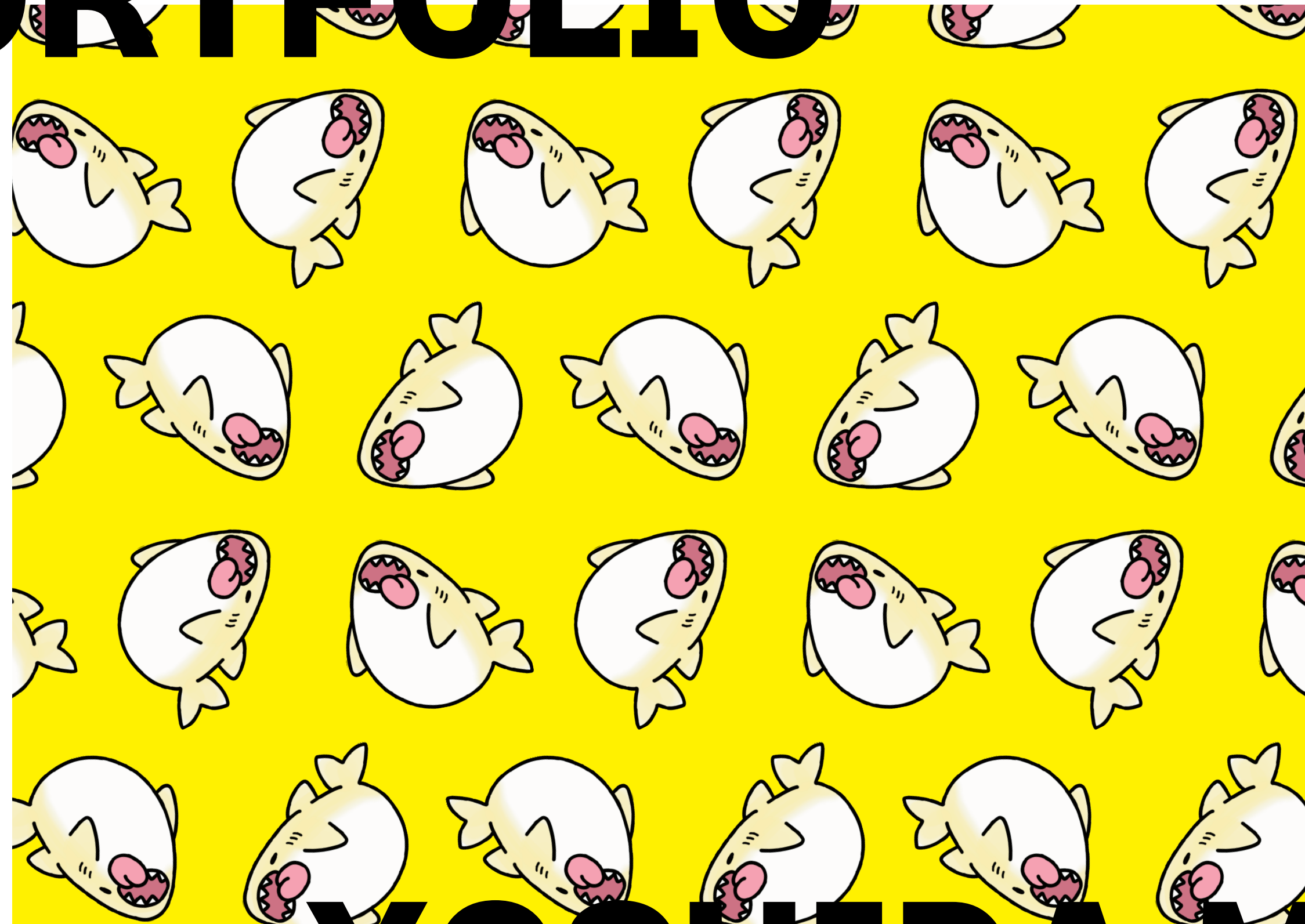


# PORTFOLIO



# YOSHIDA MIYU

# PROFILE



よしだ みゆ  
**吉田 美夢**

東京デザイナー学院  
イラストレーション学科  
キャラクターイラスト専攻

初めまして。

東京デザイナー学院 イラストレーション科の吉田美夢と申します。  
専門学校ではキャラクターイラストを専攻し、キャラクターの企画立案、デザイン、商品展開など商業化を目的としたデザイン・イラストに力を入れて学んできました。

主に Illustrator、Photoshop を用いて制作活動を行なっています。  
小さなモンスター、マスコットキャラクターを描くことが得意ですが、頭身の高い人間のキャラクターデザインをすることも大好きです。  
イラストだけではなく文字を使った表現も好きで、ロゴの制作や美しい文字組みの探究を行なっています。

# SKILL



ロゴの制作やポスターの制作など、デザイン全般の作業が好きです。  
ポップで賑やかなイメージのデザインが得意です。



イラストレーションはほぼ Photoshop で制作しています。  
アメコミ調のビビッドな色遣いが得意です。



授業では雑誌や小説のレイアウトを学び、課題で短編集を制作したり  
趣味でゲーム用の小冊子を作ったりしています。



**ILLUSTRATION**

**p 3 ~ 5**

**DESIGN**

**p 6 ~ 7**

**DESSIN**

**p 8**





## ■キャラクターデザイン



のりまき



オムライス-ケチャップ



オムライス-デミグラス



アイスクリーム-チョコミント

食べ物を擬人化して魔法少女のキャラクターデザインをしたイラストです。

元になった食べ物の要素をうまく衣装に落とし込めるように模索しました。



## ■SDキャラクターデザイン



絵文字3つを元に魔法少女のキャラクターデザインをしたイラストです。

ちょうど良いデフォルメ感を模索しつつ、絵文字の要素をデザインに落とし込みました。



## ■キャラクター立ち絵制作



依頼された立ち絵  
制作時間：3時間（表情差分込み）



制作時間：5時間（表情差分込み）



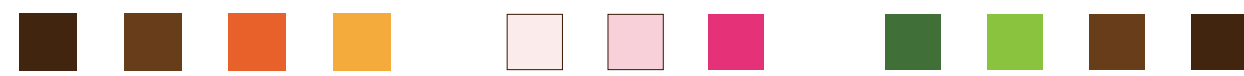
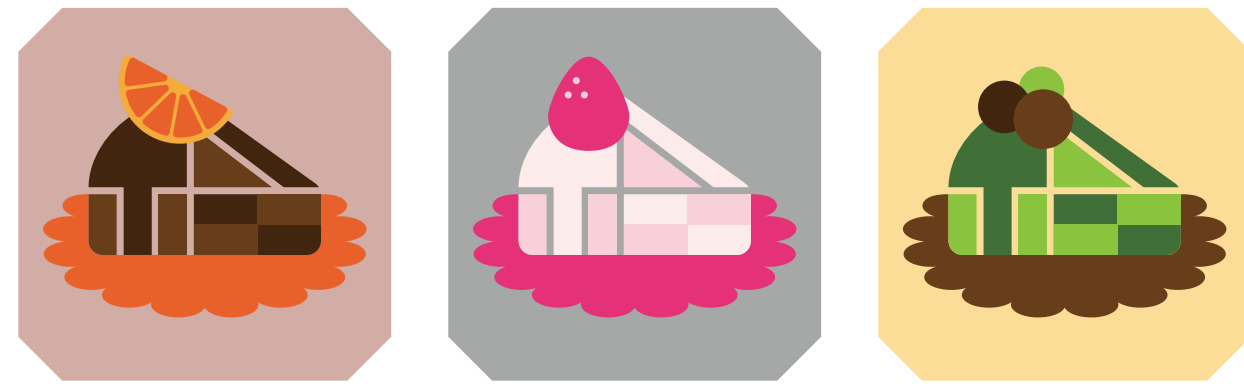
制作時間：5時間（表情・小物差分込み）

ゲーム用の立ち絵を複数制作しています。

友人から依頼された場合はイメージの擦り合わせを何度も行い、互いに満足のいくキャラクターデザインになるように積極的なコミュニケーションを心がけています。



## ■ケーキショップ「福」 ログデザイン



### ■ターゲット

20~30代女性

### ■コンセプト

「福」の漢字を、ケーキの形で落ち着いたシンプルな色合いのデザインに落とし込みました。

## ■ショップ「サラダバー サラダウルス」 ログデザイン



### ■ターゲット

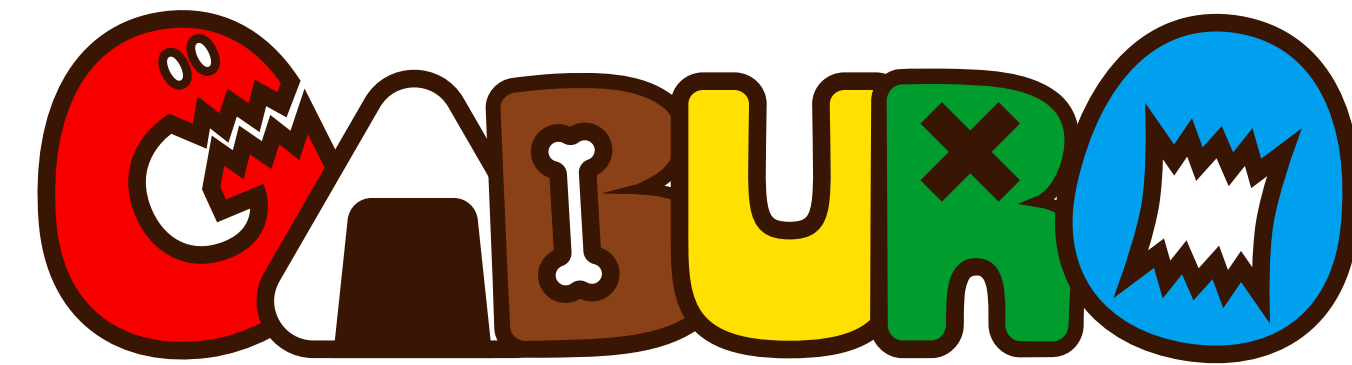
幼稚園児~小学生、かわいいものが好きな大人、健康志向の大人

### ■コンセプト

恐竜モチーフのキャラクターがメインキャラクターのサラダバーで使われるロゴを想定して制作しました。

ショップのコンセプトが「野菜も可愛く食べる時代」「おいしい・ヘルシー・プリティー」であるため、野菜をイメージした色味でまとめ、全体的に丸みを帯びたデザインにしました。

## ■オリジナルキャラクター「GABURO」 ログデザイン



### ■ターゲット

幼稚園児~小学生、かわいいものが好きな大人

### ■コンセプト

楽しく面白い食育がテーマであり、牙を持ちつつも怖くない危険生物たちがモチーフになっているため、おもちゃのようなポップな色遣いでキャラクターの持つ牙や食べ物をロゴに落とし込みました。

### ■カラーバリエーション



全体的に落ち着いたトーンでまとめた、大人をターゲットにした場合のカラー



全体的に食欲を増進させる暖色系でまとめた、より食品向けのカラー

## ■オリジナルボードゲーム「D坂高校殺人事件」



▲パッケージデザイン

学園祭まで2週間を切った放課後、文芸部の面々は部室に集まっていた。  
今年の学園祭も例年通り部誌の発行・販売を行う予定なのだが……

「このリレー小説、結局犯人は誰なのでしょう？」

三度延ばしたばかりの前日、原稿を見た顧問の絶望的な第一声。  
今回のメインとなるはずの小説『D坂高校殺人事件』が未完成のままだったのだ！

「この学園祭で何も実績を上げられなかった場合、部員数的に来年廃部になってしまうから……」

顧問が去った部室は一気に陰鬱ムードに。  
しかし言い合っている暇はない。  
延ばしに延ばした最終め切は明日の正午。今夜中に誰かが結末を書かなければならない！  
容疑者は部員がそれぞれ思い思いに作った登場人物6人。  
完全下校時刻の20時までに、作中の事件の犯人を見つけなくては！

### 内容物

ルールブック……………1冊  
プレイヤー用シナリオ……………6冊  
エンドブック……………1冊  
カード（役職＋手がかり）……………48枚

### クレジット

企画・制作：ちこたく  
ロゴ・シナリオ・デザイン：ヨシダ  
シナリオ印刷：製本直送.com  
カード印刷：グラフィック



### マードーミステリーとは

マードーミステリーとはプレイヤーが事件の容疑者の1人を演じながら、プレイヤーの中に潜んでいる犯人役の嘘を暴き、事件の真相を推理する会話型ゲームです。

『D坂高校殺人事件』では犯人役はもちろん、他のプレイヤーにもそれぞれ誰にも言えない秘密と達成すべきミッションがあります。

制限時間内に犯人を特定しミッションを達成するために、協力し時に騙し合ひましょう！

物語の展開も結末も全てあなたの行動次第！  
会話を通してその場限りの物語を紡ごう！



▲カードデザイン



### ■テーマカラー



### ■デザインイメージワード

インパクト ポップ 文学 規律 ノート 切り取り

### ■ターゲット

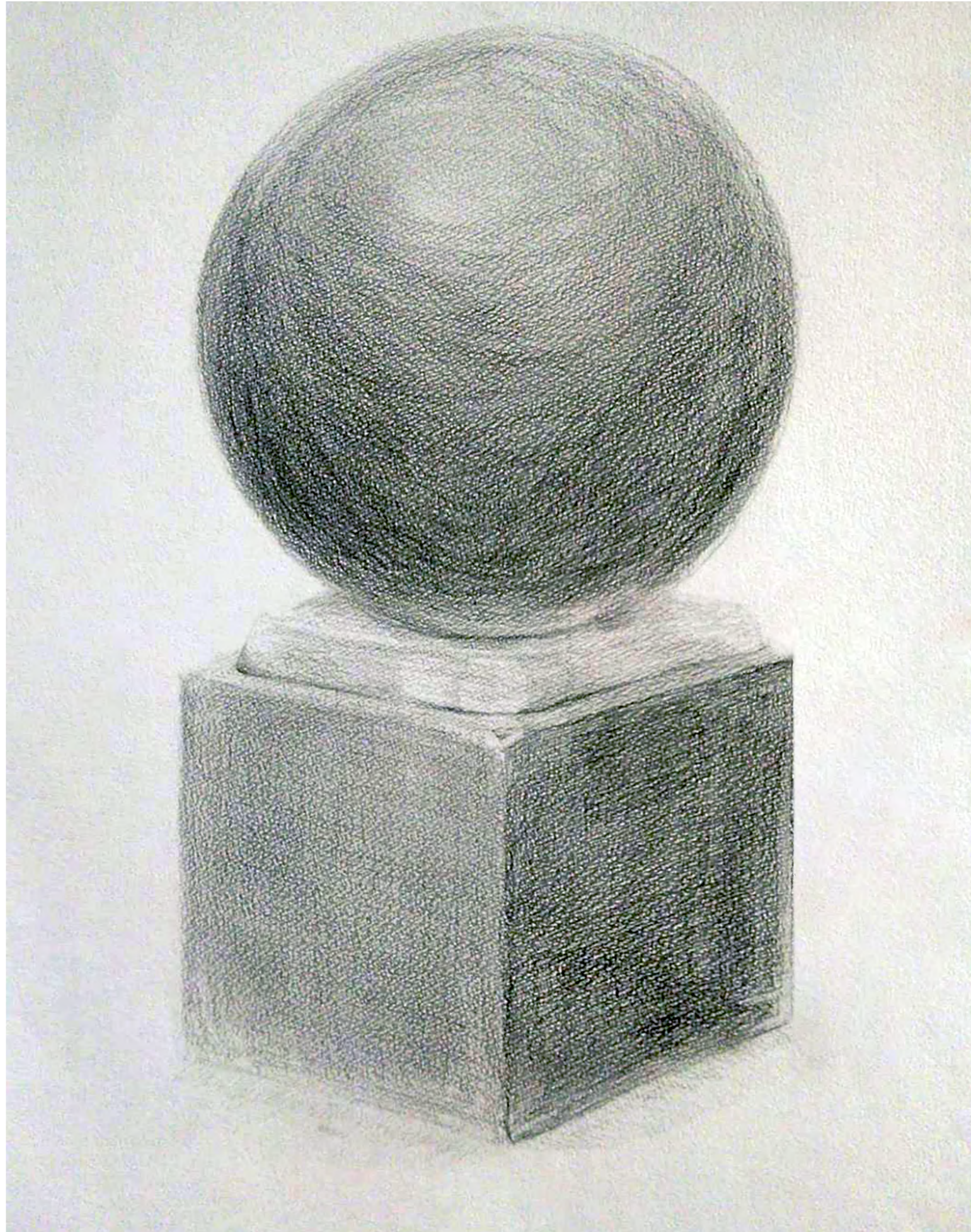
高校生～20代 男女問わず 物語を作ることが好きな人  
ミステリー・SF愛好家 青春を感じたい大人

### ■コンセプト

『これは、みんなで作る物語』

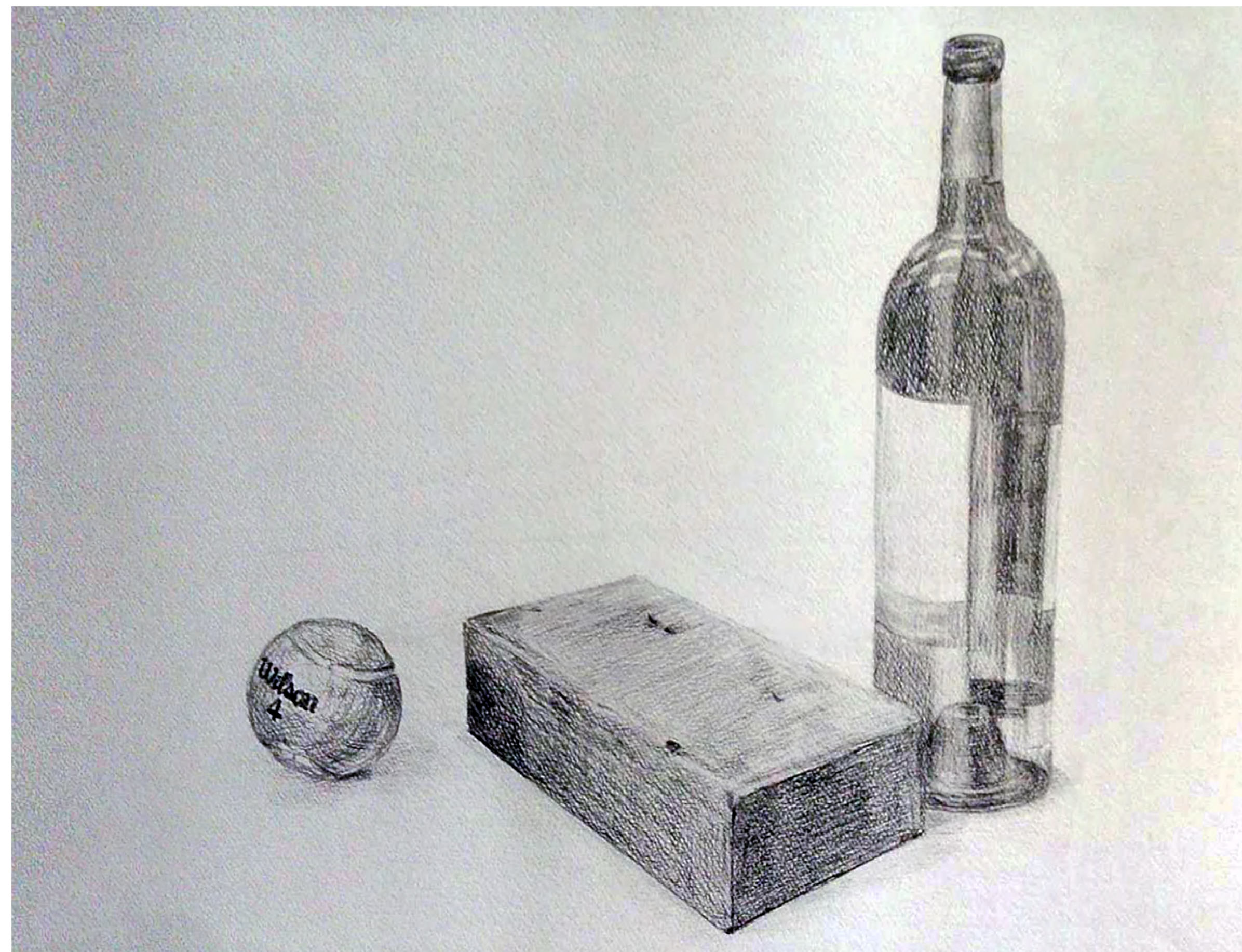
にぎやかで明るくて平和、ほんの少しの青春の軋轢  
誰もが楽しめるゲームと、世界観に合ったデザイン  
二つとない青春とミステリーを届ける





▲ 制作時間：3時間

▼ 制作時間：3時間





**私は、デザインやイラストレーションを通して世界観を表現することが大好きです。**

**様々なデザイン、イラスト、アートが溢れる社会で輝くには、トレンドに囚われすぎないキャッチーさ、ひいては自ら流行を生み出すことが大切であると考え、流行を追いつつもぶれない軸を大切にして作品制作を重ねています。**

**学ぶべき技術、積み上げるべき経験はまだたくさんありますが、向上心を持って学び鍛え続けたい所存です。**

**私の作品が皆様、そして社会にとって役立つものとなることを願っております。**

**この度は、私のポートフォリオをご覧いただき、ありがとうございました。**

**TEL 090-1373-3625**

**MAIL [mmm.ymsk.15@gmail.com](mailto:mmm.ymsk.15@gmail.com)**

**URL <https://www.pixiv.net/users/52429526>**