

自己紹介

廣瀬綾音

大阪デザイナー専門学校 ゲームCG学科 ゲームイラストコース

生年月日 2004年10月2日生まれ

経歴

2023年3月 広島県立神辺高等学校 卒業

2023年4月 大阪デザイナー専門学校 入学

2025年3月 21世紀アカデミア 専門学校大阪デザイナー・アカデミー 卒業予定

2023年9月 ODC大賞 佳作受賞

得意なこと、好きなこと

作品制作においてはファンタジーに寄ったデザインの女性を描くことが得意です。また、そのキャラクターのストーリーを考えたり、もしゲームに登場するならばどのような動きや能力を使うかを想定しながらデザインするので、そういったキャラごとの設定を考えることがとても好きです。

音楽を聴くことも好きなのですが、聞いている内でその曲に合うような場面構成を考えることも好きです。

やりたいこと

好きなこと、得意なことをそのままにキャラクターデザインを中心にやっていきたいと考えています。

また、live2D等を使ってキャラクターを動かすこともしたいと思っているので、その為に今はlive2Dについての学習を重ねています。

使えるソフト

clip studio paint

Live2D

Photoshop



PORTFOLIO

マスカットの竜

製作期間 1ヶ月

製作時期 2023年 8月

使用ソフト clip studio paint

マスカットの甘さや柔らかさと、ドラゴンの不思議な美しさを混ぜて、私当時の私が引き出せる最高の構図と発想で描き上げた一枚です。

中にマスカットを浮かべた透明な角、ドラゴンの尻尾の瑞々しさなど、不自然に見えない程度にマスカットの要素を盛りこみました。

そして、キャラクターの体もマスカットのようにぷっくりとして食べ応えがありそうな特徴を反映させるために少し肉付きを良くしています。

光源の位置も意識しており、やや後ろから左に向かって斜めに差し込ませることでキャラの立体感を感じやすく、奥にも光が落ちる事で、空間の奥行きを感じやすくなるように調節しました。

ケーキの上に座らせることでよりファンタジー色が強めな可愛らしさも強調しています。



没ラフ



ミニマスカット竜

製作時間 7時間

製作時期 2023年 9月

使用ソフト clip studio paint

SDキャラにすることでどれほどのイメージ差が出てしまうだろう、という心配と今の自分はどれだけキャラクターをSDキャラとして落とし込めるのか、という挑戦から制作しました。

SDキャラ独特の輪郭のもっちり感や可愛らしさをある程度は表現できたと思うのですが、描きこみが多かったかも、という印象を受けたので、もっとデフォルメ化させても良かったかなと思いました。

表紙メイキング

使用ツール clip studio paint

ラフ 4時間

線画 6時間



塗り込み 15時間

加工 3時間

ダークな竜女、というイメージで制作しました。黒と紫を中心にキャラとしては落ち着いたデザインで、でも迫力も持たせたかったので、髪やリボンの紐を大きく靡かせて躍動感を持たせました。

キャラクター立ち絵製作

使用ツール clip studio paint



ネラの立ち絵 製作期間2週間 製作時期 2023年 6月

昔からキャラ自体は製作できていたので、簡単にでも立ち絵として全身を形にしたいと思い、製作しました。吸血鬼のセクシーめなキャラの女の子だったので、骨盤や胸を違和感のない程度に大きく描いたりしてみたのですが、腰のくびれと骨盤の大きさを比べて見たときにかなり違和感を感じてしまうので、そこをもっと自然にみせられるようにしていきたいと思います。



レテの立ち絵 製作時間25時間 製作時期 2022年 7月

かなり力を入れてデザインをすることができたので、初挑戦も兼ねて全身立ち絵を製作してみました。私が好きな竜の要素を軽く入れつつ、少女に見える体格、頭身での製作を意識しました。フリルの質感や、内側の夜空柄や青色の配色バランスや、竜の角や尻尾の質感表現に特に力を入れていました。

キャラクターデザイン三面図

使用ツール clip studio paint



レテの三面図

製作時間 約50時間（元々の立ち絵製作時間なども含めると75時間） 製作時期 2022年 8月

キャラクターの詳細な資料を作りたいと思い、三面図の作成をしました。

このキャラは氷と竜の組み合わせにし、色は白と黒のツートンカラーに彩度が高めの青を入れることを意識しました。衣装デザインも雪女のように着物をベースにしているのもあり、そこに青が入ることにより氷や水系の属性を持つキャラクターになりえると思ったからです。また、このキャラには着物の太もも辺りに月のような模様を入れているのですが、それは他のオリジナルキャラとの関連性を持たせたかったという理由があります。

反省点

細かい所まで見ると、人体の違和感を感じてしまうので、もっと正確なラインや自然なポーズに出来るようにする。

横にしている時に正面の立ち絵と比率を比べながら描いていなかったなので頭から足までの長さが統一出来てないので次回からは意識するようにする。

キャラクターイラスト

使用ツール clip studio paint



おちゃめネラ 製作時間3時間 製作時期 2023年 9月



猫耳メイドネラ 製作期間1週間 製作時期 2023年 5月

二次創作

使用ツール clip studio paint



誕生祝い 制作期間 約一週間 制作時期 2023年 10月

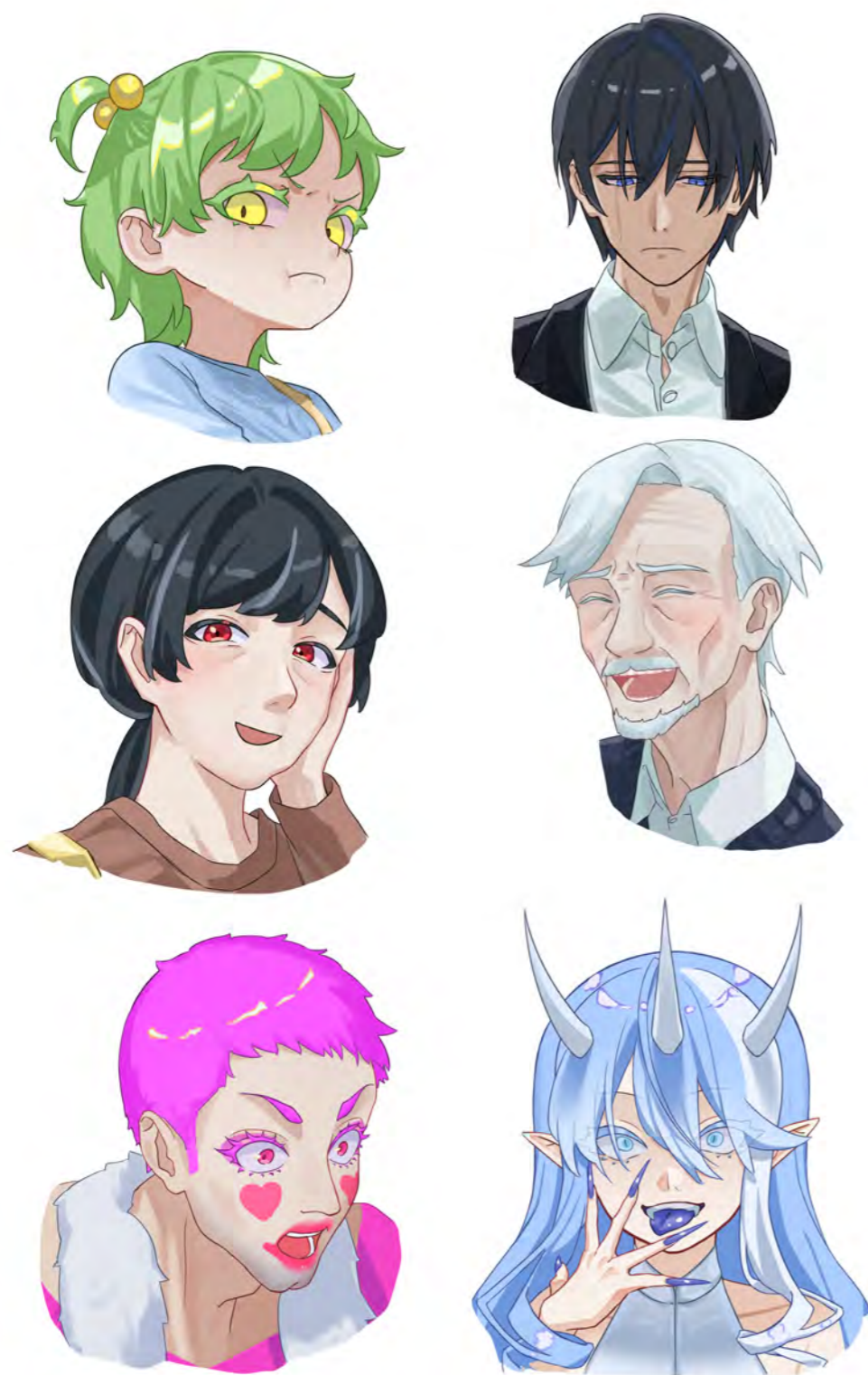


白こいし 制作期間 約2日 制作時期 2023年 5月

老若男女描き分け

両作品先生より添削済みの作品です

使用ツール clip studio paint



表情 制作時間 15時間 制作時

期 2023年 10月

それぞれ喜怒哀楽と驚きと狂気の表情をイメージして10代、20代、40代、60代、オカマ、好み、の六通りの描き分けをしました。60代の顔のシワや10代の子供の幼さの表現に特に力を入れました。顔パーツの配置や書き込み度合いの少しの調節で大きく印象が変わるので、今回の作品では、その加減の勉強になりました。

全身 制作時間 20時間 制作時期 2023年 10月

それぞれのキャラの性格をイメージして、動きのあるポーズと静かなポーズをそれぞれ3つずつ描き分けました。

v体イラスト

使用ツール clip studio paint



わーお様モデル 制作期間 4ヵ月 制作時期 2022年12月 ~ 2023年4月

ポーズ差分

モンスターデザイン

使用ツール clip studio paint



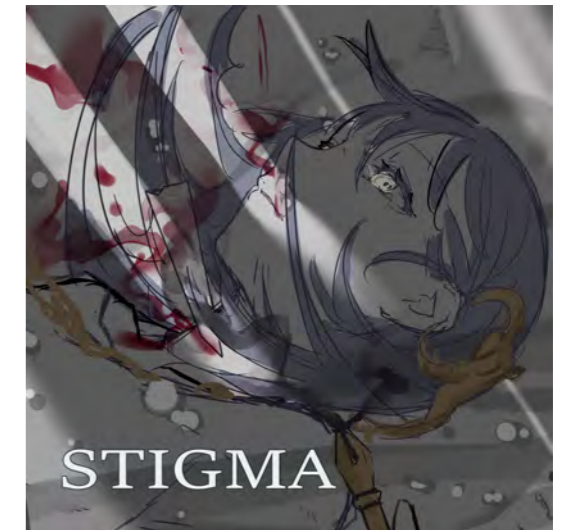
水竜 制作時間 10時間 制作時期 2023年 11月



アルゴ 制作時間 7時間 制作時期 2023年 5月

ジャケット風イラスト

使用ツール clip studio paint



ラフ

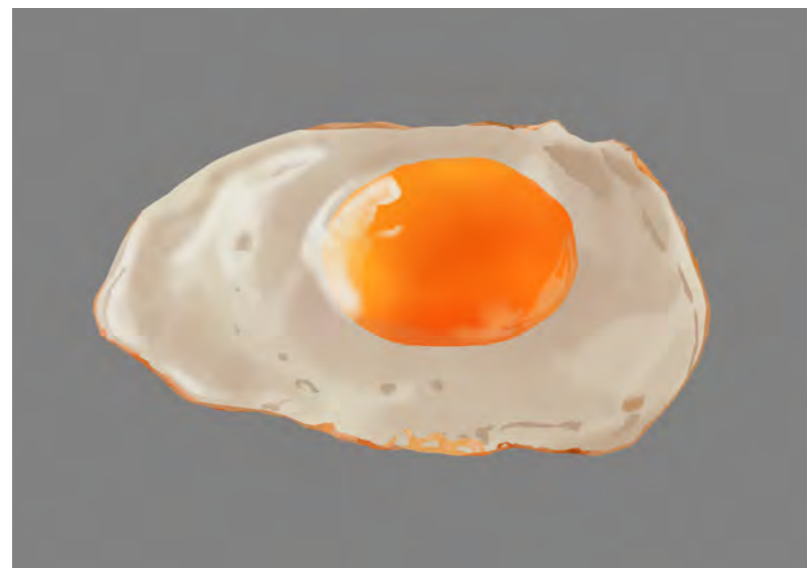


別案

スケッチ

各製作時間 50分
制作時期 2023年 7月

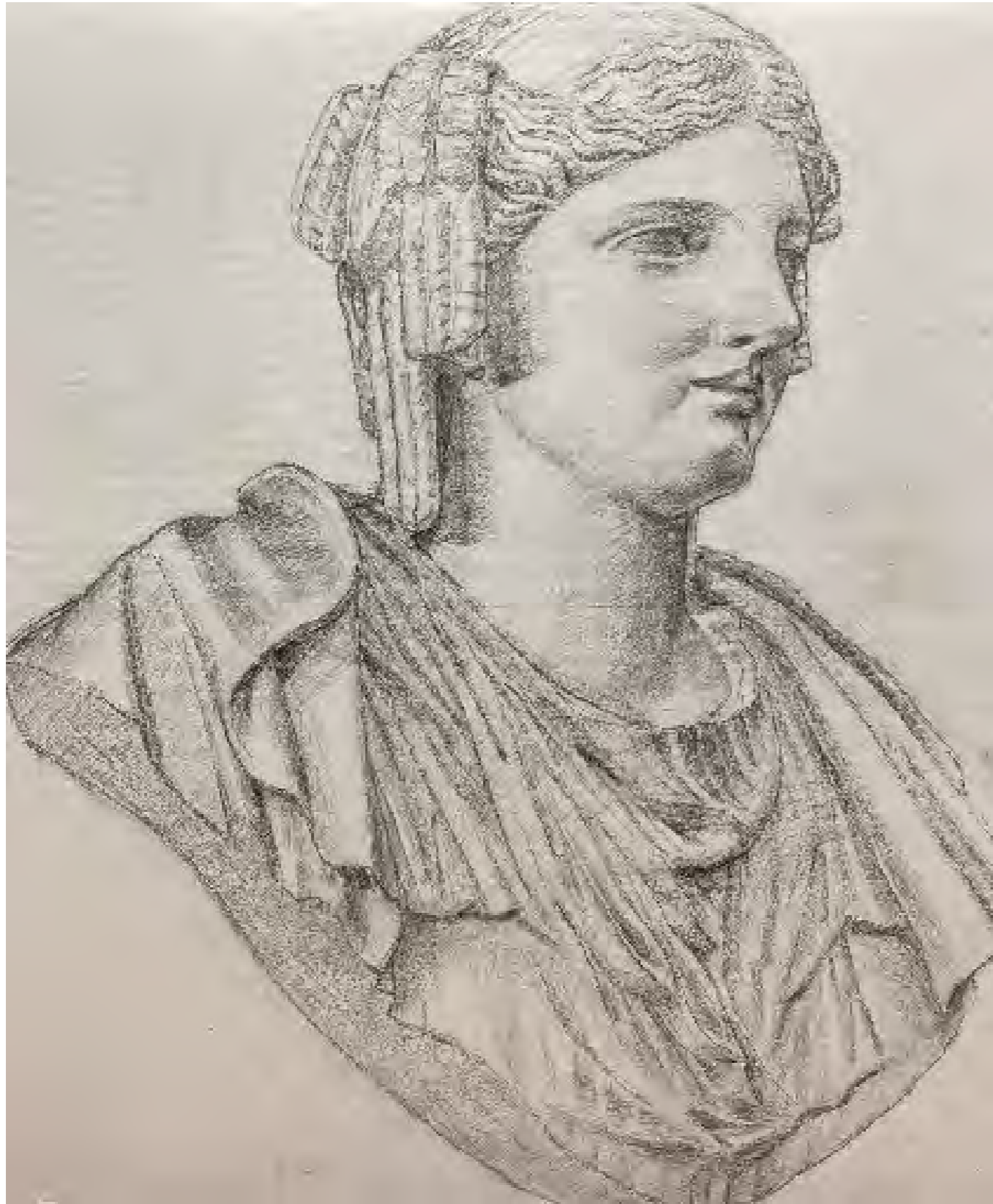
使用ソフト Photoshop



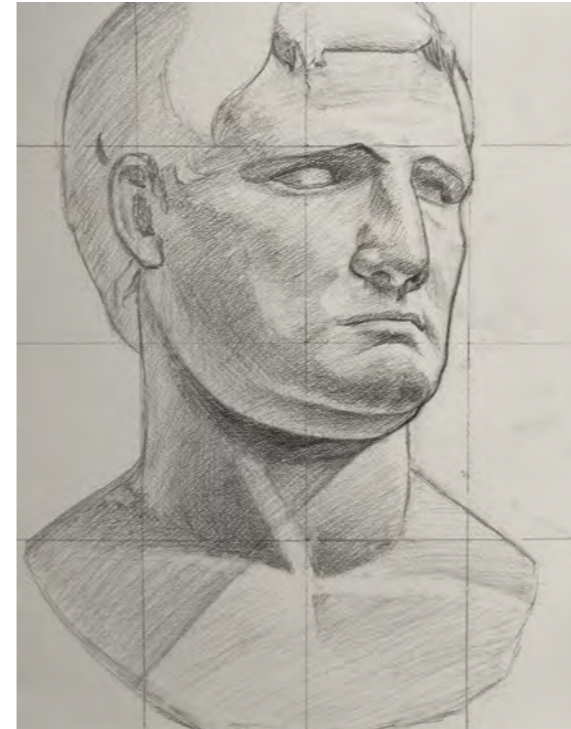


和の部屋 制作時間 17時間 制作時期 2023年 11月

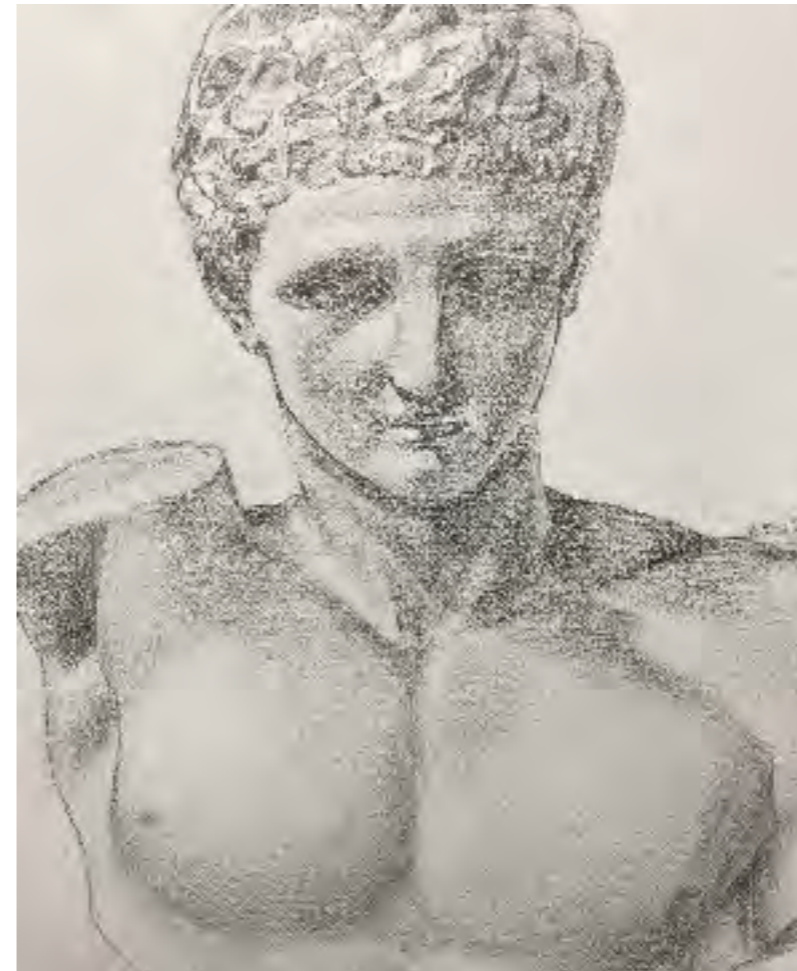
デッサン



制作時間 15時間 制作時期2023年 10月



制作時間 15時間 制作時期2023年 6月



制作時間 15時間 制作時期2023年 11月



ご覧いただきありがとうございました