



# PORT FOLIO

UEMURA MAYU

# 植村 真由



名古屋デザイン＆テクノロジー専門学校  
ゲームクリエイター科  
ゲームグラフィック＆キャラクター専攻

## 使えるソフト



## ・好きなものなど

TRPG( テーブルトークロールプレイングゲーム )  
ミルクティーとお菓子とお酒  
緑と紫など寒色系の色+オレンジ色  
友達とわいわい通話すること  
音楽( ボカロ、ゲームのサウンドトラックなど )  
ゲーム実況

## ・自分がやりたいこと 又は挑戦したいこと

2D キャラクターデザイン  
UI/ デザイン  
Live2D



## ・自分が大切にしていること

頑張りすぎず、適度に気分転換をする  
礼儀と思いやりとありがとうの気持ちを忘れない

## ・自分のいいところ

気配りができる  
思いやりがある  
めげず諦めずコツコツと！  
成長ができる

## ・くだらないけど ちょっと自慢できること

体調を崩すことがほとんどないので  
専門学校に入学してからは一度も風邪で休んだことはない  
お酒が大好きなので強い  
数字の0と1と2に何故か縁がある  
例：誕生日 2001/11/12  
学籍番号 2002010001

SNS ↘



# 自主制作

～キャラクターデザイン・イラスト～

自主制作したキャラクターデザインやイラストです。

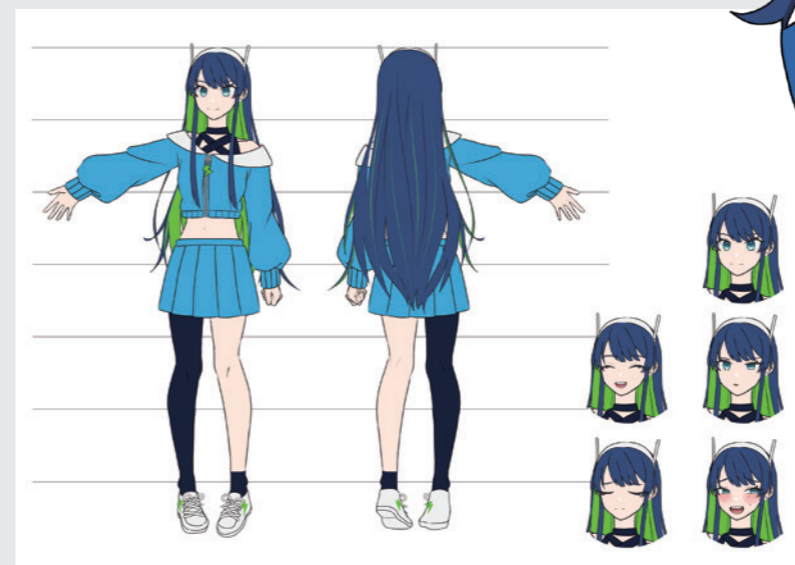
キャラクターの見た目や設定に合うように

ポーズを決めるところにかなり苦労しました。



### ビリリ

突然変異で電気を体内に保有できるようになった少女  
七歳だったころ周りから気味悪がられ  
両親に捨てられたところを通りがかったハカセに保護された  
自分に優しく接してくれるハカセのことが好き  
頭についているのは電気をコントロールする制御装置  
しかし力が強すぎるためにあまり意味を成していない



### ハカセ

いつも寝不足で目の下にクマができている  
ある日橋の下で泣いている女の子を拾い  
「ビリリ」と名付け彼女の電気の能力について研究している  
研究対象として連れてきたが情が移りつつある



# キャラクターデザイン

## キャンディ・ポップ

お菓子の魔法を使う魔女見習い  
見習いなので時々失敗してひよこを出してしまうが  
ポジティブな正確なのであんまり気にしていない



▼ SD キャラ



▼ 三面図



ステッキ ▲



# キャラクターデザイン



## ダグラス

村の用心棒元々は冒険者だった  
好きなことはお酒を飲むこと



▲ 剣



◀ 剣なし ver.

制作時間：26 時間 使用ソフト



## コメント

町で郵便屋さんをしている。  
好きなものは近所のおばさんが作るフルーツタルトと  
お客さんの笑顔。

制作時間：10 時間 使用ソフト



## ベルタ

吸血鬼のハーフの女の子  
血は飲めなくはないが好きではない  
好きなものはトマトジュース

制作時間：12 時間 使用ソフト



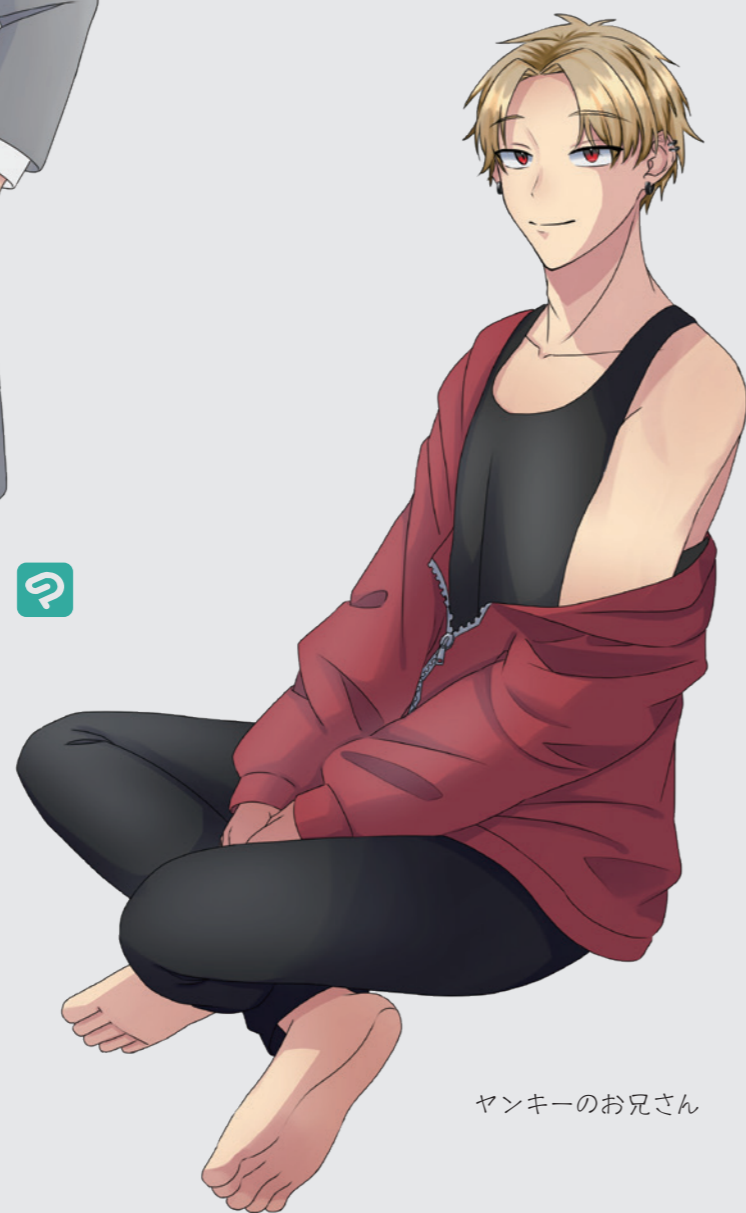
# 年齢別の描き分け



会社員のおじさん

制作時間：6時間

使用ソフト



ヤンキーのお兄さん

制作時間：8時間

使用ソフト



アンニュイな少女

制作時間：8時間

使用ソフト

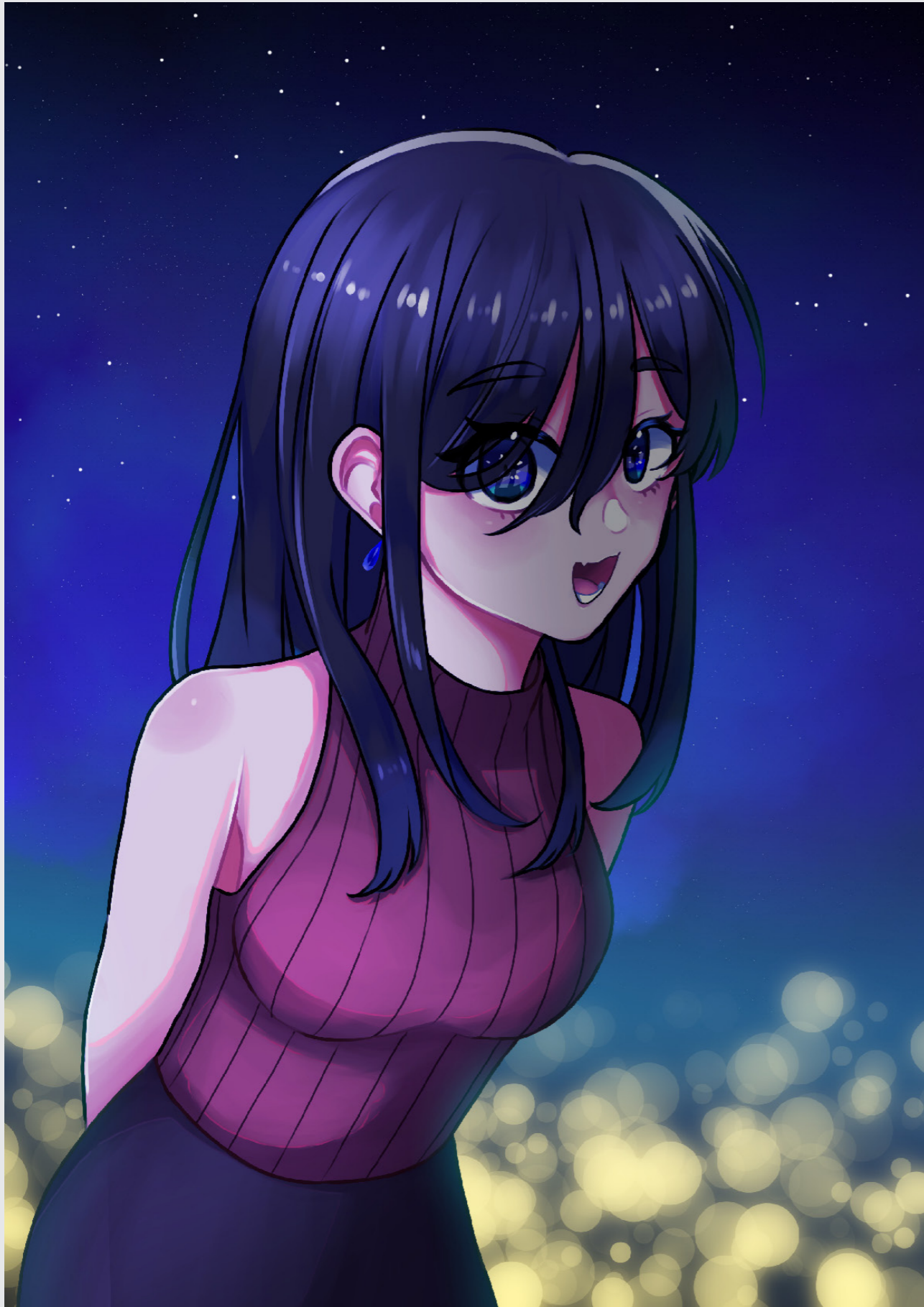


男子高校生

制作時間：10時間

使用ソフト





デートの帰りをイメージして描きました。  
厚塗りを意識して描いています。

今日は楽しかったね

制作時間：6 時間 使用ソフト



授業で製作した背景+人物のイラストです。  
奥の廊下との遠近感ができるように意識しました。

読書

制作時間：18 時間 使用ソフト







表紙イラストのピリリが実験で電気能力を使い  
電気ショックが流れているイラストです。

電気ショック

制作時間：26 時間

使用ソフト





口元でピースをしている女の子です。  
あまり使わないピンク色を使って描きました。

ピース

制作時間：6時間

使用ソフト



## 自主制作

～UI～

独学で製作した育成ゲームを想定したUIです。

実際にゲームとしてプレイする場合にボタンが押しやすいか、  
見づらい画面になっていないかを意識しました。

# にくまん 育成ゲーム

ある日肉まんに命が宿った！？  
可愛くて食べられないので  
育てちゃおう！

食べないで～！



エサをあげたりなですると  
にくまんが進化する！



進化！

- ジャンル スマートフォン用育成ゲーム
- ターゲット 10~20代のかawaiiものが好きな女性
- 作業期間 約一か月間
- ツール Ps Ai Xd
- コンセプト かわいい×面白い  
非日常の癒しゲーム  
ふわふわの肉まんが  
もし、生き物になったら.....
- コメント にくまんが美味しい季節に思いついた  
ゲームです。変わった育成ゲームは  
沢山あるけれど、意外性とかawaiiさを  
兼ね備えたものを考えた結果、  
肉まんになりました。  
元ネタは肉まんのポーチ型キーホルダー。

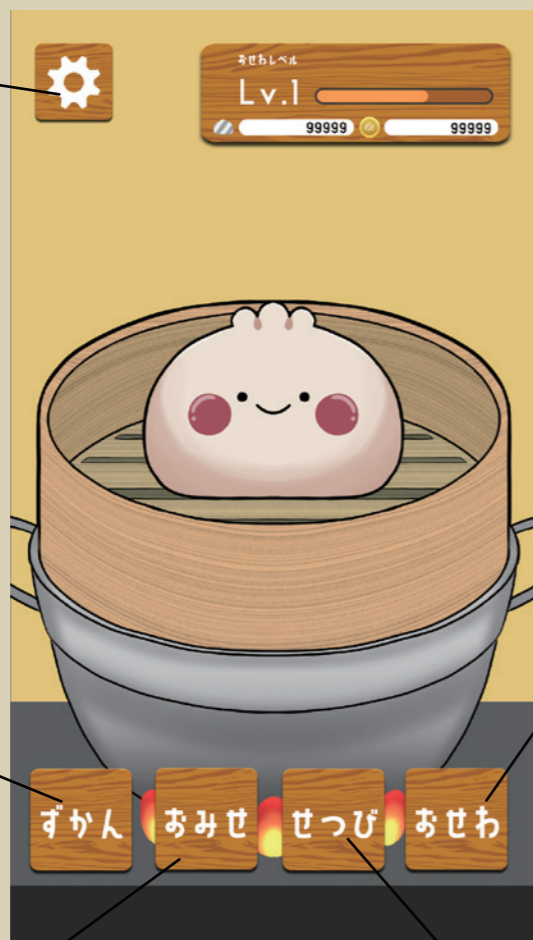


いろんなにくまんに  
進化させよう！

# ゲーム画面



せってい画面



ごはん画面



ずかん画面



おみせ画面



せつび画面

# キャラクター・差分



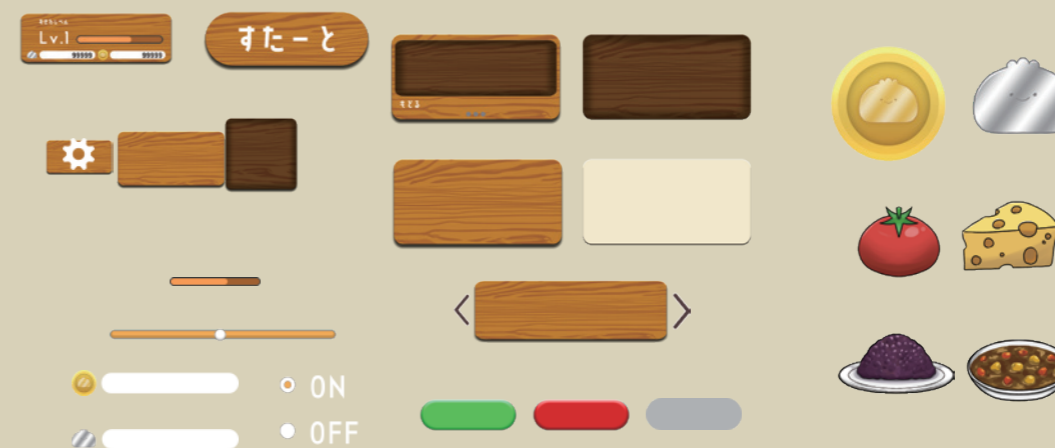
▲ 表情差分

ある日、突然現れたしゃべる肉まん  
なでたり食べ物を与えると姿が変わる

▼ 種類差分



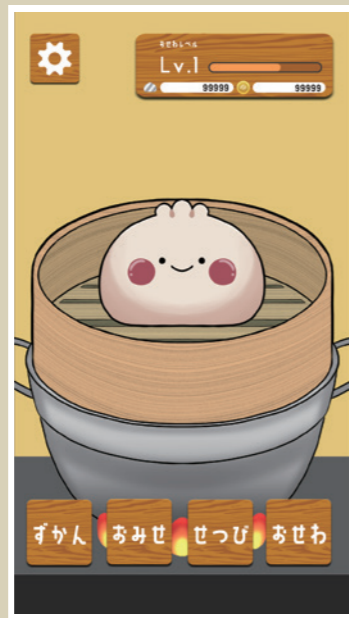
# UI 素材



🍡 ゲーム画面一覧



タイトル画面



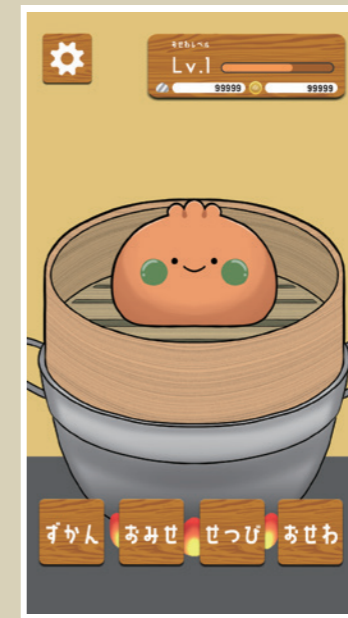
ホーム画面



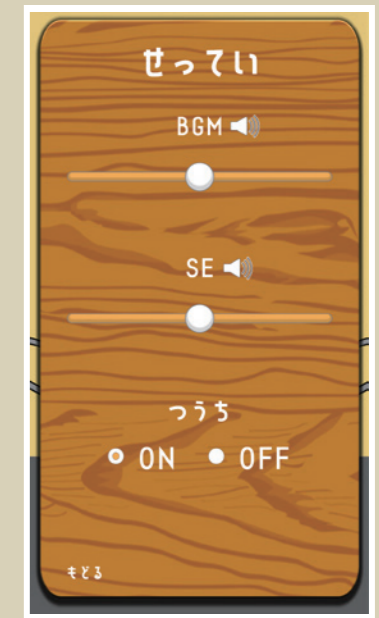
ずかん画面



ごはん画面



進化後のホーム画面



せつてい画面



ピザまんの説明画面



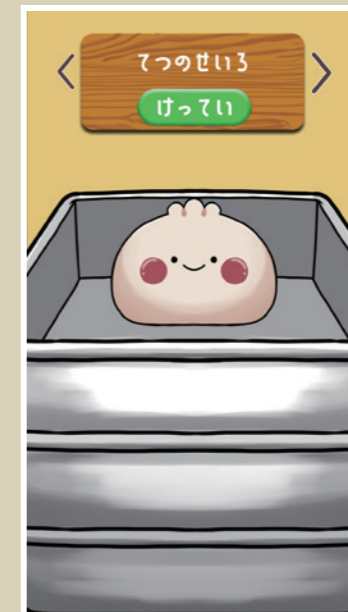
むしきのおみせ画面



ごはんのおみせ画面



せつび選択画面  
ふつうのせいろ



せつび選択画面  
てつのせいろ



せつび選択画面  
すごいむしき

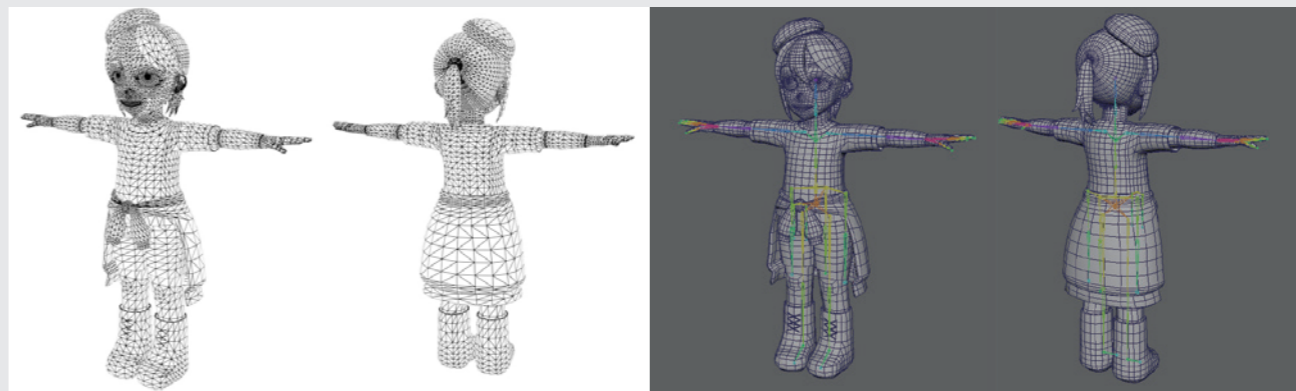
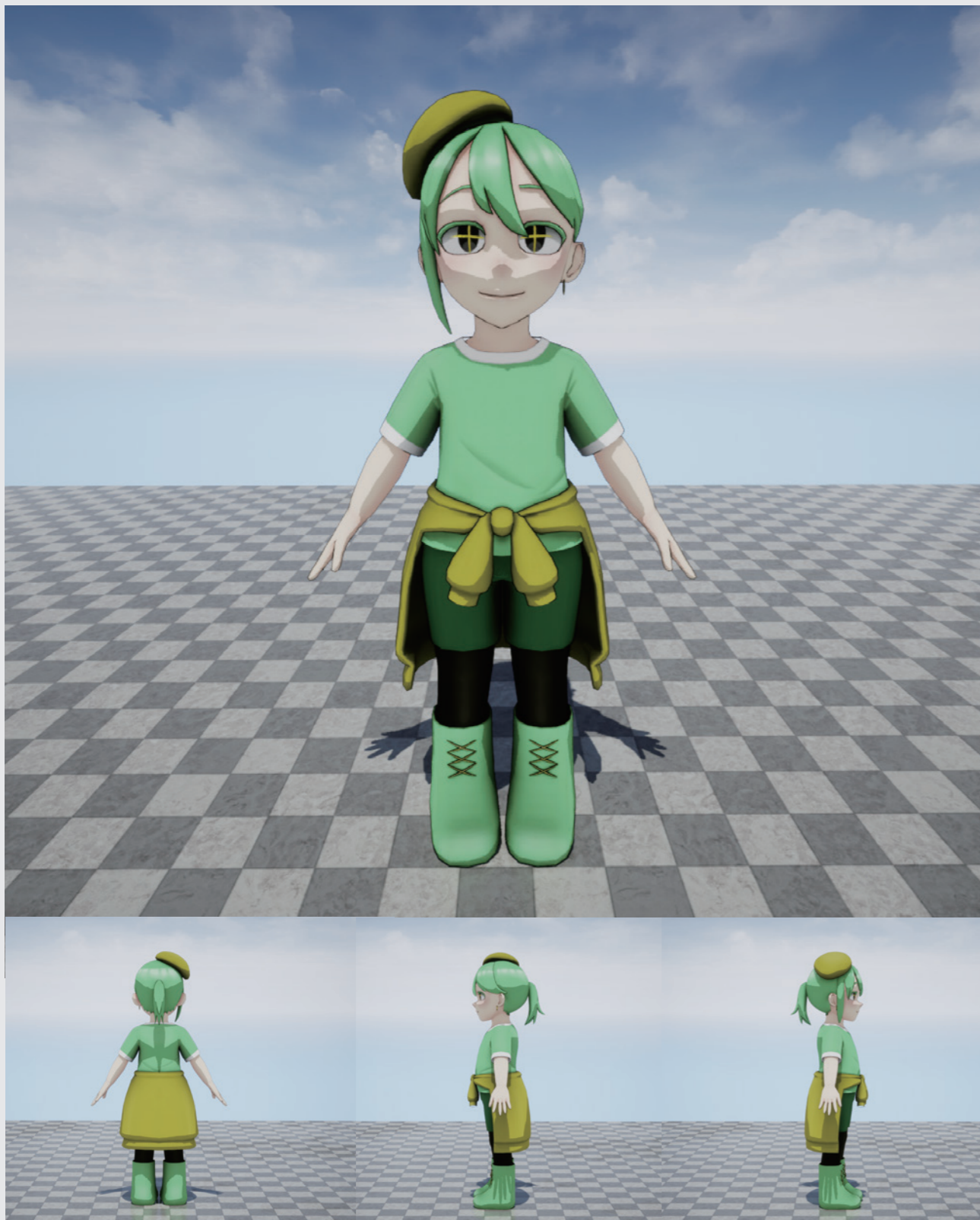
参考にした肉まんのポーチ



## 3Dmodel

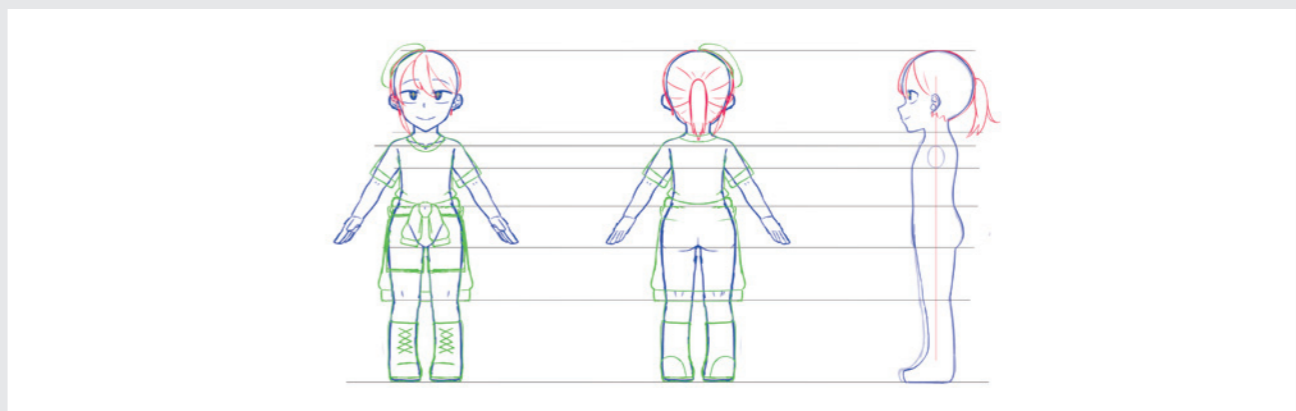
授業内で制作した3Dモデルです。  
等身が低いデフォルメのキャラクターを  
制作しました。

# 3D キャラクターモデル



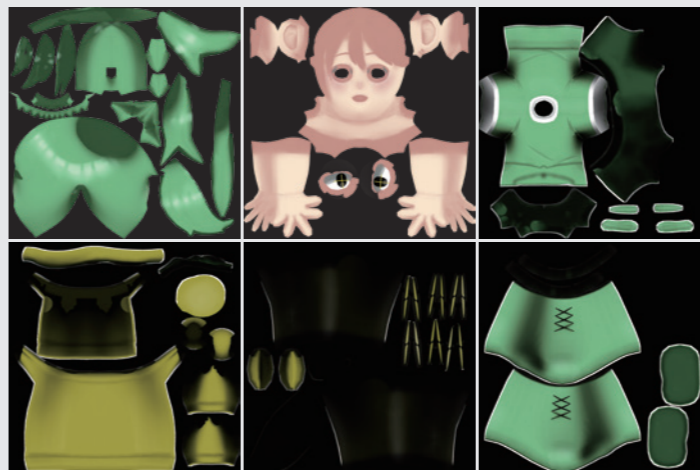
▲ ワイヤーフレーム

▲ ジョイント



▲ 三面図

▼ テクスチャ



▼ キャラクターイメージ



授業で作成した「Orive」という自作キャラクターの3Dモデルです  
Unreal Engine 5のトゥーンシェーダーを使用してトゥーン調の見た目になっています  
シンプルなデザインなので服のシワや影を意識しました

ポリゴン数：10,986

制作期間：4ヶ月 使用ソフト



## 植村真由の生態 (1)

コンビニで働いているのですが、声がよく通るので声かけをすると  
店内の端から端まで声が届きます。つまり声がでかいです。  
なので揚げ物やにくまんのセールの際はよくお客さんが商品を買っていってくれます。



ちなみに家だとうるさいと怒られます。

# Project

チーム制作と企業プロジェクトです

それぞれ苦労した点は

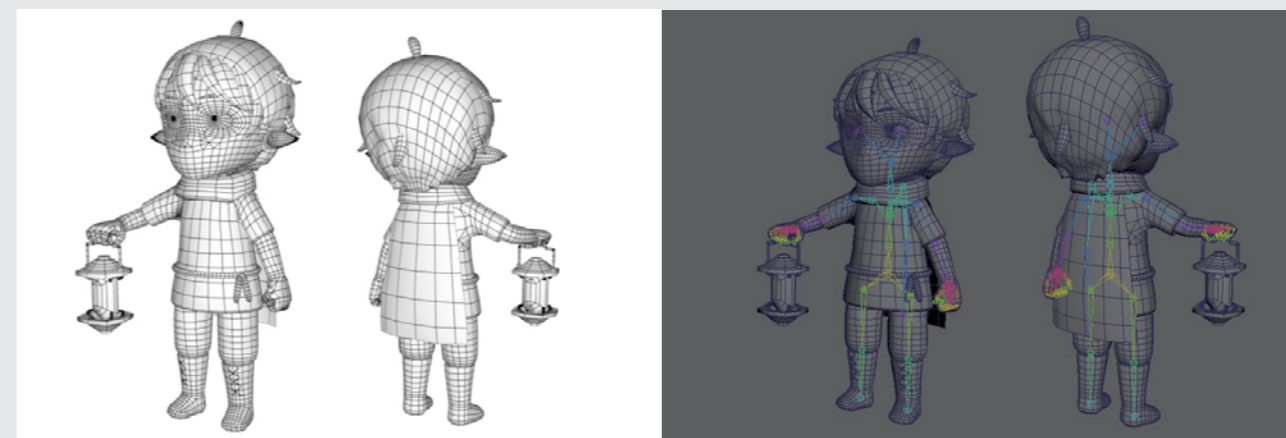
チーム制作は、3D モデルのスキニング

企業プロジェクトは、パースを意識して描くことです





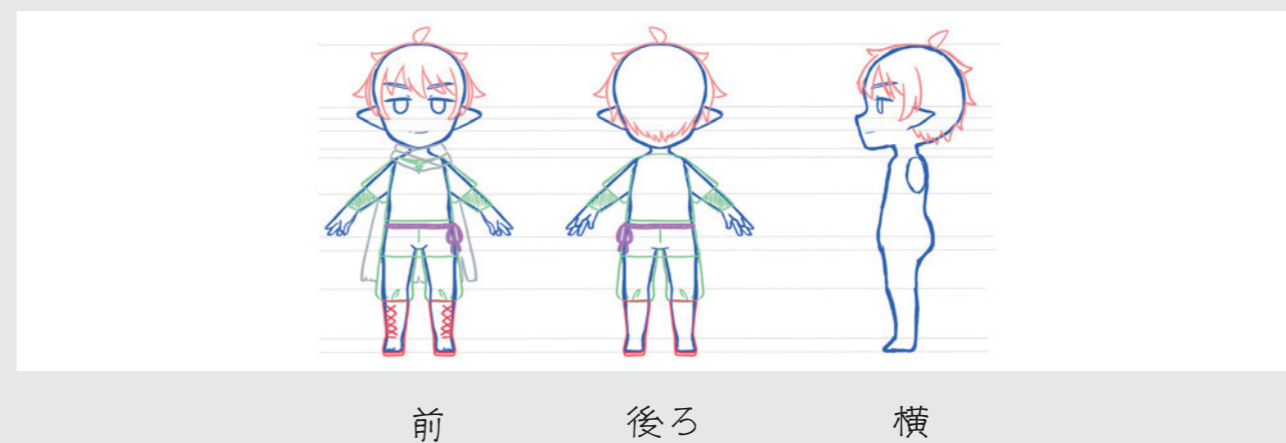
◀ こちらのサイトで 3D モデルを実際に見ることができます。



▲ ワイヤーフレーム

▲ ジョイント

▼ 三面図



▼ キャラクターのデザイン案



チーム課題で製作した『MEI・MEI』という迷路脱出ゲームの主人公です  
主人公と主人公の持つランタンの制作を担当しました  
デザインするところから、モデリング～モーション、テクスチャまで一人で担当しました

ポリゴン数：11,069

制作期間：4ヶ月 使用ソフト

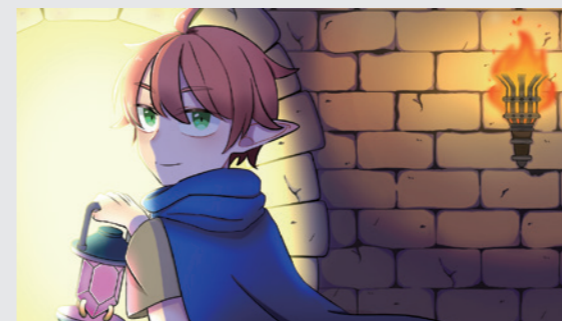




ラフ案



▼オリジナル



▼別候補



チーム課題で製作した『MEI・MEI』のENDイラストです  
色味を変えたものを2枚用意し、最終的に決まったのがこちらです

END イラスト

制作時間：10 時間 使用ソフト





▲着ぐるみ案



## 感想

ファンの方々に愛されるキャラクターという課題が思っていたよりも難しいと感じたプロジェクトでした。  
残念ながら採用とはなりませんでしたが「万人ウケ」というものを考えるとてもいい経験になりました。



マスコットキャラクター制作

制作時間：10時間 使用ソフト



名古屋のフットサルチーム、名古屋オーシャンズ様のチームのマスコットキャラクター、きぐるみのデザイン制作をしました。ファンの方々に愛されるようなデザインを意識しました。



▲背景のみ

▲キャラクターのみ

日本一ソフトウェア様の企業プロジェクト課題。

『魔界戦記ディスガイア6』の『マジョレーヌ』というキャラクターのヴィネットイラストです。  
キャラクターを目立たせるために背景には線を描かないことを意識しました。

#### 感想

- 初めてのヴィネットイラストへの挑戦でした。
- マジョレーヌちゃんが可愛くて描いていてすごく楽しかったです。
- それと同時に背景が苦手だったので難しかったです。
- 改めて見ると全くパースがかかっていなくてまだまだだな.....と思っています。
- いつかピネットイラストに再挑戦したいです。

マジョレーヌヴィネットイラスト  
制作期間：3ヶ月 使用ソフト



### ・作品としては載せなかったもの

プロフィールに書いたTRPGの立ち絵です。  
ポートフォリオ作品として載せるのはイマイチだけど  
こんなの描いています!という作品。  
たくさんあるので一部を抜粋して載せています。

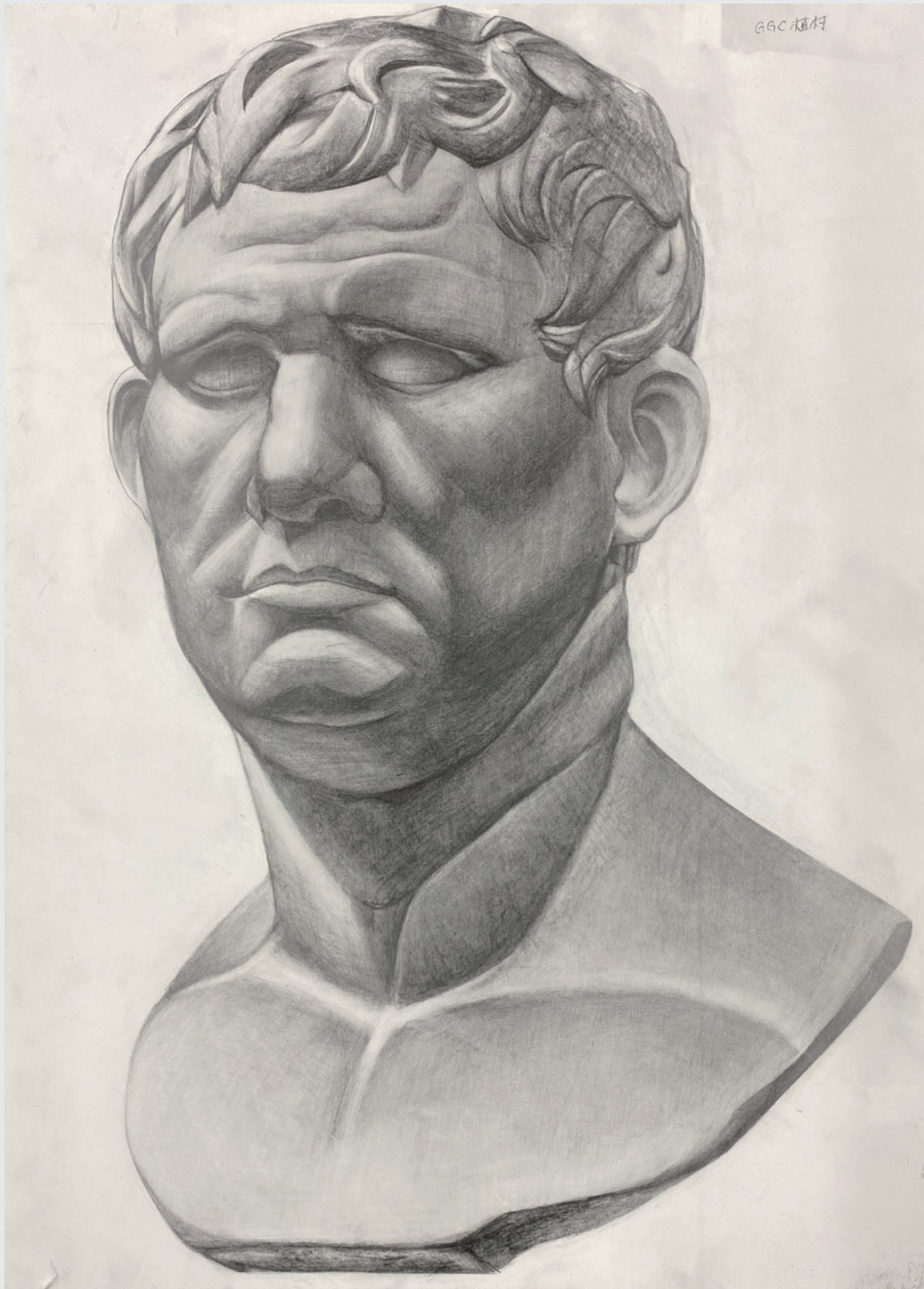


## Dessin

授業内で制作したデッサンです。

特に石膏デッサンでは、暗い所と明るいところが  
しっかりわかるように意識しました。

# 石膏デッサン



制作時間：25 時間 + ブラッシュアップ：4 時間

# 手のデッサン



制作時間：12 時間

ミケランジェロの模写

ポカリスエットの缶デッサン



制作時間：12 時間



※着彩はPhotoshopを使用 制作時間：20 時間

Thank you for reading!!

ご連絡はこちらから

↓↓↓

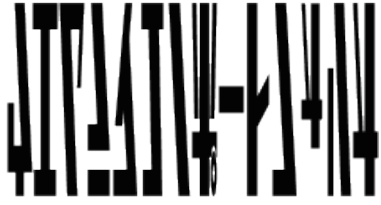
mail : 2002010001um@edu.nca.ac.jp

Tel : 070-2229-3864





2002010001



2002010001

