

◆ Portfolio



Profile



※高校時代の写真【ラグビー部】

中村 将吾

Nakamura Shogo

専門学校名古屋デザイナー・アカデミー
研究学科所属

◆ 熟練度 ◆

クリーチャーデザイン ★★★★★

背景 / 美術設定 ★★★★★

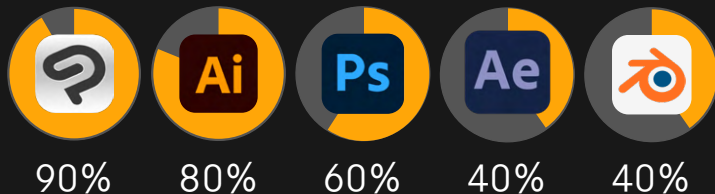
キャラクターデザイン ★★★★★☆

UIデザイン ★★★★★☆

3DCG ★★★★★☆

ゲームプランニング ★★★★★☆

◆ Tool ◆



◆ History / Club

- 2019 卒業 ◆ 名古屋市立千鳥丘中学校 サッカー部
- 2022 卒業 ◆ 愛知県立鳴海高等学校 ラグビー部 副キャプテン
- 2024 卒業 ◆ 専門学校名古屋デザイナー学院 ゲーム・CG 学科 学生スタッフ
- 現在 ◆ 専門学校名古屋デザイナー・アカデミー 研究学科

◆ Like

アクションゲーム

デッドバイデライト / モンスターハンター / 龍が如く
ELDENRING / モータルシェル / インフィニティブレイド etc...

ホラーゲーム

サイコブレイク / バイオハザード / FNAF シリーズ
夜廻 / 和製フリーホラーゲーム / インディーズホラーゲーム

◆ Vision

デザイナー職を志望しています。
人の印象に残る作品づくりを心がけています。
職種問わず、どんなことにも挑戦していきたいです。

Contents

- ・モンスターデザイン
- ・キャラクター/UI デザイン
- ・SFメカデザイン
- ・コンセプトアート
- ・3DCG/グループ制作
- ・デッサン/動物スケッチ



Monster



Concept art



Illust / UI



受賞作品 / Character



3 DCG



Dessin



モンスターデザイン

Monster Design



昏き森の獣

Tool : Clip studio paint

制作時期 : 2023/9

制作時間 : 35h

デザインコンセプト

【樹海に潜む驚異生物】

巨大樹林に生息する凶暴な獣型モンスター
主に地表で生活しているが、
獲物探しや仲間との音波交信をする際に
樹上へ移動することもある。

生態や器官が類似していることから
祖先はコウモリではないかと推測されている。

◆ モチーフ

コウモリ/ワニ/ゴリラ/クモ



鋭いかぎ爪で壁を登る



尾は開閉する

爪を保護するためにこぶしで体を支える



大きな耳を用いて、
跳ね返ってくる自身の音波を感じ取る。



複数の目を持っている為
動体視力がとても高い。



特殊な構造の鼻から音波を放ち
生物探知／同種との交信を行う

攻撃モーション

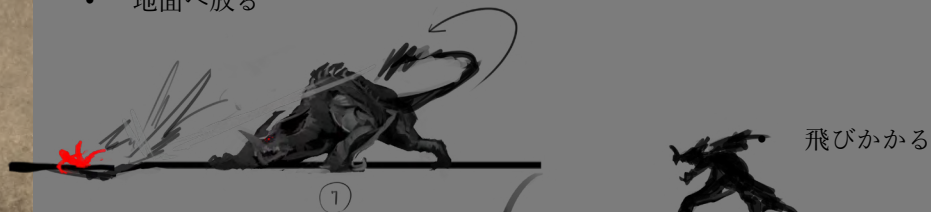
- 尾を用いたつかみ攻撃



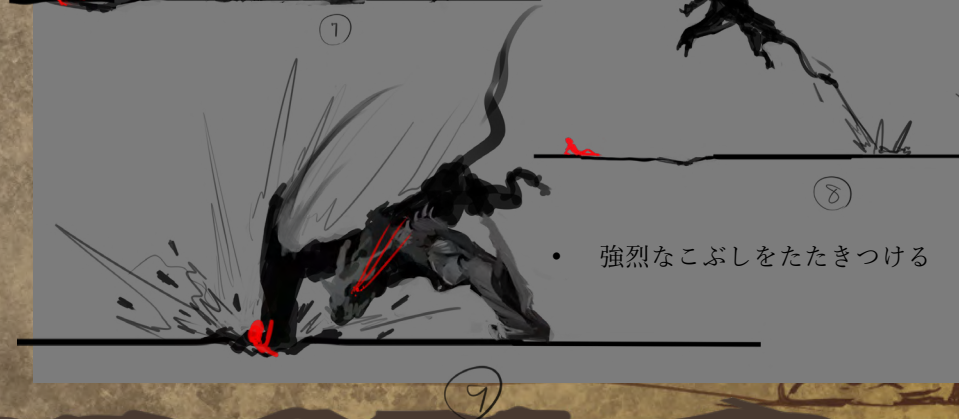
- つかみ→たたきつけ



- 地面へ放る



飛びかかる



- 強烈なこぶしをたたきつける

鉄仮面の騎士

Tool : Clip studio paint
制作時期 : 2023/12
制作時間 : 35h

デザインコンセプト

【幽霊のような騎士】

・モチーフ
ドイツ式ゴシック甲冑 / バフォメット

・見た目について
甲冑学のリファレンスを長い時間行い
自身の解釈と鎧の実用性を混ぜ合わせて
リアリティを追求しました。

幽霊のような印象を与えるべく
防具は汚し、顔周りは凹凸を強調し
不健康な印象を意識しました。



【 イメージボード 】



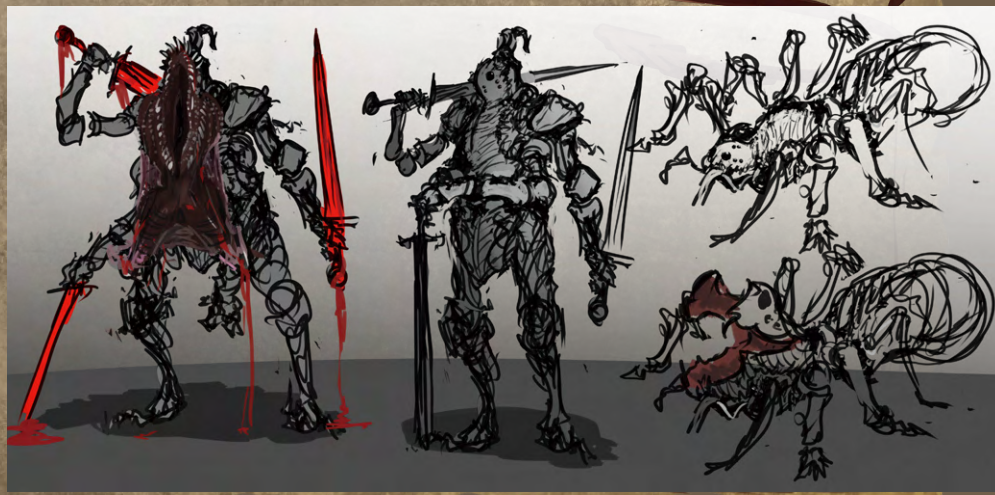
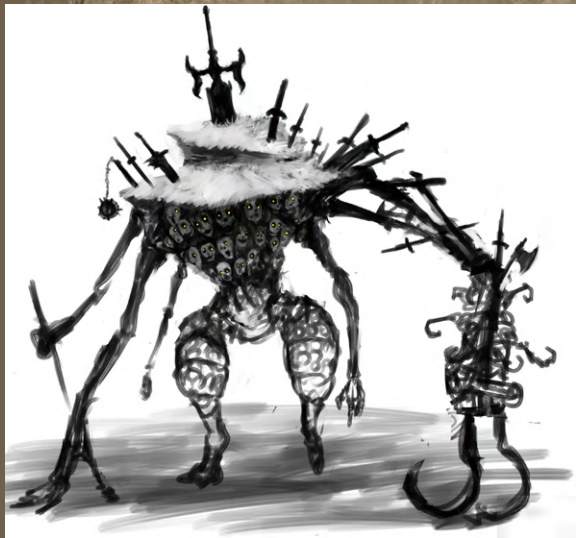
【 仮面構造 】



【 没案 】



【 過去に描いたクリーチャーデザイン 】



大ナタの戦士

- 8h -

※ダークファンタジー2Dアクションゲーム
【ENDER LILIES】の作風に寄せて
作画をしました

Tool : Clip studio paint

制作時期 : 2024/9

制作時間 : 8h

職業: バーサーカー

火力は高いが動きが遅い。
体当たりが得意である。

ゲームでの役割

体当たり攻撃により
相手を吹き飛ばすことに加え
障害物を破壊することができる。

キャラ設定

王国の中でも残虐かつ荒くれな戦士
負傷を顧みず相手に立ち向かうため
体は傷だらけであり、包帯で顔を保護している。



原作イラスト



パーツ分け



特殊アクション: タックルダッシュ



アクション: 大ナタ攻撃



A concept art illustration of a cave interior. A large, weathered stone face is the central focus, with a tree growing from its forehead. The tree's roots are exposed and spread across the stone. The face has a glowing blue, crystalline structure in its mouth. Light rays stream down from above, illuminating the scene. The background shows more of the cave's rocky walls and a dark, misty atmosphere.

コンセプトアート

Concept art

【 コンセプトアート 】

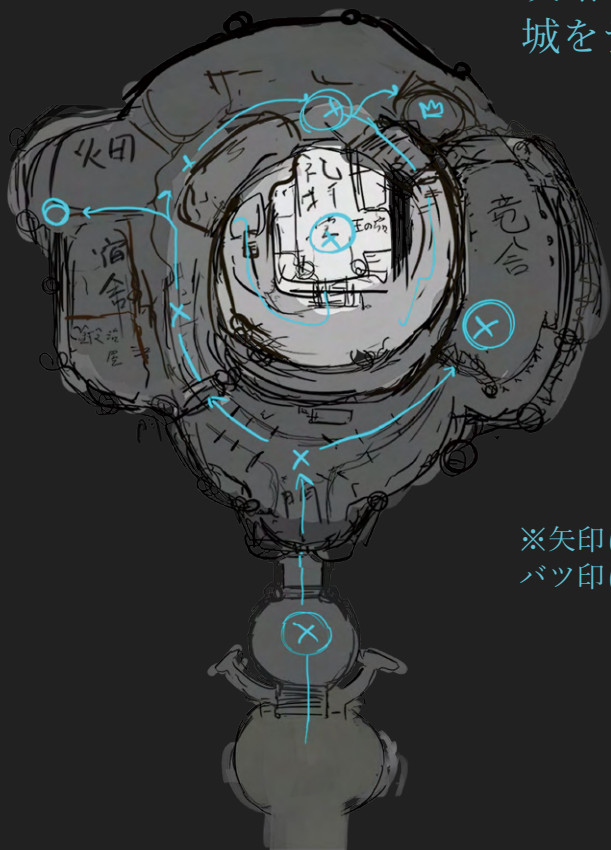


・制作日 2024/6
・ツール clip studio

コンセプトは 【ラストステージ】 【異界の存在の降臨】 古城が放つ威圧感、古城に挑む構成を意識しました。

【 コンセプトアート 】

俯瞰図



プレイヤーがどのようにして
攻略していくかをイメージしながら
城をデザインしました。

※実際の城を参考に、
らせんのように城内を
回りながら天守閣へ登っていく構造。

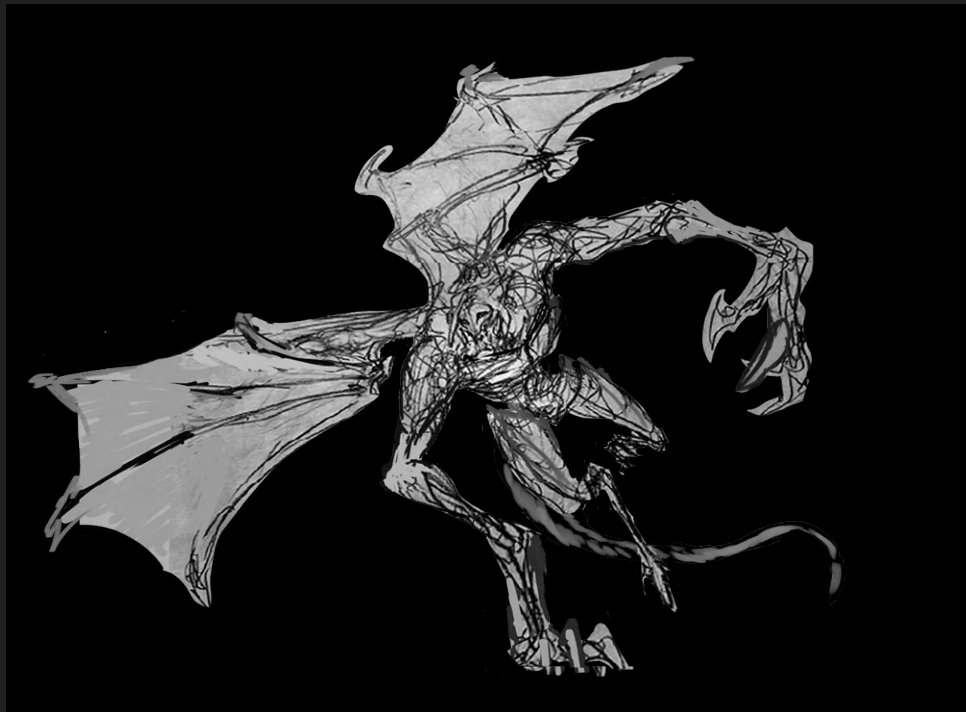
※矢印は進路のイメージで
バツ印は敵キャラとの対峙ポイント

【 古城内部 】

城の入り口は正面のみであり、渦巻きを描きながら天守閣の礼拝堂に道が続いている。
大規模な城をデザインしたかったので、籠城して自給自足ができるタイプの城を参考に建物の配置を考えました。

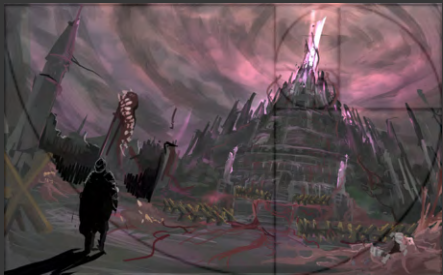
絵に登場するモンスター

巨大なヒビから出てきたモンスター。
悪魔のような見た目をしており、巨大なツメで相手を仕留める。

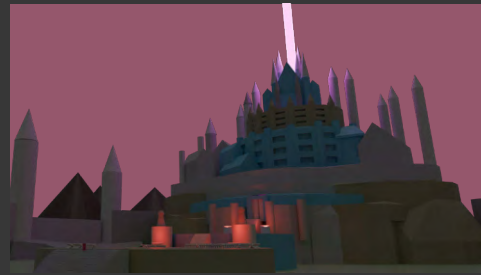
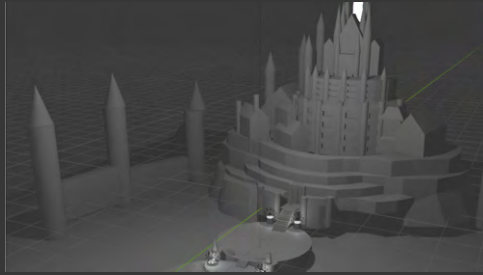


【 ワークフロー 】

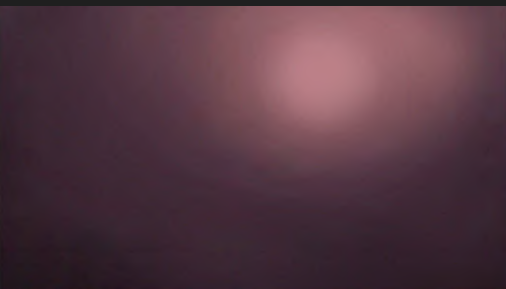
ラフ画制作 【3～4h】



3Dモデル制作【2h】 / 構図とライティングを決定【4h】



絵の基盤を描画【3h】



古城の細部書き込み【8h】



空気感の演出【5h】



絵全体の雰囲気調整しながら、巨大ひび割れの描画【15h】



完成【計41h】 ※1日4時間作業で10日



【 コンセプトアート 】



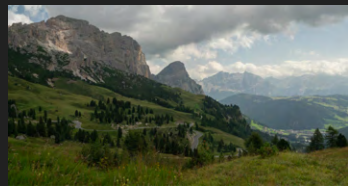
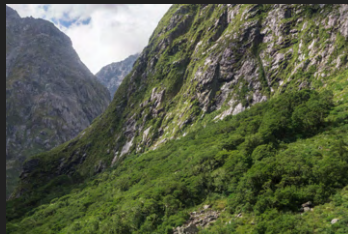
コンセプトは 【安らぎの地】 【神秘的な秘境】 中央の神像に視線を誘導させる書き込みやライティングを意識しました。

・制作日 2024/7
・ツール clip studio
15h

【 フォトバッシュ 】



使用写真



3 h

時短の作画練習で写真素材を用いてコンセプトアートを制作しました。
奥の山々はコントラストを抑え感触で空気遠近表現し立体感を出しました。
ライティングでは、差し込む光を強調し絵に神秘的な印象を加えました。

【 夏の学校廊下 】

小中学校の資料や実際の記憶を元に学校の廊下を描きました。

人に対して、扉や窓などのサイズ比を考慮して絵に説得力を持たせるよう作画しました。

最終段階のライティングでは、差し込む光を強調したりトーンカーブなどで色味を持たせたりして夏の雰囲気や空時間を演出しました。

∖ | ∕
- 9h -
∕ | ∖

・制作日 2023/10
・ツール clip studio



【 荒廃都市 】

荒廃した100年後の都市をコンセプトに制作しました。

暗くて重い印象を持たせたかったので天候を曇りにして全体の彩度を落として仕上げました。

壊れたビルは、写真素材を用いて、レタッチを行いました。

∖ | ∕
- 12h -
∕ | ∖

・制作日 2023/6
・ツール clip studio



キャラクターデザイン
& ゲームUI

Character design & GameUI

◇ 蒼の魔術師

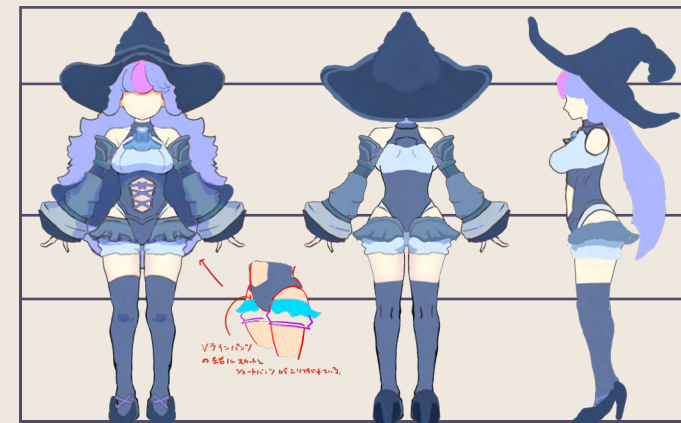
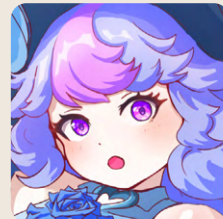
スマホゲーム「プリンセスコネクト」の描写を参考にし、
ソーシャルゲーム想定ヴィネットイラストを作画しました。
魔法陣は Adobe illustlator で作成し加筆しました。

Age: 20 Tall: 165cm Job: 魔女 / 召喚士



- 25 h -

- 3 h -



グッズを想定した 2.5頭身デフォルメイラスト



大げさなしぐさを入れた表情差分



◆ ソシャゲ想定 ゲームUI

TOOL : **Ai** **Ps**

TIME : 15h

◆ ジャンル

ライトファンタジー

◆ ゲームジャンル

コマンド式RPGゲーム

◆ デモリール

PFと併せてお送りしたデモリールにUIアニメーション動画がありますのでぜひそちらもご覧ください。

デモリールQRコード
※youtubeにつながります



プレイ画面(※制作中)



キャラクター編成画面



ロード画面



ホーム画面



トクマナ デザイン案

タイトル dimension traveler <small>次元を旅するもの</small>	ジャンル ライトファンタジー /IOS	ターゲット 40代男女 / 腰を据えてゲームする人
世界観、ストーリー 世界観：SDキャラがモンスターと戦う剣と魔法のコマンド制RPGゲーム ストーリー：破滅の未来を塞ぐために、ゲートを開く次元を超え、文化の異なる各世界を冒険する。		
作品の雰囲気 	表現 落ち着いた (落ち着いた) ポップ (ポップ) かたい (かたい) やわらかい (やわらかい) 女性的 (女性的) 男性的 (男性的) ナチュラル (ナチュラル) 人工的 (人工的) 軽やか (軽やか) 重厚感 (重厚感)	カラーリング ◆ abcde ■ 351007 ■ 75523B ■ EDCD8E ■ 351007 ■ 83fffc
フォントと太さ <サンプル> ◆ hanako お会計 233Gになります。 The bill will be 233G. A A A A A あ あ あ あ	重視するポイント 1. 温かみのある色使い 2. 程よい使用感のある背景板/図形へのテクスチャ (縁が欠ける程度。背景板にはシミっぽいものをつける) 3. 図形/アイコン等の装飾は細かめだが、デフォルメの範囲内(原神のイメージ)	モチーフ 次元ゲートのアイコン！ ・ 地図/海図/古紙 ・ 紋章がうつすら乗る ・ シンプルな図形 地図のグリッド線をダイヤでちよいとデフォルメ

アイコンイラスト



ボタンデザイン / 絵コンテ

アイコン用途	モチーフ	通常時	絵コンテ
クエスト	① コミックス		
	② ゲート		
ストーリー	① ブック		
	② ままものどま		
編成	① カード		
	② シンボル/ギョウ		

◆ ホーム画面

◆ ジャンル

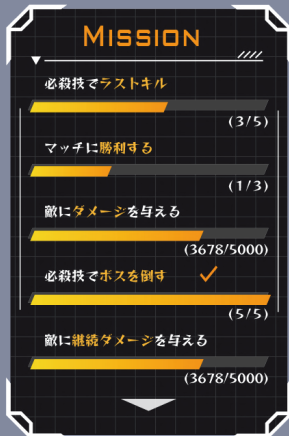
SFチック/メカニカル風

◆ ターゲット

10~20代男女/手軽に対戦したい人

◆ ゲームジャンル

3Dアクションオンラインゲーム





受賞作品 / キャラクターデザイン

Award / Character

【 スキンコンテスト受賞作品 】

【 リージョン 殺意の残光 】

「Dead by Daylight mobile」の
キャラデザコンペで受賞した作品です。

近未来の街に潜む殺人鬼をイメージし
テックウェアや忍者をモチーフに
デザインを行い、元のスキンの面影を
残すよう意識しました。

入選後にブラッシュアップを行い、
ネームロゴや細かなマークも
デザインしました。

Tool : Clip studio paint
制作時期 : 2023/7
制作時間 : 15h



デモバファッション総選挙銀賞

賞金額:100万円(総売上額:210,000円)優秀デザイナー:デザイナー20名



REGION

スキン最終效果图*

殺意の



デザイン三面図*



顔/武器/飾り等のデザイン



殺意の残光

デザイン背景/世界観紹介*

22世紀の近未来社会に潜むサイバー殺人鬼
忍者の如く殺害し、その場に残るのは死体と残光のみ

◆ 結果発表ページ URL

https://x.com/dbdmobile_jp/status/1695301293776986609?s=46&t=nlqqk1c4uQdEC0_uC4RIYw

・三面図



・手裏剣型ナイフ

・ブラッシュアップ前



人造犬 ドーベル

Tool : Clip studio paint

制作時期 : 2023/5

制作時間 : 16h

SFの世界観のゲームに登場する
犬型ロボットのクリーチャー

人工筋肉の上から武器やプレートを自由に
脱着することが出来るので、目的に応じて
武器や鎧をカスタマイズすることができる。

! デザインのポイント

デザインコンセプトは

【戦闘機のように駆け回る犬】

爽快な印象を持たせる狙いで
カラーリングを青ベースにし、
肩パーツや尾のシルエットを鋭利にし
攻撃的な印象を持たせるよう意識しました。

参考資料: サイクリングヘルメット / スポーツカー
ドーベルマン / コンバットナイフ

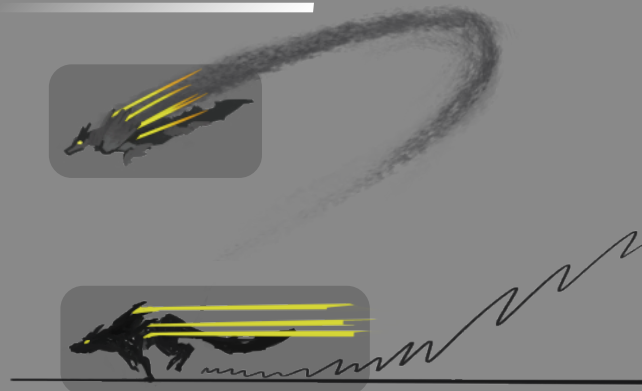


モーションイメージ

体に付属しているジェットエンジンを駆使し地上を駆け回ったり上空を高速で飛び回ったりする動きの想定です。

普段は機会ではあるものの現実の犬と変わらぬしぐさをしており、睡眠もとります。

移動（飛行 / 走行）



対集団攻撃



高速で敵周りを駆け回る

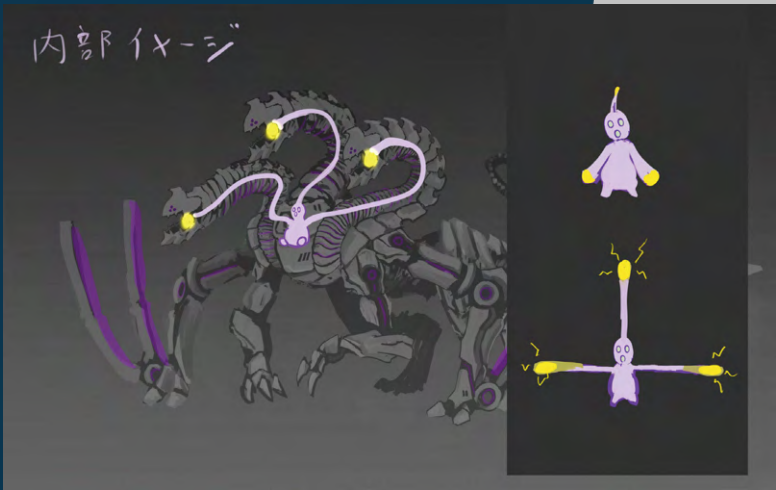
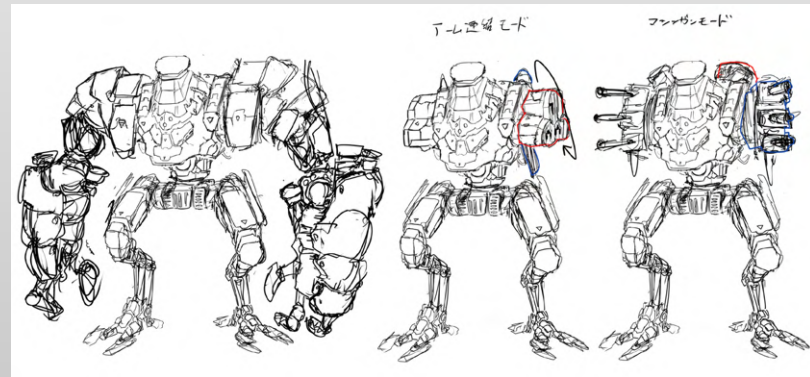
上昇気流を起こして敵を浮かす

浮いた敵を、空中で攻撃する

必殺技（前転攻撃）



【 過去に描いたメカデザイン 】



グループ制作
3Dモデリング

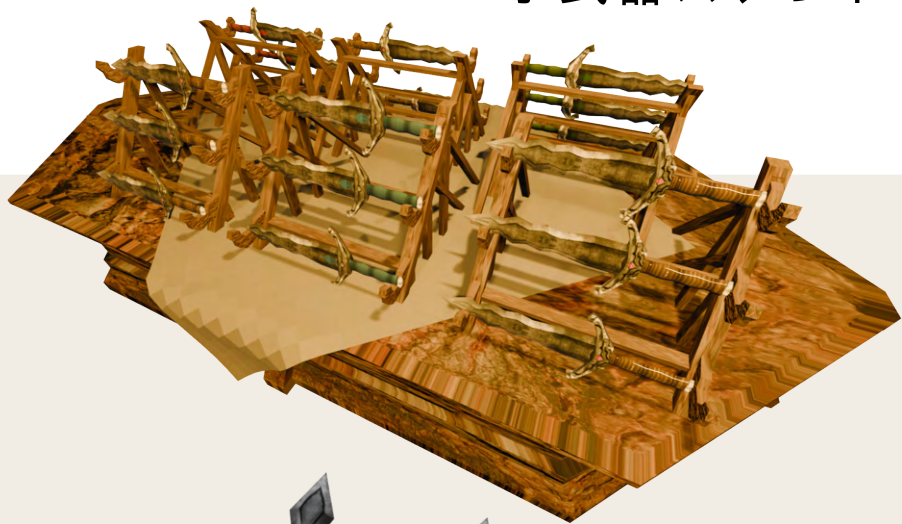
3D Modeling



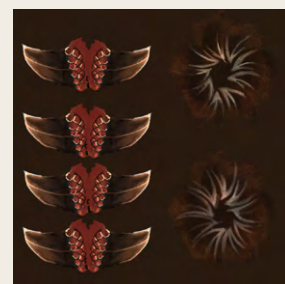
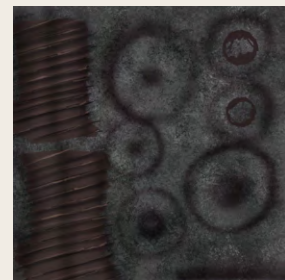


担当した内容：デザイン全般。トゲ大剣/卓上の小武器のモデリング。かまど、盾，武器のテクスチャ。一枚絵のレタッチ。その他、進行管理など

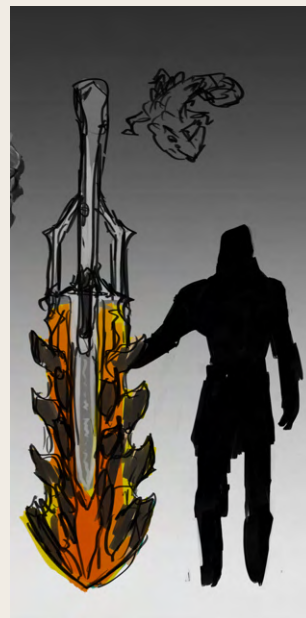
小武器スタンド



モンスター用武器
【大剣】



小武器

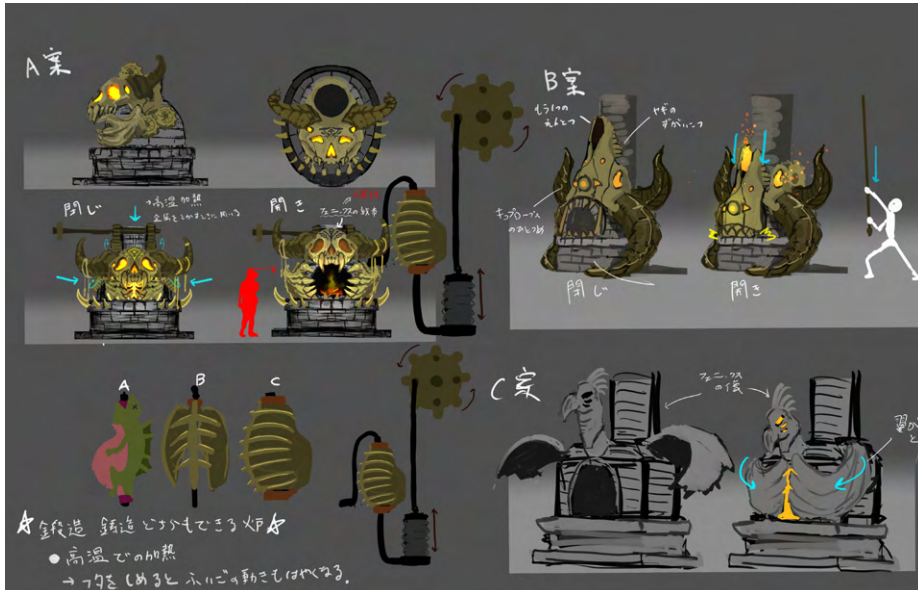


◆ アセットデザイン

かまどデザイン

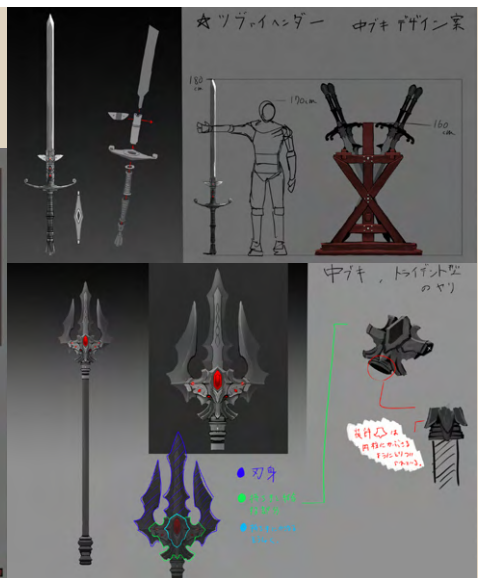
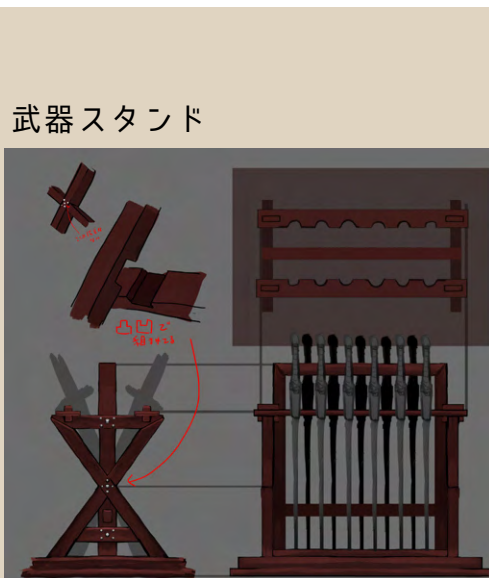


かまど没案



槍/剣デザイン

大武器デザイン



建物デザイン



武器スタンド

◆ リファレンス

鉄器時代

時代	石器時代	青銅器時代	鉄器時代 初期	ギルド 流通時代	ルネサンス期	産業革命期
材料	石 骨	銅 錫(スズ)	鉄	鋼(はがね)	鋼 金銀など	鋼 その他
工具	石ハンマー 石包丁 石の金床	銅を溶かす炉 青銅のハンマー 青銅の金床	鉄を溶かす より高火力な炉 鉄のハンマー 鉄の金床	鋼にまで 加工できる 高火力な炉 ※都市では 売り場と 鍛冶場が分離	細かな装飾用の 成形用工具 (ハチの巣金床 やきごてなど...) ハンマーやふいご などの駆動化	量産用の鋳造型 駆動式の送風機 など...
進化 の 経緯	石や骨を用いて 道具を作り 作業を効率的に	鉄よりも 加工しやすく 固い青銅を用いる	鉄を十分に加工 できる技術が発達 頑丈な鉄を採用	鉄をより固く加工し 戦や農業をより 効率よくする。	鉄をより細かく加工 する技術が発達 他国の文化に影響を 受け始める。	銃器の生産が 主となる。 楽に量産する 仕組みが搭載される。

◆ リファレンスについて

石器時代～産業革命期までの武具や鍛冶道具の進化の流れを調べました。

【時代ごとの主力となる材料の変化】

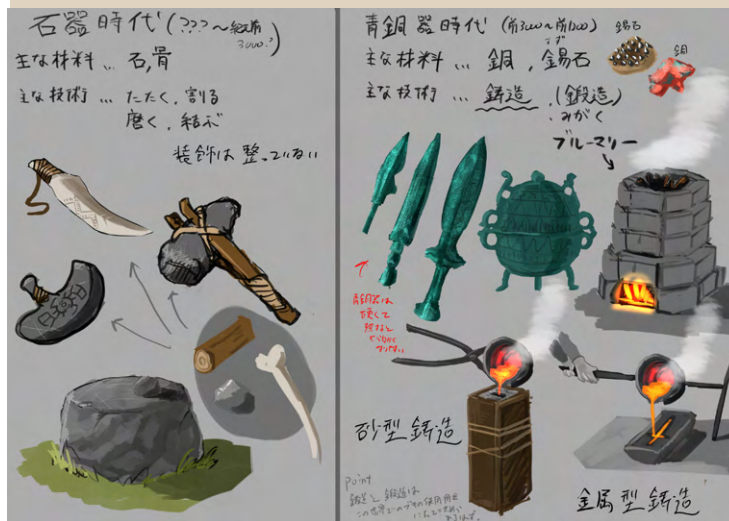
【より良い材料を加工する為に当時の人々はどのようなアプローチしていたのか】

という点に着眼し、書籍やインターネットの文献を参考にしてリファレンスを行いました。

今回参考にする舞台設定

中世ヨーロッパ
(1450年ルネサンス期)

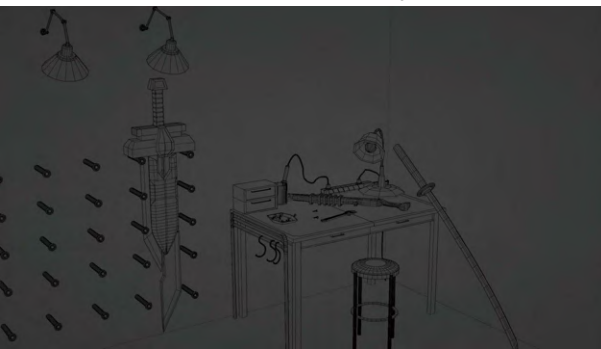
◆ グループ共有用に作成した資料

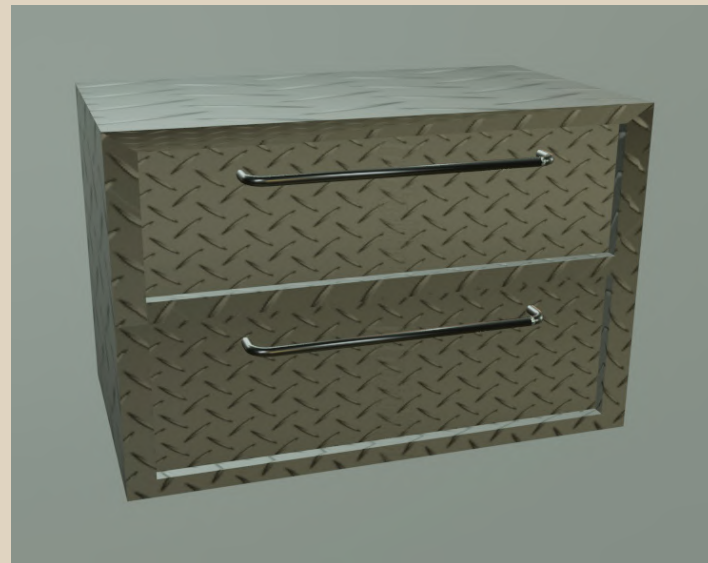
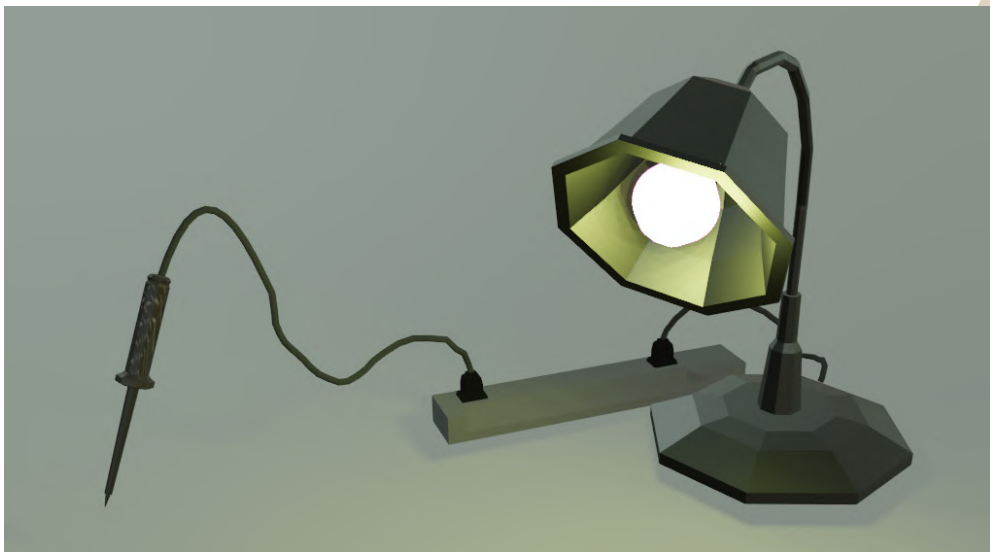


壁の大剣とスポットライト以外のモデルを担当しました。

- ◆ コンセプト
 - 【シンプルなガレージ】
 - 【武器の作業場】
 - 【モダンな雰囲気】
- ◆ レンチや引き出しのシルエットをシャープに仕上げ、リアリティを追求しました。

ワイヤーフレーム





◆ モデリング

バーニングブレイド

※制作中

コンセプト

【豪炎】

【不死鳥】

【セルルック】

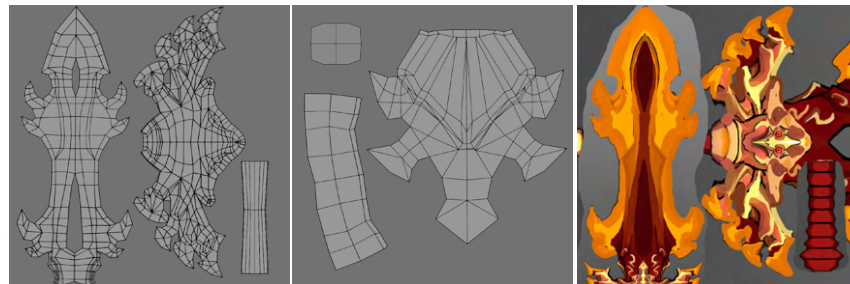
オリジナル武器をモデリングしました。

元デザインのシルエットを
3D化しても損なわないように
細かな部分まで注意して造形しました

現在テクスチャを制作しています。



◆ UV展開



◆ デザイン画

バーニングブレイド
火炎鳥の加護を受けた剣。
刃には常に豪炎がほとぼしている。

使用者のイージ

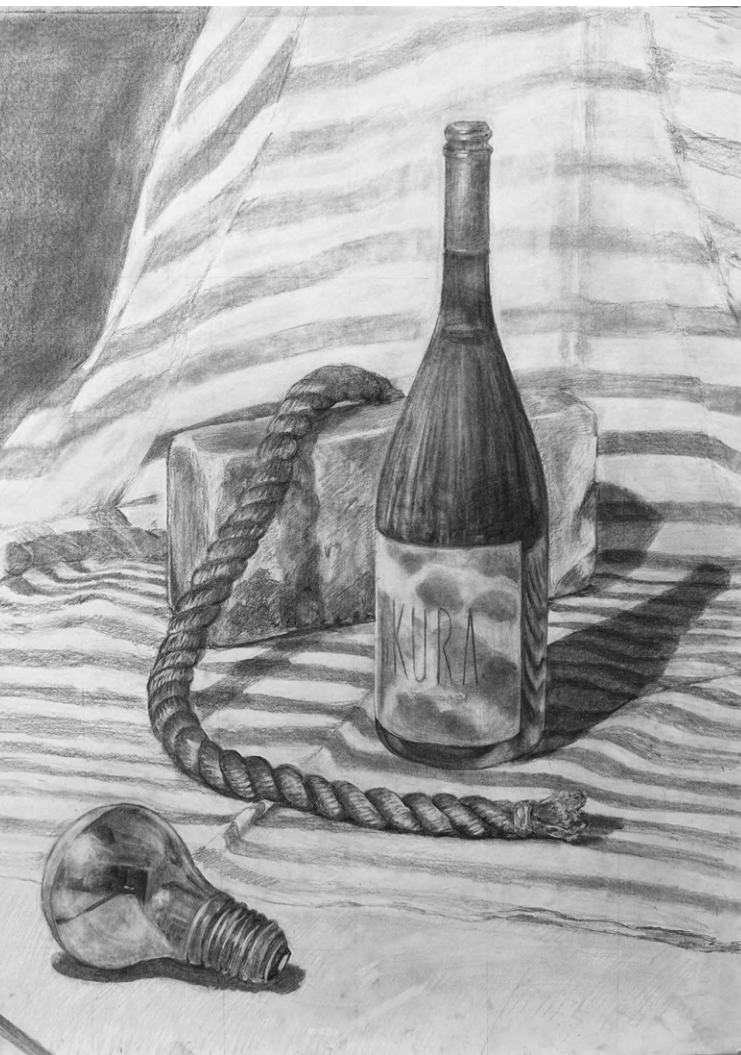




デッサン
動物スケッチ

Dessin & Sketch

9 h



18 h

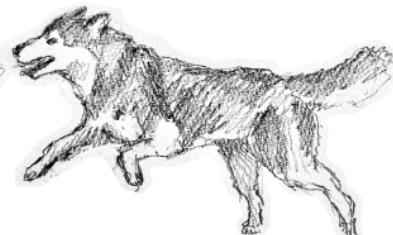
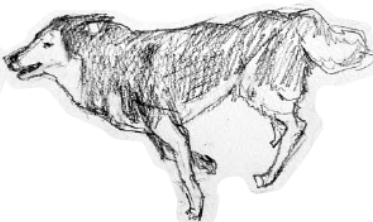
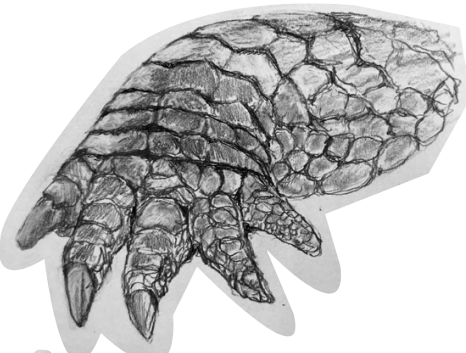
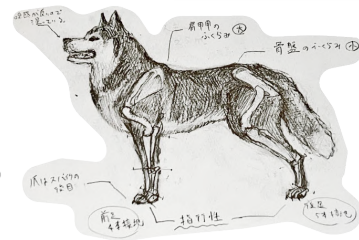
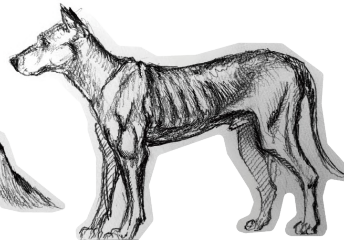
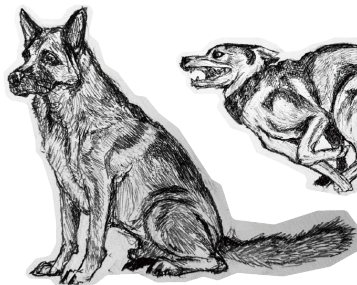
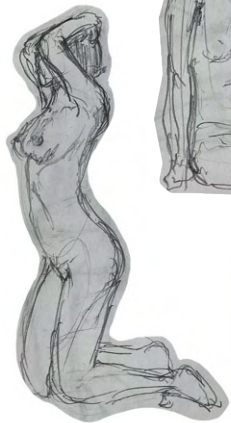
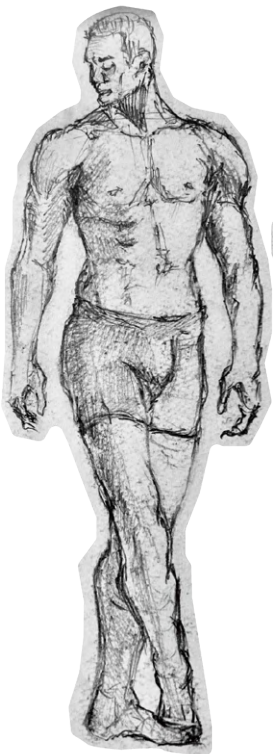


15 h



25 h

【 クロッキー/動物スケッチ 】



【 動物スケッチ 】



【 風景スケッチ 】

6h



6h



【 アナログ着彩 】

3h



5h



最後まで見ていただきありがとうございました

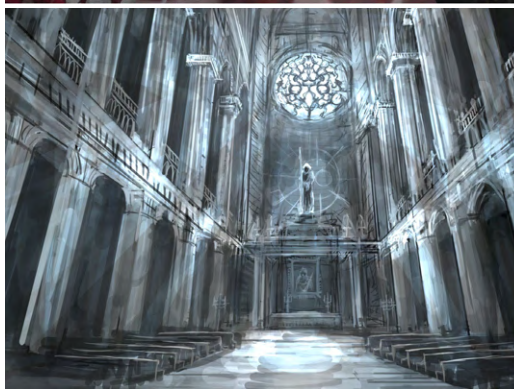
◇ 成長記錄

高校3年生【3年前】

專門1年生【2年前】

專門2年生【1年前】

研究学科【現在】





最後まで見ていただき
ありがとうございました

X (旧 Twitter) @Nsho_0611

Instagram @n.radon.1013