

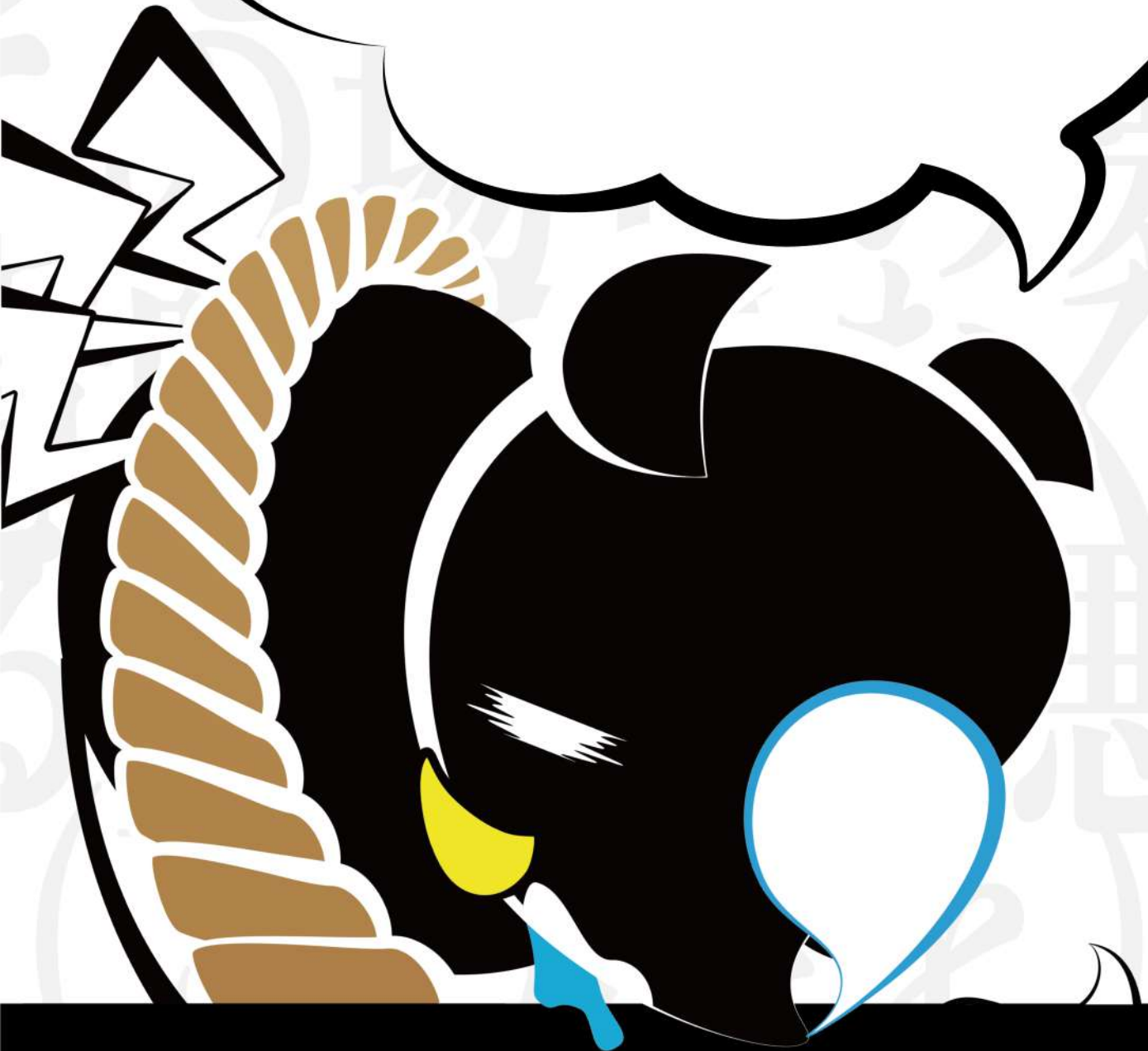


Portfolio

池田 漢

い け だ ば く

池 田 漠



2016.4 ~ 2021.3

熊本高等専門学校 人間情報システム工学科

2021.4 ~

東京デザイナー学院 映像デザイン学科 3DCG 専攻

出身 熊本県 天草市

生年月日 2000年 9月 24日

趣味 盆栽 / 苔テラリウム / 風景写真撮影
散歩・観光 / 神社めぐり
読書・古本 / プラモデル製作
文具収集 / 和雑貨収集

E-mail vi21002020.b.ikeda@gmail.com

志望職種 キャラクターモデラー

使用ソフト



作品



Whale motel

鯨骨生物群集

(深海において沈降したクジラの死骸を中心に
形成される生物群集)

をモチーフとして、

細菌や深海生物たちによって

ゆっくりと朽ちていく様を、

利用されなくなり放棄されたモーターに

重ねて作成しました。

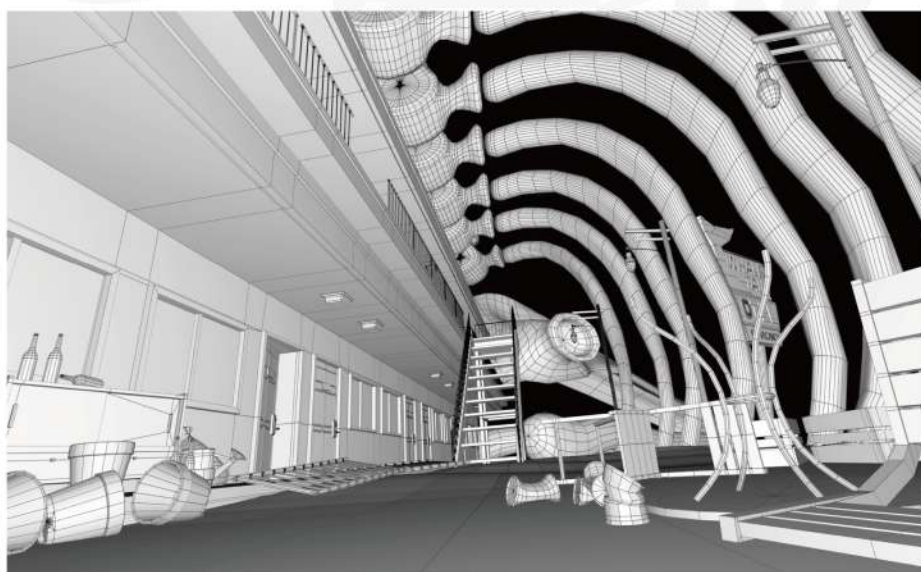
Whale motel

製作期間
製作時間
使用ソフト

2021.10 ~ 2021.12

約 60 時間

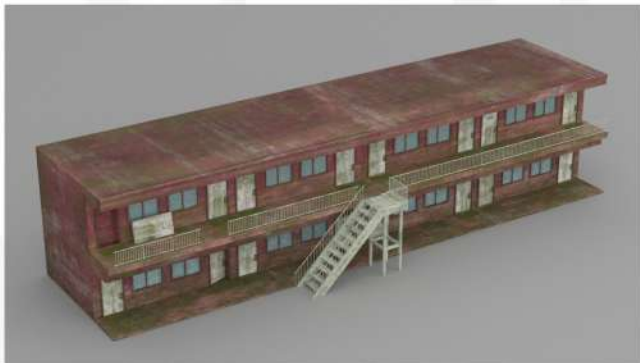
M S Ps



画として魅力的に。

モデリングばかりではなく、テクスチャライティング、カメラにも気を使い、1枚の画として見たとき、魅力的な作品になるようにしました。

画面比を横方向に伸ばし、広角カメラをアイレベル近くから見上げるように配置することで、風景の広がりやと鯨骨とのサイズ感を表現しました。



← 作成したイメージボード(上)と途中案▶(中)と途中案ⓑ(下)

製作過程

考案からレタッチまで全てを一人で行いました。

これまでの作品ではアニメ調のかわいい作品が多かったので、学校のOBの方や先生方に毎日指導をもらいながら完成させました。

その結果、知らなかったソフトの機能や、業界で使われる処理、表現方法を知ることができ、学びの多い作品とすることができました。学校の1年次製作として提出しましたところ、先生、学生から高い評価を頂きました。

反省点

プランニング不足でカメラを後から決めた都合上、複数回の作り直しが発生し、製作期間が伸びてしまいました。

また、モデリングに使用したMaya以外のソフトの経験が足りず、レタッチやコンポジットでクオリティを落としてしまう結果になりました。



過ぎ日を尋める

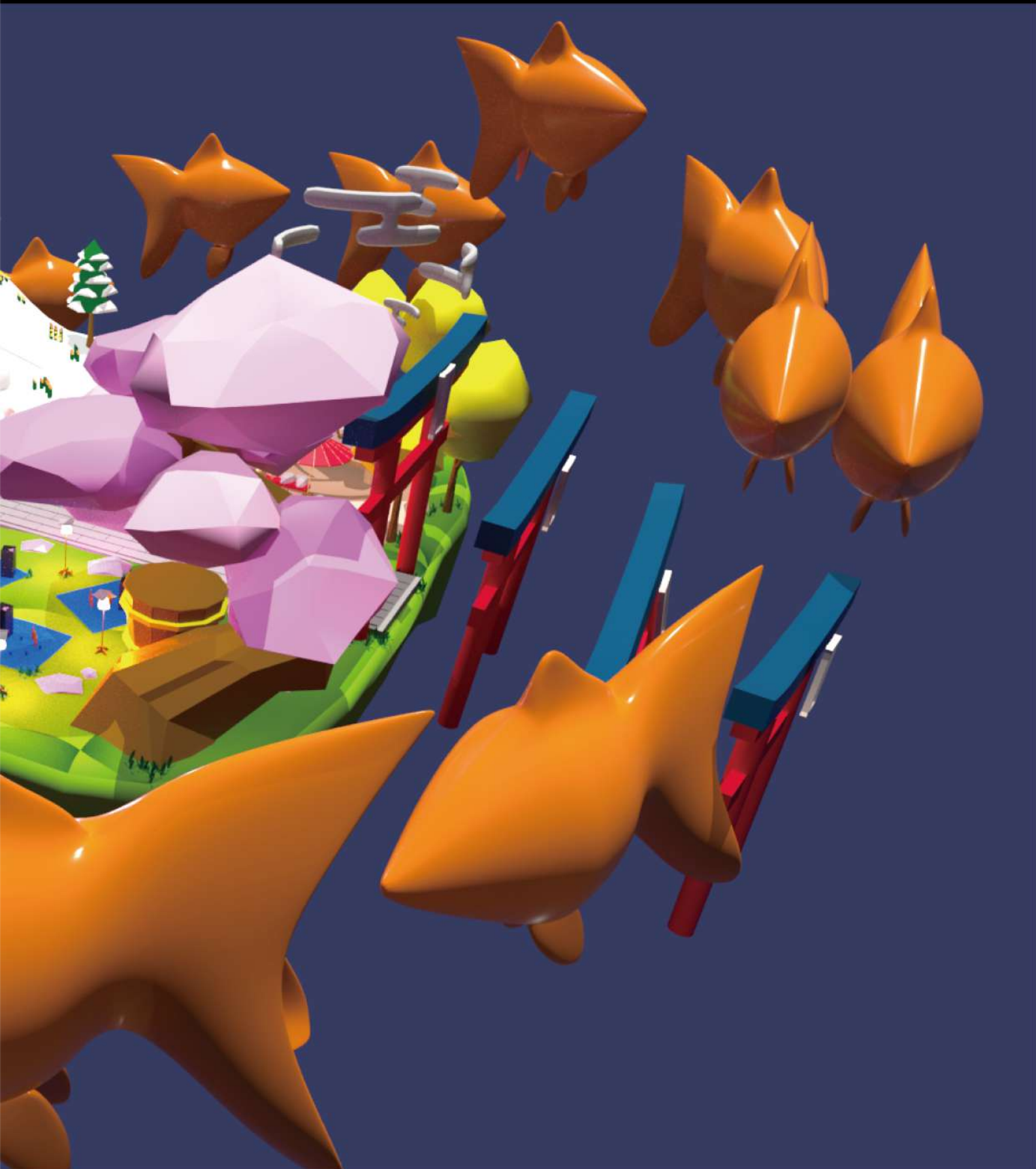


疫病により浪費された四季は
いったいどこへ行くのでしょうか。

天上の神様たちは、こぼれた季節を集め、
ひとつ大きな祭りを開催しました。

風邪をひかない神様たちが一堂に会する
貴重な機会です。

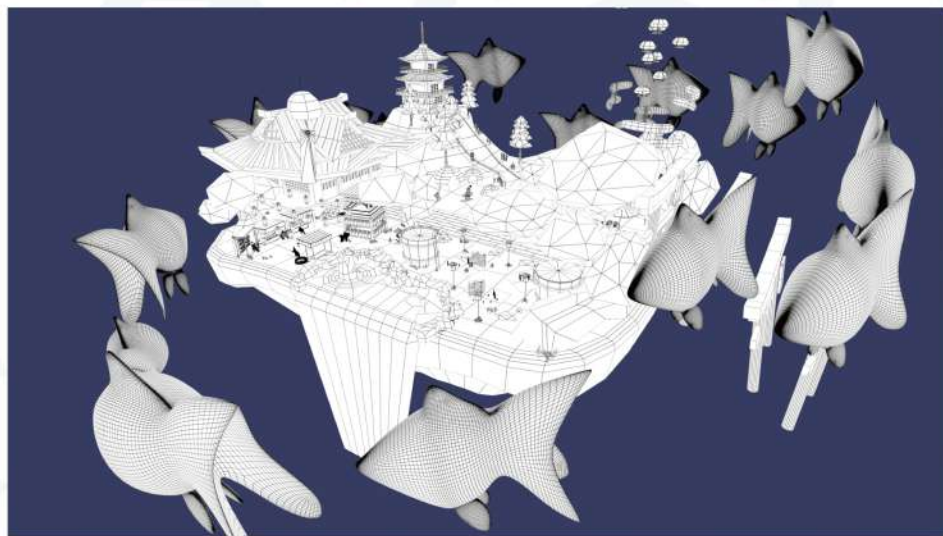
人間の皆さんは間違えても
鳥居をくぐることはないように。



過ぎ日を尋める

製作期間
製作時間
使用ソフト

2021.7 ~ 2021.9
約 30 時間
M **Ps** **Pr**



画として魅力的に。

学校の作品展に合わせて制作しました。テーマとして「新しい世界」というものがあり、コロナ禍の今、遠隔や病気がテーマの作品が多くなると考え、「明るいテーマ」「絵本調」「世界観」を重点にして作成しました。



↑隠し要素の「季節外れの品」の一例

製作過程

現在の学校で最初に作った作品です。テーマが決まっている中で作るのは初めてだったので、かぶりにくい題材にしたり、ただの映像で終わらせないために「四季それぞれのストーリー」や「隠し要素」を追加しました。

全体として鮮やか過ぎない色味や、情報量の散らばり方を注意して配置配色をしました。

反省点

入学したてというところもあり、Mayaのマテリアル関係やテクスチャ関係にこだわる事ができませんでした。チープ感を出すことには成功しましたが、見返すと影の出方に不満が残りました。また、フィードバックをもらった際、

トレジャーコンパス

(ゲーム「原神」より)

製作期間
製作時間
使用ソフト

2021.6 ~ 2021.7
約 10 時間

M



Maya になれるための作品

ゲーム「原神」に登場する小道具の「トレジャーコンパス」を作成し、自室のデスクに合成した静止画作品です。
学校に入学し、ソフトの基本操作を習得した後に作成しました。地道な操作をするのではなく、なるべく搭載済の機能を使って作成しました。
リファレンスがアイコンのイラスト1つのみだったので、実際のコンパスや現実のものに合わせて、全体サイズや部品を調整しました。

デッサン作品

製作期間
製作時間

2021.6 ~ 2021.7
各 6~8 時間



デッサン作品

製作期間
製作時間

2021.6 ~ 2021.7
各 6~8 時間



作成途中品

魔法少女(仮)

製作期間
製作時間
使用ソフト

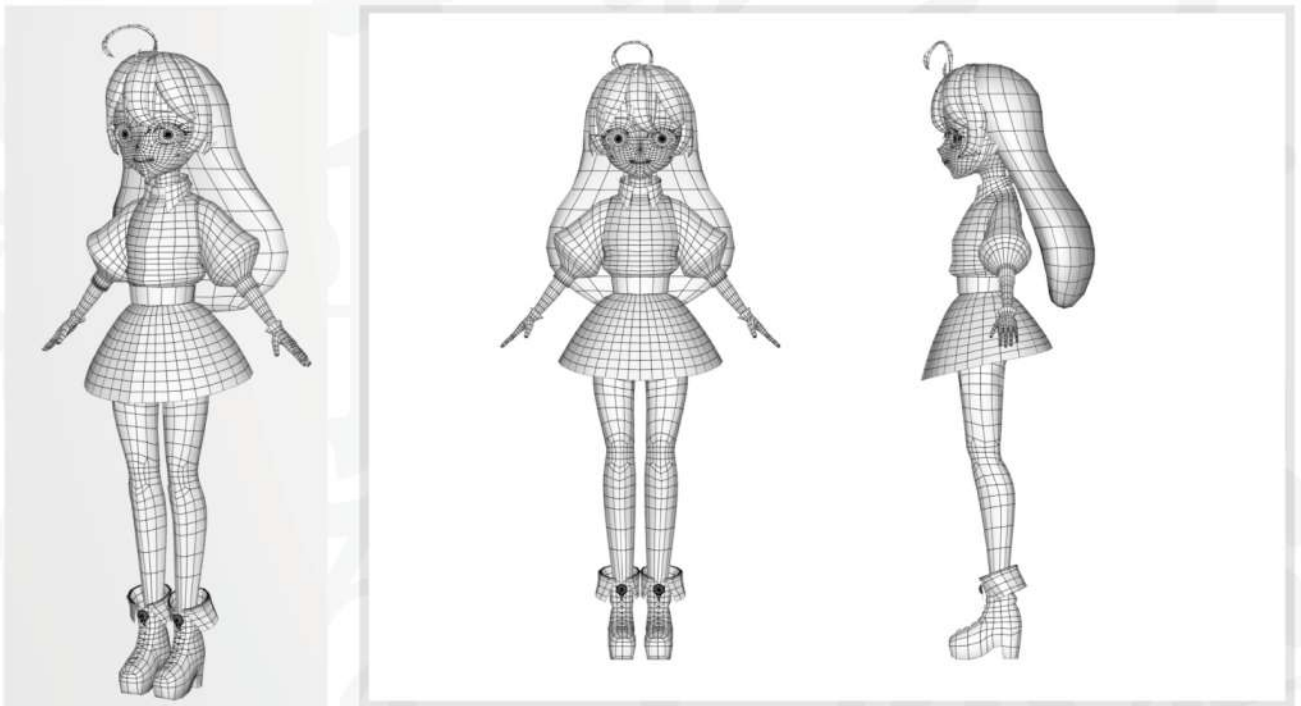
2021.3 ~
現在 40 時間
M



業界仕様のキャラを

一般の方と作成中の映像作品に登場予定の魔法少女のキャラクターを作成中です。

実際に業界のキャラモデラーの方のフィードバックをいただきながら、映像で使用することのできる「破綻しない」「うごかしやすい」「どこからみてもかわいい」女の子を目指して作成中です。





映像で一番映ることになる、斜め方向から見たときのかわいらしさを重視しています。見る角度で印象が変わってしまわないように、ほほのふくらみ、顎の調整をくりかえし行いました。

女性や子供のもつやわらかさ、曲線の表現を表すのに特に苦労しました。

足回りは他のアニメーション用 3D モデルを参考に作成しました。解剖学書を参考にしながら肉付き、トポロジーの流れを作成し、足の断面、膝・腿のふくらみがわざとらしくならないように気を付けて作成しました。

モデル全体を通して、シルエットがきれいなことを重視して作成しています。

