# ポートフォリオ

2021-2023

渡辺瑠七



#### 自分について

好きなもの:猫、会話、ともだち、甘いもの

嫌いなもの:虫、無視、ひとりぼっち、苦いもの

人の意見を織り交ぜて、新しいアイデアを出すのが得意。

やることを溜めたくないから、 やると決めたら一日で全部終わらせる。

pcに触れていないと死んでしまう。

日本語が好き。同義語でも、一つ一つの言葉にそれぞれ印象があって、組み合わせ次第で無限に表現できるところが好き。

自分がされて嬉しいと思うようなことを、積極的に人にしている。 その方がいい人間関係を築けることが多いし、好きになってもらえ ることが多いから、意識して動くようにしてる。





仮想雑誌の表紙デザイン。 猫がなかなかカメラを向いてくれなくて 筋肉痛になった。

> 使用ツール:illustrator 2023年8月頃作成





#### 新規キャラクターデザイン。

自分の好きなものを掛け合わせたキャラクターを作った。ゲーミング○○は光るものが多いが、この猫は、ただのゲームを現在進行形でしている猫。

げーみんぐねこ専用のデバイスを色々考えるのが楽しかった。

使用ツール:clipstudio 2022年1月頃作成





新商品ポップ。

ダサいと言われがちな頭につけるハンズフリー傘を、ファッションに取り入れられないかと思い作成。極薄のベールのようなものをつけることで、防水性も、ファッション性も上がると考えた。

使用ツール:photoshop 2022年7月頃作成





自分の部屋再現。

blenderで自分の部屋を再現した。 コードの配線や材質などにこだわって作成した。

> 使用ツール: blender3.4 2023年7月頃作成





新しいもの企画書。

「流行りそうなもの」をテーマに、新しい商品を考えた。

使用ツール: blender3.4、canva 2023年6月頃作成





オンラインで遊べるブラウザゲーム。

コミュニケーションをテーマにして作成。 オンラインで、誰かが木をクリックすると果物が降ってきて、その 果物をクリックすることで、色を付けて絵を描くことができる。

> 使用ツール: vscode 2023年1月頃作成







スマホと接続して遊ぶブラウザゲーム。

説明にあるQRコードを読み取って、スマホと接続し、スマホの傾きを使ってかごを操作してポイントを稼ぐゲーム。

使用ツール: vscode 2023年10月頃作成









妖精と話せるサイト。

HTMLの音声認識と合成音声を使ったサイト。 おもちの妖精わらびちゃんとお話ができる。

https://pmp8nc.csb.app/

使用ツール:codesandbox 2023年10月頃作成





仮想アプリのプロモーションサイト。

スマホ、タブレット、pcでそれぞれレイアウトが崩れないような レスポンシブサイトを作成。

アニメーションなども使い、見やすいサイトを心がけた。

使用ツール: vscode 2023年7月頃作成





#### 自己紹介

猫とゲームのために生きてます。

ゲームに時間を費やすために偏差値の低い高校にわざわざ行ったほどのゲーム狂いです。 主にPCゲームをやっていて、マインクラフトやAPEX、overwatch、MONSTERHUNTERなどをよくやります。 今楽しみにしていることは来年に発売されるPC版MONSTERHUNTERの新作と、ポケモンのアルセウス、splatoonSです。 最近あった悲しいことはヘッドセットが壊れたことです。二万弱のいいヘッドセットだったのでとっても悲しいです。

学習品里物

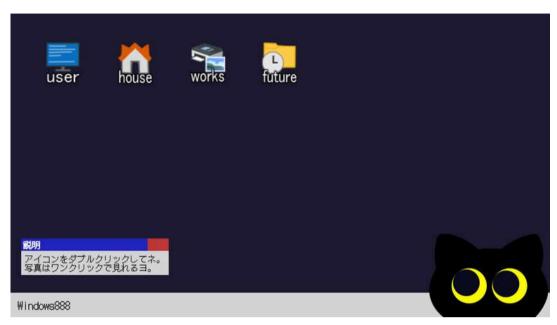
自分のポートフォリオサイト。

大学に入ってすぐに作成したサイト。 カーソルが文字に触れると、砂のように崩れていくアニメーション を付けたのだが、挙動が不安定で、動かない時もある。

https://potohuorio.mochi08.repl.co/

使用ツール: replit 2021年11月頃作成







自分のポートフォリオサイト。

3年生になって改めて作成したポートフォリオサイト。前回はレスポンシブサイトを作成したので、今回はサイズを固定したブラウン管 pcを意識したデザインにした。

使用ツール: vscode 2023年6月頃作成





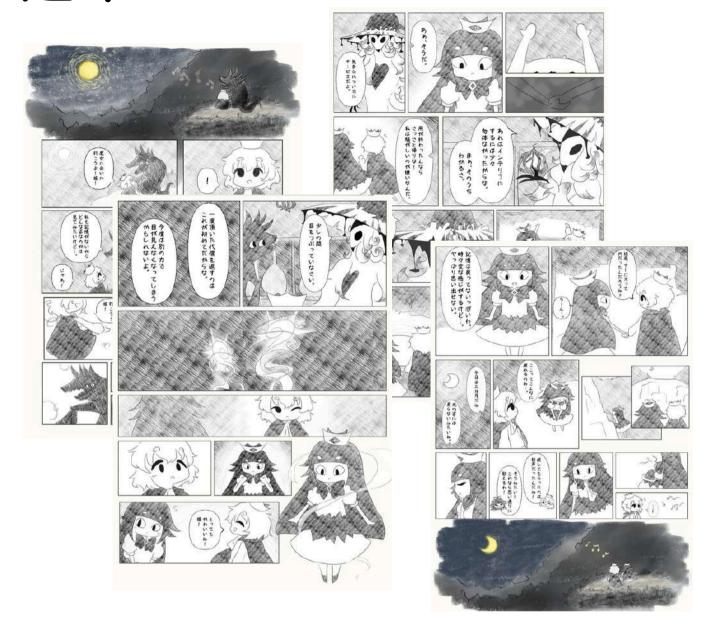
#### アイデア練習帳

2023年内に、企画書作成、アイデア表現の練習として作ったものをまとめたPDF。 ページ数が多いため大きく省略。

使用ツール:canva 2023年12月頃作成



#### 趣味



二次創作漫画

日本一ソフトウェア様から発売された 「嘘つき姫と盲目王子」のifストーリー漫画。

原作のエンディングはトゥルーエンドだが、どうしても幸せな二人 を見たくて、ゲーム内のコレクション資料と伏線から使えそうな 情報を拾い上げ、無理やりハッピーエンドにした。

> 使用ツール: clipstudio 2018年頃作成、2023年10月頃加筆修正