

# Portfolio



# Portfolio



もりた  
盛田

ちはる  
智晴

### 3Dデザイナー志望

鹿児島県志布志市出身

幼少期からモノづくりが好きで、2022年に九州デザイナー学院に入学

趣味はモノづくり（裁縫・音楽・料理など）

X (旧 Twitter)



### SKILL



できない

基本的な操作は出来る

使いこなせる



できない

基本的な操作は出来る

使いこなせる



できない

基本的な操作は出来る

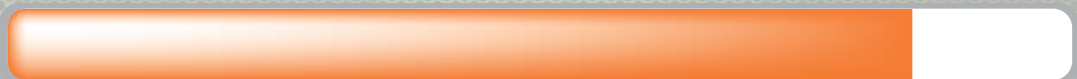
使いこなせる



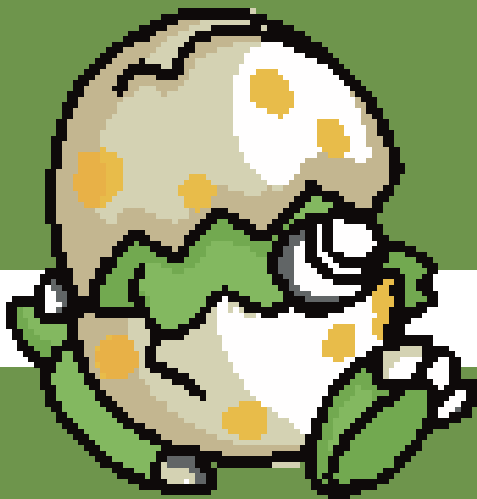
できない

基本的な操作は出来る

使いこなせる



# 作品







265 の勇者

# 256 の勇者

TOOLS



制作時間 約 6 時間  
総ポリゴン数 256 個  
テクスチャ数 1 枚

## 勇者 △ 256

この物語の主人公。性別はご自由にどうぞ。  
両親に大事に育てられた。  
好きなものは、まだみぬもの  
嫌いなものは、決められたもの



# たまごらん △ 128

草原をナワバリにしている  
不思議な生物。たまごの殻を  
被っているからたまごらん (Run)  
と言われている。

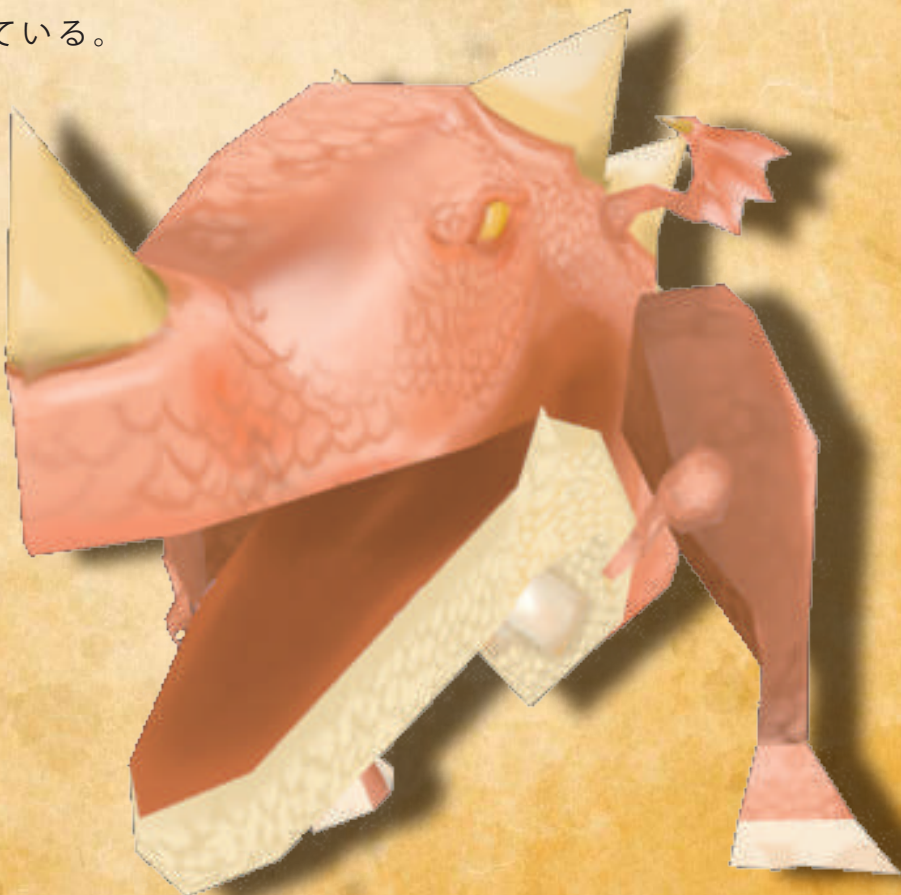


制作時間 約 3 時間  
総ポリゴン数 128 個  
テクスチャ数 1 枚

# ドラゴンヘッド △ 512

草原一帯を支配しているモンスターであり、  
たまごらのオヤダマ。広範囲の炎を吹くし  
さらに体は硬いウロコで覆われている。  
弱点なんてあるのだろうか...

制作時間 約 8 時間  
総ポリゴン数 512 個  
テクスチャ数 1 枚



炎モーション



# 勇者 $\triangle$ 256

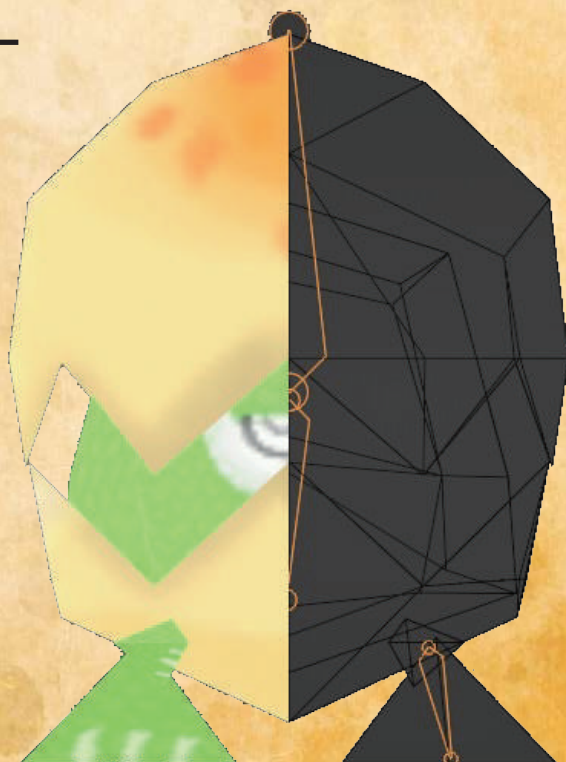
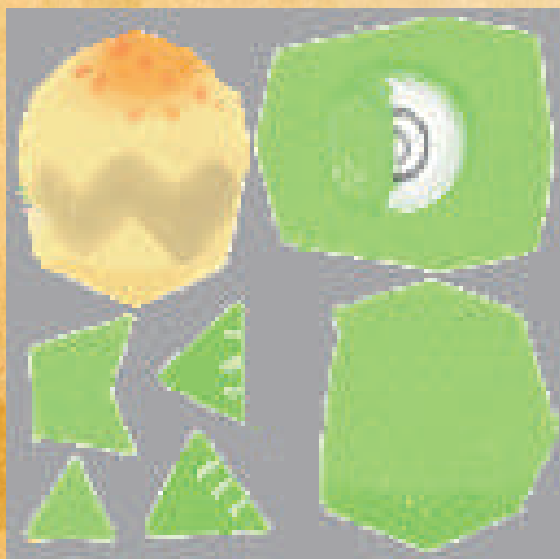


テクスチャ (2564 × 256)

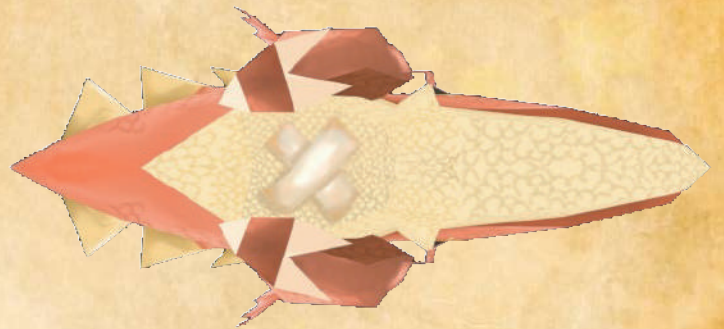
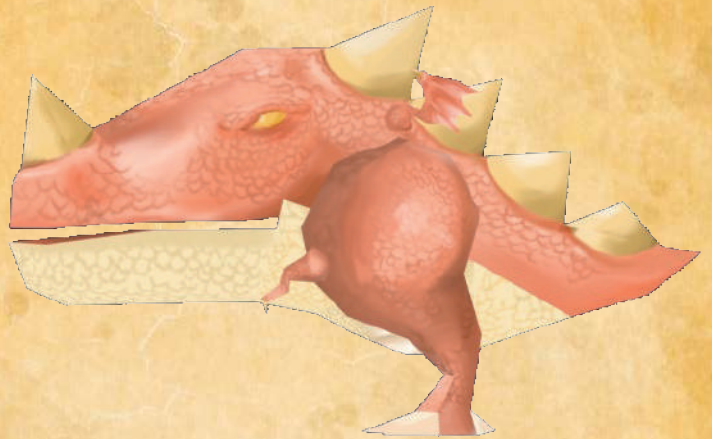
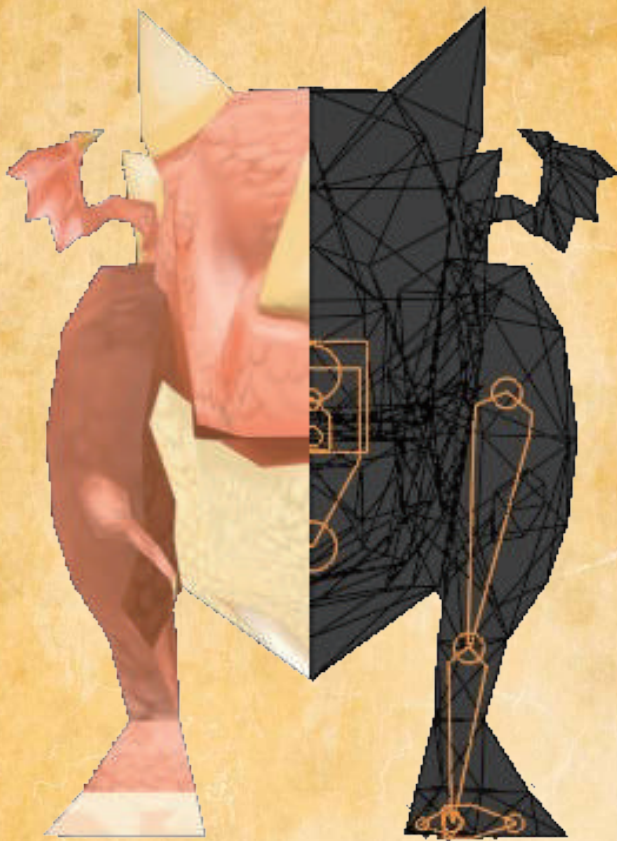


# たまひらん $\triangle$ 128

テクスチャ (128 × 128)







## ドラゴンヘッド △ 512

テクスチャ (5124×512)

ラフ



ドラゴンヘッド

ポリゴン: 512 = 256



頭が少し垂れかかる



色が20%の赤さを  
はくし少し飛ぶ

△ 512  
0.5mm  
21-4472  
2.5mm

おなかが35点





版權モデリング

# ミンミ (CARAVANSTORIES)

TOOLS



制作期間 約 2 週間

総ポリゴン数 3.5137 個 (通常時)

猫 1.002 個 人形 901 個

テクスチャ数 19 枚



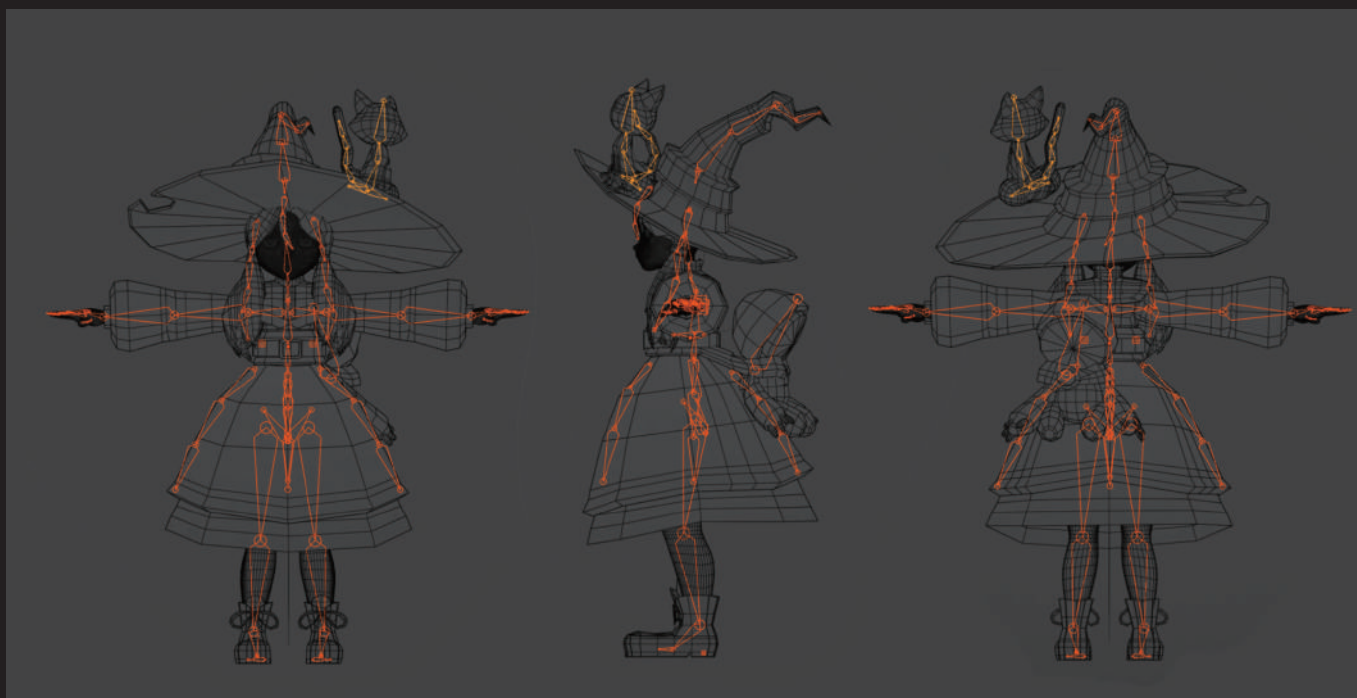
# モデリング



モデリングする時に意識したのは横顔です。一方向がよくても、片方が駄目にならないようにしました。



# リギング



モデリングでは横顔と斜め顔にこだわりました。  
リギングでは、できるだけ首が動かせるようにウェイトを塗りました。

# ねこのリギング



猫はお座りポーズでモデリングして  
首と足と尻尾が動かせるようにボーンを入れました



◀ 無茶をしなければ、左のように  
飛びかかるような  
ポーズも取ることが出来ます



ゲームを始めてみて、  
背中に実は人形があることに気づきました。

# 参考画像



# 表情



テクスチャ (2894×4093)



# 双生魔導師 ツインローバ



制作期間 約 1 週間

総ポリゴン数 1.888 個 (通常時)

変身後 コウメ 1.894 個 コタケ 1.928 個

テクスチャ数 1 枚

TOOLS





## 参考画像



モデリングの時に、  
少し猫背にして制作したので  
ボーンも少し斜めに入れてます

双子なのに、

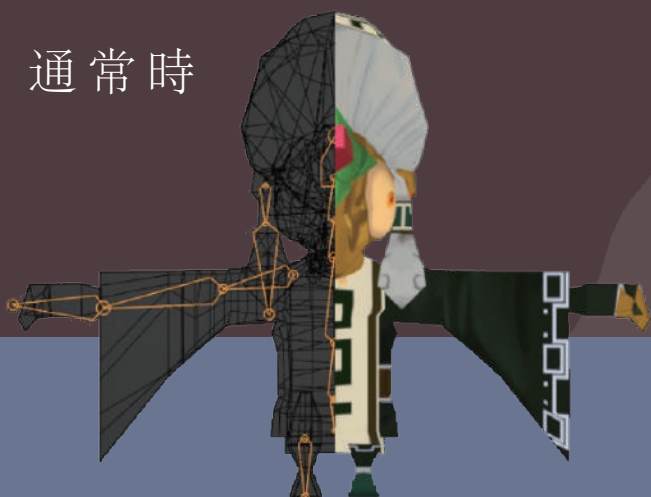
# 20歳

も サバ読むんじゃないよ！！

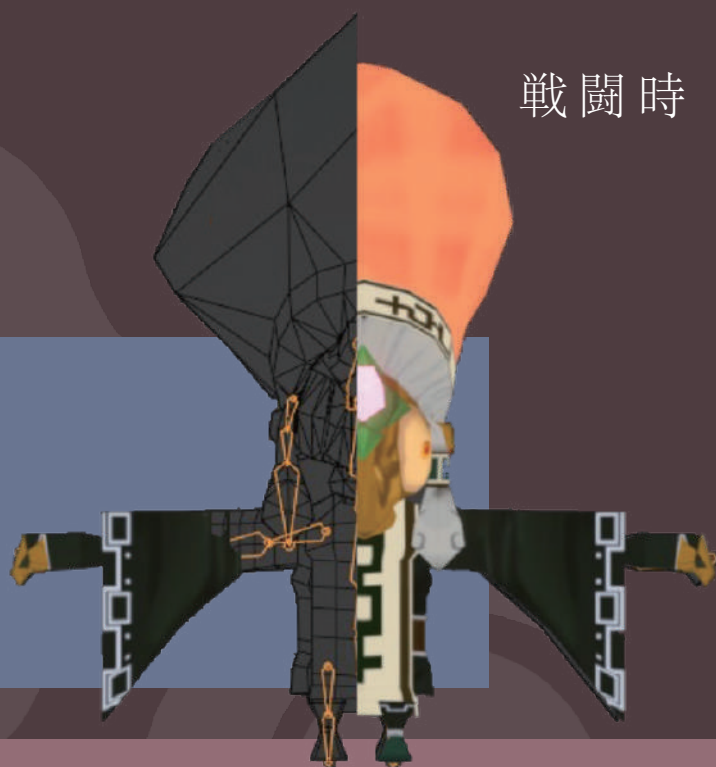


# リギング

通常時



戦闘時



## リギング 40分

ボーンは通常時と殆ど変わりませんが頭の大きさが違うので、戦闘時の状態では、頭部はあまり激しく動かさせません

そうだね。コタケさん

のう。コウメさん

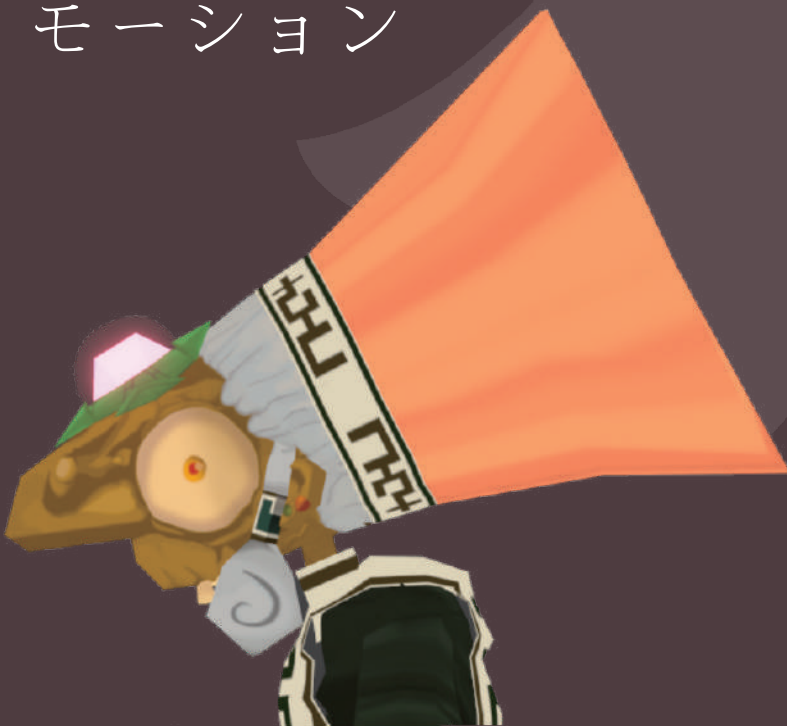


テクスチャ (2894×4093)



## モーション

コウメの髪の毛には  
ドラゴンヘッドでも使った  
UV スクロールという機能  
を使っています



こちらから



# チョコボ (ファイナルファンタジー)



制作期間 約 32 時間

総ポリゴン数 2.272

テクスチャ数 11 枚

TOOLS



# 三面図



テクスチャ (2894×4093)



# モデリング

# 参考画

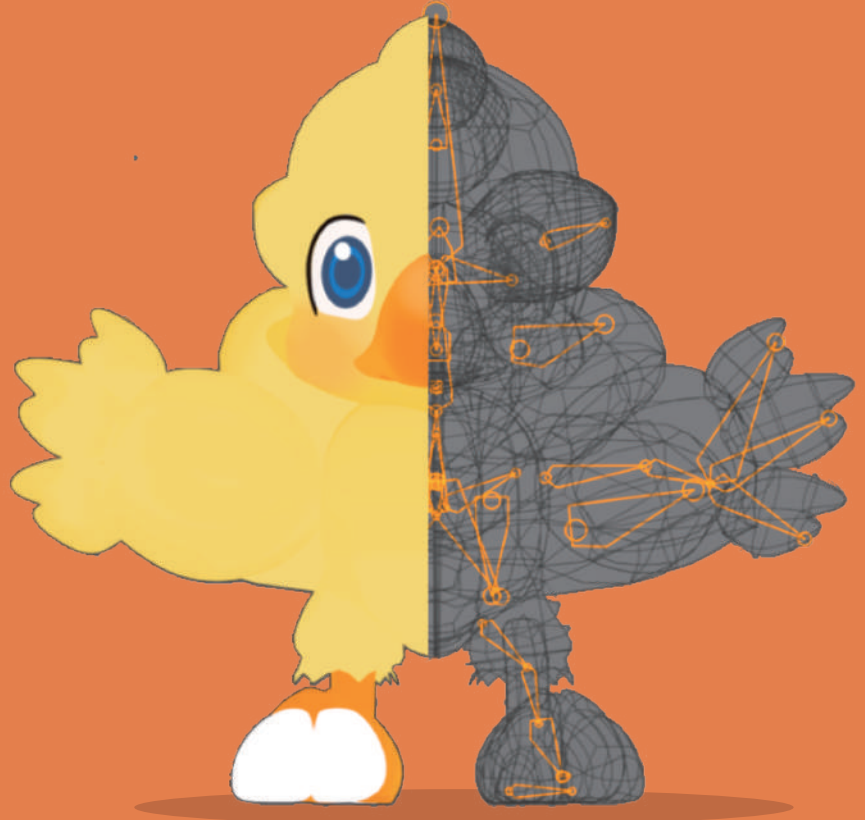


# リギング

## ウェイト

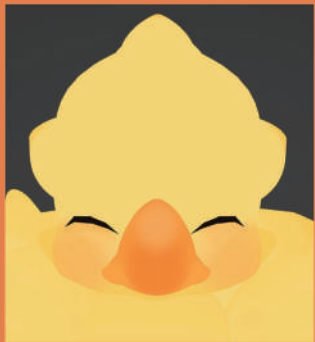
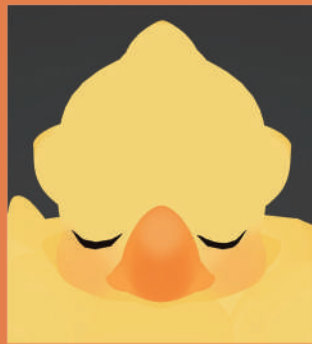
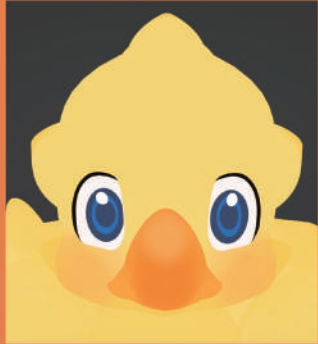


羽は独立して着いてきて  
ほしなので  
付け根にはウェイトをぬらない



口は開けるようにボーンが  
入っていて目は左右別々に  
動かせるようになっている

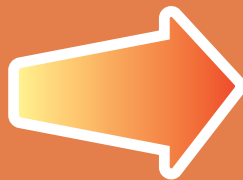
# 表情



# モーション

ツールでぬいぐるみみたいに  
モフモフにしたチョコボ

通常のチョコボ



通常のままのチョコボもいいですが  
ちょっと現実にいそう感を出したくて  
ハヤーという機能を使って毛がわっぽくしてみました。

オブジェクトモデリング

# Gibson Army & Navy Special



テクスチャ



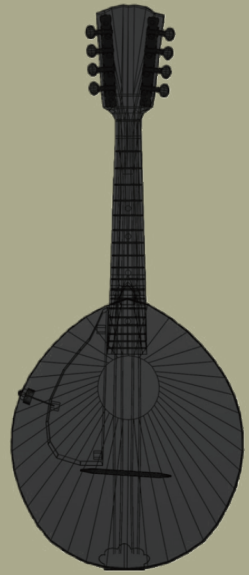
参考画像



制作期間 約 55 時間  
総ポリゴン数 42,371  
テクスチャ数 1 枚



長い歴史を



味わうために .....

デジタル上とはいえど  
弾けるをコンセプトに

使用例

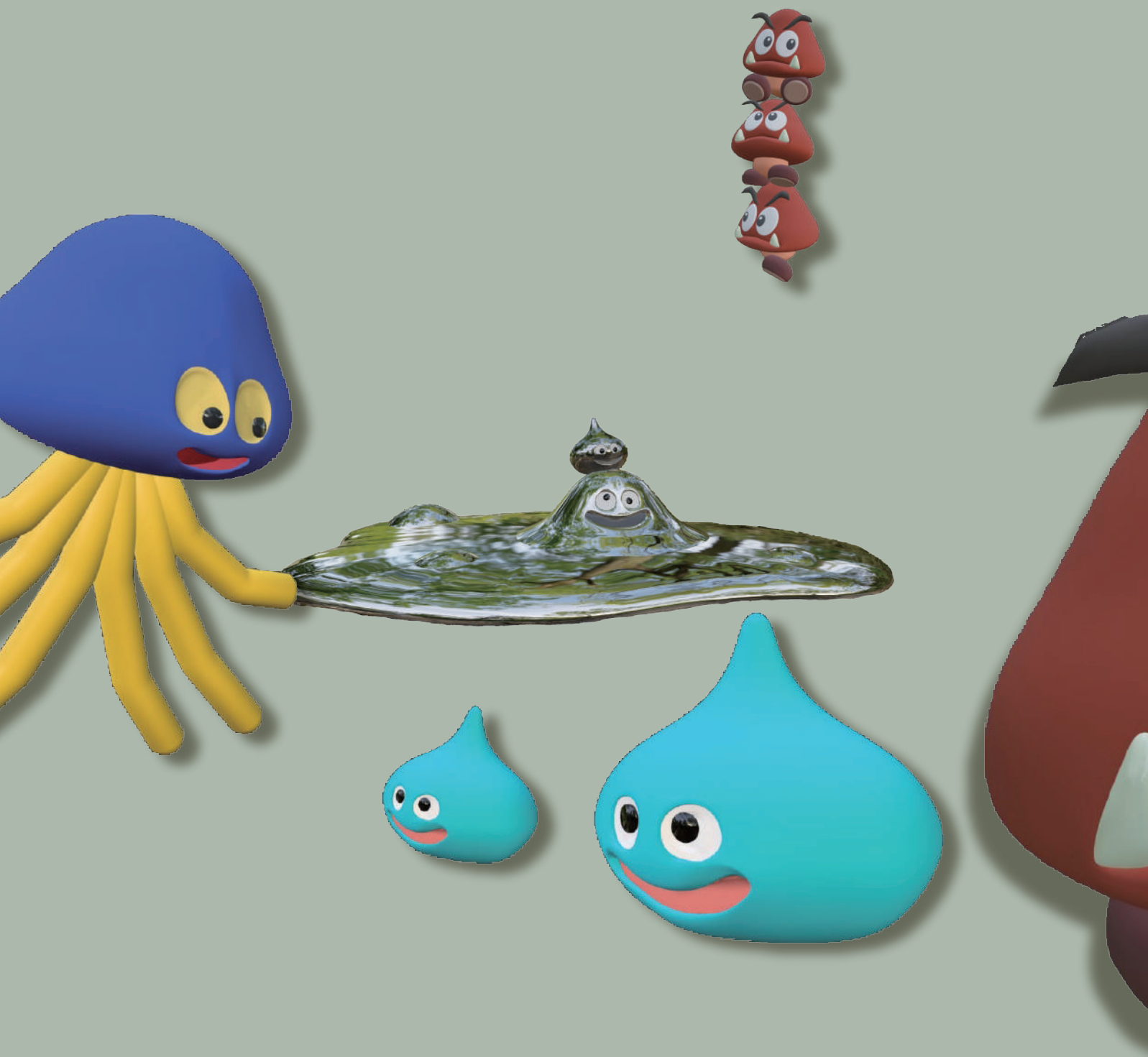


※分解できません

TOOLS



自分も楽器を弾くので  
自分だったらこういう  
セッティングにするなあ...  
と想着て制作しました。



制作時間 平均 3 時間

使用テクスチャ スライム・はぐれメタル 1 枚

ホイミスライム・クリボン 2 枚

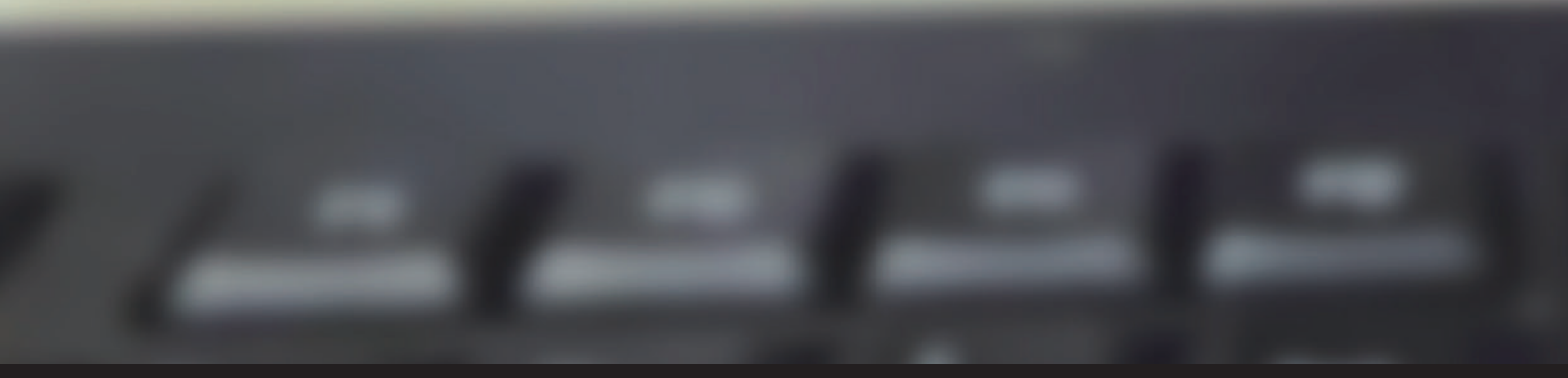
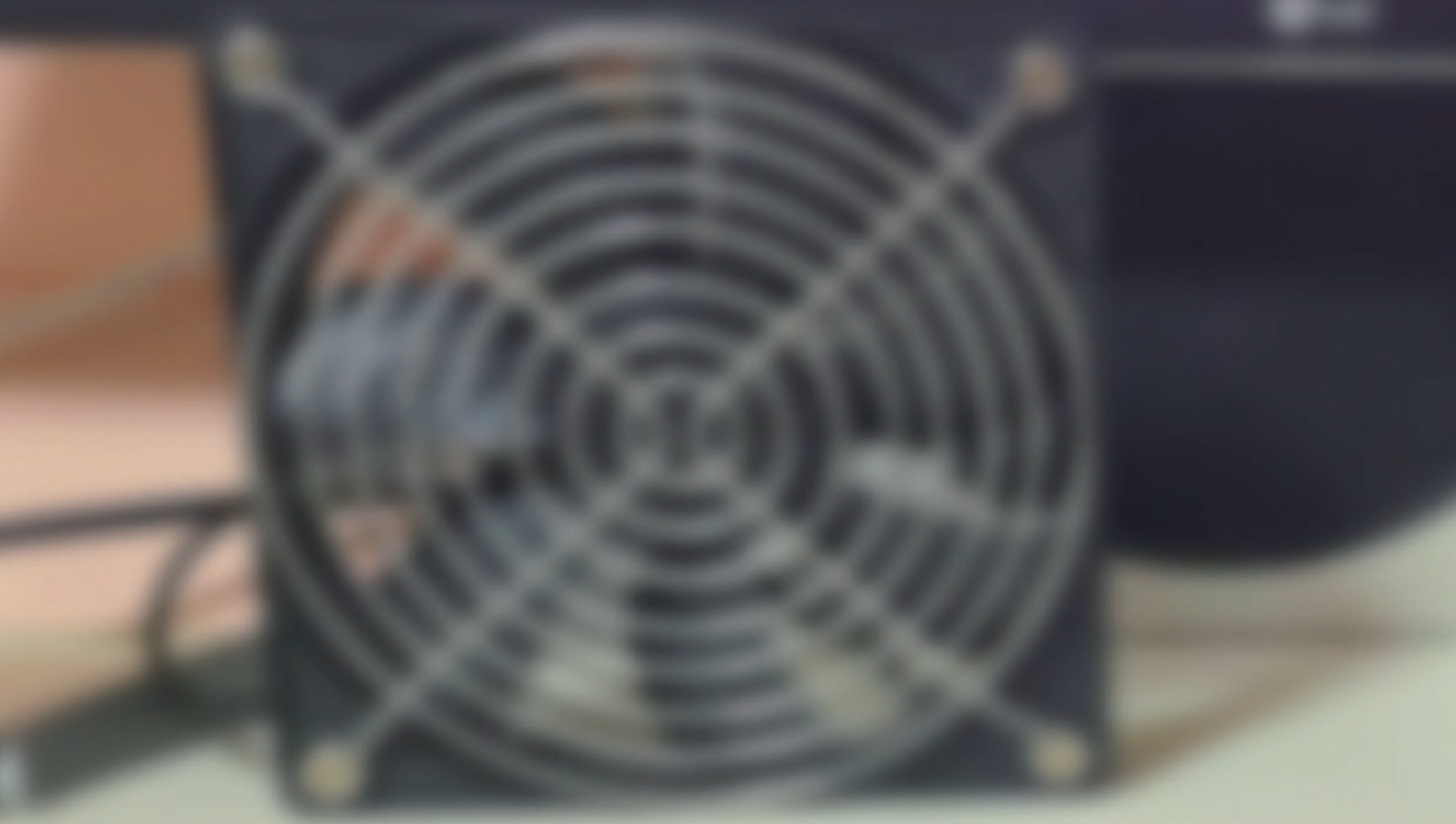
クリボー・白ボン 5 枚



モデリングのスピードと、  
ソフトの操作を覚えるために、  
1週間、1日一個モデリングを  
実施して制作したものになります。

TOOLS

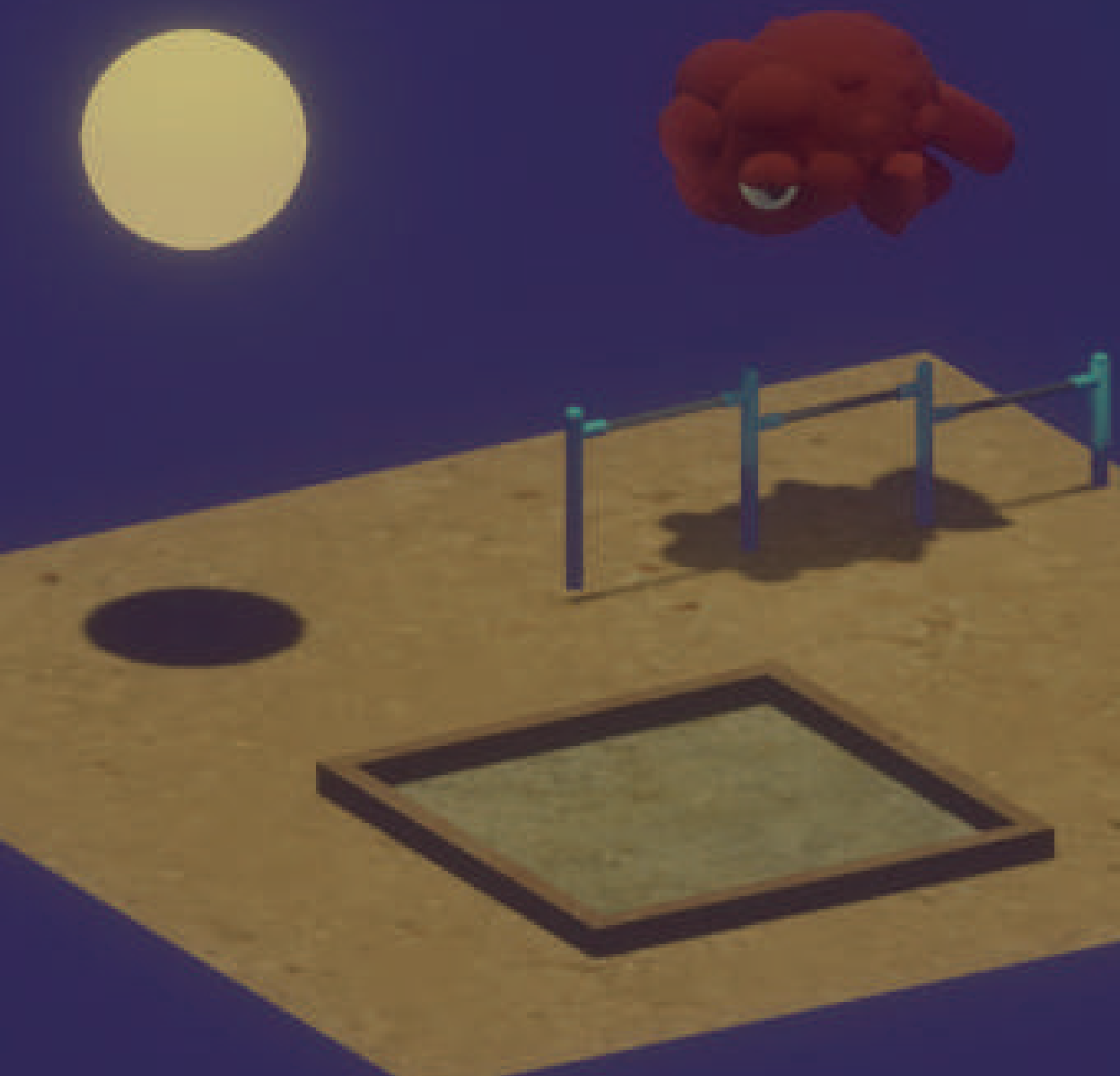






オリジナルモデリング

# らんちうとおえん



制作期間 約 6 時間

総ポリゴン数 9.599 個

テクスチャ数 3 枚

幻想的をコンセプトに  
たまの「らんちう」を  
イメージして制作しました。  
ぼんやりとしたまるで夢のような  
雰囲気がキモです。

TOOLS



# 茄子星人



制作時間 5時間

総ポリゴン数 8.732個

テクスチャなし

制作を初めて、約3日目の作品です。ここから色々な操作の仕方を覚えました。

TOOLS



# たまごらん

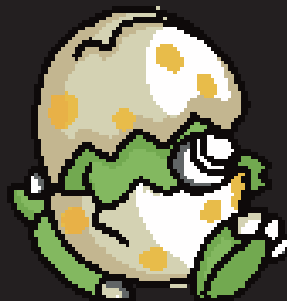


制作期間 約 8 時間

総ポリゴン数 5.168 個

テクスチャ数 8 枚 (差分 3 枚)

## 参考画像

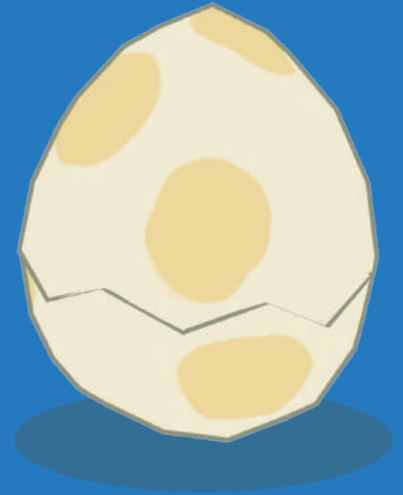




# 中身



# 外側



## シェイプキーによる表情アイテム

シェイプキーを使って感情を表す  
をコンセプトに制作しました。  
単純だからこそこのようにして  
きもちを伝えられるかを考えた  
のちに最初のたまごらのプロトタイプとなります。

TOOLS



ANDROMEDA

Ate

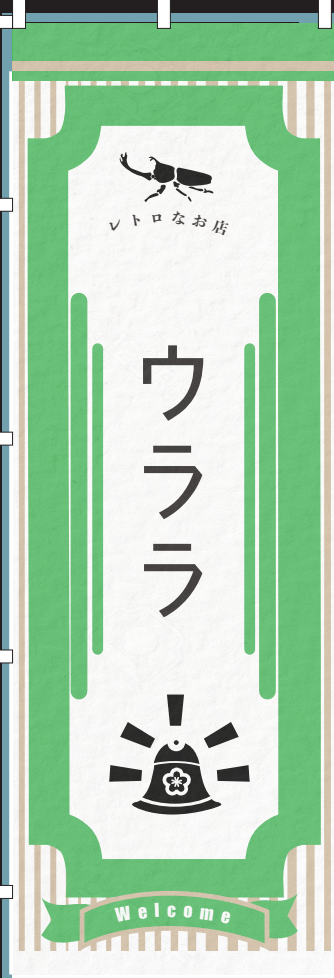




イラスト + おまけ

表



裏



360°プレビュー

TOOLS



360°プレビュー



まるで集めてみたくなるを  
コンセプトに正方形の名刺を  
作りました。展示のイベントでは  
好評で一度にいくつもいただきたい  
という方がいました。

差分

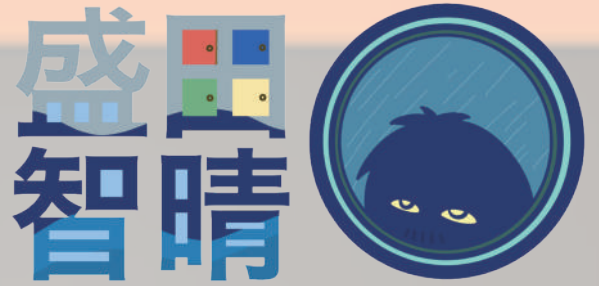




## アバターデザイン



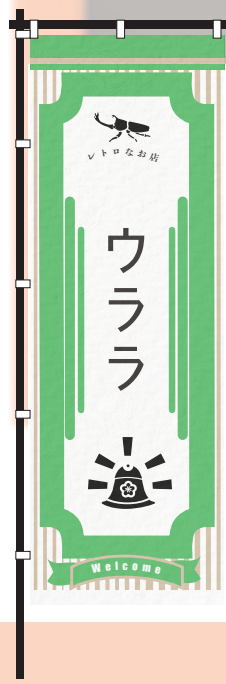
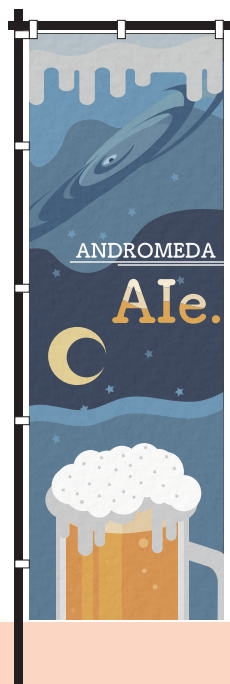
## ロゴデザイン



## 不思議な飲み物



## のぼりデザイン



## ロジックデザイン



## イメージ図





子供のお仕事体験教室の  
挿絵イラストとして描きました。  
可愛くポップでをコンセプトに  
目を少し大きく、たまにギャグを入れてます

TOOLS





# お仕事体験教室

## イラスト

制作時間 約 5 時間 (15 分 × 20)

おまけ

# 私の子供達





