



東京デザイナー・アカデミー

イラストレーション学科メディアイラスト専攻

みずさわ たける
水澤 猛瑠



生年月日 2002年8月11日

出身 青森県三戸町

希望職種 2D デザイナー

Web デザイナー

雑味のあるタッチを残したイラストを制作するのが得意です。
日頃からどうしたら目を惹くイラストになるか、
構図、背景、色相などを資料を見ながら勉強しています。

幼少期から絵を描くのが好きだったため、
イラストでお仕事するのが夢でした。
今はその夢に加え、
Web デザイナーとしてお仕事することも視野に入れており、
2023年10月より Web デザインの授業を履修し、Xd、Dw
を学んでいます。

2018年 小中一貫三戸学園三戸中学校 卒業

2018年 八戸工業大学第二高等学校 普通科 美術コース 入学

2021年 八戸工業大学第二高等学校 普通科 美術コース 卒業

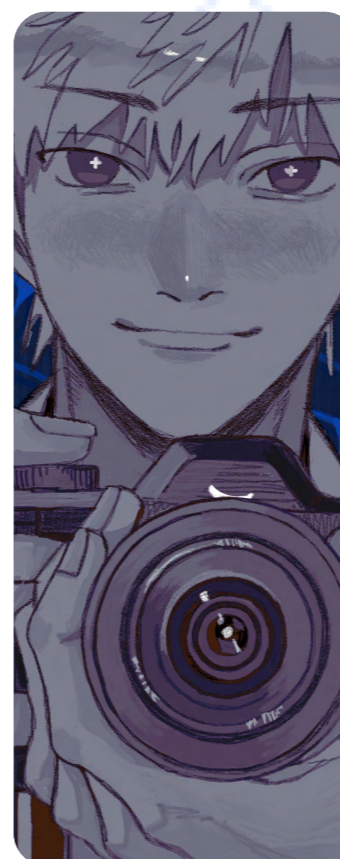
2024年 東京デザイナー・アカデミー
イラストレーション学科 メディアイラスト専攻 入学

2024年 東京デザイナー・アカデミー
イラストレーション学科 メディアイラスト専攻 卒業見込

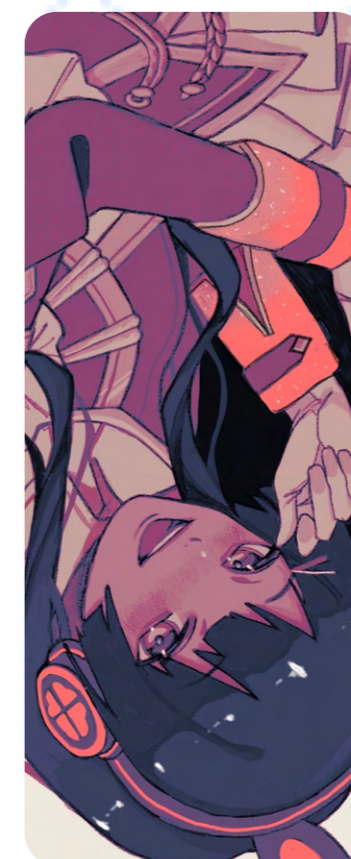
使用ソフト



original



fanart



practice



contact

X(Twitter)

▶ [@caman_che031](https://twitter.com/caman_che031)

Pando ▶

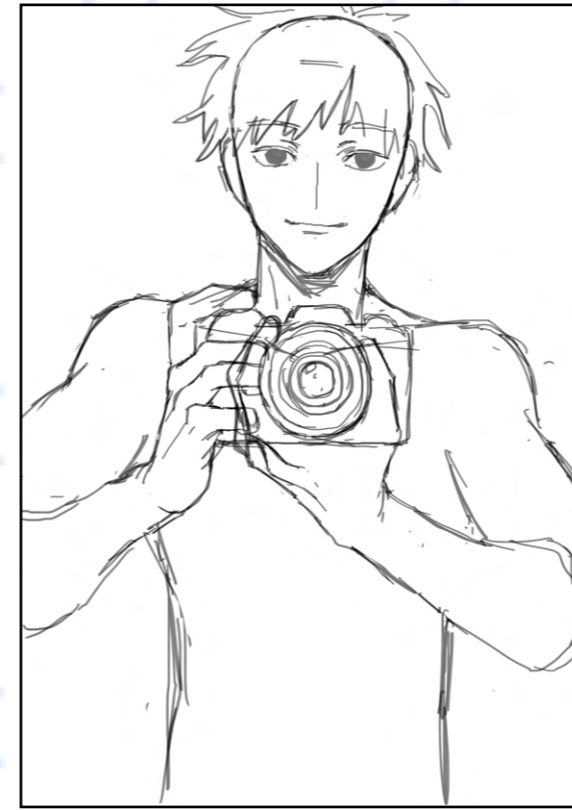
Mail

▶ camche1003@gmail.com





①ラフ



カメラを持つ手と胸体のレイヤーを分けて不自然がなくなるように繋げました。

②線画 & 下塗り



カメラと顔が目立つようにトリミングし、アナログ風のペンで線画を描きます。境界の線は濃いめにします。

③グレー調で厚塗り



白色を目立たせるように、全体的に暗めのトーンで粗めのタッチで厚塗りしていきます。

④色調調整 & 完成



トーンカーブやオーバーレイを使い、色をつけていきます。背景とキャラクターの世界観を馴染ませて完成です。

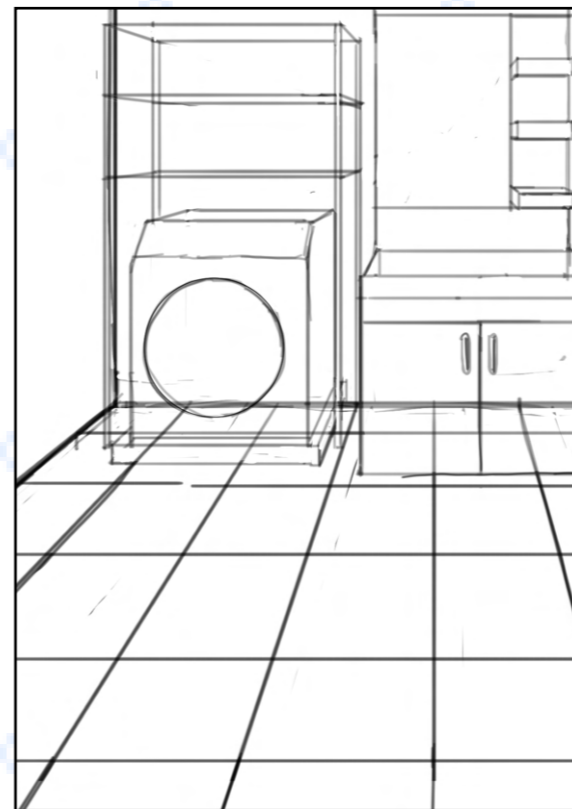


制作時間 8時間



制作時間 5 時間

①ラフ & 線画



パース定規を使い制作しています。時短で仕上げるため、ラフをそのまま削り、線画にしています。

②背景描き込み



洗面所の資料を調べ、不自然がないよう描き進めています。ここでは、タイルへの物の写り込みや物の質感を意識しています。

③人物配置



包丁、人物を別レイヤーで追加しました。人物を目立たせたい為、手前に気持ち大きめに配置しています。

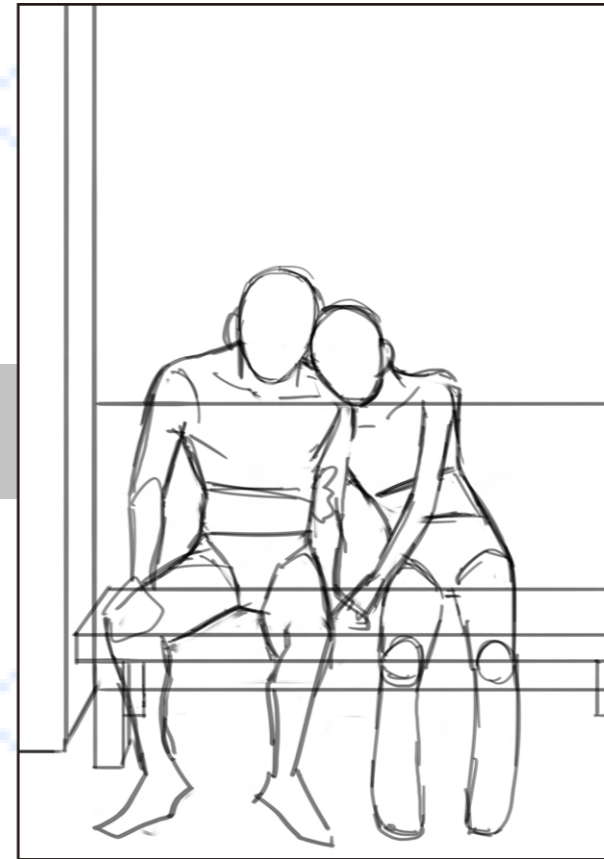
④修正 & 完成



画面上で少し寂しいところには、小物や血飛沫などで埋めました。フィルターで色味を変え、細かく修正をして完成です。

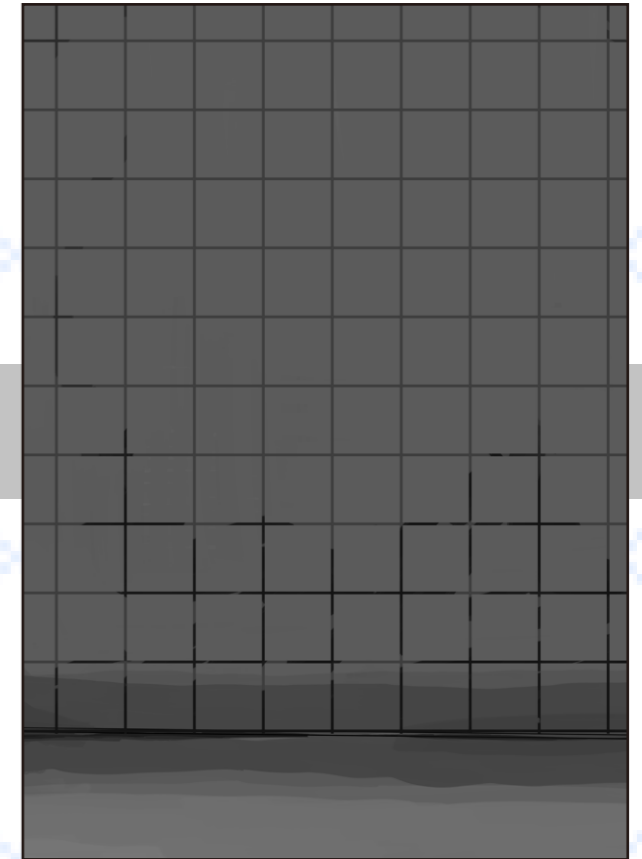


①ラフ



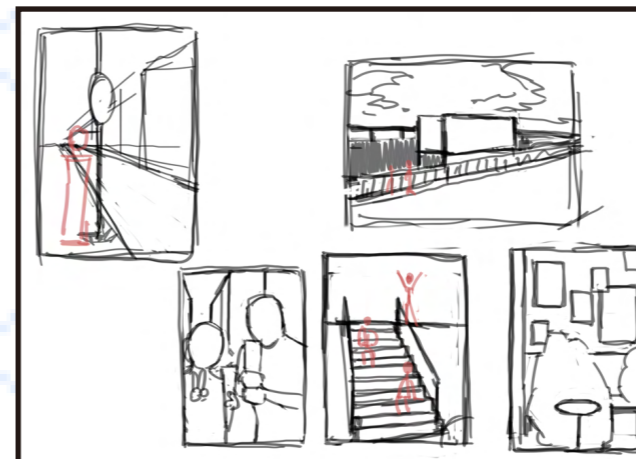
寄り添い合っている男女を描きます。あまりこまかく形を追わず、大まかに素体を描きます。椅子と人物の関係が不自然にならないよう気をつけます。

②背景



背景は格子柄で描き進めました。雰囲気は描きながら考えていきました。モノトーンで描いていき、後から雰囲気に合わせ明るさを変えていきます。

○ラフ案数枚



○ラフの初期案

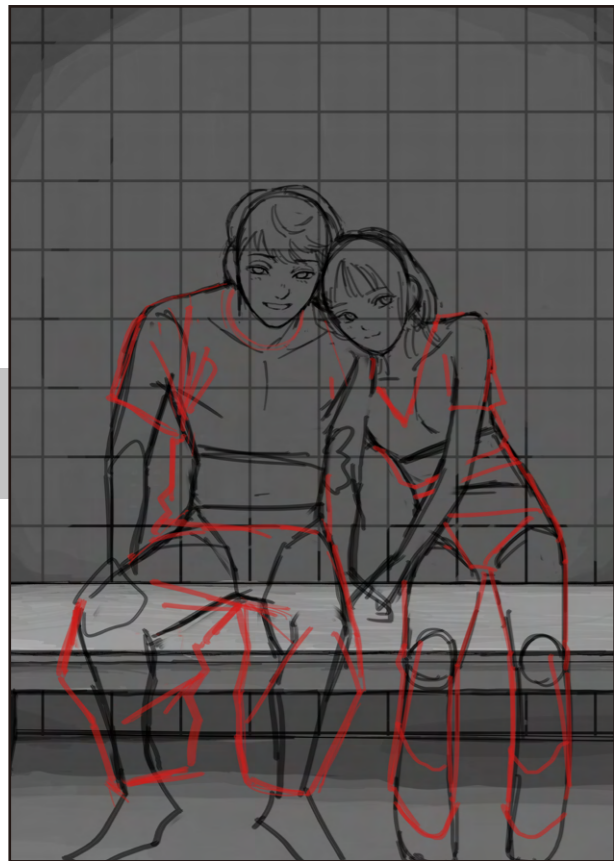


▶スマホで撮った散歩した時の風景や、友達と撮った構図の好きな写真でラフを考えました。今回は友達カップルのお店のベンチに座っている写真を元に制作を始めました。このラフの中で描きたいものがまだあるので、後日挑戦します。



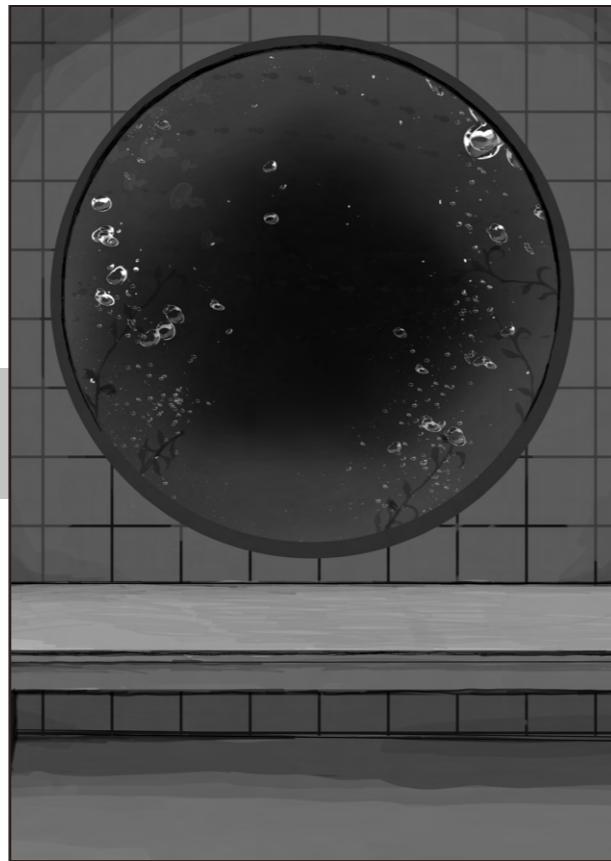
制作時間 10 時間

③人物位置決め



①の素体ラフに別レイヤーで服、髪、顔を描き込んでいきます。表情を決めつつ、素体の輪郭を削り、形を整えていきます。

④窓



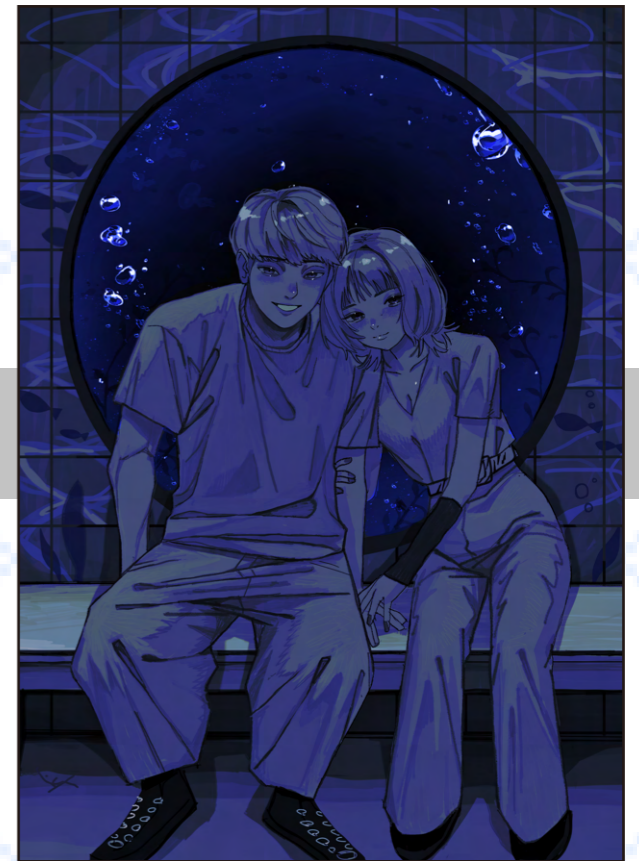
人物が真ん中に来るため、寂しい背景に何をおくか考えた結果、まるい窓を置くことにしました。

⑤人物描き込み

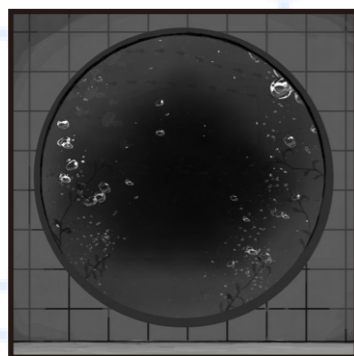
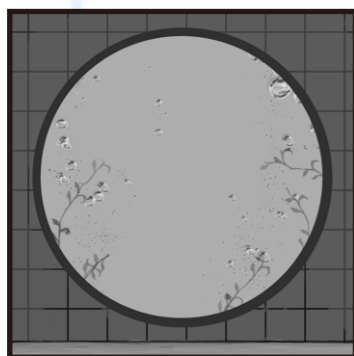
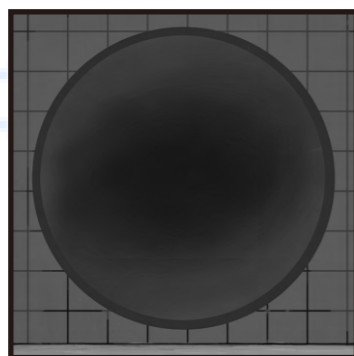
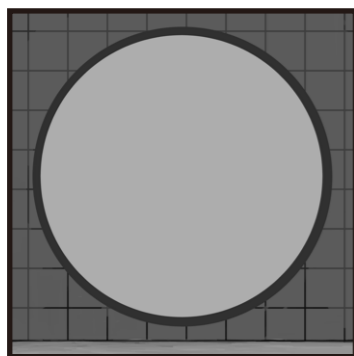


髪の毛の束感、服のシワを今回大事にしました。膝から下のパンツのシワ、股の複雑なシワは資料を参考にしました。

⑥全体調整



ミステリアスな恋人たちでイメージを固めました。夜のアクアリウムを舞台背景にし、妖艶な雰囲気を出しました。



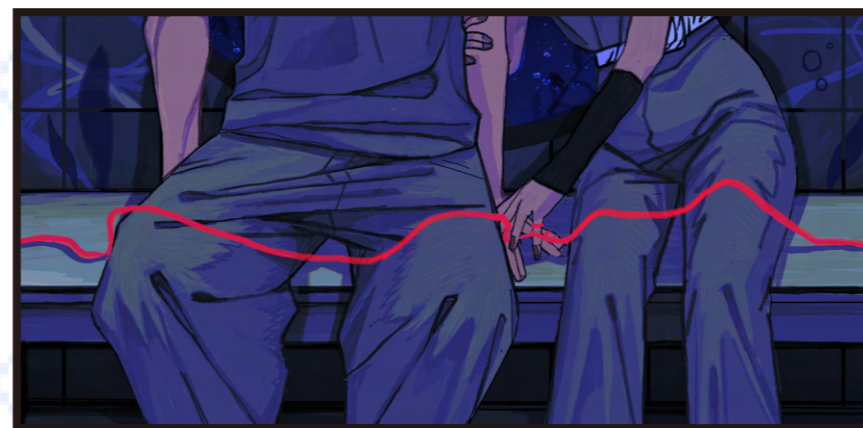
○窓の中の描き込み

①水中の深さを出すため、中心を濃い色でグラデーションをつけていきます。枠の中に描き込む際は、クリッピングマスクを使用します。

②泡の素材を使い、小さい泡から大きい泡まで置いていきます。素材のまま感をなくすため、上から自分のタッチでのせています。

③奥にうっすらとクラゲや魚、手前に海藻を描きます。不透明度を調整して終わりです。

○POINT



▶全体が青の色相で目の行き所に迷いそうなため、捕食の赤を差し色にしました。恋人と赤といえば、赤い糸なので連想したそのアイテムを、イラストに組み込みました。

▶上記同様、⑥のままだと見にくいため、効果オーバーレイを使用し、肌色や窓の向こうの水中に固有色を塗りました。彩度が薄いと色が濁るため、彩度が濃い色を使います。



▶ fanart



2023
12



制作時間 5 時間

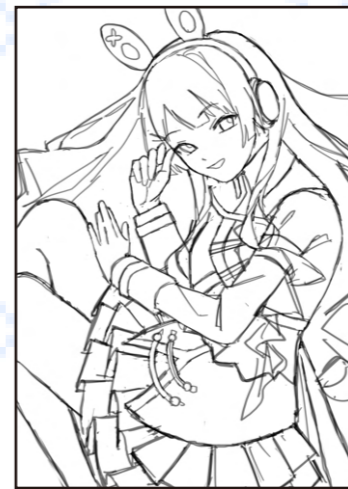


2024
02



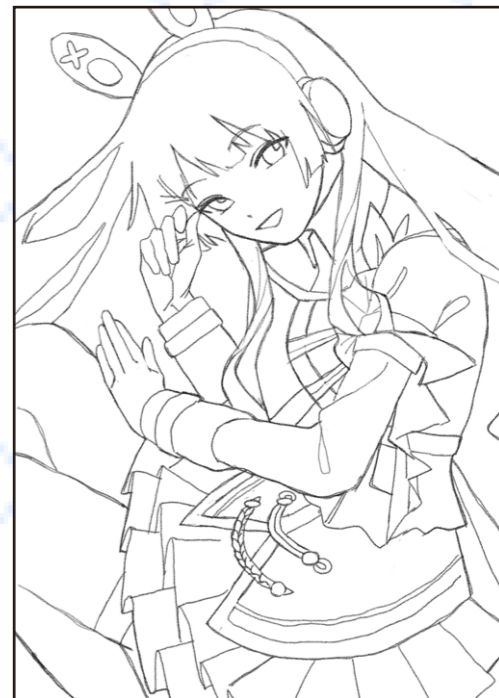
制作時間 8時間

①ラフ



まずは大まかに、自分の描きたい構図を画面に置いていきます。体のデッサンが狂わないよう、別の角度から見た同じポーズを参考にして描いています。服と髪の毛で情報量が多くなりそうなので、2回ラフでイメージを固めてから、線画に起こしています。

②線画



③下塗り



④描き込み



グレーで色分けをした後は、描き込んでいきます。顔と髪の毛の後毛は、線画を無視しています。絵の中で顔が一番大事なため特に丁寧に描いています。

⑤完成



ヘッドホン、袖、胸元の飾りはピンクに光っているため、別レイヤーに効果をつけて描き込んでいます。袖はグラデーションにしています。

全体に色をつける際は、色が増えすぎないように気をつけています。逆にした方が見栄えが良かったので回転し細かい調整をして完成です。

にじさんじVtuberの月ノ美兔さんを描きました。フリルやヘッドフォンなど普段苦手なものでしたが、今回はしっかりと向き合いました。公式に似せつつ、自分らしく描くことが楽しかったです。



①ラフ



②線画



③色分け



キャラクターのこの衣装の魅力を引き立てるため、上着を活用する+肌の露出に目がいくようにこのポーズにしました。ラフを描く時は、小さい枠を作って、はみ出るように描くやり方が好きです。

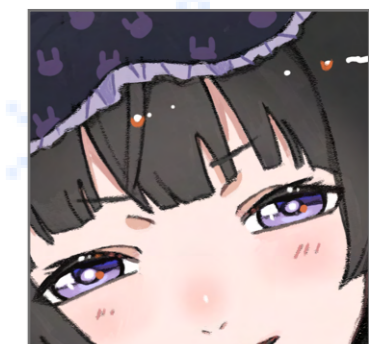
服の皺や、髪の毛の毛束はほとんど線画では細かく描きません。塗りの時に厚塗りですべて生成していきます。この衣装はお腹がポイントだと思うので、硬くならないよう柔らかい線で描きます。

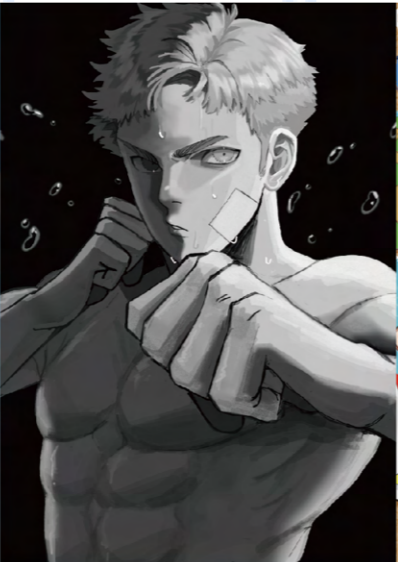
④完成



いつもとは違い、固有色を最初におくやり方をしました。この時点で、影ができる場所には大まかに色を置いています。服の影は、布の質感を次の過程でイメージしやすいように、ぼかして柔らかい印象を出しています。

描き進めていきます。服のしわくしゃ感を出すため、カラーラフの時点で置いた色を基準に暗い色と明るい色を使って質感を作り上げます。影の境界線には彩度の高い色をおくと馴染みやすいということが最近わかりました。





過去作品

