

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

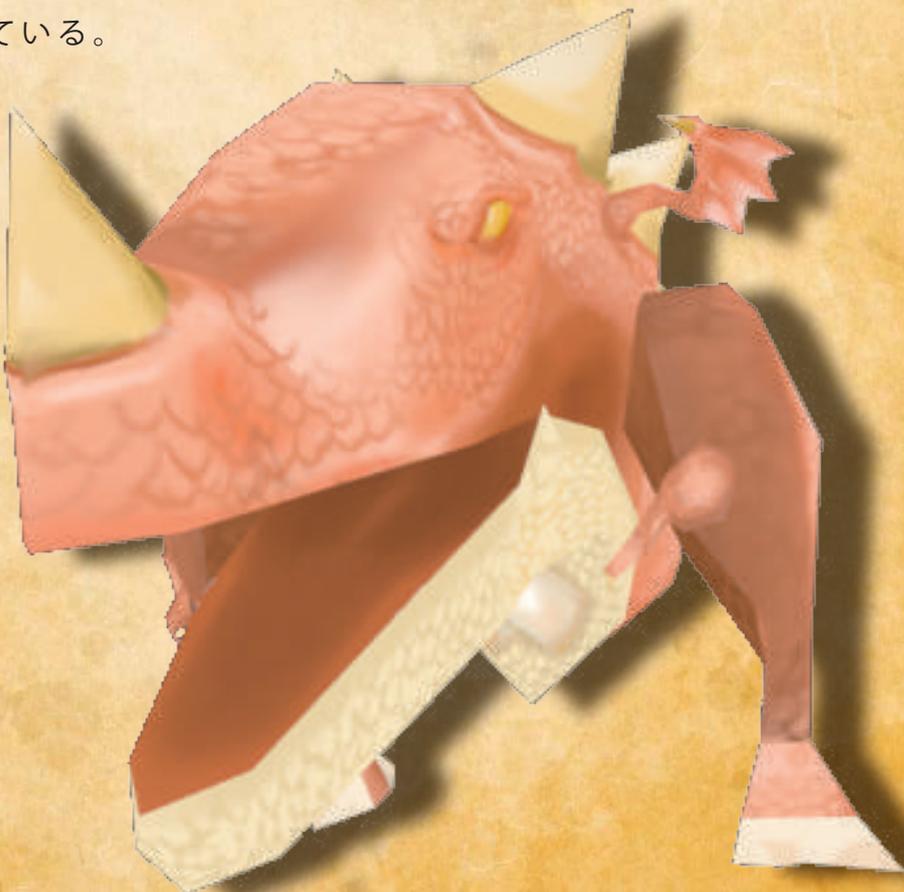
草原をナワバリにしている
不思議な生物。たまごの殻を
被っているからたまごらん (Run)
と言われている。



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

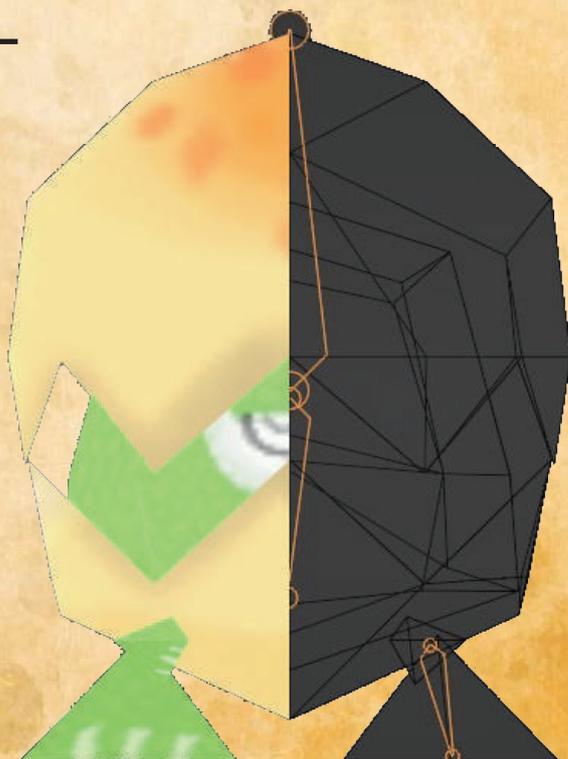
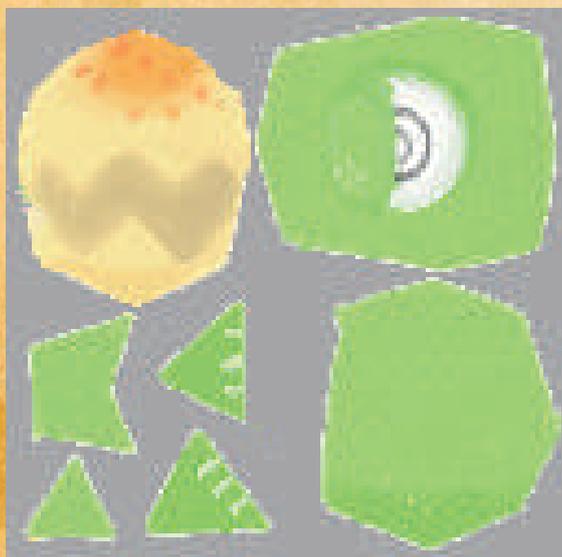


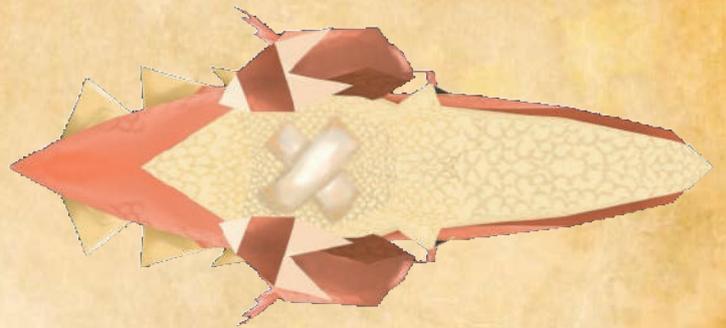
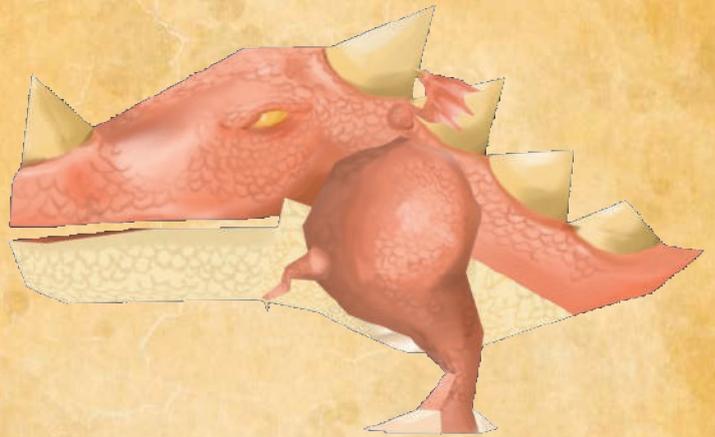
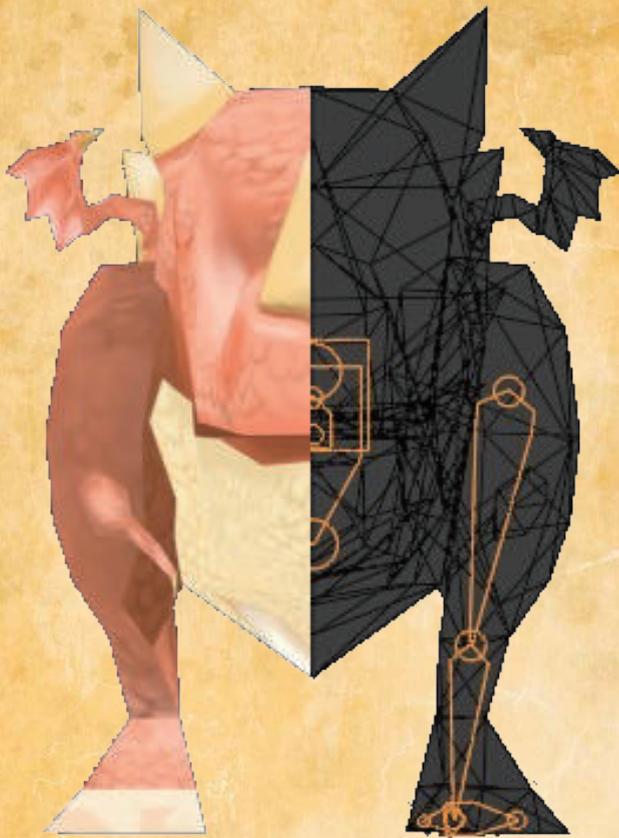
テクスチャ (2564 × 256)



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



頭が少し垂れかいる







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



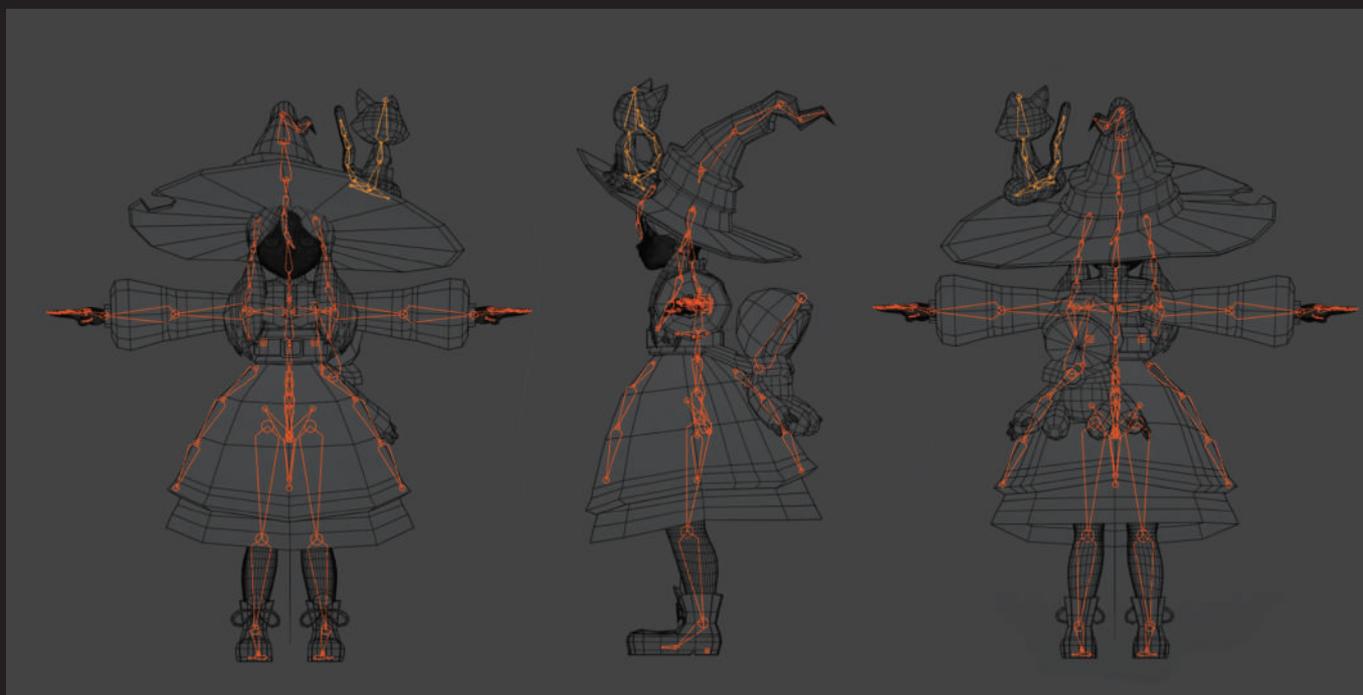
モデリング



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



参考画像

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。



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、

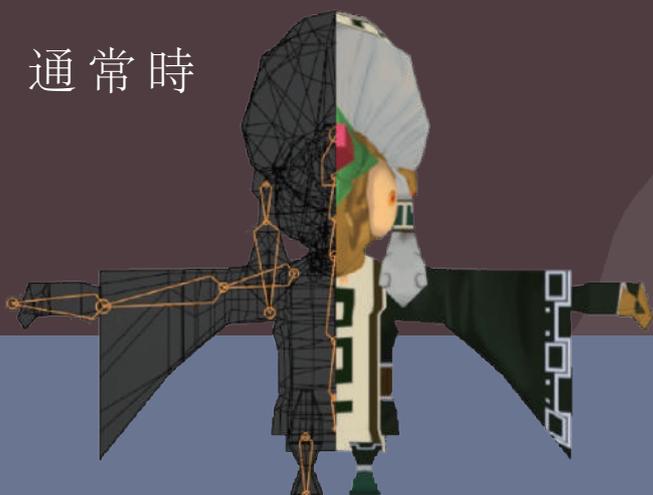
20歳

も サバ読むんじゃないよ！！

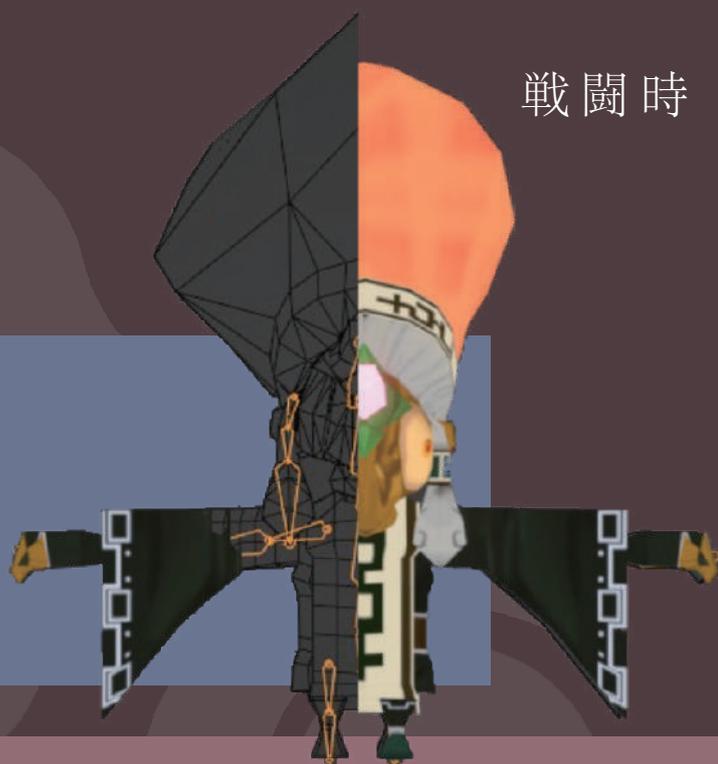


リギング

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

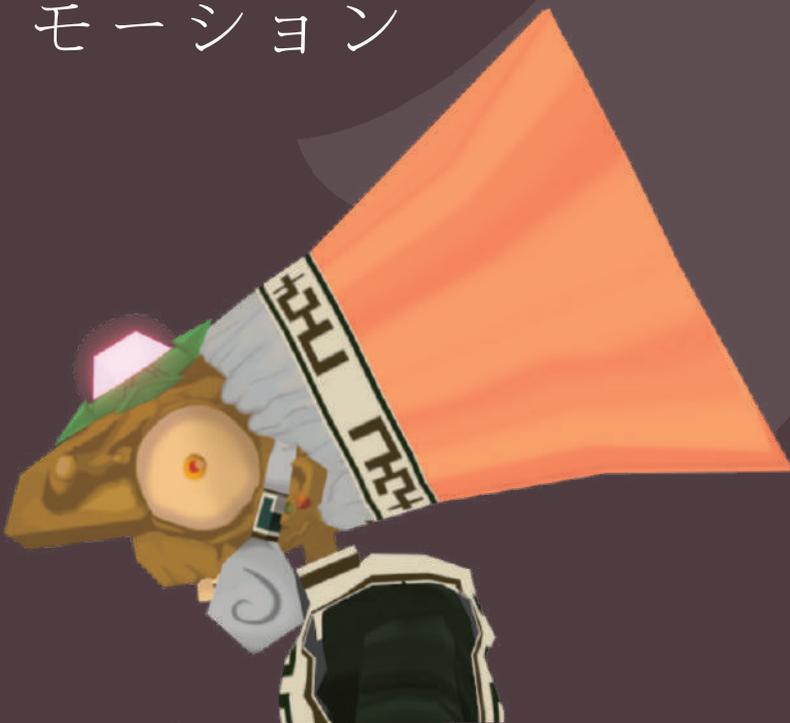


テクスチャ (2894×4093)



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

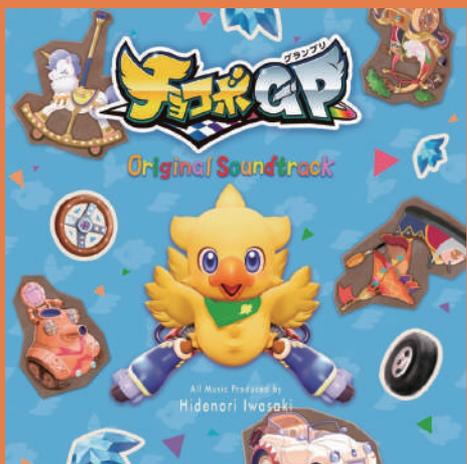


テクスチャ (2894×4093)



モデリング

参考画

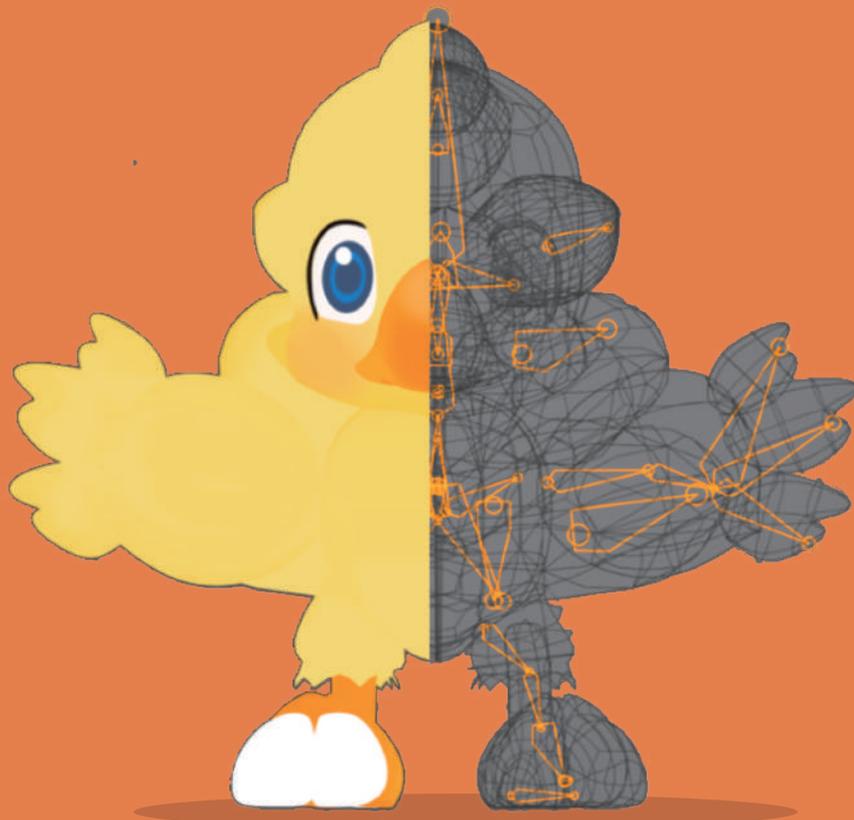


リギング

ウェイト

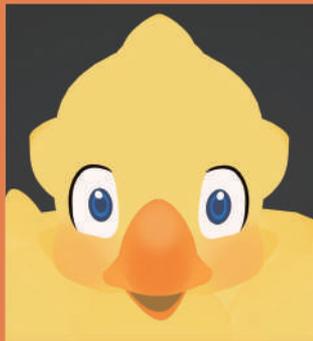
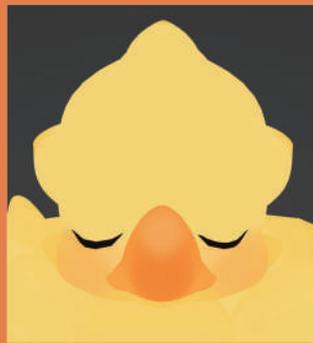


羽は独立して着いてきて
ほしなので
付け根にはウェイトをぬらない



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

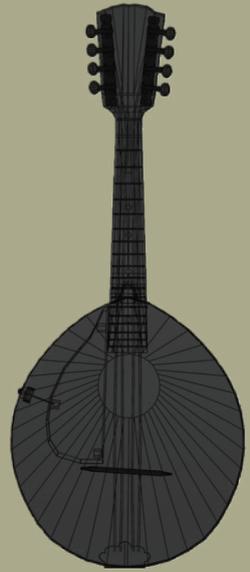


参考画像



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。

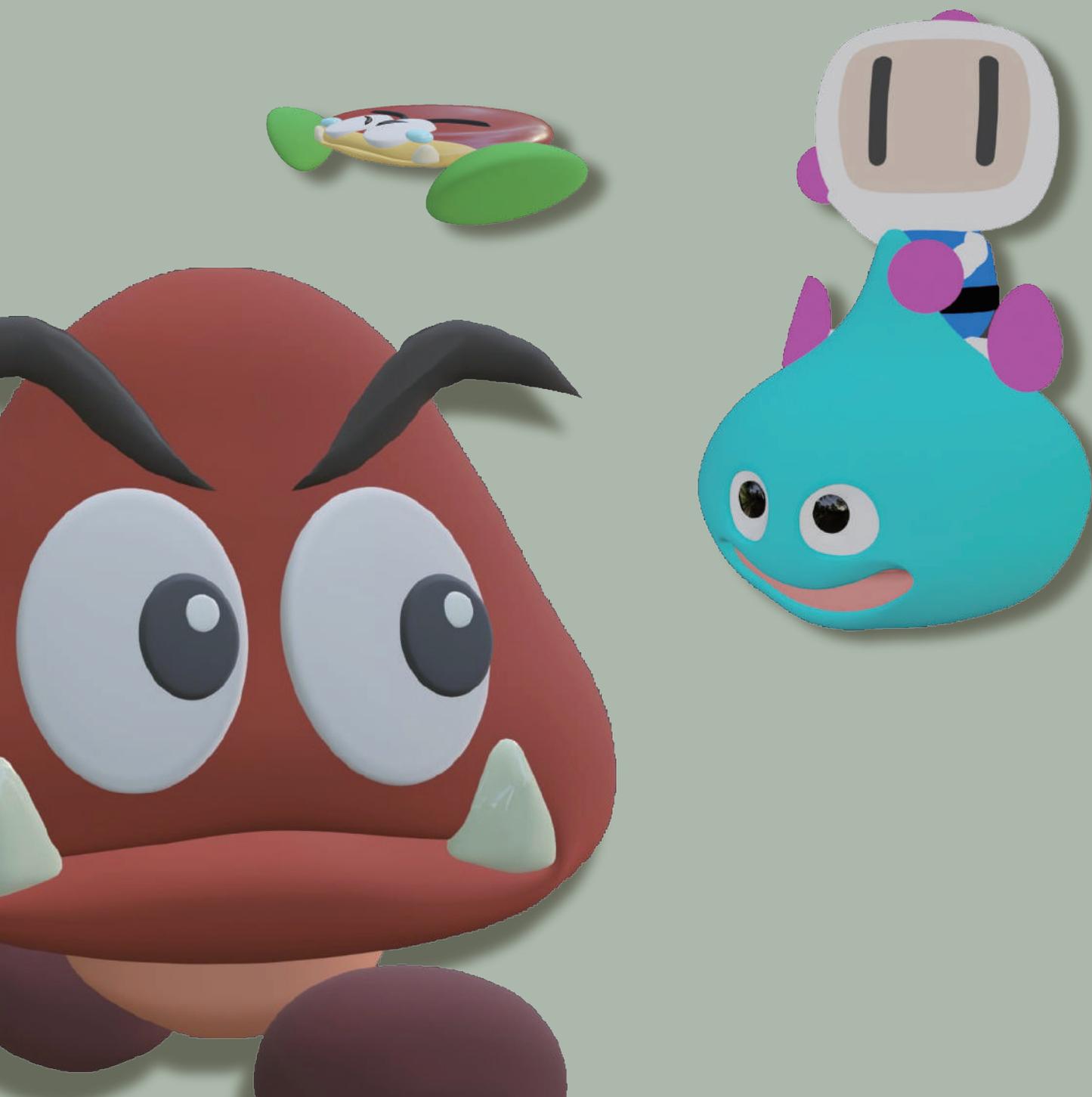


制作時間 平均 3 時間

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

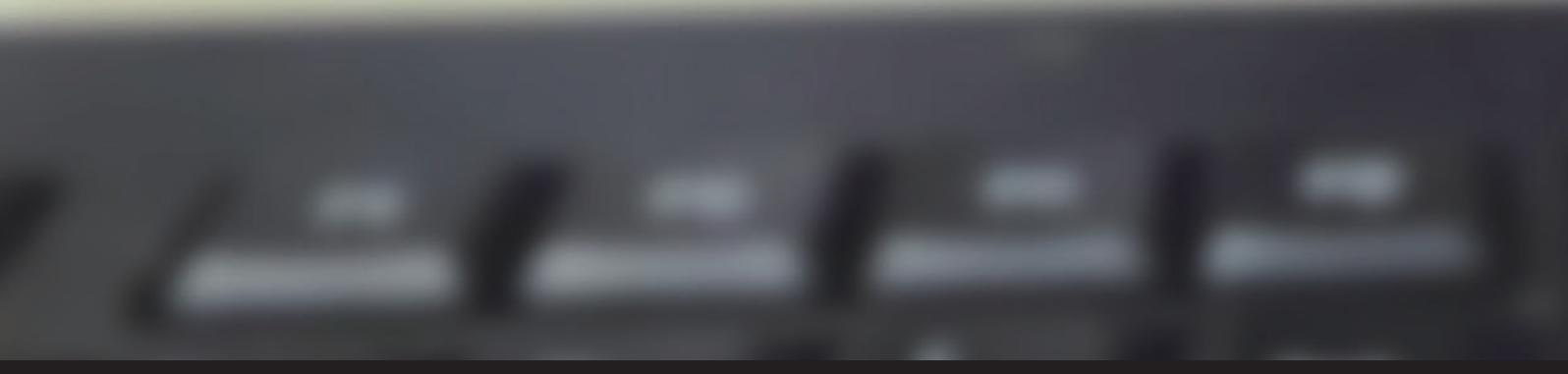
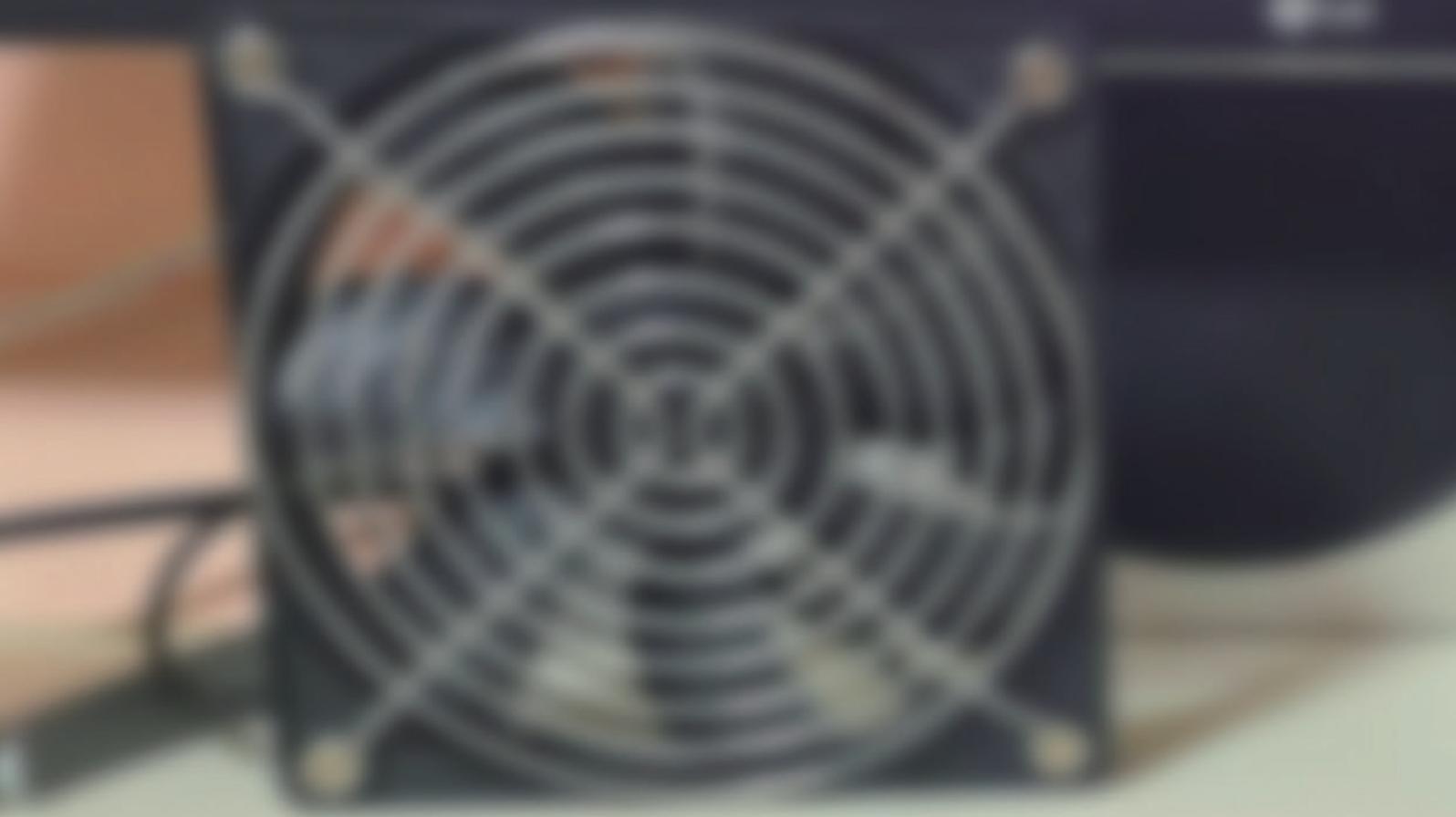
クリボー・白ボン 5 枚



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)

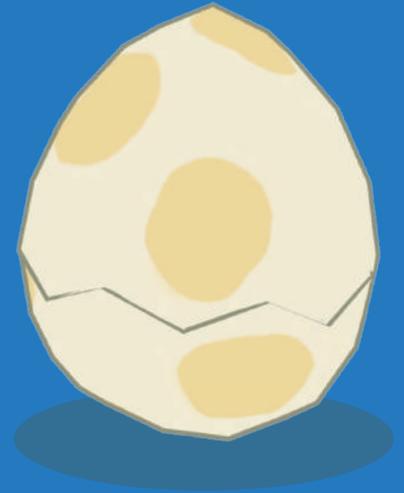
参考画像



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

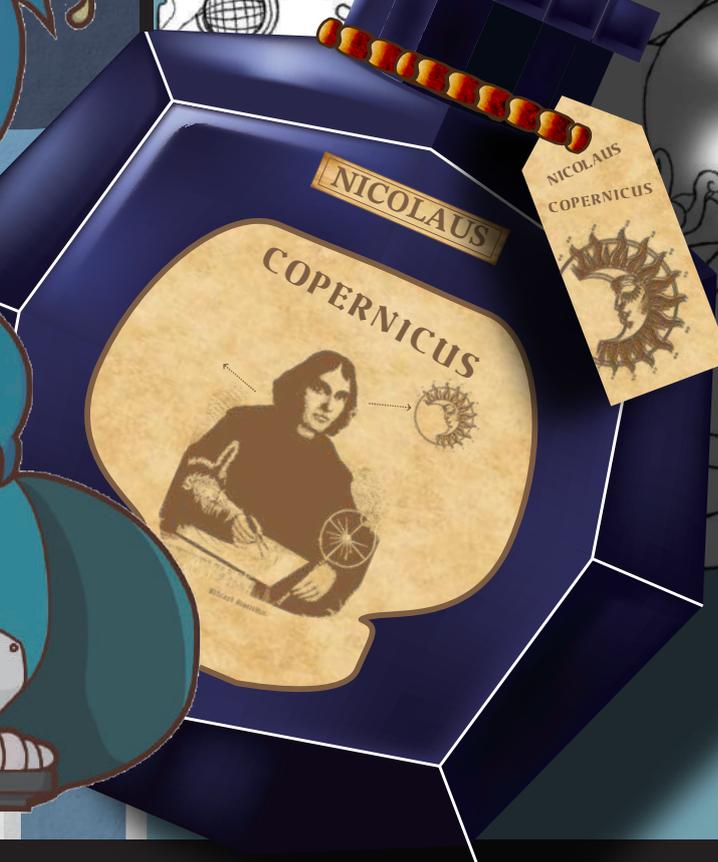
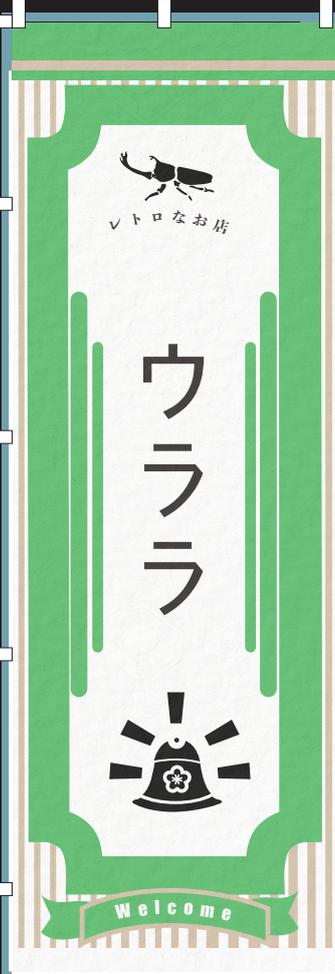




イラスト + おまけ

表



裏



360°プレビュー

360°プレビュー



TOOLS



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

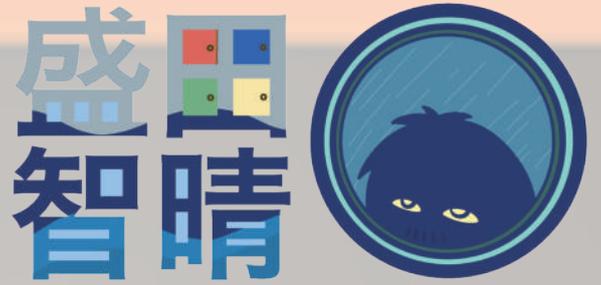




アバターデザイン



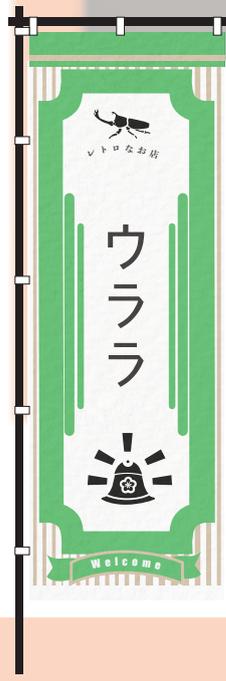
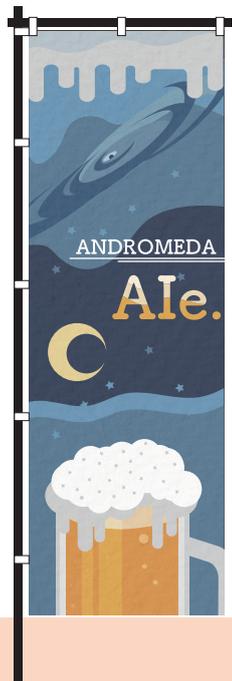
ロゴデザイン



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



