

Portfolio

伊藤瑞穂



Soreiyu



ポリゴン数 : 87728

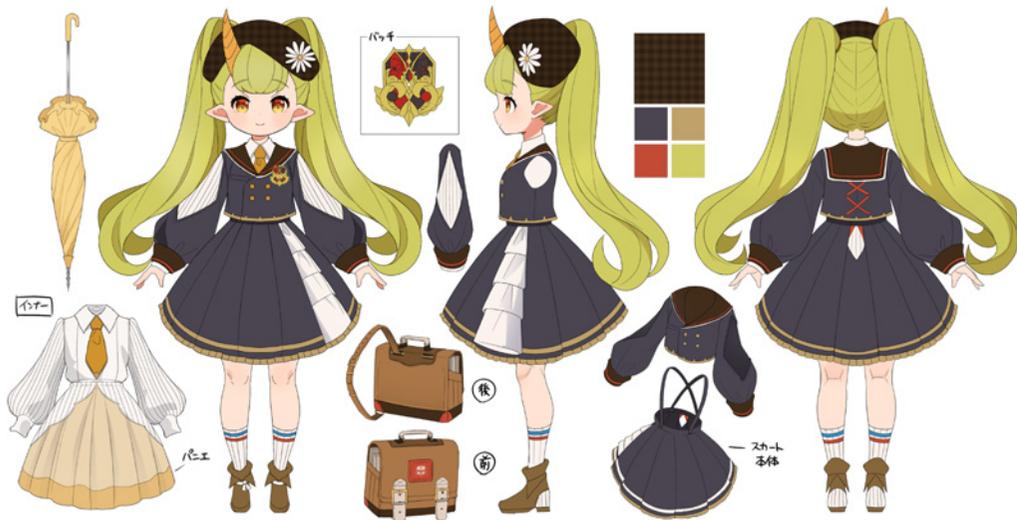
制作時間 : 58時間

制作時期 : 2023/03 ~ 2023/04

使用ソフト : blender, Procreate,
Photoshop

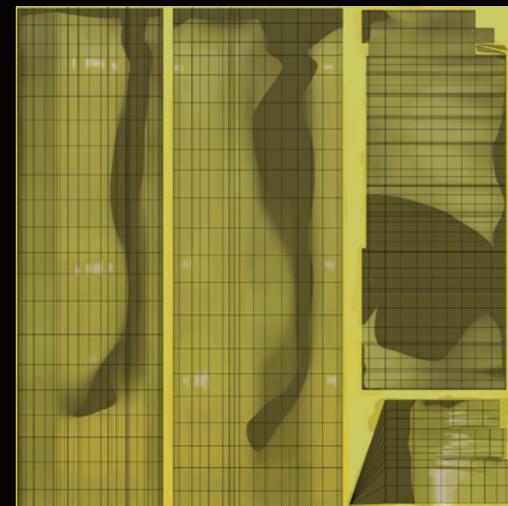
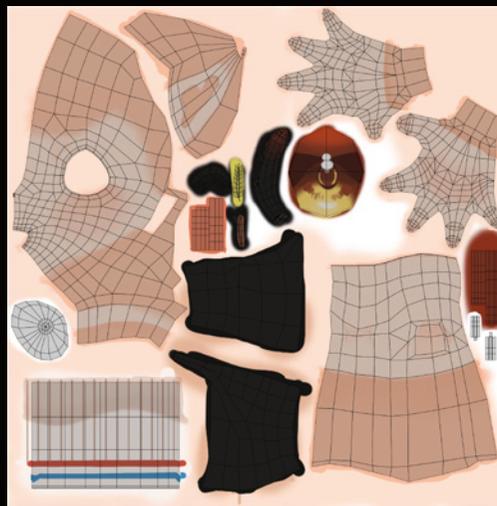
友人がデザインしたキャラクターをもとに制作したモデルです。できる限りもとの絵のかわいらしさが伝わるよう意識しました。モデリングは丸みを帯びるように作り、テクスチャは色味を全体的に暖色系でまとめつつ、肌と目に特に力をいれるなどしました。

Soreiyu



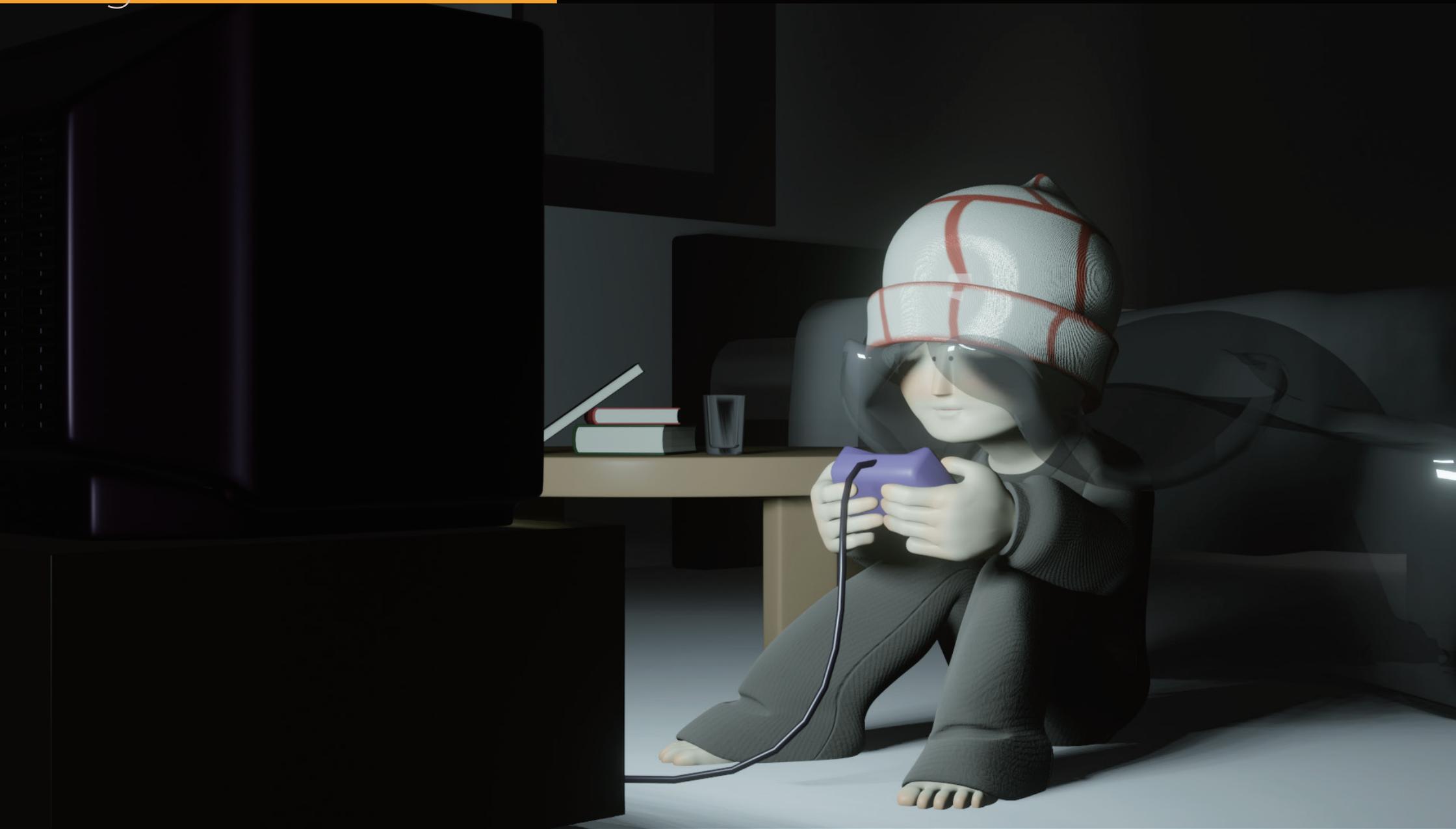
今までの作品とは違い、他者が制作したデザインを基にしたモデリングということで、如何にお借りしたデザインに近づけられるか、というところにチャレンジとリスペクトの意をこめてこだわりました。わからないところがあれば都度連絡をしたり、ときには画像などでチェックしてもらったりしました。まだもっと寄せられるところがあると感じるため、今後もより完成度を高めていきます。スカートに関しては、腕周りが干渉しやすくなることを防ぐため、三面図よりボリュームをやや控えめにしています。

Soreiyu

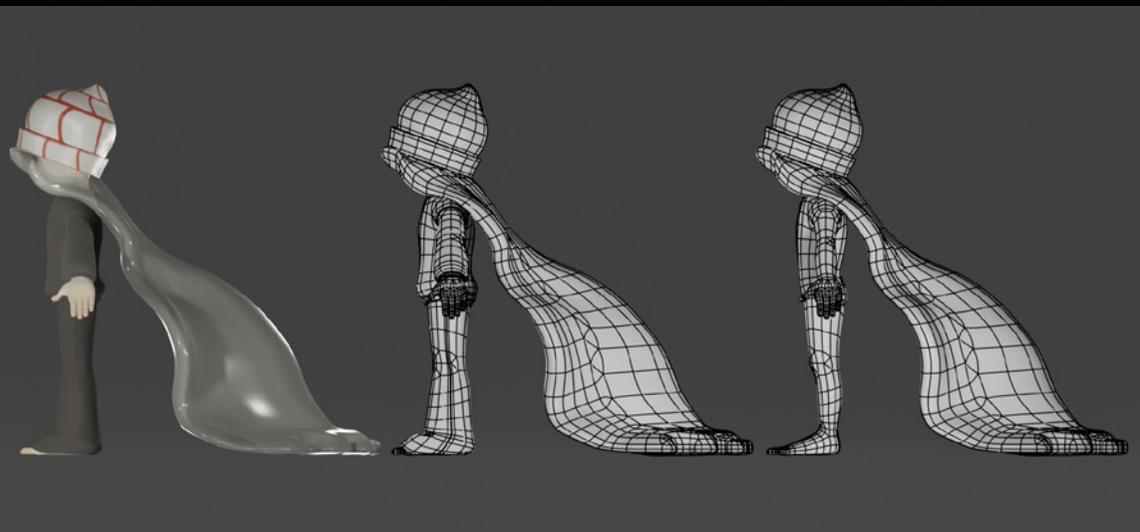


ポートフォリオや作品にアドバイスを頂いた際、「質感表現が弱い」と多々ご指摘いただいたため、立体感や素材感がわかりやすくなるよう意識してテクスチャを描きました。元の絵の、瞳や膝の塗りが綺麗だったのが印象深かったので、体を描くときは強くその二点を意識しました。また、奥行きを出すためアンビエントオクルージョンを利用し、テクスチャ自体に乗算で乗せつつ、より深みを出すためその下にさらに色を乗せるなどしました。

Original Character



Original Character



ポリゴン数 : 25232

制作時間 : 24

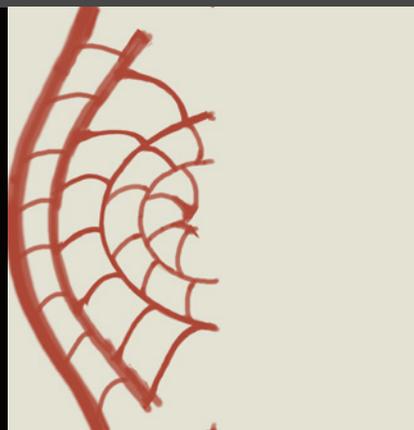
制作時期 : 2022/9 ~ 2022/10

使用ソフト : blender

2~4頭身のキャラクターをモデリングする課題で作成しました。

ウミウシの一種であるベニシボリをモチーフに、特徴を盛り込みつつキャラクター性が見ただけでわかるよう意識してデザインしました。

モデリングの際気を付けたことは、メッシュと手間の削減のため帽子に埋もれている見えない部分を作らず制作しました。また、服の質感を再現するため、雰囲気損なわないようデフォルメしつつ、しわや縫い目をメッシュで作りました。



Original Character



ポリゴン数 : 36894

制作時間 : 45時間

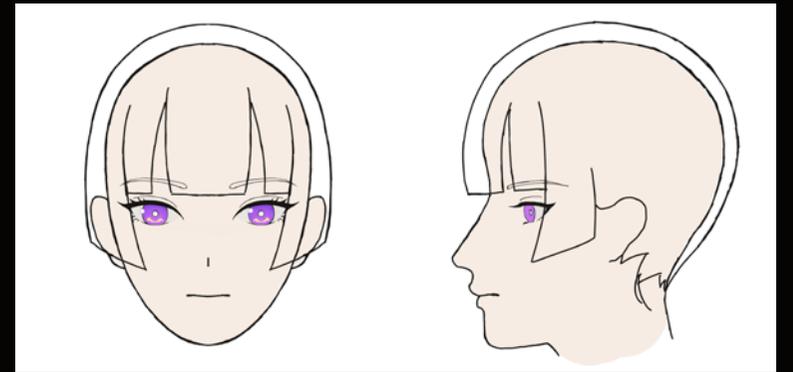
制作時期 : 2022/11 ~ 2023/02

使用ソフト : blender

オリジナルキャラクターモデルです。

客層の比率として男性が多いソーシャルゲームをイメージしてデザインしました。スマホでのプレイがメインになることを考慮し、ローポリを意識して制作しました。また、水着イベントなどで流用できるように、トレーニングもかねて人体を丸ごと作っています。

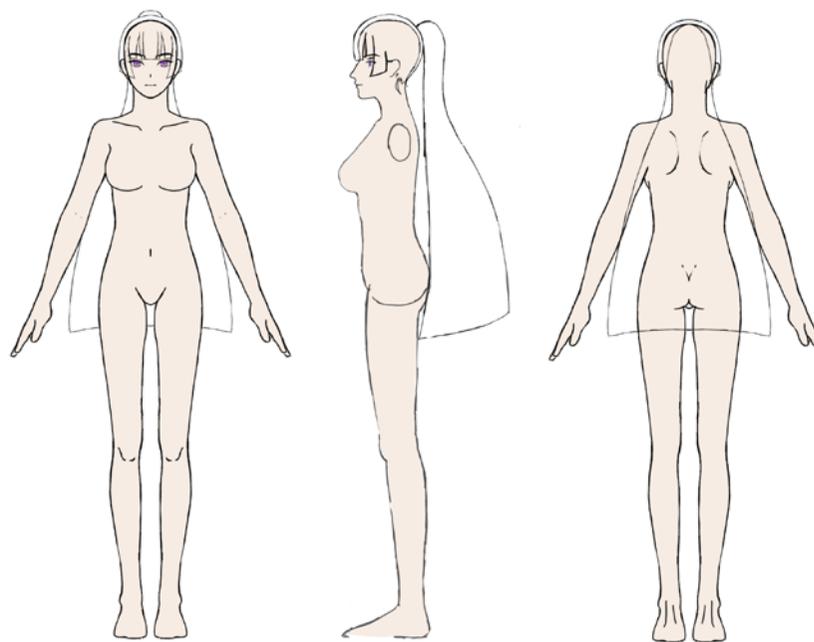
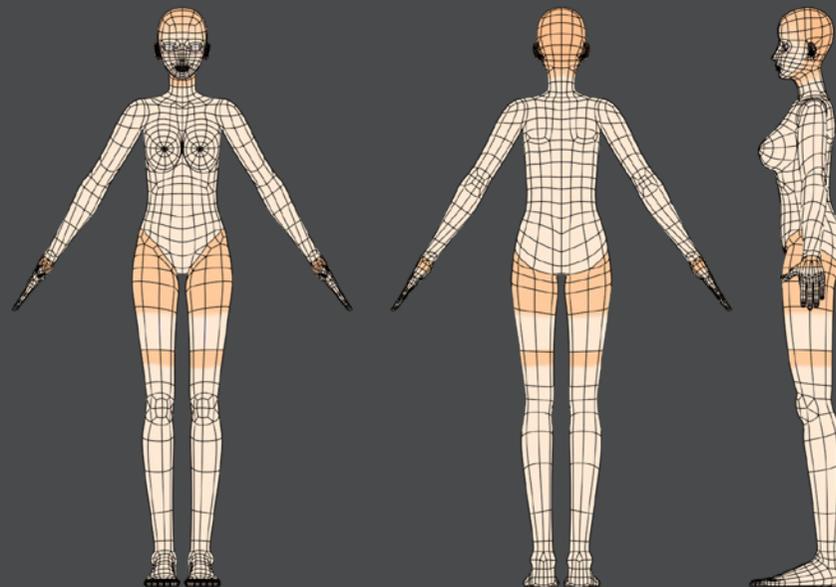
Original Character



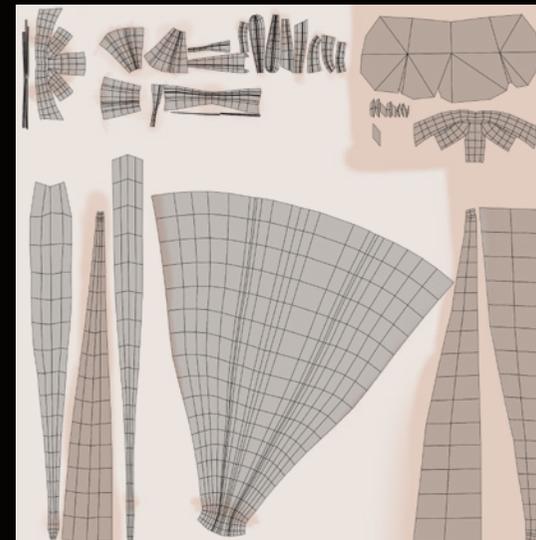
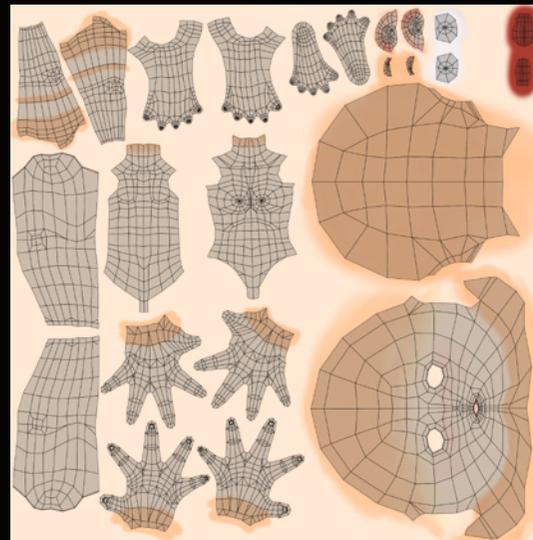
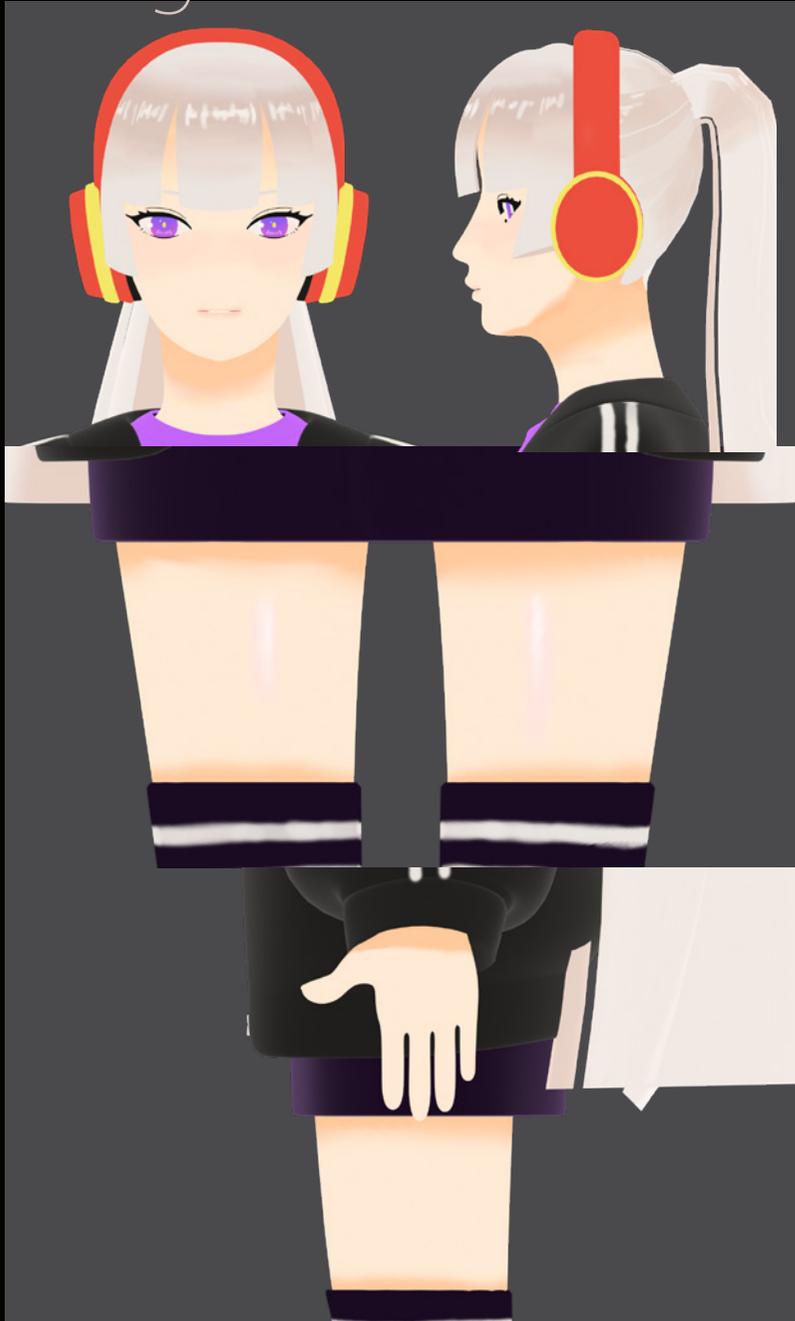
右上は一番最初のデザイン案です。色にまとまりを出しながらも人目を惹くよう意識しつつ、ぱっと見でなんとなくの性格や雰囲気を感じるようにデザインしました。最初に2種類のラフを用意し、スケジュール等やマテリアルのことなど先生と相談した結果、上記のラフ案で決定しました。

三面図は服あり、服なしと併せて顔面の個別設定を用意しました。

Original Character



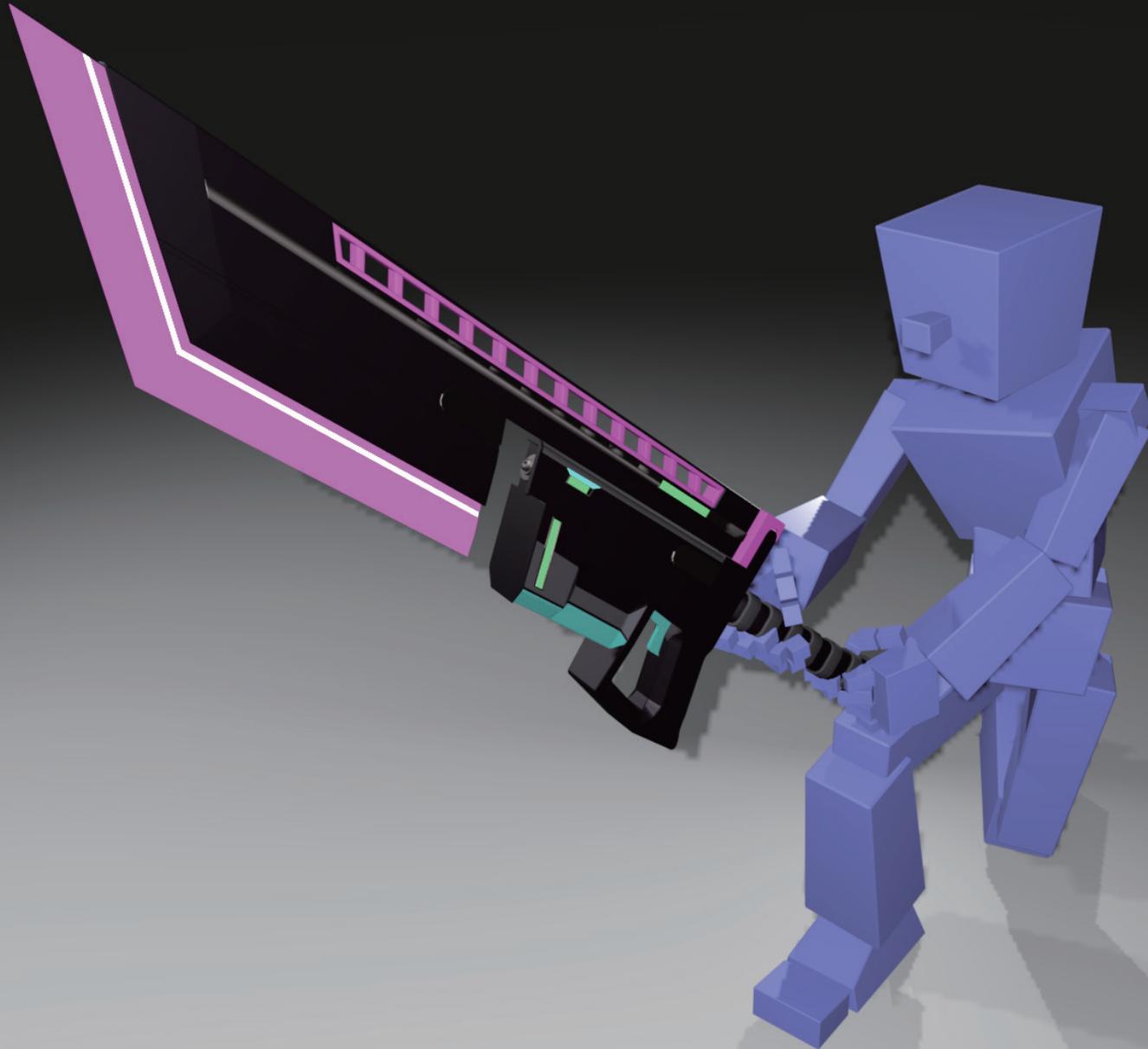
Original Character



この制作で初めてテクスチャ、UV展開をしました。

そのため強くはこだわりを持っていませんでしたが、顔など描き込みたいところは大きめにUVを配置する、肌や髪など視線の向かいやすいところは特にきれいにするなど意識して作業を行いました。

Original Weapon



Original Weapon



ポリゴン数 : 5070

制作時間 : 12時間

制作時期 : 2022/10 ~ 2022/11

使用ソフト : blender

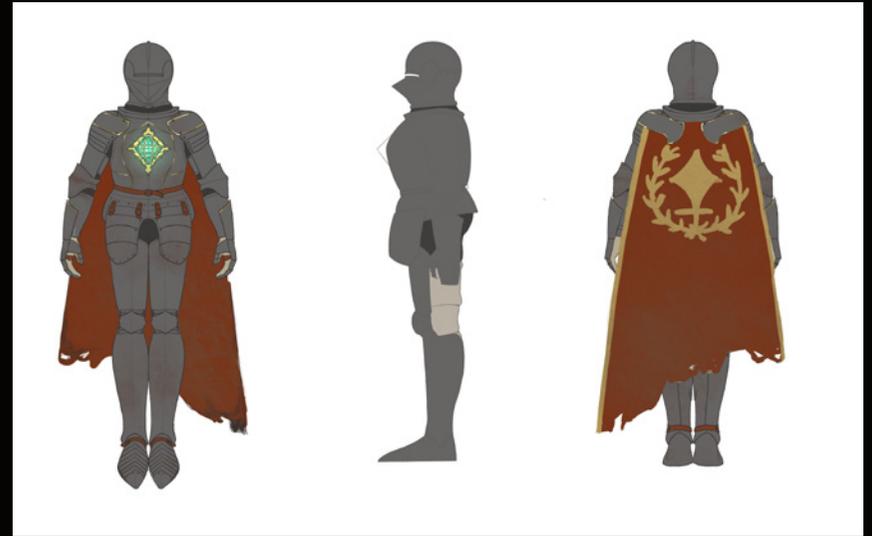
今回デザインするにあたり、コンセプトがSFアクションゲーム、ターゲット層が20~30代のゲームと想定し、できるだけSFチックになるようカラーリングやシルエットを意識して描きました。

モデリングする際、ロゴのところはノーマルを使用するなどポリゴン数をできるだけ少なくすることを意識して造形しました。

銃モードと剣モードの2種類があり、その両方を使い分けながらゲームを進めていく。



Original Character



東京ゲームショウにて出展した作品です。佳作をいただきました。

ダークファンタジーの、ハイエンド系のコンシューマーゲームを想定してデザインしました。

デザインする上で現実にあるものを参考にしながら作業をしたので、西洋の鎧について知識が身に付きました。

先生方や企業の方に見ていただいてアドバイスを頂いたので、それを参考にして現在リメイクを進めています。

Original Character



ポリゴン数: 82742

制作時間: 45時間

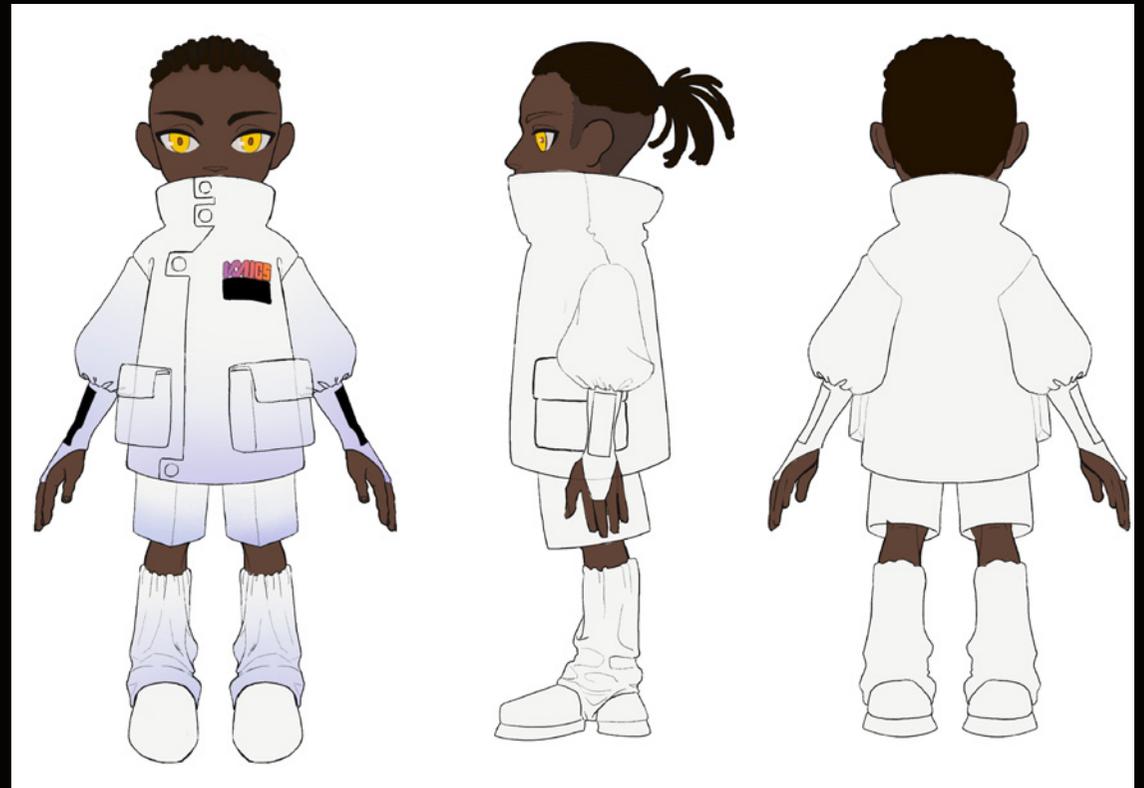
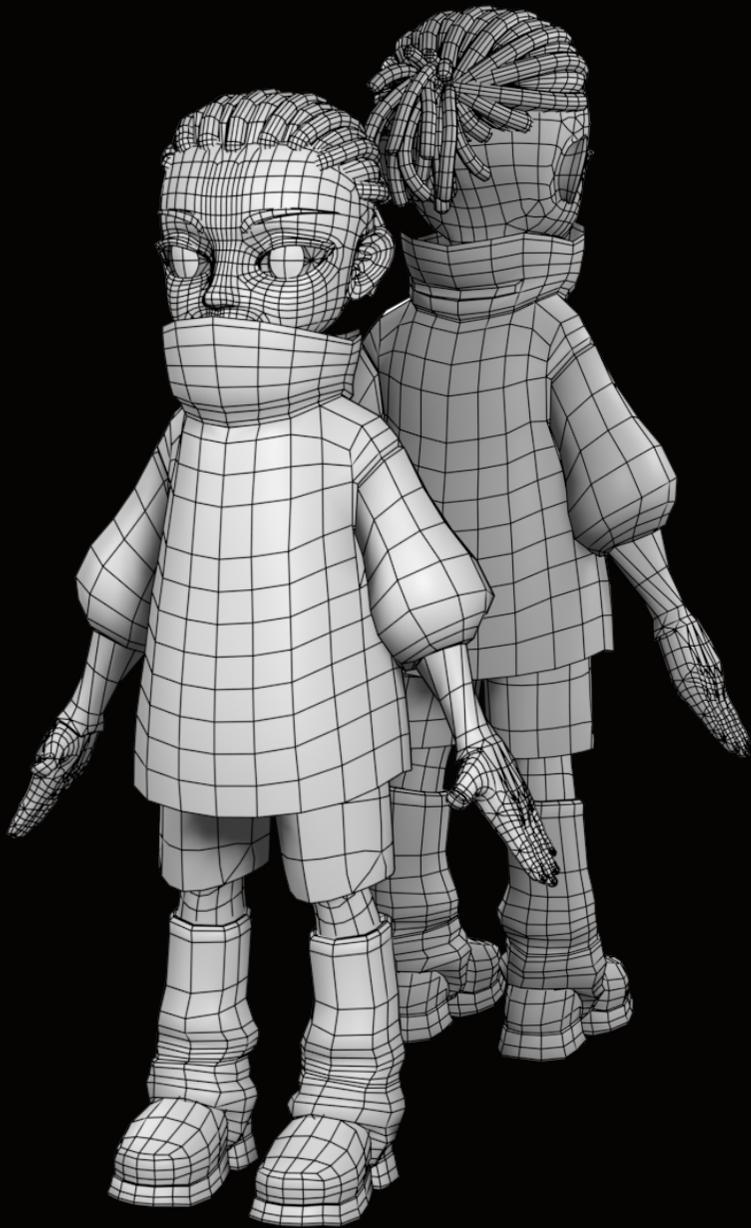
制作時期: 2022/08 ~ 2022/09

使用ソフト: blender

フォトリアル調に挑戦してみようと思い、この作品を制作しました。

マテリアルの設定がうまくいかず、挫折しそうでしたが何とか一区切りつけることができました。リメイクの方は中の人体も含め制作しようと考えています。substance 3D Painterをよりリアルに質感表現できないかと勉強しています。

Original Character

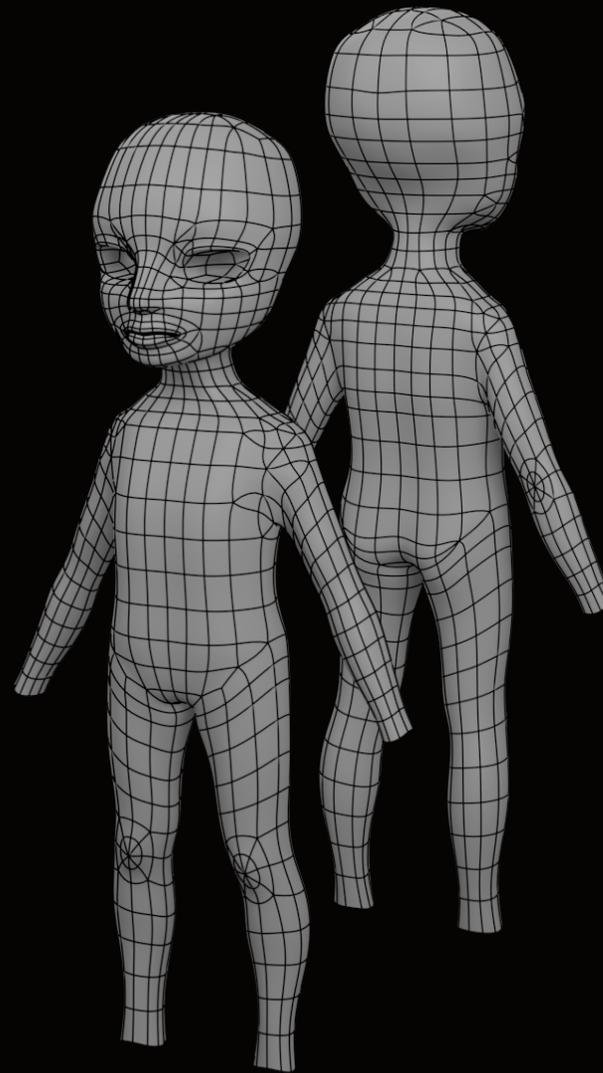
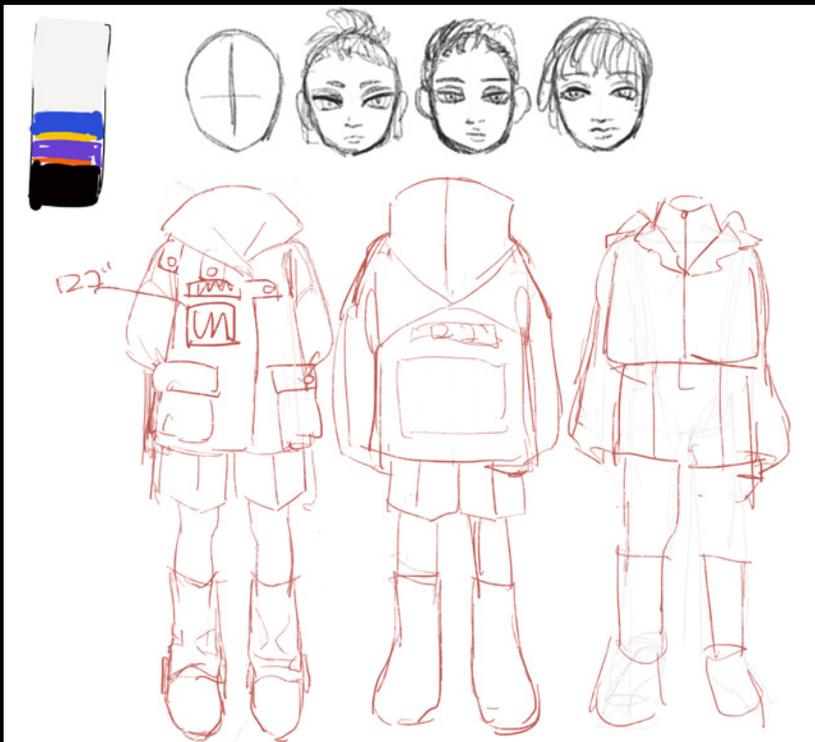
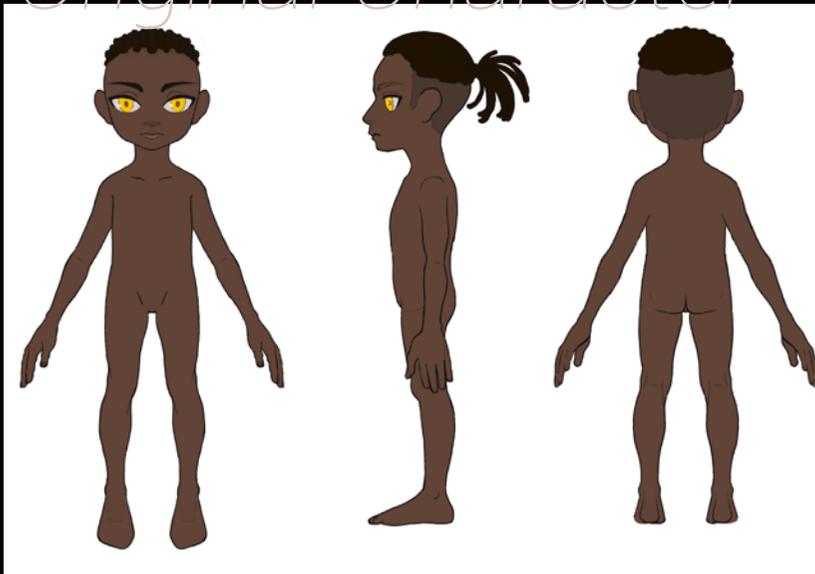


自主制作中のオリジナルキャラクターモデルです。

コンシューマーゲームの主人公を想定してデザインしました。近未来SFゲームの世界の住人が、その世界と現実と現実を行き来して目的を達成する、という設定です。この姿はゲームの世界での姿で、現実世界に来たら17、8歳ぐらいの少年の姿に変化します。そちらもこのモデルが完成次第制作に取り掛かる予定です。

元々2022年の5～6月頃に制作し始めており、6月末頃制作を中断し、2023年の5月に制作を再開しました。3DCGを学び始めたころの作品ということもあり、トポロジーや形の取り方の粗さがめだったため、一から作り直しています。

Original Character



左下はデザインを考える時に描いていたラフです。主人公らしい顔立ちを考えたとき、一番左の顔が3つの中でもっともらしさを感じたので、それに決定しました。

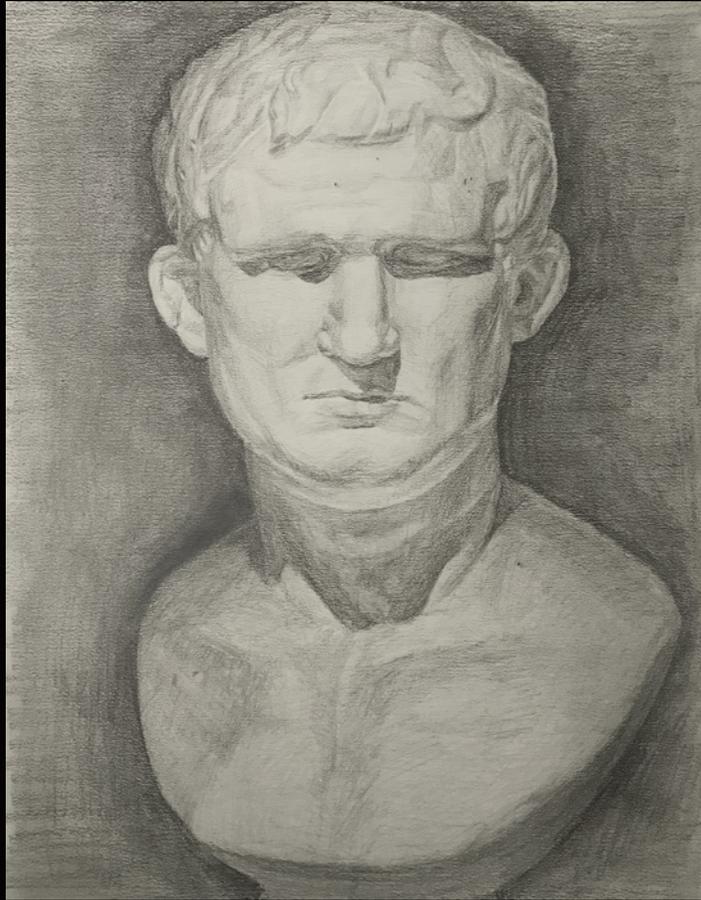
また、服は近未来SFぽさ、世界を行き来する、目的のため走り回る主人公ということでスタイリッシュで動きやすそうな雰囲気が必要だと考え、一番左の服に決定しました。

上のモデルは2022年6月頃のモデルです。この頃と比べると、自分のことながらかなり成長したと感じます。

Sketch



Dessin



2022/11 15h



2022/10 12h

2022/08 3h



2022/07 6h

illustration(original)



上のイラストは2023年2月頃に学内の有志で“青”をテーマに行われた、「あおはる展」にて展示した作品です。右の3つのイラストは友人たちと遊んだTRPGの立ち絵とファンアートです。

特に布のしわがかなり描く対象として好みなので、こだわって描いています。

布は素材の幅が広いだけに、リファレンス集めや表現がなかなか難しい素材だなと感じるので、就職した後もこういったイラスト制作を趣味の方でしつつ、それを通して画力や表現力、知識を高めていこうと考えています。

▲参考画像あり

▲参考画像あり

illustration(Derivative works)



▲参考画像あり



▲参考画像あり

一番左の絵は「ジョジョの奇妙な冒険」のジャイロ・ツェペリ、それ以外は「魔法使いの約束」のファウストとフィガロというキャラクターの二次創作イラストです。
等身が高めの絵の比率が高いので、もっとポップでかわいい、よりデフォルメされた絵を描けるようになりたいです。
3Dでも2Dでも、フォトリアルなもの、セルルックの中でも等身が高いものや低いものなど、何でも表現できるようなデザイナーになることを目指しています。



Profile



伊藤 瑞穂

名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG学科 3DCGデザイン専攻 1年

キャラクターモデラー志望

 ponzu.umee@gmail.com

- 2018 3 刈谷市立朝日中学校 卒業
- 2018 4 愛知県立旭ヶ丘高等学校 美術科 入学
- 2021 3 愛知県立旭ヶ丘高等学校 美術科 卒業
- 2022 4 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 入学
現在に至る

Skill



人体を作るのが大好きです。

今まではセルルック調のモデルを中心に制作してきましたが、今後はフォトリアルな、骨と筋肉を感じられるようなモデルも作れるようになりたいと考えています。

最終的にはキャラクターモデリングをマスターした上で、エフェクトやモーションなどもこなせるようなデザイナーになりたいです。