



# PORTFOLIO

国際情報工科自動車大学校

ゲームグラフィック科

鈴木兼人

## 目次

プロフィール

2D

モーション

2D 作品

3D

デッサン

ゲーム制作



鈴木兼人

生年月日 . 平成12年8月10日

在学名 . 国際情報工科自動車大学校

ゲームグラフィック科

連絡先 . zeal19330101@c-league.jp

資格 . Photoshop クリエイター能力認定試験

Illustrator クリエイター能力認定試験

色彩検定3級

普通自動車第一種運転免許 (MT)

第三級陸上特殊無線技士

趣味 . ゲーム : 最近はシャドウバースが好きです。

動画 : Vtuber を見る事が多いです。

使用可能ツール



Live2D

自己PR

私は、本校に入学して初めてゲームグラフィックについて触れました。初めは右も左もわからないような状態でしたが、食わず嫌いせず挑戦していくことを心掛け少しずつですが成長できたと思います。ですが、今の実力に満足はしていません。視野を広く持ち貪欲に、常に前向きに行きます。今の実力に満足せず日々精進していきます。

## ◇ モーション



◀ ネット上のキャラクター制作ジェネレーターソフトを使用しました。下半身の足りないパーツは自分で作成しました。

喜び



髪の毛の揺れ + まばたき



歩き



タイトル .2D モーションデザイン  
制作時間 .  
制作時期 .2021 年  
使用ソフト .Clip Studio Paint、Live2D  
キャラクターなんとか機



制作過程



タイトル .「修行中」  
 制作時間 .30 時間  
 制作時期 .2020 年 7 月～ 8 月  
 使用ソフト .Clip Studio Paint

遠近感が伝わるに配置に気を使いました。



デジタル背景  
 制作時間 .12 時間  
 制作時期 .2021 年 1 月  
 使用ソフト .Clip Studio Paint

パースのずれが起きないように、意識して制作しました。

# < デッサン >



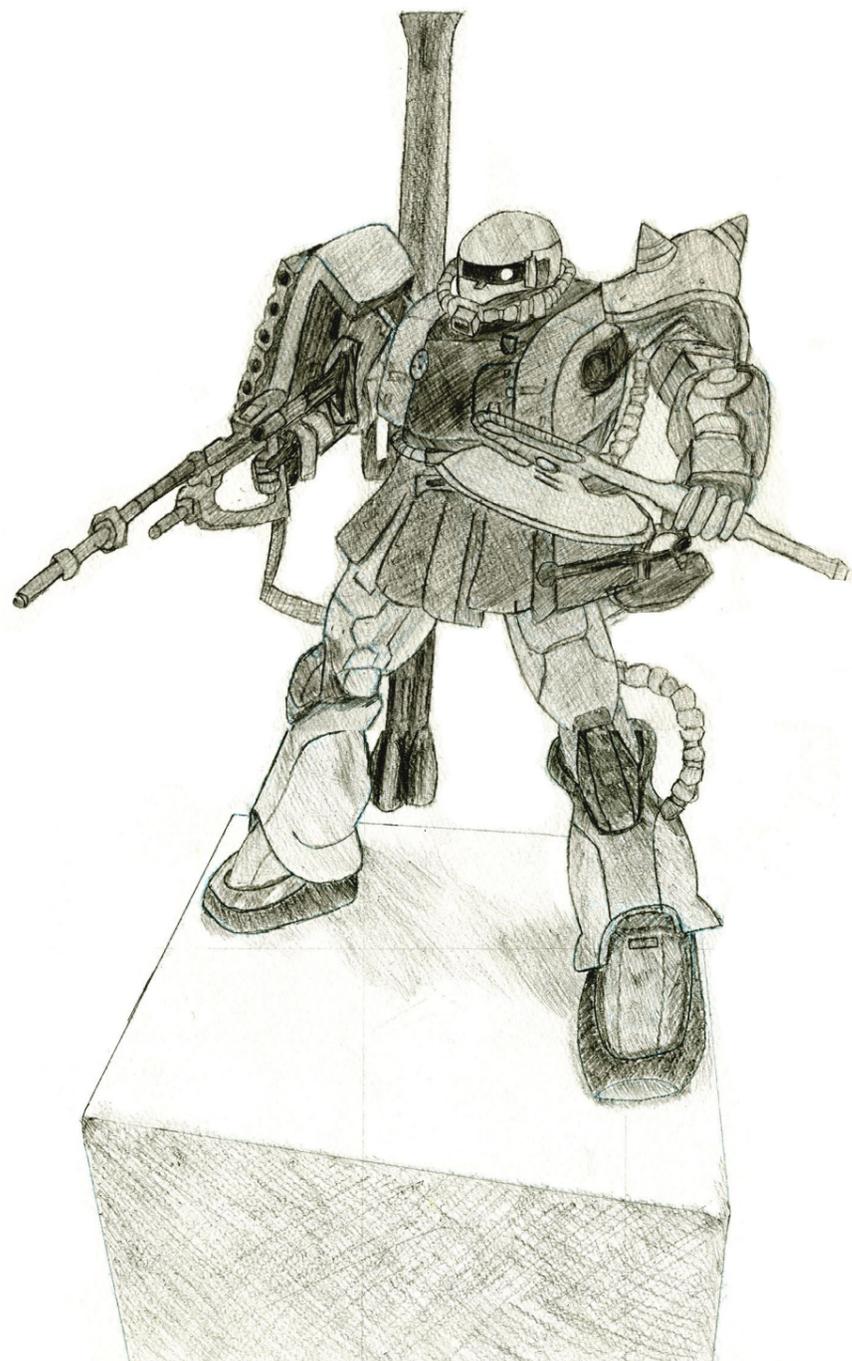
タイトル . 石膏デッサン「アグリッパ」  
サイズ . 四つ切  
制作時間 . 9 時間  
制作時期 . 9 月

陰影の差がしっかりと出るよう意識しました。



タイトル . 人物デッサン  
サイズ .  
制作時間 .  
制作時期 .

# < デッサン >



タイトル . プラモデルデッサン  
サイズ . 四つ切  
制作時間 . 12 時間  
制作時期 . 6 月

プラモデルの関節や構造などがとても勉強になりました。

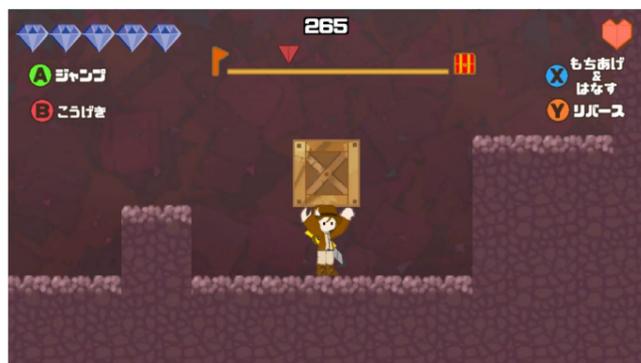


タイトル . 静物デッサン  
サイズ . 四つ切  
制作時間 .  
制作時期 . 6 月

それぞれの素材の違いを表現できるようにしました。

# <ゲーム制作>

▼タイトル画面



▼プレイヤー



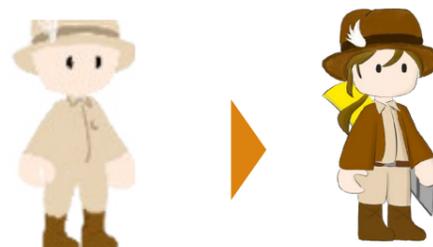
・ジャンプモーション



・ダウン時モーション



・プレイヤー完成まで



・敵



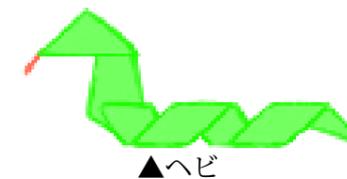
▲ヤギ



▲オオカミ



▲コウモリ



▲へび

・オブジェクト



▲宝箱



▲宝石

タイトル .「リバーズアドベンチャー」

制作時期 .2021年2月～5月

使用ツール .Adobe Photoshop

Clip Studio Paint

Sprite Studio

プラットフォーム .PC

制作人数 .プログラマー 5名

グラフィッカー 2名

担当箇所 .プレイヤー・敵デザイン、モーション、  
一部オブジェクトデザイン

2Dのアクションゲームです。冒険家が紙の世界の裏と表を行き来し、宝石を集めながらゴールを目指します。敵の見た目は折り紙をモチーフにしていて、モーションは紙っぽさが出るように工夫しました。