



# Portfolio

Katou

Hatsune

# Profile

名古屋デザイナー学院

ゲームCG学科 ゲームグラフィック専攻

Katou  
加藤

Hatsune  
初音



生年月日

2002年 7月11日

資格

色彩検定 3級

レタリング技能検定 3級 など

好きなゲーム

リトルナイトメア / 人喰いの大鷲トリコ  
ブラッドボーン / プロジェクトセカイ

自己紹介

2Dデザイナーを目指しています。  
見た人がわくわくするようなデザインを  
考えることが好きです。

使用ソフト



# Content

2Dイラスト



3DCG



デッサン



クロッキー, スケッチ





## 夢を与える者

神話に出てくるパンタソスという夢の神をモチーフにデザインしました。  
非現実的な神とされていたため、変わったおもちゃを使い人々に非現実的な夢を見せている  
設定です。

## ▼ パターンラフ

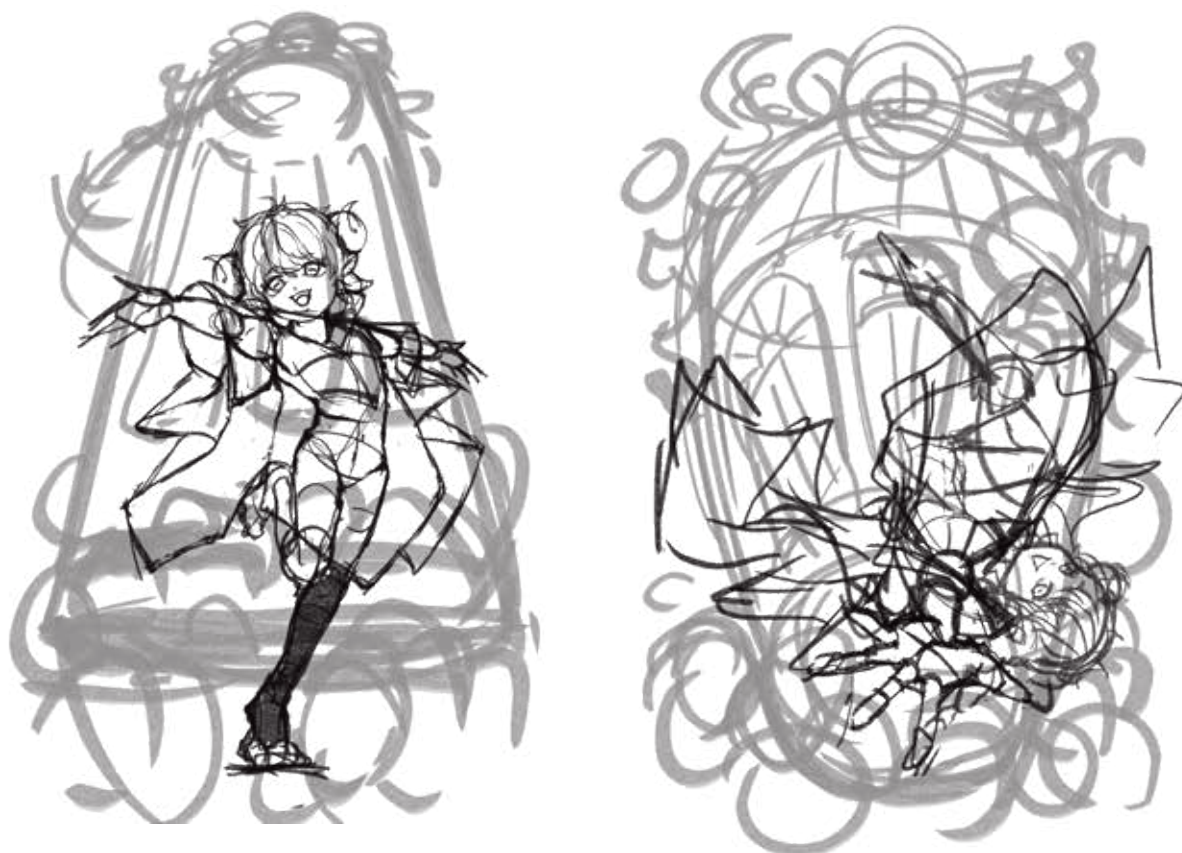


夢から連想させて、羊をモチーフにキャラデザをしました。

背景に物が多いことから色数は少なくした方がいいと考え、全体的に白で統一しています。

最初は夢→夜→星と連想して星座を服のデザインにいれていましたが、見えづらい為  
なくなりました。

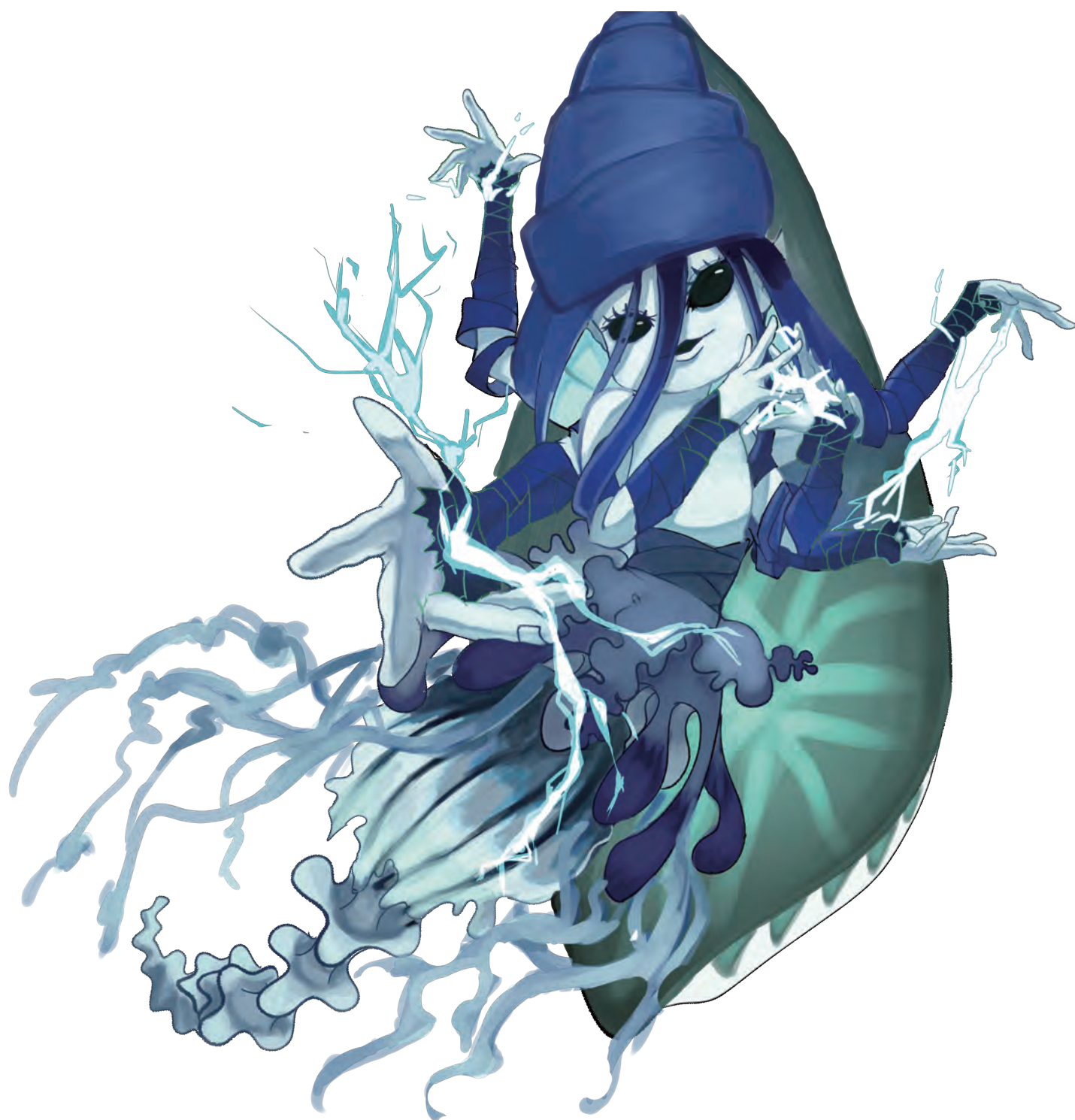
## ▼ 構図ラフ





先ほどのイラストを半年後にリメイクしたイラストです。  
少しデザインや塗り方等もかえました。塗り方はファイアーエムブレムヒーローズ  
というゲームのイラストを参考にしました。

## 2Dイラスト コンテスト作品



イラストコンテストへ応募した作品です。文房具をモチーフにモンスターをデザインする指定がされていたため、ガムテープと電気クラゲを合わせたデザインを考えました。

## ▼ ラフと線画



ガムテープをはがした時電気が発生することがあるそう  
なので、電気クラゲのカツオノエボシをモチーフに  
デザインしています。



## 2Dイラスト 学内イベント



学内イベントにグループで制作したホラーゲームを出展するためにデザインした主人公キャラクターです。あまりこのような男性キャラクターを考えたことが無かったので、とてもいい経験になりました。

## ▼ ラフと線画



## ▼ 差分



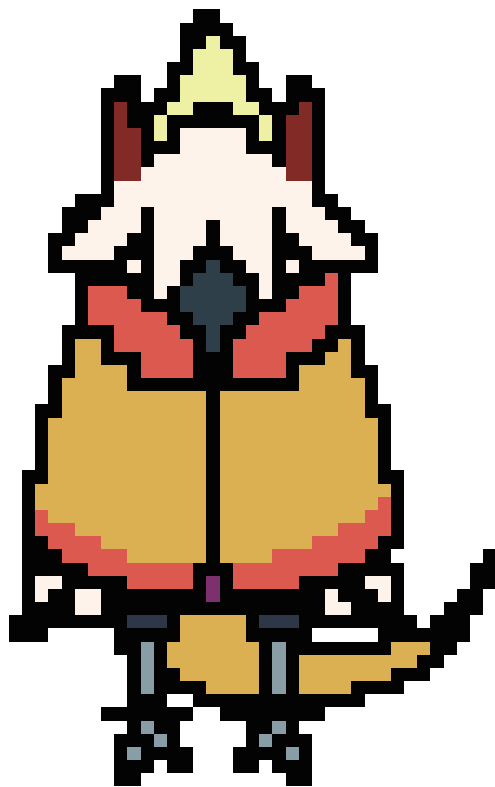
めがねあり



めがねなし

メガネは途中とれた設定なので付けていません。  
メガネがないため目元が少しくついに描いています。

## 2Dイラスト 追加キャラクター



フィールド上での見た目



戦闘時の姿

### シバナ

undertare というゲームに追加コンテンツで登場させるなら、どんなキャラクターがいいかという課題で制作したキャラクターです。

小心者で臆病な性格ですが、モノマネ芸人を目指しています。臆病な自分が嫌いで、他の誰かになりたいという理由からモノマネを始めました。

通常



テンションが高い



ドラゴンの母とオウムの子。両方の要素が混ざった見た目をしています。  
元々熱い地域の出身で、寒さが苦手です。ニンゲンの民族衣装に近い服装をしています。

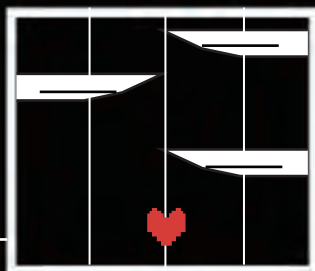
気分が上がると冠羽と前髪があがり単眼が見えるようになります。  
実際に戦闘では、この状態になると戦闘画面がこのキャラクター専用画面へ移行します。

## ▼ プレイイメージ画面

真似をする  
モンスターの  
ポーズと声を  
真似る



三本のレールの上を移動してよける



弾は上から流れてくる羽がモチーフ

LV 1 HP 20 / 20

×ヒール

» こうどう

👁 アイテム

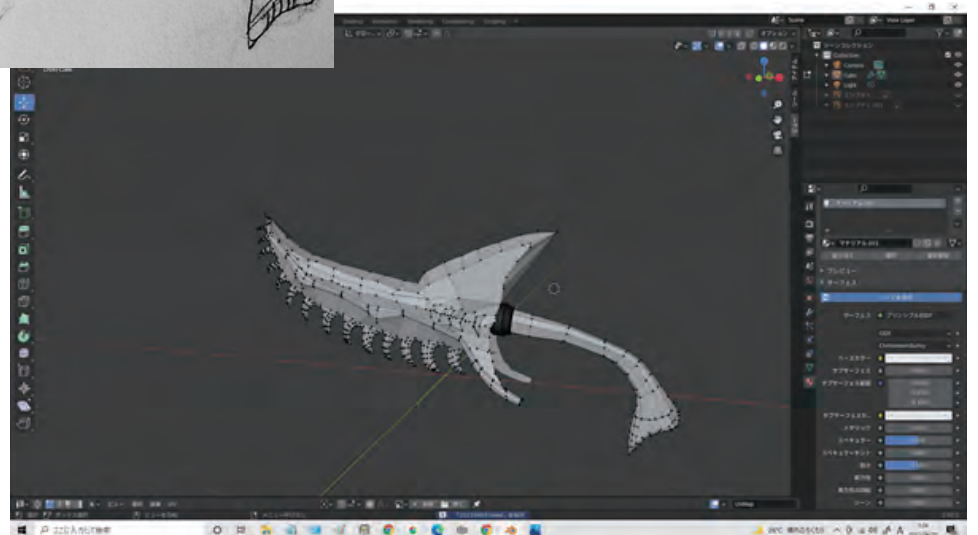
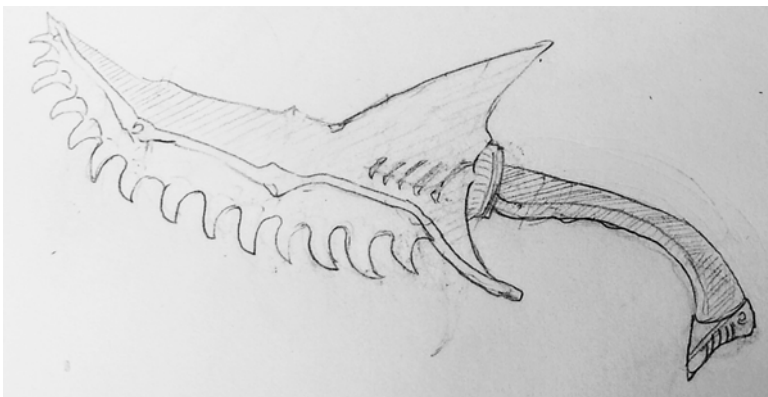
×みのがす

# 3DCG

## ▼ 両手剣



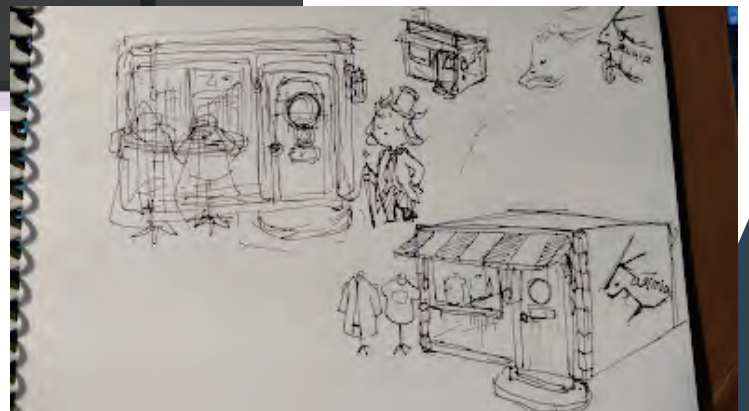
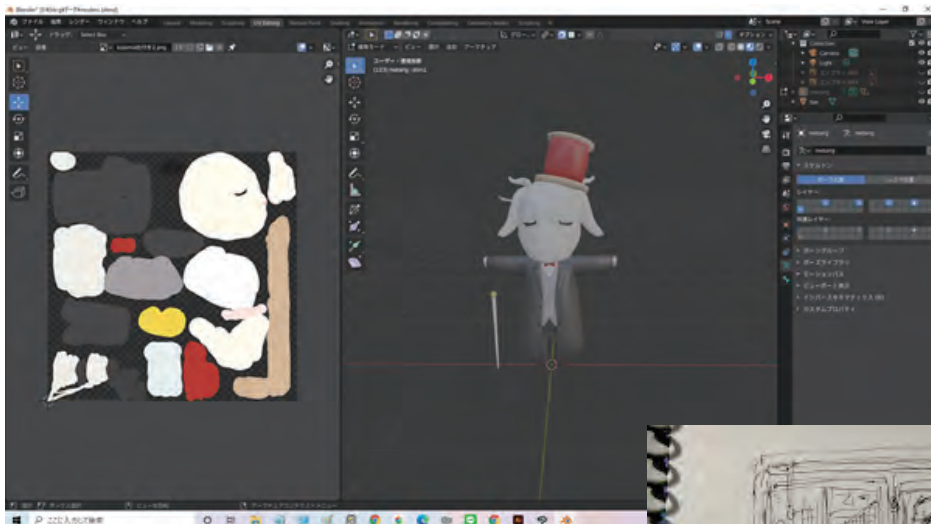
サメをモチーフにした両手剣です。サメの狂暴さを武器として表すことができました。モンスターハンターに登場するような武器のイメージで制作しました。



## ▼ 家とキャラクター



やぎのキャラクターが経営する洋服屋という設定です。集まれどうぶつの森を意識しました。特にキャラクターのモデリングが難しく苦戦しましたが、とても好きなデザインに仕上げることができました。

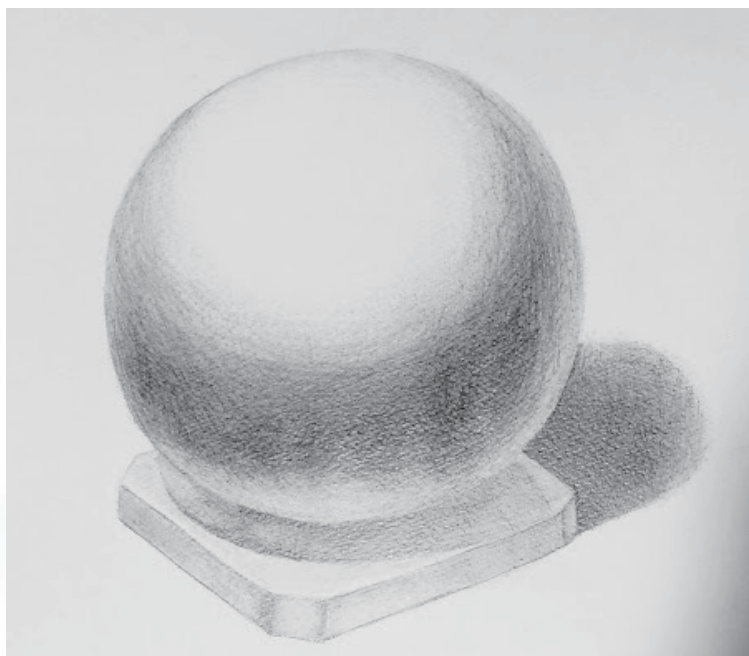


# デッサン



◀ 6h

6h ▶



◀ 6h



◀ 12 h



6h ▶





# クロッキー, スケッチ



3分

3分



全て5分