



PORTFOLIO

KIMJUNHO





C.V.

金 俊鎬 (KIM JUNHO)

キム ジュノ

character designer & illustrator

日本に留学する前は、二次創作のイラストを趣味で描いていましたが、本格的にイラストを学び、日本のゲームを中心としたイラスト業界で活躍することを目指しています。

韓国で大学を卒業してから留学するまで、多様な分野の複数の企業で働いてきました。今までの経験を活かして、イラストレーターとして活躍したいと思っています。

生年月日 1989.01.05
国籍 韓国
現住所 東京都 新宿区 四谷 4丁目 19-2
PHONE 070-2013-2531
E-MAIL poket9533@gmail.com

学歴 2007.03 - 2014.02

韓国 Sogang 大学

工学部 電子工学科、国際人文学部 日本文化科 卒業

2022.04 - 2024.03

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 卒業

職務経歴 2014.01 - 2019.03

現代重工業 プラント事業部 品質経営部

2020.09 - 2021.01

韓国科学技術情報研究院 科学技術論文ビックデータ構築事業

2021.01 - 2021.07

POSCO RESEARCH INSTITUTE 経済・産業研究 cell

使用ソフト
ドローイング
プログラミング
OA

Clip Studio / Photoshop / illustrator / Blender
Unity (C#)
Microsoft Word / Excel / PowerPoint

オリジナルイラスト

闇討ち



次のページでデザインしたキャラクターを主人公にしたイラストです。
悪役の少女が盗賊を操り、街のバーを闇討ちする場面を描きました。
特に、構図と人物の配置に注力し、危険な雰囲気を醸し出すよう努めました。

制作時期 : 2023.11
制作時間 : 35 時間
サイズ : 4982 x 2802 px, 350dpi
使用ツール : ClipStudio, Photoshop, Blender

イラスト制作過程

Blender を使ってバーの 3D 背景を作成し、その後 ClipStudio でイラストを制作し、最終的に Photoshop で補正しました。



キャラクターデザイン



制作時期 : 2023.06
制作時間 : 25 時間
サイズ : 2894 x 4093 px, 350dpi
使用ツール : ClipStudio



https://swninfo.success-corp.co.jp/browser-games/au-chronicle/contest/2023_school/index.html
株式会社サクセス様が主催しました『専門学校イラストコンテスト 2023』へ提出したキャラクターのデザインです。
以下の設定指示に従ってデザインしました。



NPC D “小柄なマスコット粹”

- ・悪党の集団の小柄なマスコット粹 NPC キャラ
- ・年齢は 10 代前半以下
- ・悪党の集団の中にも違和感のないデザイン
- ・自らの意思と選択で「悪党であることを是とした」キャラ
- ・味方のサポートや、敵へのデバフ役で、戦闘特化ではない

キャラクターデザイン過程

サクセスの担当様にラフのチェックをいただきながらデザインを進行しました。
途中のラフには顔つきに可愛さが出てしまい、初回の生意気な感じが減ってしまったというフィードバックをいただいて、表情に工夫を凝らしました。

オリジナルイラスト

勇者への一步



ダンジョン系RPGゲームのイラストを想定し、初心者の戦士と魔法使いのパーティーがスケルトンと戦う場面を表現しました。特に、色の選択とダンジョン内部の描写、剣の材質表現に注力し、全体的に重厚な雰囲気を出しました。

制作時期 : 2023.09

制作時間 : 40 時間

サイズ : 5571 x 4120 px, 350dpi

使用ツール : ClipStudio, Photoshop

イラスト制作過程

主人公パーティーの戦闘を想定し、視点と構図を決定して、ダンジョン内部のレイアウトとオブジェクト配置を進めました。



背景



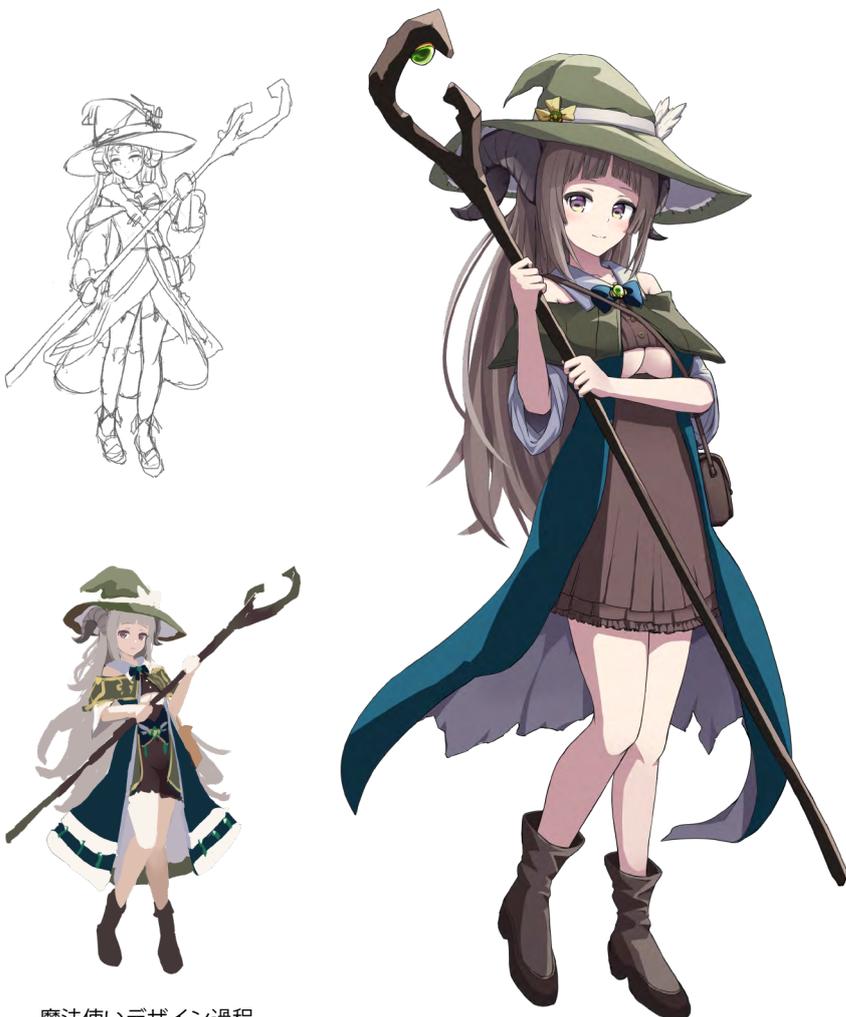
左のイラストに登場する魔法使いの少女が住む家の内部を描いた背景イラストです。
光の暖かさがたっぶり感じられる、ファンタジー風の小さい家表現してみました。

制作時期 : 2023.11

制作時間 : 25 時間

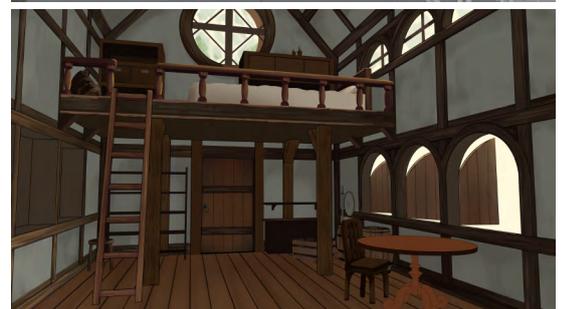
サイズ : 3840 x 2160 px, 300dpi

使用ツール : ClipStudio, Photoshop, Blender



魔法使いデザイン過程

初心者の魔法使い (風属性) の獣人少女をデザインした時の流れです。
戦士の男性キャラはイラストの中で修正しながらデザインを進めました。



オリジナルイラスト (校内コンペ 優秀賞 受賞)

制作時期 : 2023.01

制作時間 : 40 時間

サイズ : 2895 x 4093 px, 300dpi

使用ツール : ClipStudio, Photoshop

いばら姫 (水属性)



「キャラクターデザイン」と「カードイラスト」をテーマに、おとぎ話と対戦ゲームを組み合わせた作品を制作し、校内コンペで優秀賞を受賞しました。コンペでは、いろんな方々からアドバイスを頂いて、それをイラストに反映しました。

仮定として、いばら姫が掛けられた死の呪いから救うために、妖精が特別なガントレットを彼女に贈ったという設定でデザインしました。

15歳で糸車の針に指先を刺され、死亡する運命が待っていますが、ガントレットを装着している限り、姫は不老不死でいられます。また、ガントレットの中の手を清潔に保つために、水属性を採用しました。

校内コンペで発表したカードイラストと設定画

いずみばら あうら
泉原 逢良

いばら姫



けいねん

百年目の筈年

妖精からもらったガントレットは、紡錘に指先を刺され死ぬ運命の呪いから姫を守り続けてくれる。だが、この話は、紡錘で指先を刺されない以上決して死なない、永遠不滅の姫『泉原逢良』の話に変わってしまった。



衣装デザイン・立ち絵ラフ案

オリジナルイラスト

制作時期 : 2024.04

制作時間 : 35 時間

サイズ : 2882 x 1638 px, 350dpi

使用ツール : ClipStudio, Photoshop

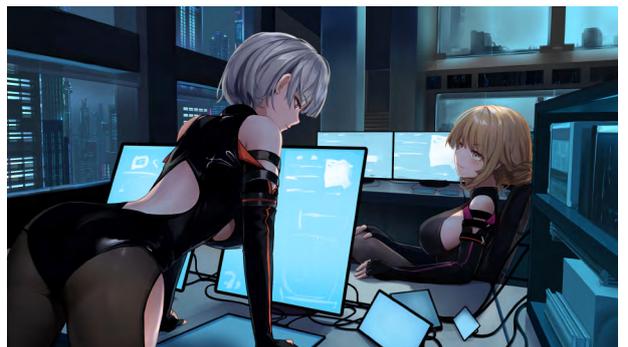
データ侵入



SF 的なイラストを描きました。ビルの内部に潜入し、研究所から資料を盗み出すシーンを想定しています。

全体的に深い青色を用いて、夜の SF 的な世界観を表現しました。スクリーンの画面はアセットを購入して使用しました。

イラスト制作過程



オリジナルイラスト

男性アイドルライブ

制作時期 : 2024.01

制作時間 : 40 時間

サイズ : 4800 x 2700 px, 350dpi

使用ツール : ClipStudio, Photoshop



XPPEN 様が主催しました『XPPen 創作イラストコンテスト 2023』へ提出したイラストです。
応募テーマの「アイドル」に合うイラストが出来るように、男性アイドルグループがライブを披露する姿を表現しました。



<https://community.xp-pen.com/events/activity-xppen-creative-contest>

イラスト制作過程



キャラクターデザイン

紅鬼ロック (Kouki Rock)

鬼系ミュージシャン Vtuber

性別：男性 出身：鬼ヶ島
年齢：26歳 趣味：旅行
身長：182cm 好き：辛物、人間
体重：78kg 嫌い：嘘つき、豆



表情集



SD キャラ

多くの人気男性VTuberを参考にしながら、このデザインを考案しました。一見ただけで、ミュージシャンらしい雰囲気を感じてもらえるように心がけました。実際のVtuberは、Live2Dを使用してキャラクターに動きを与えるため、色塗りの方法も慎重に選定しました。

制作時期 : 2023.07
制作時間 : 20時間 (立ち絵)
使用ツール : ClipStudio

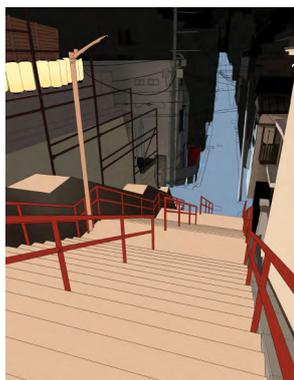
背景

須賀神社男坂



制作時期 : 2023.07
制作時間 : 30 時間
サイズ : 2000 x 2600 px, 350dpi
使用ツール : ClipStudio

映画『君の名は。』で有名になった場所です。
今年の初詣に訪れた際に撮影した写真を背景のイラストに描きました。
撮影時刻は真夜中であり、照明効果をしかりと表現するために特に力を入れました。



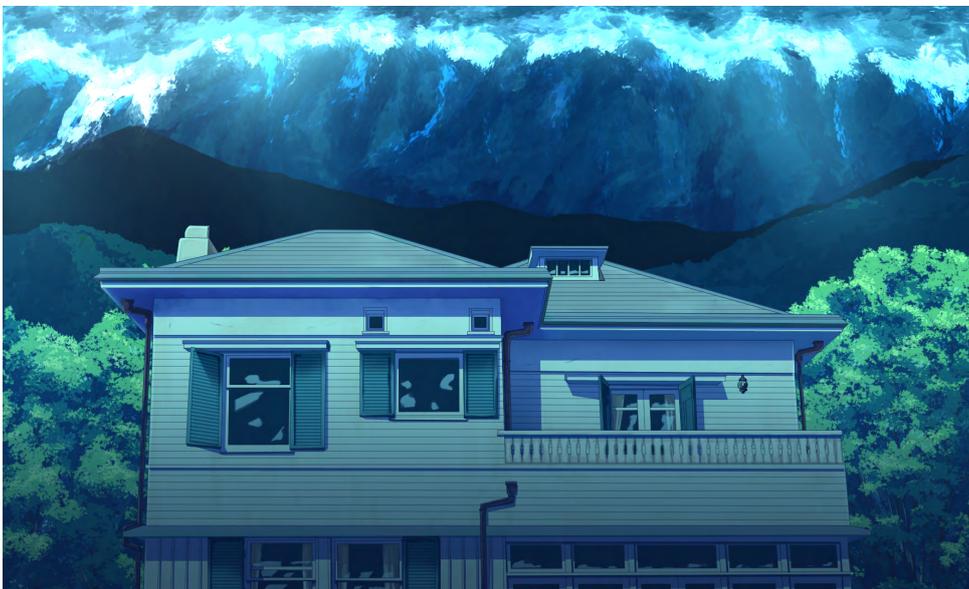
背景

制作時期 : 2023.05
制作時間 : 12 時間
サイズ : 1780 x 1080 px, 144dpi
使用ツール : Photoshop、ClipStudio

邸宅



差分



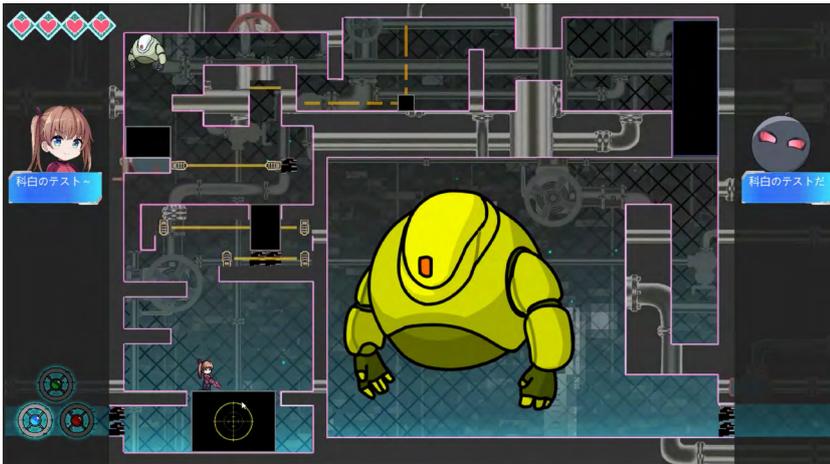
制作時間 : 各 1 時間
使用ツール : Photoshop

学校の背景授業で先生から提供された洋館の写真資料をもとに、イラストを制作しました。

完成したイラストには、時間帯ごとの差分を 2 枚描き、さらに独自のオリジナル差分(ノアの大洪水)も 1 枚追加しました。

ゲーム制作イラスト (PC ミニゲーム)

GRAVITY HAZARD



デモ映像リンク



2023 年前期の授業でチームで制作した 2D アクションゲームです。ゲームでは主人公が宇宙船の牢獄で目を覚まし、謎の生命体から『重力ガン』という重力を操る武器を受け取り、脱獄するストーリーが展開されます。
TGS2023 のゲームアカデミーコーナーにも出展しました。

<http://bit.ly/3ETA165>

GAME & ANIMATION
TOKYO COOL JAPAN

GRAVITY HAZARD

2D重力ティアクション
プレイ人数1人

重力を操る 2Dアクション!

「重力銃(グラビティガン)」を使い敵の宇宙船からの脱出を目指せ!

無重力・増重力・反重力を操作!

立ちふさがる敵ロボットや障害物は「重力弾」で重力を操作して突破! 「重力弾」は自身にも付与できる!

ZERO-G
無重力になる

OVER-G
重力が増える

REVERSE-G
重力を反転する

マーズ
謎の組織の宇宙船に捕らえられ家族と離れ離れになった少女。

ジュエ
マーズに「重力銃」を与えた謎の生命体。

操作方法

Esc → タイトル画面に戻る

左移動 **W** 右移動

A S D

Shift → 重力弾切り替え

Space → 自身に重力弾の効果を付与 / 決定 (タイトル画面にて)

通常弾 発射

重力弾 発射

制作時期 : 2023.06

制作時間 : 10 時間

使用ツール : ClipStudio

制作したグラフィック素材



企画者とシナリオライターから以下の設定をいただき、主人公キャラクター「マーズ」とお助けキャラの「ジュエ」をデザインしました。

統	<p>手足が末端にいくにつれて太く なっていく感じの フォルム。</p> <p>3 箇所 ブロック数 縦 : 2×横 : 1</p>	<p>塗りについて パツキリした感 じの色味で</p>
顔	<p>【録音レン】の上 の上半身的な顔 つき</p> <p>栗色の髪に、マリンブルーの瞳。 肩甲骨辺りまでの長さのやわ らかめの髪をツインテール</p>	
差分 立つ 絵を構え る	<p>右足に鉄球 右手に銃</p> <p>顔の向きと 矢印の方向に、 左向き・スーツ の色を差分を含 める。</p>	<p>顔の向きと差分 と同じ方向に影を構 える。 立っているのはま まに、顔と髪だけ 動かしてもらえ れば大丈夫です。 矢印の方向に、 左向き・スーツの色 の差分を含める。</p>
統	<p>右腕と一体化 ダークマターなイメージ</p>	<p>体との大きさの 比較イメージ</p>
服	<p>黒を基調とし たボディースー ツ</p> <p>使っている重力 弾の種類によっ てラインの色が 変わる。</p>	<p>弾の種類分 3 色 (赤、緑、 青) ・通常弾無色</p>

ゲーム内でプレイヤーキャラクター、移動中の GIF アニメーション、爆発エフェクトを制作しました。

プレイヤーキャラクターは指定されたピクセルサイズが小さく、アニメーションの制作も必要であったため、簡略化して制作しました。

右手のグラビティガンは、マウスを使用して角度をコントロールするため、Unity から Object として加工されました。

制作時期 : 2023.07

使用ツール : ClipStudio

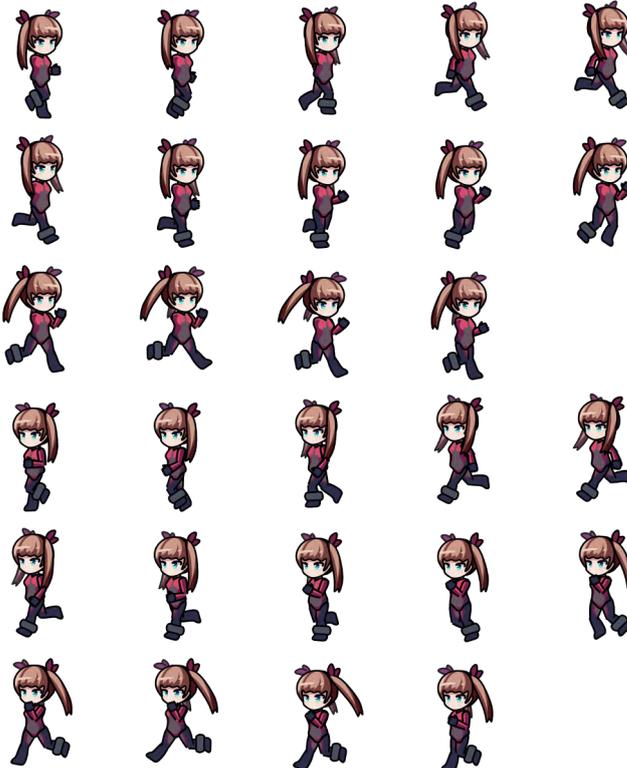
制作時間 :

- ・インゲームのキャラクター (2 時間)
- ・移動中のアニメ (4 時間)
- ・爆発エフェクト (2 時間)

ラフ



インゲームのキャラクター



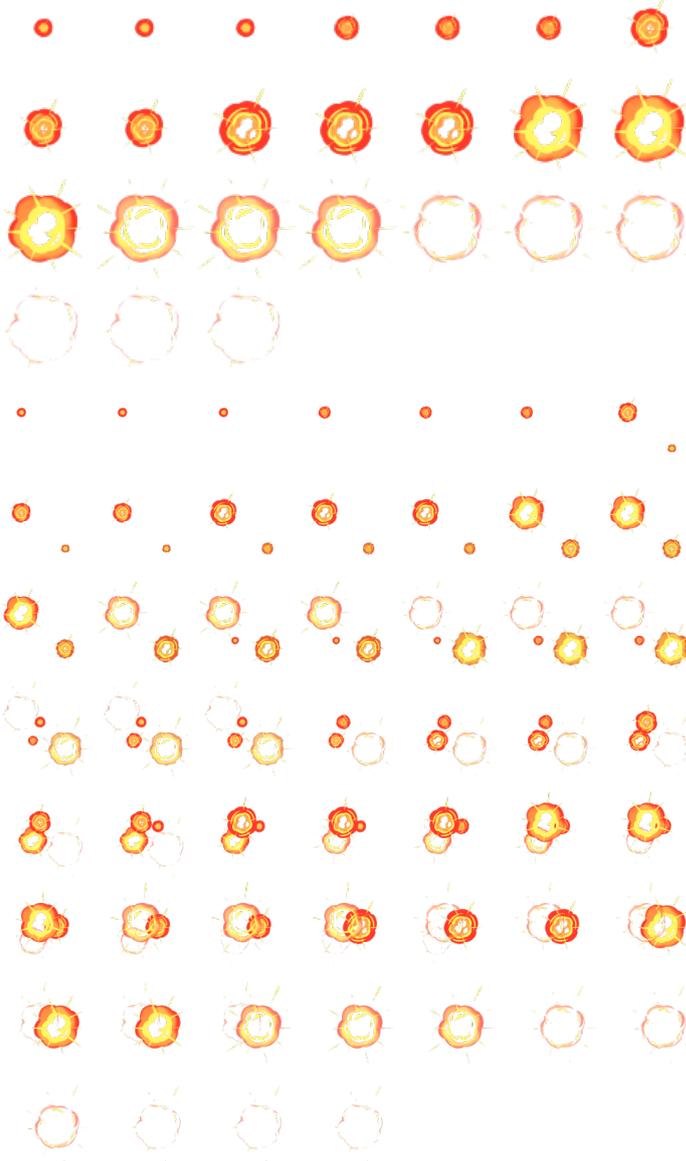
GIF QR & リンク



<https://bit.ly/45652j8>



<https://bit.ly/3PQklbe>



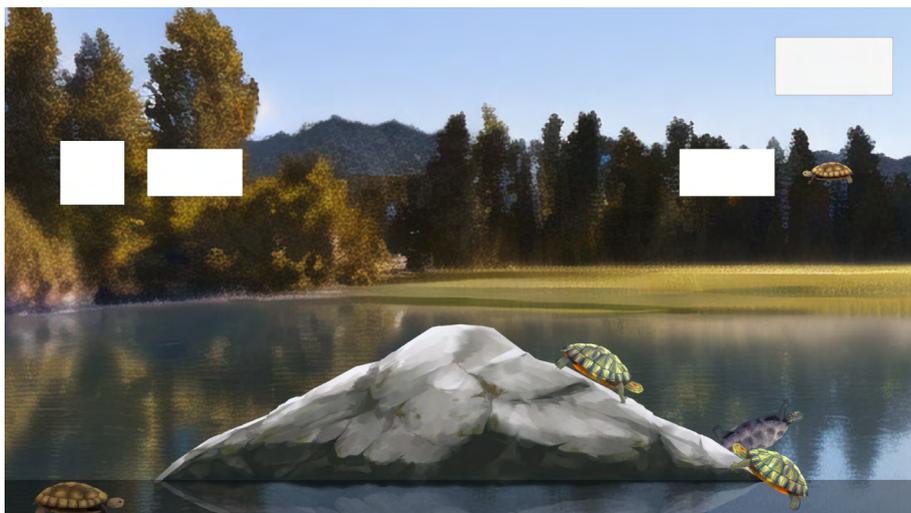
<https://bit.ly/3Zus4ii>



<https://bit.ly/46pLLdE>

ゲーム制作イラスト (PC ミニゲーム)

カメさんコウラぼし



カメの甲羅をピカピカに干す対戦ミニゲームです。

プレイヤーはのんびりとしたカメを湖にある岩島の中心に動かし、相手のカメよりも先に甲羅をピカピカにすることができれば勝ちとなります。

企画書に添付された参考画像と指示書を参考に、下記のグラフィック素材を描きました。各素材にはリアルな質感が求められたため、ブラシの選定と参考資料の確認に特に注意しました。

制作時期 : 2022 年度 後期

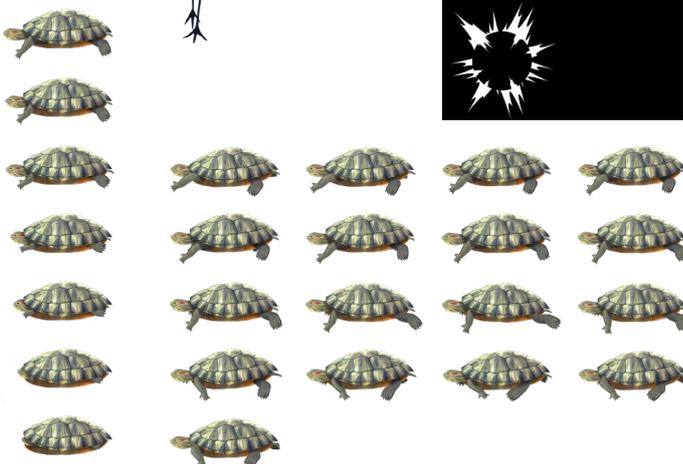
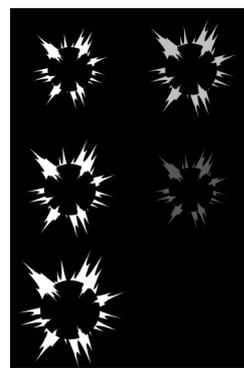
使用ツール : ClipStudio, Photoshop

制作したグラフィック素材 (制作時間)

- ・カメ 3 種 (1 種で 4 時間程度)
 - ミシシippアカミミガメ
 - クサガメ
 - ニホンイシガメ
- ・アニメのスプライトシート (1 種で 2 時間程度)
- ・岩島 (5 時間)
- ・ツル (2 時間)
- ・攻撃エフェクト (1 時間)



参考画像



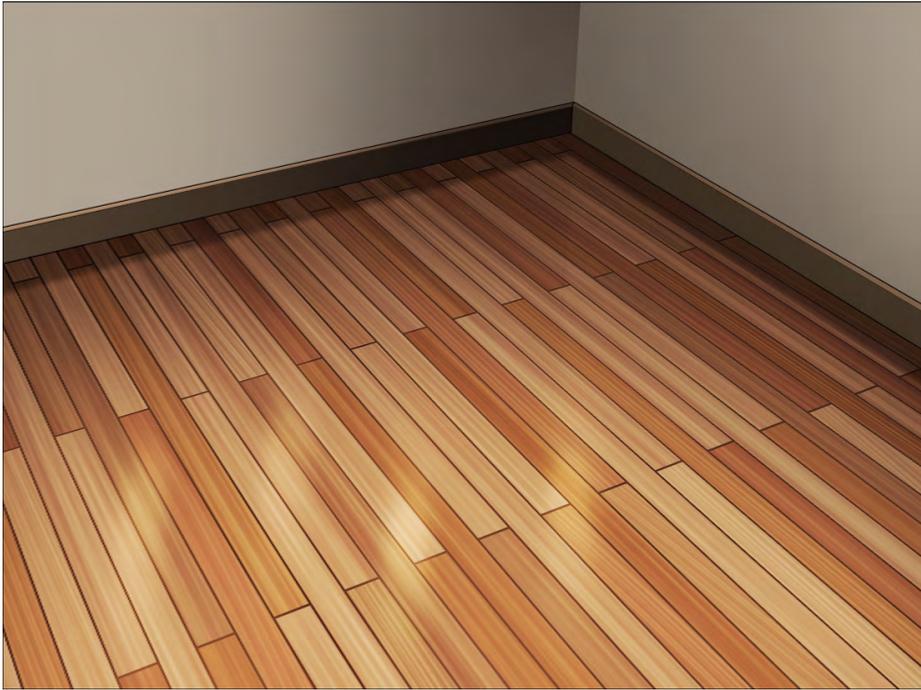
練習

背景練習

制作時期 : 2022.07

制作時間 : 4 時間

使用ツール : Photoshop

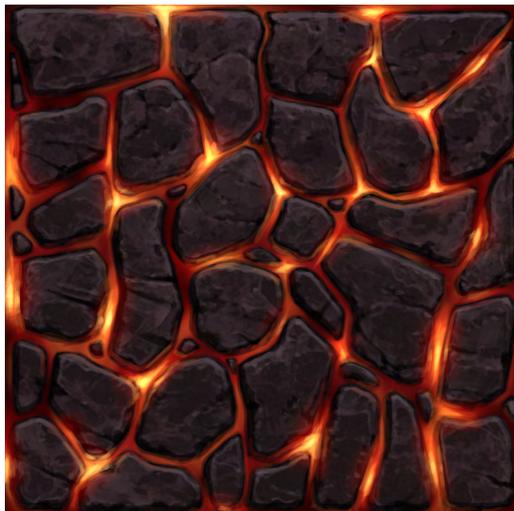


石材質感練習

制作時期 : 2022.10

制作時間 : 5 時間

使用ツール : Photoshop



金属質感練習

制作時期 : 2022.11

制作時間 : 3 時間

使用ツール : Photoshop



デッサン



制作時期 : 2024.01

制作時間 : 9時間



制作時期 : 2023.10

制作時間 : 6時間

デッサン

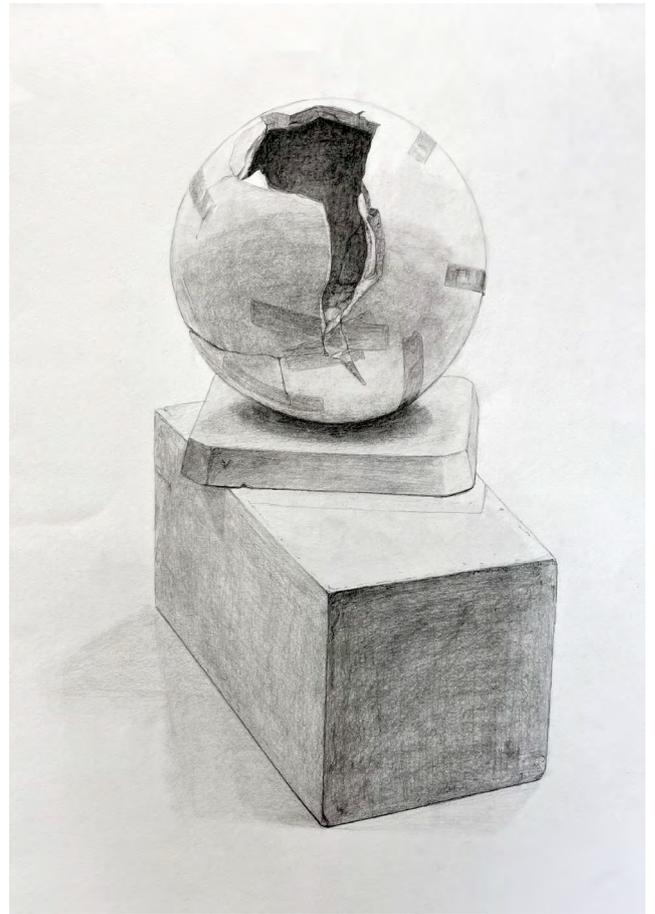
制作時期 : 2023.01

制作時間 : 6 時間



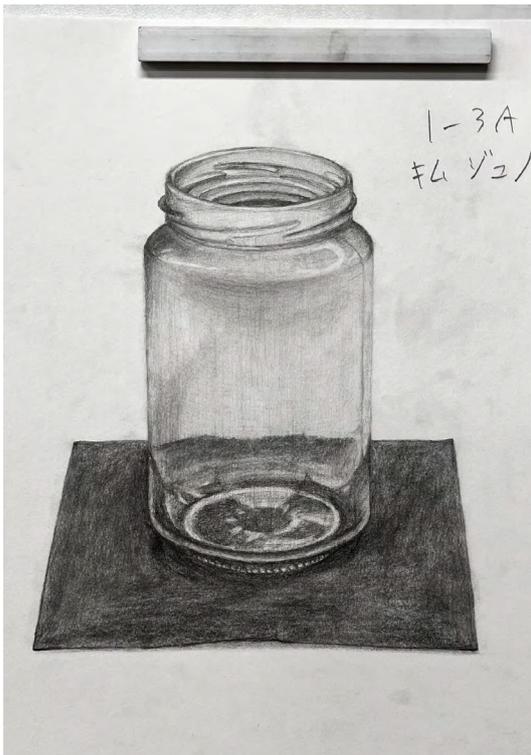
制作時期 : 2023.06

制作時間 : 6 時間



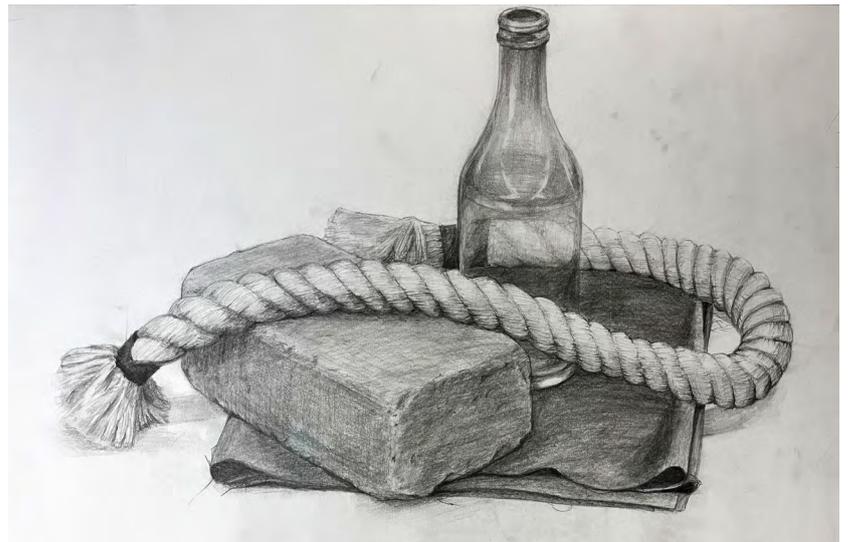
制作時期 : 2023.01

制作時間 : 4 時間



制作時期 : 2023.05

制作時間 : 6 時間



VR ゲーム制作



2020年1月から6月まで、C#およびUnityを使用したVRゲーム開発の教育課程を履修しました。C#プログラミング、Unity、Githubの活用、VRおよびAR開発方法などを学習し、それらとUnityアセットを活用して様々な小規模プロジェクトを進めました。

AR + Live2D 練習プロジェクト



VuforiaというUnityのARプラットフォームを使用して練習プロジェクトを作成しました。このプロジェクトでは、スマートフォンのカメラを使用して特定の画像を認識し、ARイメージを出力することができます。ここでは、以前独学で制作したLive2Dイラストを活用しました。



Unity vuforia Live2D Cubism

開発時期 : 2020.03
制作時間 : 2時間程度



映像

映像リンク : <http://bit.ly/3Y9WoMU>

VRSTG 開発プロジェクト



Photonを利用してUnityでネットワーク接続マルチプレイをサポートするVRシューティングゲームの開発プロジェクトです。2人でチームを組んで進めました。

HTC VIVE コントローラーで機体を操作し、Sym4Dというモーションシミュレーターと連動して、機体の動きに応じて座席も一緒に動く体感型アーケードゲームです。

私はプレイヤー機体の操作連動、攻撃システム、ボス戦弾幕、Photon ネットワーク連動、Sym4D モーション連動のコーディングを担当しました。



Unity photon SYM4D VIVE

開発時期 : 2020.04
制作時間 : 12日間



映像

映像リンク : <http://bit.ly/41y9qa0>

VR アドベンチャーゲーム開発プロジェクト



VR開発の教育課程の最終プロジェクトとして、3人でチームを組んで完成したプロジェクトです。

このゲームは、ある島に到着した主人公が自分の猫を探すストーリーのアドベンチャーゲームです。島に積まれたゴミを掃除しながら、動物NPCと共に11本のミニゲームを進めていきます。進行状況に応じたストーリーの分岐やマルチエンディングが実装されています。

私は、このプロジェクトでゲームのストーリーやNPCの会話の作成、マップデザインを担当し、ゴミ掃除、ストーリーの分岐設定、NPCの会話やアニメーション処理スクリプトを作成しました。また、11本のミニゲームのうち、亀、クマ、猿NPCと出会って進めるミニゲームを作成しました。当時、スタンドアローンのVRデバイスであるOculus Questでの正常な動作をターゲットに開発したため、どんな状況でも画面フレームを維持できるように最適化に多くの注意を払いました。



Unity oculus

開発時期 : 2020.06
制作時間 : 24日間



映像

映像リンク : <http://bit.ly/3KHqTf>

二次創作イラスト

「大空スバル」というVtuber事務所「ホロライブ」所属のVtuberを描いたファンアートです。

彼女は、ホロライブ内でもトップクラスの陽キャとして知られ、楽しくて面白い放送で人気を博していますが、ときには素晴らしいダンススキルを披露しながらアイドル的な姿も見せてくれます。

彼女のファンアートを描く際、常にそれを考慮しました。



制作時期 : 2021.07

制作時間 : 30 時間

使用ツール : ClipStudio



制作時期 : 2022.11

制作時間 : 5 時間

使用ツール : ClipStudio



制作時期 : 2021.04

制作時間 : 25 時間

使用ツール : ClipStudio



制作時期 : 2021.06

制作時間 : 20 時間

使用ツール : ClipStudio



制作時期 : 2022.01

制作時間 : 20 時間

使用ツール : ClipStudio



制作時期 : 2023.05

制作時間 : 8 時間

使用ツール : ClipStudio

二次創作イラスト

他の Vtuber さんたちを描いたファンアートです。



紫咲シオン&がうる・ぐら

制作時期 : 2021.12

制作時間 : 30 時間

使用ツール : ClipStudio



さくらみこ

制作時期 : 2022.06

制作時間 : 25 時間

使用ツール : ClipStudio



宝鐘マリン

制作時期 : 2021.02

制作時間 : 20 時間

使用ツール : ClipStudio

二次創作イラスト

同人 STG「東方 Project」に登場する「リグル・ナイトバグ」を描いた二次創作イラストです。

私は「東方 Project」を楽しんで 20 年になりますが、その間に登場した多くのキャラクターの中で、リグルが一番好きです。

私が趣味で絵を描き始めたきっかけにもなったキャラクターでもあります。世界で一番かわいいリグルを描いてやるという野望で、絵を描き始めました。



制作時期 : 2021.10
制作時間 : 30 時間
使用ツール : ClipStudio



制作時期 : 2020.09
制作時間 : 15 時間
使用ツール : ClipStudio



制作時期 : 2018.10
制作時間 : 12 時間
使用ツール : ClipStudio



制作時期 : 2019.09
制作時間 : 20 時間
使用ツール : ClipStudio

二次創作イラスト

他に楽しんでいるゲームに登場するキャラクターを描いた二次創作イラストです。



クレイ（原神）

制作時期 : 2021.01
制作時間 : 20 時間
使用ツール : ClipStudio



珊瑚宮心海（原神）

制作時期 : 2021.09
制作時間 : 25 時間
使用ツール : ClipStudio



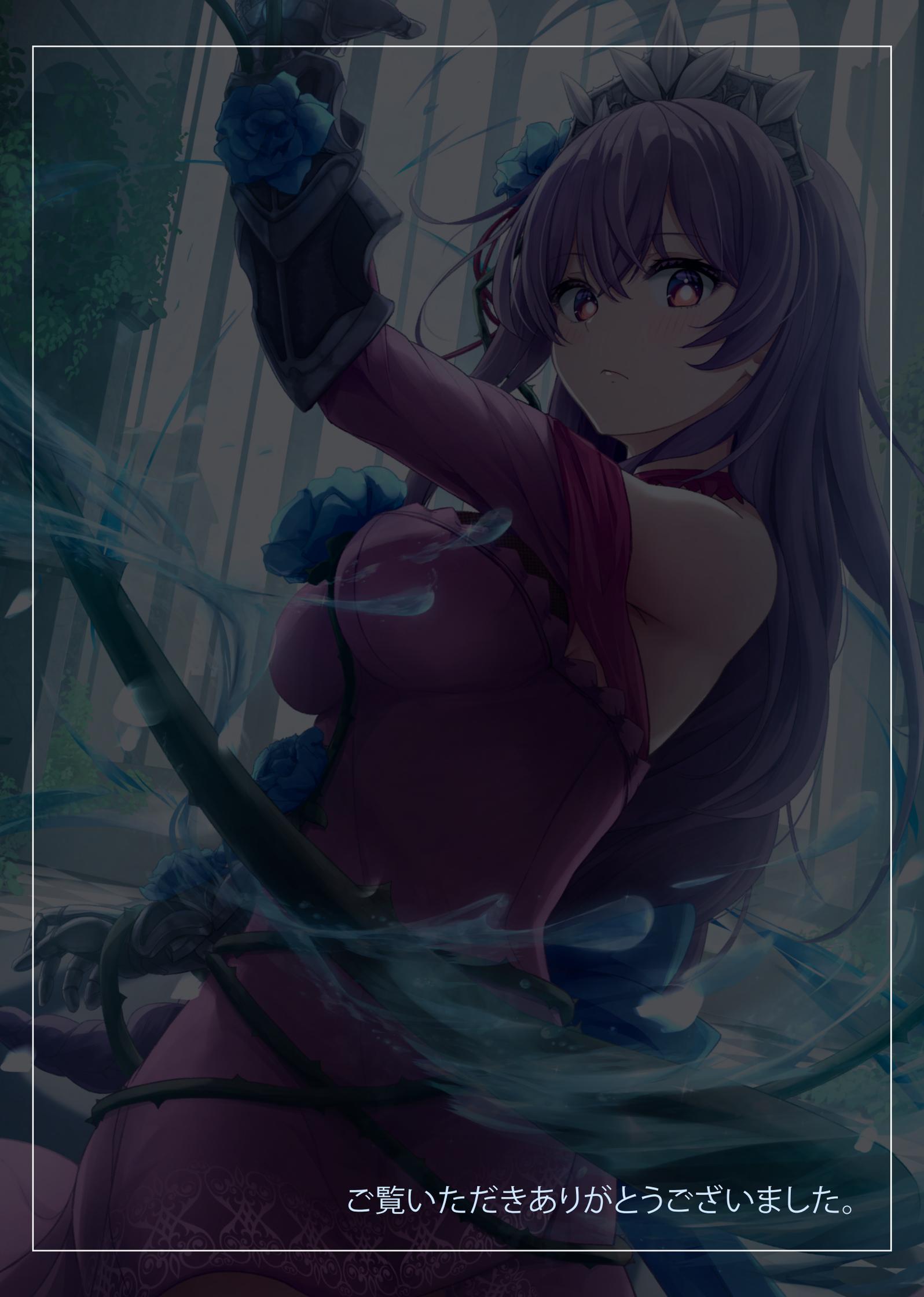
八重神子（原神）

制作時期 : 2022.02
制作時間 : 20 時間
使用ツール : ClipStudio



マーベラスサンデー（ウマ娘）

制作時期 : 2021.05
制作時間 : 25 時間
使用ツール : ClipStudio



ご覧いただきありがとうございました。