



ポートフォリオ

# Portfolio

ひゅうがまさねむ

# PROFILE



誕生日：2月28日  
趣味：ゲーム、アニメ  
twitter：@shirasu1401

ひゅうが  
まさねむ

## 作業環境

PC  
Windows11  
Intel(R) Core(TM)  
i7-12700  
RTX 3060ti  
iPad Pro  
(11インチ)(第3世代)  
265GB

## スキル

CLIP STUDIO PAINT	6年
Adobe Photoshop	1年
Procreate	2年

小さい頃から絵をかくことやものづくりなどクリエイティブなことが好きで、小学・中学ではポスターコンクール賞を頂いたり、高校では独学でイラストソフトの勉強をしながら、高校のPR漫画を描かせて頂いたり、地域の図書館で使用されるポスター等絵の仕事に活かせられるようなものに取り組みました。

将来はキャラクターデザインや背景などのデジタルイラスト関係の仕事に就きたいと考えています。

# CHARACTER DESIGN

キャラクターデザインを考え、SNS用イラストやビジュアルデザインを想定し、制作したイラストです。

# COMMISSION

SkebやX(twitter)などで依頼していただいたイラストをのせています。キャラクターデザインをしたものもあれば、クライアントからの指定されたイラストもあります。

# FAN ART

個人的に描いていた二次創作のイラストを載せています。

# SKETCH

主にデッサンやドローイング、鉛筆画等を載せています。

# ETC ASSIGNMENT

Live2Dや学校の課題で制作したものを載せています。



**CHARACTER  
DESIGN**

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# 深海

しんかい

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT EX

制作時間  
20時間

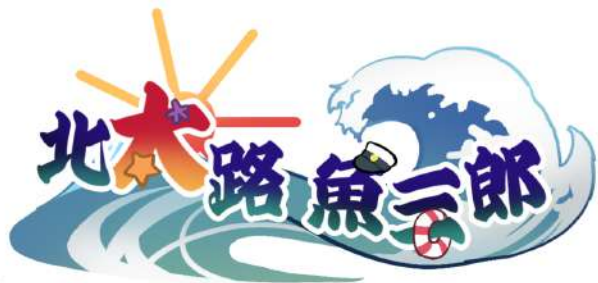
Vチューバーの設定を元に、動画サイトのサムネイルを想定して制作したイラストです。海をメインテーマに設定し、海中で泳いでいる姿を描き臨場感のあるイラストにしました。



## 北大路 魚三郎

海をモチーフとしたキャラクター。  
海上自衛隊で働いて30年で現役の中佐。  
今日も若者自衛官を厳しく指導している。

※北小路さんは頭にかぶりついているサメの方で  
少女の方は娘の夏雲さん。



# 深海

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT





# 勝利の盾

しょうりのたて

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

使用ソフト  
Adobe  
Photoshop

制作時間  
26時間

武器デザインの設定を元に、ビジュアルデザインを想定して制作したイラストです。  
崩壊された都市をイメージし、盾と背景がマッチするように描きました。

# 勝利の盾

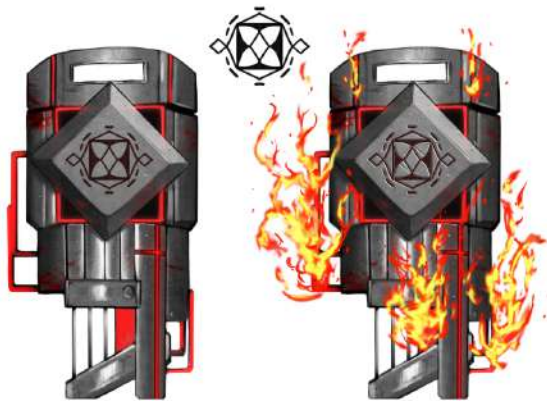
## メキシコ

火をモチーフとしたキャラクター。  
突如モンスターが現れたと共に壊滅してしまった都市の  
調査員として仕事をしている女性。

大食いで話が絶えず、いつも調査員の仲間の暇つぶし  
役になっているが、戦闘中は機敏な動きで仲間を守り  
モンスターを撃退する主力戦力として活躍している。

## なんかすげー盾

メキシコが名も知れない山の廃工場においてあった盾。  
使うと何故か火が出る。  
表面温度1000℃以上・160cm50kgの盾を何故  
かメキシコはもろともせず使える。ちなみに命名者はメキシコ。







# 魔法少女

まほうしよじよ

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT

制作時間  
21時間

魔法少女・ザ・ニエルのコンテスト用に描いたイラストです。  
こちらは佳作として掲載していただきました。

# 魔法少女

まほうしょうじょ

森の図書館をイメージしてデザインしたキャラクター。  
魔法少女なので魔女の帽子を被り、草のエフェクトを描くことで  
草属性の魔法少女になるように意識して描きました。



CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# 雪女

ゆきおんな

使用ソフト  
Adobe  
Photoshop

制作時間  
24時間

実在する妖怪を元に、ビジュアルデザインを想定して制作したイラストです。  
雪女をイメージし、世界観がマッチするように描きました。



深夜の雪がふる森の中で青白い肌の女性が徘徊しているイメージで描きました。雪女をモチーフにしていることもあり、和を基調とした着彩と背景を再現し、見ごたえのあるイラストを目指しました。



# 雪女

ゆきおんな

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

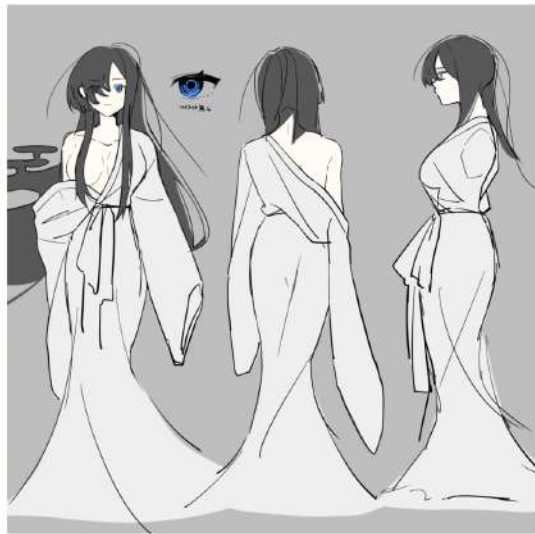
ETC  
ASSIGNMENT

## カードイラスト風デザイン



妖怪の雪女を題材に、カードゲームを想定して制作したイラストです。事前に制作してもらった枠組みと合うように加工し、雰囲気を作り出しました。

## キャラクター原案&SDキャラ化



# 雪女

ゆきおんな

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT


# 史乗 しじょう

使用ソフト  
Procreate

制作時間  
16時間

名古屋城を元に、ホスターを想定して制作したイラストです。  
歴代をイメージし、世界観がマッチするように描きました。

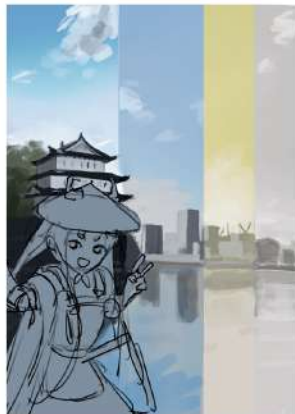


名古屋へは近鉄特急で。 

## 古渡丸(ふるわたしまる)

名古屋城をモチーフとしたキャラクター。  
名古屋城の付喪神で、昔から名古屋周辺を見守っているが近代の技術力  
や景観が変わりすぎてついていけないおばあちゃん。  
いつも城の屋根で寝ているか飯を食べている。

特技は抜刀道、早食い



# 史乗

しじょう

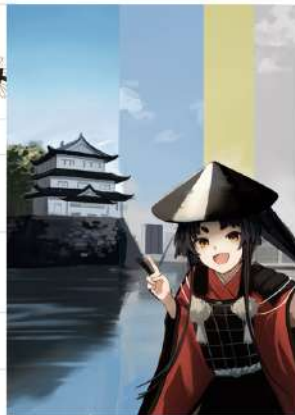
CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

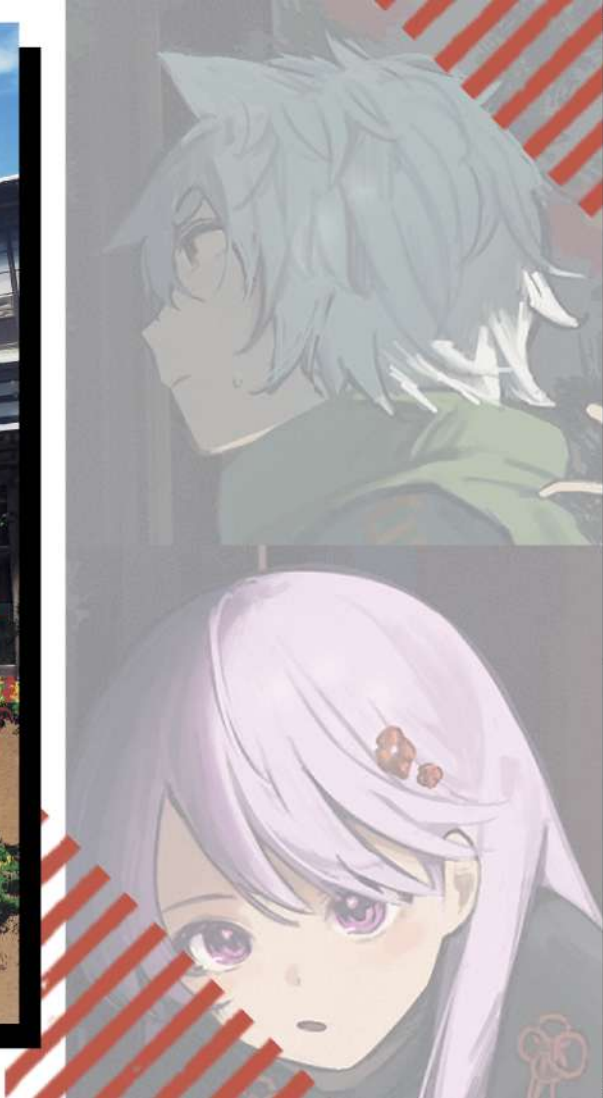
FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT



名古屋へは近鉄特急で。🚅



# 緊張

きんちよう

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

使用ソフト  
Procreate

制作時間  
30時間

キャラクターデザインを元に、ビジュアルデザインを想定して制作したイラストです。  
和風をイメージし、世界観がマッチするように描きました。



CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# 緊張

あんなきょう

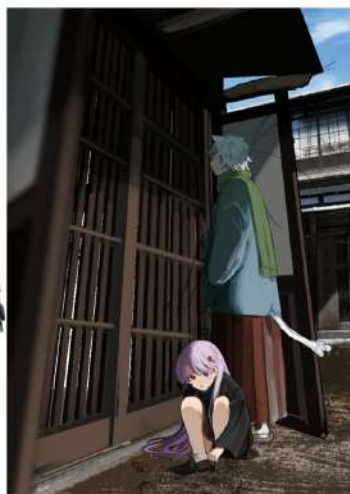
## 雲龍(うんりゅう)

樅の師匠で風神。世界の規律を直す仕事をしている。ある日山火事の中溺死寸前だった樅を助け共に旅をしている。優しすぎるが故に弟子を甘やかしてしまうのが最近の悩み。



## 樅(もみ)

雲龍の師弟。元は鬼子だったが、角を切られ溺死寸前だった所で雲龍に拾われた。好奇心旺盛で目を付けていないとすぐどこかにいってしまう。





世界観としては、和風ファンタジーをメインに、師弟関係である二人が妖の研究をするために旅をしているという設定で仕上げました。

その中で面倒見の良い師匠の雲龍と、好奇心旺盛な師弟の樫の二人のキャラクターを生み出すことで、より世界観を広げるイラストを作ることができました。



緊張  
あんなしょう



CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# 眠り姫

ねむりひめ

使用ソフト  
Adobe  
Photoshop  
CLIP  
STUDIO PAINT

制作時間  
40時間

眠り姫を元に小説の表紙を想定して制作したイラストです。  
赤と黒をイメージし、世界観がマッチするよう  
に描きました。

構図ははじめから眠るお姫様を描きたいと  
考えていたので、その周りを薔薇で囲む感じ  
にしました。

暗い場所を作り不審感を演出し、ぼかしを  
奥と手前に入れることで遠近感を出し、お姫  
様が一番目に入るように工夫しました。



# 眠り姫

ねむりひめ

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT



眠り姫を題材に、小説の表紙と挿絵、グッズの展開を想定したイラストを制作しました。

キャラクターデザインは高貴あふれるお姫様をイメージし、着崩れ合うようなドレスをデザインしました。

挿絵は魔女がお姫様につむの針糸を指す前のシーンを描きました。

グッズでは、お姫様がつけているカチューシャをモチーフにした名刺入れをデザインしました。

### キャラクター原案



### グッズ案



# 眠り姫

ねむりひめ

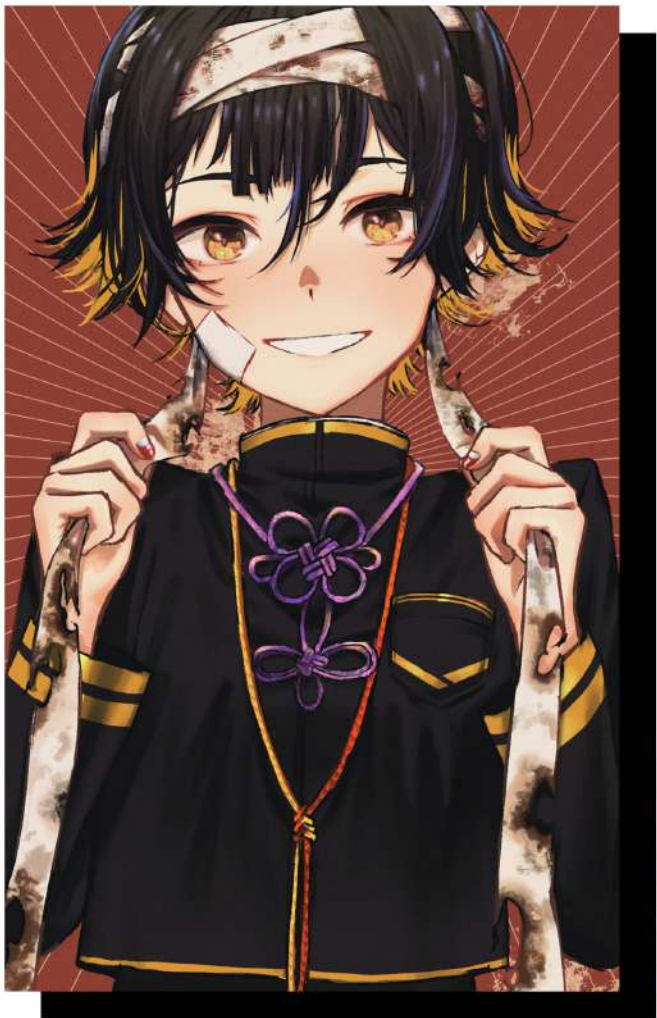
CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT



# ひのまる 日の丸

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT EX

制作時間  
12時間

レトロを元に、ビジュアルイラストを想定して制作したイラストです。  
和をメインテーマに設定し、着きつけるようなイラストにしました。

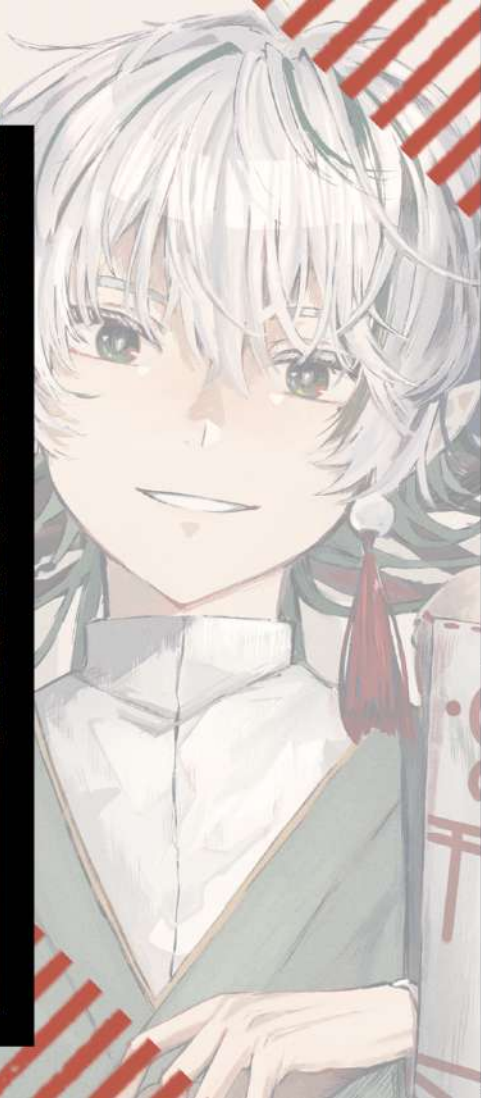
CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT



# 樹木神

じゅもくしん

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT EX

制作時間  
18時間

樹海を元に、ビジュアルイラストを想定して制作したイラストです。  
緑と和をメインテーマに設定し、惹きつけるようなイラストにしました。

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# 拒絶

きよぜつ

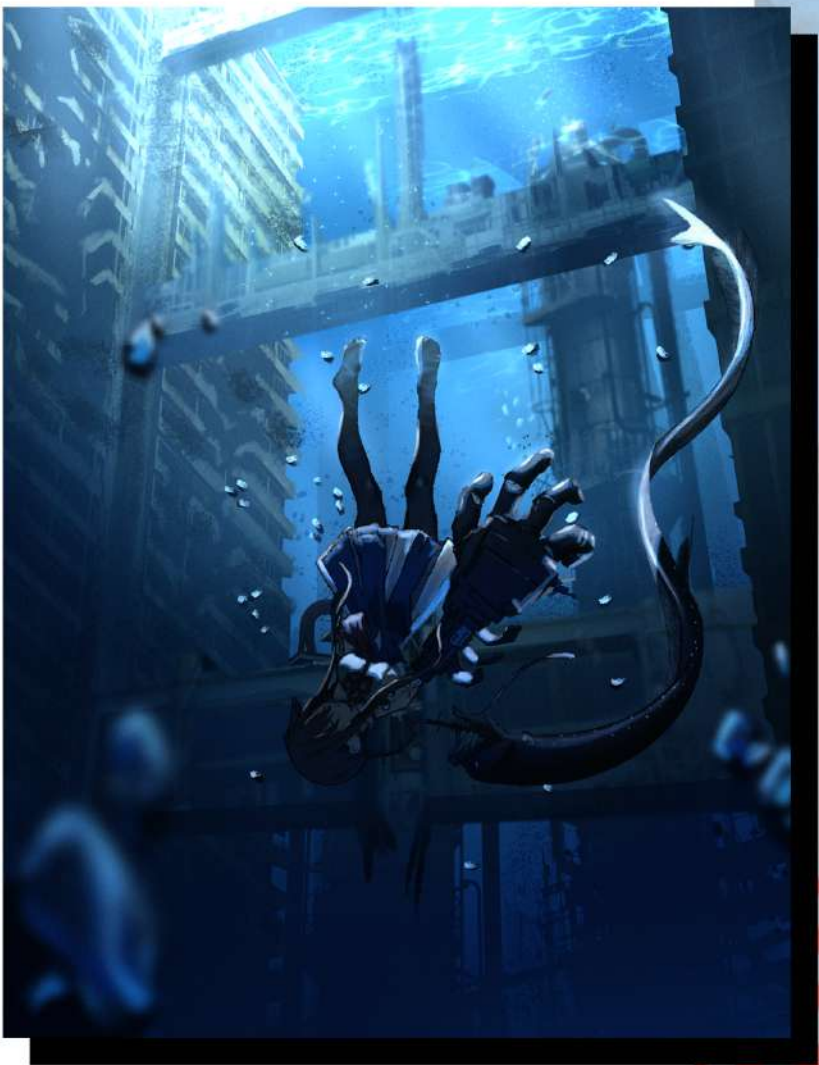
使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT EX

制作時間  
13時間

深海魚を元に、ゲームCGを想定して制作したイラストです。  
表情、光源と遠近を意識しながら描き、臨場感と雰囲気のあるイラストにしました。







# 廃墟

はぐろ

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT EX

制作時間  
30時間

前回の深海魚を元に、ビジュアルポスターを想定して制作したイラストです。  
深海をメインテーマに設定し、臨場感のあるイラストにしました。

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# 標識

ひょうしき

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT EX

制作時間  
3.6時間

世界の標識を元に、ビジュアルイラストを想定して制作したイラストです。  
廃墟をメインテーマに設定し、惹きつけるようなイラストにしました。



CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# 八月朔日 ほづみ

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT EX

制作時間  
4 時間

夏を元に、ビジュアルイラストを想定して制作したイラストです。  
田舎をメインテーマに設定し、惹きつけるようなイラストにしました。



CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# 霧きりの都とし市

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT EX

制作時間  
12時間

崩壊都市を元に、ビジュアルイラストを想定して制作したイラストです。  
自然をメインテーマに設定し、惹きつけるようなイラストにしました。





**COMMISSION**



CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# 青色キャンバス

あおいろきやんばす

使用ソフト  
Procreate

制作時間  
26時間

名古屋デザイナー学院様からの依頼で制作したイラストです。  
ナの青空イメージし、世界観がマッチするように描きました。

## 青色キャンバス

あおいろきキャンバス



ラフ1

都心で夢を実現するというイメージで描いたラフ案。こちらの構図を採用し、より明るくしたものを制作した。



ラフ2

海岸でスケッチをしている案。こちらは夏っぽさを最大限に引き出すために入道雲や水々しさを演出に入れた。





# 夕暮れ

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

使用ソフト  
Adobe  
Photoshop

制作時間  
35時間

ゲーム企画「サヨと■いる商店街」のメインビジュアルとして制作させていただいたイラストです。夕暮れをメインに、世界観がマッチするように仕上げました。



構図はクライアント様が指定。  
夕暮れの商店街を制作するに当たり近くの  
建物や夕焼け写真を参考に仕上げました。  
最後にトーンカーブやフィルターでさらに  
夕暮れに近づけるような効果を演出しました。



# 夕暮れ

CHARACTER  
DESIGN

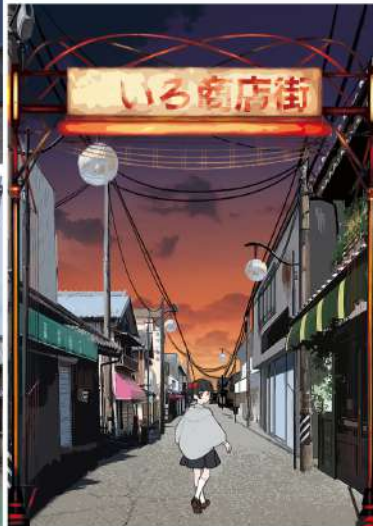
COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

## 参考資料



CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# ていーたいむ ティータイム

使用ソフト  
Procreate

制作時間  
3.4時間

Vuberのpaperi様からの依頼で制作したイラストです。  
貴賓ある女性をイメージし、世界観がマッチするよう描きました。





きゅん

使用ソフト  
Procreate

制作時間  
3.5時間

Vtuberの海月ルナ様からの依頼で制作したイラストです。アイドルをイメージし、世界観がマッチするように描きました。

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT



# 戦士<sup>せんし</sup>

使用ソフト  
Procreate

制作時間  
32時間

匿名の方からのご依頼で制作したイラストです。  
カウガールをイメージし、世界観がマッチする  
ように描きました。

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

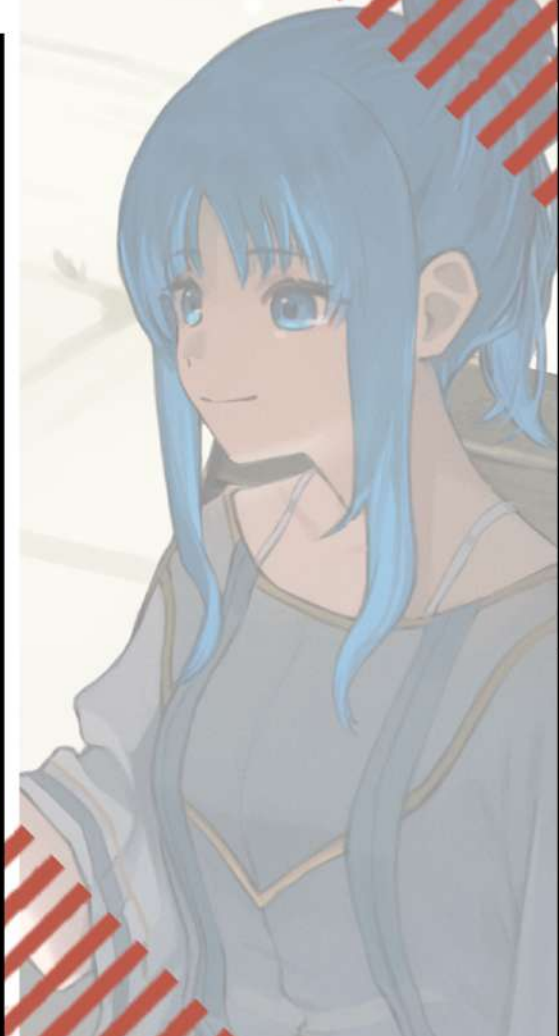
ETC  
ASSIGNMENT

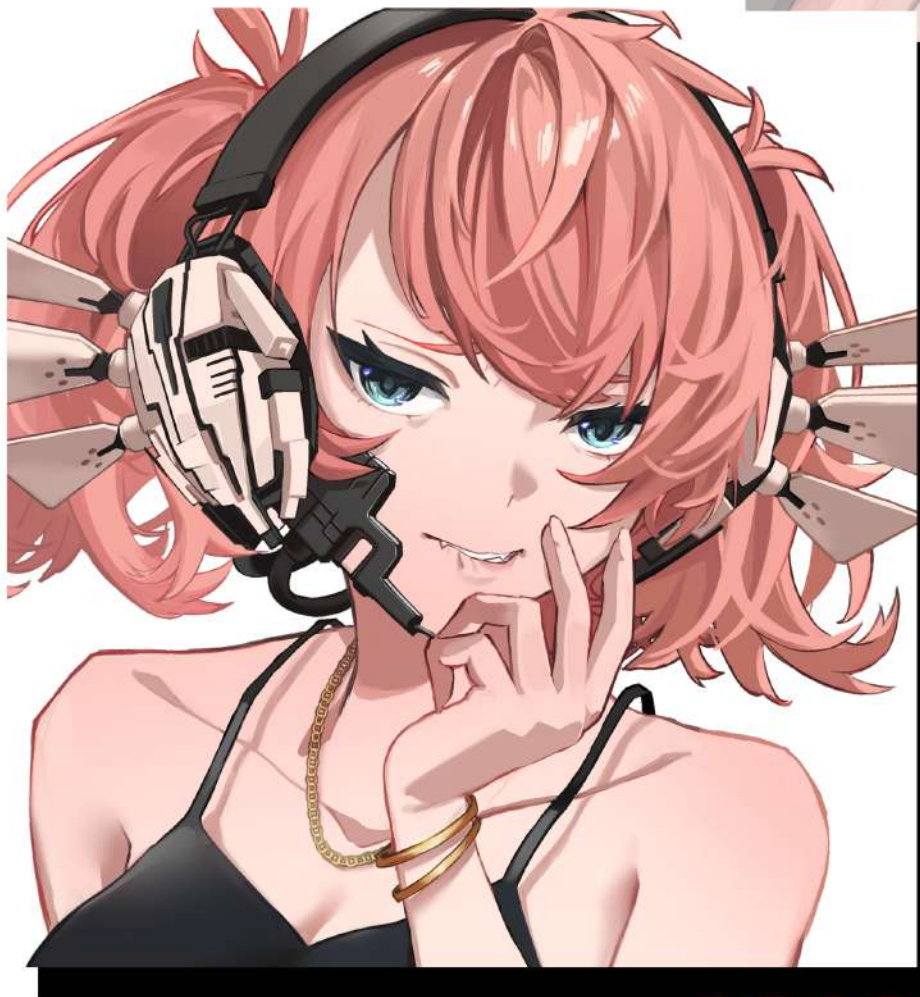
# 木漏れ日

使用ソフト  
Procreate

制作時間  
32時間

Leon様からの依頼で制作したイラストです。  
春と夏の間の季節をイメージし、世界観がマッチするように描きました。





# 視線

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

使用ソフト  
Procreate

制作時間  
32時間

みたらしりべご様からのご依頼で制作したイラストです。  
サイバーパンクをイメージし、世界観がマッチするように描きました。



# 相方

あいかた

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

使用ソフト  
Procreate

制作時間  
19時間

ゆっくり実況者のもちいぬい様からの依頼で制作したイラストです。背中合わせをイメージし、世界観がマッチするよう描きました。



FAN ART





# テンニンカ

CHARACTER DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC ASSIGNMENT

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT

制作時間  
14時間

スマートフォンゲーム「アークナイツ」のキャラクターを元に、SNS用に制作したイラストです。キャラクターの個性を活かし、世界観がマッチするよう描きました。

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

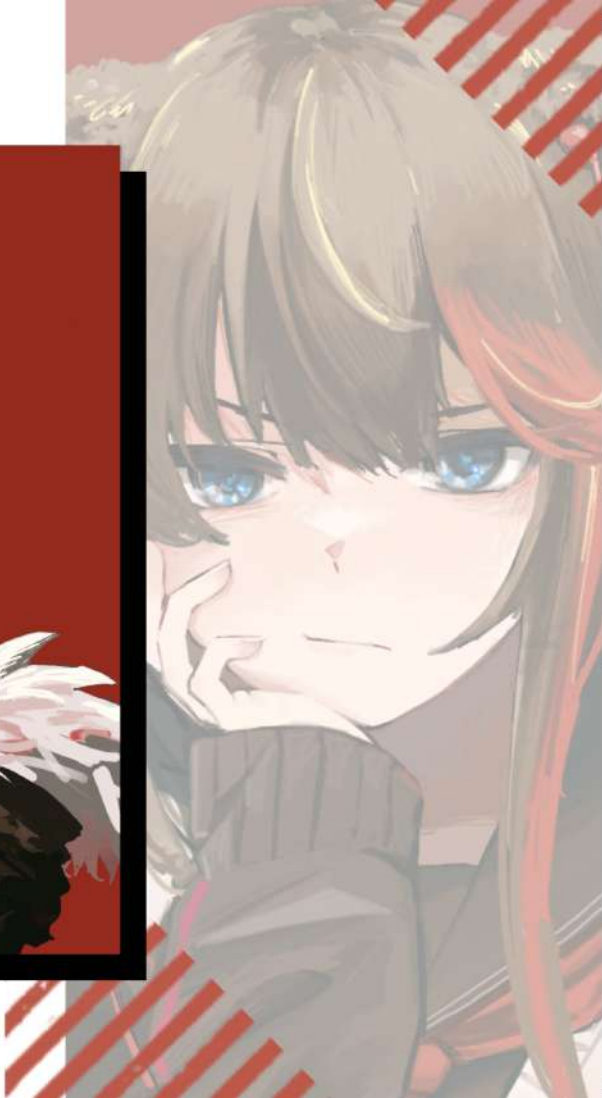
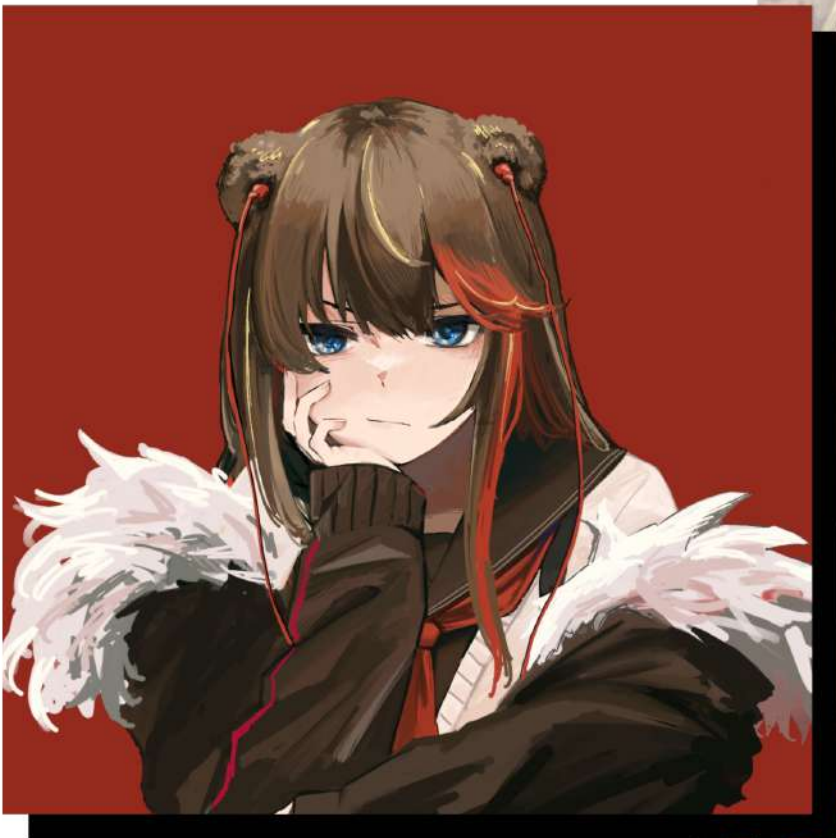
ETC  
ASSIGNMENT

# ズイマー

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT

制作時間  
6時間

スマートフォンゲーム「アークナイツ」のキャラクターを元に、SNS用に制作したイラストです。  
キャラクターの個性を活かし、世界観がマッチするように描きました。





さ  
り  
あ

# サリア

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT

制作時間  
16時間

スマートフォンゲーム「アークナイツ」のキャラクターを元に、SNS用に制作したイラストです。  
キャラクターの個性を活かし、世界観がマッチするよう描きました。

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# い ふ り ー た イフリータ

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT

制作時間  
23時間

スマートフォンゲーム「アークナイツ」のキャラクターを元に、SNS用に制作したイラストです。  
キャラクターの個性を活かし、世界観がマッチするよう描きました。



CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# ススーロ

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT

制作時間  
18時間

スマートフォンゲーム「アークナイツ」のキャラクターを元に、SNS用に制作したイラストです。  
キャラクターの個性を活かし、世界観がマッチするよう描きました。



CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# マルベリー

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT

制作時間  
16時間

スマートフォンゲーム「アークナイツ」のキャラクターを元に、SNS用に制作したイラストです。  
キャラクターの個性を活かし、世界観がマッチするよう描きました。





©2017 Hypergrlyph Co., Ltd.  
©2018 Yoster, inc.



ソ  
ラ

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT

制作時間  
19時間

スマートフォンゲーム「アークナイツ」のキャラクターを元に、SNS用に制作したイラストです。  
キャラクターの個性を活かし、世界観がマッチするよう描きました。

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# らくがき

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT

制作時間  
14時間

スマートフォンゲーム「アークナイツ」のキャラクターを元に、SNS用に制作したイラストです。  
キャラクターの個性を活かし、世界観がマッチするよう描きました。





CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

み  
か  
ミカ

使用ソフト  
CLIP STUDIO  
PAINT

制作時間  
14時間

スマートフォンゲームブルーアーカイブのキャラクターを元に、SNS用に制作したイラストです。キャラクターの個性を活かし、世界観がマッチするように描きました。

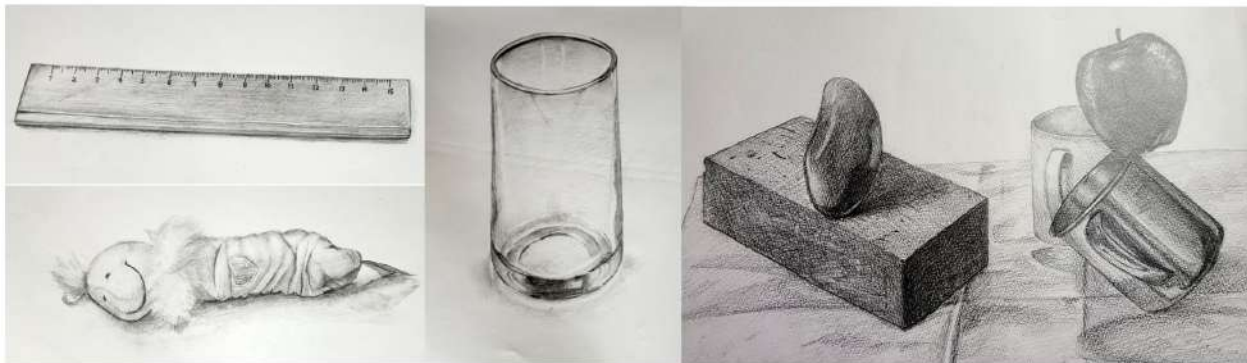




**SKETCH**



## 物体デッサン



## 背景・石膏デッサン



# デッサン

制作日  
2022年  
5月~9月

質感の再現をテーマに制作したデッサンです。  
鉛筆の強弱とタッチを意識しながら描くことで、  
実物を再現することができたと思います。  
また、背景石膏デッサンでは、影の方向を意識する  
ことにより凹凸を再現することができました。

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

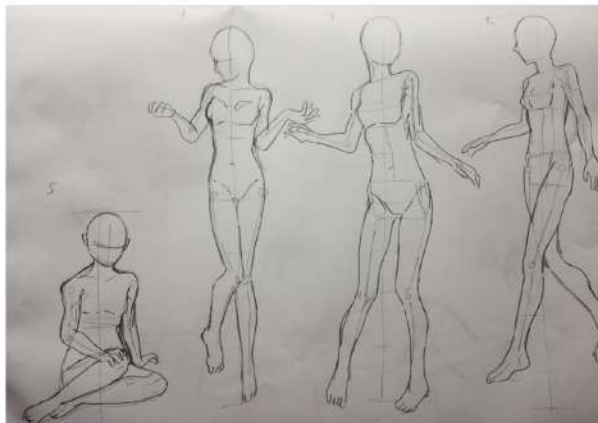
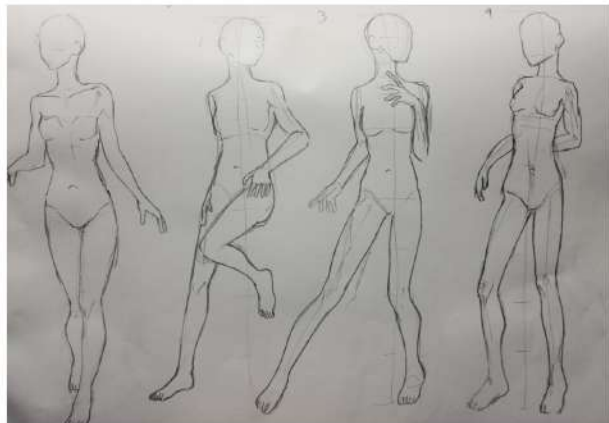
SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

## 5分ドローイング



## 90秒ドローイング



# ドローイング

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

制作日  
2022年  
10月-11月

人体の構造をテーマに制作したレッスンです。  
5分ドローイング(1部)と90秒ドローイング(2部)で筋肉や服のシワ等の構造の理解をし、スキルアップをしました。



**ETC  
ASSIGNMENT**

CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# ひゅうが

使用ソフト  
Adobe  
Photoshop  
Live2D

制作時間  
40時間

自キャラを元に、Vチューバーを想定して制作したイラストです。  
実際にLive2Dで作り、表情や物理演算を学びました。



# ひゅうが

## スタンプ



## キャラクターデザイン



「ひゅうがちゃん」  
 ゲームと寝ることが特技。  
 夏休みの宿題は最後まで貯めるタイプ。



joy



anger



sorrow



CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

樅<sup>もみ</sup>

使用ソフト  
Adobe  
Photoshop  
Live2D

制作時間  
48時間

オリジナルキャラを元に、Vチューバーを想定して制作したイラストです。  
実際にLive2Dで作り、表情や物理演算を学びました。



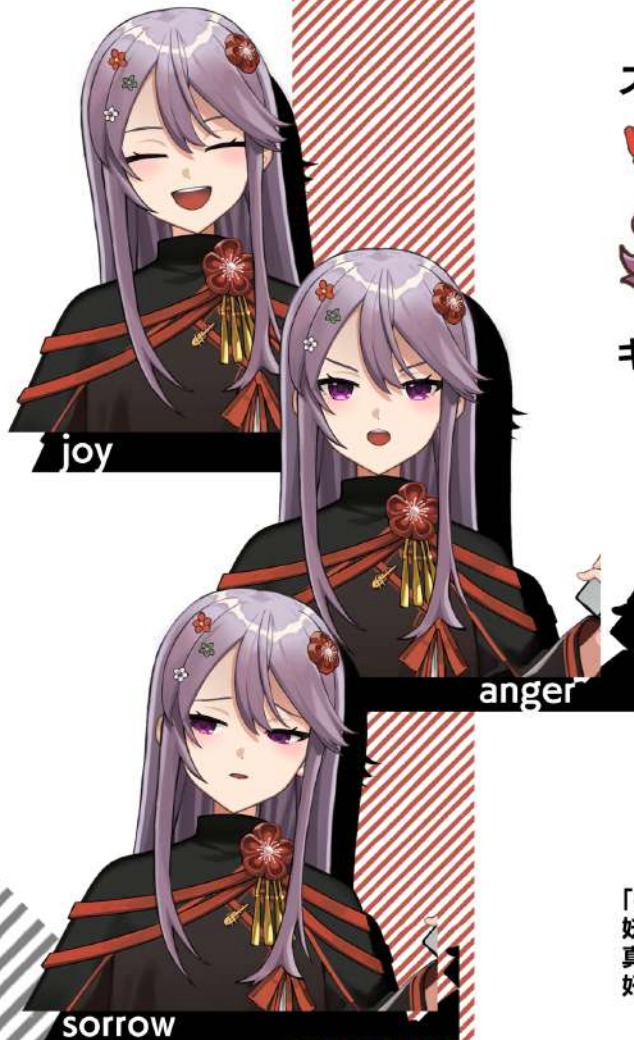
# 縦ち

## スタンプ



## キャラクターデザイン

マニア 和風  
 外資 龍もも  
 3D 4D 5D 6D 7D 8D 9D  
 10D 11D 12D 13D 14D 15D  
 16D 17D 18D 19D 20D  
 21D 22D 23D 24D 25D  
 26D 27D 28D 29D 30D



「縦」  
 妖の祓い人をしてながら旅をしている。  
 真面目で皆から頼られている存在。  
 好きな食べ物はみかん。

## 千支2023

使用ソフト  
Procreate制作時間  
15時間

学校の課題で十二支を元に擬人化をし、SNSイラストを想定して制作したイラストです。  
千支の動物の個性を活かし、体型や性格等を  
考えながら制作しました。



CHARACTER  
DESIGN

COMMISSION

FAN ART

SKETCH

ETC  
ASSIGNMENT

# クリスマス

使用ソフト  
Procreate

制作時間  
14時間

学校の課題でクリスマスをイメージし、SNSイラストを想定して制作したイラストです。  
クリスマスならではの光源と温かみのある雰囲気を意識しながら制作しました。





2017

~

2023