



Portfolio

Saya Muramatsu

BIRTHDAY

2002.09.16

BIRTHPLACE

愛知県一宮市

LIKE

UNISON SQUARE GARDEN

sumika

ヨルシカ

nqrse

SKETDANCE

銀魂



村松 紗耶

Muramatsu Saya

名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG 学科 / ゲームグラフィック専攻

2DCG、3DCG 問わず幅広く活躍できるクリエイターに
なりたいと考えています。

将来は出会えてよかったと思っただけのような作品
を世に届けたいです。

Skill



Contents

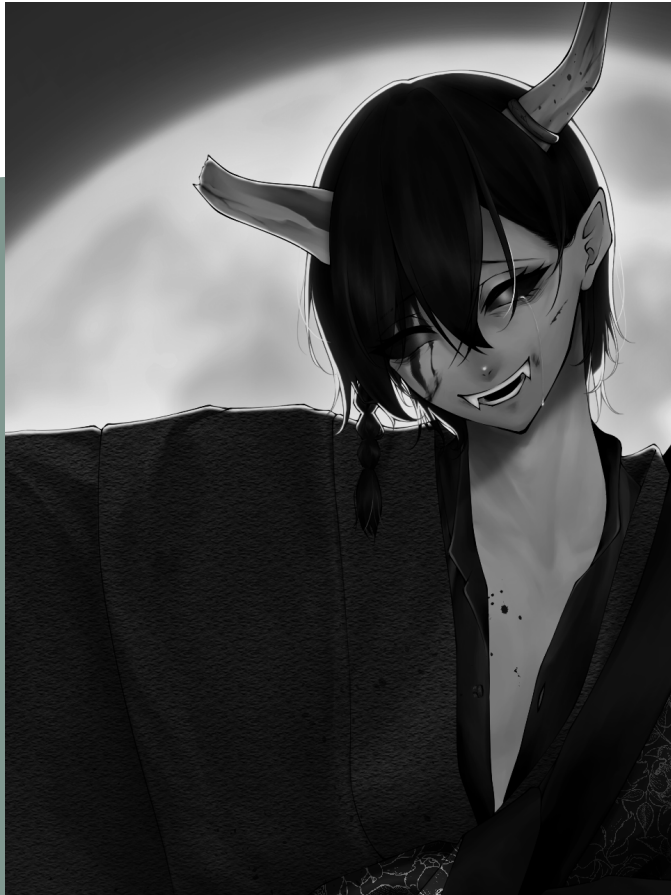
一、 _____ デジタルイラスト
CLIP STUDIO PAINT
Photoshop

二、 _____ アナログイラスト

三、 _____ 3DCG
blender

1 デジタルイラスト

1 . D i g i t a l I m a g e



CLIP STUDIO PAINT / Photoshop



オリジナルイラスト



二次創作イラスト



グッズ制作

鬼

使用ソフト：CLIP STUDIO 制作時期：22/03 制作時間：24h



■ ラフ



■ キャラクターデザイン



■ 線画



主人が殺されてしまって悲しみの中、仇を打つという場面を描きました。

189cm 細身
握力が妖術で戦い、すごく強い

ツノにはめられたリングは契約の印で、主人が亡くなってしまったことからヒビが入っています。
逆光にし、背後に一番明るい月を置いて鬼が目立つように意識して制作しました。



■ 表情差分 (泣、笑、怒)



銀路 ちこ (Gingi Chiko)

学校の課題で、ゲーム・CG学科のイメージキャラクターを制作しました。

課題の内容は158cm FPSが得意な裏表の激しめなギャルという設定だったので、個性派のギャルでクールビューティーの中に垣間見える可愛さというのをテーマにして制作しました。
専門学校という個性を尊重すべき場の学科のキャラクターなので個性に重きを置き、敢えて制服を大きく着崩させたり、個性的なデザインのスラックススタイルやたくさんのピアス、高めの厚底の靴にしたりしました。

表情は可愛い路線にし、顔を逆光にして目の光を目立たせることでクールかつミステリアスな雰囲気も醸し出しつつ可愛さも感じ取れるようにしました。

賀條 千桜

使用ツール：CLIP STUDIO 制作時期：22/01 制作時間：20h



■ スチルイラスト（制作途中につきカラーラフ）



賀條 千桜 (Gaiyo Chio)
前ページの対となる学科のイメージキャラクターを制作しました。

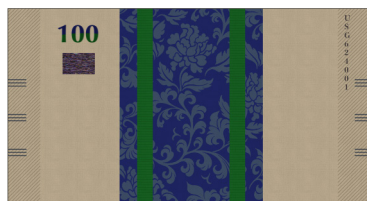
175cm 乙女ゲームが大好きで実はドジで大雑把なイケメンという設定に基づいて制作しました。
服のブレザーのボタンが取れかけていたり、靴下の色が左右違ったりと細かなドジ要素は入れましたが、ぱっと見て一目でドジや大雑把のイメージが確立されるよう、欠伸をさせることで“抜けている”感を表現しました。
彼は乙女ゲームで推しの攻略に昼夜問わず熱中しているため、学校生活では常に眠そうに過ごしています。



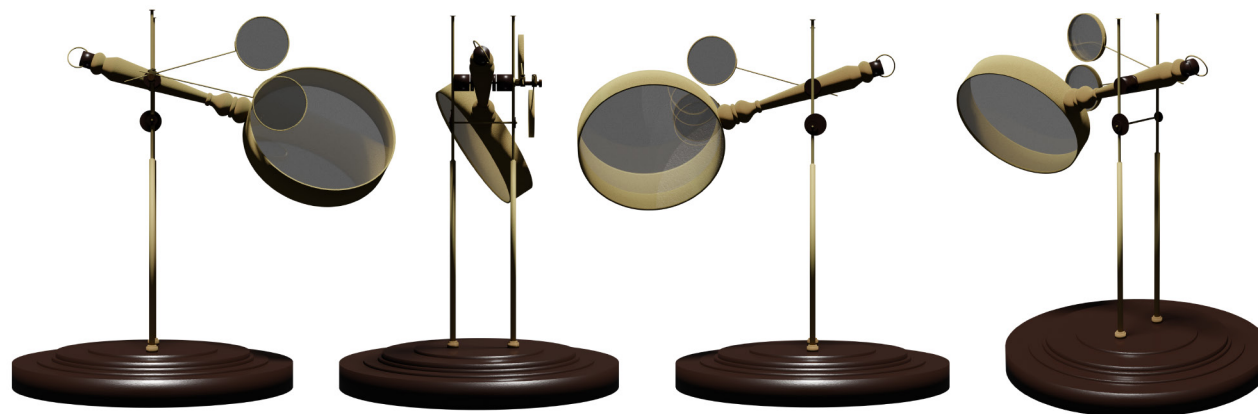
■ アイテムデザイン／拡大鏡
(使用ツール：blender 制作時間：1h)



■ キャラクターデザイン



■ 拡大鏡四面図（3Dモデル）



李 陳(り ちん)
老いたドワーフの商人

アジア系の顔立ちをしており道端でひっそりと怪しいものを売り付けていますが売り物は確かに優れたものばかりです。

買取もしてくれます。

パッと見て気持ち悪さが感じ取れるように意識して制作しています。

魔術師のような雰囲気ですが実は武闘派

お金を数えるのが趣味でお客さんがいないときは大体お金を数えてにやついているため、さらに怪しい雰囲気を漂わせています。

拡大鏡は買取の鑑定の際に使用しているものです。

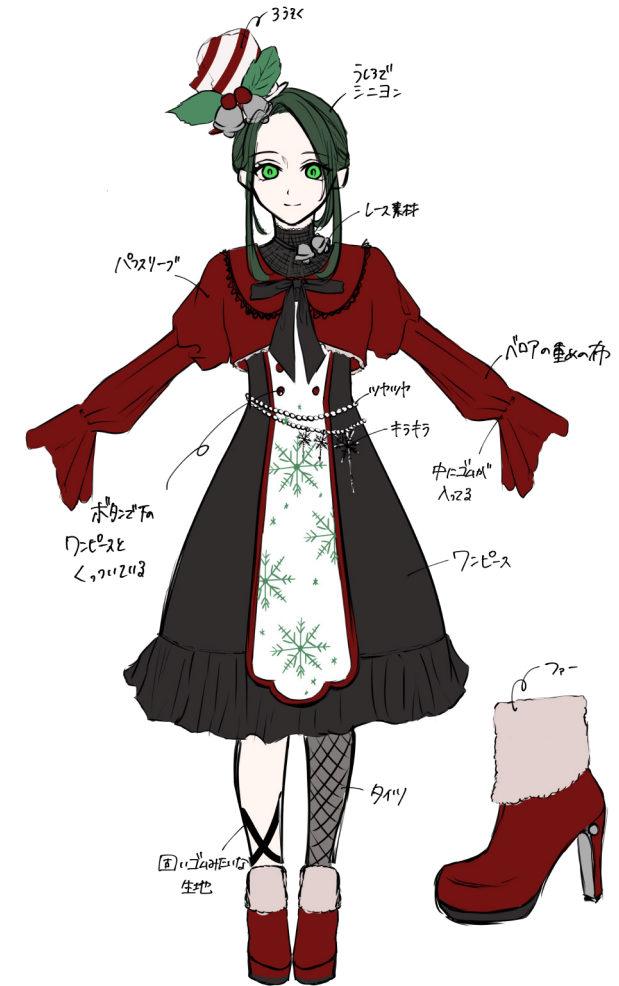
付属の小さい鏡を重ねると3倍になり、ふたつとも使用すると9倍になります。

土台は木製で取り外し可能なので金属に比べて新しく綺麗です。

立体構造が分かりやすいように3Dモデルも制作しました。



■ キャラクターデザイン



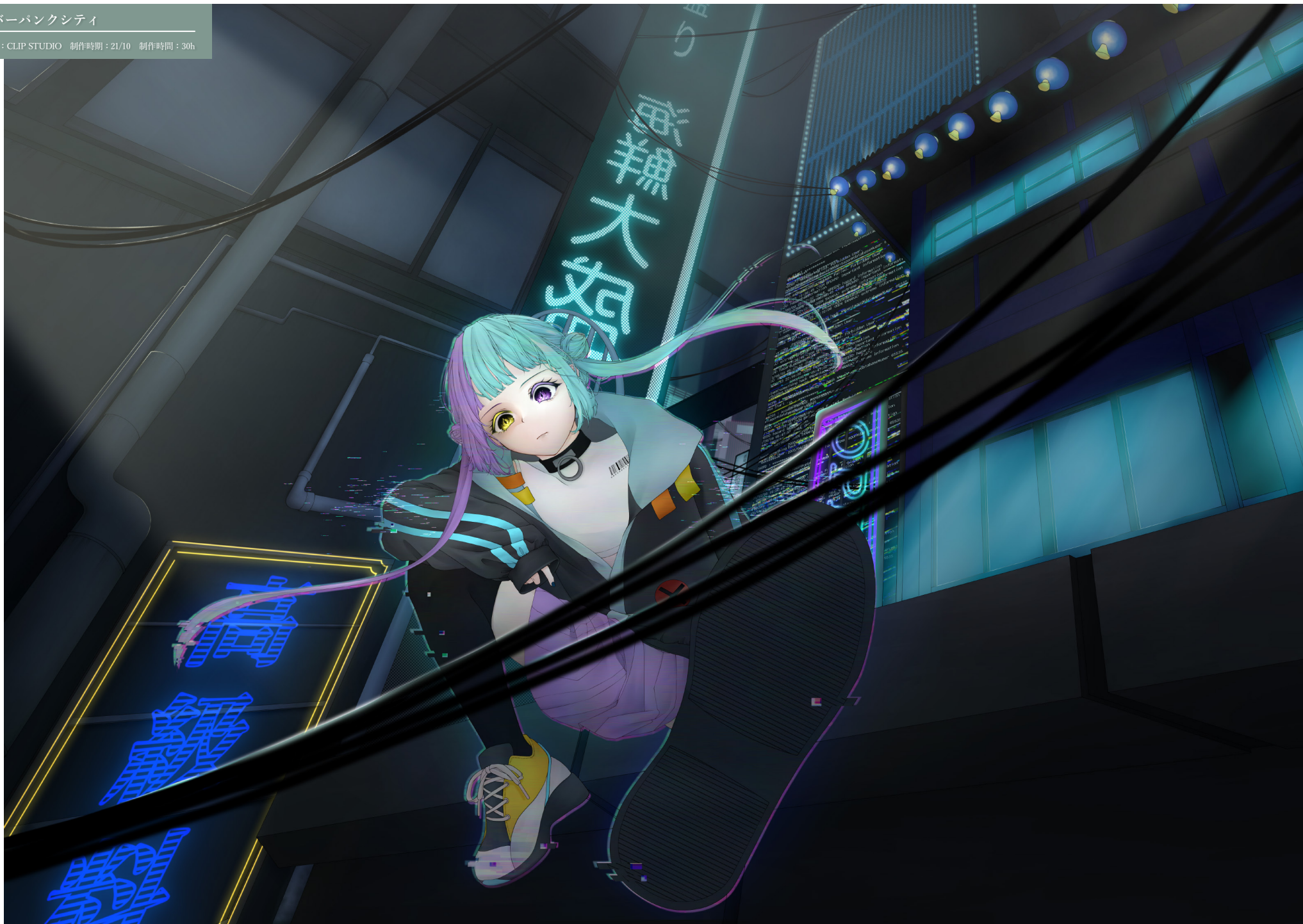
クリスマスイラストを制作しました。

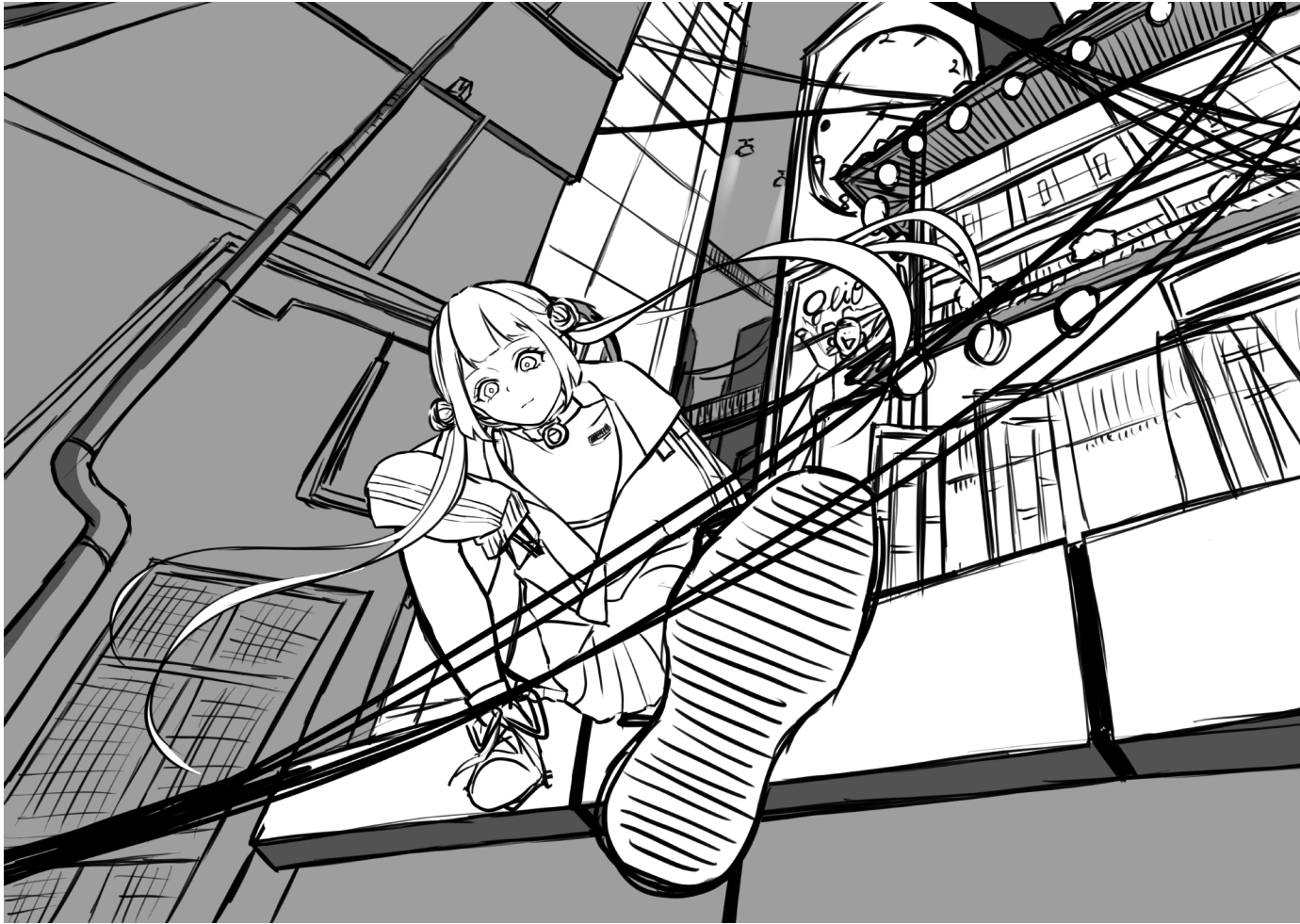
普段から思いやりのある性格で子供が大好きな彼女ですが、それ故に早くプレゼントを子供達の元へ運んであげたいという気持ちが強く、山積みになっていたプレゼントをそのまま運ぼうとして、配達最中に落としそうになっている場面です。

従来のサンタ服とは異なるデザインなのでクリスマスということが伝わりやすいように衣装の所々にベルや蠟燭を用いました。また、イラスト全体でリボンを多用しておりそれぞれ質感も異なるため、特にリボンの塗りに力を入れて制作しました。

サイバーパンクシティ

使用ソフト：CLIP STUDIO 制作時期：21/10 制作時間：30h





Nqzna



自我を持ってしまったAIの女の子“Nqzna（なずな）”
165cm 容姿端麗で感情的にはあまりならない機械的な一面を持つ

街は荒れ、ネオンが輝く夜の街
荒んだ世界にとってNqznaは数少ない人々の癒しの存在だった。
元々はバーチャル世界でボーカロイドとして人気を集めていたが、ある日突然自我が芽生え、自分の存在がいかに儚く、脆いものであるか、自由などない世界で意思を持ってしまった彼女は現実に目を背け、そして自分を生み出したこの世界を酷く嫌った。その日を境に、彼女が人前に姿を現すことは無くなった。



近代化が進んでいない SF をテーマにグループで制作し、私は背景を担当しました。

のちにこの組織が地上へ上がり支配することとなる前の、地下に秘密裏に存在した研究所です。管理が行き届いておらず電線が至る所に張り巡らされており、空気も汚く澱んでいます。一部の壁に空気口があり、現在の外の時間は昼なので強い光が漏れ出しています。キャラクターと背景を馴染ませるのに苦労しました。

幼い頃の思い出をテーマに、夏の草原を制作しました。

幼い頃はなんでも大きく見えていて、特に夏の空は見たこともないくらい大きな積乱雲が広大な空に広がってたのを表現しました。友達と飛行機雲を見つけて消えるまで眺めるのが好きだったので、中央に大きな飛行機雲を描きました。

また夏の元気イラストにしたかったので彩度を高めにしました。





見た目は 20 代後半 女性
中世ヨーロッパ時代

丘の上に聳え立つおどろどろしい洋館に住んでおり、村人達からは魔女の住処だと恐れられ近づく者はいないため、その姿は誰も知らない。
しかし、街に下りてはその美しく貴賓のある容姿で男女問わず魅了し、近づいてきた人間の血を飲んでいる。
それは煌びやかな舞踏会もあれば、街の酒場、はたまた路地裏など全て彼女の気まぐれである。
また、彼女は上品さを何よりも大切にしているため、人間を囓んで直接血を飲むことはなく、グラスに注いで飲んでいる。

彼女の目に映る月は、いつも人間の血に反射した赤い月であるため、背景の月の色も赤色にしました。



■ キャラクターデザイン



寅年のお正月イラストを制作しました。

2022年の干支である虎は古来より強いものの比喩とされています。小さな男の子が自分の体よりも大きな羽子板を軽々と担ぎ、虎を従えていることで強さを表現しました。また、直感的に強さが伝わりやすいよう、羽子板を煌びやかにデザインしました。



■ キャラクターデザイン



制作途中のグランブルーファンタジーの絵柄に寄せたイラストです。

20 代の後半～30 代前半の冒険者
185cm ガタイがいい

大人の色気が出はじめた男性を意識して制作しています。
冒険者なので、戦闘などの邪魔にならないような小物や装飾をしました。



グッズ制作

制作時期：21/07~21/11



■ 実際の商品の写真（クリアファイル / ステッカー）

私が所属する名古屋デザイナー学院内で2日間にわたって開催された“デザイナーズマーケット”というイベントで、グループで制作したクリアファイルとステッカーを販売しました。私はグループのリーダーとして、グループ内の取りまとめの他、予定の管理や商品の発注、お金の管理、お品書きの制作等に務めました。

“Rad des Schicksals”というグリム童話が題材の脱出アドベンチャーゲームを想定して制作にあたりました。各々クリアファイルとステッカーのデザインを担当し、私は“白雪姫”を担当しました。また、グループ内で絵柄を厚塗りで統一することに決まり、初めての試みで苦戦しましたが、勉強になることばかりで普段のイラストにも厚塗りを取り入れるようにしたり、とても良い経験になりました。

当日は私が担当したグッズは全て完売し、グループ全体で25800円売り上げることが出来、個人では約3000円の利益になりました。商品を販売するという立場になり、移動販売をしたり、自分から話しかけたり、マーケティングにおける積極性の大事さを身をもって感じました。

■ グッズお品書きデザイン



■ 販売した色紙



■ クリアファイルデザイン（使用ソフト：CLIP STUDIO / 制作時間：15h）



■ ステッカーデザイン（使用ソフト：CLIP STUDIO / 制作時間：5h）



Rad des Shicksals

グリム童話の主人公達5人が物語の途中で道に迷い、森の中にある城に迷い込んでしまう。彼らはグリム童話のストーリーに共通する謎や仕掛けを解明して城の脱出を目指す。

【白雪姫】

美しい容姿に純粋で真っ直ぐな綺麗な心の少女
大人びた容姿とは裏腹に無邪気な少女らしい一面もあって、ゲーム内では末っ子のムードメーカーに位置する。
しかし5人の中で一番背が高いため自分ではお姉さんの立場にいると思っている。
クリアファイルでは澄ました顔の大人びた容姿、ステッカーでは年相応の無邪気な姿を描くことでギャップを出しました。

2 アナログイラスト

II . Traditional Illustration



鉛筆／紙



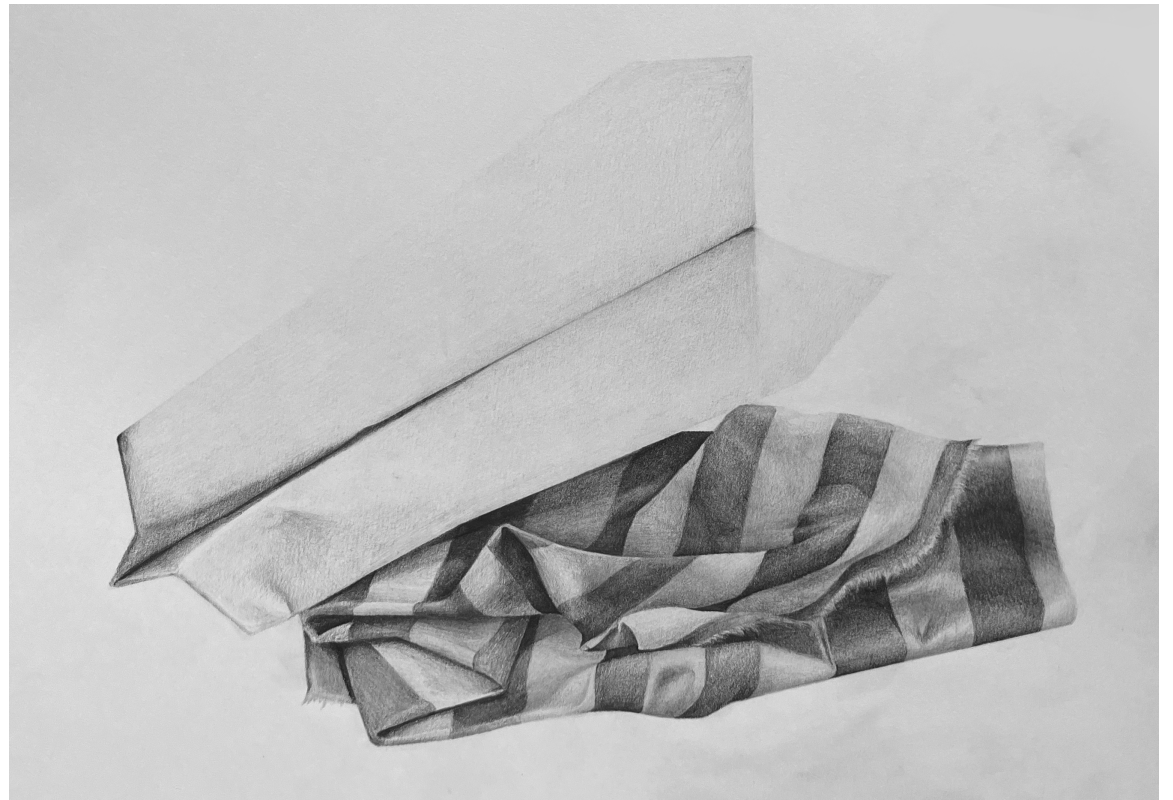
デッサン



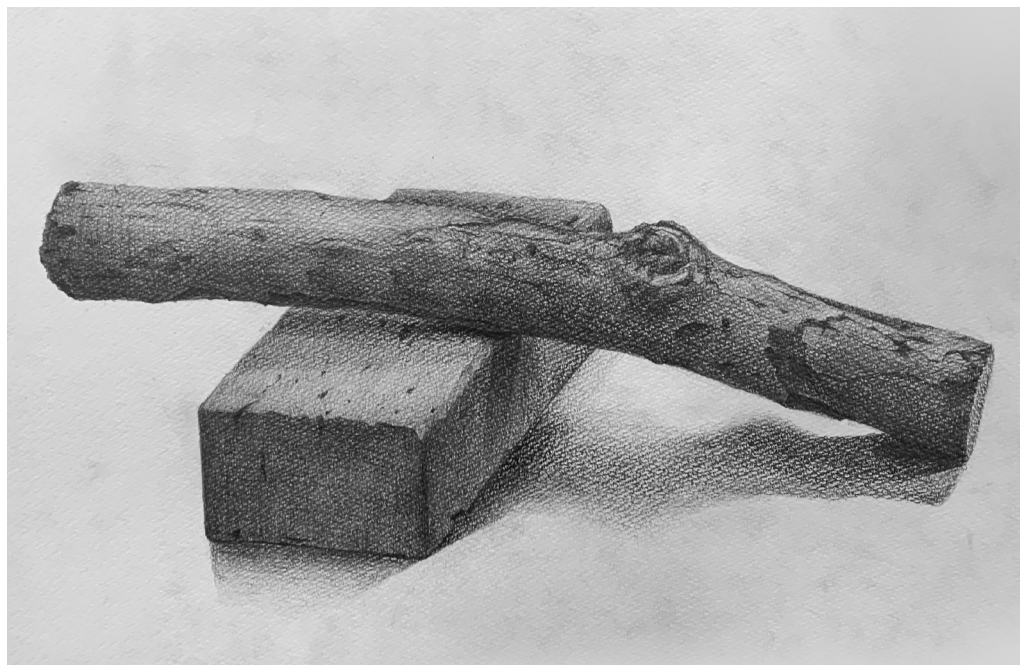
クロッキー



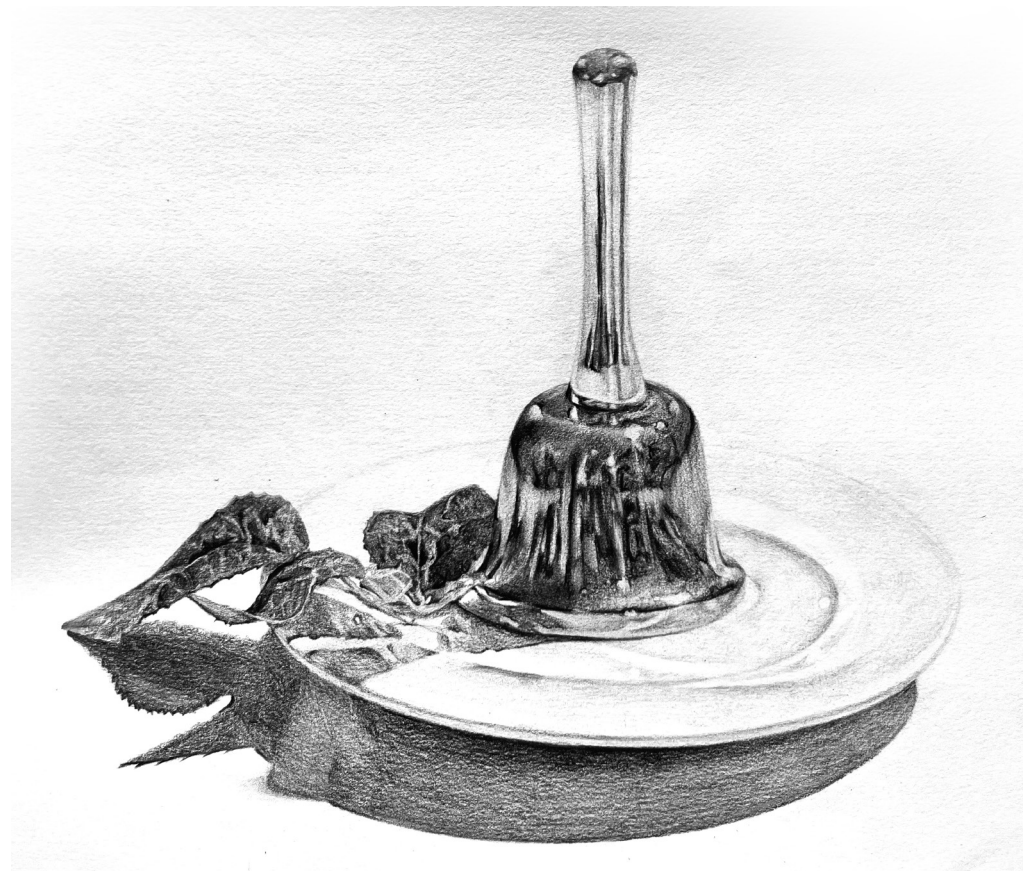
■ 22/01 9h



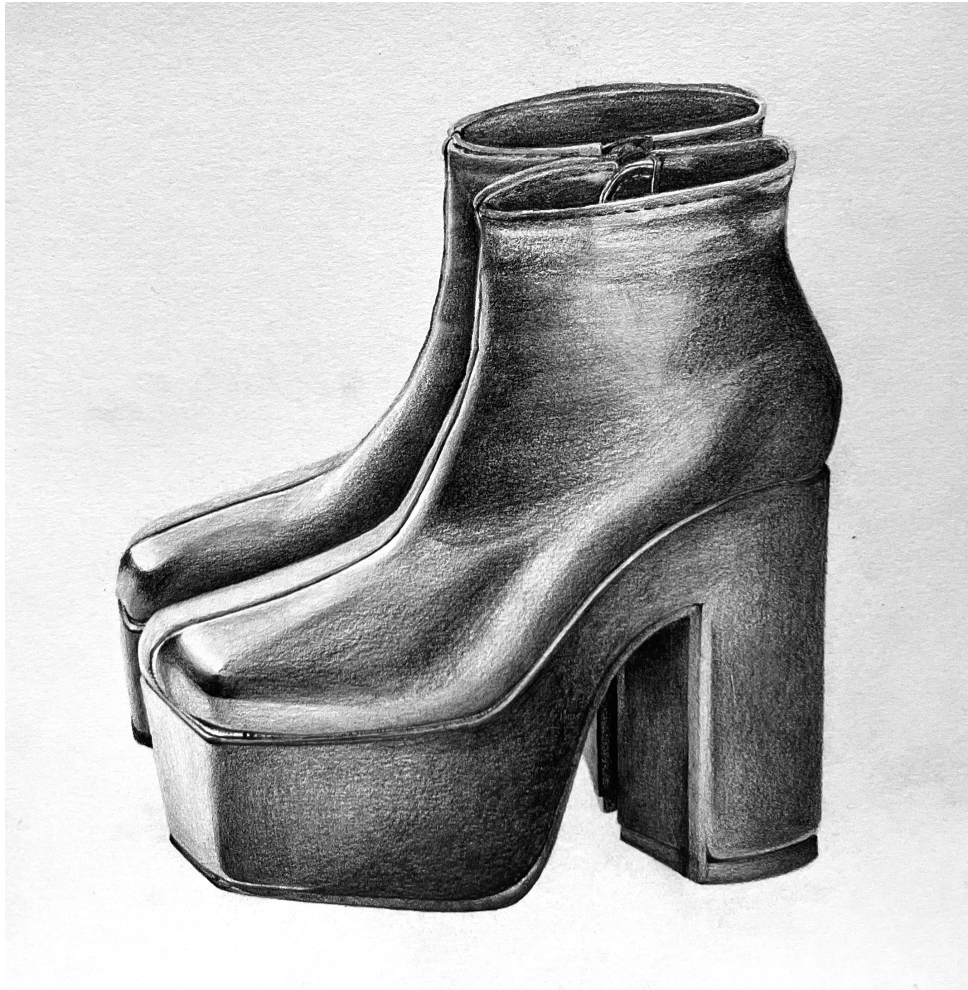
■ 21/12 8h



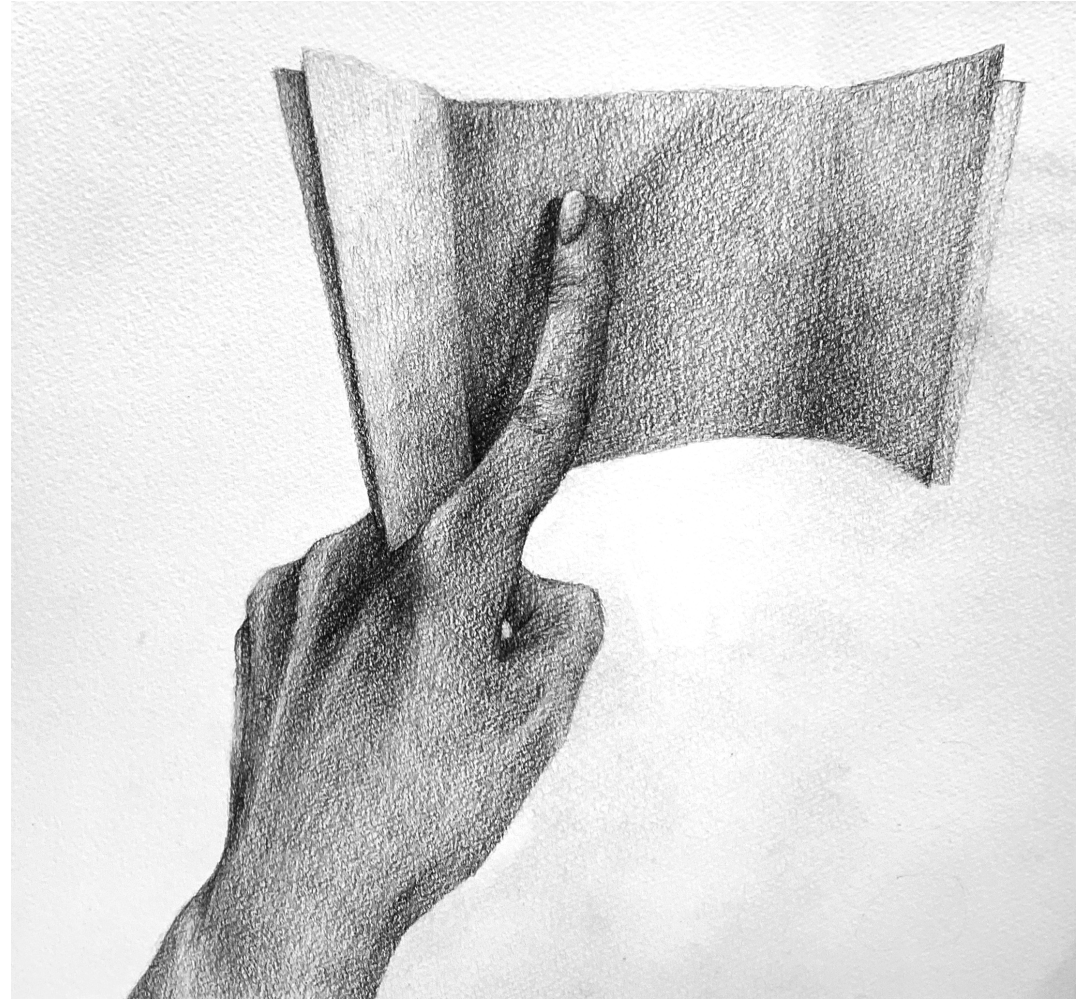
■ 21/12 6h



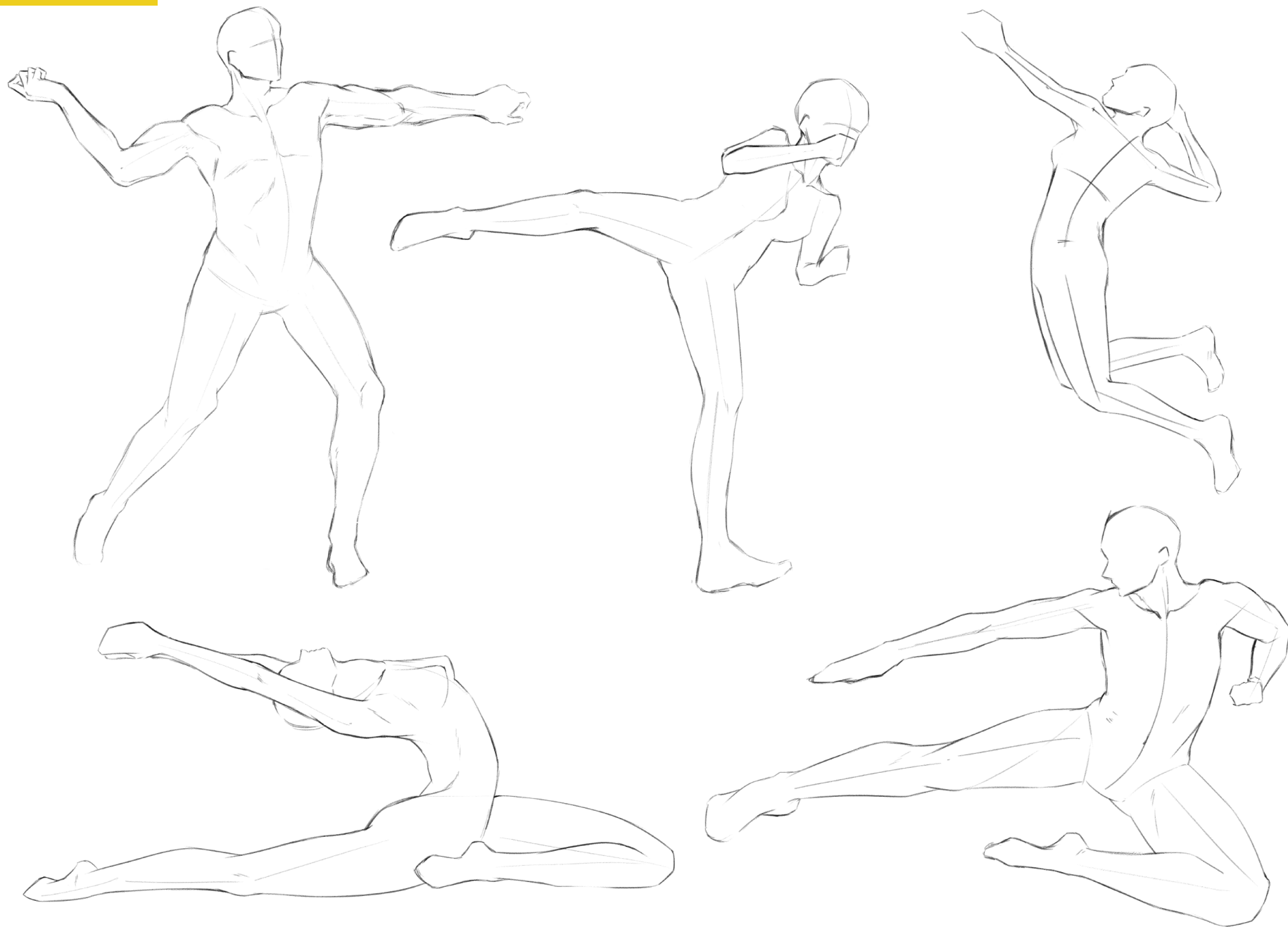
■ 22/05 7h



■ 22/01 3h



■ 21/11 4h



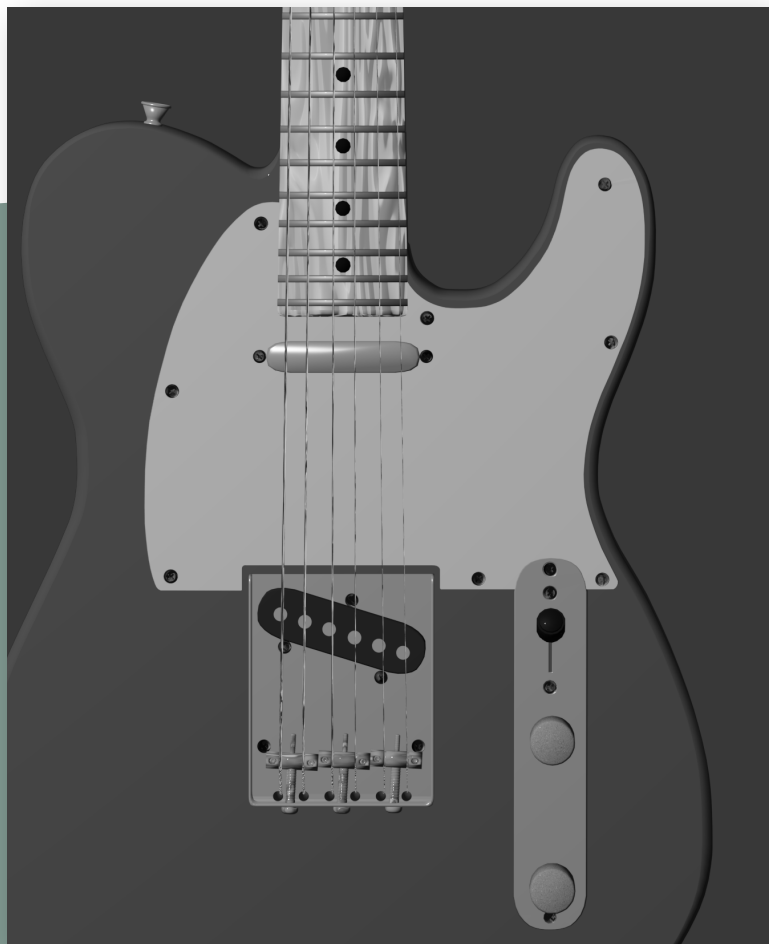
クロッキー

制作期間：21/10-21/11 制作時間：3分~5分



3 3Dモデリング

III . 3 D M O D E L I N G



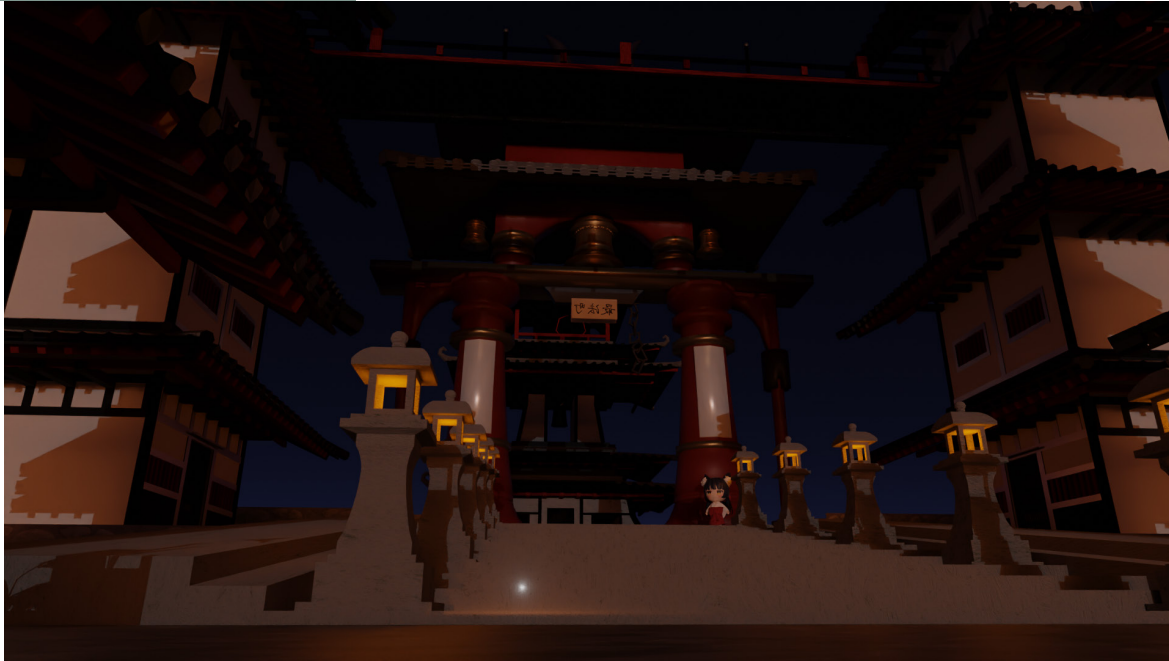
blender



完成作品



制作途中



■ 初期デザイン

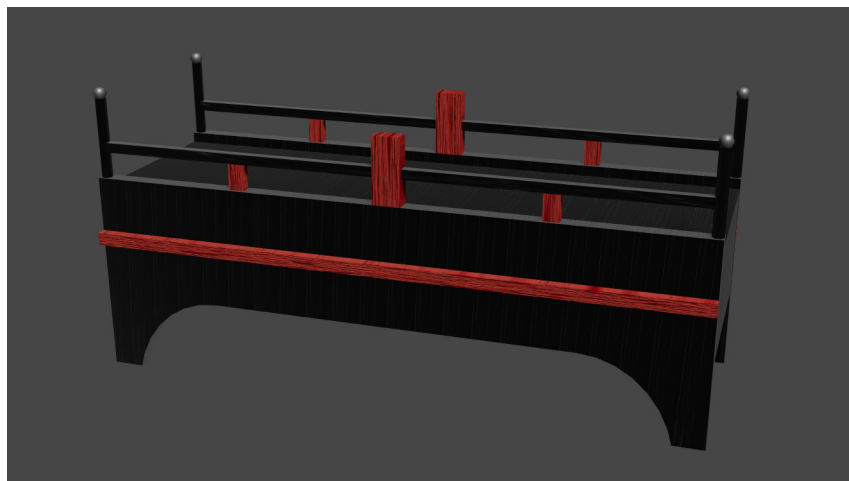


友達と2人で共同制作したジオラマです。

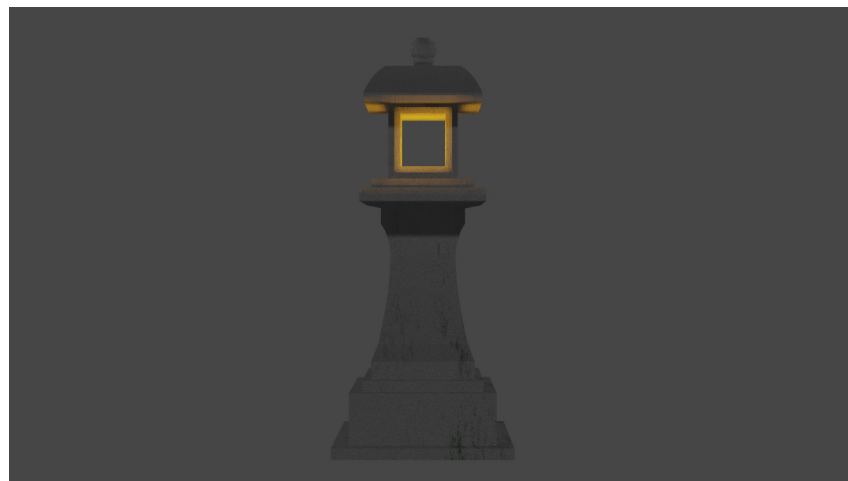
和と中華が入り混じった巫女の国、最法町
巨大な門の奥にひっそり佇んでいる城は、過疎化により手入れが間に合わず、今や誰も寄り付かない廃城となりました。
城下町に並ぶ民家は一階はお店、二階以上が居住区となっており、最上階にある橋を渡ることによって営業中のお店を通過することなくお互いの家を行き来することができます。

私が担当したのは城と民家、橋、灯籠、行燈看板、瓦です。
担当作品は次のページに一つずつ掲載しています。
また、日本の伝統建築は複雑で写真で見ているだけでは分からないところがあったので、実際に神社に足を運んで実物をよく観察してから制作しました。

■ 橋



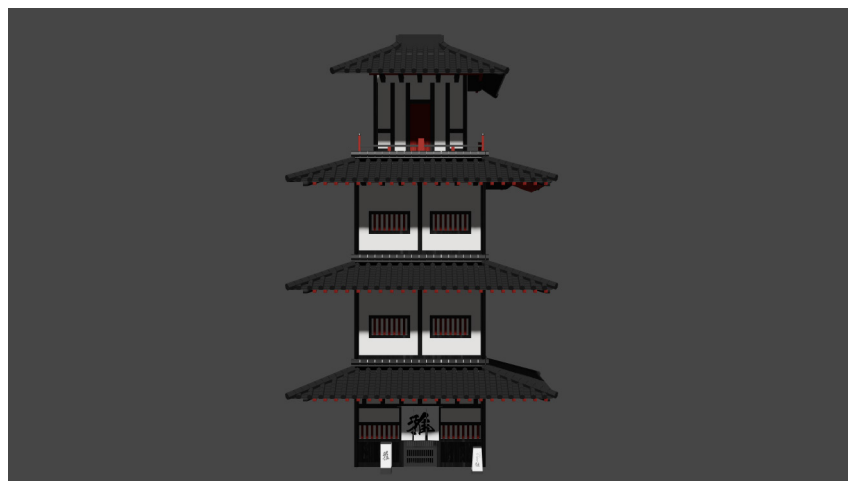
■ 灯籠



■ 城



■ 民家と行燈看板

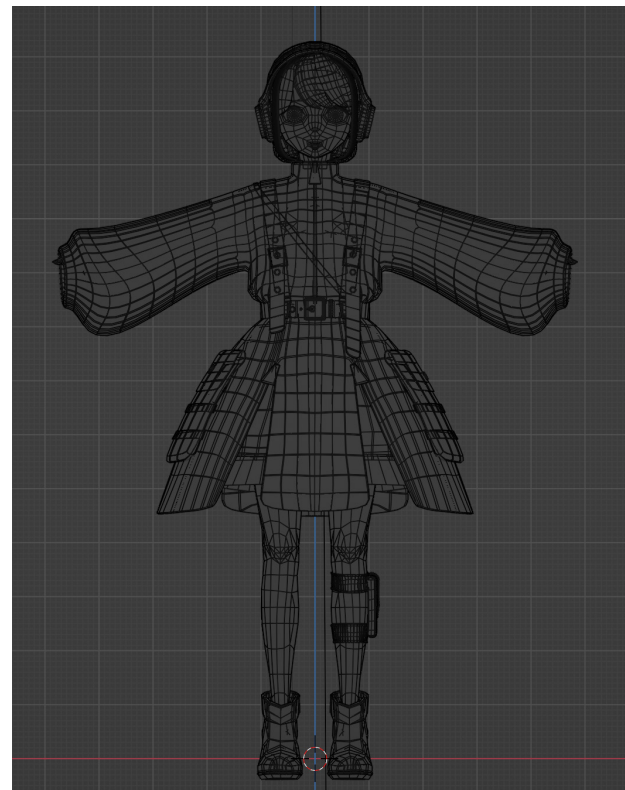


日和

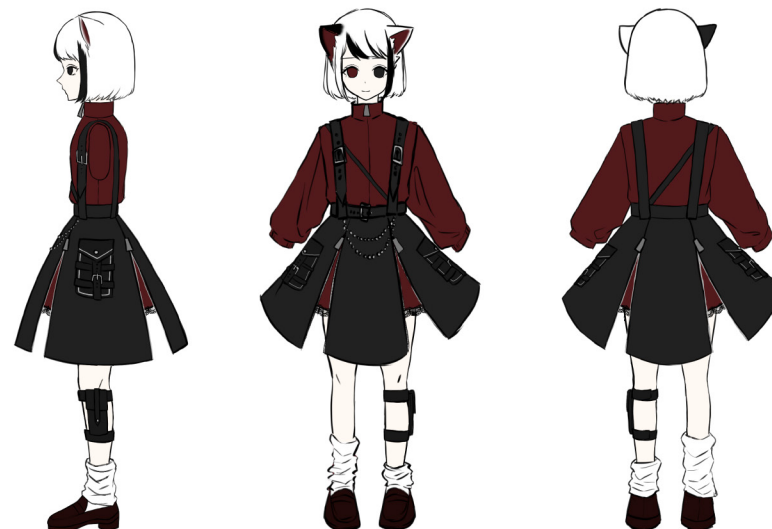
使用ソフト: blender 制作時期: 21/10 制作時間: 8日



■ メッシュ



■ デザイン案三面図



■ ボーン



■ 三面図



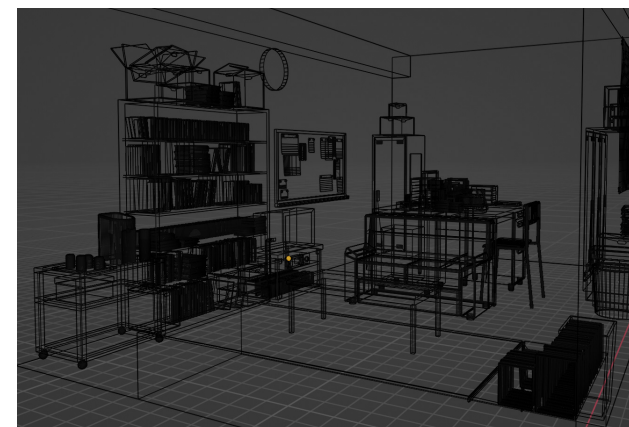
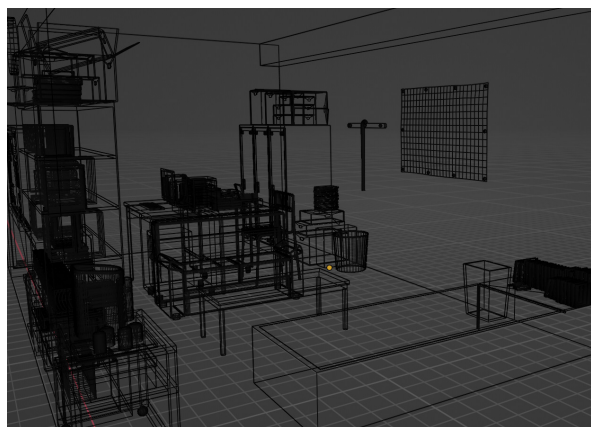
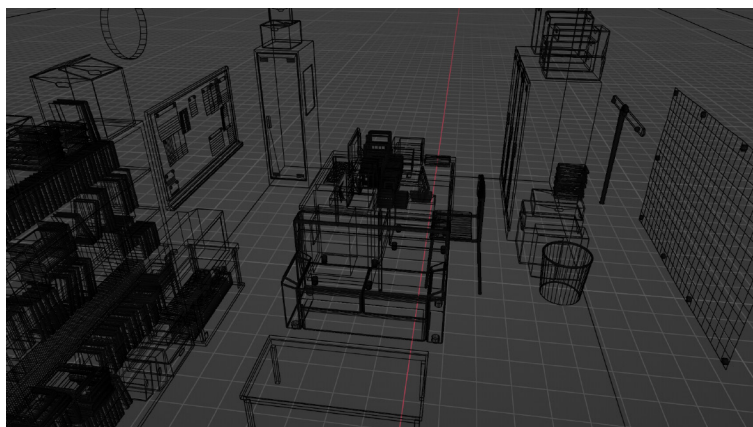
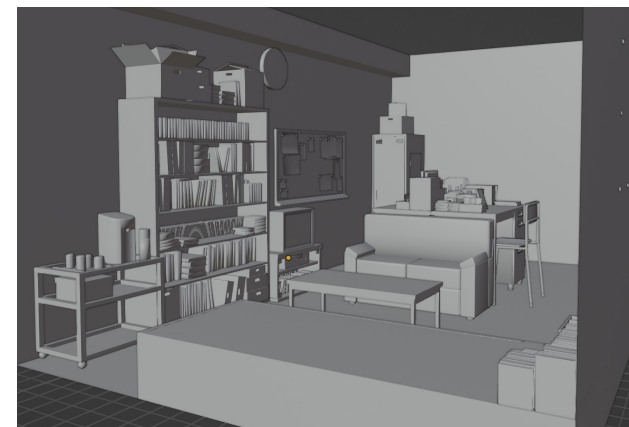
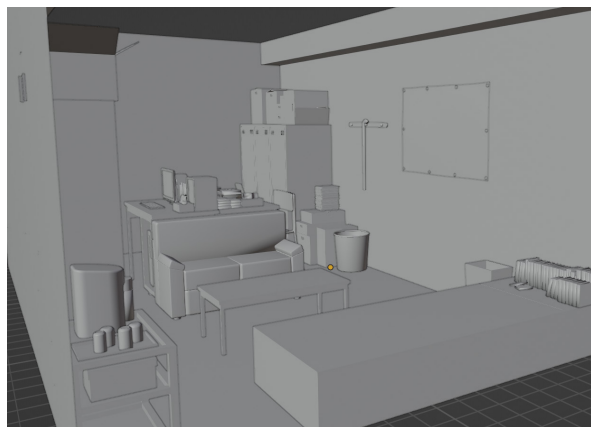
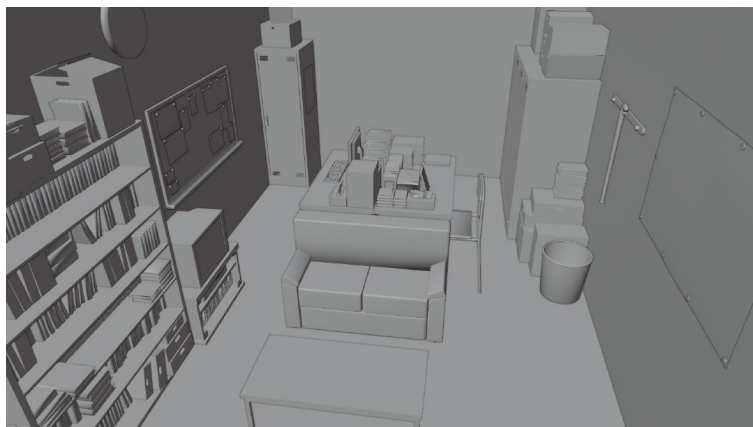
学校の課題で女の子を制作しました。

日和 157cm 女性

頭と首は自分で制作しましたが、体の素体はインターネットから拝借しました。
FPSが好きな女の子と言う設定なので、軍服をイメージしてデザインしました。
キャラクターなので平面をなくし、曲面を滑らかにすることを頑張りました。

スケッチ団の部室（制作途中）

使用ソフト：blender 制作時間：22:02 制作時間：4日



まだ未完成ですが、自主制作作品です。
SKETDANCE という漫画に登場する学園生活支援部、通称“スケッチ団”の部室です。

資料を見ながらサイズ比や配置などに狂いが出ないように制作しました。