



# PORTFOLIO

杉本 亮輔



# || Profile



東京デザイナー学院

コミックイラスト学科 コミックキャラクター専攻

可愛い女の子のイラストを描くことが得意です。

2021年からイラストを描き始め、現在は背景やゲーム UI なども勉強中です！

ゲームやスポーツ観戦が好きです。

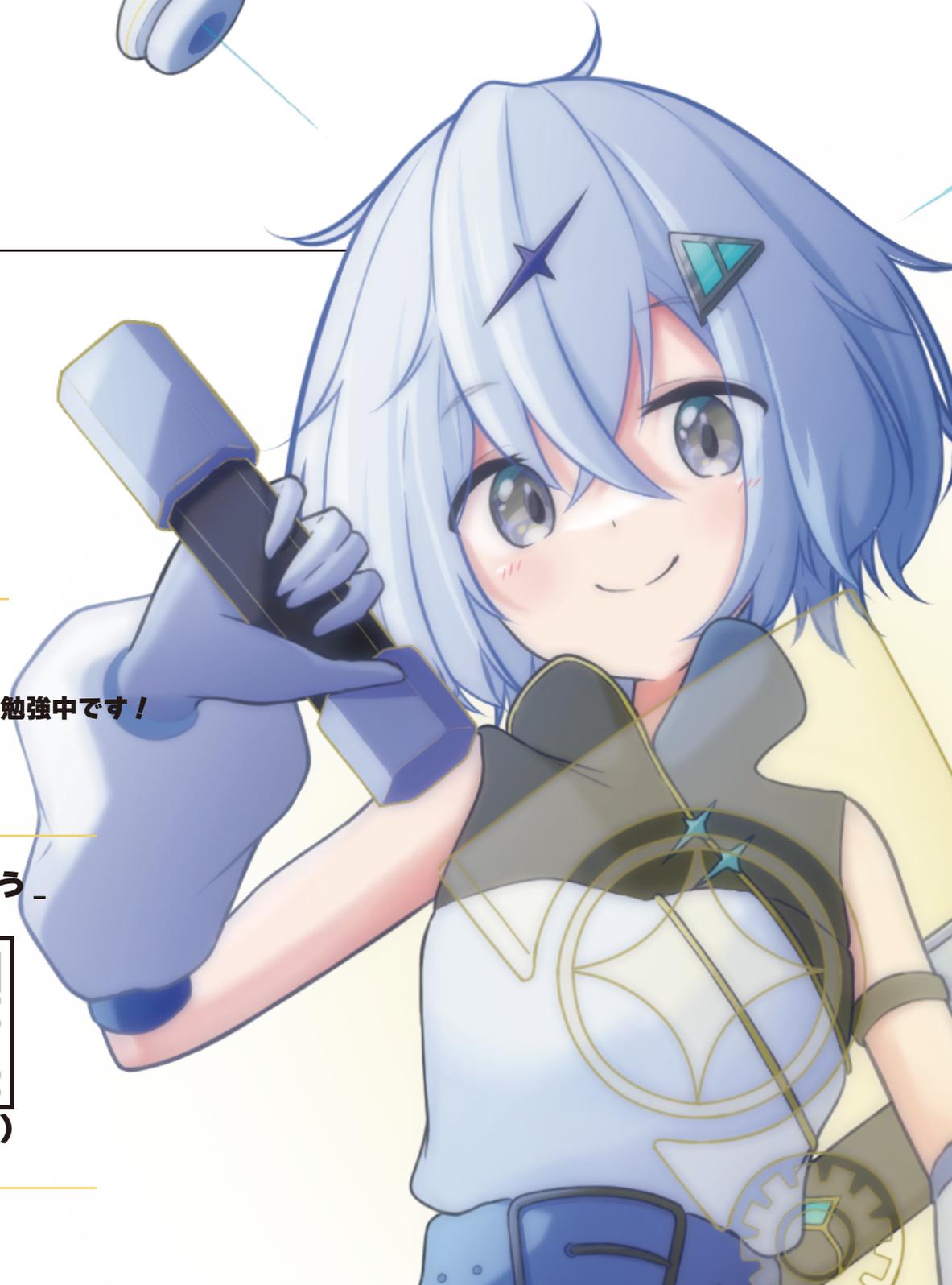
使用可能ツール



P.N とりょう



X(twitter)



# || *Index*

---

- *Character Design*



- *Illustration*

- *Dessin*



- *Fanart*





# Character Design



## ・初期デザインの三面図



初期デザイン地味な色合いになってしまったため、  
明るい色を多く取り入れ、元気な印象になるように変更しました。

制作時間：15時間・制作ソフト Photoshop

近未来をコンセプトにしたRPGゲームのメインキャラクターを想定して制作しました。  
シンプルなデザインを意識しながら、デザインの密度を上げるために装飾を多く取り入れました。  
また、デザインに統一感を持たせるため、装飾に三角形を多く用いました。

制作時期：2023年11月・制作時間：15時間  
制作ソフト：Photoshop

## ・制作過程

ラフ 3～4時間



線画 4～5時間



着彩・仕上げ 4～5時間



銃のデザインを今回初めてしたので、構造の理解に苦戦しました。資料を参考にしながらコンセプトに合うデザインのようなデザインにしました。また、RPGゲームを想定していたので主人公の相棒的なキャラクターも一緒にデザインしました。

# 進化差分立ち絵

線画



進化差分では基本のデザインを活かしたかったので、武器を追加、変形することで進化感を表現しました。キャラのデザインを変更していないため、武器のデザインを分かりやすく変化させることで一目で進化を感じることができるようにしました。

制作時期：2023年11月・制作時間：15時間  
制作ソフト：Photoshop

## 衣装差分



制作時期：2023年12月・制作時間：20時間  
制作ソフト：Photoshop



この衣装差分は、サンタをイメージした赤白基調の色調と落ち着いた緑色でクリスマス感を表現しました。シンプルでありながらクリスマスの衣装ということが見た瞬間に伝わるようなデザインになるように制作しました。

# 制作過程

ラフ 4～5時間



線画 7～8時間



着彩・仕上げ 4～5時間



ゲームの立ち絵を想定して制作しました。

クリスマスらしい装飾やデザインの資料を参考にしながら描き進めました。

## 同コンセプトの別キャラ



前ページまでのキャラクターと同じ世界観という設定で制作しました。強キャラという設定にしたかったので、世界観の設定よりも未来感のあるデザインにしました。色も近未来感を強めるために白基調のデザインにしました。

制作時期：2024年3月・制作時間：20時間  
制作ソフト：Photoshop

# UI デザイン、コンセプトアート



今回は携帯の画面を想定して UI のデザインをしました。様々なゲームのロビー画面を参考にして制作しました。ユーザー側の立場になって操作しやすいデザインを目指しました。背景はフリー素材です。

制作時期：2024年1月・制作時間：15時間  
制作ソフト：Photoshop

Illustration



# ポートフォリオ表紙イラスト



ポートフォリオの表紙を想定して制作しました。ファンタジー風の世界観にしたいと思い、キャラクターはファンタジー風のデザインにしました。キャラクターの魅力表現することとキャラクターを背景になじませることを意識しました。

制作時期：2024年3月・制作時間：50時間  
制作ソフト：Photoshop

## 制作過程



カラーラフで二人と背景のバランスを確認してから描きました。また人体のバランスもここで確認しました。背景を塗った後に、  
^ キャラをこの空間に合った色に仕上げました。

## ポートフォリオ表紙イラスト（背景）



自然の風景はあまり描いたことがなかったので資料を参考にしながら描き進めていきました。手前の草原や小川にとっても苦戦しました。旅立ち的なイラストにしたかったので壮大な景色になるように制作しました。

制作時期：2024年3月・制作時間：50時間  
制作ソフト：Photoshop

# 展示会メインイラスト



学校の展示会用に制作したイラストで、8月に制作したので夏感を表現することを意識して描きました。初めての展示会だった為、アート感(?)があるイラストを描きたいと思いながら制作しました。

制作時期：2023年8月・制作時間：30時間  
制作ソフト：Photoshop



2024年の新年用に描いたイラストです。  
辰年の辰をイメージして龍人風のデザイン  
にし、新年なので和服にしました。

制作時期：2023年12月・制作時間：20時間  
制作ソフト：Photoshop



パース練習の課題で制作したイラストで龍  
の迫力やキャラクターとの大きさの違いを  
意識して制作しました。

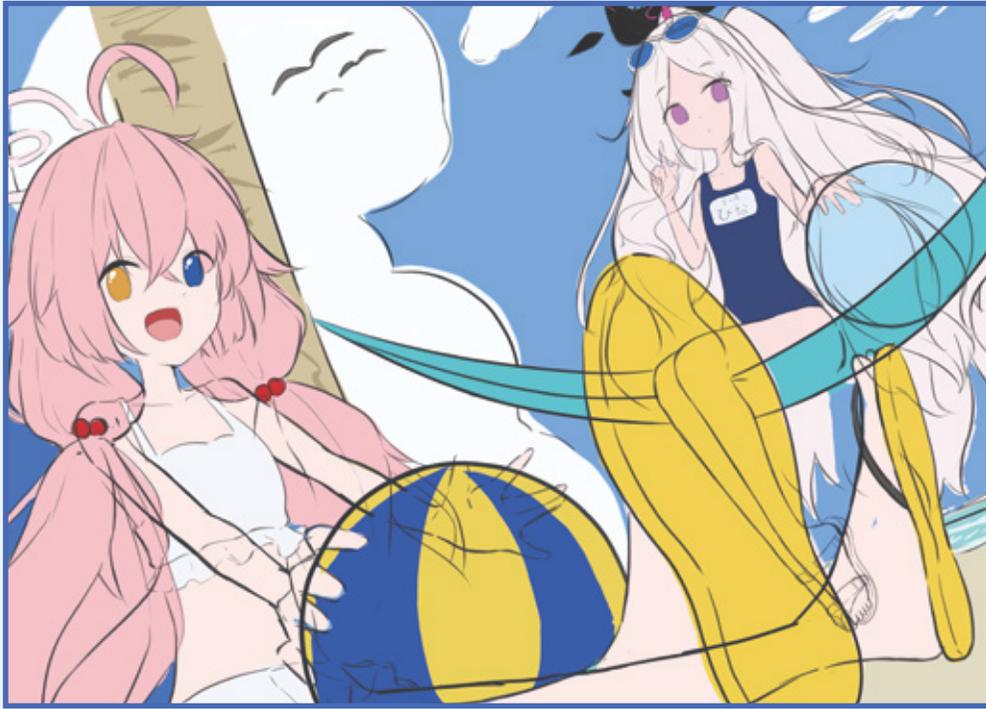
制作時期：2023年7月・制作時間：40時間  
制作ソフト：Photoshop

# ブルーアーカイブ三周年記念アート



このイラストは、ブルーアーカイブというゲームの三周年記念の時に制作しました。キャラの配置と構図を意識して描きました。また、夏の海に合うように、鮮やかな色を多用しました。

制作時期：2024年3月・制作時間：30時間  
制作ソフト：Photoshop



**このイラストは、背景に特に力を入れて描きました。今まではあまり背景を描いたことがなかったので資料や書籍で勉強し、試行錯誤しながら描き進めました。夏の快晴の砂浜を表現できるように制作しました。キャラクターと背景を馴染ませることや質感の表現に苦戦しました。**

# SD イラスト・男キャラ ブルーアーカイブ SD キャラ



小鳥遊ホシノ



空崎ヒナ

制作時期：2023年9月・制作時間：15時間  
制作ソフト：Photoshop



## オリジナル SD キャラ

制作時期：2023年5月・制作時間：15時間  
制作ソフト：Photoshop



学校の課題で普段あまり描かない男性キャラに挑戦しました。男性らしさが出るように意識して制作しました。

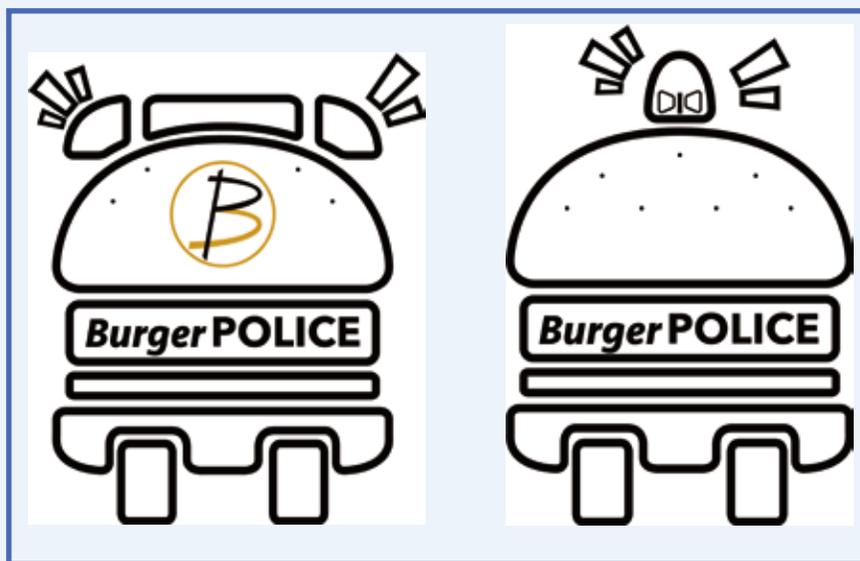
制作時期：2023年1月・制作時間：20時間  
制作ソフト：Photoshop

## グッズ用イラストデザイン



## Tシャツ用イラストデザイン

## スタンプ用デザイン



## ラフデザイン

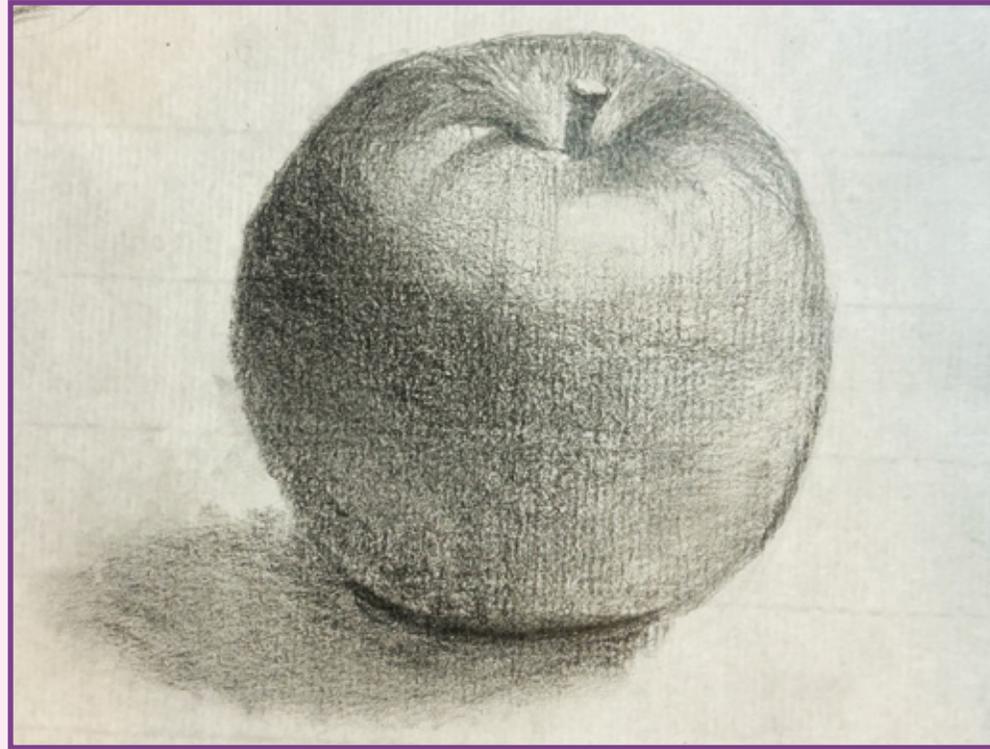


アルバイト先のTシャツやスタンプ用のイラストデザインをしました。Burger POLICE というハンバーガー店なので、店長と相談しながらパトカーとハンバーガーを合わせたデザインになりました。ラフの段階で何案か提案し、お店の雰囲気に合わせてながら可愛くポップなデザインに仕上げました。

制作時期：2024年2月・制作時間：10時間  
制作ソフト：Photoshop・Illustrator

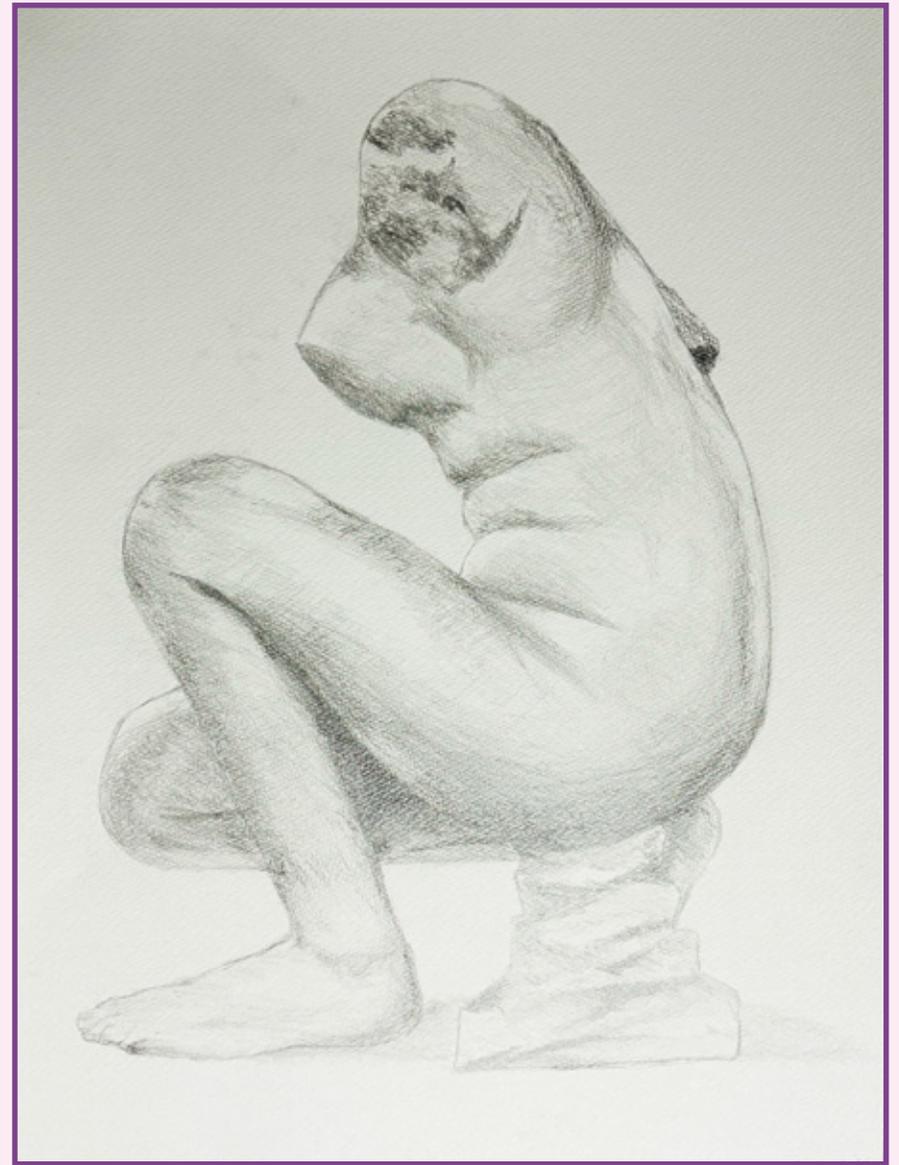


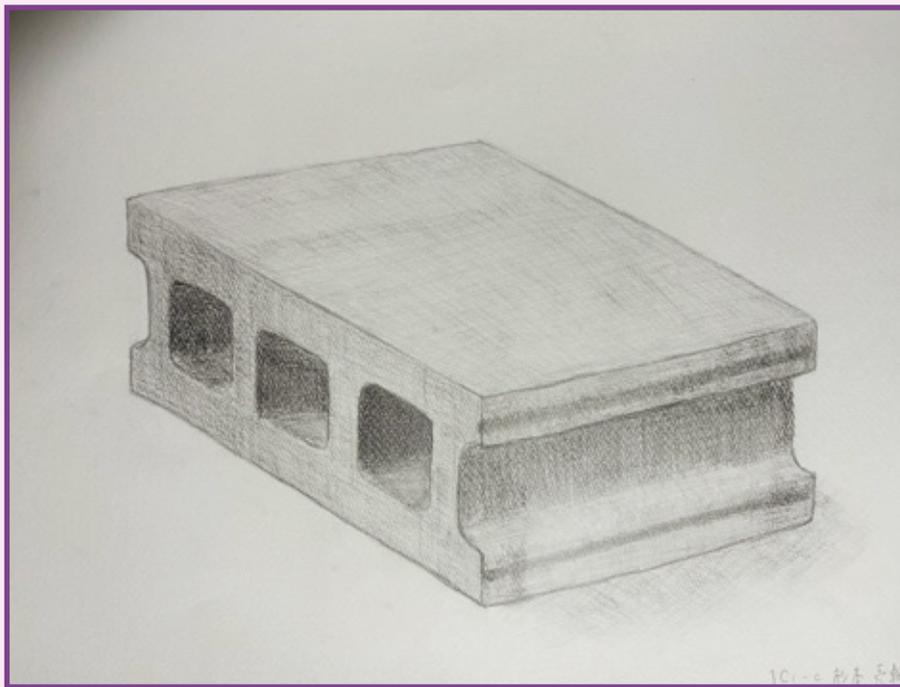
Dessin



**制作時期：2023年11月**

**制作時期：2023年7月**





**制作時期：2023年6月**



**背景練習**

**制作時期：2024年3月制作ソフト：Photoshop**

**参考：吉田誠治・著 / TIPS! 絵が描きたくなるヒント集**



Fan art

## にじさんじ：アルス・アルマル



7月に参加するイベント用に制作しました。  
楽しそうで元気な印象にしました。

制作時期：2024年2月・制作時間：15時間  
制作ソフト：Photoshop



3月の誕生日記念に制作したイラストです。  
可愛さが全面に出るように制作しました。

制作時期：2024年3月・制作時間：15時間  
制作ソフト：Photoshop



絵柄合わせ課題 / アイドルマスターシャイ  
ニーカラス : 幽谷霧子  
制作時期 : 2024年2月・制作時間 : 20時間  
制作ソフト : Photoshop



からかい上手の高木さん : 高木さん  
制作時期 : 2023年10月・制作時間 : 15時間  
制作ソフト : Photoshop



ホロライブ：ラプラス・ダークネス  
制作時期：2023年5月・制作時間：30時間  
制作ソフト：Photoshop



**ありがとうございました！**