



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 ◆

ゲームデザイン

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

おすしモチーフの遊園地を
おすしと一緒に作る箱庭ゲーム

プラットフォーム

Android IOS

制作人数

1人

制作期間

2024.06 - 2024.07





小さい子が触りやすいようにデザインしています！

メインカラーであるオレンジを基調に、文字は識別しやすいように白文字に色のフチをつけています。また、幼児や小学校低学年でもわかりやすいようにアイコンのイラストのモチーフに気を配っています。

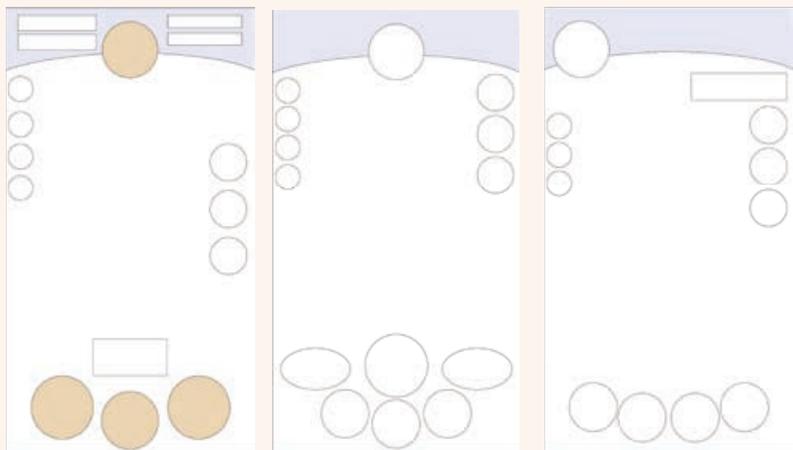
使用アプリケーション



2024.6 - 2024.7 (約 30 時間)

UI

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。



UI デザイン / おすしゆうえんち



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。

◆ イベントバナー

2024.7 (各5時間)
使用アプリケーション



バナーデザイン / おすしゆうえんち



こだわりポイント!

ターゲット層の子どもに伝わるようにバナーの漢字には小学校3年生までにならう漢字しか使っていません。



メモントオホーブ

Memento of hope

感情を育めるRPG

プラットフォーム PS4 NintendoSwitch

制作人数 1人

制作期間 2023.10 - 2024.11



遊び方

ゲーム画面

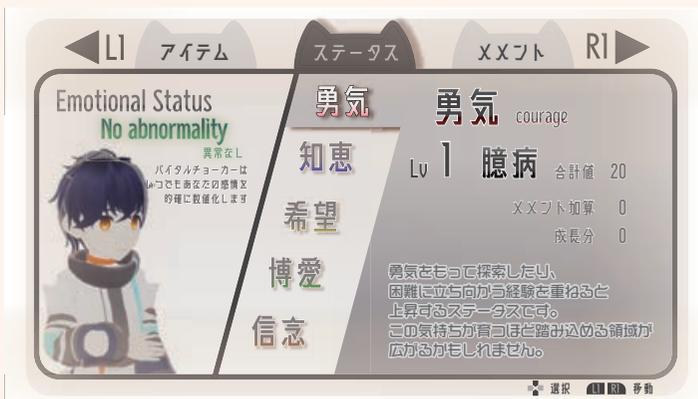


01

フィールドを探索しよう

荒廃した街には、人の遺したものがあります。
より深いところまで歩くことで、世界を知りましょう。

ステータス画面

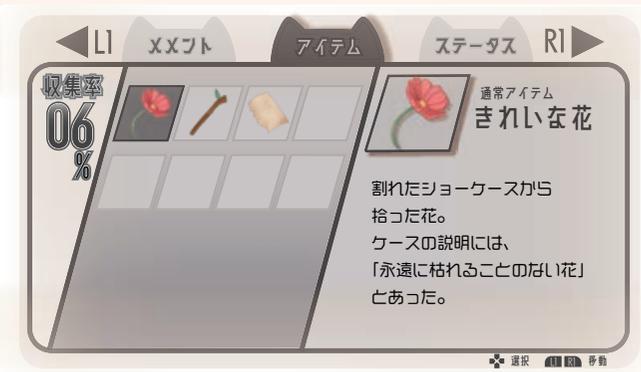


02

感情のステータスを確認しよう

ショックを受けたり経験を積むと感情に変化が生じます。
HPが減ったり、レベルが上がるので確認しましょう。

所持アイテム確認画面



03

アイテムを使おう

拾ったアイテムで街にアクションが起こせる
ことがあります。詳細を見て使ってみましょう。

メメントの確認、装備画面



04

メメントを装備しよう

メメントを手に入れたら装備してみましょう。
感情に補正が入ったり探索が有利になります。

◆ UI デザイン



ゲーム画面

使用アプリケーション



制作時間

UI 10時間

全体のポイント

UIのメインの色は主人公の色に似せ、無機質さがありながらも寂しくなりすぎない色合いにしました。

有彩色を使う割合を減らし、ポイント的に用いることでより色が引き立つようにしています。

使用アプリケーション

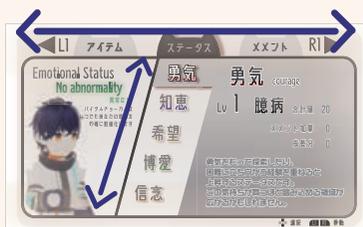


制作時間
UI 10時間

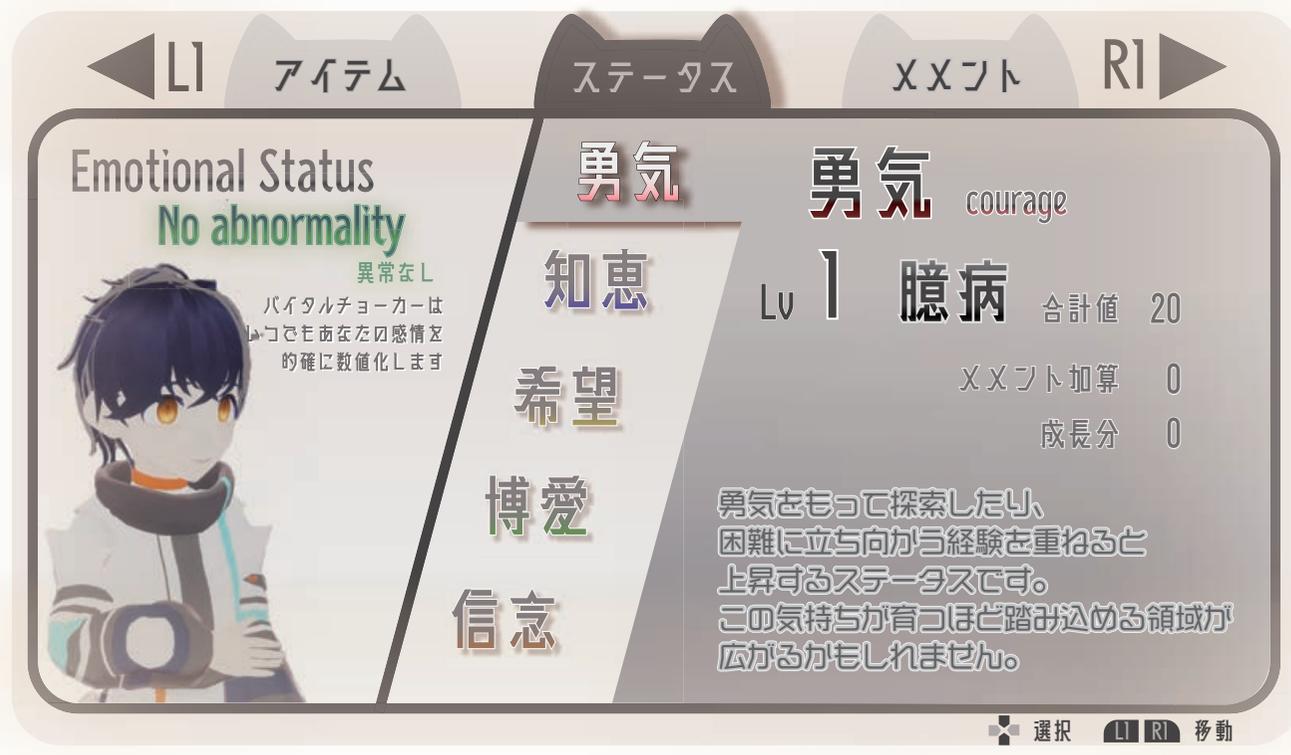
ステータス画面

こだわりポイント

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操作を分かりやすくしました。



イメージ



UI デザイン



アイテム確認画面

使用アプリケーション



制作時間

7時間
(アイテム込み)

こだわりポイント

選択のウィンドウであえてアイテム名を表示せず画面内の総文字数を減らしています。

十字キーの移動のみで選択でき、右のウィンドウで名前を確認できるので、見た目の煩雑さをなくすために選択ウィンドウでの名前表示をしていません。



使用アプリケーション



制作時間

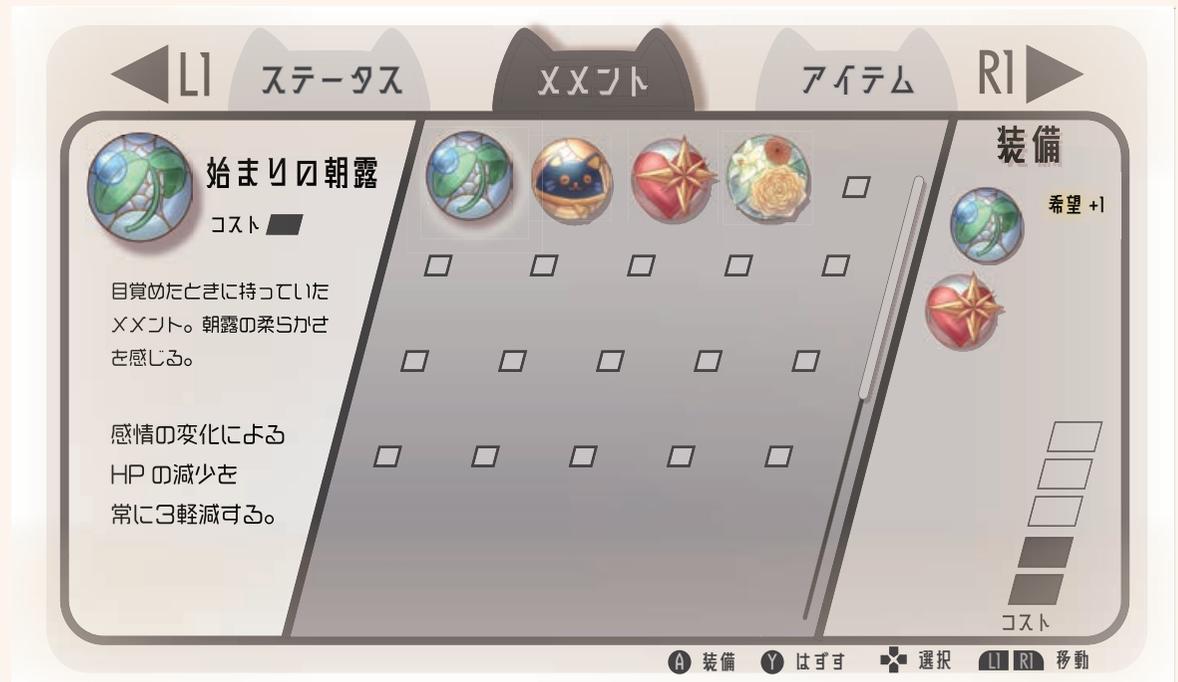
14時間
(メメント込み)

X/Xfnt 装備画面

こだわりポイント

アイテム説明を一番左に配置し、一番最初に目に入るようにしました。

ステータス画面やアイテム確認画面と同じようにメメントの選択する場所を真ん中に配置し、プレイヤーの学習コストを下げています。





作中の雰囲気や伝わるように色合いに特に気を配りました。
また、未知と対峙する主人公を演出したかったので下から
見上げる構図にしました。



途中経過

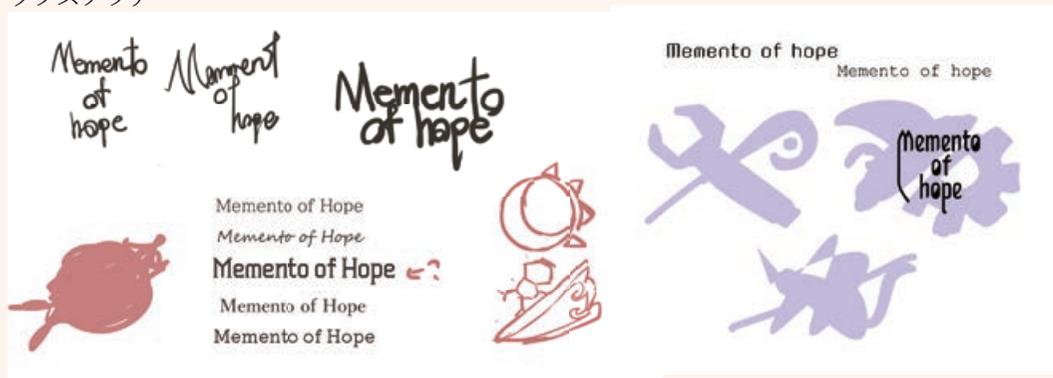




メモントオブホープ

冒険する二つの街のイメージを取り入れながら、荒廃した世界観が伝わるように色合いや質感を工夫しています。

ラフスケッチ



Memento
of
hope

フォントと図形の決定



Memento
of
hope

配色とフォントの改変



メモントオブホープ

雰囲気合うように色味の修正。文字の可読性の向上のため、立体感を持たせる。

◆ キャラクターデザイン&コンセプトアート

エスペル
主人公



コンセプトアート

ルリーニマ
見守り人形



◆ デザインのこだわり ◆

埋もれさせない配色

街の中を探索するゲームなので街それぞれの色合いと操作キャラクターの色が離れすぎず、また同化しすぎないことを意識してデザインしました。

制作時間

左 30時間

右 12時間

使用アプリケーション



制作期間

2023.12 - 2024.01



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達した街で、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。

制作時間

左 32時間

右 15時間

使用アプリケーション



制作期間

2023.12 - 2024.01

◆ Memento of hope (3D)

荒廃した街を表現できるように粉碎などの機能を積極的に用いて、形からわかりやすい表現を目指しました。

3D グラフィック / Memento of Hope

使用アプリケーション



制作時間
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



3D モデリング

制作時間 40 時間

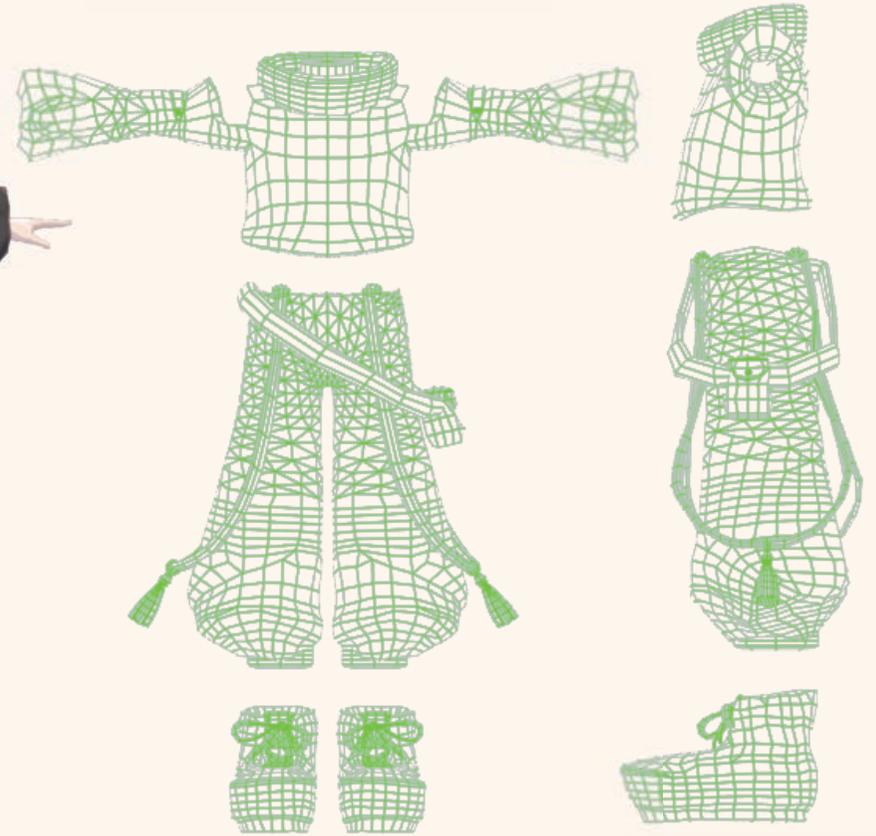
モデリング

使用アプリケーション

リギング



体は Vroid Studio で作成しており、服のみを一から自作しました。



自然なシルエット

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。

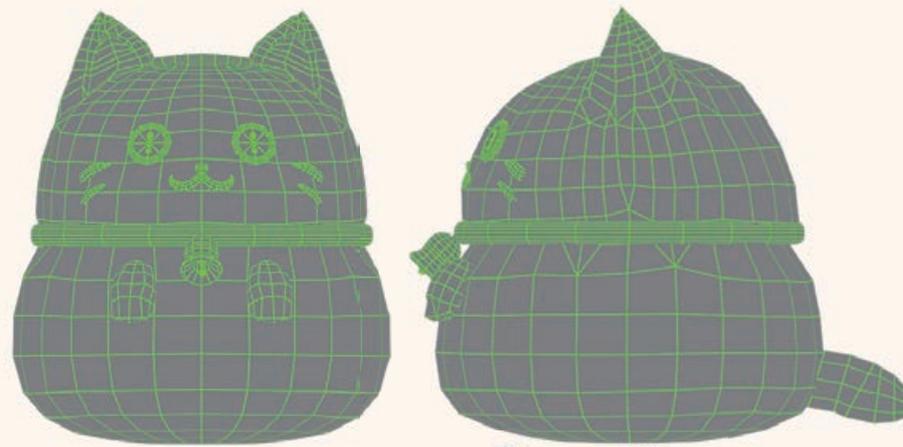
◆ 3D キャラクターモデリング

モデリング

制作時間 20 時間

リギング

使用アプリケーション



かわいいを求めて

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たり、表情の差分を用意し表情豊かに動かせるようにしています。

エクスペローラー ファンタジア

羅針盤が導くファンタジー

プラットフォーム	Android	IOS
制作人数	1人	
制作期間	2024.07 - 2024.11	





デザインポイント

今何をしているかを明確に

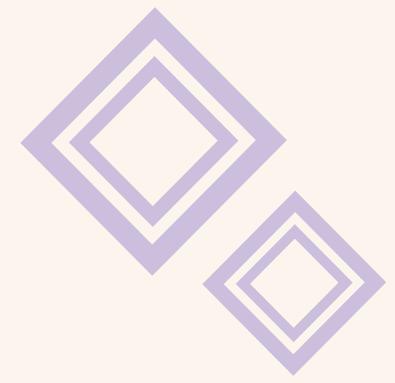
プレイヤーが操作できる項目が多いのでフッターで出来ることを可視化しつついま何をしているかがわかりやすいデザインにしました。

2024.07 - 2024.08 (約一か月)

使用アプリケーション

UI





3D グラフィック



少ないポリゴンで“おいしそう”を目指す

Zbrush でハイポリゴンを制作し、その陰影を用いることで少ないポリゴンでハンバーグ表面の凹凸を再現しました。

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

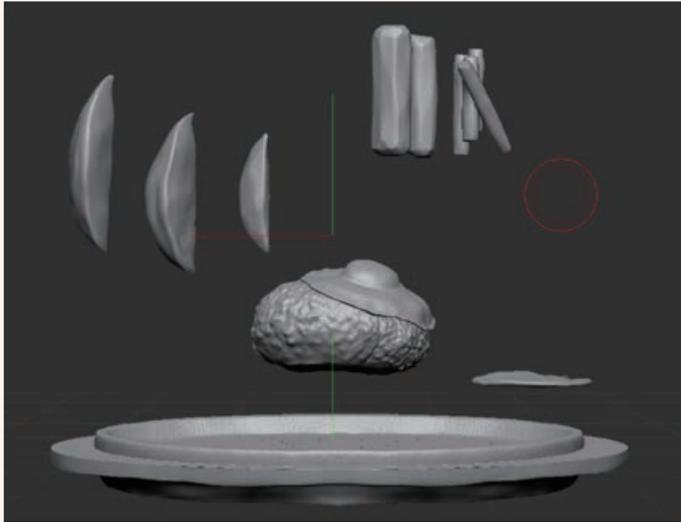
2023.11 - 2024.09 (50 時間)

モデリング

使用アプリケーション

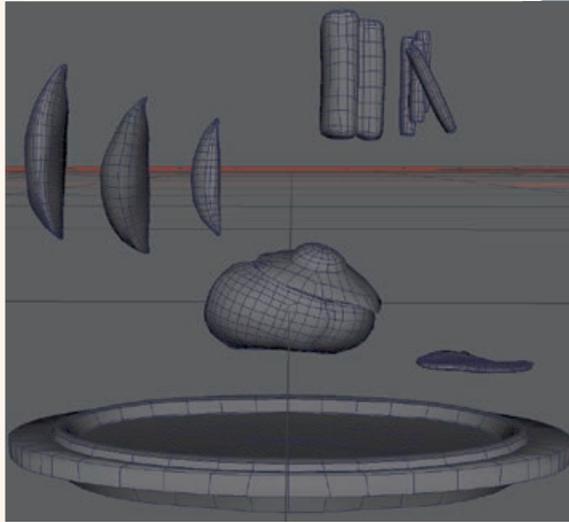


①



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



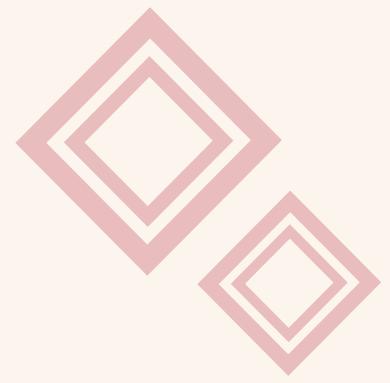
テーブルクロスなどの背景を作りマテリアルのスペキュラー等を調整しよりリアルに仕上がったハンバーグにします。

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



色とフォントで空気感を再現する

それぞれのテーマごとに配色を決め、イベントの雰囲気にあったフォントを選択することでロゴ毎に空気感を演出しています。

制作時期
2024.5

使用アプリケーション
Ai

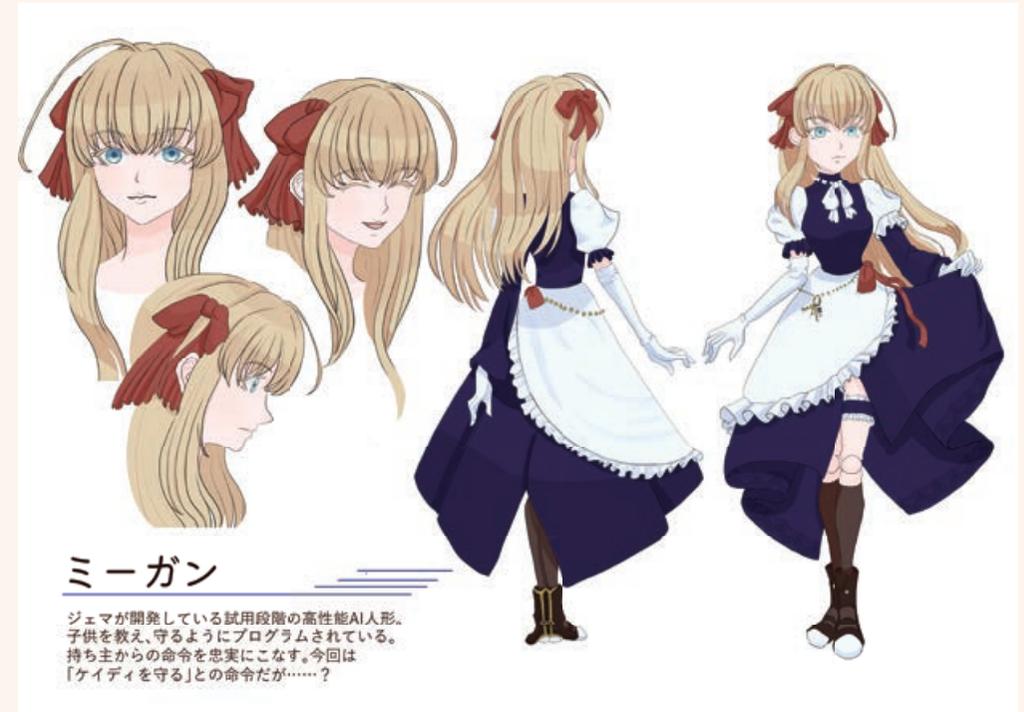
制作時間
それぞれ 10 時間



神聖さが際立つように光と影を大事にしながら色を塗っています。
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
Ps G



ホラーを演出する可憐さ

実写映画のキャラクターを独自のデザインでイラストに落とし込みました。ミーガンのお人形らしいフリルのあしらわれた服や、他キャラより華奢な体や瞳の書き込みで可憐さを演出しています。

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

キャラクター ログ





生活を描く

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。

印象に残す光源

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



◇ 詳細設定 -- 人魚の住む部屋 --



人魚に優しい設計

部屋の中央に地下へつながる水槽は足のついていない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っ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。



生活に息づく宗教

住人の信仰する宗教のシンボルマークをあしらってシスターである住人の個性を部屋で表しています。

キャラクター設定



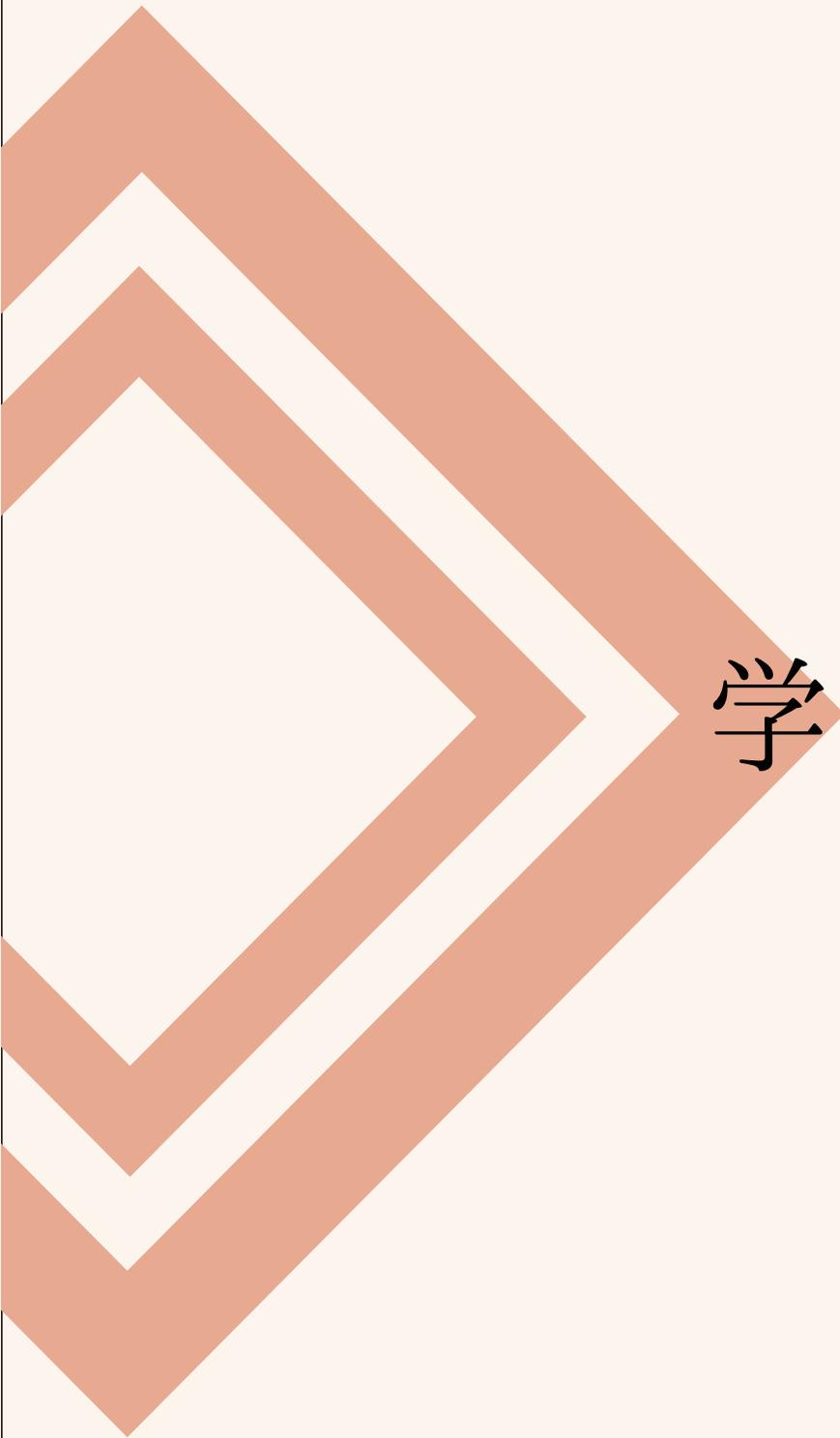
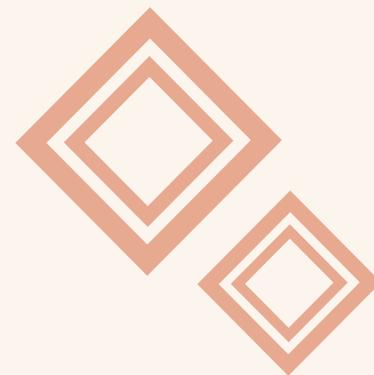
住人 メルス・マーシス 57歳

足と尾ひれがどちらもある修道女の人魚 人間でいうところの17歳

こだわりポイント

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 あてていと！ 2023年 千葉デザイナー学院学園祭 共同出店

オリジナルのキャラクターデザインのグッズを学園祭で頒布しました！

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

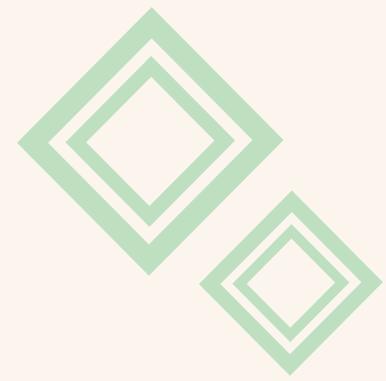
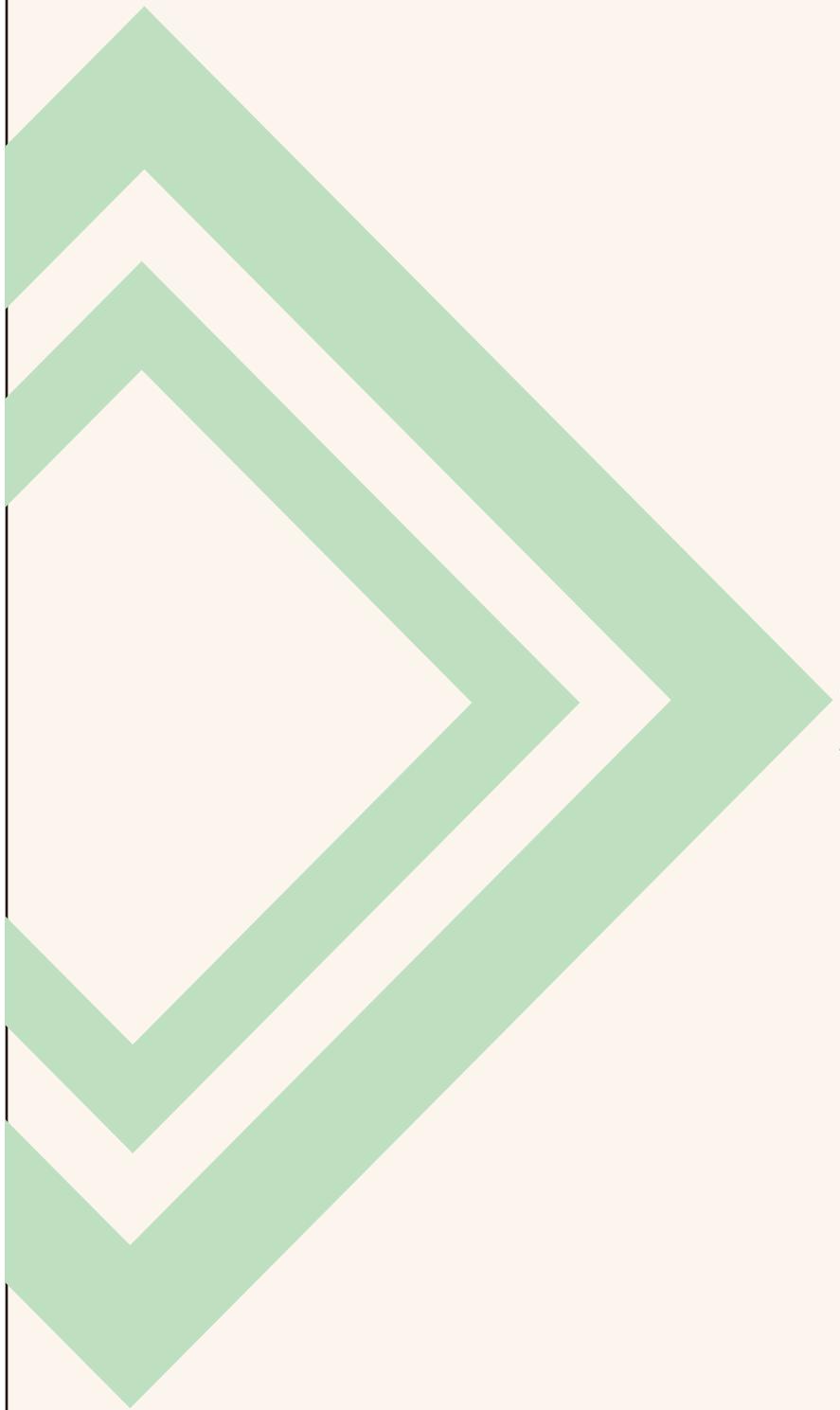
カフェでメニューを選ぶ時のように
買うものを選ぶ楽しみをみんなに
体験してもらえそうなデザイン
を目指し制作しました。

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

16時間



◇ 紐と紙袋のデッサン

紐と紙袋をデッサンしました。紐の末端のビニールの質感や紐の入り組んだところがわかりやすいように気を付けました。

制作期間

2023.10-2023.11

制作時間

25時間



◇ 瓶のデッサン

瓶をデッサンしました。交差している影や瓶のハイライトの明るさに気を配りながら制作しています。

制作期間

2023.10-2023.11

制作時間

20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