



PORTFOLIO

藍悦 Ran Etsu

PROFILE



藍悦
Ran Etsu

希望職種

3Dキャラクターデザイナー

使用ツール



経歴

- 2015.06 太原科技大学(中国) 材料物理学専攻
大学卒業
- 2015.10 - 2018.08 深圳市游禧科技有限公司(中国)
マーケティング企画
- 2018.09 - 2019.08 深圳市桜桃優品ネットワーク有限公司(中国)
マーケティング企画
- 2019.09 - 2020.08 深圳市熱沫科技有限公司(中国)
マーケティング企画 兼 グラフィックデザイナー
- 2020.10 - 2022.03 ヒューマンアカデミー日本語学校
- 2022.04 専門学校東京クールジャパン ゲーム3DCGデザイナー専攻

趣味

読書

ポッドキャストを聞くこと

知識や技術を身につけること

ひとこと

想いを伝えたい。物語を書きたい。ゲームの世界を創造したい。

その中で「まず最初に魅力的なキャラクターを創りたい」と考えています。



3Dキャラクター
デザイン



2Dキャラクター
デザイン



背景
イラスト



その他

自信作

CHARACTER MODELING

モデリング

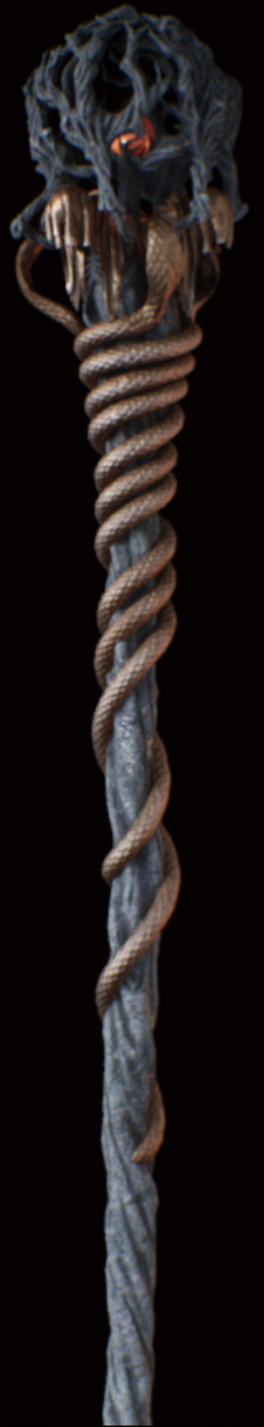


ペルシア王様

Persian King

山に戻らなかったゾロアスターは、
王道に進んでいた。

RENDER



CONCEPT

ゲームの中のボスという設定なので、単純に善か悪かではなく、複雑な人間性を伝えたくてデザインしました。

ペルシア風に決めたのは、構想していた世界観が拝火教に関係していたからです。拝火教の開祖であるゾロアスターも、ニーチェのツアラトゥストラも、賢者として知られています。賢者は常に世の人々に教えを説き、信仰を与え、苦しみを分かち合うのです。「人の苦しみを背負いたいと思い詰ると、どうなってしまうのだろう」と考えつつ、私は別の姿のゾロアスターを描きたいと制作し始めました。

苦しみを取り除くために覇道を選んだ彼は、心の中に光と暗が併存しているので、私はこの二つのモチーフを意識してデザインしました。



CONCEPT

- ・ ニーチェの『ツアラトウストラはこう語った』の中では対立する鷹と蛇がずっと彼と一緒にいる。
- ・ 拝火教のシンボルには鷹のイメージが含まれる。
- ・ 拝火教の悪神アーリマンは王を墮落させて両肩に二匹の毒蛇を生じさせた。
- ・ 拝火教は光の象徴としての純粋な火を尊ぶ。
- ・ 光を象徴するアポロは月桂冠を頭につけている。
- ・ 拝火教は絶えず燃えている炎に向かって礼拝する。

▶ 鷹、蛇、光、火



DETAIL



製作期間： 2022年11月～2023年2月

作業時間： 約400時間

ポリゴン数： 54526

使用ツール：       



WORKFLOW



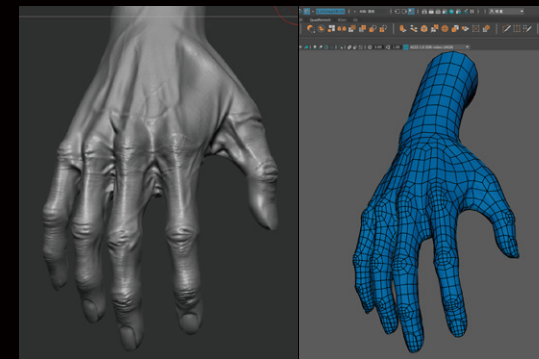
◎ Sculpture

レファレンスを参考にして、人体構造を理解しながら皮膚の質感までスカルプトします。



◎ Clothing

大量の写真を見ながらキャラの設定や現実の地域に合った服をデザインします。



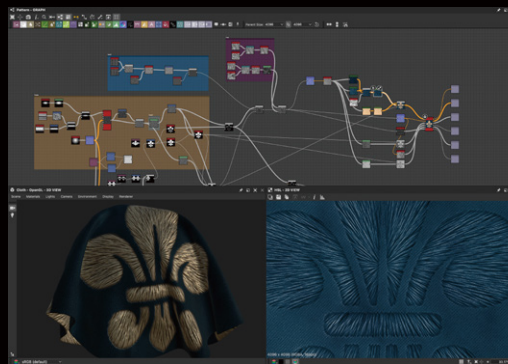
◎ Retopology

全体をさらに細かくスカルプトして、モーションに使いやすいローポリを作ります。



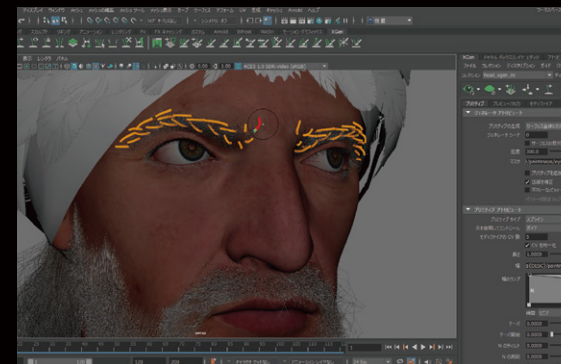
◎ Texture

レイヤーベースの機能をだんだん理解して、質感もよりリアルになったきています。



◎ Pattern

ノードベースのツールを利用して、よりバリエーション豊かなパターンを便利に調整できるようになります。



◎ Xgen

一番目のキャラは板ポリで髪の毛を作りましたが、今回はXgenという方法で作ってみました。

チベット少女

Tibetan Girl

外の世界に憧れていた少女、
霊鷹と一緒に風に乗って旅している。



RENDER



CONCEPT



キャラクターはゲームの主人公として、好奇心が強く元気なチベット民族の少女をイメージしてデザインしました。

年代設定はないので、伝統的な民族衣装から現代の洋服まで様々な服装を参考にして、キャラの個性に合うようにしました。精霊の鷹と生活しているので右手に革の手袋をはめ、運動神経の良さを表現するためにスカートは短く動きやすいブーツを履いています。



DETAIL



製作期間： 2022年7月～9月

作業時間： 約300時間

使用ツール：



キャラの身長と比例の調整。ハイポリの作成。



キャラの服装のデザイン。



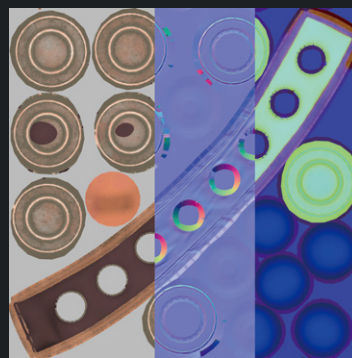
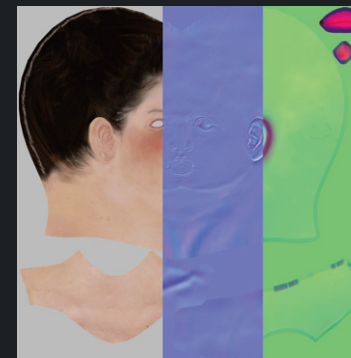
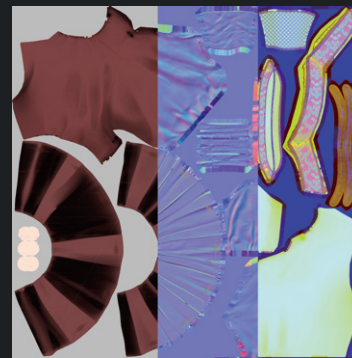
物件のローポリや全体のリトポロジーの作成。



テクスチャの作成。



ライティングやレンダリングの調整。



DETAIL

◎ ZBrush



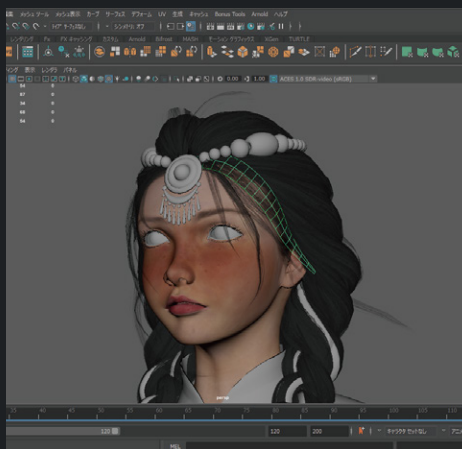
◀ 初めてのZBrushだったので、顔や服装の質感を表現するのに試行錯誤の連続でした。

◎ Marmoset Toolbag



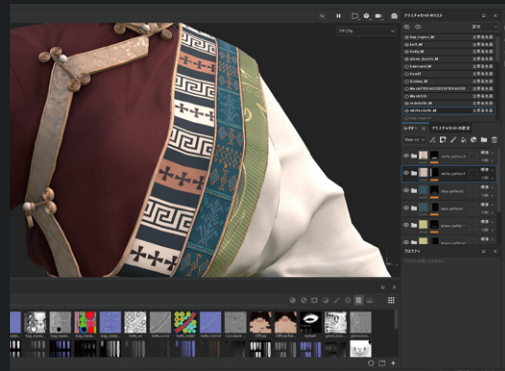
◀ ライディングを勉強しながら、うまく陰影ができるように調整をしました。

◎ Maya



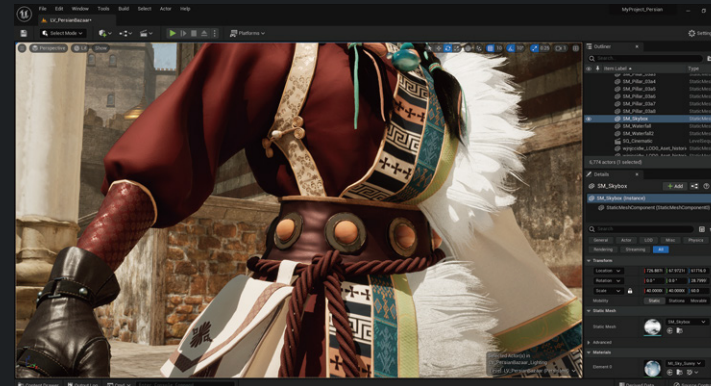
▲ 髪の毛と衣装のファーは無料のテクスチャを使用しています。

◎ Substance Painter




▲ 服装の質感を豊かにするために、チベット風の紋様を参照しながらデザインしました。

◎ Unreal Engine



▲ UE5を使ってレンダリングしてみましたが、簡単なマテリアルやパラメーターを調整しただけで、ほかの機能はまだ勉強中です。



ILLUSTRATION

イラスト

濁り者

The Nothing

遥かなる雪山の奥底には大量の鎧の欠片が積もっている。光も音もない、眠りの欠片を動かさないように。鎧の隙間から生じた濁りが、「人」の形になろうとしている。意識のない者は欠片を拾い、彷徨い登る。

主人公はボロボロの鎧でも、カッコよくしたいと思い、濡れている「濁り」をポニーテールにしました。

制作時期：2021年10月 | 使用ツール：Photoshop



肝の祭壇

The Liver Altar

谷の中腹にある雪に覆われた平地には鎧の欠片が散らばっている。その先に不気味な祭壇がある。枯れ木のような身体。朽ちた臓物の肝は長年待ち望んだ主人公と出会った。生き返るには試練を乗り越えなければならない。

暗闇を抜け出す前の試練なので、光で谷を切り裂くイメージで祭壇を照らしました。肝臓は主人公の重要なアイテムにしたのは、ギリシャ神話のプロメテウスをモチーフにしているからです。肝臓があるから痛みを感じて耐えられ、それこそ「生きる」ということだと思います。

制作時期：2021年10月 | 使用ツール：Photoshop



山頂の碑

The stele

雪山の頂にある廃墟まで登り、鎖に繋がれた名もない女性が眠っている。かつて彼らが鎧を運んできたとき、密かについできた少女がいたという。彼女は見つかり罰として碑の下に封印された。雪深く眠る少女は凍らず、雪蓮花のように生きている。碑の裏側に刻まれた文字が苦痛の根源まで導いてくれそうだ。

主人公に代わり十字架(碑)を背負い、罪(苦痛を伴う)を償うのを待っている。「罪と罰」に登場するソーニャからヒントを得て、このキャラクターを考えました。

制作時期：2021年10月 | 使用ツール：Photoshop





絵師

The Painter

緋色美術館の絵師。彼は亡くなった英雄たちの折れた槍を絵筆に、割れた盾をパレットとして、目を隠せば苦痛から解放されると信じている。弱い者たちは戦士のマントを羽織り、武器の残片を手に取り、ユートピアへと導いてくれた英雄を呼び戻すことに執着している。

書役

The Copyist

ロゴス学院の書役。明かりに照らされ、彼は幸運にも「酒」に染まる苦痛から逃れた。その明かりの果てにきっと真理があるのだからと考え、世の中の知恵を書き「智」を集めようとしている。彼らは故郷を捨て、「人」であることさえも棄てた。



花憑き

The Parasitic

濁った世界に生きられず、花に憑かれた哀れな者。浄土の道が見えるまで、荒れ果てた城の中をひたすら彷徨う。花に化した憑物は人の心臓に寄生し、その肉体の痛みを喰い、宿主に幻の楽園を与える。



酒飲み

The Drunker

酔い森の酒呑み。「酒」をむやみに呑むと、苦痛が快楽になることに気づいた。災厄から生き残った戦士だったが、信仰を失い、酒に溺れ、使命を忘れ獣になる。彼らは裏切り流れた酒が最高の御馳走だ。





ザインの城

Polis of the Sein

繁栄した都市であったが、濁りに染まり廃城となった。上に行くほど濁りは薄く、「酒」が流れていた淵に白い花が生えている。血のような「酒」に染められた土に咲き、極楽に咲く蓮華に似た花が、濁りで喘ぐ人々を浄土に導くかのようだ。人の存在がなくなってしまった「虚無感」を伝えるように描きました。



緋色美術館

Gallery in Red Light

長い夜、空から赤光が希望をもたらすと信じている。絵画や石像を信仰し、英雄を復活させようと、空の光に近い場所に壮大な美術館を建てた。苦痛から逃れた人達が造ることで完璧な法則を築いている。そのため、ここで「何かを求めている」絵や石像で溢れている雰囲気表現しようと思って描きました。



酔い森

Forest of the Wine

城の下層にある森。村は朽ち果て廃墟となり、新しい訪問者たちが徘徊している。裏切り者は祭祀広場に縛りつけ「酒」で濡らし、池に流れ込んだ「酒」を汲み呑んだ。苦痛を冒し、その中に溺れ狂っていく。陰気で不気味な感じを表現できるよう心がけました。



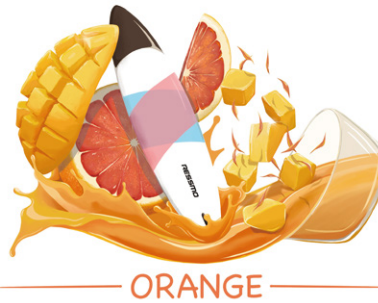
ロゴスの学院

Logos Academy

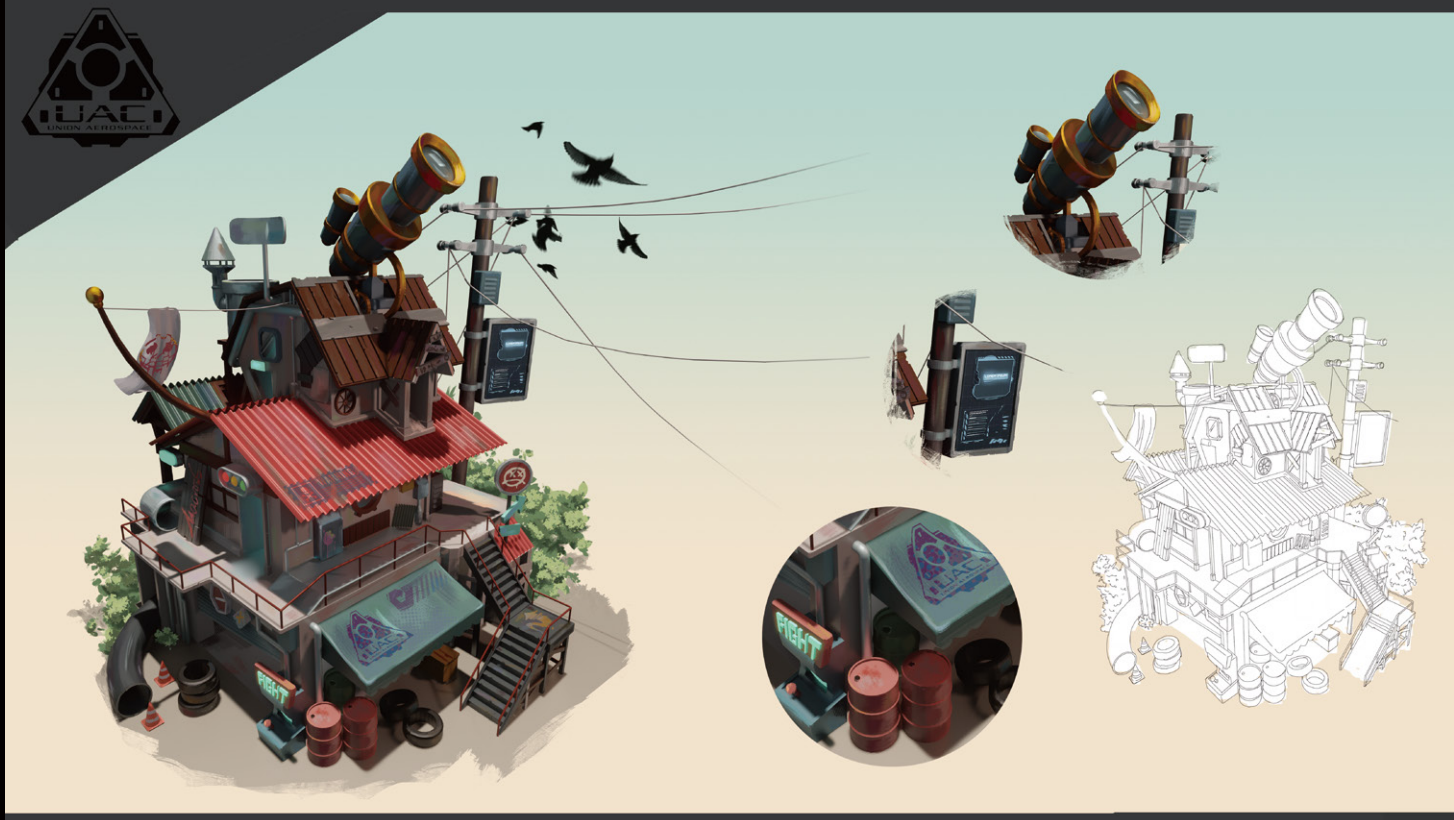
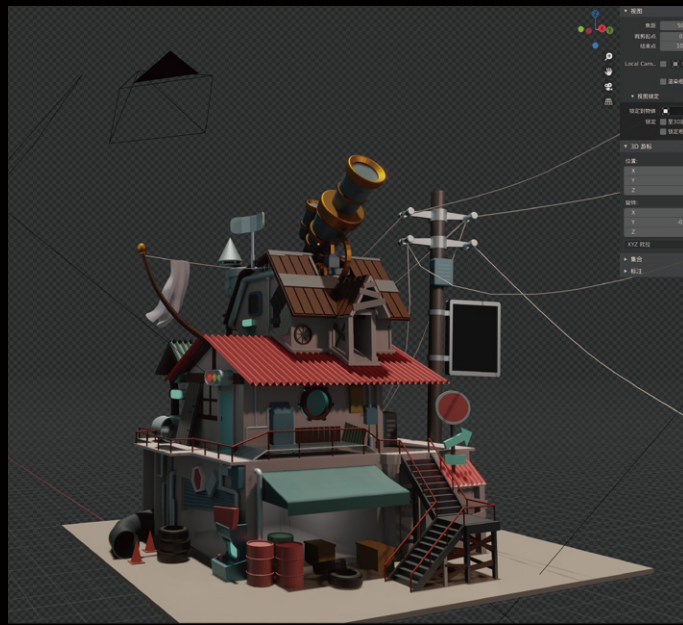
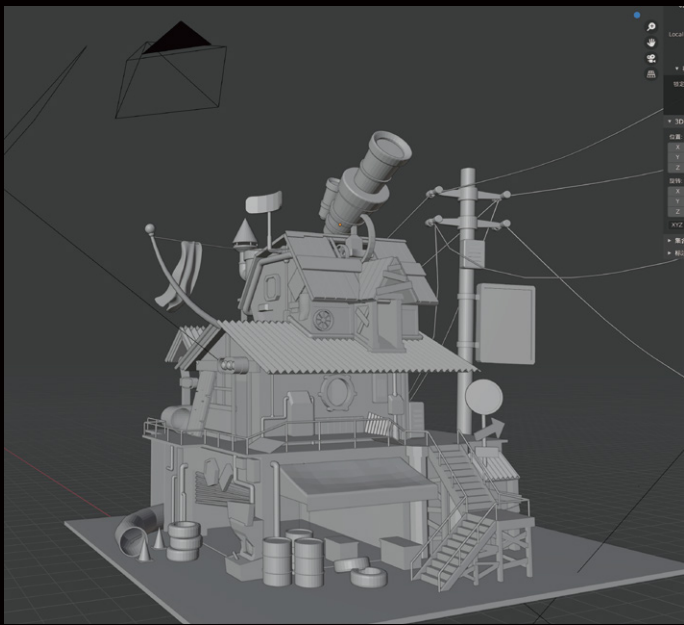
天の覆いの外には精巧な技術で造られた浮遊建築がある。この学者たちは都市を切り捨て、「酒」に染まった者を全て絶った。明かりが与えるエネルギーで建物を上昇させていく。天の覆いの下とは真逆の明るさを表現したいと思いました。螺旋状の階段と立派な建築様式で「理性」を伝えるように工夫しました。

OTHERS

前職で任された新製品の宣伝用イラストです。
制作時期:2020年2月
使用ツール:Procreate

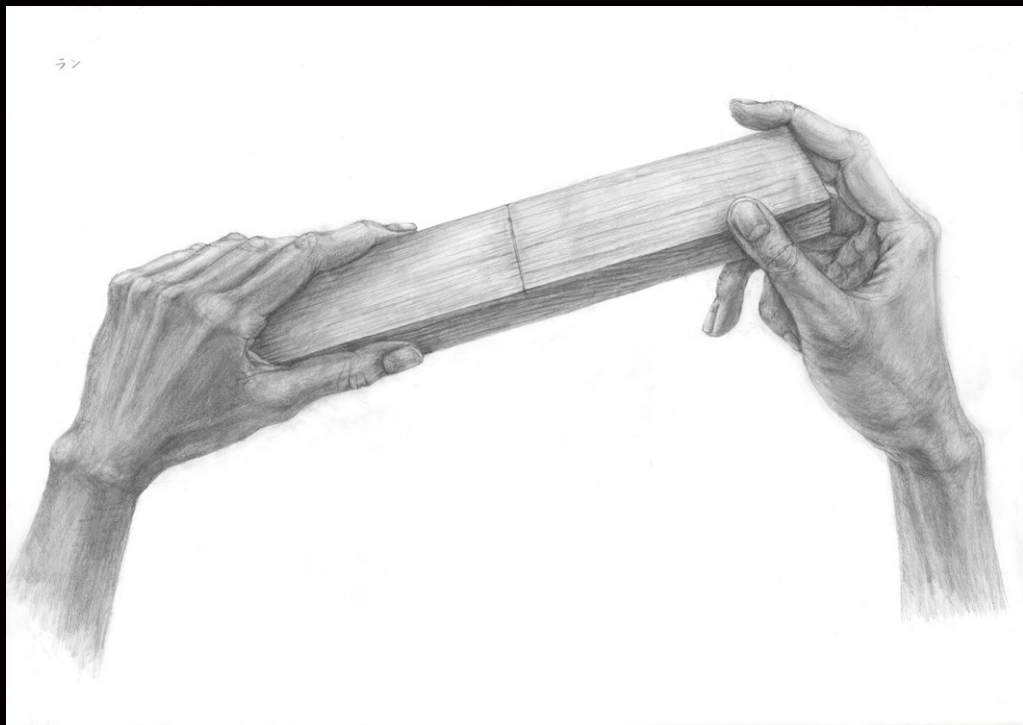


背景絵を学び始めた頃の練習作。
制作時期:2021年7月
使用ツール:Photoshop



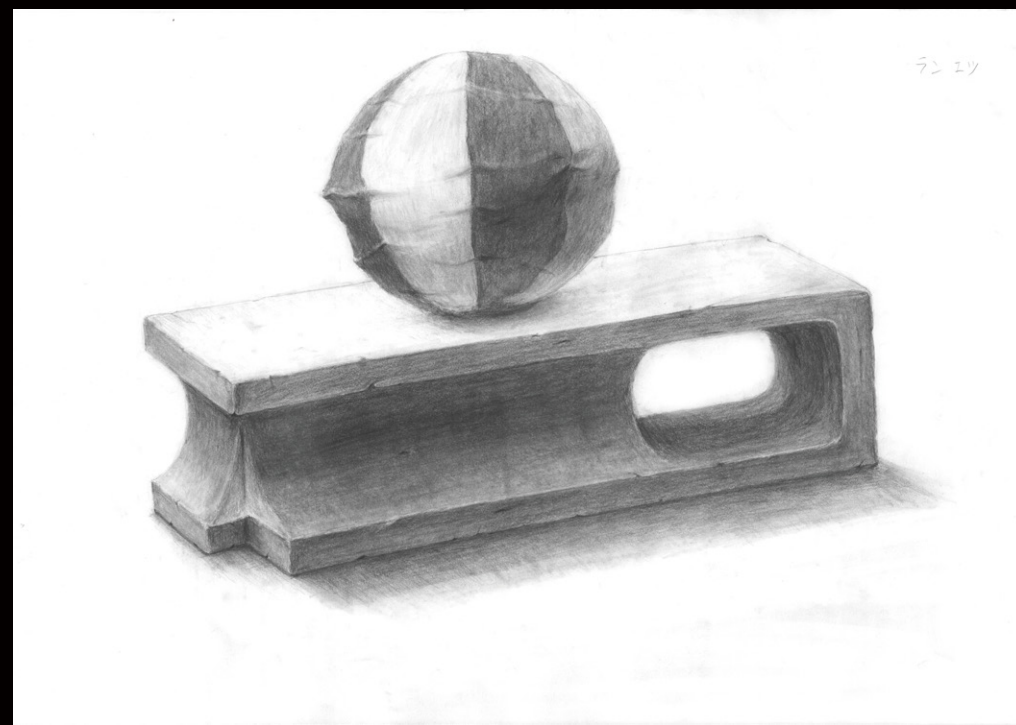
初めて挑戦したBlenderによる簡単な建物のデザイン。
制作時期：2020年（冬）
使用ツール：Blender／Photoshop

Dessin



制作時期: 2022年10月

制作時間: 9時間



制作時期: 2022年6月

制作時間: 6時間