



PORTFOLIO

ICHIKAWA MIZUKI



市川瑞稀

名古屋デザイナー学院

ゲーム・CG学科

出身 岐阜県恵那市

誕生日 2002/8/6

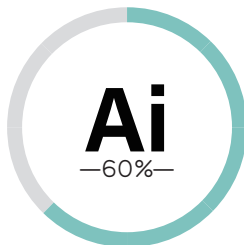
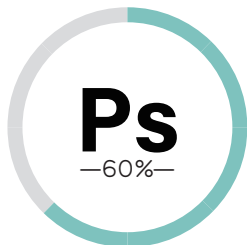
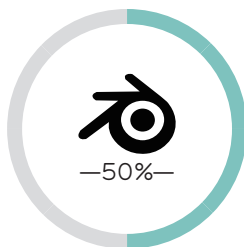
目指すもの

キャラクターデザインを始めとした2Dデザイナーを志望しています。

UIやLive2Dにも興味があり、現在勉強中です。

ケモ耳や女の子、可愛いデザインが好きです。

スキル



好きな物



ペン習字



食事



VTuber



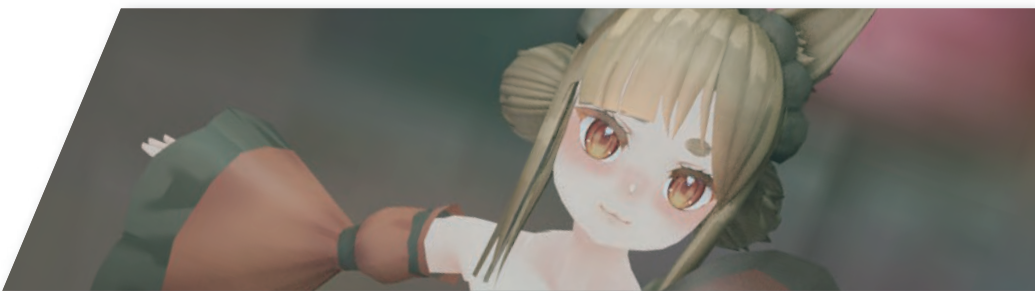
動物

CONTENTS

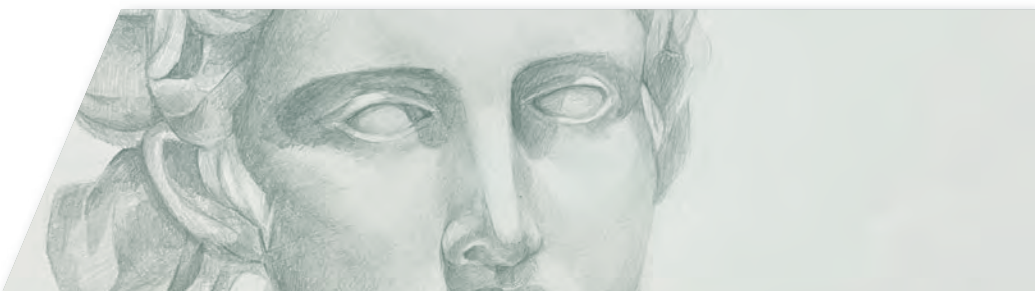
2D



3D



基礎



二次創作



その他



2022/5 28h



■依頼で描いたオリジナルのキャラクターです。容姿は人耳の無い猫耳白髪・制服で、性格は読書が好きなおっとりした女の子という指定があったのでそれに合わせてデザインしました。背景は猫が日向ぼっこをしているイメージから、居心地の良い光が入ってくる木の下で、光を意識して描きました。

カラーラフ



2021/3 ブラッシュアップ前



2021/9 30h



■東京ゲームショウに出展し、学内イラストコンテストで入賞しました。テーマは「メビウスの輪」で、メビウスの輪→永遠→永遠の愛→結婚、メビウスの輪→永遠→不死→ベニクラゲという発想を組み合わせ、ベニクラゲ+ウェディングドレスモチーフのキャラクターにしました。

「カラーラフ」



「線画」



「デザイン案」 ■初期は白無垢もありましたが、どうしても地味になるので没にしました



2022/1 30h



■学校の体験入学パンフレット用に描きました。3月だったので卒業式をテーマにし制作しました。DM用なので卒業式ですが明るい雰囲気と表情が暗くならないように調整しました。



「カラーラフ」



■始めはかなり近い構図で描いていましたがDMやポスターになることを考えてラフより引き気味の構図で描きました。

下の二枚は実際に学校の宣伝をするためのパンフレットとポスターになったものです。

「ポスター」



「パンフレット」



2021/11 24h



■王道のファンタジーゲーム風に描きました。キャラクター一人一人を様々なポーズで描き、全体に動きが出るよう意識しました。

■主人公(男の子)を主軸に、ラフを何案か出してどのポーズにすると良くなるか他のキャラクターの配置やポーズを描きだしました。



2022/2 10h



■ブラッシュアップ後のイラストです。衣装に華やかさ、派手さを追加し表情もセクシーさが増すようなものに変更しました。

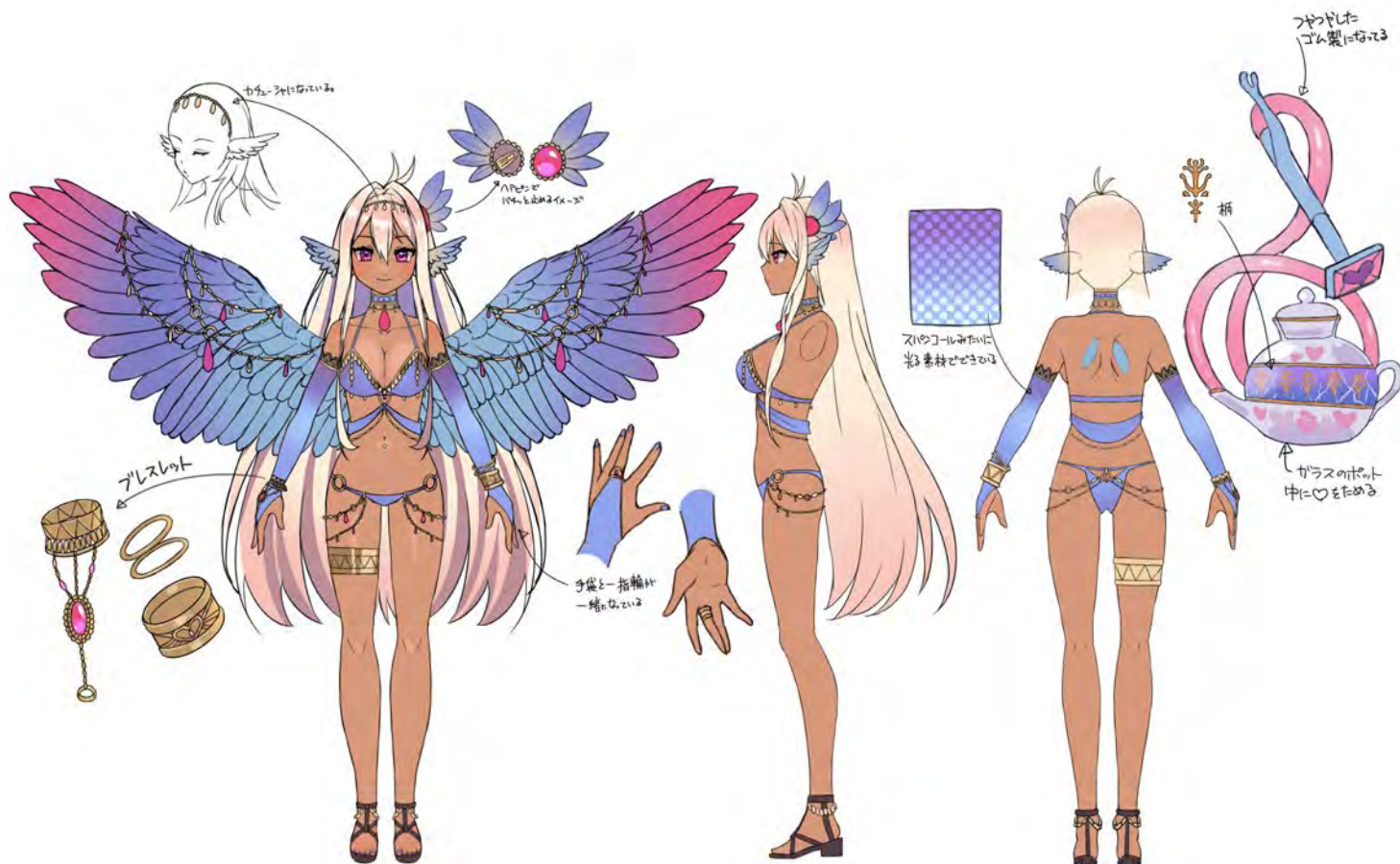
2021/6 19h ブラッシュアップ前

■英雄クロニクルのコンテストに応募し入賞しました。鳥人という設定と、華やかな衣装とあったのでそれに合わせてデザインしました。武器は魂を抜くという設定から、キャラクターに合うような掃除機をモチーフにした武器にしました。

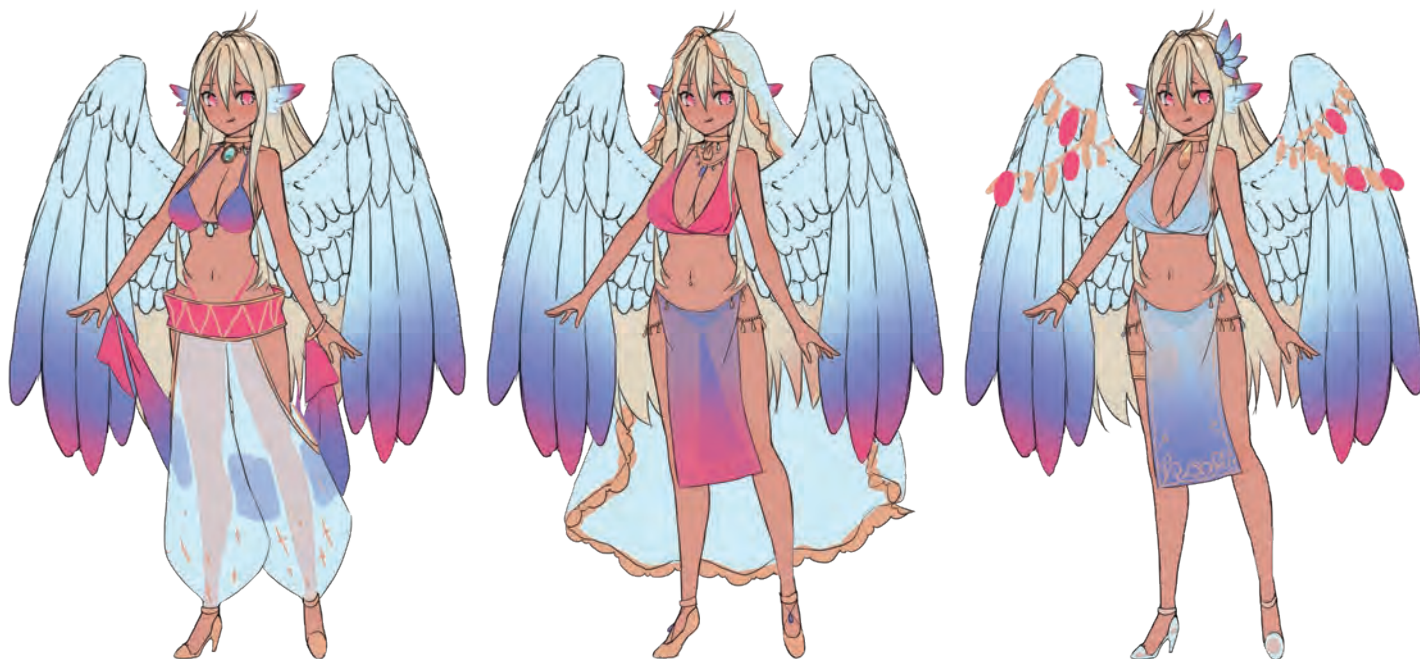


「三面図」

■イメージカラーは水色。アラビア系の衣装、褐色のギャルのイメージです。スパンコール、キラキラの宝石など、とにかくキラキラを意識して小物を製作しました



「デザイン構想」



■翼が地味だったので装飾品を足しました

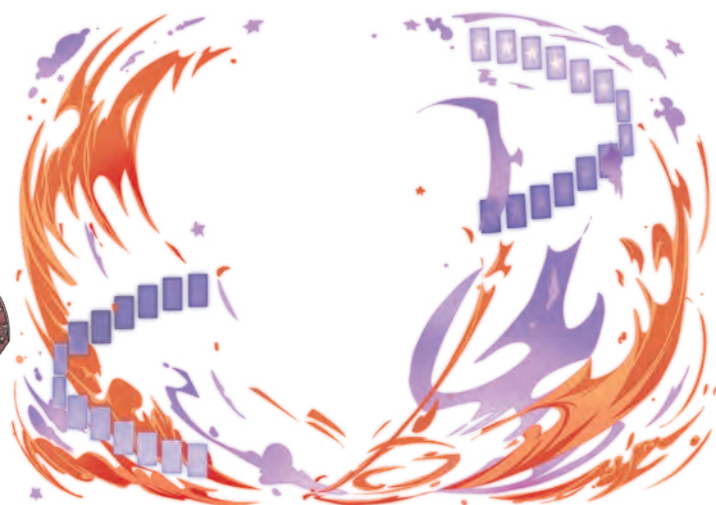
2022/2 15h



■太陽と星をモチーフにした神父とシスターをキャラクターデザインをしました。キャラクターに合うよう火属性と闇属性でエフェクトを描きました。



キャラ



エフェクト



「バレンタイン」 2022/1 12h

■デザ魂バレンタインイラストコンテストに応募し優秀賞を頂いたものです。ハートやチョコレート、ピンク色を入れることでバレンタインらしさを出しました

「ヴィネット」 2022/4 15h

■小さな家に住むヤギの女の子をテーマにヴィネットイラストを描きました。明るい雰囲気になるよう柔らかさを表現したり明るい色を多く使いました。





「ハロウィン」

2021/10 12h

■デザ魂「2021年度ハロウィンイラスト募集！」のコンテストに応募し優秀賞をいただいたものです。ハロウィンらしい色使いであざとかわいい魔女猫を描きました。

「お正月」

2021/12 12h

■お正月干支イラストのコンテストに応募したものです。派手派手な虎をイメージして描きました。





「商人」

2022/5 20h

■巨漢の商人をイメージして制作しました。人身売買やぼったくりなどのうわさがあるという設定で、うさん臭さや怪しさが表情などから伝わるよう意識しました。



「学科キャラクター(女)」 2022/1 20h

■学科のキャラクターを制作する課題で、FPSが得意なギャルという設定で制作しました。令和と平成のギャルっぽさを足すことにより、どの年代が見てもギャルだとわかるようデザインしました。

2021/7 21h



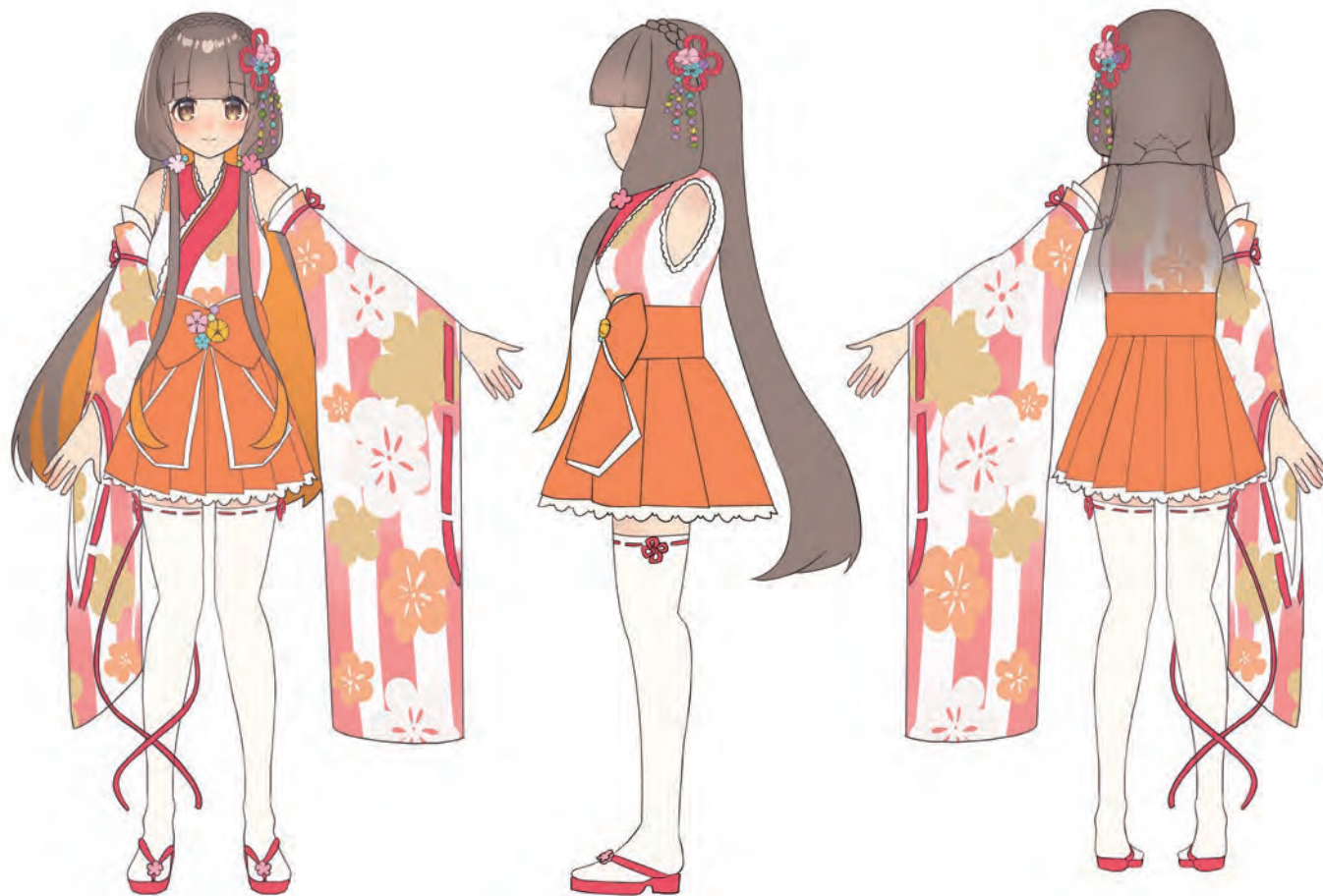
■魔法少女ザ・デュエルのコンテストに応募するために描きました。美味しいもの、甘いもの大好きというキャラクターの性格から和菓子モチーフで、萌えを意識してデザインしました。

2021/11 15h

■株式会社エイチーム様で配信中の「ユニゾンリーグ」の絵柄で魔法少女ザデュエルに応募したキャラクターを描きました。スマートフォンから見るという事を意識し、遠くから見ても目立つ構図になるように描きました。

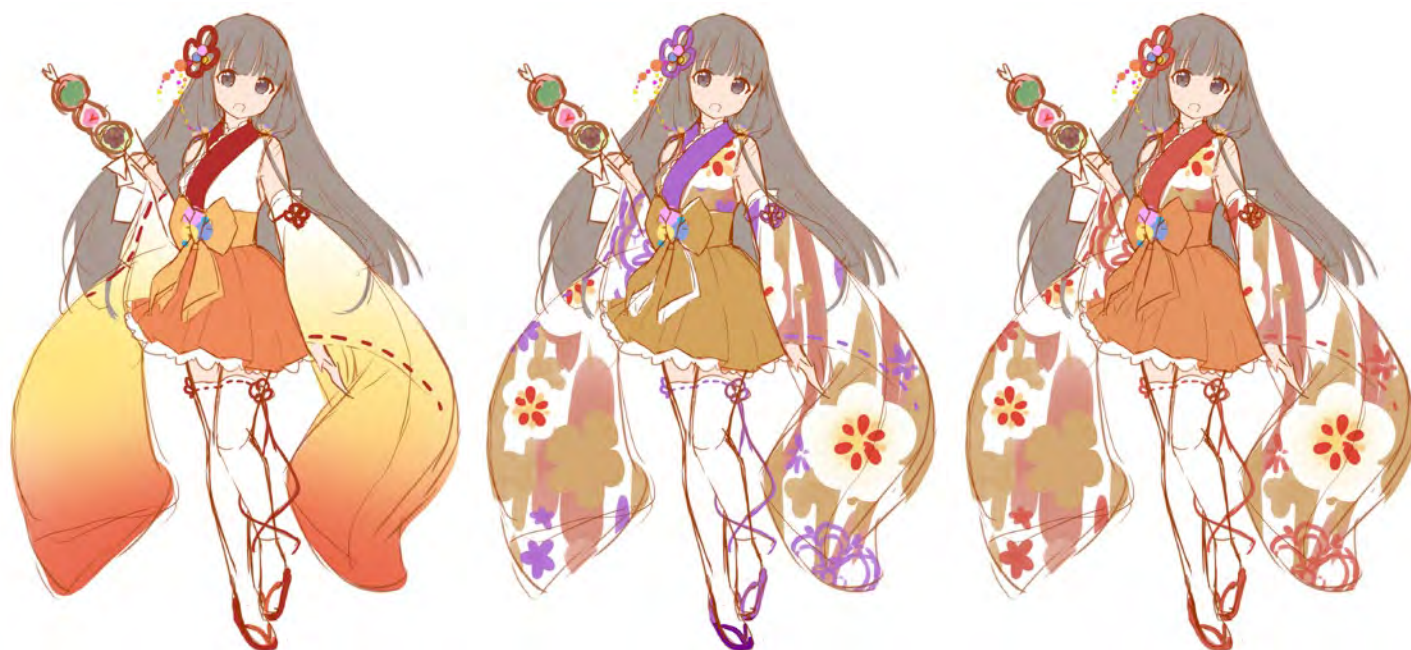


「三面図」



「カラー構想」

■イメージカラーがオレンジ色という指定があったのでそれに合わせて描きました





2021/11 16h



2021/12 20h





2022/6 21h



2022/5 15h



「ホーム画面」

2022/7 20h



「UIパーツ」



■アイドルリズムゲームを想定して製作しました。

ピンクを基調に、丸みのあるアイコンにする事や真っ黒を使わない事で、ぱっと見て優しいイメージや可愛らしさを感じられるようにすることを意識して制作しました。



2022/6 7h

■ぱっと見でハロウィンを想定できる色やフォントになるよう、紫やオレンジを中心にした配色、子供っぽさとゴージャスさがあるようなフォントを選びました。

いたずら猫の
ハロウィンナイト



2022/6 7h

■友人の堕天使のキャラクターをモチーフに製作しました。堕天使と属性の雷を文字に取り入れることや、暗めの配色にすることでカッコよさが出るように制作しました。

堕ちた天使と
黒い雷光

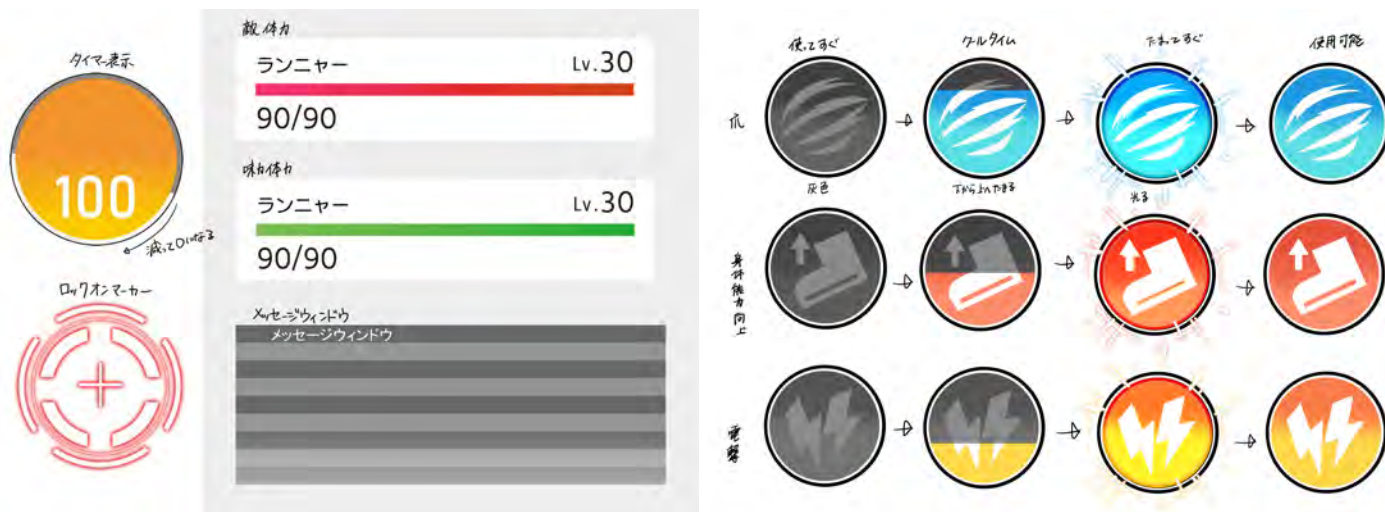
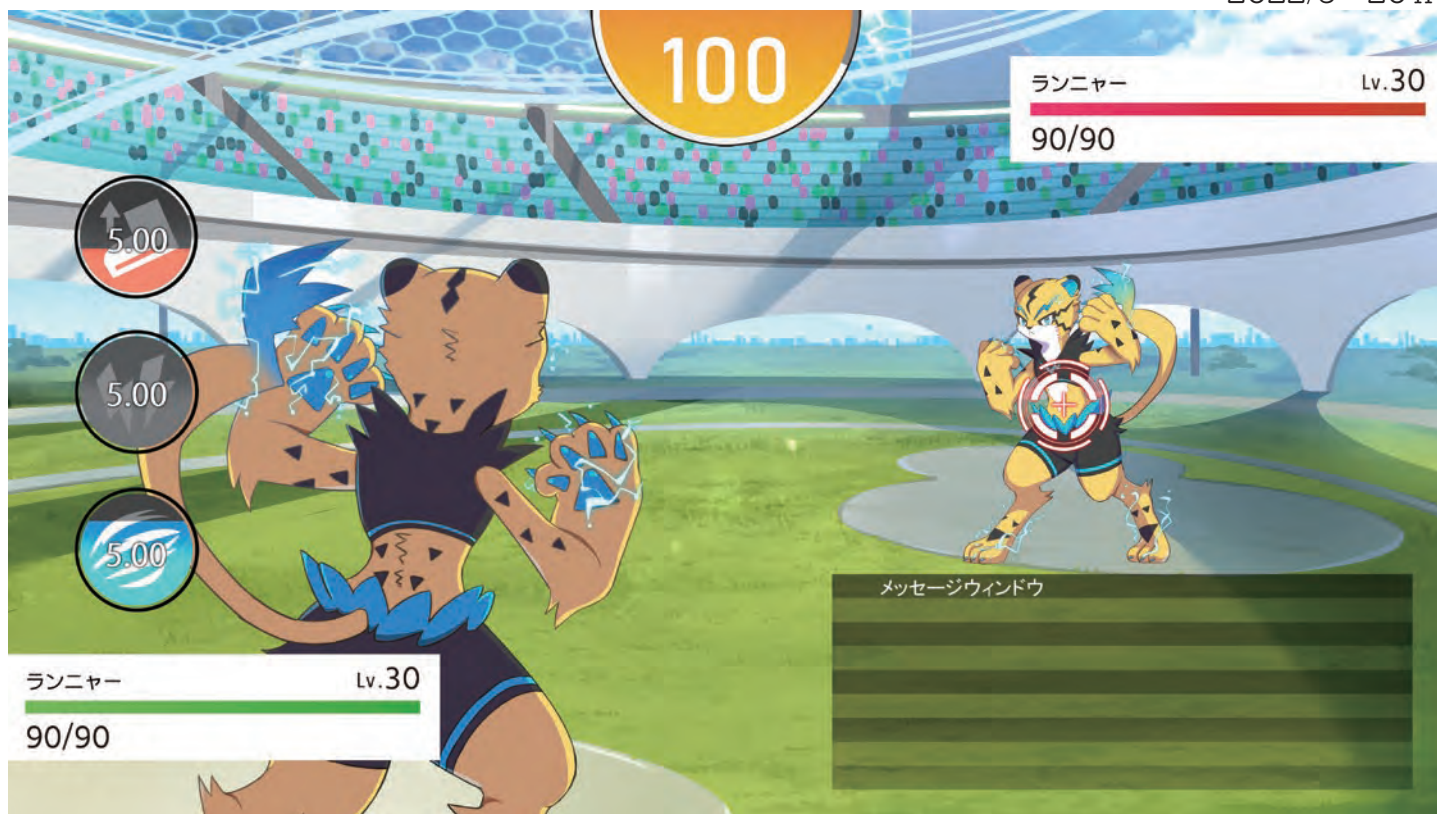


2022/6 10h

■ソリティアゲームのバナーを制作しました。広告のクリック率を上げるための文や文字の大きさにこだわって制作しました。

ソリティア

2022/3 20h



■ モンスターが登場する育成型対戦ゲームを想定したUIデザインです。

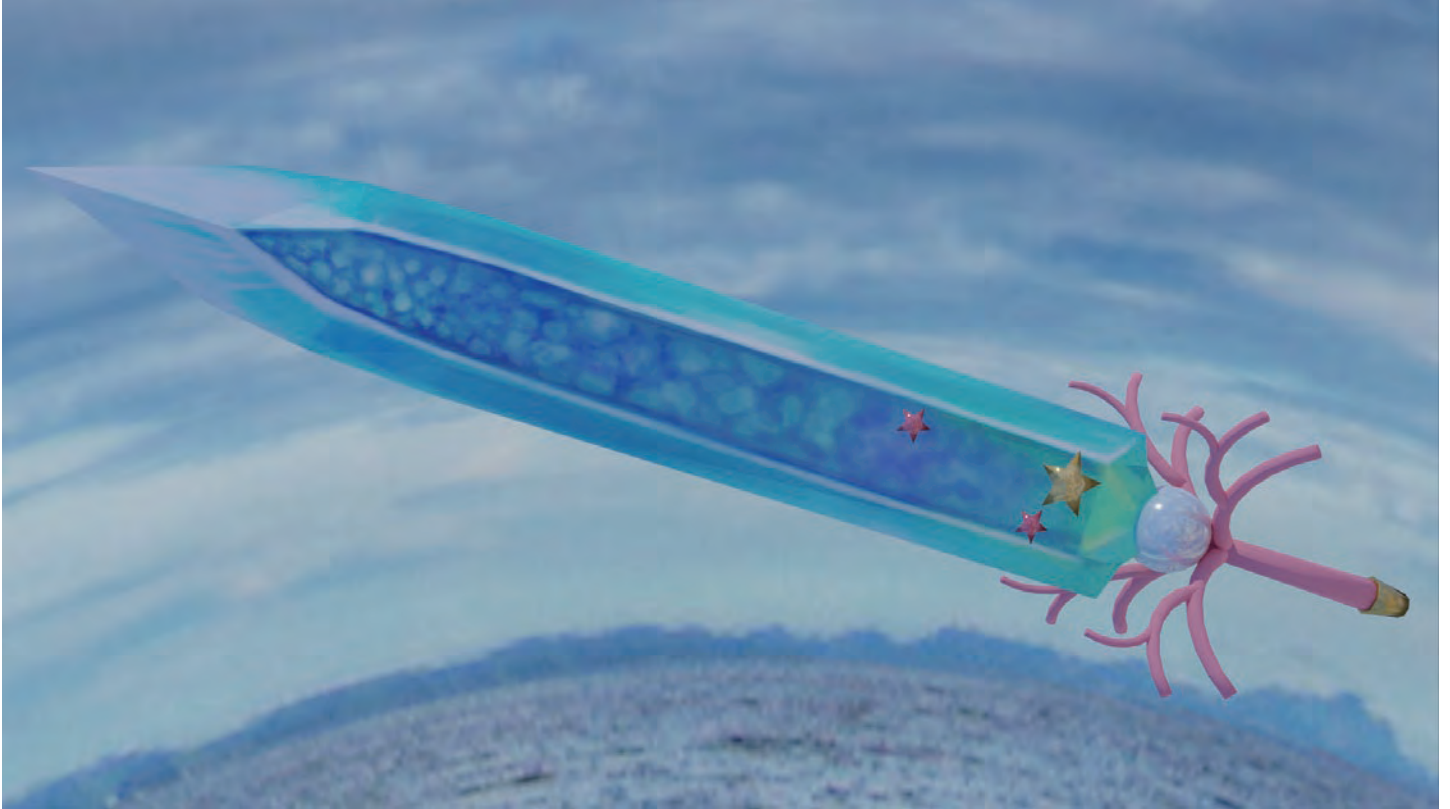
スピード感、近未来感のあるゲーム設定にしたので画面をできるだけシンプルにする事と、直感的にボタンが押せるよう色使いにも気を配って制作しました。

2021/12 16h



■かわいいホラーゲームを題材にしてグループ制作をしました。私はキャラクターとおばけを担当しました。

2021/11 20h



2021/11 20h

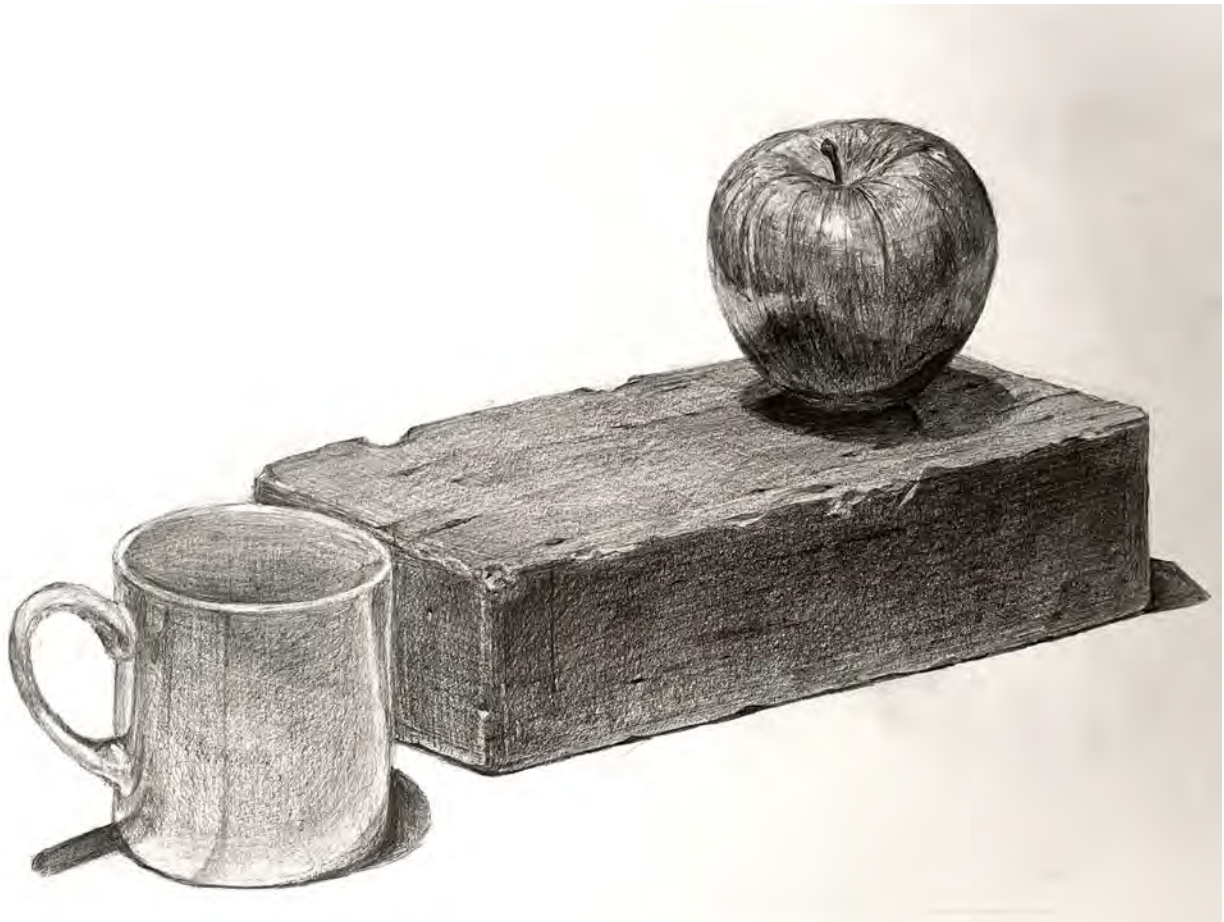


■Blenderを使用して武器とキャラクターをモデリングしました。ポリゴンをあまり使わず、テクスチャで魅せるように制作しました。

2022/3 15h



2022/4 9h



2022/2 14h



2021/7 12h



2022/1 6h



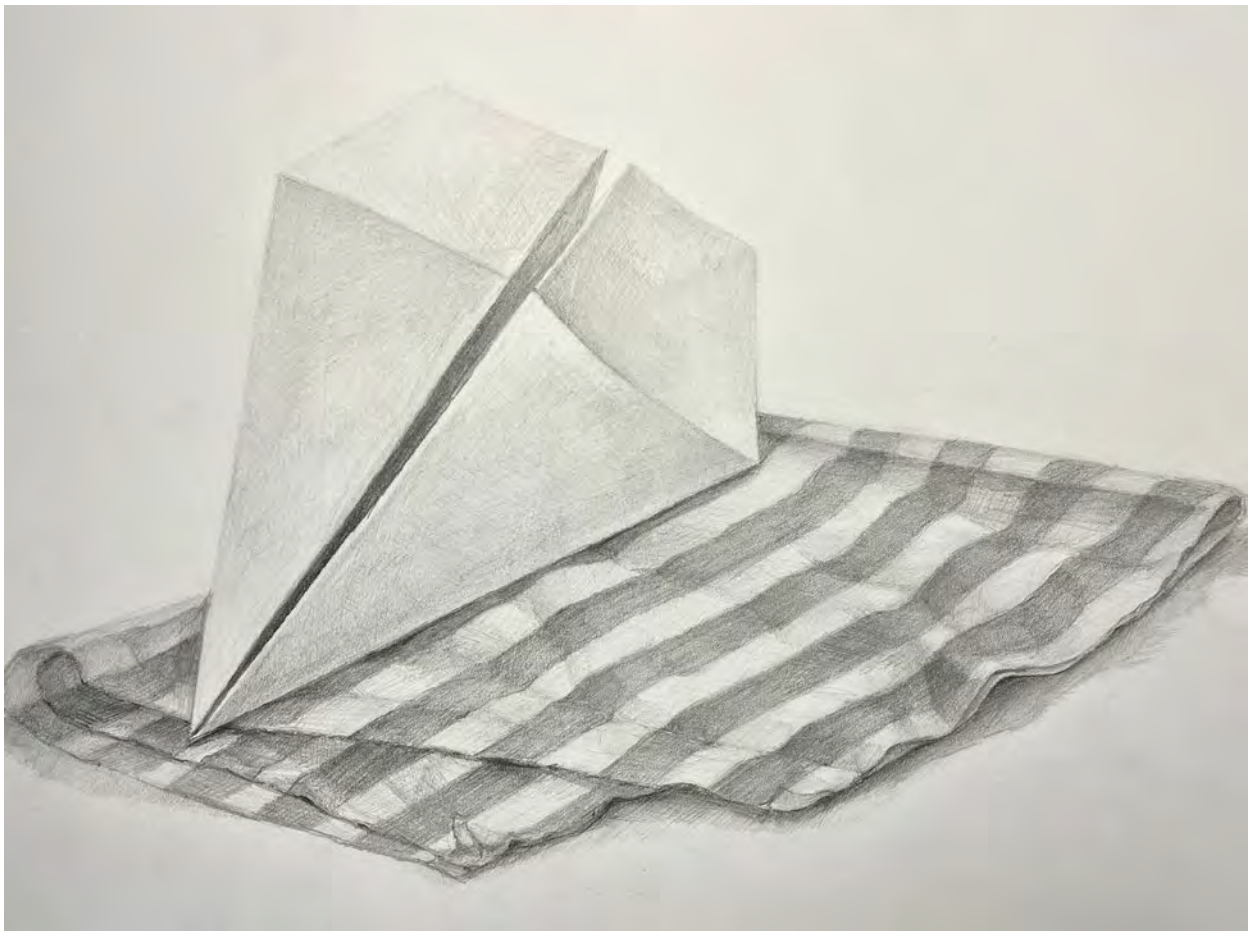
2021/12 6h



2022/5 9h



2022/1 9h









ホロライブ:猫又おかゆ





にじさんじKR:明楽レイ・ヌンボラ・イロハ



けものフレンズ:サラブレッドあおかげ



けものフレンズ:アフリカオオコノハズク・ワシミミズク

■趣味のペン習字です。5歳のころから現在まで約15年続けており、作品展に出展したり賞を何度か頂いています。現在教範の資格を取るために日々精進しています。



二月堂の御水取りがすめば春と
いう季節感が奈良の人々にはある。

群馬県富岡市 市川 瑞稀

優作

平安時代の和歌に出てくる鈴虫と
松虫は現在の呼び名と逆という。

山梨県笛吹市 市川 瑞稀

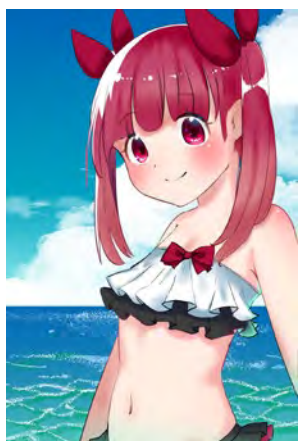
推薦

書文は 青	沈了花の香りも漂い春の訪れも 近くなりまた。今年も父さんの 長寿のお祝いをやりたいと思っ います。皆の都合を聞いた上で、 日取りを決めたいと思いますので どうぞよろしくお願い致します。
市川 瑞稀	
優作	

書文は 青	雨上がりの新緑が目に見える頃と なりまた。すがすがしいお過ごし 下さい。私達夫婦は外出を 控え、時々のお庭菜園を眺め ました。もうすぐ、新鮮な野菜を 送り出すので、お楽しみに。
市川 瑞稀	
特選	

書文は 青	博愛を 実践するには 最大の勇氣が必要
市川 瑞稀	
書範	

2019



2020



2021
専門学校入学



2022

