



PORTFOLIO

KISHIMOTO AYANA



といます！



誕生日 8/23 学科 グラフィックデザイン

星座 おとめ座 専攻 イラストデザイン

趣味 絵、音楽鑑賞、舞台鑑賞、アニメ、ゲーム、

スキル Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、CLIP STUDIO PAINT

私には年の離れた姉が二人います。小さい頃は姉達の受験が重なってしまって、一人で遊ぶ時間が多かったのです。遊んでいる時に絵を描いていたら、自分で何かを生み出すことの楽しさに気づき、いつの間にか好きになっていました。今では趣味を聞かれたら最初に出てくるくらい大切です。

専門に入学する前はオリジナルキャラ然り二次創作然り美男美女ばかり描いていたのですが、キャラクターデザインの授業がきっかけで老人や動物などの色んなタイプのキャラクターを描くようにもなりました。

また、ミニキャラを描くのは苦手なのですが、表現力の幅を広げていきたいので、今後は積極的に挑戦していきたいです。

将来やりたいこと

絵に携わった仕事が出来たらいいなと思っています。

イラストも描きたいし、デザインもやりたいです。昔からオリジナルキャラクターの衣装を考えるのが好きだったので、ゲームやアニメ、Vtuberなどのキャラクターデザイン、グラフィックデザインの知識を活かしてグッズや広告のデザインがしたいです。

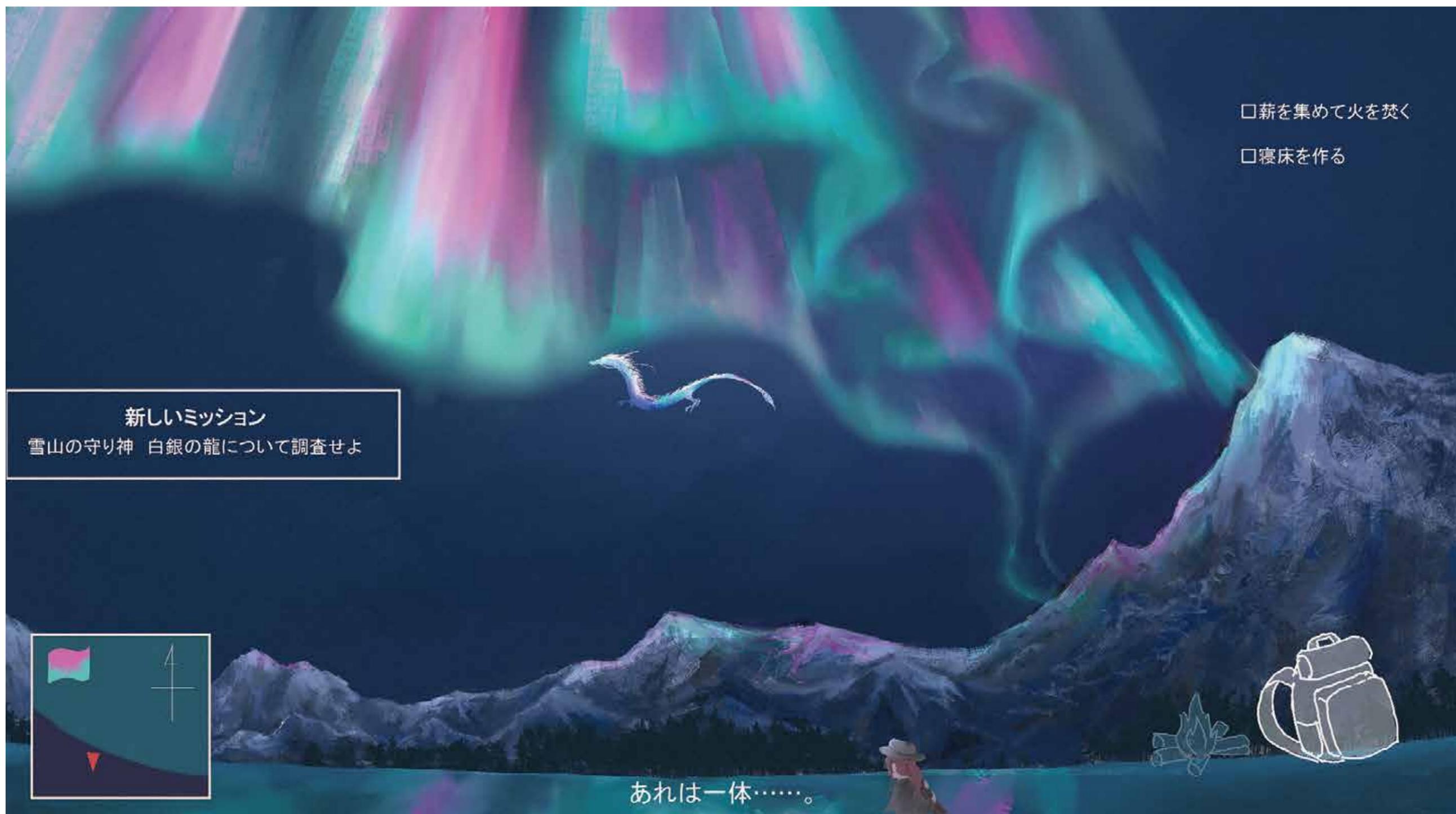
自分が手掛けたキャラクターが動いているところや、自分が関わったポスターが都心の駅や建物に貼られているところを見ることが夢です。

イラストレーション

オリジナルゲーム制作

コンセプト：架空の生物と共存する世界で一人旅をするゲーム
媒体：テレビとPC両方で出来るゲームを想定しています
制作時間：11日間

背景・キャラクター・UI/UXデザインを制作しました。
全体を通して神秘的な綺麗さを伝えたいため、光の使い方に注意し、雰囲気作りにこだわりました。
また、筆の跡が残るようなブラシを使用することで質感の表現に気がつけました。



□海の中の探索 (6/10)

人魚との出会い

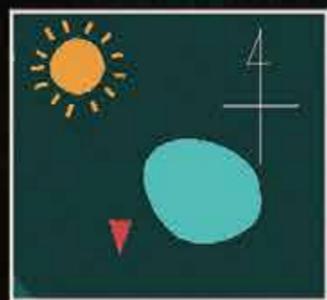


人魚について行こう。

□森の中の探索（4/10）

□エメラルドに輝く泉の調査

ペガサス
晴天の日に限り現れるらしい



ここはペガサスの憩いの場みたい。



キャラクターデザイン



UI / UX デザイン



オリジナルキャラクターデザイン

コンセプト：天使と悪魔をモチーフとしたキャラクターデザイン

ツール：CLIP STUDIO

制作時間：8日間

キャラクターデザインを制作しました。

性別や年齢、種族を被らないように注意しながら描き分けました。

全体のシルエットもそれぞれ異なるものにしたかったため、普段と違う描き方に挑戦しました。

金属の光沢を表現するのに苦戦しました。





一次創作イラスト

コンセプト：さらに高く光へ

ツール：CLIP STUDIO

制作時間：6日間

怖くても下を向かず上を向いて明るくいたいという気持ちを表現しました。
風船のツヤツヤ感や半透明さを出すのに色んな色を重ねたりしてこだわりました。



コンセプト：小さな美術館

制作時間：1週間

立体作品 白い箱の中の小さな美術館

額縁のついている板を通してみると女の子の絵画に見えるが、その板をとってみると実は天使の胸像だったという二度楽しめる仕掛けになっています。ただの白い箱に入っているのが反対に中身は色とりどりにしてメリハリをつけました。





コンセプト：受験生応援グッズとなるガラスびん

ツール：CLIP STUDIO

制作時間：一週間

80年代アイドルのアルバムジャケットを想定して制作しました。
昔のアイドルの写真を沢山見て髪型や服装、背景の模様など当時のものを意識するよ
うに描きました。

CDジャケット



商品化決定したもの

コンセプト：受験生応援グッズとなるガラスびん

制作時間：2ヶ月間

大川硝子工業所様との産学協同 ふくろうだるまびん（商品化が決定しました。）

ふくろうは福来郎＝福が来るや、不苦勞＝苦勞しないなどの縁起の良い当て字があてられ、縁起物とされている
また、ギリシャ神話や古代エジプトでは知恵の象徴として扱われていたことから学業成就のご利益がある動物でもあり、受験生応援グッズとして適している

ふくろうとだるまをかけ合わせたふくろうだるまモチーフ

びんの安定感を元に受験生応援グッズ「ふくろうだるまびん」を制作しました。
応援グッズとしての暖かさを忘れずにかつ、誰でも使いやすいデザインを目指しました。
まだ試作段階ですが、ありがたいことに商品化が決定しました。

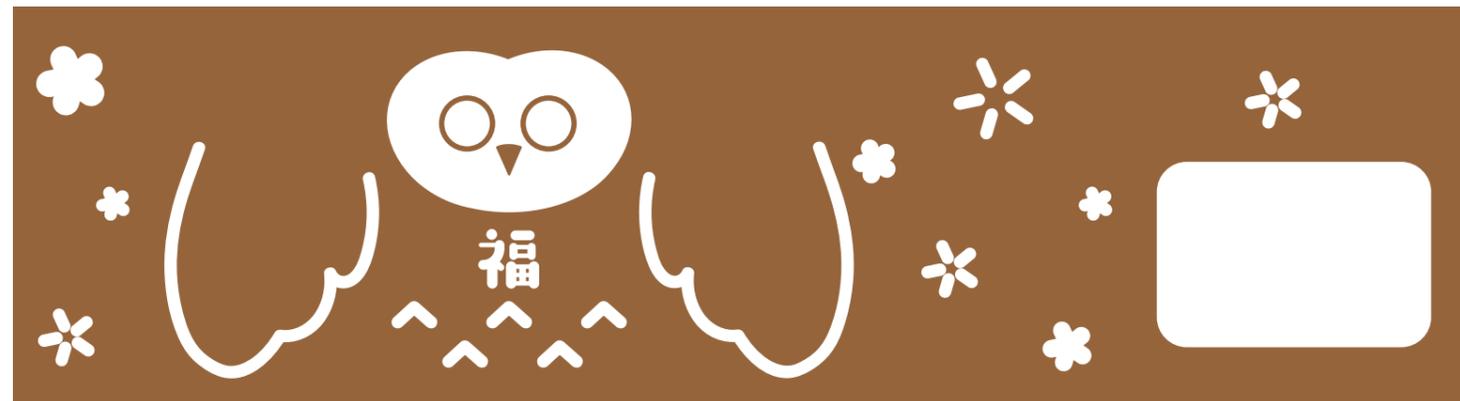
表面



裏面



デザイン全体図



実際のだるまのように目を入れられるため、
自分好みの表情にできる
びんなので書き直しがきき、繰り返し使用
できる



裏面にメッセージ欄を設け、
応援メッセージを書き込める
ようになっている



廣告

コンセプト：ジブリの世界に迷い込んだあなたの気分はまるで主人公
媒体：観光ポスター
制作時間：5日間
サイズ：B1

東京都の観光ポスターをテーマ三鷹の森ジブリ美術館のポスターを制作しました。
写真とイラストの合成が難しかったのですが、影を写真と同じ方向にしたりと違和感のないように工夫しました。

東京都観光ポスター 三鷹の森ジブリ美術館



雑誌広告
KAGOME 野菜生活

コンセプト：野菜ジュースを料理にも活用する

媒体：雑誌広告

制作時間：3日間

サイズ：A3

雑誌広告を制作しました。

寒い冬にも冷たいジュースを飲んでもらうために料理にも活用できるというのをアピールしました。

写真をイラストのように加工をして、全体の雰囲気を暖かく表現しました。



自然を、おいしく、楽しく。
KAGOME

寒い冬には
料理にも

飲んで美味しい野菜生活、
ぜひ食材として鍋やスープに入れてみてください
更に美味しくあったまれますよ

KAGOME公式HPにて
レシピ公開中!



新聞広告 明治ザ・チョコレート

コンセプト：産地の個性を楽しむ

媒体：新聞広告

制作時間：4日間

サイズ：全30段

新聞広告を制作しました。

プレゼントがテーマだったので気軽に渡せるお菓子を選びました。

パッケージのデザインが素敵だったのでその模様を生かし、産地のイメージを崩さないようにしました。



コンセプト：自分へのプレゼントと実家へのプレゼント

制作時間：2ヶ月間

サイズ：B2

左はいつも頑張っている自分へ向けたプレゼントをテーマに、右は大丸東京店が駅と直結しているのでお土産に買っていく人が多いと思い、久しぶりに実家に帰るときの手土産をテーマに制作しました。

大丸東京店ポスター



コンセプト：暖かみを感じるポップ

制作時間：2週間

ポップ

クリスマスセールの方はアナログとデジタル両方で制作しました。

文字や色使いを本物のポップを参考に濃く塗りました。

文字とイラストのバランスが難しかったです。

アナログで描いたもの



デジタルにおこしたもの



出版

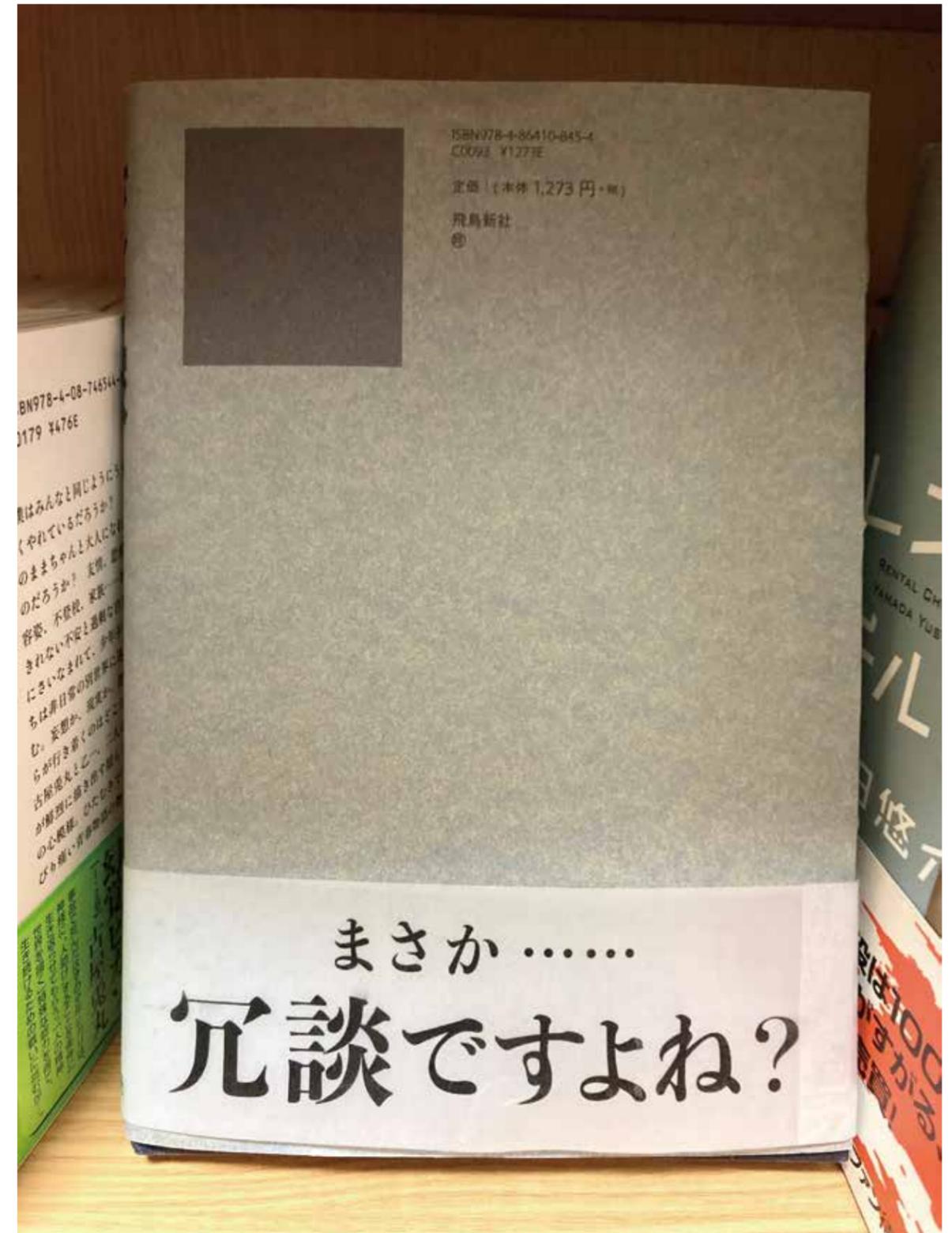
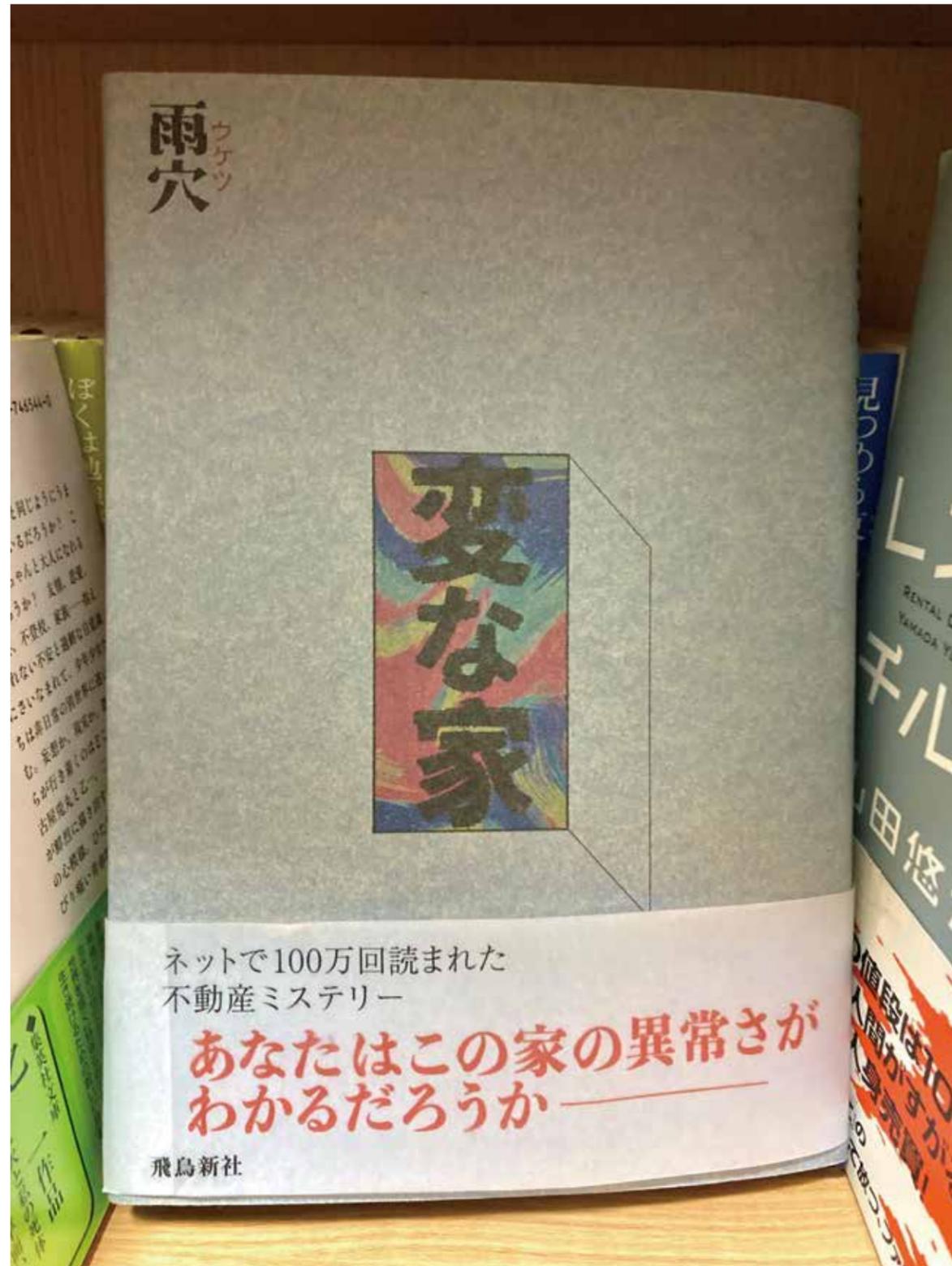
コンセプト：嫌な不気味さと無機質感

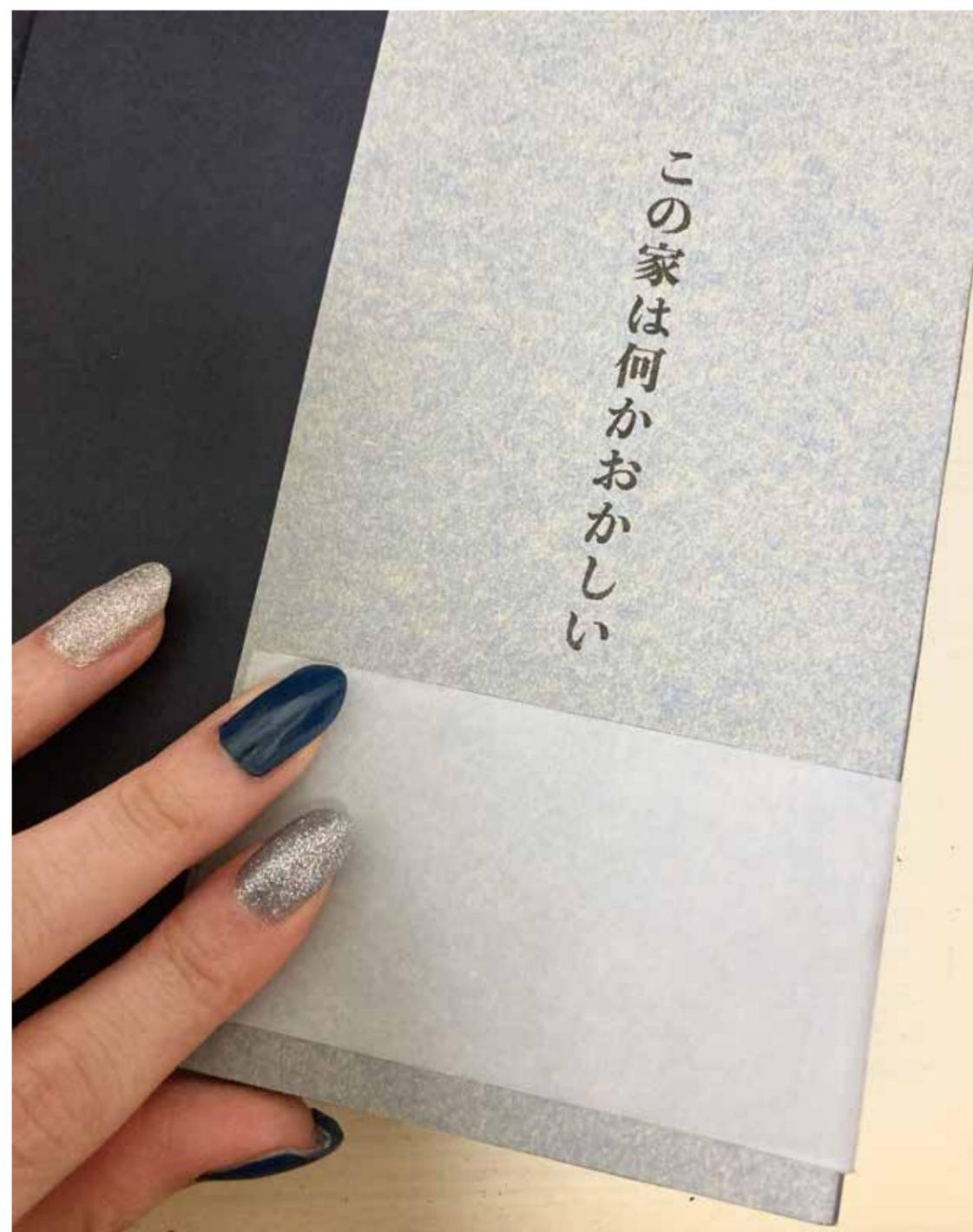
制作時間：2週間

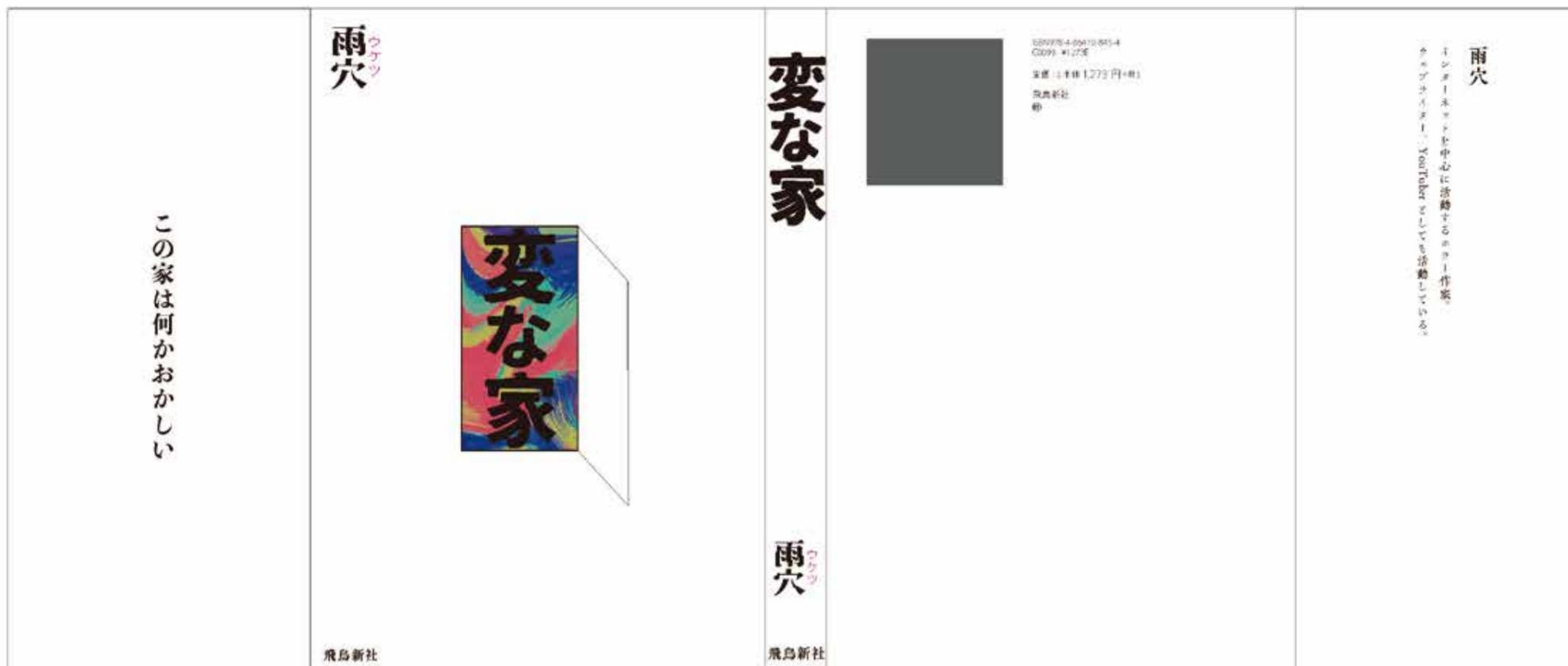
雨穴さん作変な家の装丁を制作しました。

本文から感じられるじわじわとくる不気味さと淡々と謎が解けていく淡白さを表現しました。紙もザラザラとしたものを選び、質感にこだわりました。

ブックデザイン 変な家 著 雨穴







コンセプト：タッチを変えた同じ物語

制作時間：一週間

絵本の表紙（アナログとデジタル）

アナログとデジタルで全く異なったタッチにしたかったため、アナログは今風のイラストに、デジタルは小さい頃に読んだ絵本のタッチを参考に描きました。



ਟੀਐਨੀਐਲ

あとがき

ここまでご覧いただきありがとうございました!

まず、作品の半分が創作だったのに私自身とても驚いています。ずっと続けている趣味の一つである絵といっても本格的に描き始めたのは高校2年生からだったので腕はまだまだなのですが、こうして並べてみると少しずつ成長しているのが確認できて嬉しいです。

しかし、まとめてはみたものの作品数が少ない気がしたのでもっと増やせるようにこれからどんどんイラストを描いて見ごたえのあるものを作っていきたいと思います。自分の進みたい道に行けるように精一杯がんばります!

mail:gdr.3.d.a.kishimoto@gmail.com

