



Nakamura
Shogo

Portfolio



中村将吾

Nakamura Shogo

専門学校名古屋デザイナー学院

ゲーム・CG学科

2DCGデザイン専攻



20%



70%



40%



10%

I デザイナーを目指す理由

ゲームでしか表現することができないファンタジーな世界や奥の深いストーリーをキャラクターデザインを通してたくさんの人に体験させたいと思い、ゲーム業界のデザイナーを目指しています。

I デザイナーを目指すにあたって

様々なエンターテインメントを体験し、どのようにしたらゲームの世界に熱中でき、楽しめるようなデザインができるか日々模索しながら作品制作しています。

説得力のある世界を作り上げるため

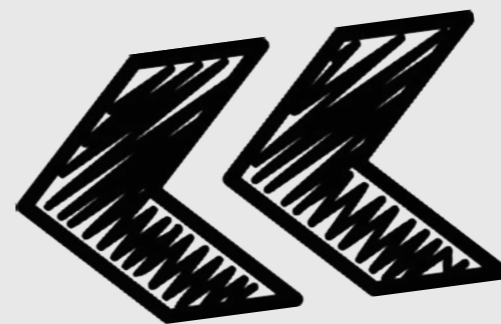
動物の生態や工学などを勉強もしながら作品を作っています。

入学前作品 『サイボーグ』

※ブラッシュアップ中

プレイヤーが操作して爽快感を感じるようなキャラデザを作りたい

と思いこのキャラをデザインしました。
爽快なアクションができるゲームのキャラ想定なので
ごつい腕をつけたり、いろんなバリエーションの
攻撃ができる設定を考えました。



専門学校に入る前にデザインしたキャラを
ブラッシュアップしました。
在学中に身に着けた、
線画の描き方/ポージング/質感表現などのスキルを
活かしました。

制作時期：2022/6

イラスト制作時間：10時間

使用ツール：clip studio

入学前作品 『サイボーグ』 詳細

※ブラッシュアップ中

自身への負荷が少ない形態。
他の形態に比べて速いスピードで
行動することができる。

制作時期：2021/10

イラスト制作時間：6時間

使用ツール：clip studio

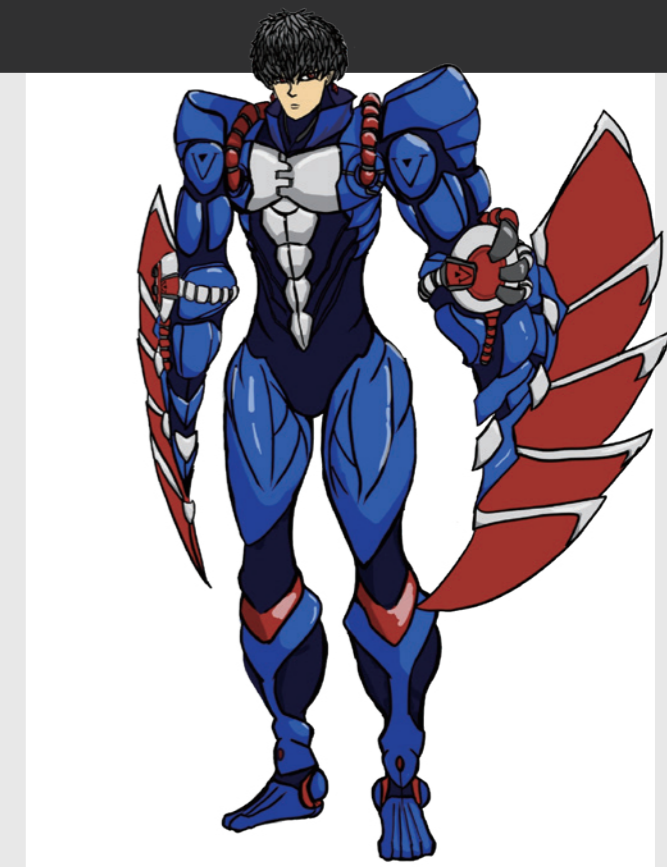


斬撃特化の形態。
両腕に巨大なカッターが
取り付けられており、
それを攻撃に用いるだけでなく
光源として使うことができる。

制作時期：2021/10

イラスト制作時間：6時間

使用ツール：clip studio



射撃特化の形態。
自身への負荷が一番大きい形態。
両腕に巨大な砲台が
取り付けられており、
そこからエネルギーを放出する。

制作時期：2021/10

イラスト制作時間：6時間

使用ツール：clip studio

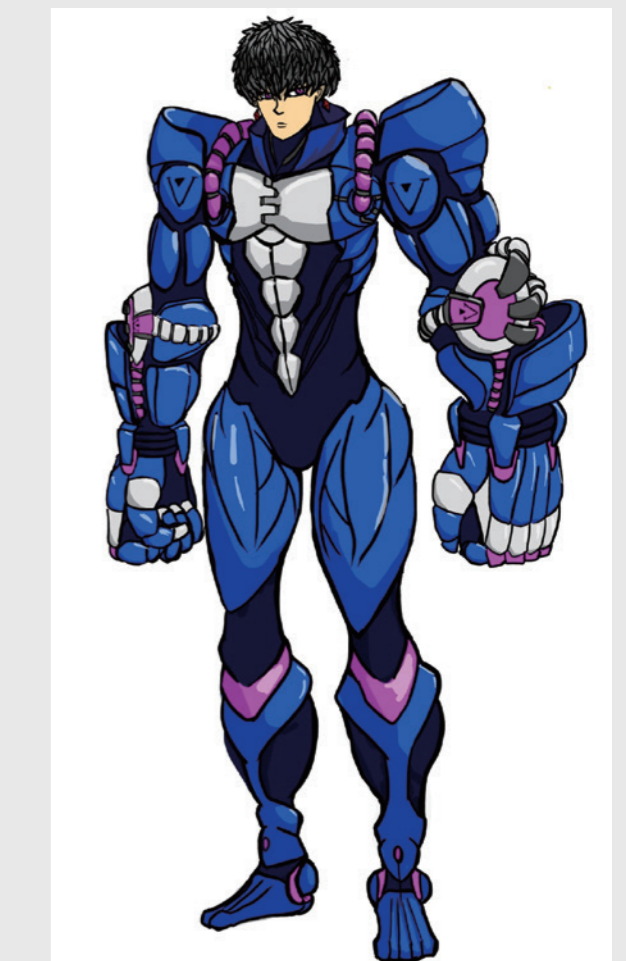
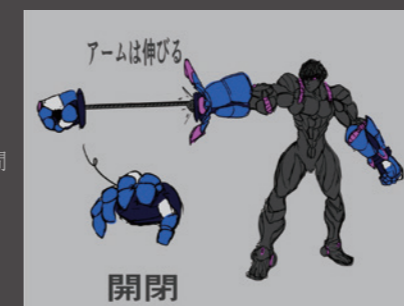


特殊攻撃特化の形態。
両腕に巨大なマジックハンドが
取り付けられており、
高所への飛び移りなどの移動や、
敵をつかんで投げ飛ばす攻撃も可能。

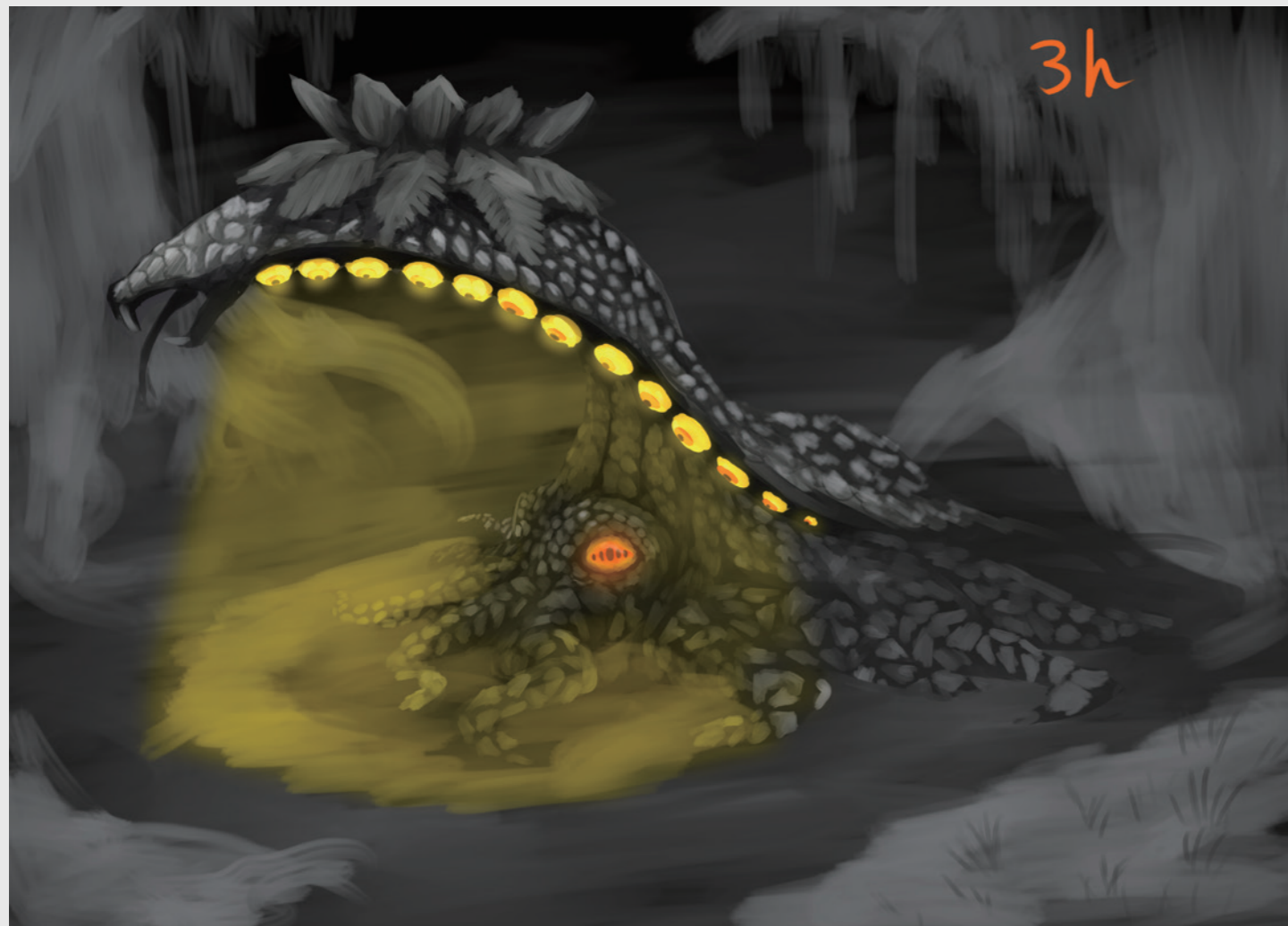
制作時期：2021/10

イラスト制作時間：6時間

使用ツール：clip studio



沼 蛇



プレイヤーを警戒させる、怯えさせることに特化したキャラデザにしたかったので、ハナカマキリやカメレオンを参考に隠れて獲物を仕留めるモンスターをデザインしました。

普段はハスの花に擬態して獲物が近くに来るのを待っています。獲物を探知すると姿を現し、徘徊モードになります。プレイヤーが首下の大量の目玉から発せられる光に当たると襲い掛かってきます。

グループで制作している2D横スクロールアクションゲームにでてくるモンスターなので、真横から見ても何かわかるようなシルエットにしました。

制作時期：2022/9～
イラスト制作時間：3時間
使用ツール：clip studio

突撃変貌機械兵（トランスアタックファイター）

麒麟の形をした顔装甲



バイク状態



プレイヤーが驚き、面白がるようなキャラデザを作りたいと思い、このキャラクターを制作しています。

・どのようにしたら『面白い』と思ってもらえるかを意識しプレイヤーが予想できない→変形するキャラクターを作ってみようと考えました。

・近未来のバイクに変形するボス機械兵という設定です。

・バイクのエンジンの仕組みやトランスフォーマーなどの作品資料を見ながらどのような工程で人型からバイクへ変形するのか、その工程はカッコいいのか、現実的なのかを思考しながら制作しています。

制作時期：2022/9～

イラスト制作時間：9時間

使用ツール：clip studio

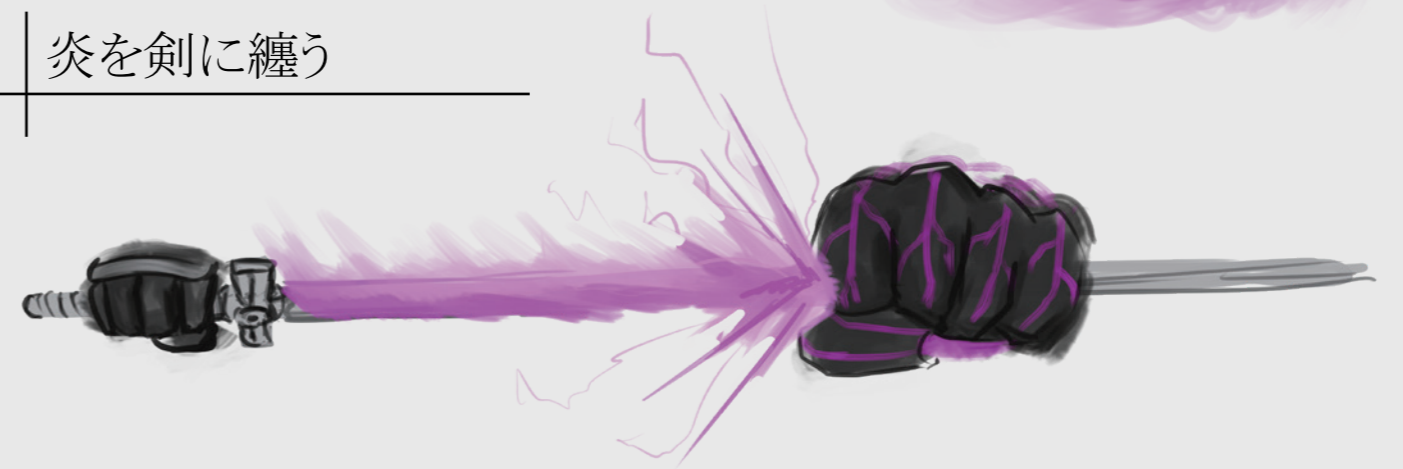
黒騎士



霊体に干渉できる炎



炎を剣に纏う



第三回サイゲームズクリエイティブコンテストに向けて以前描いたイラストをブラッシュアップしたものです。ギリシャ神話の『タルタロス』という神々の監獄主を身にまとう青年騎士です。異形の左手で戦う設定です。悪い怪人や悪魔を封印するため旅をするRPGゲームの主人公キャラクターの想定です。

制作時期：2022/11

イラスト制作時間：9時間

使用ツール：clip studio

新緑騎士トラウム



魔法盾



没ラフ

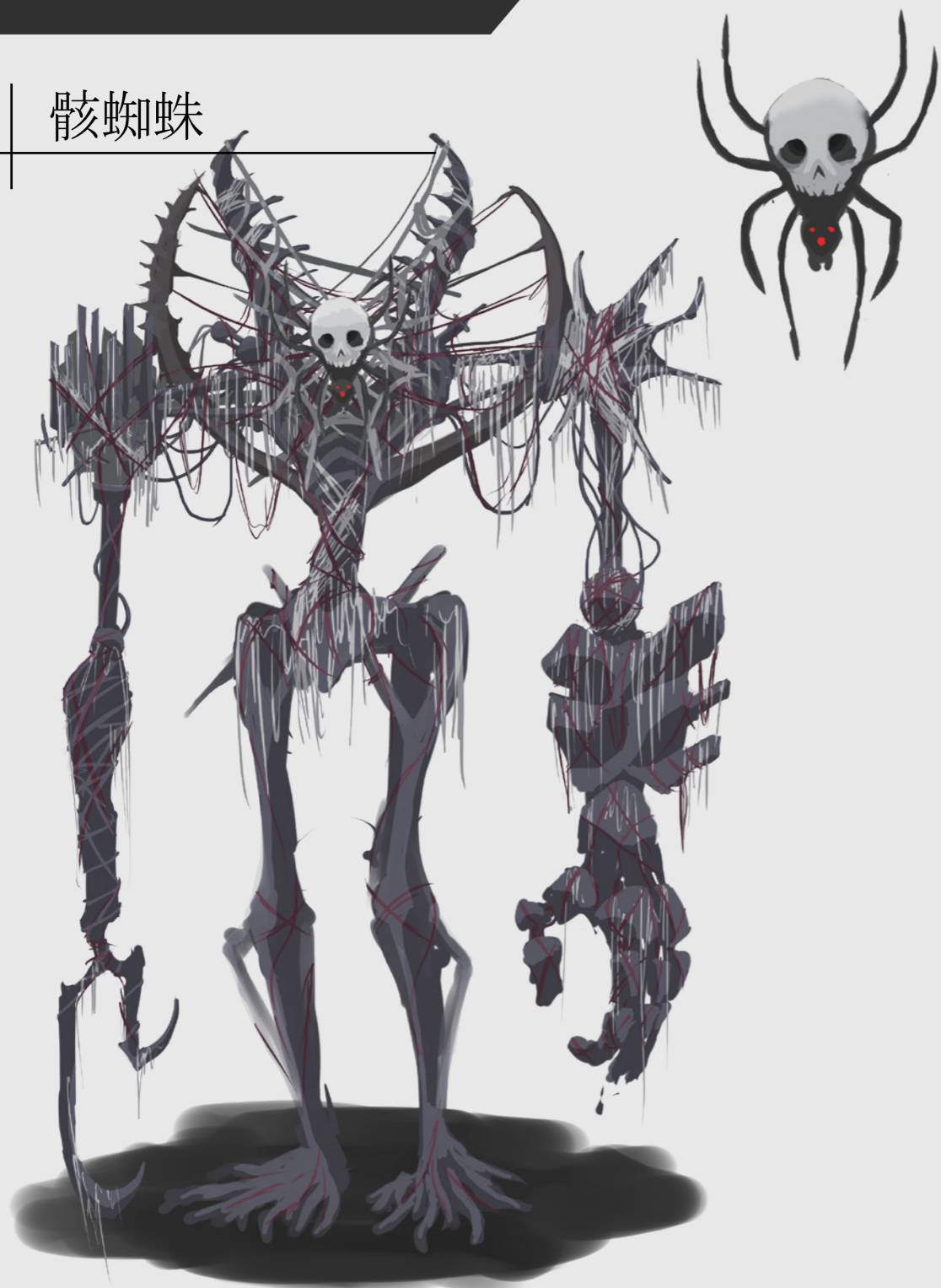


英雄クロニクルのキャライラストコンテストに応募した作品です。
丈夫な魔法の盾を即座に生み出す能力を持っている設定です。

制作時期：2022/9
イラスト制作時間：8時間
使用ツール：clip studio

モンスター達

骸蜘蛛



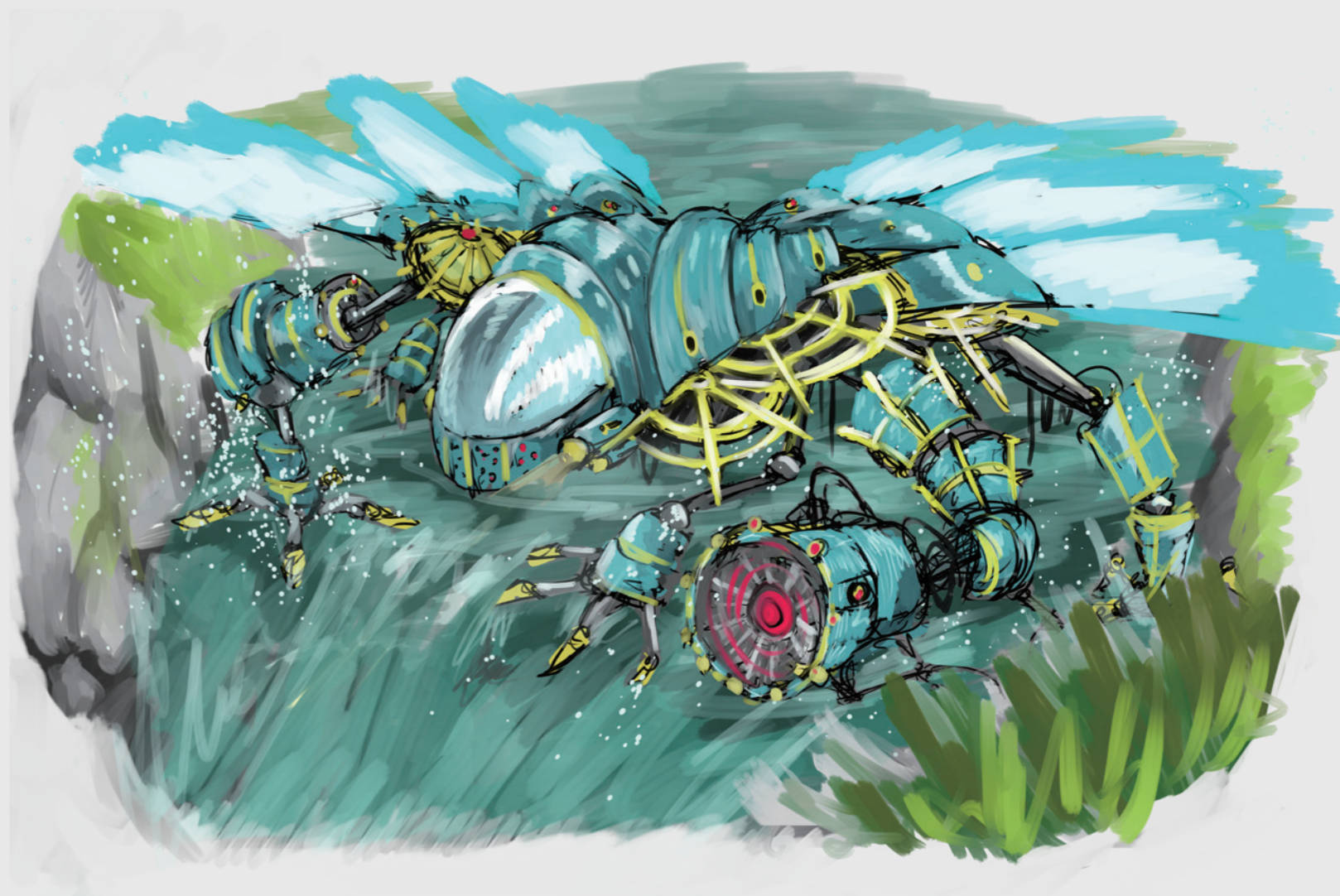
薄暗い枯れ木の森に出てくる巨人です。
巨人とは言ったものの、正体は蜘蛛が操る瓦礫の山で
ゴミ捨て場にある電化製品や車のパーツを自身の身にまとい
襲ってきます。

制作時期：2022/6

イラスト制作時間：3時間

使用ツール：clip studio

探索ロボ



未開拓の大地を冒険するために使われる、乗用探索機です。
地上だけでなく水中や洞窟まで探索することができます。
巨大なフラッシュライトが前方に装備されています。

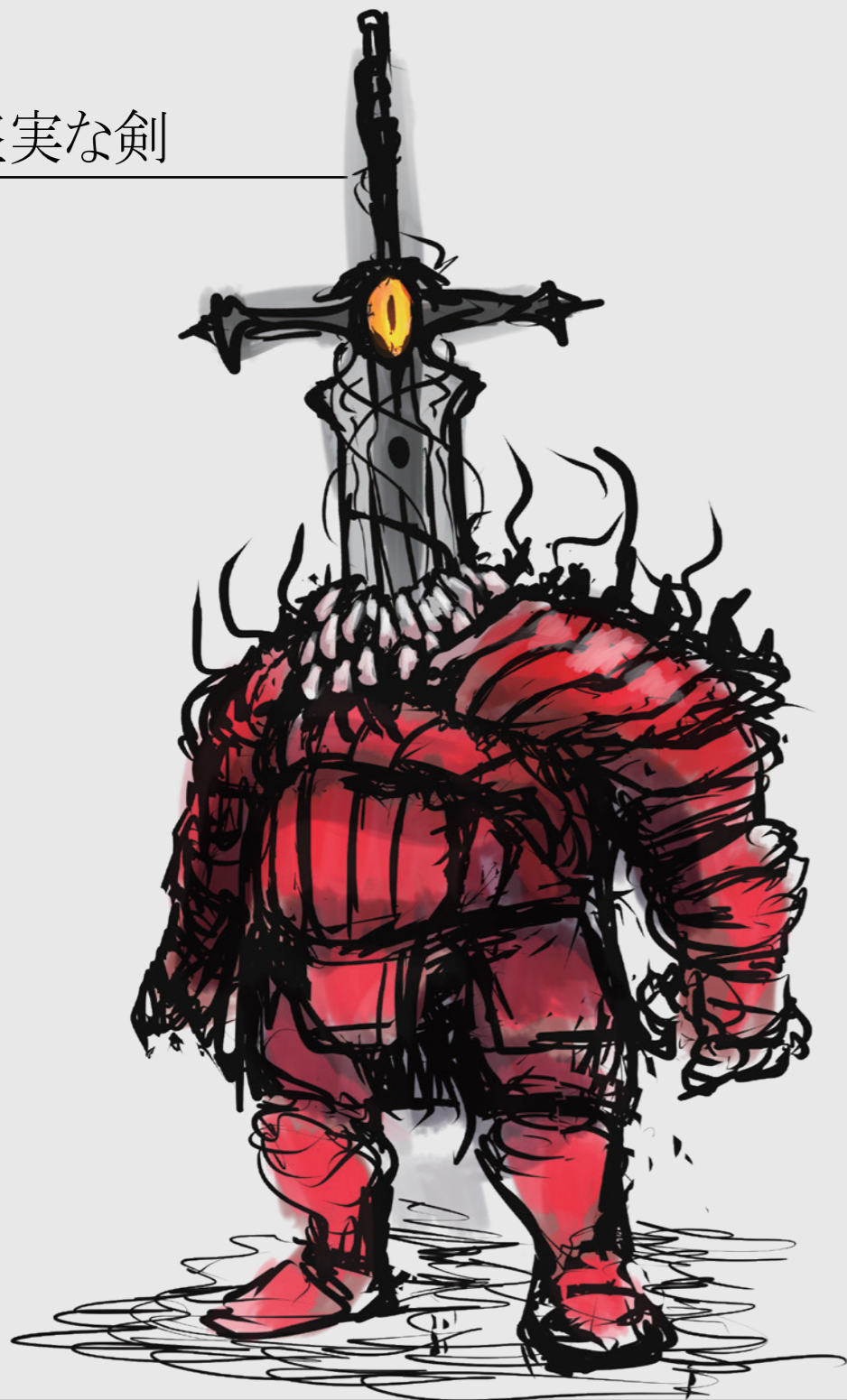
制作時期：2022/11

イラスト制作時間：4時間

使用ツール：clip studio

モンスター達

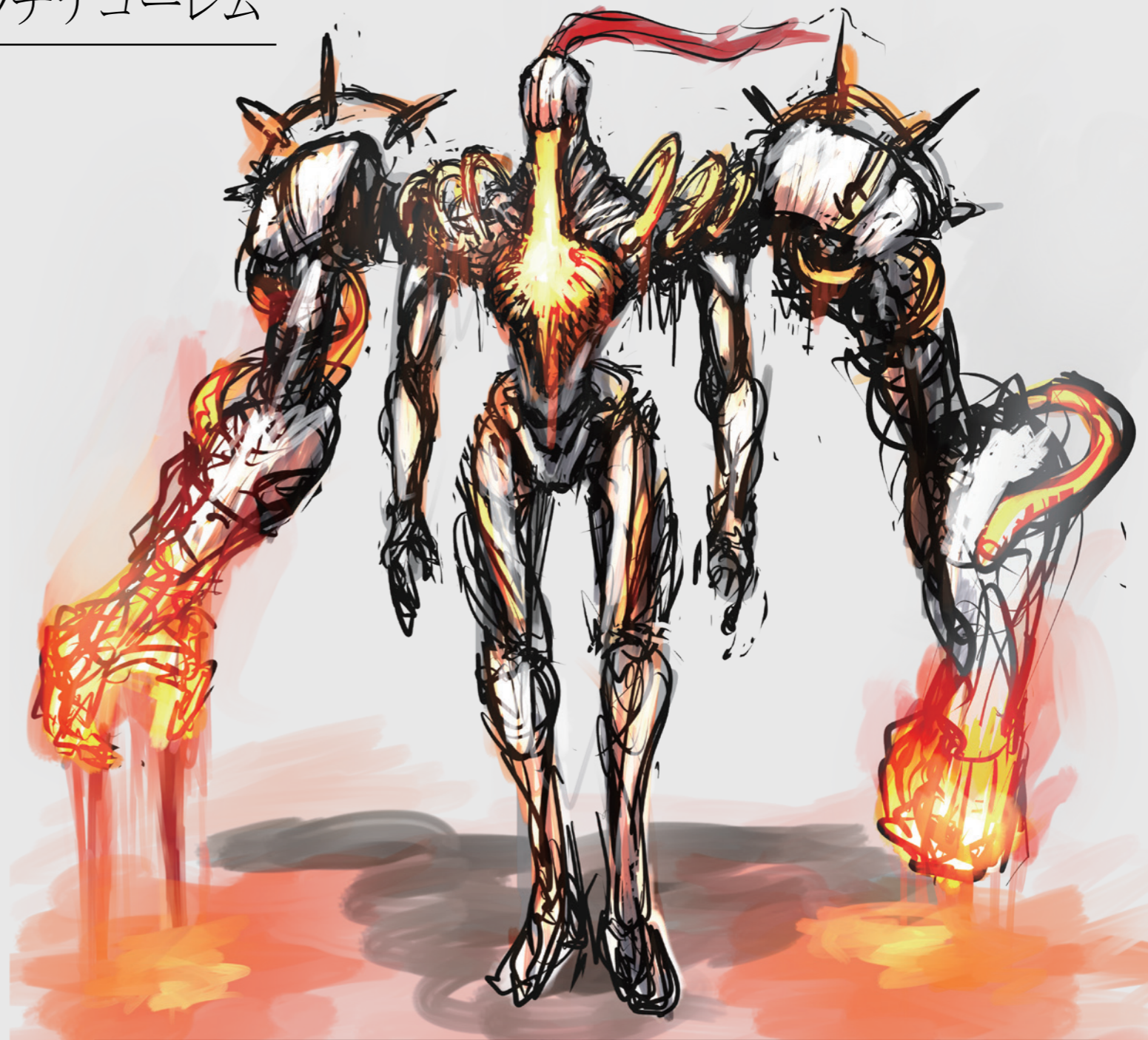
堅実な剣



集団で襲ってくる雑魚敵を想定しています
頭の剣や鎧の種類のバリエーションを増やしていきたいです。

制作時期：2022/10
イラスト制作時間：3時間
使用ツール：clip studio

プラチナゴーレム



巨大な拳からマグマのような物体を出して闘うボスキャラです。
軍事基地で大量生産に向けて作られているプロトタイプです。

制作時期：2022/10
イラスト制作時間：3時間
使用ツール：clip studio

落書き

カブリ



キリカブリ



マルカジリ



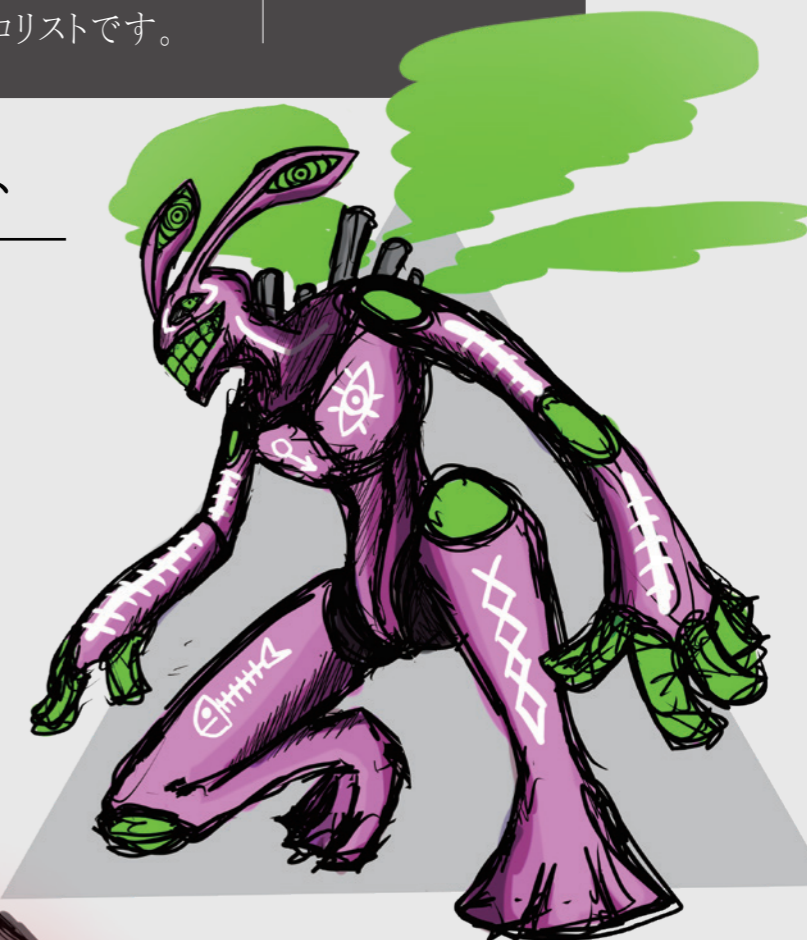
三角形シルエットの構図に挑戦した時に描いたキャライラストです。下から見上げる構図で動きを出しました。設定は毒ガスをばら撒く、ウサギの着ぐるみテロリストです。

制作時期：2022/11

イラスト制作時間：4時間

使用ツール：clip studio

ポイズンラビット



諸刃の爪

ポケットモンスターによくある三段階進化の要素を取り入れたモンスターをキャラデザしました。岩と草タイプにしたかったので、ストレートに岩が切り株を被っているモンスターにしました。

キリカブ+カブル=キリカブリ

制作時期：2022/2

イラスト制作時間：計8時間

使用ツール：clip studio

モンスターストライクのイラスト構図に憧れて、丸みを帯びたシルエットに遠近感のある構図で描いてみました。このキャラは自身の血を機械を伝って攻撃に使用する敵キャラという設定にしました。

制作時期：2022/2

イラスト制作時間：3時間

使用ツール：clip studio

コンセプトイラスト

地獄の君主



洞窟の地下深くまで進んだ先に
待ち構えているボスキャラを想定して作りました。

制作時期：2022/2
イラスト制作時間：6時間
使用ツール：clip studio

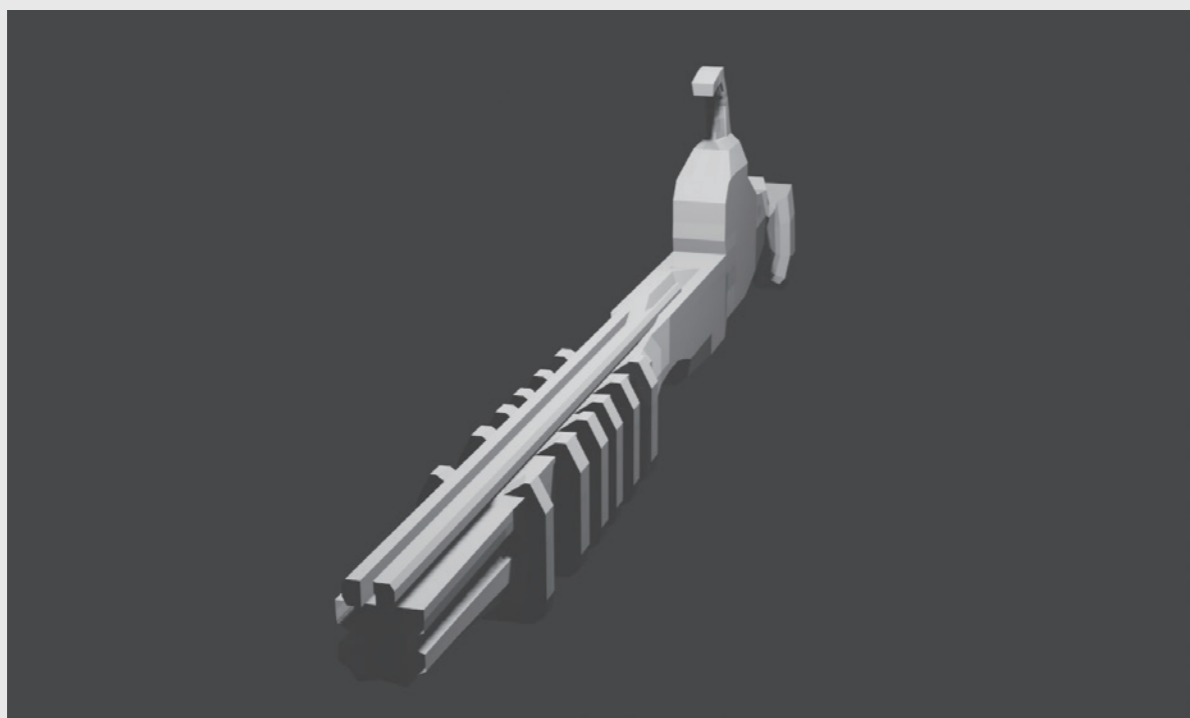
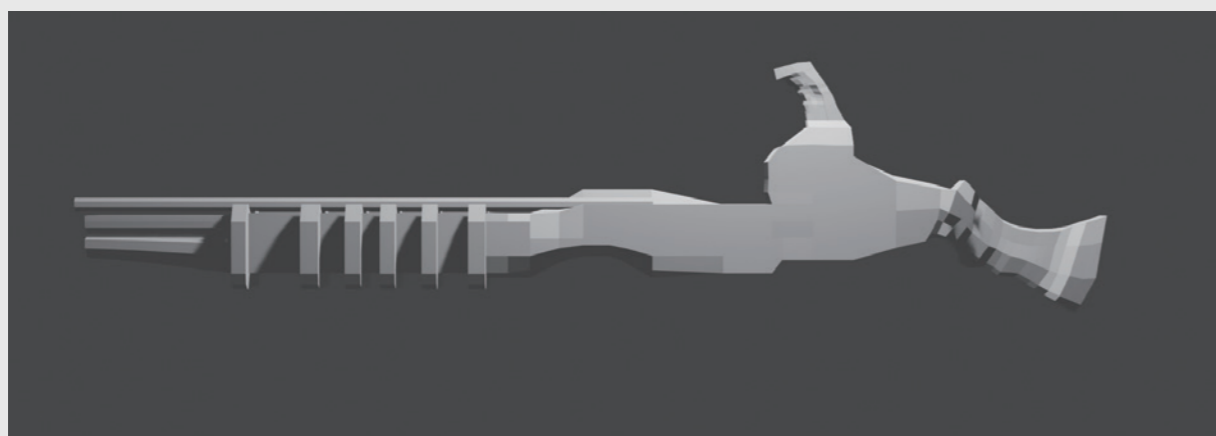
朽ちた英雄像



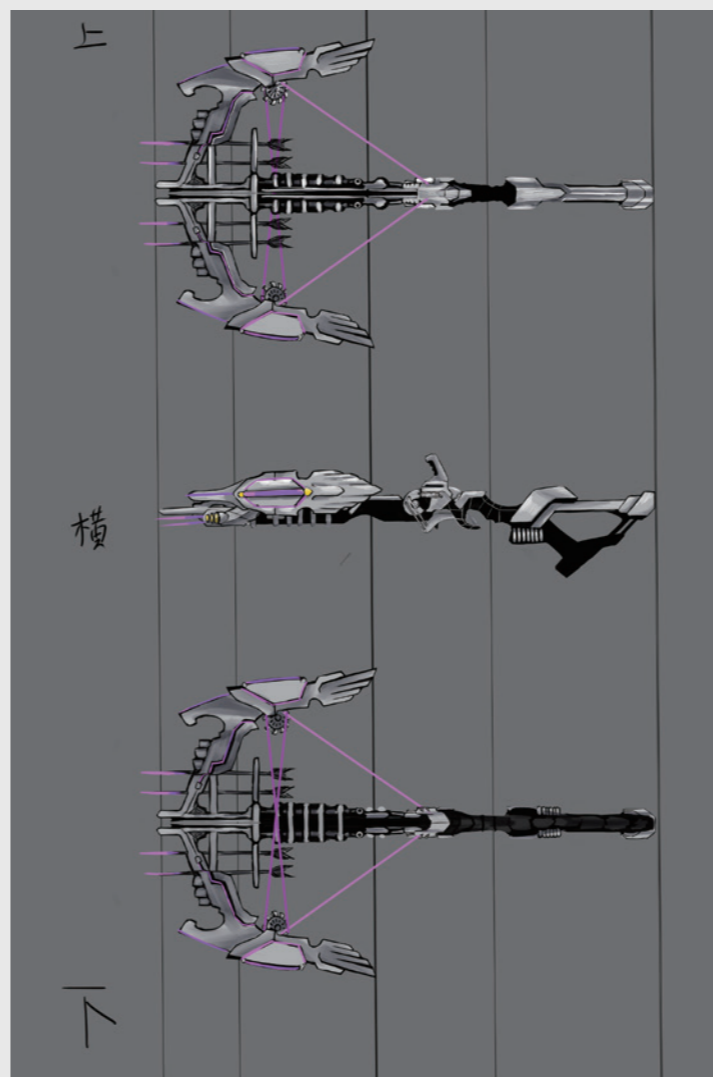
未開拓の大地を冒険するために使われる、乗用探索機です。
地上だけでなく水中や洞窟まで探索することができます。
巨大なフラッシュライトが前方に装備されています。

制作時期：2021/11
イラスト制作時間：8時間
使用ツール：clip studio

レンダリング画像



三面図



所有者イメージ



自分でデザインした武器を3Dで作りました。
クロスボウの本体部分は完成したので、今後は弓の部分を作っていこうと思います。

制作時期：2022/11

制作時間：6時間

使用ツール：blender

ロゴデザイン



没デザイン



学校の授業で作ったものです。
中村将吾の『村』から持ってきて
地図から消えた村というホラーゲームのロゴデザインにしようと考えました。
海外で発売しているゲームのロゴが好きだったので、
洋風チックなホラーを意識しました。

制作時期：2022/6
制作時間：6時間
使用ツール：Adobe Illustrator

デジタルスケッチ



卓上の小物

制作時間：6h

マウスのプラスチックの質感の違いを書き分けることを意識しました。ボールペンは使い込まれた黄ばみを表現しました。



パソコンと椅子

制作時間：6h

壁やデスクトップのパースが崩れないよう気を付けて作りました。椅子の布の質感をこだわりました。

ファミリーレストラン

制作時間：6h

ガスの店内にいる配給ロボットのプラスチックの質感をよく観察して描き込むことに注力しました。液晶の顔のパースは変形ツールで調整しました。



デジタルスケッチ

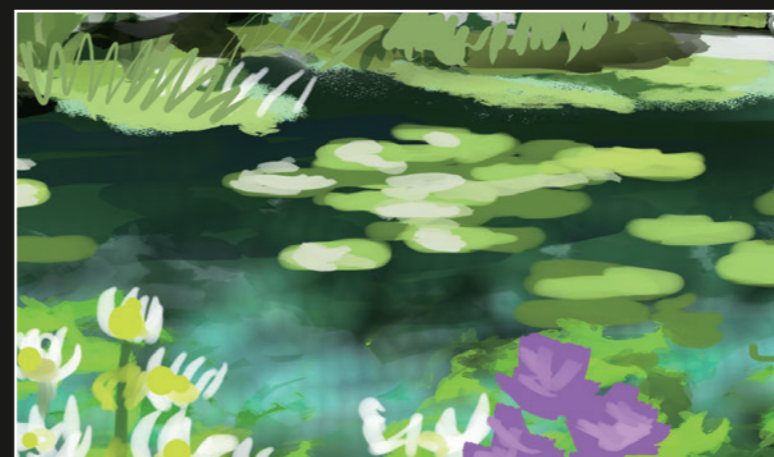


アニメ背景模写

制作時間：6h

学校の授業でアニメ背景を模写しました。
花や葉っぱなどを遠くから見てもそれっぽく見えるようにする意識をしました。

参考画像：バイオレットエバーガーデンより



デジタルスケッチ

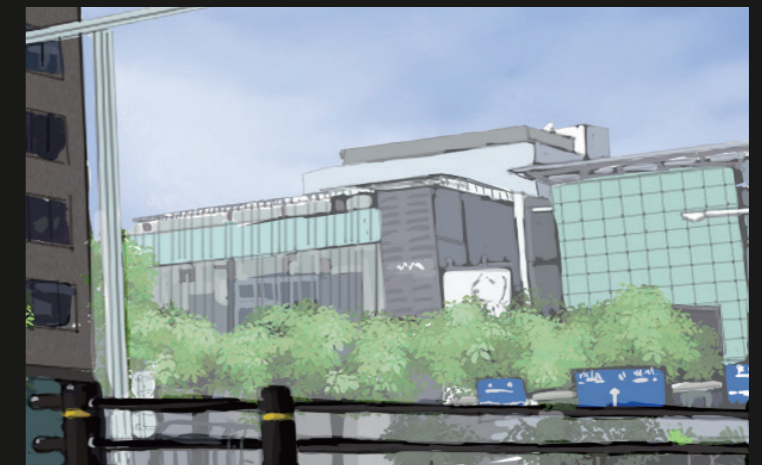
街スケッチ

制作時間：9h

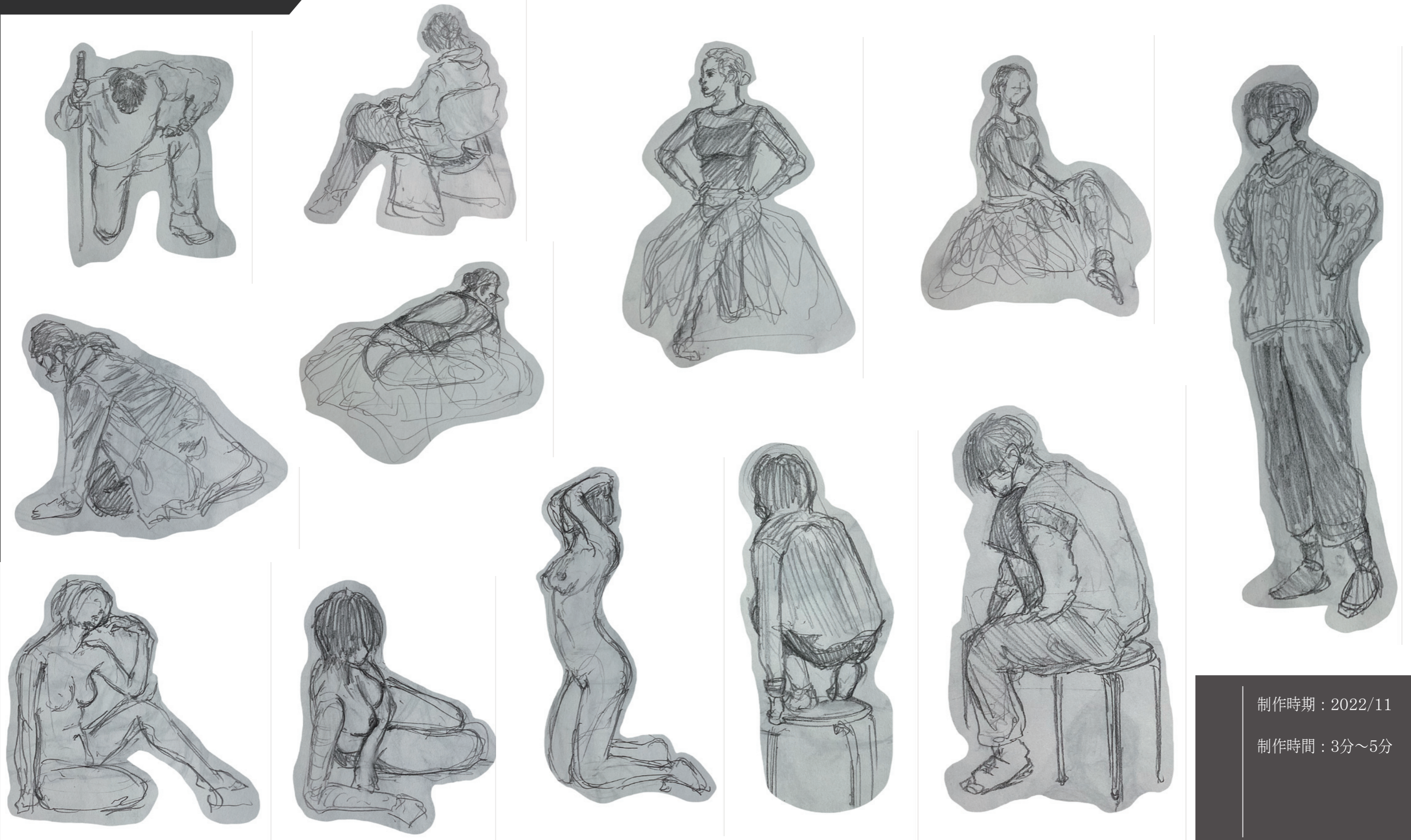
学校の授業で近隣のビルをデジタルスケッチしました。ビルの窓ガラスの反射の表現や、遠近感の表現に注力しました。



参考画像：愛知県名古屋市中区栄あたり



クロッキー



制作時期：2022/11

制作時間：3分～5分

デッサン



制作時間：6h



制作時間：6h

デッサン



制作時間：6h



制作時間：10h