

POLTFOLIO

character modeling



PROFILE



田口 彪太郎

TAGUCHI KOTAROU

2003/05/02

SCHOOL

専門学校名古屋デザイナー学院

ゲーム・CG 学科 3DCG デザイン専攻

SKILL

blender ☆☆☆

photoshop ☆

illustrator ☆

unity 勉強中

CONTENTS



character



scenery



sketch

character



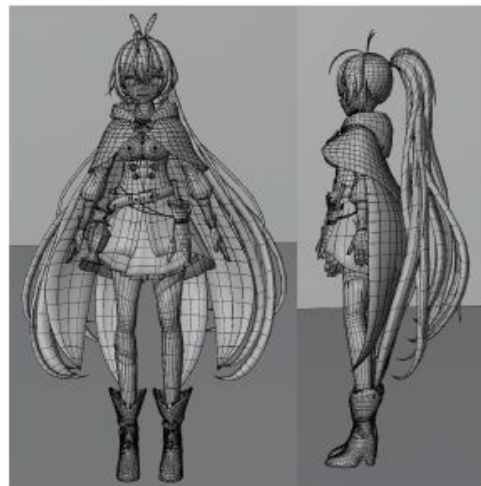
七誌ムメイ Nanashi Mumei

制作期間 2/8~2/17

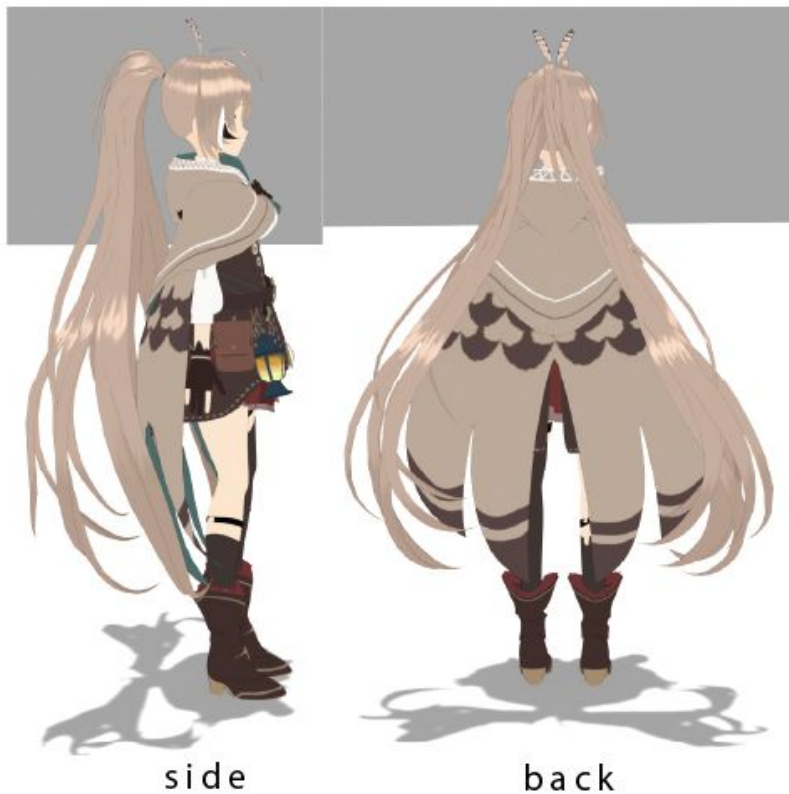
ポリゴン数 229,448

使用ツール blender Photoshop

wire frame



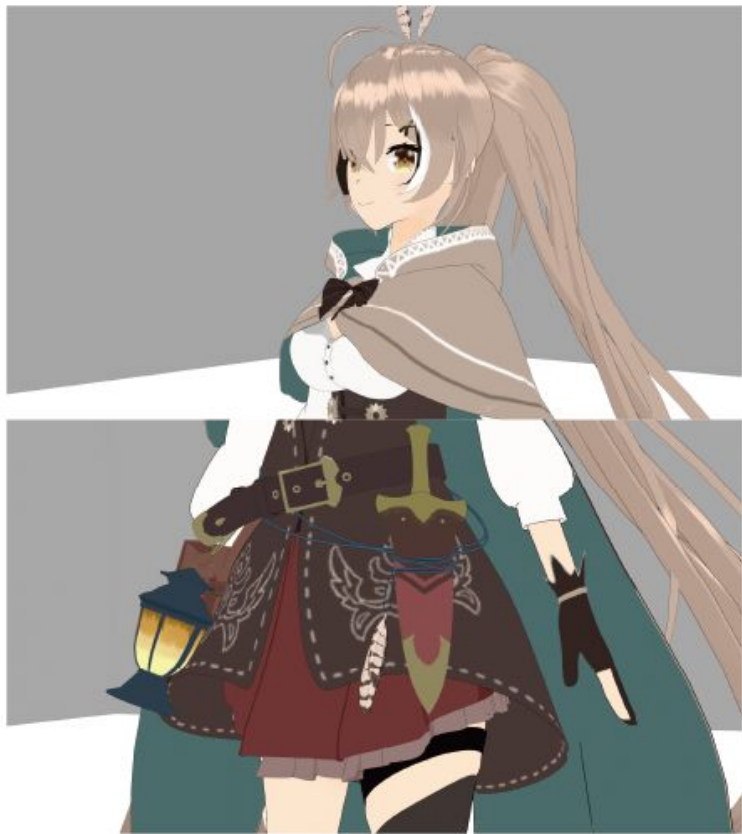
character



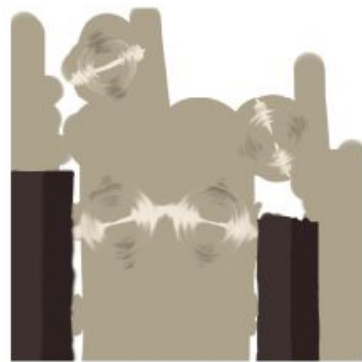
coment

デザイナーズコレクションに向けて制作した作品です。1体目のキャラモデルを制作した際に失敗した点などを意識して制作しました。髪の毛や装飾、カラダのバランスにこだわりを持って制作しました。

character



texture



character



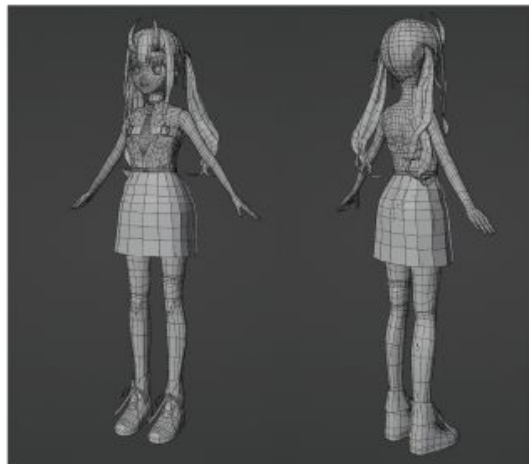
百鬼 あやめ Nakiri Ayame

制作期間 制作途中

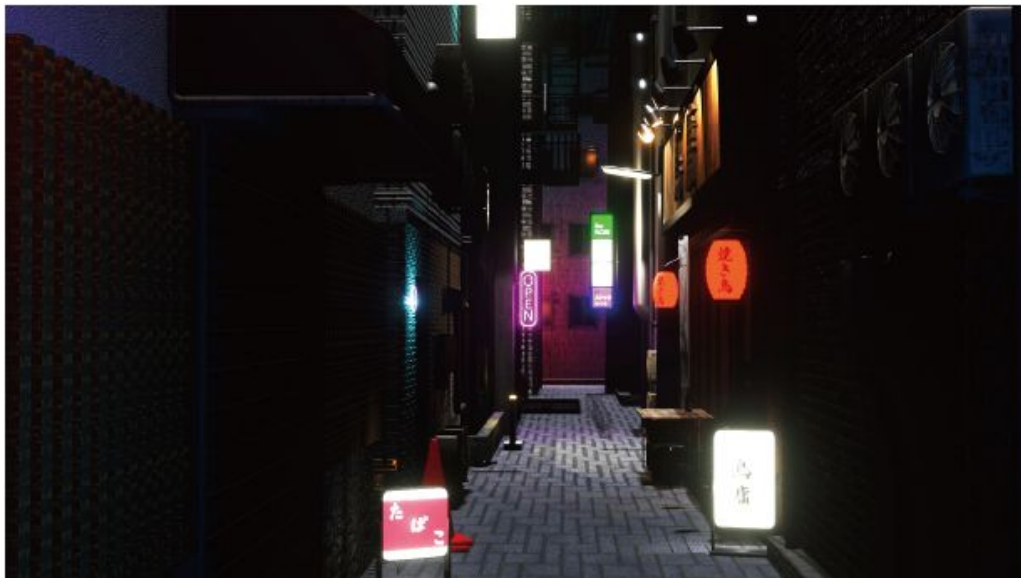
ポリゴン数

使用ツール blender

wire frame



scenery



[路地裏]

coment

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制作した作品です。都会の雑居ビルや居酒屋などに囲まれた路地裏をイメージして制作しました。夜でも明るい街を意識してライティングをしました。

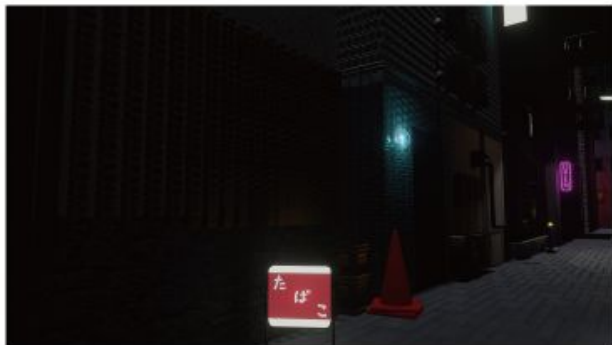
制作期間	50 時間
ポリゴン数	363,793
使用ツール	blender photoshop

scenery



パイロン
ボトルクレート

丸椅子



photoshop で看板等のロゴを制作しました。

sketch



「りんご」

制作時間：6 時間



「瓶」

制作時間：8 時間



「常田大希様」

制作時間：12 時間

sketch



「マルス像」

制作時間：12時間



「頭蓋骨」

制作時間：12時間

THANKS FOR WATCHING