

# PORTFOLIO

/ WANG QIAN

2019

2022



# Index

## 01

Working

Character design

Illustration

Others

## 02

Exercise

おう せん  
王 茜

春の陽射し、寒い時のお湯、嵐の夜の優しいささやき  
…とにかく暖かいものが好きです。

何事にも根性強く取り込み、真剣に物事に取り組む  
ことができる性格、  
目標に向けてコツコツと努力することが得意です。

京都精華大学院 マンガ研究科ストーリーマンガ（実技）卒業  
専門学校東京デザイナー学院 コミックイラスト学科 在籍

Mail : kusariling@gmail.com

CLIP STUDIO EX

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

SAI

Blender

# Working

Character design



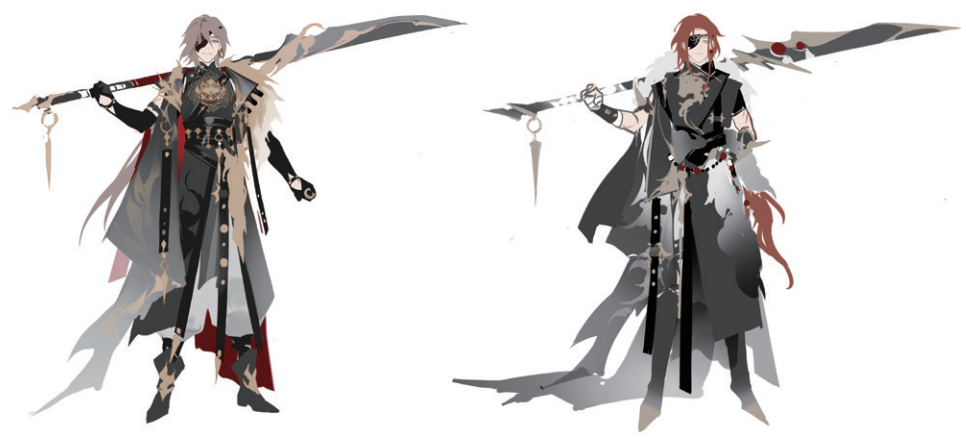
2022年3月イベントでリリースされたUR（最高級）キャラクターです。  
デザインと立ち絵製作を担当しました。  
ライオンをモチーフとして作られた組織の親分です。  
豪快で、細かいことにこだわらない性格ですが、  
肝心な時には頼りになる役です。

黒をベース、金色をアクセントに使用し、人物の威厳を表現、赤い髪で視線を頭に向け、  
人物の性格の強さと危険を表しています。  
顔の表情と眉、目は柔らかな形で描き、大人な内面を表現しました。  
また、肩に隠れている赤いリスが追加されました。プレイヤーに親切感を持って欲しいと考え、  
プラスのギャップを与えようと考えました。  
全てのキャラクターはlive2Dの制作を行うので、パーツ割りもしました。

表情差分



キャラクターデザインラフ案





表情差分



傷付きバージョン

2022年3月イベントでリリースされたSSRキャラクターです。  
闇堕ちのキャラクターデザインです。  
ペットのキツネがいます。

人物のデザインもキツネをモチーフにして作られています。  
見た目は温和かつ上品ですが、実は執念深く、  
目的を達成するために手段を選ばない人物であるため、  
闇色系の配色を採用しました。  
大面積の赤と炎の紋様で人物の心の狂気を表現し、  
同時に対照色を使って人物が印象的になるよう描きました。  
シルエットにも鋭い三角形を多く取り入れ、攻撃性や  
人物の親しみにくさを表現したいと思います。



キャラクターデザインラフ案



2021年1月イベントでリリースされたSRキャラクターです。  
両親を失った一人娘で、天然ボケですが努力家です。

蝶をモチーフにしてデザインされています。

タフな生命力と天真爛漫な性格を表現するために、かたい印象にならないよう心掛け、  
天然パーマ感のある髪型にしました。服はゆったりとしたスタイルにしました。

風にふわと揺らめくようなイメージでデザインしました。

紋様は中国の山水画によく登場する花鳥虫魚の要素を採用し、田園の写意的な感じを表しました。  
また、リボンの要素も加え可愛らしさを表現しました。



戦闘中立ち絵



初めて描いた UR キャラクターの進化後の立ち絵です。

舞台上で踊っている様子と香りのあるような雰囲気表現することが求められました。

いくつかの候補の中から夜の室内シーンで月明かりのようなトップライトが選ばれました。あえて人物の顔に影をかぶせ、よりソフトでミステリアスな印象になるようにしました。全体的な色合いもロマンティックでミステリアスなパープルにしました。

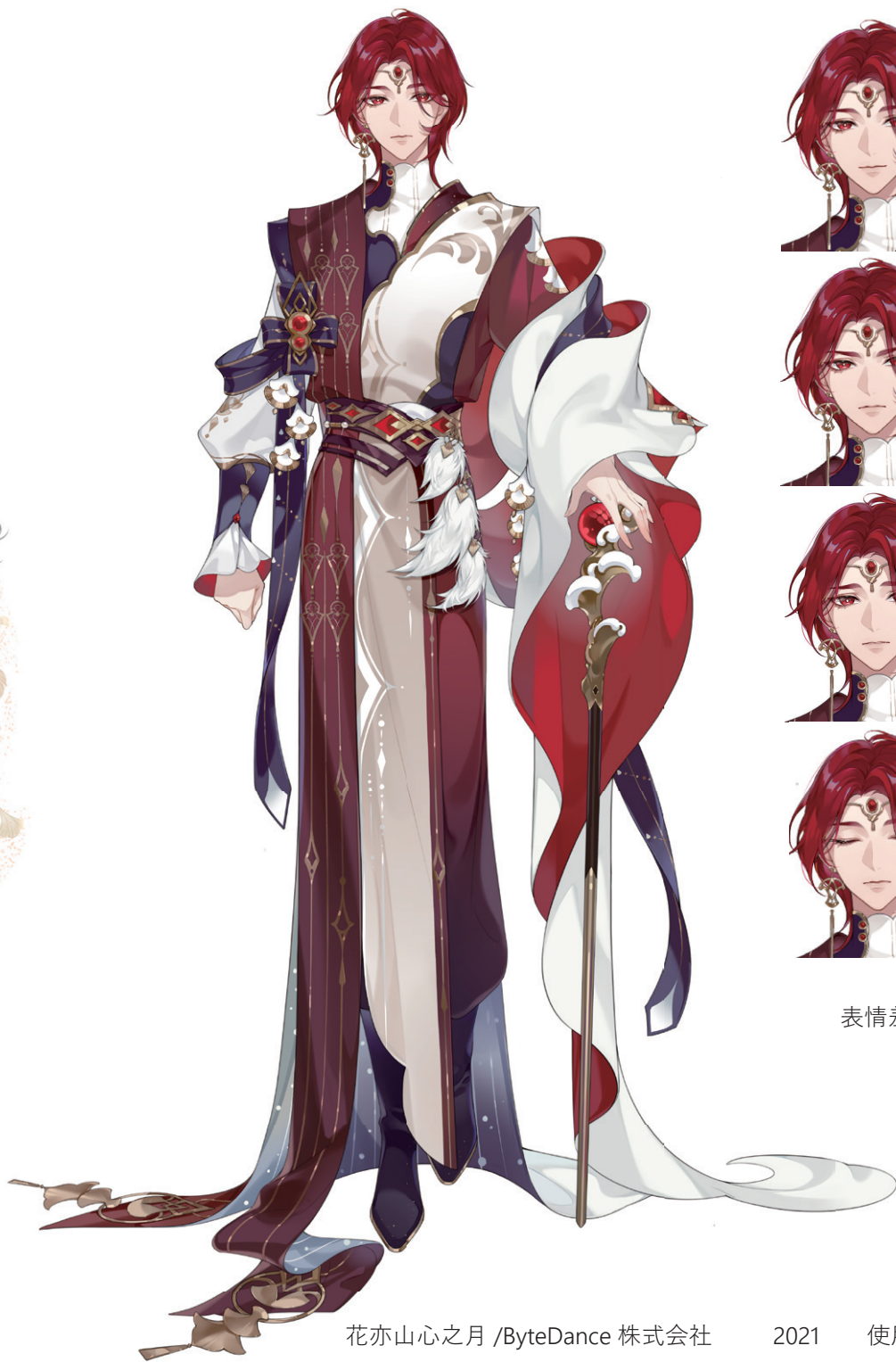
キャラクターの高い身分を考えて、やや高めの位置で中央に寄せた構図を採用しています。

香りの部分は花の枝や花びらを加えることで表現しました。

(左) 2021年1月イベントで  
リリースされた UR キャラクターです。

(右) 2022年5月イベントで  
リリースされた UR キャラクターです。

両方とも立ち絵の製作を担当しました。  
様々な素材の質感表現と、装飾の  
ディテールにこだわりました。



表情差分



SSR キャラクターの戦闘中の立ち絵です。

動きのメリハリを出すために、全体的な勢いを重視し、多くの工夫を凝らしました。



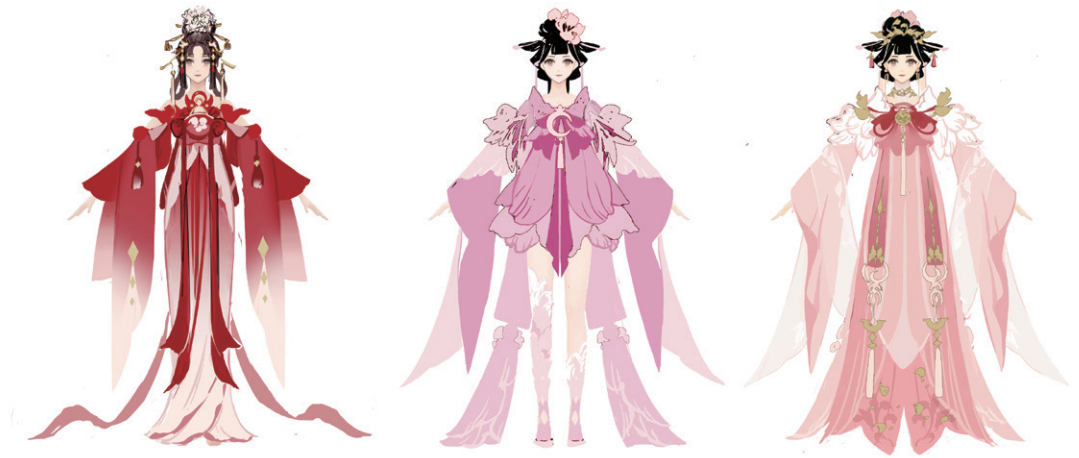


ポーズラフ案

既存キャラクターの立ち絵制作を担当しました。

猫をモチーフにして作られたキャラクターなので、立ち絵では動きを意識した可愛いポーズにしました。





デザインラフ案

牡丹をモチーフにした衣装デザインです。  
衣装デザインと立ち絵制作を担当しました。

様々なテイストの赤と裁断を組み合わせて3パターンのラフ案を描きました。  
牡丹の花びらが幾重になり高貴で華美な雰囲気強調しました。

立ち絵では、キャラクターのしとやかさを表現しました。



既存キャラクターの立ち絵制作を担当しました。  
狐をモチーフにしてデザインされたキャラクターです。

キャラクターの姿の美しさを表現するために、多くの曲線を使いました。



既存キャラクターの立ち絵制作

花亦山心之月 /ByteDance 株式会社 2020 使用ツール：SAI



既存キャラクターの立ち絵制作  
ゲーム公式サイトのでんページに使用されています。



SR キャラクター立ち絵のリセット



ミニキャラクター制作

# Working

Illustration





花亦山

2022年3月でリリースされたゲーム内ストーリーイラスト



花亦山

2022年3月イベントでリリースされたゲーム内イベントイラスト



2022年2月イベントでリリースされたゲーム内ストーリーイラスト



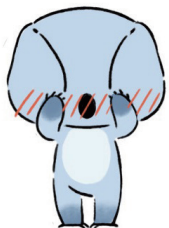
2021年11月でリリースされたゲーム内ストーリーイラスト

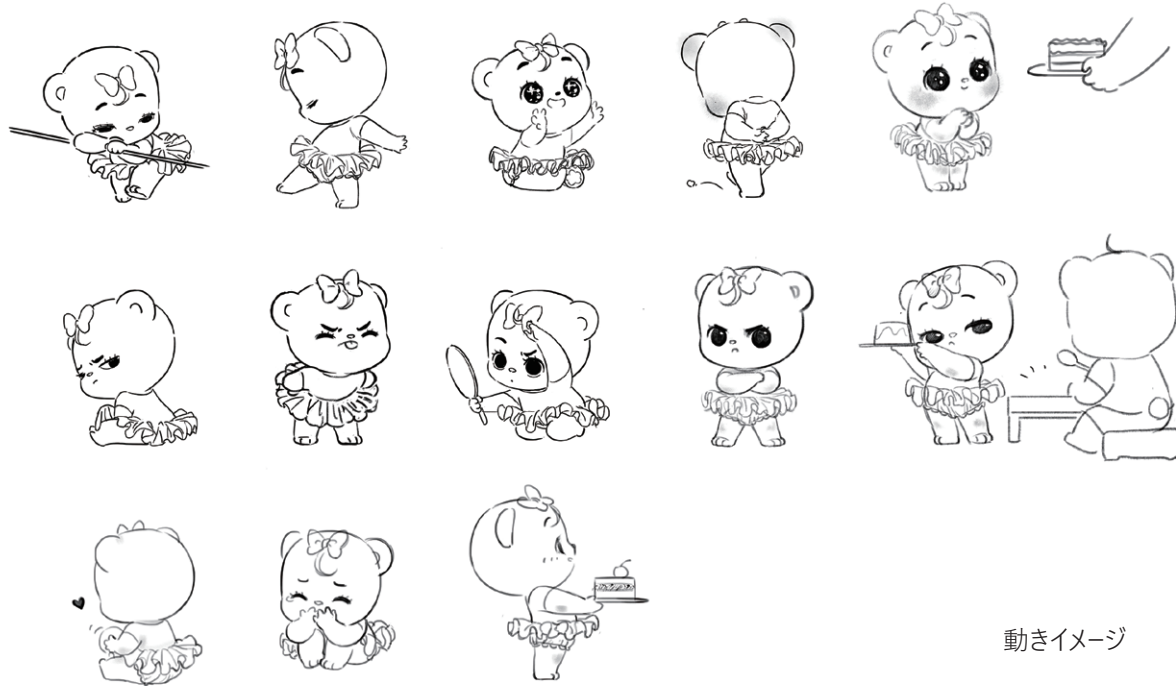
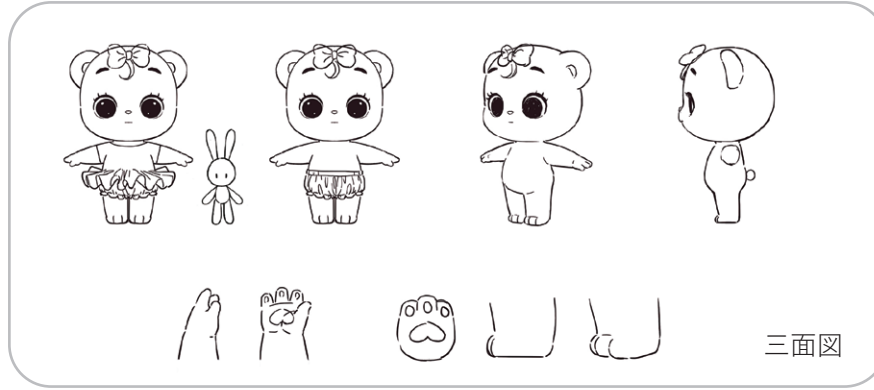


ゲーム内ストーリーイラスト



Others





動きイメージ

短いビデオアニメーションのためにデザインされた 3D キャラクター

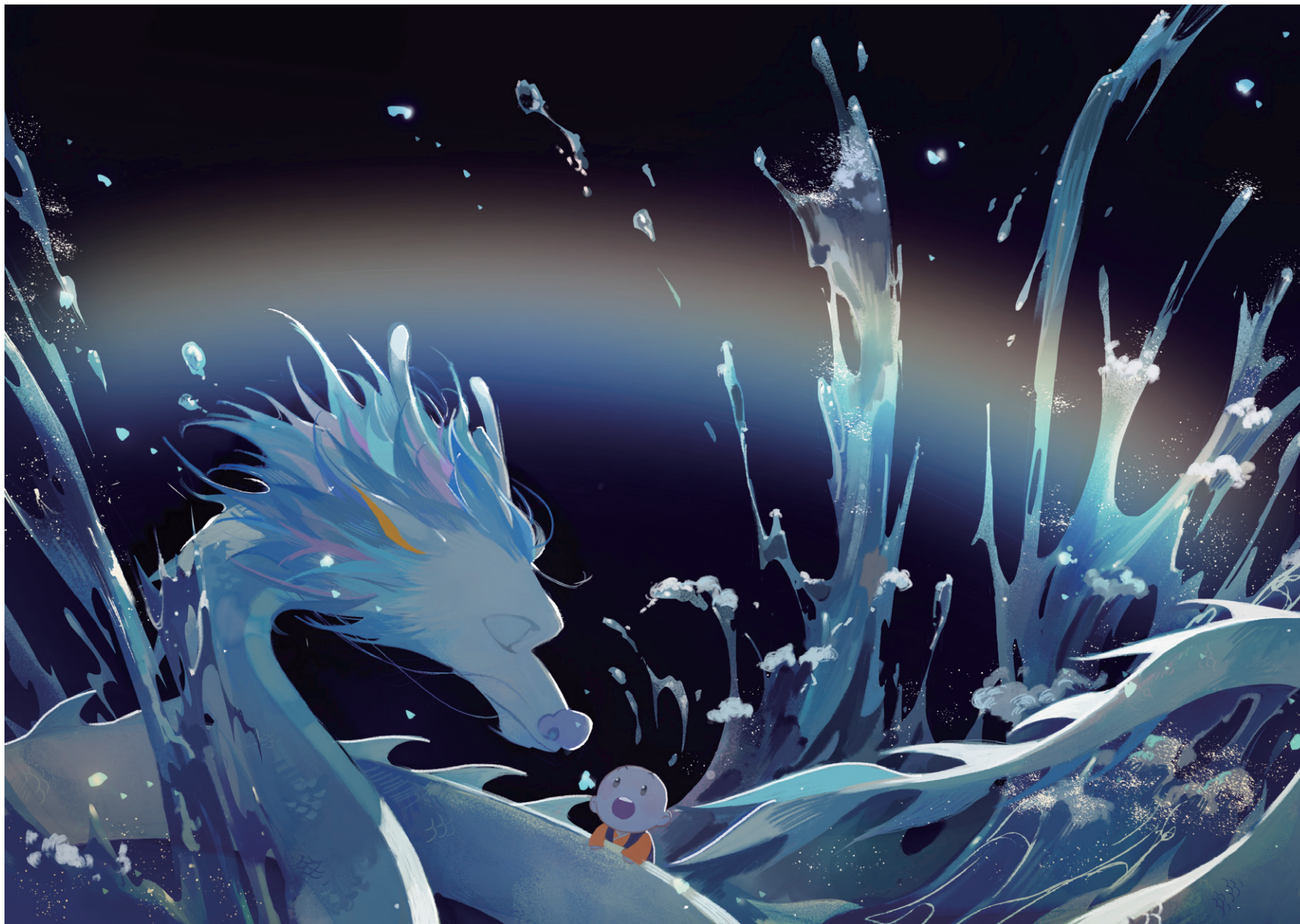


他ブランドとのコラボで使用する 2D イラスト

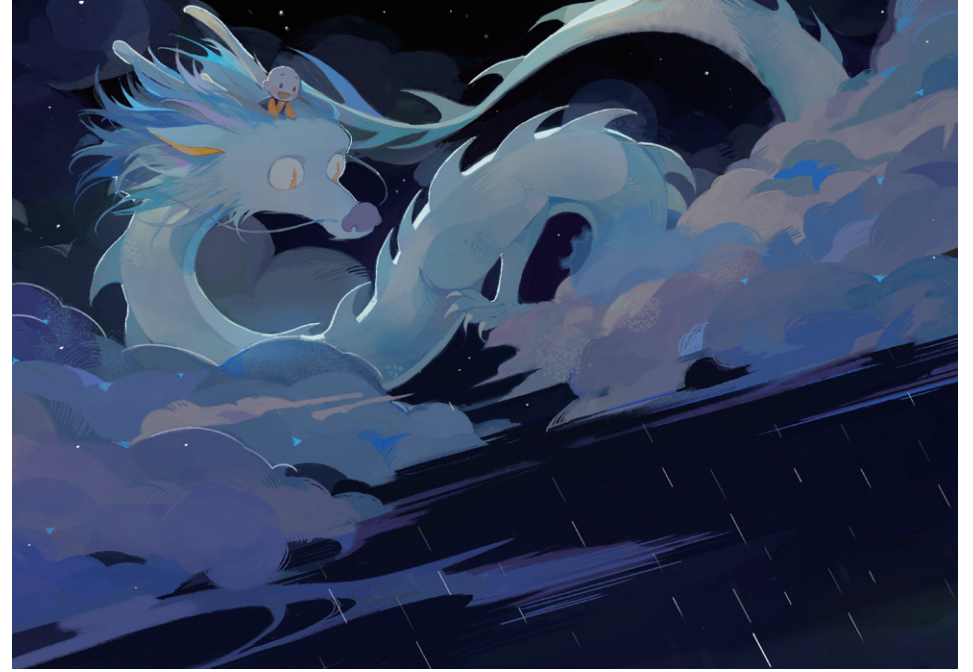


3Dアニメーション「一禅小和尚」の他ブランドとのコラボで使用する中国の祝日をテーマにした2D化イラスト  
春節（左）、中秋節（右）





「一禅小和尚」アニメの主役である一禅を主人公とした子供向けの絵本の一部です。龍に関する昔話を描きました。





3D アニメーション「DouDouLong」のウェブサイトバナー

# Exercise



産学協同企画イラスト募集作品



©2021 魔法少女ザ・チュエル

**最優秀賞** 2021年度産学協同企画イラスト募集作品  
専門学校 東京デザイナー学院 P11: から

魔法少女ザ・チュエル産学協同企画イラスト募集作品

最優秀賞受賞 (2021年度前半)  
制作時間 32 時間  
SAI・Photoshop



構図ラフ



カードの見せ方を考えて右の構図を選びました。



線画ラフ



カラーラフ

足の部分に少し違和感を感じたので一度ポーズを変更しましたが、全体のバランスやシルエットを考えて、カラーラフの段階でさらに調整を行いました



線画

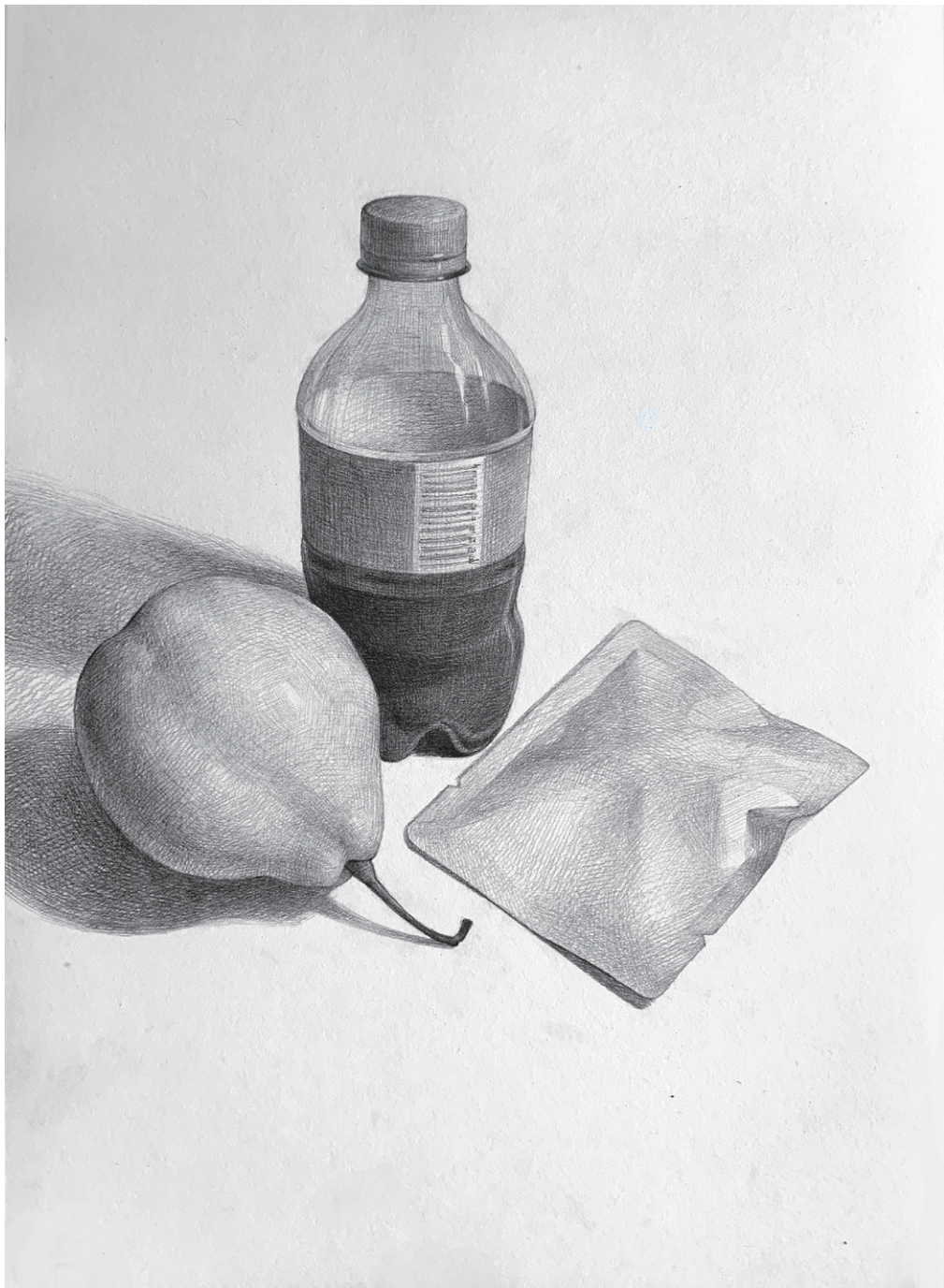


色付き

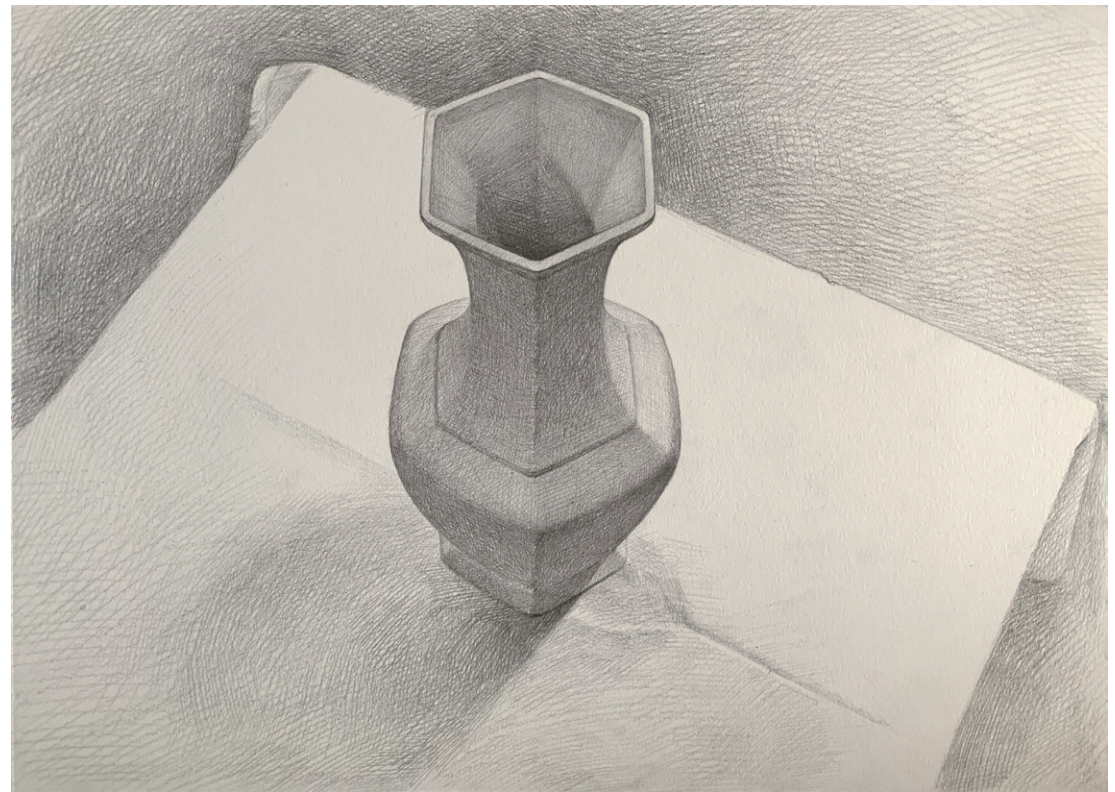


仕上げ

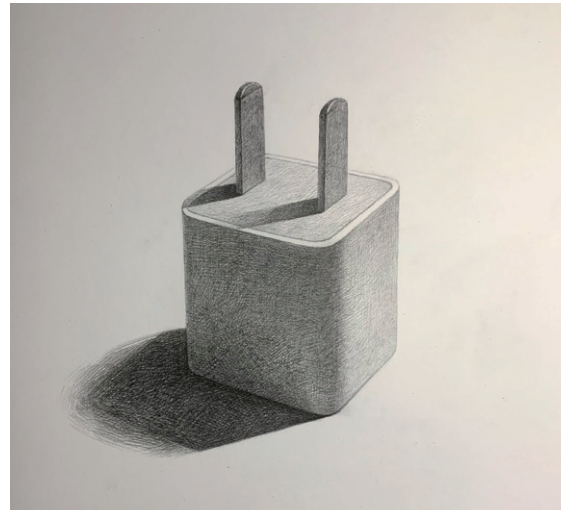
カラーラフの段階で色が少し暗かったので、それを意識して明るい印象に上げていきました。チョコレートのエフェクトの形や質感などを意識して描き込み、スカートのふくらみも調整し、よりかわいく見えるようにしました。



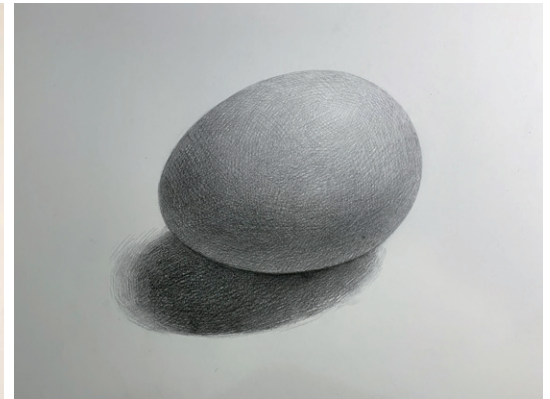
製作時間 9 時間



製作時間 6 時間



製作時間 3 時間





乙女イラスト  
制作時間 25 時間 使用ツール : procreate



乙女イラスト  
制作時間 18 時間 使用ツール : Photoshop



蛾と融合した新しい人間、片手弩を使って戦う薬剤師  
製作時間 25 時間  
SAI・Photoshop



教会に奉職している博物学者  
制作時間 25 時間  
SAI・Photoshop





星々を守る白聖女  
製作時間 25 時間 使用ツール：SAI・Photoshop



うろたえない謹厳な神父  
製作時間 12 時間 使用ツール：Photoshop



慈悲を抱く憂鬱な修道士  
製作時間 12 時間 使用ツール：Photoshop

**Thanks for watching**