

PORTFOLIO PORTFOLIO PORTFOLIO



専門学校

東京コールジャパン・アカデミー

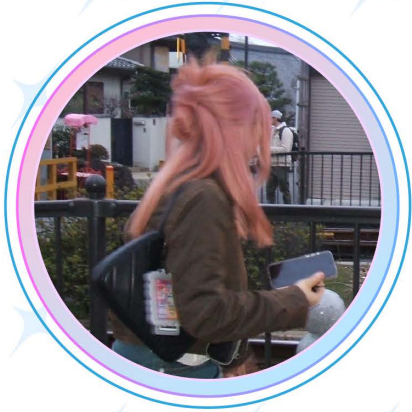
小平結菜

YUINA KODAIRA

ゲーム総合学科 ゲームグラフィックデザイナー専攻

PORTFOLIO

# PROFILE



## 小平結菜

2006.02.04

専門学校 東京クールジャパン・アカデミー  
ゲーム総合学科 ゲームグラフィックデザイナー専攻  
2026年3月卒業見込み

## SKILL



## CONTACT

Gmail - [game22404002@gmail.com](mailto:game22404002@gmail.com)

Pando - <https://pando.life/@024y-rqko>

ViViViT - [https://www.vivivit.com/yui\\_9n2\\_p](https://www.vivivit.com/yui_9n2_p)

Pando



ViViViT



## 人生をもっと彩り豊かに

中学生の頃からソーシャルゲームが大好きで、  
登場するキャラクターやカードイラストにドキドキする日々を  
送っていました。

同じゲームが好きでできた友人とは一緒にコラボカフェに行ったり、  
ガチャを回したり、推しのビジュアルについて語り合ったり...。  
ある時はそのゲームが今日頑張る理由にもなっていました。

ゲームは間違いなく私の青春です。

この時の思い出から

“今度は自分がこういった経験を提供したい”  
と思いこの業界を選びました。

自分の作ったキャラクターやイラストで  
プレイヤーの人生をより豊かにし、  
毎日を生きる原動力となるコンテンツ  
を作ることが目標です。

# CONTENTS

01 **Illustration**

02 **Character Design**

03 **Group Work**

04 **Dessin**

# 01 Illustration





## ◆制作過程

ラフ



線画



色塗り



完成



制作時間・・・約 25 時間

制作時期・・・2024 年 10 月

使用ツール・・・Photoshop

組織を裏切った彼が追い詰められている場面を描きました。

信号機にインスピレーションを受け、彼が正義と悪の間にいることを赤と青の光で表しています。

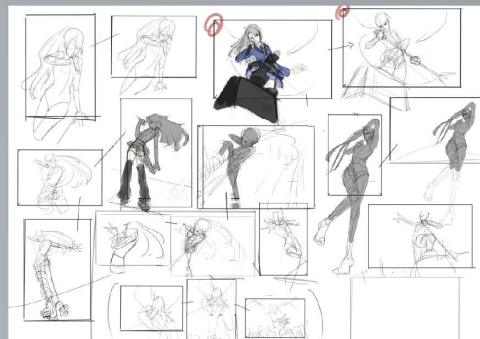
少し余裕さを感じる表情と光の表現に力を入れました。



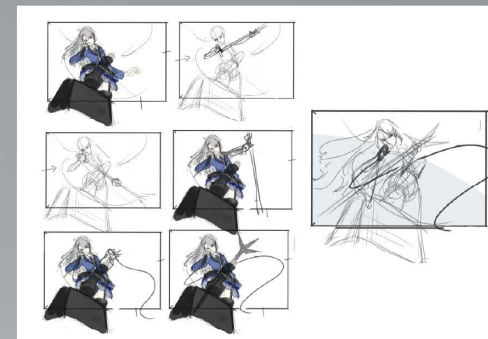


## ◆制作過程

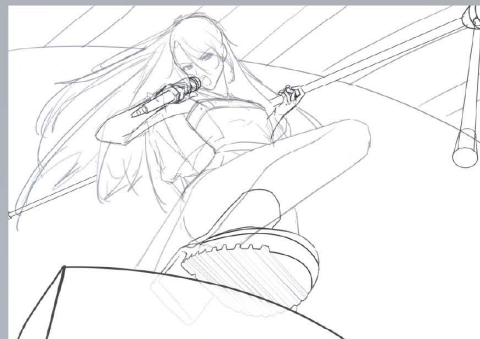
アイディアラフ



アイディアラフ 2



ラフ



線画



塗り



完成



制作時間・・・約 30 時間

制作時期・・・2024 年 8 月

使用ツール・・・Photoshop

アイドルのライブ中のイラストです。  
グループのメインボーカルである彼女が全ての力を出し切っている  
シーンを描きました。

絵を見た時に彼女の持つエネルギーを感じてもらいたかったので、  
迫力のある構図とポーズを採用しました。  
ガールクラッシュで自信に満ちたアイドルというコンセプトをより  
出すために衣装の変更を行っています。





希月 / 暁牙

ピノキオ

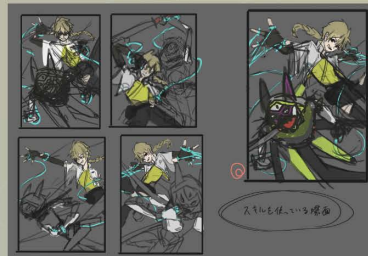
## 学内コンペ作品

コンペでは童話をモチーフに、対戦ゲームに出てくるキャラクターを各々が作りました。  
キャラクターの詳しい説明などは p16 をご覧ください。

### ◆制作過程



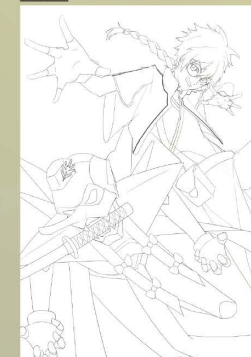
#### アイデアラフ



#### ラフ



#### 線画



#### 色塗り



#### 完成



制作時間・・・約 30 時間

制作時期・・・2025 年 1 月

使用ツール・・・Photoshop

キャラクターがスキルを使用している場面を描いたカードイラストです。

良い相棒感を出すことと襲い掛かっている時の迫力を出すことを第一に考えて、アイデアラフから完成まで制作しました。

最後に光属性と 2 人の仲睦まじい関係を表すため、全体をポップな仕上がりにしました。

コンビニエンスストア



カ  
ミ  
シ  
マ

## 学内コンペ作品

コンペでは童話をモチーフに、対戦ゲームに出てくるキャラクターを各々が作りました。  
キャラクターの詳しい説明などは p16 をご覧ください。

### ◆制作過程



制作時間・・・約 30 時間

制作時期・・・2025 年 1 月

使用ツール・・・Photoshop / blender

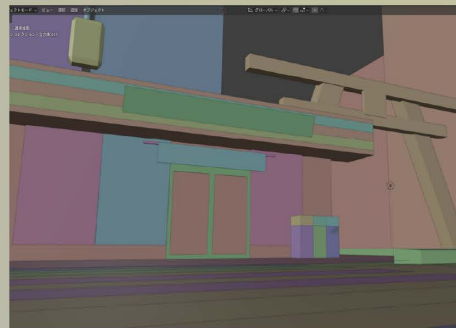
コンペで制作した背景イラストです。

キャラクターの住む和風 SF の町を描きました。

日本らしさを出すために観光客にも人気のコンビニと、和風を代表する鳥居を選びました。

日光の中禅寺湖大鳥居のようなものが都会にあったら面白いんじゃないかと思ったので、鳥居を道路に置きました。

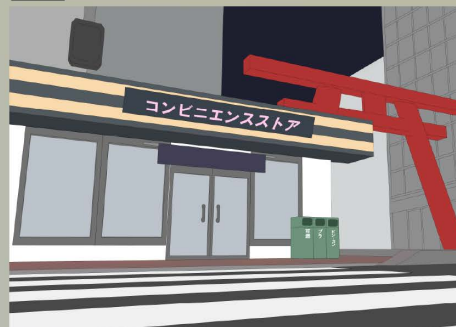
3D



線画



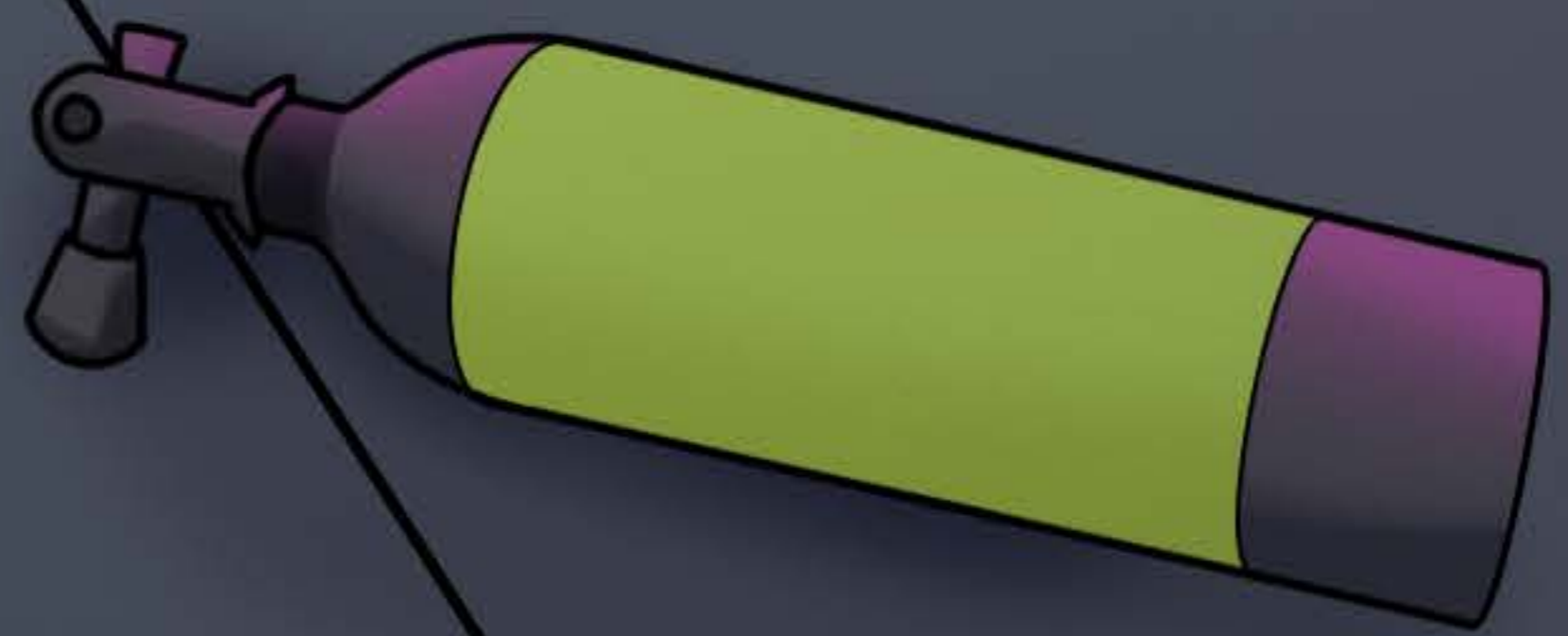
塗り

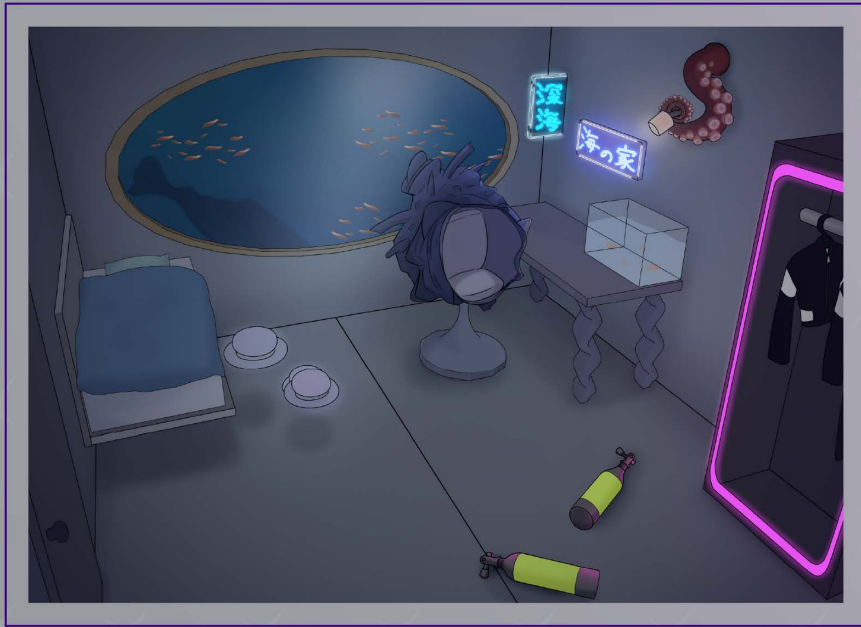




深淵

新の家





制作時間・・・約 20 時間

制作時期・・・2024 年 9 月

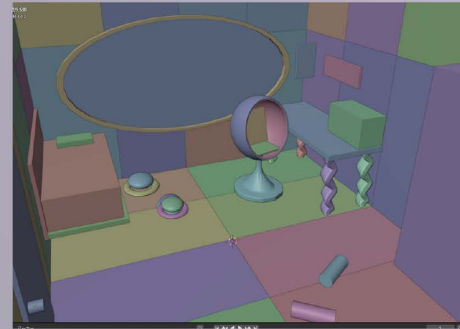
使用ツール・・・Photoshop / blender

小さい時海の家を本当に海の中にある家だと思っていたことを思い出して、海の中で暮らすキャラクターの部屋を描きました。

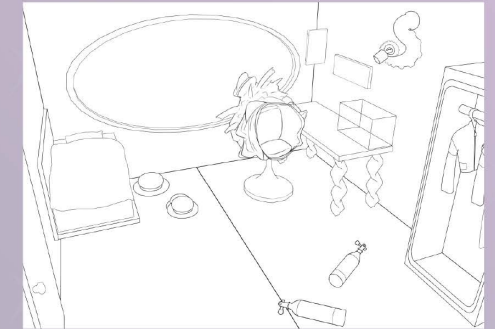
想定したキャラクターは海の生物が好きな 10 代の男子です。好きすぎて海の生物を模した家具を置いたり、片付けがちょっと苦手だったり、好きなものや性格が分かりやすく出るよう意識して制作しました。

## ◆制作過程

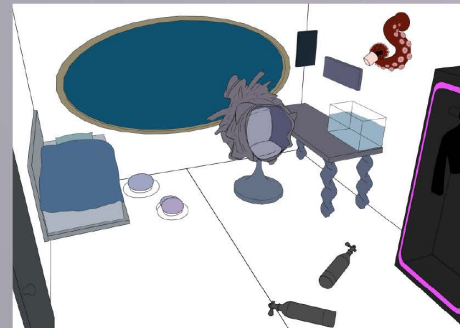
3D



線画



塗り



## **02 Character Design**

## 学内コンペ作品

### 《コンペ概要》

ランダムに選ばれた童話の好きな登場人物をモチーフにキャラクターを制作し、立ち絵・カードイラスト・世界観を表す背景イラストの三点を描いて一位を競う大会です。

制作時間・・・約 30 時間

制作時期・・・2025 年 1 月

使用ツール・・・Photoshop



モチーフの童話… ピノキオ

世界観… 和風 SF

属性… 光

ゲームジャンル… ストラテジーゲーム



Name 希月 / kiduki

Age 14

Occupation ロボットエンジニア

Motif ゼペット

Name 暁牙 / gyouga

Age ??

Occupation ロボット武士

Motif ピノキオ



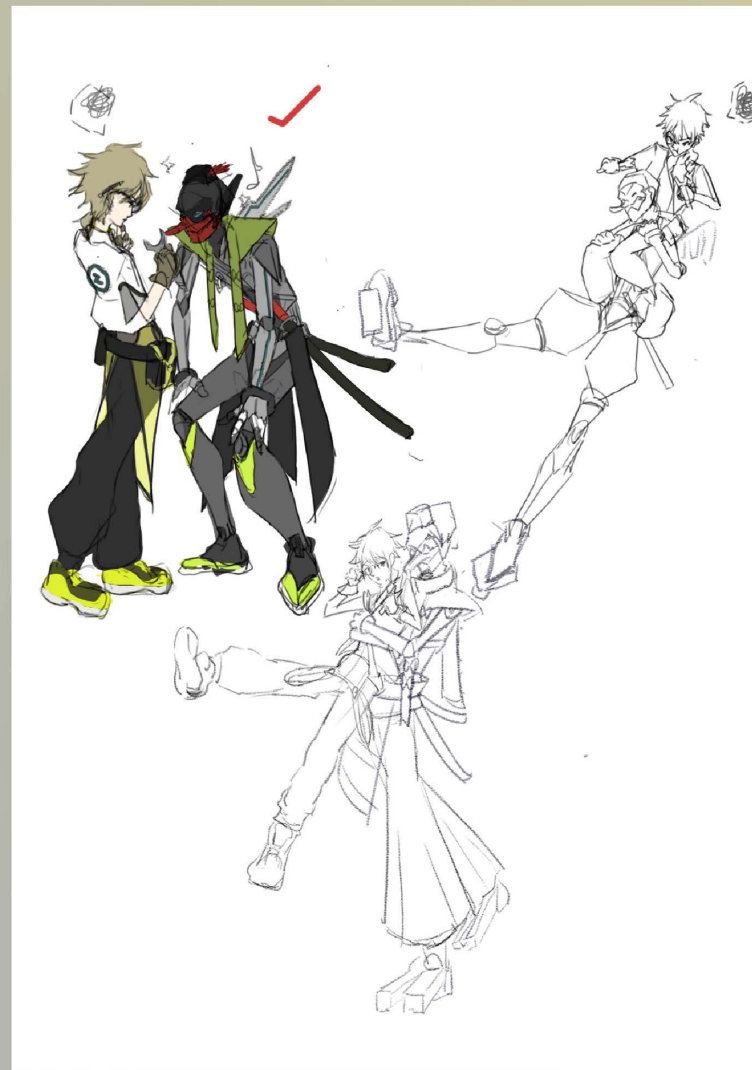


## 学内コンペ作品



### アイディアラフ

ゼベットがピノキオのメンテナンスをしようとしている場面をテーマに考えました。  
物語にあるような2人の暖かい関係を出すことも意識しています。



## 学内コンペ作品

### ◆キャラクター制作過程

#### アイディアスケッチ



#### 最終決定



## 学内コンペ作品

### ◆キャラクター制作過程

#### アイデアスケッチ



ピノキオ感より和風の世界観が強く出すぎたため、特徴的な鼻が共通点の天狗を使い  
ディズニーのピノキオに使用されている色合いやリボンを取り入れ、  
ピノキオらしさを表せるようにしました。

#### 最終設定



## 02 Character Design

制作時間・・・約 20 時間  
制作時期・・・2024 年 5 月  
使用ツール・・・Photoshop



1980 年代が舞台の作品に登場するようなキャラクターを制作したものです。  
ダウナーで踊っている場面を描きました。

年齢・・・ 38  
性格・・・ お気楽・のりくらりしている  
職業・・・ 刑事  
世界観・・・ アメリカンなダーク SF

制作時間・・・約 20 時間  
制作時期・・・2024 年 7 月  
使用ツール・・・Photoshop



ニュートンをモチーフにしたキャラクターです。  
ニュートンのマイナスな性格と重力をポイントにして制作しました。

年齢・・・ 11  
性格・・・ 復讐心が強い・激しい性格  
職業・・・ オノ使い  
世界観・・・ ダークファンタジー

## **03 Group Work**

トッパ  
配信者は俺だ！

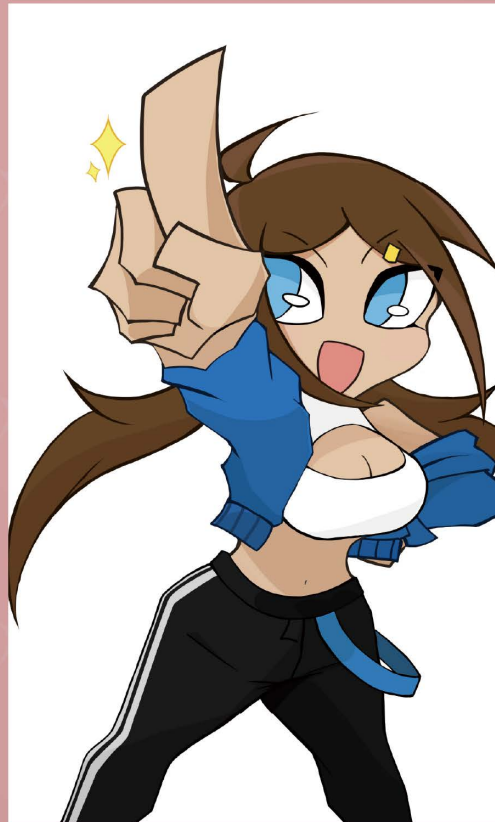


## トップ配信者は俺だ!

- ・場に出たカードを軸に相手の手を読みポイントを取り合う心理戦先読みカードゲーム
- ・手札のゲーム実況、ダンス、料理のストックカードを出し勝敗を決め登録者を集めていく
- ・流行カードを軸にして相手より多くの登録者を集めよう!

### ストックカードイラスト

プランナーさんから「イラスト全体をぷよぷよ作品のようなテイストにしたい」との要望があったので、それに添えるようシンプルかつ丁寧な塗りに仕上げました。影や光の塗りと線画を繋げないことでただのベタ塗り感をなくし、ぷりっとした可愛らしいイラストになるようにしました。



## トップ配信者は俺だ!

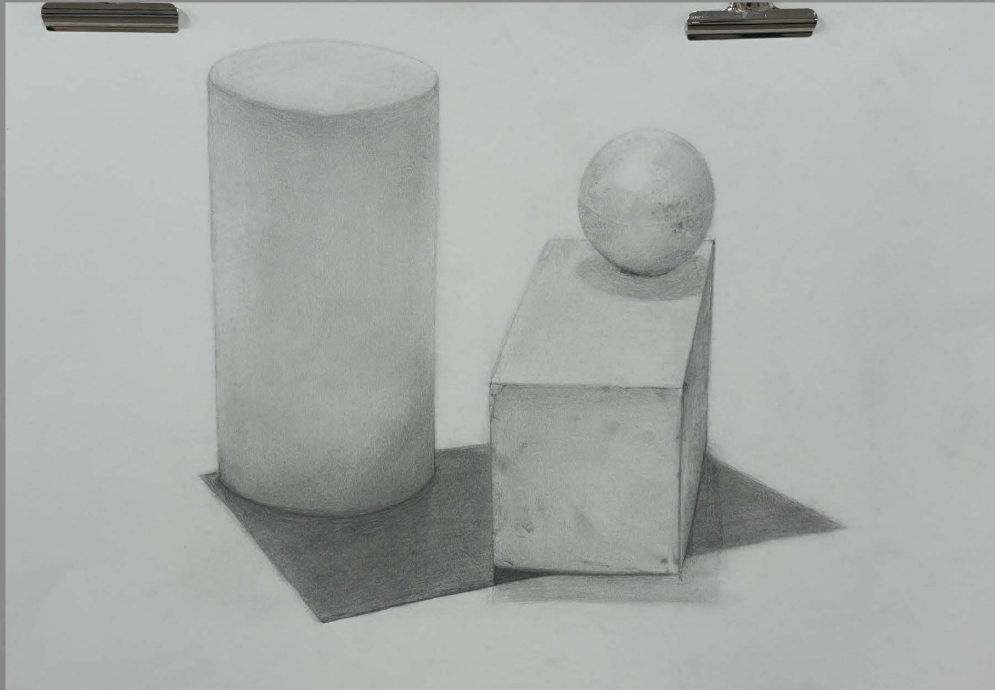
- ・場に出たカードを軸に相手の手を読みポイントを取り合う心理戦先読みカードゲーム
- ・手札のゲーム実況、ダンス、料理のストックカードを出し勝敗を決め登録者を集めていく
- ・流行カードを軸にして相手より多くの登録者を集めよう!

### 流行カードイラスト





# 04 Dessin



制作時期 . . . 2024 年 6 月

制作時間 . . . 6 時間

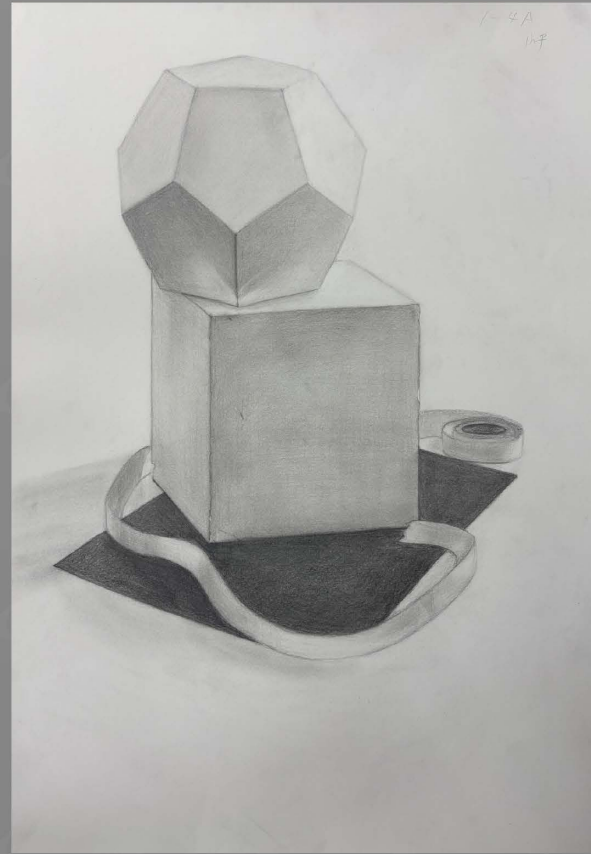


制作時期 . . . 2025 年 1 月

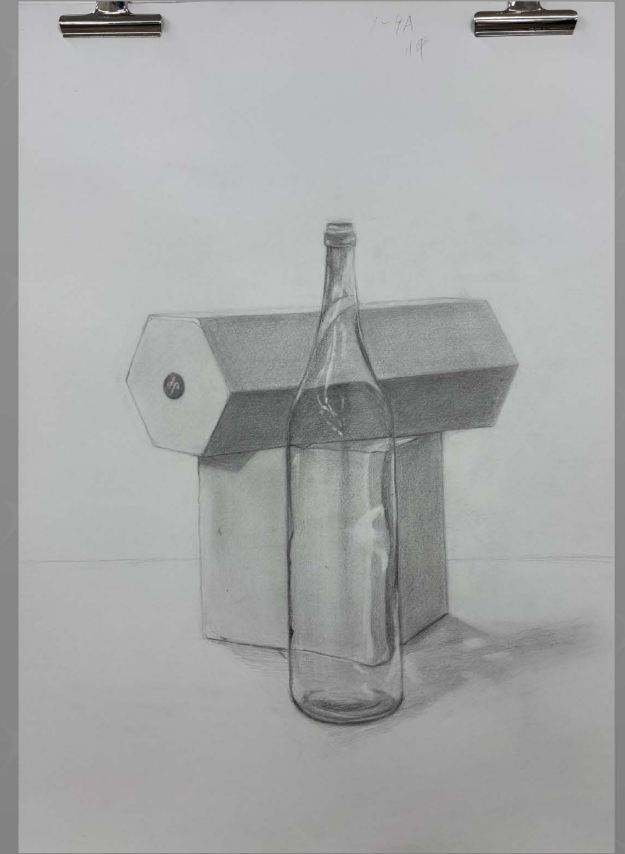
制作時間 . . . 6 時間



制作時期・・・2024年10月  
制作時間・・・6時間



制作時期・・・2024年12月  
制作時間・・・6時間



制作時期・・・2024年12月  
制作時間・・・6時間

最後までご覧いただきありがとうございました！