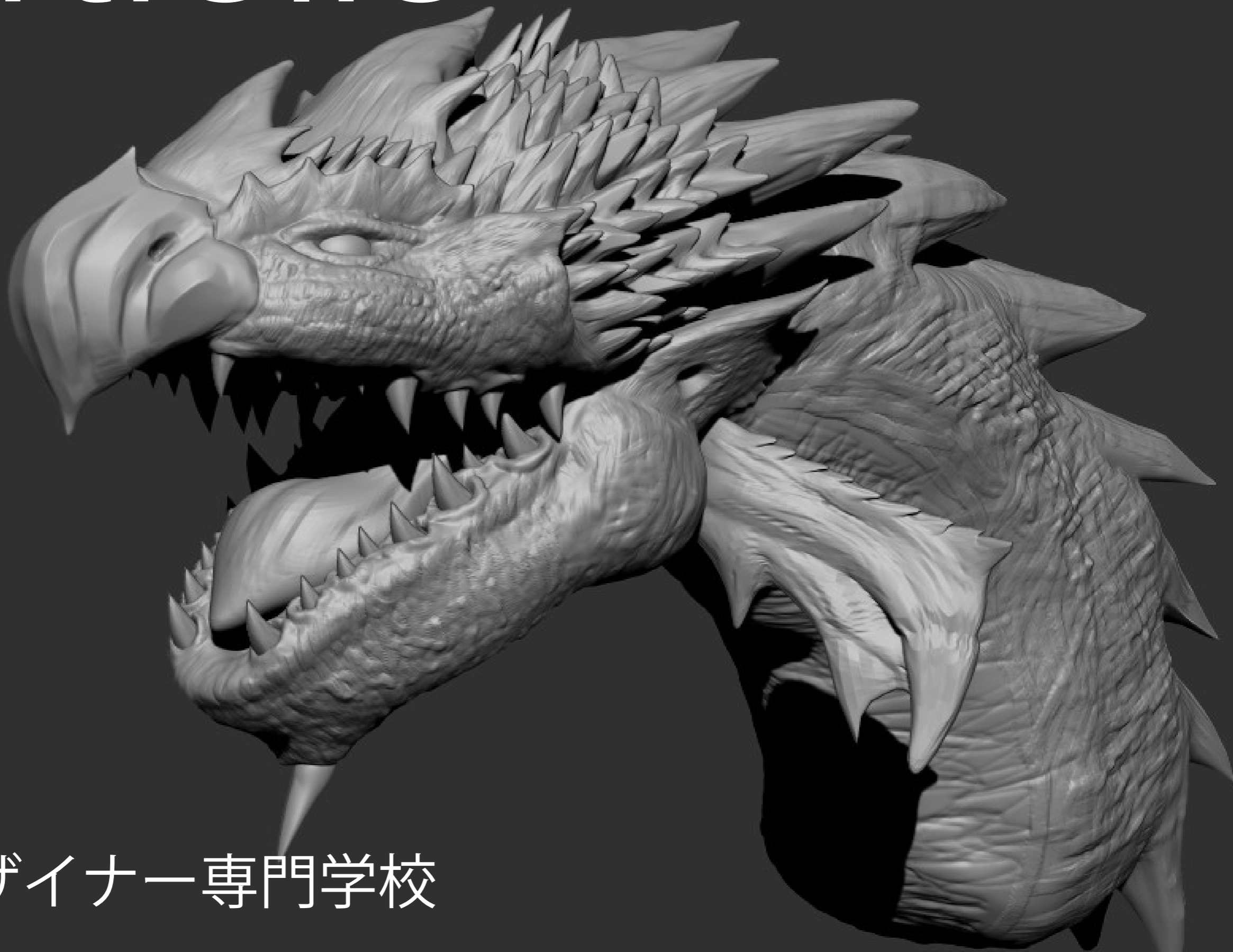


Portfolio



大阪デザイナー専門学校

ゲーム・CG 学科 ゲームモデリングコース 牧田真治

PROFILE

牧田 真治 連絡先：shinji_6353@icloud.com

趣味：アニメ、ゲーム(大のモンハン好きです)、
音楽、映画鑑賞、漫画、運動も好きです。

SKILL



Maya



Zbrush



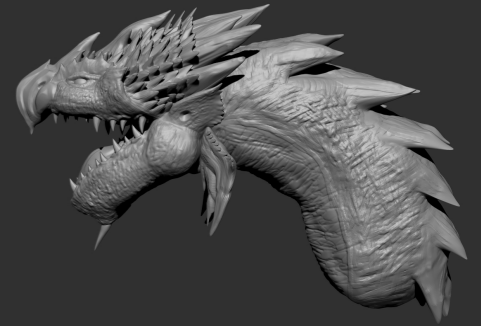
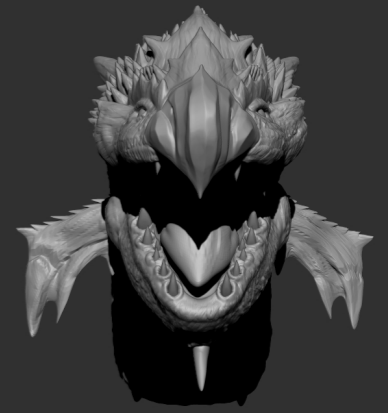
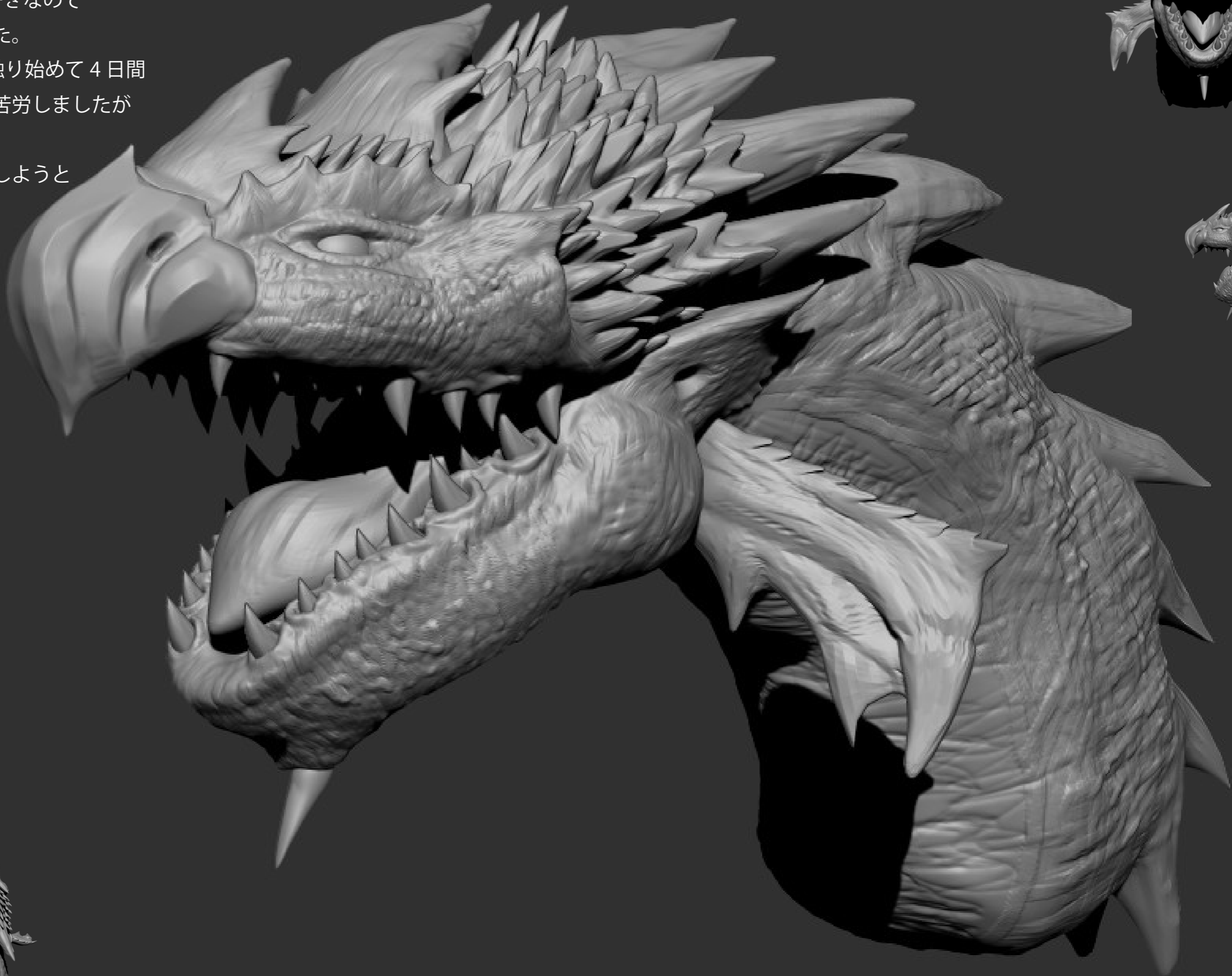
SubstancePainter



Photoshop

ZBrush

私は CAPCOM がとても好きなので
リオレウスを制作しました。
制作した時は Zbrush を触り始めて 4 日間
ぐらいでしたのでかなり苦労しましたが
首元まで制作できました。
これから身体部分も制作しようと
計画を立てています。

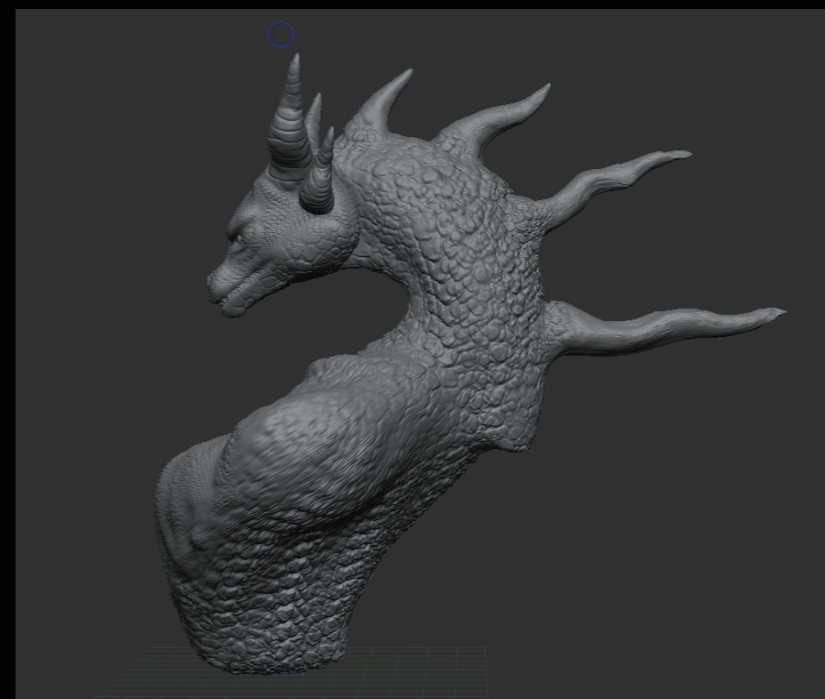


制作時間 6 日間

ZBrush



作業時間 2 時間



最初は ZBrush での使い方がしっかりとわかっていなかったため YouTube に投稿されていた動画を参考にしてドラゴンの制作を行いました。
(参考者 名前 いよべい)

ポイント

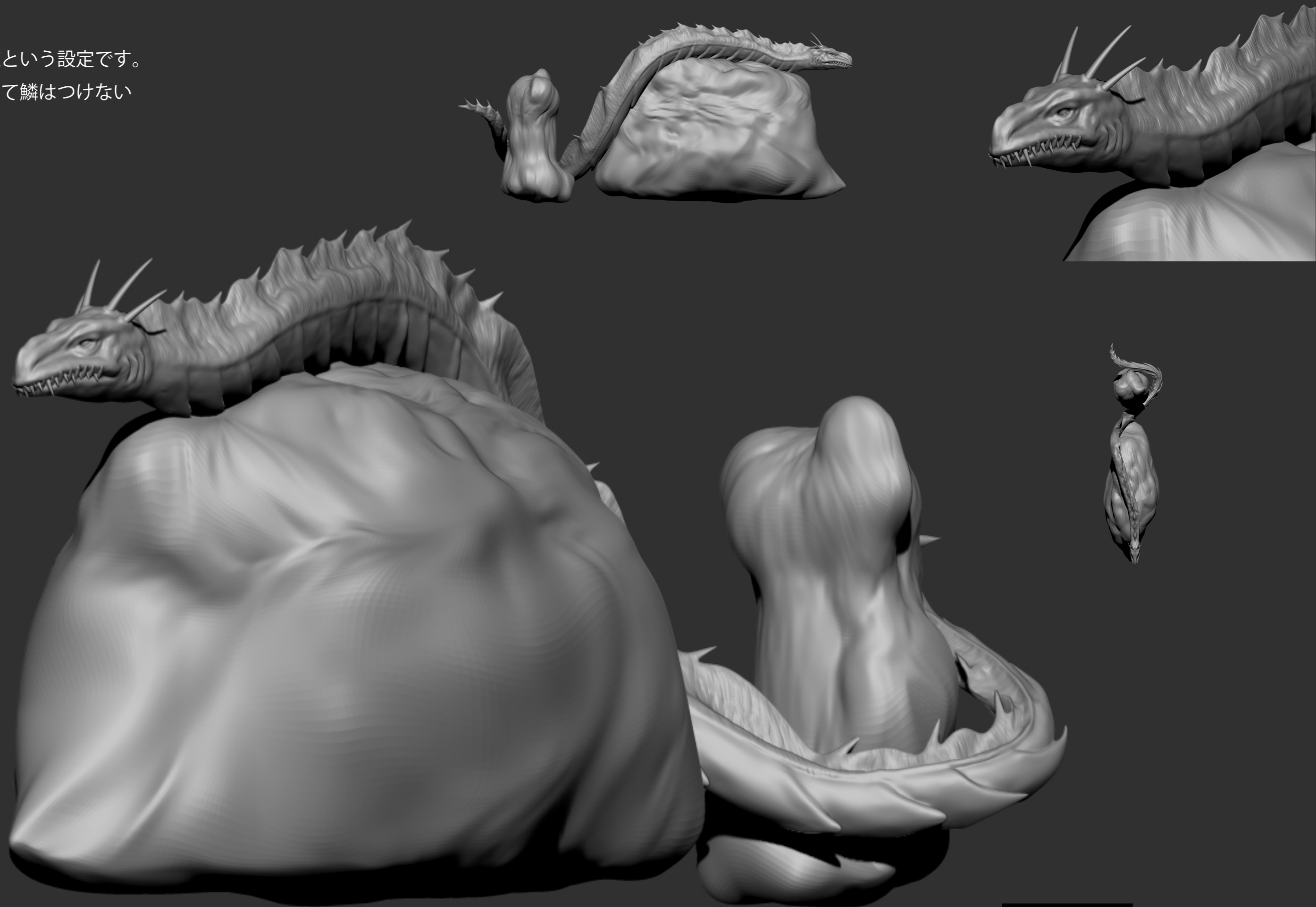
ただまっすぐの角だと面白くないのでくねくねとした角を表現してみました。

反省点

反省すべき点はリアルさと迫力がないところでした。Alpha にもう少しドラゴンをリアルに表現できるものを追加すると細かい所がまだまだなのでこれから細部までこだわられるように練習したいと思います。

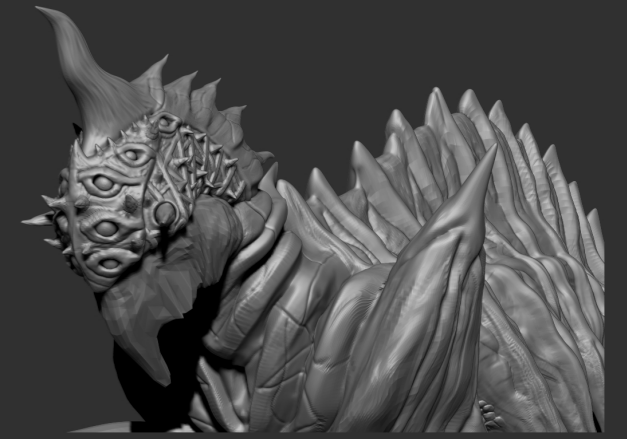
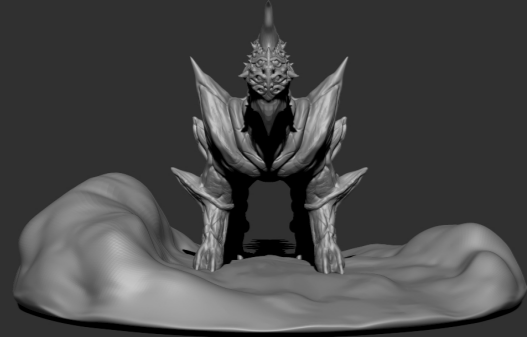
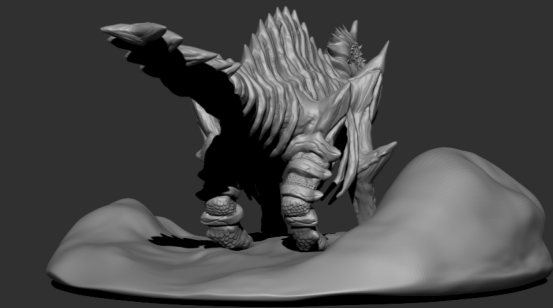
ZBrush

深海に古くから存在する青龍という設定です。
海の龍を表現するためにあえて鱗はつけない
デザインにしました。



制作時間 2 日間

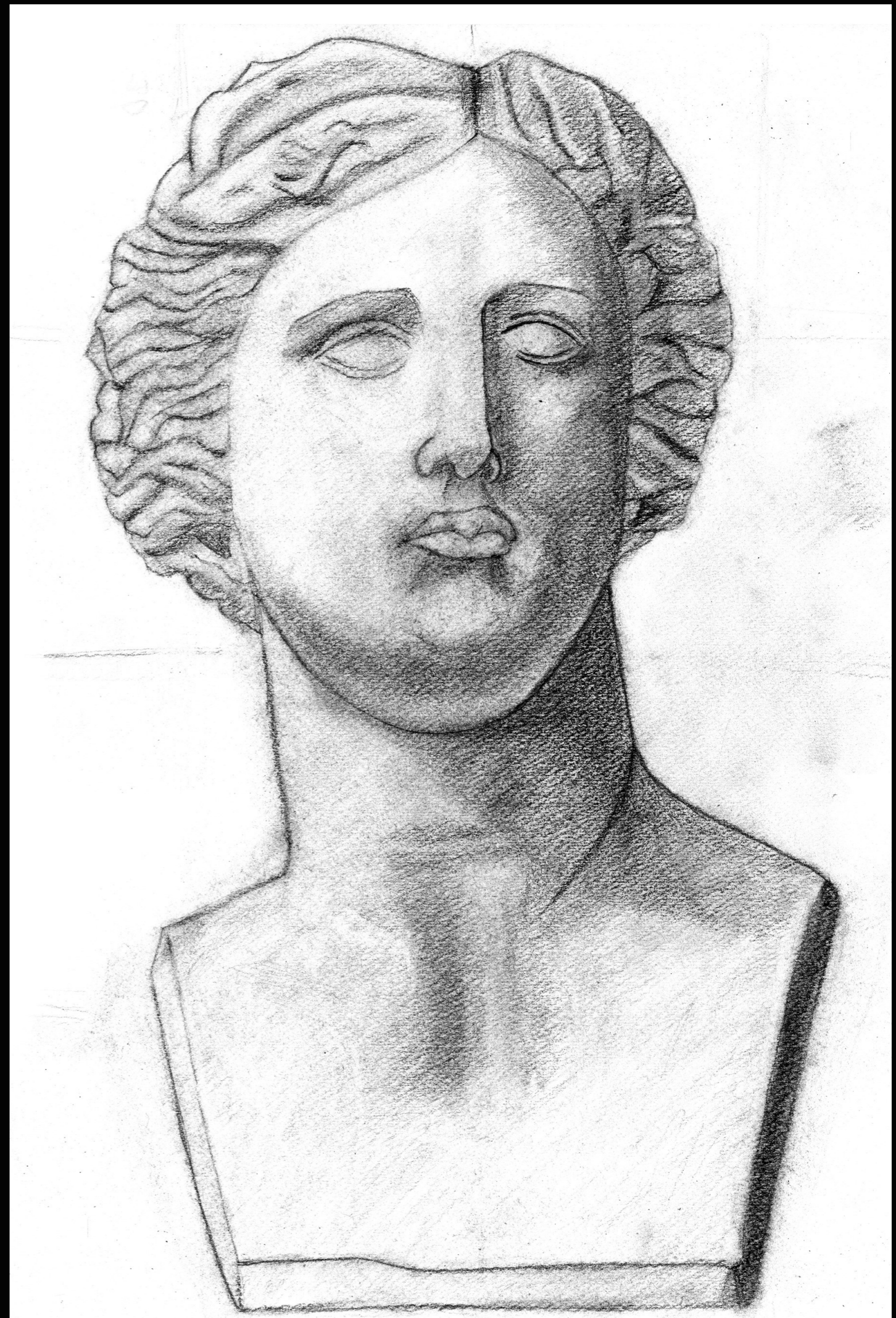
ZBrush



死後の世界に存在すると
言われている魔物
という設定です。
不気味そうな感じが出せるように
掘作業などをこだわりました。



作業時間 3 日間



デッサン

