

PORT FOLIO

TASHIRO RIN



Profile

たしろりん
田代 凜

専門学校東京デザイナー・アカデミー
コミックイラスト学科
コミックイラスト専攻 在籍

Skill



好きなもの



Index

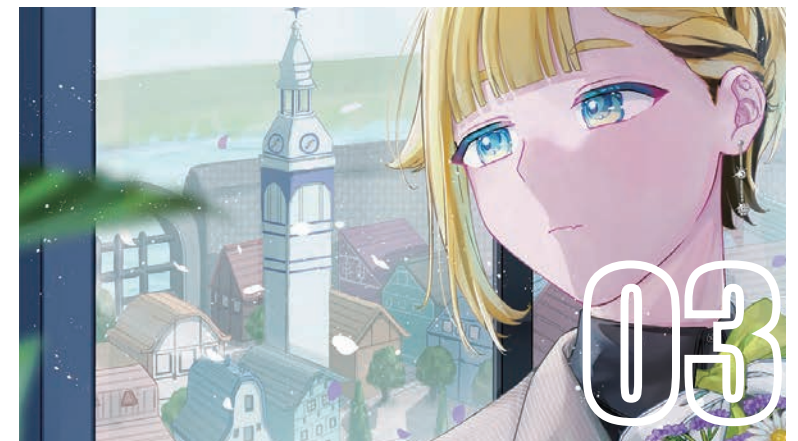


Illustration	01
Character Design	02
Game2D Design	03
Live2D	04
Dessin & Croquis	05



01

TASHIRO RIN

illustration



雨の日をテーマにした作品

制作期間：2023.3.7~3.13

制作時間：30 時間



illustration



「夏をテーマにしたイラスト」の課題作品

制作時間：26 時間

制作期間：2023.6～7 月





2024年
龍賀
賀状

2024年の年賀状にした作品

制作時間：21時間

制作期間：2023.12.13~12.31

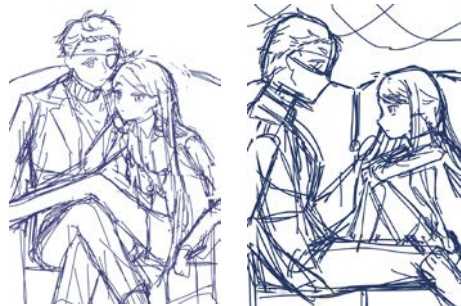


illustration

制作過程

1. ラフ

「ブランドの広告写真」をテーマにPinterest等を見ながら構図を考え、2パターンラフを描く。



1案

2案

2. カラーラフ

より広告写真に見える理由から1案を採用。

- ・ポーズの違和感をなくす
- ・アクセサリを見えやすく
- ・より密着度を上げる

等を重視しながらカラーラフの段階で修正していく。



修正前



修正後

3. 仕上げ

広告写真ということで紙っぽくマットな質感の加工と、乗算、オーバーレイ、ソフトライトを使って全体の雰囲気を合わせる。

大まかに明暗をつけて調整し、最後にグラデーションマップをかけて、完成。



「椅子に座っているポーズ」の課題作品

制作時間：16時間

制作期間：2023.1.18~1.23



制作過程

1. ラフ

「冬」がテーマ

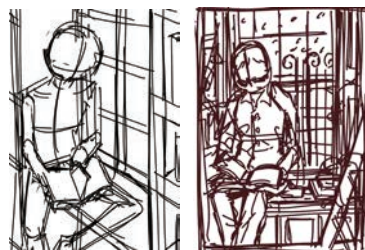
→雪が降っていたら

わかりやすそう

→窓があると雪が見えやすい

から窓のある構図にしよう

という流れで2パターンラフを考える。



1案

2案

2. カラーラフ

雪が降っていることが

わかりやすい理由から2案に。

カラーラフが完成した段階で

先生に見てもらい、

- ・背景のパーズがおかしい
- ・手前の本と背景を使って放射線状にすると人物に目がいく

という指摘を元に修正していく。



3. 添削

完成した絵を授業内で添削してもらい、

- ・背景の雪をゆっくり降っているように描いた方が雰囲気に合う
 - ・外の景色を少し緑っぽくすると全体的に統一感が出る
- という指摘を元に修正し、完成。



←修正前
修正後→



『冬をテーマにしたイラスト』の課題作品

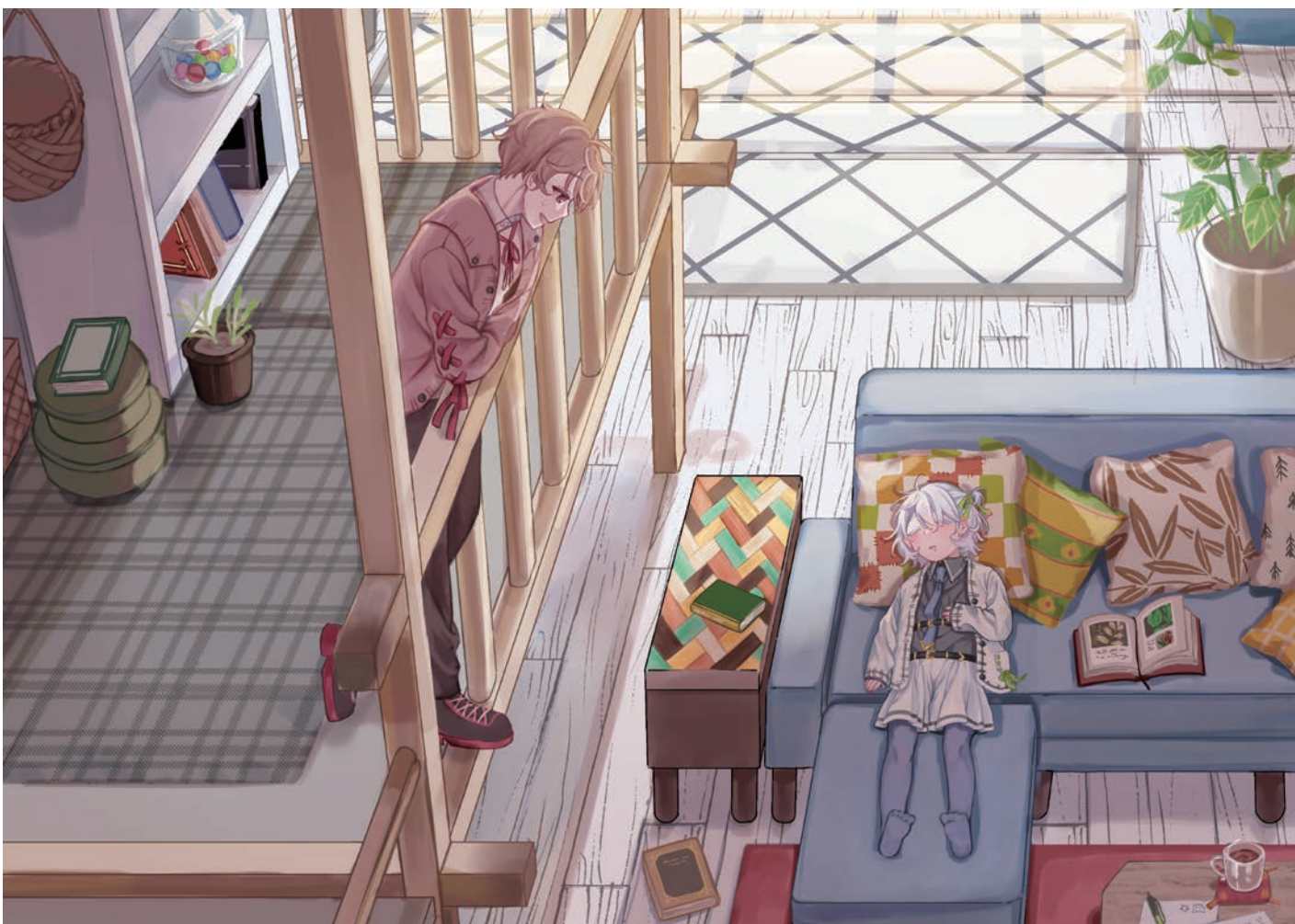
制作時間：18時間

制作期間：2023.11～12月



illustration

『透視図法を使用したイラスト』の課題作品



↑『三点透視図法』

制作時間：26 時間

制作時期：2023.6～7 月



↑『一点透視図法』

制作時間：8 時間

制作時期：2023.5～6 月





学校の展示で使した作品

制作時間：11 時間

制作時期：2023.9.14~9.18



学校の展示で使した作品

制作時間：11 時間

制作時期：2023.9.17~9.20



CHARACTER

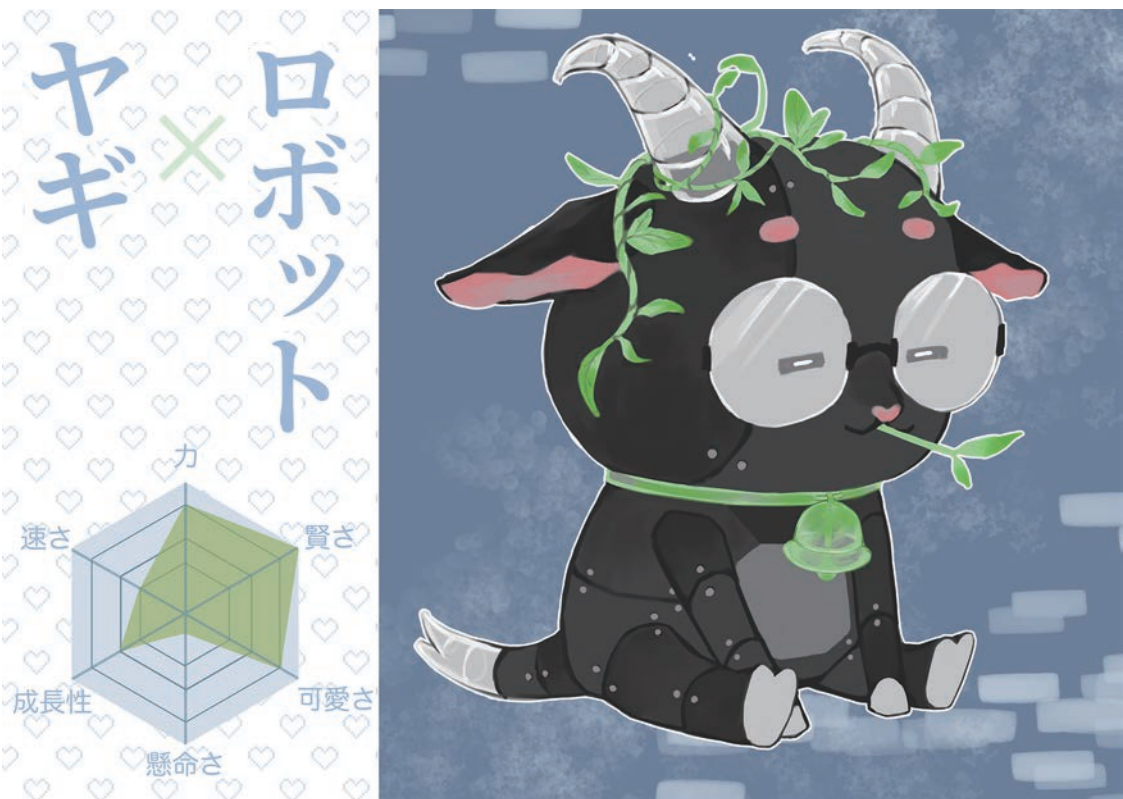
DESIGN



02

TASHIRO RIN

CharacterDesign



ヤギ × ロボットをテーマに描いたマスコットキャラクター。

制作期間：2024.2.28～2.29

制作時間：3 時間



なまえ:モカ
せいかく:ほげずぎらい
おんれい:よんさい
しんちょう:ちいさい
たいじゅう:おもい

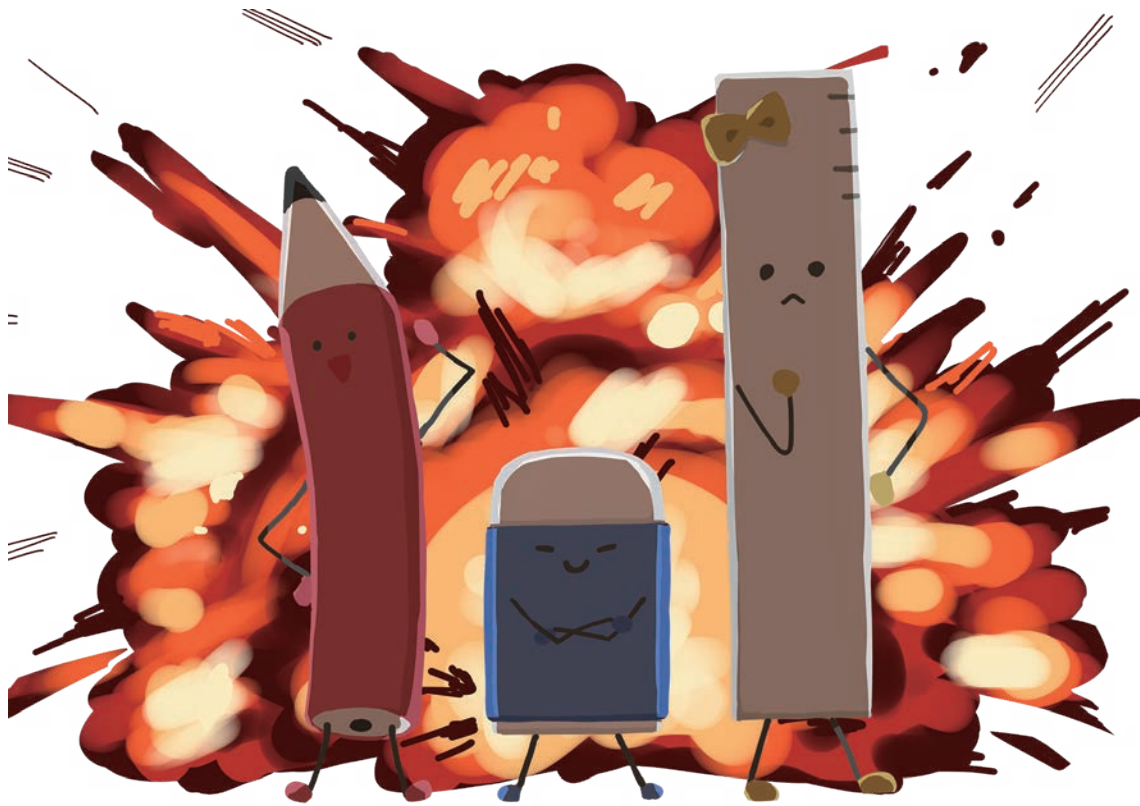
カモノハシ × 園児をテーマに描いたマスコットキャラクター。

制作期間：2024.2.29～3.1

制作時間：2 時間



Character Design



筆箱の中の文房具 × 戦隊ヒーローをテーマに描いた
マスコットキャラクター。

制作期間：2023.3.2

制作時間：一時間半



研究家をテーマに描いたキャラクター。

制作期間：2022.11.24～12.20

制作時間：22 時間





学校内コンペで制作し、沖縄県を擬人化したキャラクター。

制作期間：2023.8.23～8.26

制作時間：21 時間



株式会社サクセスさんによるコンペで制作した作品。

制作期間：2023.6.1～7.5

制作時間：22 時間



CharacterDesign



星 × 猫をテーマに描いたキャラクター。

制作期間：2023.5～6

制作時間：13 時間



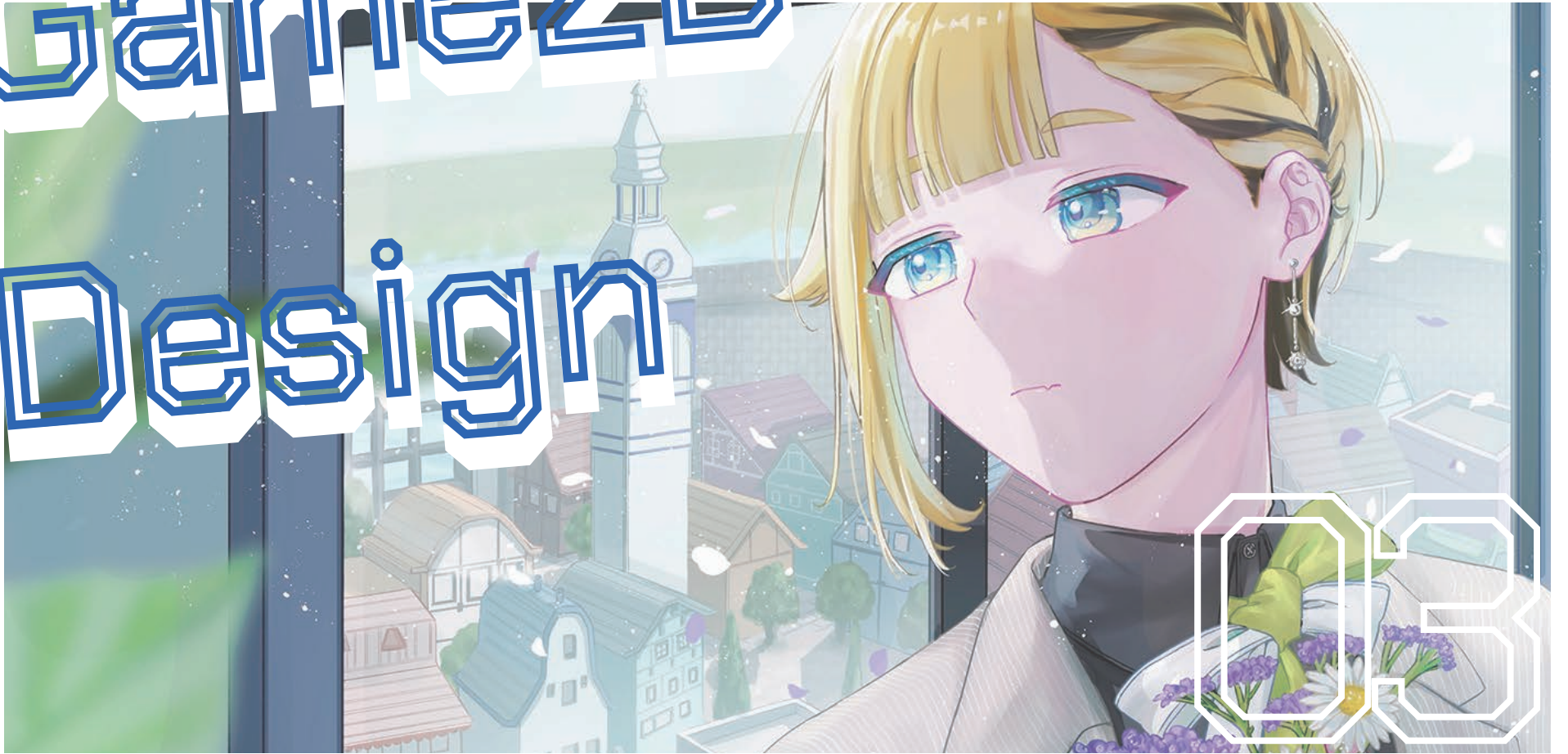
左のキャラと同じ世界観で描いたキャラクター。

制作期間：2023.5～6

制作時間：28 時間



Game2D Design



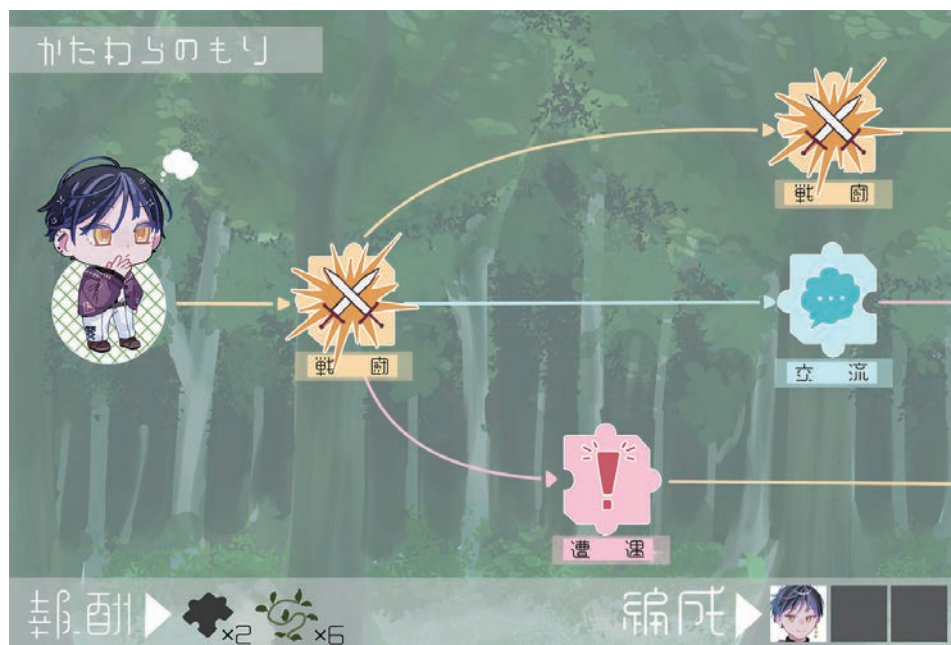
TASHIRO RIN

Game2D

〔世界観〕

主人公は学校帰りに見覚えのない道を通ったことにより、異世界へとトリップする。

トリップした異世界は突如現れた魔物によって、ゆっくりと破滅へと向かっている世界だった！
鞆につけていた兔のキーホルダーの力により、接触した人の内面が現れる武器を出現させる能力を手に入れた主人公は、魔物討伐を手伝うことを決める—。



〔ゲームシステム〕

キャラクターと共に日々の仕事をこなしつつ魔物を討伐して世界の破滅を阻止しよう！

パズル × ローグライク



Game2D

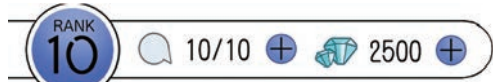
[UI デザイン]

ホーム画面のデザイン 制作期間：2023.12.14～2024.1.11

制作時間：12 時間



[アイコン、背景]



[メインキャラクター]

郵便局員のキャラクター。



制作期間：2023.11.16～29

制作時間：21 時間

[ゲーム内四コマ]

制作期間：2024.4.1~12

制作時間：11 時間



制作期間：2023.11.16~29

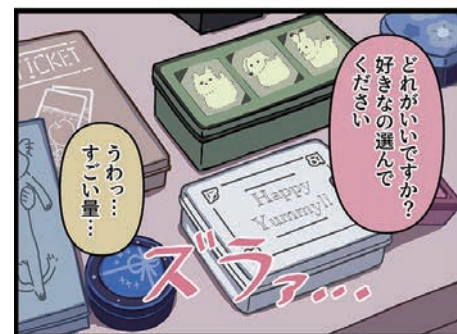
制作時間：23 時間



制作期間：2024.4.6~9

制作時間：15 時間

第1話「フォーネルはお菓子が好き」



Game2D

[戦闘差分]

制作期間：2023.11.29~12.23

進化前後で衣装等がチェンジする。制作時間：19時間



[SD キャラ]



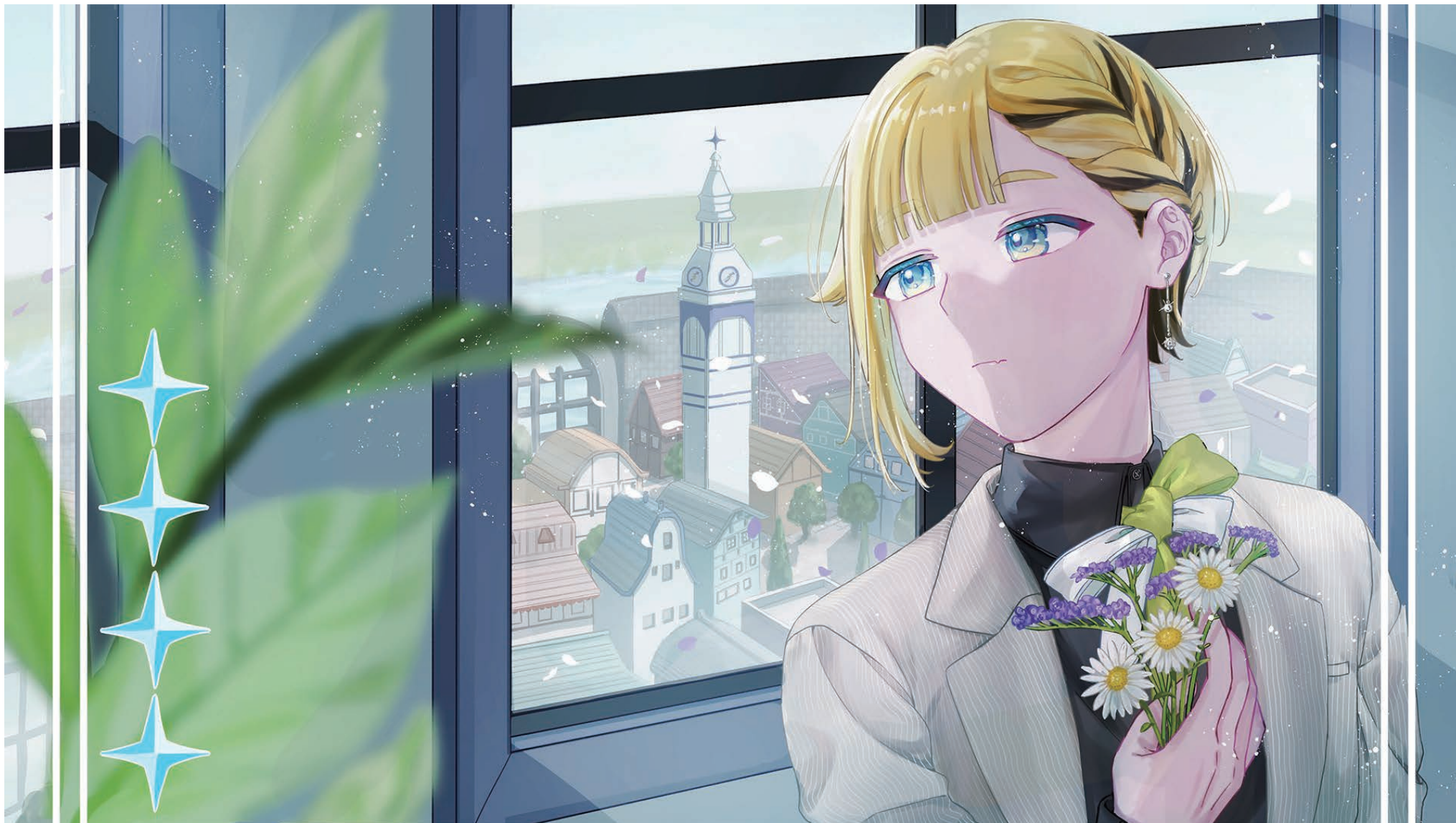
〔スチルイラスト〕

「記念パーティーにドレスアップをしていき、

朝までパーティーを楽しんだ後、物思いに耽っている」という想定イラスト。制作時間：21 時間

制作期間：2024.3.22～4.9

制作時間：21 時間



Game2D

[制作過程]



ラフ



カラーラフ



カラーラフ2



線画



塗り



[衣装デザイン]

記念ということでスーツをテーマに、
個々で差を出しつつ揃いの衣装。



Live2D

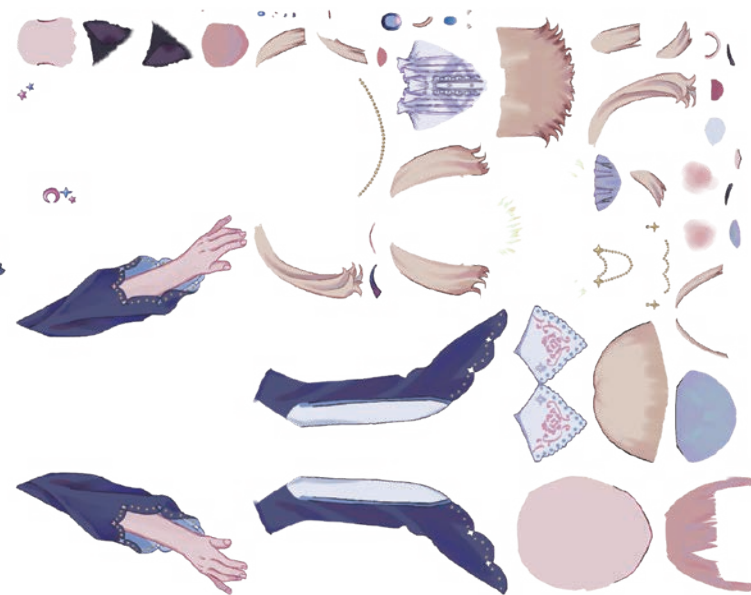


04

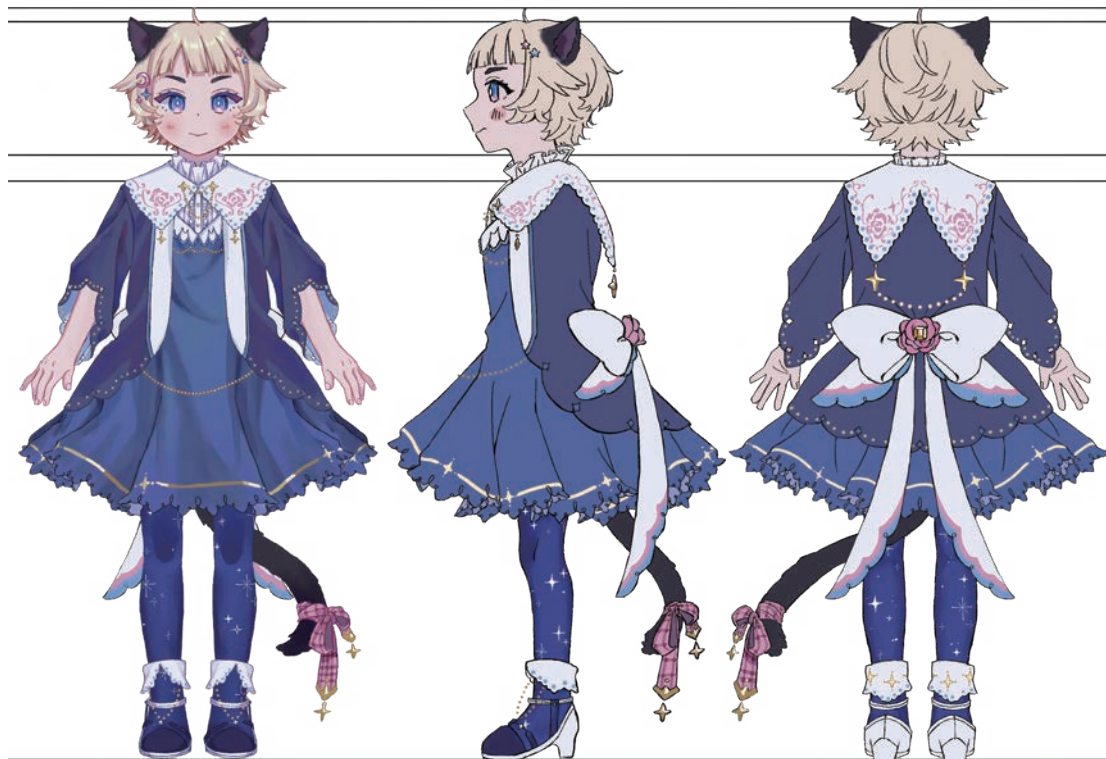
TASHIRO RIN

Live2D

無料版を使用して制作したため、
上半身のみ動きます。

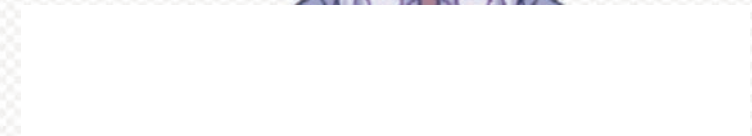


パーツ→



←三面図

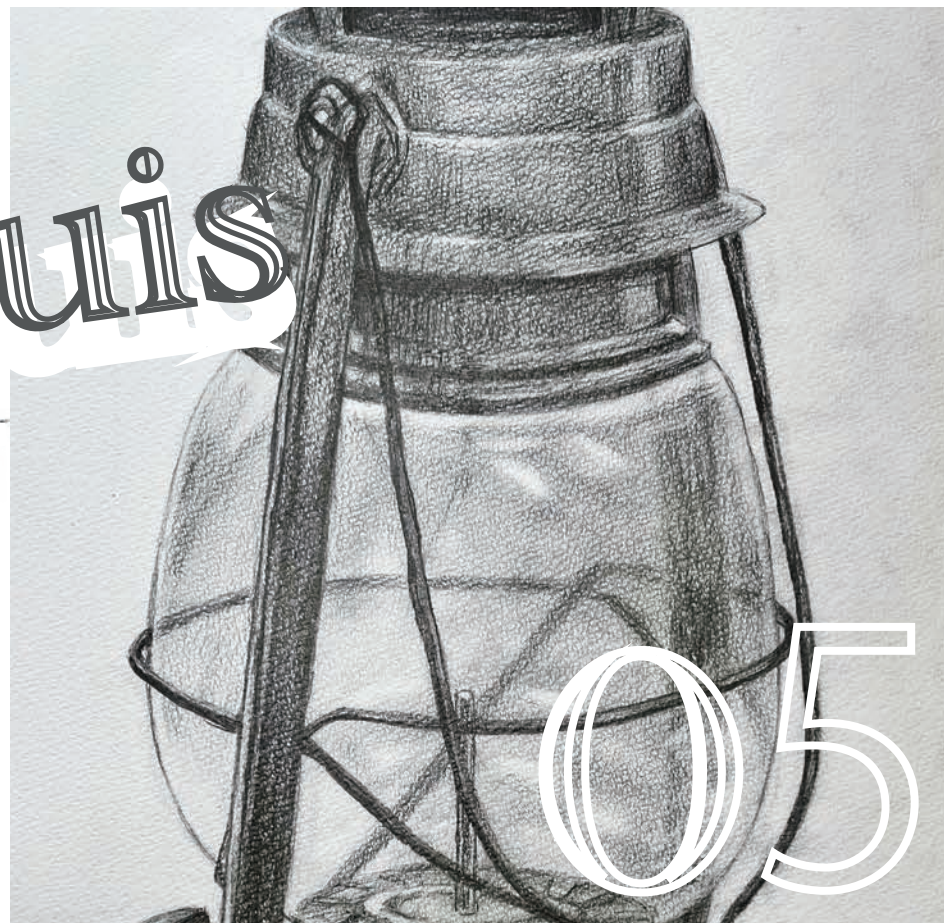
表情



制作時間：約 36 時間

制作時期：2023.10-2024.2.8

Dessin & Croquis



05

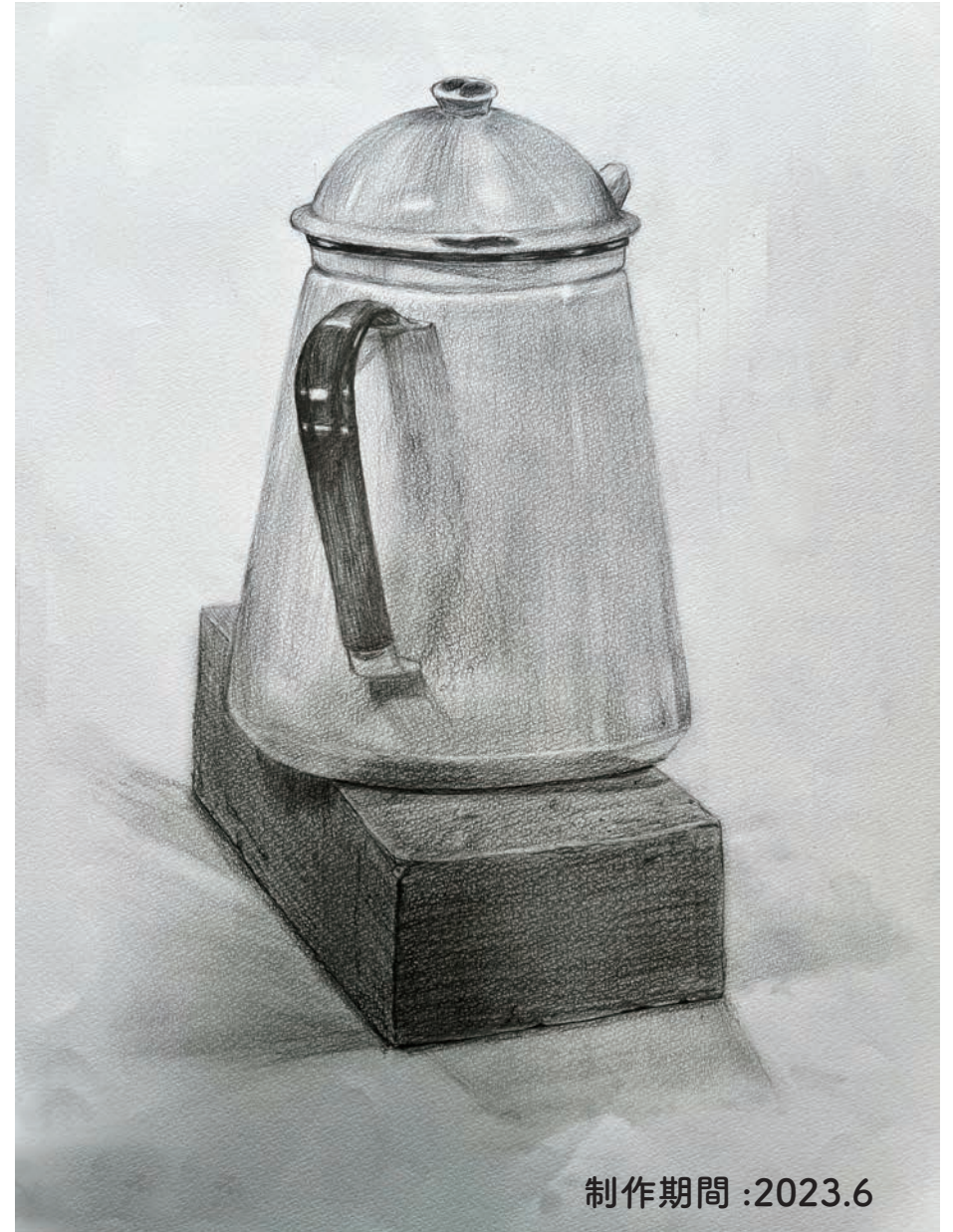
TASHIRO RIN

Dessin



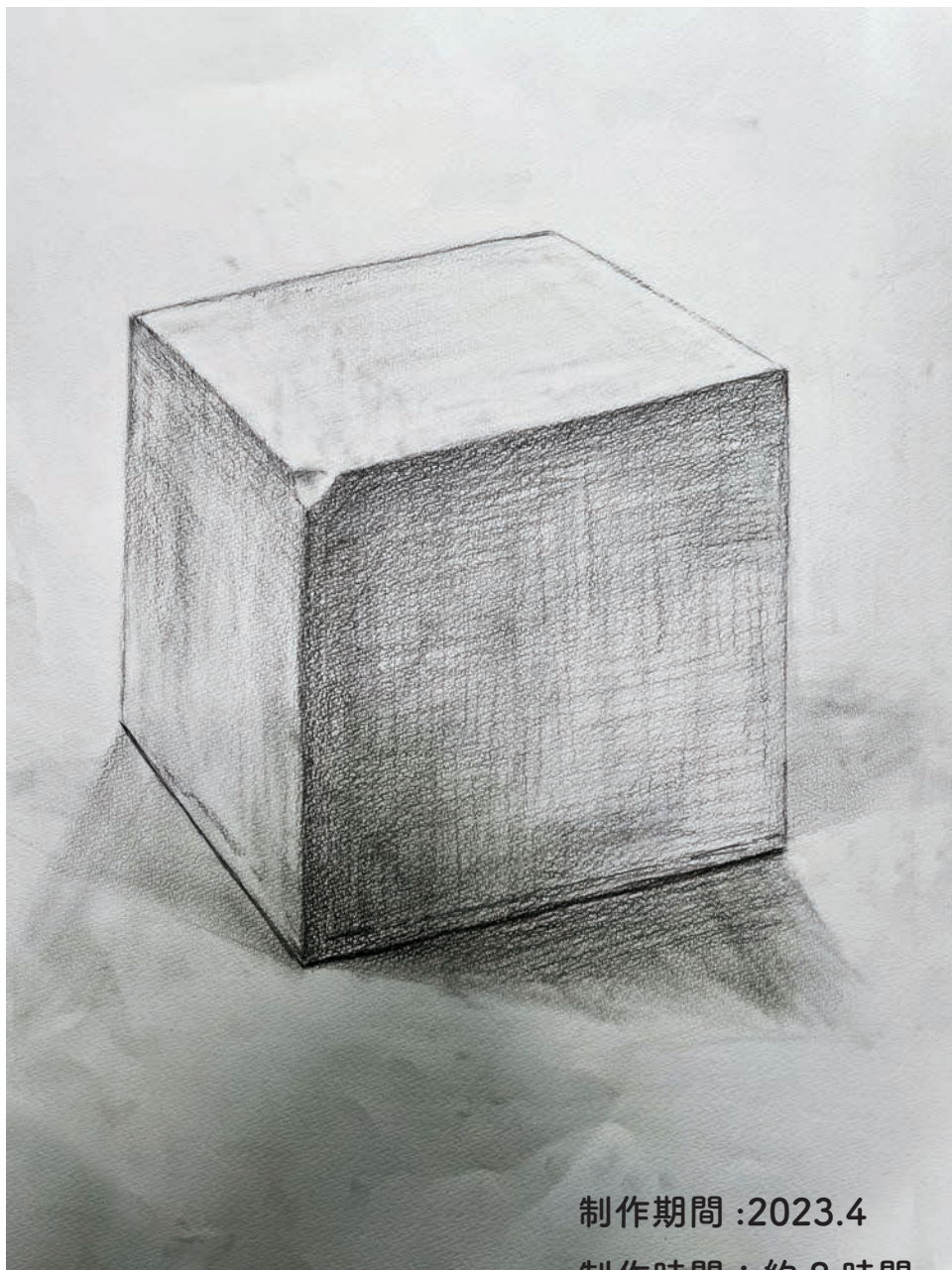
制作期間 :2023.7

制作時間 ; 約 12 時間

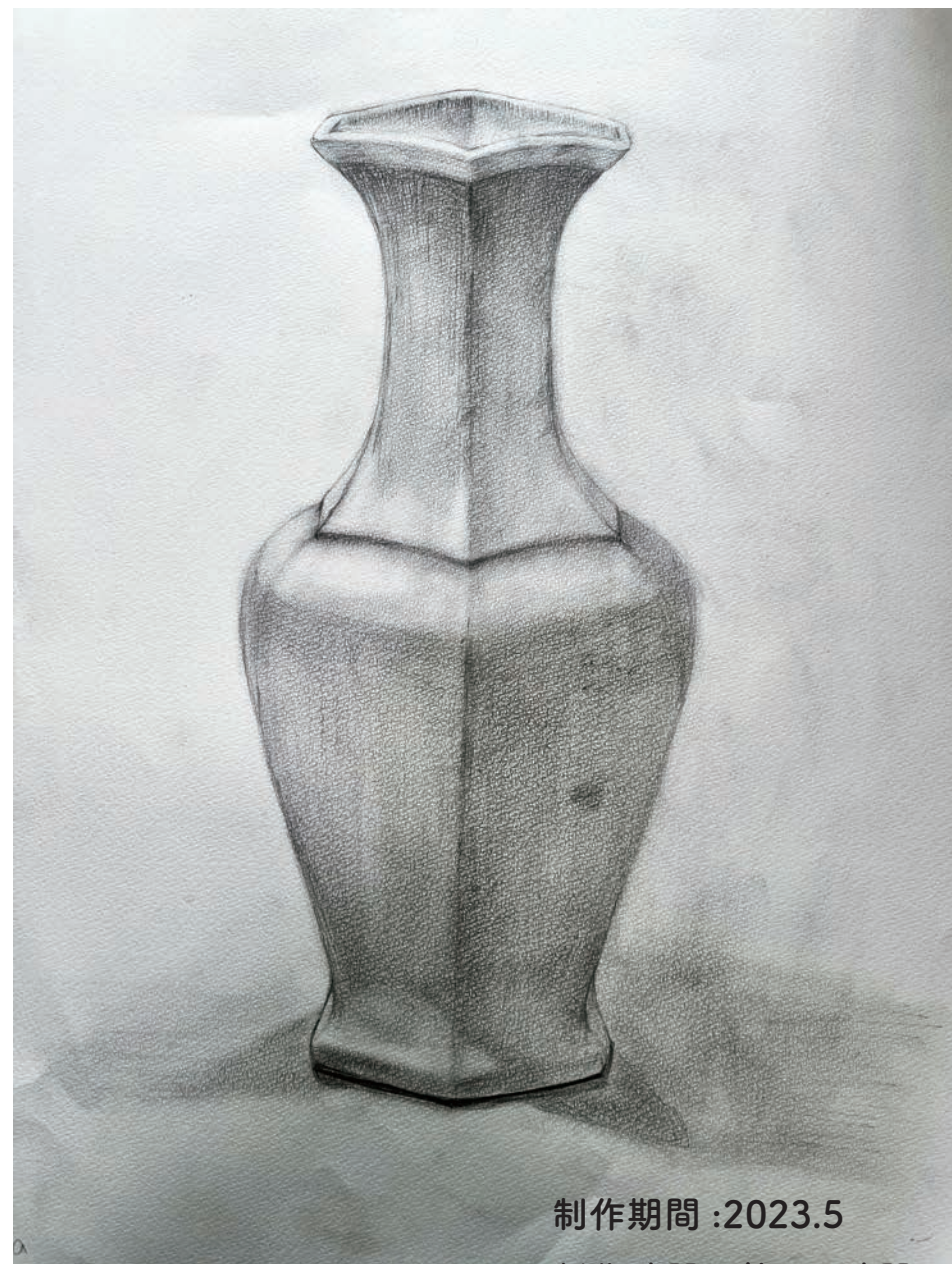


制作期間 :2023.6

制作時間 ; 約 12 時間



制作期間 :2023.4
制作時間 ; 約 8 時間

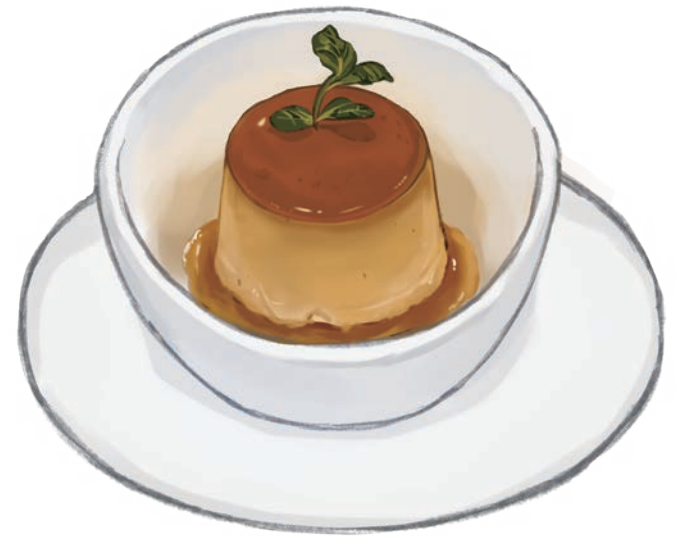


制作期間 :2023.5
制作時間 ; 約 12 時間

Dessin

食べ物の練習で描いた
デザート。

一皿 5 時間



Croquis



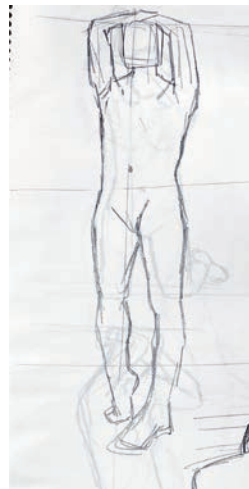
15 分



10 分



3 分



2 分

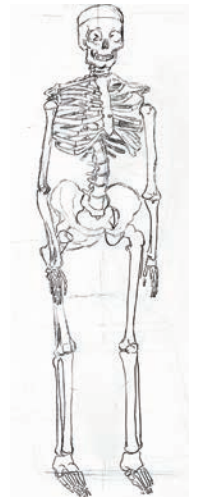




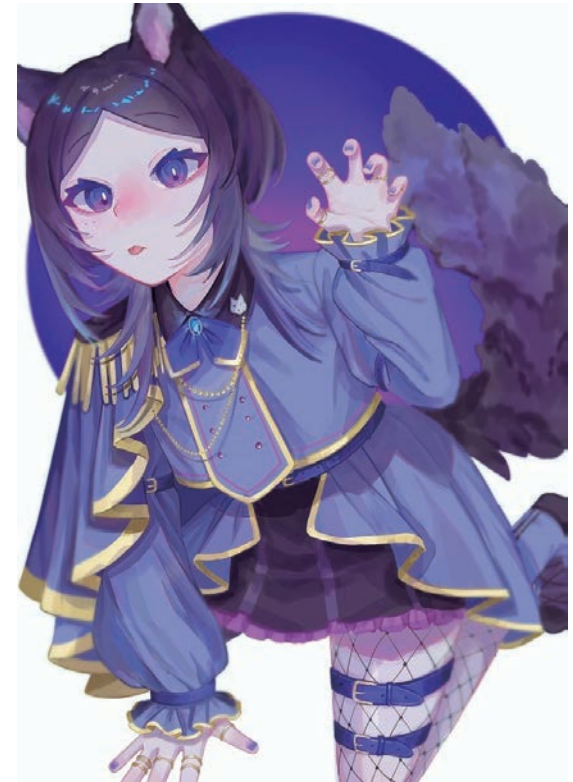
10 分

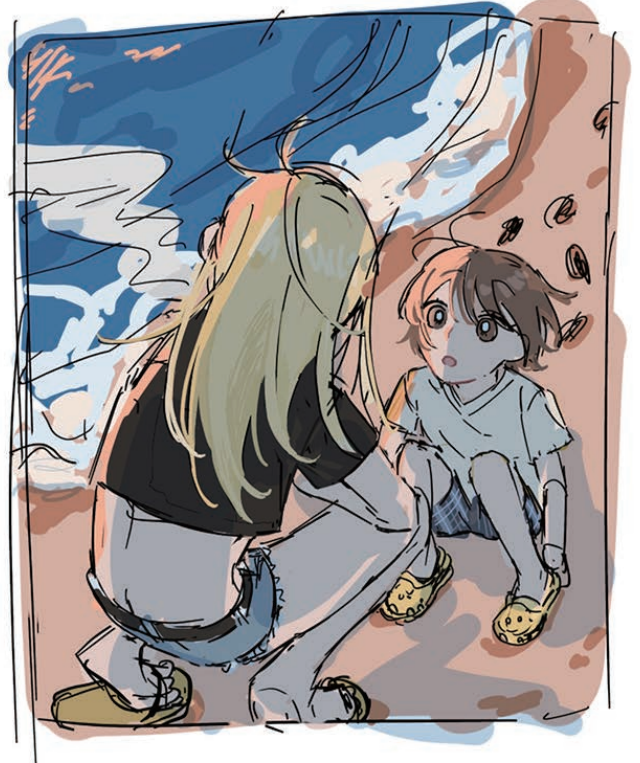


20 分



Aidea





ご覧いただき
ありがとうございました！



制作者：田代凜