



PORT  
FOLIO

Ishi i Haruka

## Profile



いしい はるか  
**石井 遥**

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

2002/07/23 生まれ

愛知県知多市 出身

キャラクターデザイナー志望  
ゲームにかかわることならなんでもやりたいです！

## Skill



ディスプレイの作成、ベクタ系の作成で使用しています



画像加工等で使用しています



イラストを書くのに普段使用しています



挑戦中です

## Contents

2D イラスト

UI/ ロゴ

デッサン / クロッキー

制作ツール

CLIP STUDIO



# 2D ILLUSTRATION



制作時間

2022年6月  
15時間

キーワード

ブーメラン  
戦闘  
スチル



## 九重 累

ぼくが時間を稼ぐから、その間に君たちはほにげて!



構図：布や髪など、翻るところは全体的に大きく動かし躍動感を意識した。同じ布でも分厚さの違いを表現できるように心がけた。体のひねりやエフェクトでさらに躍動感が協調できるようにした。明度の高い顔周りに最初に目が行くように、つぎにエフェクトをたどって武器に、そして全体に目が行くように制作した。

設定：手前10m程度のところに敵がいる想定でブーメランで攻撃しようと振りかぶっているところ。

普段は冷静な青年だが、敵を目の前にすると猪突猛進気味になるところがあるので前のめりな姿勢で投げようとしている。



▲武器



▲立ち絵

制作時間

2022年9月  
12時間

キーワード

カフェ  
明るい  
スチル



構図：一点透視で書いた。光源になる窓からの光を意識してハイライトを描いた。窓のサッシのアルミ感、テーブルの木製の質感を表現できるように気を付けた。

設定：カフェで作戦会議をしているところ。朝方の人の少ないカフェでわくわくしながら予定を話している。活発でずっと動いているような男の子をイメージして制作した。腰のベルトの蛍光イエローの表現を頑張った。SDキャラクターも制作し、瞬きをする GIF 画像を制作した。



制作時間

2022年8月  
14時間

キーワード

元気  
茜  
にぎやか



▲立ち絵

制作時間

2022年7月  
20時間

キーワード

コペルニクス  
星  
華奢

# ウルトラユニットゲット!



偉人・コペルニクスをモチーフとして天動説、星などをキーワードにした少女。ソーサラーとして魔法を用いて戦う。

大き目の武器をもたせて、体の小ささやかわいらしさを強調した。シルエットがめだちやすいような部品を多くつけ、キャラクターが多くいる中でも埋もれないような工夫をした。



▲初期案



▲三面図

制作時間

2021年12月  
15時間

キーワード

打ち出の小槌  
華やかなお正月  
着物  
桜の花

制作目的

デザ魂 お正月干支  
イラストの応募

要項

2022年の干支である  
寅（とら）年をテーマに  
したイラスト。  
※動物（寅必須）

▲線画



▲キャラクターのみ

構図：女の子、虎、小槌の遠近感が出るようにした。虎の獠猛さを表すために下で一番近く、その対称で目立つところに女の子の顔、次に目が行く真ん中に打ち出の小槌を配置した。

設定：女の子と相棒の虎と一緒に楽しそうに戦うところ。女の子が打ち出の小槌で虎の大きさを変えながら指示を出して戦う。幼さを表現するために着物の丈を短めにした。

## 構図案

お正月感と  
構図の書きやすさ○トラの方に重点  
正月感が出にくいお正月に重点  
構図が難しい手癖  
お正月感が薄い

制作時間

2021年12月

20時間

キーワード

聖歌隊

教会

きらきら

音楽記号

制作目的

デザ魂 クリスマス  
イラストの応募

要項

「クリスマス」を  
テーマにしたイラスト  
萌えキャラ

▲キャラクターのみ



▲初期案

構図：女の子を背景からはみ出させて配置することでイラスト自体の開放感を出すとともに、主役が背景に食われないようにした。暖色系に目が最初に行くように真ん中に暖色を多く配置した。

設定：少女がホワイトクリスマスに使い魔の雪だるまと教会で歌うところ。

音楽系の記号を、服の装飾やアクセサリに使用した。エフェクトも五線譜をイメージして作成した。

## 構図案



雪だるまを追加

十字架を削除

ステンドグラスから教会内部へ

地面に立たせている構図から変更





水彩塗りにチャレンジしたくて制作した。水彩独特の淡さをなくさず出した色が出せるように心がけた。黒髪に青の反射光や上部に白色を差し、重くしすぎないように気を付けた。簡素になりすぎないように袴に模様を入れた。



▲ラフ



制作時間

2022年3月  
10時間

キーワード

清潔感  
大正  
水彩風



かわいらしい顔立ちと尖りすぎない配色で万人受けのキャラクターを作ろうとした。特徴的な部分を作るために髪にアクセサリーを付けた。本のよね、髪的光、ズボンのしわを特に制作時意識した。

制作時間

2022年3月  
18時間

キーワード

厚塗り  
愛嬌  
スーツ



▲ラフ



▲Live2D



制作時間  
2022年3月  
15時間

キーワード  
天使  
無邪気  
かわいらしい



▲制作途中



▲ラフ

天使の羽を布のはためきで表現した。立ち絵なので背景が白でも浮き上がって見えるように色の調整をした。さし色の黄色を上半身～顔にかけて配色し、制作途中の強い色をなくすことで視点の誘導を心掛けた。



▲資料



▲ラフ

普通の服とスーツの描き分けをきをつけながら描いた。柔らかいしわを意識した。靴の高さで身長が変わるように調整した。服に反射光を入れて存在感を出した。薄めの肉付きなのでところどころ骨ばらせている。



制作時間  
2022年4月  
12時間

キーワード  
芸人 (ツッコミ)  
陽キャ  
合わせ立ち絵

制作時間

2022年1月  
5時間

キーワード

童顔  
ガラシャツ  
つり目

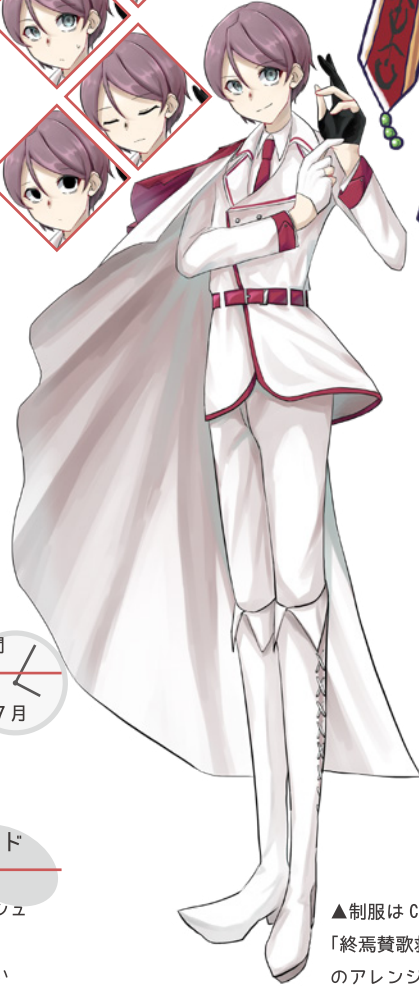


制作時間

2022年7月  
5時間

キーワード

スタイリッシュ  
等身高め  
かっこいい

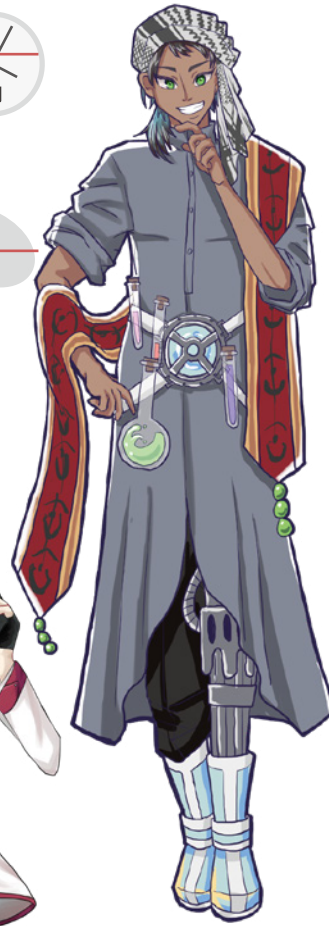


制作時間

2021年9月  
4時間

キーワード

研究員  
近未来  
インド系



制作時間

2022年7月  
7時間

キーワード

看護師  
かわいい  
ピンク



▲制服はCoCシナリオ「GODARCA」のアレンジ

制作時間

2022年1月  
4時間

キーワード

おじさん  
教皇  
制服

# 世界観



ここはえのぐの世界。

ひとりひとりが固有の色を持っていて、みんなそれを活かして生活している。  
赤色の人は炎の魔法を扱うのが得意。青色の人は水の魔法が得意。



ダメージを受けると自分の色に相手の色が混ざる。  
ダメージを受け続けると真っ黒になってしまい元の色に戻れなくなる。  
いま、世界には真っ黒なモンスターや人がいっぱいいる。

主人公たちは自分の色を持たずに生まれた透明な子たち。  
透明な子たちのことをみんなはカラーレスと呼んでいる。



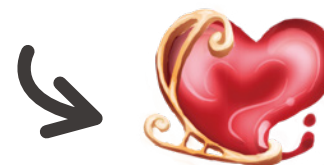
相手の色を吸収し、黒ずんだ子たちを元に戻すことができる能力を持っている。  
他のモンスターたちは攻撃をすると色を塗ることになるが主人公たちは攻撃をすると色を吸い取ることができる。攻撃による吸収はケガレ玉という腰につけてる玉に集まる。



主人公たちが使える属性を  
増やすためのえのぐ玉



ハートを増やすための  
ハート玉



元の世界を取り戻すために色を集める旅に出かけよう!



# 主人公キャラクター



主人公なので他キャラクターをつぶさず、かつ万人に愛されるようなキャラクターを作ろうと思った。デフォルメ風にすることで特徴を出しつつ、色を地味目、髪型のほかに大きく特徴を出さないことで主人公らしさを表現した。初期案に比べ、特徴的な部分をさらに強調し、丸みを帯びた部分をさらに丸くすることでこもとしたシルエット的なかわいさも出すことができた。武器としての筆も大きくすることで存在をより強調した。

制作時間

2022年5月  
15時間

キーワード

ファンタジー  
絵の具  
主人公  
微デフォルメ



ケガレ玉と  
カラーレス

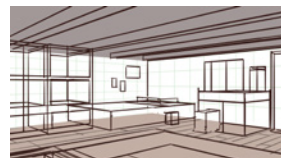


制作時間

2022年5月  
12時間

キーワード

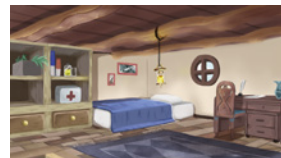
主人公の部屋  
かわいい  
温かい  
二点投資法



▲ラフ



▲制作途中①



▲制作途中②



世界観としてゆるいファンタジーを想像していたため、角ばったものばかりではなく丸みを帯びたものも配置。ラグの起毛や床の木目など材質を気を付けながら作成に取り組んだ。

デザイナーズマーケットという学校のイベントにて五人グループで制作を行った。実際に金銭のやり取りが発生するグッズを、種類決め、デザイン、発注、梱包、設営、販売まで自分たちで制作した。ほぼほぼファンタジー RPG を想定。私はキャラクターデザイン、グッズデザイン、ロゴ案の提出を行った。

制作時間

2021年5月-11月  
30時間

キーワード

ファンタジー  
グループ制作  
魔法使い  
世界樹



## 世界観

魔法学校の生徒で仲間たちとのんびりスローライフを過ごす主人公。

その主人公の世界では全ての魔力が**世界樹**から得られているものであり、人々は世界樹の力によって平和を保っていた。世界樹から得られた魔法は移動手段や料理、戦闘などありとあらゆるものに使われていた。しかしそんな幸せな時間は**世界樹の暴走**によって奪われた。膨張した力は暴走し、魔物、ニフゲン、さらには「ワールド」に降り注ぎ、その影響を受けた者たちは信じられないほど強い力を手にした。しかしほとんどの人間はこの力に耐えきれず、供給されすぎた魔力によって**死に至らしめられてしまう**。

主人公も暴走した力の影響を受けたがその力を**完璧に操る**ことに成功する。

そして今主人公は世界樹の暴走を**悪用する魔族**を討ち、暴走を止めるべく**仲間たち**と共に立ち上がる。

すべては**世界の平和**と、自分の**のんびりスローライフ**のために。



▲クリアファイル



▲アクリルスタンド



▲IC カードステッカー



▲缶バッジ





▲缶バッジ



▲IC カードステッカー

# ルウ

イタズラ好きの男の子。だが魔法が上手く扱えないことがあり、よく失敗をしている。いわゆる落ちこぼれ。周りに呆れられている。かまって欲しくてイタズラをしている。ルウが大きな失敗をしても主人公が見放さないでくれたから、主人公を気に入ってそばにいる。よく風魔法で足を引っ掛けようとして逆にルウが飛んでいってしまうことがある。

## キャラクターデザイン



▲キャラクター案



▲ラフ



▲制作途中

無邪気でやんちゃな少年感を出すために半そで半ズボンにした。躍動感が出やすく、衣装に華がでるようにベルトや後ろの布を装着した。

グループで統一して絵柄合わせを行った。絵師さんを参考にしながら目の塗りを特に一緒にできるような心掛けた。

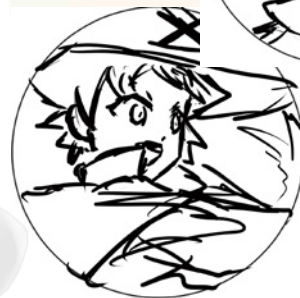
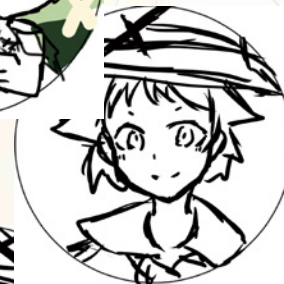
ぱっとみて印象深くなるキャラクターを作成するために盛り込みたい要素を強くデザインに反映できるように心がけた。ルウは×、緑と黄色、やんちゃをキーワードにした。

## グッズデザイン

貼ったときにきゆうきゆうにならないように余白を意識して作成した。ICカードステッカーなので「どこかへいくぞ!」という気持ちで上のデザインにした。ぱっと見て可愛いと思ってもらえるような、日常的にちらっとみて笑顔になれるようなデザインを目指した。歩いていることが分かりやすいように後ろに点々を配置したり布をはためかせたりした。

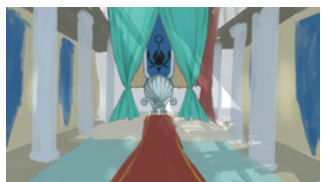
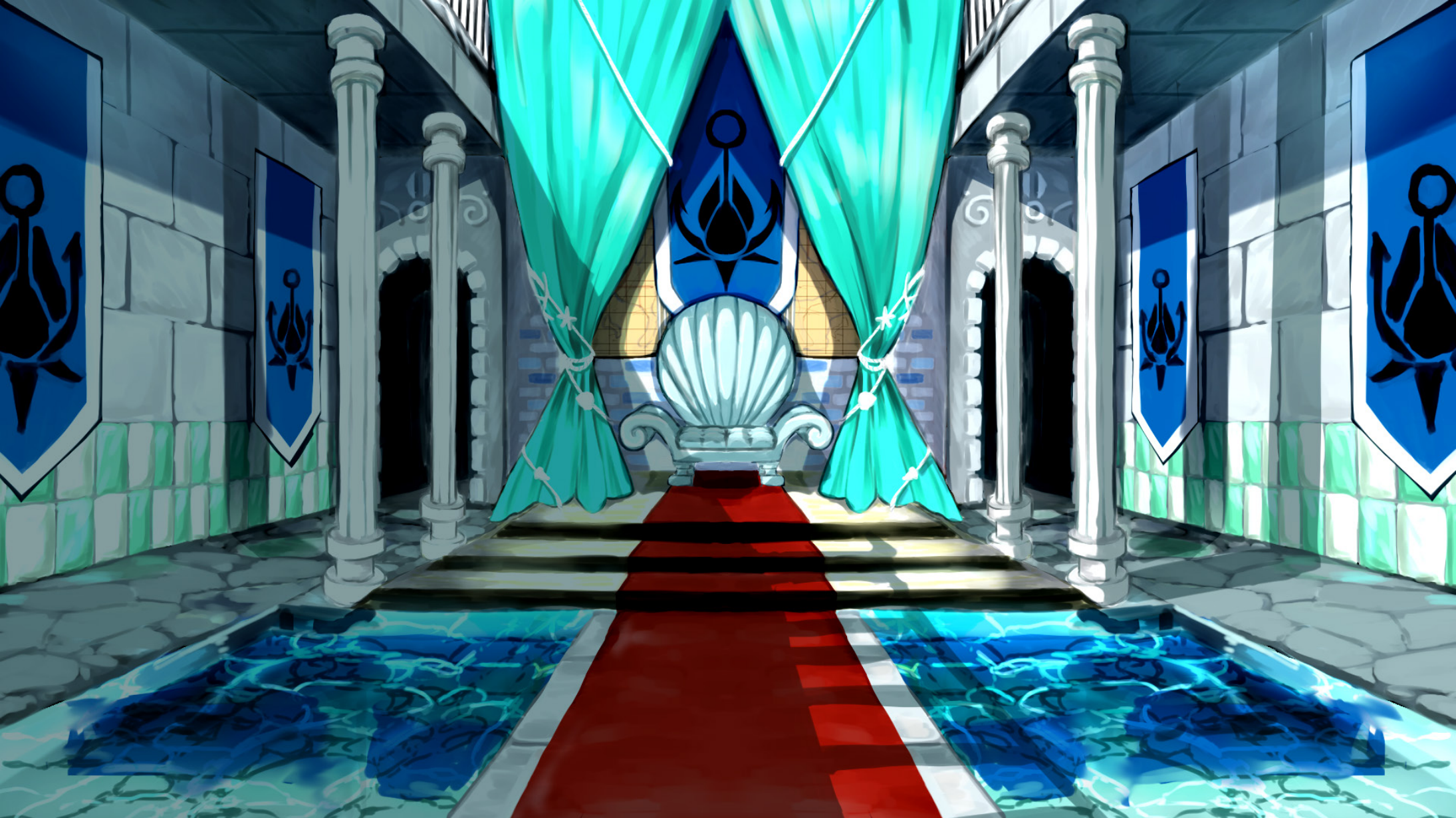


▲デザイン案

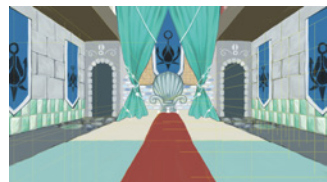


▲デザイン案

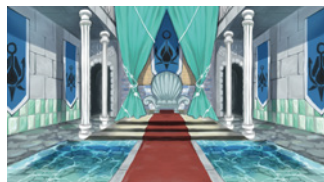
等身かデフォルメかグループで相談し、かっこいいよりもかわいさ、ターゲットを若い女性層にし、デフォルメにすることにした。キャラクター性が伝わるような表情と、キャラクターデザインの際に考えたキーワードを盛り込み、全体のデザインを決定した。



ラフ  
水辺の国をイメージして青白で空間を構成。最初は壁を砂石で考えていた。



制作途中①  
一点透視法と左右対称ツールを活用しながら作成。壁面を石に変更。



制作途中②  
全体の書き込み、物の質感を意識しながら作成。物足りなさを感じる。

落ち影を大きく入れることで立体感を出した。座面を広くし、玉座のどっしりとした感覚を表現。水の中心の通路に石を追加し、通路があることをわかりやすくした。パースが一部狂っていたところを修正。

制作時間

2022年4月  
20時間

キーワード

玉座  
海辺の国  
水  
一点透視法



アクションゲームを想定して、ネズミが研究所にとらわれた仲間を助け出すゲームを作成した。

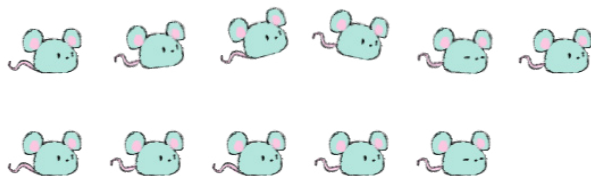
アニメーションが不自然にならないよう気を付けた。

制作時間

2022年4月  
3時間

キーワード

アクションゲーム  
アニメーション  
ねずみ



制作時間

2022年7月  
5時間

キーワード

モンスター  
カードイラスト  
犬

▼設定図



犬モチーフのモンスターデザインをし、カードイラストを想定した一枚絵を作成した。勢いが出るようにエフェクトをつけた。



▲キャラクターラフ

制作時間

2022年7月  
6時間

キーワード

人狼ゲーム  
性格わるそう  
精神科医

設定を付与した人狼ゲームのカードを作成した。「オタク人狼」としてすこしサイコパスが入った感じの精神科医（ボディーガード）にした。カードの額縁にも少し狼要素をいれつつ制作した。

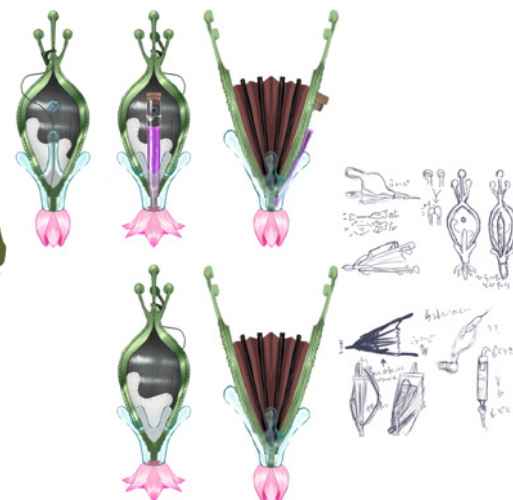
制作時間

2022年5月  
15時間

キーワード

ぽっちゃり  
鍛冶屋  
カエル  
毒

▲ラフ



口と手袋の位置

月イル



▲三面図+設定図

## 設定

名前：カジエル  
 年齢：7歳（人間だと35歳くらい）  
 種族：ゲコ族（カエルモチーフの種族。～エルって名前。泳ぎが得意で毒の池に住んでいる）  
 身長：160cm 体重：110kg  
 呼称：一人称/ボク 二人称/お前 語尾/～ケロ  
 家族構成：一つの集落丸ごと家族みたいなもの。25/30番目の子。甘やかされている  
 性格：甘やかされて育ったゲコ族の青年。食っちゃねして生まれている。1番目の兄さんが開いた鍛冶屋に転がり込んで暇つぶしに本を読みながらご飯を食べて過ごしている。プライドが高い。一人で外に出たらたぶん死んじゃう。

どっしりして動かない様子から胡坐にした。シルエットが地味になり特徴がなくなることを防ぐために舌や手袋、ほお袋でシルエットの特徴を出した。肥満を胴体や頬のたるみで表現した。頬の透け感で口内まで描いたり、カエルらしからぬポージングでキャラクター性を出せるようにこだわった。環境や文化も考えることでより質感がリアルになったと思う。

# 成長記録



2019/7

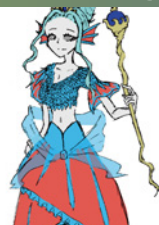
▲デジタルはじめて。アイビスペイントで描いていた。



2019/9



2020/8



2020/10



2020/12



2021/3 専門学校入学

▲CLIPSTUDIO を使い始めた



2021/6

2021/8



2021/11



2022/1

【Undertale / 6ルート】まず倒すはおれの心【アクション・クロネ/にしさん】



その者がいた道には何も残らず。



2022/5



目的!

情報を

気

制作ツール

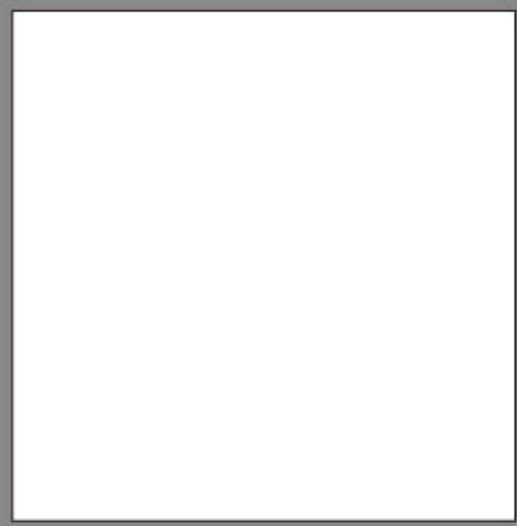


Illustrator

Photoshop

CLIP STUDIO

アイビスペイント



UI  
LOGGO



毎日ログインして  
ジェムをGET!



ボク：ああああああああああああああああああああああ



▲制作中

ソーシャルゲームのホーム画面に出てくるバナーを意識して制作した。  
明るめのグラデーションや、縁取りを多用することで見やすさを意識して制作した。

制作時間  
2022年7月  
3時間



# 現在地

# 目的!

現在地のほうはマップアプリに表示されているものを参考にし、目的は重要なことがわかりやすいように「!」をつけて表現した。  
想定したゲームが弁護士のゲームだったため、さわやかで真面目なイメージの薄緑色を採用した。

## 制作時間

2021年12月  
2時間

## キーワード

アイコン  
現代  
探索

それぞれゲームを想定しながら世界観に合わせて作成した。ずっと見るものなのでシンプルで飽きのこないデザインにすることを心掛けた。常に文字のほうを引き立てるような気持ちで作成した。

## 制作時間

2021年11月  
3時間

## キーワード

会話ウィンドウ  
読みやすさ  
ソーシャルゲーム

### 名前テキスト

情に棹させば流される。智に働けば角が立つ。どこへ越しても住みにくいと悟った時、詩が生れて、画が出来る。とかくに人の世は住みにくい。意地を通せば窮屈だ。とかくに人の世は住みにくい。

### 名前テキスト

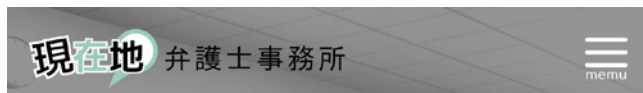
情に棹させば流される。智に働けば角が立つ。

### 名前テキスト

情に棹させば流される。智に働けば角が立つ。どこへ越しても住みにくいと悟った時、詩が生れて、画が出来る。とかくに人の世は住みにくい。意地を通せば窮屈だ。

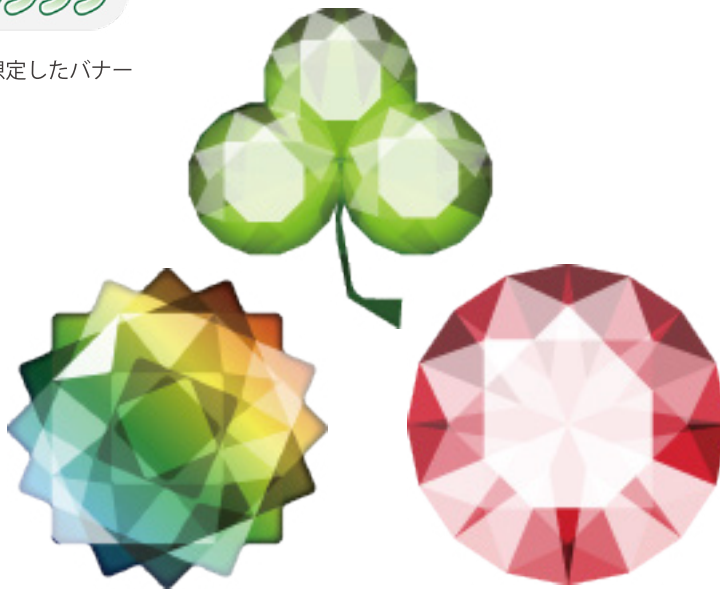
### 名前テキスト

情に棹させば流される。智に働けば角が立つ。どこへ越しても住みにくいと悟った時、詩が生れて、画が出来る。とかくに人の世は住みにくい。意地を通せば窮屈だ。





▲ゲームを想定したバナー



ジェムの輝きをうまく表現できるように強めのハイライトを入れるよう心掛けた。

左の属性違いは色と中の模様で区別している。カッコいいファンタジーやレース系のゲームを想定している。鋭いイメージから鋭角を多めに使っている。

右の三つはポップ目の全年齢対象、女性向けのゲームを想定。丸っこい感じやきらきらして楽しい感じを崩さないように制作した。

制作時間

2022年4月  
2時間

キーワード

ジェム  
属性  
ソシャゲ

制作時間

2021年10月  
15時間

キーワード

スマホアプリ  
コレクションゲーム  
ひまつぶし  
かわいい

制作目的

授業課題

要項

1P企画書  
ハードの縛りはなし  
自分のアイデアで作る

きみはかみさま

きみはかみさま!  
あめやかぜをあげて  
むらをゆたかにしよう!  
みんなのはなしをきいて  
できたのうりよくをつかってみよう!  
みんながよろこぶと  
いいことげーしがふえるよ!  
みんながかなしむと  
わるいことげーしがふえるよ!  
にがげつでかみさまみならいはしゅうりょう!  
きみはどんなかみさまになれるかな?

制作時間

2021年6月  
20時間

キーワード

あんすた  
ユニット  
ネオン  
反射板

制作目的

授業課題

要項

現在遊んでいるゲームで  
行われるイベントの企画

あんさんぶるスターズ!! 新ユニット追加!!!

大型アップデートの後、1人しかいなかった夢ノ咲学院の新1年生。新たに2人のキャラクターを追加。新1年生のみのユニットを結成!

1年生を追加することで上級生との説明を聞ける。初心者でも世界観がわかりやすく入りやすくなる。現在学校の描写が少ないので3年生が卒業したあとの夢ノ咲学院の説明を意味での追加である。



▲告知画像イメージ



▲ロゴイメージ



▲ステルイメージ



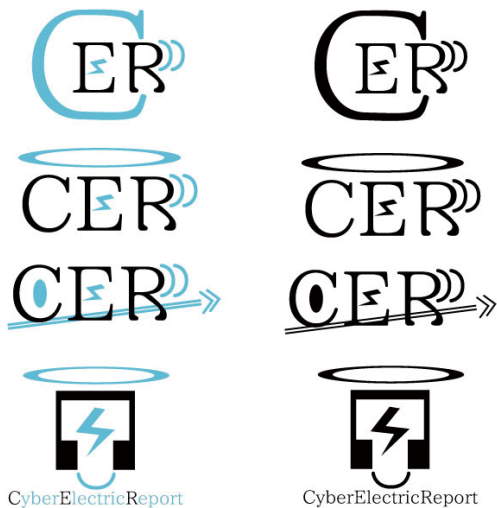
▲キャラクターイメージ



▲カードイメージ



▲HPイメージ



### 制作時間

2022年1月  
3時間

### キーワード

コンシューマーゲーム  
イヤホン  
電気、伝える

switch、PS に代わるあらたなコンシューマー機を考えるグループ制作授業にて、若年層や体の不自由な人向けのものを考案。イヤホン、ヘッドホン型で脳からの電流で画面を見ずに操作できるというもの。サイバー (Cyber)、電極 (Electrode)、伝える (Report) などのキーワードから頭文字をとり、CERと名付けた。「天国を提供します」がキャッチコピー。  
イヤホン型であること、名前に使われているキーワードを伝えることを目標にロゴデザインをした。

初期案、完成のブラッシュアップの手伝いを行った。  
既存のファンタジーゲームを参考にしながらタイトルを見てワクワクできるようなロゴにすることを心がけた。世界樹と、瞳がキーワードになっているので大きくわかりやすい中心に世界樹を置き、瞳の表現で「0」の真ん中に丸を追加したり、「a」の後ろを伸ばして丸ができるように加工した。サブタイトルのほうが主張しすぎないように色味を整え、初期案よりも背景のキャラクターたちの色味を若干明るくした。



### 制作時間

2021年10月  
6時間

### キーワード

世界樹  
瞳  
ファンタジー

▲初期案



### 制作時間

2022年8月  
2時間

### キーワード

タイトルロゴ  
夏  
旅行

CoC シナリオ「E2gma の静寂」をイメージしたタイトルロゴを制作した。夏に旅行へ行くシナリオなので爽やかな海や空を表現できるよう工夫した。

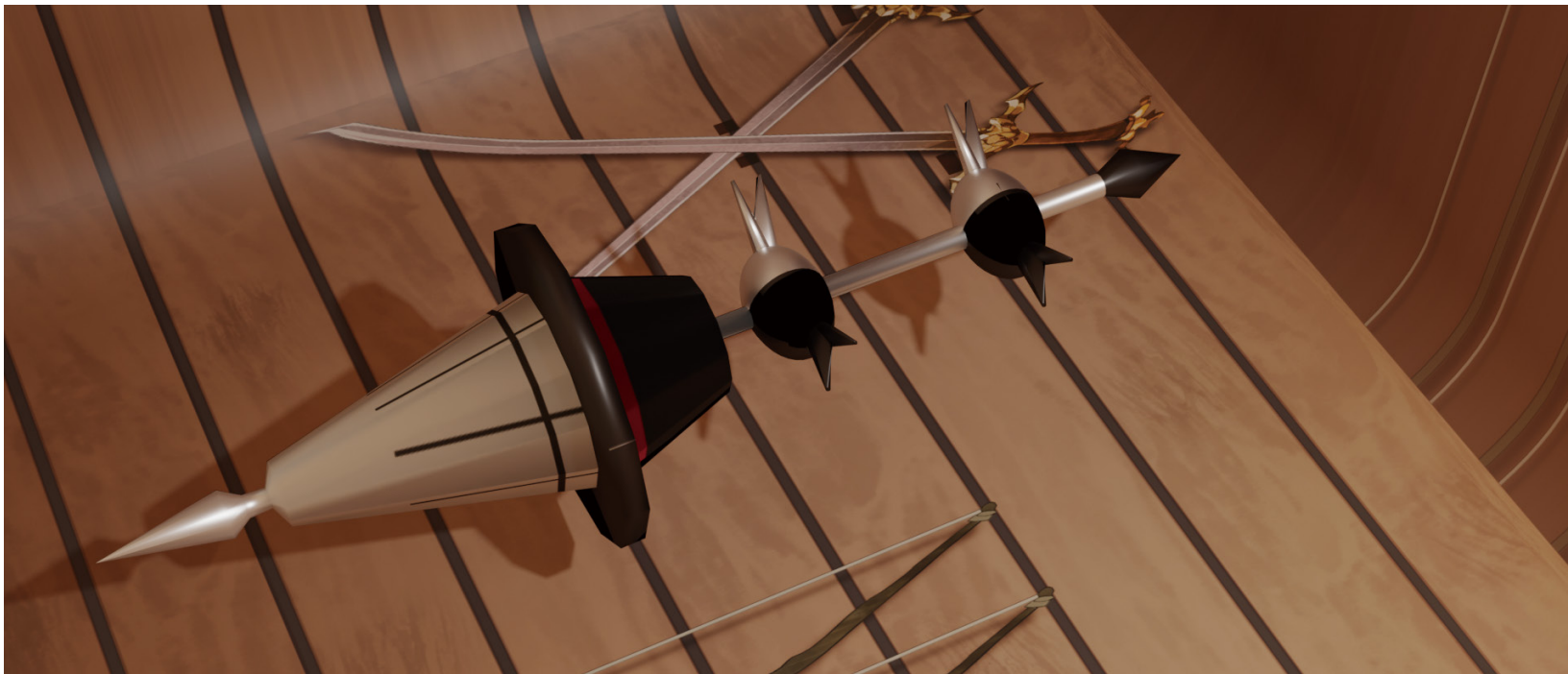
制作ツール

blender

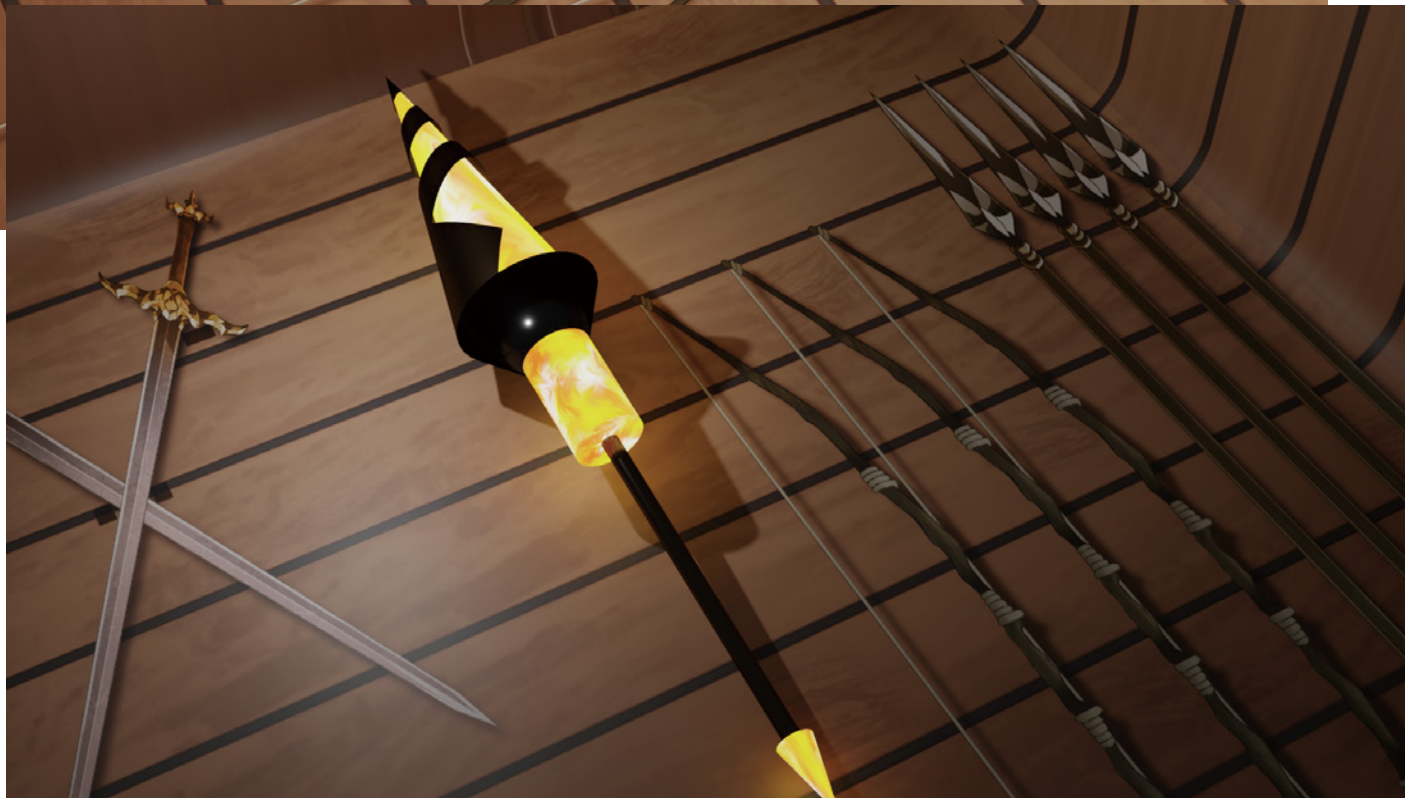


3DCG





キャラクターの持っていそうな武器を作成しました。キャラクターの個性に合わせて槍をチョイスし、その子が好きなカニや、イメカラの白黒を織り込んで作成しました。



#### 制作時間

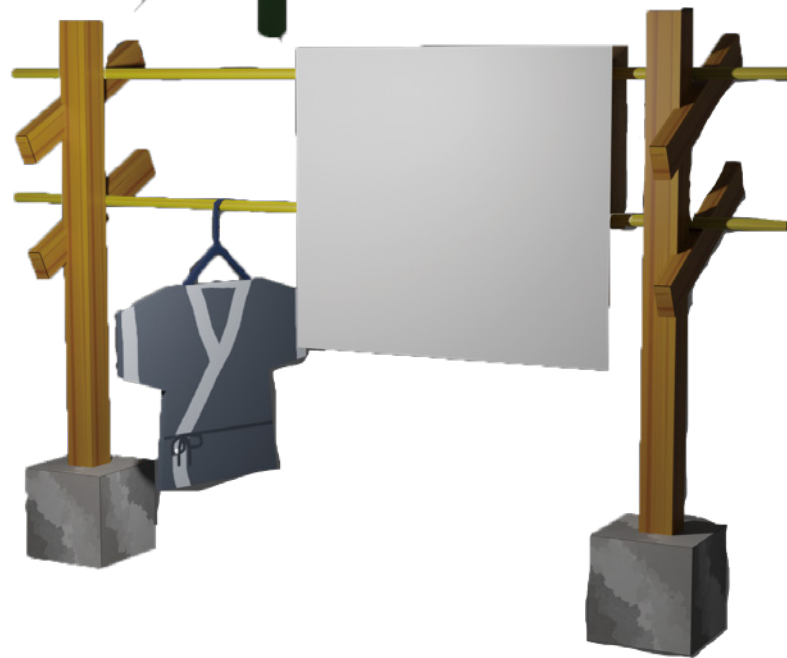
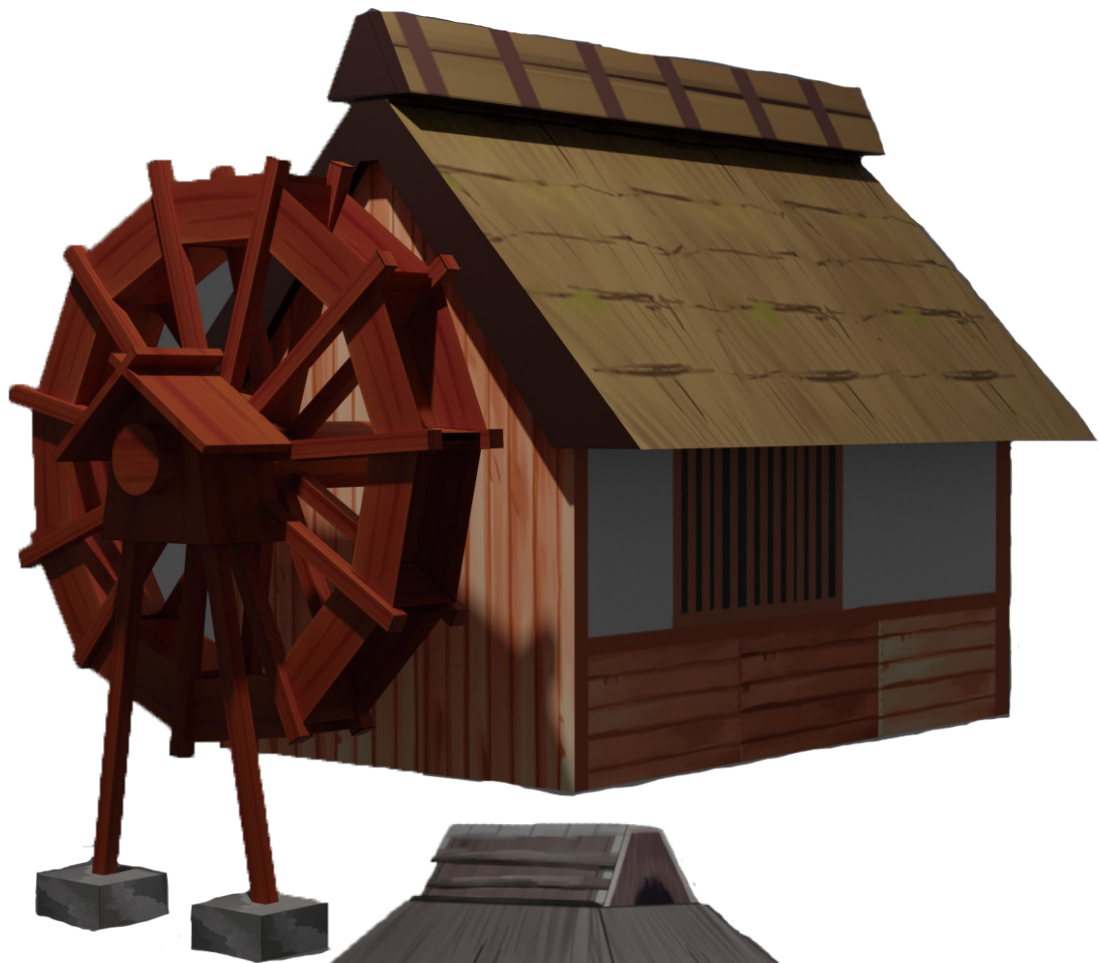
2021年6月  
10時間

#### キーワード

武器  
かに  
シルクハット  
金属感

始まりの街というテーマでグループ制作を行いました。和風ファンタジーをモチーフに、一寸法師やももたろうのような童話の世界観を意識して作品制作を行いました。最初の街なのであまり広くなく、小ぢんまりとした感じを出せるよう協力しました。





制作時間

2022年1月

15時間

キーワード

はじまりのまち

和風

グループ制作

水車



DESSIN  
CROQUIS



制作時間  
2021年12月  
12時間

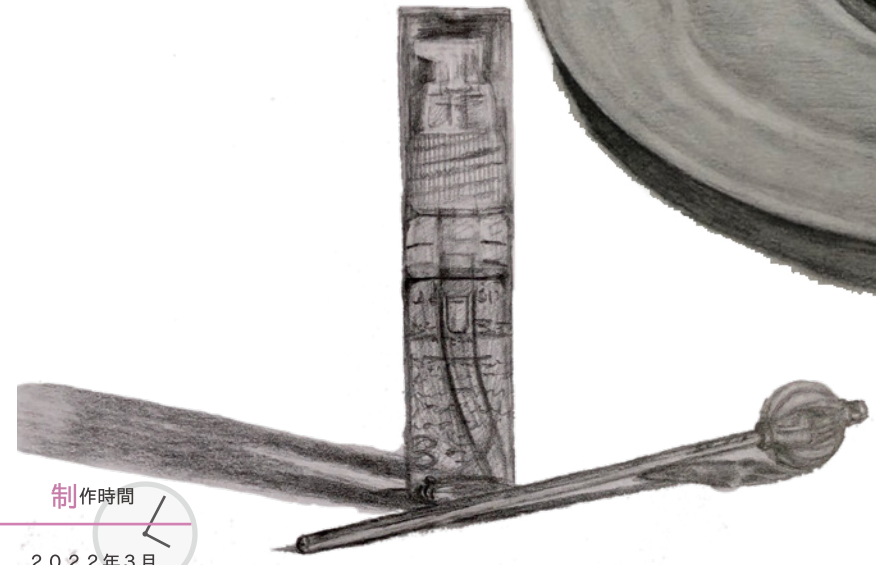


制作時間  
2022年1月  
5時間



制作時間  
2022年5月  
12時間

制作時間  
2022年3月  
2時間



制作時間  
2021年1月  
6時間





制作時間

2021年7月

10時間



制作時間

2021年7月

15時間

制作時間

5分



制作時間

4分



制作時間

3分



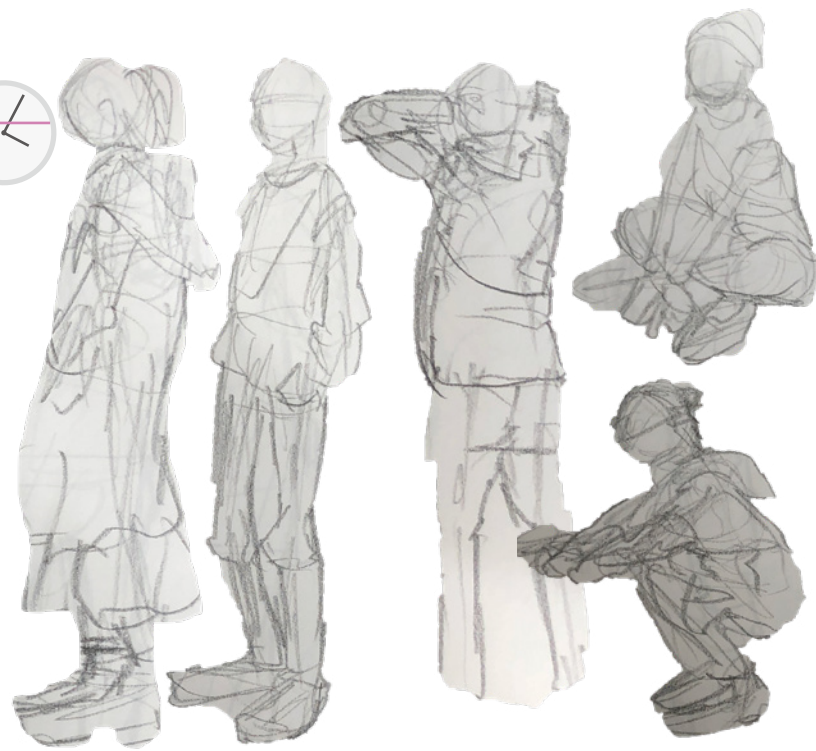
制作時間

2分



制作時間

1分



閲覧ありがとうございました！

石井 遥

専門学校名古屋デザイナー学院

連絡先：gamecg.ece@gmail.com

