



# PORTFOLIO

KONDO SAKI



## PROFILE

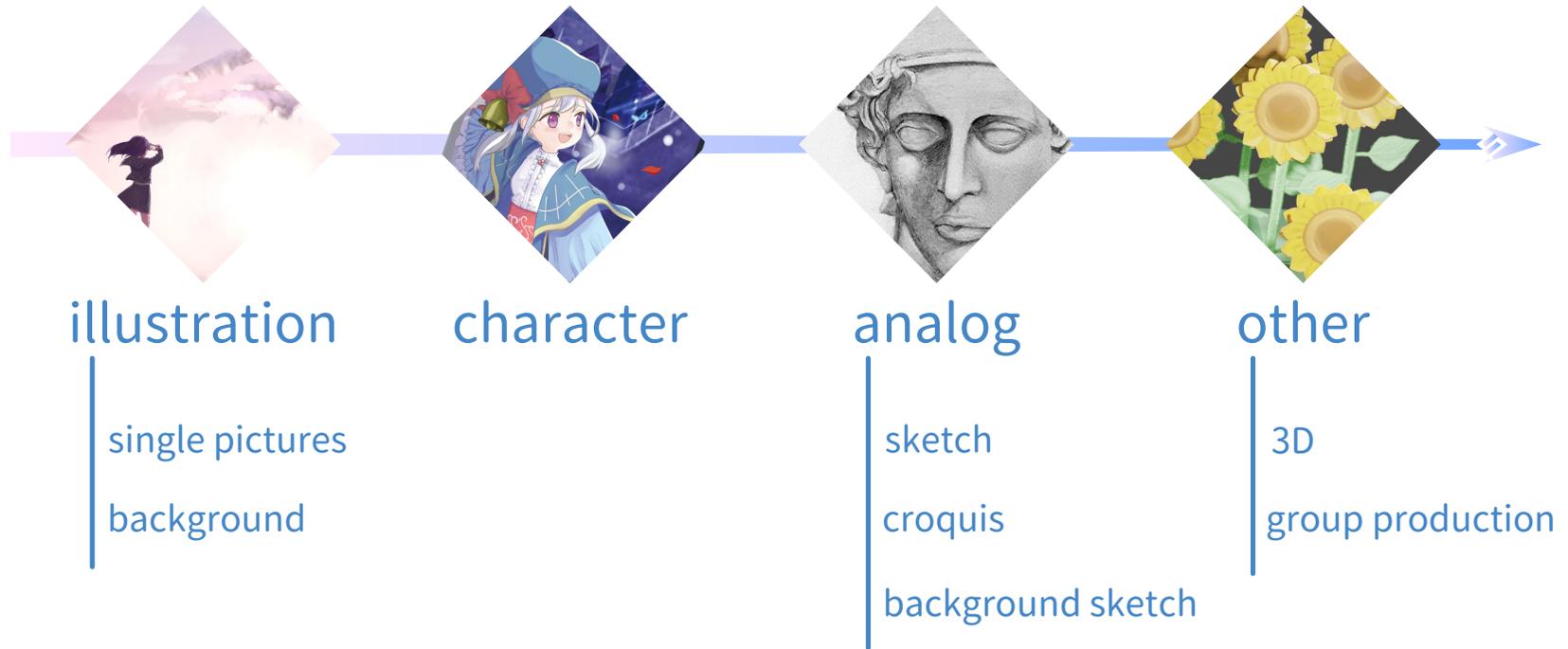
近藤咲嬉

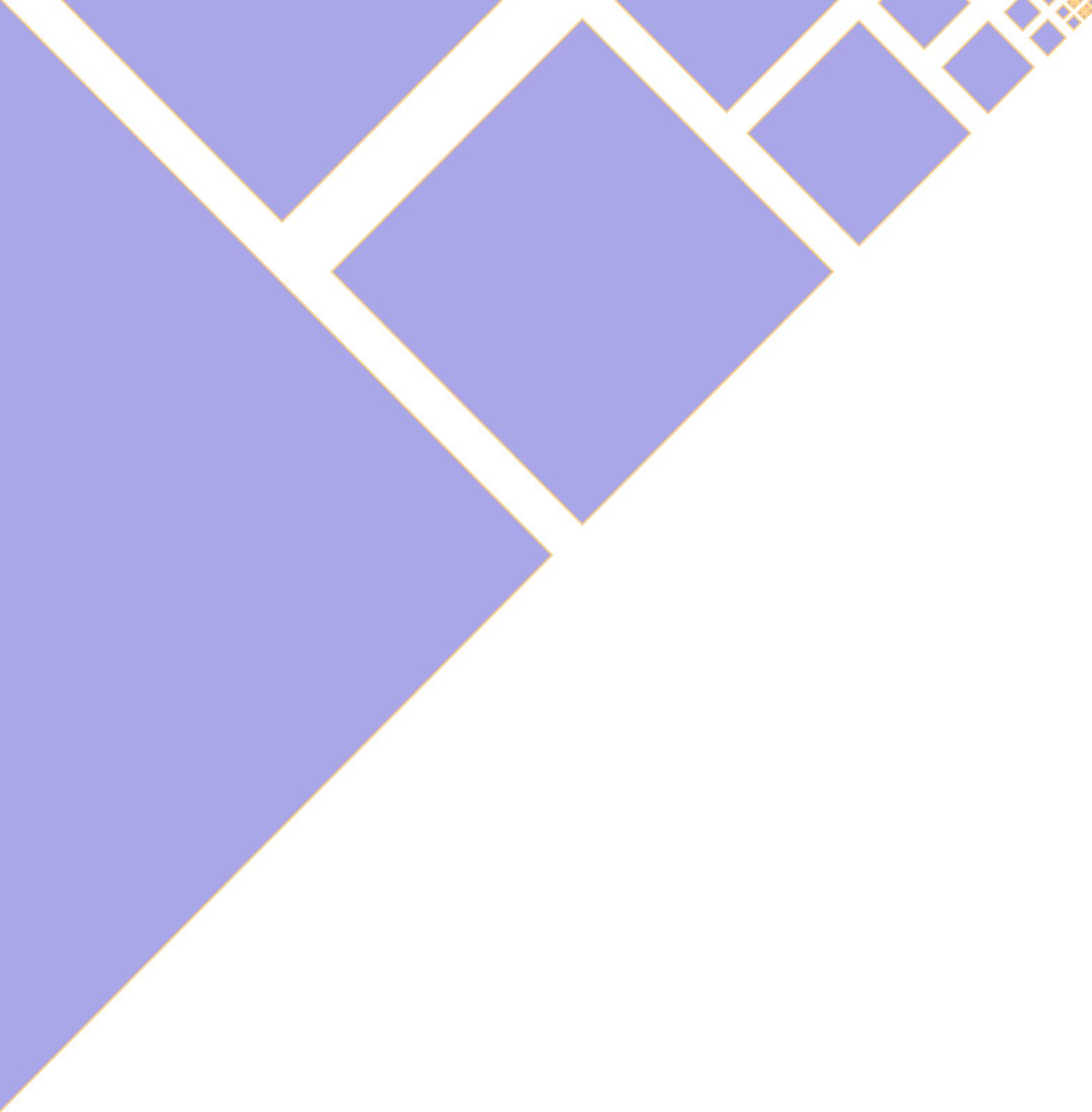
- |        |             |
|--------|-------------|
| 好きな食べ物 | チーズケーキ、ゼリー  |
| 好きな生き物 | ジンベエザメ、トカゲ  |
| 趣味     | 岩盤浴、恐竜グッズ収集 |

背景デザインをメインとした  
2D デザイナーを目指しています！

🐉 > 🦖 = Ai > Ps

# CONTENTS

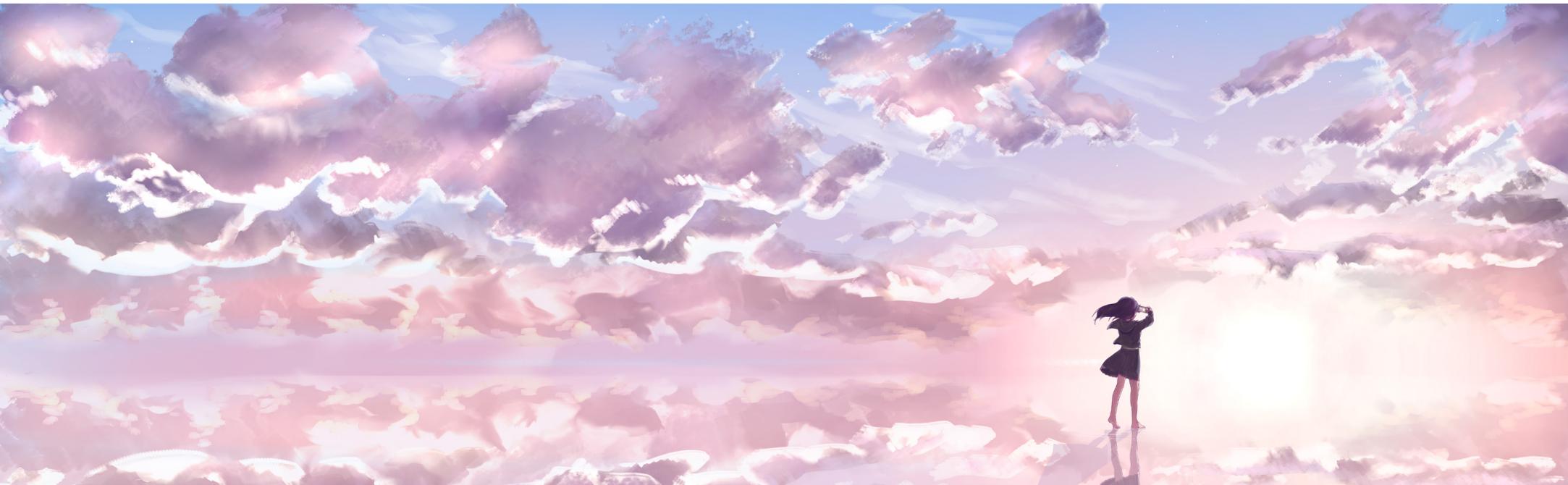




# illustration

single pictures

background



## 「朝焼け」

新たな始まりをイメージして描きました。私自身、再進学という形で新しい道を進んでいることもあり、始まりを強調しました。誰かの記憶に残るような作品を作っていくことを意識しています。

制作時間:15時間 制作時期:2022/3  
使用ツール:CLIP STUDIO PAINT PRO



記憶に残るモノを作る、という所から、記録に残す為の写真を撮っている少女を描きました。

## 参考資料



etc...

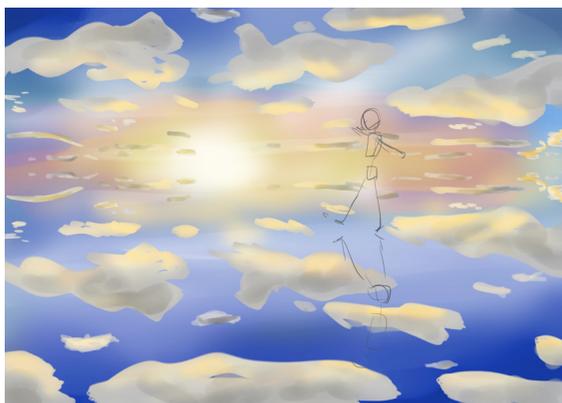
完成！

先生にアドバイスを頂きながら制作しました。



## 途中過程...

雲の形や全体の色など、資料を見ながら制作。しかし、昼っぽくなってしまったので制作し直しました。



## 初期ラフ

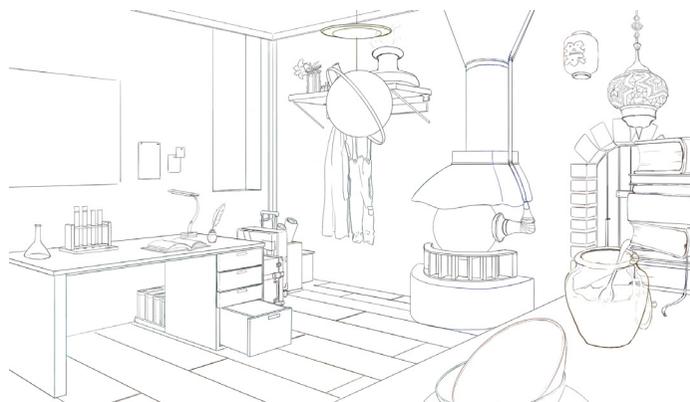
表紙に使用するイラスト用に考案。日の光+綺麗さを表現したいと思い、朝焼けを考えました。

## 「自室」

旅好きの研究者の部屋を制作。現実味のない暖炉からファンタジー要素も感じられるようにしました。部屋の汚れや片付けができていない部分から、キャラクターの大雑把さを表現しました。



制作時間:14時間 制作時期:2022/5  
使用ツール:CLIP STUDIO PAINT PRO



### 線画

なるべく細かく線画を描きます。



### ラフ

パースを合わせるために、まず立方体を置きました。



### 時間差分

自然な雰囲気になるよう気をつけました。



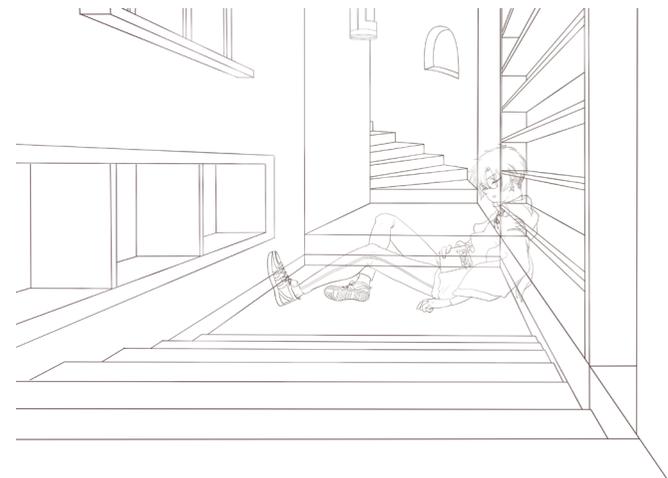
## 「図書室」

古城をイメージして制作しました。全体のまとまりを特に意識し、人物に直接光を当てることで、人物に目がいくようにしました。

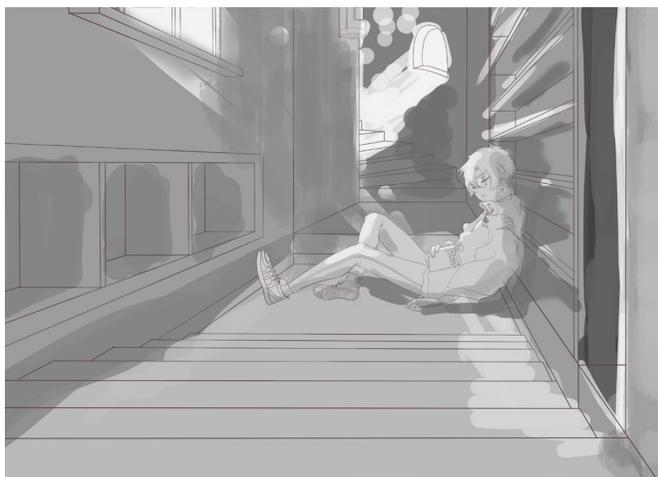
制作時間:35時間 制作時期:2021/7  
使用ツール:CLIP STUDIO PAINT PRO



キャララフ  
制作時間:5時間



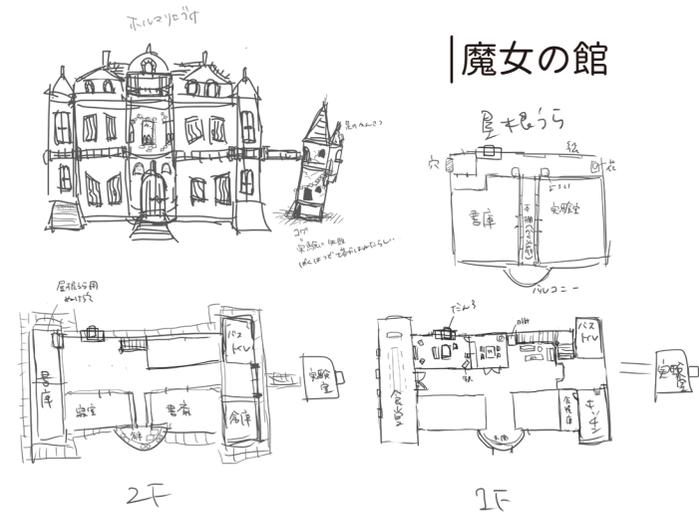
線画  
制作時間:9時間



ラフ  
制作時間:1時間



完成(加工前)  
制作時間:20時間



## 「館へと続く道」(制作中・・・)

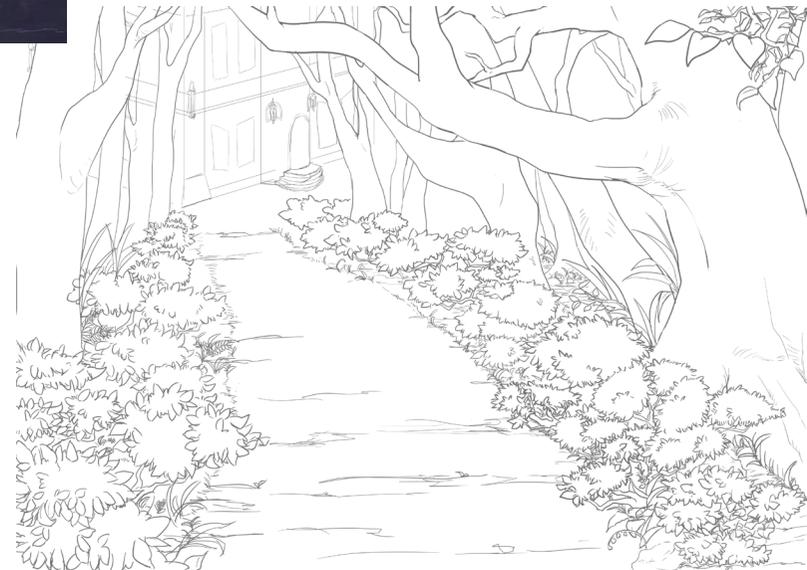
「図書室」をブラッシュアップしたものを制作中。

謎解き探索ゲームを想定しています。



## 魔女(ラフ)

見た目は少女の魔女  
紫陽花をモチーフに制作





## 「玉座」

魔法の国の玉座をイメージして制作しました。全体的にメルヘンな雰囲気になるように色や装飾にこだわりました。

制作時間:35時間 制作時期:2022/4  
使用ツール:CLIP STUDIO PAINT PRO



## 「勿忘」

一人ぼっちの神様をテーマに制作

制作時間:10時間 制作時期:2022/2

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT PRO

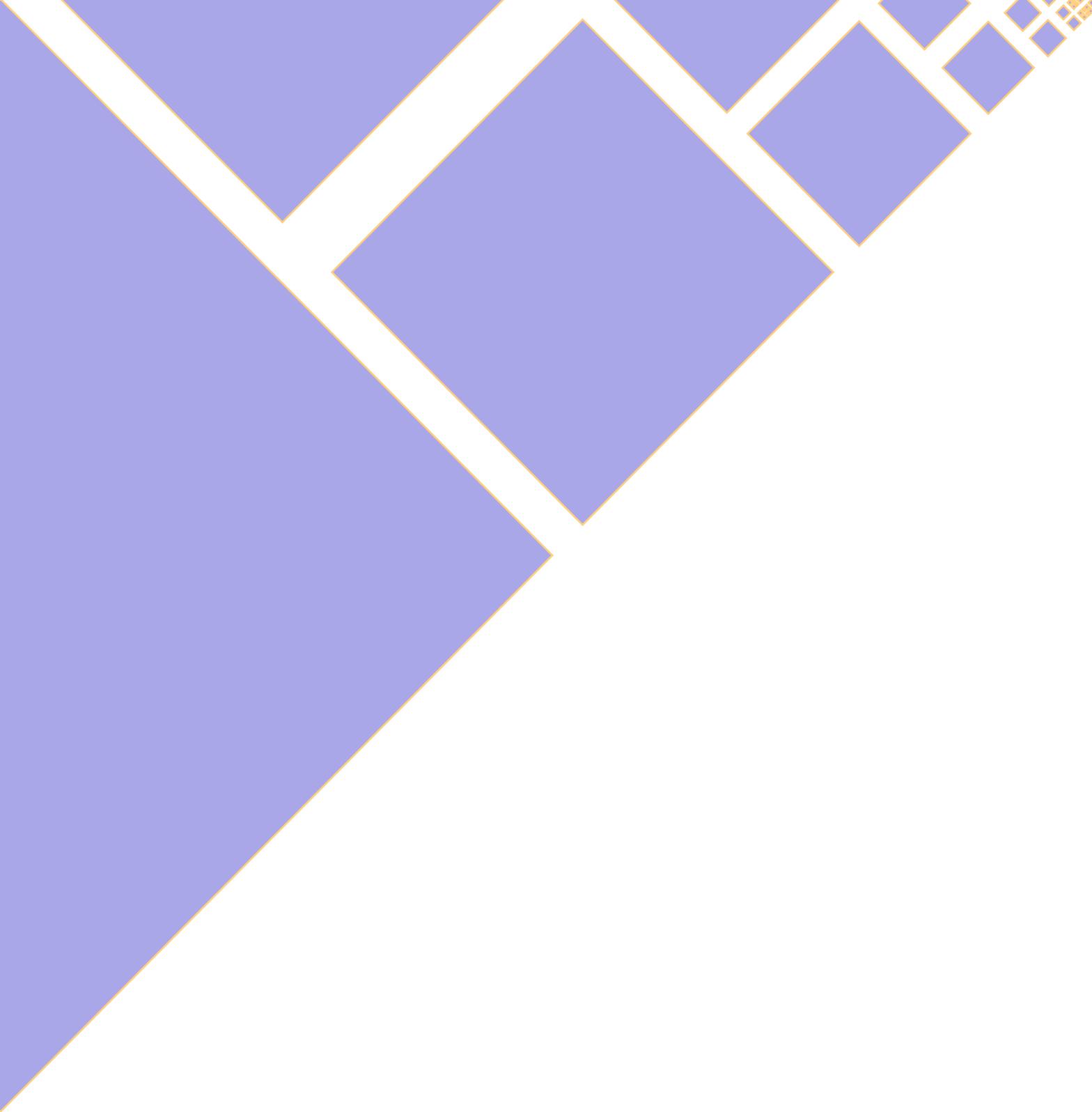


## 「鏡の間」

メビウスの輪をテーマに制作

制作時間:35時間 制作時期:2021/9

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT PRO



character



最終ラフ

制作時間:5時間

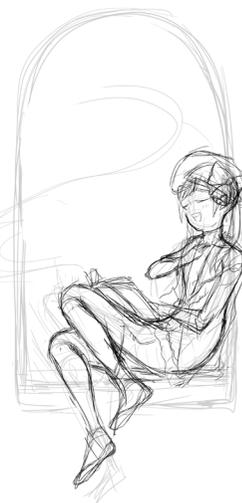


ポーズラフ

服装が映えないためボツ

ポーズラフ

全体的に一直線になっているためボツ



## 「聖なる夜の歌」

クリスマス+萌えをテーマに制作しました。全体的にフリルを多くし可愛らしさを表現し、色味を抑えることで、大人っぽさも感じられるようにしました。

制作時間:10時間 制作時期:2021/11

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT PRO



## 「寝正月」

正月+虎をテーマに制作しました。男の子の衣装を、日本柄のジャージにすることで寝正月らしさを表現しました。

制作時間:10時間 制作時期:2021/11

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT PRO



## 「狐の主」

アクション系のソーシャルゲームを想定して制作しました。ヴィネット風で全体がまとまるように、狐の配置に奥行き感を持たせました。

制作時間:20時間 制作時期:2021/6

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT PRO



## 「和傘屋の招き猫」

ヴィネット式の背景を描く課題で制作です。女の子は、和傘屋の商売繁盛を願っている招き猫をイメージしました。

制作時間:20時間 制作時期:2021/10

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT PRO

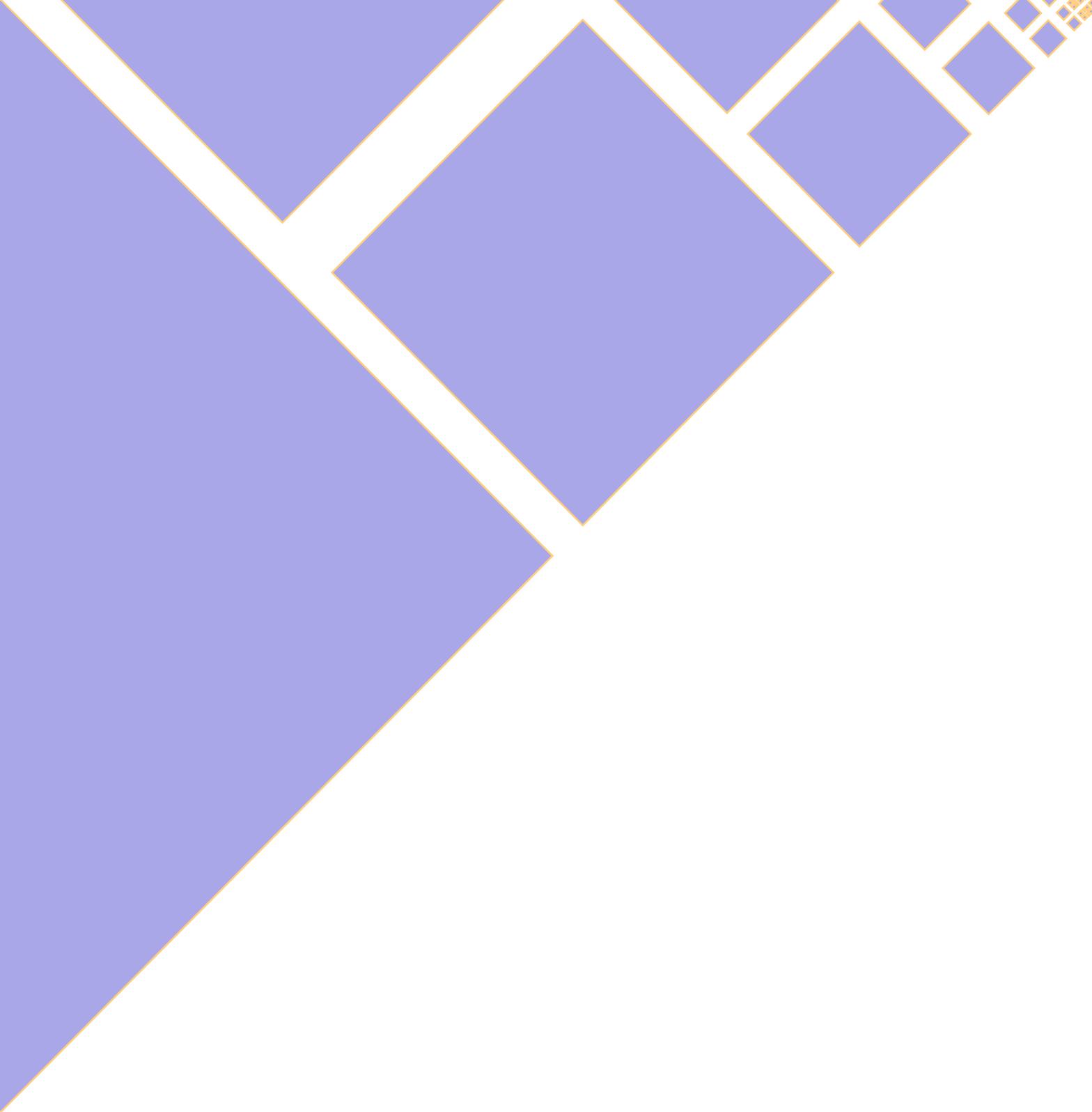


## 「アレックス」

英雄クロニクルのコンテストの際に制作しました。貴族出身の監獄長という設定で、ドレスっぽい服装、右手は囚人との争いの時に失ったという設定です。

制作時間:20時間 制作時期:2021/6

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT PRO



# analog

sketch

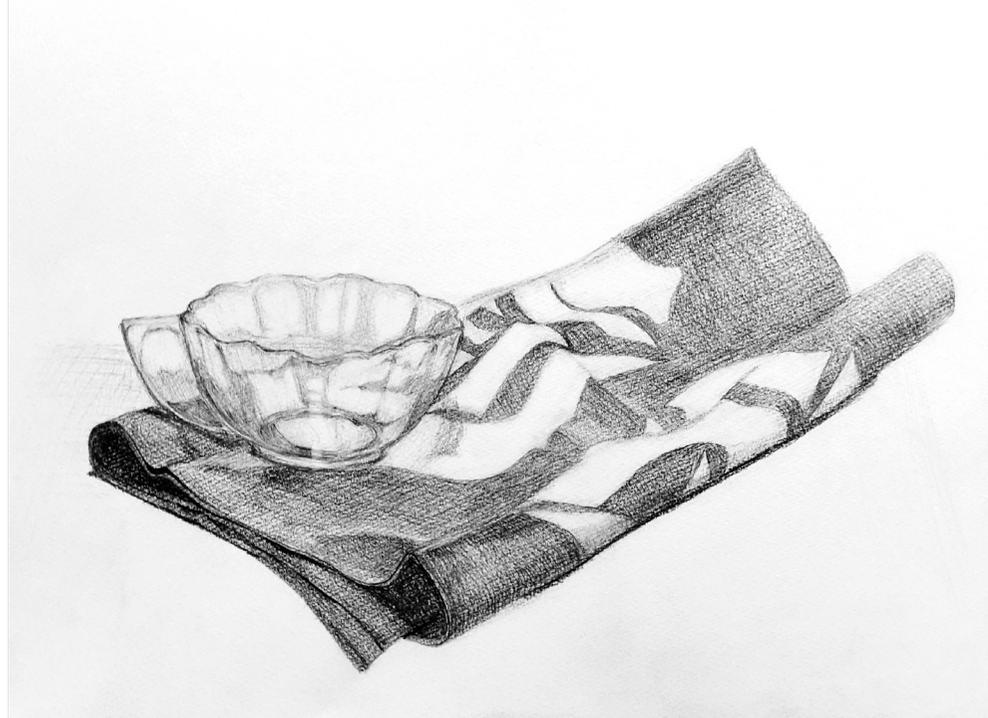
croquis

background  
sketch



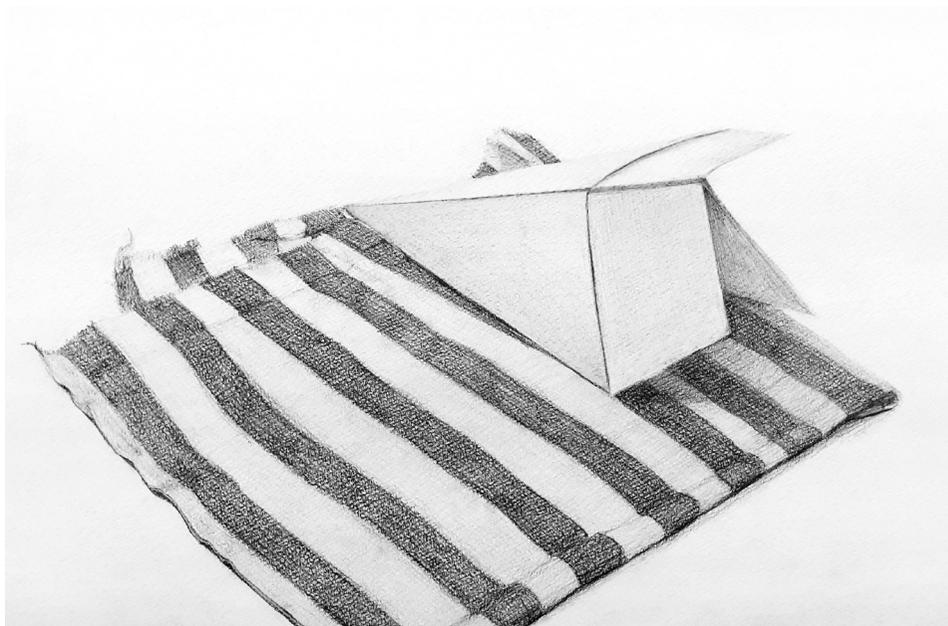
## 布巾とお玉

制作時間:3時間 制作時期:2021/12



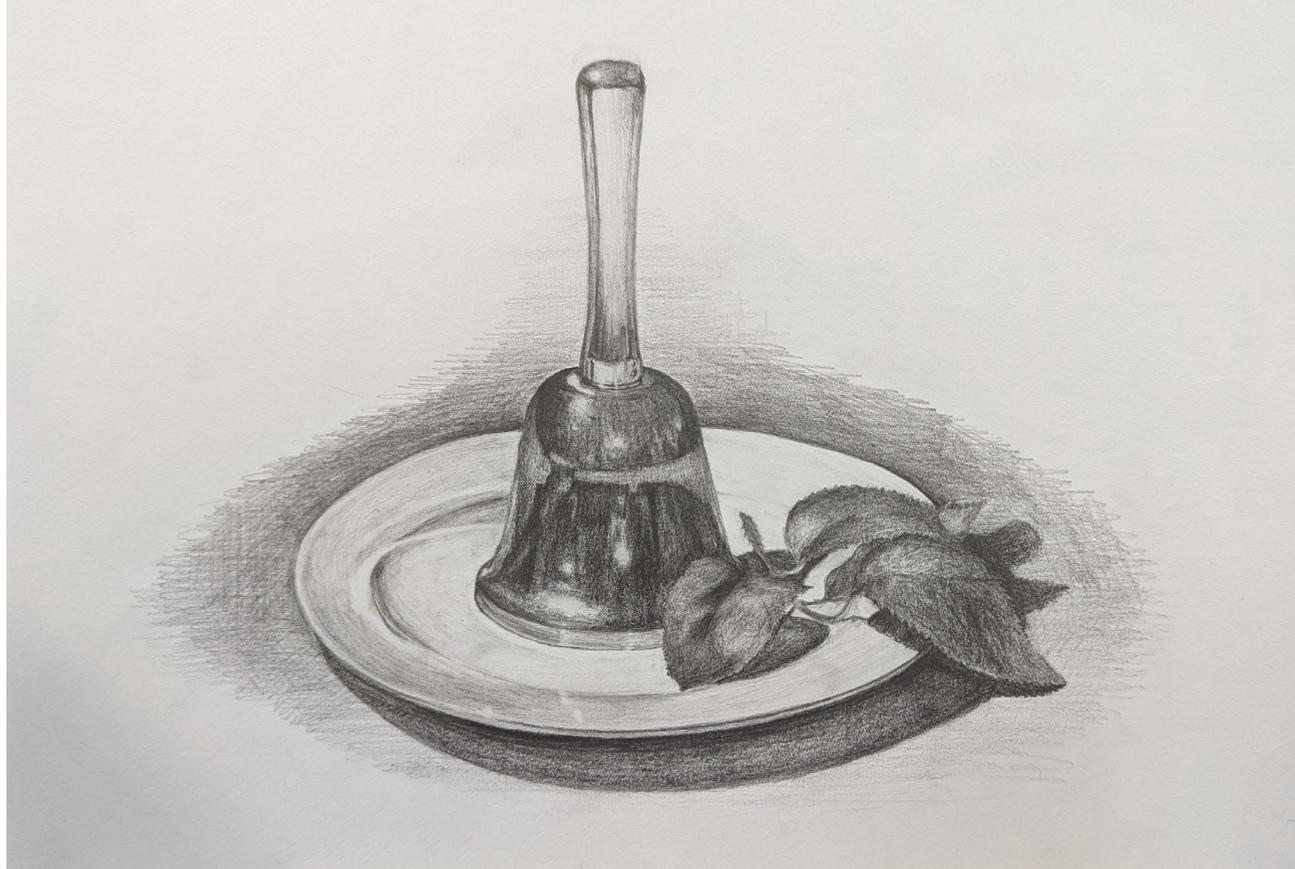
## ガラスと手ぬぐい

制作時間:4時間 制作時期:2022/1



## 紙飛行機と布

制作時間:6時間 制作時期:2022/1

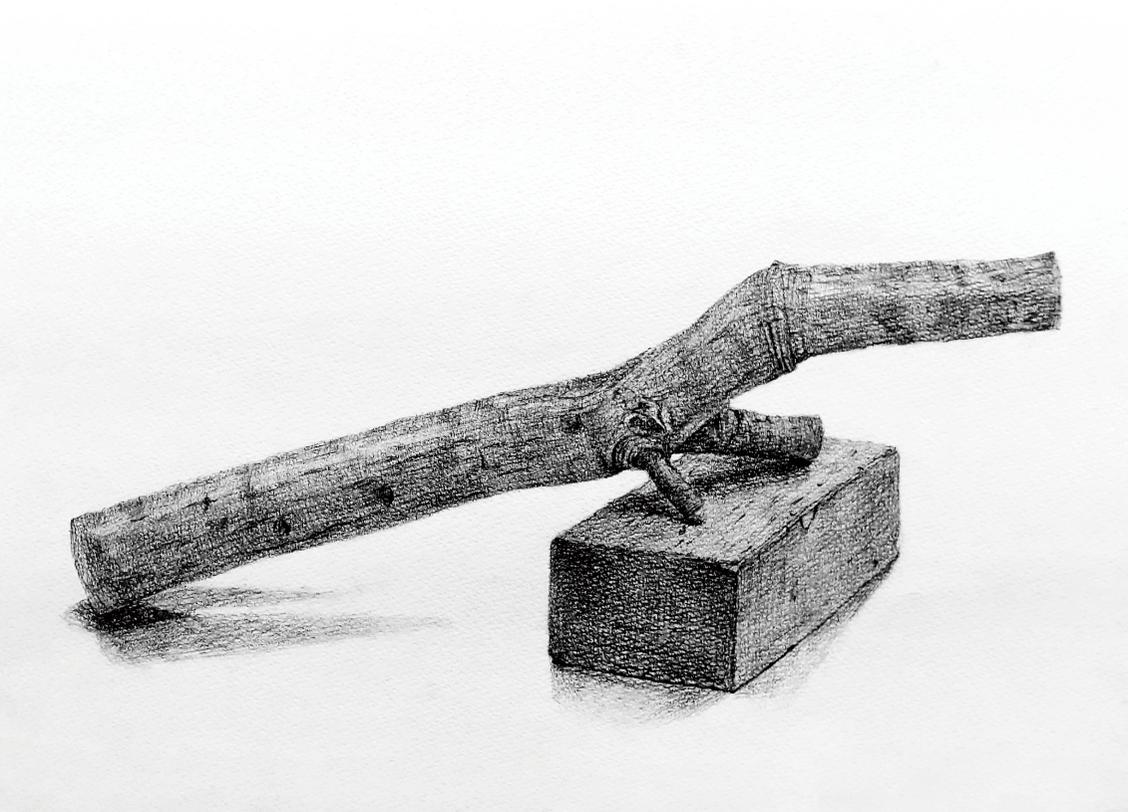


| ベルと葉

| 制作時間:9時間 制作時期:2022/4

| 青年マルス 首像

| 制作時間:9時間 制作時期:2021/9



## | 木とレンガ

| 制作時間:3時間 制作時期:2022/1



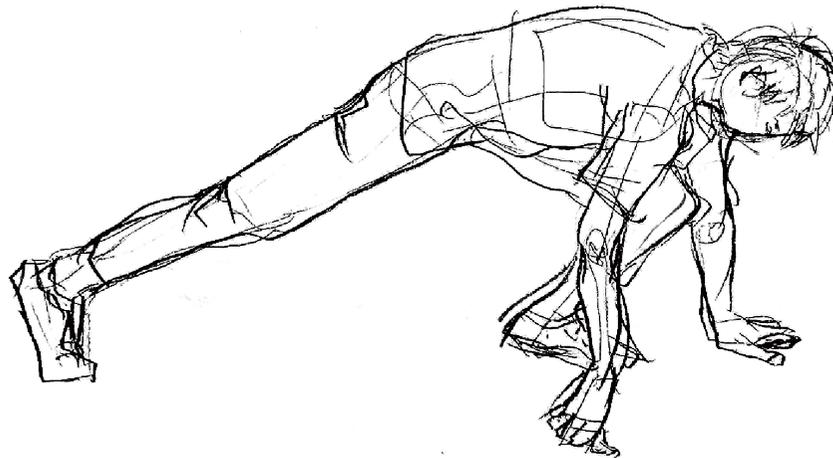
## | 葉

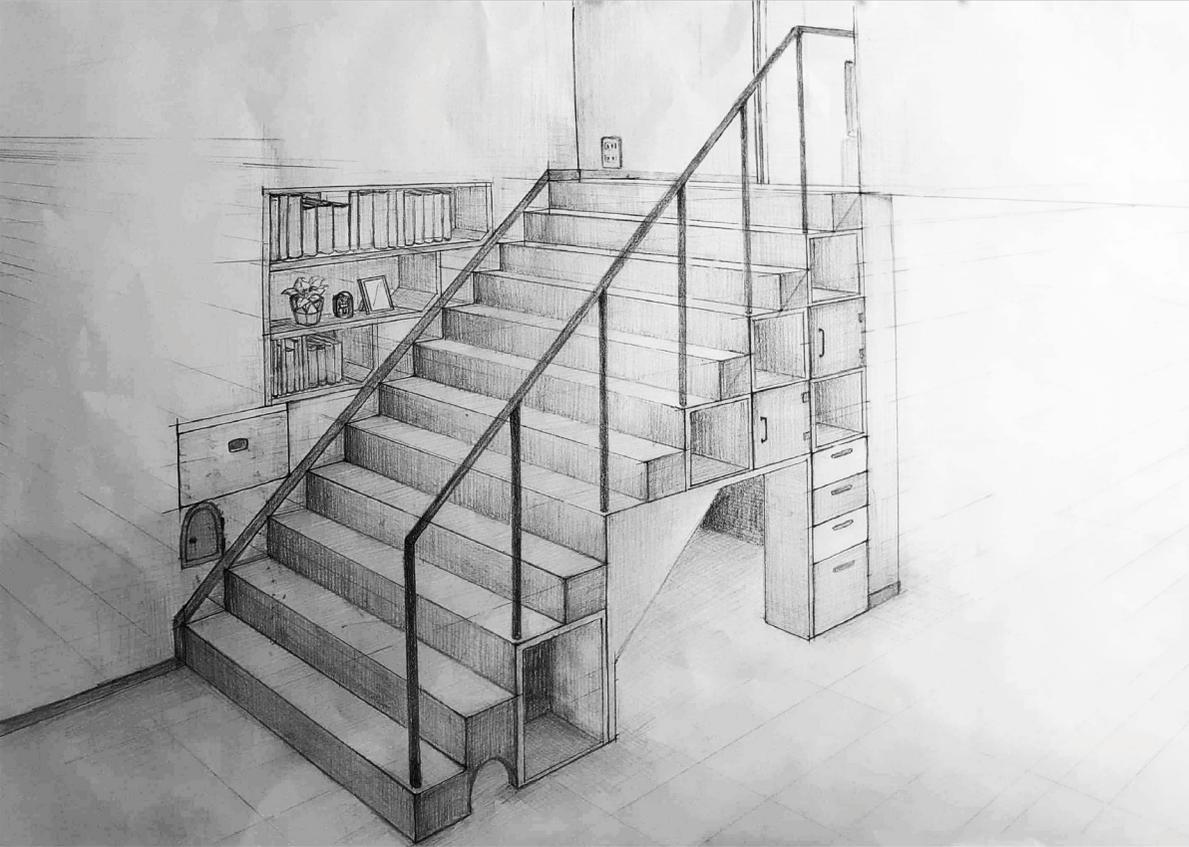
| 制作時間:3時間 制作時期:2022/3



## | 木の質感(途中)

| 制作時間:2時間経過 制作時期:2022/5



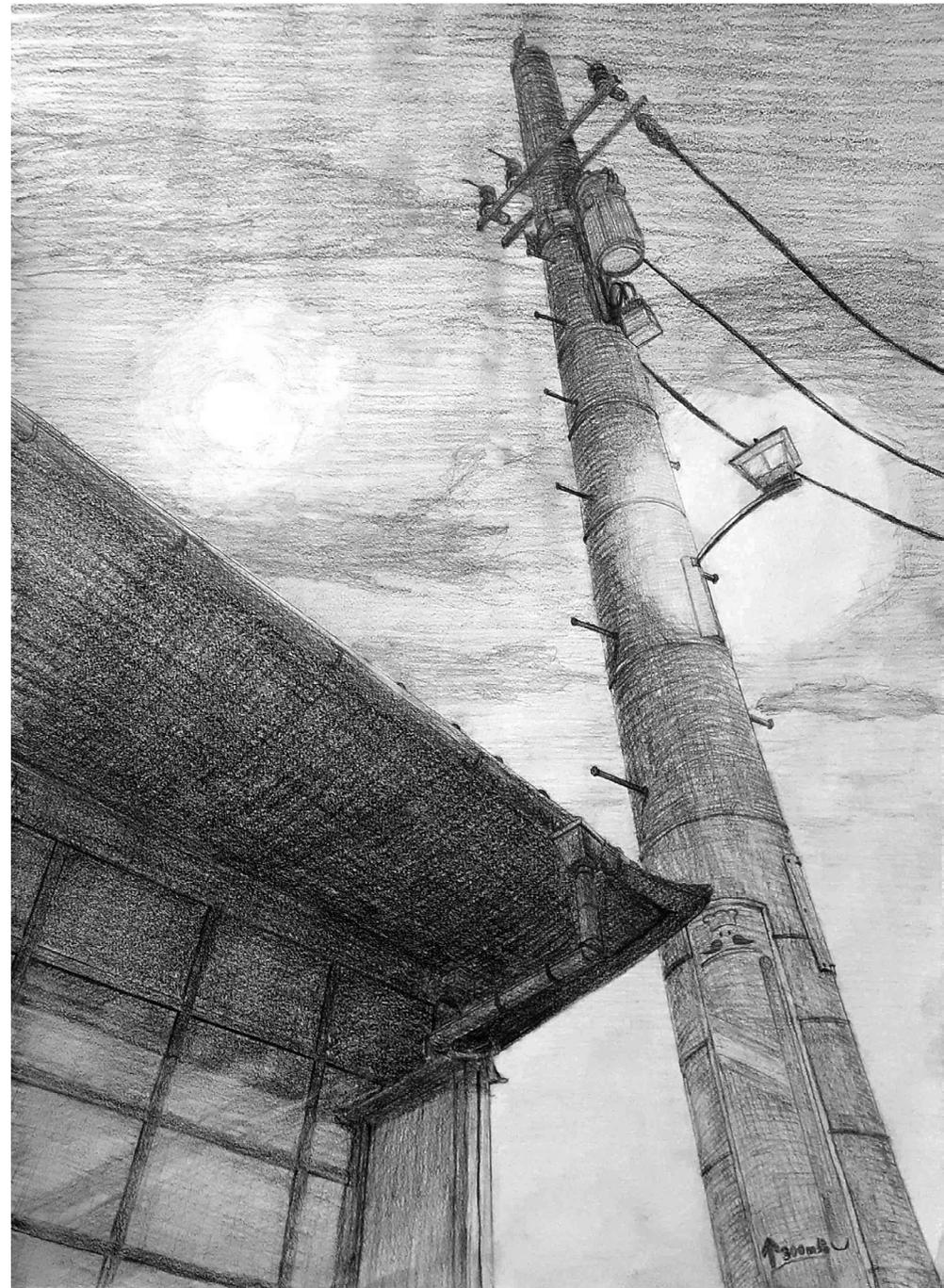


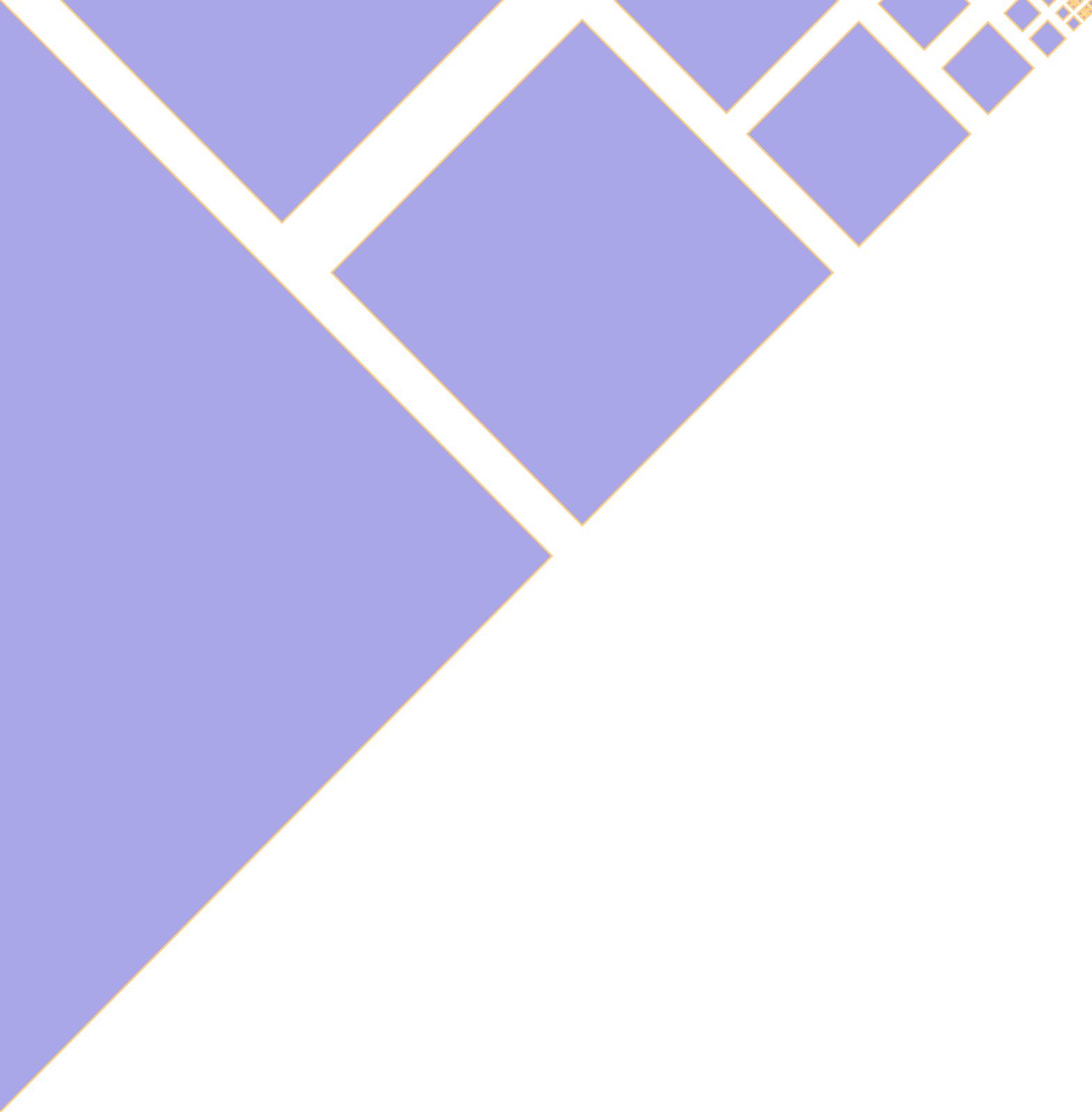
アナログ背景(二点透視法)

制作時間:6時間 制作時期:2021/10

アナログ背景(三点透視法)

制作時間:6時間 制作時期:2021/12





other

3DCG

group  
production



## 「ひまわり」

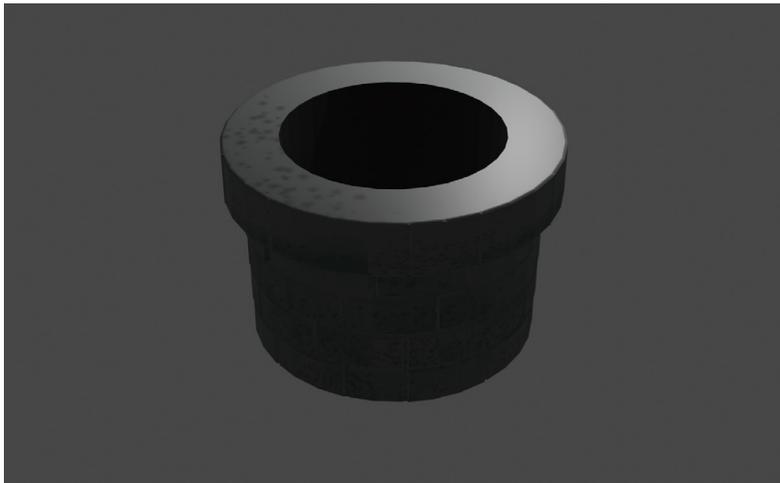
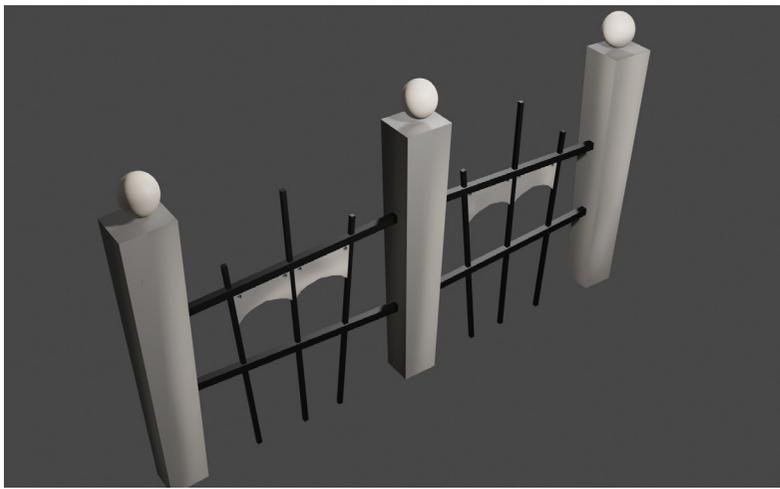
3Dで制作しました。どうぶつの森をイメージしていたため、テクスチャで手描き感を残し、可愛らしさが感じられるよう意識しました。

制作時間:20時間 制作時期:2021/6

使用ツール:Blender







## 「ホラーの街」

グループ制作で、小物を制作しました。全体に暗めの色を使い、ホラー要素やグループ全体で合わせた際に溶け込むことを意識しました。

制作時間：20時間 制作時期：2022/1

使用ツール：Blender

# デザイナーズマーケット



グループ別にグッズの制作、発注、販売を行った。私たちは、和風ファンタジーをテーマにシール、設定資料集、トートバッグを制作。全て完売することが出来た。

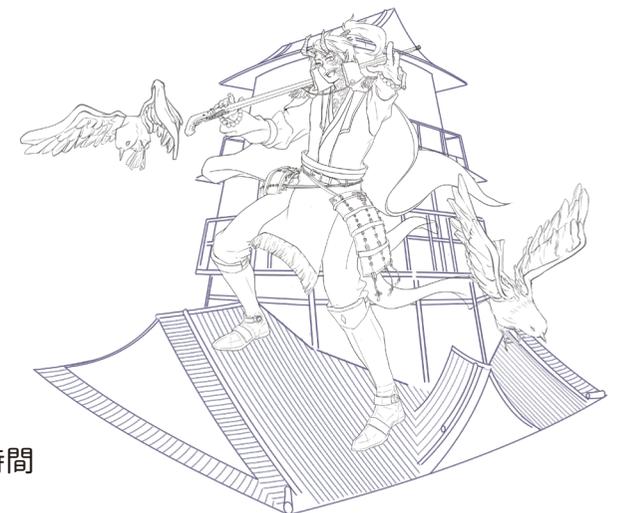


## 「憑依戦争」

妖怪が歴史上の人物に憑依するという設定で、鬼が織田信長に憑依した姿です。織田信長らしく上から見下ろしている構図にし、鬼が憑依していることが分かるように、ツノを強調して描きました。

制作時間:25時間 制作時期:2021/10

使用ツール:CLIP STUDIO PAINT PRO



線画

制作時間:9時間



デザイナーズマーケットで流す動画用に制作した背景イラストです。グッズなど、戦国・江戸時代を舞台に、人間と妖怪のバトルゲームをテーマに制作したので、それに合う背景を考えました。

制作時間: 時間 制作時期: 2021/7  
使用ツール: CLIP STUDIO PAINT PRO



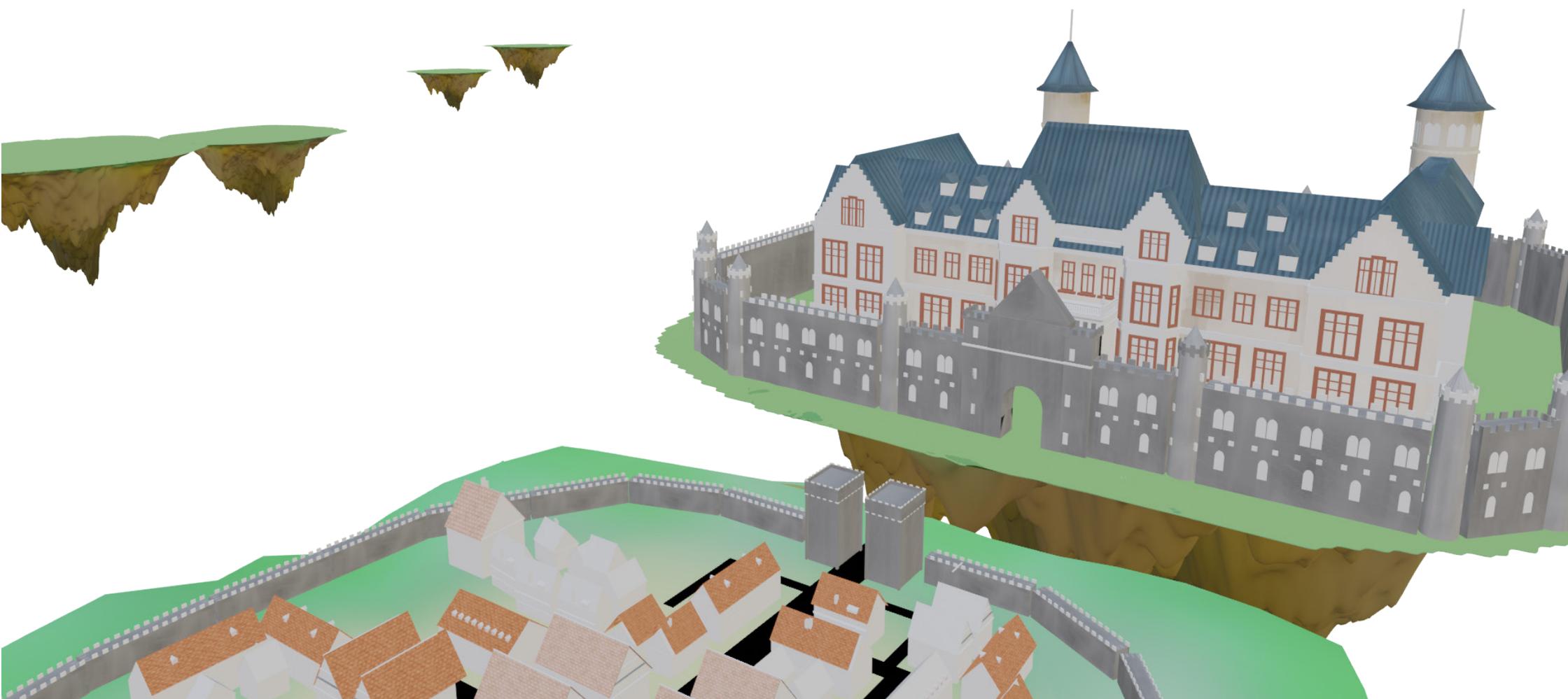
現在ブラッシュアップ中...



塗りのみ  
制作時間: 8時間

グループのテーマは和風ファンタジー(歴史)だったので、妖怪の鬼と、歴史上の人物である、織田信長をイメージした立ち絵を制作した。グッズにすることも考慮し、動作があるポーズで描きました。

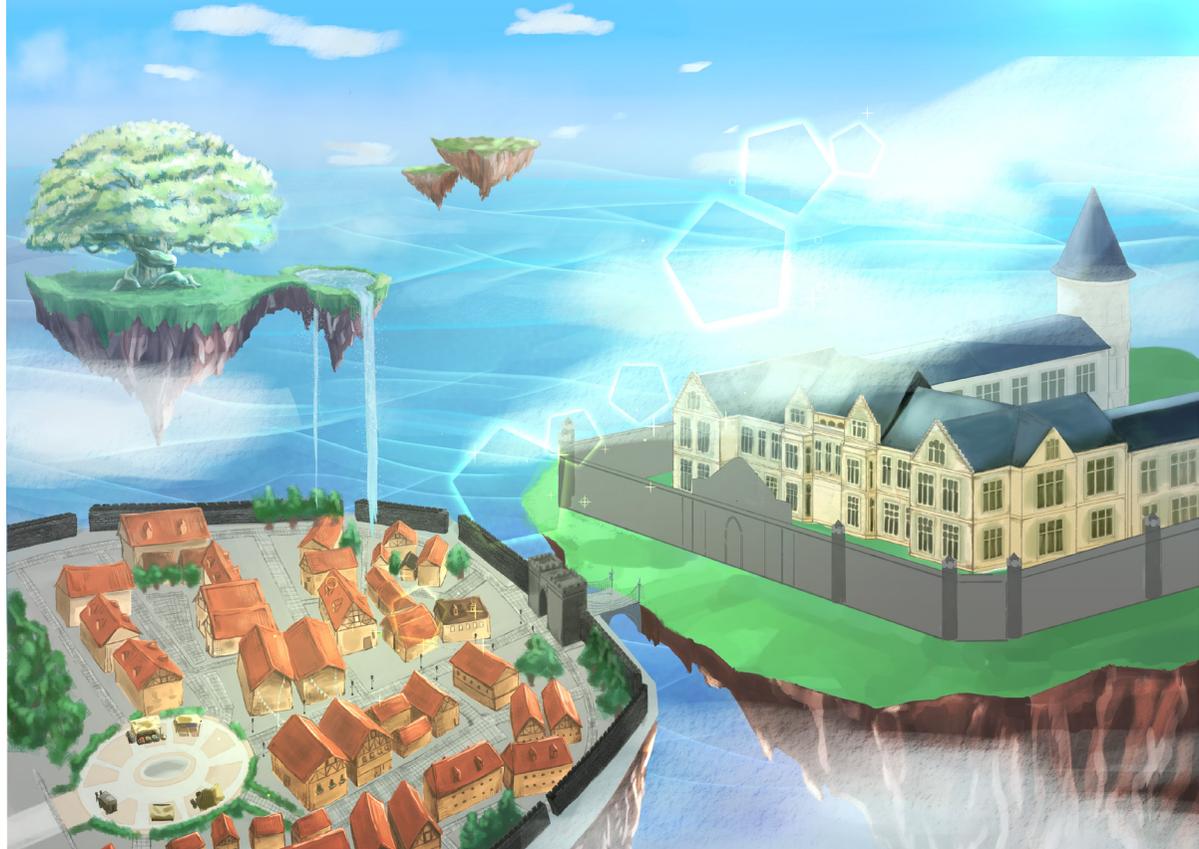
制作時間: 2体合わせて40時間 制作時期: 2021/10  
使用ツール: CLIP STUDIO PAINT PRO



# 「空島」

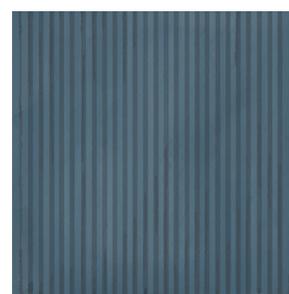
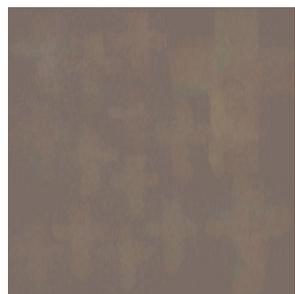
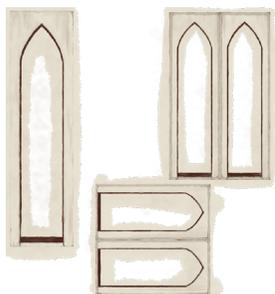
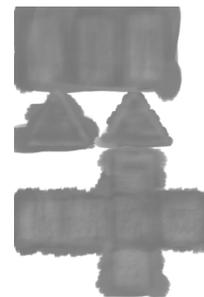
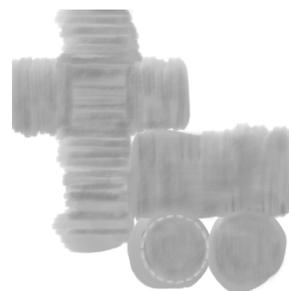
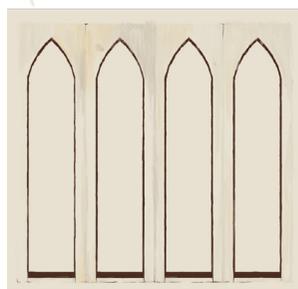
3Dを専攻している友人とグループ制作を行いました。  
ファンタジーゲームを想定し、私は、大ラフと3D制作  
で使用するテクスチャを担当しました。特にテクス  
チャーは、素材感を意識して描きました。

制作時期:2022/3



## テクスチャ

お城、教会、門 etc...



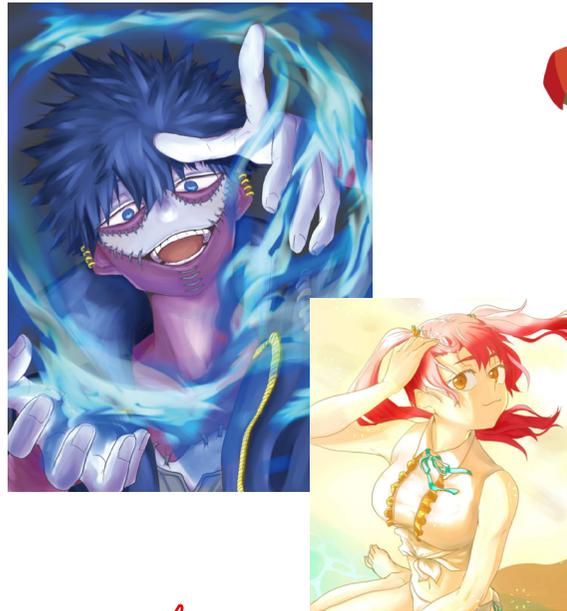
# PROCESS OF GROWING

入学前(2020~2021/4)



ポーズ付きのキャラクターのイラストを多く描いていました。

入学時期(2021/4~)



配色に悩む日々でした……。この時期もキャラクターを多く描いていました。

入学半年後(2021/9~)



自分の幅を広げる為に、背景イラストの勉強を始めました。様々な参考資料を元に日々奮闘中です！

**THANK YOU!!**

