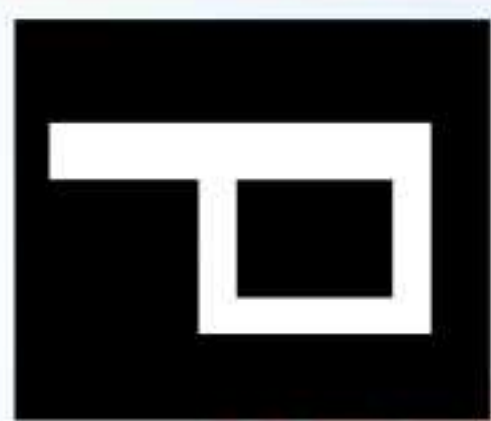




Portfolio

Kayoko
Tamura





■DATA

使用ソフト：ClipStudioPaint
製作時間：3時間

ミュシャ風を目指して描いた作品。
背景や桜の花はフリー素材を使用しています。



下絵。
下絵からClipStudioを
使用しました。

線画。
約1.5時間。





■DATA
使用ソフト：ClipStudioPaint
製作時間：2時間

色数を抑えて、少しでも
怖い・不思議・怪異感のある
イラストを目指しました。



■DATA
使用ソフト：
Photoshop

白黒イラストに
カラートーン風の
着色をしたもの。

■DATA
使用ソフト：
ClipStudioPaint
製作時間：2時間

AI風というか
透明感のある
イラストを
意識しました。





■DATA

使用ソフト：ClipStudioPaint
製作時間：18時間

ソーシャルゲームのキャラクター風に描いた
オリジナルキャラクター。



■DATA
使用ソフト：ClipStudioPaint

淡い水彩画のようなイメージで描いた絵。
枠はフリー素材です。



■DATA

使用ソフト：ClipStudioPaint

制作時間：右1時間未満

左1.5時間

色の塗り方を変更して
印象を替えたもの。



■DATA

使用ソフト：ClipStudioPaint

制作時間：3時間

ゆるキャラ風のマンガ表紙。

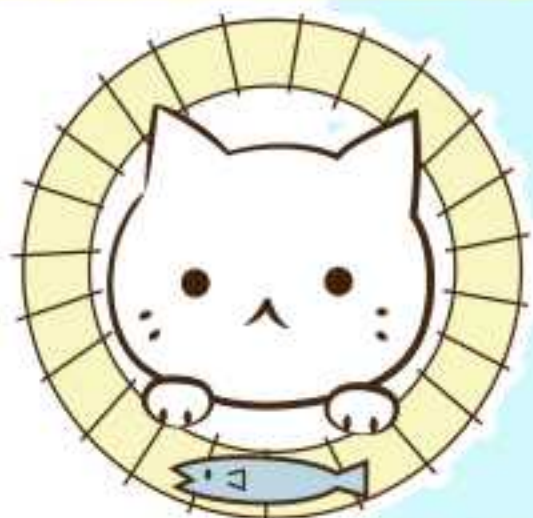
左上はタイトルが入るため空白としています。



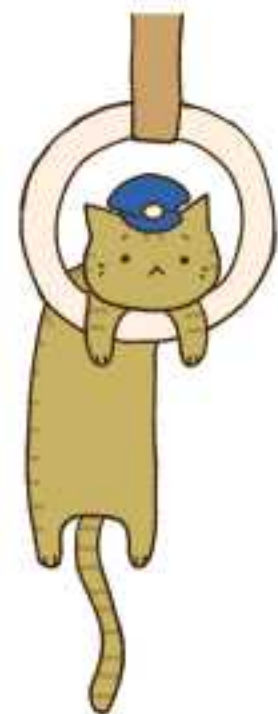
■DATA
使用ソフト：ClipStudioPaint
制作時間：1～2 時間程度

趣味で描いたラクガキイラストです。

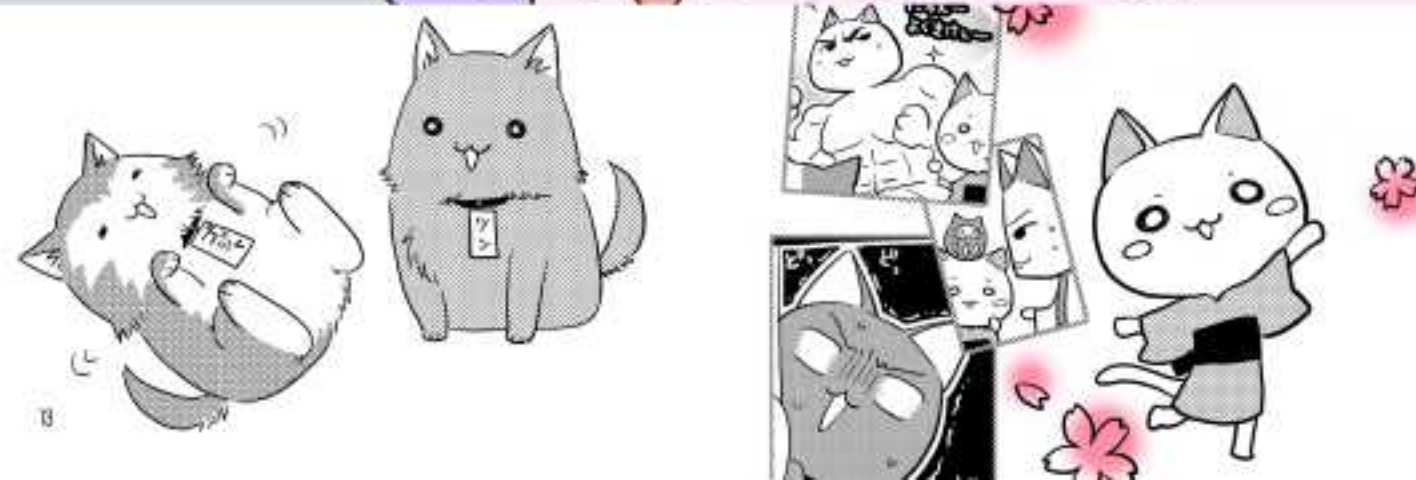




ねこ鉄道



■DATA
使用ソフト：ClipstudioPaint(線)
Photoshop(着色)
Illustrator(ロゴ)
ネコの鉄道会社という設定のゆるキャラ。
右：イヌとネコ。





■DATA

使用ソフト：ClipStudioPaint

時代ものの少女マンガ風モノクロイラスト。
(一部商業作品を含みます)





■DATA
使用ソフト：ComicStudio
商業作品のマンガの一部。
雑誌読切作品
(時代物ストーリーマンガ)



武装蜂起から
半年



政府軍の攻撃により
西郷軍は徐々に後退を続け

戦いは終局を
迎えようとしていた



……鹿児島は

とげんなんて
おりもすかな



新政府内の
混乱を
憂いながら

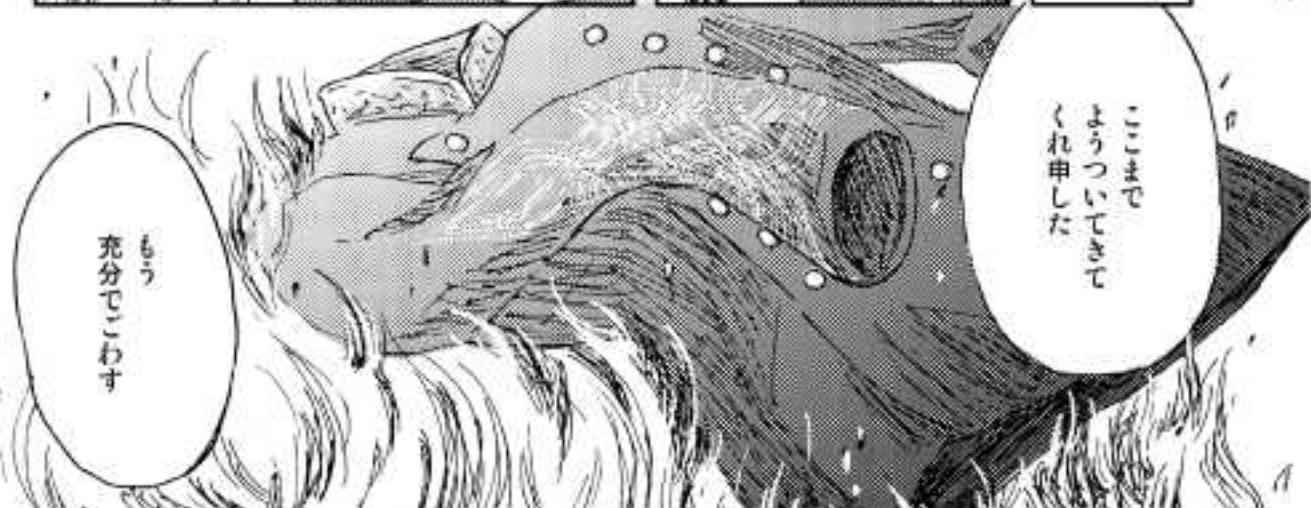
大戦に
しておけば
いいものを

木戸は
病で世を去り

■DATA

使用ソフト：アナログ・ClipStudioPaint

西南戦争を題材にした
商業作品のストーリーマンガの一部



■DATA
使用ソフト：
ClipStudioPaint

4コママンガ
(商業作品)

犬に贅沢に鰻を食べさせたことが複数のお店で
目撃されています。京都の茶屋では愛犬をつれて来て、
鰻飯と一緒に食べたらずばすに帰っていたので、
逆に芸妓たちから粹だと評判になったとかならなかったとか。

お犬さま
かわいいなあ



西郷はよく数匹の
犬を連れ歩いた

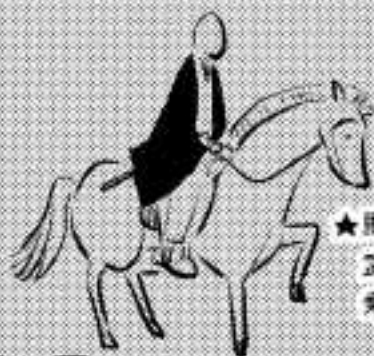


交通機関



むかしむかし——といっても
たかだか百五十年程前のこと

★馬
武士しか
乗れない



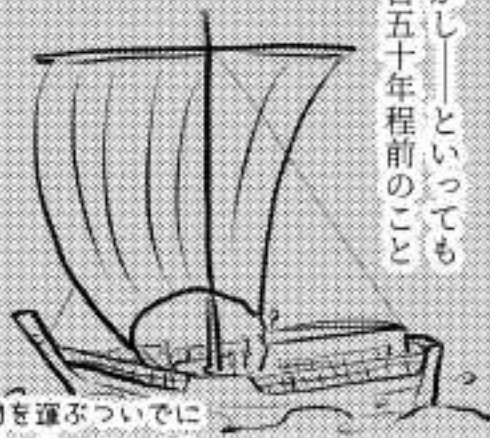
★駕籠
乗り心地最悪



罪人の刑罰として
江戸まで駕籠に
乗せたら？

九州の
殿様が言ふ

★船
荷物を運ぶついでに
人間も乗せてもらう



★輿
一部の
貴族が使用



日本人が国内を移動する場合
ほぼ徒歩しかありませんでした。

ならば道路を
整備したかと
いうと
そうでなく

そもそも
日本の中に
藩という
小国がある
状態なので

■DATA
使用ソフト：ClipStudioPaint
下記文章を省略・抜粋・要約して
マンガ表現にしたもの。(同人作品)
長文や複雑な出来事を、すっきりと
読みやすい内容にすることが得意です。

逆に人を簡単に
移動させない
ような工夫が
されていたのです。



＜上の2コマを描くために参照した文章＞

さて、当時の日本は地勢のせい、交通機関の主要なものは人の二本足だけで、御輿(みこし)は少数貴族の専用に属し、駿馬は武士将校の乗用に限られていた。普通一般の旅行者は自分の足で歩くしかなかった。駄馬と駕籠はあったが、駄馬はおよそ三、四十貫の重量を積んで二、三里〜四、五里毎に乗り継いでいく。従って距離は多くて一日十里以内である。これに便乗するものは荷物の中腹に騎乗する。又単に人のみに乗せるものもあるが、多くて二人〜三人である。馬の背の上と左右に箱または枠をつけて二人〜三人乗せるもので三寶梵神と呼ばれた。何れにしても揺れる馬の背に終日坐り、幾日も風や日にあたり雨雪に濡れながらの苦勞であった。駕籠は今尚、箱根日光等に遊覧用があるが、その形からどうしても窮屈の輿物でしかない。これに連日乗るのは身体には苦痛である。かつて九州の殿様が刑人を処遇するのに駕籠に乗せて江戸まで送れと言われた笑話もある。このように駕籠を刑具とみなすものもある程で、その不便不快は言うまでも無かった。そこで足の弱い子女客が駄馬を利用する以外は、むしろ自分の健脚で徒歩するのが一番楽で、自分の足が交通機関であった。さらに我国には背骨のように東西に連なる山脈と南北に流れる河川がある。昔から川に橋の設備がなく、旅行者は皆、舟で渡るしかなかった。又、国防上から舟が禁止されていた東海道の太井川、安倍川等の川もあった。旅行者がこの川を渡るには肩車で人夫に担いでもらって川を渡るので、時には旅行者の半身が水に浸没する事もあった。又運台と称して木板に2本の棒をつけ、板の上に一人か二人を坐せたり駕籠のまま載せて、人が二人か四人、又は数人でこれを担いで川を渡った。そのため一つの川を渡るに、約半日程をも費やした。このような川の渡り方なので、もし雪解けや大雨の時で川の汎害に会えば、旅行者は岸辺の客舎に逗留し、つれづれ水の引く日を待ち、酷い時には十日以上も逗留した。望たる本街道でこんな有様だから、況んや辺鄙の支道はもっと酷かった。我国の中部は山岳地帯で、そこからの山脈で平野が区画されているので、天険なるものは到る処にある。特に封建時代には藩主が各地に城郭を構へ、その家臣と商人が城を囲んで群居することで都市ができたので、交通は概ねその中だけですんだ。藩の政治はただ四方の国境の守備を厳しくして隣国の侵略を防衛するのが目的だったから、道路が狭いのは却て良かった。それで国境と云えば往々にしてわづと険しくした。これは天険に加えて人険と云える。特に東海道、中山道のような天下の公道においても、要害の地に関門を設けて旅行者を監視し、不善な言動を呈露すれば、或は拘留し、或は逐逐して通過を許さなかった。便利の関道があると関鎖して通行を許さなかった。もしこれを犯す者あって発覚すれば関所破りと称して重刑に処せられた。大藩の領内に入出入するものも亦同様だった。だから平民にして一つの関所を通過するのは中々心配の種だった。これも天険に人険を重ねていたと云えるだろう。又荷物の運搬には車馬を用いるが、これは牛か人が引っ張る車である。しかし天険人険で区画されているため、これは一地方の小運送に過ぎず、数十、百里に運送するものではない。故に旅行者の荷物は馬か人の足で運ぶしかない。さて船舶はどうかと云うと、徳川幕府は大船の建造を禁止していたので、沿岸航海と河川を上下する小舟があるだけで、盛大でも千石船でしかなかった。また操帆の方法も幼稚で航路に日数がかかった。建造の方法も極めて粗雑で、危険が多かった。故に島国と本土と連絡するような、万やむを得ないものは海路にとったが、その他は皆不便ながらも陸路を取った。船舶は専ら物資運搬用に旅行者はたまたまこれに便乗すると言う程度で、殆んど旅行の乗物とは見なされていなかった。このような状況から当時の交通機関は唯一、人間の二本足があるのみと云えた。要するに鎖国時代の状況は外国に向って国を開きただけでなく、国内も藩毎に小区画を作り小国を形成していたのである。関鎖で各藩が防衛しているのだから、誰も交通機関を必要とは思わなかった。」





■ECサイト用商品宣伝バナー画像
・サムネイル画像



■DATA

使用ソフト: ClipStudioPaint

架空の犬用肉球ケアクリームのECサイト用商品宣伝マンガ。マンガを読むだけで、商品の特徴を伝えられること、商品説明画像に登場する犬種をマンガにも登場させ商品画像バナーとのリンク(世界観の統一)を図りました。

制作時間:

マンガ: 総合計16 時間(ストーリー制作/作画/着色)

商品サムネイル・バナー画像3種: 計8 時間

・商品説明画像①



・商品説明画像②



・商品説明画像③



■少女マンガ風



■少年マンガ風



■DATA
使用ソフト：ClipStudioPaint
制作時間：2時間
ある程度、絵柄寄せ(〇〇風)が可能です。

■リアル風



■企業広告などの
シンプル風





■絵柄寄せ例(ポップ風)

■DATA

使用ソフト：ClipStudioPaint

制作時間：1時間

鮎の「小梅」や中村佑介氏の方向で、
との依頼で作成した

浴衣ECサイトのイメージイラスト

■絵柄寄せ例(女性誌風)

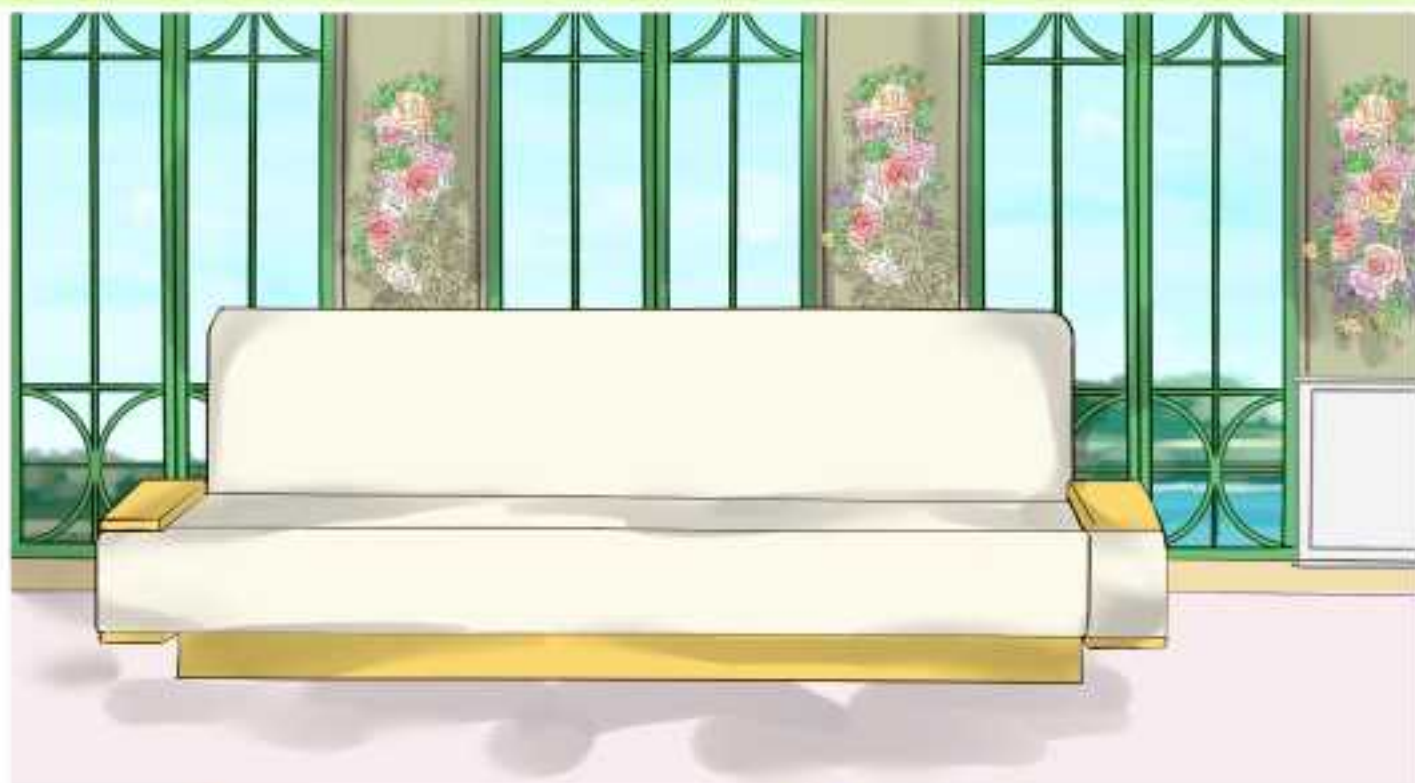
■DATA

使用ソフト：ClipStudioPaint

制作時間：2時間

アパレルブランドやファッション雑誌の
着回し特集をテーマにしたイラスト





■DATA

線画：ClipStudioPaint

仕上げ：ClipStudioPaint

Photoshop

(完成イラストは下図のように
背景の前に人物がいる状態)

制作時間：構造物・背景のみで
8～16時間





■DATA
使用ソフト：Photoshop

商業コミックスの表紙カラーイラスト。
「デフォルメキャラとSL」という
編集部からの指示でした。



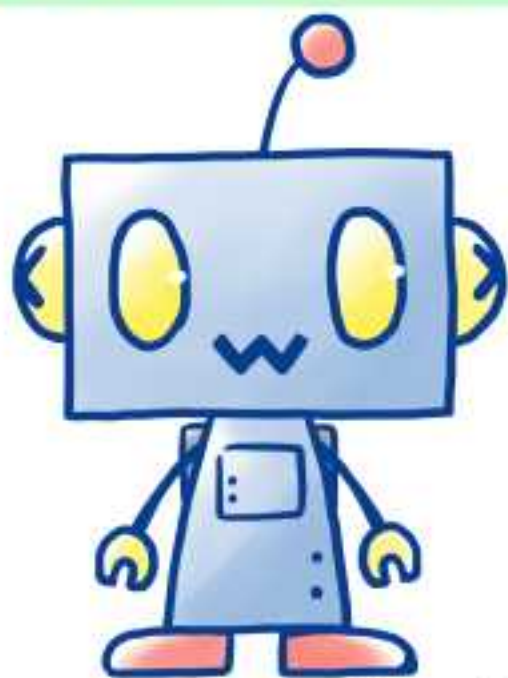
■DATA

使用ソフト：ClipstudioPaint

製作時間：約20時間(12個総合計)

女子児童向けの歴史本の挿絵イラスト。
指示内容は「少女マンガ風の絵と着色」でした。
一番上の左の絵については、
「机に向かい多くのパスポートに書名する
杉原千蔵」でしたが、「机上に向かい物を書く姿」は
他の作家が担当する人物と重複しそうな構図
だったため「汽車で出発する寸前まで書名した
エピソードをもとにした絵」を提案し、
採用されました。





■DATA
使用ソフト：
Photoshop

コンペで採用されたキャラクターとLINEスタンプ。
コンペテーマは「木やブリキでつくられた温かみのある
ロボット」だったため、フリーハンドの線と水彩系の塗り
で表現しました。

田村 香代子 -Kayoko Tamura-

昭和生まれ。現在は大阪在住。

幼い頃から時代劇が好きで、大河ドラマや中国・日本史に興味があり、幕末明治時代をテーマに同人誌を作成していた所、商業漫画家としてデビュー。会社員と並行して単行本・読切作品を発表していました。同人活動はスローペースですが、一次創作・二次創作問わず行っています。



作風・強み

- ・歴史、時代物が得意です。創作活動の基本スタイルが「資料・文献を要約し、マンガとして読みやすく＆面白く表現する」ことを意識して作成していたため、知識のない人でも楽しめる作品。オリジナル作品でも、知的好奇心が刺激されることを目標としています。
 - ・会社員としてIT職(システムエンジニア・製造業界)で勤務していたため、IT系、製造業の知識はそれなりに持っています。
 - ・システムエンジニアとして経理システムを担当していたため、会計、税務知識も多少あります。(日商簿記3級保有)
 - ・絵の巧拙について特筆するレベルではありませんが、描きたい内容(ギャグ・シリアス・恋愛物など)にあわせて、多少絵柄の雰囲気を変えることができます。
- 現在はデジタルで製作していますが、ネームからペン入れまではアナログ作業の方が早いです。

スキル

- IT関連(IT業界会社員として業務を通じて習得)
 - ・Word・Excel(関数・マクロ作成)・Access
 - ・VisualBasic・COBOL・ABAP・Oracle SQL
 - ・経理システム/リニューアルプロジェクトのリーダーとして無事成功した経験あり。
 - ・簿記3級程度の会計、税務知識あり。
- イラスト系(Illustrator以外はほぼ独学)
 - ・ClipStudioPaint・Photoshop・Illustrator
- Webデザイナー系
 - (ビジネススクールにて習得)
 - ・Figma・WordPress・HTML・CSS

商業作品履歴

- 単行本作品
(株式会社マッグガーデン/株式会社マガジン・マガジン)



- 雑誌読切作品3編
(株式会社少年画報)



- イラスト作品
(株式会社西東社)



- 同人誌(一例)



単行本+同人誌で発表した内容を追加した増補版を自費出版し、Kindleやコミックシーモアなど電子書籍にて配信中。
【ねとらぼ】様の鉄道漫画をテーマにした記事にて、『大河ドラマや映画にしたい名作』と評価頂きました。

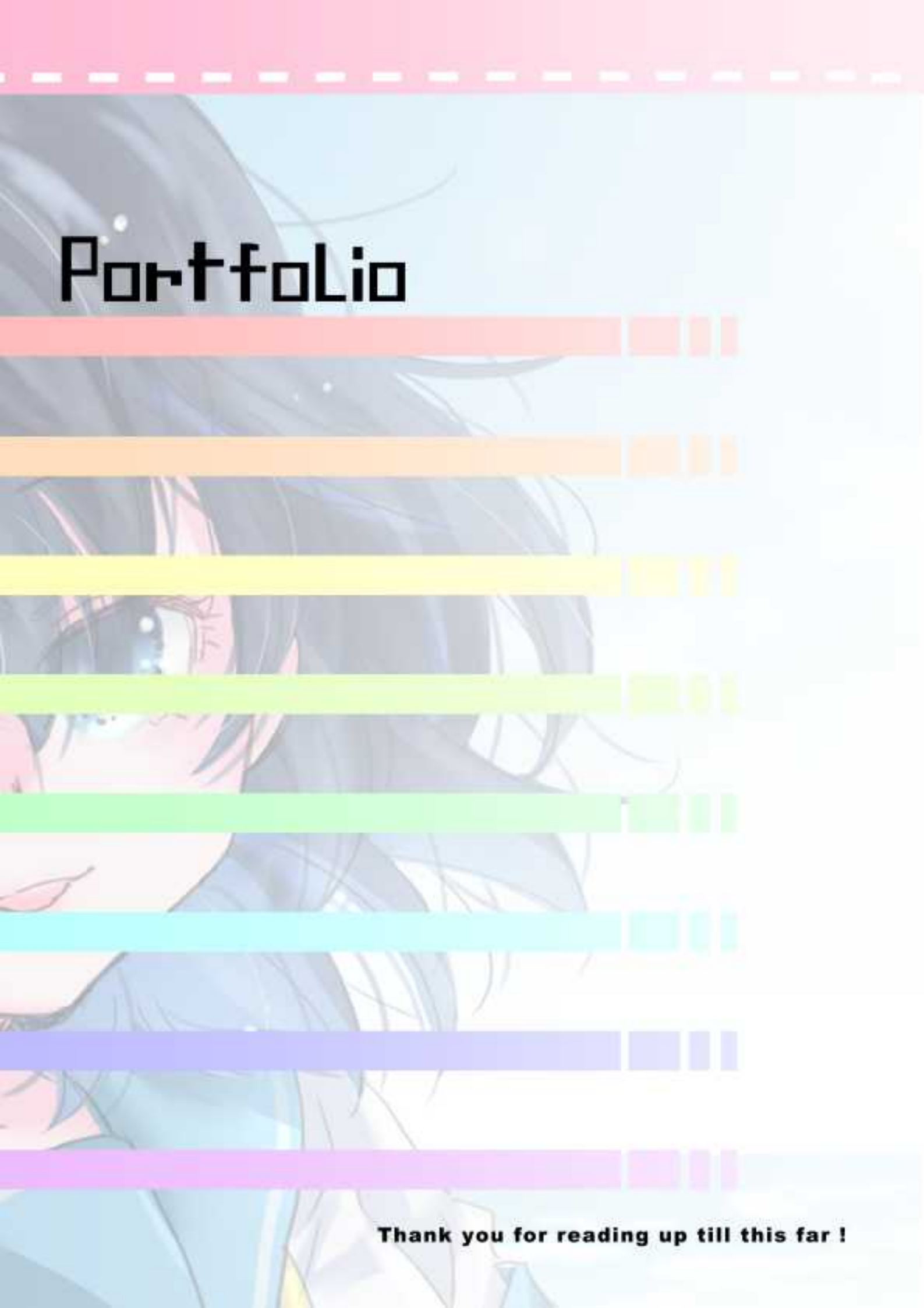
※ねとらぼページ

https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/2102/12/news089_2.html



- 企業キャラクター

コンペで採用されたキャラクター。企業にて作成されたグッズです。



Portfolio

Thank you for reading up till this far !