



A large, dense crowd of anime-style girls with various hair colors (blonde, brown, pink, purple) and expressions (surprised, shocked, neutral) surrounds a central character. The central character is a girl with light pink hair, yellow eyes, and a green and white outfit. She is holding a spiral-bound notebook and pointing at the word "portfolio" written on it. The word "portfolio" is written in black with a yellow, textured underline.

portfolio

# もくじ

## プロジェクト

### ・古手帳と流れ星

PC 向け ADV 企画  
キャラデザ / イラスト / UI / ロゴ

—P4 ~ P7



### ・牧場ファーム

スマホ向けテラリウム放置ゲーム企画  
キャラデザ / イラスト / UI / ロゴ

—P8 ~ P11



### ・LostHistoria

スマホ向け ADV ソーシャルゲーム企画  
キャラデザ / イラスト / UI / モーション / 映像 / ロゴ

—P12 ~ P19



### ・project404

スマホ向けシミュレーションゲーム企画  
キャラデザ / イラスト / UI / ロゴ

—P20 ~ P23



### ・共同制作（ゲーム）

キャラデザ / モーション

—P24 ~ P29



## Other productions

### ・Live2D

—P30 ~ P35



### ・グッズ制作

—P36 ~ p38



### ・デッサン

—P39



# 自己紹介



## 自己PR

私はキャラクターデザインが得意です。  
特に設定を考えるのが好きで、そういう設定を  
反映したデザイン制作を心がけています。  
そして、行動力や筆の速さもよく褒められます。

## 取得資格

CGクリエイター検定ベーシック  
Webデザイナー検定ベーシック  
基礎製図検定  
配色検定3級  
レタリング検定3級

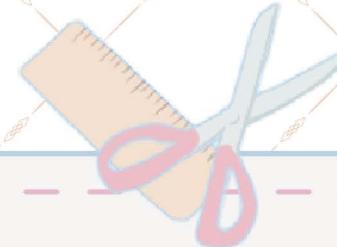
イラストレーター志望

HN きたあかり

誕生日 2004/06/03

血液型 O型

mail potebote.job@gmail.com



## 運用ツール



clipstudio



illustrator



blender



Live2D



spine



figma



aviutl



aftereffect



# 古手帳と流れ星

CoC モチーフ探索ノベル ADV

残され復讐に突き進む少女被川アリスと、  
空間の裂け目から現れた謎の少女星野夢のお話



# キャラクターデザイン



制作時間：6h/8h



制作時間：7h/10h



制作時間：7h/11h



制作時間：6h/10h

# UI デザイン

## スタートメニュー



制作時間：12h

## プレイ画面



制作時間：11h

## ゲームメニュー



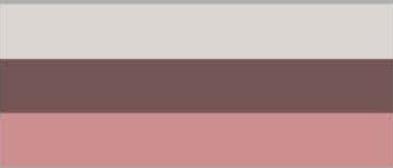
制作時間：12h

## 戦闘画面



制作時間：8h

カラー

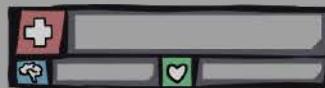
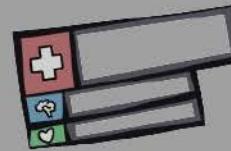


フォント

A P-OTF 解ミン宙

モチーフ

- ・CoC
- ・手帳
- ・探偵



# 古手帳と流れ星

道具

記録

想起

地図

設定

終了



# 牧場 ファーム

gameing

ふれあい牧場作業支援放置ゲーム

基本ゲームは操作無しで進み、  
プレイヤーの操作は

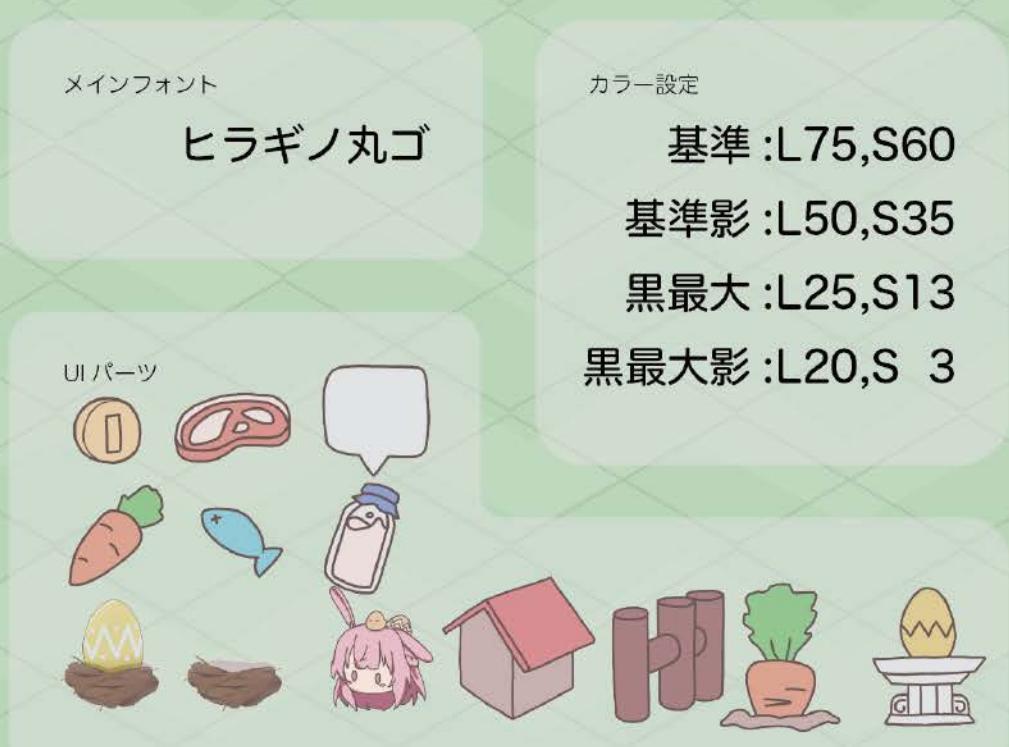
キャラクターの孵化や広場の模様替えだけ！  
あとはそこで遊ぶキャラを見たり  
放牧に設定したキャラから回収できる  
ミニストーリーを読んだりしよう！



プラットフォーム



# 画面イメージ



メインフォント  
ヒラギノ丸ゴ

カラー設定  
基準:L75,S60  
基準影:L50,S35  
黒最大:L25,S13  
黒最大影:L20,S 3







## 時計世界の ADV ソーシャルゲーム

文字盤世界と呼ばれる 12 つの世界、  
そしてそれら時間からはぐれた者の集まる場、センター・セコンド。  
リーチェは気が付くとそこにいた。どこから来たかもわからぬ中  
はぐれてなお戦い続ける仲間の姿を写し彼女は何にたどり着くのだろうか?  
時間が切り取られるのを阻止すべく今日も今日も世界を廻る時間は廻る



ost  
*Historia*



プラットフォーム



## キャラクターデザイン



リーチエ  
モチーフ：記憶、短針  
この物語の主人公、  
12つどの世界ともつながりがないため  
センターセコンドの特徴しか持っていない  
制作時間：10h、8h

(衣装差分)



クー・セン  
モチーフ：狐仙下馬  
第4刻（身体能力中心の世界）出身  
第7刻（仙術の根付く世界）の術に酷似した  
力を扱え、神憑りとして大事に南京されていた  
制作時間：8h



イル  
モチーフ：パンダ、  
第5刻（怪異が蔓延りどこかしらに  
所属しないと生きられない世界）出身  
自称イルファミリーの首領  
実情としてはヤクザではなく孤児院のような感じ  
制作時間：8h

# キャラクターデザイン



**カヌン**  
モチーフ：ペンギン  
第11刻（永久凍土の世界）出身  
第12刻からは人間が住めなくなるため  
ギリギリの世界に生きている  
特に出身の影響を受けた意匠をしている  
制作時間：9h



**ビリア**  
モチーフ：ぐりとぐら  
第8刻（固有魔法のある世界）出身  
双子で特異点（その世界の刻従を払える人間）  
という異例の存在  
制作時間：7h

**セレス**  
モチーフ：ぐりとぐら  
第8刻（固有魔法のある世界）出身  
バイタリティで動くビリアとは対照的に慎重で  
冷静...に見えて  
面白そうなら思考は置いといて行動する  
制作時間：7h

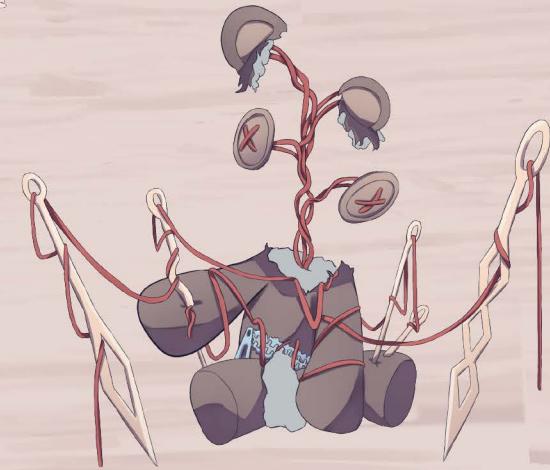


**アルム**  
モチーフ：カイル君  
制作時間：8h



**ファフ**  
モチーフ：時計のうさぎ  
制作時間：9h

# キャラクターデザイン



# イラスト、背景制作

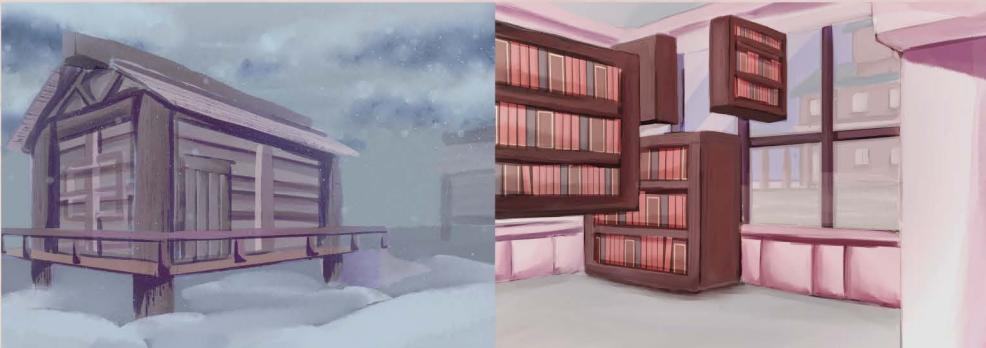


制作時間：10h/12h

12h/11h

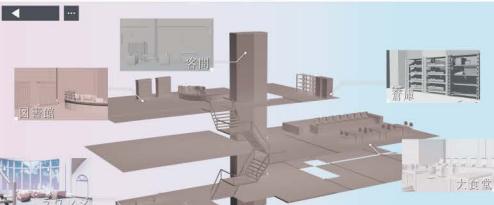
制作時間：9h/10h

8h/8h



# UI 制作

制作時間：約2か月



メイン：刻ゴシック

あいうえお  
アイウエオ  
1 2 3 4 5

見出し：マティス

あいうえお  
アイウエオ  
1 2 3 4 5

数字：Monospace  
1 2 3 4 5

英字：Source Serif  
A B C D E

イメージカラー



## 商品、広告展開

### キャラクター広告サイネージ

制作時間：10h



### アクスタアクリー



Line スタンプ 制作時間：合計7h

LostHistoria  
Line スタンプ vol.1



### 大福おもちミニクッション

制作時間：1つあたり1h



# Spine モーション作業



制作時間：14h



挙動組み替えシュミュレーションゲーム  
行動パターン、攻撃内容、パッシブスキルを  
自由に組み換えてステージクリアを目指す  
シュミュレーションゲーム



project  
404

プラットフォーム



# ゲーム内アイテムイラスト +a

制作時間：72 時間



# UI イメージ制作

制作時間：約 50 時間



# UI イメージ制作

## カラー



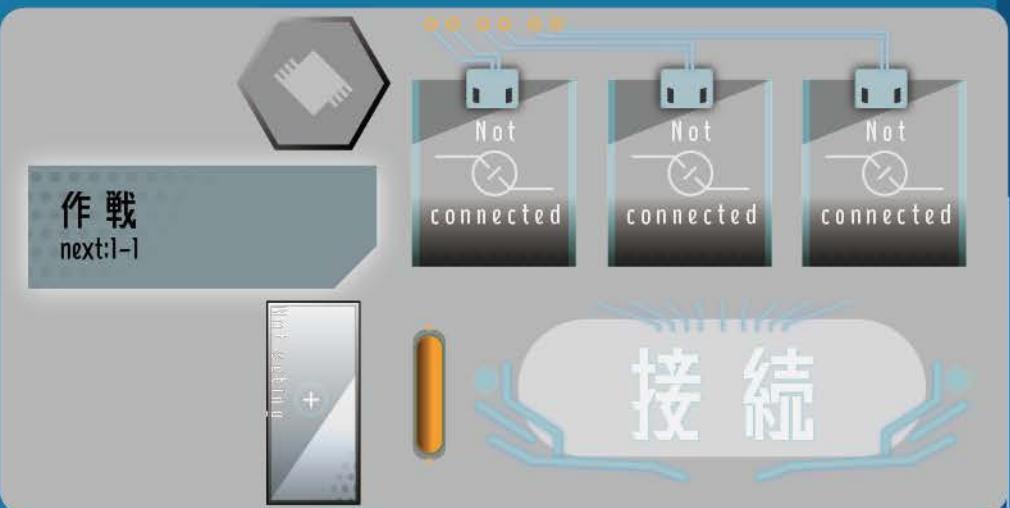
## モチーフ

- ・基盤
- ・USB
- ・モニタ  
(PC パーツ)



## フォント

Ro ナウ Std  
廻想体 ネクスト UP B



# 共同制作-廃棄塔のホムンクルス

## 着せ替えローグライアクション

本制作はゲーム学科の友人のチームに参加させていただいた企画です。  
CG班はキャラデザやスプライトシート etc といった作業を担当させていただきました。  
主にイラスト際し替えによりデータが作り直しになった際はとても苦労しました



※ロゴ、扇絵の担当者は私ではありません

# 共同制作-キャラデザ作業案出し 1

制作時間：2時間 + 会議時間

## 依頼内容

- ・ホムンクルス
- ・ゴミ捨て場にいた
- ・敵を吸収して形態変化

## そのベース

- ・表情が表に出にくい



# 共同制作-キャラデザ作業案出し 2

制作時間：12 時間



## 共同制作-モーション制作・共通



スライディング（回避）



ダッシュ（移動）

## 共同制作-モーション制作・きつね



百鬼夜行、封印（スキル）



気弾（スキル）



通常攻撃（3段）

## 共同制作-モーション制作・デビル



パリスマッシュ (スキル)



デビルクロー (スキル)

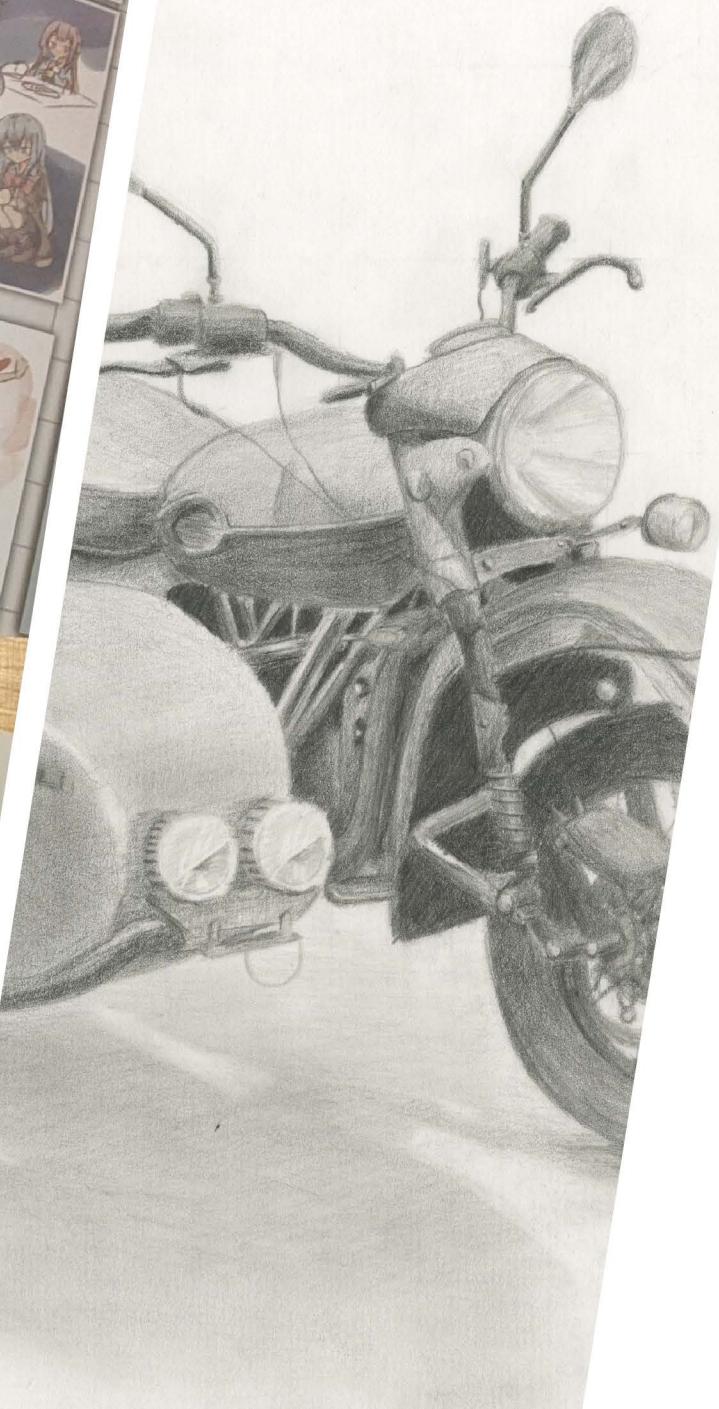
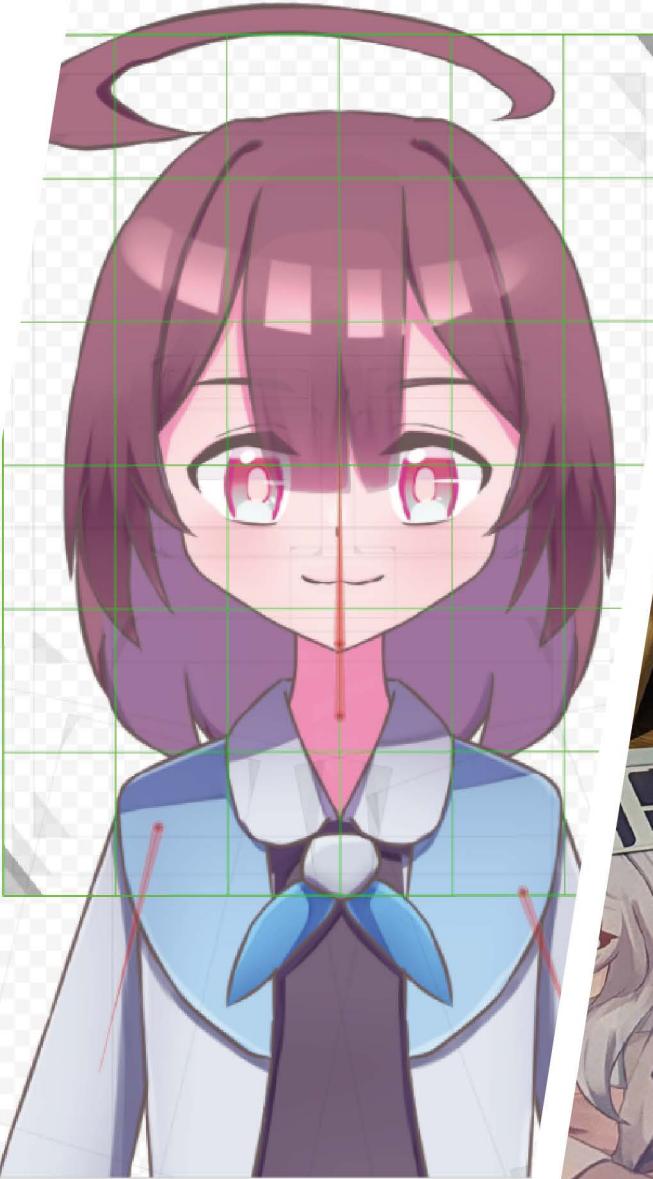


デビルインパクト (スキル)



通常攻撃 (3段)

## Other Productions



# Live2D モデリング & モーション

制作時間：イラスト含め約 12時間



## 制作意図

- 既存で制作したキャラのモデリング
- ハンドトラッキングの実装
- 原作表情変化の意識



ParamAngle  
+ParamBodyAngle



# Live2D モデリング & モーション

制作時間：イラスト含め約 20 時間



## 制作意図

- ・トラッキングで大きく動けるモデル
- ・FacePositionトラッキングを使った動き
- ・顔の可動域の拡大



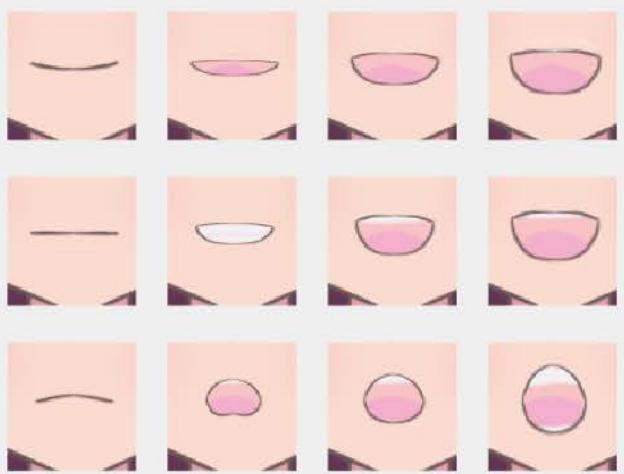
ParamAngle



ParamBodyAngle



ParamMouthOpen



ParamMouthForm

FacePosition



# Live2D イラスト&VTuber 展開

制作時間：不明 (2024/9月)



## 制作意図

- ・私の活動用に制作。以降いろいろな活動に使用
- ・白髪ケモミミ大好きであると公言してるため、  
それらの要素を詰め込んだ



# VTuber 展開 & アクセサリー

制作時間：約 1日



# グッズ





# グッズ

## クリエイターネーム

制作時間：6h



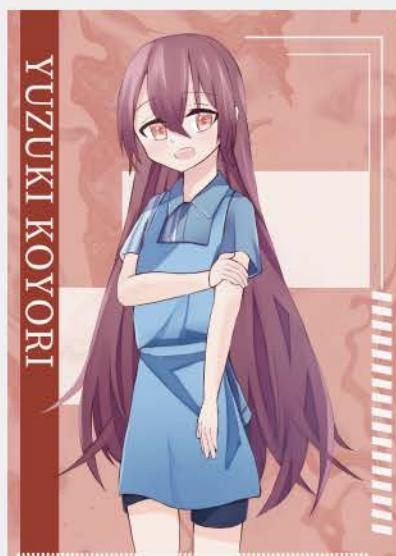
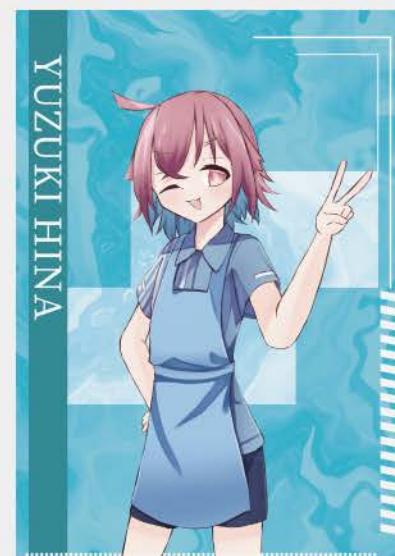
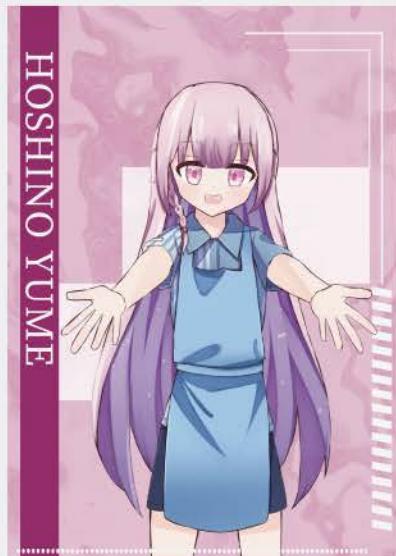
## 大福おもちゃミニクッション

制作時間：各 1h



## ローソンコラボ風クリアファイル

制作時間：各 7h



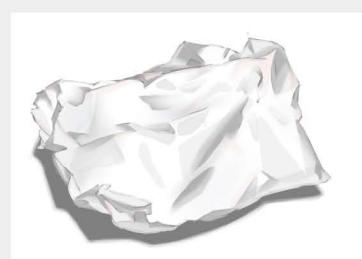
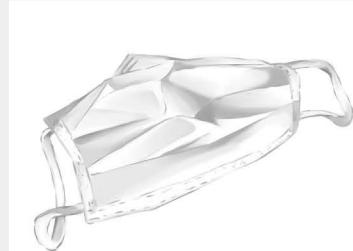
# スケッチ、デッサン



アナログデッサン  
制作時間：36h



アナログデッサン  
制作時間：8h



基礎練習デジタルデッサン  
制作時間：一日一枚 0.5h