

# PORTFOLIO



# PROFILE



Gender / 女

Blood Type / O型

Personality / 負けず嫌い  
好奇心旺盛  
努力家

Qualifications / 色彩検定2級  
英検2級  
剣道初段

## About me

小さい頃から絵を描くことが好きで、気づけばずっと制作を続けてきました。

今は描く時に世界観に馴染んでいるかを意識していて、時代や建築を調べながら新しいことを知るのも楽しみの一つです。

今までは1人で作ることが多かったのですが、これからは人と協力しながら色々なものを作っていきたいです。

将来は背景デザイナーや3Dモデラーとしてビデオゲームを作りたいと考えています。

2008/01/11 誕生

2023/04 高校入学

2024/01 トーリン美術予備校入学

## Like



ビデオゲーム



お絵描き



運動



Vtuber 魔界ノりりむ



音楽



お菓子



ギョーザ



魔法使いプリキュア

# CONTENTS

## 01 Original Game Concept p04

ゲーム設定  
プレイ画面1(鏡)  
プレイ画面2(小瓶)  
IU画面:もちものリスト・実績確認  
システム画面:ポーズ・操作方法  
設定資料:キャラクター・マップ

## 02 Design works p13

本の装丁  
オリジナルTシャツ  
2年次文化祭クラス装飾・Tシャツ  
3年次文化祭クラス装飾・Tシャツ  
文化祭ポスター  
修学旅行しおり

## 03 Original illustration p25

愛の教会に祈りを  
さくら色のひととき  
かみの光  
幸せ  
至福の時

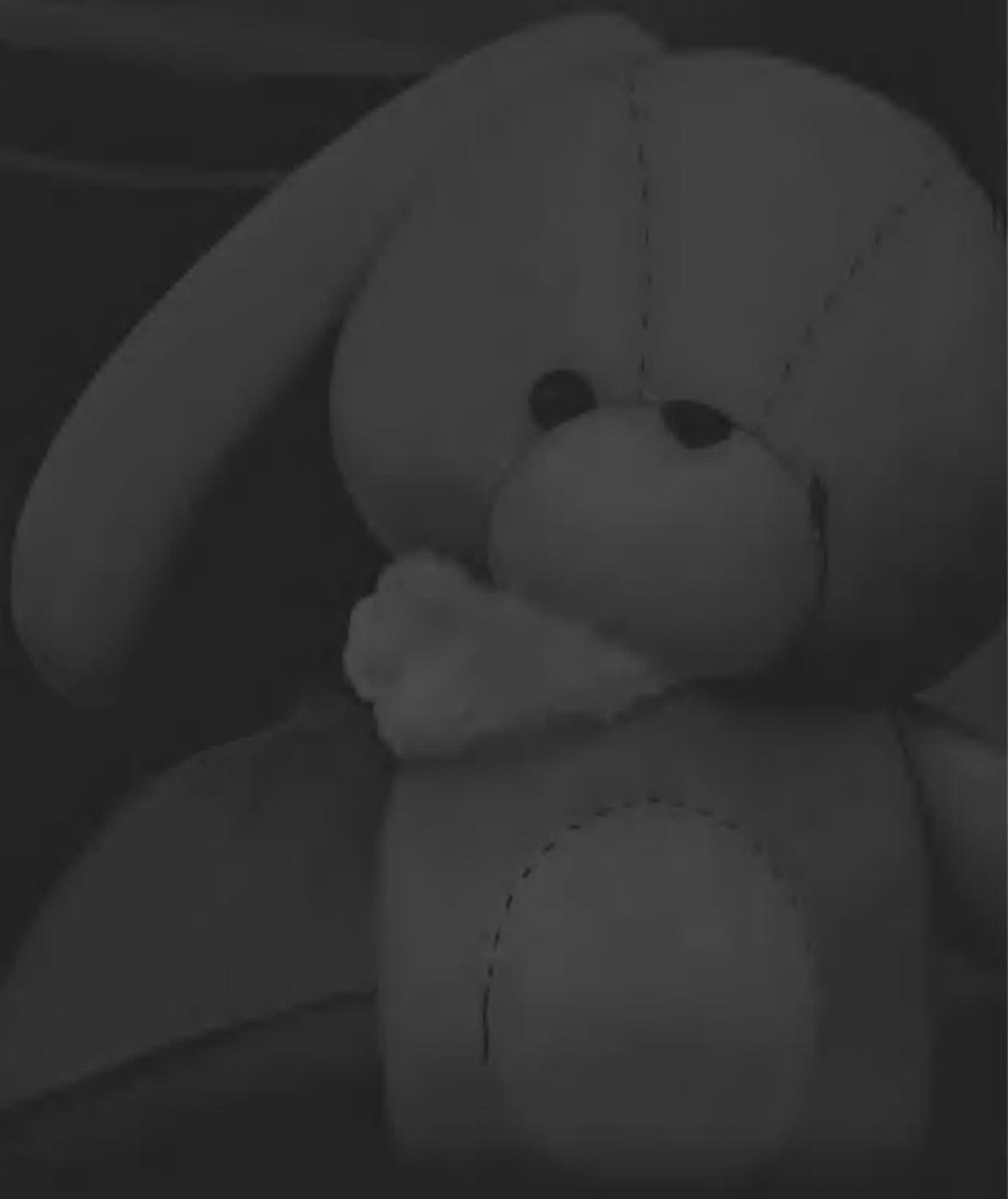
## 04 3D Works p31

ビタミンC生成中  
ロールパンピクニック

## 05 Fundamentals p34

デッサン

# 01 Original Game Concept



# ゲーム設定



私の考えたオリジナルゲーム「RE:MAKE」はかわいい×不気味をテーマにした一人称視点の探索型ホラーゲームです。

”かなちゃん”のぬいぐるみの”僕”が部屋の中を探索して身体パーツを集め、自信を修復する、というのがメインストーリーとなっています。

ジャンプスケアのような要素はなく、夜の部屋の不気味な雰囲気恐怖を演出します。ぬいぐるみの視点で見る夜の部屋の怖い雰囲気を重視し、プレイ画面やキャラクター、マップ等のデザインをしました。

使用ソフト	ibisPaint
制作時期	'25年7-8月
制作時間	約2か月

『ママがね、前よりもっとかわいくすることを”りめいく”って言うっておしえてくれたの！だから、もっと ~~///~~ ~~///~~ をかわいくしてあげるから、かなにまかせて！』

——それから僕は引き出しの奥に閉じ込められたまま。

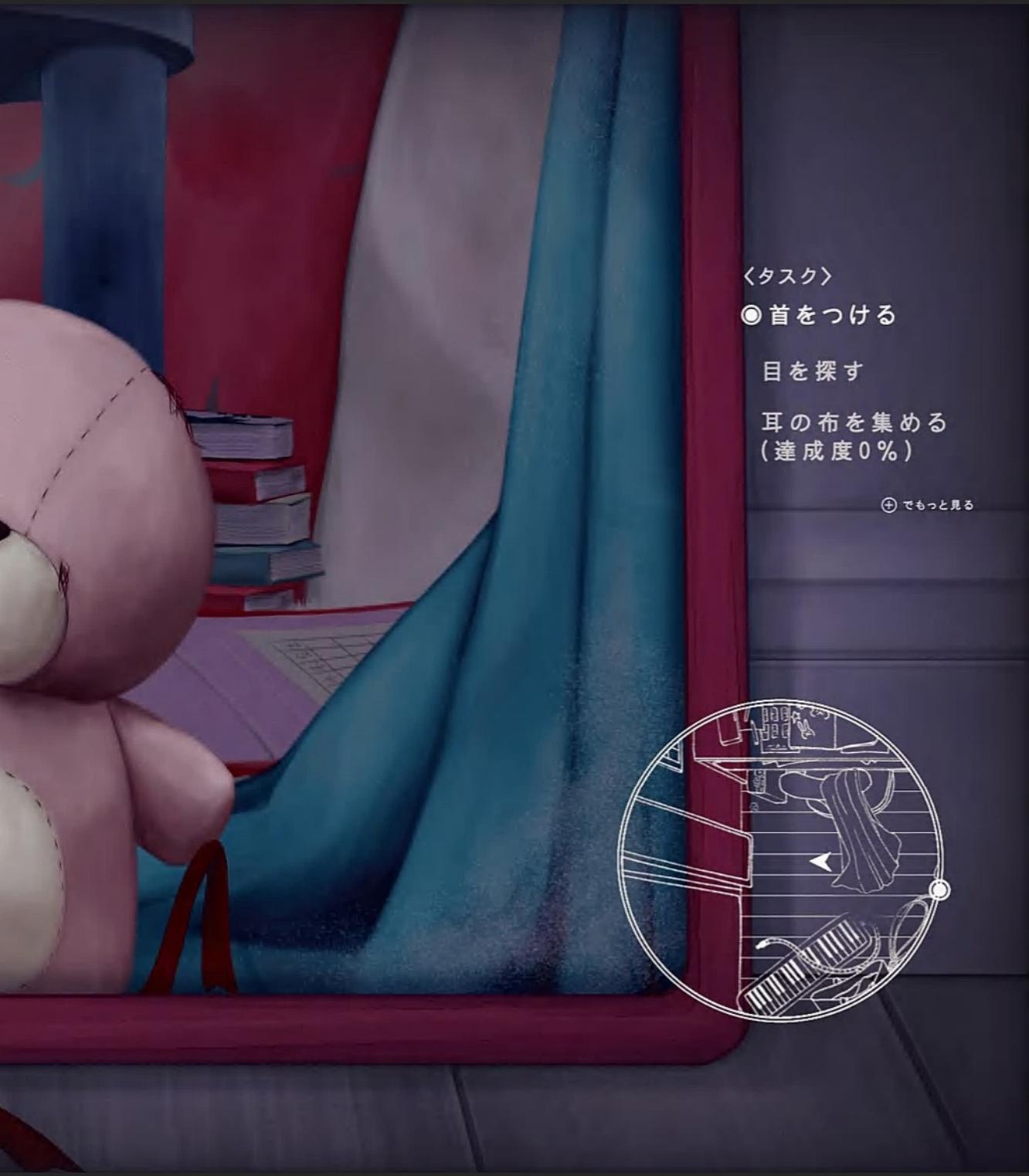
かなちゃんにあいたい。

でも、今の僕じゃ.....きっと”かわいい”って言ってくれない。

# プレイ画面（鏡）



初めて修復前の自分の身体を鏡で見るシーンのプレイ画面です。  
散らかった部屋を表現するために鏡には埃をかぶせたりランドセルも傾け、ぬいぐるみも少し汚れた状態にしています。  
暗い中でもコントラストをつけ、不気味に見えるようにしました。



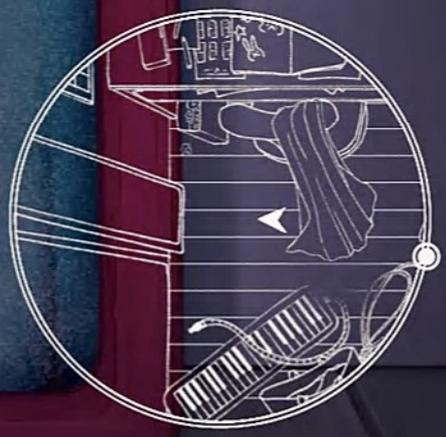
<タスク>

●首をつける

目を探す

耳の布を集める  
(達成度0%)

⊕でもっと見る



# プレイ画面（小瓶）



目の代わりとなるボタンを回収するシーンのプレイ画面です。  
棚の上にいる設定なので床が見えるようにし、奥はぼかして奥行きを出しました。  
メインであるボタンは小さな瓶の中に入っているので、小瓶は少し明るく、コントラストを強めています。

A 蓋を開ける

<タスク>

◎ 目を探す

耳の布を集める  
(達成度15%)

腕の布を集める  
(達成度0%)

⊕ でもっと見る



# UI画面：もちものリスト・実績確認



プレイ中に集めたアイテムを確認できる画面で、小さくてよく見えなかったものも細部まで見ることができます。  
シンプルで分かりやすいことを心掛けて制作しました。



実績は隠し要素を見つけることで解除できるものを多くする予定です。  
今回考えた「共喰い」のようにぬいぐるみ目線で考えると恐怖心をあおられるような内容にします。

# システム画面：ポーズ・操作方法



背景はタイトル画面を暗い部屋に変えたイラストになります。  
画面酔いでポーズ画面にする場合もあると思うので、文字はあまりごちゃつかずにシンプルにしました。

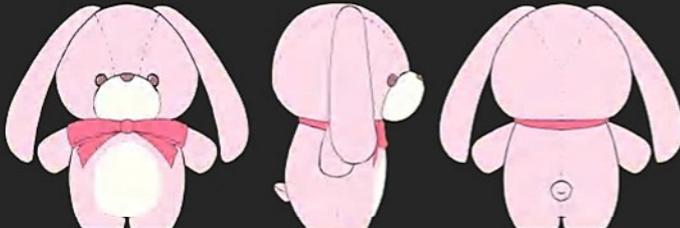


操作でつまづくことがないように、シンプルな操作方法にしています。  
ゲームに慣れていない人もすぐにわかるようにコントローラーを描くことで視覚的にわかりやすくしました。

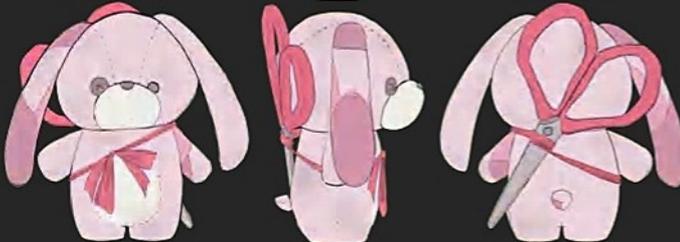
# 設定資料：キャラクター・マップ

## ▼キャラクター

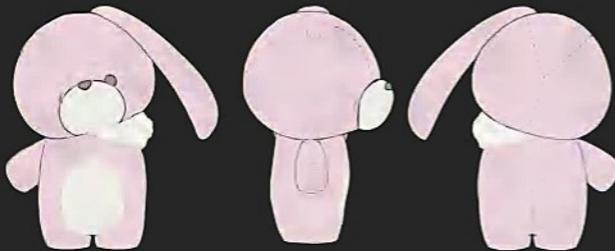
元の姿



修復後



修復前



元の姿はかわいらしく、親しみをもちやすいシンプルなデザインにしました。

また、元の姿とのギャップを作るため、修復後の姿はつぎはぎが多く、左右非対称になるようにしています。

## ▼マップ



プレイするうえで障害物が多いほうが楽しいと思ったので、工作や手芸が好きで片付けが苦手な小学三年生の女の子の部屋をイメージしてデザインしました。

かわいい雰囲気にするために白やピンクを中心にまとめ、アクセントカラーとして水色を入れています。

# 02 Design Works



本の装丁

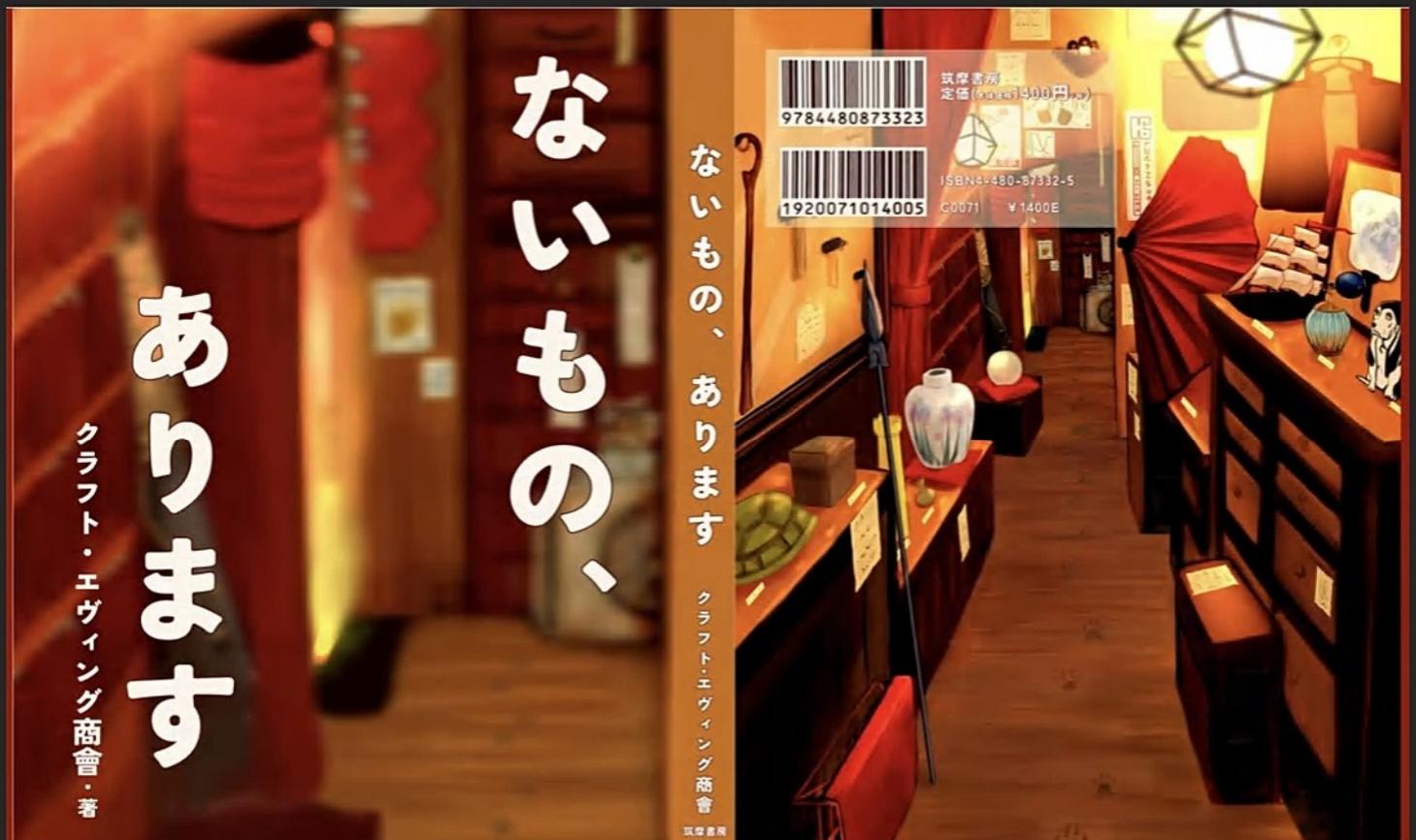
# ないもの、あります



使用ソフト | ibisPaint  
制作時期 | '25年5月  
制作時間 | 32時間



### ▲別案



### ▲印刷したイラスト

私の好きな「ないもの、あります」という本の装丁をしました。  
この本には駄菓子屋や骨董品店のようなイメージを抱いていたので、あたたかく少し怪しいような雰囲気を出すとともに、作中に出てくるモチーフを多く取り入れながら描きました。

オリジナルTシャツデザイン

# Sweet



使用ソフト | ibisPaint  
制作時期 | '25年8月  
制作時間 | 20時間



▲プリントしたイラスト

▼線画



かわいらしいTシャツが欲しかったため、「sweet」というテーマのもとデザインしました。メイドさんをメインに白、ピンク、水色でまとめ、黒い生地に映えるようにしています。ハートマークをたくさん取り入れ、ラブリーにしてみました。

2年クラス装飾、Tシャツデザイン

# Casino Queen



外装を見てすぐにカジノだとわかるように大きなルーレットとトランプをメインにデザインし、クラスメイトと制作しました。トランプやサイコロなど賭け事のできる道具によく使われる赤、黒、白の3色でまとめています。



制作時期 | '24年5-6月  
制作時間 | 約1か月

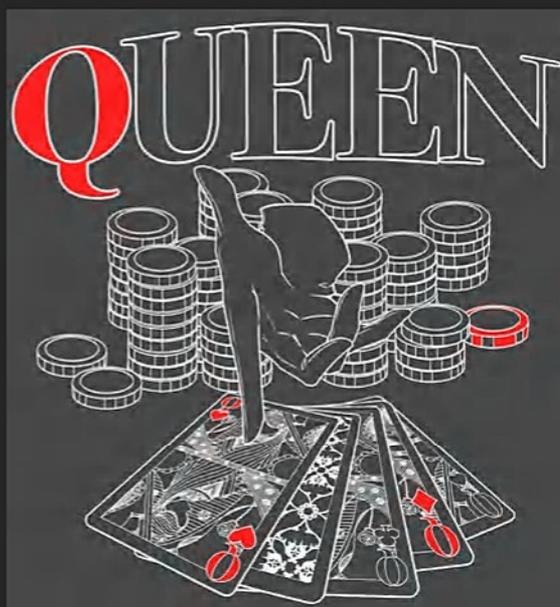
## ▼クラスTシャツ



カジノの怪しさや大人っぽさを出せるよう、手袋をつけて誘っているような手にしました。

モノトーンに赤をアクセントで入れ、まとまりを出しつつQやチップが目にとまるようにしています。

## ▼プリントしたイラスト



3年クラス装飾、Tシャツデザイン

# Colorful Cotton Candy



わたあめのかわいらしい印象を崩さないよう、柔らかくかわいらしい外装をイメージしました。

実際に販売したわたあめの色である白とピンクを中心にまとめています。



制作時期 | '25年 5-6月  
制作時間 | 約3週間

## ▼クラスTシャツ



## ▼プリントしたイラスト

ポップでさわやかなかわいさを出すため、水色の生地に合う白とホットピンクでデザインしました。  
綿あめをキャラクター化して親しみやすさを出し、アメリカンポップを思わせるタッチで描きました。



修学旅行のしおりデザイン

# いざ！沖縄！

▼裏表紙

日本大学鶴ヶ丘高等学校  
第2学年

先発  
2024年12月4日(水)～12月8日(日)  
後発  
2024年12月5日(木)～12月9日(月)

## 2024年度 修学旅行 in 沖縄

2年( )組( )番( )

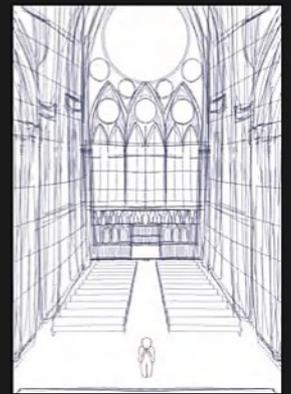
An illustration of a student with dark blue hair and orange heart-shaped glasses, smiling and holding a yellow lion dance costume. The background is a bright blue sky with a white airplane, green palm leaves, and small white fish. The text is overlaid on the illustration.

使用ソフト | ibisPaint  
制作時期 | '24年7-8月  
制作時間 | 38時間

沖縄の修学旅行のしおり用に作成し、実際に使われたイラストです。  
沖縄の暖かさが伝わるよう全体的に黄味を帯びた色で表現し、沖縄で有名なものをいくつか取り入れながら描きました。

# 03 Original Illustration





26

# 「愛の教会に祈りを」

使用ソフト | ibisPaint  
制作時期 | '25年4-5月  
制作時間 | 41時間

バロック様式の教会で一人で祈る女の子と、愛を司る天使である熾天使モチーフの宗教画が描かれたステンドグラスを描きました。

色彩面ではあたたかい光を強く感じられるようにコントラストを強めています。

また、メイドの服のデザインは教会に馴染むよういくつかの候補の中から選びました。

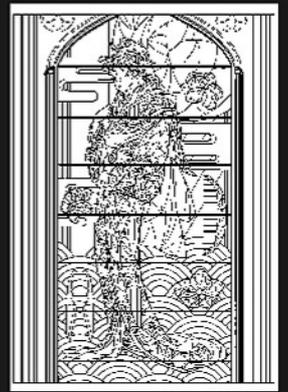
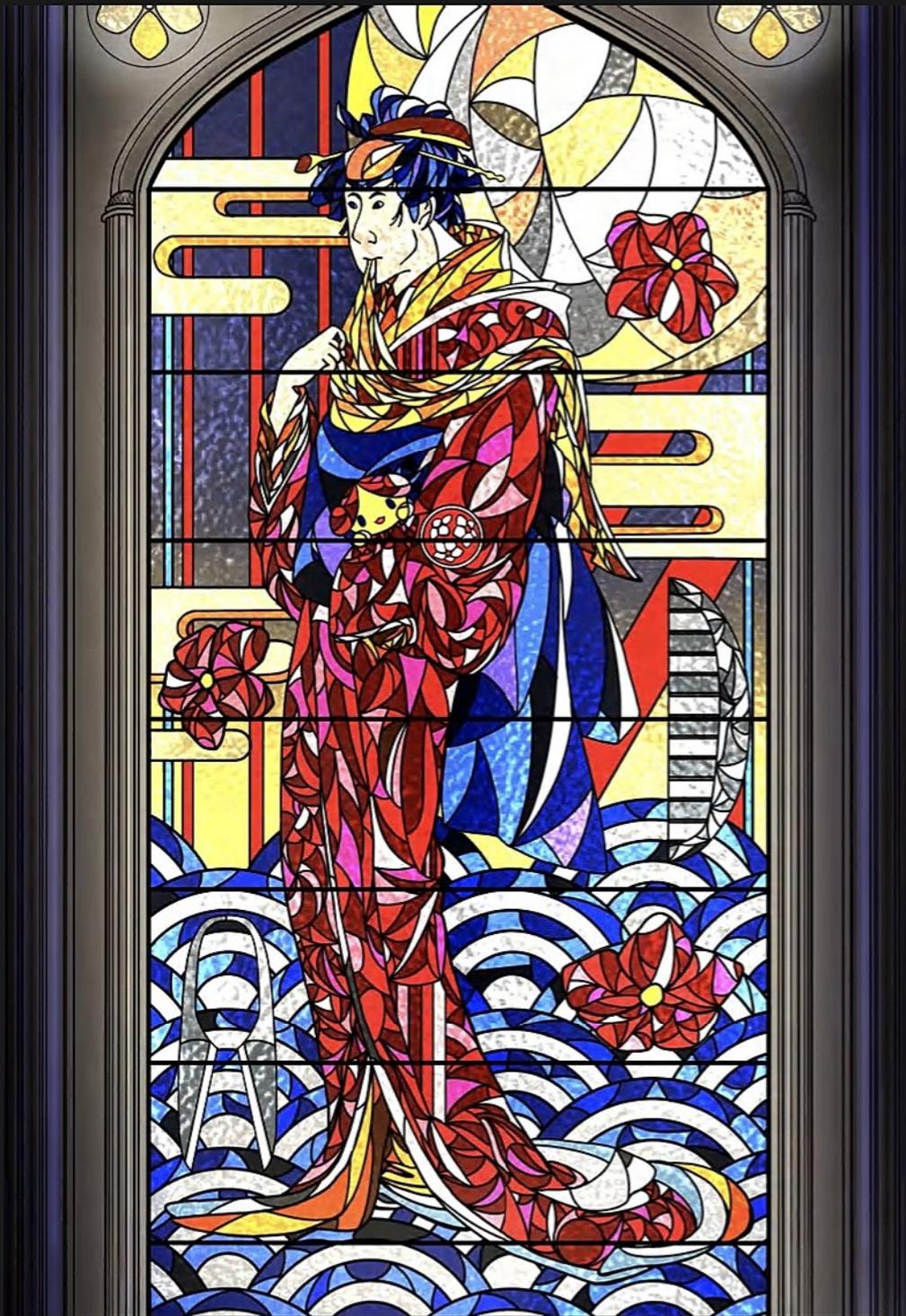


27

# 「さくら色のひととき」

使用ソフト	ibisPaint
制作時期	'25年7月
制作時間	16時間

「アニカレイラストコンクール2025」に応募し、佳作に選んでいただいた作品です。  
「季節」というテーマから春を想像し、桜の木の上で本を読む女の子とメジロを描きました。  
手前と奥の桜にぼかしを加えることで、見る人の目が自然と女の子に向くようにしながら空間の広がり表現しています。

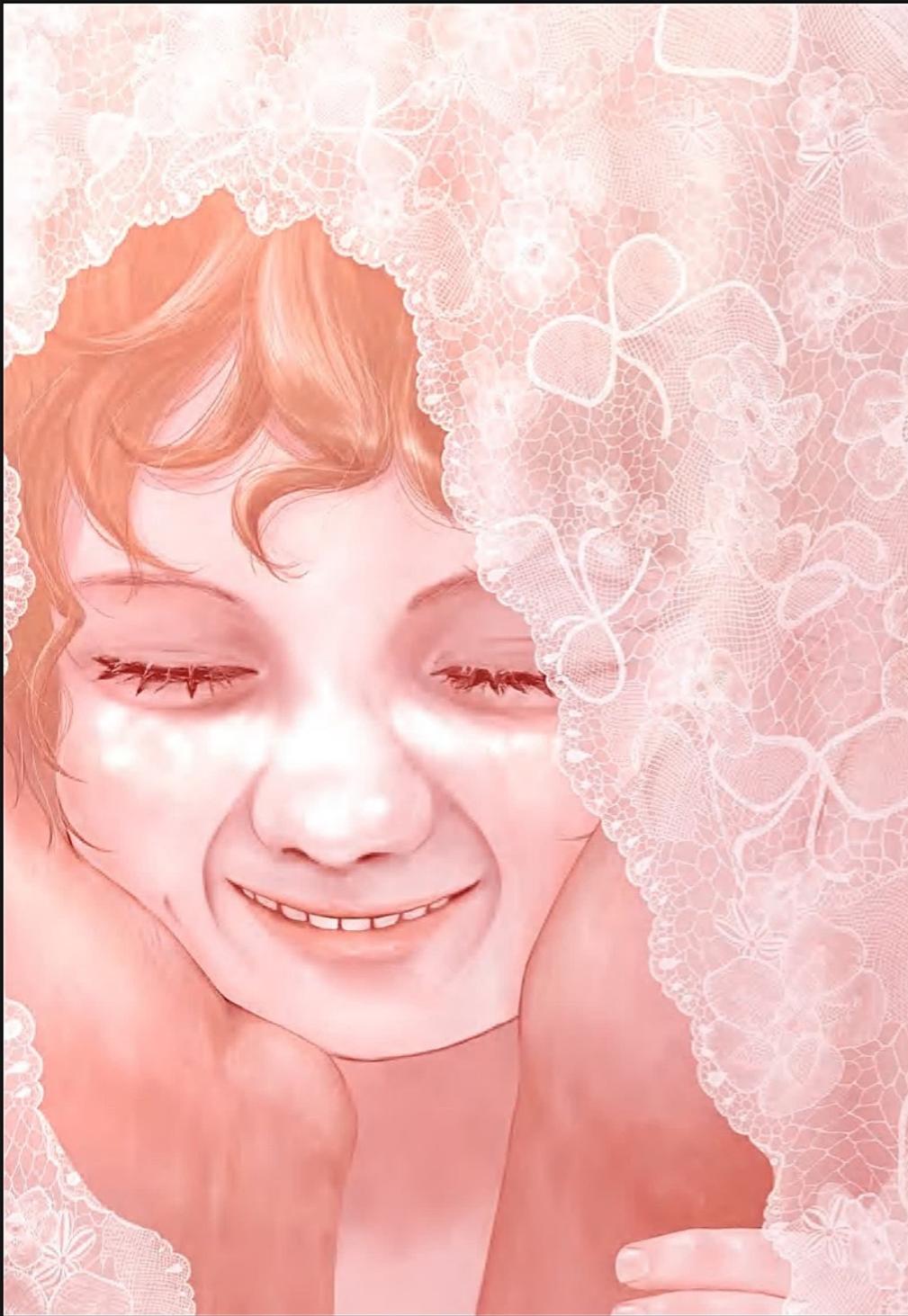


28

# 「かみの光」

使用ソフト	ibisPaint
制作時期	'25年3月
制作時間	12時間

「第11回デジ絵コン〜全国高校生塗り絵コンテスト〜」に応募し、入選した作品です。  
「二代目小佐川常世の女髪結いお六」というモチーフになっている“髪”結いの女性と、“神”の存在を象徴する光をもたらすステンドグラスのダブルミーニングで考えました。  
テクスチャはステンドグラスらしさが出るよう、ノームガラスをイメージしています。



29

# 「幸せ」

使用ソフト	ibisPaint
制作時期	'25年3-6月
制作時間	45時間

「U-18アーティストコンテスト2025」に応募した作品です。  
ふんわりとした柔らかい雰囲気を出すことを重視しながら、赤ちゃんのレースに包まれた穏やかな笑顔を描きました。  
繊細な印象になるように、手のしわやレースの模様などの細かい部分もこだわっています。



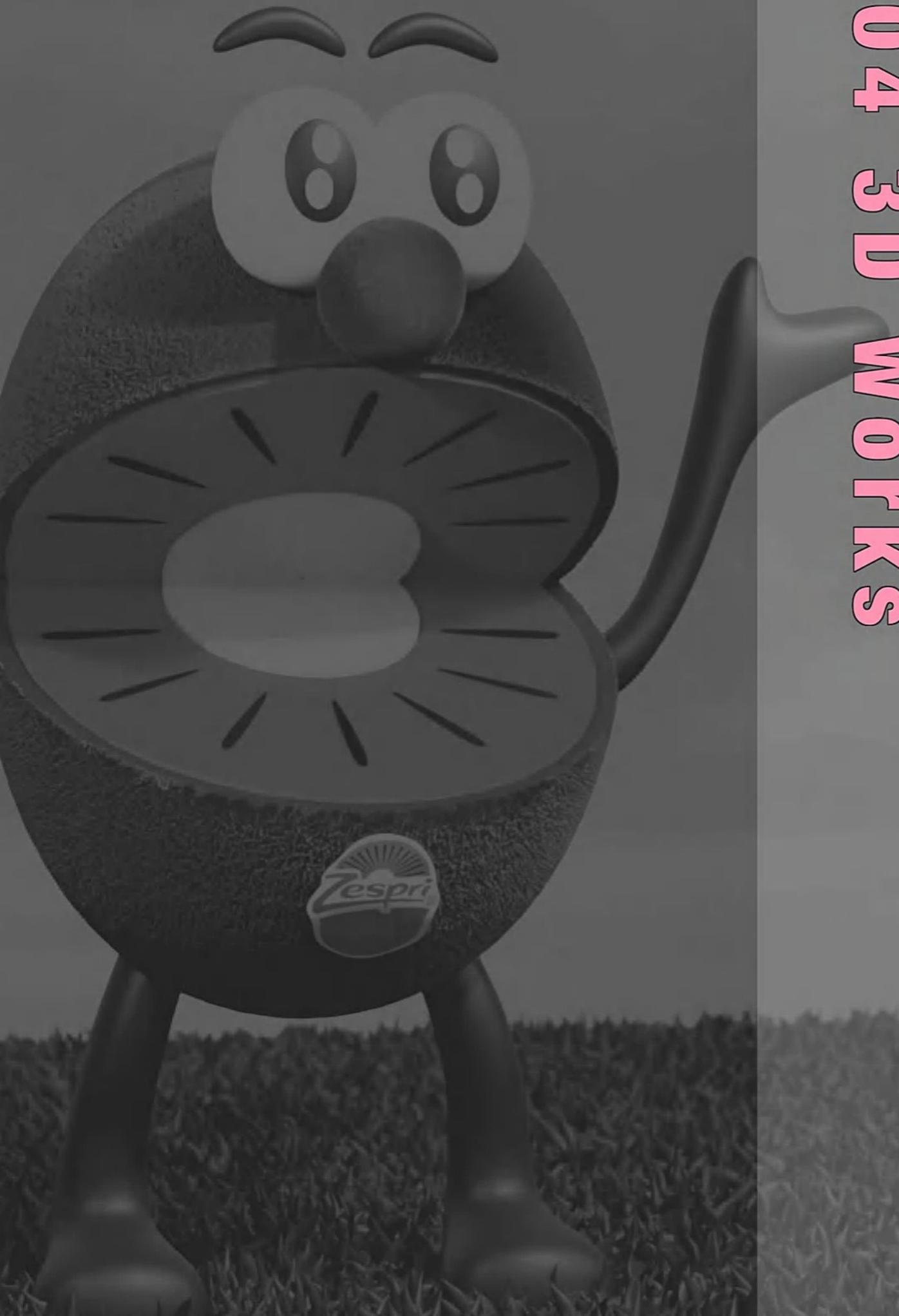
## 「至福の時」

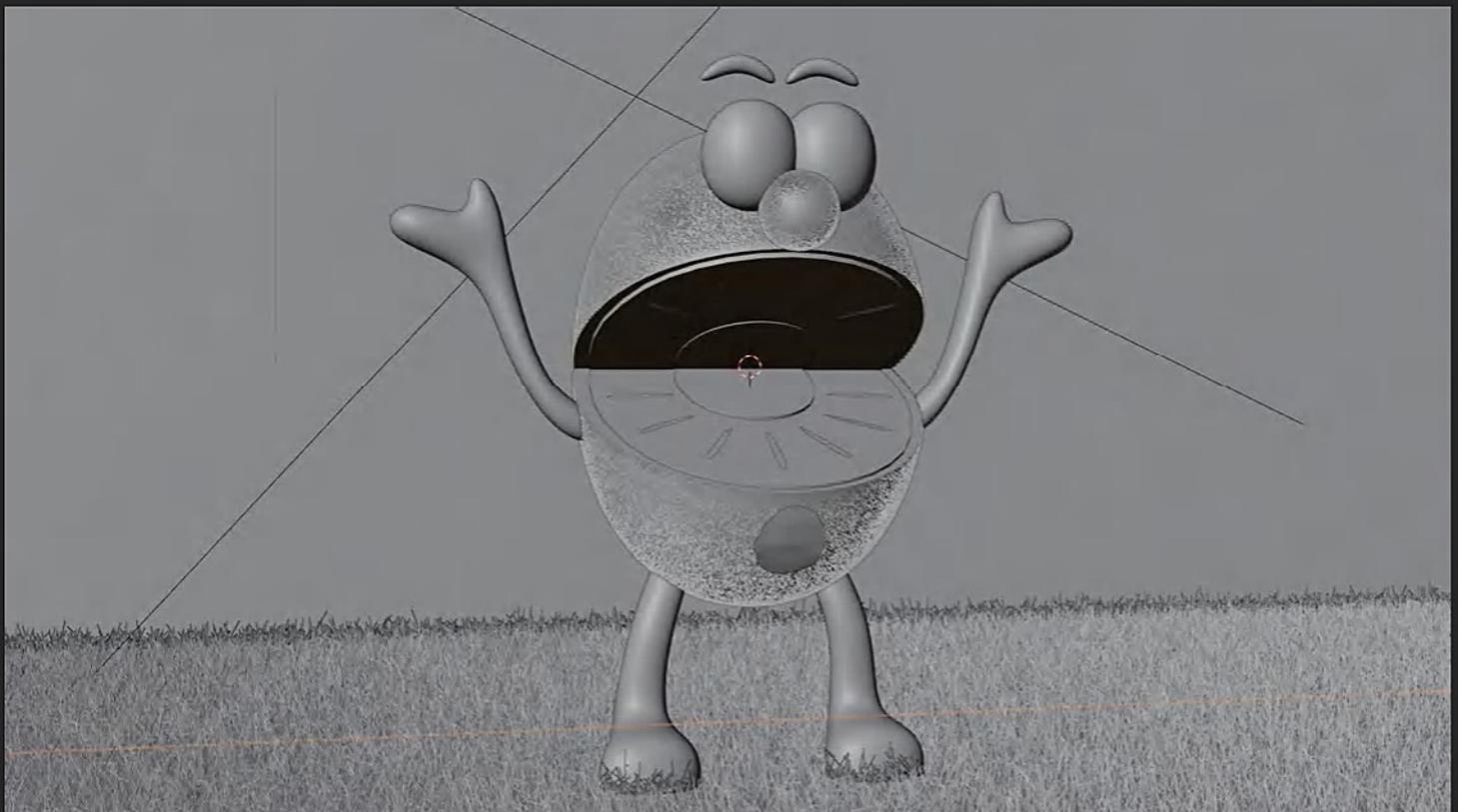
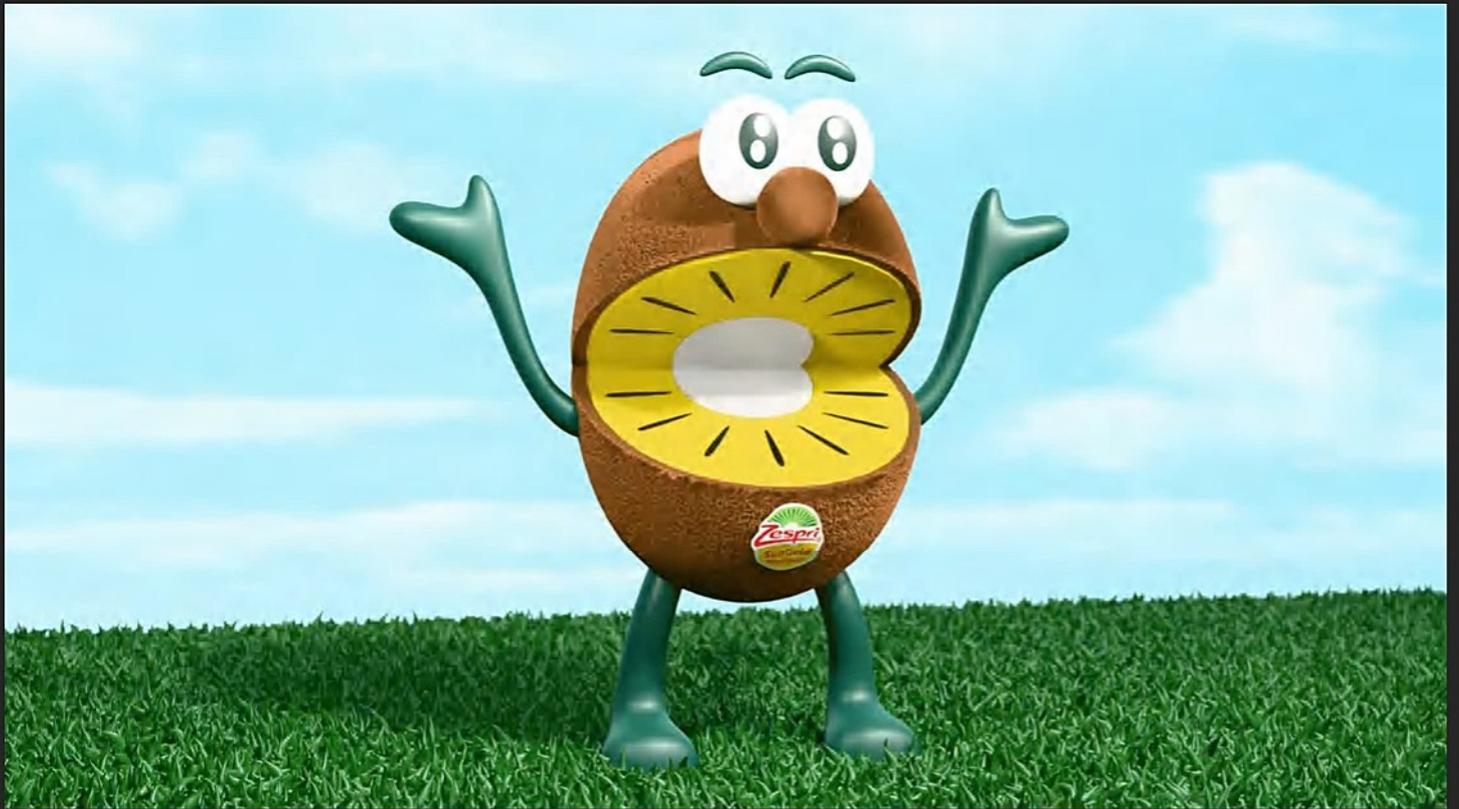
30

使用ソフト | ibisPaint  
制作時期 | '25年2月  
制作時間 | 43時間

おいしそうに見えることを一番に意識して描きました。  
ラーメンのスープや卵のハイライトをくっきり描き入れることで、出来立てようなおいしさを表現しています。  
また、色に温かみを持たせて描くことで食べている子の幸せそうな雰囲気を表しています。

# 04 3D Works

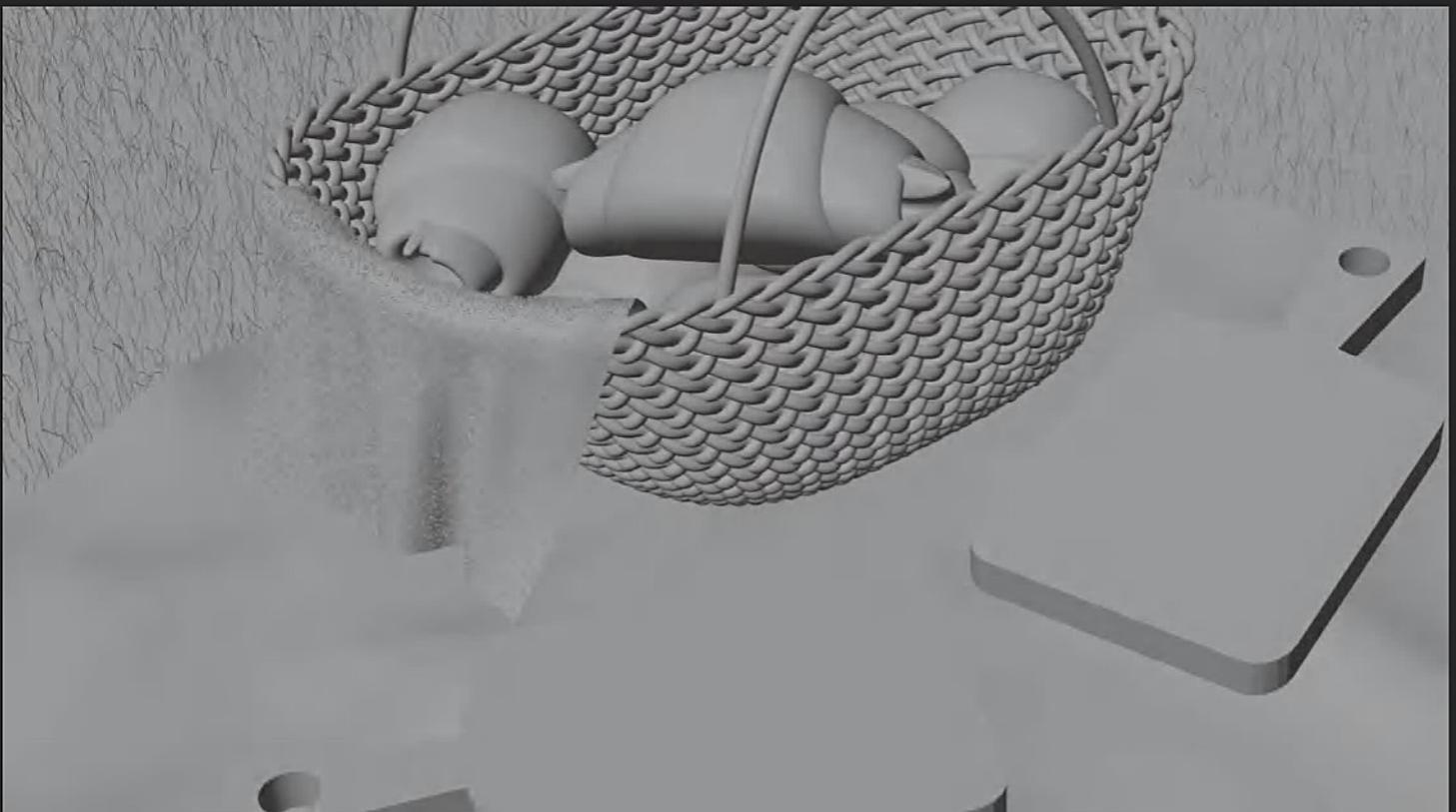




# 「ビタミンC生成中」

使用ソフト	blender
制作時期	'25年8月
制作時間	18時間

初めて作った3DCG作品です。  
キウイブラザーズのゴールドが太陽を浴びる様子をモデリングしました。  
なれない作業が難しく、中でもシールに苦戦しました。



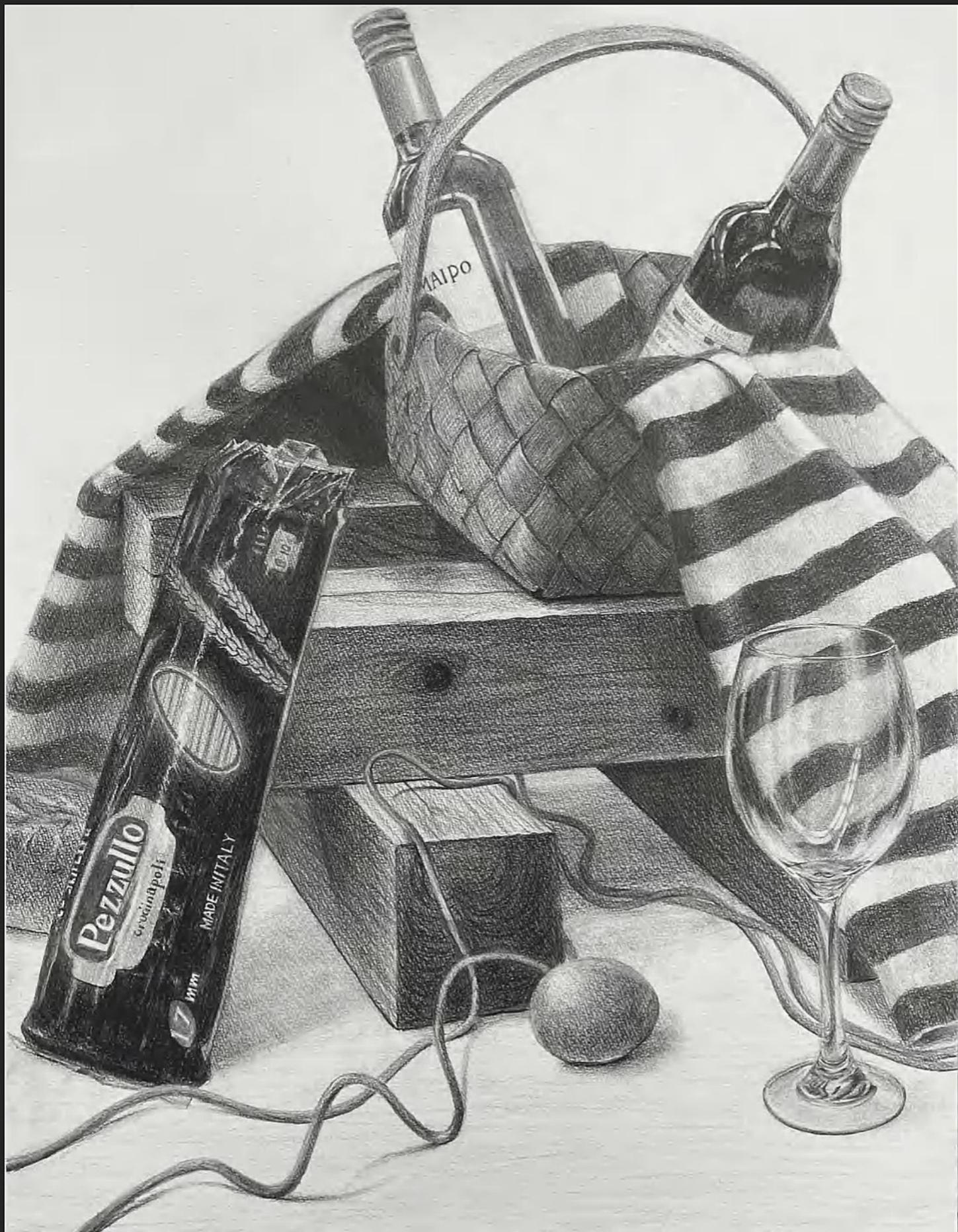
# 「ロールパンピクニック」

使用ソフト	blender
制作時期	'25年9月
制作時間	19時間

外でのピクニックをイメージして作ったオリジナル作品です。  
あたたかい雰囲気や、パンがおいしそうに見えることを意識して制作しました。  
習得した技術を組み合わせて制作したため、自分のできる表現の幅が増えていることを実感できました。

# 05 Fundamentals

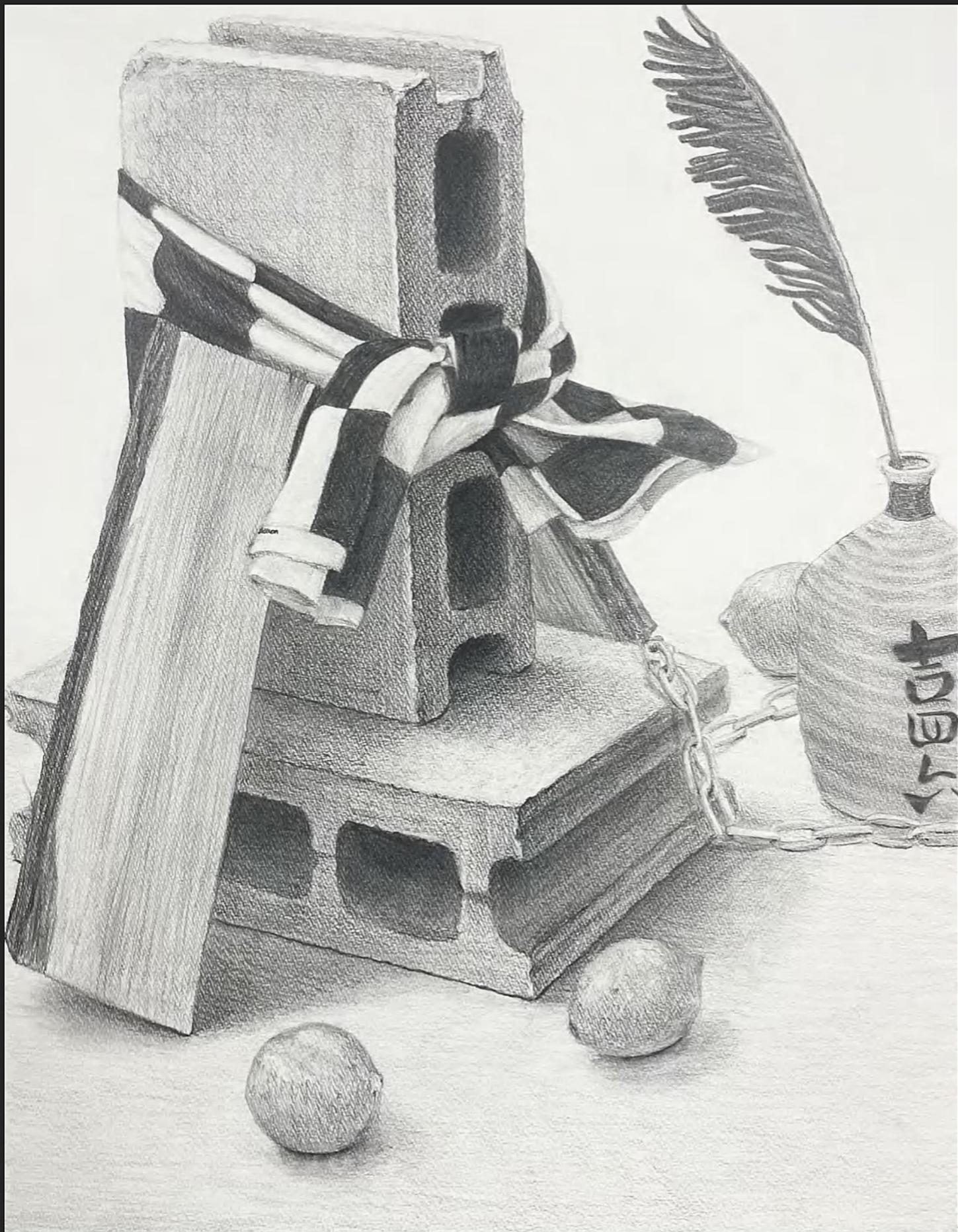




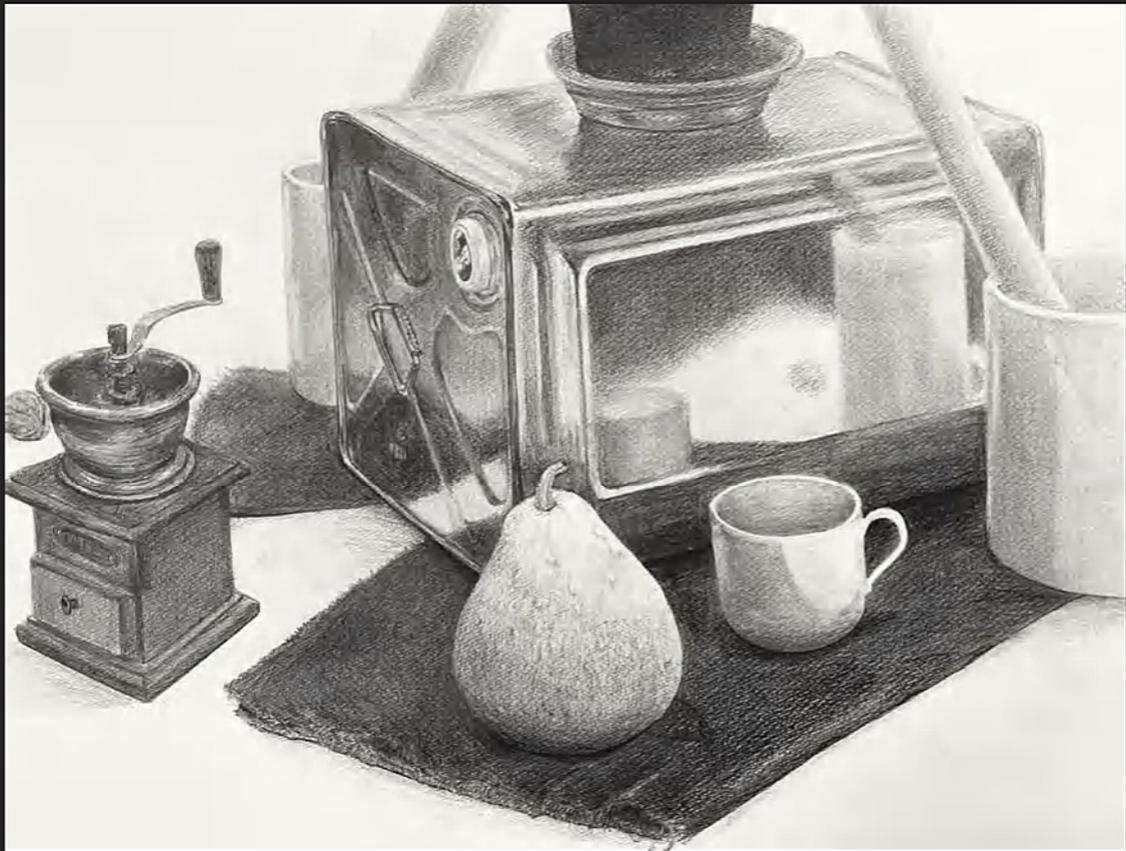
サイズ | 木炭紙大  
制作時期 | '25年 3月  
制作時間 | 22時間



サイズ | 木炭紙大  
制作時期 | '25年 4月  
制作時間 | 20時間



サイズ | 木炭紙大  
制作時期 | '25年3月  
制作時間 | 16時間



サイズ | 木炭紙大  
制作時期 | '25年3月  
制作時間 | 18時間



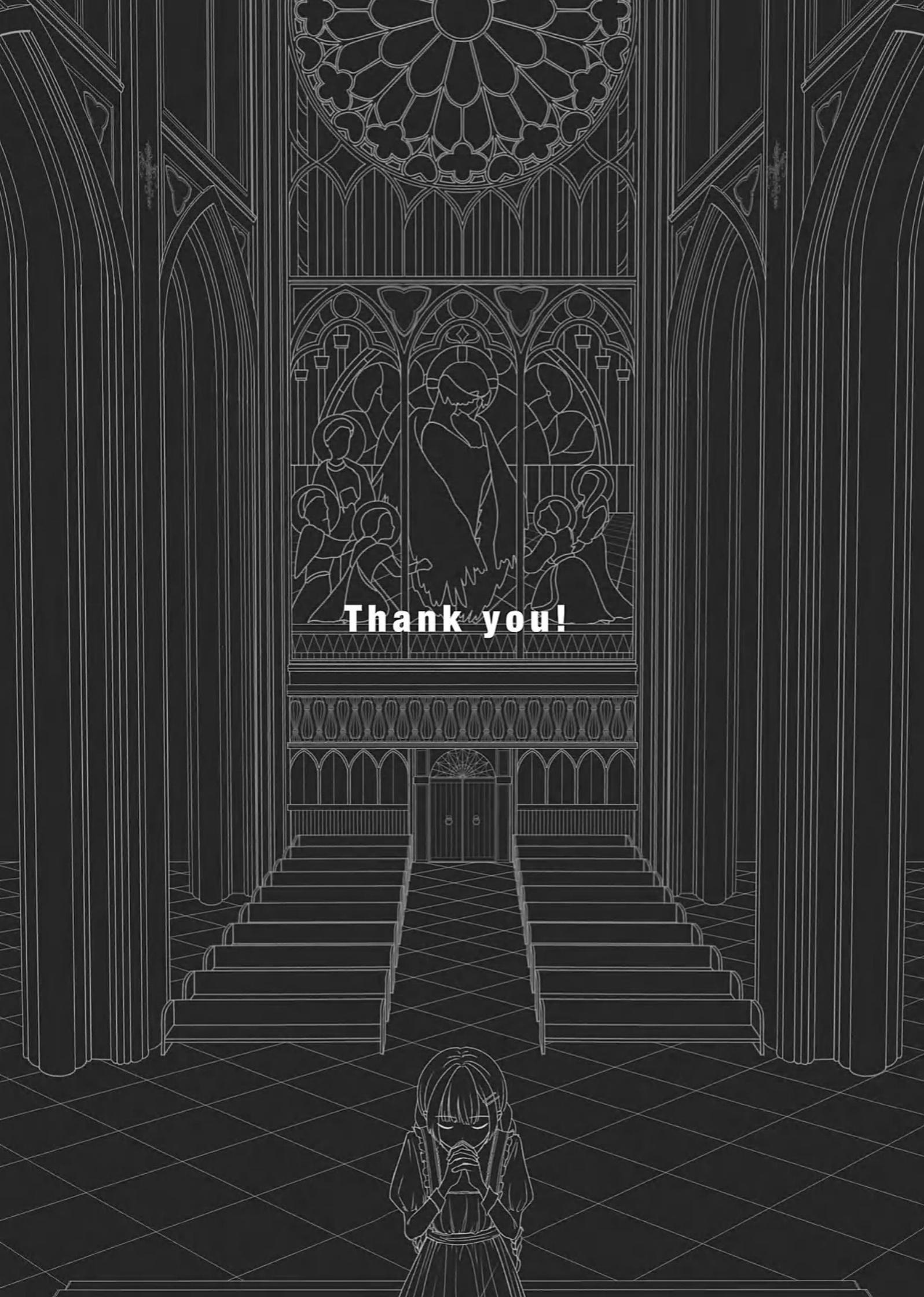
サイズ | B3  
制作時期 | '25年6月  
制作時間 | 8時間



サイズ | B3  
制作時期 | '25年 3月  
制作時間 | 12時間



サイズ | B3  
制作時期 | '25年 1月  
制作時間 | 12時間



**Thank you!**