



専門学校東京クールジャパン・アカデミー
ゲーム総合学科
ゲームグラフィックデザイナー専攻

作品集

タン ジャパン
唐 嘉苾



タン ジャパン
唐 嘉苾

専門学校東京クールジャパン・アカデミー
ゲーム総合学科
ゲームグラフィックデザイナー専攻

Skills



PHOTOSHOP



SAI



ILLUSTRATOR



BLENDER

Contact

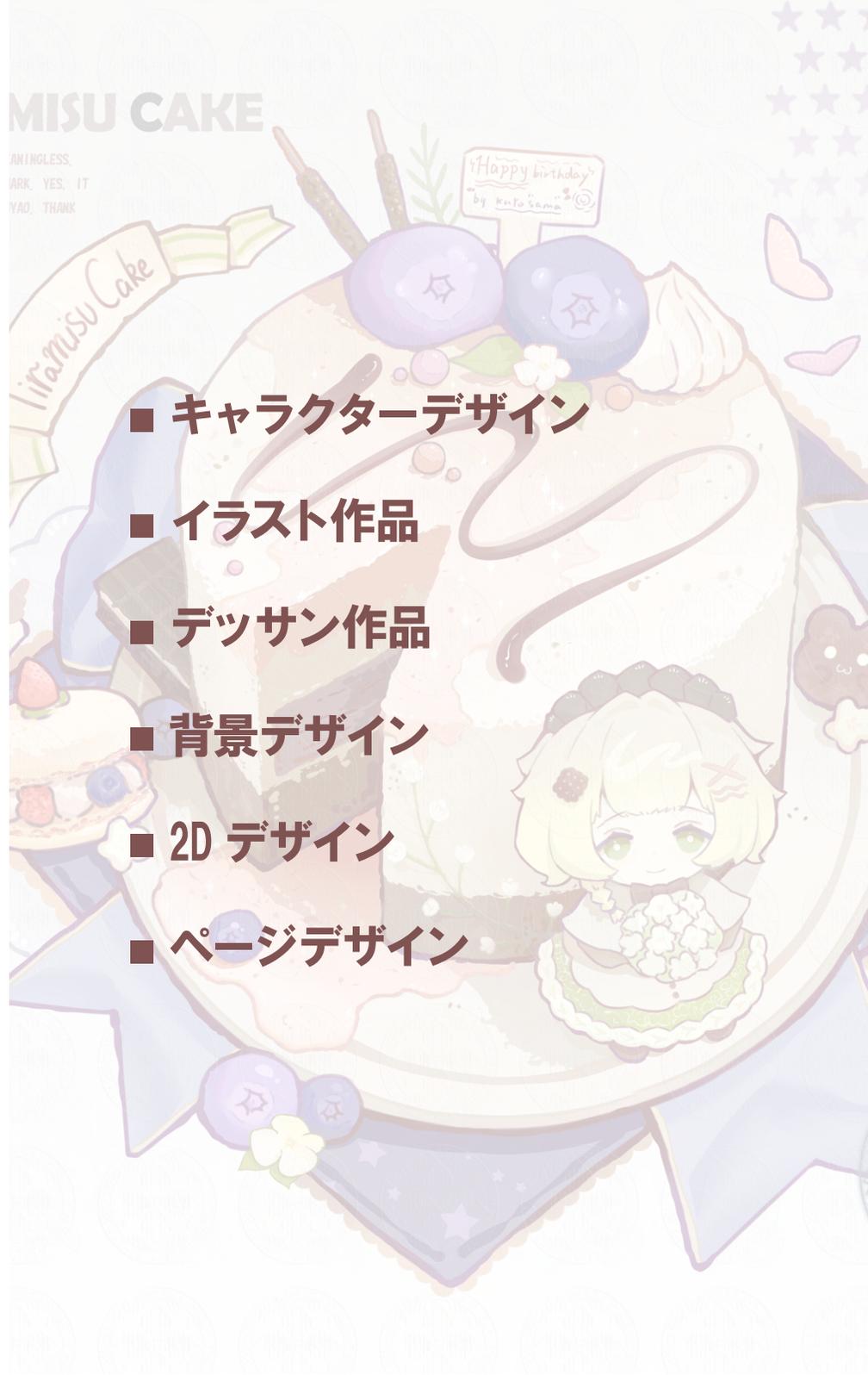
Mail: game22404011tjp@gmail.com

Pixiv: <https://www.pixiv.net/users/95999111>

MISU CAKE

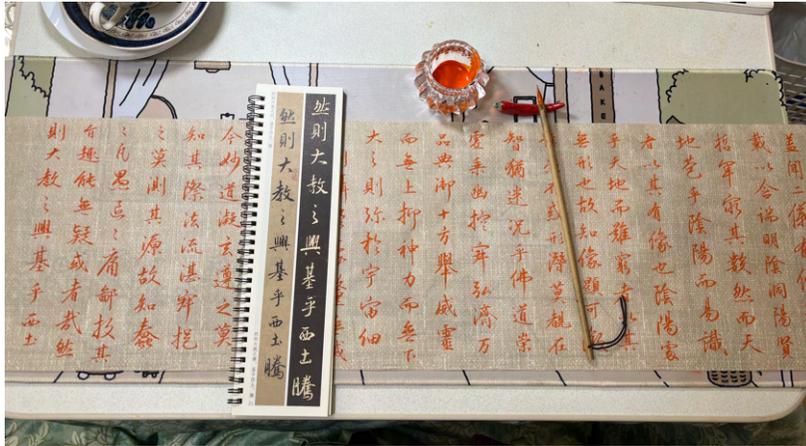
AN INGLESS.
ARK, YES, IT
YAO, THANK

- キャラクターデザイン
- イラスト作品
- デッサン作品
- 背景デザイン
- 2D デザイン
- ページデザイン



日常生活と趣味！！

太鼓、ダーツ、着物、書道、琴、旅行など！！



キャラクターデザイン



**PASTRY
CHIEF**



PERFUMER



MAGICIAN



**BUTTERFLY
WARLORD**

PASTRY CHEF



パティシエ

設定：

- ・キノコから変身したかわいいパティシエ。
- ・最大の特技は料理で、かわいいものが好きのため、よくピンクの服を着ています。
- ・年齢は22歳ですが、心はまだまだ少女のよう。それでも、いざという時はとても頼りになる存在で、チームのムードメーカーです。
- ・武器は泡立て器で、近接戦が得意です。

差分



色ラフ



作画時間：12時間

作画ツール：photoshop、SAI



線画



作画時間：12時間
作画ツール：photoshop、SAI



調香師

設定：

- ・キノコから変身したクールな調香師。
- ・香水作りが得意で、年齢は23歳。
- ・いたづらが大好きなお姉さんで、よくパティシエをからかったり、いたづらを仕掛けたりしています。
- ・武器は魔導書で、遠距離戦が得意です。

① 魔法薬



② 魔導書



線画



MAGICIAN



■ 魔法使い

- テーマは蝶とリボンで、年齢は18歳です。
性格は真面目に勉強する良い学生ですが、たまに小さなミスをする優等生です。
全体の色調は紫青色で、黄色いリボンを飾って、画面をより活発にしております。

■ Expression performance



■ デザイン構想



作画時間：12時間

作画ツール：photoshop、SAI

MAGICIAN

蝶々姫

Butterfly Warlord



Design ideas $\frac{1}{25}$

With butterflies as the theme, butterflies and maidens are designed, and a design with butterfly elements is made on the clothes, and the girl's clothes are divided into combat clothes and capes, and the overall color is purple.



Jewelry Display



線画



作画時間：12時間

作画ツール：photoshop、SAI

差分



人物：李白

性格：お人よし、明るい、酒好き、情熱

能力：将進酒

敵を酔っぱらった状態にさせる 眩暈

職業：元詩人 現在探偵

年齢：43

世界観設定：文豪ストレイドッグス 大正時代

お面

鉦子



作画時間：12時間

作画ツール：photoshop、SAI

李白



Background calligraphy including the poem '君不見黃河之水天上來' and other characters.



服装デザイン



年齢: 28

性格: 愛に絶望し、冷峻で、圧倒的な実力を持つ

スキル: 水 (歌声で水の動きを操る)

職業: 歌手の修道女

世界観: 幻想世界

役割: boss

特徴: 人間の上半身と魚の骨格を持つ

キャラクター設定:

愛に絶望した人魚姫 ルビナ は、深い悲しみに沈んだ末に修道院を海底へと沈めた。もはや王子のことで悲しむことも、傷つくこともない。彼女は海の修道院を守り、愛に絶望して海に身を投げた少女たちを救い、大切に育てる。そして彼女たちに「自分のために生きる」ことを説く。

差分



人魚姫

武器: マイク

使い魔: 鰻



参考資料



作画時間: 14時間

作画ツール: photoshop、SAI

イラスト作品

01



02



03



04



05



「わ、私の作品…が！」



出場キャラクタ：パティシエ、調香師

エピソード：

パティシエがやっと作り上げたケーキが、すぐに調香師に壊されて香水にされてしまうとわれ、パティシエは驚きのあまり呆然とします。しかし、実はそれは調香師がパティシエをちょっと驚かせるための小さないたずらでした。



作画時間：18 時間

作画ツール：photoshop、SAI

シリーズ作品

レモンケーキ



作画時間：8時間

作画ツール：photoshop、SAI



イチゴケーキ



作画時間：8時間

作画ツール：photoshop、SAI



シリーズ作品

ティラミスケーキ



作画時間：8時間

作画ツール：photoshop、SAI



マフィンケーキ



作画時間：8時間

作画ツール：photoshop、SAI



Card Game Design

主に担当したのは、猫の使い魔や平民のキャラクターデザイン、シスターと魔女ハンターの色塗り、そして最終的なカード全体の統一です。



魔女狩りゲーム

作画時間：一枚8時間

作画ツール：photoshop、SAI

キャラクタ：

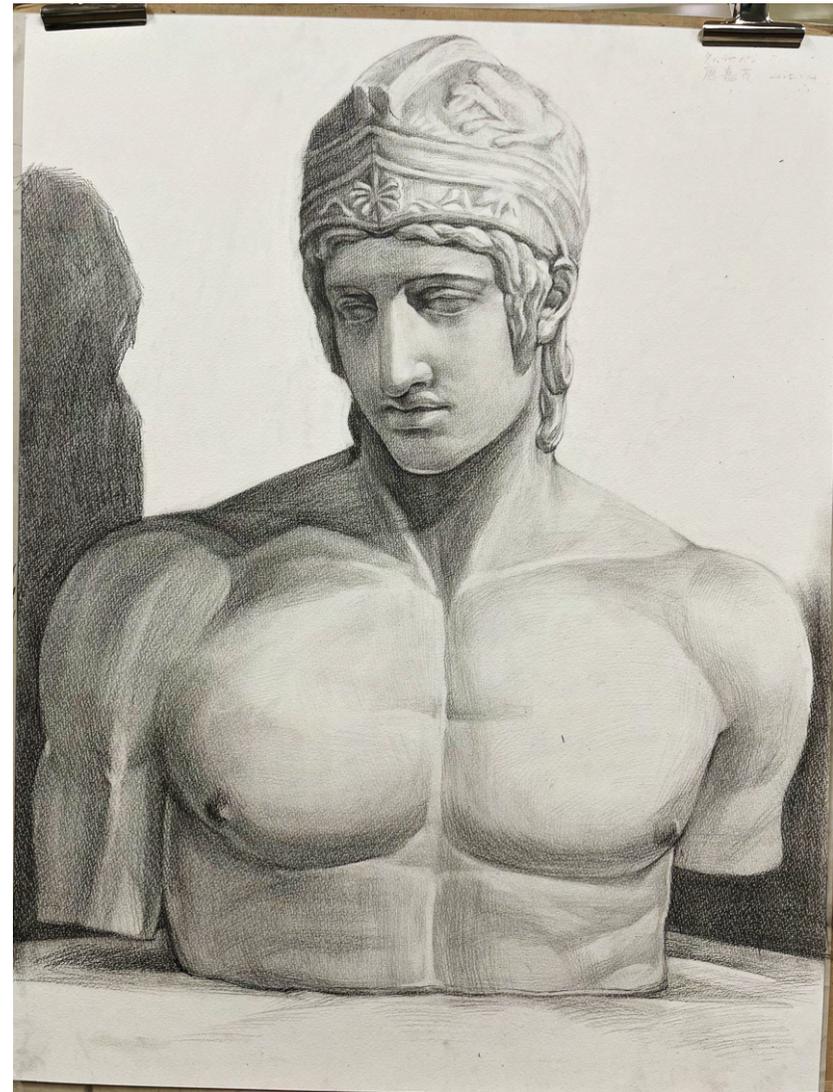
魔女、シスター、魔女ハンター、猫使い魔、神様、平民



■猫使い魔たち～



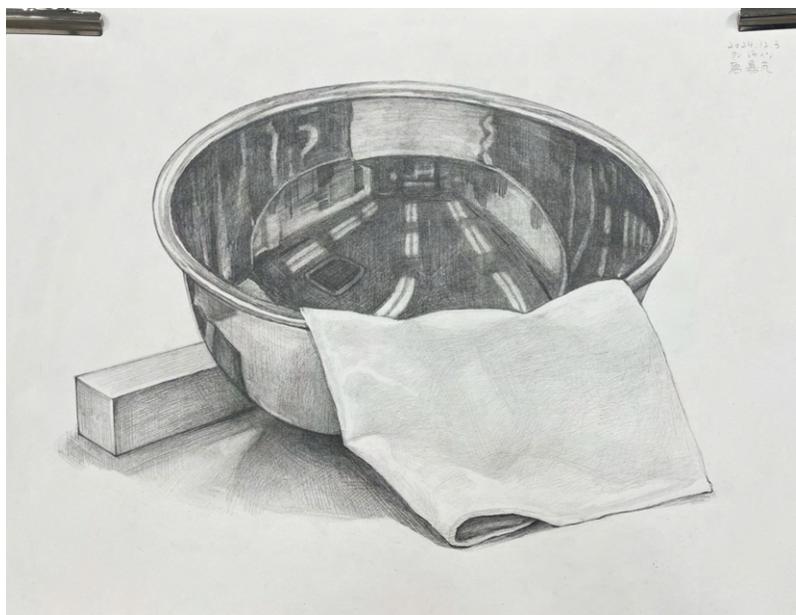
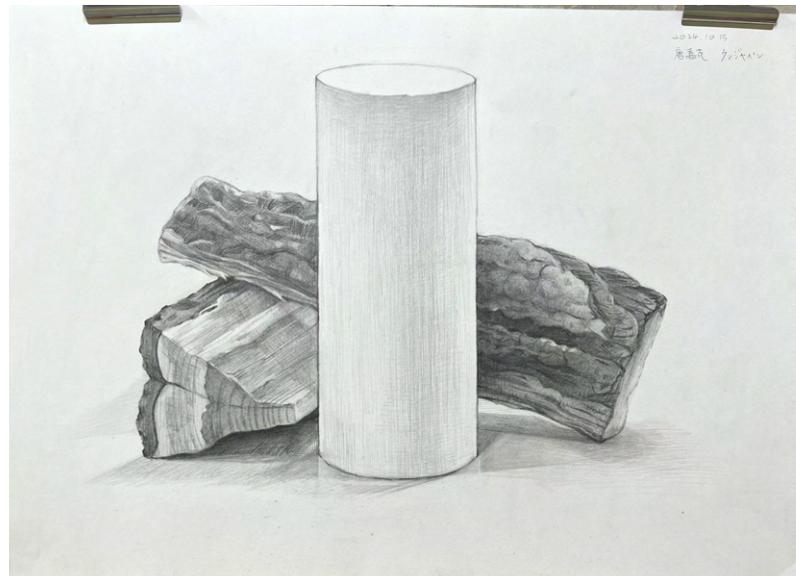
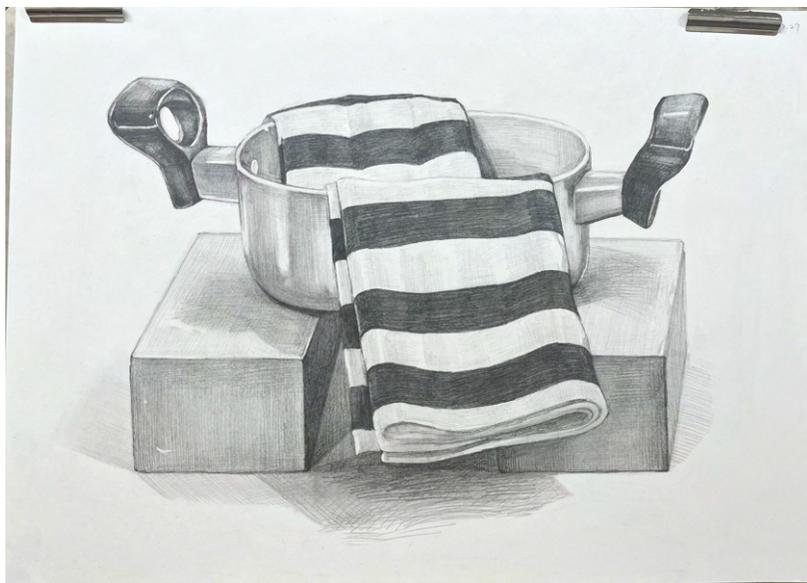
デッサン作品



作画内容：静物写生

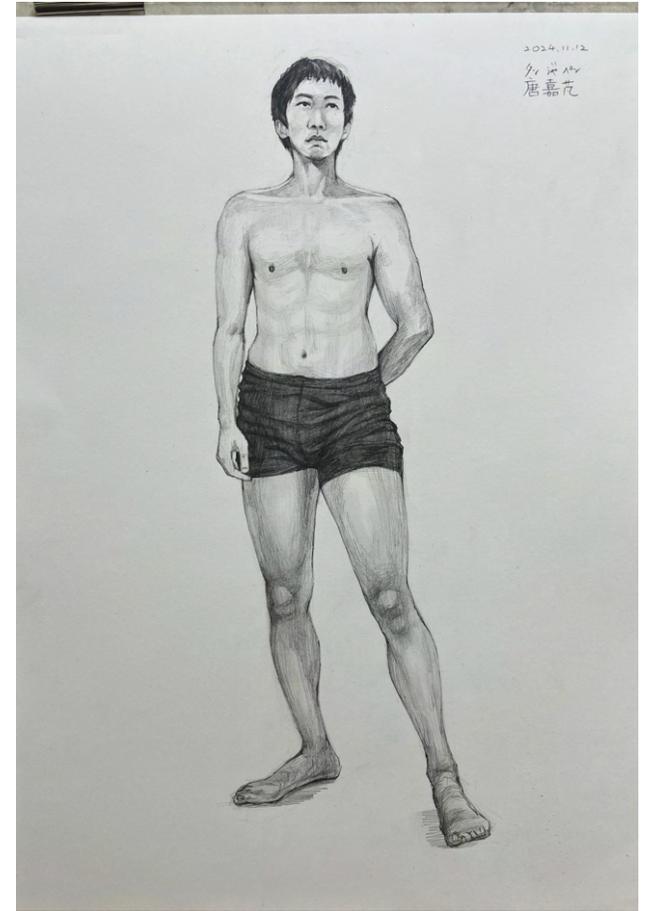
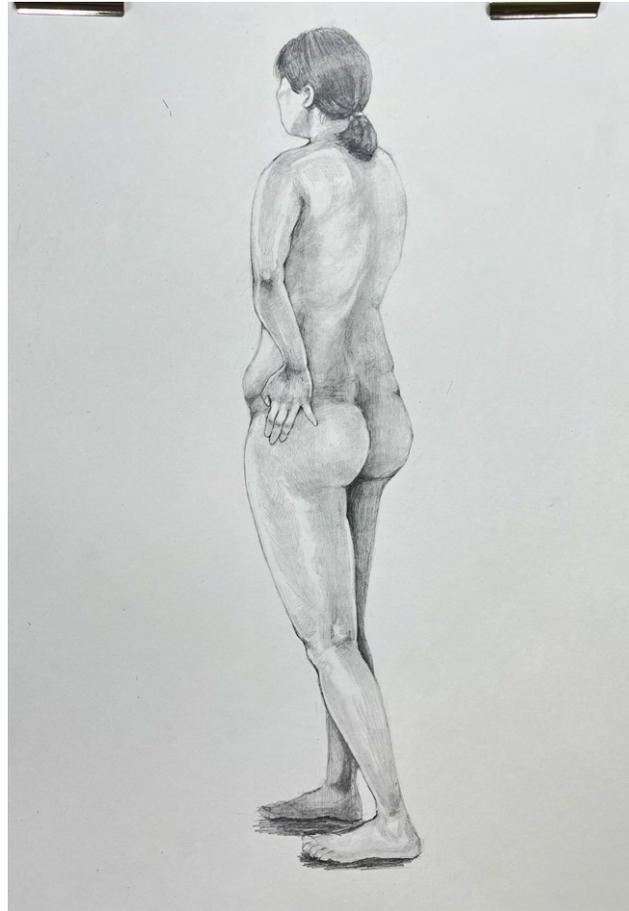
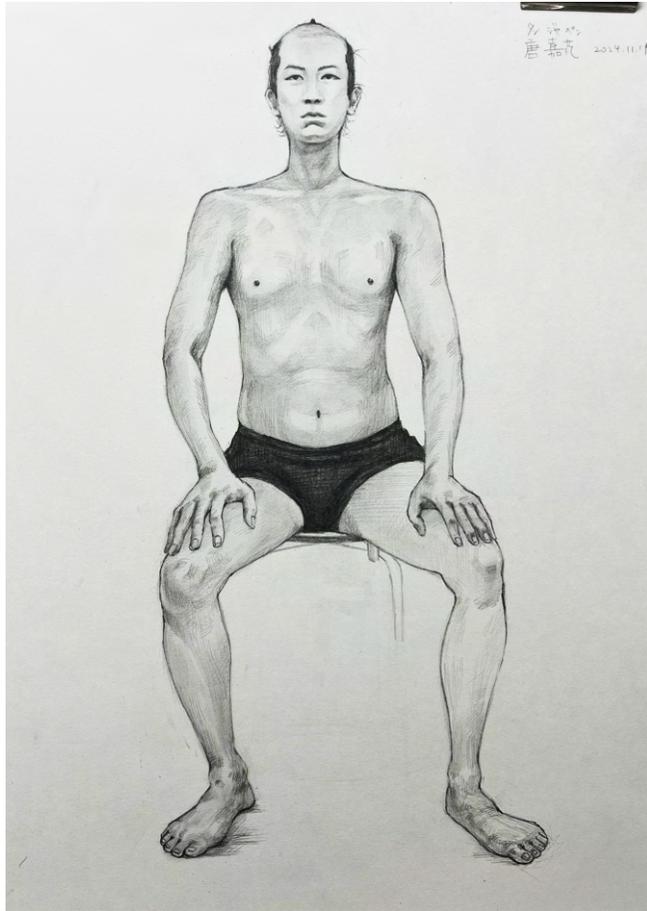
作画時間：9 時間、12 時間

デッサン作品



作画内容：静物写生
作画時間：6時間

デッサン作品



作画内容：人体写生

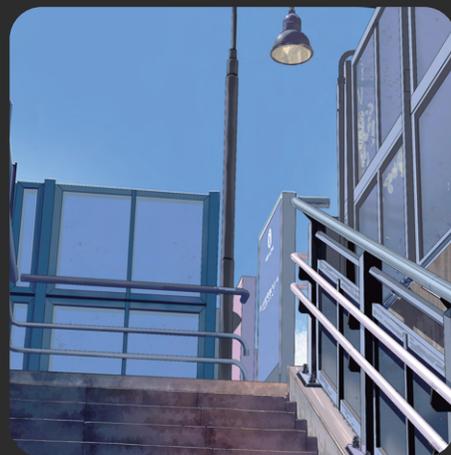
作画時間：3時間

背景デザイン



01

02



03

04



洋館

朝



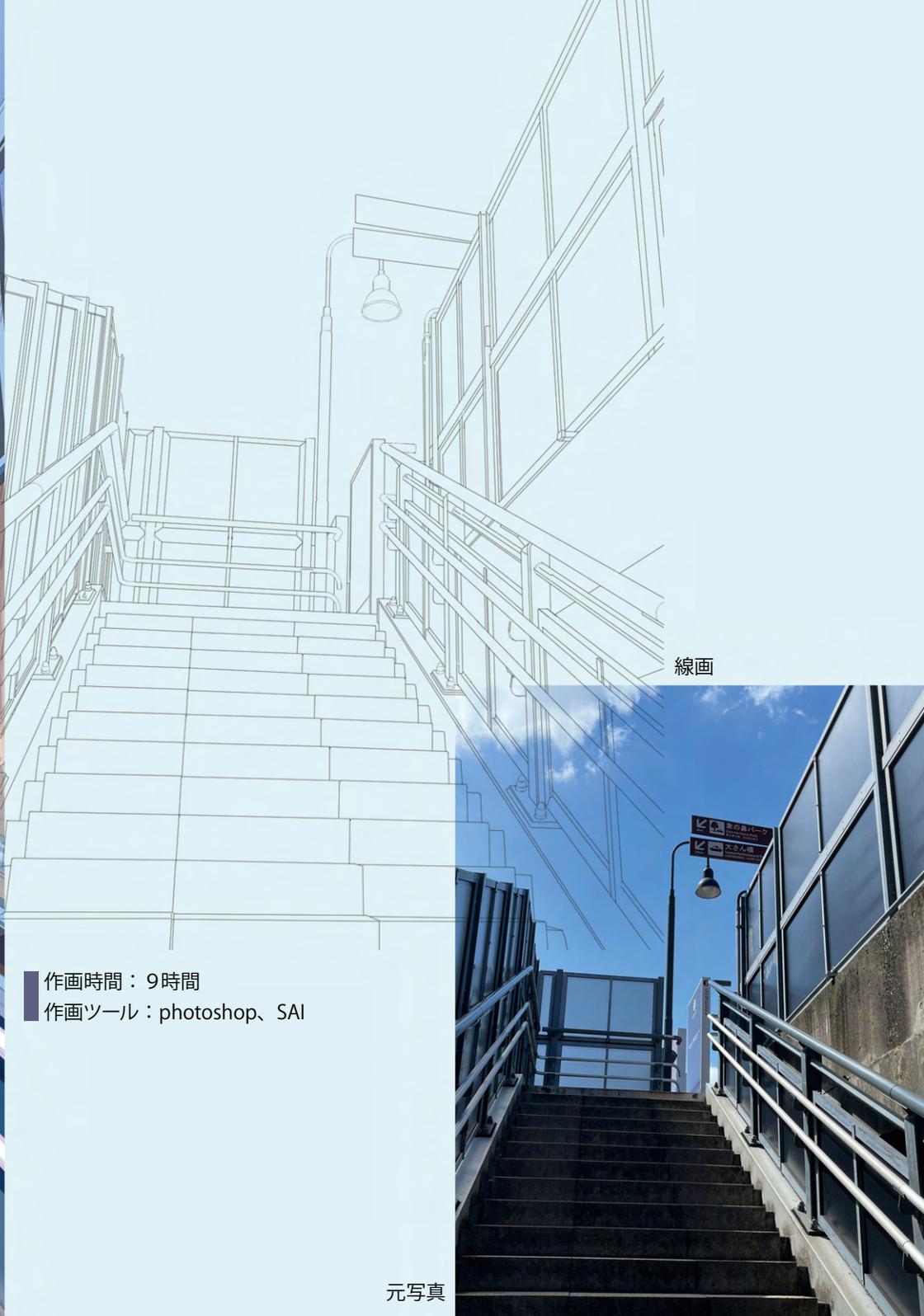
作画時間：9時間

作画ツール：photoshop、SAI

夕焼け



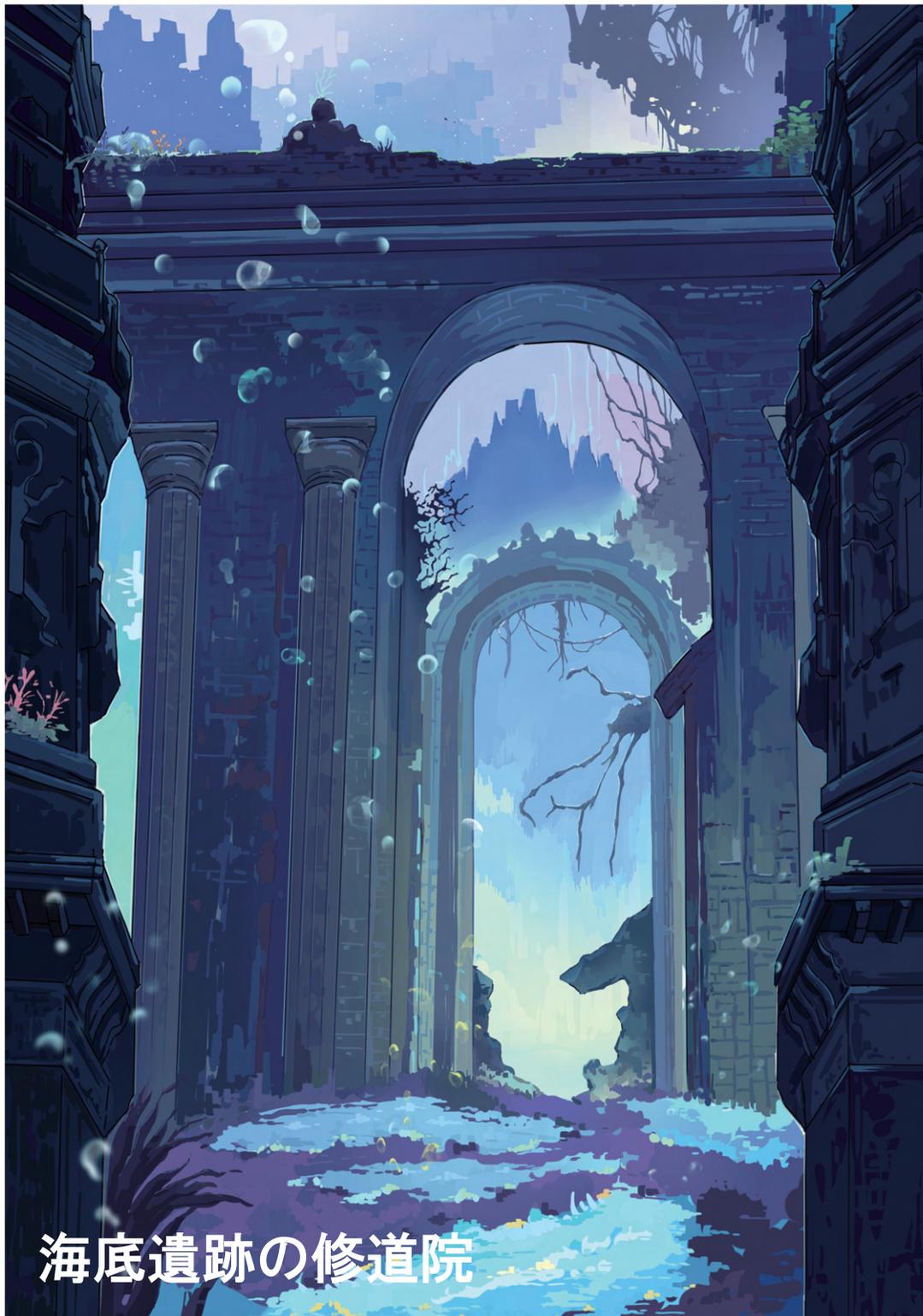
横浜階段



線画

作画時間：9時間
作画ツール：photoshop、SAI

元写真

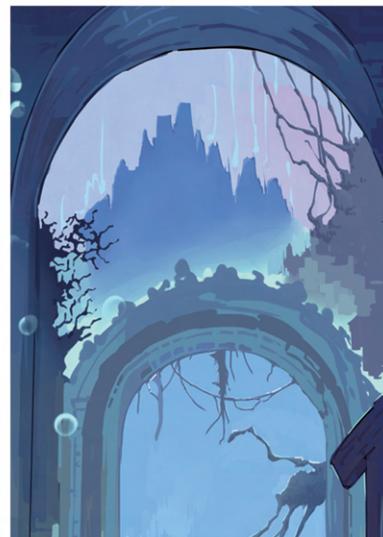


海底遺跡の修道院

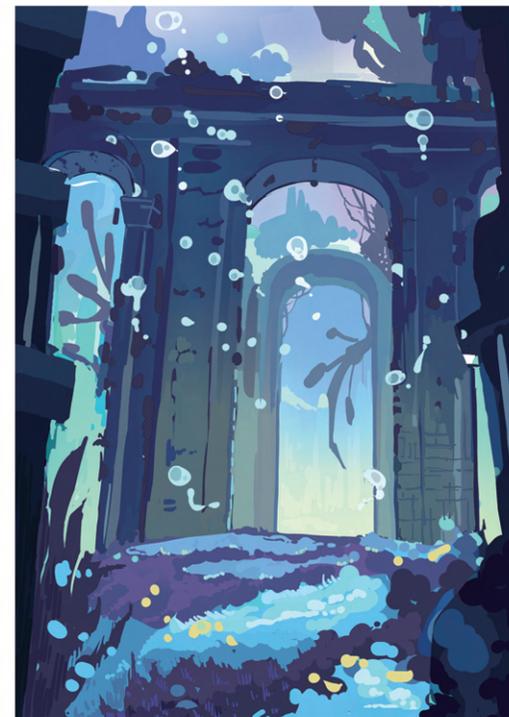
海の底

この絵は、幻想的でどこか切なさを感じる廃墟のアーチを描いた背景イラストです。

青や紫の冷たい色合いが静けさと神秘さを引き立て、崩れかけた形が過去の記憶を思わせます。奥へと差し込む光は、失われた世界の中にもまだ希望があるように感じさせ、見る人の想像を広げたいと思っています。



遠くのお城



色ラフ

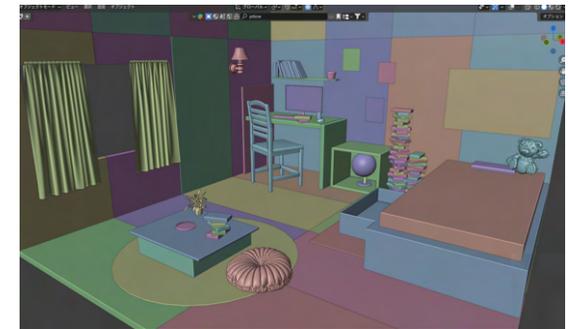
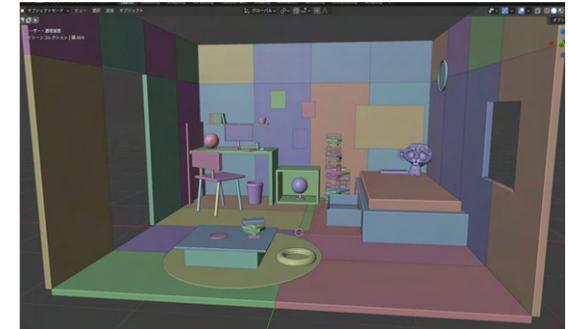
主人公の部屋



作画内容：12歳男子中学生の部屋

作画時間：12時間

作画ツール：photoshop、SAI



作図時間：9時間

作画ツール：blender

2D デザイン作品



あんぱん、メロンパン、フィセル



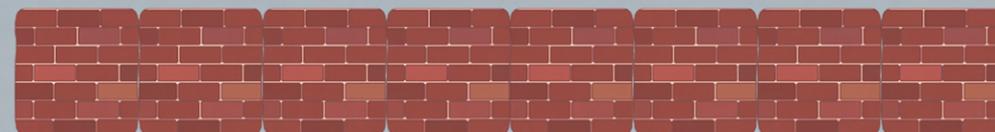
カエル



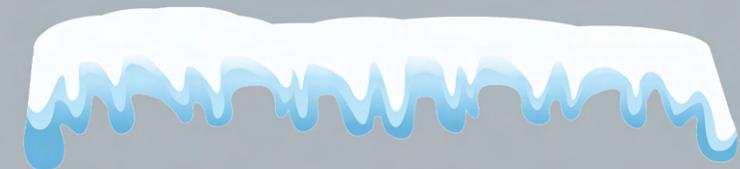
ウサギ



猫ちゃん



材質



雪

ページデザイン

07_日本をかたどる.pdf 1 2024/06/05 16:19:31



東京国立近代美術館



東京国立近代美術館



尾形光琳の松島図



尾形光琳の波濤図



葛飾北斎の松島図



葛飾北斎の神奈川沖浪裏

日本を象る



文／松田行正

日本には波濤を描いた絵画・工芸品が多い。

作品名

日本を象る

アプリケーション

Illustrator, photoshop

●日本には波濤を描いた絵画・工芸品が多い。鎌倉時代の「華嚴宗祖師繪巻」、江戸時代に描かれた京都の西本願寺「浪の間」二月ろう千鳥時絵、「俵屋宗達松島図」、尾形光琳「波濤図」など、見事な波が描かれている。本阿弥光梵の時絵もはずせない。江戸後期の葛飾北斎は「怒濤図」「神奈川沖浪裏」を筆頭に波の絵が圧倒的に多い。江戸中期の曾我蕭白の「群仙図」もすばらしい。

●西洋では、レオナルド・ダ・ヴィンチの洪水図が唯一すばらしい筆致で描かれているが、波の流れを線で表現することが少なく、基本的にぼかし技（スフマート）が多い。それ以上にキリスト教の基本は神と人間がテーマ。自然風景画を描いてはほとんどが静止画だ。荒れ狂う海が登場するのは一九世紀になってからである。

●大和朝廷の頃、日本の絵画は中国の強い影響を受け、テーマから技法、表現形式まで中国画を模範し、唐絵と呼んでいた。それが十世紀後半頃から徐々に日本的になっていった。点景は中国の唐伝来だが、点景どうしを水流や土堤、霞でつないでいく画面づくりは日本独自。これがやまもと絵。平安時代の「三十六人家集」はやまもと絵の和歌版だ。数種の紙をつなぎ合わせ、川や水辺、山に見立てて微妙な趣きを描き加えて、日本の情趣を醸し出している。波は何本もの細い平行線で描いたいわゆる流水文。波濤図とは逆の、さりげない波表現が波の文様化の第一歩である。平安時代の「海賦時絵巻図」はうねりや波頭が大海原を表していた。うねりと波頭がひとつの単位、画素となって全面にレイアウトされている。波の文様化の確立だ。

●渦巻き文様は、地中から湧き出る水の様子を表現したものとされている。水は農耕がはじまった人類にとって極めて大事なにもかわらず、自分たちの手が届かない自然の恵みだった。水が湧き出る泉と渦巻きは、生命と豊穡、永遠性のシンボル。そして泉は、世界中で聖なる場所となった。

●縄文時代では、縄を土器に押しつけながら回転させて文様を記したり、ツメやヘラを強弱つけて押しつけたり、さまざまな技法を試していたが、文様の種類はそれほど多くない。平行線文、山形文、格子文、円環文、腕手文、工字文、雲形文、なかでも縄文時代中期以降、渦巻き文が目立ってくる。蛇行、死と再生、脱皮を繰り返す蛇にも、湧き出る水にもなぞえられる渦巻き文は、古代ヨーロッパでは、農耕の豊

穡と多産のシンボルとして刻まれていた。縄文時代には、原始的な焼畑農耕があった、という説もあるが、狩猟・漁労・採集が生活基盤で、農耕は行われていなかった、というのが通説とすればこの渦巻き文は泉から発展した、永遠に勝つ取る憧憬の現れなのだろうか。縄文時代はアニミズム、シャーマニズムの全盛時代。自然、特に水に対する信仰は強く、渦巻きに霊的な意味合いを見つけたのだから、いずれにせよ、具象化されたシンボルよりも抽象化されたシンボルのほうが多く現れた。

●弥生時代になると、縄文文化の連続性は途切れる。大陸からの渡来人が稲作を持ち込み、それと一緒に結核も持ち込んだ。それまで外からの影響を受けずに生活してきた免疫のない縄文人は、稲作により、動物性たんぱく質も減り、栄養バランスを崩し、結核に多くがやられ、渡来人と渡来人ととの混血が残った。これが弥生人だという説がある。土器や銅鐸に描かれる文様は渦巻き文が減り、流水文や架梁文が主流となる。北九州から水稲農耕が東進し、灌漑も普及して、湧き水よりも流れる水のほうが重要となった。世界でも農耕のはじまったところは、渦巻きよりも波の形が浮上している。シュメールの絵文字、ヒエログリフ、象形文字など、日本では、この流水文は、前出の「三十六人家集」で流れる水の代表的な文様となり、尾形光琳の「紅白梅図屏風」に継がれている。

●同心円の弧をうろこ状に並べる奥行き感ある波の文様は「青海波」文と呼ばれる。江戸時代、元禄期の漆職人青海勘七が創始した、という説があるが、勘七作の「青海波漆塗箱」は青海波が進化しような美しい波の文様であり、勘七は青海波「文」の表現を極め、一般に広めた人物、ということだろう。源氏物語の中で光源氏は舞楽「青海波」を舞った。この時の装束の文様が「青海波」といわれているようだ。一方、観世流の観世水文は、渦巻きがベース。能の衣装などによく使われ、光琳の波とともに日本の代表的な波文様である。

●日本は四周を海に囲まれている。四季の変化にも恵まれ、川も多く、灌漑である。水の変化相を目にする機会には限りなくある。日本の絵画や工芸に自然をテーマとしたものが多いのは一瞬一瞬で変わっていく、はかなくて移ろいやすい自然の魅力がつきないからなのだろう。

ページデザイン

09_一千一秒物語A6_0612のコピー-pdf 1 2024/07/17 17:00:13



09_一千一秒物語A6_0612のコピー-pdf 2 2024/07/17 17:00:14



09_一千一秒物語A6_0612のコピー-pdf 3 2024/07/17 17:00:14



09_一千一秒物語A6_0612のコピー-pdf 5 2024/07/17 17:00:15



作品名

一千一秒物語

アプリケーション

Illustrator, Photoshop

デザインコンセプト

(意図 / 目的)

詩画集 一千一秒物語



ありがとうございました!