

MISHIMA

PORTFOLIO

3DCG

落ち着くお風呂

居心地がよさそうなお風呂をイメージして制作しました。

幼い頃嫌なことがあるとすぐお風呂に逃げていたので

その時の気持ちを思い出して制作しました。

落ち着く雰囲気が出せるように色味を統一し、明るくしすぎないように気を付けました。

使用ソフト：blender.photoshop.ibispaintX

制作時間：50 時間

完成日：2022.2/16

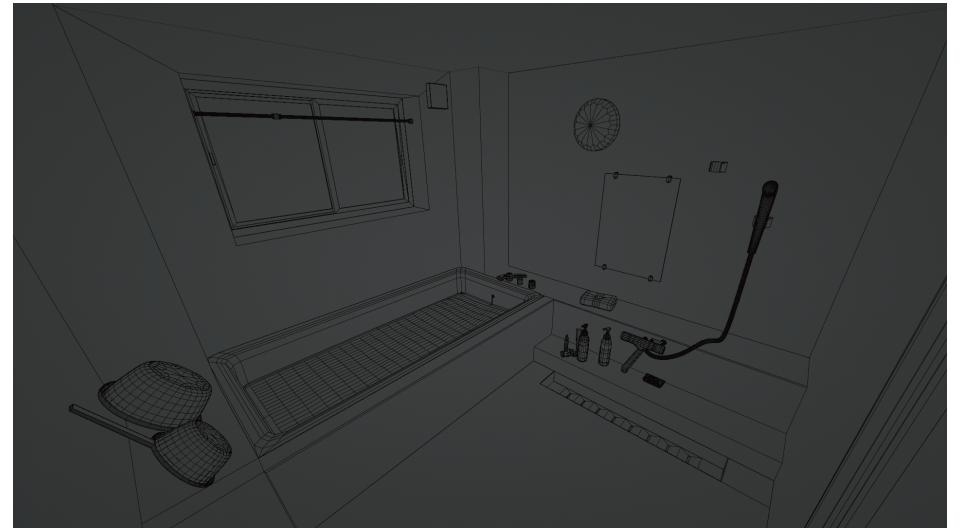
ポリゴン数：89.419



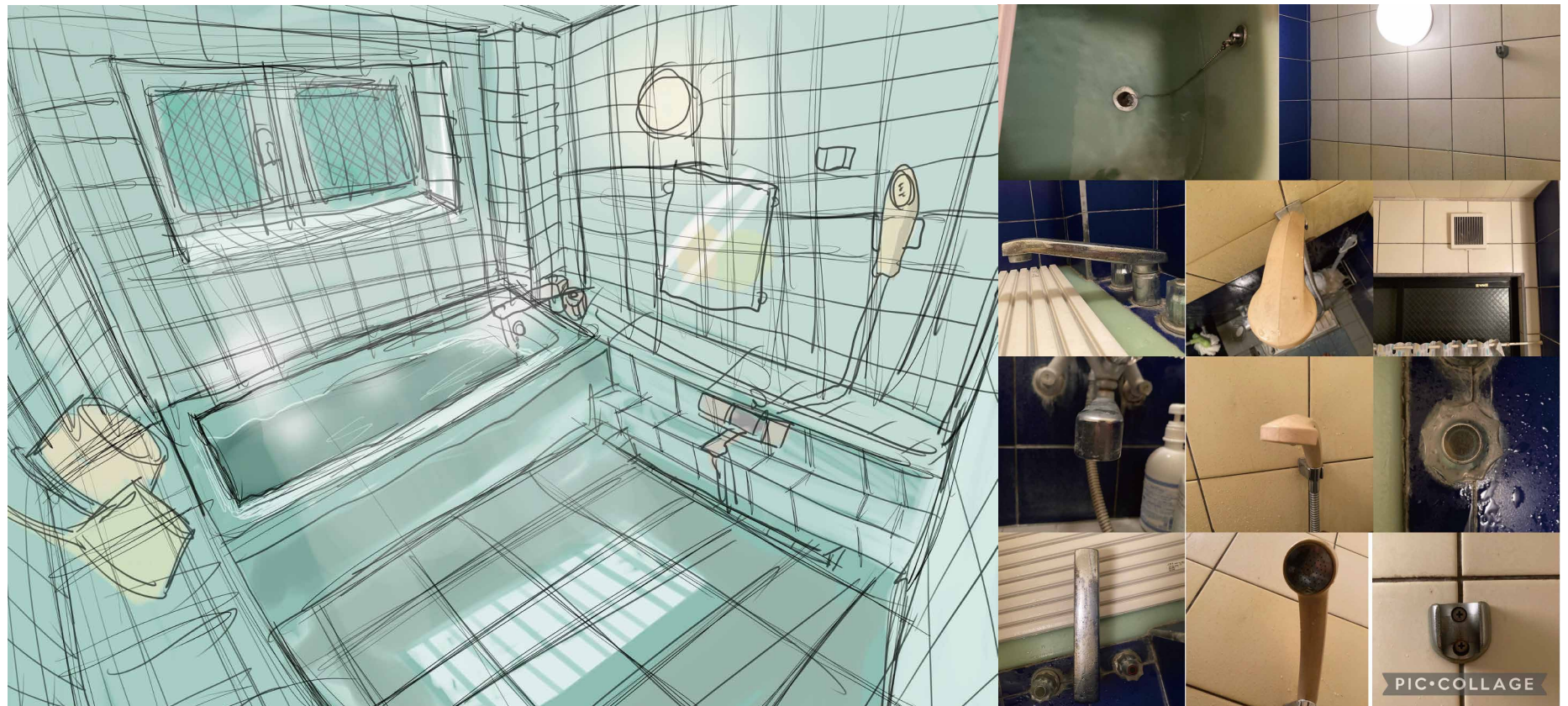
制作過程

制作当初祖母宅のお風呂を再現していたのですが自分の世界観を出したいと思い、元のモデリングをもとに爽やかで優しい雰囲気の出る色味やライティングにしたラフを制作しました。

一枚の絵としてきれいに見えるように似た色味の素敵な画像を集めて研究しながら構成を考えました。



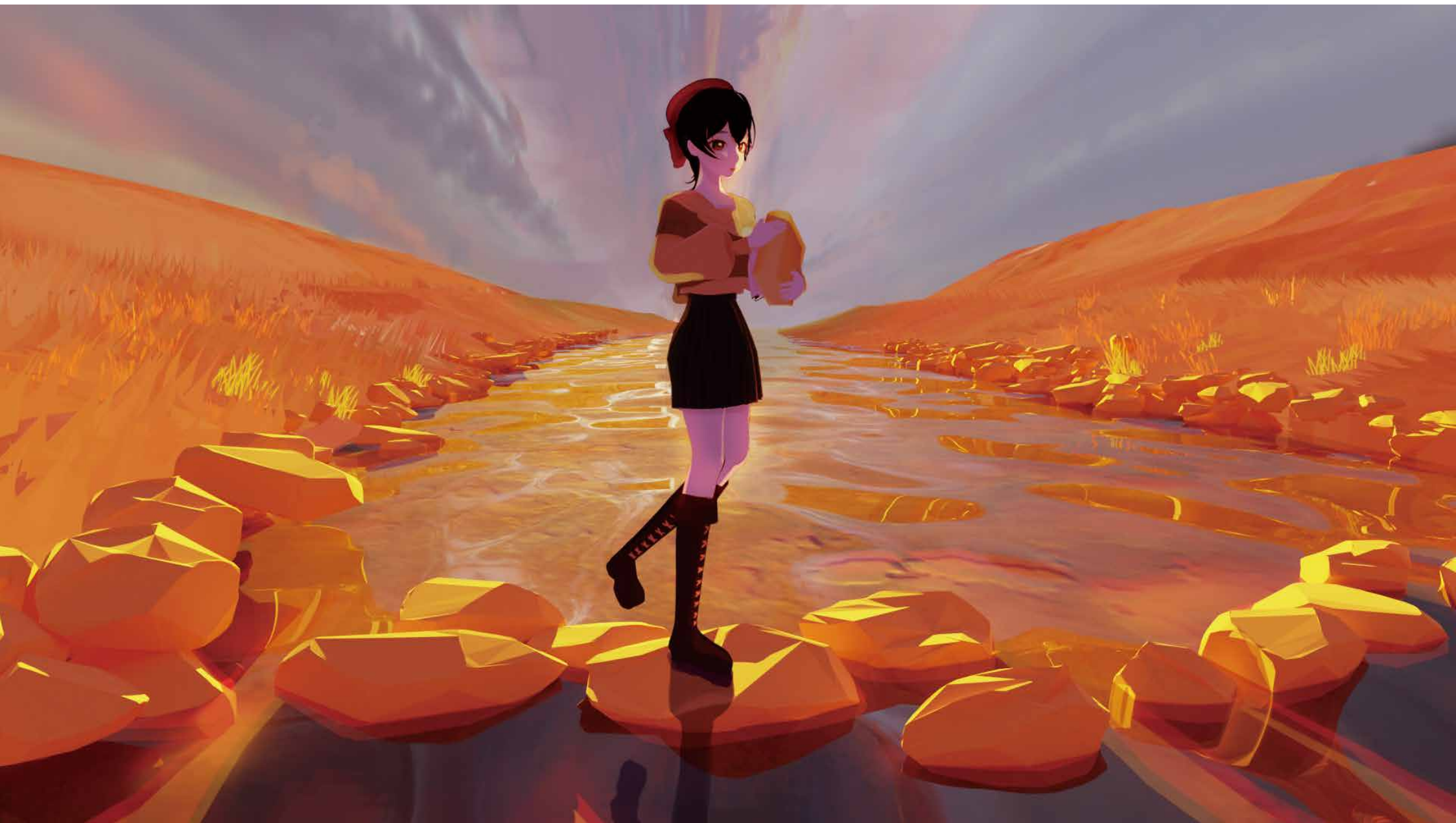
テクスチャーが描きやすいように UV 展開しやすいモデリングを心掛けました。

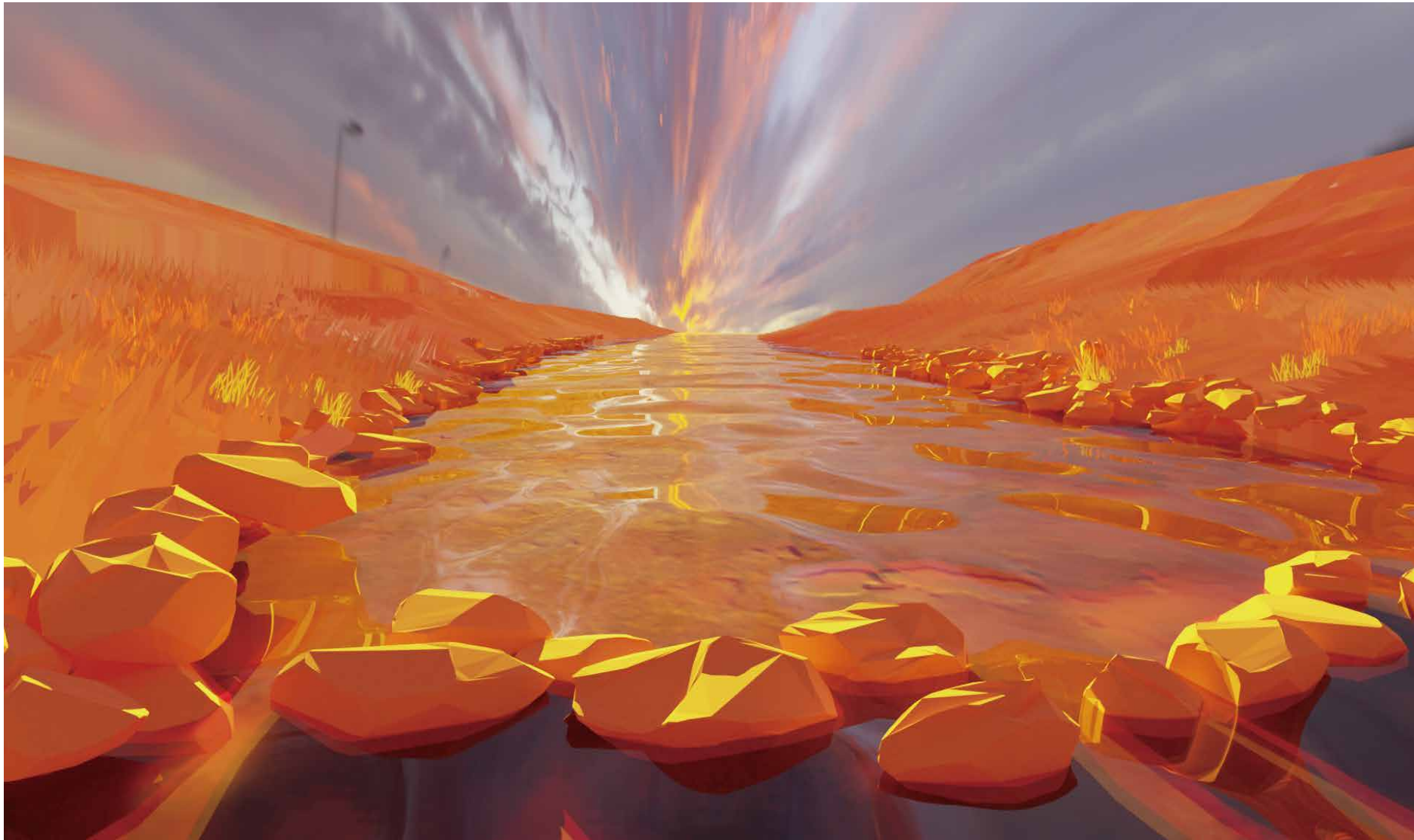


夕方の河川敷

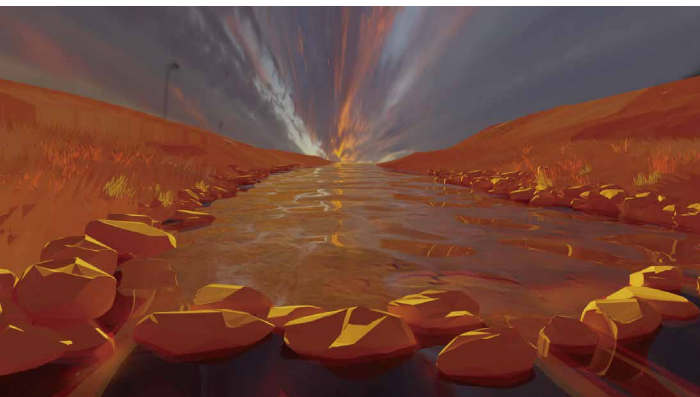
夕暮れの河川敷を制作しました。キャラクターのモデルは友人のものを使わせてもらいました。
友人の制作したキャラクターと合わせるので草をざっくりとさせたり石をツルっとした印象にし、セルルックのキャラクターと合うように
考えて作りました。
キャラモデルと背景モデルは別々でレンダリングしキャラクターに影や光を入れました。

使用ソフト：blender.photoshop
制作時間：50 時間
完成日：2023.7/10
ポリゴン数：192.896





コンポジット



全体的に彩度を
上げて明るい
雰囲気になりました。



手前の草をザクザクにして
奥の草を細かく生やすこと
によって奥行きを表現しました。





不気味な雑居ビル

使用ソフト：blender.photoshop.clipstudio

制作時間：53 時間

完成日：2023.7/10

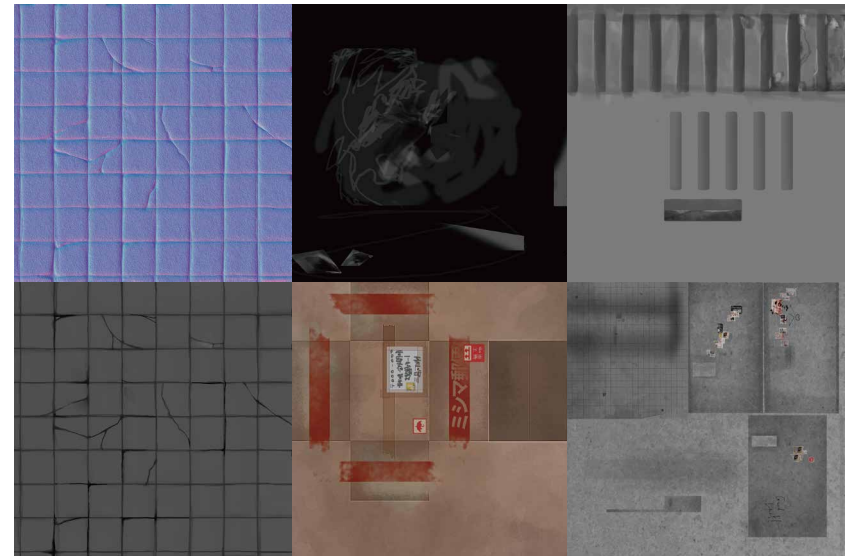
ポリゴン数：9.034

小汚い雑居ビルの地下をイメージして制作しました。

まだ人が通ってる想定なので瓦礫やごみなどを端に寄せて掃除が行き届いていないように見えるように考えて制作しました。

少し不気味でかっこいい雰囲気にしたかったのでホラー画像をたくさん見て、コントラスト強め、全体的に緑っぽく仕上げました。

■ texture



■ refrains

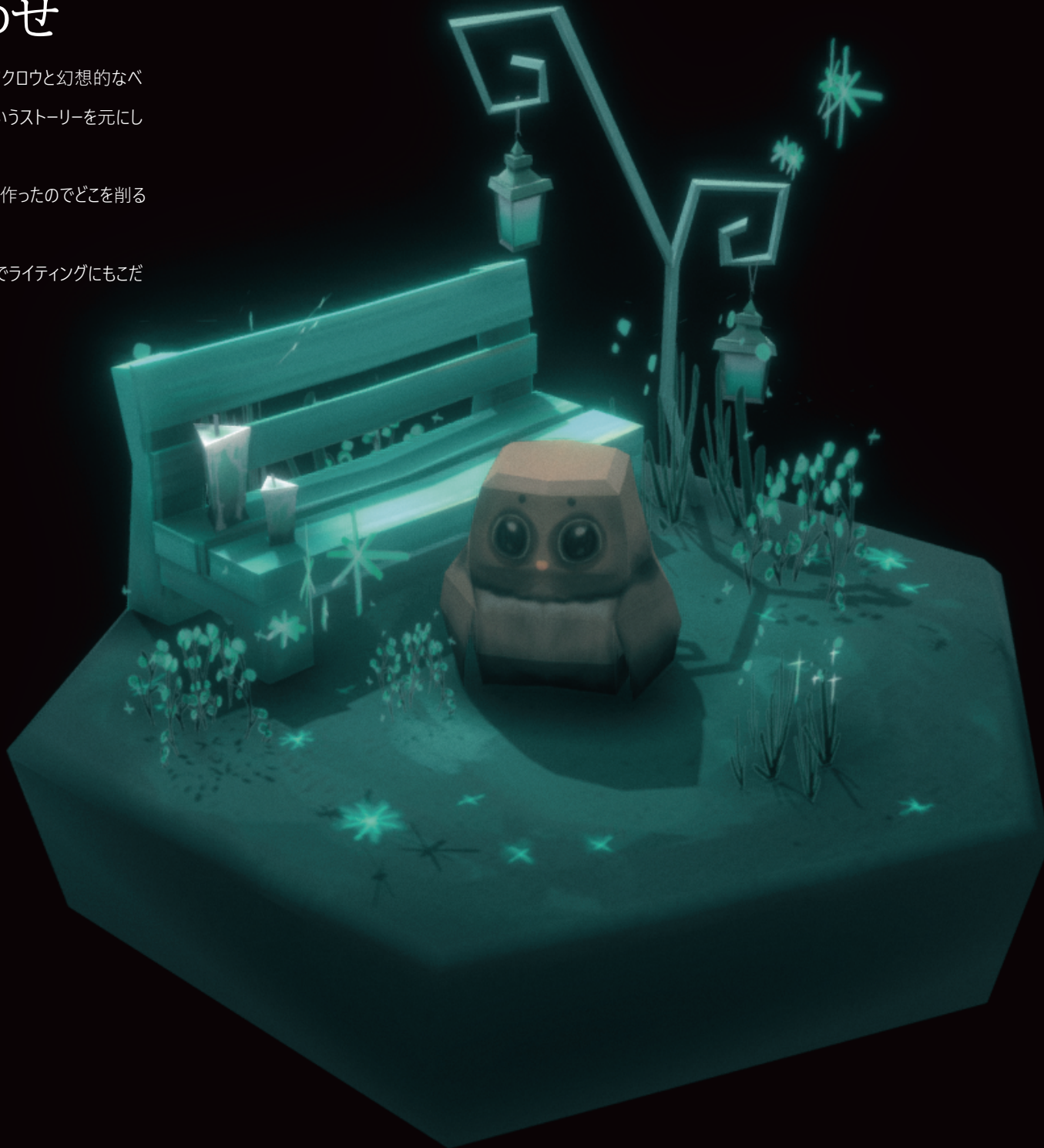


夜の待ち合わせ

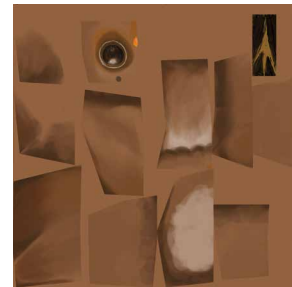
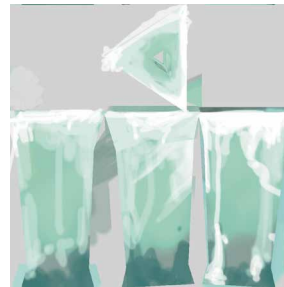
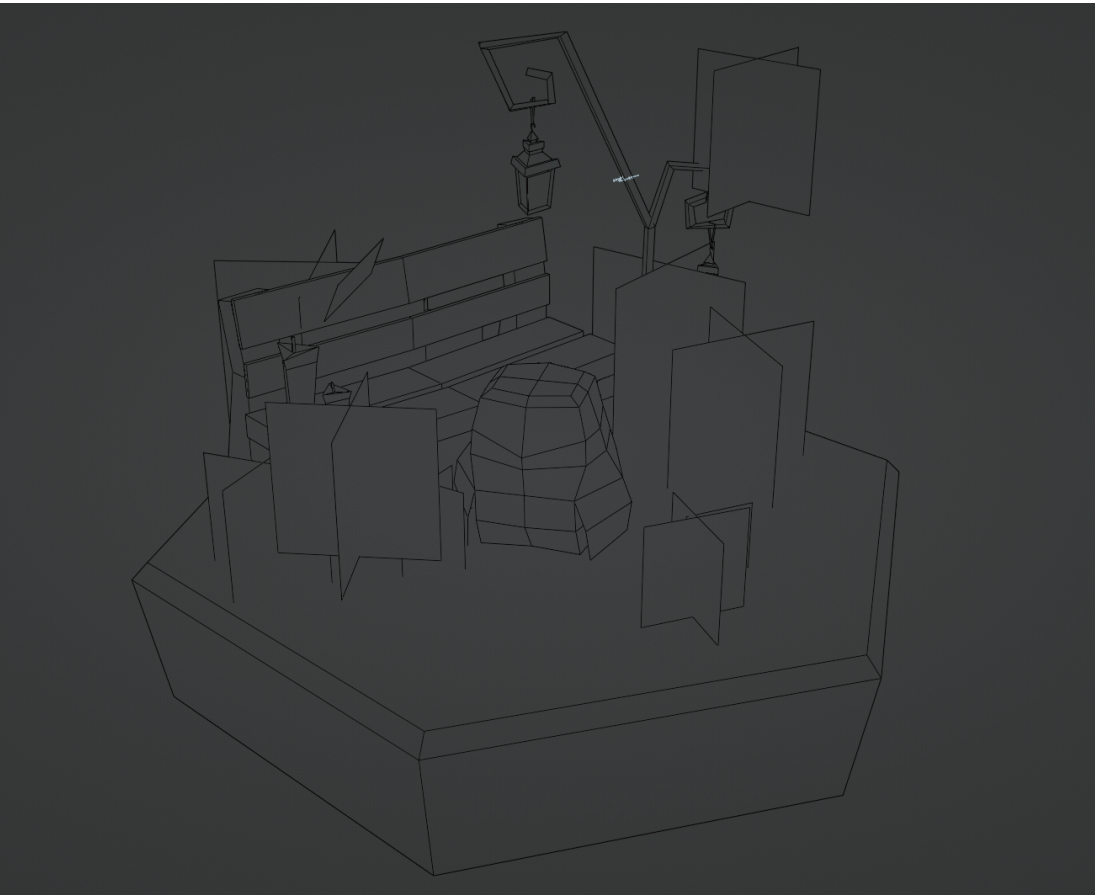
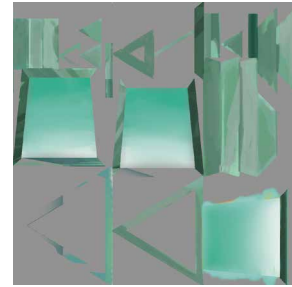
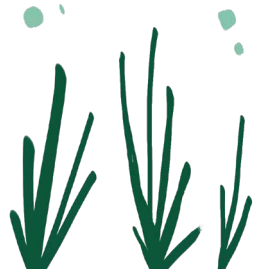
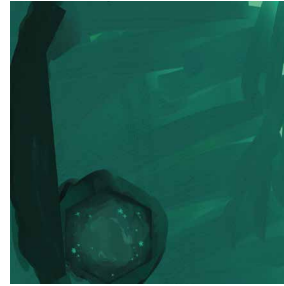
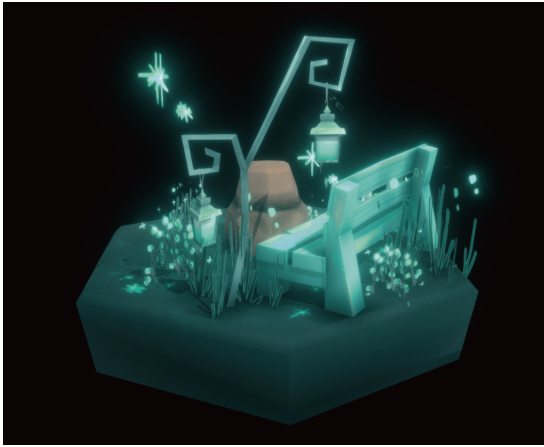
夜に家を抜け出して不思議なフクロウと幻想的なベンチに座って友達を待っているというストーリーを元にしてデザインモデリングしました。

1 オブジェクト256ポリゴンで作ったのでどこを削るか迷いながら制作しました。

月明かりに照らされている想定でライティングにもこだわりました。



製作期間：一週間
完成日：2023.4/27
ポリゴン数：711
使用ソフト：blender. Photoshop. clipstudio



神秘的な雰囲気を出すために色を統一、オブジェクトを発光させました。



ブラシタッチを残して絵本の中のように柔らかい雰囲気を表現しました。

ふくろうは愛らしくも不気味なデザインになるように目を大きくさせて濃い影を落としました。



CHARACTER MODERING

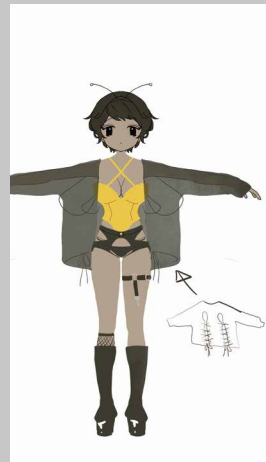
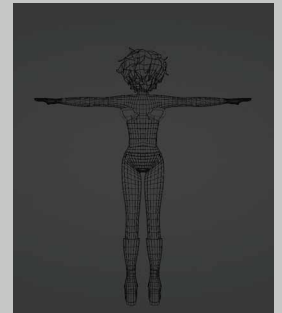
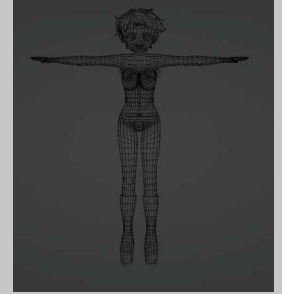
蜂をイメージして作りました。
おっとりとした性格なので柔らかな表情、体形になるように
気を付けてモデリングしました。

制作期間:2022.12/8~1/26

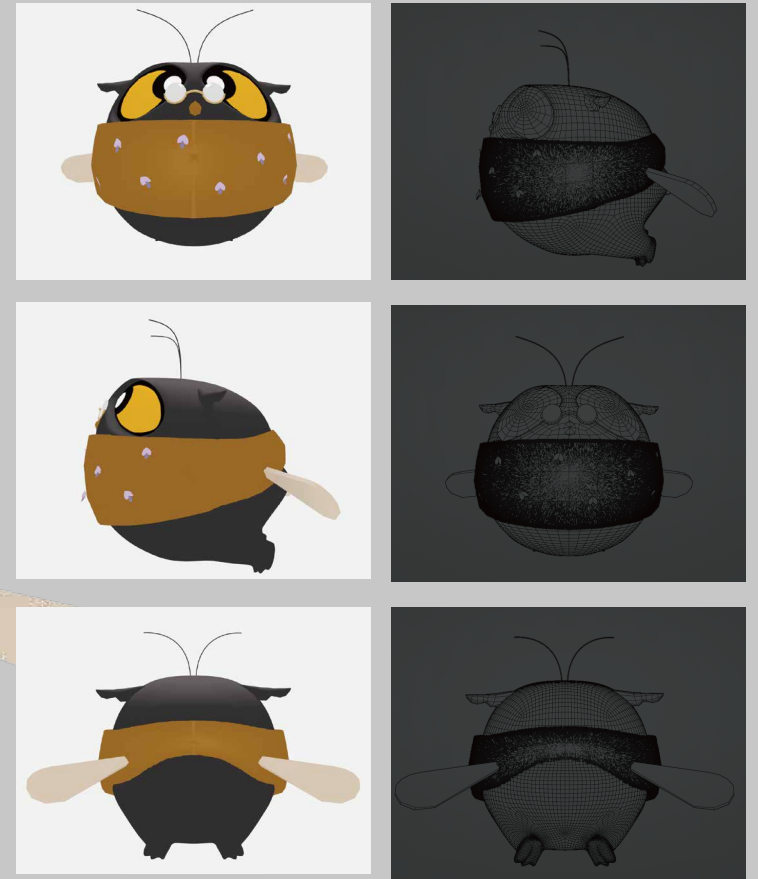
制作時間:30時間

ポリゴン数:637,658

使用ソフト:blender. Photshop



■ image



CHARACTER MODERING

クマバチとフクロウのキメラです。
まるっこいキャラクターを作るのが初めてだったので、試行錯誤しながら作りました。
フクロウとクマバチの特徴をまんべんなくできるようにデザインしました。

制作期間: 2022/10/3 ~ 2022/10/20

制作時間: 15時間

ポリゴン数: 18.386

使用ソフト: blender

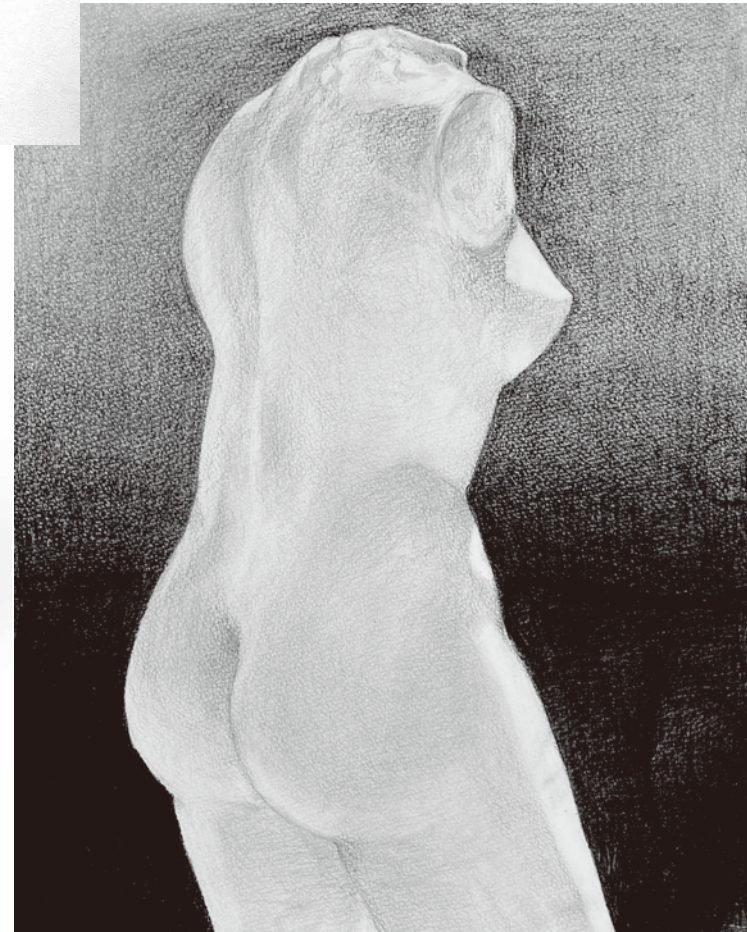
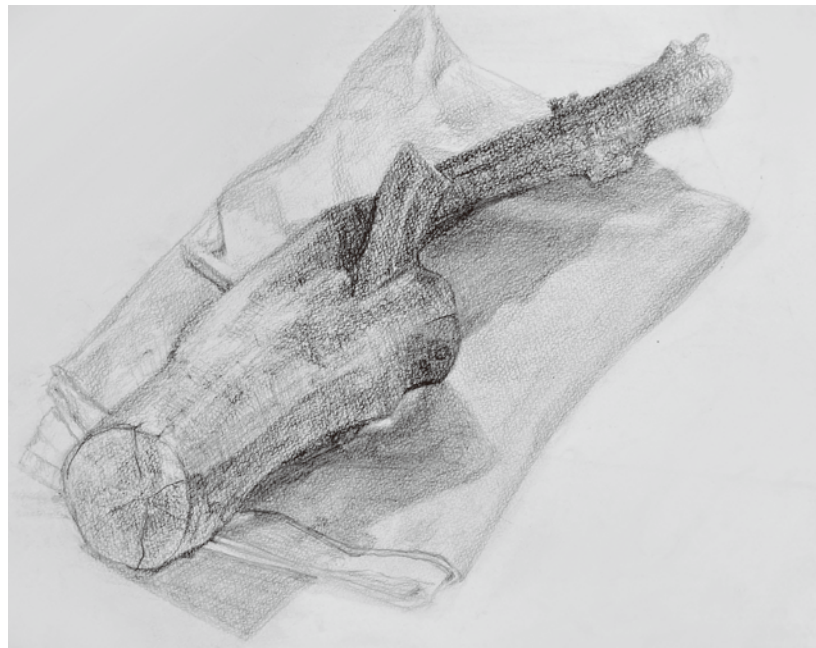
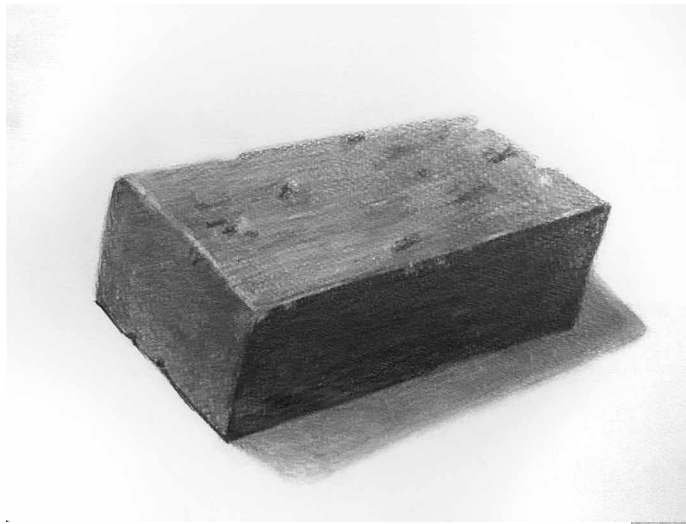


・設定画



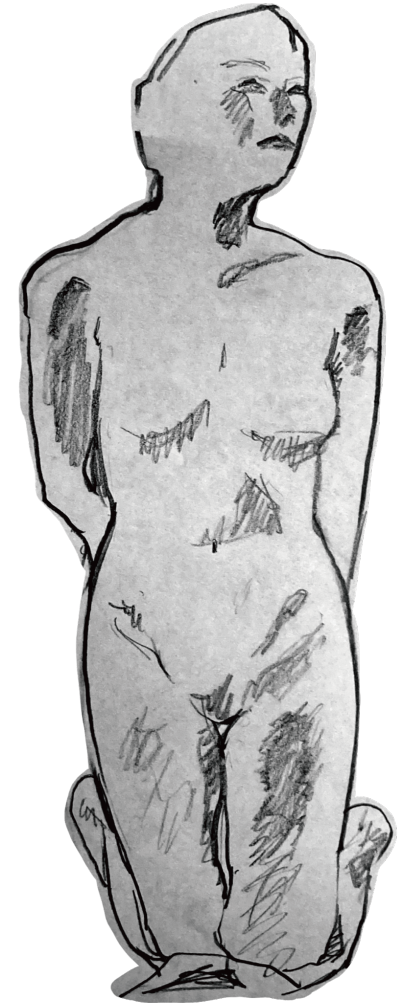
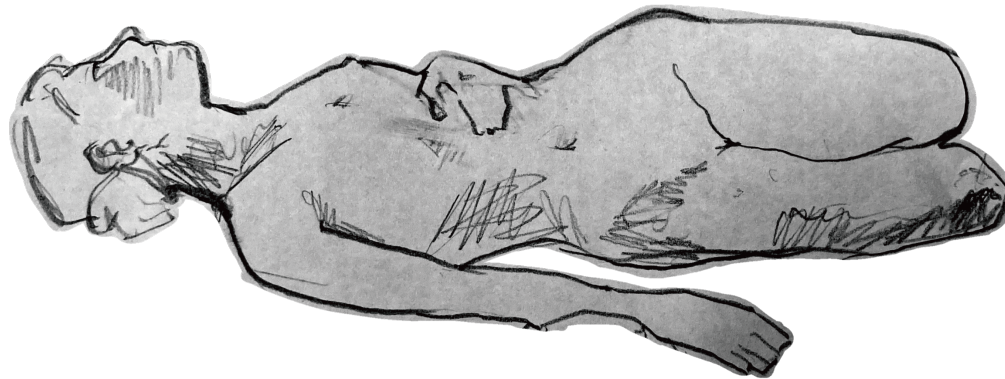
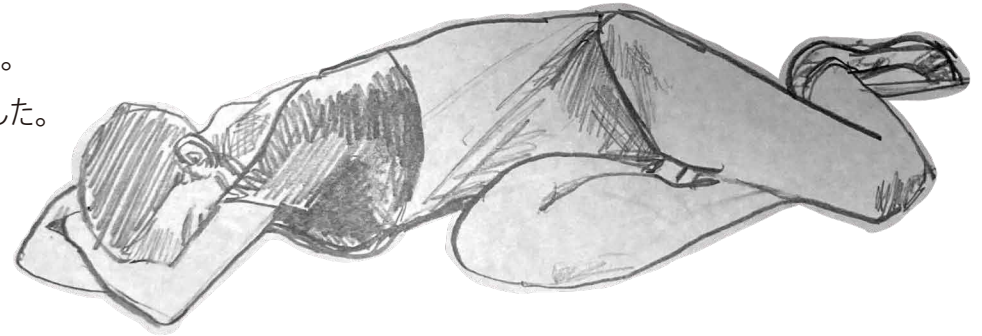
■ DRAWING

たくさんモチーフを触ったり上手いデッサンを参考にしたり質感表現の表し方など見て学びながら描きました。



■ CROQUIS

骨や筋肉の流れがどうなっているか想像して考えながら描きました。
モデルさんの綺麗な体が伝わるようにシルエットを重視して描きました。



アイスクリーム

制作時間:1時間

ポリゴン数:33,722

使用ソフト:blender

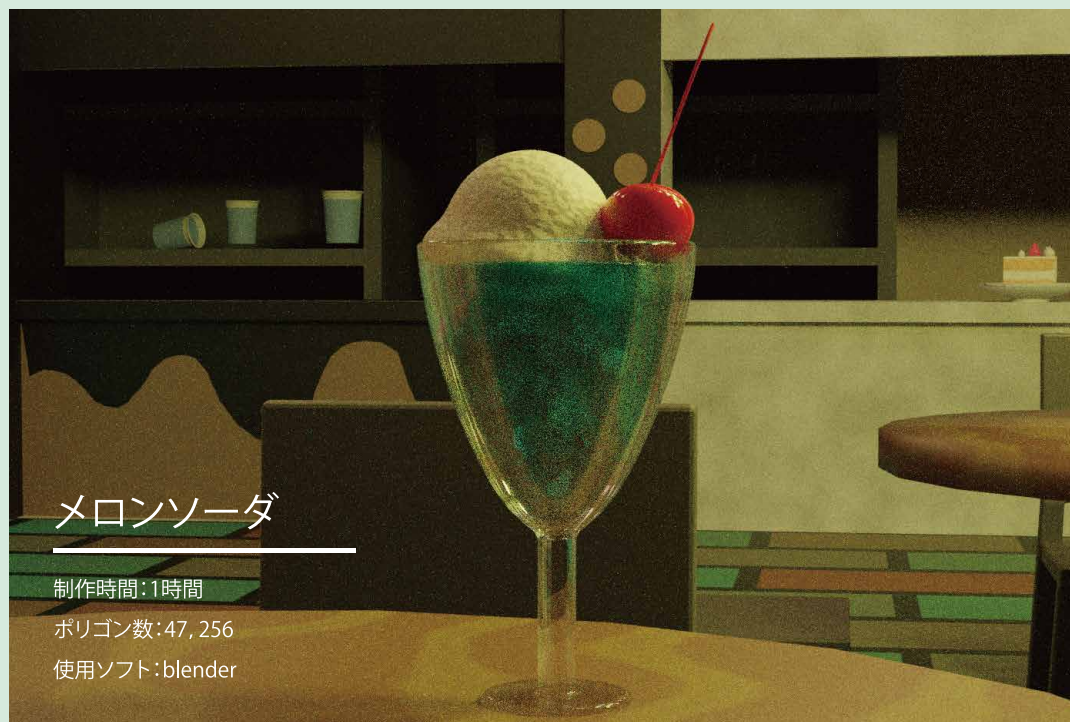


ソフトクリーム

制作時間:1時間

ポリゴン数:35,834

使用ソフト:blender



メロンソーダ

制作時間:1時間

ポリゴン数:47,256

使用ソフト:blender

グループ制作

学校のデザイナーズマーケットで制作、使用したオブジェクトです。
blender も使いこなせていなかった時期でしたが能力以上のものが出来るように、資料を集めて3dcgの作品をたくさん見て研究したりなど試行錯誤をしながら制作しました。



使用した背景



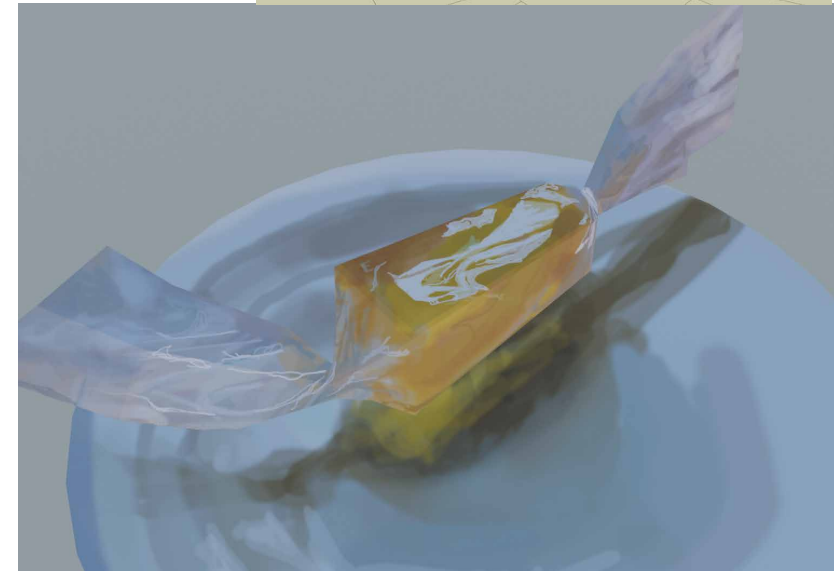
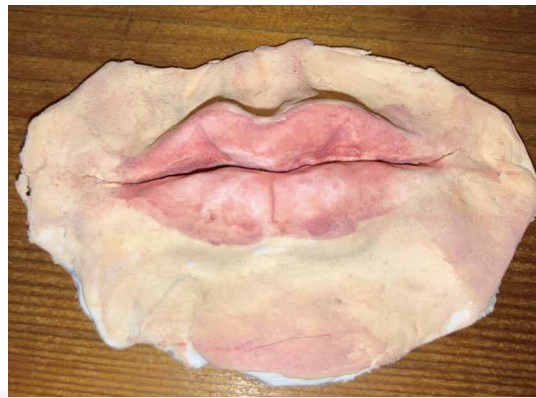
イベントの様子

■ ETC.

優秀作品



愛知県一宮市 三島 可琳 さん 【テーマ】壁を塗る人 壁を塗っているところにときめました。



- ▼ テクスチャの練習に極限までポリゴンを減らして描きこんで表現した作品です。飴がビニールに透けているように見えるよう些細な色の変化に気を付けて描きました。

家にペンタブがなかったのでマウスで細かい線を少しずつ描くのが大変でした。



三島 可琳

名古屋デザイナー学院

ゲーム・CG 学科

3DCG デザインコース

2003/12/23

背景モデリングが得意です！

子供にすげー！と言ってもらえる仕事に就きたいです

趣味

アクリル画

三味線

民謡

映画鑑賞、ホラーが特に好きです。

粘土遊び

SKIL

blender

illustrator

Photoshop

AfterEffects

SubstancePainter

Maya

me1:1223mishimakar@gmail.com