



PORTFOLIO

⇒ 2年次進級制作 (2023)



自身の個展開催を想定とした展示作品4枚と告知ポスターの制作

私は昔から創作ストーリーなどを制作するのが好きで、今まで色々なストーリーを制作してきました。ですが、今まで陽の目を浴びてこなかったので今回過去に制作したストーリーを元に、昔描けなかった風景を用いてゲーム風イラストを制作しました。

架空の個展制作

制作期間：11月〜2月



見てもらう人をこの世界に行きたいとワクワクドキドキしてもらえるように世界観を飾り方にも取り入れ、一つ一つこだわって作品を展示しました。

展示風景

感情のない主人公と「自称」神の鯉の奇妙な冒険を描いた、

巴錦展

tomoenisiki illustration exhibition

アクションRPGゲーム「巴錦」を手掛ける藤野星の初イラスト展。

2024
09.07[SAT] ≫ 09.23[MON]

ADMISSION: 無料
 RESERVED: 混雑が予想されるため9/7(土)〜9/9(月)のみ事前予約制です。
 TIME: 12:00 ▶ 19:00
 ACCESS: pixiv WAEN GALLERY
 東京都渋谷区神宮前 5-46-1 TWIN PLANET South BLDG. 1F

09.07 [sat]
 09.09 [mon]
事前予約制



風景イラストを大きく使用したシンプルなデザイン。個展の始まりと起承転結の「起」の部分をかけました。

09.07 [SAT] ▶ 09.23 [MON]

09.07 [sat] 09.09 [mon]
事前予約制

主人公と鯉がよく見えるイラストを使用し、起承転結の順に後ろを障子風に並べることで巴錦の世界観を表したデザイン。

ポスターラフ

展示作品

今回描いたイラストはストーリーと世界観を重視し、四枚のイラストを起承転結で制作しました。また全体的に構図をバラバラにすることを意識し、場面の切り替えを意識しました。

TOMOE&SIKI IN BAIBARUKOKU.



【起床】塞の国

2024.02.12 60h

Ps

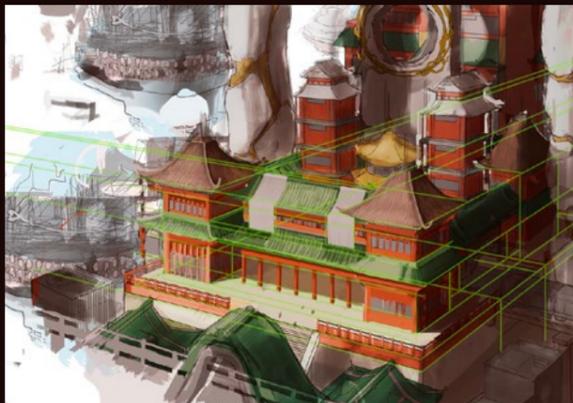


一枚目のイラストは起承転結の「起」をイメージし、ストーリーの始まりを表現しました。今回進級制作では世界観とストーリーを重視しているので、「起」の部分では風景をメインにしたコンセプトイラストにしました。この世界に行ってみたいと見た人を引き込めるように、展示時はキャンバスボードで前に飛び出させ立体的に飾りました。和風中華の世界観なので風水を取り入れ主人公の立っているところを鬼の門「鬼門」とし鬼が入ってくるのを守っている国という意味を込めました。

■ 展示時の様子



■ 制作過程

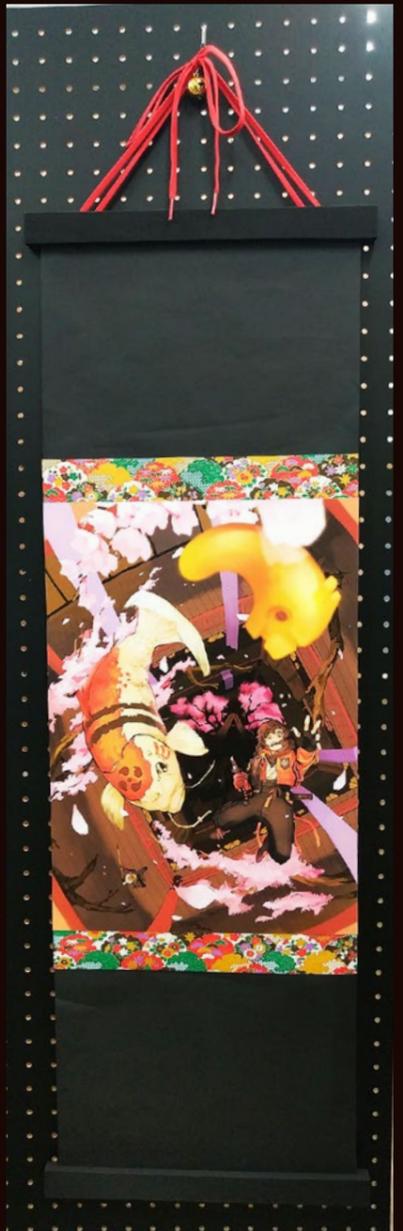


展示作品

■制作過程



■展示時の様子



【承継】鯉くんだり

2024.02.04 40h

Ps



二枚目の「承」は戦闘をイメージし動きのあるイラストを制作しました。主人公のタスクとなってくる勾玉集めを大々的に取り入れ、「起」の方では小さくて見えなかった鯉を大きくみせ相棒感を意識しました。構図には力を入れ視線を主人公にいくように飾りの暖簾や柱などで視線を集め、主人公と鯉と勾玉の距離感を出すために桜を間に配置しました。展示時には縦のイラストは一作品のみだったので、掛け軸風にアレンジし巴錦を代表するイラストにしました。

TASK: GET THE MAGATAMA



展示作品

FINAL BATTLE : YANAGI & KAMINARI



【流転】柳に雷

2024.02.13 30h

Ps



「転」では最終決戦をイメージし仲間と共に鬼を討伐するイラストにしました。敵は神々しい神のように描きどんな攻撃してくるかわからない、どうやって戦うのかわからない未知の存在を表現しました。敵と主人公側で情報量がとても多いので、主人公側を暗く逆光にして区別つけ敵の花札で距離感を出しました。このイラストのタイトルにある「柳に雷」は花札の鬼札のことを言い、花札のこいこいの要素をゲームに取り入れました。ストーリーのクリア数によって集まる人数やエンドが変化します。

■ 展示時の様子



■ 制作過程



展示作品

SPIN THE THREAD OF SOUL.



【終結】魂を紡ぐ

2024.02.13 35h



「結」は物語の終結を意味するイラストで、感情を押し殺し生きてきた主人公が様々な経験と人と会うことにより感情をあらわにし妹との再会で涙流すシーンを描きました。二人の笑顔をとにかく見せたく周りをぼかし、二人だけを切り取りとることで会えた喜びで二人だけの世界になっていることを表現しました。このイラストは鯉の目線なので体の影を落とし見守っているイメージで描きました。そしてこの後ろに咲いている菊は「巴錦」という種類の菊で、中国にある菊畑をイメージして描きました。

■ 展示時の様子



■ 制作過程



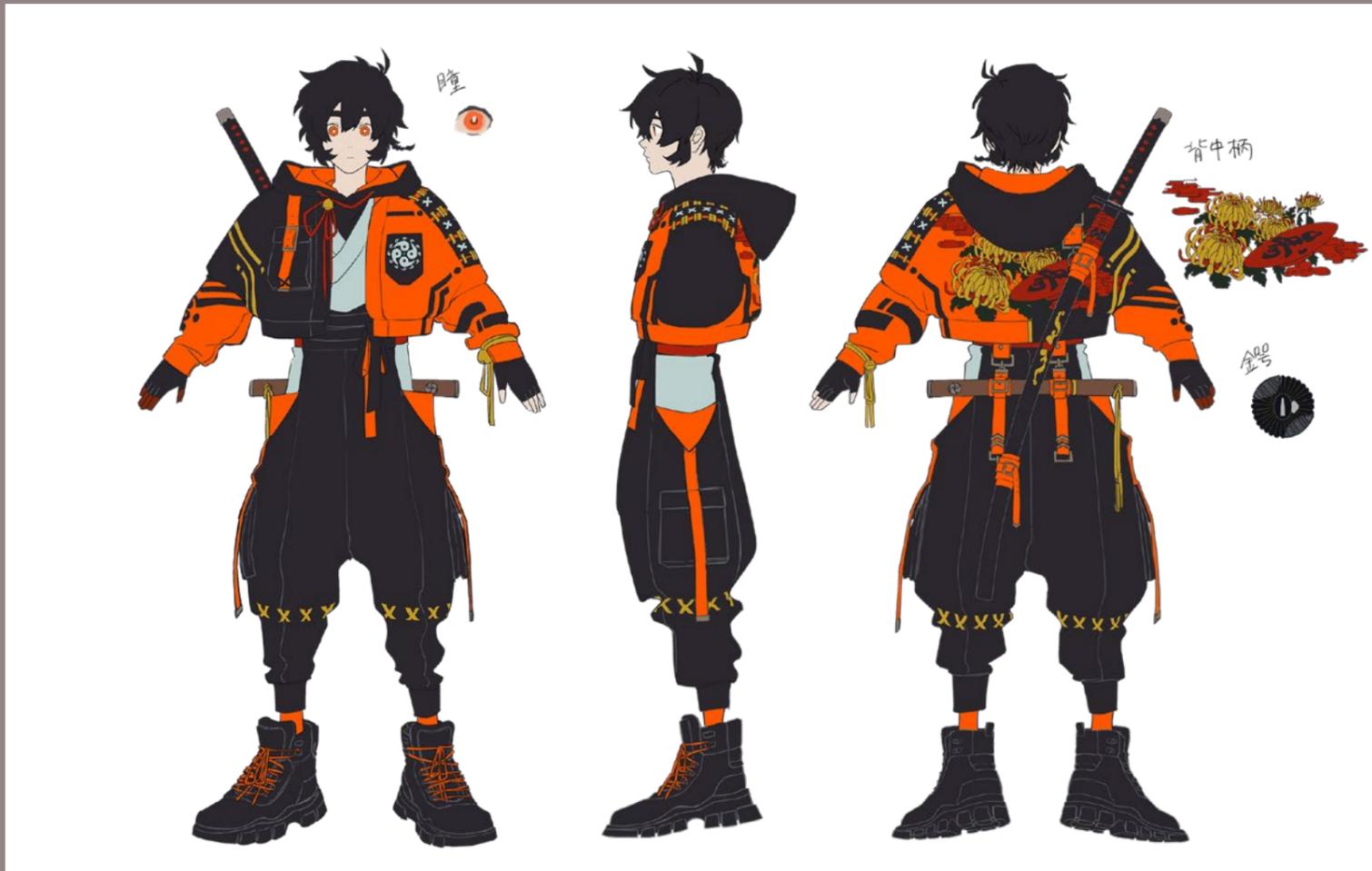
2 年次進級制作 (2023)

STORY



止まっていた少年の心が、 今動き出す。

このゲームでは巴と鯉のシキを中心にストーリーが展開されます。主人公の巴は子供の頃から霊力が使えず、言霊がないので意味ある言葉が発せない。12歳の頃母と兄妹と暮らしていたがある日家を「曲霊(まがひ)」に襲われ、母と兄を失い妹は意識不明になりました。巴は家族の仇を討つため、そして妹を目覚めさせるための「神の鱗」を手に入れるため兄から習った剣術を練習し旅に出ます。途中小鬼に襲われかけ後を追っていると、天から鯉が降ってきて、脳天を直撃しそこでシキと初めて出会います。喋る鯉に戸惑いながらも小鬼の討伐していると、巴の持っていない霊力をシキが目覚めさせ小鬼の討伐に成功します。こうして霊力の使えるようになった主人公は鬼の殲滅専門組織 [DEU](Demon デーモン Exterminate エクスターミネイト Union ユニオン) に加入することとなり最前線で鬼と戦うこととなります。



■ 三面図



普段は巴のフードの中に入って行動します。

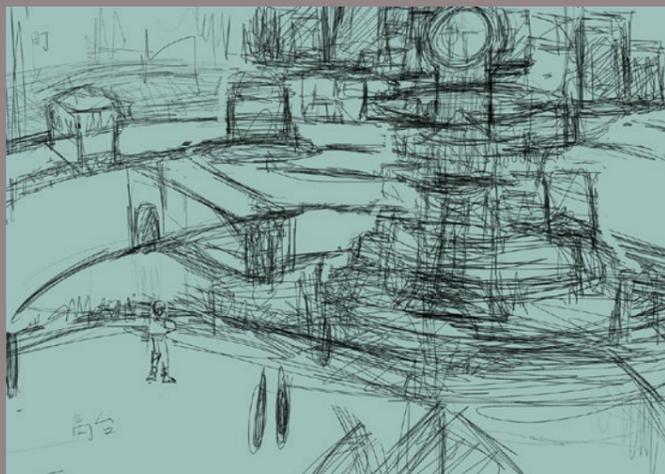


■ 髪別案

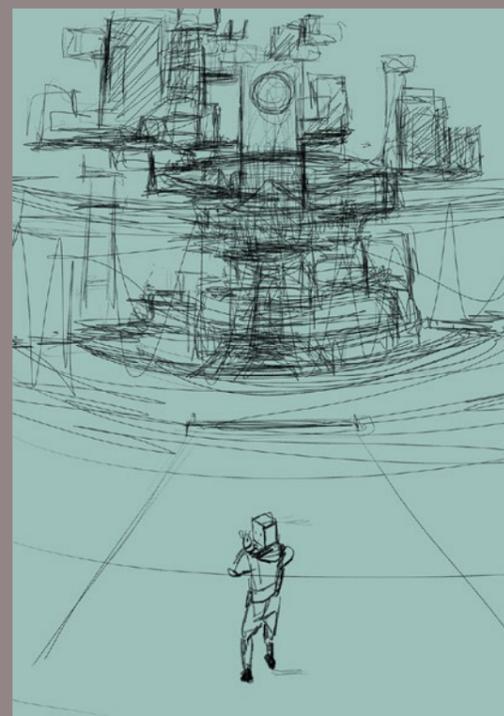
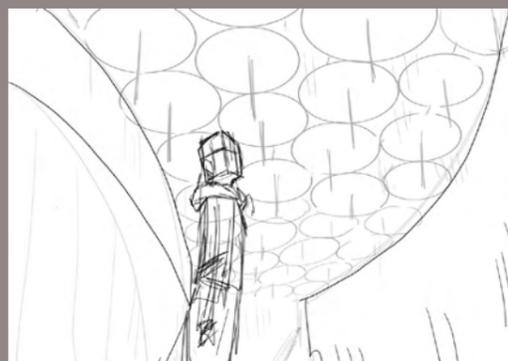
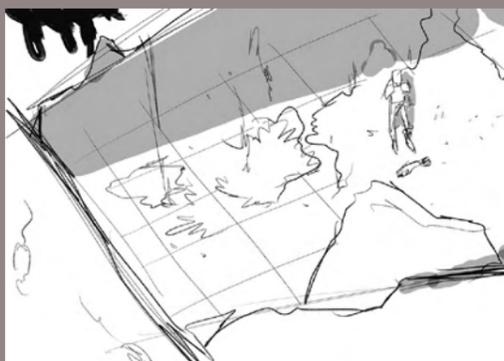


■ 表情差分

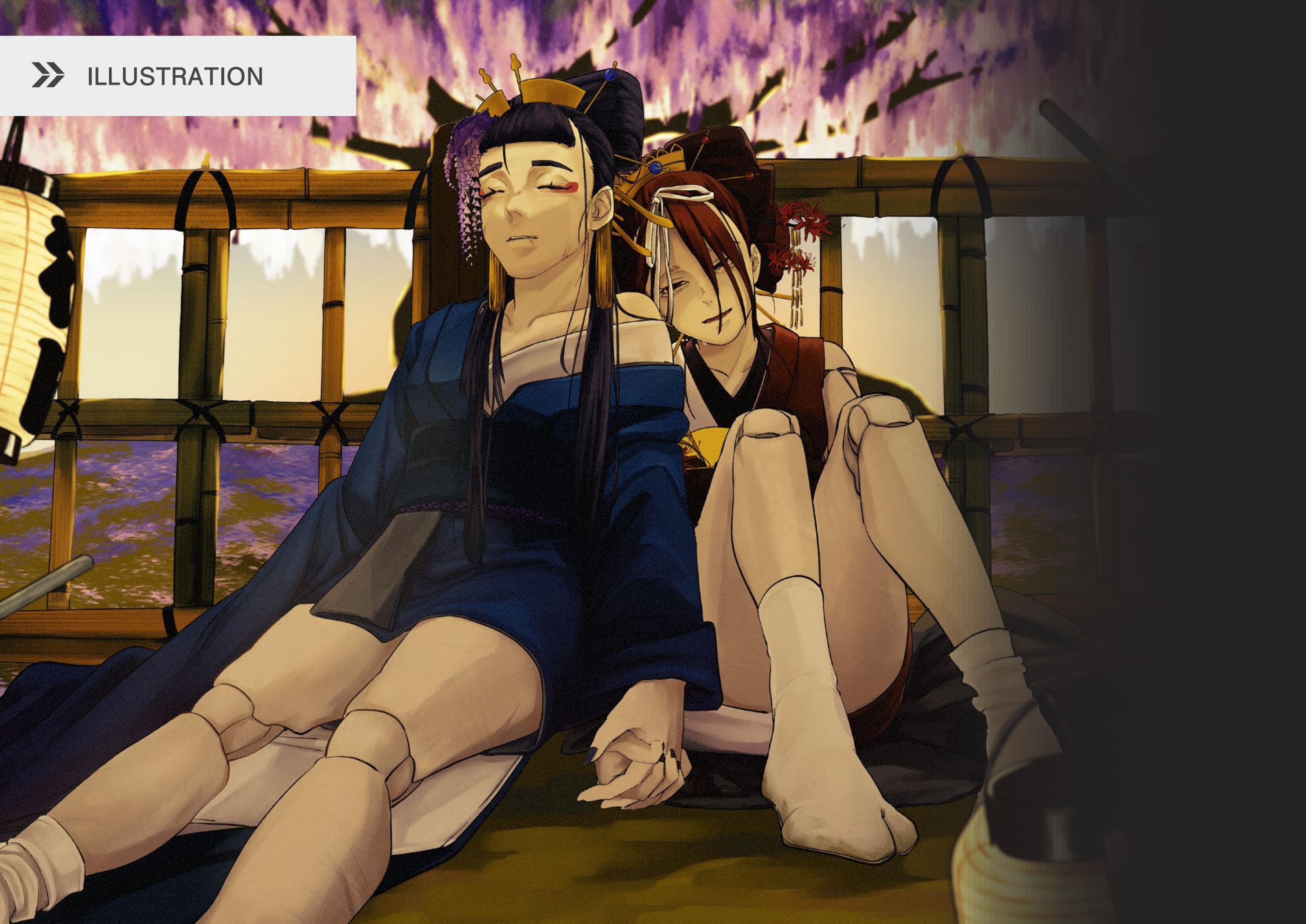
ラフ



■ 決定ラフ



■ 別ラフ



CLOCKWORK DOLL HAVE A DREAM.



■ キャラクターデザイン

足逃げ

2023.11.27 15h



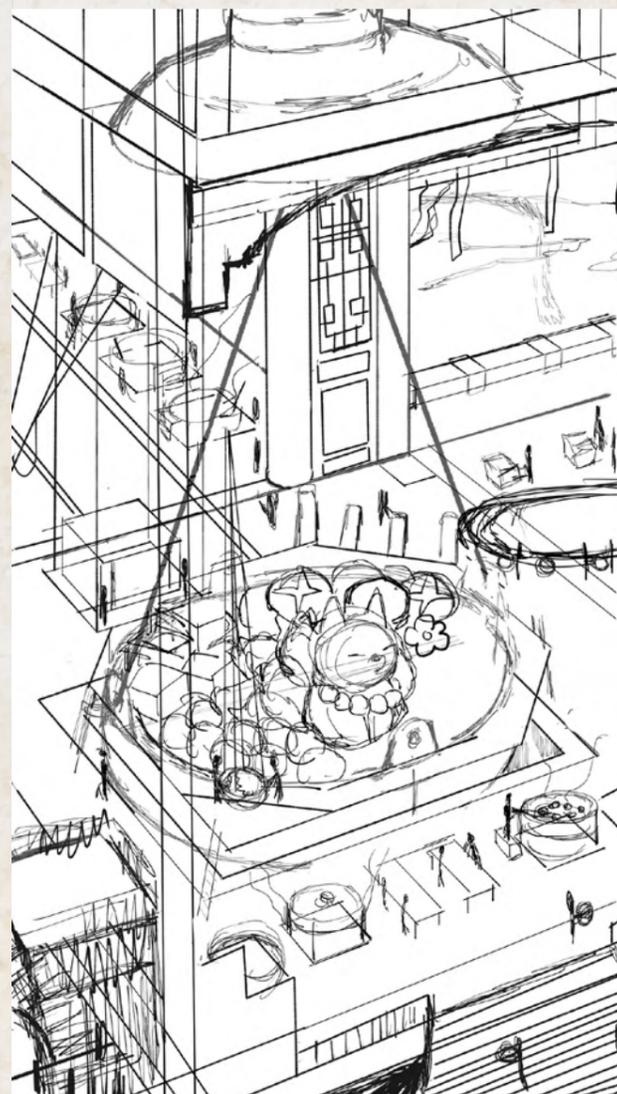
からくり人形「花魁型」の足逃げをイメージして描きました。この世界では傀儡子国（かいらいこく）というからくり人形の歌舞伎や舞、踊りの公演などをもって商売をしている国がありミライとトワは遊郭から逃げ、国際警察に捕まりそうになっているシーンです。構図は日の丸構図で二人と木の奥には太陽があり日が登ってきたところなので、夜の街の混雑の紛れて逃げてきたが夜も明けて日が向ぼり逃げられなくなってしまったという太陽の暖かいイメージとは反対の絶望的な印象を作りました。

■ 制作過程





TODAY IS FIREWORKS DAY.



■ 制作過程



■ ラフ

狐の祭典は大忙し

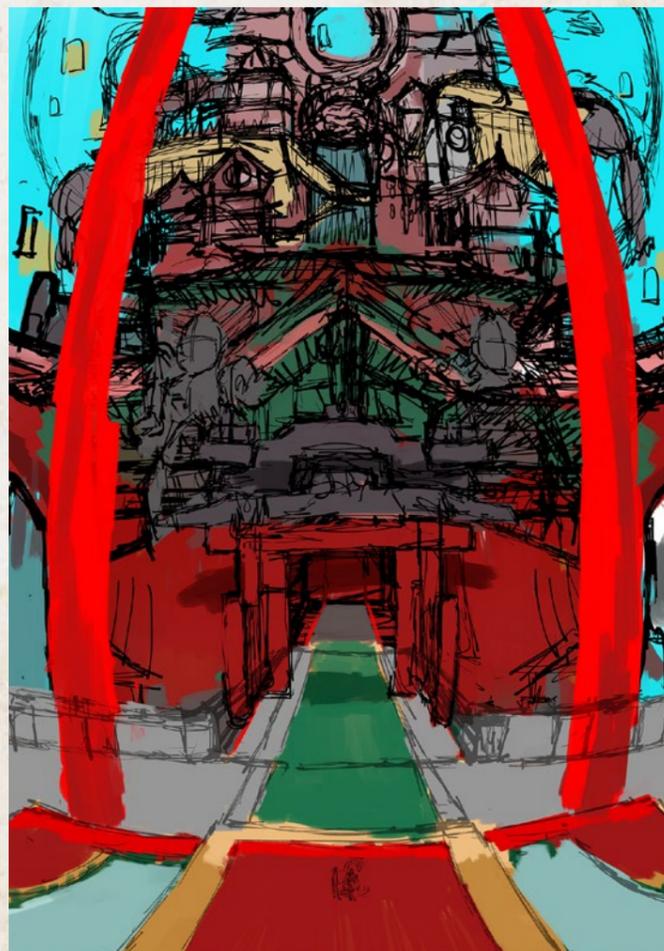
2023.09.18 35h



料理を使った一枚絵が描きたく、絵本のような暖かい雰囲気意識して描きました。この国では野菜が大きく育つ現象があり、それは狐のおかげだという言い伝えにより毎年大きく育った野菜を鍋し狐を祀る祭典が開かれます。鍋の周りでせっせと働く料理人たちはそれぞれやっていることがそれぞれで、見応えのあるイラストにしました。建物の内部のイラストを描いたのは初めてだったので、パースの取るのが難しく感じました。また全体的に奥行きのあるパースだったので装飾の柵のデザインを描くのに苦戦しました。



THE SYNCRETISM OF SHINTO AND BUDDHISM.

■
ラフ

神仏習合した寺院

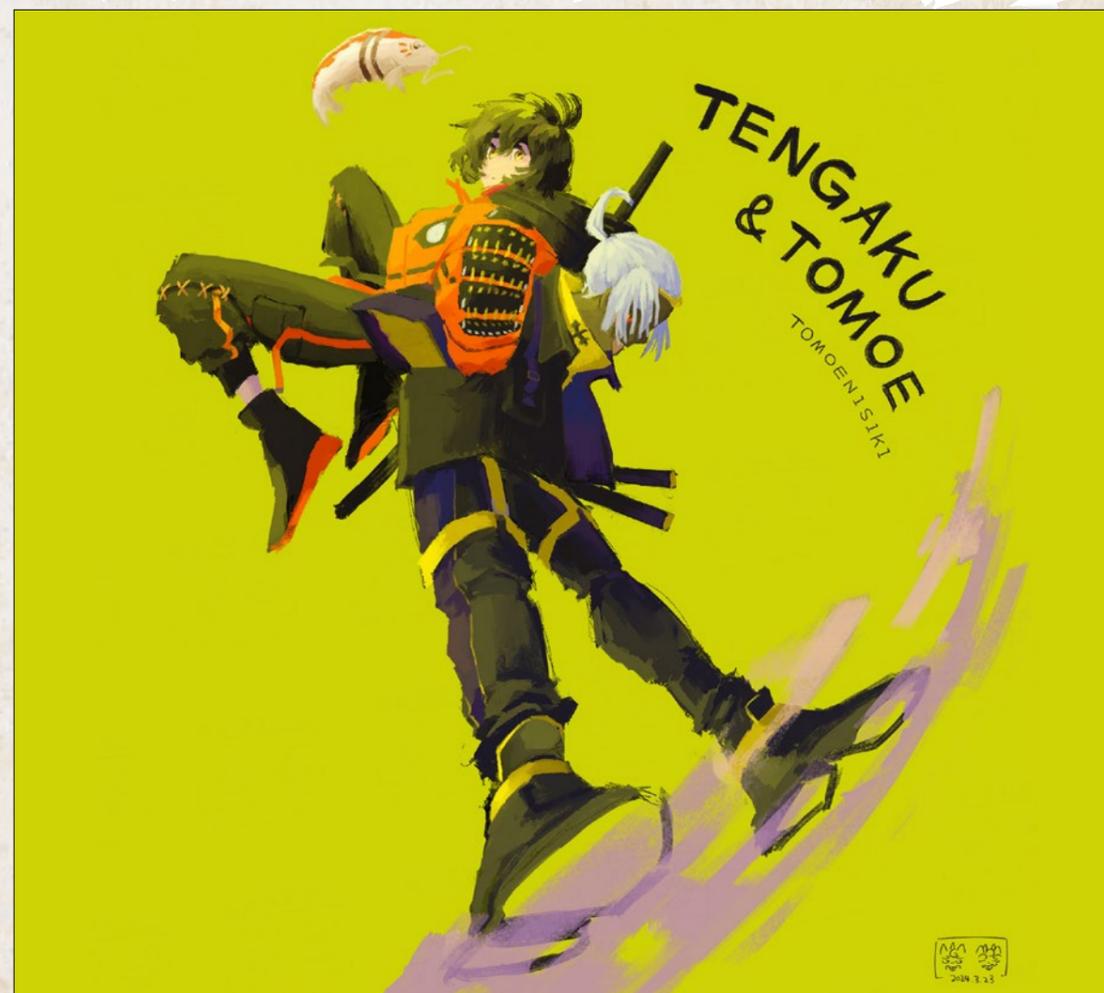
2023.09.11 60h



このイラストは高校の頃から想像していた世界観で二年次の進級制作の元となったイラストです。この国には仏教と神道が集まってしまった宗教があり国民の半分が僧侶です。主人公はこの寺院で祀られている神を鎮めてほしいという依頼で訪れたというシーンです。中華っぽい雰囲気と日本の城をイメージして僧侶たちが衣食住できる寺院を作りました。奥の建物をかなり細かく描いてしまったので奥をぼかしたり、全体的に白く霧がからせたりしたりなど手前と奥との距離感の演出に苦戦しました。



Pokemon Masters ホップ 2023.03.26 25h



2024.03.23 10h



ミナツドファンアート 2023.02.11 15h



レジェンドアルセウス 2024.03.30 15h



2023.09.27 30h



2024.04.05 5h



➤➤ COMPETITION



10周年記念ポスター

制作期間：7月～9月



ANNIVERSARY POSTER.



■ 縦デザイン



2023.09.22 45h

千葉県、幕張豊砂駅からすぐにあるイオンモール幕張新都心さんと千葉デザイナー学院とのコラボで行われた10周年記念ポスターのコンペで最優秀作品に選ばれた作品です。10周年を迎えたイオンと10歳の男の子をかけて、レトロの雰囲気の子供から大人まで万人受けするポスターにしました。誕生日ケーキをイオンモール幕張新都心や幕張の街並みで見立て、それを10歳の男の子が作ることでイオンモールがこれからも20年30年と続いていくのだろうと感じてもらえるようなデザインにしました。

作品はイオンモール幕張新都心のホームページ、B1ポスター、サインージ広告、旗、立体広告、書籍の広告、新木場駅階段広告に使用されました。

AEON MALL
イオンモール幕張新都心

デザイン・イラスト制作：須藤 志帆
制作協力者：千葉デザイナー学院

メインビジュアル応募作品

制作期間：5月～6月

Ps

?

2023.06.15 45h

2023年の学園祭のテーマは「#ふゅーちゃーぱれっと」で、パレットになる相棒の鷹を持つ月を夢見るウサギの画家のキャラクターを描きました。テーマにはこれから描く素晴らしい未来を発信したいという意味が込められており、発信という点からイラストを月まで届くロケットに乗せて世界へ発信するという発想からウサギの宇宙飛行士のキャラクターにしました。残念ながらメインビジュアルとして選ばれませんでした。作品集に掲載されることが決まりました。

■ キャラクターデザイン



■ 別案ラフ



■ 決定案ラフ



FUTURE PALETTE.



» ANALOG



コラージュ作品

制作期間11月〜2月



■ コラージュ

熟考

2023.02.06 120h

制作内容は主人公と背景を入れて世界観を表現し、元となる世界観は写真などを使用しコラージュを作成、それを元にアナログで描き起こすという課題でした。私は進級制作を作るにあたって今年一年自分はどうだったか考えた時、不安だったり悩んでいたことが多かったと感じコンセプトとして取り入れました。この絵では主人公の男性が悩んでいます。そこに天からアイデアやヒントが降ってきています。ですが男性はそれに気づかず何か思い悩んでいるというイメージで描きました。

I'LL CONSIDER IT.



リアルイラスト



2023.05.24 | 20h アクリルガッシュ



2023.04.28 | 17h アクリルガッシュ



2023.09.21 | 19h アクリルガッシュ

2023.07.26 20h リキテックス



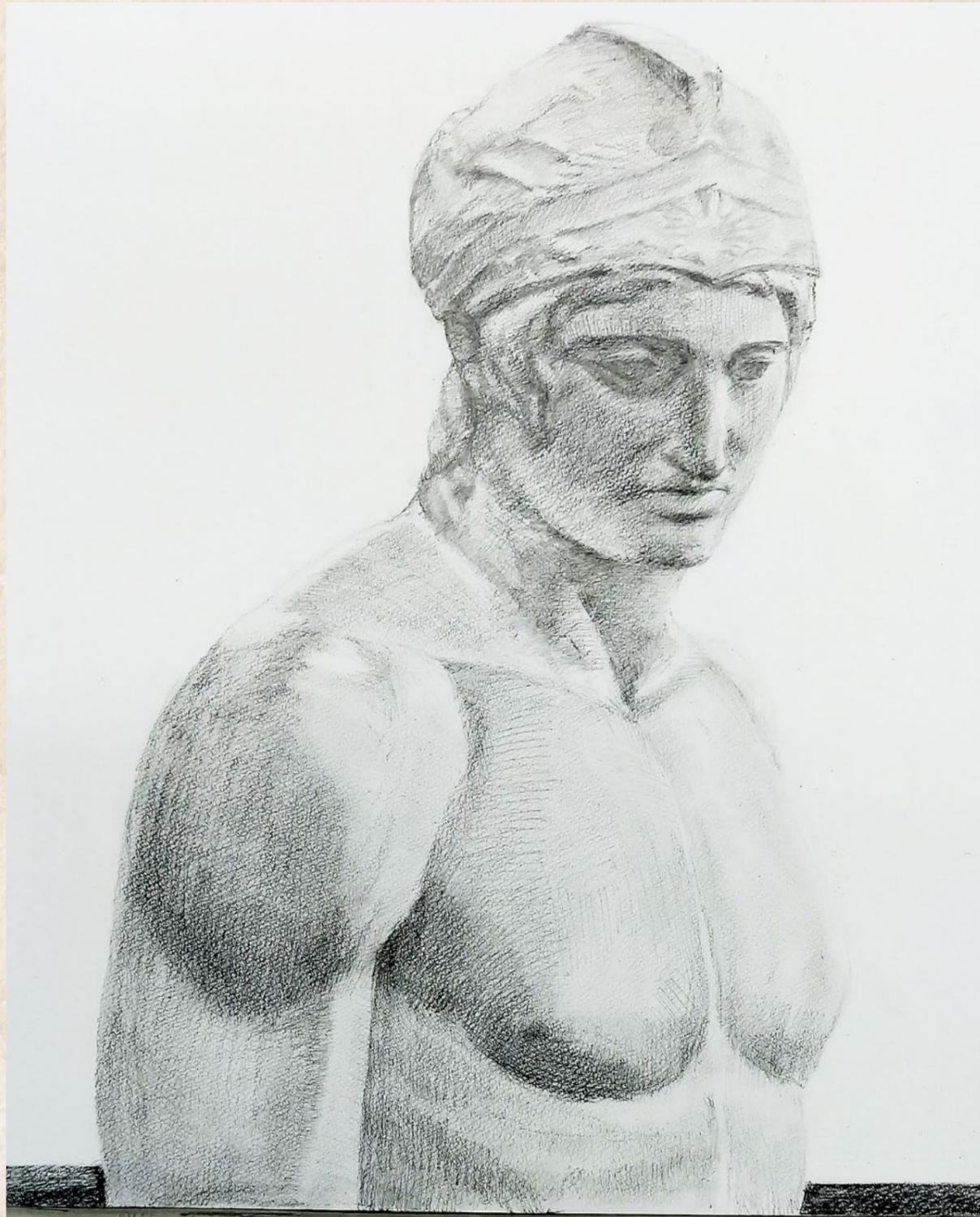
2023.06.22 12h アクリルガッシュ



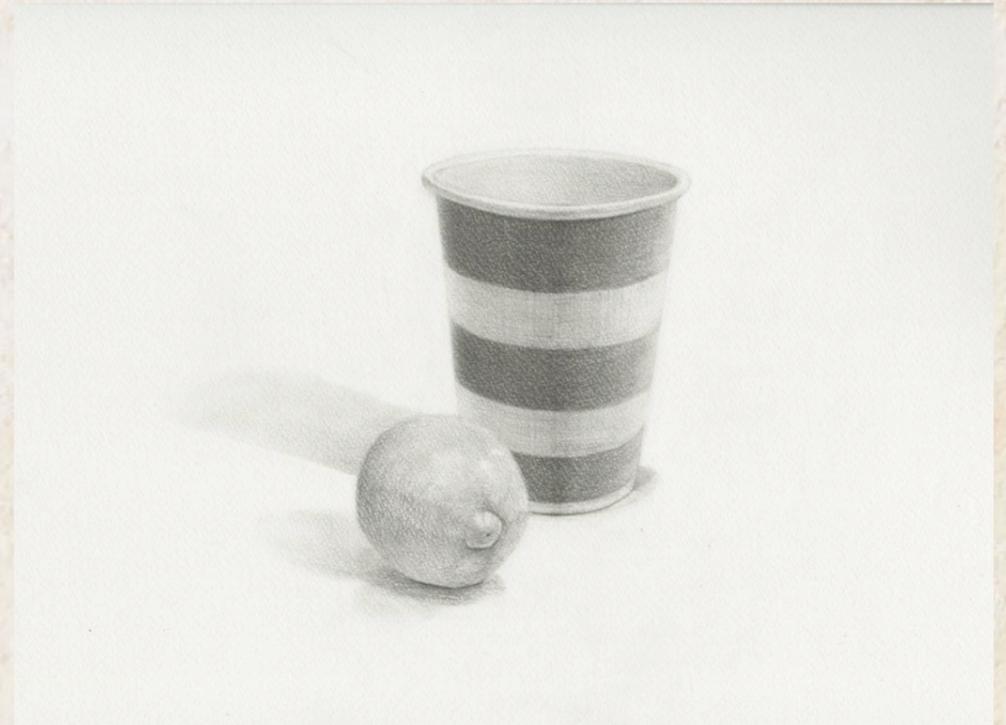
2023.04.14 13h アクリルガッシュ



デッサン



2023.05.12 6h



2022.06.29 6h



2022.06.15 6h

クロッキー



スケッチ





本名：須藤 志帆

PEN NAME：藤野 星（ふじのせい）

TELL：080-9099-0553

MAIL：sudo.shiho221110@cdg-st.jp