



Portrait  
Folio

Ota Masako

# 目次

▽ PROFILE

▽ DESSIN

▽ DIGITAL

# PROFILE

## MAINE SKILL



Photoshop / illustrator / AfterEffect



MAYA / ZBrush / Twinmotion / CLIPSTUDIO

## 連絡先メールアドレス

ota.masako211034@dcg-st.jp



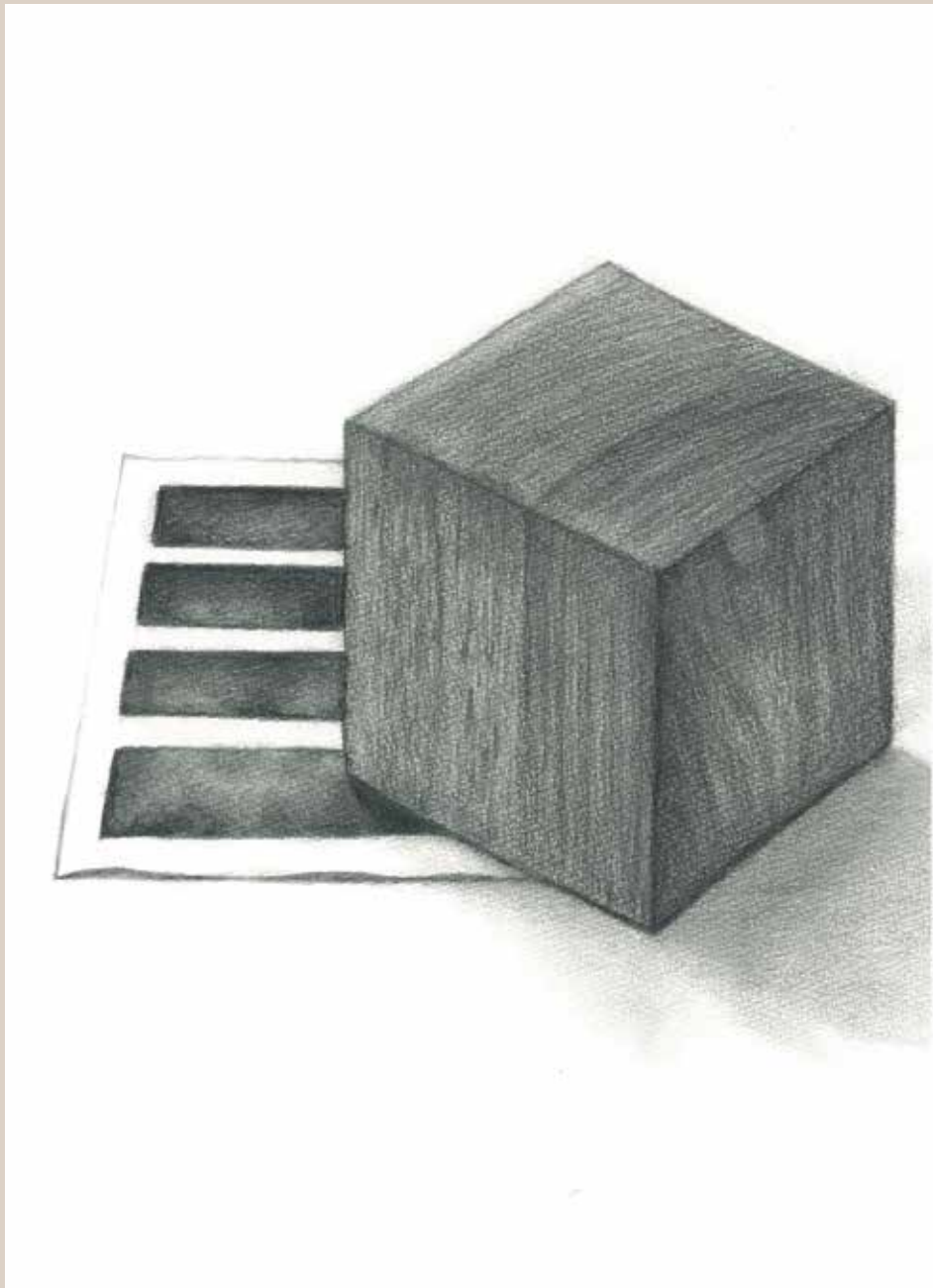
太田 真妙子

オオタ

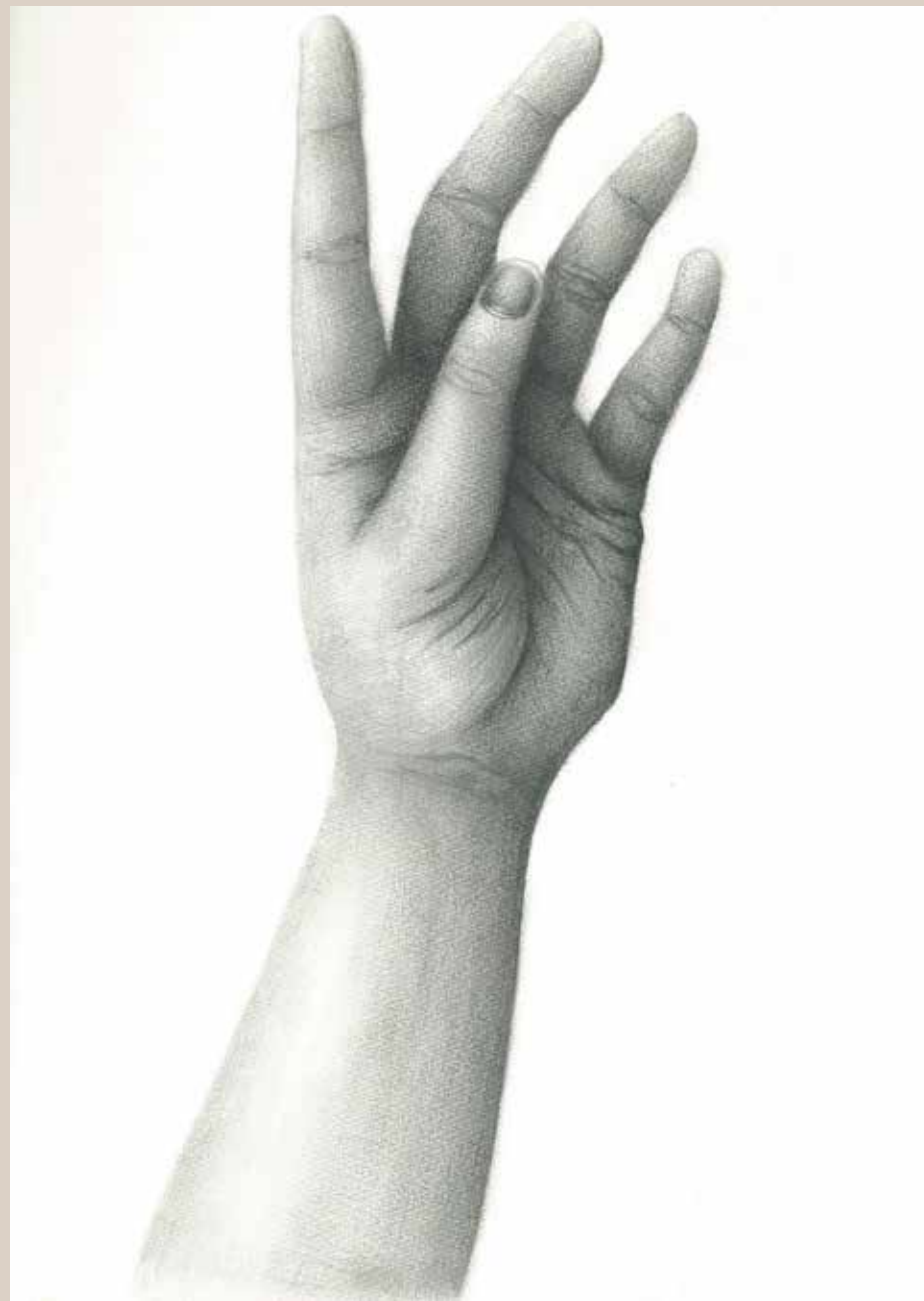
マサコ

趣味：音楽 / ゲーム / イラスト  
/ 映画、ドラマ鑑賞

▽ DESSIN



『立方体と黒いボーダー』 制作時間：6時間  
使用画材：鉛筆、画用紙



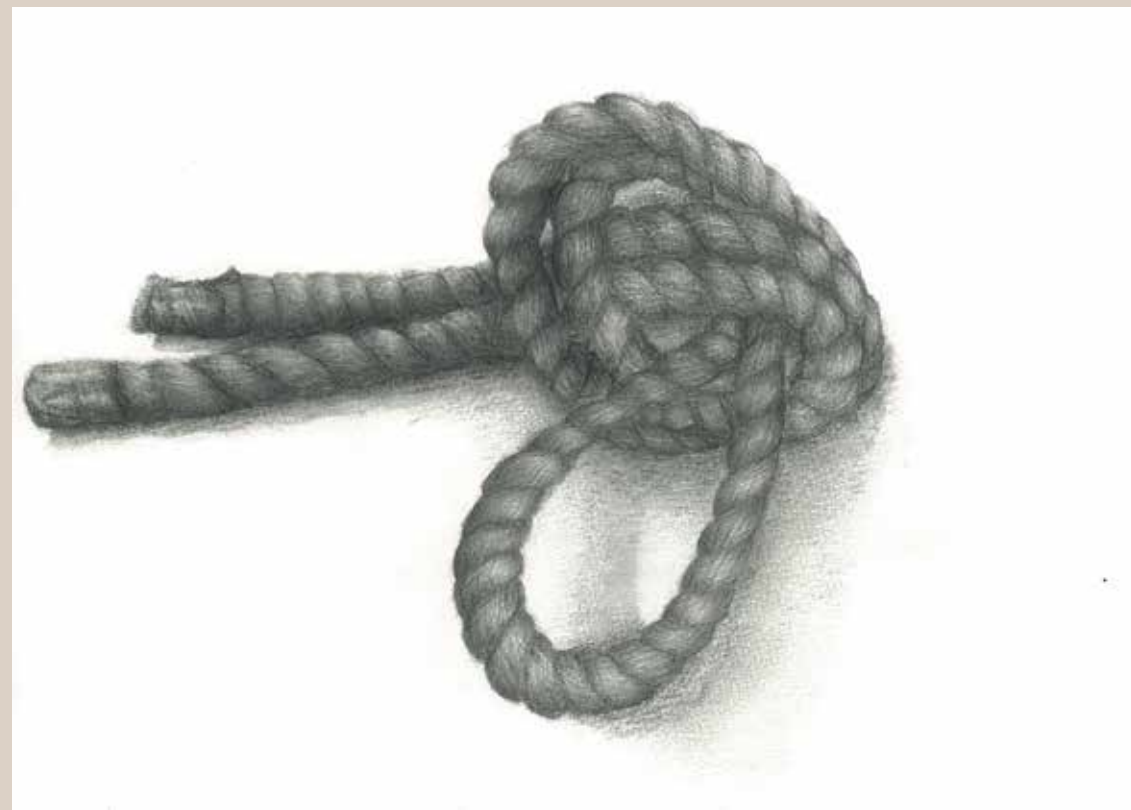
『手』 制作時間：9時間  
使用画材：鉛筆、画用紙

DESSIN



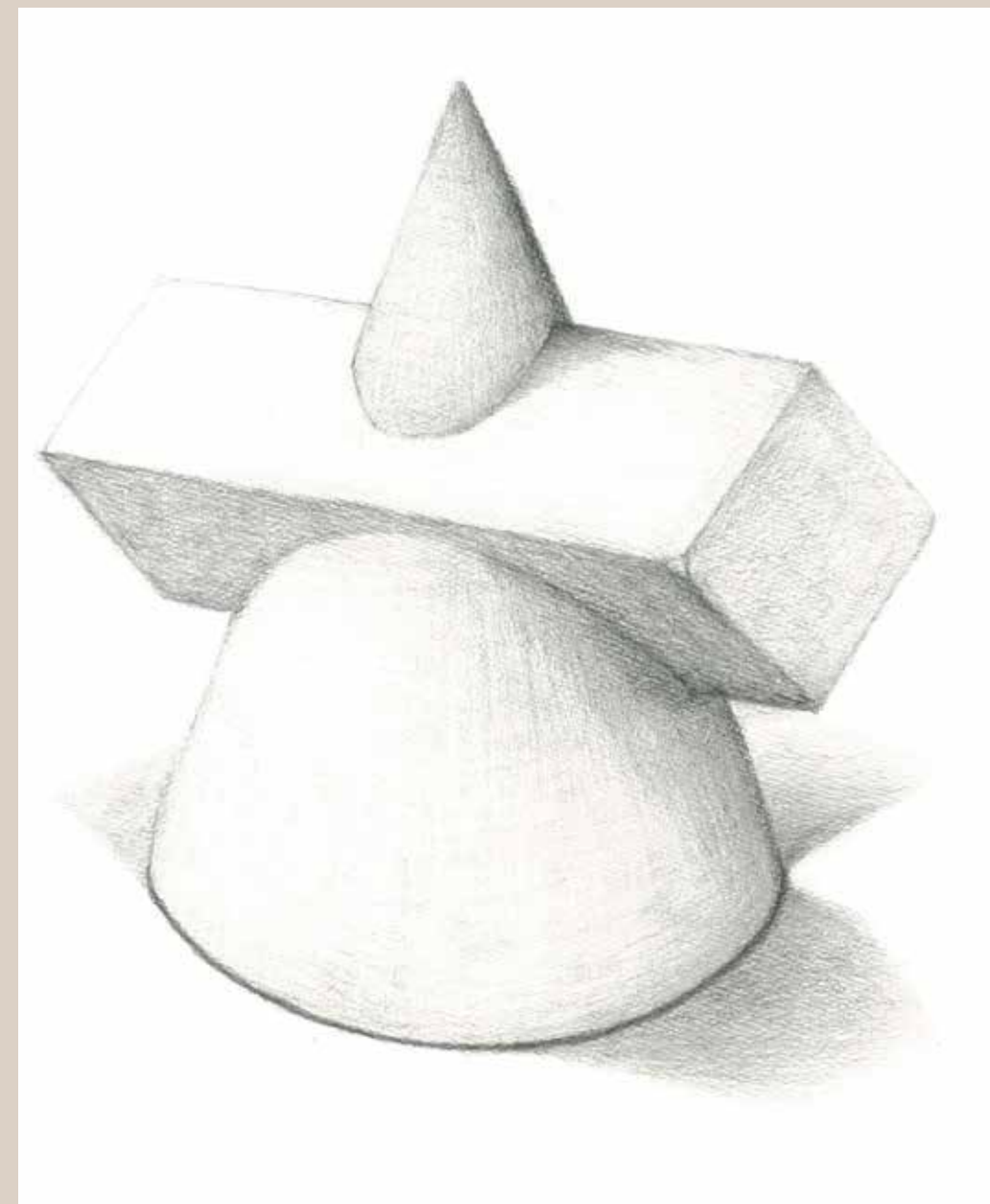
『紙袋』

制作時間：6時間  
使用画材：鉛筆、画用紙

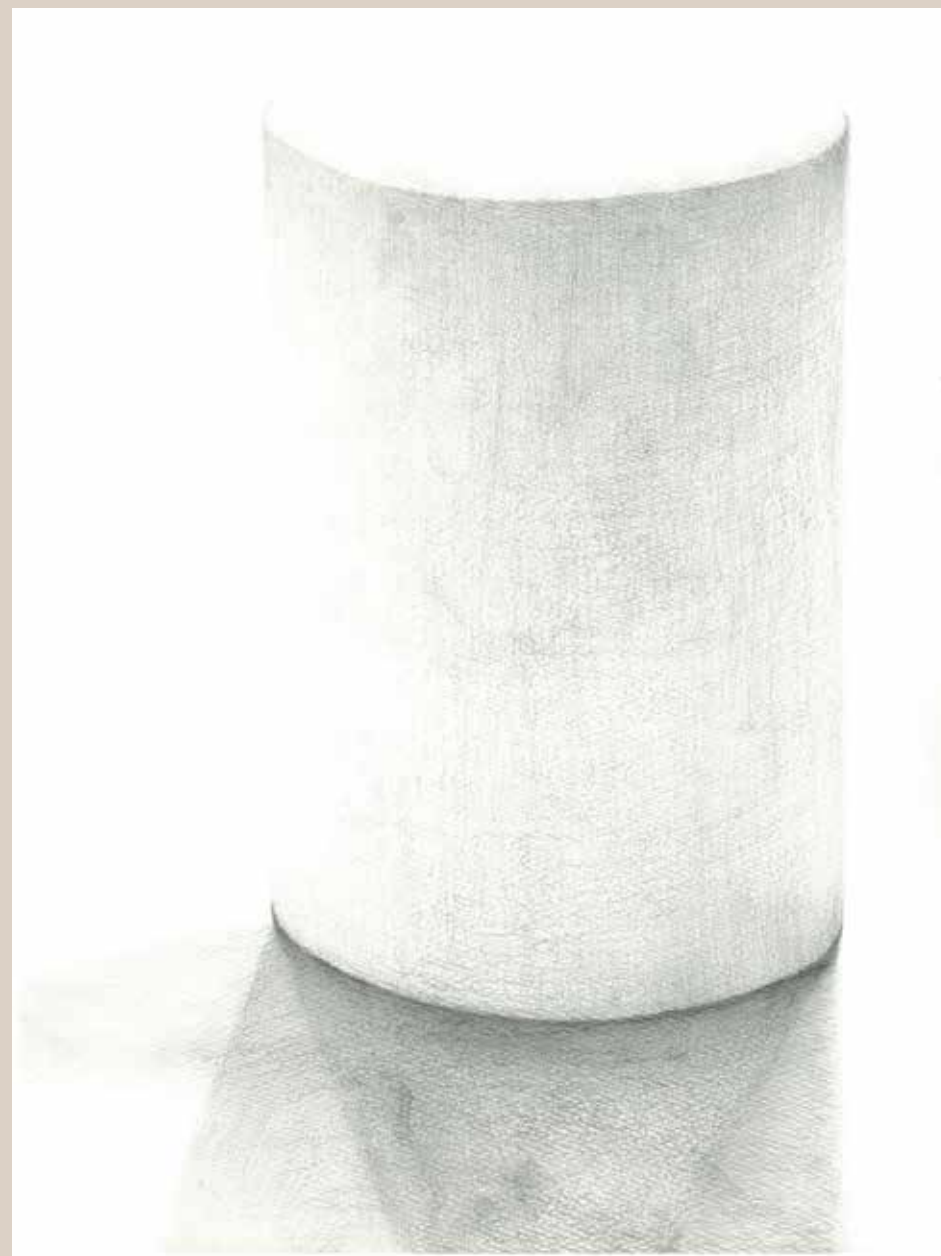


『ロープ』

制作時間：6時間  
使用画材：鉛筆、画用紙



『円錐角柱相貫体』  
制作時間：6時間  
使用画材：鉛筆、画用紙



『円柱形』  
制作時間：6時間  
使用画材：鉛筆、画用紙



『手』 制作時間：8 時間  
使用画材：鉛筆、画用紙



『想定デッサン』 制作時間：8 時間  
使用画材：鉛筆、画用紙  
2つの数字の組み合わせ





『ペットボトル』 制作時間：7 時間  
使用画材：鉛筆、画用紙



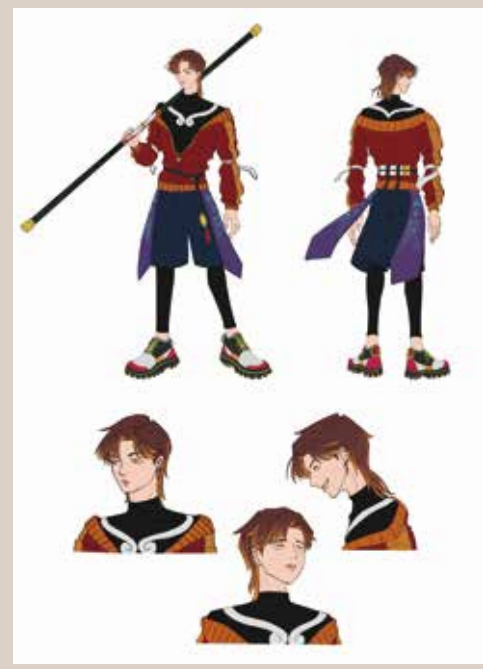
『静物デッサン』 制作時間：14 時間  
使用画材：鉛筆、木炭紙  
ジュリアーノ・デ・メディチ



DIGITAL



▼ キービジュアル



▼ キャラクターデザイン  
▼ コンセプトシート

**タイトル：「Code; Hanuman」(コード;ハヌマン) ■ジャンル：アクションRPG**

**■ストーリー**  
首都圏を主にサイボーグ化の一般普及と知的AIが発達した世界。行方不明になったスージー・シュエンを探するために、通行許可証が必要な安楽に偽造カードを使用して都市に潜入。しかし、偽造であることがバレて刑務所へ。少ししてから釈放され、謎の店「牡丹」に行き着く。そこを古い師のアカリ曰く、仁徳にしているのではないかと告げられる。そこでスージー・シュエンは決心し、アカリや出会った仲間たちと共に悪組織「ハデス」を倒すべく、仁徳を目指す。

**■世界観**  
アジア(主に中国)の現代-近未来の背景に加え、未知の機械や魔物が共存するサイバーパンクな世界。

**■メインキャラ**

<p><b>【スージー・シュエン】(モチーフ孫悟空)</b> 主人公の青年で、魔界出身の異次元。スージー・シュエン探してナタを倒すために仁徳を目指す。</p> <p><b>【アカリ】(三蔵法師)</b> 海辺にある謎の店「牡丹」の古い師で、ナタの美味、【ナタ】(海苔) 数年前に何者かにさらわれて人形を操られる。のちに世界支配を企む悪組織「ハデス」の女頭となる。</p>	<p><b>【ホンファ】(猪八戒)</b> ご飯が大好きな豪快な看板娘。魔界でスージー・シュエンと出会う。</p> <p><b>【ウエンハオ】(沙悟浄)</b> イェリオン行きつけBARの店主。刑務所でスージー・シュエンと出会う。</p> <p><b>【イェリオン】(牛魔王)</b> 音楽のカン財の息子で、スージー・シュエンの義兄。目、悪組織と繋がっていた。</p>
---	--

**■主要舞台**

- 【安楽: アノ】 経済と文明が盛んな主要な都市。
- 【模荷: ヌ】 都市から少し離れた主人公の出身。
- 【仁徳: ニン】 悪組織「ハデス」の拠点で、建物周辺には魔物がいる危険エリア。

**■キーアイテム**

- 【紫晶石(サイクリット)】(フローライト) 武器や道具にはめると力を少しの増、若干増幅させる宝石。
- 【黒水晶(クンシユエト)】(アメトクリト) 体に埋め込むと絶大な力を得る幻の宝石。下手に取ると、魂が込められてた者の魂を身体から奪って転移する。劇名「死楽(リビエ)」。

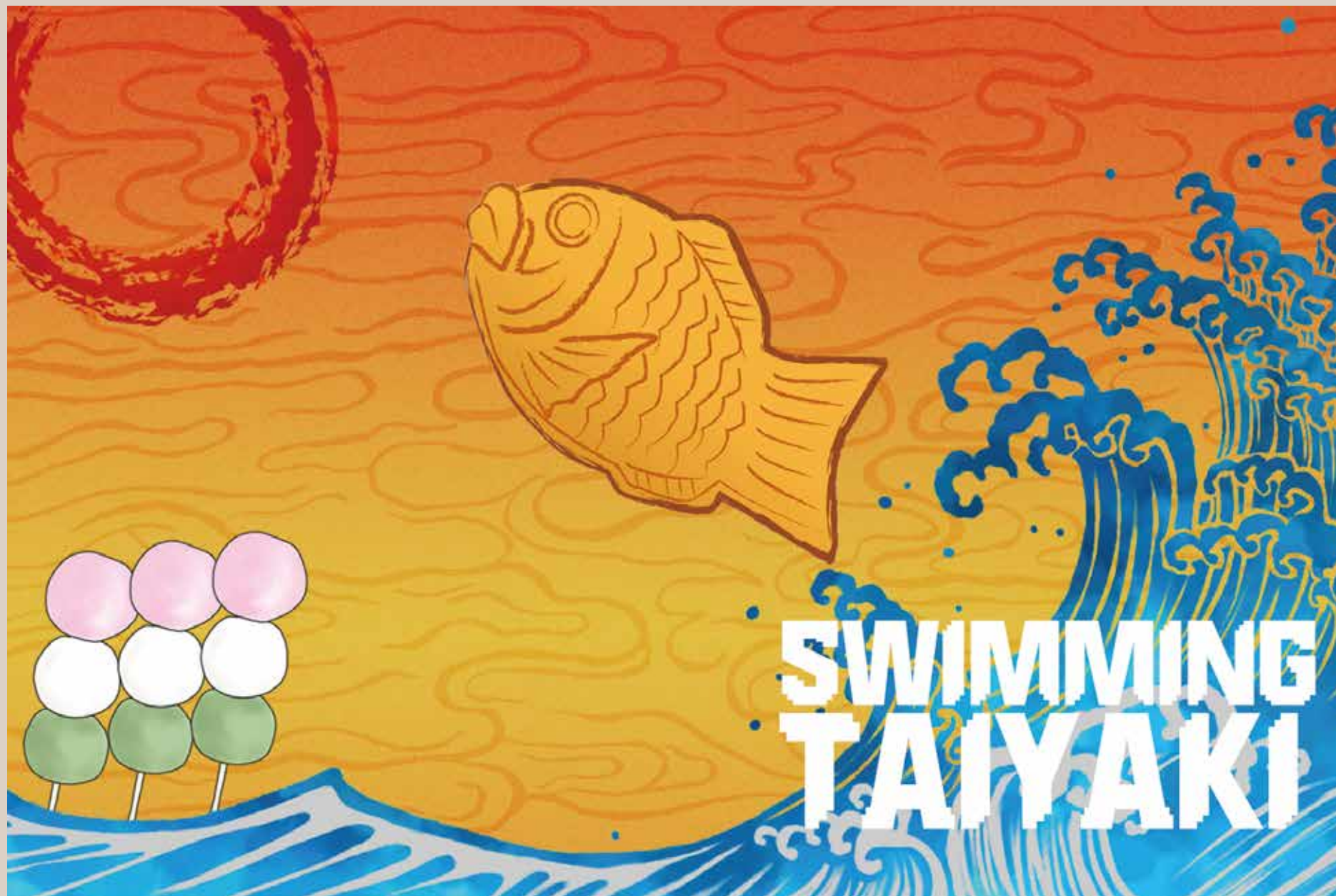
**▼キャラクターイメージ**

**▼世界観イメージ**

『 CODE; Hanuman -コード;ハヌマン- 』

ゲーム・アニメストーリーを想定したオリジナルキャラクターのデザインやストーリーのコンセプト、キービジュアルを制作しました。

制作時間：100 時間  
使用ソフト：CLIPSTUDIO、Photoshop



## 『Swimming TAIYAKI』

学園祭で出すポストカードのデザインをフリー素材を利用して制作しました。

テーマが「和」だったため、あの有名な楽曲「およげたいやきくん」を浮世絵風にイメージしてみました。

制作時間：3 時間

使用ソフト：Photoshop

## ビー・ティフル

- ・森林地帯に生息する。
- ・主に電流で針やシールドをつくっており、触れると感電する。
- ・眠りに入っている時を除いて常に太陽の光を浴びて電流を溜めている。
- ・電流を使うのに体力も消費するため、持久戦には向いていない。



立ち絵



防御



攻撃



やられ

## 『ビー・ティフル』

色鮮やかさ (Beautiful) と蜂 (Bee) を掛け合わせたゲーム想定のオリジナルモンスターを制作しました。あまりモンスターを描いたことがなかったため、性能や容姿を一から考えるのが難しかったです。

DIGITAL



▼ 参考画像：左「Stray Kids」さん、右「SKZOO」

『SKZOO - CHEESE.ver -』

「Stray Kids」さんの公式キャラクター「SKZOO」で、  
 楽曲「CHEESE」のミュージックビデオ内に出てくる衣装をもとに  
 一部簡略化してデザインしました。



制作時間：10 時間  
 使用ソフト：CLIPSTUDIO

▼ 参考：Felix さん



### 【Stray Kids】

「MAMA 2022」で披露された楽曲「MANIAC」の  
ステージ演出での〈Felix〉さんを描いてみました。

楽曲のコンセプトが緑なので、全体的に緑みをかけたのがポイントです。

制作時間：21 時間  
使用ソフト：CLIPSTUDIO



DIGITAL

▼SEVENTEEN さん

▼ 参考原画 : Felix さん



▼ 楽曲「Thunderous(ソリクン)」



【Stray Kids】

楽曲「Thunderous(ソリクン)」と

SEVENTEEN 楽曲「CHEERS」の衣装を〈Felix〉さんに

似合いそうなスーツスタイルにデザイン変更して描いてみました。

制作時間：25 時間

使用ソフト：CLIPSTUDIO



DIGITAL

▼ 参考ステージ衣装



▼ 原画：Mingyu さん



【SEVENTEEN】

雑誌「ELLE korea」2022年10月号に掲載された

〈Mingyu〉さんに、楽曲「GAM3 BO1」の

モチーフとステージ衣装を合わせて模写して描いてみました。

制作時間：22 時間

使用ソフト：CLIPSTUDIO

DIGITAL

▼楽曲「SUPER」



▼参考原画：S.COUPS さん



【SEVENTEEN】

楽曲「SUPER」のMVに出てくる〈S.COUPS〉さんを描きました。

楽曲モチーフ(孫悟空)のロゴとMVに合わせた背景も描きました。

制作時間：30 時間  
使用ソフト：CLIPSTUDIO

