

# PORTFOLIO



# ★ Profile ★

名前：山下さやか

生年月日：2003年3月28日

所属：名古屋デザイナー学院

ゲーム:CG 学科

ゲームデザイナー専攻

好きなもの：猫, サメ, ラーメン, ルートビア

趣味：映画, 音楽鑑賞, ゲーム

Mail：korokoronya35@gmail.com



## — SKILL —

**Illustrator**



**blender**



**Photoshop**



**ibisPaintX**



**CLIPSTUDIO**



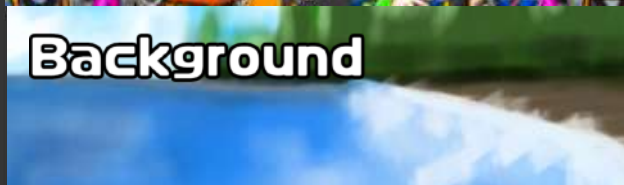
作品集兼ホームページです。  
こちらの方が細かく作品も多いのでオススメです。  
(随時更新中)



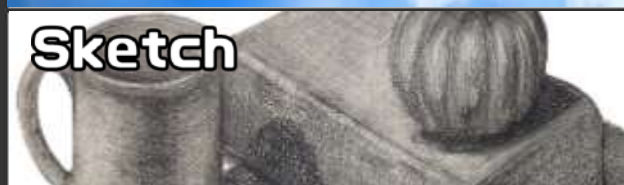
## — Contents —



**Character Design**



**Background**



**Sketch**



**3D Modeling**



**Game Design**



**Hobby Illustration**

# Character Design

Character Design

Back Ground

Sketch

3D Modeling

Game Design

Hobby Illustration



## 初期デザイン案

### 【アイシー・ラバーズ】

Procreateで制作。

制作時期：2022月2月頃

制作時間：2時間

今後作る創作の為に制作した、HIPHOPイメージの音楽グループの一人です。シルエットでも誰か分かるように特徴強めで上から下に幅が太くなるようにデザインしました。半機械設定なので頭にプラグを刺したり、コードが体内に入り込んでたり見た人が人間ではないと判断できるかできないかのギリギリを目指しました。

# Character Design

Character Design

Back Ground

Sketch

3D Modeling

Game Design

Hobby Illustration



## 初期デザイン案

【2DJ】

Procreateで制作。

制作時期：2022月2月頃

制作時間：3時間

今後作る創作の為に制作した、HIPHOPイメージの音楽グループの一人です。HIPHOPはDJのイメージが強いのと自分自身DJ機材を持っており動画を作る際にキャラクターを通して披露出来たらいいなと思い制作しました。

メカデザインを練習する為、義足要素を足したのと人造人間設定なので血色悪めでコードが首に刺さっている点で見た人に人間ではないことを伝えられるようにデザインしました。

# Character Design

Character Design

Back Ground

Sketch

3D Modeling

Game Design

Hobby Illustration



## 初期デザイン案

【ふくすけ】

Procreateで制作。

制作時期：2022月2月頃

制作時間：3時間

今後作る創作の為に制作した、HIPHOPイメージの音楽グループの一人です。前の二人のサポート的な立ち位置にする為、少し幼めにデザインにしましたがただ弱そうなキャラクターにもしたくないので大きな武器を持たせて力強そうなイメージを持たせるようにしました。武器のコンセントプラグ部分で前二人の充電をします。三毛猫のオスです。

# Character Design

Character  
Design

Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



Procreateで制作。  
制作時期：2022年4月頃  
制作時間：10時間

ゲーム内で出す想定イラストです。  
上部分の大きさが少なめなので、  
アイスを広げてバランスを取りました。

# CharacterDesign

Character  
Design

Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



**Procreateで制作。**  
**制作時期：2022年4月頃**  
**制作時間：12時間**

ゲーム内で出す想定イラストです。  
一目で分かるようにDJ機材と義足を  
前面に出しました。  
ディスクの表現に挑戦しました。

# CharacterDesign

Character  
Design

Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



**Procreateで制作。**  
**制作時期：2022年5月頃**  
**制作時間：10時間**

ゲーム内で出す想定イラストです。  
キャラクターと持ち物のサイズ感が  
分かるようにデザインしました。  
スマホが音楽機器になっているイメージ  
があったのでスマホのようなスピーカー  
デザインにしました。



# Character Design

Character  
Design

Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



## 【集合イラスト】

Procreateで制作。

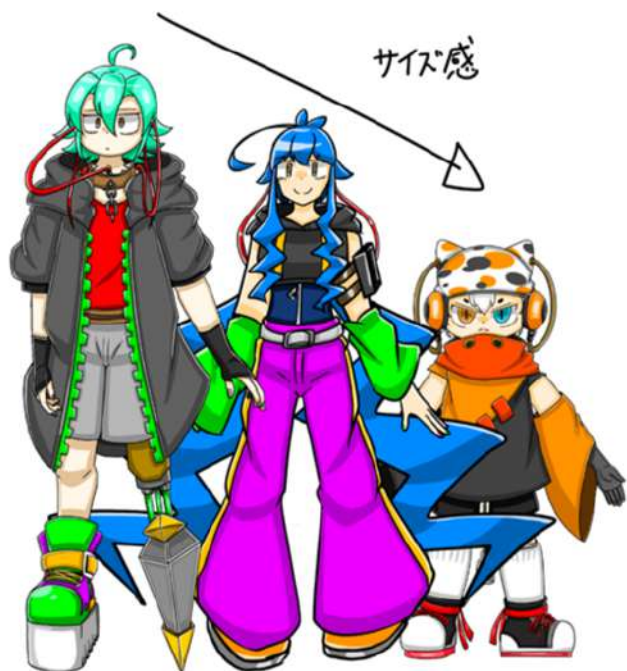
制作時期：2021年12月頃

制作時間：14時間

ミニキャラから等身を描く際に  
作ったものになります。

ライブ意識なので  
とにかく賑やかになるように  
デザインしました。

左のものはキャラクターの大きさ  
の目安です。



# Character Design

Character  
Design

Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



## 【クリスマスイラスト】

Procreateで制作。

制作時期：2021年11月頃

制作時間：9時間

クリスマスイラストのコンテストに参加する為制作しました。見ている人にリスだと一目でわかって欲しい為尻尾を大きく目立たせました。背景はスノードームイメージのデザインになっています。リスの理由はクリスマスにリスのダジャレ的な感じです。

# Character Design

Character  
Design

Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



## 【お正月イラスト】

Procreateで制作。

制作時期：2021年12月頃

制作時間：9時間

お正月イラストのコンテストに参加する為  
制作しました。

寅年だった為、虎の擬人化のデザインにし  
ました。

迫力を出したかったのでお汁粉から  
飛び出ている感じにしました。

# Character Design

Character  
Design

Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration

初期案 ↓



## 【デュオイラスト】

Procreateで制作。

制作時期：2022年6月頃

制作時間：20時間



絵を描くことを題材にして制作したイラストです。  
女の方は近代美術をモチーフに  
男の方はスプレーアートモチーフにしました。  
二人共別々に塗り方を変えてみて色塗りの練習をしました。  
フリルが苦手なのでフリルを上手く描けることができるよう練習しました。

## 制作途中キャラデザ



### 【武器と色々練習】

Procreateで制作中。

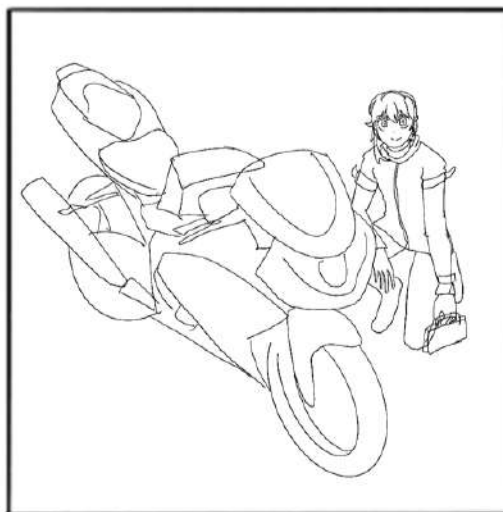
制作時期：2022月6月頃

制作時間：10時間

大柄な人間を練習をしつつキャラに合う武器をデザインをしています。モズイメージで刺して食べるモズのはやにえを意識して制作しています。最初にデザインした武器をまた新しくリニューアルしてよくなりました。



## 制作途中キャラデザ



### 【いろいろ練習】

Procreateで制作中。  
制作時期：2022月6月頃  
制作時間：11時間

塗り方と絵柄の模索の為制作しているものです。  
遊戯王のカードデザインのように正方形を意識した構図にしました。  
ライダースーツのテカテカ感がとても気に入っています。

# Background Design

Character  
Design

Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



ibisPaintで制作。  
制作時期：2021月8月頃  
制作時間：15時間

## 【ノベルゲーム背景】

背景に挑戦した際に  
作成したものになります。  
ノベルゲームを想定した  
背景になるので今後  
PLiCyというサイトで  
作るノベルゲームに  
出そうと考えています。  
少し汚そうな海のイメージで  
デザインしました。

# Sketch

Character  
Design

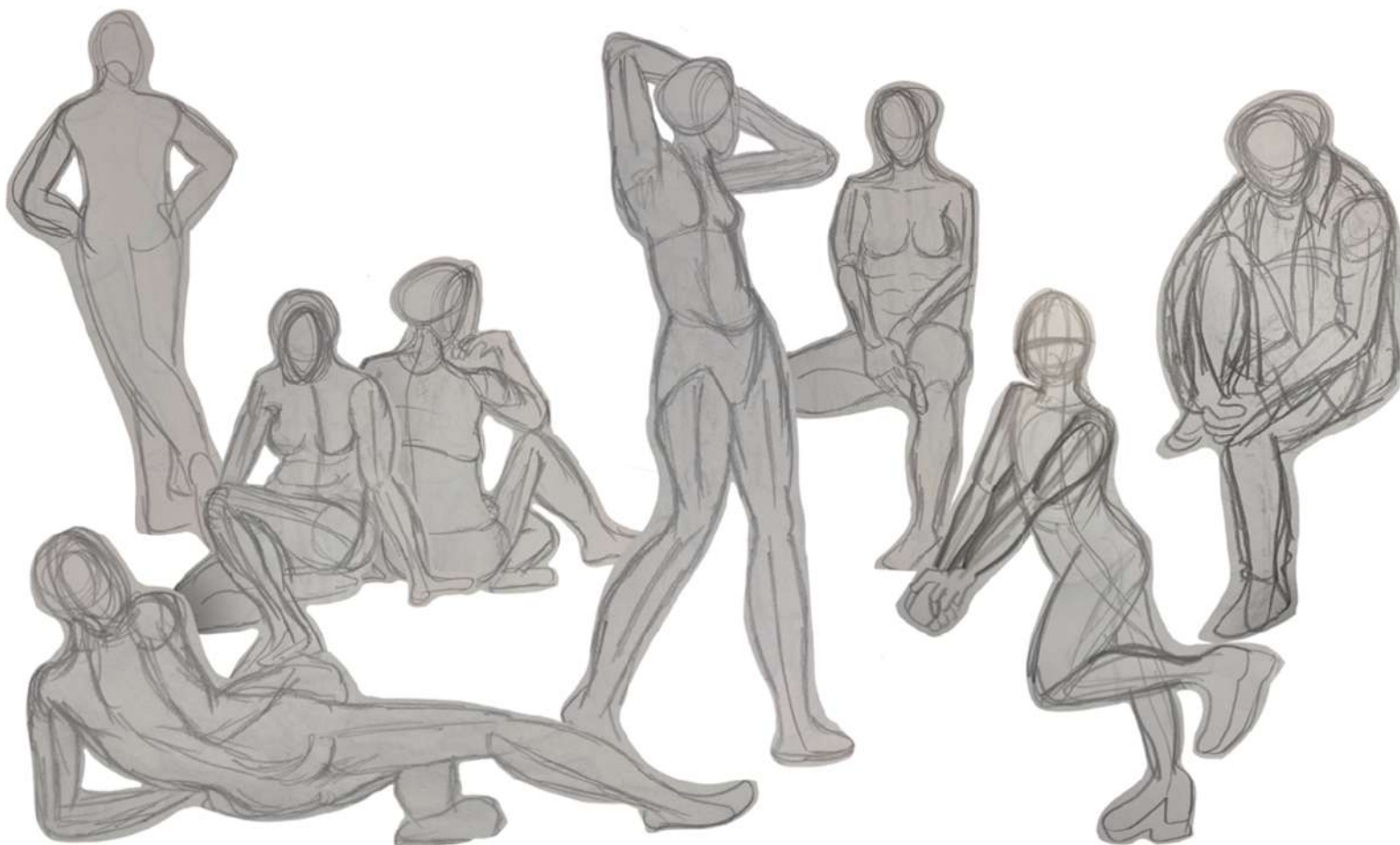
Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



【5分クロッキー】



【立方体デッサン】

制作時期：2021月5月頃  
制作時間：2時間



## 【布と紙飛行機デッサン】

制作時期：2022月1月頃

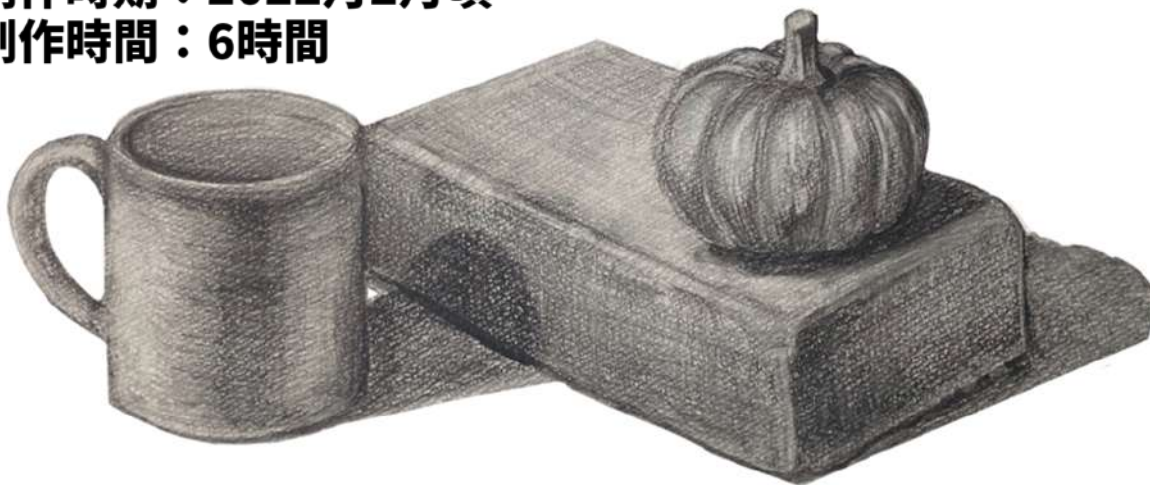
制作時間：4時間



## 【カップとかぼちゃとレンガデッサン】

制作時期：2022月2月頃

制作時間：6時間



# 3DModeling

Character  
Design

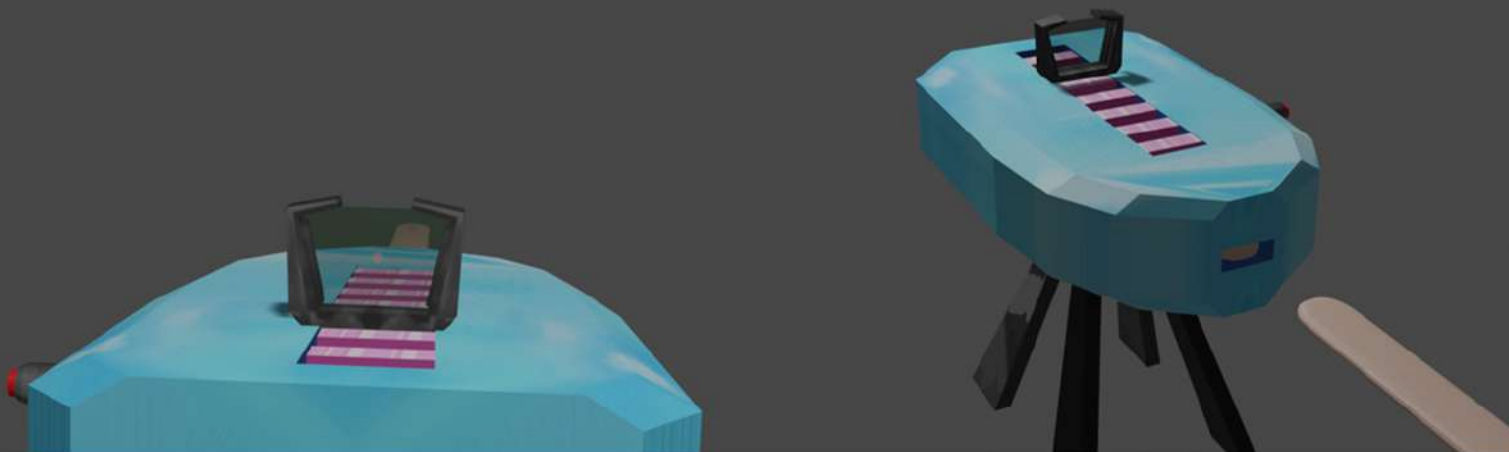
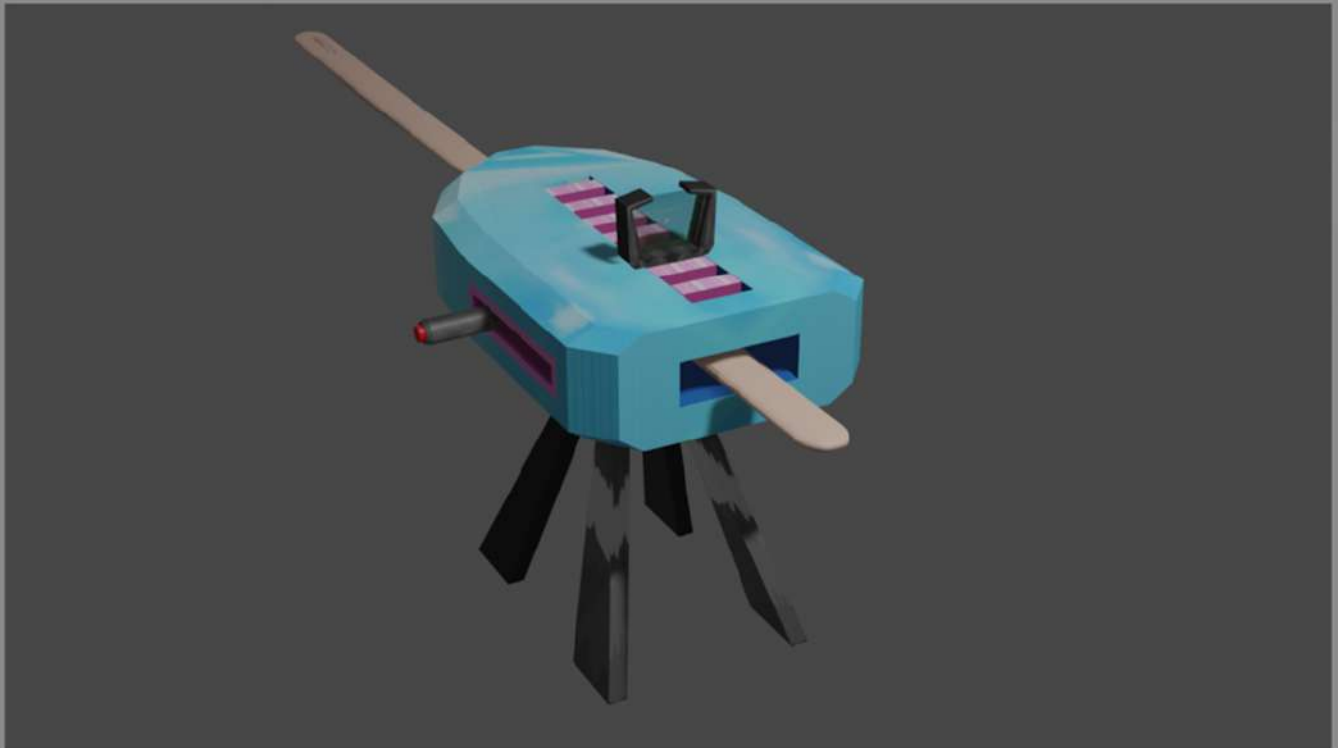
Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



## 【武器モデリング】

Blenderで制作。  
制作時期：2022年7月頃  
制作時間：10時間

武器制作の際に作成したモデルになります。  
アイスの棒を出して攻撃する砲台的な立ち位置です。  
はずれならノーダメージ、あたりならダメージ的な  
棒アイスならではの設定でデザインしました。  
半透明テクスチャの練習も兼ねてスコープを付けました。

# 3DModeling

Character  
Design

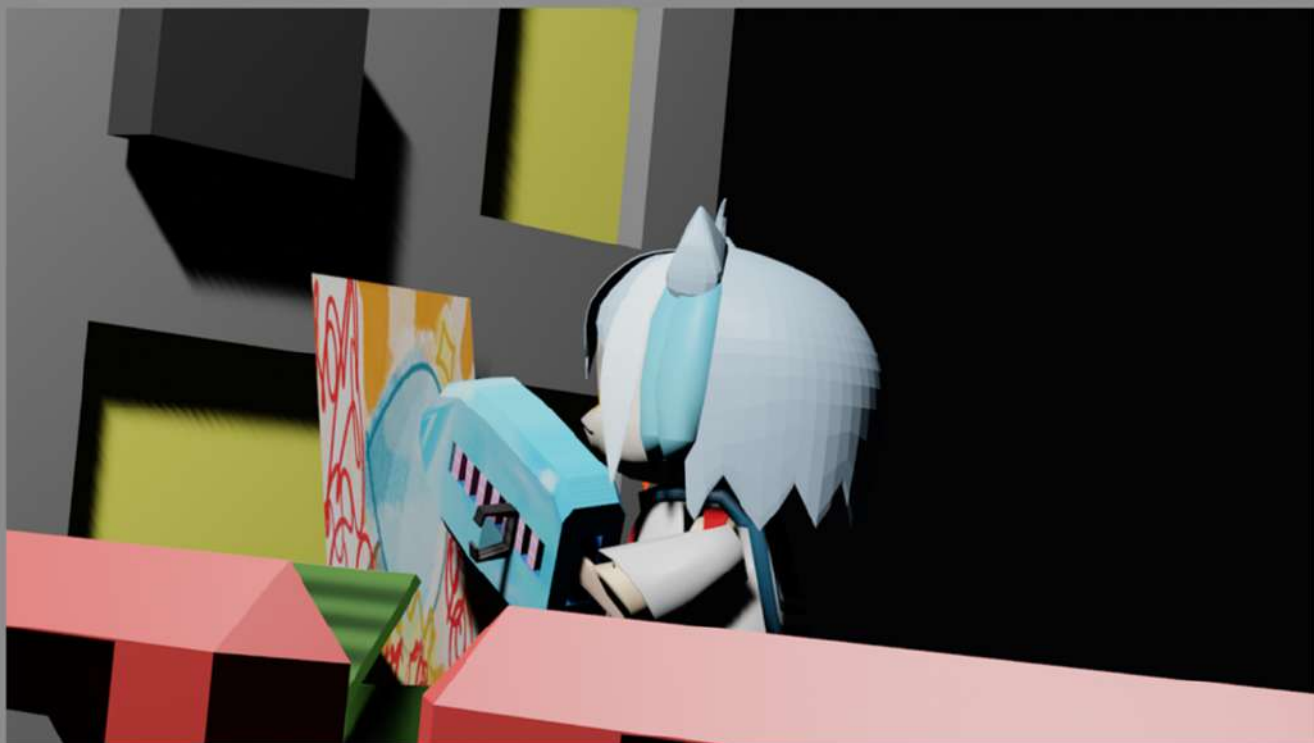
Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



## 【人型モデリング+α】

Procreateで制作。

制作時期：2021年10月頃

制作時間：17時間

人型のモデリングとボーンの挿入の練習の際作成したものです。  
発光テクスチャを試してみたかったので髪の毛部分において  
光らせました。  
ボーンを入れて前に作った武器を持たせてみました。

# 3DModeling

Character  
Design

Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



## 【森モデリング】

**Blenderで制作。**

**制作時期：2022月1月頃**

**制作時間：15時間**

グループ制作の際に作ったものになります。  
私は土地と森と柵を制作しました。  
デフォルメチックになる予定でしたが森のもさもさ感も  
出したかったので一番最初に見る木はデフォルメにして  
後ろの木をもさもささせました。

# 3DModeling

Character  
Design

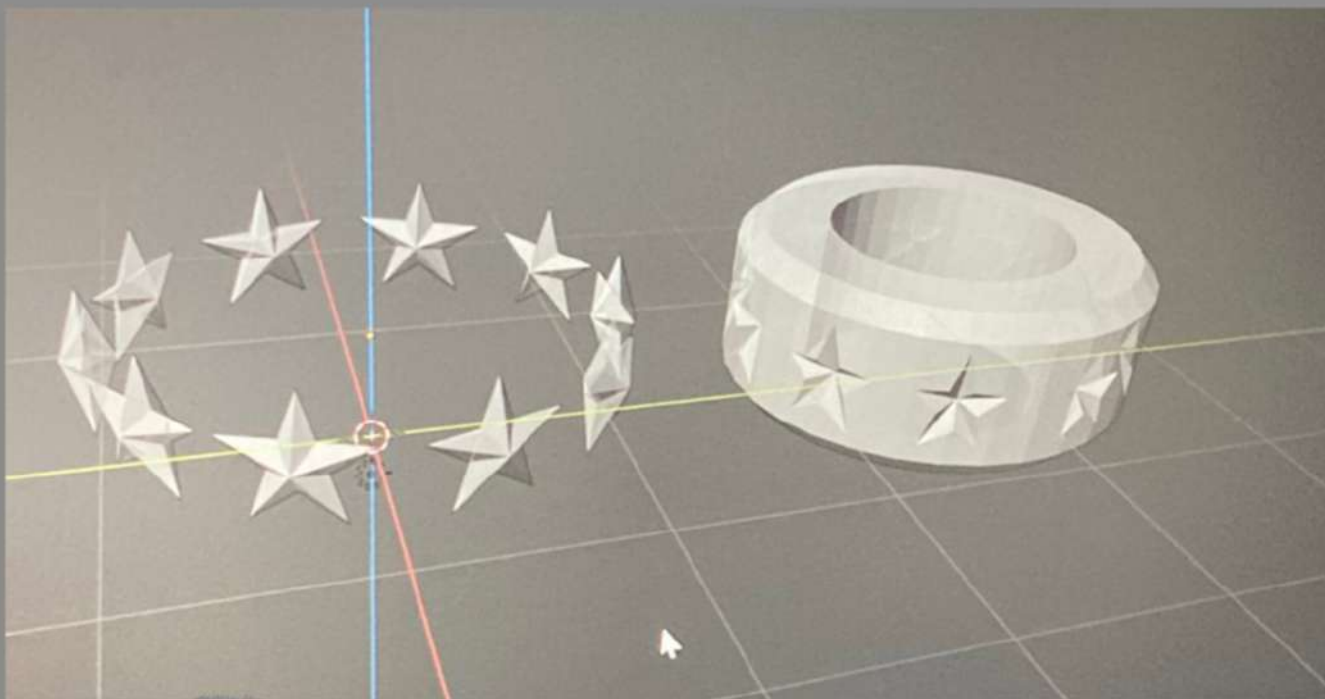
Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



3Dプリンターを購入した際に慣れるために作ったものになります。  
これでBlenderのブーリアン機能が使えるようになりました。  
星と腕輪に磁石を埋め込んで取り外し可能になります。

## 【趣味モデリング】

Blenderと3Dプリンターで制作  
制作時期：2022月1月頃  
制作時間：17時間(出力込み)  
出展元：遊☆戯☆王  
(デュエルグローブ)

# 3DModeling

Character  
Design

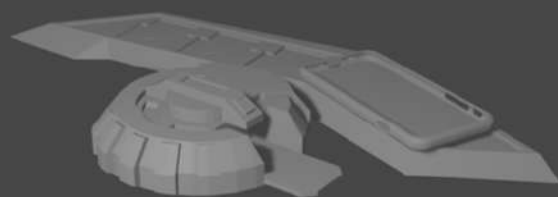
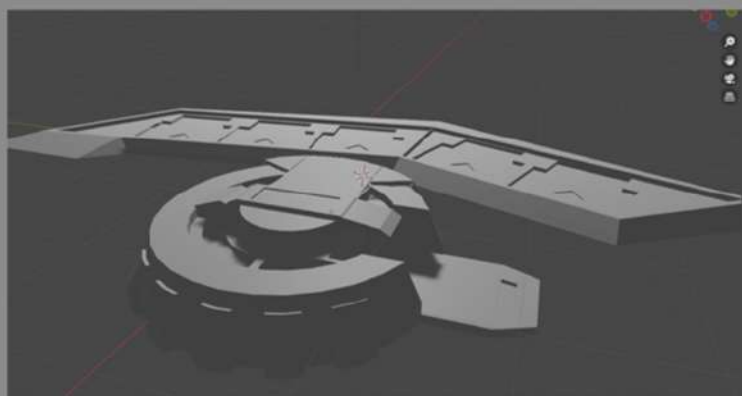
Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



## 【趣味のモデリング】

出展元；遊戯王デュエルモンスターズ  
(デュエルディスク)

Blenderと3Dプリンターで制作。

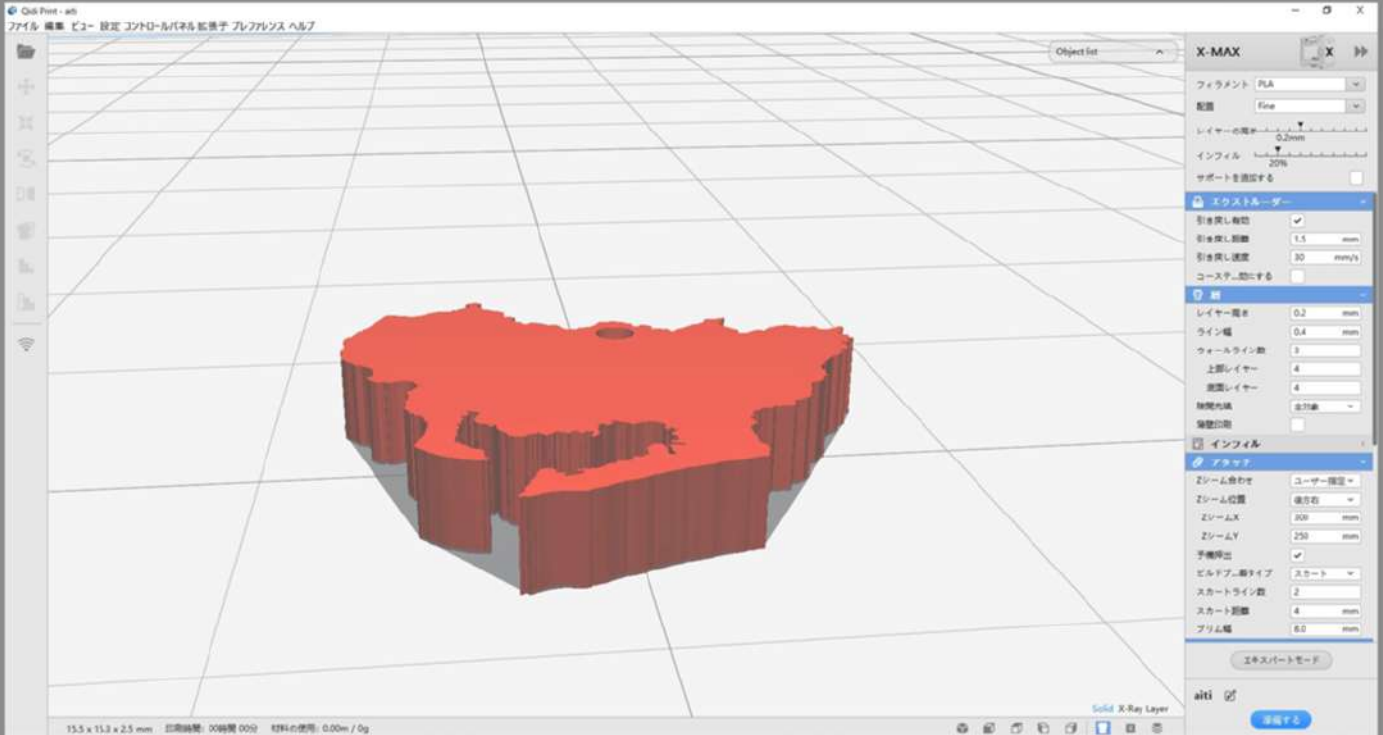
制作時期：2022年2月頃

制作時間：10時間(出力抜き)

KONAMI様から出ているマスターデュエルというゲームのモバイル版が出た際に遊戯王に出ているデュエルディスクをつけながら遊んだら面白だろうということで制作したのになります。  
小さいモバイルバッテリーを円盤部分に入れることができるため電池切れの心配はありません。

# 3DModeling

Character Design / Back Ground / Sketch / 3D Modeling / Game Design / Hobby Illustration



## 【趣味モデリング】

Blenderと3Dプリンターで制作

制作時期：2022年3月頃

制作時間：1時間(出力抜き)

出展元：愛知県

妹に頼まれ制作した愛知県のキーホルダーです。  
ただのフィラメントで作るのは面白くないので  
木材混合PLA素材のフィラメントで制作したので  
PLAなのに少し木を削って作ったようなボサボサ  
感があります。  
Blenderのカッター機能を習得しました。

# 3DModeling

Character  
Design

Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



## 【趣味モデリング】

Blenderと3Dプリンターで制作

制作時期：2022年6月頃

制作時間：8時間(出力抜き)

出展元：漫画 遊☆戯☆王  
(エネミーコントローラー)



漫画の遊戯王にでてくるエネミーコントローラーが実際に使えたら面白いだろうと思いモデリングしたのになります。

これは今回のポートフォリオに追加したかったため急遽本体のみ作ったもので、後々使わなくなったコントローラーの基盤を改造して実際に操作できるようにしてゲーム配信などをしてみたいと思っています。



# 3DModeling

Character  
Design

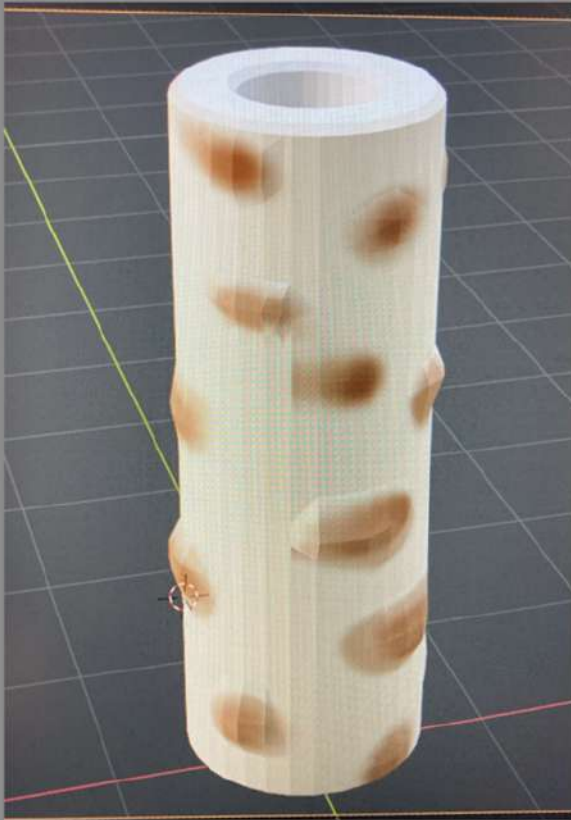
Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



## 【Vtuber予定】

**blenderで制作。**

**制作時期：2022年3月頃**

**制作時間：1時間**

Vtuberが流行っていることをちくわを食べながら友人と通話したときにちくわのVtuberをしようという話になりblenderの練習とunityの練習も兼ねて作成しているものになります

ちくわというインパクトと動く3Dモデル特有のモデル同士が引っ掛かった時のプリプリ感がちくわに似ているので面白いと思います。就活終わり次第活動予定です。





【サメだっぴやすみたい！】

Procreateで制作。  
制作時期：2021年8月頃  
制作時間：7時間

ゲームのパッケージデザインを想定しました。  
大きな口を開けたときにサメの理想が見える構図が気に入っています

回遊魚のサメが  
何とかして陸に上がって  
ビーチを歩きたいゲームです。

アクション  
RPG

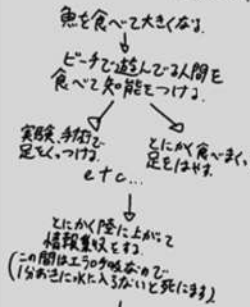
食べるものによつて  
将来の姿(エンディング)が  
かわります!

食  
え

ターゲット  
サメが好きなお人  
サメ映画が好きなお人  
ビデオゲームが好きなお人

プラットフォーム  
PC.スマホ  
Switch,PS4,5  
Xbox

ゲームのむくむくした流れ



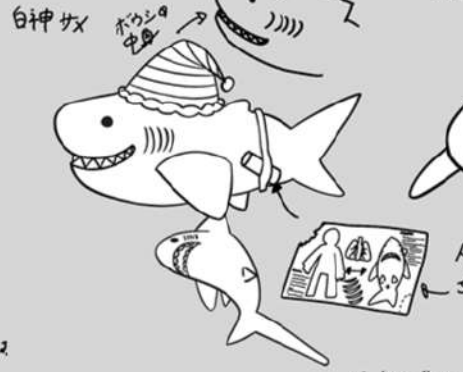
この間はまた回遊魚の状態なので少し止まり死にます。  
プレイ中にマクロに解ると全回復に戻ります(死んだサメは)

産生魚と肺をつける方法を学ぶ。なんとなかず。

人間に見つかりすぎたり秒止まりとゲームオーバーです。

ビーチの人間をみんな食べて知らないビーチにくる!

サブミッション  
その間並行してオカガヒを生き返らせる。



尾川オカガヒ

人にそのめされて死んでしまったサメ

選択次第で  
色々なサメになります。  
サメ映画とコラボも可能



サメだってやすみたい! のゲームの企画メモです。  
アクションRPGでサメを大改造して環境に適應させるゲームです。

# GameDesign

Character Design / Back Ground / Sketch / 3D Modeling / Game Design / Hobby Illustration

## サメ映画監督 ～こんな決め方しま委員会～

あなたはサメ映画を作る監督です。そして今回は周りのサメ映画監督を集めて誰が一番面白いサメ映画を作るのが上手いかを決めるためのゲームをします。



②映画関係者カードです。2枚から5枚引きます。



③映画ジャンルカードです。2枚引いて映画のジャンルを決めます。

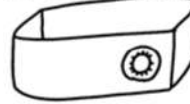


④サメ映画丸バクリカードです。出たら既存のサメ映画を自分が作ったようにあらすじを語ります。



①投げ銭チップです。内容が面白いと思ったら製作者に渡します。デフォで1人10枚あります

⑤金庫  
フリーのチップが入ってます。



⑥借金の奴  
チップで返済します。こいつがある限り自分の手元にチップは来ません。



所要時間目安 30分

目安参加人数3~6人

対象年齢 14歳から

サメ映画に理解がある人

### ゲームの流れ

- ②と③のカードを引いて関係者とジャンルを主体にオリジナルのサメ映画のあらすじを作ります。
- あらすじを聞いた周りの人は②と③で何を引いたのが当てます。
- 当たった場合は当てた人はあらすじを作った人から当てたカードを買います。誰もわからなかった場合はあらすじの人がカードを総取りします。(早押し形式の答えるのは2回まで)
- ②と③のネタバレ後そのサメ映画のあらすじにあっていないか、面白かったかを周りの人が判断して好きなだけ投げ銭を投げます。
- 所持カードの数字と投げ銭の数字を合わせて1番多かった人が勝ちです。

### 勝つ為に必要な力

あらすじを作る側  
想像力が豊かでどれだけサメ映画に詳しいか。  
あらすじを作る軸を曲げずに  
どうやって面白くて誰も想像のつかない展開にするか。  
聞く側  
何を思ったかを考える理解力、記憶力。  
もしかしたらこうかもしれないと言う裏をつく考え。  
サメ映画の詳しさ。

### イレギュラーの対処

#### ④のサメ映画丸バクリカードが出た場合

②の材料も物語に入れて既存のサメ映画であらすじを作ります。ジャンルカードは2枚引くので丸バクリカードを使わなくても大丈夫ですが使わず通常通り進めた場合ポイントもチップも買えません。③のジャンルカードに含まれているのでこの場合ジャンル指定はありません。ゲームの流れ2のターンは通常に行ってください。ゲームの流れ2のターンで既存のサメ映画をバクっていることが指摘された場合今までに買ったチップを半分指摘者に送ります。買ったチップがなかった場合は借金してチップを指摘者に送ります。バしなかった場合は金庫にあるチップを半分買えます。聞き手が指摘に失敗した場合チップを3枚金庫に入れます。既存のサメ映画は自分の番が終わったあと指摘されるされない関係なしにあらすじ指摘者お互いに互換の映画を出しましょう。

#### サメと名の付くカードがなかった場合

落ち着いて考えましょう。サメ映画と名乗っていてもサメが出ない可能性だってあります。サメという単語を絶対に使ってはいけません。サメという単語を使わずに関き手にサメ映画と思わすようあらすじを作りましょう。新しい言い回しが生まれるはずですよ。

### サメ映画の作り方

②カードがサメ、街、子供で③がSFだった場合。

タワマンで飼われているサメが家族の子供に改造され半人半鯊になって地球外生命体を全滅させる話。最終的に仲良くなって相棒のようになるけどサメは子供のことを丁度良い食料としか思っていて食べてしまった。

それに連想できるものがあればOK  
ジャンルに関してはフェイクを入れることによって混乱させる枚数を引けば引くほど難しくなるが答える方も難しくなる。



冬のゲームマーケットにて出す予定のサメ映画を作るボードゲームです。追加で予算機能をつけて当たった場合の報酬金倍増要素と投げ銭機能で予算の増幅を目指します。

# GameDesign

Character  
Design

Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration

## オリジナル死にゲーが公式 にピックアップされました



### 【急がば回れの死にゲーム】

PLiCyで制作

制作時期：2022月6月頃

制作時間：9時間

ゆっくり行けば簡単にクリアできる、でも急ぎすぎたら死にやすくゲームオーバーになってしまうタイムアタックゲームです。回り道して安全にクリアするかタイムアタックの為危険な道を進むかはプレイヤーの判断次第です。

## 満腹グッナイねっこ

### 猫のバトルロイヤル

野良VCがありますが、全部猫の声になります。



ネコのバトルロイヤル想定企画です。  
対人特有のイライラをネコで中和する目的があります

## 猫が縄張りを奪い合うゲーム

### ルール

2つの縄張りを10匹3チームが取り合います。  
 最後の1匹になるか縄張りを占領できれば勝利です。  
 2つの縄張りに2チームで終了の場合は敵チームを全滅させたら勝ちです。  
 溢れたもう一人チームは猫と遊ぶか次のゲームに行くか観戦するか選べます。  
 縄張りを占領する方法は敵チームを倒してその場所をキープするだけです。

銃から出てくるのは猫のご飯で鈍器はねこのおもちゃです。



ダメージ表記は欲求になります。

見まりました  
アウトです

当たり判定は  
頭の代わりに口の中です。  
口の中に入ったら欲求が  
いつもの倍になります。  
ダメージの順番は  
足>胸>口です。

飛んできた猫のご飯に当たったり、猫のおもちゃではたかれると欲求ゲージが上がります。  
 MAXになると勝手にご飯を食べ始めたりおもちゃ  
 で遊んだりし始めて何もなくなるので戦線離脱判定になります。

復帰したら3秒間は無敵です。

復活できるシステムで欲求ゲージがゼロになるとまた復帰できます。  
 復帰に制限があり5回MAXになると飽きてお家や住処に帰ります(完全離脱)  
 欲求ゲージは飛んでる虫などの自然生物を狩ることで減らすことができます。  
 装備はバンダナ、タオル、ブーツがあります。  
 バンダナは口の防御力を上げてタオルは体に巻いて防御力をあげます。  
 ブーツは防御力が上がる上、どんなところでも歩けるようになります。



でも装備をつければつけるほど移動が遅くなります。  
 (猫は素で、すばっこので)

時間経過でどこそで人間がご飯をあげ始めたりします。  
 人間に当たるとアウトです。(MAX判定)



猫は液体だったり伸びたり高いところ登ったりするので隠れたり伸びて仲間を高くして行けないところまで  
 持ってったり木に登ったりできます。(狭いところに隠れる場合武器が使えなくなります。)  
 都会猫田舎猫、野良猫家猫、長毛種短毛種など条件によって得意不得意なことがあります。  
 (都会猫なら銃が得意で田舎猫は鈍器、野良は土地勘がある、家猫は機械が使える等)  
 組み合わせで自分だけの猫を作りましょう。

### ゲームについて。

FPS、TPS等のギスギスしやすいゲームで猫という要素を入れることで  
 緩和できると思います。(ねこちゃんだから許される理論)

立ち回り、猫のカスタム、人数配分等で頭を使いただ撃てばいいだけのゲームで終わらせない。  
 シューティングゲームイラつくから辞めたいけどエイム力は落としたい、  
 そんな時に和みつつエイム力を維持するための繋ぎとして使って欲しいゲームです。

(チーム) 猫の中で  
 2つ目一番強い猫が  
 親分です。



中継はなわばりに  
 ぶくまみせん。  
 ねこは液体なので  
 ヒットホックスはこうです。



倒したる味方の  
 欲求が少し  
 へります。

自然生物は食べれば  
 食べるほど減ります

### 対抗心

対抗心ゲージがあり  
 猫を倒すことで増えます  
 MAXになると攻撃力が  
 倍になります。  
 連続で倒すと連勝ボーナスで  
 また倍に増えます  
 一定時間過ぎると元に  
 戻ります。

ネコのバトルロイヤルアイデアです。  
 ネコは液体という能力を活かしたアクションが楽しめます。

# GameDesign

Character Design

Back Ground

Sketch

3D Modeling

Game Design

Hobby Illustration

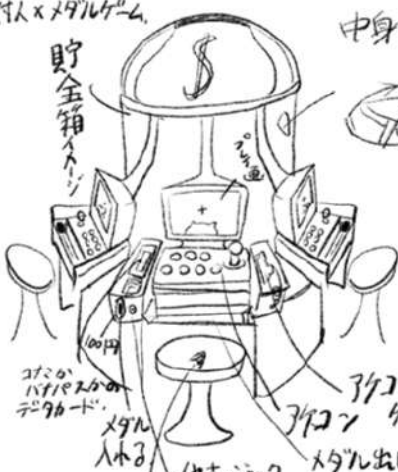
## 貯金箱コンセプト

## 億万長者 oink Survivor



\*HPは50

対人メダルゲーム  
貯金箱マシン  
コインの  
15円20円  
50円  
メダル  
入れる



中身  
メダル  
押し出し  
最大6人FPS(TPS)  
パトロワ  
(3人以下の場合)  
3人なら残機2  
2人なら3  
1人なら射撃ゲー

生き残り順でメダルが  
ボーナスあり  
1位30枚 2位25枚 3位20枚  
4位15枚 5位10枚 6位5枚  
下位救済イベントで  
ルールがある  
順位=ルールによる  
当たりの数  
当たりと各ゲーム合計数(メダル)  
の倍になる。(アノールあり)

押し出しの仕様  
パトロワの所に  
落ちた  
武器強化ルール  
強化案  
弾数増 連射速度上げ  
ダメージ増加 etc.  
対人ゲームのイベント  
オンライン対戦がローカルより  
選べる。オンラインの場合  
(武器の強さと同あたりの)  
人になる。  
ローカル  
(部屋番号が  
と入力できる)

アクション苦手な人  
メダル出口  
人間感知(重さか2の倍)  
(荷物とかおいてプレイヤー3,4人変えよ)

参加費1回10枚  
一人倒すと半分戻る  
連続倒すごとに倍になる  
他は押し出し式と同様  
可  
(かけたメダルは10枚以上でも)

## 武器

マチェット  
障害物をなぎ払い  
ながら倒そう(おはせり)  
(近接は2回で確キル)

チェーンソー  
うごきはおはせり  
即死案件!(おはせり)  
(1回で確キル)

ハンドガン  
とこもうすやく小回りがきく  
(おはせり) 基本X10

サブマシンガン  
すこしの3いが 基本X5  
たまうすやく当たるぞ!(おはせり)

スナイパー  
一発即死 何かおはせり  
の3い

ショットガン  
一パッ一パッ大事に  
いっばはゲキ大 基本X20  
撃たれれば相手も  
殺すおはせり  
ハンマー  
貯め攻撃だが  
撃つと相手は死ぬ  
の3い  
サブ  
マチェット  
おはせり 永続2つ  
喰らうとつかいなお  
ジュレケン  
足を踏むと倒る  
ニセのゲキッパ  
移動する夜  
サブマシンガン

5月後半あたりに思いついたメダルゲームのメモです。  
貯金箱のマスコット同士がお互いに貯めているメダル求めかち割りあいます。  
相手を倒したと同時にメダルが排出されると爽快感があると思います。  
メダルゲームと対人ゲームを合わせたものです。





## 【漫画の表紙】

漫画を描いていた際に作った表紙になります  
目を引くようなインパクトあるイラストと色合いになりました。

ibisPaintで制作。

制作時期：2019月2月頃

制作時間：3時間



## カワイイネコちゃんのスタンプ2

Rinta nunu

目が点のねこです。2回二次創作扱いされてリジェクトされましたがこいつは幼稚園の時から描いてるれっきとした自分のイマジナリー猫です。俺はLINEを許さない。

¥120 1名限定

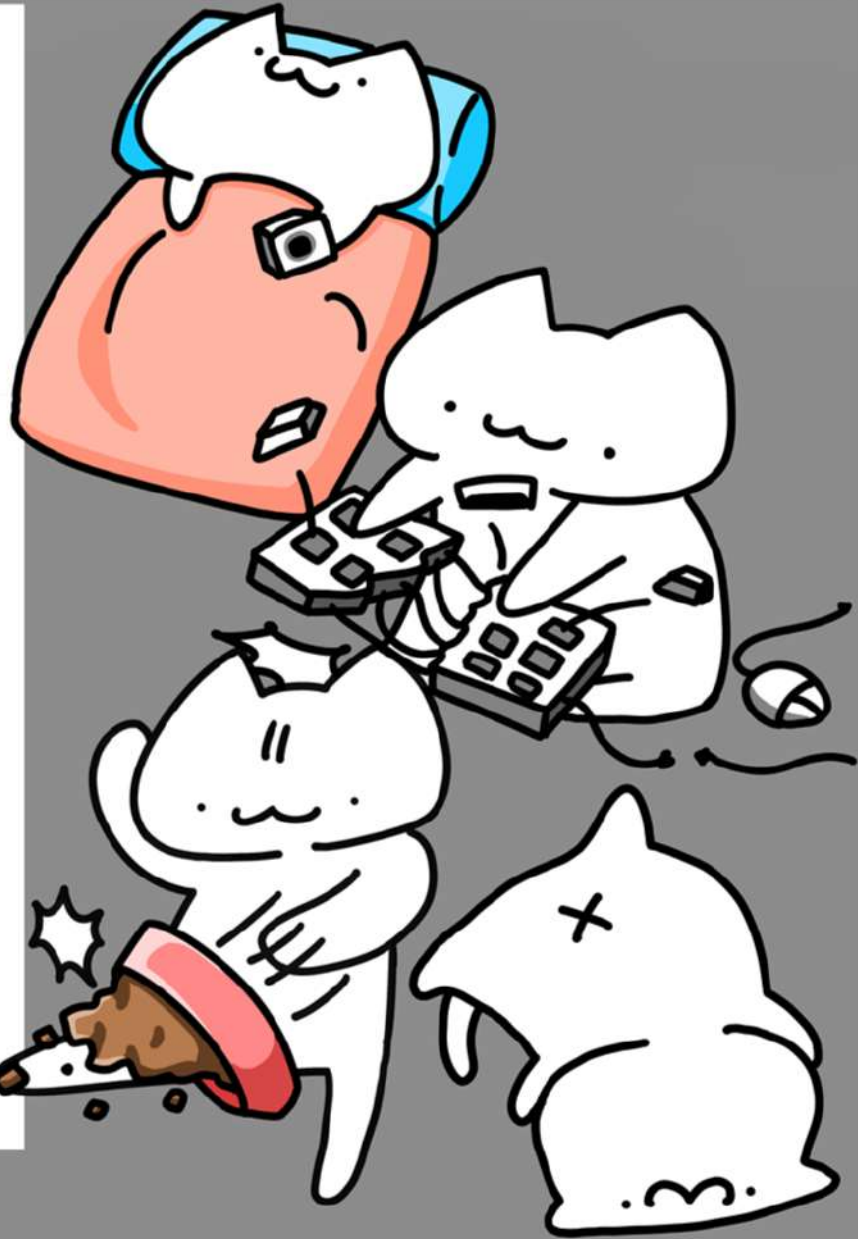
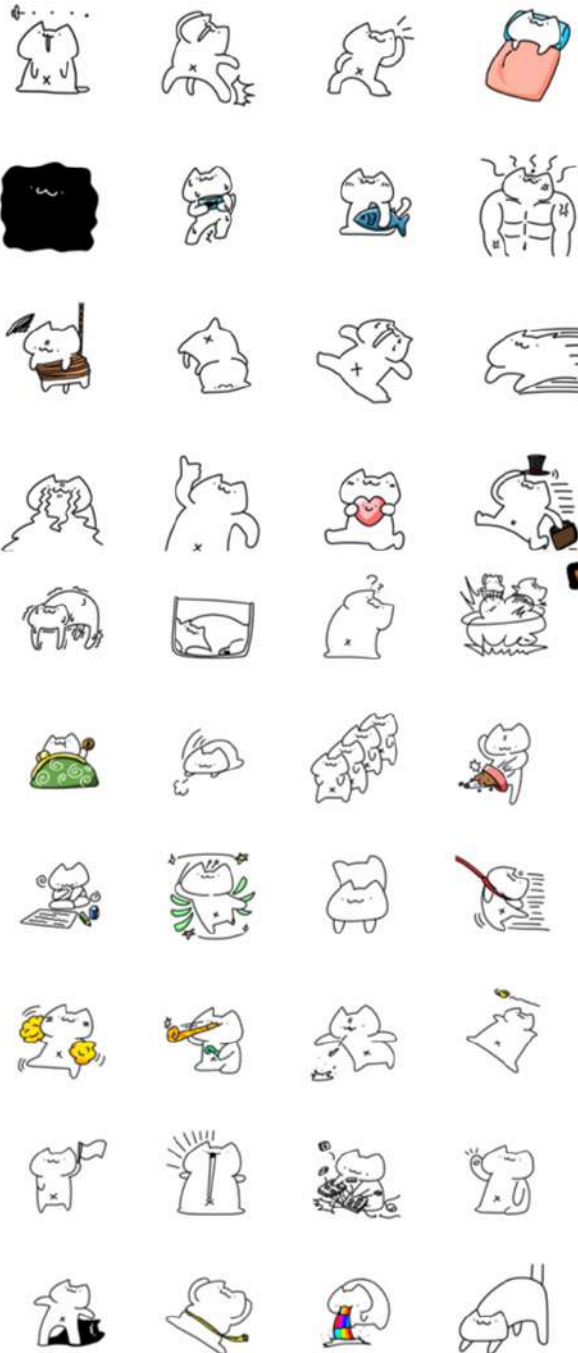
PayPay決済が利用できるようになりました

プレゼントする

購入する

スタンプ使い放題の無料体験を試す

スタンプをクリックするとプレビューが表示されます。



## LINEスタンプ

Procreateで制作。

制作時期：2021年5月頃

制作時間：7時間

自分が描いているネコの絵柄が変わるたびに作っているLINEスタンプになります。従来はセリフ付きでしたが今回はエフェクトと小道具、少しの表情を使いこなしてみたい人にとのようなかたちか分かるようデザインしました。

# Hobbyllustation

Character  
Design

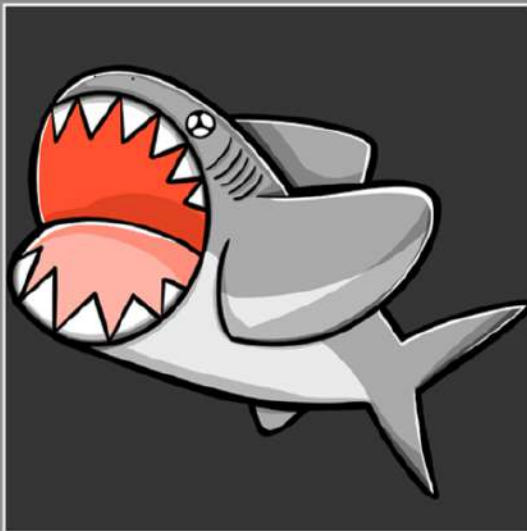
Back  
Ground

Sketch

3D  
Modeling

Game  
Design

Hobby  
Illustration



Procreateで制作。

制作時期：2021年5月～9月頃

制作時間：30分から1時間

サメのグッズを作る際に制作したものになります。  
汎用性重視だったのでなんにでも合う正方形を  
意識してデザインしました。

依頼制作物



Procreateで制作。  
制作時期：2022年4月頃  
制作時間：11時間  
出展元：VALORANT

#### 依頼内容

Vtuberを始める予定なのでサムネイルを作ってください。  
構えポーズで持ち物指定。  
横にゲーム公式が出しているロゴを入れてください。



出展元：APEXLegends  
(ブラッドハウンド・パスファインダー・シア)

#### 依頼内容

ブラッドハウンド：唐揚げを画面に入れてほしい、キャラクターにコック感を  
パスファインダー：キャラクタースキン指定、ポーズのデフォルメ化  
シア：かっこよくかわいく能力を出している感じで。

## 二次創作イラスト



Procreateで制作。  
制作時期：2021月12月頃  
制作時間：6時間  
出展元：遊戯王GX

(ヨハン・アンデルセン  
宝玉獣 ルビー・カーバンクル)



Procreateで制作。  
制作時期：2021月12月頃  
制作時間：5時間  
出展元：遊戯王GX

(ヨハン・アンデルセン  
宝玉獣 ルビー・カーバンクル)

遊戯王の特徴的な髪形の模索をしていたものになります。  
髪の毛はカクカクさせすぎるとバランスが悪くなるのでやりすぎないように注意し、全体的に元キャラのシルエットをよく見て描きました。  
右のキャラクターの見た目の情報があまりなくアニメや当時のグッズ、ゲームなどをかなり調べたので情報収集能力と観察力が少し上がった気がします。

**Procreateで制作。**  
**制作時期：2021月12月頃**  
**制作時間：8時間**  
**出展元：遊戯王GX**  
**(万丈目準・おジャマイエロー)**

当時腕や手などで胴体をごまかしていたので癖をなおすために全身絵に挑戦しました。手足の関節と体のバランスを意識しました。人だけでは寂しいので光の構造を学ぶため背景も追加しました光源の中心はほぼ白いことがわかりました。



**Procreateで制作。**  
**制作時期：2022月2月頃**  
**制作時間：10時間**  
**出展元：遊戯王GX**  
**(遊城十代・ハネクリボー)**



一枚絵に挑戦したときに作成したものになります  
いつもは影部分にもハイライトを入れますが本当に暗いところはいれないようにして明るいところと暗いところを分かるようにしました。  
棒立ちが多めだったので座ったポーズにして構図的に足の方が一番近いので気持ち大きめにして遠近感を出しました。



Procreateで制作。  
制作時期：2022年6月頃  
制作時間：7時間  
出展元：遊戯王GX  
(ヨハン・アンデルセン  
宝玉獣 ルビー・カーバンクル)



KONAMIさんから出ている遊戯王デュエルリンクスのキャラクターの塗り方を参考に描いたものになります。ミニキャラ以外にも描けるようになりたい為等身を上げています。イチゴの塗りが気に入っています。



## 【段ボールアート】

段ボールとペンキで制作  
制作時期：2018年11月頃  
制作時間：16時間

当時愛着があったことと小さいものを段ボールで大きくするという楽しさから六角ナットを段ボールで作成しました。形の不自然さもなく座れるほど頑丈なので展示イベントにて美術館に展示され、学校の学科校舎にも展示されていました。



# GROUPWORK



グループ制作にて  
ホラーRPG系ボードゲームを作りました。  
ゲームの企画とルール、ストーリー、ゲーム  
盤面、グッズ制作に携わりました。

## 【表記】

イベント(モンスター)マス M

ノーマルマス N

ステータス 攻撃力 ATK

体力 DEF

金 金

※ゲーム開始前準備

サイコロを2つ振り、出た目の和で初期ステータスを設定する。それを3回繰り返して、攻撃力、体力、所持金を決める  
モンスターカードと装備カードをそれぞれシャッフルし、裏面が見えるように重ね置きする。

## ※ゲームの流れ

スタート地点からサイコロを2つ振り、出た目の和分のマスを進む。

装備マス(青緑)に止まった場合、所持金払い装備カードを1枚引いて装備することができる。買うか買わないか自己判断。

ノーマルマス(灰)は体力が減っていた場合、止まる毎に1回復する。

イベントマス(茶)はモンスターカードを1枚引いてモンスターと戦う。

4隣のマスでは何も起こらない。

## ※進めてほしいルール

・プレイヤーとモンスターの残った体力は次ターン以降も持ち越される。ノーマルマスで回復は可能。

・フェーズが切り替わる度に、倒したモンスターも倒していないモンスターも全て集めてシャッフルし直す。

・盤面上に出現するモンスターは1体のみ。モンスターが盤面上に1体出現した状態で他プレイヤー、または自分が別のイベントマスにとまった場合、

盤面上に出ているモンスターが死ぬまで同じモンスターを攻撃する。

・モンスターを倒す目途がなく逃げたい場合、もう一度サイコロを振り奇数が出れば無償でそこから1マス前に進む。止まったマスでは何もできない。

・偶数が出れば攻撃を喰らって1マス前に進む。止まったマスでは何もできない。

・モンスターを倒した場合、他プレイヤーの攻撃に関わらず倒した本人のみレベルアップ

レベルアップする毎にどれか一つステータスを+1出来る

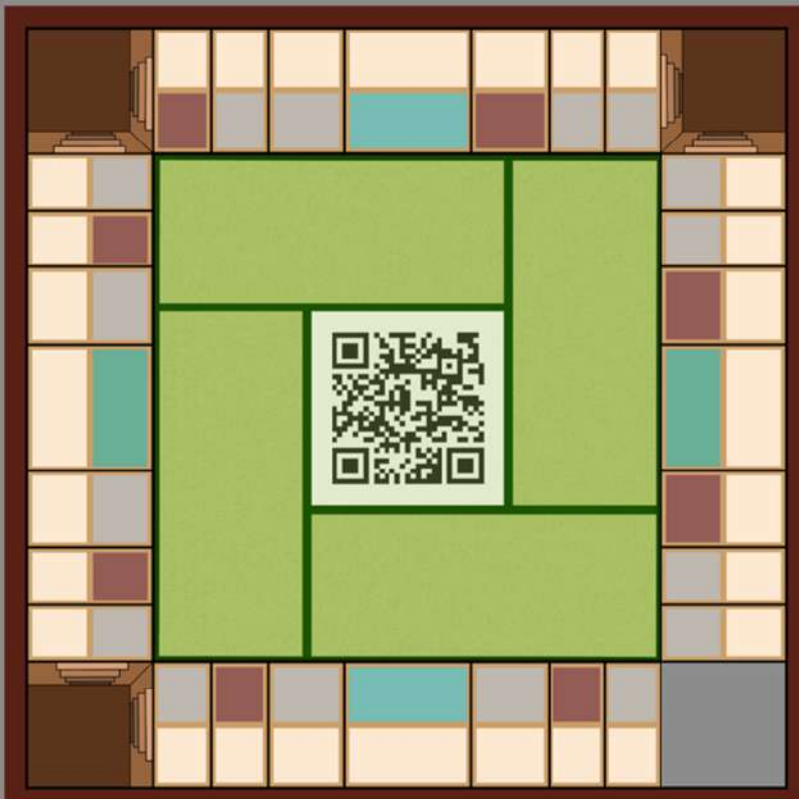
・モンスターを倒す際、他プレイヤーから装備を借りる事が出来るが、一度借りる毎に金5払う

・スタート地点まで駒を進めればそのフェーズクリア。他プレイヤーがスタート地点まですすめる、又は死ぬまで待つておく。

・ゴールしたプレイヤーは突き当たりまでなら進走して装備購入、戦闘が可能。ただし突き当たりまでは強制的に進む必要があり、突き当たったら

ゴール地点までサイコロを振って戻ってくる。

3フェーズクリアする、もしくは他プレイヤーが全員死んだ状態でそのフェーズをクリアすれば脱出



専門学校の即売会で、お客様のブースを見る速度が速いだろうと考え有名なボードゲームのモノポリーから発想を得てゲーム説明がしやすいように制作しました。  
ゲームで長居も難しいと思うので家でプレイできるように印刷データをQRコードにして販売しました。

Thanks.



閲覧ありがとうございました！