



ポートフォリオ  
(第一学年作品集)

朽道  
——王 道鈞

## 絵で 流れる時間を記録します



こんにちは。王 道鈞 (ワ ドウケン) と申します。中国四川人だから、辛いものが好きです。大学を卒業して、日本に来たのはもう三年でした。日本語レベルN1持っています。日常会話は大丈夫ですから、気軽に連絡ください。

今は写実画風とコンセプトアートに工夫していて、ゲーム業界を目指しています。

一言で自分を言えば、挑戦が好きなお人です。私にとって絵を描く時の新鮮感は何よりです。異なるキャラクターを感じて、表現して、自分を感動させる時も多いです。

私は日本のゲーム産業の自由な製作環境や理念に惹かれて、来年専門学校を卒業したあと、日本で働きたいです。今回、自分は様々な考えを込めてこのポートフォリオを作りました。

まだ未熟なものですが、この一年を経験して、自分の大きい進歩を見えました。是非ご覧ください。

メール :player\_619958317@yahoo.co.jp

WeChat:18981539008

## 山水無限のひんがし

イラスト

テーマデザイン ラフ

イラスト 背景 立ち絵 武器

キャラクターデザイン ラフ

イラスト

イラストシーン 立ち絵

## 魔法と呪いの中世

イラスト

メインキャラクター

背景

## その他

未来科学

著作権もの

人体練習

アナログ作品

\* 作品の紹介は日本語と中国語一緒に使いました

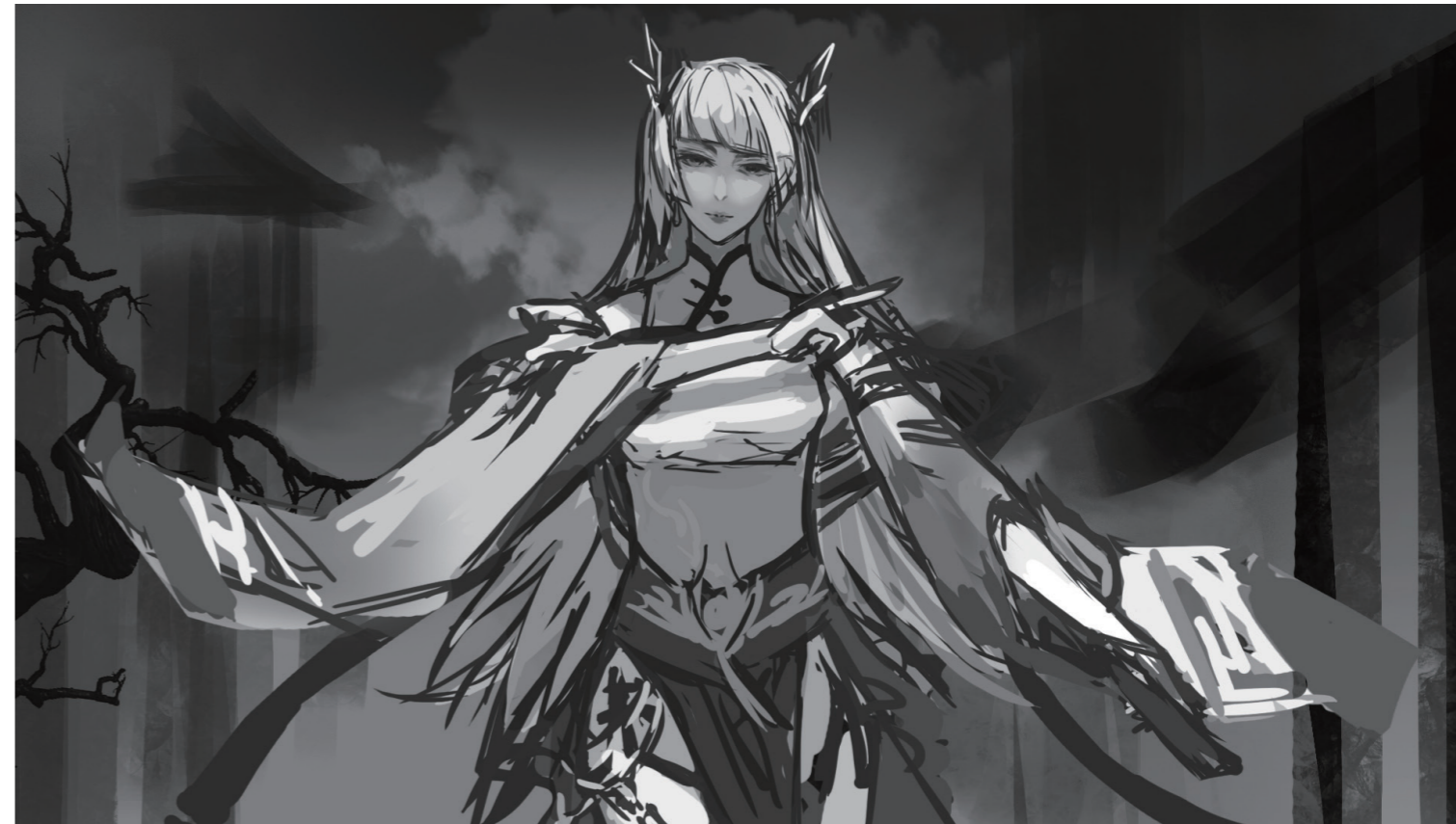


これは私が一年生の後半に時間をかけて試作した作品です。現状でも 200 時間以上かかっている。この絵にも私の憂鬱と迷いが記録されている。私は何度も構図を変え、自己否定を繰り返し、曇った日の光や生地を描き方を探り、画面の中で異なる白色を表現した。もっとも完成度の高い作品とはいえなかったが、一年生のうちでもっとも大きな進歩を遂げた作品に違いなかった。

这张是我一年级后半阶段花费了极多时间打磨的试验作品。即使是目前进度，也花费了超过 200 小时。这张画也记录下了我的忧郁与迷茫。我无数次地修改构图，不停的进行自我否定，探索阴天的光线与布料材质的画法，在画面中表现不同的白色。虽然不能算是完成度最高的作品，但一定是我整个一年级取得的最大的进步。



敵を発見する  
发现敌人



戦闘の構え  
准备战斗



攻撃する  
攻击

イラストの中の人物の表現と案の選択について。  
一枚の絵を描くときには、スケッチを何枚か出すことが大切だ  
と思います。最もよい表現を考え、できたときにどんな効果  
があるかをイメージする。

关于插画中人物的表现与方案选择。  
我认为在决定画一张完整作品的时候，多出几版草图是十分重要的。  
多思考表现形式，同时想象完成以后是什么效果。



今の段階では約 50 時間かかりました。魔法師の役なので、私は更に光と影の表現とエフェクトの使い方に重視します。

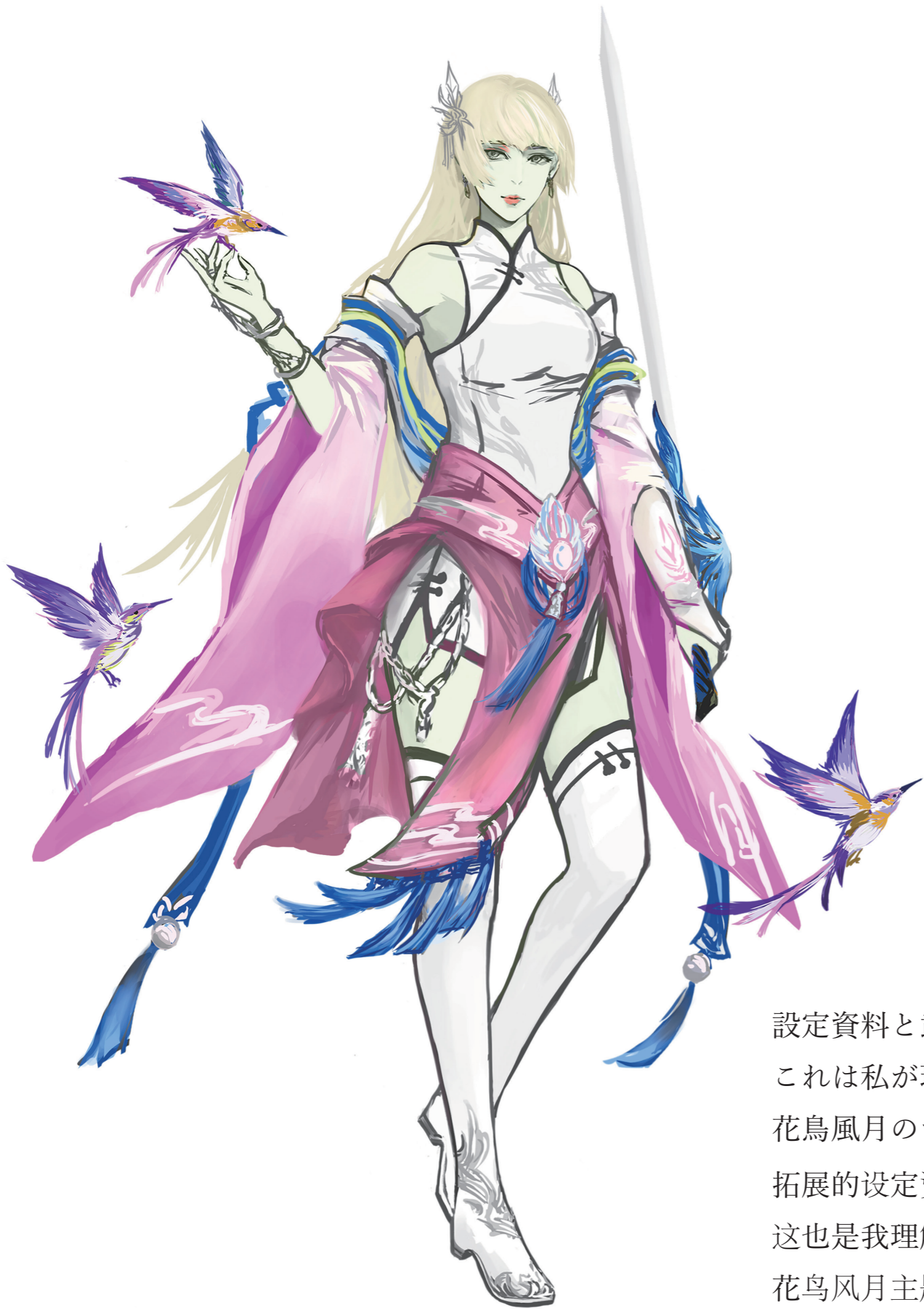
月、桜、青い鳥のエフェクトを使って、美しさを表現すると思います。

目前阶段用时大概 50 小时。因为是法师角色，我更偏向于光影的表现和特效烘托。

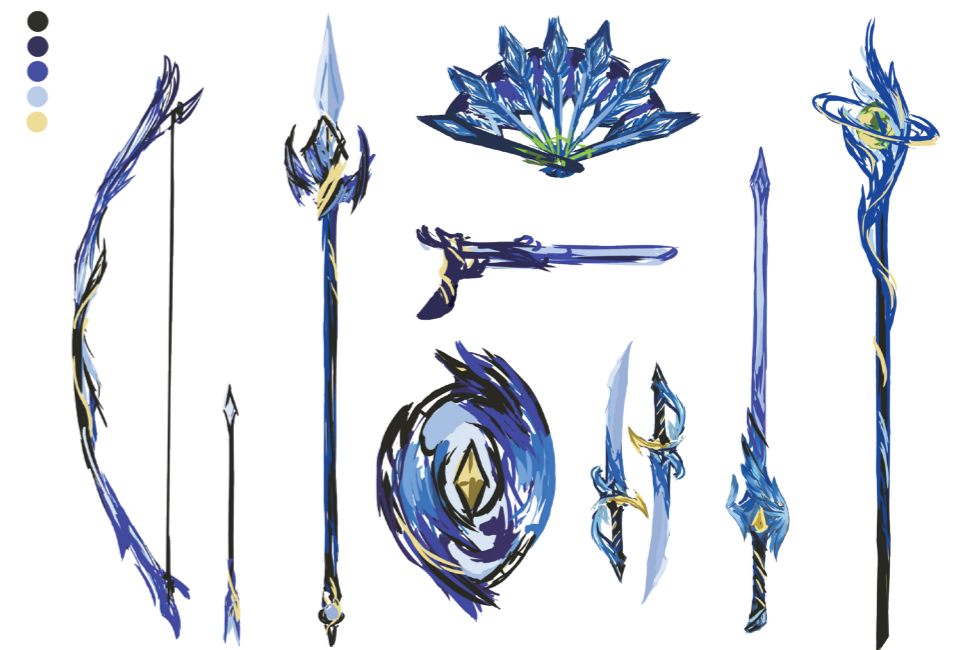
使用月亮，樱花还有青鸟的特效，表现唯美一些的感觉



選択しなかった敵を引き裂く案  
未选择的撕裂敌人的方案



設定資料と武器の変形、  
これは私が理解している東の  
花鳥風月のテーマ。  
拓展的设定资料与武器变形，  
这也是我理解的东方世界的  
花鸟风月主题。





キャラクターのデザイン案の選びについて。

これは私のカードゲーム授業の中の課題です。私のキャラクターデザインの初歩的な探索でもあります。テーマは三国志で、私が選んだのは医師の華佗でした。私は全部で3つのラフを出した。採薬、回復、外科手術です。ラフ1枚に平均5時間かかりました。

关于角色的设计方案选择。

这是我卡牌游戏自选课里的一个大课题，也是我对角色设计的一次初步探索。主题是三国志，我选择的角色是医生华佗，在老师的严格要求下我一共出了三个草图。分别是采药 施法和外科手术。平均一张草图5小时。



最終的に案3で色を塗りました。

課題は時間が限られている上に、2度描き直したので完成度がちょっと低いです。今のところ約60%の進捗で、13時間かかりました。

最后选择了方案3进行上色。

因为课题时间有限再加上重画了两次，导致完成度比较低，目前大概是60%左右的进度，用时13小时。





課題、仲間との戦い。戦闘シーンを描くのは初めてです。不足点はまだ多いです。厚塗りでは多人数での表現が難しいと思います。一人のキャラクターにも凄く時間がかかります。複数の人は必ず、やりとりや衝突をします。キャラクターがオリジナルでなければならないという前提で、イラストを描く前に、キャラクターのイメージの考えも時間がかかります。こちらも 40 時間ほどかかりました。

课题，与朋友的战斗。这是我第一次画战斗场面。不足的地方很多，对于厚涂来说，多人的表现始终是最难的。毕竟光是一个人物花的时间就非常多了。多人就一定会有互动或是冲突。而且在角色必须是原创的前提下，在画插画之前，或许我在初期设计方面会花更多的时间。这张图用时大概是 40 小时左右。

イメージ図、芸者と忍者（姉妹かもしれない）  
形象草图，艺伎与忍者（或许是姐妹关系）



私は歌舞伎の優雅で贅沢な感じが好きです。蜷川実花の映画『さくらん』、とても印象に残っています。今回のスケッチは映画『sayuri』の中のキャラクターもっと似ていると思いますが。そして、扇子踊りには魔法のようなものがあると思います。

我很喜欢歌舞伎给人的优雅奢靡的感觉。早些年，蜷川实花的电影《恶女花魁》给我留下了很深的印象。当然这次的草图或许更加接近电影《艺伎回忆录》里面的角色气质。而且我认为扇子舞仿佛本身就带有魔力一般令人沉醉。

私は暗殺職の神秘感と致命的な気配が大好きです。女性忍者は更にセクシー、艶そのもの。

我永远喜欢暗杀类职业散发出的神秘与危险的气息。女性忍者则是性感与冷艳的代名词。





私が言えば、中世西欧はもともと暗くて死に満ちた世界でした。同時に最も人気があるゲームテーマの1つです。一連の絵で物語を表現したのも初めてでした。

魔法帝国の女王、荒淫の果て。死霊の浄化術を得意とするが、怨霊を取り込んだ羽毛を呪いの道具とすることもできる。

悪のキャラクターを下からの光で表現したのは初めてで、今年一番の色鮮やかな作品でもありました。35時間かかりました。

在我看来，中世纪西欧本来就是黑暗与充满死亡的土地。同时也是受众最广的游戏题材之一。这也是我第一次用一系列的绘画来表现一个故事。

魔法帝国的女王，荒淫无度。擅长死灵的净化之术，但也能把吸收了怨灵的羽毛当做诅咒的道具。

这是我第一次通过底光来表现一个邪恶的角色，同时也是今年色彩最艳丽的一幅作品。用时35小时。



本来は毅然とした品格を持つまじめなキャラクターだが、女王の次男である。  
わざわざ赤と青のコントラストを強く使ってキャラクターの矛盾する運命を表現しました。  
これは国を裏切った兄への怒りでもある。30 時間程度。

本来是拥有坚毅品格的正派角色，但却是女王的次子。  
故意使用了强烈的红蓝对比来表现角色的矛盾命运。  
同时也是他对背叛人理的兄长的愤怒。用时 30 小时左右。



女王の長男は、残虐な統治に対抗するために母と決別した。しかし力を得るため、墮落した。体が魔獣の器になっていた。女王は忌み子を視して、次男を扇動し、討伐にゆく。結局、自分は抵抗しなくて、弟に殺された。大体 35 時間かかりました。

女王的长子，为了对抗残暴的统治，与母亲决裂。但却为了力量，甘愿堕落。身体成为了魔兽的容器。女王视其为禁忌，引诱次子前去讨伐。最终自己甘愿被弟弟杀死。用时 35 小时。



赤い魔女。死霊地獄の花嫁。女王の犠牲者の一人でもあった。もともとは恵まれた貴族の魔法使いだったが、夫を殺されてからは狂気に陥っていた。

男性を魅了し、首を取り始めました。50時間かかりました。

红色的魔女。死灵地狱的新娘。同时也是女王的牺牲品之一。

原本是天赋异禀的贵族魔法师，在丈夫被杀以后陷入疯狂。

开始魅惑男性，并取下他们的头颅。用时 50 小时。

原画デザイナーにとって物語はあくまでもキャラクター作りの基本です。いい物語がなければいいキャラクターもない。ですから私は個人的な創作よりもチームワークがすき。皆協力して新しい世界を創り出すのです

对于一个原画设计师来说，故事始终是人物创作的根本。没有好的故事就没有好的角色。所以比起个人创作，我更愿意融入团队。一起合作创造出一个新世界。



自分はいい構図の作品だと思います。本当はポスターに使う絵だったのです。革の描き方を少し研究しました。今のところは半分の進捗ですが。15時間かかりました。

一张自认为构图还不错的作品，本意是用在文字海报上的图片。稍微研究了一下皮革的画法。目前进度只有一半。用时15小时。



学校の D マーケット (NEXT STANDARD) 活動に参加するための作品。人の運命、そして自然と科学の融合を考えました。

主に金属材質と水晶を表現しました。夏休み期間暇がある時描いた作品。大体 80 時間で完成しました。

参加学校某次展出活动时画的一张图，主要是为了贴合主题，表现人类科技与自然共生的命运。也是我在材质刻画上花的时间最多的一张。暑假一个月的时间没事就翻出来画几笔，最后用时大概 80 小时？





日本には良いゲームがたくさんありますが、その中 FF14 は私が一番長くプレイしてるゲームかもしれません。最近ではエルデンリングをしています。これもいいですね！

私はほとんど二次創作を描きません。でも、たまに描いてみるのは楽しいです。

宿題の納期を心配する必要はありませんし。既製のデザインを描くのは、本当にハードルが低くなります。

50 時間かかりました。

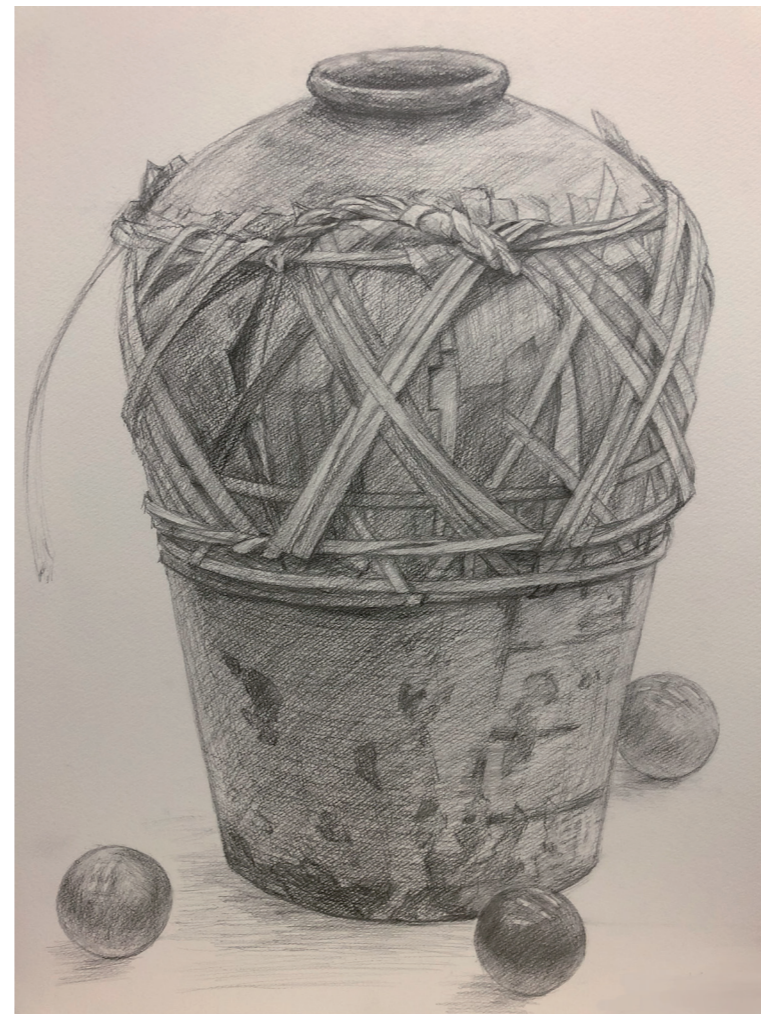
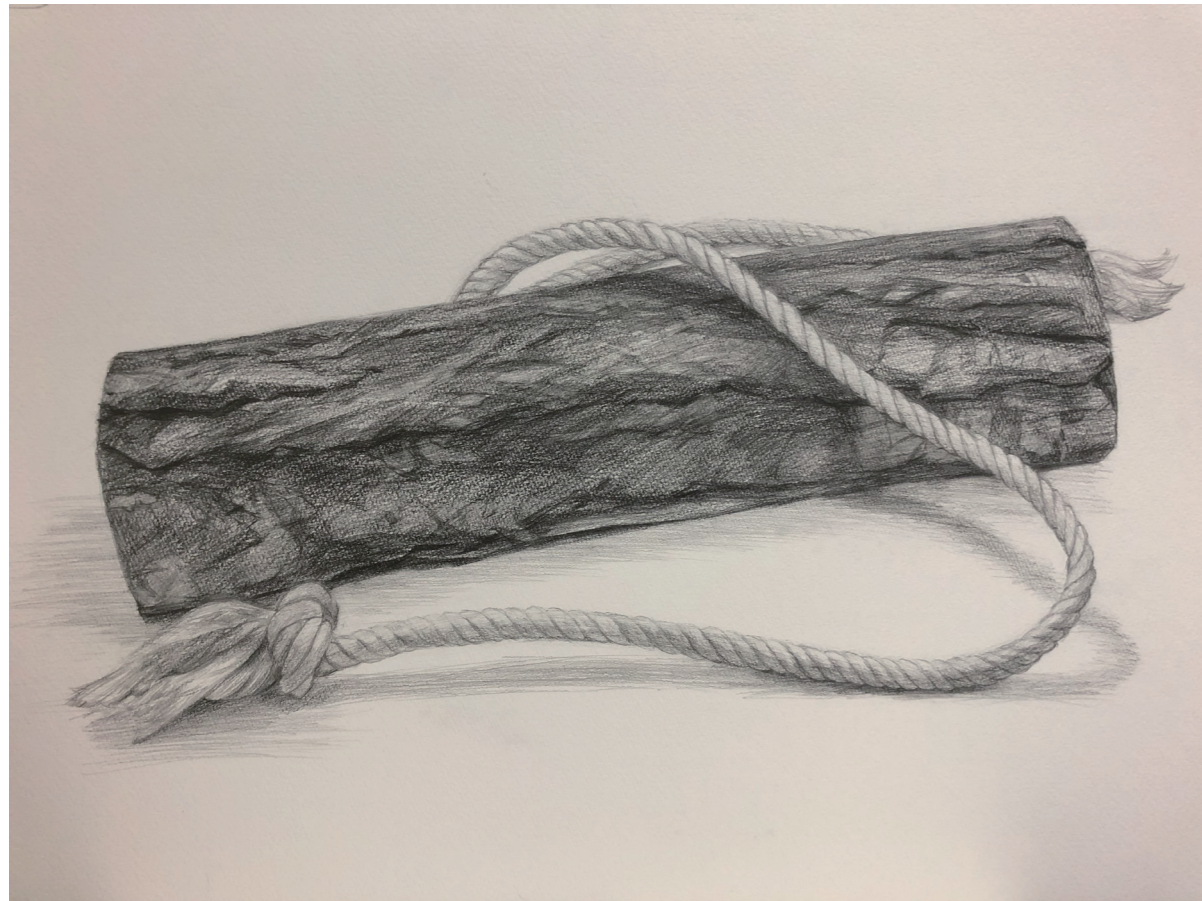
日本的好游戏很多，其中 FF14 或许是我玩的最久的。最近在玩艾尔登法环，也很不错！

我很少画二次创作。但偶尔画一下还觉得挺开心的，毕竟不用担心交作业的期限。而且，画现成的设计和人物形象真的难度会低很多。用时 50 小时。



モデリングのための4つのよく出る体型です。私は人体基礎が一番大切なものだと思います。絵を描く時、明らかな人体のミスは絶対許さない。後、もし時間があったら、これを使って、装備品のデザインもやろうと思います。平均1人7時間かかりました。

建模用的4种常见体型练习。我很重视人体基础，绝对不允许画中出现明显的人体结构问题。同时之后也会用到这些人物进行装备的设计。平均一个人大概花费了7小时左右。



材質デッサン、1枚10時間くらい。

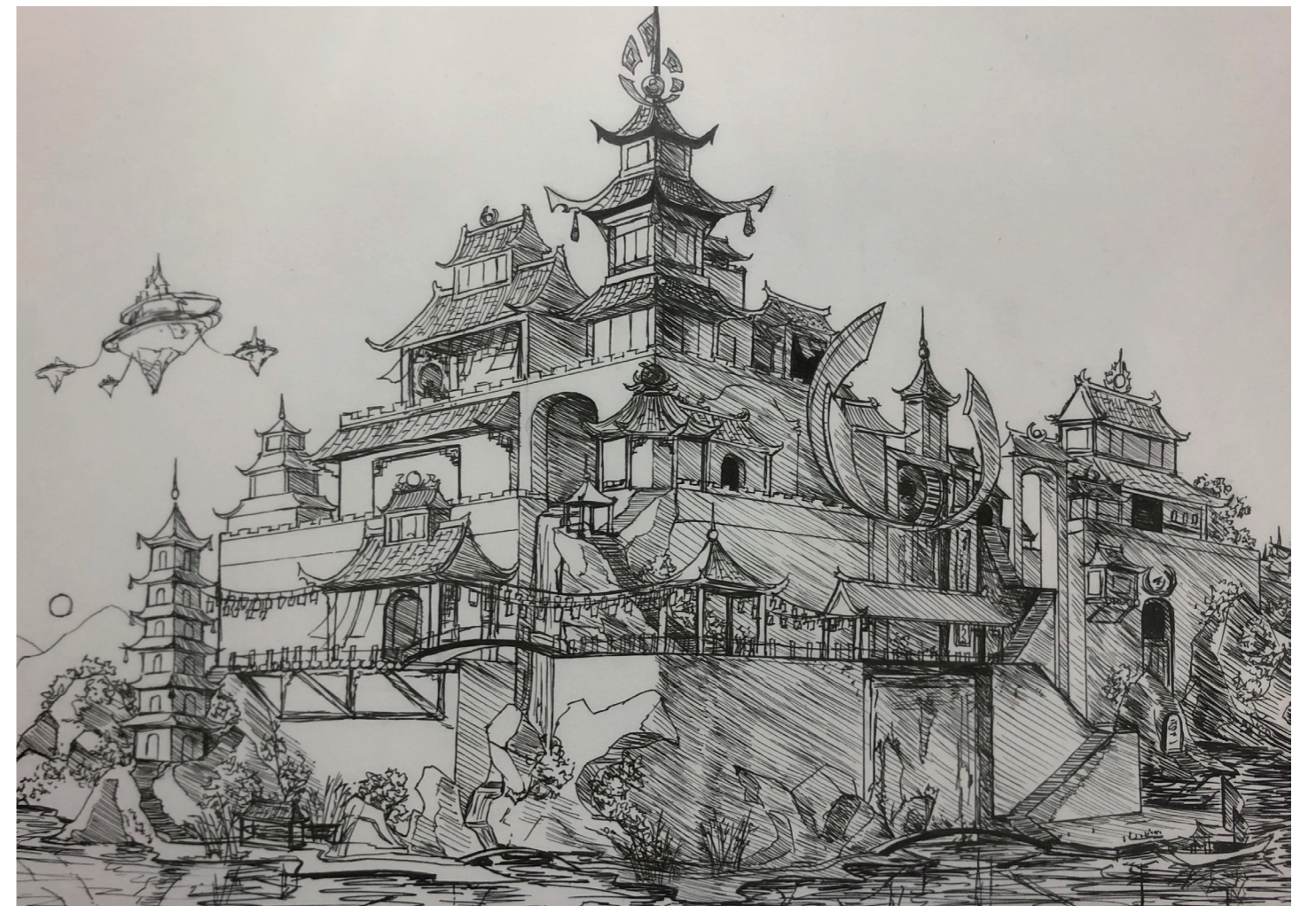
材質素描，平均每張10小時。

少し創作的なシーンの線画です。

1枚15時間。

稍微带一些创作的场景线稿。

平均每張15小時。



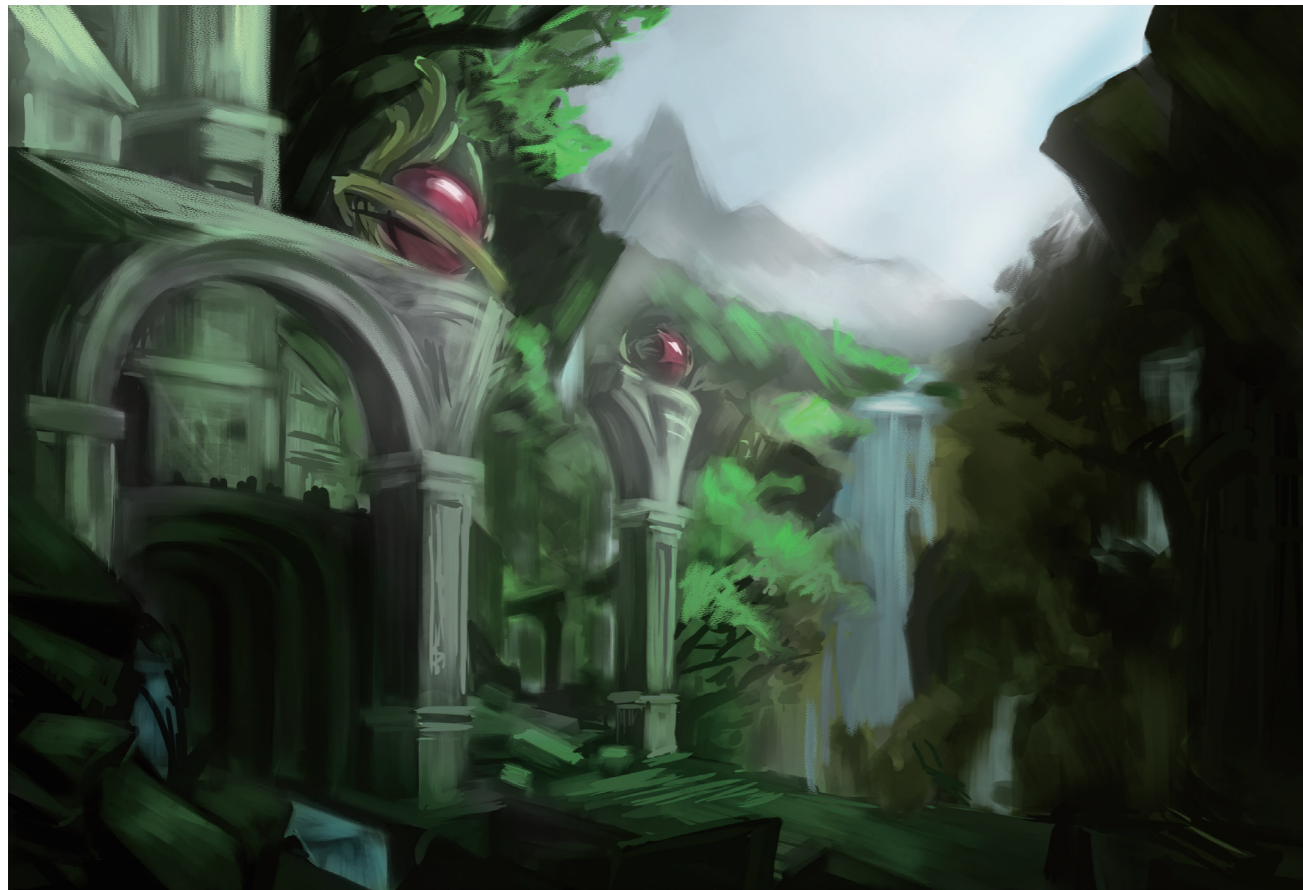


透明水彩、風景の練習作品 (8 時間)  
透明水彩, 风景练习 (8 小时)

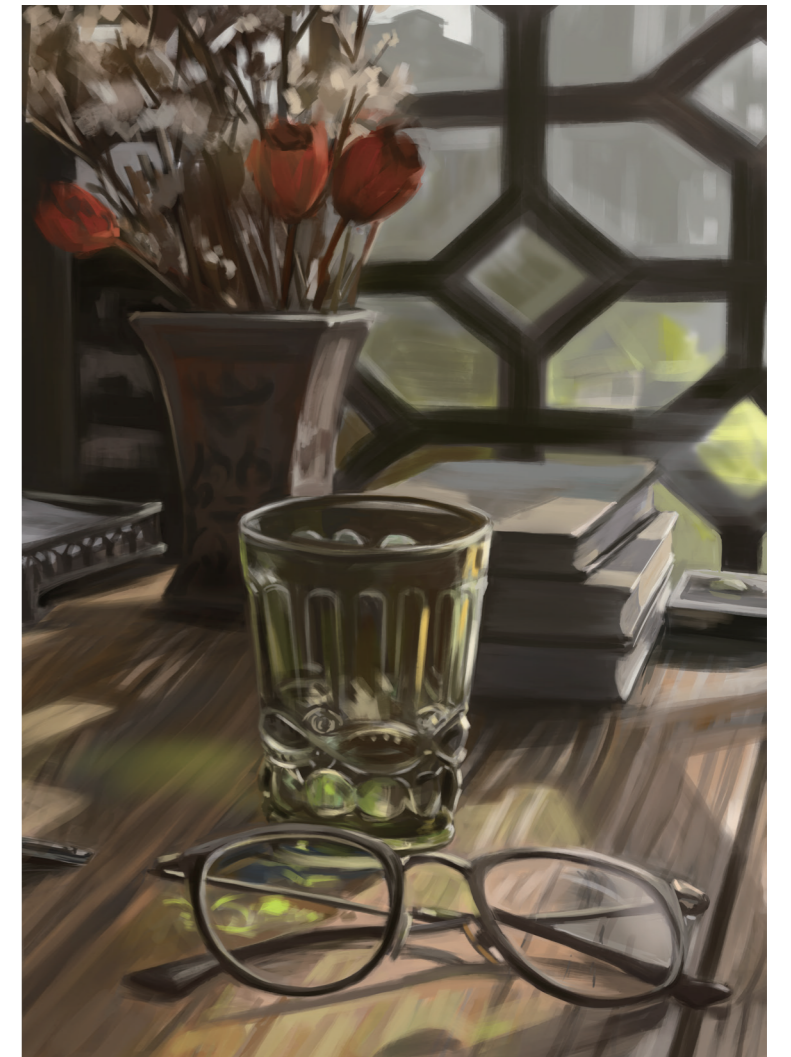
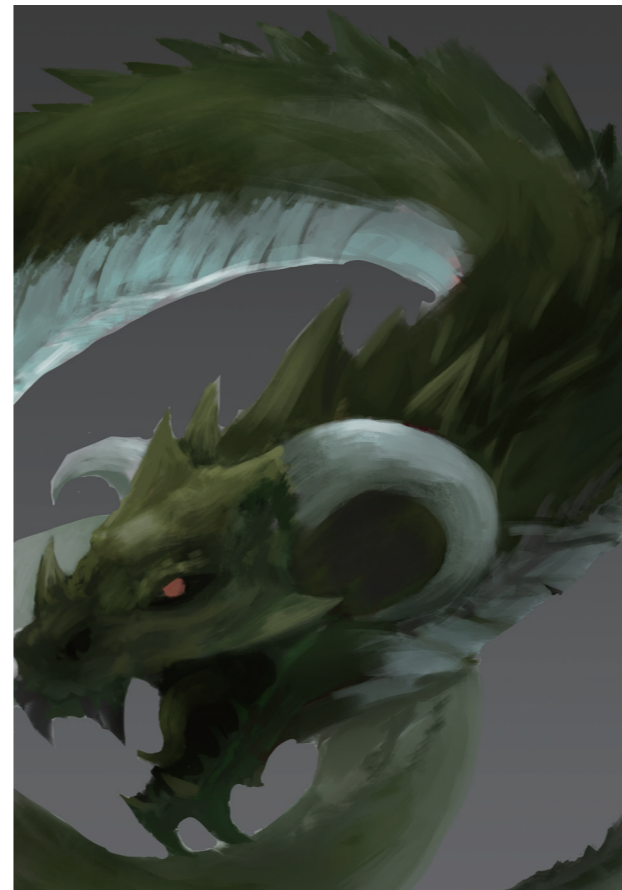
\* 版權



色鉛筆作品、理想の家 (8 時間)  
彩鉛作品, 理想的住房 (8 小时)



中世の世界観の補足、背景をモンスター (計 20 時間)  
中世纪世界观补充, 场景与怪物 (共 20 小时)



写真と同じ効果を出してみる練習です (10 時間)  
试着画出和照片一模一样效果的练习 (10 小时)