



# Portfolio

Kotani Saki



制作時間 25 時間 / 制作時期 2022 年 8 月

ハイドラの楽園



Character



ノア

自主制作



表情差分

私は必ず取り戻す。  
全てに憎まれようとも。



## 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ミシェルを優しさゆえに守り、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。  
 ミシェルはそんなノアを憂い、生贄に殉じてしまう。  
 ミシェルの命を差し出すことを拒んだ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。



制作時間 26 時間 / 制作時期 2022 年 7 月



パンドラの楽園

ミシェル

自主制作

Character



表情差分

私が犠牲になるには心残りが多すぎる…。



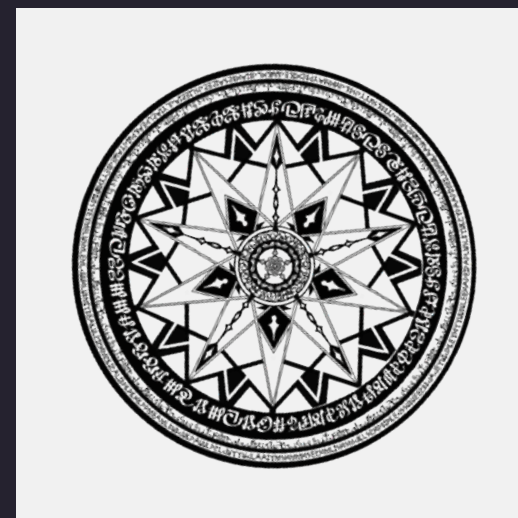
制作時間 35 時間 / 制作時期 2022 年 10 月



# デザインコンセプト

自主制作

## 魔法陣デザイン



Illustration



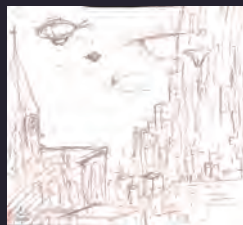
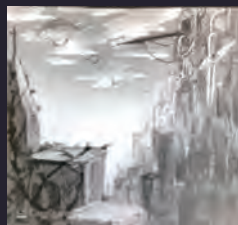
願いの装置デザイン案



制作時間 30 時間 / 制作時期 2020 年 8 月

# バビラの楽園

Concept art



## デザインコンセプト

自主制作



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。



制作時間 40 時間 / 制作時期 2022 年 3 月



Illustration

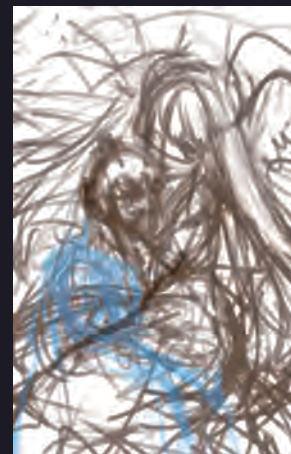


## デザインコンセプト

自主制作

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。





制作時間 70 時間 / 制作時期 2022 年 6 月



バビロンの楽園



ノア ドラゴン

自主制作

Monster







制作時間 10 時間 / 制作時期 2022 年 9 月

# パンドラの楽園

アレックス

自主制作

Character



表情差分

私に任せて！

大丈夫、怖いことなんてないよ。



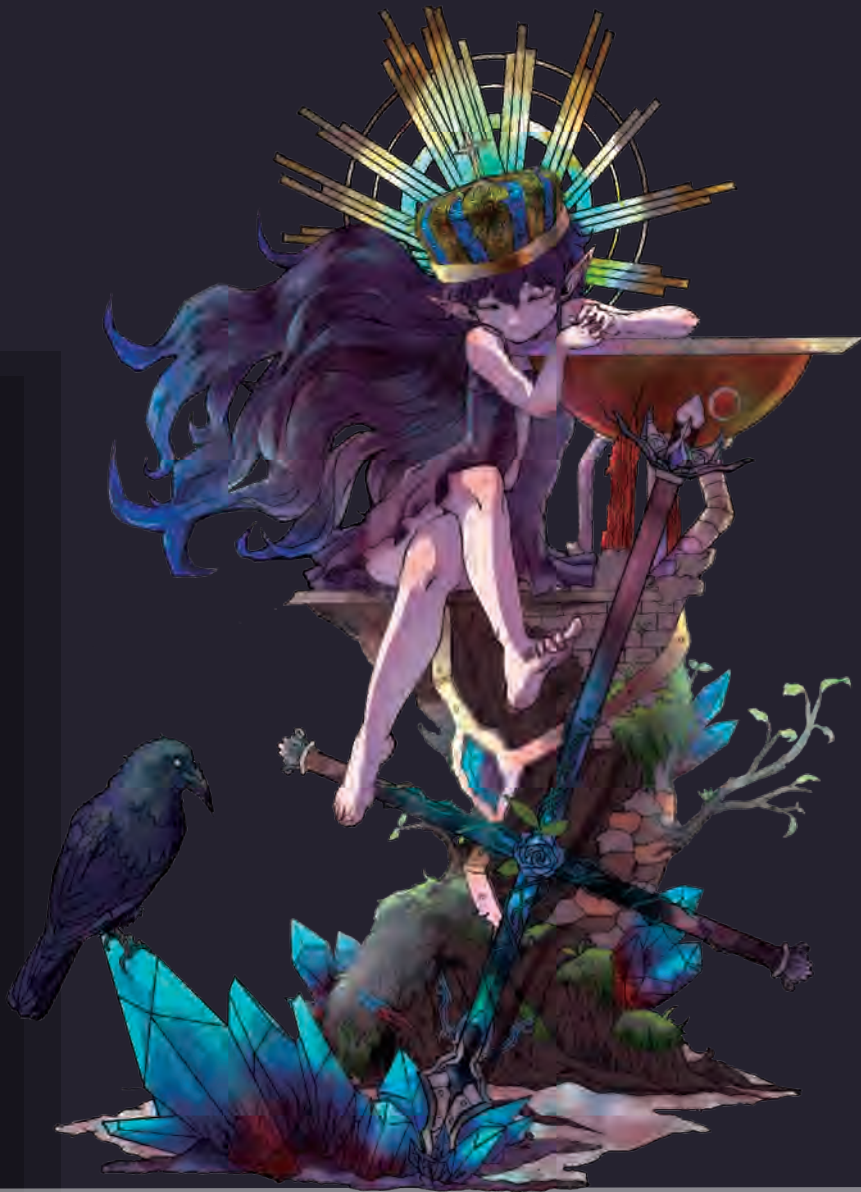
制作時間 20 時間 / 制作時期 2021 年 12 月

# ハドラーの樂園

モニカ

自主制作

Character





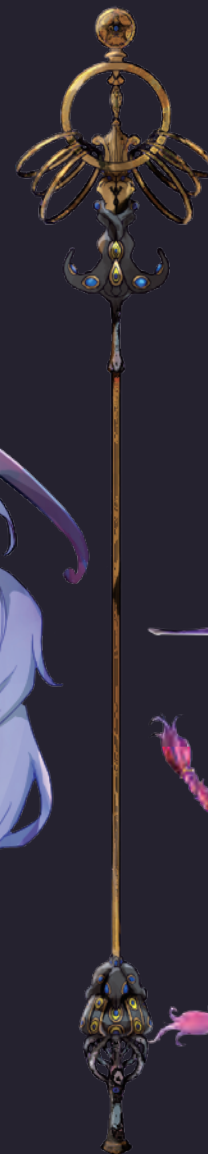
制作時間総合 8 時間 / 制作時期 2022 年 9 月

# ハイドラの樂園



クトゥルフ + 武器 コールオブクトゥルフ

自主制作



茹で上がると赤くなってしまう↓



Character



制作時間 13 時間 / 制作時期 2022 年 6 月

# パンドラの楽園



## ホーム画面 + アイテム購入ショップ

授業制作



ゲームの購入画面を意識して作った画面。一つ一つのアイテムにバックストーリーを想定してデザインした。画面 UI はポップ + 絵本のような世界観を意識してアイコンのデザインを手掛けた。



UI



制作時間 12 時間 / 制作時期 2022 年 5 月

# 時計屋アリスと赤の女王

授業制作



Concept work

使用例



赤の女王と時計屋ウサギの力を手に入れたアリスが共闘し、白の女王の国をめざして冒険するというアクション RPG を想定して作った世界観。ワンダーランド特有の紅茶の滝、卵から生まれるウサギ、赤の女王のジャバウォック召喚などのギミックを扱い、ワールドを踏破していくことを想定している。



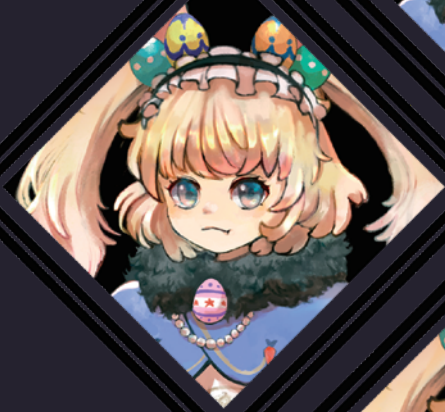


制作時間 12 時間 / 制作時期 2022 年 5 月

時計屋アリス

自主制作

表情差分



Character





制作時間 12 時間 / 制作時期 2022 年 6 月

赤の女王

授業制作

表情差分



Character





制作時間 12 時間 / 制作時期 2022 年 7 月

フェンリル

授業制作

Monster



犬をモチーフにしたモンスターが題材ということで北欧神話のフェンリルをもとにデザインした。

氷の山に封印されたフェンリルが目覚め、山脈を優に超える体躯で周囲のものを踏みつけていく。人間たちはこれに対抗をする為に最新兵器を用いてフェンリルに対抗する、というストーリーをたてて一枚絵を描いた。







制作時間 15 時間 / 制作時期 2022 年 7 月

ラグナロク

授業制作

# Concept work



前のページで紹介したフェンリルがラスボスとなる物語、ラグナロクというタイトルを仮定して創作したコンセプトアート。奥の雪山にフェンリルが封印されており、そこへ向かって冒険を始めるのを想定している。

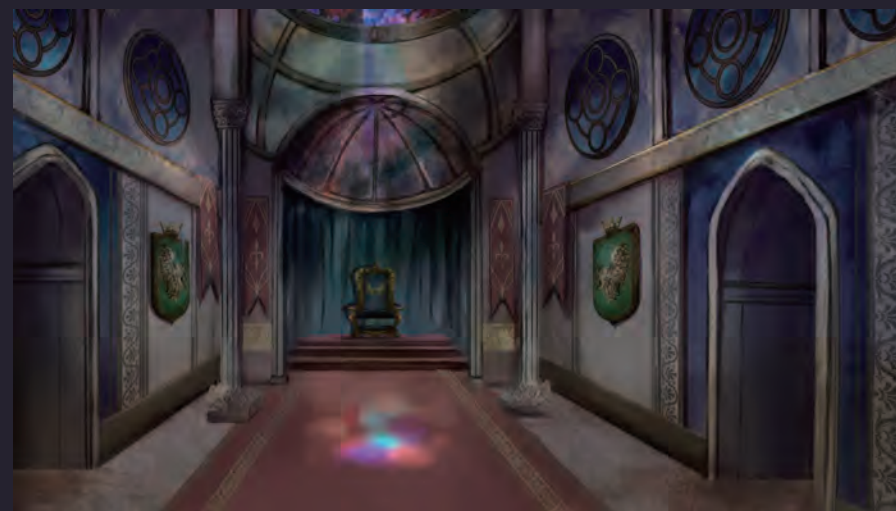


制作時間各 12 時間 / 制作時期 2022 年 6 月

授業制作



背景イラスト





制作時間各 12 時間 / 制作時期 2021 年 6 月～12 月

キャラクター制作

授業制作

Character

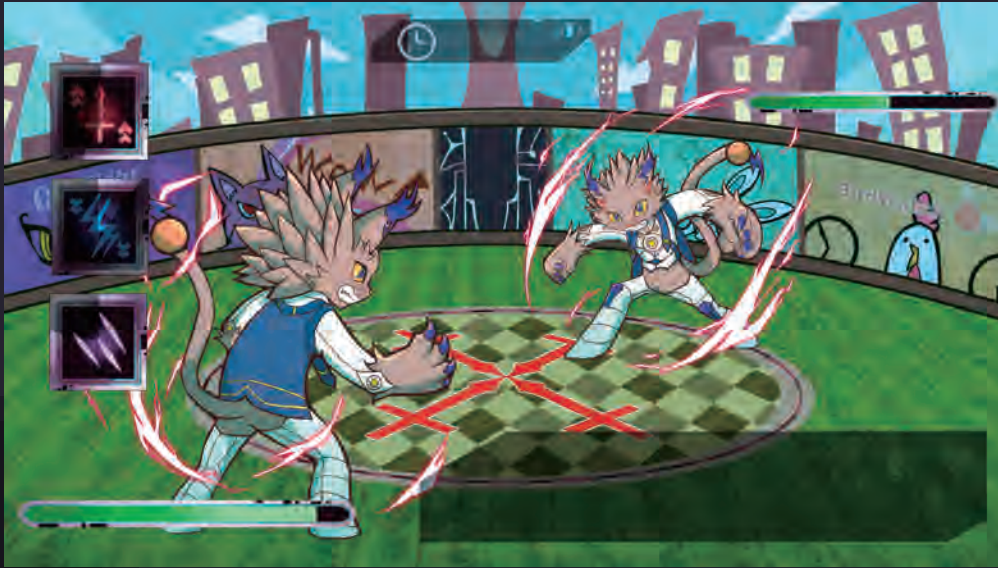




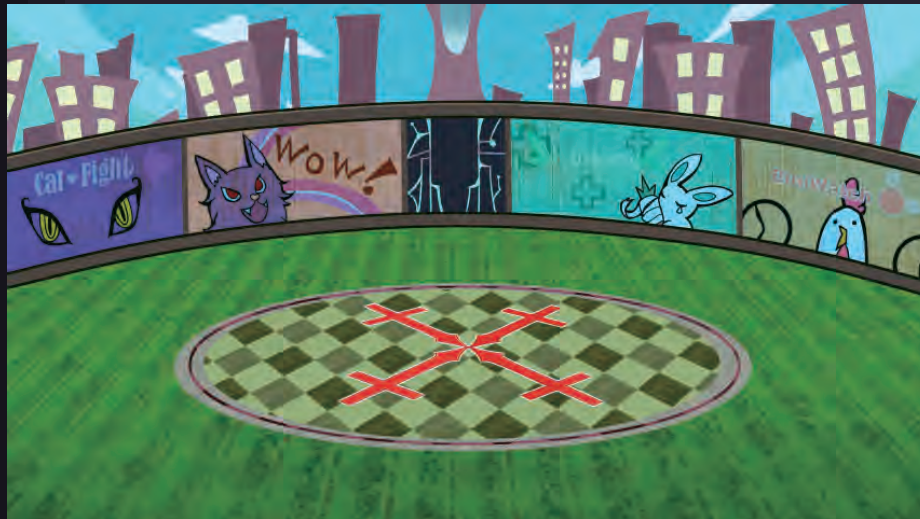
制作時間総合 30 時間 / 制作時期 2022 年 3 月

# 近未来コロシウム

## 授業制作



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。



UI



制作時間 5 時間 / 制作時期 2021 年 12 月

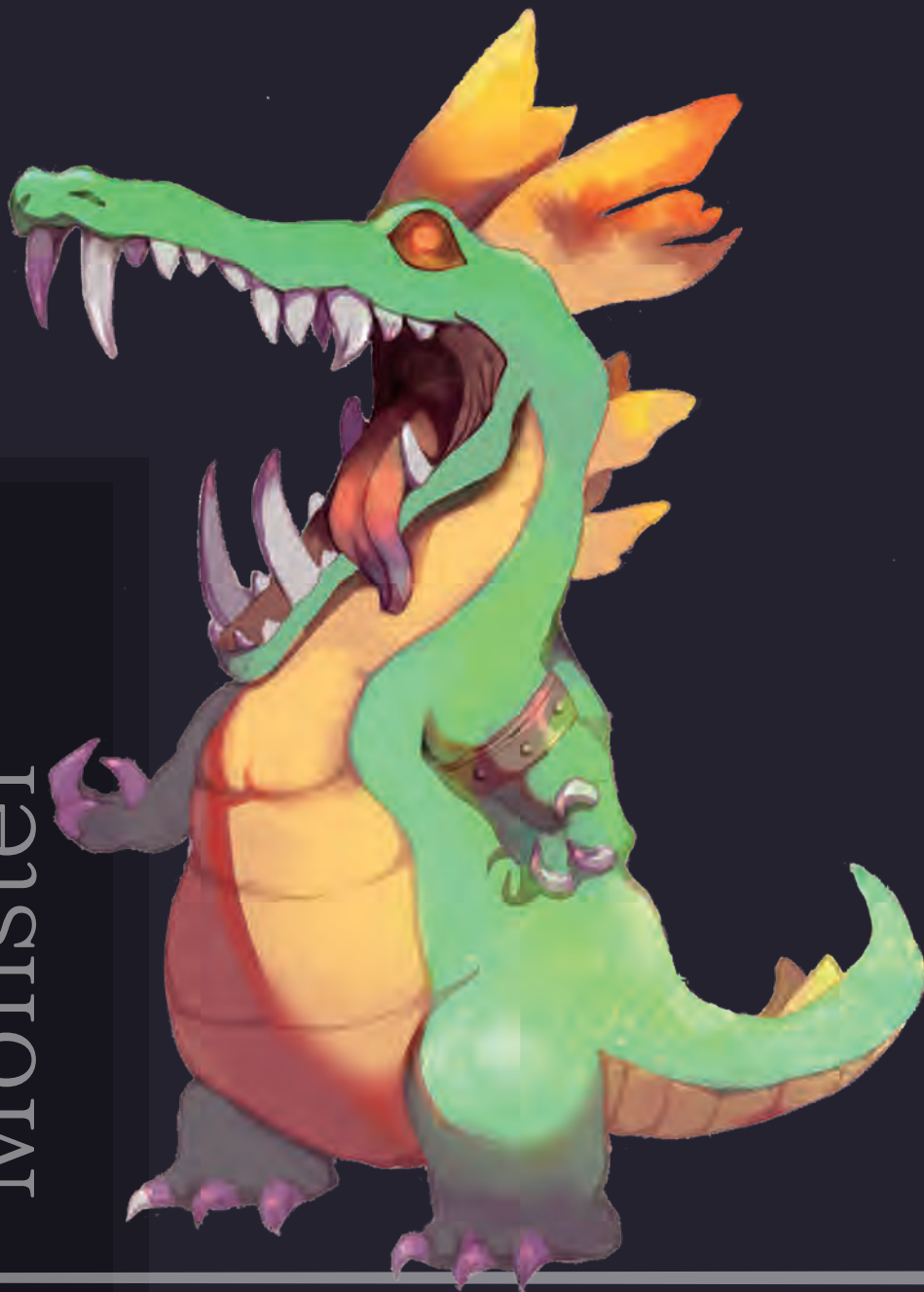
# ワニキング + 蛮勇の獅子 / 鋼鉄の鷹

## グループ制作

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鱗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。

グループ制作ということで鱷はデザインから線画、塗りまで担当し、他二体はチームの子に塗りの担当をお任せした。

Monster



カケ



制作時間総合 15 時間 / 制作時期 2021 年 8 月

# ヴラドラゴン

## グループ制作

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。

Monster





制作時間総合 15 時間 / 制作時期 2022 年 11 月

# ホワイトプリンセス

## グループ制作

アニメ：シックスハートプリンセスの新ヒロインを描かせていただき、設定を伴った物考えた。  
シックスハートプリンセスの元ネタである里見八犬伝、伏姫をモチーフに描かせて頂きました。

Character





制作時間総合 7 時間 / 制作時期 2022 年 11 月

# 罪獣 ケノドクシア

グループ制作



アニメ：シックスハートプリンセスの罪獣を元に描かせて頂きました。  
七つの大罪の八つ目、虚飾をもとに娼婦をテーマに描いた。

Monster







制作時間 8 時間 / 制作時期 2021 年 12 月

お正月イメージイラスト

授業制作



Illustration

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。

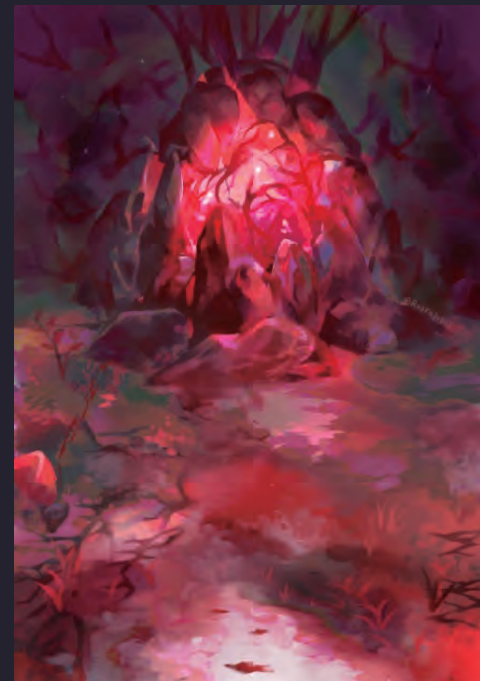


制作時間 12 時間 / 制作時期 2021 年 6 月

暴走

自主制作

Illustration



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。

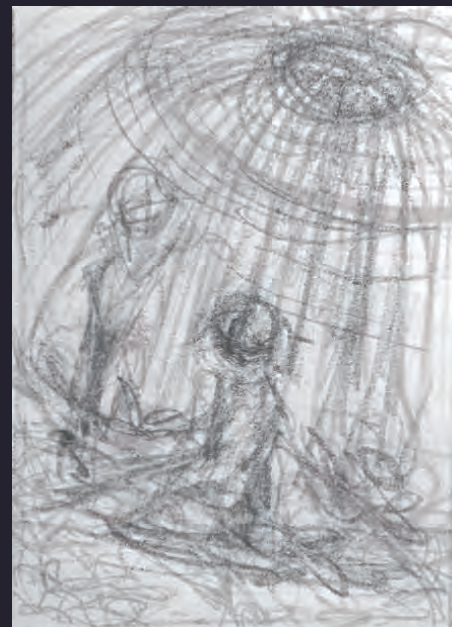


制作時間 20 時間 / 制作時期 2022 年 4 月

同人サークル

自主制作

Illustration



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。



制作時間 4 時間 / 制作時期 2022 年 4 月

同人サークル

自主制作

Illustration



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



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。



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。



麒麟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。

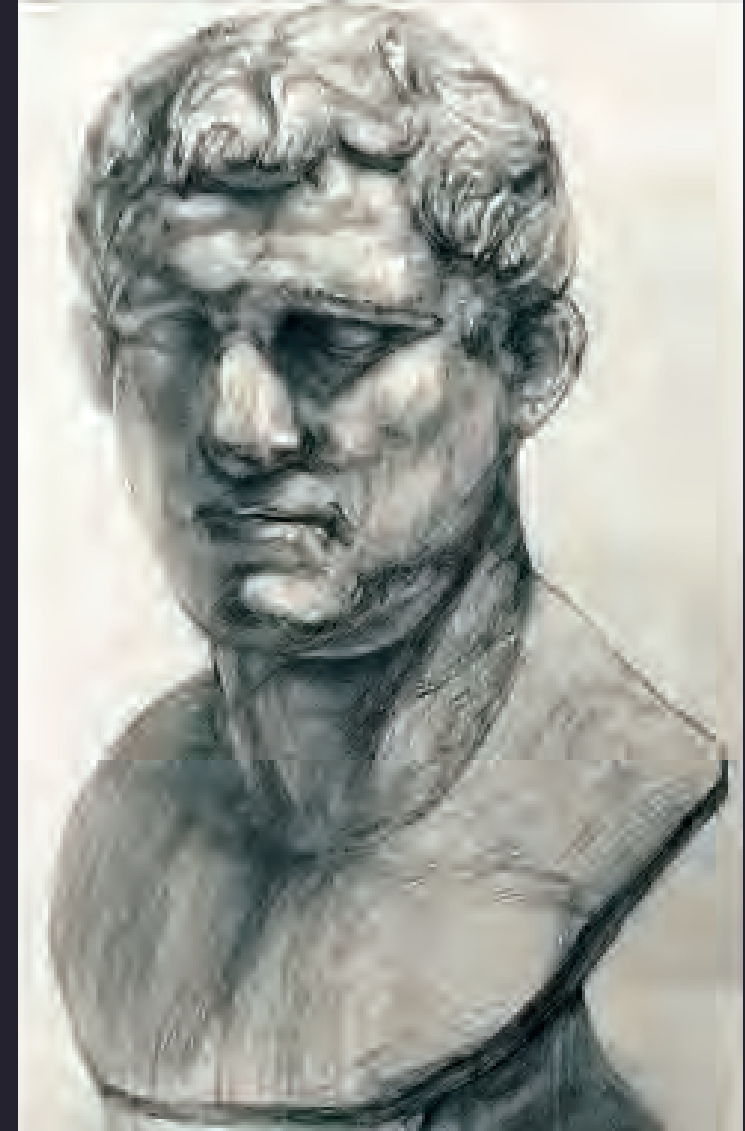
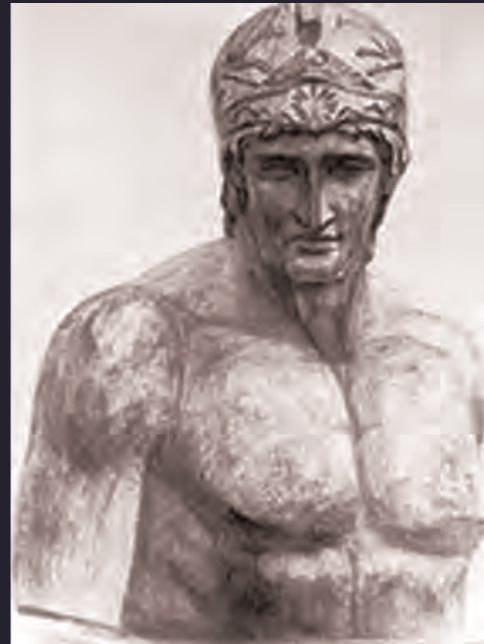
たしかにこうしてみると首が長く龍のようにも見える。

麒麟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。



制作時間 6 時間

石膏デッサン

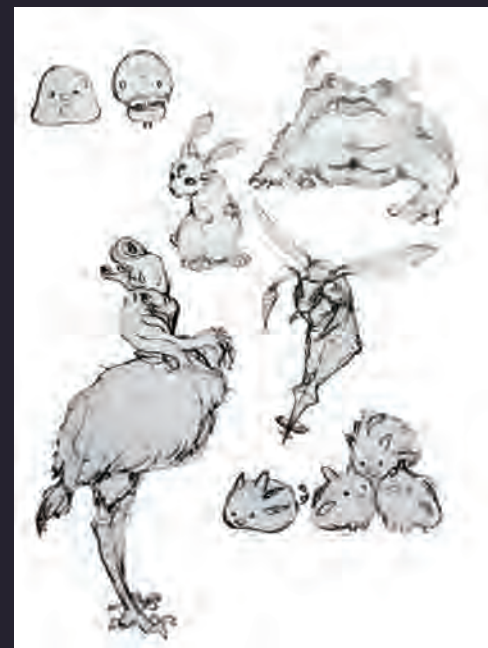


制作時間 6 時間

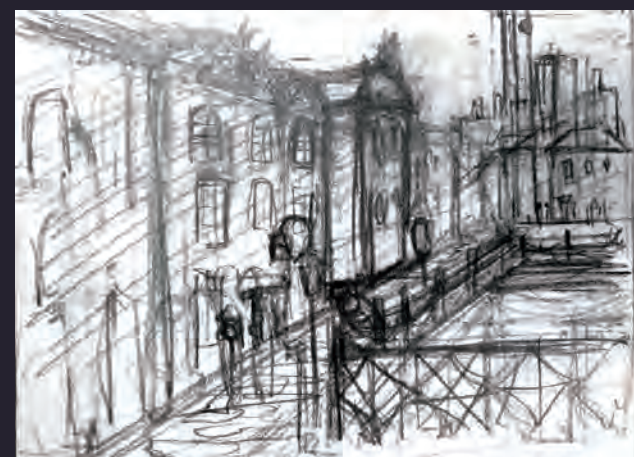
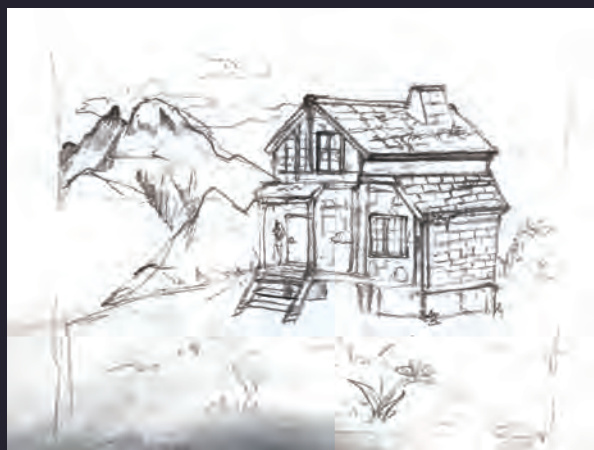
静物デッサン



チャコペン制作時間 各5分



クロツキー



# 自己紹介



生年月日 1997年8月26日

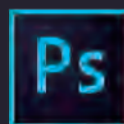
所属 名古屋デザイナー学院  
ゲーム・CG学科 2D グラフィック専攻

現住所 愛知県 名古屋市


連絡先 saki.kotani0115@gmail.com

# スキルセット

 ★★☆☆☆ 基本的な作業

 ★★★★★ 画像の修正、イラストの制作

 ★★☆☆☆ スカルプト機能を用いた素体制作

 ★★★★★ デザイン作業、キャラデザのラフ、  
コンセプトワークの完成まで

# 目次

自主制作

授業制作

二次創作

アナログ





閲覧ありがとうございました！