

# PORTFOLIO

Fujii Keisyou



## PROFILE



ふじい けいしょう  
**藤井 敬正**

専門学校名古屋デザイナー学院  
ゲーム・CG学科 2DCGデザイン専攻  
2004年01月18日生まれ  
岐阜県郡上市出身

## MESSAGE

2Dデザイナーを志望しています。  
キャラクターデザインをすることと男性のイラストを描くのが好きです。たくさんのプレイヤーに自分がデザインしたキャラクターを好きになってもらえることを目標にしており、画力向上のために日々の作品制作に取り組んでいます。

## SKILL



## HOBBY



## CONTENTS





## 雷の魔術師

2023  
2 30h

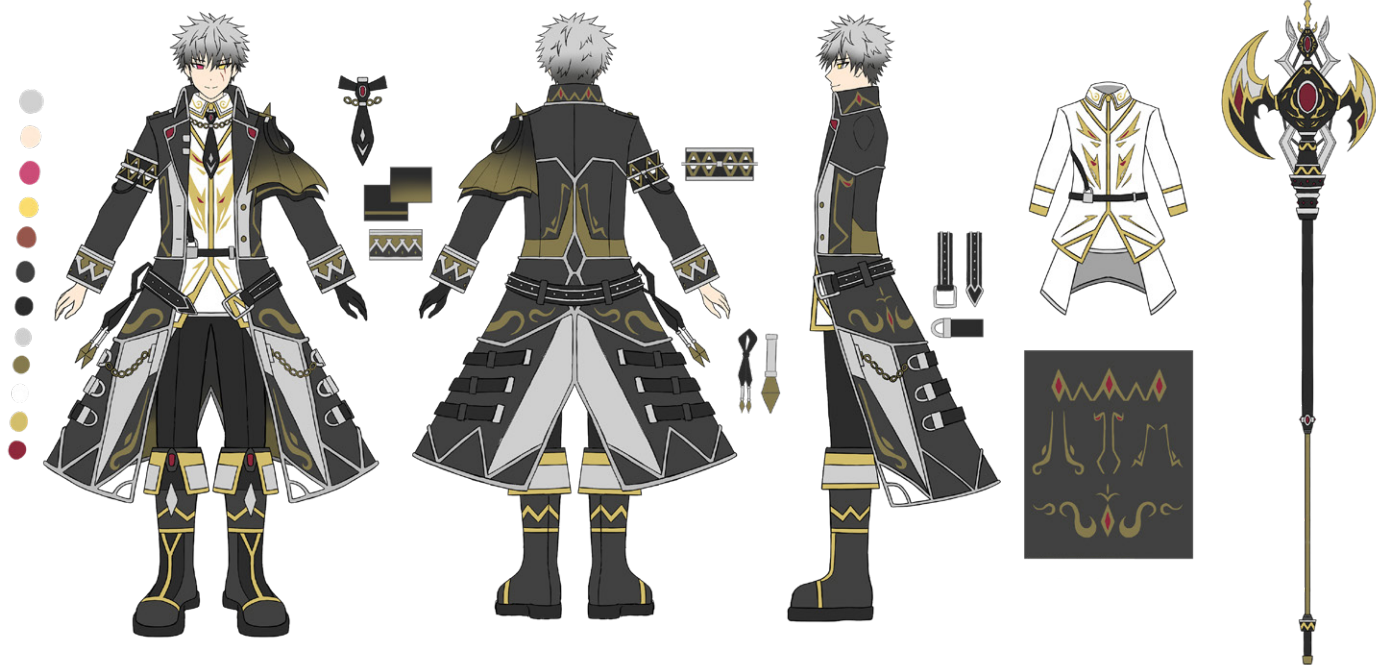
ナルシストなボンコツの魔術師を制作しました。立ち絵では、ポーズやエフェクトでかっこよく見せ、ナルシストの部分を出しました。

戦闘ではかっこつけようとしており、あまり力を発揮できずに敵から攻撃を食らいまくっています。彼の顔につける傷は、かっこつけようとしたら失敗して自分でつけてしまったものです。



▲ラフ

線画の作業中に服のデザインを変えたため、ラフと完成品で変更した部分があります。



彼の顔についてる傷は、かっこつけようとしたら失敗して自分でつけてしまったものです。

▲三面図

遠距離攻撃

左…通常ver  
 右…かっこつけたver  
 右のポーズで攻撃することがほとんど



近距離攻撃

斧をるように電気をためて、振り回して攻撃する。



# 見習い魔法使い

2023  
7  
21h

近代のヨーロッパを舞台にした学園ファンタジーRPGを想定して制作しました。

風属性の魔法を操る見習い魔法使いで、魔法について学ぶ学園に通っています。魔導書で呪文を唱え、杖に魔力を貯めて風の魔法を操ります。

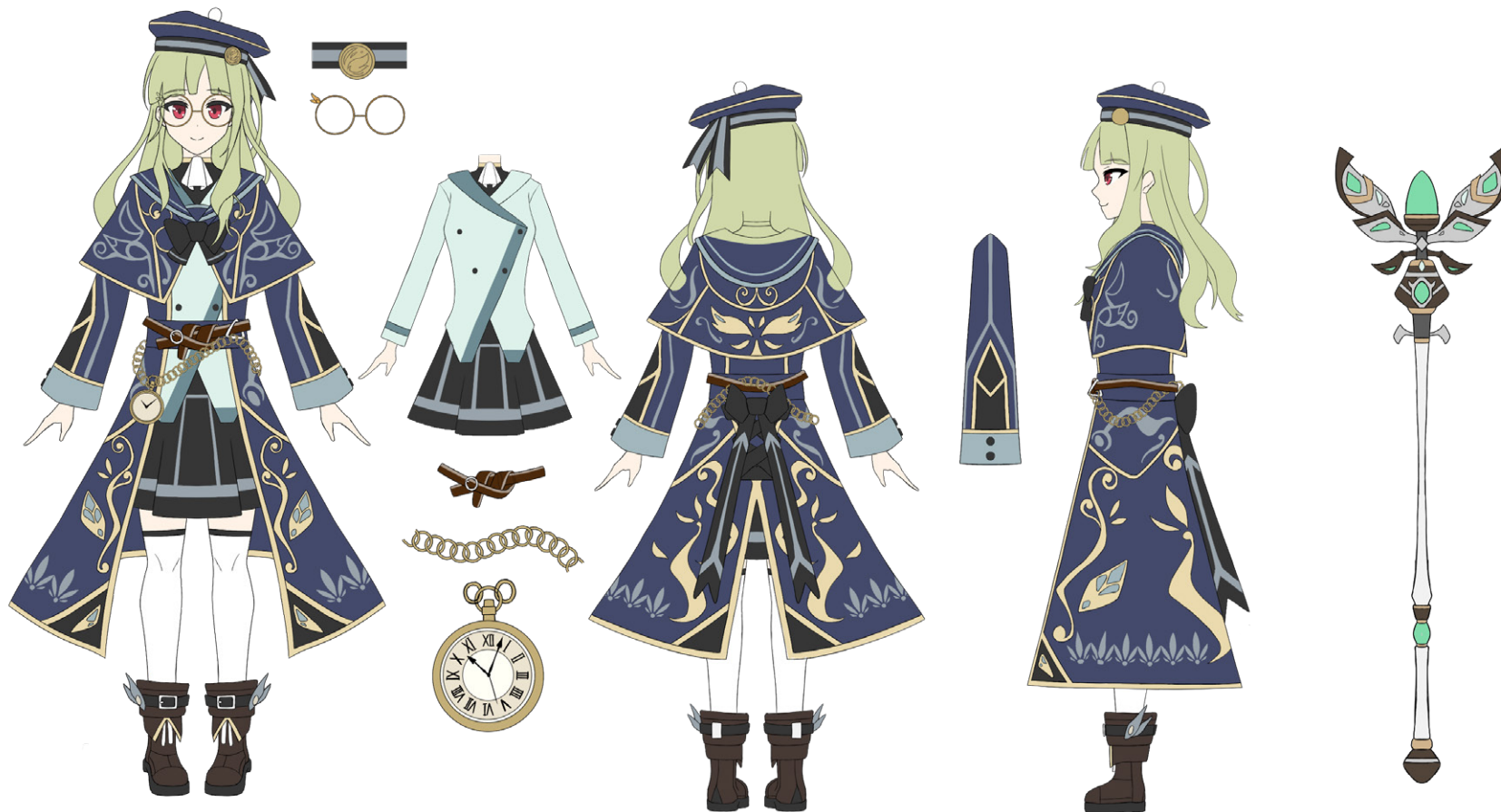
真面目に学問に取り組む女の子です。成績が良く筆記試験では高い点数を取りますが、実技試験が苦手なため毎回空回りすることが多いです。戦闘はまだ見習いでバトル慣れていないため、あまり強い魔法を使えなかったり、動きもぎこちなかったりします。

ラフ▶



三面図▶

衣装はイギリスの制服と魔法使いが着るローブを参考にデザインしました。



鞆は通学と戦闘時に身に付けており、外側のポケットには魔導書を入れています。



表 魔導書 裏

## 近未来イラスト

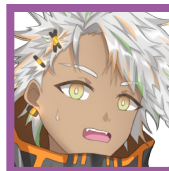
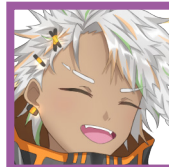


2023  
5

23h

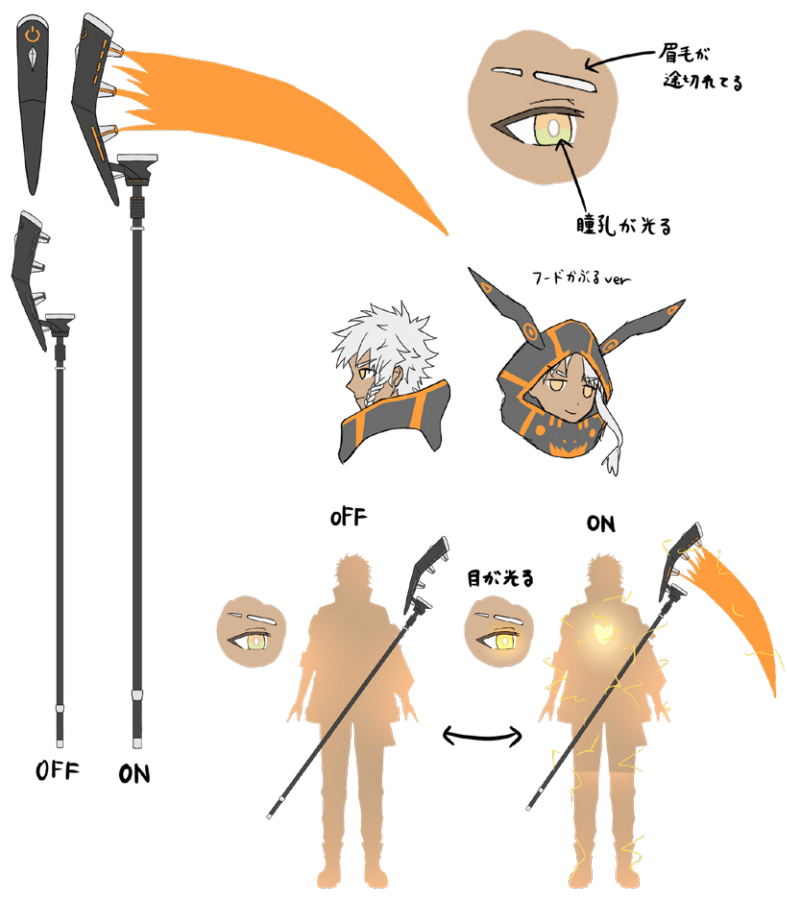
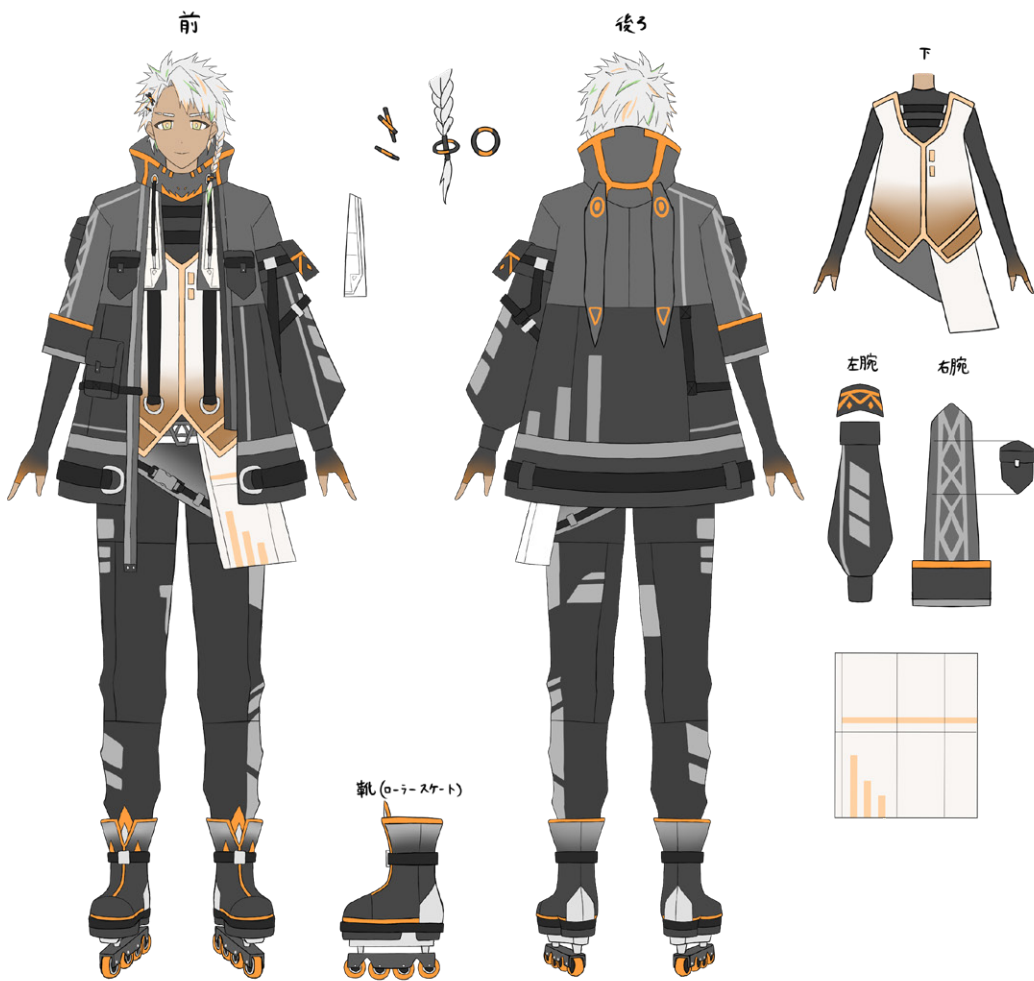
世界観が近未来のゲームを想定して制作しました。勢いや躍動感が出るように、構図やポーズにこだわりました。

元気活発で目立ちたがりな男の子です。ローラースケートで飛び回ったり、壁などを滑りながら斧の武器で勢いよく敵を切り刻みます。



ラフ▶





飛び回りながら斧を戦うところからカマキリを連想したので、フードにカマキリの触覚をイメージしたものをつけ足しました。

武器は斧をモチーフにしました。刃の部分を電気が出るように、世界観が伝わりやすいデザインにしました。

この世界は人間の体に電流が流れており、慣れれば自由自在に操ることができます。このキャラクターは電気を武器に流し、電気のできた刃を生成します。

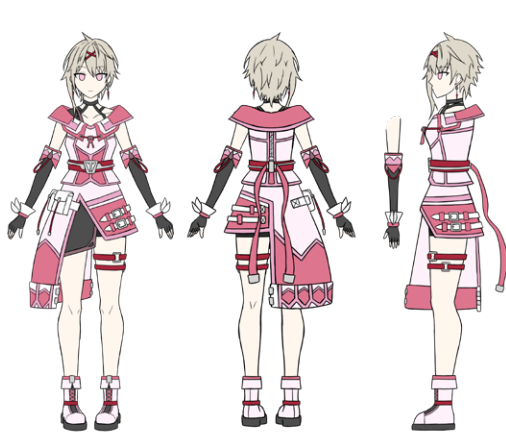
電流が流れている間はキャラクターの体にビリビリと電気が流れ、目が光ります。



# 槍使い

2023  
3  
16h

正義感を誰よりも持っている真面目な性格をしたキャラクターです。表情をだすことがあまりないため、周りからは無愛想と思われがちです。正義感が爆発して無茶な行動をしたり、空回りしてミスをしたりすることがよくあります。



▲三面図



▲ラフ

戦闘では、自身の身長より大きい槍を回転させたり振り回しながら、端についてる二つの刃で相手を切り刻みます。



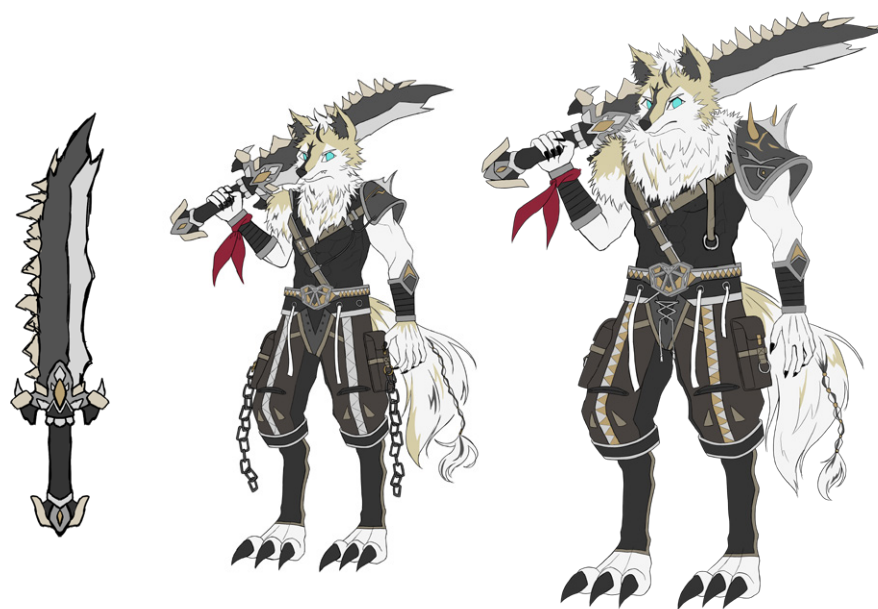


## 獣人

2023  
3  
20h

人外キャラを描けるようになりとう思い、制作した作品です。普段はあまり描かない獣人と筋肉ムキムキなキャラクターを制作しました。

普段は町の門番として警備しています。乱暴そうに見えますが、愛想がよく、与えられた仕事は何でも真面目にこなしており、町の住人からは頼りにされています。子供が好きで、休憩時間ではよく子供と遊びます。戦闘では高い攻撃と防御を利用し、前線に立って大剣を振り回して敵を攻撃します。



▲修正前

▲修正後

修正前は筋肉ムキムキな感じが出ておらず、少し幼い感じになってしまったので、筋肉をさらにつけて頼もしい感じが出るように修正しました。

## オオカミの盗賊



2023  
1

25h

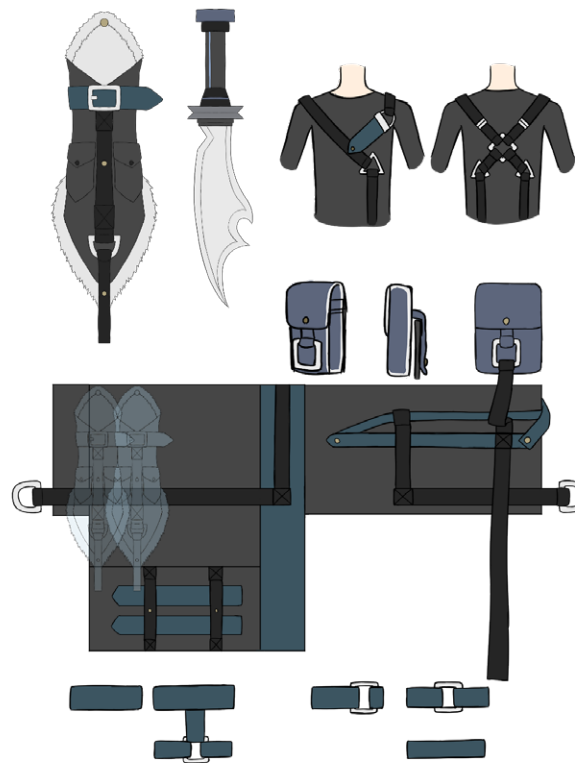
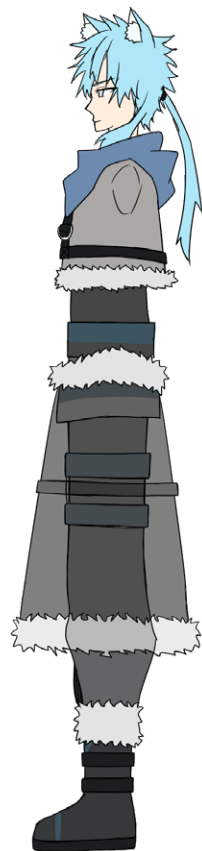
オオカミを擬人化した盗賊を描きました。盗賊の特徴である素早さを出すために、キャラクターの動き、迫力のあるエフェクトにこだわりました。

周りからはクールなオオカミだと思われていますが、実際は天然で少し抜けている部分があります。戦闘では2つのナイフを使い、目にも止まらない速さで相手を切り刻みます。



ラフ▶





・立姿

腰に手を  
あてる



腕組み

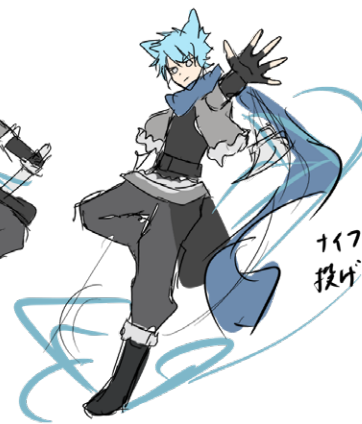


・戦い方

通常



ナイフを  
投げる



オオカミの走る速さと、盗賊の素早い動きの2つの似た特徴からデザインしました。

## エルフの女王



2023  
1

30h

自然の力で味方の心を癒すエルフの女王です。ゲーム内ではヒーラーなどのサポートとしての役割を果たします。この作品では、透明感を出すことを意識しました。

清らかな雰囲気と優しい性格から、エルフの民からとても愛されているキャラクターです。自分のことよりもエルフの民、森の自然のことを第一に考えています。



▲ラフ

浮いている構図だということを分かりやすくするために、足の修正と羽を追加しました。

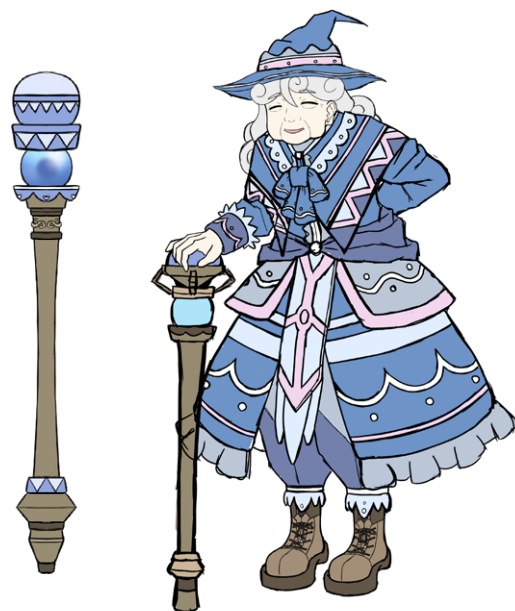


# 魔法使いの老婆

2022  
11 25h

幅広い年代のキャラクターを描けるようになりたいと思い、おばあさんのキャラクターを制作しました。

戦闘では強力な水の魔法を操って戦います。自身で水を出したり、周りの水を操ることができます。激しく動いたりせず、常にニコニコ微笑みながら落ち着いた様子で敵を攻撃します。いつも優しくほのぼのとしているため、町のたくさんの人から愛されており、よくお悩み相談をされたりします。



▲目を開いたver

◀ラフ



このキャラクターが使う杖は日常生活だけでなく、戦闘時に武器としても使用可能です。

# 和風イラスト

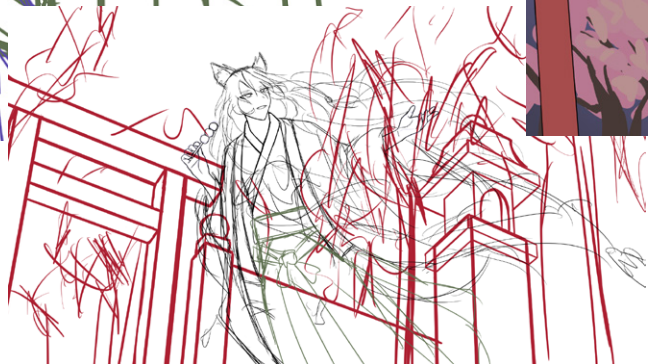
2023  
5  
52h

和風ファンタジーゲームのステルイラストを想定して制作しました。桜の花びらが舞っている様子や、逆光を利用して幻想的、美しさが出るようにこだわりました。





◀▼ラフ



▲色ラフ



▼本番



◀初期キャラデザ



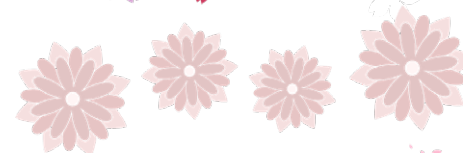
▲背景

桜が満開に咲いている神社を背景にしました。

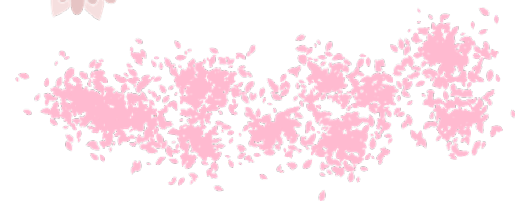
クリスタの機能でツールを作成し、背景や着物の柄に使用しました。



◀着物の柄(桜)



◀着物の柄(菊)



◀桜の花びら



# 秘密基地



2023  
6

55h

異世界ファンタジーが舞台の、キャラ育成×秘密基地拡張ゲームのタイトル画面を想定して制作しました。子供たちが楽しそうにしている様子を描きました。



## キャラ設定

五人とも同じ学校に通っており、10-12歳を想定しています。



▲制服



### カエラ

あまり表情を変えないクールな女の子。リボンはおばあちゃんからもらった大切なもの。



### ミンタ

猫と人間のハーフで明るくて元気な男の子。宝探しという名の物集めが大好き。



### プリア

マイペースでめんどくさがりな女の子。科学の勉強は徹夜してしまうくらい好き。



### シア

優しい性格をした悪魔の男の子。仲間からの信頼が厚いリーダー的存在。



### リックス

気が強く、少しやんちゃな男の子。DIYが好きで、猫の小屋やミンタの棚は彼の手作り。



### クロとシロ

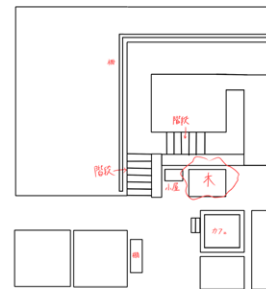
秘密基地の小屋に住んでいる野良猫。性格は真反対だが、二匹とも日向ぼっこが好き。



▲背景



▲木の奥



町中の路地裏にある小さい広場を秘密基地としてゲームを進めます。町中や山奥など様々な場所を探索して、集めた家具、素材で自分だけの秘密基地を作ります。

ラフ▶



# ポートフォリオ表紙



2023  
2

45h

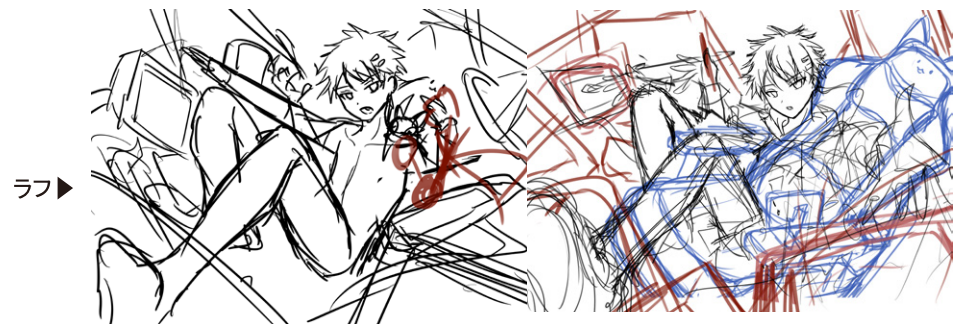
ポートフォリオの表紙に使用した作品です。「絵を描くことが好き」という想いを伝えるために、表紙として制作しました。バーチャル空間でイラストを描く少年を描きました。





変わったデザインの上着や彩度が高めの紫色を使って、近未来感が出るようにデザインしました。

ヤンキーみたいな見た目をしていますが、椅子に座りっぱなしでイラストを描いているため、運動があまり得意ではないキャラクターです。



色ラフ▶



◀ 本番

ブラッシュアップ後▶



# 鎖の少年



2022  
11

50h

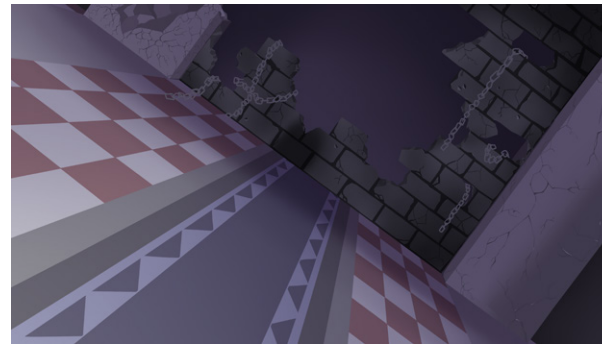
ファンタジー世界のキャラクターを制作しました。魔法陣から出てくるとがった鎖で敵をとらえ、苦痛を与え続ける戦い方をします。鎖がこちらに向かってくる感じを意識して制作しました。





人が苦しむ様子を見るのが大好きな悪趣味な少年です。生意気な性格で、楽しそうだったことは何でも自分から進んでやります。

キャラクターデザインをする際に、アロエの花言葉からデザインしました。「苦痛」「悲嘆」という花言葉から彼の戦い方、アロエの刺々しい見た目から鎖に棘を加えて表現しました。



◀背景

修正前▶



◀ラフ

# UIデザイン

Ai 2023 5~6 32h



▲ホーム画面



▲キャラクターステータス画面

異世界ファンタジーが舞台の男性向け2D戦闘ゲームを想定して制作しました。同じ世界観でホーム画面とキャラクターステータス画面の二つを制作しました。

## <世界観説明>

とある王国の女王の死が原因で、国の治安が悪くなり、様々な問題が起こるようになった。(国内での犯罪、モンスターの大量発生など)新しい女王にふさわしい女性を見つけるために、女王育成施設を作る。この世界では戦力がとても高く、幅広い知識を持っている女性が、女王にふさわしいといわれている。女王になりたい女性たちは「生徒」として、訓練、任務、治安維持などの活動に取り組む。プレイヤーは施設の責任者(教官)として、生徒の育成、絆を深めていく。



◀背景

## アリス

女王になるために日々鍛錬を積んでいる、努力家で明るい性格の女の子。体を鍛えることが好きで、結構力持ち。任務では前衛に立ち、高い攻撃力と防御力で敵を切り刻んだり、後衛のキャラを敵の攻撃から守って戦う。

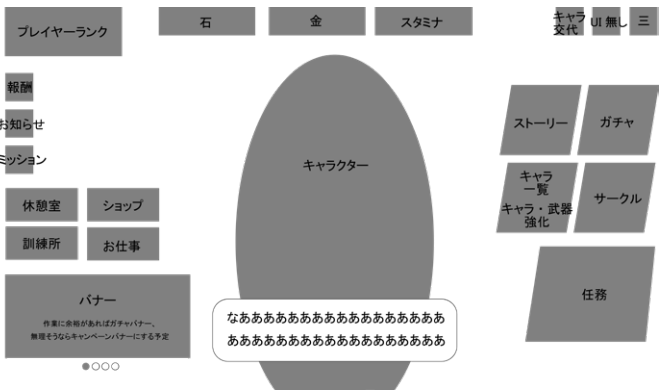


# UI(ホーム画面)

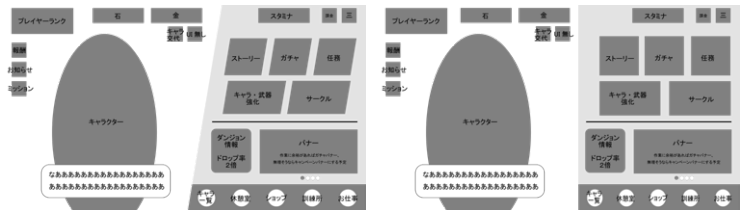
Ai 2023 6 17h



かわいい雰囲気にしたかったので、明るめのオレンジ色をテーマカラーにし、ボタンも丸に近い形を使用しました。



▲ラフ



▲別案

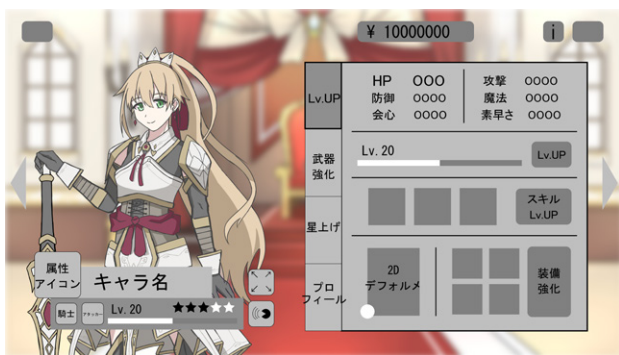


# UI(キャラクターステータス画面)

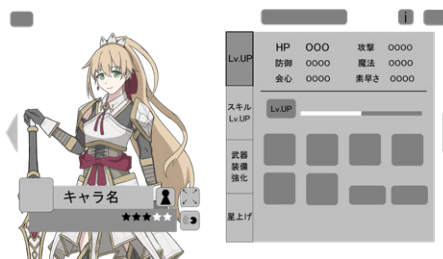
Ai 2023 5 15h



ネームプレートやオブジェクトから高貴さと可愛さが出るようにこだわりました。また、ホーム画面との世界観が崩れないように制作しました。



▲ラフ

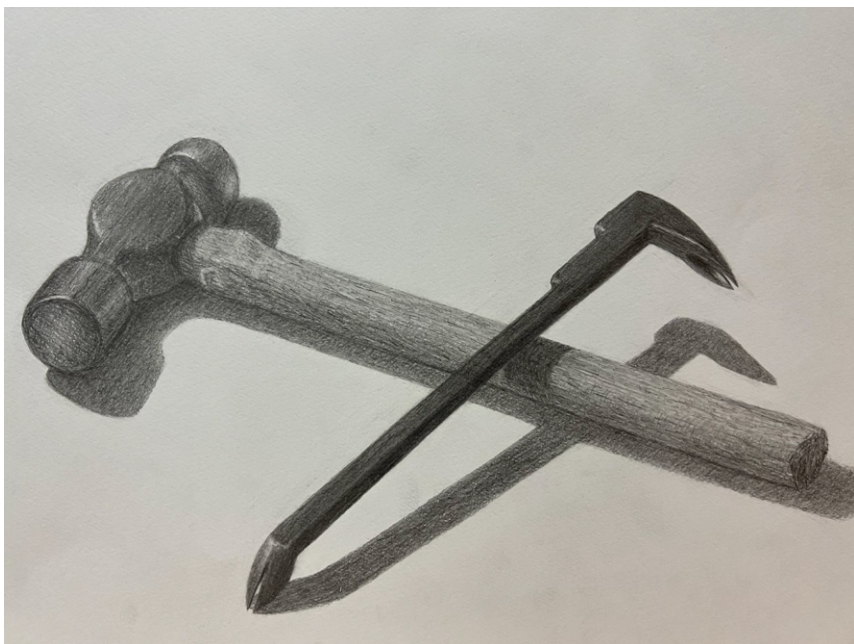


▲別案

# 趣味絵

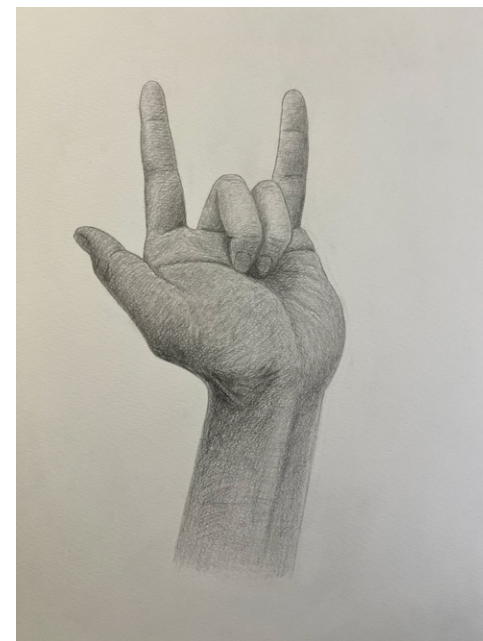


# デッサン



工具

2023  
4 9h



手

2022  
10 6h



靴

2022  
10 7h



リンゴ

2022  
7 4h



# クロッキー

