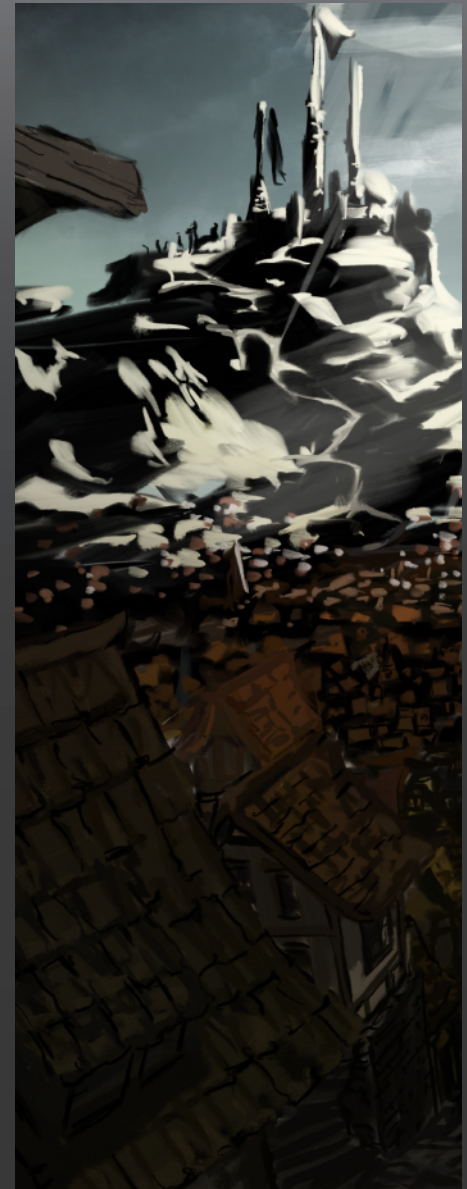
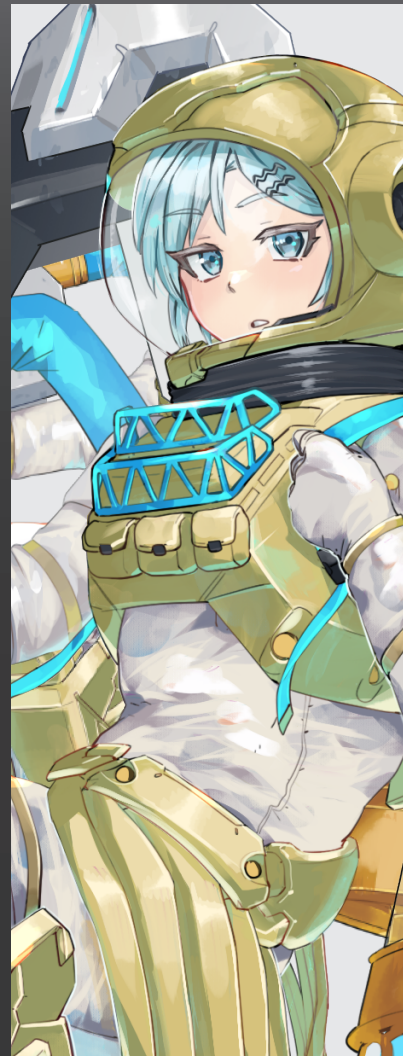


# PORTFOLIO

NAKAYAMA SUZU



# PROFILE



中山 鈴

nakayama suzu

専門学校東京クールジャパン・アカデミー  
ゲーム総合学科 ゲームグラフィックデザイナー専攻  
2026年3月卒業予定

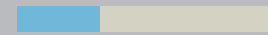
キャラクターデザイナー・コンセプトアーティストを目指しています。  
機械を筆頭に人ならざるものが特に好きです。

趣味：映画鑑賞、野鳥の撮影  
特技：立ちブリッジができる

# SKILL



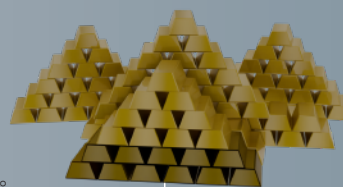
5年以上の使用経験



# カードゲームイラスト - 1



作業時間：20分



金塊をモデリングし  
加工・加筆で馴染ませました。

現在制作中。

生徒で集まりカードゲームを制作しています。

ライター様、プランナー様の意見に限りなく近づけることを

最も重要視しました。

カード『警備ロボット』のメカデザイン、  
イラストを担当しています。  
攻撃ではなく護りを主体としたデザインという  
設定を反映させました。



ラフを描いて提出し  
一体が選ばれ、少し修正し  
デザインを決定

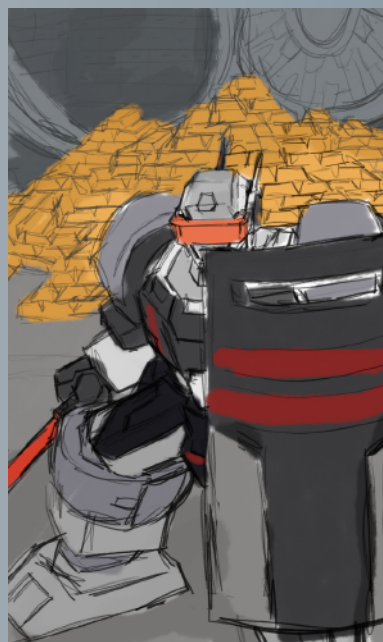
いくつかの構図アイデア  
をラフにし、中から  
ひとつ選ばれる

進捗を見せ  
修正しながら  
完成

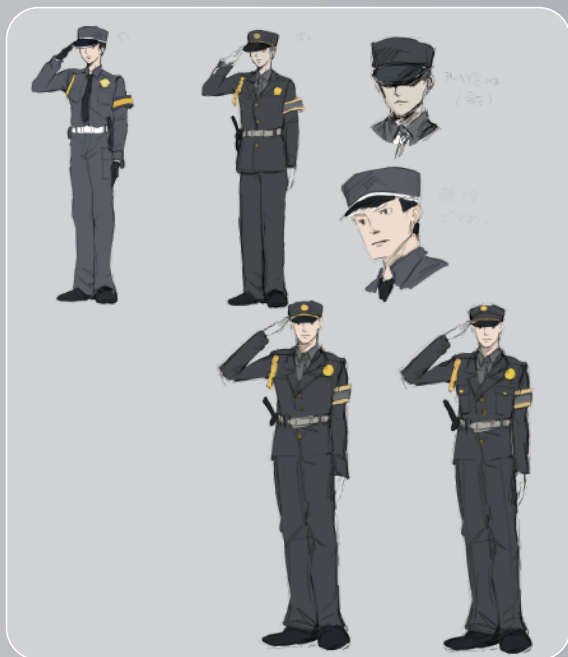


作業時間：17時間

制作時期：2024年7月



# カードゲームイラスト - 2



カード『警備員』のキャラクターデザイン、イラストを担当しています。

大きな特徴を持たせないようにと気を配りました。



ラフを描いて提出し  
修正、を三度程行い  
デザインを決定

いくつかの構図アイデア  
をラフにし、中から  
ひとつ選ばれる

進捗を見せ  
修正しながら  
完成

作業時間：15 時間

制作時期：2024 年 7 月

# 街中のロボット

街中をパトロールする、治安維持のためのロボットです。  
一目見て強そうだと感じられるデザインを目指しました。

現在制作中。

他の方が企画した合同誌に掲載予定の作品です。

崩壊世界をテーマにメカデザイン・一枚絵を制作します。

敵機として考えたロボットです。  
温かみがなく悪役らしい外観になるよう  
心掛けました。

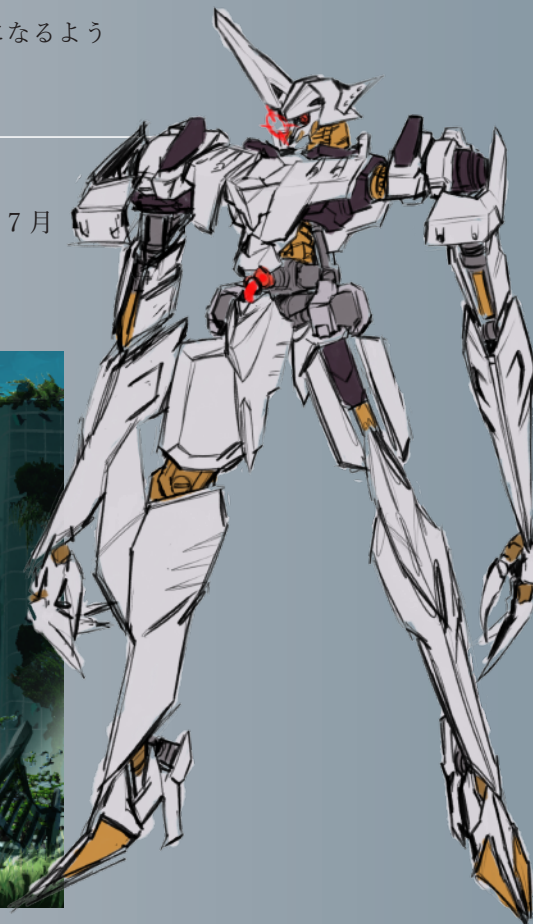
コンセプトアートのラフです。  
撮影した写真とイラストを合成し制作します。



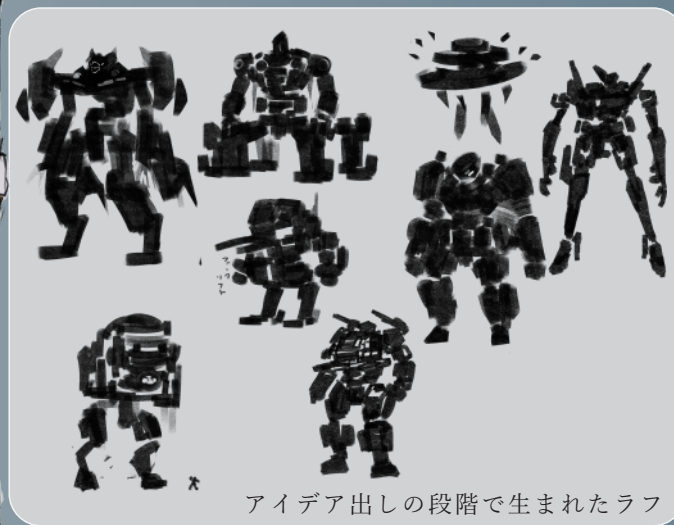
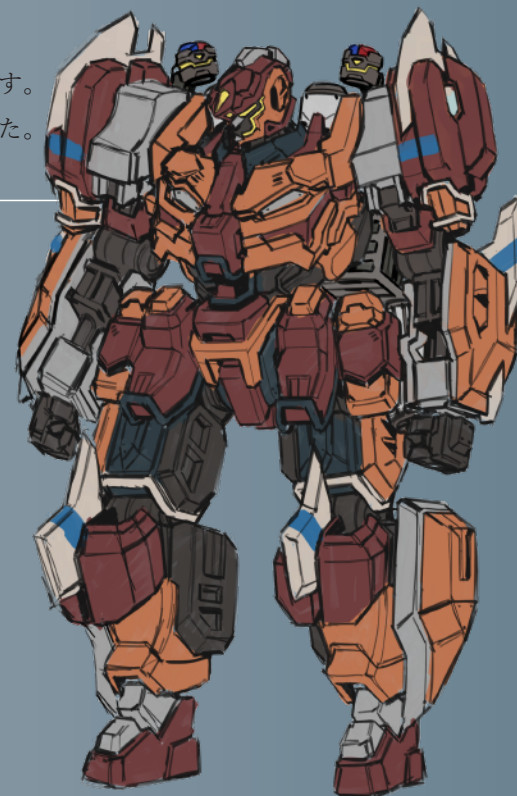
作業時間：3時間  
制作時期：2024年7月



作業時間：3時間  
制作時期：2024年7月



作業時間：4時間  
制作時期：2024年7月



アイデア出しの段階で生まれたラフ

年賀状用に制作したイラストです。  
龍らしさを残したまま完全にメカ化することを考えながら描きました。



作業時間：12 時間

制作時期：2024 年 1 月



# クリーチャー



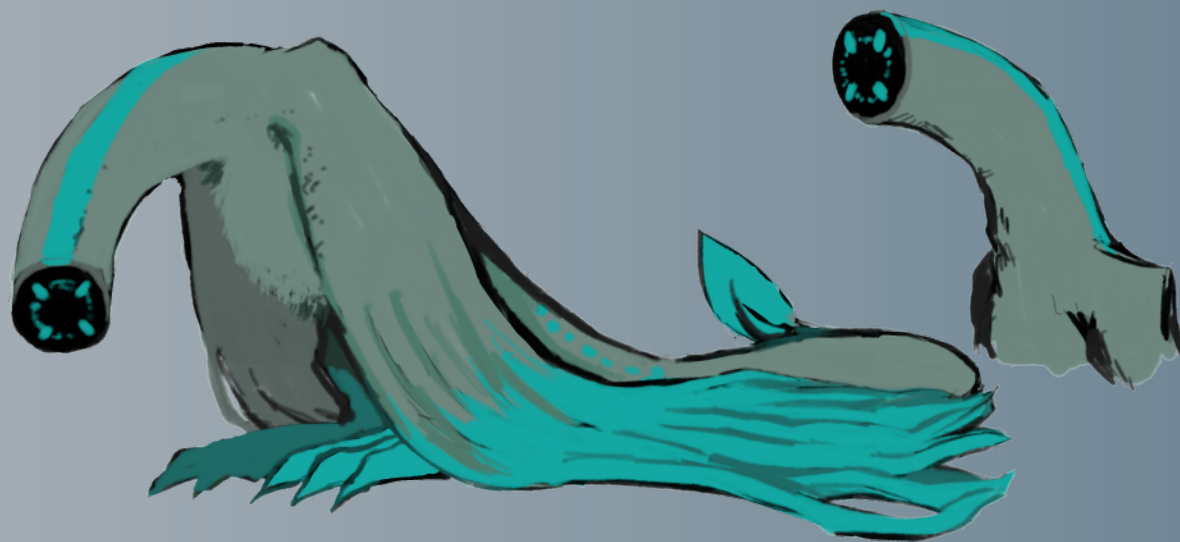
ホラー寄りのダークファンタジーという世界観を想定し  
一目見て怖さ、気味の悪さを感じられるクリーチャーを  
デザインしました。

コンセプトアートの方は、2時間で描き上げる 縛りをつ  
けて描いたものです。



作業時間：上 2 時間 右 2 時間

制作時期：2024 年 6 月



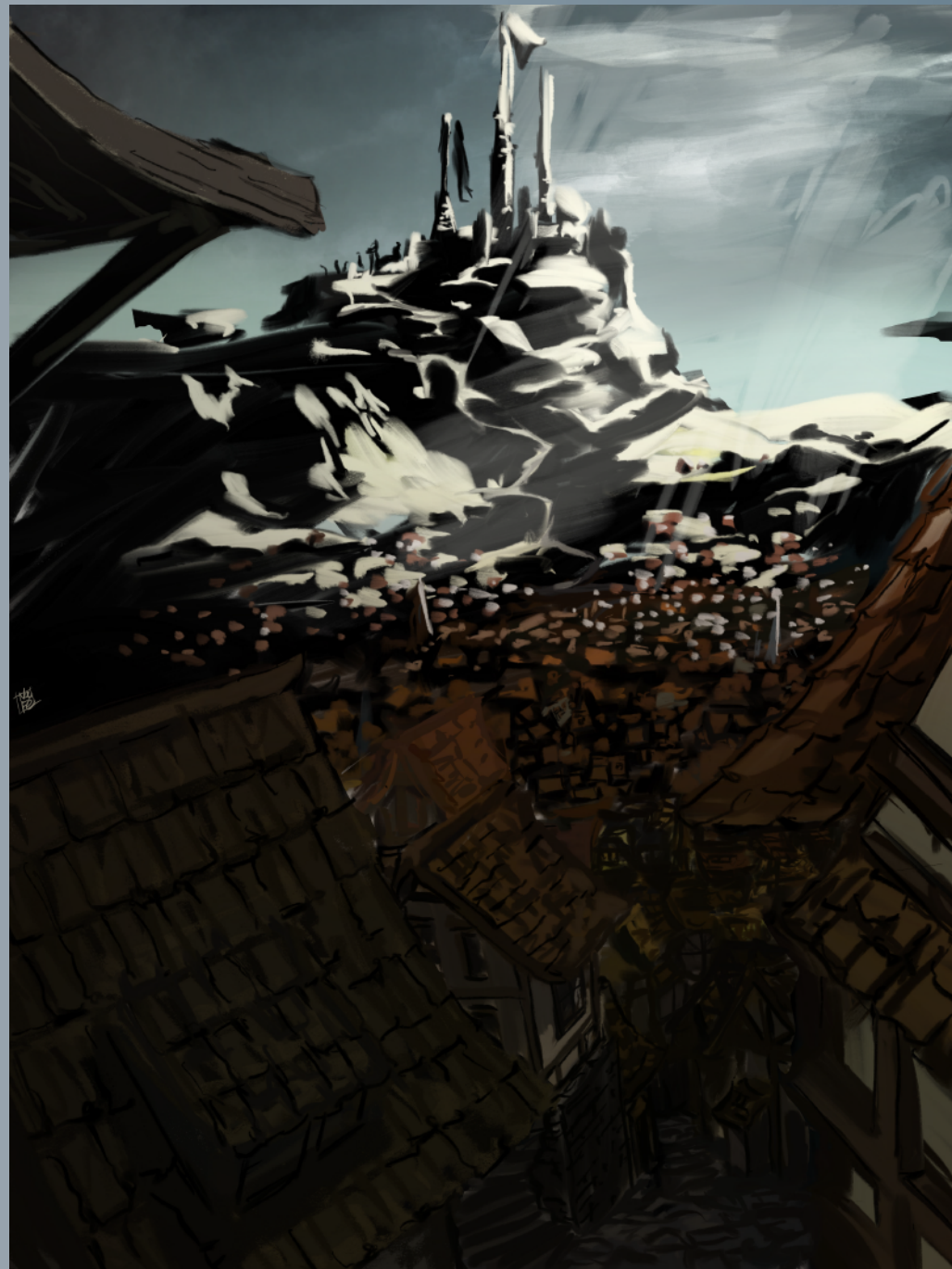
# 市街

前ページと同じ世界観で、別の場所のコンセプトアートです。  
大きな高低差があり盆地のような地形になっていることを  
表すために描きました。



作業時間：3 時間

制作時期：2024 年 7 月





# ミリタリー SF

ミリタリー × SF × ファンタジー  
という世界観を想定しメカ・キャラクターデザインを  
しました。  
細かい武器やギミックをしっかりと書き込むよう  
意識しました。



作業時間：22 時間

制作時期：2023 年 5 月



© 2023 株式会社...



BACK(Hood on)



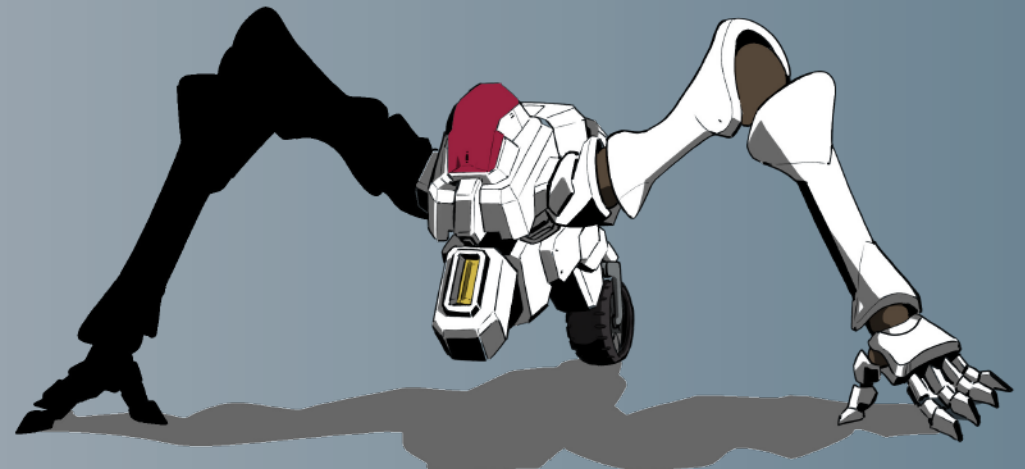
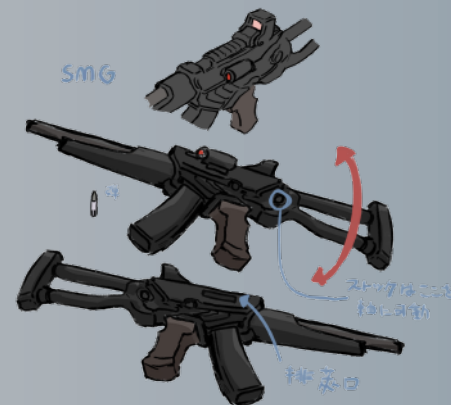
BACK



FRONT



FRONT(Hood on)



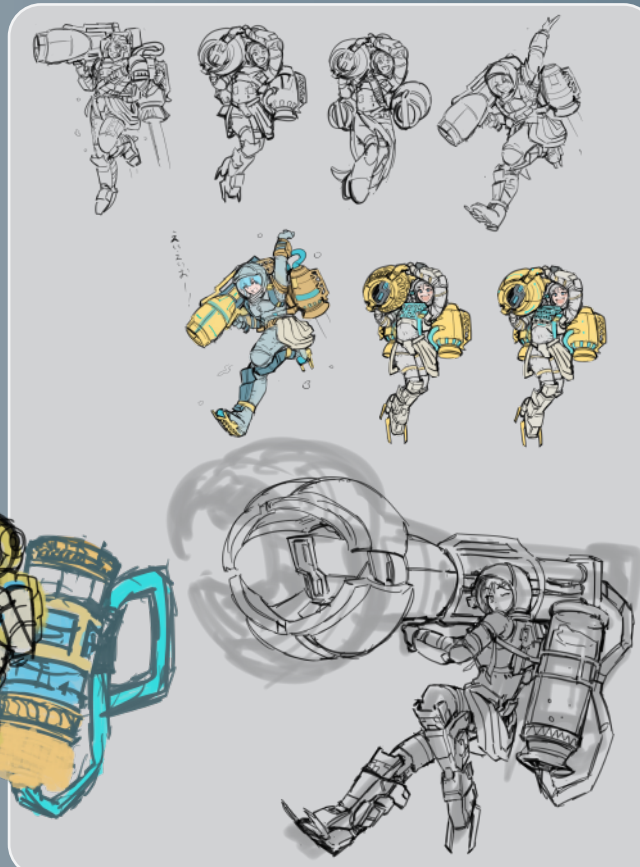
# 水瓶座の少女

水瓶座をモチーフにしてデザインしたキャラクターです。  
宇宙を舞台にしたSFを想定しました。  
水瓶座をイメージするカラーリング（水色・黄色）を  
うまく落とし込むことに気がつけました。



作業時間：18時間

制作時期：2024年6月



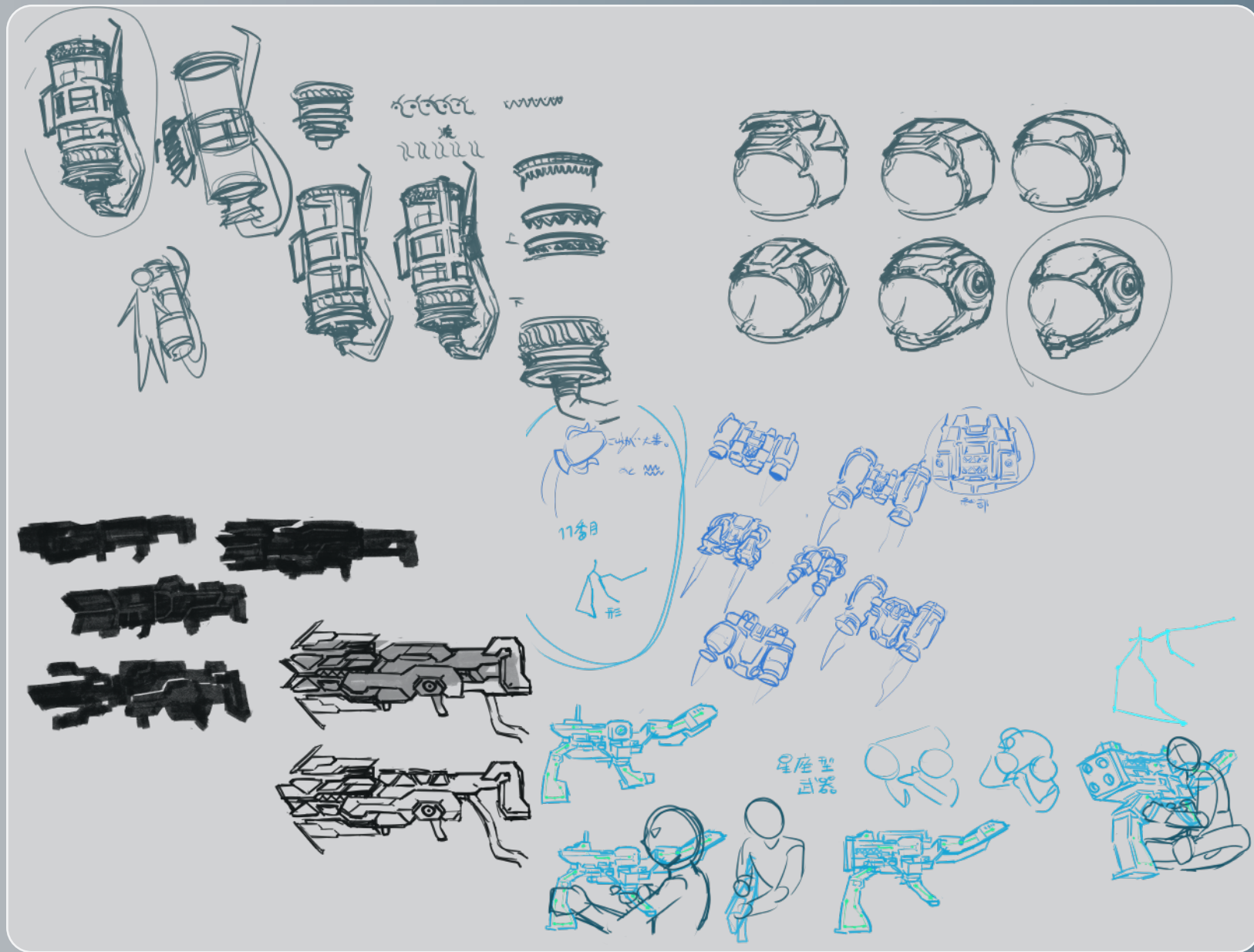
## 水瓶座の少女 - アイテムデザイン

『水瓶座の少女』を制作するにあたり  
デザインしたアイテムのラフです。  
最終的に装備のデザインを大幅に変え  
より SFらしい見た目に仕上げることが  
できました。



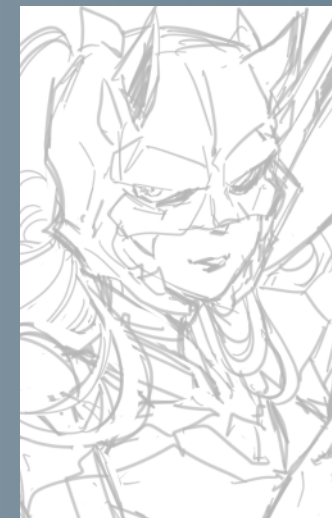
作業時間：2時間

制作時期：2024年6月



# 鬼

## 作業工程



仕上げ

着彩

線画

ラフ

ポスターのような目を引くイラストを描きたく、強い光と彩度にしました。  
パッと見の格好良さを重視したイラストです。



作業時間：7 時間

制作時期：2024 年 4 月

# 1 枚絵

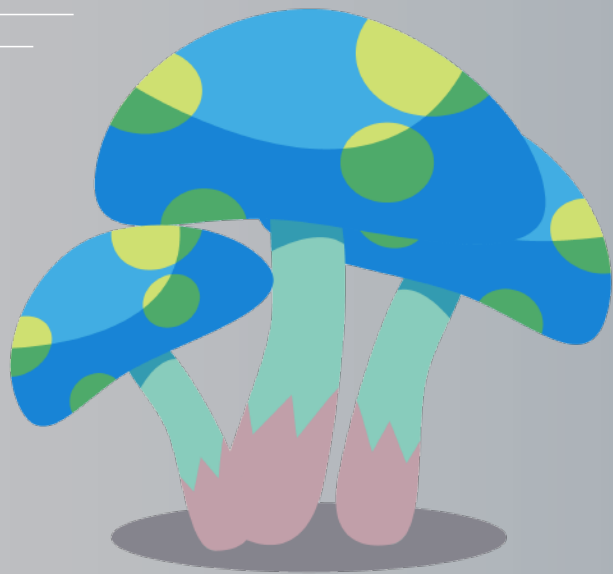


有償リクエストサービスにて納品したイラストです。  
クライアントがどんなイラストを求めているのかじっくり考えながら描くことができ、いい勉強になりました



作業時間：1 作品 10 時間程度  
制作時期：2024 年 6、7 月

# キノコとウサギ

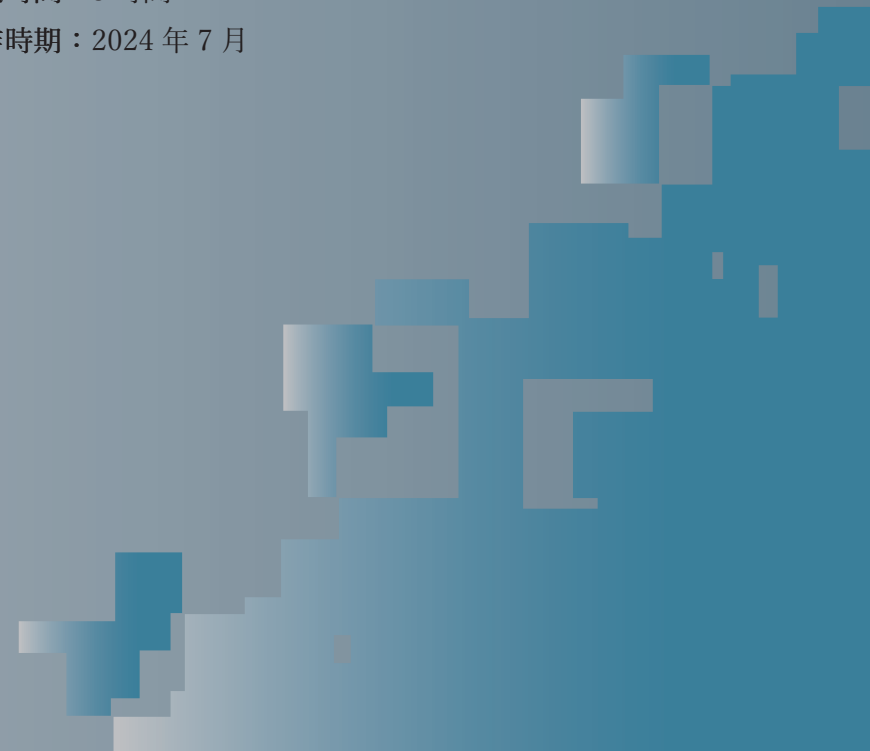


イラストレーターのみでキャラクターやアイテムを描くという授業内で制作した作品です。  
パーツの位置によって可愛さ、ゆるさが変わるため慎重に配置しました。



作業時間：3 時間

制作時期：2024 年 7 月



# モンスターボール



授業内でモデリングを学ぶために制作した作品です。

内部の小物はフリー素材です。

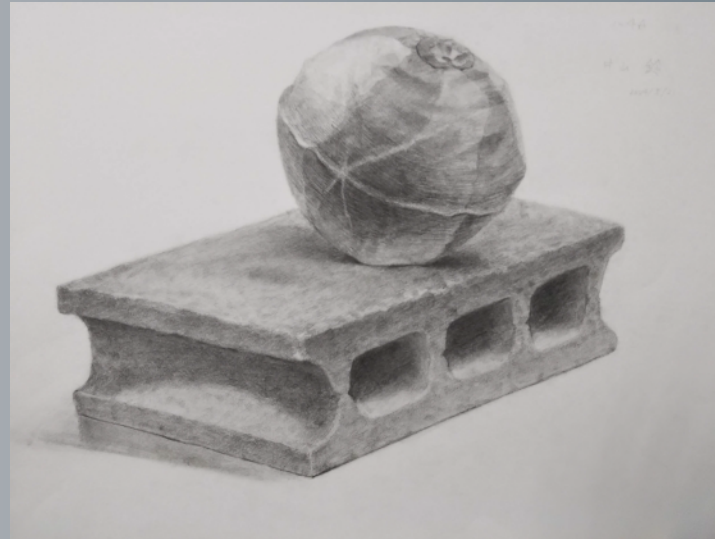
ボールの表面の質感とそれを綺麗に映すためのライティングにこだわりました。



作業時間：3 時間

制作時期：2024 年 7 月

# 人物・静物デッサン



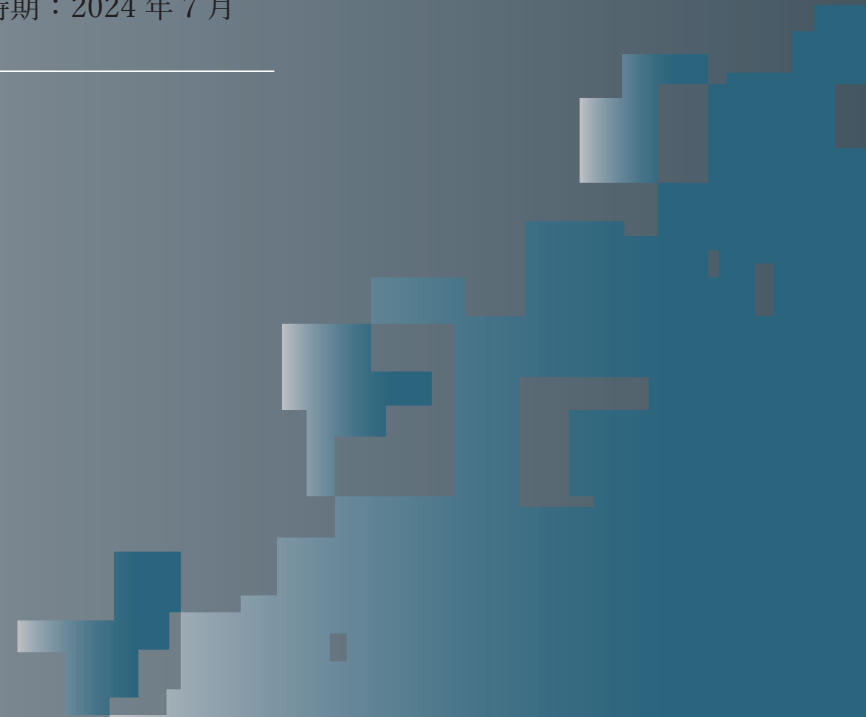
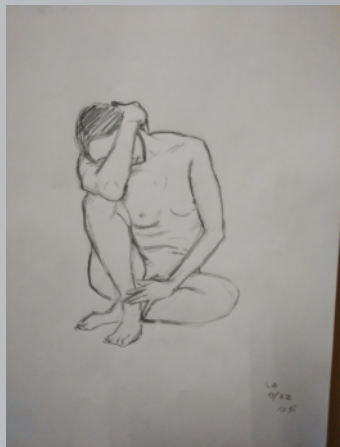
作業時間：左 9 時間  
中央上 3 時間  
中央下 6 時間  
右 3 時間  
作業時期：2024 年 7 月



# 10分クロッキー



作業時間：1作品10分  
作業時期：2024年7月



# 二次創作



HALO / DOOM / METROID / DEAD SPACE



ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON



TITAN FALL 2



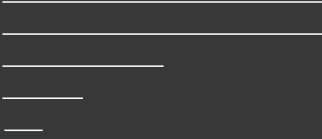
TRANSFORMERS



ZENLESS ZONE ZERO



KNIGHT RIDER



ご覧いただき  
ありがとうございました

