



PORTFOLIO
TANAKA REO

PROFILE

田中 伶王

Tanaka Reo

名古屋デザイナー学院 ゲーム・CG 学科
ゲームグラフィック専攻



2D デザイナー / イラストレーター志望

趣味

ゲーム (RPG・アクション...)
絵を描くこと (創作・抽象画・キャラクターデザイン)
映像作品鑑賞・アニメ・映画鑑賞
音楽鑑賞
何かを創作すること



SKILL

高校時代の作品



Table of
contents



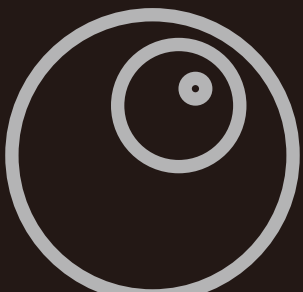
デジタルイラスト



3D モデリング



基礎画力



2022/02/07

立ち絵：GC学科キャラ



40h



立ち絵：銀路 ちこ

キャライメージとして、ギャル、FPS好きなどの設定があったのでデザインとしてFPSゲーム会社のグッズであるパーカーとヘッドフォンをつけています。銃弾もピアスとしてアクセサリにしています。FPSが得意という印象をつけるため、背景のエフェクトに勝者の証である王冠を描きました。



背景のエフェクトにガンシューティングゲームをイメージできるように、爆煙、光線的な弾道、ミサイルを描きました。そのまま描くと物騒過ぎしまうので、あくまでゲーム・CG学科キャラのデザインということを頭に入れ、カラーリングをゲーミングでテクノポップな感じにしました。

ラフ・線画



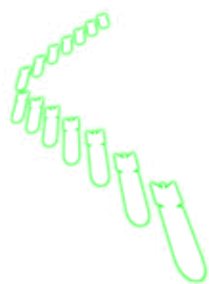
立ち絵



背景エフェクト



パーツ別



2022/05/08

立ち絵デザイン



30h



立ち絵：百足 影華

私の嗜好でムカデの人外、百足 影華というオリジナルキャラをデザインしました。ラバースーツのような質感を表現し描くのが新鮮で楽しかったです。ムカデにも力を入れて描きました。細かいところですが個人的にドスの描写がお気に入りです。



私の嗜好でムカデの人外、百足 影華というオリジナルキャラをデザインしました。設定としては大百足という妖怪をイメージしており、女体の背中からムカデが出ているという奇抜な外見になっていて、ムカデのほうが本体です。種類はトビズムカデをモチーフにしています。服装はムカデの光沢をイメージしラバースーツのような質感のこすちゅうむにしています。武器はドス。触角は自前です。

下絵・ラフ・塗



仕上げ

立ち絵（通常）

立ち絵（特殊差分）



2022/04/04

キャラクターデザイン



25h



立ち絵：ドクツルタケ

個人的に制作したキャライラストです。
『殺しの天使』(destroying angel)の異名を持つドクツルタケを擬人化し、描いてみました。
きのこの形状、色、名前からこのような少し上品な風格を持ち、どこか不気味な幼い少女のようなデザインにしました。



きのこの白さを体現するために、白を基調にしたデザインにし、きのこモチーフの日傘をもたせ日差しを気にする少し神経質な性格と言う印象をもたせ、同時に色白という部分も表現しています。差分として、【傘なし・あり。】【ボンネットキャップあり・なし】を作っています。

キャラ立ち絵



差分（帽子・傘）

2022/05/08

キャラクターデザイン



40h



立ち絵：NPC(薬師)

NPCをデザインするという課題のもと作成したキャラクターデザインです。役職として薬師を選び、その上で標高の高い地域に原生する種族という設定を付けました。民族伝統的なイメージの装飾をデザインし文化としてまだ発展していない感じを出すアイテムを描きました。



2022/04/12

キャラクターデザイン



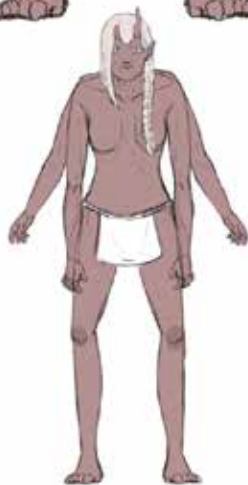
15h



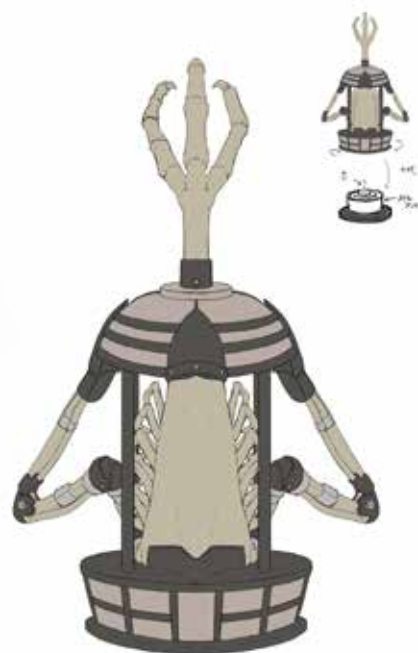
ラフ: NPC(薬師)

NPCをデザインするという課題のもと作成したキャラクターデザインです。役職として薬師を選び、その上で標高の高い地域に原生する種族という設定を付けました。民族伝統的なイメージの装飾をデザインし文化としてまだ発展していない感じを出すアイテムを描きました。

キャラクターラフデザイン



ランタンデザイン



ランタンラフ案1・2



1ページ企画書を作る過程でデザインしました。
こういうポップで少しファンシーなデフォルメキャラクターを描くのは得意なので楽しくデザインできました。
個人的にはアル・Gくんが最推しです。

立ち絵：モブ 1
ボルザ



立ち絵：主人公
エル



立ち絵：モブ 2・3
アル・G & T・K



皮膚がピンクの鰐や鶏冠が虹色な鶏など現実離れしたデザインを描くのは性に合っているのかすごく楽しいです。デフォルメなタッチだからこそ映えるデザインですがそこがいいですね。
 やれ生物学だの、やれ生態系の進化などの論理を一蹴するような奇抜なカラーリングがキュートですね。果たしてT・Kのその鶏冠は自前なのか。仮に染めていたとして... 鶏冠って染まるのか？

ゲーム設定資料



表情差分



会話画面デモ



2021/09/13

題材：メビウスの輪



35h



タイトル：Mobius in the Multiverse

『メビウスの輪』を題材に制作した作品です。
メビウスの輪⇒無始無終⇒永遠⇒無限に広がる。
そこから【宇宙】【創造・妄想】【飽くなき探求心】
という要素を見出し、デザインとして、宇宙服をモ
チーフにした服装、妄想をかなえるための自由の翼、
探求心を象徴する科学的で機械仕掛けな装飾を施し
ました。髪の毛のRCA端子を模したメッシュがあります。



1.2021/06/08

2.2021/01/18

立ち絵イラスト 1・2

🕒 15h / 25h ✍️

ビースト、という言葉イメージするようなキャラクターをデザインしました。専門学校入学して前期の方に描いたものですがなかなか気に入っていて、いつかブラッシュアップしたいです。

立ち絵1：タナトス・デビル



ラフ・塗



デザイン案1



デザイン案2



立ち絵2：グランハルト



2021/10/02

ポストカード



23h



タイトル：契約の恩恵

この作品はデザイナーズマーケットというイベントの商品として描いたものです。制作自体はグループワークで、服と武器のデザインはほかの方にデザインしていただきました。無名の学生が描いたものなのに多くのお客様に気に入ってもらえて、早い段階でながら完売となりました。その後即興で描いた色紙4枚も完売となり誠に恐悦至極の至り。



実際に作品の作品を売るといふ部分で、多くのお客様に気に入られたことにより自身がとても付きました。加えてこのキャラクターへの愛着がとても深まりました。学校生活の中で一番思い入れのあるキャラクターです。

立ち絵 1：リアン（通常）



立ち絵 2：悪魔



マーケットの様子



実際に販売していた場所の写真です。マーケット自体はグループ制作で七人グループで進行、制作、販売のすべてをしました。人生で初めての経験でとても不自然で緊張しましたが、他人とのコミュニケーションをとりながら制作するのがとても楽しかったです。

この体験を経て勉強になることがいくつもありとても為になりました。他の人と制作することによって自分だけでは実現しない考えや、他の人の作品を見て新たなアイデアが得られいい刺激になりました。そして無事全グッズ完売になりました。嬉しい。

一番記憶にある思い出は、完売した後イラスト担当全員でせかせか色紙を描いていたことです。



2022/07/17

一枚絵イラスト

🕒 15h/25h ✍️

タイトル：野良蜘蛛猫

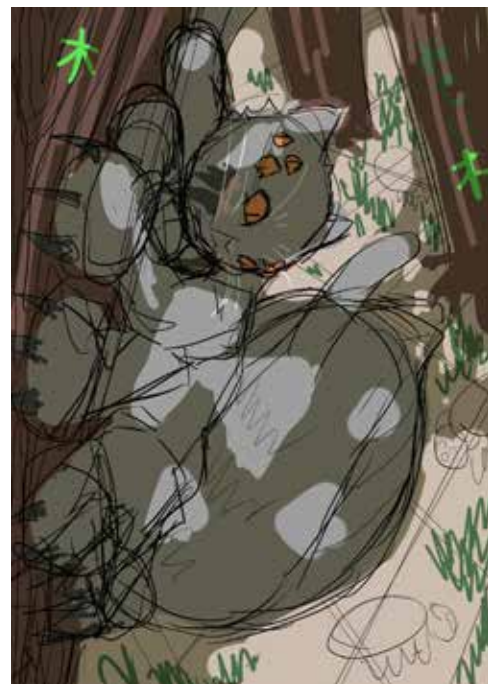
この作品はモンスターをデザインするという課題の上制作したイラストで、自身のデザインした猫をモチーフにしたモンスターをカードイラスト風に描きました。イメージとしてモンスターの生態を実際を感じ、それでいて迫力のあるイラストを描きたかったのでその点を重視したイラストにしました。





モンスターイラストのラフ案とモンスターのデザイン案です。デザイン案はもともと2つありましたがデザイン2のほうが気持ち悪さが出ていたのでそちらを採用しました。デザインとして猫と蜘蛛のキメラをデザインしました。蜘蛛の牙や、足をつけ、その上で猫の骨格をできるだけ違和感の無いように伸ばし糸疣と糸の格納しているお腹をつけました。

一枚絵ラフ案：1・2・3



モンスターデザイン1



モンスターデザイン2



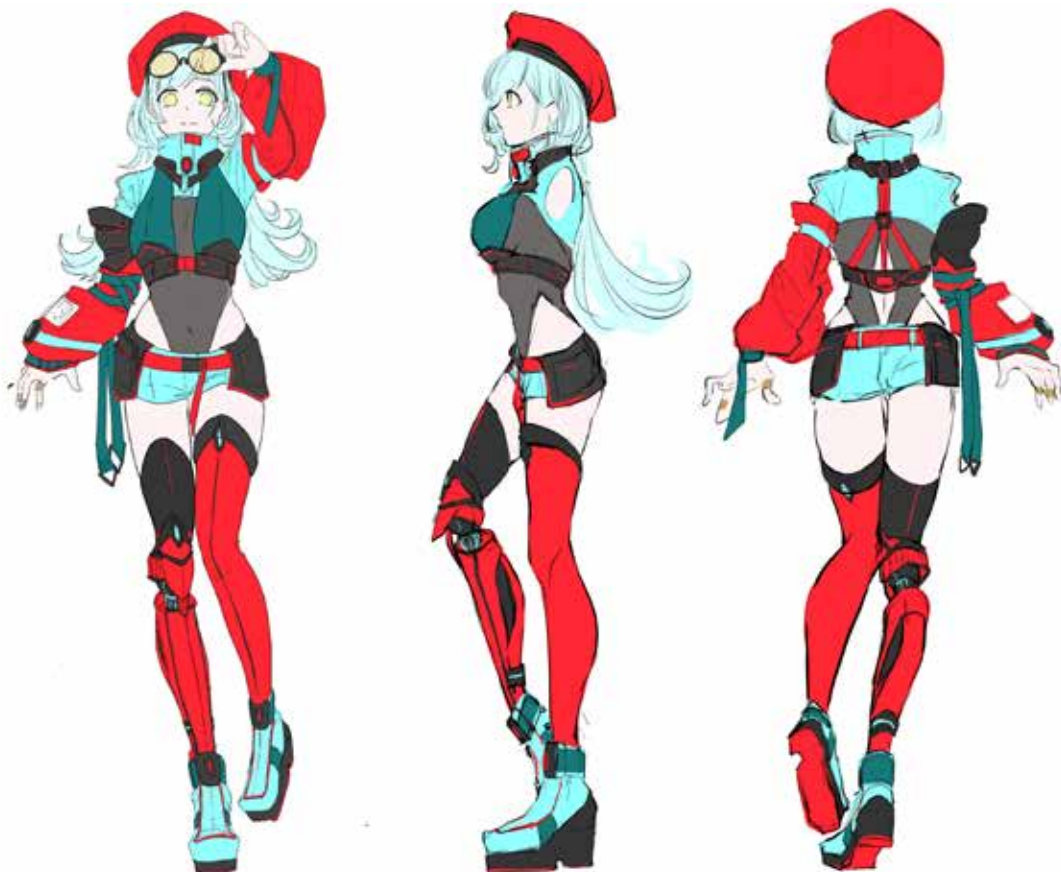


この作品は他の人のデザインしたキャラクターをその人の設定した世界観に沿って一枚のイラストを書くという授業で作成しました。設定として絵の具で消火活動をする消防隊という設定で、イラストとして迫力のある煽り視点に構図を設定し光の色彩を、火事の現場を演出するために赤色にしました。それ以外のエフェクトとして火の粉やインクを描きました。

イベントシーンイラスト



モデルキャラクター



学校課題で想像のゲーム画面をある程度作ったものです。
ホーム画面からのほかページへのボタンとアクセスを Adobe XD を使用して仕上げました。
背景やUI、キャラクターなどをすべて自分でデザイン、レイアウトをしました。
URL から動きを確認できます。

ホーム画面



<https://youtu.be/0SllavtiGj4>



ゲーム想定画面



6 h

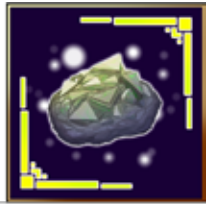
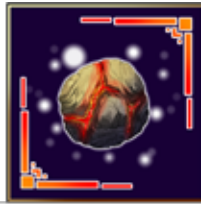
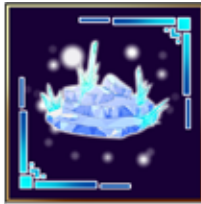


モンスターイラストのラフ案とモンスターのデザイン案です。デザイン案はもともと2つありましたがデザイン2のほうが気持ち悪さが出ていたのでそちらを採用しました。デザインとして猫と蜘蛛のキメラをデザインしました。蜘蛛の牙や、足をつけ、その上で猫の骨格をできるだけ違和感の無いように伸ばし糸疣と糸の格納しているお腹をつけました。





この作品はモンスターをデザインするという課題の上制作したイラストで、自身のデザインした猫をモチーフにしたモンスターをカードイラスト風に描きました。イメージとしてモンスターの生態を実際を感じ、それでいて迫力のあるイラストを描きたかったのでその点を重視したイラストにしました。



アイテム名称	氷塊石	火石	宝種	磁石
属性	氷	火	草	雷
特徴	氷属性の強化素材 (小)	火属性の強化素材 (小)	草属性の強化素材 (小)	雷属性の強化素材 (小)



アイテム名称	宝玉	星石	アイテム名称	アイテム名称
属性	闇	光	属性	属性
特徴	闇属性の強化素材 (小)	氷属性の強化素材 (小)	特徴	特徴



アイテム名称	塗り薬	鎮痛薬	HP回復ポーション	風邪・毒直し
属性	HP回復	HP回復	HP回復	状態異常回復
特徴	味方一人のHPを最大HPの20%回復	味方一人のHPを一時的に最大HPの50%回復した後2ターンの間最大HPの5%ずつ持続ダメージ	味方一人のHPを最大HPの50%回復した後3ターンの間最大HPの5%ずつ回復する	味方一人の状態異常である風邪・毒を治す薬



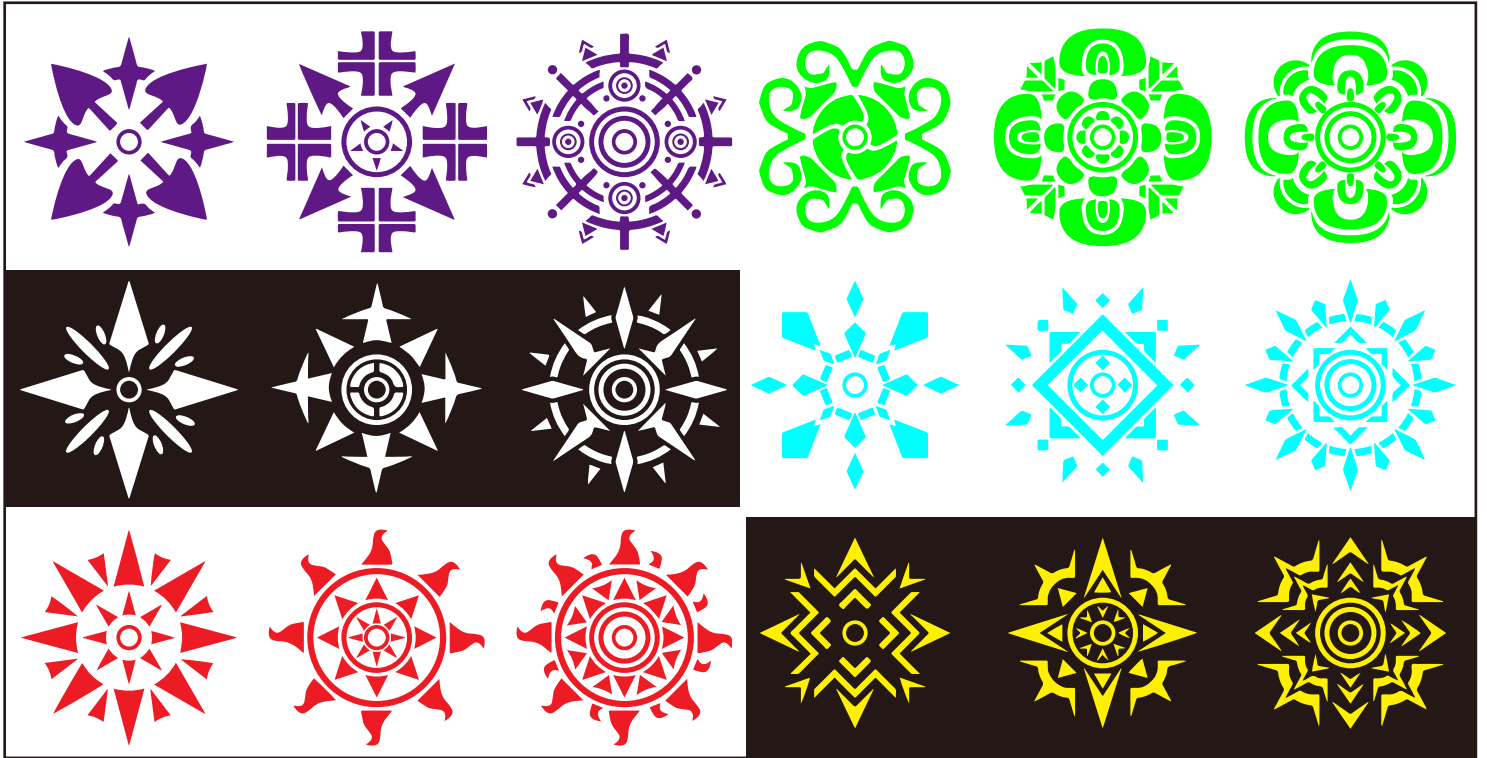
アイテム名称	MP回復ポーション	METB-1189	マジカルナッツ	帯電・閃光
属性	MP回復	MP回復	MP回復	状態異常回復
特徴	味方一人の魔素エネルギーを最大MPの50%回復する	味方一人の魔素エネルギーを最大MPの75%回復する	味方一人の魔素エネルギーを最大MPの30%回復する	味方一人の状態異常である帯電・閃光を治す薬



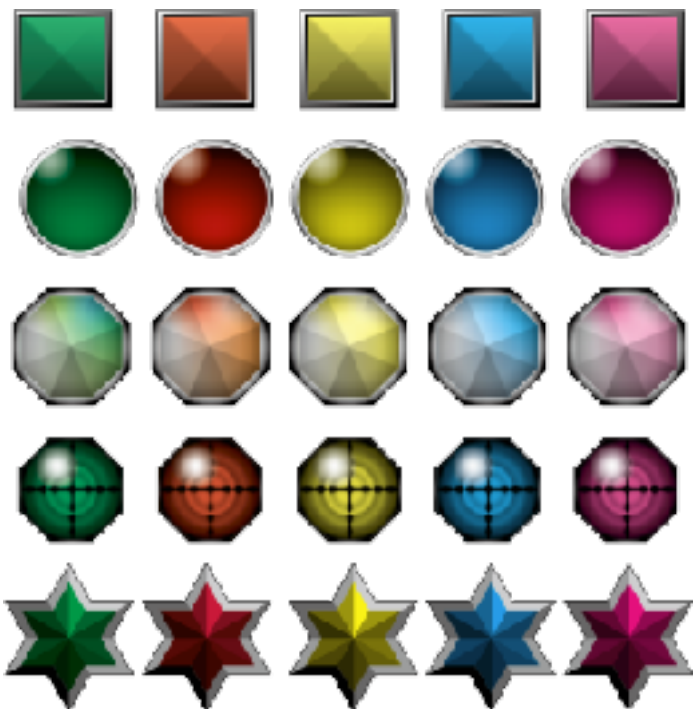
アイテム名称	火傷・混乱	応急セット	フレーム 草	フレーム 雷
属性	状態異常回復	HP回復	属性 草	属性 雷
特徴	味方一人の状態異常である火傷・混乱を治す薬	味方一人の体力をHP完全回復し状態異常を治す、または味方一人を瀕死状態から最大HP70%の状態まで復帰	特徴	特徴



属性アイコンデザイン



ボタン



会話ウィンドウ



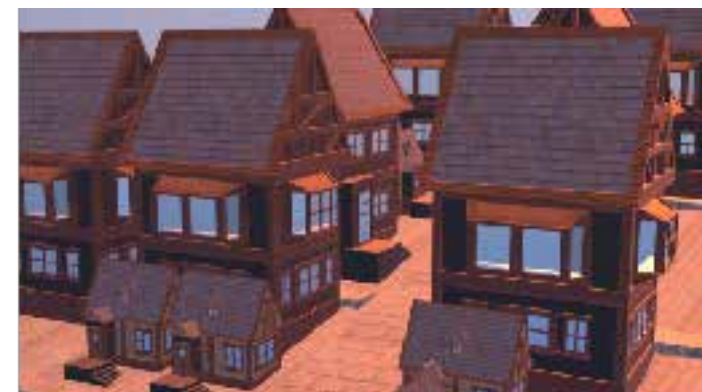
茶屋



ハーフティンバーの街並み 1



ハーフティンバーの街並み 2



少女



物見やぐら



マルス胸像



9 h



自然と人工



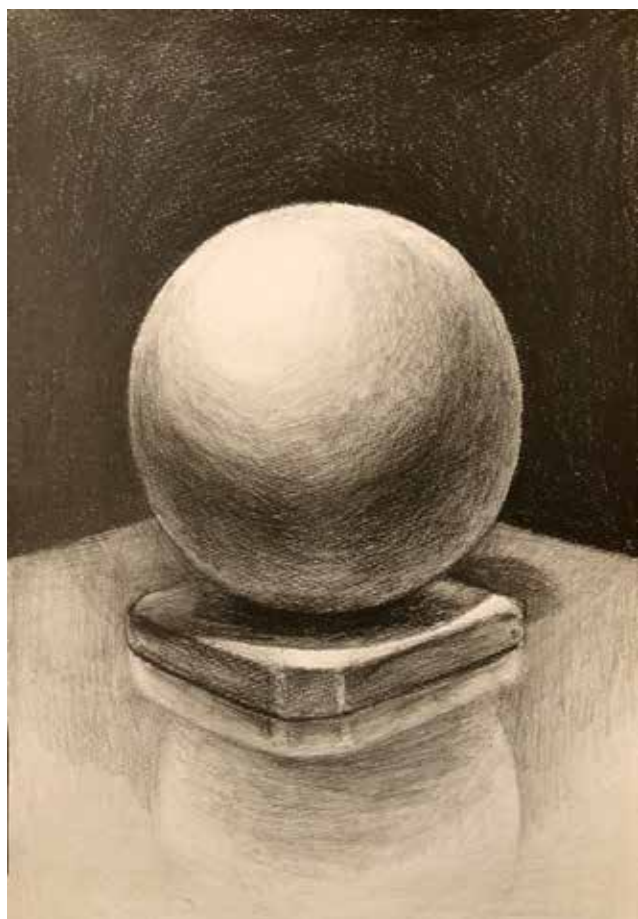
3 h



球体石膏



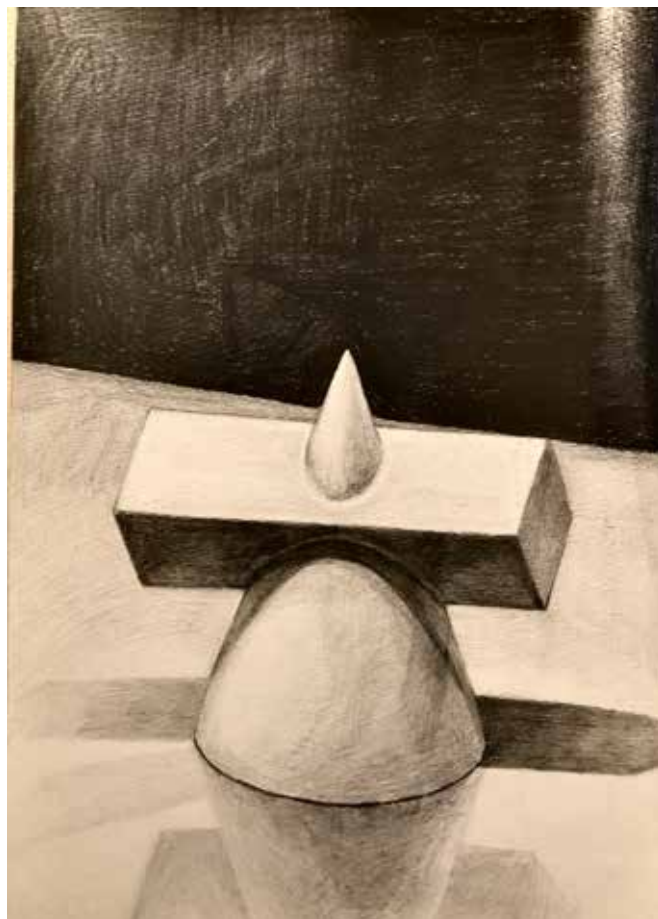
2 h 30 min



円錐と四角柱石膏



2 h 30 min



ワインと葡萄

🕒 3 h 🖋️



陽気な革靴

🕒 1 h 🖋️



抱擁なる着地

🕒 6 h 🖋️



藻掻く手

🕒 6 h 🖋️



硝子と布



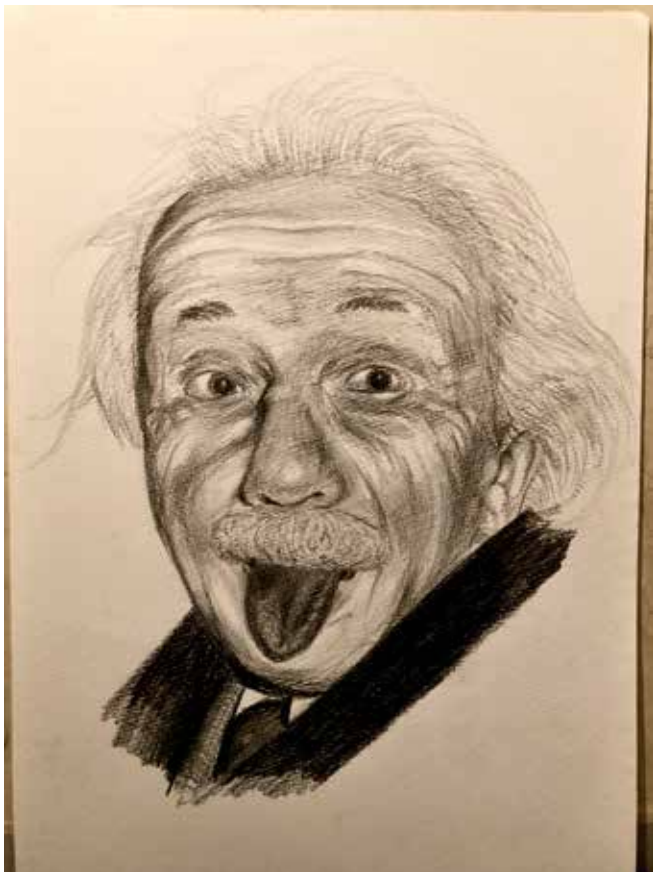
6 h



アインシュタイン



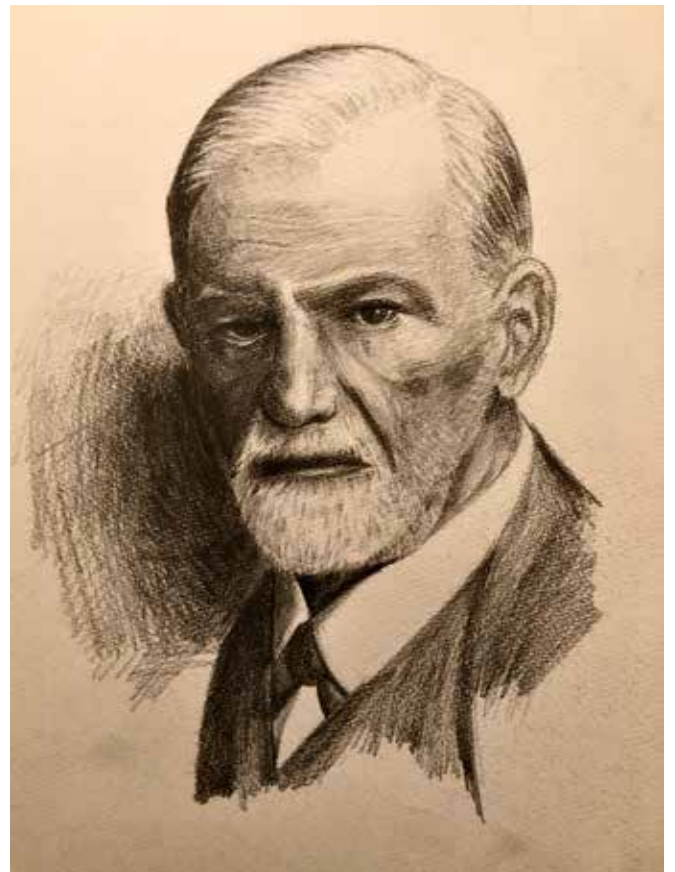
3 h



フロイト



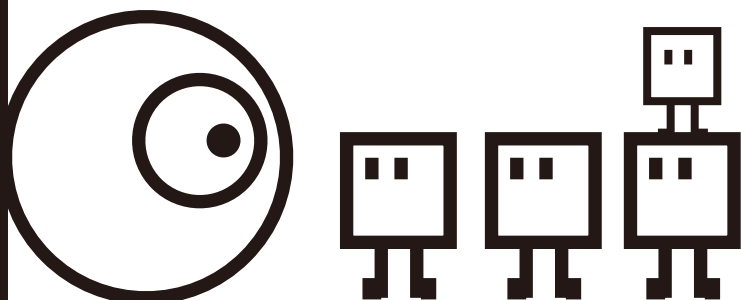
3 h





Aftword

最後までご覧いただき
ありがとうございました。



田中先生の次回作にご期待ください。