



PORTFOLIO

東京コミュニケーションアート専門学校
浅沼太郎

写真模写



写真と瓜二つの完成度を目指し、最寄り駅を撮影して模写しました。
細かな配管や機器類など細部まで描き込みました。
鉄骨の質感や線路内の詳細には特にこだわり、
最終的には奥から光が差す効果をつけました。

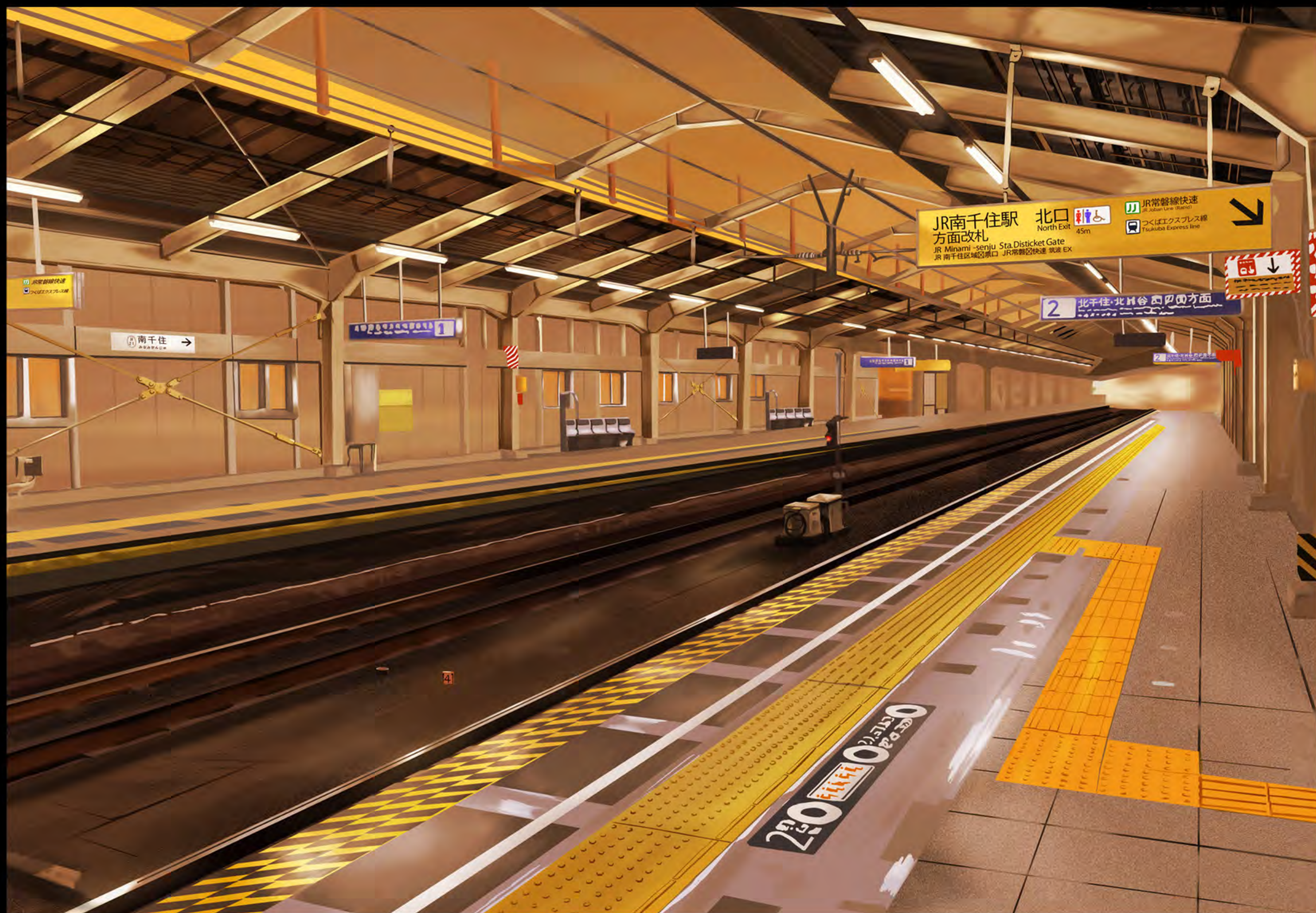
写真▶



制作時期 2022.8~9月 制作時間 50h 使用ツール Photoshop

写真模写

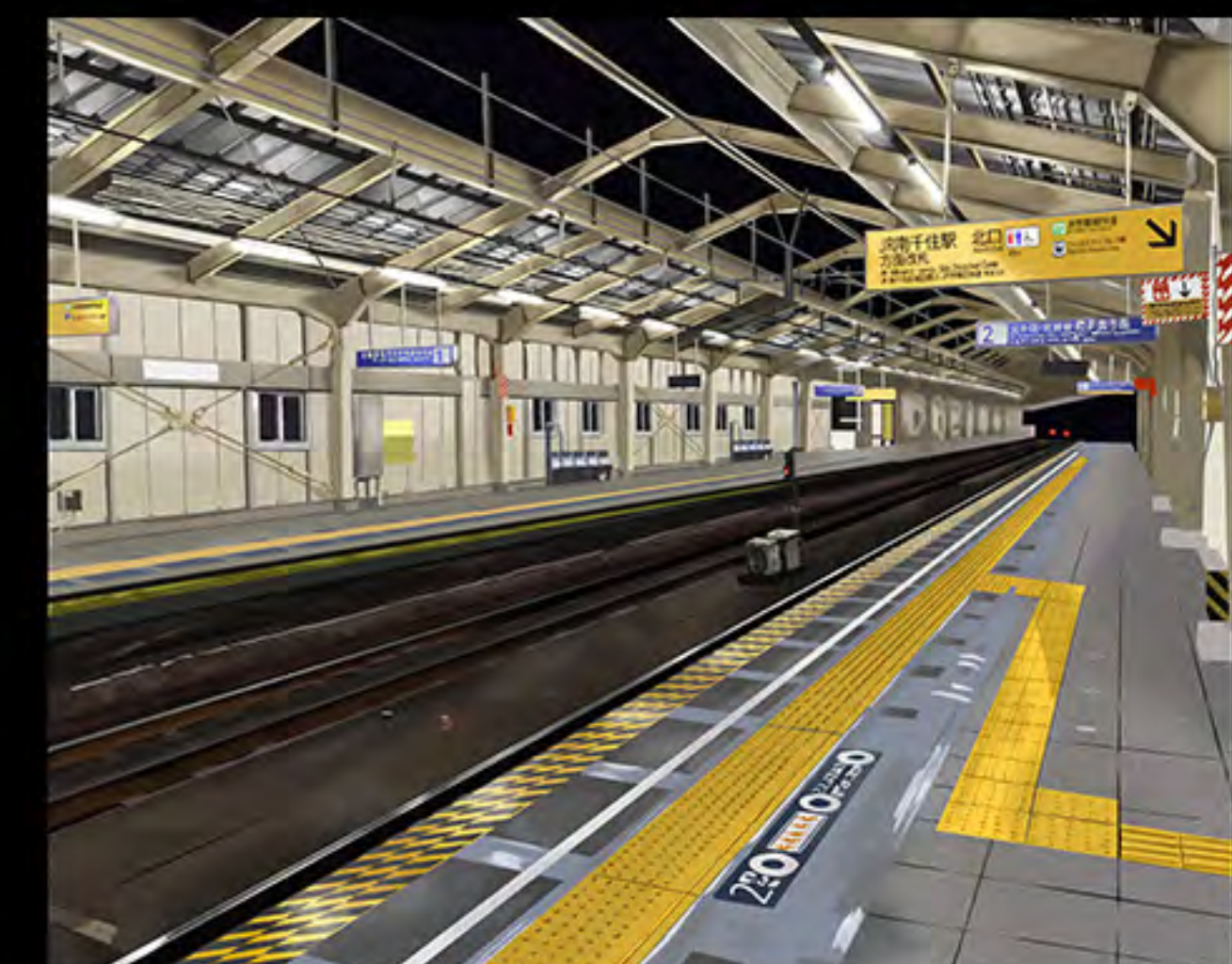
夕方差分



最寄り駅の時間差分で夕方を制作しました。
全体に夕焼けの淡い色をのせて夕方を演出しました。
落ち影の方向には気を使って描きました。

▲ 制作時期 2022.10月 制作時間 15h 使用ツール Photoshop

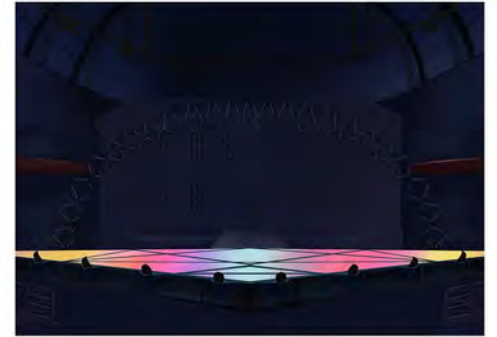
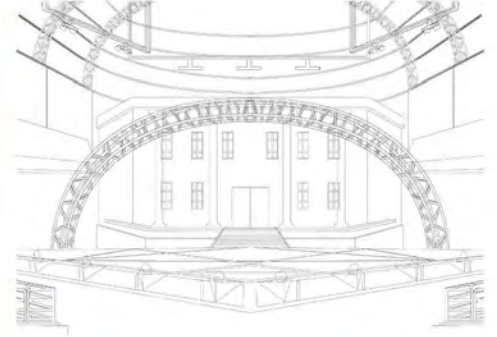
夜間差分



最寄り駅の時間差分として夜の場面を制作しました。
照明と全体の画面の明るさ、落ち影の色彩に気を付けました。

▲ 制作時期 2022.10月 制作時間 15h 使用ツール Photoshop

ステージ背景



アイドル系のソシャゲの既存タイトルを参考にライブステージの背景を制作しました。
光源の配置、輝き方に注意しました。また線画、べた、塗りこみ、効果の順に作業しレイヤーも各プロップごとに分けて制作しました。
実際の仕事の依頼という想定で制作したので上記の通り、レイヤー分けや作業時間には気を配って制作しました。

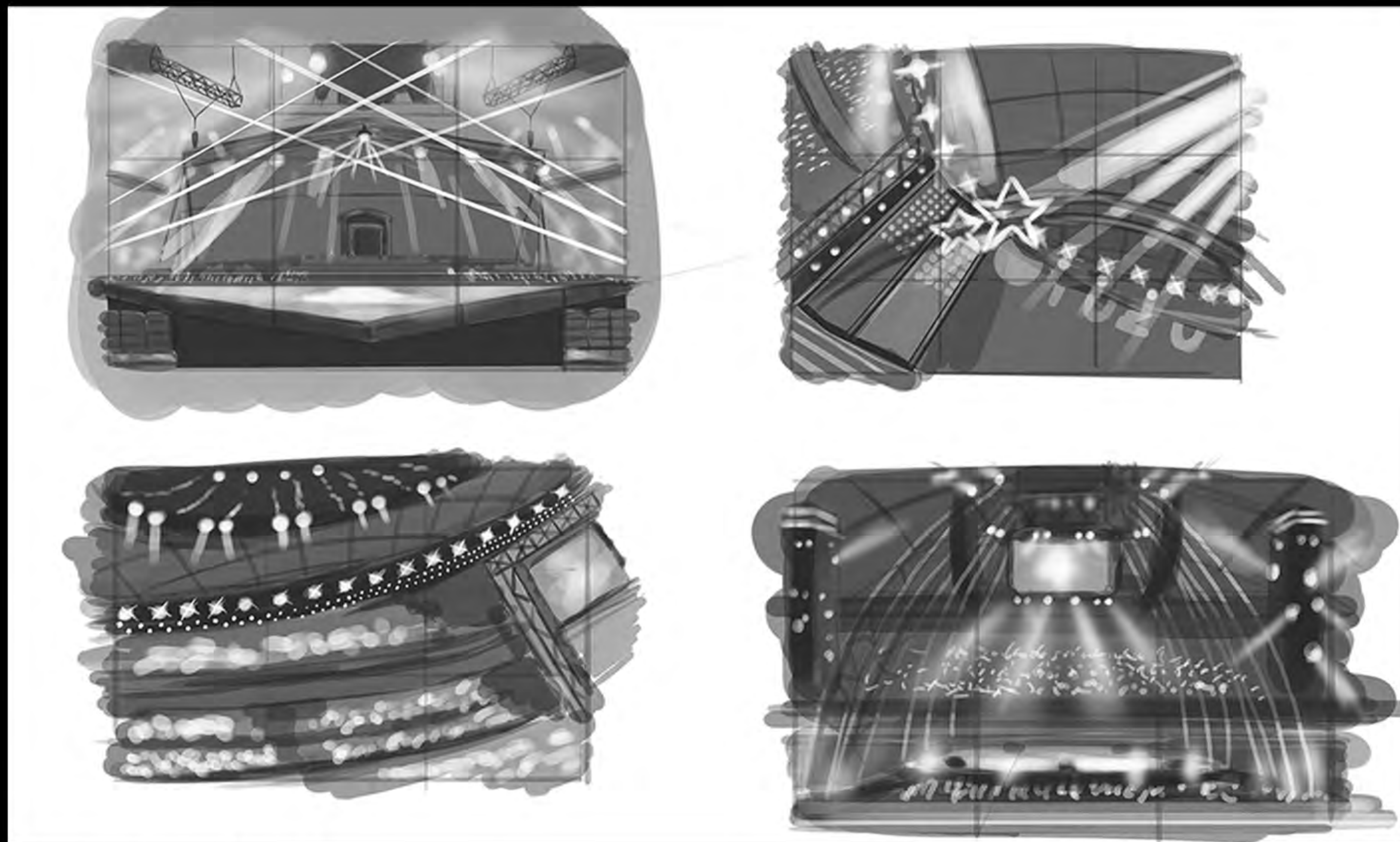
ステージ背景リファレンス

志望している2D背景の需要を考え、アイドル系のステージ背景を制作しました。
既存の背景を参考に会場の要素を抑えて案出しから
ラフ→線画→ベタ→塗りこみ→効果と順を追って制作しました。



実際のゲーム画面で使用されるイメージ ▶

※既存のキャラクターイラストを使用しています。



ラフスケッチ ▲

アイドル系ソシャゲを参考にステージに必要な要素や演出を抑えるためスケッチを行ってから制作に入りました。

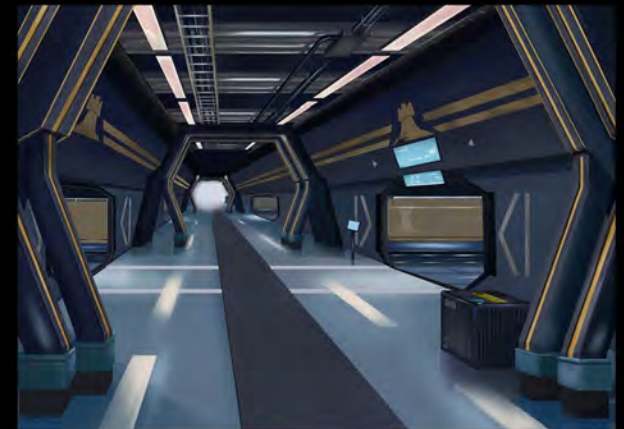
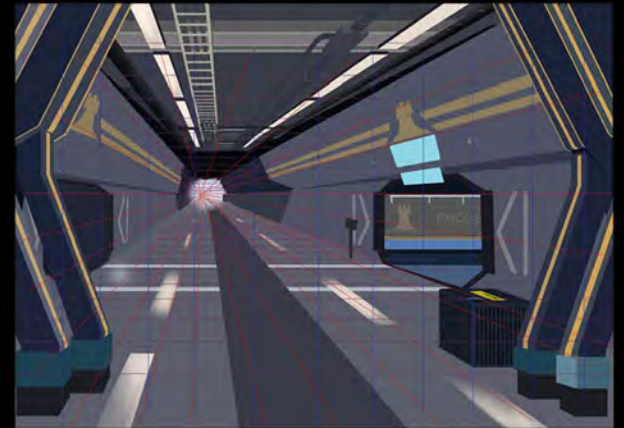
制作時期 2023.6月 制作時間 20h 使用ツール Photoshop



リファレンス資料 ▲

既存タイトルのイラストや実際のステージを参考に照明の輝き方などを研究しました。

自主制作



「アークナイツ」の劇中背景を他視点から描きました。
アークナイツのテイストに注意しながら、作中のアイテム等を配置し劇中で使用される想定で制作しました。
特に注意したのは光源の配置、その反射とアークナイツ特有のリアリティのある描写表現です。
その上で空間を演出する為に光と影を大げさに配置したりもしました。

制作時期 2023.4～5月 制作時間 30h 使用ツール Photoshop

自主制作 リファレンス



今回制作した背景は上記の画像の別アングルの想定です。



ゲーム内の画像以外にも、実在する駅の天井の写真を撮ってきたりもしました。

制作時期 2023.4～5月 制作時間 30h 使用ツール Photoshop



ゲーム内の背景のテイストをよく観察して違和感のないように制作しました。

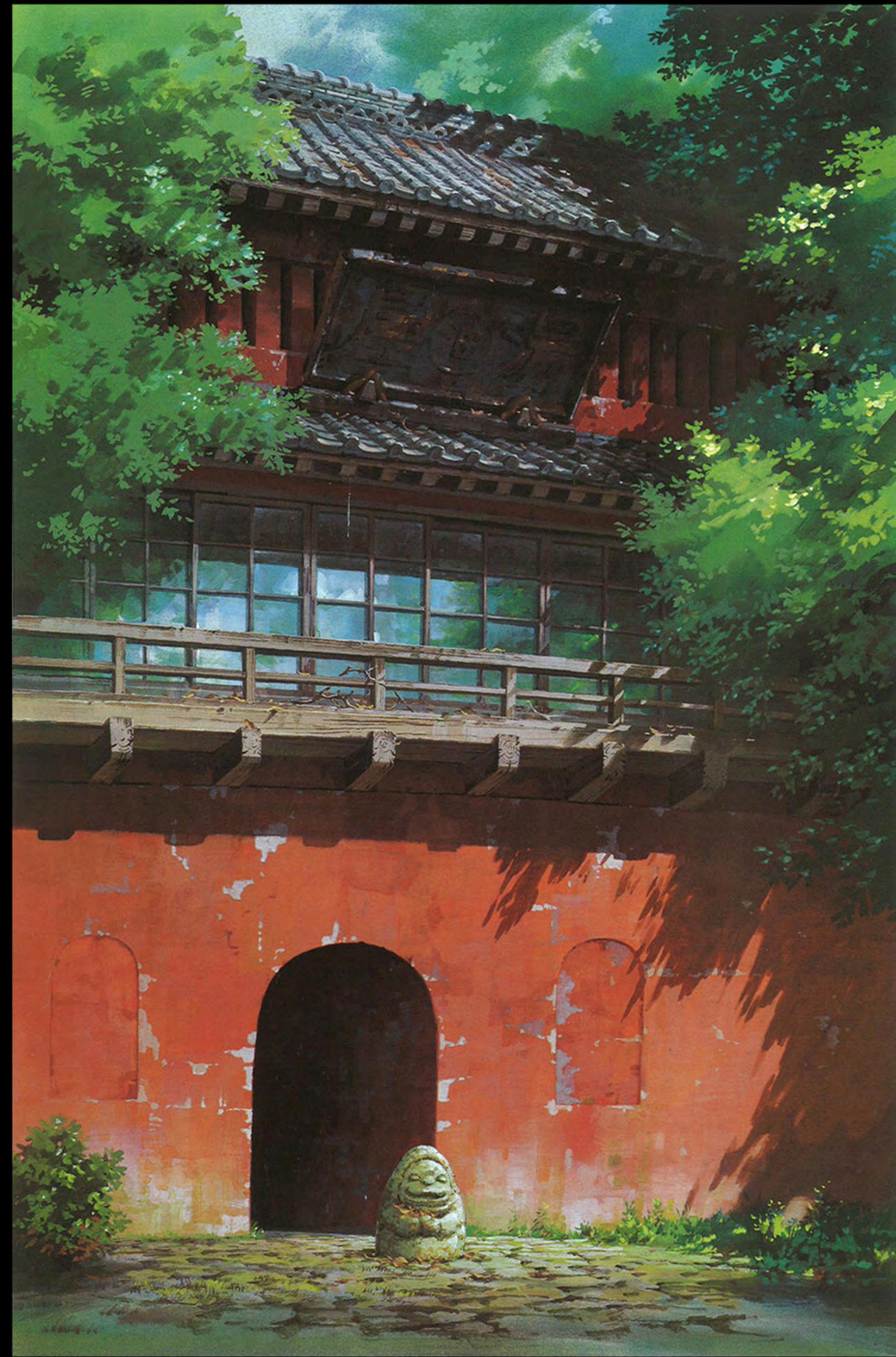


実際のゲーム画面同様のUIとキャラクターも配置し使用例としてまとめました。

背景模写



模写



オリジナル

背景模写



オリジナル ▶



「ハウルの動く城」のワンカットを模写しました。
室内で様々な材質のプロップが点在していたので質感の描き分けに気を付けて模写しました。

制作時期 2023.6月 制作時間 15h 使用ツール Photoshop



◀ オリジナル



「ハウルの動く城」のワンカットを模写しました。
遠景の構図だったので遠近感を出すことを念頭に描きました。

制作時期 2023.6月 制作時間 15h 使用ツール Photoshop

背景模写



制作時期 2023.1月 制作時間 20h 使用ツール Photoshop



制作時期 2023.6月 制作時間 15h 使用ツール Photoshop

背景模写



オリジナル ▶



新海誠監督の「言の葉の庭」のワンカットを模写しました。
新海誠作品特有の色使いに注意しながら制作しました。
特に植物の描写が多く、繊細に描かれていたので作業時間の大半をそこに費やしました。

制作時期 2023.3～4月 制作時間 40h 使用ツール Photoshop



◀ オリジナル



信濃毎日新聞のCMで使用されたワンカットより

制作時期 2022.8～9月 制作時間 50h 使用ツール Photoshop

自主制作



イラスト屋の素材を使用し大まかな構図を決め、明度差で演出をすることを念頭に制作しました。特撮もののカメラアングルを参考にいかに巨大さを演出するかに尽力しました。

5th war

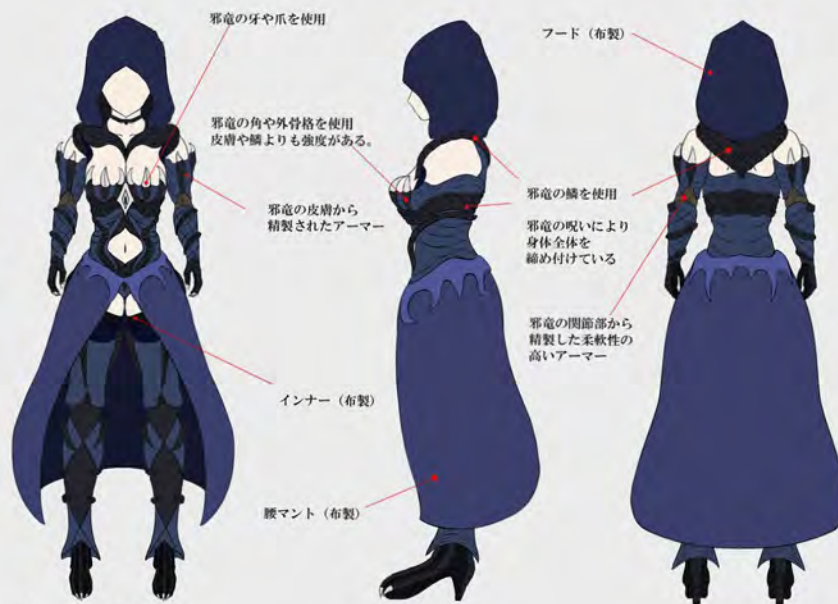


第五次世界大戦という架空の設定を元にゲームのコンセプトアートを制作しました。ゲーム設定からシナリオまで考え具体性を持たせて制作しました。人類が生み出したアンドロイドが自我を持ち、自治権を主張したことを発端に起きた戦争という設定です。この場面は人類側が勧告無しにアンドロイドが住む都市を強襲する、開戦直後の状況を描きました。

制作時期 2022.12～1月 制作時間 15h 使用ツール Photoshop

衣装デザイン

LINEAGE II



観察スケッチ

ゲーミングマウス



ボールペン



メガネ



ニッパー



身の回りにある見慣れた物をよく観察し、その機能やデザイン性に注視しながら継続的にスケッチを行いました。

デッサン



制作時期 2022.10~11 制作時間 15h 使用ツール 鉛筆



制作時期 2021.10 制作時間 9h 使用ツール 鉛筆



制作時期 2023.1~2 制作時間 10h 使用ツール 鉛筆