



# PORTFOLIO

KONDO SAKI



## PROFILE



名古屋デザイナー学院 ゲーム・CG 学科

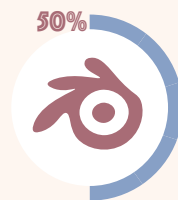
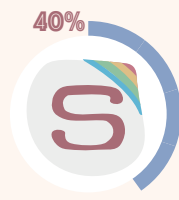
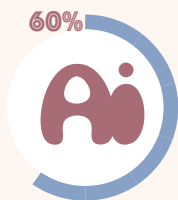
### 近藤咲嬉

好きな食べ物 チーズケーキ

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  
愛犬の匂いを嗅ぐこと

キャラクターなどをデザインすることが好きで、幅広くデザインや塗り込みすることを心がけて制作しています。最近では2Dアニメーションにも興味があり、独学で勉強中です。ユーザーの方の記憶に残るモノづくりをしていきたいです！



## CONTENTS

### ■ 2D イラスト

キャラクター  
アニメーション  
モンスター  
背景

### ■ 3DCG

### ■ アナログ

デッサン  
クロッキー  
背景

### ■ その他

3

スフィンクス！！



完

壁

1



新しいさまぎ  
覚えさせたいなあ

ムシ



4



2

LOADING...



# 「商売繁盛！！」



和傘屋の初代が買い取ってきた招き猫。代が変わっても100年以上大事にされ、現在は付喪神として、お店を支えている。

2022  
6

30h



ラフ



人のみ



後ろの傘 (3D)



三面図







# 「ワルダゾウ」



色をテーマにしたアクションゲームを想定し制作。敵の中ボスをイメージしてデザインしました。自身で設定したターゲット層が10代の男女ですが、その保護者が見てもクスッと笑えるようなデザインを心がけました。

2022  
6

15h



線画あり



売れない画家のゾウ。  
ストレスから悪いことをしているらしい。  
りんごが好き。

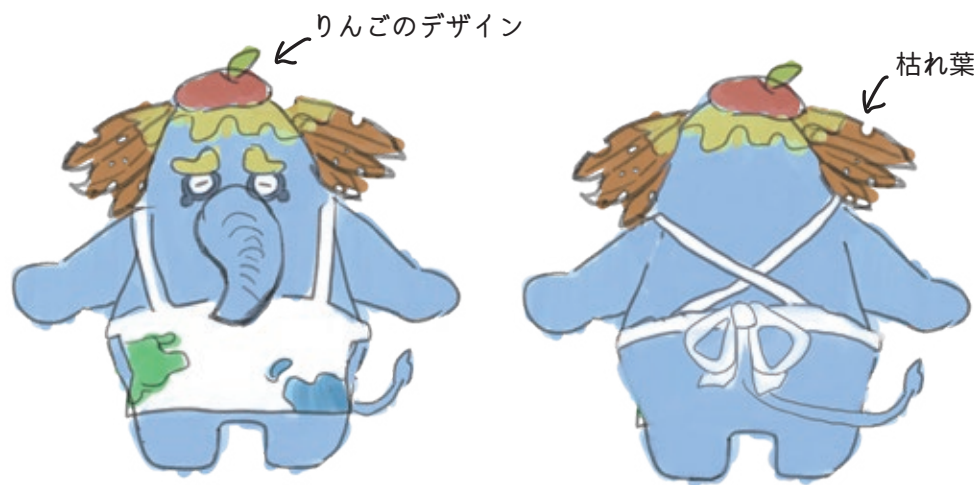
2D イラスト  
キャラクター

# 「ワルダゾウ」

## デザインラフ



## 二面図



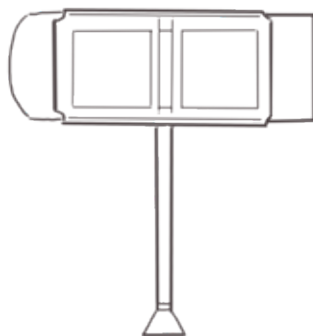
## 攻撃設定



## グレーを吐き出す



## 武器



当たった場所の色を消す



色を消すという部分から、消しゴムの武器をイメージして制作。消しゴムハンコはワルダゾウの趣味。



# 「アクワイル」



色をテーマにしたアクションゲームを想定し制作。紫陽花と水彩をモチーフにデザインを考えました。ユーザーのターゲットを10代男女と設定した為、どんな武器かやどんなキャラクターなのかを分かりやすくすることを意識しました。

2022  
5

20h



線画あり

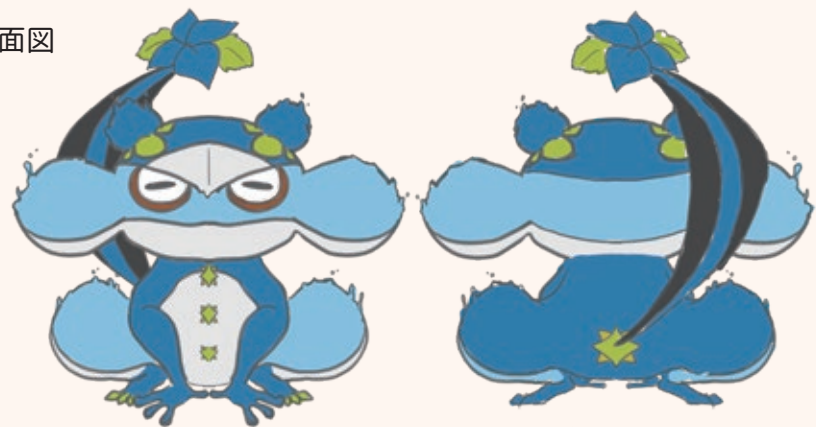


いたずらっ子のような表情から、紫陽花の「移り気」という見た目からは分からないような二面性を表現。

# 「フロージャ」

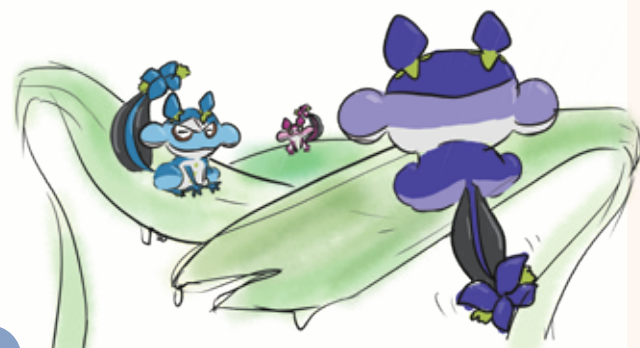


二面図



カエルのモンスターです。  
アクワイヤのお供のイ  
メージで、同じ紫陽花を  
イメージしています。ア  
クワイヤが水彩モチーフ  
のため、フロージャは水っ  
ぱい表現にしたいと考え  
ています。

色違いも存在する



2022  
6

15h



ラフ





# 「カラー」



色をテーマにしたアクションゲームを想定し制作。失った色を取り戻していくという設定の為、全体をグレーにしました。色と花をモチーフとしているので、花をアイテムとして輝かせました。

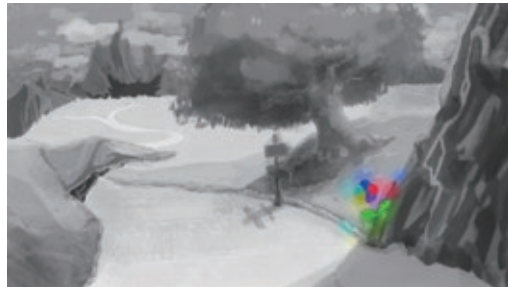
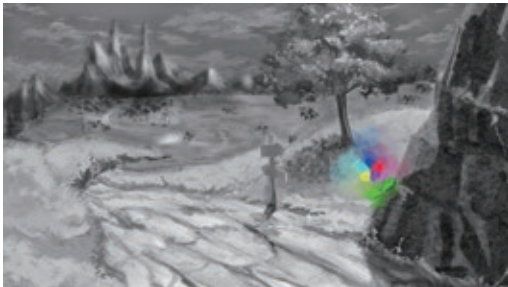
2022  
6

30h

Ps

カラー Ver.

加筆前



2D イラスト  
背景



# 「いたずらガールズ」



ラフ



修正前



逃げる少女たちをイメージして制作しました。ドローンの機械らしさをアニメ塗りでパキッと表現しました。

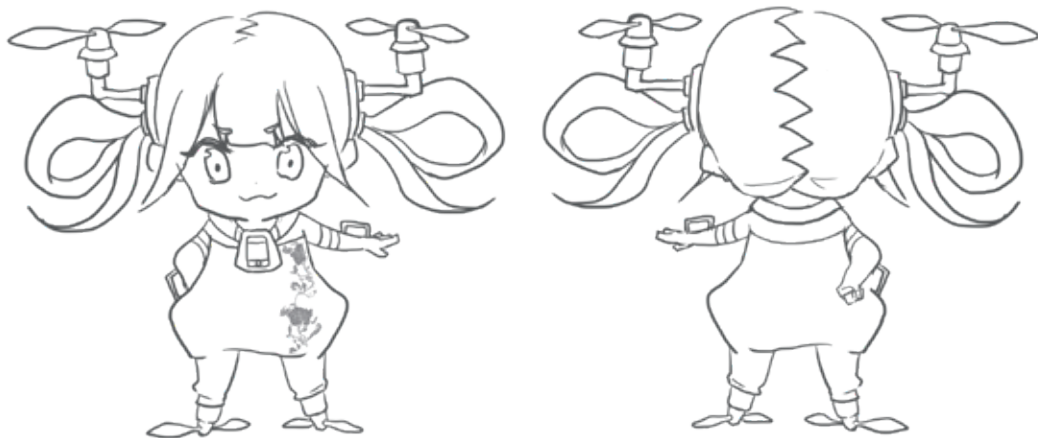
2022  
5

25h



# 「いたずらガールズ」

ロン

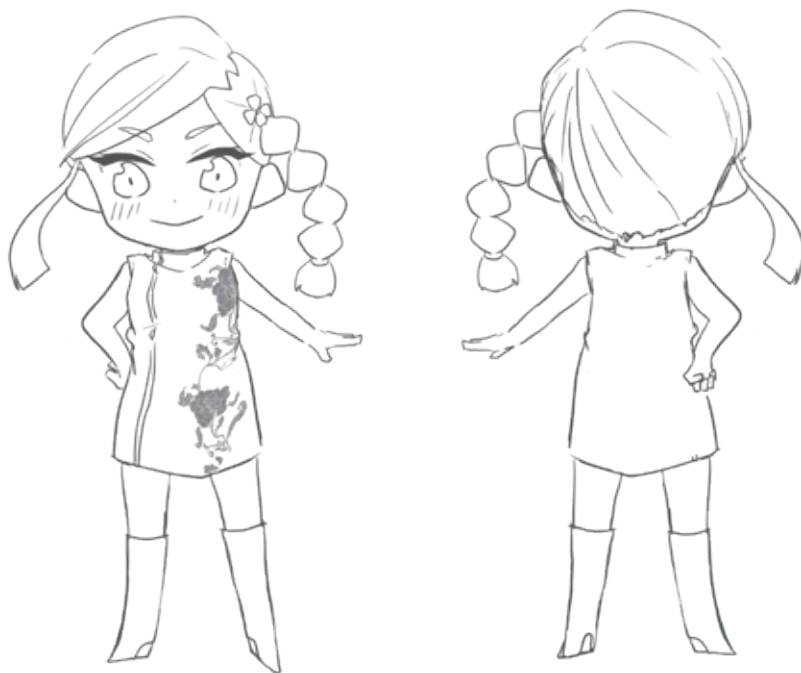


ドローンの擬人化。プロペラが4個ついており、基本ずっと飛んでいる。性格は個性差があるようだが、わがままでうるさいと言われることが多い。ロンは悪戯好きで、清白と一緒に遊ぶことが好き。



スマホを使って撮影可能

清白 (シンパウ)



マフィアに憧れている少女。マフィアが何をしているのかまでは知らない為、とりあえず権力者から金品を盗んでは逃げている。ロンはボロボロになって捨てられているところを拾った。

プライベート髪をおろしていることが多い

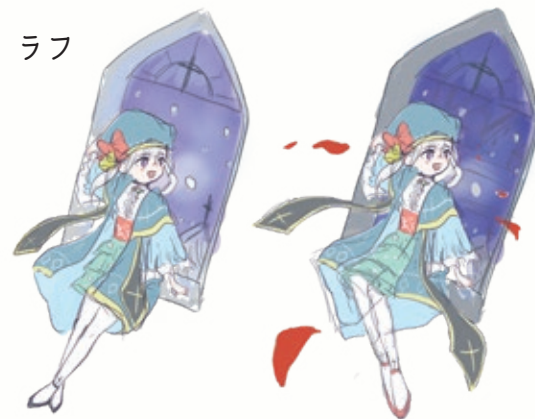


# 「聖なる夜の歌」



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、落ち着いた色を使うことで聖歌隊のお姉さんっぽさも感じられるようにしました。

ラフ

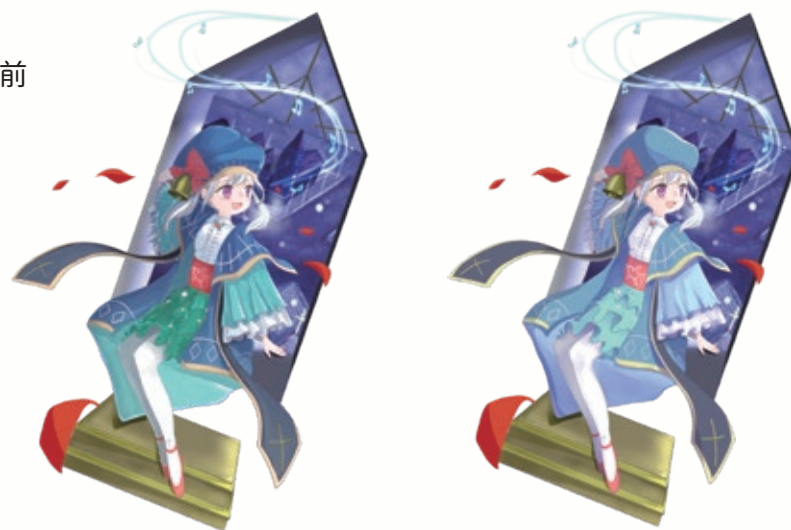


2021  
12

30h



修正前





学校のイベントで制作しました。

妖怪が歴史上の人物に憑依するという設定のゲームのキャラクターを制作しました。グループでの制作で、私は織田信長(左)と鬼(右)を担当しました。

2021  
11

45h



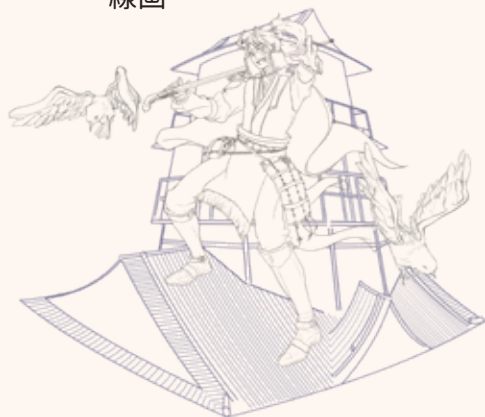
グッズ化することを考慮し、動きのある立ち絵にしました。イベントにきてくれる方々は、学生の家族かイラストに興味のある若者であろうと考え、幅広く好かれそうなデザインを意識して制作しました。

# 「憑依戦争」

エフェクトなし



線画



ラフ(立ち絵)



初期案(憑依ver.)



鬼が織田信長に憑依した後の姿。支配的な要素を取り入れたかったため、城の上から見下ろす構図にしました。鬼が憑依しているということが分かるように、ツノを強調して描きました。

2021  
10

25h





# 「片翼の少女 マリア」

初めての2Dアニメーションです。様々な動画を参考にし、パーツ分けで不備のないように心がけました。アニメーションでは、動きや見た目に違和感がない様にしました。特に、おどおどした性格のキャライメージだったので、表情やポーズで表現しました。今後は、そのキャラ特有の動きもしっかり組み込めるよう、もっと勉強していきます。

2022  
8

20h



実際の動画です。

<https://youtu.be/wqzAUIJAAfl>



攻撃モーション一部



走るモーション一部

パーツ分け





# 「片翼の少女 マリア」



立ち絵バージョンです。グランサガというゲームのキャラクターに寄せられるよう顔や手、塗り方など試行錯誤しています。また、厚塗りを苦手としているので、資料を参考に描いています。

こちらも最終的にアニメーションをつけたいと考えているため、パーツ分けをしながら描いています。

ラフ





2021  
11

22h



2021  
6

21h



2022  
4

23h





# 「ドラバニー」



怒り差分



うさぎのモンスターです。可愛さを残しつつ、凶暴そうな雰囲気も表現しました。

2022  
6

15h



あのドラゴンみたいに強くなりたいと願ったうさぎ。ドラゴンの巣の近くに生息しており、進化の過程でドラゴンのような皮膚や羽が現れたと言われている。



カラーラフ

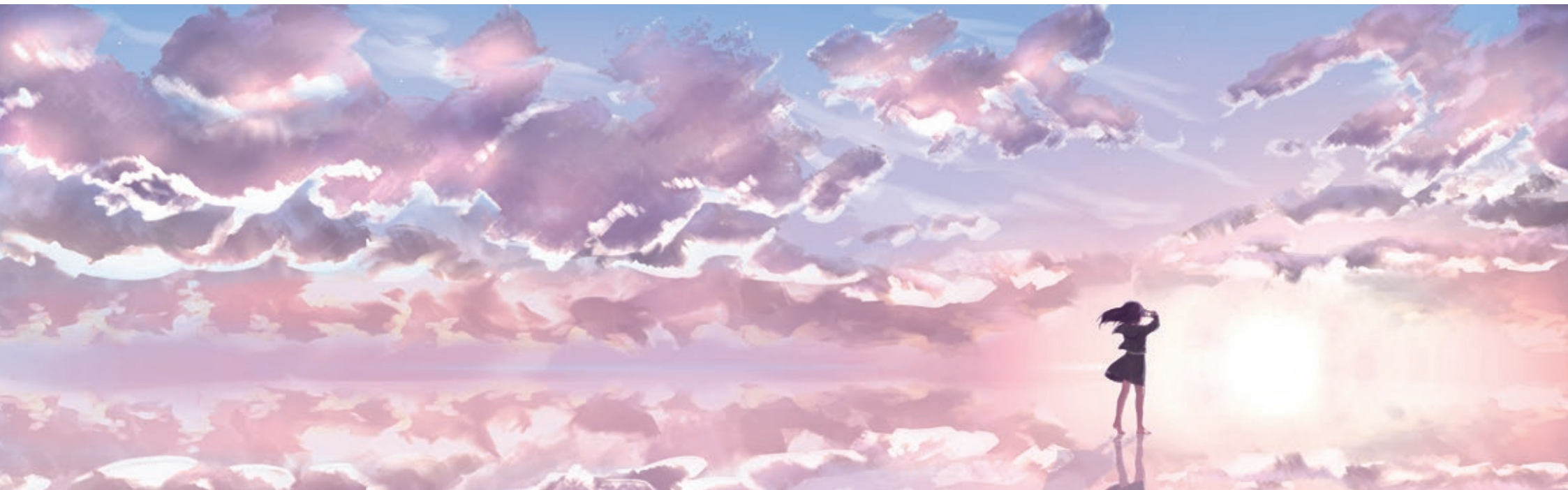


ラフ





# 「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。

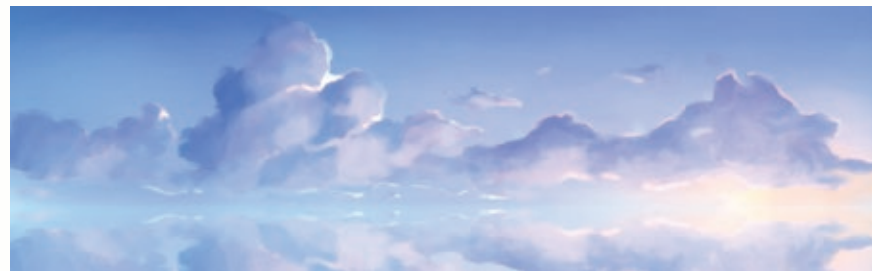
2022  
3

30h



## 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。





2022  
5

35h



2021  
10

35h



2021  
7

30h



2D イラスト  
背景



# 「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。

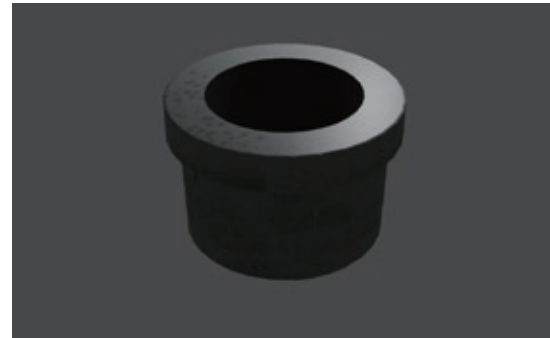
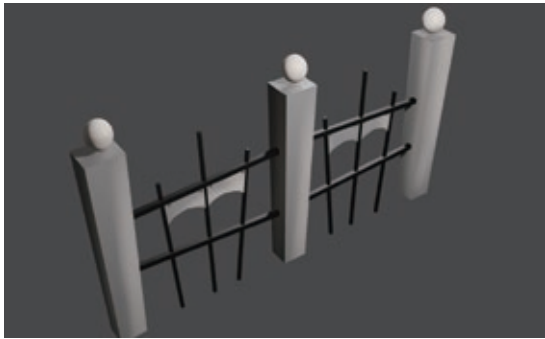
2021  
6

20h



3DCG





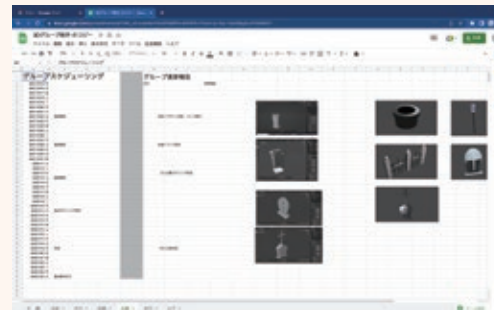
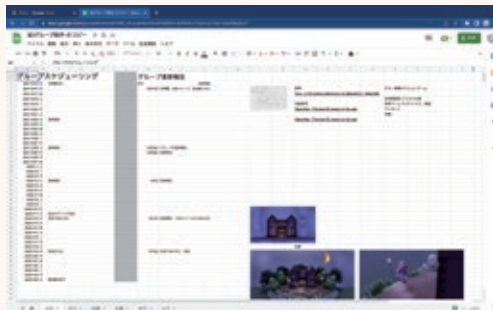
グループ制作で、小物を制作しました。全体に暗めの色を使い、ホラー要素やグループ全体で合わせた際に溶け込むことを意識しました。

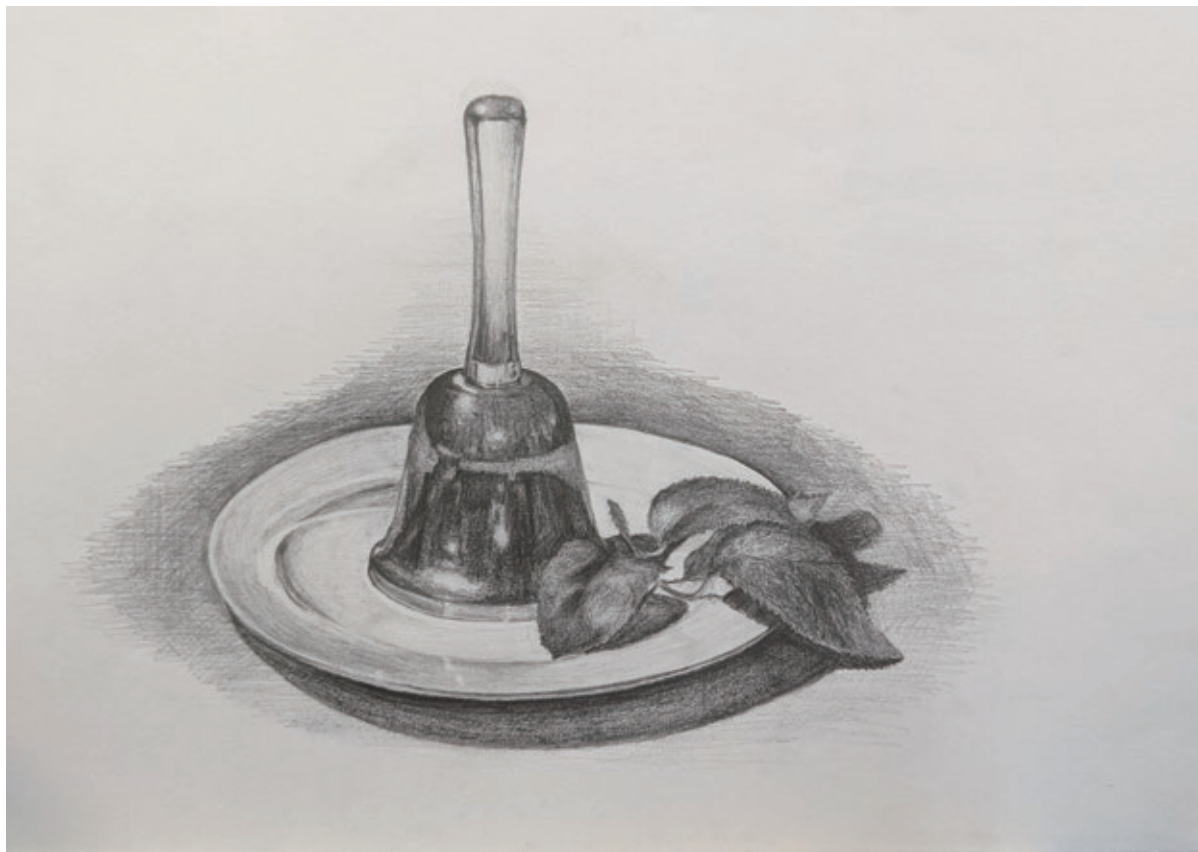
2022  
1

20h



共有できるカレンダーを制作し、全体と各々でスケジュール管理できるようにしました。





2022  
4

9h

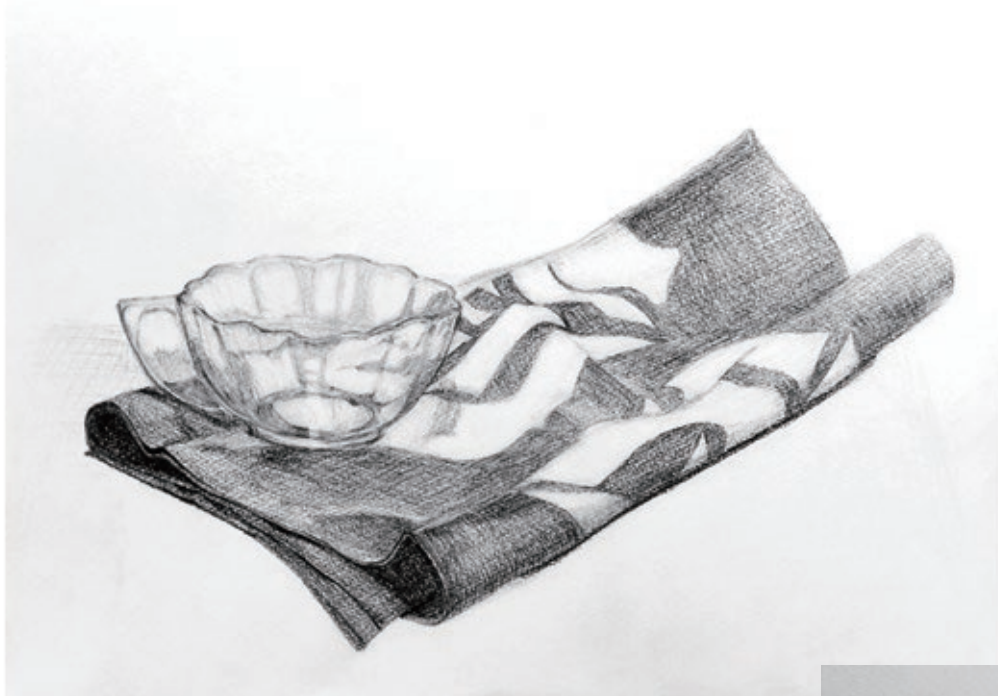


2022  
5

9h



アナログ  
デッサン



2022  
1

5h



2022  
1

3h



2021  
12

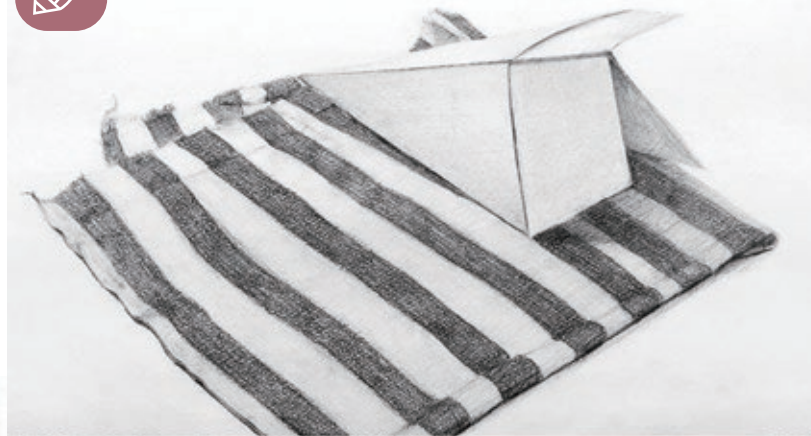
3h





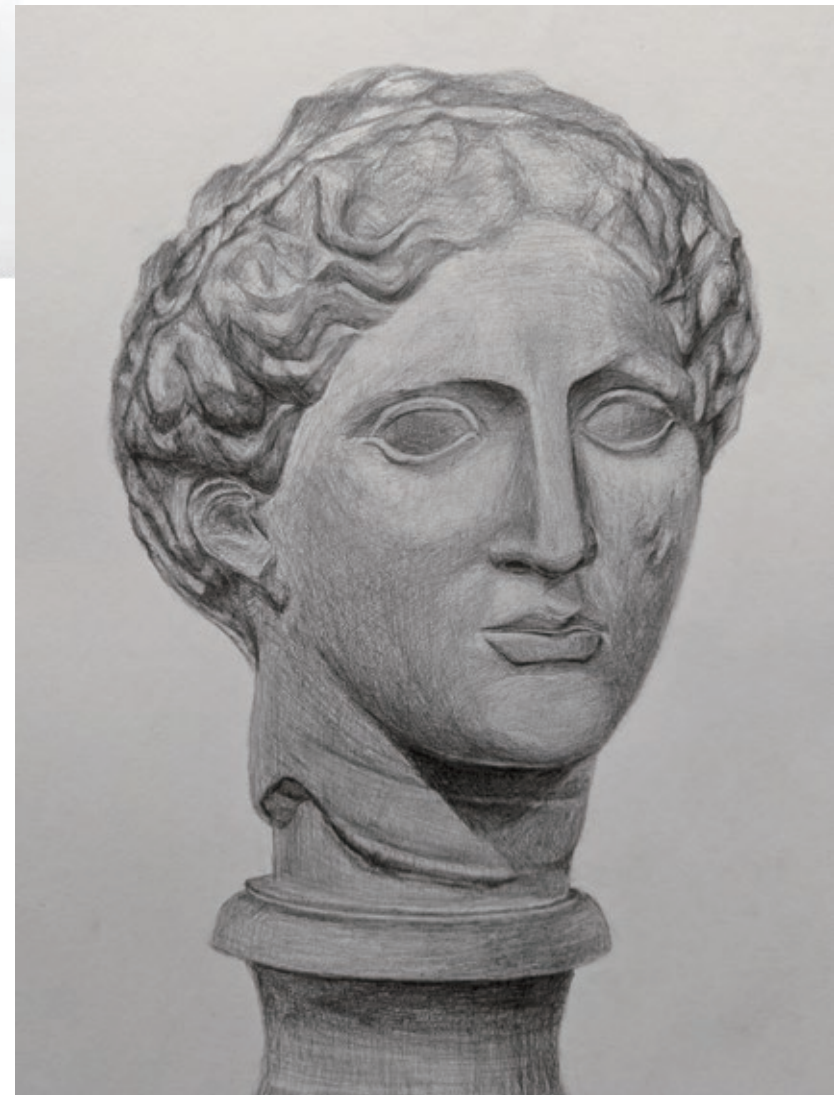
2022  
1

6h



2022  
6

9h



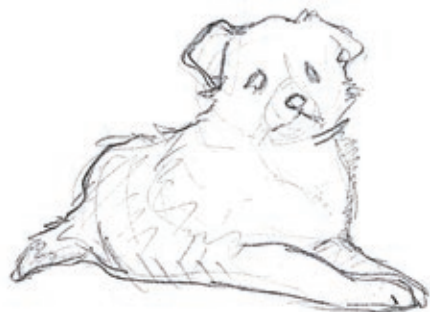
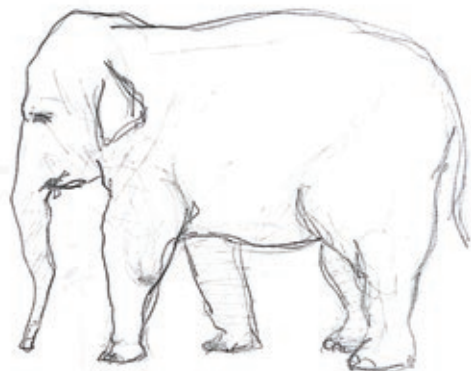
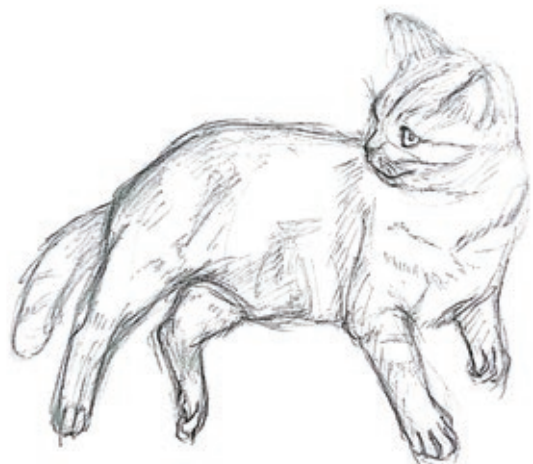
2021  
9

9h





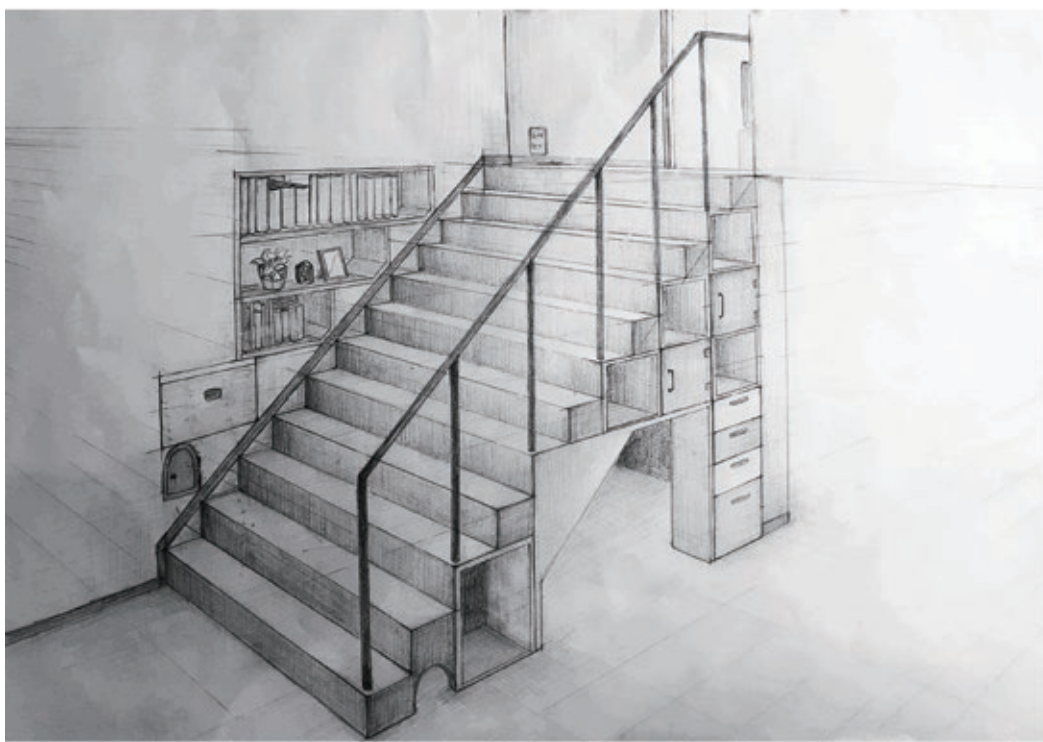






### 3点透視図法

パースの練習のために空想  
背景を制作しました。



2点透視図法



# 「モカ」

LINE スタンプ想定イラスト

おねがい  
おげつください



もー、  
ごはんのじかんだよ



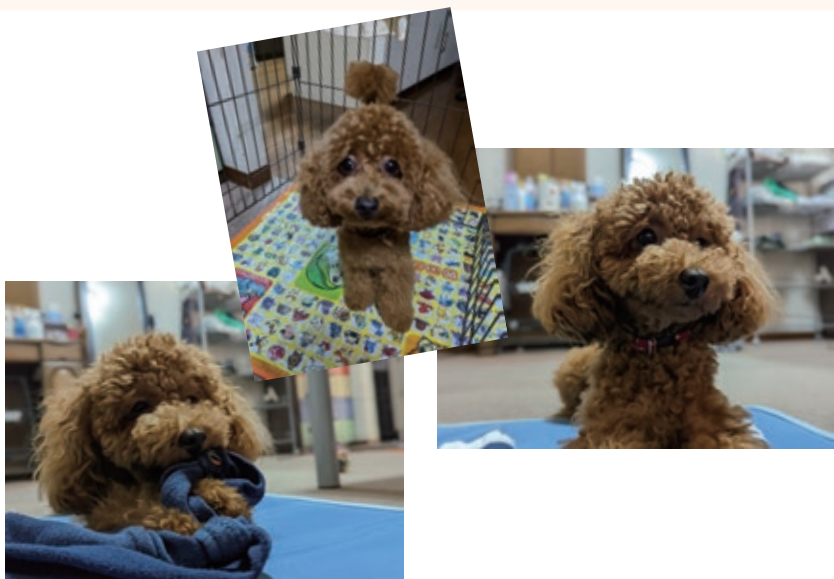
びー、  
おなかがすいたよ...



解  
おげつはお肉じゃが!!



OK  
おやつのはじかんだね



1年前に我が家に来た愛犬モカ。食  
べることが大好きで、エサに釣られ  
てたくさん芸を覚えてくれました!



日常マンガ



# PROCESS OF GROWING

入学前(2020~2021/4)



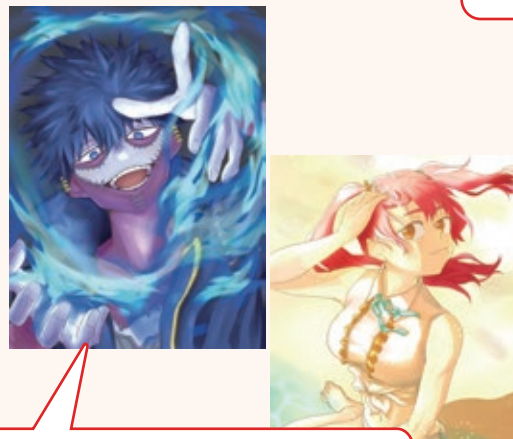
二次創作やポーズつきのキャラクターを多く描いていました。

入学一年目(2021/9~)



基礎や塗り方などを学び、段々と幅広い表現ができるようになりました！

入学時期(2021/4~)



自分で考えた設定に合わせてキャラクターを描くようになった時期です。

現在(2022/4~)



色やタッチの幅も増え、新しいことにもどんどん挑戦しています！



閲覧ありがとうございました！

