



P

O

R

T


F O L I O



名古屋デザイナー学院 ゲーム・CG 学科

Nakazima haruka

中島 春花

Gmail  nakaharu052@gmail.com
pikachicyu@gmail.com(緊急用)

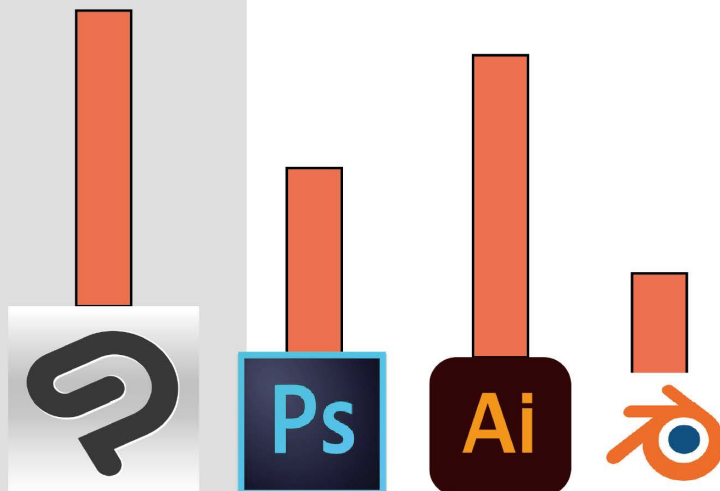
Twitter  Tiga_m781996

好きなもの

- ・ 麺類 (特にうどん)
- ・ 歴史
- ・ 漫画・アニメ
- ・ 育成シミュレーションゲーム

最近のマイブーム

- ・ 文豪の小説を読むこと
- ・ 近代建築を見ること
- ・ 犬の狂犬病注射の和む動画を見ること



01. キャラクターデザイン



02. スチル



03. クロッキー



04. デッサン



【女性向けゲーム想定 キャラクターデザイン】

CHARACTER DESIGN

🕒 21 h

✍️ CLIPSTUDIO

📅 2022/04



CHARACTER DESIGN

【三面図】



Point

ピエロをテーマにして描いたキャラクターです。

- ・攻撃的
- ・天邪鬼
- ・派手な服装

この三つのポイントを意識してデザインしました。

【ラフ】

着ている衣装は彼の攻撃的かつ天邪鬼な性格を表わすために、パーカーは激しめの柄を描き、ズボンはサメの形をしていて、靴（アザラシ）を食べている風なデザインにしました。

また、シルエットに特徴を出すためフードに角を付けました。



【表情差分】

喜・楽



怒



哀



驚



【ターン制ストラテジー想定 キャラクターデザイン】

🕒 25 h

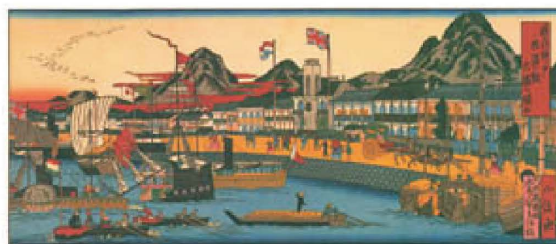
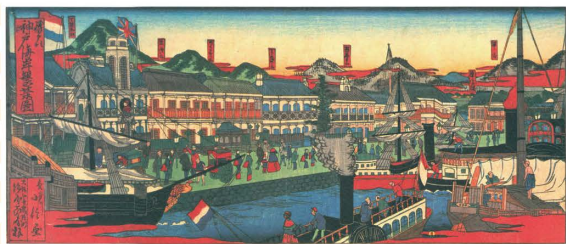
🖌️ CLIPSTUDIO

📅 2022/03



【三面図】

CHARACTER DESIGN



Point

元号を擬人化し、その時代を迫体験するというオリジナルゲームの企画で登場するキャラクターです。
テーマは、和風ファンタジーです。

- ・ 明治時代をテーマ
- ・ 和洋折衷
- ・ 凛々しくも好戦的

この三つを意識して描きました。

明治は文明開化が象徴的で「**開花絵**」や**カンカン帽**、**コート**、**革靴**が流行っていたのでイラストにもこれらを取り入れました。
ただ、江戸の次の元号というこゝともあり、着物の生活からは抜け出せていなかったようなので衣装は浴衣にしました。

キャラクターの見た目で意識したのは「**好奇心の強さ**」と「**好戦的な姿勢**」です。
カンカン帽で少年味を出しつつ、切れ長の目と少し上から見上げる立ち絵で挑発しているような、好戦的な態度を表現しています。

【課題 学科キャラクター】

CHARACTER

DESIGN

🕒 18h
✍️ CLIPSTUDIO

📅 2021/11



🕒 18h
✍️ CLIPSTUDIO
📅 2021/11



CHARACTER

DESIGN

この作品は、投票していただき七位をいただいた作品です。

このキャラクターは名古屋デザイナー学院 ゲーム・CG 学科のキャラクターを作ろうという課題で、実際に体験入学してくださっていた方に人気投票をしてもらい、一位の人が採用されるというものでした。

Point

- ・雰囲気がかつめのイケメン
- ・ドジで大雑把
- ・乙女ゲームが好きで課金をよくするという設定でした。

いかつめだかイケメンということなので、耳にピアスをたくさん付けていかつさを演出し、乙女ゲームが好きなのでぬいぐるみを手にもって撮っている主b館を立ち絵にして、このキャラクターがどんな人間なのか一目見てわかるようにしました。



Point

- ・ギャル
- ・FPSが好き

という二つの設定をすでに設けられていたので、その設定どおりにデザインしました。

まず、ギャルということだったのでぱっと思い浮かんだのは肌が黒めの金髪ギャルで、FPSが好きという設定をバックにつける小物や名札に缶バッジを付けて表そうと思いラフを描きましたが、それだと普通過ぎて魅力を感じないし、FPS好きなのが小物だけだとまいち伝わらないと思ったので大幅に見目を変えました。ラフ変更後は、ギャル=金髪に囚われずマゼンタ色にすることで女の子らしさを出しつつ、バッグの形を銃の形に変えたことによってFPSが好き、銃が好きという二つのギャップを表しました。また帽子のデザインを、ネットで作れるアバターのような形にしそれを被せることによってボーイッシュさとゲーム的な要素を感じ取れるように意識しました。

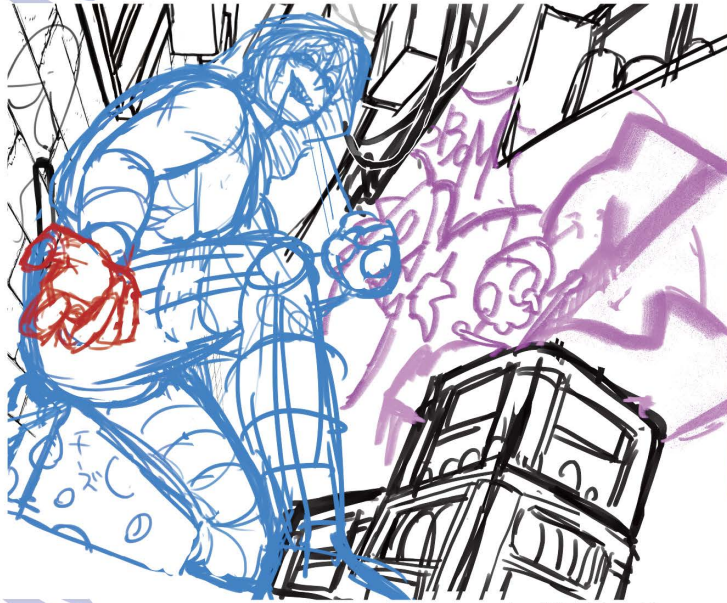
Ai



⌚ 36 h

📅 2022 / 5





女性向けゲームのステルを意識して作りました。

キャラクターデザインのページに載っている、最初のキャラクターと同一人物です。絵の構図は、ネズミを誘っている男の子というシチュエーションの元、ネズミ視点の構図で描くことにしました。また、女性向けゲームのステルなので煌びやかなほうがいいと思い、当初の予定からネオン街に変更しています。

ネオンは illustrator で自作し絵に落とし込みました。

STILL



🕒 31 h

🖌️ CLIPSTUDIO

📅 2022/3



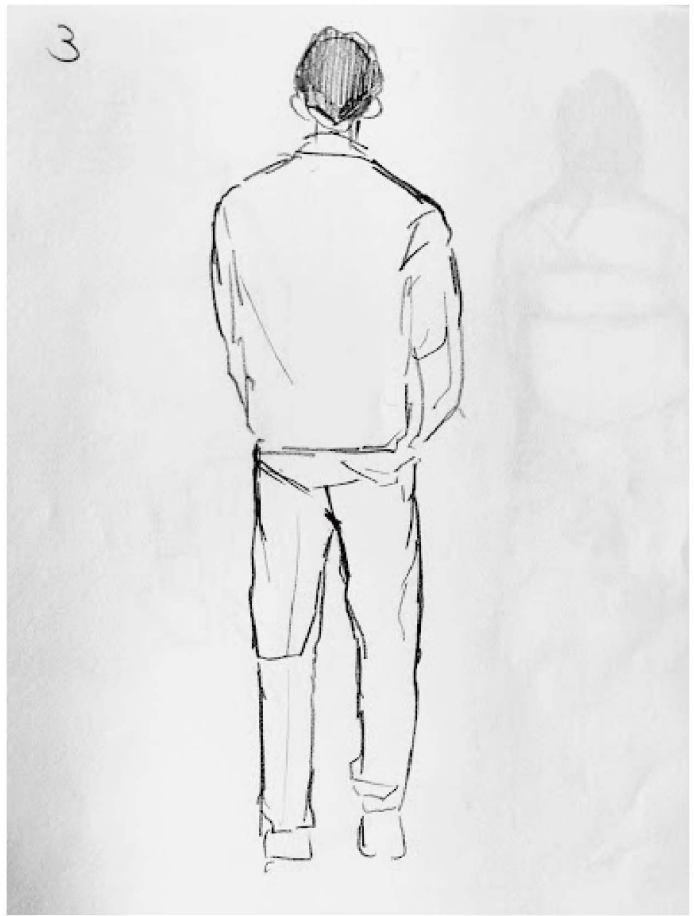


イラストコンテストに提出した作品です。
テーマは「男性」です。

テーマの幅が広く、どうしようか迷いました。
今回はキャラクターを映えさせ、一目見て心奪われるような絵を意識して描きました。
特に後ろから射している光をどう処理するかとても気を使いながら描いた作品です。

STILL

クロッキー



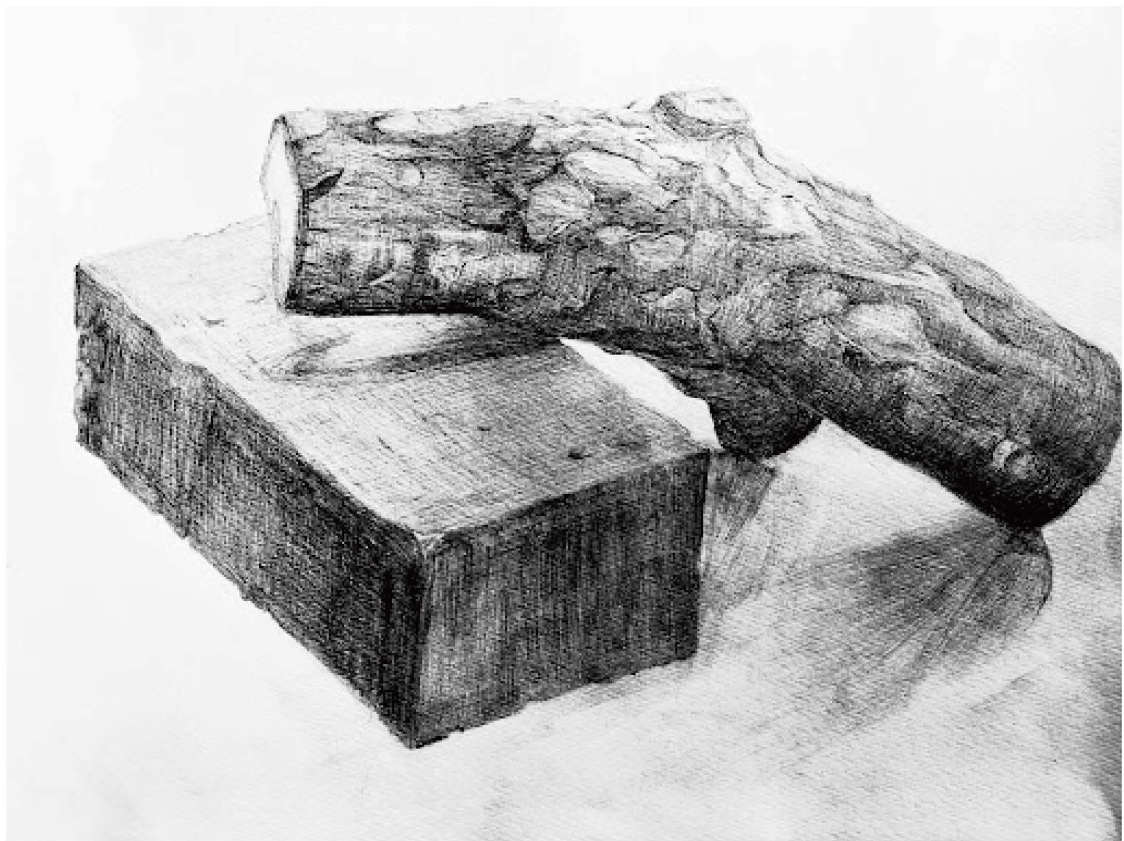
クロッキー

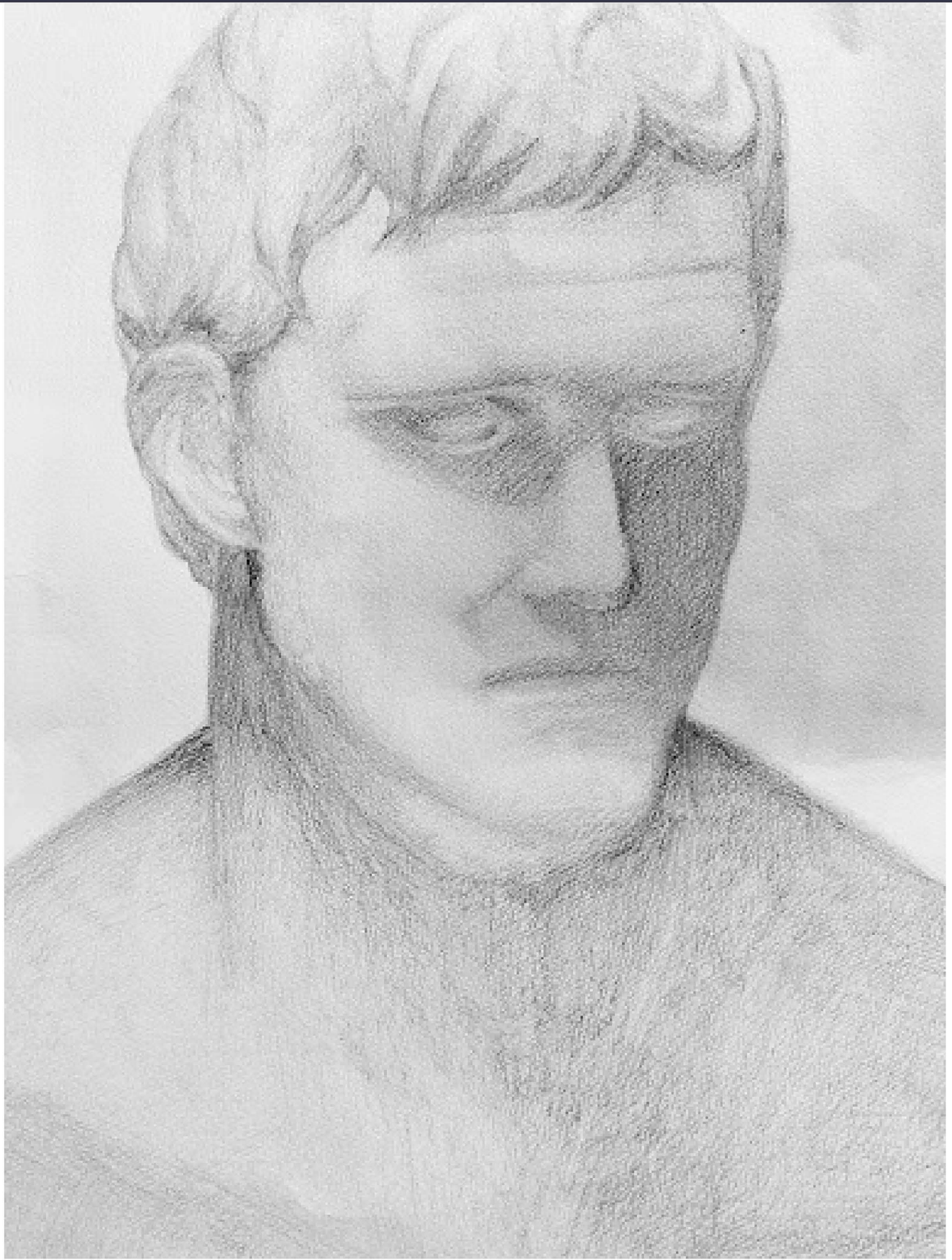


🕒 5 h



🕒 6 h





🕒 5 h

閲覧ありがとう

ございました！

