

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	☆☆☆☆
Unity	☆
Photoshop	☆☆
Illustrator	☆☆

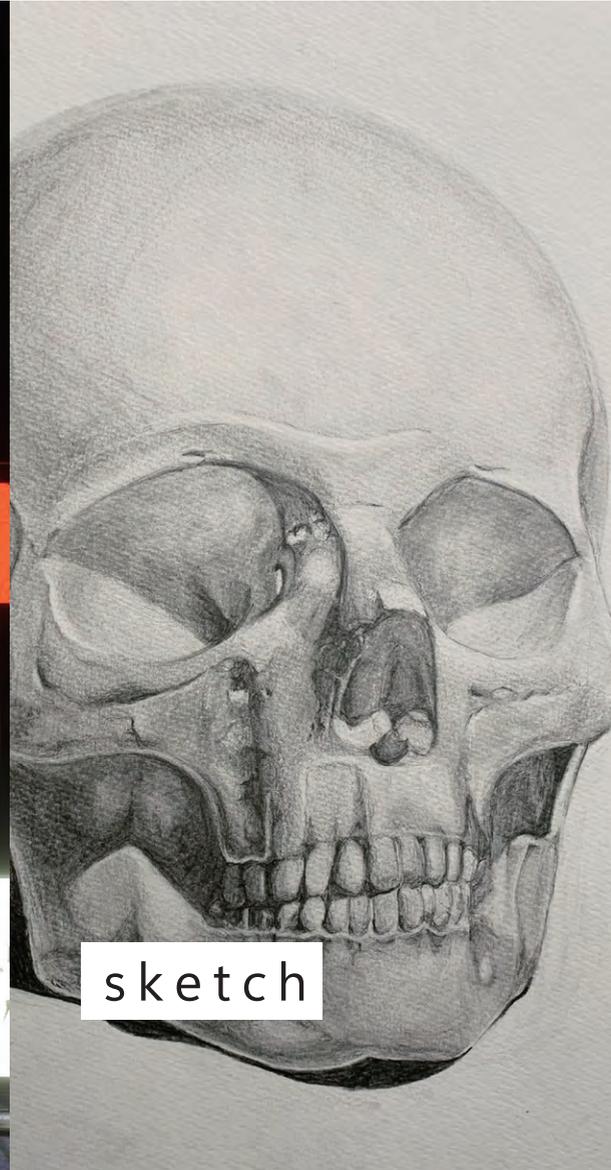
CONTENTS



character



scenery



sketch



character



なちよ猫

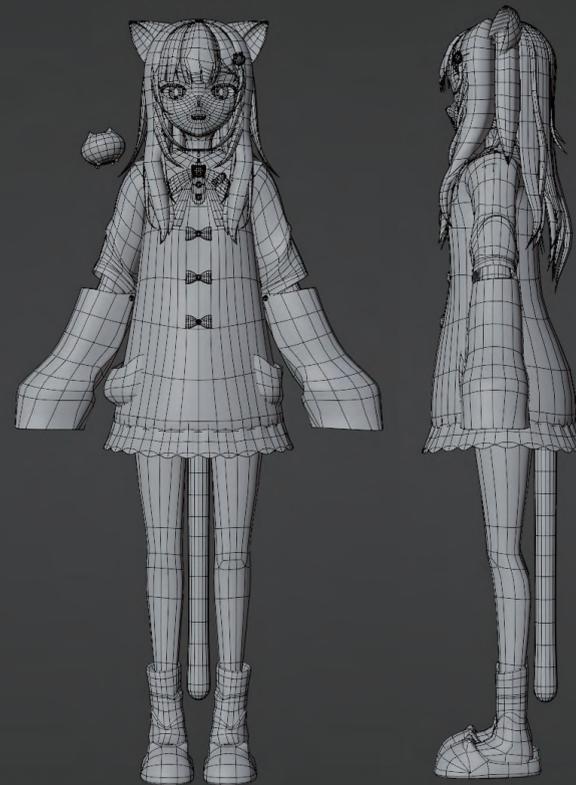
Natyoneko

制作時間 28 時間

ポリゴン数 59,200

使用ツール blender、photoshop、unity

wire frame



character



side



back

comment

なちよ猫さんを立ち絵を参考に制作しました。

初めてunityでのセットアップをしているモデルです。

今までで一番早くテクスチャまで制作できました。

なちよ猫さん本人の絵柄を再現できるように、顔の造形にこだわって制作しました。

目のテクスチャに力を入れました。

character

face



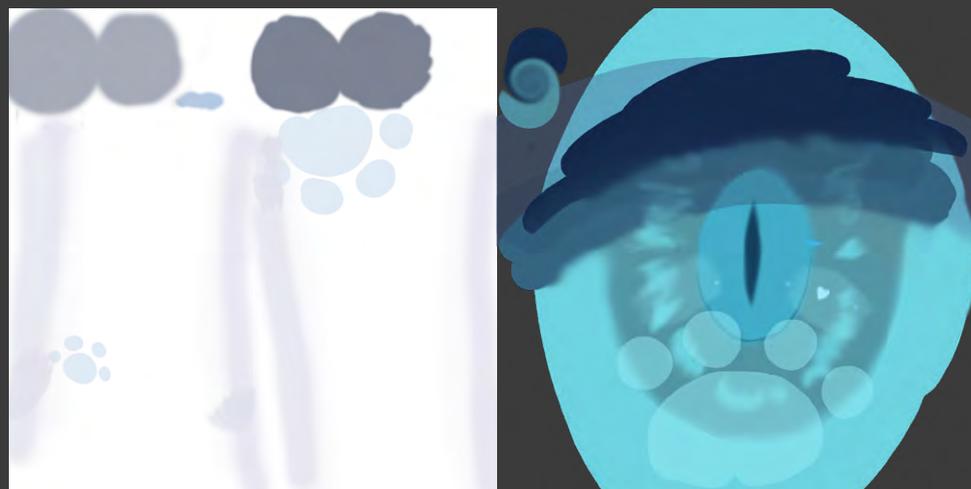
reference



costume



texture



character

mouth



a

i

u

e

o

facial expression



sad

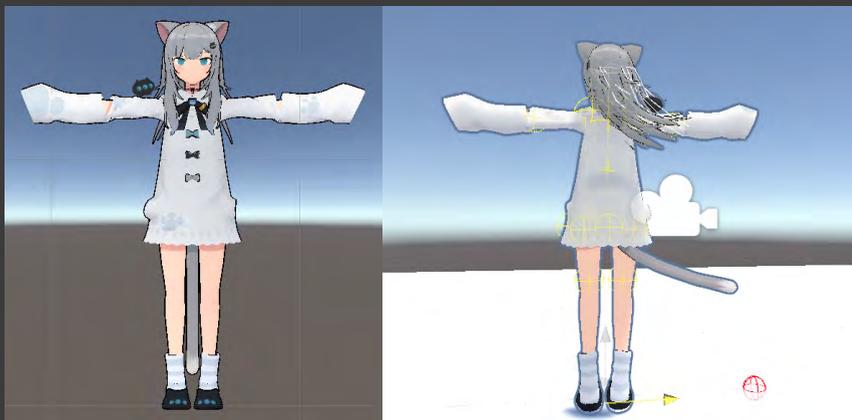
!!

blink

kirakira

character

unity (制作途中)



現在作業中で、揺れものの設定をしています。

character



七誌ムメイ

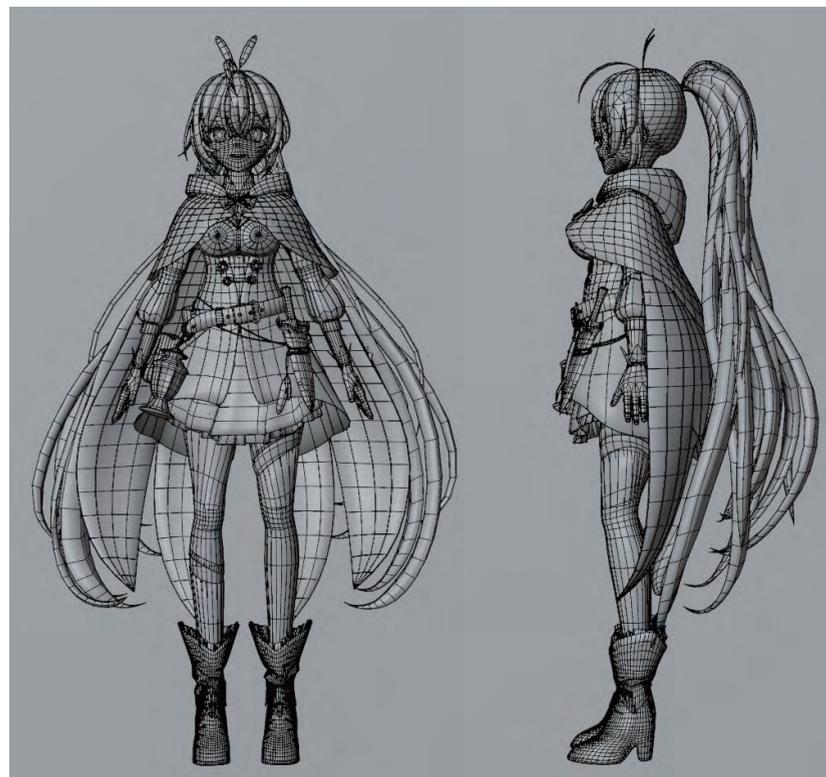
Nanashi Mumei

制作時間 50 時間

ポリゴン数 229,448

使用ツール blender Photoshop

wire frame



character



side



back

comment

七誌ムメイさんを三面図を参考に制作しました。

初めてモデリングからテクスチャまで制作した作品です。

学校で行われたデザイナーズオーディションというイベントに向けて、制作期間を決めて制作をしました。(二週間)

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

face



reference



accessory



costume



character



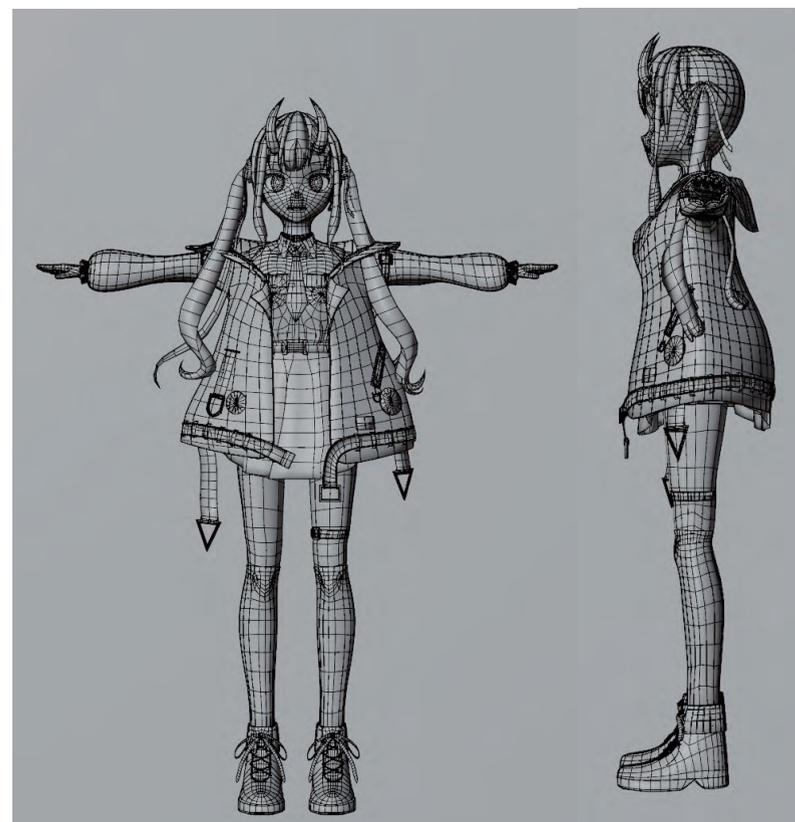
百鬼 あやめ Nakiri Ayame

制作時間 42 時間

ポリゴン数 138,906

使用ツール blender、photoshop

wire frame



出典：カバー株式会社 ホロライブ

character



side



back

comment

百鬼あやめさんのカジュアル衣装を立ち絵を参考に制作しました。

一度モデリングまで完成させた物を一から作り直してブラッシュアップしました。

服のモデリングとテクスチャに力を入れて制作しました。

character

face



reference



costume



texture



scenery



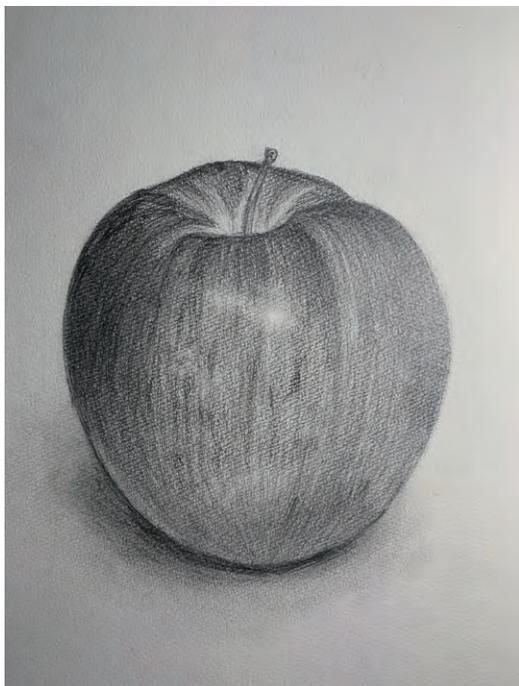
[路地裏]

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

sketch



「りんご」

制作時間：6 時間



「瓶」

制作時間：8 時間



「常田大希様」

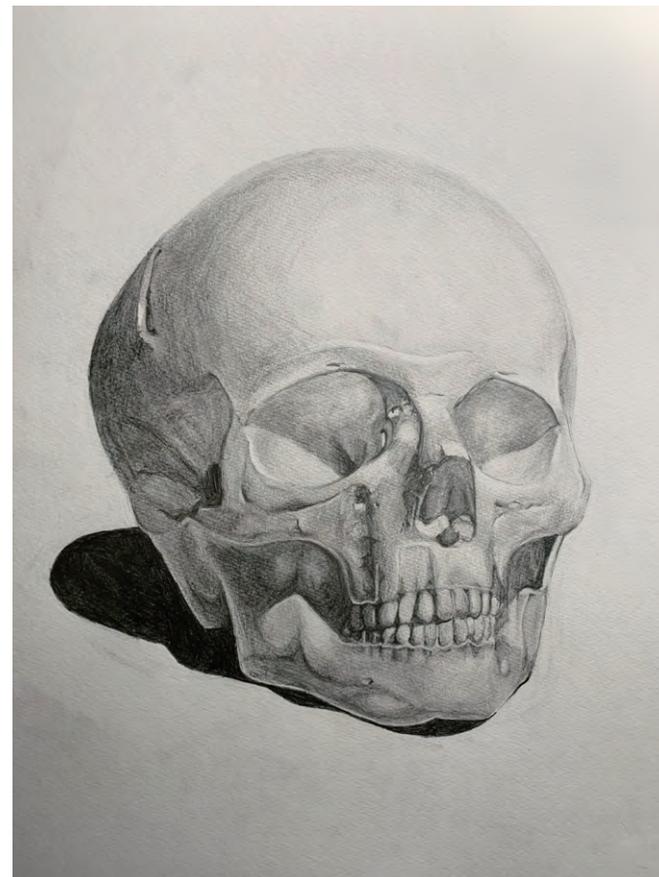
制作時間：12 時間

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