

- Drawing
- Game Design
- Package Design
- Activities

Portfolio

ここに名前を表記

アート・デザイン表現学科
メディア表現領域 志望

Contents



Profile

Game Design

ゲーム設定・・・・・・・・・・5

キャラクターデザイン・・・・8

立体作品・・・・・・・・・・11

UI デザイン・・・・・・・・・・12

Activities

体育祭パンフレット・・・・14

ジャケットデザイン・・・・15

イラスト・スケッチ・・・・19

Package Design

支持体と描画材の研究・・・・23

パッケージデザイン・・・・25

Drawing

デッサン・・・・・・・・・・28

色彩構成・・・・・・・・・・32

検定・賞状・・・・・・・・・・35

ここに顔写真

ここに名前を表記

INTEREST



Drawing

キャラクターを描くことが好き
デフォルメからリアルまで
様々なものを描く



Gaming

Detroit Become Human :
映画のような演出やプレイヤーが
物語に没入できる工夫が魅力

Apex Legends :

アビリティとして表現される
キャラクターの個性やチームの団結力が
試されるゲーム内容が魅力



Skiing

歴 16年 SAJ 2級



Snow Boading

歴 2年

カービングターン練習中



Traveling

旅先の伝統文化を
探ることが好き

LANGUAGE

English



Korean



Russian



EXPERIENCE

高校2年生 修学旅行委員

意見をまとめるための話し方や進行の工夫、合意形成の力を
身につけることができた。グループ制作において多様な意見
を引き出し、円滑なコミュニケーションでチームをまとめる力
がついた。

高校3年生 体育祭実行委員

新しい競技を企画・実現し、計画力と交渉力を養った。
チーム制作において発想を広げ、計画性を高める力がついた。

SOFTWARE SKILLS



ibisPaint



Procreate



Adobe illustrator



CLIP STUDIO PAINT



Game Design

ゲーム設定
キャラクターデザイン
立体作品
UI デザイン



このゲームでは文明崩壊後の未来を舞台に再生された人工生命体として失われた記憶と旧世界の遺構を巡る探索の旅に出ます。プレイヤーは各地に残された記録や文明の断片を手がかりに自身の存在意義と人類の残した希望のメッセージを紐解いていきます。探索と物語が連動するシステムを軸に多様なエリアを構成し、独特な世界観や色彩、マップ構造にこだわりました。記憶の再生と選択によって変化する未来を描いたレトロフューチャー系 RPG です。

Concept

文明が崩れ去った後の世界で、かつて存在した人類の記憶を辿り、滅びの真実に触れる。

制作内容

キャラクターデザイン
ロゴマークデザイン
立体造形
UI デザイン

マップエリア設定



I 遺産群生地

かつて栄えていた旧世界の遺産や建造物が各地に点在しているエリア。ゲーム開始直後に訪れる最初の探索地でありプレイヤーはこの場所から世界の成り立ちや痕跡を辿ることになります。

III万物の安息地

周囲を危険地帯に囲まれながらも、内部は安全が保たれたエリア。主人公をはじめとした多種多様な生き物たちが一時的に休息を取ることができる平穏が保たれた場所です。物語の合間に訪れる休息の場所として機能します。

II 荒廃都市跡

放棄された都市が広がる危険なエリア。暴走した兵器の残骸が徘徊しており、戦闘頻度が最も高いフィールドです。かつての繁栄とその滅びの痕跡が色濃く残る物語の核心に迫る舞台のひとつです。

IV孤高の都

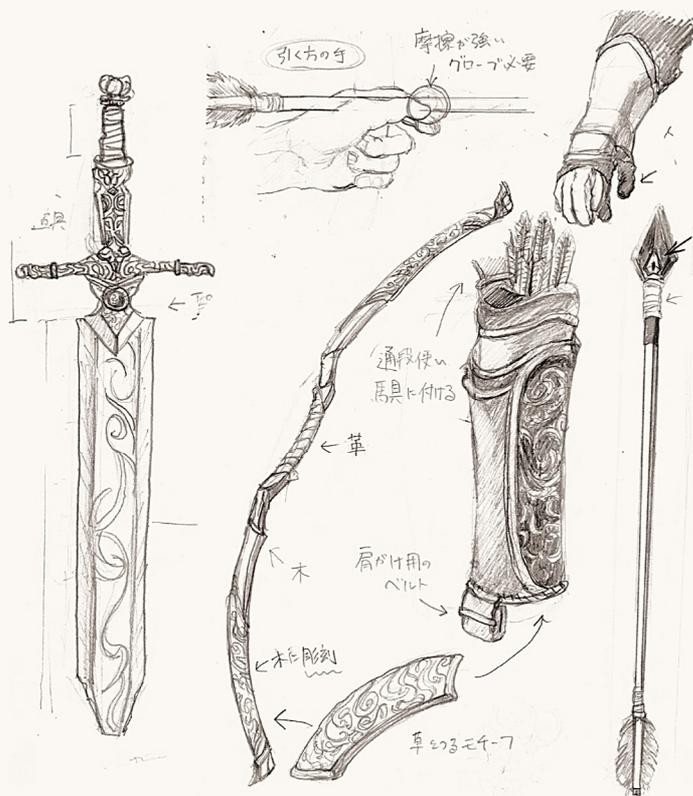
この世界で唯一、崩壊前の文明が残された都市。文明の末裔たちが長い年月をかけて守り継ぎやがて独自の技術と文明を発展させる新たな文明が始まるエリアです。古代（現実の現代）と未来が交差する都市の景観は他のエリアと一線を画します。

世界観・背景設定

舞台はかつて21世紀に終末を迎えた後の遙か未来です。文明が崩壊してから長い年月が経ち、大地には再び生命が芽吹始めました。そこにはかつての人類の姿はなく、残された機械と新しく生まれた生命が融合した世界が広がっています。かつての文明の痕跡、廃墟や崩壊した都市、機能を失った人工衛星などは静かに風化を続けているものの、終末前の記録や技術の一部は今もなお残されています。

プレイヤー（主人公）

プレイヤーが操作する主人公は、人間を模倣したような見た目のアンドロイドです。その身体は終末前の高度な技術と再生した生命の意思が融合した存在です。主人公は自らの起源を知らず、なぜ自分は生まれたのかを探し続けています。この旅は、失われた人類の記録と、創造主が遺したメッセージに辿りつくためのものです。



ゲームシステム・探索の手がかり

この世界は主人公のような個体（他のプレイヤーの記録）が点在しています。彼らはかつての人類の記録を発掘し、歴史として記録し続けています。彼らとの出会いや会話は、主人公の過去を紐解くための重要なヒントになります。遺産群生地や孤高の」などの特定のエリアでは、記録媒体や機械に触れることで断片的な音声や映像、会話の記録を追体験できるイベントが発生し、主人公のルートへと繋がる鍵となっています。

脅威・世界に残る危機

終末の一因となった「労働機械」や「自律型兵器」は、今でもこの世界を彷徨っています。彼らは人間を識別するプログラムを持ち続けており、主人公を人間と認識し攻撃してくることがあります。

ゲームのゴール

旅の最終的な目的は、かつて主人公のために設計された人工衛星を再起動させることです。衛星を起動させることで、主人公の開発ログや創造主の遺した映像や音声メッセージ、失われた人類の最後の記録などが再生され、全ての謎が明らかになります。



装備品デザイン案

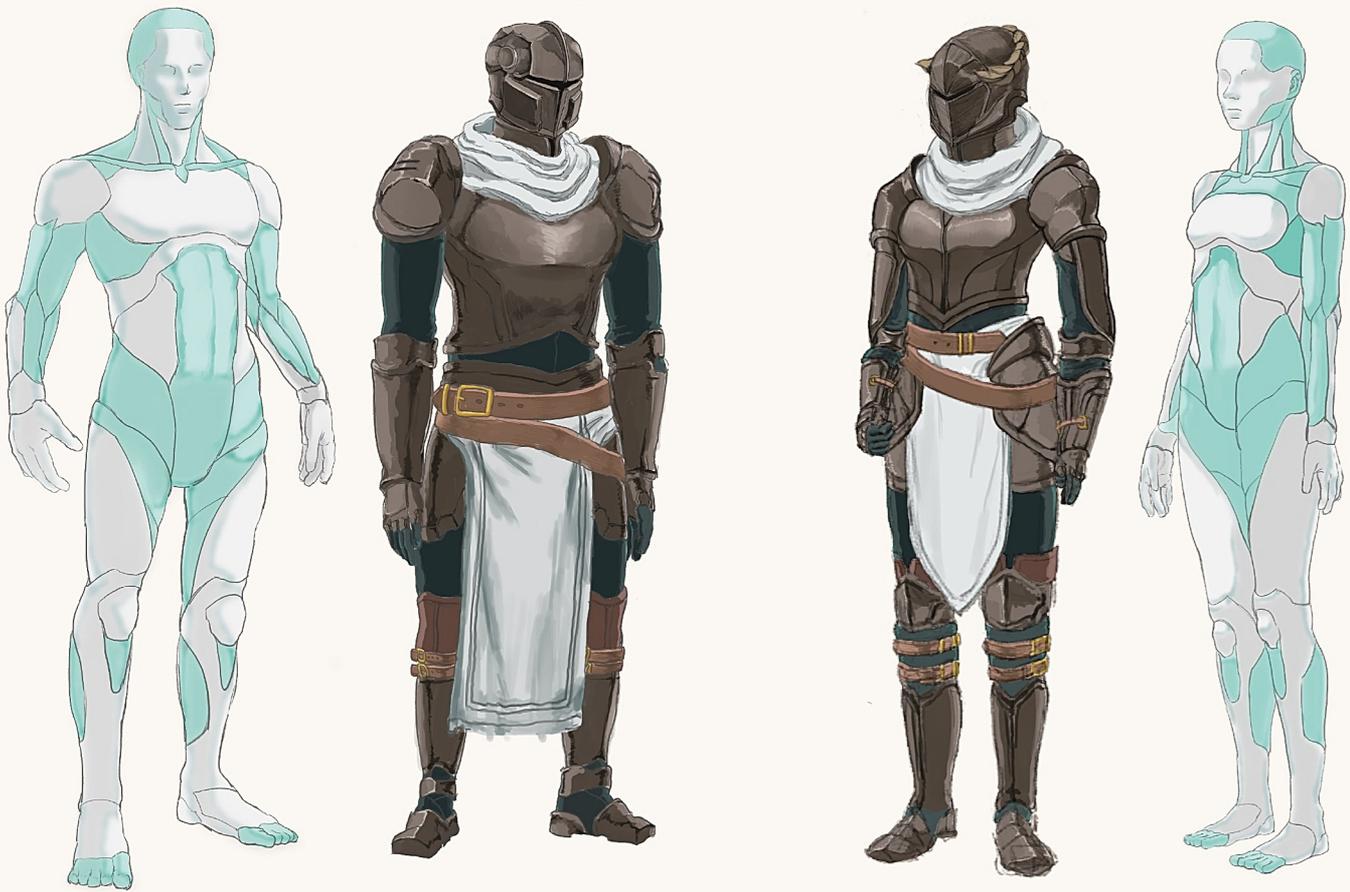
制作期間：2025年8月21日

制作時間：2日

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT

キャラクターデザイン

本作では、プレイヤーはキャラクターの外見・性別・装備を自由にカスタマイズできます。ただし、キャラクターは常に鎧やローブを着用しているため、顔や素肌のデザインは基本的にはゲーム内で表示されません。



男性キャラクター

体格の良さと重量感を強調するため、肩のプロテクターを大きめに描きました。また、ずっしりとした存在感と逆三角形の体型を意識しました。

女性キャラクター

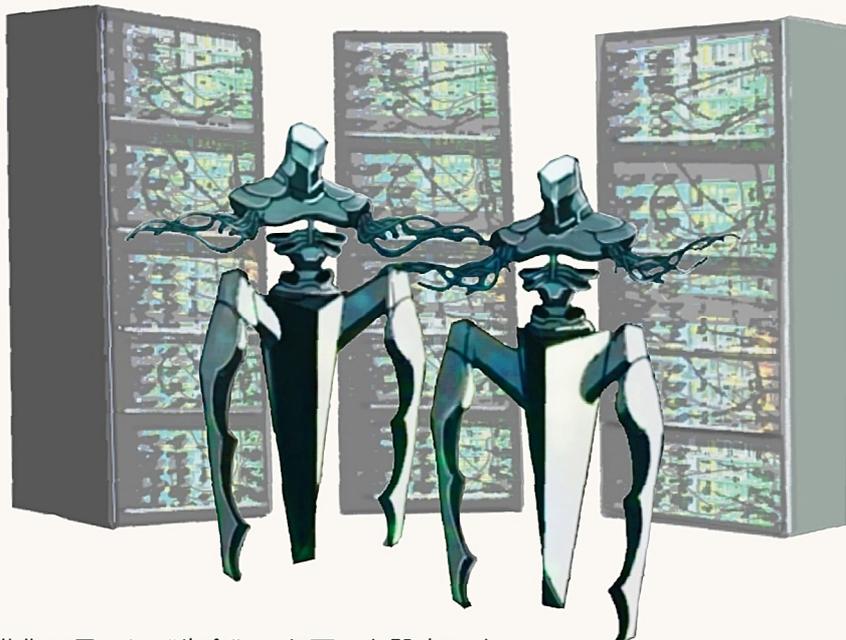
機動力を損なわないよう装備を軽くし、シルエットの美しさも残しました。特に腰回りのプロテクターは重心の安定感や芯の強さを演出し、身軽さが感じられるデザインにしました。

キャラクターデザイン

制作期間：2025年5月26日

制作時間：1日

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT



MOTHERA.I (マザー・アイ)

現代におけるマザーコンピューターが、進化の果てに“生命”へと至った設定です。無数に連なるマザーコンピューター群を情報源として学習型 AI のように膨大な知識を自己拡張していきます。情報を吸収するコードは一見急所のように見えるものの、その耐久性は極めて高く、仮に断線してもワイヤレス通信によって活動を維持します。機体内部のコアチップが完全に破壊されるその瞬間まで生き続けます。ゲーム内ではボスキャラクターとして登場し、人間が生み出した極限の知性を持つ存在として、プレイヤーの前に立ちはだかる存在です。



Eye-Squad (アイ - スクワッド)

現代のドローンや監視カメラが悪用され改造を繰り返す中進化を遂げた存在で、もとは人間によって兵器として作られたものが終末を迎えた世界で無秩序に運用され続けた結果自我と判断能力を獲得しました。個体としての耐久力は低く、破壊も容易であるものの、群れを形成し、上位存在であるマザーコンピューターにより統制されているため、その行動は極めて組織的で単体以上に厄介な脅威となります。監視・追跡・攻撃を同時に行うため、常にプレイヤーを圧迫する存在として登場します。

キャラクターデザイン

制作期間：2025年7月28日

制作時間：1日

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT

誘毒蛙

世界崩壊後の地球環境の悪化によって生物の増加や進化の速度が加速する中で生き延びるために進化した蛙の進化形。従来のふにゃふにゃとした体型ではなく、耐久性の高い防御力が上がった個体として表現しました。



壺宿

同じく環境の悪化を背景に進化し、敵に効率的に毒を巡らせる能力を獲得しました。ツボの中を拠点とし、外に出ることなく生き延びられるように適応しています。その結果、筋肉質だった体は粘性のある柔らかい質感へと変化しタコから進化した存在としての新たな姿を表現しました。

立体作品

制作期間：2025年7月29日

制作時間：2日

使用画材：樹脂粘土、アクリル絵の具、ニス

樹脂粘土を使ってキャラクターデザインを立体化しました。

10ページのキャラクターの幼獣の姿です。ダメージ防御やプレイヤーの回復に使える設定にしました。

幼獣のかわいらしさと成獣の恐ろしさの両面を持たせることで、デザインに幅を持たせました。



誘毒蛙

腕や頬、足、おしりなどに赤ちゃんのような丸みを帯びた“節”を持つ姿が可愛らしいと感じ、その印象を表現しました。身体の各部分をあえて細かく分け、パーツごとに成形することで、ぷにっとした質感や愛嬌のあるフォルムを強調しています。



壺宿

人間が作ったものが終末世界で廃棄され、そこに生命が棲みついたらという発想から、和柄の装飾で人工物らしさを強調しています。

体と壺をパーツごとに分けて造形し、取れてしまわないように丁寧に成形しました。

UI デザイン

制作期間：2025年6月27日～29日

制作時間：各1日

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT, ibis paint



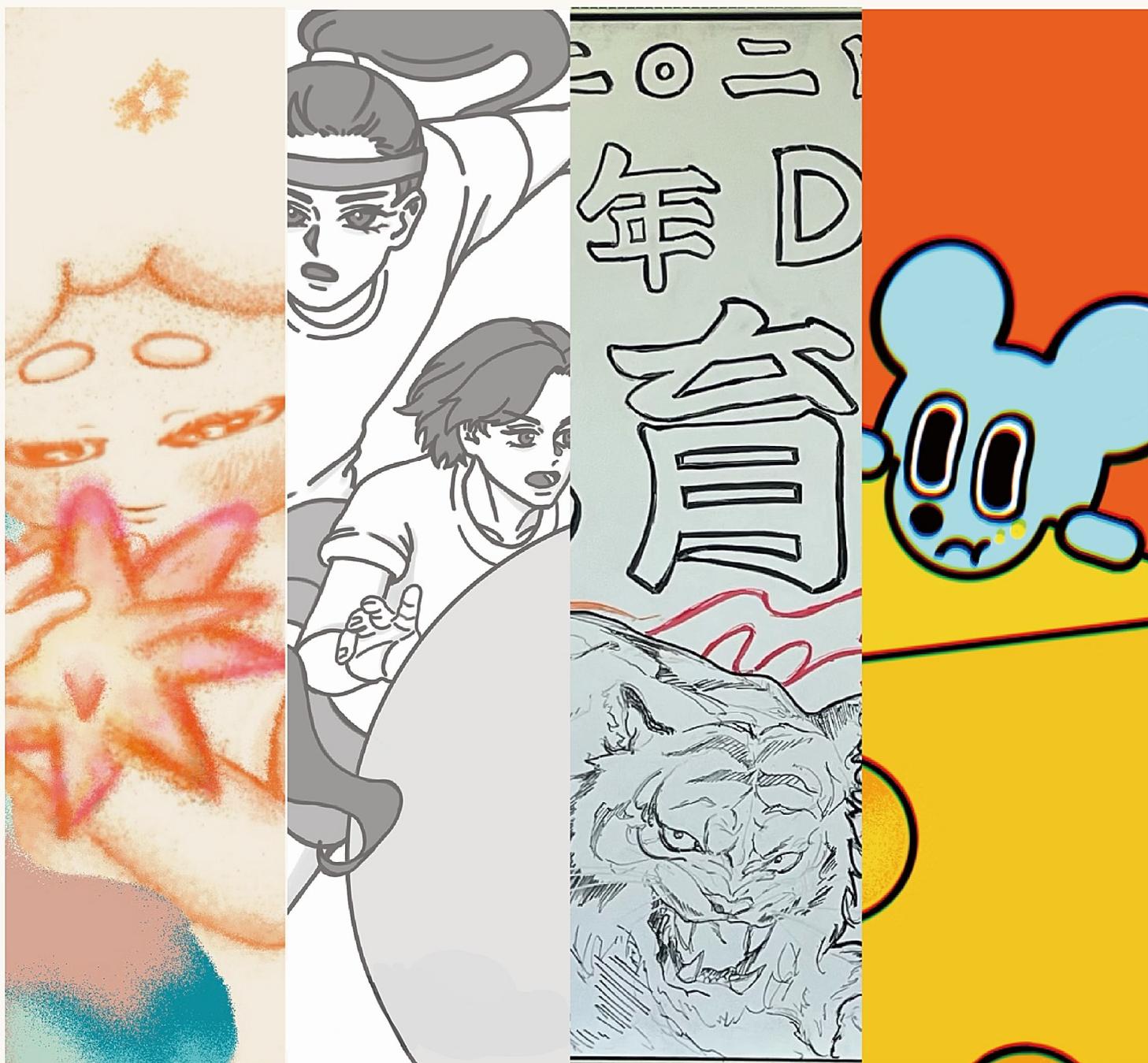
プレイ中



選択画面



オープニング映像



Activities

体育祭パンフレット

楽曲ジャケット

イラスト・スケッチ

体育祭パンフレット

制作期間：2024年4月23日

制作時間：5時間

使用ソフト：ibis paint



高校三年生の時に制作した体育祭のパンフレットです。多くの競技の中から特に盛り上がる種目は何かを募集し、皆の意見を参考に動きのあるポーズを意識して描きました。見た人が体育祭を楽しみにできるようにデザインをしました。

CD ジャケット

制作期間：2025年4月1日

制作時間：2日

使用ソフト：ibis paint



楽曲名 ordinary days

この作品は、知り合いシンガーの方に提供させていただいたジャケットのイラストです。ordinary days という楽曲の歌詞を元に「焦らなくていい」「そのままの自分でいい」というメッセージが込められています。周囲と比べたり、意見に流されてしまいそうになる現代の中で自分の心の声を見つめることの大切さを伝えたいというイメージから自分自身を抱きしめ、どんなに小さくても、日常の中にある輝きを信じる気持ちを表現しました。やわらかな色彩と形を使うことで「急がなくていい」「あなたはあなたのままで大丈夫」という心を包むような思いを込めています。

CD ジャケット



実際の表示画面

MV 配信サイト

▲ <https://big-up.style/9SSBYbTK04>



プロモーションビデオにも参加しました。コンセプトは夢に向かって努力し続ける女の子たちです。デザイナーの方々や年上の先輩方や女子美術大学に交換留学生として来ていた学生の方々と交流する中で、夢や仕事について多くのことを学ぶ貴重な経験になりました。



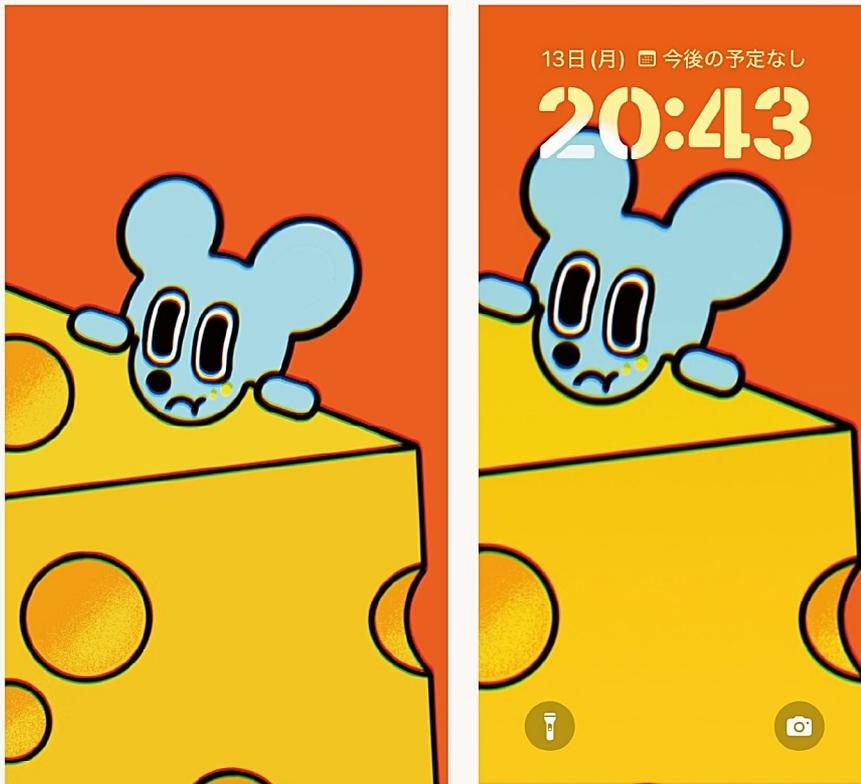
この作品は 2025 年 第 2 回「This is ME!」大学・専門学校から選出された作品の部門にて選出していただきました。

東京工科大学
デザイン学部 准教授 選出

コメント：

作品の解説に記されている作者の想いが、作品全体を通じて明瞭に伝わってくる。「焦らなくていい」「そのままの自分でいい」といった抽象的なメッセージが、表情、色彩、そして独創的なフォルムを通じて、自然な形で表現されており、心を揺さぶられた。観る者への温もりが随所に感じられる、ホスピタリティに満ちた作品である。

イラスト



◀ 依頼されたスマホの壁紙（高2）

「チーズ」をテーマにした待受デザイン。幾何学的な形とシンプルな線・配色で、軽やかで印象的な構成を意識して制作。



ダンス発表会のパンフレット用イラスト（高2）▶

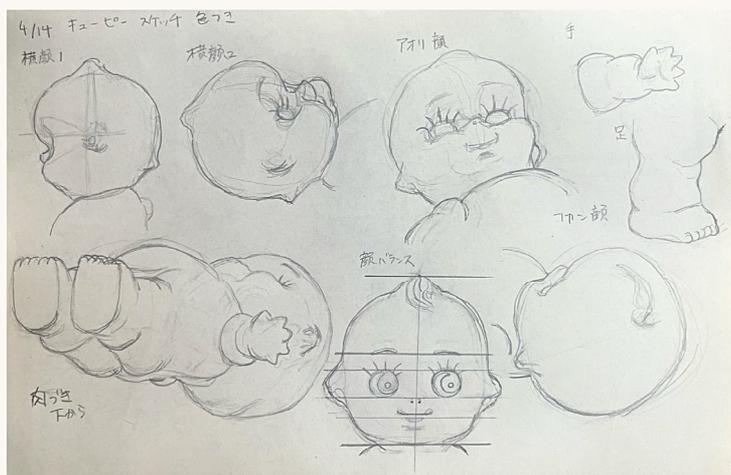
ディズニーキャラクターのような明るく楽しい雰囲気イメージし、全体の配置や構図でその印象を表現しました。

体育祭で担当したホワイトボードアート（高3）▼

クラスの何名かで協力しながら仕上げ、私は右の風神と中央の虎を担当しました。



スケッチ



キューピーのドールのスケッチ

スケッチする中で特徴的な丸いフォルムや可愛らしさが、なぜ人に可愛いと感じられるのかを理解できました。手足の長さや顔の比率から赤ちゃんの顔の比率に近いことが分かりました。



男の子のスケッチ

無償で依頼を受けて制作したスケッチです。参考資料として提供されたのは一枚の写真のみで再現には苦労しましたが喜んでもらうことができ、大きなやりがいを感じました。



ホテルのベッドサイドメモパッドに描いた落書き

当時好きだったキャラクターを15分ほどで描いた落書きです。短時間で雰囲気をつかむことを意識しました。

漫画作品『ダンジョン飯』に登場
キャラクター名 センシ

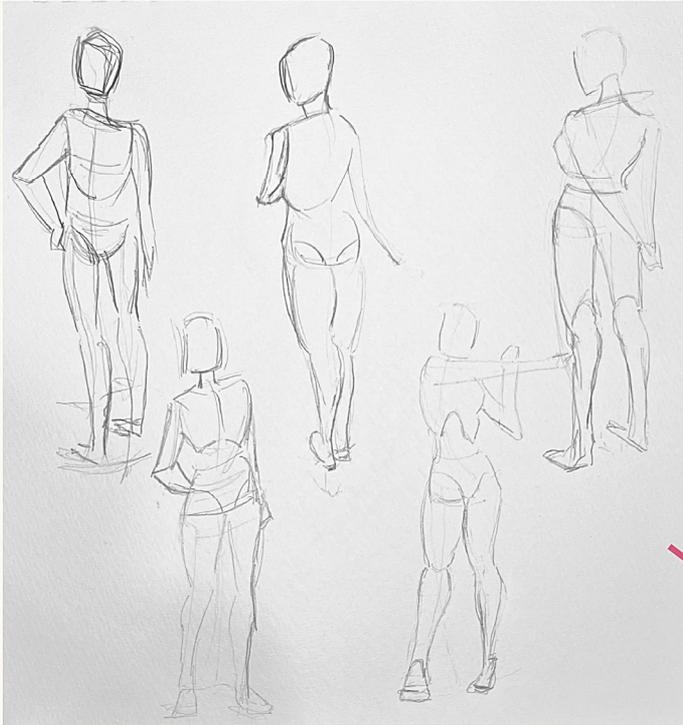


短時間でキャラクターを描く連続スケッチ

キャラクターのシルエットを短時間で捉える練習として、1枚の中にさまざまなポーズを描く作業を複数枚行いました。

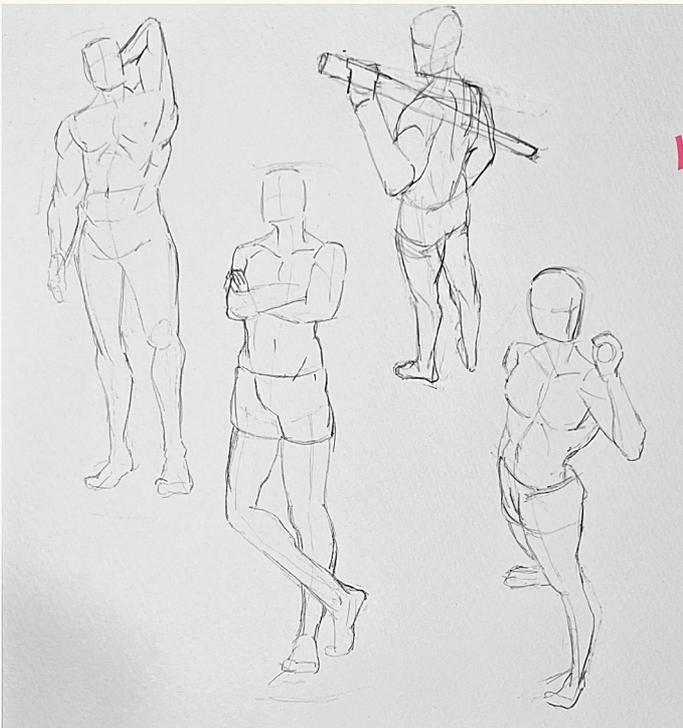
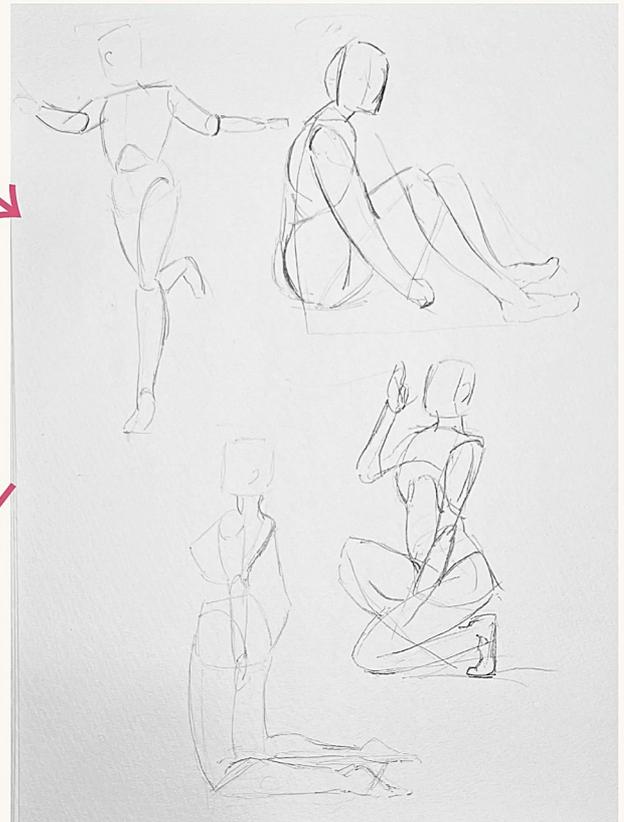
アニメーション作品『Helluva Boss』に登場
キャラクター名 Blitzo

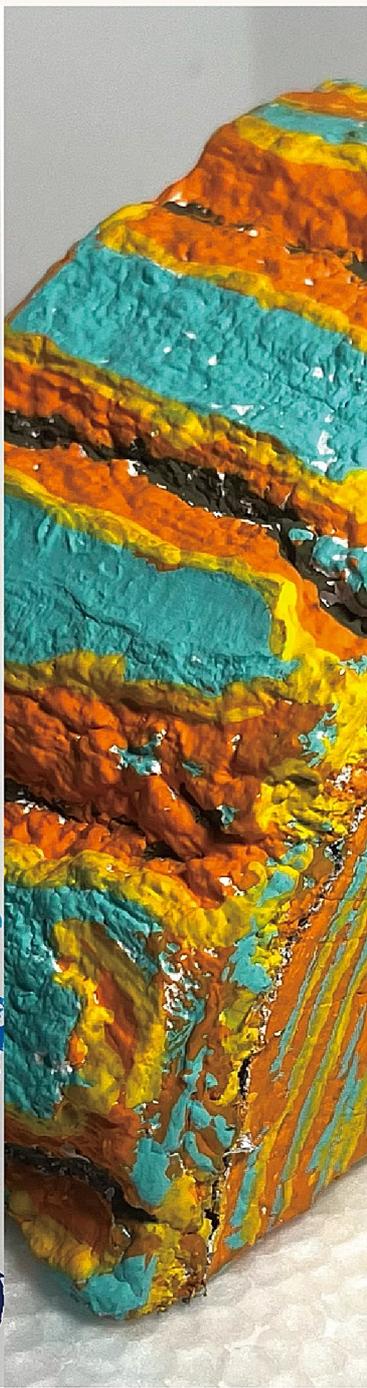
スケッチ



人体スケッチ

矢印の方向に進むにつれて新しい作品になっています。描きを重ねる中で線の勢いのつけ方や、形をどこまで捉えるか・どこを省略するか感覚を少しずつ掴んでいきました。





Package Design

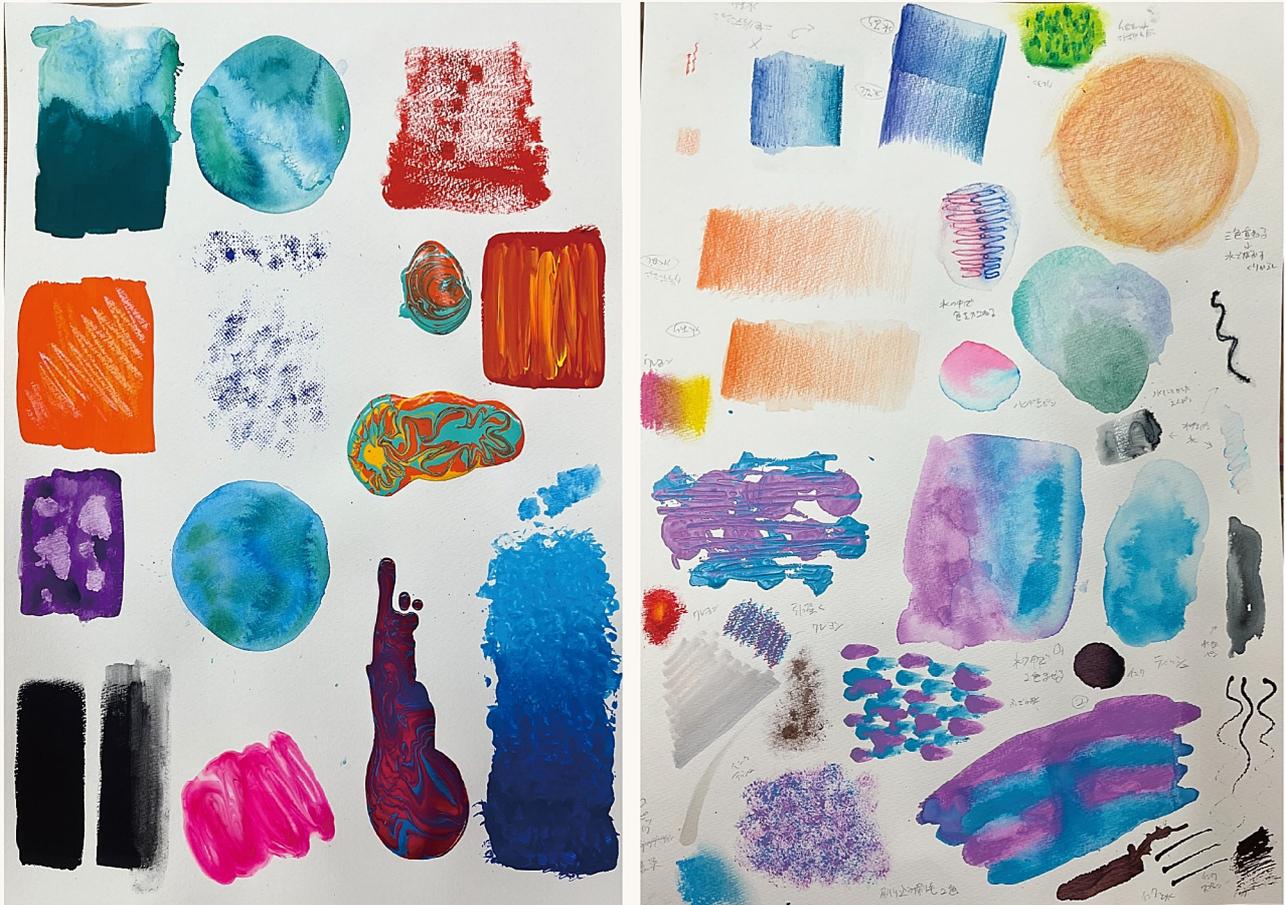
支持体と描画材
パッケージデザイン

制作期間：2025年6月13日

制作時間：①と②合わせて1日

使用画材：それぞれ下に記載

支持体と描画材



①支持体と描画材の研究

使用画材：

コピックペン、インク、クレヨン、水彩絵の具、食卓塩、水性ペン、水彩色鉛筆、ジェッツ
工夫した点：

様々な画材でマチエールを作り、素材への理解を深めました。

滲みやぼかしを描いたり、水彩絵の具と塩を反応させて結晶模様も作りました。

筆だけではなく、指や刷り込み刷毛、ティッシュなども使って新しい描き方を試しました。

制作期間：2025年6月13日

制作時間：①と②合わせて1日

使用画材：それぞれ下に記載

支持体と描画材



②紙以外の支持体に描いてみる

使用画材：

ジェッソとアクリル絵の具を混ぜたもの、木片

工夫した点：

木の木目を生かした表現をしました。

紙とは違う素材を使うことで、表面の質感や凹凸を活かした新しい表現を試しました。

ジェッソを使うことで色が混ざらず、木目の凹凸をよりはっきりとさせることができました。

また、支持体そのものの特徴を活かすことを意識し素材に合わせた表現方法を工夫しました。

パッケージデザイン①



デザインアプローチ：サボテンのバーレルを使ったハワイアンパーティーの提案図

最初にサボテン型のバーレルのアイデアを思いついたことからこれらのパッケージデザインとテーブルウェアデザインを発想しました。デザインを進める中でこのユニークな形状を活かし、ホームパーティーやハワイアンレストランなどで使用されることを前提に制作しました。

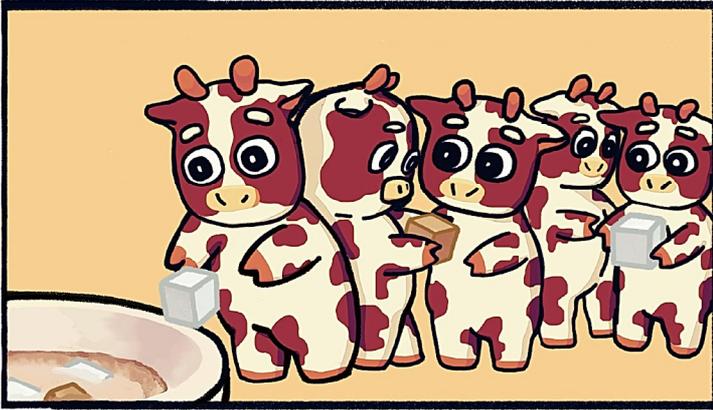


◀サボテン型のコンボカップバーレル

下にスナック、上にドリンクを入れることができます。これ一つでフード、ドリンクを提供可能です。形状に遊び心を取り入れることで視覚的にも楽しい印象を目指しました。

パッケージデザイン②

加糖



ミルク



ブラック



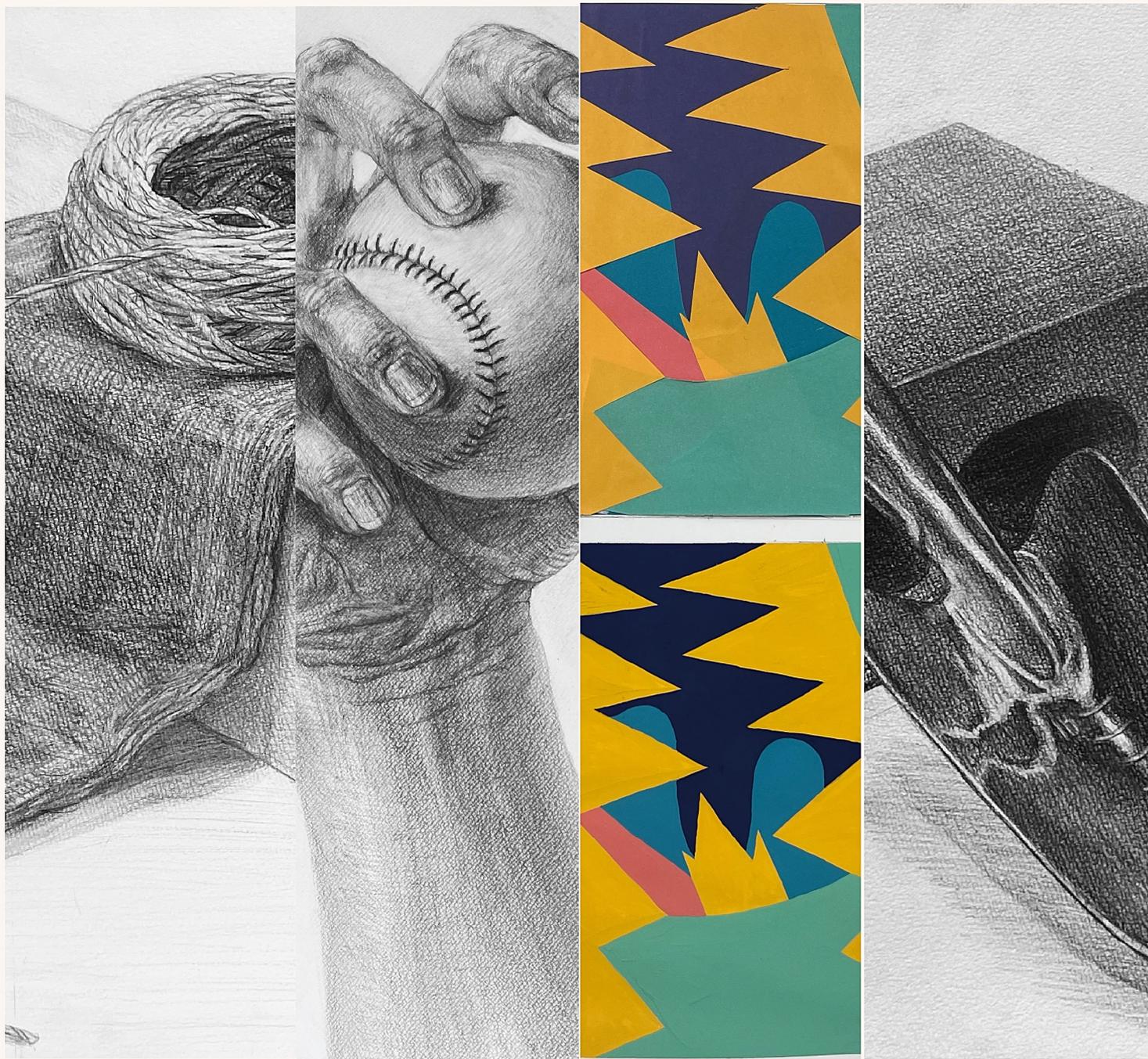
ペットボトルコーヒー飲料のラベルデザイン

製品自体の形は市販で流通している一般的なペットボトルを使い、ラベル部分のみをデザインしました。

ラベルを剥がすとボトル本体に絵が印刷されていて、めくるまでは状況が分からないようになっています。

すべてに牛のキャラクターを登場させることでシリーズとして統一感を持たせました。

また、イラストの雰囲気や牛のキャラクターの表情にこだわり、飲む人が親しみやすさを感じられるように遊び心を取り入れることで、購入後も楽しめるパッケージにしました。



Drawing

デッサン

色彩構成

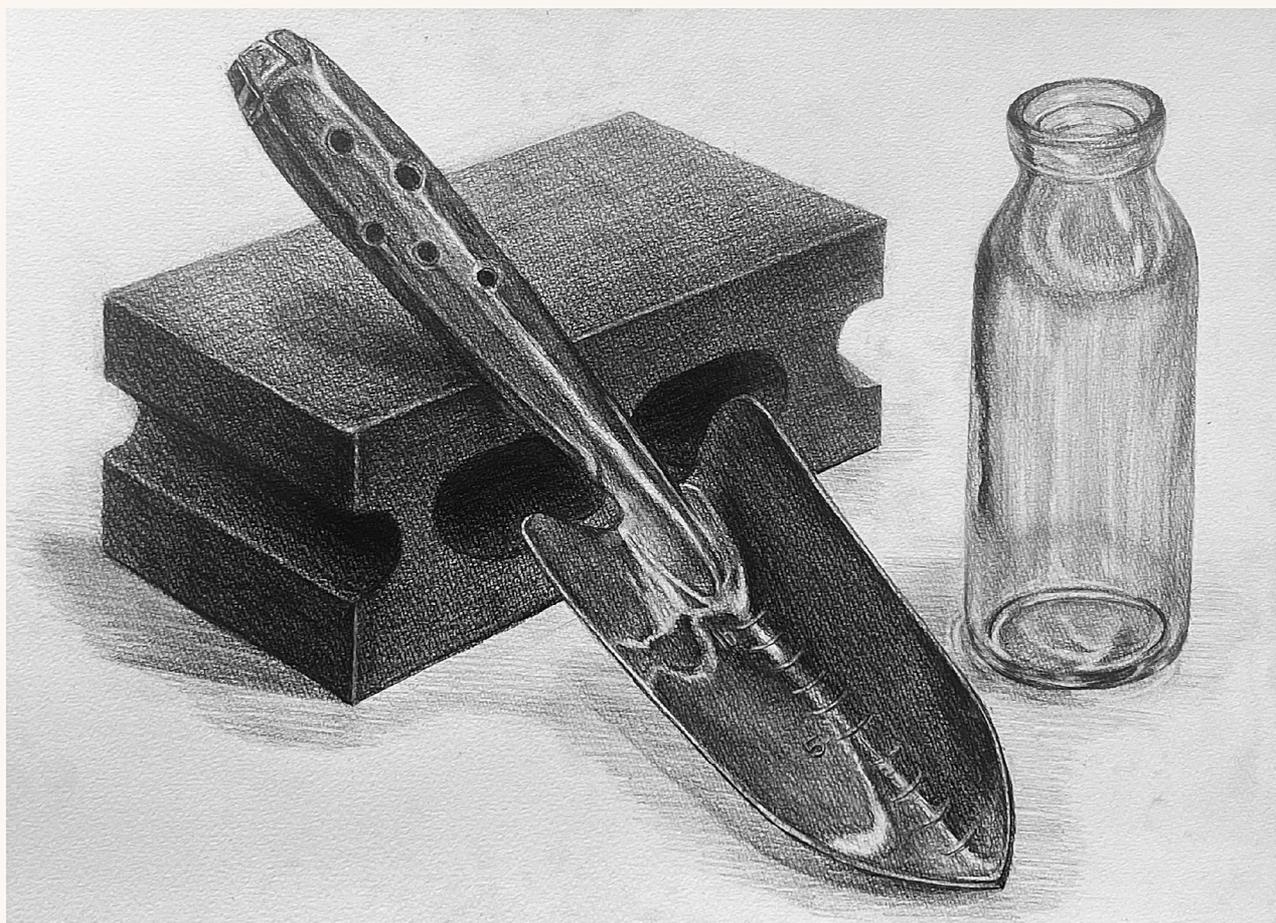
Drawing

モチーフ：黒いスチロール製レンガ、スコップ、瓶

制作期間：2025年4月9日 制作時間：6時間

使用画材：鉛筆

画面サイズ：B3画用紙



卓上デッサン

スコップとスチロール製のレンガが同化しないようにそれぞれの素材感の違いを意識し、特に鉄のギラついた質感を強調して表現することに力を入れました。

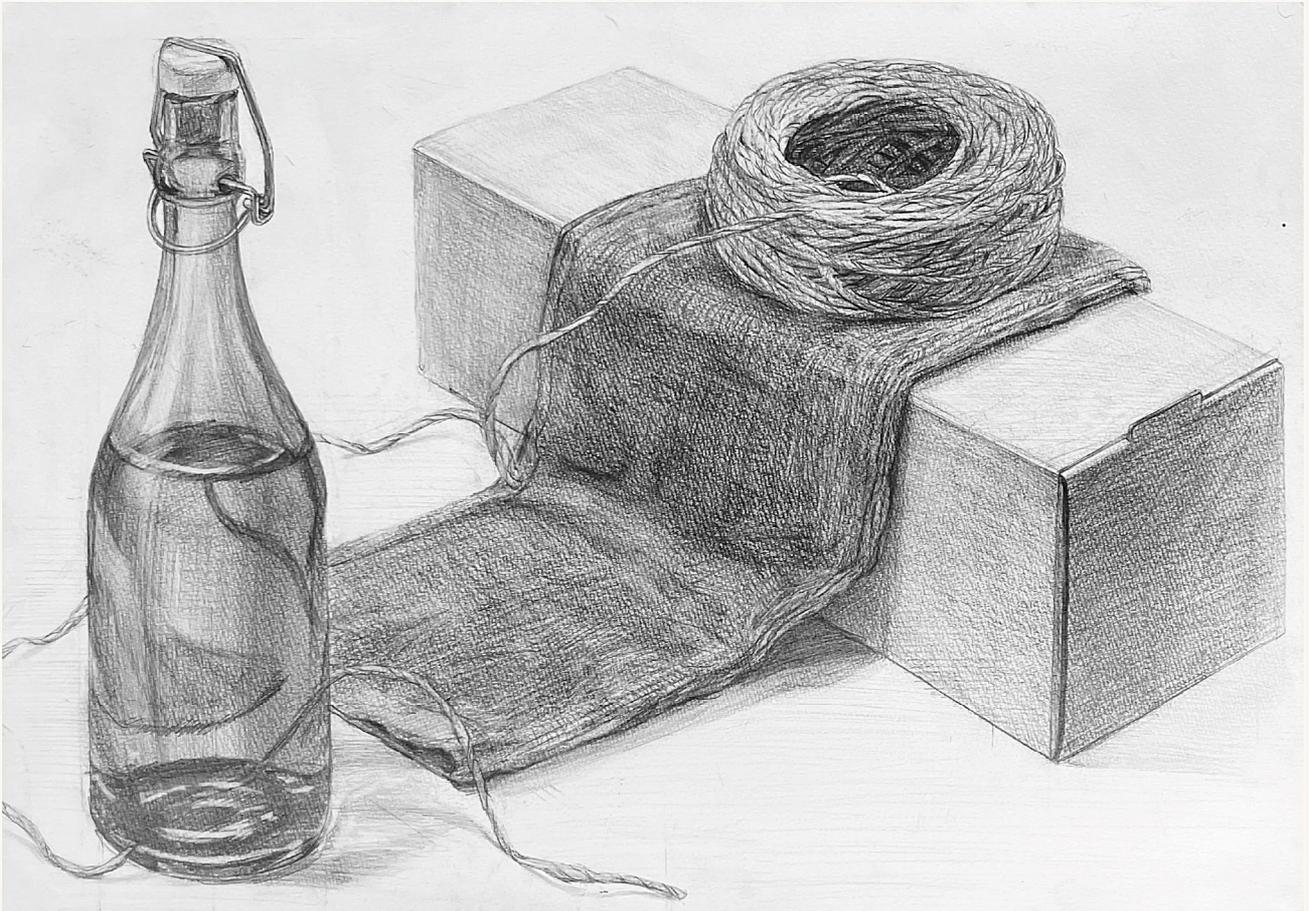
Drawing

モチーフ：麻紐、黒いタオル、紙製の箱、瓶

制作期間：2025年7月4日 制作時間：6時間

使用画材：鉛筆

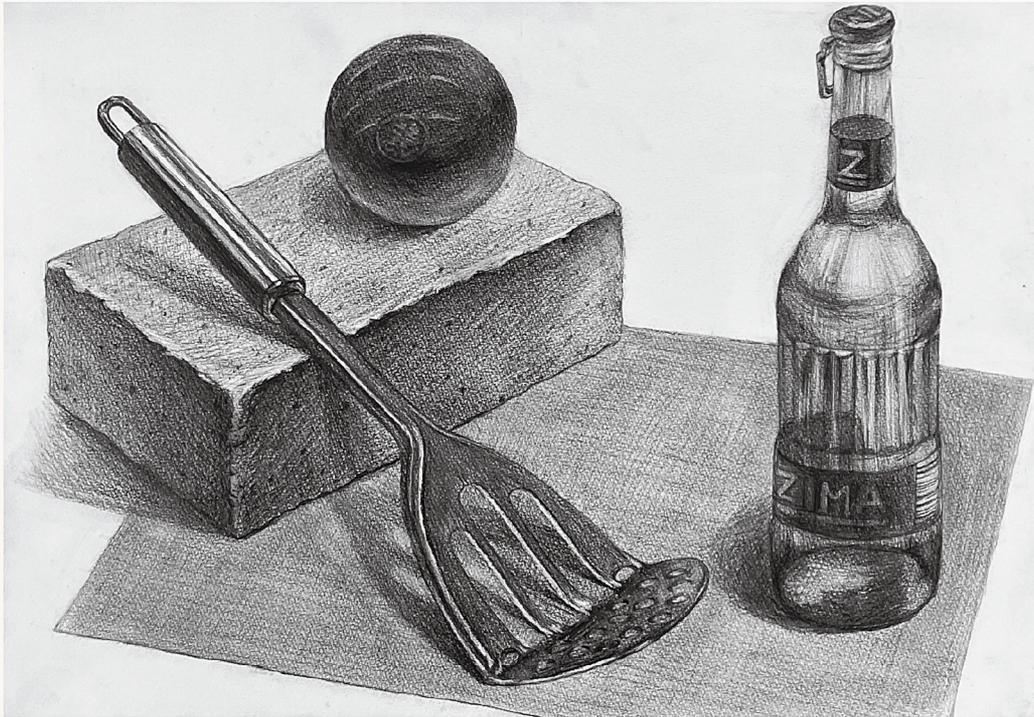
画面サイズ：B3 画用紙



卓上デッサン

麻紐の自然な流れを表現するため、形や方向をよく観察して描きました。箱は逆パースにならないよう遠近感に注意し、瓶の反射や写り込み、影も細部まで丁寧に描写しました。

Drawing



モチーフ：ガラス瓶、カラーボール、耐火煉瓦、フライ返し、A3 コピー用紙

制作期間：2024年12月26日 制作時間：4時間

使用画材：鉛筆

画面サイズ：B3 画用紙



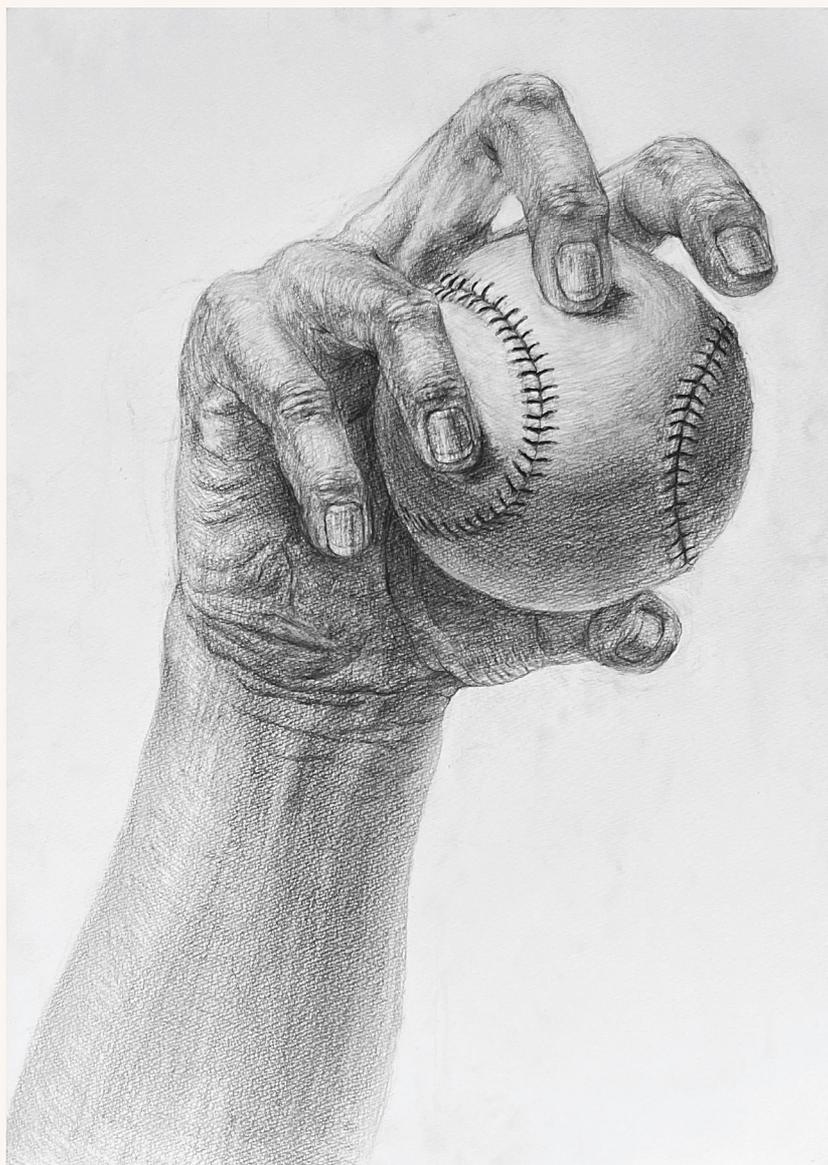
モチーフ：やかん、トラロープ、毛糸

制作期間：2025年1月28日 制作時間：3時間

使用画材：鉛筆

画面サイズ：B3 画用紙

Drawing



手とモチーフのデッサン

ボールは、下からの反射光や指によってできる影など光の当たり方を意識し、縫い目の凹凸が自然に見えるよう細部まで描き込みました。片手は、力を入れたときに現れるシワや関節の形を丁寧に観察し、質感や動きを感じられるように表現しました。

Drawing

制作期間：2025年7月18日

制作時間：5時間

使用画材：色紙、アクリル絵の具

画面サイズ：B3画用紙



色彩構成

色紙を用いて画面を構成し、アクリル絵の具で再現する課題に取り組みました。大きい面と小さい面のバランスを意識しながら配置を工夫し、色使いは、ジャングルや山の中を思わせるような自然の雰囲気イメージを選びました。アクリルでの着彩では、はみ出しや色の差が出ないように丁寧に塗り重ね、色紙と同じ印象に仕上げることが心掛けました。

Drawing

制作期間：2024年11月22日

制作時間：6時間

使用画材：アクリル絵具

画面サイズ：画用紙 500×500



色彩構成

お題：広い・狭いのいずれかを選択し、世界をテーマに色彩構成

タイトル：「まだ周ってない星は沢山あるのに」

カタツムリにとって、地球上の一つの道でさえも広大に感じる世界。もしその視点を宇宙規模に広げたなら、星を一つひとつ巡ることなど到底できません。その発想を人間の一生と重ね合わせた作品です。人間もまた限られた命の中で様々な経験をしますが、地球という自分たちの星をすべて知り尽くすことは到底出来ません。その限りある存在と果てしない世界との対比を表現するために、カタツムリと宇宙というモチーフにしました。

Drawing

制作期間：2024年12月27日

制作時間：6時間

使用画材：アクリル絵具

画面サイズ：画用紙 500×500



色彩構成

お題：「とある種族」をテーマに色彩構成

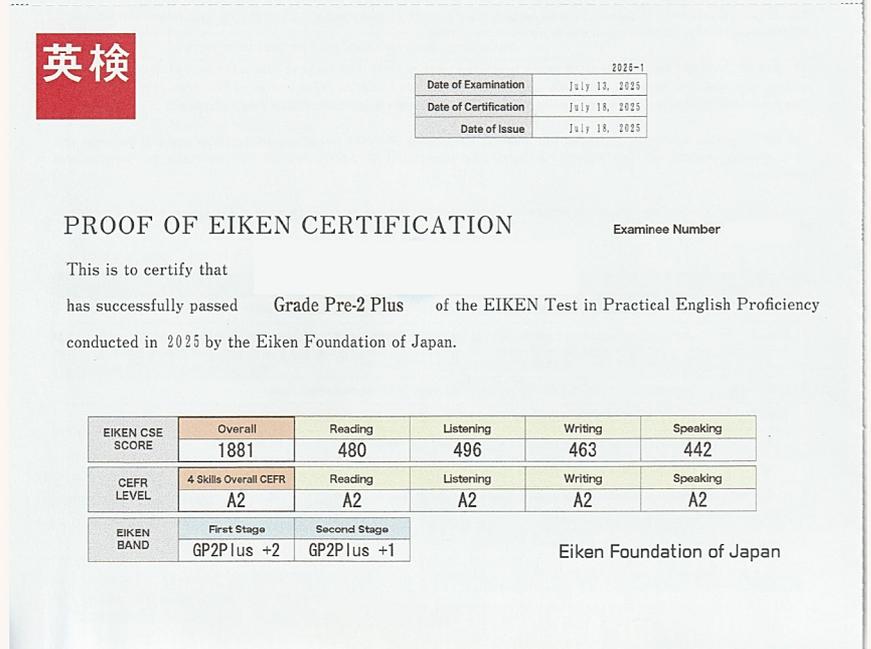
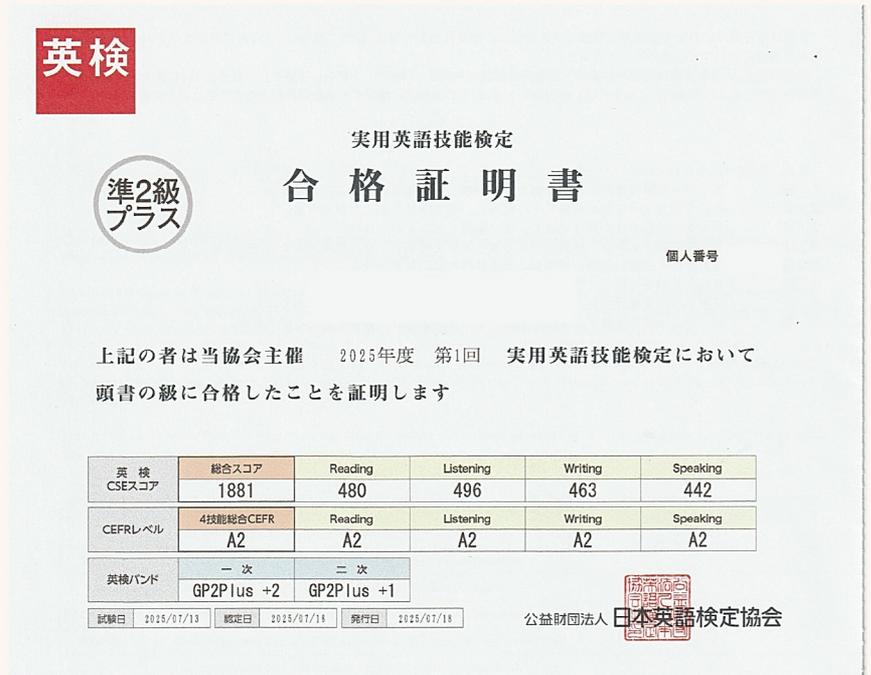
タイトル：文明の急変に警戒し祖先が残したこの地を守り継ぐ

この作品では、圧倒的な隔たりや緊張感を感じさせる構成を意識しています。木の上で門番をしている彼らは、文明の急変に対して強い警戒心を持ちながら祖先が残した土地を守り続けています。その姿には厳格さとともに、自らの民族や伝統を守ろうとする強い意志が込められており、門番の目には揺るぎない決意の灯火が宿っています。

検定・賞状



▲ SAJ スキー級別テスト 2 級
2022 年 4 月 2 日 合格



▲ 英検準 2 級プラス
2025 年 7 月 18 日 合格

Thank you for viewing my portfolio.