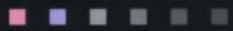


FP WORKS

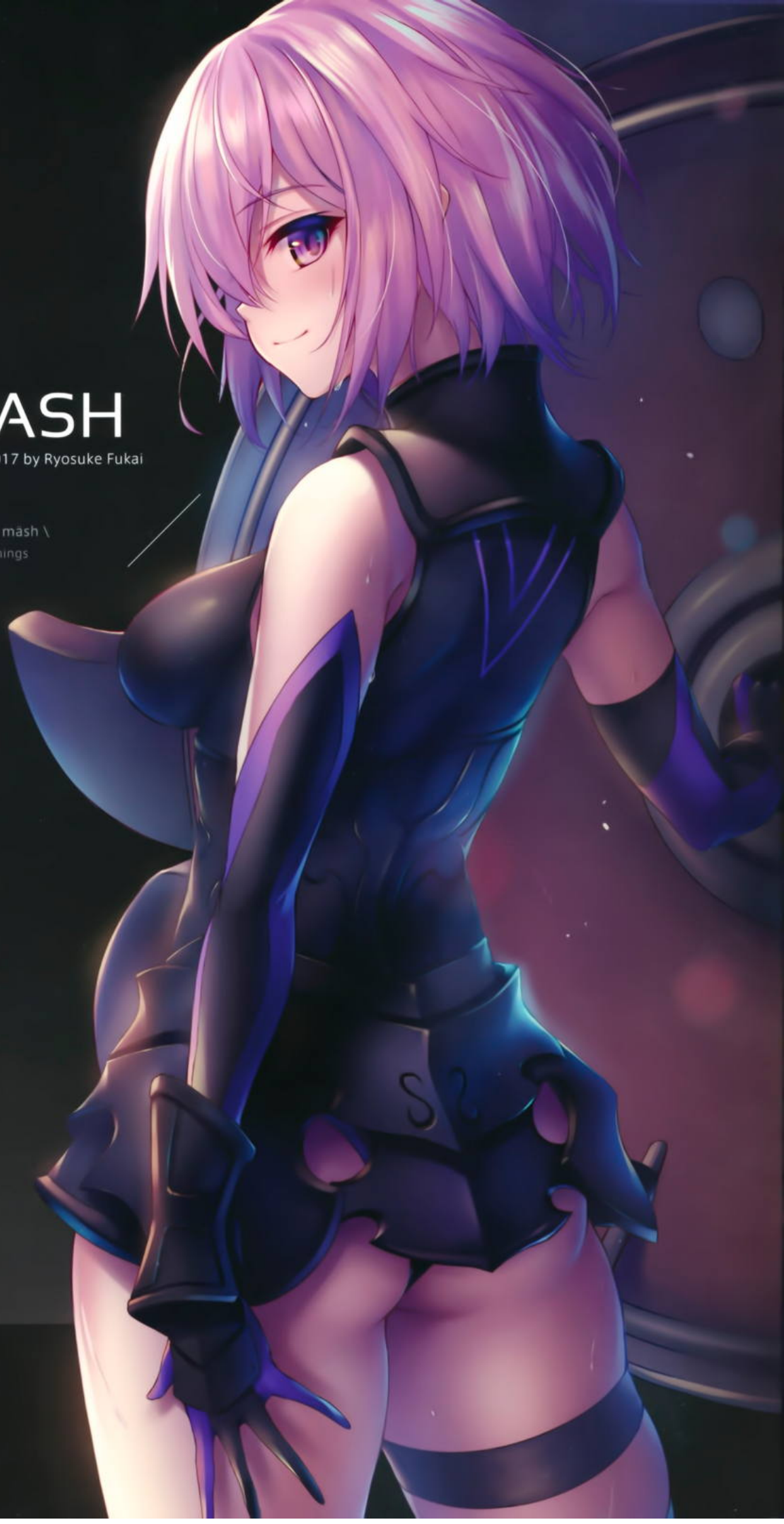
# MISHMASH

Fan art of Fate/Grand Order in 2017 by Ryosuke Fukai



| mish-mash | \ 'mish-, mash, -, mäs \

A collection or mixture of unrelated things  
a hodgepodge.





FP WORKS

# MISHMASH

Fan art of Fate/Grand Order in 2017 by Ryosuke Fukai



FP WORKS

結末を見届けたいと思う物語に出会った。

その時空を越える壮大な旅の物語は、命に重みがあり、限りがあり、  
だからこそ意味があり、人の歴史はその意味の繋がりである事を、まっすぐに伝えてくれる。

## MASH KYRIELIGHT

マシュというキャラクターが持つパワー！

自身がFGOの物語を観続けて来られたのは、主人公と彼女のお陰であると言っても過言ではありません。時空を越える人理修復の旅の中で、彼女達は壮絶な危機や絶望的状况に何度も直面しますが、そんな中でも彼女達は決して後ろを向かず、そして常にほんの少しだけ、自然体を忘れないで居てくれる姿が頼もしくありました。読み進めるこちらはまるで、彼女達に引っ張ってもらっているような心地でしたわ。

..  
..

マシュは本当に凄いと思うキャラクターで、真面目で純真、心優しく、礼儀正しく、意思は強く、それでいて的確なタイミングでユーモアを発してくれる…等々、一貫しているようで非常に複雑なキャラクター付けの要素が見事に相互に立ち合いまとめ上がっていて、それがまるで好感の結晶とも言えるようなバランスで立っています。

彼女がFGOに居たからこそ、ストーリーを楽しんで進める事が出来たという方は、もしかするととても多いのかもしれない。



Mash Kyrielight  
Sci-Fi form

マシュ・SF形態

### MASH SCI-FI FORM

マシュの装備はうまくSF的にアレンジできるのではと思い制作したもの。これが初のFGOのカラー・ファンアートでした。腰のサイド・アーマーの造形や、宝具を使う際に地面に突き立てる用途を想定した踵のブレード等が気に入っています。このテイストを他のキャラクターにも採用してみるチャレンジも楽しいかもしれません。



▶ 静謐のハサン

## HASSAN OF SERENITY

年代、顔立ち、体型、色合いまでの大体が得意なバランスで構成されているので、とても描きやすいキャラクターです。今年光の当て方や、繊細にエフェクトを重ねて絵の質感、空気感を増す手法の勉強をよくやりましたが、本作は特に掘めたものが多かったため、今年制作したファンアート類の中で特に気に入っています。



NO EFFECT Ver.

エフェクト無しの状態

一通り塗った状態です。この状態のままだと背景から全体がクッキリ浮いて今ひとつな印象ですね。闇夜に溶け込みつつ月光に身体が照らされているような彼女らしい印象へ近づけるため、上から「乗算」で陰りを、「スクリーン」で照る部分と空気感を、「オーバーレイ」で少しだけ色あいを付加し、仕上げていきました。



ROUGH SKETCH

ラフスケッチ

彼女は造形こそシンプルですが、それゆえにシルエットでのアプローチが重要なので、外形線に集中したらしい痕跡がよくわかりますね。「ラフだと問題無く見えた箇所が、いざ本制作に入ると不自然に見える」という事があるので、肉付き、骨格等は線画や塗りの段階でその都度修正してゆきました。





▶ エリザベート・バートリー(ブレイブ)

## ELIZABETH BATHORY (BRAVE)

ヴィネット風の仕上がりに挑戦した作品。これほど肌色面積が大きいキャラクターは滅多に描かない事や、更にちょうど彼女のようなスリムな子の身体つきの練習もしたかったため、様々に勉強ができた一枚です。イベントで多彩な姿を披露してくれる彼女ですが、果たして来年はメカを超えるインパクトを見られるのか、楽しみですわね。



NO EFFECT Ver.

エフェクト無しの状態

ここから更に気温や時間帯が感じられるような印象を加えるため、画面左上から差し込む光を「スクリーン」「オーバーレイ」のレイヤーなどで追加しつつ、奥にある尻尾に追加の「スクリーン」で空気遠近を付加。日が傾く時間帯、それでいて肌寒くない、温かみがある季節感を表現しています。



ROUGH SKETCH

ラフスケッチ

人物以外のモチーフが複数あるため、本作のラフの段階では大まかなオブジェクトごとに色分けを行っています。また、左と比較するとわかりますが、ラフから完成までの間で少しか全体を時計回りに回転させ、よりエリちゃんが後ろに重心を預けているように見えるバランスとなるよう調整を施しています。



➤ アーチャー・インフェルノ

## ARCHER INFERNO

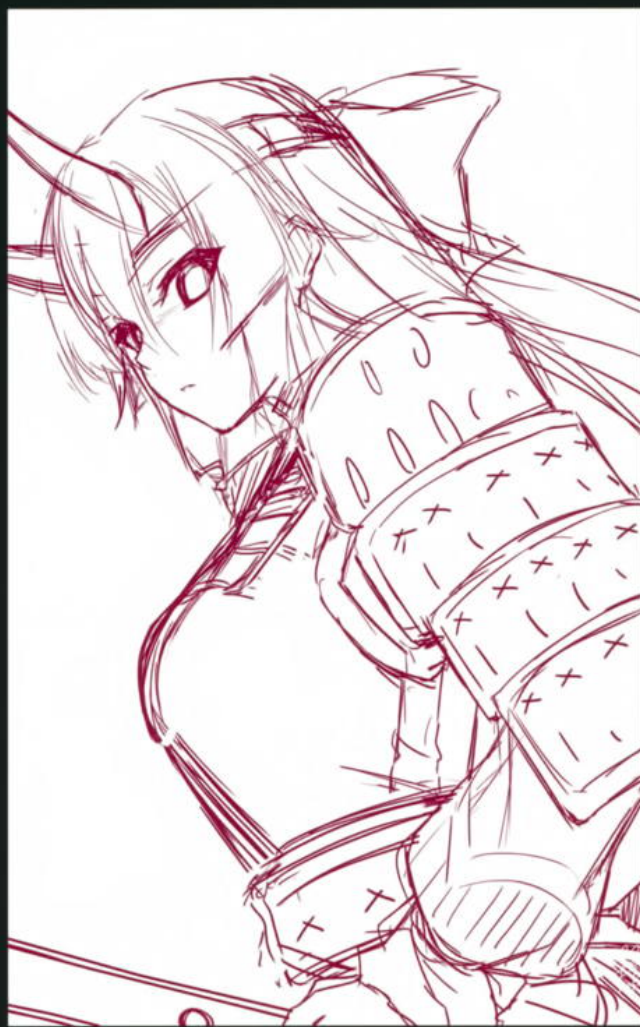
デザイン、色構成、イラスト、性格、ボイス、劇中や彼女自身のもつストーリー、そのどれもが非常に好みて、ゲームでは入手後に即座に育て上げ、さらに聖杯を過去最高量投入しました。甲冑こそ密な造形ですが、それ以外の部分は比較的シンプルにまとまっており、この疎と密のバランスの絶妙さが描いていて心地いいポイントです。



### NO EFFECT Ver.

エフェクト無しの状態

静謐のハサンの絵と同様に、「乗算」「スクリーン」で陰影を強調しました。また、炎で強く照らされている部分、特に服の白色部分や鎧の金色の部分等には「スクリーン」でぼやけるように輝くグロー効果を付加しつつ、「オーバーレイ」で赤みを追加しています。本作では瞳も少し赤く輝かせ、キャラクター性を強調しています。



### ROUGH SKETCH

ラフスケッチ

実装後、「今すぐ描きたい！」という熱量のまま、総作業時間4時間程度でスピーディに仕上げた作品のため、非常に簡素です。視線誘導先を、密度の高い「鎧」、光の当たる「顔と胸元」と決め、その部位を重点的に細やかに仕上げつつ、全体の印象を崩さない程度に各部を適度に仕上げている事で素早く完成させる事が出来ました。





# Archer Inferno

女性の絵は「スタイルのいい・品のある・可愛らしさをもった・美人」が一番得意なので、彼女はまさにその通りな上に、更に前述の通り、全身のディテールの疎と密とのバランスが感覚に馴染みやすいところもあって、イメージを浮かべるままに楽しく描けるキャラクターです。

右ページのイラストは「造形的にきつと彼女は髪をポニーテールに結ぶ仕草が沢山描かれるに違いないので、早いうちにちゃんと描いておこう！」と思い立つままに描いた一枚。左ページのイラストは、散ってゆく紅葉を「炎が静かに消える様子」に見立て、構成したものです。

『悪性隔絶魔境新宿』以後、彼女のように真名を伏せたサーヴァントが登場するようになり、そのデザインやストーリー中の動きからの予想を楽しめるようになりましたが、一方で「いつまでも名前を伏せて呼んだ方がいいのかな…！」という部分もありで、少しジレンマがありますね。今回のこの本では伏せていますが、もしかすると今後いつからか本当の名前で記していく時もあるかもしれません。



新宿のアサシン

### ASSASSIN OF SHINJUKU

掴みどころのない侠客のニイチャン。岡本信彦さん演じるコマンドカード選択時の「いいよ」のボイスが僕も大好きです。手持ちのアサシン・サーヴァント主力の一人で、最近はイベントでもよく活躍しているので、より好感度が高まって来てますね。

ギルガメッシュ

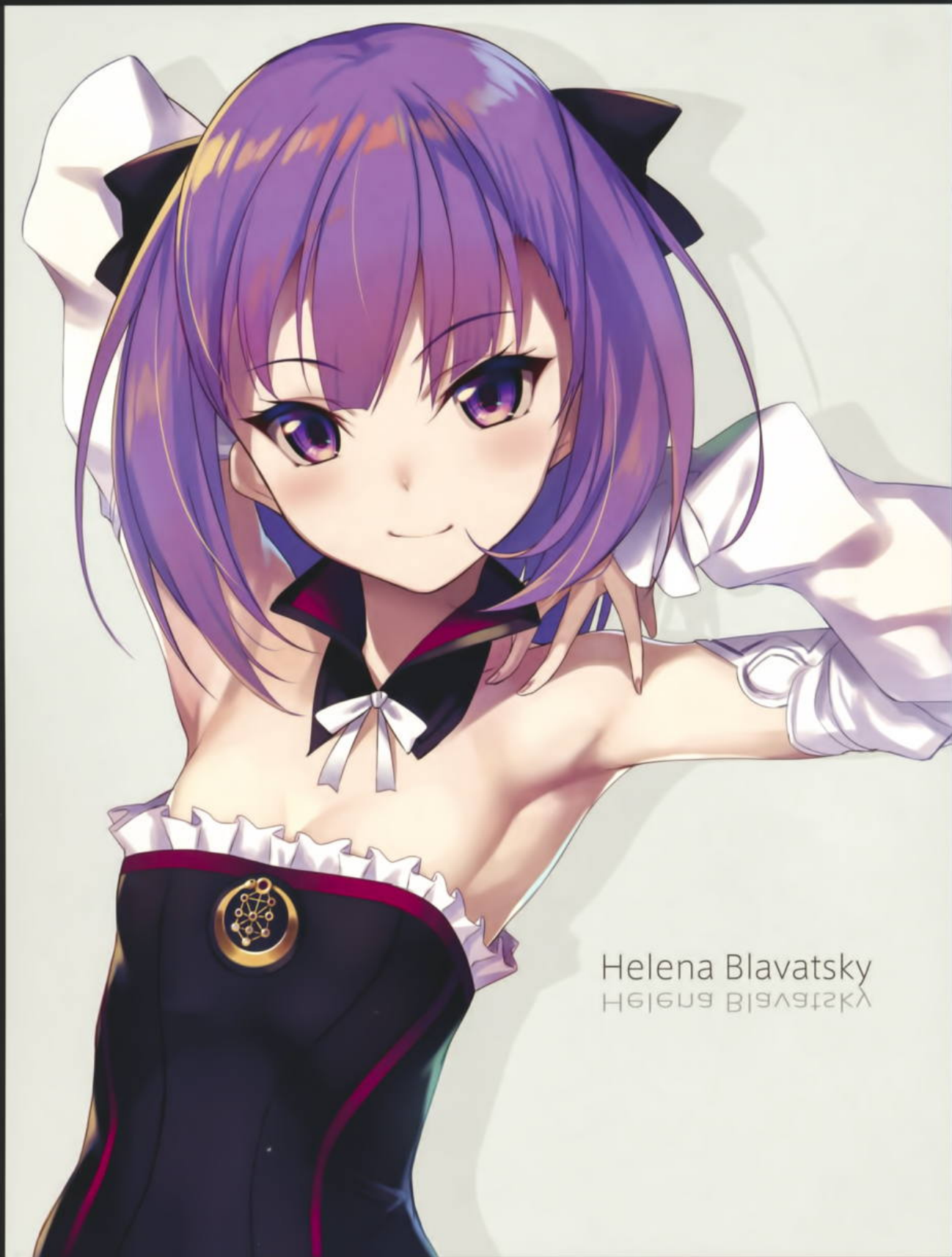
### GILGAMESH

7章「絶対魔獣戦線バビロニア」では彼をはじめ、人智を超えたような人物達の頼もしさがとても嬉しかったですね。実はFGOを始めた時の最初の召喚で入手した初の☆4サーヴァントで、今でも攻撃型キャスター主力陣の中に立ち、至高の財を以ってウルクの守りを見せてくれています。



GILGAMESH  
Fate/Grand Order

The supreme wise king who returned from the journey of immortality.  
In legends, he has been described as "The one who saw everything".  
At times ruthless, at times approving of human nature.  
The great king of Uruk that strictly lead the masses.

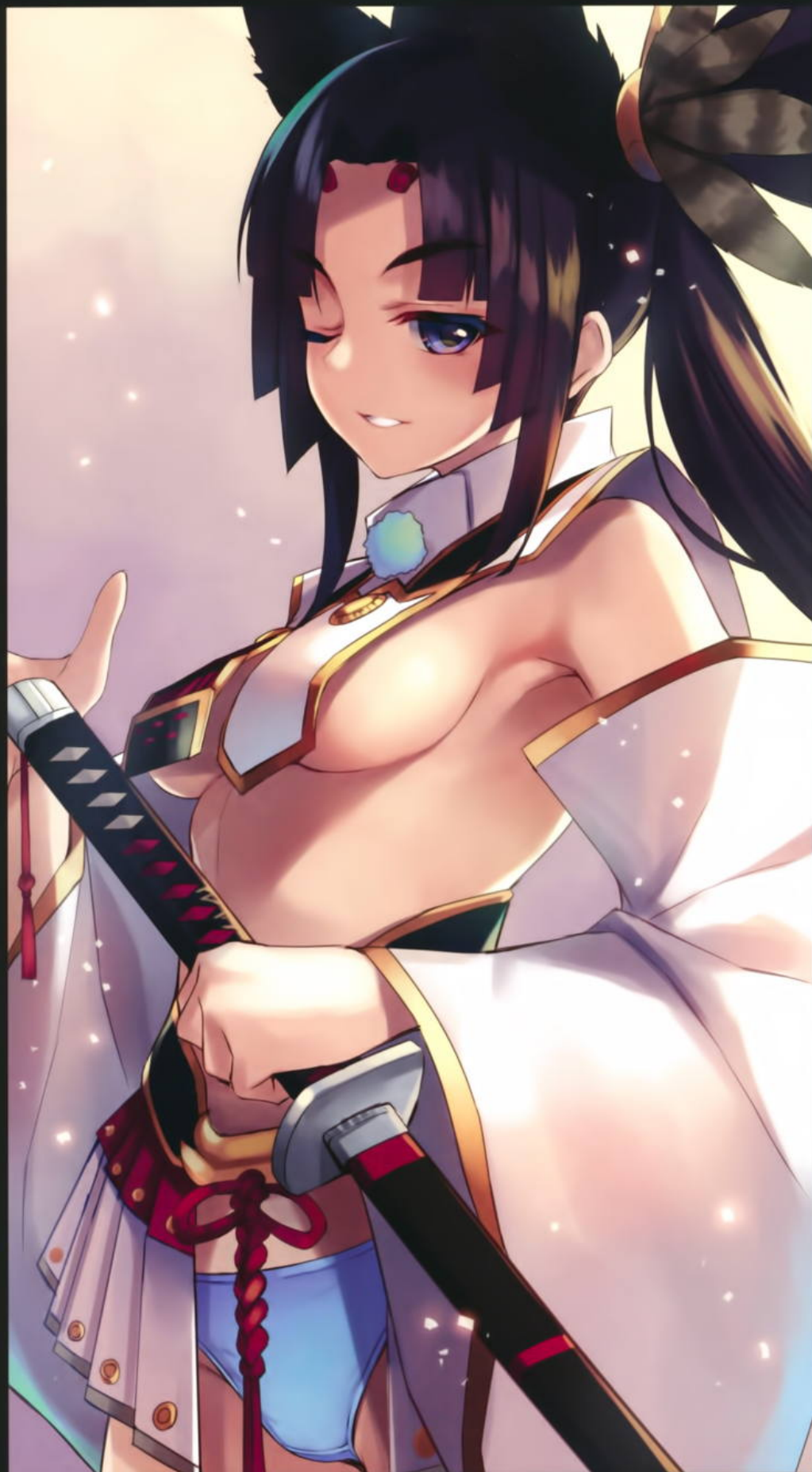


Helena Blavatsky  
HELENA BLAVATSKY

エレナ・ブラヴァツキー  
**HELENA BLAVATSKY**

FGOのシナリオには数々に好きなものがありますが、「自分もこんな話を創りたい」という意味で好きなのが彼女の登場する第5章で、過去とこれからの時代の英雄についての話が特に記憶に残ります。今年には特に身体のバランス、腕の太さ等を従来の描き方から大幅に見直した年で、この絵辺り(2月頃)から試行錯誤が始まりました。





牛若丸  
USHIWAKAMARU

個人的にあまり性的なアピールが過ぎるデザイン的女性キャラは得意で無いのですが、彼女くらい突き抜けてしまうともはや面白くて大好きです。(『クイーンズブレイド』とかもそうでした)

長らくライダーは手持ちが少なく、人理修復までの間、彼女とアン & メアリーがずっと主力で居てくれました。

ちなみに本作をtwitterに投稿した所、自分史上初めて「不適切な画像」と判断されてしまいました。公式そのままの衣装なのでどう描けば判断されるのか、はたまたされないのかは少し気になりますね。また違った感じで描いてみたいと思っています。



ネロ・クラウディウス  
NERO CLAUDIUS

Fateに本格的に触れる前から、その鮮烈かつ優美、そしてアクション映えるドレスのデザインに感心していたキャラクターです。底抜けに自信满满明朗闊達な性格も楽しくていいですね。実は水着版は入手できなかったのですが…来年復刻などでまたチャンスがあれば嬉しいです。

沖田総司  
OKITA SOUJI

冷徹な剣豪とひょうきんな若者の二面性、織田信長との迷コンビぶり、そして自身にとっては初めて迎えた☆5セイバーのサーヴァントでお気に入りのキャラクターです。このイラスト以降に顔立ち、体型や頭身の解釈が変わったため、次はまた違った印象で描けるかもしれません。



Nero Claudius  
Fate/Grand Order



# ATOOGAKI

こんにちは。深井涼介です。今回の冬コミ(C93)は新刊2種の同時発行になり、かなり労力がかかりましたが今がいよいよ最後の大詰めです。当日は無事に頒布物がすべて揃いますように…！

「エフピーワークス」を冠した本は昨年の夏コミ(C90)以来、一年半ぶりほどになりますね。今作のタイトル「ミシュマッシュ」は、英語で「順序や規則もバラバラな寄せ集め」の意味なので、実際はFateのイラストで規則正しくまとめた本誌のタイトルとしては用法的にちょっと違うかもなのですが、「マッシュ」が入っているワードだったので丁度よいかと思います、今回採用に至りました。

FGOを始めて丁度1年になります。来年ももっと楽しみながら、もっとたくさんのイラストを描いて、もしかしたら来年の今頃には2つめのFateイラストまとめ誌を作っているかもしれませんね。

あと概念礼装とか描きたいです！運営さん！！どうですか！！！

・ ・ ・ などと、色々希望を持ちながら来年も頑張りますね！

2017.12.14 FUKAI RYOSUKE

発行 FP WORKS

著者 深井涼介

原作・TYPE-MOON

印刷・株式会社グラフィック

初版・2017年12月31日  
コミックマーケット 93

連絡先・murakumo\_stroll@hotmail.com

---

本書の一部または全部を無断で複製、転載する事を禁じます。  
Please do not use any images without permission.



FP WORKS

# MISHMASH

Fan art of Fate/Grand Order in 2017 by Ryosuke Fukai



FP WORKS