

PORTFOLIO

大阪デザイン専門学校

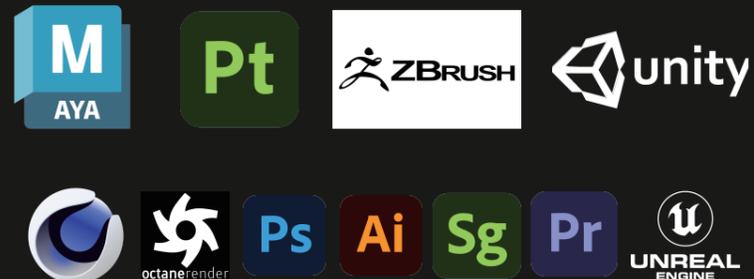


ザンセン ウィナルト
Jansen Winarto

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

ザンセンウィナルトです。インドネシアから来ました
2年の間大阪デザイナー専門学校に通ってきました。
昔から日本のゲームが好きです。溢れ出す情熱を具現化するために、
ゲームモデラーになりたいです。

スキル



趣味

- ・ HOLOLIVE
- ・ アニメを見ること
- ・ ラノベを読むこと
- ・ 絵を描くこと
- ・ ラノベ風の文章を書くこと

連絡先

メール : winartojansenjp@gmail.com

作品集1

CGWORLD.JP

アマチュア部門・優秀賞 第10位『お母さんのカツカレー』 獲得点数：7点



●作品解説

私は留学生として日本へやって来ました。しかし、生まれ育った土地はここじゃないので、時々実家の思い出が私を包み込みます。その思い出の欠片の中で、お母さんが作ってくれたカツカレーが一番多く思い出しました。この作品はお母さんへの深い感謝の気持ちを込めて、具現化したものです。

10位受賞

・お母さんのカツカレー・

審査員コメント 抜粋

▼ 大手 仁志 / アマナフォトグラファー・シズルディレクター

懐かしさを感じるカレーシズル。お母さんのカツカレーと言う事ですが、私も何故か懐かしさを感じてしまいました。決して豪華な具材のカレーではなくとも愛情のこもったカレーなんですよね。伝わりません。カツの質感は多少唐揚げ感に近いですがボリュームが伝わっておいしそう。懐かしく感じるポイントわかりました！カレーの色ですね。いまどきのカレーはこげ茶色が主流なのですが昔のカレーは黄色いカレーでした。そういった色合いがお母さんのカレーなんですよね。

▼ 門脇 宏 / 講談社「おとなの週末」編集長

家でつくるカレーならではの、ドロツとしたルーの粘度が見事に描かれています。煮込まれた野菜のゴロゴロとした質感、少し甘みを感じさせるルーの色味など、目を惹かれる作品。惜しむらくはご飯の表情が雑なこと。ルーがかけられた部分の描き方が良いだけに少し残念。

▼ 塩山 舞 / NY 在住 楽膳家

お母さんの作る素朴なカツカレーがうまく表現されていると思いました。カレーの照り、煮崩れた野菜、そしてカリッと揚がったとんかつ、それにしみるルーまでがこちらまで香ってくるようです。

▼ 秋元 純一 / トランジスタ・スタジオ CG ディレクター・取締役副社長

インドネシアにも日本式（そもそもカレーが日本のものでは無いので、ただの思いこみで各国に存在する？）の様なこういったカレーライスがあることにまず驚いたが、このシンプルなカレーは逆に賛否があり、難しいモチーフだと思う。米の粒が少し小ぶりでベッチャリして見えるのと、カツの衣がパン粉ではなくバター液の様な衣に見える点は惜しい。ただ、ルーの表現に関して言えば、非常に美味しそうに表現されており、食欲をそそった。レンゲで食すという点も、これはお国柄だと思うが、配膳された状態のレイアウトを見るに、インドネシアではご飯側が手前に来るのだろうか？日本人としてはこれには少し違和感を覚えるが、お国柄含め、家庭で千差万別だと思うのでそこは評価基準から除外した。国の常識の差という点において色々疑問点も残るが、単純にカレーに対する愛情や哀愁、ノスタルジーを表現しているという点で、非常に美味しそうに見えるので、評価したいと思わせてくれた作品。



作品集2

・ 3D モデリング ・

ハロウィン

・ ビネットモデル ・

不思議の魔女、不思議の架空世界、重力はまるでない世界、夢にだけあり得る魔法陣。それらをもとに作品を作りました。

机の上に座っている少女、「創世の魔女」が力を乱用し、みずからの手で世界をやり直そうとしていた。その罰として処刑ではなく、「寂寥の牢獄」に放り込まれた。

世界から疎まれた空間、時空が存在せず、自分の存在さえなく、「魂」だけが残っている無限の孤独、無慈悲と憂鬱の空間。

そのはずだったが、創世の魔女にとっては、あらゆるものが存在できる空間であった。なぜなら、想像するだけで「創造」することができるからである。

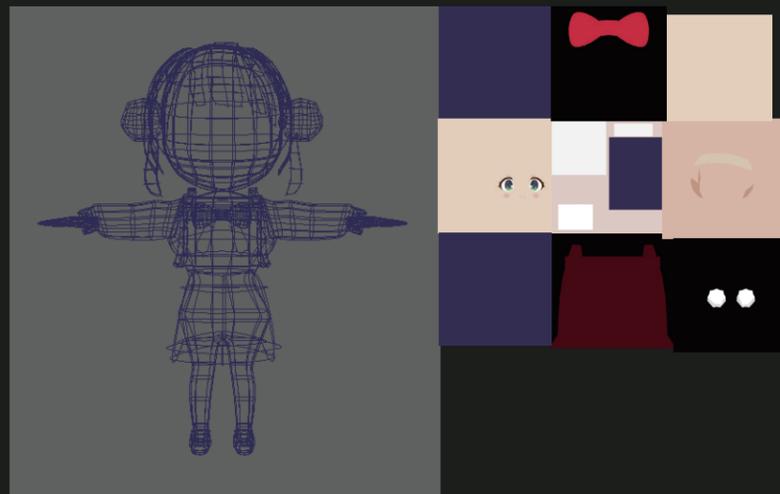
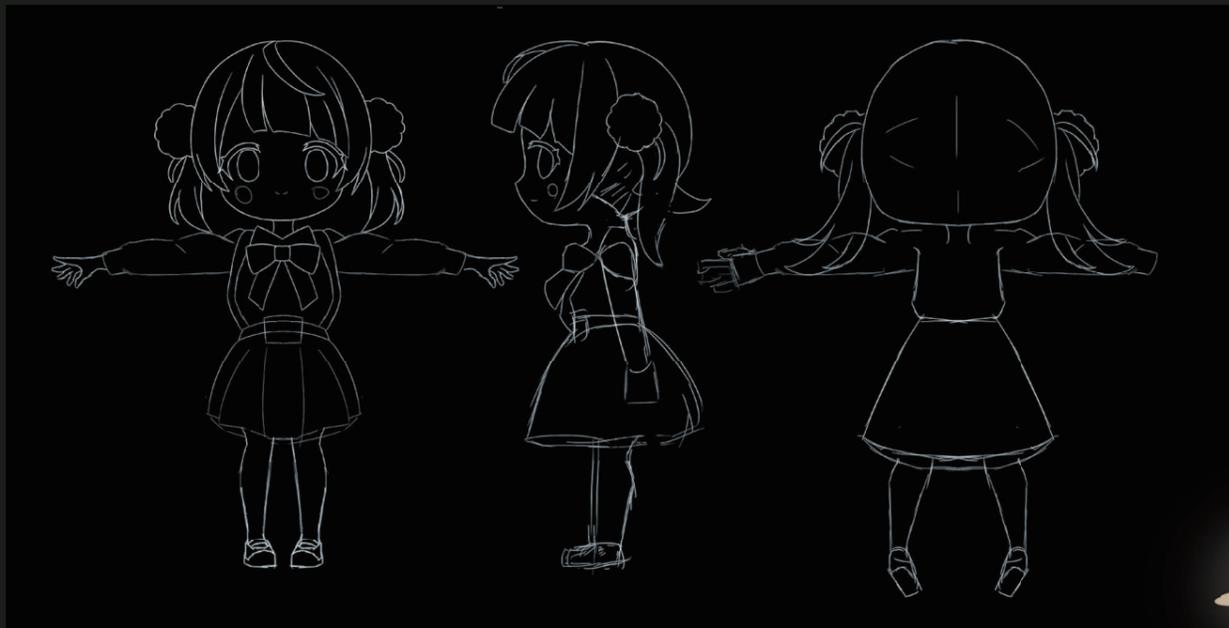


作品集3

・ 3D キャラモデリング ・

しぐれうい (9 さい)

・ ちびモデリング ・



しぐれういの新曲が大好きすぎて制作しました。

ういままのちびが踊っているアニメーションを基にして、三面図を作りました



作品集4

・質感表現・

ルビー

金

シルバー

翡翠

ダイヤモンド

大理石

魔力

石

木



中世後期に人気を浴びた剣、レイピアの剣は貴族の方々に愛された一つの剣であった。剣の種類の中でも最も可憐な剣と言っても過言ではないくらい美しいだと自分は思っています。この作品はその美しさに魅了されて制作した作品です。

魔力の質感については、これはあくまで私の妄想です。いわゆる「架空マテリアル」です。

M
AYA

Sg

Pt

Ps

作品集 5

・ 3D 背景 ・

不安、恐怖、疑心暗鬼、これは採掘場に
閉じ込められた少年の物語。これは採掘場に
彼は果たして生き残れるのだろうか。

採掘場の抜け道が見つかりました。
しかし、その抜け道の果てにあるのは
別の世界であった。採掘場の抜け道は

採掘場

深夜と朝日



作品集6

・製品モデリング・



クッション

テクスチャの練習のための作品です。



octanerender



作品集 7

・ 模写イラスト ・

Gumroad というオンライン講義を基
に作成、模写したイラストです。

oridays 先生から特殊な色の塗り方を勉強しました。

授業の主な内容は「一影、二影、と三影」でした。

とても興味深い内容だと私は思います。

オリジナルではありませんけれど、いろいろ勉強できました。

模写作品とは言え、スケッチ、線画、色塗り、すべて一か
ら作りました。

お帰りなさいませ！ご主人様。

作品集8

・イラスト・

さあ、私の質問に答えなさい
でないと帰らせないわ。

服装は、ホロライブ所属の「星街すいせい」を参考にしています。

Ps

オリジナルです。

作品集 9

・レベルデザイン・



神の戦場

「人間の分際で神に近づこうとする刻、己の愚かさを知るがよい。」

人間が神になるための戦場、相応しき者だけが 挑戦できる試練。人間は墓石に刺さりし剣を抜いたその瞬間、「戦争の女神」が人間界に降臨する。挑戦者は戦場に赴き、勝利したものは神としてあがめられる。

アンリアルエンジンのアセットを使用して作りました。

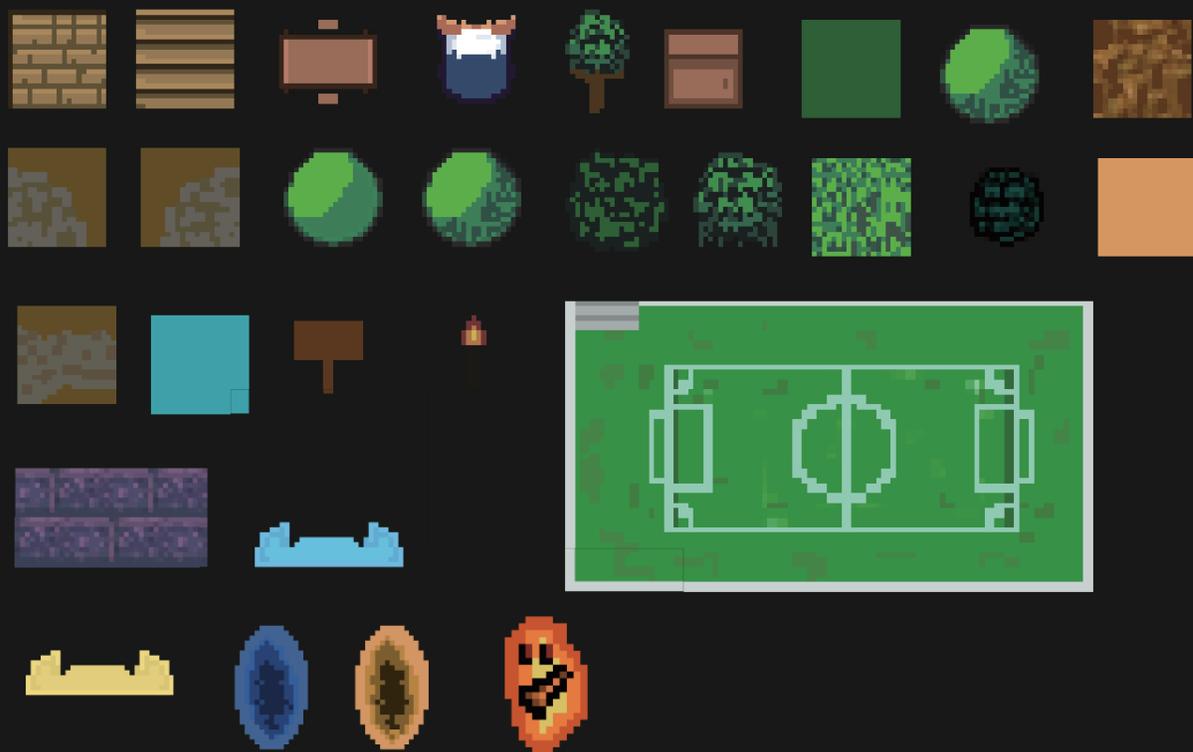


動画はこちら



作品集 10

・ゲームアセットデザイン・



ゲームアセットをドット絵で作ってみました。プレイヤーは騎士か魔術師を選ぶことができます。中学生のころに友達と一緒にゲームを作りました。

作品集11

・UNITYでのゲーム作成・



主人公のキツネはある日突然「試練」に巻き込まれた。
それを乗り越えるにはプレイヤーの力が必要となる。

製作にはフリーのアセットを使用しています。



動画

作品集12

・デッサン・

