



G A M E 3 D C G A R T I S T

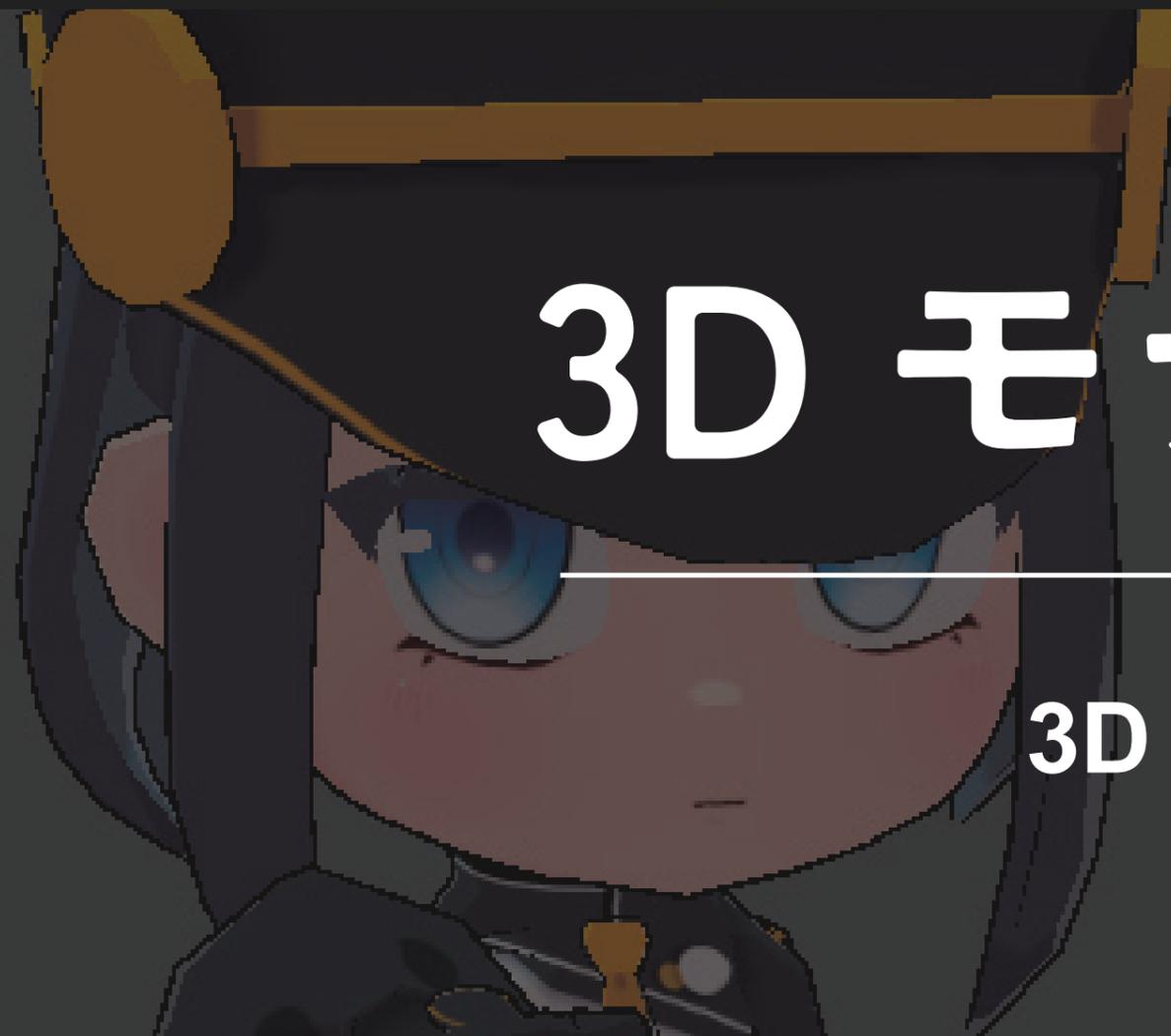
PORTFOLIO

2024

DU MEIYI

3D モデリング

3D Modeling



南部民族の神子

■ God's Girl of the South Tribe

使用ツール：



ポリゴン数：103605

制作時間：約450時間



Character Concept



今回キャラクターデザインの要素は蛇、虫、鳥、植物などの自然の力を取り入れている。

私は昔から、民族や部族の文化、そしてそれにまつわる図騰や伝説に強い興味を持っている。特に、部族文化の独特なアートは、いつも私の目を引きつけてやまない。だから、オリジナルキャラクターをデザインする時も、真っ先に思い浮かんだのは部族文化を参考にしたアイデアだった。

最初に考えたキャラクターは、部族の聖女のような存在で、彼女が住む村では、大自然や毒、巫術が信仰されている。それらの要素をキャラクターデザインに反映し、中国の雲南やベトナム近辺の少数民族の伝統衣装を参考にした。

ミャオ族の刺繍の本を買い、参考にした。



初期デザイン案

Rendering

CHARACTER MODELING



Silver Ornaments



銀飾頭冠の浮彫りの模様

銀飾頭冠の浮彫りには、この南部民族の歴史伝説が刻まれている。

昔、この部族は疫病に襲われ、多くの命が失われた。その時、ひとりの生き残った少女が部族を救うために旅に出た。彼女は困難を乗り越え、山の向こうで霊蛇に出会い、霊薬を作る方法を教わるが、勇気を示すことを求められた。

少女は霊蛇と共に薬草を集め、霊薬を作り、部族を救った。疫病が消え、村に平和が戻ると、少女と霊蛇は神の使者として崇められ、その物語は銀の頭冠に永遠に刻まれた。

霧霞花（むかばな）



霧霞花の模様

銀飾頭冠に刻まれている霧霞花（むかばな）という花の模様。霧霞花は、この南部部族に伝わる神聖な花で、霧深い山々に咲きます。勇気と希望の象徴であり、伝説によれば、夜明けにだけ霞のように花開くとされています。使者の少女が霧を越えて部族を救った勇気と再生を表し、族人はこの花が守護と命の力を与えると信じています。

Silver Ornaments



蟲龍と三霧鳥の模様

三霧鳥（さんむとり）

この部族が崇める神聖な鳥である。三霧鳥は尾に三本の長い羽を持ち、よく近くの山でその姿が見られる鳥だ。部族にとって、この鳥は神の目として現世に存在し、特に祭りや儀式において重要な役割を果たしている。

蟲龍（ちゅうりゅう）

部族の神話に登場する、龍、虫、蛇が融合した神秘的な生物だ。螺旋状にねじれたその身体は、自然界の力と変幻自在な姿を象徴している。部族の伝説によれば、蟲龍は大地の守護者であり、その姿を目にした者には強大な加護が与えられると言われている。



首飾りの模様

靈蛇が刻まれた銀の首飾り

この首飾りには部族の靈蛇が左右対称に彫られ、中央に向かって力強く伸びる姿が神秘性を象徴している。中央の円形模様は「神の目」で、部族を見守る象徴である。

神の目

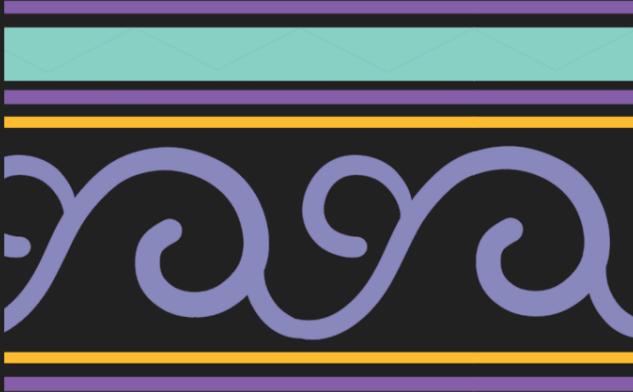
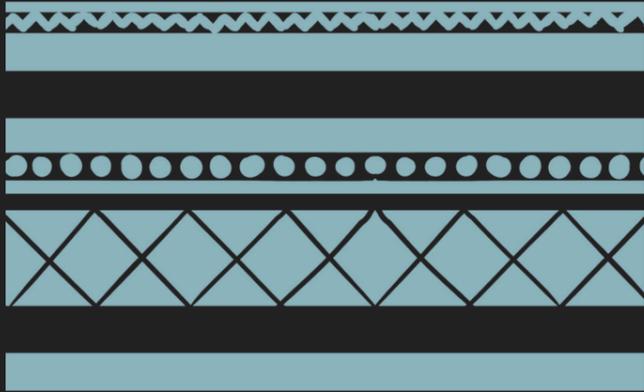
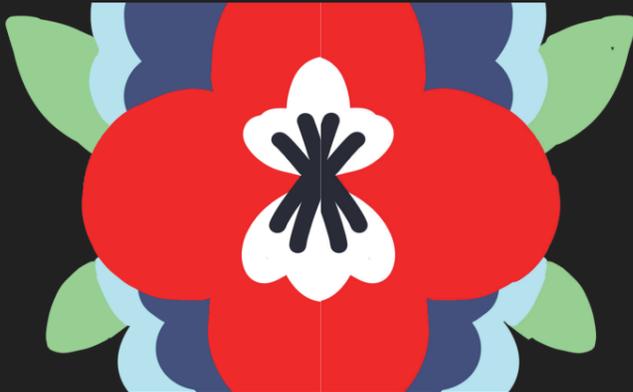
中央の目の模様は部族の守護と監視を意味し、その周りの花模様は生命と再生を象徴している。

自然の象徴

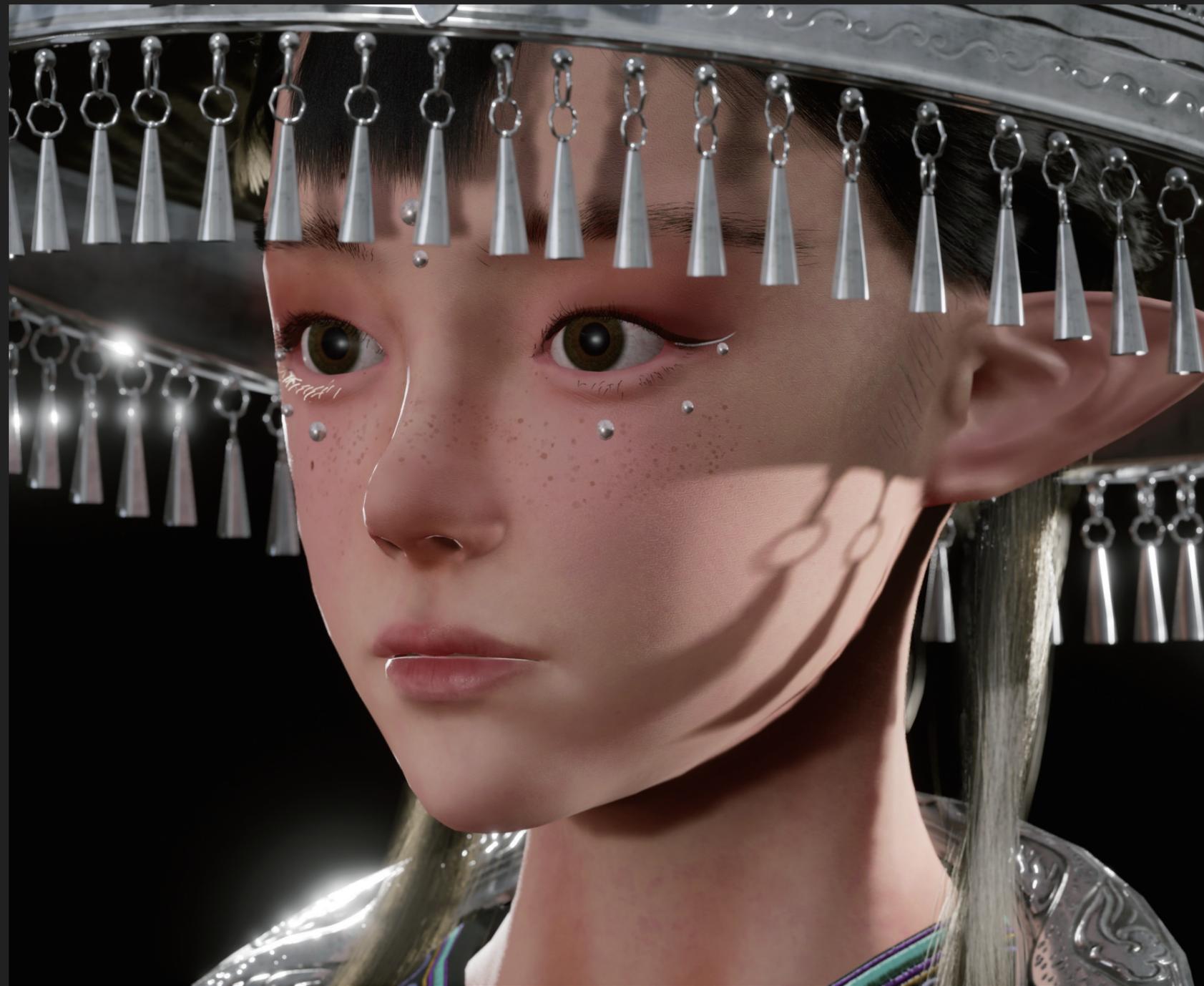
首飾りには自然を象徴する流れるような曲線や模様が施され、これは部族が自然との調和を重んじていることを示している。

この首飾りは靈蛇、神の目、自然の力を融合した神聖な装飾品で、部族の信仰を表している。

Embroidery



Other Details

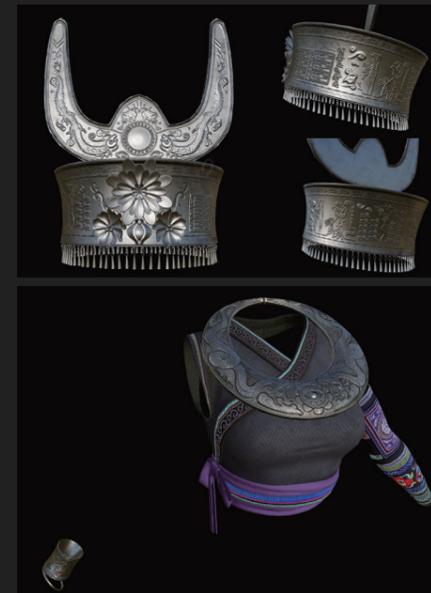
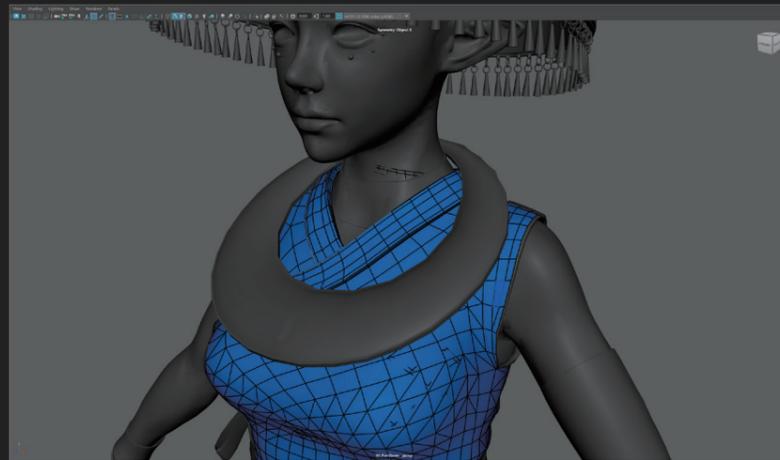


Other Details



Workflow

CHARACTER MODELING



● Sculpture

● Retopology

● Overall Texture

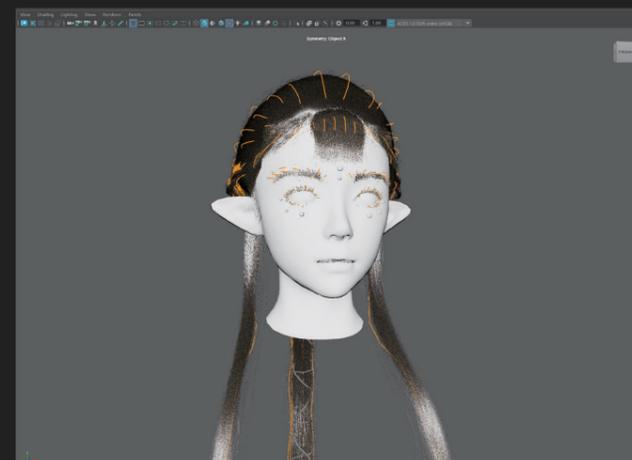
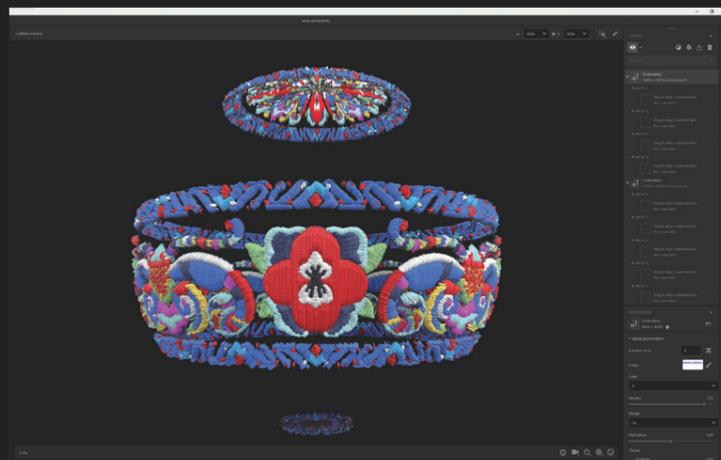
● Rigging

● Clothing

● Embroidery Texture

● Hair

● Lighting and Rendering



コウミ

■ K O U M I

使用ツール：



制作時間：約 50 時間



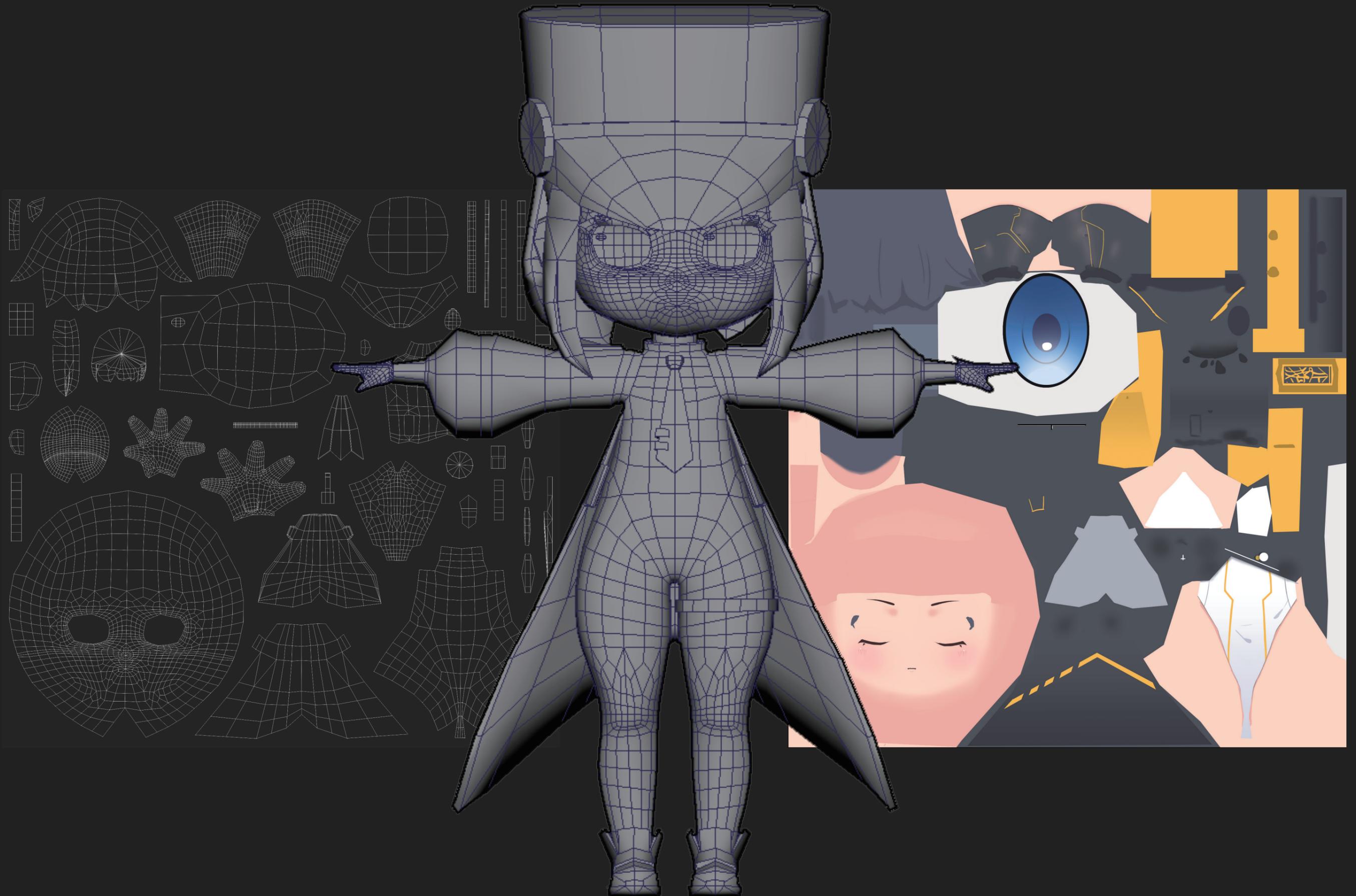
キャラクターデザイン（三面図）



提供された AI 生成画像をもとに、自分でデザインしたキャラクター。



株式会社サイバーエージェントが主催した「3D Academy」というインターンシップで制作した作品。この作品は、サイバーエージェントから提供された AI 生成画像を基に、「ペンギン」をイメージにして自分でアイデアを創作し、キャラクターデザインをした。執行官の雰囲気を考え、フランスのケピ帽とペンギンの顔を組み合わせ合わせた。服は近未来の都市風で、全体的な配色はオウサマペンギンを参考にした。その後、3D はこのキャラクターデザインをデフォルメにした感じで作ってみた。



かるゲーム制作

on July 19th

START
LOAD
SETTING
CREDIT

Game Design

PLAY

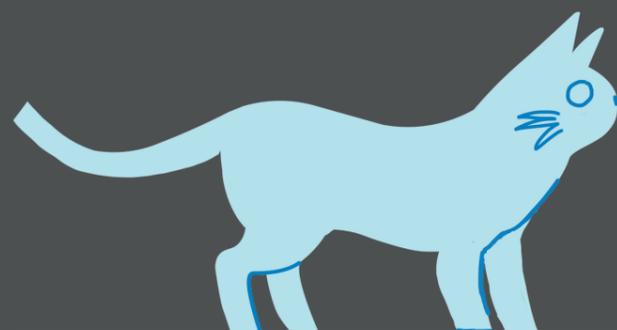


ゲームタイトル「守る」

私はゲームの企画に携わり、キャラクターデザイン、UI デザイン、背景デザイン、そしてアニメーション制作を担当しました。

「守る」は私ともう一人のプログラマーさん、二人で一緒に開発している 2D 推理謎解きゲーム。きっかけは、中国の学校で発生したセクハラ問題に関する新聞記事を見たことだ。プレイヤーが謎を解きながら生徒たちを助け、教師のわいせつ行為から逃れることがこのゲームのコンセプトである。





キャラクターアニメーション

待機状態



走る



上に飛ぶ



下に飛ぶ



アニメーション

画面イメージ



キャラクターデザイン



背景デザイン



UI デザイン



ゲームタイトル「七月十九日」

私はゲームの企画に携わり、キャラクターデザイン、UI デザイン、背景デザイン、そしてアニメーション制作を担当しました。

「七月十九日」は、中国の株式会社 Bytedance が 2022 年夏に開催した学生向けの 48 時間ゲーム開発イベント「朝夕光年高校ゲーム開発チャレンジ」で、私たちの 3 人グループが制作した RPG 謎解きゲーム。このイベントのテーマは「What if? 無限 Loop」で、私たちは「繰り返す」というキーワードからアイデアが出発した。

私たちは「繰り返す」というキーワードから、アルツハイマー病（認知症）に関連するアイデアを思いつき、認知症患者の物語を制作することに決定した。

ゲームコンセプト

プレイヤーは一定の時間内で、認知症を発症した世界から逃げ出す方法を探す（本当の世界を思い出すことを目指す）。時間内に逃げ出せない場合はゲームの最初から繰り返される。この繰り返しのプロセスを通じて、主人公の身元、思い出、そして物語が徐々に明らかにされていく。



*翻訳:「この人、すごく覚えがあるけど、どうしても思い出せない。」

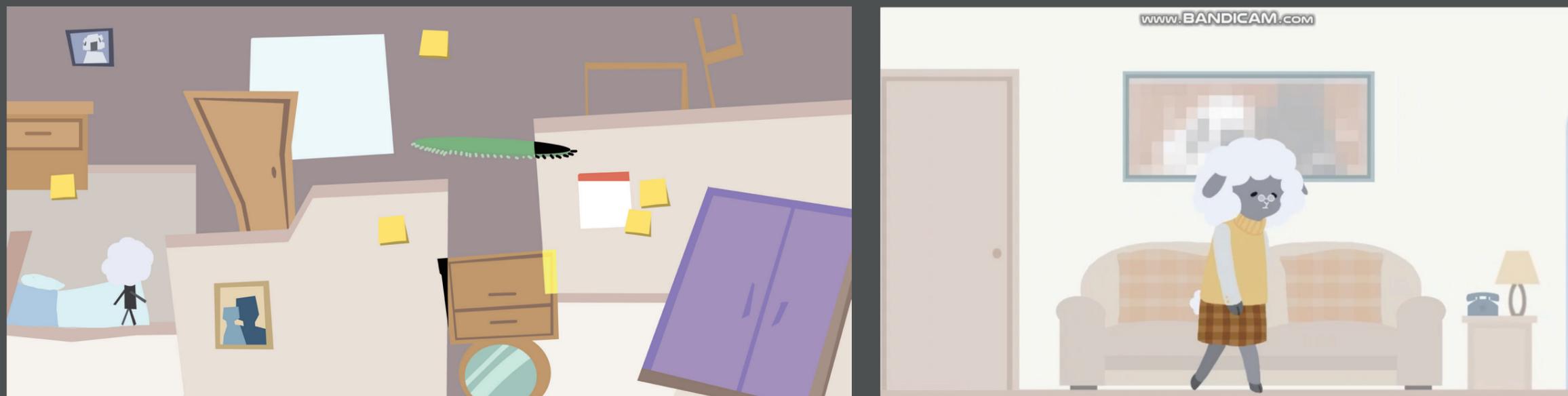
キャラクターデザインと
キャラクターアニメーション



プロップデザイン



背景デザイン





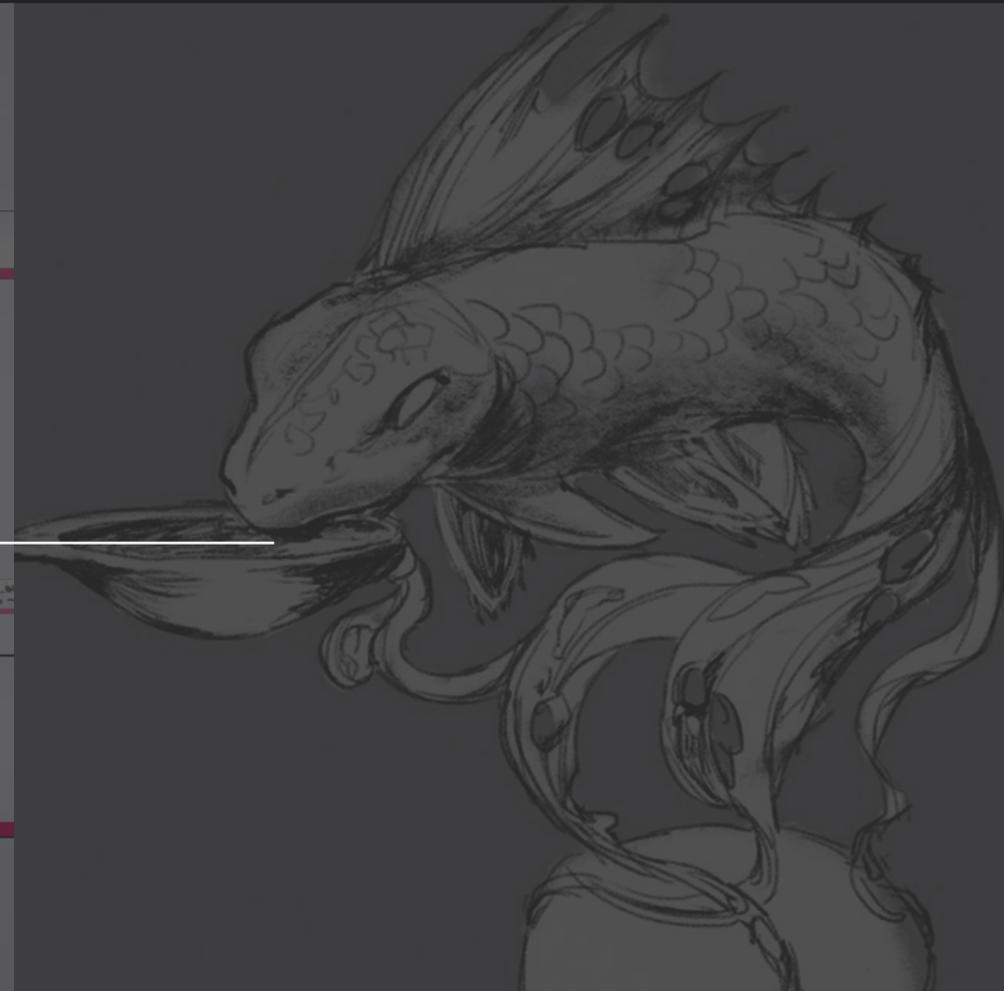
イラスト

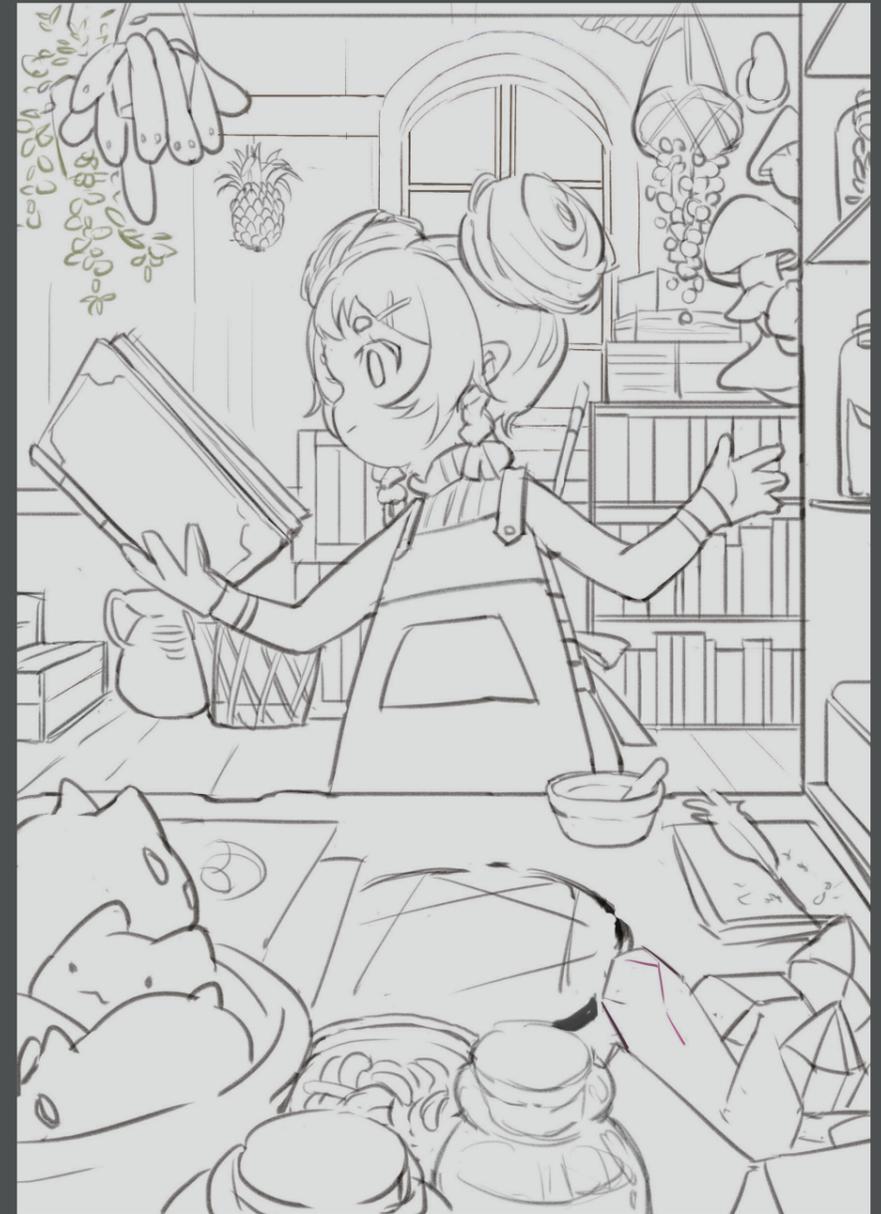
生存戦略
Seizon Senryaku

94

Illustration

運命の三日月
Unmei no itaru Basho





キャラクター設定

昔、国立の学院を卒業した錬金術師。今はものづくり屋を経営している。

元気な子。知り合いから「錬金術のオタク」とよく言われる。

趣味は錬金術、旅、食べること。

面白い材料を見つけ、色々なところの美味しい料理を食べるために、よく旅をする。

錬金術やもの作り以外は大体無関心だけど、食事だけはこだわりがある。



キャラクター設定

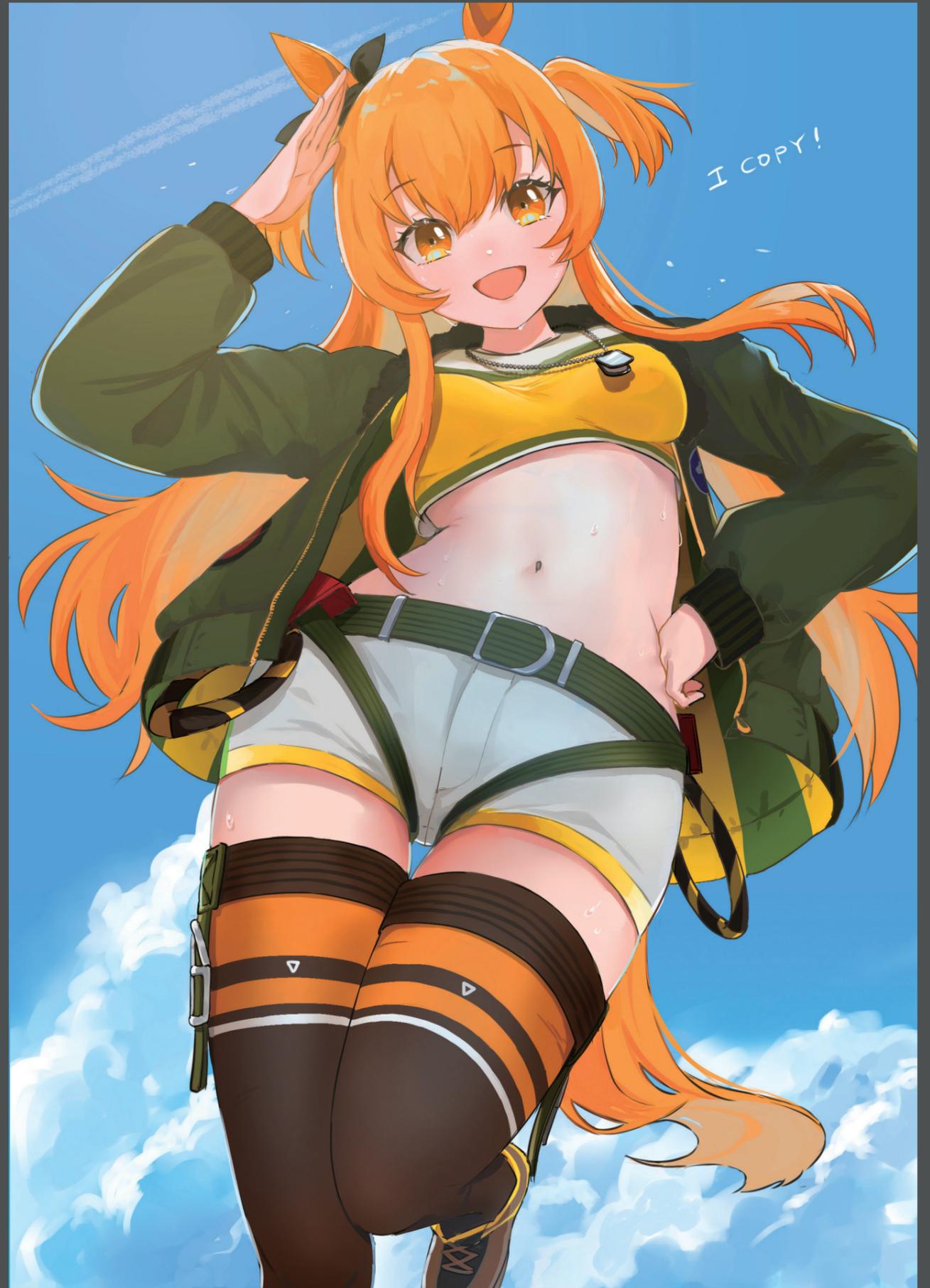
男性・獣人・身長 167cm・年齢 20 歳（人類換算）。

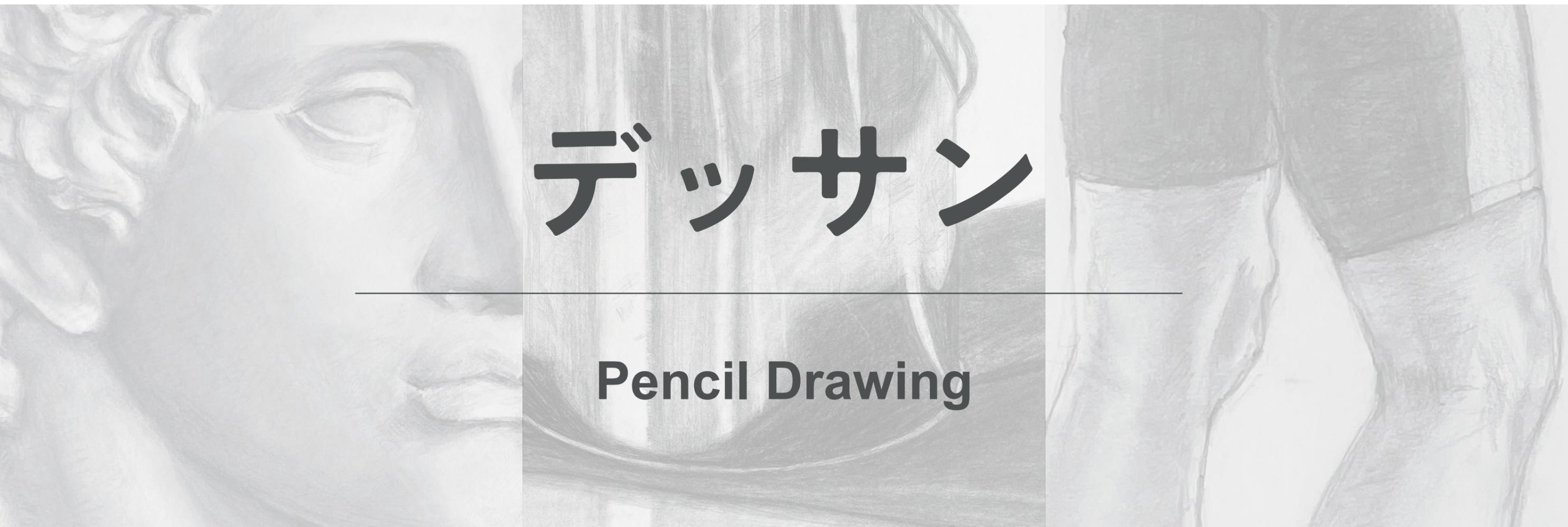
真面目で無口だが、突然驚かされるとびっくりするタイプ。

砂漠の国ルナス出身で、時間の半分は大陸でレア素材を探し、残りの半分は研究室（自宅）で過ごしている。

生物が好きで、食べることも大好き。弓の扱いに優れている。





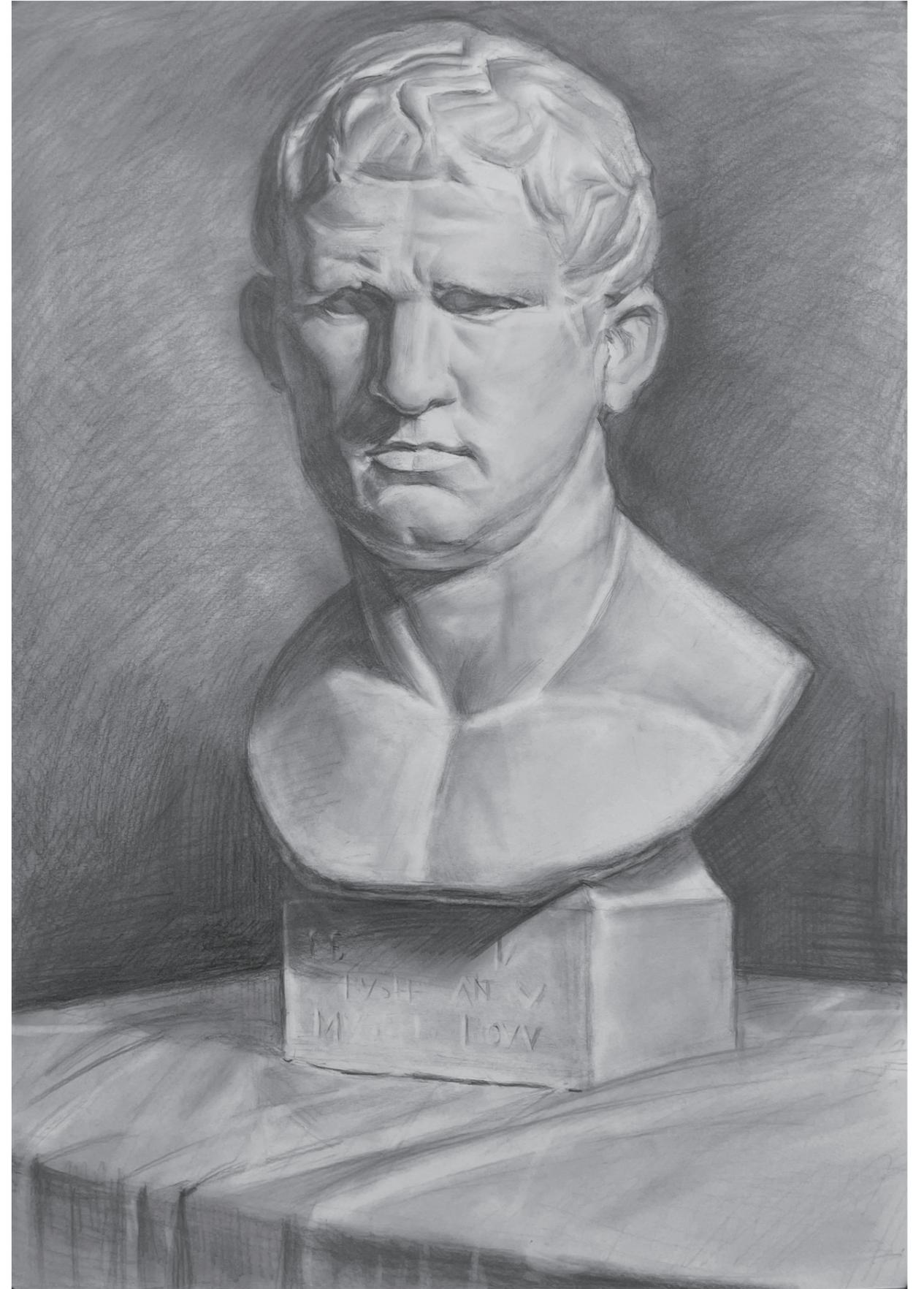


デッサン

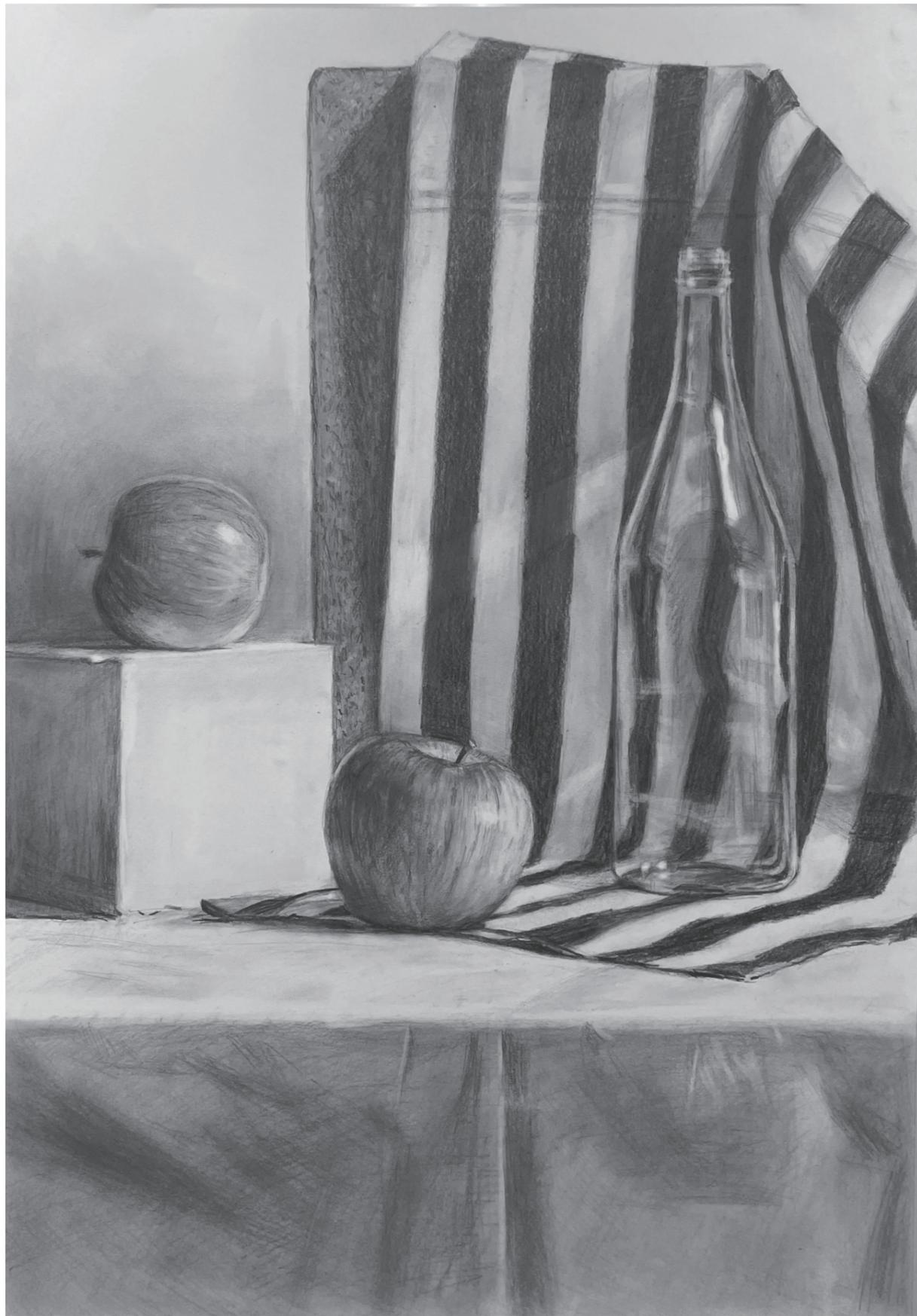
Pencil Drawing



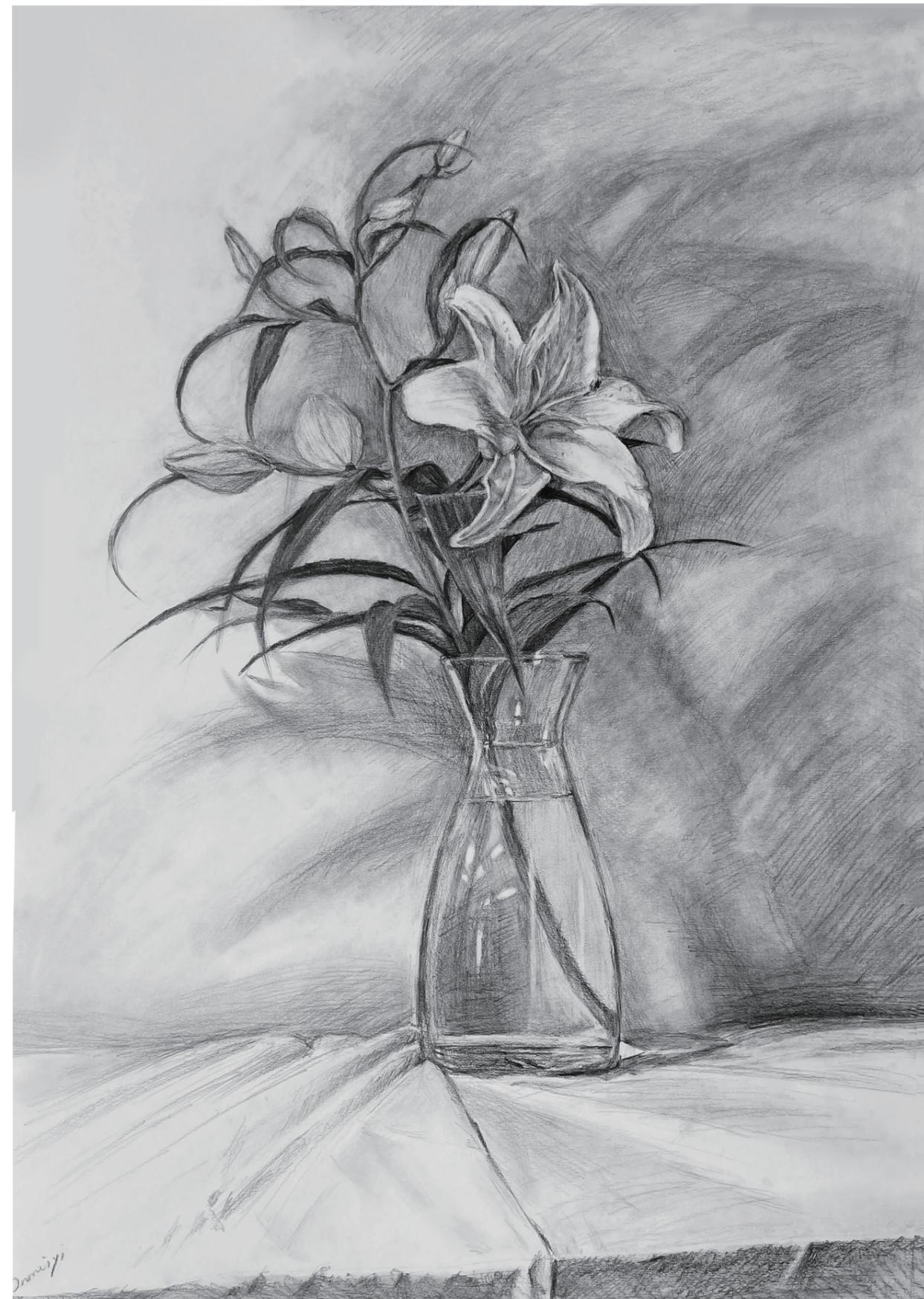
制作時間：16 時間



制作時間：16 時間



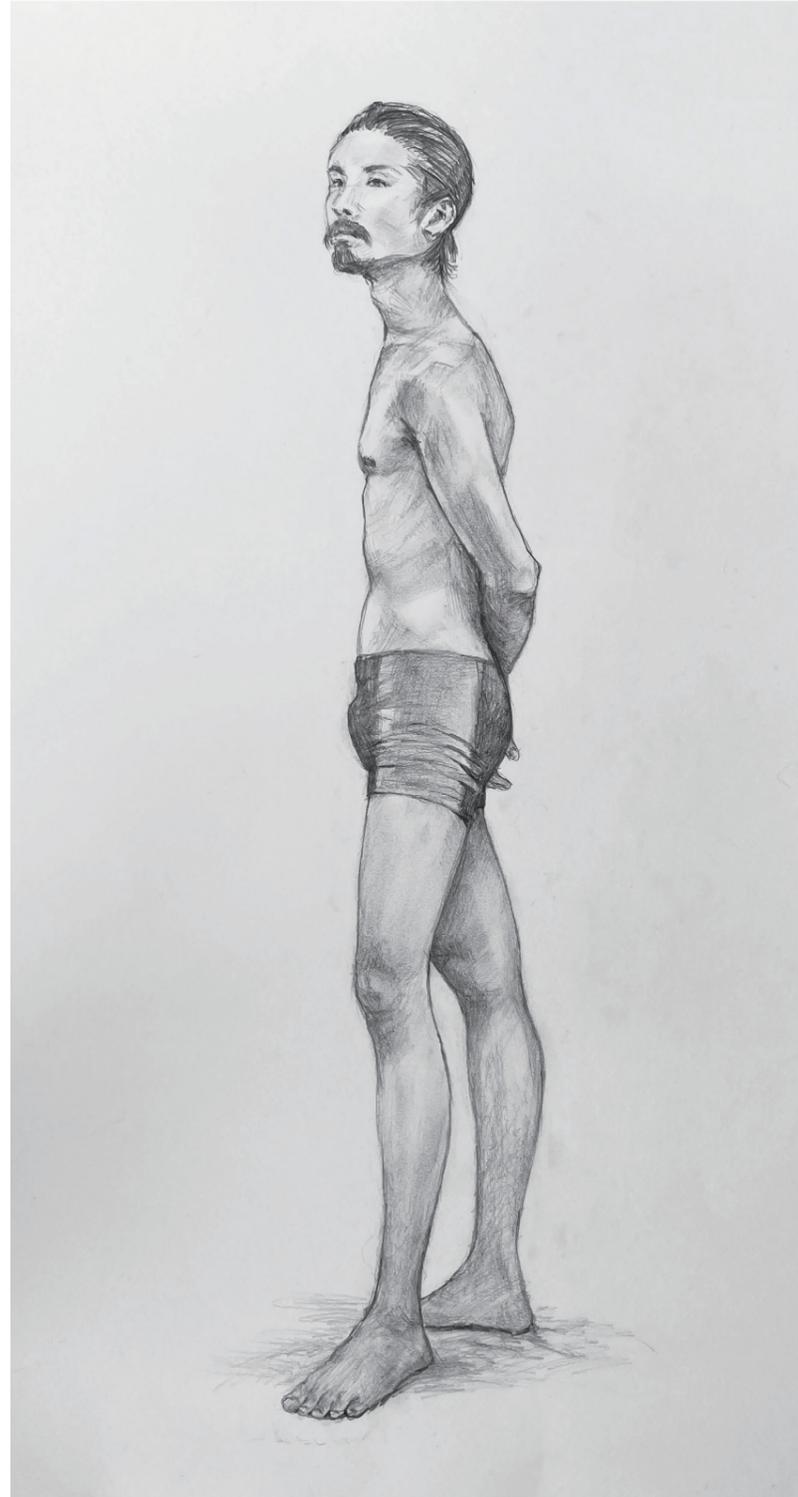
制作時間：9時間



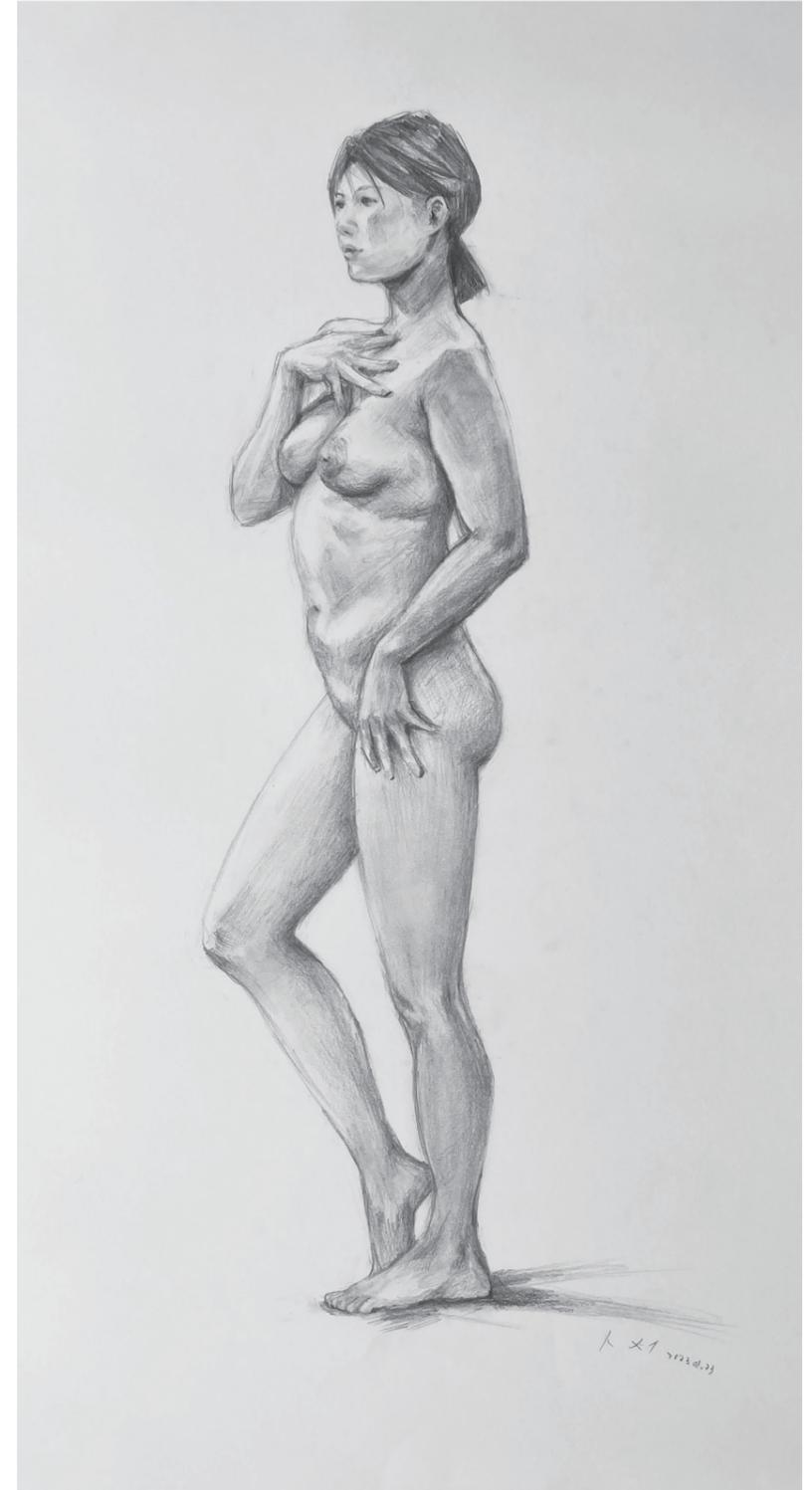
制作時間：9時間



制作時間：2 時間



制作時間：2 時間



制作時間：2 時間