



PORTFOLIO

大阪デザイン&テクノロジー専門学校
ゲーム・CGクリエイター科

水本千尋



水本 千尋

MIZUMOTO

CHIHIRO

OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校

ゲーム・CGクリエイター科

ゲームグラフィック&キャラクター専攻 2年

ー使用可能ソフトー



Photoshop

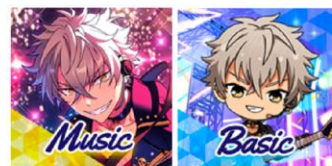


Procreate



Maya

ー好きなゲームー



あんスタ



ヒプマイ

ー好きな歌手ー



えるの



ウォルビスカーター



Sou



chapter1

2D

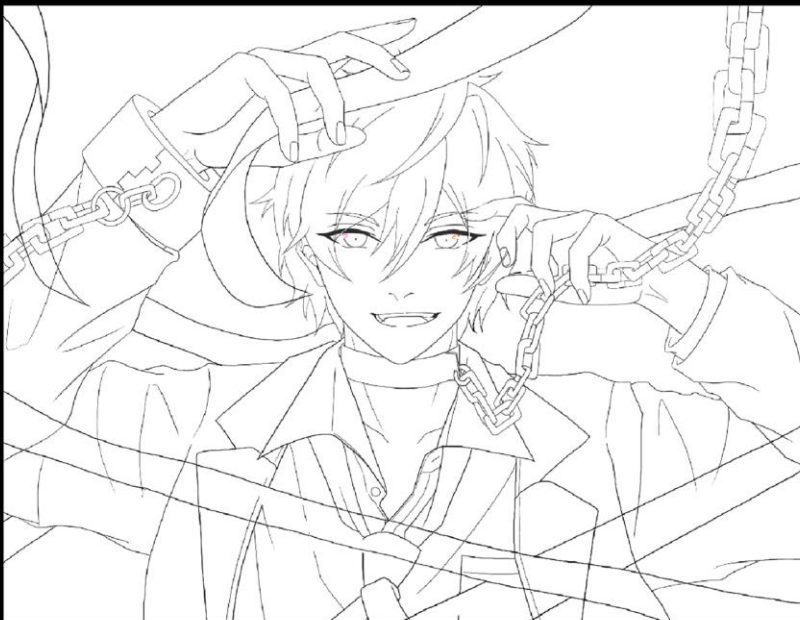
illustration

&

characterdesign








—線画—



—べた塗り—

自分自身のやりたい事をまっとうする為に
自ら危険の中に足を踏み入れ、
自由に生きる事を表現した作品。
周りからの反対や、自由の中の危険や不安に
打ち勝つような強気な表情を意識。

制作時間：20時間(7.8月)

使用ソフト：Ps 



—完成—



2D キャラクターデザイン



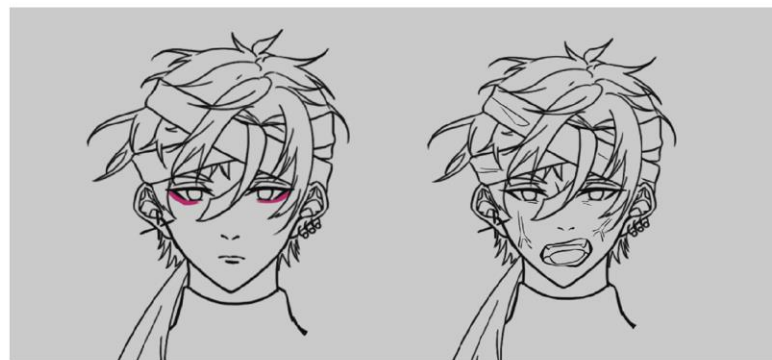
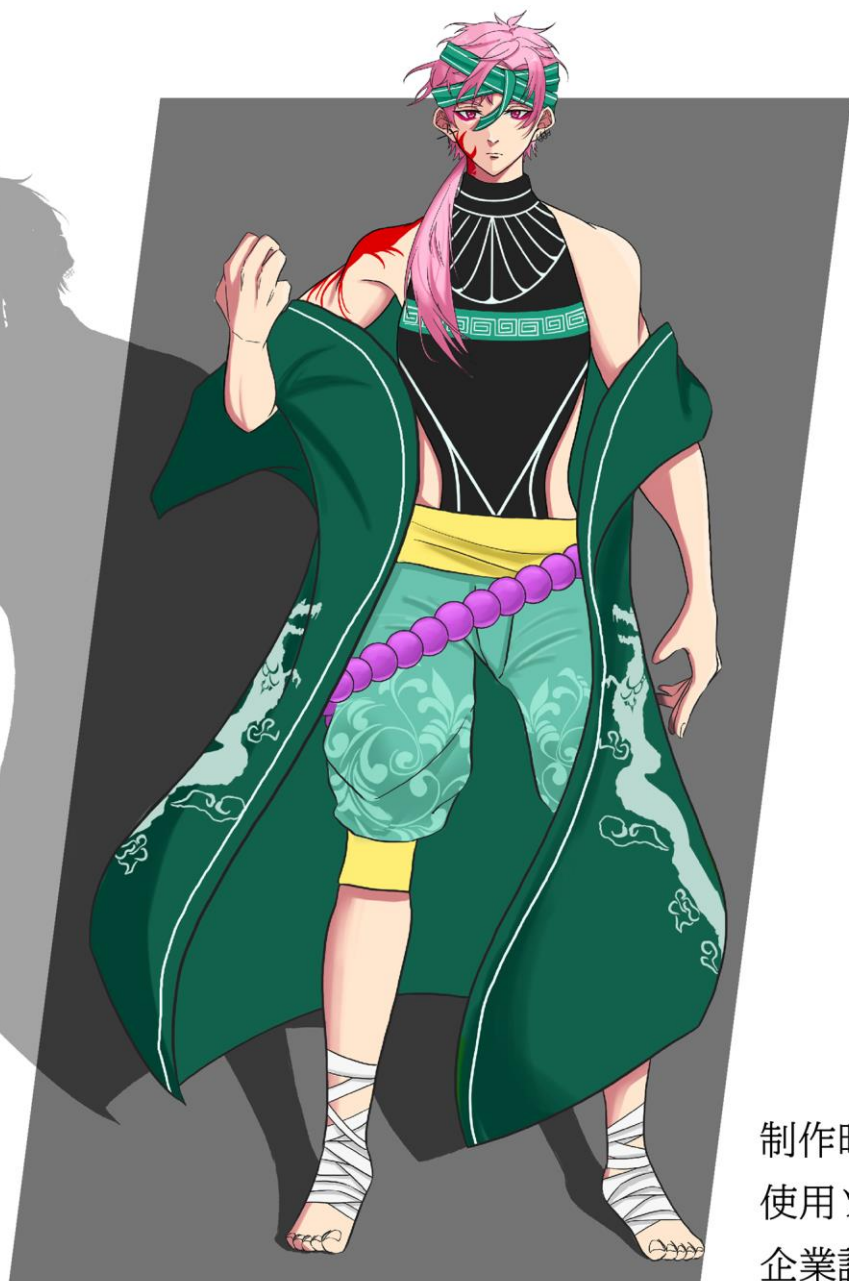
☆授業課題での制作☆

時を操る魔法使いの為、
要所要所に時計や
歯車をモチーフとしたデザイン。
顔を見ただけで胡散臭さが
伝わるように表情を意識。

制作時間：10時間(6月)

使用ソフト： 

2D キャラクターデザイン





—表情差分—



—イメージボード用ラフ—


制作時間：12時間(10月)

使用ソフト： 



企業課題での制作

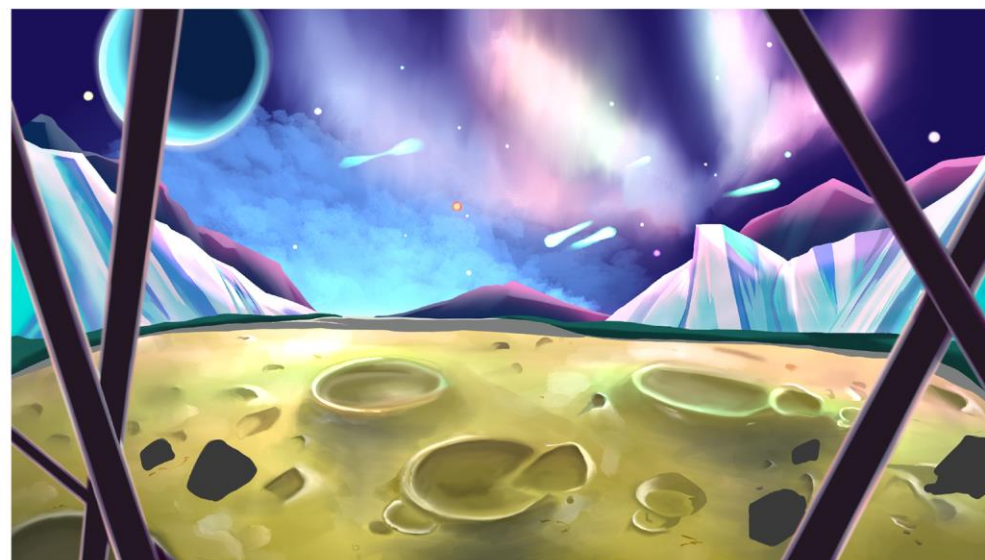
2D イラスト




制作時間：10時間(9月) 使用ソフト：




制作時間：10時間(10月) 使用ソフト： 



制作時間：10時間(12.1月) 使用ソフト：

2D ファンアート




制作時間：8時間 使用ソフト：

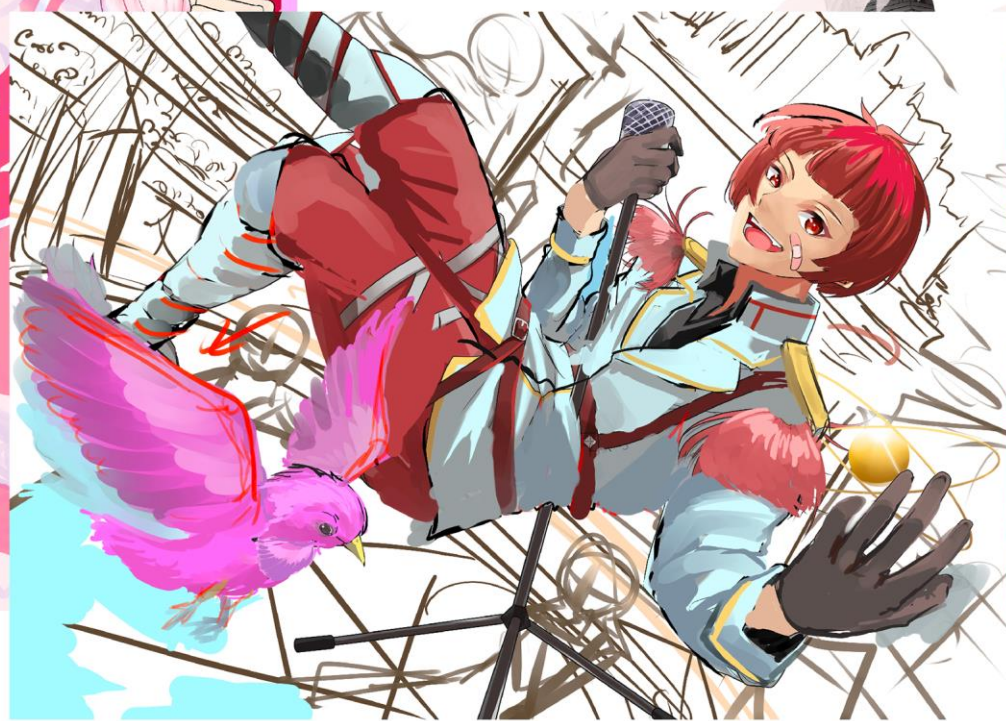
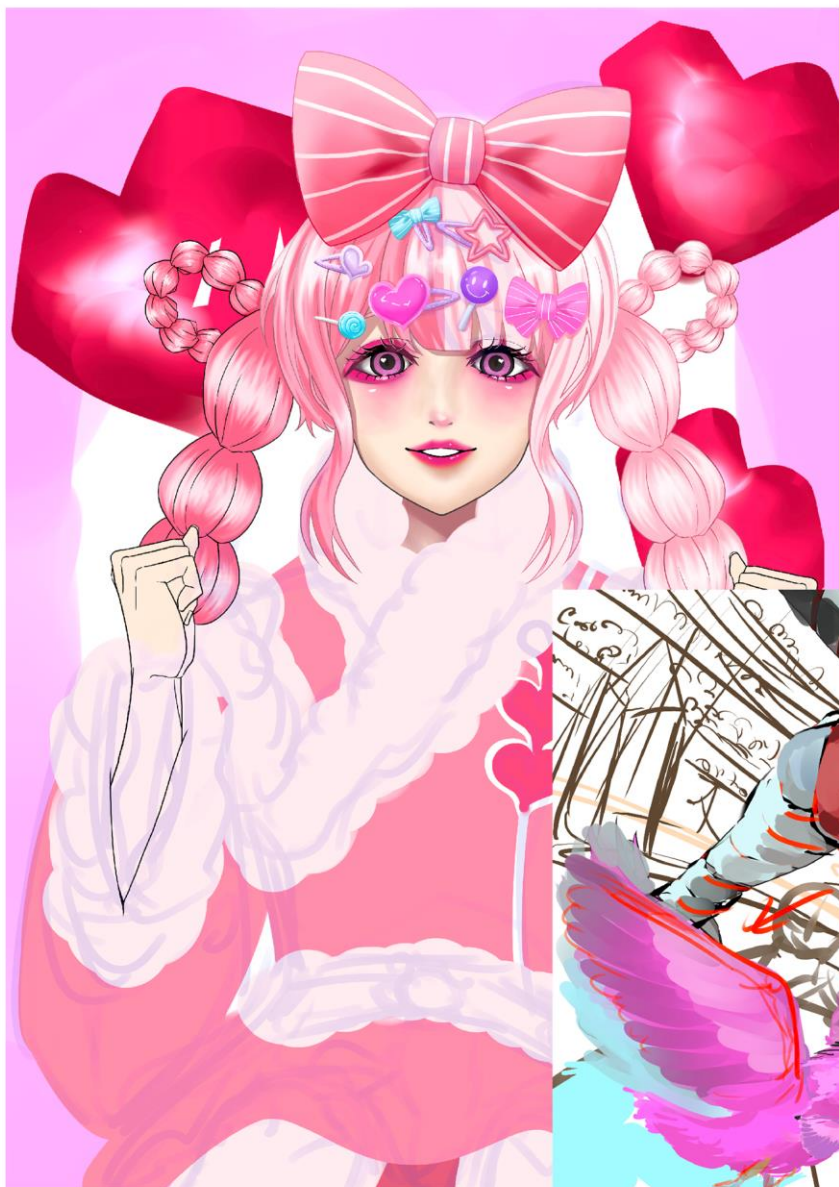


制作時間：2時間 使用ソフト：



制作時間：15時間 使用ソフト：

2D 制作中イラスト



A large, solid red diagonal shape that starts from the top-left corner and extends towards the bottom-right, creating a triangular section on the left side of the page.

chapter2

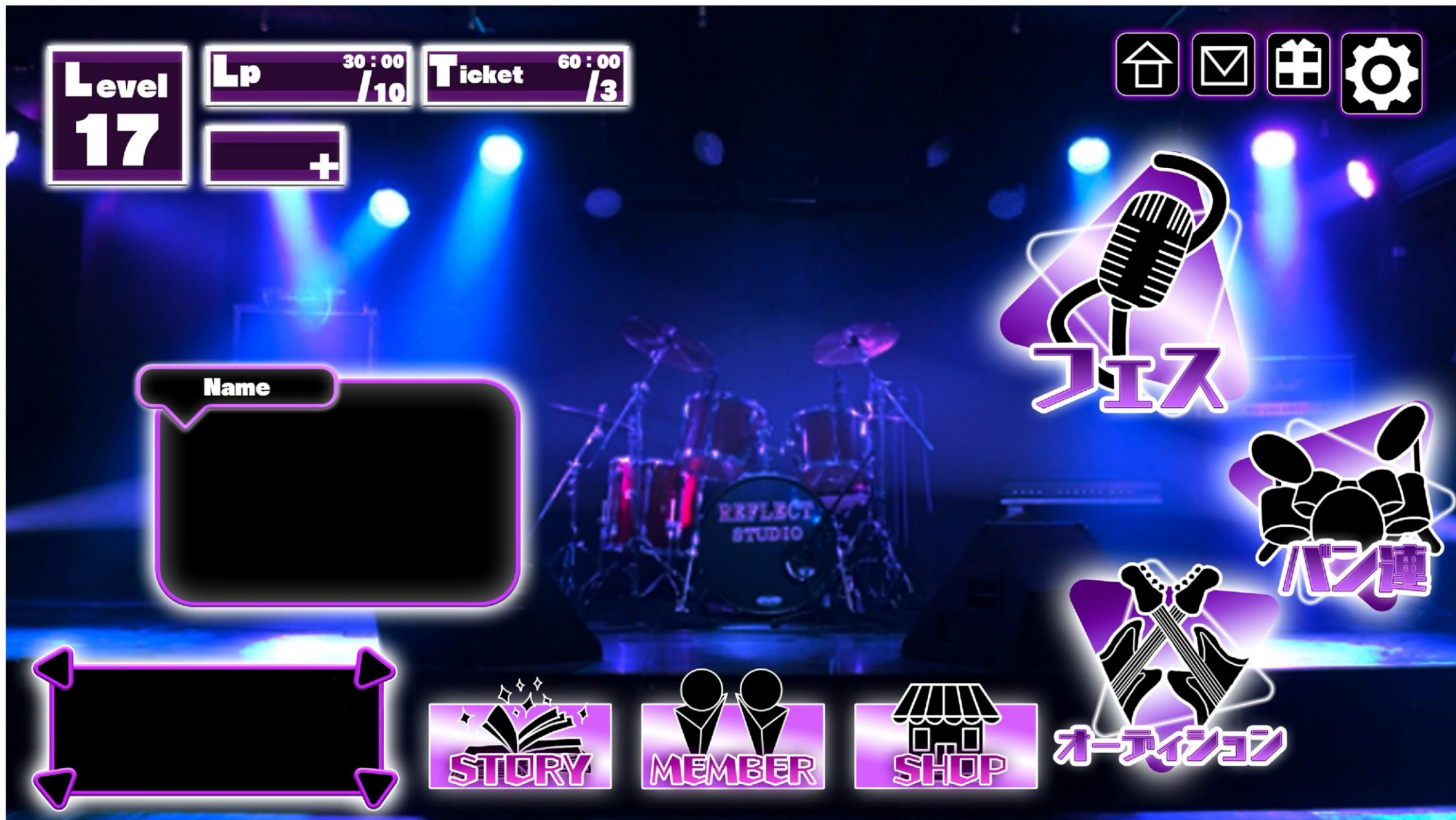
2D

Udesign

&

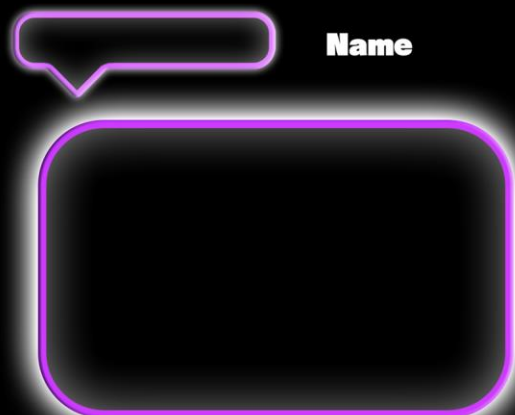
parts collection

2D UIデザインvol.1



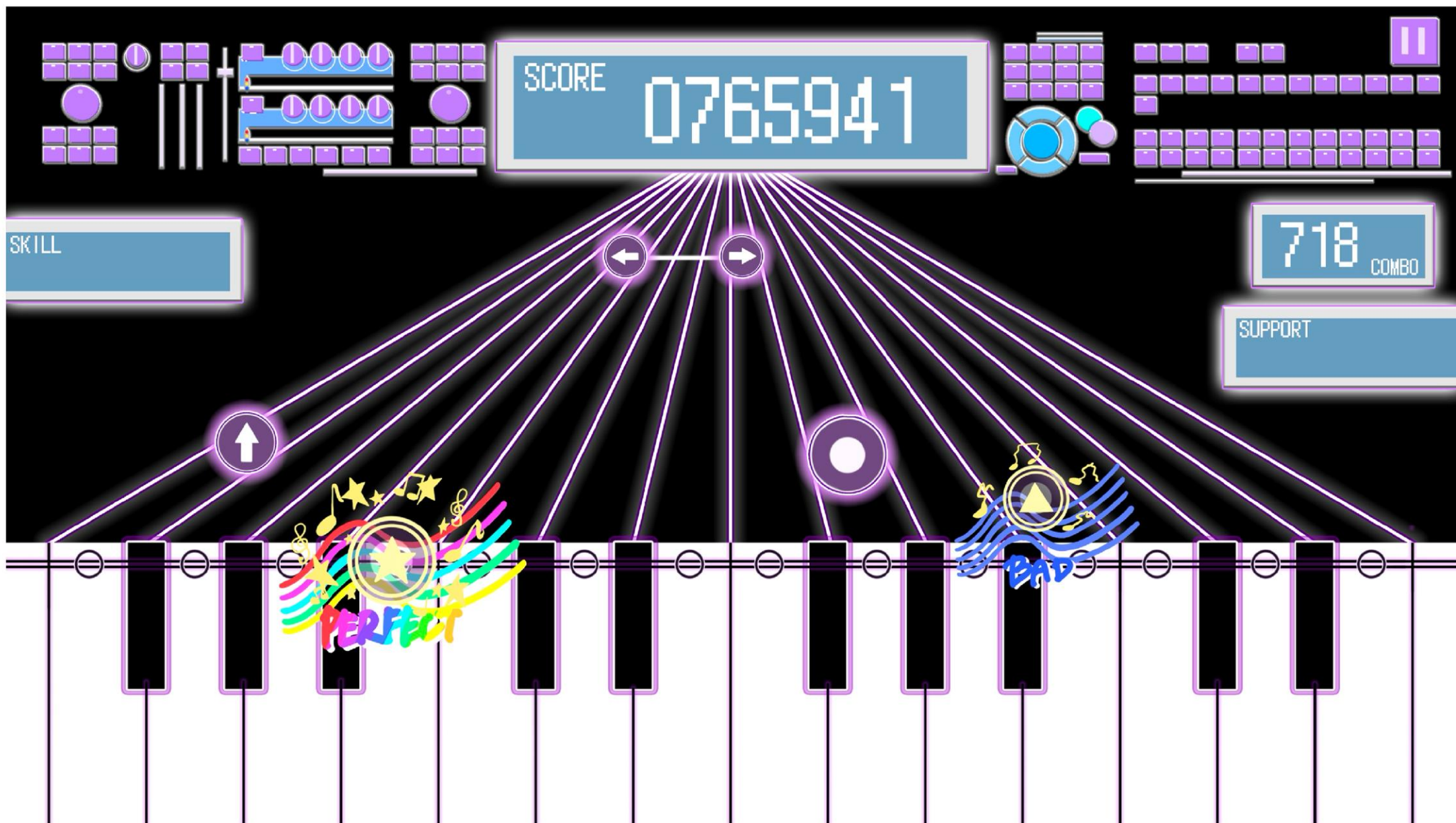
政策期間：15時間(前期) 使用ソフト：Ps 

リズムゲームのホーム画面 ネオンなイメージを意識して制作(背景は画像を使用)



意識した点

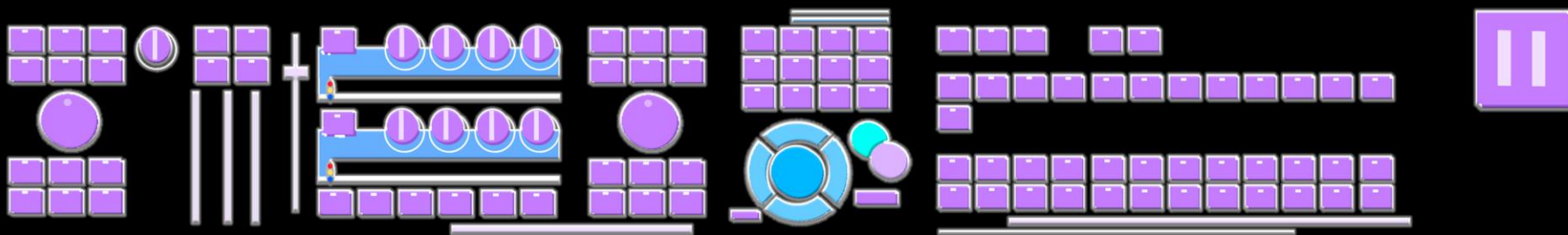
画面の雰囲気のを統一感を出す為同じ
レイヤー効果を複数箇所で使用
かっこいいイメージを保持したい為
アイコンのデザインを黒のみで作成



政策期間：15時間(前期) 使用ソフト：Ps

リズムゲームのゲーム画面 キーボードの盤上を意識して制作

2D UIデザインvol.1



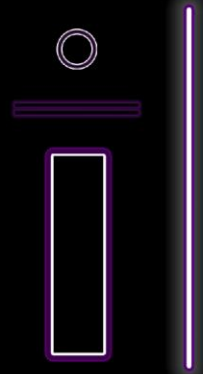
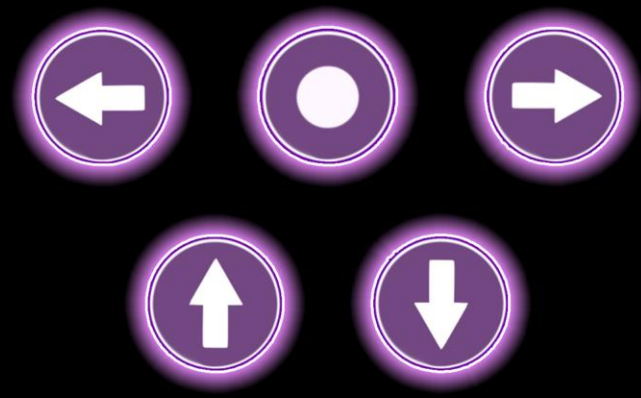
SKILL

SCORE

1 2 3 4 5 6 7 8 9

COMBO

SUPPORT



意識した点

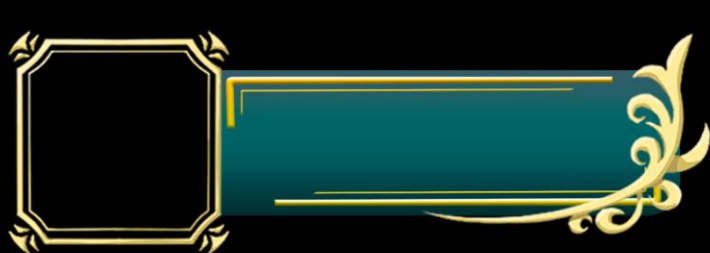
ホーム画面と同ゲームに見える
配色とレイヤー効果を使用
押せる所と押せない所の
区別と視認性↑



政策期間：15時間(前期)

使用ソフト：Ps 

アドベンチャーゲームのホーム画面 宇宙をイメージして制作



Lv. 0123456789



0123456789




意識した点

文字の視認性と画面全体の統一感
細かい部分まで描き楽しさを
与えられるようデザイン

2D UIデザインvol.2

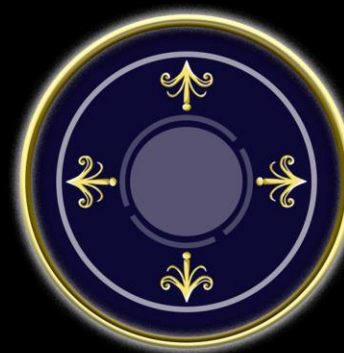
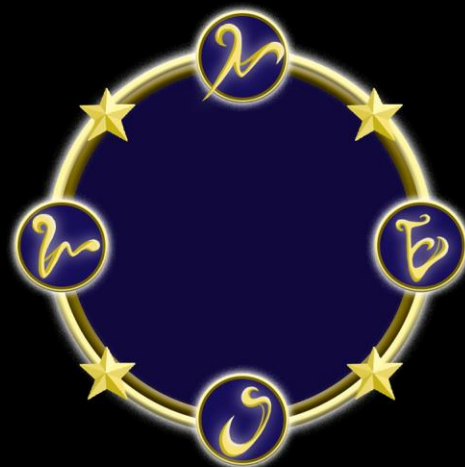
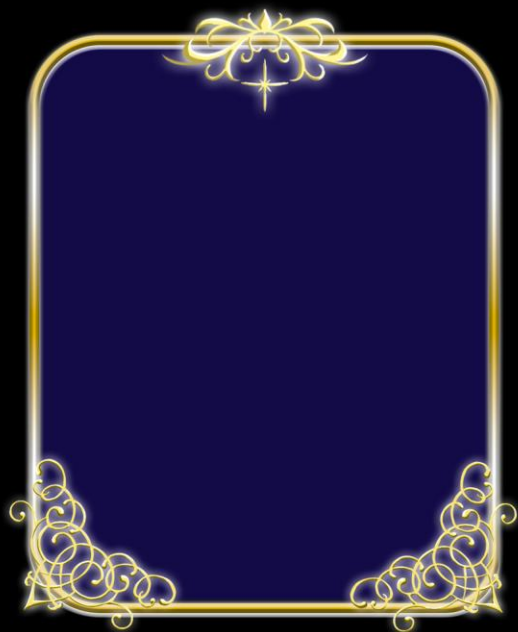


政策期間：15時間(前期)

使用ソフト：Ps 

アドベンチャーゲームのホーム画面 月面をイメージして制作

Stage



意識した点

ゴージャスな雰囲気を意識しつつ
親しみやすさも感じられるよう
デザイン

画面の統一感を演出する為
同じモチーフを複数箇所で使用



ーパーツ集ー



ーイベントバナーデザインー

A large blue diagonal shape, resembling a triangle, occupies the left side of the page, pointing towards the bottom right.

chapter3

3D

character modeling

&

texture

3D キャラクターモデリング vol.1

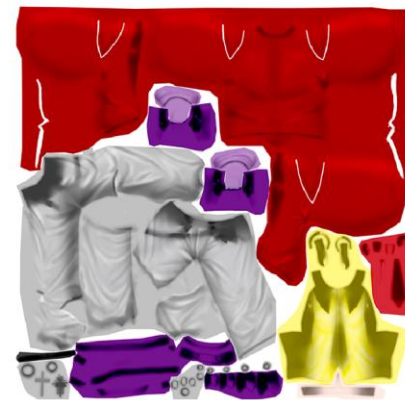
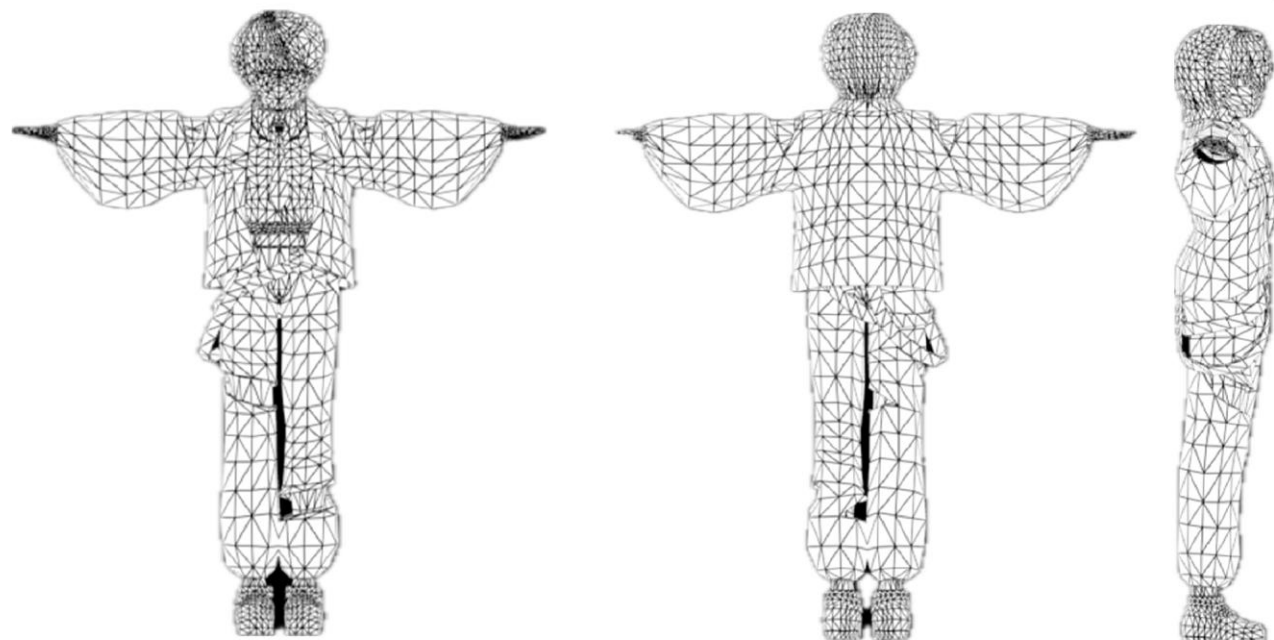
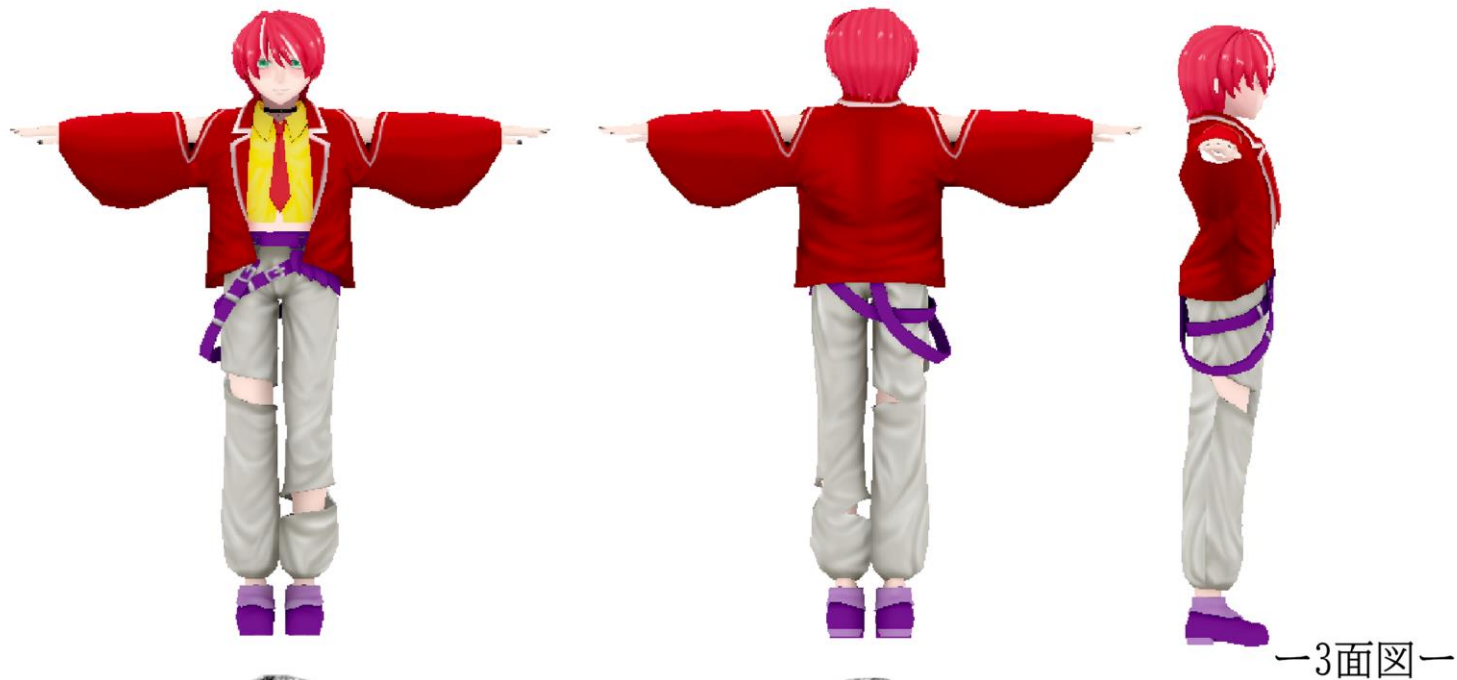
制作期間：前期

使用ソフト：



ー2Dキャラクターデザイナーー

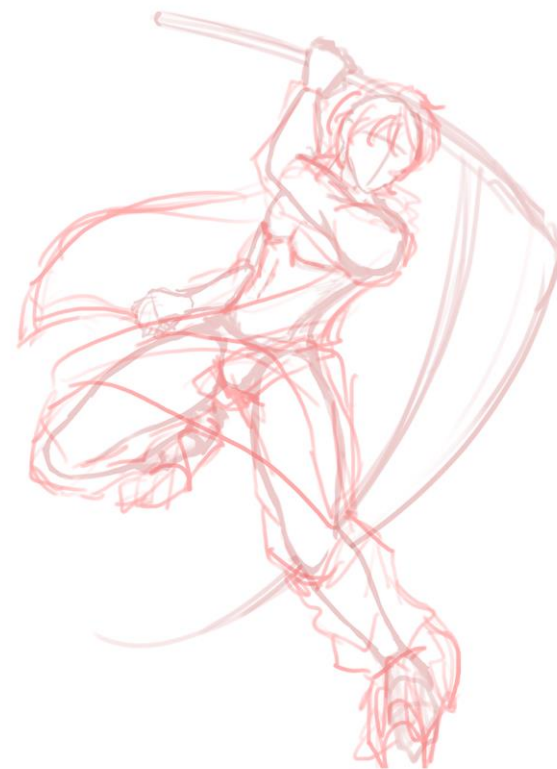
3D キャラクターモデリング vol.1



—テクスチャー

3D キャラクターモデリングvol.1

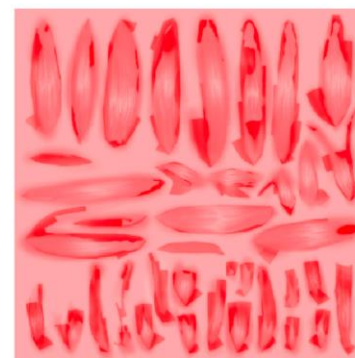
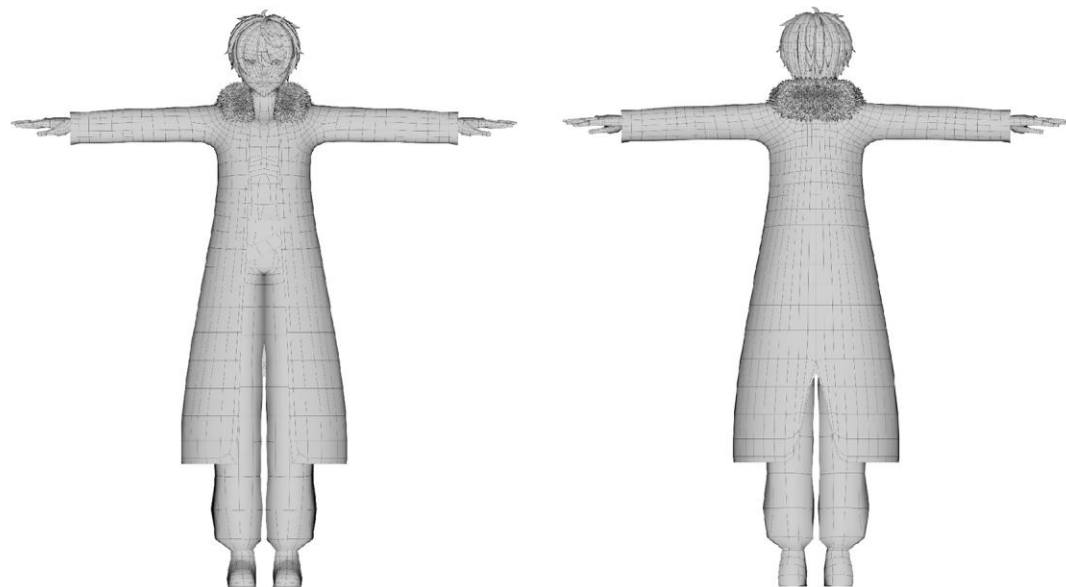
制作期間：後期 使用ソフト：



3D キャラクターモデリング vol.1



—3面図—



—ワイヤーフレーム—

—テクスチャー—

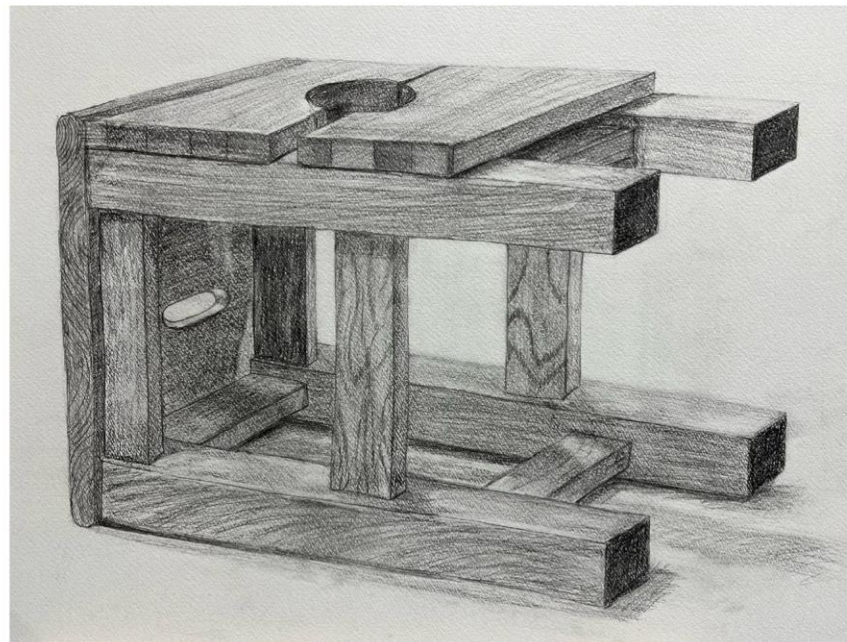


chapter4

2D

drawing

デッサン



鉛筆デッサン
各8時間

THANK YOU