

# 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



スチルイラストを描くのが得意。  
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



てんくう かんごく

# 01 天空の監獄

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。

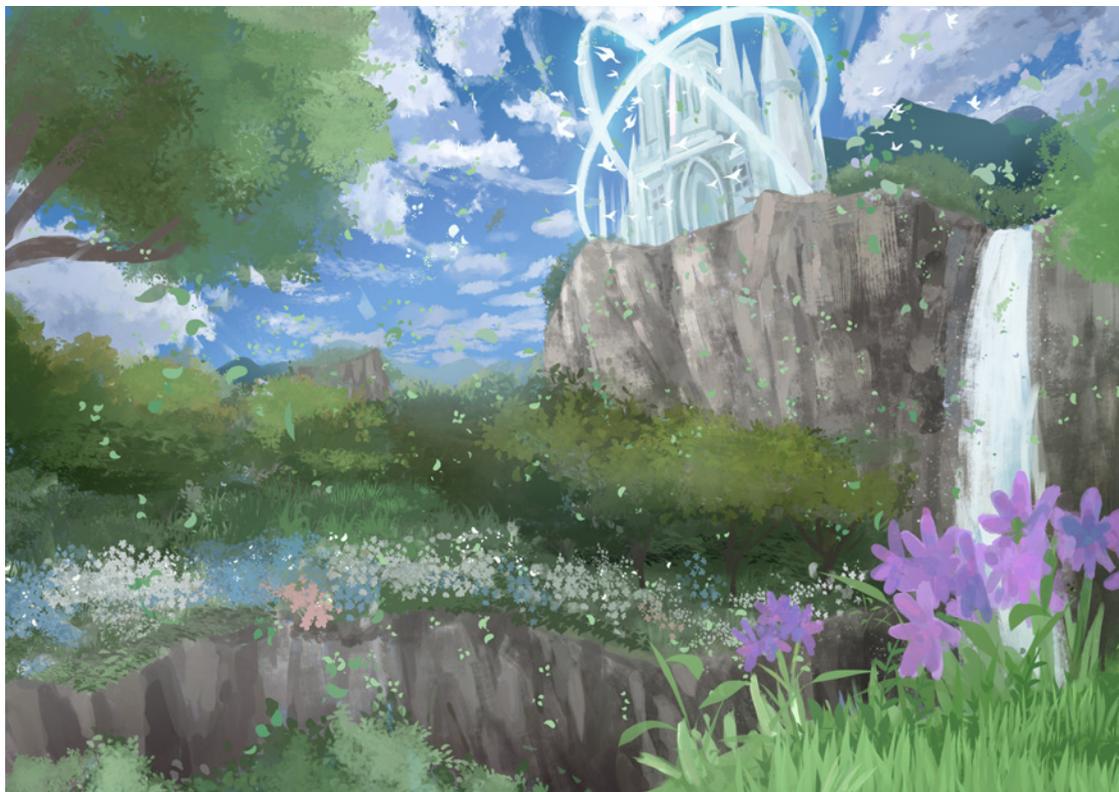


# 02 かけ うえ きょうかい 崖の上の教会

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。

# 03 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。



# 04 もり おく いせき 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ら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、と思ったりしています。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。



# 05 あおはる展1

制作時期：2022年12月

制作時間：22時間

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT

2023年2月開催のあおはる展の作品です。青がテーマの展示会で、縦に5枚並べて薄い青～濃い紺色で青のグラデーションを演出します。絵の題材は自創作のキャラクターを使い、自創作の世界観に沿って描きました。



# 06 あおはる展2

制作時期:2022年12月

制作時間:35時間

使用ソフト:CLIP STUDIO PAINT



# 07 あおはる展3

制作時期: 2022年12月

制作時間: 40時間

使用ソフト: CLIP STUDIO PAINT

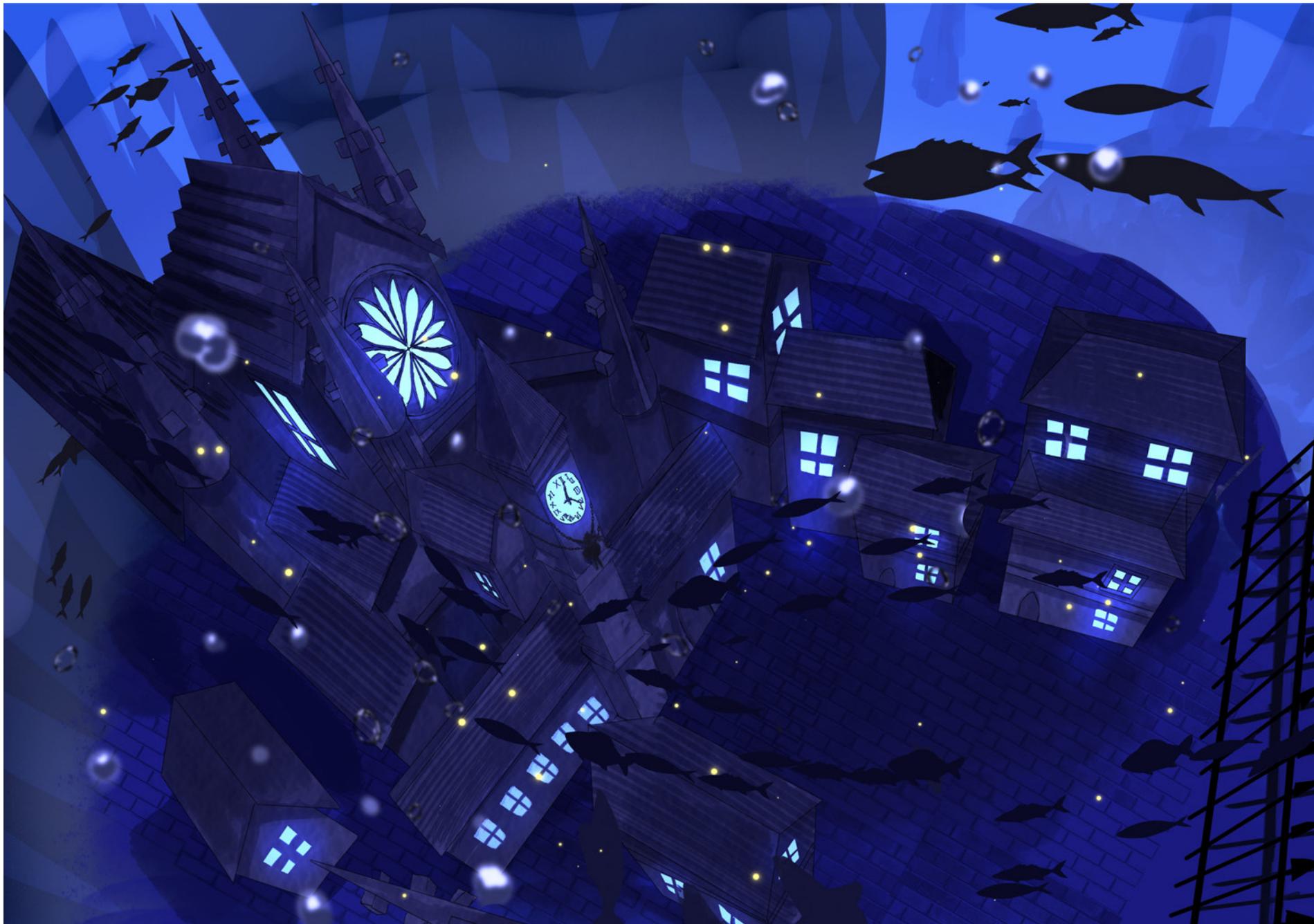


# 08 あおはる展4

制作時期:2022年12月

制作時間:30時間

使用ソフト:CLIP STUDIO PAINT



# 09 あおはる展5

制作時期: 2022年12月

制作時間: 15時間

使用ソフト: CLIP STUDIO PAINT



# 10<sup>せんし</sup>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。



# 11 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

動画スクリーンショット



↑

動画はこちら



私の好きで得意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いという一心で作りはじめ、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。



# 12 あか せかい 朱い世界

制作時期: 2022年9月

制作時間: 15時間

使用ソフト: CLIP STUDIO PAINT

朱い主人公達と悪者の青いキャラクター(手前)の対峙するシーンを描きました。青い人は朱い人達の鉱石を狙っており、主人公(奥の人)を誘惑しようとしています。それを、朱い少女人形が止めに入っている所です。



# 13 ラズベリー

制作時期: 2022年8月

制作時間: 20時間

使用ソフト: CLIP STUDIO PAINT

ご馳走がテーマのイラストコンテストに応募した作品です。  
ベリーが大好きなので、ラズベリーに埋もれたい一心で描きました。  
赤から合う背景としてゴシック調を取り入れ、お菓子をたくさん並べ、ご馳走に見えるようにしました。



# 14 お菓子<sup>かし</sup>のアリス

制作時期: 2022年10月

制作時間: 16時間

使用ソフト: CLIP STUDIO PAINT

オリジナルキャラクターアリスの一枚絵です。

少し傲慢な彼女が我が物顔でお菓子の世界を歩いている様子です。



# 15 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。

# 16 <sup>ごうまん</sup>傲慢アリス

制作時期: 2021年10月

制作時間: 27時間

使用ソフト: CLIP STUDIO PAINT



不思議の国のアリスをモチーフに描きました。アリスの要素を全部詰めたくて、アリス+ハートの女王で少し傲慢なキャラにしました。



# 17 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。

# 18<sup>しらゆき</sup>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おります。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。

# 19 うちゅう 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。

# 20 ふわふわの猫<sup>ねこ</sup>

制作時期：2022年5月

制作時間：16時間

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT



リメイク前2021年5月

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おります。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。

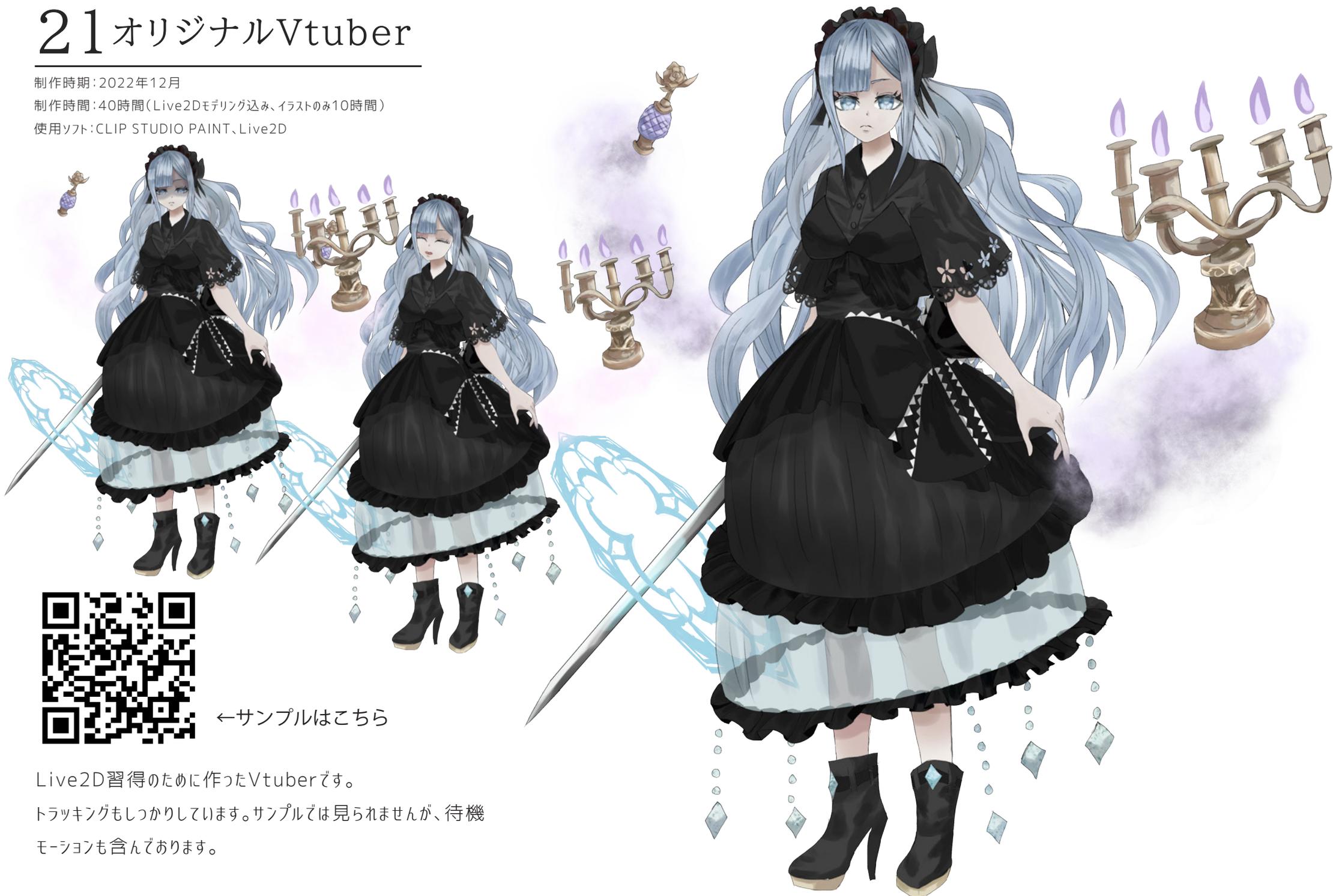


# 21 オリジナルVtuber

制作時期: 2022年12月

制作時間: 40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



←サンプルはこちら

Live2D習得のために作ったVtuberです。

トラッキングもしっかりしています。サンプルでは見られませんが、待機  
モーションも含んでいます。

# 22 ひらひ 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



## 23skeb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。



# 24skebリクエスト

制作時期: 2022年9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。萌えっぽいキャラクターだったので、カッコいいポーズとどう合わせるか、どうすれば萌え感を残せるか等、たくさん考えながら描いた作品です。



# 25<sup>せき</sup>ゲストホテル関ロッジ広告

制作時期: 2022年10月

制作時間: 50時間

使用ソフト: Photoshop, CLIPSTUDIOPAINT

キャラデザ、没案



ゲストホテル関ロッジの広告をキャラクターからレイアウトまで担当いたしました。三重大学からのお客様が音楽系の方が多いことから楽器を持ったキャラクターになりました。



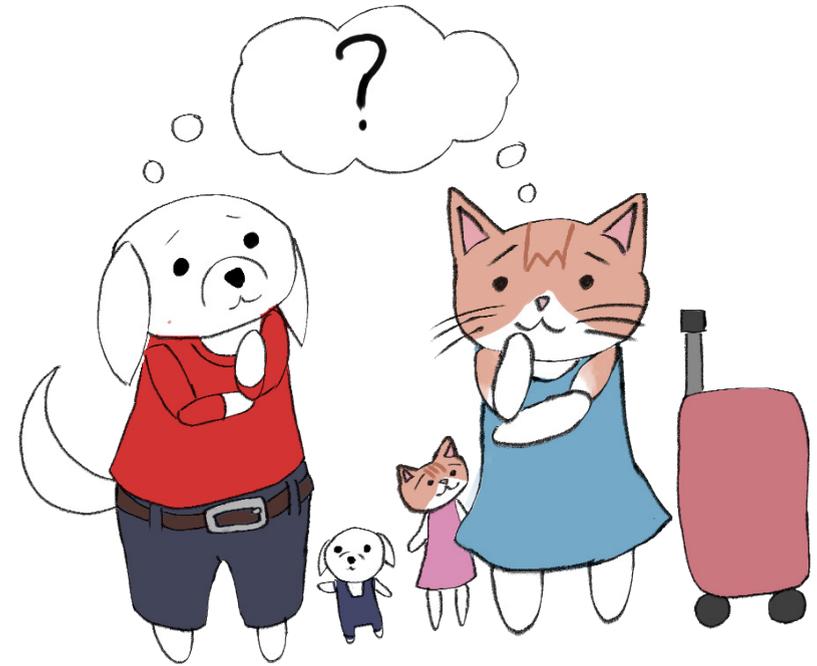
三重大学から車で30分！ illustration  
白黒ハチワレ Twitter@8Sirokuro  
最大定員100名！音楽団体さまに好評！

TEL0595-98-6763 ゲストホテル関ロッジ 亀山市関町新所1574-1

## 26 <sup>せき</sup>ゲストホテル関ロッジQ&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



ゲストホテル関ロッジの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シーン、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ของเกมに自分で描いたイラストをLive2Dで動かしたいと思っております。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



## ◆世界観設定画

## ◆立ち絵、後ろ姿



## ◆武器



授業で描いたものです。色々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。

# 27 3D

制作時期:2022年1月

使用ソフト:blender



少しだけ授業で触れたblenderです。

制作時期:2021年6月

使用ソフト:blender

# 28 デッサン

田村 桂美



制作時期: 2022年5月

制作時間: 9時間

制作時期: 2022年5月

制作時間: 3時間30分



3時間半

# 29 デッサン

制作時期：2022年6月

制作時間：9時間



制作時期：2021年12月

制作時間：10時間

# 30 デッサン

---

制作時期: 2022年10月

制作時間: 9時間



制作時期: 2022年10月  
制作時間: 2時間



# 31 クロッキー

制作時期: 2022年7月

5分



5分



あとがき

ここまで読んでいただき、ありがとうございます。田村椎菜と申します。

私にとって絵を描くということは当たり前のことで、毎日何かしら描いているのですが、ゲームのキャラクターをよく描いており、何時しか「私もゲームの中に登場するキャラクターを描きたい」と思うようになりました。

そこからデッサンやクロッキー、見栄えの良い絵の描き方など様々なことを学校内外で学んできました。学んでいく内に、人に見ていただいて、きれい、かわいい、かっこいい等感情を揺さぶられる絵があることを知りました。

そして、そういう絵が「世に求められる絵」だということも知りました。

私はそういう絵を目指して今までもこれからも絵を描いていきたいと思っています。

