PORT FOLIO

るり色

Profile



るり色

1999年7月23日　生

高校1年生で学校を自主退学後、高卒認定試験取得
独学で絵を学んだ後フリーランスでイラストレーターとしての活動をスタート

ー主な取引先ー

- 株式会社AJP Games
- ADRENA
- こころんホッとプロジェクト
- 個人依頼多数

CGモデラー/イラストレーター
コンセプトアーティスト/イラストレーター
イラストレーター

ー使用可能ツールー

2DCG

- Photoshop CC
- CLIP STUDIO PAINT
- SAI

3DCG

- Maya
- Zbrush
- Substance painter
- blender

各アイコン説明



Photoshop　CLIP STUDIO　MAYA　Zbrush　Substance　blender

scenery 背景



製作期間:3日

オリジナル

タイトル「Aquarium」

植物を描くことが好きでいつもオリジナルの作品のモチーフに
悩むと描いてしまいます。
最近は植物の分野をもっと専門的に学んでいったら
絵に生かせるのではと思い、休日などに調べています。

また、この作品は最近3DCGを背景に使うことが多かった為
久々に2Dの技術のみで描きたいと思い製作した作品になります。

何故写真や3DCGを使って絵を描くのか



▲「・・・」　製作期間：3日　Ps

ではこちらの右の絵は如何でしょうか。
この2枚はキャラクターがとても似ていますが右の絵のキャラクターは写真を使わず1から描いています。
周りにある植物は写真もあれば1から描いているものもあります。

絵を見たときに写真と絵の違いが分かるでしょうか。
もし私が他人だとして何も知らずにこの絵を見たら違いは分からないだろうと思っています。

つまり、私が写真を使う主な理由としては「スピード」があります。
より速く、クオリティも高く、素材を使用してより表現したいものが表現できるのであれば(著作権なども確認したうえで)使っていくべきだと私は考えています。

写真や3DCGを使うと時々「ズルをしている」「技術がないから使っている」と思われる方がいらっしゃいますが私はそうは思いません。

その様な素材を上手く使いこなすにはまず、「自分で描けなければ使いこなせない」と考えているからです。
例えば左の絵はキャラクターを含めてほぼ写真から出来ています。
建物なんかはパースを理解していないと使いこなせませんし、遠近感を出す為に空気遠近法を使おうと技術と知識が無ければ思うことも無いでしょう。

また、天気や場所が違う様々な写真を使うので絵の雰囲気に合わせるための色彩感覚も問われています。



▲　「in my dream」　製作期間：3日　Ps　M

character キャラクター



オリジナル

タイトル「光の方へ」

自分への新たな試みとして納得するまで
数か月に渡りキャラクターデザインから
一枚のイラストまで制作しました。

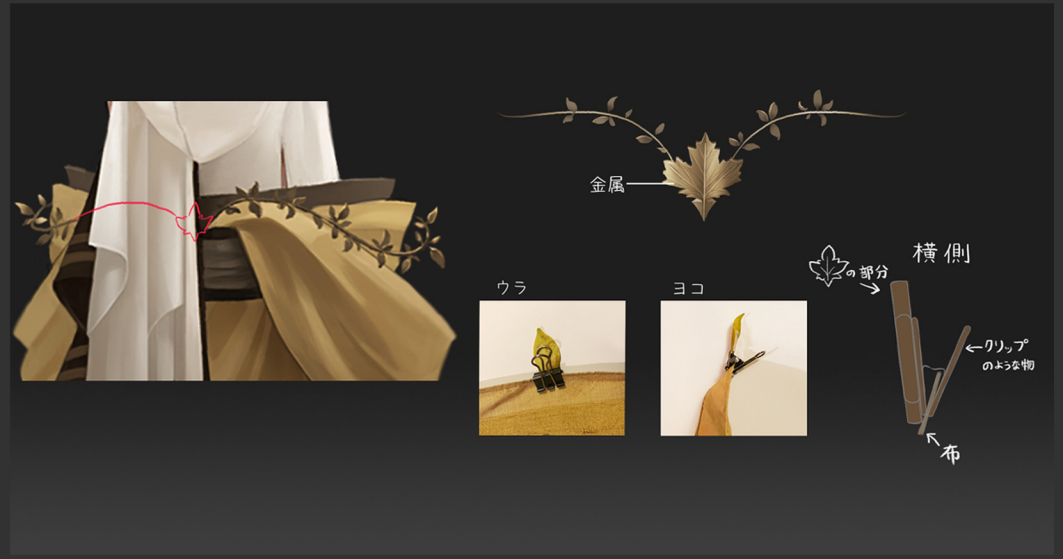
製作期間： 3ヶ月（キャラクターデザインを含めた合計期間）

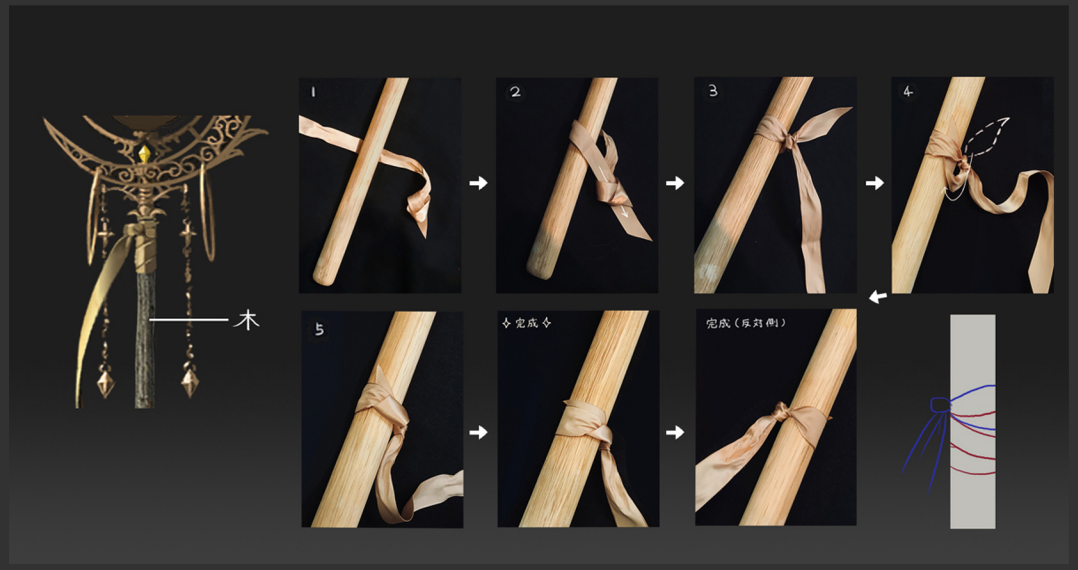
「光の方へ」 -キャラクターデザイン-















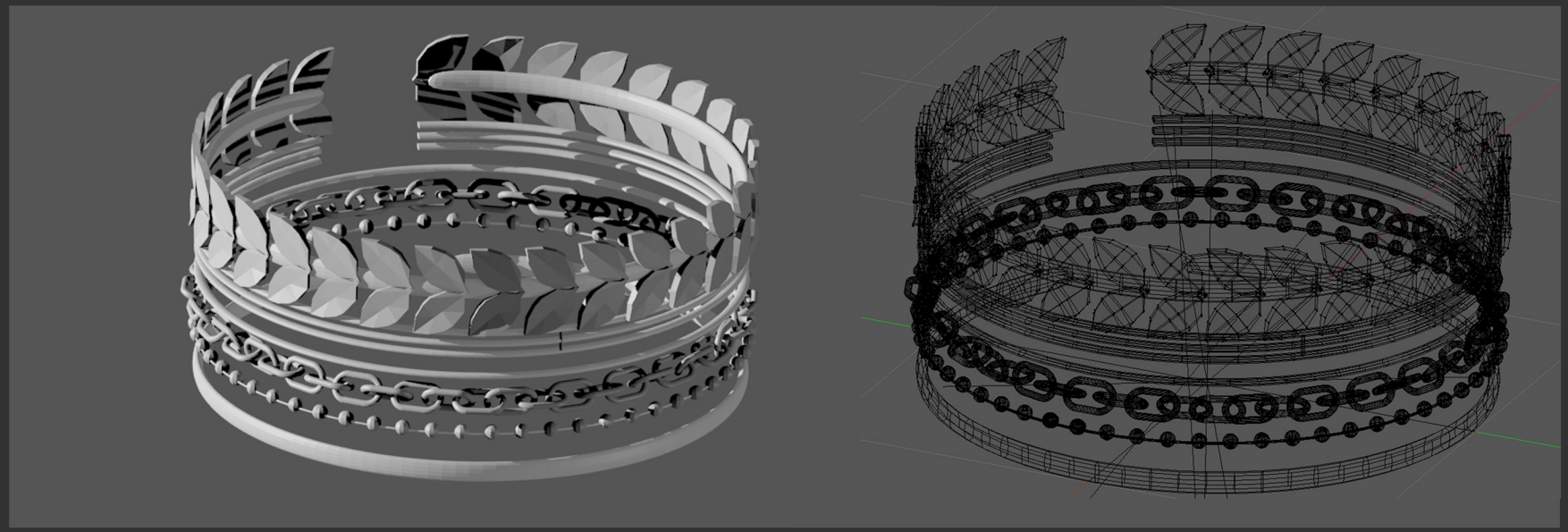
主人公はフラフラと様々な国を訪れる放浪者。
不安定な生活を送るならきっと性格は穏やかだけどしっかりと自分の意思を持つ青年なのでは？と想像しました。

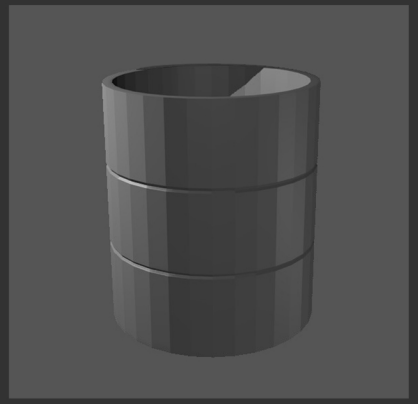
そんな青年に懐いている小鳥は、ペットではないけれど友達のような存在。
小鳥は青年がしっかりと自分の意思を持っている事を理解していて
周りの人間とは少し違うからこそ一緒にいたいと考えています。
イラストを春に描いたのもあり鶯と知的なイメージのあるフクロウをモデルにしました。

「光の方へ」 3DCG作品

製作期間:1日







キャラクターデザインは実際にチーム内で見せることを
想定しながら制作しました。
実物を使って資料を製作することでリアリティや自分の理解力を深めるとともに
相手にも伝わりやすいと考えたので写真も取り入れました。

～絵柄について～



▲「Do you want to shine?」　製作期間4日　Ps　M





▲比較画像

当初はデフォルメかリアルどちらに纏めるか悩みましたが
自分が表現したい物がより伝わる絵柄をその時々で選べばよい
という考えに至りました。
結果、幅広くクライアント様にご提案できるものが増えより
多くのご要望に答えられるようにもなりました。



▲「liberate」　製作期間4日　Ps

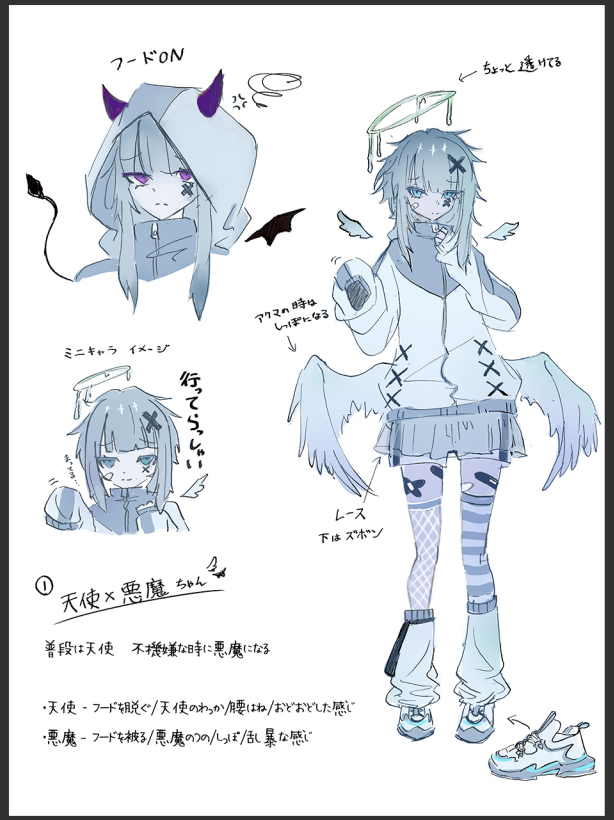
Original product オリジナルグッズ



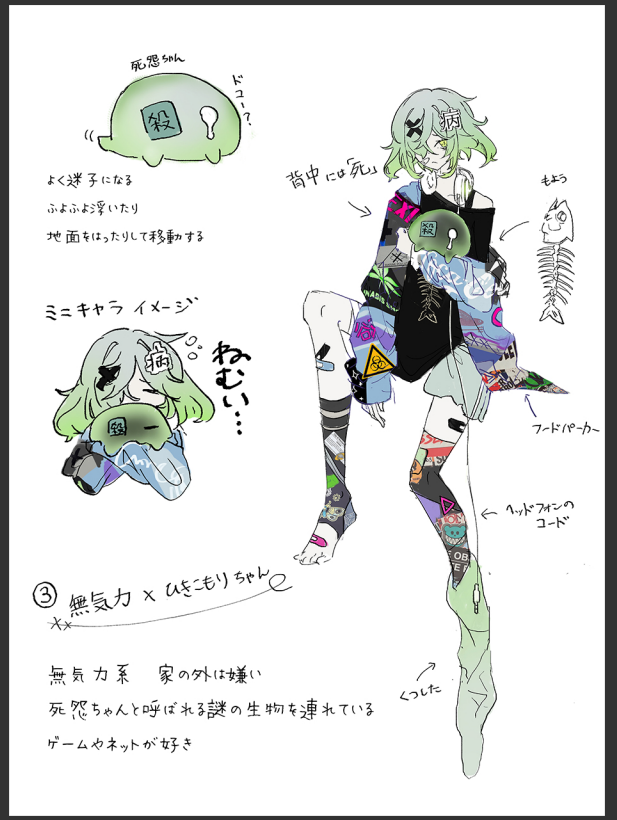
こあくまてんしちゃんっ！

Ps 合計製作期間： 約2ヶ月

普段はてんしちゃん。
でも怒ると角が生えちゃうこあくまちゃん。
ちょっぴりメンヘラ。









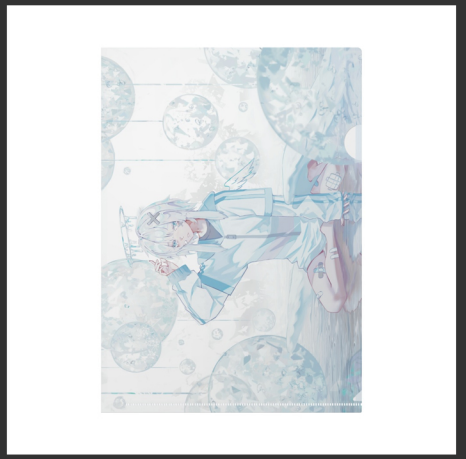
▲キャラクターデザイン案

twitterで人気投票を取り、人気の高かったキャラのグッズを製作しました。結果は①が一番人気でしたが③もほぼ同票で人気があったため
2023年の冬頃にグッズを製作、販売予定です。
大モチーフはどれも「病んでる子」がモチーフになっています。このモチーフを選んだ理由としては「るり色=病んでるイラスト」のイメージ付けをしたかったのと
自分自身が幼少期から自傷行為や自殺未遂を繰り返すほど病んでいるのなら「描き続けやすい」のではないか、
「同じような境遇の方に寄り添って描けるのでは」と考えたからです。











タイトル　♦Angel♦　　製作期間3日

アクリルブロック用に一枚描き下ろしました。

アクリルブロック自体が透明感のあるものなのと夏用のグッズなので

イラストも透明感で爽やかなイラストに仕上げました。









タイトル　堕天　　製作期間3日

悪魔の部分にフォーカスを当てたイラスト。
市販薬のOD(オーバードーズ)を繰り返すキャラクターな為、薬をくわえていたりすることで表現しました。
また、私自身も市販薬でのODを繰り返したことがあり、最中は辛い事や悩み事が和らいで
世界が優しく溶けだす様な体験をしていたので病んでいて苦しいけどどこか柔らかい印象が残るイラストに
落とし込めるよう努力しました。






Koakuma
Tensityann!!






しにたい
だけなのっ




8:53
69%
るり色
こあくまてんしちゃんっ
50 · 保有コイン : 20
プレゼントする
ダウンロード済み
普段はてんしちゃん。でも怒ると角が生えちゃうこあくまちゃんのスタンプです。ちょっぴりメンヘラ。

その他のオリジナル作品





▲「猫メイド」Ps



▲「2021 icon」

◀「bubbles」Ps

２０２１年　製作作品　製作期間：各２日

2021年製作



2020年製作







1	「梅香姫」	1日	Ps
2	「2021」	5日	Ps M
3	「RAINY」	4日	Ps
4	「Red RooM」	2日	Ps

3DCG



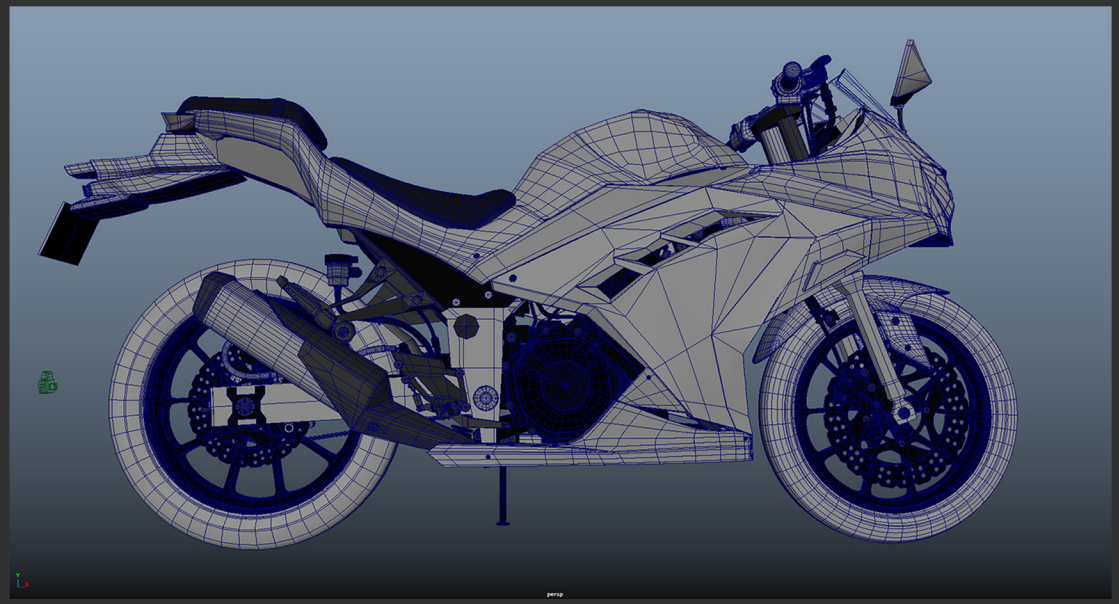
Kawasaki Ninja250

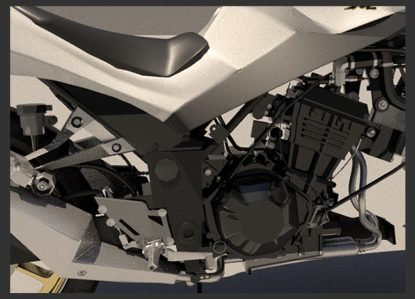
製作期間： 3ヵ月 M Ps

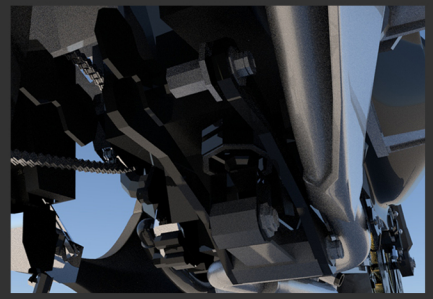
練習の一環で実物の写真を見ながら製作をしました。
バイクなどの機械は苦手意識が強く構造も難しいイメージでしたが段々と時間をかけるごとに理解し最後まで完成させる事が出来ました。

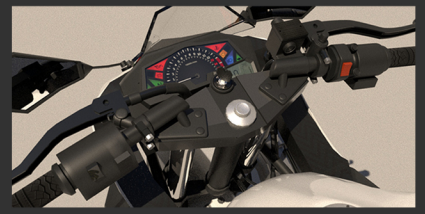
ワイヤーフレームと細かいディティール

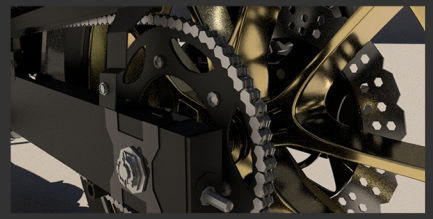


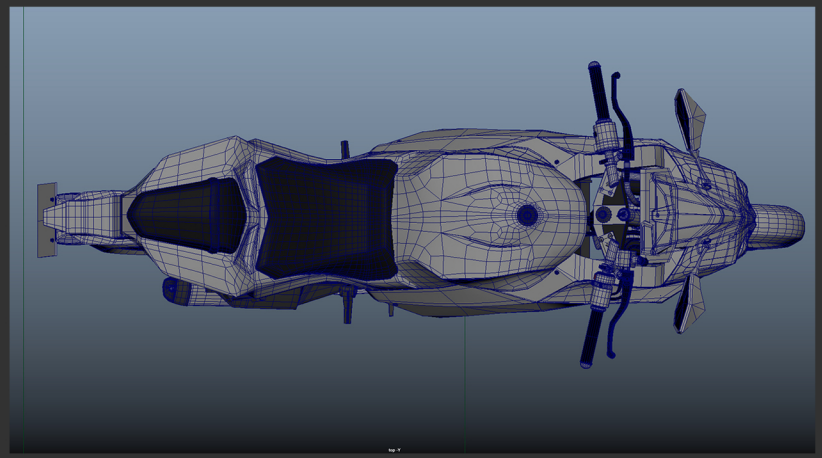


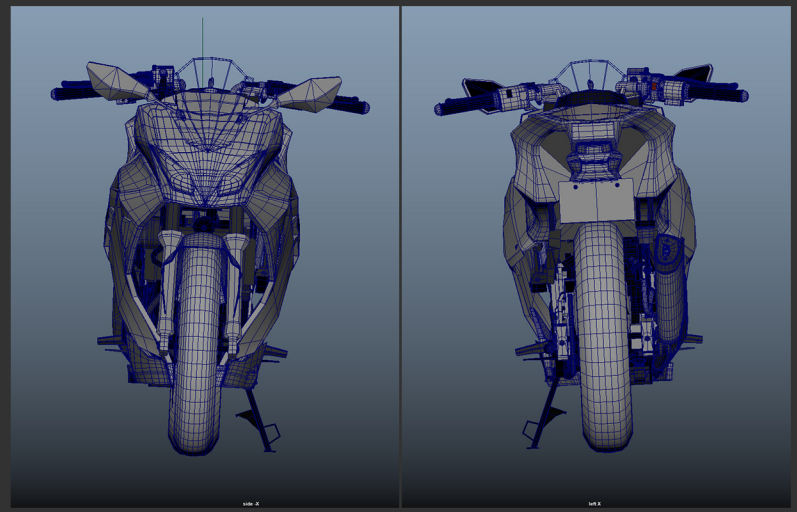








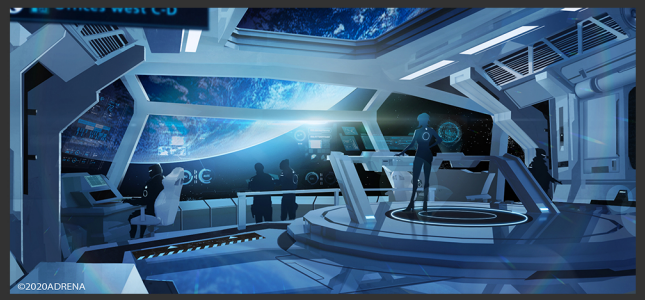


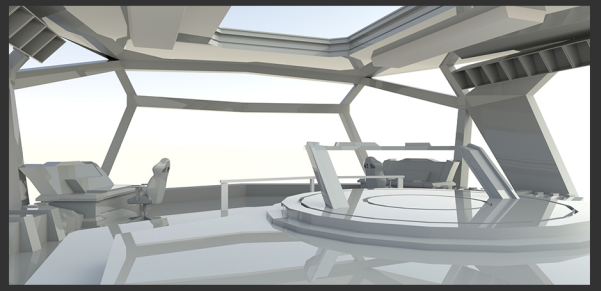




3DCGはイラストを補助するためのサブスキルとして習得しました。
パースが難しい機械などは時間がかかってしまうため3Dで作成した方が速く
更にクオリティも上げることが出来ると考えたからです。
また、絵には見えない部分＝立体的な思考も重要なため3DCGを触っていくうちに
自然と想像しやすくするという目的もありました。

実際に習得後は絵がより立体的になりクオリティも上げることが出来ました。



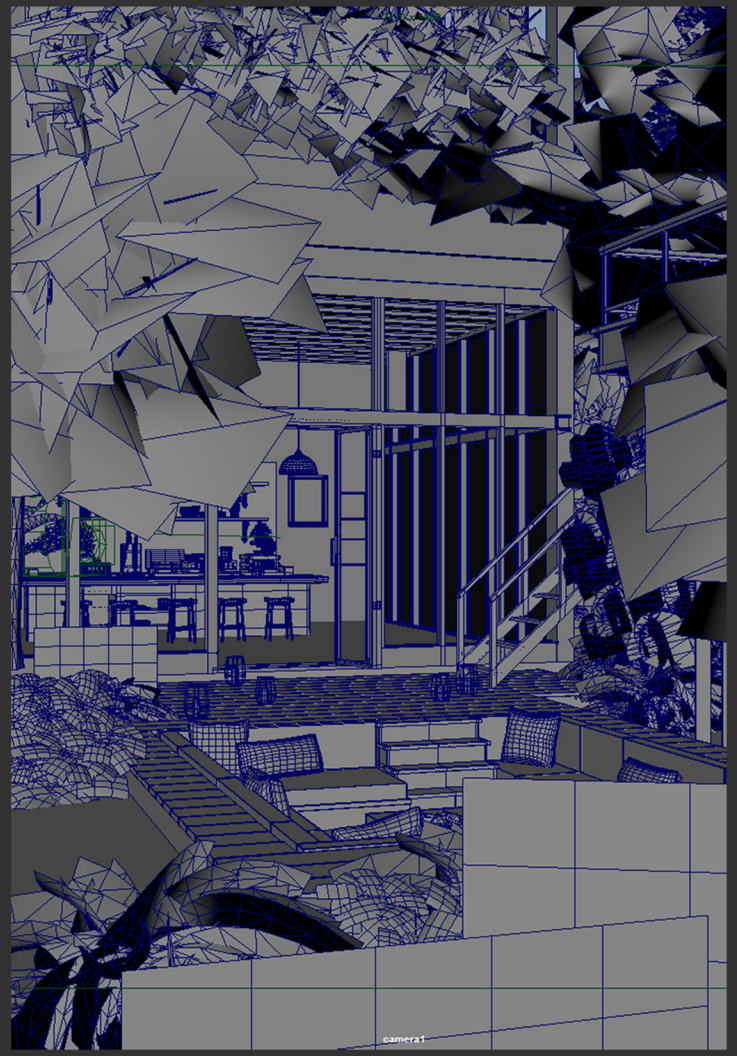


▲ 例としてこの絵では3DCGを使用することにより床の反射等も書く必要がなくなるため
より素早くクライアント様にご提案することが出来ました。



3DCG





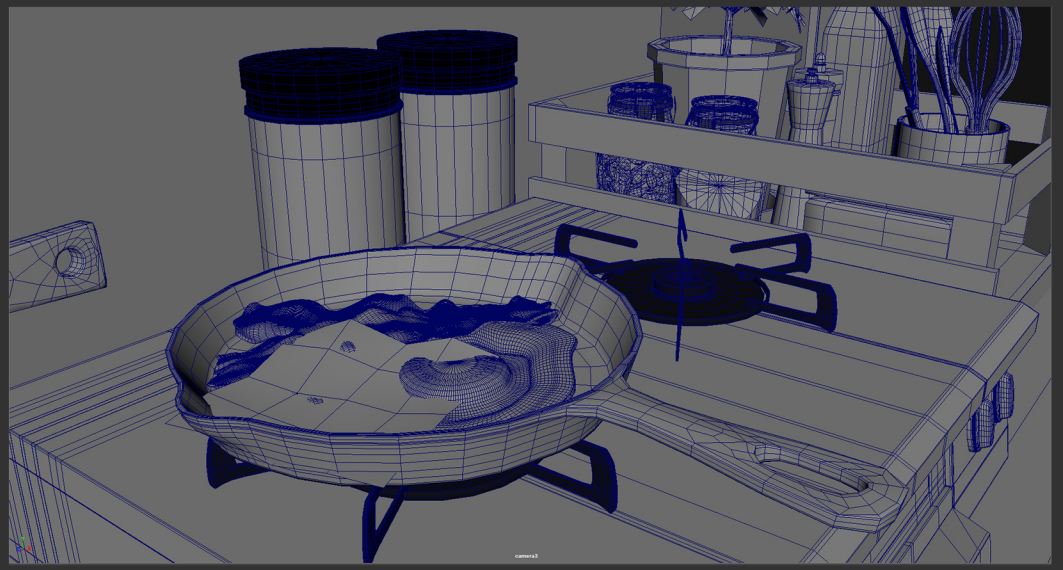
製作期間：3ヵ月 M Ps

Green house

3DCGを学び始めて初めて1人で最後まで
完成させた作品です。
静かで鳥のさえずりが聞こえてきそうな
土地に建つ家を想像して作成しました。

ワイヤーフレーム





ただ作品を作るだけでは面白くないと思い
休日の午前10時ごろに朝ご飯を食べるシーンを
想像しながら作成しました。

ちょっとした事ですがテーマがあることにより
作品に奥行きが出始めました。





3DCG × 2DCG

sooooo cute♥ ♥ ♥



製作期間：１ヶ月

2021年内に入って少し3DCGの扱いにも
慣れてきて製作期間も短くなってきました。
初めて布やフサフサした物を作成したり
Zbrushを使ってユニコーンの置物を
製作しました。

ガッツリ3D作品と2Dを混ぜた初めての
作品になります。

イラストコンテスト「シャイニングニキ」　ファンアート部門　最優秀賞作品

ニキとモモ



製作期間：２週間弱　Ps　M

シャイニングニキは女性を中心に人気の着せ替えゲームで、３作品目の今作は3DCGの着せ替えゲームになっています。

元々１作品目からプレイしており好きなゲームなのですが、学んだ3DCGを使って実力を試すにはピッタリだと思い投稿しました。

１ページ前の作品よりもより3Dと2Dが馴染んできた作品だと感じています。

Copyright picture 版権絵



▲ cozmez 製作期間 4日 Ps



◀ BAE 製作期間 4日 Ps

Paradox Live -パラドックスライブ-

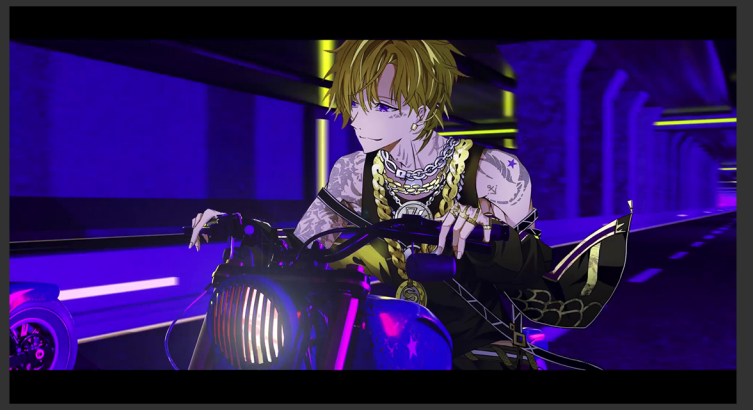


▲ 燕 夏準 製作期間 2日 Ps M

Paradox Live オリジナルムービー作品　「武雷管」　　製作時間：２週間









今日まで私は独学の強みを生かし様々な分野を学んできました。
その中で何か１つ学んできたことを全て生かして作品を作ってみようと思いアニメーションを
作りました。
2Dでキャラクターを動かし、3Dでバイクと背景を作り、動画編集でエフェクト、効果音を加えて臨場感を出す
自分の頭の中に描いた世界を１つするのは大変でしたが、学ぶことも多い作品でした。

武雷管
BURAIKAN

製作期間：各１週間

1 にじさんじ　V△LZ　長尾景 Ps M
2 ホロライブEN　Mori Calliope（森美声） Ps
3 原神　ウェンティ Ps

1



2

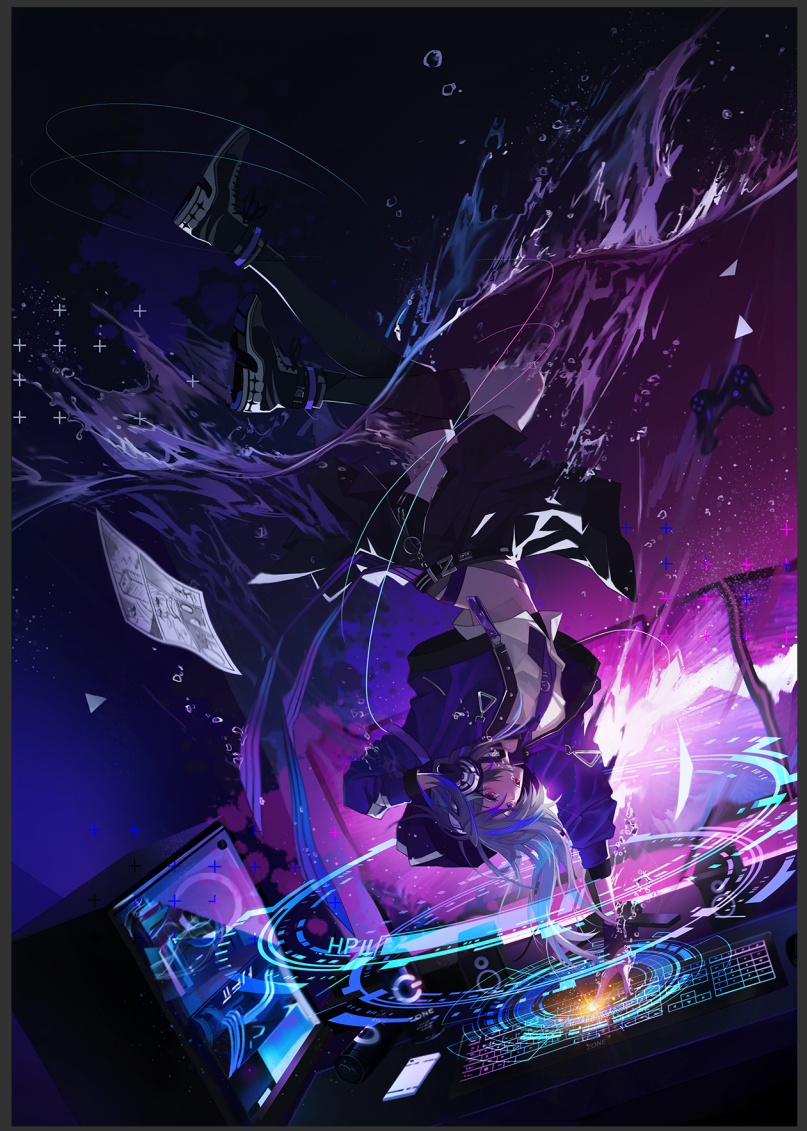


3

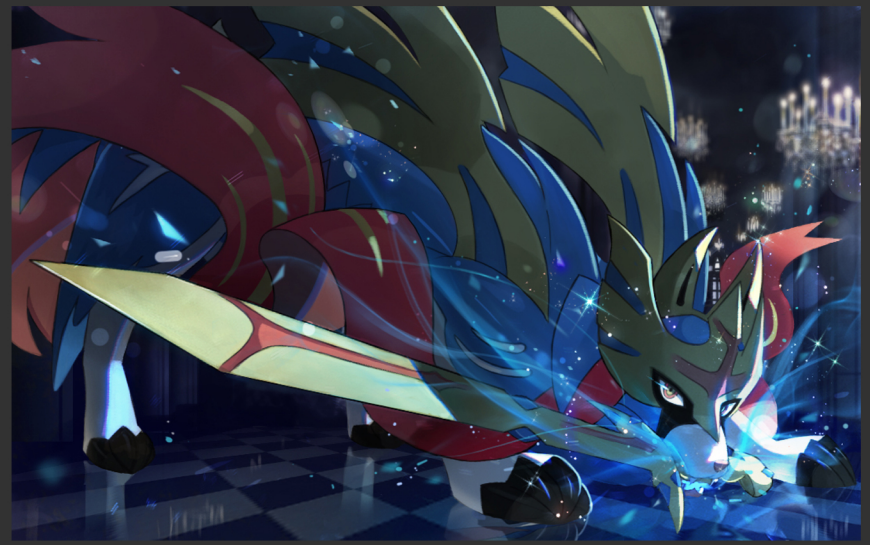




▼pixiv公式企画『DIVE TO ZONEイラストコンテスト』投稿作品



製作期間　4日　Ps　M



◀ポケモンカードイラストコンテスト　投稿作品
ザシアン

製作期間 3日　Ps

▼Overwhatch Ashe









製作期間　1枚/2～3日　Ps

Independent production work 自主制作作品

オリジナルストーリー「レオ・アルベルトは天使か悪魔か」



オリジナル

タイトル「夜の川辺」

静かな川の音とぱちぱち燃える炎と話し声と

コンセプトアーティストになりたかったので
練習の一環として0からストーリーや世界観を作り
描いた中の一枚です。

製作期間:1日 Ps

オリジナルストーリー「レオ・アルベルトは天使か悪魔か」

▼ 製作期間:4日 Ps



物語を作ることは得意ではありませんが、「もしもゲームや映画にこんなシーンがあって
コンセプトアートを描いてと頼まれたら?」というコンセプトの元、様々な物を描くという期間を毎年設けています。

毎年ストーリーを考えて、イラストにして、その情景に合った音楽をつけて、投稿していくのは
とても大変ですが期間を決めてわざと自分を追い込むことで技術面で足りないものを発見することが出来ます。
何故足りないものを発見できるのか。それは短時間で描かなければならない状況になると今持っている
実力のみで描かなければならないからだと私は考えています。



▲ 製作期間:1日 Ps M

オリジナルストーリー「レオ・アルベルトは天使か悪魔か」 イラスト -2019- Ps

★＝製作期間2日　それ以外＝製作期間1日







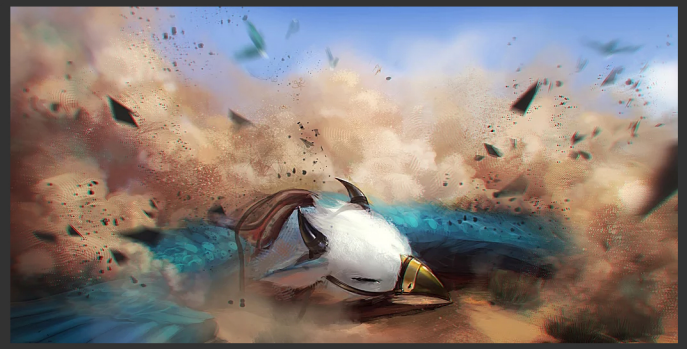




★



★

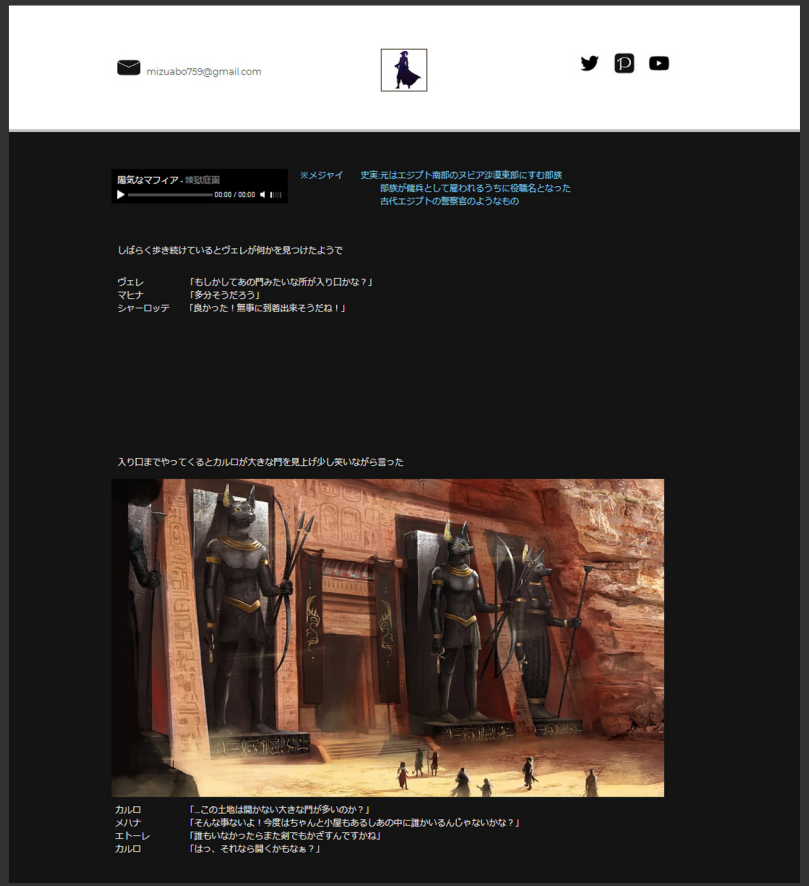


オリジナルストーリー「レオ・アルベルトは天使か悪魔か」



▲ 製作期間:1日 Ps

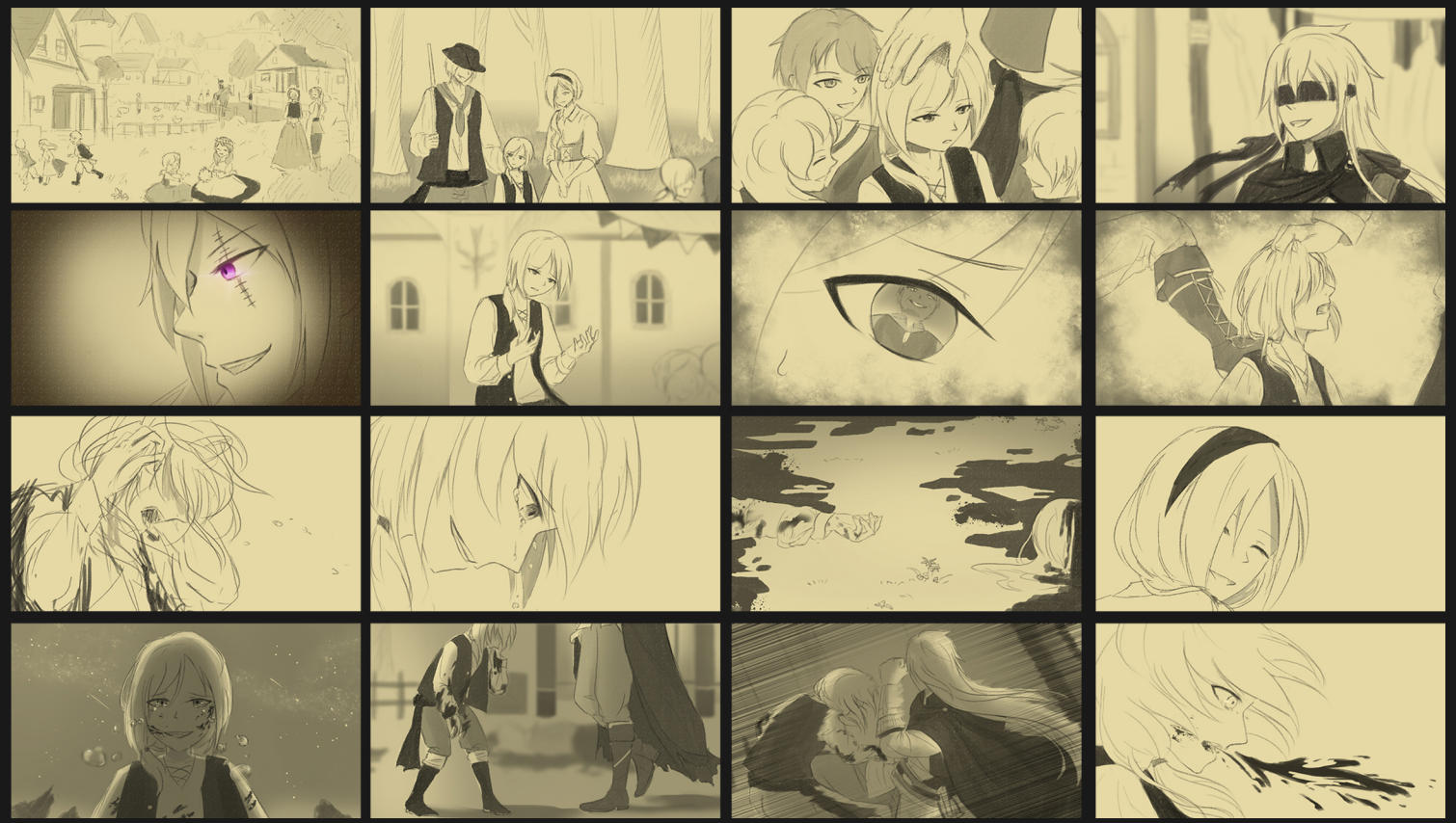
2019年は主人公レオの仲間であるキャラクターのファンタジー×青春ストーリーです。
恋をしたり上手くいかずに苦悩したりしますが仲間や出会ったキャラクターと
様々な経験を重ねて成長していきます。
毎年どこかの国がモデルになっていますが2019年は古代エジプトがモデルになっています。



▲ 実際のサイト内の様子（PC版）

情景にあったbgmを聞きながら読み進めていくことが出来ます。
また、その土地ならではの単語が出てくる場合は左上の青文字を
読むことで理解できるようになっています。
サイト内には隠しボタンもあり、(主人公が海賊なので)宝探し要素も楽しめます。

「レオ・アルベルトは天使か悪魔か」　-アニメーション作品- Ps



▲ 平和な村に住んでいた少年は、主人公と同じ紫色の瞳をもつ謎の男によって巻き込まれていく――

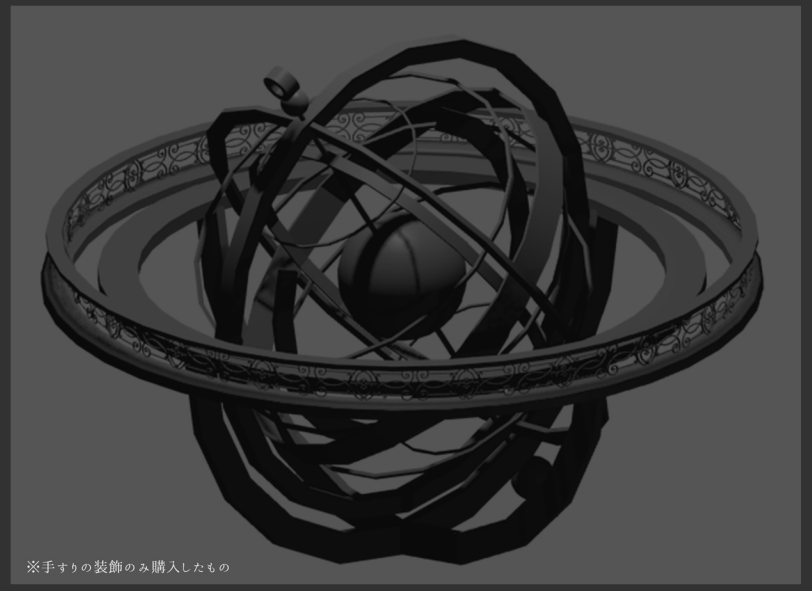


より楽しんでいただく為に物語は毎年新たな工夫を加えています。

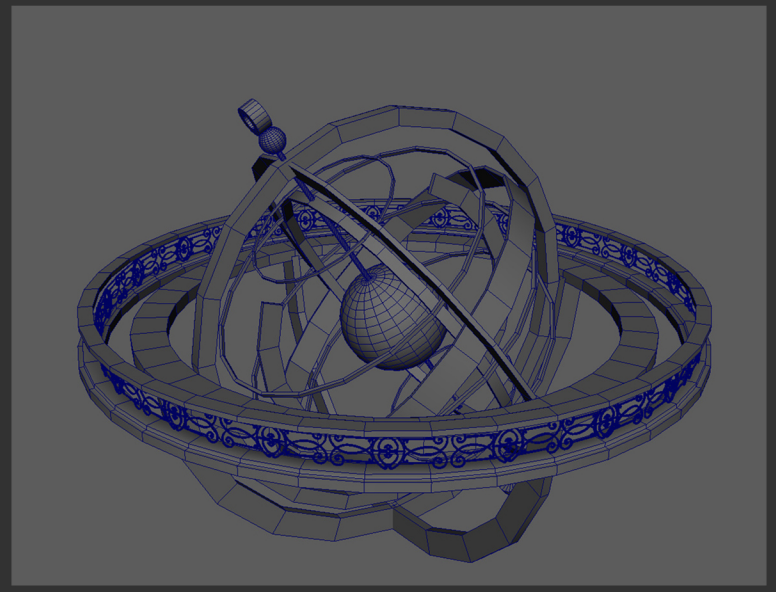
例として2019はサイトを作り読みやすくすると共にbgmを付け足しましたが、2018は短編アニメーションを音楽以外全て1人で制作しました。

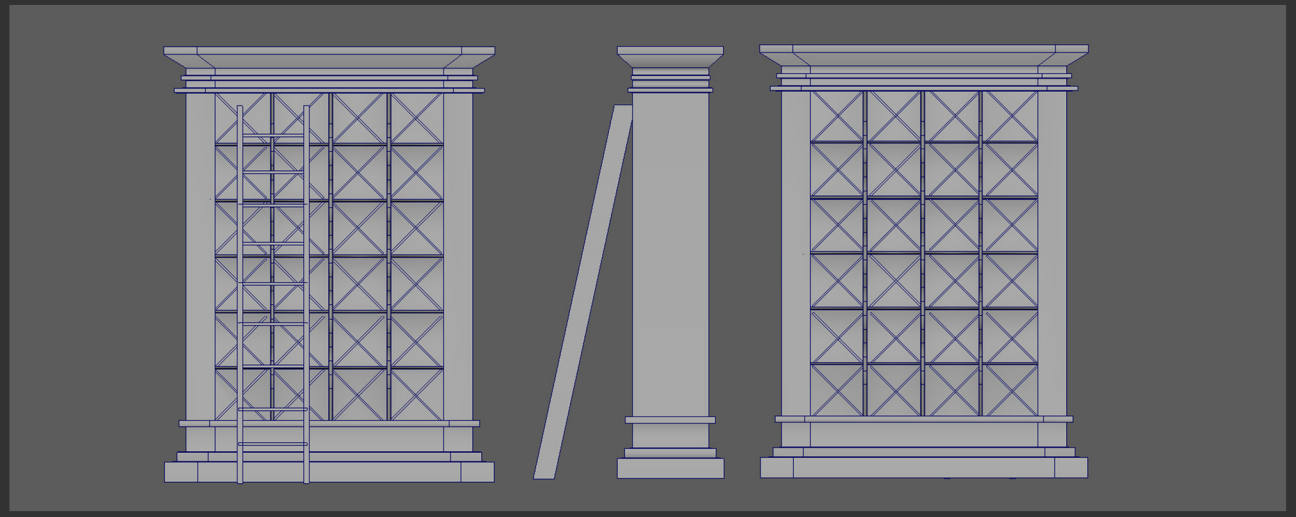
3DCG作品

製作期間:1～4時間



※手すりの装飾のみ購入したもの







work お仕事



「白銀のダモクレス」

Key conceptart

製作期間(3Dモデルを除く) ： 3時間 Ps M

conceptart



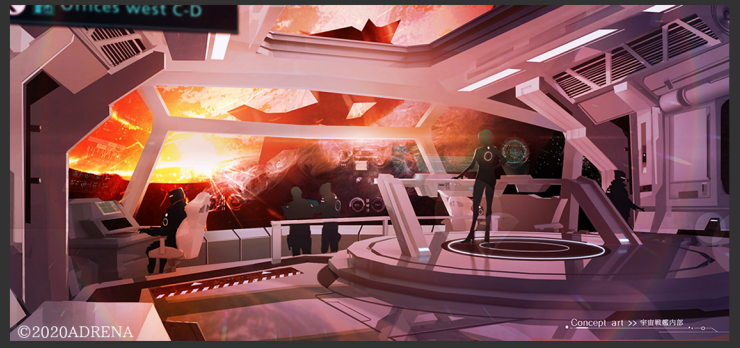


Live painting



▲会議内で白紙の状態から製作　　製作時間：1時間

▼完成したものを会議内で修正　　修正時間：約10分



ライブペインティングとは・・・

この企画では上記のコンセプトアートを製作した後に
ライブペインティングを行いました。

コンセプトアートにはチーム内で明確な目標を示したり想像力
を増加させる効果がありますが、その場で絵を描くことにより
新たなアイデアや更なる想像力の増加の効果が期待できます。

work お仕事

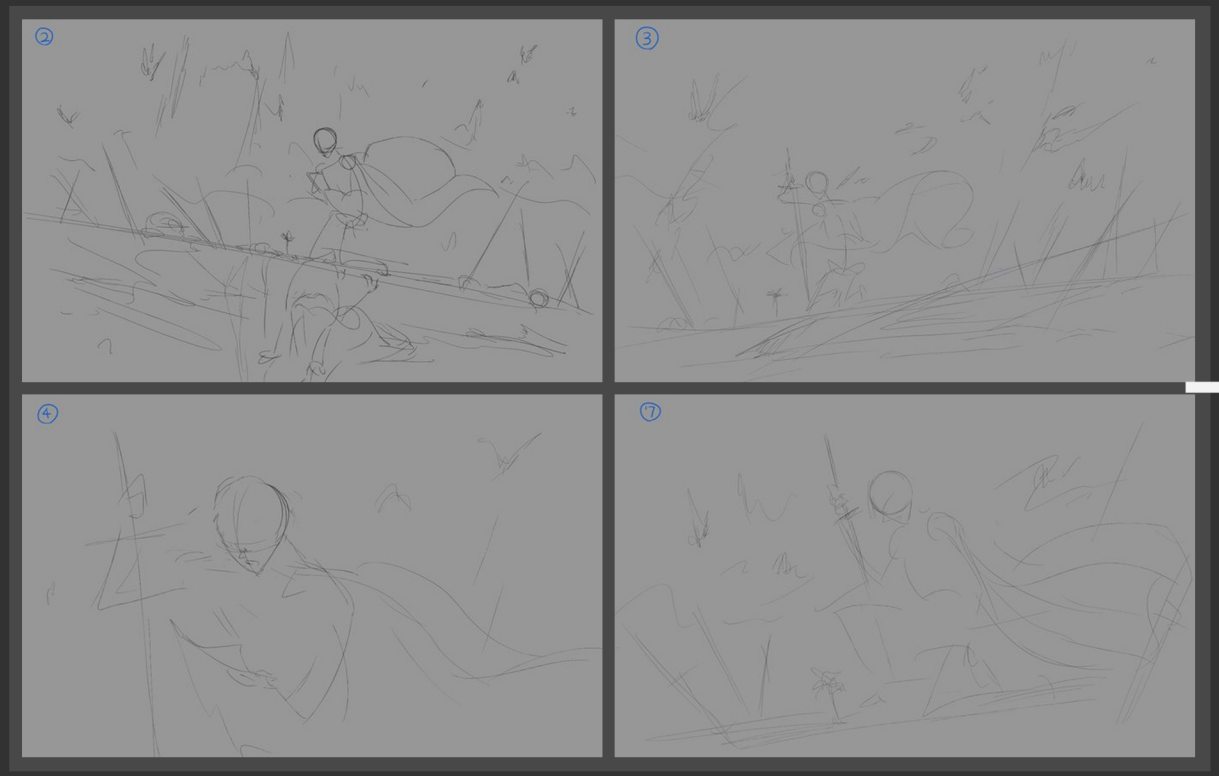


製作期間：クライアント様とのやり取りを含め7日 Ps

「ブリュンヒルデとムスタング」第二楽章
～舞い上がる砂塵と共に～

とてもご満足頂けた作品の1つです。
楽曲とキャラクターが既に出来上がっている中
キャラクターは少しアレンジしつつ
戦の現実を知り、必死で戦い生き残る日々の中で
心の拠り所である恋人からの手紙を読むシーンを
描きました。

「ブリュンヒルデとムスタング」第二楽章　～舞い上がる砂塵と共に～　-メイキング-







始めに歌詞やキャラクターの設定などなるべく沢山の情報を頂きます。

例えば「主人公の地位はどのくらいなのか？」「現実世界で似ている国はあるのか？無ければどのような国なのか？」
「現実世界に住んでいる動物との違いはあるのか？」「主人公が名を上げたい理由は何か？」など、始めに深く掘り下げておくことで
クライアント様のイメージを言語化する作業（いわゆるワールドビルディング）を行います。
言語化することによりぼんやりしたイメージではなく、はっきりと目指すべき場所をクライアント様にもご理解頂くことによって
完成した際に「なんかイメージと違う」事を回避することが出来ます。

work お仕事

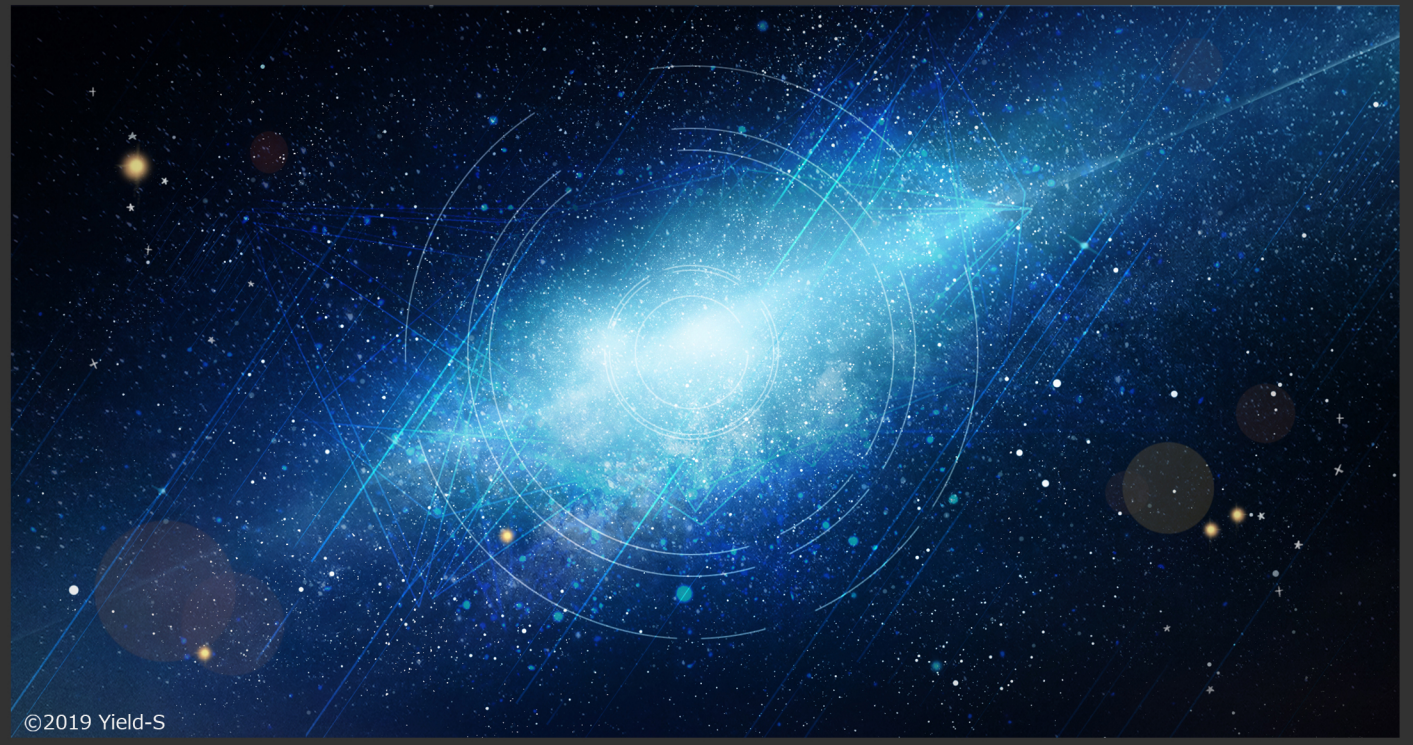


製作期間:クライアント様とのやり取りを含め7日 Ps

Like Star【オリジナル曲】

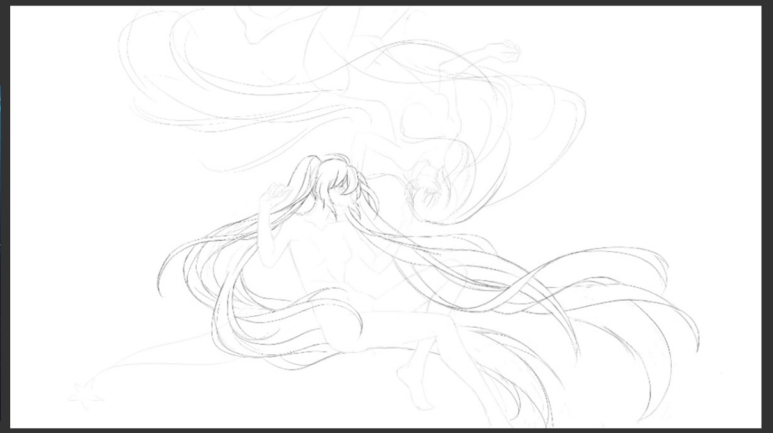
こちらも大変ご満足頂けた作品の1つです。
チーム内それぞれが良い仕事をした結果
ニコニコ動画にてエンタメ・音楽とVOCALOIDの
毎時ランキングで1位を頂くことが出来ました。
また、クライアント様の目標も同時に達成する事が
出来た作品です。

「Like Star」　-背景・メイキング-



▲ 私からの提案で背景だけの素材を用意した結果
見ごたえのある作品になりました。

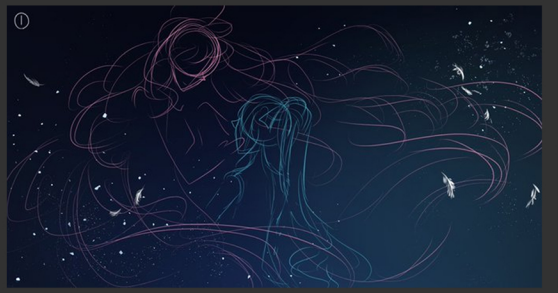






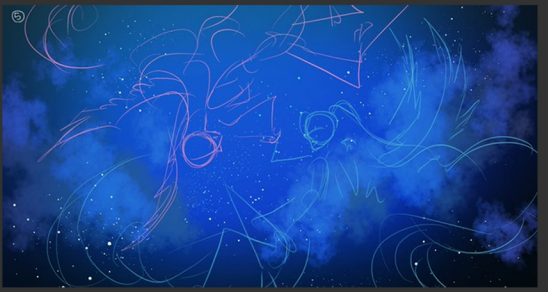
▲ 実際の完成した動画内での様子

▼ 使用した初期のラフ案の一部









work お仕事 -その他の作品- Ps






@2019 Yield-S



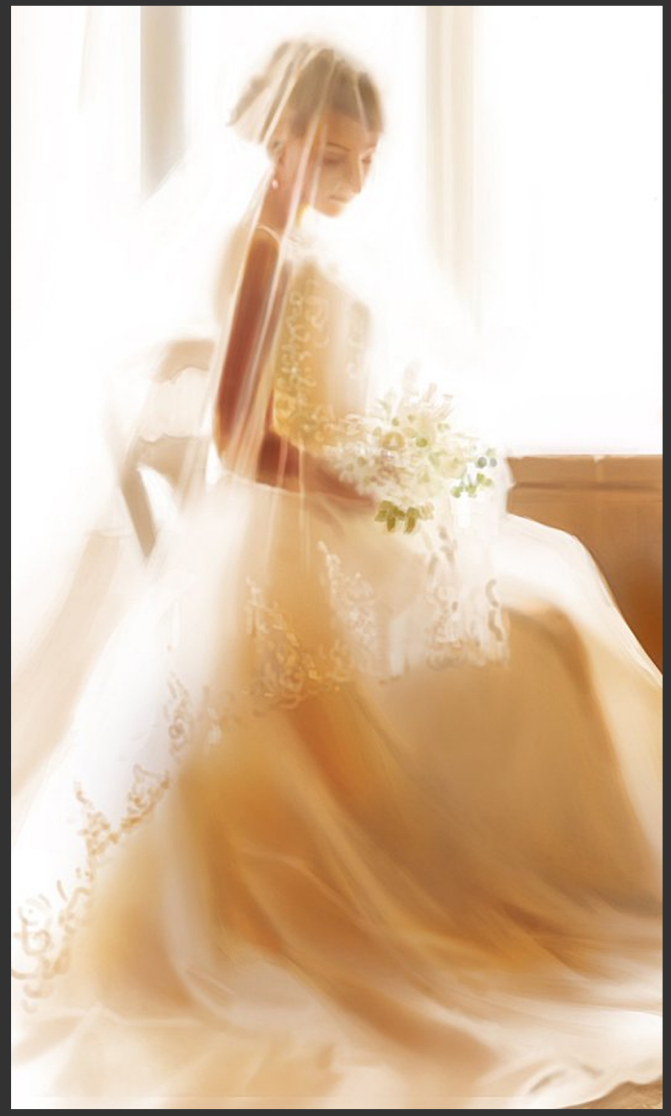

© 2018 Yield-S

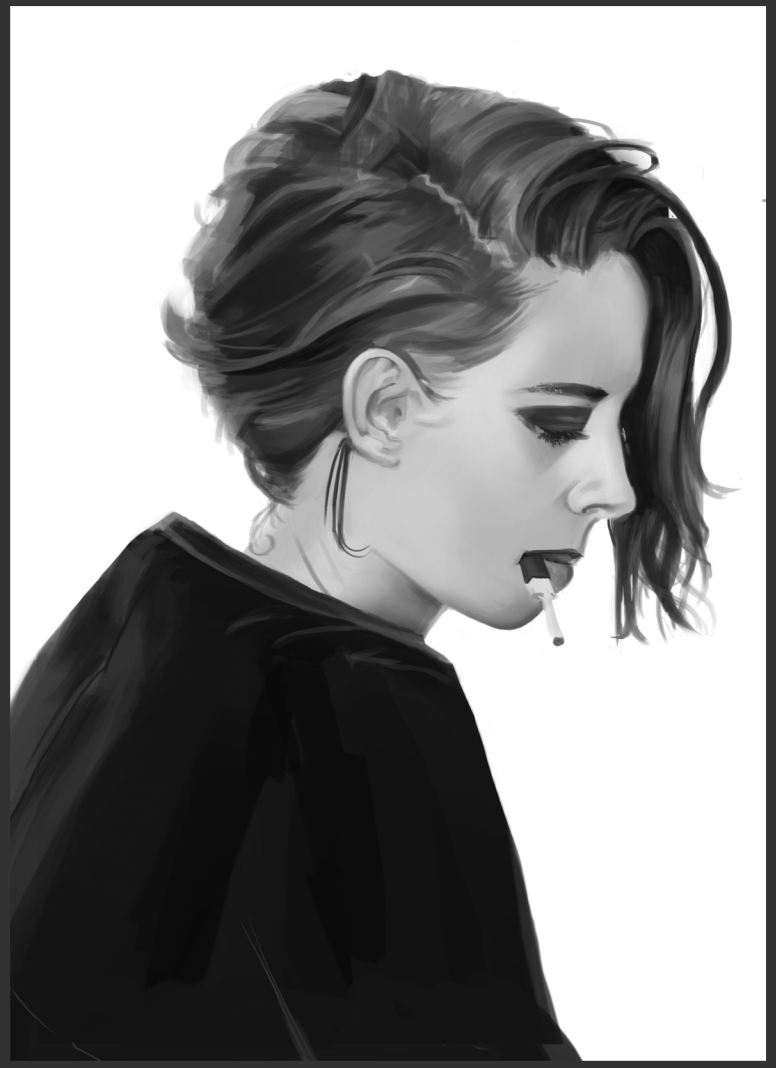

© 2019 Yield-S





Sketch デッサン







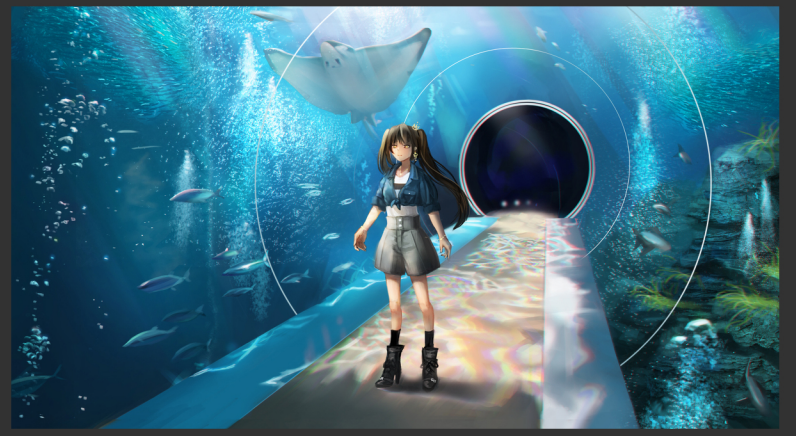
10min sketch 10分スケッチ（15分）　-アナログ-



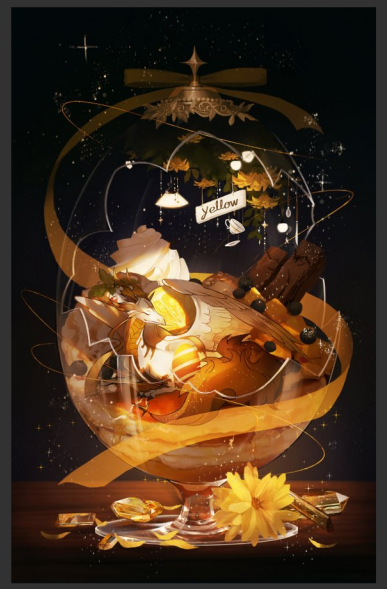
Other その他　2017～2020 Ps













お忙しい中、最後までご覧いただきありがとうございました。

るり色