



MINORI ITAYA

PORTFOLIO

2024

PROFILE



板谷 みのり

2004年3月3日 千葉県出身
千葉デザイナー学院 イラストレーションコース3年
在学中 2025年卒業見込み

資格 色彩検定3級取得

実績

有償依頼 40件以上

デザ魂 セブンネット presents 「絵師コレ」コンテスト 優秀賞
グッズ制作 アクリルキーホルダー、ステッカーなど制作経験あり

インターンシップ

株式会社サイバーエージェント ゲームイラストレーターインターンシップ参加

業務委託

株式会社 Plott 「ドラゴン娘になりたくないっ！」ショート動画イラスト制作

使用可能ツール



CONTENS

- 1 イラストレーション
- 2 有償依頼
- 3 ファンアート
- 4 インターンシップ
- 5 SD イラスト
- 6 グループワーク
- 7 その他

幻想和戦展



桜モチーフの子 相棒 羊 武器 刀
メインキャラの中でも主人公的な立ち位置
明るく正義感が強い性格。常に全力で物事に立ち向かう。
相棒の羊は少女の除霊力を回復させる薬品をぶら下げていて除霊のサポートをしている。

世界観

江戸時代。水茶屋で働く女中2人、執事2人たちの物語。
女中たちは霊感が強くキャラそれぞれに除霊力を持っている。
普段店は繁盛しているが除霊力を持っている女中が働いているという噂を聞きつけたお客さんの除霊も行っている。
女中たちは除霊のために武器を持っており除霊の方法はキャラによって様々。
キャラごとに除霊を支えてくれる相棒がいる。
除霊は1000年以上前から行われてきたもので、江戸時代まで密かに受け継がれてきたもの。



進級制作 ゲーム想定

幻想和戦



蝶がモチーフのお姉さん 相棒 白ギツネ 武器 お札
 強気な性格。仲間思いで頼りになる存在。
 様々なところから霊についての情報を聞き寄せ霊についての研究をしている。
 白ギツネは本来自分を強く見せるため体を大きくしていたが、
 除霊の際は体を小さくし身軽な姿になっている。
 除霊のときはお札の効果で呪いを封じ込めた霊を飲み込むことで浄化している。

作品の意図は夜、彼女の住んでいる屋敷でくつろいでいるシーンです。
 キセルを吸いながら霊についての情報が書かれている巻物を読み込んでいます。
 白ギツネは本来の姿となり疲れから眠っています。
 苦労したところは夜らしい雰囲気を出すことで
 うまく行ったところはところは狐のふわふわした毛並みとキセルから出る煙です。

制作時期 2024年1月
 制作時間 30時間



幻想和戦



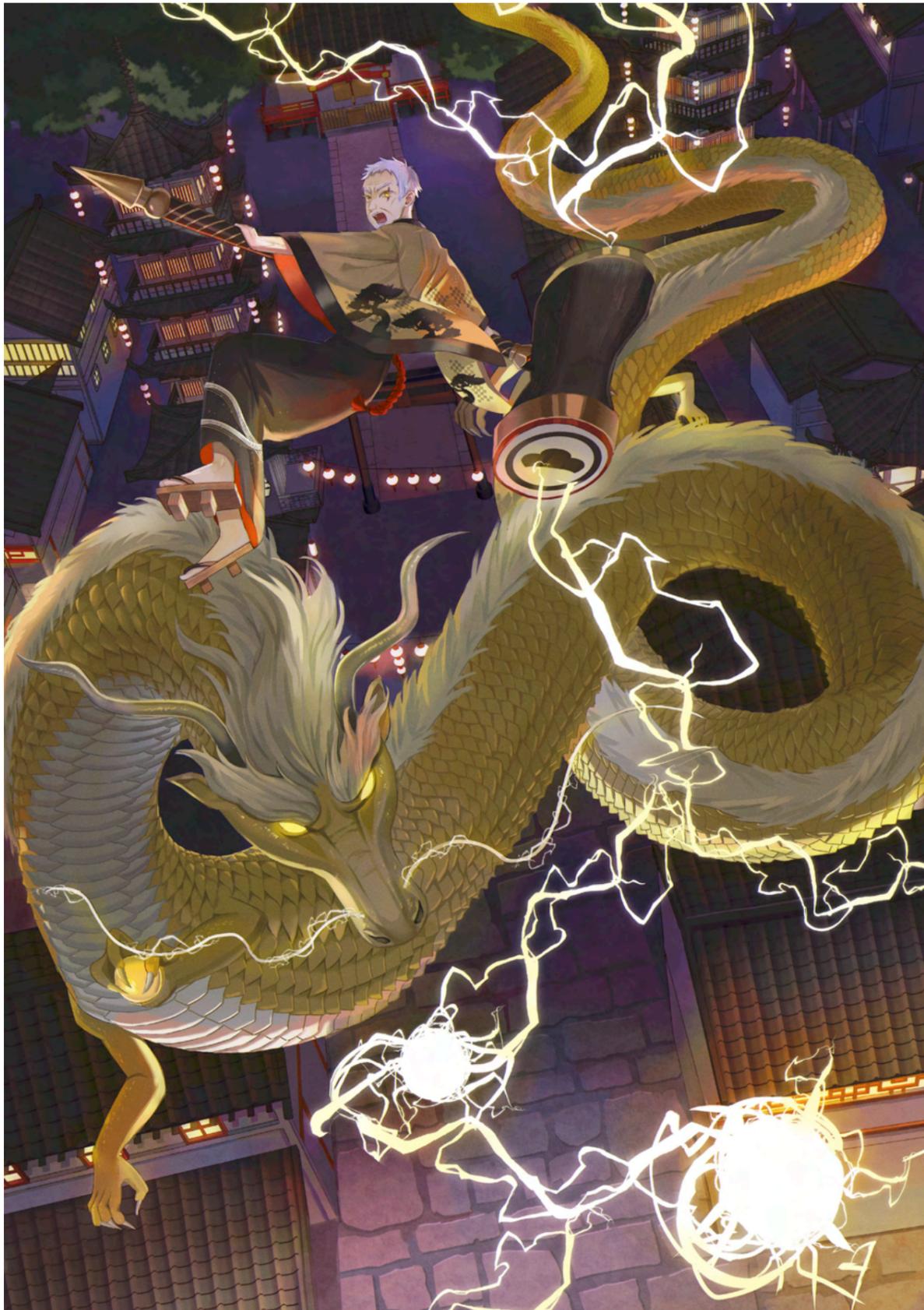
蛇の鱗がモチーフのお兄さん 相棒 蛇 武器 弓
 優しく穏やかな性格。身をひそめ攻撃する。力は強いが除霊の際勢いがなく長期戦に発展しがち。
 除霊時は除霊力を込めた弓で霊に攻撃をしている。
 蛇も力は強いが猪突猛進であるため余計な体力を消費してしまい攻撃に遭いやすい。
 蛇とはライバルのような関係だが除霊の際は互いの足りない部分を補い合いながら戦っている。
 除霊の時は霊に近づき毒を吐くことで弱体化させる。

作品の意図は蛇が住んでいる池に彼が訪れているシーン。
 彼は目を見ることで蛇の思っていることが大体わかるためそれでコミュニケーションをとっています。
 癒しを感じられるようなイラストになったと思います。
 苦労したところは蛇の鱗の書き込みです。
 うまく行ったところは蛇の表情と池の透明感です。

制作時期 2024年1月
 制作時間 30時間



幻想和戦



黒松がモチーフのおじいさん 相棒 龍 武器 雷ハンマー
 責任感が強くみんなをまとめ役。水茶屋の経営者で幼い頃から除霊の修行を続けてきた。
 除霊力はキャラクターの中で一番高く呪いの力が強い霊と戦うことが多い。
 龍とは幼い頃に出会い、それから除霊をともにしている。
 龍はみんなが幸せであってほしいと願う純粹さや、守るべきもののためには
 自分を犠牲にできる強さを秘めている。正しさを軸に生き、正義感が強い。
 除霊の際は空を自由に飛び回り鳴き声で雷雲を呼び霊に攻撃している。

上空で霊に向かってとどめの一撃をしようとしているシーン
 彼は除霊時龍の背中に乗っている
 ハンマー、龍から雷が走っている
 苦労したところは街の書き込みと龍の鱗の書き込みです。
 うまく行ったところは彼と龍の強気な表情と街の遠近感です。



イラストレーション

シスターえかきちゃん



カラーラフ



経過

オリジナルキャラクターのえかきちゃんのシスター衣装のイラストを描きました。彼女と共にいるうさぎのキャラクターを衣装にも反映させたデザインにしました。神秘的なイラストになるよう黒を背景に使いました。

制作時期 2024年1月
制作時間 20時間



イラストレーション

うさぎの森のアフターヌーンティー



キャラクターデザイン

人間におもてなしすることが好きなうさぎたちが住んでいる森で、森に迷い込んだロリータ好きな少女にアフターヌーンティーをもてなす絵を描きました。

動きを感じられるような構図にするためにななめの構図にして魚眼にし、奥行きを感じられるように手を大きくしました。ケーキの書き込みにも力を入れました。

制作時期 2023年11月
制作時間 20時間



イラストレーション

一枚絵



夏をテーマにイラストを制作しました。
 ヤシの木や貝殻を入れ、見ていて飽きない工夫をしました。

制作時期 2022年5月
 制作時間 25時間



パッと見てストーリーを感じるようなイラストを目指しました。
 春らしい暖かさを感じる色使いにしました。

制作時期 2021年4月
 制作時間 24時間



イラストレーション

イラコン参加作品



優秀賞



コンテストのテーマであった「夏祭り」をテーマに制作しました。
ストーリー性を感じられる作品にしたかったので手を繋いでいる相手が誰なのか想像できるような絵にしました。
彩度を高めに設定し、夏祭りらしい色鮮やかな雰囲気を目指しました。

制作時期 2023年11月
制作時間 25時間



ファンアート

カンナ トランプカードイラスト



カラーラフ

「小林さんちのメイドラゴン」の自分の好きなキャラでキャラクターランプを制作しました。衣装はアニメに出ていた衣装をクイーンにイメージに合うようアレンジしてみました。枠や加工もアニメの雰囲気そのまま再現しました。

制作時期 2022年10月
制作時間 15時間



有償依頼

キャラクターデザイン



制作時期 2023年6月
制作時間 18時間



制作時期 2023年6月
制作時間 18時間



制作時期 2023年10月
制作時間 18時間



制作時期 2022年11月
制作時間 26時間



ゲーム想定キャラクターデザイン



初期ラフ

カラーラフ

株式会社サイバーエージェントのインターンシップに参加しました。
チームでコマンドバトルRPGの世界観設定・キャラクター制作をしました。
チーム内でテーマを固め話し合いながら社員さんのアドバイスを直接受ける
ことができ納得のいくアウトプットができたと思います。

属性：雷

武器：ハサミ

モチーフ 雷花（彼岸花）

ヤンチャな性格。よくはしゃいでいて落ち着きがない。

ハサミから電気を出して攻撃する。

あらすじ

約〇〇年前、花の美しい王国に邪神が舞い降りた。
邪神が生まれ世界は汚染され、そこから生み出された数々の魔物たちに住処を追い
やられた人々は平和な暮らしを守るために戦っていた。
しかし世界を守っていた精霊たちも滅ぼされ、それらの力はやがて王国民の愛用し
ている道具の数々へと宿った。
力を宿した道具たちは人々にとって武器へと変わり、武力を得た人々は唯一邪神に
対抗しうる可能性のある最強勢力・騎士団へと成りあがった。
邪神との戦いを経てもなお残っていた炎、水、風、雷、氷の精霊の力によって彼ら
は大きな戦力となり、再び邪神討伐のために立ち上がったのだった。

SD イラスト

キーホルダーイラスト・授業作品

アクリルキーホルダーイラスト



制作時間 15 時間
制作時期 2022 年 9 月



制作時間 15 時間
制作時期 2022 年 9 月



老舗駄菓子屋マスコットキャラクター



制作時間 12 時間
制作時期 2023 年 6 月



制作時間 15 時間
制作時期 2022 年 9 月



制作時間 15 時間
制作時期 2022 年 9 月



スイカ×タイガー



パイナップル×ハリネズミ



動物と果実を掛け合わせたオリジナルキャラクターをデザインしました。
可愛い印象になるように柔らかいブラシを使用しました。

制作時間 12 時間
制作時期 2022 年 11 月



SD イラスト

LINE スタンプ・カットイラスト



機械浴をする高齢者と介護士



髪をカットしている美容師



制作時間 12 時間
制作時期 2023 年 6 月



制作時間 12 時間
制作時期 2023 年 6 月



EAT BEAT MUSIC



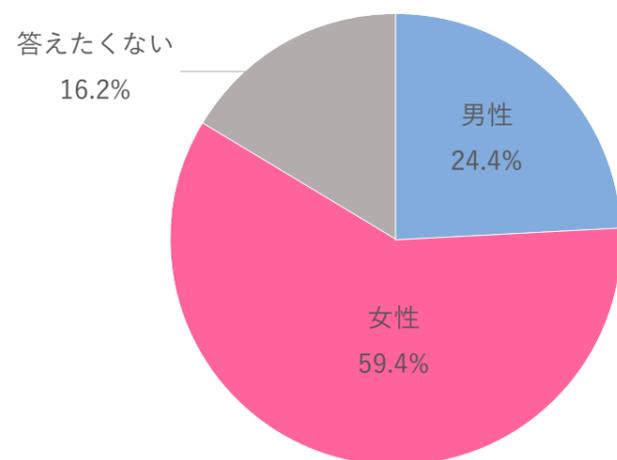
君は、食べ物たちの助けが聞こえる？

世界観

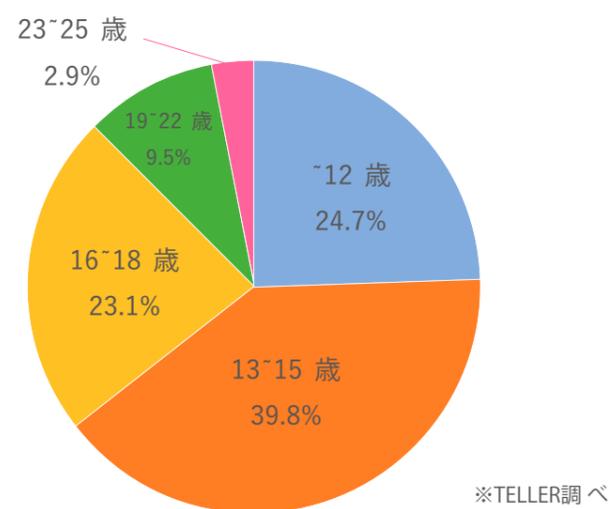
現代、シェフたちによって捨てられてしまった世界中の食べ物がモンスター化してしまった。食べ物たちの悲しみから街の街並みも変わってしまい、世界は大混乱！そんな時、食べることを愛する「ぱくぱく冒険隊」が立ち上がった。モンスターたちを美味しく食べながら、シェフたちを改心させるために世界中を旅する。

EAT BEAT MUSIC

調査対象者の男女比



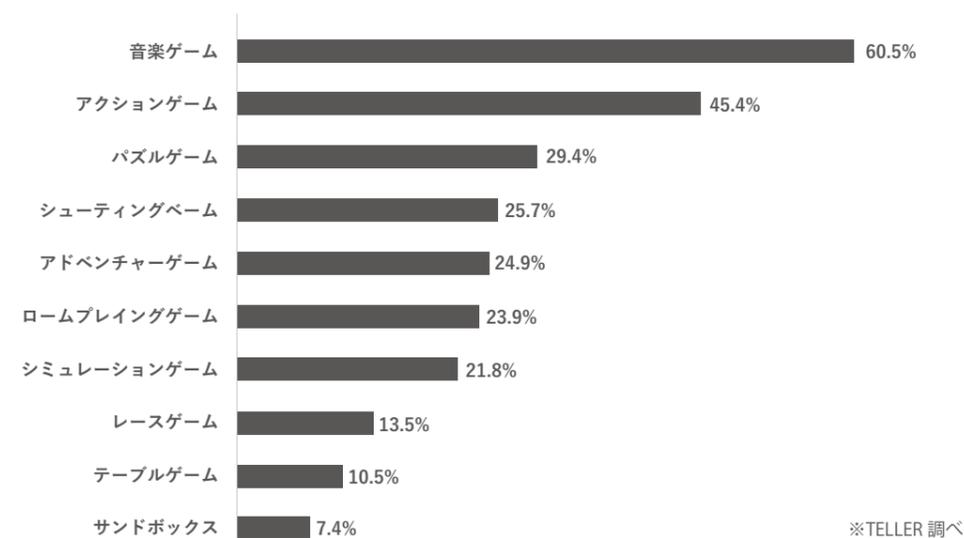
調査対象者の年齢分布



※TELLER調べ

普段どのようなジャンルのゲームをよくプレイしますか？

(n=377) ※複数回答可



※TELLER調べ

グループで小学生以上の10代～20代をターゲットにゲームを制作しました。

ターゲット分析 10代に人気が高いゲームジャンルはリズムゲーム

Z世代の60.5%が、好きなゲームジャンルは音ゲーであると回答しました。

普段どのようなジャンルのゲームを遊んでいるかを聞いた所、音楽ゲームという回答が圧倒的な1位で60.5%となりました。

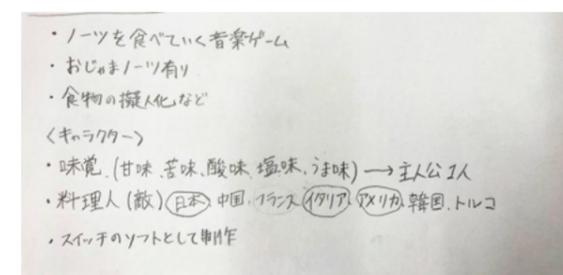
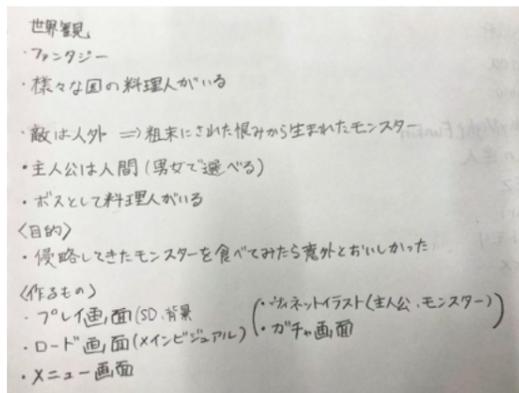
一番好きなゲームは何かを自由回答で聞いた結果も、音ゲーの『プロセカ（プロジェクトセカイ）』が大差を付けて1位であり、2~3位はバトルロイヤル系のゲームが並ぶ結果となりました。

- 個性的なキャラクターが多数登場するゲームが人気な傾向にある。「原神」、「ブルーアーカイブ」、「ウマ娘」など
- 最近では、日本でも海外コンテンツも人気な傾向があり、海外コンテンツ特有の色づかいの作品も多数見られる。「デジタルサーカス」、「Poppy Playtime」、「Muse Dash」、アニメだと「パンティ & ストッキング」
- リズムゲームの場合収録曲も大事だが、キャラクターに惹かれてゲームを始める人の割合が高いと考えられる。
- 年代、性別関係なく遊んでいる人が多い Nintendo Switch のソフトとして制作。
- 海外コンテンツ特有の鮮やかな配色を取り入れ、ポップな印象を演出している。

クリーチャー



ラフ案



ゲーム世界観 (現在制作中)

名前「ジュウとギユウ」

ゲーム内に登場するクリーチャーを制作しました。

アメリカの食べ物からステーキをモチーフに、可愛らしくも少し怖く感じるデザインを心がけました。

ゲームの雰囲気に合わせ柔らかいブラシを使用しました。

制作時期 2024年4月
 制作時間 4時間



ロゴ

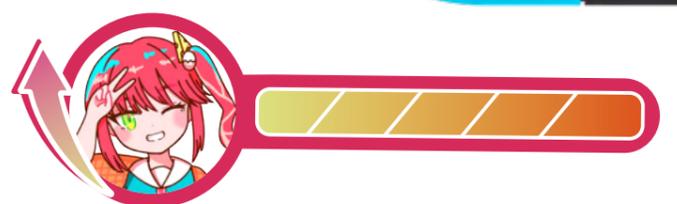
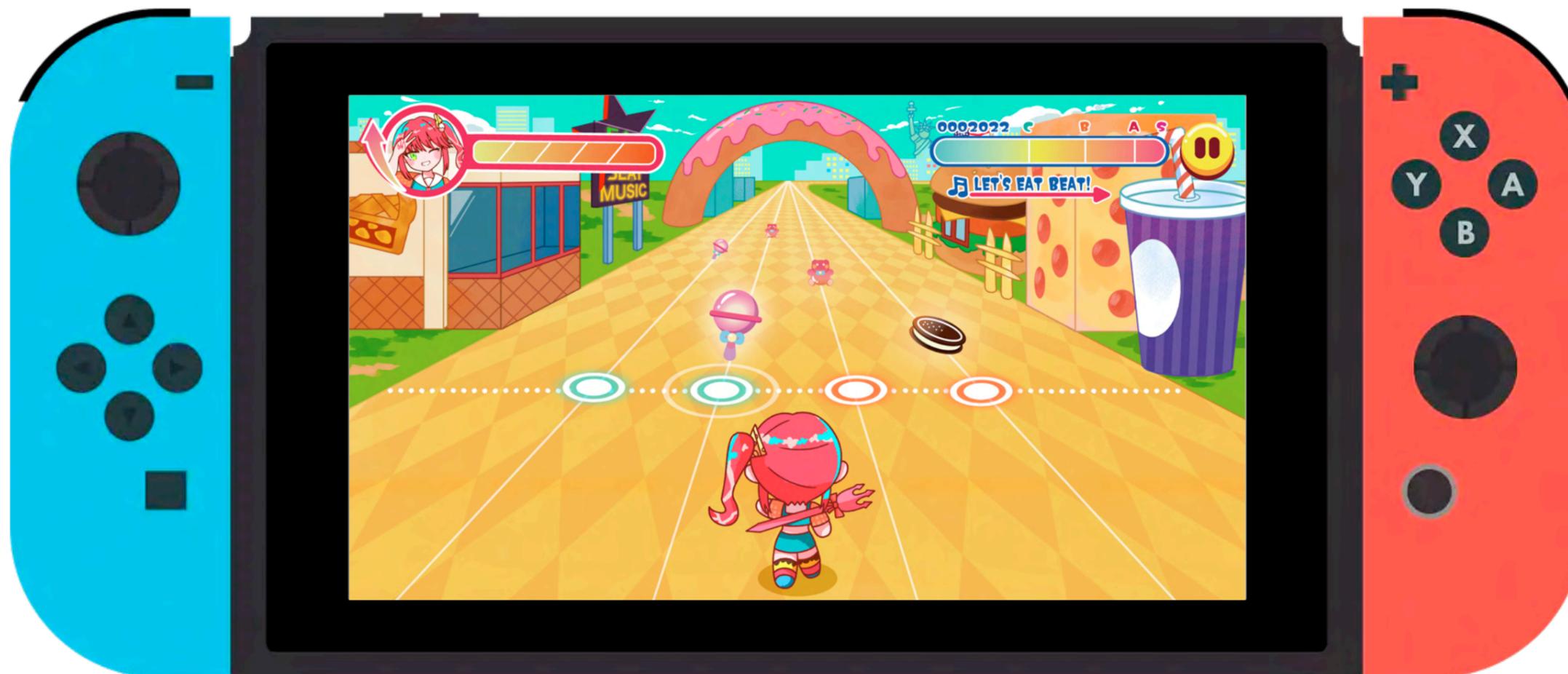


ゲームのタイトルロゴを制作しました。

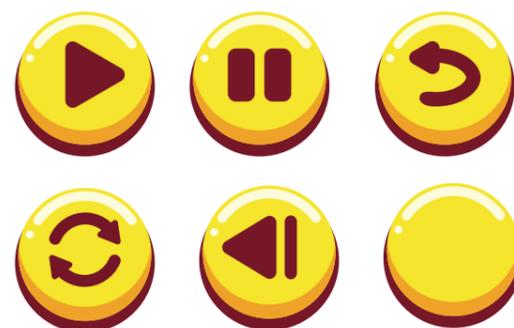
ゲームの世界観に合うようポップな字体にし、立体感のあるデザインにしました。

Illustrator でロゴを作った後、CLIP STUDIO PAINT でブラッシュアップしました。

UI



LET'S EAT BEAT!



GOOD PERFECT SCORE



背景

ゲームプレイ時のUIを制作しました。自身は背景を担当しました。

既存のリズムゲームには無い要素として、Switchコントローラーを体に着け、実際に走ることによってキャラクターが動き、ゲームをプレイすることができるシステムを想定しています。(システムはリングフィットアドベンチャーを応用)

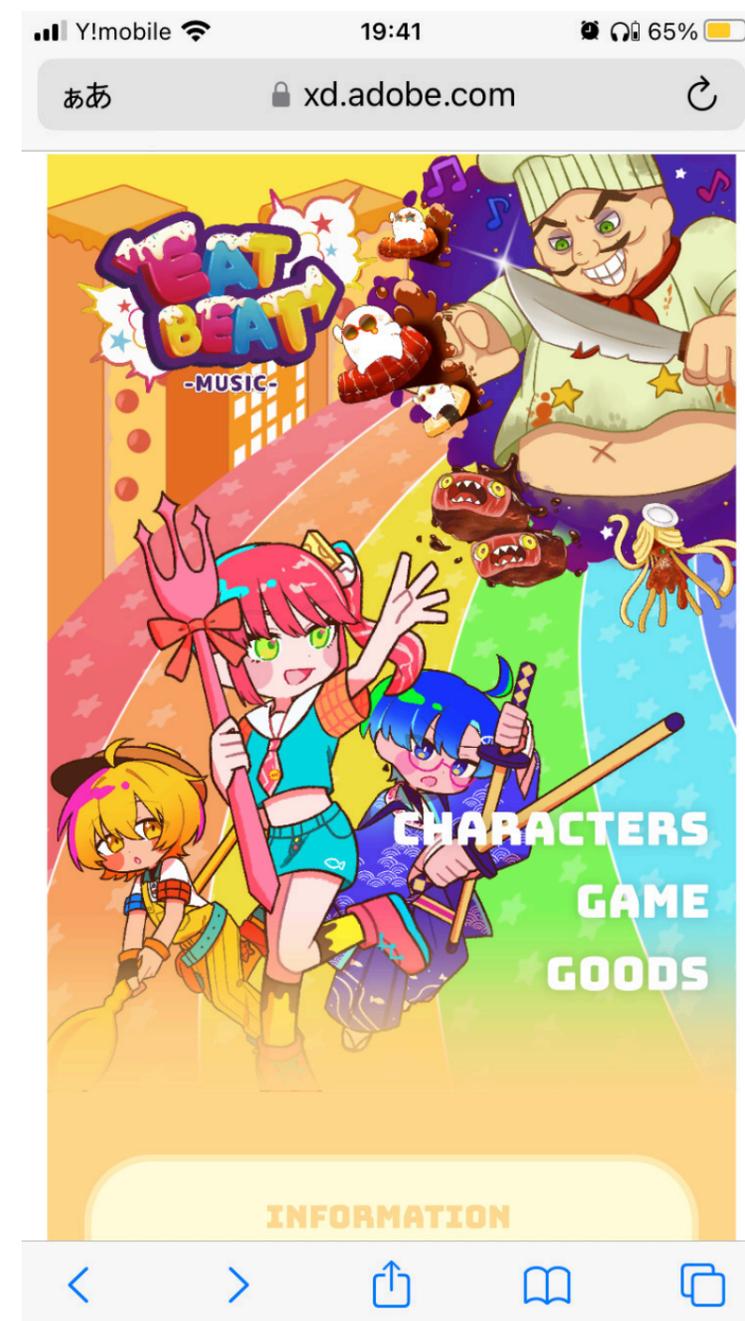
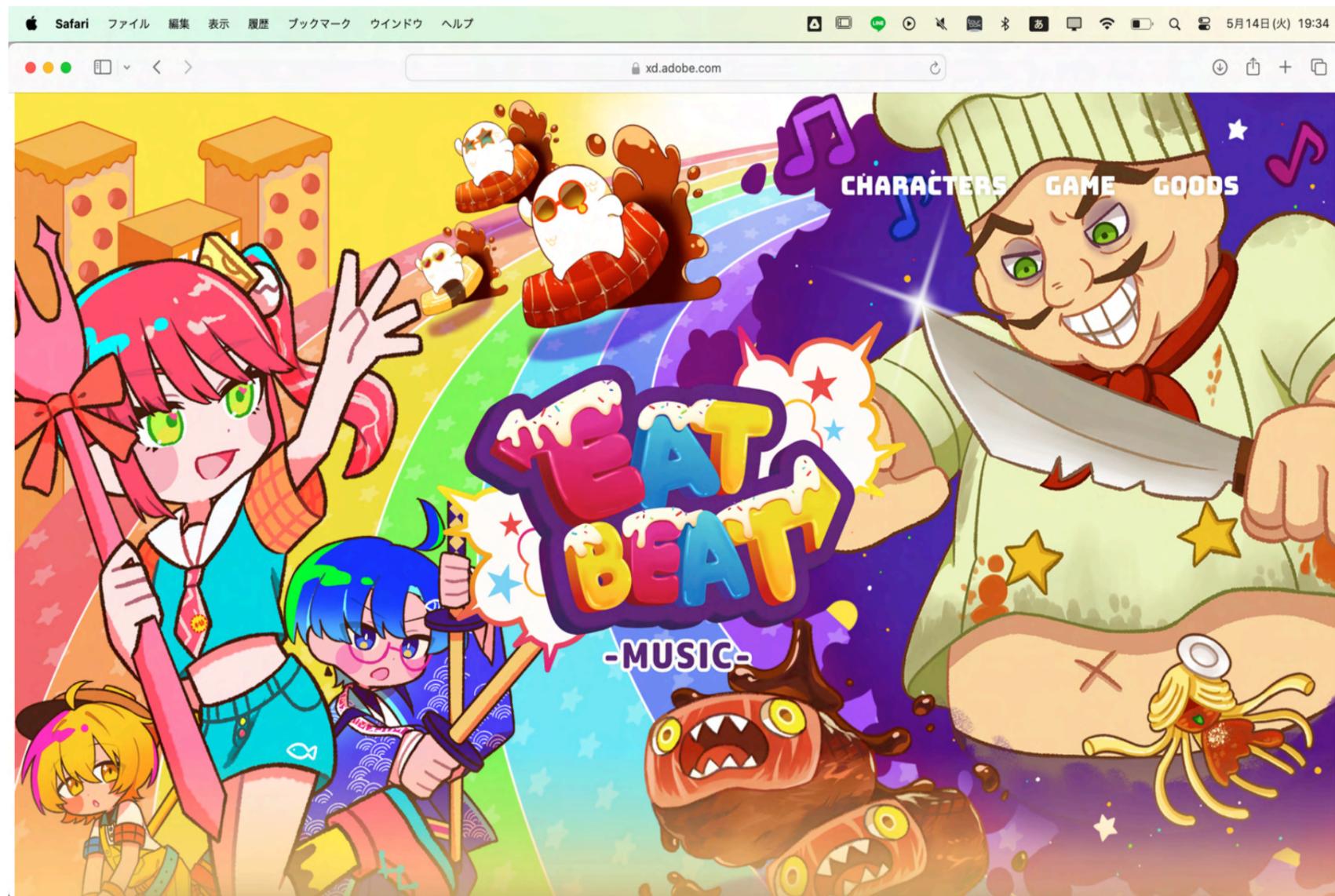
実際に走る、というシステムを活かし、若者の運動不足を解消させ健康的な体づくりを応援するゲームになっています。

制作時期 2024年5月
制作時間 20時間



グループワーク ゲーム制作

ホームページ



グループ内でゲームの公式サイトを制作しました。

URL: <https://xd.adobe.com/view/85e56b2b-1899-4a43-a146-b3de56c60b72-d0b6/?fullscreen>

グループワーク ゲーム制作

モックアップ

Switch パッケージ



ゲーム画面



グループワーク

可狂愛高校サイエンス部



制作時間 30 時間
制作時期 2023 年 9 月



コンセプトキャラクター

デフォルメキャラクター



制作時間 12 時間
制作時期 2023 年 7 月



制作時間 3 時間
制作時期 2023 年 7 月



2023 年の学園祭にて 2 日間物販したものです。

「原宿」×「サイエンス」をコンセプトに世界観の統一をしました。

キャラクターは原宿らしいビビットな色使いにしてみました。

イラストは大ラフ構成担当、ロゴは他人から

グループワーク

可狂愛高校サイエンス部

学生証カード



キャンディーキーホルダー



標識シール



グループワーク

可狂愛高校サイエンス部



コンセプトに合わせたモチーフでグッズをデザインしイラストを制作しました。
お客様からも好評でグッズのほとんどを完売させることができました。

可狂愛高校サイエンス部



第1章 キャラクター紹介

図1 キャラクターデザイン 作: はちかわみつ

図2 証明写真

まむら 木村 かりむ

生年月日 2005年12月2日
兄弟構成 弟
身長 158cm
学年 高校3年生

趣味 料理♡
特技 化学式暗唱
愛称 ママ

可狂愛高校に通う高校3年生。穏やかで真面目な性格で、何事も冷静にこなせる部員のまとめ役になっている。

部員を子供のように見ていて、特に柀には見た目も相まってかなり可愛がっている。

物質の観察好きで、主に菌の観察が好き。

趣味は料理で本人は料理上手だと思っているのだが実際はゲテモノ料理を作っている。

部員によく食べさせに行くがいつも完食してくれるので嬉しく思っている。

おしゃれ好きで家にはたくさんの服や香水を集めている。

図3 実験過程

図4 趣味注意

図5 ばて

図6 心拍数上昇

図7 学生証

巻末資料(四コマ漫画)

差し入れ 絶対はない

科学

3 いろいろな化学変化

1 はちかわみつイラストメイキング

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

学園祭で販売された本の装丁、本文のページデザインを行いました。
世界観が高校のサイエンス部を題材にしたテーマだったので、実際の理科の教科書を参考に制作しました。



グループワーク

電光中華商店



物販企画のメインビジュアルを担当しました。中国のお祭りをイメージして制作しました。ロゴ 他人から

制作時間 25 時間
制作時期 2022 年 9 月



キャラクターデザイン



制作時間 23 時間
制作時期 2022 年 7 月



缶バッチ



制作時間 15 時間
制作時期 2022 年 8 月



アクリルキーホルダー



左キャラ、キーホルダーデザインを担当

制作時間 18 時間
制作時期 2022 年 8 月



バナー



制作時間 5 時間
制作時期 2022 年 8 月



2022 年の学園祭にて 2 日間物販したものです。
「チャイナ」×「ネオンサイン」をコンセプトに世界観の統一をしました。
イラストは全て担当、ロゴは他人から。

グループワーク

電光中華商店

アクリルキーホルダー



缶バッチ

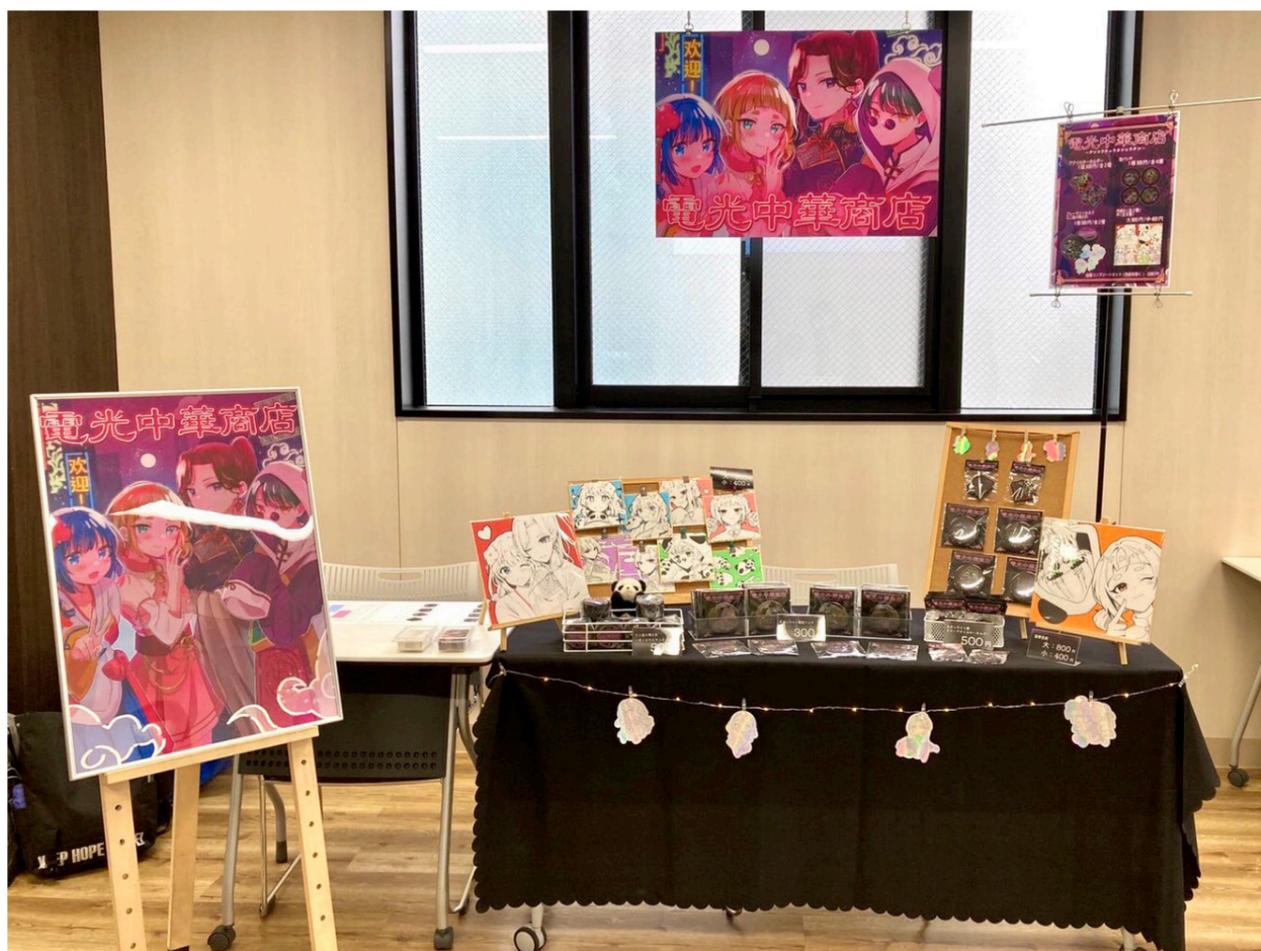


色紙



グループワーク

電光中華商店



グッズのデザインはネオンライトをモチーフに線画のみの表現にしました。
老若男女に手に取りやすいデザインになっています。

その他

背景模写



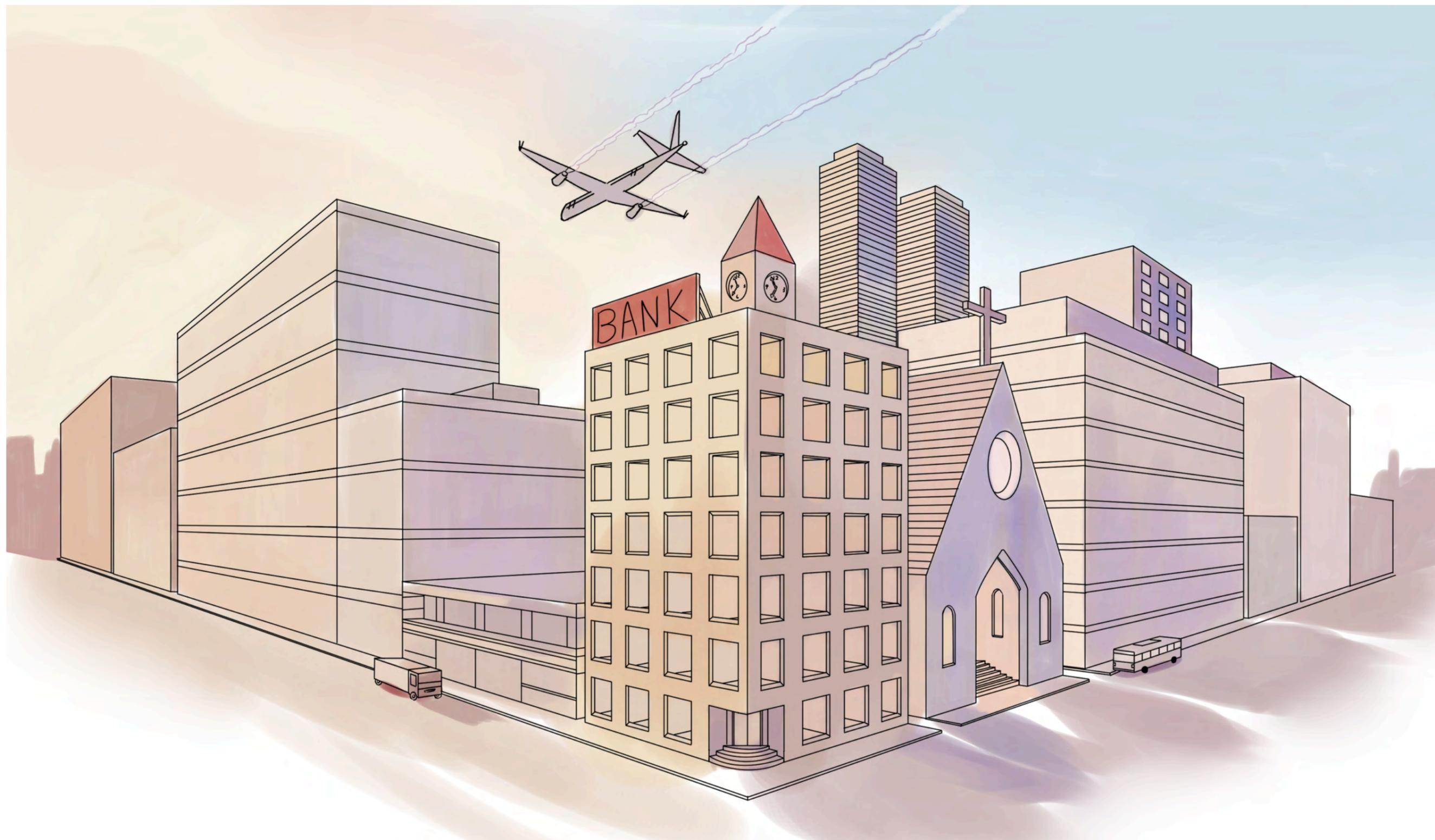
背景フリー素材みんりちえの川沿いの土手の遊歩道を模写しました。
質感や配置まで再現度高く細かく表現しました。

制作時期 2024年2月
制作時間 18時間



その他

パース背景



パースをもとにビルの背景を描きました。
遠近感を感じられるよう遠くの建物まで描き飛行機やバスなども追加しました。

制作時期 2024年2月
制作時間 7時間



その他

ポスター制作



「奥歯のウラに届く穴あき 歯ブラシ」ポスター

商品名、商品ロゴ、イラスト制作をしました。

制作時間 25 時間

制作時期 2023 年 10 月



校内投票 2 位



「チャリティー年賀状 2022」年賀状イラスト

お雑煮をモチーフにしたイラストにしました。

校内投票 2 位をいただきました。

制作時間 14 時間

制作時期 2022 年 10 月



その他

アニメ模写



「ようこそ実力至上主義の教室へ」のOPの一部を模写しました。
見本に忠実にステッキまで細かく再現しました。

制作時間 3時間
制作時期 2024年2月
使用画材 シャーペン

その他

アニメ模写



「ようこそ実力至上主義の教室へ」のOPの一部を模写しました。
アオリの顔のバランスに気をつけて描きました。

制作時間 2時間
制作時期 2024年2月
使用画材 シャーペン

その他

アナログイラスト



キャラクターデザイン

他人からのキャラクターの指示が書かれたものからキャラクターをデザインし、リキテックスで着彩しました。
 キャラクターデザインはフランス人形らしさを忘れずに配色のバランスに気をつけ丁寧に描きました。
 指示の寂しがり屋の要素から表情を涙目にしました。

世界観

古い屋敷に住んでいるフランス人形の女の子。
 屋敷に誰もいない時にずっと隣に置いてあるクマのぬいぐるみと話している。

年齢 10歳

容姿・服装

ウェーブのかかった金髪 身長 30センチ

緑色の目、少しつつり目

ベージュと赤茶色のドレスと頭にリボン

クマのぬいぐるみは白くま

性格

寂しがり屋

イラストのポーズ

座っているポーズ、右手側にくまのぬいぐるみ

制作時間 20時間
 制作時期 2022年9月
 使用画材 リキテックス

その他

色紙イラスト



定期的に色紙を制作し BOOTH やコミティアで販売していました。
購入者からとても評判が良く、1枚平均3分で完売しました。
そのことから色紙の有償依頼も来るようになりました。

制作時間 平均 6 時間
使用画材 コピック、ポスカ

その他

色紙イラスト



制作時間 平均 6 時間
 使用画材 ポスカ

その他

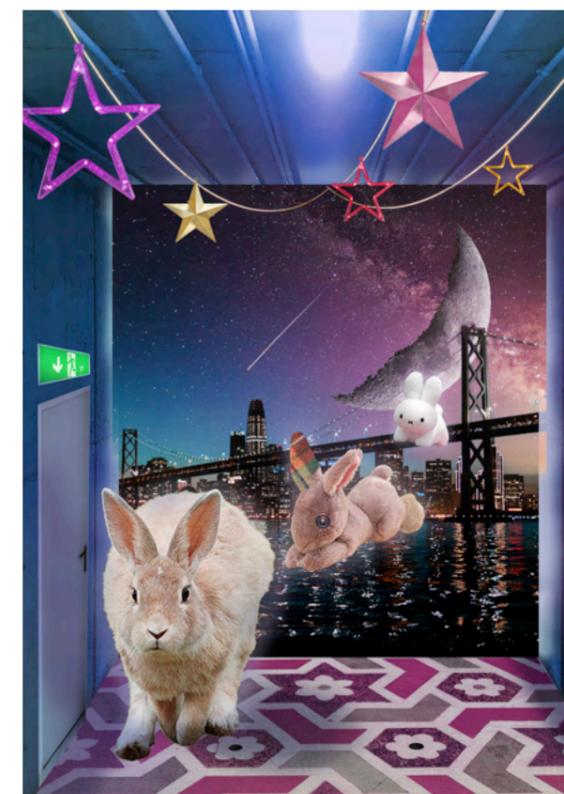
進級制作 コラージュジュイラスト



優良賞



ラフ



コラージュ

未来に向かって成長していくことをテーマにコラージュした画像をアクリルガッシュで描きました。

コラージュしたものを忠実に表現し、うさぎの毛並みの表現や色の再現に力を入れました。

制作時間 63 時間
制作時期 2022 年 2 月
使用画材 リキテックス

その他

リアルイラスト



「瞳」

制作時間 11時間
制作時期 2023年7月
使用画材 リキテックス

その他

リアルイラスト



「ハンバーガー」

制作時間 11 時間
制作時期 2023 年 6 月
使用画材 リキテックス



「うさぎ」

制作時間 14 時間
制作時期 2023 年 9 月
使用画材 リキテックス



「蛇口」

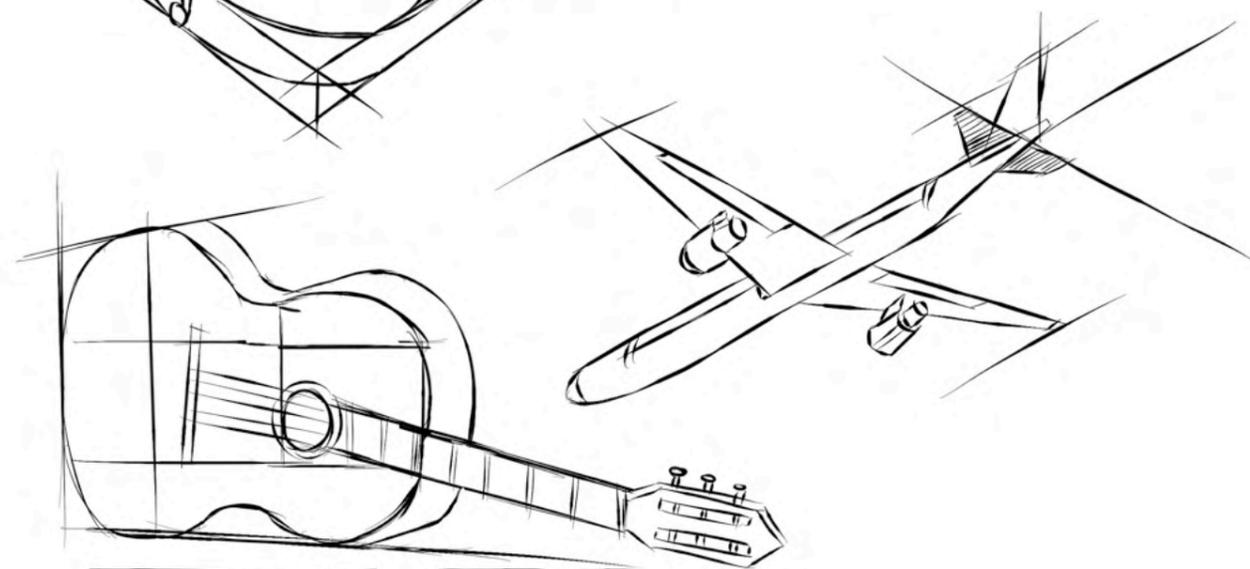
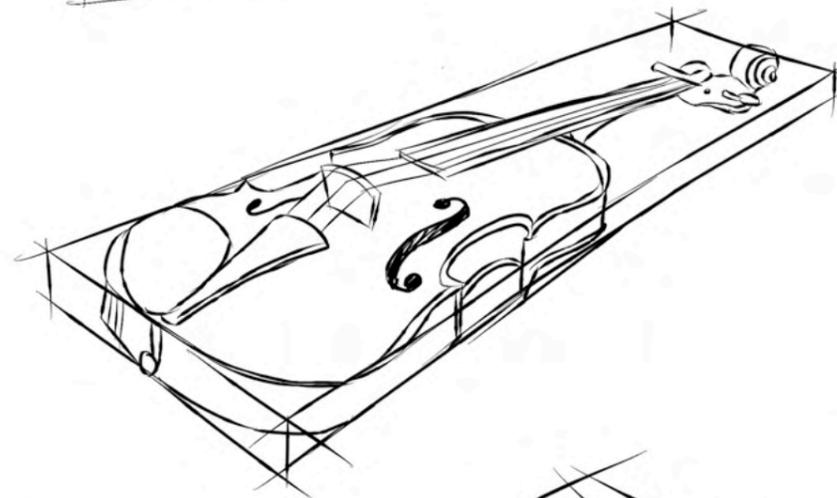
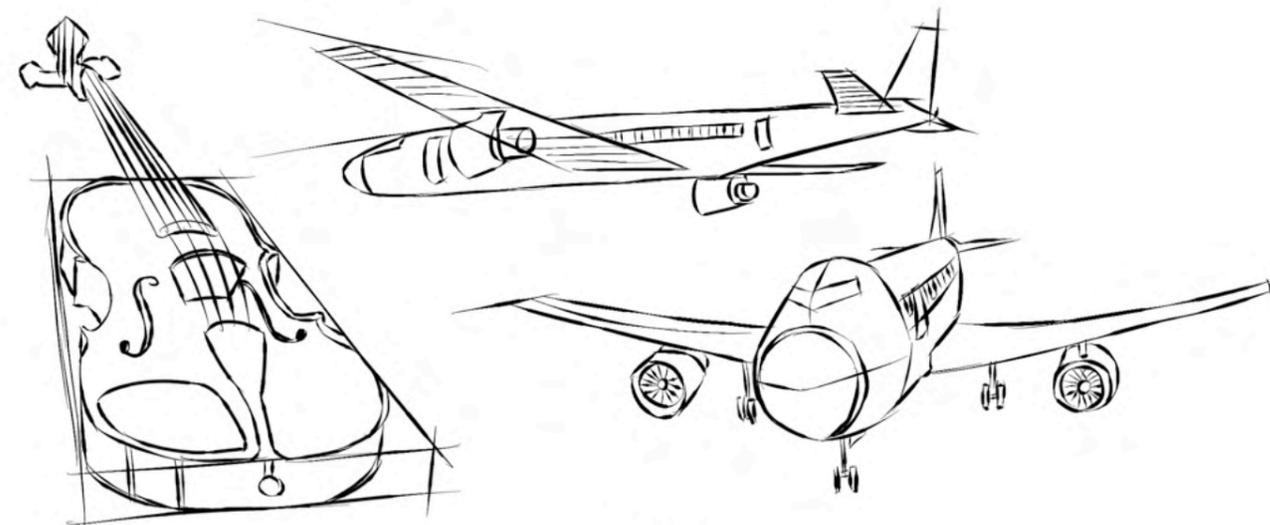
制作時間 11 時間
制作時期 2023 年 5 月
使用画材 リキテックス

2101 秘伝 みのり

その他

人物クロッキー

時間 10分



その他

人物クロッキー



制作時期 2024年2月
制作時間 1時間



その他

デッサン



「マルス 面取り」

制作時間 6時間
制作時期 2023年5月



「石膏像の背中」

制作時間 6時間
制作時期 2023年6月

その他

静物デッサン



制作時間 12 時間
制作時期 2024 年 4 月

その他

静物デッサン



制作時間 12 時間
制作時期 2022 年 5 月



制作時間 12 時間
制作時期 2022 年 7 月