



PORTFOLIO

PORTFOLIO
2023-2025

Illustration by Watanabe Senri

PORTFOLIO



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

Watanabe Senri
渡邊 千璃

2004年7月4日生まれ 千葉県出身

幼い頃から、三度の飯よりゲームが好き!

そんな私がゲーム業界を目指したきっかけは、
ゲーム配信者の存在でした。

多くの配信者がゲームを楽しんでいる姿や、ゲームを通じて
国内外いろんな人々と交流する様を見て、その助力になりたい
と強く思うようになりました。

ゲーム業界はもちろん、配信者界隈も共に盛り上げ続けたい
です!

希望職種

- ・ 2D デザイナー
- ・ イラストレーター
- ・ 背景デザイナー
- ・ キャラクターデザイナー

人生の目標として、なんでも描けるデザイナーになることを
掲げています。

キャラ・背景・ロゴ…描きたいと思ったものを描いたら、
絶対楽しい人生になる!もっと出来るなら、ゲームも自作し
たい!近い未来は無理でも、遠い未来ならきっと。
何十年かかっても達成して見せます。

◇SKILL



★★★★☆
大体使いこなせます。



★★☆☆☆
絶賛練習中です。



★★★★☆
絶賛練習中です。



★★☆☆☆
基本は理解してます。

◇PASTIME

ゲームをすること



※ゲーム中よく喋る。

ベースを弾くこと



※1人素人である。

配信を見ること



※笑いの沸点低い。

散歩をすること



※この時間が一番大切。



ILLUSTRATION



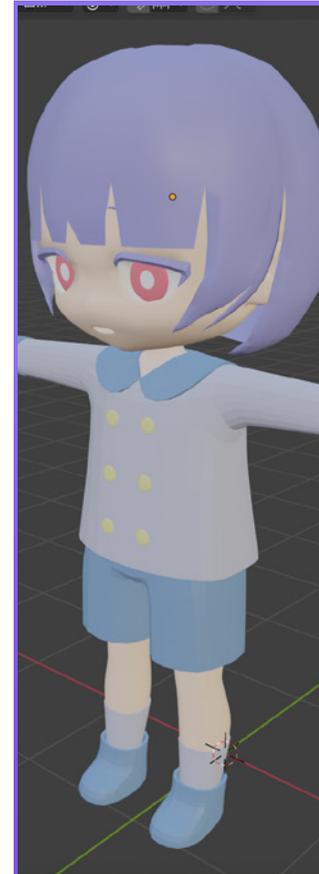
P3~P13



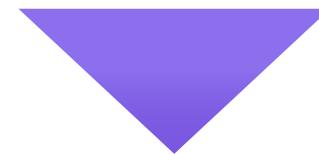
DRAWING



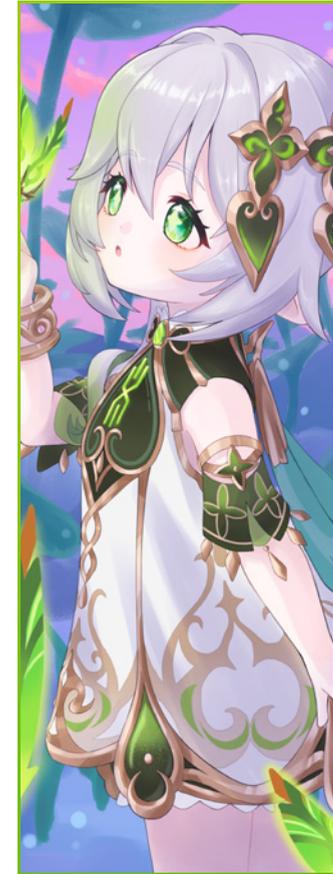
P14~P18



Blender



P19~P21



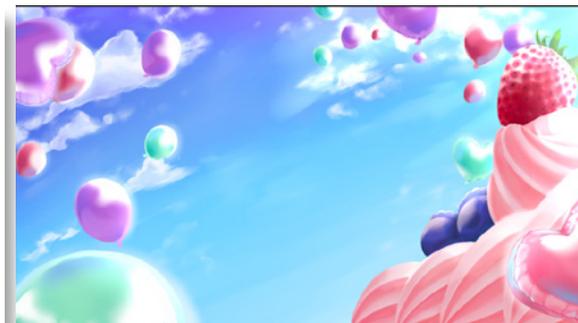
FAN ART



P22~P24



01. ILLUSTRATION



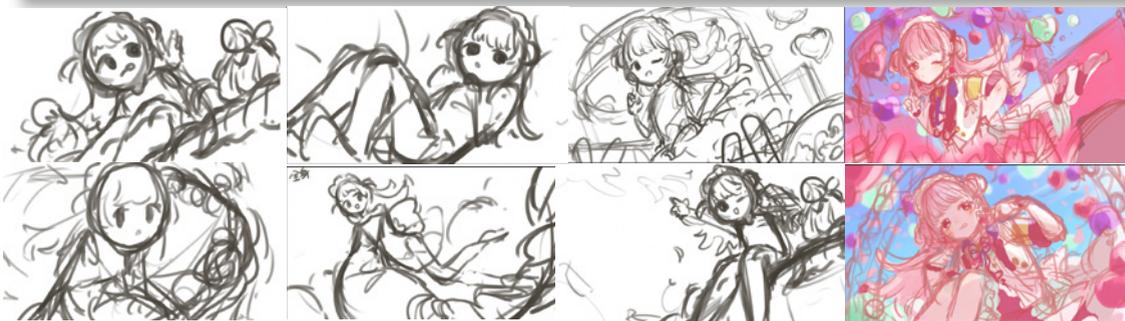
▲ 背景



▲ キャラクター



▲ キャラクターデザイン



◀ ラフ案の数々

カードゲーム風イラスト（リアリティ高め）を想定したイラスト。
 一年ほど前にデザインしたキャラクターを掘り下げようと思い、描いたイラストです。
 キャラの名前の通り、春風を感じる暖かく柔らかい印象になるよう、空気感や色使いを工夫しました。

制作時間：約 30 時間 2024 年 8 月



◀応募時は時間が足りず、こちらの背景なしのイラストでした。
締め切り後ではありましたが悔いが残っていたため、ブラッシュアップしつつ背景を描き上げました。



▲背景単体



▲キャラクターデザイン

株式会社 Trys 様のキャラクターコンペにて描いた作品です。
夏とホラー（妖しげ）をテーマとし、神社のお祭りどころか妖しげな女の子に出会った…という場面をヴィネット風イラストに描き起しました。

制作時間：キャラ＝約 24 時間、背景＝約 15 時間（合計約 39 時間） 2024 年 6 月



▼制作過程



ラフ1



ラフ2



線画



下塗り



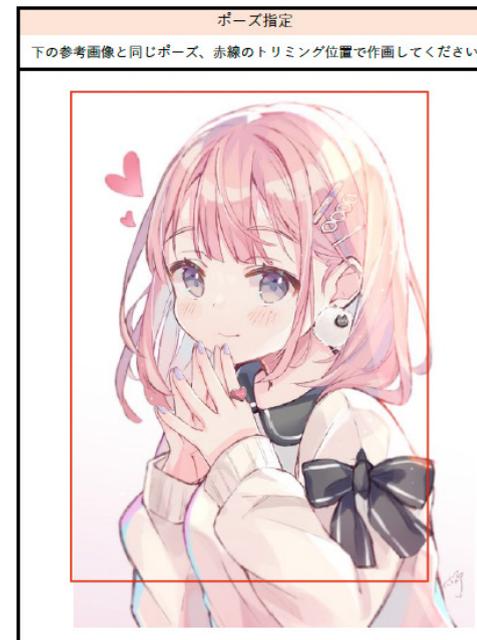
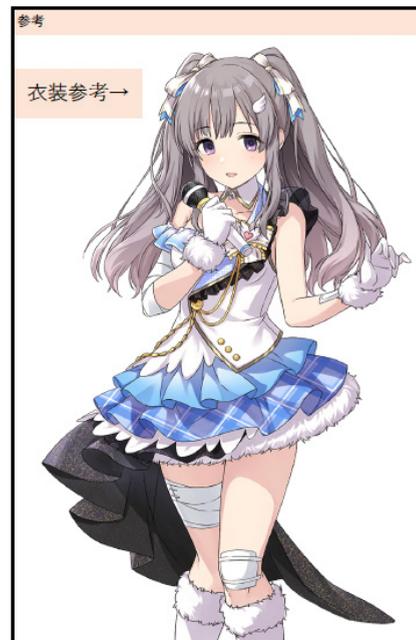
影・描き込み



描き込み・仕上げ

高圧的なイラストにするため、アオリの向きでリボルバーを構えるポーズに。顔に視線が行くよう、光源をよく考えて描きました。制作過程については、ラフに時間を多くかけています。最初に構図と形をしっかり決めて描くことで、後から描き直しがないようにしています。

制作時間：約 22 時間 2024 年 2 月



▲デザインテスト（絵柄合わせ）の資料
 キャラクター：アイドルマスター シャイニーカラーズ 幽谷霧子

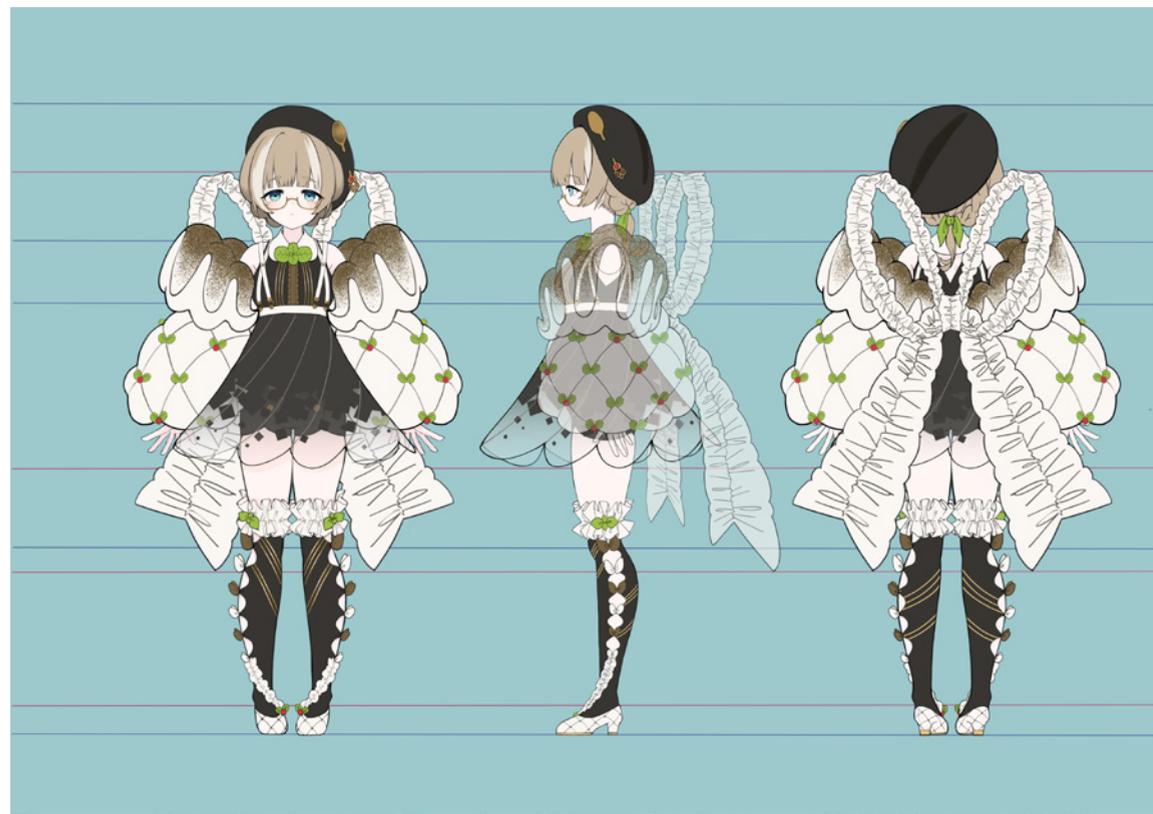
学校でのデザインテストにて描いたイラスト。
 指定のキャラを知るところから始まり、衣装も詳しく調べるなどして描き上げました。
 絵柄合わせは初めてだったため難しく感じましたが、良い評価をいただき自信に繋がりました。

制作時間：約 14 時間 2024 年 2 月



化学的な魔法少女を描いたイラスト。
化学の要素を入れるため、白衣やベンゼンの模様、水分子の形を模したエフェクトなど色々と工夫しました。

制作時間：約 27 時間 2024 年 1 月



コーヒーゼリーがモチーフの女の子の三面図。

学校の近所にコーヒー屋さんが出来たことがデザインの発端です。

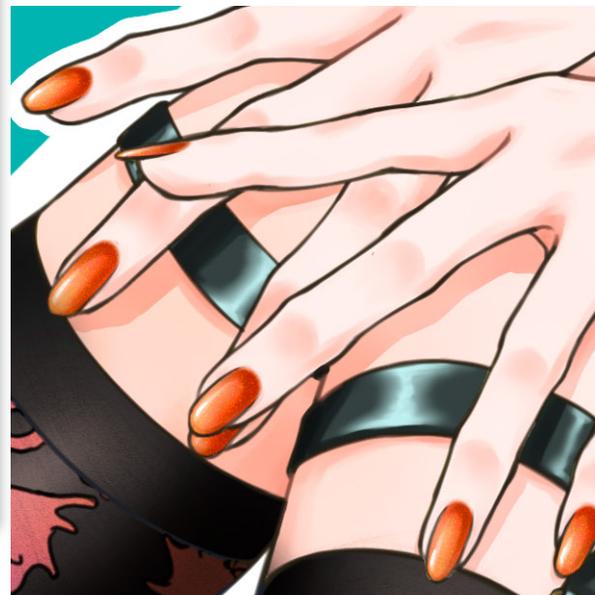
『透明なカップの中にゼリー、その上にたっぷりのクリーム』をそれぞれスカートとボリュームミーな上着に落とし込みました。

制作時間：約 20 時間 2023 年 11 月



▲ 2024 のロゴ。

フォントではしっくりこず、タツノオトシゴをモチーフに手描きしました。



▲ こだわって描いたネイル。

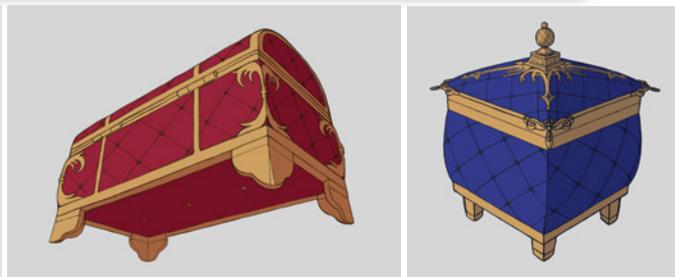
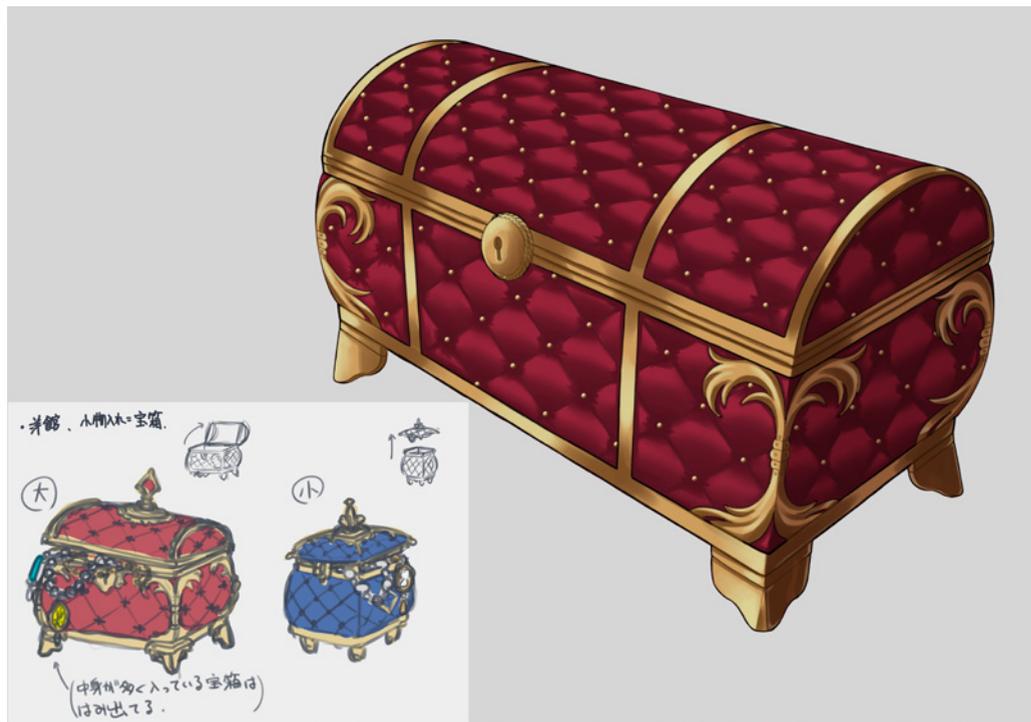
ネイルのツヤ、ラメ、皮膚との境のぼかしや影も分かりづらいですが描き込んでいます。

2024 年年賀イラストです。

辰年ということで、タツノオトシゴをメインに。

構図的に前にある靴・靴下・ネイルなどは、質感に注意し細かく描き込みました。

制作時間：約 33 時間 2023 年 12 月



◀ 洋館・室内イメージ

洋館イメージのプラットフォームを想定した宝箱のイラスト。
アンティークな小物入れを参考にし、ベースの形に合わせてデザインしました。
洋館のイメージを崩さず、しかし目に入るように、参考元よりも装飾は控えめにしつつ
大小が分かる色味になるよう工夫しました。

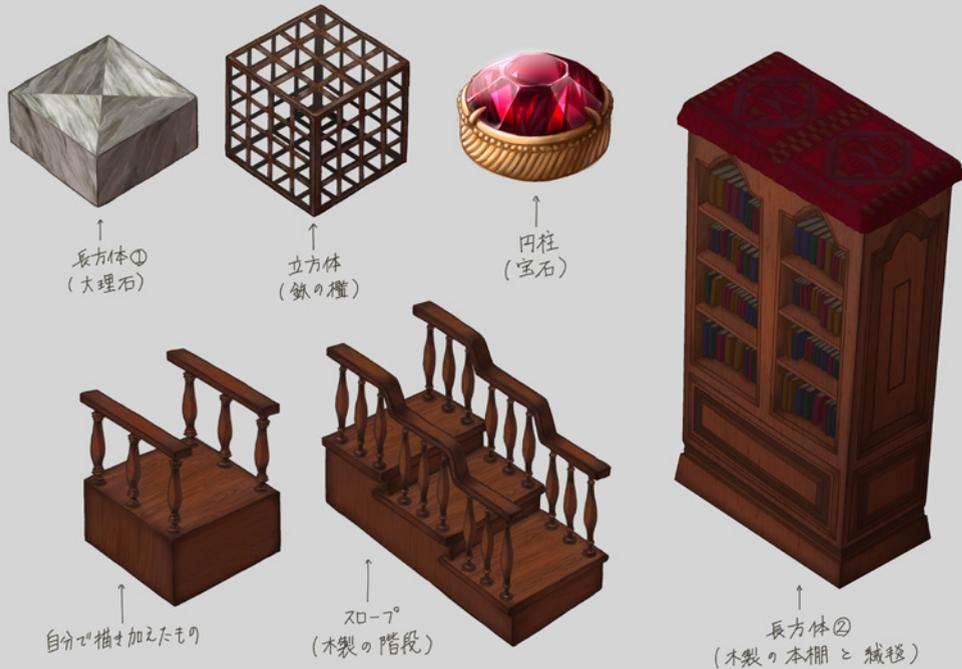
制作時間：約 20 時間 2024 年 5 月



様々な用途として使う武器のイラスト。
ゲーム内で敵と対峙した時に使用する、攻撃・デバフ・収容の3つの用途を備えた
ハンドガンデザインしました。
用途別に配色を分けることで、装填した弾薬が何のモードなのかを分かりやすく
しました。

制作時間：約 8 時間 2024 年 7 月

プラットフォームデザイン <基本ブロック>



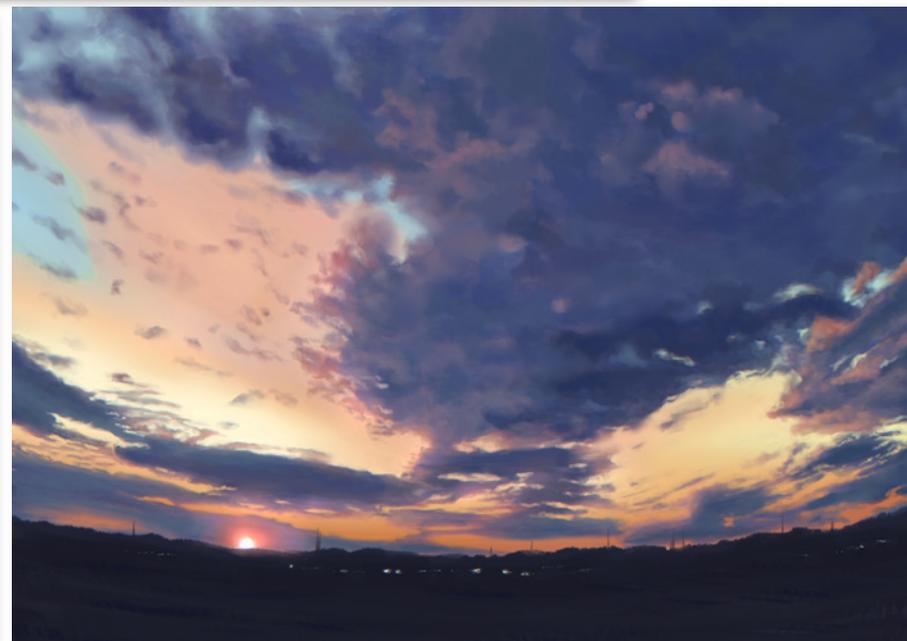
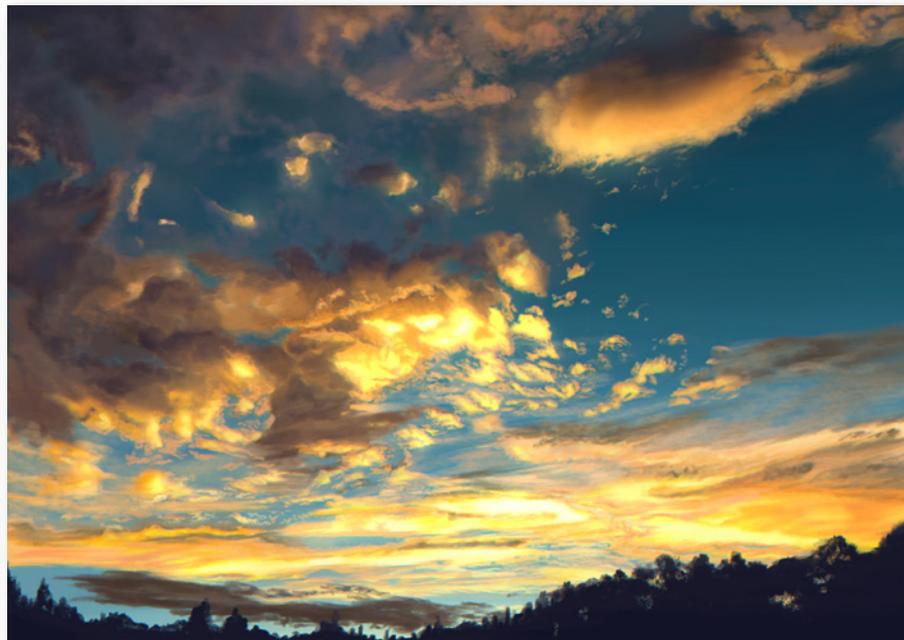
洋館イメージのプラットフォームを想定したブロックのイラスト。洋館にある木製の本棚や大理石の床を、用意されたプラットフォームのベースに合うようにブロック状にデザインしました。石・金属・木材などは材質の違いを意識して書き込んでいます。

制作時間：約 15 時間 2024 年 12 月



洋館イメージのプラットフォームを想定したギミックのイラスト。ドアにあるギミックで、解くことにより鍵が解除され先へ進めます。アンティークな電話を元にギミックとドアノブのデザインをしており、ギミック内容も周辺の探索を必要とすることで簡単には解けないように考えました。

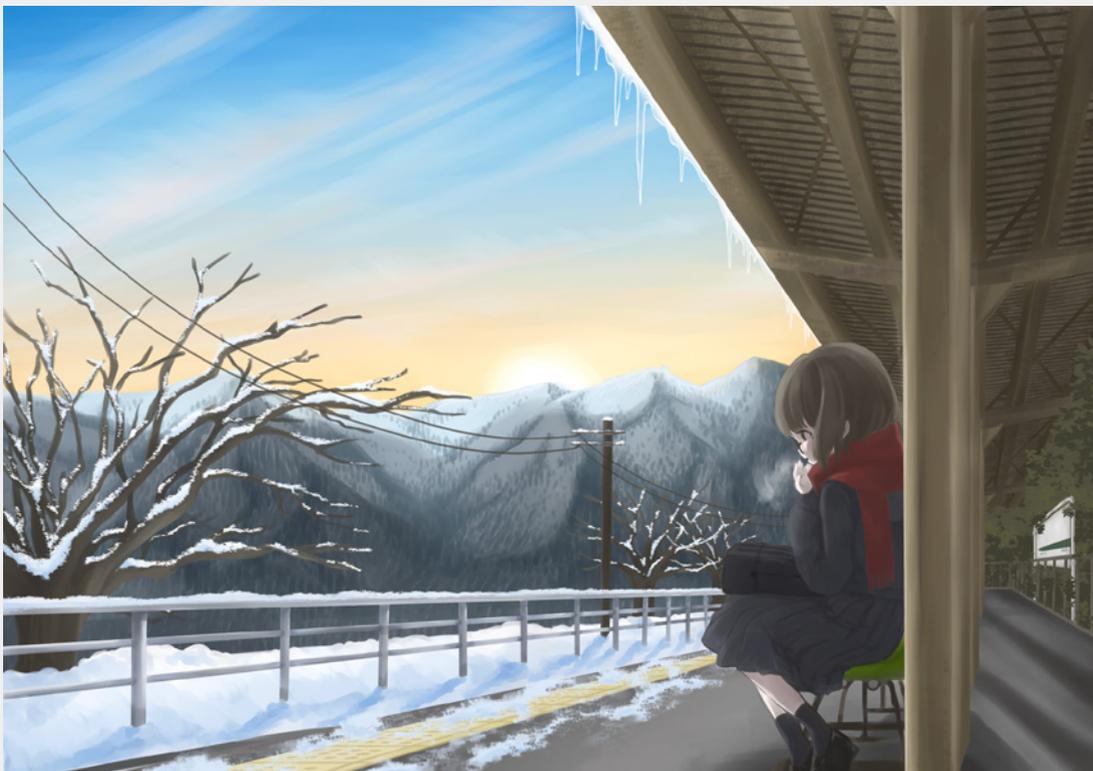
制作時間：約 20 時間 2024 年 11 月



卒業制作として描いた夕空のイラスト。

私の実家は空が広く見える所にあり、色々な空を見て育ちました。過去に、何も上手くいかずひどく落ち込んだ時期があったのですが、どこまでも続く美しい夕空に私は何度も救われました。空を見ると心がスッキリしてくるのです。そんな夕空を自分の手で描き、思い出として良い事も辛い事も忘れないために制作しました。

制作時間：各約 30 時間 2024 年 10 月～2025 年 1 月



冬の朝空と駅のホームで電車を待つ女の子のイラスト。
“時間帯と季節を自分で設定して描く”という課題のもと描いたイラストです。
朝日の当たり具合や冬の雲の形状を詳しく調べ、冬の朝空と伝わるよう努力しました。
ただ少し、女の子はもっと小さくすべきでしたし、ホームとホーム外の高低差をつけるべきであったと反省しています。

制作時間：約 25 時間 2023 年 7 月

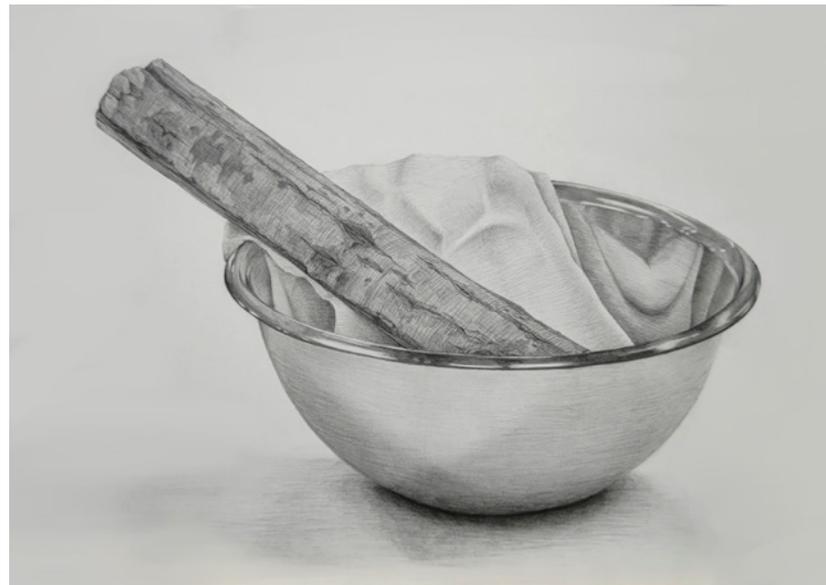
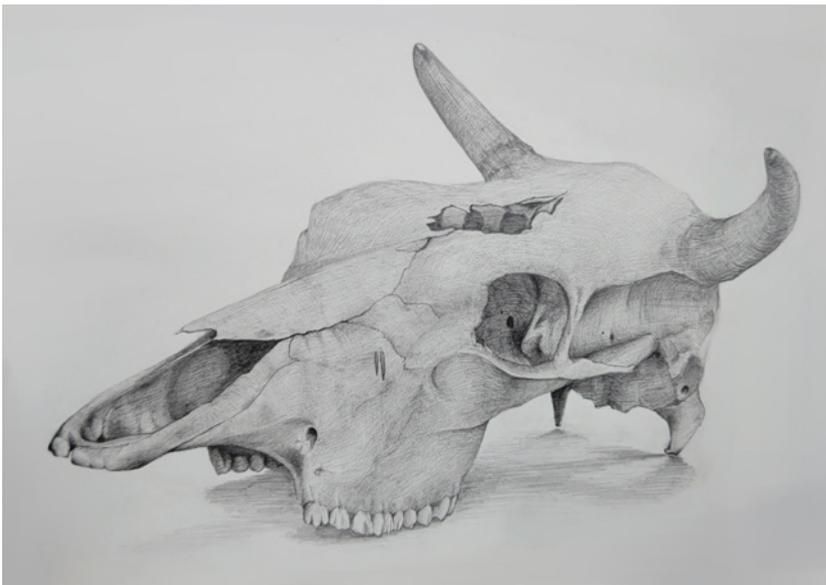
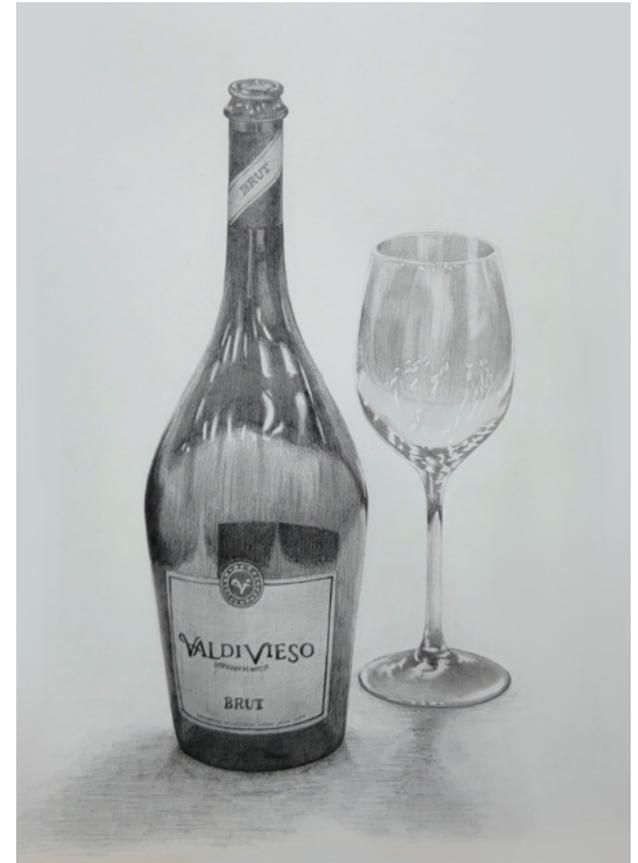
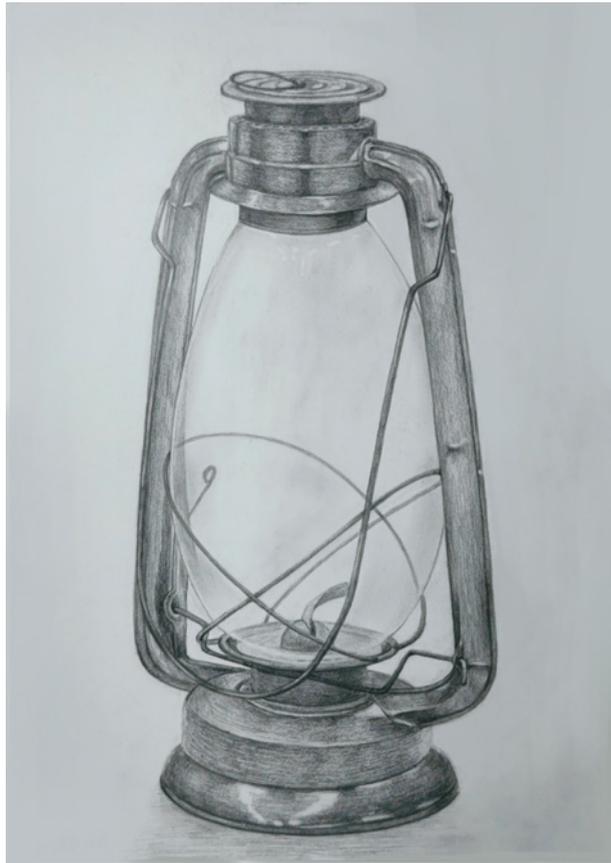


冬の夕空と学校帰りに寄り道をする女の子2人のイラスト。
“季節は冬、時間帯は自由に描く”という課題のもと描いたイラストです。
左のイラストと似ていますが、時間とシチュエーションを変え、女の子2人の仕草や関係性に重点を置き描きました。
ただこちらも、キャラに集中して描いた結果背景が粗雑になってしまい反省点が多く残ります。

制作時間：約 30 時間 2023 年 11 月



02.DRAWING



◀ 静物デッサン
制作時間：各約 10 時間
2023 年～2024 年





▲コンクリートの作画練習 制作時間：約3時間 2024年10月



▲木目の作画練習 制作時間：約4時間 2024年12月



▲金属の作画練習 制作時間：約5時間 2024年11月



▲シワの作画練習 制作時間：約6時間 2025年1月



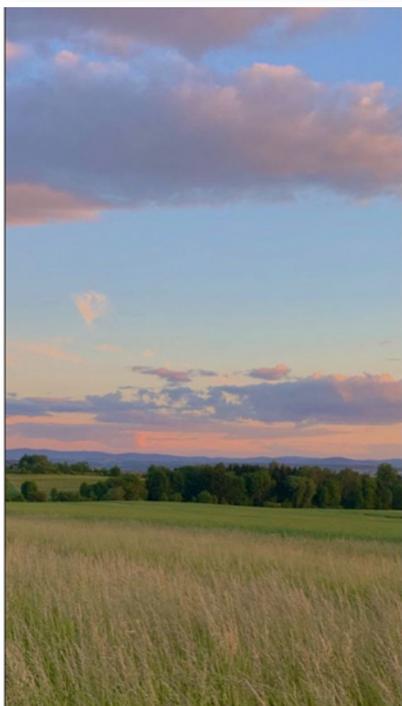
◀毛の作画練習

制作時間：約3時間 2024年12月

▼風景の作画練習

(左：写真、右：模写)

制作時間：各約2時間 2024年10月





03.Blender

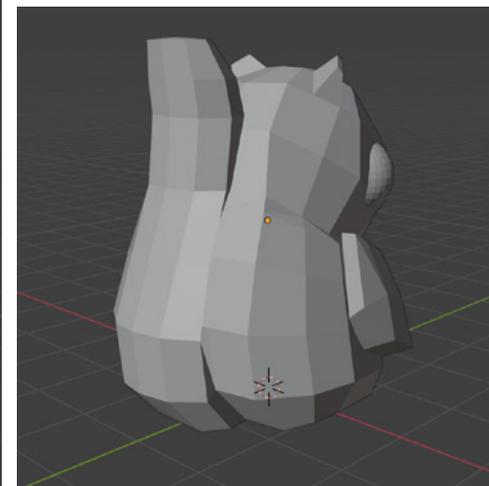
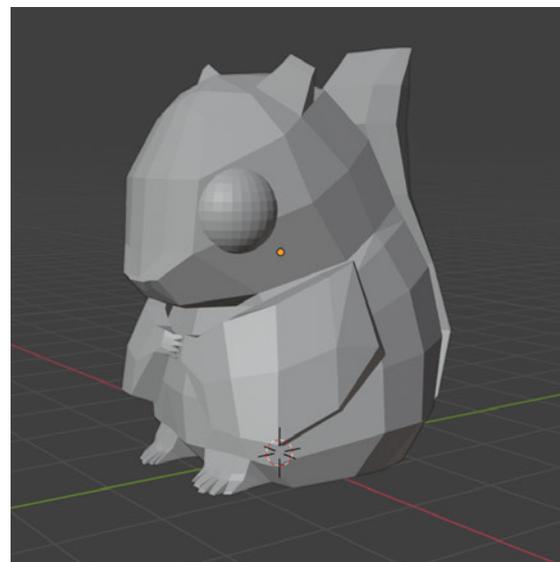


Blender の授業にて制作した SD キャラクター。

下絵通りに制作するには技量が足りず、全体的にかなり苦戦しました。

Blender は、今後の背景制作に使用するために 2023.10 月から現在進行形で勉強中です。

制作時間：約 12 時間 2024 年 2 月



▲ ローポリ：モモンガ

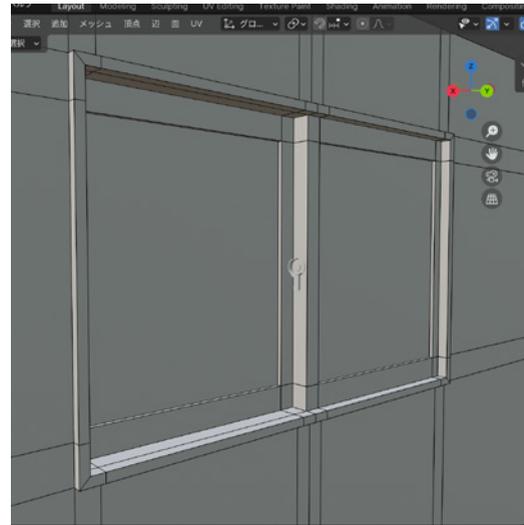
制作時間：約 3 時間 2023 年 11 月



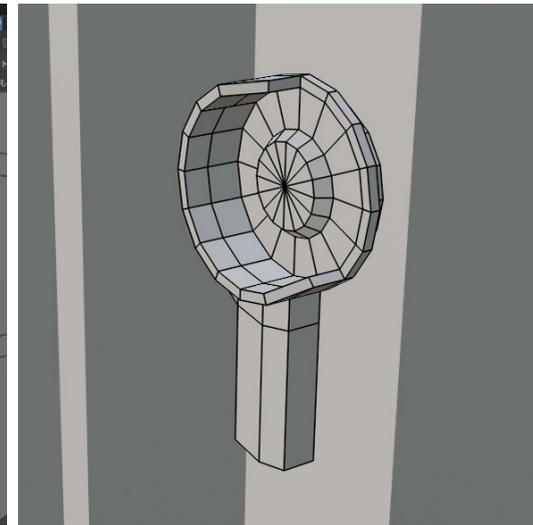
◀ 背景・部屋の制作
制作時間（全体）：約 18 時間
2024 年 4 月～ 8 月



▲ 窓&窓鍵



▲ 窓&窓鍵（約 1.5 時間）



Blender の授業にて制作した部屋です。

主に、壁・ドア・ドアノブ・窓・窓鍵・ガラス・照明を授業で制作し、その他家具は配置の目安として自主的に制作しました。
家具以外は、シームを使い UV マップの作成し “PolyHaven” からテクスチャを保存して適用しています。



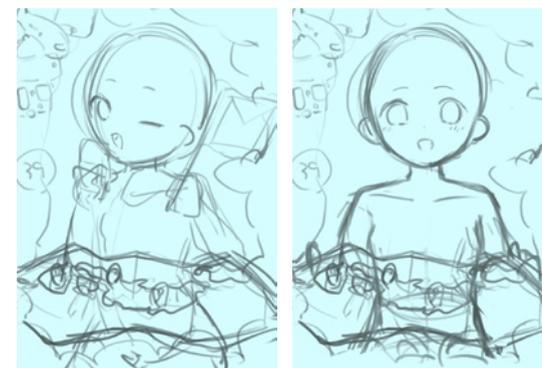
04.FAN ART



▲ VOCALOID (マジカルミライ 2024×piapro のイラストコンテスト応募作品)
制作時間：全体で 約 38 時間 (30h+ 8h) 2024 年 6 月



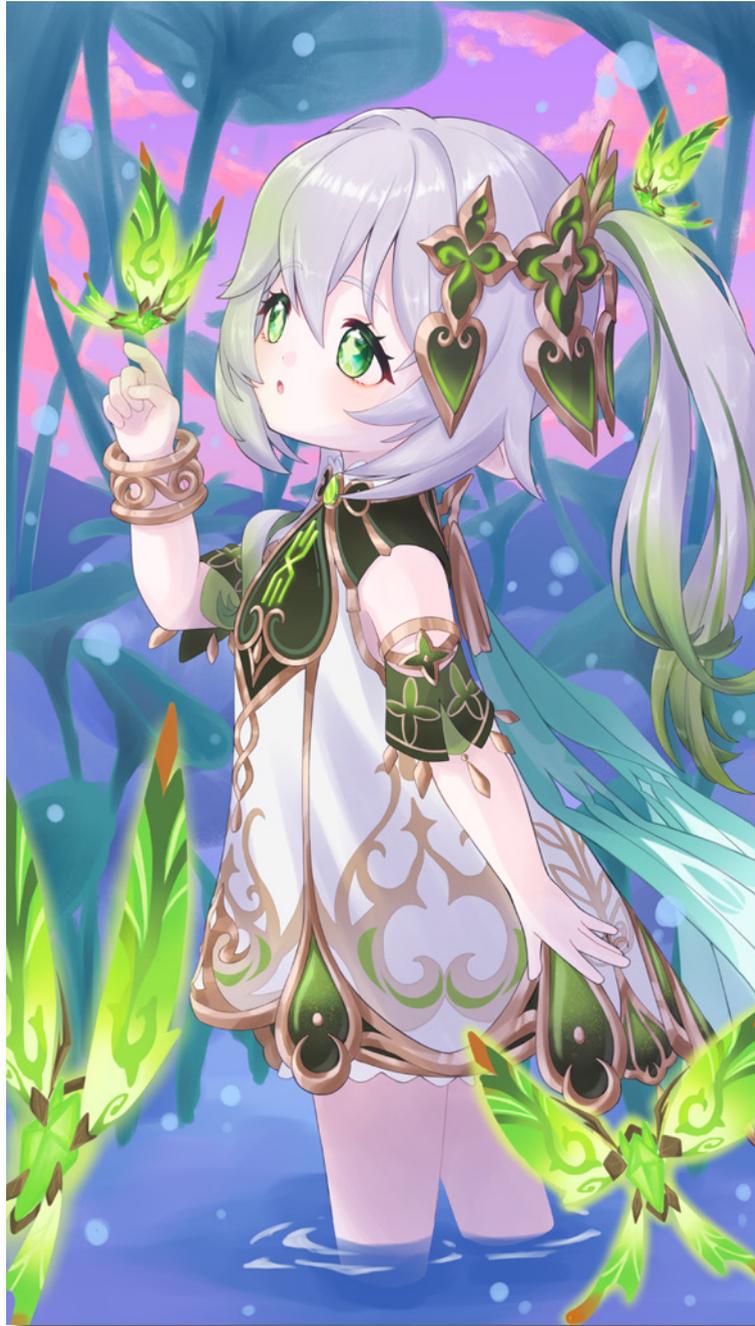
▲ メインキャラクター (初音ミク)



▲ ラフ案



◀ SD キャラクター
(鏡音リン・レン、
巡音ルカ、MEIKO、
KAITO)
制作時間：約 8 時間



▲ 原神：ナヒーダ (ナヒーダイラストコンテスト応募作品)
制作時間：約 22 時間 2024 年 2 月



▲ ぐちつぼ
制作時間：約 19 時間
2024 年 8 月



◀ ぐちつぼ
制作時間：約 3 時間
2024 年 3 月

ご覧いただきありがとうございます！