



# Portfolio

Kotani Saki



# 自己紹介



生年月日 1997年 8月26日

所属 名古屋デザイナー学院  
ゲーム・CG学科 2Dグラフィック専攻

現住所 愛知県 名古屋市

連絡先 saki.kotani0115@gmail.com

# スキルセット



# 目次

自主制作

授業制作

二次創作

アナログ





20 時間 制作時期 2021 年 11 月

# Character

自主制作

ノア

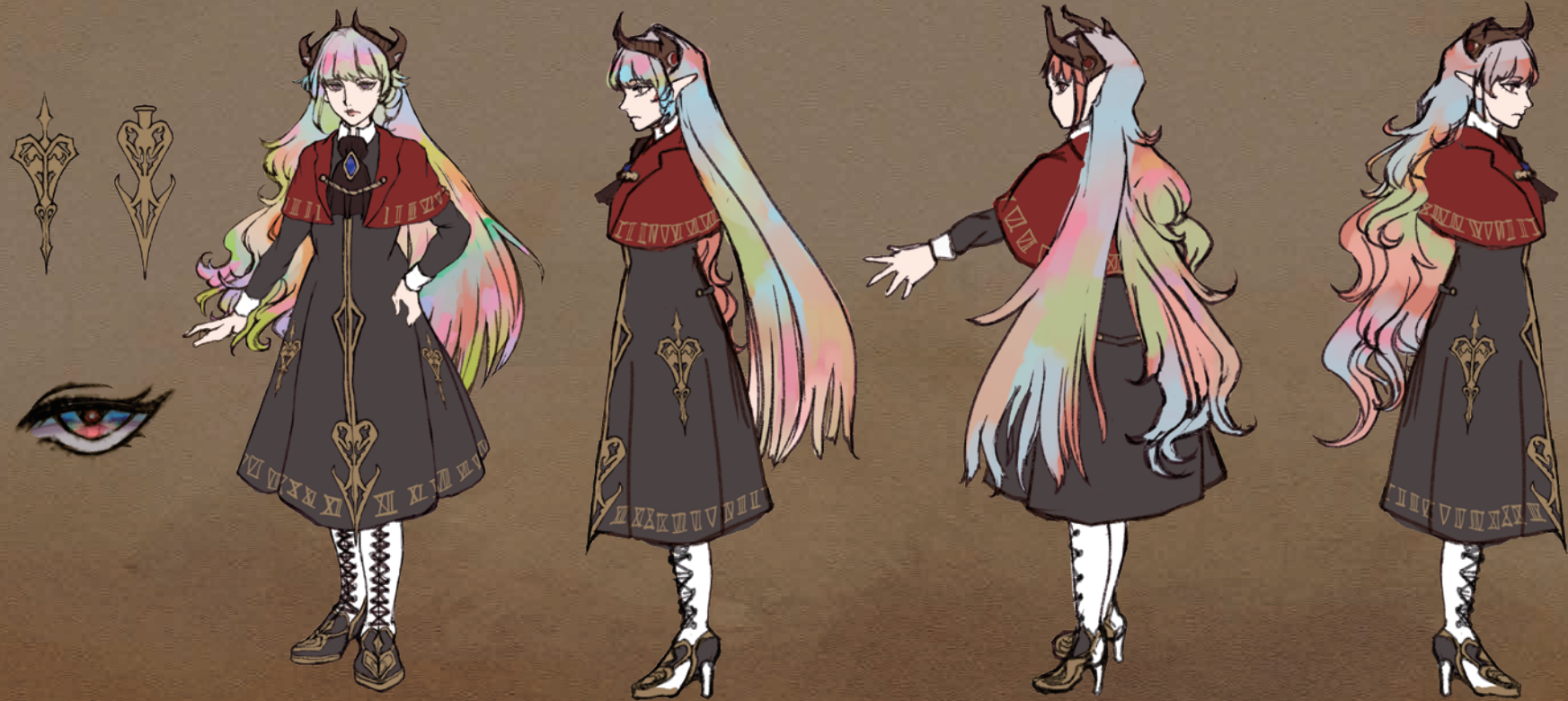
私は必ず取り戻す。  
全てに憎まれようとも。







2 時間 制作時期 2022 年 6 月



## デザインコンセプト + 設定

アンティーク調の時計をイメージしてデザインした。  
空間と時間を操る能力を持っていることをコンセプトに時計の針や、  
空間をゆがめる力の表現としてバグのようなノイズを入れた。

## Story

ノアは昔、心優しく愛情に溢れている女性だったが、その優しさゆえに  
生贄として差し出す予定だった優しさゆえに守り、出来なかった。  
生贄によって恩恵を受けるはずだったが多くの反感を買ってしまう。  
彼女の夫はそんなノアを憂い、生贄に殉じてしまう。  
ノアが夫の命を救ったことから、彼女は迫害を受け続けてしまう。  
ノアは夫との間に出来た愛娘を育て続けるが、夫の力を引き継いだ娘を  
奪われてしまう。

立て続けに大切な人を失い、彼女の心は闇に飲まれた。  
娘と夫を取り戻すため彼女は戦い続ける。



14 時間 制作時期 2021 年 8 月

# Character

自主制作



## アレックス

私に任せて！

大丈夫、怖いことなんてないよ。

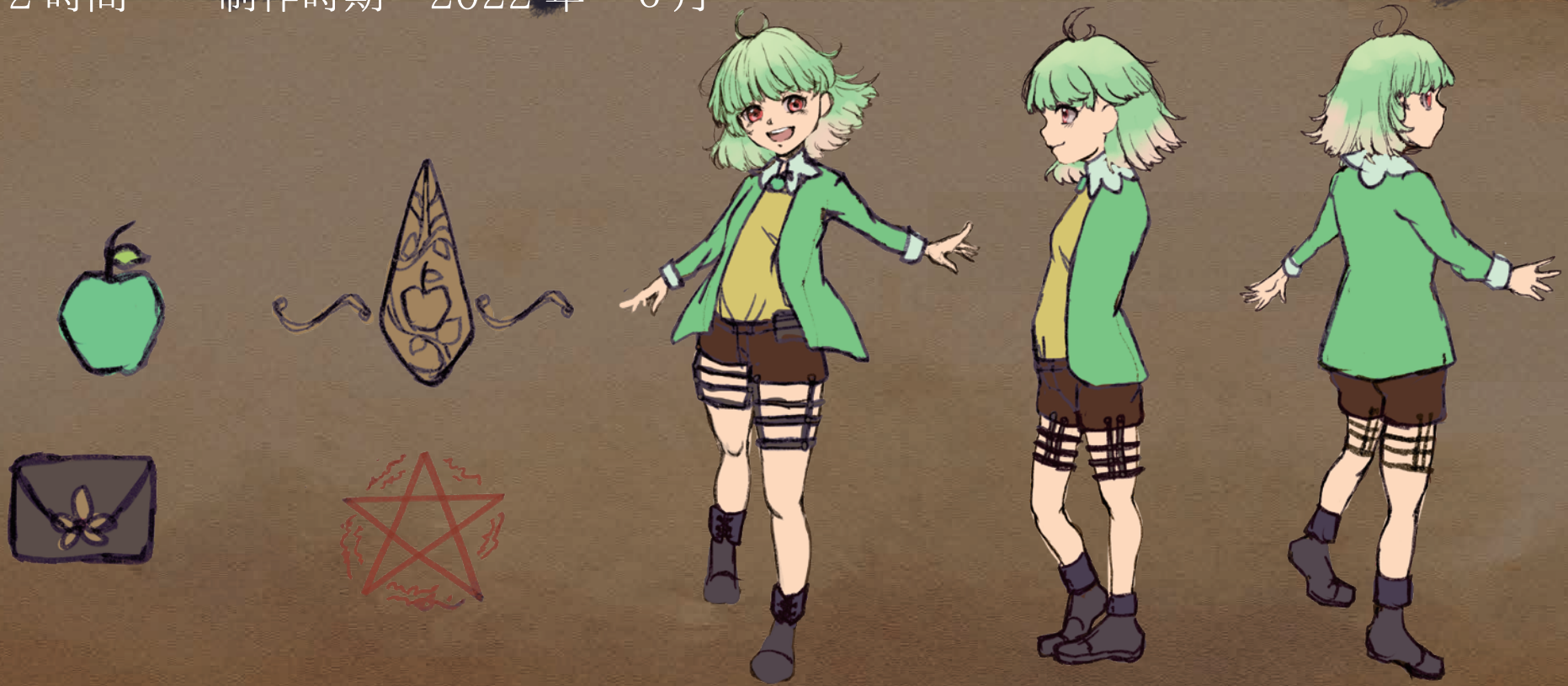






2 時間

制作時期 2022 年 6 月



## デザインコンセプト + 設定

個人製作での主人公としてデザインした。外はねの髪を鳥の翼の様な形にしあげ、明るく活発なイメージで描いた。デザインコンセプトは鳩と冒険者。持っている剣を炎で表現した事で冒険のあらゆる場面で対応ができるようにイメージしている

## Story

8 歳までの記憶がない少女。自分の記憶にまつわる夢を見て町の奥にそびえたつ大きな塔を目指す。  
その大きな塔からは魔道で動く機械の燃料になる「魔道石」が沢山とれる。魔道石を核とする魔獣が多く存在する。  
そのような敵にも臆することなく彼女は進んでいく。  
塔の中核に進んでいく。存在を知らぬまま。



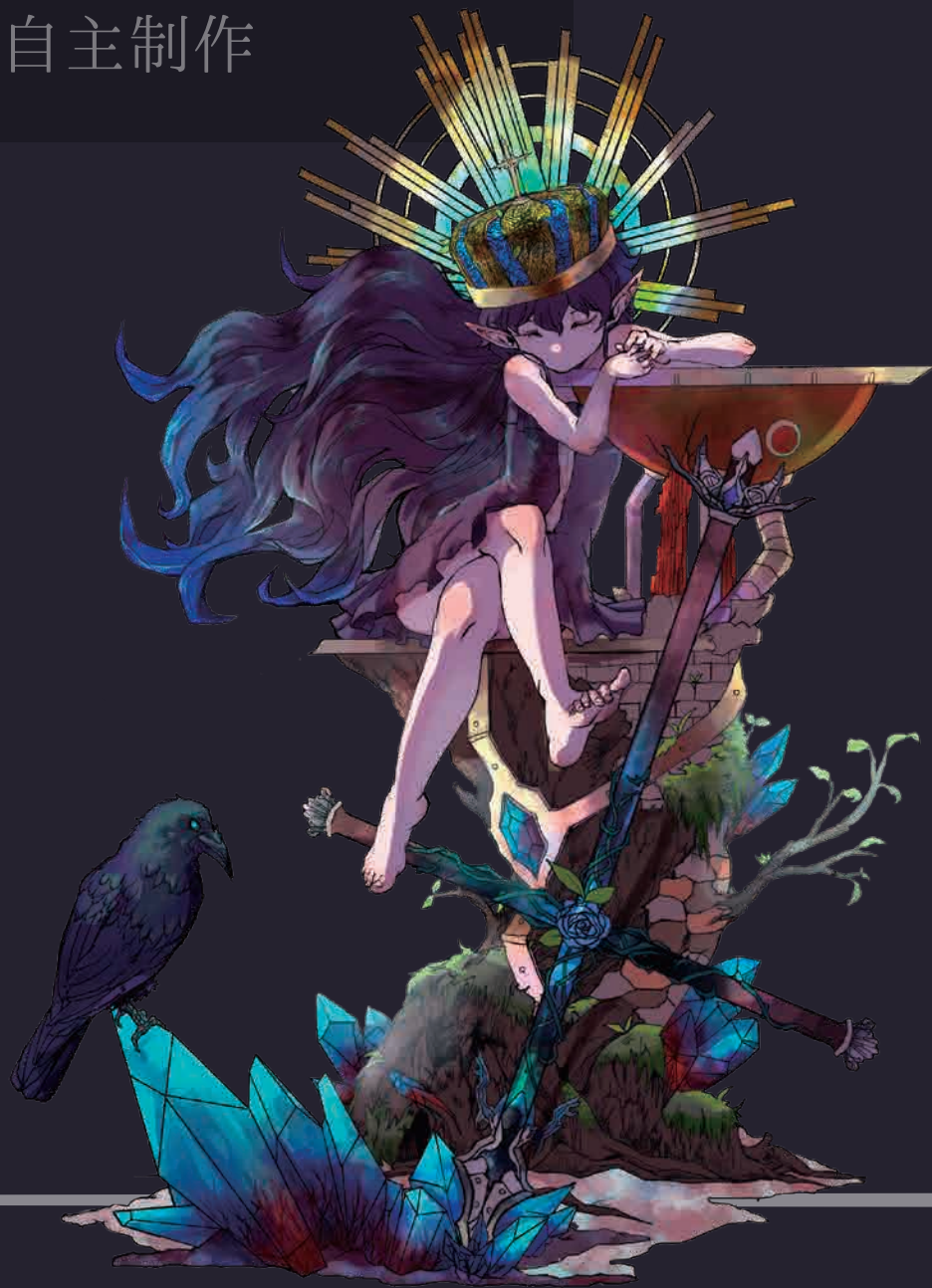
20 時間

制作時期 2021 年 12 月

# Character

自主制作

# 毛二力







2 時間

制作時期 2022年 6月



デザインコンセプト

+ 設定

王冠はキリストの磔と茨の冠をイメージしてデザインした。死肉を食うカラスと組み合わせることによって禍々しさを、光輪で神々しさを演出した。彼女は奇跡を操ることができる力を持っているので奇跡のシンボリズムとして青薔薇を描いた。

Story

ノアとその夫の間に生まれた一人娘。彼女もまた父親から奇跡の力を受け継いでおり、膨大な魔力を持っている魔道石を作り出すことができる。その力を狙われ、今では父親共々人柱となっている。父と同じく犠牲になって力を奪われ続ける苦しみで、彼女はかつての自分を失い続けている。塔の最奥で彼女は自分を救い出してくれる人を待ち続け、同時に呪いをふりまき続ける。



30 時間 制作時期 2020 年 8 月

# Concept art

自主制作

デザインコンセプト

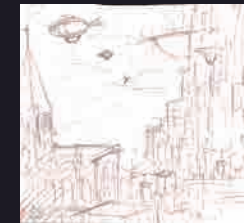
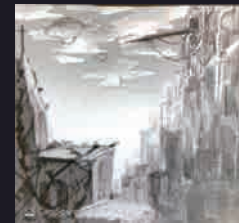
+ 設定



バベルの塔をイメージして描いた。

## Story

奥に見えるのは塔は、モニカと父親がとらわれている塔である。怨嗟と呪いによって世界を少しずつ蝕み、あらゆる建物や町、人、魔獣を飲み込んで拡大している。塔の周囲から異常空間となっており、一歩足を踏み入れてしまうと飲み込んだ町の中に迷い込むこととなる。







40 時間 制作時期 2022 年 3 月

# Illustration

自主制作

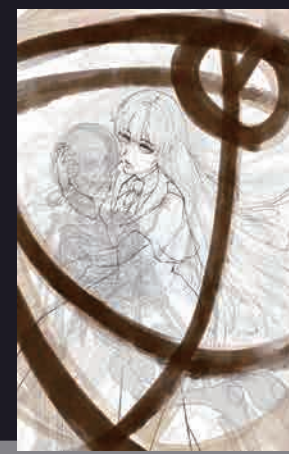
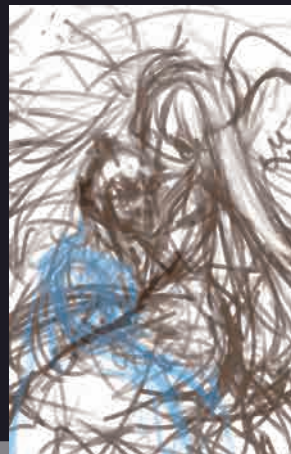


## デザインコンセプト

## + 設定

表紙のイラストとして目を引くような構図を考えた。  
最初は頭蓋骨を抱いたノアにする予定だったが、軀になった彼女の夫を抱く形に変えた。

生贄になった自身の夫を抱き寄せるノアというコンセプトで描いた。  
彼女の夫も奇跡の力を持っており、今は自身の力を魔道石に変えられ、世界の恵みに変えられてしまっている。





20 時間 制作時期 2021 年 11 月

# Character

自主制作



## ノア ドラゴン

### デザインコンセプト

元々の時計 + アンティークのデザインはそのままに、ルシファー + 人魚のデザインを入れ込んだ。

全てを敵に回しても戦い続けるという彼女の意思を変身形態で表現した。

体の色は白にしようか迷ったが、コンセプトのルシファーを考えると赤いドラゴン以外なかった。

尾を時計の針にすることで秒針を表現している。







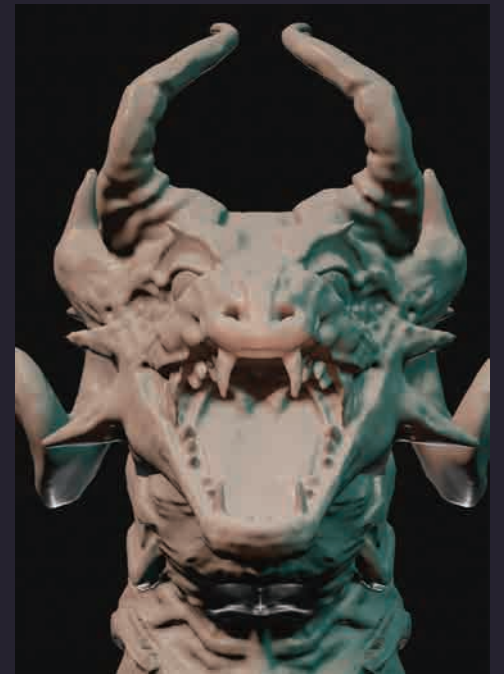
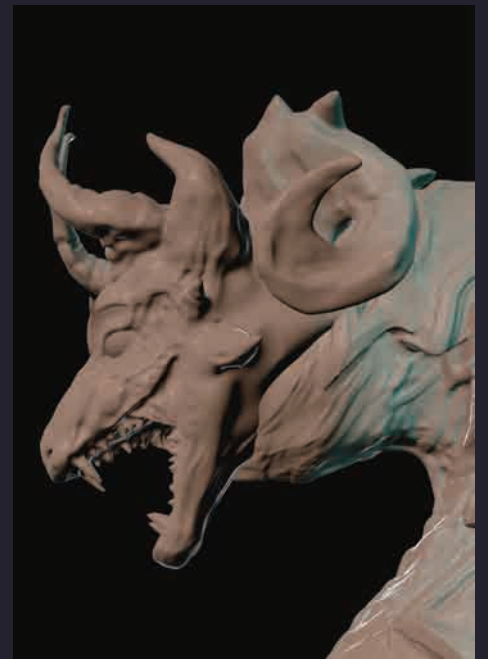
70 時間 制作時期 2022 年 6 月

# Character

自主制作

ノア ドラゴン





blender のスカルプトモードを用いて形どった。3D 化するにあたり、元々髪の毛のデザインだった場所を角に変更した。

初めて立体化したことで2D では髪の毛のデザインは映えない、ということが理解できた。

3D 化を意識したデザインなら塊を意識してデザインするようにしようと思った。

口内にいたる細部まで意識して彫刻が出来たと感じている。





2時間 制作時期 2022年 6月

# Logo

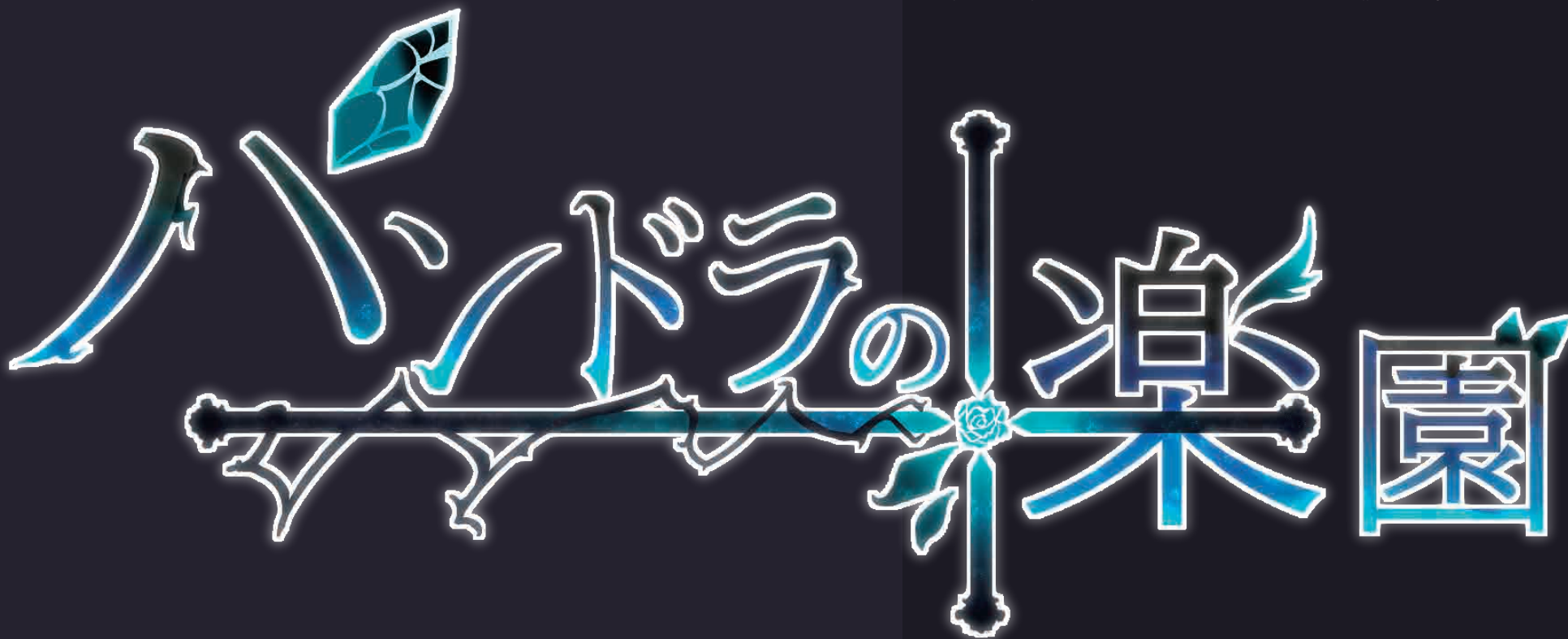
自主制作

## タイトルデザイン

### デザインコンセプト

物語のコンセプトとなる「魔道石」、モニカの武器のデザインを  
織り交ぜてデザインした。

青色の中に宝石のようなきらめきを意識した。





16 時間 制作時期 2021 年 9 月

# Character

授業制作



課題 / 東京ゲームショウ

## デザインコンセプト

メビウスの輪をコンセプトに描くという課題だった。メビウスの輪といえば円環を司るウロボロスを描こうと思いつき、円環からさらに進化論をイメージしてデザインした。爬虫類から魚、鳥、人間それを木と魚でまとめ上げることにより、一人のキャラクターの中に森羅万象のイメージを詰め込んだ。森の奥にひっそりと存在する神様を描いた。







12 時間 制作時期 2022 年 4 月

# 背景イラスト

授業制作

## 玉座 昼 / 夜

玉座の課題だったので資料を集め、イギリスの王朝を元に絵を作っていた。昼間は窓からまぶしい光が差し込み夜には月明りで天井のステンドグラスの光が降りてくるという幻想的な間をイメージしている。





12 時間 制作時期 2022 年 6 月

# 背景イラスト

授業制作

## 数百年後の地元

数百年後の自分の地元、という課題にて学校周辺を探索し、実際に何枚も写真を撮り、それを参考にしながら絵作りを心掛けた。  
まずコラージュを行い、画面への入り方を考え、そこからイラストを描いた。







20 時間 制作時期 2021 年 12 月

# Character

授業制作



## 課題 / ノエル

### デザインコンセプト

### + 設定

サンタクロースの元ネタ、シンタクロース祭をコンセプトに描いた。  
足は白馬 + 蹄鉄と神託ロース祭でサンタが乗っている白馬を体の一部に取り入れた。  
髪の毛の先はロウソクの炎をイメージし、周囲のを明るく照らしている。

### Story

ノエルは聖夜の夜、普通の女の子から自身に聖なる魔法をかけ、町の人々にプレゼントを配る。  
彼女はどんなに暗い路地にも飛び込んでどんな人にも笑顔とプレゼントを届けるのだ。

みんなに笑顔を届けるために！





14 時間 制作時期 2021 年 6 月

# Character

授業制作



英雄クロニクル アーディナ

## デザインコンセプト

## + 設定

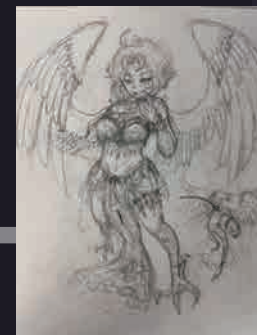
アラビアンな国の戦士とのことだったので、アラビアンな踊り子 + 剣士とイメージして描いた。持っている剣はシャムシールを参考に描いた。

### Story

マッカ連合王国所属 NPC アーディナ半人半鳥の異種族であり、マッカ連合王国の戦士。美しい歌声と舞うような剣術で相手を魅了、あるいは惑わせて戦う。

敵や味方を、その強靱な脚で突き飛ばし大きく陣形を整えたり、崩したりという知略的な面もある。突如として空から舞い降り、戦況を大きく変えていくその様は空から降りた禍のようだと敵軍からは恐れられている。そんな彼女自身は敵から恐れられることを心から楽しんでいる。なぜなら、自分の動きに見とれてしまう、敵軍が哀れで可愛らしいから、だそうだ。

味方からも、残忍に優雅に敵を屠る様はまるで舞のようだと伝えられている。







12時間 制作時期 2021年 12月

# Character

授業制作



## 課題 / ギャル

### デザインコンセプト

3D専攻しており、その裏で銃を打つゲームが得意と設定にあったのでマントの裏に銃を隠しているというデザインで描いた。二面性を題材としており、無邪気な表情の裏に、勝気な本性を隠しているというテーマで描いた。バイオハザード4の武器商人のマントの裏を参考にした。





12 時間

制作時期 2021 年 12 月

# Character

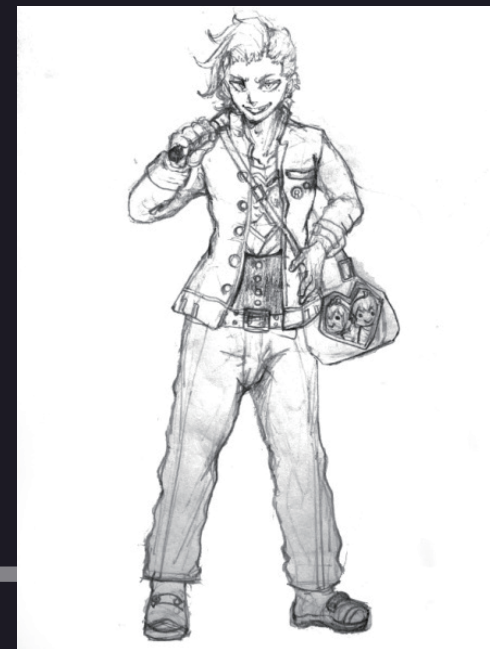
授業制作



## 課題 / 厳ついオタク

### デザインコンセプト

一ページ前のギャルと同じ学校に通う厳ついヤンキー風の男性。彼のほうもまた二面性をコンセプトとして描いた。ピアスもつけるし、ズボンは腰パン制服は改造しているというヤンキーっぷりなのに対し、その中で推しへの愛も堂々と表現するという濃いキャラクターに仕上がった。彼は2Dデザイナーを志しており、身に着けているバッチは彼自身が描いたものである。



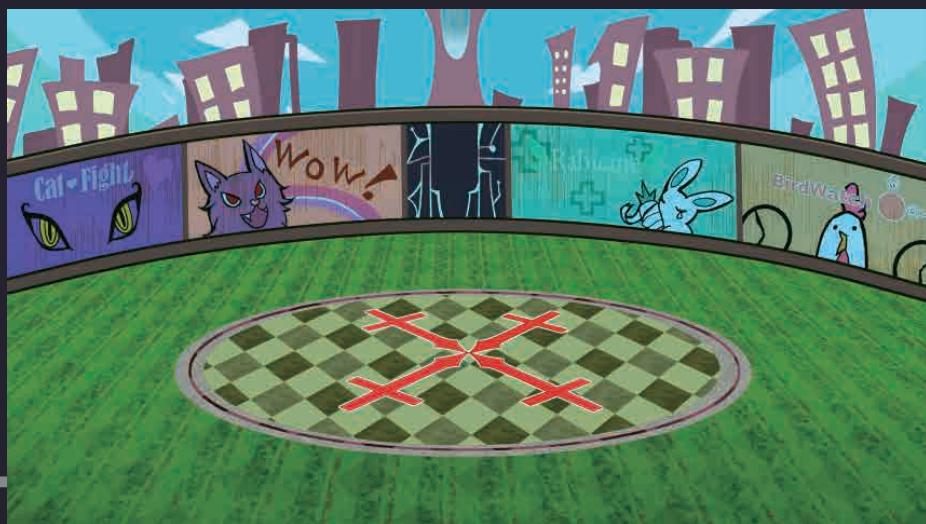
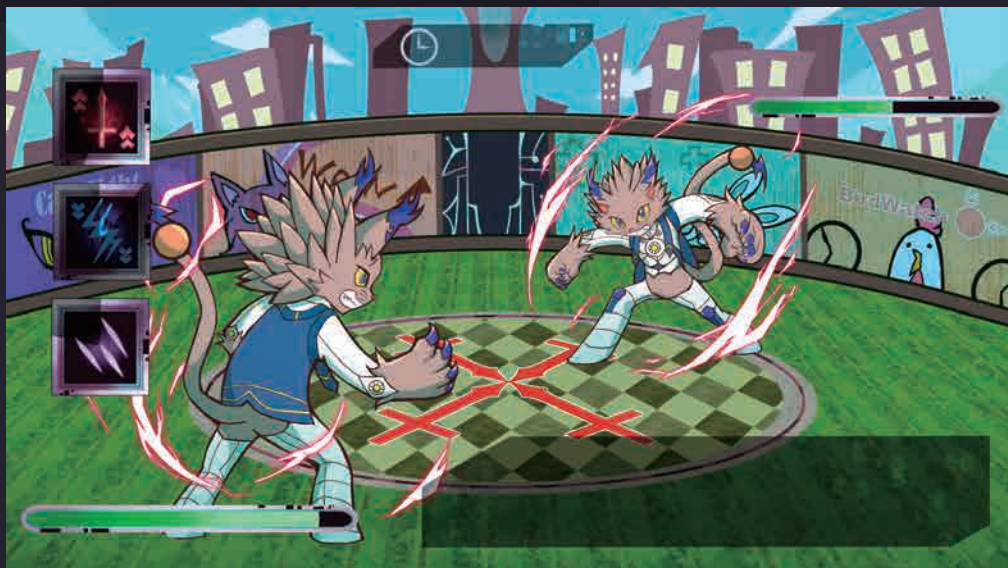




12 時間 制作時期 2022 年 3 月

# Illustration

授業制作



## デザインコンセプト

近未来風のコロシウムで対戦する、というゲームを想定して描いた課題。UI デザインから世界観まで考えた。コロシウムにはスポンサーも描き、未来では様々な動物が人のような生活を営み、その一環でコロシウムもある、という世界観を描いた。

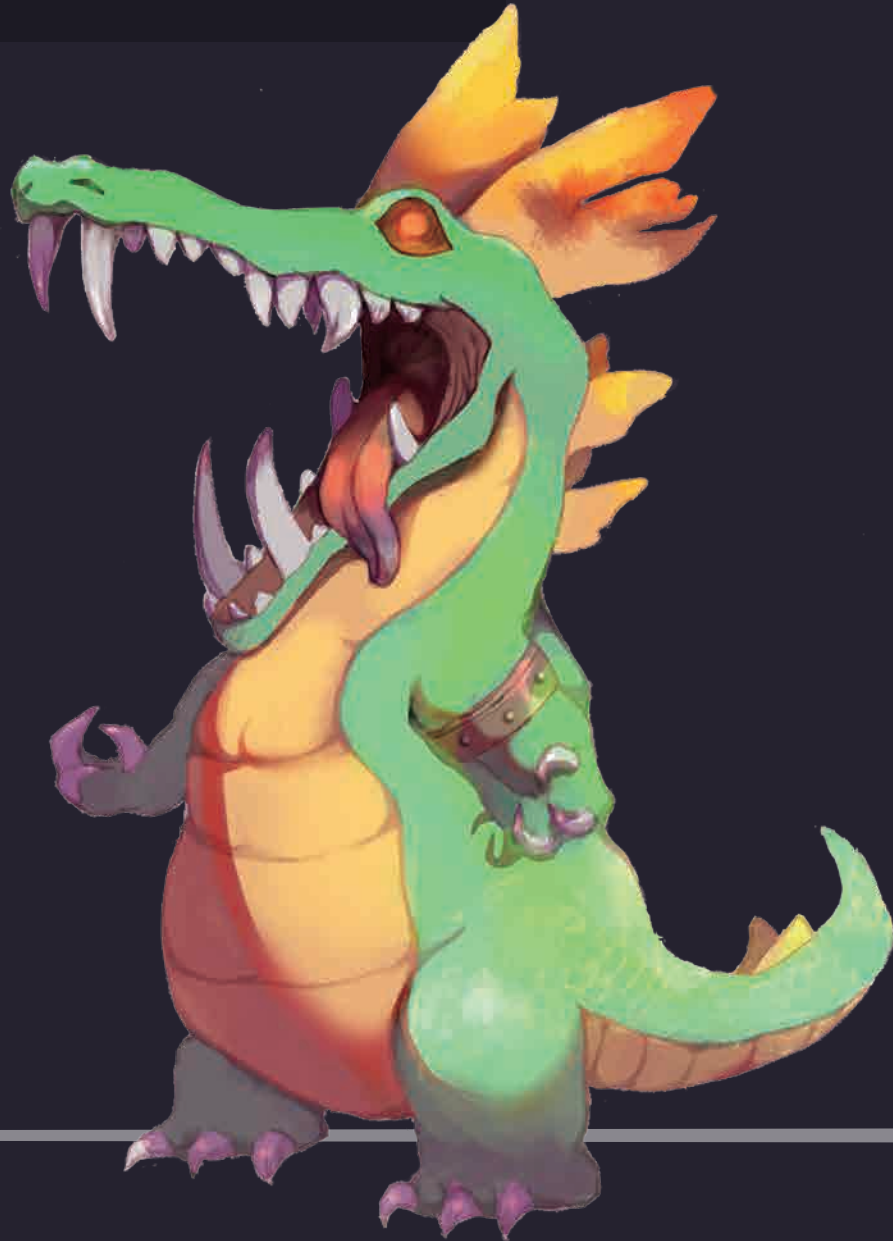




5 時間 制作時期 2021 年 12 月

# Monster

グループ制作



## デザインコンセプト

グループ制作にて小動物たちを捕まえ、食らう敵モンスターをイメージした。私がデザインから塗りまで担当した鱷は、恐ろしい敵でありながら、丸みがあり、どこか愛嬌を感じるデザインをコンセプトに描いた頭の鱭のシルエットがリボンに見えるように意識している。ライオンモチーフと大鷲デザインは煌びやかなものを身に着け偉そうにしてるライオンと、光物を集める大鷲というコンセプトで描いた。





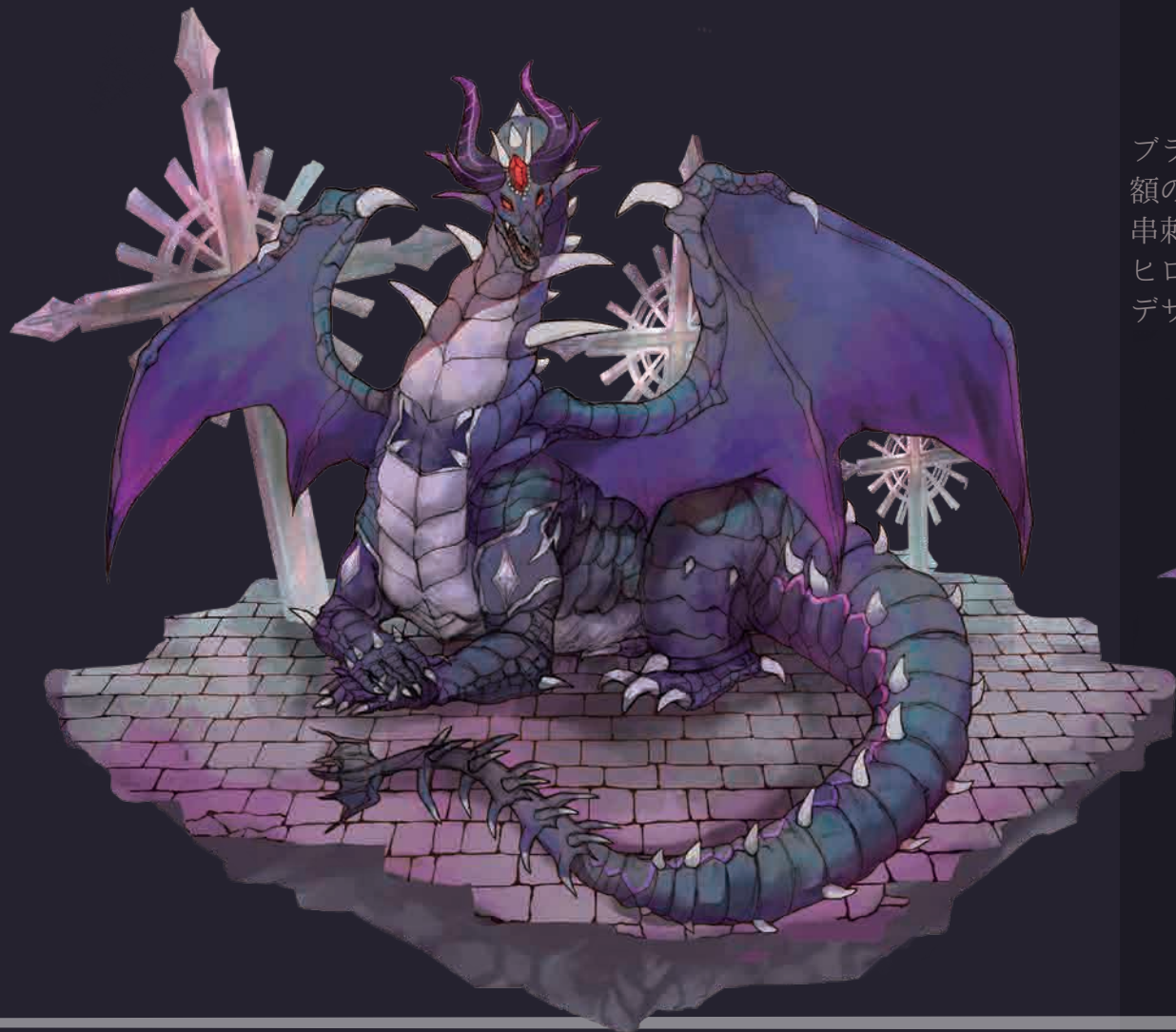


6時間 制作時期 2021年 8月

# Monster

グループ制作

## デザインコンセプト



ブラド侯爵がドラゴンになったことを想定してデザインした。額の装飾はブラド侯爵の肖像画が身に着けていたものを拝借。串刺し公の串刺しから、棘をおおく盛り込んだ。ヒロイックなデザインにしてほしいと要望があったため、邪悪なデザインになりすぎないように気を付けた。





10 時間

制作時期 2021 年 12 月

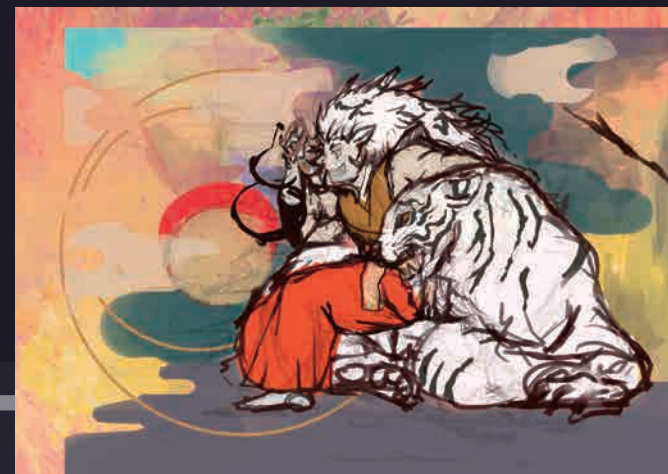
# Illustration

授業制作

## デザインコンセプト



お正月に描いたイラスト。  
日の出を祝う白虎と白虎の擬人化を描いた。  
日本画風の絵柄と装飾をちりばめ、和の雰囲気  
を表現した。  
日本画特有のざらざら感を出すため、様々なテクスチャを  
貼り合わせた。







12 時間 制作時期 2021 年 6 月

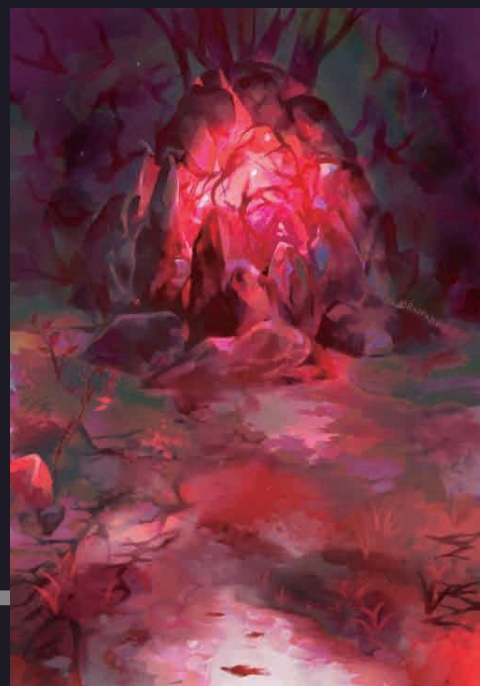
# Illustration

二次創作



## イラストコンセプト

原神キャラクターのアルベドを描きました。物語でいつか、暴走してしまうのではないかと示唆していたので、その暴走している姿を妄想して描いた。塗りは「ひぐらしのなく頃に 業」の ED 絵を観察し、色を重ねた。







54 時間

制作時期 2022 年 3 月

# Illustration

二次創作

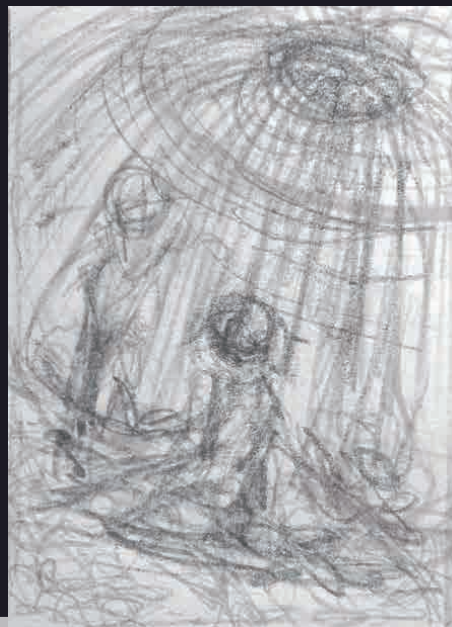


## イラストコンセプト

アルベド × 空サークルにて、依頼者様が小説を出すとおっしゃられた時に、表紙を描かせていただいた。アルベドが心を閉ざしてしまうというテーマ上、鳥籠の中で眠っているという構図で描かせていただいた。ロゴを右側に入れるという想定をして空間を開けた。

ロゴを入れた完成図と下絵。文字を入れたことにより、構図にメリハリがついた。

下絵の時は主人公の空がアルベドをのぞき込んでいる感じだったが、遠くから歩み寄る形へと変更した。





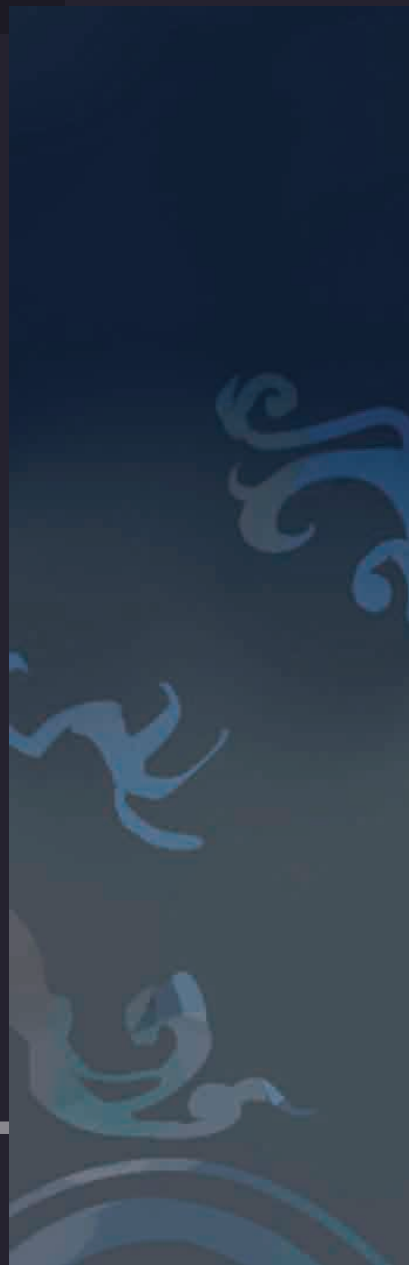
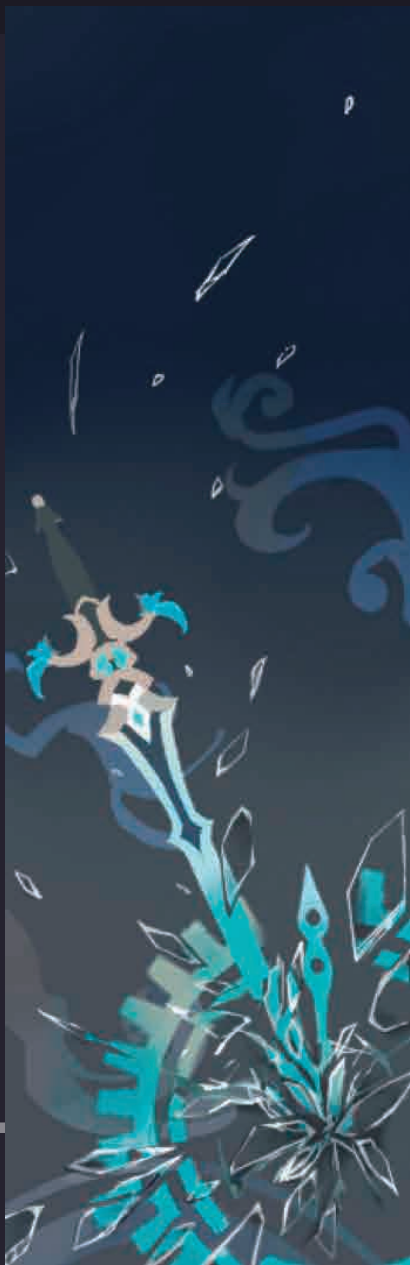


4 時間

制作時期 2022 年 3 月

# Illustration

二次創作



## デザインコンセプト

同イベントの本の葉を描かせていただいた。

祭礼の剣という『スキルがヒットした時もう一度スキルを使うことができる』という特性からタイムリープするという設定を加えた物語に添うように剣でタイムトラベルするというコンセプトで葉をデザインさせていただいた。物語第二章では行秋というキャラクターが主人公を務める。

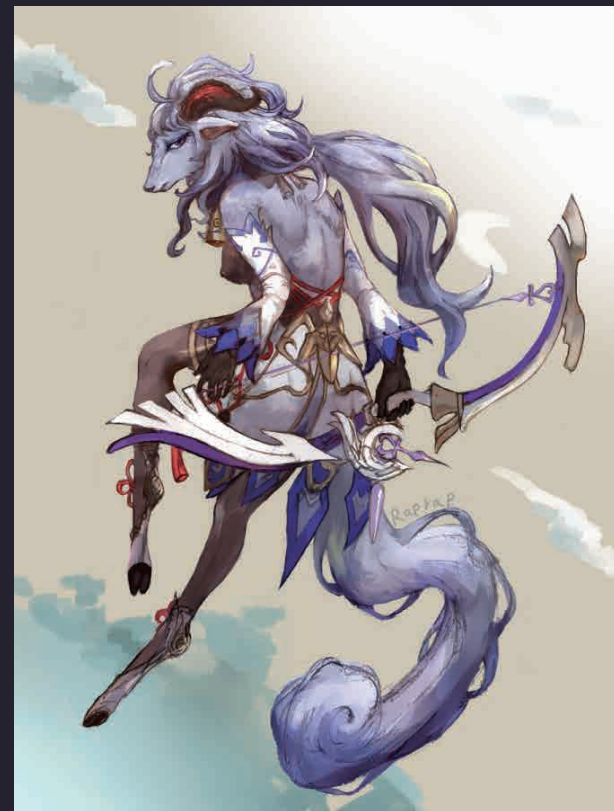
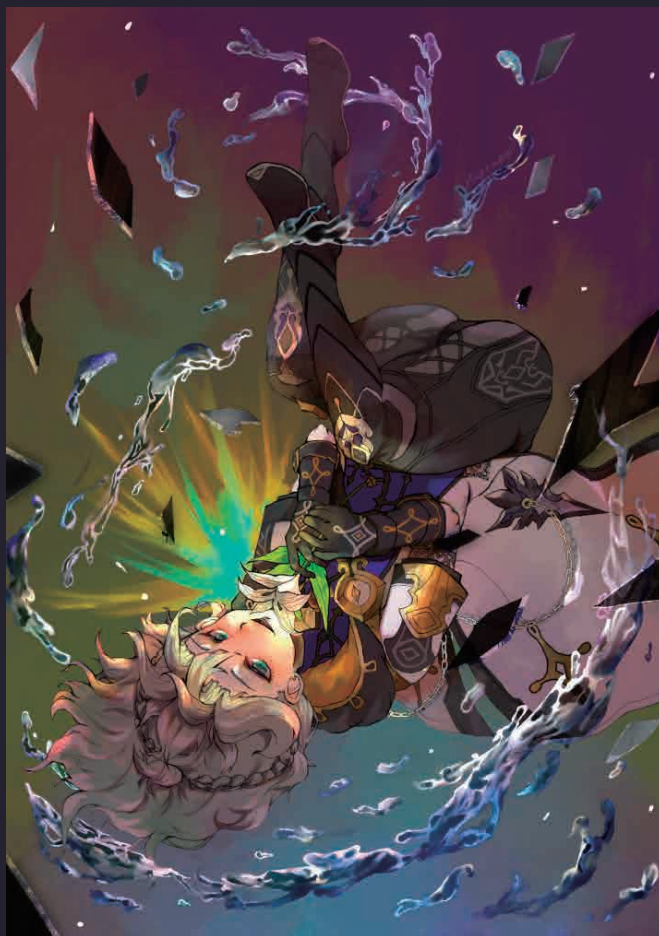
行秋の服の模様を背景に取り入れ、彼が持つことが多い祭礼の剣をデザインとして取り入れた。





# Illustration

二次創作







# Illustration

二次創作



一年

制作時期 2019年 5月

# 日本画

自主制作



## コンセプト

この作品は人の誰にでもある心の内面を描いた。表面の柔和で優しい様と、内面の自分自身の身勝手な想いであふれている様子を表現しました。骨は心の中の身勝手な想い—人間の心の醜さの象徴として描いた。またすぐに折れてしまう骨の性質により、人と人との繋がり脆さも併せてイメージしています。花はエゴイステックな人の心を表しています。黒百合は相手への想いの強さ、忘れな草は自分のことを忘れないで、欲しいという想いの押し付けを表している。



60 時間

制作時期 2018 年 11 月

# 日本画

自主制作



## コンセプト

美しく輝く川から人間が手にかけて穴から出てくる汚水にせいで濁った川となり、流れていく様子が印象的だったので描いた。

流れていく川をどう描くか、水という色のないものをどう描くか考え、漫画的な線を引くという方法をとった。

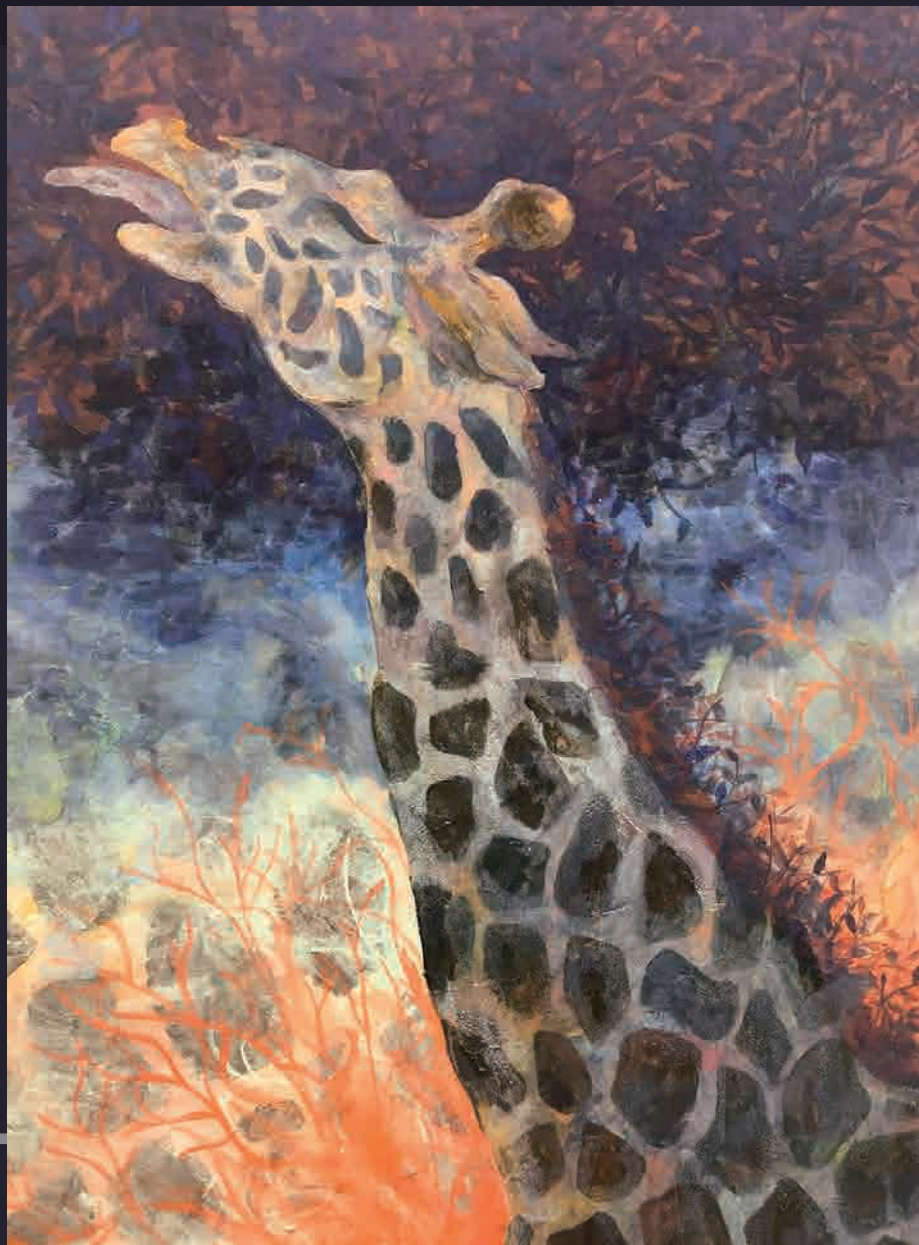
制作時期 2018年 12月

60 時間

# 日本画

自主制作

## コンセプト



キリンがなぜ伝説城の生き物の麒麟の名からつけられているのか考えて描いた。

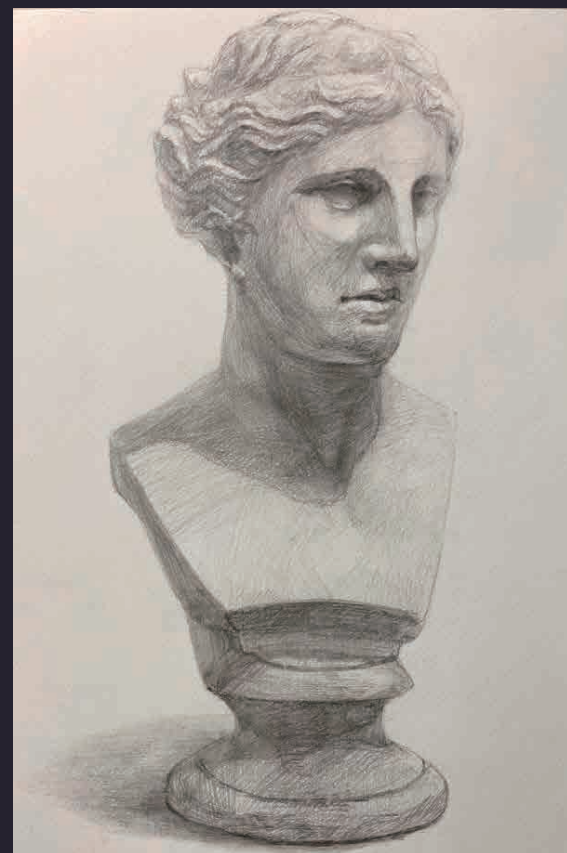
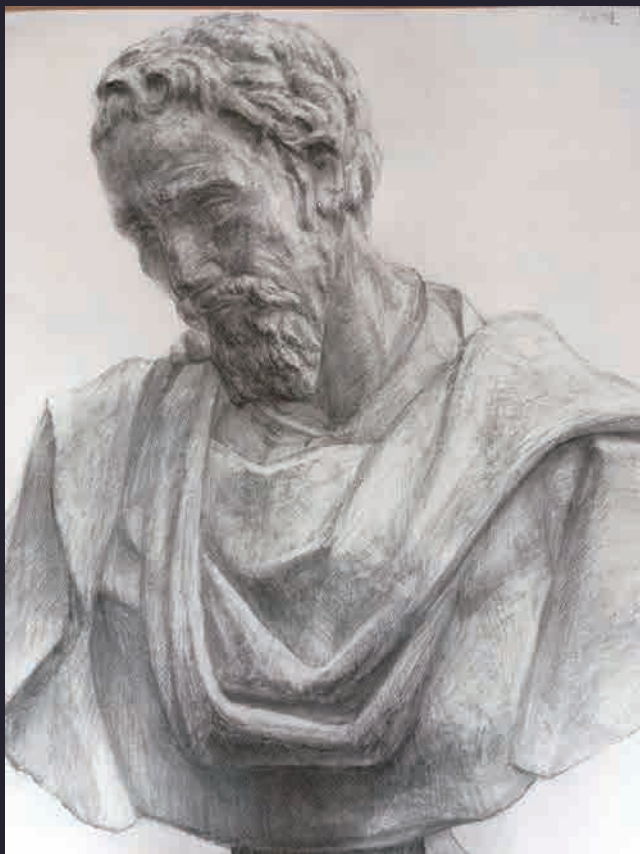
たしかにこうしてみると首が長く龍のようにも見える。

キリンの首がどうして伸びたのか、彼らはどうしてあのような模様なのか、疑問をこの一枚の絵に詰めた。講評の時に要素を詰め込みすぎて非常に見づらい絵となってしまっていると、注意を頂いた。絵のテーマに振り回されて絵をどうすべきか決められないのは、自分の課題だと考えている。



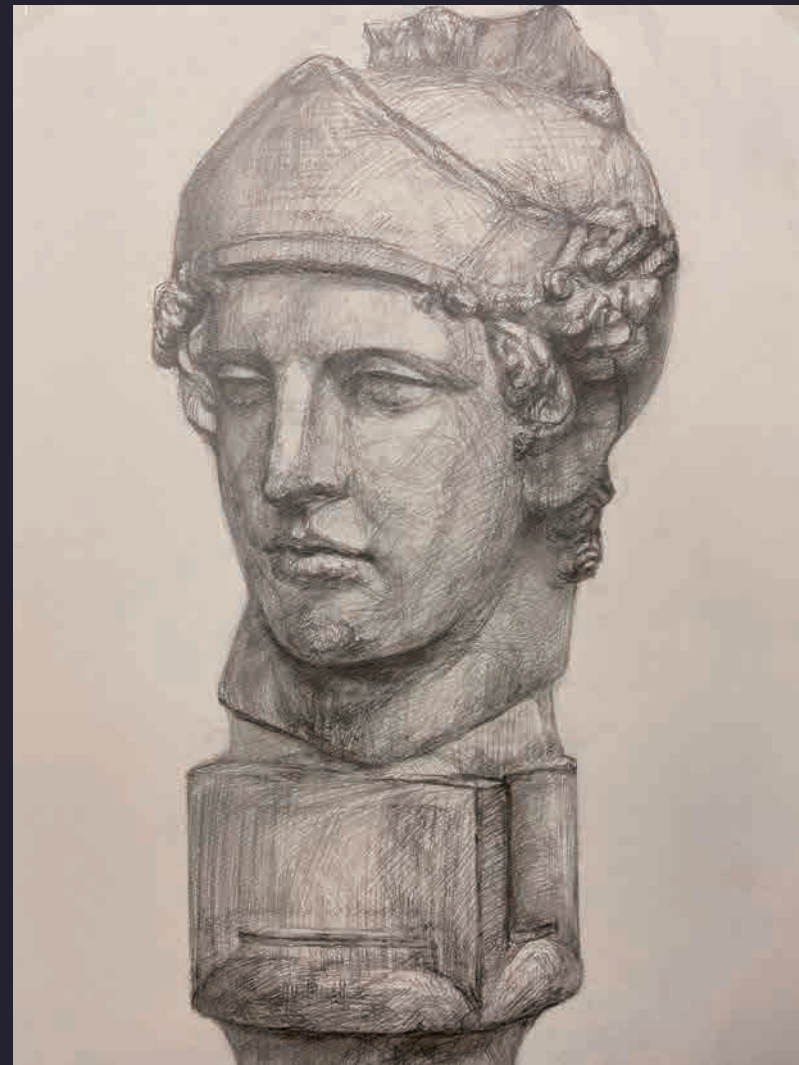
6 時間

# 石膏デッサン



6 時間

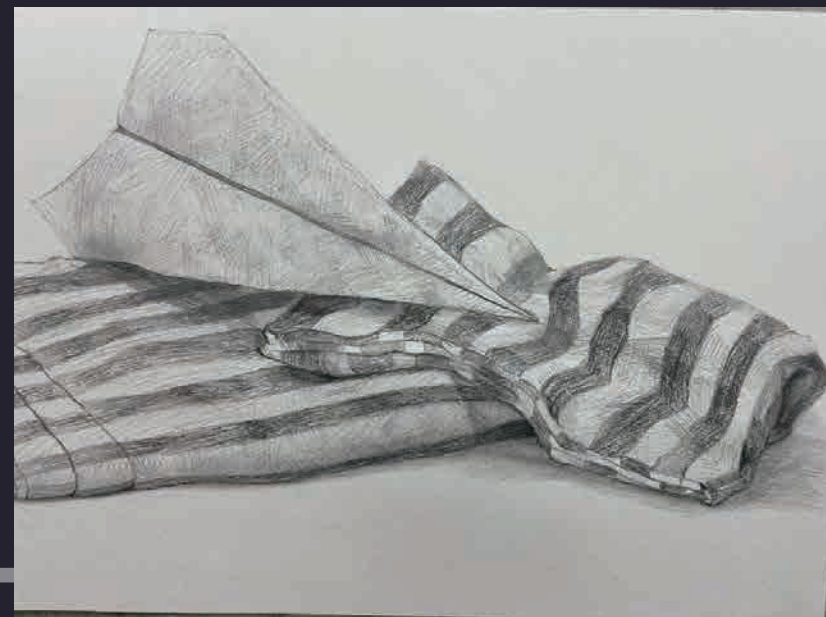
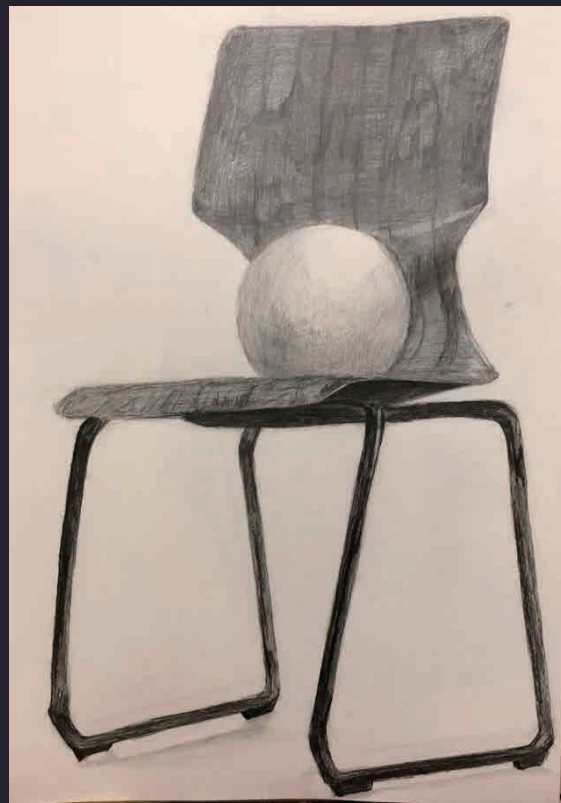
# 石膏デッサン





6 時間

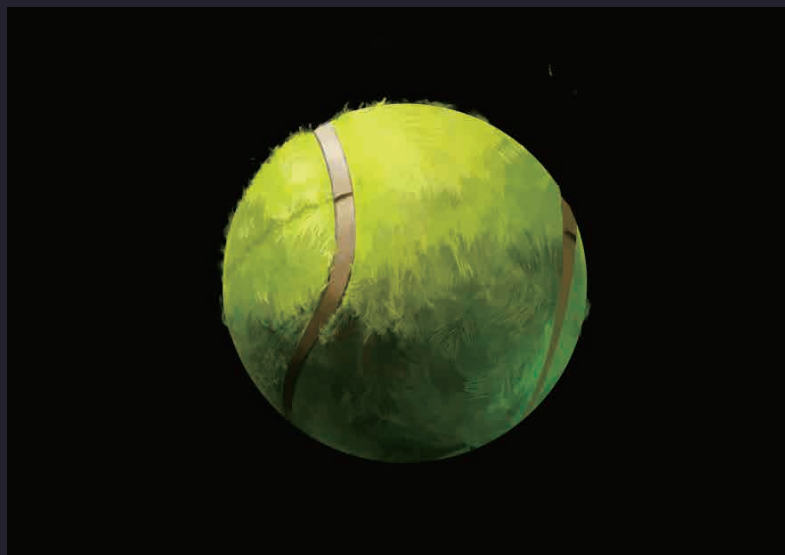
# 静物デッサン





制作時期 2022年 3月

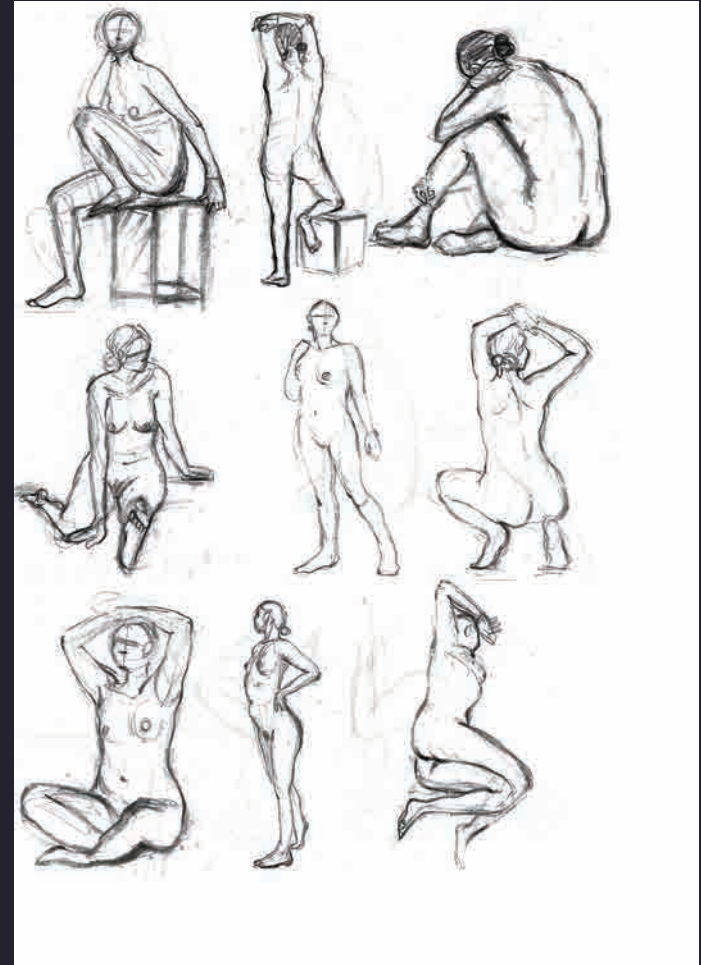
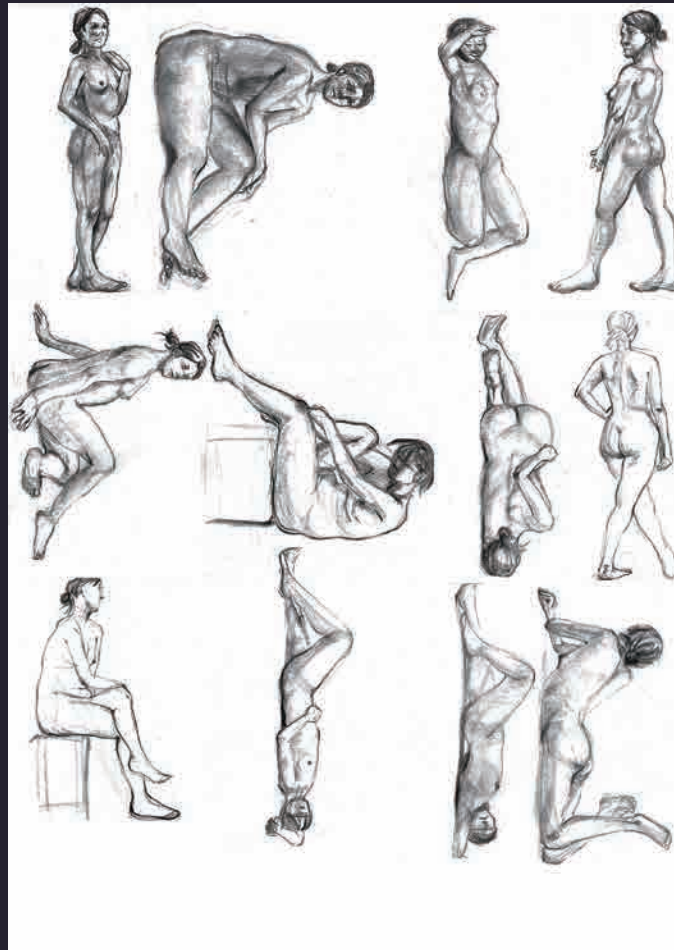
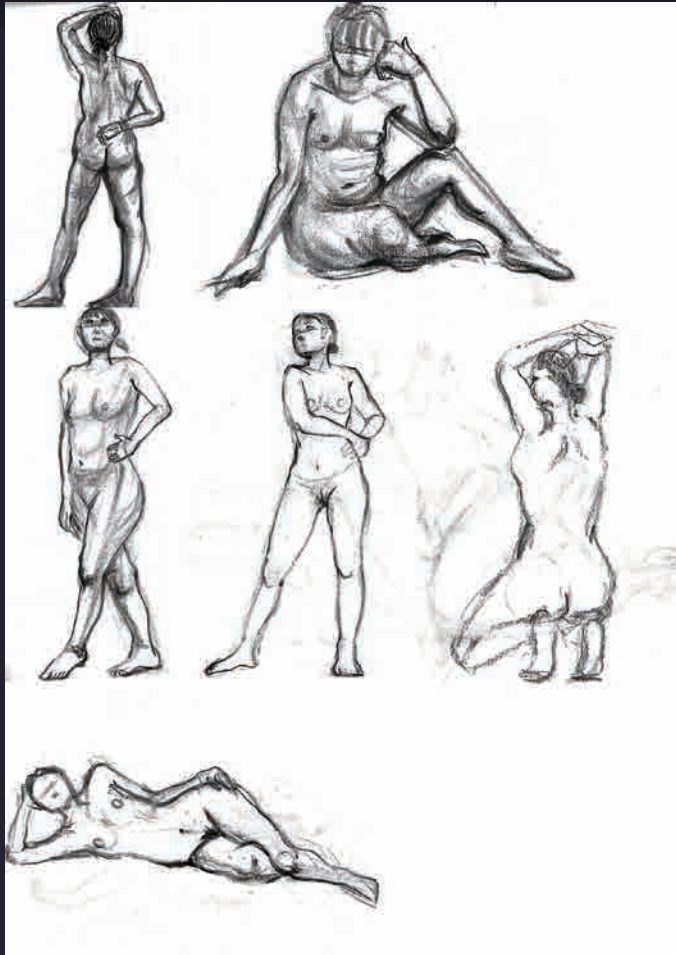
# blender Photoshop 練習





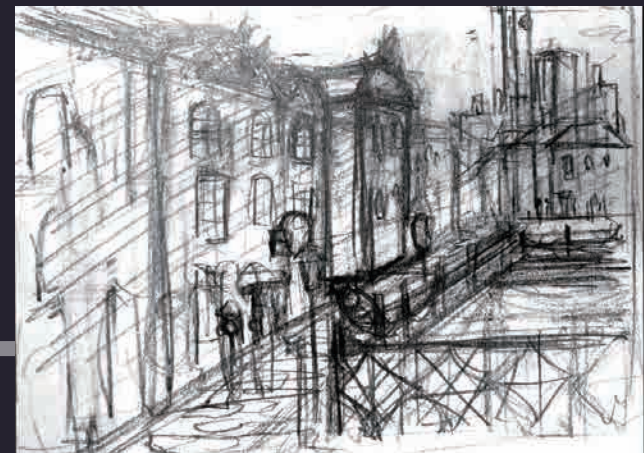
チャコペン 各5分

# クロッキー





# クロッキー





閲覧ありがとうございました！

