

PORTFOLIO

専門学校東京クールジャパン

ゲーム総合学科 ゲーム 3DCG デザイナー専攻

背景デザイナー希望 岡島 立

【制作中】 Train

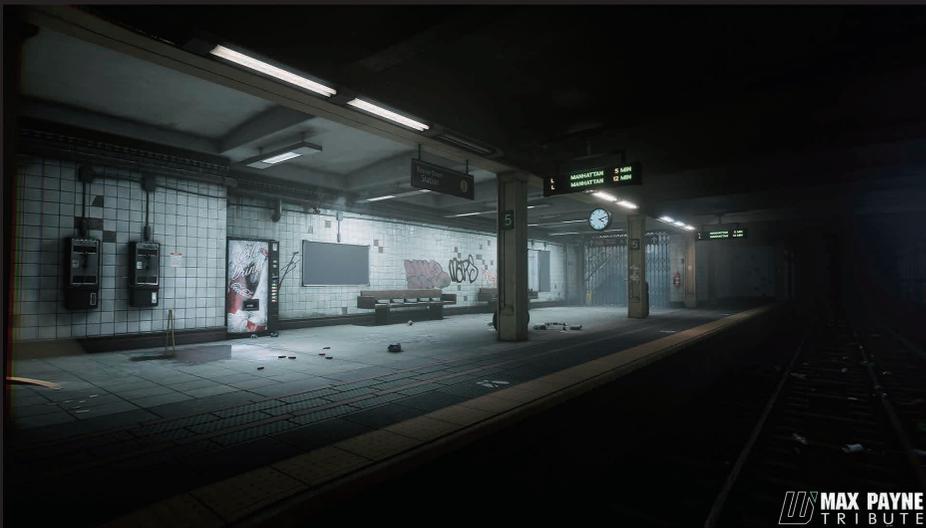


制作時期：1月中旬～
制作時間：65時間程度
ポリゴン数 325000

現在制作中の作品です。
車輪付近の繊細なパーツや正面の構図に違和感が無いよう意識してモデリングしました。
又、現段階でポリゴン数が増えすぎてしまったので抑えられるよう修正します。
次に移るテクスチャーの行程ではリファレンスを基に経年劣化の表現に重きを置いて制作していく予定です。



Reference





制作時間 :3 か月

制作時期 :2022 年 11 月下旬

ポリゴン数 :41,851

一年後期に入ってから作品。

ゲームに実際に配置されているような背景造りを意識して制作することを心掛けました。そのため、モデリング時にポリゴンを抑えて作ることとなるのでなるべくローポリゴンらしい粗が目立たないようにテクスチャやライティングにちからを入れました。

モデリングに割く時間が少なる分、そのほかに使うことになるため、UVやテクスチャ、ライティングが必然的に以前よりも知識量や技術の向上に繋がりました。

特に、テクスチャや配置でアセットごとの良さが出るように仕上げられたので、その点を注目してもらえると幸いです。





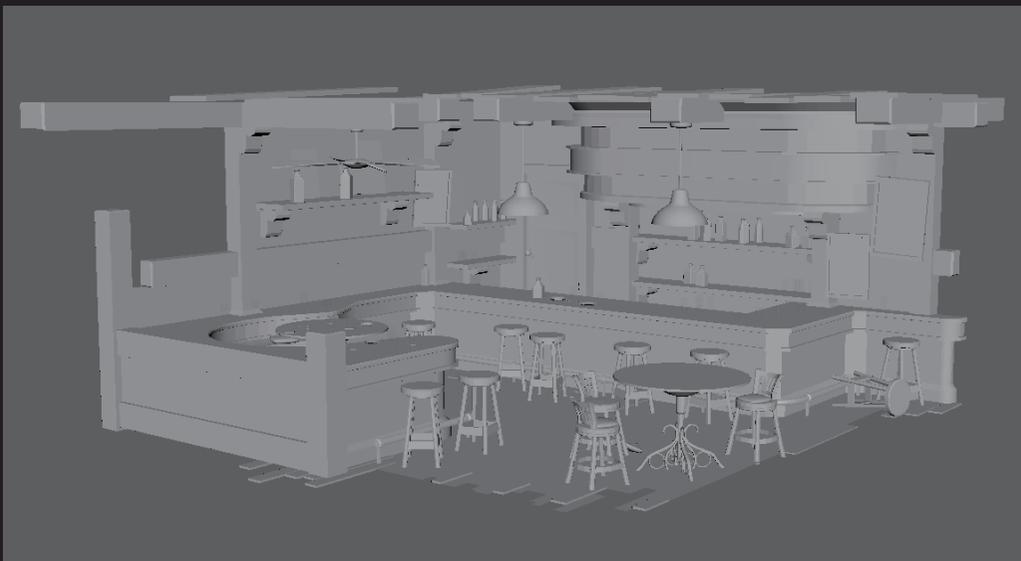
▶今回の制作で使用したアセット。
ライティングをかけていない状態の
テクスチャです。
photoshop を用いた文字のデザイン
やイラストの書き込みも力を入れました。

◀別アングル用にライトを変更してライティング
した画像。前ページとは異なり、少し暗めの
トーンで夜のさみしさを彷彿とさせるカウンタ
ーの一枚です。

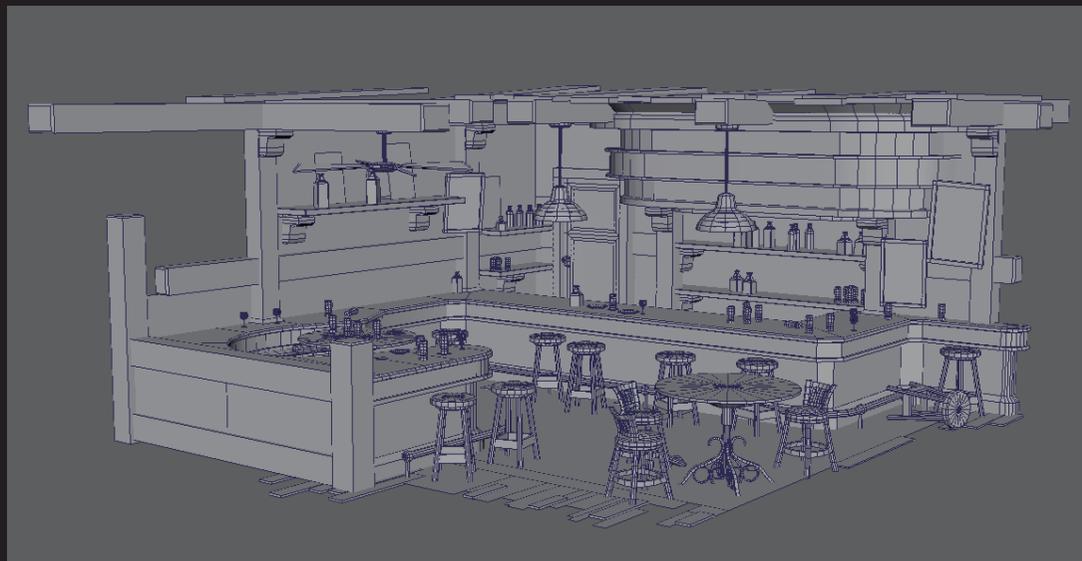


別アングル

Asset



shading



Wireframe



▲メイン画像

光の明暗の表現を少し強めに描くことでイラスト感が出ないようにするのが苦労したポイント
明暗は特に具材がよくきれいに出了たので注目していただけたいと思います。

▶上面

制作時間：時間
制作時期：2022年 秋～冬
ポリゴン数：776

一年後期からの photoshop を使ったプロップ課題の作品です。
よりリアルでリファレンスに近いパッケージになるよう、特に写真部分に時間をかけて描きました。
そのほかにも、ロゴ、側面の詳細説明等にもこだわってクオリティを上げました。

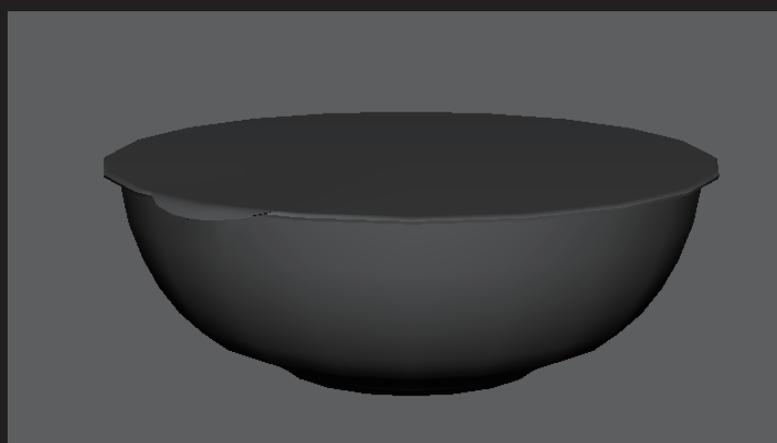
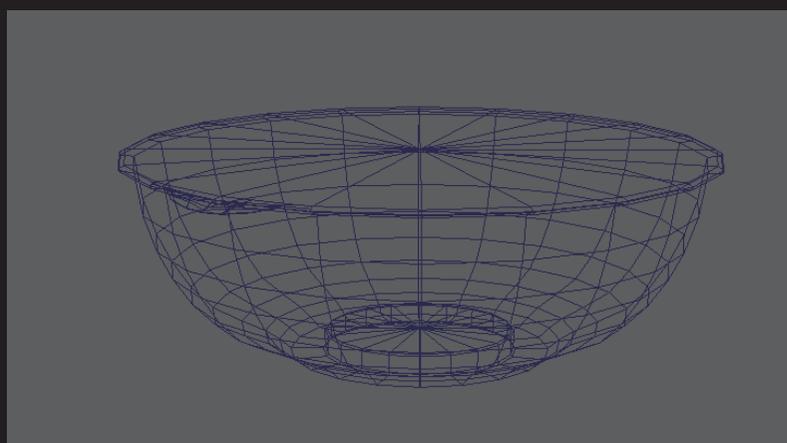




◀ texture



▼ Reference



Wireframe

shading

【旧作品】 chest



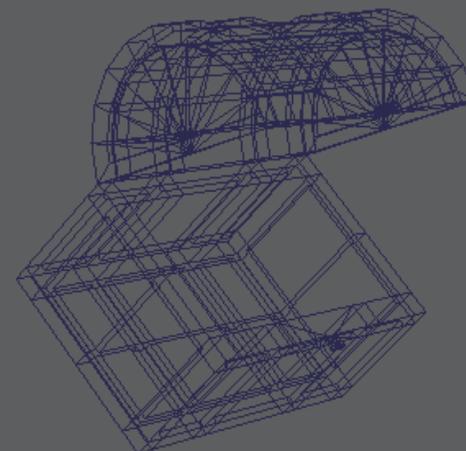
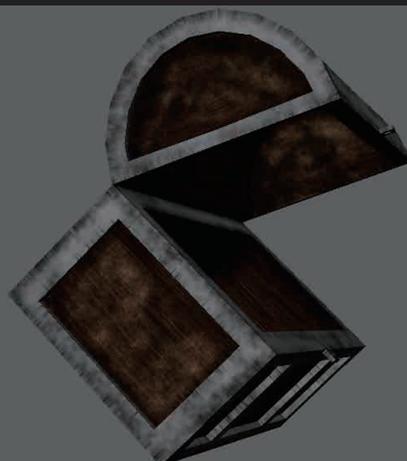
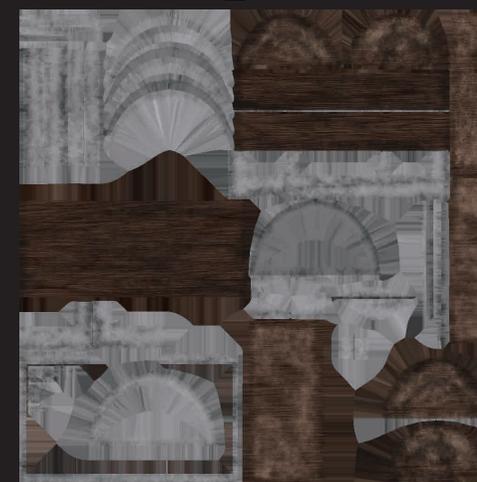
制作時間：1 週間
制作時期：2022 年 春
ポリゴン数：1168

一年の春頃すぐに初めてのモデリング課題として制作したものです。この後の2作品とも同じ時期にそれぞれ一週間ずつでの制作をしました。その後サブスタンスペインターの練習として塗りを加えました。

▼texture_1



▼texture_2



【旧作品】 Magic Book

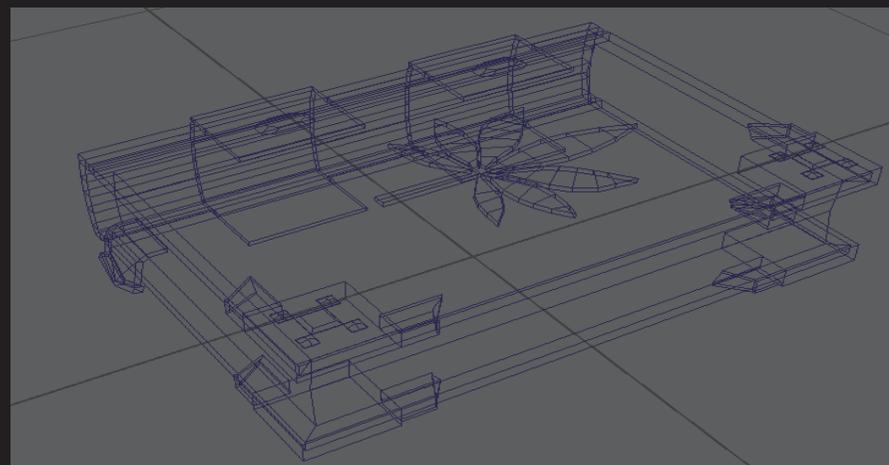
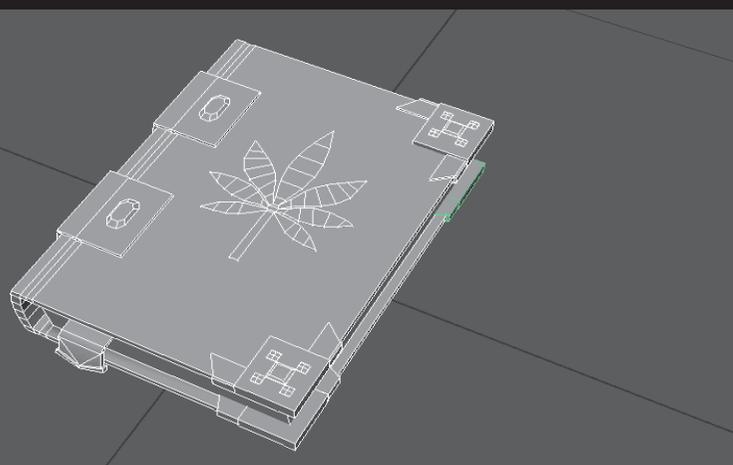
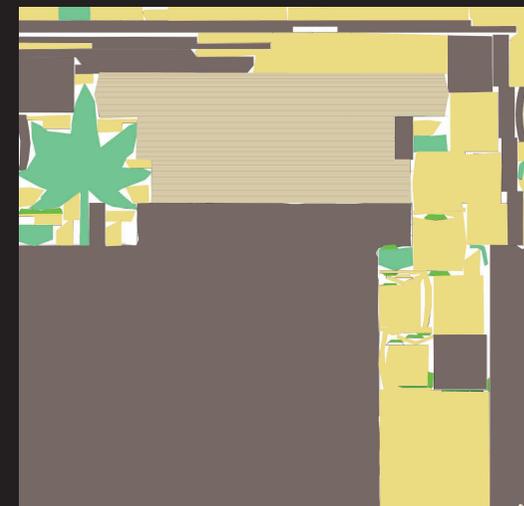


制作時間:1 週間

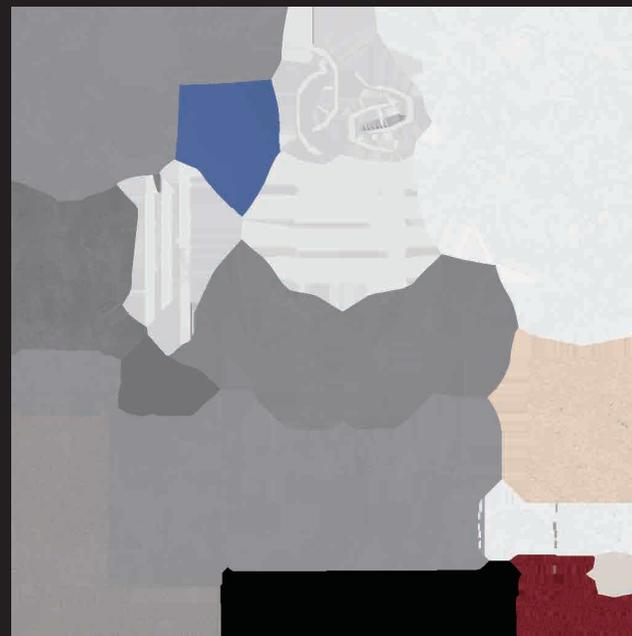
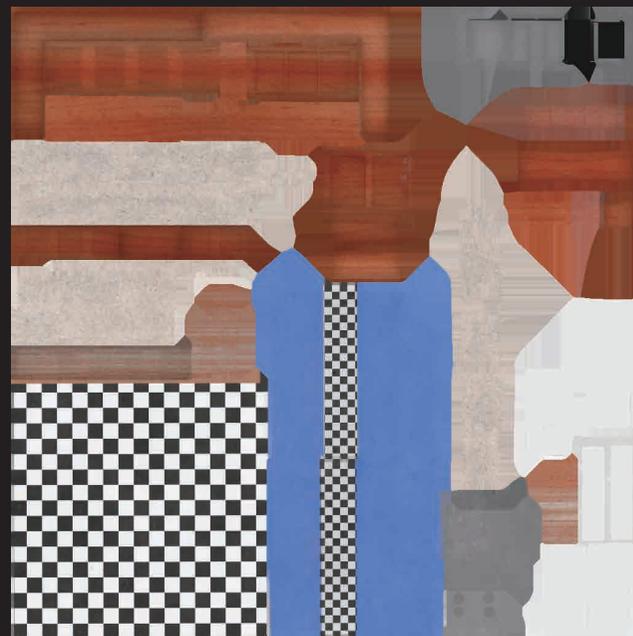
制作時期:2022 年 春

ポリゴン数:1240

春頃に制作した二つ目の作品。宝箱よりも複雑な形状ながら一週間で当時できる最高の状態まで仕上げました。



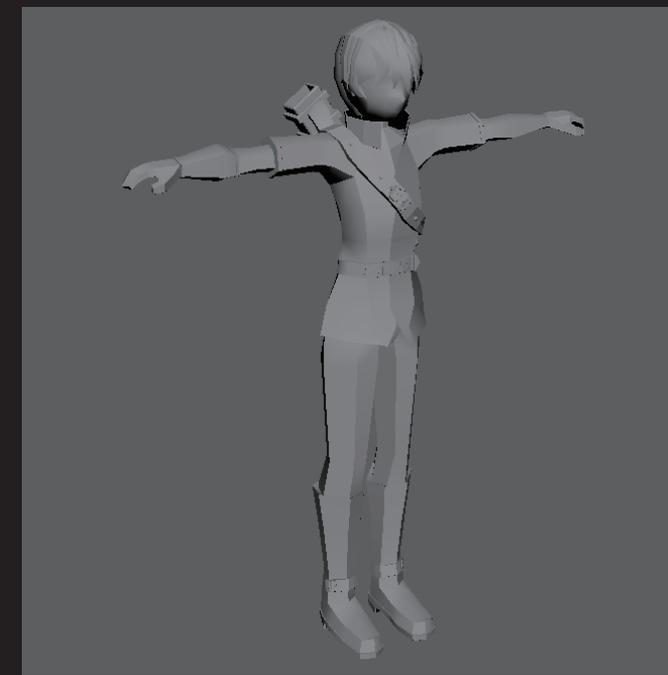
【旧作品】 Diorama kitchen



制作時間 :1 週間
制作時期 :2022 年 春
ポリゴン数 :3700

一年春最後の作品です。
以前の二つよりも時間のかかるテクスチャで、この時に photoshop で「パターン」を覚えることができました。また決められたポリゴン数でのリファレンス探しをする能力も身に付きました。

【旧作品】 Archer



制作時間 :2 か月
制作時期 :2022 年 夏
ポリゴン数 :4800

一年夏ごろの完成した初めて製作したローポリキャラです。
デザインはシンプルで、RPG ゲームに登場するような弓キャラ（アーチャー）をテーマとして作りました。
特に、ポリゴン数が少ないということで、モデリングの段階に時間をかけました。

ABOUT

Profile

氏名：岡島 立（おかじま たつる）

居住地：神奈川県 川崎市

趣味：読書、アニメ鑑賞、ゲーム

2022年に専門学校東京クールジャパンに入学。
以後3DCGに関する知識を日々勉強しています。

「自身の制作が携わった作品でユーザーを笑顔にしたい」をモットーに制作活動を行っています。

Skill



MAYA



PhotoShop



Illustrator



Substance
Painter

My Site



<https://pando.life/@1lkjpr59ex>

