

PORTFOLIO

An anime-style illustration of a character with long, flowing white hair and blue eyes. She is wearing a brown trench coat over a white top. She is holding a long, vertical stem of blue flowers. The background is a soft, light blue with some faint shadows and a sword-like object on the right.

Fujiwara Mayu

藤原真柚



Fujiwara Mayu

Fujiwara Mayu
藤原 真柚



専門学校東京デザイナー学院
コミックイラスト学科 在籍

女の子と鳥が好きです。
特に鶏とハシビロコウが好きです。

ダークな雰囲気イラストや日常的な
イラストを描いています。
大体のイラストはアニメ塗りと厚塗りの
間のテイストで制作しています。
キャラクターだけではなく
小物の質感表現まで追い求めることを
意識しています。

Skill



Adobe Photoshop



Adobe Illustrator



CLIP STUDIO PAINT



illustration



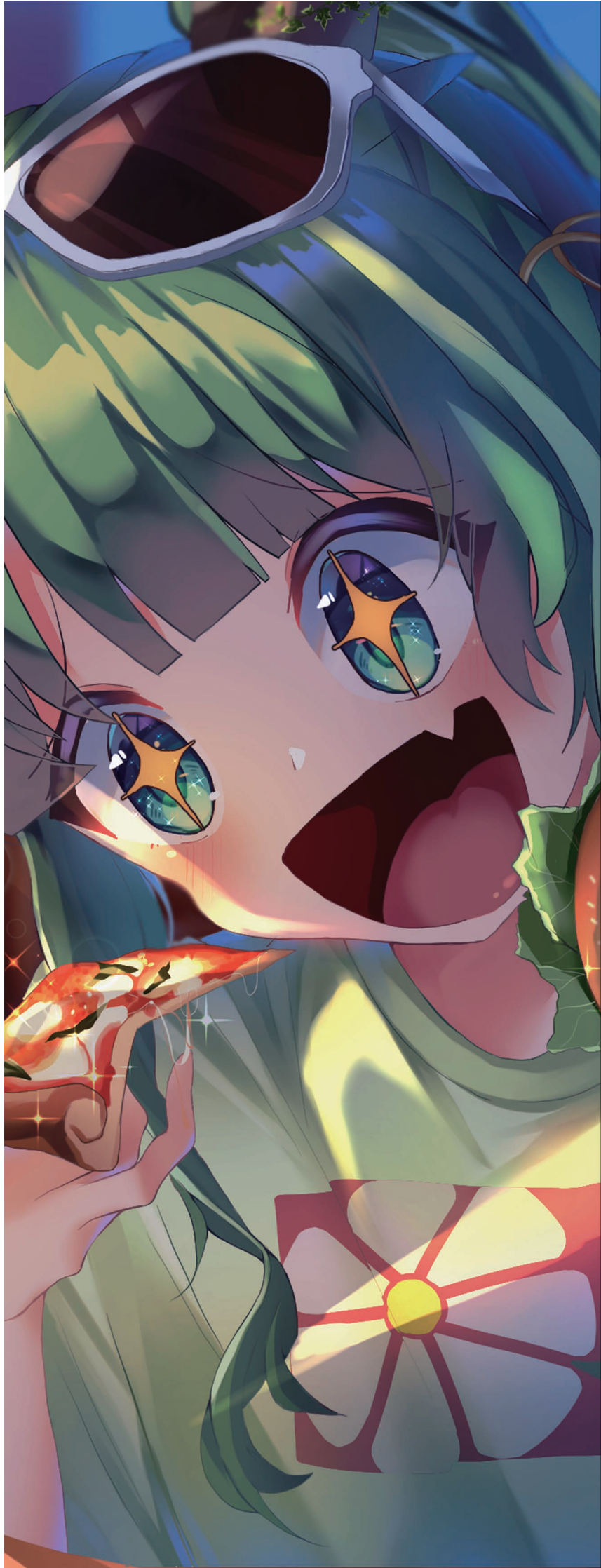
game design



character design



dessin • croquis



illustration



『2022 年賀状』
制作時間 18時間
制作日 '21年10月
Photoshop CLIP STUDIO PAINT

虎をモチーフにしているので
豪快さを表現するために酒瓶を持たせたり
所々傷を負わせたりしてみました。



1年生の1学期の最終課題のお題「休日」
に沿って製作しました。
食べ物を描きたかったので食べるのが好きな
龍の子と一緒に描きました。

『りゅーちゃんの休日』
制作時間 20時間
制作日 '20年9月
PhotoshopCLIP STUDIO PAINT



『狐ちゃん』
制作時間 20時間
制作日 '21年2月
Photoshop CLIP STUDIO PAINT

1年生の2学期の最終課題のお題「髪の毛」に沿って製作しました。
髪の毛をキャラの次に目立たせるために髪の毛を手で掬わせてみたりとポーズにも拘って製作しました。



『故人の日記』
制作時間 18 時間
制作日 '21 年 6 月
Photoshop CLIP STUDIO PAINT

TRPG で遊んだ時のキャラクターの過去のイラストを制作しました。普段は不真面目なキャラですが過去に事故で最愛の姉を亡くしその時に彼女の日記を見つけそれを真剣に読んでいる場面を描きました。



『革命』
制作時間 16時間
制作日 '21年5月
Photoshop

ギャップを含ませたイラストが描きたかったので
かっこいい女の子にあえてパステルカラーの熊を持たせ
キャラに目が行くような構図にしました。



初めて製作したコンセプトアートです。
地面の質感と地面に残る水の表現を
拘って製作しました。キャラに目が行くよう
明暗の差にも気をつけて製作しました。

『洞窟 (コンセプトアート)』
制作時間 8時間
制作日 '21年2月
Photoshop



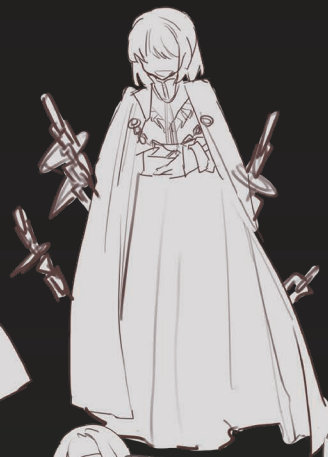
game
design



キャラクターデザイン



制作時間 1 時間
制作日 '20 年 9 月
CLIP STUDIO PAINT,Photoshop



妖異(怪奇現象)を解決する探偵のようなキャラクターなので、コートをアレンジした衣装にしました。
また魔法を使うので、魔力を貯蓄する装置を背負わせています。

進化後差分

制作時間 12 時間
制作日 '20 年 10 月
CLIP STUDIO PAINT
Photoshop

制作時間 6 時間
制作日 '20 年 10 月
CLIP STUDIO PAINT
Photoshop



進化前



進化後

進化前はスーツを着させ、進化後は女性らしさを感じさせる衣装にしました。
主人公は爬虫類が好きなので頭に髪飾りをつけたデザインにしています。



ロゴ1



ロゴ2



マジック (魔力貯蓄装置)

主人公

温厚で少し内気な性格。
高校生に上がってからは内気な性格を直すため
前向きに人と接するようチャレンジするが
空回りして失敗する。

下校中に突然悪魔と名乗る人外が
いきなり主人公に
契約を結ばせようとする。
その契約内容は度々起こる妖異 (怪奇現象) を
一つ一つ解決していくこと。
悪魔は何らかのミスで自分のパートナーを
主人公だと勘違いしている。

ゲーム UI

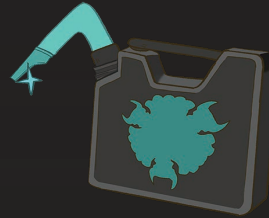
制作時間 2 時間
制作日 '20 年 12 月
CLIP STUDIO PAINT,Photoshop



ホーム



編成



強化



ガチャ



ショップ



設定



コイン



ガチャ石



123/123

スタミナ



2,865,320

手持ちコインの数

メニューデザイン

スマートフォン向けのRPGを意識したUIデザイン、UIの配置をしました。



制作時間 18 時間 制作日 '20 年 12 月 CLIP STUDIO PAINT,Photoshop



卒業制作『モノバケ』キービジュアルイラスト
制作時間 3 週間
制作日 '22 年 1 月
CLIP STUDIO PAINT
Photoshop

記憶をテーマにしたオリジナルゲームのキービジュアルイラストとゲーム設定資料画を作成しました。自分が小学生の時に初めて創作したキャラクターを主人公にしています。このゲームは失った記憶を取り戻すことを目標としているので、キービジュアルイラストでも仲間と共に探索している場面となっています。人類の文明が減びモノバケという生命体を中心となっている世界なので、荒廃し乗っ取られてしまった世界観を表現しました。



シノ

2000年後の世界に飛ばされた記憶喪失者。モノバケに残されている思いや記憶を辿ることができる能力を持っている。普段は感情をあまり表に出さないが、自分の興味のあることには目を輝かせて追究する。自分が何者なのか、そしてこの荒れ果てた世界の真相を追い求めるようになる。

「新たな発見がある」と見つかるんだ。この上ない幸せだと僕は感じるよ。」



ゼロ

この世界最後の学者でモノバケについて研究し空白の2000年間の真相を追い求めている。シノの持つ能力が、彼女の目的である記憶探しと自分の目的である真相を解き明かすことに活かせるだろうと考え共に行動するようになる。何事にも動じない冷静沈着な人でシノたちをサポートする。

「その力、貴方の記憶探し、役に立つ。私の研究にも、役に立つ。利害一致。」

タイトルロゴ

モノバケ

ジャンル:スマートフォン向けオープンワールドアクションrpg

ゲームUI



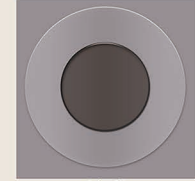
攻撃



ダッシュ



記憶分析(スキル)



移動



オータム

ゴミ山にあったティーカップをシノが能力を使って蘇らせてしまった自称執事のうるさいモノバケ。藏ませたお礼にとシノたちを完璧にエスコートする形でついて行く。紳士の喋り方を意識しようとしているが気が抜けたり感情が高ぶると口調が崩れ荒くなりカップの中の紅茶が沸騰する。

「俺はッ！間違えたッ！私は紳士だぞ！！紳士の顔に泥を塗るんじゃないぞ！！」

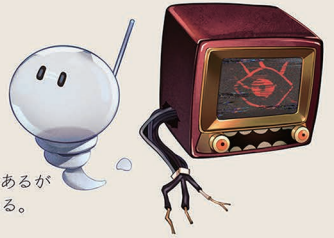


ポチ

いつの間にかシノたちの後をずっと着いてきてた普通の犬。背中の大砲からビームを出す。名前はオータムが付けた。

モノバケ

廃棄された日用品が魂を持って化けた生命体。持ち主の思い、記憶が存在しているがモノバケ自体は覚えていない。姿は日用品のモチーフや持っている記憶の大きさによる。敵対心を持って襲いかかる物が大半であるがオータムのように敵意を持たない物もいる。



ストーリー

ある少女が目覚めた場所は、人類の文明が減った世界。少女は記憶を一切失っていることに気付き、手探りで探索していくと廃棄されたブラウン管テレビを見つける。調べてみるが変わった所はないと思いその場を離れようとするが突然目の前のテレビが姿を変え少女に襲い掛かる。必死の抵抗でなんとか戦闘を終えると弱ったテレビの化け物から「メモリーチップ」と呼ばれる三角錐の物体が現れる。少女はそれを手に取った瞬間、脳内に記憶が流れ自分の名前だけを思い出す。彼女の名前はシノ。シノは、この「メモリーチップ」を集めれば記憶を取り戻せるのではと考えに耽っていると彼女の目の前に重装備を身に纏うゼロという人物が現れる。一部始終を見ていた彼はシノが疑問に思っていたことを全て教える。今は西暦6049年。2000年前に起きた災厄で人類は滅び、「モノバケ」と呼ばれる日用品が化けた生命体が生息している。彼は、その「モノバケ」について研究し災厄が起きてからの空白の2000年間の真相を追っている学者であることを話す。そしてシノは2000年前の世界からやってきた人類の生き残りであることを告げる。どう行動するか考えていたシノにゼロは共に行動しないかと提案する。話を聞いて自分が何者なのかを知るため、そしてこの世界の真相も知りたいと思ったシノはそれを受け入れ、ゼロと共に荒れ果てた世界を旅することになる…。

卒業制作『モノバケ』設定画像
制作時間 2週間(立ち絵一枚3日)
制作日 '21年12月~'22年1月
CLIP STUDIO PAINT
Photoshop



character
design





ヴィネットイラスト(戦場)

制作時間 15時間

制作日 '21年10月

Photoshop CLIP STUDIO PAINT

- ・なろう系異世界転生主人公
- ・黒髪
- ・性格は前向き
- ・比較的身軽そうな剣士のデザイン
- ・足場、背景イメージは戦場もしくはギルド学校で課題として出された5つの設定に沿って製作しました。

FOW イラストコンペ

FORCE OF WILL 株式会社が開催する
魔法少女 ザ・デュエル内の
魔法少女のカードイラストを募集する
イラストコンテストです。
キャラクターの属性ごとに指示書があり
それに沿って製作します。



『魔法少女 × シンデレラ』
2020年度前期FOWイラストコンペ
制作時間 37時間
制作日 '20年7月
Photoshop

シンデレラがもし傲慢な性格だったら
面白いだろうなと思い
ドレスにたくさんの宝石を
取り付けたり何かを求めるような
ポーズにしてみたりと拘って
製作しました。



キャラの属性は紫で妖艶なイメージを指示されていた為、花と蝶をイメージさせた衣装をデザインしました。魔法ステッキとなる装備はジョウロにし骸骨の装飾を付け足しどこか危なしげな雰囲気イラストを製作しました。

『魔法少女 × 花』
2021年度後期FOWイラストコンペ
制作時間 35時間
制作日 '21年7月
Photoshop CLIP STUDIO PAINT

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

キャラの属性は青でインテリのイメージを指示されていた為、そこから科学というワードまで展開しました。
魔法のステッキは、天球儀とフラスコをモチーフとしたものにし
前髪の髪飾りはリトマス紙カラーの物にしたりと
所々に科学を彷彿とさせる装飾をデザインしています。



『魔法少女 × 科学』
2020年度後期FOWイラストコンペ
制作時間 35時間
制作日 '21年1月
Photoshop CLIP STUDIO PAINT



属性は緑で癒しのイメージを
指示されていた為、そこから睡眠という
ワードまで展開し睡眠の象徴である
羊をモチーフにしたデザインにしました。
今回は何がモチーフかを分かりやすくするために、
ベッドに座らせたり、羊の精霊を飛ばしたりと
工夫した構図にしました。

『魔法少女 × 羊』
2021 年度後期 FOW イラストコンペ
制作時間 40 時間
制作日 '21 年 12 月
Photoshop CLIP STUDIO PAINT



デザイン案



ラフ



線画

産学協同企画イラスト募集作品



魔法少女
The Caster Chronicles

©魔法少女ザ・テュエル

佳作

2021年産学協同企画イラスト募集作品
専門学校 東京デザイナー学院

PN：ちゃぼ(仮)

佳作を頂戴しました！



『エリザベードバードリ -現代Ver-』

制作時間 15時間

制作日 '21年10月

CLIP STUDIO PAINT



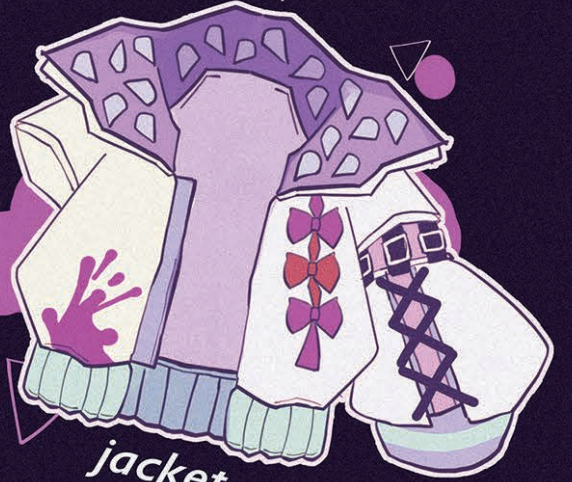
Blood bath



Iron maiden




Vampirephone



jacket



brass knuckles

Elizabeth
Bathory 

歴史人物を描く課題でエリザベートバードリを承認欲求の強めな現代っ子にアレンジし制作しました。とにかく可愛さを追求しました。



狼 × 学者

キャラメイクが出来るスマートフォン向け RPG
を想定しアバターのオシャレをデザインしました。
杖の真ん中の部分はりんごをイメージしています。



SDアバターと武器
制作時間 15時間
制作日 '21年12月
Photoshop CLIP STUDIO PAINT



dessin
croquis



デッサン



『トイレトペーパー』
制作時間 3時間
制作日 '20年6月



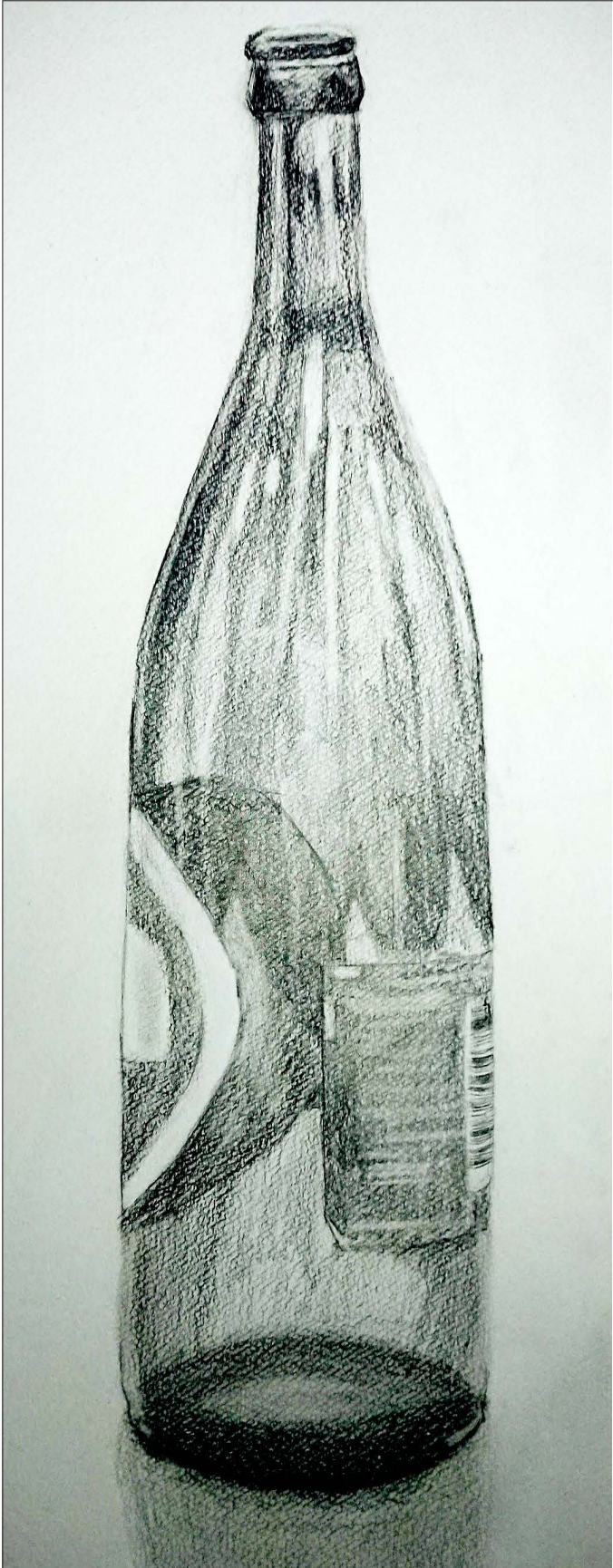
『自画像』
制作時間 4時間
制作日 '20年7月



『スニーカー』
制作時間 5時間
制作日 '20年7月



『スプレー缶を持つ手』
制作時間 3時間
制作日 '20年4月



『ビン』
制作時間 4時間
制作日 '20年6月



『りんご』
制作時間 3時間 制作日 '20年6月



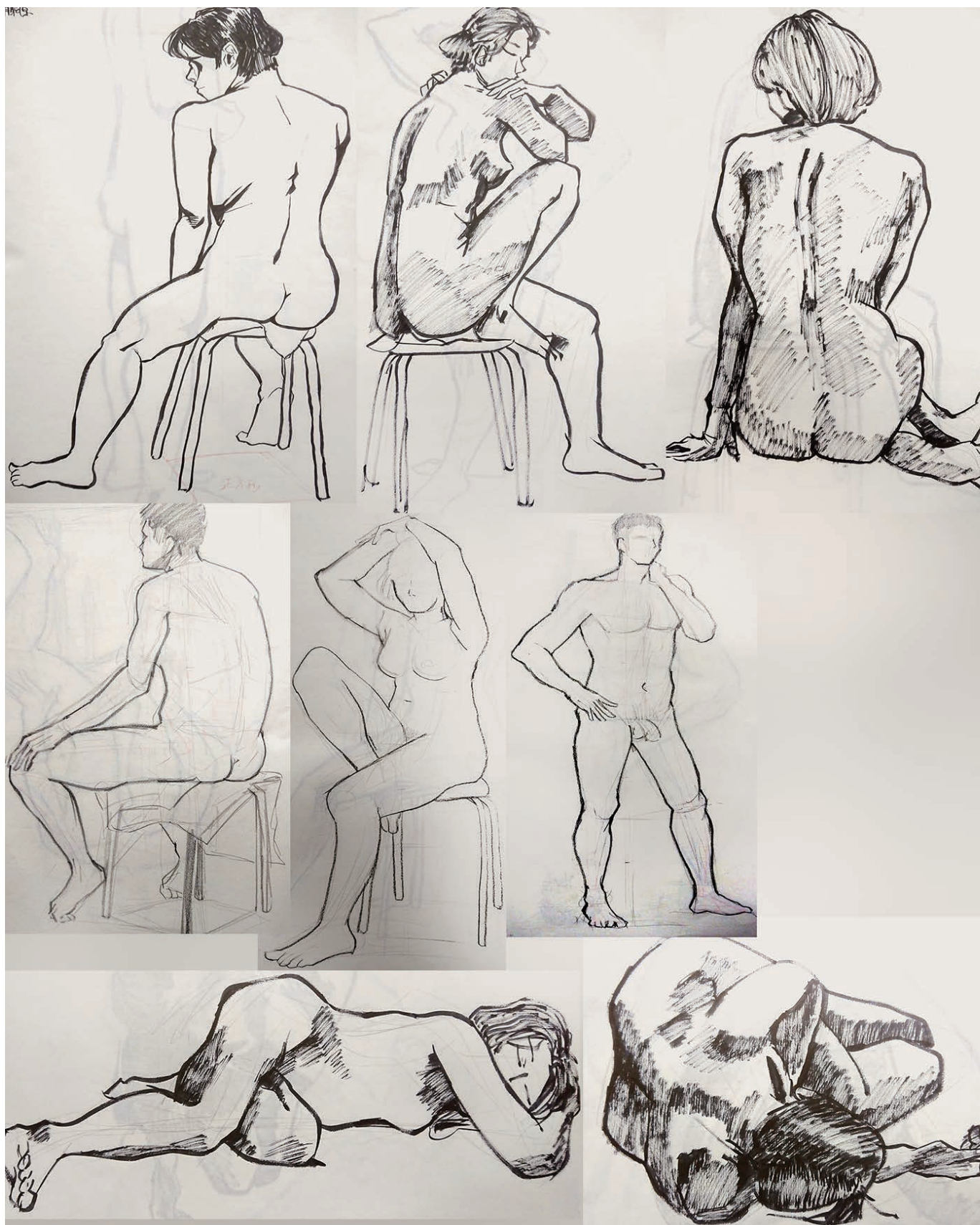
『焼き鳥』
制作時間 2時間 制作日 '20年10月
CLIP STUDIO



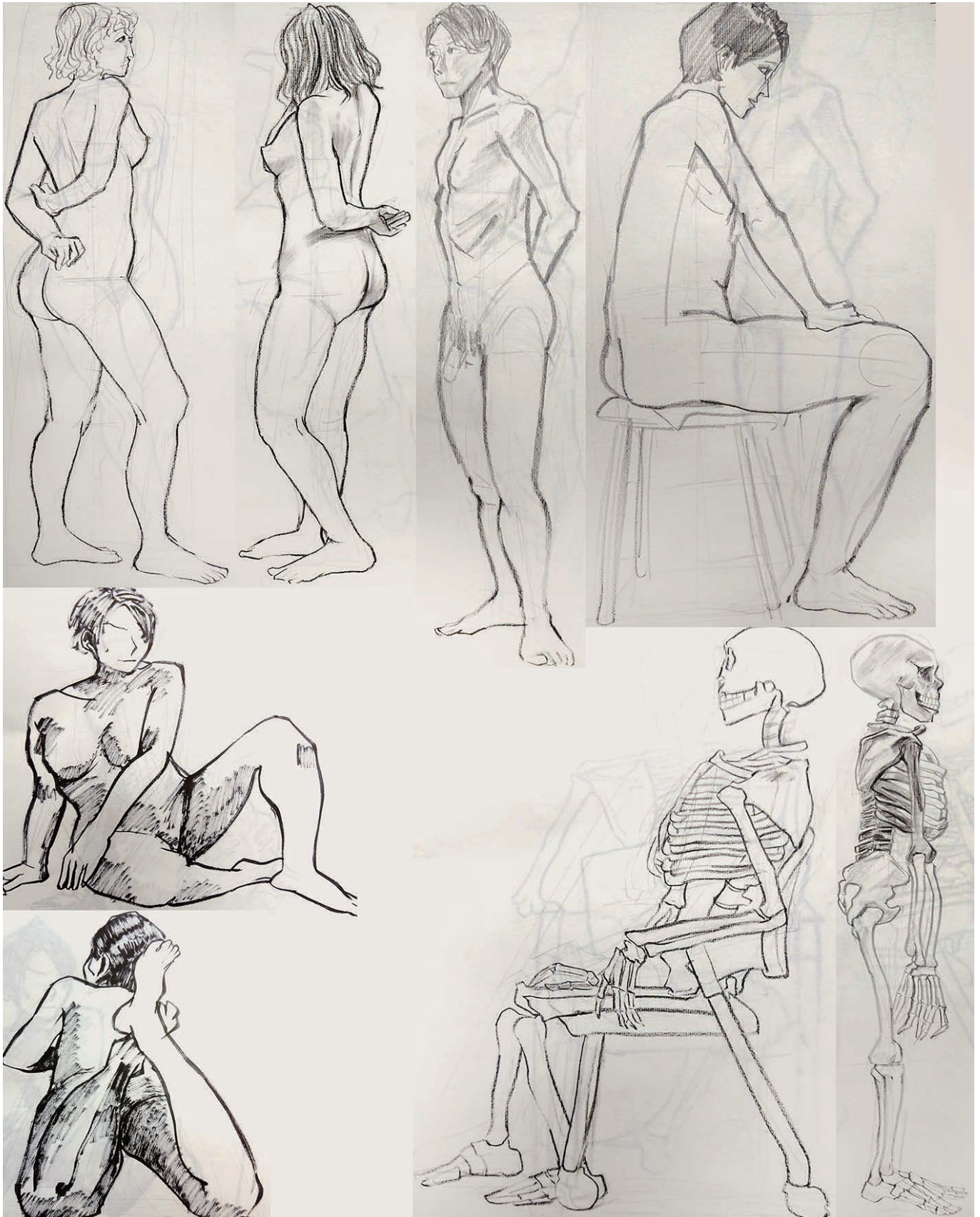
『きゅうり』
制作時間 1時間 制作日 '20年11月
CLIP STUDIO



人体クロッキー



10分



クロッキー 10分
骨格模型 40分



10分

