

講評会でよくある質問集



Q1. デッサン/クロッキーは要りますか？

Q1.デッサン/クロッキーは要りますか？

必須ではありませんが、**基礎や理論を勉強した証明**となりますので、
実力を見てもらう要素としては定番です。

完成度が高いデッサンは、
特に新卒では効果を発揮する機会が多いと思います。

**Q2.アナログ（水彩、油絵）は
載せてもいいですか？**

Q2.アナログ（水彩、油絵）は 載せてもいいですか？

掲載して**NGとなるものは基本ありません。**

ゲーム会社はデジタルCGが一般的と思いますので、
技量の証明になる要素の一つとして考えてみてはいかがでしょうか。

Q3.何ページくらいあればいいですか？

Q3.何ページくらいあればいいですか？

20～30P程度が一般的なのではと思います。
こちらにも**特に決まりや作法はありません。**

100Pのポートフォリオと10Pのポートフォリオであっても、
技量ややりたいことが分からないもの、ただ絵を置いたものだと
「数が多いだけ」になってしまいます。

自分の目標や、経てきた事を厳選してまとめてください。

Q4.〇〇を目指していますが、
△△も入れた方がいいでしょうか？

Q4.〇〇を目指していますが、
△△も入れた方がいいでしょうか？

ゲーム会社のグラフィックデザイナーは色々なものを書く機会が多く、知識や挑戦の幅が広い方はそのぶんだけチャンスが広がると思います。

ですが、

- ・ **何を狙っている人かわからない作品集**
- ・ **どの作品の精度も中途半端**

となってしまうと、元も子もありませんので
見せる目的を絞ったうえで掲載してみるとよいのではないのでしょうか。

Q5.〇〇も描けた方がいいでしょうか？

Q5.〇〇も描けた方がいいでしょうか？

Q4と同じく、

知識や挑戦の幅が広い方はそのぶんだけチャンスが広がると思いますが、

- ・何を目指している人かわからない作品集
 - ・どの作品の精度も中途半端
- となってしまうと、元も子もありません。

Q6. pdfと紙媒体、
どちらがいいでしょうか？

Q6. pdfと紙媒体、 どちらがいいでしょうか？

応募する会社の規定に沿って提出してください。

対面での面接では、タブレット等で見せるなど、やり方は多彩かと思います。

**Q7.時間の記入はした方が
いいでしょうか？**

Q7.時間の記入はした方がいいでしょうか？

作業時間や制作年月日は**是非記入してください。**

多くの企業は学生の成長の過程や最新の能力を図りたいと思いますので、**情報が多いに越したことはありません。**

Q8. 1枚に何時間かけたらいいですか？

Q8. 1枚に何時間かけたらいいですか？

何時間でもかけてくれてよいと思います。

逆に、これが1時間で?! というようなものでもよいと思います。

ルールはないものなので、

学生様は特に**クオリティを追求してみるが良いのでは**と思います。

かけた時間≠クオリティ なのですが、向き合った時間は裏切りません。

Q9.〇〇になりたいのですが、
どうすればいいでしょうか？

Q9.〇〇になりたいのですが、 どうすればいいのでしょうか？

まず**志望業界の分析**を行いましょう。
希望の業務を業種として募集している会社の企業分析を行い、
必要なスキル等を集めましよう。

とりあえずいい絵を描く、という漠然とした状態から
特定の企業や業種を狙うための作品集はどうなっている必要があるのか、
という気持ちに切り替えるとよいと思います。

**Q10.二次創作は入れても
いいのでしょうか？**

**オリジナルのものでないと
駄目でしょうか？**

Q10.二次創作は入れてもいいでしょうか？ オリジナルのものでないと駄目でしょうか？

既存のキャラクターをご自身の絵柄で書かれる場合、
相応のクオリティやオリジナル性を求められます。

業界的に**絵を似せられるスキルは重用される**ことが多いので、
2次創作というよりは作風を完全にコピーした作品というのは
観察力や、地力を判断するための材料になりますので、
完成度が高いものは好評されることが多いです。

**Q11. ゲーム業界志望なら
UIも入れた方がいいですか？**

Q11. ゲーム業界志望なら UIも入れた方がいいですか？

規模や社風によりますが、グラフィックデザイナーであれば様々な素材を制作することになります。

UIもその一つですので、キャラクターや背景等に加えて、高いクオリティのUIが入っていると、企業側は「今はキャラクター描ける人はいないけど、**UIもできそうなら一度面接してみようかな...**」という気持ちになるかもしれません。

**Q12.会社はポートフォリオの
どこを重要視するのでしょうか？**

Q12.会社はポートフォリオの どこを重要視するのでしょうか？

見る人がどう思うか、考えられた作品集であるかどうか。

単純なP数より、**1Pあたりの情報量や、レイアウトのセンスや構成**を見られている感覚を持つとよいと思います。

Q13. 構成のコツは何ですか？

Q13. 構成のコツは何ですか？

企業の方は、時期にもよりますが一度に多数のポートフォリオを見ることになります。

表紙や開いて数ページにクオリティが高いもの、目につくもの、印象に残るものがあるとこれはあとでもう一度見直そう、しっかり見ようという気持ちになるのではないのでしょうか。

見せたいもの、勉強してきたことが分かる最新のもの、自信があるものを最初にレイアウトし、続きを見たい気にさせる事を意識してみてもはどうでしょうか。

つかみが大事です。

ご清聴ありがとうございました