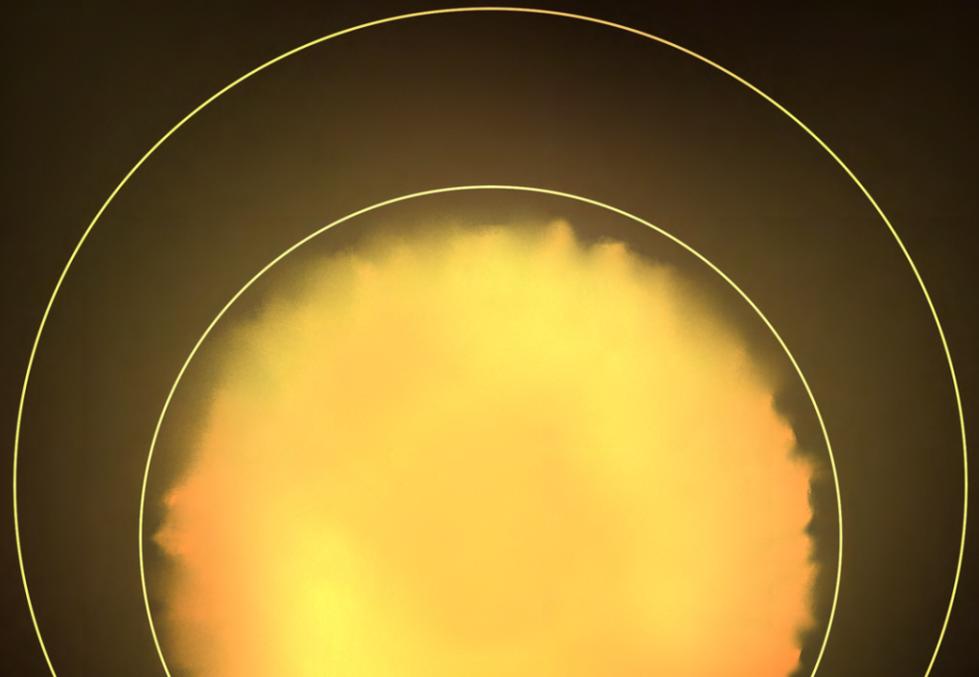


PORTFOLIO

2023





市来 梨聖

Ichiki Rise

2004.10.22 生まれ

大阪デザイナー専門学校
ゲーム・CG 学科 ゲームイラストコース

Skill



Like

・イラスト制作 ・梅を撮取すること ・幻想的なもの ・猫

Contact

rise.cat22@gmail.com

Comment

人の目を惹くキラキラしたイラスト制作を目標にしています
美男美女と筋肉が大好きです

Character Design

Design

Sketch

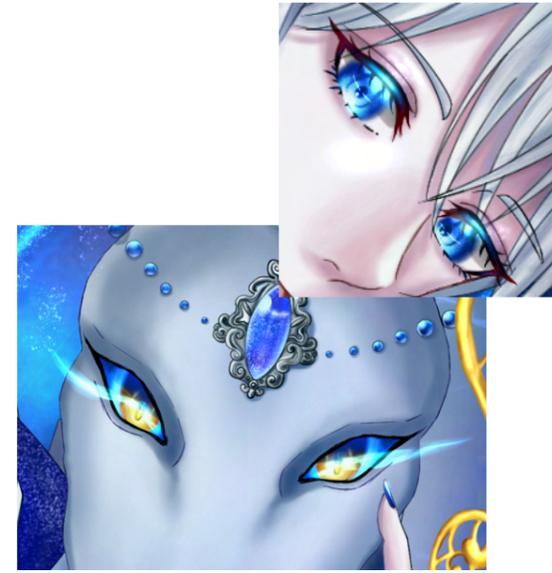
Dessin

FanArt

3D modeling

Character Design

2023.8~2023.9 30h



瞳を描きこむのが好きなので、派手に盛りすぎずでもきれいに
見えるように意識しました



水晶の中に水があるイメージで水面をかき、それが溢れているような
演出をしたかったので、煙のようなエフェクトを追加しました。
魔法が使える設定なので、オーラにも見えるように液状ではなく
煙という形にしてみました

背景

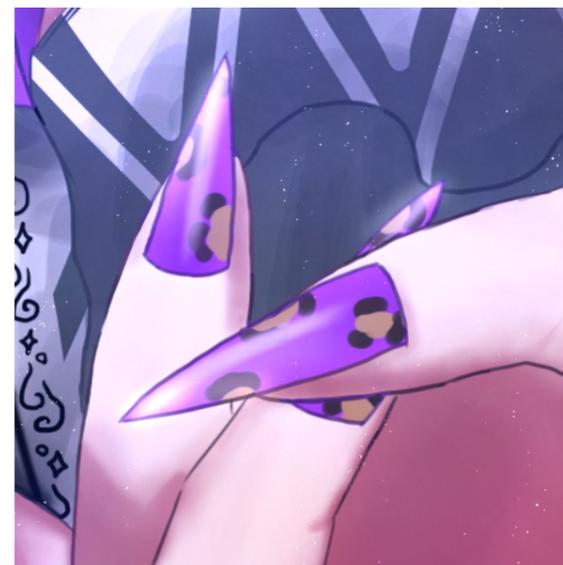


枠

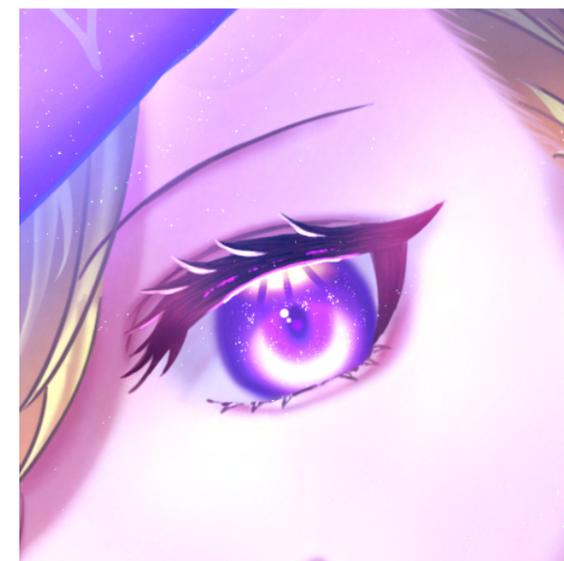


水の精霊と聖獣というイメージなので、
水と月、流れ星で幻想的に見える背景にしてみました

UR カード想定なので、豪華で複雑なデザイン
にしました。
水モチーフも忘れずに、水晶の中に
みずがめ座のようなマークも描いてみました



ギャルといえば長い爪！魔女といえば長い爪！ということで爪は長くしました



魔女といえば月！なのでハイライトを三日月の形にして、魔女要素も取り入れました

制作テーマ：アイドルのギャル魔女

Photoshop での初作品。

今までとは勝手が違うので、四苦八苦しながら何とか完成させることができました。アイドルをやっているギャル魔女という想定で、爪を長くしてみたり、露出部分を多くしたり、すべての項目をうまい具合に消化することができたと感じます。反省点として、衣装の柄がテーマとマッチしていないところや、服の構造がどうなっているのか表現しきれていない部分があるので、そこを今後の制作活動で改善していきたいと思っています。



グループ制作時のキャラクターデザインです

ゲームのテーマは「近未来の探偵」ということでそれに登場する、探偵の助手と警察にボス、UIの元を担当しました



警察のボス **キャサリン**

サイコパスな面を持っている設定なので、目は釣り目気味に、ドS感を出すためにベルトを多めにしてセクシーな衣装にしました



探偵の助手 **立花 飛鳥**

ピュアで何事にも誠実な性格という設定なので、純粹そうな大きな目にしました。あまり出番がないので目立たない地味な色味を目指しました

UI

テーマが「近未来の探偵」なので電子的なサイバー感が出るデザインを目指しました
スマホゲーム想定です





※先生の添削済みです※

喜怒哀楽+驚+自由の表情を老若男女+おかま+自由で表現しました。

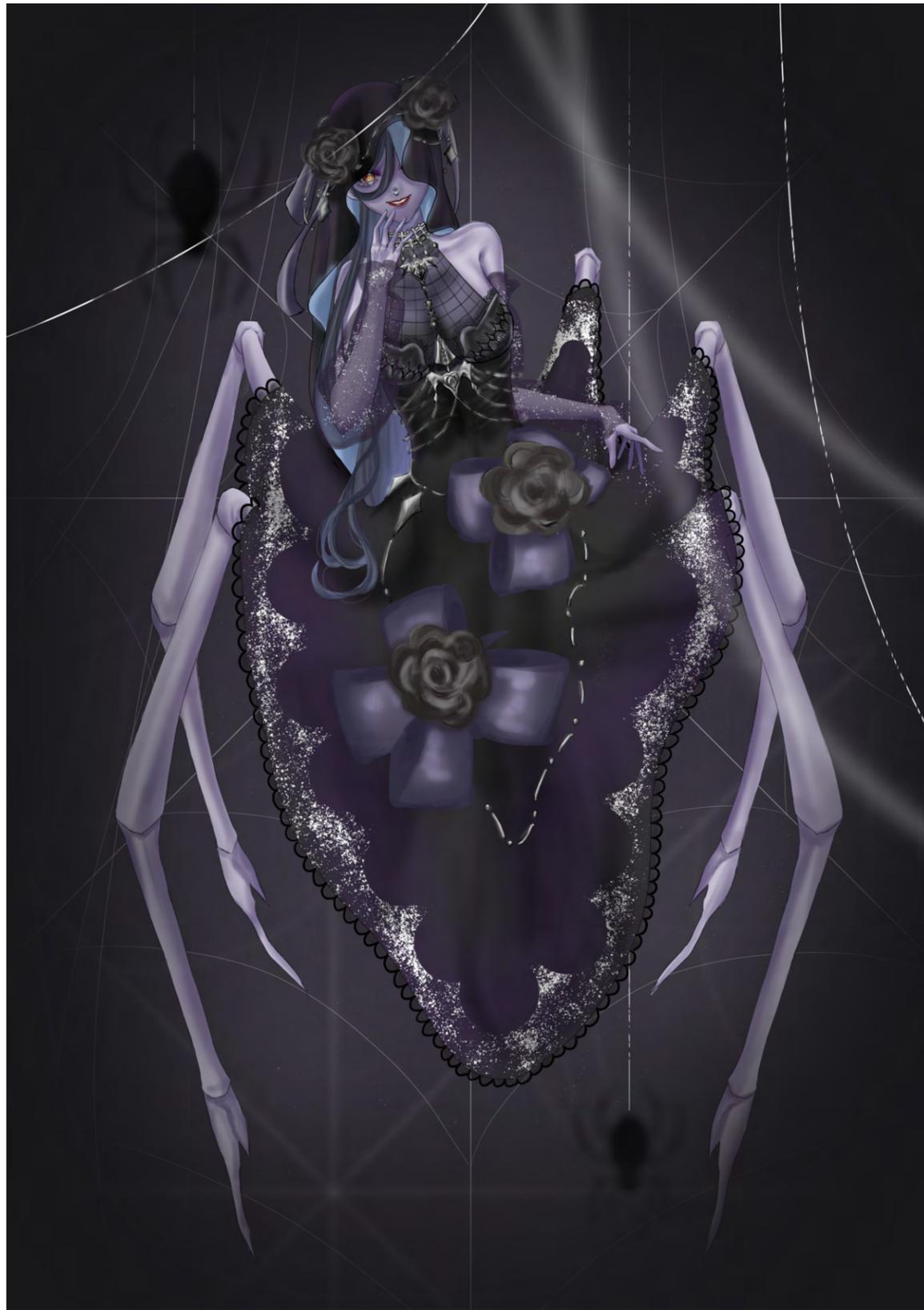
表情は眉の位置や手、涙や汗を使ってぱっと見でどの感情かがわかるように工夫しました。

年齢や性別は、顔の皺や骨格で描き分けました

※先生の添削済みです※

喜怒哀楽、老若男女の動きバージョンです。

体をかくことが苦手なので先生からいただいた添削と、デッサン人形を参考に制作しました



蜘蛛をモチーフにしたキャラクターです。
可愛い感じではなく高貴なゴスロリ風にしたかったので、フリルの代わりにレース、
所々に銀の装飾やバラを加えました



2023.11 2.5h
私の好きな要素を詰め込んだオリジナルのミニキャラです。
目の色に青や紫を入れて、幻想的な雰囲気も取り入れてみました。
ピンクと白の組み合わせが好きなので、交互に色を入れて
色同士が邪魔しあわないように工夫しました



ターゲット：幼児向けアニメ
好きのオタク
お題：サイバー系の衣装を着た
幼児向けアニメの主人公



ターゲット：10代~20代の学生
お題：おしゃれで眼鏡をかけた大学生

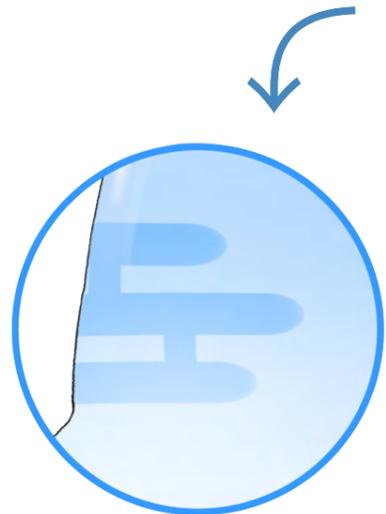
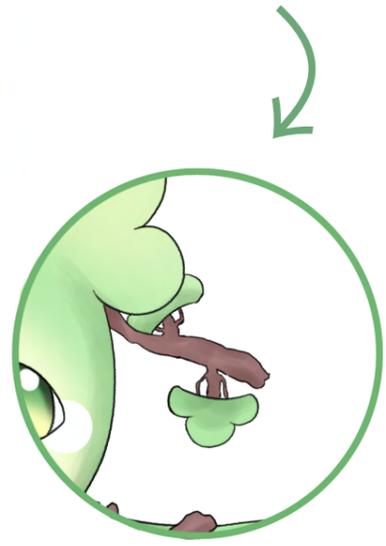
2023.10 各 1.5h
お題とターゲット層を決めてミニキャラの
デザインをしたものです。
男の子は秋をイメージして淡い色味で優しい
雰囲気に、女の子はサイバーと宇宙を
掛け合わせた衣装にしてみました



参考：エゾリス
渦巻き状の炎で和風感 UP↑



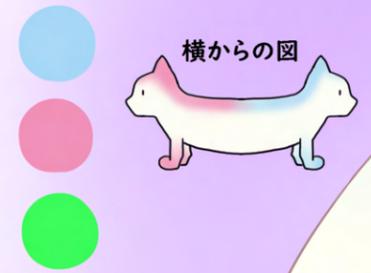
参考：エゾシカ
角を盆栽にすることによって和風感 UP↑



参考：スライム
霞模様で和風感 UP↑

! Point !

某モンスターのデザイン。
昔の時代で舞台が北海道ということなので、
北海道で有名なものや、和の要素を取り入れました



横からの図

「デレ」な人に懐くビビたんの
ツンの感情

ツンデレすぎて飼い主に甘えられないまま
亡くなってしまった元は一匹の猫だよ！
お互いの対象の人物に可愛がってもらい
首元の水晶に「ツン」と「デレ」の
気をためると成仏できるよ！

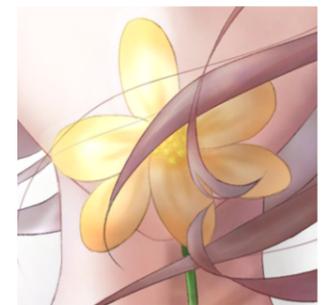
「ツン」な人に懐くビビたんの
デレの感情



韓国の人気歌手 Heize さんの「We don't talk together」という曲をモチーフに制作した CD ジャケットです。私がいくつか見た和訳の中に、男性ボーカルで「病気は治療すれば治るだろう」「君を手放したくない」という和訳があったので、もうすぐいなくなってしまうけど未練が残っているという印象を受けました。MV では女性がメインだったので、ジャケットは女性で透明感を出しつつ哀愁漂うイメージで制作しました



ラフの段階では、ラフ1で進めようとしていましたが、歌やMVが女性メインということもあり、ラフ2のほうで制作しました



ハナニラ

花言葉：悲しい別れ、星に願いを
耐え忍ぶ愛、愛しい人

MV が夢の中のような雰囲気なので、恋愛と両方の意味をもつハナニラを描いてみました

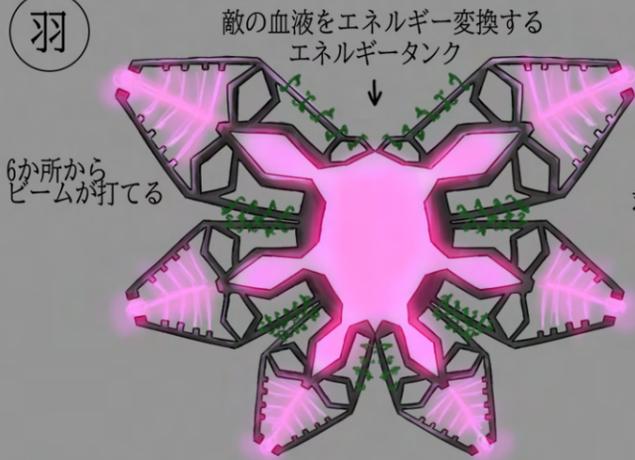
南アメリカでは、ハナニラの花びらを枕元に置き、夢に好きな人が登場しなければ諦めるといった習慣があるそうです

! Point !

お互いを想いあう気持ちを表現するために、着色の段階で、少し冷たさを感じたので温かみが出るように、暖色系の色で加工しました

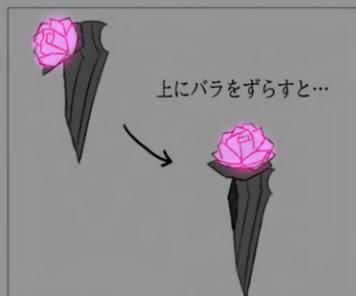
<遠距離> モチーフ…蝶 パラ ビーム+武力

羽



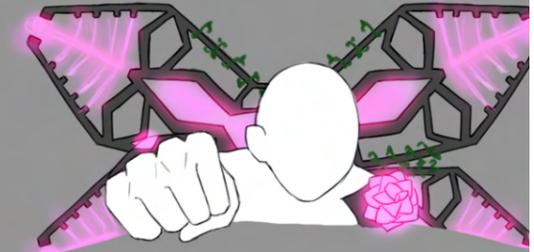
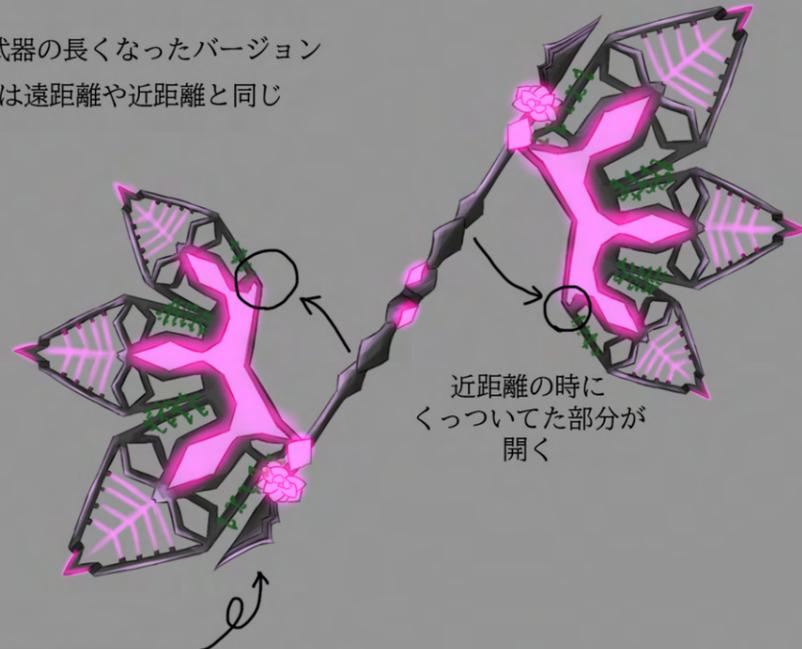
<近距離> 双剣

双剣の場合エネルギータンクから
毒が生成され先端で刺されると
一定時間感覚が麻痺する

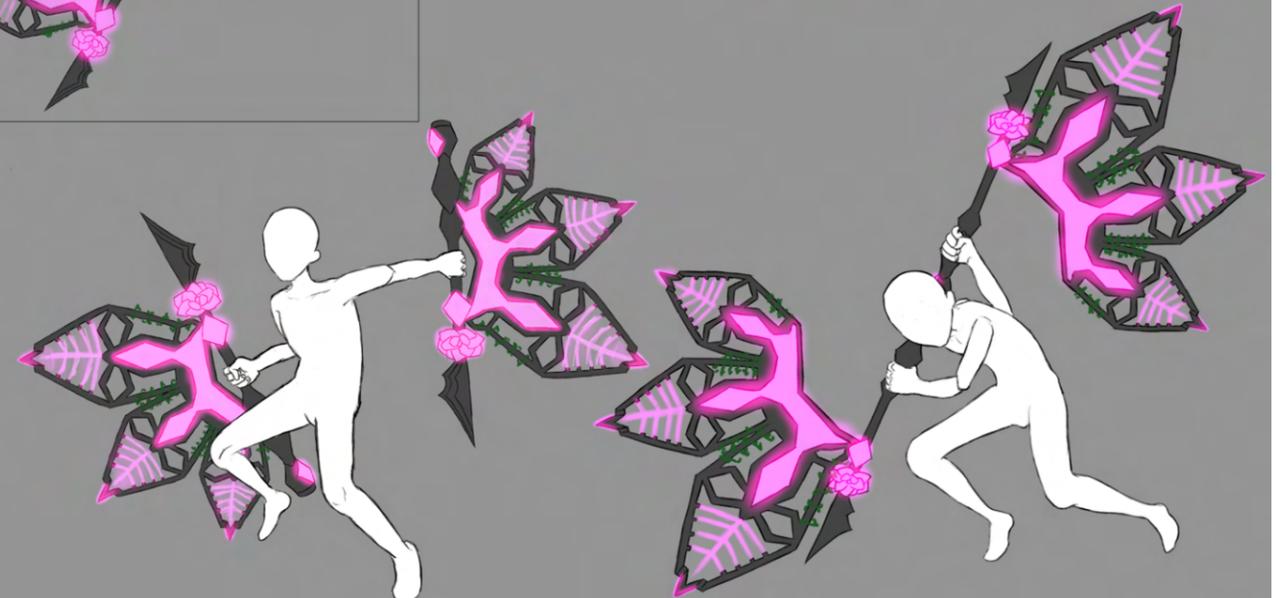


<中距離> 鎌

近距離武器の長くなったバージョン
性能は遠距離や近距離と同じ



近距離武器に
変形



オリジナル武器デザインです。
羽の形をした武器はあまり見たことが
なかったので、面白そうだと思ってこ
の形状にしました。近距離にも中距離
にも遠距離にもなる優れたものです



オリジナル宝箱デザインです
普通の宝箱はあまりしっくりくるものがなかったので、
意志を持った宝箱という設定でデザインしました



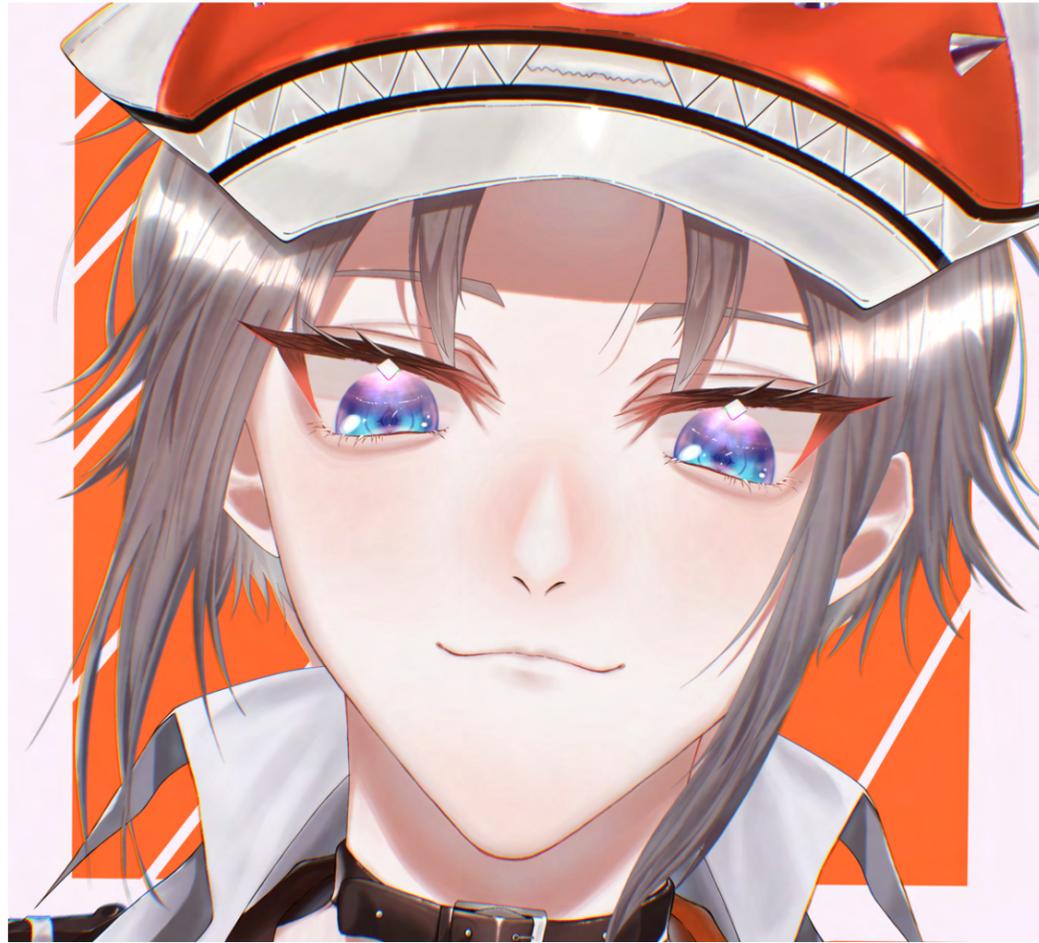
鉄や木材などの質感表現です
より自然に見えるように岩に鉄分が酸化した
赤色を入れたり、木には葉っぱの緑色を加えました



一点透視図法を用いた背景デザインです
建物感をあまり出す事ができなかったため、
そこをもっとつめて練習していこうと思います

二点透視図法を用いた背景デザインです
建物感をあまり出す事ができなかったため、
そこをもっとつめて練習していこうと思います



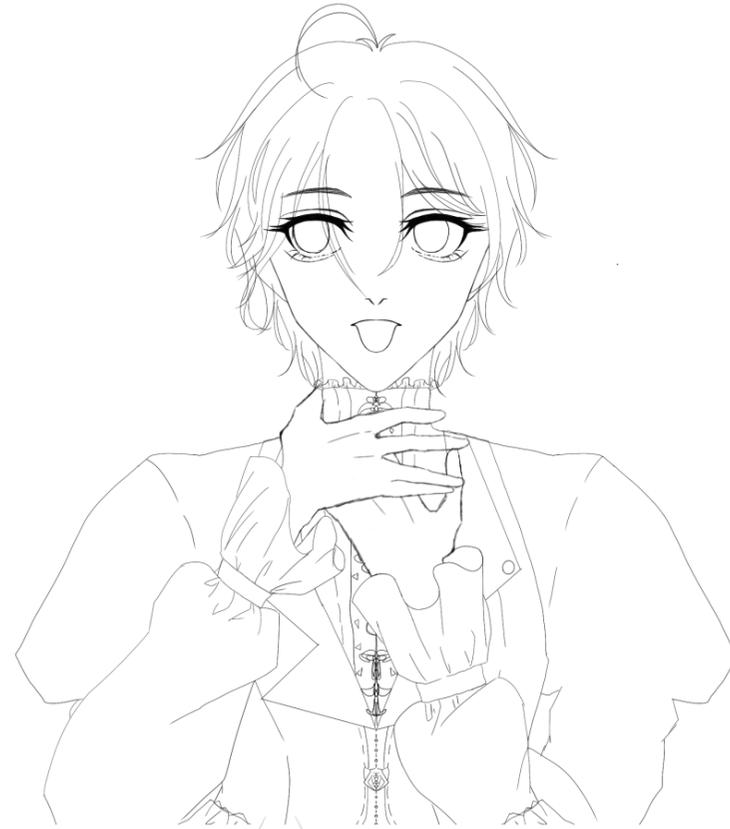


2023.3 11h
にじさんじ様より
ミスタ・リアスさん
※卒業済み



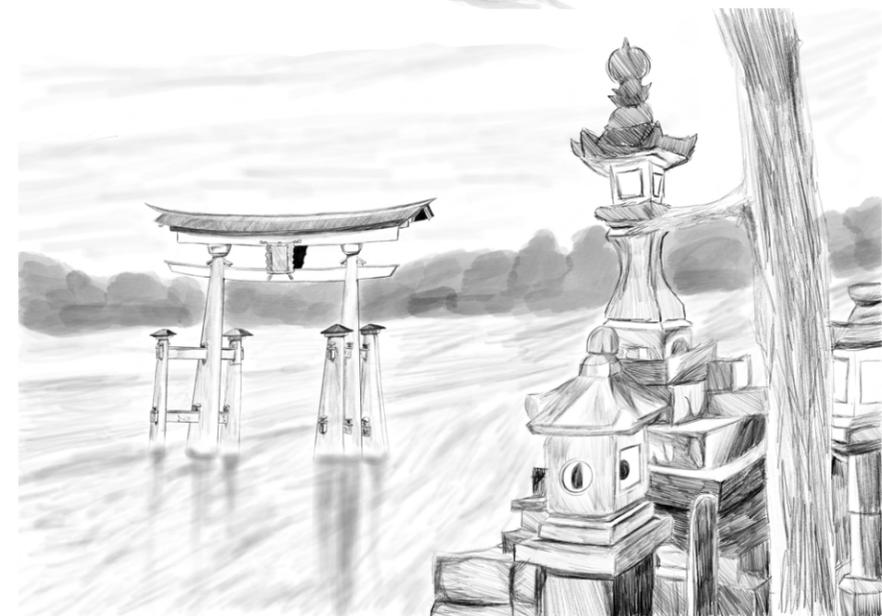
2022.11 3.5h
にじさんじ様より
葛葉さん

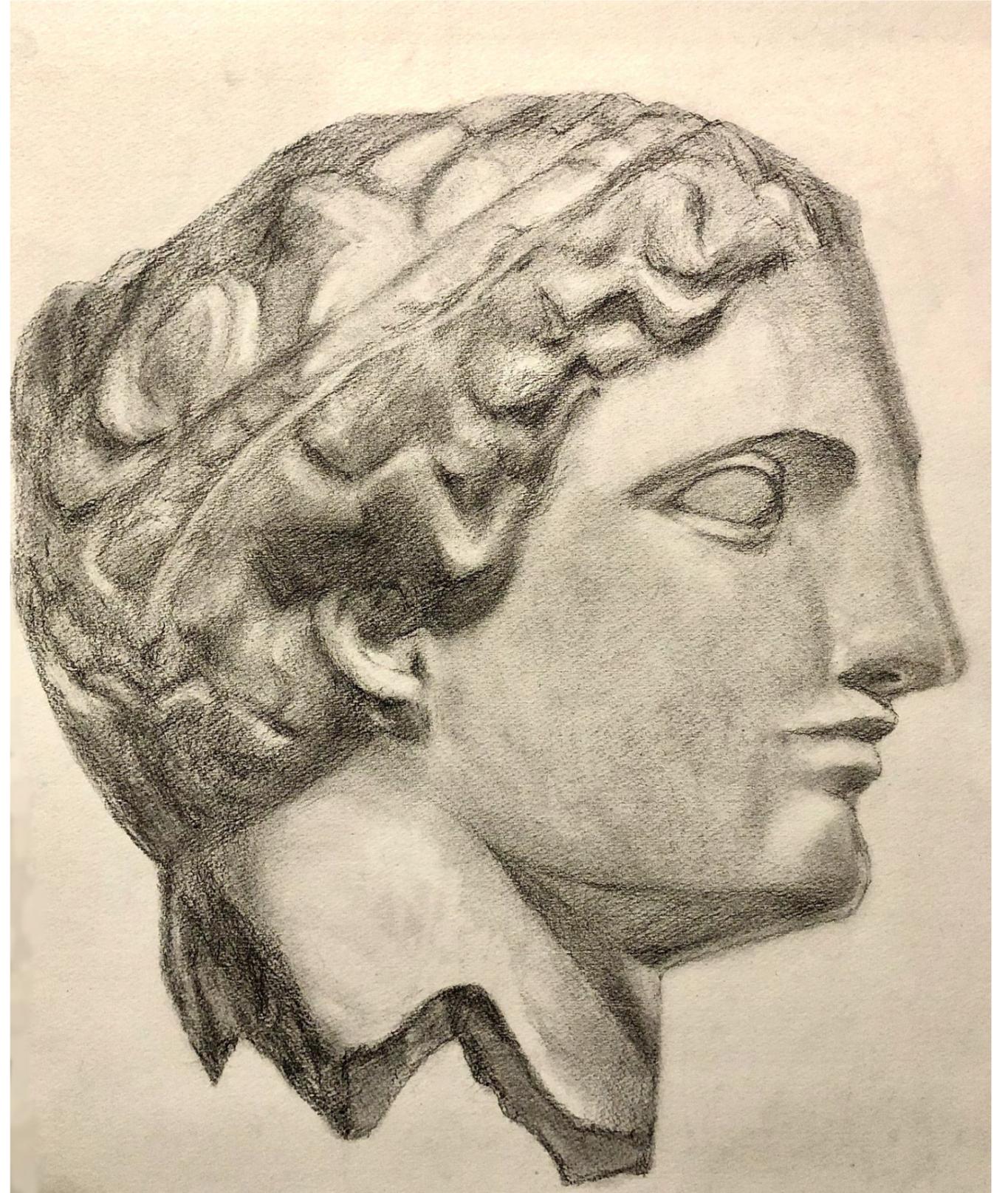
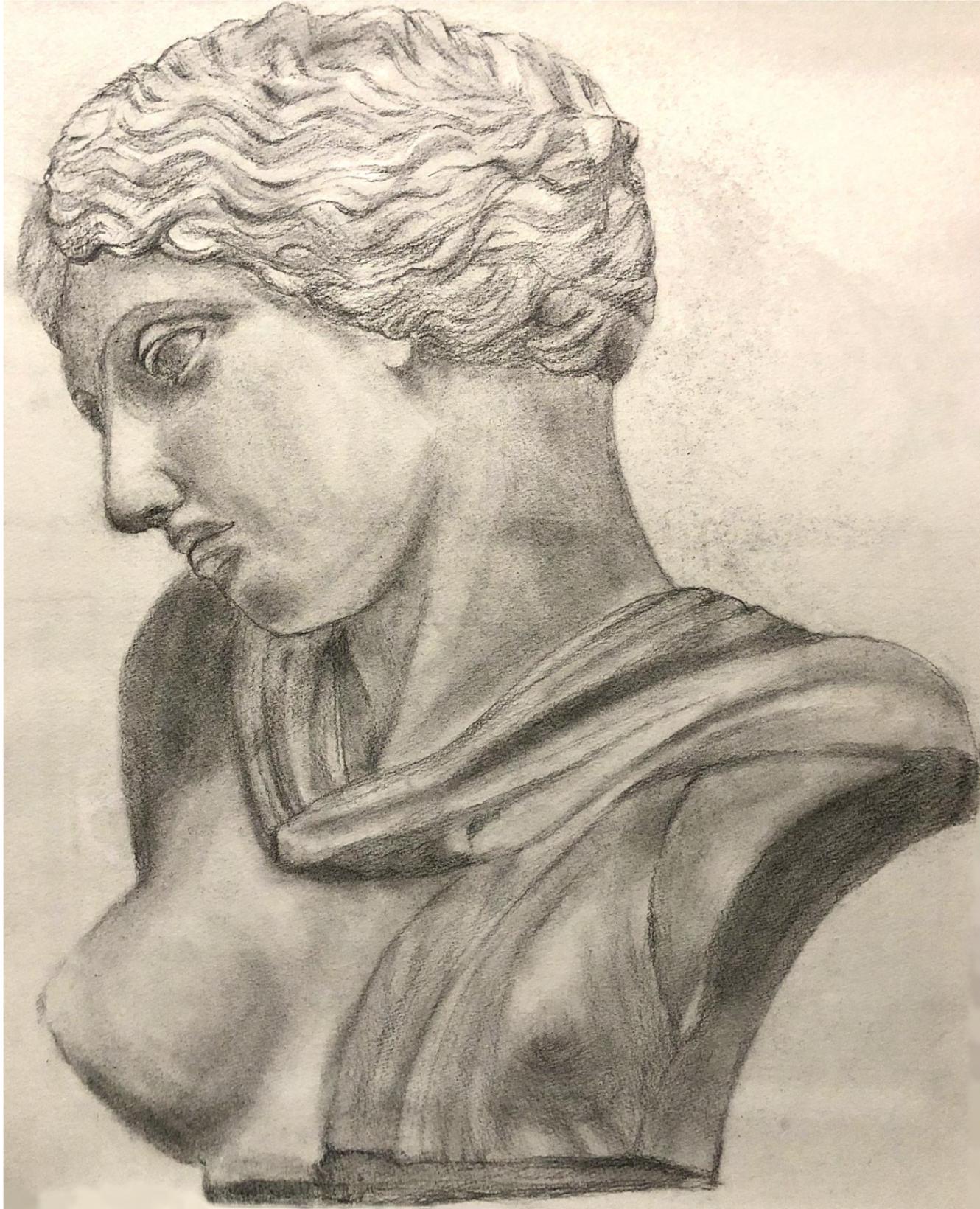
<その他オリジナル>

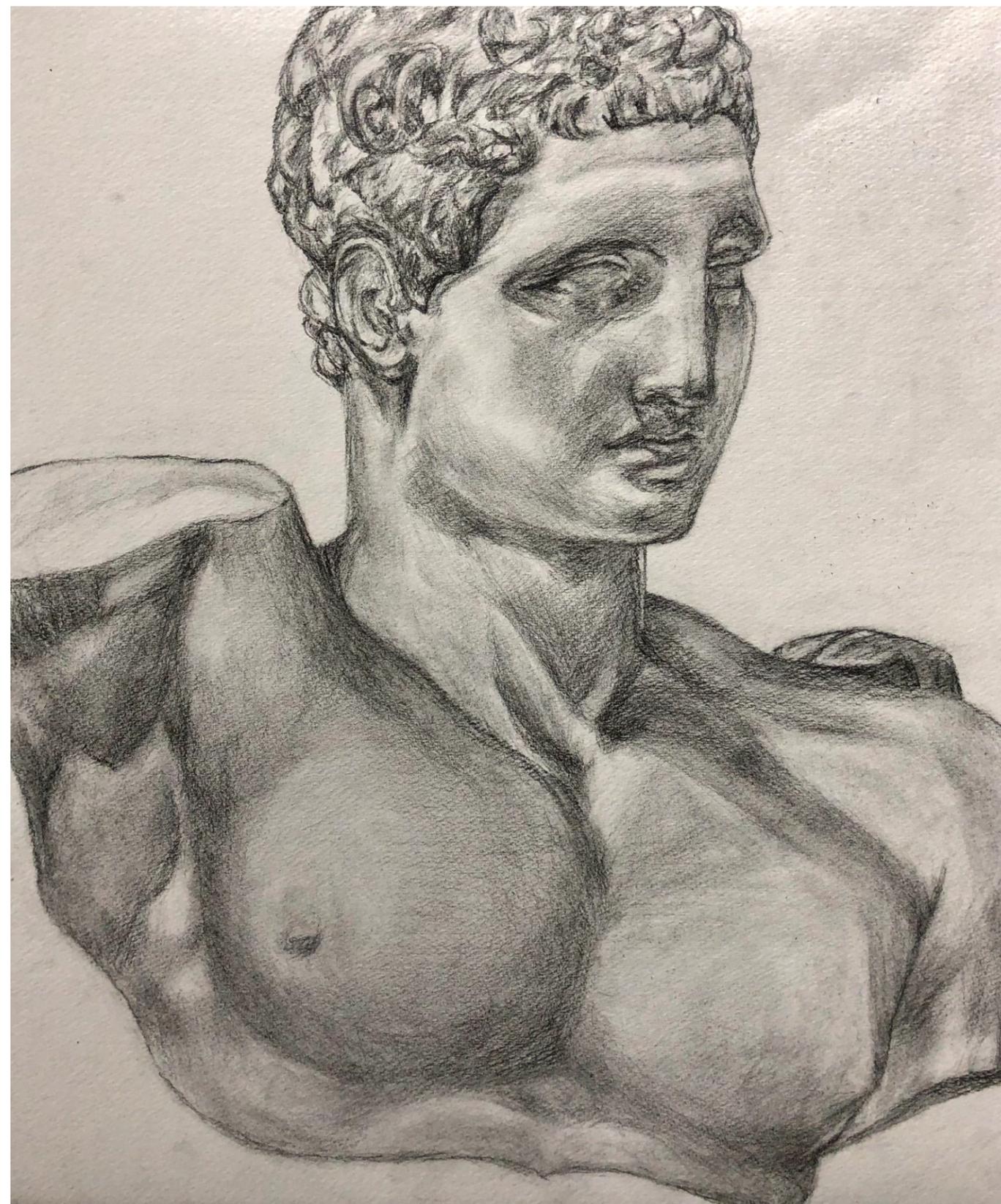


Sketch

2023.8~2023.9 各3h







チョコミントとピンクが好きなので、それをモチーフにした女の子のモデルです
かたいポーズにならないように、足を内側に、重心を少し斜めに制作しました



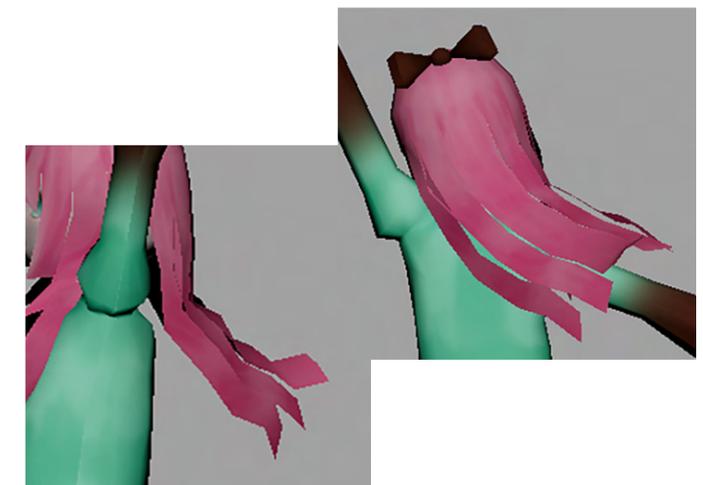
左側

後ろ

右側



テクスチャー



! Point !

特にこだわった部分はいうねの髪です
面一つ一つの向きを変えて自然になびいている
感じを演出しました



制作期間：2023.4~6 制作時間：36h
Maya での初作品です
椅子の背もたれのカーブを違和感なく
表現することを意識しました



制作期間：2023.6~7 制作時間：30h
某ゲームの豚さんを参考に制作した作品です
体を曲げたときに足と体の接地面がどうしても
かくかくなってしまうのが反省点です

ご覧いただき
ありがとうございました

