

Portfolio



ジョ エイ
徐 穎

性別 女
誕生日 1998.10.15
住所 神奈川県川崎市多摩区西生田1-18-4-3
TEL 080-4745-2685
E-MAIL tokyocooljapan.xuying@gmail.com

スキル



Adobe Photoshop



SAI



Autodesk 3ds Max



Autodesk Maya



Adobe Illustrator



Adobe InDesign



Blender



Adobe Substance 3D Painter



- 2019年12月 ○ 株式会社 合肥常春藤移動科技
ゲーム2Dデザイナー職 入社
- 2020年7月 ○ 中国安徽省合肥経済学院
人文社科系法律科 卒業
- 2020年10月 ○ 3Dモデリング職に異動
- 2021年8月 ○ 株式会社 合肥常春藤移動科技
留学のため退社
- 2022年7月 ○ 日本語能力試験 NI 合格
- 2023年4月 ○ 専門学校東京クールジャパン・アカデミー
ゲームグラフィックデザイナー専攻 入学
- 2025年3月 ○ 専門学校東京クールジャパン・アカデミー
卒業見込

好きな作品

「すばらしきこのせかい」
「ポケモン」「FF14」
「メイドインアビス」

趣味

<同人作品執筆>

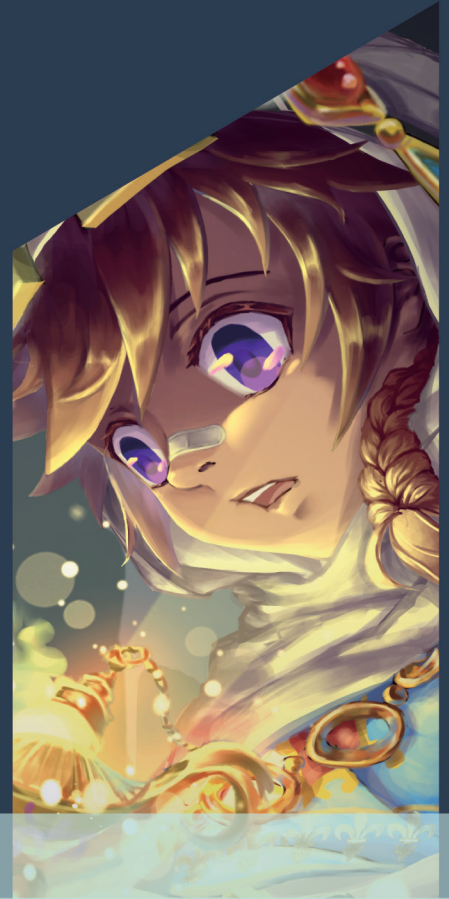
イラストや小説など、
10年以上書き続けています。

<鳥類研究>

色々な野鳥の生態や特性は非常に
興味深くて、インコを飼い、
繁殖もしていました。

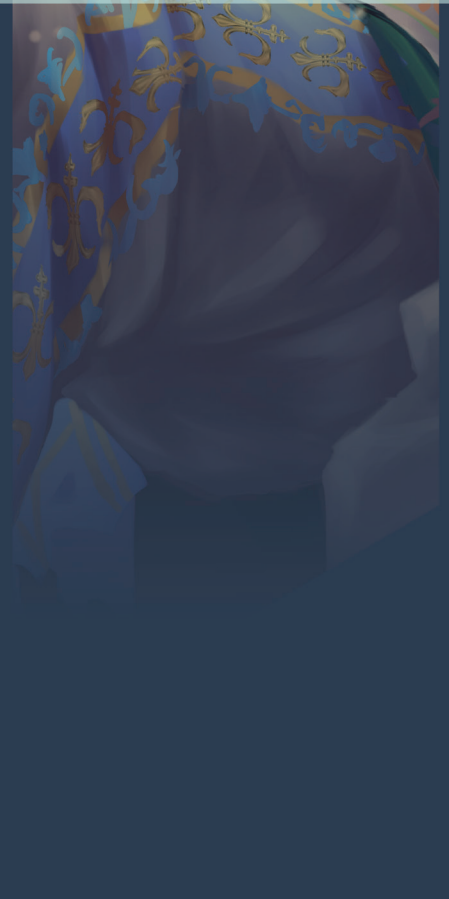
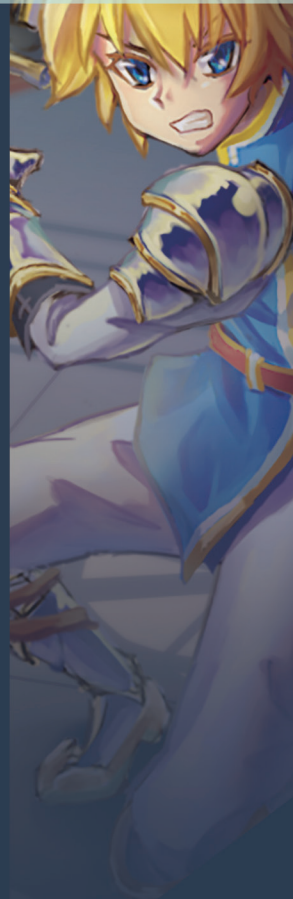
性格

楽観的で、新しいことを試したり、
難しい仕事に挑戦したりする
ことが好きです。



2D

キャラクターラスト



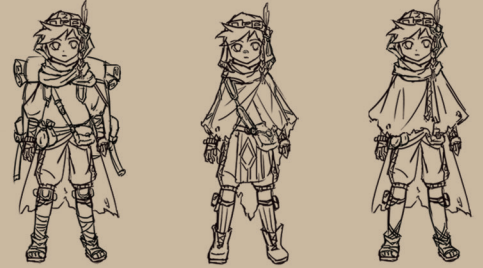
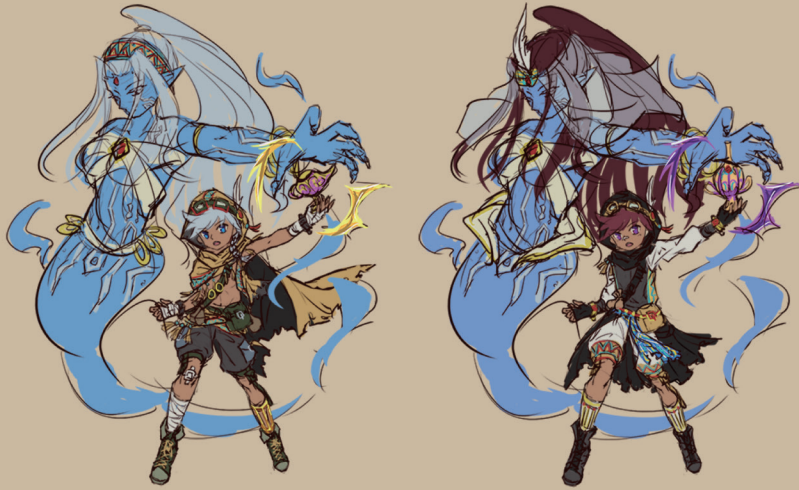


専門学校東京クールジャパン
2023年度
大グラフィックコンペ

最優秀賞

受賞作品





アラジン

「アラジンと魔法のランプ」を原作とした二次創作です。

アラジンはかつて裕福な家庭に生まれましたが、故郷は魔王に破壊され、廃墟と化しました。そのため、アラジンは廃墟の中で生き延びることを余儀なくされました。

元々ランプの精はお金と宝物をもたらす存在でしたので、アラジンの服装は華やかなアラビアン模様を取り入れており、精霊自身も金のアクセサリを身につけています。

制作時期：2023年12月
制作時間：15時間
使用ツール：Photoshop

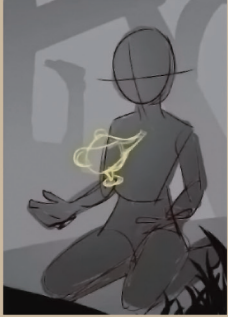


コメント：

かつての裕福な生活から落魄した現状へのコントラストを強調するため、顔と膝には絆創膏を、足には包帯を巻いた状態で、豪華だった服装が破れて古びたデザインへと変わる様子を表現しました。

真面目さと困難に立ち向かう強い意志が、デザイン全体に反映されており、一生懸命に生き抜く姿勢が感じられるように工夫されています。





コメント：

これはアラジンが廃墟で初めて魔法のランプを見つけるシーンで、精霊がランプから現れようとしています。

光属性のキャラなので、構図では魔法のランプを強調しており、それを中心に目立つ光が放たれ、周囲の荒廃した暗い背景とコントラストをしています。

制作時期：2024年1月
制作時間：30時間
使用ツール：Photoshop



待っているわ

制作時期：2023年10月
制作時間：30時間
使用ツール：Photoshop



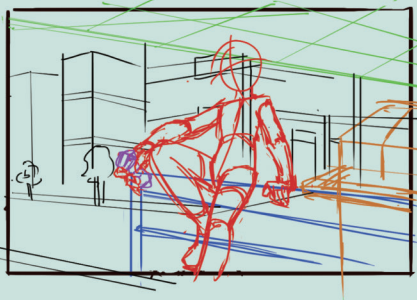
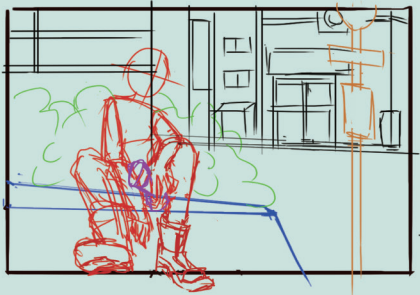
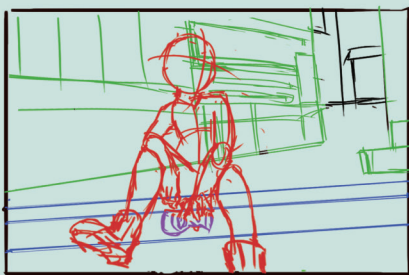
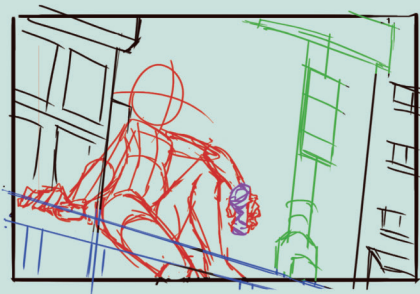
2018年の作品



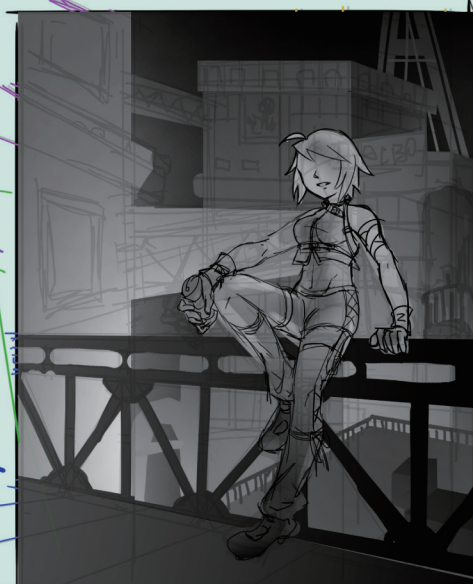
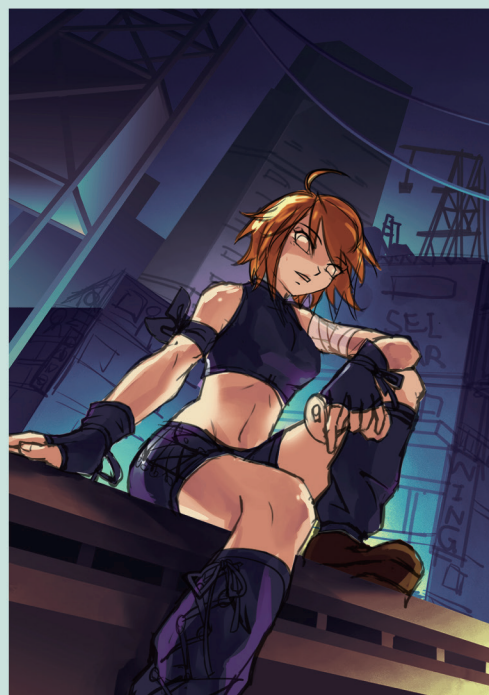
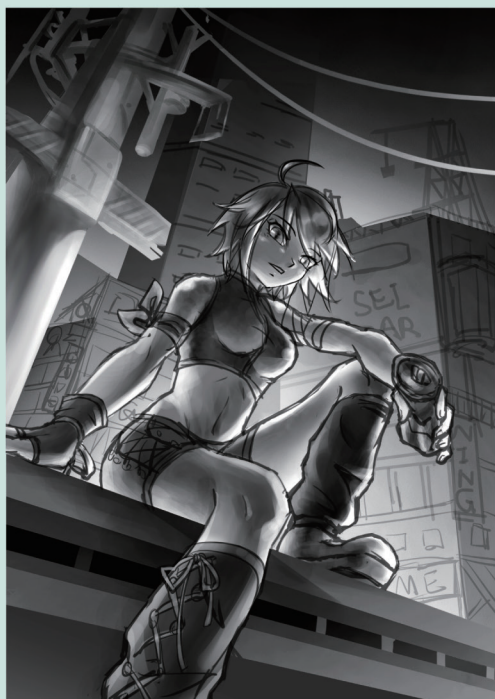
コメント：

これは再描画された旧作品で、コンセプトはそのままに背景を豊かにし、遠近感を強化しました。

不良少女が深夜の大都市で他人を待つシーンです。圧迫感を表現するため、下から上への視点を選びました。



色んな構図を試してみました。



コメント：

制作時期：2019年
制作時間：35時間
使用ツール：Photoshop

大学の最後の夏休みに一人で深圳に旅行し、
雨の日に彼氏を振りました。
その瞬間、自分が成長したと感じたので、
この絵を描きました。

深圳の雨



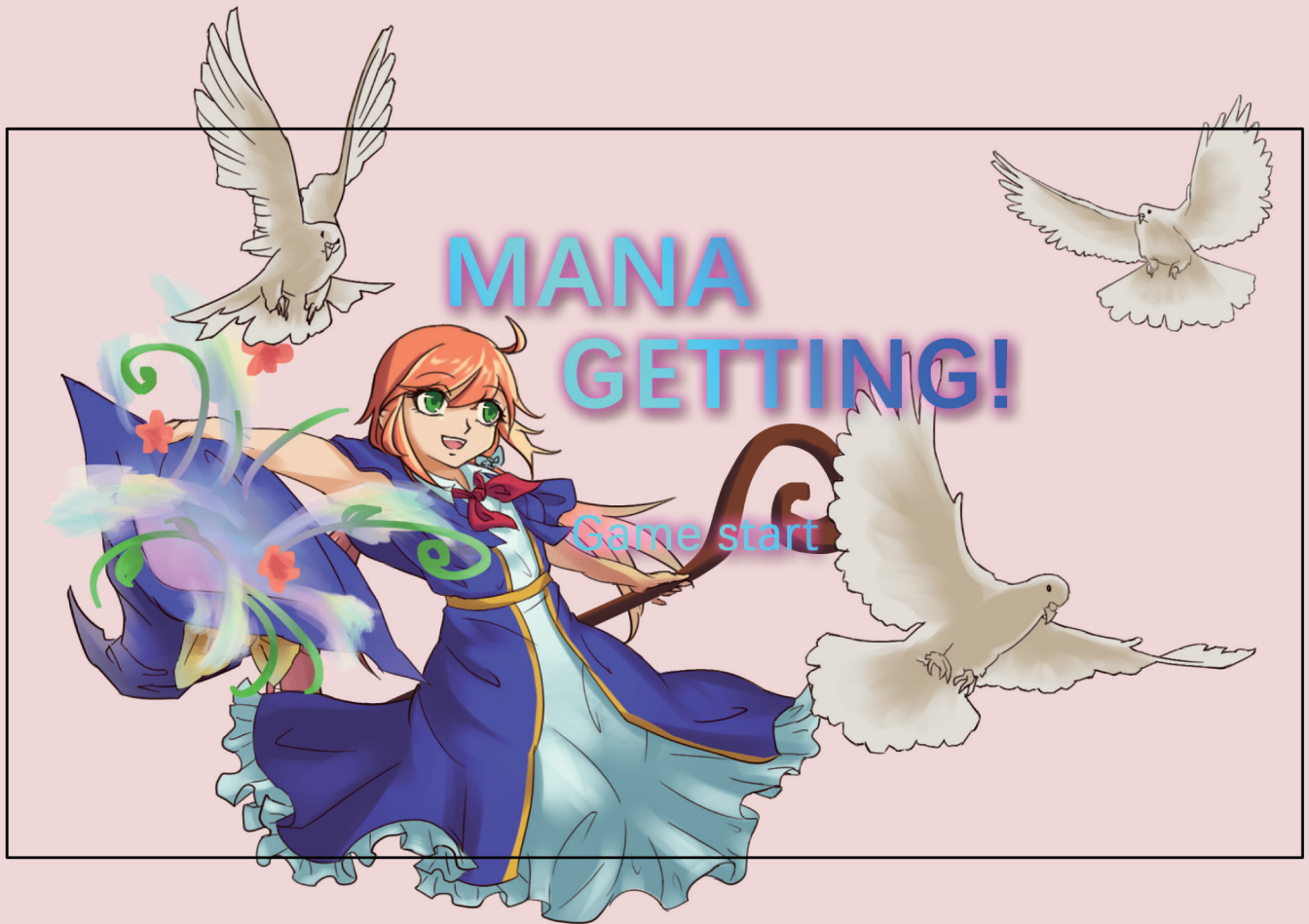
コメント：

一方では、孤独感を表現したいため、
主人公は画面内での占める割合が少なく、
高層ビルが子供の小ささを際立たせています。

他方では、「成長」と「選択」の感じを表現するため、
シーンは交差点であり、
キャラクターの表情は比較的無口で、
前方をしっかりと見据えています。

背景の建築は深圳の実際の建物で、
その中でも特に代表的なものをいくつか選んでいます。



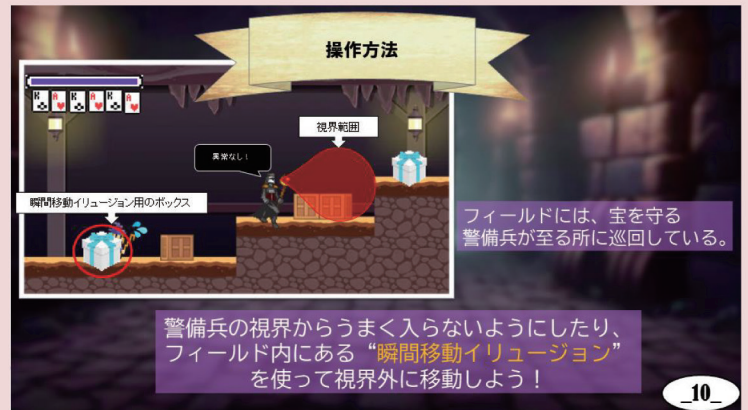


見習魔女

制作時期：2024年1月
 制作時間：20時間
 使用ツール：Photoshop

コメント：

これは学校のチームが制作した作品です。
 ゲームの主人公、スタート画面のイラストと一部のアイコンを描きました。
 ゲームの主人公は突然魔法を使えなくなった見習い魔女で、
 魔術やイリュージョンを使って自分の魔力を取り戻すために宝物を探します。





歩きモーション



ジャンプ



立ち絵



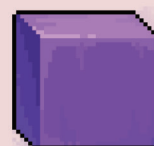
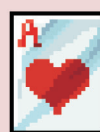
攻撃された



マントを着ているモーション



マントを着ている差分とアイコン



道具のアイコン



カードの枠デザイン

パラディン

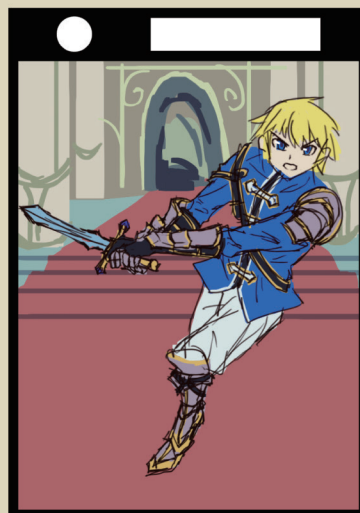
コメント：

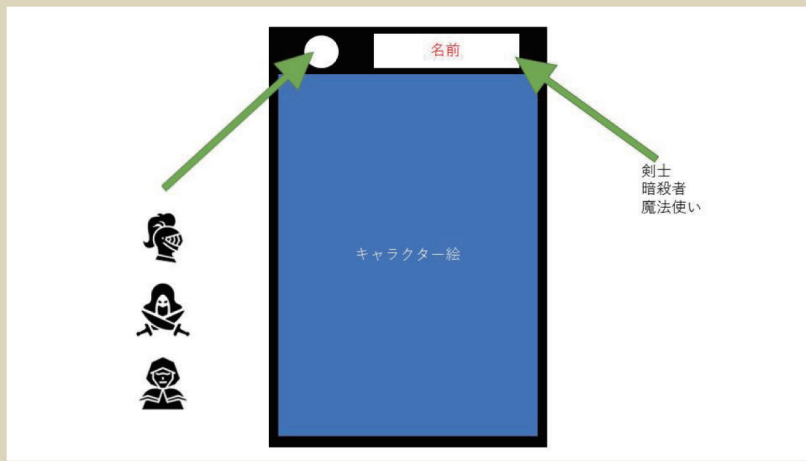
これは私が初めて日本人と一緒にチーム制作した作品です。

カードゲームのキャラクター挿絵とUIデザインを担当しました。

プランナーと話し合いながらいくつかパターンを描きました。

制作時期：2023年6月
制作時間：16時間
使用ツール：Photoshop

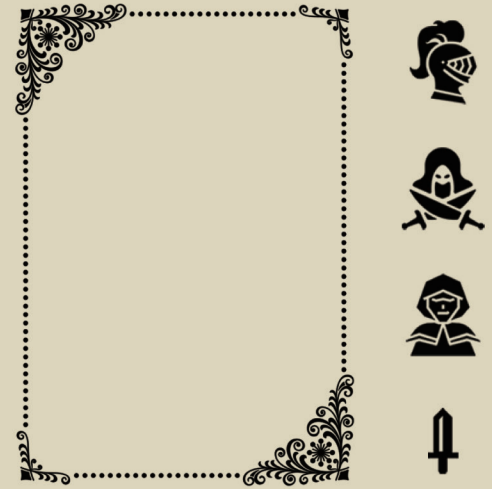




プランナーからの依頼書



参考資料



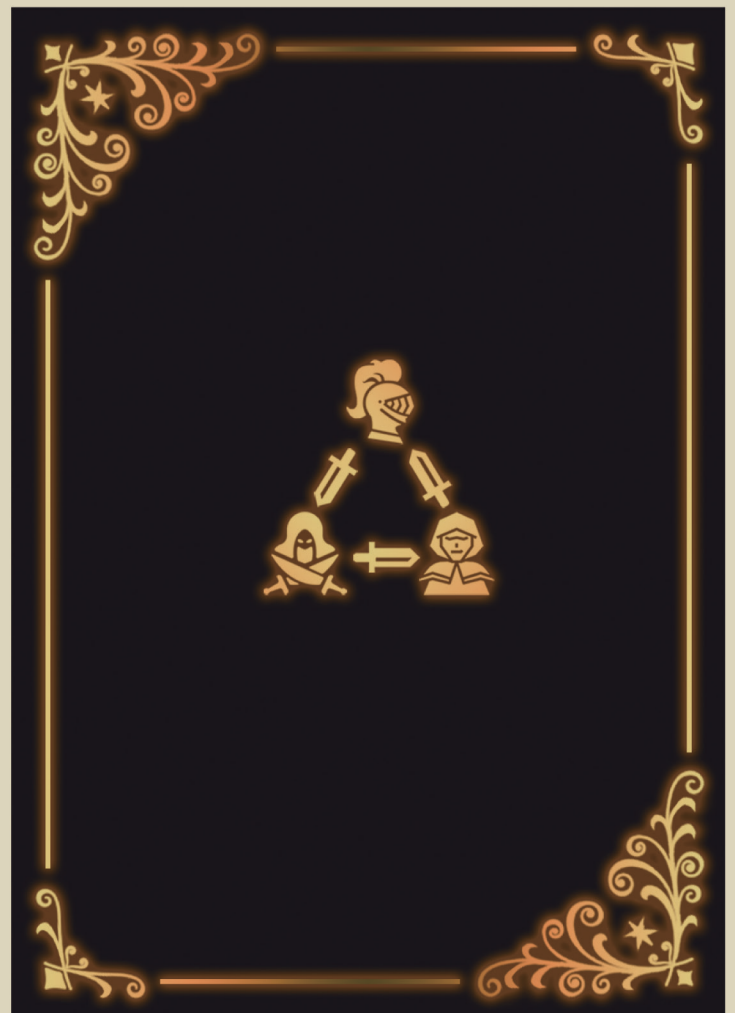
素材

カードの裏面

制作時期：2023年6月
 制作時間：1時間
 使用ツール：Photoshop

コメント：

背面のアイコン模様とには無料素材を使用し、自分で加工して作成しました。



コメント：

株式会社サクセスが開催した
「専門学校イラストコンテスト2023」
の応募作品です。
選んだテーマは「人外の異形」です。



本体はカラスで、闇属性の魔女として、
神秘的な力を秘めたクリスタルボールを使用します。
年齢は不明ですが、相当な長寿であるようで、そのために黒羽の魔女に関する
都市伝説が生まれています。
非常に賢く、キラキラしたものをこよなく
愛しており、自分のクリスタルボールも
輝かせています。

くろば まや
黒羽 魔夜

制作時期：2023年6月
制作時間：6時間
使用ツール：Photoshop



太陽の塔

制作時期：2023年8月
制作時間：5時間
使用ツール：Photoshop



コメント：

大阪万博記念公園にある『太陽の塔』をモチーフにデザインされたキャラクターです。明確な性別は持たず、四肢はすらりと長く、肌は純白。神々しい高貴さと華やかさを放っており、太陽の四つの顔が特徴的です。





制作時期：2023年10月
制作時間：5時間
使用ツール：Illustrator、Photoshop

コメント：

初めてIllustratorを使用してデザインした作品です。
私は元々鳥が大好きで、その中でもミドリツバメを選びました。



ミドリツバメ





制作時期：2018年
使用ツール：SAI

昔の作品

制作時期：2017年
使用ツール：SAI





2D

背景イラスト



制作時期：2023年6月
制作時間：25時間
使用ツール：Photoshop



洋館

コメント：

これは学校の課題です。
写真をトレースした上で、
異なる色彩を用いて、
昼間、夕方、夜間の
差分図を描きました。



元の写真





花火夜の街

制作時期：2022年9月

制作時間：35時間

使用ツール：Photoshop

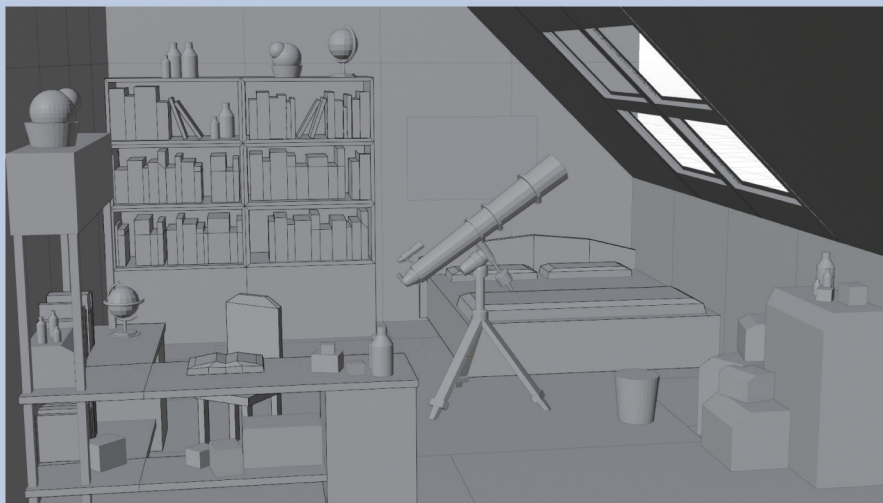
コメント：

ゲーム「すばらしきこのせかい」のスタイルを模倣して描いた風景で、道路や建物は中国の町の様子を参考にしました。

コメント：

ゲーム「すばらしきこのせかい」に登場するキャラクター、桜庭音操です。キャラクターが身につけている衣装は私が自分でデザインしました。



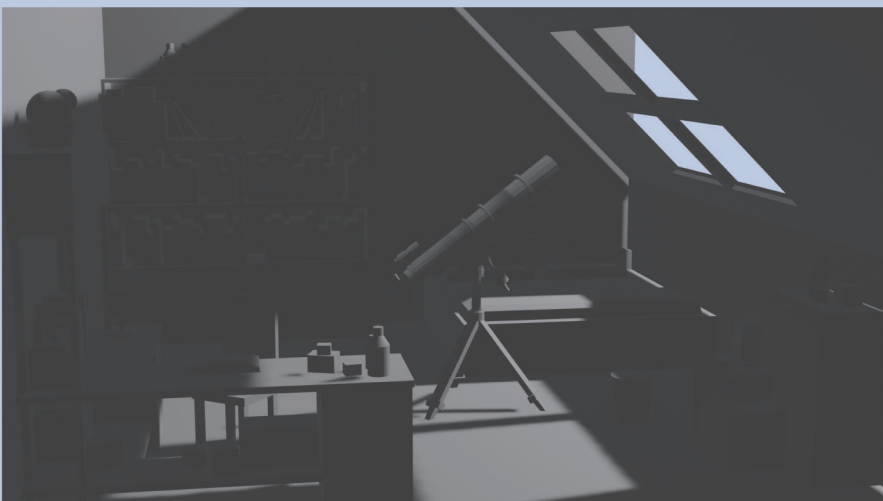


部屋

制作時期：2023年11月

制作時間：20時間

使用ツール：Blender、Photoshop



コメント：

初めてBlenderでモデリングをしてから作成した部屋の背景です。



神奈川県風景

制作時期：2023年11月

制作時間：20時間

使用ツール：Blender、Photoshop

コメント：

自分が撮った写真をトレースした作品です。

元の写真

