

Portfolio

TDG Visual Design
TANAKA YUSUKE



自己紹介

東京デザイナー学院 3DCG専攻

たなか ゆうすけ
田中 悠介

mail : vi20002055.y.tanaka@gmail.com

TEL : 08088760960

Q : 制作を始めたきっかけは？

A : 高校時代に偶然Blenderを見つけたことがきっかけで、3DCG制作を始めました。当時は完全に独学で、手探りの状態だったので中々上手く行かず辛かったこともありましたが、それ以上にツールの機能を使って自分のイメージを形にしていくのが楽しくて、今も制作を続けています。

Q : 志望職種は？

A : 主に背景モデラー志望です。

他にもエフェクトに興味があり、現在 houdini を使って勉強しています

Q : 将来就職したい業界は？

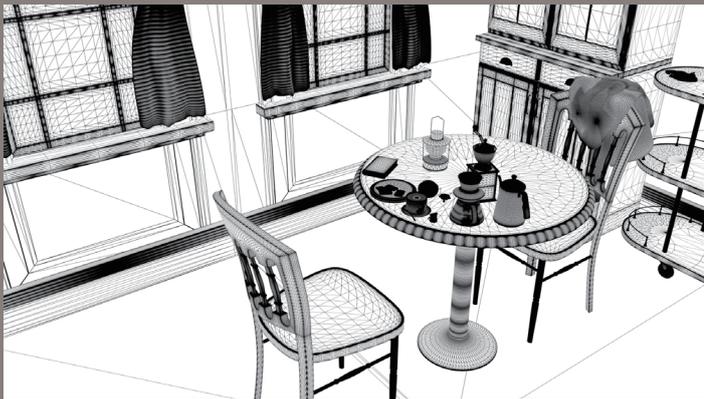
A : ゲームやアニメなど、種類は問わず様々なコンテンツの制作に幅広く携わりたいと思っています。

Q : 使用可能なツールは？

A : ・ Maya ・ Blender ・ Houdini
 ・ Substance painter ・ Photoshop
 ・ After Effects ・ Unreal Engine



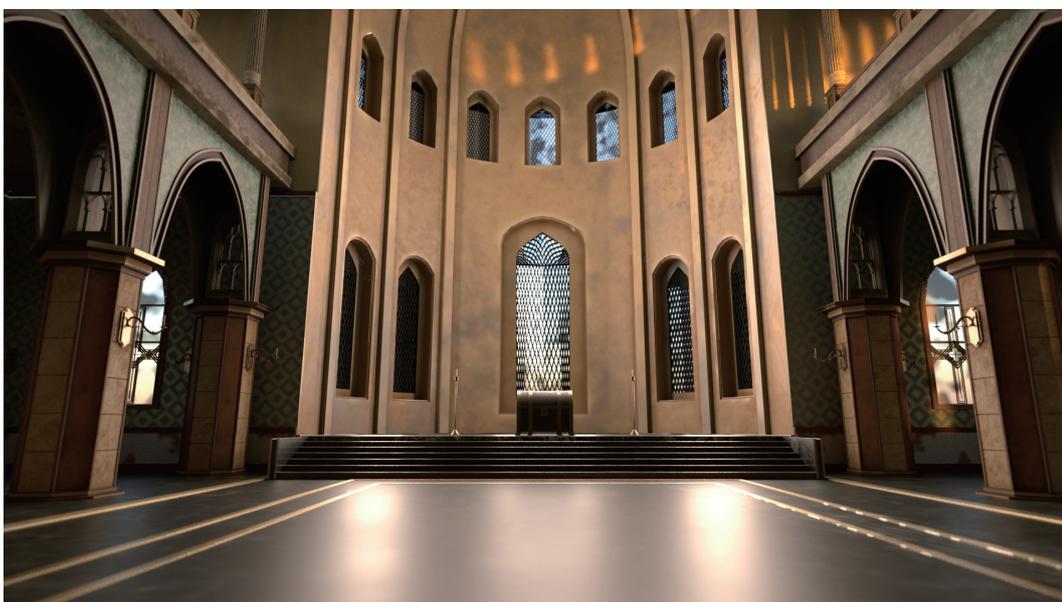
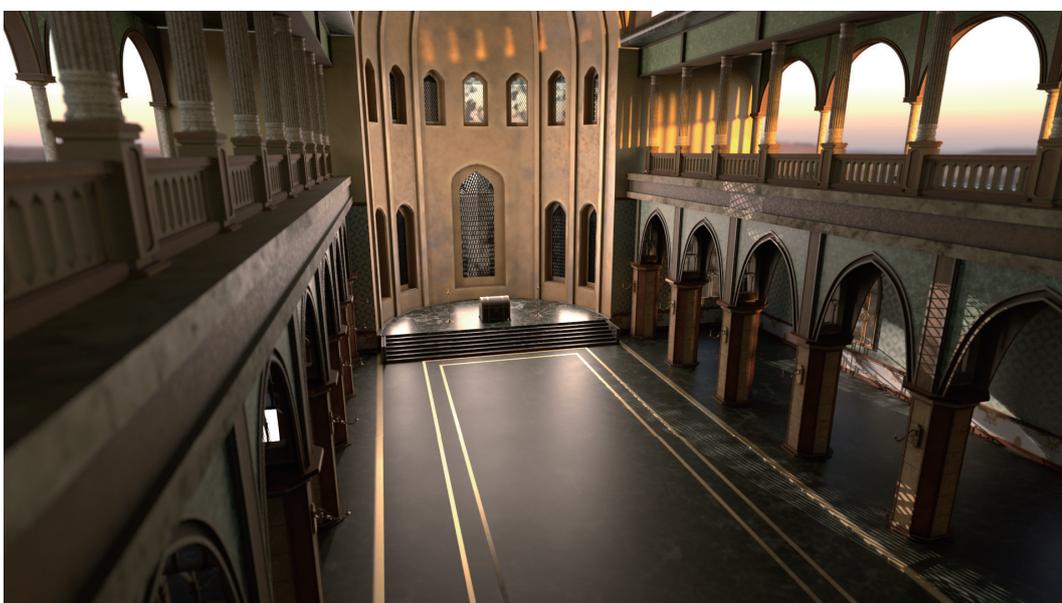
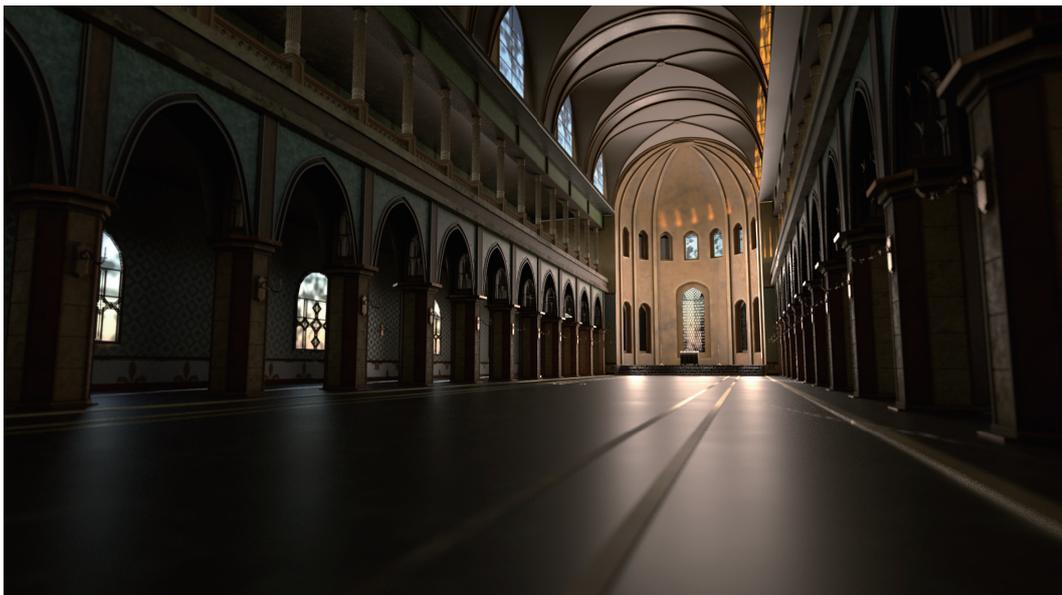


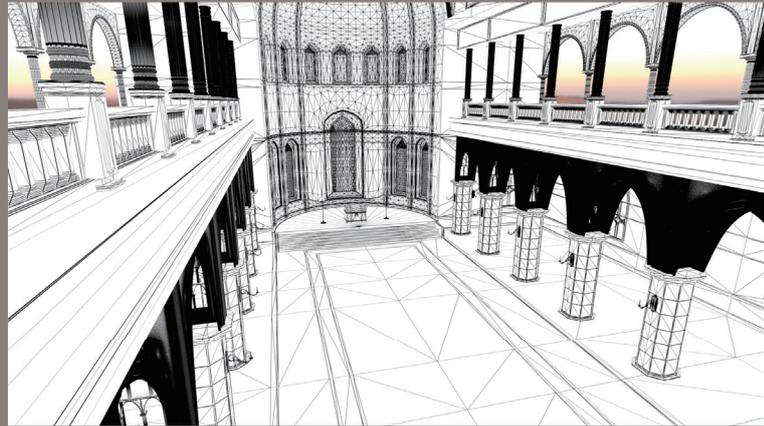
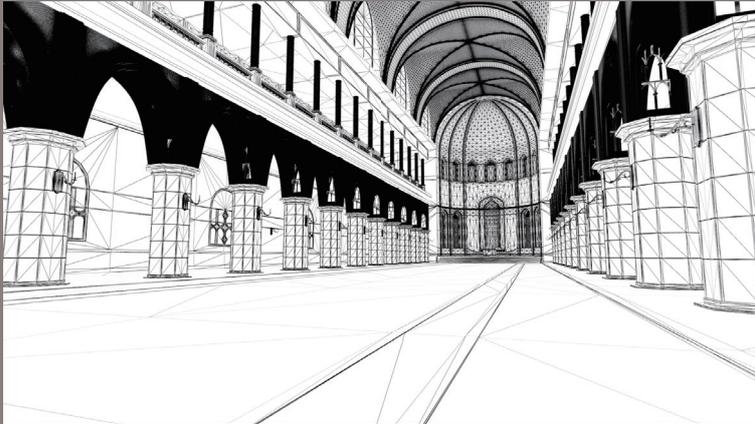


製作時間：3週間

使用プラグイン：特になし

休憩時間に、一人で寛いでいる部屋の中というイメージで制作しました。使い込まれて劣化している椅子や机に対して、食器などの綺麗に保たれている物など、オブジェクト毎に質感が大きく異なるものが多く、マテリアルの研究としても良い制作になりました。



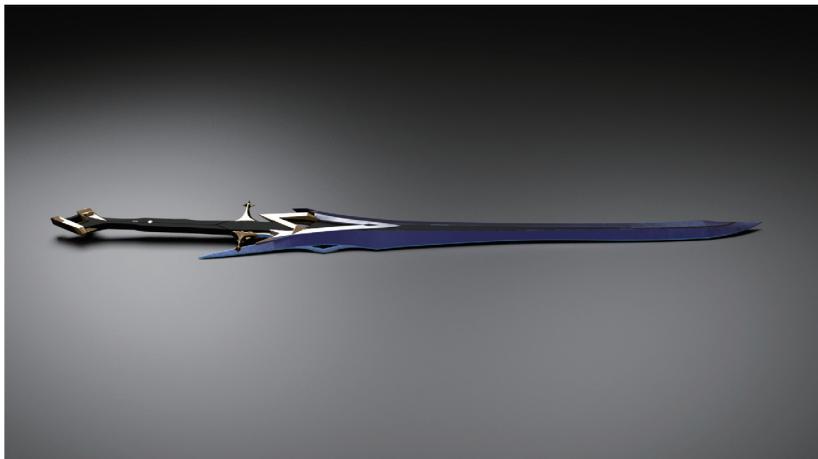
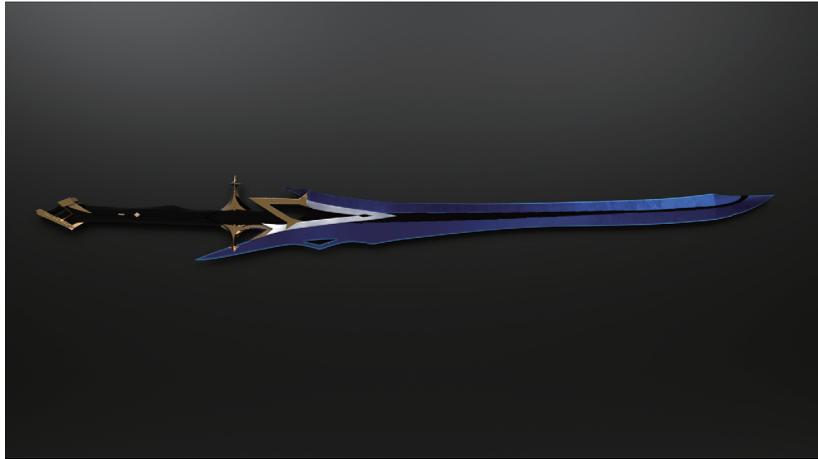


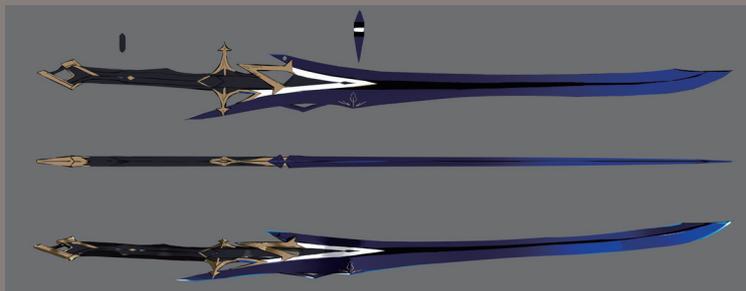
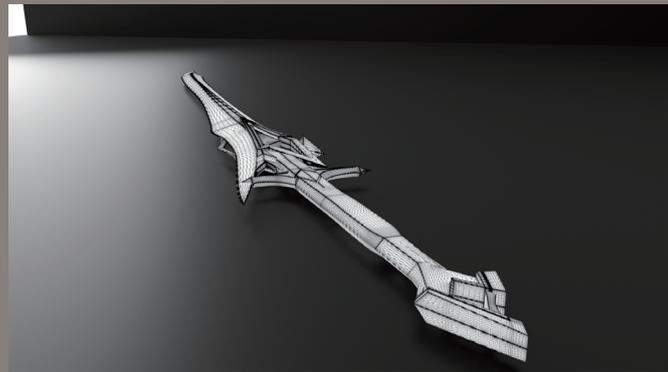
製作時間：4週間

使用プラグイン：特になし

ゲーム内で重要なアイテムが配置されている建物をイメージして制作しました。

どうすれば奥に配置されている宝箱の期待が高まるよう演出できるかというユーザー目線での見え方を特に意識しました。





製作時間：2週間

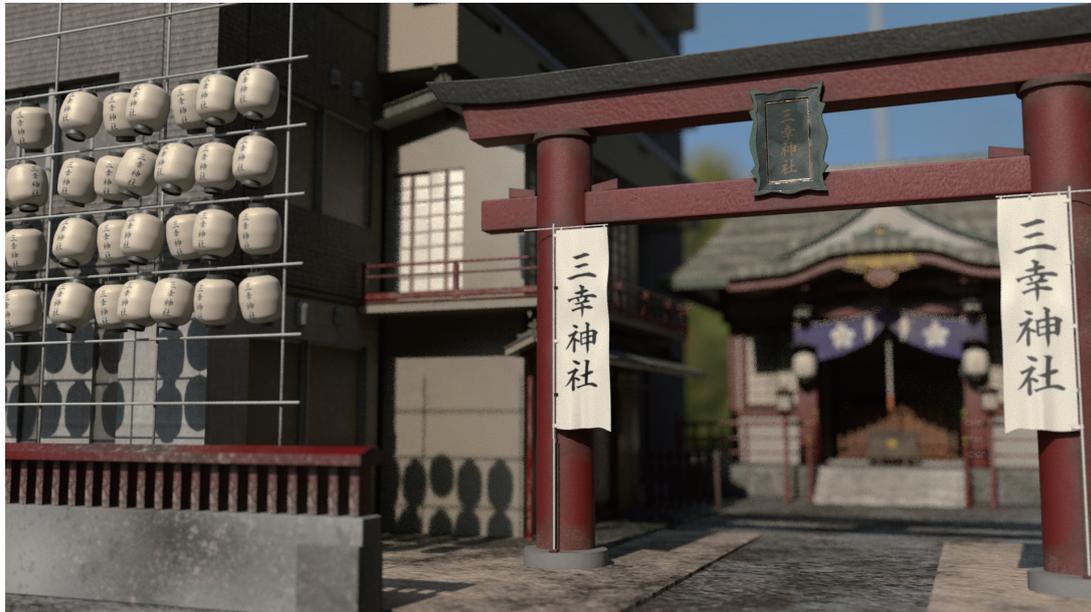
使用プラグイン：特になし

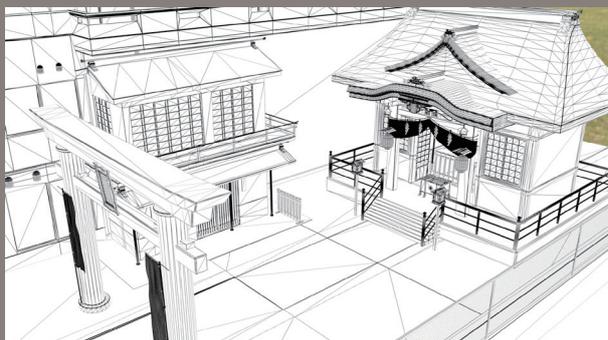
SNS で公開されていた 2D のイラストを、3D に起こしてみようと思い、イラストをお借りし、制作しました。

リファレンスの三面図に忠実になりすぎないように自分の中で形をイメージしながら制作することを意識しました。

引用元：凧白みと 様 (Twitter:@lemon_mito)

URL:https://twitter.com/lemon_mito/status/1396728983979397122



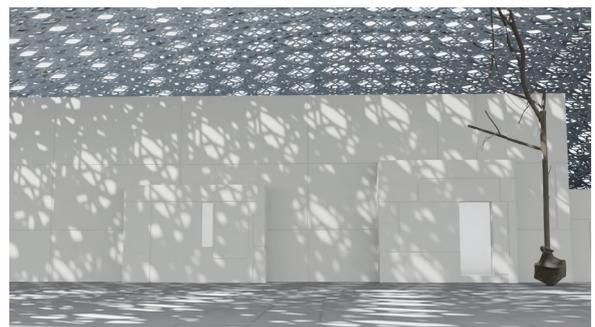
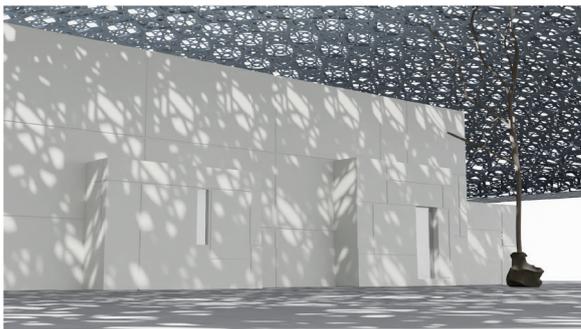


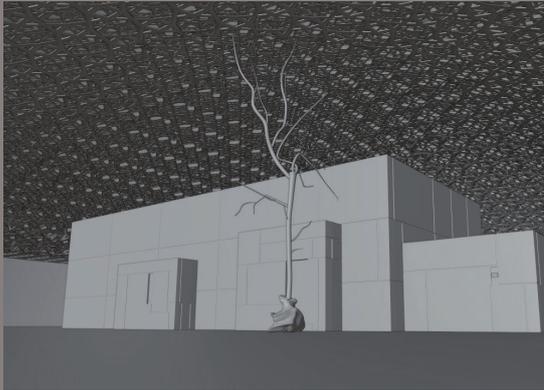
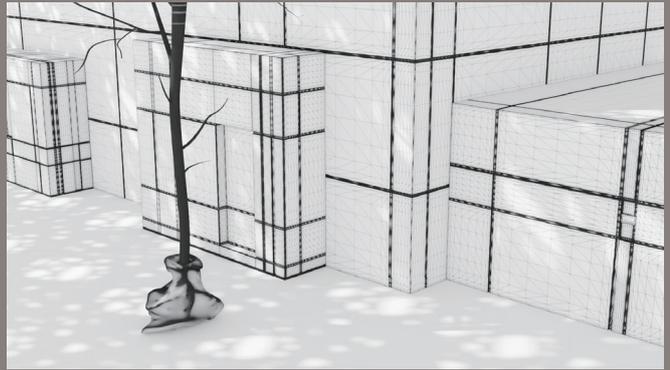
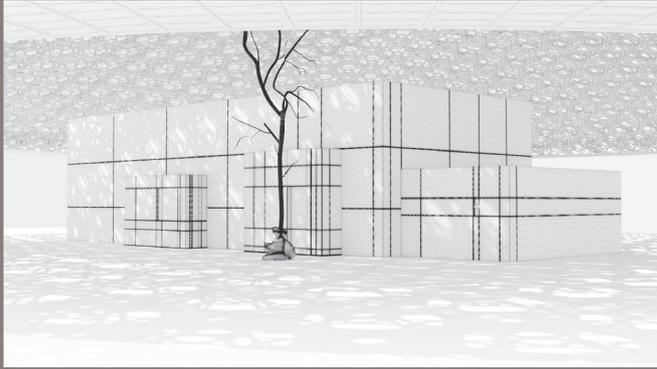
製作時間：4週間

使用プラグイン：特になし

実在する神社をリファレンスにして制作しました。

長い間使い込まれているような、劣化した雰囲気を出すことを特に意識しました。初めてテクスチャに汚れなどをディテールを上乘せする作業をして、テクスチャリングの重要性を感じるいい経験になりました。





製作時間：1週間

使用プラグイン：特になし

ルーブル・アブダビ美術館をモデリングしました。

天井の形や、そこから差す陽の光がよく見えるように、特にライティングを意識しながら制作しました。