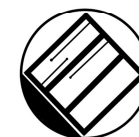


PORTFOLIO

Portfolio has the following meanings:
Achievements and skills that creators highlight in their work collection
Combination of financial products and collection of investment assets
As an educational term, it is a tool for comprehensively evaluating students' individual abilities.



2024 KAWA KIRA
MAKE BELIEVE.

PROFILE



亀本 栞希
KAMEMOTO KANKI

ペンネーム：KAWIRA(カウィラ)

使用ツール・スキル

-  ●●●●● メインで使っています
-  ●●●○○ 課題で使ったことがある
-  ●●○○○ 課題で使ったことがある
-  ●●●○○ 課題で使ったことがある
-  ●○○○○ 勉強中
- 人 ●●●○○ 女性キャラクターが得意です
- 背景 ●●●●○ 和風背景が得意です

希望する職種

- キャラクターデザイナー ●●●●●
- コンセプトアーティスト ●●●●○
- 背景デザイナー ●●●●●
- イラストレーター ●●●○○
- アートディレクター ●○○○○
- 3Dモデラー ●○○○○
- UIデザイナー ●●○○○

私について

名古屋デザイナー・アカデミー専門学校
マンガ学科 コミックイラスト専攻
(2025年3月卒業見込み)

2005年12月15日生まれ

資格 色彩検定2級

趣味 サバイバルゲーム 絵を描くこと
ソーシャルゲーム

特技 光と影の着色 機械いじり

中学生のときに友達に借りたライトノベル小説の可愛いキャラクターをい見たことがきっかけでデジタルイラストに興味を持ち、イラストレーターを目指しています。ゲームの背景デザイン、キャラクターデザイン、着彩などに携わりたいと考えております

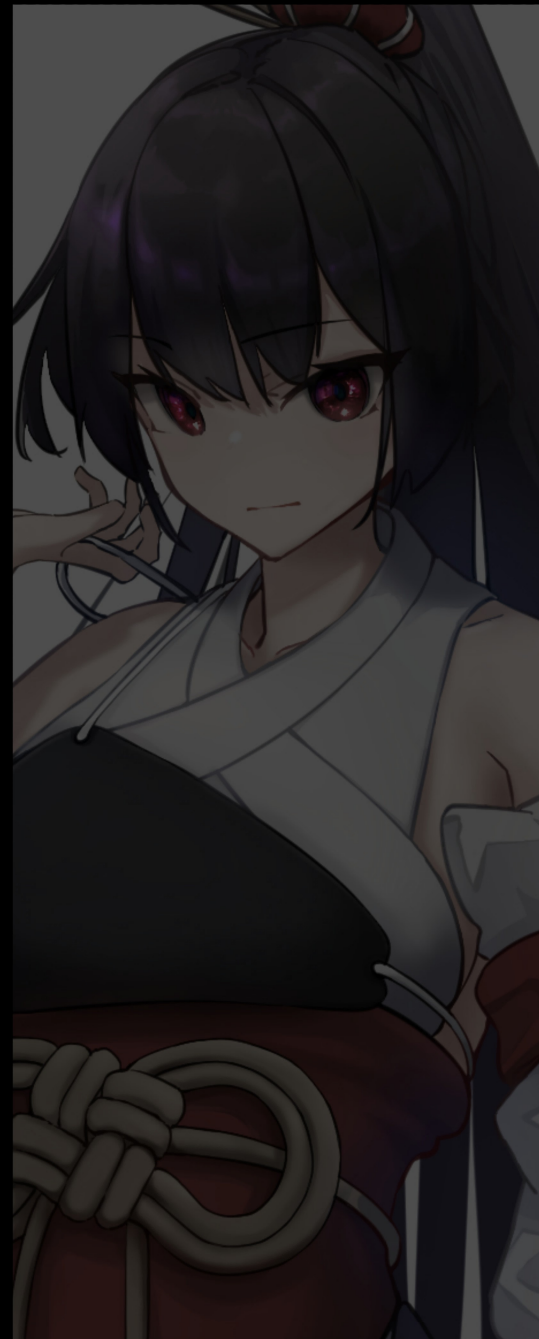


KAWIRA/@KAIBASI(X)



ポートフォリオPDF(VIVIVIT)

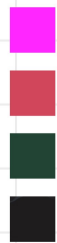
Email : kawiraraika89@gmail.com



キャラクターデザイン

CHARACTER DESIGN

キャラクターデザイン



第一級重魔導師 「ヘンリル」
2024・7
制作時間 28h
CLIPSTUDIOPAINT



2024魔法少女デュエルコンテスト応募イラストです。

水晶を媒体として強力な魔法弾攻撃をすることができる魔法つかい。頼れるお姉さんキャラで何かしら困っていると、すぐに駆けつけてくれます。

得意な事は手料理ですが彼女が作る料理の見た目はこの世のものとは思えないほどグロッキーであり魔法弾攻撃より料理を敵に食べさせた方が強いと思われるほどの腕前です。

水晶を媒体に繰り出される魔法弾はかなり強力で半径100mを消し炭にするほどの威力をもっています、しかし本人にはその自覚が薄いようで魔法弾を発生させながらスキップで近づいてくることがしばしば...

背面に浮遊する大きな水晶からかけらを寄せ集めエネルギーとして昇華し魔法弾を形成しています。水晶がないと彼女は魔法弾を放つことができないので水晶が付けられた衣装を着用しています、帽子に付けられた水晶がその一つです。



2024魔法少女デュエルコンテスト
デジタルデータVIVIDIT

キャラクターデザイン



第二級軽風水師 「モンファ」
2023・7
制作時間 20h
CLIPSTUDIOPAINT



2023魔法少女デュエルコンテスト応募イラストです。

筆で書いたものに命や質量を与えられる魔法使いです。構造物などを描いて橋をかけたり構造物そのものを投げつけたり、召喚物を描いて敵に襲わせることができます。

普段はおしとやかな性格をしていて仲間にも温厚で慕われていますが戦闘時は一変して冷酷な表情を見せます。敵には一切の容赦なく叩きのめし、止められるまで攻撃を繰り返します、どうやら幼少期のトラウマが関係しているとか...

普通の墨や絵の具で描いたものは実体化せず、足元の墨溜まりで描いたもののみ召喚物になります。足元の墨溜まりは常にモンファに追従し出したりしまったりすることができます。

趣味は絵描きで自室に籠り風景画を描いています、時々魔法が暴発し描いていた絵が実体化し巨大な構造物が天井をぶち抜いているときがあります。そうなった場合部屋を描き実体化させて丸ごと交換しているらしくモンファは他の修理事や簡単な土木工事などの助っ人として呼ばれたりしているそうです。



2023魔法少女デュエルコンテスト
デジタルデータVIVIDIT

キャラクターデザイン



狐擬人化

「ふゆ」

2023・5
制作時間 22h
CLIPSTUDIOPAINT



弓道士

「冴」

2023・10
制作時間 28h
CLIPSTUDIOPAINT





一枚絵

ILLUSTRATION

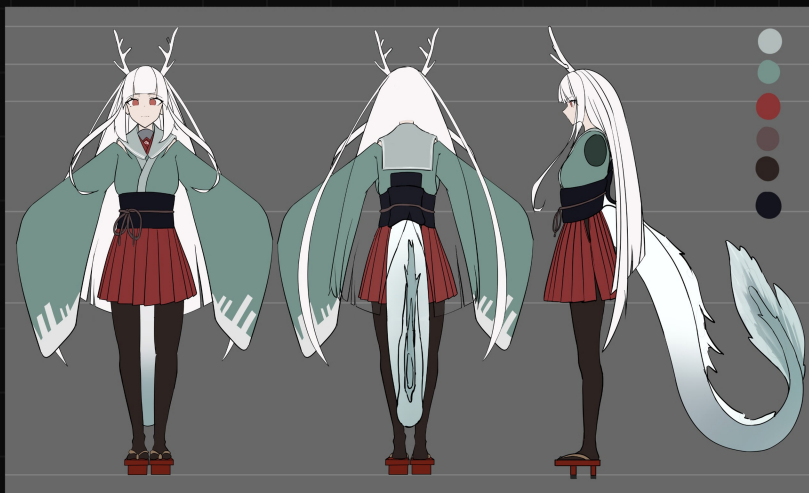
ILLUSTRATION

2024年越しイラスト

「辰年」

2023. 12 制作時間・27h CLIPSTUDIOPAINT

ある日、あるはずもない不思議な神社を探していると
とこちらを見つめているしっぽと角が生えた謎の少女に
出くわしたシーンです。



2024年越しイラスト
デジタルデータ (VIVIVIT)

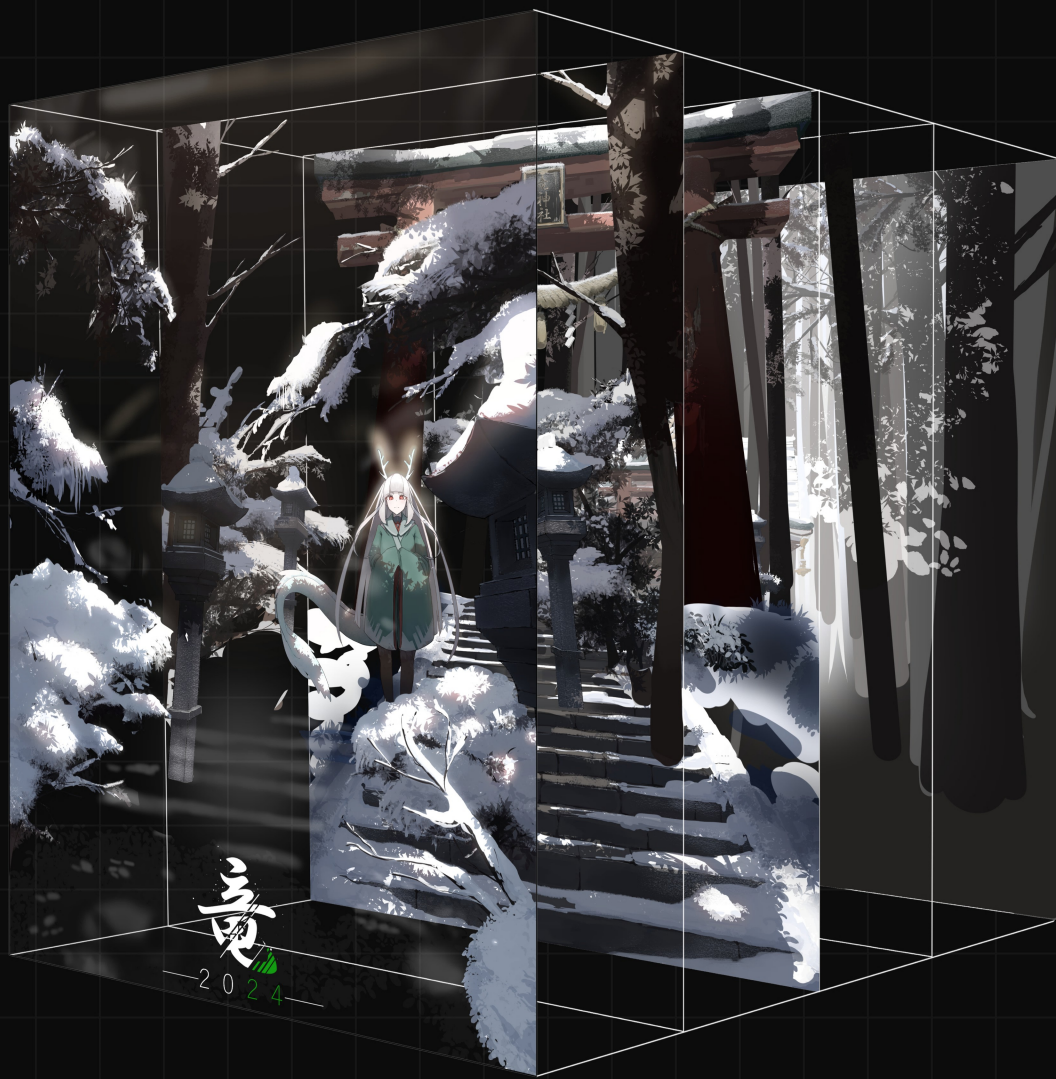
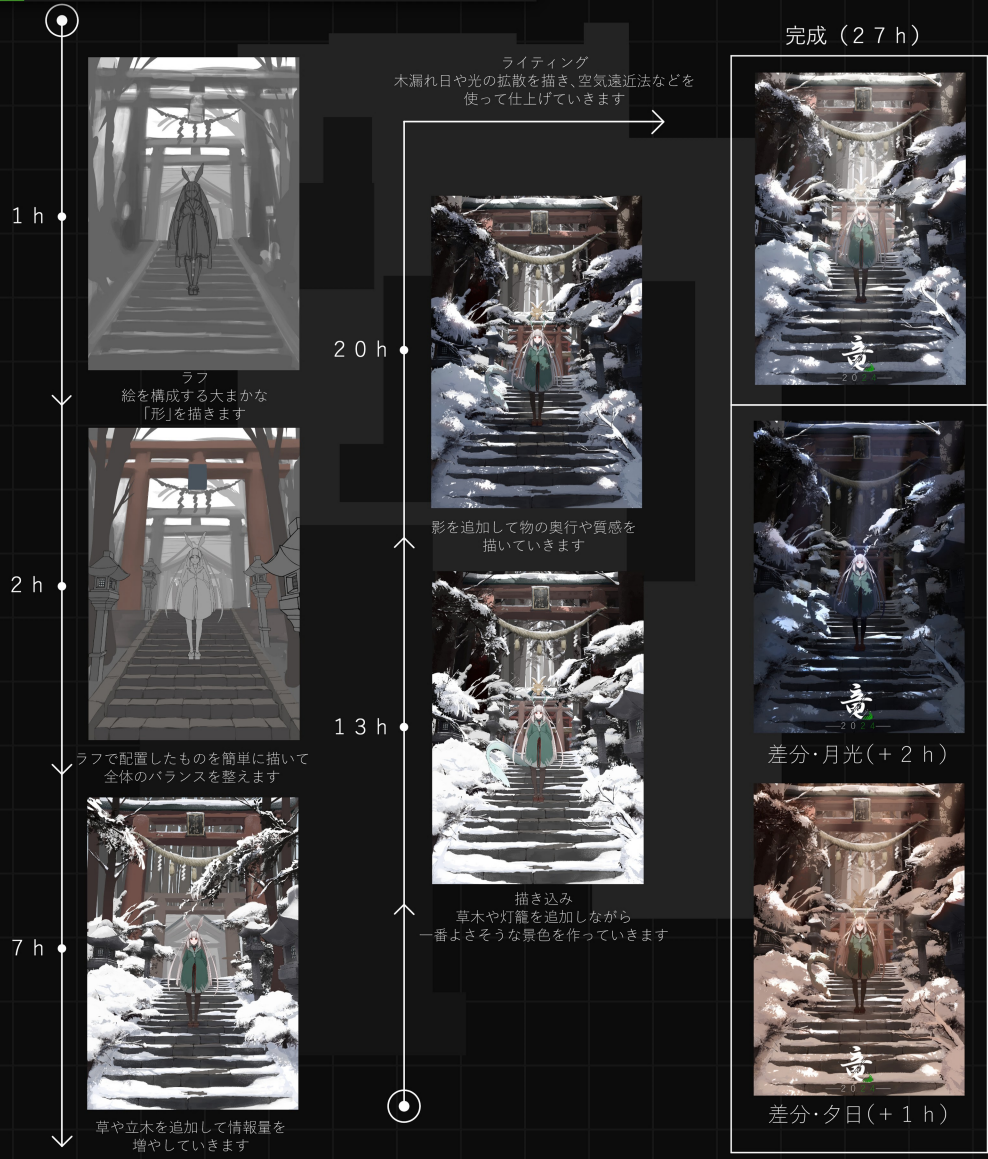


①龍貴姫三面図 ②背景・月明かり ③背景・夕方
④通常背景・朝

—2024—

2024年越しイラスト 「メイキング」

2024 new year illustration [MAKING]

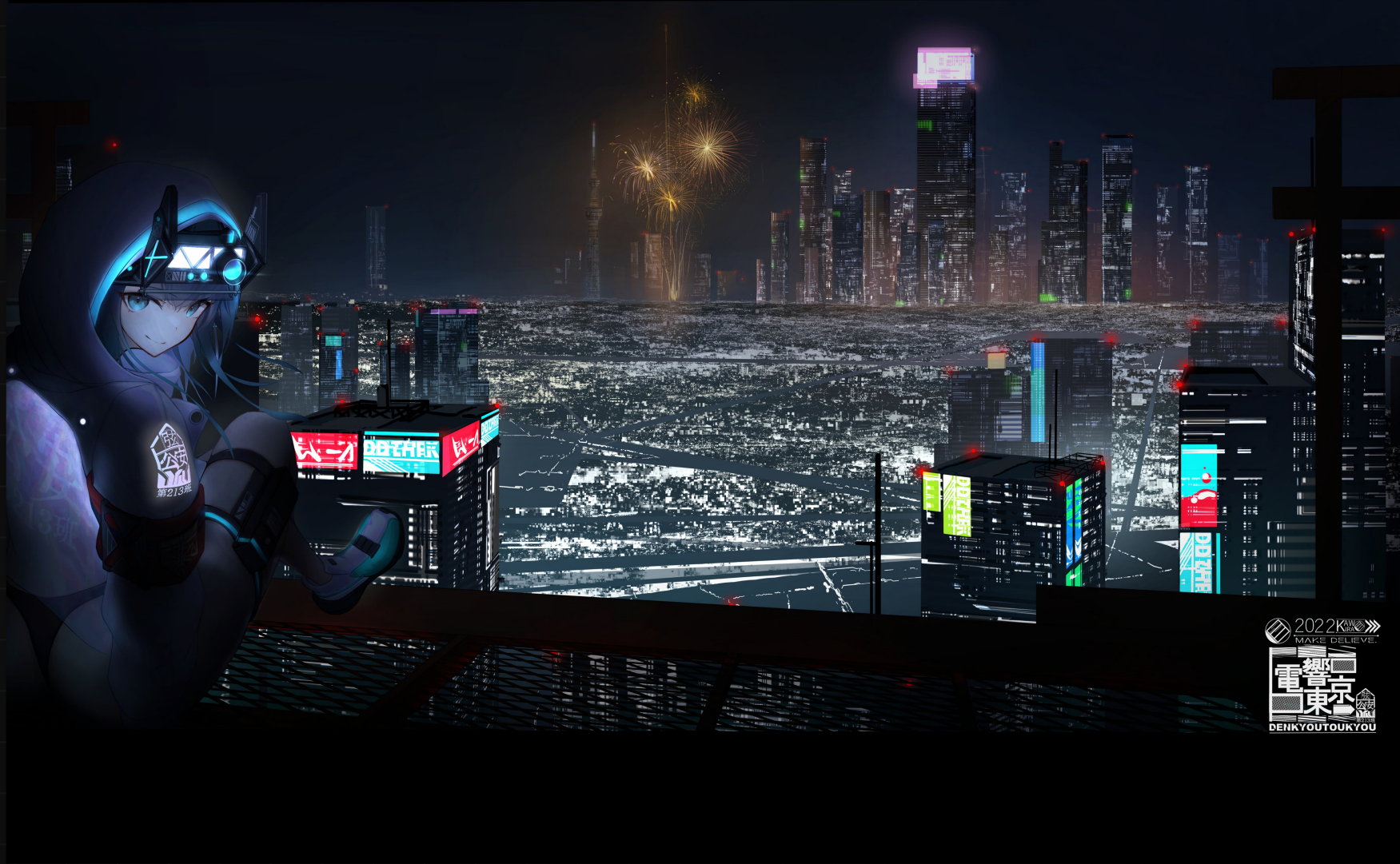


2024年越しイラストメイキング
デジタルデータ (VIVIVIT)

辰年ということもあり
竜(キャラクター)の整然とした立ち姿の後ろに神社を構える構図にし、幻想的な空気間を出せるように意識しました。
様々な葉のスタンプを使うことで少ない工数で描き込むことができました。



サイバーパンク東京イラスト
デジタルデータ (VIVVIT)



「サイバーパンク東京」をテーマに作戦しました。
手前の人物と主人公は公安警察の情報科
に所属しており、東京にて起こるサイバー犯罪を
捜査する任務にあたっています。
イラストは捜査予定ビル屋上にて待機中、
花火を鑑賞しているシーンです。

ILLUSTRATION

サイバーパンク東京 「電音東京」

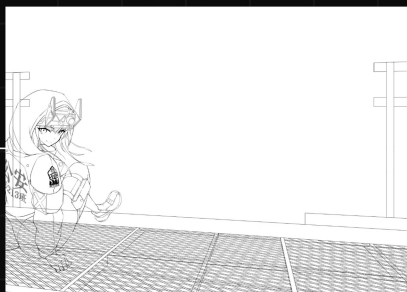
2023. 9 制作時間・30h CLIPSTUDIOPAINT



ラフ

頭の中にある「いいな」と思った構図や景色をざっくり形にしています。背景は描き込まずシルエットでイメージを固めていきます。

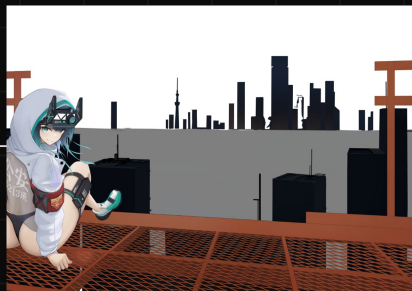
+ 2 h



線画

キャラクターや手前にある構造物など細かい描き込みが必要な箇所は線画を描いてから着色していきます。この間に小物や構造物を追加して情報量を増やします。

+ 6 h



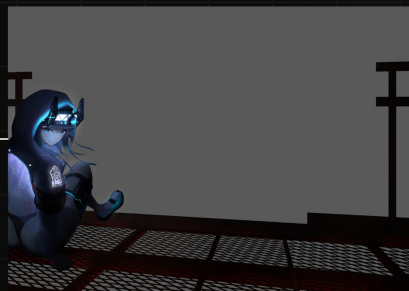
構図の調整

ある程度手前の細かい描き込みができたなら背景も追加して細かい建物の配置を決めます。奥のビル群に視線を誘導したかったので遮るビルは消しました。

+ 2 h



+ 13 h



+ 7 h



完成

最後に下からの光、建物の光の拡散を追加したり適当な広告や警告灯をつけて完成です。

ILLUSTRATION

電音東京「メイキング」

Den-on Tokyo [MAKING]

都市の夜景製作は初めてだったこともあり、ビルの明かりの描き込みにはかなり苦労しましたが、ダウンロードしたテクスチャや素材を使うなど色々試しましたが最終的に等間隔で並べた線と点をランダムに削ってビルに貼り付け、コピーして貼り付けるなどをしてかなり力技ですが上手くビルの光を描けたと思います。



サイバーバンク東京イラストメイキング
デンタルデータ (VIVIMIT)



ILLUSTRATION

「創造」

2022. 7 制作時間・30h CLIPSTUDIOPAINT

イラストなどクリエイティブな事をする時に「創造」することをイラスト化しました。頭の中から弾け出る柔らかい絵の具のような粘土のような物質と四方に伸びる毛によって静けさの中に湧き出る創造力を表現できたと思います。

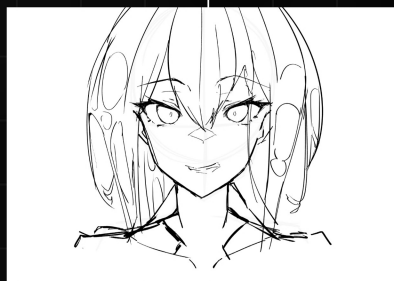


「創造」イラスト
デジタルデータ (VIVIMIT)



2022 KAWAKURA MAKE DELIEVE.

1 h ~ 3 h



ラフ・線画

イラストなどの造作をするときの頭の中を想像して、溶けたような髪の毛が垂れ下がりが広がっていく表現をしました。表情もどんな作品ができるかわからないけど自信があらうな期待気な顔にしました。

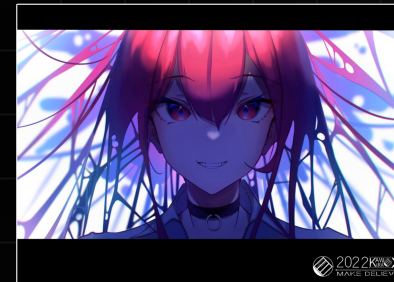
3 h ~ 22 h



着色・背景追加

希望に満ちたイラストに仕上がったので、全体的に赤と青のビビットカラーにし活力に溢れた色合いにしました。また着色完了後に背景が少し寂しく感じたので絵の具が弾けたようなエフェクトを追加しました。顔を力強く前に出るような感じにしたかったので、背景を青く手前を彩度の高い赤色にしています。

22 h ~ 30 h



影・光の着色

希望に満ちたイラストに仕上がったので、全体的に赤と青のビビットカラーにし活力に溢れた色合いにしました。また着色完了後に背景が少し寂しく感じたので絵の具が弾けたようなエフェクトを追加しました。顔を力強く前に出るような感じにしたかったので、背景を青く手前を彩度の高い赤色にしています。

ILLUSTRATION

「創造」メイキング

Creation [MAKING]

「創造」イラストはテーマがかなり抽象的なものだったのでどうやって表現するかにとっても悩みました。ただ考えたり、制作途中の作品の前で苦悩する様子を描くのはつまらないと感じたので、思考の爆発を描き「創造」しているところを描きました。



「創造」イラストメイキング
デジタルデータ (VIVIDIT)

MEMORIES · OBSERVER 「思い出の観測者」

2023. 12 制作時間・27h CLIPSTUDIOPAINT

人の記憶や夢、を見られる少女、光るオーブに触れることでひとの記憶を覗くことができる。
本人はよく人の記憶を見るために長い時間オーブにくっついてるが、
記憶を覗いている間は常にニヤニヤしているなに見ているのだろうか…

思い出の観測者

人の記憶や夢を見ることができる
少女。普段は夢の間^①に閉じこもり
たくさん人の夢を見聞している。



「夢の間」
遠くの人の夢や記憶を見る
のを補助する装置。

人の夢を見たのが口にする
としないが見てる時の夢見て
だいたいわかる。



夢を見るには 球に触れていないといけない。
密着すればするほど その夢の奥まで見ること
ができる。

たまにこうなっている。
(最大密着)



身長は高いが(175cm)胸
が小さすぎることを気にして
いる。



「夢の記憶の観測者」イラスト
デジタルデータ (VIVIT)



①思い出の観測者 設定イラスト
②思い出の観測者イラスト

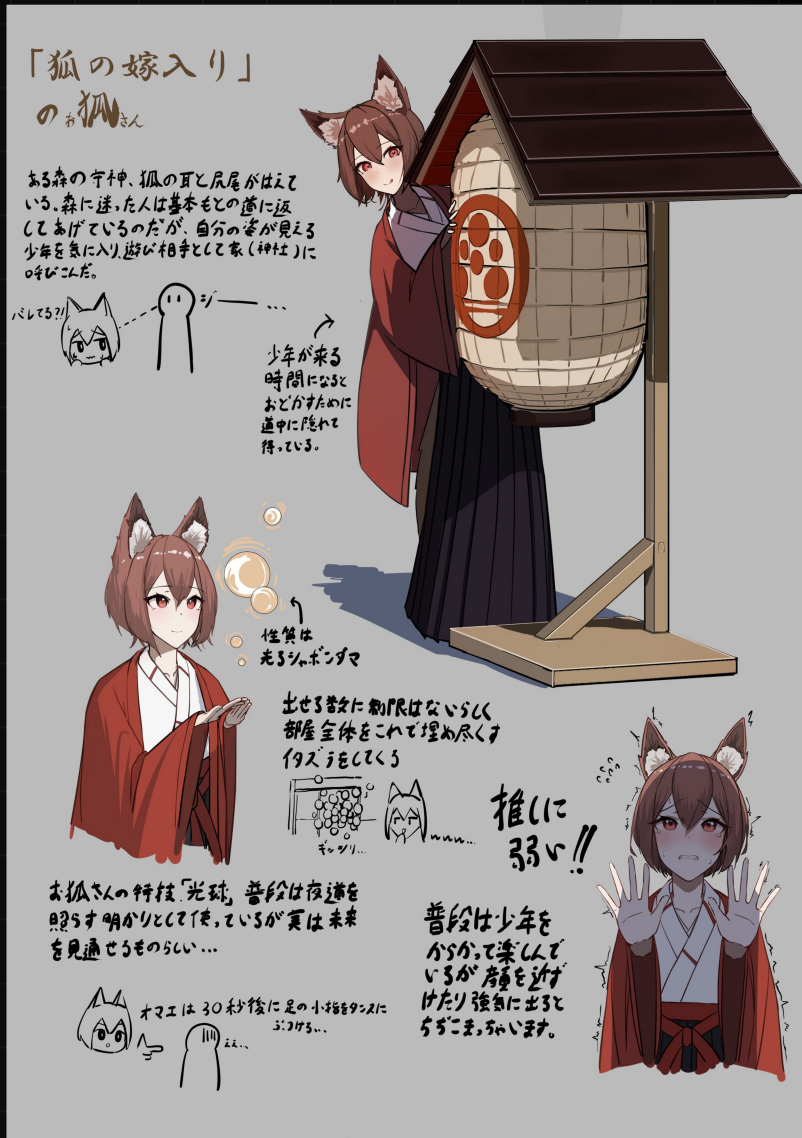


MEMORIES
OBSERVER
2024 KAWAII RAILWAY AWARDS
MAKE DELIEVE.

狐の嫁入り

2022. 12 制作時間・17h CLIPSTUDIOPAINT

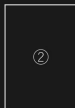
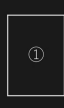
森で遭難した少年、目の前に現れたのは狐の耳と尻尾をはやした神様を名乗るお姉さん。謎の光源を片手にこちらに興味があるのか近づいてきます。



狐の嫁入り



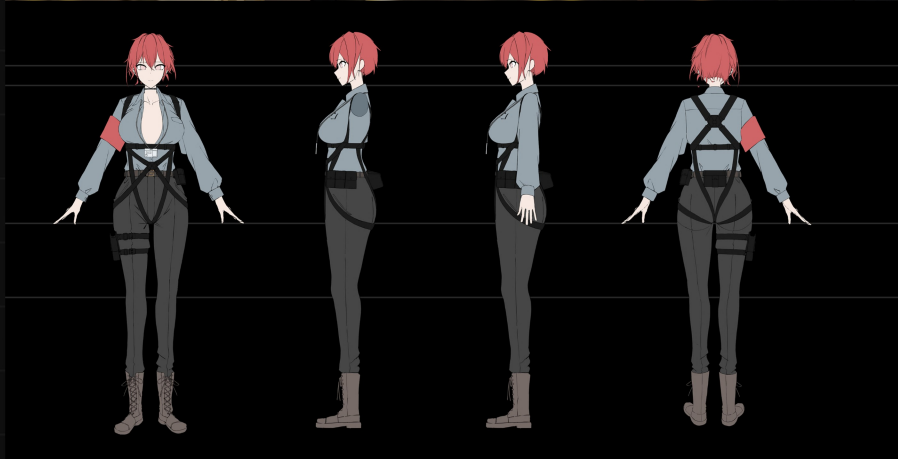
狐の嫁入りイラスト
デジタルデータ (VIVIVIT)



①お狐さん、設定イラスト ②狐の嫁入りイラスト



2024 KAWASUMI MAKE BELIEVE



ILLUSTRATION

「突撃！」

オリジナルキャラクターα(アルファ)が敵のアジトに突入する瞬間です。イラストとしては多少粗いですが変わったアングルの練習になりました。

2024. 6 制作時間・12h CLIPSTUDIOPAINT



ILLUSTRATION

「夏の思い出」

夏の青春をイメージして描きました、入道雲を背景に少女を撮影しているシーンです。入道雲をいかに流動的に描くのにも苦労しました。

2021. 8 制作時間・2.2h CLIPSTUDIOPAINT

背景イラスト練習

2023 ~ 2024 CLIPSTUDIOPAINT

今までキャラクターをメインで描いてきたのですが、背景単体のイラストも描けるようになった方が良いとゆうことで練習しました。パースや構図、光や影などの着彩、使いやすい背景を心がけて制作してきました。



背景イラスト練習
デジタルデータ (VIVIVIT)

①

②

④

③

⑤

①廊下イラスト 2024・6 制作時間 8h CLIPSTUDIOPAINT ②部屋イラスト 2024・12 制作時間 8h CLIPSTUDIOPAINT
③草原イラスト 2024・5 制作時間 10h CLIPSTUDIOPAINT ④女子高生と青空 2024・1 制作時間 1h CLIPSTUDIOPAINT (表紙イラスト)
⑤荒廃世界イラスト 2024・6 制作時間 5h CLIPSTUDIOPAINT (1, 2年生イラスト口座用)

二次創作

2023 ~ 2024 CLIPSTUDIOPAINT

私はアークナイツとゆうスマホゲームをプレイしています。世界観と登場キャラクターがとても魅力的でファンアートを描かせてもらっています。いつか自分の描いたキャラクターがアークナイツに登場したらいいなと思います。描き続けています。



ファンアート(ケオベ)
デジタルデータ (X)



ファンアート(ホシグマ)
デジタルデータ (X)



ファンアート(シュバルツ)
デジタルデータ (X)

①

②

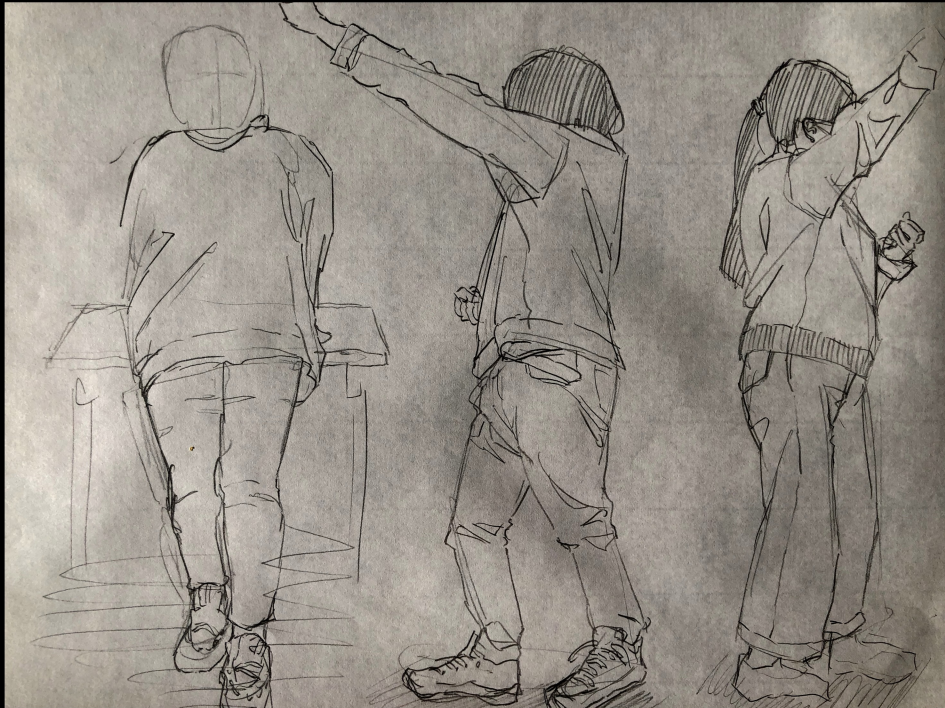
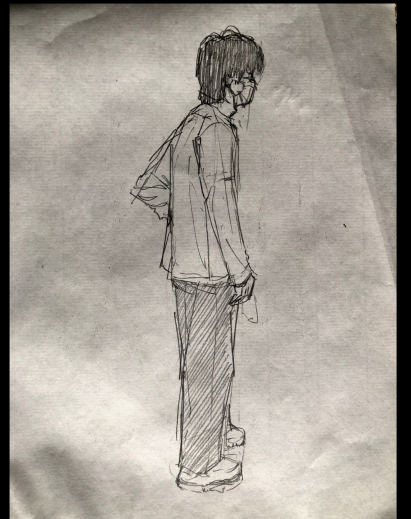
③

①アークナイツキャラクター ケオベ 制作時間 12h CLIPSTUDIOPAINT
②アークナイツキャラクター ホシグマ 制作時間 14h CLIPSTUDIOPAINT
③アークナイツキャラクター シュバルツ 制作時間 19h CLIPSTUDIOPAINT



デッサンスケッチ

DRAWING SKETCH

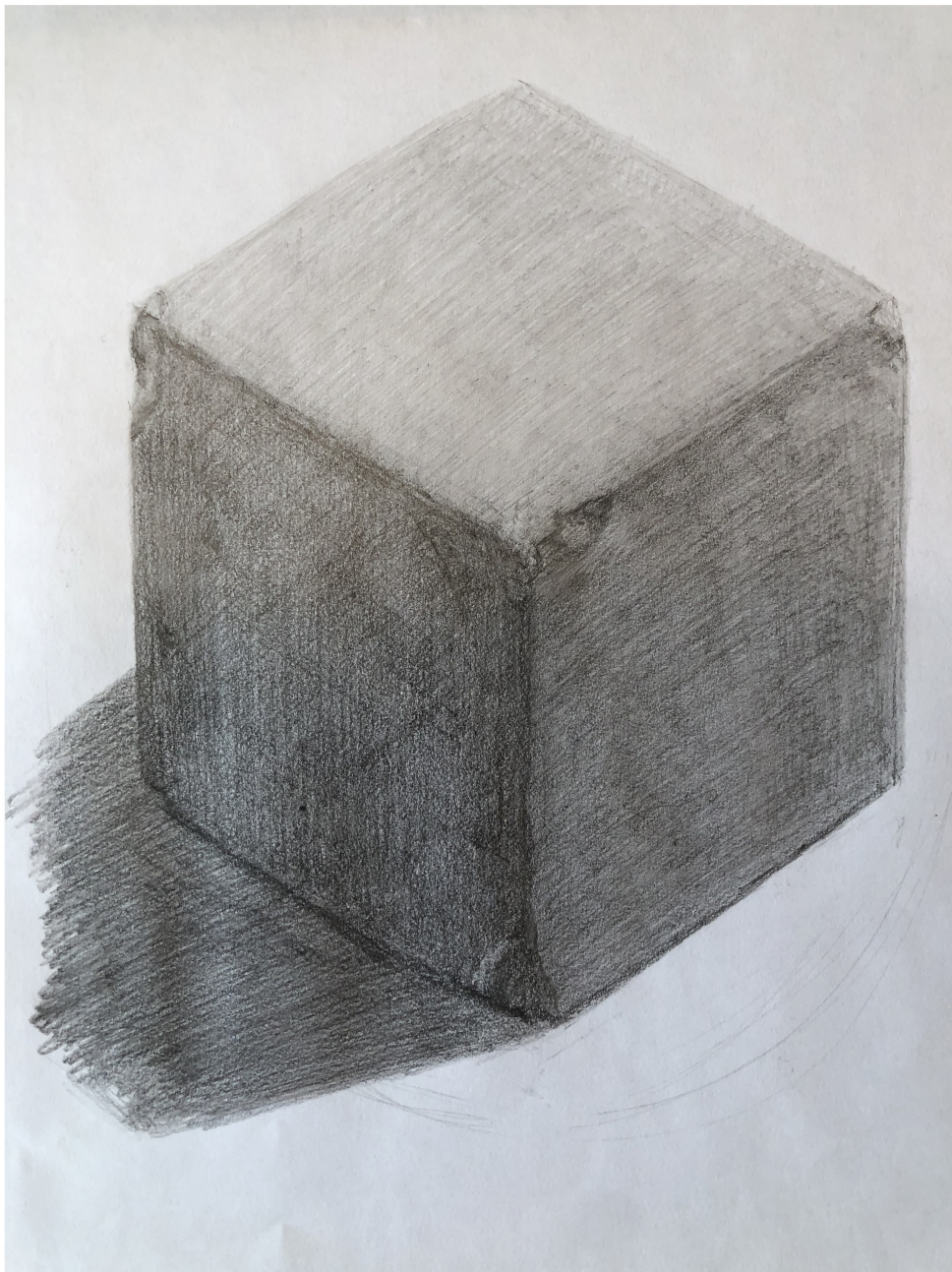




自分の靴 (3時間)



エビフライのキーホルダー×5 (3時間)



立方体 (2時間)



自分の手 (5時間)

