



Portfolio

Profile

いずみ りょうた
泉 亮多

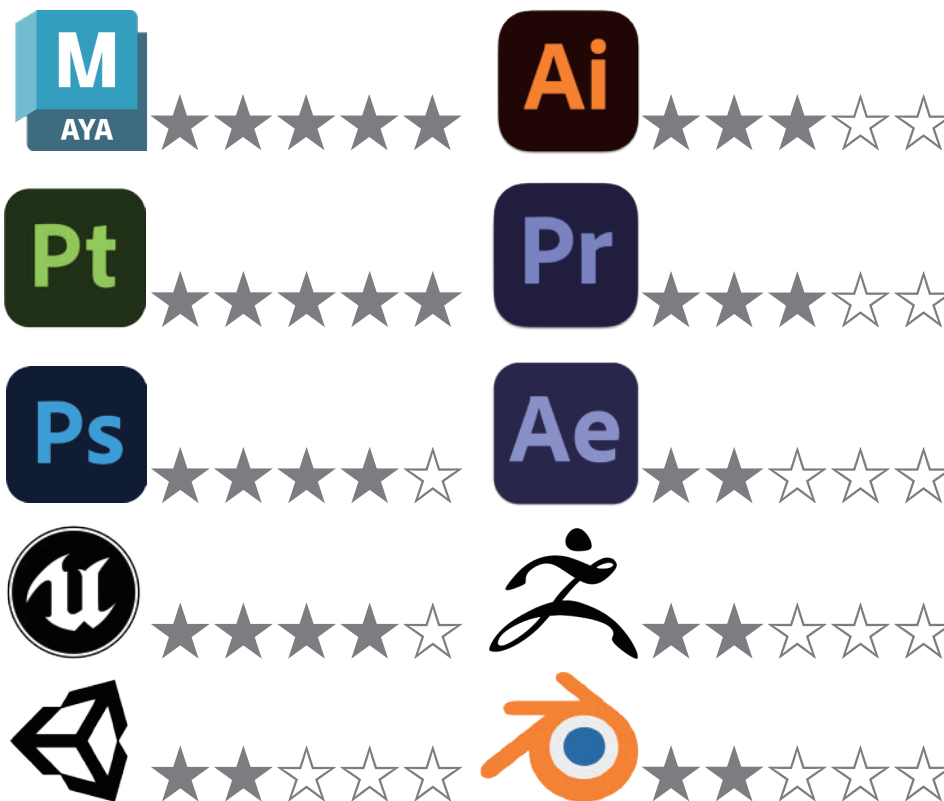
生年月日 2004.09.19

希望職種 背景モデラー

Mail TcjRyota@gmail.com

ゲームの楽しさや感動を
より多くの人へ届けたい
初めてゲームをプレイして以来ずっと、
ゲームを楽しみ、感動し続けてきました。
今度は自分がゲームを作る側になって、
多くの人へ、自分の体験したような
楽しさや感動を届けたいと思っています。

Skill



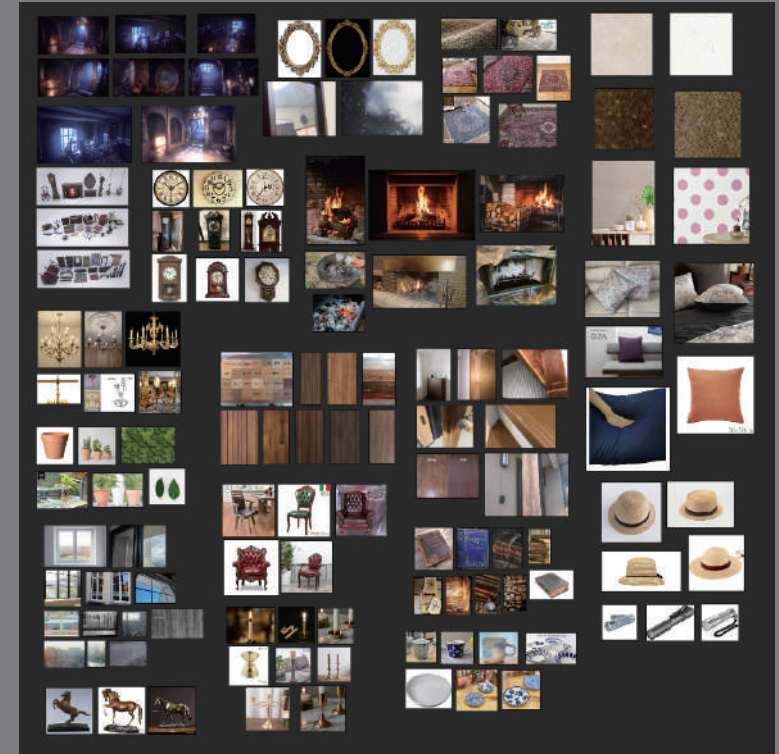
Mansion Hall



Zbrush やエフェクトの作成など初めて経験するものも多くステップアップできた作品だと感じています。

製作時期：2023,11月～
製作時間：約 170 時間

Mansion Hall



リファレンス

ArtStation の作品を参考にさせていただきました。

引用 ; <https://www.artstation.com/artwork/deoLe>

Mansion Hall



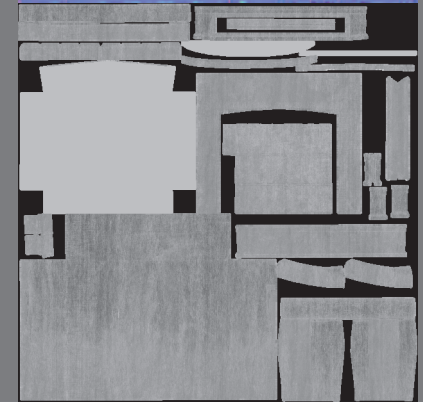
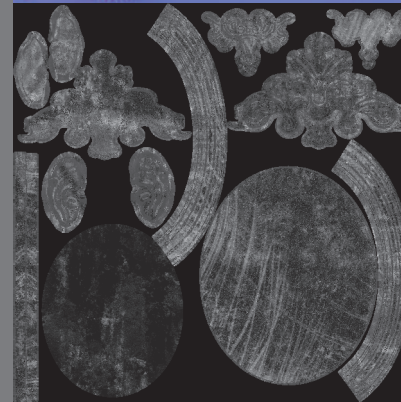
暖炉の中の薪と外の木、本の一部は UE の無料アセットを、絵画は AI とフリーのものを使用しています。
床などの複製しているものには UE で汚れをつけることでリピート感を減らしています。

Mansion Hall



窓から差し込む光が印象的に見えるように、部屋を少し暗くし、光の色を変えることで目立たせています。。
全体的に紺色のライトが少し当たるようにして真っ黒な部分が少なくなるようにしました。

Mansion Hall



エッジが尖らないようにベベルをかけたモデルをベイクしています。

同じ種類の木材でも場所や加工の差によって汚れや反射が異なるように意識して作成しました。

Shipment



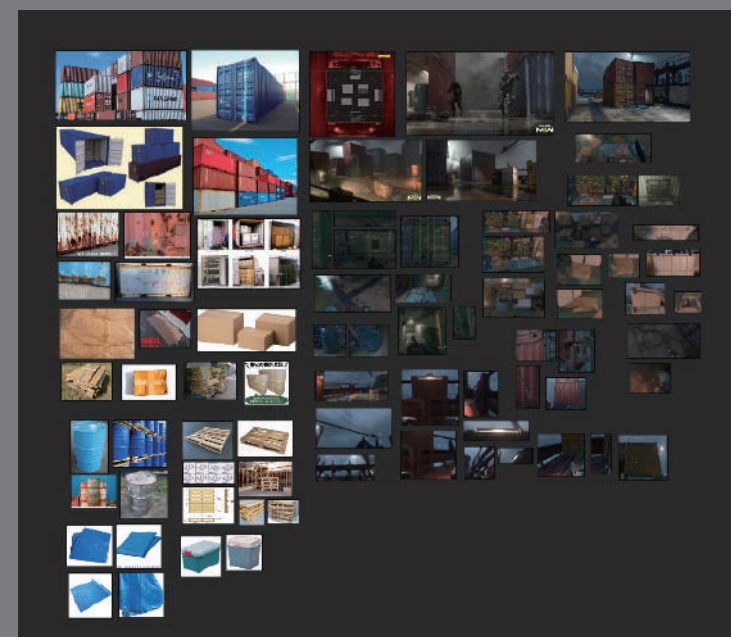
Call of Duty MWII の Shipment というマップの模写です。

一番多く遊んでいて雰囲気が好きなので、雰囲気の表現に力を入れて作成しました。

製作時期：2023,8月～

製作時間：約 100 時間

Shipment

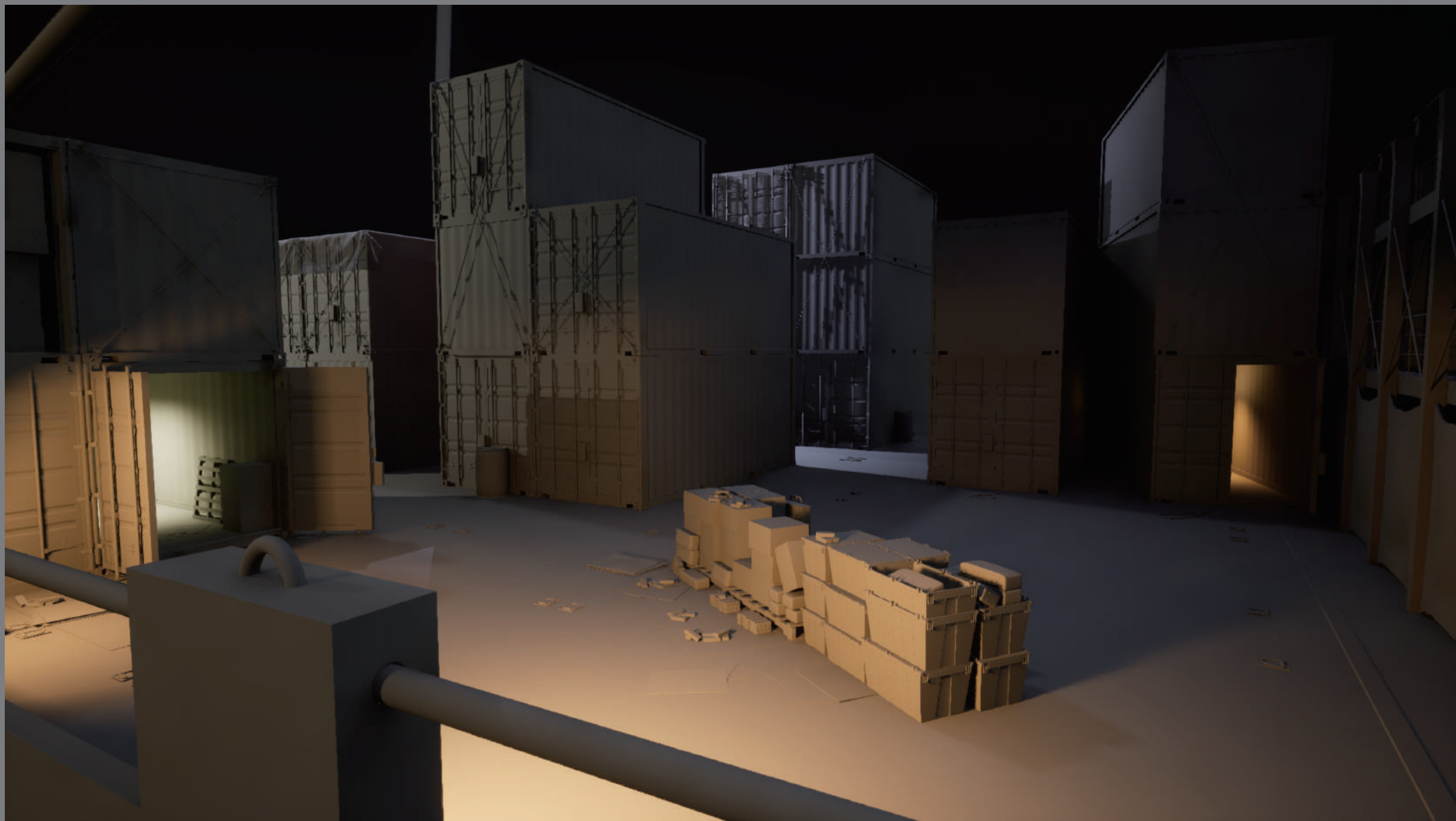


リファレンス

Call of Duty の Shipment というマップです。

引用 ; <https://qr.paps.jp/xVgy9>

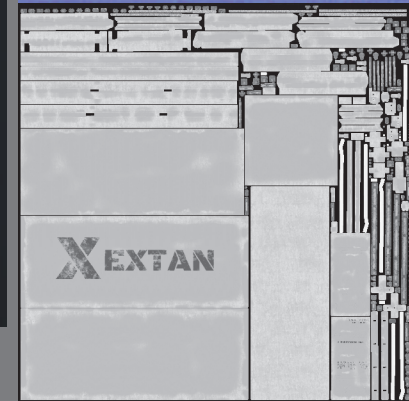
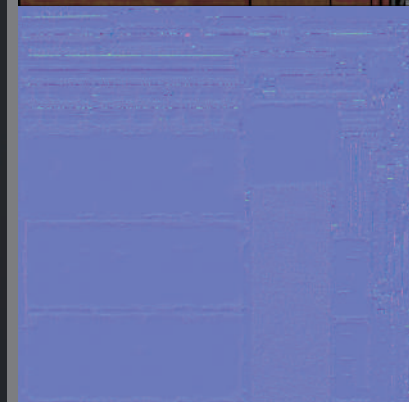
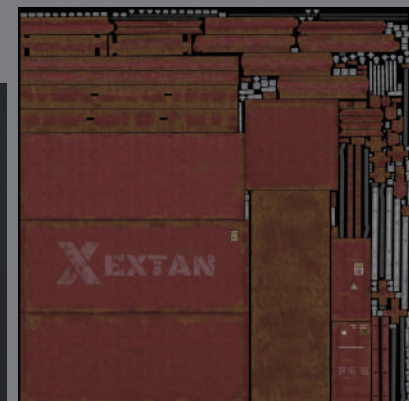
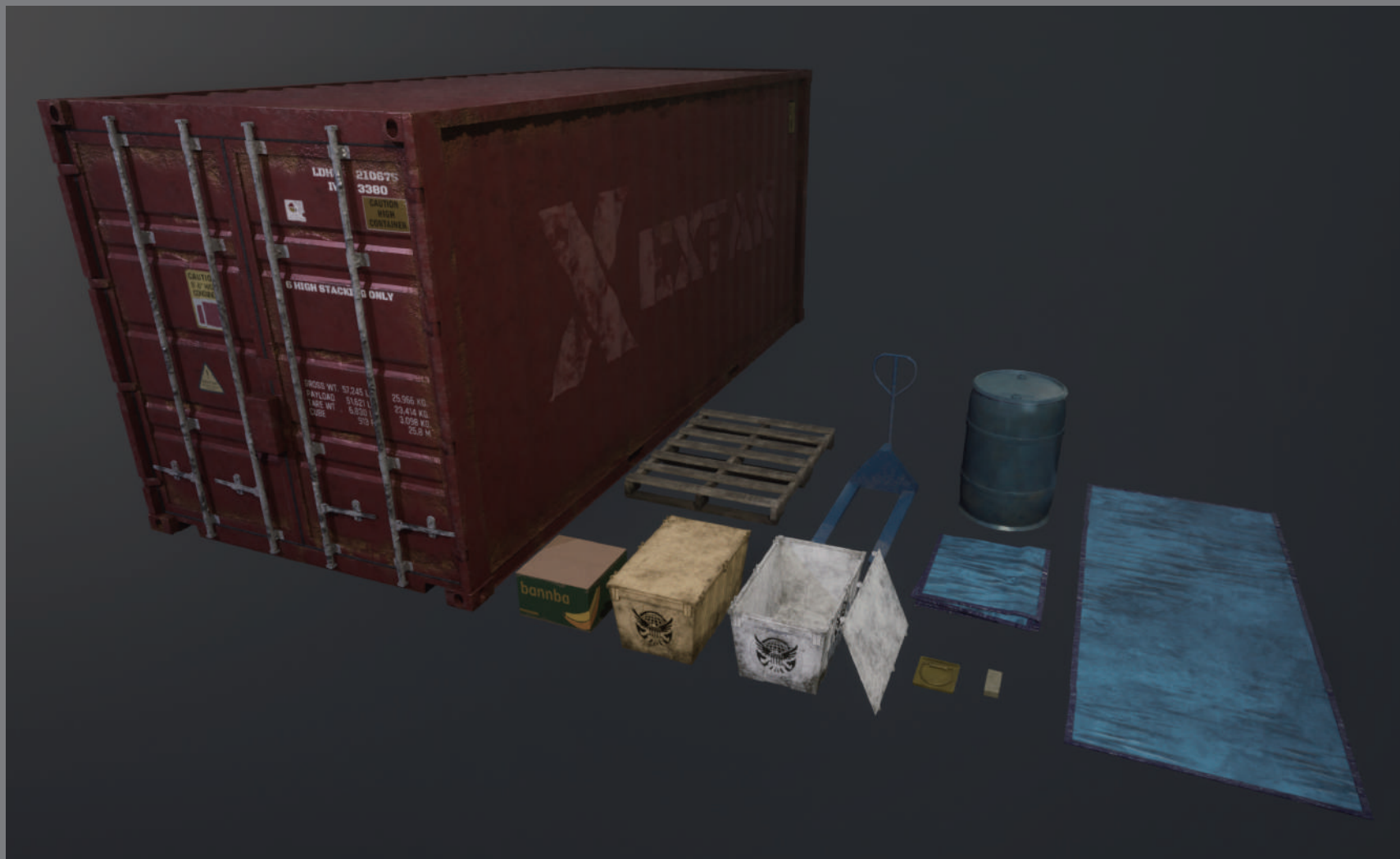
Shipment



ライティング

空気感が再現できるように、色温度やライトの種類など様々なパターンで作り、見比べながら制作しました。

Shipment



アセット

色味や汚れを表現できるように資料集めに時間をかけて、この汚れはいつついたのか考えながら作成しました。

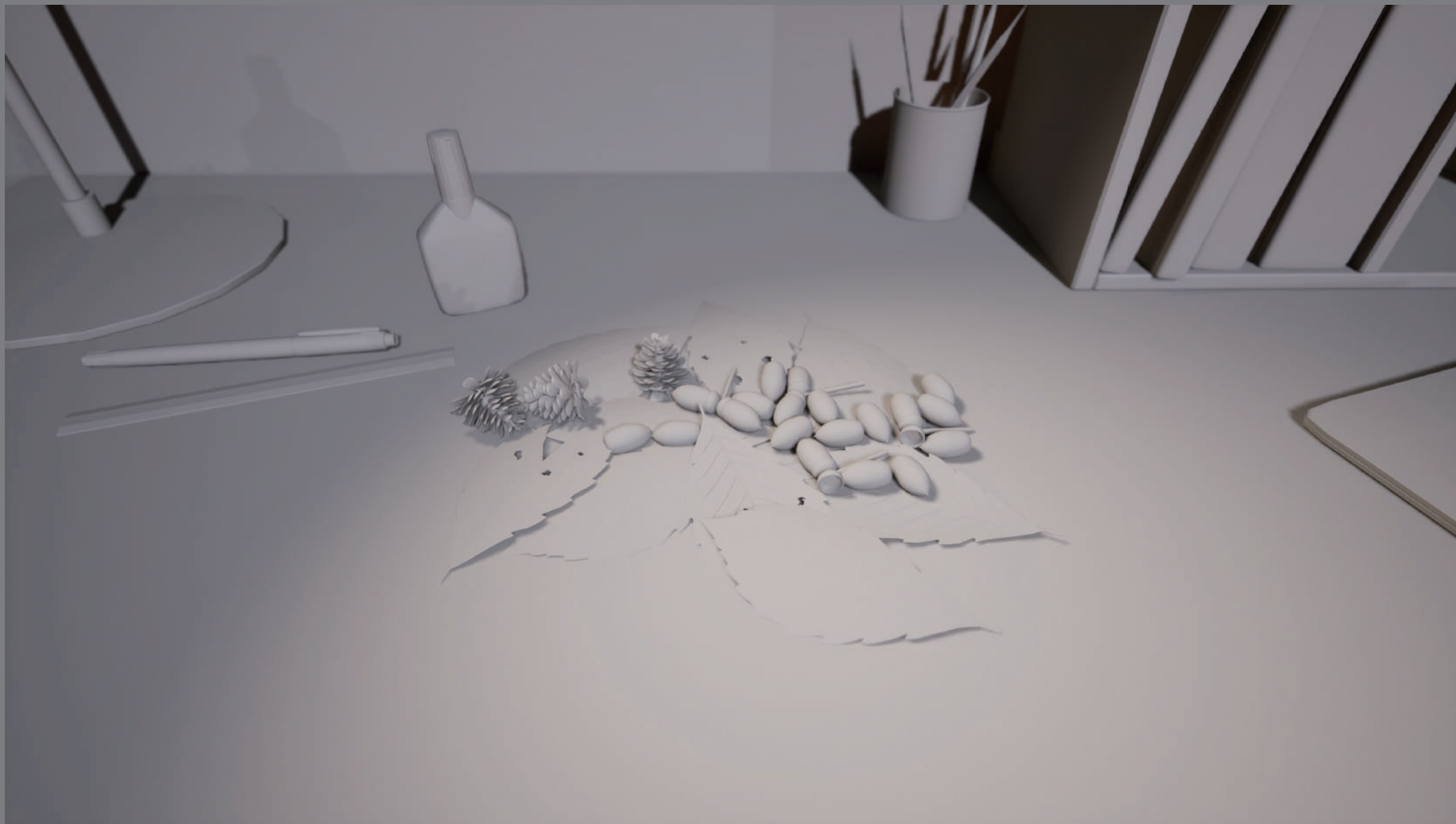
秋の工作



昔やっていたどんぐりなどを使った工作をもう一度やってみようと、拾ってきたという状況を考えながら制作しました。

製作時期：2024,4月～
製作時間：約 25 時間

秋の工作



ライティング

メインである落ち葉などが目立つようにライトを当てて視線が行くようにしています。

秋の工作



アセット

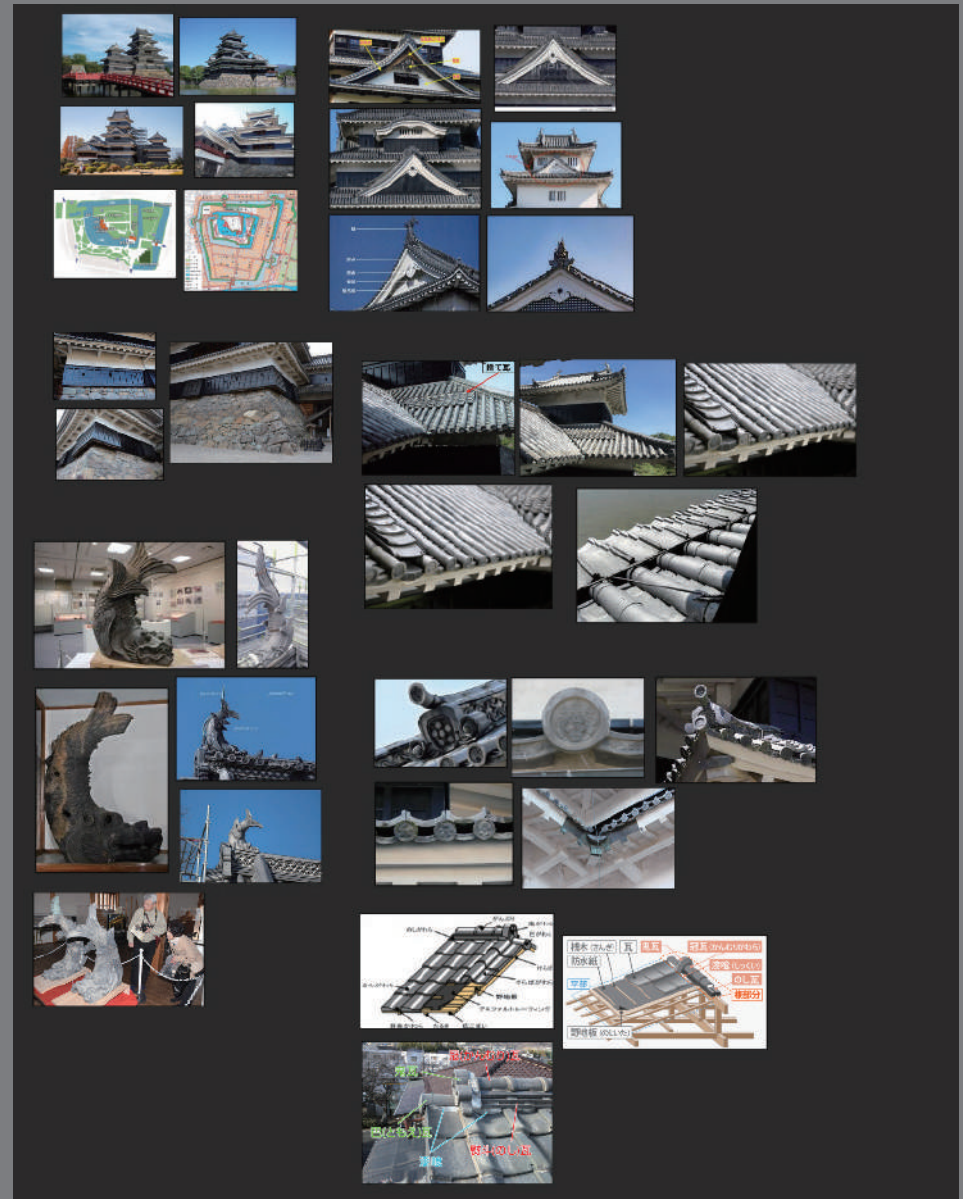
SubstancePainter で作成したテクスチャを Photoshop で細かいところを調整して作成していきました。

松本城



小学生の頃に見に行き、とても印象に残っていて好きな建物なので作成しました。製作時期：2023, 月～
木は UE の無料アセットを使用しました。製作時間：約 110 時間

松本城



リファレンス

松本城と埋橋が見えるこの角度の写真を参考に作成しました。 引用 ; <https://x.gd/zKGnt> , <https://x.gd/gl2QS>

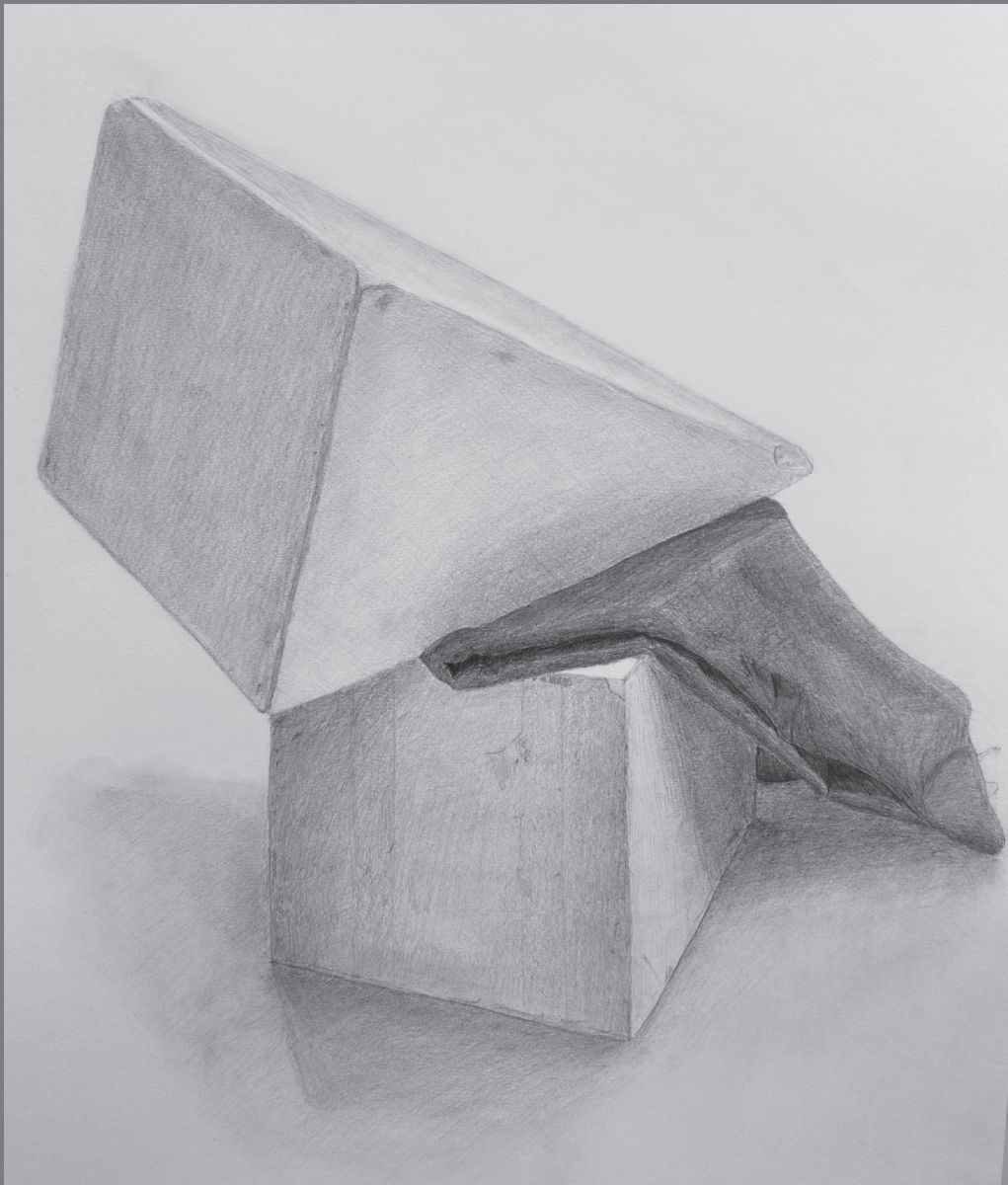
松本城



ライティング

どの位置からライトを当てれば自然に、綺麗に見えるかという点に力を入れて作りました。

デッサン



石膏と布

製作時間：約 6 時間



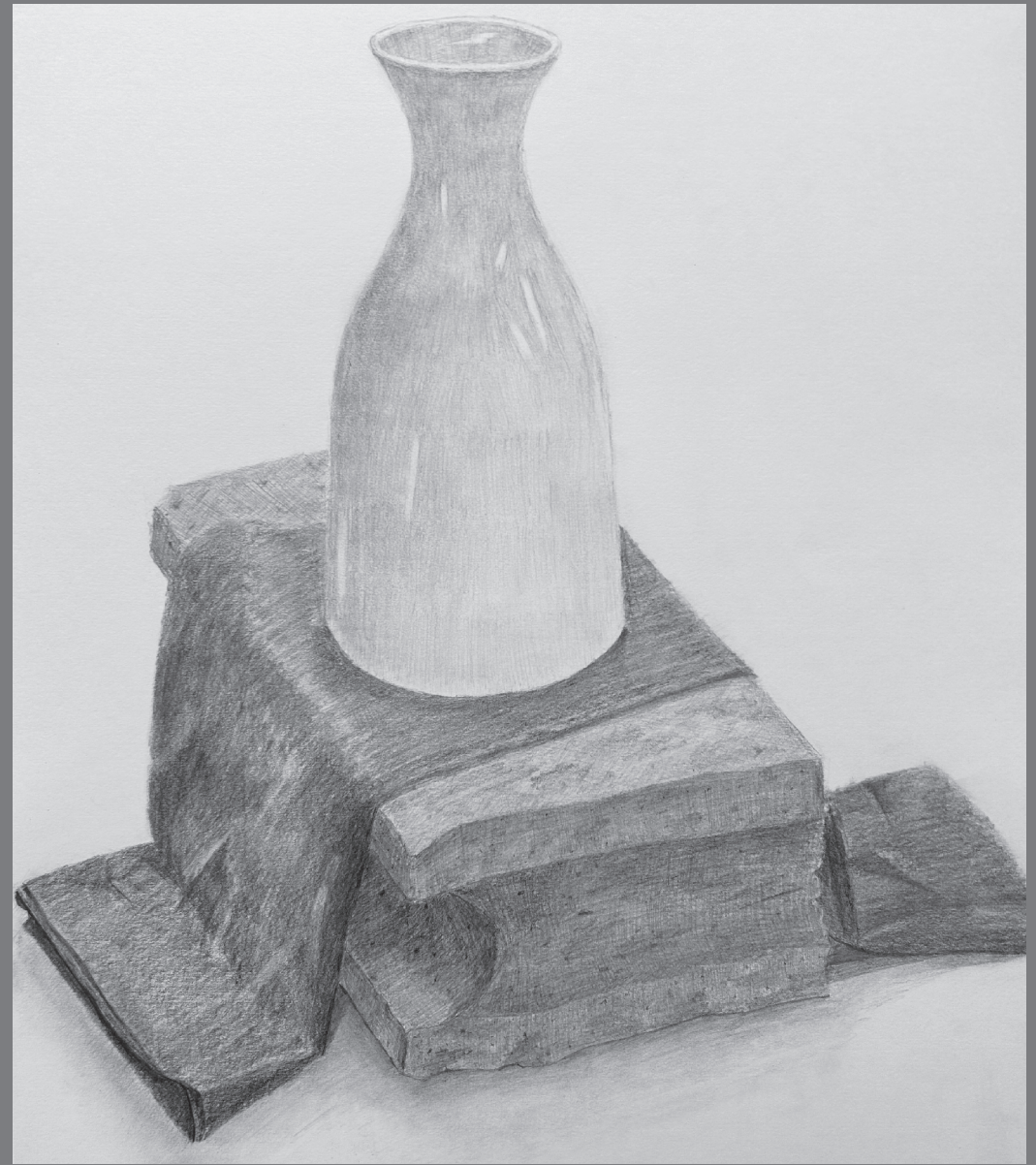
石膏像

製作時間：約 9 時間

デッサン

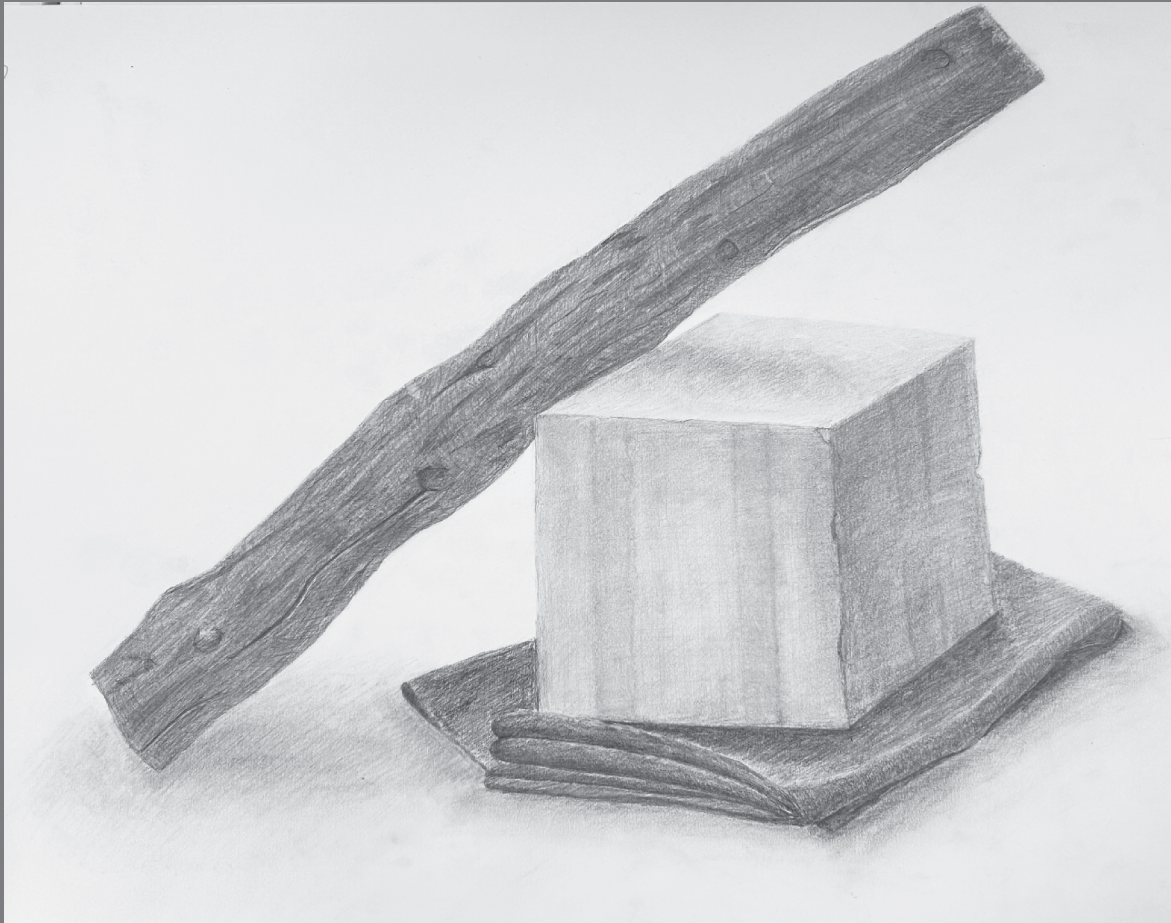


レンガと欠けた球体の石膏
製作時間：約6時間



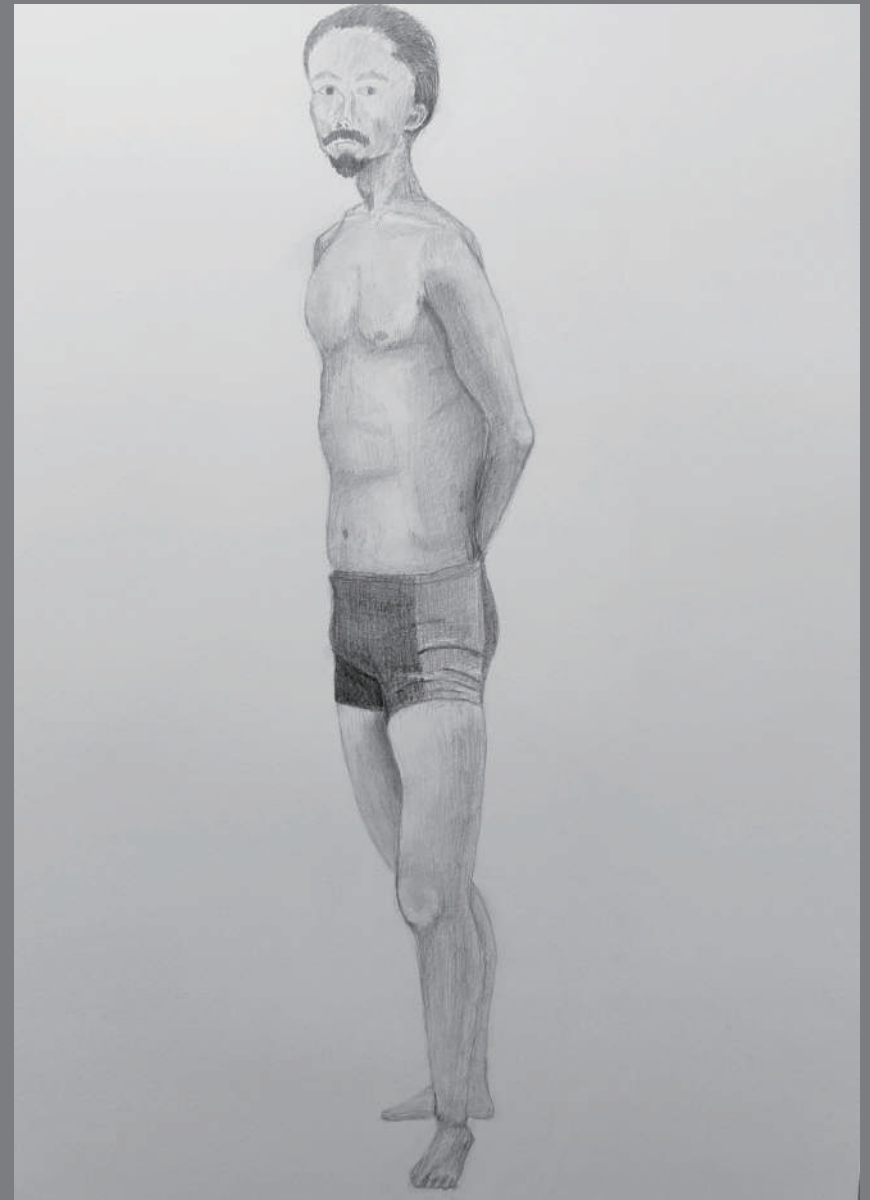
石ブロックと布と陶器の花瓶
製作時間：約6時間

デッサン



石膏と布と木

製作時間：約 6 時間



人物デッサン

製作時間：約 3 時間