



# Portfolio

Ayuki Shirasawa





---

白澤あゆ季

Ayuki Shirasawa

初めまして。白澤あゆ季と申します。

この度はポートフォリオをお手にとっていただき、ありがとうございます。

私は、キャラクターの表情や感情に着目した画面作り、世界観やコンセプトを自ら作り上げ  
デザインにコンセプトのディテールを盛り込むセルフディレクションを得意としています。

特に好きなデザインはダークファンタジーです。

よろしく願いいたします。

多摩美術大学 情報デザイン学科 メディア芸術コースを卒業後  
専門学校 名古屋デザイナー学院 研究学科へ入学。

大学では主に実写映像、偏見視される女性達をテーマに学ぶ。

趣味は人間観察とファッション、バイク。

使用ソフトはクリップスタジオペイント、Photoshop、AfterEffects。



# Contents

---

Concept art

---

Object design

---

Character design

---

One scene

---

Picture book

---

Movie

---

Other

---






## Tie 「クリスマス」という文化

初めてのデフォルト背景に挑戦しました。

樹木モチーフのシンボルはよく見るが、クリスマスツリーがゲームに採用されることを見たことがないため今回のメインモチーフに採用しました。木が大きいのは文明の限界とスギの木の高さの限界からきています。人類が減んだ後、過去の文献をみながら「クリスマス」という文化を動物たちが模倣した様子を描きました。よく意味がわかっていないので、象徴となるスターは日付に近いハロウィンモチーフを採用してしまったという設定です。

2022.Apr.

制作時間:30時間

制作ツール: Ps 





## Tie -噴火を阻止せよ-

チョコファウンテンの様子が異様だ。


チョコが上手く流れないことにより、噴火が危惧されている。

ドーナツを繋ぎ留め、向こう岸に渡りチョコファウンテンの噴火を阻止せよ。

Tieとの連作。輪をくぐるモーションを活かし、ドーナツというモチーフを採用。

流れゆくドーナツを繋ぎ止めることにより巨大ドーナツが出現。転がり、向こう岸へと渡ることが可能になる。

2022 May

制作時間：28時間 制作ソフト：Ps 



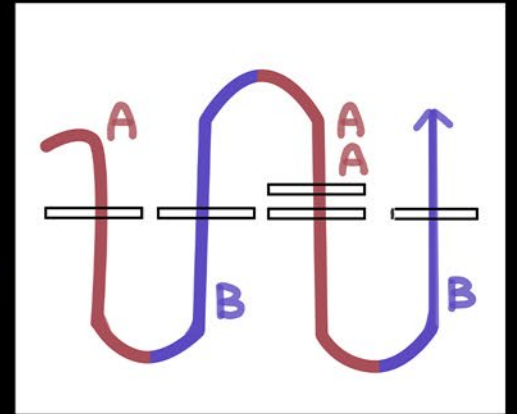
# Tie



## クリオネ×裁縫のリズムゲームアクション

人類が居なくなった後のクリオネの姿。

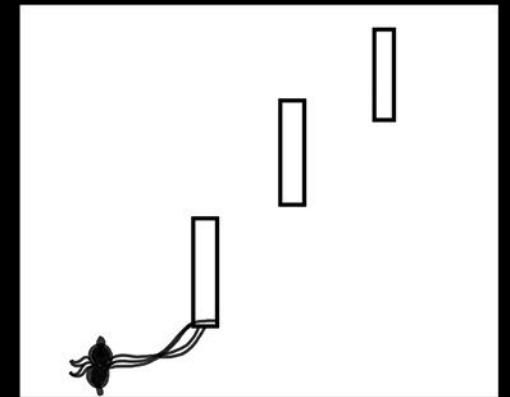
触手は針であり糸である。自然の秩序の乱れを針と糸で紡いでいく。



針で縫う波縫いをイメージしたモーション。上下運動で輪を繋げていく。

下に下がるコマンドはA。上に上がるコマンドはB。輪が連続する場合は連続でボタンを押す。

リズムゲームアクションとして使うことを想定。



触手を伸ばし、オブジェクトに捕まって上へ登っていく。

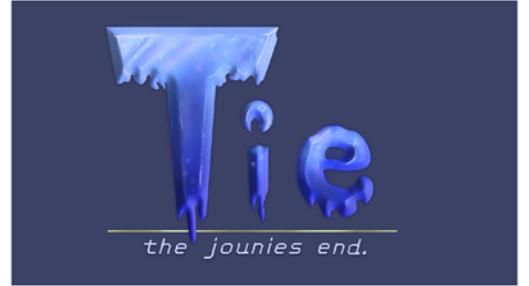
触手には長さや時間の限界があり、限界に近づくにつれて顔の内側が赤く膨張していく。

伸び縮みやオブジェクト配置によってリズムゲームアクションにも応用がきく。

# 『Tie the jounies end.』ロゴデザイン



差分



- ・地球温暖化
- ・裁縫（糸）
- ・力強さ

地球温暖化による流水が溶け出す様子を  
メインモチーフにしています。

その中でも力強く残る様が伝わればと思い、

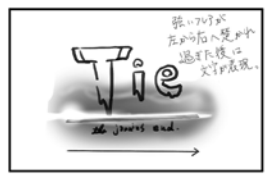
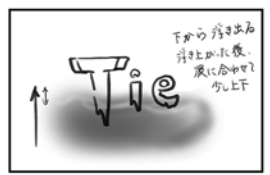
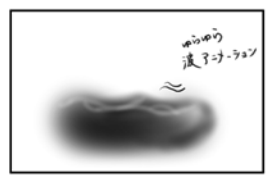
下に重さがあるイメージが伝わるよう彩度の高い強い色を用いています。

アニメーション案でもクリオネが自然の秩序を糸で繋いでいく  
メーションがあるのでその様子を取り入れてみました。

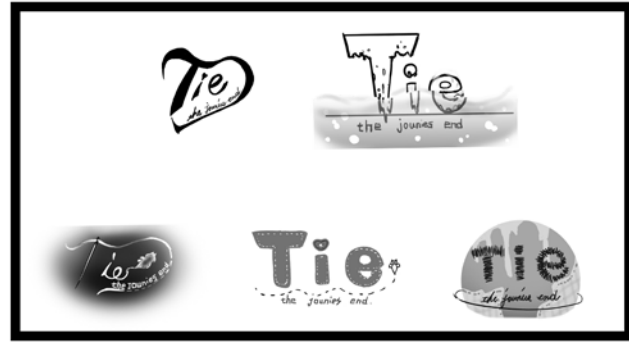
制作時間：10時間

使用ソフト： 

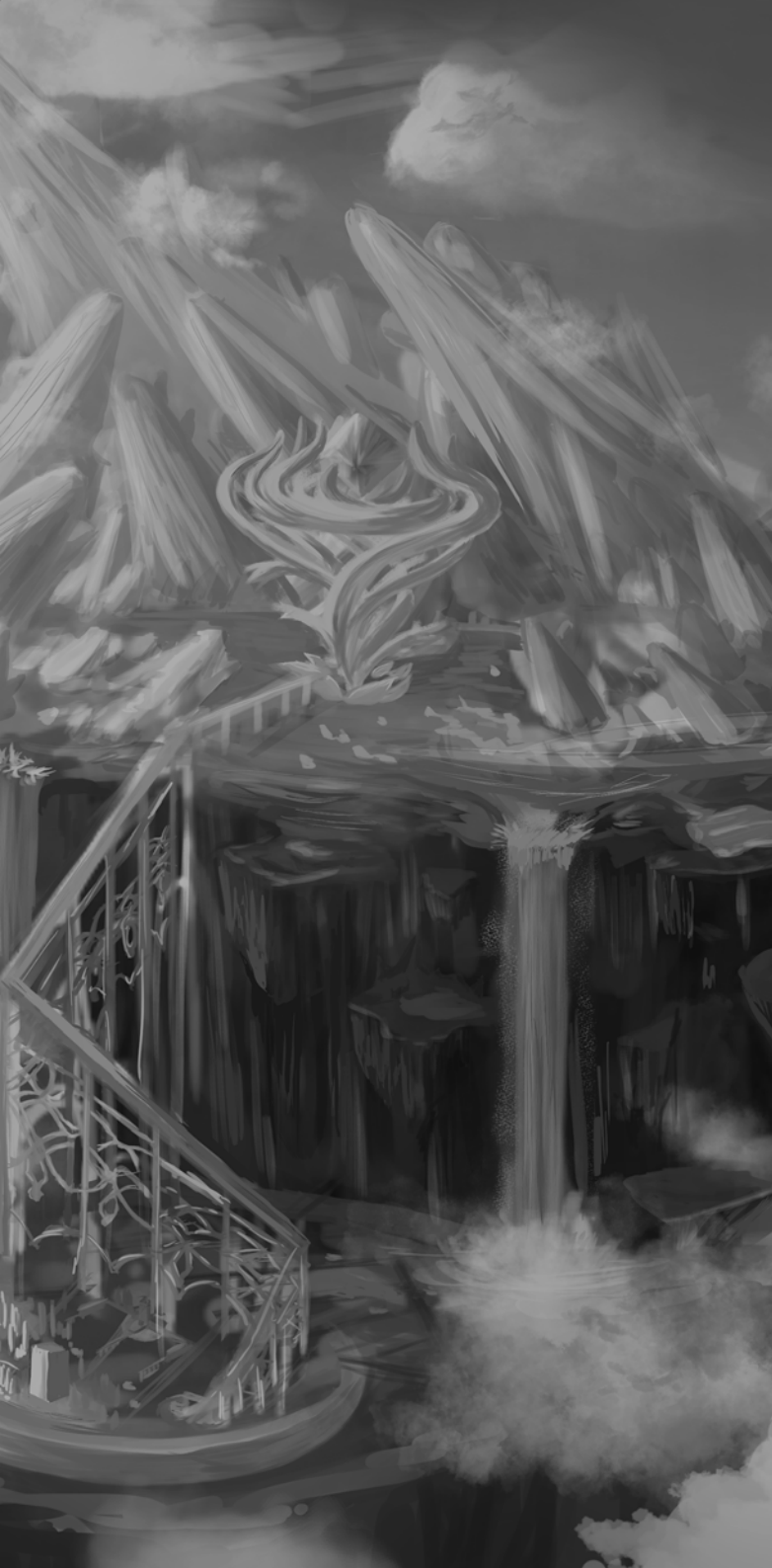
アニメーション案



ラフ案

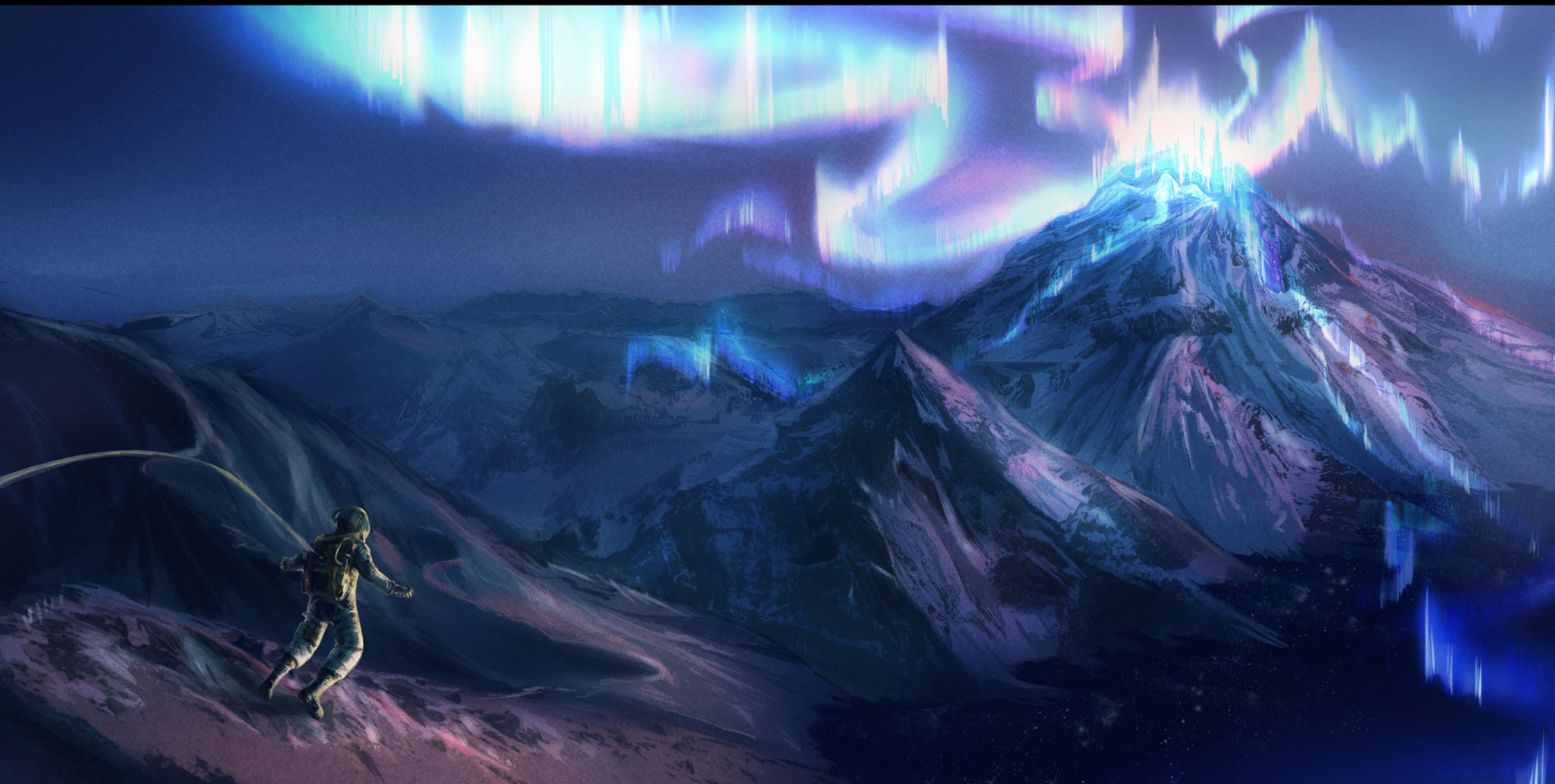






Concept art

---




## 天空の上に聳え立つ山

「オーロラはどこからやってくるのだろうか」というテーマで制作しました。  
オーロラの淡い雰囲気合わせた色味に仕上げました。

2021.Sep.

制作時間: 15時間


制作ツール: Ps 





## 暴君の失墜

権力を振り翳していた暴君が在った玉座の間をイメージして描いています。  
暴君がいなくなった後、物々しい場所も柔らかい光に包まれるという安寧のギャップを  
ライティングで表現しています。  
建物内でも遠近感にこだわった構図にしました。

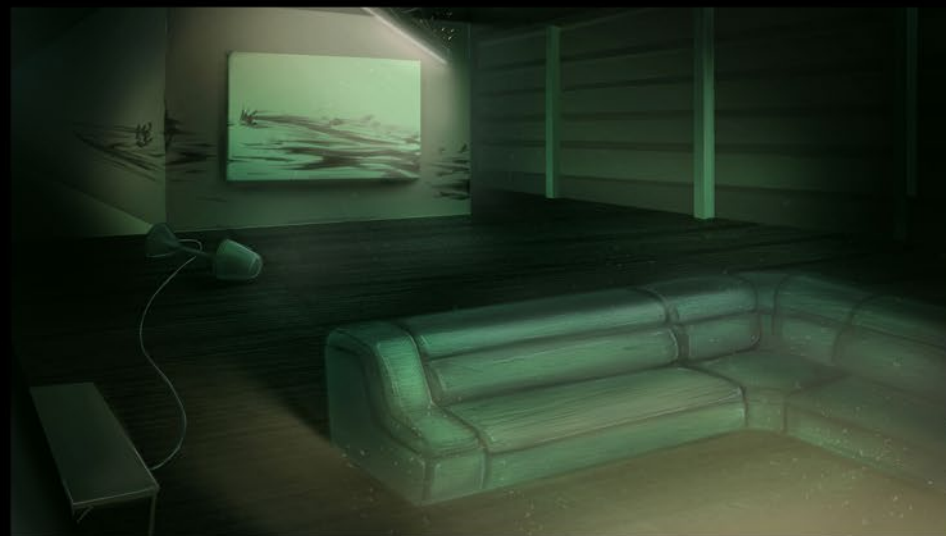
2022.Apr.  
制作時間: 15時間  
制作ツール: Ps 



### はじまりの朝

制作時間：10時間 制作ソフト：Ps 

---



### 迫り来る脅威

制作時間：16時間 制作ソフト：Ps 


---



### Cradle of life

2021. May.

制作時間：25時間

制作ソフト：Ps 





# 神の繭



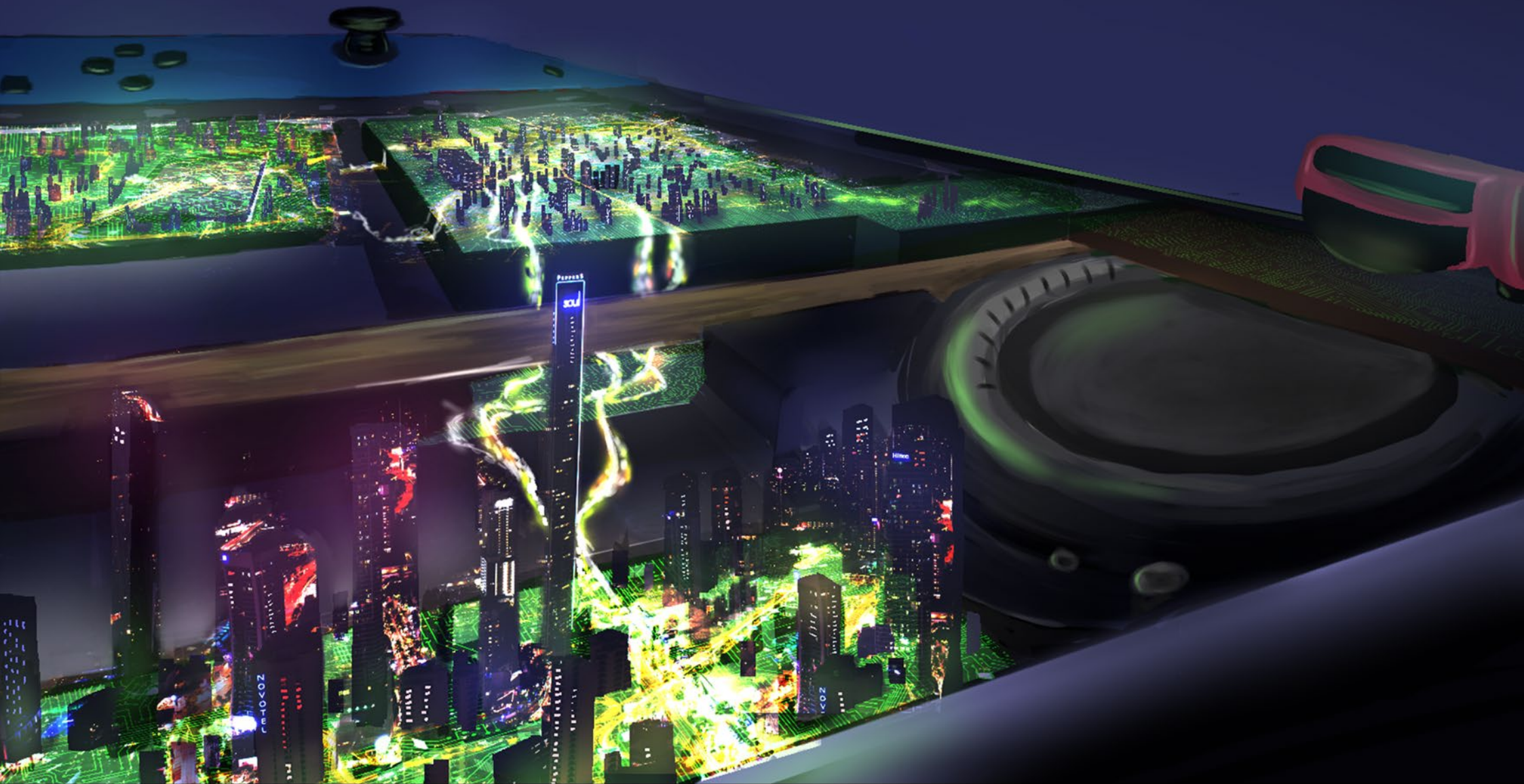
神の住まう雲塚というテーマで制作しました。  
奥行きが出る様工夫しました。

2021.Oct.

制作時間:17時間


制作ツール: Ps 





## ゲームと思考と私

素早くイメージボードを仕上げる一環として自分をテーマに制作しました。  
私は日常生活の中で、頻繁にswitchのゲームを遊んでいます。私自身様々な事柄に対して  
思考を巡らせるのが好きで、  
脳みそ(街)の思考回路を巡らせて生きている自分という点と、ゲームのアウトプットである  
0から1の電気信号が情報となって基盤内を伝わっていく点を重ね、そこから着想を得て制作しました。

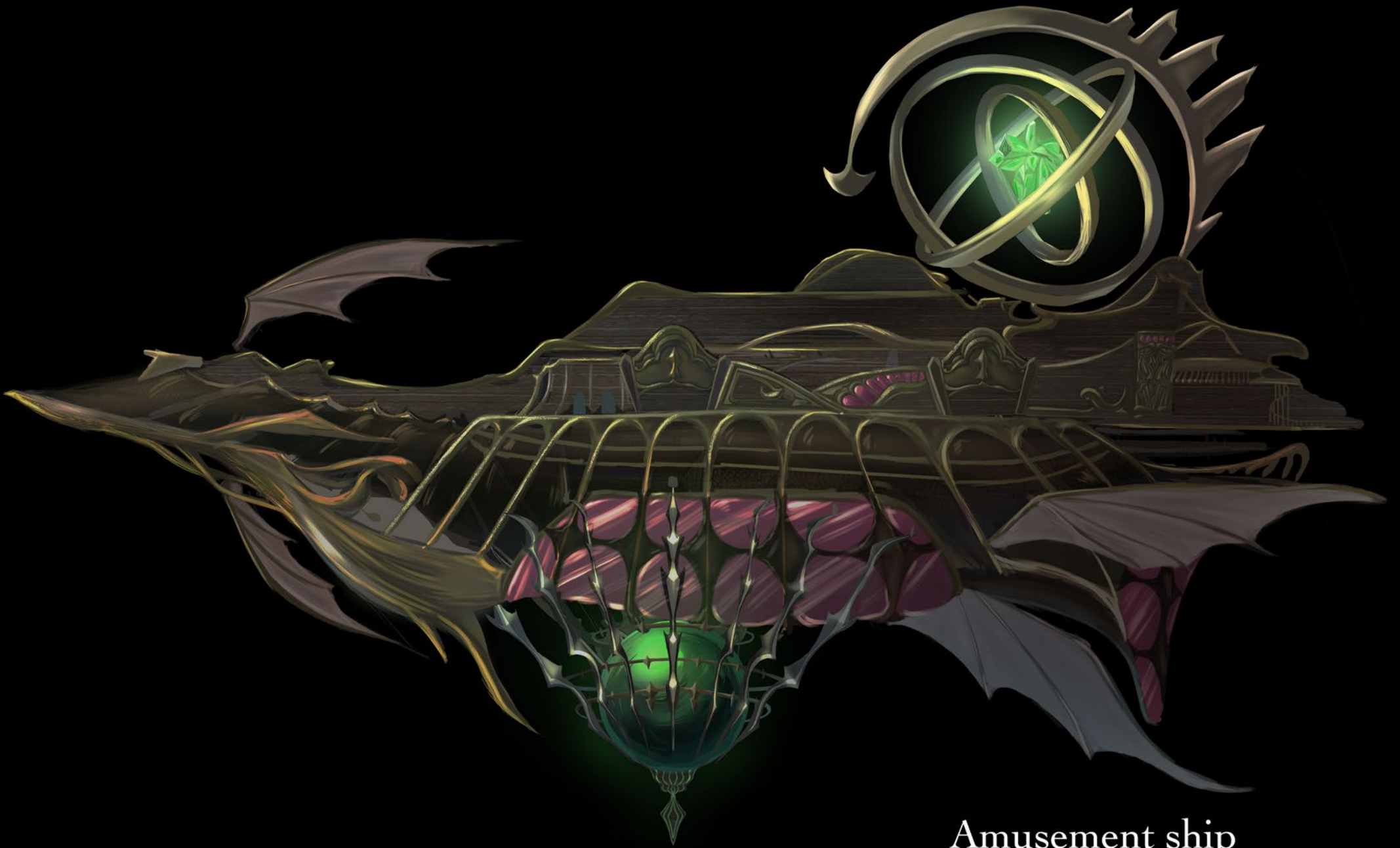
2021.Dec.  
制作時間:6時間  
制作ツール: Ps 





Object design

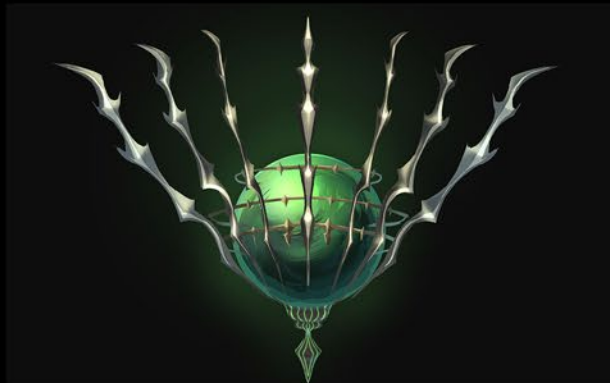
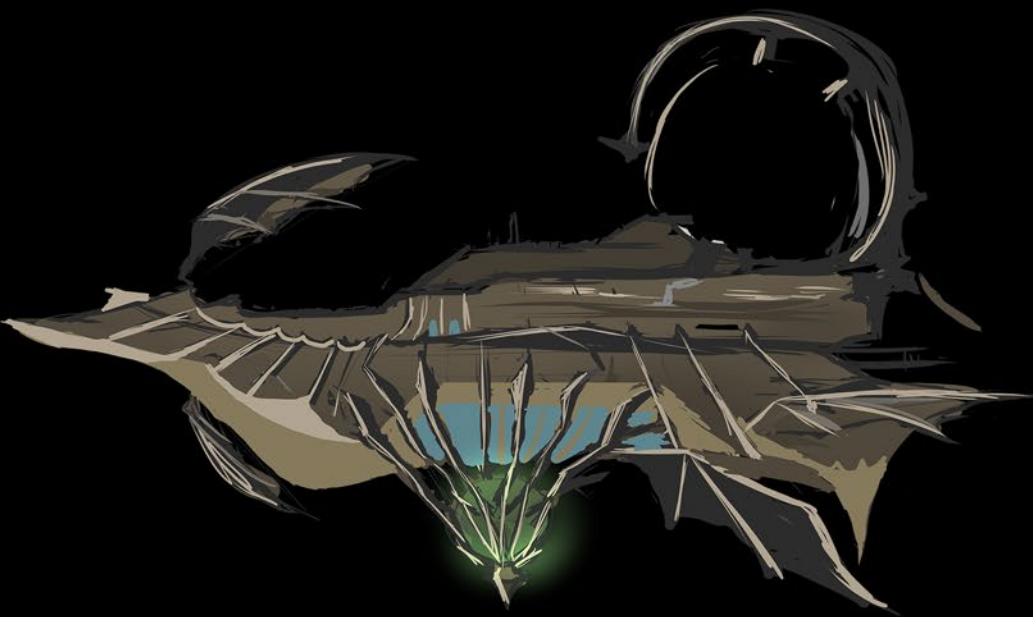
---



Amusement ship

---





参考資料

## Amusement ship

「竜殺し祭」をテーマとした移動式飛行型遊園地を制作しました。

竜殺しの剣『Vamprize blade』の栄誉を讃える為に剣のディテール部分からイメージを持って来ています。

2021.Dec.

制作時間:25時間

制作ソフト:

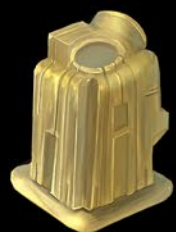
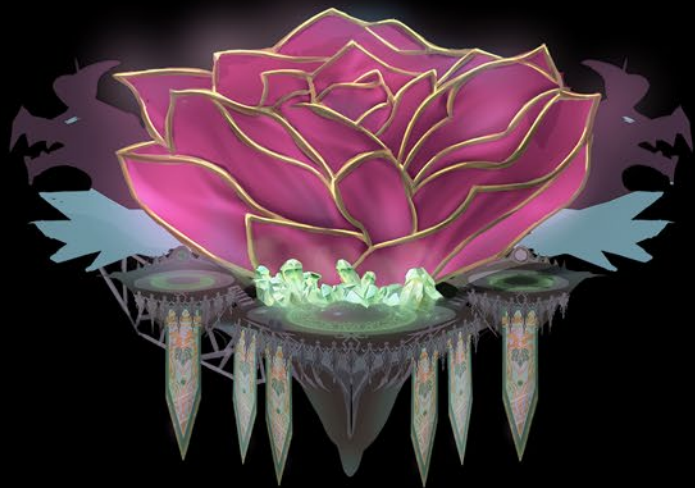




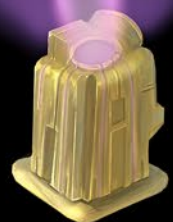
Stage

---





↪  
中の軸を中心に  
回ります。



## Main Stage

・祭壇のような華やかさ

・ブーケ

・浮遊ステージ

「竜殺しを祝う移動式遊園地」というテーマで制作しました。

遊園地の奥にある想定です。


安らかに眠る竜と、テーマのメインモチーフであるバラが目につくように配置し、副題であるブーケの形から連想し、上がボリューミーになるよう意識しました。

初期案ではシンメトリで制作を進めていましたが、華やかさに欠けるため、竜の銀像を巻き付け立体感を演出し、追加ステージを足しました。

エンブレムもこのステージを彷彿とさせるデザインに。個人的には色味とモチーフの配置がうまく行き、気に入っています。

2021.Nov.

制作時間:20時間

制作ソフト: Ps 



## Vamprize blade

---

「竜殺しの剣」というテーマで制作しました。


流動的で美しいけどどこか触れてはいけない雰囲気  
を目指してデザインしました。

この竜殺し祭のテーマの中で薔薇というメインモチーフが  
あるので、直接的にモチーフを描かないよう  
それらしい特徴を自分なりにつかんで落とし込んでいます。

---

2021.Nov.

制作時間:6時間

制作ソフト: 





Character design

---



Saint of Life



# Saint of Life

生命の聖女

・海月(水母) ・偽りの神 ・偶像


『生命の揺り籠』より少女の本来の姿。

人工的な質感の素材を用いることで  
「敢えて非自然的な作り出された神」  
を演出しました。

聖母のような印象で描きたかった為、  
ヴェールやシルエットの華やかさから  
水母(クラゲ)をメインモチーフとして  
採用しました。

2021. May.

制作時間:35時間

制作ソフト: Ps 



- ・天女
- ・海月
- ・キルティング"

参考






## Human without armor

人間が肉体を失ったら、どのように生をもがくのか。  
そういった設定下での人間の変異体を制作しました。

2021.Sep.

制作時間:12時間

制作ツール: Ps 





アイデアスケッチ



ラフ



竹馬デザイン



迫りモーション



サングラスが  
要のようだ...




# Chomolungma

チョモランマ

・マウンティング ・小物感 ・親しみやすさ

動物×人間の厄介な心情がテーマです。  
『愛すべきバカ』を目指して  
キャラクターデザインしました。  
歯茎剥き出しなのがチャームポイントです。  
なんとなしに感じる親しみが  
あれば幸いです。

2021. June  
制作時間(デザイン、清書、スケッチ)  
: 5時間  
制作ソフト: 

# Moratory

モラトリー

・承認欲求 ・感情の起伏 ・マスコットの愛らしさ

動物×人間の厄介な心情のクリーチャーです。  
承認欲求をモチーフとして寂しがりやさんのうさぎを採用しました。  
甘い言葉が大好きなので常に甘いものを頬張っています。  
敵キャラらしからぬ愛らしさを目指しました。

2021. June

制作時間(デザイン、清書、スケッチ)

: 3時間

制作ソフト: ?



後



横



ラフ



吹き出す

怒ると鼻赤に

氷に弱い



ショー

ッ





Multea



One scene

---







# -Prepared-

-覚悟-

- ・口紅
- ・目が合う
- ・瞬間


『Make up GIRLS』より朗らかな少女リップ。

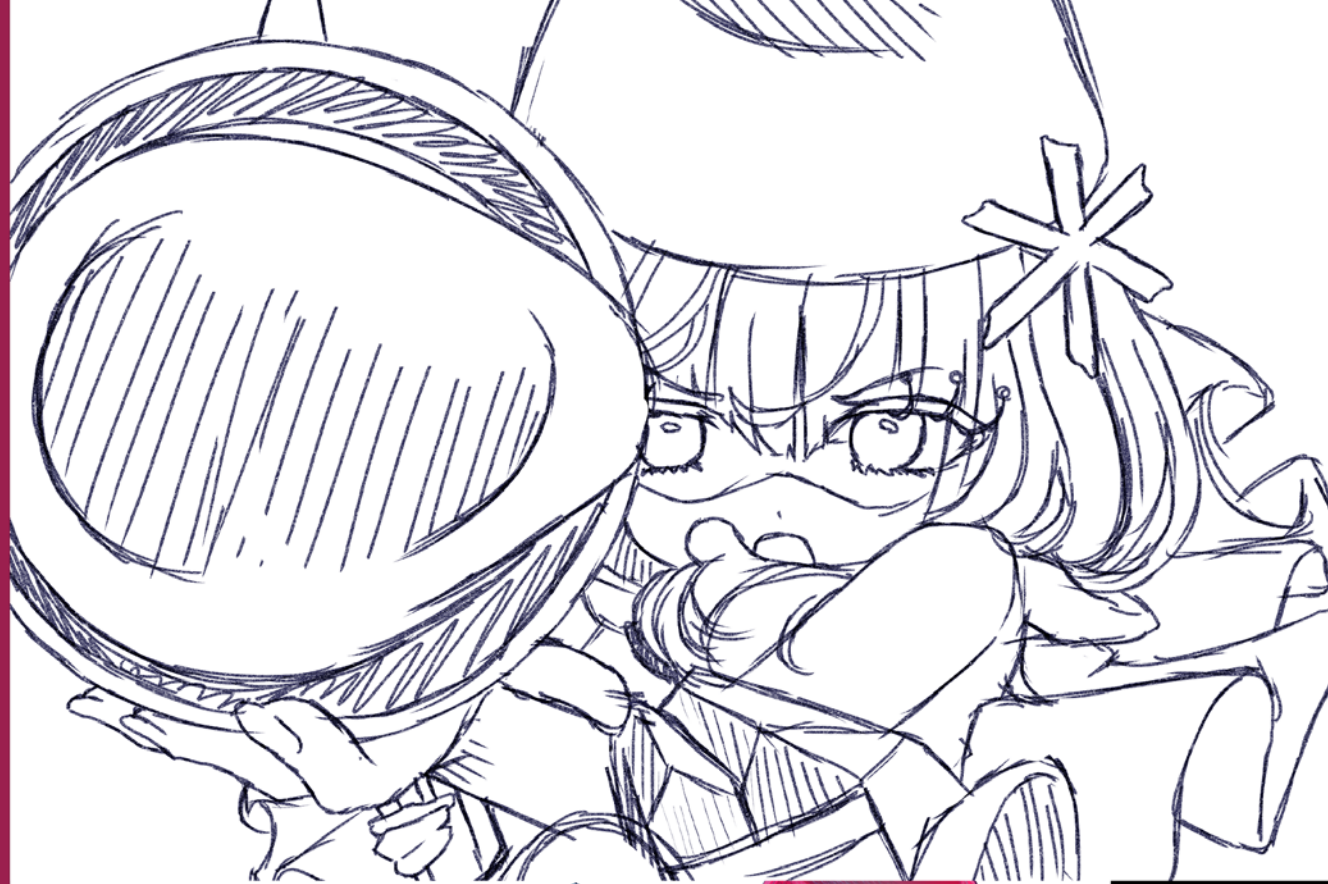
朗らかな彼女が覚悟を決める瞬間  
というテーマで制作しました。

意識した点は空気感と画面の中の  
彼女と目があい、ハッとするような  
映像のワンシーンのような  
画面作りです。

2021. Feb.

制作時間:22時間

制作ソフト:  








## 揺籠の上で

映像シーンのワンカットを想定して制作しました。  
躍動感、表情でその場の状況がわかるように意図して制作しています。

2021.Apr.  
制作時間：共に20時間  
制作ツール：Ps 

の魔法にかから



の魔法にかから



Picture book

---

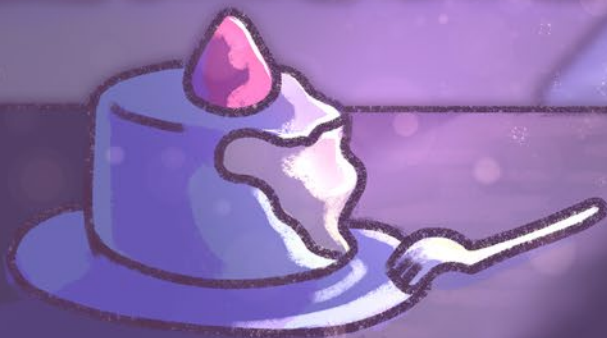


# 甘い薫りに誘われて



作：白澤あゆ季

しかし、そのお菓子をもらうには、  
一夜限りお姫様自身を売らなければなりません。  
“かわいい”をもらうためなら、  
お姫様に迷いはありませんでした。



ここは、キラキラとお星さま輝くおとなの街。  
ピロン♪  
「今日の夜は会えますか？」  
すてきな招待状が送られてきました。

お月さまが出た頃、お姫様は甘い薫りに誘われて、  
この場所にやってきます。

キラキラお星さまに囲まれて、  
お姫様は“甘いお菓子”をもらいに行きます。

すると、突然ハビがお姫様に言います。  
「お姫様、甘すぎるお菓子には注意をしてね。  
決して食べすぎてはいけないよ。」

しかし、お姫様は気にも止めず、  
お月様に照らされた道を進んで行きました。

招待状は白馬の王子様？それとも、素敵な魔法使い？  
いえ、違います。一体誰なのでしょう

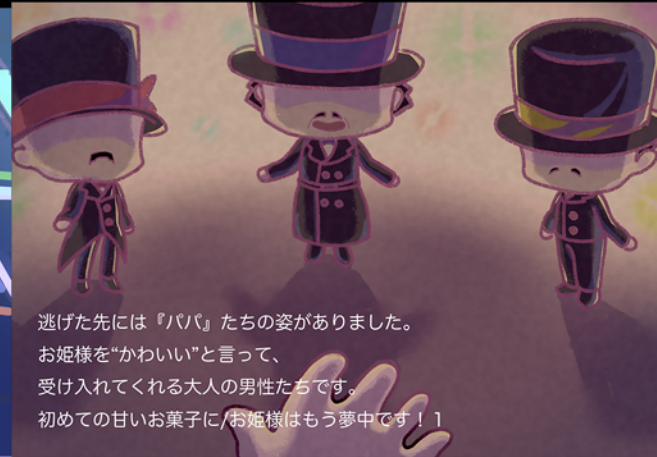
## 甘い薫りに誘われて

六本木のパパ活をテーマにした絵本です。

自分の居場所を求めて、六本木にたどり着いた結果”パパ”と巡り合い、  
パパからかけられる甘い言葉「可愛い」にハマっていきます。

「可愛い」=甘いお菓子という普遍を  
如何にして特別なものに魅せるかに拘りました。  
彼女がその特別な存在と、特別な存在をもらえる自分というものに執着しているか  
文章と表情やライティングを意識して伝わるように描き上げています。





逃げた先には『パパ』たちの姿がありました。  
お姫様を“かわいい”と言って、  
受け入れてくれる大人の男性たちです。  
初めての甘いお菓子に/お姫様はもう夢中です！



毎日お父さんとお母さんからかけられた、  
苦く美味しくないことはたち。  
ここには甘いお菓子なんてありません。

苦しくて苦しくて苦しくて・・・  
ついにお姫様はお家から飛び出しました。



——当たり前でしょう？だってわたしは“かわいい”んだもの。



—— ねえ、わたし、かわいい？  
—— かわいいよね？  
—— かわいいって言ってよ！！！！！！

壊れていく。自分の大好きな居場所が。  
失くなっていく。大好きな王子様が、大好きな「かわいい」ということばが。  
わたしの“かわいい”が、手からこぼれていく。いやだ、“かわいい”がないなんて。

“かわいくない”わたしは  
—— 一体何者なんだろう？



しかし、ある日から、  
王子様は、甘いお菓子をだんだんくれなくなりました。  
それは、王子様のより求めるお姫様が現れたからです。  
お姫様は負けじと会いにいきますが、王子様は見てもくれません。

「なんで？ どうして？  
今まではたくさんかわいいって言ってくれたじゃない！！！！」  
かわいければ、王子様の一番になれますはずだった。  
王子様から最高に甘いお菓子をずっともらっていたのに・・・。



# 宝石の魔法にかけて



作：白澤 あゆ季



ここは、愛と夢の溢れるお城。



お姫様は今までたくさんの舞踏会に行きましたが、どうやら今日の舞踏会は特別なようです。魔法をかけて素敵なドレスに変身！王子様のところへ向かいます。



さあ、舞踏会もフィナーレ。魔法の力でキラキラのドレスが積み上がっていき、お酒が上から下まで流れていきます。

他の王子様たちも集まって大盛り上がり！お姫様は注目の的です。



そこには王子様と魔法使いのお姫様がいました。

## 宝石の魔法にかけて

歌舞伎町のホストにハマった二人の女性のお話が描かれた絵本です。

面表紙にはホストから”エース”と呼ばれるお金持ちのお嬢様のお話。

担当ホストのためにとっておきのシャンパンタワーを卸し、歌舞伎町から去っていく夢のような時間をプリンセスストーリーとして楽しげに書き上げました。











Movie

---



---

## 無題

---

耳鳴りがひどい時に見えてくる世界をテーマに制作しました。

キャスト: 細野りさこ

音楽: 後藤達哉

URL【 <https://vimeo.com/306622258> 】





# タピオカ信教



---

## タピオカ信教曲 feat. JK

---

大学2年時に行ったライブパフォーマンスです。タピオカが爆発的ブームだった為、宗教のようだと解釈し、楽曲から映像、パフォーマンスを取り入れた作品を制作しました。

グループ制作

担当:企画、映像、小道具

URL [ <https://www.youtube.com/watch?v=vlltAQo6Zcc> ]



## 3万の少女達

『パパ活』をテーマに制作しました。

プロジェクターの投影課題だったため、お札の窓枠から社会を覗くというコンセプトで一万円に投影した作品です。

グループ制作 担当分野：企画・脚本・スケジューリング、美術

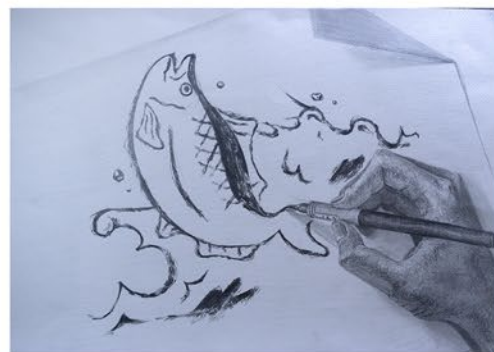
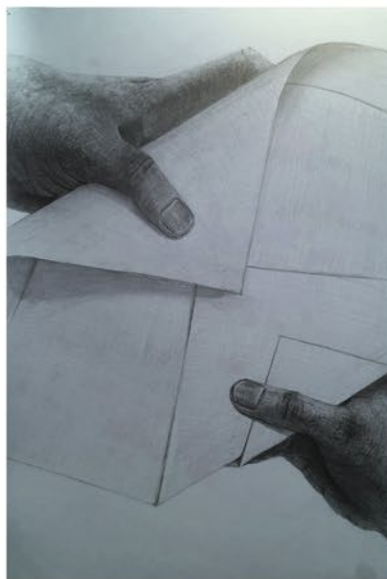
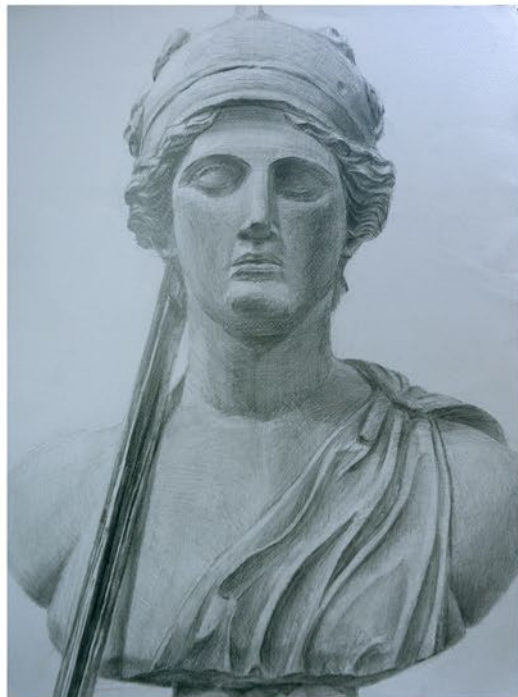
URL【 <https://vimeo.com/382361764> 】





Other

---



## Dessin

自画像想定デッサン『憧れ』

2022年制作 / 20時間

石膏デッサン

2017年制作 / 15時間

手の想定デッサン

2017年～2018年制作

/ 3時間





Dessin & Color composition

---

ローファー

2017年制作 / 8時間

『隙間』(右上)

2018年制作 / 5時間

『meiji』(左下)

2017年制作 / 8時間





Thank you.

---