



P  
O  
R  
R  
E  
F  
O  
I  
O

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

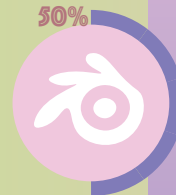
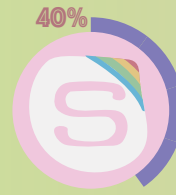
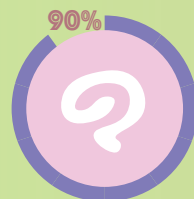
好きな生き物 ジンベエザメ、トカゲ

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。  
将来は人々の生活を豊かにできるようなイラスト制作をしていきたいです。



# skill



# 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



新しいお茶を  
覚えさせたいなあ

ムシ



何がいいのかな〜

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

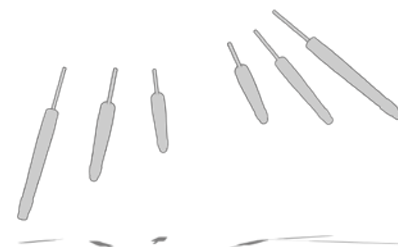
30h



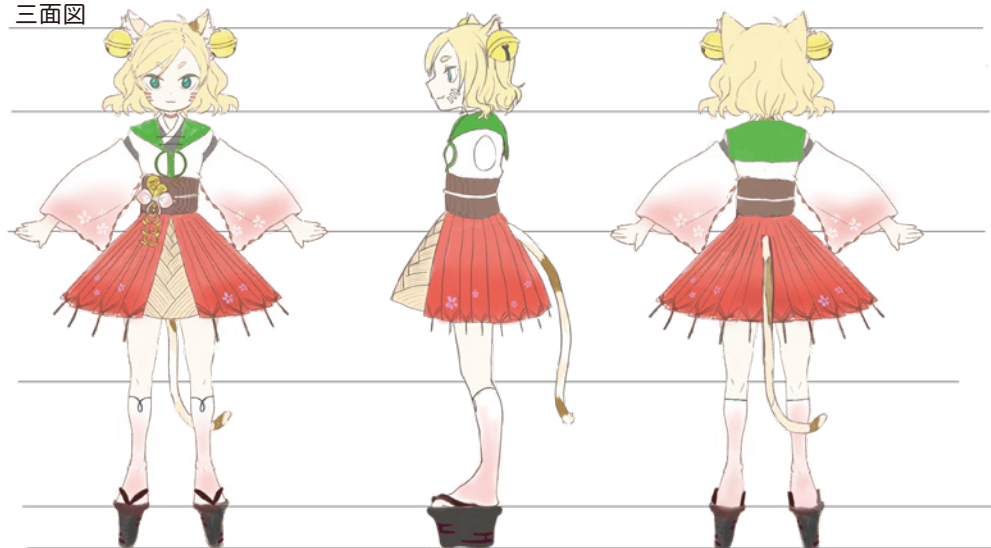
線画



後ろの傘 (3D)



三面図



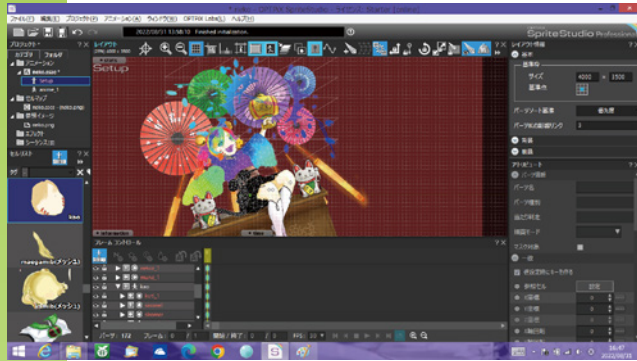
元々2Dアニメーション化する予定ではありませんでしたが、アニメーションに興味  
が湧き、手っ取り早く制作をしたかった為と一番気に入っている作品であった為動か  
したいと思い、パーツ分けできるよう塗り直しをしました。

2022  
8

25h



### 作業スクショ



### アニメーション一部



実際の動画です。

<https://youtu.be/1rpc-9k-DrE>



### パーツ分け



ブラッシュアップ前



# 「メルキャンディ」

キャンディをモチーフに制作。可愛さとセクシーさ両方表現できるように表情やポーズを工夫しました。

2022  
10

17h



線画



初期ラフ



# 「マシュリープ」

マシュマロをモチーフに制作。マシュマロのふわふわ感が出るように意識してキャラデザをしました。

2022  
10

20h



線画



ラフ



# 「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。

2022  
8

20h



攻撃モーション一部



走るモーション一部

パーツ分け



実際の動画です。

<https://youtu.be/wqzAUIJAAfl>



# 「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、資料を参考に描きました。

2022  
10

35h



線画



カラーラフ



※現在制作中

現在アニメーションを制作しています。

パーツ分け



ラフ



# 「悪い子はさしちゃうゾ★」

可愛い女の子をテーマに描きました。塗りは厚塗りに너지すぎない様、気をつけ、影をはっきり描くことでメリハリを持たせました。

2022  
9

15h



線画



ラフ



グループ制作

## 「憑依戦争」

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。

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

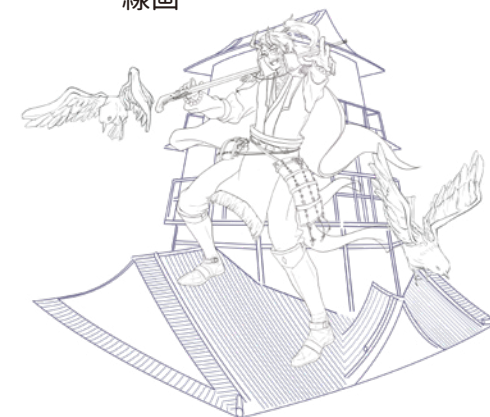
25h



エフェクトなし



線画



ラフ(立ち絵)



初期案(憑依ver.)



# 「英雄クロニクル」

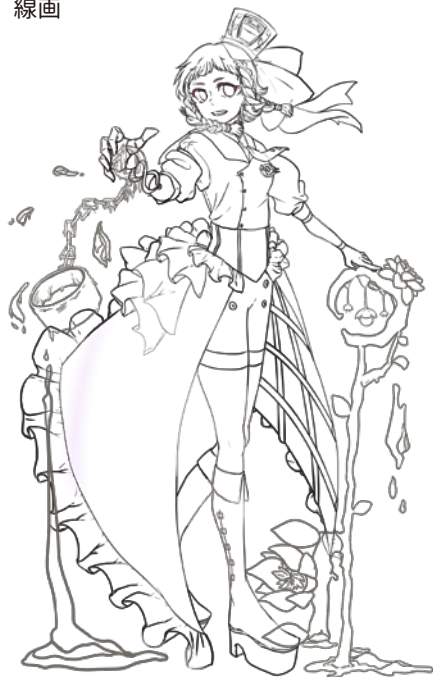
英雄クロニクルのコンテストの際に制作。貴族出身の監獄長という設定だったので、ドレスっぽい服装にしました。右手は囚人との争いの時に失ったという設定を自分で付け足し、世界観を広げました。

2022  
9

7h



線画



デザインラフ



ブラッシュアップ前

2021  
6

21h



# 「聖なる夜の歌」

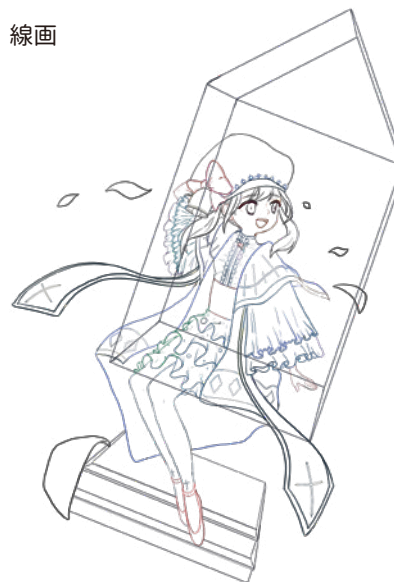
クリスマス+萌え をテーマに制作しました。全体的にフリルを多くし可愛らしさを表現し、落ち着いた色を使うことで聖歌隊のお姉さんっぽさも感じられるようにしました。

2021  
12

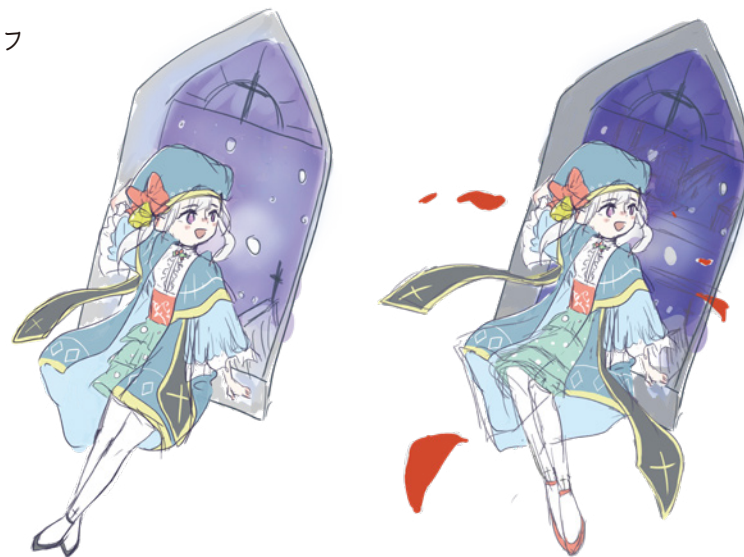
30h



線画



ラフ



寅年お正月イラスト。寝正月をテーマに制作しました。

2021  
11

22h



おじさんのイラスト。あまり描いた事がなかったので挑戦しました。

2022  
4

23h





# 「いたずらガールズ」

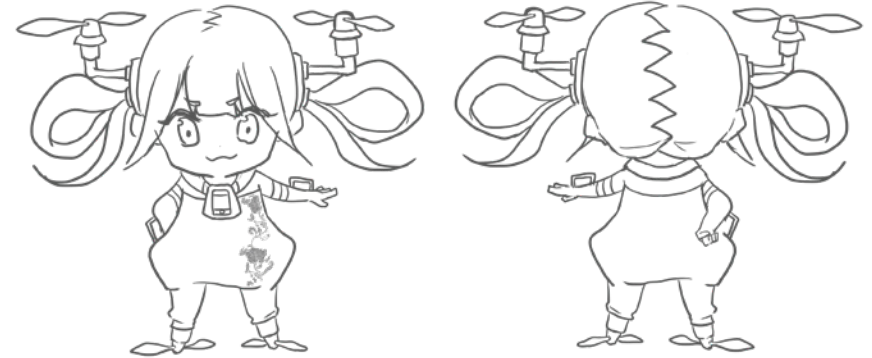
逃げる少女たちをイメージして制作しました。ドローンの機械らしさをアニメ塗りでパキッと表現しました。

2022  
5

25h

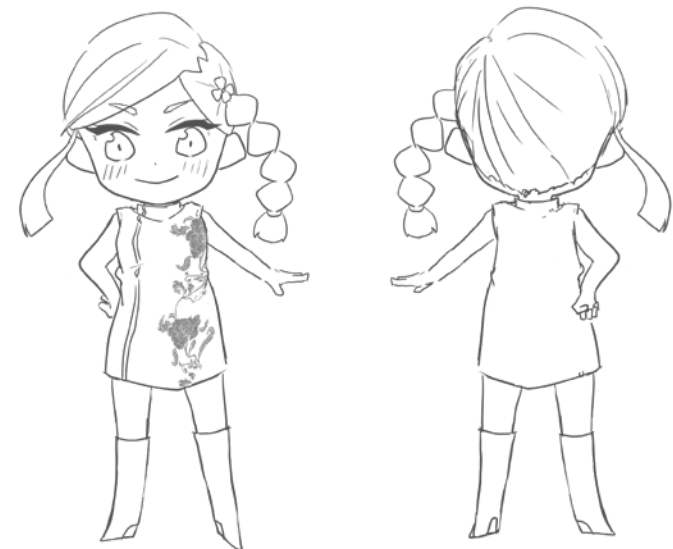


ロン



ドローンの擬人化。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。

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。

# 「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

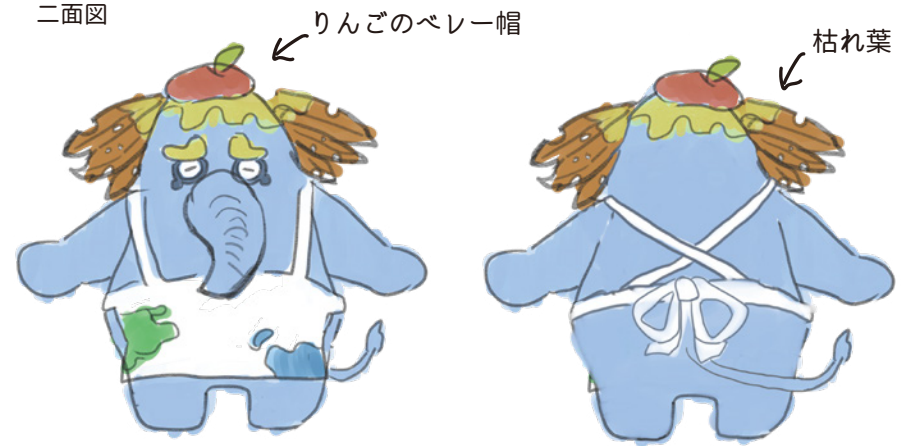
15h



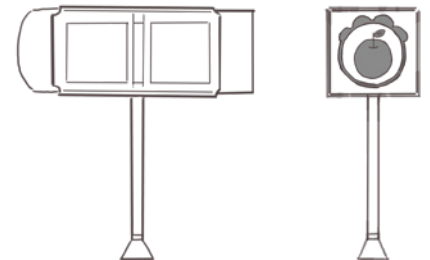
売れない画家のゾウ。ストレスから悪いことをしているらしい。りんごが好き。



二面図



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」

2022  
5

20h



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。



# 「フロツジア」

2022  
6

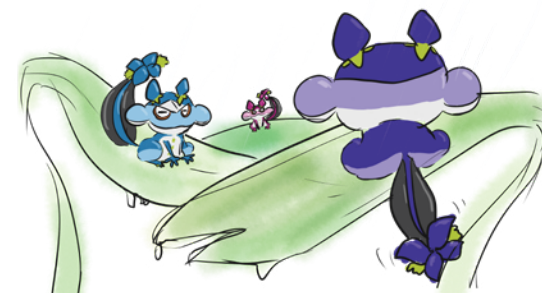
15h



カエルのモンスター。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。



色違いも存在する



# 「ドラバニー」

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



## 「公女は逃亡を決意する」

web 漫画の表紙をイメージして制作しました。

2022  
9

25h



## 「ハロウィン特集」

ハロウィンコラム記事を想定したトップイラストです。女性に可愛いと思ってもらえるようなテイストを意識しました。

2022  
10

10h



## 「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。

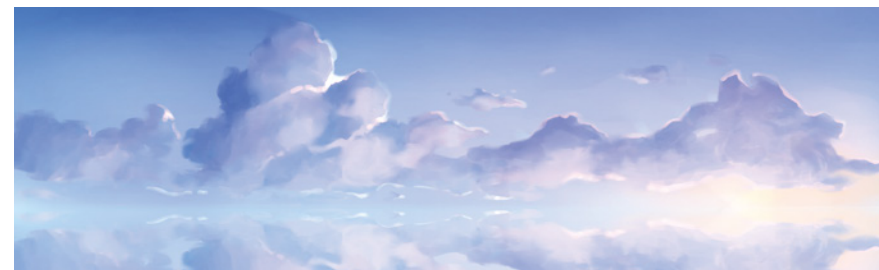
2022  
3

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。



# 「主人公の部屋」 世界を旅するキャラクターの部屋をイメージして制作しました。

2022  
5

35h



2021  
7

35h



2021  
10

35h





# 「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

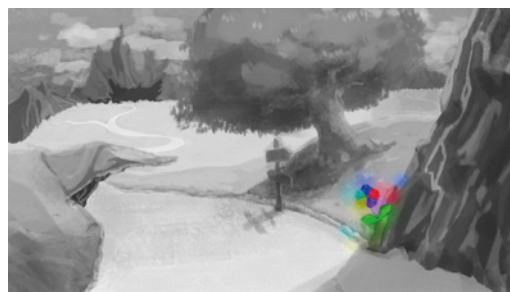
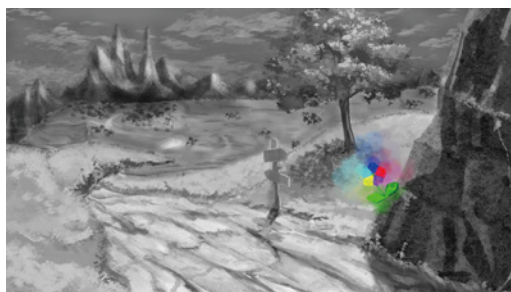
30h

Ps



カラー Ver.

加筆前



※現在制作中・・・



# 「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



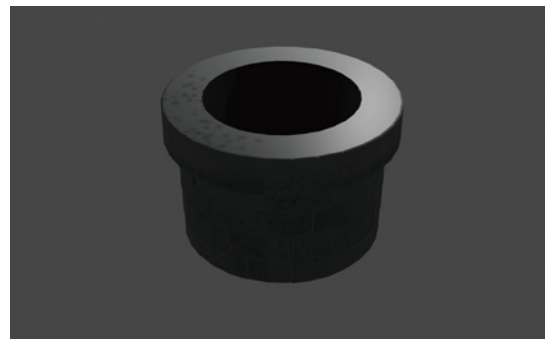
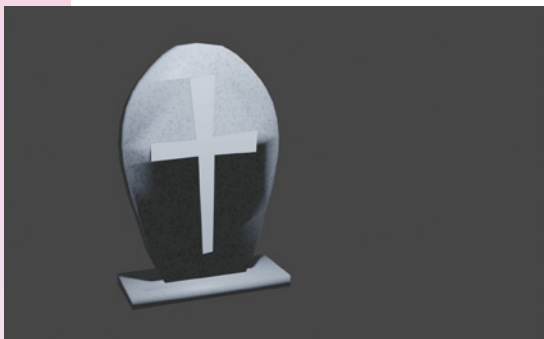
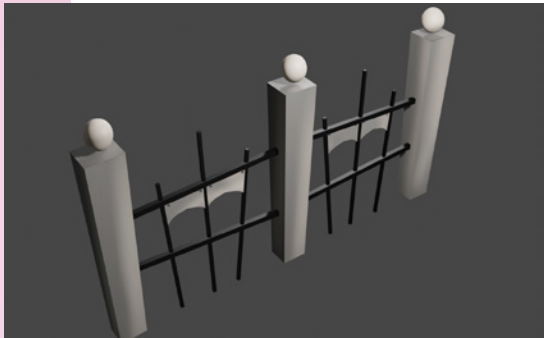
グループ制作

# 「ホラーの街」

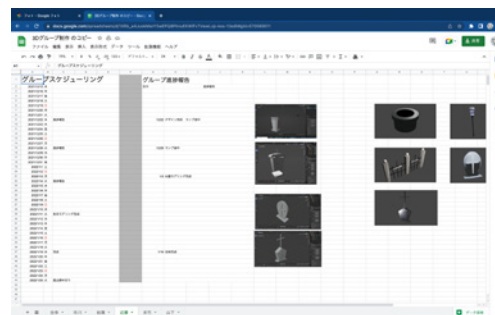
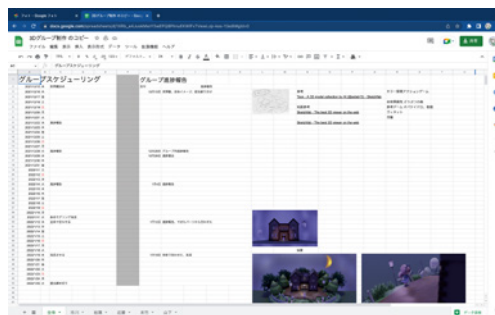
グループ制作で、小物を制作しました。全体に暗めの色を使い、ホラー要素やグループ全体で合わせた際に溶け込むことを意識しました。

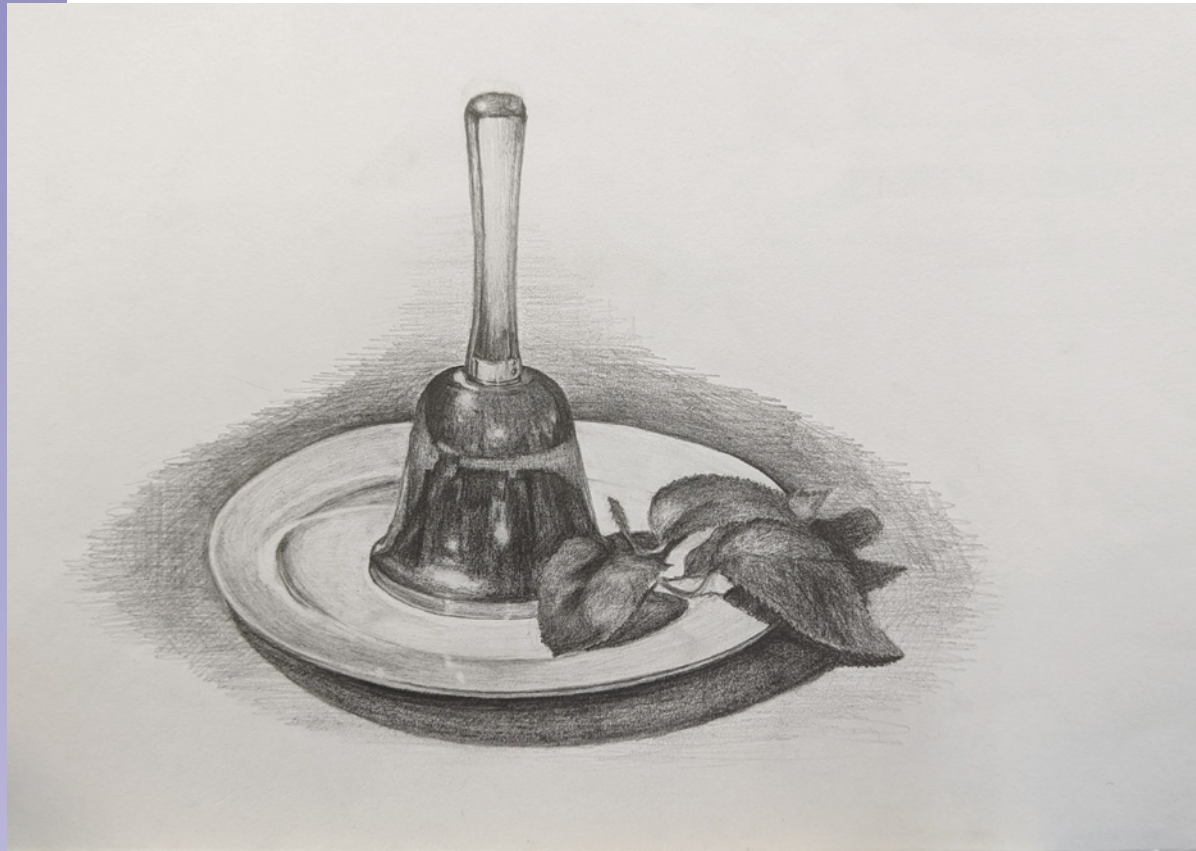
2022  
1

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



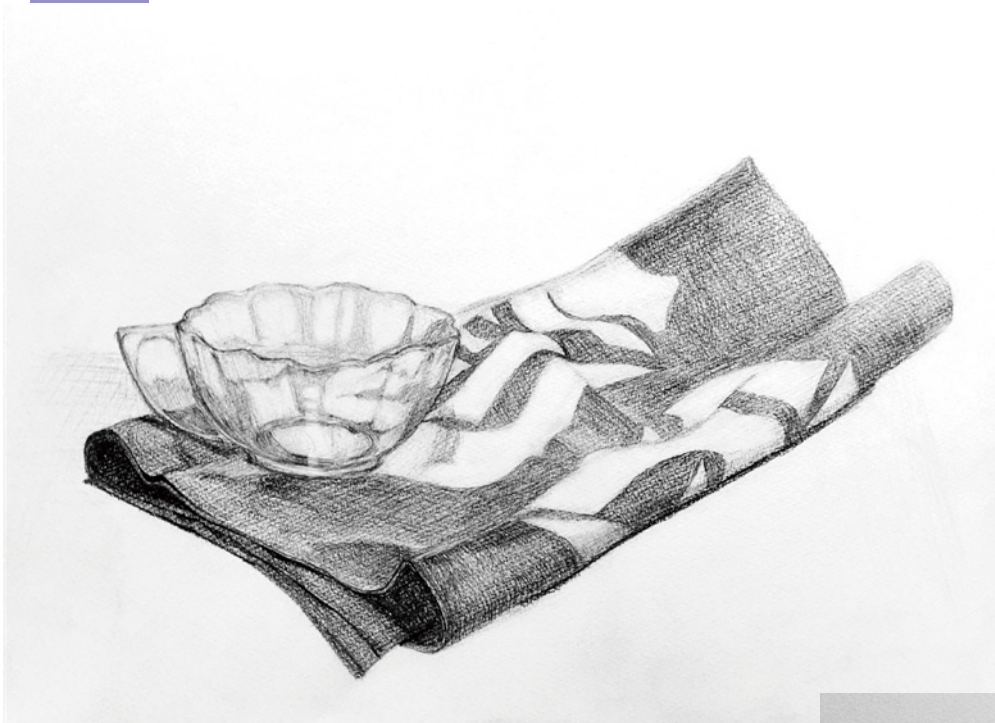
2022  
5

9h



2022  
1

5h



2022  
1

3h



2021  
12

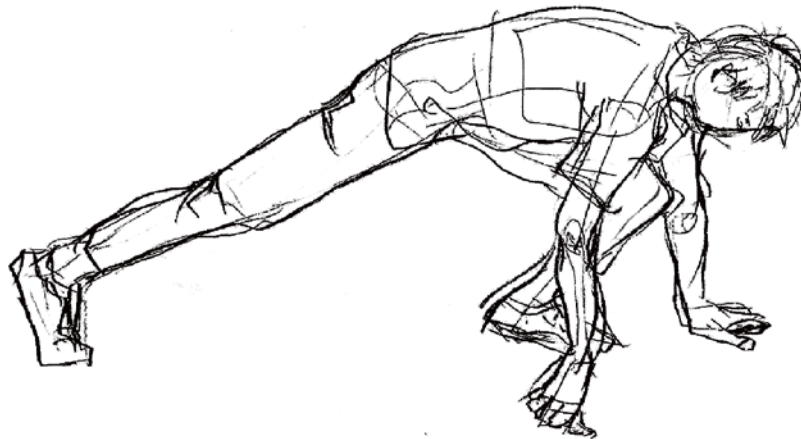
3h



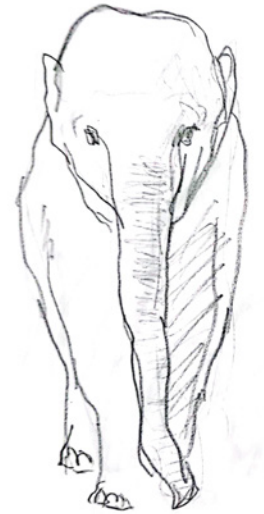
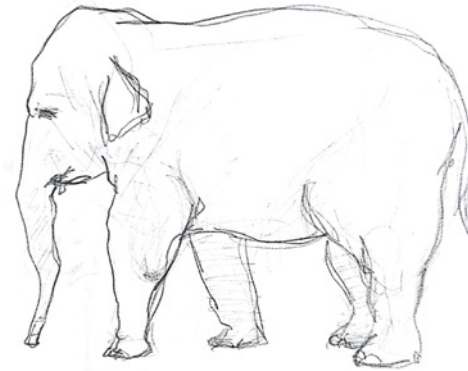


成長しました！



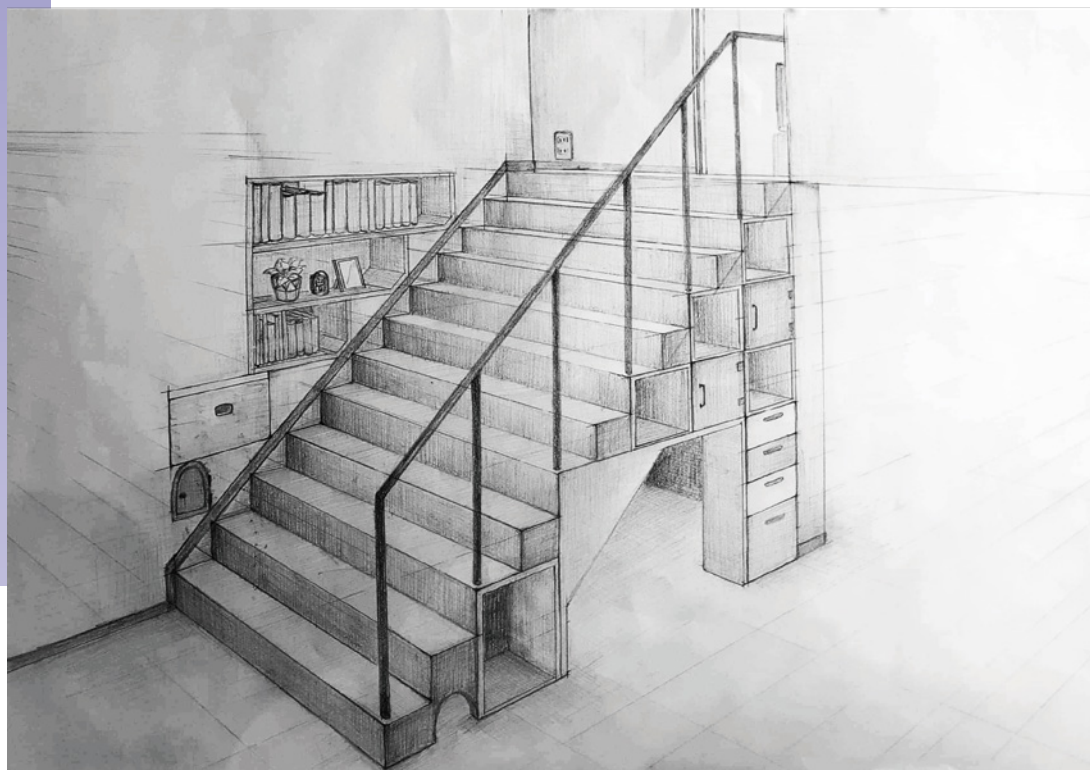




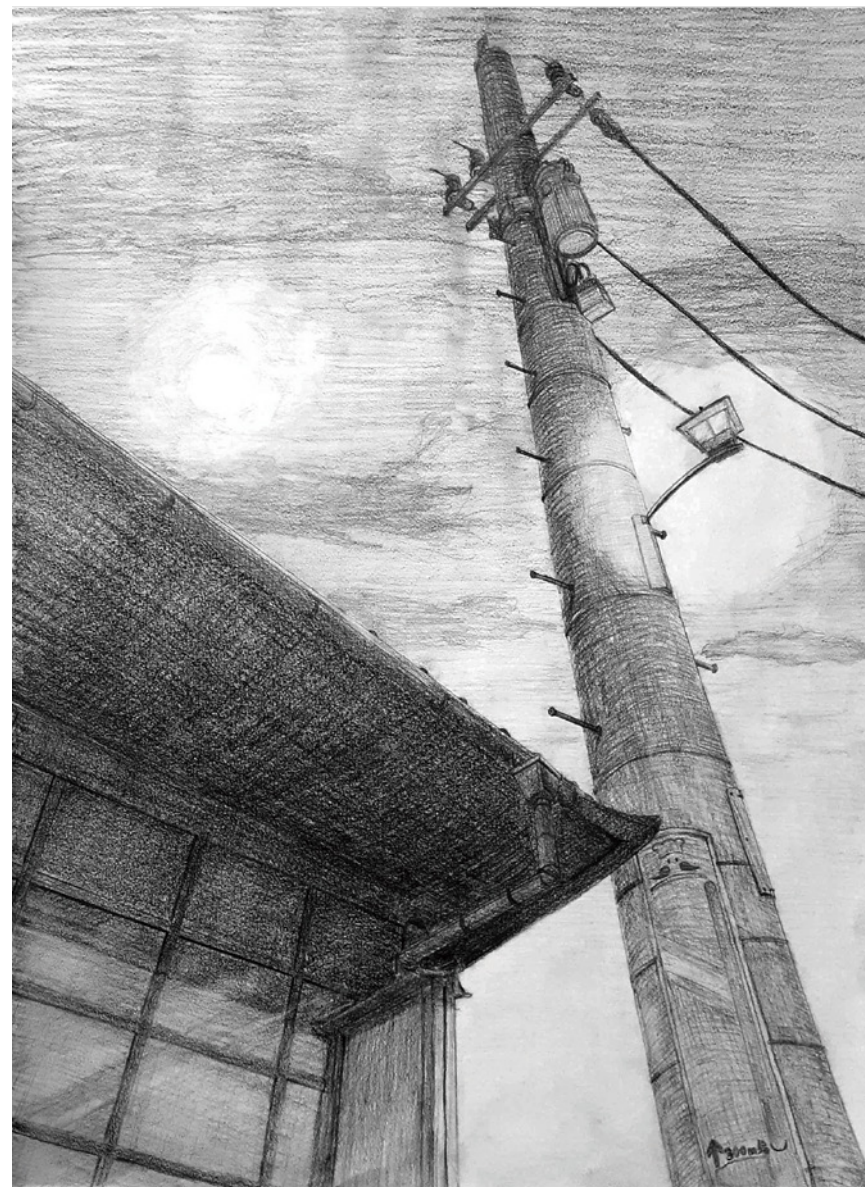


パースの練習のために空想背景を制作しました。

3点透視図法



2点透視図法



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

LINE スタンプ想定イラスト



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！

