



# PORTFOLIO

TANAKA SHODAI





# Competition

◆千葉県高校野球ポスター

◆学園祭メインビジュアル

◆ひとり暮らし GUIDEBOOK

◆ナイスポークキャラクターデザイン

◆ビールラベルデザイン





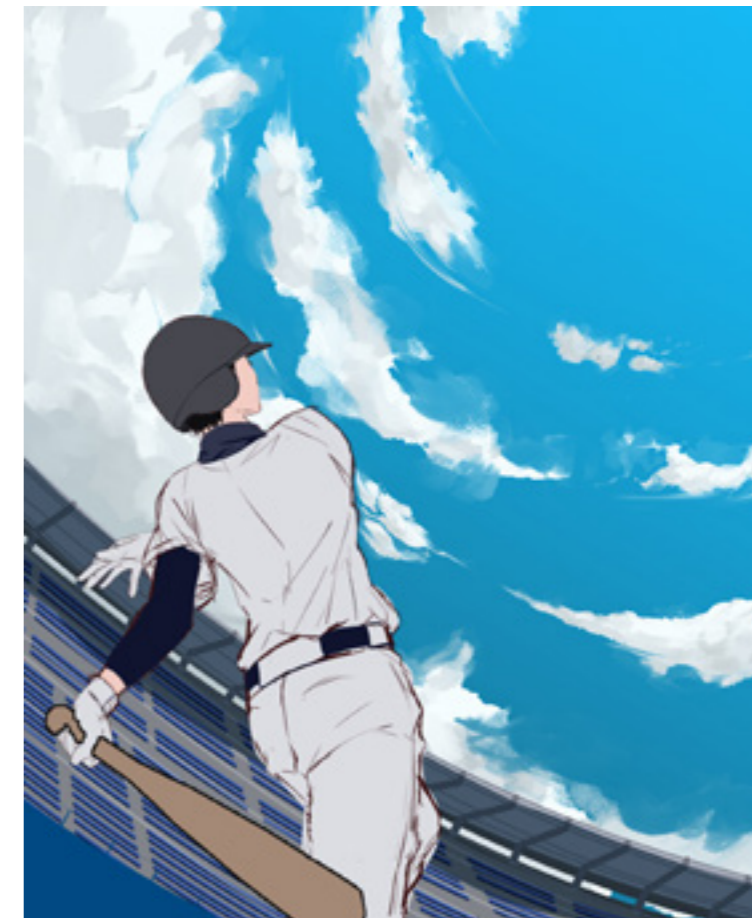


◆制作過程

1. 全体ラフ ポーズラフ



2. 下塗り



2024年の千葉県夏の高校野球ポスターコンペティションにて最優秀賞を頂いた作品となります。  
爽やかな青春を個人テーマとし、空を未来に例え、ボールという名の希望を打ち出してほしいという  
思いを表現しました。

5月31日～8月末まで、新京成線の一部車両にラッピングされました。

チバコレ  
News Release



制作期間：2024年2月

制作時間：20時間

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop





◆メインテーマ「#ふゅーちゃーぱれっと」



◆制作過程

1. ラフ



2. 色置き



3. 調整前



学園祭テーマ「#ふゅーちゃーぱれっと」から、未来感とSNS拡散をイメージしARとサイバーパンクを前面に押し出したデザインで制作をしました。  
調整前は白飛びしてしまったので調整。その過程でモニターや、アイコンを改変して情報量を増やしました。

制作期間：2023年6月

制作時間：15時間

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop





## ◆コンペティション参加作品

### ◆ひとり暮らし GUIDEBOOK2023 表紙デザイン



ユニライフ様主催の表紙デザインコンペティションに参加した際の作品です。一人暮らしの部屋割りを楽しみながら考えているというイメージから制作しました。模型には3DCGを使用しました。

制作期間：2022年6月

制作時間：12時間

使用ソフト：Photoshop

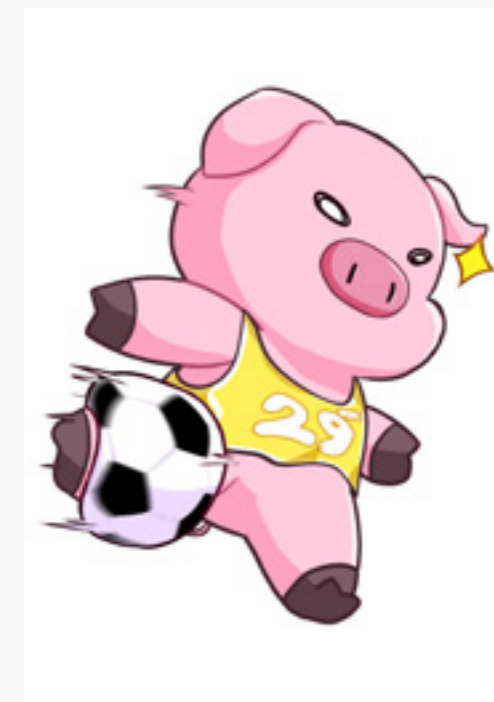


### ◆ナイスポークキャラクターデザイン

1. バスケ



3. サッカー



ナイスポーク千葉様より、サッカー・バスケする豚のデザインにて作成した作品です。かわいらしくありながら生き生きとスポーツをする豚を前面に押し出した作風で挑戦しました。

制作期間：2022年10月

制作時間：1時間

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT



### ◆ビールラベルデザイン



コトブキテクレックス様主催のビールラベルデザインとして制作した作品です。千葉の小麦と千葉の工業地帯を絡めた少し高級感のあるデザインを目指しました。

制作期間：2024年9月

制作時間：15時間

使用ソフト：Photoshop illustrator





# Production

**2023 進級制作**

**2023 学園祭物販 和風喫茶まほろば**



**2024 学園祭物販 惟神の獣**





◆タイトルビジュアル



制作期間：12月 制作時間：15時間 使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop  

ゲームのティザームービーとして制作しました。クエストに沿って荒廃したエリアを探索し、人類に敵対的な宇宙生物を倒していくという大筋を考え、発展させていきました。世界観をポストアポカリプス、ゲームジャンルをオープンワールド RPG として設定を決め、デザインに落とし込みました。

制作期間：2023年11月-2024年2月

制作時間：150時間

使用ソフト：      

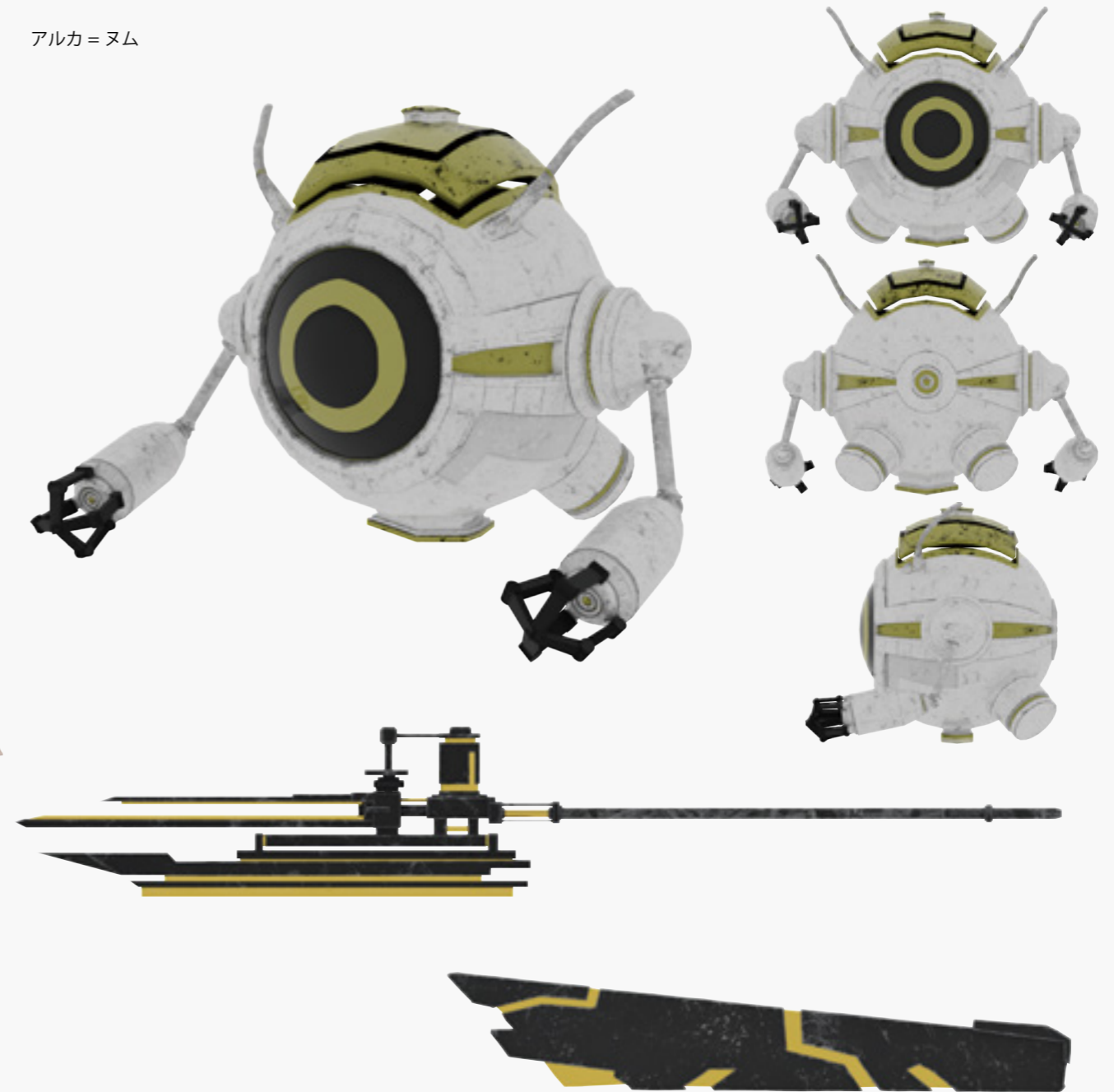


◆キャラクターデザイン

ティア = ラティウナ



アルカ = ヌム



メインカラーを黄色と定め、統一感が出るように務めました。ティアは輪郭に特徴を持たせるため、アシンメトリにし、相棒であるアルカは機械であり、保護者的立場のキャラクターなため、安定感のあるシンメトリーでデザインしました。また、一目で普通の世界ではないとわかるよう装備品を調整しました。

制作期間：2023年11月

制作時間：20時間

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop Maya





◆モデリング



頂点:	8875	0	0
エッジ:	18119	0	0
フェース:	9270	0	0
三角形:	17286	0	0
UV:	1218.4	0	0

ZBrush でハイポリゴンを制作し、maya でローポリゴンをリトポロジーしました。テクスチャは substancePainter で作成後、Photoshop で調整したものを使用しています。

制作期間：2023年12月-2024年1月

制作時間：40時間

使用ソフト：Maya ZBrush core Photoshop  
Substance 3D Painter





## ◆コンセプトアート・ティザームービー



制作期間：12月 制作時間：18時間 使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop

制作期間：12月 制作時間：15時間 使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop



## ◆ティザームービー

制作期間：2024年2月

制作時間：150時間

使用ソフト：Ae

### ◆世界観設定

ある日、放射性物質の塊であった巨大「凶星」が地球に落ちた。大気圏突入時に割れたそれは世界中に甚大な被害をもたらした。更に、凶星に内包されていた粘体の体を持つ地球外生物「エピゴノス」の攻撃によって人類の活動可能区域は大幅に減少していき、絶滅の一途を辿るかに思えた。その最中、放射能耐性を得た新たな人類が現れる。新人類の活躍により、活動区域の縮小は留めることはできたが、新人類は誰一人の例外なく、異形な部位が存在していた。はじめこそ新人類の象徴として崇められていたが、その総数が増えていくと、新人類は排斥されはじめる。その特異な容姿から「人外」と忌み嫌われ、放射能耐性から、人類の活動区域外に活動拠点が移されてしまう。外に出た人外に待ち受けていたのはエピゴノスとの戦いの日々であった。一人の少女は人外安息の地を求めて奮闘する。いずれ歪なこの世界を再興するために。



◆キービジュアル (班員作品)



◆キャラクターデザイン

ひたき  
翡翠ツグミ



制作期間：7月 制作時間：3時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT

制作期間：7月 制作時間：15時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT

2023年学園祭にて、学友4人で共同制作し、物販を行いました。

共同制作において、世界観構築・オリジナルキャラクター制作・冊子編集・グッズ制作等を担当しました。

班長という立場で、自身の制作をしつつ、設定の整合性合わせ・班員のスケジュール管理、実行委員会との話し合いなど、作業以外の業務と並行しつつ作業を行うことを経験することができました。

制作期間：2023年5月～9月 使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT  
制作時間：90時間 Photoshop illustrator

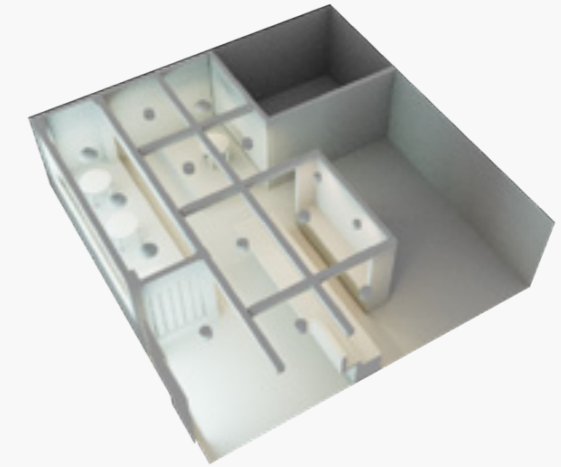




◆一枚絵 (クリアポストカード)



◆制作過程



ビジュアルアートブック用に制作した一枚絵です。同イラストでクリアポストカードも作成しました。  
常に気だるそうに生きているが、やるときはやるという事前設定を表現できるように模索しながら制作を行いました。また、大まかな間取りを作成することで班で齟齬がでないよう情報の共有を行いました。

制作期間：2023年8月

制作時間：30時間

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop



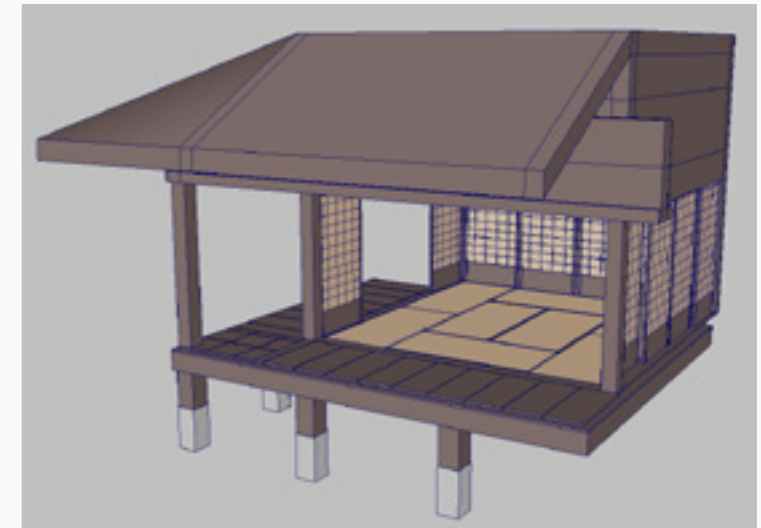


◆テーマ「和」

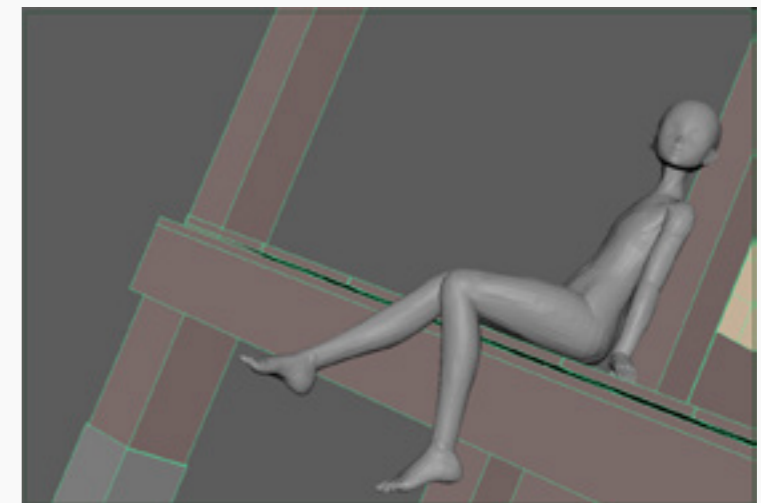


◆制作過程

1. 背景モデル作成



2. 構図決定



学園祭で行われたポストカードコンテストに参加した作品。和というシナジーがあったため、物販のイラストと絡めたものにしました。建築物は四明荘をモチーフに、山奥にある庭園というイメージで制作しました。また、構図試案の際に 3D モデルを制作し、アングルを決定しました。

制作期間：2023 年 8 月

制作時間：28 時間

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop Maya





◆グッズ



◆ビジュアルアートブック



◆アクリルキーホルダー



◆クリアポストカード



◆グッズ



◆コルクコースター



◆ステッカー



◆色紙

制作期間：9月  
制作時間：各3時間



◆キービジュアル (合作)



◆キャラクターデザイン



2024年学園祭にて学友2人で共同制作し、物販を行いました。  
共同制作において、世界観構築・オリジナルキャラクター制作・グッズ制作等を担当しました。  
「対」をテーマに要素を盛り込んで行き、お互いが納得できる落としどころに設定を持っていきました。  
相手の画力が高く、その作風に近づけるように尽力しました。

制作期間：2024年5月～9月

制作時間：80時間

使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop illustrator





◆一枚絵 (ポストカード)



制作期間：8月 制作時間：36時間 使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop

◆一枚絵 (ポストカード)



制作期間：9月 制作時間：10時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT

制作期間：9月 制作時間：15時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT



神の使いという設定なので、どのイラストも尊大であるよう見えるよう意識しながら制作を行いました。  
メインイラストは相手の絵柄に合わせましたが、SDは私の絵柄に合わせましたが、絵柄合わせが難航し、思  
うように運びませんでした。なんとか形にすることができました。



◆グッズ



◆ポストカード



◆アクリルキーホルダー



◆色紙 制作時期：9月 制作時間：5時間



◆缶バッチ



◆ステッカー



# Illustration

◆キャラクターイラスト

◆キャラクターデザイン

◆Live2D・SpriteStudio





## ◆キャラクターイラスト



制作期間：2022 月 8 月 制作時間：25 時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop



制作期間：2023 月 6 月 制作時間：30 時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT



## ◆キャラクターイラスト



制作期間：2023 月9月  
制作時間：18 時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT



制作期間：2023 月6月 制作時間：20 時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop

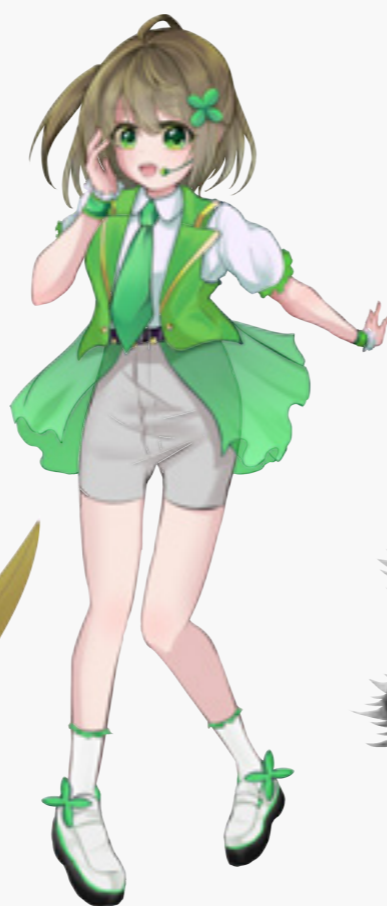


制作期間：2023 月1月 制作時間：22 時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT





# ◆キャラクターデザイン





# ◆キャラクターデザイン





◆Live2D



配信風動画

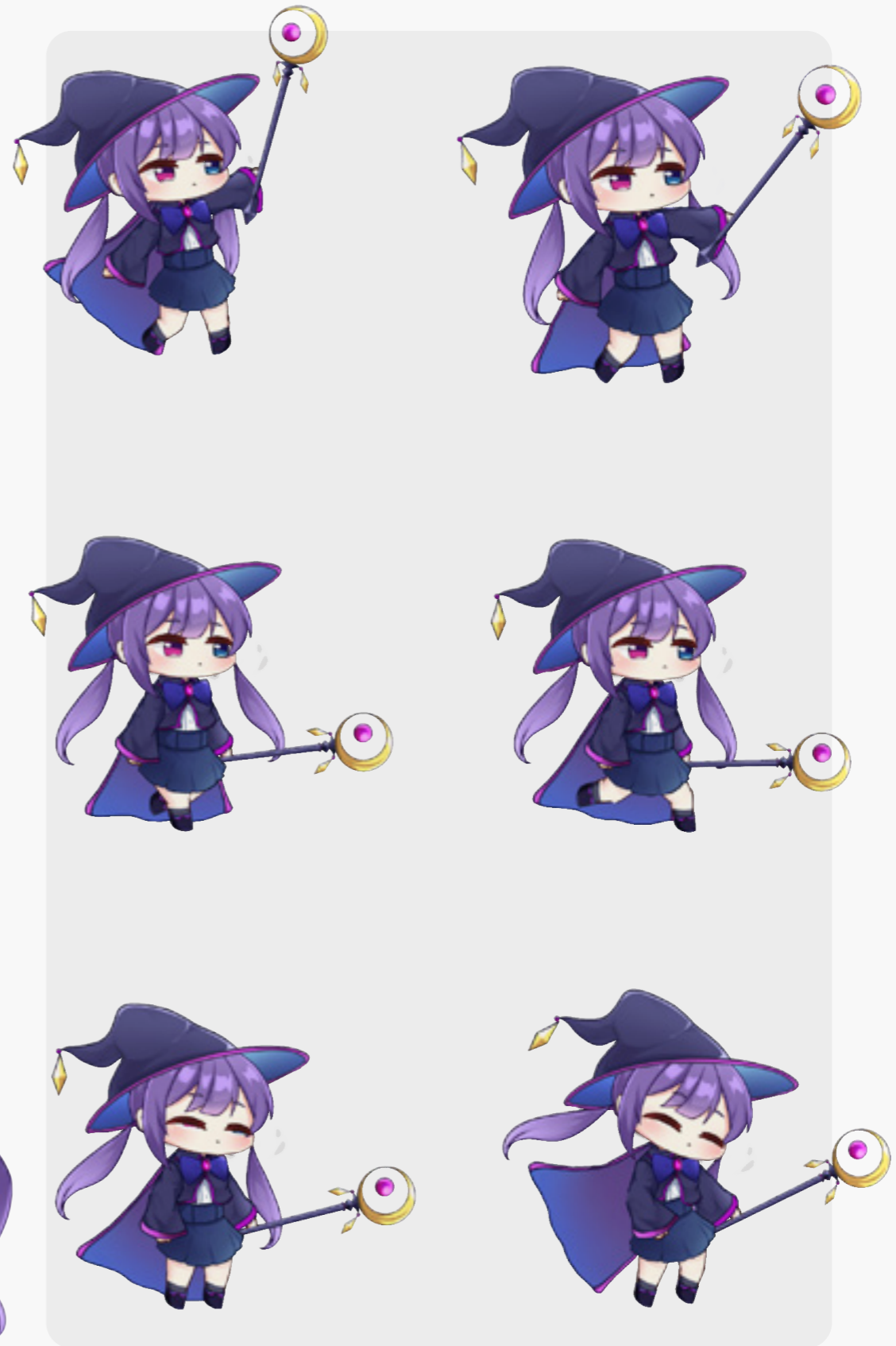




◆SpriteStudio



アニメーション





# Other

◆3D

◆二次創作

◆背景・小物

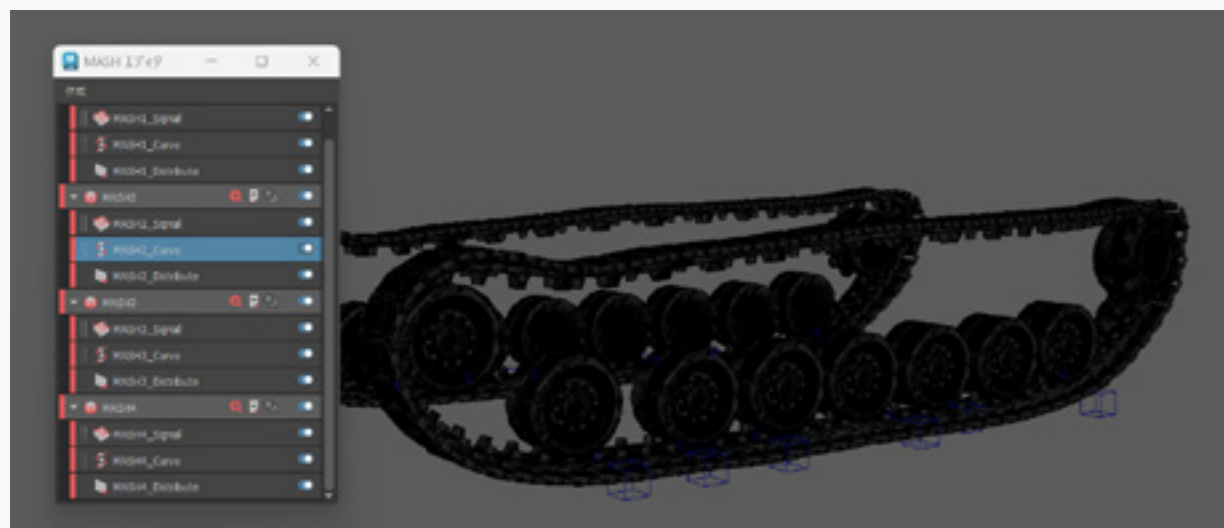
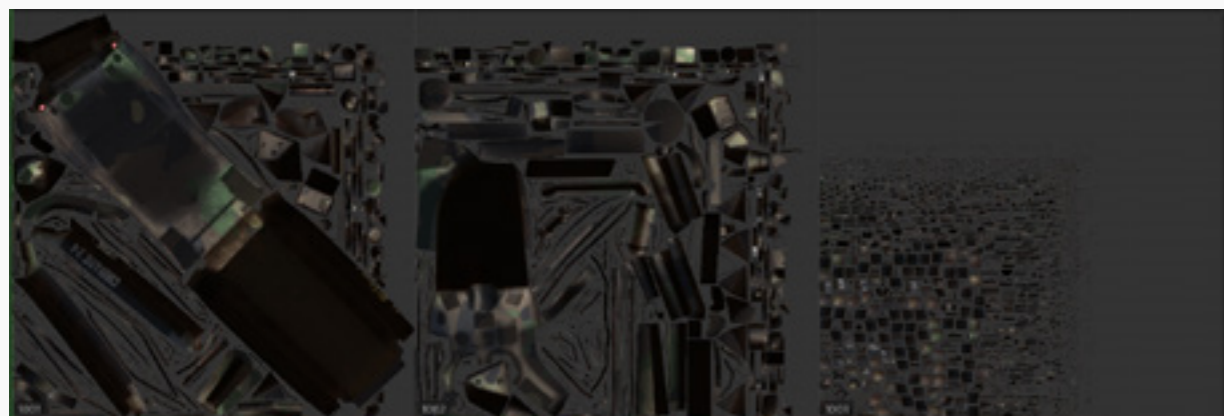
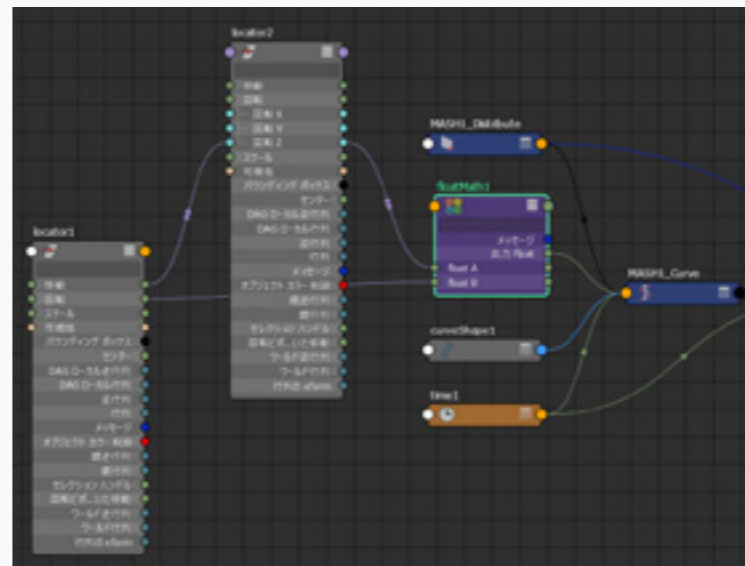
◆デッサン





# ◆3D

## ◆3D アニメーション

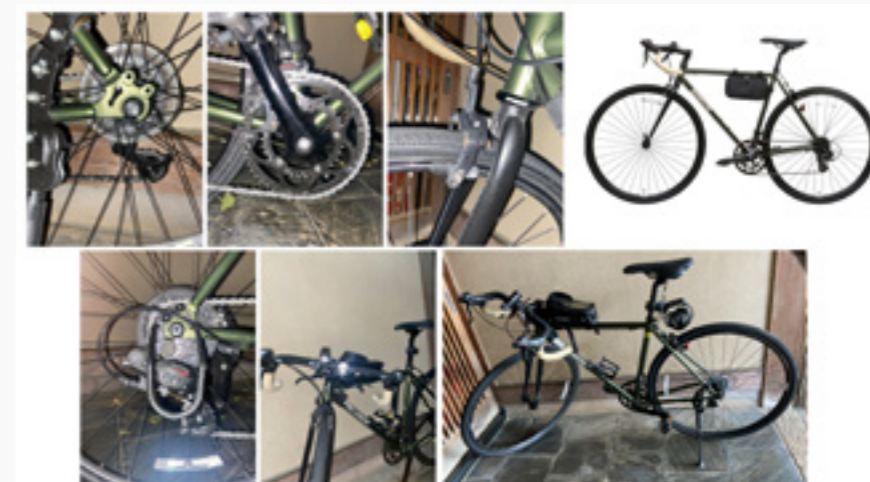


配布されたモデルを元に、Substance Painterにてテクスチャを作成しました。  
MayaではMASHを使用し、キャタピラを回転できるように設定。  
ノードにて、キャタピラの細動アニメーションを指定しました。  
また、コントローラーを設置し、制御しやすいモデル作りを意識しました。





◆3D モデリング



頂点:	319125
エッジ:	653176
ポリゴン:	335835
三角形:	625368
UV:	334105



普段使用しているロードバイクをハードサーフェースにて作成しました。あらかじめ製作日数を決め、時間内でどこまで制作できるかを順序だてを行いました。



## 二次創作

### ◆イラスト・グッズ制作






制作期間：2024 月 10 月 制作時間：20 時間 使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Photoshop



制作期間：2023 月 7 月 制作時間：10 時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT



制作期間：2024 月 10 月 制作時間：20 時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Illustrator

使用ソフト：  



## ◆二次創作

### ◆イラスト・グッズ制作



制作期間：2024 月 7 月 制作時間：30 時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT




制作期間：2024 月 3 月 制作時間：28 時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT



制作期間：2023 月 11 月 制作時間：8 時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Illustrator



制作期間：2024 月 7 月 制作時間：18 時間  
使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT Illustrator

使用ソフト： 



## ◆背景・小物

### ◆風景・小物



制作時間：12 時間



制作時間：16 時間



制作時間：6 時間

使用ソフト：





◆デッサン



制作時間：12 時間



制作時間：9 時間

使用画材：鉛筆デッサン



## ◆デッサン



制作時間：5 時間



制作時間：10 時間

使用画材：鉛筆デッサン



# Profile

最後までご覧いただきありがとうございます。



Tanaka Shodai

田中 將大

千葉デザイナー学院 デザイン科  
ゲームCG・キャラクターデザインコース

出身地：千葉県君津市  
生年月日：1999年5月6日

Contact

TEL 080-1986-1084

E-mail tanaka.shodai221152@cdg-st.jp

スキル

CLIPSTUDIOPAINTE Photoshop illustrator

AfterEffect Live2D Cubism Unity

Maya substance 3D Painter ZBrush core

Word Excel PowerPoint Access

資格

普通自動車免許 AT ITパスポート検定 色彩検定3級

自信

あきらめない心

特技

文章を書くこと

趣味

食道楽 サイクリング etc...