



# Portfolio

---

田村椎菜

Tamura Shiina

---



たむら      しいな  
田村      椎菜

## 2D イラストレーター-志望

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2年



★★★★★



★★★★☆☆



★★★★☆☆



★★★☆☆☆

背景とキャラクターを描くのが得意。  
好きなゲームはアズールレーン、アークナイツ、  
dark soul、bloodbone  
猫派



CONTENTS

オリジナルイラスト

依頼イラスト

ゲーム企画

3D

デッサン

クロッキー



# 01 アリス

制作時期:2022年3月

制作時間:13時間

使用ソフト:CLIP STUDIO PAINT



不思議の国のアリスをイメージに描いたキャラクターです。ソーシャルゲームの立ち絵をイメージして描いております。アリス本人ではなくアリスの要素が入り混じった少女という設定です。性格はハートの女王が混じっており、傲慢で甘いものが大好きなお嬢様をイメージして描いています。

♥ 線画



♥ ラフ



♥ 三面図



# 02 しらゆき白雪

制作時期: 2022年7月

制作時間: 22時間

使用ソフト: CLIP STUDIO PAINT



白雪姫をモチーフにゲームに登場するキャラクターを想定して描きました。ソーシャルゲームの立ち絵を参考に描いてあります。白 = 潔癖というイメージで、高潔で潔癖症なナルシストを想定しています。  
2022年7月ブラッシュアップを行いました。

◆三面図



◆ラフ



◆ブラッシュアップ前



# 03 うちゅうのしと宇宙の使徒

制作時期: 2022年7月

制作時間: 15時間

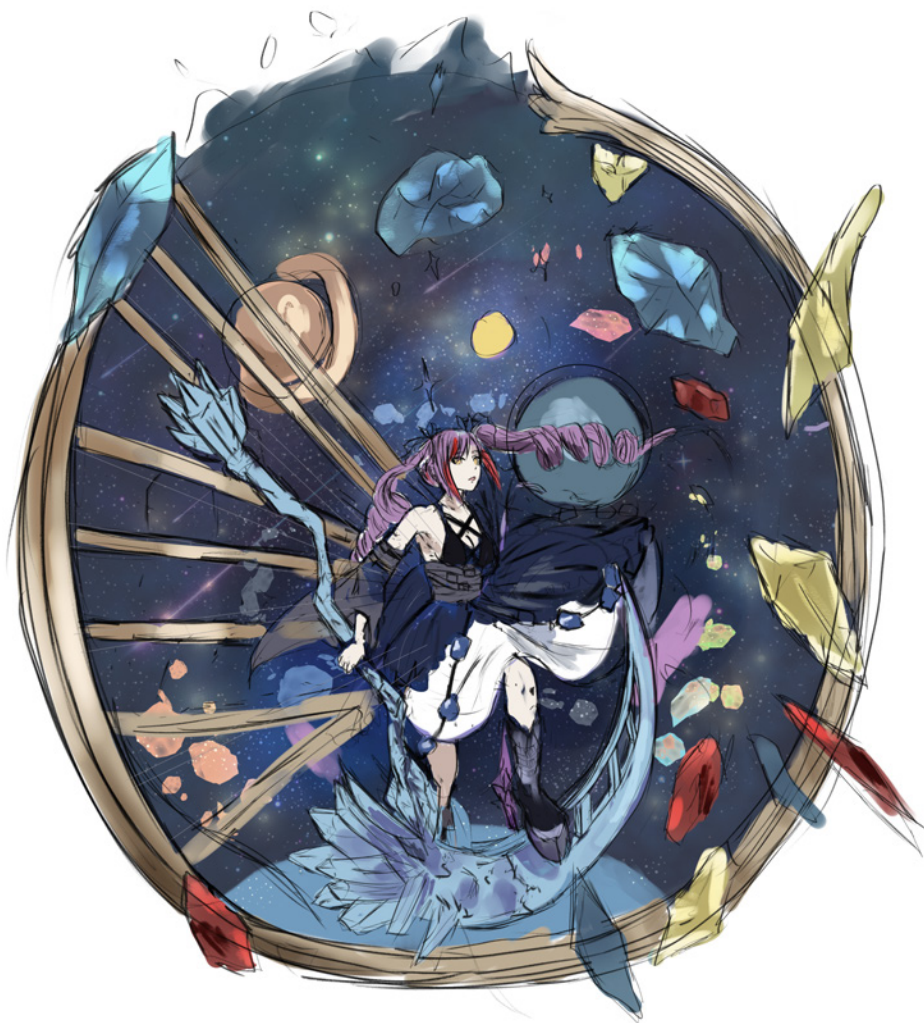
使用ソフト: CLIP STUDIO PAINT



宇宙と宝石をモチーフに描きました。最初は宇宙のみをモチーフにしていたのですが、「[4世界の宝石譚](#)」という曲を聴いていて、宇宙にダイヤモンドでできた星があることを思い出し、宝石をアクセントに入れることを思いつきました。2022年7月ブラッシュアップを行いました。



● ラフ



● ブラッシュアップ前

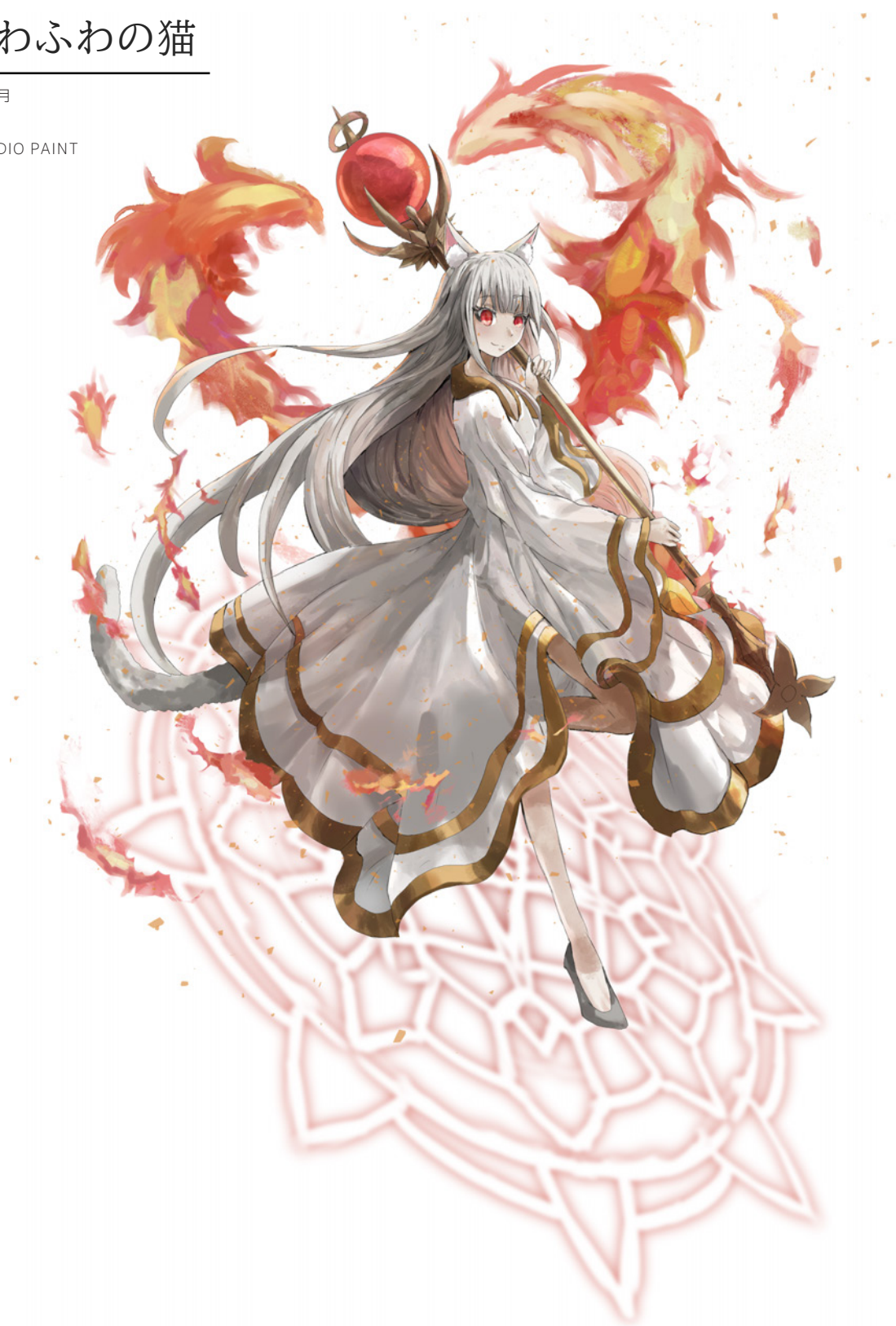


# 04 ふわふわの猫

制作時期:2022年5月

制作時間:16時間

使用ソフト:CLIP STUDIO PAINT



一年前のイラストのリメイクです。一年前のイラストは色が薄すぎると指摘されており、コントラストや色幅をかなり意識して描きました。加えて服が地味だと感じたので模様を増やしています。火属性の魔法使い、パルシャ猫イメージなので、不定形やふわつとしたイメージの服を描きました。

♥ラフ



♥リメイク前イラスト:2021年5月



# 05 しろくろ 白黒ハチワレ

制作時期：2022年8月

制作時間：30時間(Live2Dモデリング込み、イラストのみ10時間)

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT、Live2D



YouTube活動のために作ったVtuberです。元からハチワレという飼猫から取った名前で活動しており、その猫をモデルに、自身の無性別、アセクシャルという面を汲み取り、性別不詳という設定で描きました。QRコードをクリック、もしくは読み取りで紹介動画に飛べます。



▲ パーツ



▲ラフ



▲ 参考猫



# 06<sup>てんし</sup>天使ドラゴン

制作時期:2022年3月

制作時間:10時間

使用ソフト:CLIP STUDIO PAINT



神聖な印象をしたドラゴンを描こうと思って描いたものです。  
天使と白蛇の神聖なイメージが合うと思いこのデザインになりました。  
金色を合わせることでより神聖なイメージに近づくことを狙っています。

★ラフ



# 07 ゴシックファンタジー

制作時期:2022年8月

制作時間:40時間

使用ソフト:CLIP STUDIO PAINT、Live2D、After Effects



私の好きで特異なゴシックファンタジーの世界観を動く一枚絵として作りました。不思議な世界観を生み出したという一心で作り始め、ぐるぐる回る時計の針で時間の概念があかしくなっている事を表しています。猫耳のキャラクターがこの世界を走り回り、武器で敵を切り付けて元の時間軸に戻していくストーリーを妄想しています。QRコードをクリックもしくは読み取りで紹介動画に飛べます。







♥絵コンテ



# 08<sup>お</sup>落ちていく

制作時期:2022年1月

制作時間:12時間

使用ソフト:CLIP STUDIO PAINT



白と黒をメインにしたスチルイラストです。

白黒をカッコよく描けるようになる為の練習で描きました。白黒と言いつつアクセントに瞳の紫や光の反射に黄色を入れています。

★ラフ



# 09 せんし 戦士

制作時期:2022年2月

制作時間:20時間

使用ソフト:CLIP STUDIO PAINT



先輩が企画した展示展「はじめまし展」に展示する為に描きました。印刷すること、他の人のイラストと並ぶことを考え見劣りしないように描き込みや視線誘導を意識して描きました。



# 10 しゅうさく 習作

制作時期:2021年8月

制作時間:16時間/20時間

使用ソフト:Photoshop



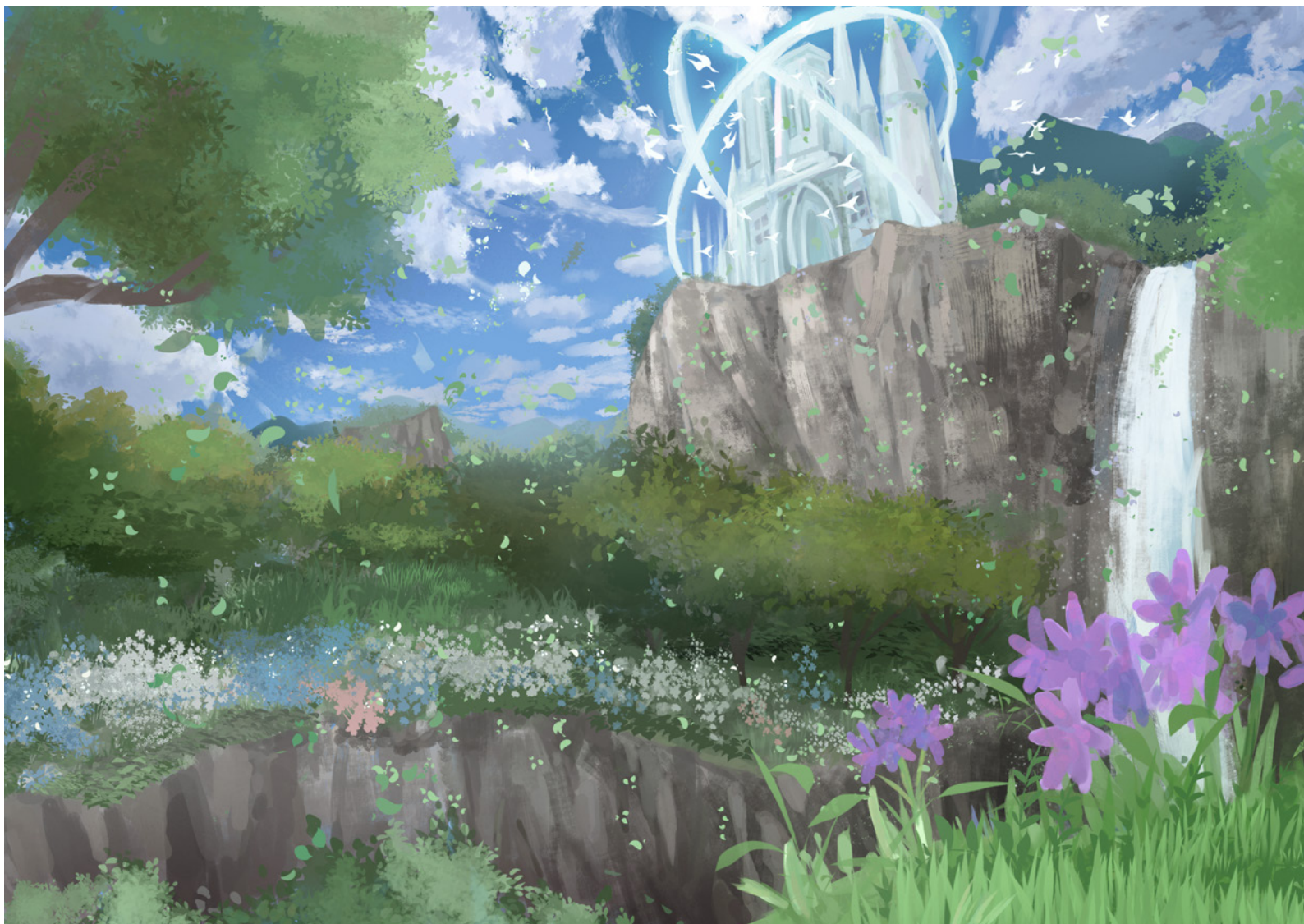
憧れのイラストレーター-房野聖さんの絵柄を模倣して描いたものです。  
己の画力、基礎力の無さを実感させられると共に描いていて新しい  
発見もあり、とても楽しく描けました。

# 11 がけ うえ きょうかい 崖の上の教会

制作時期: 2022年5月

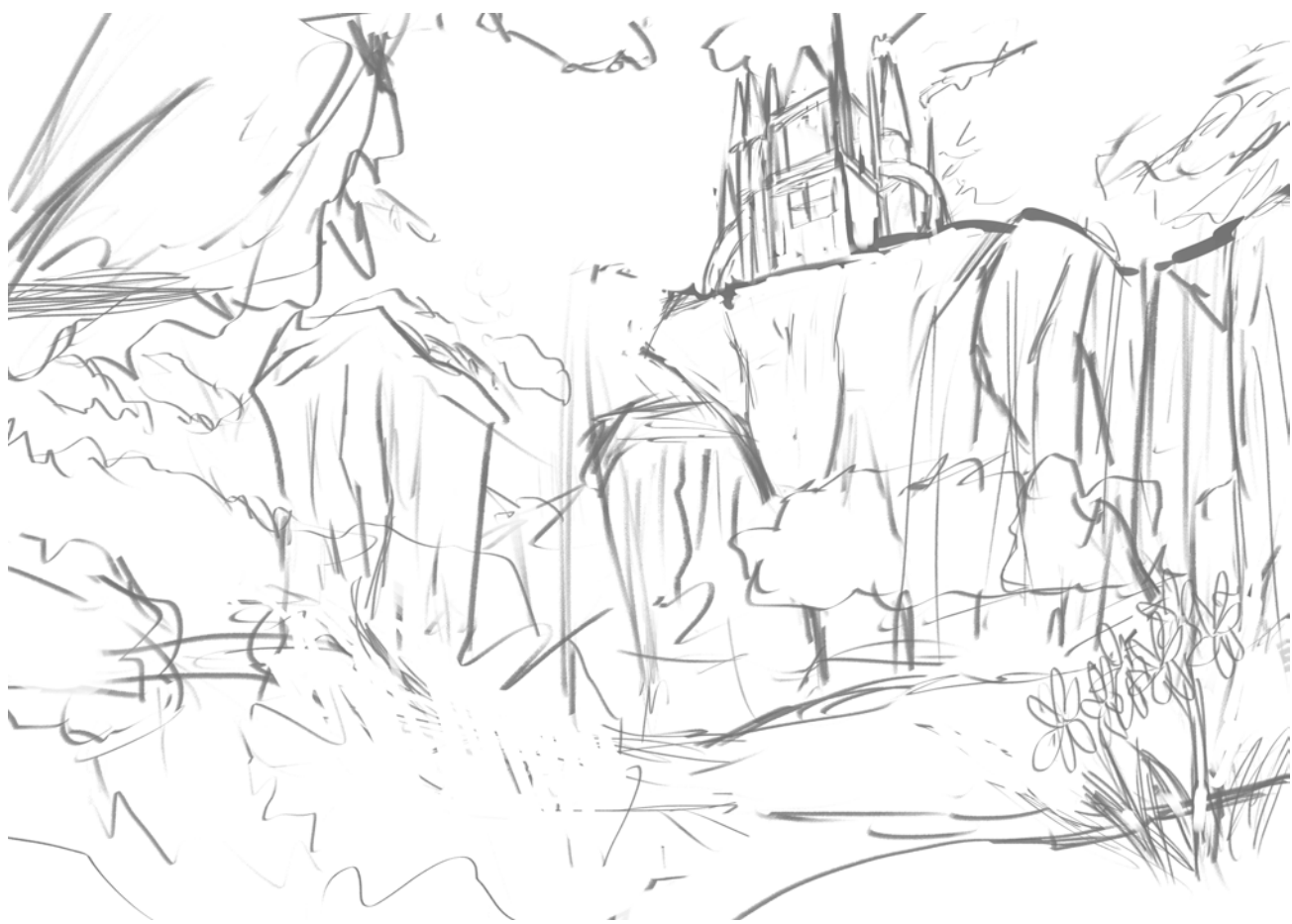
制作時間: 20時間

使用ソフト: CLIP STUDIO PAINT



背景の練習で描きました。森の中に崖や教会を足して画面が緑になりすぎ、メリハリがなくなるのを回避しました。夜差分は教会の光をより強く見せ、教会に視点が行くように意識しました。

◆ラフ



◆夜差分





# 12 てんくう 天空の監獄 かんごく

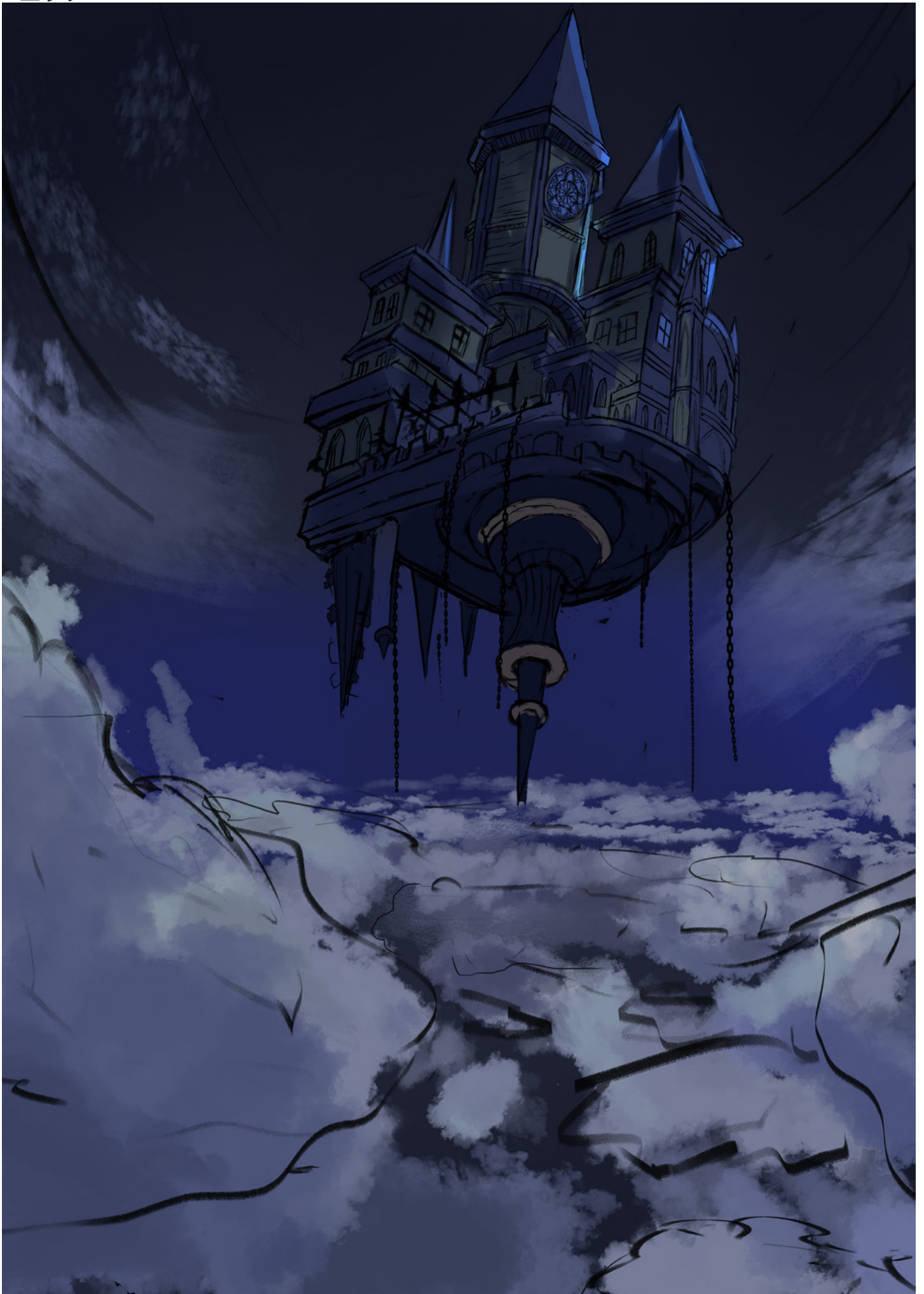
制作時期: 2022年5月

制作時間: 16時間

使用ソフト: CLIP STUDIO PAINT



私の好きなゴシックな風景を描きました。監獄を意識して鎖を描きました。雲より高く、月に近い場所を意識して、月と影になる部分をグラデーションになるように描きました。



# 13 ひょうかい 氷海

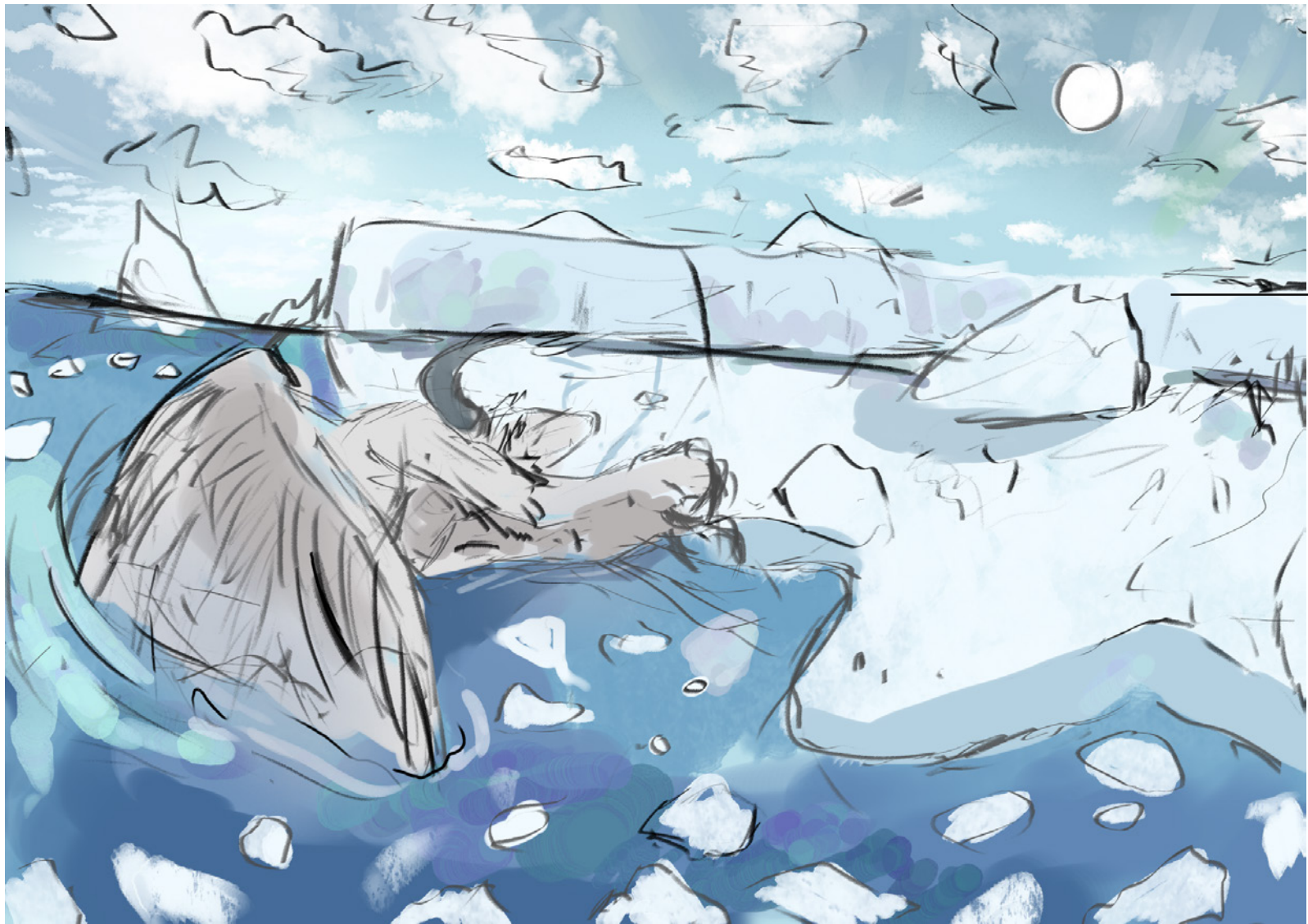
制作時期：2022年5月

制作時間：15時間

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT



南極やモンスターハンター4のステージ氷海をイメージして描きました。流氷に加えて崖を描いていて北極のような氷だけの場所ではなく大陸や島が見えるように工夫しました。



# 14 ひょうかい 森の奥の遺跡

制作時期：2022年2月

制作時間：20時間

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT



森の奥の今まで誰にも見つかっていない遺跡をイメージしています。子供の頃走り回った山のイメージからか湿気が多い地域かな、と想ったりしています。また、Fate/Grand Orderの絶対魔獣戦線 バビロニアの印象がとても好きで、作品に組み込めるように頑張りました。

# 15 いすい 依頼イラスト

制作時期: 2022年3月

制作時間: 15時間/13時間

使用ソフト: CLIP STUDIO PAINT



Vtuber八つ刻モナカさんを描かせて頂きました。ホテルの外観の設定が決まっていなかったため、色々調べながらヒアリングをし、設定画を作りました。

♥ラフ、設定画



①



②



# 16ske<sup>い51</sup>リクエスト

制作時期:2022年5月

制作時間:20時間

使用ソフト:Photoshop



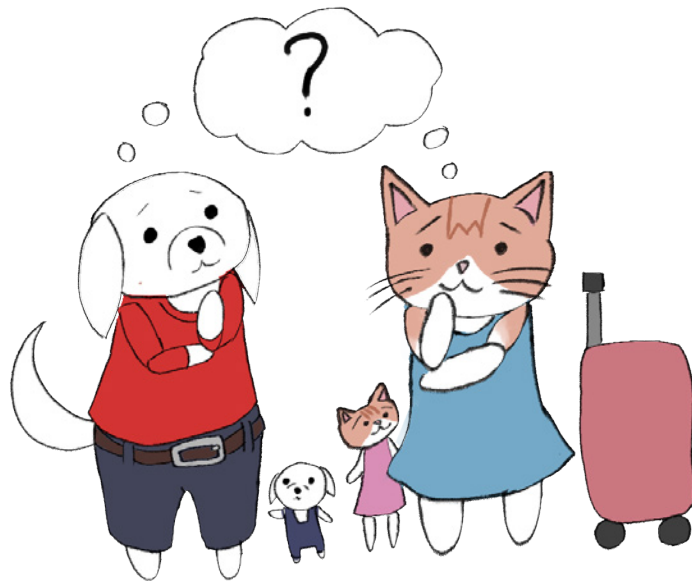
依頼者さんのキャラクターを描かせて頂きました。ネオン街に聳え立つオフィスに佇む悪徳女社長という設定でした。服はアレンジして良いとのことだったので、トップスを元に少しアレンジを加え、下半身や時計はオリジナルです。



# 17 ゲストホテル関ロτζQ&Aページイラスト

制作時期: 上段2022年4月/下段2022年7月

制作時間: 1時間/2時間/2時間/1時間



ゲストホテル関ロτζのQ & Aページのイラストを描かせて頂きました。熊のデザインはホテルの館主をイメージしてデザインしています。実装されるときはLive2Dで動いています。

## ゲーム企画（制作中）

西洋ファンタジー、RPG（一人用）ib、魔女の家のような感じにしたい。

おとぎ話をモチーフにしたストーリー、マルチエンディング

キャラクター立ち絵をLive2Dで動かす

ストーリーを主体にバトルフーン、ムービー等を入れる。

ストーリー 何も取り柄のない少女が自分の物語を作る。魔女にたぶらかされた少女はおとぎ話のストーリーを持った御伽の神を殺していく。

少女は「何者かになること」、魔女は過去に御伽の神を作り出した上位者（ドラゴンを想定）を復活させることを目標にしている。

生贄として育成されていく少女を助けるのか生贄にするのかでマルチエンディングになる。

御伽の神とは 遥か昔上位者から力を奪い取り自ら「物語」を植え付けた人間。ゲームに出てくるのはその子孫。

各々の物語に沿った世界を作り出しそこに住んでいる。

主人公の少女 魔女にたぶらかされ、物語になりたがる貧しい少女。物語が進む毎に闇落ちしていく。

魔女 かつて上位者を信仰していた一族の末裔。上位者にコンタクトを取り、世界を支配しようとしている。



アリス



白雪姫



魔女



シンデレラ

ゲームを作りたくて企画振興中です。画像にもあるようにib、魔女の家のようなドットのゲームに自分で描いたイラストをLive2Dで動かしたいと思ってあります。ドット絵とソシャゲのいいとこどりをしたいです。現在大まかなストーリーと立ち絵のラフ、三面図を制作中です。

# ゲーム企画

## ◆三面図



## ◆立ち絵、後ろ姿



## ◆武器



## ◆世界観設定画



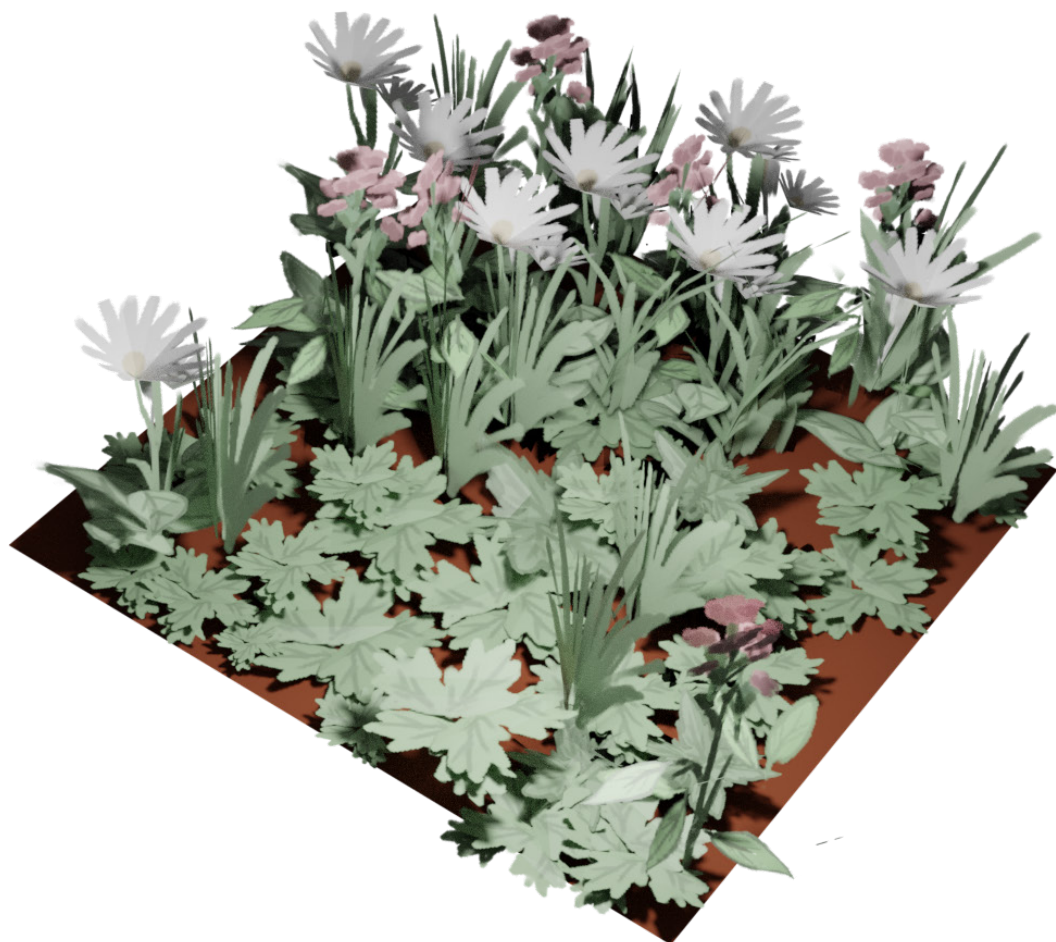
授業で描いたものです。色んな時代や世界を旅するアクションゲームという設定で、西洋ファンタジーの世界観を担当させて頂きました。魔法使いの妹と魔法が使えないが剣技に優れている姉という設定のNPCを描きました。現地では彼女たちと協力して主人公の世界を平和にする為の要素を手に入れる旅をします。

# 18<sup>3D</sup>

制作時期: 2022年1月  
使用ソフト: blender



制作時期: 2021年6月  
使用ソフト: blender



少しだけ授業で振れたblenderです。

# 19 デッサン

制作時期: 2021年12月

制作時間: 10時間



制作時期: 2022年4月

制作時間: 2時間30分



# 20 デッサン

制作時期: 2022年5月  
制作時間: 5時間



制作時期: 2022年5月  
制作時間: 3時間30分



# 21 デッサン

制作時期: 2022年6月

制作時間: 9時間



田村 裕史



制作時期: 2022年5月

制作時間: 9時間

# 22 クロッキー

制作時期: 2022年7月

5分



5分





最後までご覧いただきありがとうございます。