



Port Folio

Rurina Ariyasu



About me



有安 留莉奈

Rurina Ariyasu

2002年3月21日

岡山県岡山市出身

大阪デザイナー・アカデミー
ゲーム・CG学科 2026年卒業予定

4年ほど社会人をして学費を貯めた後、
自分の好きな分野でお仕事がしたいと思い、
ゲーム業界を志しました。

現在は、男女の頭身イラストをはじめ、
UI制作や背景制作などを勉強しています。

是非、最後までご覧いただけますと幸いです。

使用ソフト



趣味

TRPG (CoC 神話 TRPG 中心)、アニメ鑑賞、ゲーム

特技

お菓子作り

お料理。洋食のフルコースを1時間30分で作れます。
6年演劇をしていたので声が大きいです。演技が得意です。

好みの作品 / 影響を受けた作品

ゲーム：テイルズシリーズ、ポケットモンスターシリーズ

Detroit: Become Human、フリーホラーゲーム

アニメ：進撃の巨人、物語シリーズ、夏目友人帳、涼宮ハルヒの憂鬱

新世界より、STEINS;GATE、凧のあすから、デカダンス、ハイキュー

メイドインアビス、無職転生、HUNTER×HUNTER、天国大魔境

漫画：マギ、宝石の国、金色のガッシュ!!、RAVE、妖狐 × 僕 SS



Contents

01. キャラクターデザイン
02. 学校制作 (キャラクターデザイン)
03. オリジナル作品 (一枚絵)
04. 二次創作 (一枚絵)
05. 学校制作 (一枚絵)
06. 背景
07. カラースケッチ
08. デッサン
09. その他

※オリジナルゲーム制作、UI、クロッキーの項目を追加予定、
また現在の各項目についても随時追加予定です。

01 | キャラクターデザイン

趣味のTRPG用に制作したオリジナルキャラクターです。
各キャラクターの個性が一目で分かるよう、男女や年齢の書き分け、
色遣いに気を遣い、ディスプレイの制作まで行いました。



キャラ：25h ディスプレイ：4h 2024.6.1-8.5

CoC シナリオ「花冷えに亡く季節」
身体から花を咲く奇病を患っている少年少女をテーマにデザインしました。
表情やポーズなどで「あどけなさ」「可憐さ」「利発さ」を伝えられるように意識しました。



キャラ：30h ディスプレイ：1h 2023.1.1-1.13

CoC シナリオ「DUR：魔術師たちのララストレス」
桃色の魔術師をテーマにデザインしました。ポーズや布のシルエットから、
浮遊感を感じられるように意識しました。



キャラ：30h ディスプレイ：3.5h 2024.2.5-4.1

CoC シナリオ「灰と甘露」

橋姫と呼ばれる嫉妬深い鬼女の妖怪の、先祖返りをテーマにデザインしました。苛烈で可憐な雰囲気イメージして、色味を赤で纏め刺し色に反対色の緑を入れました。



キャラ：15h ディスプレイ：1.5h 2021.9.7

CoC シナリオ「海も枯れるまで」

海好きな島暮らしの少年少女をテーマにデザインしました。島暮らしのくせに、ちょっと外れた方向におめかしを気遣っている少年を描きました。

01 | キャラクターデザイン



キャラ：28h ディスプレイ：2h 2024.4.21-4.28

CoC シナリオ「アイロニーの約束」

余命1週間の、美しい少年少女をテーマにデザインしました。
今にも儚く消えてしまいそうな雰囲気が出せるように細かな色遣いを意識しました。



キャラ：17h ディスプレイ：50m 2021.2.3-2,5

CoC シナリオ「純愛、故に」

前ページの少年の数年後の姿をイメージして描きました。広い外の世界を知ってしまった少年の、大人びた雰囲気が出るように意識しました。



キャラ：38h ディスプレイ：3h 2024.5.14-6.5

CoC シナリオ「クトゥルフ オブ ザ マスカレード」

仮面舞踏会に参加する青年をテーマにデザインしました。格式高い舞踏会をイメージして、スタイリッシュな雰囲気大切にしながら、立ち絵としてのシルエットが単調にならないように工夫しました。奥行き感が上手く出せていると思います。

CoC シナリオ「ようこそ！迷冥市役所都市伝説課へ！」
都市伝説を扱う市役所職員の新人をテーマにデザインしました。小柄な少女が自分の身長よりも大きな鎌を扱っているのが好きなので、楽しく制作できました。
和な雰囲気を取り入れた可愛らしい女の子が描けたと思います。



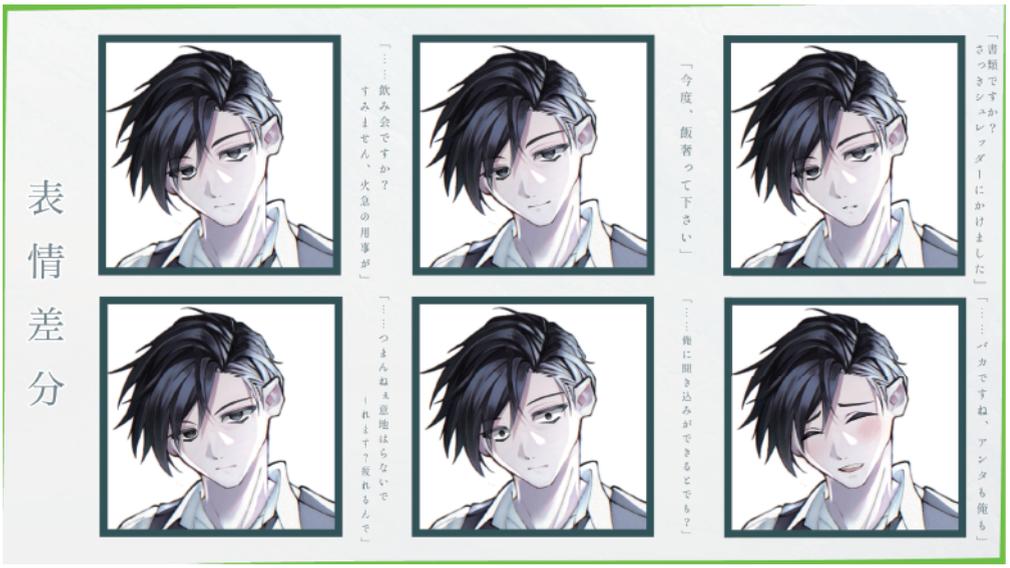
キャラ：35h ディスプレイ：1.5h 2023.6.2.-6.8



CoC シナリオ「魔が時に鶴の鳴く」
妖憑きと戦う特殊刑事をイメージしてデザインしました。
軍服と和服を掛け合わせた服装を考えました。



CoC シナリオ「レゾンデートル」
 目の死んでいる刑事を作成したくてデザインしました。
 冷たい雰囲気を出すために全体の色味を寒色系で纏めています。
 スーツや髪的光沢などを意識して塗りを行いました。
 また、殆ど表情の変わらない人間の表情の変化が見たくて、
 表情差分の作成も行いました。



キャラ：30h ディスプレイ：4h 2024.7.24.5-8.3
 表情差分：30m



キャラ：25h ディスプレイ：1h 2022.10.4-10.16

CoC シナリオ「異能警察は英雄じゃない」

異能を扱う特殊警察をテーマにデザインしました。

クールな雰囲気を出すために、表情を帽子で隠そうとするポーズにしました。

衣装のデザインは特別高等警察をイメージしています。

CoC シナリオ「山田の宴は、首切って終わり」

妖怪退治を生業とする道場をテーマにデザインしました。

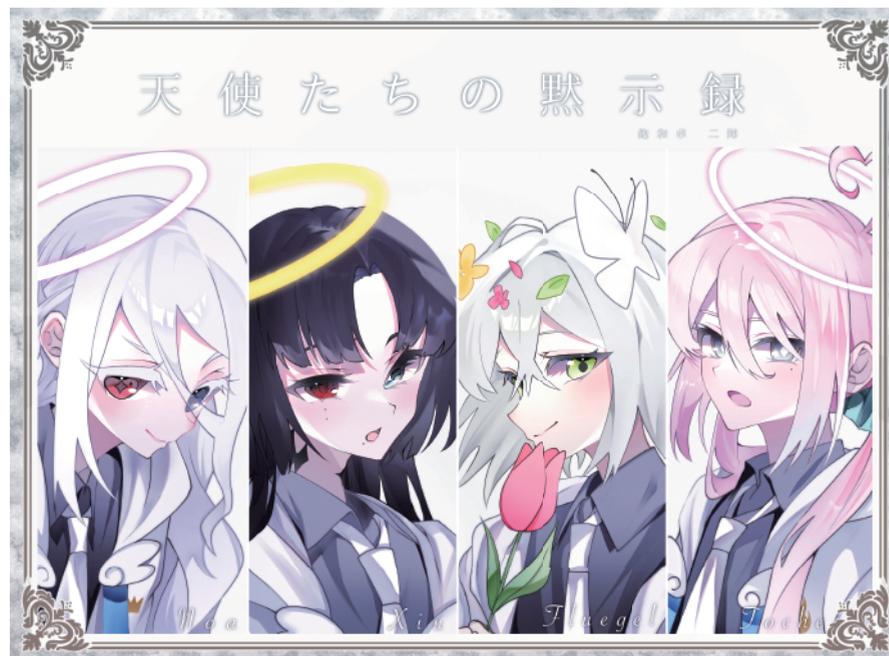
優しい兄貴分をイメージしています。大太刀の質感の表現を拘っています。

キャラ：28h ディスプレイ：1h 2022.11.1-11.23



01 | キャラクターデザイン

キャラ：40h ディスプレイ：3h 2024.8.9-8.17



29h 2024.9.3-9.7



CoC シナリオ「天使たちの黙示録」

天使の少年少女をテーマにデザインしました。

羽の柔らかい質感や白の使い分けにこだわりました。

また、友人3人がセッション用に作成したオリジナルキャラクターをお借りして集合イラストの制作もしました。

01 | キャラクターデザイン

CoC シナリオ「魔法少女希望譚」
魔法少女をテーマにデザインしました。
元の姿（男の子）と魔法少女姿をデザインしました。

猫耳メイド喫茶 Soleil の看板娘（息子）。
明るい栗毛に明るい色の瞳をもった
明るく活発な男子高校生。ちなみに高2。
魔法少女化していない
普段の姿の時から語尾に「にゃん」を付けて話す。

ディスプレイ：2.5h 2023.1.5



33h 2023.12.19



17h 2023.1.1

全身立ち絵



18h 2022.1120-11.22



1.5h 2022.11.22

表情差分



CoC シナリオ「純愛、故に」

布の質感を意識して、塗りを行いました。何を考えているのかわかりづらい表情を目指しました。

立ち絵としてシルエットが単調にならないよう、風でなびく髪やワンピースを持ち上げる動きを付けました。



CoC
06
edition

ゆるめく
魔法市



HO
Name/Spectra
Age/7 Height/128
あなたは孤児だ。養父は冒険家で、ほとんど家にはいない。今日はあなたの7歳の誕生日だ。

ディスプレイ：2.8h 2024.8.2-8.5

CoC シナリオ「ゆるめく魔法市」
 魔女っ子をテーマにデザインしました。
 黒魔女ではなく白魔女に育ててほしい〜と思ったので服装を白でまとめています。
 また、単調なイメージを避け、かわいらしい雰囲気大切にするため、
 風船などはリアルに書き込まず、全体の影色もパステル調で統一しています。
 魔法市場に、風船やお人形など、自分の好きなものを持ち寄っているイメージです。

01 | キャラクターデザイン

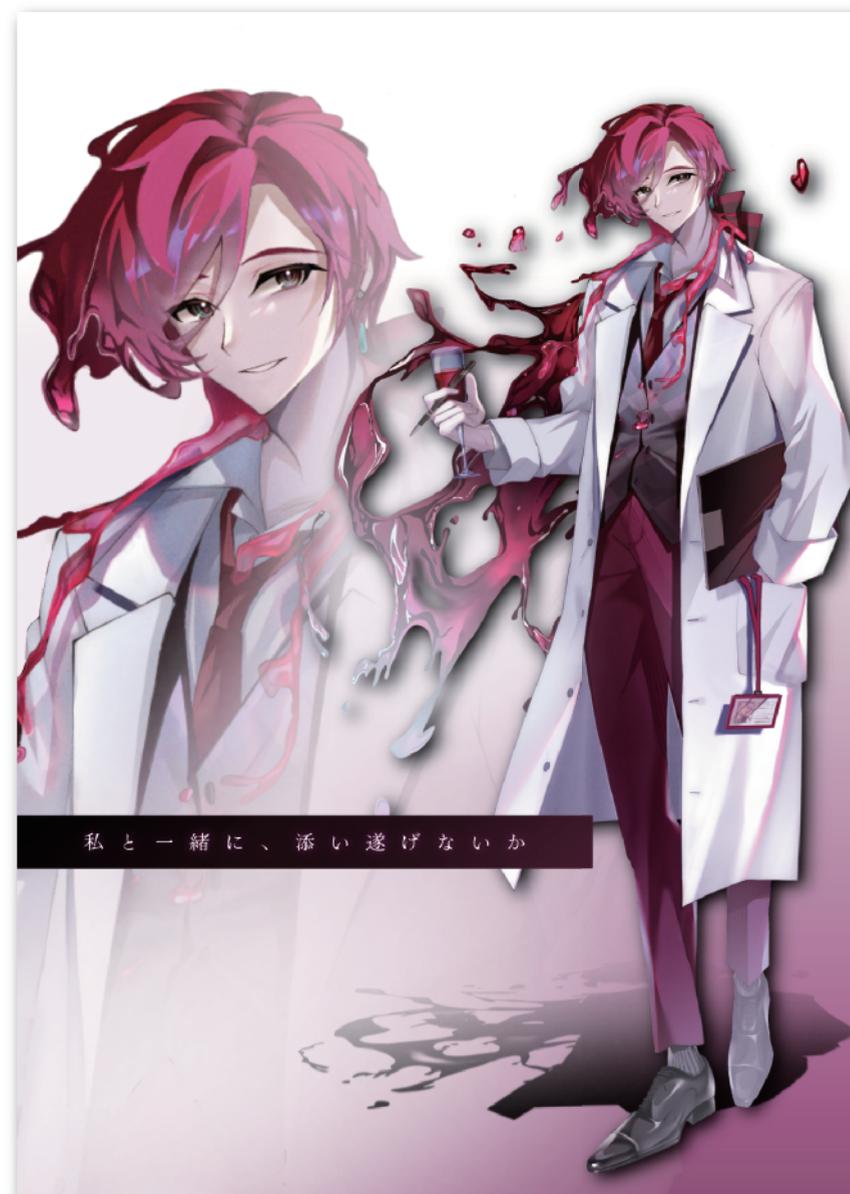


32h 2023.2.12-3.15

CoC シナリオ「VOID」

アンドロイドが一般化した近未来のアンドロイド事件を捜査する刑事をテーマにデザインしました。クールで冷徹そうな雰囲気をイメージしています。

02 | 学校制作 [キャラクターデザイン]



キャラ：33h ディスプレイ：33m 2024.6.28-7.3

専門学校のグループ制作で「食べ物 × 乙女ゲーム」というテーマで、「ワイン」と「養護教諭」をモチーフにデザインしました。乙女ゲームらしいイケメン顔と、ワインらしさを服装や髪型で表現しました。

27h 2021.7.25-7.31



セーラー服の少女をテーマに好きなものを詰め合わせて描きました。
春のあたたかな雰囲気や透明感を表現しました。

〇〇 桜に幕 〇〇

「京まふクリエイターズコンテスト U25」応募作品です。

3月札の「桜に幕」をテーマに制作しました。

この札の由来は、江戸時代のお花見。当時のお花見は、庶民達にとっての一大イベントだったそうです。女性たちにとってはオシャレを競ったり男女の出会いの場としての役割があったそうです。それをもとにこのイラストでは、こちら側に手を差し出している女の子が、札を手にとった貴方と「恋」をする場面をイメージして構図を考えました。女の子のキャラクターデザインは、髪の毛を3色団子をイメージしたものにしました。また、役で関わりのある「芒に月」や団子のイメージから兔もモチーフにしています。

イラスト全体の配色は、幔幕の色味をイメージして、「赤、白」系統で統一しました。





アイロニーの約束

CoC シナリオ「アイロニーの約束」用に制作したオリジナルキャラクターと友人がセッションに使用したオリジナルキャラクターをお借りして描きました。離れ離れになった二人が、もう一度再会する場面をイメージしました。



33h 2021.2.11-12.14

「主役は我々だ！」のロゴロさんのファンアートです。
 差分も含めて作成し、かっこよさと無邪気さをどちらも出せるように表情を工夫しました。
 パッと見た時に一番に顔に視線が誘導されるよう構図と書き込みにも気を遣いました。



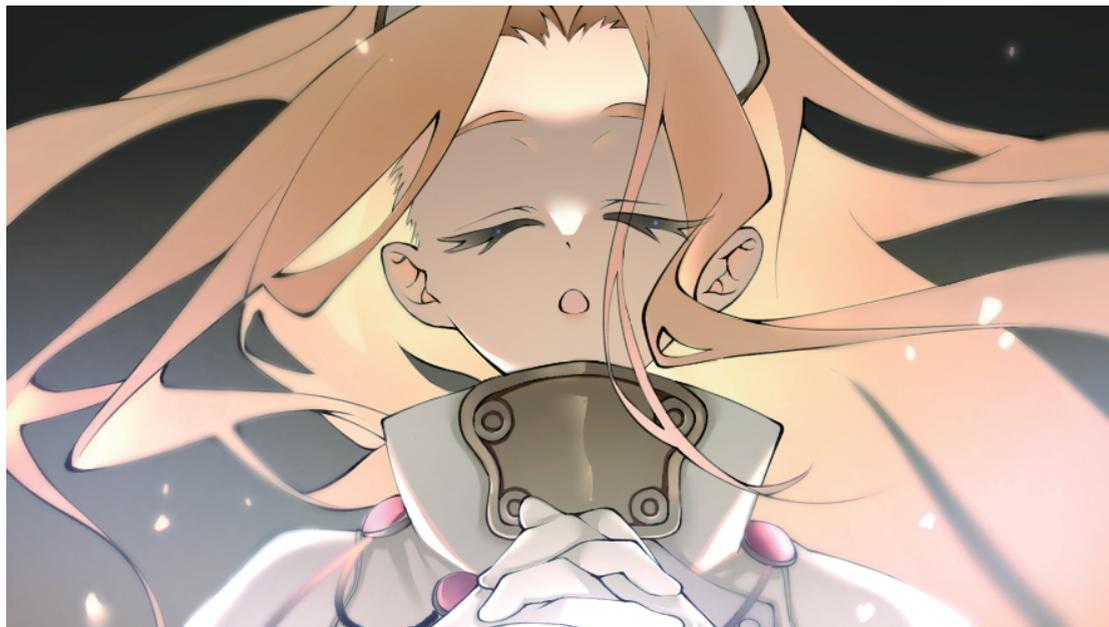
20h 2022.1.3-2.18

「囃物語」の千石撫子ちゃんの二次創作イラストです。
 シャフト特有のシャフ度と蛇撫子特有の妖艶さを表現するように努めました。
 落ち着いた彩度で纏めて、透明感と静けさを表現しています。



10h 2021.1.1-1.3

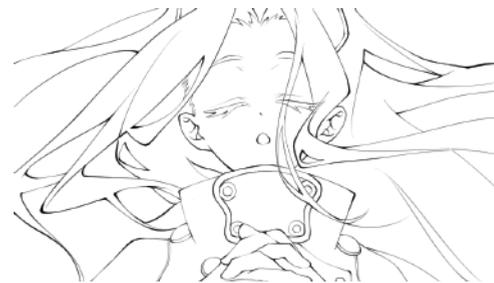
友人に頼まれて制作した「呪術廻戦」の五条悟先生の二次創作イラストです。五条悟先生らしい不敵な雰囲気と瞳や髪の透明感を意識して描き込みました。サングラスの質感にもこだわりました。



ラフ



線画



ラフ塗り



7h 2024.5.6-5.7

「Tales of Phantasia」のミント・アドネードちゃんの二次創作イラストです。髪のなびき方や空気感の表現に気がつけました。塗りは敢えてあまり塗り込まず透明感と遠近感を出しました。



15h 2023.11.1-11.20

祐川 英輔さんの誕生日用に描いたファンアートです。
考古学者である彼らしい知的な雰囲気を大切にしました。



学校で制作した CD ジャケット用のイラストです。なとりさんの「絶対零度」という曲をテーマに制作しました。
曲の暑くて冷たい雰囲気を荒々しい線画やモノトーンと赤の色合いで表現しました。

15h 2024.7.26-8.7





※ブラッシュアップ予定

28h 2024.9.14-10.1

学校の廊下をテーマに制作しました。
吹奏楽部の少女が一人でトランペットを練習している様子を描きました。
放課後の学校らしさが伝わるよう、時計の針や影の長さなどリアリティ感に拘りました。
またキャラをシルエットだけの状態でも何がしているのか分かるように、ポーズの取り方にも気を遣いました。

軟禁されている奇病の少女をテーマに制作しました。
拘った箇所は部屋の家具やカーテン、床、壁等の材質の表現などです。
ハイライトの色も窓からの遠近感によって変化を加えています。
全体的に低めの彩度で纏めることで、部屋全体から冷たい雰囲気や、時間が止まってしまったような雰囲気を出せるようにしました。そんな部屋の中で人物の塗りの彩度を少しだけあげることで、少女の異質感を表現しました。
また、家具が被っている箇所などには薄っすら灰色を入れることで物の遠近感が失われないように工夫しました。



※ブラッシュアップ予定

25h 2024.10.1-11.17



※4点ほど追加予定

3h 2024.8.8



3h 2024.8.14

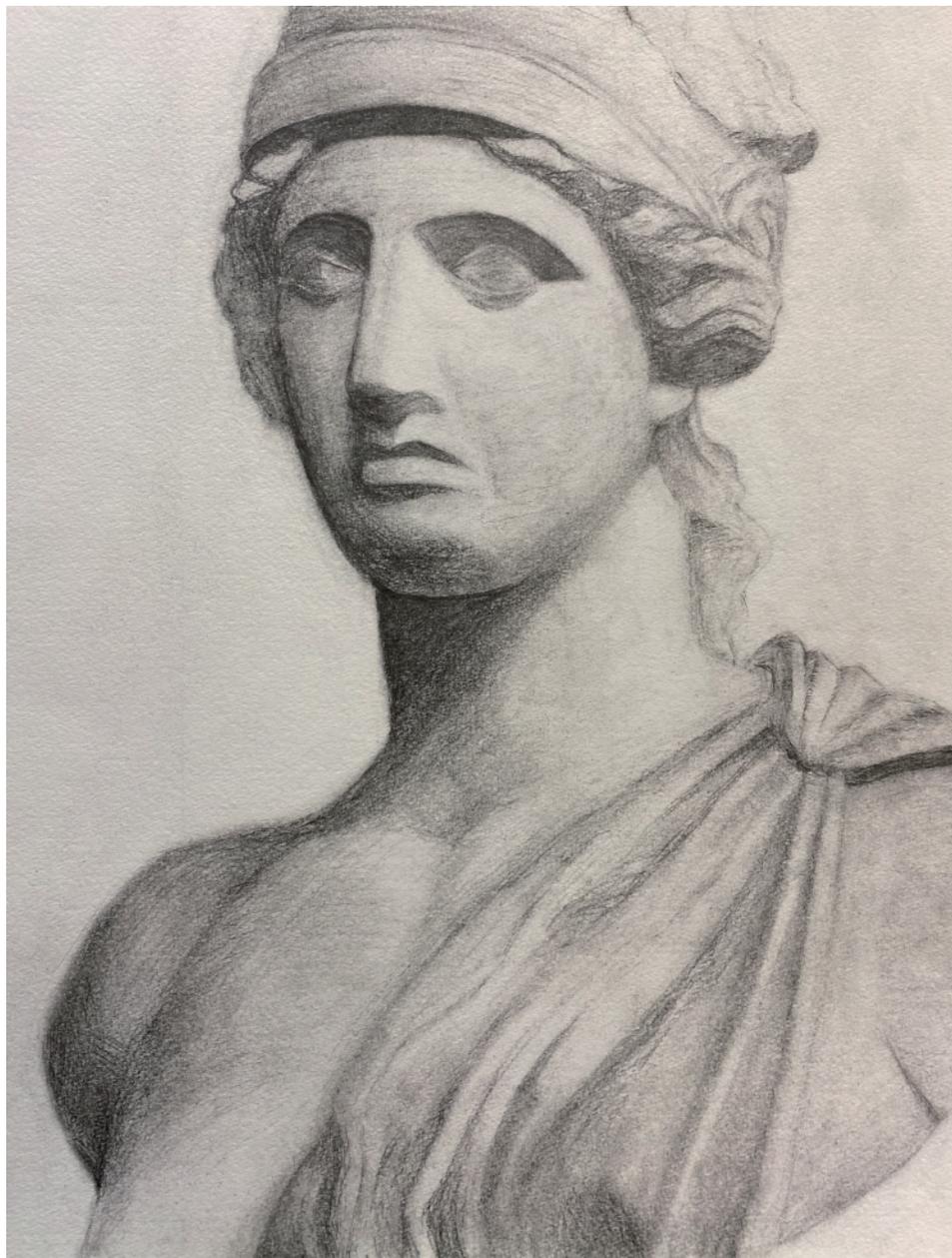


3.5h 2024.8.8



1h 2024.10.30

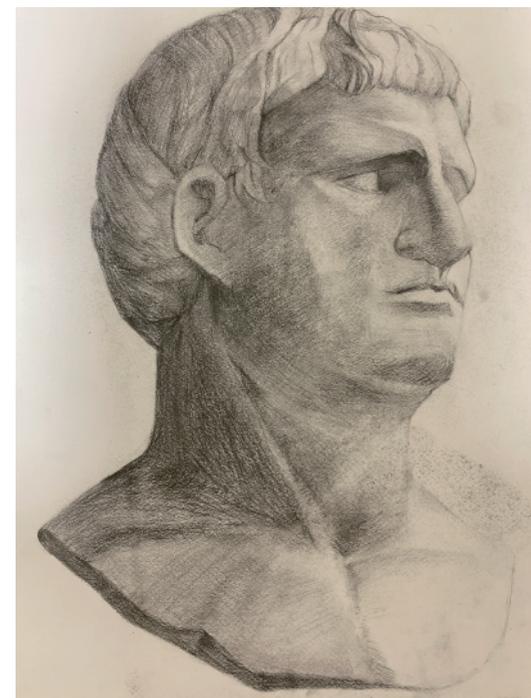




石膏デッサン：アマゾン 2024年10月頃制作 15時間



石膏デッサン：アリアス
2024年7月頃制作 11時間



石膏デッサン：アグリッパ
2024年6月頃制作 9時間

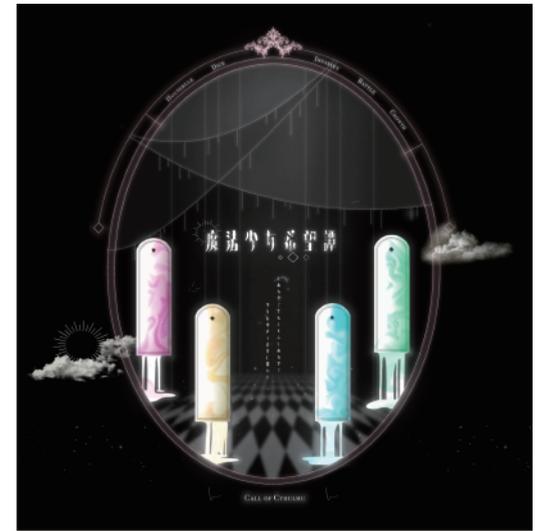
趣味の TRPG 用に制作したセッション部屋です。
文字のレイアウトや素材制作など、デザイン面での練習に役立っています。



↑ CoC シナリオ「ヤゼル」



↑ CoC シナリオ「Good morning ALL」



↑ CoC シナリオ「魔法少女希望譚」



↑ CoC シナリオ「ようこそ！迷宮市役所都市伝説課へ！」



↑ CoC シナリオ「花冷えに亡く季節」



↑ CoC シナリオ「片鱗」



↑ CoC シナリオ「彼方からの君に捧ぐ」

Thank you!

最後までご覧いただきありがとうございます。
ご縁があることを願っています。

