

イラスト：豊穣

2019年 学内イラストコンテスト 優秀賞



イラスト：夜行

2020年 学内イラストコンテスト 入賞



モンスター・デザイン：神社ドラゴン

2021年 自主制作



今後モデリングする予定です

神社をモチーフにドラゴンをデザインしています。
まだ途中段階ですが、本殿と鳥居をデザインに取り入れ
黒金をベースに赤を刺し色にする予定です。
なるべく生物的なデザインから外れすぎないよう意識しました。

モンスター・デザイン：記憶の固執

2021年 自主制作



記憶の固執

サルバドールダリの絵画作品「記憶の固執」をモチーフに
モンスターをデザインしました。
現在はラフ画ですが、清書をして他の絵画でもデザイン
しようと考えています。

キャラクター・デザイン：寅年

2021年 デザ魂「カレンダーイラストコンテスト」 優秀賞



キャラクター・デザイン：激辛麻婆豆腐

2021年 自主制作



制作中の激辛麻婆豆腐をモチーフとしたキャラクターです。
破天荒なお嬢様と振り回される執事をイメージしました。
白、黒、赤の麻婆豆腐を連想する色をベースにした中華服
と、炎使いという部分で辛さを表しています。

キャラクター・デザイン：シャチ

2020年 自主制作



自分をモチーフにしたキャラクター
を制作しました。

要素
・水泳
・笑顔下手
・コミュ障
・寒がり
・ドラゴン好き

笑顔に見えるマスクをつけて
顔を隠しています。



ゼウス【キャラクターモデリング】

3年次 6月 (制作途中)



Information (制作途中段階)

制作期間
2021/6~
制作時間
70時間 (うちデザイン10時間)
使用ソフト
MAYA

キャラクター設定

年齢… 60~70代
コンセプト… セクシー好き
オリュンポスの神々を統べる全知全能の神。
威厳と風情に満ちた神から逃れられない
が色好みが過ぎ、狙った相手をあらゆる手を
使って追いかける悪魔がある。

デザイン画(二面図)



デザインイメージ

様々なゲームのゼウスのデザインを取材したところ、多くのデザインの中に赤、青、黄が含まれていたこと気づき、アクションカラーに使用することでゼウス感を損なわないようにしました。さらに、ギリシャで多く使われるアカンサス模様やギリシャ文字、月桂樹などを要素を取り入れてギリシャ神話に連携することができました。

白を基、黒を悪として、黒をメインカラーに据えることで一般的にイメージされるゼウスとは違って威厳で豪華な感じが感じられるようにしています。

最高神としての一面と浮気性一面が表裏一体であることをローブの裏表の色で表しました。

制作目標

Zbrush、Substance Painterのスキルを身に付ける。

ゲームに実装することを想定し、ボリコンを割く部分と削減する部分を考える。

肌や布、金属などの質感の差を丁寧に表現する。

OZ【チーム制作】

3年次 4月



Information

制作期間
2021/4~2021/5 (1か月)

使用ソフト

チーム制作にて3Dゲームを作成しました。11人のチームで、私はキャラクターデザイン、キャラクターモデリング、UIデザインを担当しました。モデルに不備がないかや使用予定の背景アセットを確認するために少しだけですがUnityを使用しました。

デザイナー内のリーダーとして、プログラマーやフランナーとの情報共有やスケジュール管理などを経験し、チームで制作することの難しさや楽しさを知ることができました。

【概要】

ギリシャ神話のゼウスをモチーフにオリジナルキャラクターを作成しています。様々な作品に登場するゼウスですが、ギリシャ神話を知るほどに普段目にするゼウス像は違う側面が見えてきました。主神としての威厳ある姿だけなく、性に奔放で超浮気性だったという半は悪役のような一面を落とし込むことで、一般的なゼウス像から離れた意外性のあるキャラクターを目指しています。既存のイメージから外れるとモチーフがゼウスだと気づいてもらえないと思い、デザインのいい複数を複数探すことに苦戦しました。

マインドマップ



ROA【キャラクターデザイン】

3年次 2月



Information

制作期間
2021/2~2021/3 (3週間)
制作時間
50時間
使用ソフト

ラフスケッチ(二面図)



ROA【キャラクターデザイン】

3年次 2月



Information

制作期間
2021/2~2021/3 (3週間)
制作時間
50時間
使用ソフト

【概要】
モデラーのクライアント様から個人依頼を頂きました。VRchat内で使用できる有償配布モデルのデザインの正面図、背面図を描いて欲しいとのご依頼でした。

【キャラクターメリット】
男性。ケモノ(獣人)で、筋骨隆々な見た目。鳥類以外であれば種族不同。

コンセプト

・VRchat 内で埋もれない個性

⇒アバター販売を行う「BOOTH」を調査し、2021年2月時点で販売のなかった虎という種族に注目。
⇒虎の固有色ない蛍光ピンクをアソートカラーに使用することで、後に出でてくるであろう他のアバターと被りにくくする。

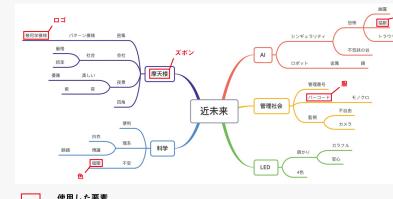
ターゲット

・かっこいい獣人が好きな男性

⇒pixiv・twitter等のSNSで、筋骨隆々とした獣人を描くイラストレーターを探し、そのフォロワーの男女比を見ることで、ターゲットの性別を決定。

・獣人(特に虎)のアバターを使いたいが気に入ったデザインが見つからない方
⇒人間のアバターに比べ圧倒的に獣人のアバターは数が少ないものの、既存の獣人アバターと差別化をすることで好みのモノが見つかっていない人へアプローチする。

マインドマップ



完成デザイン



デザインイメージ

奇抜なデザインにするとすぐに飽きてしまうかもしれないと思い、普段使いやすいようなシンプルなデザインを目指しました。
多くの人に気に入ってきたのはもちろんですが、第一にクライアント様に気に入っていたためSNSを拝見し、見てる絵の構図から黒を基調としたかっこいい服装に決定しました。
獣人ですがより没入感を与えるため、骨骼は人間とは同じにしてあります。

クライアント様の声

納品させていただいたところ、とても素晴らしいと大変喜んでいただきました。
特に他のブランド「GARR-A」に関しては、シリーズ化してこのアバター以外にも使用していくだけになりました。