

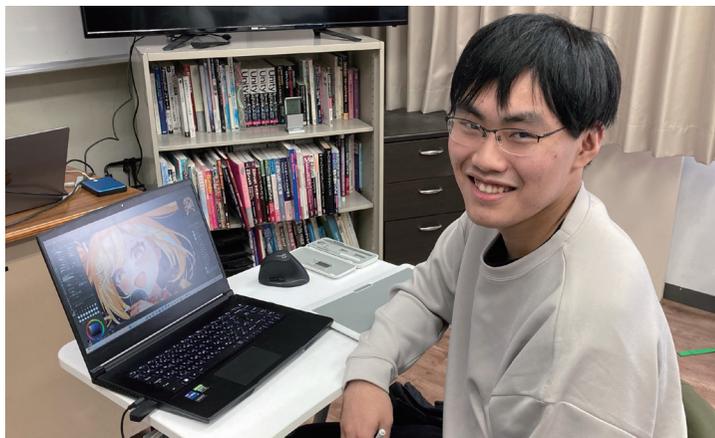


ポートフォリオ

小林京瑚

国際情報工科自動車大学校
ゲームグラフィック科 2年

Profile



コバヤシ ケイゴ
小林 京瑚

WIZ 国際情報工科自動車大学校

ゲームグラフィック科 2年

生年月日：2004/06/19

連絡先：zeal23336044@fsgcl.jp

資格

公益社団法人 色彩検定協会主催 色彩検定 3級

ターティファイ主催 Photoshop クリエイター能力認定試験 スタンダード

CG クリエイター検定 ベーシック

普通自動車第一種運転免許

使用可能ツール



趣味

ゲーム (モンスターハンターがアツい！)

イラスト制作 (ゲームのキャラクター等の二次創作が好き)

アニメ鑑賞 (最近のイチオシは”シャングリラ・フロンティア”)

私の長所

私の長所は「挑戦を楽しむこと」です。

イラスト等の 2DCG や、モデリング等の 3DCG の制作において、
”できるところだけやる” ”わかる範囲でやる” だけでは、納得のいく作品を制作することはできません。また、誰しものが納得のいく作品を生み出した時は楽しいと感じるはずですよ。

自分ができないことを探して挑戦を繰り返し、成長を実感する楽しみを得ることで、技術の向上を続けています。

制作について

私は、専門学校でゲーム業界のことを学びながら、ゲームグラフィック科としてゲーム・イラストを制作しています。

これまで様々なゲームを遊び、そのたびに魅力的なキャラクターや素敵なイラストに出会い、いつしかそれらを私自信の手でも生み出したいという思いが強まりました。

人は何を「かっこいい」と感じて、どんなものを「かわいい」と思うのか。何が「美しい」と思われ、「綺麗」とは何か。

私が創作を続けていく限り、そういった根本的な概念を探求し続けなければなりません。それを蔑ろにしてしまえば、作品を見てくれる人に最大限の魅力伝えることはできないと思っているからです。



夕庭の追憶

制作時期：2025年2月
制作時間：18時間
ツール：CLIP STUDIO PAINT

植物をテーマに含んだ世界観と、ファンタジーらしさを加えました。

キャラクターの衣装は、修道服をモチーフに赤と黒の配色と露出を増やすことで、蠱惑的な美しさを引き出し、剣は、僅かに危険な雰囲気を感じさせてくれます。

こだわり



ぼーっとしているようで、目線だけははっきりしている表情は、何かに思いをはせているものだと感じられるでしょう。



カッコよくてカワイイ☆ワ・タ・シ

制作時期：2024年11月

制作時間：25時間

ツール：CLIP STUDIO PAINT

アイドルが最も輝く瞬間、それはステージ上で歌って踊り、ポーズを決める瞬間だと思います。

アオリの構図、カメラ目線、足を広げ、大きく動きのあるシルエットは、彼女の自信と生き活きとした様子を感じさせてくれます。



▲：バナー画像へ加工

ツール：Photoshop

イラストの上部は髪を横に靡かせることによって、バナー画像のように加工した際に、見栄えが落ちないようにしました。

道は違えど心は同じ

制作時期 : 2025年2月
制作時間 : 30時間
ツール : CLIP STUDIO PAINT
: Photoshop

属性や魔法など、ファンタジー的なエフェクトにおける「かっこよさ」を迫りました。

このようなエネルギーや能力の可視化はそのキャラクターの存在感や強さなどの印象にとっても重要な部分です。

右のイラストの主演は赤い服を来た青年です。彼が主演であるように、炎で絵の淵を覆ったり、他のキャラクターと明確に衣装のディテールに差を付けるなどの工夫をしました

キャラクターデザインについて

私はキャラクターデザインをする際に、ただ姿形を考えるのではなく、創作のために考えた世界にこのキャラクターを登場させるならどうするか、というところから始めます。

そのキャラクターの過去や背景、その世界での立場をしっかりと作りこんだ上で創作に取り掛かることによって、作品に愛を持って創り出すことができます。





千の彩を纏う麗

制作時期：2025年1月

制作時間：20時間

ツール：CLIP STUDIO PAINT

周りの吊るし雛で沢山の彩りを表現し、少女の辺りに構図の抜けを作ることで、ごちゃつかないように工夫しました。

また、多くの風鈴で音がうるさくならないように、金属部分をなくすことで、揺れる飾りとしてのみ活用し、アイテムに対して意外性を生み出してみました。



花に囲まれて

制作時期：2023年11月
制作時間：20時間
ツール：CLIP STUDIO PAINT



桃色娘は青が好き

制作時期：2024年7月
制作時間：15時間
ツール：CLIP STUDIO PAINT



CHARLOTTE ALAMOTE

シャルロット・アラモート

制作時期：2024年12月

制作時間：20時間

ツール：CLIP STUDIO PAINT

メイド、スイーツ、ドジっ子の要素をテーマとして創作したキャラクターです。

子供っぽい雰囲気を出すために、背景にはとても誇張して描くことを意識しました。

始めはキャラクターを細かく塗る想定でしたが、キャラクターが背景に埋もれてしまい、目立たなくなっていました。

そこで、シンプルな塗りにすることで、背景とキャラクターのバランスを整えました。

POINT



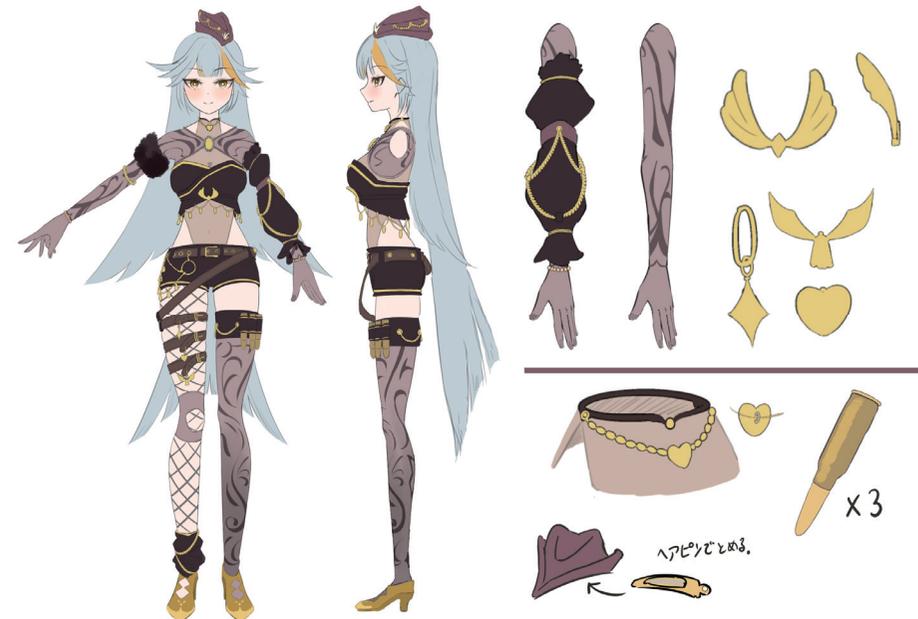
フォークやナイフの柄を内側に曲げることによって、まっすぐに描くよりもコメディックな雰囲気や誇張感を出すことができました。

メイド服を着た、ブロンド系の髪色のかわいい女の子を作ってほしいとお願いされて制作しました。ラフを何度か確認して貰い、修正を繰り返すことで、納得のいくキャラクターが仕上がりました。



DOROTHY TUTES

ドロシー・トゥーテス



制作時期：2024年12月

制作時間：30時間（3面図、デザイン修正を含む）

ツール：CLIP STUDIO PAINT

狩人、リッチ、鳥類（主に猛禽類や鶴）をモチーフとしたキャラクターです。

髪型を特徴的なデザインにし、印象に残るよう狙い、衣装をボディラインに合わせることで、髪型の特徴が目立つように工夫しました。

Live2Dも作成▶

制作時期：2024年12月

制作時間：10時間

ツール：Live2d Cubism Editor



YUKISAKI AKARI

行先 アカリ



制作時期：2023年12月
制作時間：30時間（3面図、デザイン修正を含む）
ツール：CLIP STUDIO PAINT
：Photoshop

透き通った印象のアイドルのキャラクターを作りました。リボンを中心としたアクセサリに彩度の高いアクセントカラーを入れることで、全体が白くなり過ぎないように調整しました。



没案

帽子や色が重く感じられ、透き通った印象が出せないと判断しました。

HALI

玻璃

制作時期：2025年1月

制作時間：20時間

ツール：CLIP STUDIO PAINT

高リアリティキャラクターを想定しました。大きめのシルエットで存在感を強調し、厳格な雰囲気になり過ぎないように表情を明るくすることで、優しい印象になるように調整しました。

表情差分を付けることで、コミュニケーションシーンを華やかにすることができます。

また、キャラクターの個性や意外性を見せることで、見る人にとって印象深いものにすることができます。



SUI

翠

制作時期：2024年8月

制作時間：15時間

ツール：CLIP STUDIO PAINT

低リアリティキャラクターを想定。キラキラした装飾を抑え、全体的にシンプルな印象を受けるようにし、裾の形を特徴的なものにする事で、単調になり過ぎないように工夫しました。

少年キャラクターにおける、中性的な顔表現するために、目元や眉の高さなどを何度も修正することで、納得のいくキャラクターを作り出すことができました。





ALBERT

アルバート

制作時期：2025年2月
制作時間：15時間
ツール：CLIP STUDIO PAINT

海賊系の敵キャラクターを想定して制作しました。

右腕と右足のパーツは彼が旅の中で見つけ出した遺物です。そして、今は意味のない眼帯は、彼が人間だった頃の名残りです。

SUSA-YOSHICHIKA

須佐 義親

制作時期：2025年1月
制作時間：10時間
ツール：CLIP STUDIO PAINT

友好的な剣術使いの老人キャラクターを想定して制作しました。

鋭すぎない目つきや羽織に入った花柄の模様は、彼が実はかわいいもの好きであるという設定によるものです。



POINT

どちらのキャラクターも、「ちょっと強そうなモブキャラを作ろう」という狙いのもとで制作されたキャラクターです。

敵キャラクターであれば中ボス、友好的であればサブキャラクターを想定し、派手な装飾や模様を抑えつつ、普通とは違うポイントを加えることで平凡になり過ぎないように意識しながら仕上げました。

漂泊の終点、空を流れる黒花と青

制作時期 : 2024年11月
制作時間 : 25時間
ツール : CLIP STUDIO PAINT
: Photoshop
開発 : KURO GAMES
ゲーム : 鳴潮 -Wuthering Waves-
キャラクター : ショアキーパー

Pixivで行われた「[鳴潮イラストコンテスト](#)」に応募した作品です。

ストーリー内の描写を元に、ショアキーパーというキャラクターにおける美しさを表現しました。

黒い花が、沈むことのない夕焼けの太陽に向かって流れていく独特な世界と、主人公以外で唯一その世界に入れる彼女の魅力を引き出す場所としては、最適であると思います。

二次創作をするにあたって

制作に当たって特に重要視したことは2点あり、「顔を似せること」と「独特な衣装の理解」です。

実際にゲームを起動し、キャラクターをじっくり観察しながらイラストを描いていくことで、各パーツの大きさや構成、形状やバランスを理解していき、第三者がみて違和感が出ないように注意しながら制作しました。



色づくミライ

制作時期 : 2025年1月
制作時間 : 15時間
ツール : CLIP STUDIO PAINT
開発 : セガ Coloful Palette
ゲーム : プロジェクトセカイ カラフルステージ!
feat. 初音ミク
キャラクター : [誰もいないセカイ] 初音ミク

劇場版プロジェクトセカイ、壊れたセカイと歌えないミクをテーマに行われた「第三十一回塗りマス！デジタル塗り絵コンテスト」に応募した作品です。

イラストの右側の彩度を大きく減らし、左側の色づきを強調すると同時に、物語初期の暗い雰囲気を出せる構成にし、キャラクターを知っているほど印象に残る作品を目指して制作しました。

コンテストについて

線画だけが用意されているため、比較的楽だろうと予想していましたが、自分が描いていない線画を塗って華やかにしなければならないというのは、普段の創作とは違い、制限された中でいかに魅せるかという難易度の高さを実感しました。

塗り絵だからという理由で軽い気持ちで挑戦したコンテストでしたが、思いがけない挑戦があり、とても貴重な経験であったと思います。





制作時期 : 2024年2月
制作時間 : 15時間
キャラクター: ブルーアーカイブ / 勘解由小路ユカリ

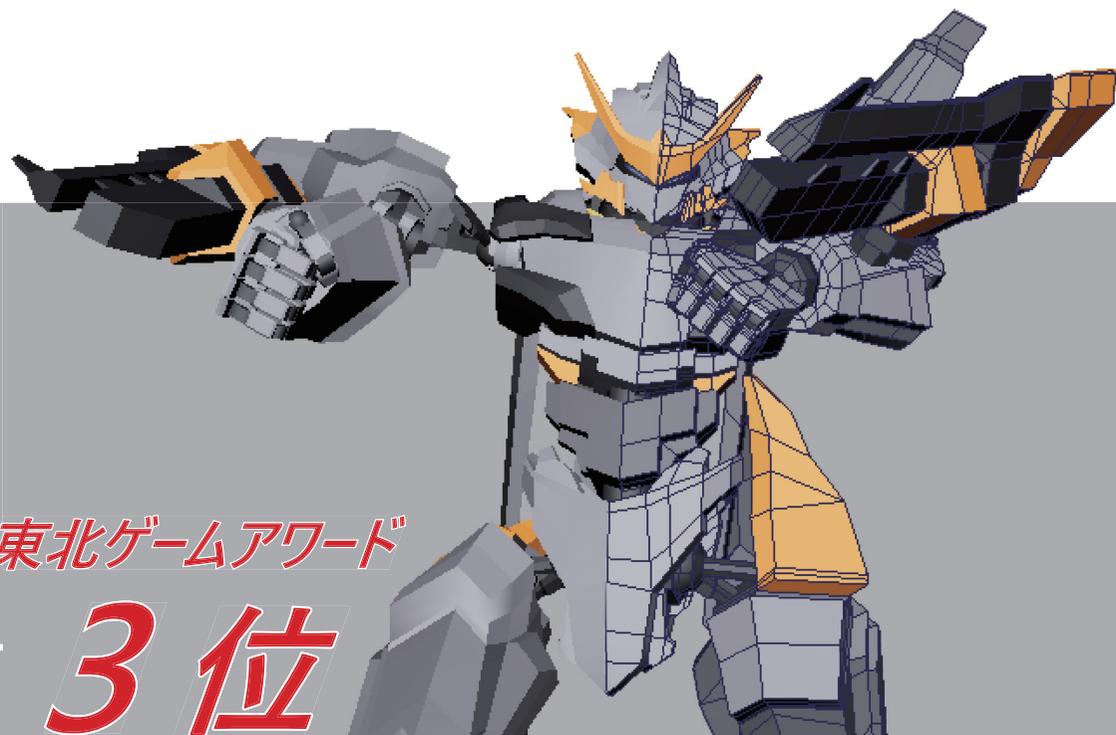


制作時期 : 2023年12月
制作時間 : 20時間
キャラクター: ネプテューヌシリーズ / ネプテューヌ

ヒートロイド

東北ゲームアワード

3位



モデリング & アニメーション①

制作時期 : 2024年10月
制作時間 : 40時間
ツール : Maya 2024, photoshop
ポリゴン数 : 12221

チームでのゲーム制作において、グラフィック全般を担当しました。

関節やアニメーションの理解のために、ロボットのプラモデルを観察することによってより見栄えの良い作品に仕上げることができ、東北ゲームアワードの審査員の方々の反応も好評でした。



モデリング & アニメーション②

制作時期 : 2024年10月
制作時間 : 12時間 (各6時間)
ツール : Maya 2024, photoshop
ポリゴン数 : ザコテキボックス1 : 2355
 : ザコテキボックス2 : 3423

このゲームは「敵をオーバーヒートさせて利用する」というコンセプトを元に制作しました。

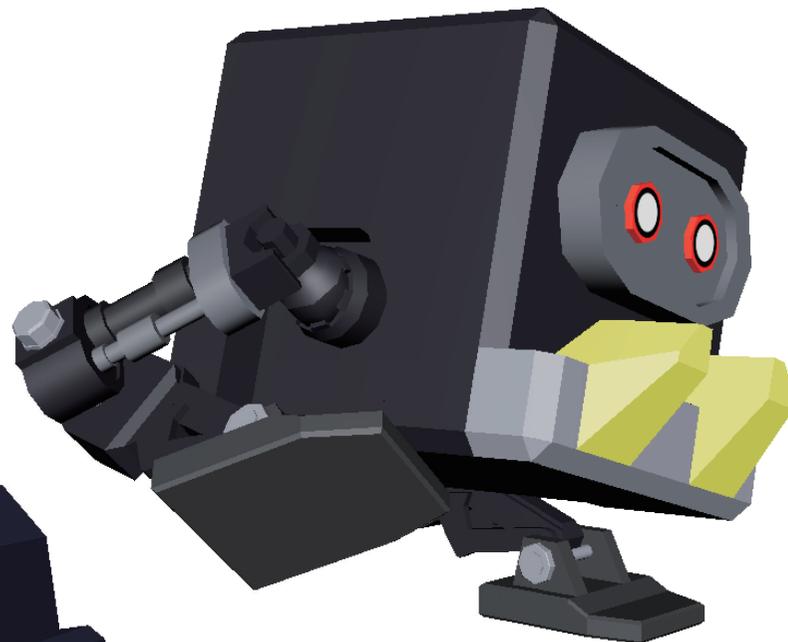
ゲーム性としてはパズルゲームに近いものでしたが、パズルを解く過程にも楽しみや気持ちよさが欲しいという理由で、可能な限りアクション性を高めることを目指しました。

主人公機体は手足をスリムでかっこよく仕上げ、敵機体は量産型のようなシンプル性を重要視し、プレイヤーに「ロボゲーをやってるんだ」と強く認識させることを目指して制作しました。

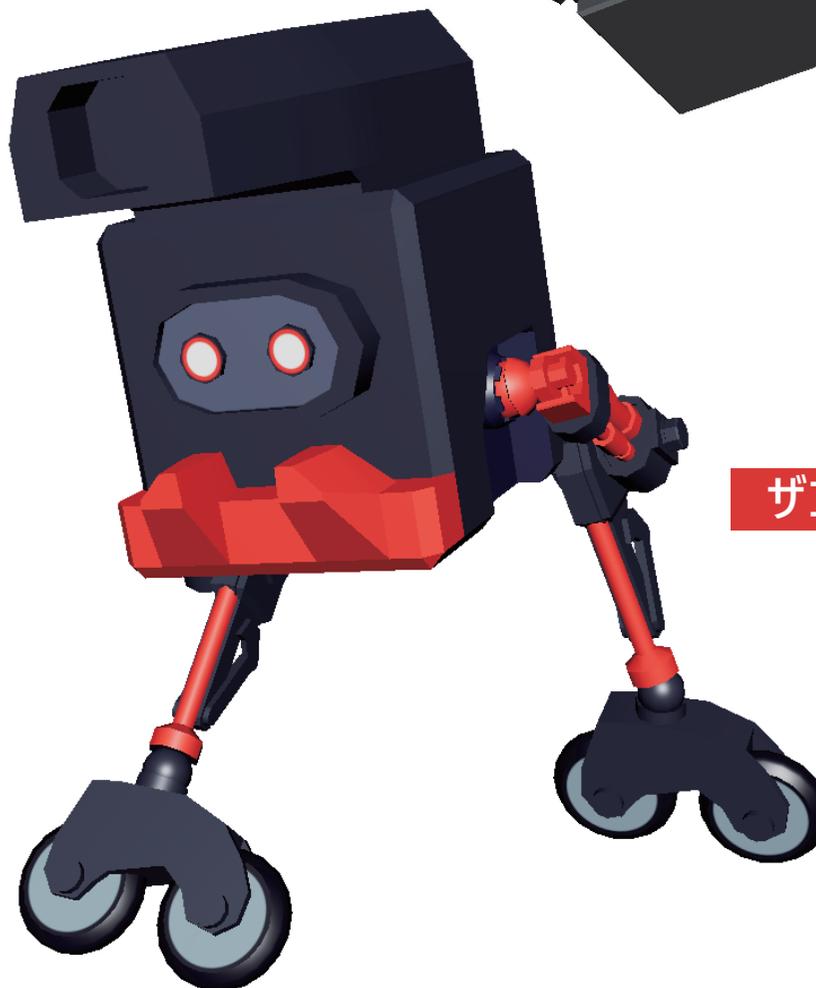
チームでの制作は、自分ではどうしようもない問題が出てきて当たり前です。

だからこそ、メンバーとよく話し合い、どうすれば解決できるか、より良いものを作ることができるかを常に試行錯誤し、挑戦と解決を繰り返すことが、自らの成長に不可欠なものだと感じました。

ザコテキボックス1



ザコテキボックス2



小人の探検家

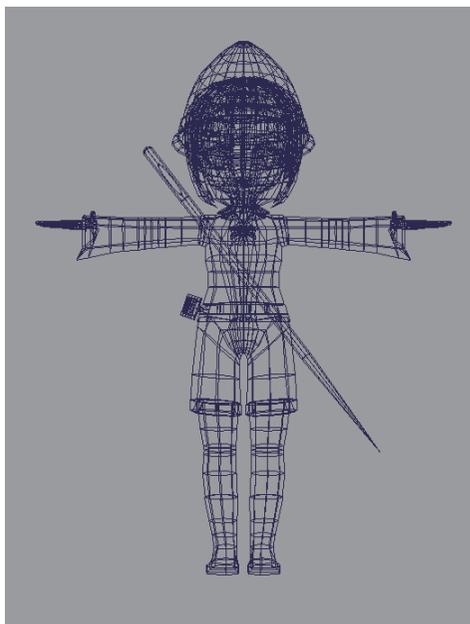
制作時期 : 2024年5月
制作時間 : 60時間
ツール : Maya 2024, photoshop
ポリゴン数 : 4996

TOKYO GAME SHOW 2024 に展示したゲーム作品で制作したキャラクターです。

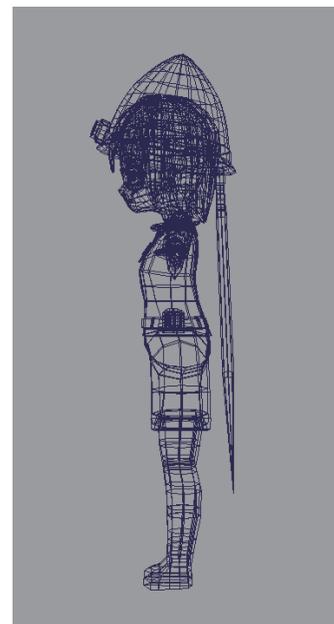
初めて制作した3Dキャラクターであったため、様々な参考書を読んだり、先生に相談をすることで制作しました。

また、ゲームエンジンの都合でテクスチャは1枚にまとめる必要があり、マテリアルも1つしか適応できないという問題が分かったことで、色の作業をやり直すことになってしまいました。

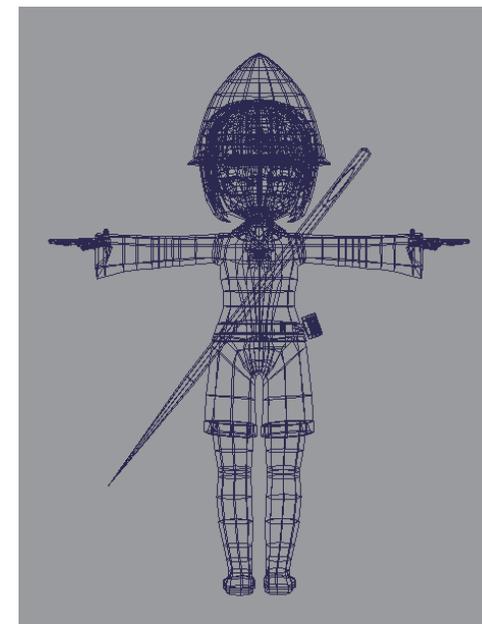
このモデルの制作で、モデリングにおける様々な技術と、コミュニケーションを取るとはどういうことかを身をもって学びました。



ワイヤーフレーム前



ワイヤーフレーム横



ワイヤーフレーム後ろ



テクスチャ付き前



テクスチャ付き横



テクスチャ付き後ろ

海龍

制作時期 : 2024年8月
制作時間 : 60時間
使用ソフト : ZBrush
ポリゴン数 : 約75万 (岩も含む)

「TOKYO GAME SHOW 2024」に出典するために制作したモデルです。

ゲームで使うためのモデルではないので、ポリゴン数を増やしてウロコの質感を細かく掘りました。

海をテーマにしてデザインを考えたため、魚のヒレのような部位を作り、翼膜も飛ぶためだけではなく泳ぐためにも使われるような質感にしました。

配色の際に青色の彩度が高すぎると、がっしりとした体の重厚感が無くなってしまうので、鈍い青色を選び、高貴な雰囲気を持たせるために金色のウロコを体の下側を中心に配色しました。



POINT

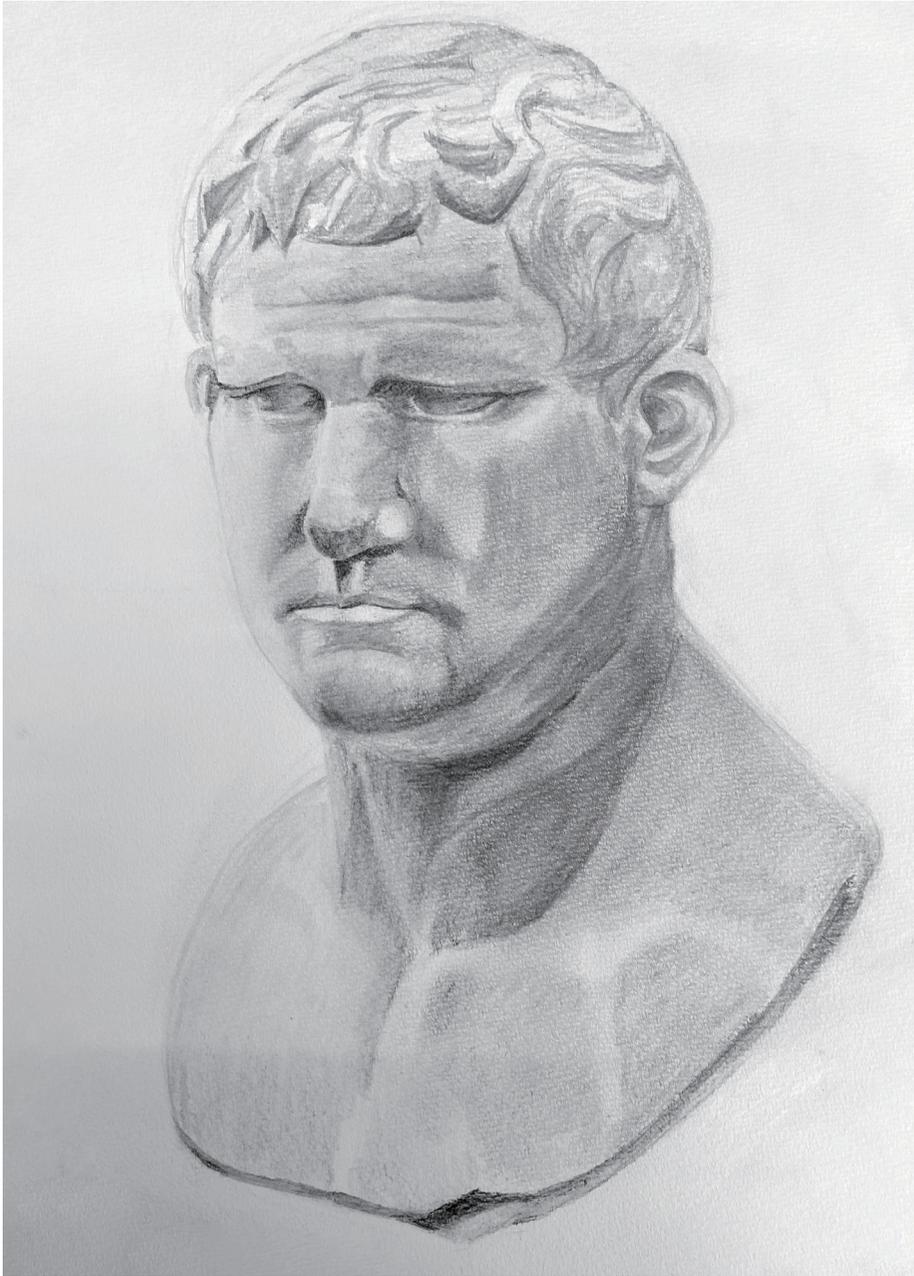
ドラゴンを初めて作るにあたり、体の構造やバランスなど、意識したことのない物ばかりでした。

そのため、ドラゴンが登場するゲームを何度も繰り返しプレイし、観察することで理解を深めました。





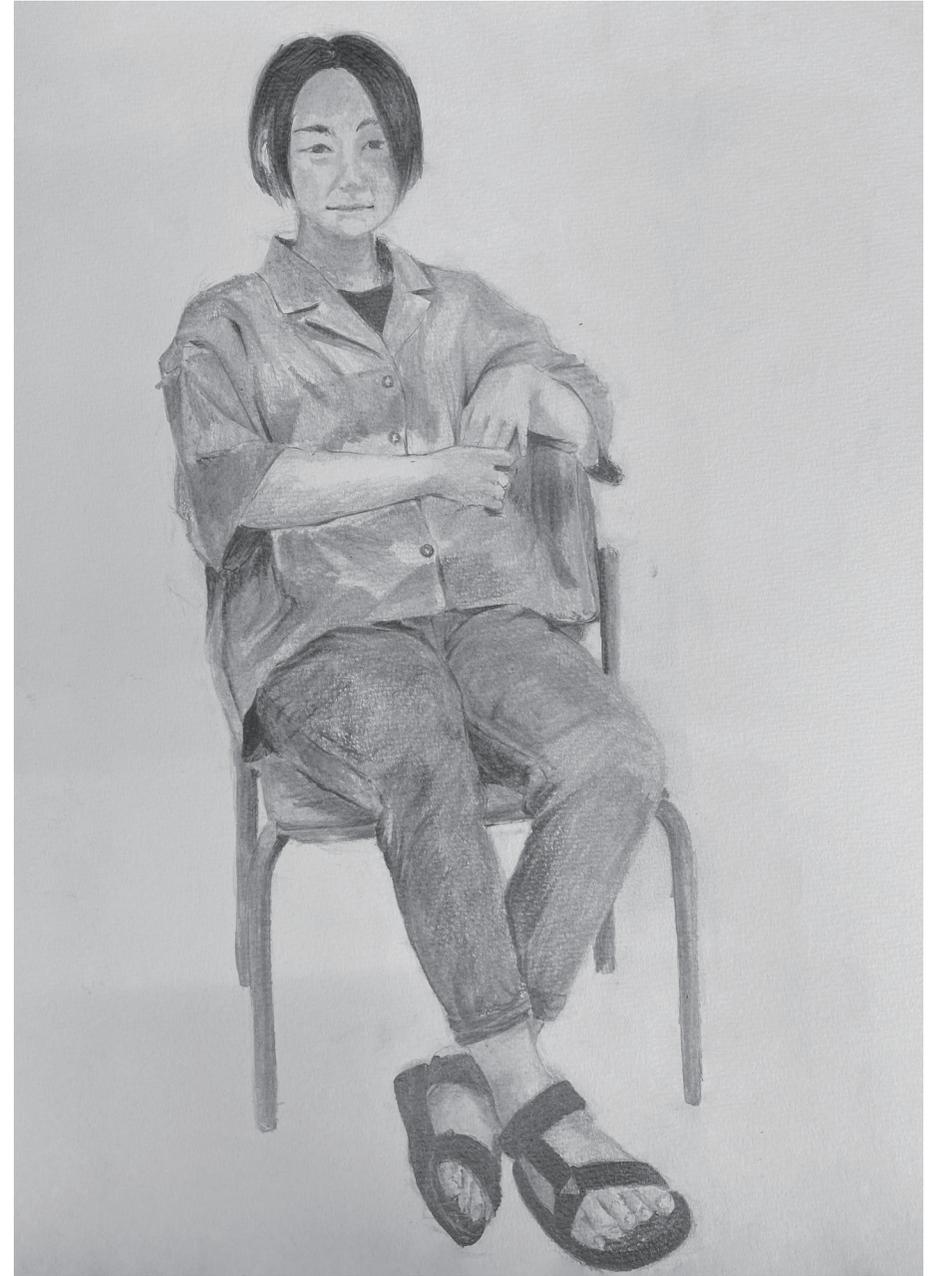
Sketch



石膏像

制作時期 : 2024年9月

制作時間 : 4時間50分



座っている人

制作時期 : 2024年9月

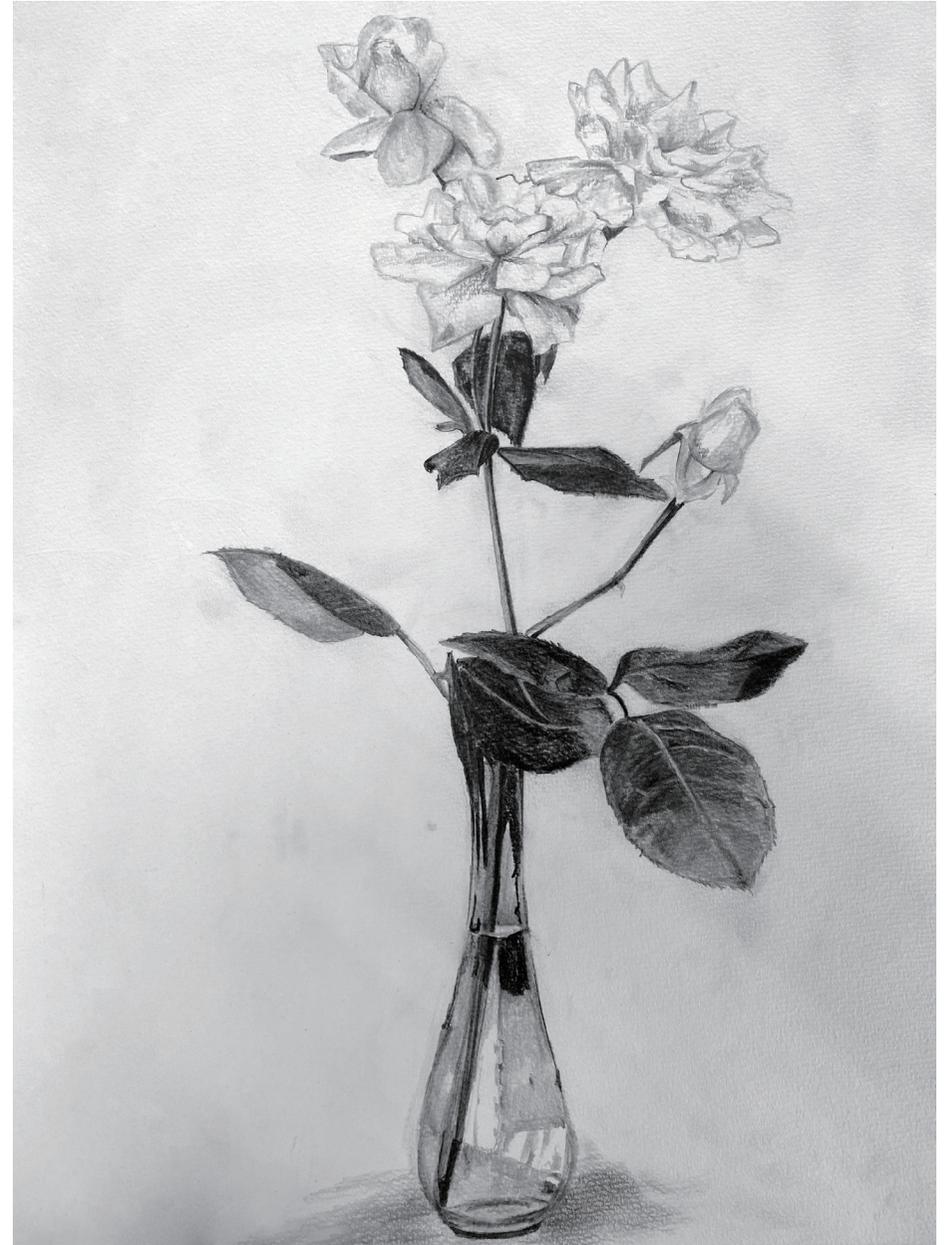
制作時間 : 4時間40分



ピーマンと瓶

制作時期 : 2024年6月

制作時間 : 4時間



ガラスの花瓶と花

制作時期 : 2024年6月

制作時間 : 4時間50分