

PORTFOLIO.

ETSU HINAKO



ILLUSTRATION



悦 日南子

えつ

ひなこ

• プロフィール •

学校法人花沢学園 明聖高等学校 全日コース

卒業

専門学校東京デザイナー・アカデミー

イラストレーション学科

在籍中

ゲームイラスト専攻

2004年生まれ 19歳

専門学校のデッサンがきっかけで、服の影や物の質感などをリアルに描くことが好きになりました。普段のイラストでも、実物を参考にしながら丁寧に描いています。

イラスト全体の空気感もとても大事にしています。

• 今までソフトを使ってきた時間 •

Photoshop ★★★★★☆

CLIP Studio Paint ★★★★★★

Illustrator ★★★★★☆

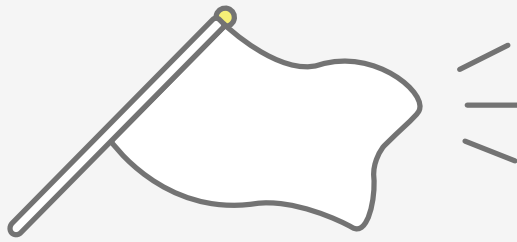
自己PR

Self-promotion

私の長所は...

周りに求められていることを常に考え、その出来に一切妥協しない
信念を持っていること

です。



高校3年時、体育祭でクラスを応援する際に使う旗に、皆のやる気を引き出せるような絵を描くという役目を担任の先生から任されました。

かなりサイズの大きい白い旗に一ヶ月ほどで仕上げなければならず、学校の放課後や土日などの休日を使いほぼ一人でやり切りました。



アイデア出しには一日ほどかけ5つ程度考えたのですが、当時自分のクラスにはひょうきん者が多く、固く真面目なものよりも少しネタを混ぜたものの方がクラスの士気はより上がりやすいだろうと考え、それと合致する良い案をその中から一つ採用しました。途中からは時々三人の友達にもベタ塗り作業などの比較的簡単にできるようなものを手伝ってもらい、納得ができるまで旗の塗りと修正を重ねた結果、クラスのやる気をより引き出せるような良いものを作ることに成功しました。

この

人が求めるものを考え形にする力、隅の隅までやり切る万事徹底さ

を今後の仕事の場でも発揮していきたいと思います。

ゲームイラスト

> ゲームイラスト

イラストレーション

その他

崩壊都市



2024年2月24日(土)発売

表紙イラストの メイキング

Ps

2024年1月

約25時間

1.



頭の中にあるイメージを
ざっくりと描く

2.



人物や道路の描き込み、ビルに
写真を追加+加筆

3.



さらに写真追加+加筆
人物の服装を少し変更

4.



全体のコントラストをはっきりとさせ
絵の情報量を上げるため、道路の右下にビル影を追加
馴染ませるため人物の影をより濃くし、反射光も追加する

5.



空を追加、全体に加筆、
一部色味の調整をし馴染ませたら完成

ゲームの概要

この世界の真相を
暴け。



崩壊都市とは

主人公を操作して、一夜にして人類が機械に置き換わった街の謎といなくなった妻子の行方を探す探索型アクションRPGです。



キャラクター



入江直斗

irie naoto

謎の爆発と衝撃により目を覚ました主人公・入江直斗(いりえなおと)を見ると、自身の住むビルの上部が何者かによって破壊されていた。妻子は無事かと家の中を探すも、なぜか彼女たちはそこから忽然といなくなっている。代わりに、机の上には遊園地のチケットと写真が残されていた。まだかなり混乱した状態のままだったが、彼はそれらを服のポケットに入れると外へ出ることにした。

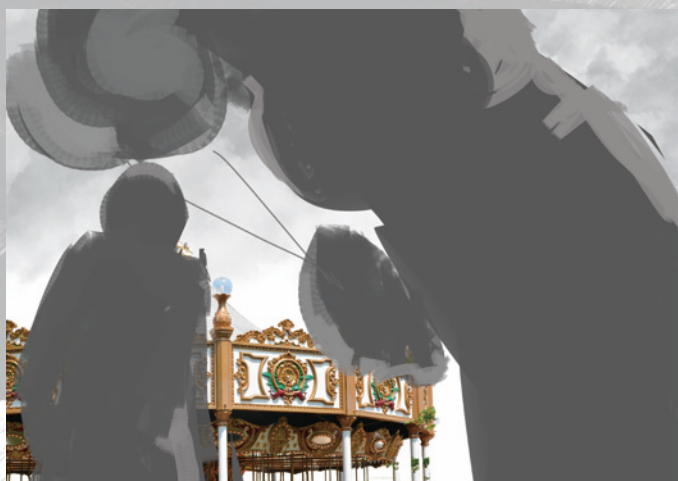
笹山詩織

sasayama shiori

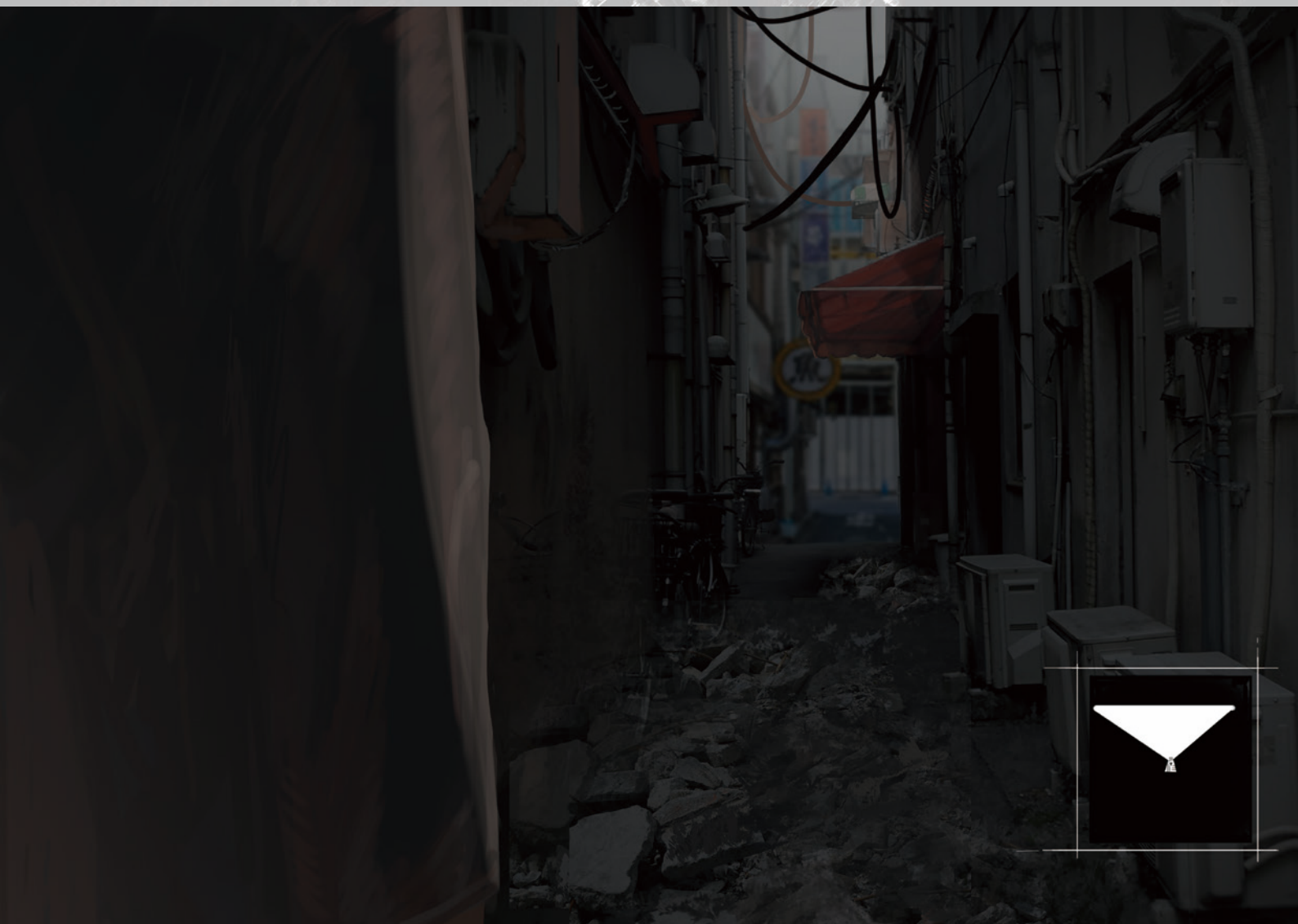


人類の生き残りのうちの一人であり、何故か主人公の妻に似た容姿を持つ女性。足が悪く、座った椅子からあまり動くことができない。彼女にも探し人がいるようで、主人公に“あの人”を探して欲しいと依頼をする。怪しい人物ではなさそうだが、どこか主人公の妻子の居場所を知っているような口振りをしている。

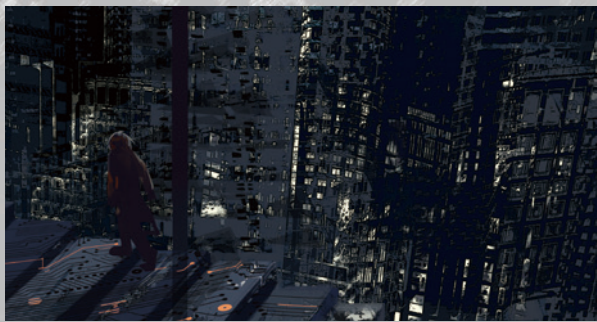
世界観



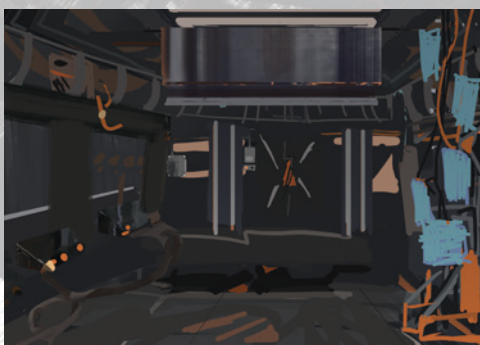
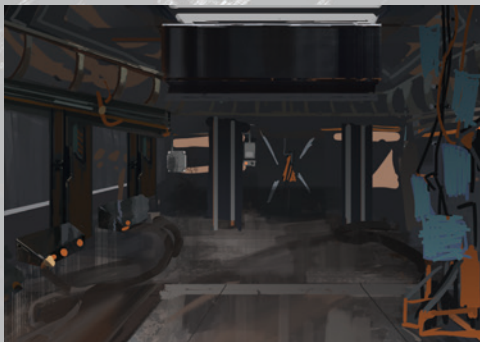
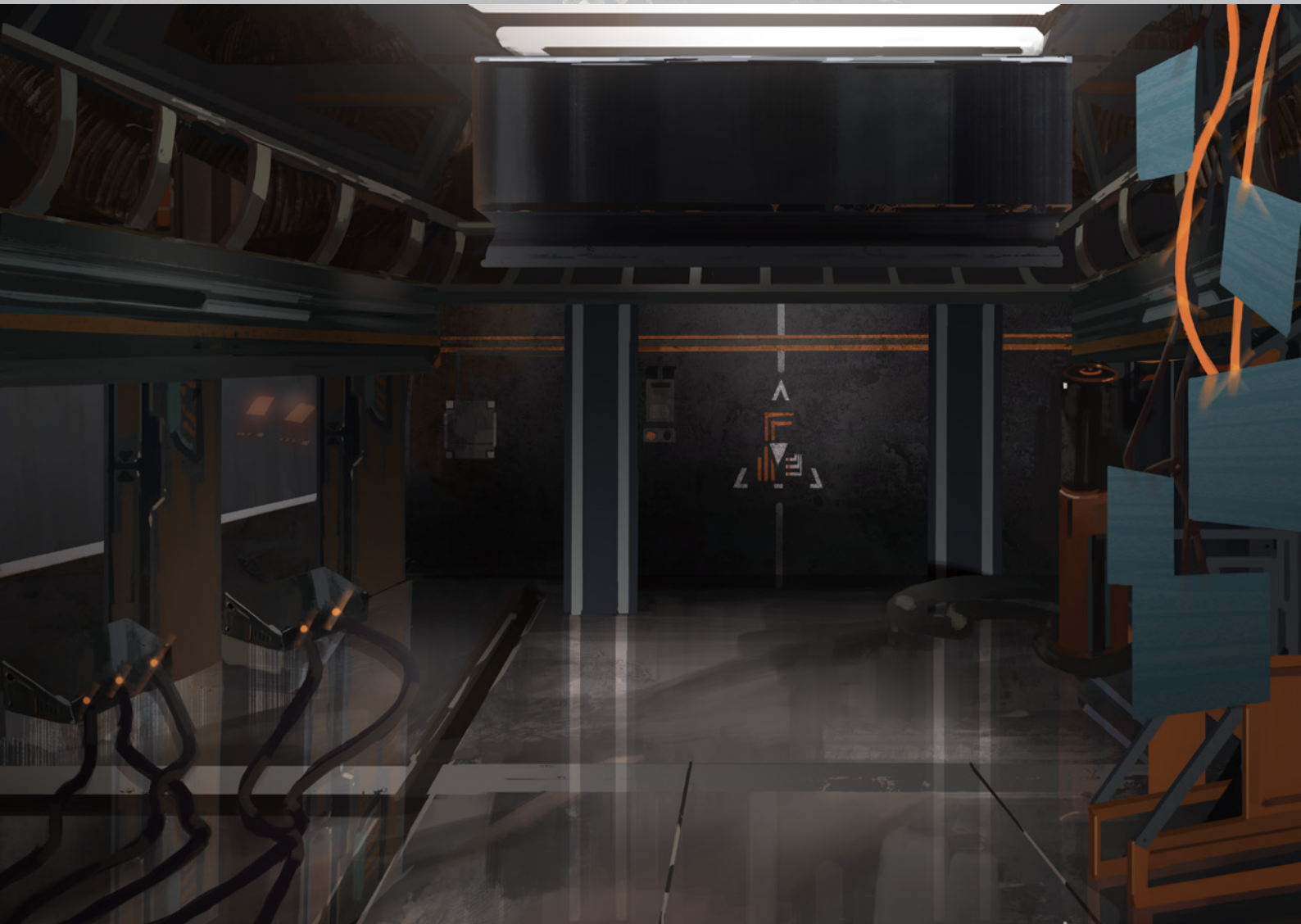
遊園地に入ると、うさぎの着ぐるみのようなメカに声をかけられた。一見友好的に見えたが、持っている風船からは何か異音がしている。危険を察知し離れた途端、それは大きな音を立てて爆発した。それに明確な殺意を感じた直斗は、二人を探す前にまずこいつを倒さなければならないと、強く武器を握った。



なんとか妻子の手がかりを見つけようと遊園地を歩き回るも、特にこれといったものは見つからない。悔しく思うが仕方ないと外に出た時、一瞬目線の端で路地裏に入っていく人影を見た。それを追ってその道に警戒しながら入ると、その奥ではいなくなったと思い込んでいた人間達が数名暮らしていた。



物語終盤で上る階段のコンセプトアート。たくさんのビルが立ち並ぶ街並みを一望できるほどに高い位置にある。建物内で散見されるメカや設備などはどれも高性能で、製作者の高い技術が伺える。



主人公のビルを破壊し、街に現れた謎の機械たちやブリキの敵を作り出した、全ての元凶である人物と対峙する場所。しかし、その人物が言うには全て理にかなった理由があるという。

とある宗教の教祖もしているようで、部屋の中央にある扉にはそのシンボルマークが鎮座している。

イラストレーション

ゲームイラスト

> イラストレーション

その他



人物の設定

落石現場の作業指揮者をしている少年
他人に厳しいが、その分自分にも厳しい性格をしている

黄色といえば「明るい」「元気」などをイメージしますが、その他にも「人の注目を集め危険を知らせる」という大切な役割も持っています。私はその役割に着目し、イラストに配置してある黄色の場所にはどういう意味での危険が描かれているのかや、自身のイメージした現場の雰囲気などがしっかりと相手に伝わることを目標に制作しました。



人物の周りに植物と動物を配置することで、一目でこの人物は優しそう
だという印象を持ってもらえるようにしました。
シンプルにデザインされている部屋や小物から、身なりにはしっかり
気を使う人だとも伝わるように制作しています。



友人から「こういうイラストを描いて欲しい」との依頼を貰い、実際の仕事のように受注の練習を行いました。

依頼の内容

留学でアメリカに来た姉弟
姉は大学生（少し幼い） ロングヘアでゆるく巻いている 茶髪
弟は高校一年生 ツーブロック 茶髪
姉の服装はサブカル系 弟はストリート系
姉弟喧嘩をよくする 二人とも気が強く頑固
背景 壁に落書きが沢山あり、とても治安が悪い
釘バットなどが落ちている

ラフ段階



依頼主



まだかなり落ち着いた印象を受ける

もう少し色鮮やかにしてほしい



指摘を念頭に置き修正

完成



鮮やかなライティングと彩度の高い色を全体的に追加し描き進めました。服の影色の修正は個人的に配色でかなり思い切った部分なのですが、それにより、ラフ段階時よりもかなりビビットな印象を持たせることに成功しました。

『重ね』

という言葉から連想

2023年9月

約30時間



重ねとは何か、何を重ねるのか、と考え、「時間」に発想を広げました。自身が今まで絵に向き合ってきた時間を時計で表し、上手くなろうと奮闘したり今の実力に焦ったりしている時に感じる圧迫感を、後ろから迫ってきている大きな手と時計で表現しました。

(上のキャラクターは、作者自身と境遇などが似ているという設定の人物です。)



ソフトを効率化を考え使い分ける

2023年11月

約16時間



人物と車以外の背景は Photoshop、車は Illustrator で作成後 Photoshop で加筆しました。

次ページにソフト毎のラフ画と解説 →

二つのソフトを使った理由

車のような人工物には綺麗な直線、またはとても滑らかな線が多くあります。指では中々歪みが出やすいものを簡単に描く事ができる Illustrator を使えば、車をより効率的に描けるのではないかと考えました。



このラフ同士を Photoshop 内で組み合わせ、二つの絵が馴染むように調整しながら加筆をしていきました。

今回の試みの結果

初めての挑戦だったのですが、車のラフを Illustrator で作成することは個人的に成功だったと感じています。デッサンやお絵描きソフトでよくやってしまう「端から徐々に完成させていく」という自身の癖がなくなり、間違えてもすぐに修正がきくため結果的にかなりの時間短縮になりました。自分なりの描き方を一つ確立する事ができたと思います。

内容を汲み取った上で
自分なりの表現を



2024年2月 約19時間



小川未明さんの「古巣」という作品を元に、詩に漂っている哀愁をイラストで伝えられるよう後半部分を自身の解釈やシーンを自分なりに加え、表現しました。

前半部分とはしっかり繋がりがああり、これは本当に古巣を元にしていているということが伝わるよう、時間帯は夕方に設定しています。

その他

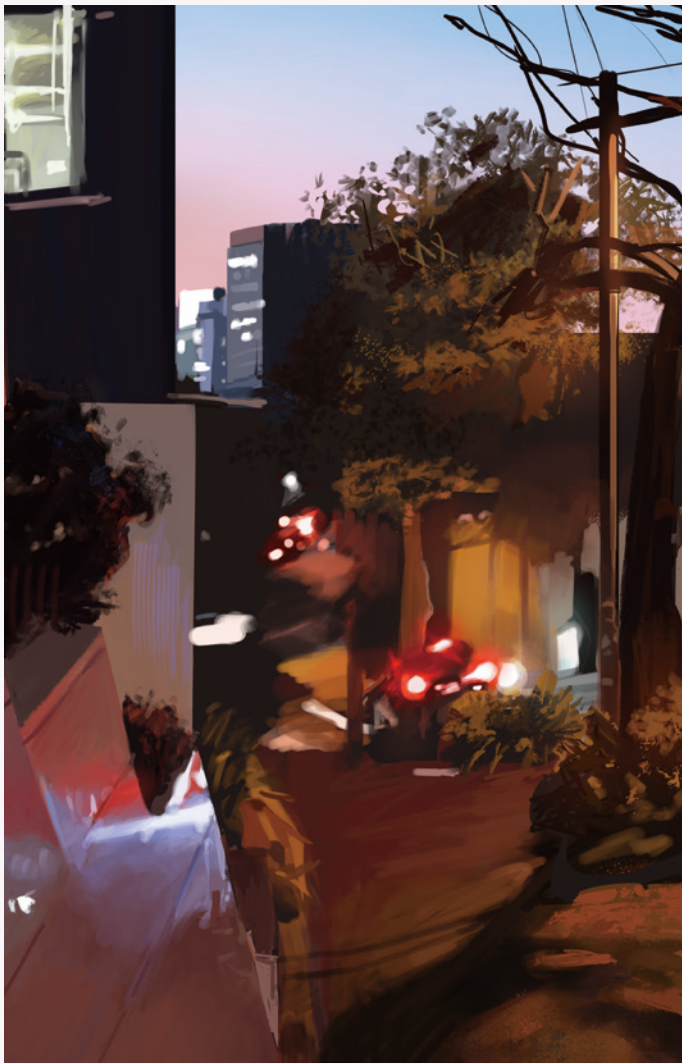
ゲームイラスト

イラストレーション

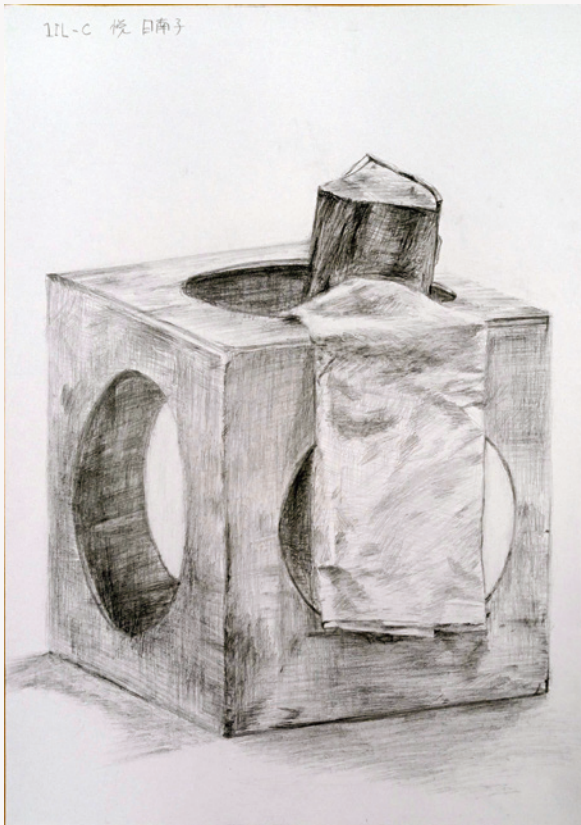
> その他

風景模写

各 12 時間ほど



デッサン



鉛筆 制作時間：6 時間



鉛筆 制作時間：7 時間



コンテ 制作時間：6 時間



鉛筆 制作時間：7 時間



鉛筆 制作時間：6 時間

Thank you.



最後までご覧いただき、
誠にありがとうございました