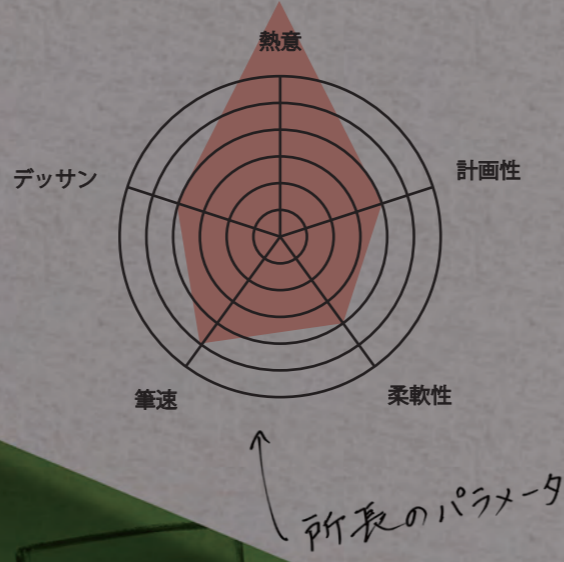


選集





使用ソフト

CLIP STUDIO PAINT

Ai

Ps

Ae

Blender

自己紹介
ホラーやダークな世界観が好きで不穏なイラストを描くのが得意です。妖怪やクリーチャーの創作を中心に活動しています。

生年月日 一九九九年七月九日

出身 東京都、長野県育ち

増田研究所

イラストレーター

ハセガワ ナナ

長谷川 和奏

Twitter アカウント

本垢 増田羊栖菜【@Jsn6986】
創作垢 増田研究所【@jsnsousaku】

メール

Jsnmasuda@gmail.com

詳細リンク先

研究リスト

- ・目が覚めない奇病
- ・命賂国について
- ↳ 報告書にまとめる

好きな体の部位
の 耳、うなじ
再が沢山ある
怪人!

名前由来は
好物の「ヒジキの煮物」

いまだく鬱滞へ所役のく近おは方たれき関係をどーかのこ

研究員証

所長 増田羊栖菜
空想怪異
2022年11月28日

発行日

上記の者は本研究所の研究員であることを証明する。

創作研究団体
増田研究所
所長 増田羊栖菜
所在地 <https://twitter.com/jsnsousaku>

ID Jsn6986

登録番号 0000000000

【二人でずっと一緒に…】

骨牌^{カルタ}
vol. 1



時間過程

0

制作時間：7時間

一、コンセプト

創作雑誌「骨牌 vol.1」の目次兼扉絵を制作。全体的に暗い絵が多いので明るいイラストを制作したいと考えました。

二、構成

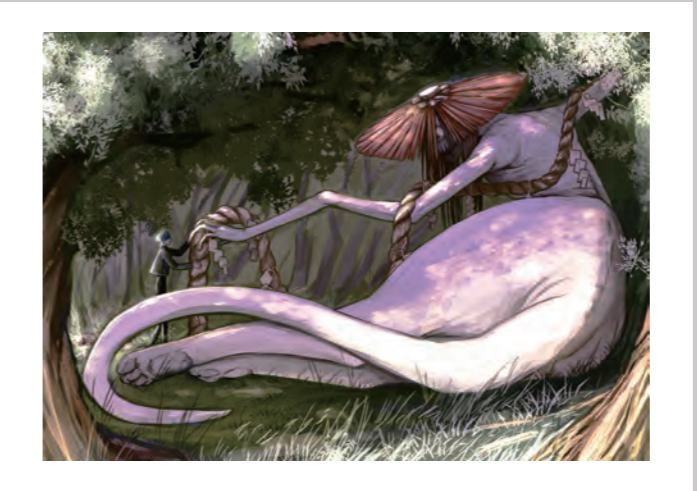
創作世界の主人公である人外キャラクターをメインにして構成します。明るいイラストであるので陽だまりのような暖かいシーン。それとは裏腹に直射日光が当たらない日陰で涼んでいるようにして創作の世界が暗いのではないかという印象を与えます。

【ずっと二人で一緒に…】

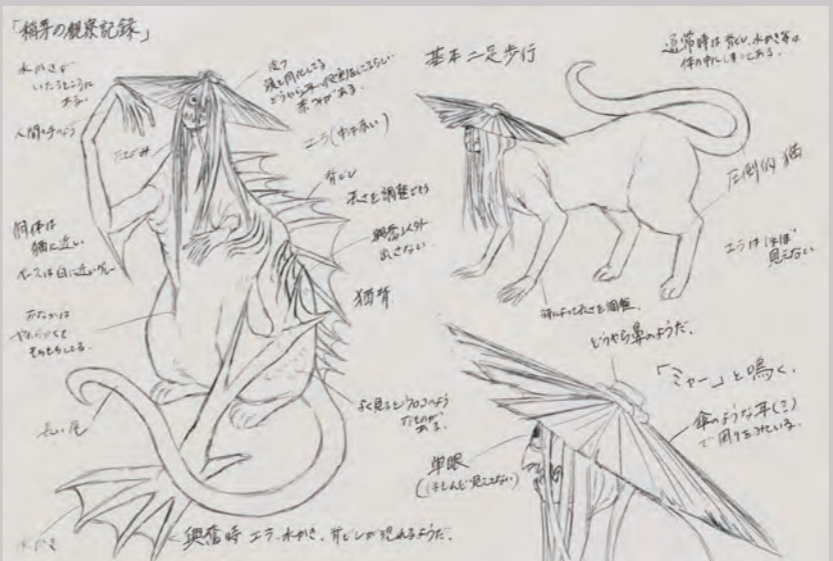
二〇二三年十月

使用ソフト：

クリップスタジオペイント



「骨牌 vol.1」の表紙



▲ 主人公の人外キャラクターの設定資料

4

三、下塗り

今回のイラストは初めてグリザイユ画法を用いて制作してみました。神社にいる人外なのでしめ縄を追加して神聖な雰囲気に見せました。もう一人の人物は人外と仲が良い様に見せています。

2

四、着色と仕上げ

グレースケールの上から色を載せた状態で全体的にもったりして暗い印象になっただけだったので上から太陽の光を追加していき完成です。



▶ 左に目次が入る様な構図。右のイラスト2枚は過去の作品。





【2022年】
制作時間：5時間
二〇二三年一月

【忘れ物】

制作時間：8時間
二〇二三年七月



【魂】

時間過程

1

1

5

二〇一三年五月

制作時間：7時間

一、コンセプト

二、構成

三、着彩・完成

使用ソフト：

クリップスタジオペイント



黄泉の国を彷徨う魂の怨念。
ホラーテイストで静かな迫力を感じられるイラストを描く。

多くの人は死を恐怖すると思ったので、自分が怖いと感じる『暗闇』の中に魂が恨みと共に光を灯しているシーンにしました。

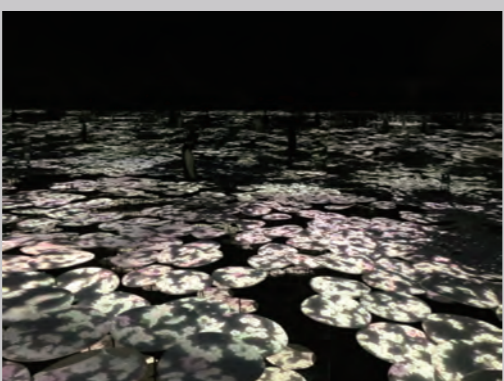
姿は誰にでも当てはまるように性別を描き分けず眼差しに目がいくように意識しました。

色んな人物に当てはまるように描きたかったので一色に縛られずに色んな色を使用しました。ベースは白と黒にして個人を特定しないようにしました。



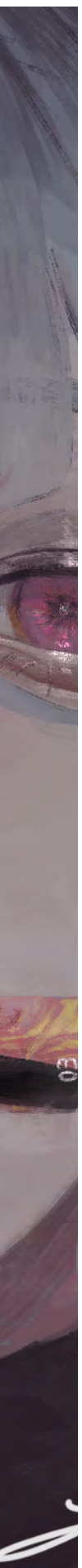
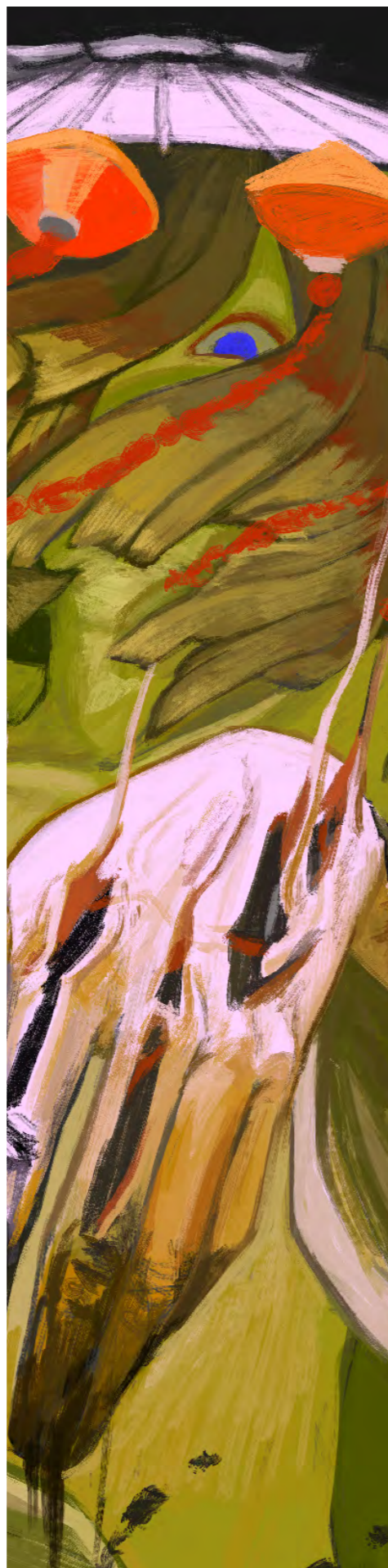
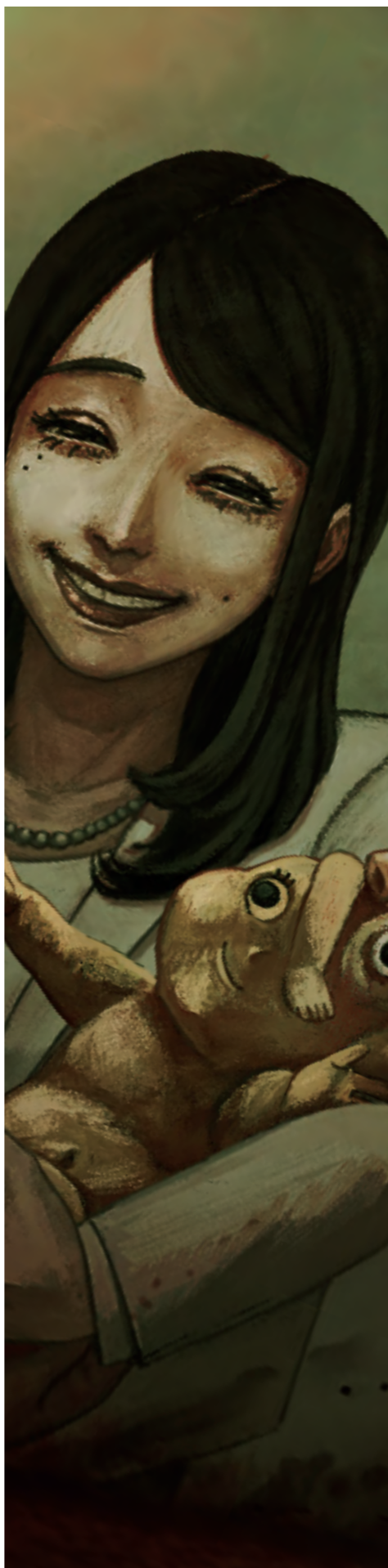
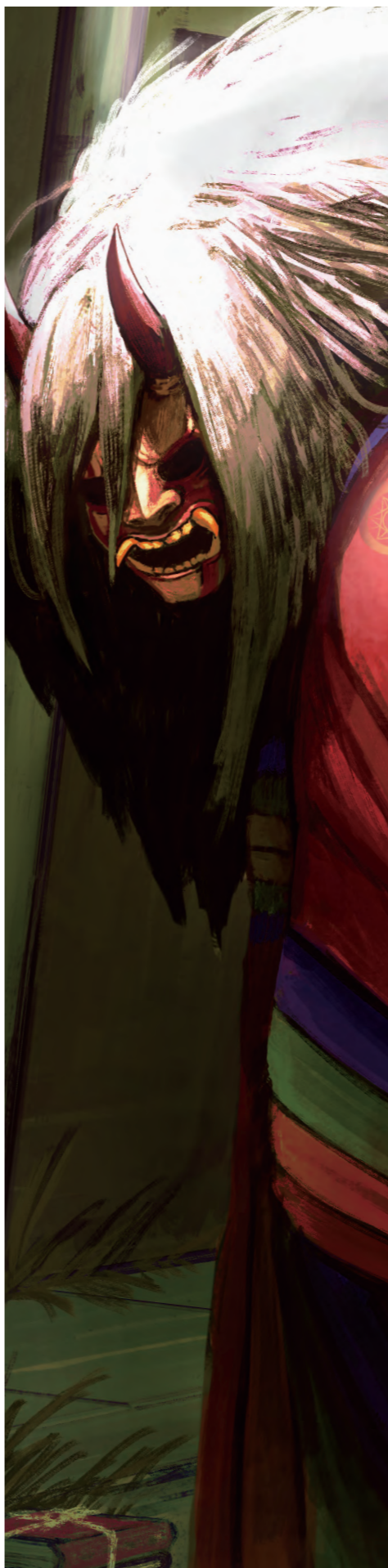
リサーチ

「TeamLab★in お台場」の幻想的な世界にインスピレーションを受けて背景に取り入れました。テーマに死後の世界があるので仏教とも関連がある蓮の花を周りに浮かべて行き場のない空間を演出しました。



▶ 「TeamLab★in お台場」の作品「地形の記憶」。

今まで受けたご依頼 西東社様 他



【大迫力！日本の地獄大百科】

出版社 西東社 様
2023年3月20日 発売

「大迫力！」シリーズ。
罪を犯した人間が死後に行くと言われる地獄をフルカラーで紹介する児童書です。



使用ソフト：
クリップスタジオペイント
保存形式：
psdデータ



時間過程

制作時間：7時間

2

一、コンセプト

死者の罪人が一人二人いる。目の前には超高温の鉄の炭が積み重ねられその横には量りがある。すぐ後ろには三つ目の恐ろしい姿をした鬼が監視している。罪人は引き攣った表情をしている。

二、ラフ画

鬼が覗き込んでいる体勢に迫力を感じさせる様に鬼を回り込む様に描いて罪人が逃げられない魅せ方を意識しました。



本の全体的に赤色が多いと埋もれてしまうということで背景の色を変更。
よだれを描き込んでより緊張感を加えます。

5

三、着彩・完成



【宋帝王の回廊】

時間過程

制作時間：9時間

0

一、コンセプト

「業閻」の回廊を歩いているシーン。
死者は回廊を恐る恐る上がって横から恐ろしい獄卒が不気味に囁いている場面。
補足：宋帝王は二十一日目に出会う王。官庁は三途の川を渡った先にある。罪人は無数の化け猫に引き裂かれ、大蛇に巻きつかれて縛り上げられています。

4

二、ラフ画

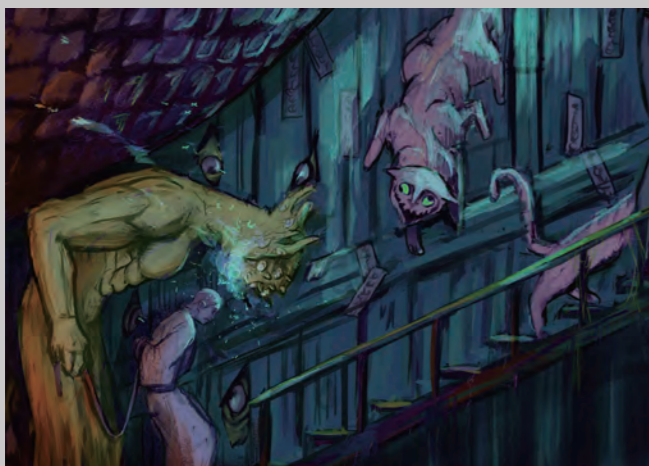
横から階段を上がるイラストにしてほしいと要望があった為このようになりました。
シンプルな視点なのでどのように迫力を出せばいいか考えるのが大変でした。情報量を足すことで圧迫感や逃げ場のない雰囲気か上手く出せたんじゃないかなと思います。

5

三、着彩・完成



全体の色味を青色に変更。当初宋帝王の肖像画を描く予定でしたが洋館ぼさが出てしまう為修正。罪人ももっと怯えるように。



夜の雰囲気になったが色味が暗いため彩度を高めに変更。猫を増やしたり色を追加、蛇らしさを加える。



時間過程

0

2

5

6

制作時間：7時間

一、コンセプト

地獄にまつわる民話（種子島の民話）。

地獄のあはれもの

三人の知恵で地獄から生還する男たちの話で登場人物は医者、山伏、鍛冶屋。

三人は地獄にゆくも剣の山、釜茹でを何絡回避してしまい、それに怒った閻魔大王は三人を食べるも医者が下し薬を使い三人は閻魔大王の肛門から脱出する。

呆れた閻魔大王は三人を地上へ返しその後も三人は幸せに暮らしたぞうだ。

二、ラフ画

閻魔大王の尻から脱出したシーン。（閻魔大王は別で描いている為描かない）

地獄を遠目に笑いながら明るい表情で走っている三人。

要望として本誌の全体が重々しい雰囲気の為明るい絵を加えたいとのこと。地獄にもこんな人物がいるんだというギャップが欲しいとの事でした。

三、着彩・完成

【大迫力！日本の地獄大百科】



明るい躍動感が欲しかったため魚眼風に描く。三人の個性がわかるように仕草に変化を与えました。昔の民謡でもあるため髪型や男性ぼさも追加。



【紅蓮華の華】

時間過程

0

4

6

制作時間：10時間

一、コンセプト

灼熱地獄にある大鉢特磨処に咲いている巨大な紅蓮華の華。

紅蓮華には花弁の中に無数の長い棘がある。

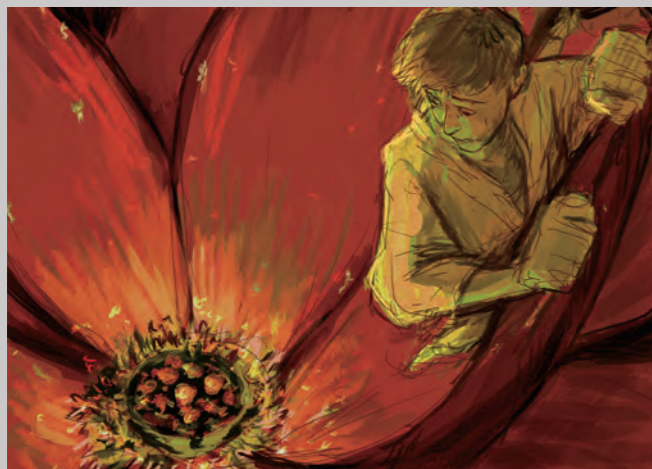
華の中に落とされれば全身串刺しになり傷口から炎が吹き出す。

二、ラフ画

罪人がかろうじて華のどこか一部につかまり、華の底を見下ろしている。見下ろしているようなアングルで吸い込まれそうな感じにしてほしいとの要望でした。

華と人物のバランス苦戦しました。底に落ちた罪人は燃やされるので中心が熱いと思わせる様に意識しました。

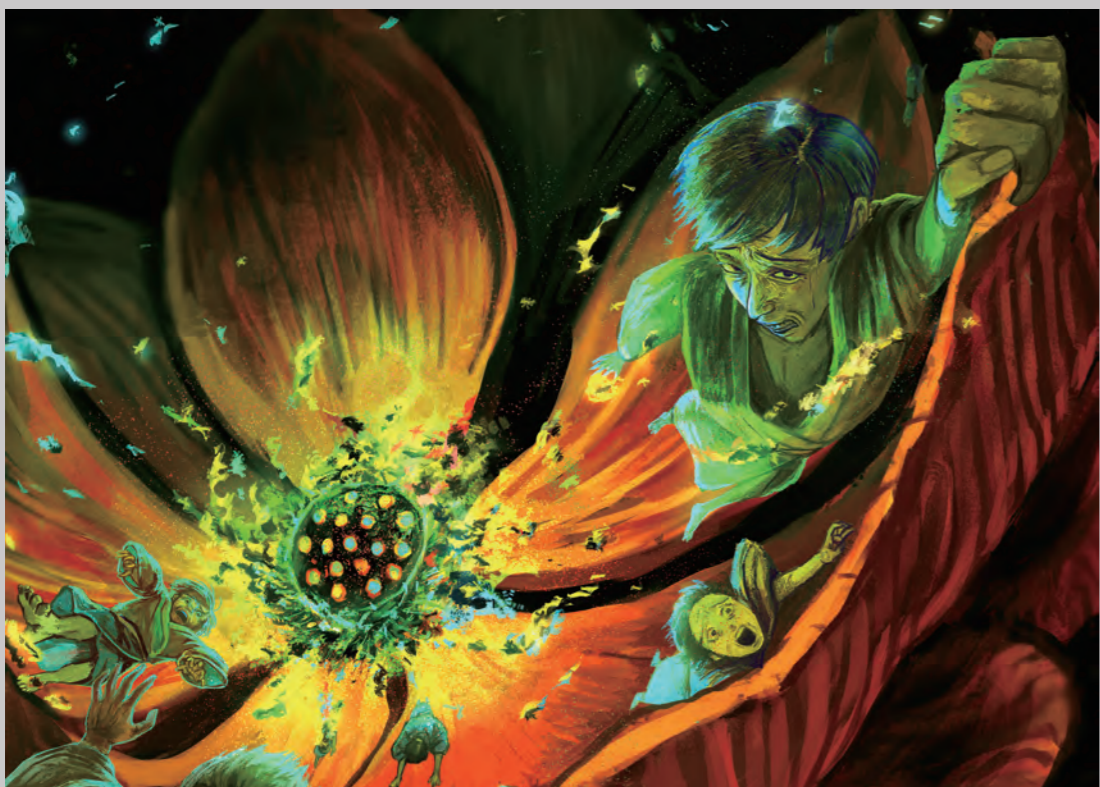
三、着彩・完成



人物が少し余裕があるように感じられるので必死に捕まっているように変えます。罪人ももっと数を増やしました。



華の立体感が弱いのでもっとカーブをきつくします。炎のエフェクトも追加して臨場感をより出します。



【大迫力！戦慄の都市伝説大百科】

出版社 西東社 様
2022年11月15日 発売

「大迫力！」シリーズ。
2020年代に広まりつつある「新時代」の伝説をフルカラーで紹介する児童書です。



使用ソフト：
クリップスタジオペイント

保存形式：
psdデータ

時間過程

制作時間：7時間

2

一、コンセプト

1990年代、熊本県で目撃された都市伝説。男性がトイレを使用していると窓から見知らぬ女がこちらを見ていたという。後から窓の位置を確認したら180センチ以上ある男性でも覗くことができない高さにあったという。

二、ラフ画

斜め上からのアングルで少し魚眼、ハースらしく描いて欲しいとの要望でした。高さを出すために崖の上にトイレがある様子をりで描きました。



衝撃的な場面なので表情が強張っている様に変更、ノッポの女は外にいるので髪の毛は風にたびいている様にしました。

5

三、着彩・完成



【クロカミサマ】

時間過程

制作時間：9時間

0

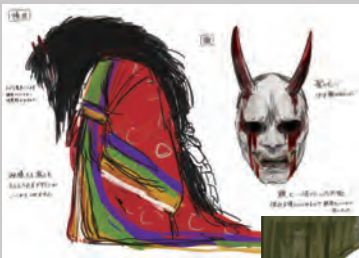
一、コンセプト

2024年代以降ネット発の怪異。恨みを晴らしてくれる神様で、全身髪の毛で覆われていて夜に外を徘徊する。



クロカミサマのインパクトが欲しいとのことなのでデザインを変更しました。

◀ 十二単のような服装で派手な色味を使用、毛の量を減らして毛むくじゃら感と少し顔を見せて欲しいとの要望でした。恨みを晴らすので般若面が合うと思い歌舞伎の様な和なデザインにしました。



4

二、ラフ画

深夜2時頃、クロカミサマが夜を徘徊している所。東京での目撃情報なので少し暗い路地裏や建物の影がある場所、ゴミや電柱の灯りなどを描いて欲しいとの要望でした。



▲ 人物の手に少し力を加えて、全体的に色味も足しました。腕時計も追加。

5

三、着彩・完成





時間過程

【朝礼台の怪】

制作時間：7時間

0

一、コンセプト

学校にまつわる怪異。0時に朝礼台に立つと吸い込まれて消えてしまう。噂は複数あり大阪府では朝礼台の下にはかつての校長先生の墓があり、0時に朝礼台の下を覗くと死んだ校長が現れて「一緒に眠ろう」と引き込まれてしまう。

2

二、ラフ画

0時に運動場の朝礼台に立った男子が、校長先生の霊に足を引っ張られていて地面に吸い込まれているところを描いて欲しいとの要望でした。

とにかく校長先生の迫力を大事にしたかったので不気味な笑顔を意識しました。逃げられないような感覚になるような無数の色が白い手を描き加えました。

5

三、着彩・完成

羊水に溺れる

「羊水に溺れる」

曲 ive

歌唱 裏命

イラスト 増田羊栖菜

cevio ai「裏命」の公式プロモーション楽曲。

曲。ボカロPのive様からのご依頼です。

楽曲公開日2022年12月29日。

YouTube リンク



制作工程は次ページへ ▶

【羊水に溺れる】

時間過程

制作時間：8時間

一、コンセプト

「望まない子供が生まれた父親目線の話」
「D.U」というというホラーゲームにインスピレーションを受けて制作された楽曲です。

二、ラフ画

家族三人が映る家族写真が薄汚れた壁に貼り付けられているイラストを動画上で徐々にカメラが引いていくという演出です。

差分①：父親の顔は見えおらず母親は赤ん坊を抱えて笑っている。
差分②：サジでの切り替えで父親の顔の部分は破られて見え赤ん坊は変わり果てた姿（キューピー人形の様）に変わっている。壁は燃えており、さりげなく血飛沫がついている。

使用ソフト：
クリップスタジオ
ペイント
保存形式：
psdデータ



▲ 差分①



▲ 差分②

最終地点を「気持ち悪さ」「不気味さ」に持っていきたいので差分①の色味を変える（現状「幸福」を感じられるので）。これを踏まえ懐かしさ、過去、色褪せた雰囲気させる。

5

三、着彩・完成



ママの表情が優しすぎるが故に「不気味」から遠ざかるので変える。目の表情が完全に閉じてしまっていることが原因だと感じたのでつすら瞳が見える程度に修正する。

赤ちゃんのデザインをもっと気持ち悪くしても良いということでしたので奇形児を意識してデザインを変更しました。

クライアント様から私なりの表現をみたいと言われました。歌詞から父親の中のもう一人の自分との葛藤を感じたので差分②では壁に穴を開けて奥側から目がこちらを見ている様にしました。

アイコン 他

2022年12月~2023年3月

使用ソフト..
クリップスタジオペイント



時間過程

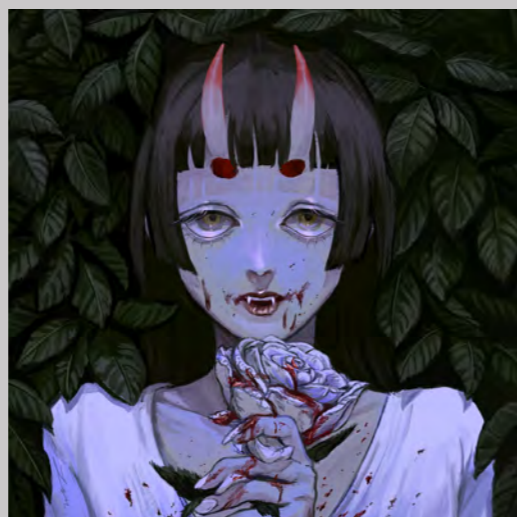
制作時間..
平均 7時間



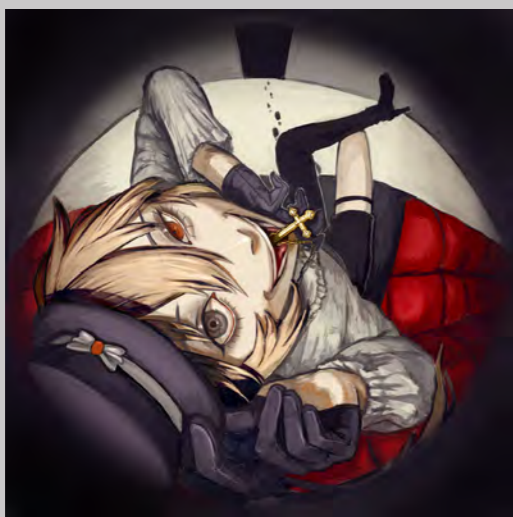
【iz 様】



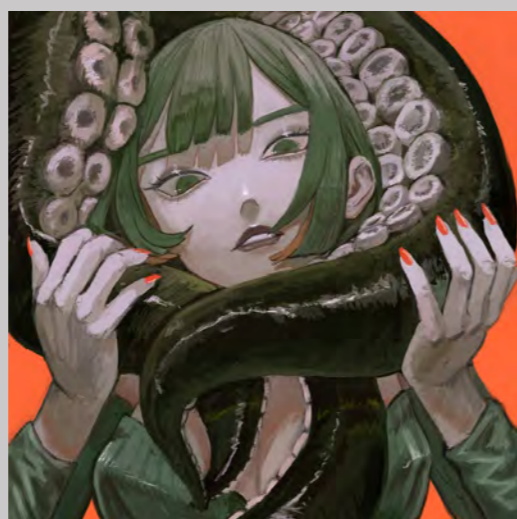
【あやめ様】



【#VALUE! 様】



【吊様】



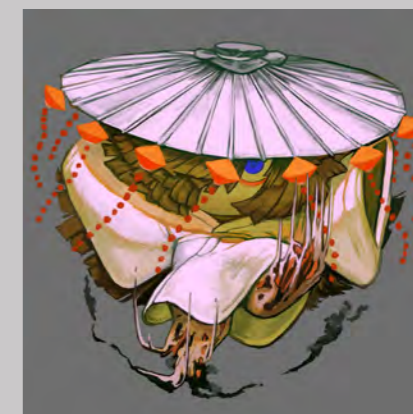
【K 様】



【こころ様】

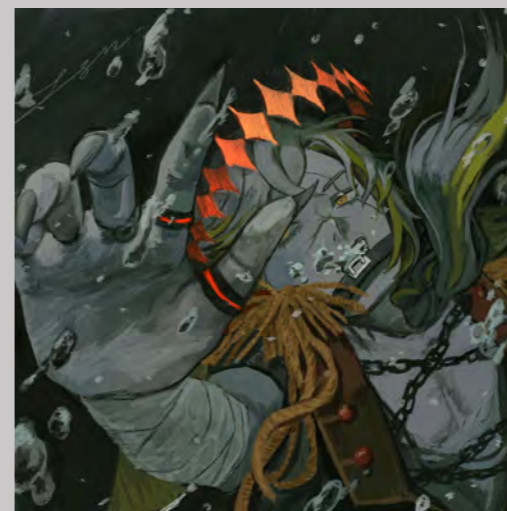


【はじめうじ様】
等身とデフォルメのアイコン





【タカノハススキ様】



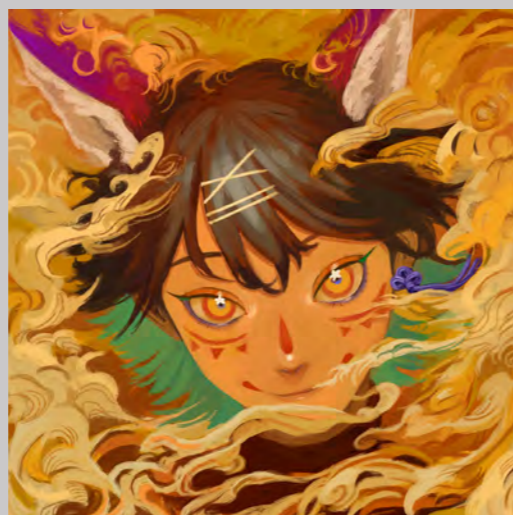
【東雲蓮花様】



【かさた様】



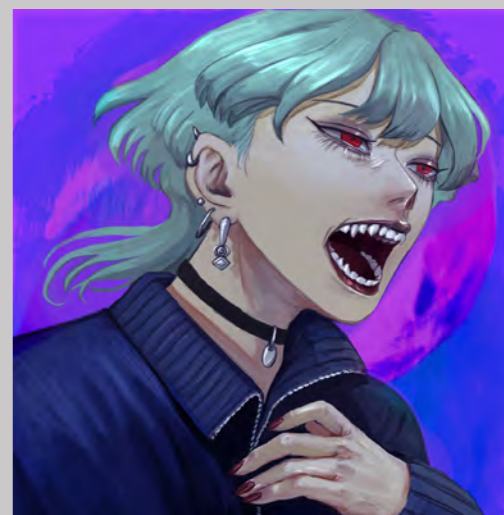
【牧場唄様】



【狐暮澄様】



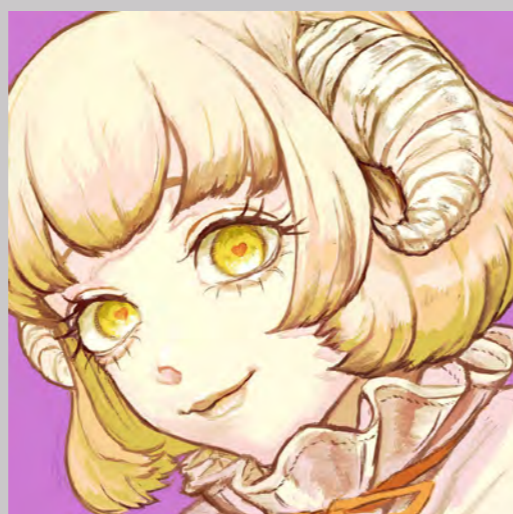
【谷川様】



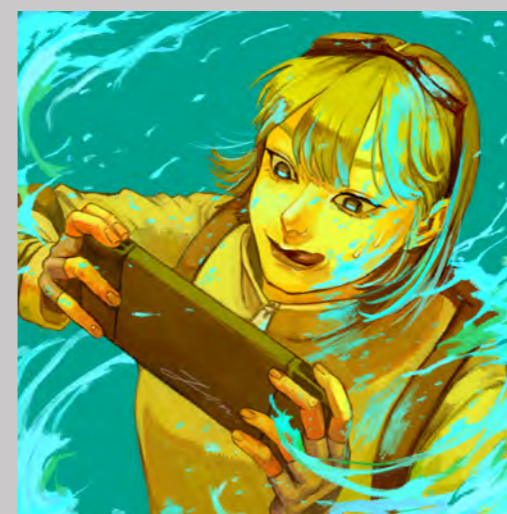
【えだまめ様】



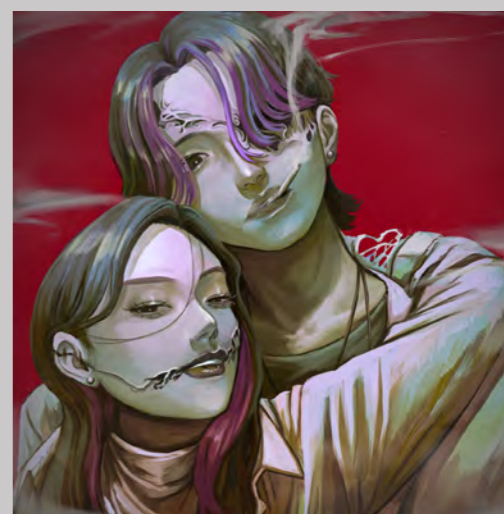
【みる様】



【ろーたむ様】



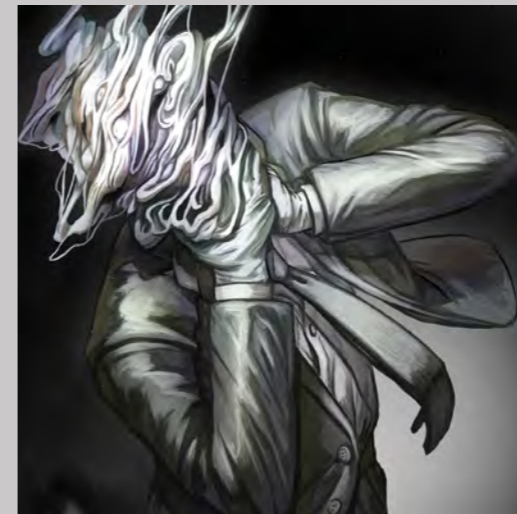
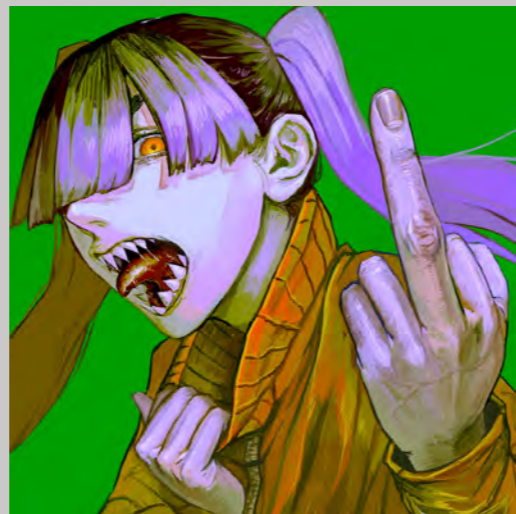
【ユメライナー様】



【したん！様】



【KAK 様】
KAK 様の代理キャラクターとアイコン



【swanp 様】
楽曲のジャケットイラストとアイコン

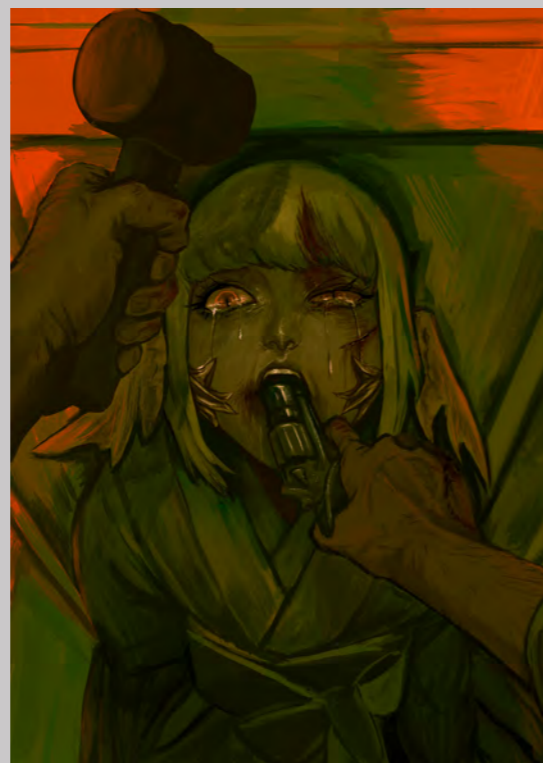


【じょっちゃん様】
Twitter用のヘッダー
2022年7月



【絹田屋様】
絹田屋様のオリジナルキャラクターの一枚絵
2023年3月

【Azvi様】
Azvi様のオリジナルキャラの一枚絵
2023年1月



【はるそで様】
自創作キャラの一枚絵
2022年9月



【駄犬様】
楽曲「しかばねの踊り/きくお」 cover 駄犬。サムネイラスト。
2023年4月。



【SLASH様（企業）】
商品PR用のイラスト。商品フレーバー：ストロベリーバナナ。
2022年7月。



【花見鳥餅様】
楽曲「げのげ/なきそ」 cover 花見鳥餅。オリジナルMV用イラスト。
2022年2月公開。



【わけありんご様】
楽曲「悪魔の踊り方/キタニタツヤ」 cover わけありんご。オリジナルMV用のイラスト。
2023年3月公開。



【ナレハテ】

ナレハテ

作詞・作曲／雨男

動画・イラスト／増田羊栖菜

YouTube リンク



時間過程

0

2

【ナレハテ】

作詞作曲：雨男

動画・イラスト：増田羊栖菜

二〇二三年三月

使用ソフト：

クリップスタジオペイント

blender

Ae (アフターエフェクト)



制作時間：2週間
(日にち換算)

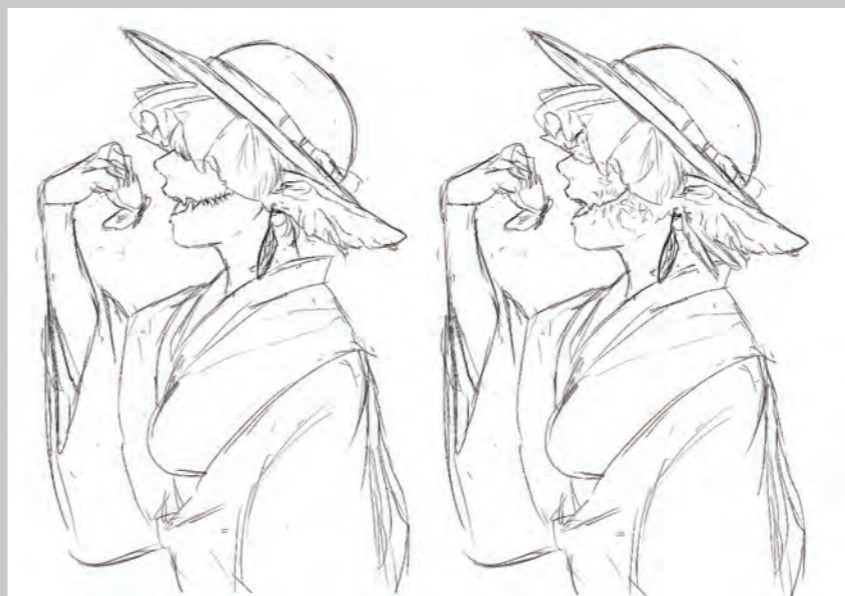
一、コンセプト

音楽活動をしている雨男さんからのご依頼でボカロコレクション2023春に出す楽曲の動画を担当することになりました。

コンセプトは「人ならずもの成れの果て」周りに馴染むことのできない人の苦悩と芸術に対する狂おしいほどの愛。依頼主の要望としては白黒アニメの雰囲気であること、キャラクター性の強い化け物を登場してほしいとのことでした。

二、構成

歌詞から「あたし」と名乗る人物が出てくるので人型の女性クリーチャーにすることにしました。服装は和洋折衷な感じにしてレトロな雰囲気になるように、口笛のような音も聞こえるので鳥や虫を思わせるデザインにしようと考えました。



▲キャラクター1案

キャラクター1、2案を見せたところ「もう少し人型を崩したデザインが良い」との要望があったのでデザインを掛け合わせてデザインを練り直しました。

修正して完成したデザインが右になります。動画ではキャラが自宅に帰宅後に徐々に身体が変化していき「ナレハテ」の姿に変わるという方向になりました。

▲キャラクター完成案1
クリーチャー独特の気持ち悪さを加えたかったので欠損や複合感、皮膚の変色、動物の頭部を付け足すなどしました。それでもどこか耽美な印象を与えたかったので着物は着崩さず無地にしました。



▲キャラクター1案

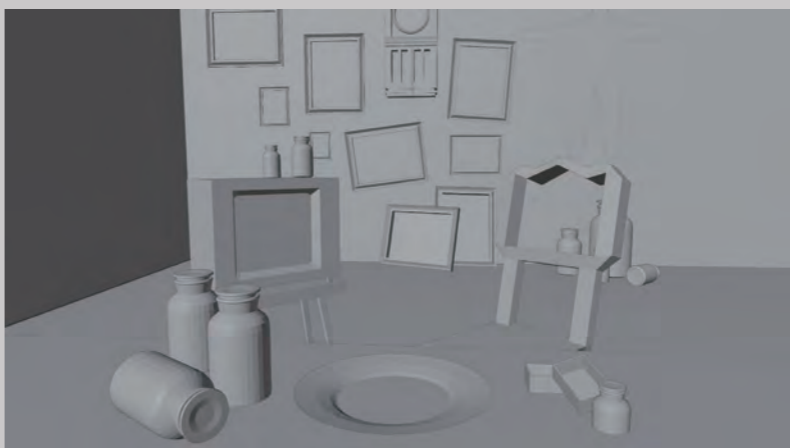
キャラクター完成案2
人の形から化け物になる工程案です。最後は泥のように成れ果てます。第三者視点の歌詞もあるので真っ黒な単眼の猫を登場させることによりホラーな印象を植え付けます。



2

三、絵コンテ制作

動画ではキャラクターが家に帰宅するルーティンを演出するため定点カメラを置いていて、いでキャラクターを動かすことにしました。



blenderで大まかな部屋のレイアウトを作成。制作期間7時間程度。

6

四、素材制作

クリップスタジオを使用して素材として使う絵を描いていきます。ここでは好きな部分を紹介します。



▲背景の全体図です。私自身蝶々が凄く苦手なのですが気持ち悪さを表現するにはぴったりだと思ったので額縁に入れました。お気に入り時計のすぐ下の絵画で、よく見ると蝶に見立てた顔のない裸の女性になっています。



▶ 曲調変化前に一瞬現れる成れ果て第一形態です。このテンポ変化から狂気的ところが現れ始めるので「怖い」と思わせるよう生気を感じさせないように意識して描きました。

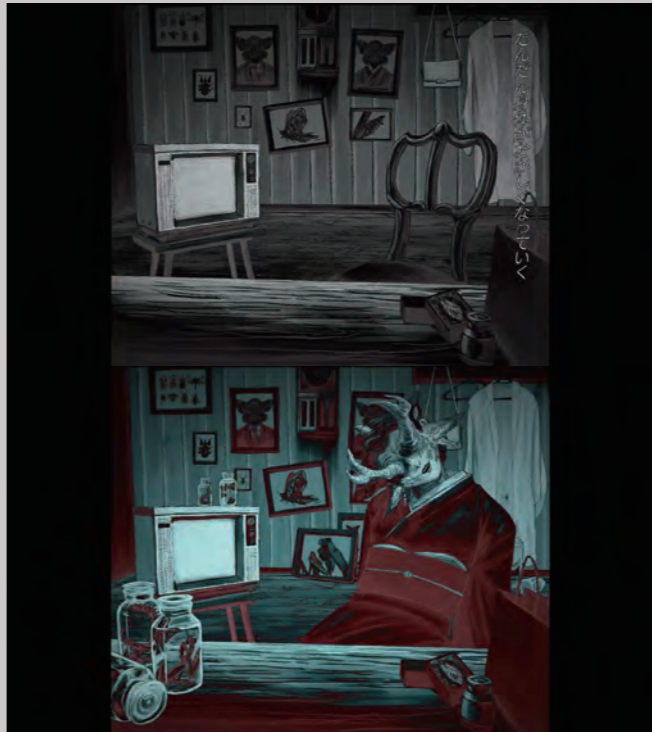


▶ 一番盛り上がるサビの部分であるためキャラクターの感情が高ぶって見えるように欲を表現して描きました。このシーンを描く時が一番楽しくかけたように思えます。でも死んでも蝶々は食べたくありません。

TITLE No. /			TITLE No. /			TITLE No. /				
CUT	DIIALOGUE	PICTURE	ACTION	TIME	PICTURE	ACTION	TIME	PICTURE	ACTION	TIME
			ふりむく			まもり				
						かたき				
						顔の			あつ	
						人形に			さた	
						人形			ゴト	
						あ			あ	
						い			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ			あ	
						あ				

五、動画制作〜完成

Ae (アフターエフェクト) を使って動画を作ります。
ここでは工夫した点を紹介します。



▶ 間奏の際に徐々に物が増えていくシーンです。成れ果て第一形態に変わる重要な演出になるので画面自体をゆっくり点滅させて、まるで呼吸しているかのように表現しました。緊張感もあつて気に入っています。

▶ テレビの電源を切るシーンです。本当はテレビ画面にアニメーションを描きかけたのですが時間が足りなかった為動画上でテレビが動いている演出をしました。砂嵐感と音と合わせて消える演出に苦労しました。一瞬しか移りませんがこれもお気に入りです。

▶ ラストに出てくる成れ果て最終形態と単眼の猫です。サイレンの音に聞こえたので全面赤色に。猫の振り向きアニメーションを加えることによりその猫が歌っているかのような所と反転色でより不気味な締めくくりにできました。

感想と今後の抱負

感想

今回の作品は初めて使える知識を生かして1曲分の動画を制作しました。分からないところが多々あり、特にAeのエフェクト加工は調べながら作るのが大変でした。大好きな人外を雨男さんの素敵な楽曲と共に制作できたことは凄くいい思い出になりましたし、良い経験になったと思います。

今後の抱負

2週間という期間にしては自分が表現したいことをほぼ再現できたんじゃないかなと思います。まだAeやblenderを使いこなせていないところもあるので勉強と重ねていけばより完成度の高い動画に仕上がるとなと思います。また今回はアニメーションが少なかったので次回はもっと描けるようにしたいです。





動画リンク



動画リンク



時間過程

【1】 二〇二三年二月

使用ソフト:

クリップスタジオペイント、Ae

制作時間:2週間(日にち換算)



3

一、コンセプト

Ae課題の自分の名刺動画です。自己紹介も含め自分の好きな世界観も伝えられたらいいなと思い自創作と共にアニメーションも少し作成しました。

自創作:記憶のない青年がこの世の裏側に産まれ、迷い、人外に命を狙われながらも自分が産まれた理由を探すお話。

動画では青年が人外に食べられるシーンを描いています。

9

二、ラフ画・着彩

前半を自己紹介、後半を自創作という形で作りました。

全体的にホラーな印象にしたかったので色はモノトーンに抑えて短い動画でも見応えがあるように意識しました。

今回は動きも取り入れましたがもう少しカメラワークを取り入れてもよかったかもしれません。

2

三、編集・完成

レトロな印象も加えたかったのでノイズ加工を入れました。最初はモノクロだったのですが味気ない印象だったので色の反転と少し青っぽい印象に変えて白い悪夢のよっになりました。初めてAeで動画制作した作品ですが割と理想に近い物ができたと思います。

時間過程

【1】 二〇二三年二月

使用ソフト:

クリップスタジオペイント、Ae

制作時間:2週間(日にち換算)



2

一、コンセプト

Ae課題のタイトルアニメーションです。今回も自創作のアニメのCMを想定して制作します。

この世に「歪夢病」と呼ばれる夢から覚めることができない伝染病が流行っていた。その夢世界に存在する記憶のない青年と「歪夢」が誕生するシーンです。

8

二、ラフ画・着彩

前回の名刺動画とは違い一枚絵を中心に回想シーンを入れることにしました。一枚絵と回想を差別化したかったので一枚絵をカラフルな色合いにしました。夢と誕生いうコンセプトなので眼球の中に胎児のポーズをとった青年を描きました。回想シーンは青年が忘れていた記憶です。

4

三、編集・完成

最初一枚絵がただスームしていくだけでしたが回転しながらスームしていくことでより不安感を出せたように感じます。ノイズと油っぽい加工で体内にいる印象になったんじゃないかなと思います。



【改札口】

制作時間：6時間
二〇二三年六月



【食卓】

制作時間：7時間
二〇二三年六月

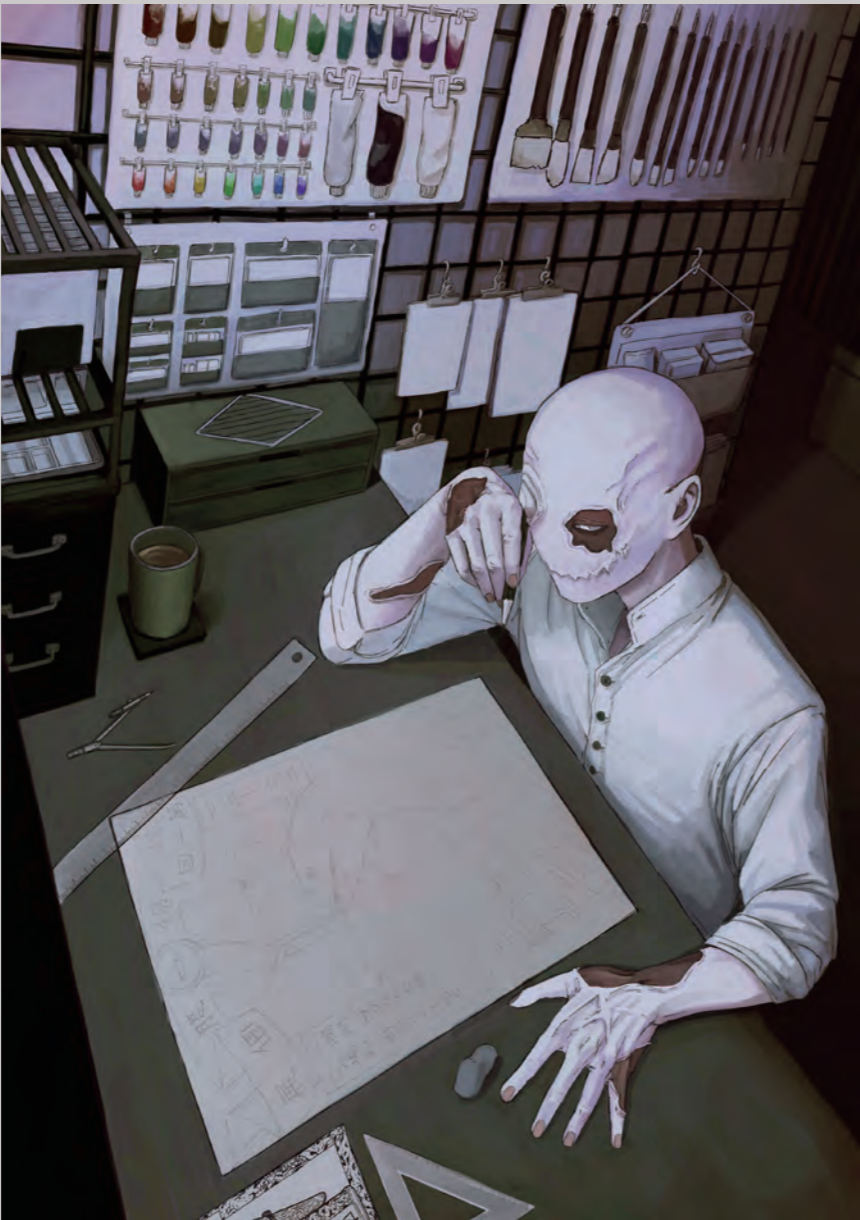
使用ソフト：
クリップスタジオペイント



【特典ポストカード】

制作時間：7時間

二〇二三年一月



【作業環境】

制作時間：9時間

二〇二二年七月

【三時の御八つ】

制作時間：6時間

二〇二三年一月





【いい匂いがする】
 コミックマルチライナー、A4画用紙 制作時間：1.5時間
 二〇二三年六月

使用ソフト：
 クリップスタジオペイント



【増田兄弟】

制作時間：時間
 二〇二三年二月



【7月9日】

制作時間：10時間
 二〇二三年七月



【見つけた】

制作時間：9時間

二〇二三年二月



【二〇二三】

制作時間：6時間

二〇二三年一月

使用ソフト：
クリップスタジオペイント



【ドラゴン】 制作時間：8時間 二〇二三年四月



【手】 制作時間：9時間 二〇二三年四月



【水族館】 制作時間：12時間 二〇二三年二月



増田研究所

閲覧ありがとうございました。