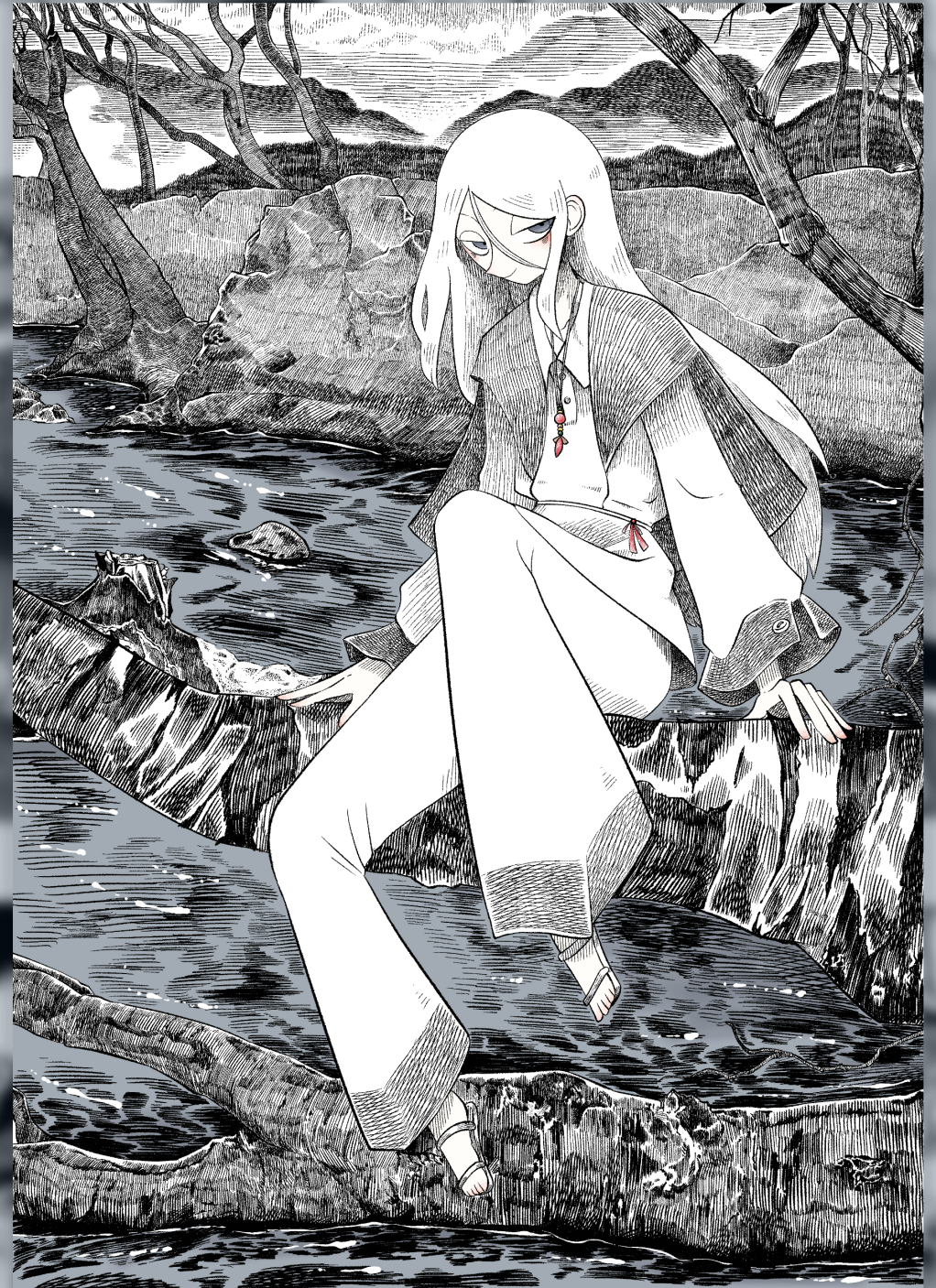


Portfolio 2025

千葉 祐輝



PROFILE



チバ

ユウキ

千葉 祐輝

2002年4月9日生 宮城県仙台市出身

自分の思い描く世界とそのキャラクター達の事が何よりも好きで、
四六時中彼らの事を考えたりしています。
幼少期より親しんだマンガという表現を通し、彼らの世界を形にして
読む人の心を突き動かすような、そんな作品を作っていきたいです。

経歴

2023年3月 宮城県立美田園高等学校 卒業

2025年3月 専門学校 東京デザイナー・アカデミー
マンガ学科 卒業

使用ツール



★★★★☆

好きなもの

音楽… 平沢進、谷山浩子
漫画… 釣りキチ三平、ムヒョとロージーの魔法律相談事務所
アニメ… ウルフウォーカー、フィニアスとファーブ 等

連絡先

E-mail:yukiyama2950@gmail.com

CONTENTS

MANGA

- ・卒業制作「航路」
- ・その他 制作課題
- ・ネーム「コリンズヴィル」

ILLUSTRATION

- ・カラーイラスト
- ・モノクロイラスト

OTHER

- ・その他

FANART

- ・ファンアート

MANGA

卒業制作

「航路」

2025年2月

ページ数:全38P 制作期間:4ヶ月
使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

船で旅を続ける女性、リンダが
立ち寄った港で盗まれた大切な日誌を
取り返そうと奔走する冒険活劇です。

ネーム&全編はこちらから



MANGA

こだわったポイント① 「セリフ」

ネームを考えるうえで、セリフの読みやすさや会話のテンポ等は常に意識しています。

シーンごとにキャラクターになりきって掛け合いをしてみたり、その心情を想像したりします。

その中で生まれたセリフを、今度は文章の流れを止めないように漢字や文字数を調整する…といった流れで作業を進める事が多いです。



MANGA

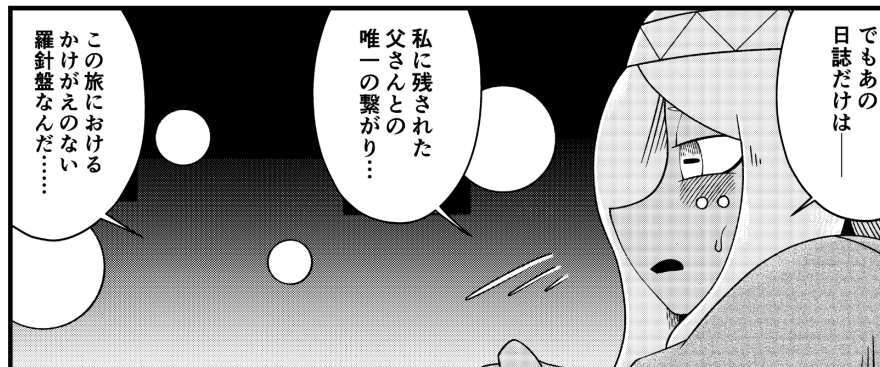
こだわったポイント② 「表情・仕草」

表情や仕草は、登場人物のキャラクターや感情を表現しつつ画面に変化を加えることが出来るため、重要な要素のひとつだと考えています。

「航路」では、リンダを豪胆かつ表情豊かにフォードを繊細ながらどこか虚勢を張るように…など、各々の性格を意識しつつこれらを考えました

また、一部ジェスチャーなどを試験的に取り入れてみるなど、様々な表現を試せた点も楽しかったです。

(右) 鞆を盗まれ落ち込むリンダ。
セリフ以外に仕草を加えつつも自然な
体勢の変化になるよう意識しました。



(右) 不満そうな表情のリンダ
(下) 早々と計画の破綻を察した呆れ顔
(左) フォードを救い出し得意げなリンダ

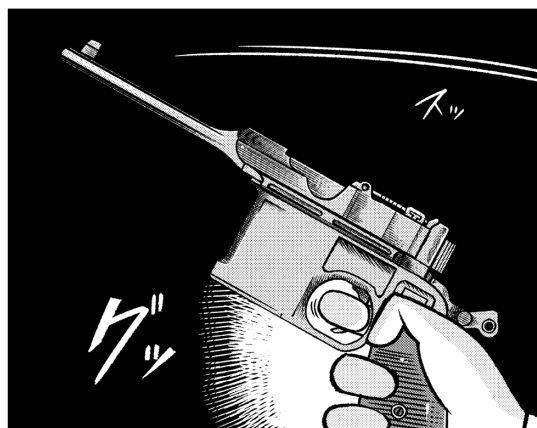
MANGA

こだわったポイント③ 「ディテール」

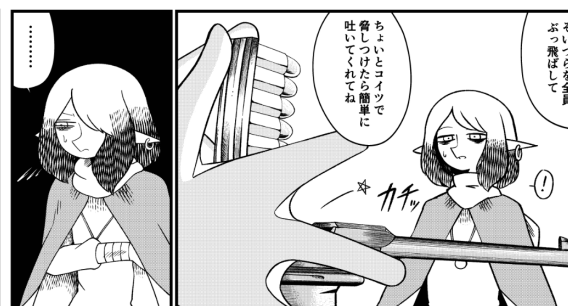
キャラクターの持つ武器や、登場する乗り物などを
はじめに決めたのち、制作を開始しました。

特に武器に関しては、各登場人物や舞台の雰囲気
に合わせて決定したのち、画像や動画を参照しながら
細部の動きを描きました。

また、銃器等を題材とした漫画作品を仕上げの際の
参考とするなど、好きなものに対するこだわりを
自分の原稿に落とし込もうとしました。



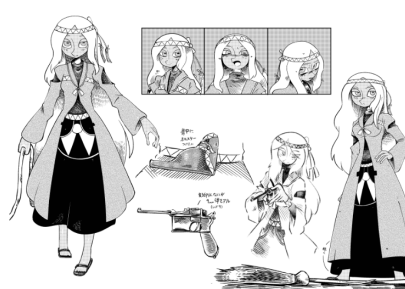
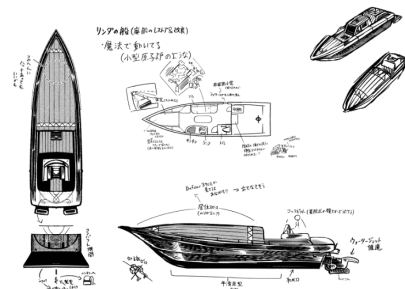
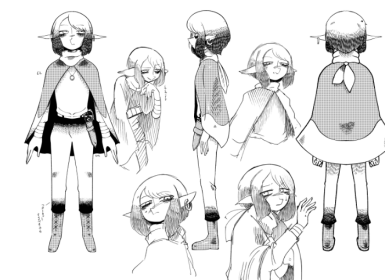
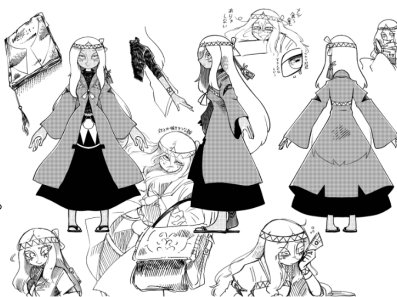
(上・左) リンダは東洋的な印象から
キールは西洋的な印象を受けたこと
から、近い時代に異なる地域で広く
使用されていた銃を選択しました。



(左) 会話しつつ弾を込めるリンダ
この銃の独特な装填方法を会話の
流れに合わせ描きました。
(下) ネームには自分に向けた
作画上の注意事項を書き込んで
いる箇所があります。



(下・右) 制作に取り掛かる前に
作成したキャラクター設定表です。
表情や小物、使用するトーンから
リンダの船の設定までを、下記の
ものを含め7枚ほど作成しました。



MANGA

ネーム

「コリンズヴィル」

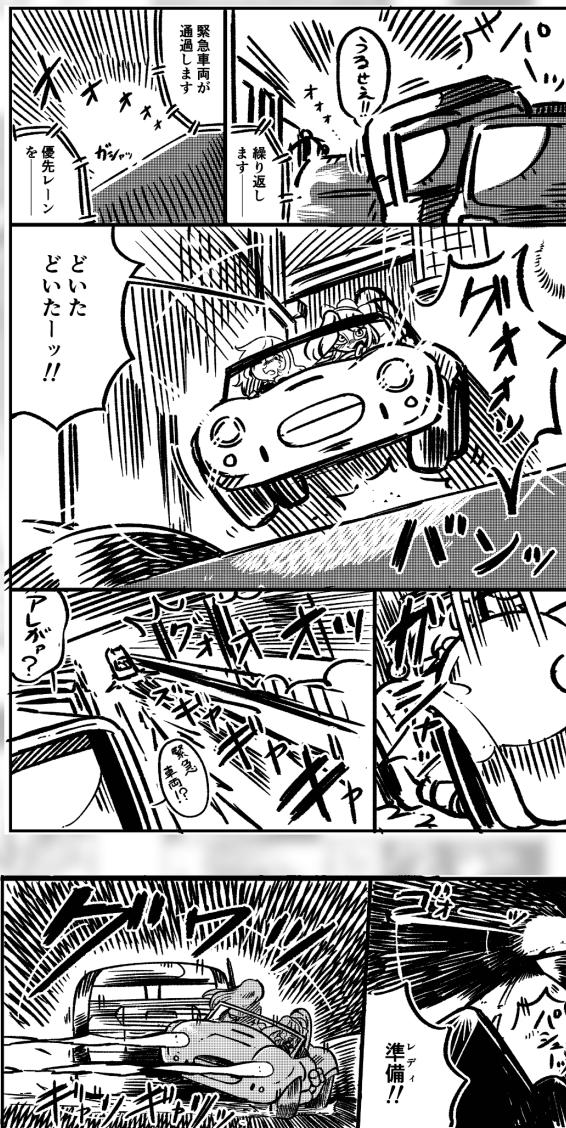
2024年6月

ページ数:全20P 制作期間:1ヶ月
使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

アクションシーンの練習に制作した作品です。
ネームのみの完成に留まりましたが
スピード感のあるアクションを描く事ができ、
自分の中で少なからず自信に繋がりました。

プロットは高校生時代に考えたものを流用
しています。

ネーム全編はこちら



ネーム「コリンズヴィル」

こだわったポイント

リアリティの調節

車の挙動や銃の描写において、サスペンションの動きやタイヤの空転、排気など細部のリアリティを考慮しつつも、場合によっては動きを強調したり、物理法則を無視するなどあくまでも「見栄えのするアクション」にこだわりました。

画面の情報量

場面ごとにコマの情報量を増減させる事で、少なければ静かな、多ければどこか煩わしさを感じるような画面になるよう意識しました。

カメラアングル

追跡や銃撃戦のシーンでは、車同士の距離感や互いの位置が違和感なく変化するよう注意しつつ制作しました。
また、激しい動きのあるシーンでは傾きのあるアングルを多用しています。

省略

終盤の「自決装置」が作動するシーンでは、あえて具体的な描写を避ける事によって、読み手に想像の余地を残せるのではないかと考えました。



MANGA



4P 短編漫画

「三山 遊」 2024年 5月

制作期間: 2 週間 使用ツール: CLIP STUDIO PAINT EX

ホラージャンルの漫画に触れるべく制作した短編漫画です。
授業においてファイルを共有し課題を提出する仕組みから
思い浮かんだプロットで、4 ページ目のイラストでは捲った際の
ジャンプスケアのような効果を狙いました。

こちらからもご覧になれます



こだわったポイント

全体的にカケアミ等を多用した暗めの
雰囲気づくりに終始しています。
三山遊のイラストが植物がモチーフなのは
私自身の植物に対する恐怖心からです。

その他 制作課題

MANGA



6P 短編漫画 「カロリー」 2024年1月

制作期間: 3週間 使用ツール: CLIP STUDIO PAINT EX

課題で制作した6ページの短編漫画です。
グループで東京駅をロケハンし、その写真を用いて制作しました。

こだわったポイント

タチキリの大きな東京駅は、パス定規を用いて
画像をトレースしつつ作画しました(制作時間:26時間)。
慣れない作業に時間もかかってしまいましたが、
完成までに多くの学びを得る事ができました。



MANGA

写真を見本にして「おいしそうな」うどんを描きましょう
・最初にどんぶりのパースをとり空のどんぶりのアタリをとってから
うどんを描いていくこと
・「おいしそう」に描くためには適度にデフォルメすることも大事
・トーンの仕上げを想定しながら描いてみよう



2024年 8月

デジタルアシスタント課題

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

制作時間

(右)スマートフォン:それぞれ約2時間

(左)うどん:約6時間

・パース定規を使いスマホを描いてみよう

同じパースで作画 仕上げまで()



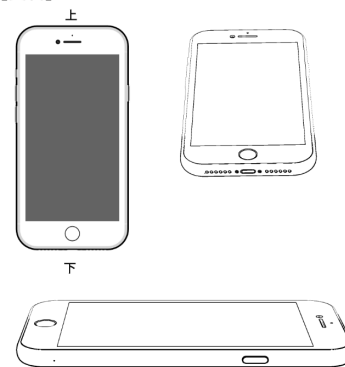
* 3点透視



・パース定規を使いスマホを描いてみよう

・資料と同じスマホを指定のアタリのパースに合わせて作画
・アタリは大体の指示なので、正確なパースは描き起こしと
パース定規で自分でとること
・仕上げまで スマホ画面の中は自由

【資料】



2024年 5月

その他 制作課題

MANGA



2024年10月

模写 ヤマケイ文庫 「おらが村」

使用ツール:つけペン

制作時間:14時間



2024年 5月

模写 「釣りキチ三平」 9巻

使用ツール:つけペン

制作時間:18時間

模写

ILLUSTRATION

ラフ



下書き



線画



着色



仕上げ



(上)制作過程

幽谷

2024年2月

制作時間:18時間
使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

カラーイラストを制作・投稿するという課題で制作した作品です。混色が苦手なために、濃淡を線で出し色を乗せるという手法を取っています。

木や岩のタッチは観音崎や鳴子などで撮影した写真を参考にしました。



カラーイラスト

ILLUSTRATION

2024年4月～2024年9月

コミックイラスト課題

選択授業を受講した際に制作したカラーイラストです。

課題「動物的特徴のあるキャラクター」 立ち絵ラフ(2枚)

2024年4月

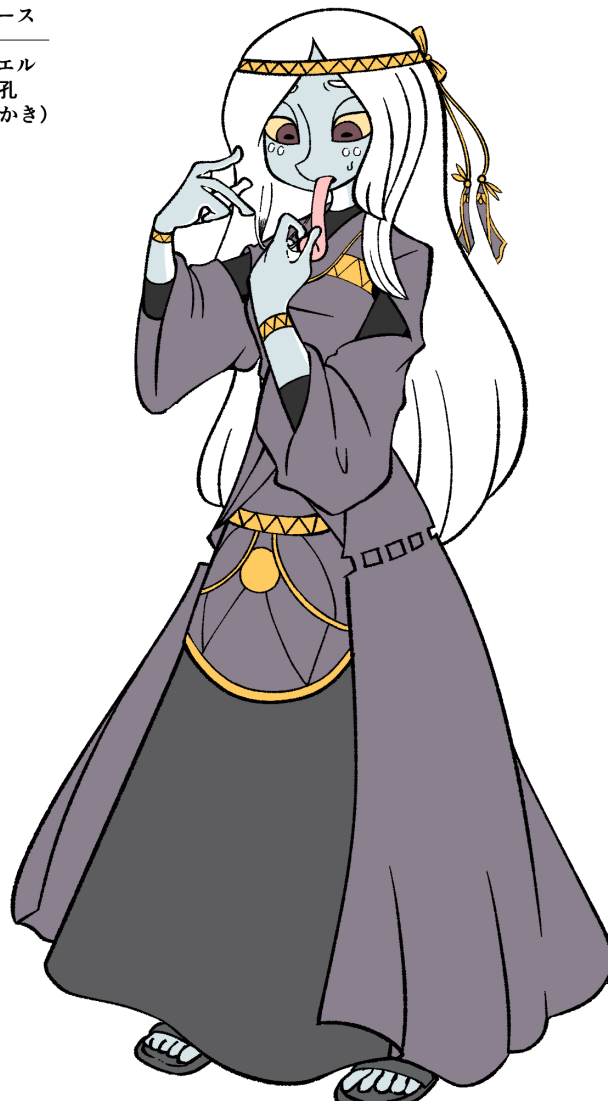
(左・右)制作時間:各3時間 使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

年齢や性別、性格などを決め、動物をモチーフとしてキャラクターを作る課題で、ラフをそれぞれ「カエル」と「猫」をモチーフに作成しました。

最終的には右側の「猫」をモチーフとしたキャラクターを採用しましたが、画像左側のキャラクターは卒業制作における主人公(リンダ)の原型となりました。

年齢:24
性別:女性
性格:マイペース

モチーフ:カエル
・横向きの瞳孔
・4本の指(水かき)
・長い舌



年齢:19
性別:女性
性格:向こう見ず

モチーフ:猫
・つり目
・獣耳
・爪
・牙
・しっぽ



カラーイラスト

ILLUSTRATION

課題「動物的特徴のあるキャラクター」 「立ち絵(左)」「動きのある絵(右)」

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

引き続き同課題にて制作した「立ち絵」と「動きのあるイラスト」です。
線による髪の毛などの表現や、描き込みの具合などを試しながら作業しました。
服の陰影など多少煩わしさもありますが、髪の毛の表現が特に気に入っています。

浅い角度のカケアミが生む交点の模様が好きです
制作時間:5時間 2024年7月

かかとを潰して履いている靴や、魚の模様等もお気に入りです。
制作時間:5時間 2024年6月

ILLUSTRATION

2024年4月～2025年1月

マンガファッション課題

画像資料をもとに服の構造を捉え、作画技術の向上を狙った授業です。
自由度が高く、課題を通して様々なキャラクターが生まれました。

オフィスカジュアル

2024年12月

制作時間:12時間 使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

オフィスカジュアルの課題にて制作した作品です。
「人に化けた森のタヌキ」をコンセプトに描いたため、髪に枝や葉っぱが挟まっています。
背景のオフィスは、過去に秋田で見た企業の事務所などをイメージしながら描きました。
タッチに関しては当時見ていた海外イラストレーター様の影響を色濃く受けています。



モノクロイラスト

ILLUSTRATION



女子学生服

2024年6月

制作時間:21時間

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

2人の対比を作る試行錯誤が楽しかった課題です。
作画においては髪の毛の塗りや小物の質感などを、また
違ったアプローチで表現しようとしてしました。

背景のモデルとなったのは、当時アルバムの中にあった
阿武隈急行線「やながわ希望の森公園前駅」周辺です。

私服

2024年5月

制作時間:10時間

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

マンガファッションの最初の課題です。
質感の表現を探りつつ制作しました。

個人的にこの課題が唯一、受講前に発案した
キャラクターを用いて制作しています。



ILLUSTRATION



スーツ

2024年9月

制作時間:18時間

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

靴紐やネクタイが結べない男の子と、それを見て困り果てるもう1人の男子。互いの過去や性格、関係性などを色々想像するのが楽しかった一枚です。
作画では、網カケによる影や暖炉の表現などを試みました。

2025年1月

学生服で通学

制作時間:10時間

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

冬、雪の中を電車通学中の学生2人を描きました。
ディテールとしてはドア前の床の泥汚れや、手や耳が赤みがかったところ等にこだわりました。
ドア開閉ボタンを描けたのも嬉しかったです。



OTHER



(左) 自己紹介漫画「私の好きなもの」

2023年7月

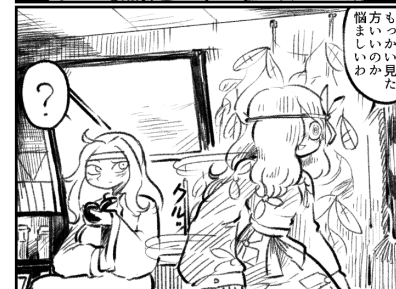
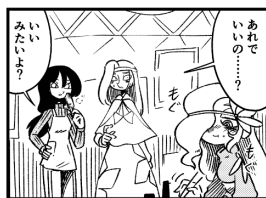
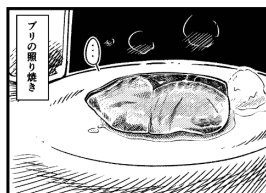
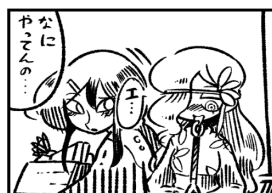
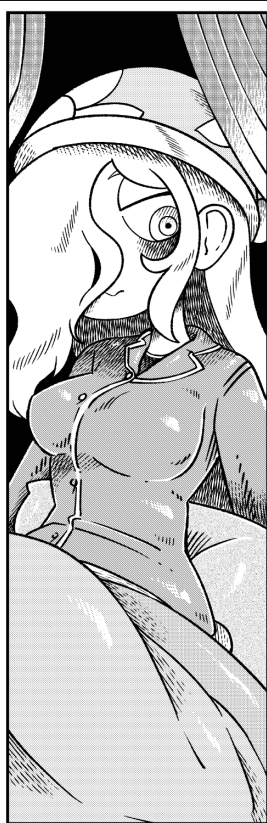
使用ツール: CLIP STUDIO PAINT EX

(上) 「周冠宇(2021)」

2021年11月

使用ツール: CLIP STUDIO PAINT EX

OTHER



SNSに投稿した創作4コマ

2022年9月～2024年12月

制作時間:平均4時間 使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

その他

FANART



アウルハウス

ヴァイニー

2024年11月

制作時間:3時間 使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX

スプラトゥーン3

オームラ

2023年1月

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX



ごきげん ジミー!

エロイーズ

2024年11月

制作時間:2時間 使用ツール:CLIP STUDIO PAINT EX



**最後までご覧いただき
ありがとうございました。**