

PORTFOLIO
CHARACTER
DESIGN
ILLUSTRATION

Yamamoto Yuuki

山本有樹

2022 - 2023

イラスト・キャラクターデザイン



ABOUT ME

子供の頃から絵を描くこととゲームで遊ぶことが好きで、高校の学園祭で友人らと共にゲーム制作を行ったことがきっかけでゲーム業界に興味を持ちました。ゲームの魅力を映像的に表現することの難しさを感じると同時に、その面白さも感じました。

大学時代には漫画研究会に所属し、サークルとして部誌を定期的に発行したほか、個人でも同人誌をイベントで頒布した経験があります。また個人のクライアントから web で依頼を受けてイラスト制作を行っていました。

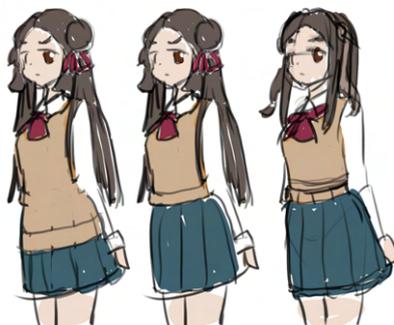
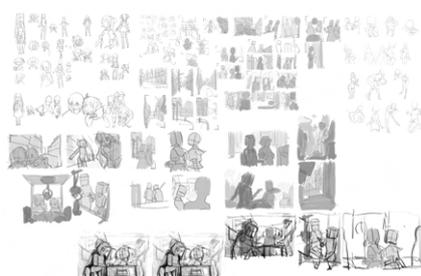
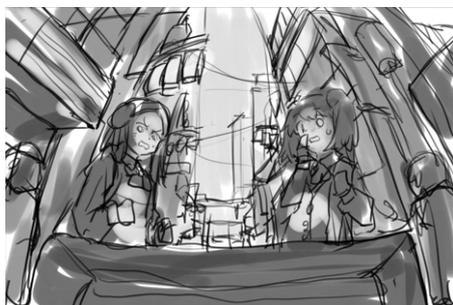
私がゲーム制作会社で 2D デザイナーになりたいと思ったのは、絵を描くことでゲーム業界に貢献したいからです。一度は公務員として就職しましたが、やはり絵を描き続けたいと思い、現在専門学校で photoshop や Illustrator を学び直しています。

ILLUSTRATION



◆ 夕方の街の大通りで街頭テレビのニュースを見る学生たちを描きました。左右のバランスと中央の奥行き感、光源の配置を意識して制作しました。また画面の情報量が増えてもキャラクターが埋もれないようにアウトラインを明確にすることも意識していました。

制作時期 2023年9月
 作業時間 36時間
 使用ソフト CLIP STUDIO PAINT



ILLUSTRATION



◆航海に出るトレジャーハンターのイラストです。クラークンをモチーフにしたキャラクターなので海に関わる場面を検討しました。空間の広がりや船の奥行きを表現できるよう意識して制作しました。

| | |
|-------|-------------------|
| 制作時期 | 2023年8月 |
| 作業時間 | 32時間 |
| 使用ソフト | CLIP STUDIO PAINT |



◆船に乗って双眼鏡を覗いていることは早い段階で決まりましたが、船の映し方やアイテム類の配置に試行錯誤しました。船の周りにロープを張ることでパースを強調しました。様々な構図ラフを描いて必要な要素が伝わるように努力しました。

CHARACTER DESIGN



◆キャラクターの立ち絵と、アイテム類のデザイン、彼女がゲームのキャラだとした場合のフッターアイコンデザインなどを考えました。

制作時期 2023年8月
作業時間 32時間
使用ソフト CLIP STUDIO PAINT

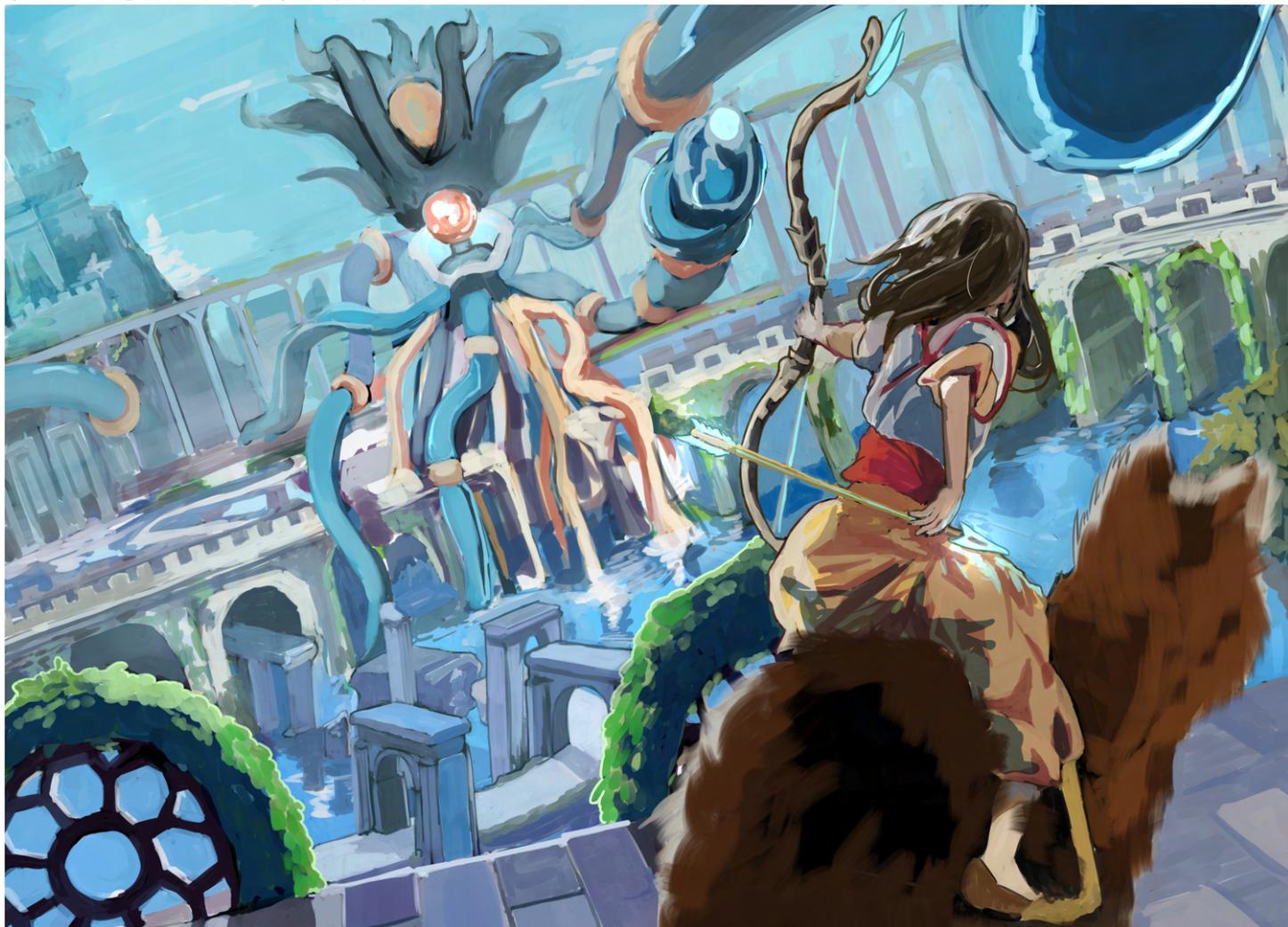


◆初期のデザイン案



◆アイテムアイコン

ILLUSTRATION



◆巨大ボスとの戦闘シーンを描きました。ボスのスケール感や地面からの高さ、空間の広がり意識して制作しました。橋で空間を仕切ることによって段階的に距離感を表そうと考えました。ボスのデザインは攻撃部位や弱点部位が明確になるように心がけました。

制作時期 2023年8月
 作業時間 32時間
 使用ソフト CLIP STUDIO PAINT

橋を渡るステージ



◆ボスのデザイン案

◆構図ラフ

ILLUSTRATION



◆チーム制作したゲームのタイトル画面のイラストとUIを描きました。うさぎのデザインはチームメイトの作品をベースにしています。狩人がうさぎを追いかけるアクションゲームであるため、元気よく走り回るキャラクターたちを描きました。タイトルロゴもデザインしました。

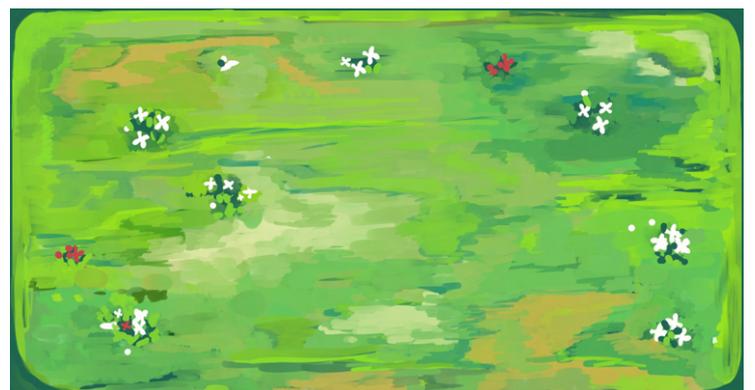
制作時期 2023年8月
 作業時間 20時間
 使用ソフト CLIP STUDIO PAINT



◆キャラクターセレクト画面

◆3Dチームへの資料としてミニキャラの三面図とアイテムデザインを描きました。

制作時期 2023年5月
 作業時間 20時間
 使用ソフト CLIP STUDIO PAINT



◆マップデザイン



CHARACTER DESIGN

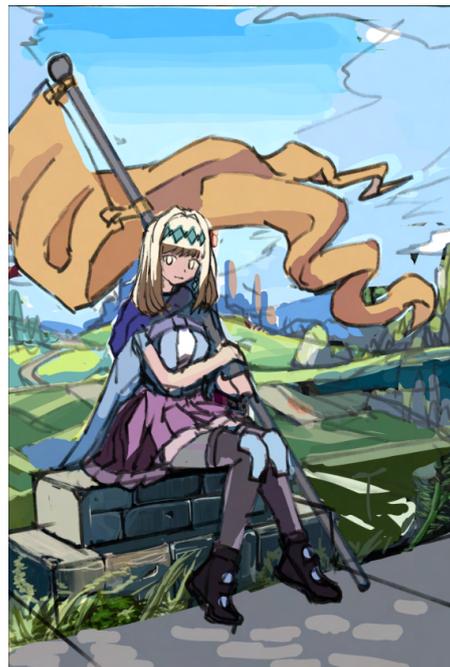
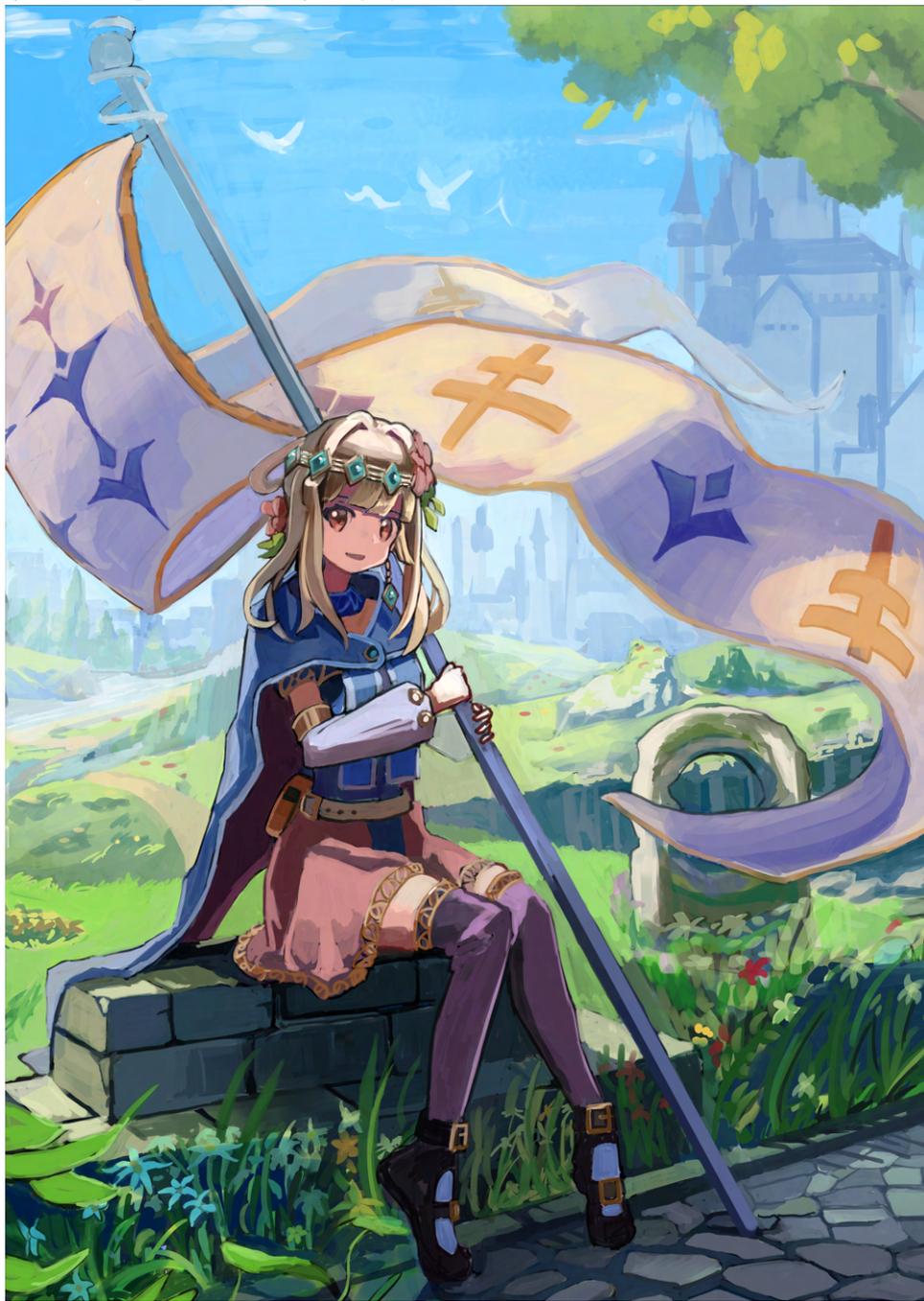


◆逃げるうさぎと追う狼のキャラクターを描きました。プランナーの指示でパーティゲームを想定していたため明るいイメージにまとめました。

| | |
|-------|-------------------|
| 制作時期 | 2023年8月 |
| 作業時間 | 32時間 |
| 使用ソフト | CLIP STUDIO PAINT |



ILLUSTRATION



◆草原の遺跡に座る少女を描きました。奥行きを感じられるように旗の形や植物の配置を検討しました。キャラクターの服装を調整して背景が見えるようにしたり、近景に木の影をかけることで距離感を演出しようと考えました。

制作時期 2023年5月
作業時間 36時間
使用ソフト CLIP STUDIO PAINT

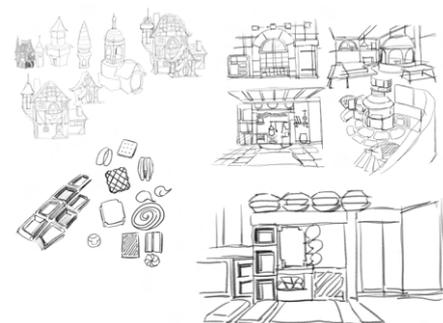


ILLUSTRATION

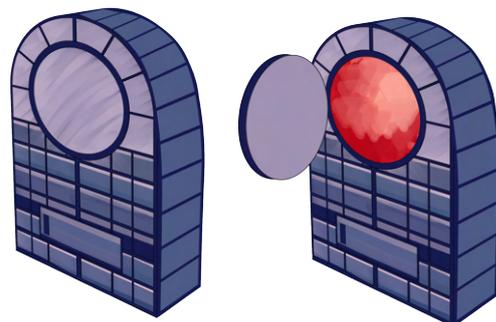
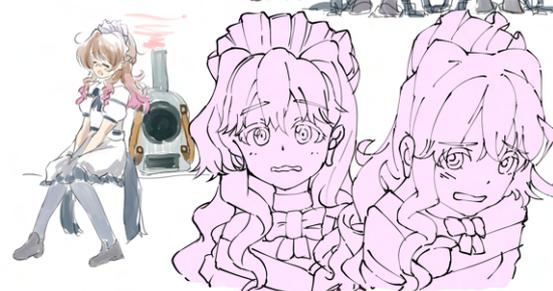


◆童話「ヘンゼルとグレーテル」のグレーテルが精霊を召喚するシーンをカードイラスト風に描きました。奥のキャラクターが小さくならないように構図を検討しました。

制作時期 2023年1月
 作業時間 28時間
 使用ソフト CLIP STUDIO PAINT



CHARACTER DESIGN



◆童話「ヘンゼルとグレーテル」のグレーテルを描きました。人食いの魔女から逃げながら逆転のチャンスを得る非対称対戦ゲームのキャラクターと解釈してデザインしています。

制作時期 2023年1月
制作時間 25時間
使用ソフト CLIP STUDIO PAINT

CHARACTER DESIGN

◆吸血鬼とハッカーをモチーフにした架空のVtuberをデザインし、設定資料風にまとめました。

Vtuber 設定資料

上村ミラ (かみむらミラ)

性別 女性
年齢 19歳
誕生日 7月2日
性格 自堕落、温和

<制作意図>

吸血鬼とハッカーの二軸で考えました。Vtuberらしさを考えた結果、中の人性格を考慮する方向でデザインしました。



吸血鬼 × 暗殺者 × Vtuber !? その正体は・・・

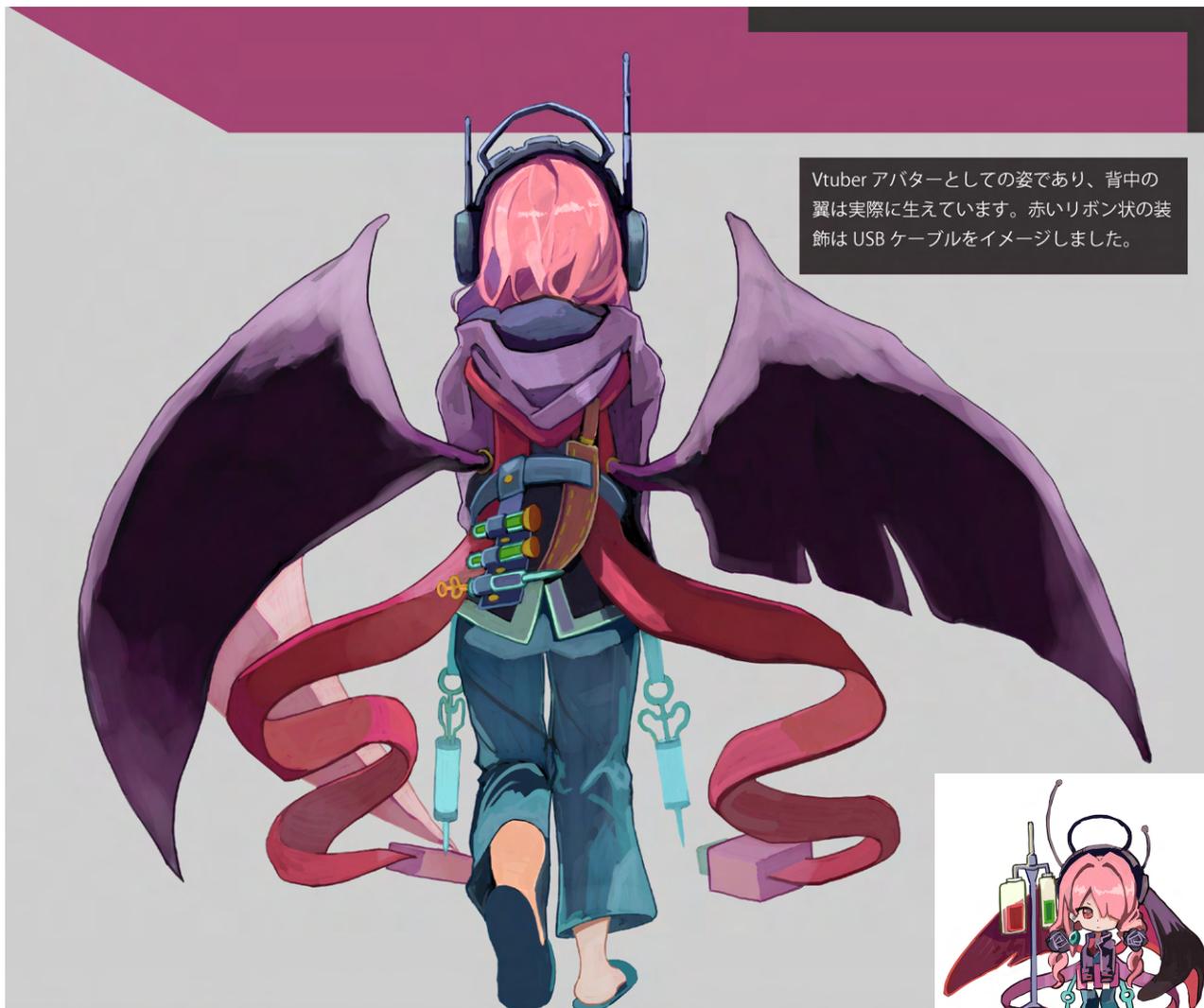
ミラはvtuberを暗殺するためにvtuber事務所に入ったが流れて自分がvtuberになってしまった不遇の女の子。しかし彼女は吸血鬼の末裔であり日の光を浴びられないので、配信業は都合がよかった。

傍らの血液パックは食事のため。緑色の液体はエナジードリンク。また彼女は暗殺者でもあり刃物と毒物を常に背中に隠し持っているが、配信画面に映ることはない…などというのは全て配信者としての設定であり、実際は普通の情報系女子大生。

配信では悪魔の力で電波を操ってハッキングをすると言われて笑われている。悪魔の力はともかくハッキングできるのは本当なのだが。



CHARACTER DESIGN



Vtuber アバターとしての姿であり、背中の翼は実際に生えています。赤いリボン状の装飾は USB ケーブルをイメージしました。



ILLUSTRATION

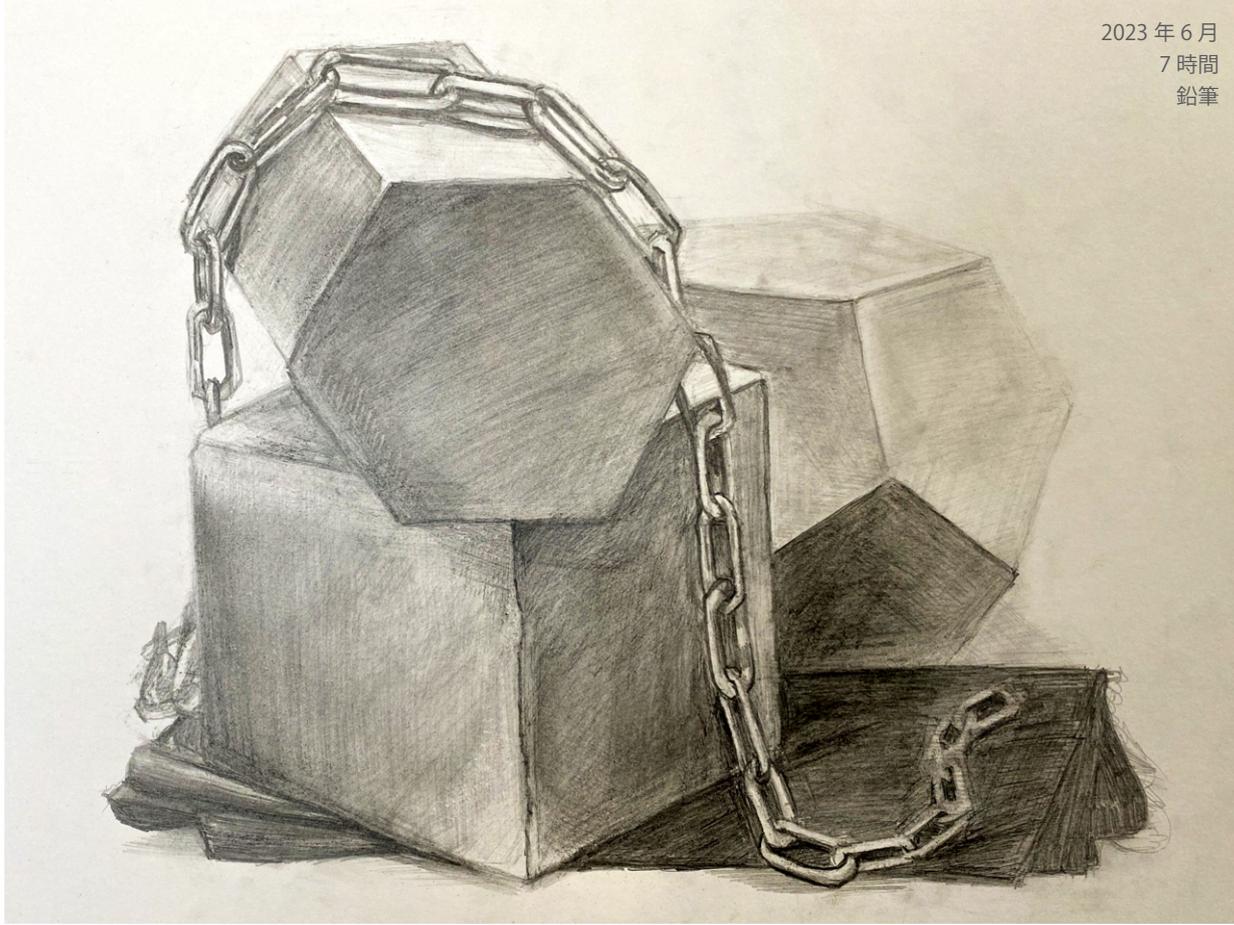


◆喫茶店で勉強会をしている学生のグループです。少し背伸びしている感じにたく高級なティーセットを詰め込みました。室内と窓の外の明るさの調整に時間をかけました。

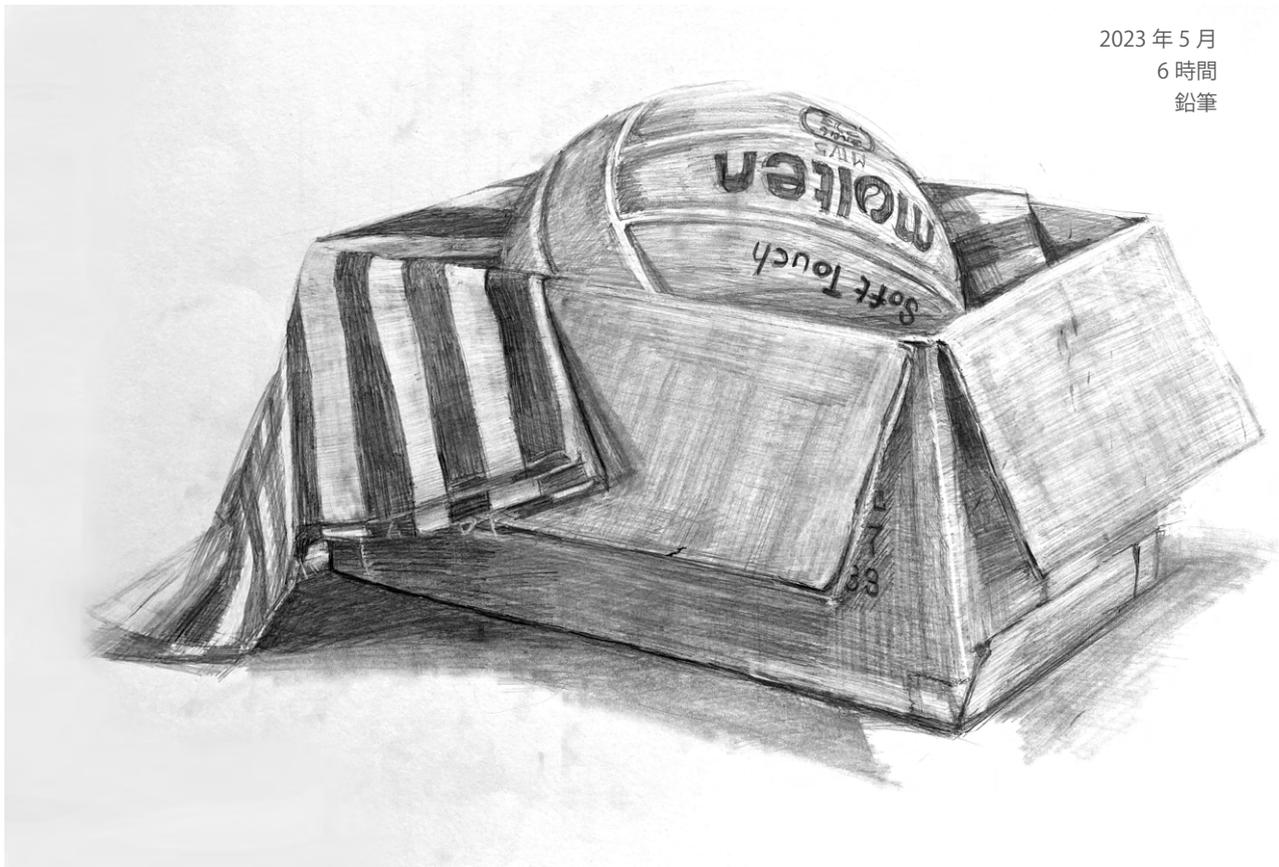
制作時期 2022年9月
 作業時間 30時間
 使用ソフト CLIP STUDIO PAINT



SKETCH



2023年6月
7時間
鉛筆



2023年5月
6時間
鉛筆



ご覧いただき、ありがとうございました。

THANK YOU FOR VIEWING!