



Portfolio

大阪デザイナー専門学校

てらだ りくと

なまえ
名前 **寺田 陸人**

しよぞく
所属 おおさか せんもんがっこう
大阪デザイナー専門学校 ゲーム .CG 学科

スキル    

えいきょう
影響を受けたもの

POKEMON LEGENDS アルセウス
NieR Replicant
妖怪ウォッチ
イナズマイレブン
ワンダと巨像
ゼルダの伝説 BOTW
METAL GEAR RISING
メイドインアビス
宮崎駿作品
少年ジャンプ

その他多数…



好奇心旺盛でなんでも興味を持って吸収するタイプです！
恐竜、動物、自然、旅などとにかくわくわくするものが好きです。
モデリングとキャラクターや環境のデザインに興味があります。
趣味はスポーツ観戦と海外旅行、たまにのサウナです！

よろしくお願ひします！！



3D WORKS

2D WORKS

◎ キャラクターヴィネット

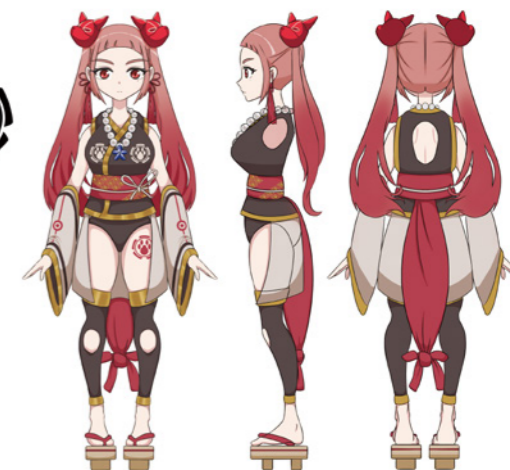


- **制作時期** 2023年12月
- **制作期間** 100時間
- **ポリゴン数** 82630

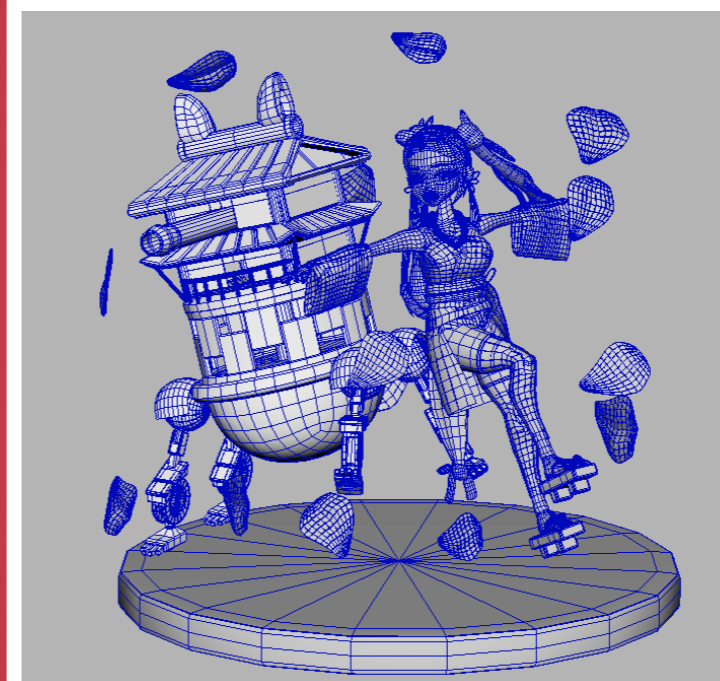
● 解説

「城」をコンセプトにしたオリジナルゲームを想定して作りました。
自分なりの「カワイイ」を詰め込んだデザインにしました。

◎ デザイン画



ワイヤーフレーム



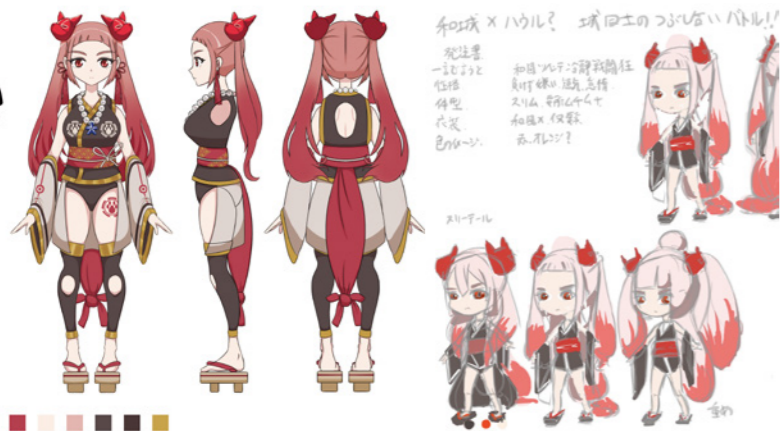
◎ ボーン



キャラクターヴィネット



デザイン



「和風」「犬」「石楠花」と明確にコンセプトを決めてからデザインしました。

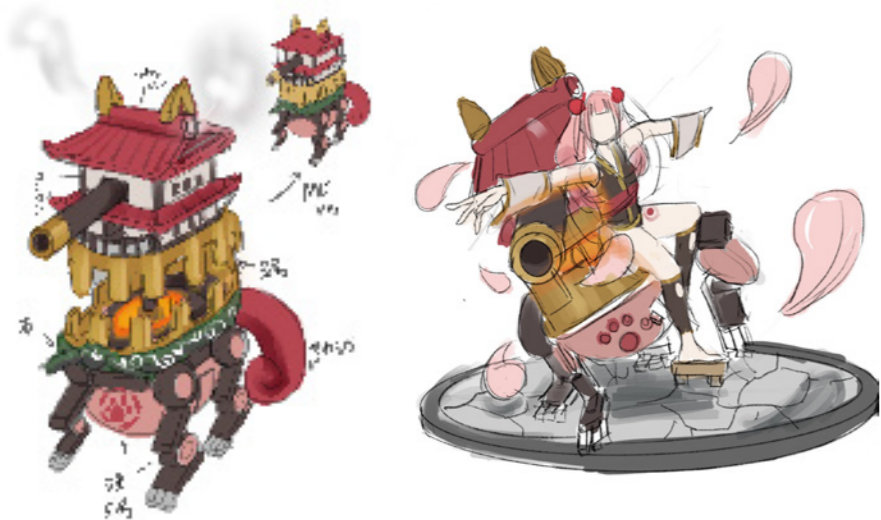
「犬の耳を連想させるツインテール」

「尻尾を連想させる帯」

「石楠花の形のネックレス」

「360度 特に後ろから見ても魅力的に見えるよう背中を露出」

等全てのデザインに理由を求めるとにしました。



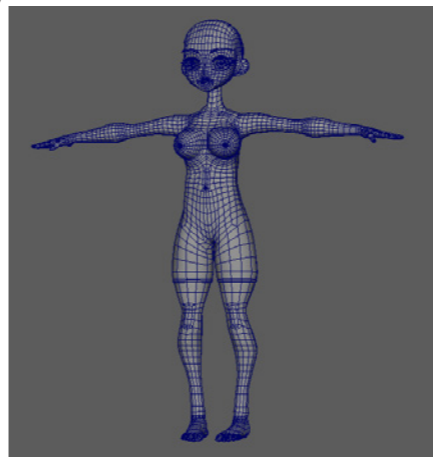
テクスチャ

テクスチャは全て Photoshop による手描きで制作しました。
シェーダーを使用せずとも陰影や質感が伝わるように意識しました。

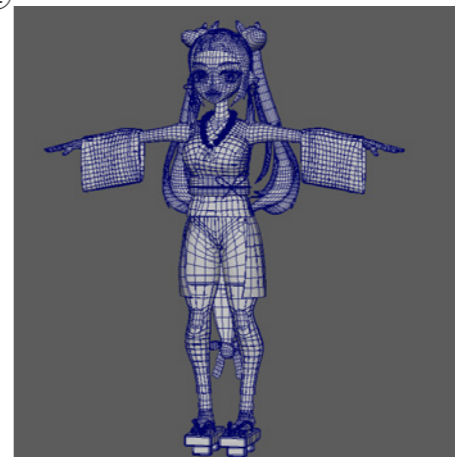


モデリング

①



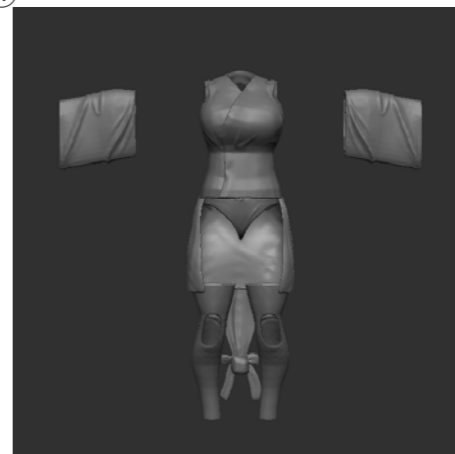
②



③



④



⑤



- ①Maya で素体作成
- ②装飾、髪等作りこみ
- ③ラフな色分けで完成形のイメージをつかむ
- ④Zbrush でノーマルマップ作成
- ⑤テクスチャの描き込み
の5段階の行程で制作しました。

トゥーンシェーディングにする予定でノイズにならないよう、ノーマルマップの制作をするべきか迷いましたが、結果的にはうまくいったと思います。

◎ キャラクターヴィネット

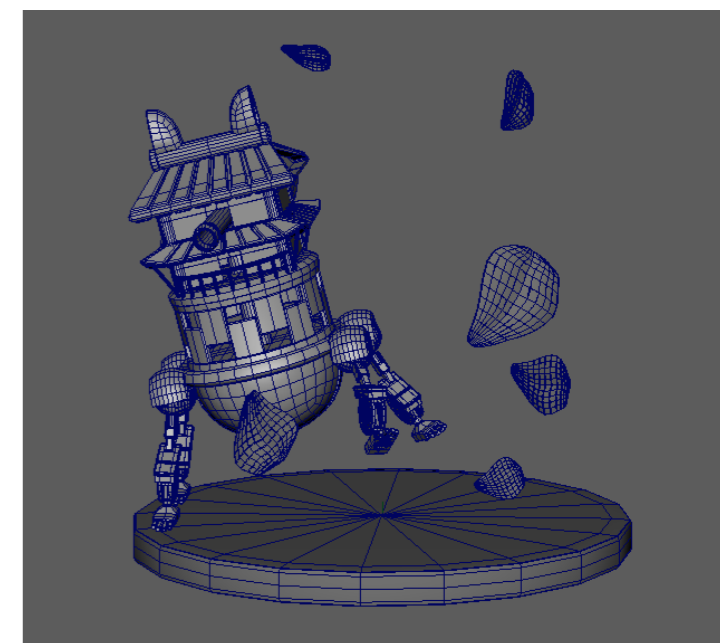


◎ ブレンドシェイプ

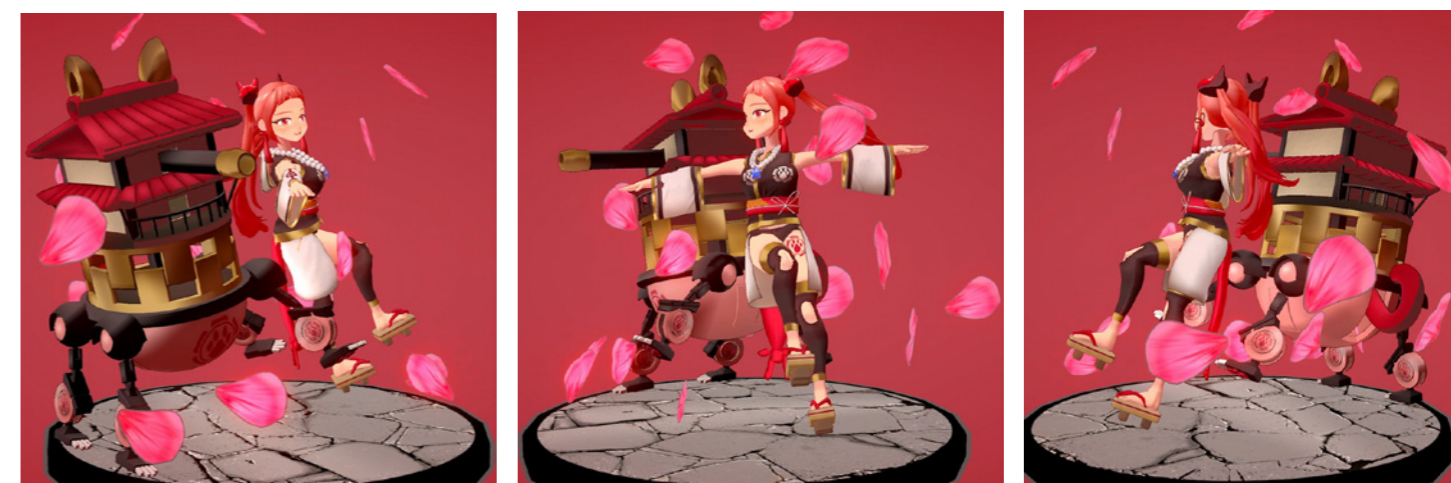
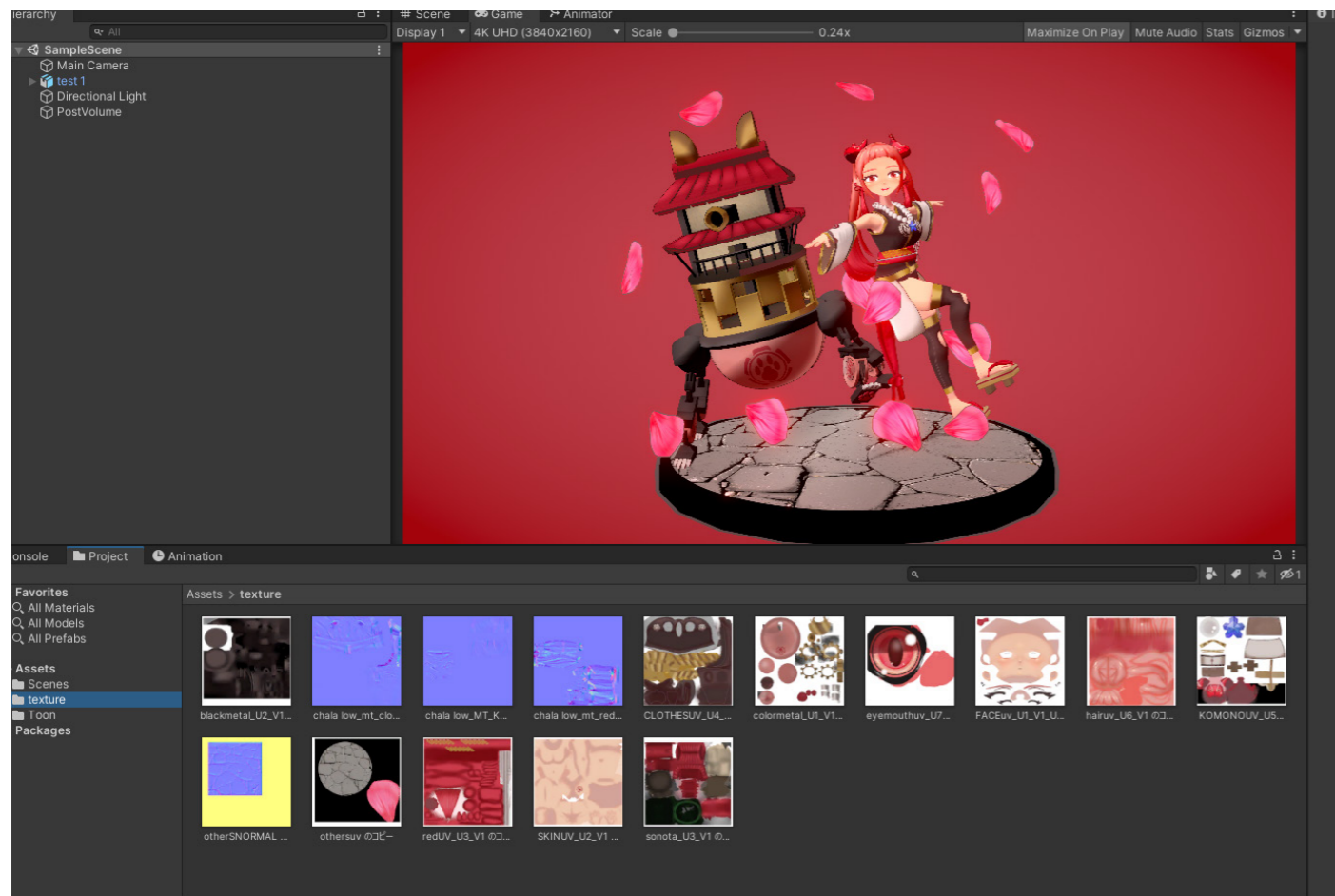


今回、表情はブレンドシェイプを用いて制作しました。

表情まで作るのは初めてだったのですが一気にキャラクターが生きているように感じられるようになりました。



◎ コンポジット



ヴィネットということで主役を引き立てるためのモデルを制作し、ラフスケッチを基にポーズをつけました。

コンポジットにはユニティちゃんトゥーンシェーダー2.0を用いました。

アウトライン、影の出方、ポストエフェクト等を設定し完成としました。

セルルックキャラ



ワイヤーフレーム



- **制作時期** 2023年11月
- **制作期間** 3週間
- **ポリゴン数** 25546

解説

趣味で制作している世界に登場するキャラクターです。セルルックに挑戦するため制作しました。レンダリングにはAi toonを使用しました。

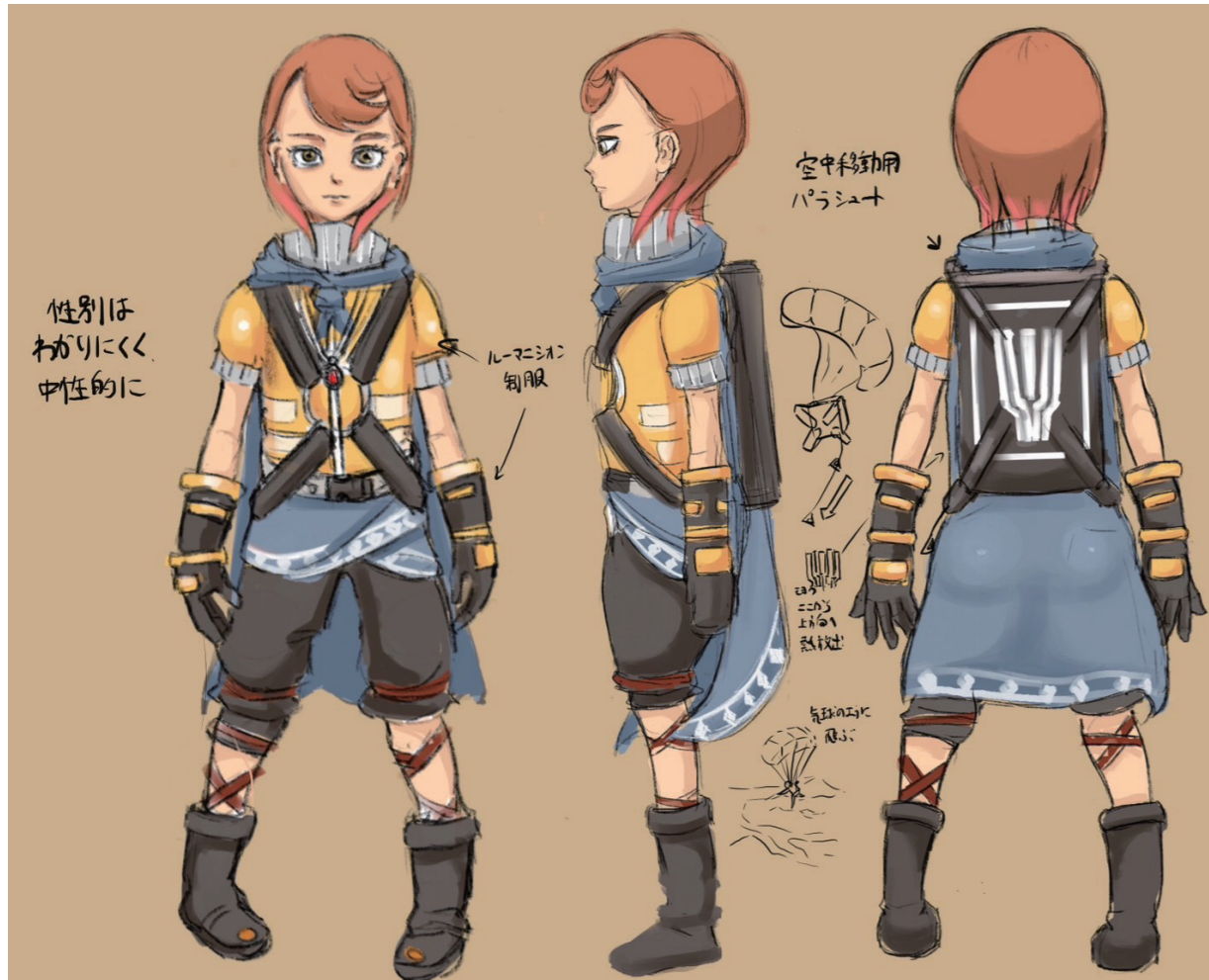
3方向



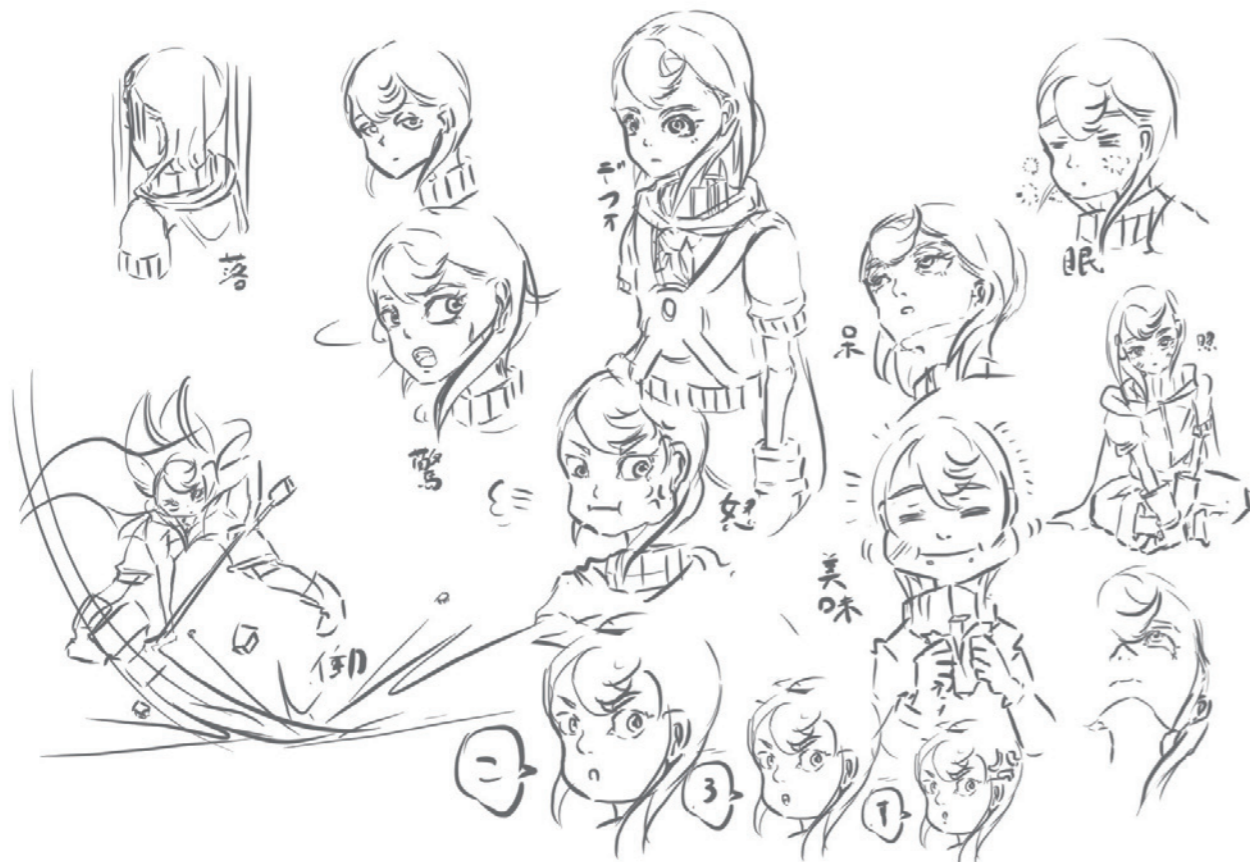
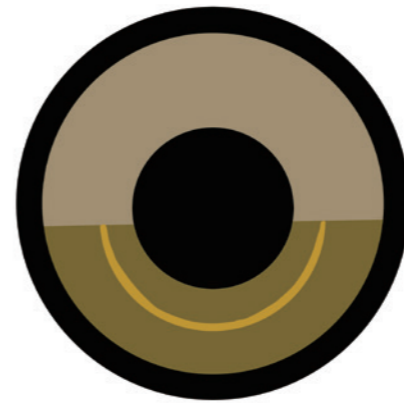
セルルックキャラ



デザイン画・案出しスケッチ



テクスチャ



受精卵の状態です宇宙船に乗せられ、幼少期を宇宙空間で過ごし、育児用ロボット1台のみで育てられたキャラのため、性に無頓着で自身の性別すら知りません。そのため中世的に見えるようデザインしました。

ゲーム用を想定していたので、プレイ中一番見ることになる背面にパラシュートをつけるなど魅力的に見えるよう工夫しました。

セルルックキャラクターということでテクスチャはすべてPhotoshopによる手描きで制作しました。

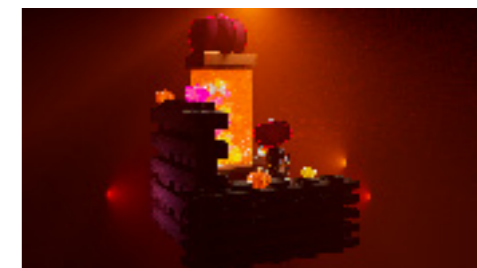
🌀 ヴィネットモデリング



🌀 デザイン画



🌀 ワイヤーフレーム



- **制作時期** 2023年10月
- **制作期間** 3週間

● 解説

「ハロウィン」をテーマに制作しました。「見た瞬間ワクワクする作品」を目指して制作したので、モチーフに「ガチャガチャ」を選びました。そして前に対になる見た目の2人のキャラクターを配置し、よりストーリーを感じられるようにしました。

プロップス

Nintendo Switch

Nintendo Switch 有機ELモデル スカーレット・バイオレットエディション



- **制作時期** 2023年12月
- **制作期間** 12時間
- **解説**
一度商品系のものを制作してみようと思い立ち、挑戦しました。
思っていたより複雑な曲線が多く、特にコントローラー上部のボタンのあたりに苦戦しました。

ガイコツ

質感表現



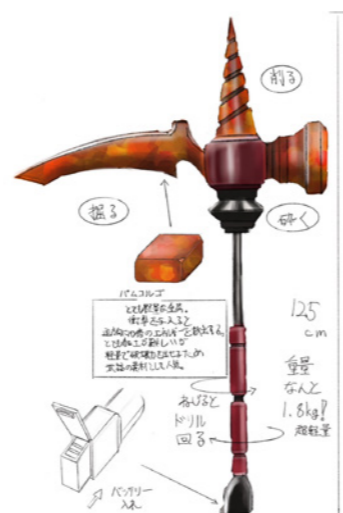
- **制作時期** 2023年10月
- **制作期間** 10時間
- **解説**
Zbrushでのスカルプトから Mayaでのリトポ、 Substance Painterでの質感表現までを一通り学ぶために制作した作品です。
SubstancePainterでのSSSを使った表現等とても勉強になりました。

プロップス

オリジナル武器



- 制作時期 2023年8月
- 制作期間 7時間
- 解説
3DCG 学習の傍ら制作しているオリジナルの世界に登場する武器です。

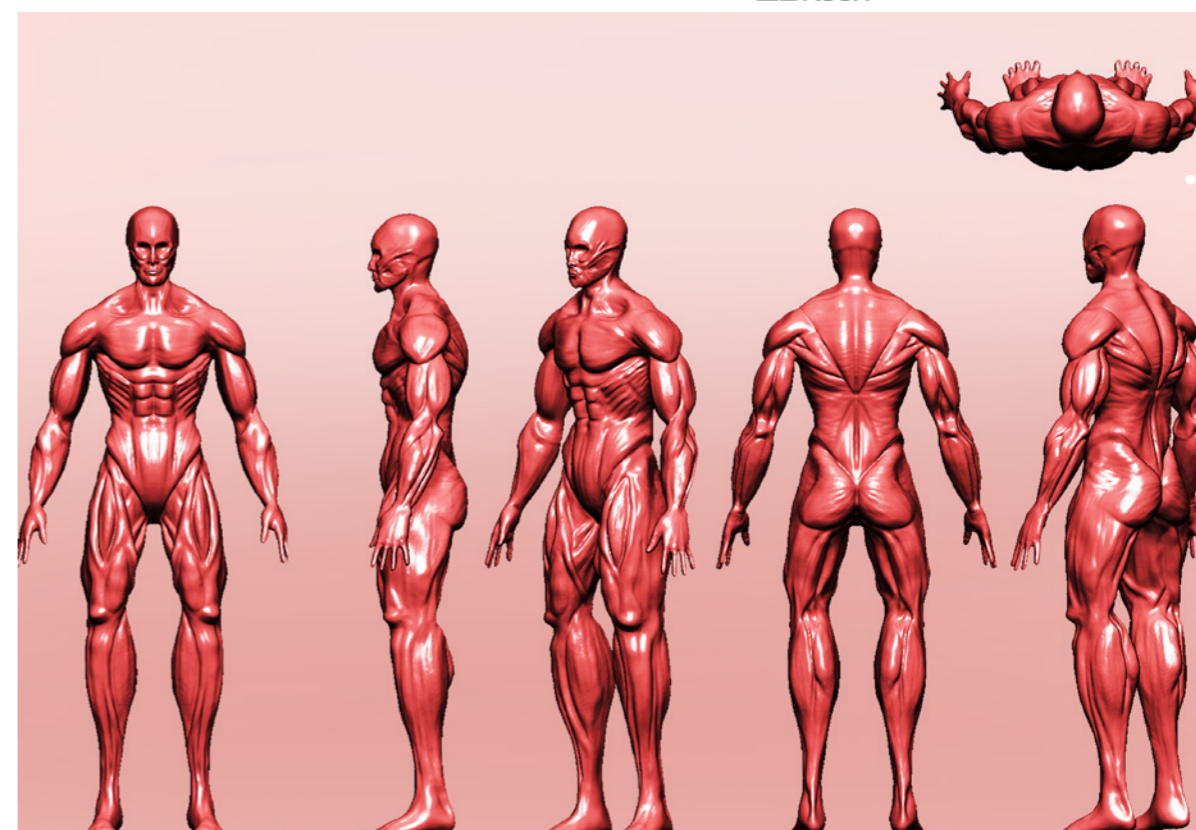


ハンターナイフ



- 制作時期 2023年8月
- 制作期間 5時間
- 解説
初めての3DCGでの小物制作です。「Monster Hunter」のハンターナイフの制作を通して人工物の作り方を学びました。

アトミーフィギュア



- 制作時期 2023年10月
- 制作期間 8時間

- 解説
キャラモデリングに必要な筋肉への理解を深めるため、習作として制作しました。

Zsphere で大まかな素体を作ってからスカルプティングしました。

◎ 3 時のひといき



- **制作時期** 2023 年 10 月
- **制作期間** 2 日

• 解説

第二回「CGごはん」の応募作品です。リアル系CGへの挑戦のため制作しました。「絵の練習中の三時のおやつ」をコンセプトに制作しました。

3D WORKS



2D WORKS

◎ キャラクターイラスト

● **制作時期** 2023年12月

● **制作期間** 10時間

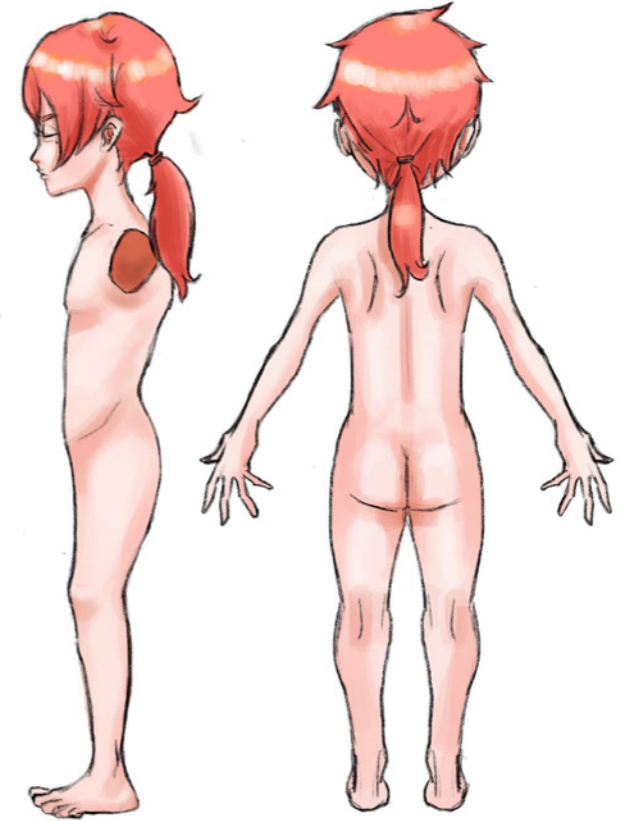
● **解説**

モデリングの息抜きで制作したイラストです。
「鍵」「血」「悪魔」がコンセプトになっています。



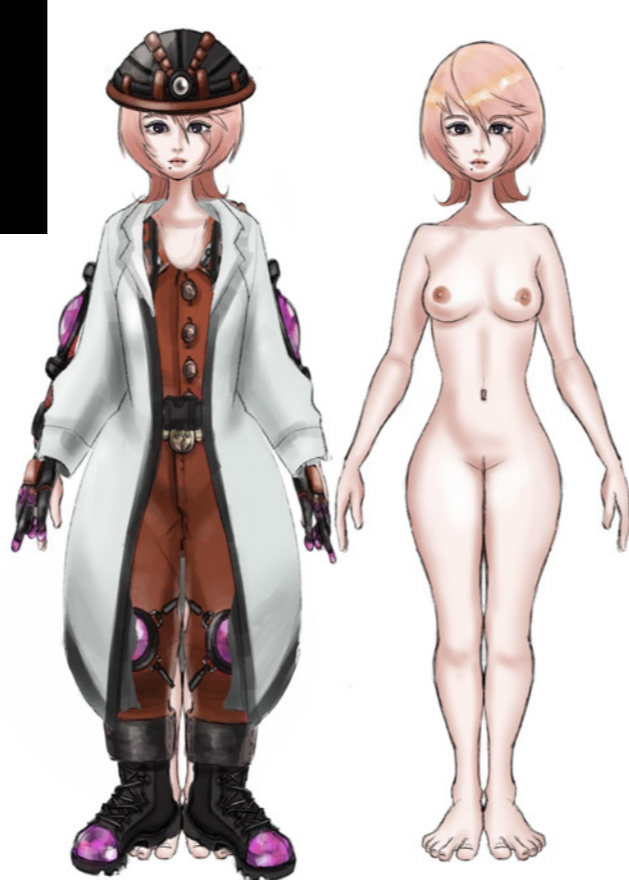
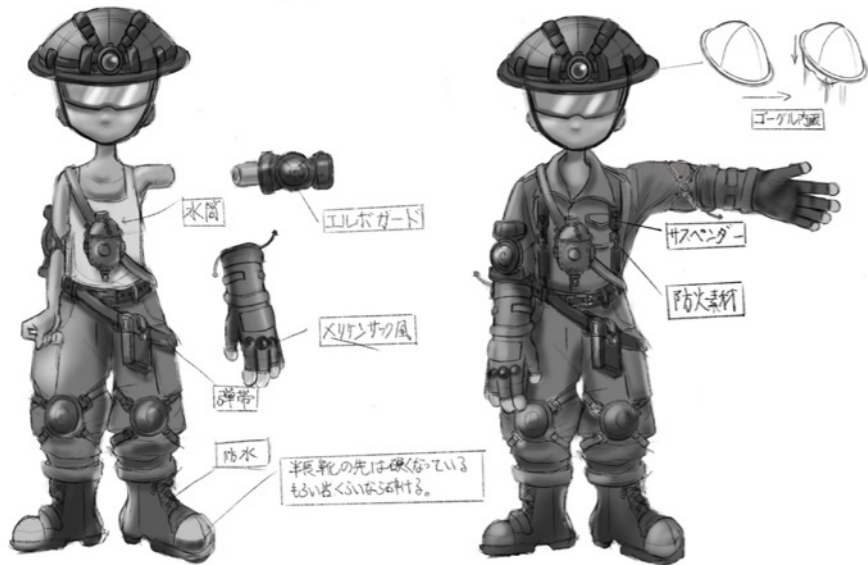
◎ その他 2D デザイン

コンセプトアート



基本装備スケッチ

機能性・実用性重視!!



◎ 背景付きイラスト Ps

- **制作時期** 2023年7月
- **制作期間** 10時間

● 解説

「ストーリーを感じさせる絵」をコンセプトに制作しました。恋人を守り切れず亡くしてしまった魔法使いの女性が立ち直る決意をした瞬間の絵です。グリザイユ画法で制作しました。



◎ デッサン・スケッチ

◎ ヴェルヴェデーレのトルソー



◎ ボルケーゼの闘士



◎ モリエール



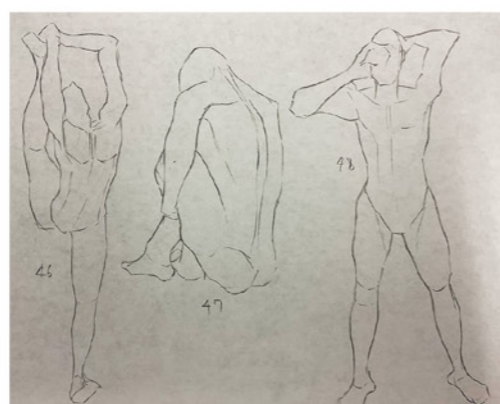
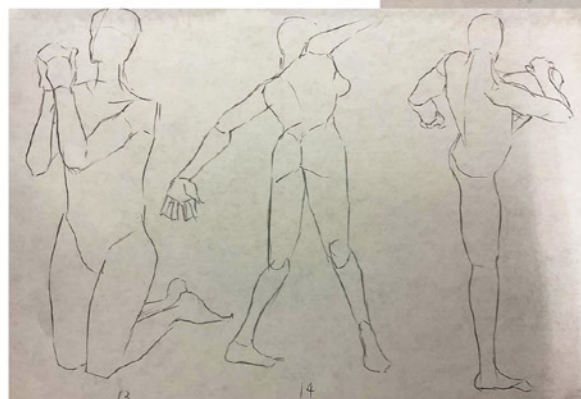
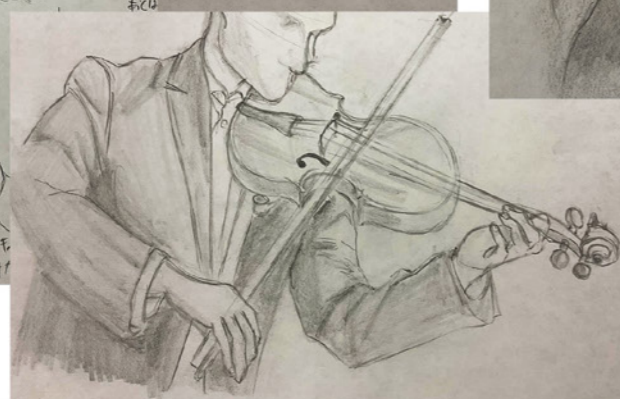
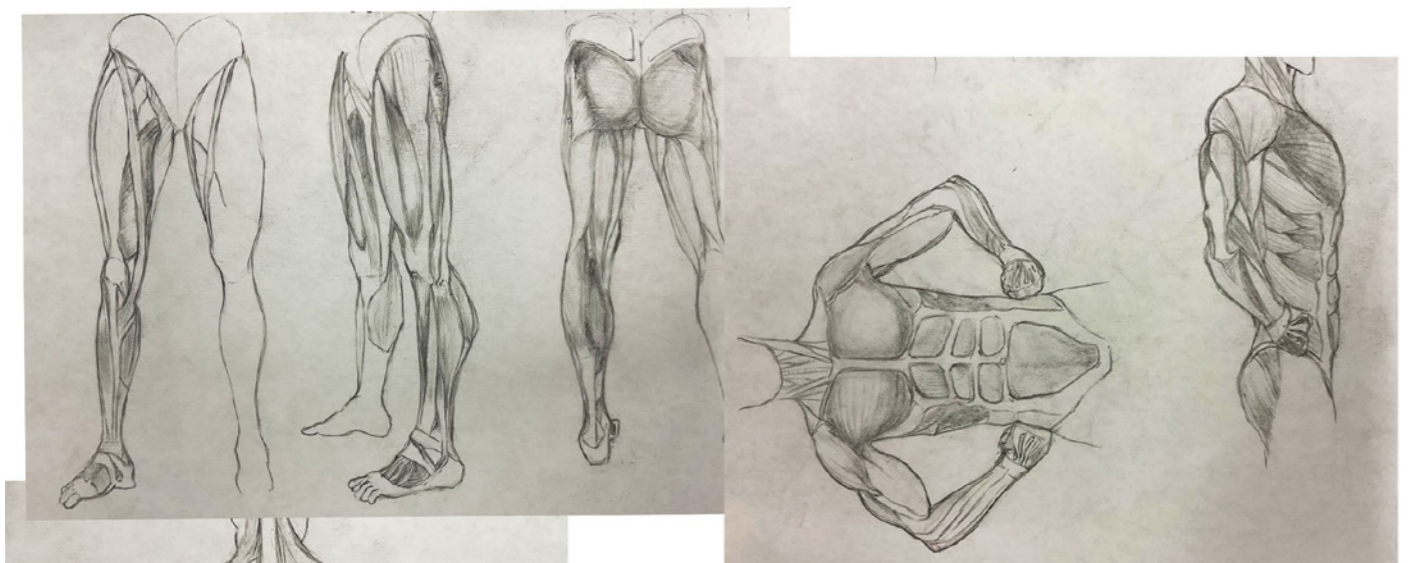
◎ シーザー



基礎となるデッサン力の向上にも力を入れているようにしています。

専門学校入学まで美術経験はありませんでしたが、作品に説得力を出すため一生付き合っていくつもりです。

🎯 デッサン・スケッチ



ありがとうございました！！