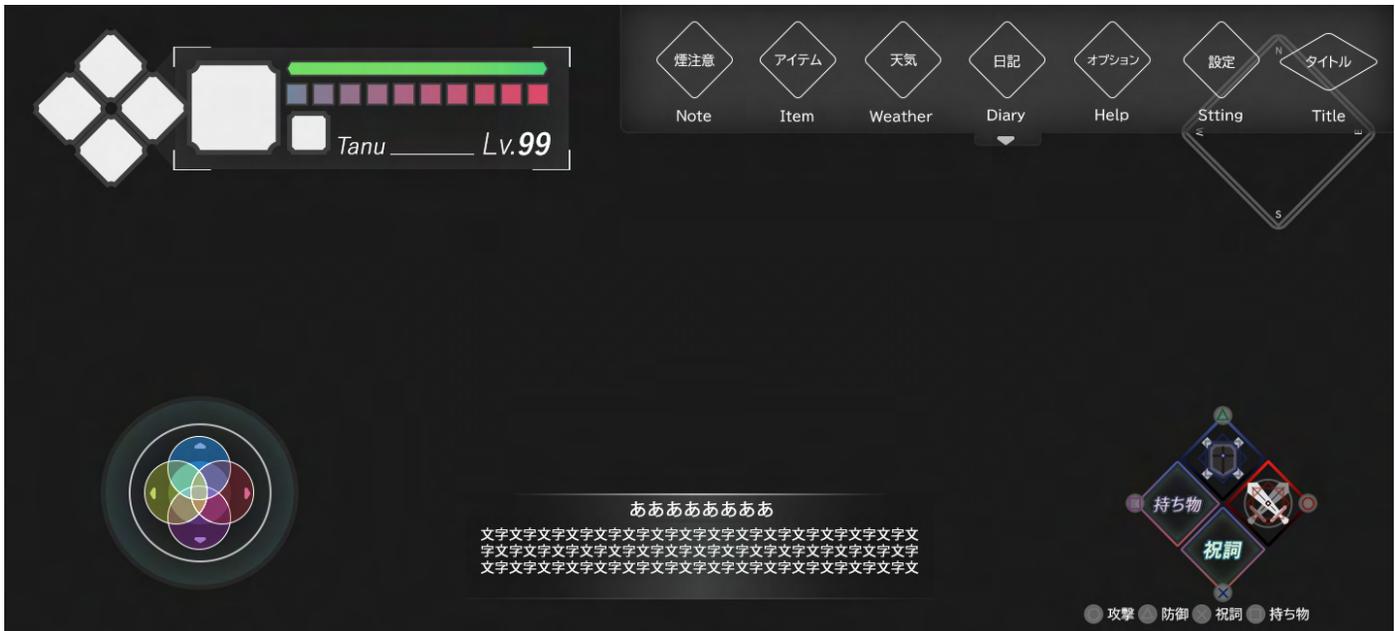
Ps Ai

上のロゴデザインに合った UI デザインを制作しています。

制作時間：5 時間

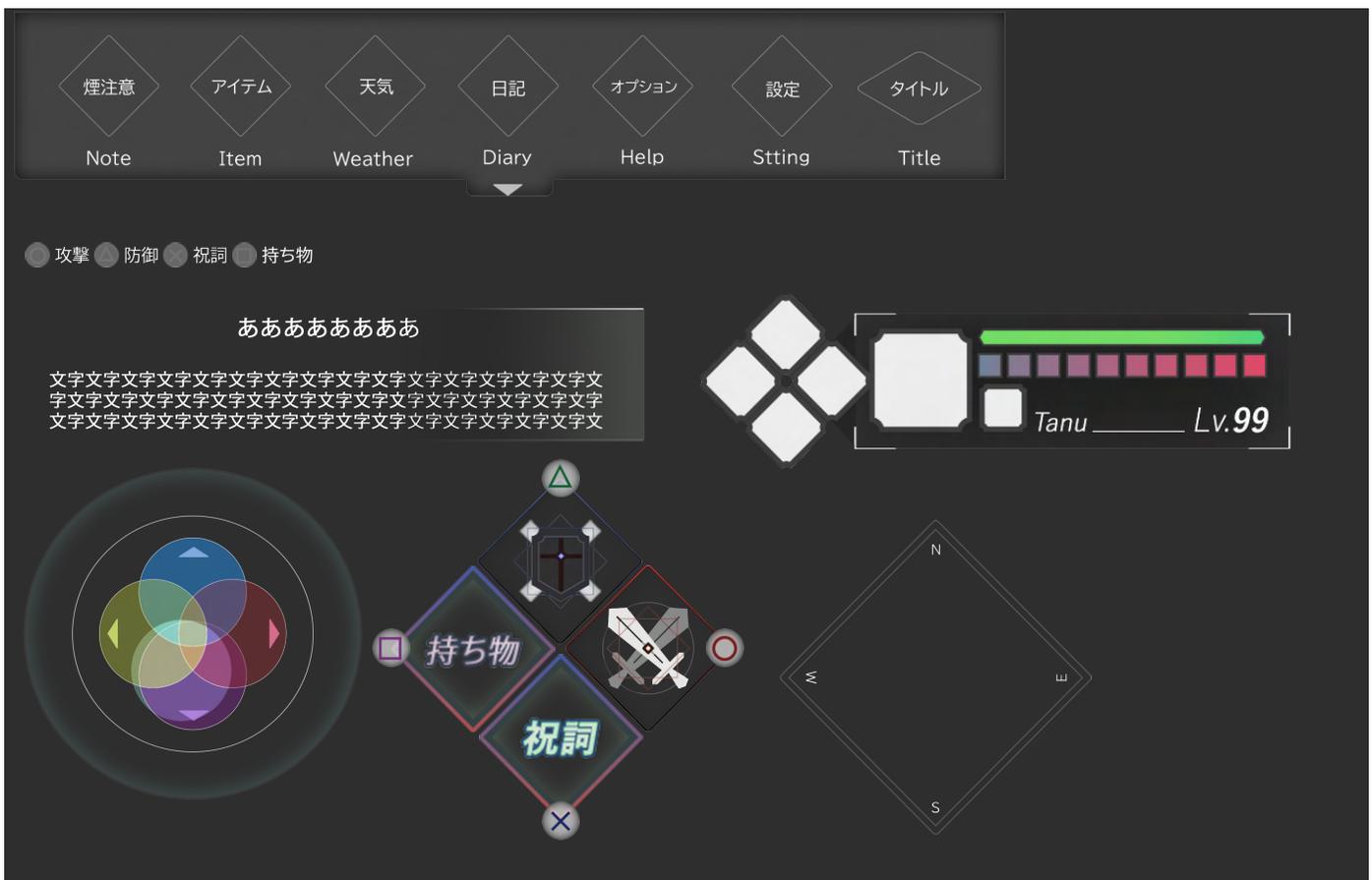
自主制作 2

制作時期：2024年10月
制作時間：1週間



探索と戦闘を含めた UI デザインを想定しています。チーム制作で制作した UI デザインを授業で習得した経験を元にリメイク中です。最終的には Unity でモーションを制作したいと考えています。

各パーツデザイン



03 デッサン・二次創作

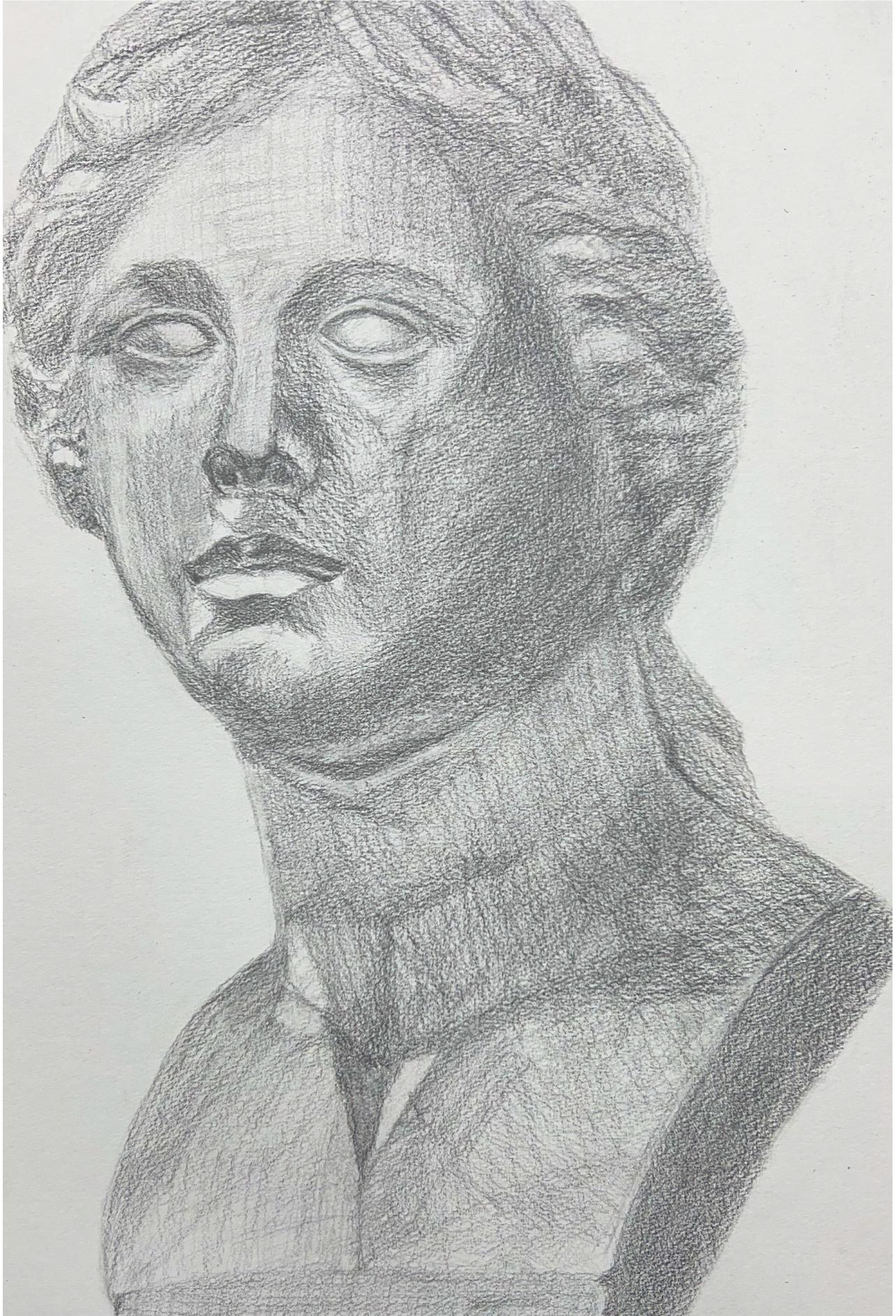


|| デッサン



制作時期：2024年7月

制作期間：10時間



制作時期：2024年6月 制作期間：7時間



制作時期：2024年5月 制作期間：7時間



制作時期：2024年10月 制作期間：12時間

|| 二次創作



↑魔界の主役は我々だ！：シャオロン



↑あんさんぶるスターズ！！：月永レオ



↑あんさんぶるスターズ！！：Knights

閲覧ありがとうございました！

Thank you!!