

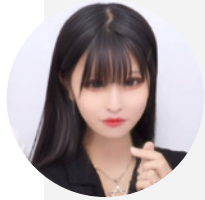


NAGOYA DESIGNER GAKUIN

P O R
T F O
L I O

TAKESHIMA AYANO
GAME・CG

P R O F I L E



たけしま あやの

竹島彩乃 2002.05.21

名古屋デザイナー学院

ゲーム・CG学科 ゲームCG専攻

S K I L L



C O N T E N T S

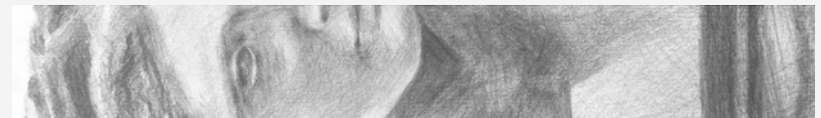
3DCG



イラスト



デッサン



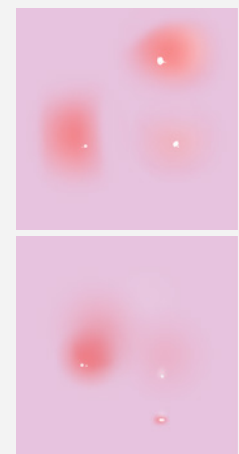
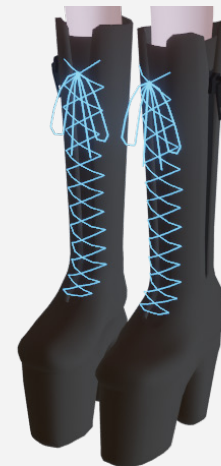
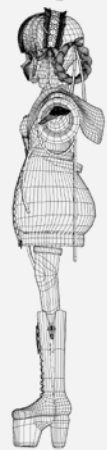
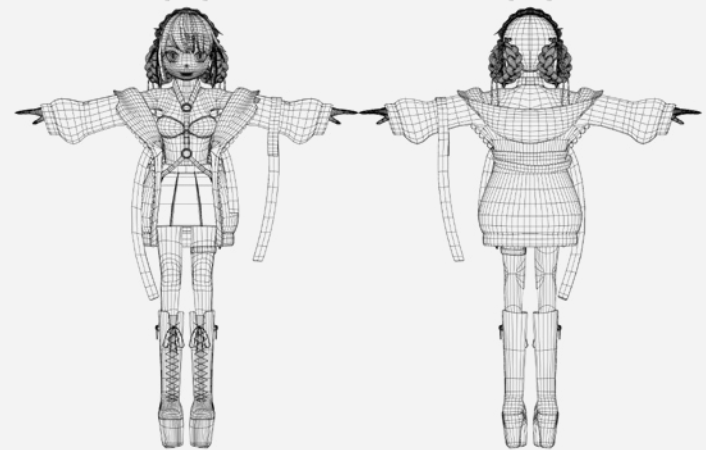
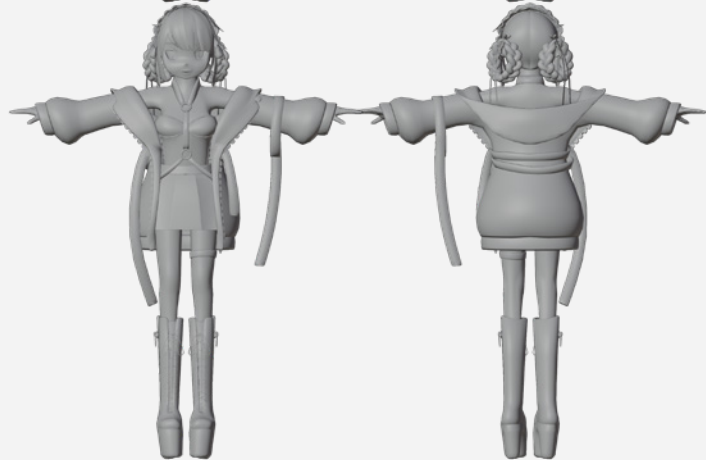
その他



キャラ

初めて人型をモデリングした作品。
プロポーションや髪の詳細、肌の艶感をこだわりました。リグを組むことを意識せずモデリングしてしまったためリギングに苦戦しました。



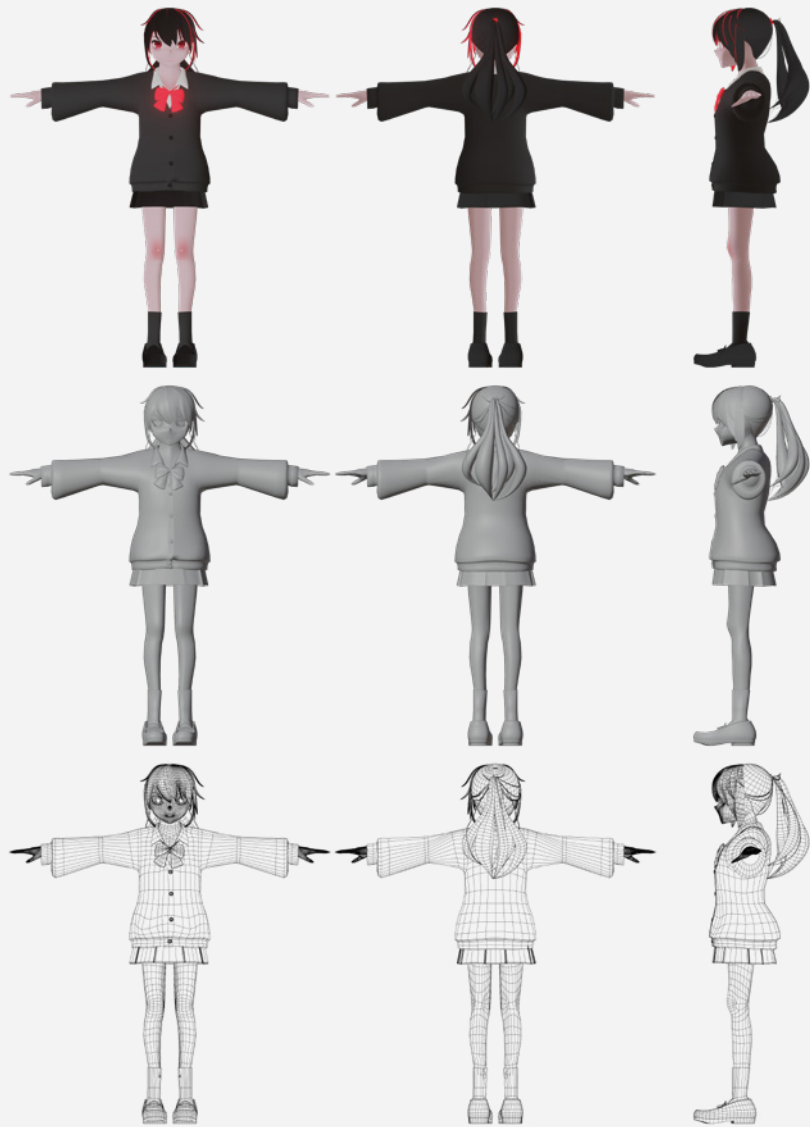


キャラ(製作途中)

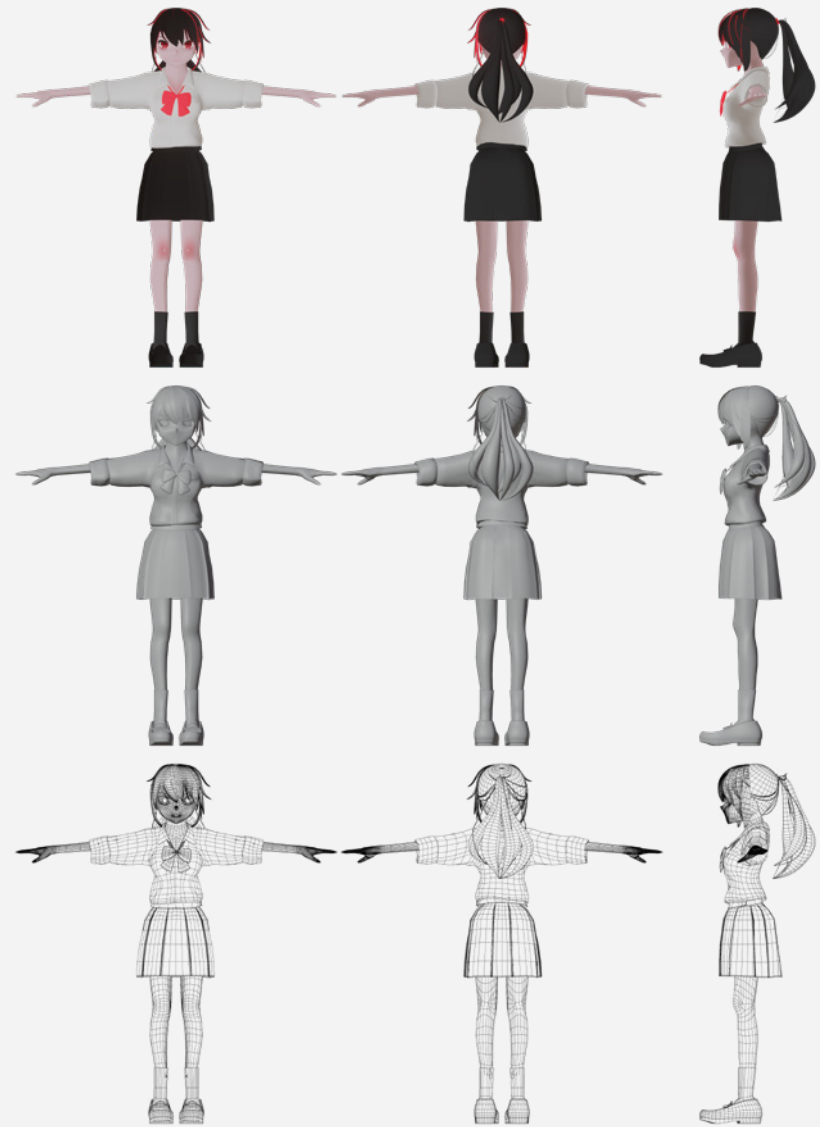
「CG動画コンテスト」に向けグループ製作している作品の主人公。平凡な女子公営をイメージしつつキャラ立ちするよう赤がアクセントとしました。今後テクスチャの作成や表情のパターンを増やしリギングしていく予定。



カーディガン.ver



Yシャツ.ver



東方 (製作途中)

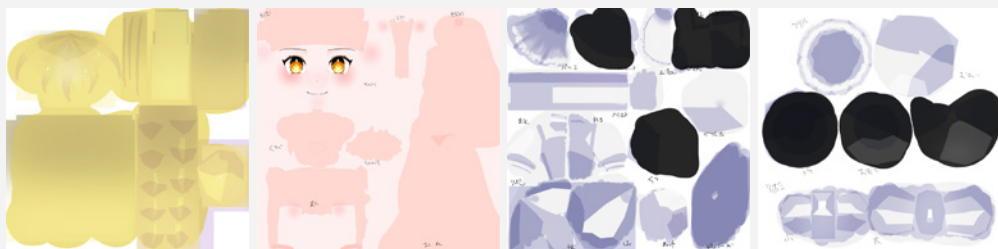


参考画像



博麗靈夢





参考画像

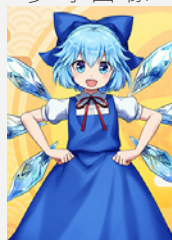


霧雨魔理沙





参考画像



チルノ





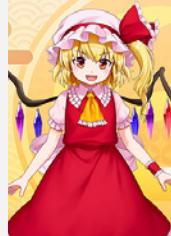
参考画像



十六夜咲夜



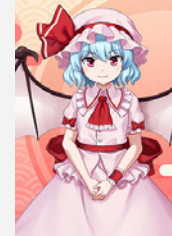
参考画像



フランドール・スカーレット



参考画像

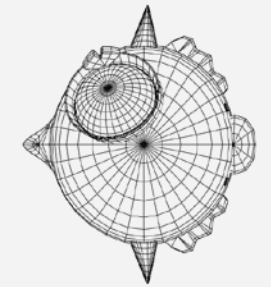
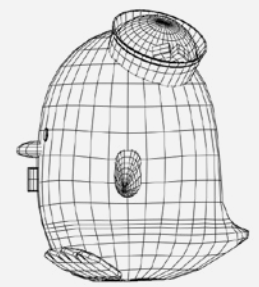
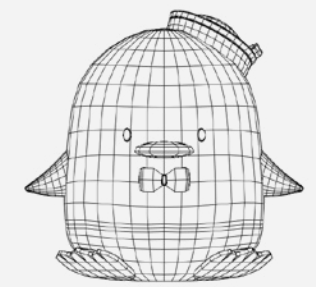


レミリア・スカーレット

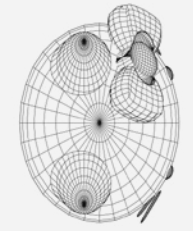
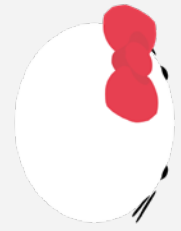
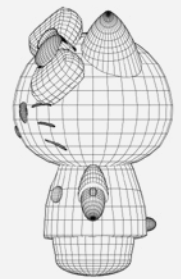
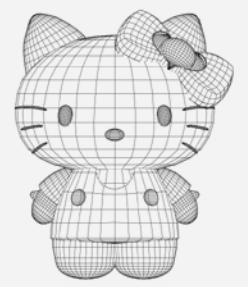


東方キャラをローポリとテクスチャでの表現を意識して制作しています。霊夢以外のキャラはテクスチャは現在製作中です。顔のパーツもテクスチャで描きデータ量を減らしました。シーム分けやUV展開、既存キャラハイメージを近づける勉強として作りました。

タキシードサム



ハローキティ



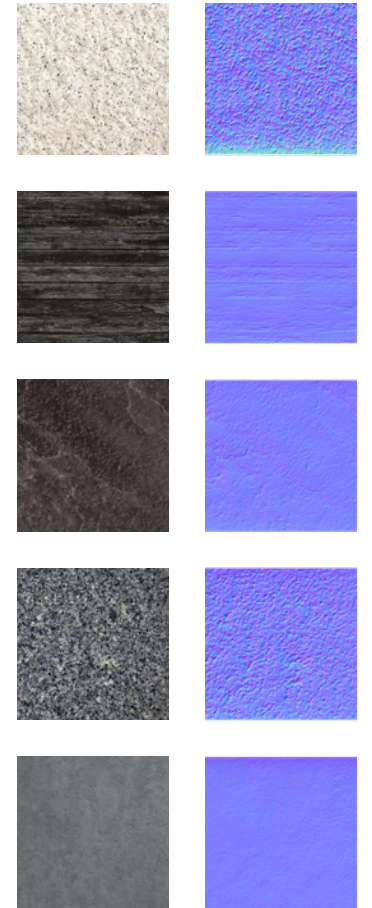
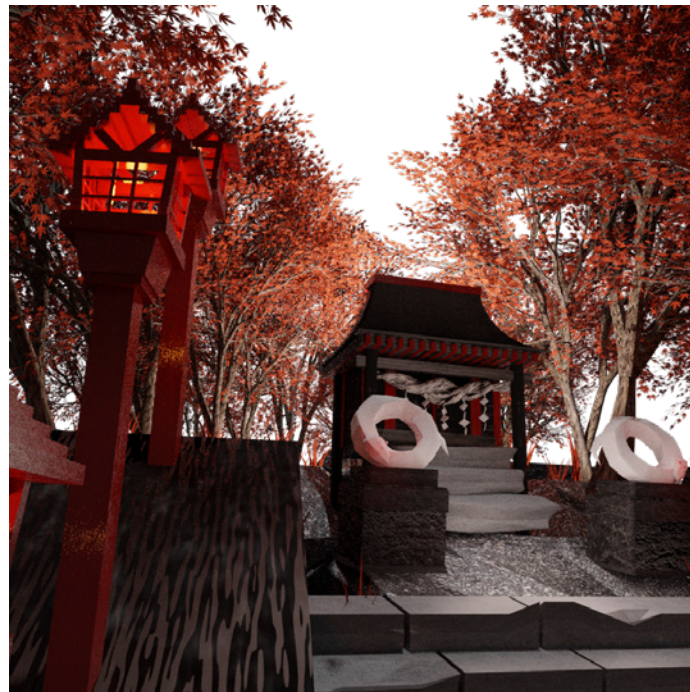
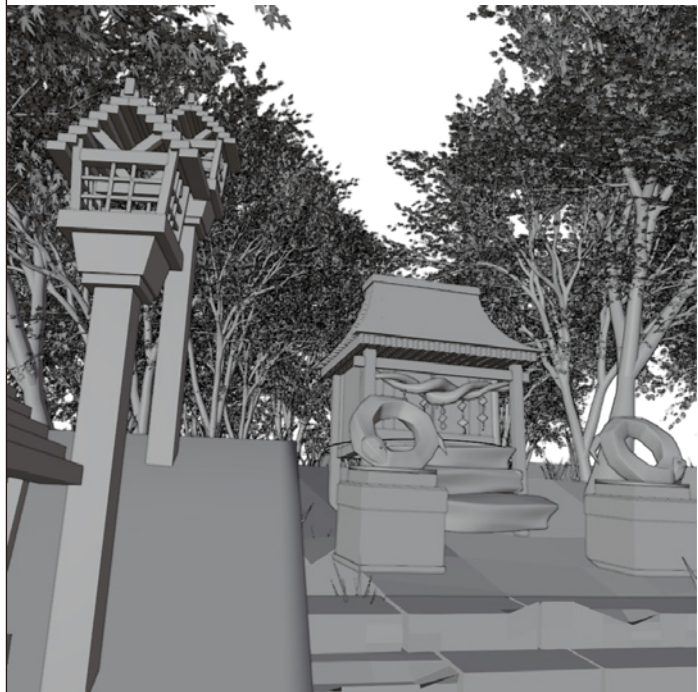
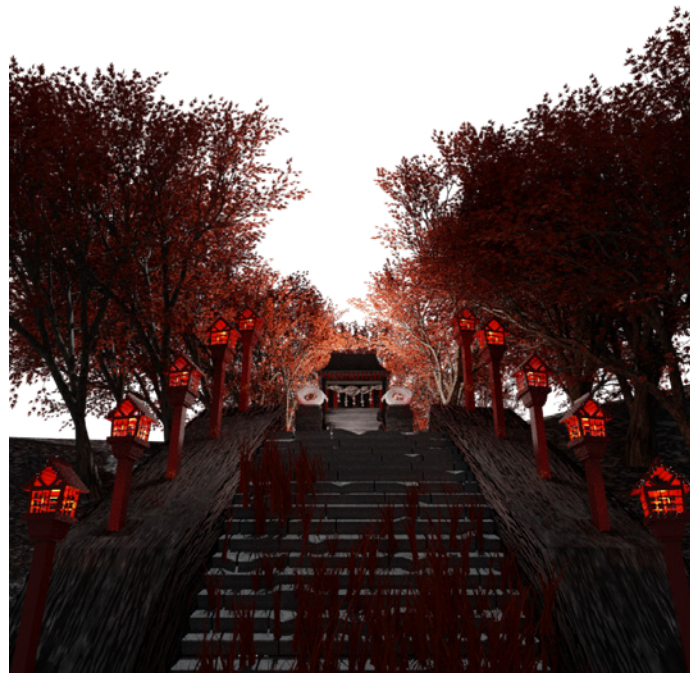
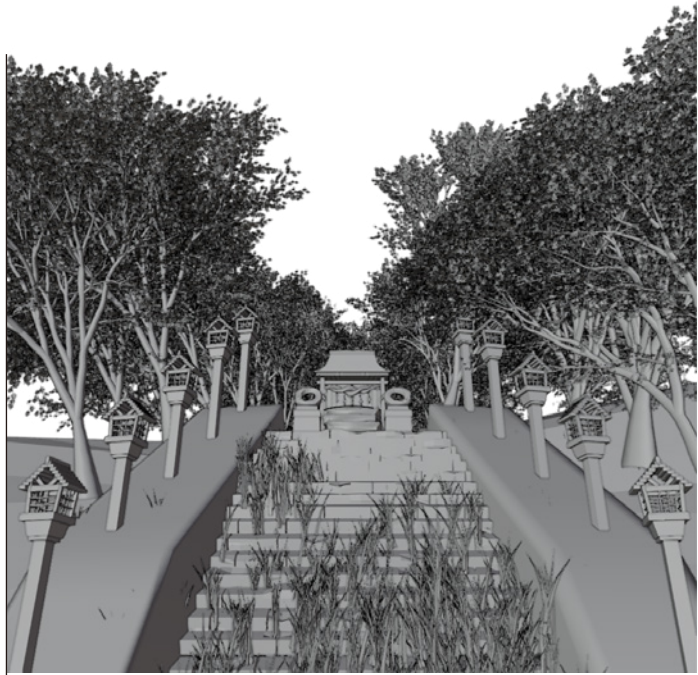
白蛇神社

東京ゲームショウ2021のテーマである「メビウスの輪」から制作した作品。「メビウスの輪」→「永遠、輪廻」などの意味から長寿の象徴、白蛇を祭るお社を制作しました。高い山頂の雰囲気 赤、白、黒のコントラスト 木の細かさやライティングをこだわりました。



2021/09

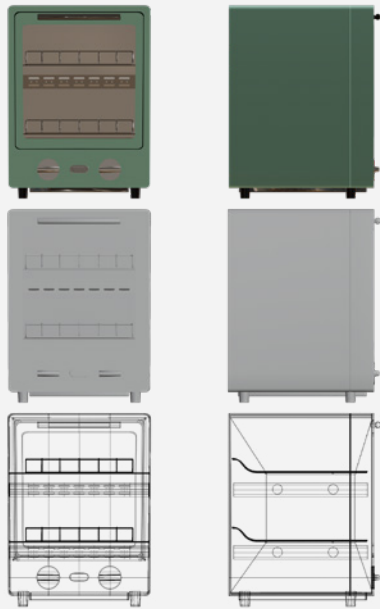
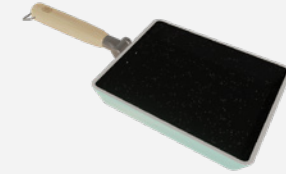




家電製品

家電製品を制作する授業課題でトフィーのキッチン用品を製作しました。実際のモデルと質感やサイズが同じになるよう制作しました。またよりリアルにするためにトーストやコーヒーなどの小物も制作し情報量を増やしました。





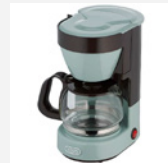
参考画像



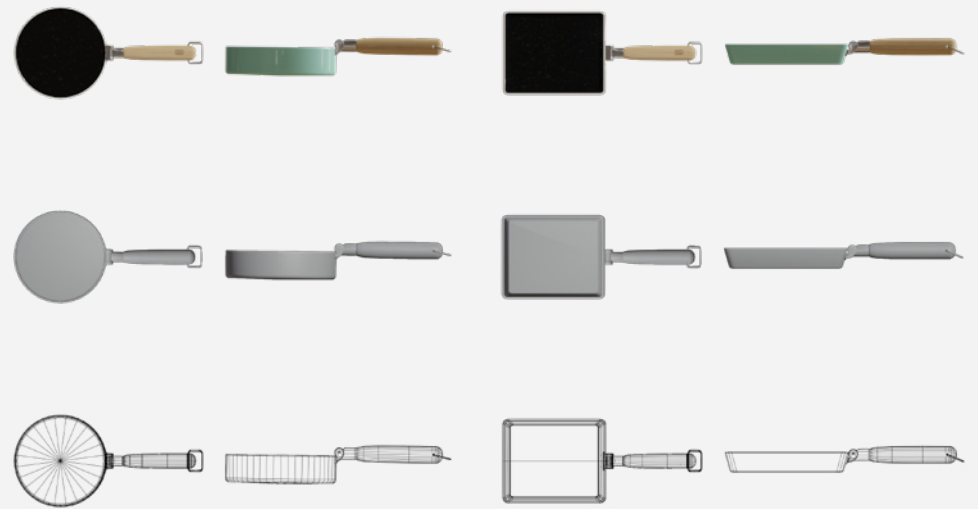
トースター：K-TS1



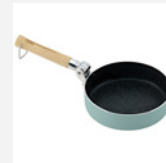
参考画像



コーヒーメーカー：K-CM1

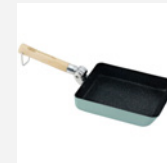


参考画像



フライパン：K-NB1

参考画像



フライパン：K-NB3

魔法の杖

天使と悪魔がモチーフの魔法の杖。
色身や明暗で差をつけつつ、部分的に
同じテクスチャを使い対になるよう
デザインしました。





デザイン案



ILLUSTRATION

ローシュタイン・アカデミー

学校祭のデザイナーズマーケットでグループ制作した作品。四人グループで「学園」をテーマにゲーム企画を行い、そのゲームのグッズを販売しました。私はキャラクターデザイン、ゲーム画面、ロゴデザイン、CMの作成を担当しました。



ゲーム内容

自身が高校教員になり生徒を育成し進路を決める生徒育成ゲーム。生徒に受けさせる授業や部活動などで進路が決まります。進め方により得意な教科がステータスとなり性格などにも影響が出ます。

キャラクターデザイン

内気でやる気のない学生をイメージして描きました。服装や髪形などはグループメンバーの意見を取り入れながらデザインしました。



ILLUSTRATION



ロゴデザイン

作品タイトルのローシュタインから「宝石の原石」をモチーフにデザインしました。また育成ゲームを表現するため方位磁針のモチーフでストーリーの分岐を表現しました。



CM

30秒で簡潔にゲーム内容を伝えられるよう製作しました。色身を統一し、様々なモーションを使い学園の青春らしさを表現しました。

<https://qr.paps.jp/asFEE>



ILLUSTRATION

ワールドワイドタウン

専門学校入学時に行われた特待生制度試験で製作した作品。
テーマ「世界を結ぶデザイン」をもとにループアニメーション
を作りました。



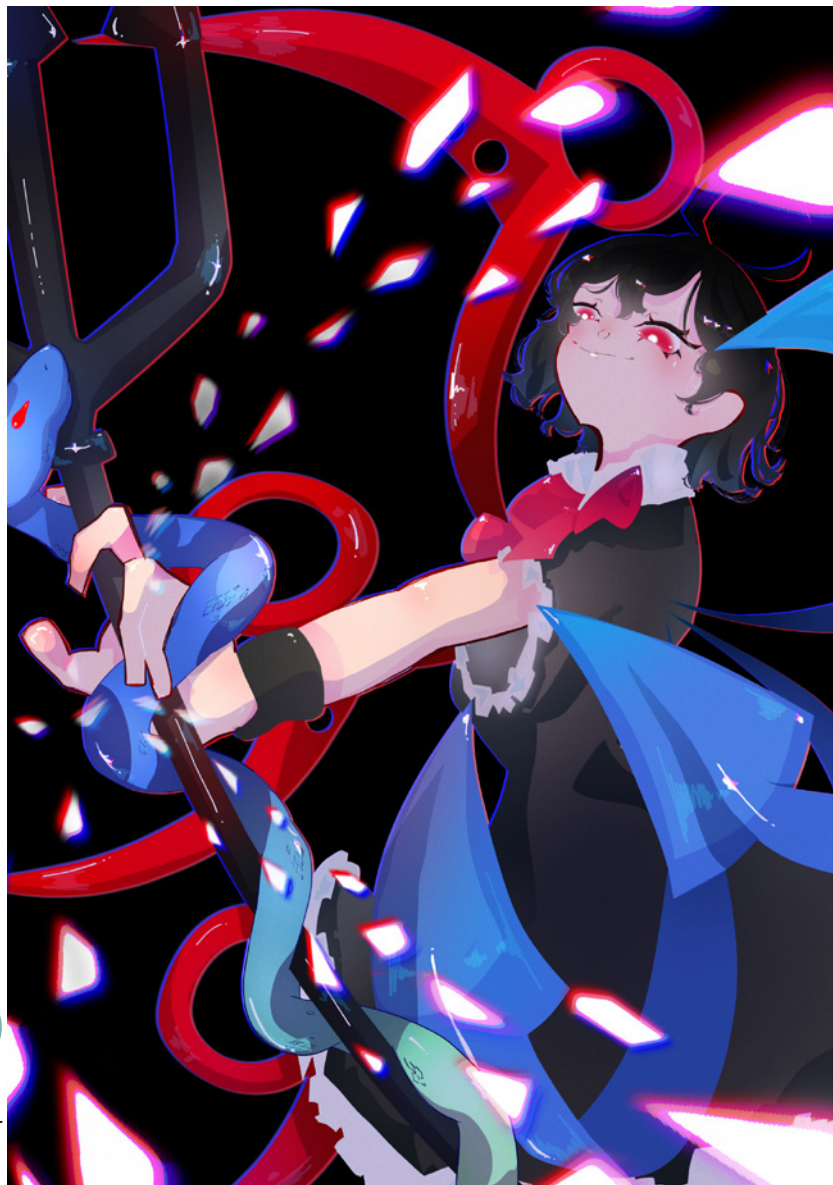
ストーリー

世界を結ぶための街、ワールドワイドタウン。発展途中の架空の商店街。
この街を完成させるべく現役高校生のツナグちゃんがお手伝い。
しかし何度も何度も失敗...今日は電気をつなぐお工作中的の転んでしまう。
それでもツナグちゃん諦めない！！

<https://drive.google.com/file/d/1ChreBFyFp9h66MvRcbFg4KBvGHNSHp-/view?usp=sharing>



ファンアート



15h
2021/02

封獣鶴 / 東方



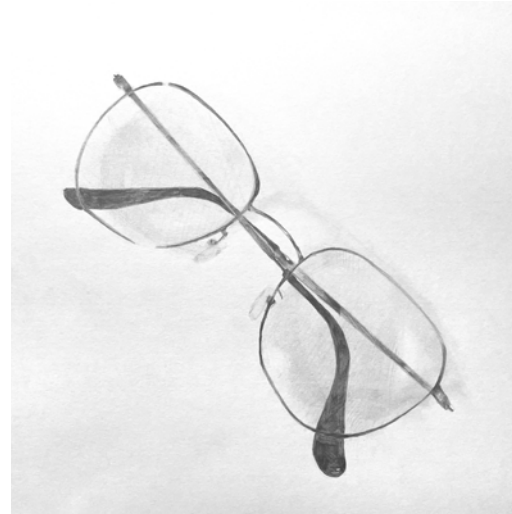
10h
2021/07

緑谷出久 / 僕のヒーローアカデミア

DESSIN



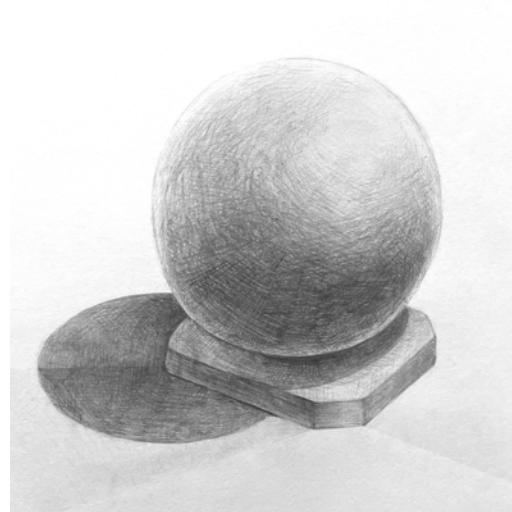
12h
2021/07



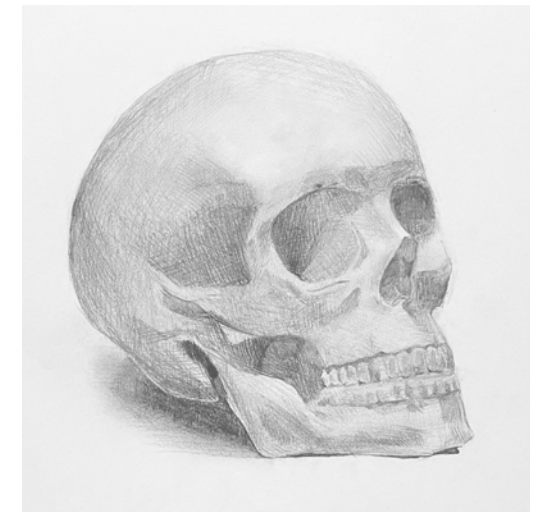
2h
2020/08



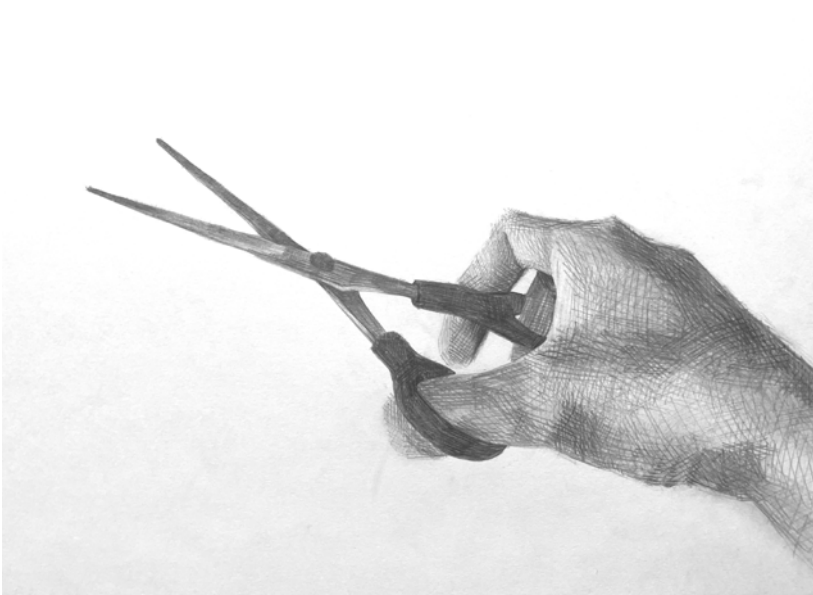
2h
2020/08



9h
2021/06



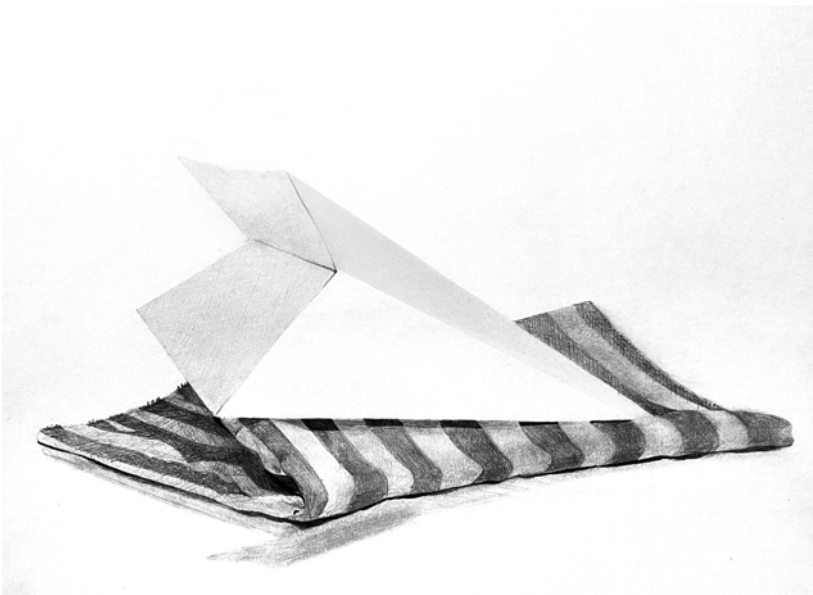
3h
2022/01



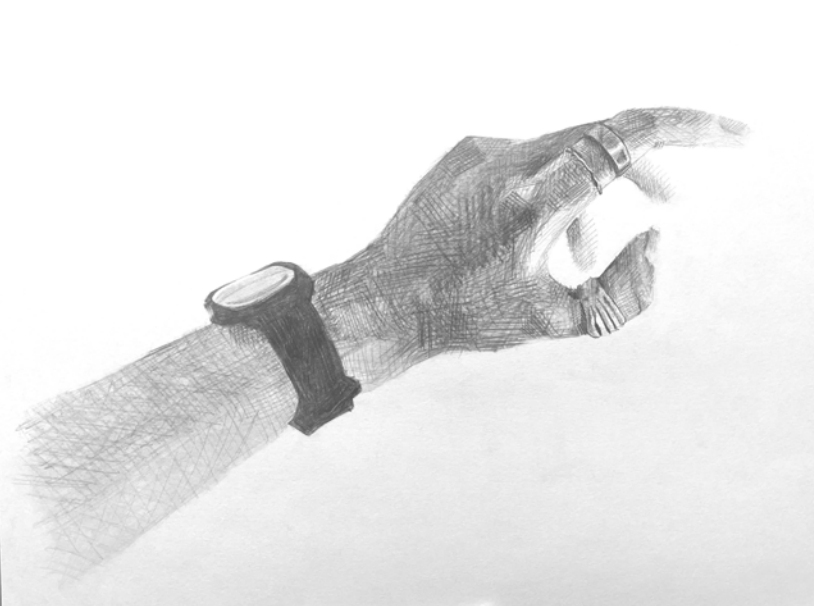
3h
2020/08



3h
2022/01



6h
2021/12



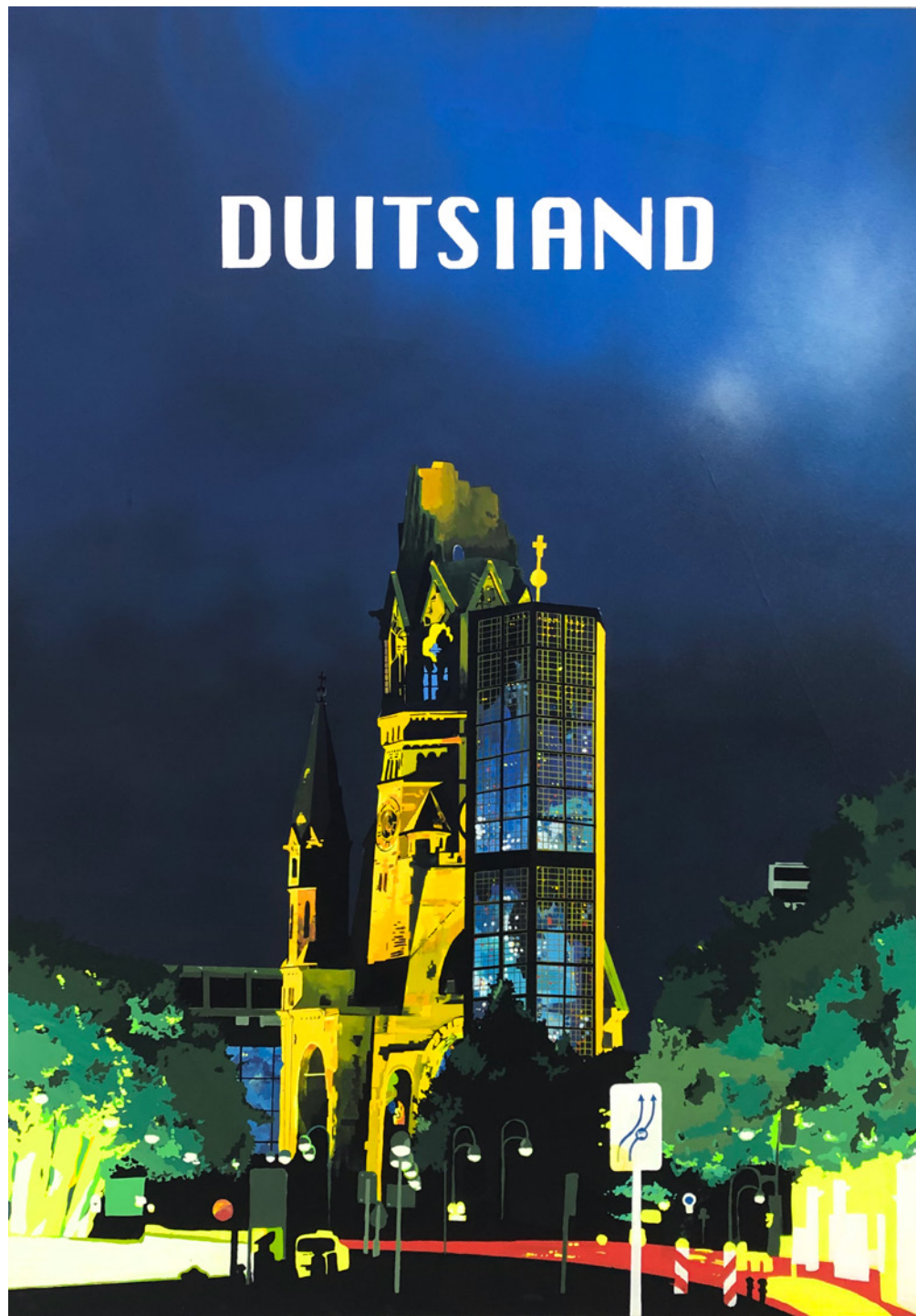
3h
2020/08

OTHER

アナログ

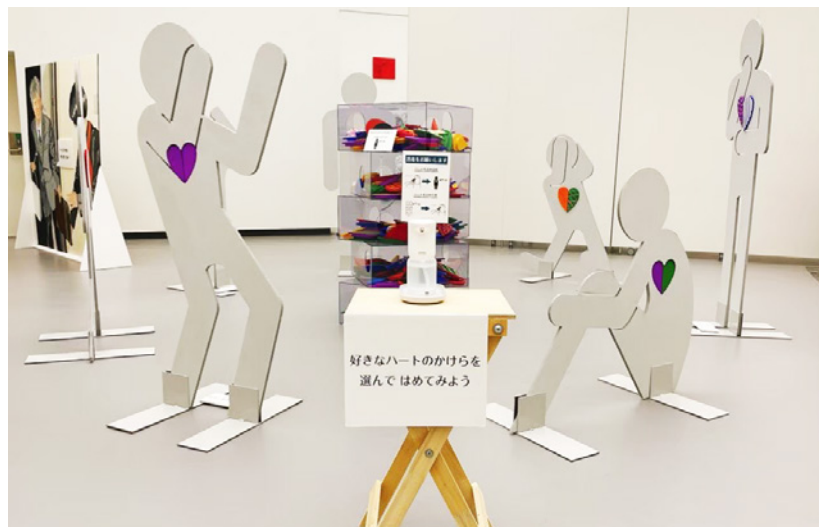
高校時代の作品。

アクリル絵の具、鉛筆を用いた写真模写です。



卒業制作展

高校三年生の時に愛知県美術館で行った卒業制作展。
クラスで「視・知・思」をテーマに人の価値観の違いを表現する作品を作りました。
私はお客さん参加型の立体作品を製作しました。





ROMSTEIN  ACADEMY