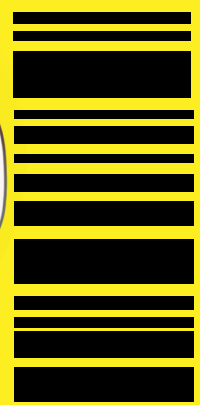


PO...io

Y BEST

フーニ デザイン

# F-TUNES



デッサン  
創作イラスト

SATO



佐藤みずほ

SATO MIZUHO



minahorid@gmail.com

大阪府出身。高校3年生から2Dデザイナーとしてアプリ・コンシューマーゲームの開発制作に携わることを目標にイラストやUIデザインの勉強中。  
ゲームをプレイしてくださった方々の記憶に残る作品を作り上げられるクリエイターになることを目指しています。

2019/04 ● 大阪府立芥川高等学校 入学

2022/03 ● 大阪府立芥川高等学校 卒業

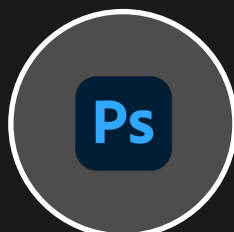
2022/04 ● 大阪デザイナー専門学校 入学

コミックイラスト学科 デジタルイラストコース専攻

## SKILL SET



Adobe  
Illustrator



Adobe  
Photoshop



CLIP STUDIO  
PAINT PRO

# CONTENTS



ゲームUIデザイン



石膏デッサン



質感表現



エフェクトデザイン



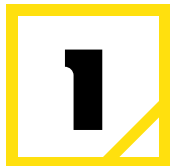
キャラクターデザイン



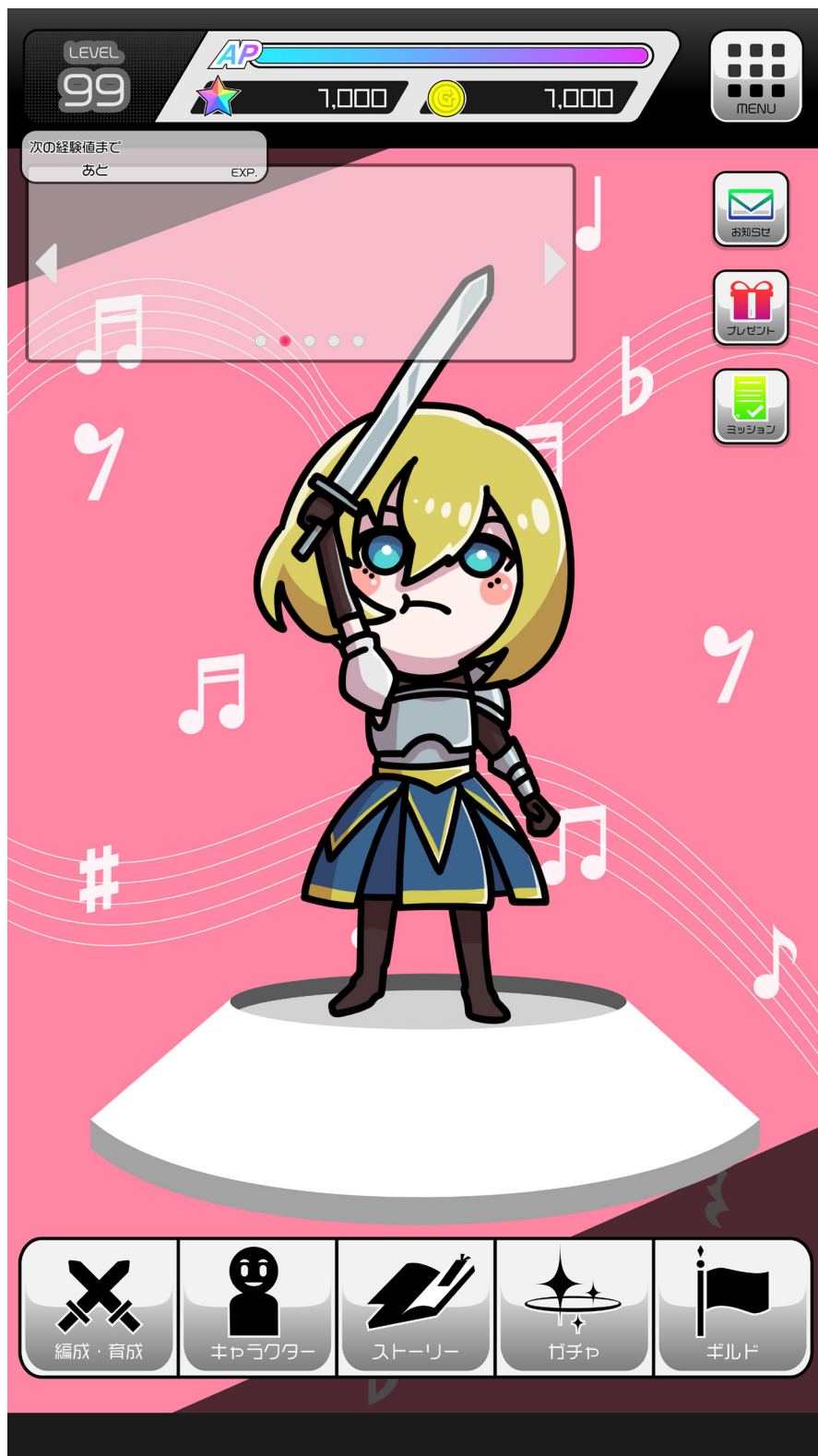
創作イラスト



ファンアート (二次創作)



# ゲーム UI デザイン



「F-TUNEs」  
ホーム画面デザイン

制作時期 2023/03

制作時間 1ヶ月

使用ツール





## ◆イメージ計画

タイトル：F-TUNES

ゲームジャンル：ファンタジー × リズムゲーム

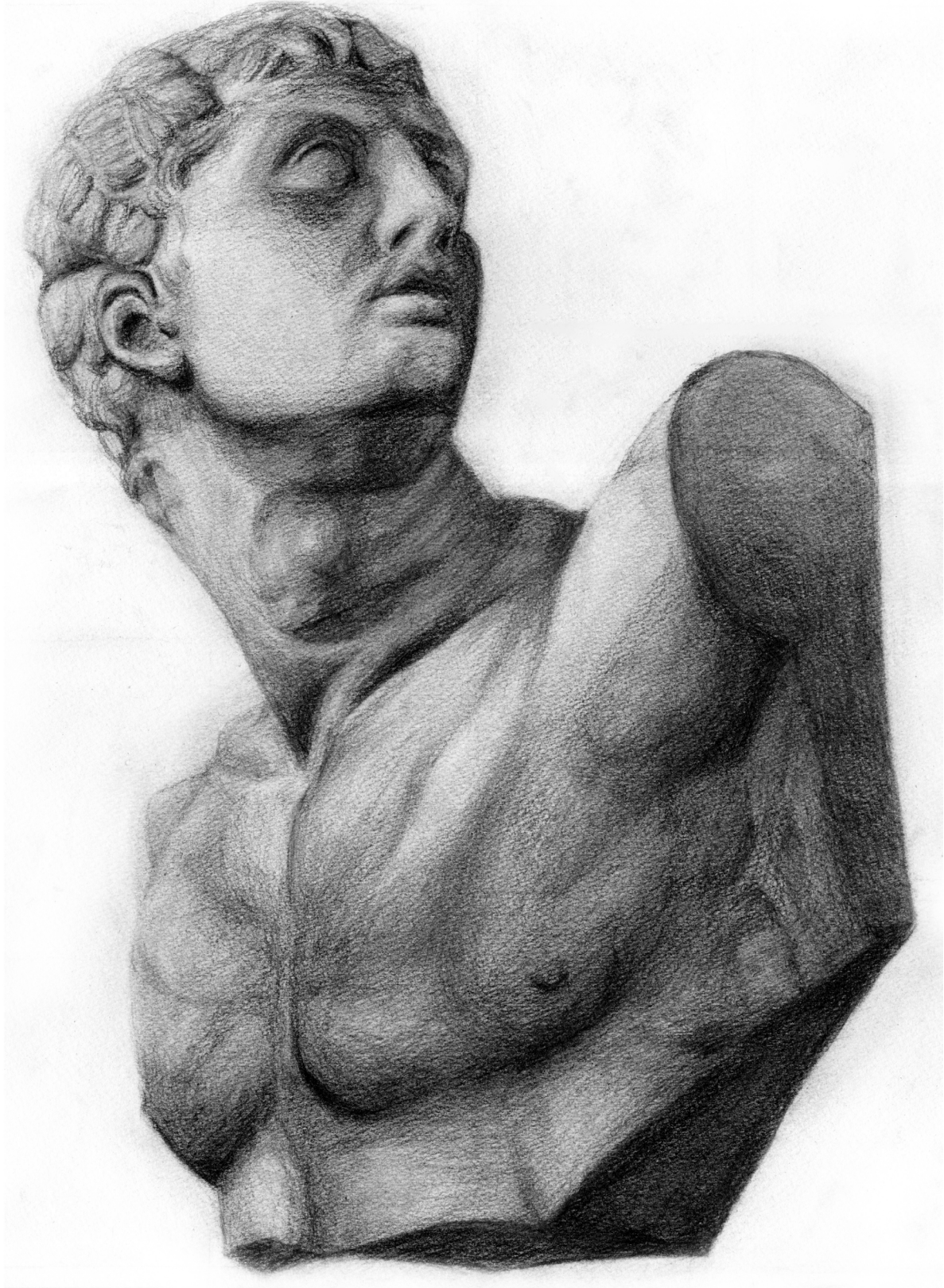
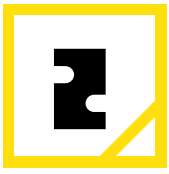
コンセプト：かわいじい・ポップ

ターゲット層：10~20代 女性

機種媒体：スマートフォン（縦向き）

## ◆SDキャラクター





闘士(胸像)

制作時期 2022/07

制作時間 15時間

使用画材 芯鉛筆





## ヴィーナス (首像)

制作時期 2022/05

制作時間 18時間

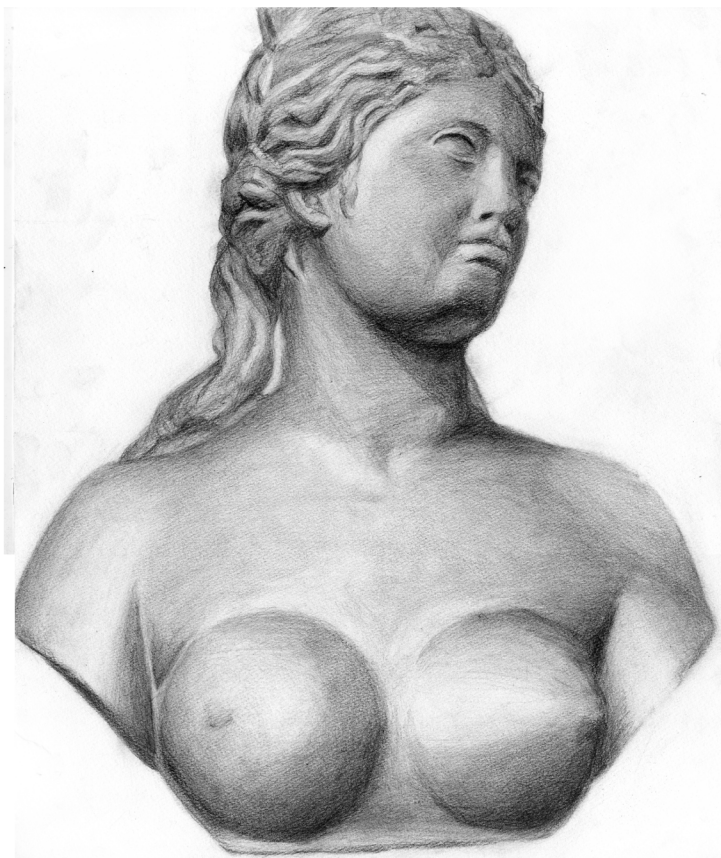
使用画材 芯鉛筆

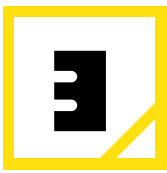
## ヴィーナス (胸像)

制作時期 2022/10

制作時間 15時間

使用画材 芯鉛筆





質感表現課題  
(宝石・布・金属・革)

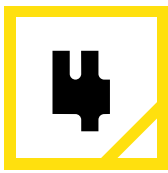
制作時期 2023/01

制作時間 15時間

使用ツール








# エフェクトデザイン



## エフェクト練習 (風・水)

制作時期 2022/09

制作時間 20分

使用ツール 




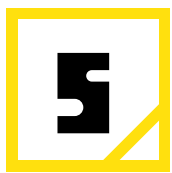
## 立ち絵×エフェクト (紙吹雪・水)



制作時期 2022/10

制作時間 12時間

使用ツール 



# キャラクターデザイン



キャラデッサン課題  
(シャドウ・男性・老人)

制作時期 2023/02

制作時間 6時間

使用ツール



shadow  
name: **総督バロリア** -革命組織パラドックス ボス-

要塞都市メイスを拠点に革命組織パラドックスを率いて国家転覆を図る冷酷な男。目的のためならば犠牲を厭わず、障壁となる者は抹消し裏切り者には容赦の無い粛清を与える。主人公エイルたちのチーム・カルムと対立しており、計画の邪魔をする彼女らを“蟻”と呼称し侮蔑している。

過去にエイルの師であるチャコと対峙した際に、自身の能力により彼女を子供の姿に変えて戦力を削ぎ落とした。チャコだけでなくパラドックスの構成員全員に制約を科し、組織において不必要であるとバロリアが判断するとどこに居たとしてもその場で処刑されるため、構成員は組織および彼への裏切りや反抗を持つことはまず無い。

【Drive】 フェアトラーク

1~10本の鎖を操る。  
条件付きの制約を取り付け  
相手の動きを制限する。

相手の合意の意思の強さや  
鎖による物理ダメージ量が  
大きい(多い)ほどより複雑な  
内容を制約を科すことが可能。

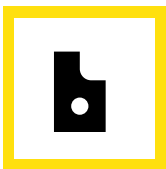
忌々しい蟻共は皆殺した。

なあギヴィ……

俺をガッカリさせてくれるなよ。







## 創作イラスト（オリジナル）



ODC CREATIVE EXPO 一年生進級展にて展示。

「RPGの世界」をコンセプトに主人公一行が旅の途中で立ち寄った城下町で過ごす一幕を描きました。

### Take A Break

制作時期 2023/02

制作時間 60時間

使用ツール







学校祭 Dマーケットにて展示・ポストカード販売。

グループで展示と物販を行い、「女の子×ケモ耳」というテーマで制作を行いました。  
寅年なので虎をイメージした服装にしました。

暮れ

制作時期 2022/10

制作時間 16時間

使用ツール





ゲームUIデザイン制作に伴い物語の主人公キャラを描きました。

心体共に強い女性と青色という自分自身が好きな要素を取り入れています。

勇士

制作時期 2023/03

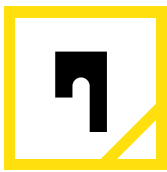
制作時間 10時間

使用ツール









# ファンアート







Thank you for reading!

ありがとうございました！