



portfolio

portfolio

もくじ

自己紹介

p2~p3

キャラクターデザイン

p4~p16

イラストレーション

p17~p22

企画

p23~p32

モーション

p33~p39



自己紹介



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 potepote.job@gmail.com

自己PR

私はキャラクターデザインが得意です。
そして使用可能ツールを多く持っており、
様々な対応ができると自負しております。
また、行動力や筆の速さを褒められます。

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

運用ツール



clipstudio



illustrator



blender



Live2D



spine



figma



aviutl



aftereffect

character design



character design



放置型シナリオ回収牧場
運営ソーシャルゲーム企画の
キャラクターデザイン。
牧場運営ゲームのため基本全員
動物モチーフであり卵から
生まれるため小さいことが多い

《企画》 p0~

character design



character design





タワーディフェンスゲーム企画の
キャラクターデザイン。
文字盤世界と呼ばれる12つの
世界に分かれている設定のため
各世界事の特徴を意識し制作

《企画》 p0~



character design



character design



project 404



AIカスタマイズ式全自動
シミュレーションゲーム
の企画。
キャラのスキルなどの
要素を自分で組み立てる
ためキャラ数が少ない

《企画》p0~

character design

古手帳と流れ星



オリジナルストーリーの
キャラクターデザイン。
クトゥルフ神話ベースの
世界観設定。

生活やこれまでの境遇を
反映したデザインが多い

《展開》 p0~



character design



character design



次ページのキャラ達は
その他の企画に分類
されないキャラクター
デザインです。
TRPGや単発のお話、
Live2Dが主です。

p0~

character design



character design



Illustration



制作時間：13 時間
2025/10/09







制作時間：7 時間

2025/10/02



Items



projects





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

ULF-ツ



アプリゲームプロト制作

制作時間：約1か月(2025/3月)

本制作はソーシャルゲームのプロトタイプを企画、制作したものです。
制作の共通要素として、時間・記録を設定し、
世界観を統一していきました。
特にストーリー各章において過去が大切なキーになるので、
こういった要素がモチーフになりました。

世界は12の文字盤世界に分かれ、
全世界で「刻従」による時間の切り取りが頻発していた！
時間、世界からはぐれた特異点達は
文字盤世界のセクターセコンド・ラウンジより
切り取られた時間を修復して回っていた！

ost
Historia

UI 制作

制作時間：約 2 か月(2025/3 月)



メイン：割ゴシック

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

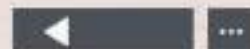
数字：Monospace

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



アクスタアキー



Line スタンプ

Lost Historia
Line スタンプ vol.1



大福おもちミニクッション



イラスト、背景制作



project 404



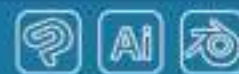
ゲーム内アイテムイラスト + α

制作時間：72 時間



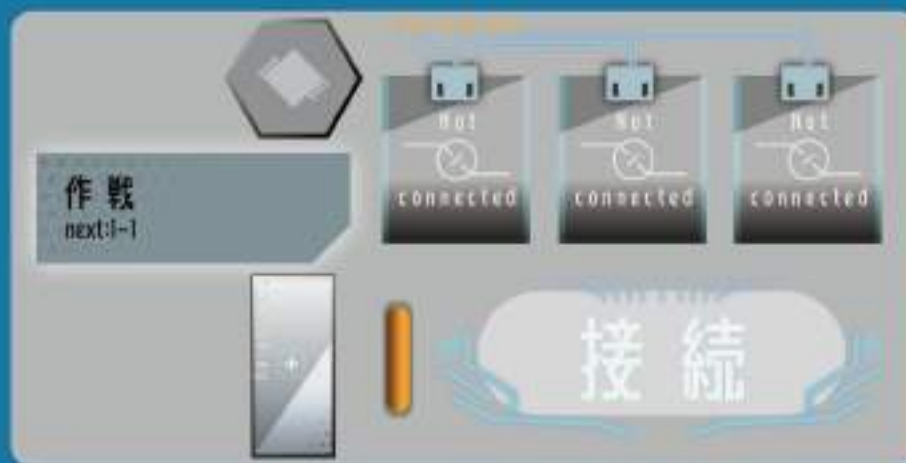
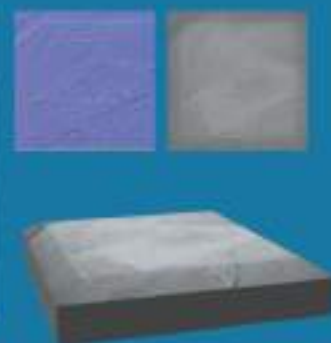
素材、UI 制作

制作時間：約 50 時間



project
404

project
404



2D motion





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



FacePosition



ParamMouthOpen



ParamMouthForm



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





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





Spine モーション作業

制作時間：約14 時間

