



portfolio

東京デザイナー学院  
イラストレーション学科  
イラストレーション専攻

岡本 結那



## index

- ◆ イラスト作品 ◆
- ◆ おしごと ◆
- ◆ デザイン作品 ◆
- ◆ デッサン ◆

# 岡本結那

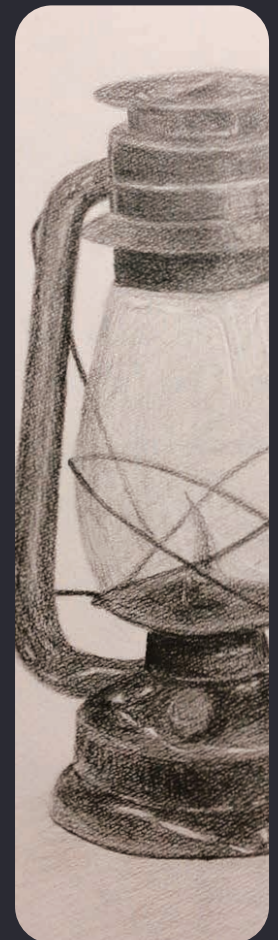
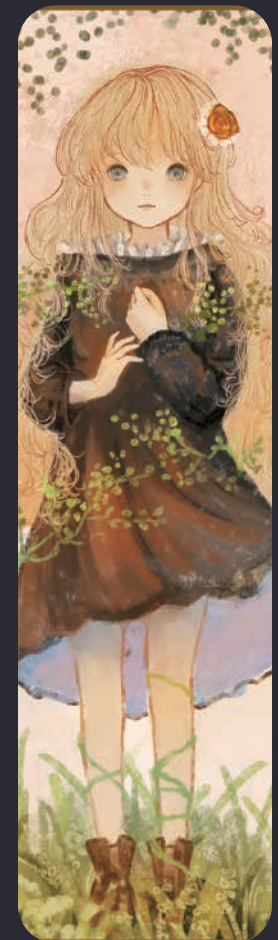
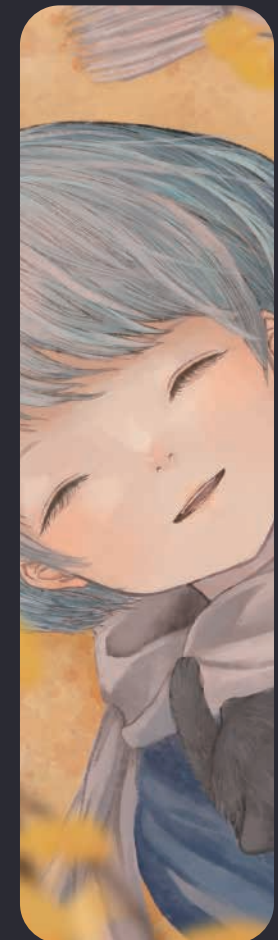
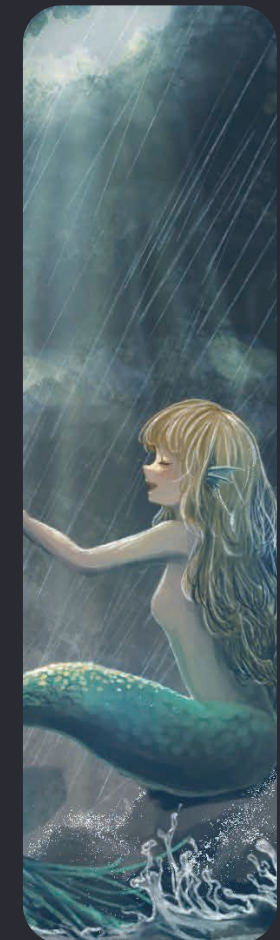
## about

心や人生が少しでも豊かになるような素敵な作品をお届けしたいです。  
ゲームと、小説と、化学が好きです。

twitter ▶ @machi.noraneke

## skills

 ◆◆◆◆◆	 ◆◆◆◆◆	 ◆◆◆◆◆
 ◆◆◆◆◆	 ◆◆◆◆◆	 ◆◆◆◆◆
	 ◆◆◆◆◆	 ◆◆◆◆◆



僕は狗の背でその血を吸うノミとおなじように、  
地球の上でその水をすすって生きているのだ。

concept

”地球の鼓動”に耳を澄ませば、聞こえてくるのは雄大な世界

同じテーマをもとに、複数枚のイラストを作成しました。  
世界を掌握しているかのように見える人類も、世界にとっては一つの生物に過ぎず、  
世界を観察しているかのように見える人類は、実は何かに観察されているかもしれない。  
そういった人智を超えたものの可能性を探りました。



「6度目の事件が終わる」

人々が争い、遠くに戦火が光る中、  
「神鹿」として信仰される山の神様が  
戦火をみることもなく横切る様子を  
描きました。  
もう何度もそんな光景を  
目にしてきたのかもしれない。



制作時間 10 時間程度

なくしても こわれても

町が嵐に沈む中、  
楽しげに歌うローレライを描きました。  
人々の大惨事なんて、お構いなしです。



制作時間 13 時間程度



「花と散れたなら」

自分が地球の一部であるという事を考えるとき、  
空気と溶け合ったような、  
動物とともに息をひそめるような、  
花弁となって散るような、  
そんな心地ではないかと考えて描きました。



制作時間 13 時間程度

ゲームコンセプトボード  
*Illustration series 2*





制作時間 10 時間程度



# 峡谷の薬師.



ノア

種族：ヒト  
植物を用いた薬を作る。  
リュックの中身はガラクタ。



ヤマガミ

種族：カミ  
人々の信仰心から生まれた。  
お面の下は謎に包まれている。



イリア

種族：ガイライセイブツ  
地球の調査にきた宇宙人。  
ヒトのふりがまだヘタクソ。



アカオニ

種族：オニ  
泣かないほうの鬼。  
角が引かかるから山は嫌い。



大規模な戦争により地球全土に深刻な大気汚染が生じ、まもなく停戦となった。

それから約 50 年、  
地上にはわずかな「生存生物」、新たに生まれた「新興生物」が入り乱れていた。  
生存者の子であるノアは、失踪した師を探す中、  
「生存生物」と「新興生物」の未来を紡いでいく――

concept

## 終わった世界の果てまで歩く

地球は過去に大量絶滅を 5 度も経験し、その最先端にあるのが今の人間の世界です。では、6 度目の絶滅の末にはどのような変遷を辿ることになるのでしょうか。

本作品はその「6 度目の事件」の後、無秩序となった世界が再び安定した生物の関係を築き上げるまでの過程にフォーカスし、様々な思考実験や自然科学の概念を取り込んだ、不思議なファンタジー作品です。

### ▶ 崩壊世界のスケッチ ▶

戦争によって破壊された街や森では、徐々に新たな生物が誕生します。

地球温暖化、森林開発の影響を考え、大陸の多くが水浸し状態になっていると設定し、水生生物が繁栄しています。

### ▼ かつての世界のスケッチ ▼

大気汚染の始まりの地のスケッチです。戦争に用いる兵器を作るために海を開拓した事によって生態系が崩れ、汚染が発生します。



制作時間 4 時間程度



制作時間 4 時間程度



# Illustration series 3

## 背景習作

### mission 1

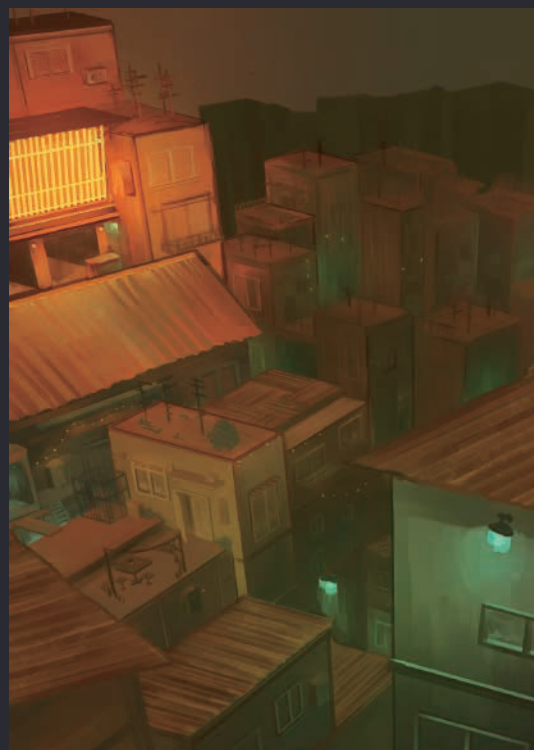
#### 暗闇の中の「光」

橙色と緑色の光源に照らし出される街を描きました。

- ・人工物を描く
- ・光と影を意識する
- ・ダイナミックに色を置く

と、三つの課題を用意し、この点を強化する題材として夜の街を題材に練習を行いました。

制作時間 10 時間程度



制作時間 14 時間程度



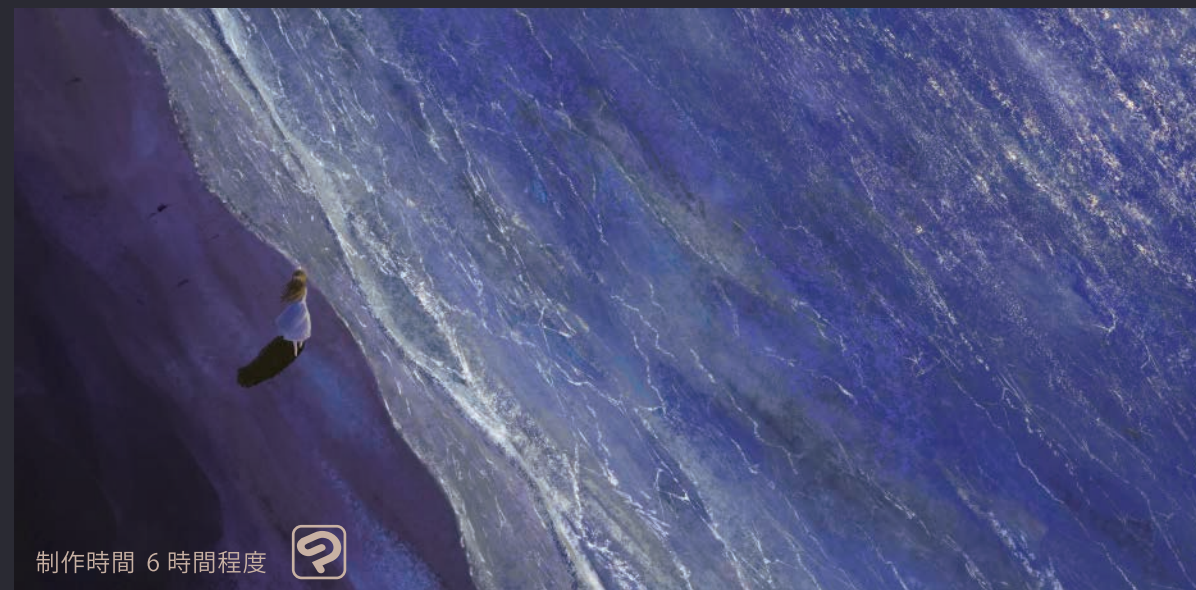
#### ● 練習のポイント

1 枚目のイラストでは、ぼんやりとした印象を感じました。そこで 2 枚目のイラストでは、青色を追加することで色合いを引き締め、輪郭をよりはっきり描くことでかたちを引き締めました。

### mission 2

#### 見せたいものを魅せる環境づくり

ベースとなる色とアクセントとなる色を決め、人物や人物付近にアクセントカラーを用いることで背景面積の広いイラストでも人物に視線があたると注意しています。



制作時間 6 時間程度



制作時間 6 時間程度



制作時間 6 時間程度



# Works

依頼主様：wannpi 様

制作時間 14 時間程度





依頼主様：すのまる。様

制作時間 10 時間程度



### concept

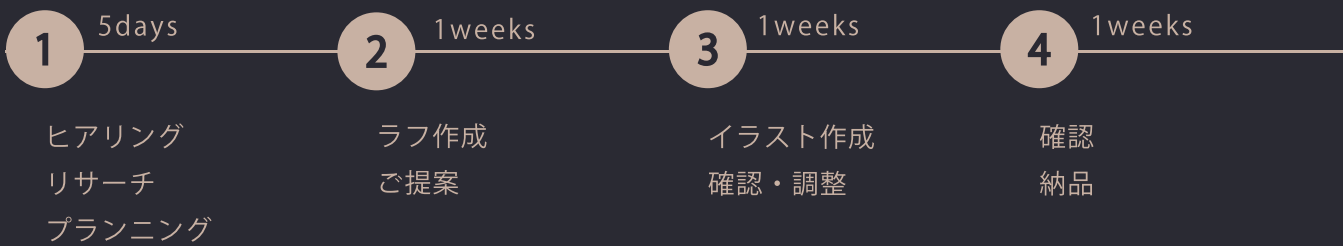
秋も深まるころ、銀杏の美しい黄色が地面を彩る——

2023 年 秋ごろリリースされる予定の楽曲「秋化粧」の MV イラストです。

銀杏で美しく染まった地面には、人も動物もつつい喜ばしい気持ちになってしまいます。

きっとこの音楽を聞いた人も、つられて嬉しくないただけと考えました。

### Production flow



ラフ



ラフ（紅葉 ver.）



依頼主様：亜瑠様

制作時間 10 時間程度



### concept

そのままの貴方でもいいし、下手くそな貴方でもいいよ

今後リリース予定の楽曲の MV イラストです。

澄み渡るようなあなたへの思いを、そっと語りかけてくれるような少女というイメージでしたので、

思いが届くような願掛けに青い花をあしらい、明るい未来を思わせるように光を差し入れました。



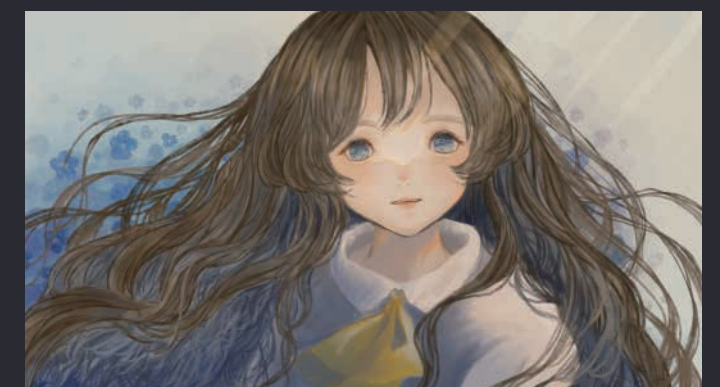
ヒアリング時のイメージラフ



ラフ（色なし）



ラフ（配色）



調整前





依頼主様：Laruf. 様

制作時間 20 時間程度



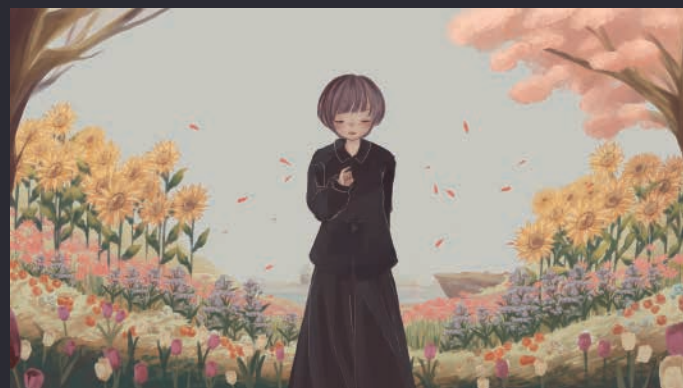
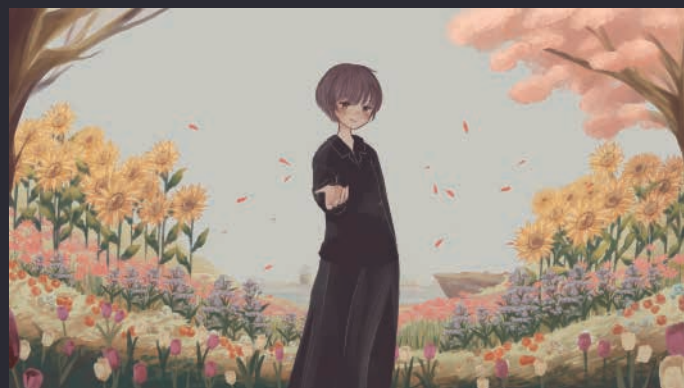
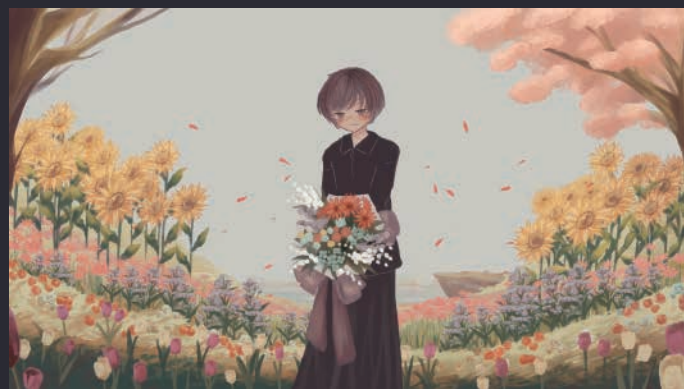
concept

一つ一つの花に、想いと感謝を込めて

楽曲「エンジュリームの行方」のMVイラストです。

花々にはそれぞれ違う意味と想いが込められており、それぞれ何の花なのかわかるように丁寧に描きました。

遠景に描かれているのは別の楽曲との関連性を示唆する風景です。



人物の差分イラスト



依頼主様：山猫くん様

制作時間 10 時間程度



依頼主様：エナク様、すのまる。様

制作時間 10 時間程度



依頼主様：Laluf. 様

制作時間 8 時間程度





「とっておきの まほうを みせてあげるよ。」  
そのとき、つよいかぜが ふきました。  
あっというまに そらが あついくもに おおわれて、  
ぽつり ぽつりと あめがふりはじめました。

びっくりする ひーちゃんを みて、  
まじよは また にやっと わらいました。  
ぶきみだと おもっていた まじよのわらいかたが、  
いつのまにか すこし すきになっていました。

「だいじなこと」を思い出せば、おとなはみんな 魔法使い  
「ふしぎなこと」を見つけたら、こどもはみんな 夢をみる

## concept

大人も子供も楽しめる、大切な気持ちを探す旅をする絵本

周りの事に興味津々な幼い「ひーちゃん」と、  
学んだ知識を生かしてひーちゃんを楽しませる「まじょ」のおねえちゃんのお話を創り、  
絵本を想定してイラストを制作しました。  
デジタルで制作したものはすべて印刷し、校内の展示会にて展示を行いました。  
サブテーマとして、「循環する」という事象を取り込んでいます。



制作時間 20 時間程度



主人公の気持ちの大きな転換点であると同時に、  
話のオチに関わる一番の「ふしぎなこと」として  
描かれる重要な場面なので、抜粋しました。

見た人が思わず自分の子どもだった頃を想起するよう、  
どこか懐かしく悲しいような、くすんだ色をベースにしつつ、  
でも優しさや温かさがにじむような柔らかな緑を加えました。

## Production flow

- 1 3days  
日程作成  
作品テーマ設定
- 2 2weeks  
シナリオ、  
絵コンテ作成
- 3 2weeks  
展示作品の選定  
イラスト制作
- 4 1weeks  
印刷・展示



「ながれるもの：時」  
制作時間 9 時間程度



「ながれるもの：水」

制作時間 4 時間程度  
段ボール、アクリルガッシュ

立体作品に挑戦してみた作品です。  
雨にはたこ糸を使い、天と地をぐるぐる巡らせることで  
水の循環の表現を試みました。



展示のようす ▶

# ポスター制作

## concept

演劇、小説などが規制される時代……人々の熱意はどこへ向かうのか

所属している演劇ユニットでの公演の際に制作したビラです。

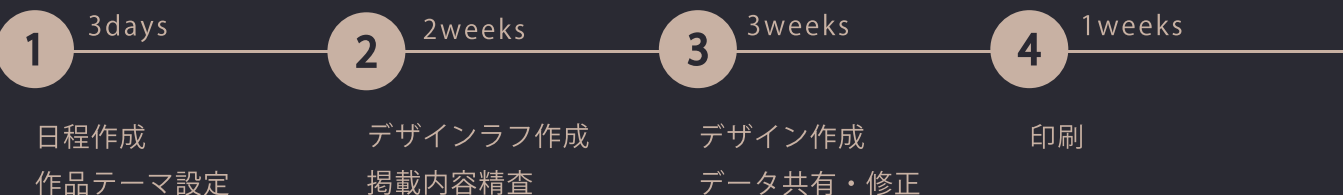
公演場所は「五稜郭」が有名な函館であり、歴史に興味を持つ方が多くいました。

そこで、台本の内容の中でも「時代感」を強く押し出すようなデザインにしました。

和紙のようなテクスチャ、旧字体をカバーしているフォントを用い、

また放射状に2トーンで描かれる背景は一目で昔の日本を連想させる事に貢献しています。

## Production flow



## ターゲット

- ・函館市に住んでいる人
- ・お芝居に興味のある人

## 種類

- ・演劇

## 媒体

- ・紙
- ・デジタル画像

## 製作期間

2 カ月



# エンゲキユニットYMS

～ オンデマンド配信公演～



**【公開期間】**  
令和四年  
三月一日(火)  
～三月十五日(火)

※公開期間中は、何度でも配信作品をご覧いただけます。  
※公開期間を過ぎますと、ドライブ上では閲覧不可となります。

**【チケット料金】**  
オンデマンド配信  
1,000円

映像・脚本・パンフレット、三点セット！  
※詳細はチケット予約フォームをご覧ください。

**【予約〆切】**  
令和四年  
二月二十八日(月)まで

**【撮影協力】**  
函館あうん堂ホール  
(北海道 函館市 松風町 八十六)

A to Z Theater

# Design 2

Live 2D

## concept

### 青薔薇のミステリアスアイドル

アイドルでありながらもミステリアスな印象を与えるため、薔薇やチェーンの豪華な装飾をあしらいつつもジャケットで引き締めました。

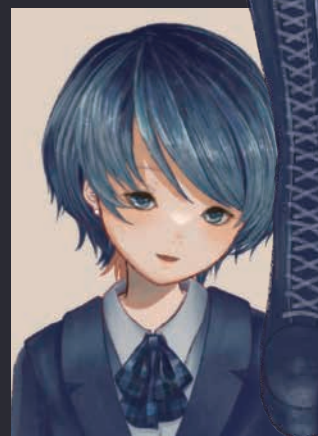
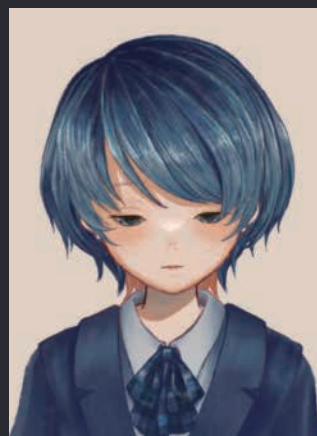
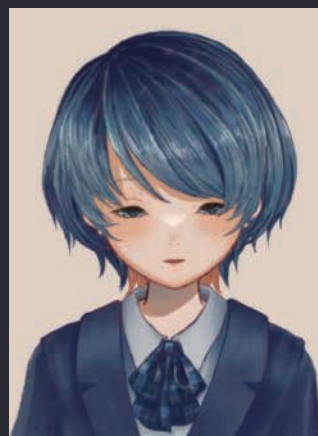
基本的な動作を違和感なく立体視できるように細かく調整しました。

## 製作期間

2 カ月

## Production flow

- |          |        |          |        |
|----------|--------|----------|--------|
| <b>1</b> | 3days  | <b>2</b> | 2weeks |
| キャラ設定    |        | デザインラフ作成 |        |
| <b>3</b> | 2weeks | <b>4</b> | 1month |
| イラスト制作   |        | モデリング    |        |



# Design 3

3D

## concept

### 白峰溪谷の気弱な魔女

人体の勉強や立体を捉える勉強にもなると考え、3D モデル制作に挑戦しました。

服で隠れてしまう領域についても丁寧に凹凸を表現しています。

肋骨から腹にかけてのへこみ、わき腹から腰にかけての曲線がこだわりです。

## 製作期間

30 時間程度



### concept

Web でつくれるマイ・アイコン♡

画像をつくり  
保存できるゲームを作成しました。  
バリエーションはまだ少ないので、  
今後もっと増やしていきたいです。

### Production flow

- 1 1days
- 2 2days

企画作成  
イラスト作成

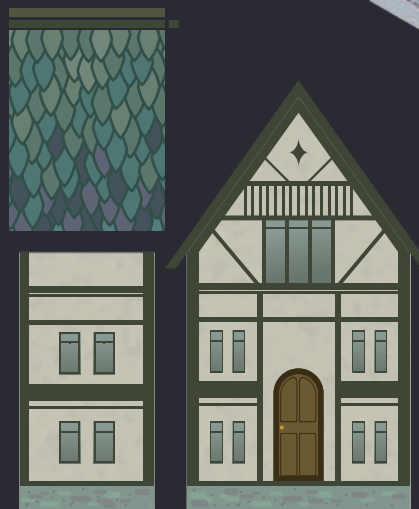
コーディング

### LINK

<http://ai133cn3et.previewdomain.jp/student/s22/okamoto/iconmaker/>



アイコンバリエーション



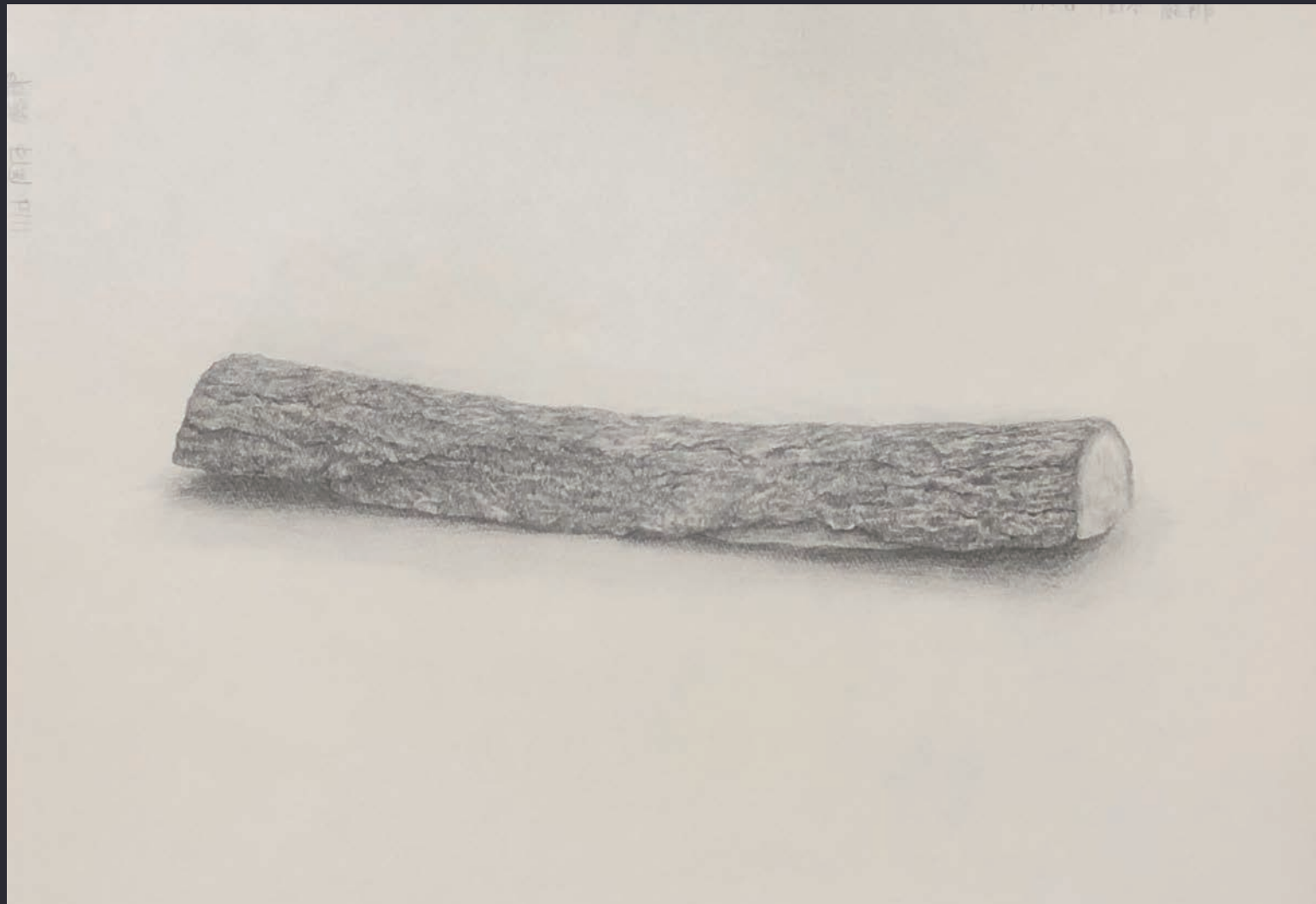
### concept

ちいさな町の秋

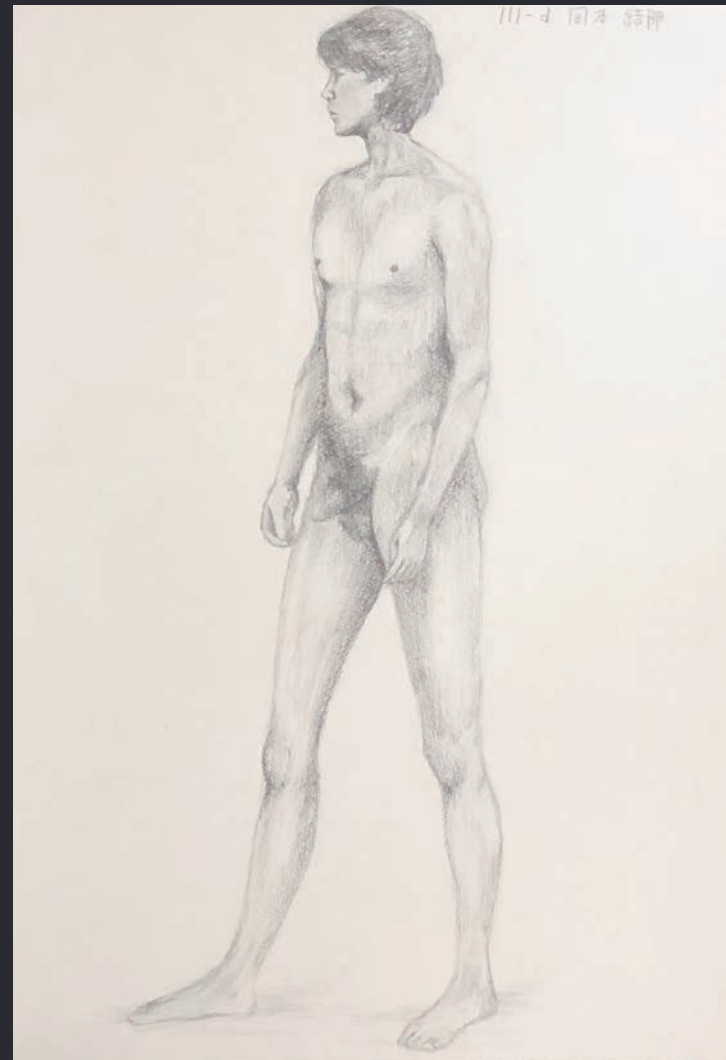
あたたかな人柄の領主様のお館と、  
その周辺の町に訪れた秋をアイソメ図で表現しました。

制作時間 12 時間程度

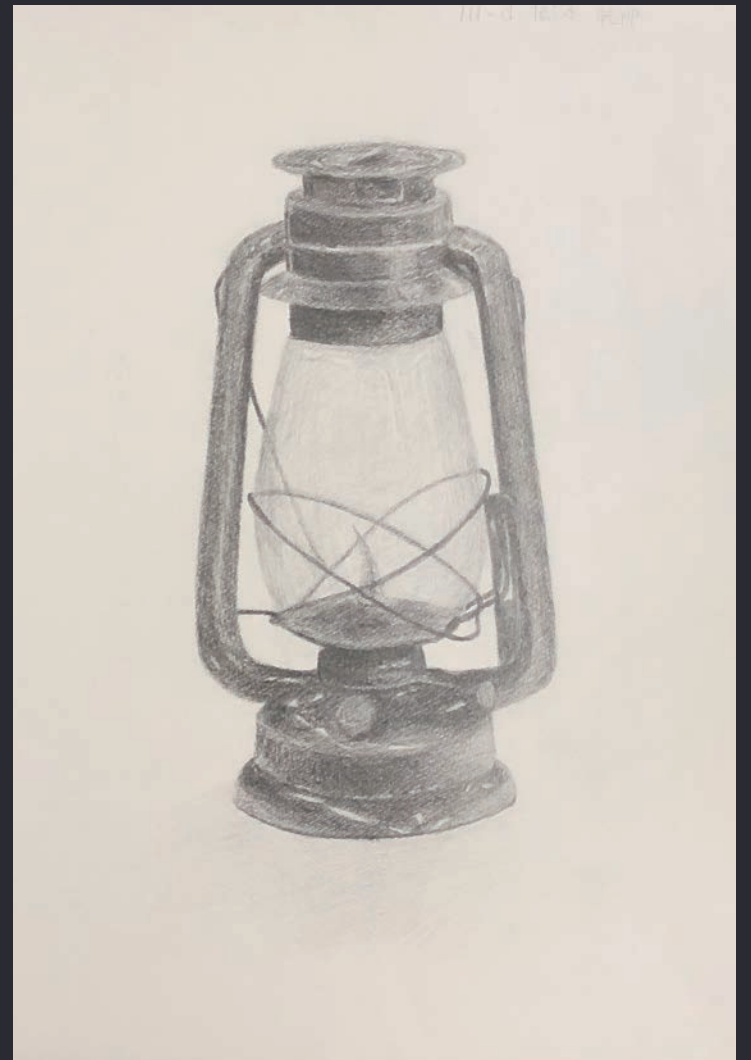




木材デッサン  
制作時間 : 6時間



モデルデッサン  
制作時間 : 2時間



ランタンデッサン  
制作時間 : 9時間