



mittonigh Illustration works

Back Bone



Takumi Sato

佐藤 匠

2001年12月4日生まれ。

工業高校を卒業後、大手減速機メーカーに勤務しながら3年間資金を貯め、絵を独学で勉強して東京デザイナーアカデミーに入学しました。

2D デザイナー志望、主に clipstudio と Illustrator を使用して作品制作をしています。

キャラクターデザインと空気感のある一枚絵を描くのが得意です。

どんな絵柄にも対応できるように基礎を大事にしています。

 INDEX



1. Illustration



2. Character



3. fan art



4. Sketch



Illustration

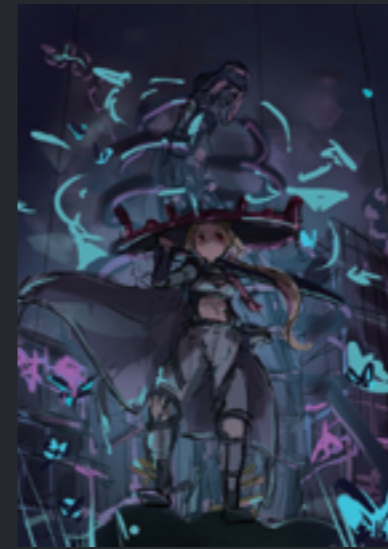




“Revival”

MAKING

ラフ

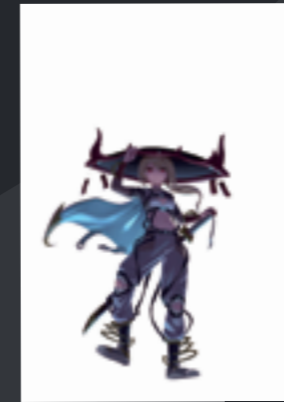


構図を決めます

主にシルエットと物や背景の色の兼ね合いを注意深く見返して配置を決めていきます。

とても大事な工程なので慎重に、しかし作業を進めていくことも重要なのでこの段階で止まりすぎない事も意識しています。

背景、キャラの清書



背景とキャラを整えて描写していきます。

割愛していますが順番としては

ラフ → 形がより正確なラフを描きあげる
→ 清書 といった流れです。

キャラの着色時は背景を表示して色のバランスを確認しながら進めます。

仕上げ



色調補正などを使い絵のまとまりを確認して必要であれば加筆もします。

今回はキャラの後ろの骨の配置がキャラの帽子から生えているようでかって悪かったため書き直し、エフェクトも主張しすぎないように気を配りながら描写しました。この皇帝は何度も絵を寝かせて行っています。





“Until next time”

2023.5
制作時間 25 時間
• clipstudio
• Illustrator



“empathy”

2023.9
制作時間 28 時間
• clipstudio
• Illustrator





“Σちゃん”

2023.3
制作時間 20 時間
・ clipstudio



“休憩終了”

2023.5
制作時間 15 時間
・ clipstudio





“verten”

2023.12
制作時間 20 時間
・ clipstudio
・ Photoshop



“アンチアレス”

2023.12
制作時間 20 時間
使・ clipstudio





Character





2023年前半
『入賞』

- 制作時期：2023/7月
- 制作時間：40時間

- 使用ツール
- ・clipstudio
- ・Illustrator
- ・Photoshop

学校のキャラクターイラストコンペで入賞を取らせていただいた作品です。

全体的な色使いや細かい装飾のデザインに特にこだわりました。

キャラクターデザインを自分の武器にしようと思えた大きなきっかけになりました。



2023年前半
『入賞』

- 制作時期：2024/1月
- 制作時間：35時間

- 使用ツール
- ・clipstudio
- ・Photoshop

前ページ同様、学校のキャラクターイラストコンペで佳作を取らせていただいた作品です。

モチーフ、キャラクターのポーズに特にこだわりました。

前回から賞のグレードが落ちてしまい、とても悔しく感じましたがおかげでキャラクターデザインや絵の構成などの基礎知識に再度向き合い、いいキャラクターイラストには何が必要か深く考えることができました。





“アルテア・アゼロア”

2023.9
制作時間 30 時間
• clipstudio
• Illustrator

オリジナルグッズとして
アクリルスタンドを制作
したいと思い創作したキャラ
クターです。
モチーフはネクロマンサー、
ソーシャルゲームの最高レア
リティのキャラクターを意識
してデザインしました



“ネア・スター”

2023.11
制作時間 30 時間
• clipstudio

サイバーパンク感のあるキャラクターを意識してデザインした
キャラクターです。
↑絵は Live2D 用に描きました。

モチーフはサソリ座と DJ でクラブの胸にまでガンガン鳴り響
くような中毒性のある音を毒にたとえてデザインしました。

このキャラクターの英語表記は「Nea・star」並び替えると
「Antares」(サソリ座の心臓)となるようにしています。

“Σ(シグマ) ちゃん”

2023.3
制作時間 40 時間
• clipstudio

近未来的なイメージのキャラ
クターデザインに挑戦したいと
思いデザインしたキャラクター
です。
初めて世界観や目的、家族構成
など細かい人物像を掘り下げて
丁寧に描き上げたキャラでとて
も思い入れがあります。



Design sketches



Fanart 





“ひとりじゃない”

2024.3
制作時間 30 時間
• clipstudio



“Hero”
2022.12
制作時間 30 時間
• clipstudio

アニメ「ぼっち・ざ・ろっく！」の
ファンアートです。(前ページも同様)
初めてバズったイラストでXで2.7万
いいねをいただきました





“君がどんなに眩しくても”

2023.8

制作時間 25 時間

- clipstudio
- Illustrator



“繋がれた線”

2023.8

制作時間 25 時間

- clipstudio
- Illustrator



“海の底にも月があった”

2023.12

制作時間 35 時間

- clipstudio
- Illustrator

コミックマーケット103に参加する時に描いたイラストです。アニメ「ぼっち・ざ・ろっく！」のファンアート本の表紙絵にしました。





“相棒”

2022.9
制作時間 37 時間
使用ツール
・ clipstudio

アニメ「リコリス・リコイル」
のファンアートです。背景付き
イラストとしてまとまるような
色合いやレンズフレアを入れ最
終調整に特に気を配りました。

Commission



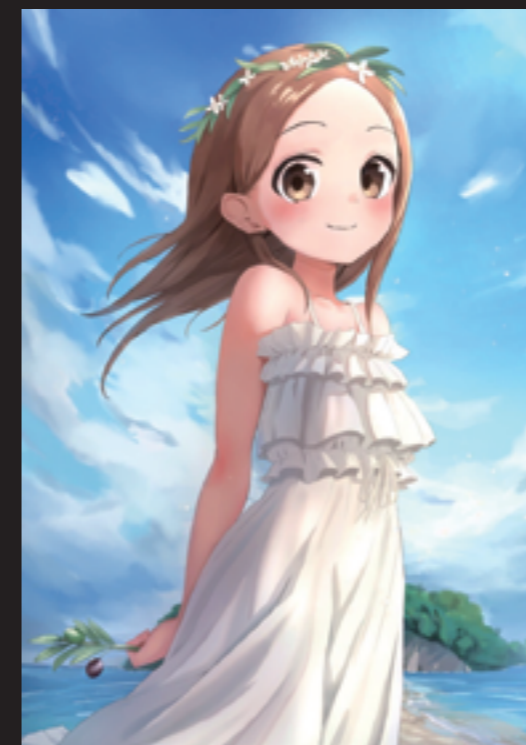
“Lycoris1”

2022.8
制作時間 25 時間
• clipstudio

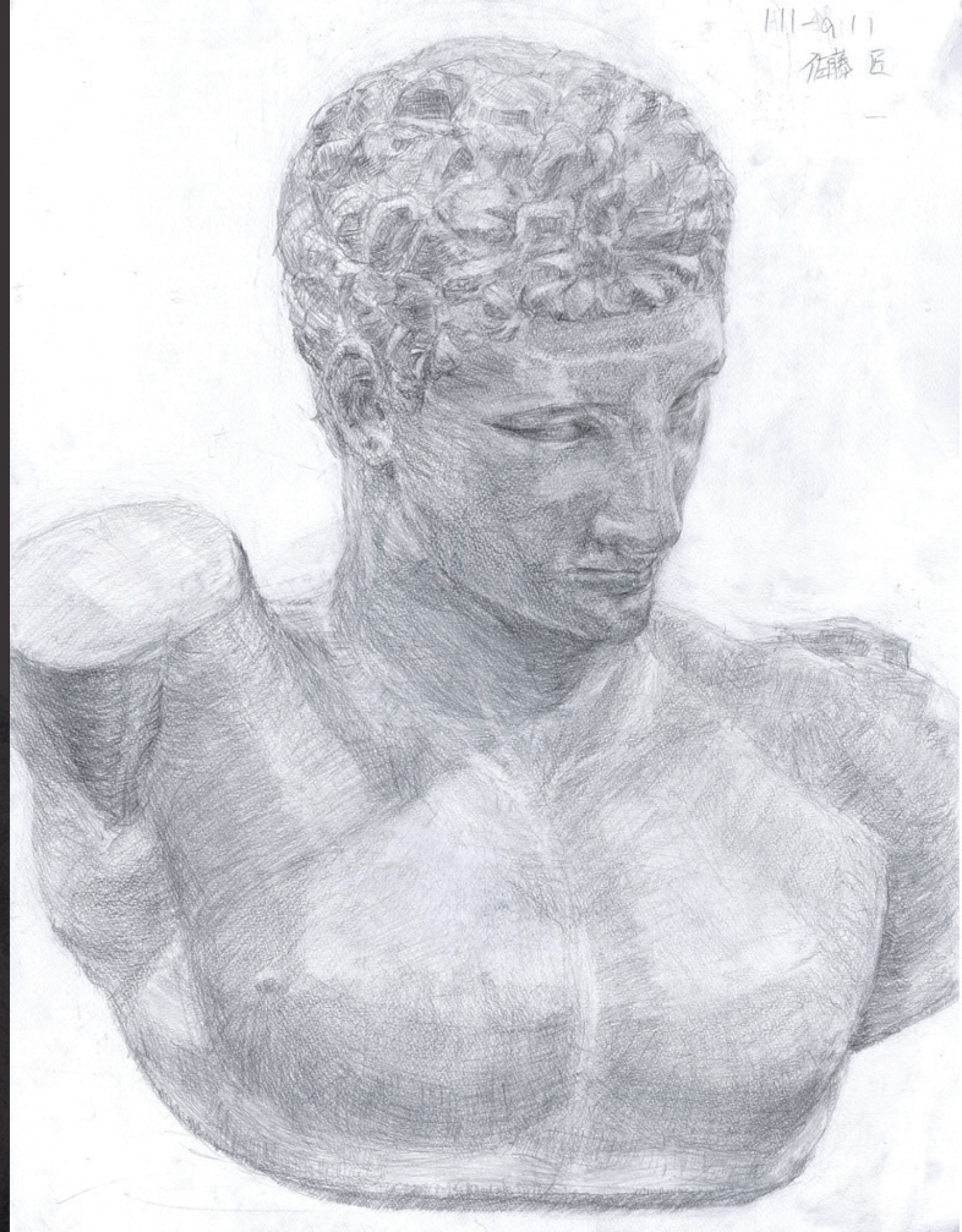


“Lycoris2”

2022.8
制作時間 28 時間
• clipstudio



Drawing 



“ヘルメス胸像”

6時間



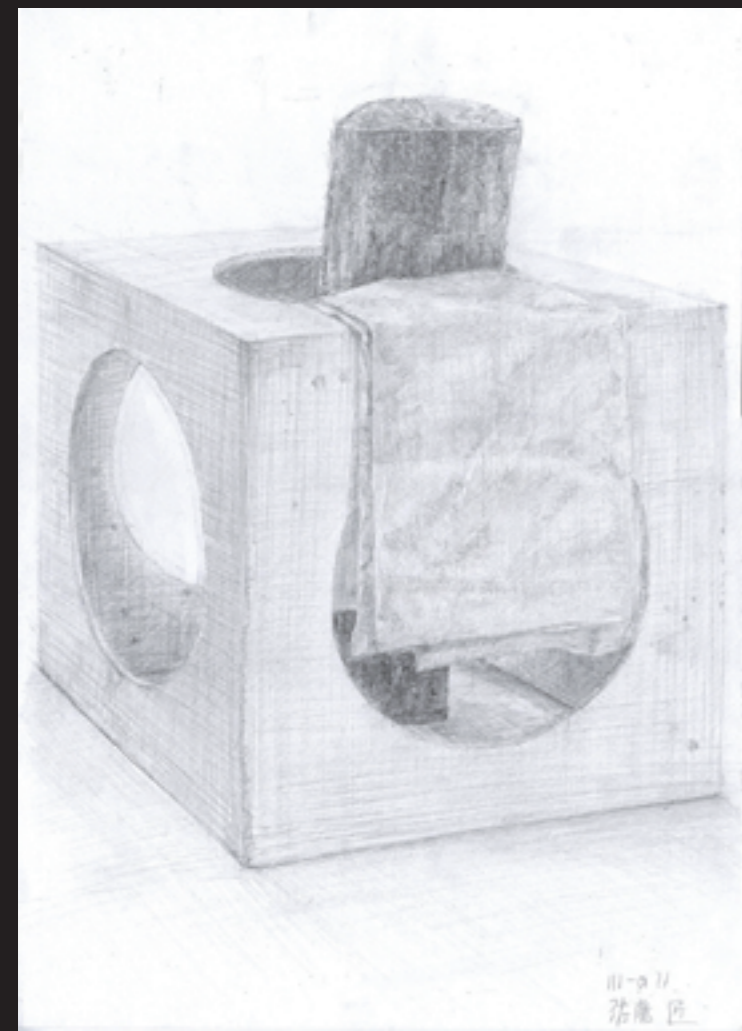
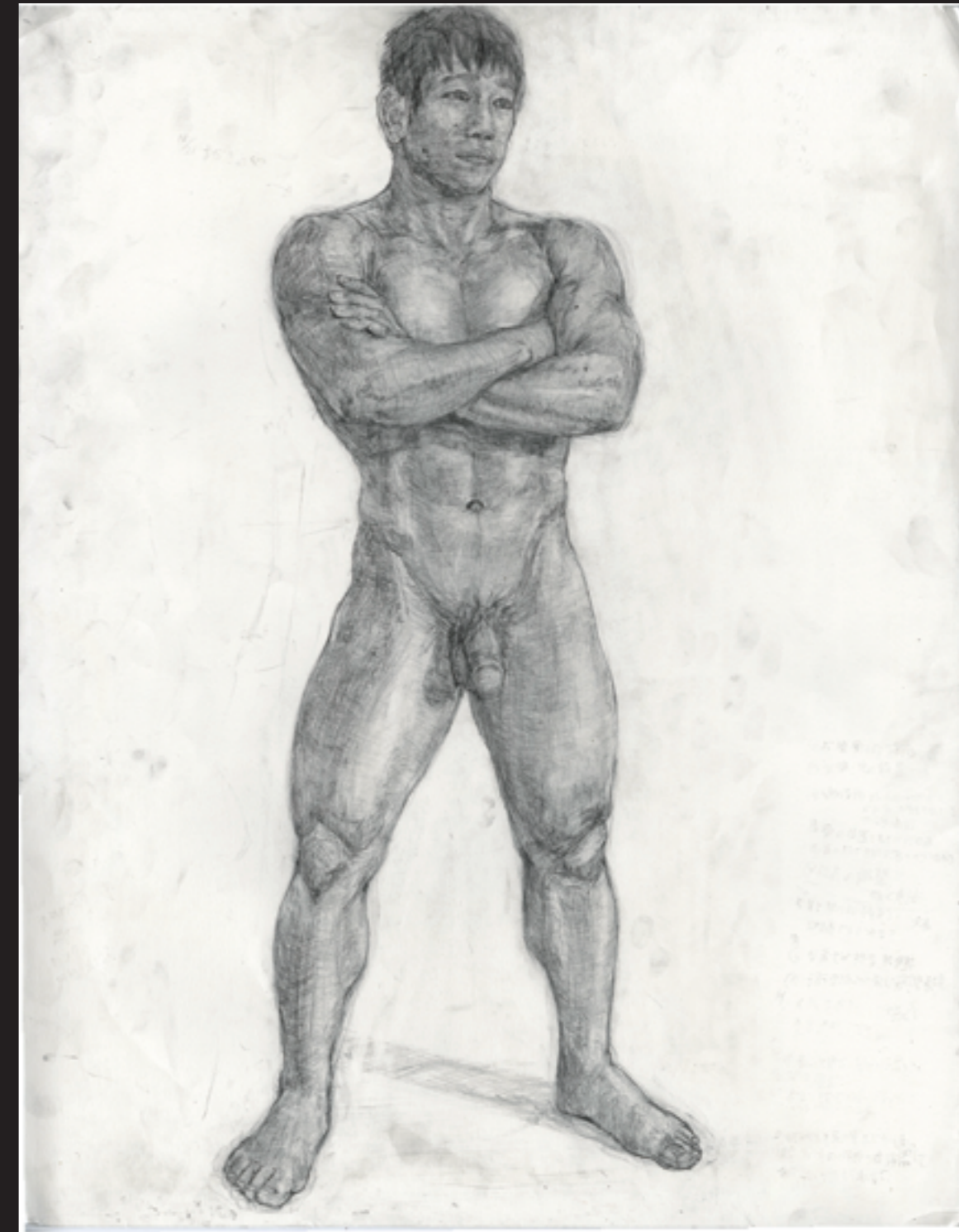
左は私が通っているアトリエで球6ヶ月かけてハッチングのみで描いた球です。

パース、球の立体感を出すために必要なグラデーション、絵の中に空間を成立させるための明暗など様々なイラストに必要な基礎を自分の頭で考え導き出し何度も考え直し、消しては描きを繰り返して描きあげました。

一年前までデッサン、クロッキーを学んでこなかった私にこの球をはじめとした基礎練習は何かを表現するということの本質と向き合わせ、大きく成長させてくれました。

半年かけて描いたこの球もまだまだ表現できていないことだらけです。
なので基礎練習はいつまで経っても真剣に継続し続けていこうと思っています。

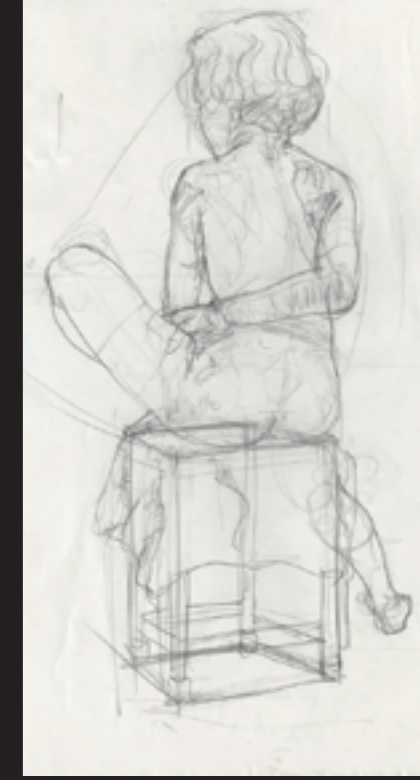
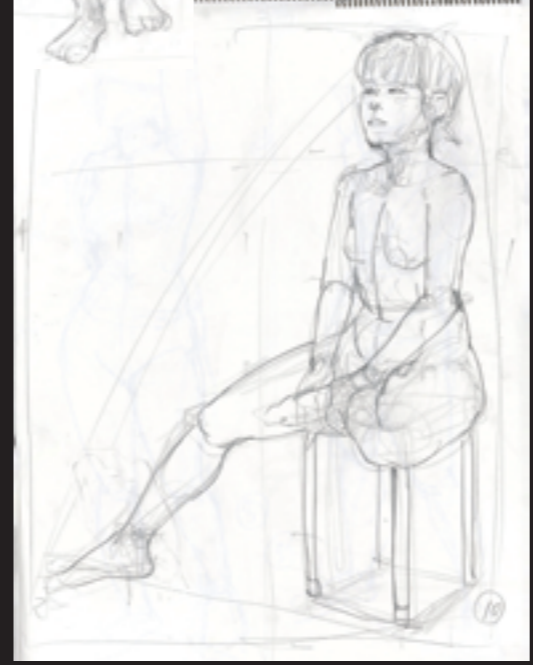
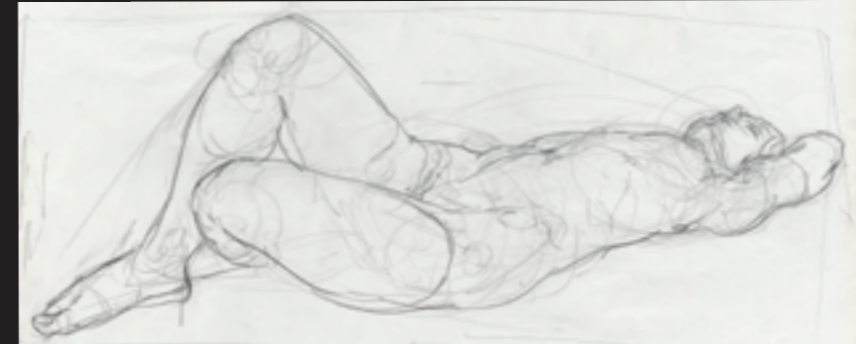
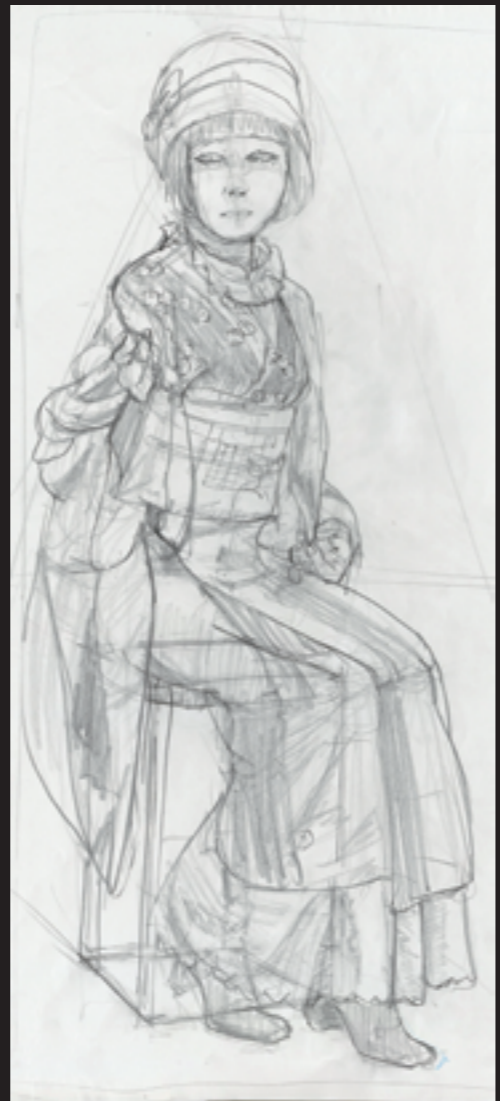
↓左から
2023 10 6h
2023 6 12h



人体デッサン

上から
男性 12h
イタリア人女性
6h×2





クロッキー (40~20min)

クロッキー (20~10min)

