



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



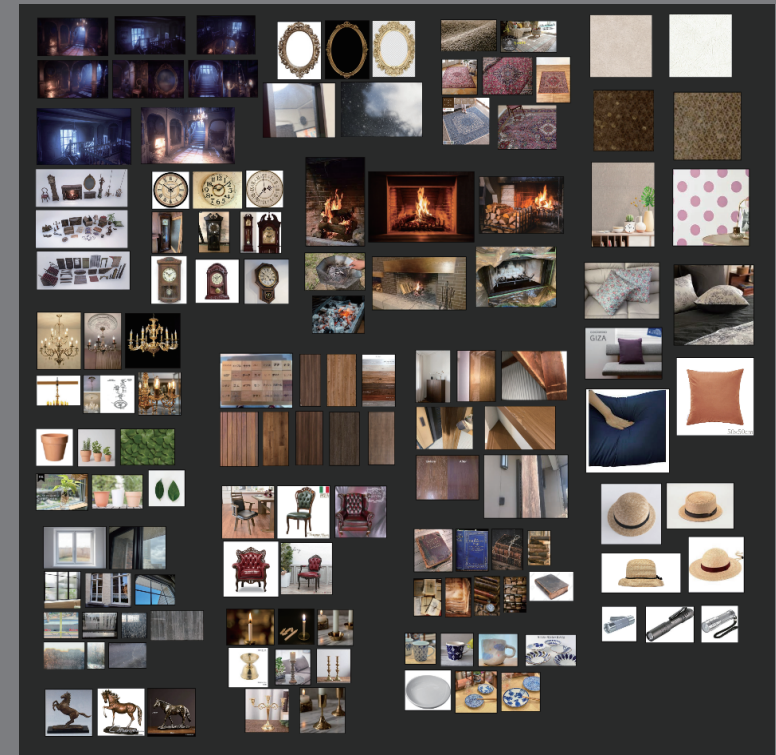
# Mansion Hall



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



床	約3時間
二階の床	約1時間
壁	約3時間
扉付きの壁	約4時間
二階の壁	約2時間
踊り場の壁	約4時間
メイン階段	約7時間
小さな階段	約3時間
一階の柱	約5時間
二階の柱	約2時間
手すり	約5時間
窓	約4時間
梁	約2時間
鏡	約15時間
暖炉	約10時間
時計	約8時間
椅子	約8時間
シャンデリア	約10時間
シャンデリア2	約5時間
棚	約5時間
台	約2時間
馬の銅像	約5時間
ろうそく立て	約2時間
ろうそく立て2	約2時間
コップ	約1時間
皿	約1時間
鉢	約6時間
本	約2時間
絨毯	約3時間
ダンボール	約2時間
クッション	約1時間
額縁	約1時間

ポリゴン数が多くなりすぎないようにしながら細部にこだわることを目標に作成してきました。

Substance Painter でハイポリゴンのモデルをベイクすることでポリゴン数を増やさずに角の削れや小さな模様を表現しました。

手書きでテクスチャの修正をしたり、UE 内でデカールを使用して汚れをつけました。今までと違う方法などを使う事によってより汚れの表現などの幅が増えました。

◀モデリングから仮テクスチャまでの時間

# Mansion Hall



中央の強い光から暖炉の炎へと視線が動くように意識してライティングを行いました。

炎の光の彩度を落とし、目立ちすぎないようにすることで中央へ視線が向きやすくなるようにしています。

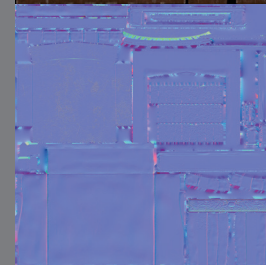
窓からの光が右側へ差すようにすることで追加でライトを使わずに右側の空間が分かるようにしています。



Maya で大まかな形を作り、Zbrush で形を整えて、リトポロジーという順番で作成しました。

Zbrush の操作やブラシの使い方に苦労し、Youtube で実際に作業をしているところを見ながら作成しました。

鏡のよく触りそうな部分に汚れを多くし、暖炉の木を熱の変色で黒くするなど、人が生活し道具を使用した際にどのように汚れるかという点にこだわりテクスチャを作成しました。





# Shipment



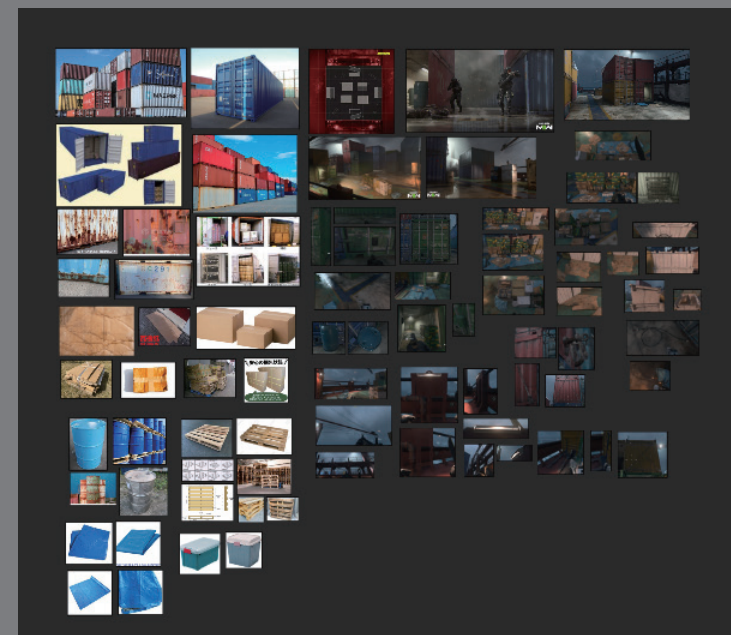
Call of Duty MWII の Shipment というマップの模写です。

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

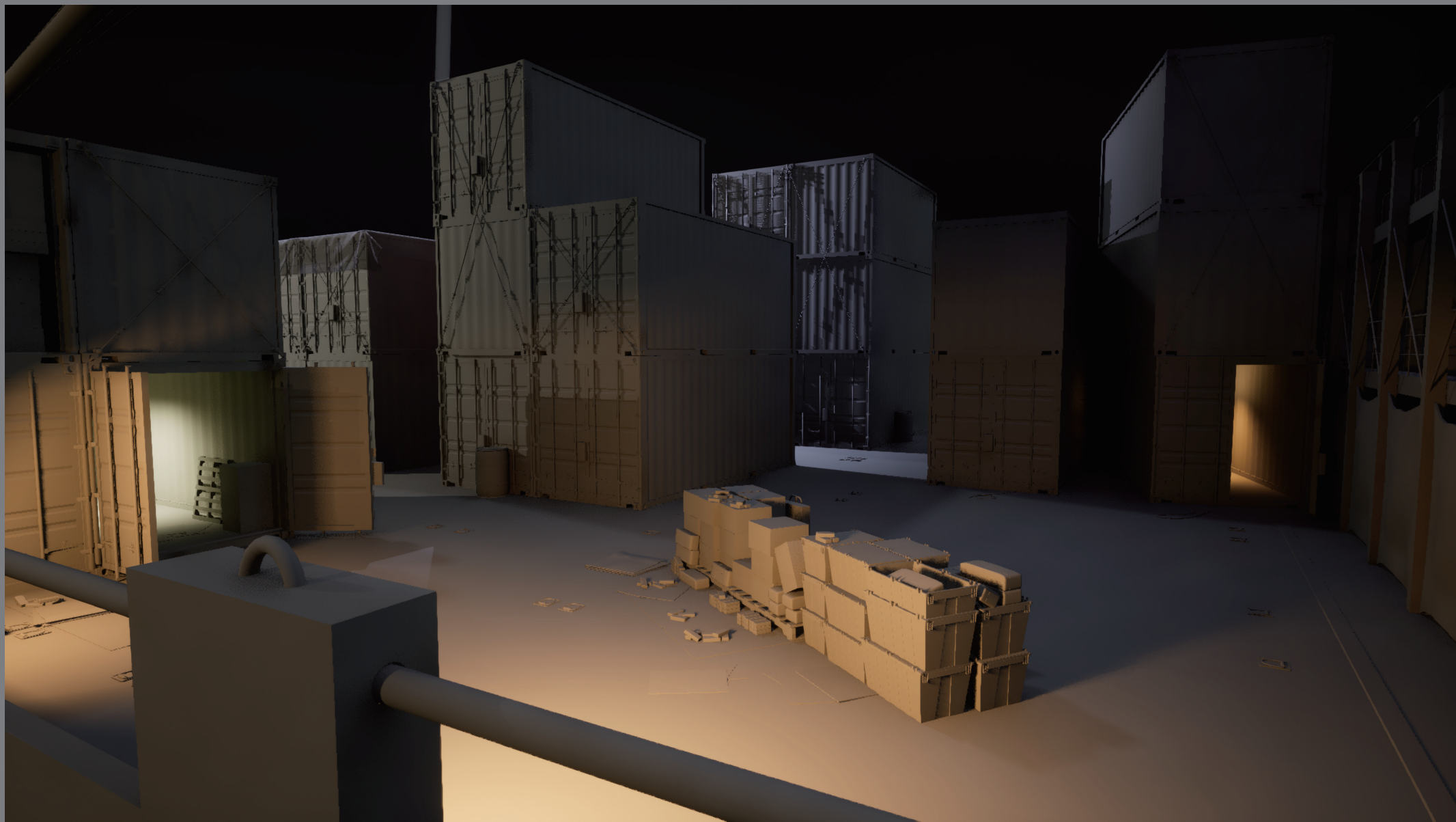


## リファレンス

Call of Duty の Shipment というマップです。

引用 ; <https://qr.paps.jp/xVgy9>

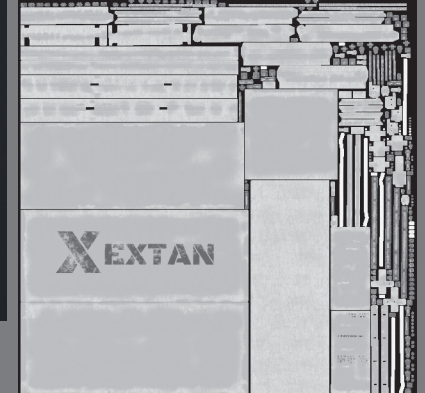
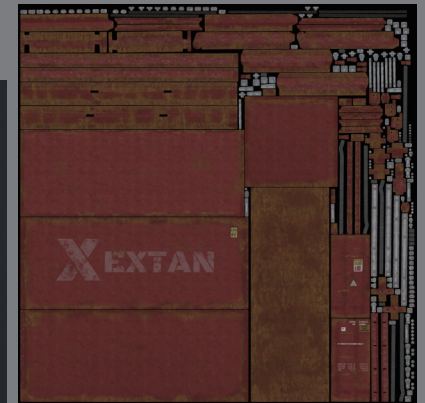
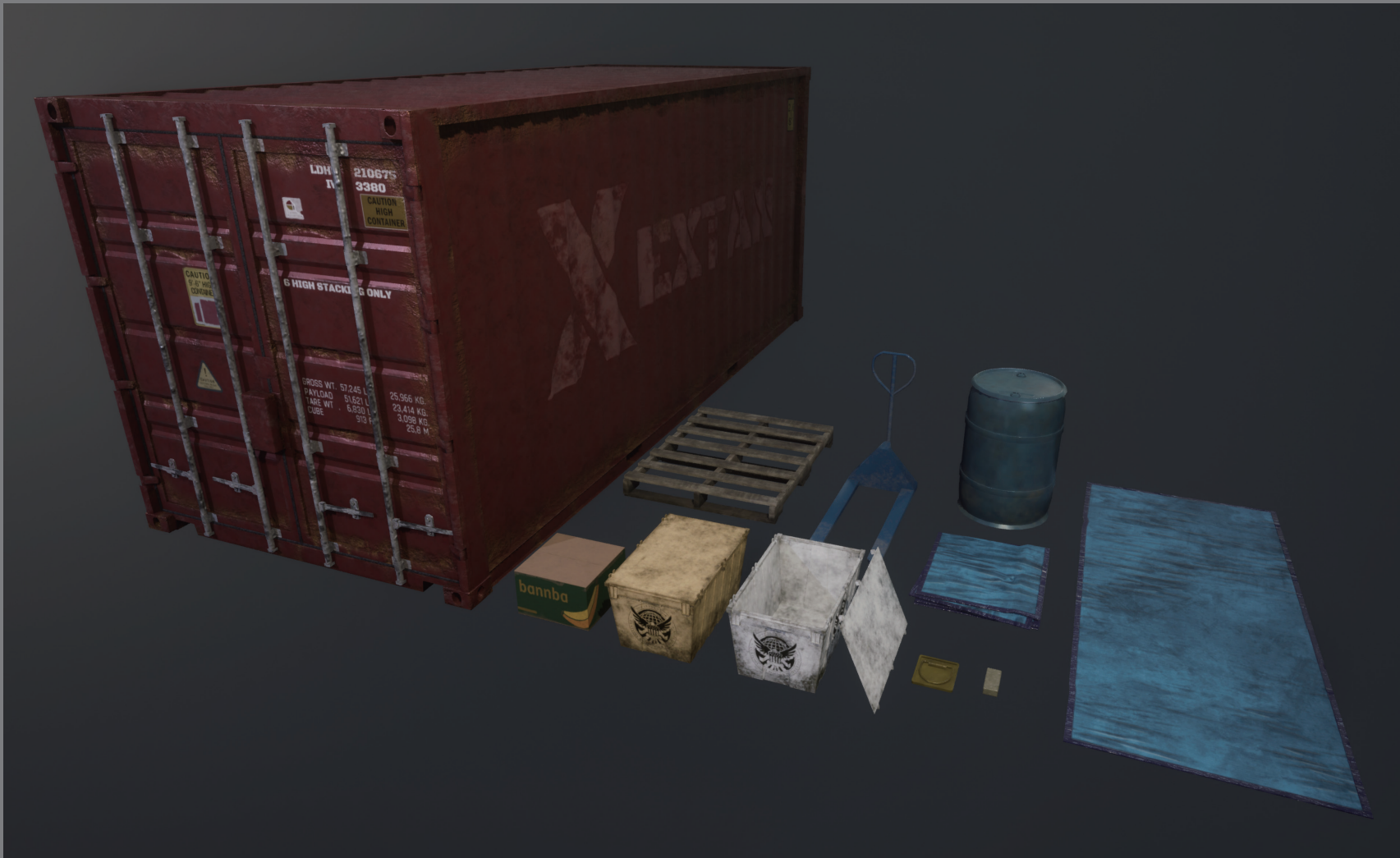
# Shipment



## 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。

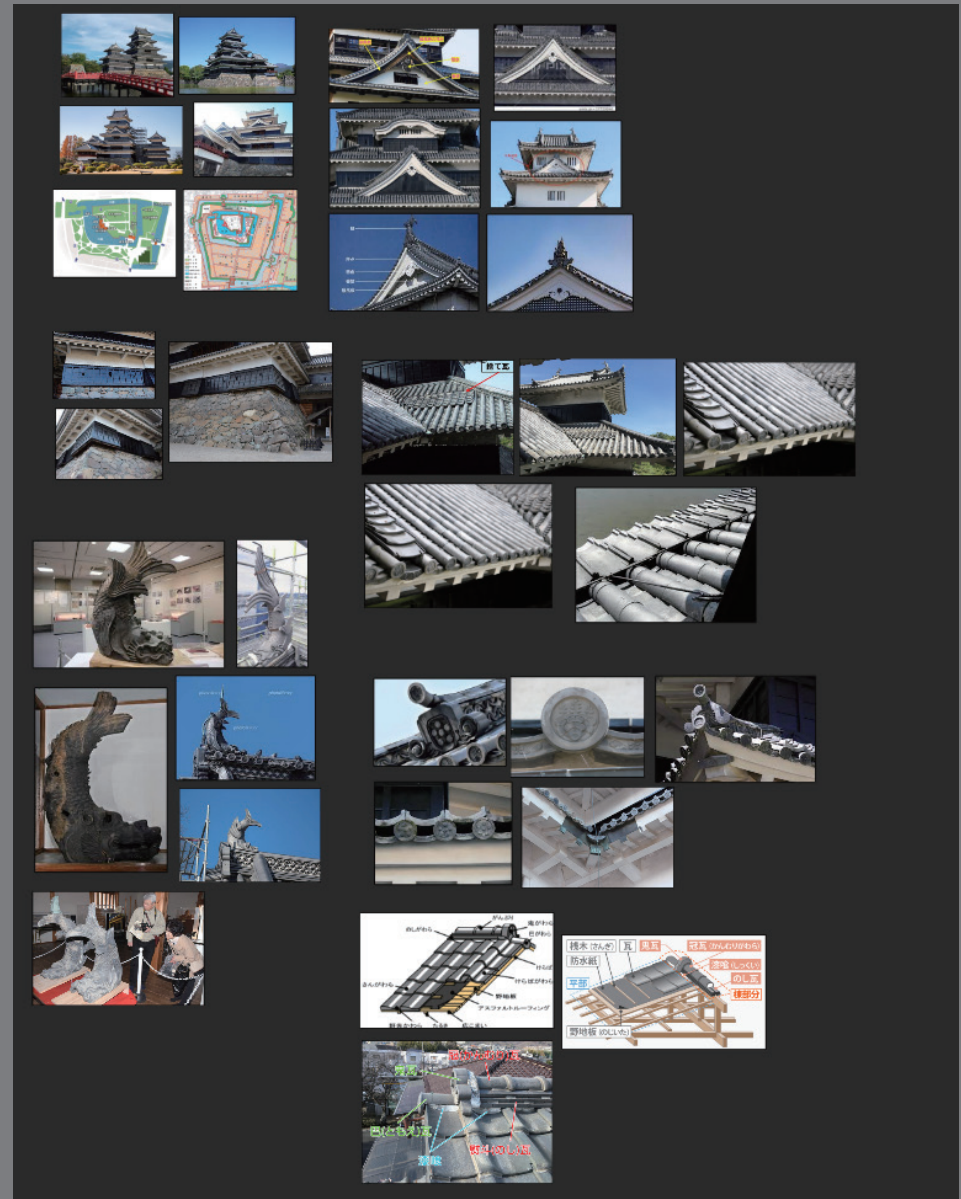
# 松本城



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。  
木は UE の無料アセットを使用しました。

製作時期：2023, 月～  
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>

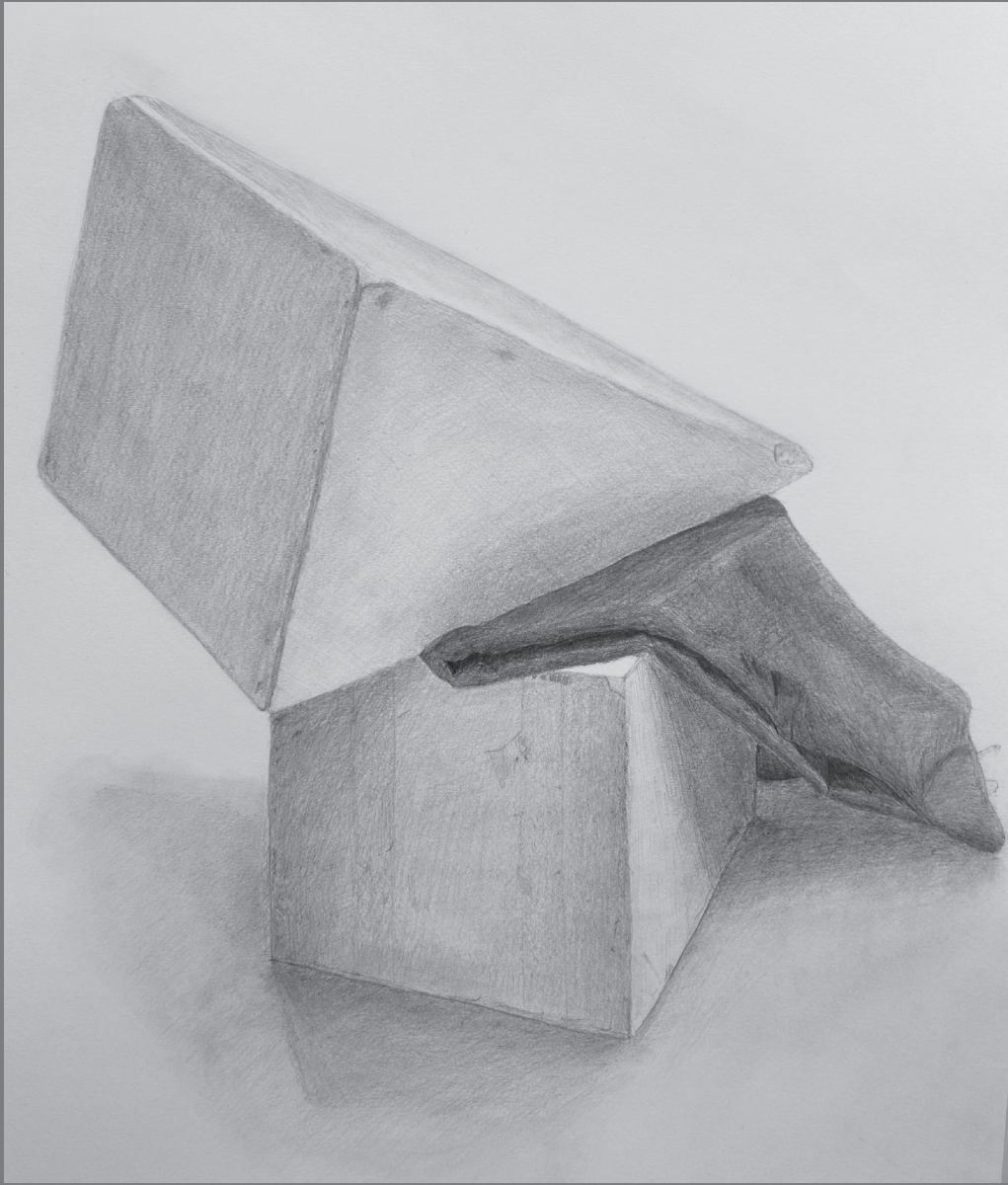
# 松本城



## 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 一年次後期



石膏像

製作時間：約 9 時間 一年次後期



# デッサン

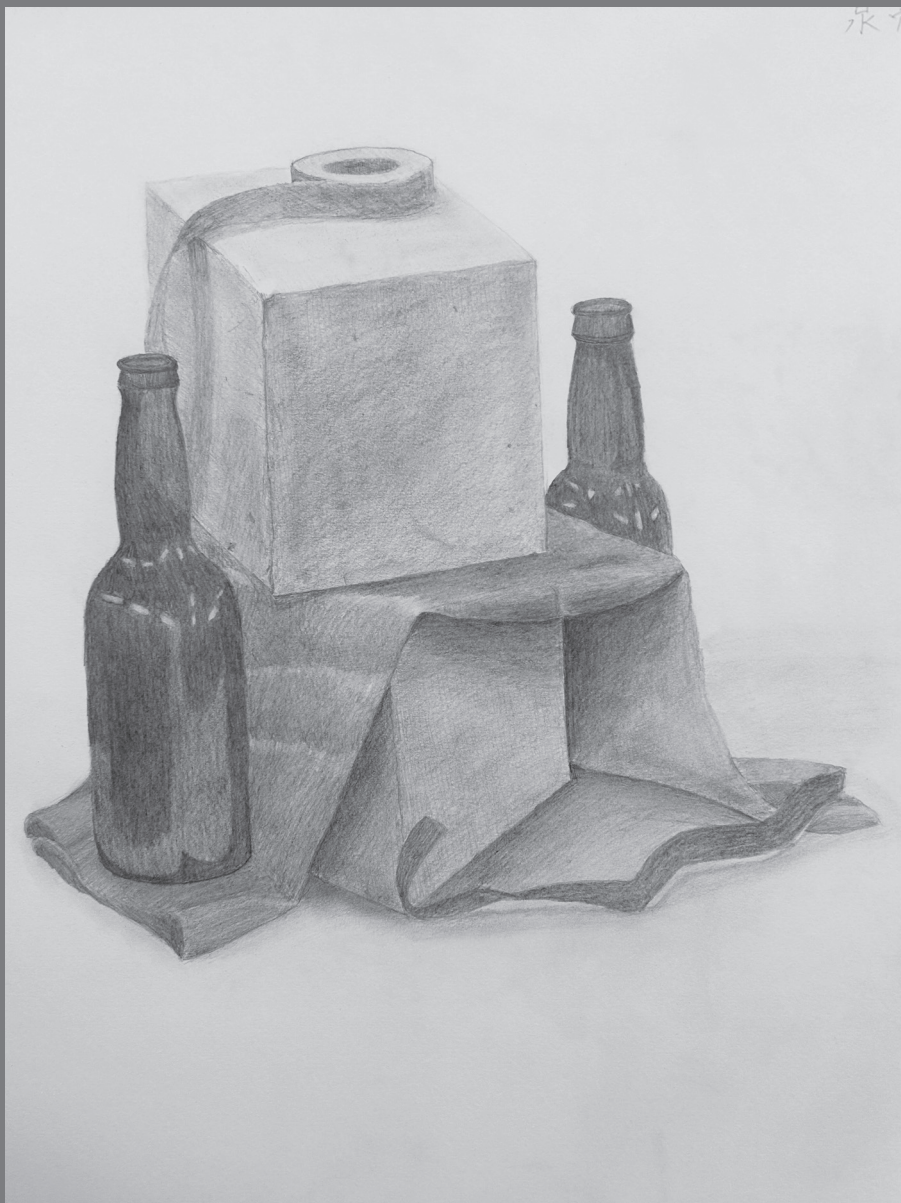


レンガと欠けた球体の石膏  
製作時間：約6時間 一年次後期



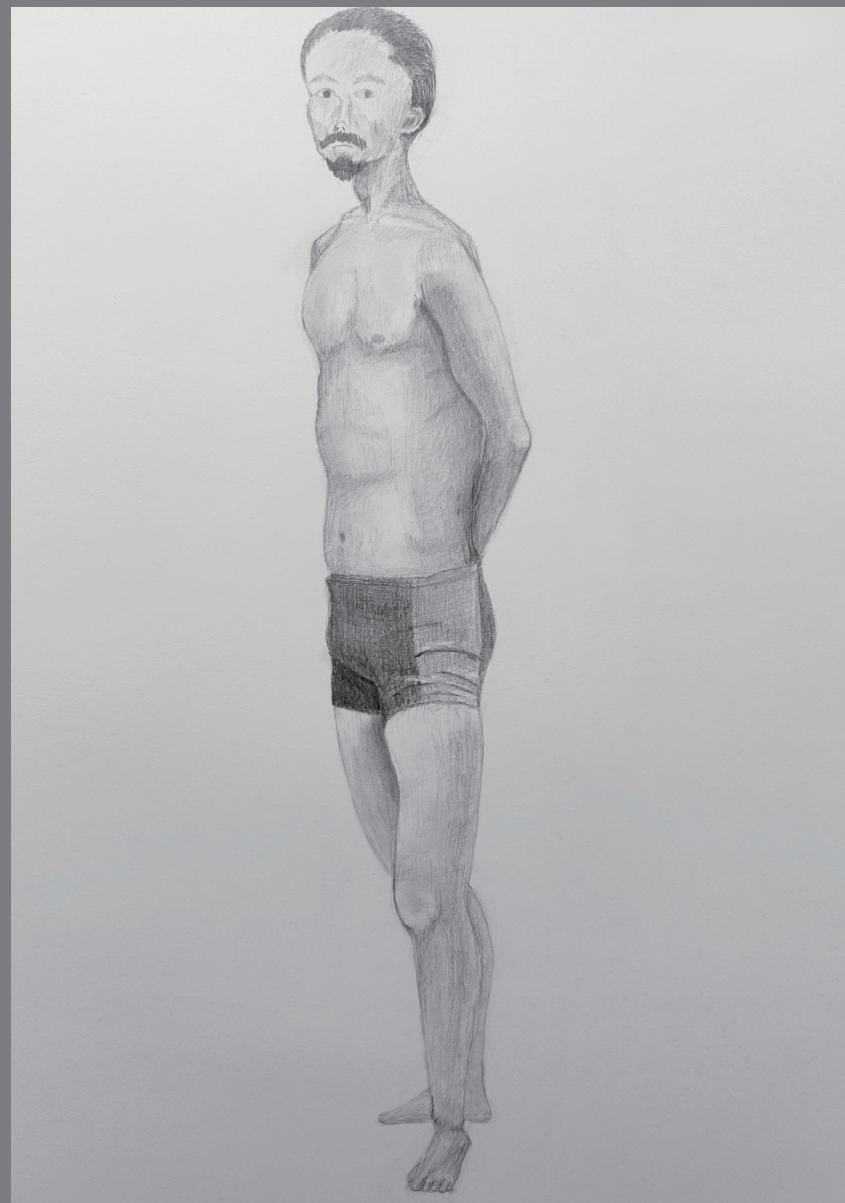
石ブロックと布と陶器の花瓶  
製作時間：約6時間 一年次後期

# デッサン



石膏と布と木

製作時間：約 6 時間 二年次前期



人物デッサン

製作時間：約 3 時間 一年次前期