

TOKYO ZOKEI UNIVERSITY

Department of design

Media Design Major



About me



↑私のお気に入りのぬいぐるみキーホルダーです

生年月日 …2007.12.15
干支 …猪年
血液型 …A 型
出身地 …横浜市

初めまして。私は、ゲームの世界を形作るグラフィックや CG デザインに強い関心があり、将来的にはこの分野でクリエイターとして活躍することを目指しています。一つひとつの作品に熱意を込めて制作しており、その思いが、作品を通じて伝われば嬉しく思います。

Hobbies

- お絵描き
表現することが好きだった幼少期の延長で、デザインに関わる道を進みたいと考え、専門的に学べる高校を選びました。
- ピアノを弾くこと、ドラムを叩くこと
ピアノを 8 年間習い、高校では軽音楽部で 2 年間ドラムを担当していました。ゲーム制作において、音響や音楽は世界観や没入感を高める重要な要素だと考えており、これまで音楽に親しんできた経験も、今後の制作に生かしていきたいと思っています。
- すみっこぐらしのグッズ収集
えびふらいのしっぽがとても好きでつい集めてしまいます。

Likes



Favorite Words

「和顔愛語」「ありがとう」「過去は変えられないが、未来は変えられる」

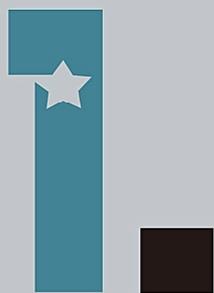
Software Proficiency

- Photoshop
- Illustrator
- XD
- InDesign
- Blender
- VRoid Studio
- CLIP STUDIO PAINT
- Procreate
- ibisPaint



Contents

1. 区分 (A)	基礎的能力を示す資料	…04-23
・ デッサン		…06-15
・ 平面構成		…16-19
・ 水彩画・アクリル画		…20-21
・ 立体作品		…22-23
2. 区分 (B)	専門的能力を示す資料	…24-49
・ ウェブデザイン		…26-33
・ 3DCG		…34-37
・ 3DCG ゲーム企画		…38-41
・ ポスター制作		…42-43
・ 紙もののデザイン		…44-46
・ ロゴデザイン		…47
・ コラージュ		…48
・ ラベルデザイン		…49
3. 区分 (C)	その他の活動に関する実績を示す資料	…50-56
・ 文化祭での活動		…52-53
・ ポスターコンクール		…54
・ 検定		…55-56
・ 電子媒体 (USB)		…57
・ 電子媒体について		…58



区分 (A)

基礎的能力を示す資料

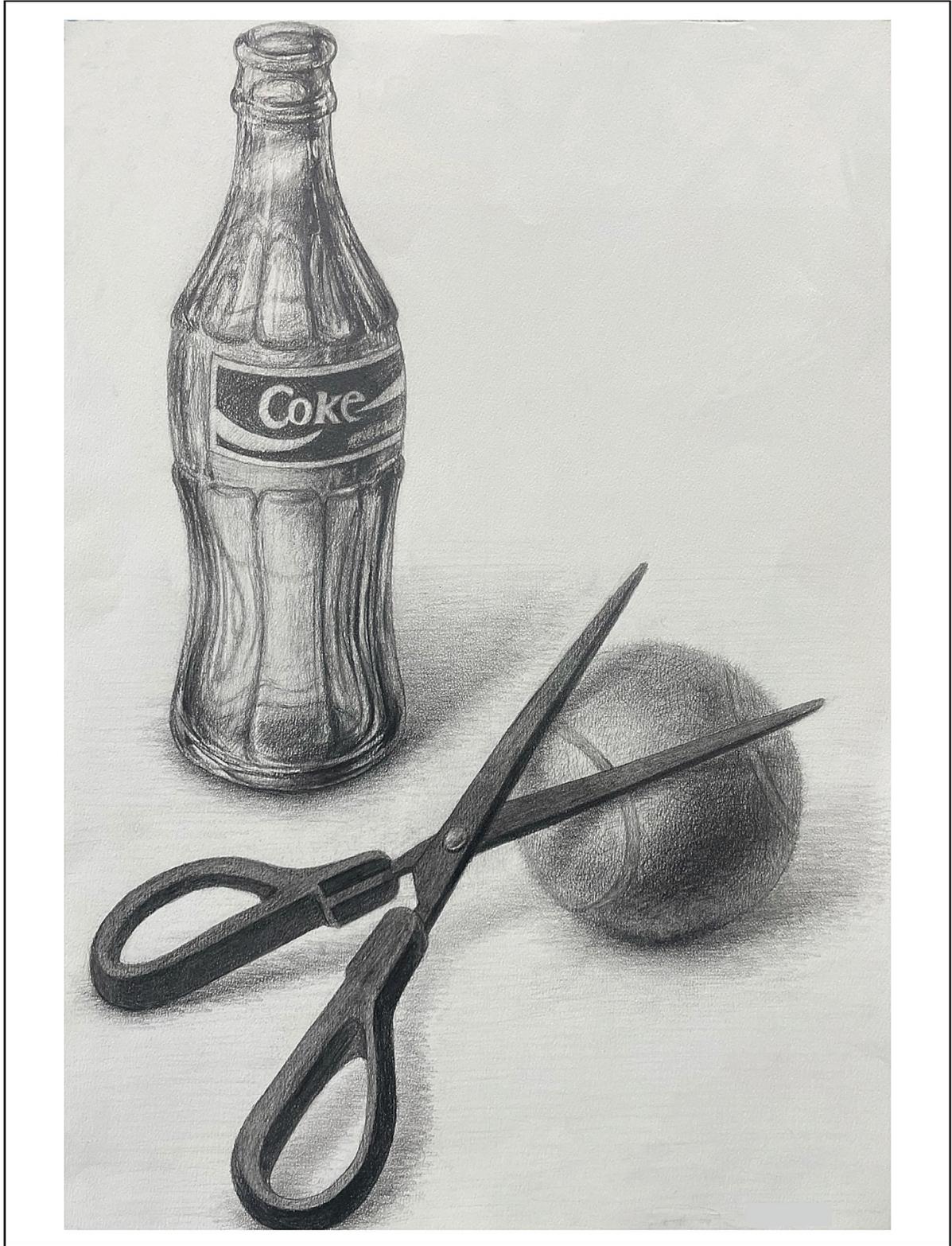


ものを持つ手

2024.6.26
制作時間 :9h

ベルの金属光沢や硬質さと手の柔らかな質感との対比を表現しました。鉛筆の種類や色幅を工夫し、指の遠近感も意識して描きました。ベルの細やかな反射を再現することが難しく、鉛筆を立てたりしっかり寝かせたり使い方を工夫しました。

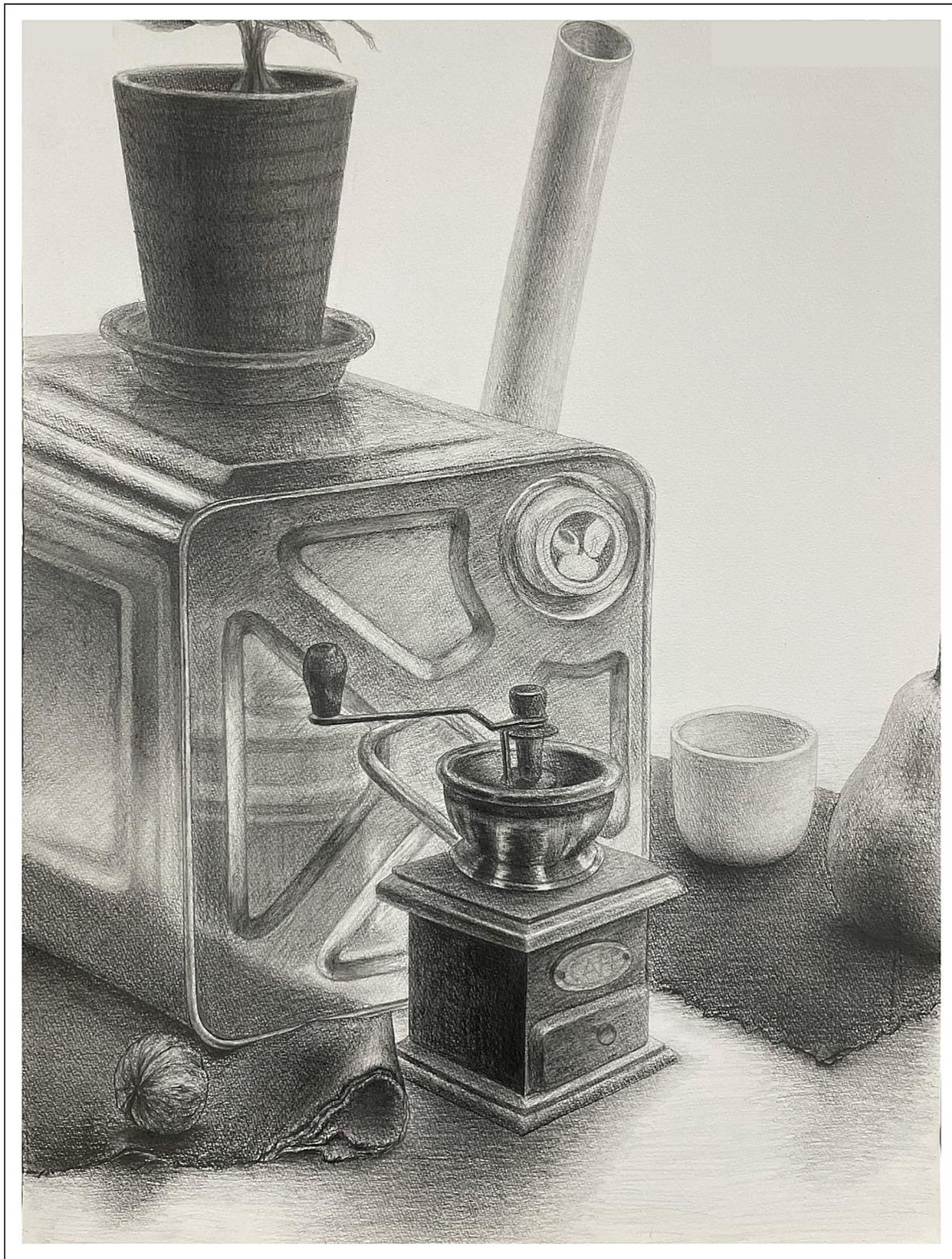
学校課題 | B3



卓上デッサン①

2025.5.22
制作時間:12h

それぞれのモチーフが持つ質感の違いを描き分けました。コーラ瓶のガラス製品特有の反射やテニスボールの柔らかさや毛、はさみの鈍い光沢と硬さを、光源に沿ってそれぞれの固有色を意識しながら表現しました。



静物デッサン①

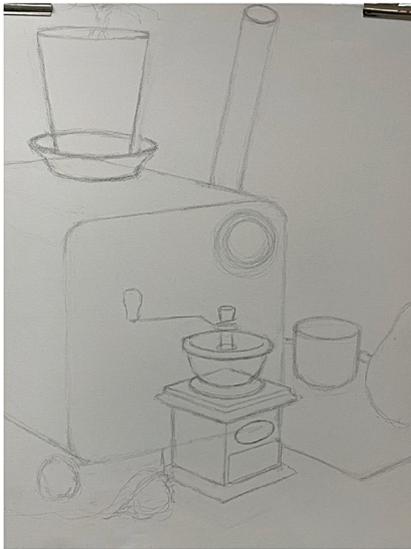
2025.3.29
制作時間 :21h

一斗缶のスチールやコーヒーミルの銅など、異なる金属の質感を観察しながら描き分けました。一斗缶は練り消しやガーゼで光沢を抑え、よりスチールらしい質感を表現できたと思います。コーヒーミルは一斗缶と比較して金属光沢が鮮明なので、より光沢をはっきりと描きました。洋梨やコップの丸みも陰影で表現しました。

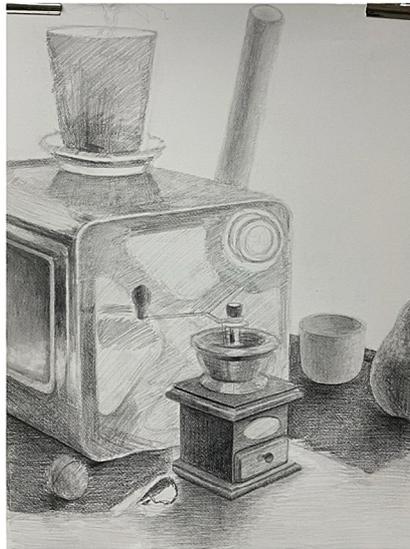
予備校課題 | 木炭紙大

制作過程

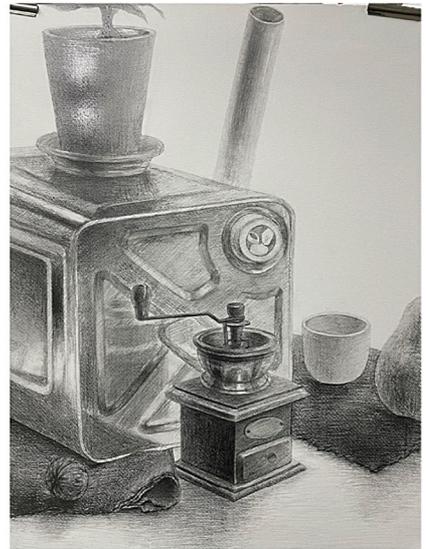
描き出し



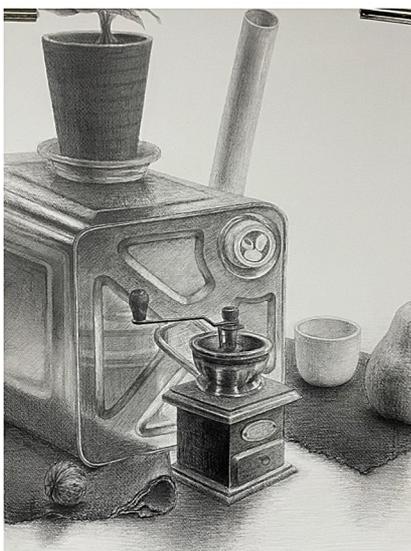
下塗り



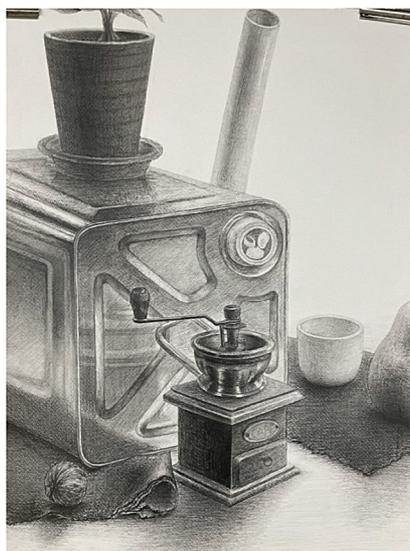
陰影



固有色



完成



描くモチーフの多さに気を取られて、構図の入り方や一斗缶の表面や手前の布、胡桃や鉢植えなど、観察が甘い部分も見られますが、満遍なく塗り進められた作品だと思います。コーヒーミルを主役にさせたかったので、固有色を意識しつつ、光源に沿って強い色を乗せて存在感を強調しました。モチーフを構図に収める際は、「7割は収めること。半分以上切るなら、思い切って切るべき」というアドバイスをいただきました。今後の制作にぜひ活かしていきたいと思います。



静物デッサン②

2025.4.2
制作時間 : 18h

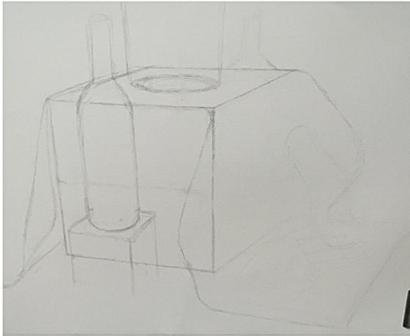


今回の作品では、モチーフに使用した色味が似通っているものが多かったため、それぞれの質感の違いを意識しながら描き分けることに注力しました。まず、モチーフに実際に触れて、質感を肌で感じることで、視覚だけでなく触覚からも情報を得るようにしました。この体験を通じて、表面の硬さや柔らかさ、滑らかさやざらつきなど、細かな違いをしっかりと観察することができました。質感を表現する際には、ハイライトの明暗差やぼかし具合を特に意識しました。

予備校課題 | 木炭紙大

制作過程

描き出し



下塗り

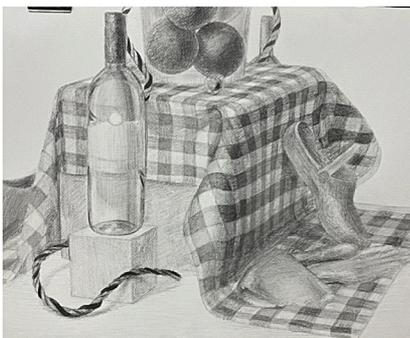


陰影



描き出しや下塗りの段階では全体的にバランスよく描くことができましたが、チェック柄の布の模様の描写に苦戦しました。特にパースの取り方が難しく、正確に描き切らなければ作品全体に違和感が生じてしまうと感じたため、何度も描き直しを重ねました。また、作品から一定の距離を取って客観的に確認するなど、複数の方法で確認を行うことで、模様の違和感を最小限に抑えることができました。このプロセスを通じて、細部の精度を高めることの重要性を改めて実感しました。

固有色



細部の描写



完成



後半の制作では、固有色を意識しつつ、それぞれのモチーフが持つ質感の表現に力を入れました。特にチェック柄の布の側面と前面のたわみ部分に注力し、ガーゼでのぼかしと硬めの鉛筆による塗りを繰り返すことで、前面と側面の布の質感の違いを出し、空気感を感じられるように描写しました。また、手前の布と奥の布でトーンを落とし、遠近感の表現にも配慮しています。一方、ゴム手袋の表現は特に難しく、影の入り方や光の反射に注目し、素材の存在感を引き出すよう努めました。講評では、「面の大きな影面が欲しい」「質感の差がわかりにくい」「発泡スチロールの質感が甘く、石膏のように見える」といった具体的なアドバイスをいただき、今後の制作に活かしていきたいと考えています。



愛用品と手

2025.4.19
制作時間 :9h

私の愛用品として描いたのは、大切な人から贈られたハンドクリームです。日頃から持ち歩き、頻繁に使用しているため、実際の使用感が出るよう意識しながら、ハンドクリーム本体の形状や表面の質感を丁寧に観察し表現しました。特に、使用による凹みやツヤの違いを描写することを意識しました。

予備校課題 | B3

制作過程

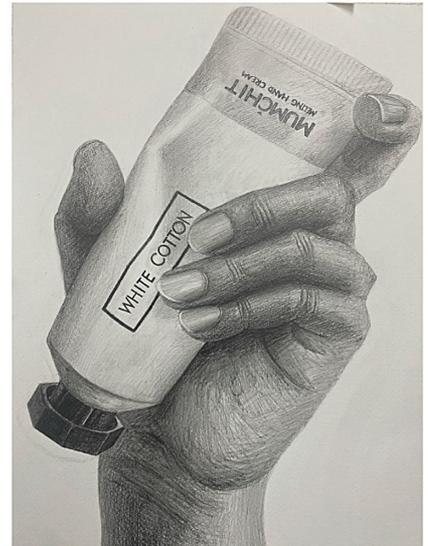
描き出し + 下塗り



陰影



固有色 + 細部の描き込み



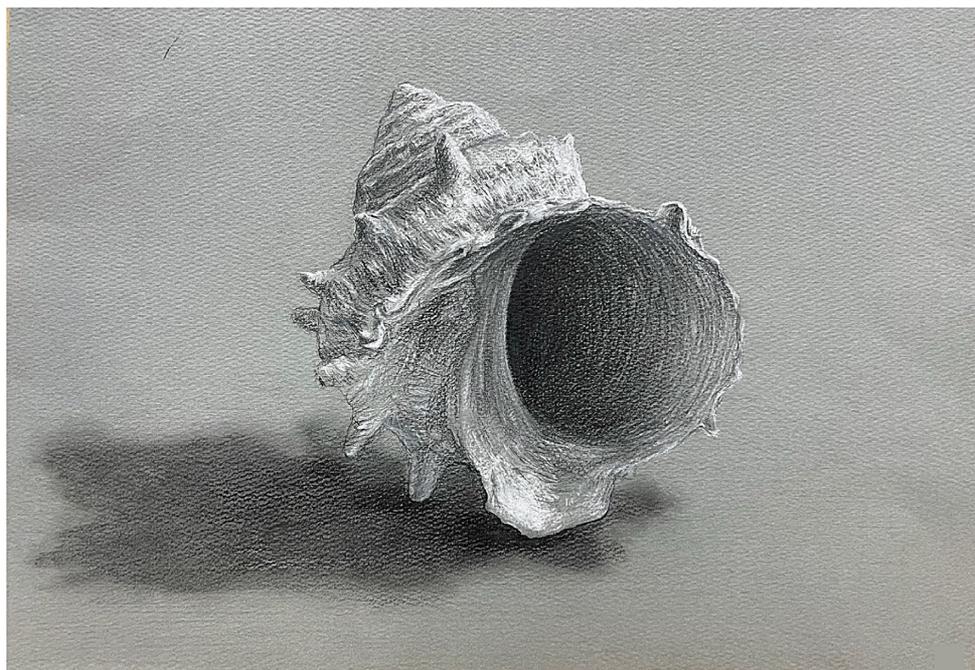
完成



描き出しでは、形の取り方に慎重に取り組み、安定した構図を作ることができました。固有色である黒を扱う際には、ハンドクリームの蓋やロゴ部分に先に強い黒をしっかりと置くことで、手の表現における色幅を確保し、全体として存在感のある作品に仕上げることができたと思います。

また、指先や爪の肌の質感と、ハンドクリームの人工的な質感とを丁寧に描き分けることを意識しました。質感やトーンの差を工夫することで、素材ごとの特徴が視覚的に伝わるよう心がけました。自身が日常的に使用しているアイテムをモチーフにすることで、より強い思い入れを持って取り組むことができました。一方で、手の観察が不十分であった点は課題として残りました。皺の表現や関節の構造、肉の付き方、影の落ち方などが単調になってしまい、リアリティに欠ける部分がありました。

講評では、「チューブからクリームを出すなど、使用シーンを想定した構図であればより説得力が増した」「手の構造や動きに対する理解をさらに深められると良い」といったアドバイスをいただきました。今後の課題として、モチーフの機能性や動きを意識した構図の工夫、人体の構造に対する理解をより深めていきたいと考えています。

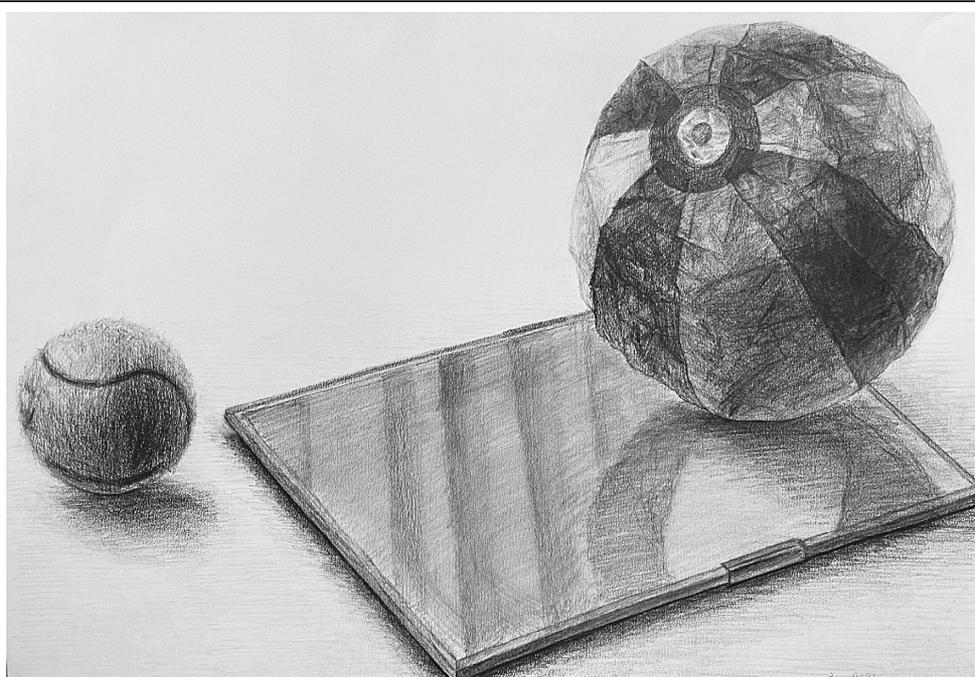


グリザイユ画法

2024.2.10
制作時間 :6h

初めてグリザイユ画法に挑戦した作品で、光と影のみで表現する難しさを実感しました。
サザエ特有の凹凸や質感を、陰影の変化に注目して丁寧に描写しました。

学校課題 | A4

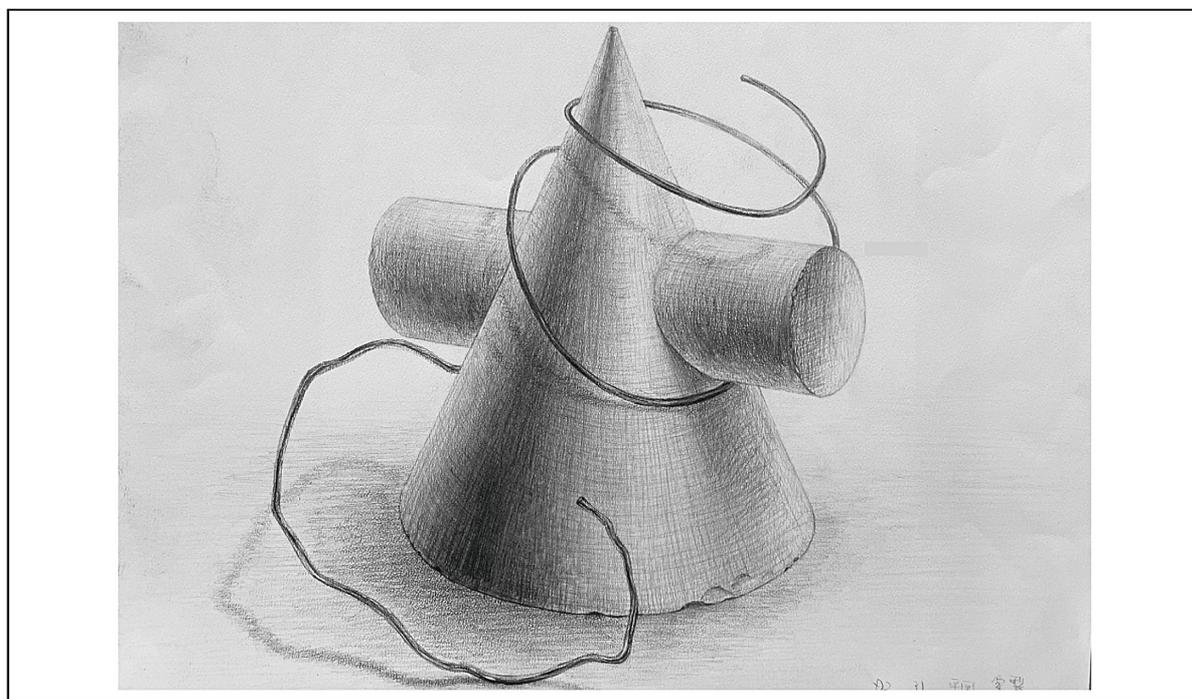


卓上デッサン②

2025.2.10
制作時間 :8h

紙風船の丸みや固有色に着目し、質感や立体感を丁寧に表現しました。鏡の硬さとテニスボールの柔らかさも対比的に描き分けることができました。

学校課題 | B3



針金と相貫体

2024.11
制作時間:10h

針金の金属特有の質感を、反射と形状の変化を通して表現しました。また、針金が相貫体に落とす影を丁寧に描くことで、遠近感と空気感を演出しました。

学校課題 | B3



平面構成「水」

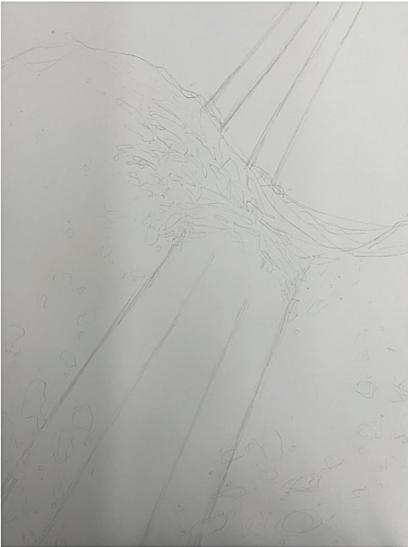
2025.3.15
制作時間：21h

「屈折」をテーマに制作しました。水の流れは明るく爽やかな色で表現し、光と空気感を演出しています。水の流れよりも強い赤色のストローや、ストローを差し込むことで浮き上がる気泡を配置し、屈折部分に視線が誘導されるよう構図に工夫を凝らしました。

予備校課題 | B3 ケント紙

制作過程

描き出し



下塗り



下塗り（全体）



水の流れの描写



細部の描写



完成



水面や水の流れを描く際には、ベースとなる水色に近い色を使用し、全体の色調を調和させることで、画面に鮮やかな印象を与えるよう工夫しました。特に水面上では、ストローの彩度と明度を抑え、遠近感を出しつつ、水面下との質感の違いを鮮明に表現することを意識しました。このような色使いにより、視覚的な奥行きを感じさせる作品に仕上げることができました。また、ストライプの幅を調整することで、よりストローらしい特徴的な表現を強調することができました。



写真模写

2024.12.18
制作時間:16h



この作品は、自分のお気に入りの写真をもとにアクリル絵の具を用いて模写をしたものです。元の写真は、デジタルアプリ「ibisPaint」を使って加工を施し、左の画像のように、温かみのある高彩度の色調で、被写体である大好きなパンケーキがより美味しそうに見えるよう調整しました。アナログでの着彩に入る際には、加工後の色味を忠実に再現することを目指しました。理想とする色に近づけるために、紙の上で何度も色を試し、絵の具を混ぜながら微調整を重ねるなど、色作りに特にこだわって制作を進めました。

学校課題 | B4 | ibisPaint

Composition



平面構成「ナット」

2025.5.10
制作時間:12h

この作品は7色のみで構成されており、彩度・明度・色相のバランスを計算しながら配色しました。特に、同じ特徴を持つ色が隣り合わないよう工夫し、視覚的にリズムのある構成を意識しました。限られた色数での表現に挑戦することで、配色設計の力を高めることができました。

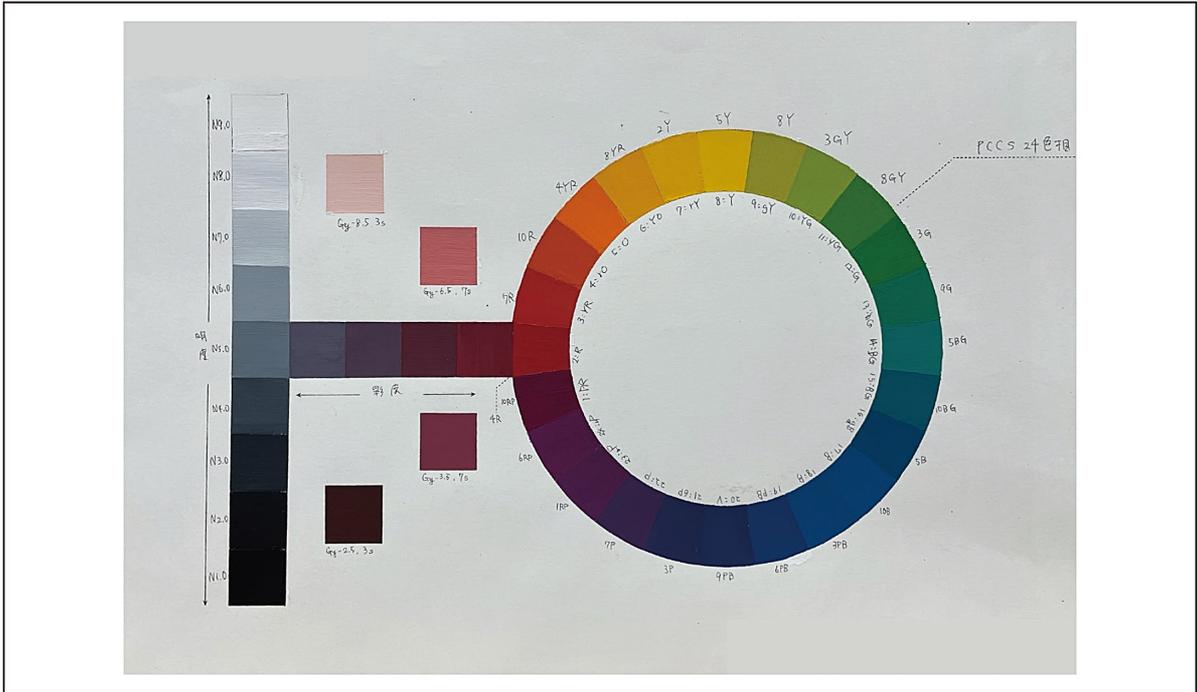
予備校課題 | B3 ケント紙



水彩画 封筒とDM

2023.12
制作時間 :9h

この作品では、封筒の中にボールが入っている状態と、同封されたDM（ダイレクトメール）を水彩で表現しました。紙がボールに押されて引っ張られたり折れたり湾曲したりしている様子を描くのがとても難しく、封筒の立体感を出すために、どの順番で色を重ねていくか、どこに紙の白を残すかなど、たくさん考えながら進めました。また、封筒の色もただの茶色ではなく、黄色や赤、水色、ピンク、緑などを水で薄めて何度も塗り重ねることで、深みのある自然な色になるよう工夫しました。影の部分にもこだわり、黒で塗るのではなく、封筒の色が床に反射して見えるように茶色や水色、赤を使って、空気感や光の印象が伝わるように意識しました。細かい部分までよく観察し、何度も試しながら描き進めたことで、水彩でしか出せないやわらかさや透明感を活かした表現ができたと思います。

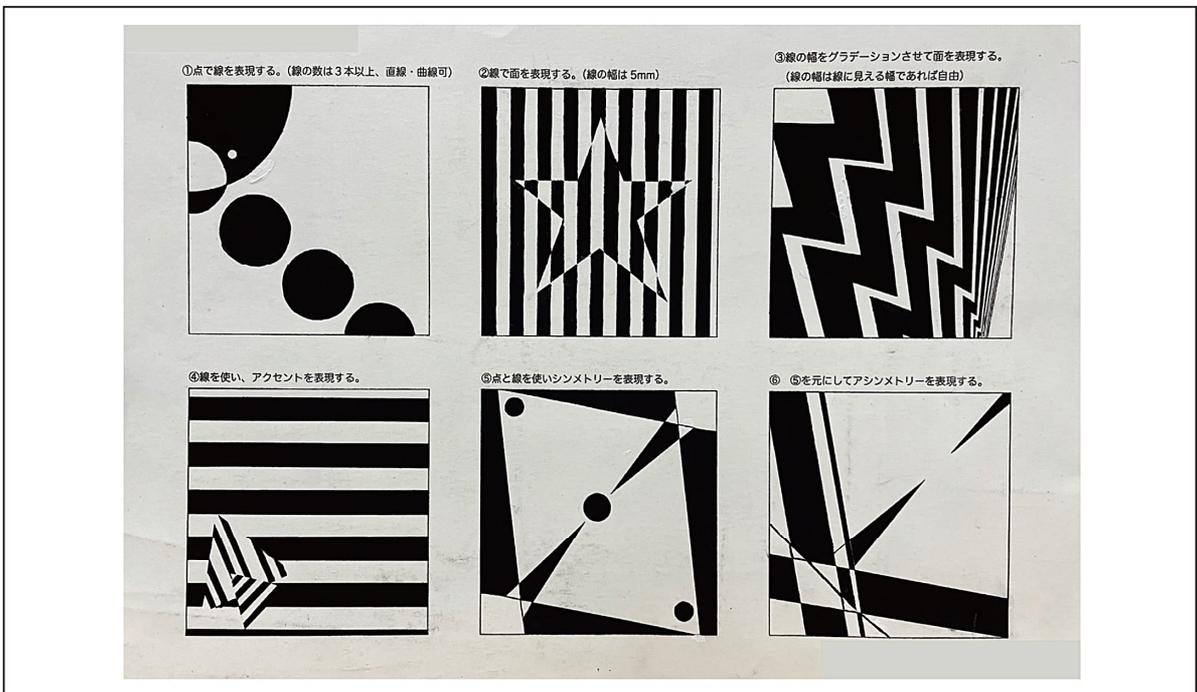


明度・彩度・色相

2023.5
制作時間 :6h

アクリル絵の具を用いて色同士を丁寧に混色し、色のつながりが自然に見えて滑らかなグラデーションになるよう工夫した作品です。

学校課題 | B3



構成の要素

2023.10
制作時間 :9h

線と円を用いて、それぞれの指示に従い、アクリル絵の具でシンプルな模様をデザインしました。塗りの工程では苦戦しつつも、丁寧に取り組んだことで、仕上がりの完成度を高めることができました。

学校課題 | B3



石膏立体

2024.6.6
制作時間:12h

この作品では、「キリキリ」とした胃の痛みを石膏で表現しました。痛みの波を意識し、鋭い痛みは角を多く削って表し、痛みが引いた部分は滑らかにやすりがけをして対比をつけました。石膏を鑿や玄翁で割るなど、自然な形も活かして制作しています。隙間や影によって石膏の白さや空間を引き立たせ、全方向から見栄えがよくなるよう工夫しました。

学校課題

Three-dimensional work



紙立体

2024.4.30
制作時間 :9h

この作品では「ドキドキ」という緊張の感情を紙立体で表現し、鼓動や不安感を曲線やギザギザの形で表しました。ライティングにもこだわり、影や立体感が引き立つよう角度や距離を調整して設置しました。

学校課題



木と金属立体

2024.9.5
制作時間 :12h

この作品では、「バクバク」という鼓動の感覚を木材を使って表現しました。心臓から全身に血液が巡るような“繋がりを意識し、あえて台座を離して木同士をつなげることで空間とメリハリを生み出しました。上下左右に動きを持たせた構成により、鼓動のリズムや躍動感を表しています。木のバランスや回り込み方にも注意を払いながら制作しました。

学校課題



区分 (B)

専門的能力を示す資料

Web design



Cafe Cha Cha

2025.3.12
制作時間 :20h

10代から30代の抹茶や喫茶店好きな方をターゲットに、シンプルで静けさを感じられるデザインを意識しました。落ち着いた色合いを基調とすることで、写真やイメージが際立つように構成しています。さらに、色のトーンに深みを持たせることで、和の趣や温かみを表現し、心地よい空間を演出しました。

学校課題 | iPhone 14, 13 Pro, 13, 12 Pro, 12 | Illustrator, XD | iMac 24-inch (M1, 2021)

茶
Food Menu

当店で、こだわり抜いた素材を使用しています。
素材の良さを生かした一品をお楽しみ下さい。

オムライス
当店で製造しているたまご「ちゃっちゃ」を使用したオムライスです。
とろける食感が特徴です。

クロックムッシュ
厳選された小麦を使用したパンに、こだわりバターを使用したソースを絡ましたジュワッとした旨みの特徴です。

抹茶天ぷら
当店特製の抹茶天ぷら粉と、選りすぐりの食材で、さくっと手軽に食べられる一品です。

モーニングトースト
外はサクッと中はもちもちの食感です。こだわりバターをふんだんに使用しているので、満足感のある一品です。

こだわり麺

和風ぼすた
特製和風ソースにもちもち食感のこだわり麺を使用したあっさりとした風味に仕上げました。

カルボナーラ
当店で製造している「ちゃっちゃ」たまごこだわりバターを使用したよりコクと深みのある一品です。

ボロネーゼ
当店でじっくりと煮込んだ特製ソースと、弾力と歯ごたえのあるこだわり麺が特徴です。

茶

茶
Sweet Menu

当店で、こだわり抜いた素材を使用しています。
素材の良さを生かした一品をお楽しみ下さい。

抹茶ぼすた
当店特製の抹茶ソース×オムライス、抹茶パウダーを使用し作りこみしました。ふんわりとした食感です。

抹茶めろんトースト
アイス×トーストの風味を滑らかなように計算しつくされた一品です。

抹茶パンケーキ
当店の自家製パンケーキに抹茶を混ぜ込みました。ただの一品です。

抹茶チョコミゼ
当店特製の抹茶パウダーと抹茶を混ぜ込んで作られた一品です。

抹茶クッキー
当店で焼きたてのしっとりとした食感のクッキーです。出来立てを召し上がれ。

抹茶饅頭
ご注文を受けてから丹精を込めて作る一品です。

抹茶ケーキ SQ
洋酒がはなの匂いとしたバタークリームを使用した濃厚なせみのケーキです。

抹茶ケーキ CI
抹茶の旨味、甘み全てを詰め込んだ抹茶を感じられるケーキです。

抹茶ケーキ SI
抹茶と生クリームの調和のとれたケーキです。

抹茶ケーキ LA
層ごとに異なる抹茶の風味を感じられる苦味の強いケーキです。

抹茶ケーキ MEI
北海道産生クリームを使用ししっとりまじりのクリームと抹茶の旨味の対比が面白いケーキです。

抹茶アイス
あっさりとした味わいの抹茶アイスです。

みたらし団子
当店特製の秘伝のタレと、じっくり煮込んだお団子の粒は、ほろほろです。

練り切り
お抹茶と合わせていかがでしょうか。
※期間ごとに異なります。
内容はスタッフにお声かけください。

こだわりバター、こだわり製法

パンケーキ
こだわり抜いた素材で焼き上げる、昔ながらの味を再現しました。

フレンチトースト
当店特製の秘伝のバターと牛乳を使用しました。昔ながらの味を再現しました。

茶

茶
Drink Menu

当店で、こだわり抜いた素材を使用しています。
素材の良さを生かした一品をお楽しみ下さい。

お抹茶
当店おすずめお茶菓子とご一緒どうぞ。

抹茶ラテ
国産生クリームを使用したまろやかな風味のラテです。

本格抹茶
抹茶を愛しみたい方向けのお抹茶です。

抹茶フラペチーノ
オムとココのまるフラペチーノです。

オリジナルコーヒー
深みとせき、甘みを感じられる選まれた当店オリジナルのコーヒーです。

カフェラテ
特製ガラムシロップ×ミルクなど、自分好みで調整できる一品です。

キャラメルラテ
当店特製の濃厚でおいしいキャラメルを使用したラテです。

コーヒーフロート
当店特製の生クリームを使用した濃厚な味わいが特徴の一品です。

抹茶アイス
当店で製造している抹茶アイスです。

チャイフラペチーノ
当店こだわりのチャイを使用したフラペチーノです。

チャイラテ
当店こだわりのチャイを使用した、落ち着く香りと風味のラテです。

茶



CAFE CHA CHA



今回のデザインでは、4色を基調に構成しています。

一番左の深みのあるグリーンは、本格的な抹茶をイメージして選びました。抹茶が好きな方をメインターゲットとしているため、サイト内の各所でこの色を意識的に使用し、世界観に統一感を持たせています。

中央のグレーは、メニューボタンなどに使用しており、明度を落とすことで画面全体に落ち着いた印象を与えています。黒を多めに使っていることもあり、このグレーとの組み合わせで、より洗練された大人っぽさを演出できました。

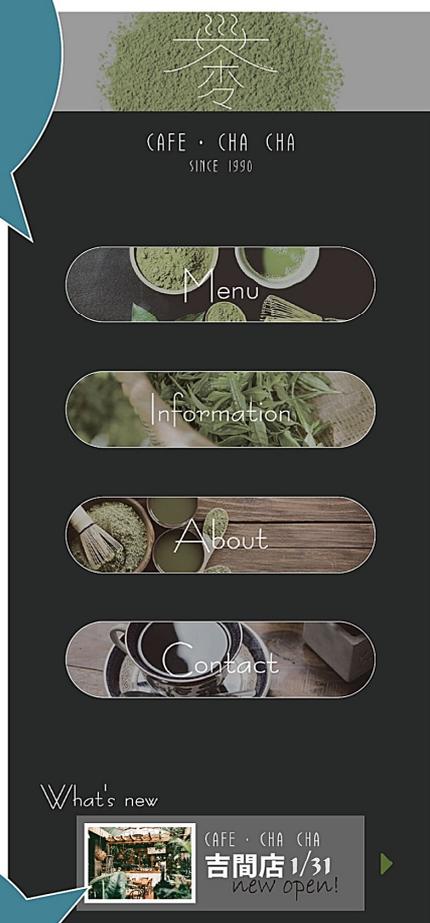
一番右のホワイトは、主に文字や枠線に使っていて、黒背景とのコントラストを意識し、視認性を高めています。シンプルながらも印象に残る色使いを意識し、全体にバランスの取れたデザインに仕上げました。

シンプルでわかりやすいデザインを意識して制作しました。若い世代から大人まで幅広く親んでもらえるように、直線と曲線をバランスよく使うことで、全体に調和と安心感が生まれるように工夫しています。

ロゴには、湯気の立つあたたかい抹茶をモチーフとして取り入れ、「ほっと一息つける」「やすらげる」「心地よい空間」など、見る人の心がやわらぐようなイメージを込めました。

また、英語のロゴはより大人向けの印象を持たせたくて、装飾を削ぎ落とし、シンプルでストレートなデザインにしています。一目で“お茶のカフェ”だとわかるように、視覚的なわかりやすさを大切にしました。

画像を選ぶ際、
ボタンの形に沿って
美しく見えるものを
使用しました。



実際にアクセスは
できませんが、広告
用のポップも制作
しリアリティーが
増しました。

※こちらの作品は電子媒体 (USB) でご覧いただけます。



ボタンを大きく
配置することで
視覚的に分かりや
すくなりました。

グレーを用いることで、
明度を下げた全体のトーン
を落ち着かせました。

今回のウェブサイト制作では、訪れた人が直感的に操作できるよう、トップ画面をできるだけシンプルにまとめ、4つのボタンのみで構成しました。余白の使い方は特に意識し、情報を詰め込みすぎず、お客様が迷わずに使えるような画面設計を心がけています。余計な装飾を控え、パッと見て何をすればいいのかが伝わる、静かだけれど印象に残るデザインを目指しました。また、画面上に設置した「茶々」のロゴや、広告用ポップに付けた矢印、英語ロゴ部分のスワイプ動作など、サイト内にちょっとした仕掛けを加えることで、楽しさや遊び心も感じてもらえるよう工夫しています。単に見せるだけでなく、「触れて楽しい」感覚をデザインに取り入れることを意識しました。ボタンの形にぴったり合う画像を選ぶ作業にも時間をかけ、構成全体の統一感や画面としての美しさを細かく調整しました。その結果、トップページからメニュー画面に至るまで、見た目にもまとまりのある、完成度の高いデザインに仕上がったと思います。アニメーションについても、装飾的になりすぎないように注意し、シンプルで機能的な美しさを大切にしました。動きが自然になるよう何度も調整を重ね、ページ全体がなめらかに流れるような印象に仕上がっています。全体を通して、わかりやすさと心地よさ、そして少しの遊び心が感じられるサイトを目指し、細部まで丁寧に制作しました。

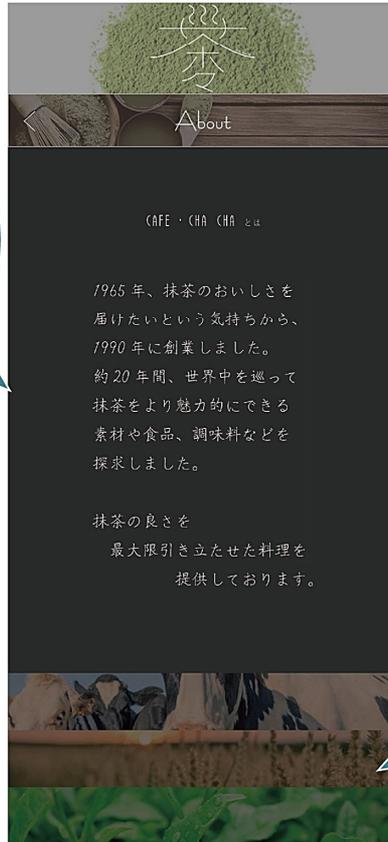
余白を効果的に使い、情報量も最低限に抑えることで、すっきりとした「ヘルシーな」印象の画面に仕上げました。

住所は川崎市役所のものので、遊び心を感じられるようにしました。

リンクを埋め込み、クリックすると該当のページへ移動できるようにし、閲覧者がサイト内の位置関係を把握しやすい仕掛けを取り入れました。

実際に店舗が存在しているかのようなリアリティを持たせるために、外部サイトへのリンクを設置し、交通アクセスがすぐに確認できるようにしました。アクセス情報がスムーズに見られることで、利用者にとっての信頼感や利便性が高まり、より実際に訪れるイメージが湧くようなウェブサイトになったと感じています。デザインに取り組む中で、自分の「好き」や「表現したい世界観」だけに偏るのではなく、見る人・使う人の立場に立つて考えることの大切さを改めて実感しました。誰がどのようにこのサイトを見るのか、どこで迷いそうか、どんな情報を求めているのか。そうした視点を持つことで、より伝わる・使いやすいデザインへと近づけたと思います。この制作を通して、見た目の美しさだけでなく、ユーザーの体験を意識した設計が、ウェブデザインにおいてどれだけ重要かを深く学ぶことができました。

どのような過去を経て現在の店舗が形づくられたのかが伝わることで、見る人に安心感や信頼を持ってもらえると考えました。



提携している農家や農場の写真を用いることで、生産の現場が見える安心感とともに、感動を与えられると考えました。

お問い合わせ方法も電話やメールなど用意することで、しっかりとした対応体制が整っていることが伝わるようにしました。



店舗ができるまでの歩みや背景を伝えることで、お客様にとっての安心感や信頼につながると考えました。ストーリー性のある情報は、単なるサービス紹介以上の価値を生み、ブランドへの親しみや共感を深めるきっかけになります。また、提携している農家や農場の写真を取り入れることで、商品の裏側にある「人の手」や「土地の温もり」が伝わり、見る人の心を動かすようなリアルさや感動を演出できると感じました。原材料の出どころが明確になることで、品質への信頼感もより高まります。さらに、お問い合わせについては、電話・メールなど複数の手段を用意することで、対応体制の丁寧さや安心感をしっかりと示しました。お客様が不安なく利用できるよう、誠実に開かれた運営を心がけています。

料理の写真だけでなく、紹介文もあわせて掲載することで、メニューの魅力やこだわりが伝わりやすくなり、お店に足を運びやすくなると思いました。

料理の画像も、より美しく見えるように配置のバランスを何度も調整しました。



単調にならないレイアウトにすることで、最後まで飽きずに見てもらえる構成を意識しています。

画面下部に配置したロゴをクリックすると、ページの最上部までスムーズにスクロールされる仕組みを取り入れました。

料理の写真に加えて紹介文も掲載することで、メニューの魅力やこだわりがより伝わりやすくなり、お店への興味や親しみを持ってもらえるよう工夫しました。視覚と文章の両方で情報を届けることで、安心感や期待感にもつながると考えています。また、画像は左右交互に配置し、画面に動きとリズムをもたせることで、単調にならないレイアウトを意識しました。視線の流れを自然に誘導しながら、スクロールするごとに変化が感じられる構成にしています。写真の内容や構図、余白とのバランスにもこだわり、どの位置に置くと最も美しく見えるかを何度も調整しました。細部まで丁寧に仕上げることで、最後まで心地よく見てもらえるページづくりを目指しました。

見ているだけで食欲が湧くような、魅力的な料理の画像を選びました。

画像にぼかし効果を加えることで、柔らかさと奥行きを演出し、全体に高級感を持たせました。



抹茶だけでなく、実際のカフェにありそうなメニュー構成にもこだわりました。

食欲を引き立てる、魅力的で美味しそうな料理の写真を厳選しました。見る人が思わずお腹を空かせるようなインパクトのあるビジュアルを意識し、視覚的に強い印象を与えることを重視しました。料理一つ一つが目を引くよう、色彩や構図に細かく気を配りながら選定しています。さらに、抹茶だけでなく、実際のカフェで提供されるようなメニュー選びにもこだわりました。多様な選択肢を取り入れることで、訪れる人々が「自分もここで食事を楽しんでいる」とリアルに想像できるような構成にしています。これにより、単にビジュアルだけでなく、カフェの雰囲気やその場にいる感覚まで感じてもらえるようなデザインを目指しました。幅広い層の方々に親しみを持ってもらえるよう、どんな方でも楽しめるメニュー選びを意識しています。



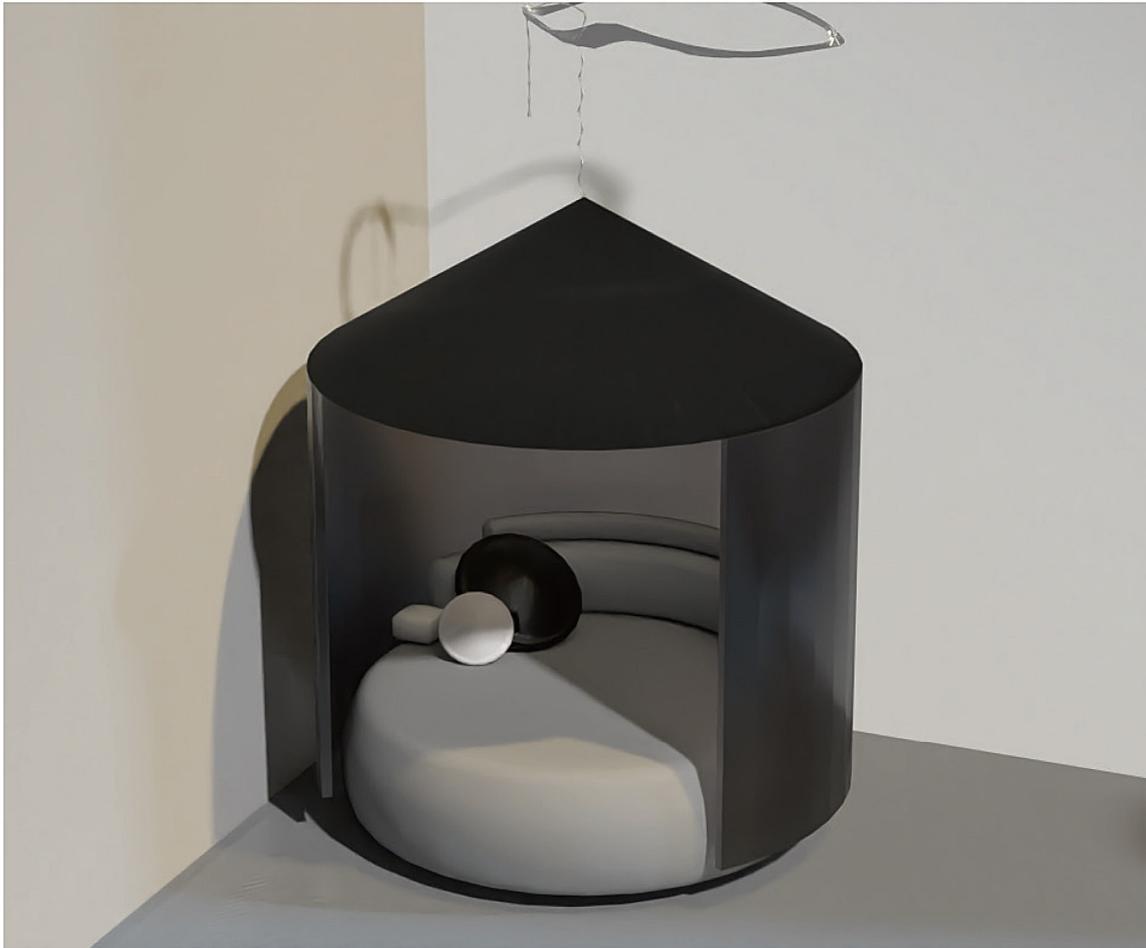
初めての Blender

2025.2.17
制作時間 :6h



初めて Blender を使用して制作した作品で、YouTube の参考動画を見ながら手順通りに進めて完成させることができました。ツールの多さに最初は圧倒されましたが、その分、このソフトで多様な表現ができることを身をもって体感しました。制作を通じて CG の技術や表現の幅に対する興味がさらに深まりました。特に、レンダリングが完了するまでの過程はワクワク感に満ちており、自分の手で作品が形になっていく楽しさを強く実感しました。この経験を活かして今後も技術の向上を目指したいと考えていま

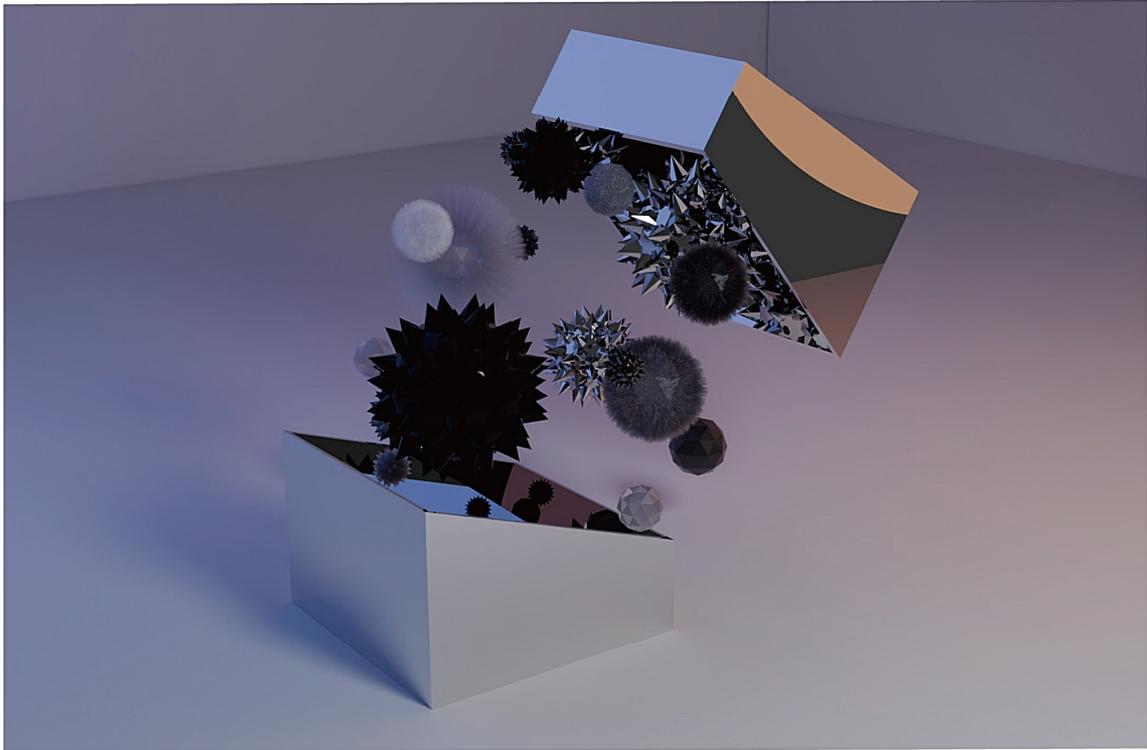
自主制作 | 1920 × 1080 (px) | Blender |
Prestige-16-AI-Studio-B1VFG-8003JP



Metasequoia による椅子制作

2024.11.28
制作時間 :8h

初めて CG ソフトを使用し手作業で進めることが多かったため、ショートカットキーを覚えてより効率的に制作できれば良かったと感じました。レンダリング後に雰囲気が変わってしまうため、光源の位置や色味に特にこだわりました。特に光源の位置の調整が難しかったですが落ち着いた雰囲気を演出できたことは良かったです。椅子のデザインは、自分がくつろぎたいときに最適だと思うものを目指しました。場所を少し取るかもしれませんが一人でゆったり過ごせるよう華美にならないシンプルなデザインにしています。上部に傘のような形を取り付けたのは、電気やミラーボールを取り付けて自由にカスタムできるようにするためです。また、カーテンを付けることで一人の時間により没頭できる空間をつくりました。技術不足で理想通りには再現できませんでしたが、カーテンは開け閉めできる設定にしています。クッション部分は癒し効果を重視し、丸みを帯びた形状にしました。さまざまな体勢で座れるように大きめに設計しており、寝転ぶことも可能です。モコモコの質感やキルティング模様を工夫したかったのですが、こちらも技術不足で十分に表現できませんでした。全体は白と黒を基調にし、落ち着く空間づくりを意識しました。

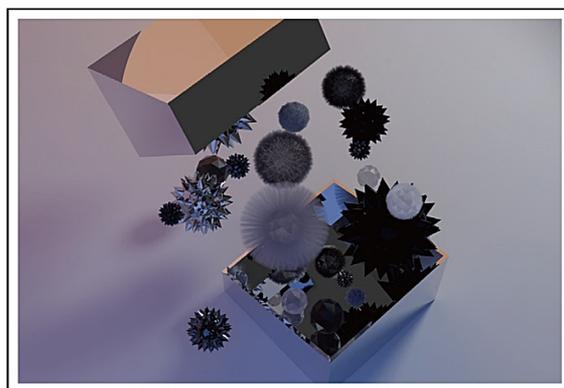
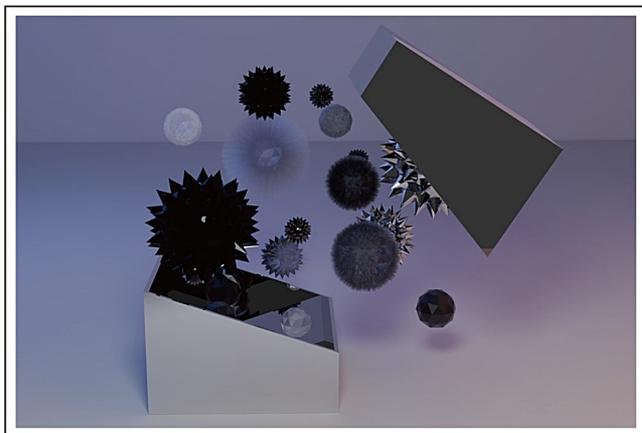
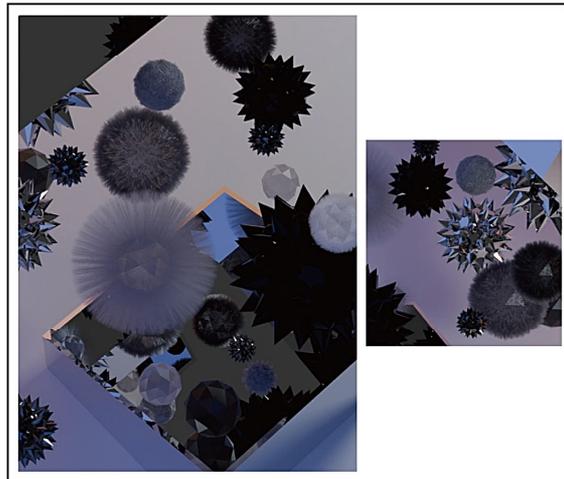
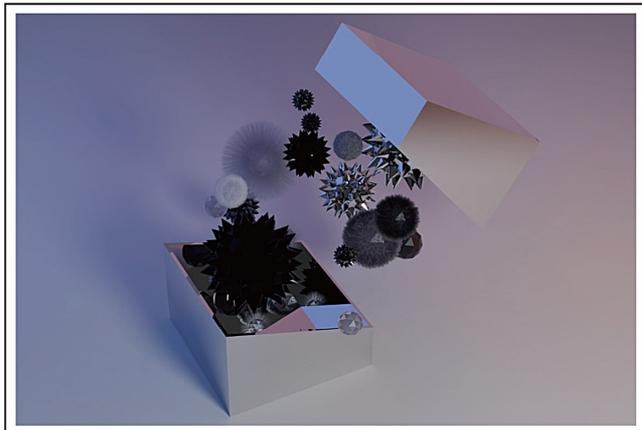


ひらめき

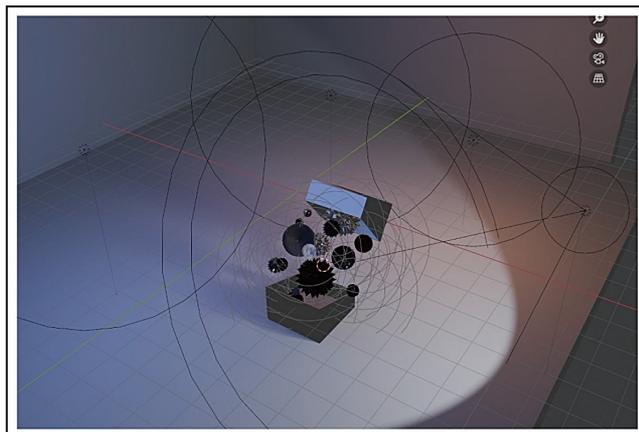
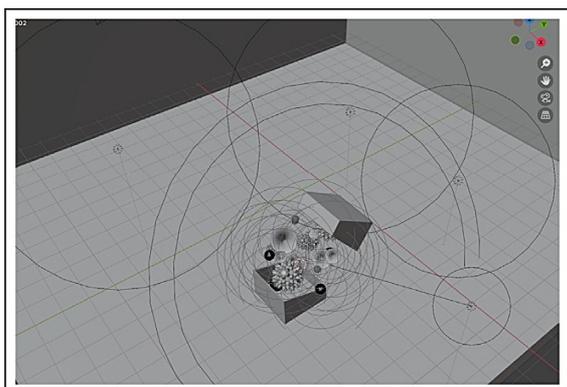
2025.8
制作時間 :3h

この作品は、ポートフォリオの表紙用に制作しました。箱の中に無限の可能性やアイデア、そしてこれまでの経験と努力が詰まっている様子を、抽象的な形で表現しています。金属光沢のあるマテリアルを使用することで、光の反射によって表面がきらきらと輝き、ひらめきや創造の瞬間を象徴しています。これは、創作活動における新しい発想や閃きを視覚的に伝えるための工夫です。一方で、ふわふわとした柔らかいマテリアルは、目に見えにくいながらも確かに存在する努力の証を表現しています。努力が必ずしもすぐに結果として報われるわけではないことを表しながらも、その積み重ねが作品の価値を高めていることを示唆しています。異なる質感の素材を組み合わせることで、表面の輝きと内面の温かさ、両方のバランスを大切にしました。また、ライティングでは宇宙や近未来の雰囲気を出すために、オレンジ、ピンク、ブルー、ホワイトといった色彩を選びました。それぞれのライトの光量を細かく調整し、作品が持つ独特の質感や形状を際立たせることで、未来を見据えるような幻想的な空間を表現しました。この作品を通して、見る人に創造の可能性や努力の尊さを感じてもらい、自分自身の成長や挑戦の過程を振り返るきっかけとなればと考えています。今後もこのようなテーマを大切にしながら、より深く多面的な表現を追求していきたいと思っています。

自主制作 | 1920 × 1080 (px) | Blender | Prestige-16-AI-Studio-B1VFG-8003JP



箱のマテリアルには反射率の高い素材を使用し、光が反射することで箱の奥に潜む才能や、まだ見ぬ未来への可能性を象徴的に表現しました。また、異なる質感の素材を散りばめることで、多様な視点からの見え方を生み出しています。これにより、さまざまな角度からレンダリングするたびに異なる表情を持つ作品となりました。2Dの表現は決まった構図で固定されることが多いですが、3DCGでは構図を自由に組み替えられるため、作品の魅力やテーマを多面的に伝えることが可能です。この自由度を活かし、視覚的な多様性と深みを追求しながら、作品に新たな価値を持たせることができました。こうした表現の幅広さが3DCGの大きな魅力であり、今後の制作にも積極的に取り入れていきたいと考えています。



ライティングにおいては、作品全体のバランスを細かく考慮しながら配置しました。光の強さや色味、角度を調整し、それぞれの素材の質感や形状が最も美しく引き立つよう工夫しています。また、光と影のコントラストを意識することで、作品に立体感や奥行きを生み出し、視覚的な魅力を高めることを目指しました。ライティングの細やかな調整によって、作品が持つテーマや雰囲気をもっと鮮明に伝えることができたと感じています。

Re:Union

-Kawasaki Time Odyssey-



課題研究作品

2025.4 ~ 12

現在、川崎市を舞台にしたオープンワールドゲームの広告制作に取り組んでいます。地域の魅力を活かしたゲームコンセプトをもとに、世界観が伝わるようなビジュアル展開を目指しています。掲載している画像は、上から順にゲームタイトルのロゴデザイン案、キービジュアルのラフスケッチ、ゲーム内UIの構成ラフです。各パーツが一貫した世界観を持つように意識し、都市の空気感やプレイヤーが感じる没入感を表現しています。このプロジェクトは、2026年1月に開催予定の展示会に向けて、映像作品として仕上げる計画です。

学校課題（課題研究） | CLIP STUDIO PAINT,Blender,Meshy |
Prestige-16-AI-Studio-B1VFG-8003JP,iPad Pro 12.9 (2022) 第6世代

キャラクターデザイン



主人公（姉）（左）と妹（右）は、年齢が1歳差の高校生。姉は情熱的で家族思い、妹は気弱で病弱ながらも、家族への愛情を大切にしています。デザインは、川崎区の花「ピオラ」がモチーフとなっています。穏やかな日常を送っていたがある日突然、姉妹の平穏な世界が崩れ去る。家庭を取り巻く環境が一変し、二人は離れ離れに…

構成

作品タイトルには、妹との再会や繋がりを意味する「Re:Union」と時間を越えて旅をするという「Time Odyddeck」という言葉を組み合わせています。SDGsとの関連は、廃棄物削減、リサイクル（ゲームシステム、武器で表現）、地域文化の保護（各区の特産品や祭りを再発見する要素）、持続可能な都市（崩壊した未来を変えるシナリオ）これらの観点をゲームの要素に取り入れています。

・世界観…22XX年、環境汚染と年の老朽化が進み、廃棄物問題が限界に達した川崎市。ある日大災害（グレオス）によって都市は崩壊し人々は希望を失いかけている。その最中、主人公と妹は災害で離れ離れに。絶望の中妹と再会を果たすため、過去の川崎に時間を超えて戻る。7つの区を巡りそこで失われた文化、技術、人との繋がりを取り戻しながら、持続可能な未来を切り拓いていく物語。

・ストーリー概要…大災害で主人公は妹と離れ離れになる。崩壊した都市で、もう一度、妹に会いたいと願う。その時、過去へと繋がるゲートが開かれ、「川崎7区を巡る旅」が始まる。主人公はそれぞれの区で「過去の人々」と出会い、失われた知恵や技術を学び直していく。記憶のカケラを集め、未来に必要な希望のカケラを完成させる。そして再び訪れる大災害、だが今度は過去から持ち帰った知恵や絆を使って未来を変える。主人公は妹と再会し、川崎を守る決意を胸に、未来を築く。

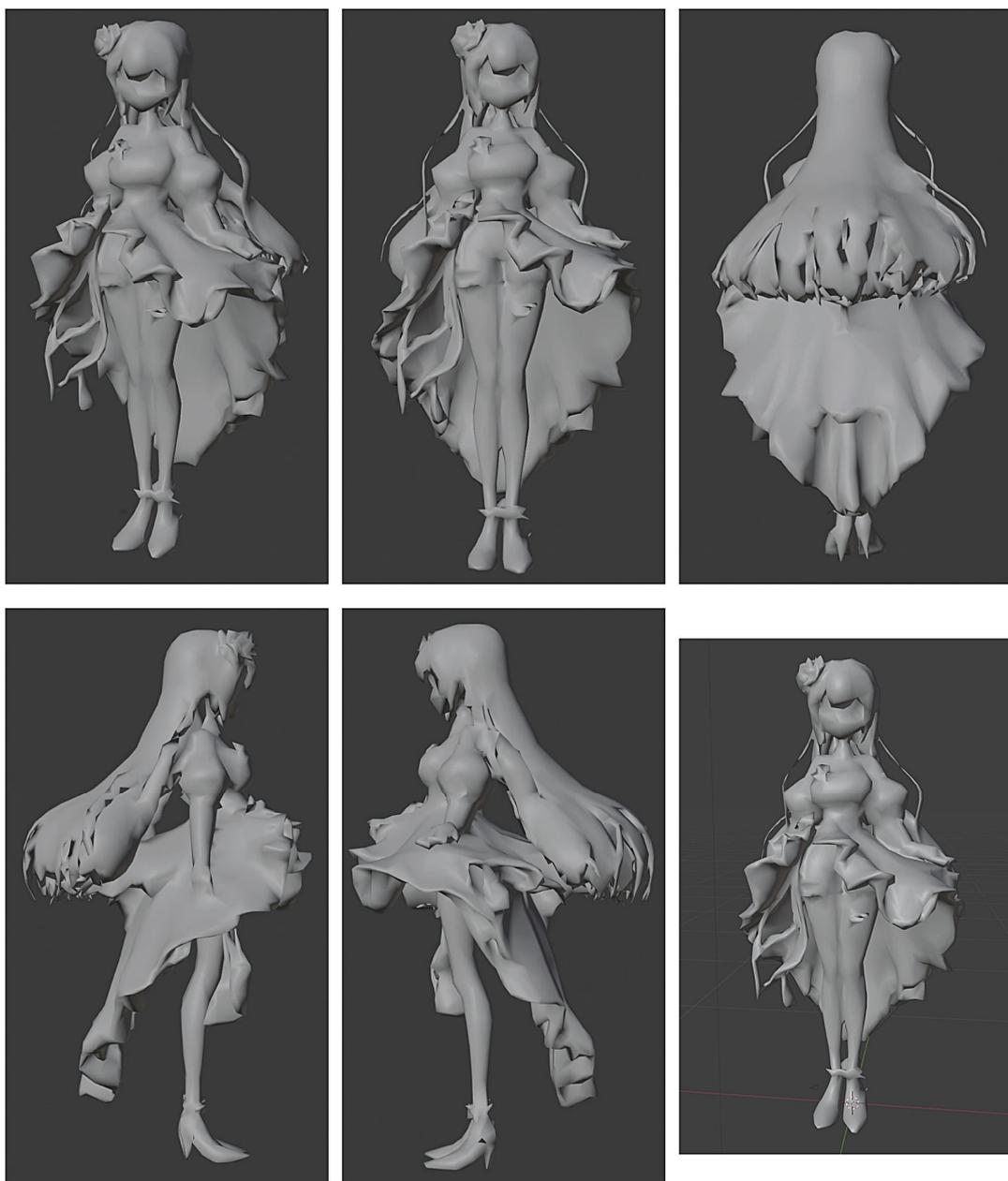
・要素…ミニゲーム、バトルアクションなどを取り入れ、若い世代に向けた作品です。ミニゲームは、SDGs要素を楽しく学べるものを考えました。「ゴミパッシング」は、飛んでくるゴミを打ち返し、正しい分別を行うとスコアが上がります。「エコクラフト」は、廃材から道具や武器をクラフトできます。「フードチャレンジ」は、各区の特産品を食べることができます。探索アドベンチャーは、各区を探索し交流、伝統行事や祭りを体験できます。また、アクションバトルで、災害モンスターを倒す要素があります。

3DCG Game planning



主人公（姉）のモデリング 製作中

私は現在、キャラクターデザインの実践的な研究として、Meshy を用いた画像ベースのモデリングを起点に制作を行っています。得られた 3D モデルはそのままでは完成度が十分ではないため、Blender のスカルプトツールやモディファイア機能を用いて造形を見直し、キャラクターデザイン案に沿った形へと調整を重ねています。このプロセスでは、既存の画像から得られる自動生成的なモデルをベースにしつつ、自らの造形力やデザインの判断を導入させることで、より独自性のあるキャラクターへと仕上げています。特にシルエットやディテールの調整、質感表現の最適化を重点的に行い、視覚的な魅力を高めることを意識しています。最終的な目標は、完成したモデルをゲーム広告用の映像素材として活用できる水準まで仕上げることです。そのため、静的な造形にとどまらず、アニメーションを加えた際の見え方やカメラワークとの相性も考慮しながら制作を進めています。こうしたワークフローを通じて、AI を補助的に活用しながらも、人の手によるクリエイティブな修正・調整を重視し、量産的な AI モデルに埋もれない、オリジナリティのある作品を追求しています。



妹のモデリング 製作中

現在妹のキャラクターモデリングは、主人公キャラクターに比べるとまだ浅い段階ですが、9月から10月にかけて完成させる予定です。それから、次のステップとして川崎市をベースにした近未来的な舞台制作に取り掛かります。街のリアルな特徴を取り入れ、ゲームの演出とフィクションらしさを融合させ、観客にとって新鮮で魅力的な空間を作りたいと考えています。キャラクターと舞台が一体となるよう、カメラワークや映像演出にも注力していきます。映像としてどう見せるかが重要なため、光の使い方やカメラの動きで表現を工夫し、より印象的な体験を作り上げたいと思っています。最終的には、展示スペースのレイアウトにも気を配り、来場者が作品世界に没入できるような空間デザインを考えています。このように、キャラクター作成から舞台制作、映像、展示に至るまで、じっくり時間をかけて完成度を高め、魅力的な作品に仕上げていく予定です。

一口だけのつもりが、
もう止まらない。

ふとした瞬間に、深い満足を。ペピースターラーメンは、シンプルな味わいの中に大人の贅沢を感じさせる。軽やかでありながら、どこか懐かしさを漂わせるそのひと口が、日常にささやかな豊かさをもたらす。

ペピースターラーメンは、軽い食感と濃厚な味わいが特徴のスナック。サクサクとした食感がクセになり、いつでもどこでも手軽に楽しめるおいしさです。

楽しみ方、いろいろ
アレンジレシピ公開中！

<https://www.oyatsu.co.jp>
ペピースターラーメン

おやつカンパニー

広告写真

2025.2.5
制作時間:16h

この作品では、自分の好きなものを一眼レフカメラで撮影し、大人向けの広告用の写真ポスターとして制作しました。被写体には開封したお菓子を選び、あえて包装を開いた状態で撮影することで、視覚的なインパクトとリアルな質感を強調し、印象に残る構図を生み出しました。

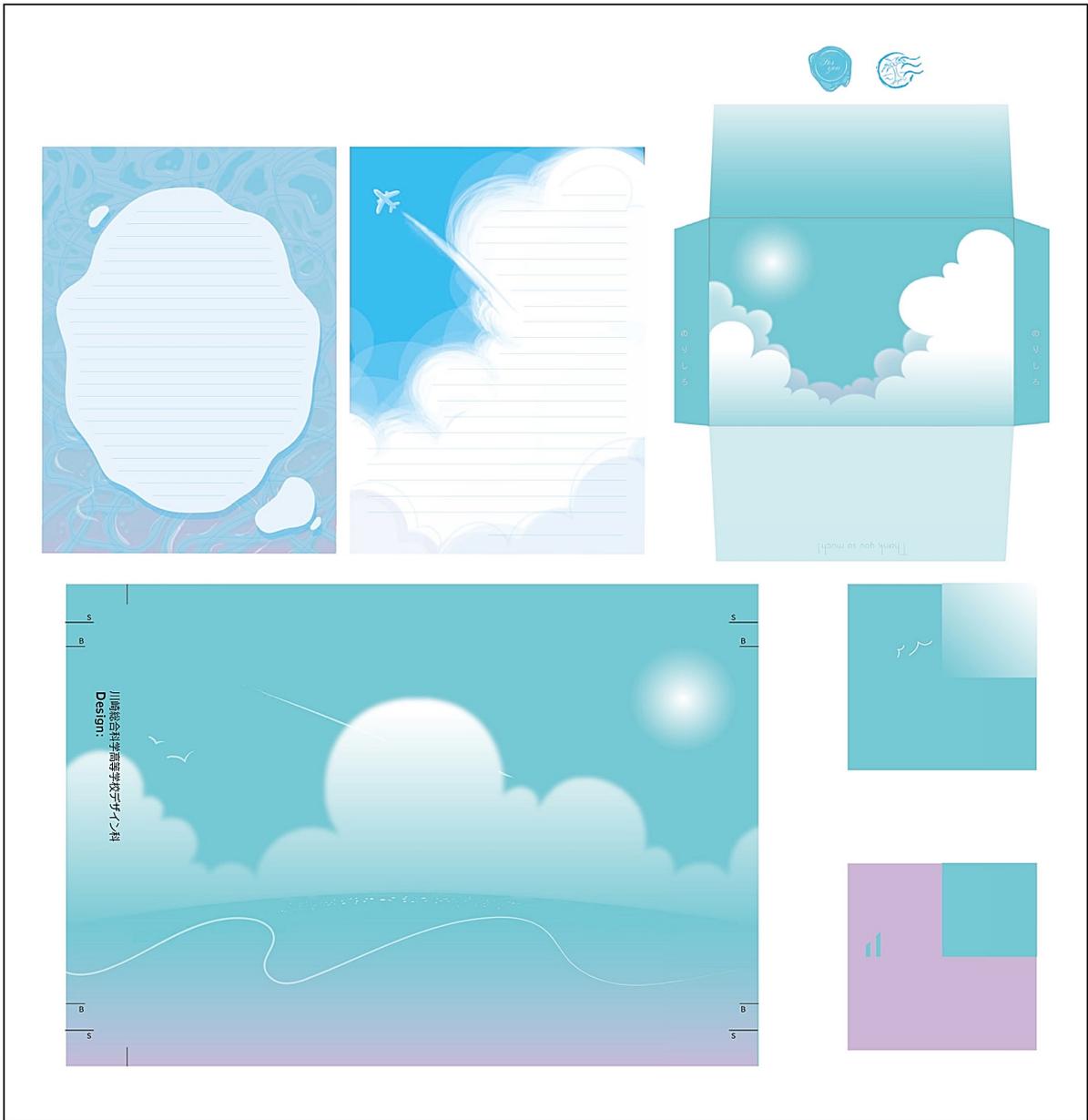
Photo



撮影では、お菓子をさまざまな角度から捉え、レフ板や光量を調整することで、被写体の魅力を引き出す多様な表現を追求しました。一眼レフカメラの設定にもこだわり、Photoshopで色味やコントラストを調整するなど、写真全体の印象を丁寧に整えました。大人が親しみやすく感じられるよう、洗練されたトーンと落ち着いた雰囲気を意識して仕上げました。

今回のポスター制作では、ベビースターラーメンのロゴをIllustratorで一から作成し、作品の中に取り入れました。既存のロゴの雰囲気を活かしつつ、シンプルで洗練された印象になるように工夫しています。全体の色味は、落ち着いたトーンでまとめ、大人にも手に取りやすいような雰囲気を意識しました。構成もできるだけシンプルにし、情報が伝わりやすく、視覚的にすっきりとした印象になるよう心がけています。また、検索途中の画面をモチーフにしたデザインを取り入れることで、少しユーモアを加え、思わずクスツと笑ってしまうような楽しさも表現しました。キャッチコピーの下の文章は、あえてグレーの枠から少しはみ出すように文字を配置し、構図に動きを出しています。細かい部分までこだわりながら、見ていて心地よく、印象に残るデザインを目指して制作しました。

Paper Design



限られた色数でのデザイン

2025.3.7
総合制作時間 :20h

テーマ：夏

- ・若い年代（10代後半～30代ほど）向けのデザインを目指しました。
- ・夏を感じるようなさわやかな色合いにしました。
- ・不透明度を細かく変えたり、三色混ぜて重ねたりしました。
- ・便箋は特に夏を感じさせるような水面や青空をモチーフにしてデザインしました。
- ・グラデーションを多く用いることによって、夏の季節ならではの陽炎や爽やかさを表現しました。

使用色



C54/M0/Y18/K0



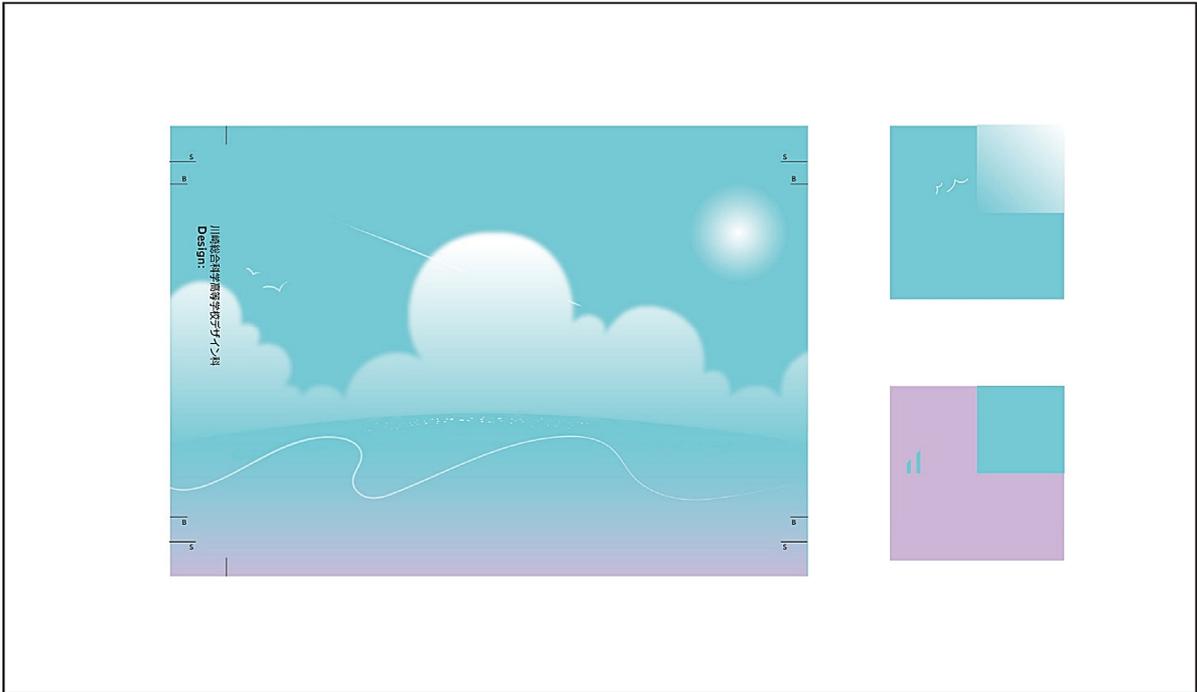
C22/M32/Y0/K0



C65/M0/Y0/K0

学校課題 | A3 | Illustrator |
ESPRIMO D7010/F FMVD5005W

Paper Design

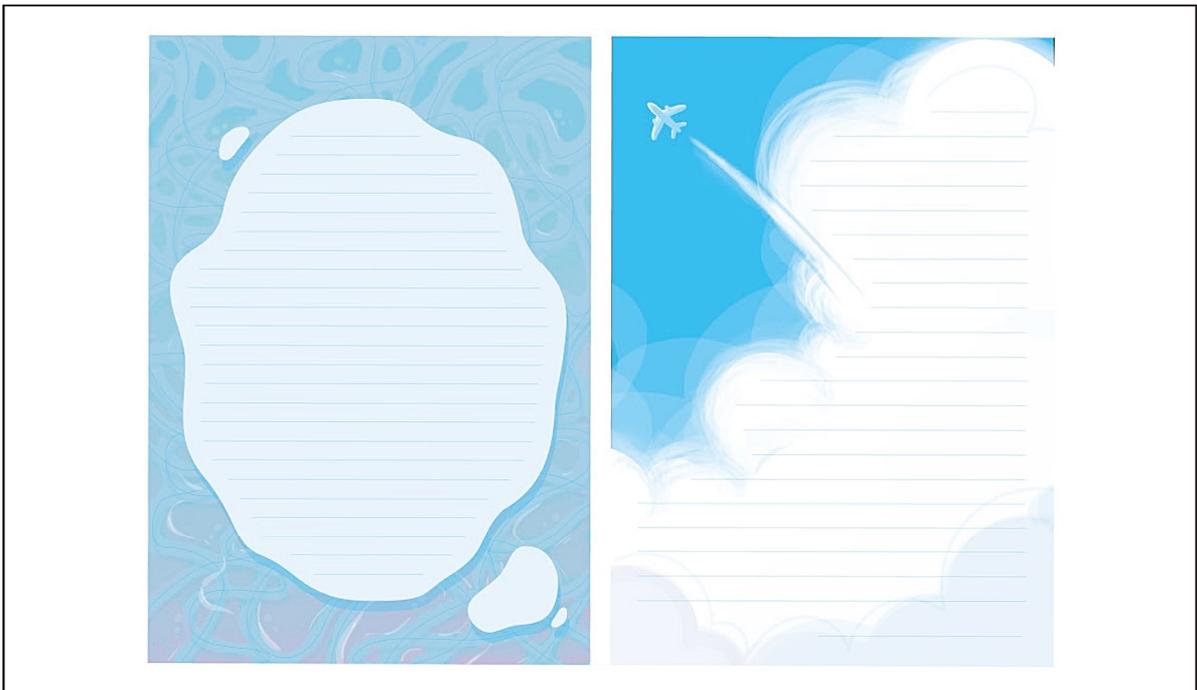


ブックカバーとしおり

2025.3.7
制作時間 :5h

夏のひと時の思い出をイメージしながら制作し、入道雲の遠近感や海の壮大さを表現しました。空間の奥行きやスケール感を大切に夏ならではの情景を描き出しています。

学校課題 | A4 | Illustrator |
ESPRIMO D7010/F FMVD5005W

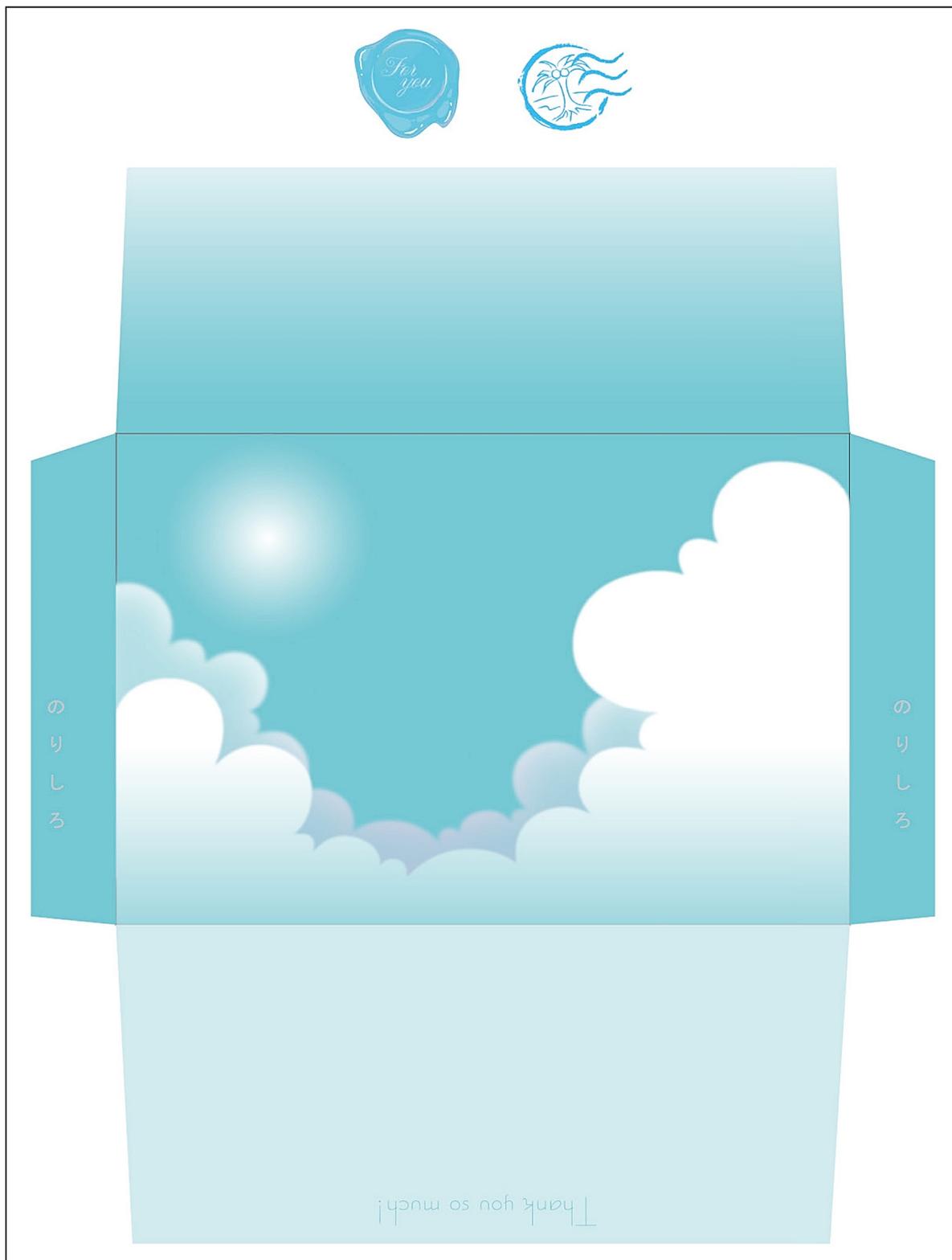


便箋

2025.3.4
制作時間 :8h

水面をイメージした便箋に、入道雲の中から飛行機が現れる夏らしい情景をデザインとして落とし込みました。季節感と物語性のある構図を意識し、便箋としての実用性とビジュアルの美しさの両立を目指しました。

学校課題 | A4 | Illustrator |
ESPRIMO D7010/F FMVD5005W



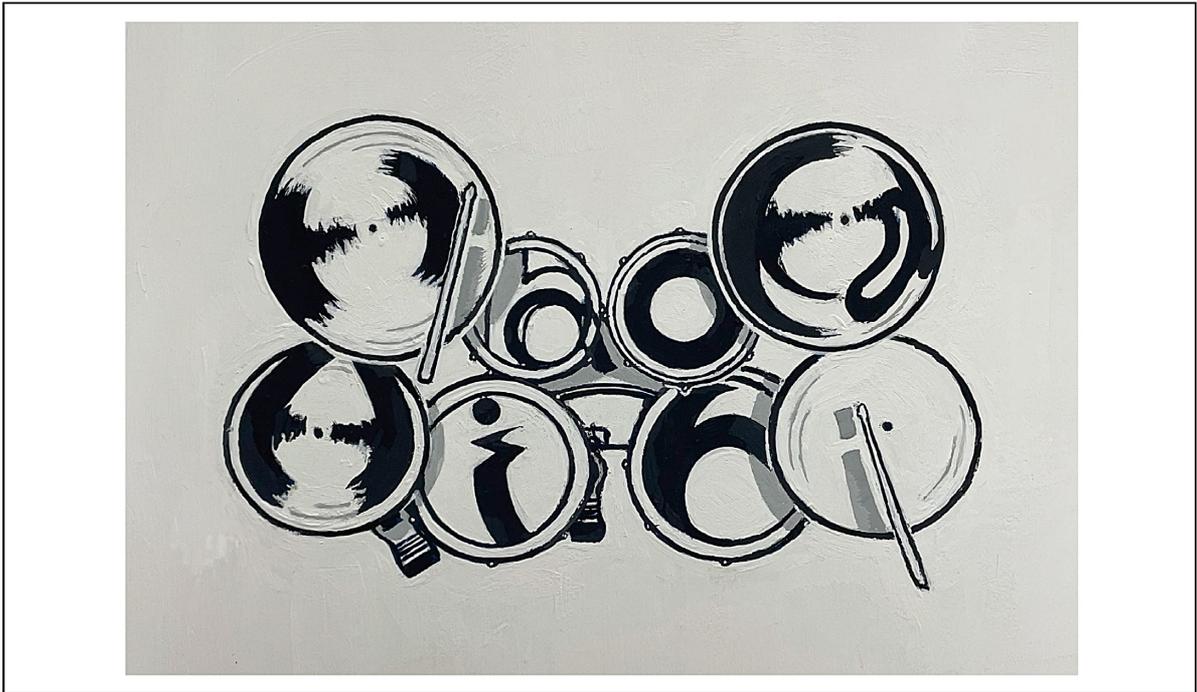
封筒

2025.3.7
制作時間 :4h

グラデーションを多用することで、夏の暑さの中に溶け込むような爽やかさを表現しました。
にじむような色の重なりによって、夏特有の情緒や空気感を視覚的に演出しています。

学校課題 | A4 | Illustrator | ESPRIMO D7010/F FMVD5005W

Logo design



自分の名前を使ったロゴ

2025.7.14
制作時間:18h



本作品では、自身の名前「ひらおかあいいり」をテーマに、自分らしさを視覚的に表現しました。原画はデジタルで制作し、完成作品はアクリル絵の具で描いています。趣味のドラムやピアノをモチーフに、曲線と鋭い線を組み合わせることで、穏やかさと内面の強さを表現しました。個性や感性を込めた、自己紹介的な作品です。

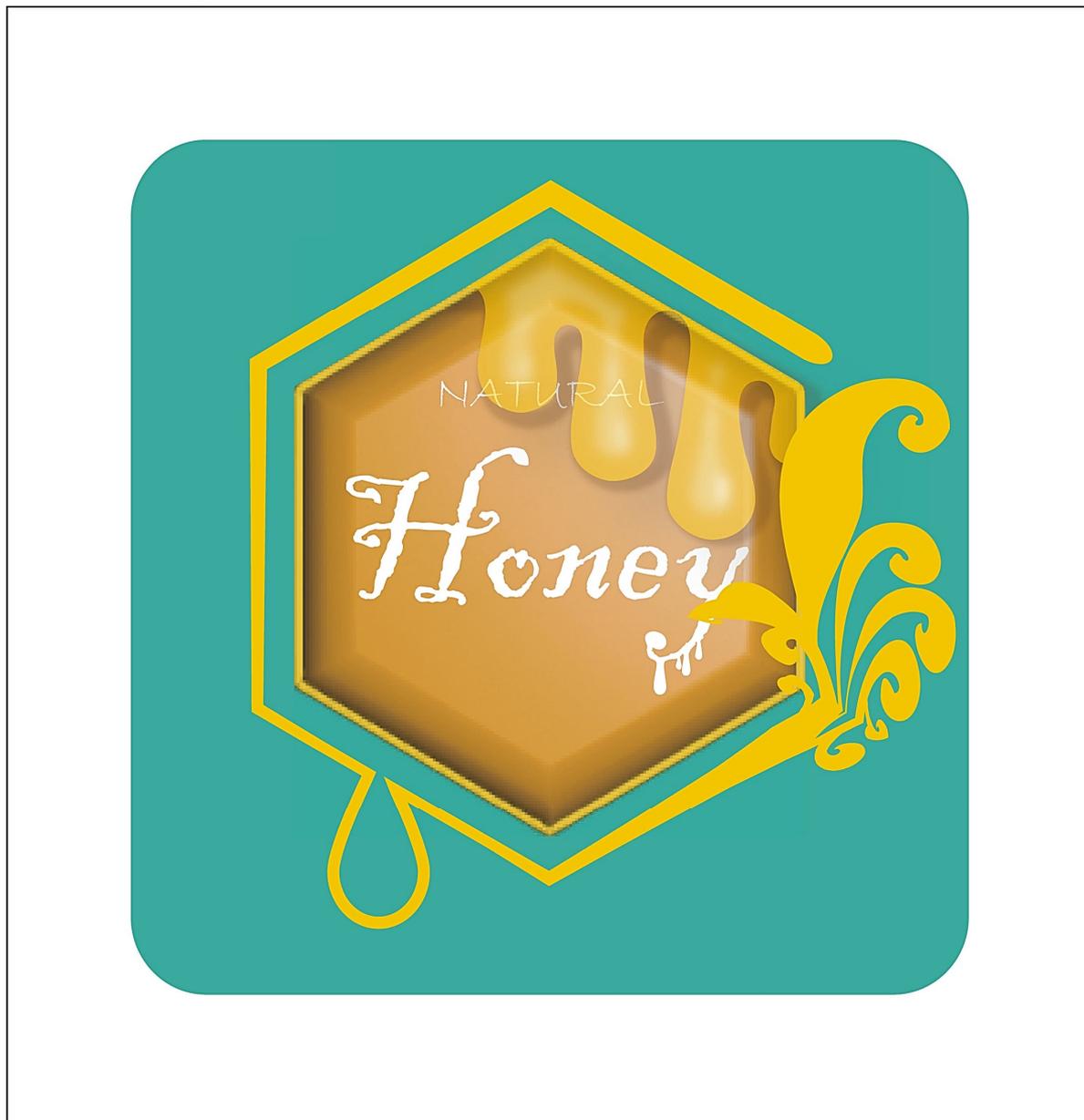


麗夢

2025.4.27
制作時間 : 6h

夢の中にあるような幻想的な世界観をテーマに、バロック様式と異素材のぬいぐるみを組み合わせて表現しました。雑誌のページ選びや切り取り方によって無限の構成が生まれ、制作過程も非常に創造的でした。異質な要素同士の融合から、美しさと違和感の同居を追求しています。

予備校課題 | A4



蜂蜜のラベルデザイン

2024.2.7
制作時間 :7h

<使用した色>



C:2 M:23 Y:100 K:4



C:70 M:11 Y:43 K:0



C:0 M:45 Y:100 K:27



C:0 M:0 Y:0 K:0

本作品では、4色を使用して、蜂蜜がとろりと垂れるような滑らかで艶やかな質感の表現を目指しました。特に、蜂の巣を連想させる六角形のモチーフに、大きく垂れ落ちる蜂蜜のデザインを取り入れることで、視覚的なインパクトとリアルな質感の両立を意識しています。制作過程では、ツールや機能を細かく調整しながら、粘度や透明感、光の反射など「蜂蜜らしさ」をいかに視覚的に伝えるかにこだわりました。完成までに何度も試行錯誤を重ねたことで、より説得力のある表現に近づけたと感じています。

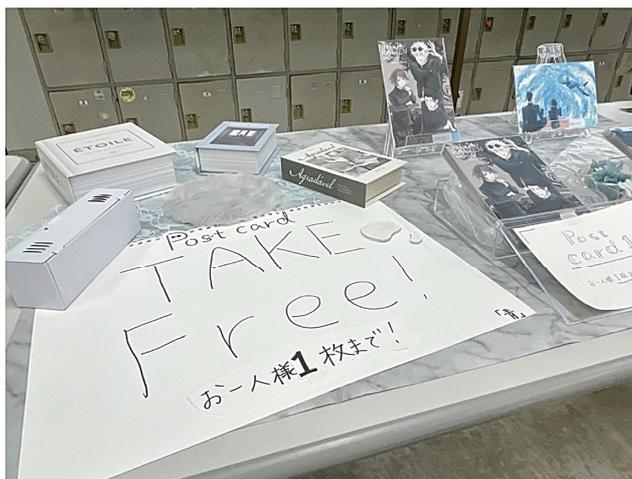
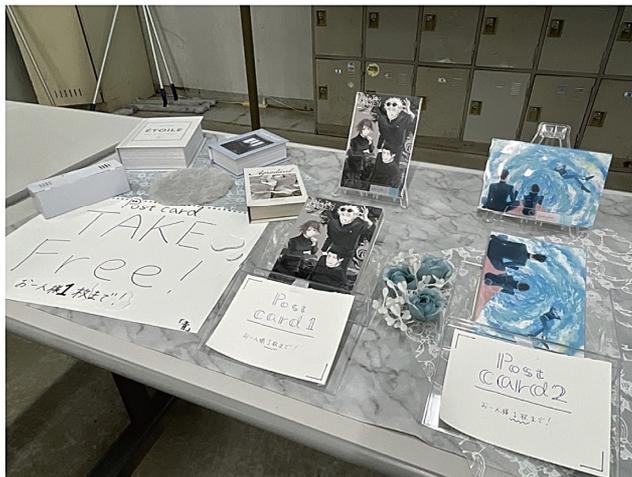
学校課題 | A5 | Illustrator |
ESPRIMO D7010/F FMVD5005W



区分 (C)

その他の活動に関する実績を示す資料

Activities at the school festival

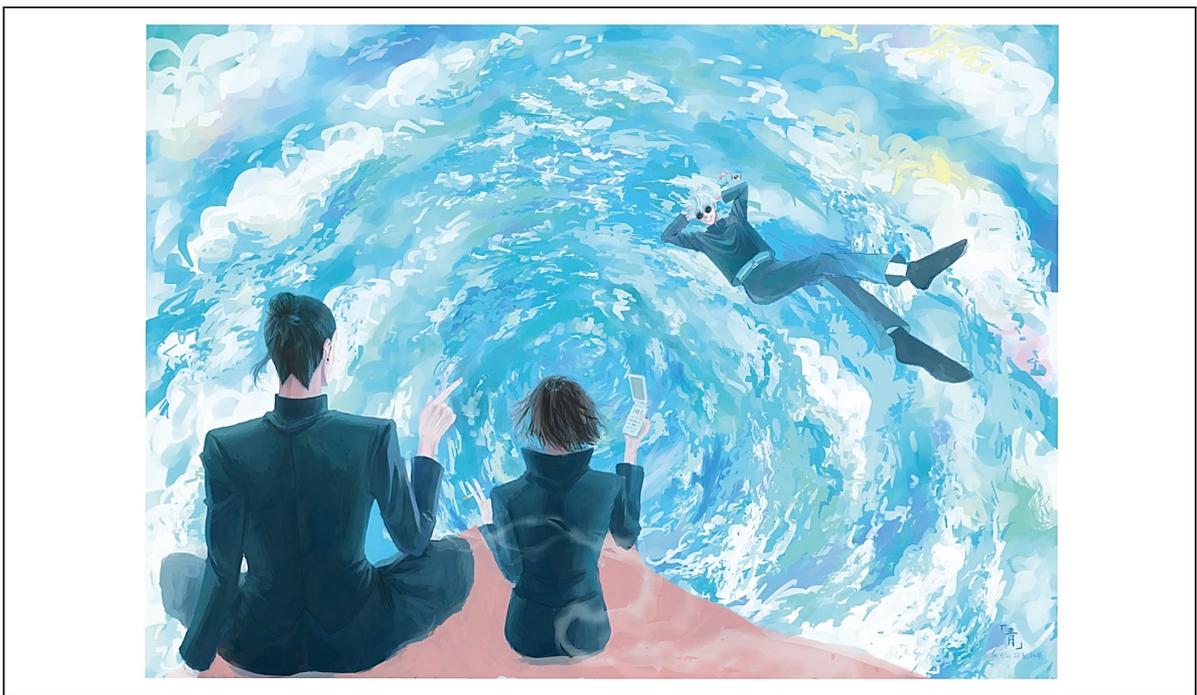


文化祭でのポストカード配布

2024.9.22 - 23

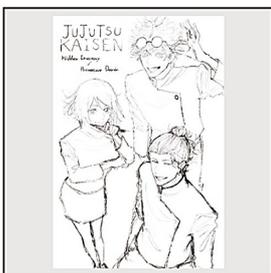
昨年の文化祭では、クラスの有志団体としてコミックマーケットを開催しました。私もその有志団体に参加し、二次創作のポストカードを無償で配布しました。先生から与えられた期日までにポストカードに使用するイラストを完成させ、データを面付けしたり、ZIP ファイルにまとめたりと、データの管理や先生とのコミュニケーション、連携にも積極的に取り組みました。企画から実行までを経験し、実際にお客さんが手に取って喜んでくださる姿を見届けることができたのは、非常に貴重で、やりがいのある経験となりました。この活動を通して、創作の楽しさだけでなく、チームで何かを形にする達成感や、人に喜んでもらえるものづくりの面白さを改めて実感することができました。

Activities at the school festival



「青」

2024.9.18
制作時間 : 17h



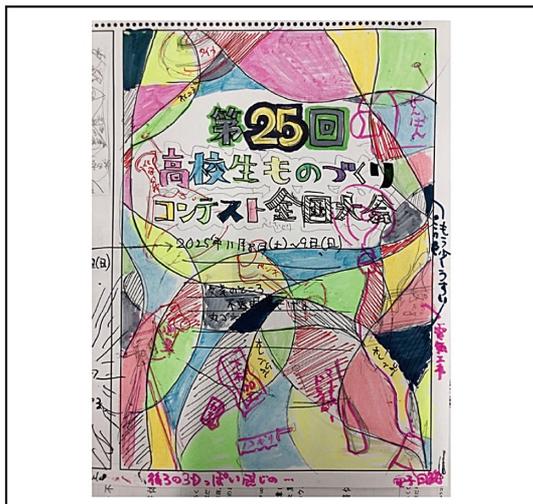
二作品を通して、異なる印象の青を描きました。一つは、高校生三人の複雑な感情や揺れ動く青春を、深みのある青で象徴的に描きました。もう一つは、空の青さを際立たせることで、開放感や透明感を表現しています。同じ「青」でも、トーンや組み合わせによって受け取る印象が変わることに着目し、感情と色彩の関係性を意識して制作しました。

Poster production



高校生ものづくりコンテスト全国大会 ポスターデザイン

2024.7.10
制作時間:12h



従来のデザインと違って、パステルカラーや蛍光色、曲線を多く取り入れ、ものづくりにあまり関心のない若い世代や女性までもが親しみを持てるようなポスターを目指して制作しました。ものづくりの機械は、旋盤や測量機器など、彩度の低い落ち着いた色合いのものが多いため、あえて明るい色を用いることで、視覚的なインパクトと親しみやすさを演出しました。これにより、堅苦しいイメージを払拭し、誰もが興味を持ちやすい雰囲気づくりを意識しました。

学校課題 | A3 | Illustrator |
ESPRIMO D7010/F FMVD5005W

Certification exam

2025 年前期 CGARTS 検定

CG クリエイター検定 ベーシック 合格

2025.8.6

合格証明書

氏名

生年月日

上記の方が、当協会主催の下記検定に合格したことを証明します。

検定名 : CGクリエイター検定

レベル : ベーシック

認定日 : 2025年8月6日

認定番号 : 2503100162

2025年8月15日

公益財団法人画像情報教育振興協会

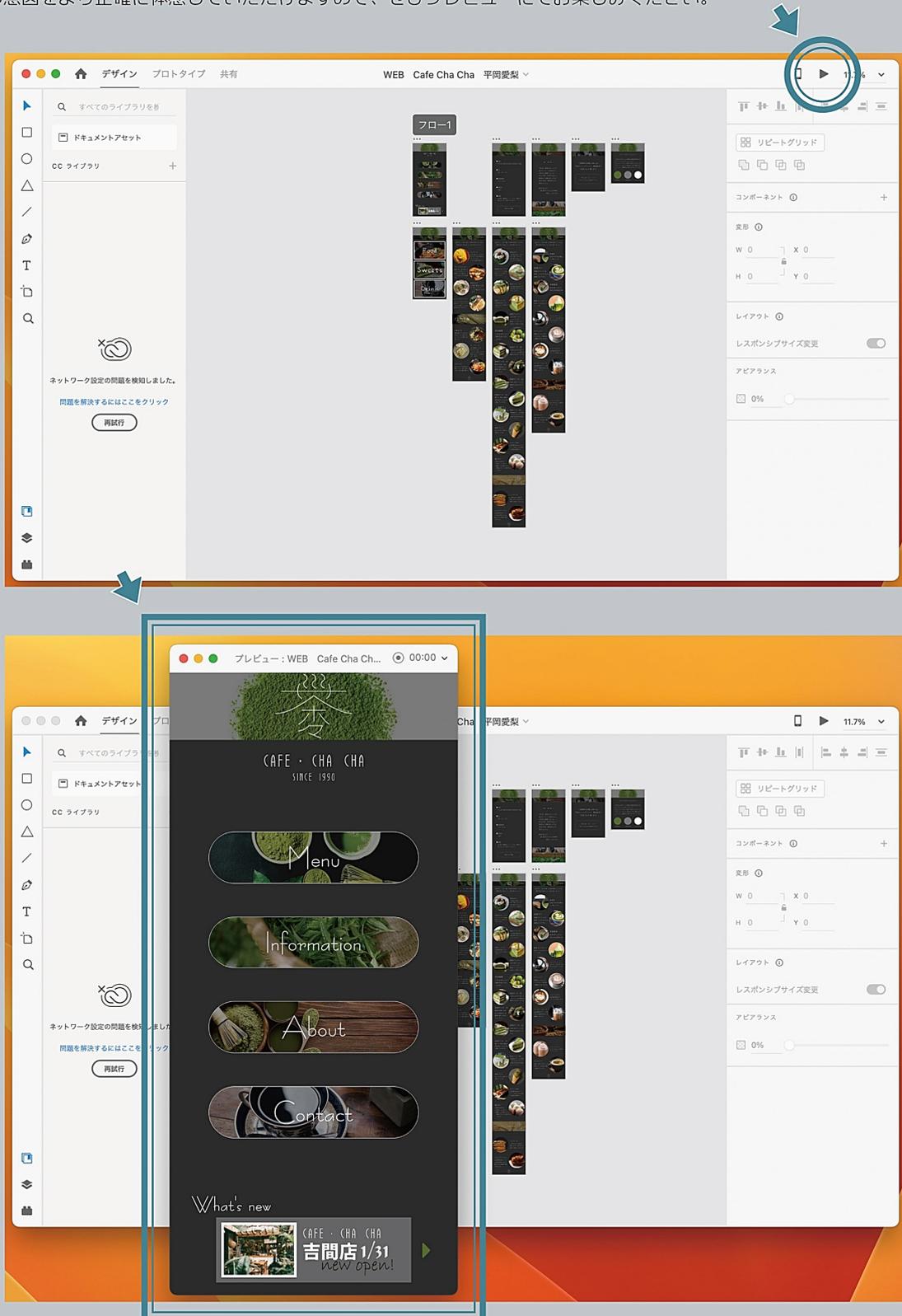
理事長 溝口 稔



電子媒体 (USB) について

本作品は、iMac 24-inch (M1, 2021) を使用して制作しており、macOS 環境での閲覧を推奨しております。
使用アプリケーションは **Adobe XD** で、ファイル形式は **XD 形式** となっております。

ご覧いただく際は、Adobe XD でファイルを開いていただき、画面右上に表示される**三角形のアイコン**をクリックすることで、デスクトッププレビュー機能をご利用いただけます。インタラクションやレイアウトの動き、色味など、作品の意図をより正確に体感していただけますので、ぜひプレビューにてお楽しみください。



Thank you for reading.