



作品集

名古屋デザイナー・アカデミー

ゲーム・CG学科

田岡 雅

自己紹介



タオカ ミヤビ

田岡 雅

専門学校名古屋デザイナー・アカデミー
ゲーム・CG 学科 3DCG デザイン専攻

アドレス: m.taoka1091@gmail.com

X:@tmgism_3D

生年月日: 2000年10月29日

趣味趣向

クトゥルフ神話 TRPG

没入してから早5年。自らの頭でゲーム内でのキャラクターの行動やストーリーを自由に作れることが魅力だと思っています。

おじさんキャラ

年老いたゆえに出てくるしわや目元のたるみ、蓄えられた髭に魅力を感じています。

協力型アクションゲーム

人とのつながりを作ることができるゲーム性に惹かれる。
モンスターハンターライズや#コンパスでよく遊んでいた。

技術



ペイントツール
SAI
5年以上



Blender
1年と半年



MAYA
練習中



Adobe
Photoshop
1年と半年



Adobe
After Effect
1年未満



Adobe
Illustrator
1年



Adobe
Substance 3D Painter
練習中

ひとこと

ゲームで遊ぶ人々に喜びと感動を与えられる
3D モデラーになることを目標に日々精進しています。
3D モデル、イラスト、立体物など
何かを制作することが好きで、作品に触れた人を
喜ばせることにやりがいを感じています。

目次

3D
モデリング



デッサン

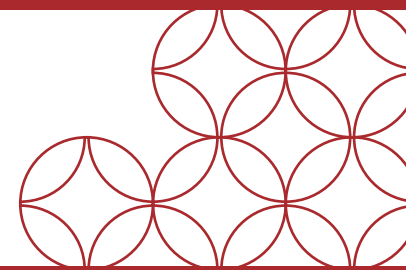


その他





3Dモデリング



3Dモデリング

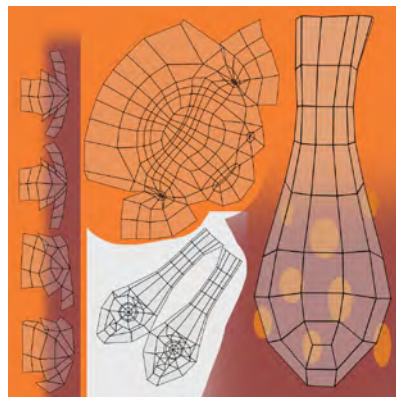
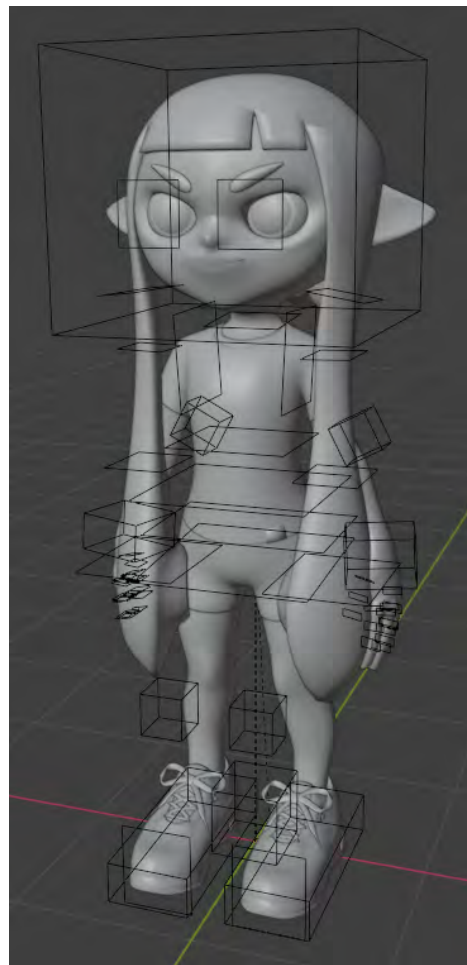
スプラトゥーン インクリング



総ポリゴン数 : 63,560
制作期間 : 2024.6
制作時間 : 28h



3Dモデリング



リファレンス



低等身モデルの制作に挑戦した作品です。

デフォルメされた特徴的なシルエットを意識しながらモデリングしました。
ブラッシュアップの際にブキとインクタンクも追加制作する予定です。

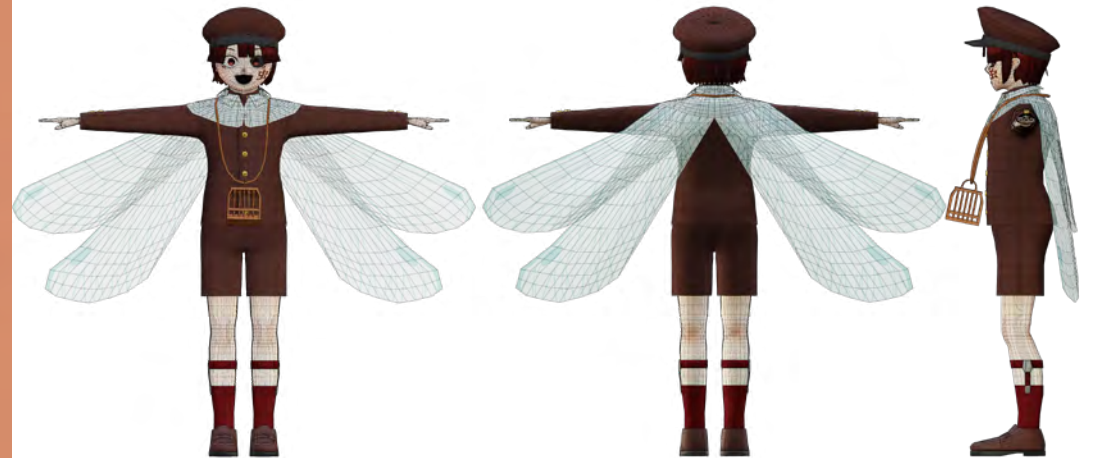
ビネット風モデル



総ポリゴン数 : 634,918

制作期間 : 2023.10 ~ 2023.11

制作時間 : 30h+20h(ブラッシュアップ)

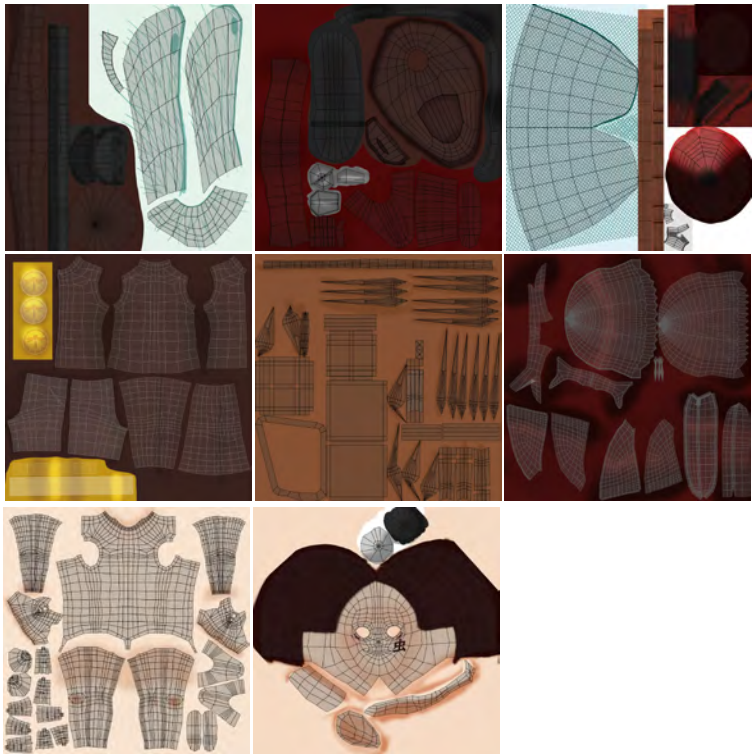


※

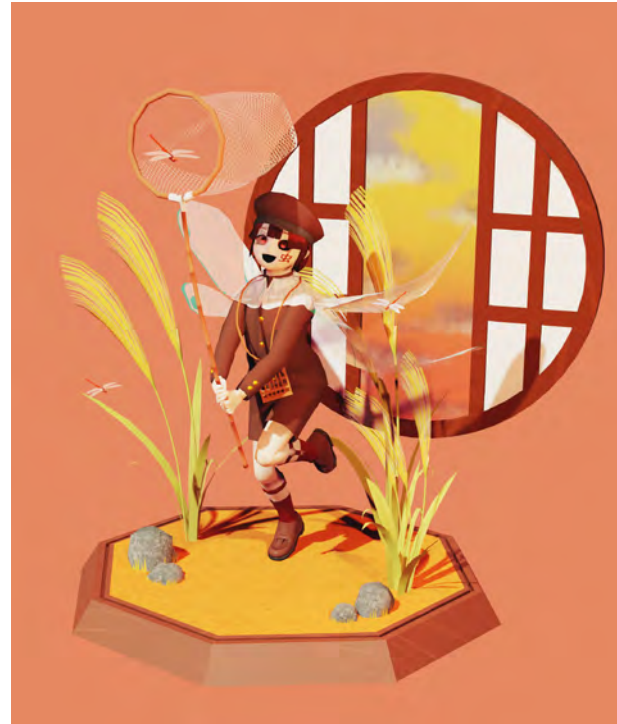
ラフデザイン



3Dモデリング



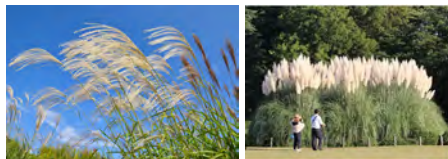
ブラッシュアップ



ブラッシュアップ前 (2023.11)

ブラッシュアップ後 (2024.6)

リファレンス



変更点

- ポリゴンの細分化
- シェーディング
- ライティング
- ススキの作り直し
- コンポジット



「秋」「蜻蛉」をテーマに1からデザインし制作した作品です。
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制作しました。



3Dモデリング

キングダムハーツ

アクア



総ポリゴン数 : 42,446

制作期間 : 2023.12 ~ 2024.1

制作時間 : 52h+10h(ブラッシュアップ)



3Dモデリング



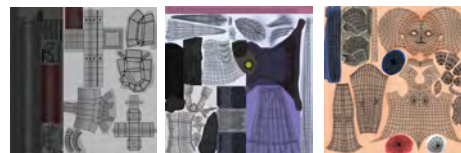
ブラッシュアップ前
(2024.1)



ブラッシュアップ後
(2024.5)

変更点

- ポージングの見直し
- マテリアルの設定
- 顔のバランスの変更
- コンボジット、背景演出



キャラクター模写の練習として制作した作品です。
実際のキャラクターのモデルを観察しながら
全体のシルエットや等身を寄せることを意識しました。
シルエットだけでなく、顔周りのパーツにより
キャラクターの印象が変化することを学びました。

リファレンス



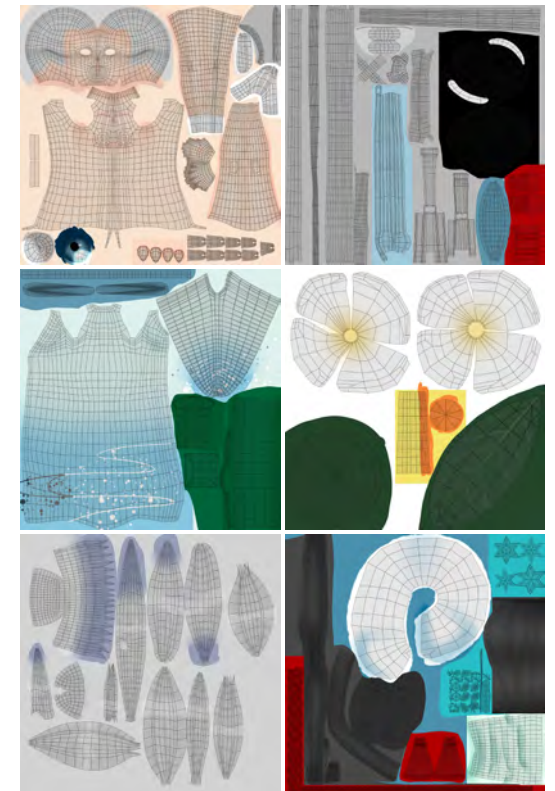
キャラクターモデリング



総ポリゴン数 : 82,929

制作期間 : 2024.3 ~ 2024.5

制作時間 : 50h



3Dモデリング



ラフデザイン



リファレンス



レタッチで温かみのある光源を出せるように意識した作品です。
布、ファー、ガラス、レンズの質感の違いが分かるよう
表現したのもこだわりです。
絵の見せ方に悩み時間をかけ過ぎた時期がありましたので、
最終的なイメージを事前に固めておくことを
これから意識していきたいです。

学内コンテスト受賞作品

タイトル: 焔の鬼人



総ポリゴン数 : 114,206

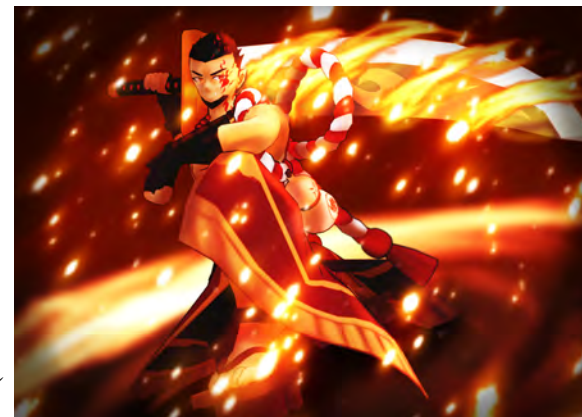
制作期間 : 2023.7 ~ 2023.11

制作時間 : 45h+12h

(ブラッシュアップ)



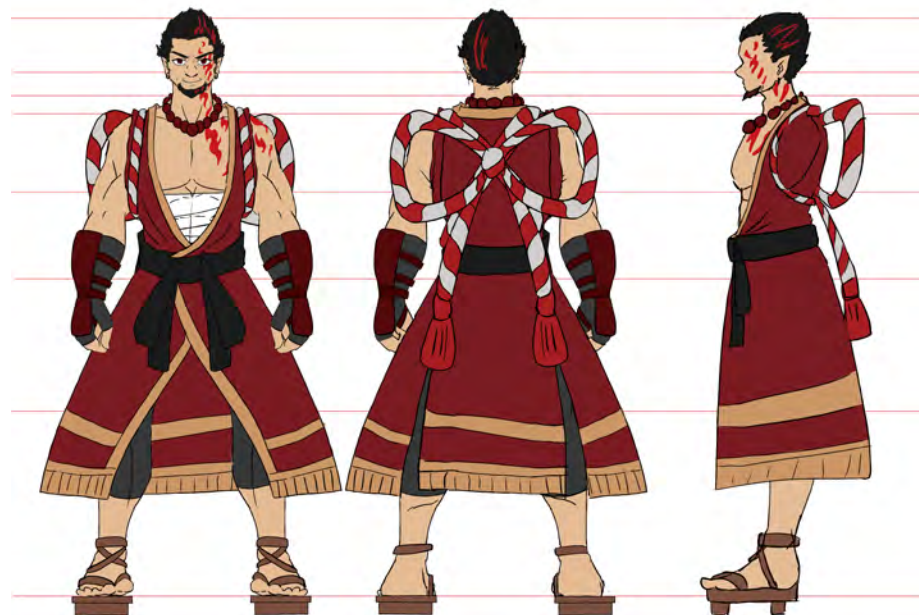
ブラッシュアップ前 (2023.8)



変更点

- ポージングの調整
- 炎エフェクトの手直し
- レタッチ

3Dモデリング



リファレンス

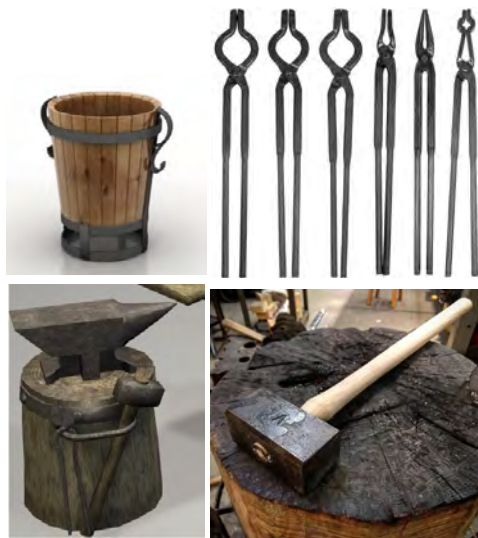


「和×アクションファンタジー」をテーマにした学内コンテストへ提出した作品です。
3Dキャラクター部門にて金賞をいただきました。

自分の考える最高にカッコ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。

グループ制作 武器屋





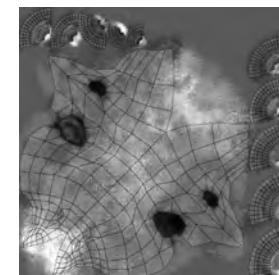
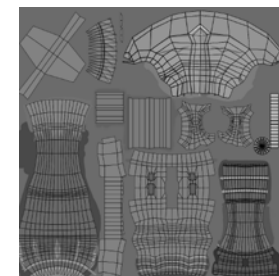
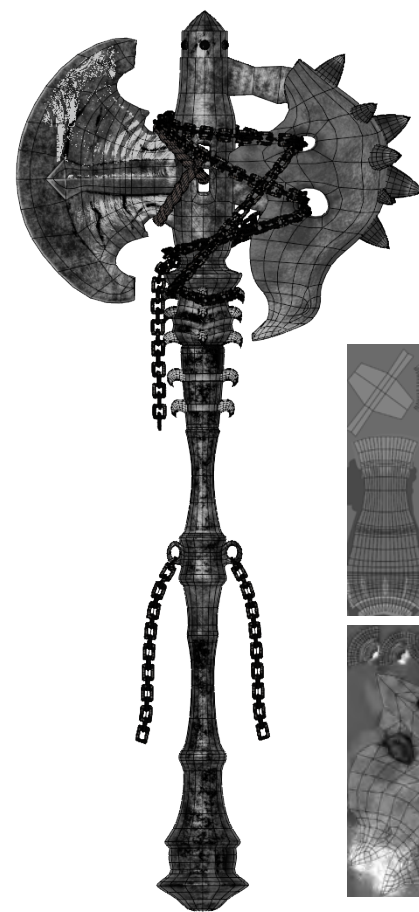
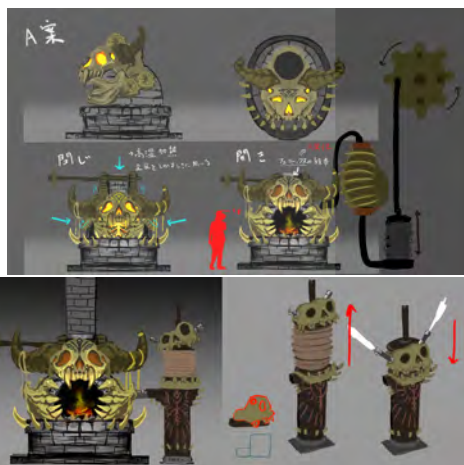
総ポリゴン数 : 10,172

制作時間 : 6h



総ポリゴン数 : 29,066

制作時間 : 21h



総ポリゴン数 : 182,896

制作時間 : 9h



制作期間 : 2024.4 ~ 2024.5

制作時間 : 合計 36h

制作人数 : 4名

プロップモデリング

総ポリゴン数 : 67, 676

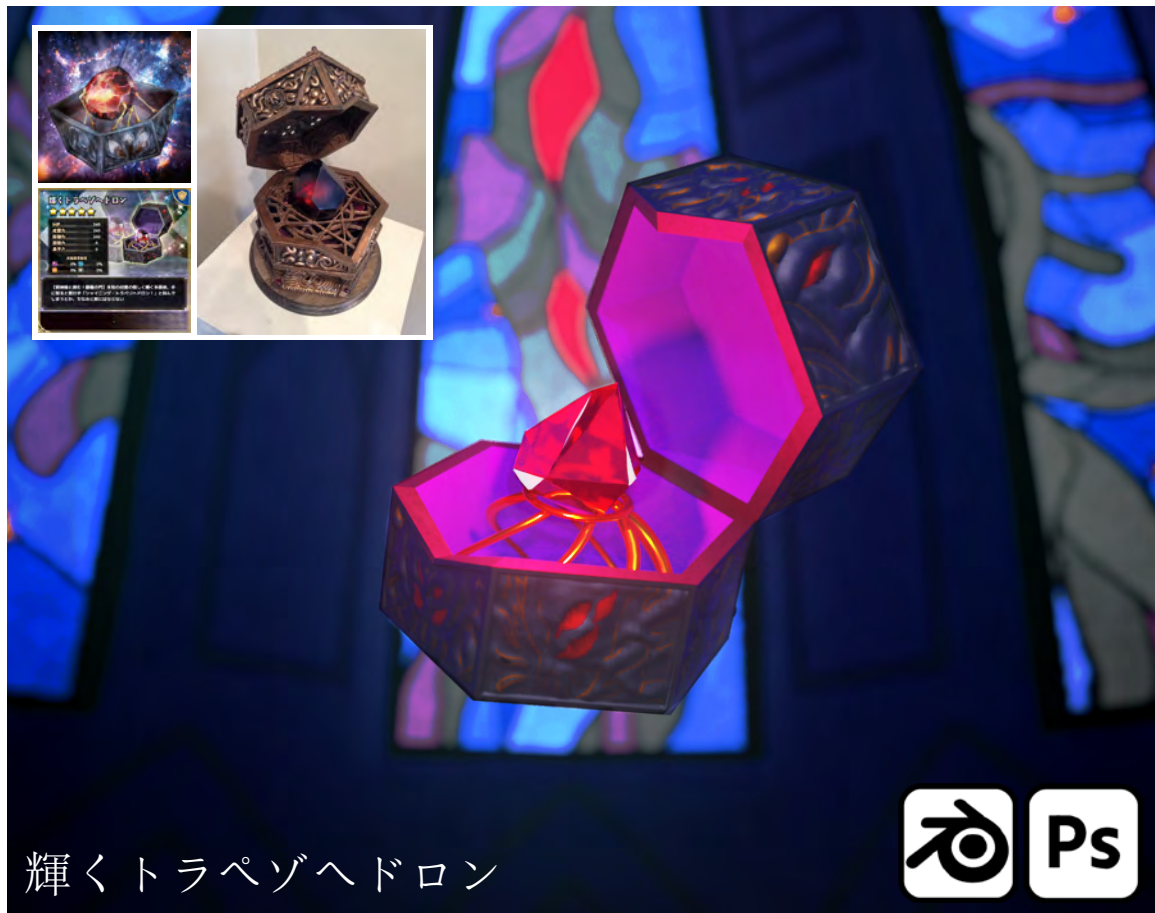
制作期間 : 2023. 11 ~ 2023. 12

制作時間 : 25h

総ポリゴン数 : 54, 134

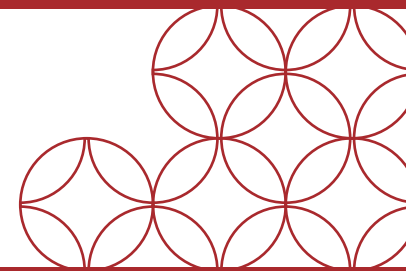
制作期間 : 2023. 12 ~ 2024. 1

制作時間 : 30h





デッサン



デッサン

制作時期: 2023年10月
制作時間: 8時間

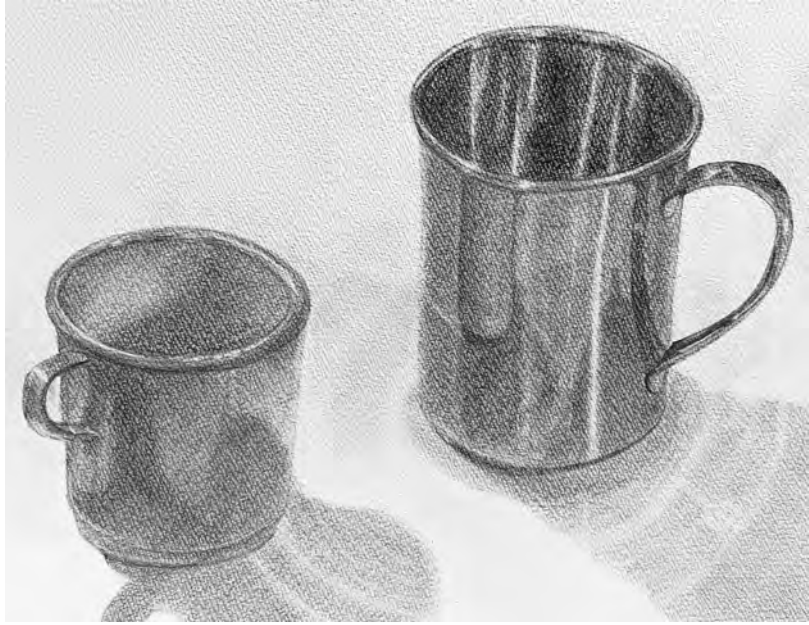


制作時期: 2023年12月
制作時間: 12時間

制作時期: 2024年5月
制作時間: 9時間



デッサン



制作時期：2023年10月
制作時間：7時間



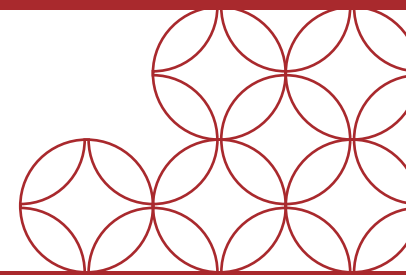
制作時期：2024年1月
制作時間：6時間



制作時期：2024年4月
制作時間：6時間

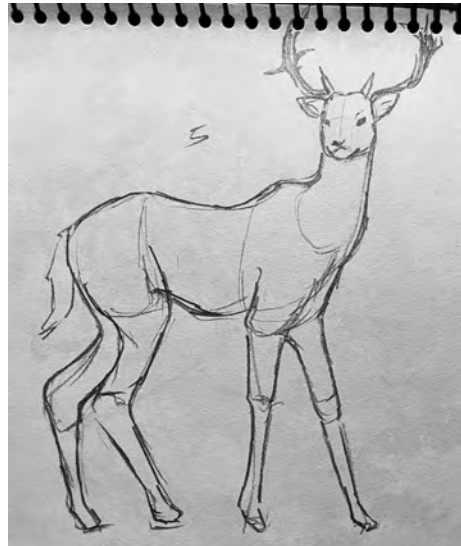
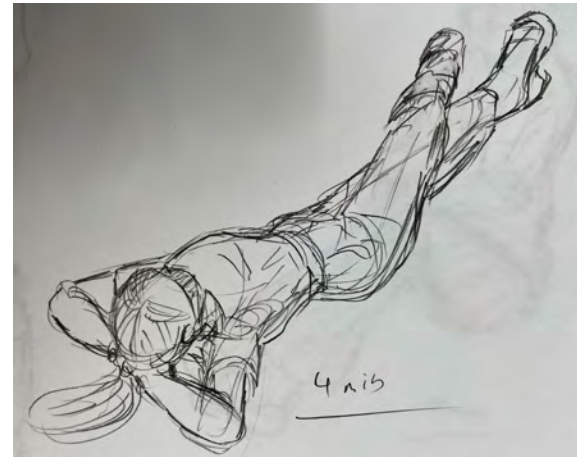
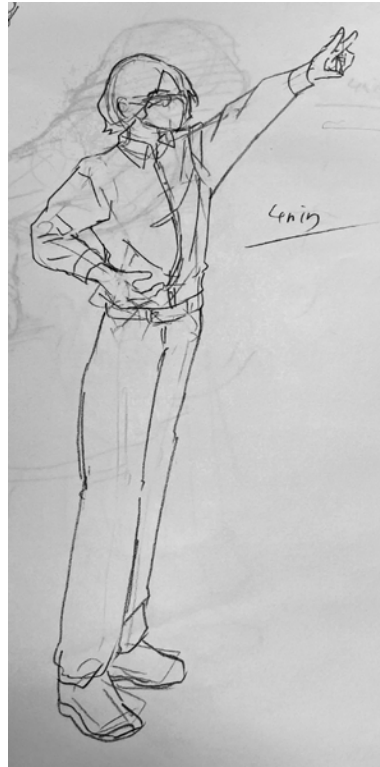


その他



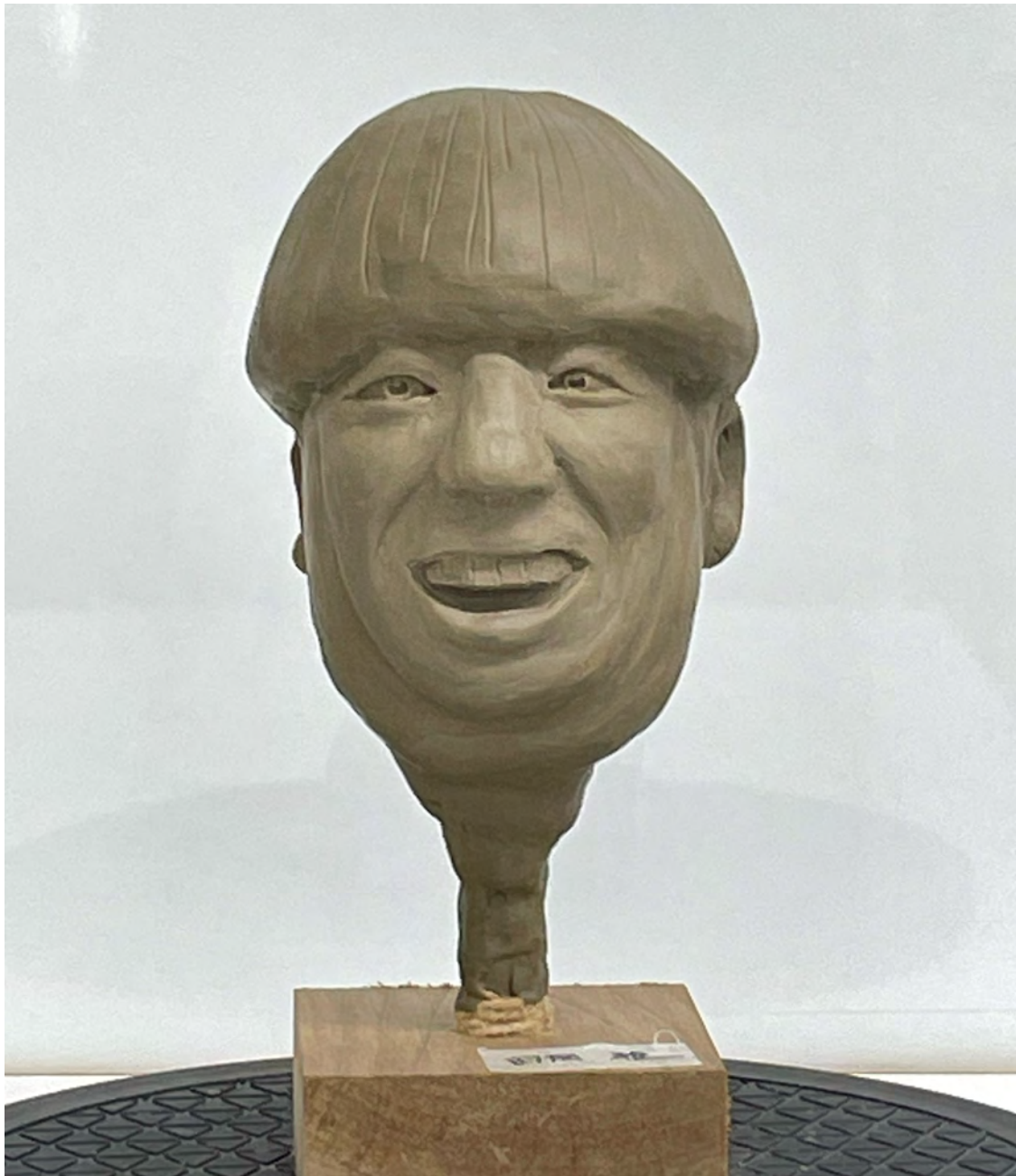
その他

クロッキー



その他

油粘土 バナナマン 日村勇紀さん



制作時間：21 時間

人体の頭部の造形を学ぶために制作した作品。
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。



写真模写



制作時間：8時間



制作時間：6時間

質感表現の練習のために制作した作品。
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。

元写真



その他

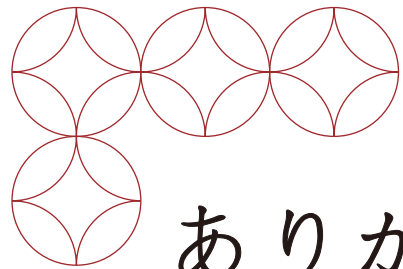
キャラクターイラスト



有償依頼にて制作したキャラクターイラスト（左3点）

相手が思い描くイメージを文章や画像で情報としていただき、それを自身の画風とイメージでデザインを描き起こし OK をいただいた段階で本描き仕上げを行い納品しました。

相手のイメージをデザインし形にすることと、自身のアイデアの引き出しを増やすための良い経験となりました。



ありがとうございました

