



Port Folio |

Kurea Kudo |

千葉デザイナー学院 デザイン科
ゲーム CG・キャラクターデザインコース

工藤玖令亜

2025年3月 卒業見込み



学校ではキャラクターデザインや3Dモデリング、アニメーションなどを学んでいます。

得意なことは発想をデザインに落とし込むことです。

UIデザインを究めていきたいと考えていますが、それと同時にジェネラリストになりたいとも考えていて様々なことに少しずつ挑戦しています。

こんなこと、考えてます！

◇ 面白いをみんなに

デザインは、はじめましての方にも伝えるものと私は考えています。多様なバックグラウンドや色々な状況の方たちにもより多くのものが伝わるように、まずは伝えたい人について学ぶことで過不足なく伝わるデザインを目指しています。

◇ あらゆる手段で

何かを届けたいと思ったときにその場に適した手段をいつだって取れるように日々学習中です。新しい情報や新しいソフトなどもまずはやってみることを意識しています。

◇ 届けるデザインを

自己満足で終わらないために、先生方や友人から作品のフィードバックをもらい意見を改善につなげることでより人に届けるデザインを作ることができるように邁進中です。そのために物事を素直に受け取る意識を育てています。

扱えるアプリケーション





◆ 目次 ◆

ゲーム企画

2Dパート

3Dパート

2Dグラフィック

ロゴ

イラストレーション

コンセプトアート

キャラクターデザイン

学園祭販売物

デッサン



◆ おすし ゆうえんち

Concept

お寿司と一緒に楽しい遊園地をつくろう！

使用アプリケーション

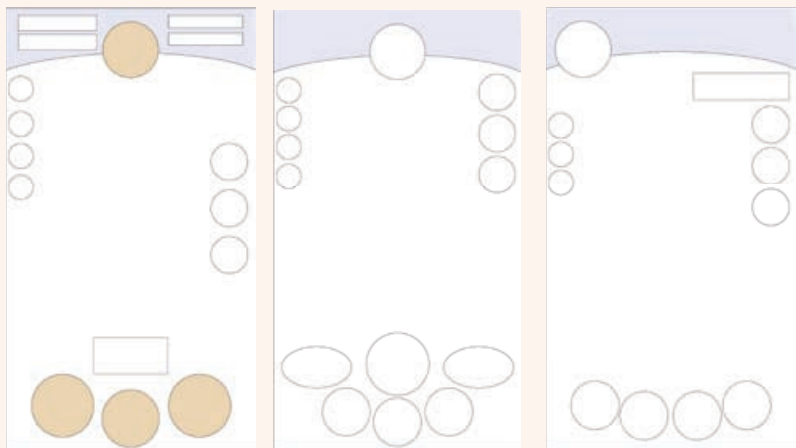


2024.6 - 2024.7 (約 30 時間)

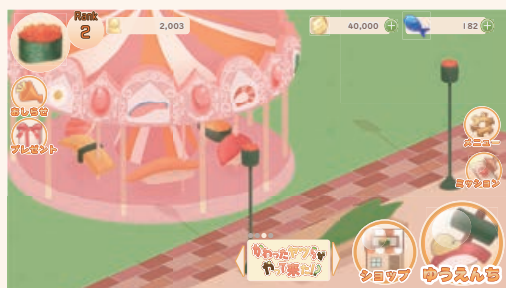
UI

ロゴ

制作過程



「小さい子が使いやすい」を目指し、持ちやすい縦画面で当初画面設計していました。



アイコンのイラストを配置し、枠などをつけました。



人からのフィードバックを受け、ボタンの押せる感じを出すため、立体感をつけました。



遊園地のアトラクションには横長なものが多いので画面を横に変更。使う頻度が高いボタンは下に配置。

ex) メリーゴーランド、観覧車



背景との同化を防ぐため、落ち影を濃くしつつ、所持コインなどの表示にグラデーションをつけてコントラストをつけました。メニューを所持コインや所持石と並べることで、ゲームをスムーズに進められるものを右上にまとめてわかりやすくしました。



完成！

◆ イベントバナー

ゲーム内で使用することを
想定したイベントバナーです





◆ 剣が示す行く先

Concept 王道なファンタジーをスマートフォンで

2024.07 - 2024.08 (約一か月)

使用アプリケーション

UI





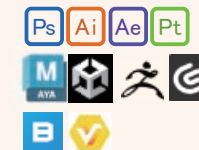
◆ Memento of hope

Concept 終わりの行く末を決めるのはこの気持ちだけ

2023.12 - 2024.02 (約一か月半)

使用アプリケーション

- | | |
|--------|-------|
| UI | モデリング |
| キャラクター | ムービー |
| ロゴ | |





使用アプリケーション



制作時間

左 32 時間

右 15 時間

ゲーム内で登場する二つの街を描いています。

左の街は魔法が発達した街で、中世ヨーロッパをモチーフに製作しており右の街は工業で発展した街で、近未来風に描いています。

終わった街であることを前面に出すためにひび割れやがれきの散乱などに力を入れて表現しました。

キャラクターデザイン

使用アプリケーション



制作時間

左 30 時間

右 12 時間

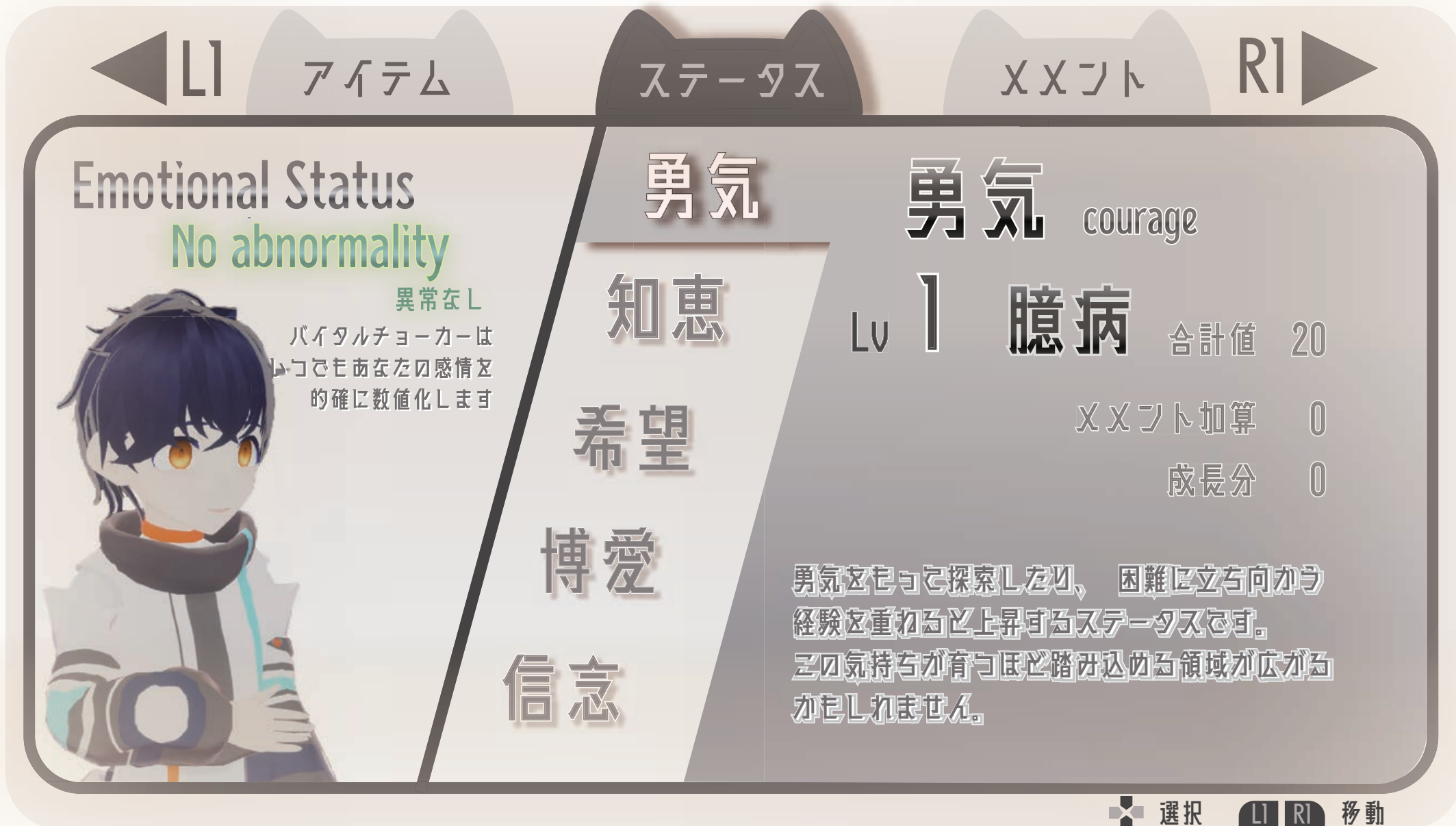
左のキャラは操作キャラなので街を歩いているときに埋もれてしまわないように二つの街のどちらとも違う色合いでデザインしています。右のキャラは猫とゆりかごをモチーフにしていて、安心感を与えられるような丸みのあるデザインにしました。

エスペル



見守り人形
ルリーニャ





◆ ステータス画面

主人公のステータス画面です。このゲームは主人公の感情が物語を進める重要なファクターになっています。この画面では主人公の状態に異常がないか、各感情の現在数値を確認できます。主人公の生死に関わる状態異常の有無の情報を右上において、目に入りやすいようにしています。画面の切り替えは横方向に、ステータスの選択は縦に振り分けることで分かりやすくしました。

使用アプリケーション



制作時間

UI 10時間



◆ Memento of hope (3D)

3D パートの詳細ページになります

使用アプリケーション



制作時間
UI 6 時間
3D パート 76 時間

背景にはアセットを
加工して使用しています

◆ エスペル (3D)

体は Vroid Studio で作成しており、服のみを一から自作しました。
服のしわをポリゴンで再現することに注力しており、作業時の動作を軽くするためポリゴン数を減らした際にその凹凸が失われないように注意しながら制作しました。

制作時間 40 時間

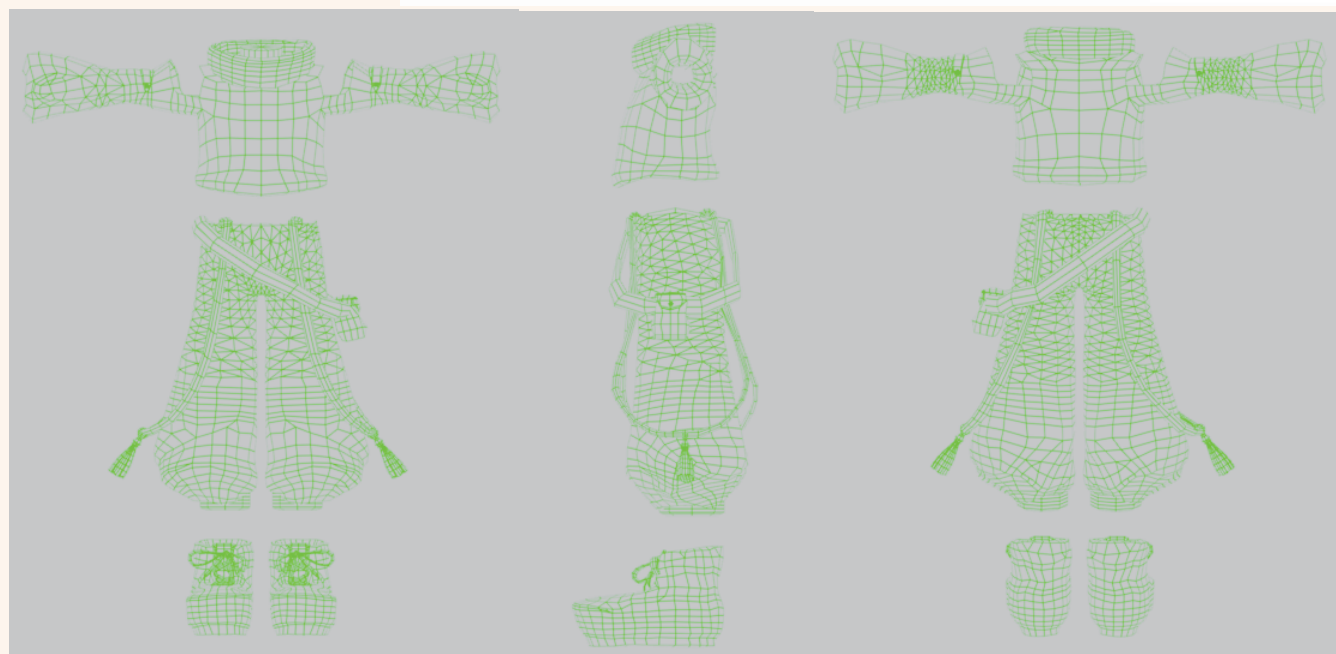
使用アプリケーション

モデリング

リギング



リファレンス



ルリーニャ (3D)

プロポーションを元の正面絵に限りなく近づけるためエッジの位置や輪郭の丸さに気を付けて制作しました。

動いた際に地味にならないように気持ち多めにボーンをいれ表情豊かに動かせるようにしています。



ライティングで明るくなることを想定して元の絵よりすこし暗めにテクスチャを描いています。

リファレンス

見守り人形
ルリーニャ

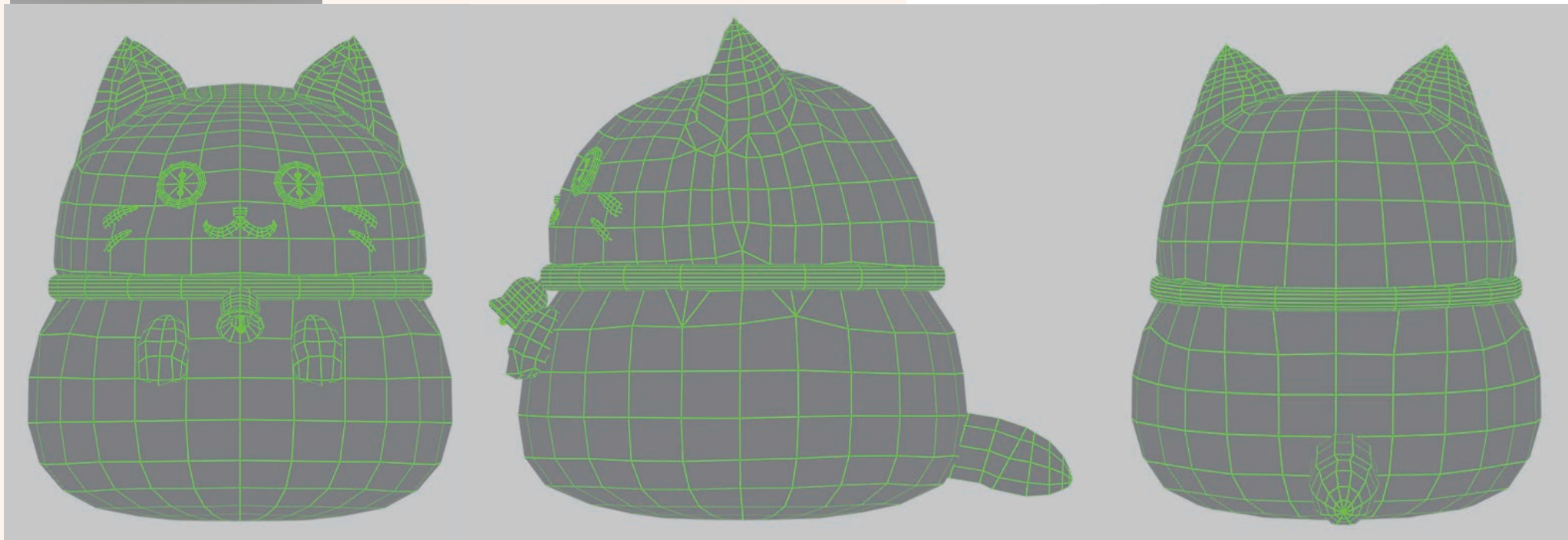


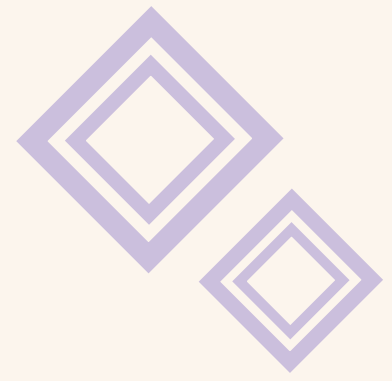
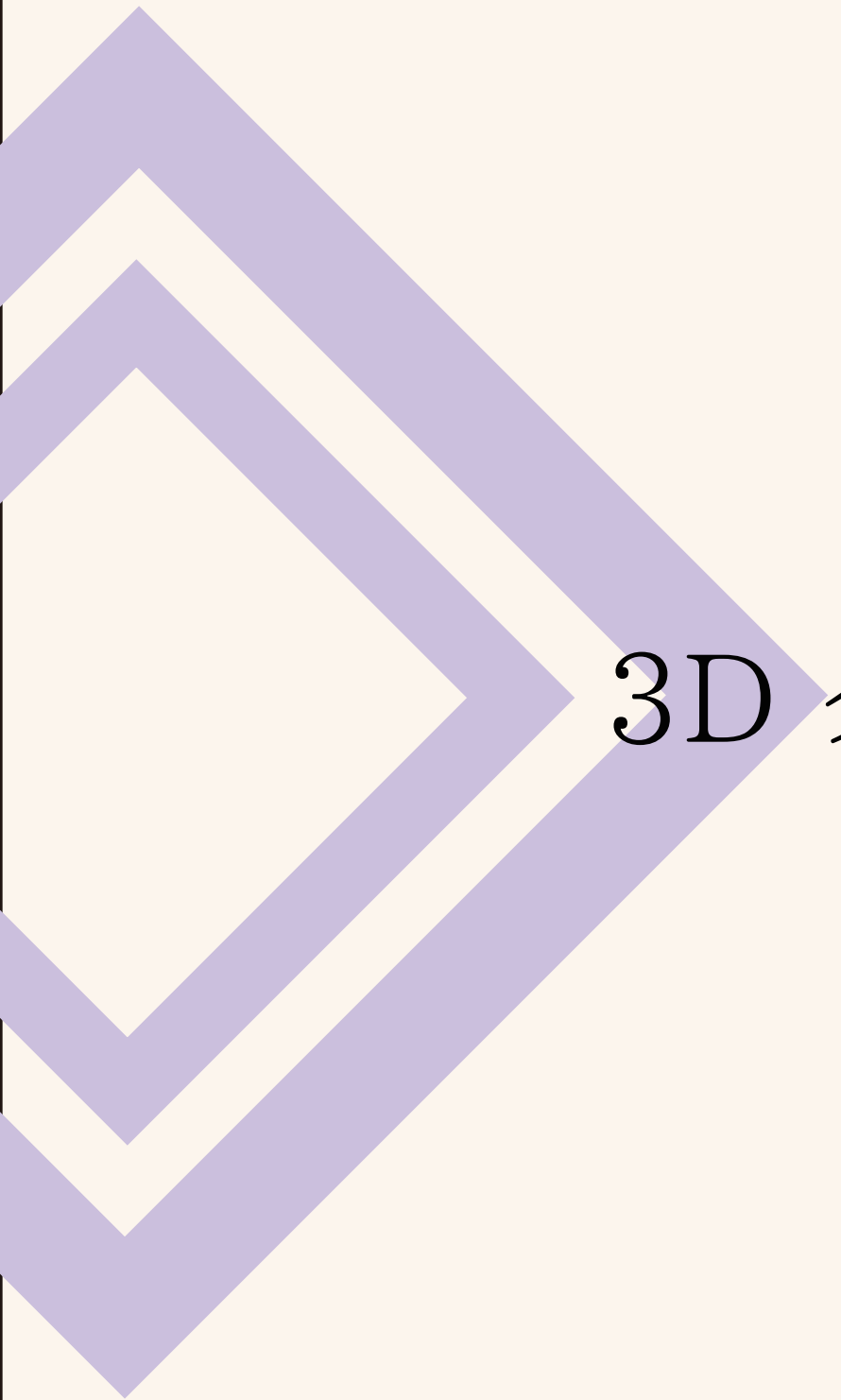
制作時間 20 時間

使用アプリケーション

モデリング

リギング





3D グラフィック



◆ ごちそうハンバーグ

見るだけで嬉しくなれるハンバーグを目指して制作しました。

使っている素材

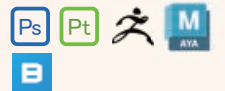
テーブルクロスのマテリアル - Bridge

スカイドームのテクスチャ - polyhaven

2023.11 - 2024.09 (50 時間)

モデリング

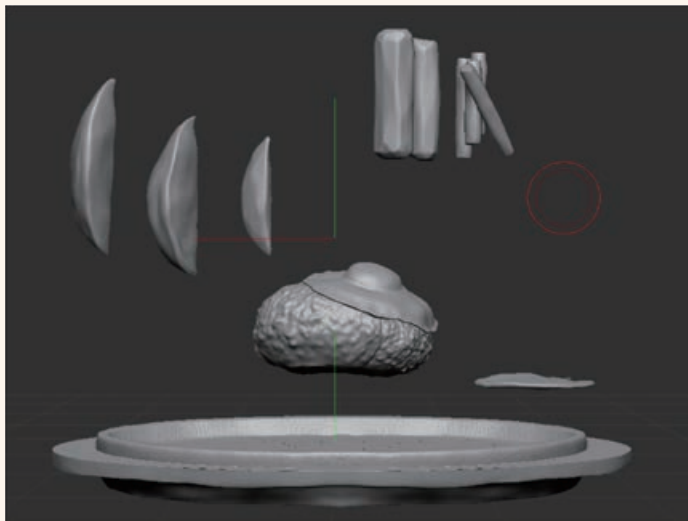
使用アプリケーション



モデリング

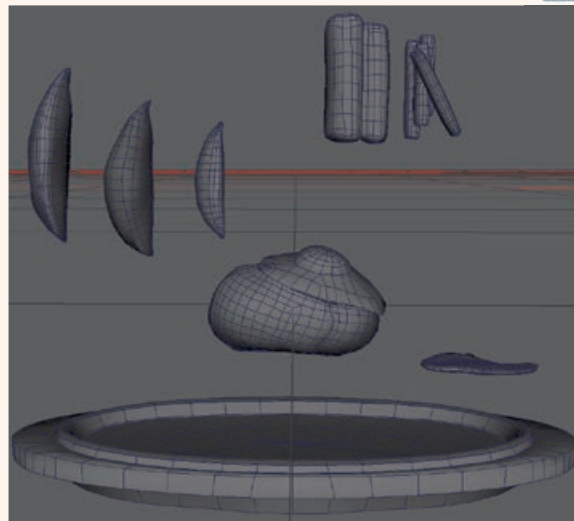


①



Zbrush にてハイポリモデルの作成
細かな凹凸までこだわっています。

②



Maya にてレンダリング時の負荷を
軽減するため頂点数 5000 以下の
ローポリモデルを作成、UV 展開します。

③



Substance 3D Painter で
おいしそうになるようにテクスチャを
描きます。

④



Maya に戻り、物の配置を整えて
Arnold レンダリング用にテクスチャを設定し
軽いライティングをします。

⑤



テーブルクロスなどの背景を作り
マテリアルのスペキュラー等を調整し
よりリアルなおいそうなハンバーグにします。

⑥



レンダリングを終わらせ、出力した画像に
PhotoShop で湯気やハイライトなどの
加工を施したら完成！

2D グラフィック





◇ ゲームイベント風ロゴ

1月から4月のイベントを想定したロゴを作成しました。
 それぞれ違ったテイストになるようにフォントかぶりを避けつつ季節感が出るように
 色合いや置くモチーフを工夫しました。
 文字の豪華さを出すためグラデーションと縁取りにとても力を入れています。

制作時期
2024.5

使用アプリケーション
Ai

制作時間
それぞれ 10 時間



◆ 裁定する石像

—その御身欠ける時、秤なき剣が朝焼けにかざされる—

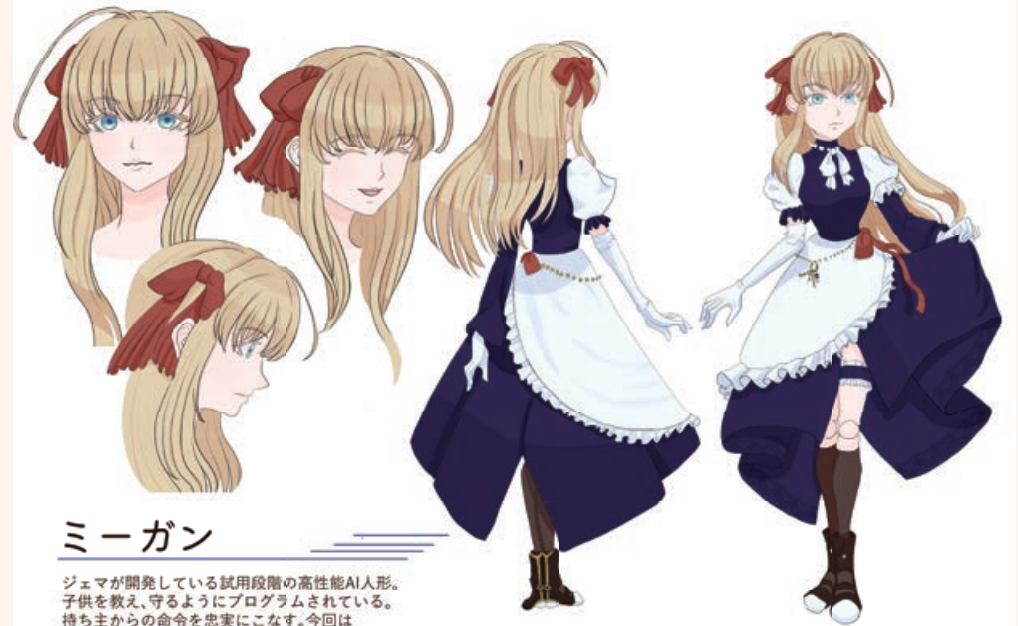
神聖さが際立つように光と影を大事にしながらか色を塗っています。
女神のような主張しすぎない華やかさが出るように細部にレリーフを散りばめました。

制作時期
2023.8 - 2023.9

使用アプリケーション

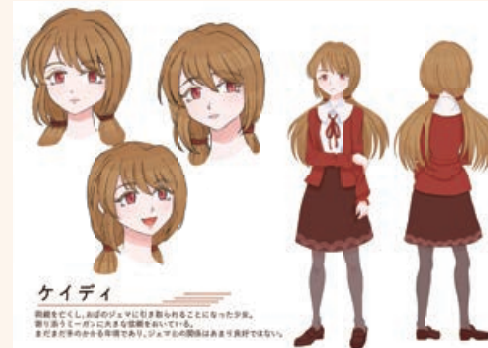


制作時間
30 時間



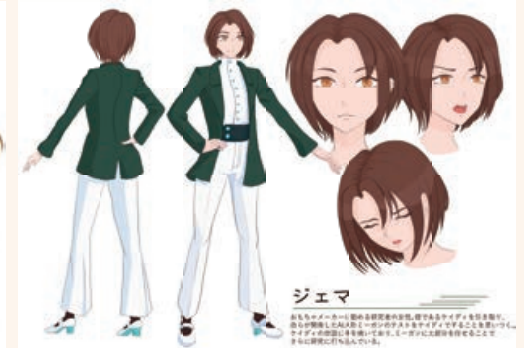
ミーガン

ジェマが開発している試用段階の高性能AI人形。子供を教え、守るようにプログラムされている。持ち主からの命令を忠実にこなす。今回は「ケイティを守る」との命令だが……？



ケイティ

母親をなくし、お母のジェマに引き取られることになった少女。寄り添うミーガンに大きな信頼を寄せている。まだまだ事件の真相も不明であり、ジェマの関与はあまり良好ではない。



ジェマ

お母のミーガンに愛を注ぎ育てたが、母であるケイティを失った悲しみから解放したAI人形。ミーガンが子守を怠り、ジェマを守ることを誓っている。ケイティの死に責任を負うべきである。ミーガンに大層な愛を注いだことで、自らに課せられた使命である。

◆ M3GAN

実写映画を 2D アニメーション化するという授業課題で制作しました。キャラクターの特徴をわかりやすく分けることを意識しながらデザインしています。

2024.06 - 2024.10 (約 50 時間) 使用アプリケーション

キャラクター

ロゴ





◆ 人魚の住む部屋

深海出身のシスターを志す人魚が住む部屋のコンセプトアートです。独自の宗教観や深海出身ならではの家具、女の子らしさを感じさせる小物の数々を細かに配置しました。天窓から中央の水槽へ差し込む光を印象的に見せるために時刻を夜に設定し、ライティングは月明りと部屋で育てられている植物のみで描いています。

2023.10 (約30時間)

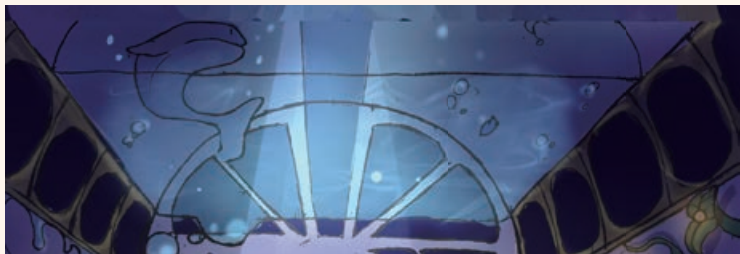
コンセプト

キャラクター

使用アプリケーション



◇ 人魚の住む部屋



魔法で天井に浮いている水槽
境界に何も施していないので
よく魚が脱走する
天窓から差し込む月明りを
水が反射させ
夜でもほのかに明るい



部屋の中央に地下へつながる
水槽は足のついている
人魚にも優しい大きなつくり
周りに細かいタイルをあしらえて
遠目から見たときに
壁となじませつつ
水槽を目立たせています



海の中で広く信仰されている
宗教「満ちる海と欠ける月の教え」
ステンドグラス上の紋章は
宗教のシンボルマーク
伝説上の鯨 ジグリーンを信仰対象
としている

中央に天井、ステンドグラス
水槽と目立つものを配置して
広がっていく部屋の
デザインの重心をとっています



部屋の住人 メルス・マーシス 57歳

足と尾ひれがどちらもある修道女の人魚

人間の耳に代わって特殊なヒレの器官がある
歩きやすさとシスターらしさを両立するために
長いワンピースには大きいスリットを入れています

学園祭販売物





◇ 純喫茶 あべていーと！

2023年の千葉デザイナー学院学園祭にて友人と共同で出店させていただいた作品です。喫茶店のメニューをモチーフにキャラクターデザインしたものを業者様に依頼し、缶バッジやアクリルキーホルダーにして販売しました。画像にあるキャラクター達は自分がデザインした物になります。

2023.7 - 2023.9 (約二か月) 使用アプリケーション

キャラクター



制作時間

30時間

◆ 制作したもの

57mm 缶バッジ



アクリルキーホルダー



38mm 缶バッジ



企画意図・コンセプト

選ぶ楽しさをみんなに

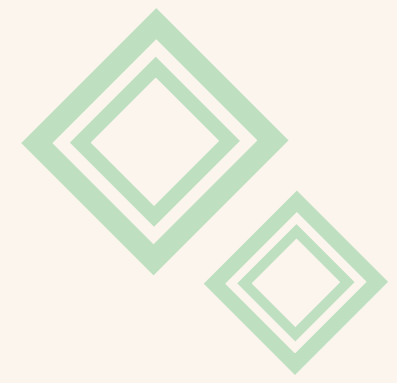
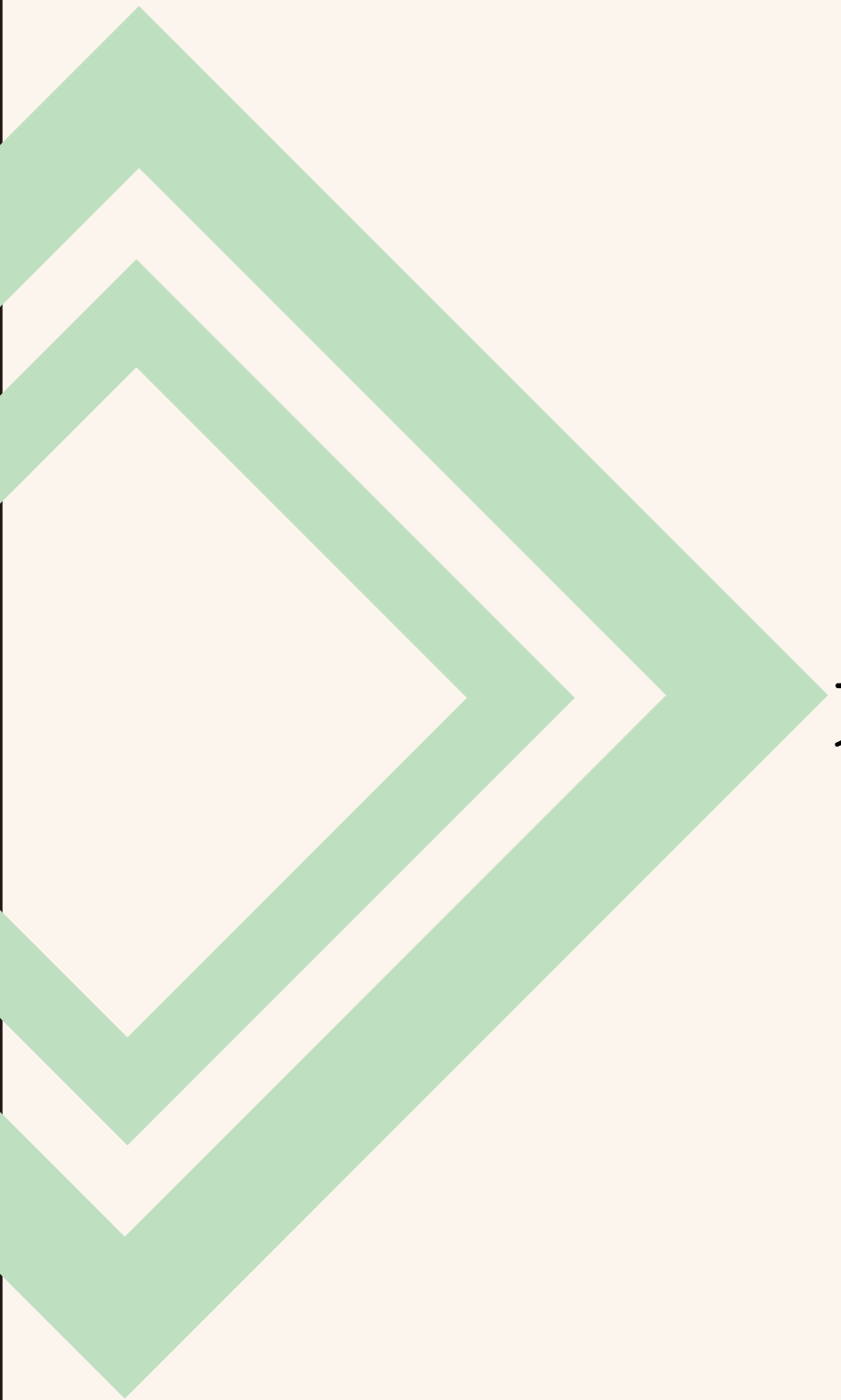
カフェでメニューを選ぶ時のように
買うものを選ぶ楽しみをみんなに
体験してもらえるようなデザイン
を目指し制作しました。

頒布時の様子

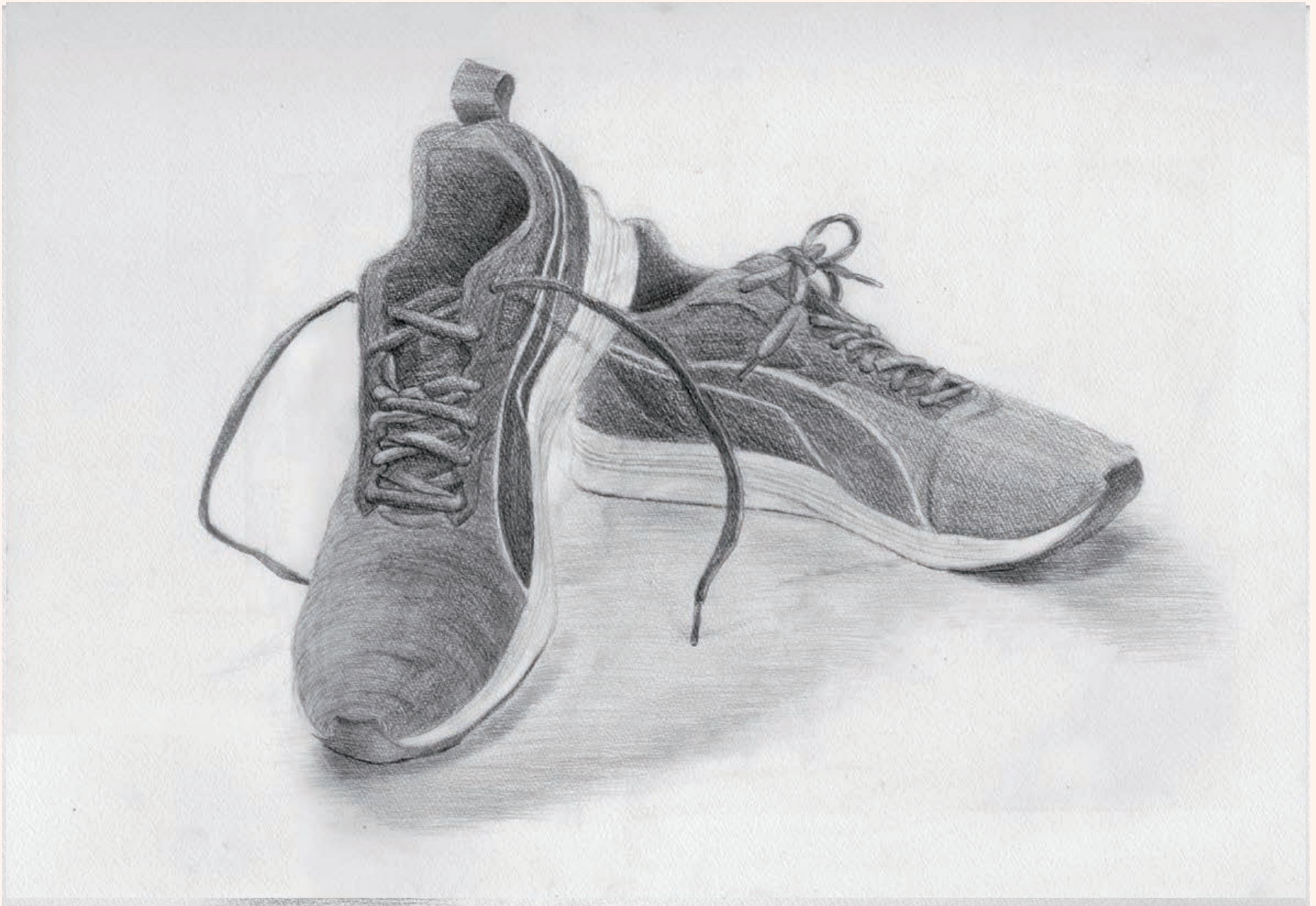


出店してみて

実際に売る側に回り、お客様と
対面して対話することで
お客様の気持ちを考えて創作するための
良い体験が出来たと感じています。



デッサン



スニーカーのデッサン

当時買った靴をデッサンしました。靴ひもの交差するところや素材の違いに気を付けながら制作しています。

制作期間

2023.10-2023.11

制作時間

15時間

千葉デザイナー学院
ゲーム CG・キャラクターデザインコース

工藤玖令亜