

Portfolio /

LAU KA LAI





ラウ カ レイ
Lau Ka Lai

*写真は実家の猫です

東京デザイナー学院イラストレーション学科、
ゲームイラスト専攻、香港からの留学生
子供頃から日本の文化をハマって、日本に留学した。
2Dデザイナーを目指します。

スキル

Photoshop ★★★★★

Illustrator ★★★★★

Clip Studio ★★★★★

言語

日本語N2合格、英語、広東語、中国語

学歴

デジタルハリウッド大学 2021年卒業

東京デザイナー学院 2023年卒業見込

志望業種

2Dデザイナー、イラストレーター、UIデザイナー

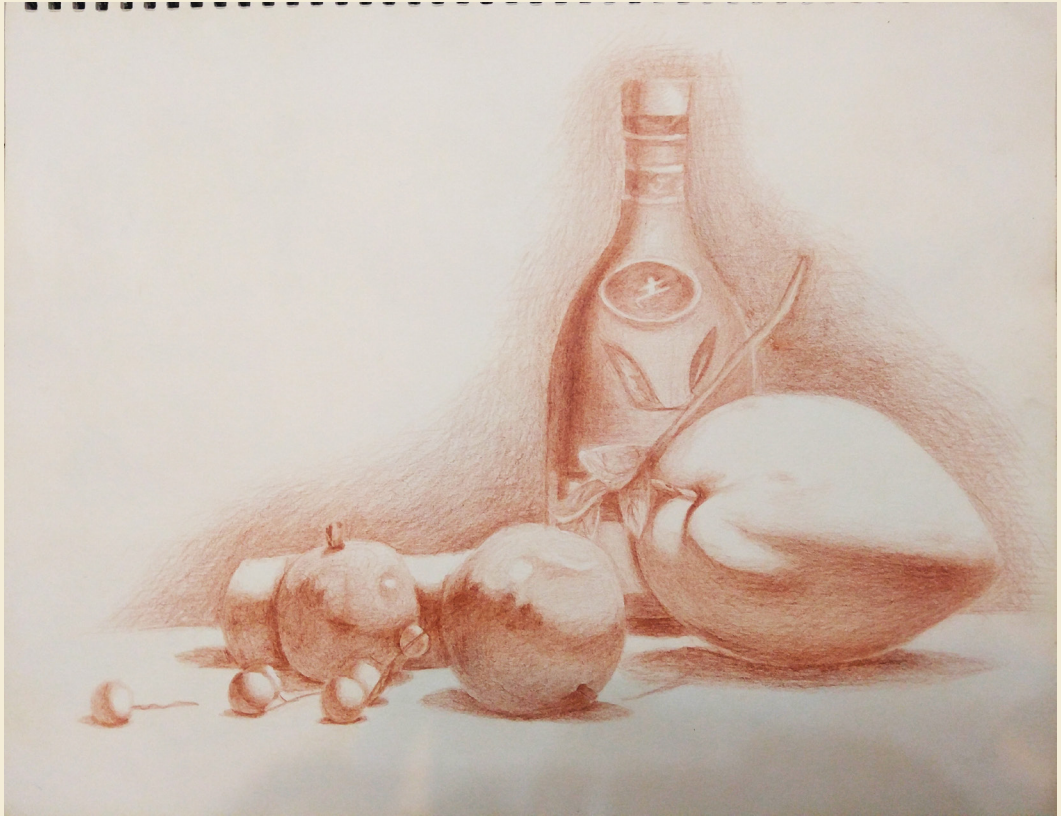
目次

1. デッサン
2. アナログ
3. デジタルイラスト

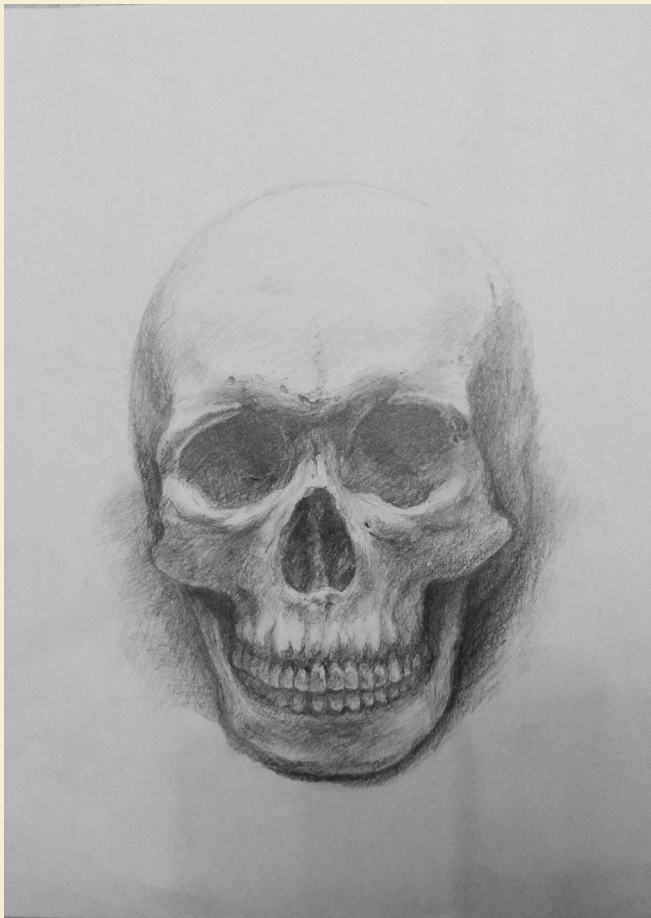
デッサン



2015年
各9時間



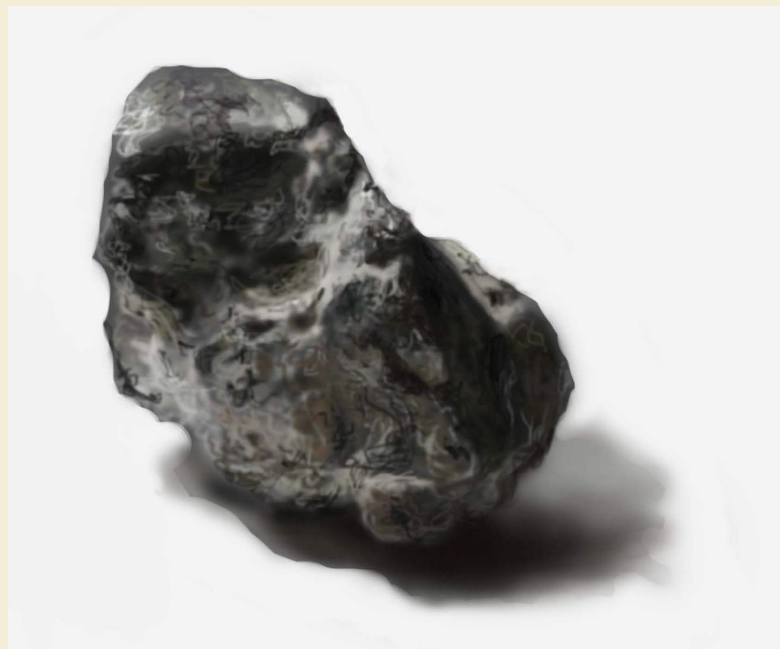
2015年
9時間



2016年
6時間



2014年
6時間

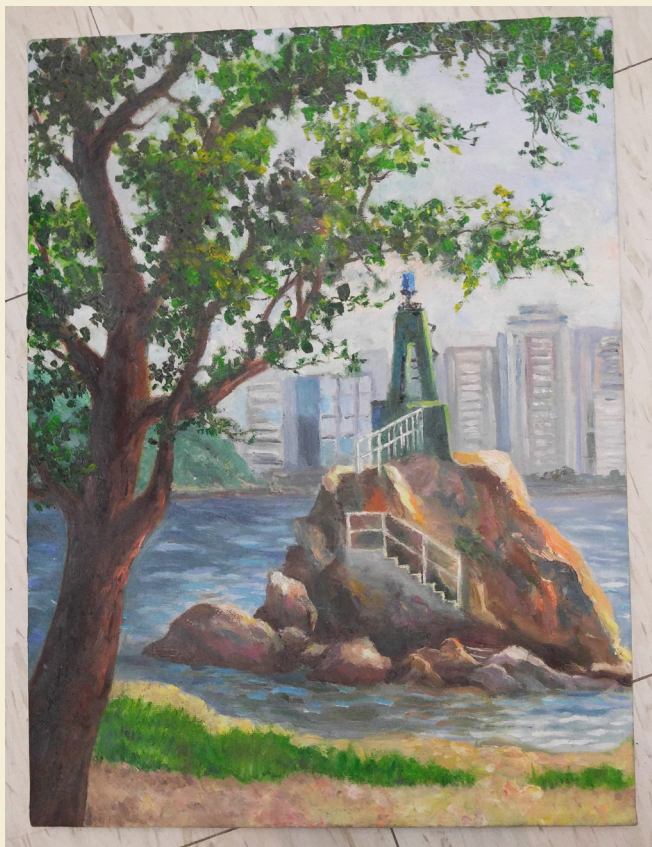


デジタルデッサン
2019年
3時間
使用ソフト：Photoshop

アナログ



油絵
2016年
制作時間：12時間



油絵 風景写生（香港）
2016年
制作時間：12時間



水彩画
2014年
制作時間：3時間



スケッチ（実家の猫）
2020年
2時間

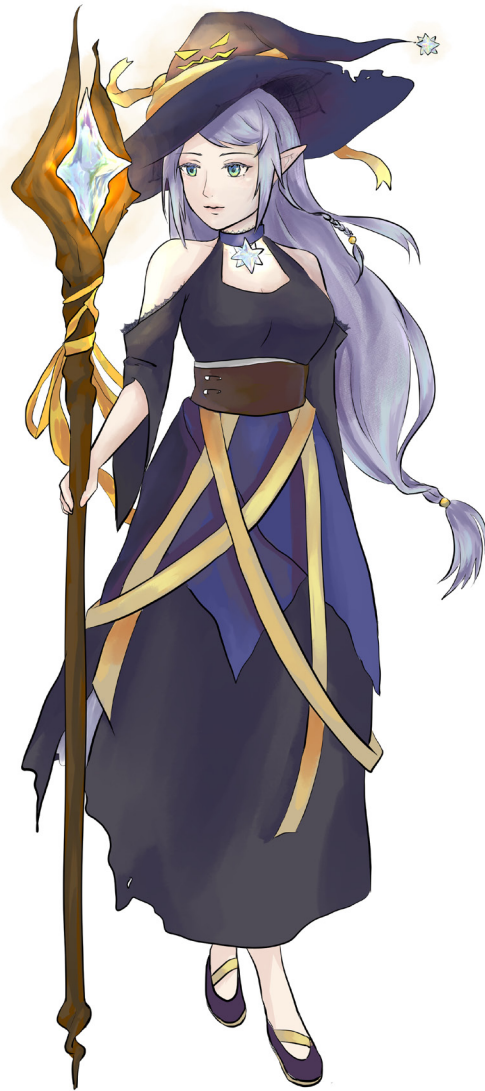
デジタル



黒魔術師（少女）

制作時間：5時間

使用ソフト：Clip Studio Paint



黒魔術師（大人）

制作時間：5時間

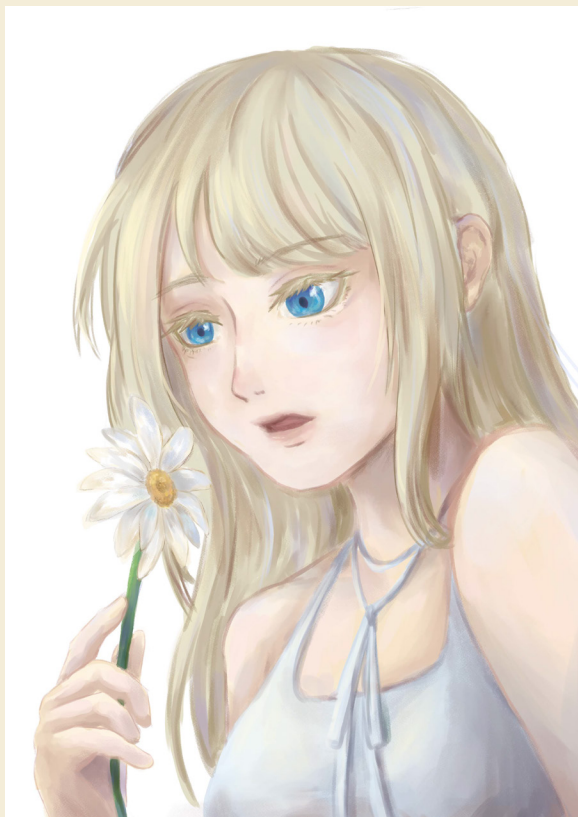
使用ソフト：Clip Studio Paint

- ▲課題のキャラクターデザインで、黒魔術師の女の子を描いた
その頃はハロウィンが過ぎたばかりが、パンプキンとクリスタルをイメージしてデザインをした。
基本無口な子で、元は大人の体（右）ですが魔力を使い切れたので少女の体（左）になった。
帽子は悪魔がいる、話しうるさいから時々殴る。
かわいいキャラクターをデザインしたいので、キャラクターの顔と服装に工夫した。



▲前デザインしたの黒魔術師をスマホゲームのイベントイラストに描きました。
その時はすぐバレンタインなので、それをテーマにし、かわい
い顔の少女を描き、キャラが楽しいで踊っている
ようにチョコを作っていた。その少女感を表現したいので色
もピンクがメインにした。

イベントイラスト（バレンタイン）
制作時間：9時間
使用ソフト：Clip Studio Paint



◀厚塗りの練習。線画なしで描きました。
香港で油絵を勉強したので、油絵のように
描いた。線画がないので色の表現がメイン
にしました。

イラスト（花持つの少女）
制作時間：4時間
使用ソフト：Clip Studio paint



◀少女と竜の物語を想像し、ゲームコンセプトボードに描いた。
少女は弱そうな感じや、誰から守りたいなふうに表現しデザインをした。
竜は初めてデザインするので、色々な参考を見て、描きました。
クリスタルの竜に設定し、オーロラほいに描いた。

キャラクターデザイン（鍵の少女）
制作時間：3時間
使用ソフト：Clip Studio Paint



キャラクターデザイン 竜
制作時間：4時間
使用ソフト：Clip Studio Paint



◀この作品は先生が発注するの設定で、キャラの立ち絵と表情差分を描いた

ホラーゲームの主人公で、16歳くらい白人女の子、色白でゴシックファッション、可愛いけど近寄りがたい雰囲気。現実世界で海外の学園映画に出てくるようなので、動きやすい軽めのゴシックワンピースをデザインをした。

初めて発注を受けるの形で描くので、指定通りにデザインするを工夫した。これからもアイデアを表現するを大事し、頑張ります。

キャラクターデザイン（通常顔）

制作時間：合計8時間

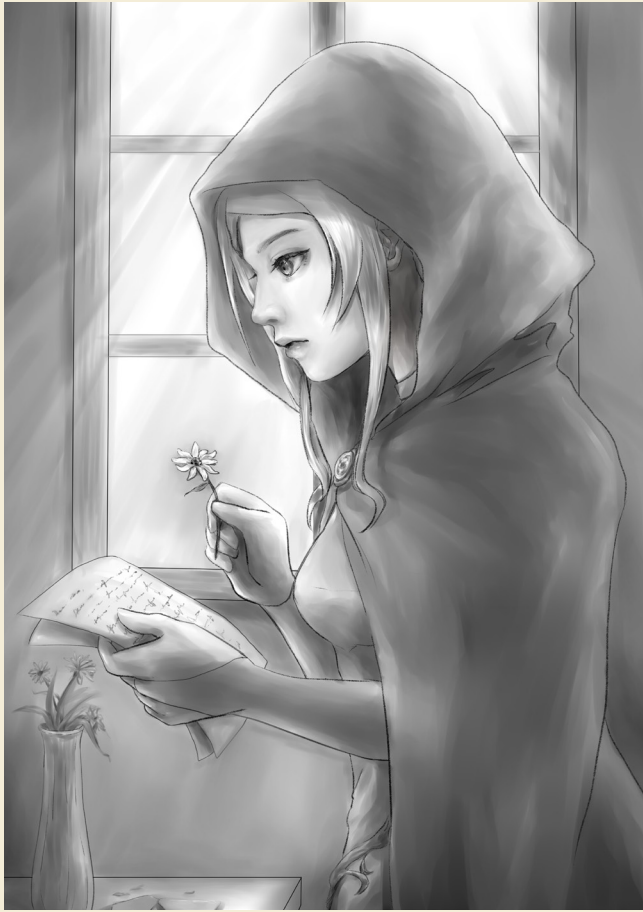
使用ソフト：Photoshop



▲怒り



▲微笑み



モノクロイラスト
制作時間：6時間
使用ソフト：Clip Studio Paint



イラスト（小説表紙）
制作時間：8時間
使用ソフト：Clip Studio Paint



風景模写
制作時間：4時間
使用ソフト：Clip Studio Paint



風景模写
制作時間：4時間
使用ソフト：Clip Studio Paint



▲映画ポスターデザインの課題。『汚れなき悪戯』という
1955年スペイン映画のストーリーを参考しデザインをした
構図が神秘的の主人公を表現し、暖かくの夕暮れ色に描いた。

映画ポスターデザイン
制作時間：6時間
使用ソフト：Photoshop

WORLD GAME SHOW 2022

世界が変わっても、ゲームが人と繋がる



2022.01.12(WED)-2022.01.16(SUN)

TOKYO BIG SIGHT 東京国際展示場

▲イベントポスターデザインの課題。架空のゲームイベントを想像しデザインをした。
コロナの時代で未来が明るく歩くように色が爽やかな色にし、
そして最近も昔のゲームがブームがあって、少しレトロぽいに描いた。
過去も未来もゲームが人と繋がることを表現する。

イベントポスターデザイン
制作時間：7時間
使用ソフト：Clip Studio Paint



◀校内イベント展示のために描いたの作品。

自分の作品を売ることができるイベントので、アクセサリとポストカードをデザインし作ったのセットです。かわいい商品をデザインしたいのでチョコをテーマにした。

初めて商品の考えてものをデザインをした。成功感が感じし面白かった、自分の技術を磨きたことも感じがした。今後も頑張って色々なイベントに参加し、挑戦する。

アクセサリイラストデザイン
制作時間：6時間
使用ソフト：Clip Studio Paint



▲ブレスレット成品



◀校内イベントの展示ブース

最後までご覧いただき、ありがとうございました！