



MAIN CHARACTER

DESIGN / デザイン

見た目の体格とは別に子供っぽい無邪気さを感じるデザインを目指した。





TOOL / ツール

一見ガラクタのように見せることで性格などが見えるようにし、色やシルエットで一体感を目指した。





SIDE / 横面図



BACK / 背面図



FRONT / 正面図

STAGE1 BOSS











TEXTURE / テクスチャ

30m 級の巨大なメカなので、スケール感が損なわれないようなテクスチャを目指した。





MOVE / 可動部

リガーの方と連携を取り、油圧機構や装甲が正しく動く、説得力のある作りを目指した。



