

2024



YUTO AKIBA

PORTFOLIO

## PROFILE



あきば ゆうと  
秋葉 裕人

千葉デザイナー学院  
デザイン科 イラストレーションコース

千葉県 2004年3月6日生まれ  
散歩、作曲、EDMやインディーズ曲を聴くのが好き

## ACHIEVEMENTS

2022年11月 チャリティー年賀状2022 入賞

2023年09月 イオンモール幕張新都心10周年記念ポスター 入賞

## SKILL



## MESSAGE

創作は、日々の日常から綺麗なものを見つけてくれるものだと思います。

変わらぬ日常、今まで気にもしてなかった景色、新しい場所への冒険。

その全てが、作品に触れることで色鮮やかになっていく。

そんな作品を詰め込んだ作品集です。

## CONTENTS

01. イラストレーション

02. デザイン

03. リアルイラスト

04. デッサン・クロッキー

05. プラクティス

## CONTACT

MALL



[raomlemon@gmail.com](mailto:raomlemon@gmail.com)

VIVIVIT



[https://www.vivivit.com/raom\\_000](https://www.vivivit.com/raom_000)

CONTENTS.01

# illustration



Raom 個展

# EqualX

Equal cross

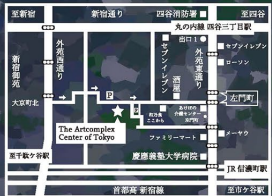
カタチ  
material

融合  
fusion  
合

The Artcomplex Center of Tokyo

〒160-0015 東京都新宿区大京町 12-9 2F

2024 7/2 [Fri] ▶ 8/1 [Tue]

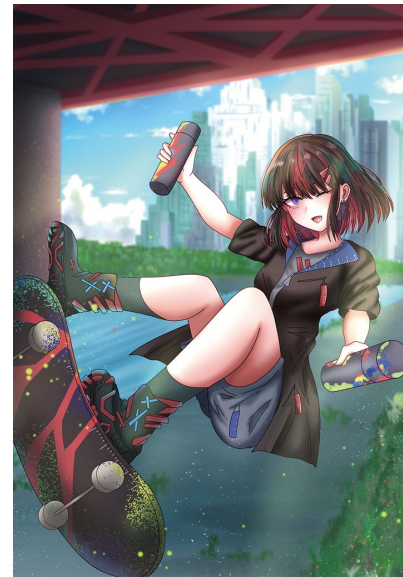
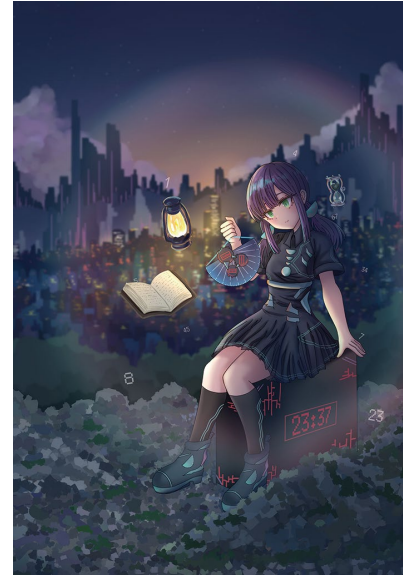


## 個展を想定したイラスト制作



制作時間 30 時間 (ポスター制作 10 時間)

制作期間 2023.12 - 2024.02



「存在するモノ × 存在するモノ = 存在しないモノ」

この方程式をテーマに、実際に存在しているモノ同士を組み合わせることで新たなデザインの作成に挑戦しました。筆記用具を主軸とした組み合わせは、キャラクターの見た目やメンタルに反映されています。制作を通して、デザインの落とし込みやテーマの難しさの課題が見つかり、自分にとって大切な制作になりました。

# グループ・ゲーム制作



制作時間 30 時間  
制作期間 2024.04 - 2024.05    メインキャラクター担当



## 「EAT BEAT MUSIC」

「君は食べ物たちの助けが聞こえる？」

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並みが一  
変し、世界は大混乱!!

そんな時、食べることを愛する「ばくばく冒険隊」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。

## ターゲット分析

10代～20代向けを想定して制作しました。Z世代で一番人気なゲームジャンルが「音楽ゲーム」で圧倒的の一位であり、どんなゲームが好きかの自由解答でも、音楽ゲームである「プロジェクトセカイ」が他と大差を付けて一位でした。また、スマホゲームが普及した世代でもあり、スマホゲームの競争率は高く、以前としても「Nintendo Switch」を台頭にコンシューマーゲームも引けを取らない需要がありました。

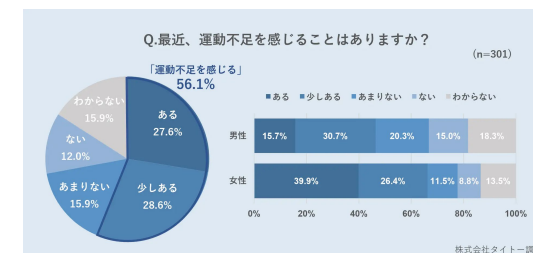
音楽ゲームは音楽以外に、キャラクターが魅力的だからプレイしているという回答も多く、近年でもビジュアルを重視したゲームが人気です。

(原神、ウマ娘、アークナイツ、学園アイドルマスターなど)

加えて、海外コンテンツの影響を大きく受けている世代でもあり、海外発のゲームやアニメ特有の絵柄や色使いが人気傾向にありました。

(アメイジング・デジタル・サーカス、ハズビン・ホテル、パンティ&ストッキング、Muse Dash など)

そして、Z世代は運動不足だと答える人が男女共に多く、「運動をするのが面倒」であったり「運動する場所や施設がない」と答える理由が多い傾向がありました。





ゲーム画面

## ゲームコンセプト

ターゲット分析を踏まえて、10代~20代でよく遊ばれてるハードである「Nintendo Switch」のソフトとして制作しました。海外コンテンツ特有の彩度が高いポップな印象に加えて、食べ物という普段の生活に馴染み深いテーマを取り入れています。既存のリズムゲームに加え、Z世代の運動不足を改善する要素も加えました。Switchコントローラーを体に身につけて、キャラクターと一緒に走りながらゲームをプレイすることで、世界観への没入感と実際に体を動かして運動にもなるという双方のメリットがあります。キャラクターが魅力的でプレイしているという意見からも、実際にキャラクターと連動することでより親近感や愛着が湧き、運動に対するハードルを下げるポイントもあります。



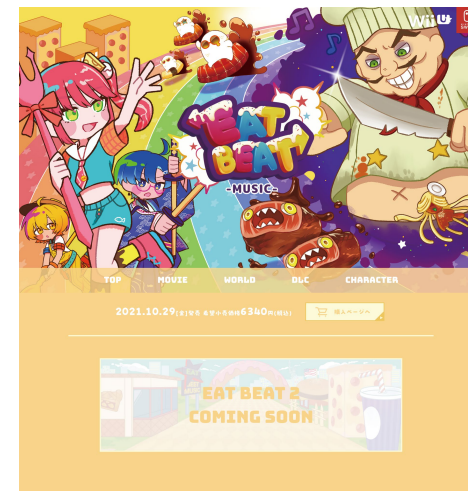
ラフ案

## キャラクターデザイン

メインキャラクターである女の子のデザインを担当しました。栄養素をテーマに、タンパク質の要素を取り入れています。タンパク質は、体をつくる大事な栄養素でもあり元気の源のようなイメージがあったので、明るく元気な性格とポップで明るい色使いにしました。

## ロ テ ィ

明るく元気な女の子  
常に元気でパワフルなアタッカー  
お肉が大好きで毎日欠かさず食べている  
冒険隊メンバーとすき焼きを食べるのがお気に入り



グループ内で公式サイトを制作しました

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

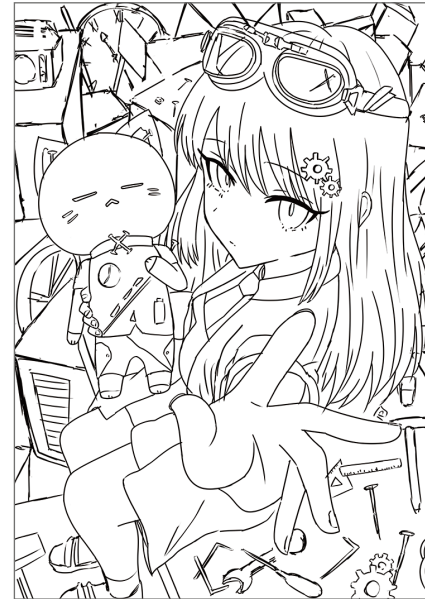
モックアップ



# 一枚絵



制作時間 24 時間  
制作期間 2023.11



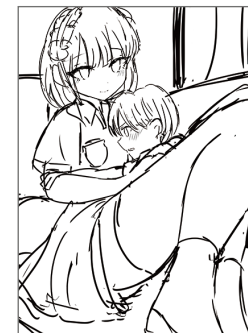
## 「ロボット博士と 猫ロボット」

近未来を舞台に、  
工場の廃棄場に住み込んでいる博士。  
廃棄物でロボット開発をしている彼女は、  
助手の猫と日々暮らしています。  
手を画面の前にすることで、  
距離感や動きがある構図になっています。



## ラフ案

一枚絵を制作にするにあたって、違った  
世界観のラフを3枚ほど制作しました。  
世界観の構成、構図、キャラクターなどの  
設定から、一番魅力的だったものが今回  
の作品になりました。







## 「8月31日」

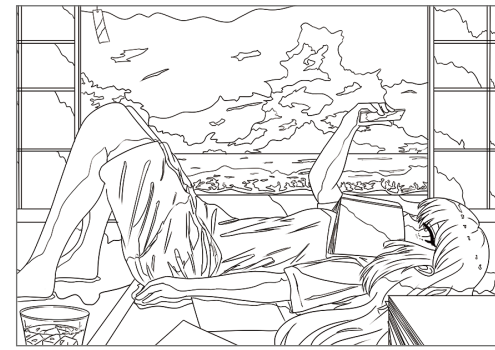
夏休み中に描いた思い出の作品です。

夏休みの最終日。

宿題が終わってないのに、スマホを見てサボっています。

自分の投影もあったのですが、少し寂しくて夏らしい絵を制作できた瞬間でもありました。

色はシンプルに、線画が映えるような作品に仕上げました。



線画





## 学園祭メインビジュアル制作



制作時間 16 時間  
制作期間 2024.07

### 「創造は無限大」

学園祭 2024 年のメインビジュアルに参加して制作しました。

#### 「VISUAL UNLIMITED」

このテーマをコンセプトに、創作の無限性を表現しました。線画を多く引いてシンプルな単色塗りでまとめることで、シンプルながらも見応えのある作品に仕上げました。



ラフ



## 学園祭ポストカード



制作時間 14 時間  
制作期間 2024.08

### 「時の音」

学園祭の物販で「Voyager Golden Record」というテーマで制作したキャラクターを用いた作品です。このレコードは実際に存在しており、地球外生命体に向けて地球の記録を残したものとなっています。

もし「時の星」があったらと想像しながら、シンプルで儂いデザインになるように光の表現を特に意識しました。

## 学園祭メインビジュアル制作

制作時間 14 時間  
制作期間 2022.06

### 「カラフルピース」

学園祭 2022 年のメインビジュアルに参加して制作しました。

#### 「Colorful Shower」

このテーマをコンセプトに、色鮮やかにグラフィックなイラストに挑戦した作品になっています。

カラフルな絵の具の飛び散りによる視線誘導に加えて、口元を隠すことでよりクールさをアップさせています。



ラブ案



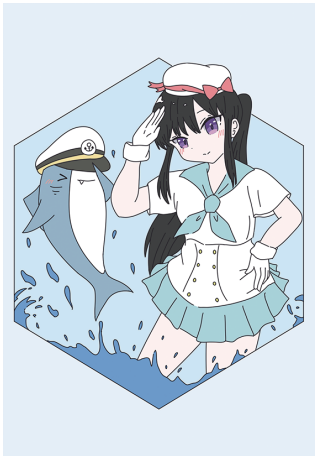
# 学園祭物販作品



制作時間 30 時間  
制作期間 2022.08

学園祭 2022 年で制作した物販作品です。  
初めての物販にソロで参加しました。  
シンプルな線と単色な色合い幅広い世代に  
受け入れられるようなデザインにしました。  
特にアクリルキーホルダーは、  
海の生き物の台紙やサメのナスカン、  
可愛いデフォルメで人気を集めました。

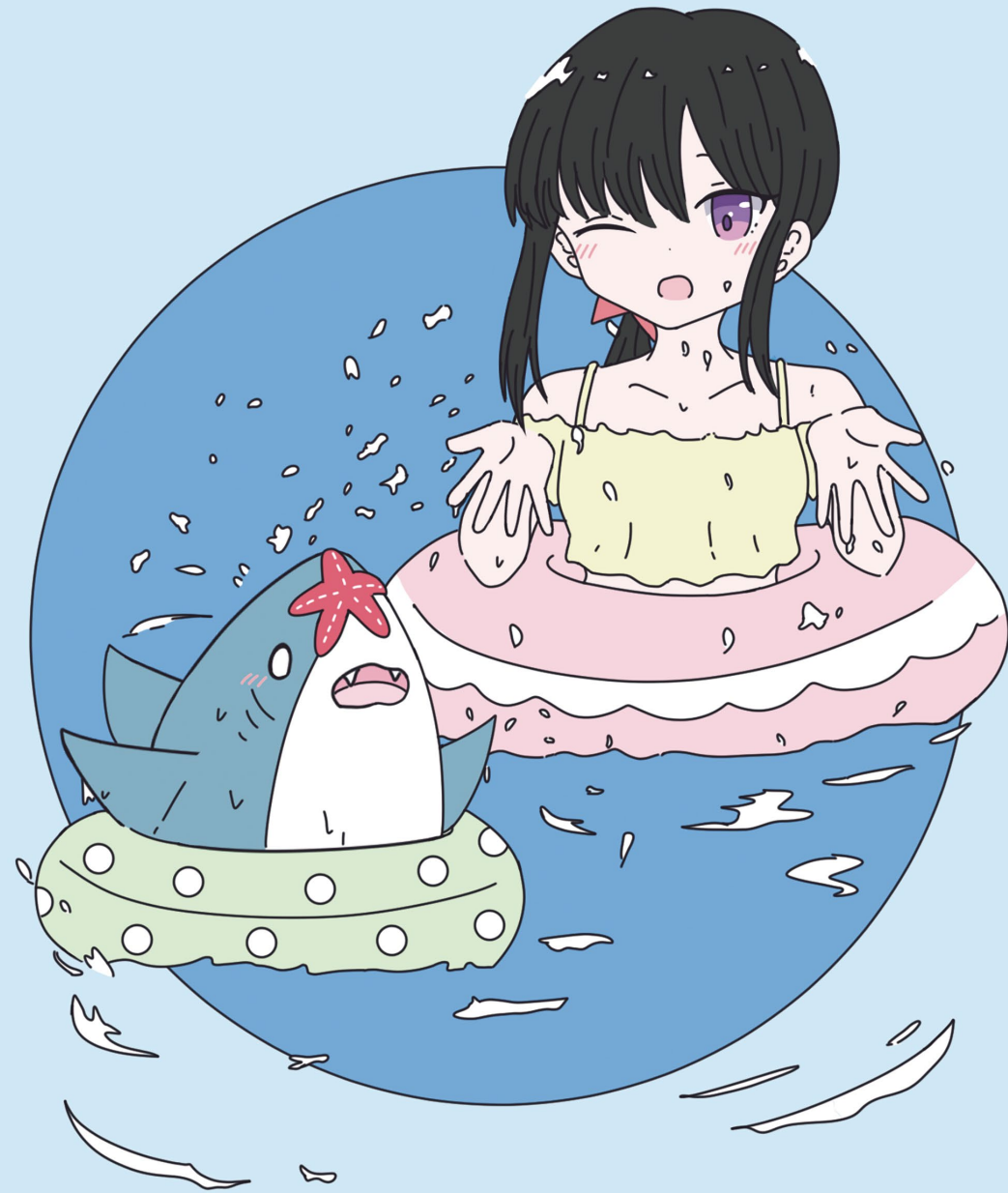
## 「サメと少女の日常」

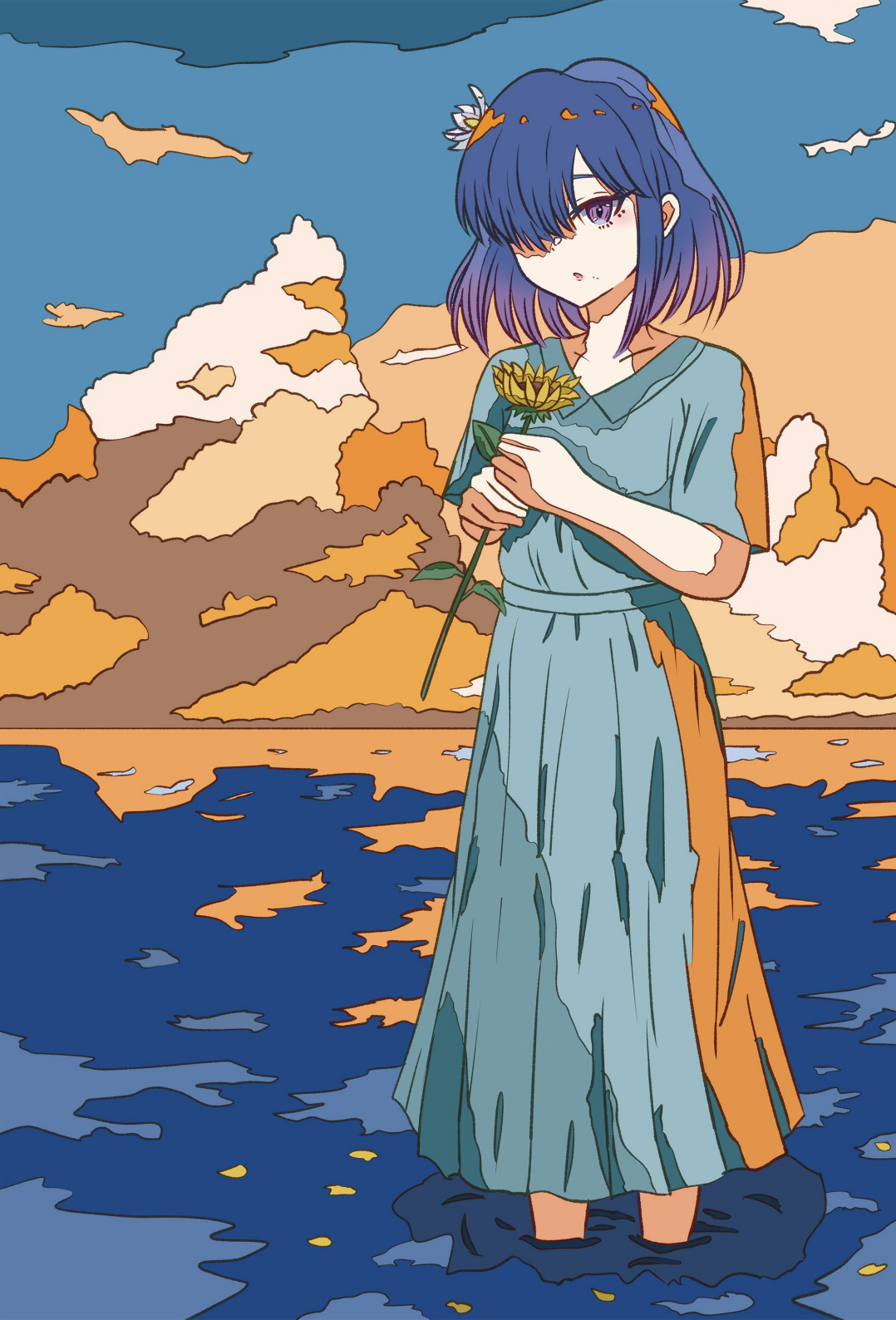


ポストカード・クリアファイル



アクリルキーホルダー





## 「Magnolia」

学園祭 2023 年で制作した物販作品です。  
チーム二人で本校初の CD 販売を成功させた  
思い出の作品です。  
CD デザインからジャケットイラスト、作曲  
までもそれぞれが担当しました。  
「華言葉」、「Magnolia」の2つのアルバム  
は花をテーマとし、個性と創造性を尊重し  
た唯一無二のアルバムができました。



制作時間 30 時間  
制作期間 2023.08

作曲には GarageBand を使用しています



※視聴用  
「Raom」名義が担当した曲です

# GUMILOG



かわいいグミたちが

大集合!

日本グミ協会

制作時間 20 時間  
制作期間 2024.08

## はじめに



日本グミ協会は、コンビニに売っている 100 円グミのボトムアップを目的に、2013 年に同人活動としてソーシャルメディア上で活動を開始しました！  
2016 年にマツコの知らない世界に出演したことをキッカケに、国内メーカーと共に 9 月 3 日の「グミの日」を盛り上げるべく GUMMIT(グミット)を結成！  
2017 年から「グミの日」を盛り上げるべく、メーカーの垣根を超えた共同キャンペーンや共同イベントを実施しています。

## 日本グミ協会会員カード

お名前を入力するだけで  
あなたもグミ協会の一員に！



キミもグミ協になるくみ！



## GUMILOG とは

みなさん！  
お菓子といえは何を思い浮かべますか？  
この世にはたくさんのお菓子がありますが ...  
キュートで美味しいを兼ね備えたそんなお菓子があります！

そう ... **グミ!**  
こちらの冊子では、今や世界中から愛される「グミ」の魅力をぎゅつと可憐く詰め込みました！  
最新のトレンドやちよつと変わったグミまで、世界中のグミの情報をみなさんに発信します！

## そもそもグミの起源ってどこ？

「グミ」は、1922 年に、ドイツの菓子メーカーであるハリボー社が発売したのが始まりです。「グミ」は、ドイツ語で「噛む (gummi)」の意味！  
当時のドイツでは、歯の痛気にかかる子どもが多いことが社会問題に ...  
そこで「子どもたちの噛む力を強くしよう」と考え出されたのが「グミ」！  
そんな「グミ」に注目した日本の菓子メーカーが「明治製菓」でした。  
ドイツのグミは、噛むことを目的としていましたが、日本では歯切れの良さを目的としたグミが開発されました。  
そして 1980 年に、初の国産グミ「コーラアップ」が誕生し、後に発売された「果汁グミ」によって日本で爆発的にヒットしました！



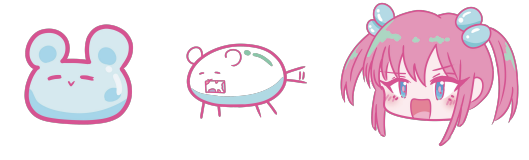
※後の情報のために、読者さんには是非中に登場しましょう。



見開きページ

## 「GUMILOG」

日本グミ協会さんの情報誌を想定して制作しました。  
グミのイメージがポップで可愛いイメージだったので、ユーモア溢れるデザインとデフォルト調のキャラクターで可愛くまとめました。  
グミは若年層で特に人気だったので、デザインも新鮮で楽しいデザインにしました。



日本グミ協会

裏表紙



制作時間 12 時間  
制作期間 2022.11

## 作曲 + イラスト



・視聴用 Youtube

### 「イラストに 付加価値を」

イラストに、より物語性や作家性などを  
出すにはどうすればいいか模索していた  
時がありました。

そして見つけたのが「音楽」です。

視覚以外にも聴覚でわかる表現を取り入れ  
ることで、より作品の密度を深くする。  
独学でピアノを練習し、一枚の絵に時間と  
音を感じ取れる作品を目指しました。



視聴用 Youtube



制作時間 16 時間  
制作期間 2023.04



# 背景イラスト



## 「思い出の場所」

実際に足を運んで撮った写真を元に、イラストに描き起こした作品です。

背景の練習に加えて

「どの景色が好きなのか」

「時間帯」

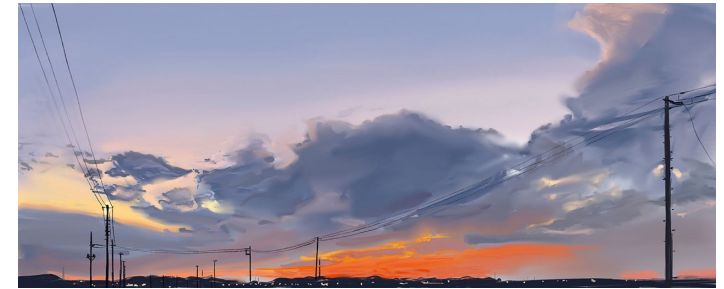
「見た瞬間」

「空気感」など

どこに感動を覚えたのかを  
思い返して制作しました。



写真模写 制作時間 8時間  
制作期間 2022.6



写真トレース 制作時間 10時間  
制作期間 2023.02



写真トレース 制作時間 8時間  
制作期間 2023.01



写真トレース 制作時間 8時間  
制作期間 2023.02



写真模写 制作時間 14時間  
制作期間 2023.10

# キャラクターイラスト



## 「様々なニーズに合わせる」

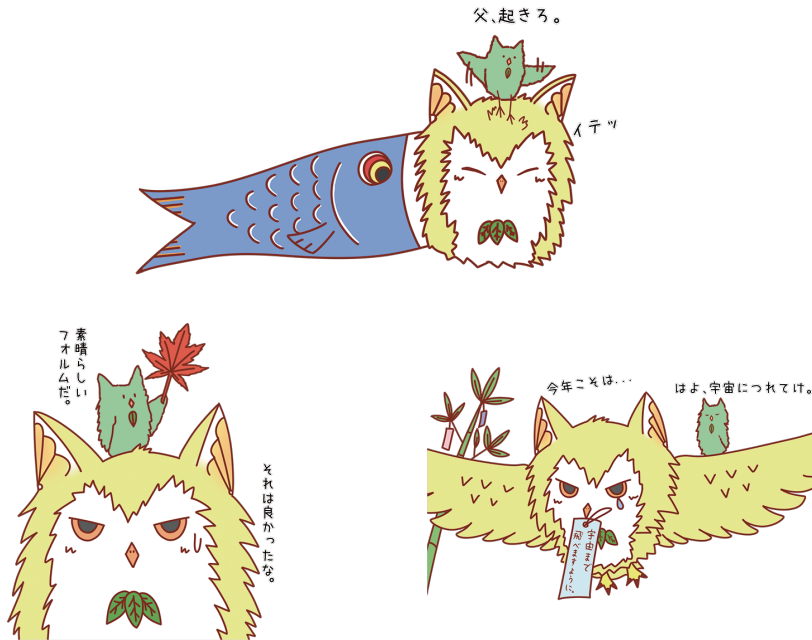
絵の使用用途は様々です。  
 それぞれのニーズに合ったタッチや  
 使用用途に合わせてデザインを  
 考える必要があります。  
 それぞれの使用シーンを考慮した  
 商業向けのキャラクター制作を行いました。



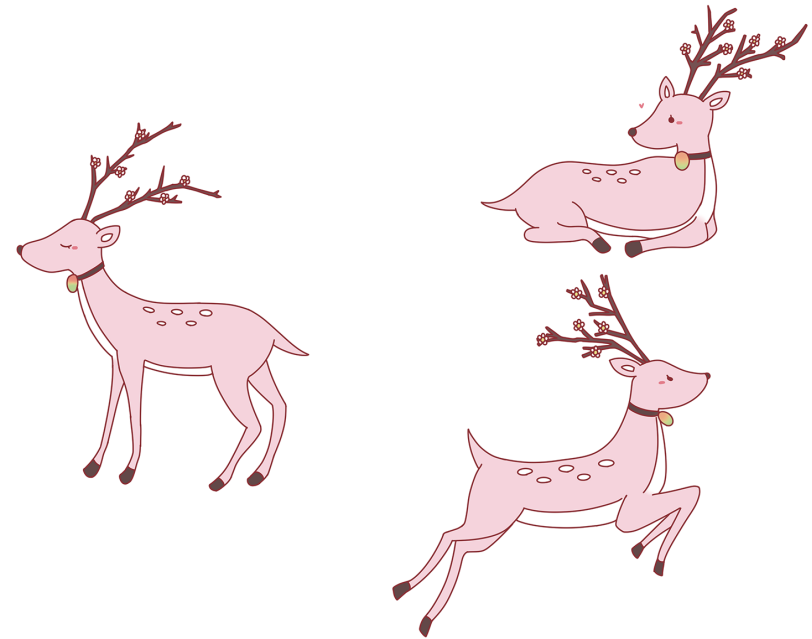
千葉デザイナー学院 SNS 用アイコン  
 制作時間 10 時間  
 制作期間 2023.10



老舗和菓子屋のマスコットキャラクター  
 制作時間 10 時間  
 制作期間 2023.05



レモンをモチーフとしたフクロウの LINE スタンプ  
 制作時間 10 時間  
 制作期間 2022.12



グッズ展開を目的とした梅がモチーフのシカ  
 制作時間 8 時間  
 制作期間 2022.11

# 創作イラスト



「可愛い、  
かっこいいへの探求」

創作イラストでは、  
可愛い探求に加えて  
かっこいいに対する追求も絶えません。  
どのように描いたら  
「ドキッ」と、  
可愛いくてクールになるのか。  
ひたすらに、  
萌えとクールさを追求した作品です。



制作時間 18 時間  
制作期間 2023.08



制作時間 16 時間  
制作期間 2022.08



制作時間 14 時間  
制作期間 2023.08



制作時間 14 時間  
制作期間 2023.05



制作時間 18 時間  
制作期間 2022.04



制作時間 14 時間  
制作期間 2023.04

# コラージュ・アナログ制作



アクリルガッシュ

制作時間 100 時間

制作期間 2022.12 - 2023.02



コラージュ

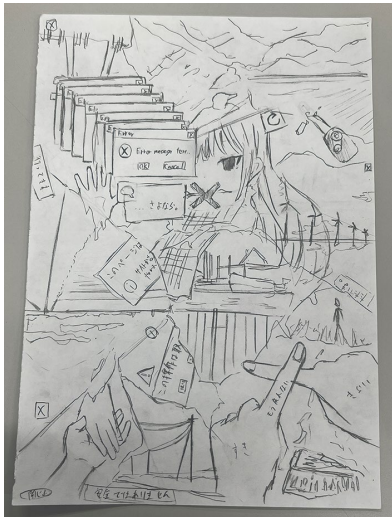
「この世から自分が消えたら  
思い出はどこへ向かうのか」

自分の存在について見つめ直すために  
制作したアナログ作品です。

今まで行った大好きな思い出の場所を  
散りばめてコラージュしました。

自分の代役である少女が世界に存在を  
消され、リンクした思い出にエラーが  
生じ始める。

悲しくも儂い様子を表現した本作品は、  
本校の卒業・進級制作展で優良賞を受  
賞しました。



ラフ

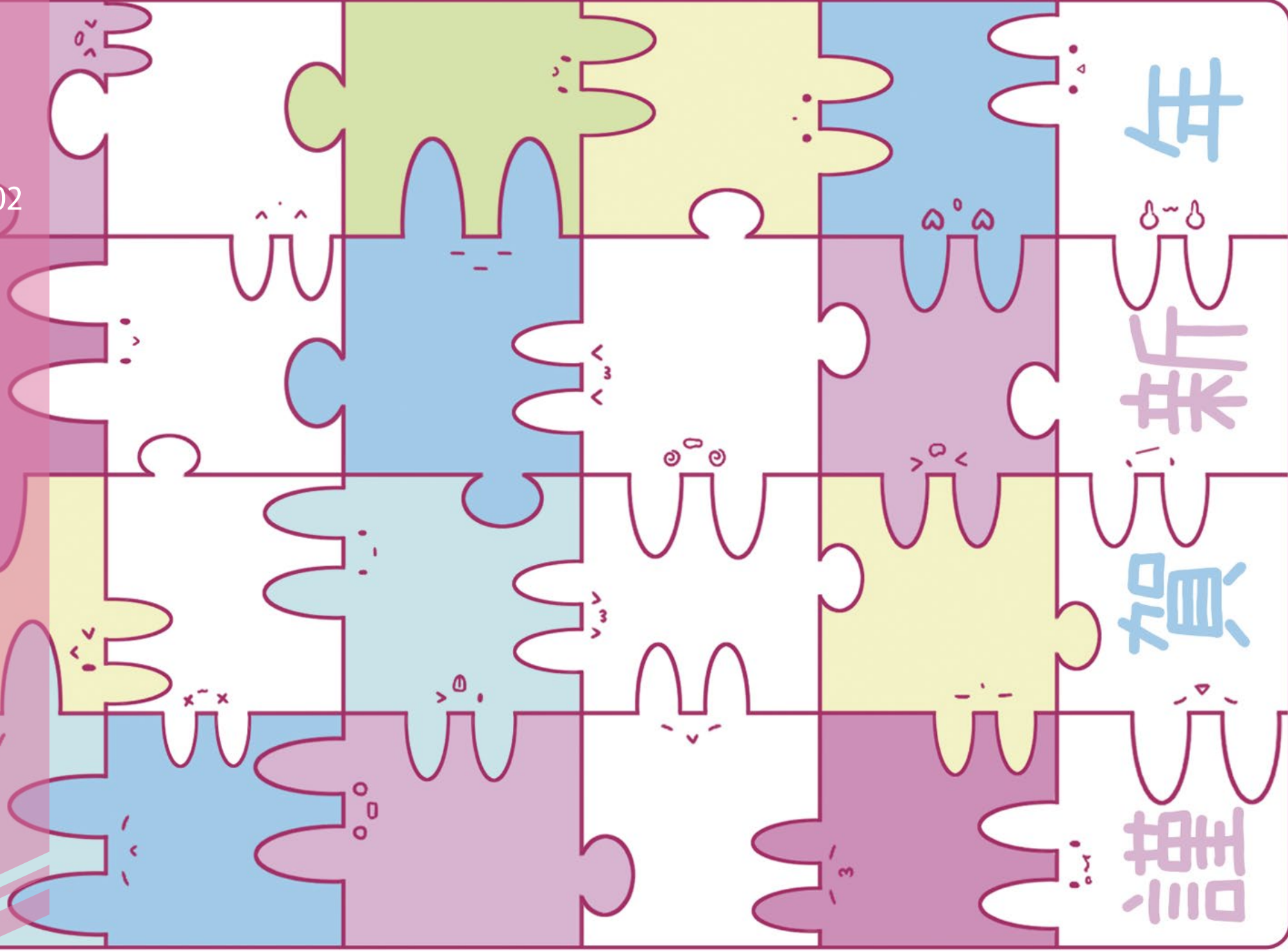


制作進捗



CONTENTS.02

# Design



この年賀はがきのご利用による支援金による支援金が、子どもの教育格差解消のために役立てられています。

# 10周年

# が、 アツいぜ。



**AEON MALL**  
イオンモール幕張新都心

## イオンモール幕張新都心 10周年記念ポスター



制作時間 26時間  
制作期間 2023.09

「10周年が、  
アツいぜ。」

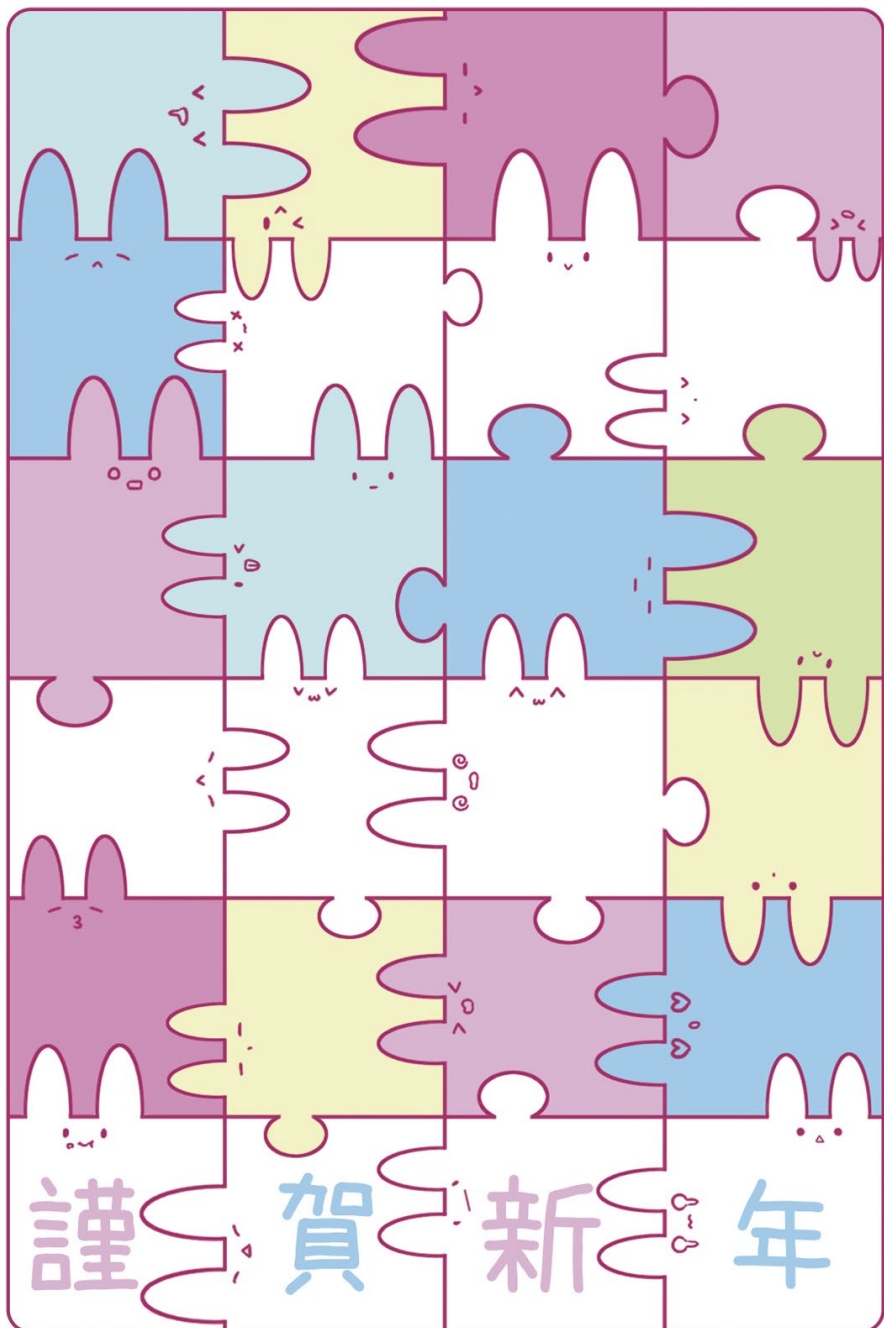
イオンモール幕張新都心10周年記念ポスターで  
制作し、入選を頂いた作品です。

イオンカラーのペンギンが幕張海岸を背にボツン  
と佇んでいるシンプルな構成になっています。  
夏のリニューアルに向けて作成したので、夏の暑  
さとリニューアルのアツさをかけたキャッチコピー  
にしています。

また、リニューアルされる建物がエシカルをテー  
マに建設されていました。

地球のアツさ、

つまり、地球温暖化の裏テーマも含まれています。  
海面上昇の被害を受けてる動物でもある南極のペ  
ンギン。お祝いが第一で作成しましたが、環境問  
題にもフォーカスしたポスターに仕上げました。



この年賀はがきのご利用による支援金が、子どもの教育格差解消のために役立てられています。

## チャリティー年賀状 2022



制作時間 14 時間  
制作期間 2022.09

### 「うさうさパズル」

チャリティー年賀状 2022 に応募して、入選を頂いた作品です。

2022 年は卯年。

うさぎの耳を交互にを組み合わせて、パズルっぽくデザインしたら可愛いと思い制作しました。カラーの構成は可愛らしいポップな雰囲気にして、それぞれのうさぎの表情が違うという遊び心満載のキュートな作品に仕上がっています。

また、色付きのピースを離れてみると、数字の 5 のように見えるようになっています。

2022 年は令和 5 年。

ちょっとした隠し要素ですが、気付いた方はちょっと嬉しい作品にもなっています。







CONTENTS.03

*Real illustration*



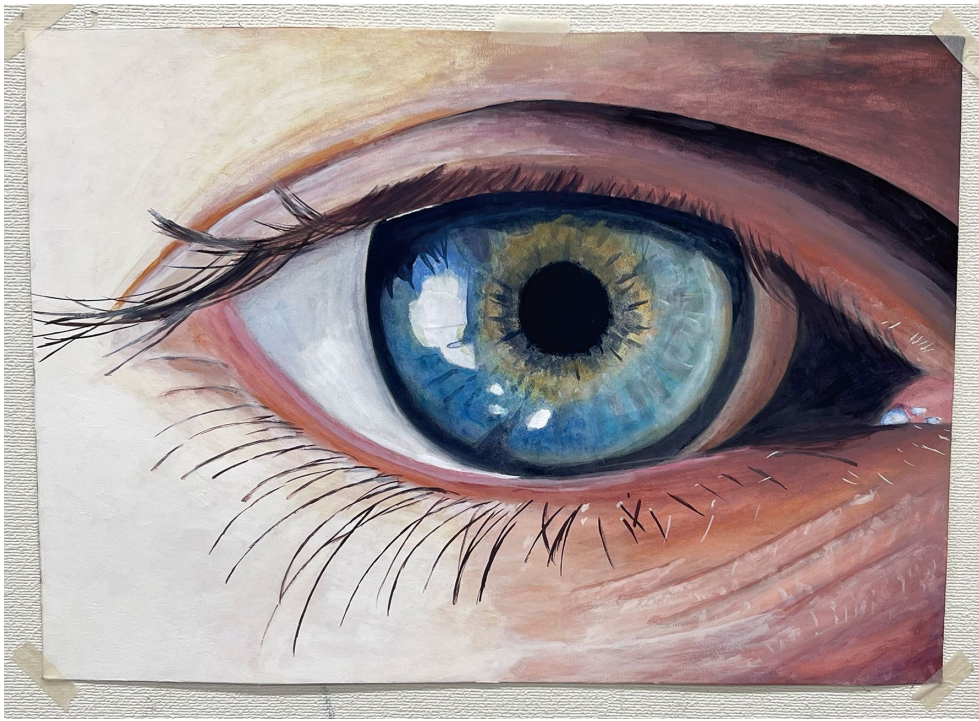
制作時間 12 時間  
制作期間 2023.07

## リアルイラスト

アクリルガッシュ



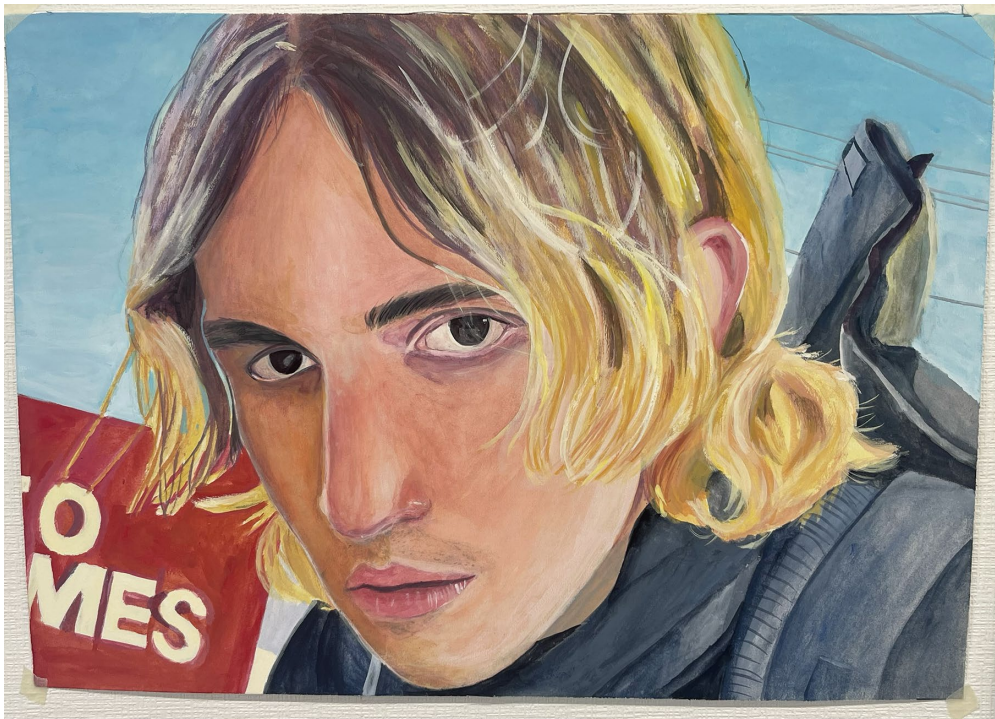
制作時間 12 時間  
制作期間 2023.04



制作時間 15 時間  
制作期間 2023.06



制作時間 15 時間  
制作期間 2023.06



制作時間 15 時間  
制作期間 2023.07



制作時間 15 時間  
制作期間 2023.09



CONTENTS.04

# *Drawing & Croquis*

# デッサン

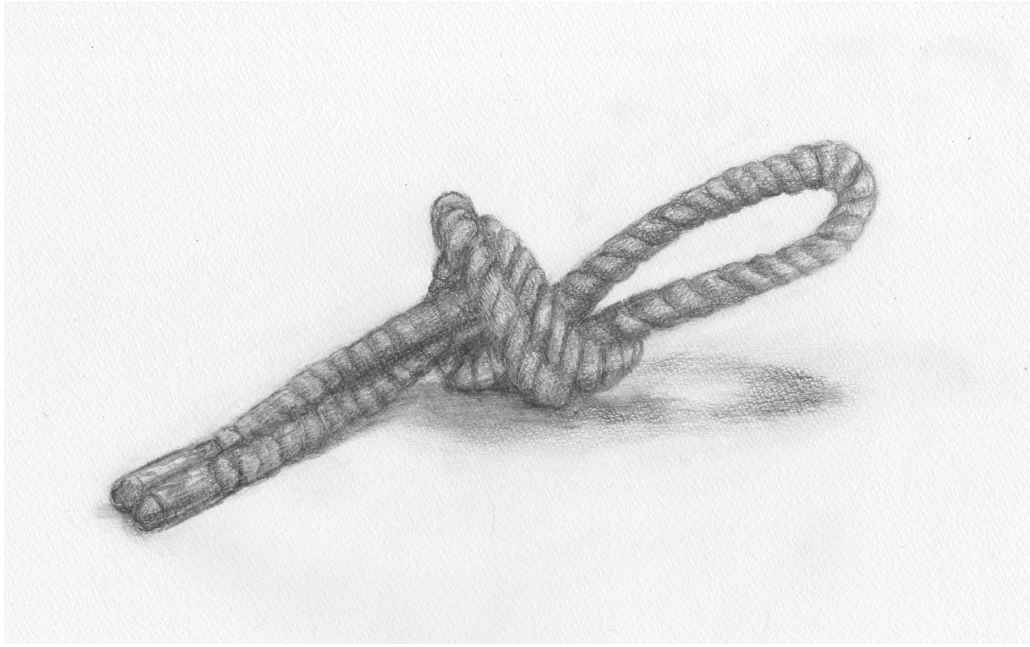
鉛筆



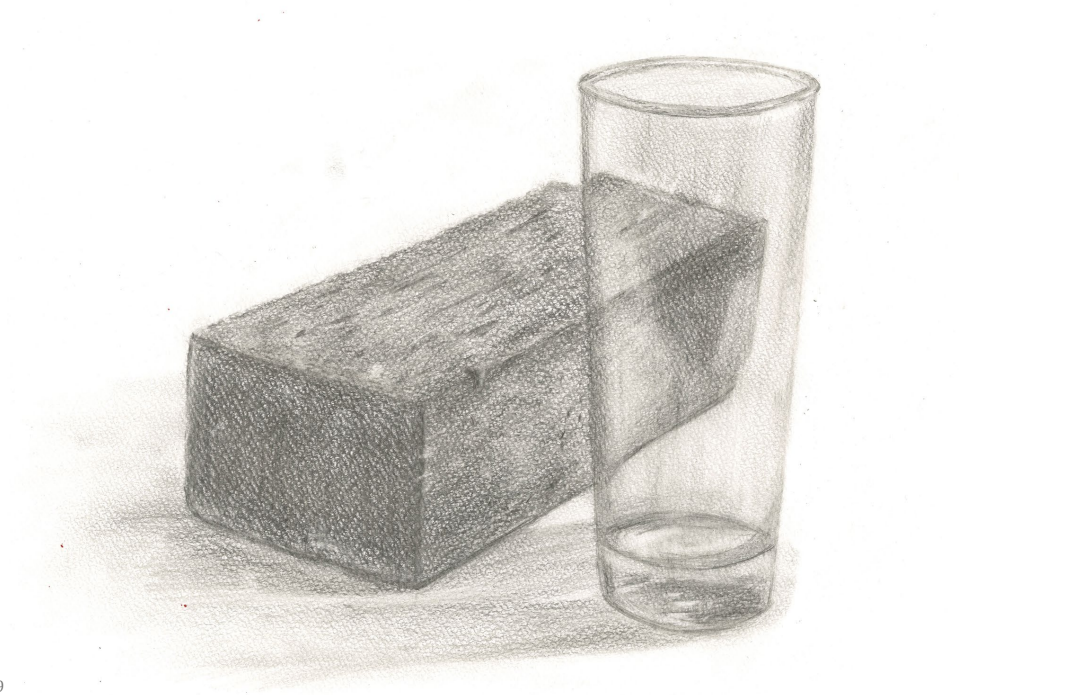
制作時間 6 時間  
制作期間 2023.06



制作時間 8 時間  
制作期間 2022.07



制作時間 5 時間  
制作期間 2022.06



制作時間 5 時間  
制作期間 2022.09

# クロッキー

鉛筆、ボールペン 制作時間 各 10 分  
制作期間 2023.09







CONTENTS.05

# Practice

## 自主練習

シャープペンシル

制作時間 各約15分

制作期間 2022 - 2024

### 「描くことは日課」

自主的に、技術書やインターネットの資料からキャラクターの描き方などを勉強しています。模写を中心に、線を綺麗に描くことに加えて、あまり修正せずに一度で線を引くことを意識しながら描いています。

描くことが日々の日課になるように、毎日必ず線を描くことを目標に生活しています。



動きの捉え方、手慣らしの目的で、30秒ドローイングは毎日続けています。



