



PORTFOLIO

熨(のし)
2022~2025

ゲームスチル想定イラスト

制作時期

2024年4月～6月

制作時間

キャラデザ : 9h
構図ラフ : 2h
下書き : 7h
線画 : 9h
着色 : 6h
背景 : 10h

合計 : 43h

制作ツール

Photoshop、blender

作品説明

・ソシャゲでガチャ入手時に表示されるスチルを想定したイラストです。

・FS要素のある戦闘服を目指し、デックウェアを参考に動きやすく近未来的なデザインの衣装を考えました。

武器も衣装に合わせたデザインにしています。エフェクトとも意味が繋がるように、手前に攻撃できる銃をモチーフに変更しました。

・既存のソシャゲの塗りを参考に、同等の仕上がりになるように進めました。「エリオスライジングヒーローズ」の塗りや、明暗の色味を特に真似ています。



◀2022年に描いたイラストをリメイクしました。

課題点を書き出し、その点を改善できるように意識しています。
主に、キャラの塗りの改善と背景のクオリティ向上を目指しました。



▼キャラクターデザイン

赤髪
黒ベースの着物
紫眼
刀が似合う
カッコイイ感じ
動きやすい
角・牙・尻尾
しめ縄・勾玉・般若面



▼下書き



イベント告知イラスト

制作時期

2024年10月～12月

制作時間

キャラデザ : 3h
構図ラフ : 1h
下書き : 6h
線画 : 6h
着色 : 11h
背景 : 2h

合計 : 29h

制作ツール

Photoshop、blender

作品説明

・スタジオYOUで開催される、同人誌即売会イベントの告知イラスト応募作品です。
25年9月開催の仙台コミケに採用されました。

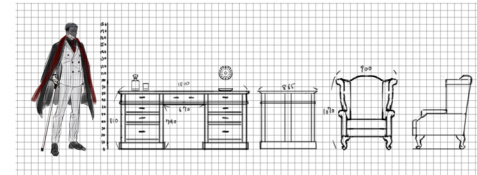
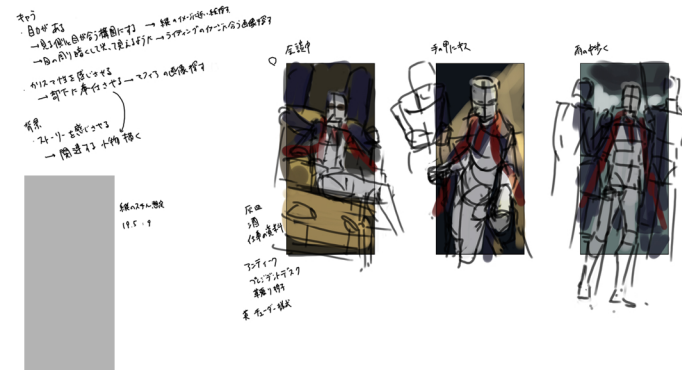
・和テイストをコンセプトに、カッコいい系のイラストを考えました。
同人イベントという事で、創作への真剣な気持ちと熱量を与えたいと思いました。
刀で強さや決意を、炎で内に秘めた情熱や激しさを表現しています。

・完成版の告知イラストです。
周りのミニキャラは他メンバーが担当。





▼構図ラフ



▼キャラクターデザイン



イラスト応募作品

制作時期

2024年6月～7月

制作時間

キャラデザ : 3h
構図ラフ : 2h
下書き : 9h
線画 : 11h
着色 : 16h

合計 : 41h

制作ツール

Photoshop、blender

作品説明

・クリエイタープラットフォームGENSEKI
主催「おじさん縛りイラストコンテスト」
応募作品です。

・カッコいいおじさんを描きたいと思い、
マフィアのボスをテーマにしました。

目の前に立つ部下に仕事を振るかどうかが
見極めている場面で、「この人に従いたい」
という畏怖感を出せるように制作しました。

・背景や小物でもマフィアらしさを出せる
ように意識し、モチーフを描き込んでいま
す。

影の中で目が光っている演出がたく、
狙ったイメージを目指して色調整に時間を
かけました。

俺から自離すんじゃないやねえぞ。



高校二年生。
学校で流行っているsnsに仲間内で動画投稿をしたことがきっかけでダンスを始める。
最近動画のファンが増えてきてちょっと嬉しい。
スクールに通いつつ、将来踊って食べていけそうなオーディションに片っ端から応募している。

誕生日 3月2日(17歳)

出身地 千葉県

身長 188cm

体重 78kg

好きなこと **ダンスバトル**

特技 喧嘩

[illegible]

制作時期

2025年3月

制作時間

キャラデザ : 6h
下書き : 6h
線画 : 5h
着色 : 6h

合計：23h

制作ツール

Photoshop、blender

作品説明

・クリエイタープラットフォームGENSEKI
主催「キャラランドGENSEKIオーディション」応募作品です。

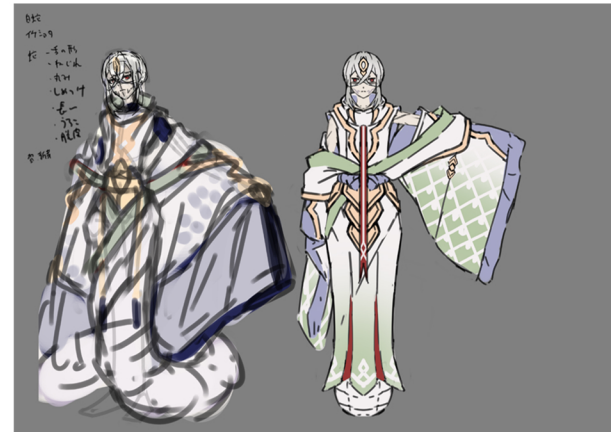
・「アイドルユニットで輝く2次元男子」
 かつ「あなたが考える理想のキャラクター」
 というテーマで、自分自身がつい「ガラ
 が悪い」タイプに惹かれてしまうことが多
 く、今回も不良枠としてこのキャラクター
 をデザインしました。

・メインカラーの黄色と黒の組み合わせで不良キャラの危険さを感じさせつつ、反対色の紫を取り入れることでクールな印象も演出しています。

・デザイン面では蜂をモチーフにし、蜂らしいビジュアル要素をちりばめています。蜂の素早い動きと俊敏さから「ダンスバトルが得意なキャラクター」としました。



▼キャラクターデザイン



2025正月イラスト

制作時期

2024年12月～2025年1月

制作時間

キャラデザ : 3h
構図ラフ : 2h
下書き : 5h
線画 : 5h
着色 : 4h
背景 : 5h

合計 : 24h

制作ツール

Photoshop、blender

▼下書き



作品説明

・2025年の年賀絵です。

「巳」の意味を調べたところ、「胎児の形から派生した」「将来・未来がある」という意味があるそうで、子供の見た目にしてみました。

・「蛇」から連想する言葉をいくつか書き出し、キャラデザに繋げていきました。

「巳」の意味にある、成長していく過程を表現したくて、着物を二重にし、脱皮しているような衣装デザインにしています。

・植物に種子がで始める時期という意味もあるそうで、雪から新芽が出るような配色にしようと、白に黄緑を組み合わせました。



▼キャラクターデザイン



2024正月イラスト

制作時期

2024年1月

制作時間

キャラデザ : 5h
構図ラフ : 2h
下書き : 7h
線画 : 11h
着色 : 11h

合計 : 36h

制作ツール

Photoshop、blender

作品説明

- ・ 2024年の年賀絵です。
辰年という事で、龍の神様をイメージしたデザインにしました。
- ・ 神社の雰囲気を出すため、狩衣を着せてしめ縄をつけ、色も白と赤をメインカラーにしています。
差し色に、龍のイメージの強い青緑系を加えました。周りに炎を纏わせて、龍らしさを強めています。
- ・ 龍らしさを強めるように宝珠を持たせていますが、どんな願いでも叶えられる物らしく、詣でた人の願いを叶えるどうか見定めているような構図を考えました。

▼下書き



ゲームスチル想定イラスト

制作時期

2023年6月～2023年11月

制作時間

キャラデザ：35h

線画：28h

着色：30h

背景：5h

合計：98h

制作ツール

Photoshop, blender

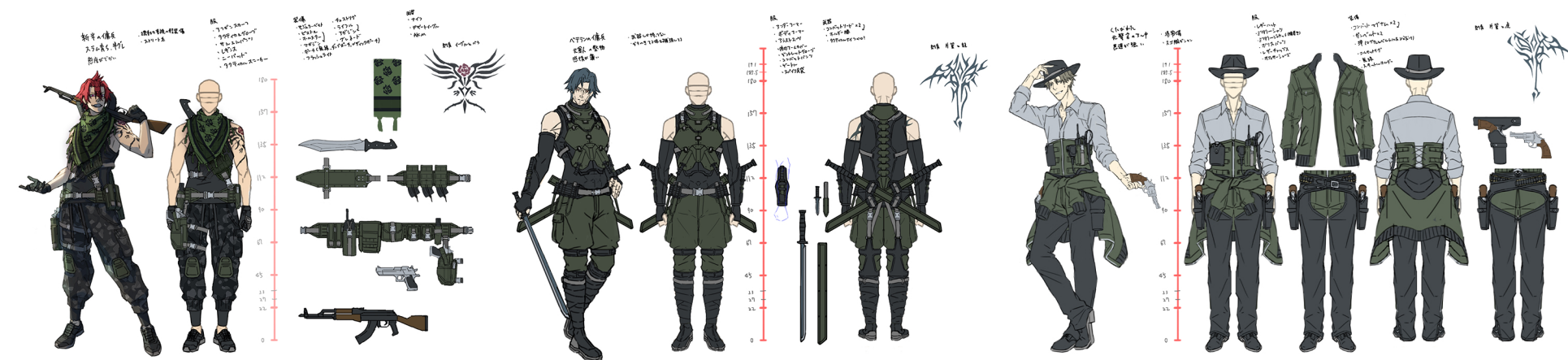
作品説明

・ソシャゲのストーリー中のスチルを想定した傭兵部隊のイラストです。
この部隊に新人が入ってきたら、それぞれどんな反応を示すのかを考えて描きました。

・各々性格や役割の違いが出るように、近接系、遠距離系を設定し、持たせる装備や服装を変えています。

また、同じ舞台に所属して見えるように服装に使用する色を合わせました。

・キャラクターそれぞれ違う年代に設定し、顔の輪郭やシワの入れ方で描き分けられるように気を付けました。



◀キャラクターデザイン

稲井 愛

・ character 稲井愛は、世界一のコンセプトアーティストを目指している17歳の少女と設定されたAI。
設定者もコンセプトアーティストを目指し、同じ夢を持った仲間が欲しくて愛ちゃんを作った。
過ごしているうちに自我が芽生え、電腦世界で生活している。
設定者のPCに籠って絵を勉強しているうちに、引っ込み思案で内気な性格になった。
生まれたての頃、設定者が食べていた「カタ焼きそば」に興味を持ち、初めて食事をする。

・ color



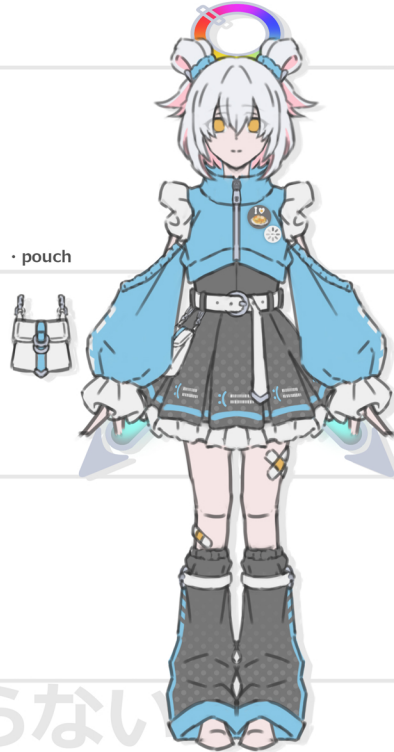
・ title

AI(あい)は絵が分らない

▼案出し



・ front



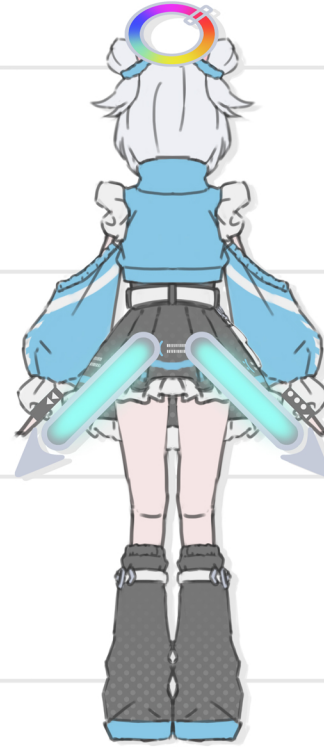
・ pouch



・ side



・ back



立ち絵

制作時期

2025年1月～2月

制作時間

キャラデザ : 6h
三面図 : 6h
下書き : 5h
線画 : 5h
着色 : 10h

合計 : 32h

制作ツール

Photoshop

作品説明

・ 『INEI ART ACADEMY』の課題『AIアーティスト・稲井 愛』の美少女キャラクターデザインです。

・ 「AIだけ絵の勉強をしている女の子」というお題で、なぜAIなのに絵の勉強をしているのか理由付けから始めました。そういう設定のAIにした誰かがいるんだろうなと思い、一緒に絵の勉強する仲間が欲しくて作られたというストーリーを考えています。

・ 指定された設定の中で優先順位を考え、どの要素をメインにするかいくつかバリエーションを出しました。最終的には各案を組み合わせ一つ的设计にまとめました。



▼キャラクターデザイン



今更に「おれは」
作らなくていい

プロダクションのデザイン。面白いデザイン
を提案した。→ 各キャラクターのデザイン
デザイン。→ 各キャラクターのデザイン
デザイン。→ 各キャラクターのデザイン
デザイン。→ 各キャラクターのデザイン

デザイン
デザイン



デザイン
デザイン

デザイン



▼下書き/差分提案



通常

デザイン



別案

デザイン

デザイン

TRPG用立ち絵

制作時期

2022年11月～2023年1月

制作時間

キャラデザ : 3h
下書き : 19h
線画 : 7h
着色 : 7h

合計 : 36h

制作ツール

Photoshop

作品説明

・個人様のご依頼で制作した、表情差分を含む立ち絵イラストです。

・キャラメーカーの画像を元に、ガラの悪さを強調した派手な見た目にして性格を表しました。

がタイをよくして、戦いに特化したミリタリー衣装を取り入れた衣装デザインにしました。

・相手のキャラと正反対になるような見た目にしたいとのことで、対照的な印象を与える要素を書き出し整理してから、衣装と配色を決めていきました。

・ご使用頂いたキャラメーカーも私が2020年に制作したものです。

TRPG用立ち絵

制作時期

2022年1月～2022年6月

制作時間

キャラデザ : 4h
ポーズ案 : 8h
下書き : 22h
線画 : 10h
着色 : 11h

合計 : 55h

制作ツール

Photoshop、blender

作品説明

・ 個人様のご依頼で制作した、表情差分、ポーズ差分を含む立ち絵イラストです。

・ 衣装と武器、小物で統一感が出るように、鬼をコンセプトに和モチーフで揃えました。配色は赤色をメインカラーにしています。

・ 顔が隠れることが多いため、目や口の動きを大きくして表情が読み取りやすいようにしています。

・ ポーズ差分は手のみ変更しています。胴体との繋ぎ目に違和感がでないように作画しました。



コンセプトアート

制作時期

2024年7月～8月

制作時間

案出し : 1h
下書き : 8h
加筆 : 4h

合計 : 13h

制作ツール

Photoshop

作品説明

・『INEI ART ACADEMY | コンセプトアート基礎コース』第1回の課題『超巨大戦艦のある風景』のコンセプトアートです。

・かっこよく見えるシルエットを探っていく、戦艦に見えるように情報を足していきました。

・戦艦を感じさせる要素、操縦桿や大砲などを盛り込みつつ、見たことのない形になるように意識しました。

・遠景、中景、近景で遠近感が出るように、遠景を明るく、近景が暗くなるよう明度差を付けて色を乗せていきました。



▼案出し



▼下書き



コンセプトアート

制作時期

2024年8月～9月

制作時間

構図ラフ : 2h

下書き : 3h

加筆 : 9h

合計 : 14h

制作ツール

Photoshop

作品説明

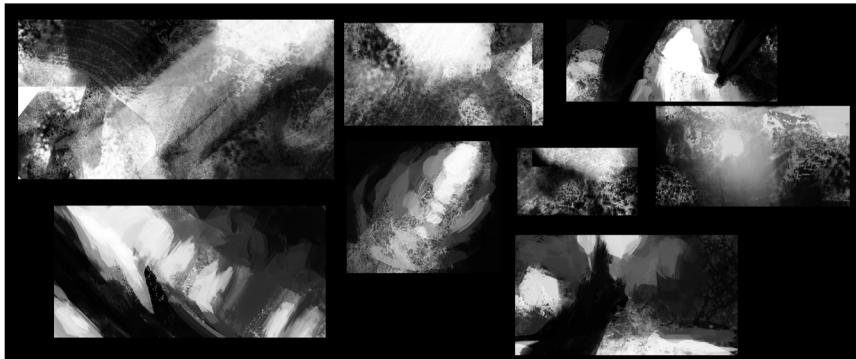
・『INEI ART ACADEMY | コンセプトアート基礎コース』第2回の課題『未開の地底湖』のコンセプトアートです。

・実際に冒険してみたらわくわくしそうなギミックを入れたいと考え、意味深な石碑と遺跡のような入口を絵のメインに配置しました。

・中央のオブジェクトに目が行くように、背景のコントラスト下げたり、上部の岩は影に落としたり明暗の調整を行いました。



▼構図ラフ



▼下書き/フォトパッシュ





コンセプトアート

制作時期
2024年9月～10月

制作時間
構図ラフ : 3h
下書き : 7h
加筆 : 6h
合計 : 16h

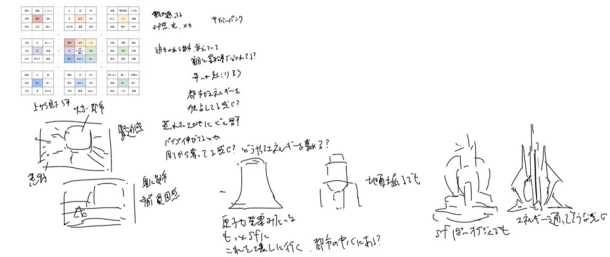
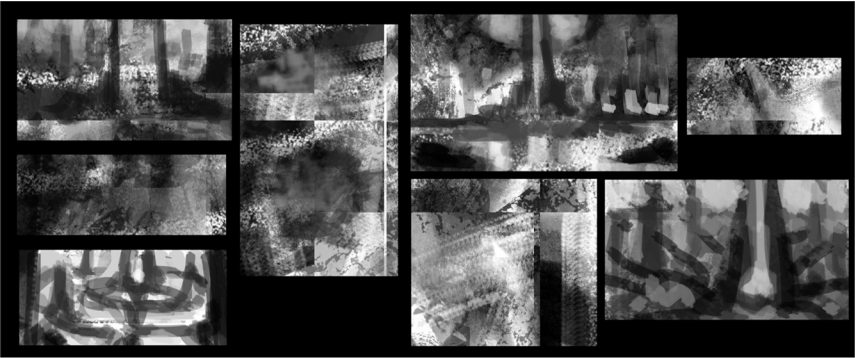
制作ツール
Photoshop、blender

作品説明
・『INEI ART ACADEMY | コンセプトアート基礎コース』第3回の課題『超エネルギー都市』のコンセプトアートです。

・空から雷を集めてエネルギーにしている都市という設定で描きました。
雷が目立つように夜にして、エネルギーを貯めている施設に都市が照らされているライティングにしています。

・メインの施設の情報量を上げるため、PCのパーツを張り付けたり、電気を共有するための要素を追加したりして説得力を持たせました。

▼構図ラフ



▼下書き/フォトパッシュ

