

Like it!!!

PORTFOLIO

2021-2022

20

2022.07.29
Colorful world

練習百
01/05

2022.05.06



たなか まりあ
田中 真璃愛

大阪デザイナー専門学校
コミックイラスト学科
デジタルイラストコース2年生



自己紹介

た なか ま り あ
田中 真璃愛 (大阪デザイナー専門学校2年生)

専門学校では主にデジタルイラストを制作しており、架空のゲームキャラデザ制作や1枚絵の制作に精を出しています。

昔からアナログ画材からデジタルまで幅広く愛用しており、興味があるコンテンツやソフトは手あたり次第挑戦しています。

最近ではLive2D、AfterEffectsの技術習得を目指して奮闘中です。

習得スキル一覧

2D イラスト制作

Clip Studio paint.....★★★★★

Photoshop.....★★★★☆

Illustrator★★★★☆☆

映像・その他の制作

Aftereffect.....★★☆☆☆

Excel・Word・PowerPoint...★★★★☆☆

連絡先

umiofficial.oekaki@gmail.com

自主制作の一環でBOOTHにてオリジナルイラストを使用したグッズ(ステッカーや缶バッジ)を制作、販売しています。

<https://umi-1125-shops.booth.pm/>
(ぼわぼわの缶詰)

良かったら見ていただけると幸いです!

01

デジタルイラスト

一枚絵、キャラクターデザイン
授業内課題作品

02

アナログイラスト

デッサン
カラーイラスト

03

その他

二次創作
制作実績

「Color world!!」

制作時間 | 2022/01/23(45 時間)
使用ソフト |  



point+!!

1年生の進級制作で制作した作品です。
7色+透明色をモチーフにキャラクターデザインし、Photoshopで背景を、Clipstudioでキャラクターを描きました。

「Color world!!」_制作フロー

カラーラフ制作



映画のポスターのような集合絵を想定し、キャラクターの動きを意識して、デザインしました。

右のラフは引きの構図で、色相環を意識してデザインし、左は右のラフよりも迫力が増すようにブラッシュアップしました。

背景制作 (photoshop)

ブラシツールで描いた所にそれぞれの色にあうイラスト、風景の画像を合成、加工し、メインのイラストを邪魔しない程度に情報量を増やしました。



ブラシで描いた背景

線画・着色

線画ではラフから細かな調整を入れ、着色は色のばらつきが出過ぎないように調整しました。



完成



「Color world!!」_その他



展示には8人のキャラデザが載った冊子とアクリルスタンドを制作し、作品とは別で展示しました。左のスケッチは私が一番お気に入りの透明色のアイデアスケッチを載せています。

アクリルスタンド



SD キャラクター

制作時間 2022/02/13(12時間)

使用ソフト 



point!!

同じく進級制作で制作したSDキャライラストです。アクリルスタンドや缶バッジなどのグッズに使用する事を目的に描きました。

「Color world!!」_ 看板制作

制作時間 | 2022/02/08(16 時間)
 使用ソフト |   



進級制作展にて使用した自ブースの看板デザインです。

作品タイトルのロゴデザインに七色を入れ、平筆や定規などの画材を取り入れました。



ロゴマークデザイン



全身立ち絵イラスト

看板で使用した立ち絵イラストは透明色の幼少期を描いたもので、男女どちらにも見えるようなデザインにしました。

イメージとしてはコンサートで演奏する指揮者です。

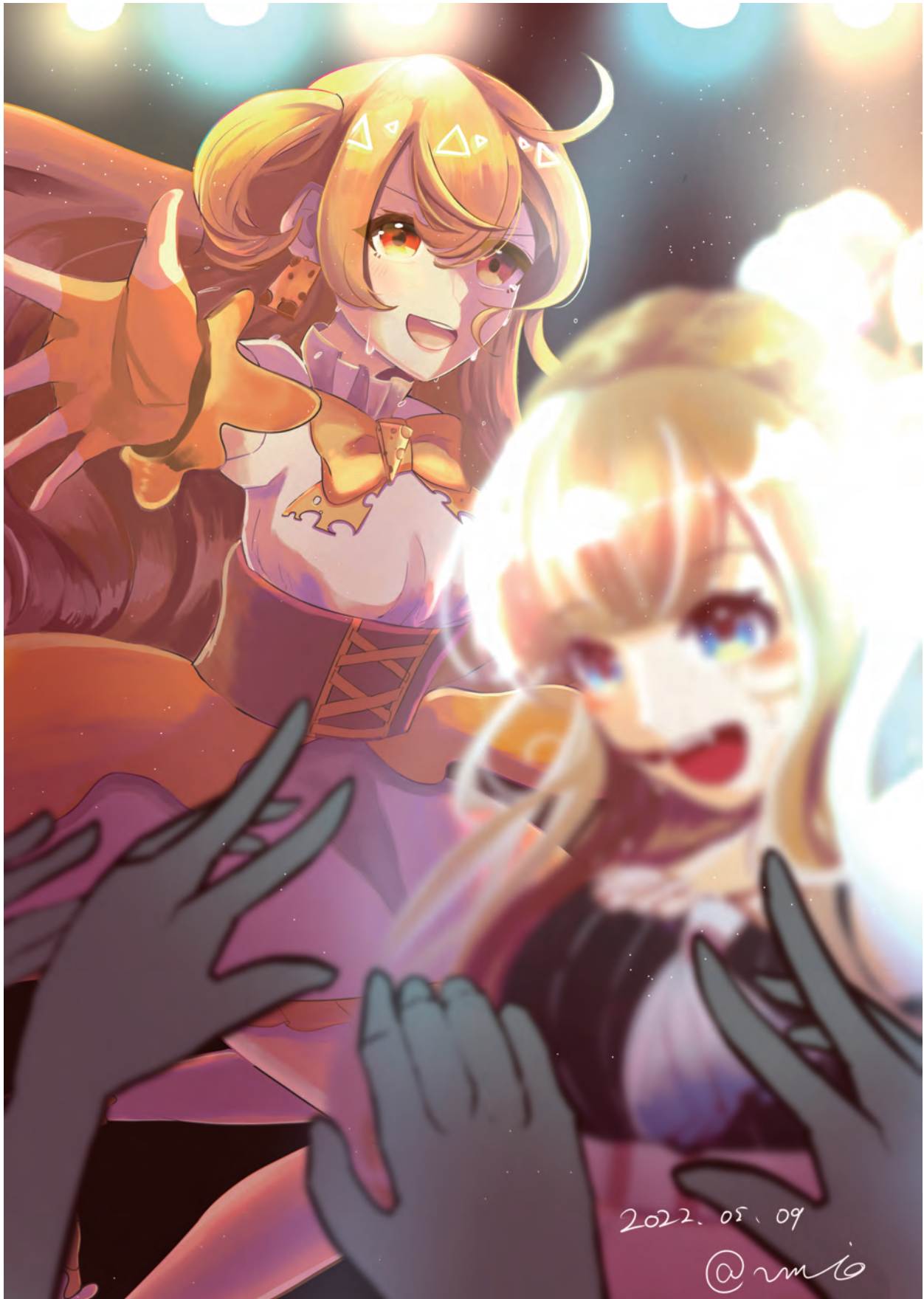
服や髪の質感表現に力を入れました。

point!!

主人公である透明色は指揮者をモチーフにしているので、指揮棒をスポットのようなデザインでそこから虹が出ているような構図にする事で、視線誘導を意識しています。

ハイ！チーズ！

制作時間 | 2022/05/09(15 時間)
使用ソフト | 



point!!

地下アイドルのライブ会場で踊る脇役の女の子にピックアップしたイラストです。細かな汗や演出、光源を意識に向けた作品です。

「千崎 彩」 - キャラクターデザイン

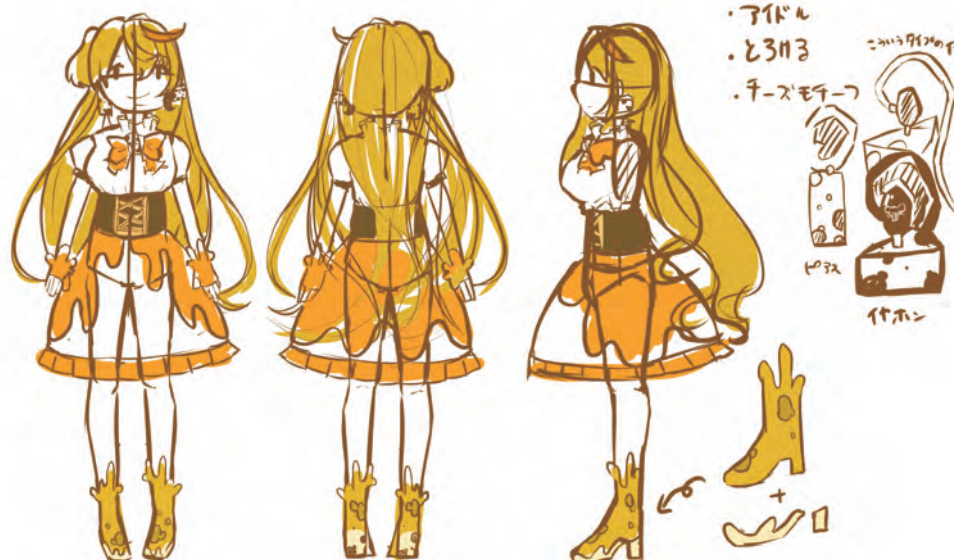
制作時間

2021/09/25(5 時間)

使用ソフト



三面図



デザインで心掛けたことは地下アイドルでこれから成長する事を見越した印象を付ける為に情報量を顔に集中させました。(ピアスや胸元のリボン) チーズをモチーフにしているのでリボンのあしらいを穴空きチーズのようにしてみたり、ブーツのデザインを固形のチーズに液体のチーズがかかっているデザインにしてみました。

- 設定 -

アイドル4年目で売れずグループ(ぼわぼわシフォン)に所属することになる。性格が真面目、ド根性! な為、ゆるふわとは言い難い所もあるが、その真面目さ故に固定ファン数もグループ内トップを誇っている。アイドルになったきっかけは、19歳の時にスカウトされ、最初はバイト感覚で大学の学費を稼ぐ為にアイドルになった。そこから少ないながらもファンからの応援で「私も本気にならなきゃファンに失礼だ!!」と思い、本格的なアイドル活動を開始する。

SD キャラクターイラスト制作フロー

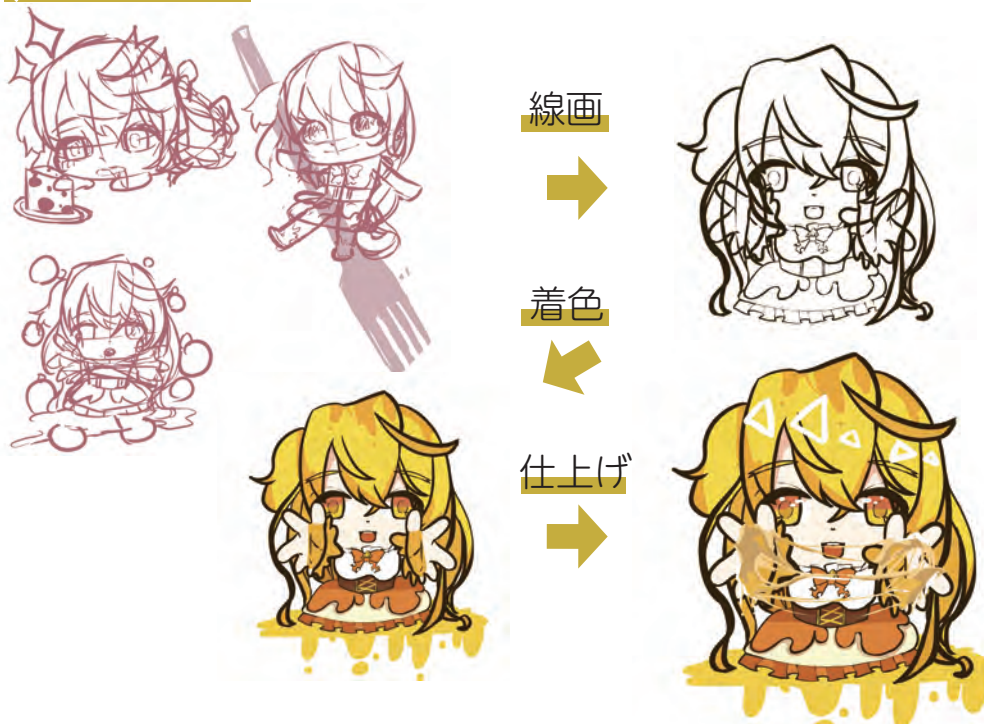
制作時間

2022/09/27(3 時間)

使用ソフト



ラフスケッチ



元々ステッカー販売予定だったイラストなので、一目で印象付けるようなデザインを心がけました。要所要所に三角形のモチーフを入れたり、どろっととろけているエフェクトを入れたり、細かな修正を入れつつ制作しました。

point!!

20分でラフ、10分でラフを調節し、残りの2時間30分でイラストを仕上げるといふ、どれだけ早くイラストをまとめるかに追求しました。このイラスト制作で自分のキャパを把握した制作でした。

「無我夢中に描き続けた君へ」

制作時間 | 2022/01/05(14 時間)
使用ソフト | 



point!!

高校時代、自作キャンバスで無我夢中に描いていた「苦しいけど楽しい」制作を表現しました。

「 watching!! 」

制作時間 | 2022/04/23(10 時間)
使用ソフト |  



point!!

線画を clipstudio で行い、着色を Photoshop で行いました。名刺用のイラストということもあって、カラフルにしつつ、勢いのある構図にしました。名刺入れに入っても埋もれないイラストを意識しました。

授業内制作課題

制作時間 | 2022/05/19(10 時間)

「ゲームキャラデザイン」

使用ソフト |  





point!!

ソシャゲのガチャキャラ想定のカラクターデザインとイラストになります。氷の表現と相棒の鳥のコンビネーションがポイントです。

授業内制作課題

制作時間 | 2022/05/19(10 時間)

「ゲームキャラデザイン」__三面図

使用ソフト |  

◆キャラクター三面図制作

世界観：ファンタジー(剣と魔法で成り立つ)世界で科学の代わりに魔法がある。
未知の生物(ドラゴンやキメラ等)を捕獲、悪人の成敗...等の雑務を請け負うギルドでのお話。

アルス=ファルケイン
氷属性・魔法剣士



目のデザイン
瞳の色は青と紫のグラデーションで、氷属性の冷たさを表現している。

契約の腕輪
表：魔力の貯蔵
裏：魔力消費の抑制
裏：魔力消費の抑制

▼使い魔(雄)
崖の端から一瞬に使い魔。契約の名のもとに感情共有(任意)と爪で攻撃したりと信頼関係は複雑である。最近ではアルスの体調を心配している。

▼グリモワール
▼契約の腕輪
アルスが付いている腕輪の裏面デザインが裏面にある。

▼魔法
▼ペンパッド

▼剣を出す図

▼コンパス
父から貰ったもので、時々使っている。

▼靴の飾り
ペダルの部分に付いていて、足音を邪魔しないようにしている。

設定
アルス=ファルケイン
身長：120cm
性別：男
年齢：12歳
<遍歴>
世界一の冒険者(父親)の息子。その父親を超えるべく、ギルドへ加入した。
(基本的なギルド加入年齢は17歳からとなっている為プレイヤーの弱小ギルドに所属する事に)氷魔法を得意とし、剣術もできる為魔法剣士として活動している



12才 → 18才 → 25才 → 40才

制作中 → 制作中

※ラフ



企画書(仮)
対応機種 : スマホ、PC(DMM GAMES等)
ターゲット層 : 主に10~30代ゲーム性として、FGO、SINoALICE、マジアレコードに近いRPGでプレイヤーは借金ギルドのマスターでギルドのメンバーを集めながら(課金導線でガチャ)キャラを育成していくゲーム想定。
キャラが進化する毎に歳を重ねていくシステムで、強さは変わらないが戦闘スタイルが変わるような進化ステータスにしていきたい。
例、若い時はスピードがあるがパワーがない
成人になるとスピードが落ち、パワーが上がる

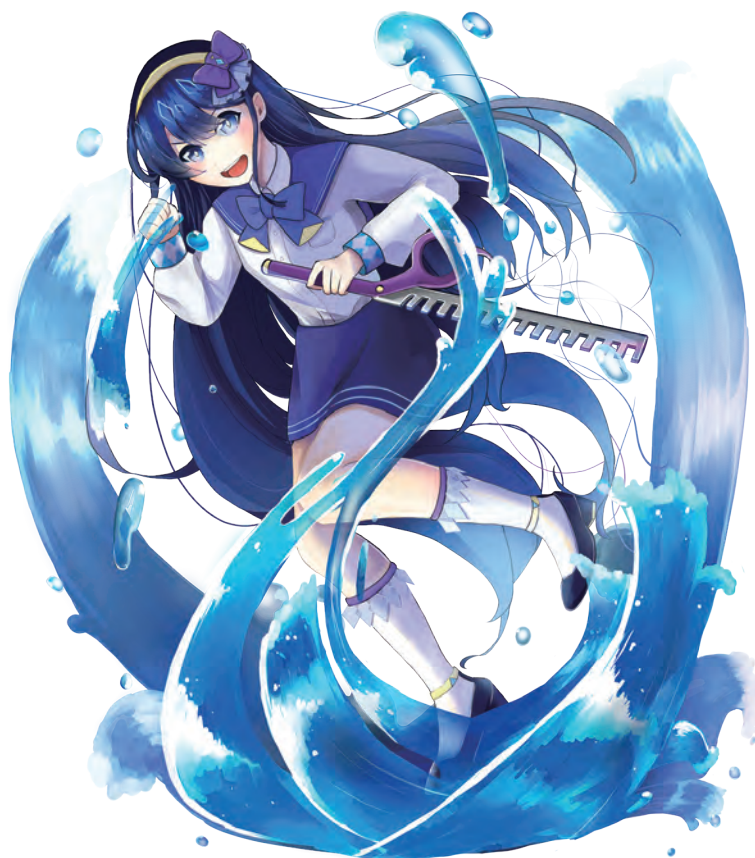
point!! ゲーム内の3d化を想定したデザインになっています。相棒(鳥)との共通点を作ったり、ポケットのお菓子等の遊び心を意識して取り入れました。

授業内制作課題

制作時間 | 2021/08/13(26 時間)

キャラクターエフェクト差分

使用ソフト | 



point!!

キャラクターデザインしたものにエフェクトを付けるという課題で、特に水の方は舞い降りた着地点に合わせて水飛沫が上がるというエフェクトを描きました。透明感と水の勢いに特に力を入れました。

質感表現課題

宝石・布・革・金属表現

制作時間 | 2022/12/17(15 時間)

使用ソフト |  



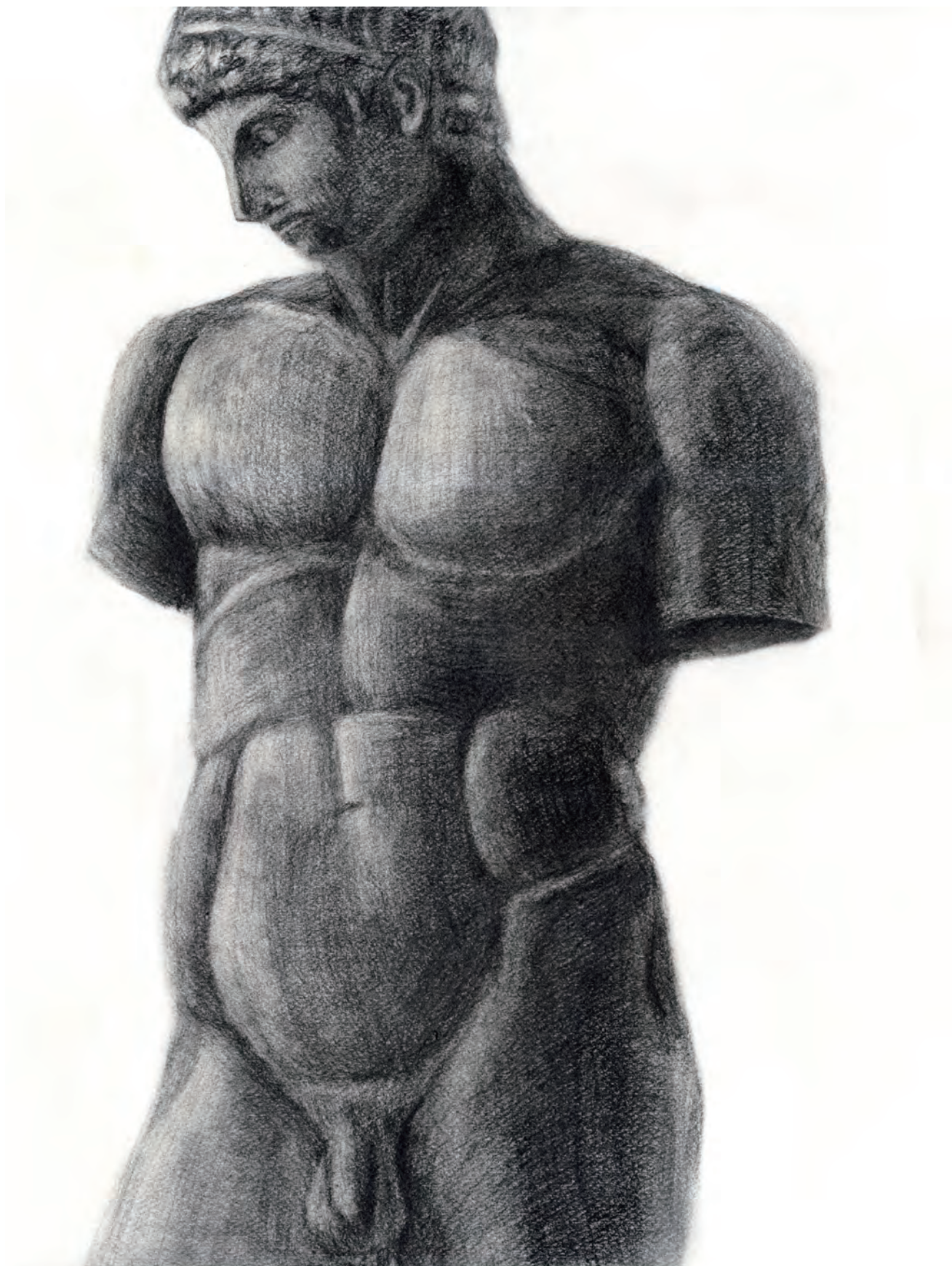
point!!

授業内課題にて制作したものになります。特に力を入れたのは布表現であるてるてる坊主です。布自体は柔らかいですが、頭を縛る為に出来た強いシワと柔らかいシワの描き分けを意識しました。

「円盤投げ」

制作時間 | 2022/02/14(15 時間)

使用画材 | 鉛筆



point!!

筋肉の硬さと肉のつき方に気をつけて描きました。
画面一杯に迫力が出るように、構図とメリハリを付けることが出来たと思います。

「ブルータス」

制作時間 | 2021/12/20(14 時間)

使用画材 | 鉛筆



point!!

服のしわを立体的に見せることを意識して描きました。
光源をうまく表現出来たと思います。

「アテナ」

制作時間 | 2021/11/08(13時間)
使用画材 | 鉛筆



point!!

構図を意識して描きました。
初めて石膏デッサンを描き切った作品になります。

「ゆめうつつ」

制作時間 | 2021/08/02(15 時間)
使用画材 | 透明水彩 / アクリル絵の具



point!!

学内コンペに出すために制作した作品です。
小さい女の子が寝惚けているところの可愛さを意識して描きました。
水彩とペン画を織り交ぜた見応えのある作品になったと思います。

「未来のマジカルミライ」

制作時間 2022/05/02(40時間)
 使用ソフト   



point+!!

マジカルミライ 2022 イラストコンペに出した作品になります。
 テーマの『未来のマジカルミライ』に対して、会場内外のファンに会場から飛び出して目の前に現れる構図にしました。初音ミクの髪の毛がマジカルミライ 10周年にちなんで、10に見える配置になっています。

「君との大冒険チェキ！」

制作時間 | 2022/01/29(17 時間)
使用ソフト | 



point!!

雪ミク 2022 のファンメイドイベントにて提供したイラストになります。
砕氷船と共に旅をしているミクをモチーフに、チェキ風にアレンジした
所がポイントになります。

「和風強気キャラ」

制作時間 | 2022/04/29(10 時間)
使用ソフト | 



point!!

個人依頼での立ち絵制作依頼で描いたものになります。
肌やタイツの質感にこだわった作品の一つです。

「Neverland」_ラフ

制作時間 | 2022/05/23(16 時間)
使用ソフト | 



point!!

VocaDuo2022 の trafficjam 様に提供した立ち絵イラストラフになります。
ファンタジーな世界観と元々の歌手様達のイメージを組み合わせたデザインを心がけました。

「Neverland」

制作時間 | 2022/05/02(26 時間)
使用ソフト | 



point!!

前ページのラフからの完成形になります。
誰がソロパートになっても見劣りしない立ち絵ポーズを意識しました。