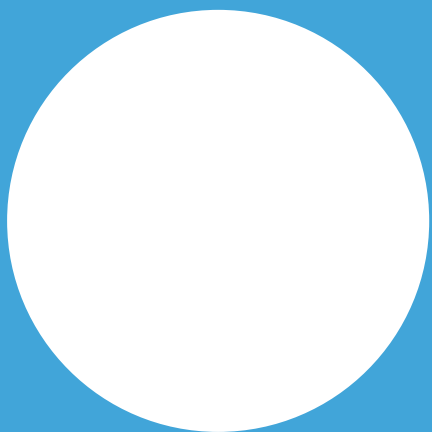




PORTFOLIO

MAYU YAMAKAWA



山川真由

名古屋デザイナー学院  
ゲーム・CG学科2 DCGデザイン専攻

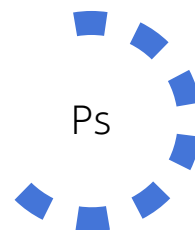
愛知県春日井市出身

2Dデザイナー志望で特に男性キャラクターを描くのが好きです。

将来は誰かの心の支えになるようなコンテンツの制作に携わることが目標にして日々邁進しております。

- 1999年 8月10日 誕生
- 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 入学
- 2018年 3月 愛知県立高蔵寺高等学校 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 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  
  
東京ゲームショウ学内コンペ 佳作  
アニメーション学科卒業制作 背景参加

## SKILL



## Like



### GAME

FGO テニラビ  
あんスタ 原神  
ツイステ ポケモン



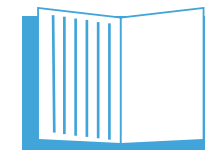
### ANIME

時光代理人  
SK∞エスケーエイト  
リコリス・リコイル



### COMIC

テニスの王子様  
メダリスト  
文豪ストレイドッグス  
ワールドトリガー  
DAYS  
マギ



### NOVEL

綾辻行人  
中山七里

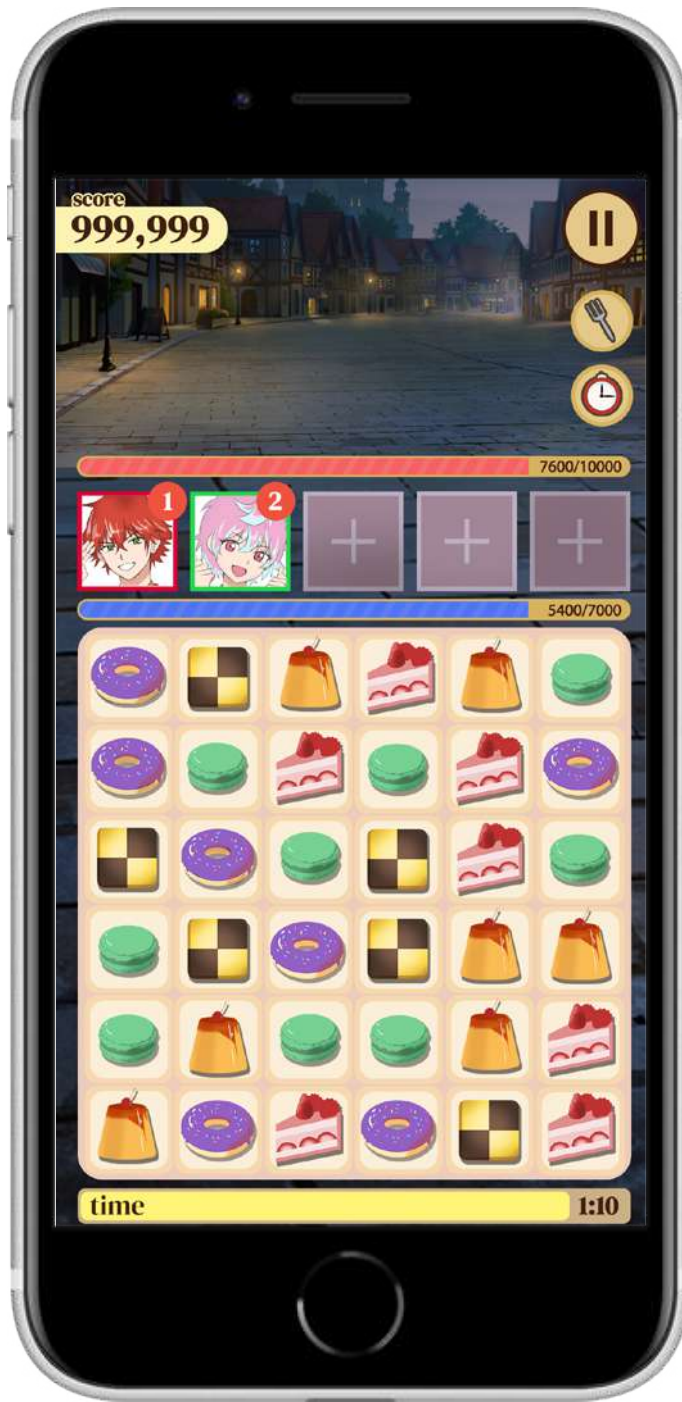


### SOCCER

川崎フロンターレ  
日本代表

# UI





お菓子の国が舞台の3つ同じものをそろえて消すパズルゲームです！  
キャラクターを育てて、パズルで敵を倒して国を守ろう！

### ターゲット層

10代後半~20代の可愛いものが好きで、イケメンも好きな方。

### コンセプト

お菓子×イケメン

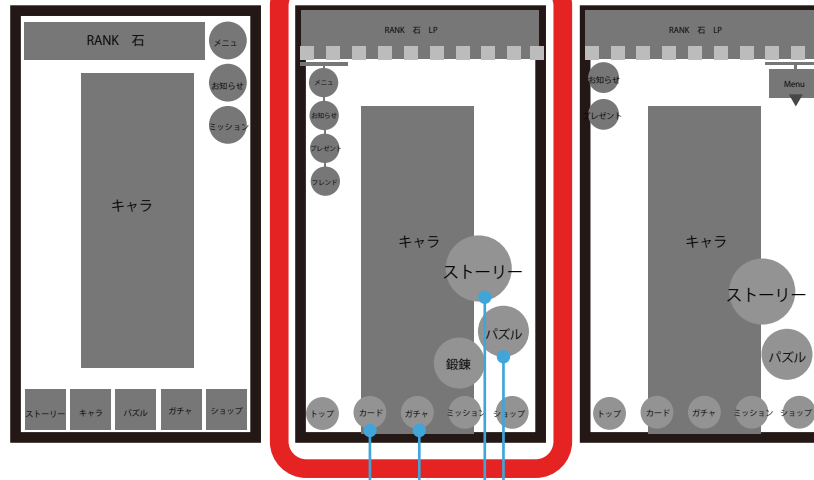
### おすすめポイント

パズル、ストーリー、レッスンのアイコン。見やすさと可愛さ、明るさが両立し、お菓子というモチーフから離れないようなアイコンを目指して試行錯誤しながら制作しました。

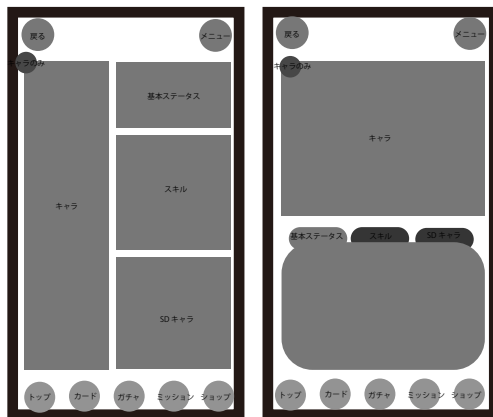
# ワイヤーフレーム

このゲームのワイヤーフレームになります。各画面いくつかのパターンを出してその中からイメージがあい、見やすいものを清書します。

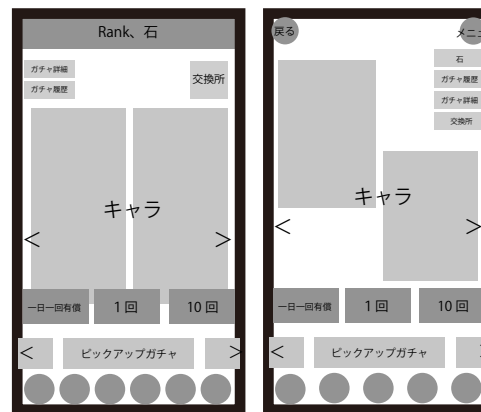
ホーム画面



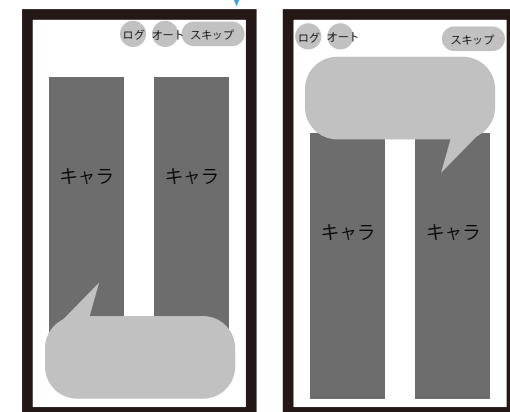
ステータス画面



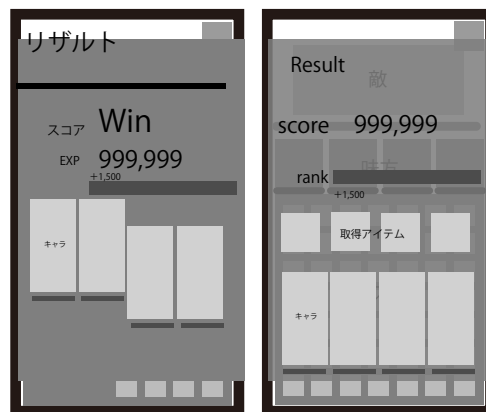
ガチャ画面



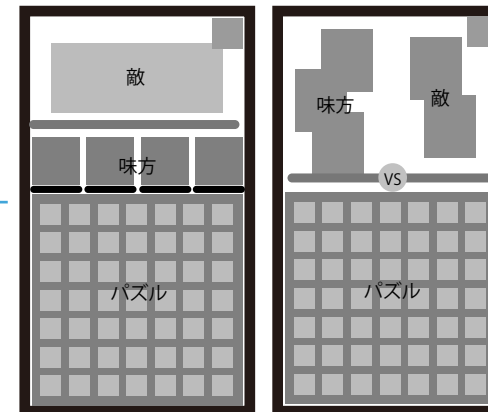
ストーリー画面



リザルト画面



ゲーム画面



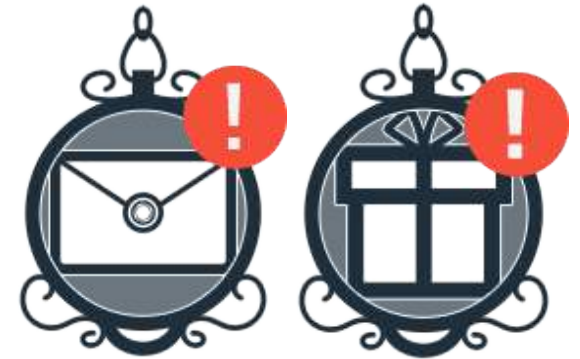
# アイコンデザイン



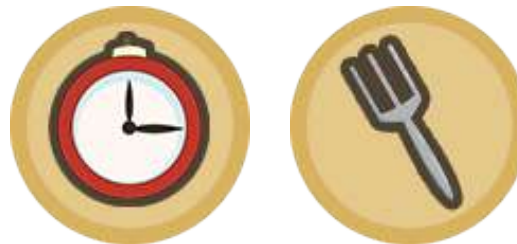
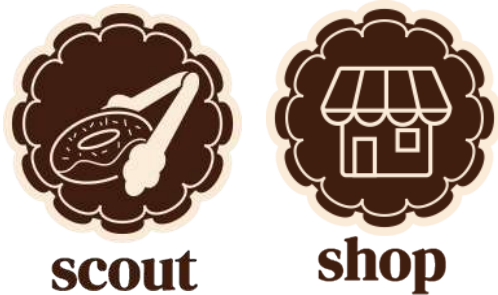
目立ってほしいアイコンなので、大きいこと、華やかな色合いにすること、目につきやすくすることを意識して他のホーム画面のアイコンと比べて色数を多くして制作しました。



パズルとして使用するお菓子のアイコンです。色がかぶってしまうと遊ぶ際に間違える可能性があるがあるので、お菓子の中でも形に個性があるものや形は似ていても、色で差をつけ見間違いがないようにすることを意識して制作しました。



おしゃれな看板を意識して制作しました。看板の要素を残しつつ、フレームの後ろに不透明度の低い色を入れることでUIとしても見やすいようにしました。



score

999,999

# トンマナ & キャラクター

トンマナのカラーリングはお菓子の想像できる色合いにしつつ周りをアイコンを引き立たせることができる色にしました。

## トーン & マナー

キャラクター、ロゴのデザイン共通ルール

<p><b>作品の雰囲気</b></p> <p>高級</p> <p>かっこいい</p> <p>かわいい</p> <p>親近感</p>	<p><b>表現</b></p> <table><tr><td>落ち着き</td><td>———●———</td><td>ポップ</td></tr><tr><td>かたい</td><td>———●———</td><td>やわらかい</td></tr><tr><td>女性的</td><td>●———</td><td>男性的</td></tr><tr><td>ナチュラル</td><td>———●———</td><td>人工的</td></tr><tr><td>軽やか</td><td>———●———</td><td>重厚感</td></tr></table>	落ち着き	———●———	ポップ	かたい	———●———	やわらかい	女性的	●———	男性的	ナチュラル	———●———	人工的	軽やか	———●———	重厚感
落ち着き	———●———	ポップ														
かたい	———●———	やわらかい														
女性的	●———	男性的														
ナチュラル	———●———	人工的														
軽やか	———●———	重厚感														
<p><b>フォントと太さ</b></p> <p>ア A A A <b>A A</b></p> <p>あ あ あ <b>あ</b></p> <p>手書き 上品 ←———●———→ インパクト 筆 高級感 ポップ</p>	<p><b>カラーリング</b></p> <p>BA7A2D E67E63 FAE6DA E5C98A</p> <p>3F1F11 輪郭線</p>															
<p><b>重視するポイント</b></p> <p>優先度順</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 明るい</li><li>2. かわいい</li><li>3. ワクワク</li></ol>	<p><b>モチーフ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. お菓子</li><li>2. ポップ</li><li>3. 色</li></ol>															



キャラクター  
使用ソフト:CLIPSTUDIO  
制作時間:各6h



ミステリーRPG×ダークファンタジー  
あまり明るくならないようにしつつ、見  
にくくならないようにすることを意識  
して制作致しました。

### ターゲット層

20代で伏線のあるもミステリー系の話が  
好きな方。

### コンセプト

ミステリー×ダークファンタジー

### おすすめポイント

無彩色×青系のアイコンで、クールなイ  
メージにしつつ青は彩度を高めにするこ  
とで暗くなりすぎないように制作いたし  
ました。



# ホーム画面



〈ワイヤーフレーム〉様々なパターンを考えながら、グレースケールで制作し、見やすさやキャラクターがより見える右下の案に決めました。

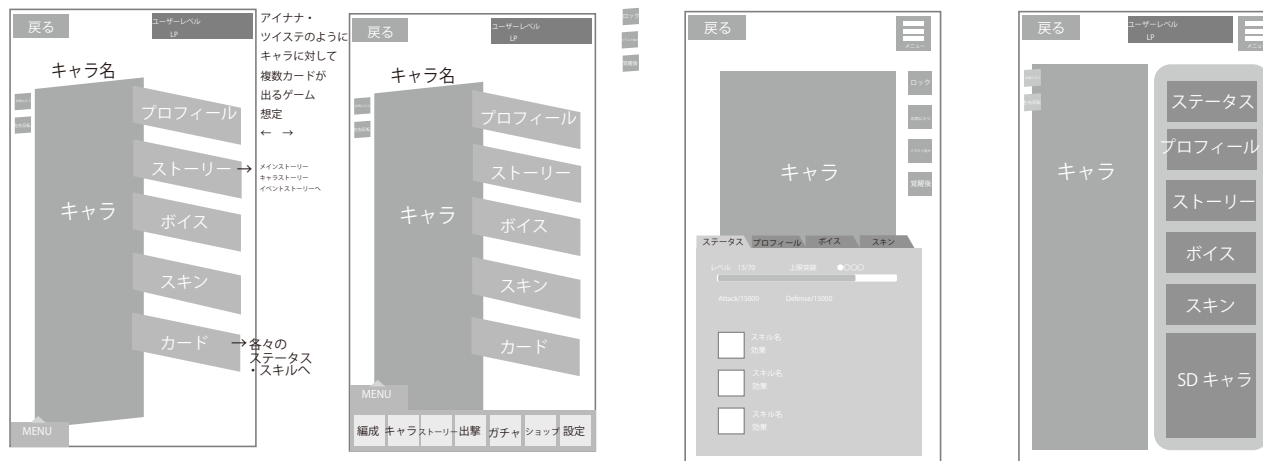
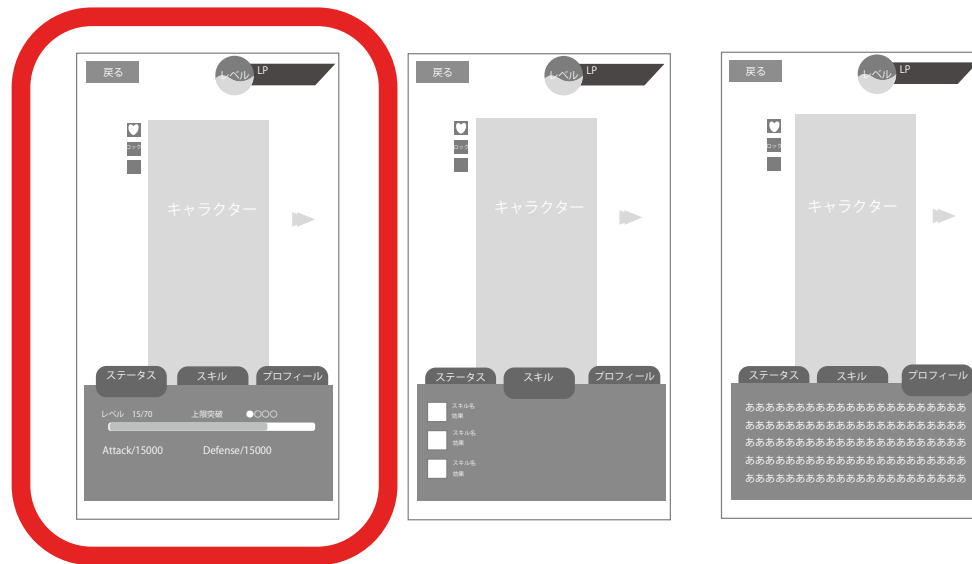


# キャラステータス画面

<ワイヤーフレーム> 様々なパターンを考え、キャラクターが大きく見えること、一目である程度の情報が目に入るものを選択しました。



FGOみたいにキャラが基本的に1体だけを想定。

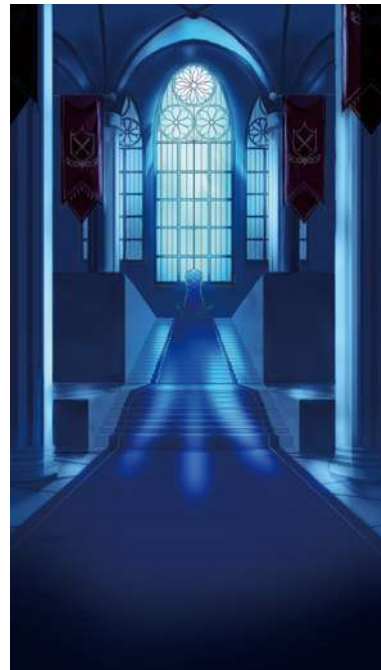


# トンマナ & 背景 & キャラクター

## トーン & マナー

キャラクター、ロゴのデザイン共通ルール

作品の雰囲気	表現	カラーリング
<p>高級</p> <p>かわい / かしこい</p> <p>親近感</p>	<p>落ち着き</p> <p>かたい</p> <p>女性的</p> <p>ナチュラル</p> <p>軽やか</p> <p>ポップ</p> <p>やわらかい</p> <p>男性的</p> <p>人工的</p> <p>重厚感</p>	<p>カラーリング</p> <p>6D6C68 304097 F0F8FC 446A9E</p> <p>3F1F11 輪郭線</p>
フォントと太さ	重視するポイント 優先度順	モチーフ
<p>フ A A A A A</p> <p>あ あ あ あ</p> <p>手書き 上品 高級感 ← → インパクト ポップ</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. カッコいい</li> <li>2. ミステリアス</li> <li>3. ドキドキ感</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 王様</li> <li>2. 色</li> <li>3. ダークファンタジー</li> </ol>



背景 昼夜差分 制作:CLIPSTUDIO 時間:12h

キャラクターブラッシュアップ後



キャラクターブラッシュアップ前

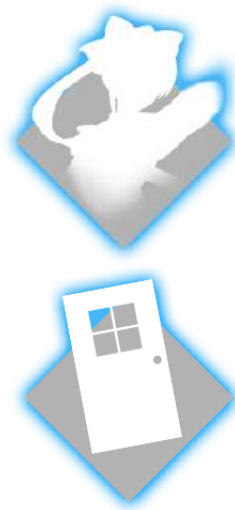
キャラクター

使用ソフト:CLIPSTUDIO

制作時間:23h

# アイコンデザイン

イメージから離れないようにしつつ、青以外の色は無彩色を多めに使用することで青に目がいくようにしました。



## バナーロゴ



加工前



<ラフ案>

潮風の運ぶ地図      潮風の運ぶ地図

潮風の  
運ぶ地図

潮風の  
運ぶ地図

潮風の  
運ぶ地図

# illustration





デザ魂【第26回】萌えキャライラストコンテスト  
＜クリスマス編＞応募作品

使用ソフト:CLIPSTUDIO/制作時間:18h/制作日:2022-12  
クリスマス×魔法少女をイメージです。萌えキャラということだったので、普通の絵柄ではなく萌え系アニメの絵柄によせて制作しました。

## オリジナルヴィネットイラスト

使用ソフト:CLIPSTUDIO/制作時間:30h/制作日:2023-05  
妖怪をまとめるリーダーという設定で制作しました。怪しさができるようにエフェクトの炎を紫色にし、ヴィネットの背景を古びた鳥居にしました。





おじいさん

使用ソフト:CLIPSTUDIO  
制作時間:7h/制作日:2023-02

胡散臭いおじいさんをイメージして制作いたしました。胡散臭さが出るように特に表情にこだわって制作しました。

## 青年

使用ソフト:CLIPSTUDIO  
制作時間:7h/制作日:2023-02

少し近寄りたさのある青年をイメージして制作いたしました。衣服にダメージがあることでヤンキーのような怖さを表現しました。



デザイナーズマーケット(文化祭)使用イラスト

使用ソフト:CLIPSTUDIO  
制作時間:8h/制作日:2022-11

※キャラクターデザインは別の方作成  
不思議の国のアリスに登場するチェシャネコをモデルにしたキャラクターです。他の方が制作したキャラクターデザインを元に立ち絵を制作しました。



## 日々の積み重ね

使用ソフト:CLIPSTUDIO  
制作時間:23h/制作日:2023-02

日々の積み重ねをテーマに制作しました。今まで描いてきた枚数が今の自分を作ると考えているので、紙が集まって人の形を作っています。その努力が実を結びかけていることを示唆しているイメージで朝方の空を背景にしています。





アニメーション学科卒業制作背景

使用ソフト:CLIPSTUDIO/制作時間:各10h~12h

※ラフはアニメーション学科の方作成。着彩担当。

# Other



# ファンアート



使用ソフト:SAI  
制作時間:18h/制作日:2023-02

使用ソフト:CLIPSTUDIO  
制作時間:25h/制作日:2023-08



使用ソフト:CLIPSTUDIO  
制作時間:25h/制作日:2022-04



# クロッキー

制作時間:各2~5m

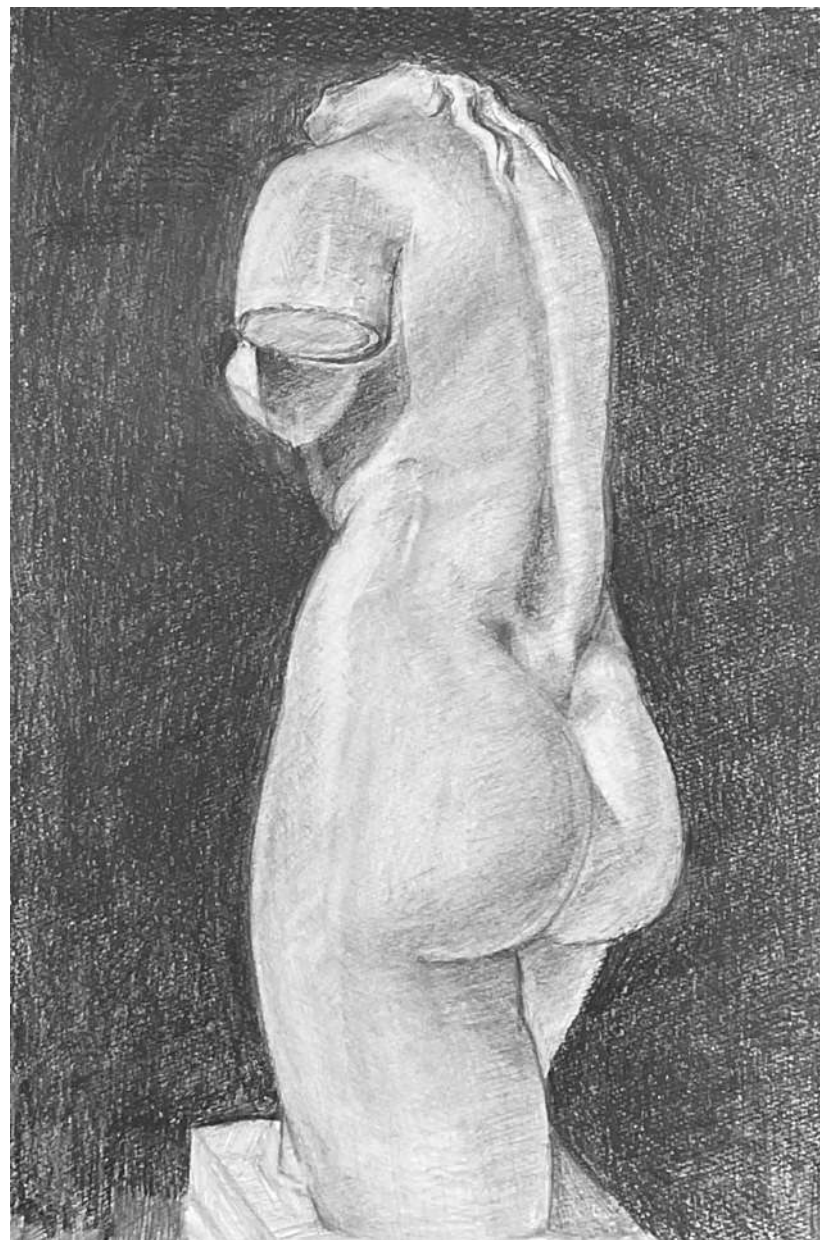


# デッサン



●石膏デッサン  
制作時間:10h/制作日:2022-11

●石膏デッサン  
制作時間:9h/制作日:2022-12





●ビン

制作時間:6h/制作日:2022-08



●人物画

制作時間:6h/制作日:2022-12