



My sis

Portfolio



一ノ瀬 藍

Ichinose Ran

2007 / 03	千葉県立 美浜北小学校	卒業
2014 / 03	千葉県立 美浜中学校	卒業
2017 / 04	千葉県立 市川昂高等学校	入学
2020 / 03	//	卒業
2020 / 04	専門学校 東京デザイナー学院 グラフィックデザイン学科 イラストデザイン専攻	入学
2022 / 03	//	卒業見込み

生年月日 2001年 5月 17日

出身地 千葉県

現住所 千葉県 浦安市

趣味 イラスト制作・乗馬・西洋絵画鑑賞
アニメ・推し活・好きな事柄を漁ること
散歩・最新アイシャドウを調べる・音楽 ... etc.

Design motto

原点回帰を忘れない

日頃から、自分が感じたことを忘れないように日々過ごしています。

メモをしたり、らくがきをしたりすることはその一環だと思っています。

感動やいい意味でのショックを、自分なりに新しい形にして発信していく...そんなデザイナーを目指しています。

skill



勉強中です

Original character illustration

制作内容

「キュービッドの仕事」をテーマに、
アニメ塗りをを使った個人制作。

Point

このイラストのキャラクターは、たくさんの「恋」を実現することがお仕事のキュービッドという設定なので、浮かんでいくハートを見上げて無邪気な表情をさせることにより、好奇心旺盛で活発な子だということを表現しました。サーモグラフィーのようなハートのデザインは、温かみを伝えることが目的です。

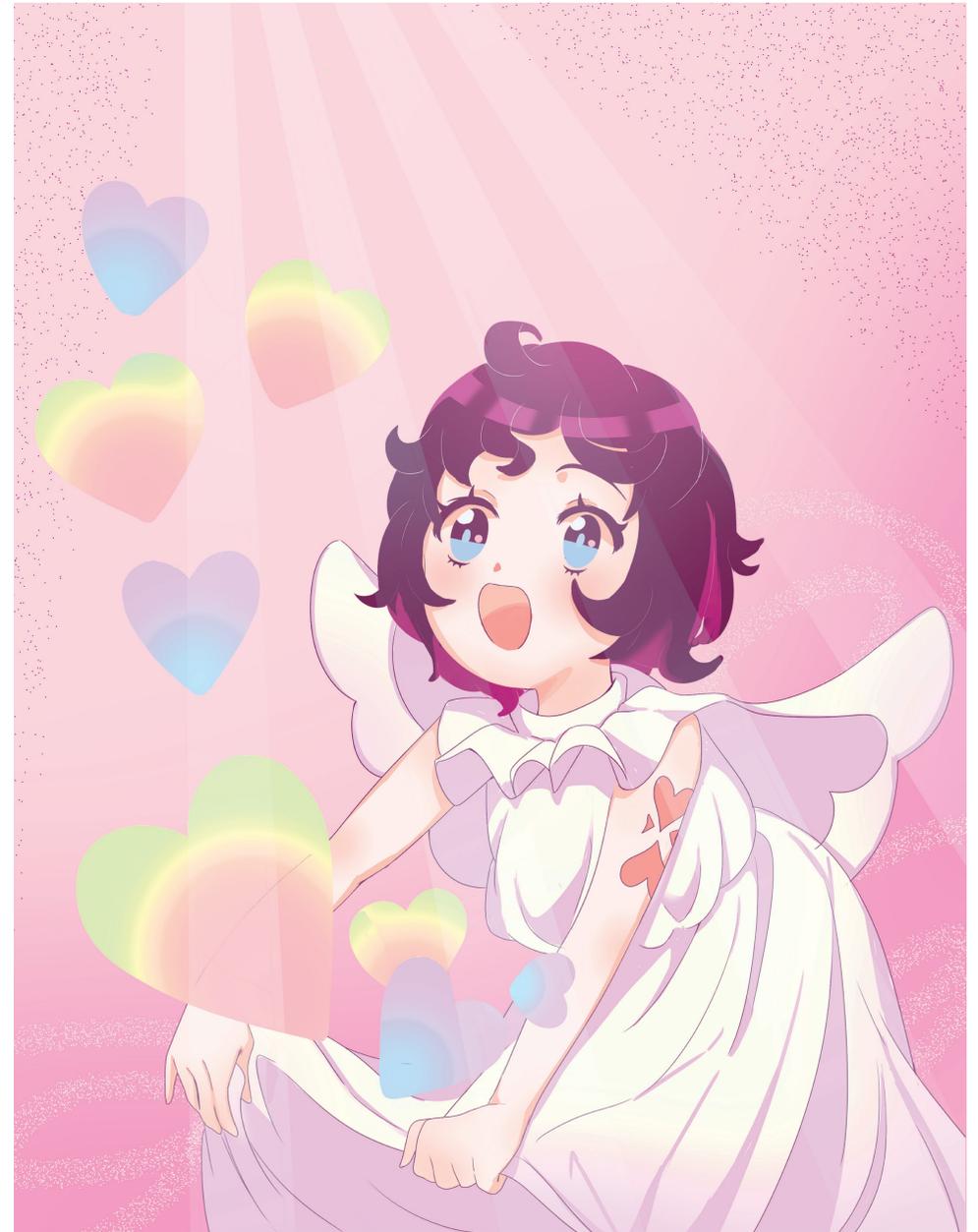
制作時間

ラフ ... 1時間
線画 ... 1.5時間
着彩など ... 3時間

制作時期

2021 / 04 月頃

使用ツール：



制作内容

友人と TRPG(テーブルトーク RPG) をした際に考案したオリジナルキャラクター。

Point

コスプレが趣味の女の子という設定です。夢見がちで好きなことを隠さない性格が出るように、ポップでキラキラとした配色を意識しました。仕草は着ている服をアピールするように描いて、彼女の気持ちをさりげなく表現しました。

制作時間

ラフ ... 0.5 時間
線画 ... 0.7 時間
着彩など ... 1 時間

制作時間

2021 / 09 月頃



使用ツール：



制作内容

自分のリーフレットを制作した際のイラスト。

Point

自分をデフォルメしたものです。
幼少期の私のアイデンティティであった
三つ編みと私の好きな淡く優しい色、
日本の「文化」が好きなので、
その要素を「着物」に落とし込んで描きました。
桜が好きなので、グラデーションから溢れる
桜を描き表現しました。

制作時間

ラフ ... 0.5 時間
線画 ... 0 時間
着彩など ... 1 時間

制作時間

2020 / 05 月頃

使用ツール：



Original
design
illustration

食べものは色・ツヤ・シチュエーションを意識！



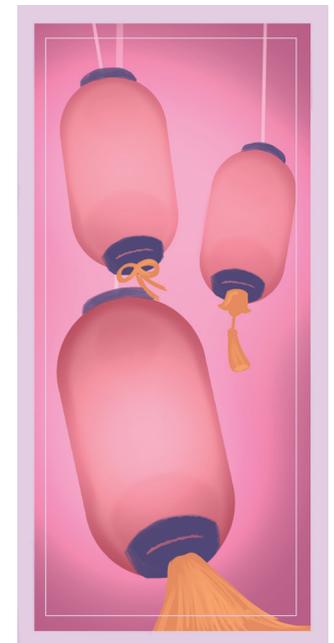
制作時間
ラフ ... 1時間
線画 ... 1時間
着彩など ... 1時間

制作時期
2020 / 06 月頃

使用ツール：

Ps × ibisPaint

画面に奥行きを持たせる。シンプルかつ美しく。



制作時間
ラフ ... 1.5 時間
線画 ... 0 時間
着彩など ... 2 時間

制作時期
2020 / 11 月頃

使用ツール：



制作内容

奈良 PR のためのポスターイラスト。
背景は春日大社がモデル。

Point

奈良を PR するため、「平城 もな」というキャラクターを作成しました。
観光地を散策し
奈良の魅力に触れていく少女の様子を
ポスターにすることで、ターゲットである
修学旅行生に観光地について興味を持って
もらうことが目的です。

制作時間

ラフ ... 2 時間
線画 ... 1.5 時間
着彩など ... 3 時間

制作時期

2020 / 12 月頃

使用ツール：



実際に出力した場合

Original
idea
illustration



オリジナルシナリオのゲームを想定した
キャラクターデザインのラフ



ゲームメインビジュアルの
B3サイズを想定したイラスト





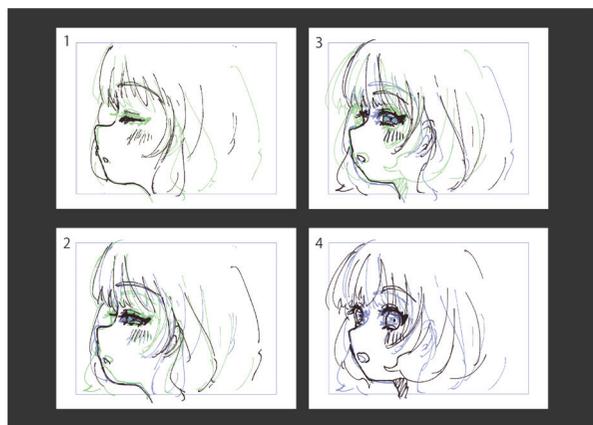
Live2D 制作過程動画



Live2D 完成 Sample 動画



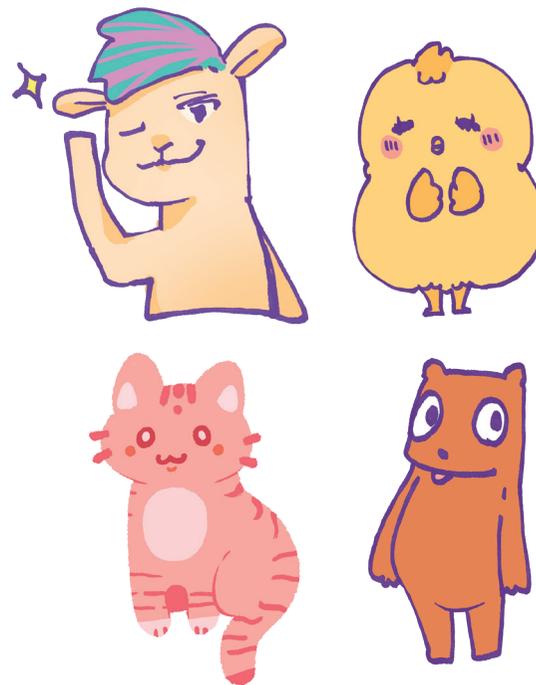
アニメーション絵コンテ



アニメーション制作・ラフ

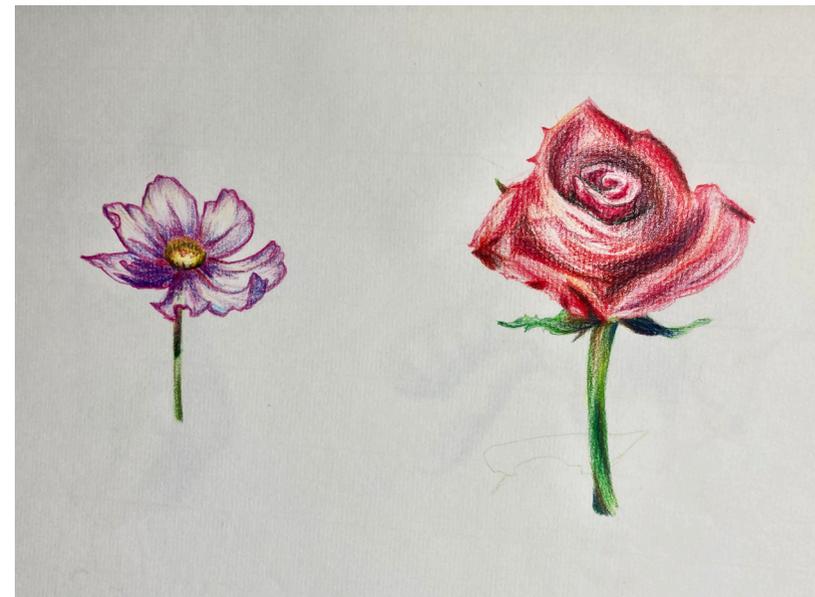
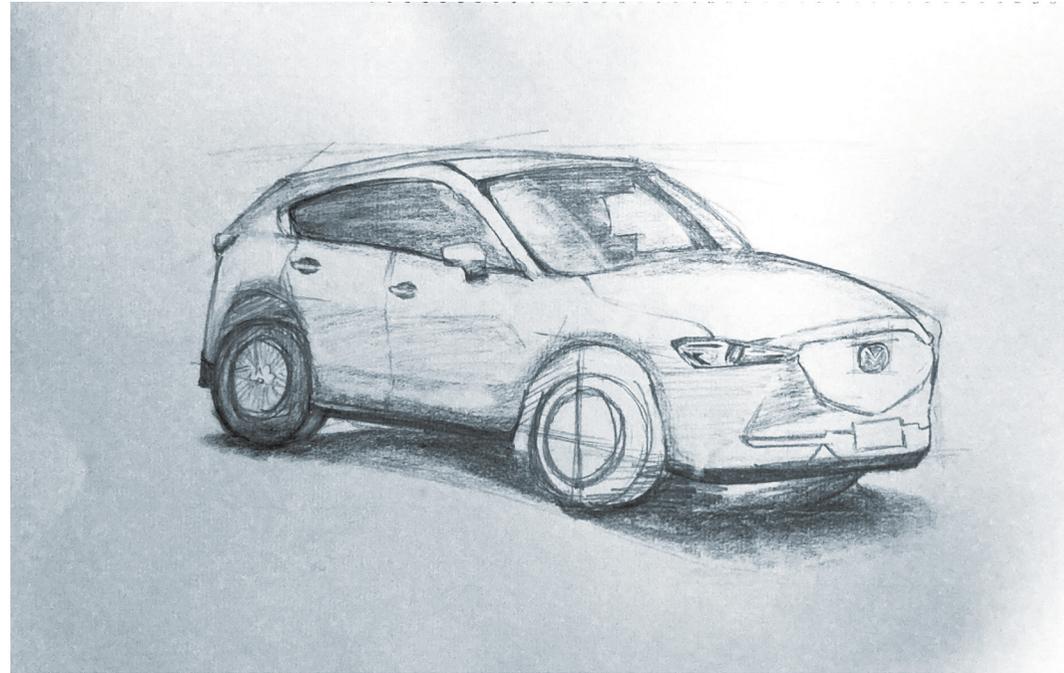


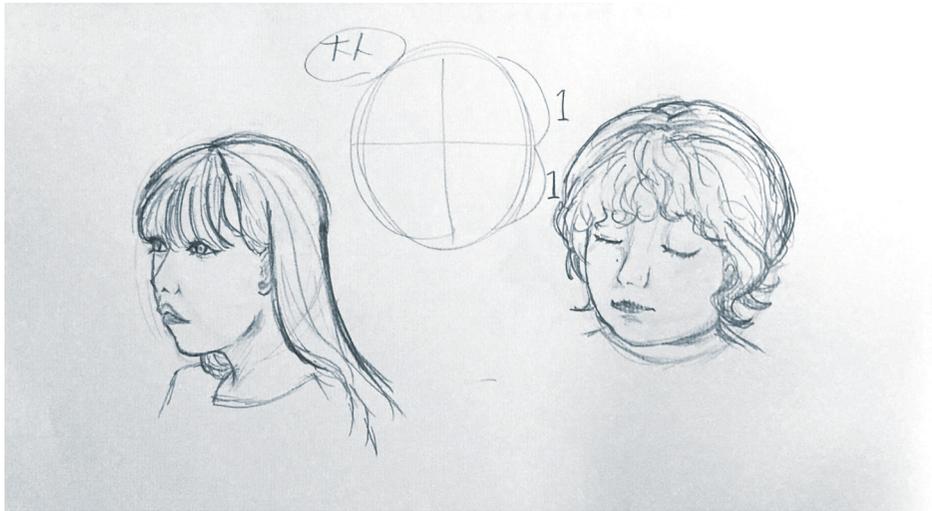
オリジナルドール考案用ラファイラスト



動物イラスト

Dessin





コンセプトレストラン オリジナルショップカード

使用ツール：



NAMING

店名「V:CLOWN」

Vはvoltage(感情の激しさ)。
ピエロのように斬新な演出や
メニューを提供していくという
想いを込めている。

LOCATION

東京都 渋谷区 神宮前

V
C
LOWN



CONCEPT

サーカスの世界観を持つ
コンセプトレストラン。
「とあるサーカス団の晩餐会」
をイメージ。
お客様はサーカス団の新人という
設定。

制作時間

think ... 3 時間
make ... 5 時間
improve ... 6 時間

制作時期

2020 / 05 月頃

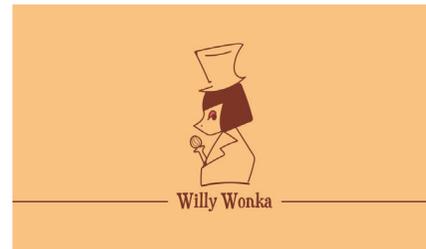
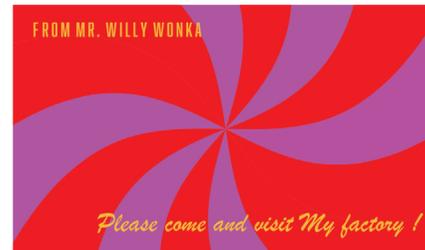
映画に登場する人物の、
架空の名刺。

使用ツール：



CONCEPT

日本では2005年に公開された映画「チャーリーとチョコレート工場」で、ジョニー・デップが演じたユニークなキャラクター、ウィリー・ウォンカの名刺をイメージしてデザイン。



制作時間

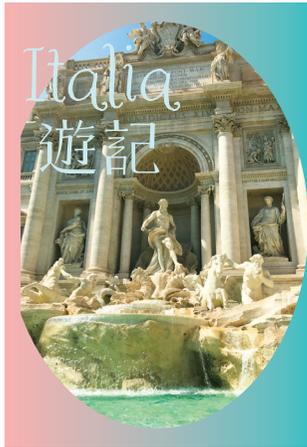
think ... 4 時間
make ... 6 時間
improve ... 2 時間

制作時期

2021 / 10 月頃

自らのイタリア旅行を綴った 旅行記雑誌の編集

使用ツール：



表紙は爽やかに。
一番お気に入りの
写真を使用。
グラデーションは
「熱」「水」を意識。



見開きは、
写真の中に立っている
気分になるように。
音や温度も感じられる
ようなキャッチ。



どこかしこに装飾が多い
イタリアの雰囲気を
意識し、書体には
「Kaisei Decol」を使用。

制作時間
think ... 3時間
make ... 5時間
improve ... 6時間

制作時期
2020 / 05 月頃

「イジメ」に関する 電車の中吊り広告・絵コンテ

使用ツール：



CONCEPT

「イジリ」と「イジメ」の
境界線を、「イジリ」によって溜まっていく
心の貯金箱として表現。

CLIENT (想定)

公益社団法人 AC ジャパン



制作時間

think ... 7 時間
make ... 6 時間
improve ... 5 時間

制作時期

2020 / 10 月頃

1

コインを振りかぶる手。



無音。

* 女の子の顔が貯金箱になっている。



コインを投げる音。
ナレーター
「いつも通り投げられる」

上からコインが降ってくる。
だんだん画面全体が薄くなる。



コインがチャリチャリと
音を立てて落ちる音。
ナレーター
「立場に縛られたその言葉に」

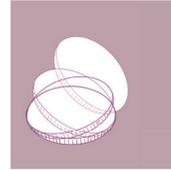
無数の手がコインを投げる
仕草をする。



笑い声とひそひそ声を
4:6 割合で。

2

溢れたコインが
くるくる回って着地。



コインが顔の穴から
溢れている。
女の子の顔はなるべく
隠す。



コインが溜まっている
様子をフカンで見せる。



4コマ目の声がフェードアウト。
溢れ始めたコインが鳴る。
ナレーター
「あなたはいつまで」

引き続きコインが
溢れる音。

6コマ目の目に
エコーがかかる。
ナレーター
「いつまで耐えているの
でしょう」

白い背景に
じんわりロゴが浮かぶ。



静かになる。
少し顔を置いて、
ナレーター
「話してもいいんですよ」

ローカルの魅力をもっと身近に！
たくさんの人にお届けしたい。

CONCEPT

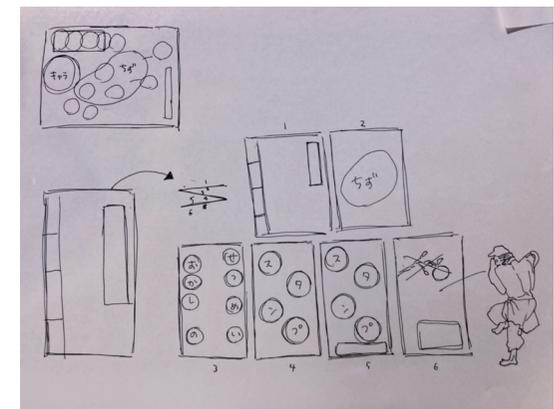
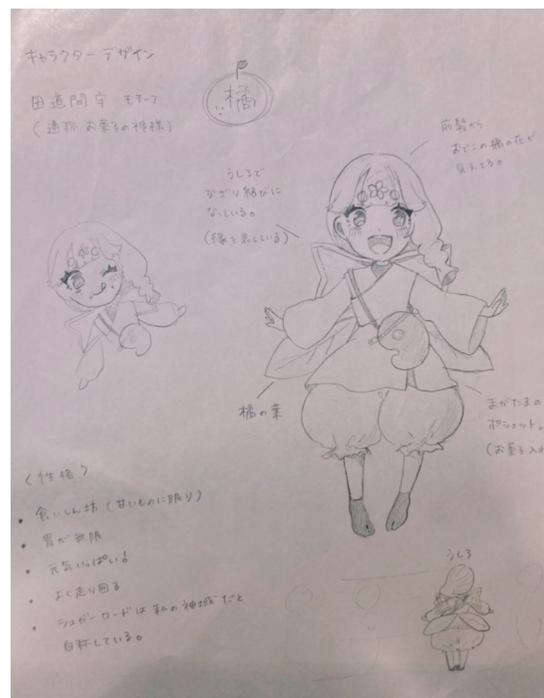
アフターコロナを意識した、お菓子を主軸に九州をめぐる
観光プロジェクト。地域間だけでなく、全国に
シュガーロードの歴史やお菓子の種類を宣伝し、つながりを広げる。

CLIENT (想定)

長崎街道 シュガーロード連絡協議会 (2008 年～)
[活動内容：シュガーロードの歴史と文化を活かし、
西九州一体の地域の活性化を目指している。]

POINT

シュガーロードの知名度の向上を図るプロ
ジェクトを企画し、
より親しみやすく、ビジュアルに興味を持っ
てもらえるようなイベントのブランディング。



制作時間

think ... 10 時間
make ... 14.5 時間
improve ... 5 時間

制作時期

2020 / 12 月頃

使用ツール：



あま 街道旅

おいしさの、歴史を味わう。



C : 56%
M : 14%
Y : 61%
K : 0%



C : 0%
M : 49%
Y : 70%
K : 0%



C : 0%
M : 13%
Y : 50%
K : 0%

おいしさの 歴史を味わう

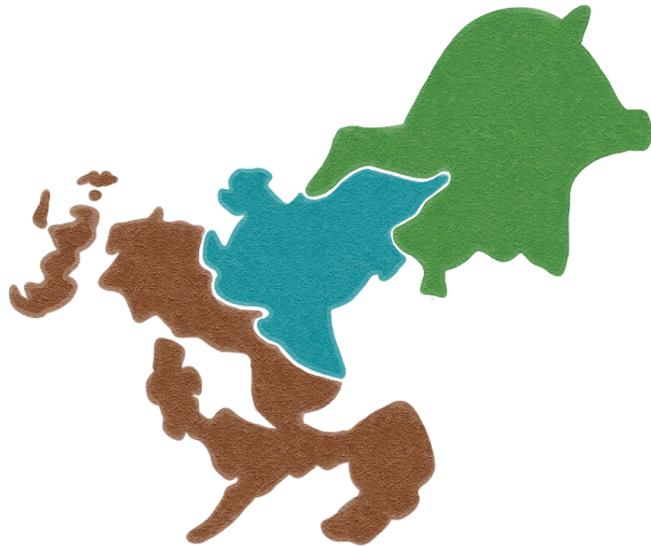
あま 街道旅

縦・横2パターンの
ロゴを作成。また、キャラクター
との関連性が出るように、モチー
フである「橘」を「あ」の文字
に組み込む。

使用ツール：



北九州の地図をリ・デザインし、
質感を出すことで優しさを演出。
カステラのイラストには、長崎の
波佐見焼のお皿を意識して描き、
ご当地感をプラス。



使用ツール：



お菓子の神様として九州でも祀られている、「田道間守命」をキャラクター化。橘に関する逸話と、文献で描かれている服装からインスパイアを受けてデザイン。



バレンタイン限定チョコレート。
キャラクターで、
より目を惹くパッケージに。

CLIENT (想定)

森永製菓株式会社



特に女性消費者に親しみを
持って頂けるようにキャラクター
をデザイン。色計画・顔のパーツ
の比率など、細かい部分に何度も
修正を入れた。

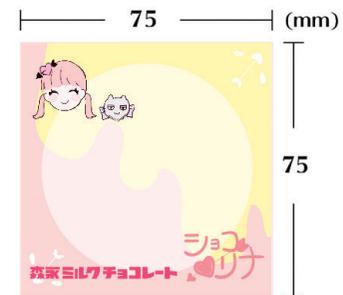
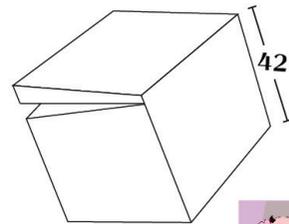
使用ツール：



使用ツール：



付箋メモ



さらに企画を盛り上げるため、キャンペーンのグッズをデザイン。ロゴは、ブランドと商品名を引き立たせるような色と配置になるよう気をつけた。

スイングPOPを作成し、
売上促進のためのPRにも注目。



制作時間

think ... 6 時間
make ... 9 時間
improve ... 8 時間

制作時期

2020 / 09 月頃

童話の中に迷い込んだかのような
体験ができる雑貨屋。

使用ツール：



ブランディング課題で作成した、
オリジナル雑貨屋のロゴデザイン。

Bon Bon

～おとぎの国のお菓子のような雑貨屋さん～



D73A73 ECA649
7D3E4E EF92B9



グレースケール



D73A73 7D3E4E
ECA649 ECA649 EF92B9



制作時間

think ... 6 時間
make ... 9 時間
improve ... 8 時間

制作時期

2020 / 09 月頃



TEA

制作時間

think ... 1 時間
make ... 1.5 時間
improve ... 1 時間

制作時期

2021 / 10 月頃

視覚伝達ロゴ2

使用ツール：



制作時間

think ... 1時間
make ... 2時間
improve ... 1時間

制作時期

2021 / 10月頃

ロゴ・タイポグラフィ 1

使用ツール：



制作時間

think ... 2 時間
make ... 3 時間
improve ... 1 時間

制作時期

2020 / 11 月頃

ロゴ・タイポグラフィ 2

使用ツール：



制作時間

think ... 1 時間
make ... 2 時間
improve ... 1 時間

制作時期

2020 / 11 月頃



END

Thanks so much for your time .