

PORTFOLIO



自己紹介

名前 濱口真尋

好きなもの

漫画

好きなゲーム作品

グランブルーファンタジー

スプラトゥーン2・3

今後やりたいこと

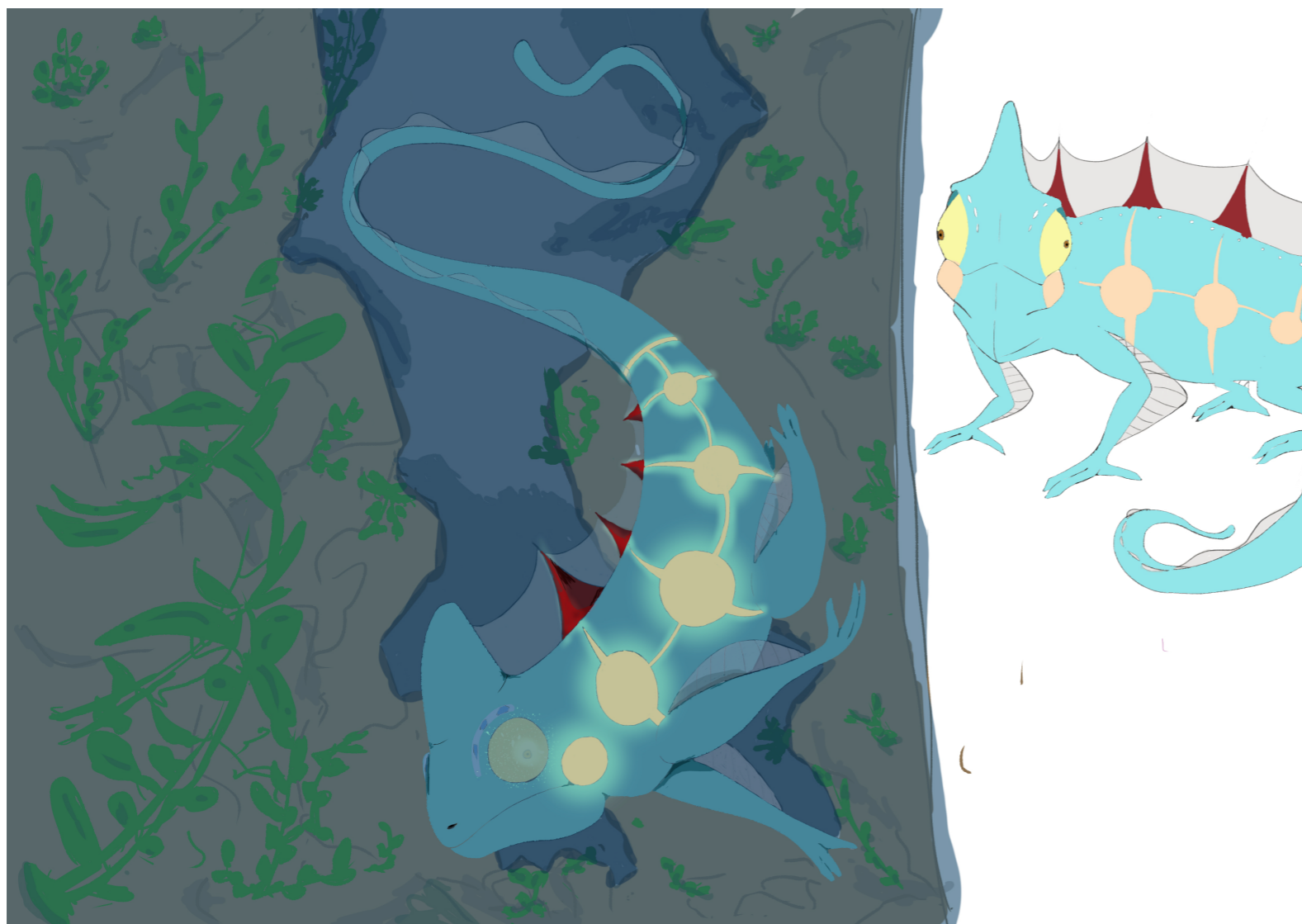
ゲーム会社に就職しキャラクターデザイナーとして働きたい。

コンセプトキャラクター制作

作品名 光るカメレオン

コンセプト

生き物と光を組み合わせたオリジナルの生き物を描くことをコンセプトとしました。



制作時間 8 時間

使用ツール

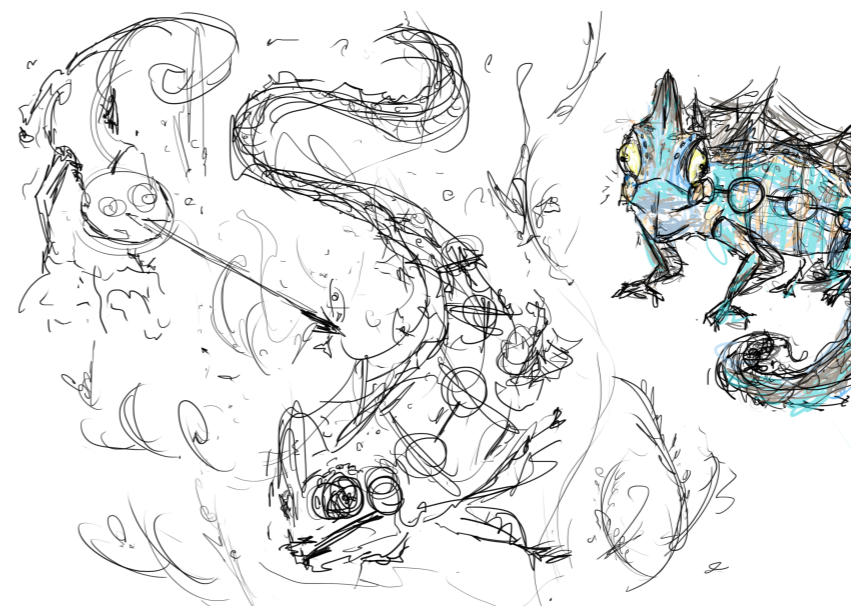
Photoshop、クリップスタジオ

どうしてカメレオンなのか？

新しい生き物を見つけ たときラフを考えている当初一番ワクワクするのがカメレオンだったからです

こだわりポイント

こだわりは水中にいる爬虫類の特徴的な尾の動きの再現や発行の仕方，本来カメレオンにはついていないヒレをどの様につけるかをこだわりました



ラフです
動きを表現しようと頑張りました。

オリジナルポケモン制作

作品名 自分で考えるヒスイ地方の最初の三体

コンセプト

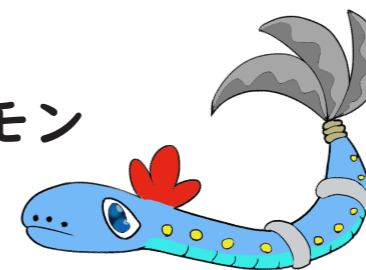
ヒスイ地方の最初の御三家をヒスイ（北海道）の環境や住んでいる生き物を参考に描きました。

キャラクター紹介

ダシュラ

おつるぎポケモン

タイプ：みず



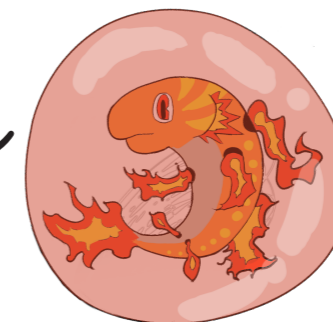
説明文

気が弱くいつも隠れている。ヒスイの寒さを凌ぐため金属質の尾を午後12時～2時の間だけ太陽の熱で温め自身の体温を一定に保っている。

エンラ

ひたまごポケモン

タイプ：ほのお



自身から出ている炎は約3000度にもなりその炎で身を守っている。エンラ——の周りは蜃気楼が発生しておりその蜃気楼を操ることで他のポケモンに化けることができる。

フラワラベ

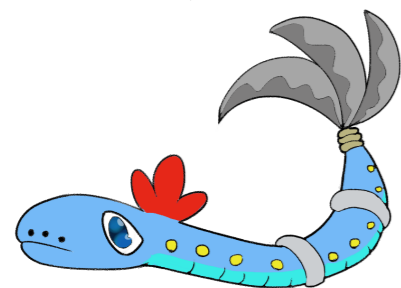
はこびやポケモン

タイプ：くさ



常に何かしらのもを背中のかごに入れている、仲間と認識されるとかごに入っているものをくれるらしい。

ダシュラ



エンラ

フラワラベ



制作時間 7時間

使用ツール

Photoshop、クリップスタジオ

年齢の描き分け

コンセプト

10歳、20歳、40歳、60歳、オカマ、自由の6つを表情と動きに分けて描き分けました。

制作時間 13時間

使用ツール

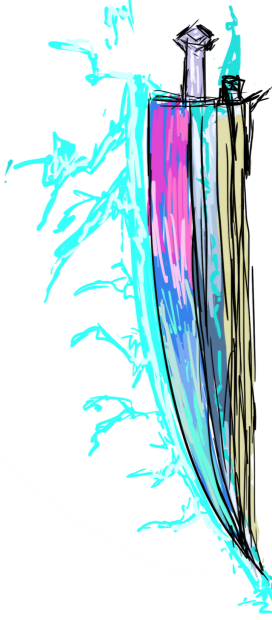
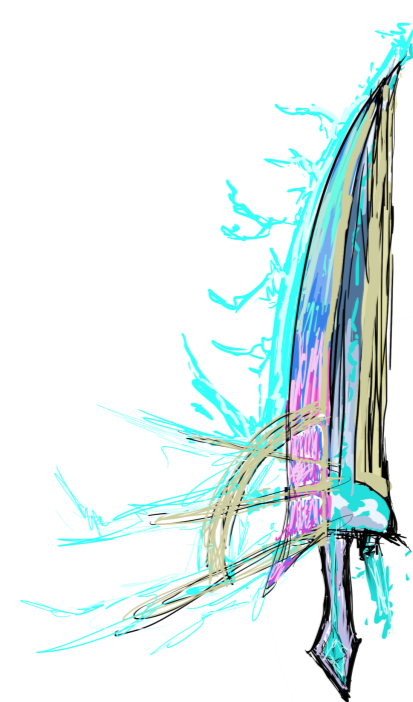
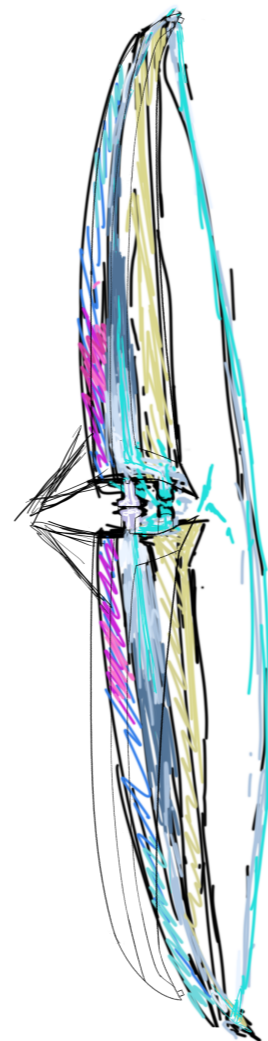
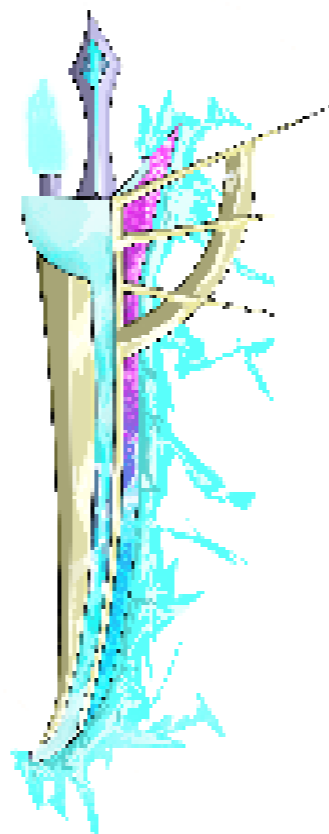
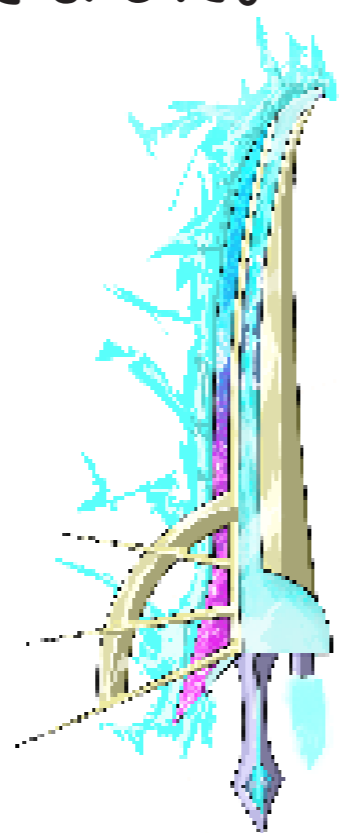
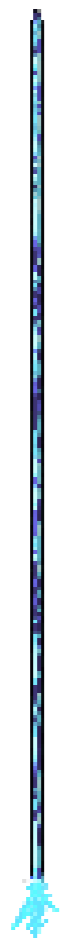
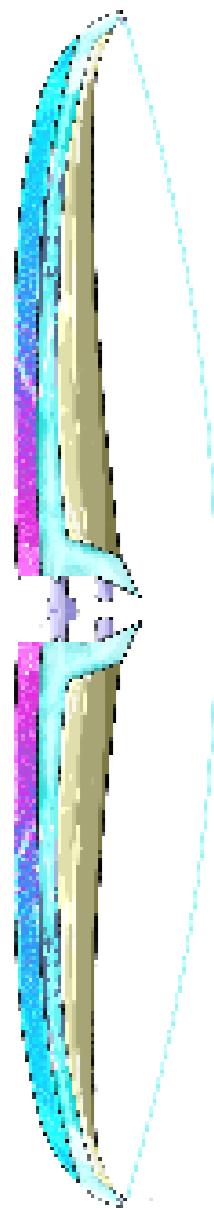
クリップスタジオ Photoshop



変形武器デザイン

コンセプト

FPSゲームで使ってみたく
と思う武器を描きました。



こだわり

どうやってエネルギーを放出するかと、
刃部分の銀河のような色合いをできるだ
け綺麗に表現できるように頑張りました。

ラフ

制作時間 12時間

使用ツール

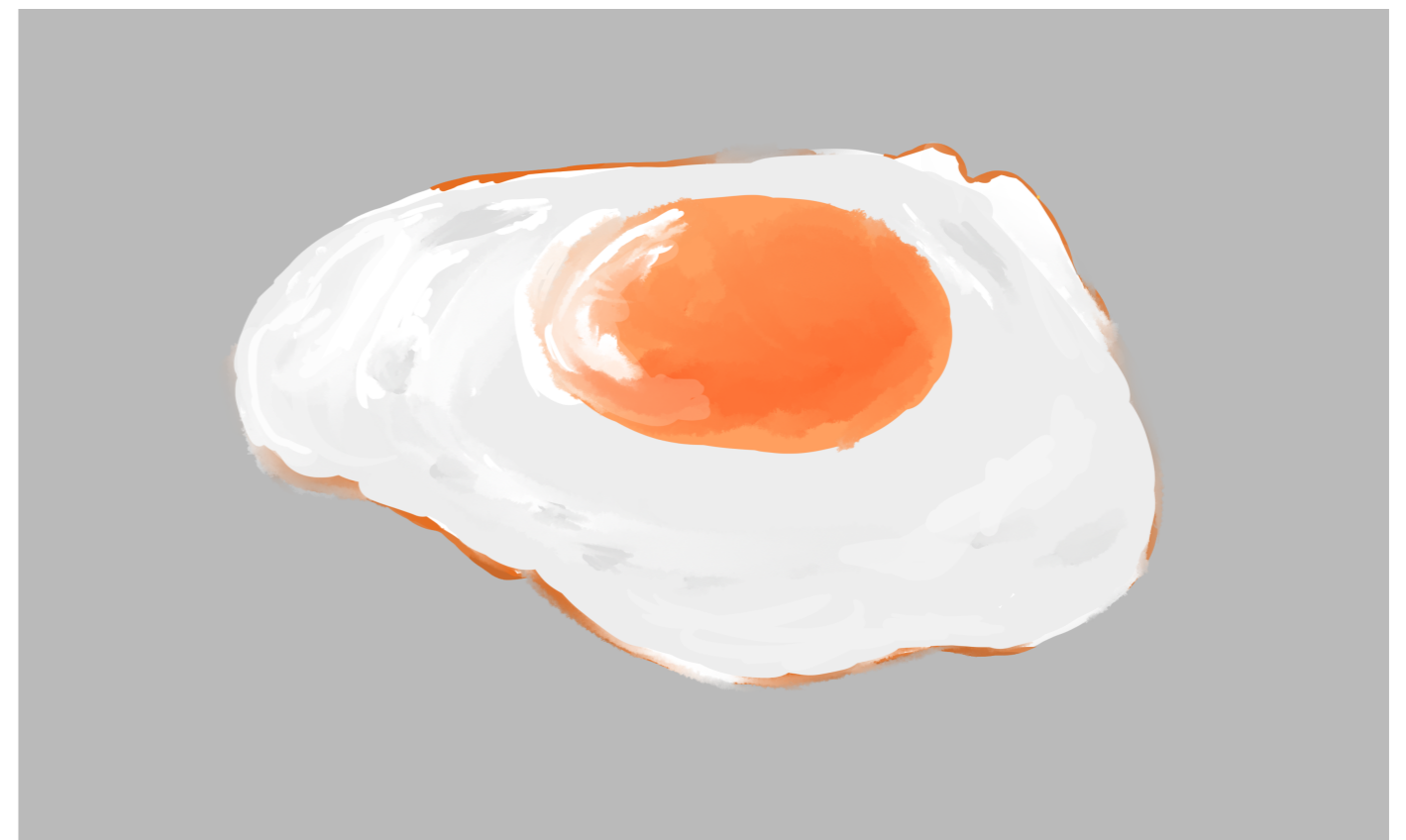
クリップスタジオ Photoshop

その他制作

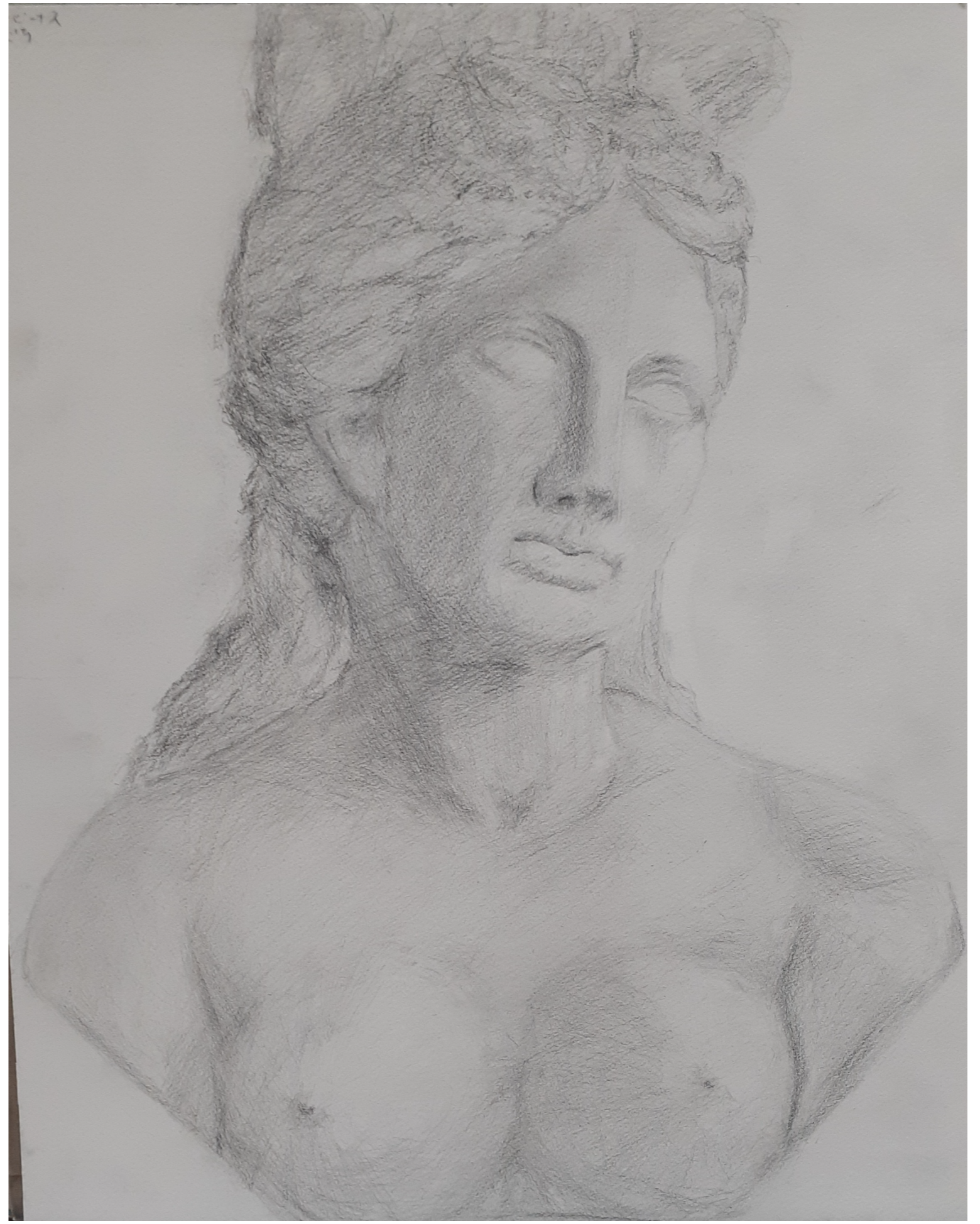
ゲームロゴ模倣



スケッチ



デッサン





一点透視図法



二点透視図法



森の神