



Portfolio

mochiduki

mikoto



望月美瑚留 モチヅキミコト

ご覧頂きありがとうございます。幼い頃から絵を描くことが好きで、将来絵を描く仕事に
つきたいと思っていました。高校時代、美術
工芸科に所属しており、絵だけではなく木彫
や塑像などの立体方面も学びました。ゲーム
をすることが好きでゲームをするたび、その
グラフィックにドモドモワクワクしました。
現在、自分もゲームを作る側になりたいと思
い、ゲーム会社に就職を希望しています。
いかにも二次元といった感じの、こちょと
した美少女イラストが得意です。作業ペー
スが速く、絵柄を合わせることも得意なので、
チームでのイラスト作りに貢献できます。

東京学館船橋高等学校美術工芸科卒
東京デザイナー学院ゲームイラスト専攻所属

2022年卒業予定

SKILL

CLIPSTUDIOPAINT	☆5
Photoshop	☆5
Illustrator	☆4

INDEX

ILLUSTRATION
CHARACTER DESIGN
DERIVATIVE WORK
SKETCH
SCULPTURE



連絡先

dunai3520@gmail.com

twitter@chakoshi00



Illustration



レオ

島国から薔薇の帝国に旅をしにきた青年。迷い込んだ森で謎の女に会い行動を共にする。困っている人を助けずにはられない。助けを求められた訳ではないが、記憶もなく会話もできない彼女を放っておけない。帝国の歴史も女の正体も何も知らない為、何故自分まで命を狙われているかわからない。わからないけど命を狙われたら戦うしかない。好きな食べ物はイワシの酢漬け。

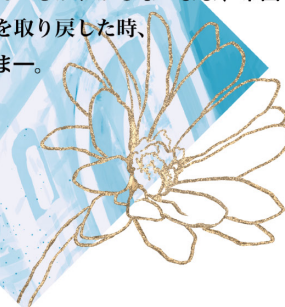


謎の女

記憶もなく会話もできない神秘的な雰囲気のある女性。物憂げだが潮と表情に感情が出る。その正体はかつて薔薇の帝国を支配していた女神。以前帝国が捕らえた際に記憶と会話能力を奪った。淫蕩にふけり自分が気に入った者は墮落させ、気に入らない者は破壊させる悪女。かつて存在していた魔族をなんとなく気に食わないという理由で滅ぼした。身長が2mある。

主人公サイド

主人公のレオは森で出会った女に何か食べさせようと、共に街にでた所を帝国の騎士に見つかり、命を狙われるようになる。何故追われているかわからないまま、帝国と戦っていく。女が記憶を取り戻した時、何が起きるか知らないままー。



薔薇の帝国

女神の支配を脱却し人が人を治める国を目指す。檻から逃げた女神を探し、殺すことに執着している。一般市民には女神という存在そのものを隠している。女神の居場所を突き止めた皇帝は、直ちに殺す命を騎士に出した。女神の正体を知らなかったとしても、女神を匿った人間は殺すよう騎士に指示した為、レオも命を狙われている。



レギン

薔薇の帝国の騎士で非常に高い戦闘能力を持つ。感情が希薄で口数が少なく、どこかぼけっとしている。幼い頃の記憶がなく、帝国の門の下で倒れていたところを保護された。ゼタに時折謎の懐かしさを感じるらしい。主人公が何故自分の身を危険に晒してまで謎の女を守るのか理解できない。ゲテモノ食いで、好きな食べ物は目玉入りシチュー。



ゼタ

薔薇の帝国の騎士でレギンと行動を共にする赤髪とんがり耳の少女。レギン、レオ、謎の女以外からは黒髪で普通の耳に見えているらしい。オシャレが好きで制服を改造しまくっている。魔法について詳しく、魔力量は多くないものの多彩な魔法を使いこなす。謎の女のことを異常なまでに嫌っている。



薔薇の帝国と孤島の青年

clipstudio

A1

2022年2月制作

制作時間 120 時間

左の情報は前ページのイラストについて、このページは世界観の設定です。

主人公側は白と青、帝国側は赤と黒でカラーリングを分けました。布の質感に拘りました。

謎の女の後ろを暗くすることで、不穏な空気を演出しました。

架空のスマホゲーム企画 「墓守の華」 略称はかほな



キービジュアル

clipstudio

A4

2021年10月制作

制作時間 42時間

架空のスマホゲーム企画「墓守の華」 略称はかほな

キャラを一人実装するために必要な要素



立ち絵



表情差分

強気で自信家なツンデレキャラ
心の強さは本物で、決して泣くことはないため泣き顔差分はない。自分に自信がありすぎるためドヤ顔差分が二種類ある。

架空のスマホゲーム企画「墓守の華」 略称はかほな



戦闘用 SD キャラ

頭でっかちほっぺぷっくりでちょっとおブスにした方が
愛着が湧きやすいと思います。ポーズはできるだけ立ち絵と同じにする。
グッズ展開に使える。

キャラのレベルを最大まであげるとイラストが立ち絵から一枚絵に変わる。(力の解放)
力の解放後、メインストーリークリア報酬で貰える魔族の宝珠を使うと、
更にレベル上限が解放される限定解放ができ、一枚絵の色味や細部が変わる。



力の解放→限定解放

キャラごとに違う固有の三つのスキル+ガチャやイベント報酬のスキル石2個の
合計五つのスキルをセットして戦う。スキルの名称とアイコンを考える必要がある。

HP MP 攻撃 守備 素早さ 器用さ 攻撃魔力 回復魔力

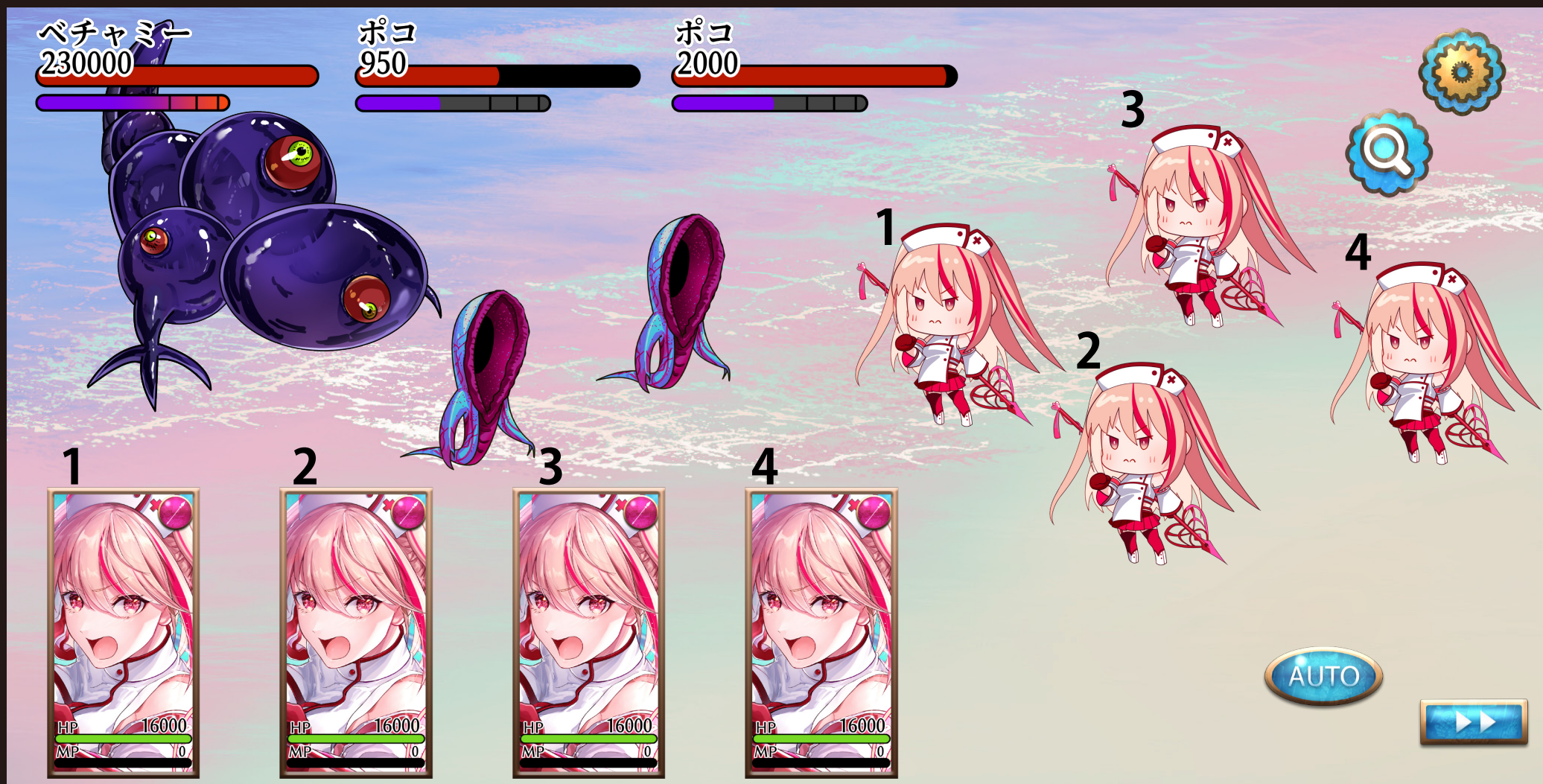
の8つのステータスが設定されている。キャラの性格・種族にあった値を考える必要がある。

戦闘ボイス、ホームに置いた時の台詞を収録する必要がある。キャラが売りのゲームのため、
ホーム台詞の種類は多いと良い。特にプレイヤーに向けた台詞と特定のキャラに向けた台詞を増やすと
人気が出やすい。



魔族の宝珠

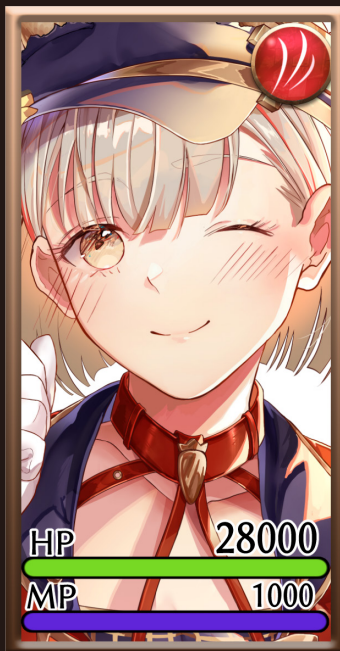
架空のスマホゲーム企画「墓守の華」 略称はかほな



バトル画面

本来は番号は表示されませんが、対応しているアイコンとバトルキャラをわかりやすくするため表示しています。

架空のスマホゲーム企画「墓守の華」 略称はかほな



枠が花の二つはフリー素材をお借りしてレイヤースタイルを
使いました。テクスチャーは
墓守→墓→教会→スタンドグラス
から自分で撮ったスタンドグラス風
のテクスチャーを使いました。

剣

弓

魔法

打撃武器

拳

槍

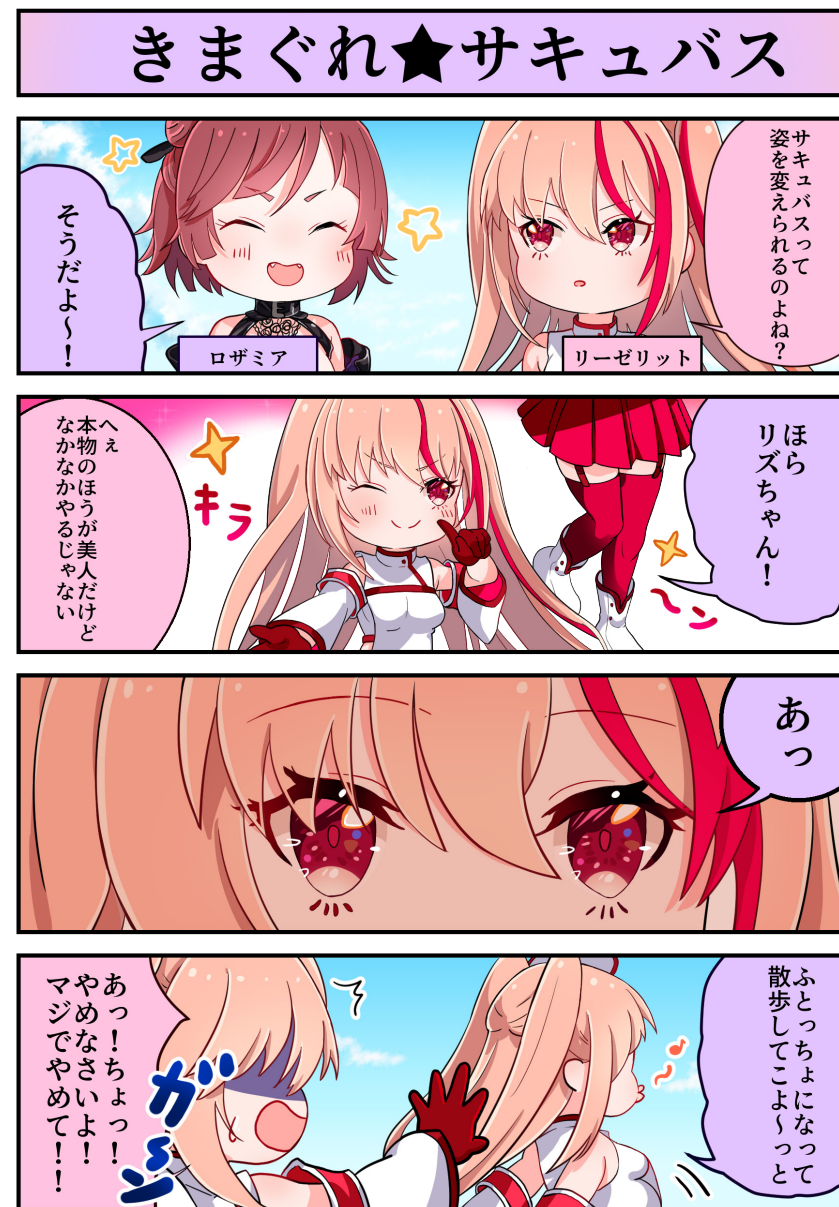


架空のスマホゲーム企画「墓守の華」 略称はかはな



ゲーム内ストーリー画面 右下の花弁マークでログを表示

ゲームのローディング中に表示される4コマ漫画
全キャラクターは出番を与えてあのキャラ欲しいなど
思わせる。目の描き方をできるだけ立ち絵に寄せる。



Illustration◆



幽閉された天使

clipstudio

A5

2021年10月制作

制作時間 22 時間

下界に降りてはならないという天使の掟を破り、翼をもがれ天界の海に幽閉された天使です。自分を救ってくれる誰かが訪れた瞬間を描きました。海中に海水より重い水が沈んでいてそれが膝まである色の濃い水です。鏡は天界の生きた花、天界という檻、もがれた翼、下界でしか作られることのない調度品が映っています。天界の生きた花との対比で、手前にガラスの花を描きました。左の絵はゲーム風にトリミングしたものです。



降臨

clipstudio

A4

2021年12月制作

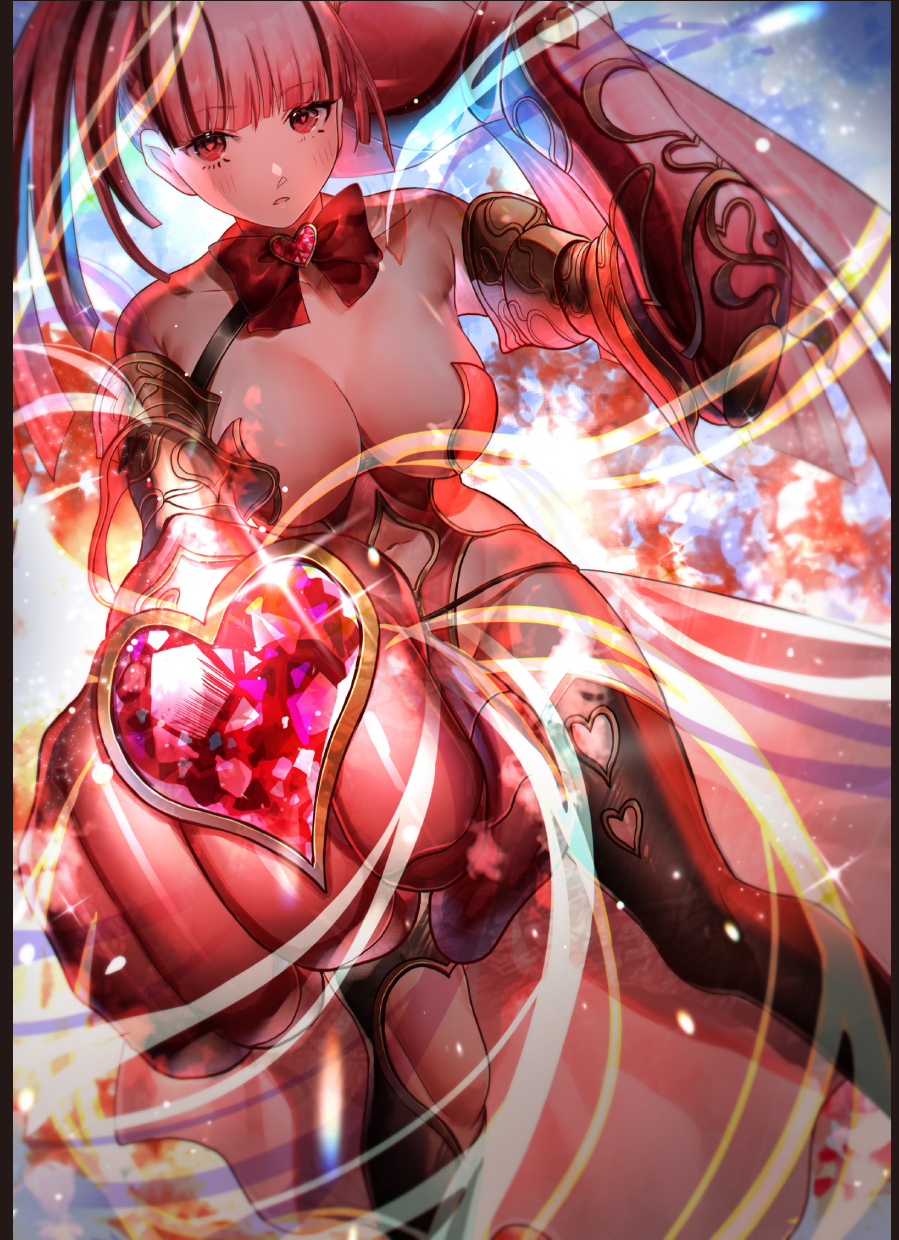
制作時間 20 時間

カードゲームのイラストを想定して描きました。

荒廃した神殿に降臨した神様です。舞踏と武闘が得意です。

神々しさを表すために白い服にしました。エフェクトも神々しさを出すため半透明にしました。

エキゾチックな雰囲気を出すため、袴のようなパンツ、腹の部分は日本刀の柄巻をイメージしました。



キューティーパンチ

clipstudio

A4

2021年12月制作

制作時間 22 時間

カードゲームのイラストを想定して描きました。

ロボットの女の子です。作った職人のこだわりで腕以外は人間の様な柔らかいボディです。躍動感を出すために周辺を暗くしました。顔を目立たせるために除算レイヤーを使用しました。



ラフ



線画



完成



加工前



シャボンライブ！

clipstudio

A3

2021年6月制作

制作時間 38時間

アイドルのライブです。テーマはシャボン玉とセーラー服です。

服帽子髪型が丸いフォルムなので水鉄砲は角ばったデザインにしてメリハリをつけました。ですが、かわいくなさすぎて目立たないのでシールを貼りました。

セーラー服→水兵→海軍→軍艦→砲塔から、シャボン玉自動発生装置を砲塔型にしました。

Illustration◆



スタンディングオベーション

clipstudio

A5

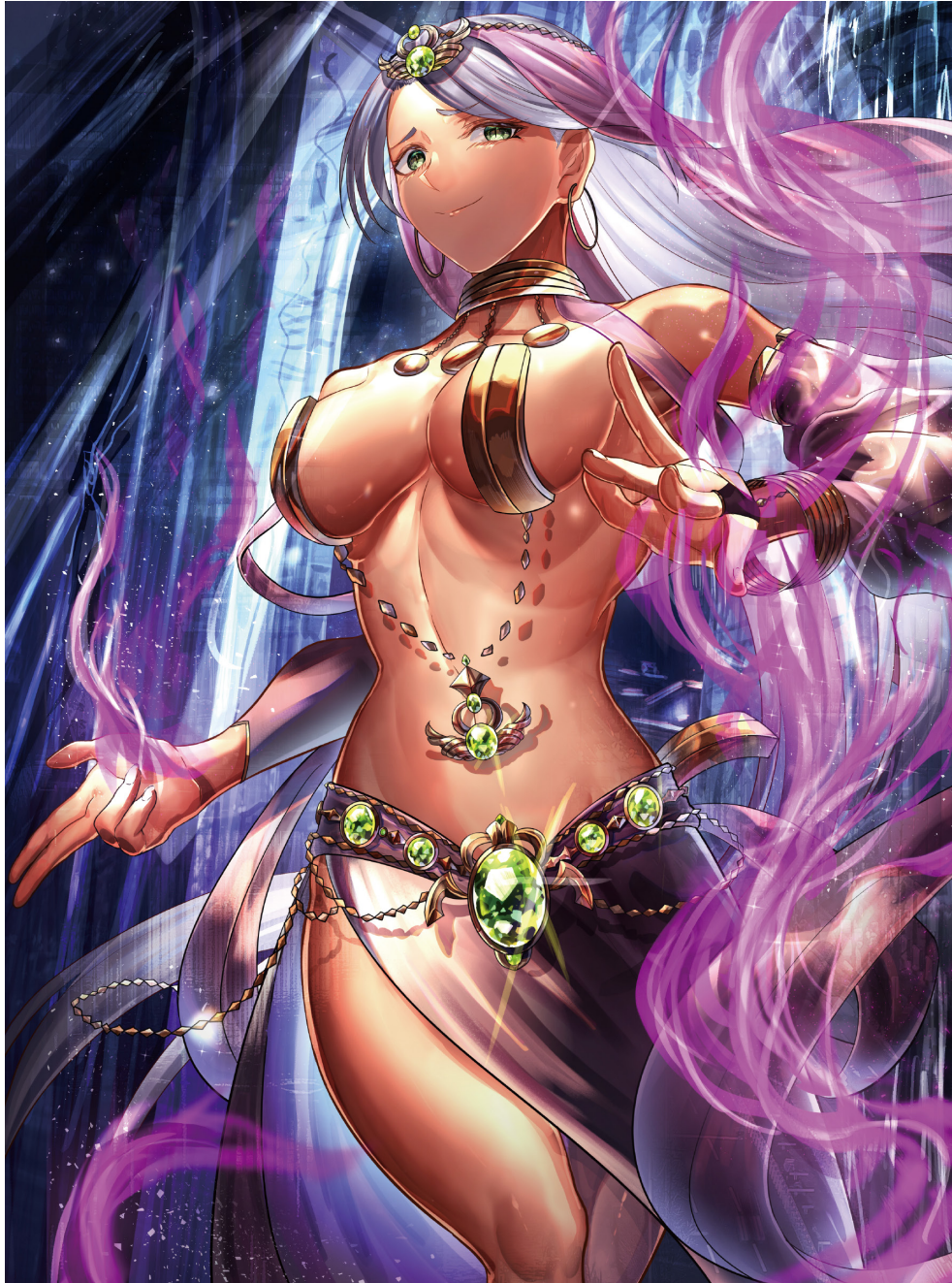
2021年7月制作

制作時間 12時間

富の民。人の驚く顔が大好きな16歳のマジシャンの少女です。ゲームでの属性は富・魔法です。相手を惑わす幻覚のスキルが多いです。

絵としてはトランプのAを逆さにして歪みを演出しました。舞うトランプを白抜きにしてメリハリを出しました。基本は左のカラーで、限定開放すると右のカラーになります。目にインパクトが無いことが今までの課題だったので、背景含め全体の色味を赤で統一し、目にだけ黄緑を使うことで目を目立たせました。ライティングの練習だったので、落ち影を強めにして今までより派手な画面を目指しました。落ち影の境目に赤を入れることで情報量を増やせたと思います。太腿は柔らかい印象になるよう他の肌より陰影のコントラストを弱めました。

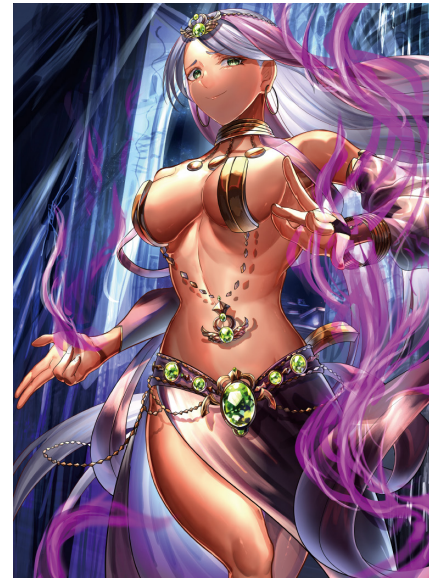
Illustration ◆



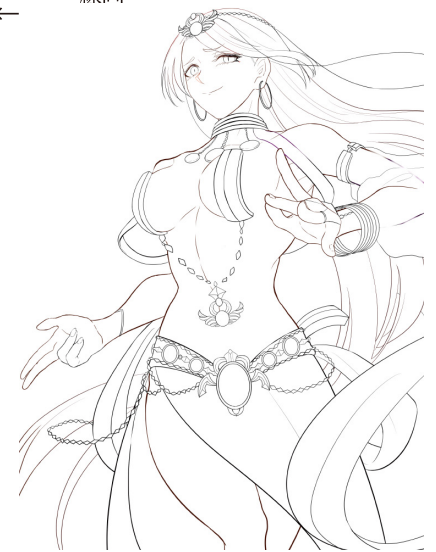
ラフ



加工前



線画



カードイラスト

clipstudio

A4

2021年1月制作

制作時間 24時間

TCGを想定して描きました。魔法を使う砂漠の踊り子（敵）です。高級感を出すため、厚めの塗りになるよう意識しました。ピンクの炎を描こうと決めていた為、ピンクが映えるよう黄緑の宝石にしました。



工場

clipstudio

A5

2021年1月制作

制作時間 34時間

工場と未来から来た青年です。今の時代の工場の価値を見極め、価値がないものならエネルギーを投下し工場を破壊しようと考えています。浮いている四角いのがエネルギーです。イケメンですがセンスが独特で服がダサいです。本人はキマっていると思っています。工場のかっこよさとごちゃごちゃ感を出せていたら成功だと思います。フリーで配布されている木漏れ日ブラシが炎エフェクトとしても使えるのが最大の発見でした



コンペ応募作品

clipstudio

A4

2021年6月制作

制作時間 20 時間

コンテスト用に描いたイラストです。

右利きの弓使いなので、擦れて痛くないよう右半分は布多めにしました。

潜伏用の緑とその国のテーマカラーである黄色ベースのデザインにしました。

初めはゴム製のニーハイにしようと思いましたが、お色気要素のないゲームだったのでやめました。右足の太腿がお気に入りです。



呪いの猫リー・アンシー

clipstudio

A4

2021年5月制作

制作時間 20 時間

呪っていく系猫娘です。耳は自前ですが手は手袋です。猫と人が混ざり進化していく過程で、猫の手より人間の手のほうが細かい作業をするのに向いていると判断されたためです。キャラ付けのために手袋をつけています。

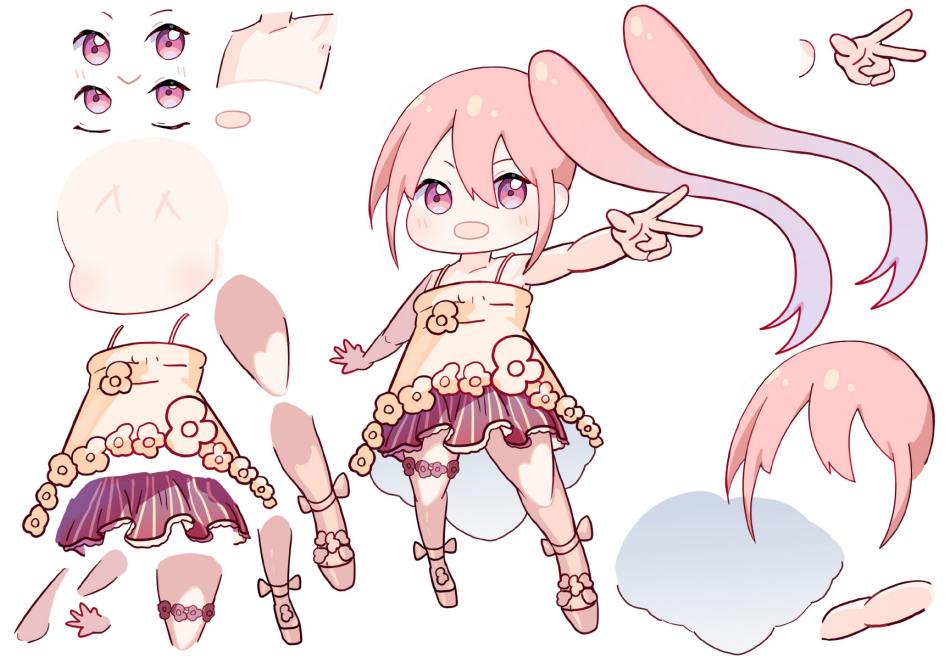
右上の玉から敵を呪い殺す波動を出し、左下の玉から周りの邪を払う自己防衛の波動を出します。

木製の室内と現代的な夜景でごちゃ混ぜな雰囲気を出し、異種族が混ざり合った少女のごちゃ混ぜ感を出そうとしました。

Illustration◆



live2D用のパーツ分けです



少女魔法士がんばります！

clipstudio

A4

2021年4月制作

制作時間 20時間

世界一の魔法士を目指す少女です。

キラキラ可愛く希望と未来がある感じを目指しました。

服に所々花を入れてガーリーさを出しました。襟はマットな生地にしようかと思いましたが、光沢がある方が可愛いだけじゃない世界一を目指している力強さを出せると思い、変更しました。全体のキラキラ感はいドルゲームを参考にしました。色素の薄い目がお気に入りです。

Illustration ◆



B案

先生サボってないで原稿やってくださいよ！

clipstudio

A3

2021年3月制作

制作時間 22 時間

椅子を二つ並べてベッドにして遊んでいる小説家を描きました。
イチゴ好きでパクパク食べた残骸が机に残っています。一枚絵で
手描きの星マークは禁忌かとも思いましたが、型破りなキャラなので
描きました。人証し感のある笑顔になったと思います。

Illustration ◆



コテージ

clipstudio

A5

2021年1月制作

制作時間 20 時間

影の淵に手描き感のある太さがバラバラな青い線を入れることでキャッチーさを出そうとしました。

少年の服はミイロタテハモチーフです。右足を水につけて遊んだので、床にシミと水滴、椅子に水滴を描きました。

Illustration ◆



ね…ねえ 似合ってる？

clipstudio

A4

2021年2月制作

制作時間 16 時間

2021年2月締め切りのコンテスト用に描いたイラスト一作目です。

最終審査が読者投票なので、正確さより可愛さを一番に描きました。生々しく体を塗りました。

この雑誌の読者のかたが好きなテイストとは何か悩んだ結果、可愛らしさとセクシーさのアンバランスからもたらされる独特の色気が受けるのではないかと思います、このデザインになりました。どの順番に服を着たら着る過程が一番セクシーかを考えて描きました。首飾りより肩紐が上にきているのがポイントです。

Illustration ◆



さくらんぼ

clipstudio

A4

2021年2月制作

制作時間 19 時間

2021年2月締め切りのコンテスト用に描いたイラスト二作目です。

露出度は高く、でも上品にを意識して描きました。上品にする為肌の陰影を薄くしました。

目が縦長な絵がまた流行り出したように感じたので実践してみました。

よく見るとパンツの紐が解けています。柔らかくとろけるような体になっていると思います。

自分史上一番のおきにいます。

Illustration◆



黄色で遠景を明るくして
奥行きと屋内感を出す



暗くして奥行きを出す

服が決まらない…

clipstudio

A4

2021年5月制作

制作時間 22時間

明日プロデューサーと夜の街デートに行くことになったものの服が決まらないアイドルです。

自室で大袈裟に落ち込んでいます。後ろに自分の好きなアイドルのポスターを貼っています。

高身長グラマーなキャラなので、体型が映えるポーズにしました。

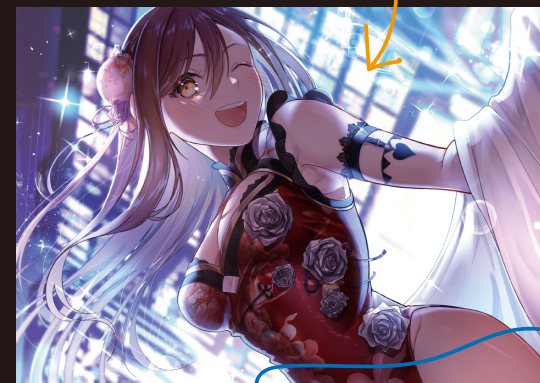
アイドルゲームのイラストは、メカクレキャラ以外髪で目を隠さないよう描かれていると感じますが、

絶望感を出すためにガッツリ隠しました。

Illustration ◆



羽織・髪・建物で流れを作る



赤で暗くして近くにいる感を出す

最高の夜にしてあげる！

clipstudio

A4

2021年5月制作

制作時間 25時間

プロデューサーと夜の街デートにきたアイドルです。服が決まったので嬉しそうです。

全体を斜めに傾けて迫力を出しました。実際にゲームに実装されるときにはスリットを浅くして鼠蹊部を隠さないといけませんが趣味の絵なので出します。羽織の内側の部分を青く飛ばしたので遠近感が出たと思います。背景を寒色系、キャラを暖色系にしてキャラを目立たせました。

Illustration◆

依頼絵

clipstudio

2021年11月制作

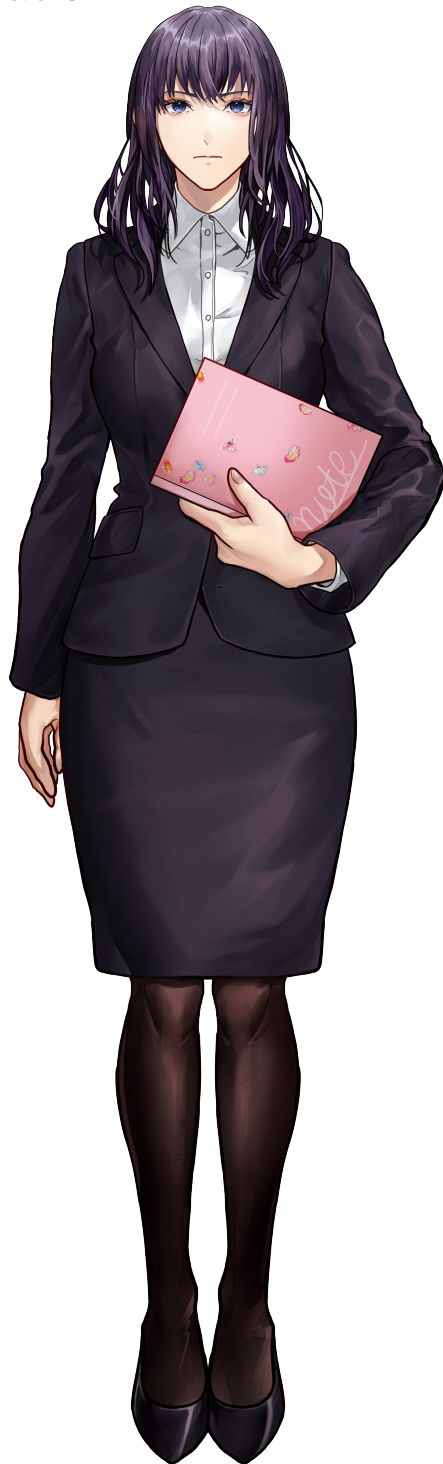
制作時間 18時間

配信者Aさんに依頼され、配信者Bさんにプレゼントする為の立ち絵を制作しました。テーマはイケメンDお兄様。具体的な指定は前から見たらウルフヘアーの長髪、首輪と鎖、派手な和服でした。

初めは大雑把な指定のみでしたが、笑顔だったら眉は上がっているのか下がっているのか、口は開けるか、目はどうするのかなど具体的なものをこちらから聞いて、依頼者様がしっかり満足できる作品になるよう努めました。動画に使う立ち絵は顔が命だと思っているので、とにかく顔を良くする事を心がけました。



Illustration



依頼絵

clipstudio

2022年2月制作

制作時間 24時間

M様にご依頼いただき描いた配信用の立ち絵です。クールだけど実は可愛い物好きなスーツ姿の女性です。クールな印象を強める為、頭身を高めにしました。ノートデザインの指定がなかった為、可愛いデザインにして、可愛い物好きな所を強調したらどうかと提案した所、okをいただきました。胸は大きく、けれどエロ売りはしないとのことだったので、形より塗りで立体感を出しました。

Illustration ◆



ZAKUO

clipstudio

A5

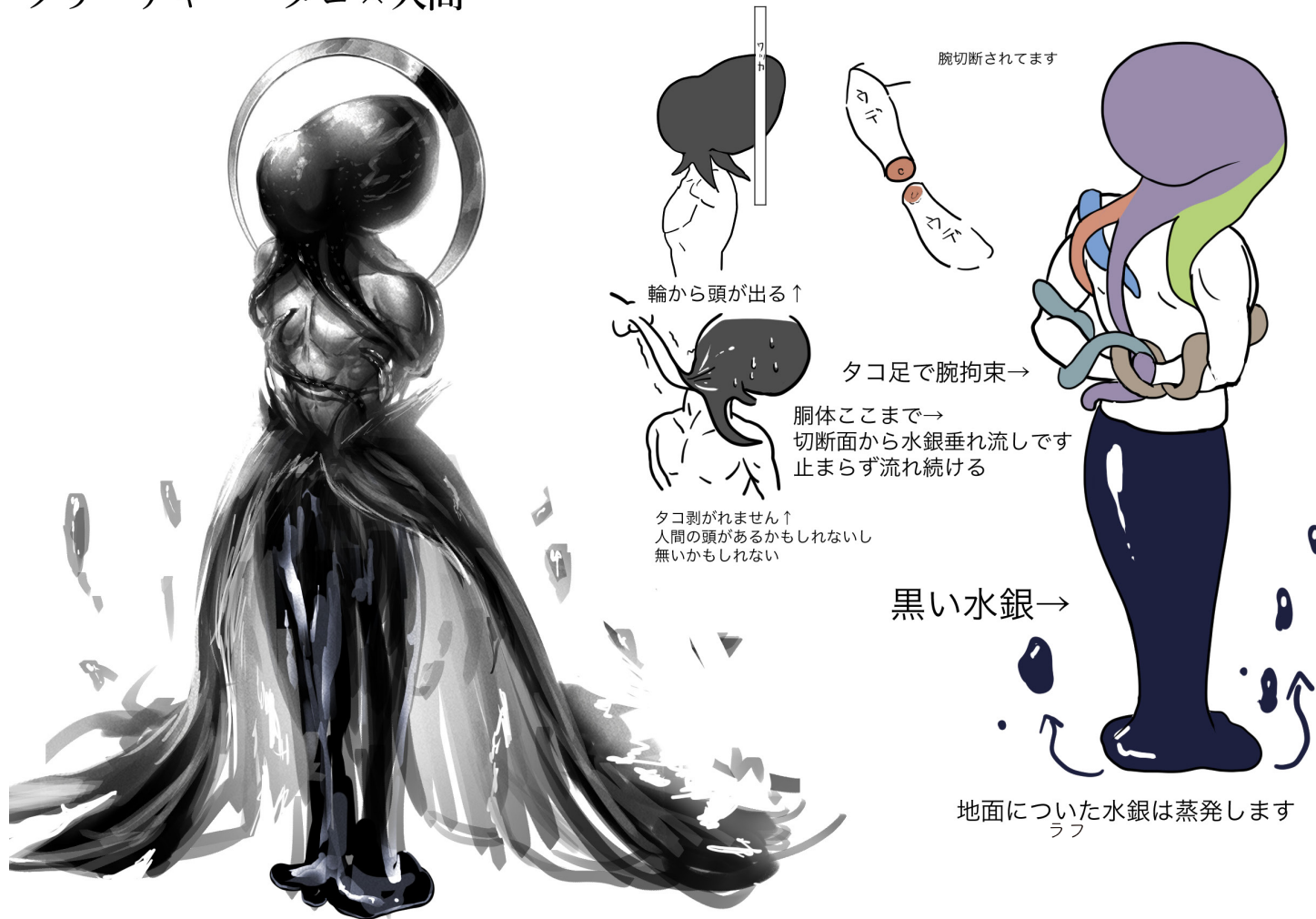
2020年12月制作

制作時間 4時間

色気のある男性体の人外が好きなので描きました。右手で標的を捕食、左手でザクロ弾丸を飛ばします。ペディキュアとスリットがセクシーで大変お気に入りです。パワーはそこまでありませんが素早いです。しなるような動きをします。生まれながらの人外です。背景のテクスチャは近所の神社で撮りました。

Character Design ◆

クリーチャー タコ×人間



クリーチャー

clipstudio

A5

2020年12月制作

制作時間 3時間

自分の性癖を詰め込みました。上位の存在に拘束されている人外が好きなのでまとわりつかせました。すごく強い。生物は見るだけで正気を失い心を壊します。生物の恐怖心を餌に生きています。何者にも染まらない黒い体表がこの世に存在してはいけないものだと見たものを感じさせます。もはや神々しさすら放ちます。



石膏像

鉛筆

50×65cm

2020年3月制作

制作時間 16 時間



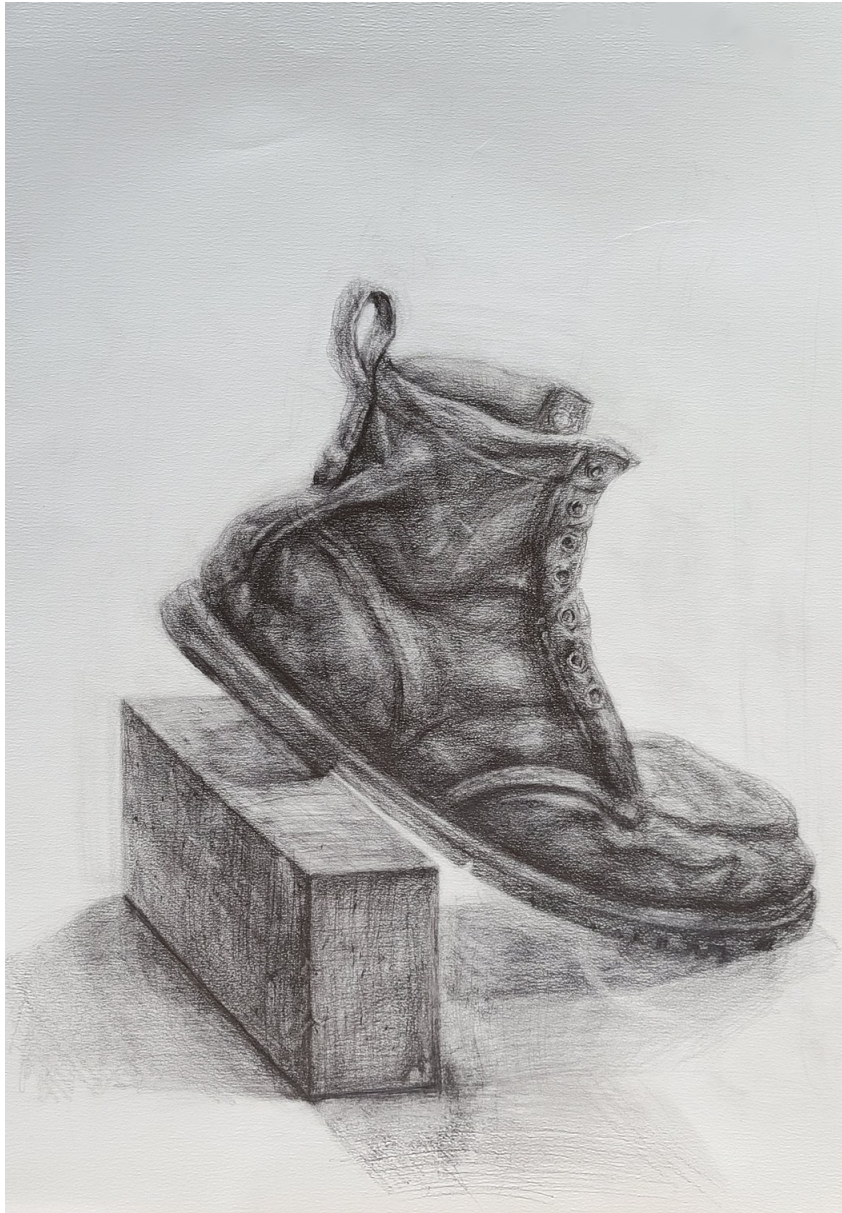
雉子

鉛筆

B4

2021年7月制作

制作時間 6 時間



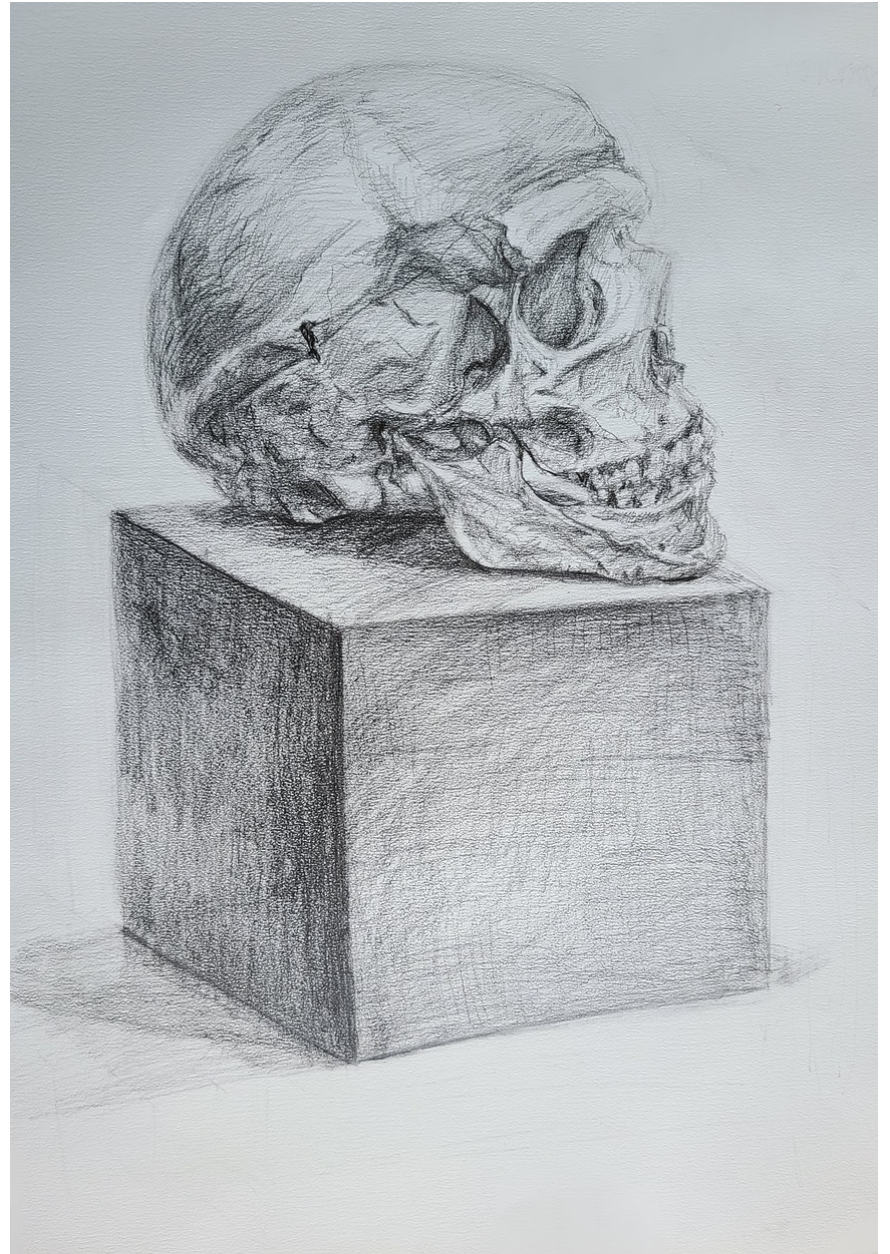
靴

鉛筆

B4

2021年4月制作

制作時間9時間



頭蓋骨

鉛筆

B4

2021年7月制作

制作時間3時間

Sculpture ◆



新鮮厳選海鮮丼

FRP アクリル絵具
29.5×35.0×32.0cm
制作時期
2019年5月～
2020年1月

履歴書に記述した高校時代の卒業制作作品です。
箸も木を削り自分で作りました。器の中にヘルメットが入っているので被れます。コメを一粒一粒作るのが大変でした。彩色もできるだけ美味しそうになるように、買ってきた刺身を参考にしていきました。
人生で一番時間をかけて取り組んだ作品なのでとても思い入れがあります。



海老須様

FRP カシュー漆
89.8×18.0×17.7cm
制作時期
2019年9月～
2020年1月

卒業制作二作目です。買ってきた本物のエビフライを型取りしたものを参考に作りました。
海老の天ぷらとの差別化が難しかったのですが、衣が丸いのが天ぷら、小さな四角が大きな凹凸に乗っているのがフライと考えたらスムーズに作れました。
細かい凹凸に入り込んだ石膏をとる作業が一番大変でした。