





portfolio



田岡 雅

タオカ ミヤビ

プロフィール

-  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
-  m.taoka1091@gmail.com
-  クトゥルフ神話TRPG
ゲーム
鯉のたたき
ぶりしゃぶ

スキル

Blender



MAYA



Adobe Photoshop



Adobe Illustrator



キャラクターモデラーを志し、日々精進しています。
イラスト、3Dモデル、動画など何かしらを作るのが好きです。
おじさんキャラ(イケおじ、ロマンスグレー)が大好きです。
(ただし2次元に限る)

目次

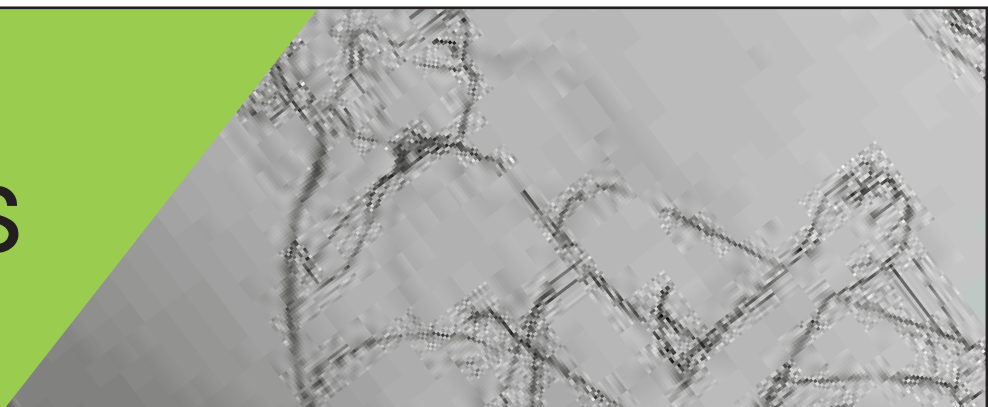
3D
Modeling



Drawing

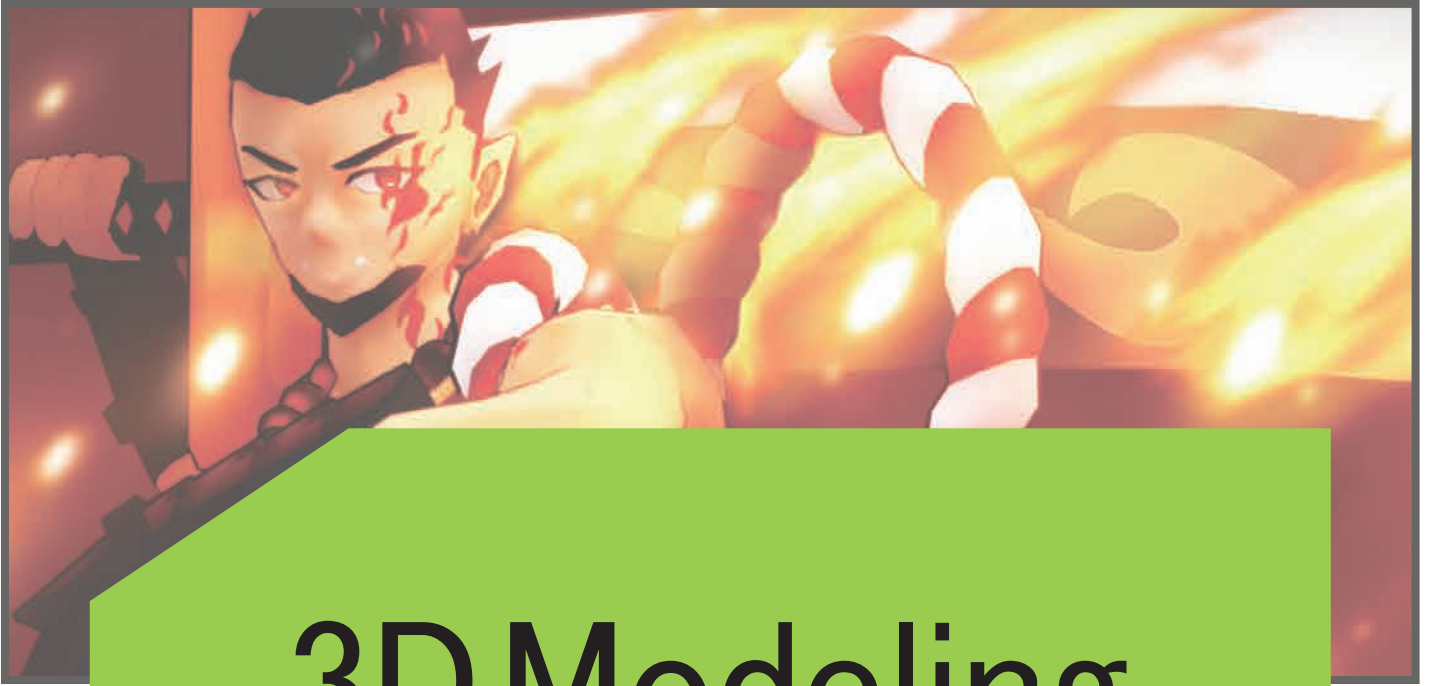


Croquis



Other

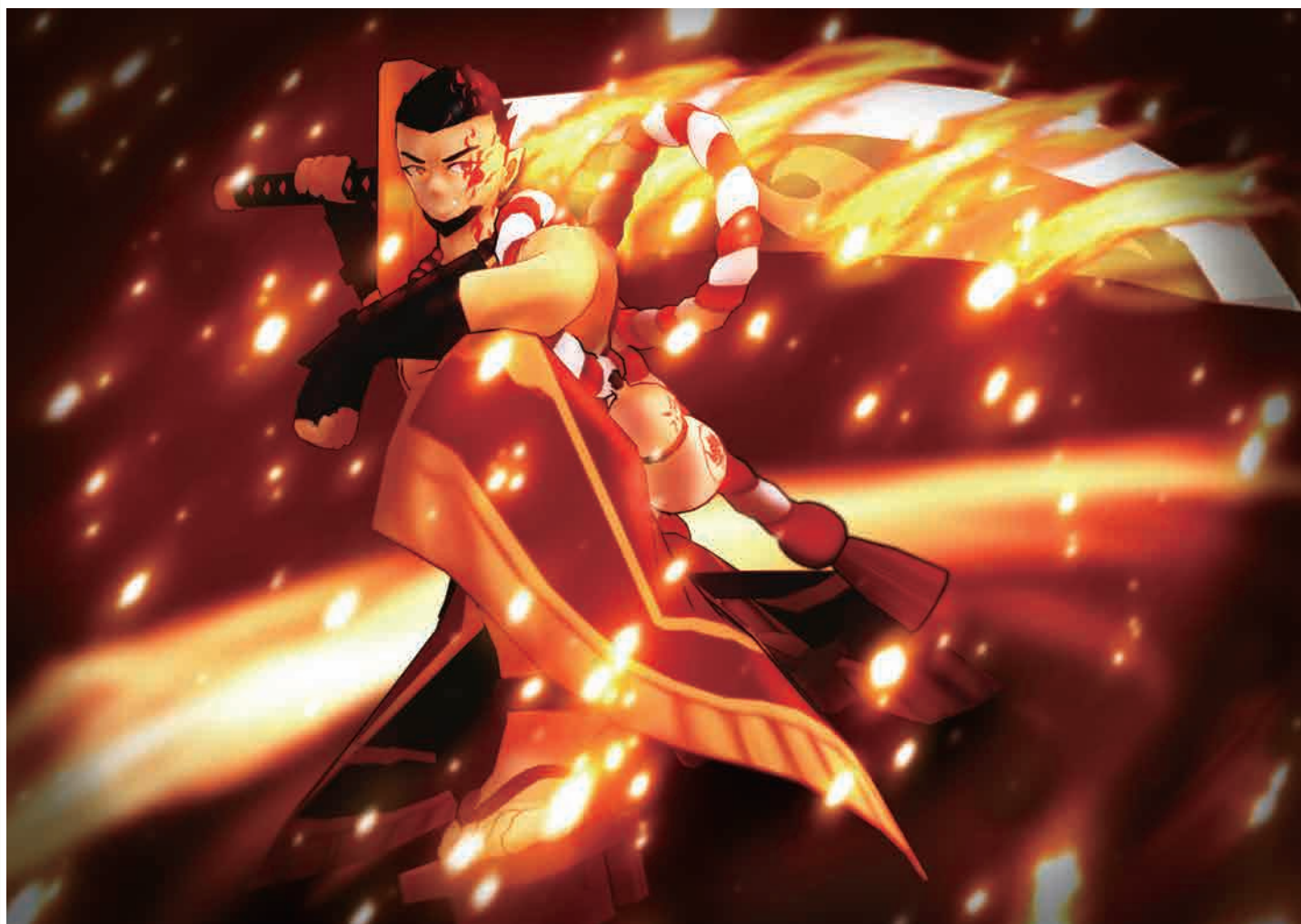




3D Modeling



学内コンテスト受賞作品



タイトル： 焰の鬼人

制作時期：2023年7月下旬～2023年9月上旬

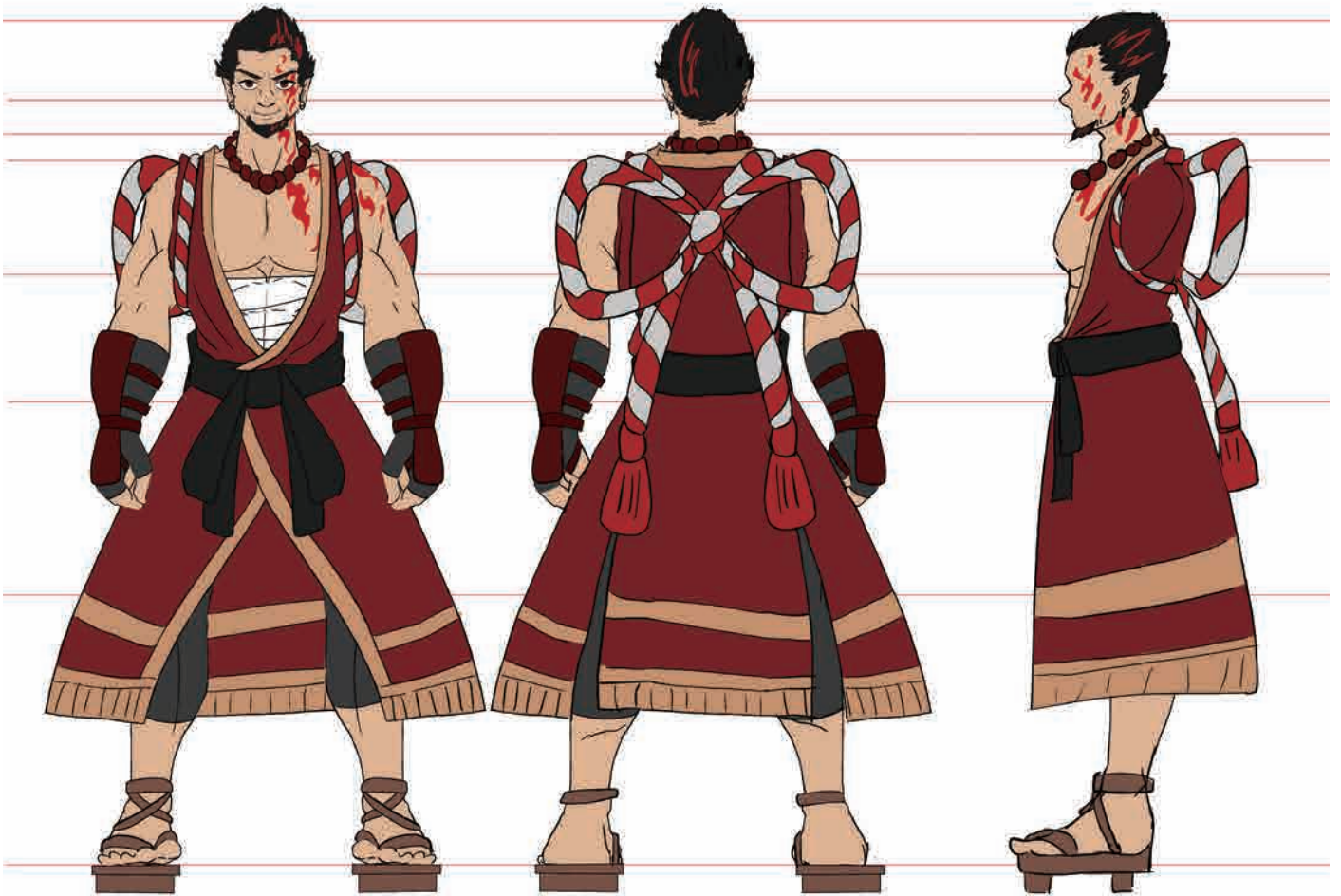
制作時間：約45時間

使用ソフト：Blender、Photoshop、SAI

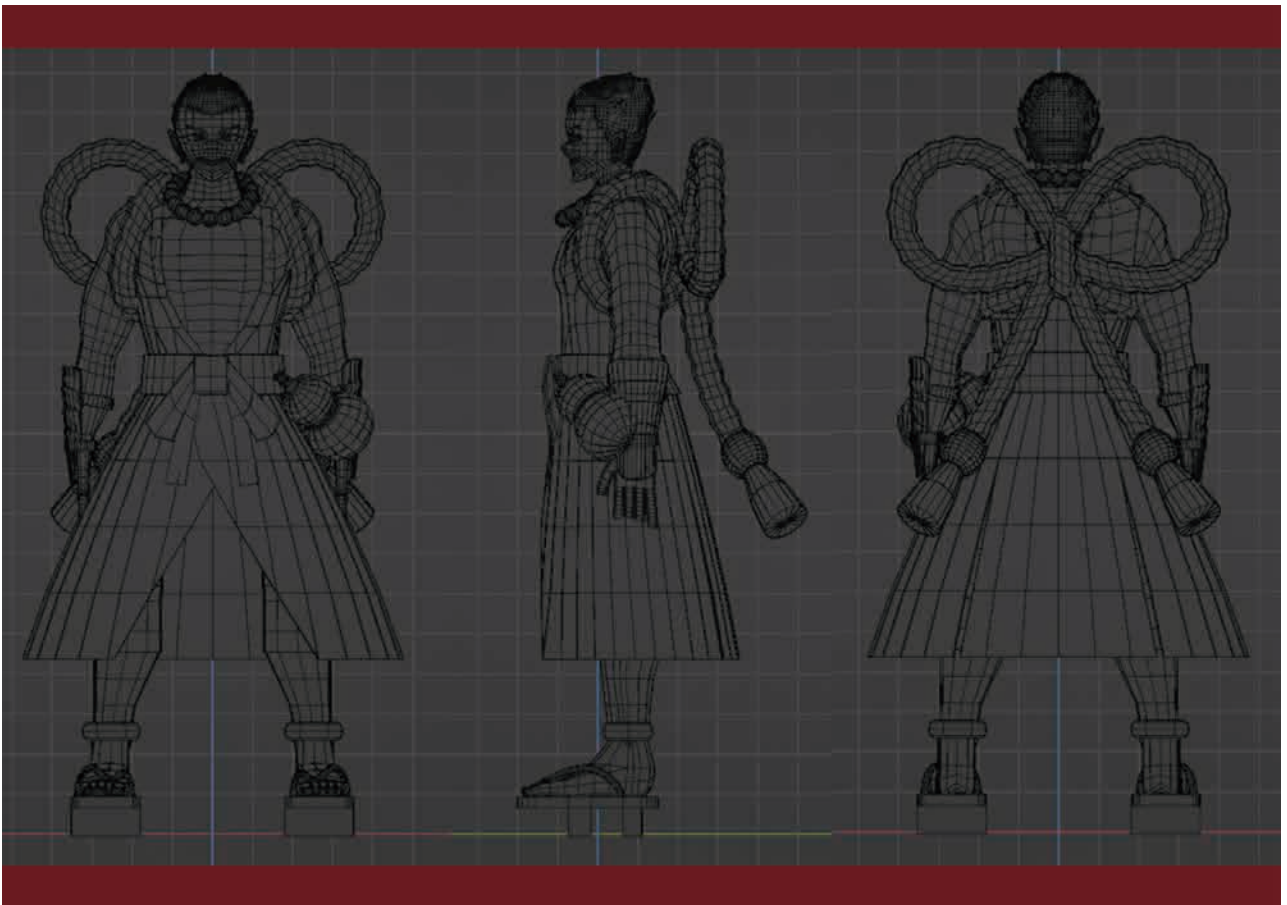
ポリゴン数：14,787

「和 × アクションファンタジー」をテーマにした学内コンテストへ提出した作品です。
3Dキャラクター部門にて金賞を受賞させていただきました。

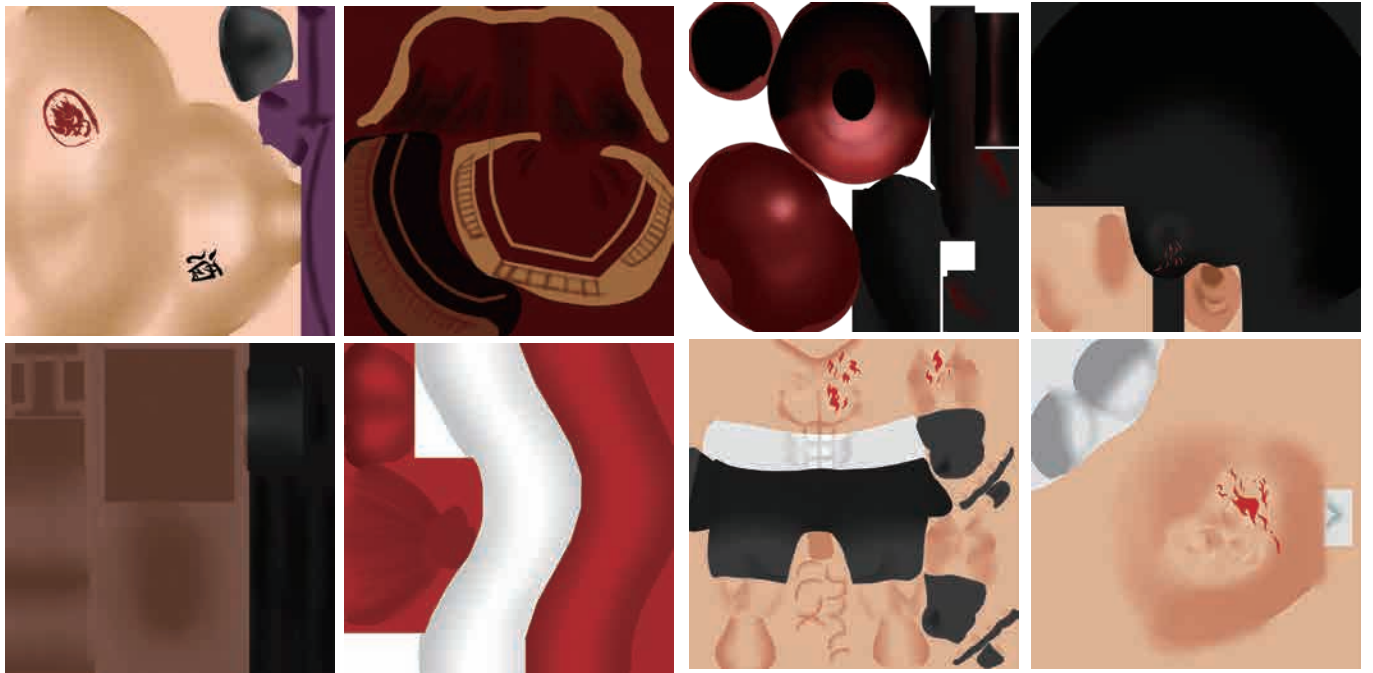
自分の考える最高にかっこいいおじさんを目標に、しめ縄、腕の筋肉、衣装の裾にこだわりを詰めて制作しました。また力強さを表現するために、あおりの画角にし、キャラの体を大きく見せる工夫をしました。



▲三面図



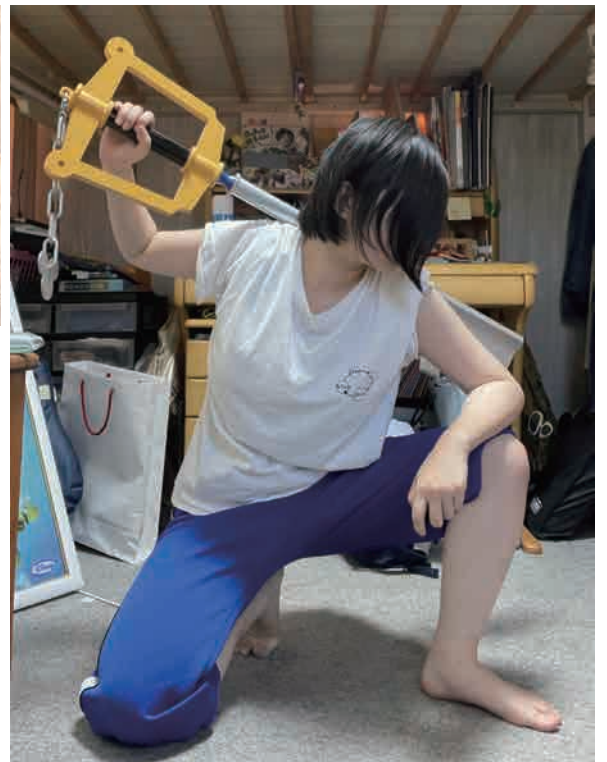
▲ワイヤーフレーム



▲テクスチャ



▼参考資料



▲自らポーズを取ってみて、実際にできるポーズか確認をしました。

ビネット風モデル



制作時期：2023年10月上旬～2023年11月上旬

制作時間：約28時間

使用ソフト：Blender、Photoshop

ポリゴン数：22,675



◀ イラスト案

「秋」「蜻蛉」「フィギュア」をテーマに制作したモデルです。

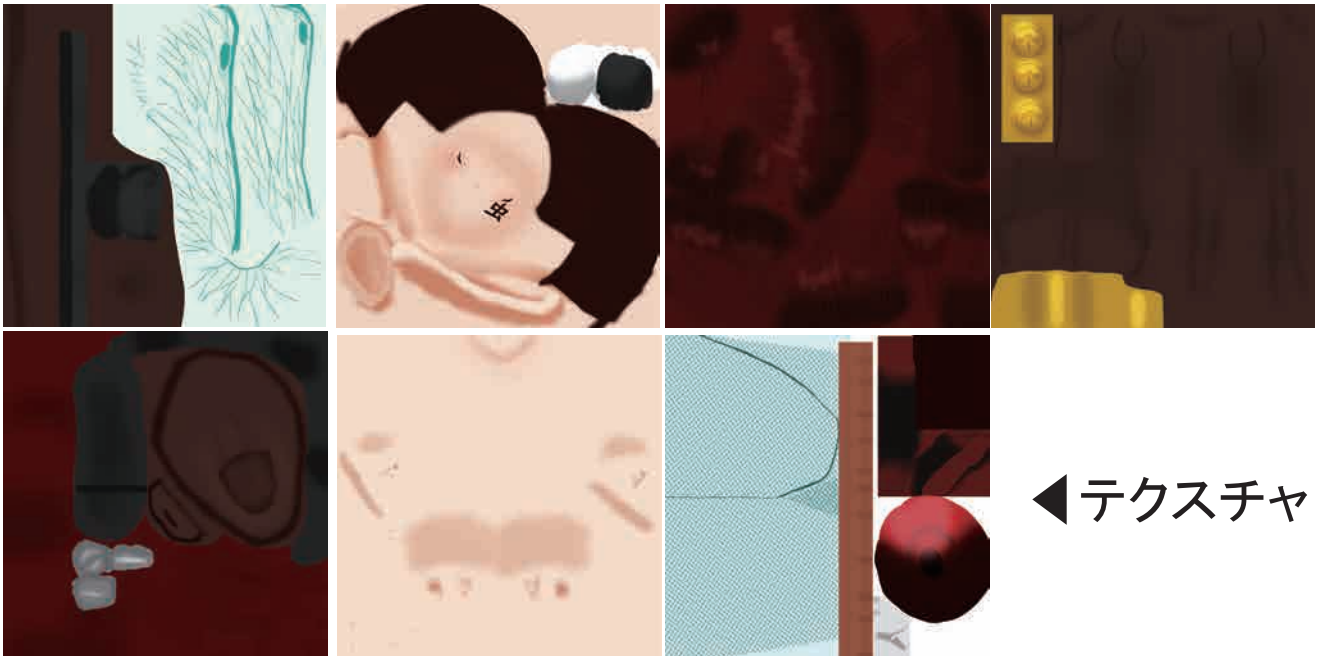
子供らしい等身と表情、秋の雰囲気表現することを意識しながらデザイン、モデリングを行いました。



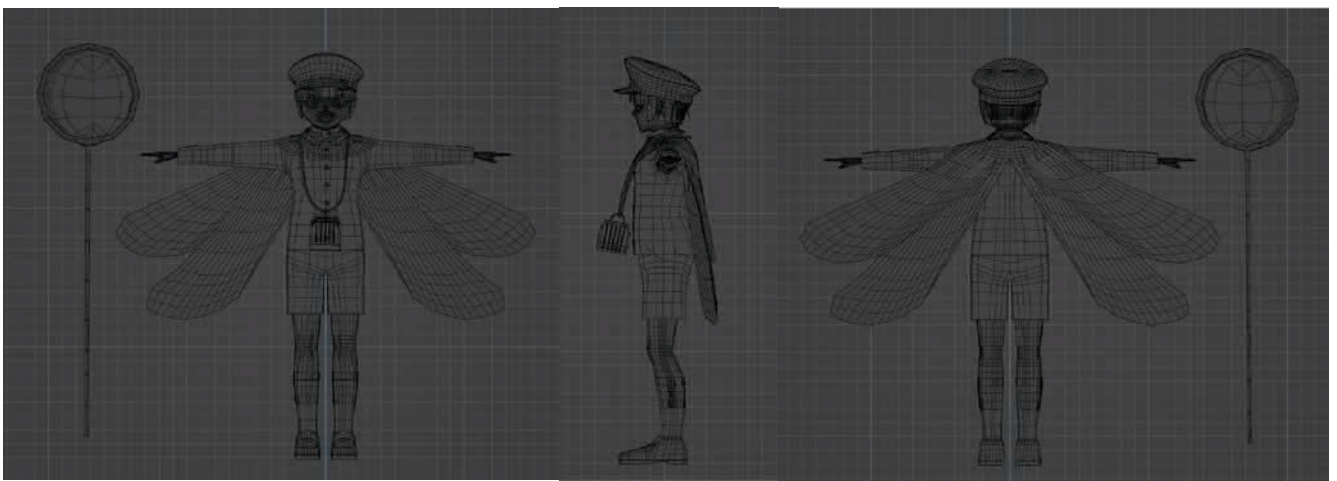
◀ ワイヤースケッチ

動きを出すために、背中のマントにもボーンを入れ、翻っているように見せました。

キャラクターをメインにし、虫取りの情景を表現するために背景のオブジェクトを木からススキに変更し、窓を大きくし時間帯を表現しました。



◀ テクスチャ



▲ワイヤーフレーム キャラモデル



▲参考資料



▲元デザイン

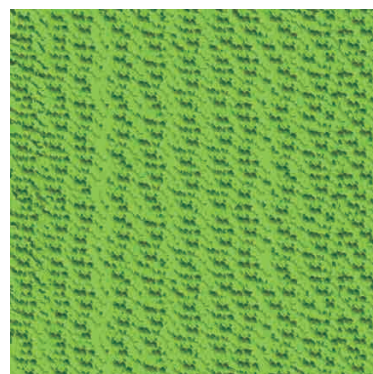
デザイナーズマーケット 背景素材



▲完成形



◀制作した樹木



▲テクスチャ

制作時期：2023年8月下旬～2023年10月上旬

制作人数：4人

担当：右手前の樹木

制作時間：約10時間

使用ソフト：Blender、Photoshop

ポリゴン数：37,895

学校行事「デザイナーズマーケット」の出し物の背景素材としてチームで制作。

自分は右手前の樹木を担当しました。

人の手が入らず自然に伸びた根っこ、生い茂る葉の表現に力を入れました。



◀コンセプトアート



▲ワイヤーフレーム

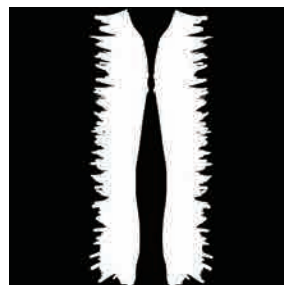
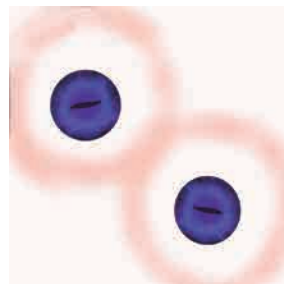
チーム課題制作



▲完成形



◀トナカイ



▲テクスチャ

制作時期：2023年6月上旬～2023年7月中旬

制作人数：6人

担当：コンセプトアート、トナカイ

制作時間：約20時間

使用ソフト：MAYA、Photoshop

ポリゴン数：2,383

「ファンタジーの森」のテーマのもと作成した作品。

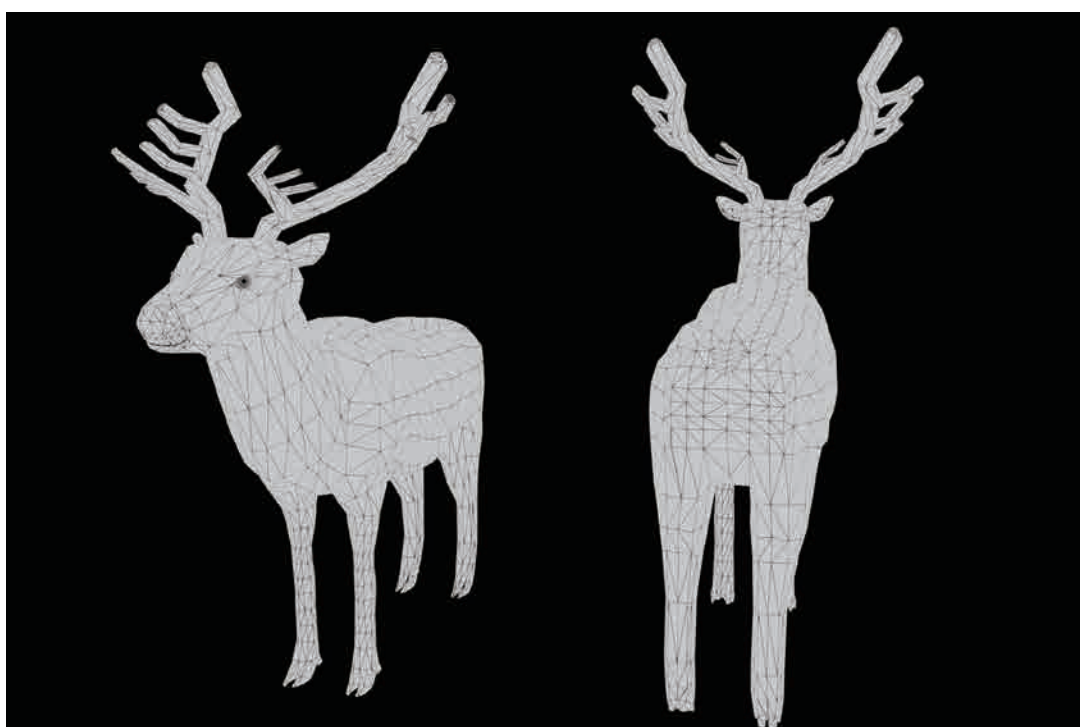
満月が見下ろす寒い森にそびえる氷の城を、湖のほとりから森の住民であるトナカイが眺めている場面を作成しました。



テーマの中に「冬、城、夜、森」の要素を入れることをチームで決め、それらの情報が伝わるように構図を決めました。

この景色を眺める登場人物を定めたいと思ったため、カメラの手前に生き物を配置したのがこだわりです。

▲コンセプトアート



▲ワイヤーフレーム

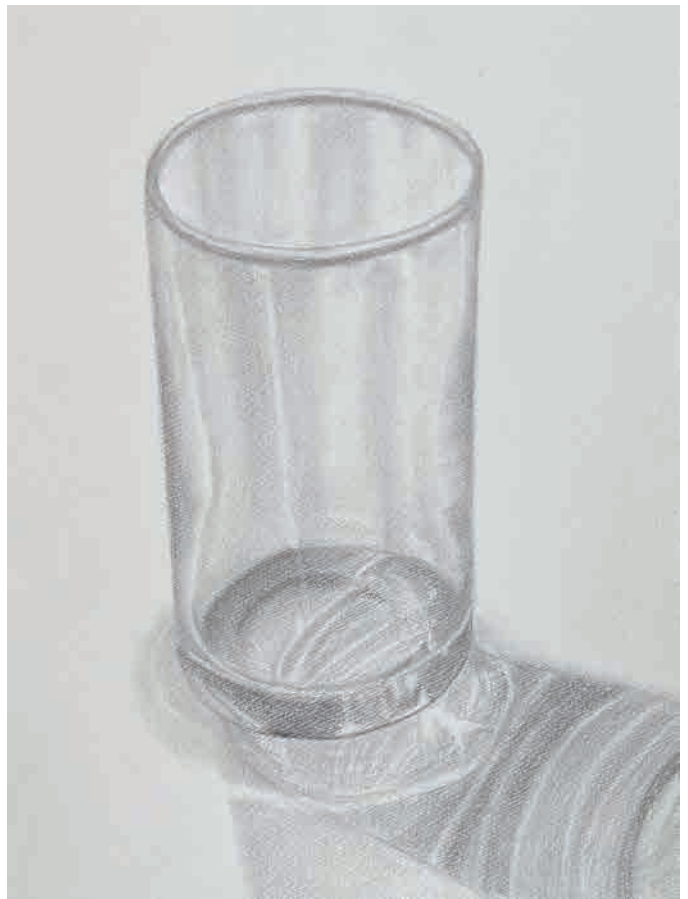
A detailed pencil drawing of a hand holding a small, dark, rounded object. The drawing is rendered with fine lines and shading, showing the texture of the skin and the object. A green banner with the word "Drawing" is overlaid on the center of the image.

Drawing



左手

制作時間：8 時間



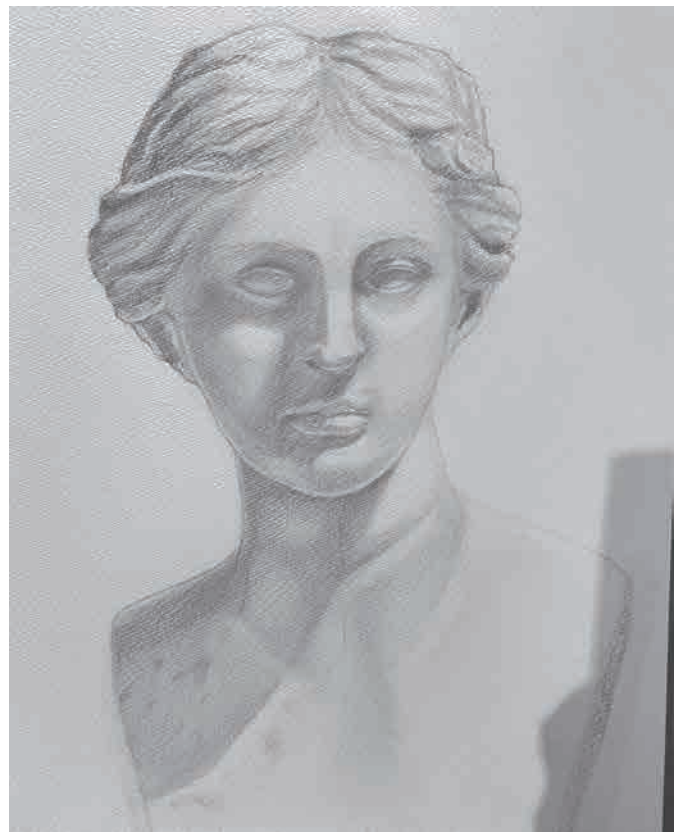
ガラスのコップ

制作時間：6 時間



ワインボトル

制作時間：3 時間

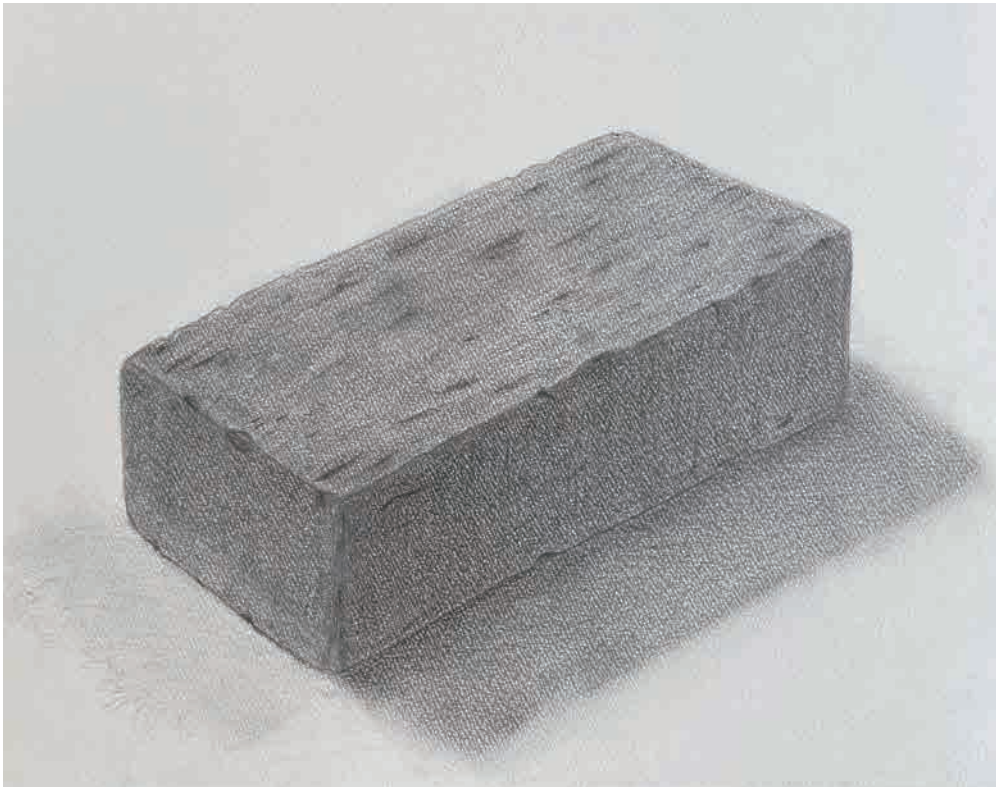


ヴィーナス

制作時間：6 時間



2 種のコップ
制作時間：6 時間



レンガ
制作時間：5 時間



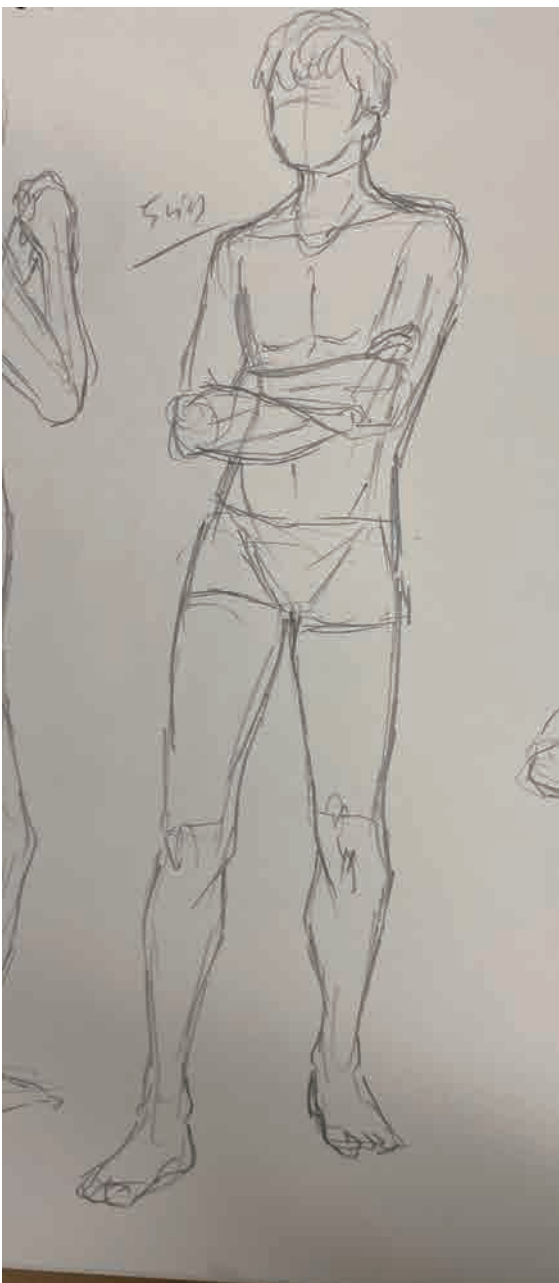
Croquis

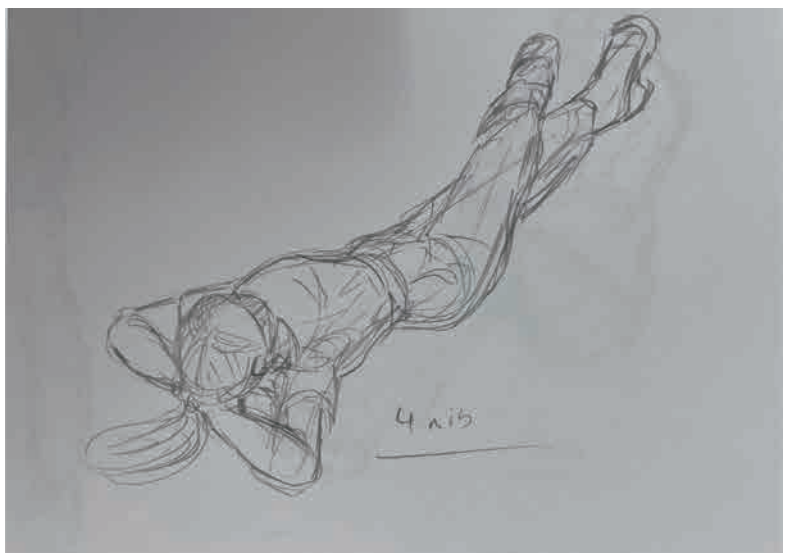


Smily



4am

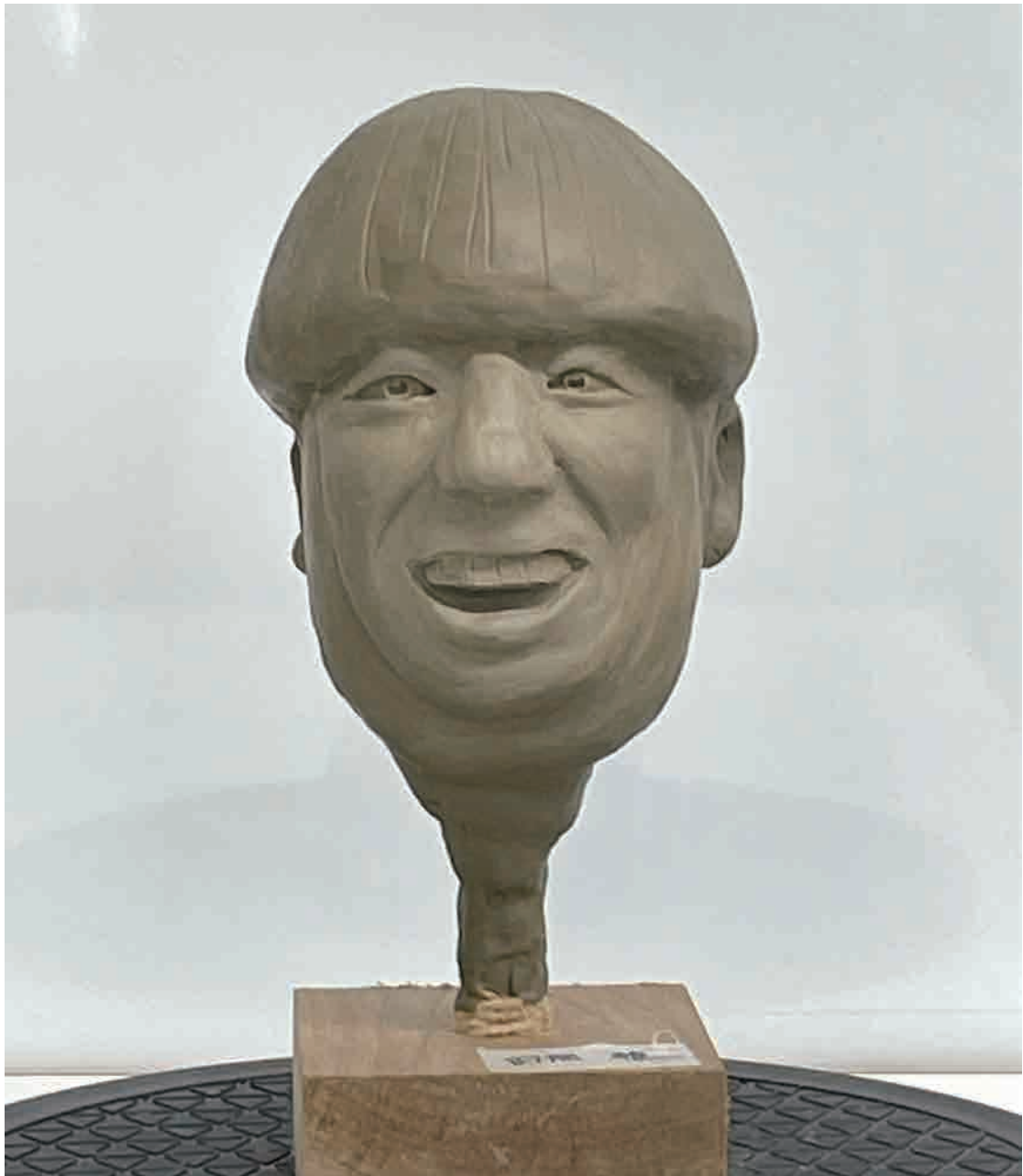






Othre





油粘土 バナナマン 日村勇紀さん

制作時間：21 時間



造形実習の授業で制作した作品。

全体的に丸いフォルムをしていたため、そのラインをうまく表現することに力をいれました。また、皮膚と脂肪の中にある頭蓋骨と表情筋を意識することで、どの角度から見ても表情や頭の形が破綻せず自然に見えるようにバランスを整えることを意識して制作しました。



▲モチーフ

模写：焼き魚

制作時間：8時間

使用ソフト：photoshop



▲モチーフ

模写：カメ

制作時間：6時間

使用ソフト：photoshop

授業課題で制作した作品。

それぞれの質感の違いを表せるように塗りに力を入れました。

質感だけでなく、対象のフォルムや角度、空白にも注目をし、

写真と瓜二つになるように描くことが今後の課題だと感じました。



ゲーム実況者ファンアート

モチーフ：ドズル社

制作時間：6時間

使用ソフト：SAI



ゲームキャラクター

モチーフ：#コンパス ルチアーノ

制作時間：3時間

使用ソフト：SAI



オリジナルキャラクター立ち絵依頼

制作時間：12 時間

使用ソフト：SAI