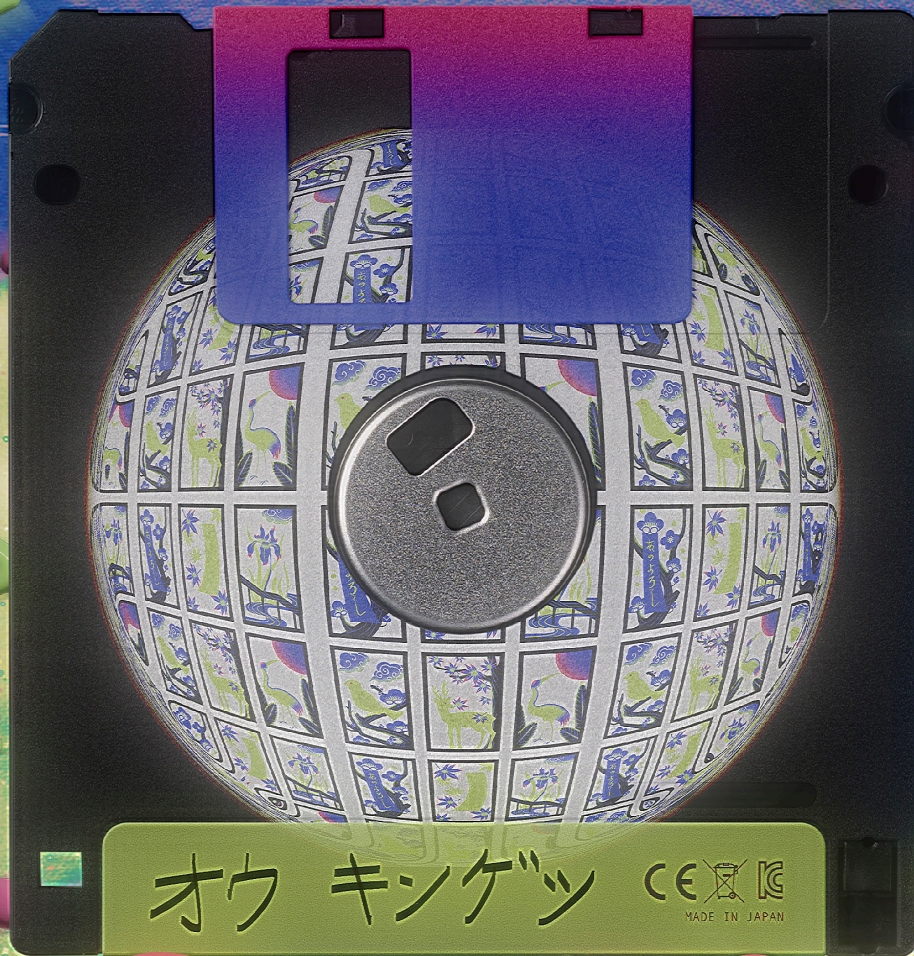
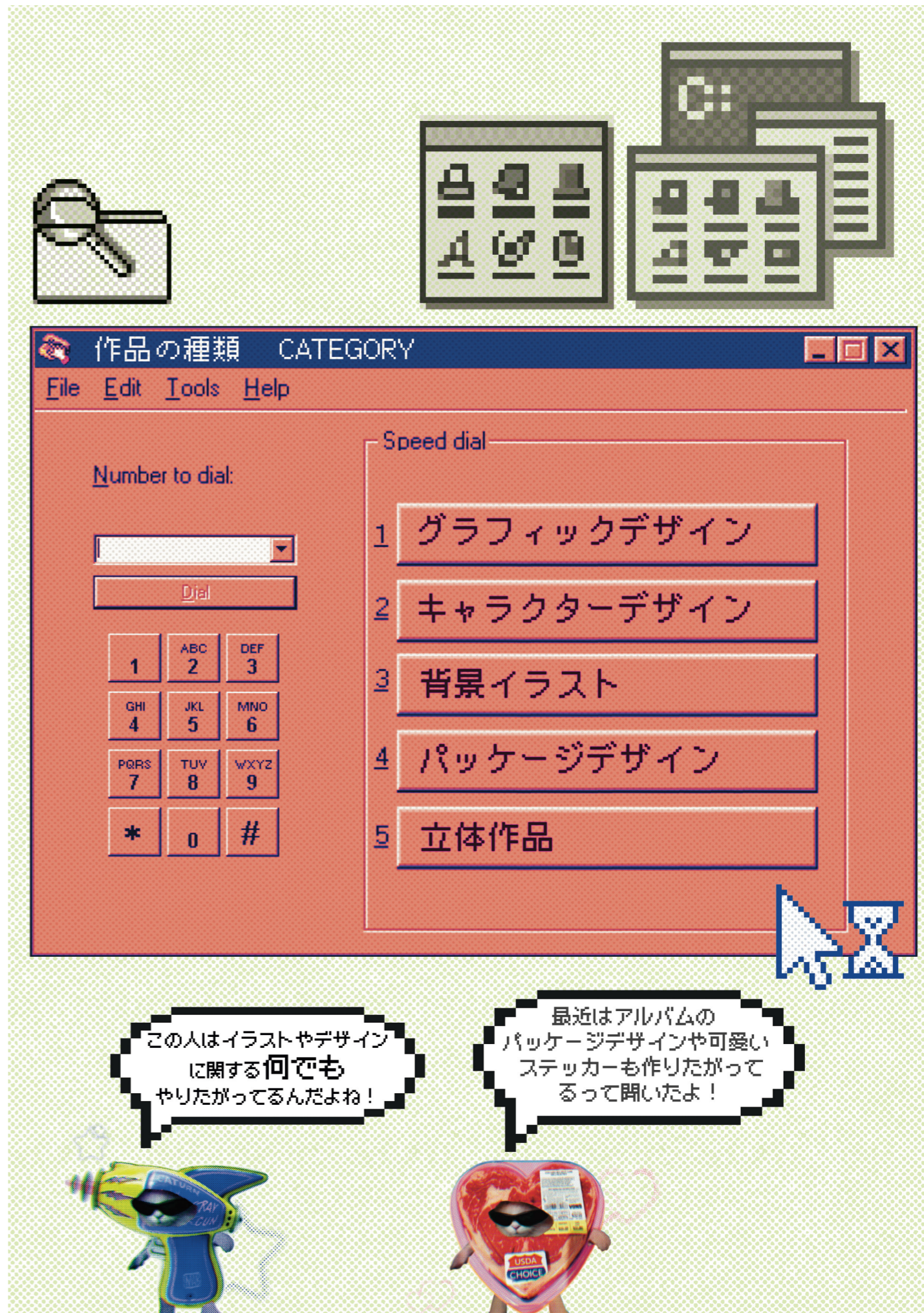
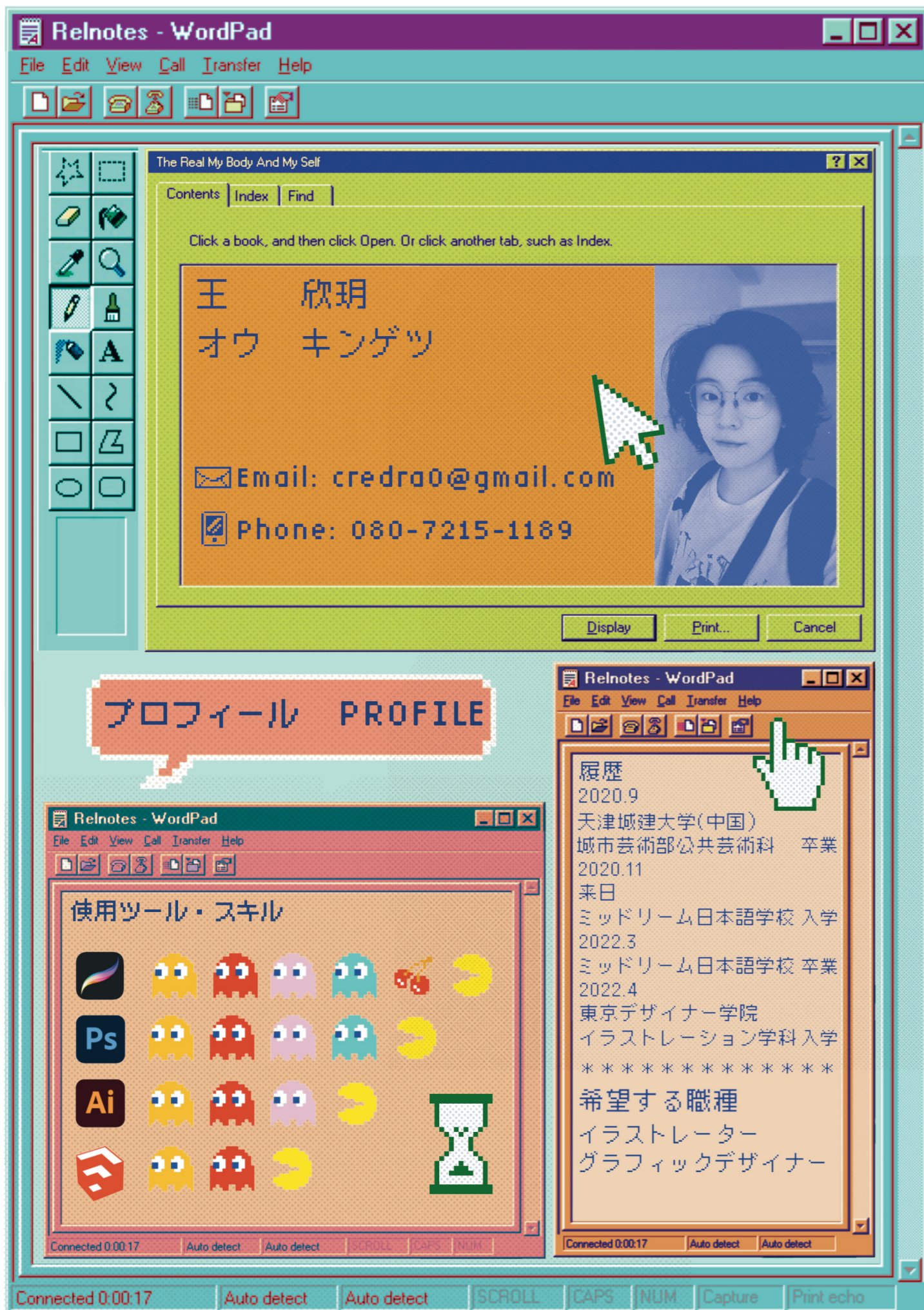


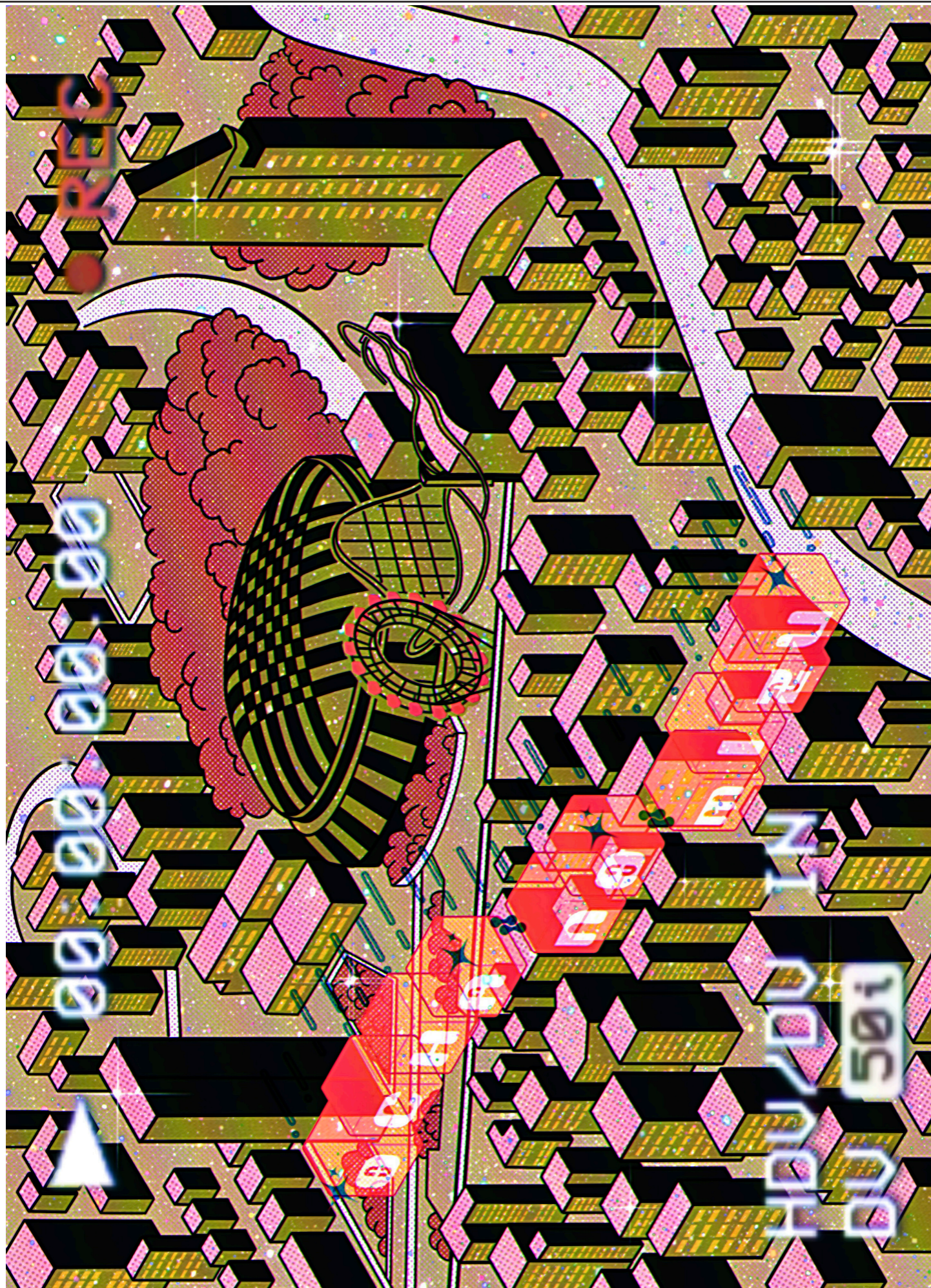
# Portfolio



オウ キングゲツ

CE X C  
MADE IN JAPAN



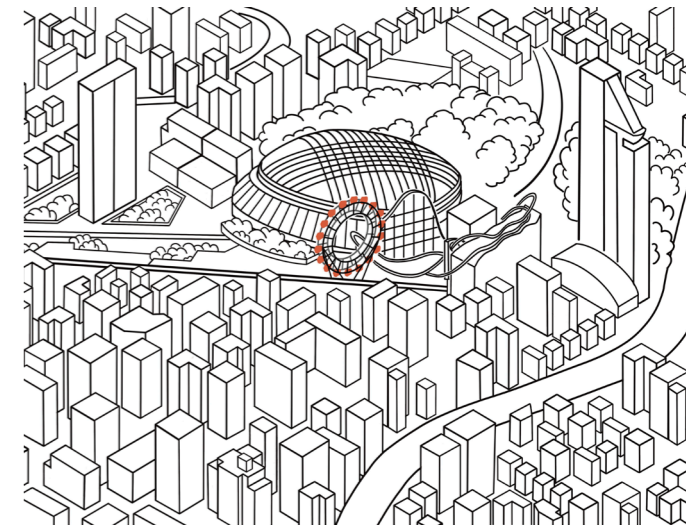


アイソメイラスト

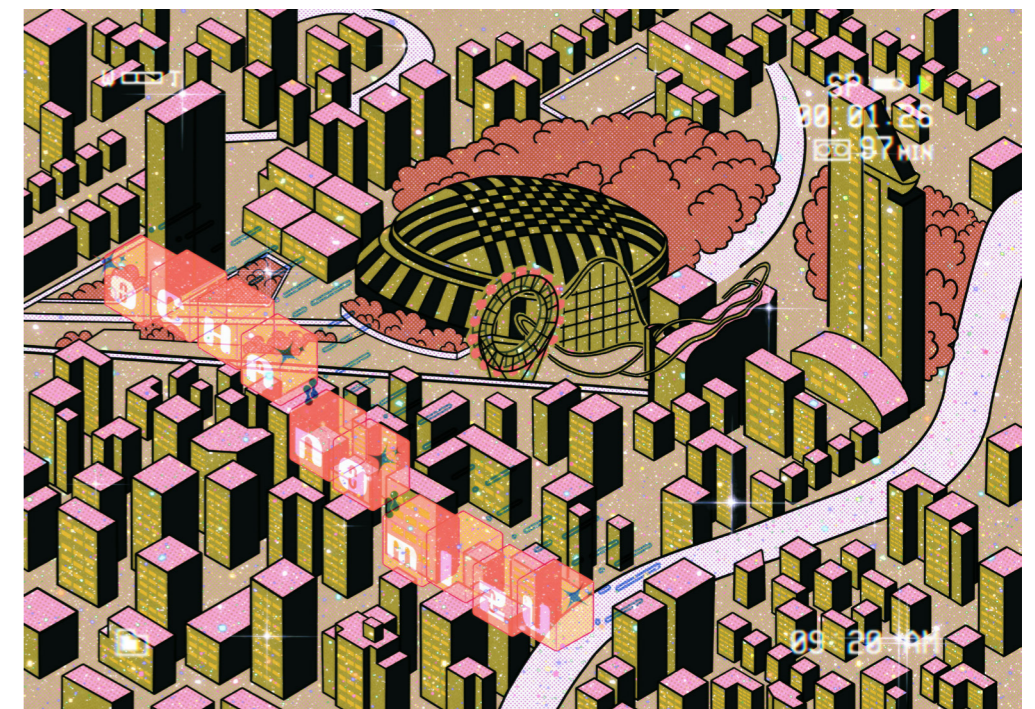
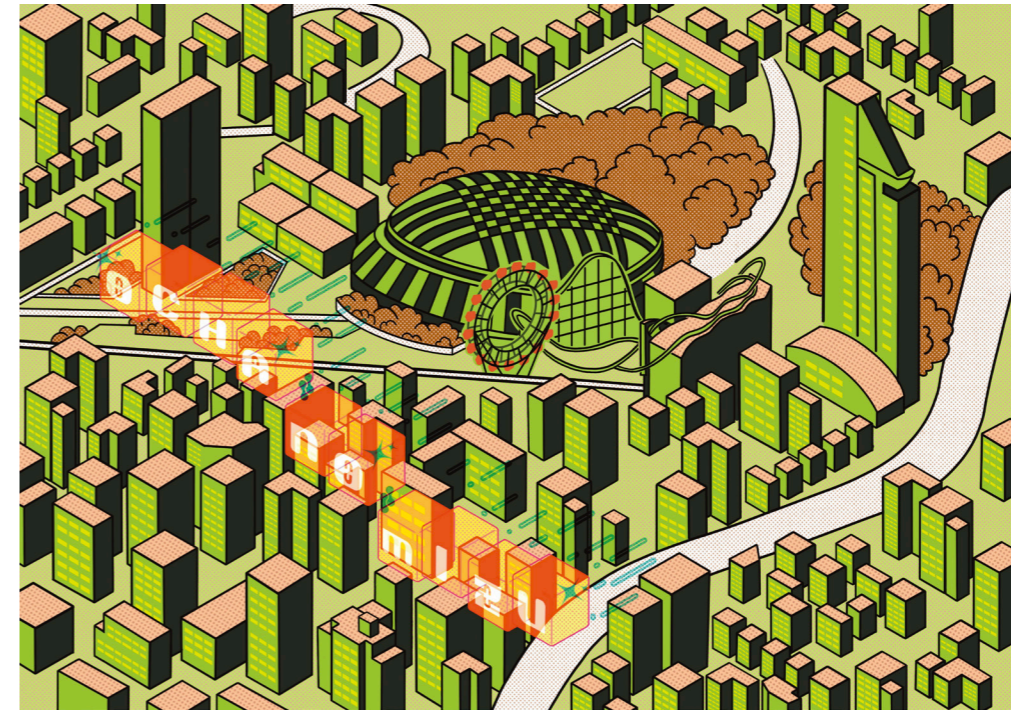
制作時間：2022年12月（20時間）

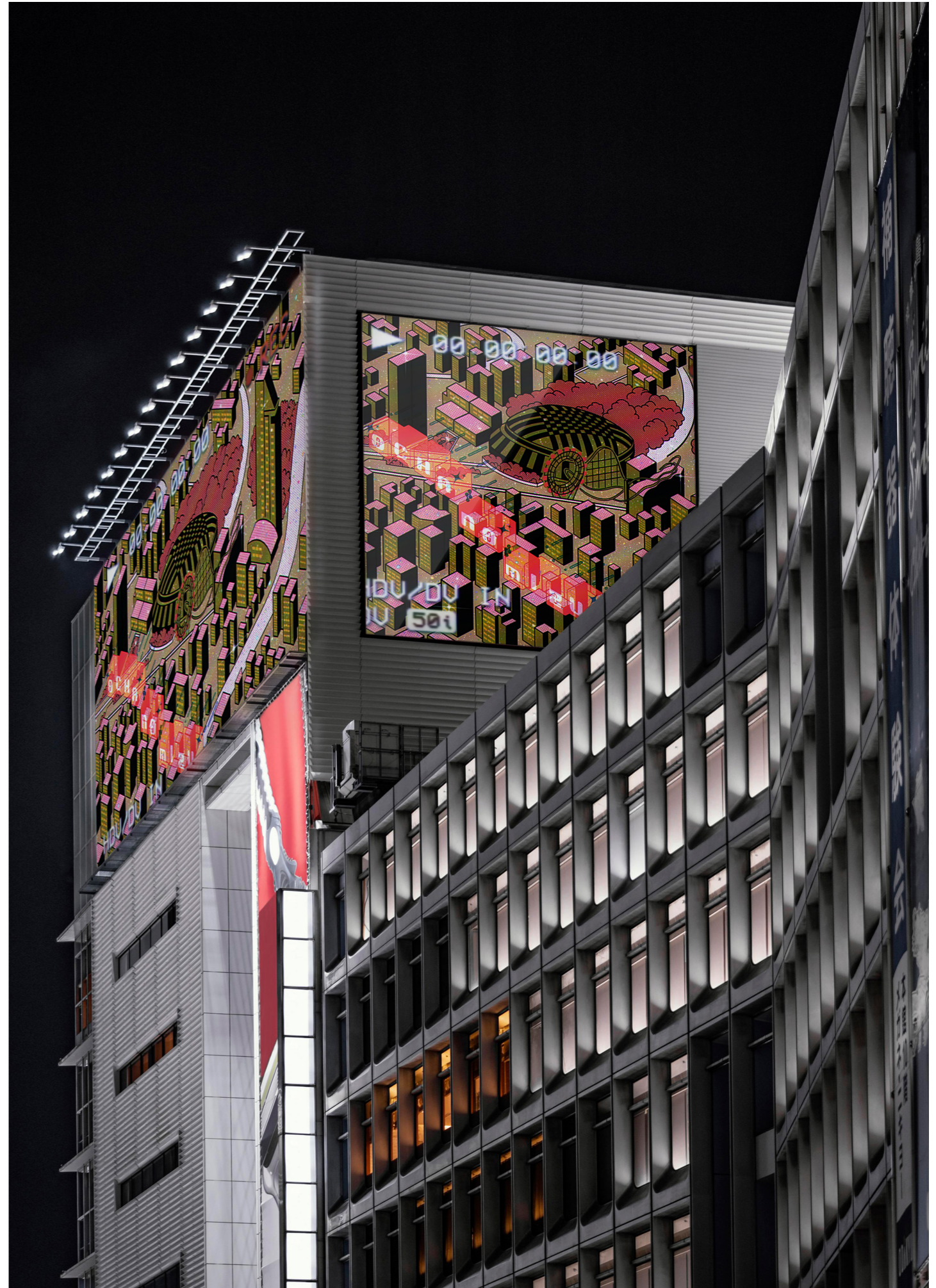
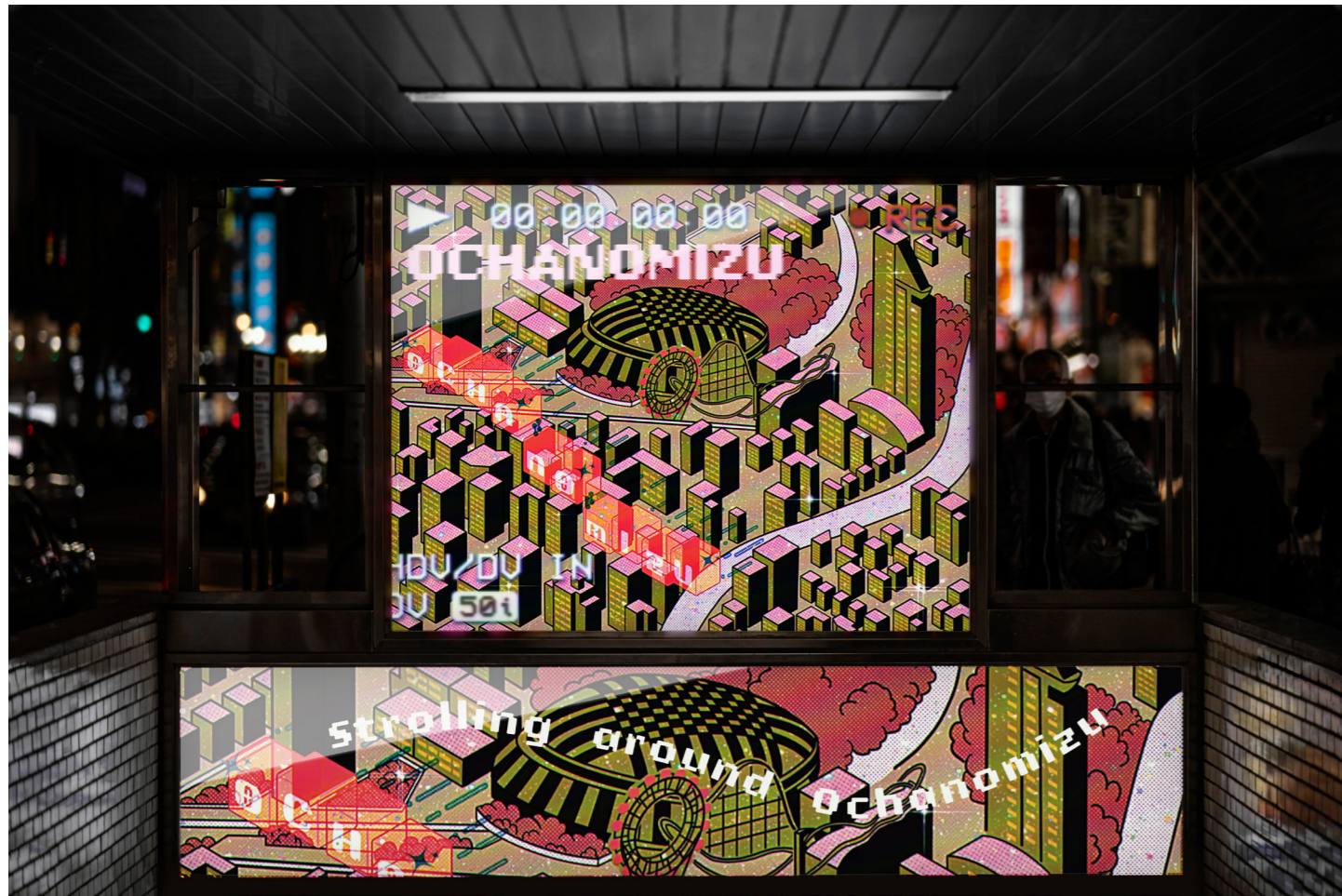
### 散歩御茶ノ水

東京ドーム周辺の景色を描いた作品で、緑、黒、茶色を基調に日本らしい色彩を取り入れています。抹茶や大麦茶のような深みのある色合いが印象的で、ビンテージカメラのエフェクトを取り入れることで、レトロでノスタルジックな雰囲気が漂います。また、細かな光の点が作品に神秘的な魅力を与えています。作品を観ることで、繁华な都市の上空にいるかのような美しい視覚体験を感じていただけることを目指しています。



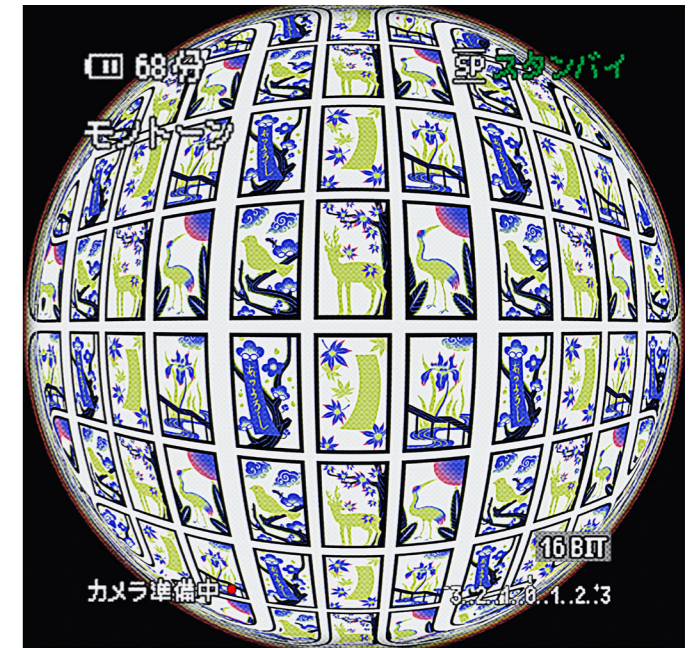
### 仕上げ



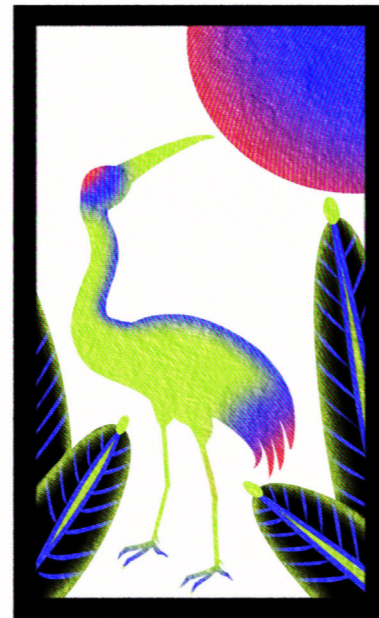
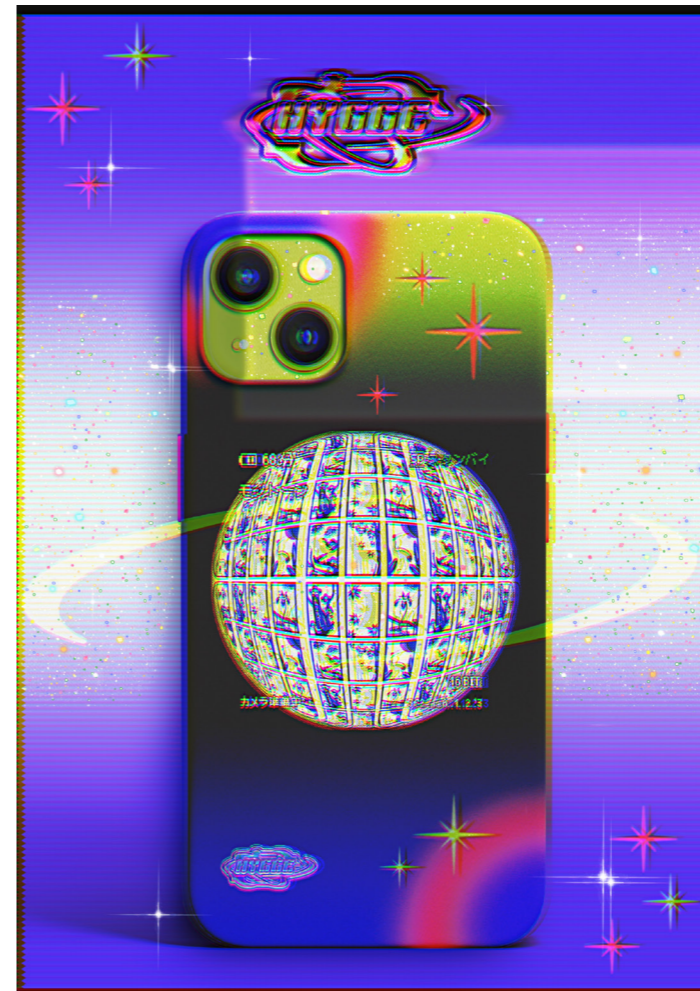




私はずっと日本の花札デザインが好きでしたが、今回の花札デザインについては最初は悩みました。花札本来のデザインは既に完璧であると思われ、変更することに心苦しさを感ずりました。そこで、配色に変更を加え、伝統的な和風と現代的なスタイルを融合させ、コントラスト感を生み出すことで、より広い年齢層の人々に花札の魅力を伝えることを目指しました。また、花札を遊ばなくても、収集品として飾ることができるようにも配慮しました。

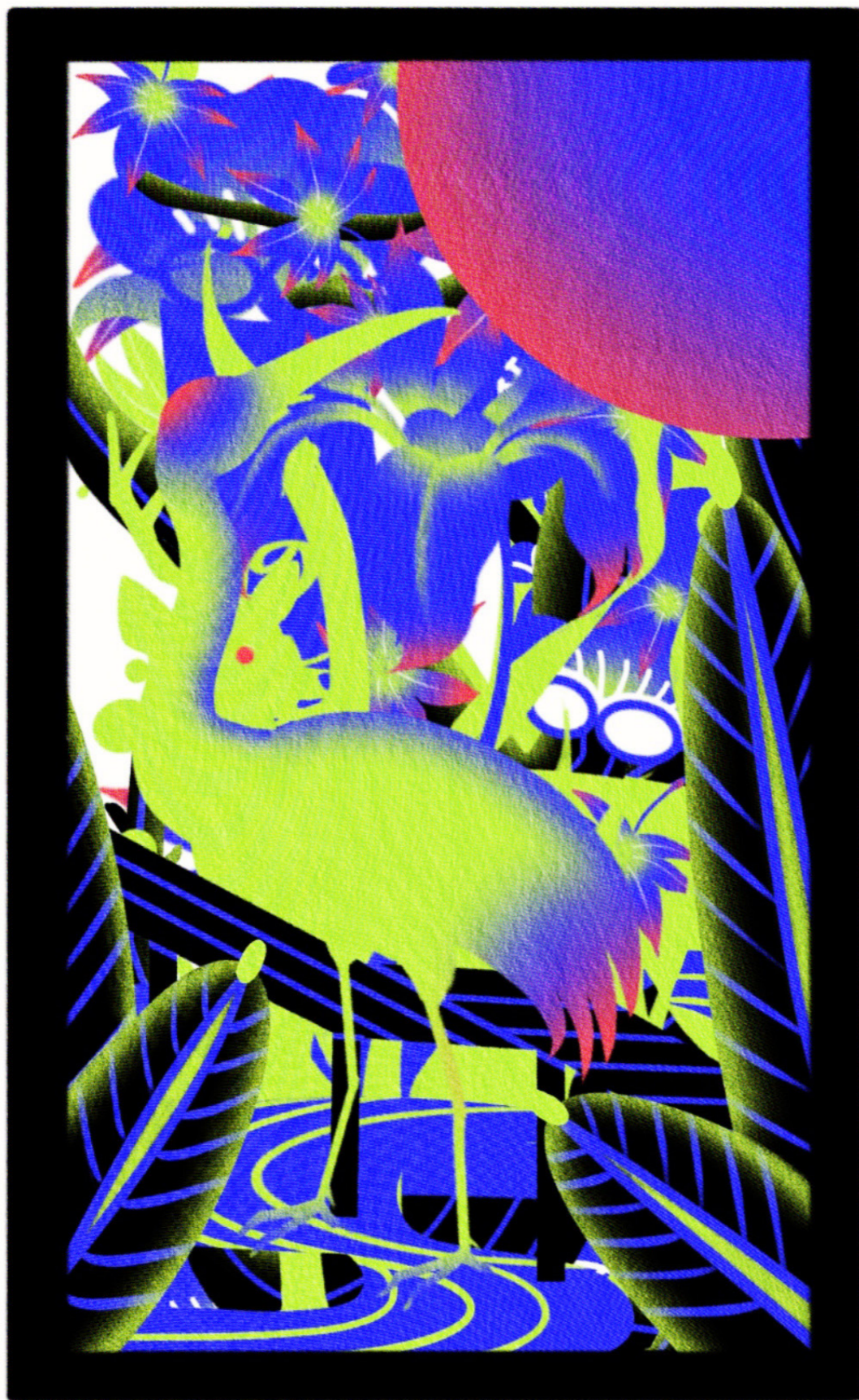


## PHONECASE



花札デザイン

制作時間：2022年11月 (10時間)



デザインが終わった後、すべてのレイヤーをまとめて並べ替えてみたら、意外に面白かったです。



# 3D の制作

アイスクリームバケツ



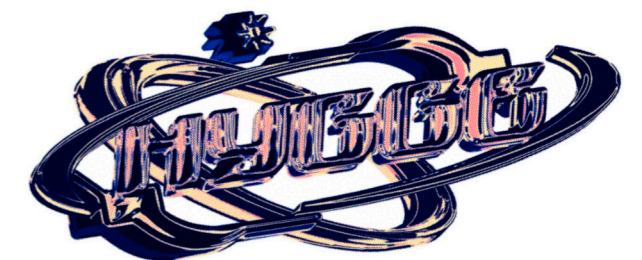
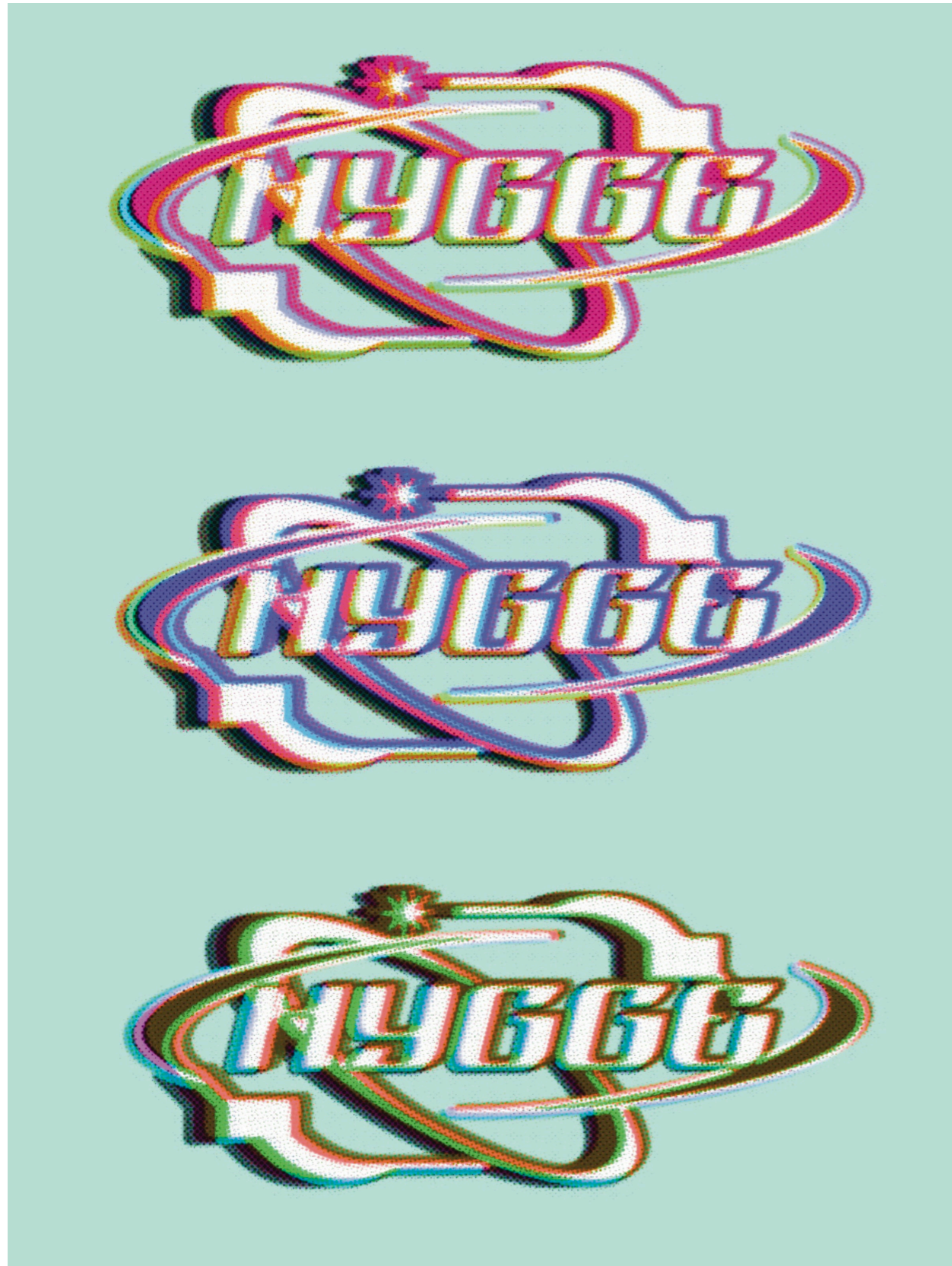
最初は、3D 機能を使って何か作ってみたいという気持ちだけで始めましたが、制作の過程でますます興味深くなりました。最終的にアイスクリームバケツのモデルを作成しました。



tips. スマートフォンの画面が点灯する際には、徐々に光の円形が明るくなるグラデーション効果が表れます。



# FONT





# It's SUMMER



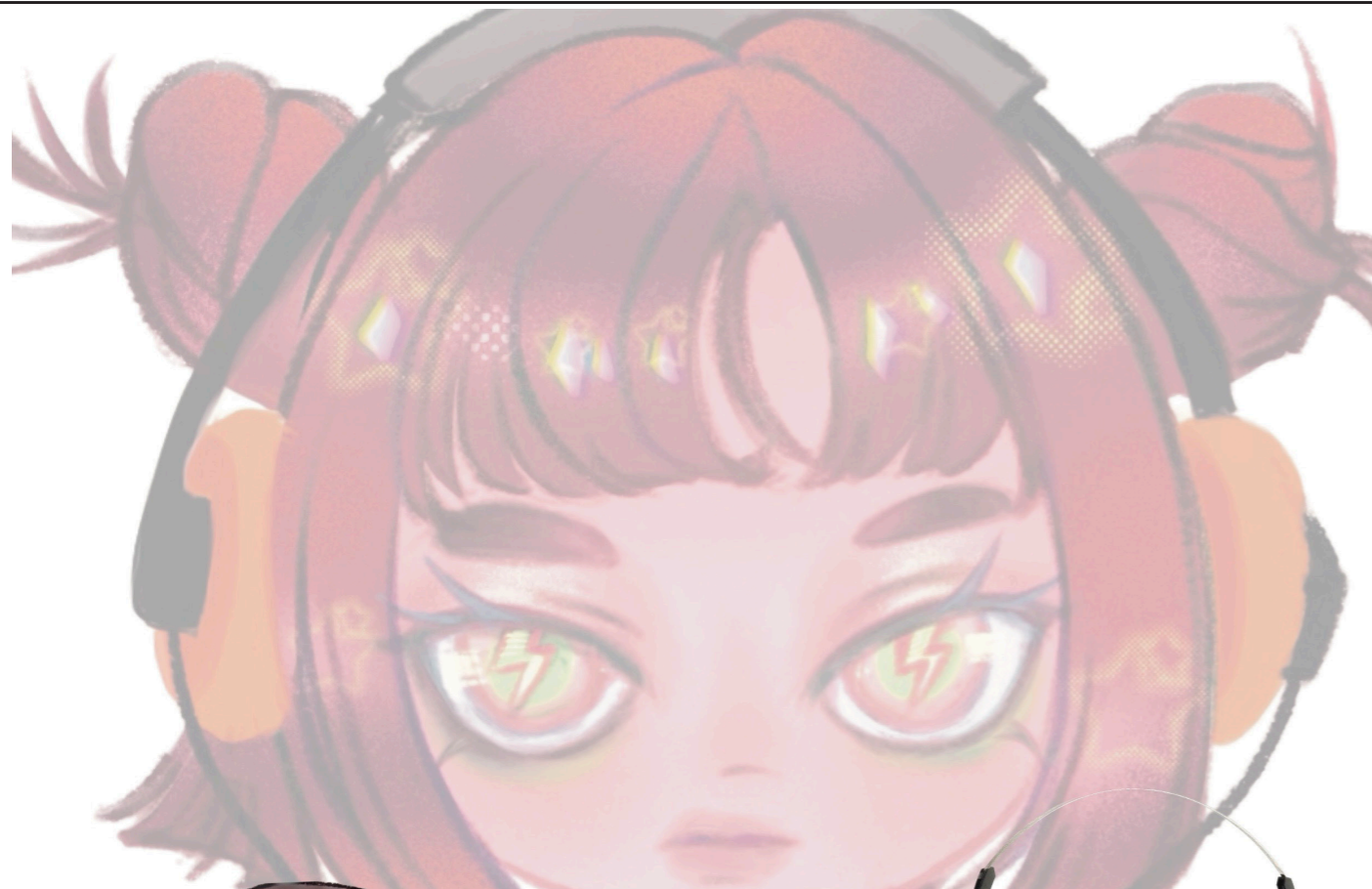
Pocari Sweat ブランドの擬人化デザインで、キャラクターの名前は Pocarina (ポカリナ) です。ポカリナは性格が少し鈍くても超強い運動細胞を持つ女の子で、誰かに褒められると、いつもニヤリと笑います。彼女には、人がついつい彼女の魅力ポイントに気づいてしまう、自然な特徴があります。

「Pocari Sweat」というスポーツドリンクの特徴と爽やかな配色を組み合わせ、青緑のテニスコートの背景と、緑色のテニスボールのドットで清涼感を強調し、平面構成感を表現するために、テニスネットとコートの白いラインを境界線として使用し、より豊かでおもしろい画像を作り出すことを目指しています。



フォントを追加する際、画面の雰囲気に合わせて多様なスタイルを試し、シンプルで活発なフォントを選んだ。単一のフォントでは単調だと感じ、レイヤースタイルや色彩、重ね合わせの特殊効果を追加したが、いくつかは効果が明確でなく全体の調和に合わないものもあった。また、鮮やかすぎる色は主題から注目を奪ってしまう可能性があったため、調整を重ねて最終的な画面を決めた。

ポカリスエット 擬人化キャラクターデザイン POCARINA (ポカリナ)  
制作時間：2022年10月(22時間)



この擬人化キャラクターデザインは、2000年代初頭の日本の電子製品 Sony Walkman からインスピレーションを得ました。当時流行した電子製品のデザインと Y2K スタイルが大好きだった私は、このテーマを選びました。

キャラクターのワコミ (Wakomi) は、可愛くてフルで反抗的な擬人化 Sony Walkman の女の子です。人物の身に着けるレトロな要素を表現するために、様々な Y2K スタイルのファッションを調べました。



瞳に電光の形状を加え、目をキラキラと輝かせる魅力を引き出しました。髪の毛のハイライトに星型の要素を加え、細部にこだわってデザインをより興味深くしました。

最近のデザインの流行トレンドは、2000年代初頭の要素である Y2K に傾いています。20 ~ 30 代の若者のファッションスタイルも Y2K スタイルに近づいています。私自身も Y2K スタイルが大好きで、このような作品の創作に取り組んでいます。

作品を先生に見せたところ、先生は『懐かしい気がする。私も以前は Walkman を持っていました』と言い、その時代の電子製品に関する多くの思い出を語ってくれました。自分の作品が先生の過去の思い出を呼び起こし、観る人に感情的な共感や価値を提供できることをうれしく思います。



WALKMAN 擬人化キャラクターデザイン Wakomi (ワコミ)  
制作時間：2023年2月 (8時間)

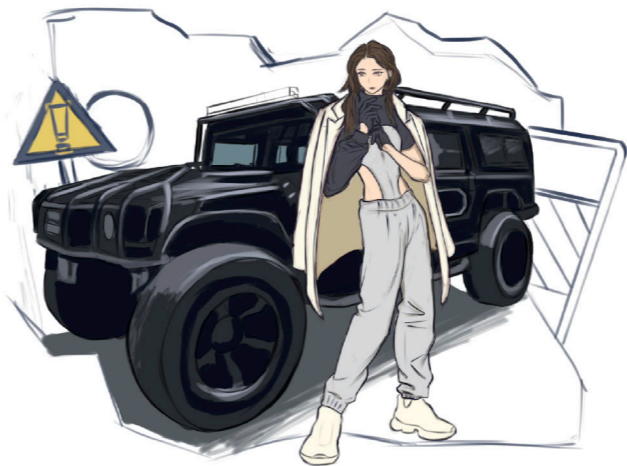
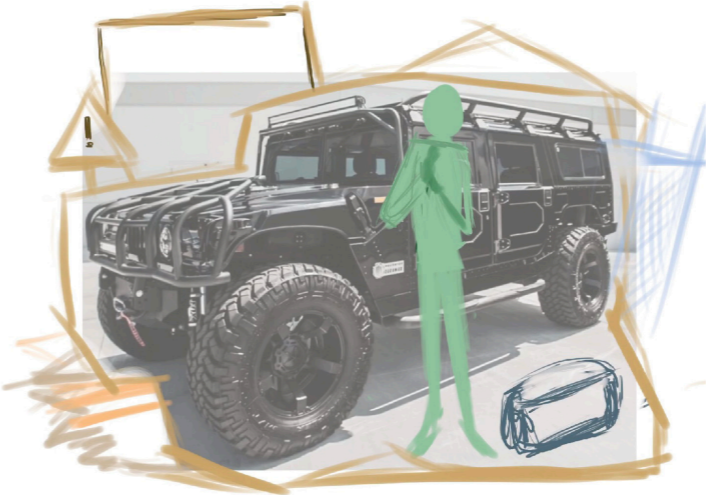




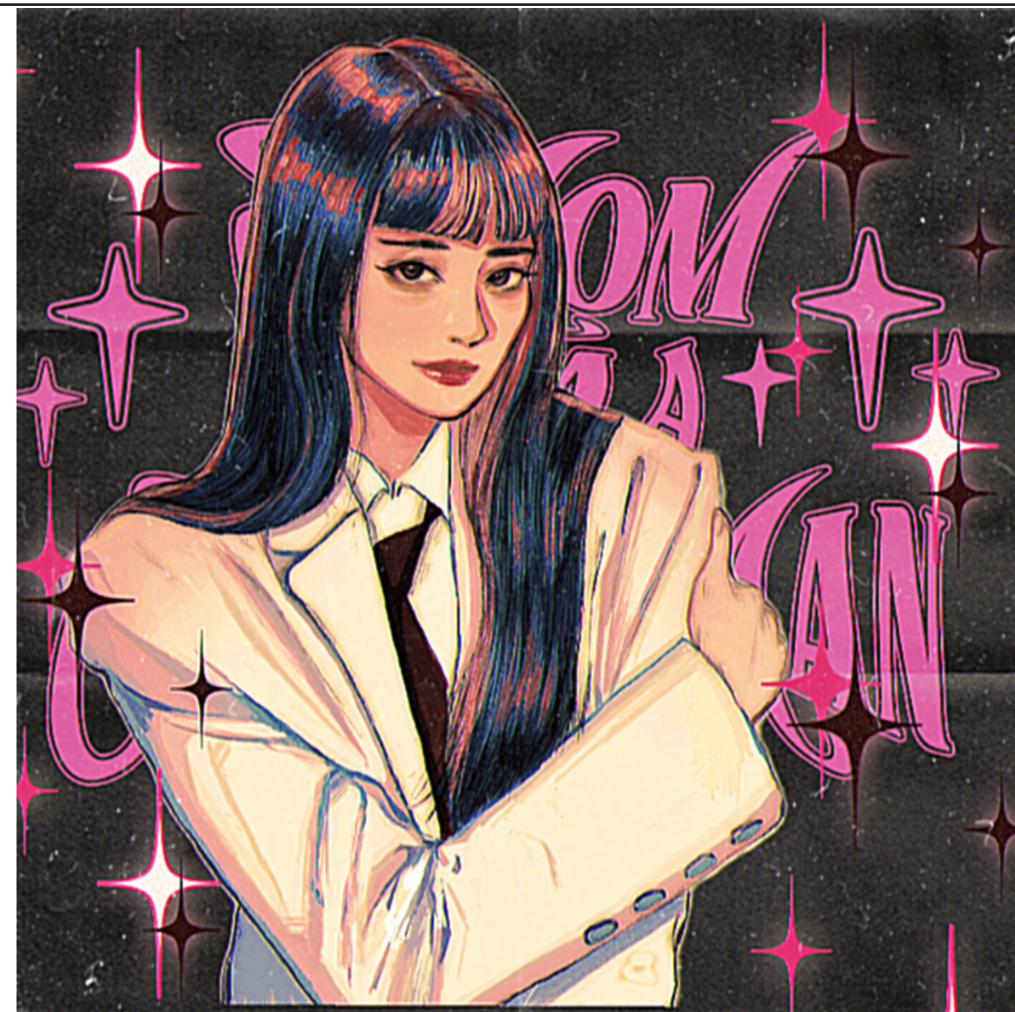
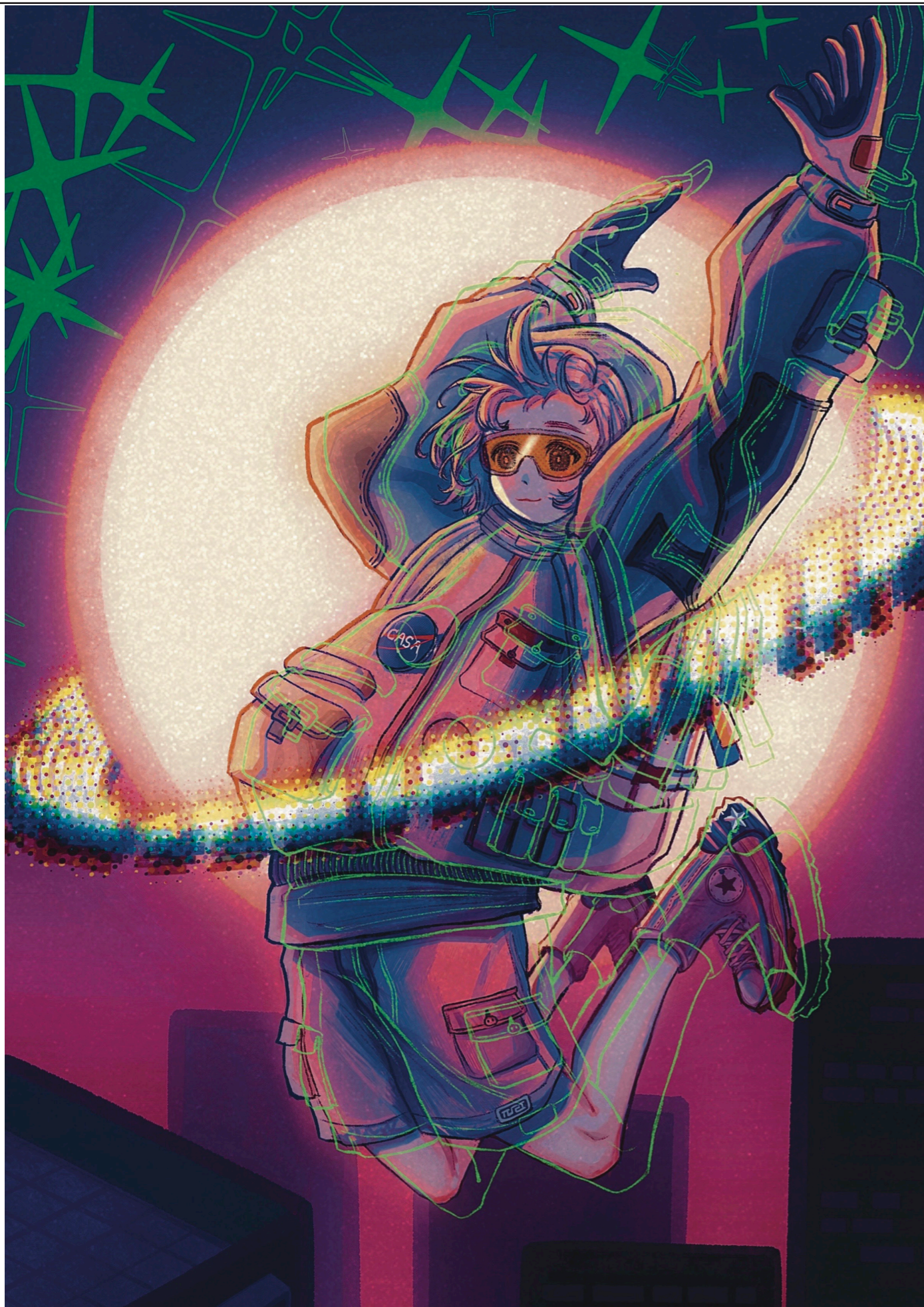
# MAKING

## クールなお姉さん&ハマー車

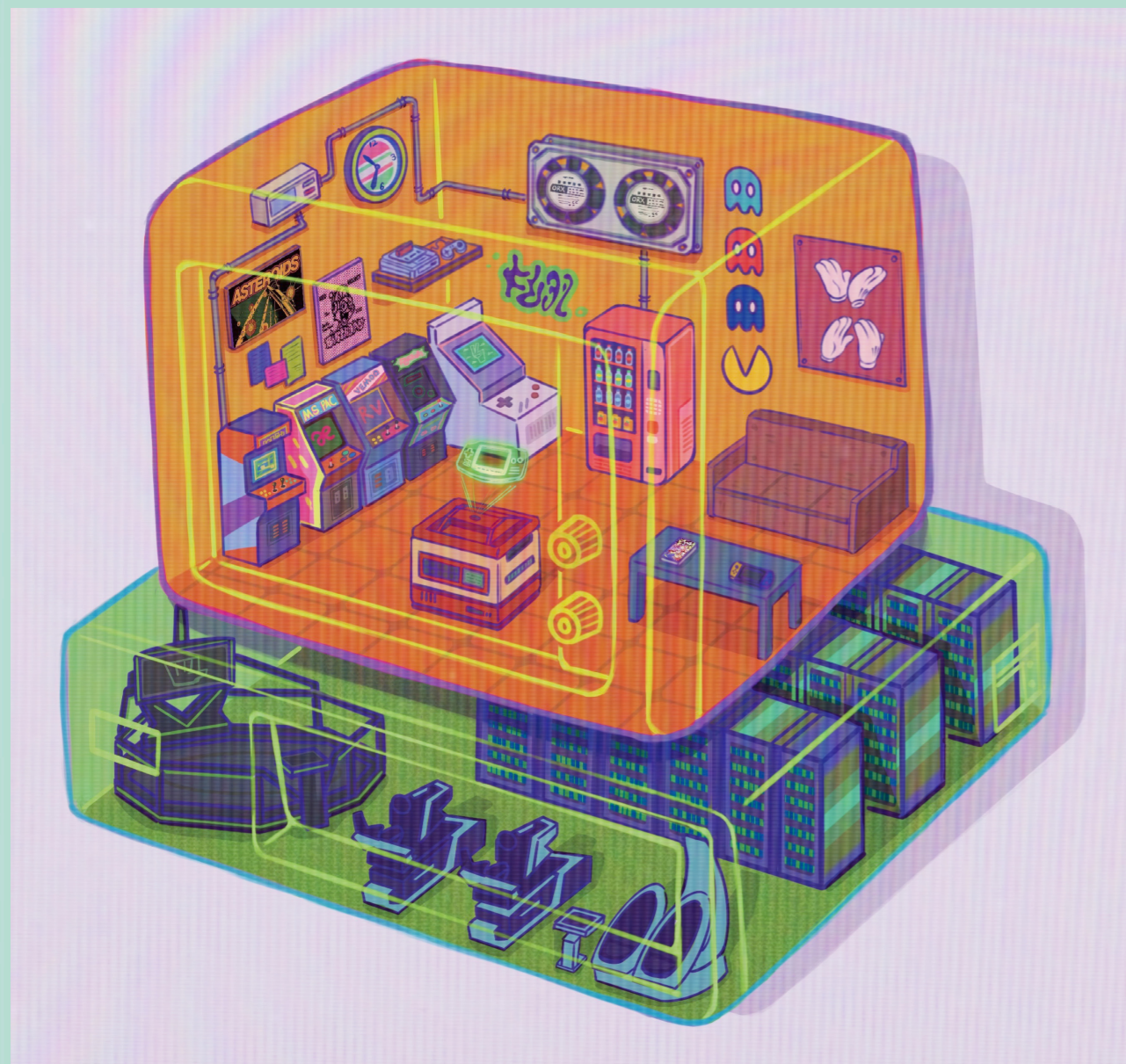
これは私が初めて描いた立ち絵作品で、多くのゲームの立ち絵を参考にして勉強しました。私はハマー車が好きで、ある日道路でカツコイお姉さんがこの車を運転しているのを見かけ、その時はとても深い印象を残しました。そこで、マフィア風のクールなお姉さんキャラクターとハマー車が街頭でのシーンを描くことにしました。



立ち絵  
制作時間：2022年12月(40時間)



キャラクターデザイン  
制作時間：2022年10月（33時間）



箱庭イラスト

制作時間：2022年11月(22時間)

「箱庭」という言葉を考えると、古いデスクトップコンピューターも「箱」の一種と思います。上層はレトロなゲームルーム、下層は現代的なVRゲームルームとスーパーコンピューターをデザインしました。

この作品を制作する際、もし将来このような透明な外観のゲームルームが実現したら、必ずそこに行つて写真を撮りたいと思います。



# Concept Board

Relnotes - WordPad
Connected 0:00:17

**ヒュッグ?**

ヒュッグ (Hygge) とは、デンマーク語で「居心地がいい空間」や「楽しい時間」のことを指す。カジュアル×コレクション×育成シミュレーションMMORPG。

**ヒュッグ?**

実際に存在する文具や工具、玩具などを参考にして、武器の設定をデザインします。

**ヒュッグ?**

コレクション ノート

**ヒュッグ?**

世界観： 普段は、普通世をぶ手この生界に似た都市景観にして、主な背景として、『HYGGE』と一般は、多々元々宇宙に呼ばれることが多い。『HYGGE』と『BUG』が共生して、平和なエリアを形成している。プレイヤーはそれぞれのエリアで、クエストを進めたりします。

**ヒュッグ?**

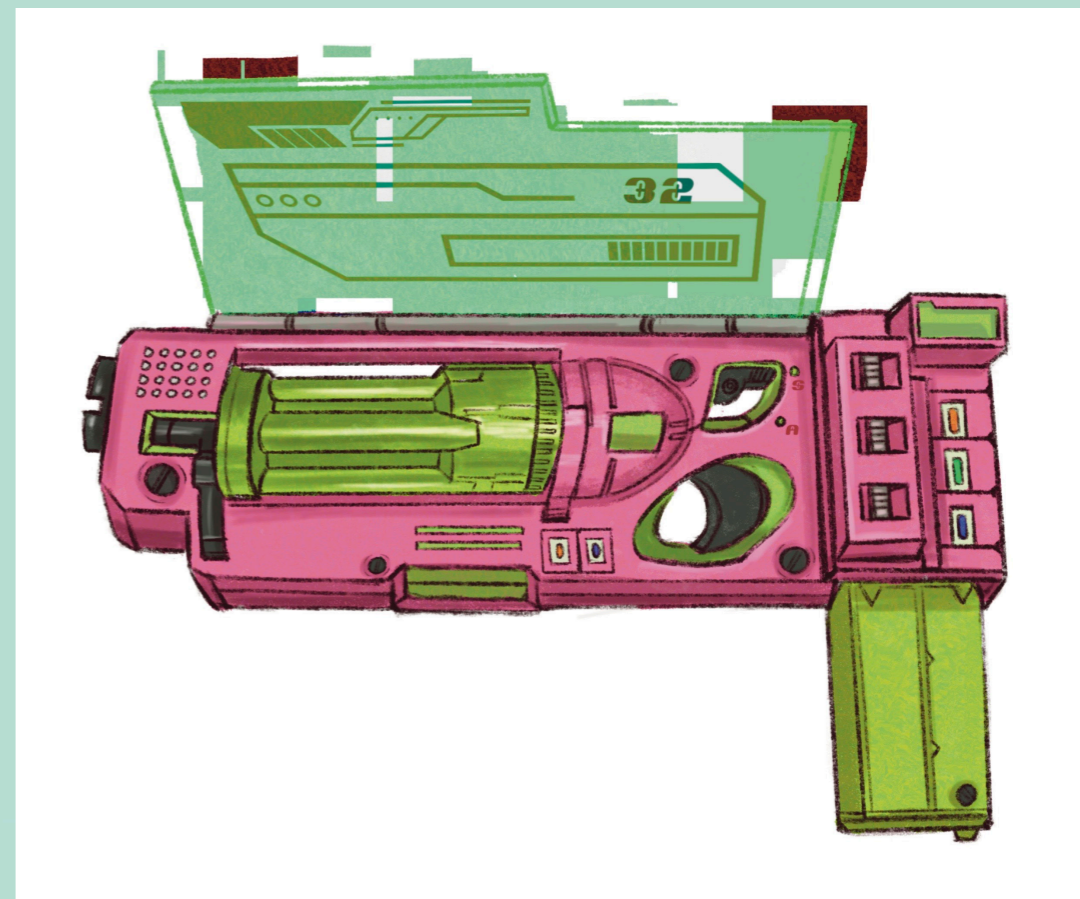
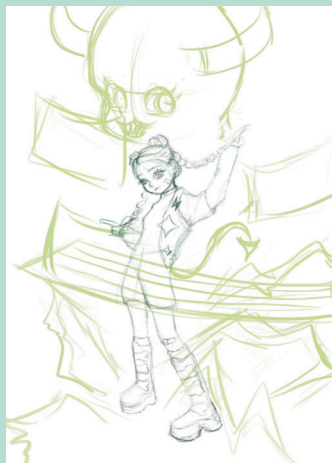
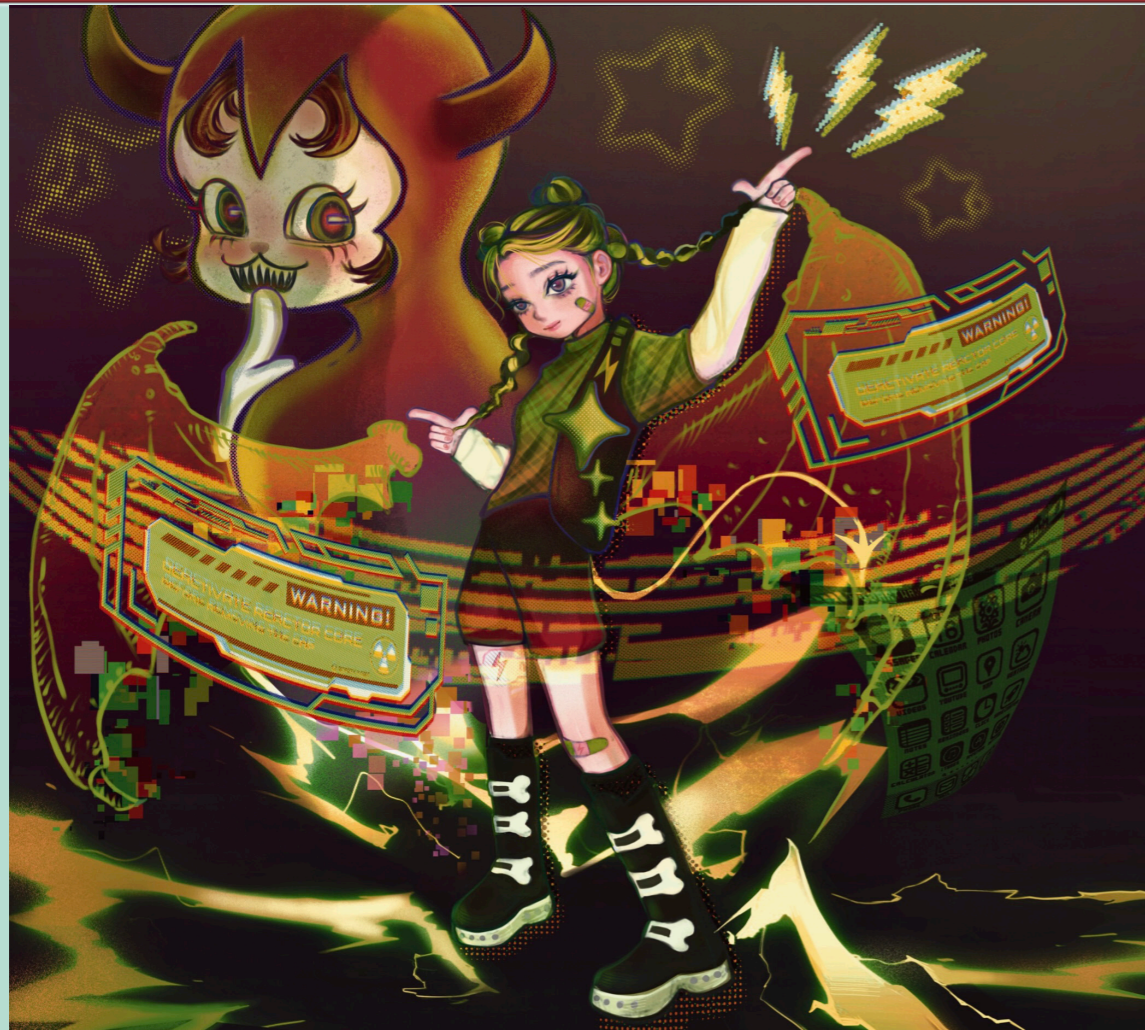
平和エリア、プレイヤーは自分なりたい職業を選択し、様々なクエストをクリアして報酬やアイテムを獲得し、隠されたコレクションを探して集めることができます。BUGエリア、パズルが満載の場所や謎の生物が出没する場所があります。プレイヤーはパズルを解決して目的を達成し、また謎の生物と戦って捕獲することができます。

Connected 0:00:17
Auto detect
Auto detect
SCROLL
CAPS
NUM
Capture
Print echo

Relnotes - WordPad
Connected 0:00:17

キ  
ー  
ボ  
ー  
ド  
の  
サ  
イ  
ト

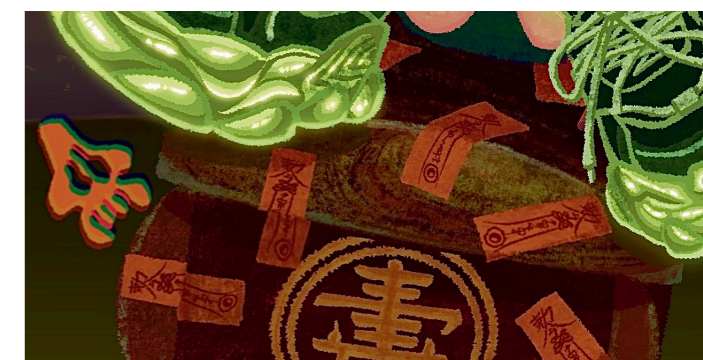
Connected 0:00:17
Auto detect
Auto detect
SCROLL
CAPS
NUM
Capture
Print echo



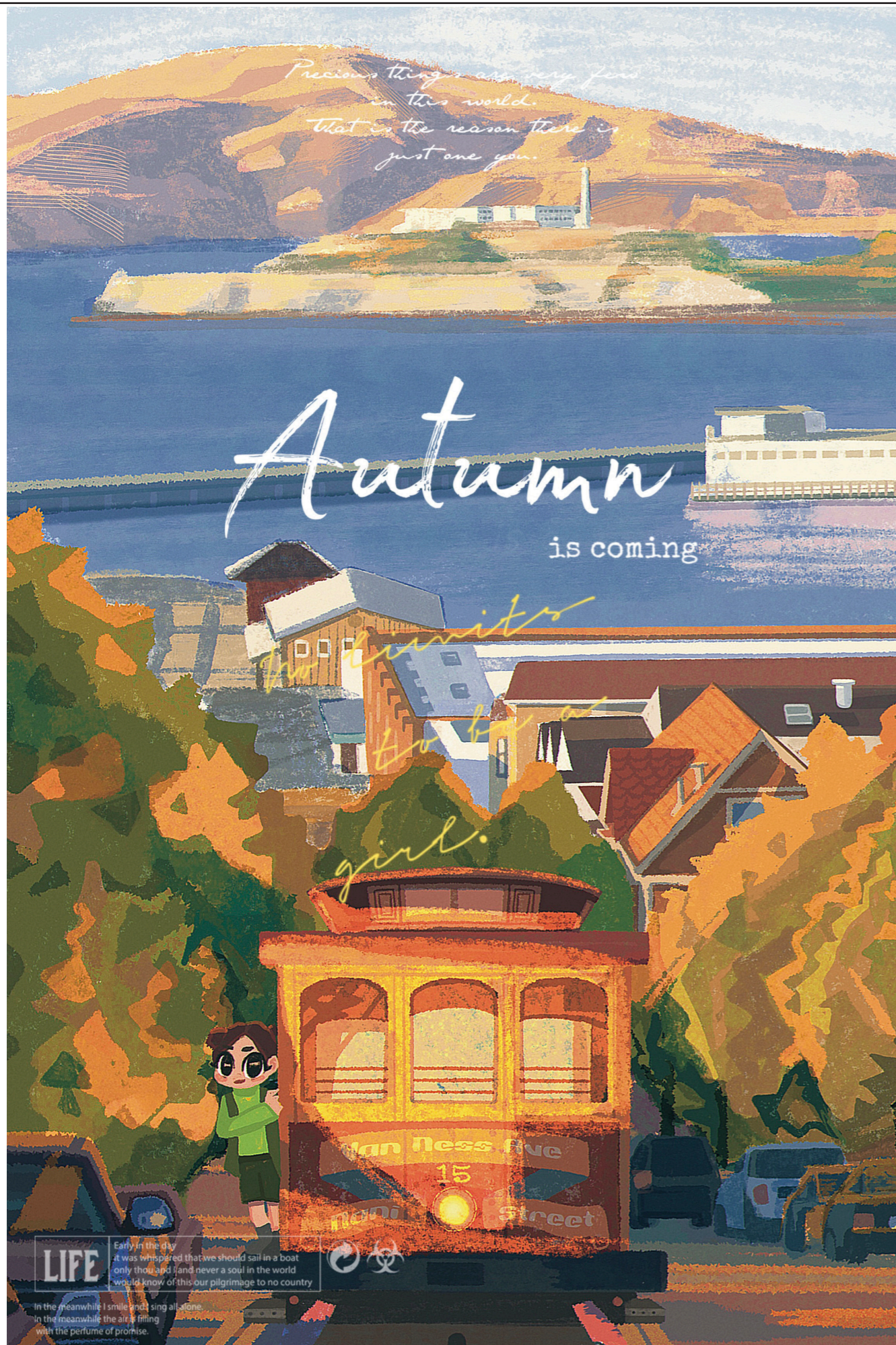




制作している最中、反差感と中国のホラー要素を加えたいと思いました。主体は、四角い中国式の棺の上に、道教の符号が貼られています。東洋の神秘的な雰囲気と古代文化の魅力を感じさせることができます。



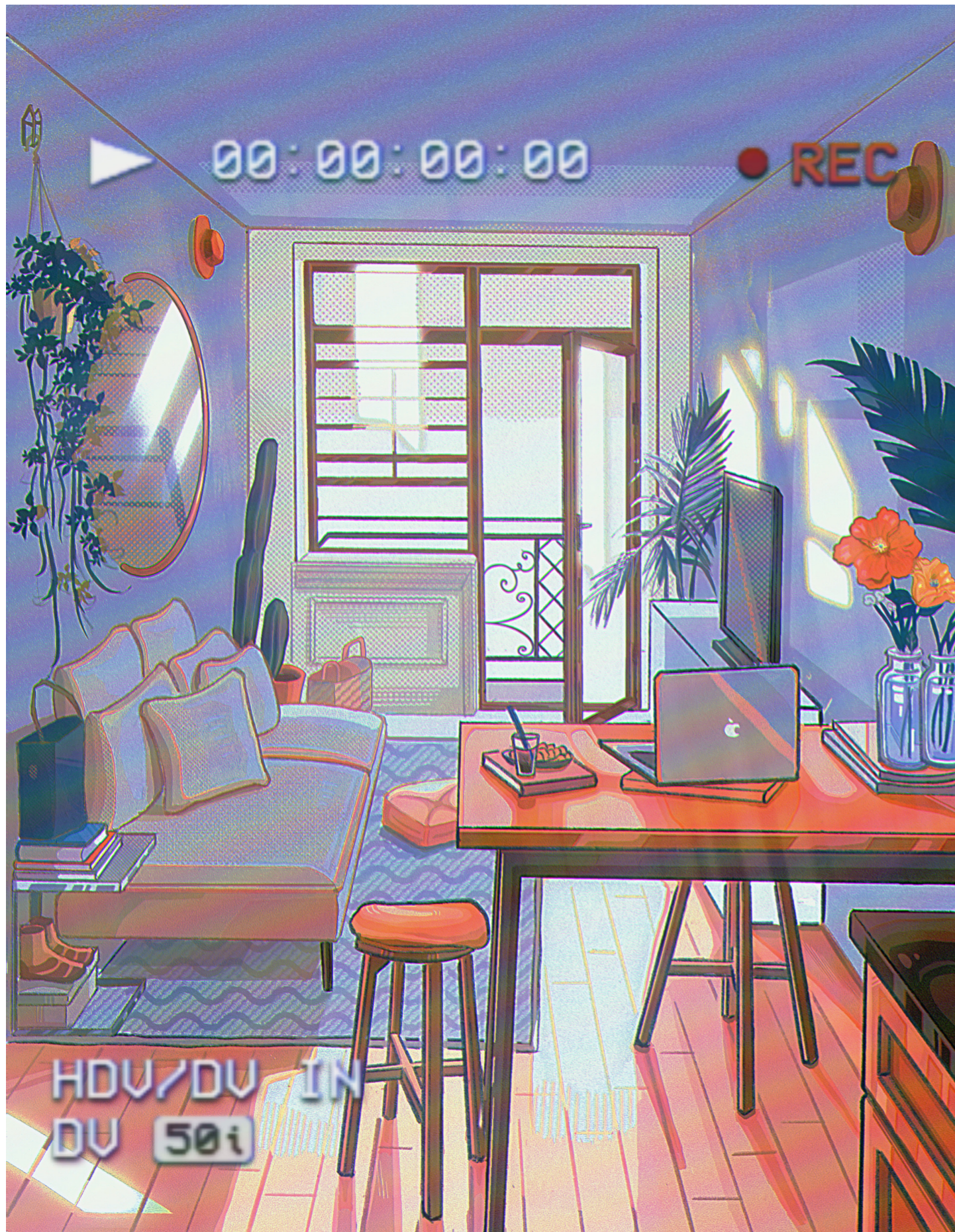
パッケージデザイン  
制作時間：2022年10月（19時間）



背景イラスト  
制作時間：2023年1月（12時間）



背景イラスト  
制作時間：2022年10月（16時間）



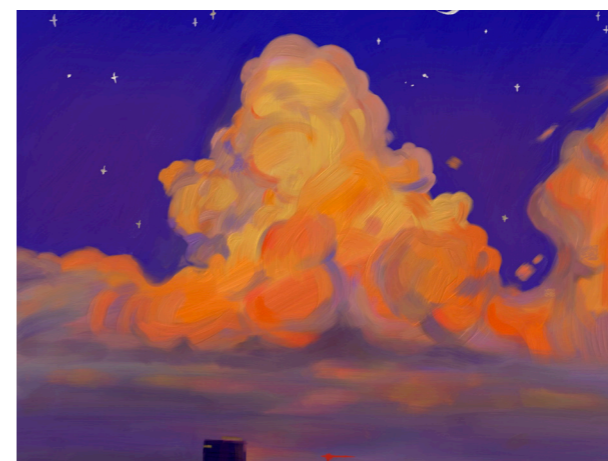
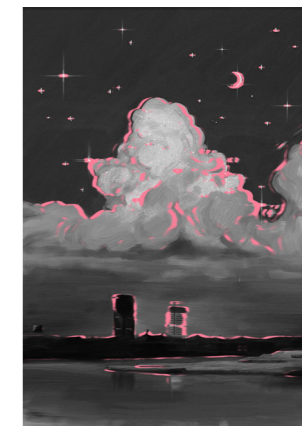
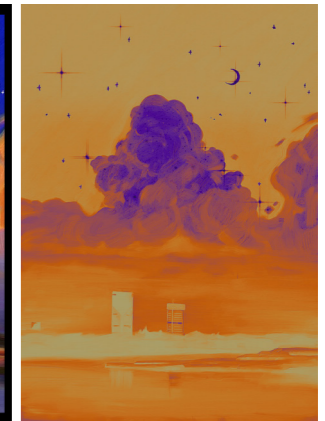
背景イラスト  
制作時間：2022年10月（22時間）



背景イラスト  
制作時間：2022年5月（15時間）



背景イラスト  
制作時間：2022年5月（19時間）



イラストを完成させる際には、色合いやエフェクトを試行錯誤し、相互に対比させることで、新たな表現を生み出すことを意識していました。



写実的なイラスト  
制作時間：2022年10月(21時間)



Haribo グミの質感を描くのは苦労しますが、完成した時の達成感がたまらなく好きです。私は物事を細かく観察することが好きで、それが描くことにも生かされていると思います。

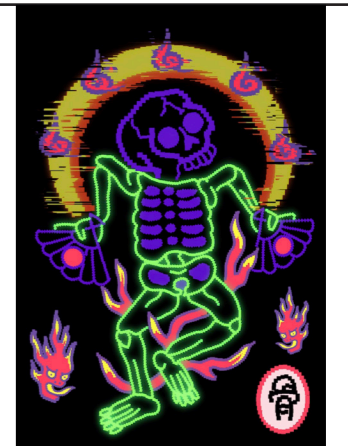
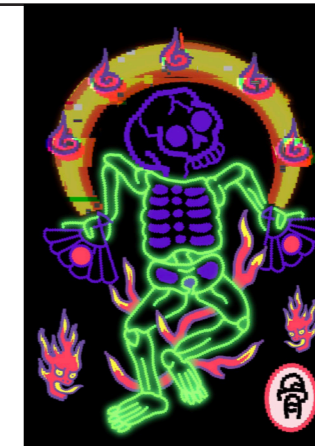


写実的なイラスト  
制作時間：2022年10月（6時間）

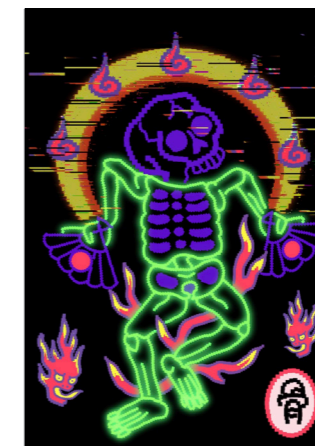
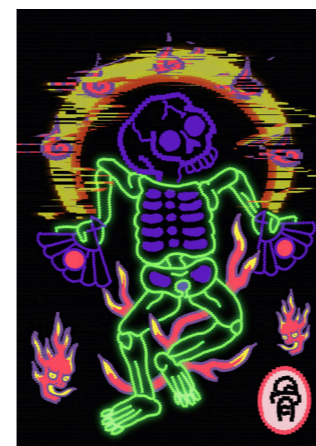
# 『骨』

## 文字をテーマにした GIF の創作

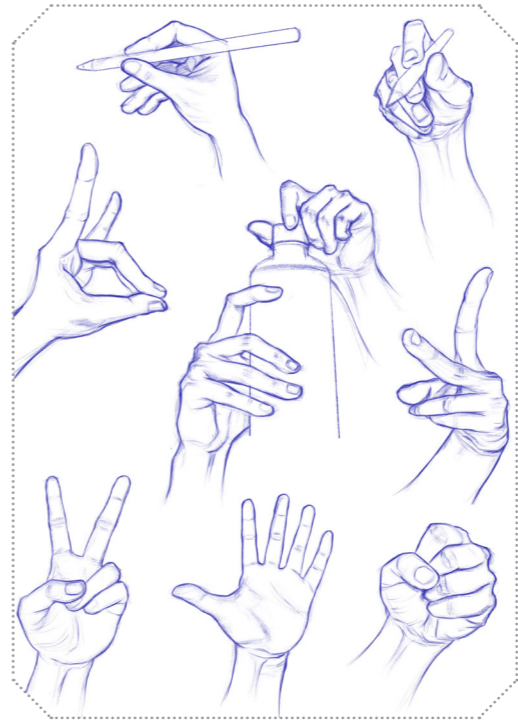
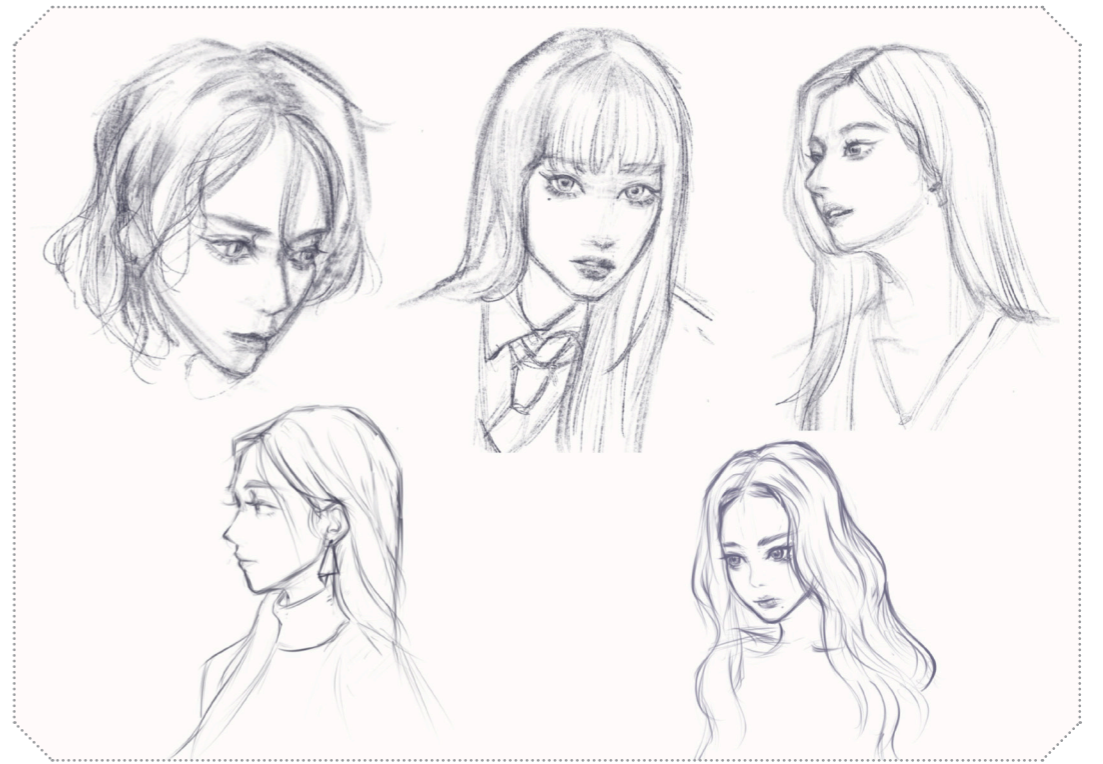
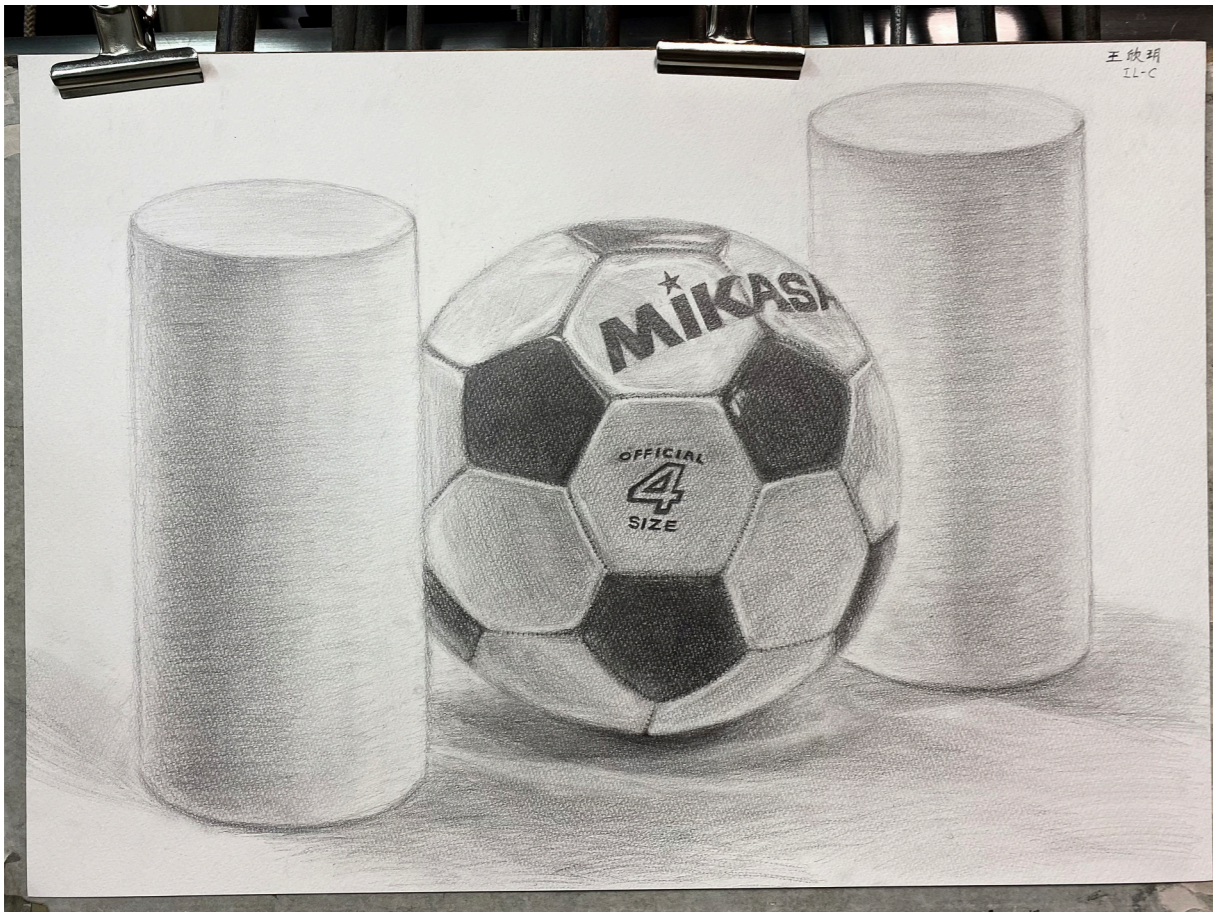
「文字」をテーマに制作した GIF 画像です。「骨」という文字を選んだのは、百鬼夜行の中の骸骨を思い出したからです。可愛らしく面白いイメージを描きたかったので、踊っている骸骨のイラストを描きました。背景の光環は、グリッチアートのエフェクトを使って加工し、緑色の部分に発光効果を加え、ネオンのような効果を作り出すことを目指しています。



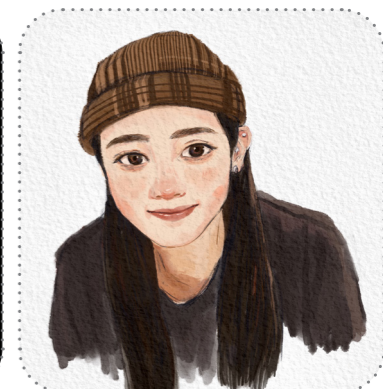
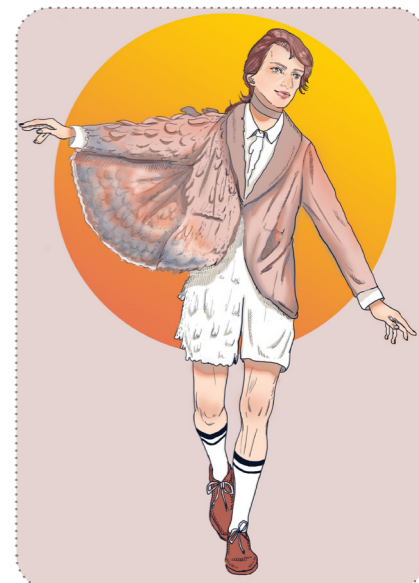
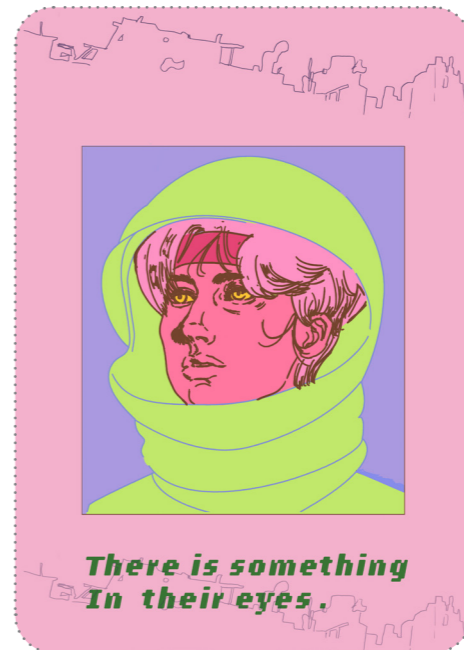
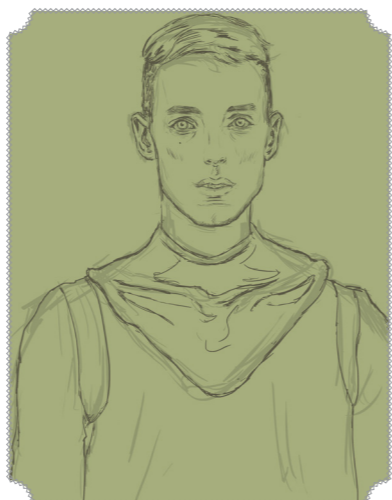
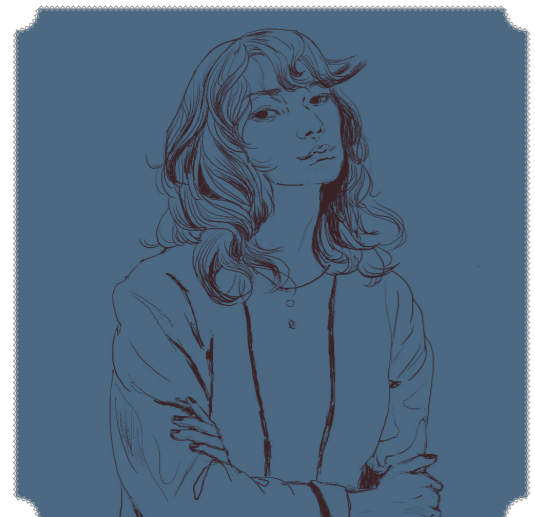
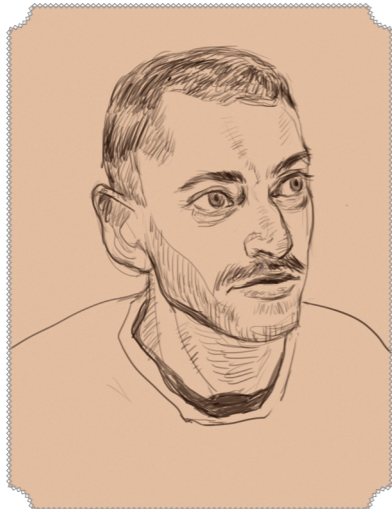
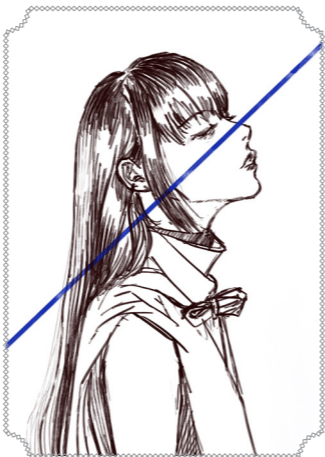
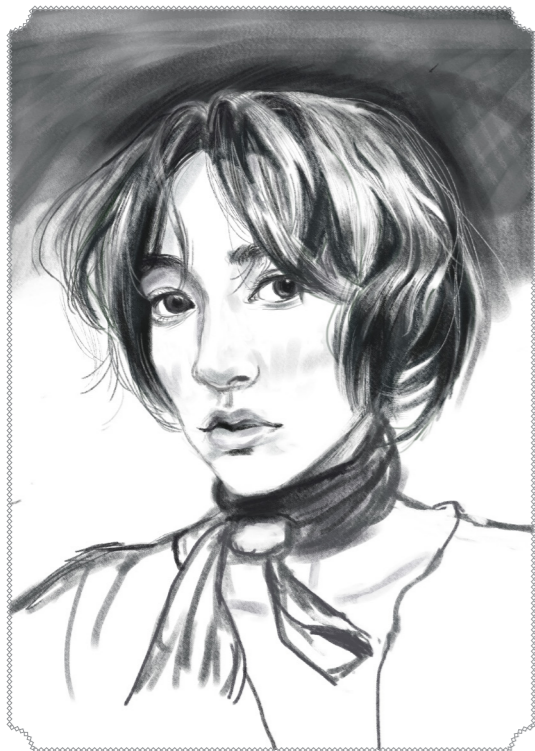
各フレーム

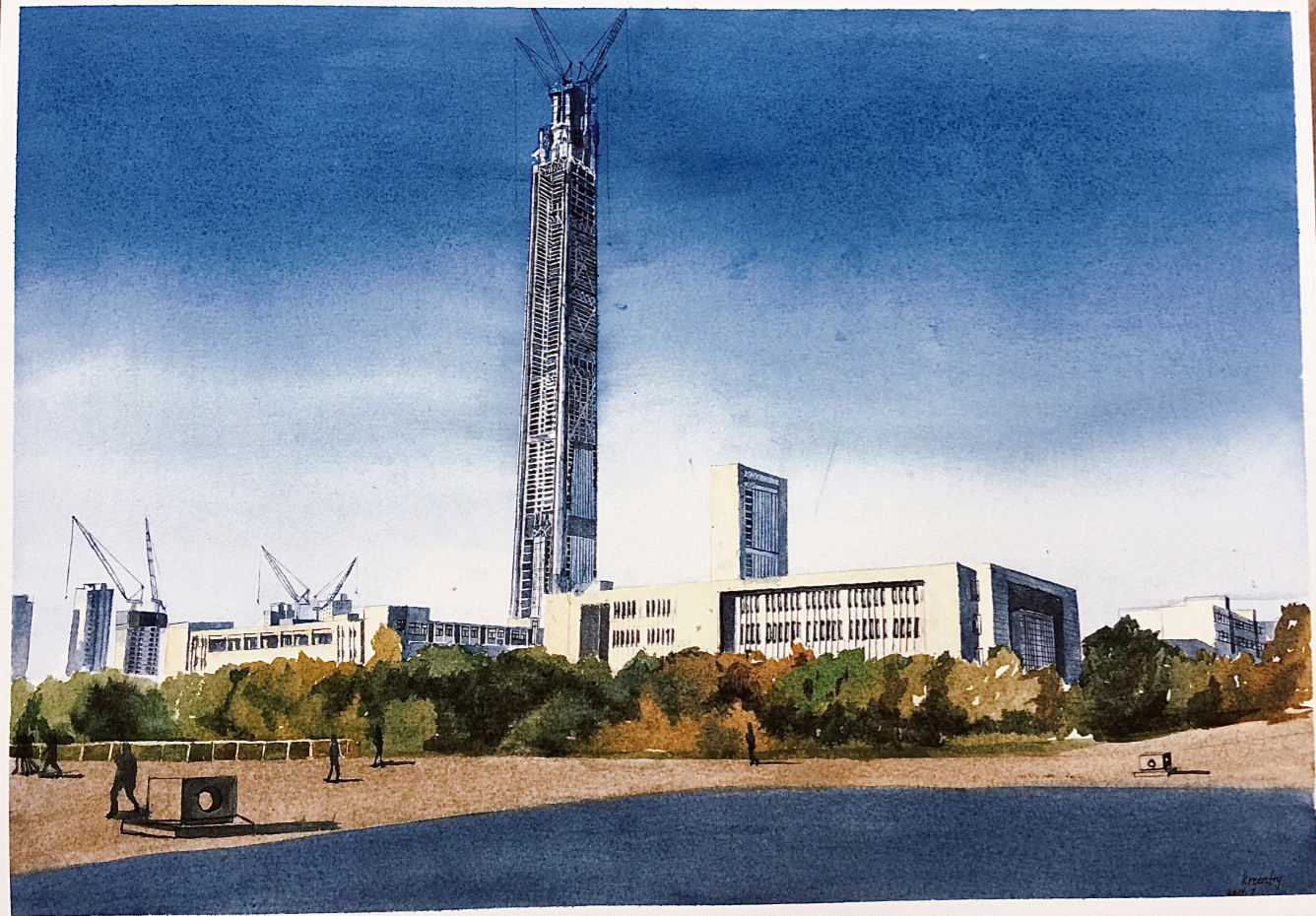
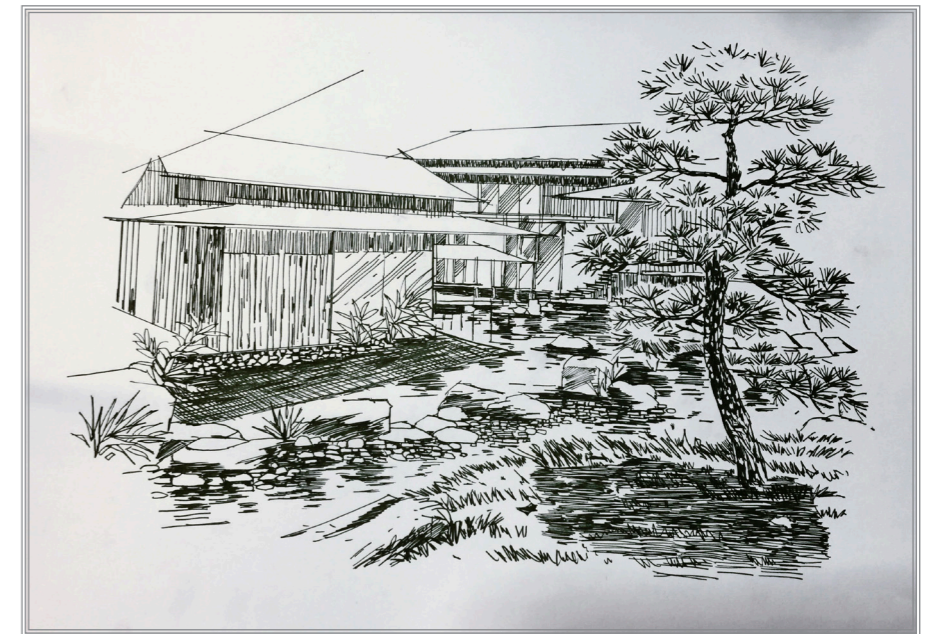
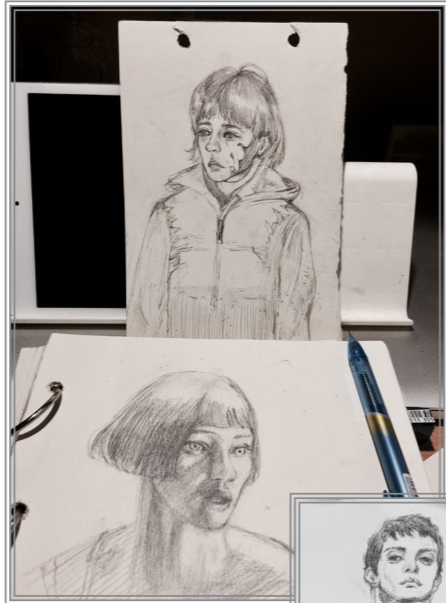


# Practice Work

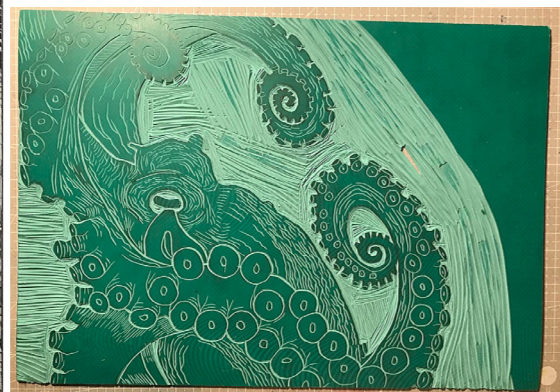
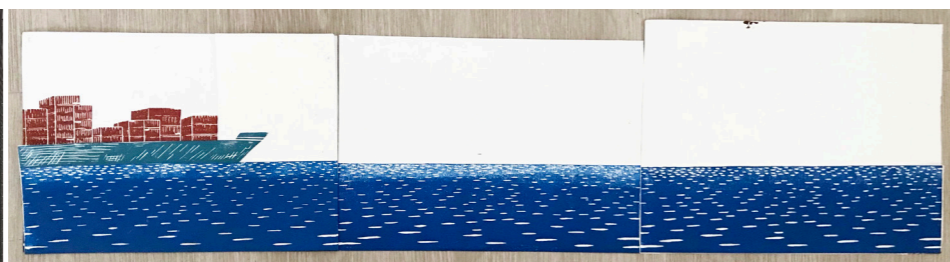
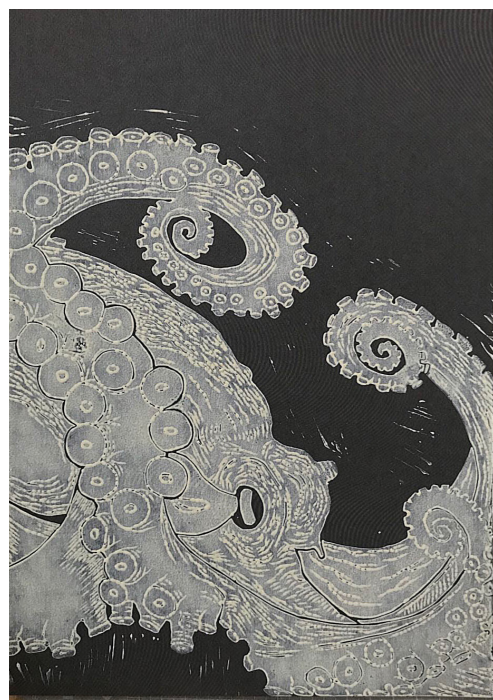
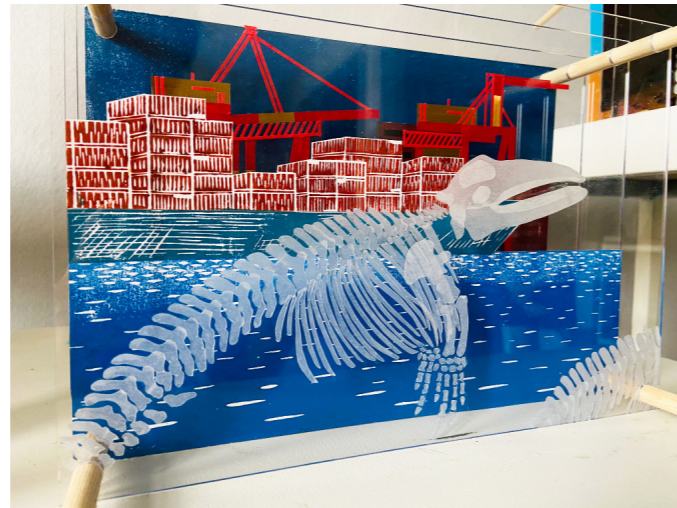




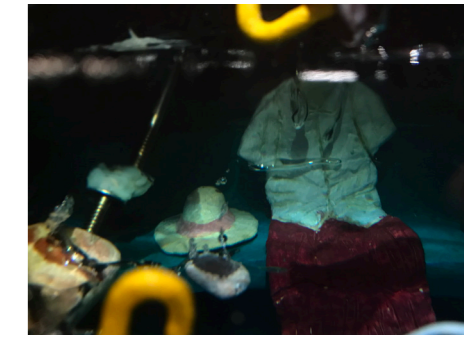




# 人と自然をテーマにした立体版画



# 立体作品 『海沈』



「人と自然」をテーマに、生活シーンと自然界の要素を組み合わせ、海は生活の中のストレスを象徴し、同時に海は万物を容れるとストレス解消を象徴しています。この作品は都市の住民が自然を感じ、心身をリラックスし、ストレスを解放することを目的としています。思考は海の生物のように活力に満ち、自由で、日常の小さなことにとらわれないようにすることが大切です。



主材料: エポキシ樹脂、石粉粘土、PVC板、木板、アクリル板。

---

お忙しい中、ご覧いただきありがとうございました。