

PORTFOLIO

ITAKURA TAICHI



PROFILE

板倉 汰知

Itakura

taichi

名古屋デザイナー学院

ゲーム・CG学科 2DCGデザイン専攻

2003.8.30生まれ 岐阜県美濃加茂市出身

H O B B Y

ゲーム/カラオケ/プラモデル制作

M E S S A G E

2Dデザイナーを目指しています。

イラストのクオリティを上げるために日々精進しております。

S K I L L



★★★★★



★★★★☆



★★★★☆



★★★★☆



★★★★☆



2023/3

35h

■「月夜」



■ダークファンタジーをイメージして制作した作品です。ダークな印象がありつつも明るい印象があるイラストにしたかったので、キャラクターの服装や背景は暗めにし、それを崩さない程度に表情やエフェクトなどを明るく爽やかな印象にしました。



2022/11

25h

■「天使」



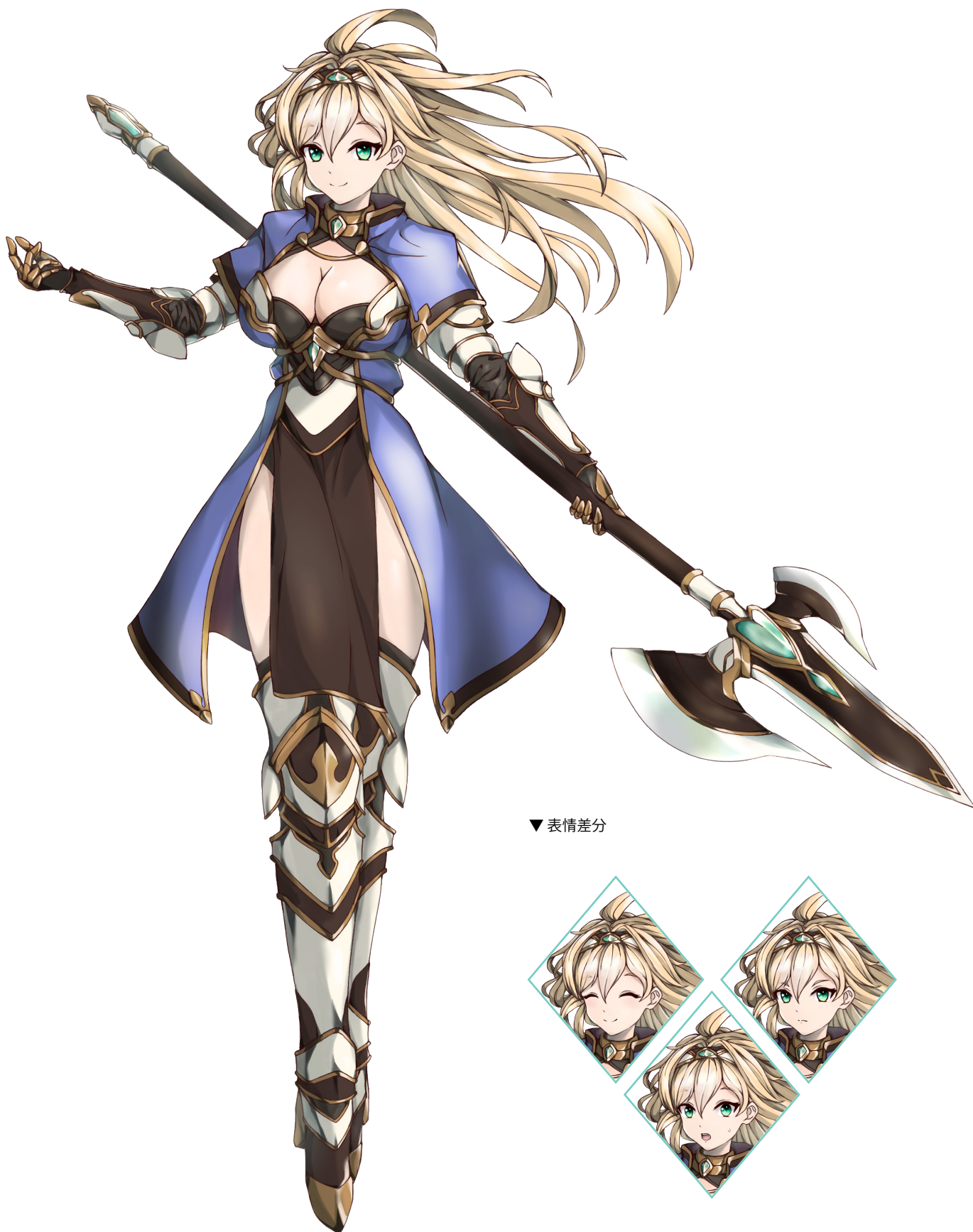
■ポートフォリオの表紙イラストです。ファンタジー世界の天使をモチーフに制作しました。目を引くイラストにしたかったのでキャラクターを中央に配置し、動きのあるポーズにしました。



2022/11

33h

■西洋ファンタジー 女騎士「パピュア」



▼表情差分



▼ 三面図



▼ 線画



▼ 武器



■Cygamesクリエイティブコンテストに応募した作品です。布や肌、金属の質感の表現を意識して制作しました。ファンタジーゲーム想定キャラクターで、服や武器に金の装飾や模様を追加して情報量を増やし重厚感のあるイラストにしました。



2023/1

28h

■西洋ファンタジー 男性主人公 最終装備



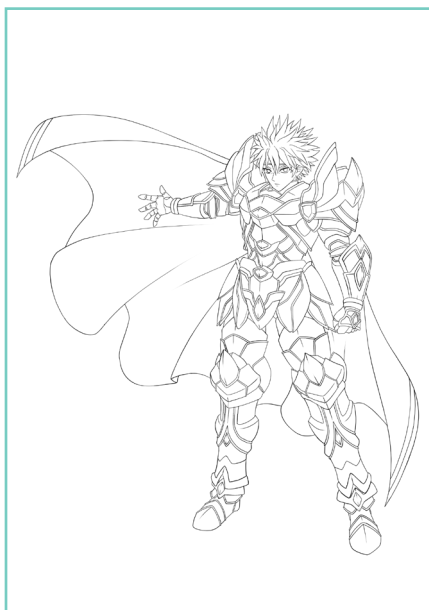
▼ 三面図



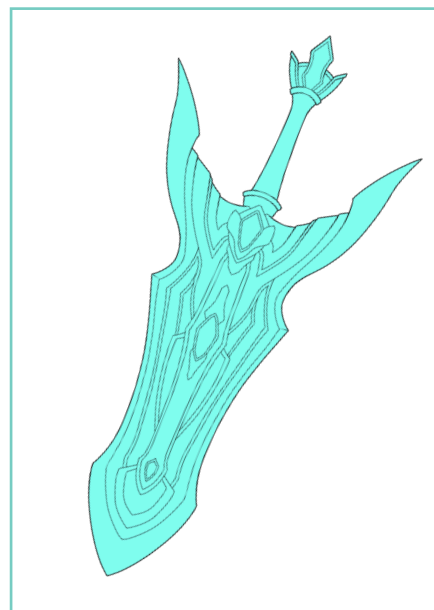
▼ 兜ありバージョン



▼ 線画



▼ 武器



■ファンタジーゲーム想定のキャラクターです。主人公の最終装備をイメージして制作しました。鎧に付いている宝石の力を使って様々な武器や魔法を使えます。豪華さを出すために金の装飾や宝石などを追加して情報量を増やしました。



2022/9

30h

■西洋ファンタジー 氷の魔法使い



▼ 三面図



▼ 線画



▼ 武器



■東京ゲームショウに出展し、学内コンテストで入賞した作品です。氷の魔女をモチーフにしてキャラクターをデザインしました。迫力のあるイラストになるように、エフェクトに力を入れました。



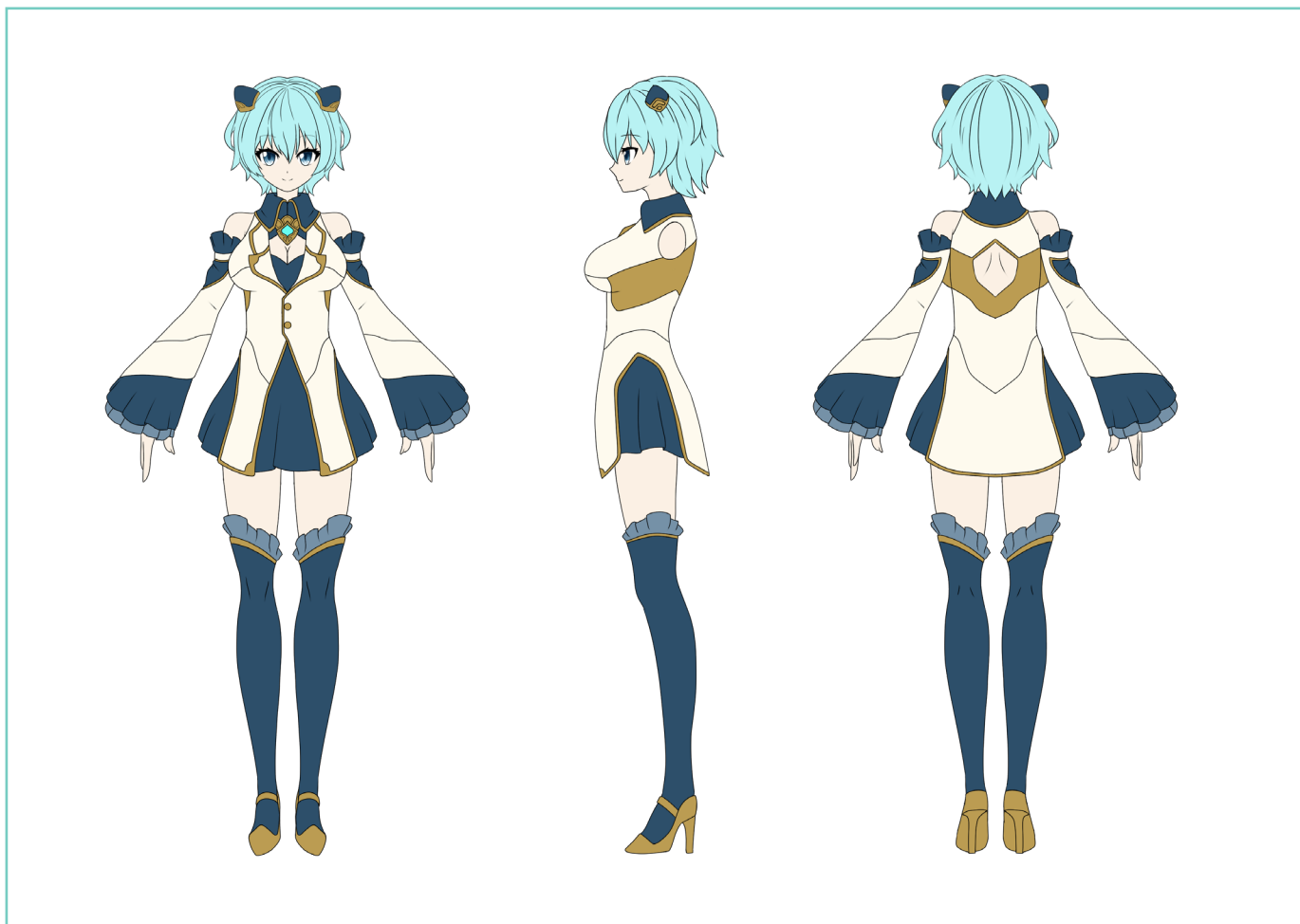
2022/9

30h

■西洋ファンタジー 水の魔法使い



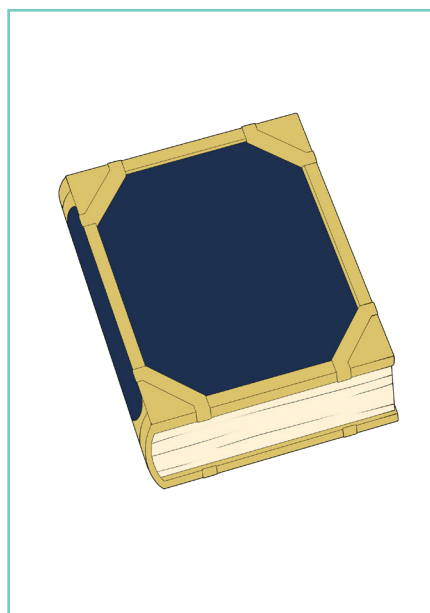
▼ 三面図



▼ 線画



▼ 本



■東京ゲームショウに出展した作品で、水属性の魔法を主に使うファンタジーキャラクターです。水のエフェクトに力を入れたのと、光源の位置を意識して神秘的なイラストになるように制作しました。



2022/9

20h

■劉備



■中国の武将をモチーフにしたキャラクターです。たくましい印象になるよう大きな鎧を着せて大剣を持たせました。



🕒 2023/2 10h

■英雄クロニクルのコンテストに応募した作品です。中華風サイバーパンクという設定だったのでそれを元に制作しました。

▼ リメイク前



🕒 2022/6 18h



🌀 2023/5 12h

■怪しげな魔導士をイメージして制作した作品です。老人らしさを出すために顔や手のしわを細かく描きました。



🌀 2023/5 10h

■ケモ耳の巫女をイメージして制作した作品です。線画を細くし、彩度を高めて透明感のあるイラストにしました。



2022/7

18h

■「夜の決戦」



■ダークファンタジーをテーマにしたイラストです。彩度を落として制作し、不気味な印象のイラストに仕上げました。



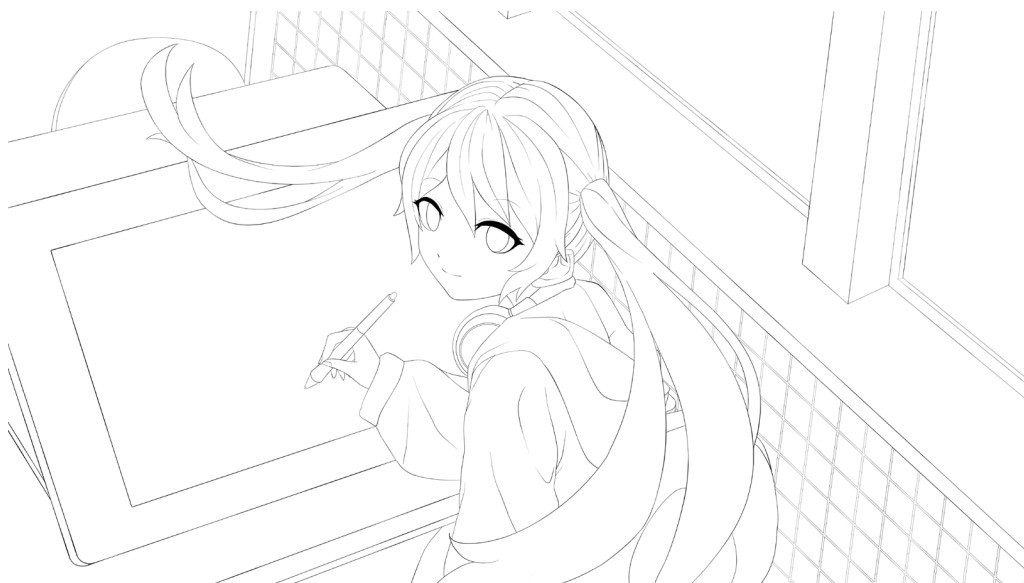
2023/1

15h



■恋愛シミュレーションゲームを想定したイラストです。キャラクターが目立つように構図を意識して制作しました。

▼ 線画



▼ 当たり演出



動画URL https://youtu.be/rTMEFG2h_LQ

▼ 7図柄

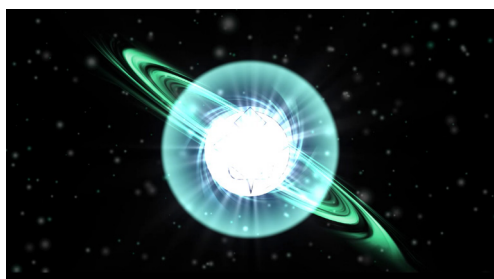


■パチンコの当たり演出です。既存の演出を参考に、派手でカッコいい映像になるよう意識して制作しました。



2023/5
10h

▼ 保留変化演出



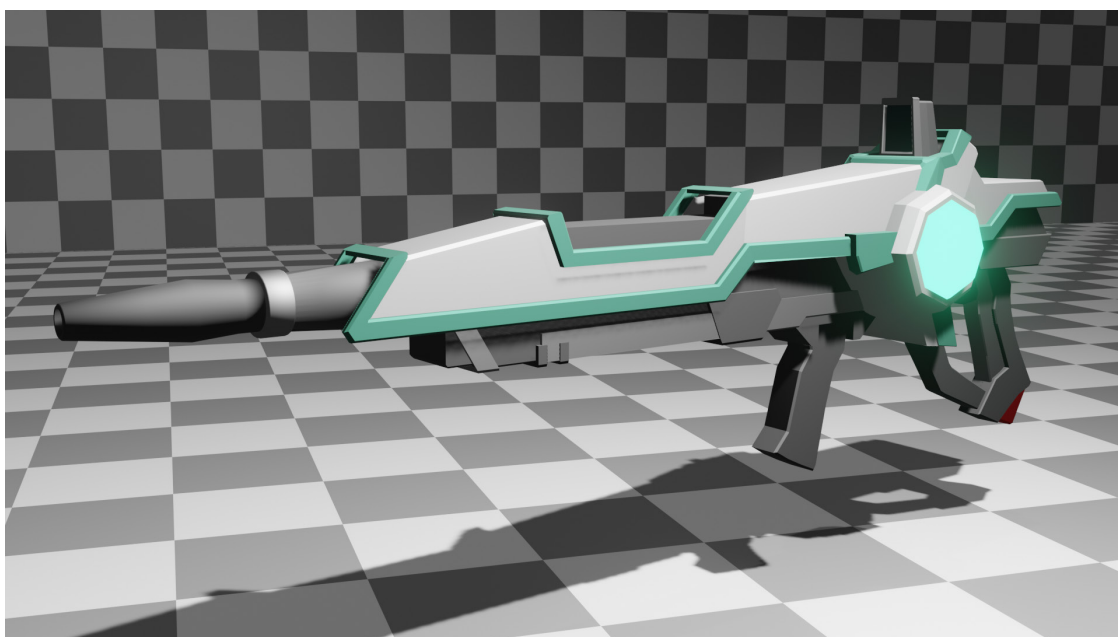
動画URL https://youtu.be/rTMEFG2h_LQ

■パチンコの保留変化演出です。こだわりポイントは、エネルギーが保留に溜まっていくところで何度も試行錯誤しながら制作しました。

3D



2023/2
12h



■Blenderを使用して制作した銃の3Dモデルです。重厚感のあるモデルになるようマテリアルでの質感表現に力を入れた作品です。

▼ キャラクターステータス画面



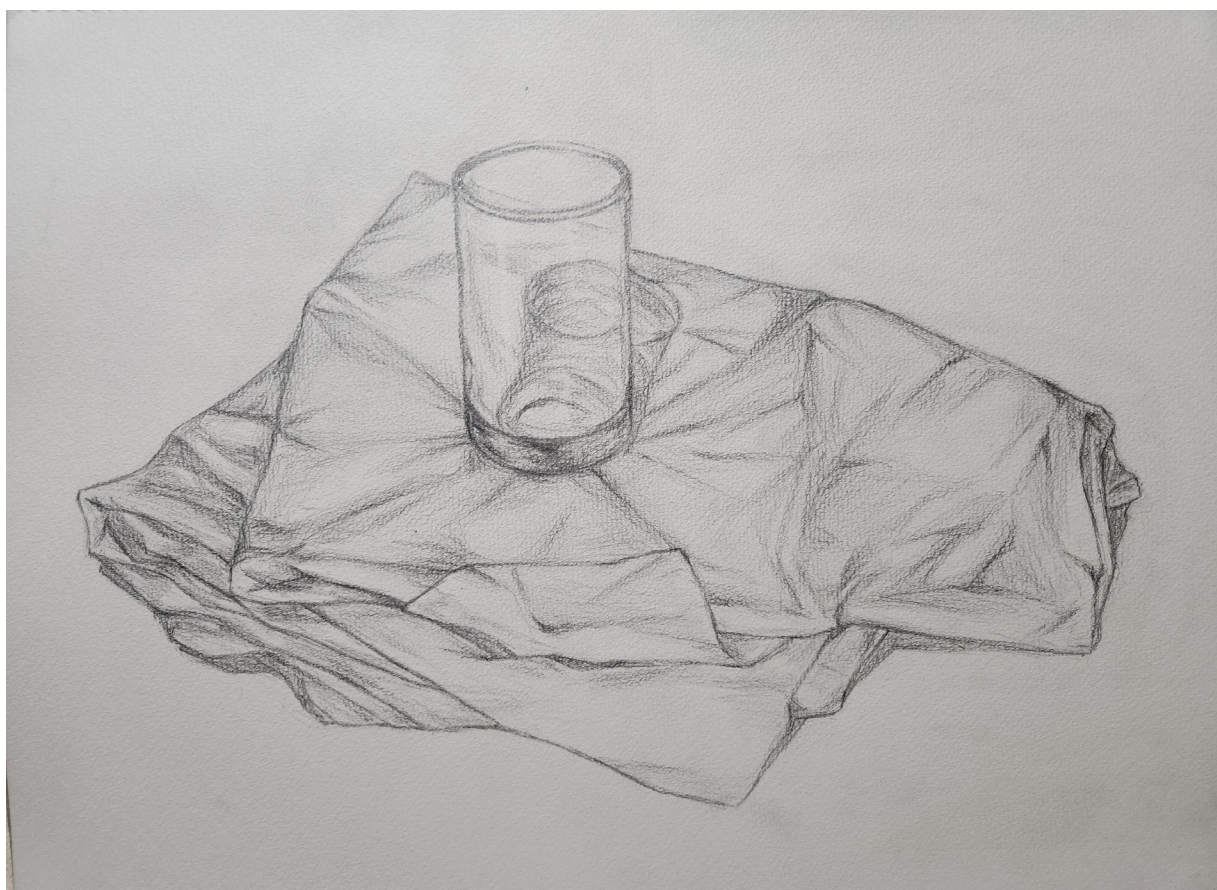
▼ UIパーツ



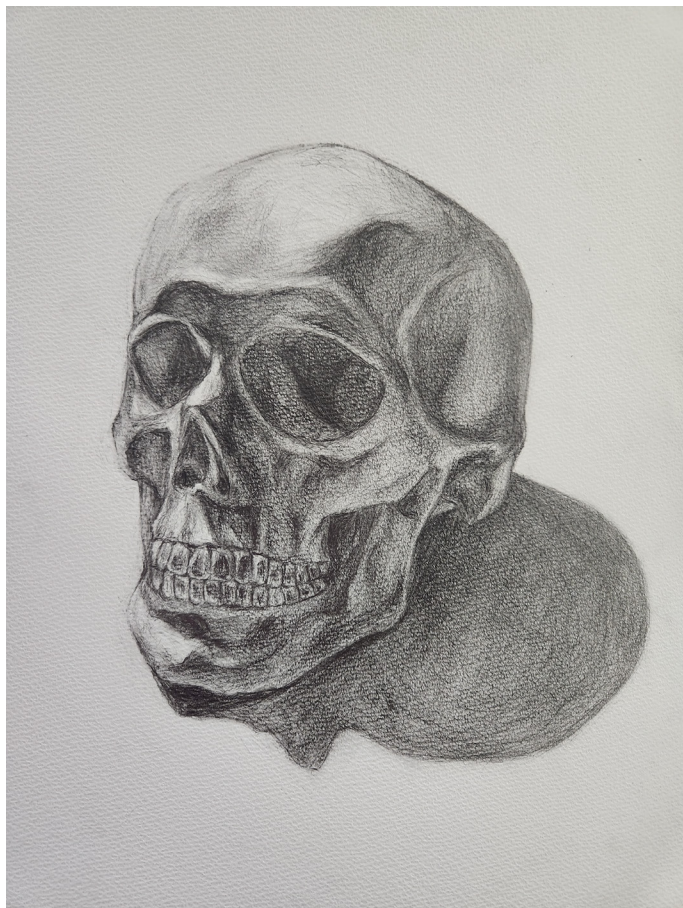
■バトルファンタジーゲーム想定のカラクターステータス画面です。ベージュとブラウンを基調にボタンなどに金色の縁を追加し、重厚感がありつつもシンプルで軽やかな印象を感じられるようなデザインを意識して制作しました。



2023/4 12h



2022/9 12h



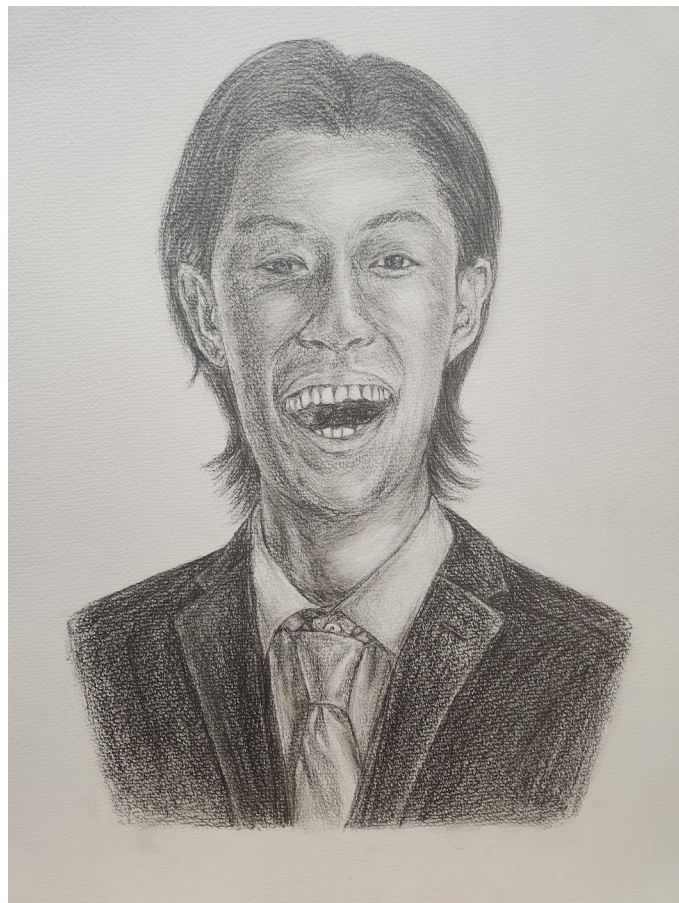
2023/5 12h



2023/1 9h



2022/7 12h



2022/12 12h

