



# PORTFOLIO

Haruka Nakajima



名古屋デザイナー学院 ゲーム・CG 学科

Nakazima haruka

中島 春花

# CLIPSTUDIO



## Illustrator



## Photoshop



## Blender



# 01. キャラクターデザイン

---



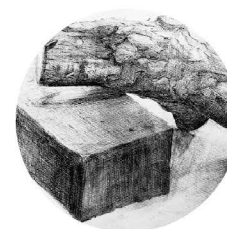
# 02. スチル・その他

---



# 04. デッサン・クロッキー

---



【女性向けゲーム想定 キャラクターデザイン】

Ⓜ 21 h

✍ CLIPSTUDIO

📅 2022/04



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。



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。

## 【擬人化 キャラクターデザイン】



🕒 25 h

🖌️ CLIPSTUDIO

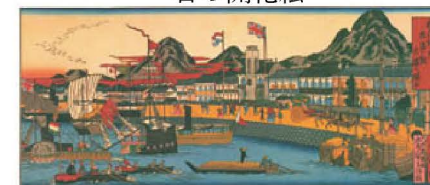
📅 2022/05



左の開花絵



右の開花絵



元号を擬人化し、その時代を追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。

## 【女性向けゲーム想定 キャラクターデザイン】



🕒 19 h

🖌️ CLIPSTUDIO

📅 2022/05



こちらのキャラクターは、『あんさんぶるスターズ』や『魔法使いの約束』などの絵柄を意識して描いてみたキャラクターです。  
ハートの女王とりんごをイメージして描きました。





ハートの女王なので、気高く自信に満ち溢れているようなキャラクターデザインを意識しました。また赤から連想してりんごの要素を髪の毛に付け加え、顔つきや雰囲気厳しくなりすぎないように意識しました。また、アイドルを想定していたので、衣装をロイヤルにしアイドルらしく女王の面影も残せるようにデザインしました。

## 【課題 学科キャラクター】

🕒 18h

📅 2021/11



🕒 16h

📅 2021/11

この作品は、投票していただき 50 位中の 7 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。

- ・ 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。

- ・ 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。

## 【ファンタジーゲーム想定 キャラクターイラスト】



🕒 15 h

✍️ CLIPSTUDIO

📅 2021/12



- ・ファンタジー
- ・神を信仰している
- ・信仰が足枷となる

この三点を表したかったので、まず全体的にカラーが白い子にしようと決めました。

そして白＝潔癖・汚れを知らないと解釈し、服装はキチツとした制服のような見た目にし軍帽を被せ目元を隠すことによって、影があることを表現しました。また、足枷になっているということを強く表現したかったので、軍帽で隠れている顔に傷を付け『神職』と『白い潔癖』に相反するような要素を入れました。

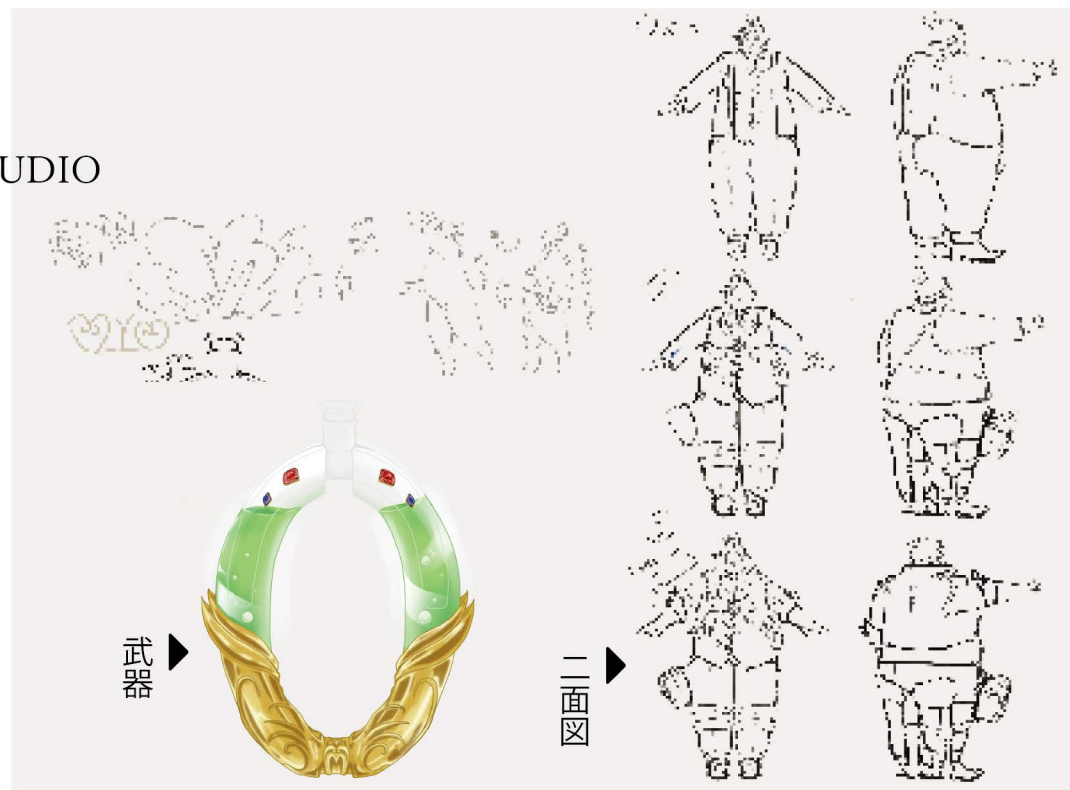
また武器が刺々しているのも彼の内に秘めた攻撃性や防衛本能を表しています。

## 【巨漢 NPC キャラクターデザイン】

🕒 19 h

🖋️ CLIPSTUDIO

📅 2022/06



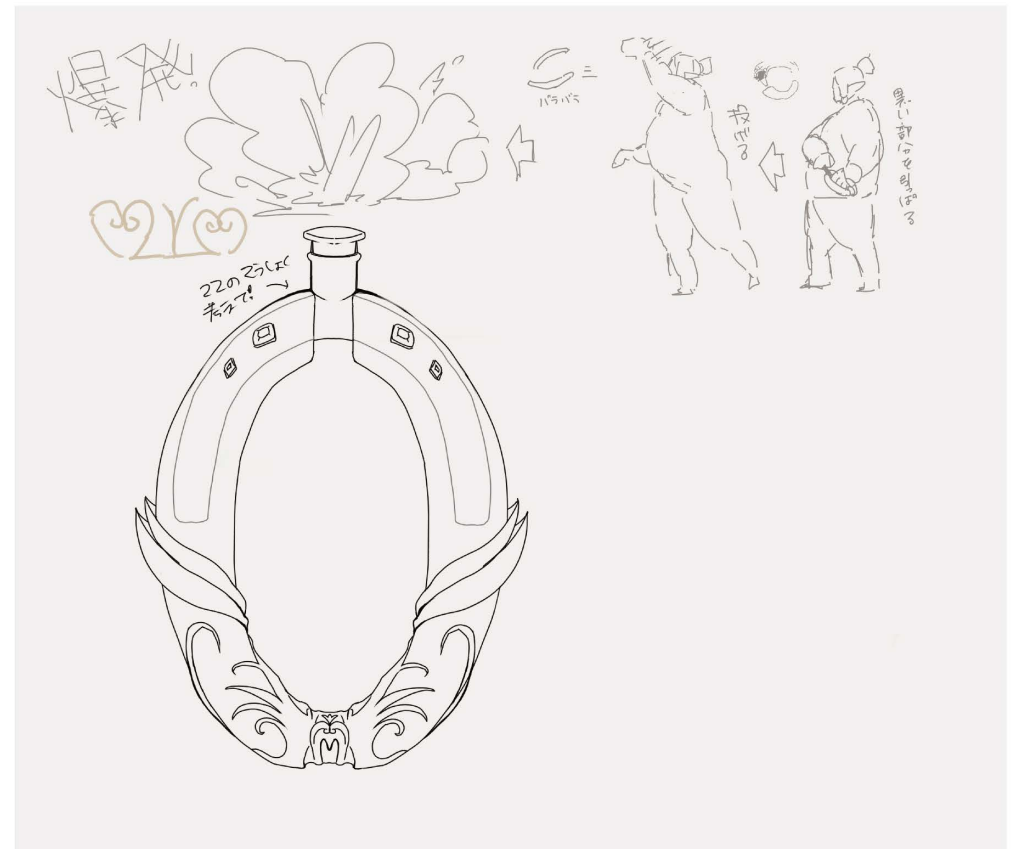
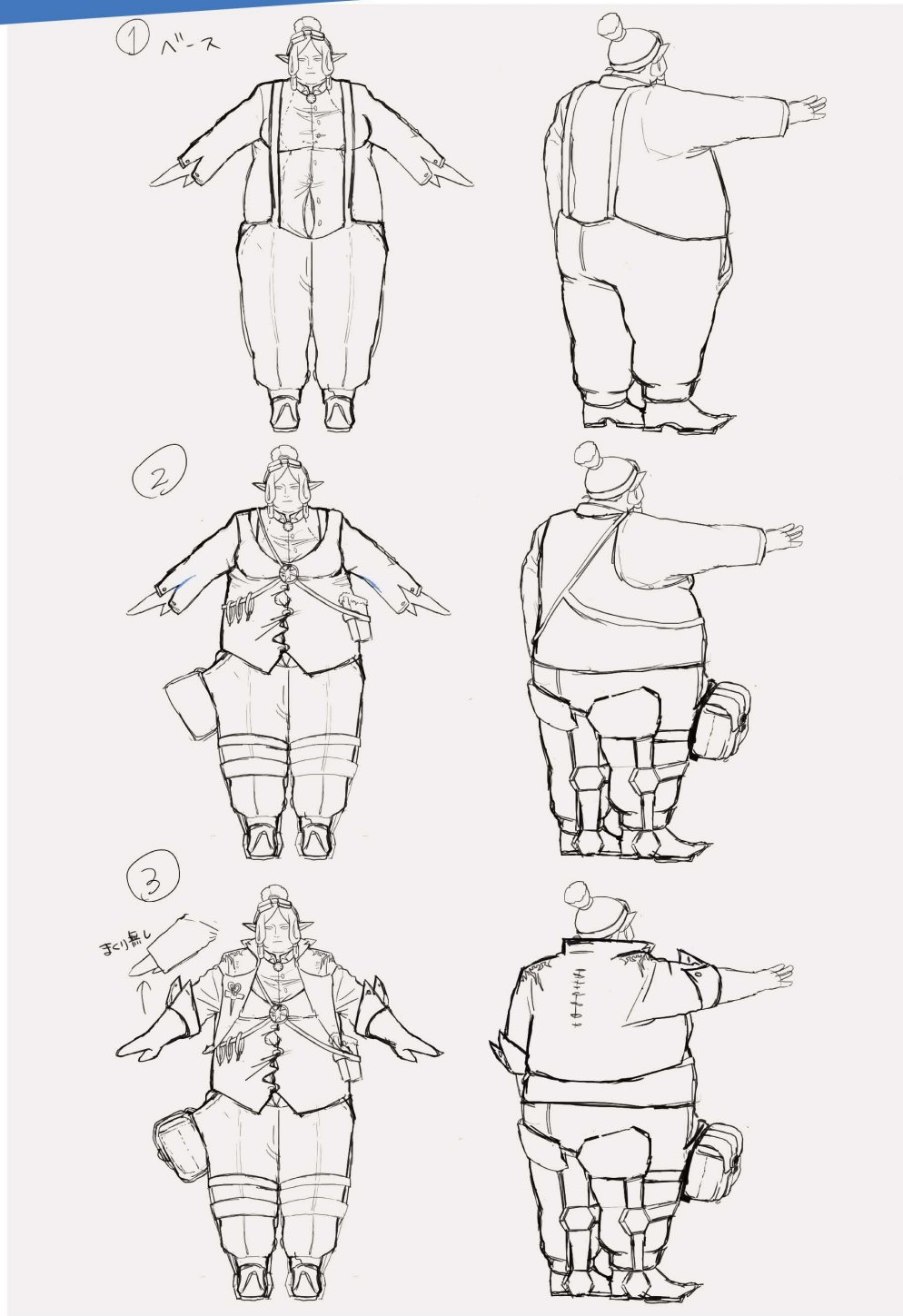
描いたことのない巨漢キャラクターを描くために考えたキャラクターです。

- ・ 薬剤師
- ・ 落ちこぼれエルフ
- ・ 病気持ち

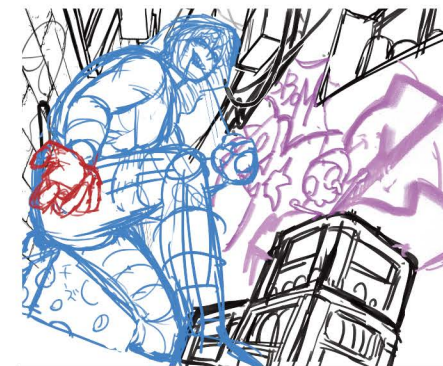
で設定を固めて考えました。

脚のアームは、このキャラクターが巨漢の薬剤師なので足腰に負担がかかるだろうと思い、立ちながら座れる機会を足につけてみました。

# キャラクターデザイン



脚のアームは、このキャラクターが巨漢の薬剤師なので足腰に負担がかかるだろうと思い、立ちながら座れる機会を足につけてみました。



女性向けゲームのスチ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チ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。

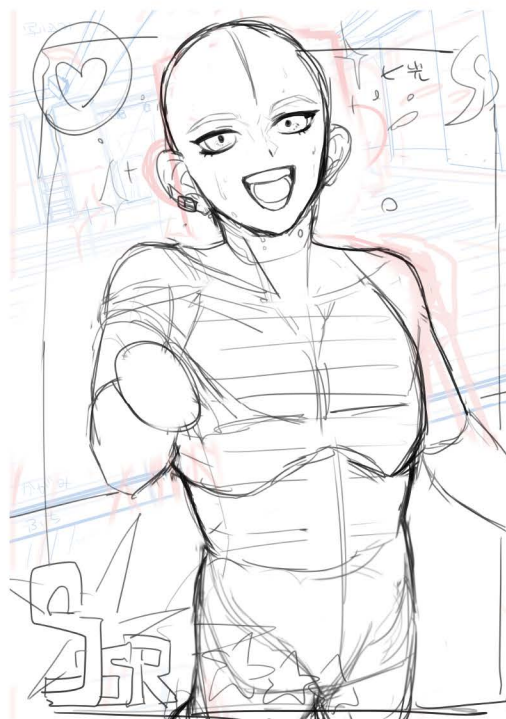


キャラクターデザインにて紹介した赤髪の子をスチルイラストにして描きました。

シチュエーションは、【ダンスレッスンを楽しく煌びやかにしている様子】です。

このシチュエーションを描く際、こだわった点は、まるで本番のような生き生きとした表情です。

これを出すため、顔回りの修正を何度も繰り返し、パッと一瞬見ただけでも魅了されるような顔を目指しました。

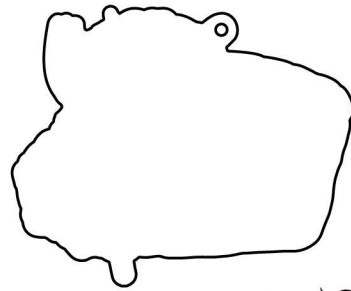


◀ ラフデザイン

## 【アクリルキーホルダー】



## 【納品データ】

▲  
納品データ

◀ カットパスのみ

▶  
白版のみ

キャラクターデザインに掲載している、乙女ゲーム想定キャラクターのグッズ案を考えました。王道のアクリルキーホルダーを作るといことで、世の中に様々なデザインが既にたくさんある中、**どうしたらこのキャラクターらしさが出るのか?**と考えました。

初見で目を引き、かつキャラクターが**りんごモチーフ**だったので、りんごを使ったイラストにすることにしました。





🕒 14 h

✍️ CLIPSTUDIO

📅 2022/11

オリジナルキャラクターではなく、友人のキャラクターを描かせていただいたイラストです。

ウミウシモチーフのメンダコの傘を持った子は、海のさわやかなイメージを前面に出して色も明るすぎず暗すぎず、ちょうどいい優しさが出るように意識しました。



🕒 12 h

✍️ CLIPSTUDIO

📅 2022/11

ブロンズの女の子は、吸血鬼で妖しい装いをしているとのことなので、牙をせかっくなら見せたいと思い威嚇のポーズをとらせました。

学園祭にて、企画・制作・販売を一貫して自分たちのみで運営したオリジナルゲームのグッズ販売の様子です。

私はイラスト / グッズ制作を担当しており、イメージカラーが黄色の徳川家康を描いています。

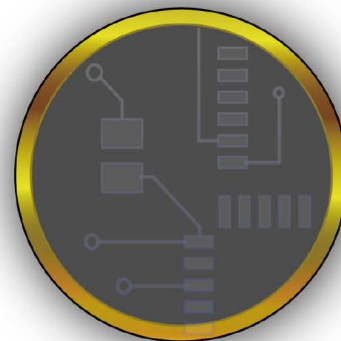
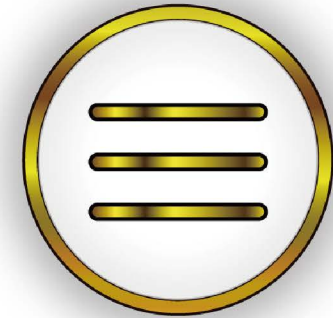
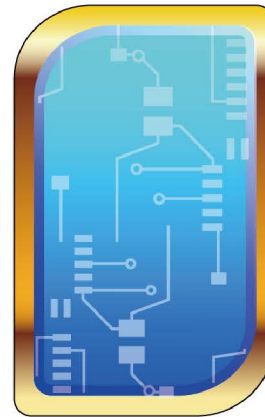
学園祭は五日間あり、その内三日で完売させることができました。利益は約三万円ほどで、一万円の黒字でした。

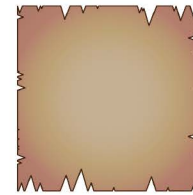
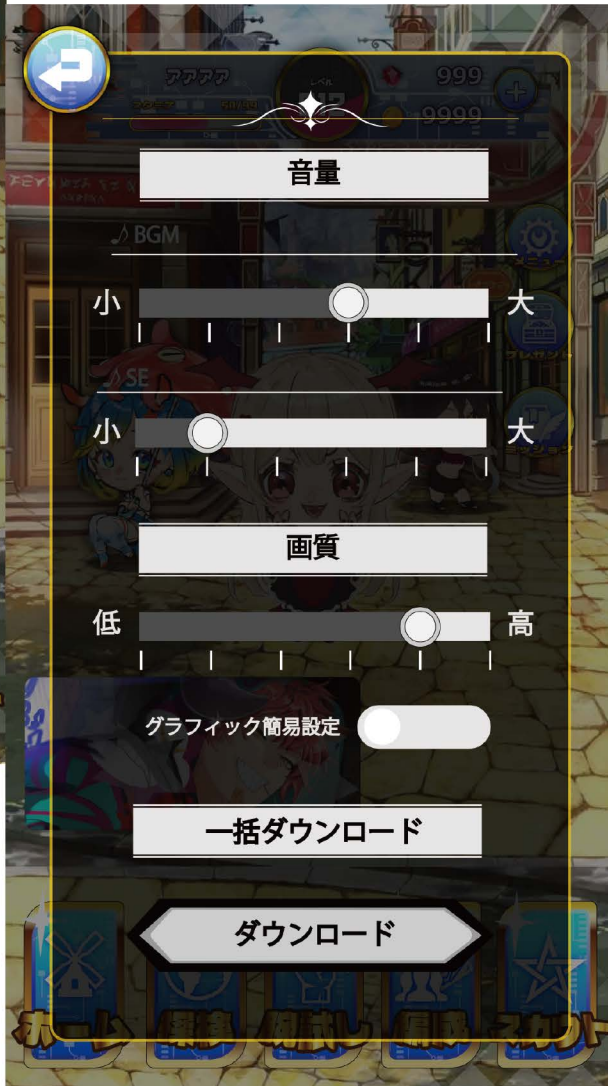


◀ 設営の様子



・使用したアセット・

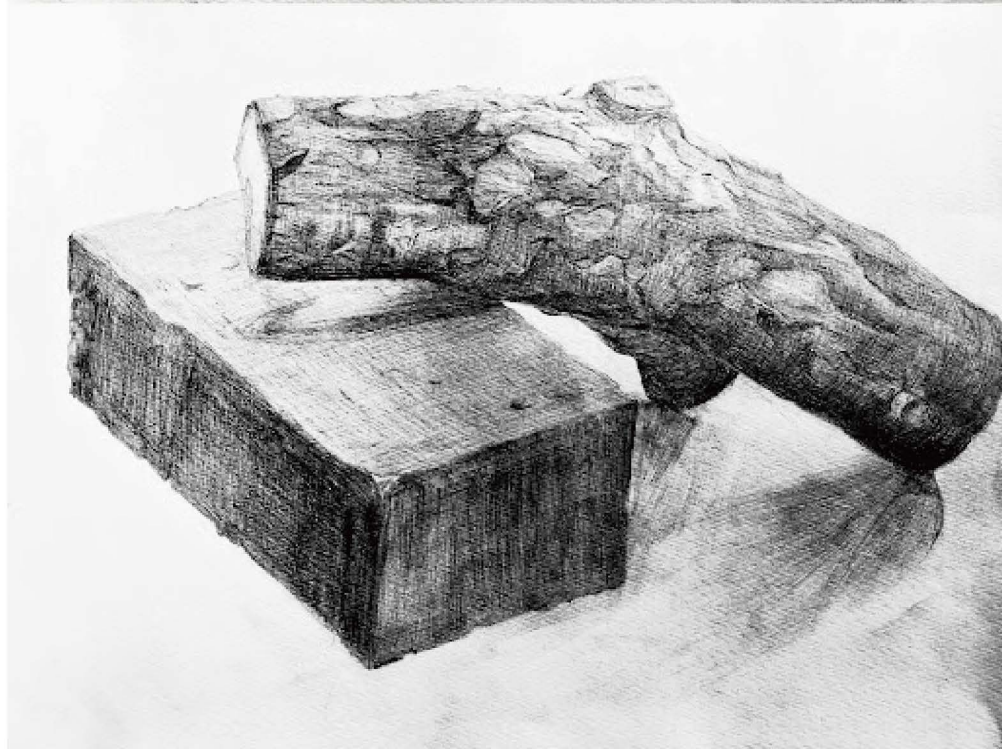




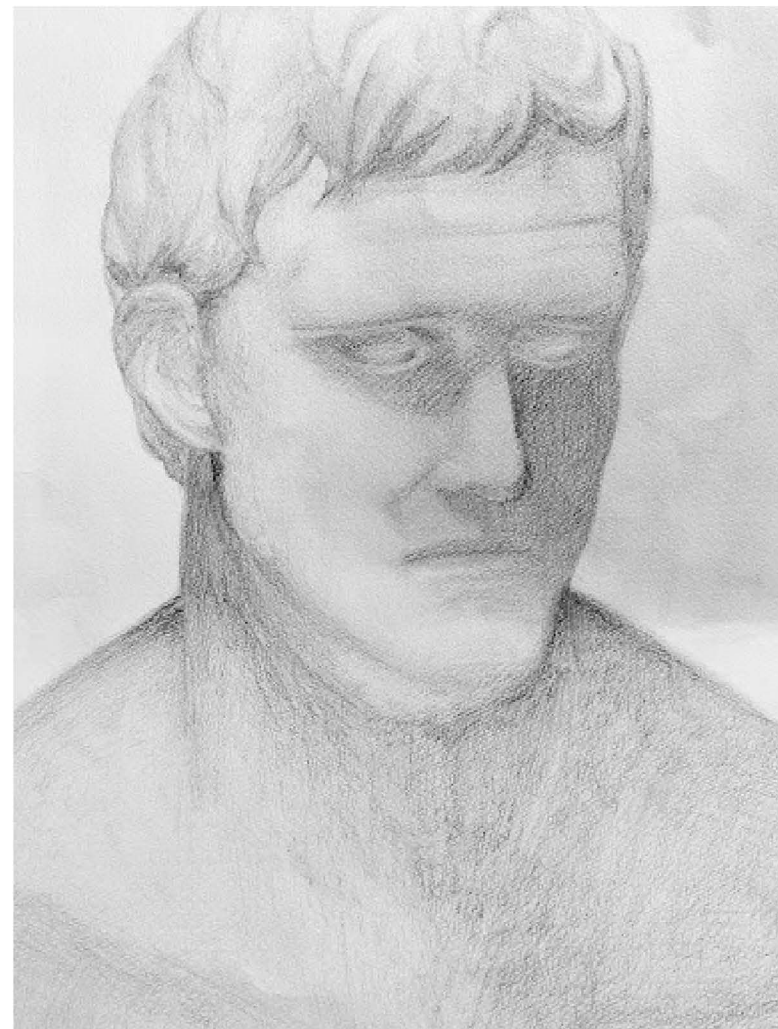




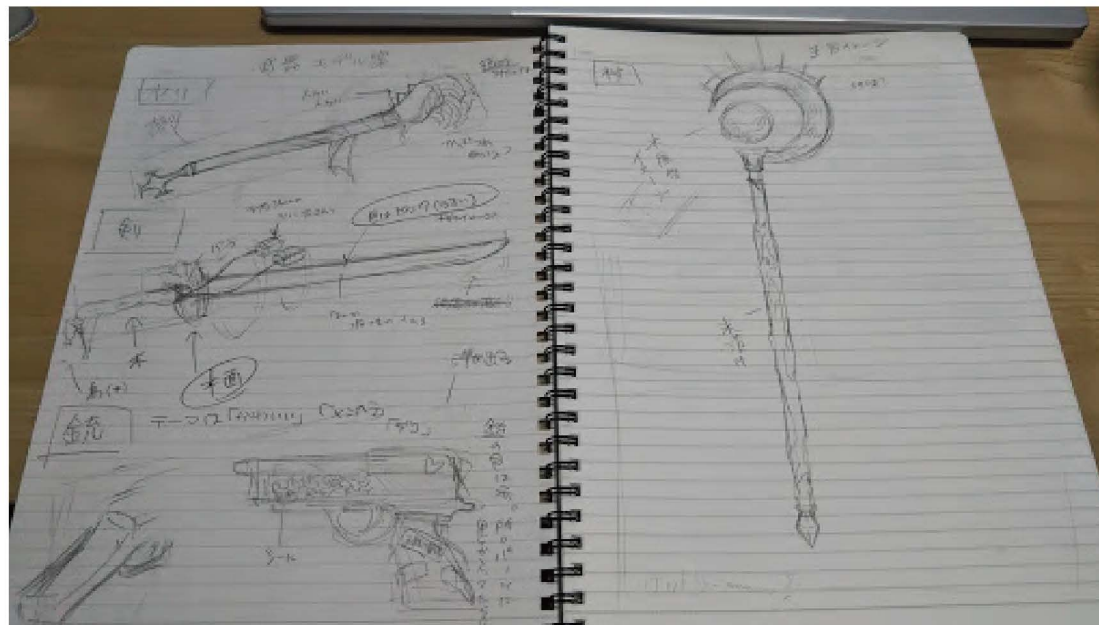
🕒 5 h



🕒 5 h



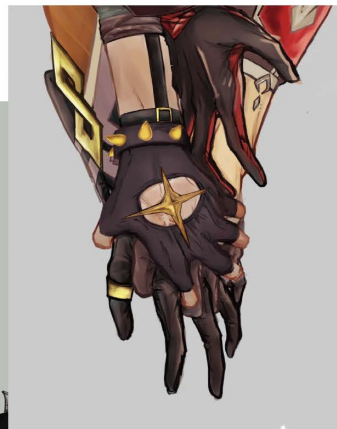
🕒 5 h



▲  
武器のデザインを案出ししました。

盗賊が使う刀型の短剣をテーマに作りました。  
短剣は短剣でも癖を出したかったので、刺すのではなく狩る攻撃になるデザインにしました。  
首や胴体を狙いやすいように先端が丸く歪んでいます。

人体について勉強  
本格的に絵を描き始める

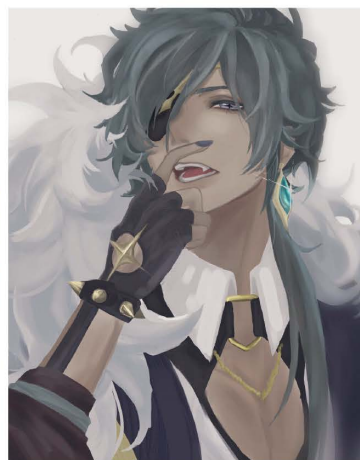


鮮やかな厚塗りに  
挑戦

2021

2022

色の塗り方を模索



同一人物ですが、表現を変えるために  
ここまで絵柄を変えられます。



ご覧いただきありがとうございました!

PORTHOLE

Haruka Nakajima

