



PORTFOLIO
MAYU YAMAKAWA

—PROFILE—



名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG学科 2 DCGデザイン専攻

山川真由

生年月日 1999年8月10日
出身地 愛知県

好きなもの

テニスの王子様/FGO / ヒプノシスマイク / 名探偵コナン
忍たま乱太郎 / ワールドトリガー / ゴールデンカムイ
和風なもの/緑色

趣味

サッカー観戦(川崎フロンターレ、日本代表)
朝ごはんを食べながら新聞を読むこと/寺社仏閣巡り/アニメ
読書(ミステリー系、漫画)/ イラストを描くこと

目標

キャラクターデザイン等を担当する2Dデザイナーを志望しています。
そのため、最近では人体のバランスを意識して、日々精進しています。

—SKILL—

CLIP STUDIO PEINT	◆◆◆◆◆
Photoshop	◆◆◆◆
Illustrator	◆◆◆◆
SAI	◆◆◆◆
Procreate	◆◆◆◆

—経歴—

1999年	8月10日 誕生 愛知県春日井市出身
2015年	3月 春日井市立中部中学校 卒業 4月 愛知県立高蔵寺高等学校 普通科入学
2018年	3月 愛知県立高蔵寺高等学校 普通科卒業 4月 名古屋学院大学 法学部法学科入学
2022年	3月 名古屋学院大学 法学部法学科卒業 4月 専門学校名古屋デザイナー学院 ゲーム・CG学科2 DCGデザイン専攻 入学

—CONTENTS—

- ◆ ゲームUI
- ◆ キャラクターデザイン
- ◆ ロゴ
- ◆ 二次創作/その他
- ◆ クロッキー/デッサン

(順不同)



▶キャラクターデザイン



▶ラフ



▶没デザイン

ヴェネット

古い神社に勝手に住み、近辺の妖怪をまとめるリーダーという設定で制作しました。
和風の妖怪の世界観にしたいと考えたので背景にがしゃどくろやエフェクトに紫色の
炎を入れました。

30h

2023
5月

CLIP
STUDIO



▶ラフ

一枚絵

ポトフォリオの表紙用に描いていたイラストです。自分の「好き」を表現したかったので、自分の好きな和風×男子をテーマに作成しました。和風の表現画面全体であるために、雲を和風な形にし、画面全体に和紙のテクスチャを張ることで、和風を表現しました。

20h

2022
12月

CLIP
STUDIO



▶表紙没案



▶キャラクターデザイン

▶没デザイン

学内コンペティション佳作受賞作品

ブラッシュアップ前の作品は学内コンペティションでは佳作に入りました。学内コンペティションのテーマは、「西洋ファンタジー」ということで、水属性の女性を描きたいと考えたので、水のエフェクトにあわせて衣装も青系統にまとめました。従者という設定から考えたので、従者らしい衣装にすることを意識して制作しました。

28h

2023
5月

CLIP
STUDIO

▶東京ゲームショウ出展・学内コンペ佳作作品ブラッシュアップ2回目



▲東京ゲームショウ出展・学内コンペ佳作作品ブラッシュアップ1回目
作業時間:20h
年月日 :2022年11月
使用ツール:CLIPSTUDIOPAINTPRO



▶東京ゲームショウ出展・学内コンペ佳作作品
作業時間:20h
年月日 :2022年8月
使用ツール:CLIPSTUDIOPAINTPRO

表紙

表紙のイラストです。今まで描いてきた絵の量が、今の自分を作るということをイメージして制作しました。デザイナーズコレクションでは、色身を変えてイラストを動かしたのも展示しています。

23h

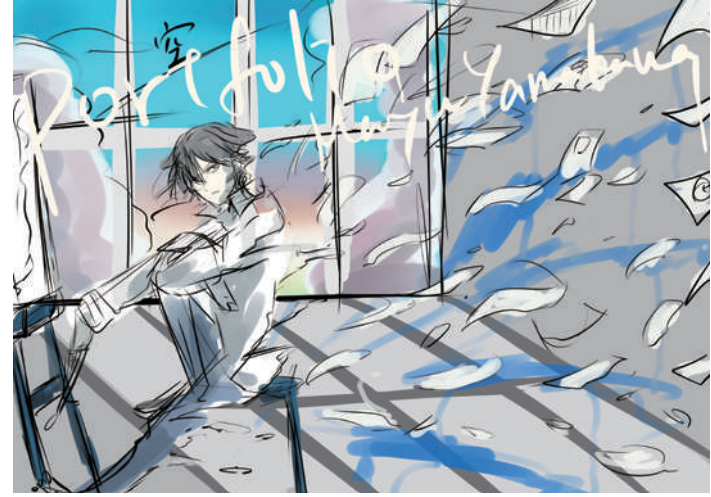
2023
2月

CLIP
STUDIO

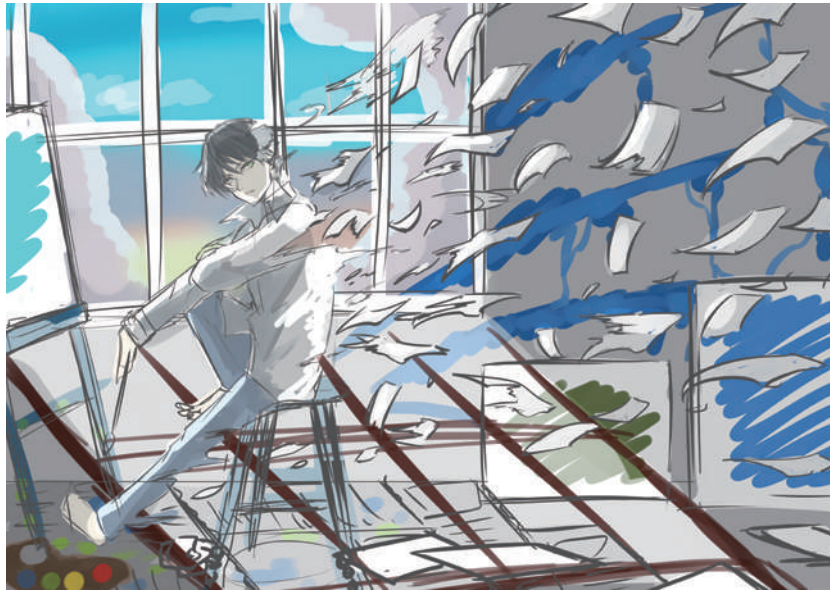




▲背景



▼▲没デザイン



▶ラフ





▼作業工程



▶ラフ
自分の描きたいイメージを形などは気にせず描いています。



▶詳細ラフ
この次に線画に入ること考えて線画の時に迷わないようにすることを意識して、大体のデザインをここで確定させました。



▶線画
線の強弱に気を付けて線画しました。



▶色置き
色をべた塗した段階です。この時点で背景とのバランスも確認しながら進めたかったので、背景を先に制作しました。



▶色塗り
着物の柄や影などを塗った段階です。



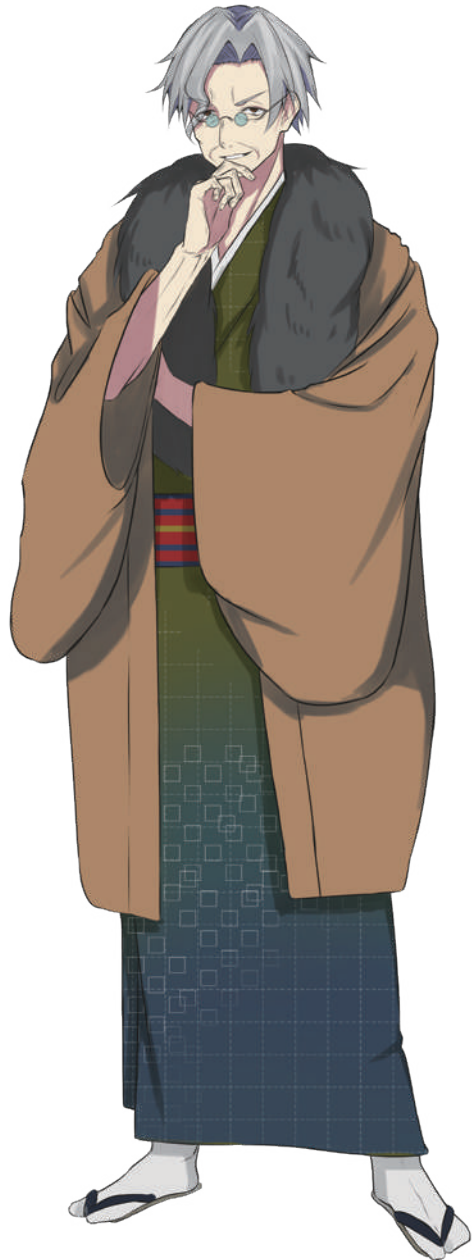
▶加工
明るくさせたいところや、髪飾りなどを付け足して完成しました。

人間にまぎれて生活する妖怪をイメージして制作しました。
妖怪という設定ですが、あまり見た目からは妖怪とわからない容姿
にすることを意識して制作しました。

各6h

2023
2月

CLIP
STUDIO



▲ラフ

●化狸

したたかでするがしこく、損得勘定で動く性格。
化けるのが得意。

ずるがしこそうな様子が伝わるように
表情をこだわって制作しました。

●烏天狗

古いしきたりに嫌気がさしたので、烏天狗の住まう
集落を家出中。烏天狗の伝統服も嫌いなので、
現代的な恰好を好んでする。
また、家出するときに化狸に世話になったので、
化狸には頭が上がらない。

人間にまぎれて生活しているので、
妖怪よりも普通の人間に見えるように
意識して制作しました。



▲ラフ



デザイナーズマーケット

学校のイベントであるデザイナーズマーケットに向けて制作した作品です。
他の方がデザインしたキャラクターデザインをもとに制作しました。



●使用した映像に登場する立ち絵<チェシャ猫>
作業時間：5h



●販売したポストカードのデザイン<アリス>
作業時間：15h



●キャラクターデザイン：佐藤イザドラ千恵美さん
左：アリス 右：チェシャ猫

一ヶ月チャレンジ

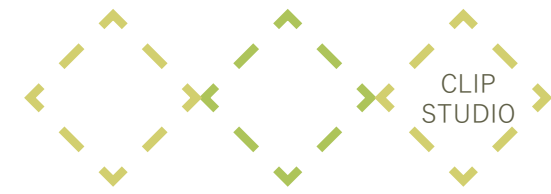
一か月の間Twitterに一日一枚アップロードしていたオリジナル作品になります。

3~5h 2022 11月~12月 CLIP STUDIO



成長記録

2020～2022までの成長記録です。



●2020年

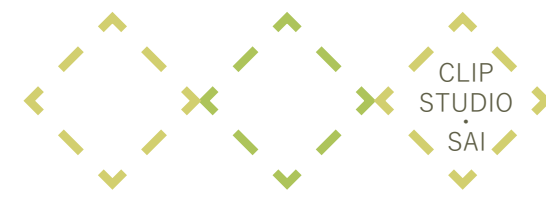
●2021年

●2022年 (入学後)



二次創作

Twitterやpixivに載せている二次創作のイラストです。



●2023 3月 10 h



●2023 1月 8 h



●2022 5月 10 h



●2022 4月 12 h

アニメーション背景

アニメーション学科の卒業制作の背景をお手伝いしたときの作品です。
他学科とかかわる機会は少ないので、貴重な経験になりました。
背景の下書きはアニメーション学科の方がしており、線画・着色を担当しました。



ゲームUI

スチームパンクの世界観のRPGゲームを想定して制作しました。茶色を基調にあまり彩度の高い色を使用しないことを意識し、明るいというより重厚感のある感じを目指しました。

25h

2023
2月

Photoshop
illustrator

▼ホーム画面



▲タイトルロゴ



▲UI パーツ

授業で制作したゲームのタイトルロゴです。和風ホラーゲームを想定して制作しました。

怖さメインのホラーゲームというよりも、怖いものの切なさや美しさのあるストーリー重視のホラーゲームを想定したので、全体的に青色を入れ、美しさと切なさを、ひらがなの部分を血の色にすることでホラー感を表現しました。

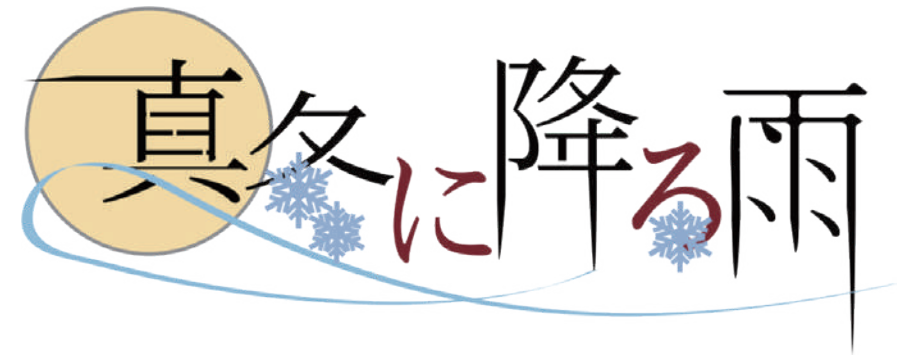
6h

2022
6月

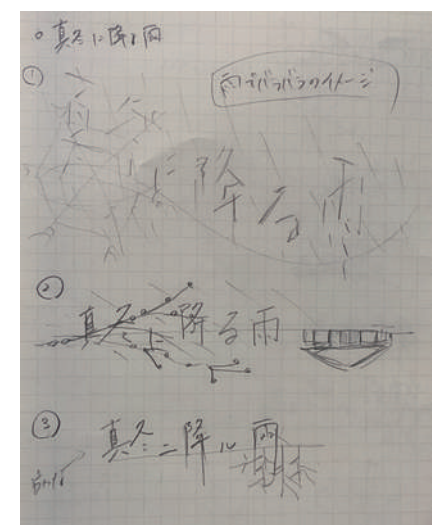
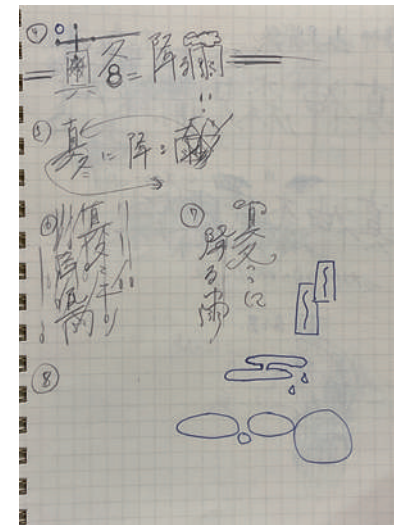
illustrator



▶完成



▶加工前



▶デザインラフ

クロッキー①



クロッキー②

2 m ~ 5 m Analog

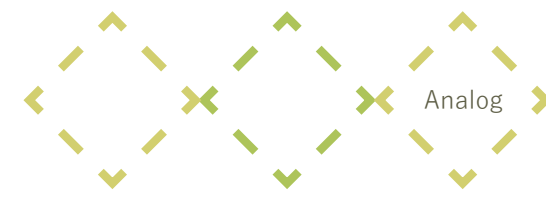


クロッキー③

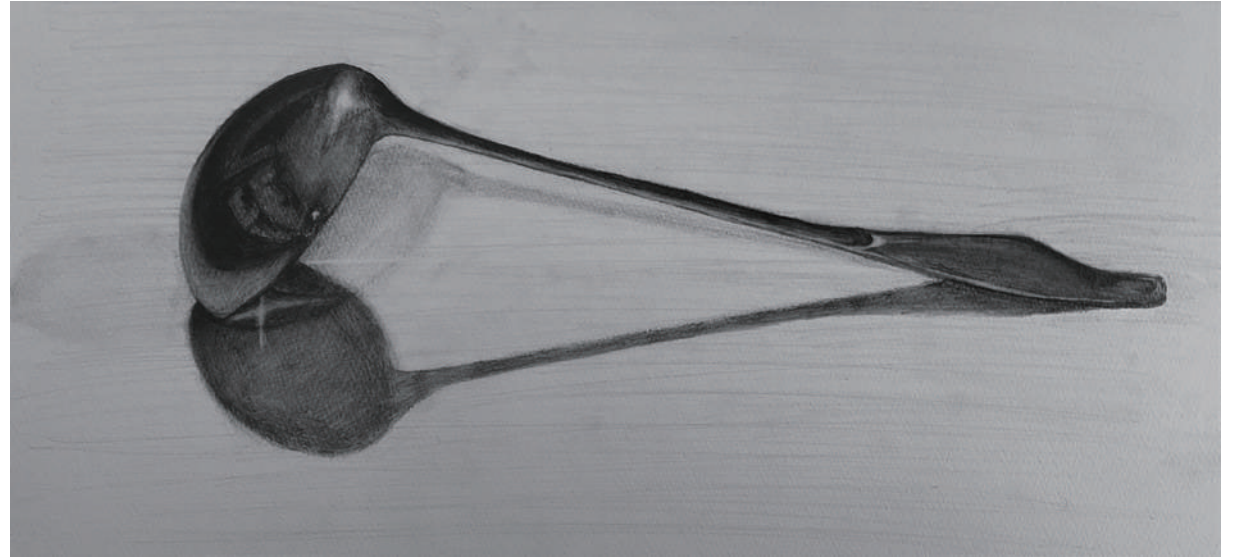
デジタルの時に特に人体のバランスがおかしくなるという指摘をうけて、克服するべくデジタルで練習しているクロッキーです。



デッサン①



●ビン 6 h 2022 8月

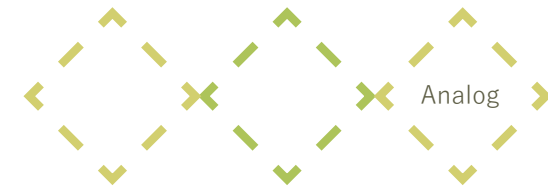


●おたま 4 h 2022 8月



●肖像画 俳優 大山真志さん 6 h 2022 9月

デッサン②



●石膏デッサン
10 h 2022 11月

●石膏デッサン
9 h 2022 12月

