

ART

BOOKS

ZHENG JIANG

ZHENG JIAMING



東京デザイナー学院

コミックイラスト科 コミックキャラクター専攻

東京デザイナー学院に入学する段階で絵の探求を始めたため
画力や表現度にムラがあると思います。

なので
「成長度」をポイントに見てください。

趣味はゲームは無論
人様のイラストを舐め回すかの如く観察すること
最近ハマっているのは
PixivFANBOX を見たり、スシロー（寿司屋）を食べに行くことです。

Clip studio

Photoshop

Illustrator

CONZA

E-mail konseki1022@gmail.com

twitter [@gummaoni](https://twitter.com/gummaoni)





「恥ずかしがってるご主人様」



「冬の温泉」

キャラクターデザイン…

イラスト…

練習…

● キャラクターデザイン

スマホゲーム開発を想定して考えた
オリジナルキャラクターデザインです。
キャラ一体の制作時間はおよそ1週間です(20時間)







キャラクターの考え方について：

・まずはラフをいくつか制作、そこで方向を決める

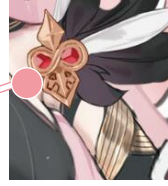
ケルト神話の「モリガン」をモチーフにしたいですが、元々破壊、殺戮、戦いの勝利をもたらすという戦争の女神、だから深い配色をイメージして、角と尻尾をつけて考えていました。(神話では彼女はカラスの力を使うので羽の要素を加えました)



しかしながら、資料を調べたり、昔遊んだ作品（マビノギ）の経験によって、彼女は依然として人間の女神です。ですから人間の姿で表現しようと決めて、彼女の可愛らしさも表現できるように自分の好きなピンク色を選びました。



ケルト神話の渦巻きデザインと金属装飾品も飾っています。



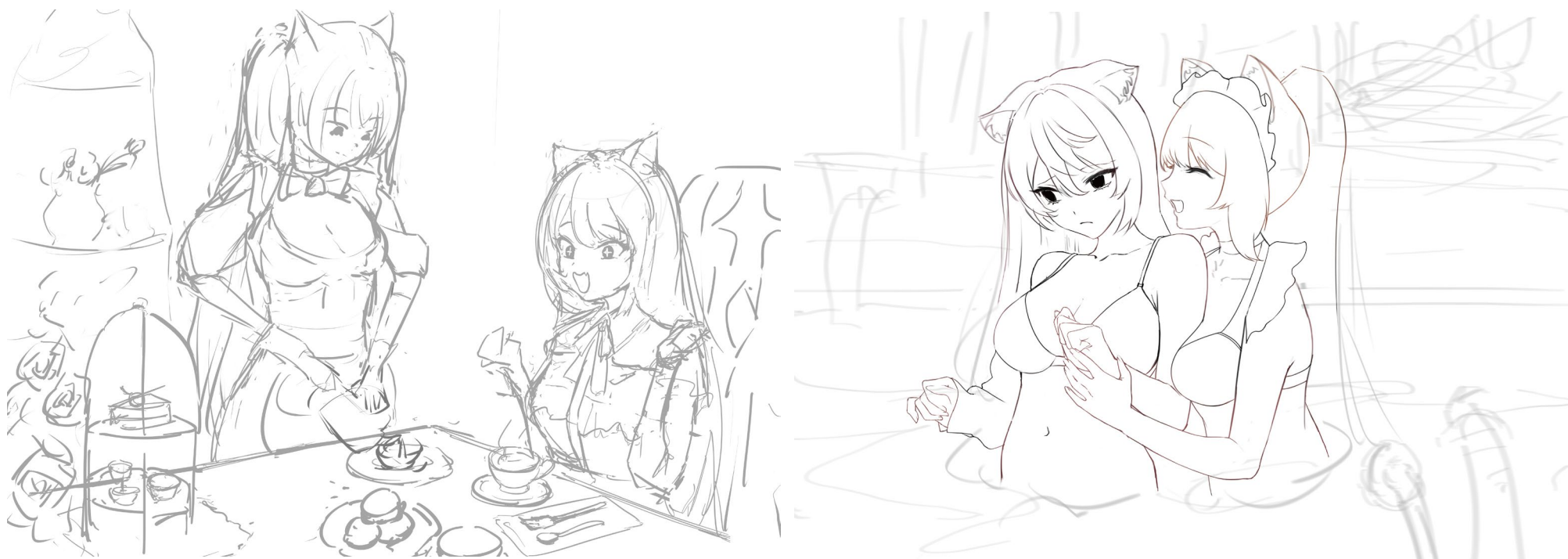
● イラスト

趣味で描いたイラストです、美少女ゲームのイベントCGのような感覚で描いてみました。一枚の制作時間はおよそ一週間です (20 時間)



イラストの考え方について：

現代社会です、主人公は貴族の相続人で、今は一族の主人ですが、家族は彼女自分だけになってしまいました。もう一人に猫娘は主人公の幼馴染で、しかも専属メイドである。二人は主従関係というより姉妹のようなみたいです。主従の安心間柄を表現したいので、はずかしがってる様子を妄想しながらラフをかきました





①ベースカラーをつけます



②ちょっと構図を変えて、明暗をつけます
(全体的に暗い雰囲気、暖かい光を強調しました)



③影と反射光をつけます



④湯気をつけて、不明確な部分をもう少し仕上げます。

イラストの考え方について：

自分のオリジナルキャラクターですが、いつもと違うしぐさをみせたいんですので、彼女が温泉にいるという構図を描いてみました





①ベースカラーをつけます



②明暗を描いて、明るいところにオーバーレイで暖色を加えます



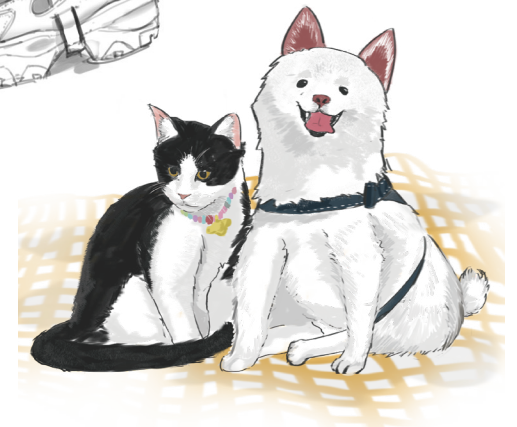
③2 影とハイライトをつけます



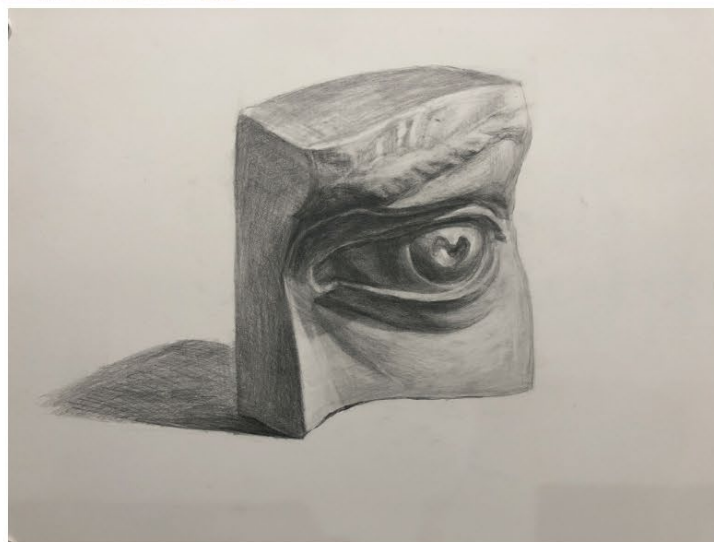
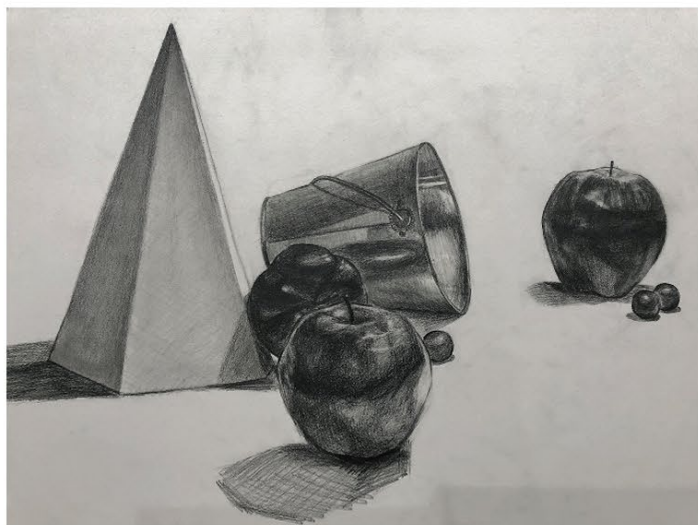
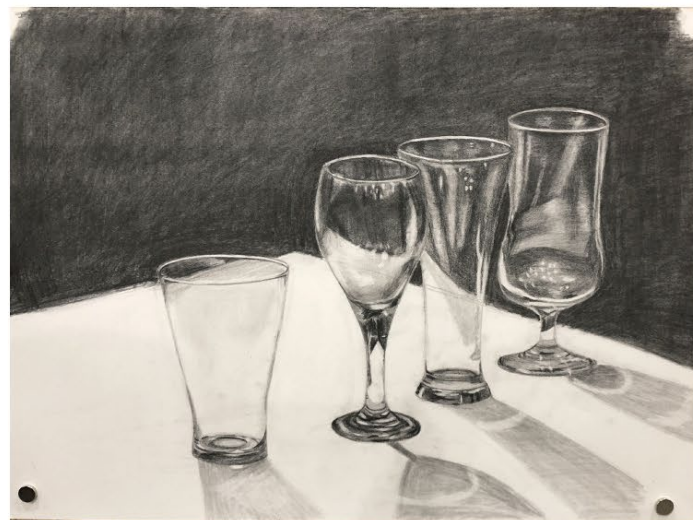
④湯気と降雪をつけて、不明確な部分をもう少し仕上げます。最後はオレンジと青い色のフィルターをつけます (不透明度 20%、合成モードオーバーレイを選択)

練習

画力向上のために試してきた練習です



• デッサン



• クロッキー



THANK YOU!

最後まで読んでいただきありがとうございました。

FOR READING!