



KONG LUSHENG'S PORTFOLIO



ずっと一緒にいるって約束してたのに、ごめんね。
——さようなら

#キャラクターデザイン 2024.1 20H↑+6H↓ BY CSP&PS

守護妖精 チューリップ

花から生まれた妖精で、彼女の唯一の使命は勇者を守ることです。どんな危険な状況あっても、彼女は勇者を守る最後の壁になる。たとえその代償は彼女の命にしても……



勇者様と出会った花畑



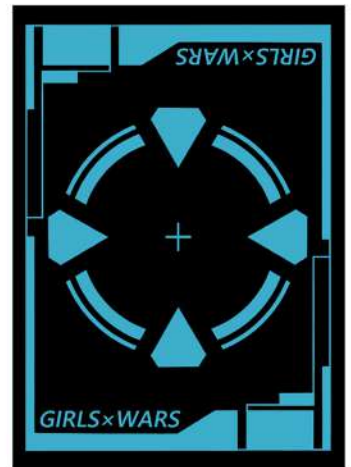
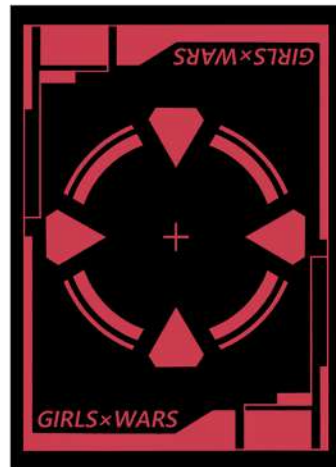
学内イラストコンペンの応募作品です。親指姫ベースにして作ったキャラクターです。

#カードデザイン 2023.5-2023.9 30H BY CSP&PS

カードゲーム GIRLS×WARS カードデザイン

専門学校で1年目前半の授業で、ゲームプランナー専攻のメンバーと一緒に完成したカードゲーム企画です。カード表面、裏面、アイコン及び一部のキャラクターデザインを担当しました。

軍事主題としての企画だから、デザインする時、点線面の構成は今大ヒットのFPSゲームヴァロラント参考しました。



アイコンをポートフォリオに整理しようとしたとき、何か他のことができないかと思いついた。そしていくつかの試みがなされた。簡単な平行四辺形の組み合わせの上で、いくつかのバリエーションで、異なる感覚を与える形を作ることができます。

UIデザイン 2023.11-2024.1 30H BY CSP&PS

ゲーム企画 HEROS TRAVELS

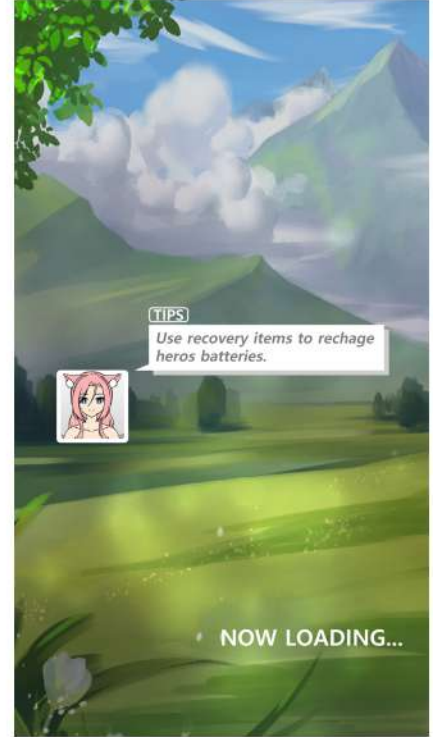
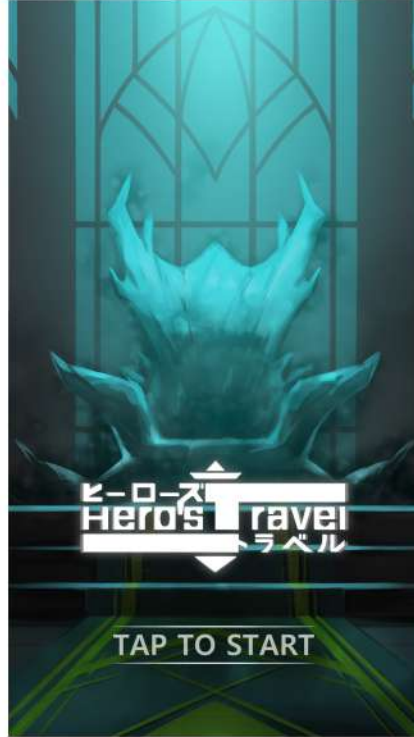
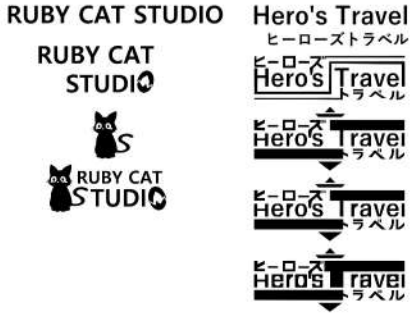
専門学校で1年目後半の授業で、ゲーム総合学科のメンバーと一緒に作っているゲーム企画です。それは“最終的に達成したいことのストーリーボード”として使われる参照です。この企画で、一部の背景、LOGO、UI、キャラクターデザイン担当しました。

以下は、ゲームが行われた順にスクリーンショットを並べたものである。

実際のゲームプレイ画面ではないです。

魔王の影響で、大地は濃い黒い霧に覆われていた

グループと企画のLOGOデザイン



キャラクター選択画面



悪役とのバトル画面

エネルギーバー

HPバー

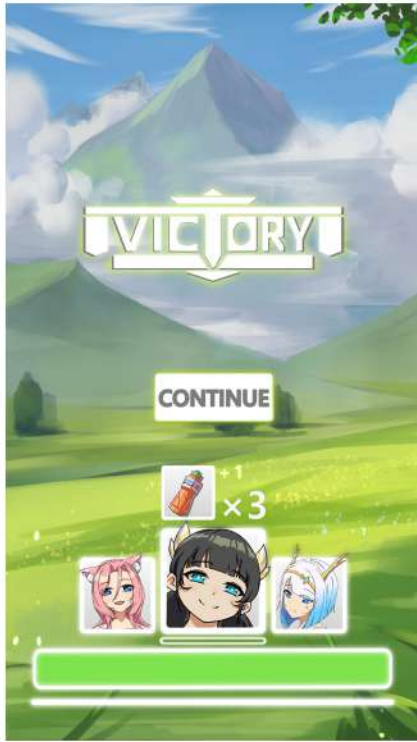
バトルプログレスバー



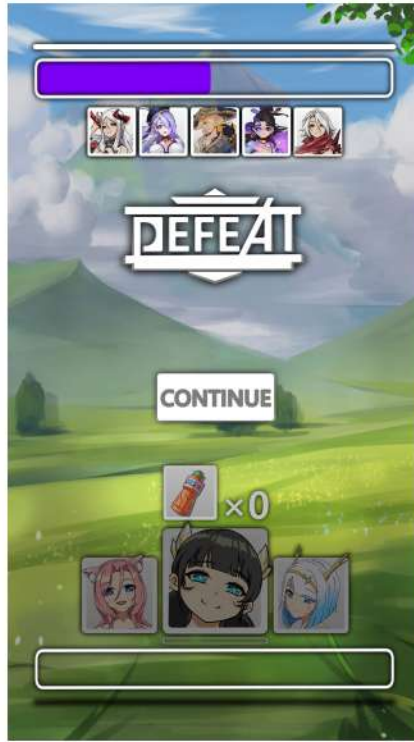
エネルギーバーが満タンになると、技を放つ状態になる。赤、黄、青の色はそれぞれの集中度に対応しており、集中度が異なると強力なスキルが解放されます。赤が最もレベルが高く、最も強力なスキルを放つことができます。



戦いに勝利すると、体力が回復し、追加の物資を受け取ることができます。



黒い霧が濃くなっているようだ



魔王のエネルギーバーが満タンになると常時怒り状態になり、高ダメージの攻撃を放ち続けます。

魔王のエネルギーバー



キャラクターのエネルギーバーが満タンになり、スキルを放つことができる状態になる。



魔王のプレッシャーの影響で、キャラクターが集中しにくくなり、エネルギーバーの赤い部分が小さくなる。強力な技を繰り出しにくくなる。



魔王が倒された、この地に平和が戻り、黒い霧はもすべて消えました。

終了画面に進む。

“最終的に達成したいことのストーリーボード”として使われる参照ですから、表示画面のキャラクターとUIは、私の自作をベースにしています。



ラフ



線画



友達からもらったフェイドバックです。
「もっと力強く感じのシルエット形状ほうがいい」
そう言われました。



担当した魔王キャラクターデザイン



「すくなおに」

「ウルトラマンティガ」なかの怪獣「すくなおに」ベースにして作ったものです。元々ゲーム企画の魔王キャラクターとして作ったものです。「和風」の感じ強すぎて採用されなかった。そのまま廃棄されるのはもったいないと思って。自分の作品として完成されました。



元々のすくなおに

株式会社サクセス主催のイラストコンテストの応募作品です。詳しいものもうあまり覚えてなかった。ただ結果は4位だけ覚えています。悔しです。



#キャラクターデザイン 2023.4 15H+1H×8 BY CSP

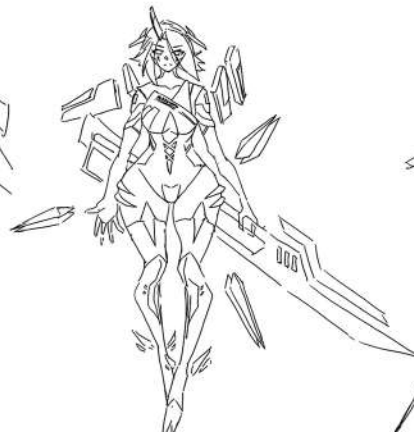
TYPE CODE : UNICORN

専門学校1年目前半のキャラクターデザイン授業作ったものです。テーマは、神話に登場するものの擬人化。私は「UNICORN」を選びました。当時はメカ少女みたいなものを描きたかったので試しました。



正義なメカ少女を中心に、初期設定時期たくさん線画ラフ描かれた。
最後は、騎士のルックをテーマにしたドラフトを選びました。

選ばれたラフ





オリジナルアイドルプロジェクト WAKUSE I

高校生時代の時、ラブライブやアイドルマスターといった日本のアイドルアニメに触れていた。それは、辛く灰色の高校生活に少しの安らぎをもたらしてくれた。それから、アイドルには辛い人生に立ち向かう人々を勇気づける力があると信じてきた。そして今、この辛い人生に立ち向かう勇気を与えるアイドルプロジェクトを、自分の手で作りたい。

絵が決まっているだけでは足りないです。そんなことは百も承知だが、何もしないと、何も始まらない。そいことわかります。ここからが物語の始まりなのだ。

星のように輝いて！ みんなのために！



演出衣装デザインについて 交換可能なパーツもあり、細かい部分の変更もできます





離の世の中

大学時代後半から始めたオリジナルキャラクターデザインです。

当初は、中国の人気モバイルゲーム「伝説対決 -Arena of Valor-」に登場するオリジナルキャラクターを中心に制作していました。時が経つにつれ、制作の過程で様々なアイデアが出てきた。

今では、長い目で見て成長が試されるシリーズとして位置づけられている。今後は世界観の設定をもっと詰めていく。

#キャラクターデザイン 2021 30H BY CSP

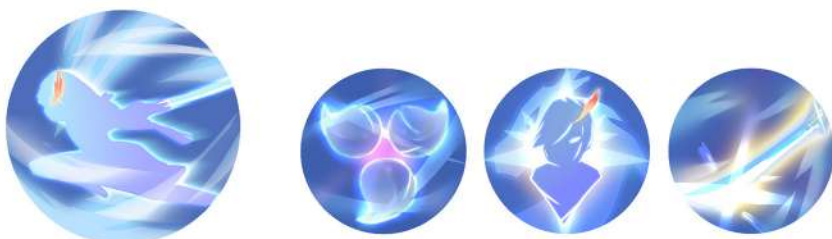
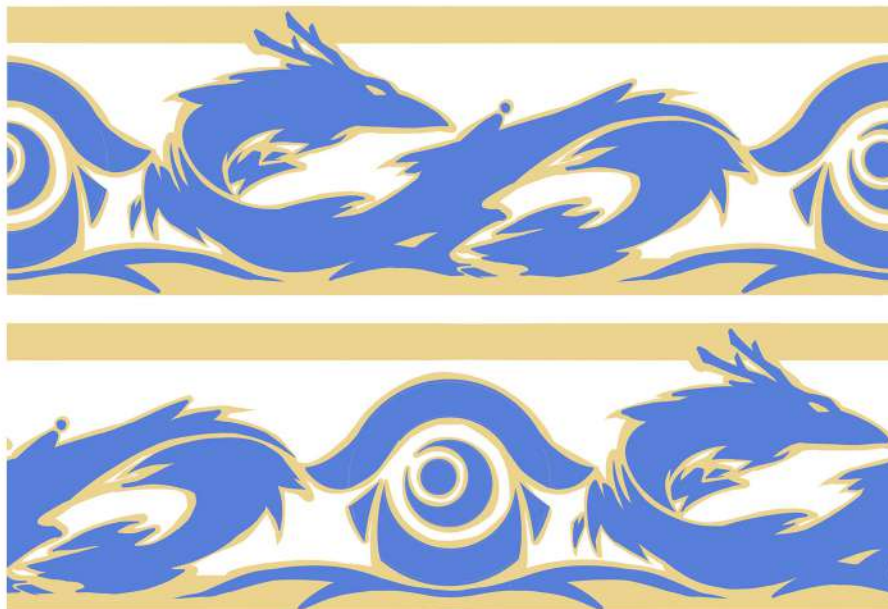


青明

「青龍の力」を受け継ぐ者として、王家を守る剣士として作られたキャラクターです。三つのラフ作りしました、最終的にAバージョン選びました。服くのデザインは中国明代の「錦衣衛」の衣装を参考しました。

錦衣衛について

錦衣衛(きんいゑい)は、明朝の秘密警察・軍事組織で、禁衛軍の1つ。明朝の洪武15年(1382年)に、儀鸞司が再編・改称されたもので、侍衛上直軍の1つとして親軍指揮使司に属し、勲戚の都督の下に南北両鎮撫司・十四所を統轄して儀仗と宮禁守護が職務とされたが、実際には特務機関としてその側面が強くなり、北鎮撫司の処理する詔獄が別称となった。東廠設置後は、その下部組織として兵刑両権を行使して安易に拷問を濫用し、恐怖政治に因り人々から恐れられた。――ウィキペディア



服と肌の柄及びスキルアイコンデザイン

「青龍の力を受け継ぐ剣士」だから攻撃的なキャラクターであることの危うさを表現するため考え作るものです。

龍のデザインは「超魔神英雄伝ワタル」の龍の形を参考しました。

#キャラクターデザイン 2022 25H+25H BY CSP

青明 2022 ver.

使用される武器や衣服のデザインのが更新しました。



更新した龍のアイコンのデザインは、紅山文化遺跡で発見された「玉竜」を参考しました。



紅山文化について

紅山文化(こうさんぶんか)は、中国河北省北部から 内モンゴル自治区東南部、遼寧省西部に紀元前4700年頃-紀元前2900年頃に存在した新石器時代の文化。





水と炎の力を持つ姉妹

衣装と女の子アクセサリのデザインについてよく考えましたけど。。





日出の国で、「信仰とお金」を司る【貴人】として作られたキャラクターです。人の姿に変身するキツネです。「和」の感じてもらいたかったから。衣装や飾り物のデザインには、着物や桜の要素が使われています。スカートの柄は「神奈川冲浪裏」グラフィック要素の変形。

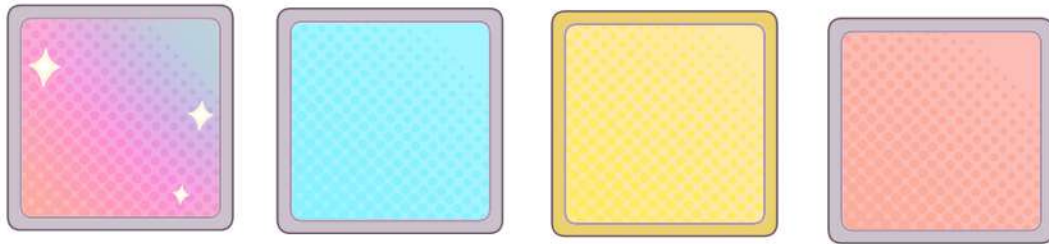
二次創作 # UI 2023.1 20H+10H BY CSP

ゲーム「ウマ娘」のアイテムアイコンとバナーデザインの解析と再現の試し

アイテムの機能によって、アイコンの背景色は異なる。

基本的には異なるベースカラーと左下から右上への水玉グラデーションの組み合わせが維持されている。

アイテムアイコンは、基本的に円形の水玉グラデーションを使用しています。



そして自分は似たようなスタイルのアイテムアイコンを作ってみた。



イベントバナーのほとんどは、変形フォントとちびキャラの組み合わせです。

そして、似たようなスタイルのイベントバナーを作ってみた。

純白の花嫁

「純白の花嫁」



純白の花嫁

バレンタインデーと新年のイベント用もの想定しています。

イラスト 2023.4-2023.7 6H+6H BY CSP&PS

周り

中野坂上のタワークレーン

と

知らない場所にある小さな風景



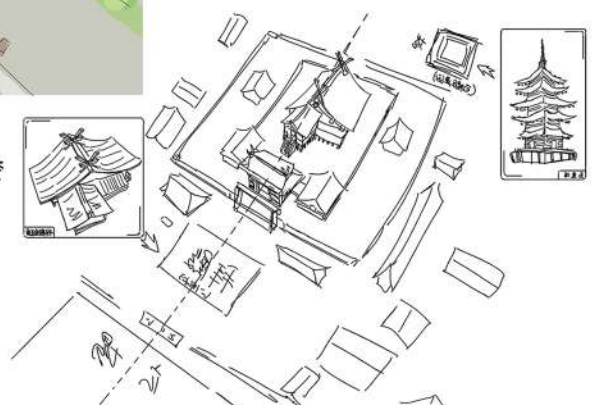


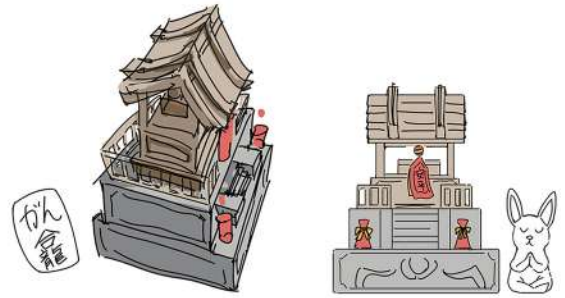
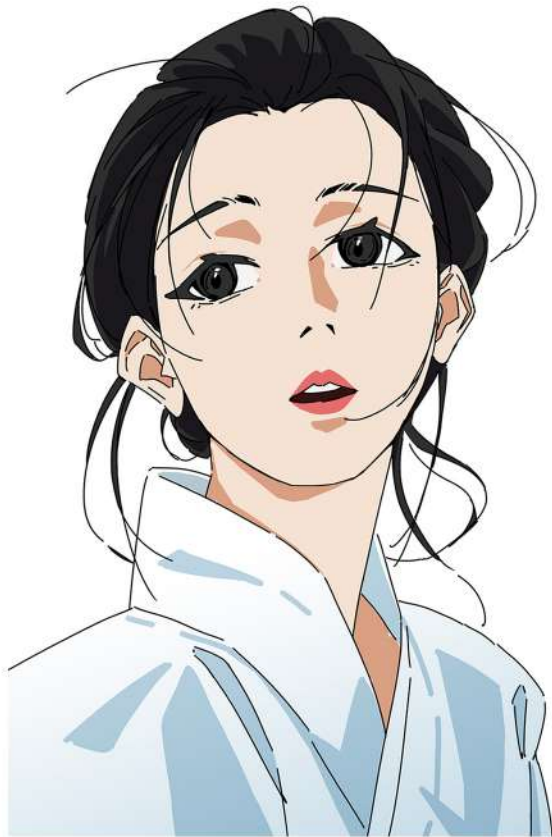
「これからどうするのか？」
「わかりません。」



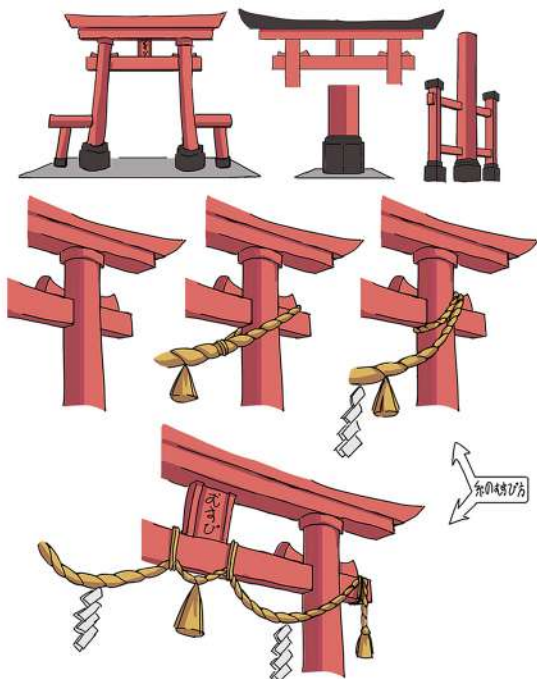
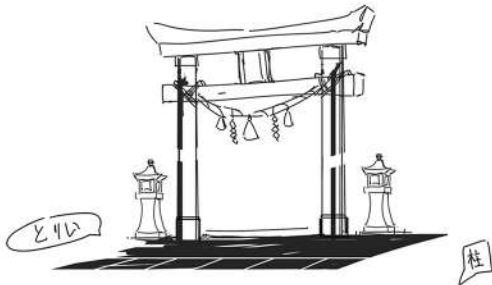
きっかけは、ネットで見つけた森の中の鳥居の写真だった。鳥居に当たる光が美しいと思ったので、あの美しい光の感覚を表現することに試みたい。そして、試しました。その後、神社に関することに興味を持ち、神社についてもっと知りたいと思うようになった。神社の面々の知識。そこでインターネットをを検索した。

神社の構成、建物の構造、お祭りの時期、文化など、今まで知っているようで知らなかったことをたくさん学んだ。そして、ペンでこの「勉強ノート」のようなものを作りました。





紋



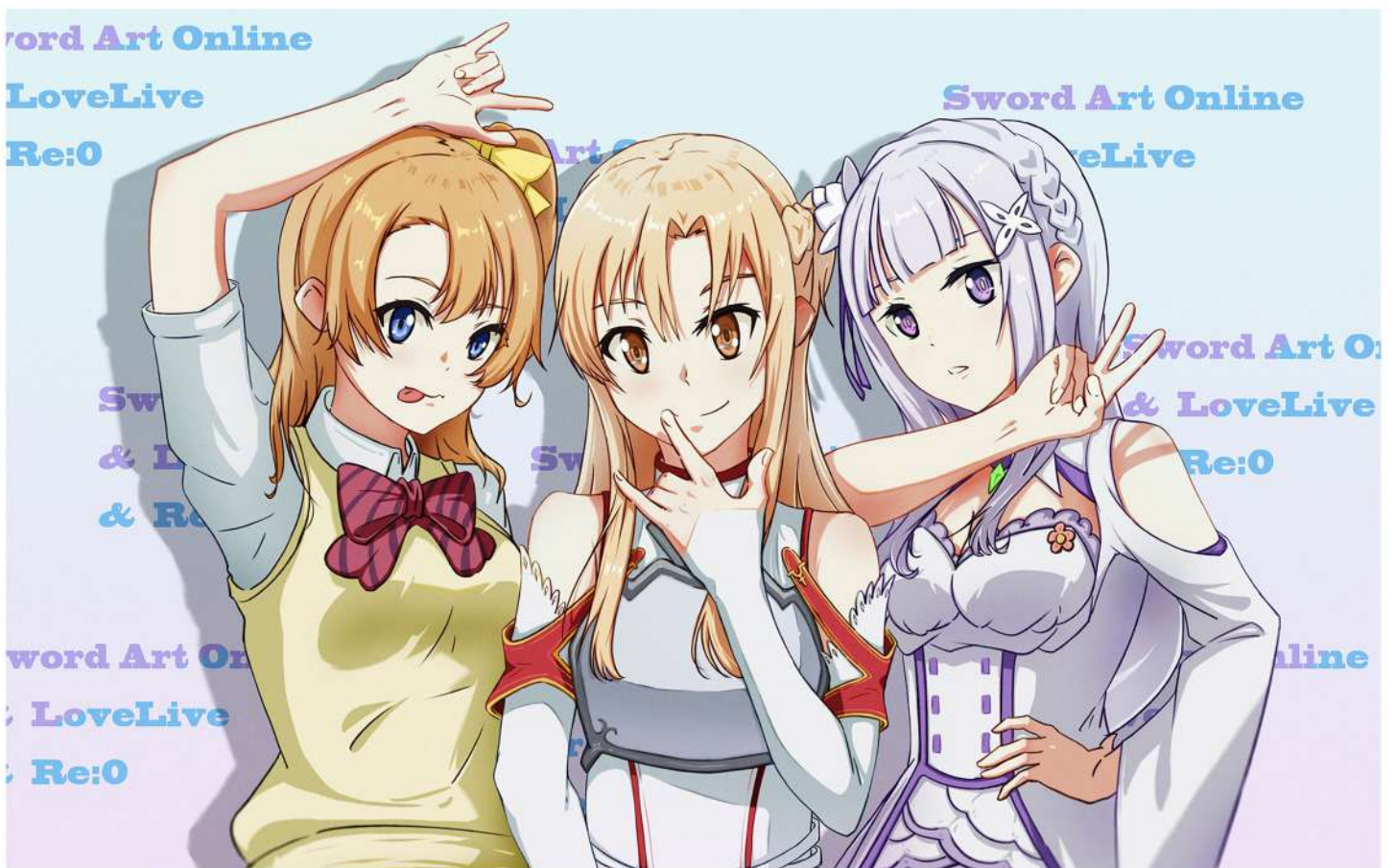
鳥居 祭り 狐面



二次創作 2022 ↑ & 2021 ↓ 25H+20H BY CSP

あと一步、目指す未来へ

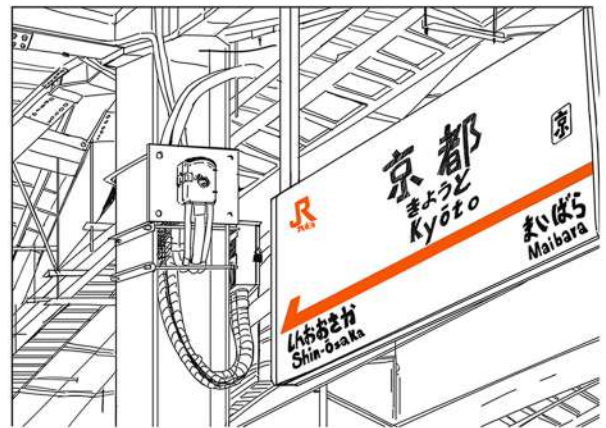
ウマ娘にはまる時作った二次創作です。コパノリッキー本当にかわいい！自分もそんなキャラクターを作りたいな。



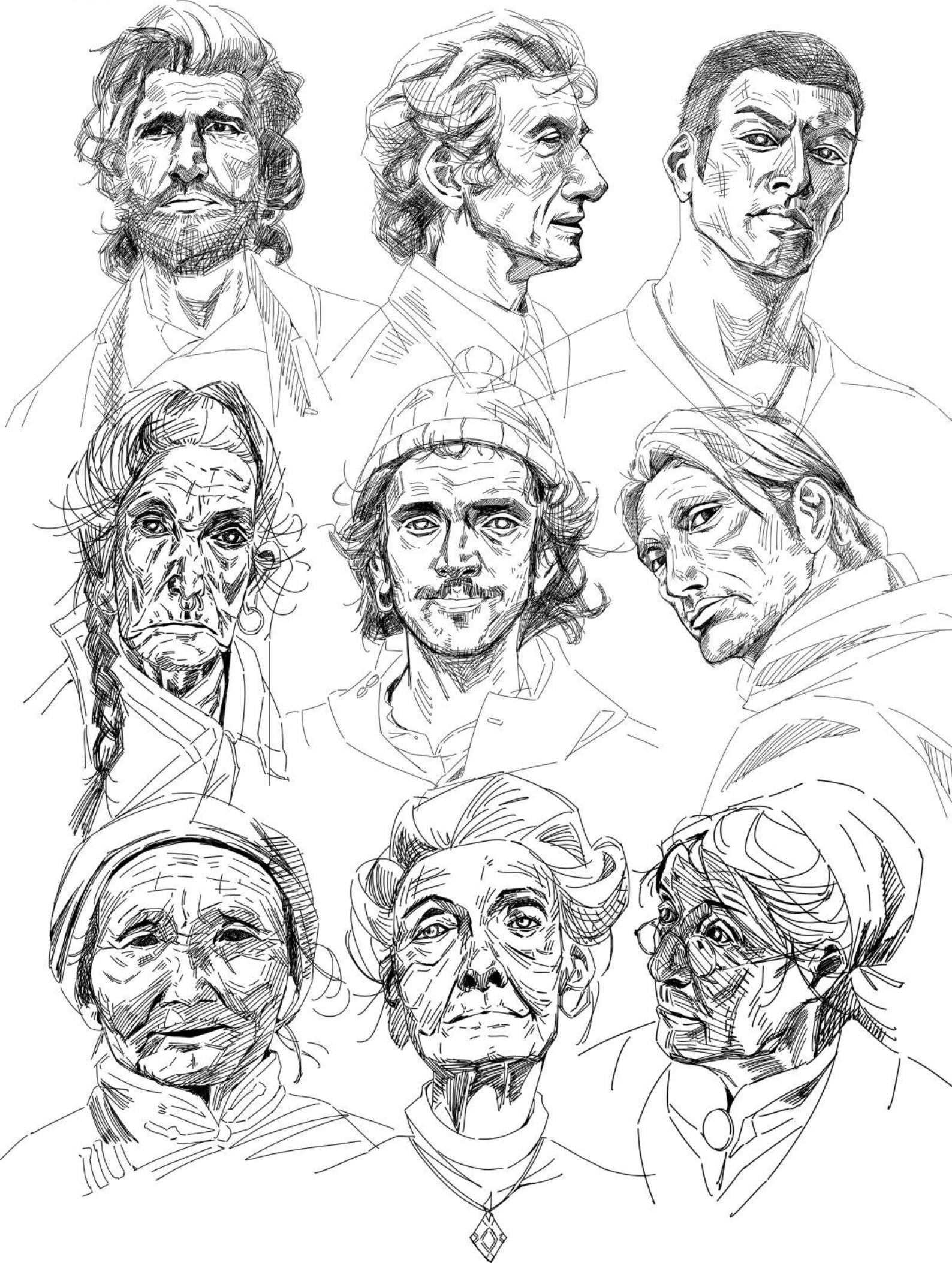
HONOKA & ASUNA & EMIRIYA

「今までの人生大切な女の子たち」ううん。。。言い過ぎだけど。。。

#練習 2023.9 ↑ & 2023.4 ↓ 15H+5H BY PS



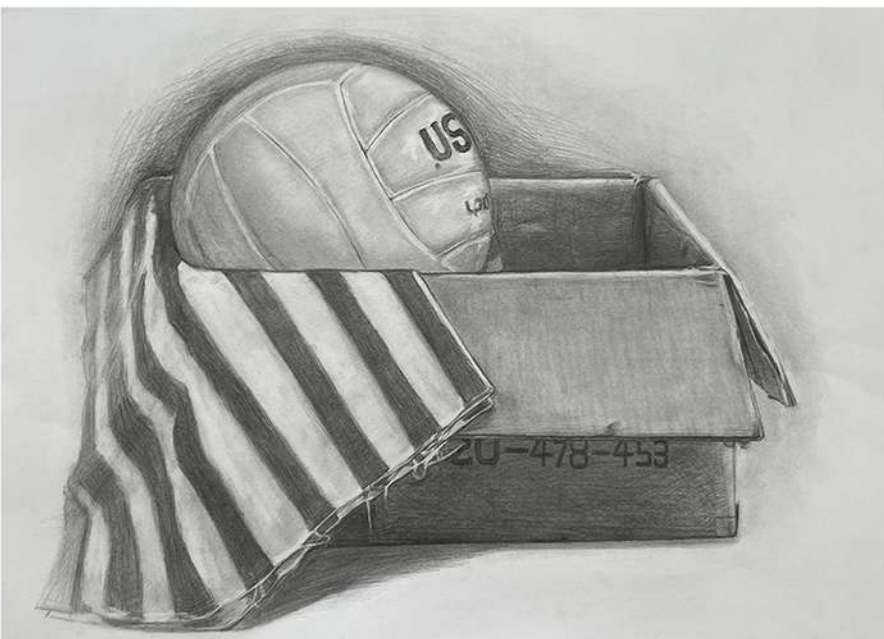
#練習 2023.8 1H×9 BY PS

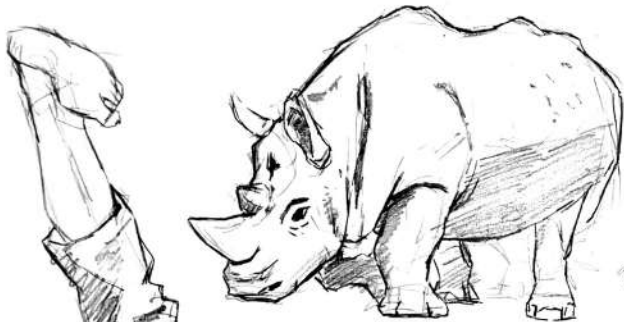
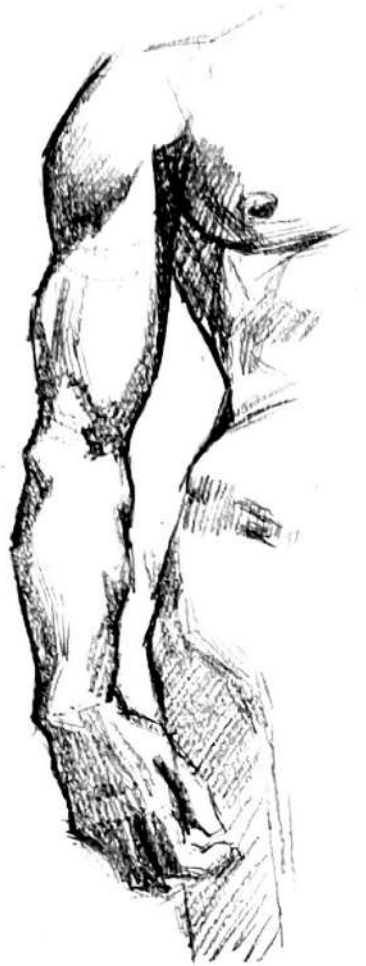


#練習 2023.10 1H×9 BY CSP



#デッサン 2023.4-2024.1 6H×6





ABOUT ME



コン ルシオ KONG LUSHENG (孔 露生)

中国出身、誕生日は1999年4月1日。
2022年7月に中国の大学を卒業後、来日。
専門学校東京クールジャパン ゲーム総合学科 ゲームグラフィックデザイナー専攻 在学、
2025年3月卒業見込み。

使えるソフト

Photoshop
CILP STUDIO PAINT
Illustrator
After Effects
Blender

MAIL : konglusheng99@gmail.com

LINK : <https://www.vivivit.com/konglusheng>



私に最も影響を与えるゲームトップ 3

リーグ・オブ・レジェンド
ゼルダの伝説シリーズ
ウマ娘

好きなアニメトップ 5

ソード・アート・オンライン
進撃の巨人
ラブライブ！
コードギアス 反逆のルルーシュ
Re:ゼロから始める異世界生活

好きな歌手

fhána ZUTOMAYO YOASOBI JAY CHOU EASON CHAN (順不同)

ABOUT

子供の頃、日本のアニメやゲームにたくさん影響を受け、それが日本に来るきっかけとなり、日本のゲーム業界に入りたいと思うようになりました。
大学でデザイナーについての知識を勉強し、デザイナーとして必要な経験やスキルを磨く中で、ゲームデザインとユーザーエクスペリエンスの重要性を深く理解してまいりました。
今度は作る側になってゲームを通じて人々に楽しさを届けたいと思い、ゲーム業界を目指しています。



ご覧いただき、ありがとうございました