



Morita Aoi

TECH.C 福岡 スーパークリエイター科

スーパーCGクリエイター専攻

守田 碧海



PORTFOLIO

Profile

氏名

守田碧海

出身地

福岡県福津市

趣味

バスケットボール、読書、アクションゲーム、アニメ

RPG ゲーム、レースゲーム、車、バイク、YOUTUBE を見る、チェスなど

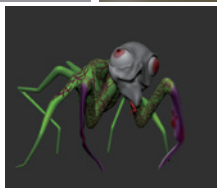
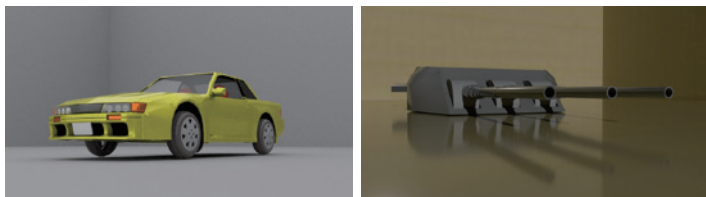
自己PR

私の強みは継続力と努力です。

1年生のときには絵などほぼできなかったのですがこの4年間

努力を続けることにより作品を完成まで持っていけるようになりました。

1年時の作品



自己紹介

私の好きな言葉は一意専心です。

なぜそれが好きなのかというと、一つを極めることは何事にも通ずるからです。例えば、モデラーを極めるならアニメーションを想定したポリゴン割を作るなど必ず極めようとするとは別の知識も必然的にインプットすることになります。

それは物事に対して行動する際にとても大事になってくるものだと思います。

仕事に対しても一意専心の精神で臨んでいき、何事にも対応できるプロフェッショナルになりたいたいです。

使用可能スキル

MAYA	★ ★ ★ ★ ★
Photoshop	★ ★ ★ ★ ★
Illustrator	★ ★ ★ ★ ★
Substance3DPainter	★ ★ ★ ★ ★
Premiere Pro	★ ★ ★ ★ ★
After Effects	★ ★ ★ ★ ★
CLIPSTUDIOPAINT Pro	★ ★ ★ ★ ★
3ds MAX	★ ★ ★ ★ ★



SUBARU BRZ

製作期間: 120時間

使用ソフト: MAYA

CLIP STUDIO PAINT

Other View



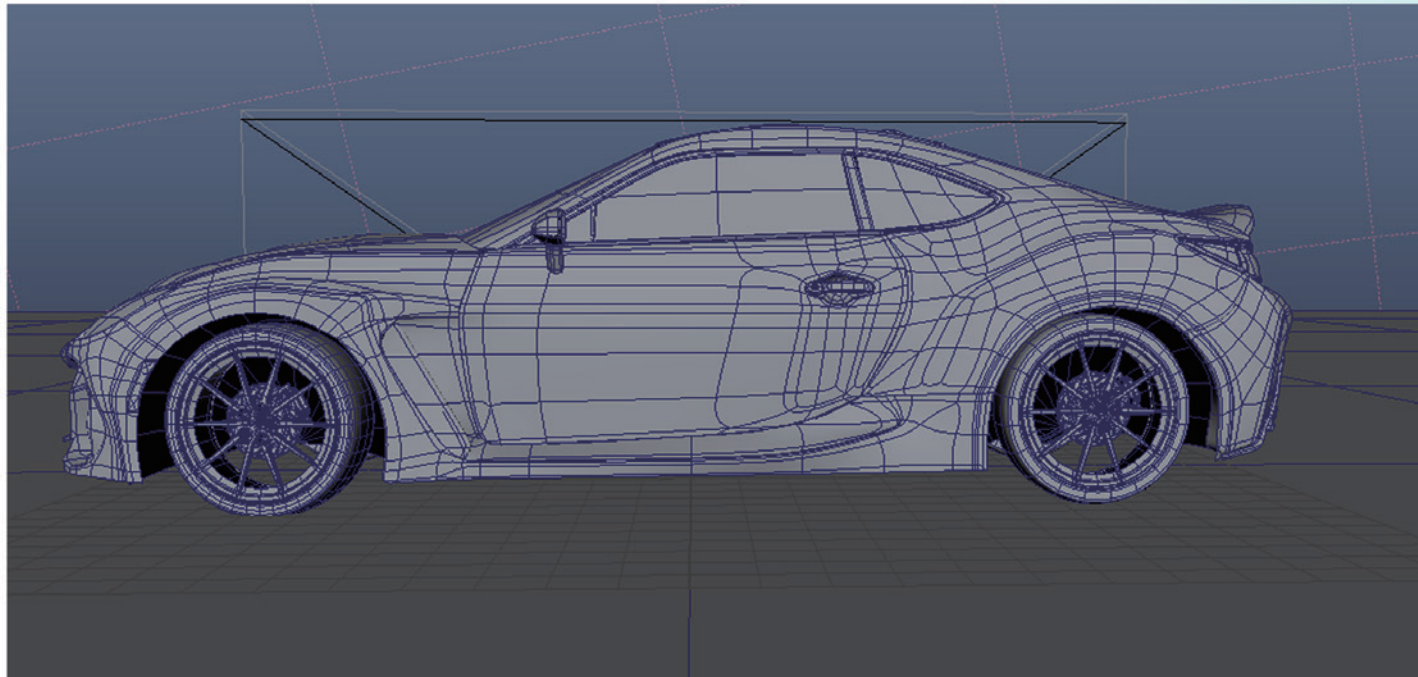
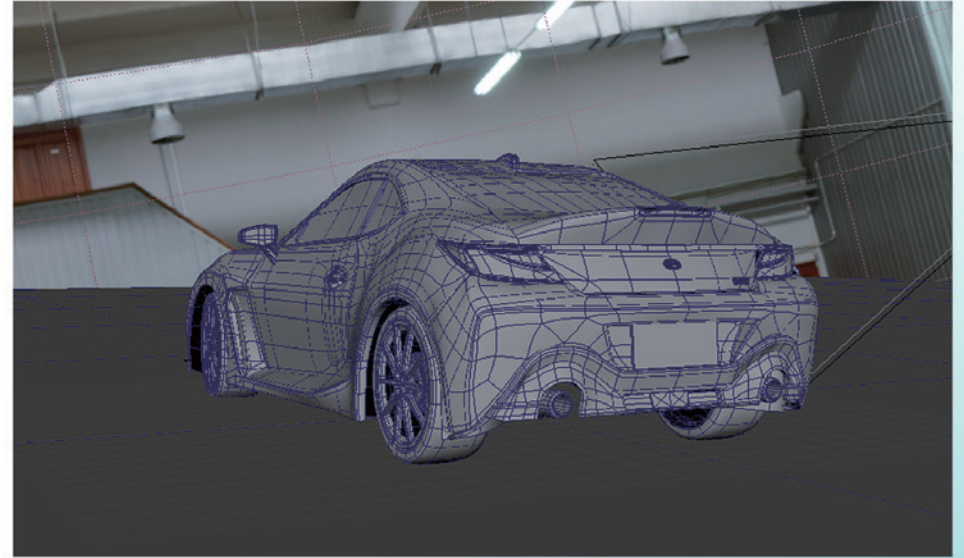
作品説明：SUBARU BRZ

この作品を作ろうと思ったのは新型が発表された時に
見て「カッコいい」と思ったからです。

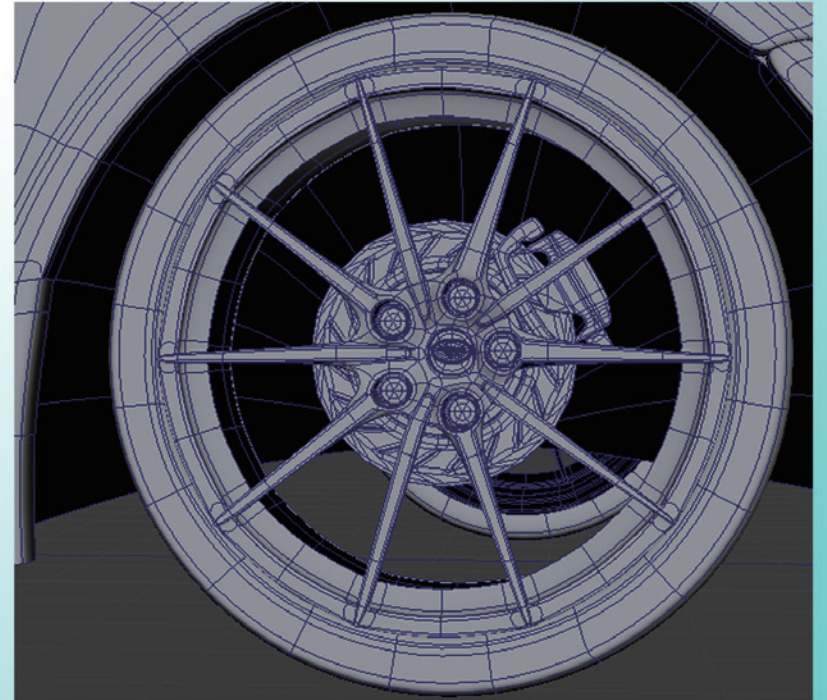
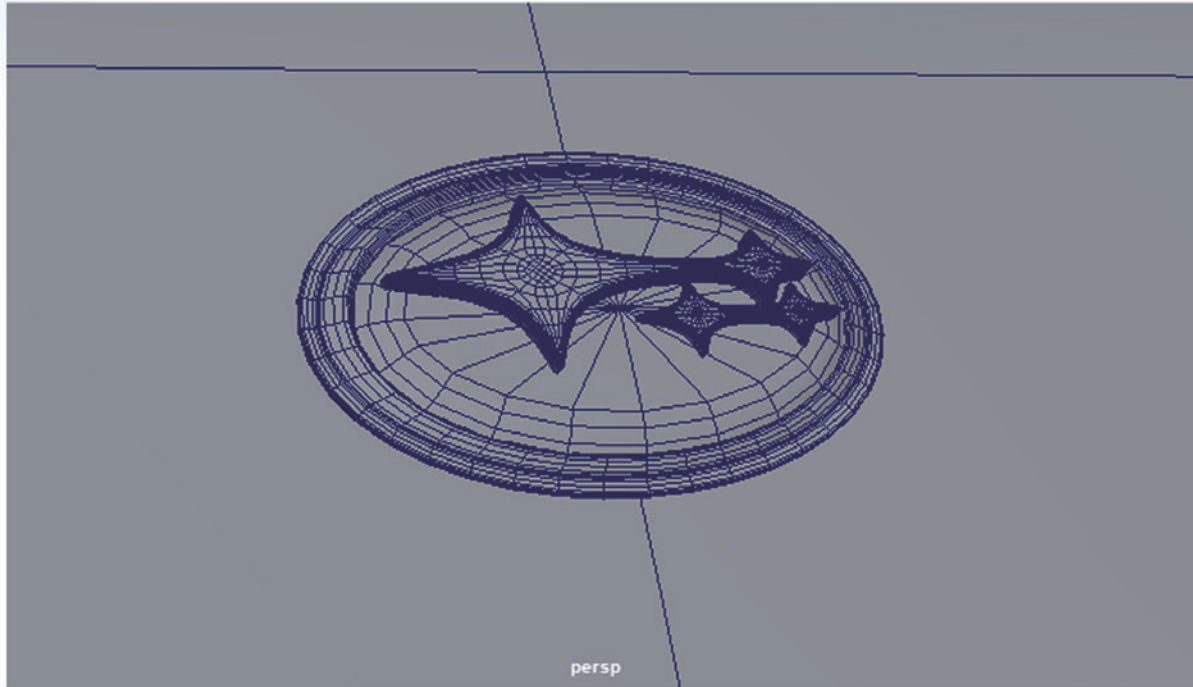
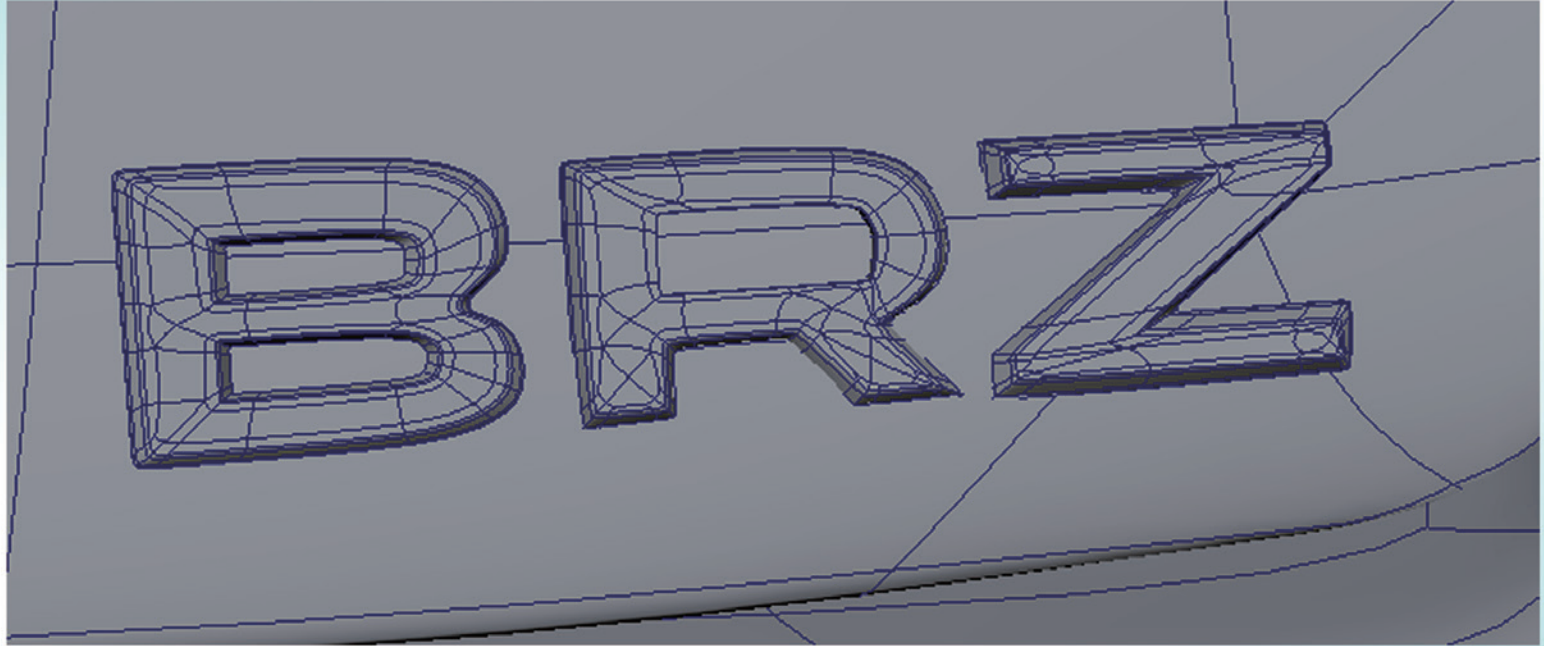
また SUPERGT での活躍をみて作りたい！と思い作成しました。
この作品を作る際に苦労したことは曲線美の再現とホイールや
ミラーといった複雑な部分の作成です。何度もこれじゃない！
とかここはこう！とか思い試行錯誤しながら完成させました。
作品を完成させて思ったことはこれ完成であって完成ではないと
言うことです。

もっと沢山努力してクオリティの高い作品を作れるように
なりたいです。

Polygons



Polygons



Reference (一部)





SKYLINE GTR 34

製作期間 : 9 日

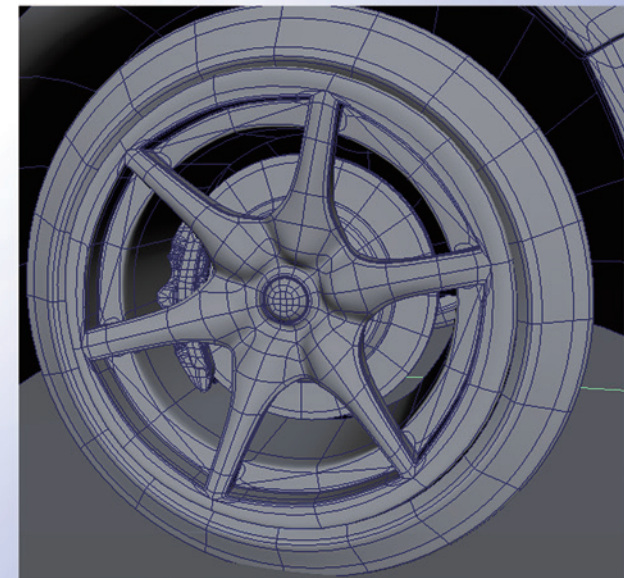
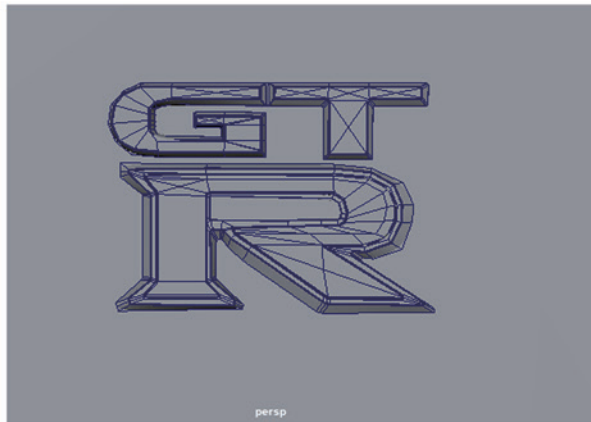
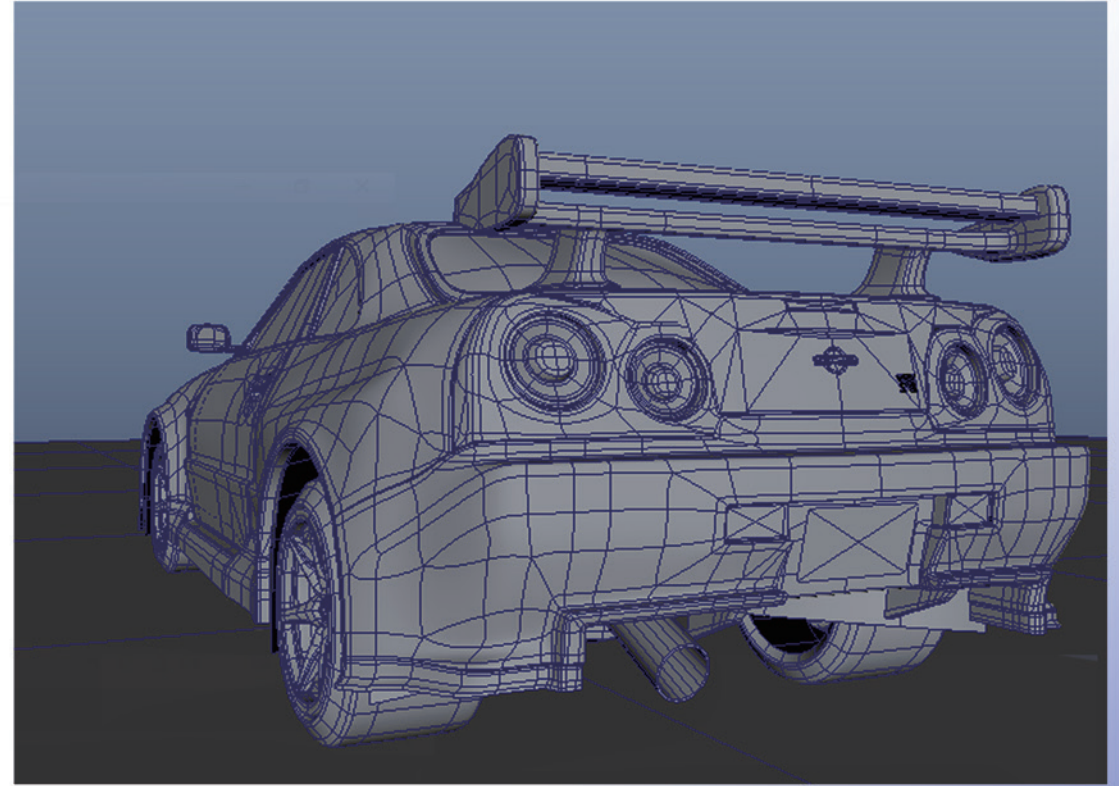
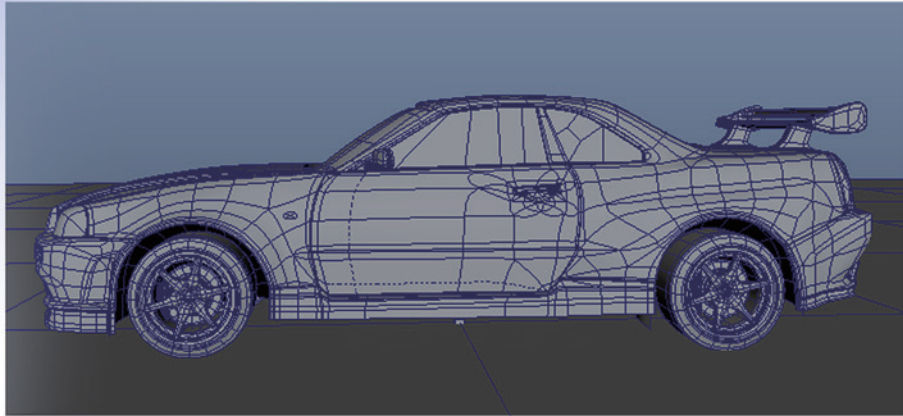
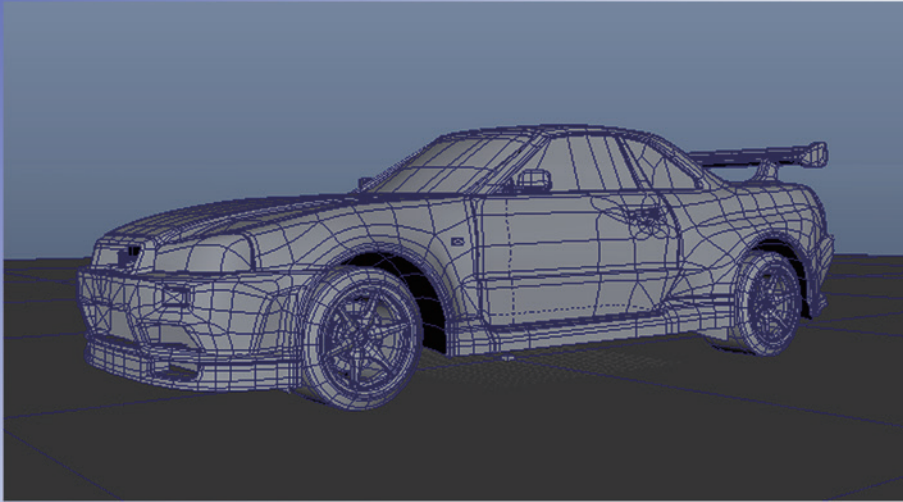
使用ソフト : MAYA

Photoshop

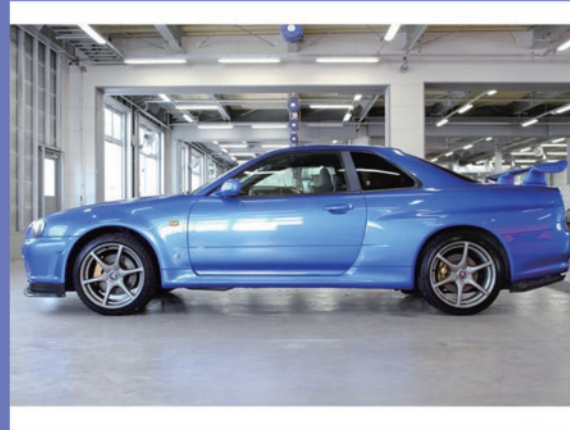
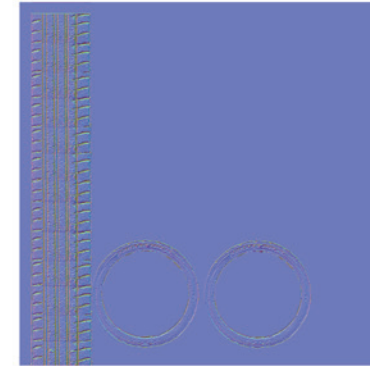
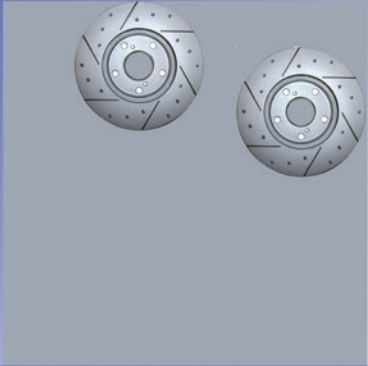
Other View



Polygons



Texture / Reference (一部)



のび太の部屋





texture (一部)



制作期間；12時間

使用ソフト；MAYA

Photoshop

制作のポイント；ベベル面を利用して実物感を近づけて制作するよう意識した。

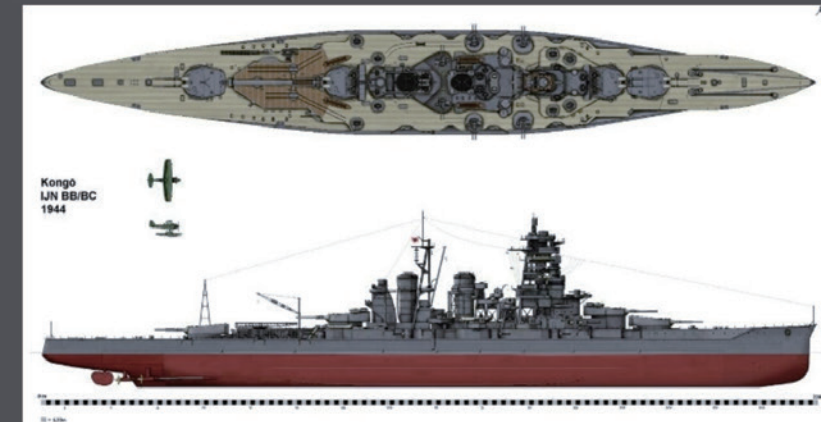
Reference(一部)



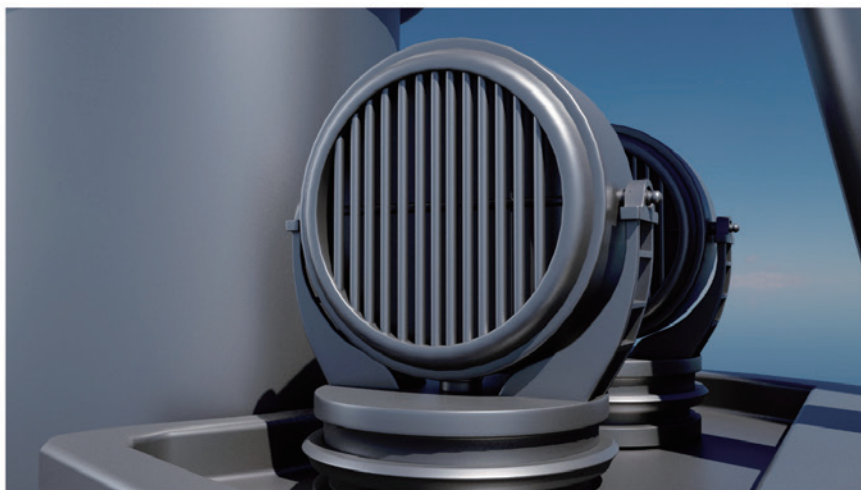
戦艦 金剛



リファレンス (一部)



探照灯



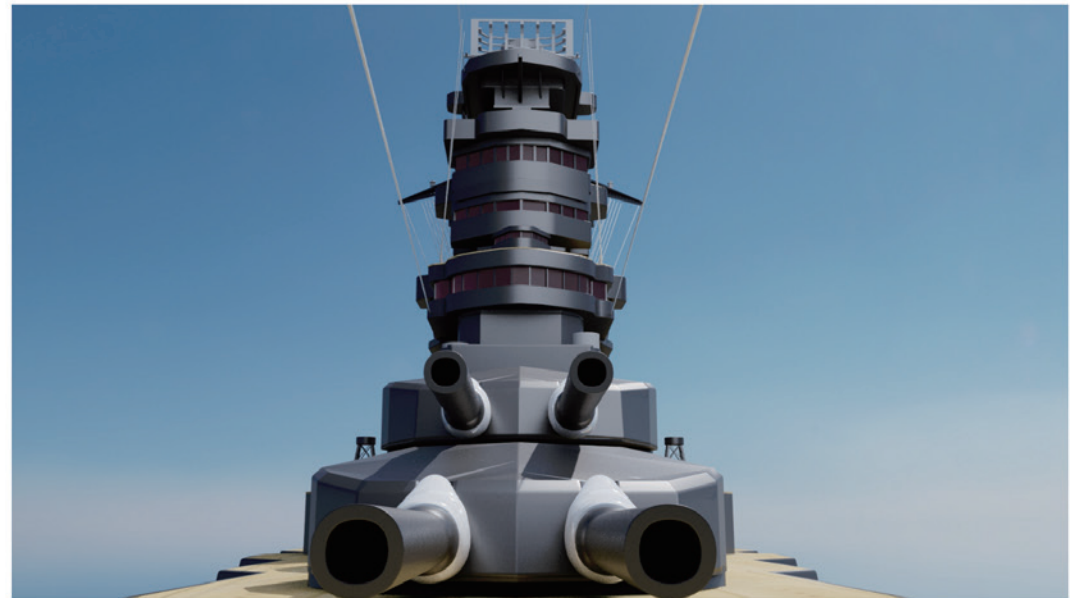
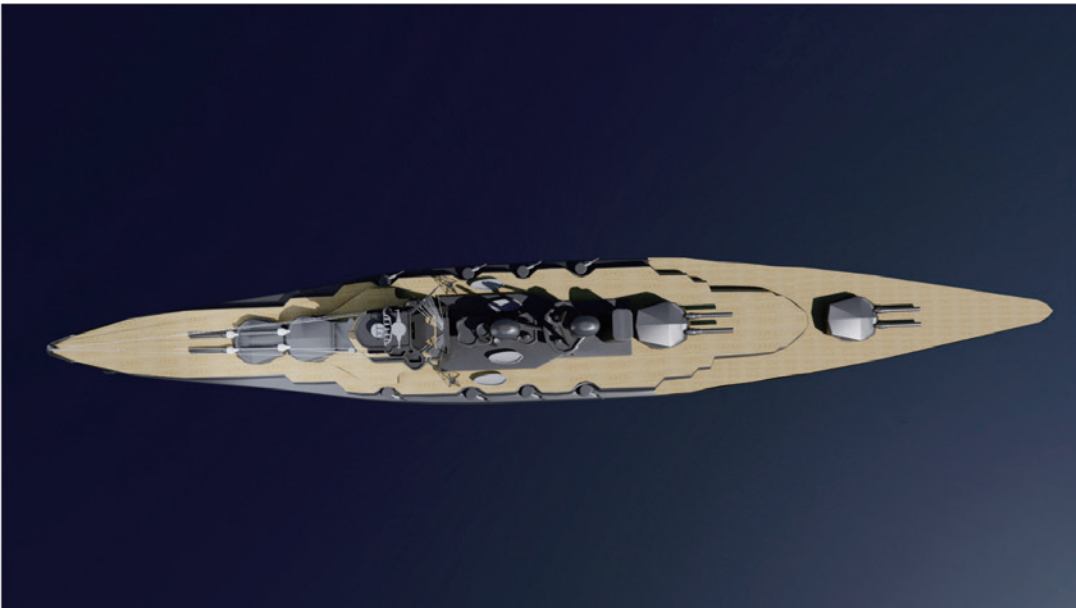
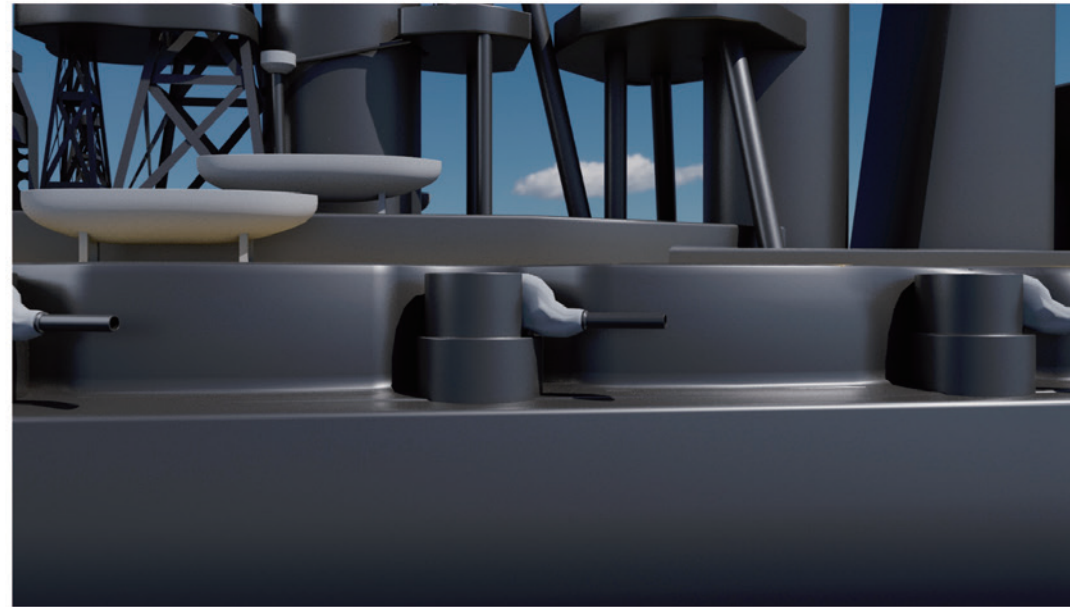
製作期間: 7日間

使用ソフト: MAYA

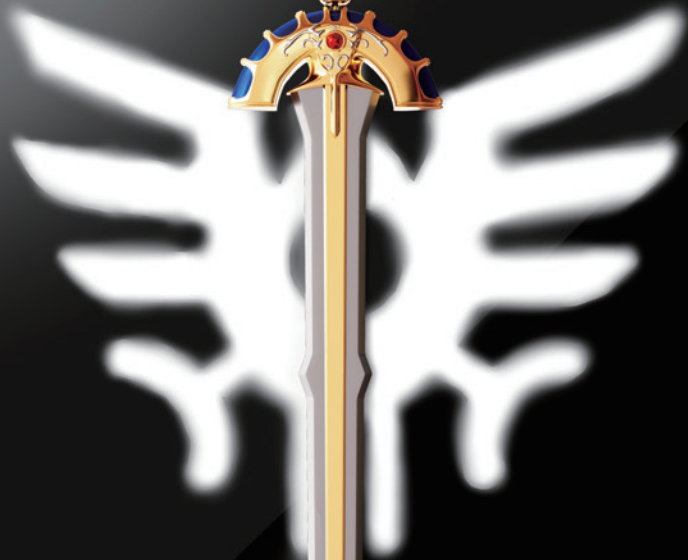
CLIP STUDIO PAINTPro

兵装 : 主砲、副砲、探照灯、レーダーのみ

海面の作成 : BOSS を使用して作成



ロトの剣



別アングル1

バックライトが強くあたっていることを強調するため輪郭の光のあたりを強く表現しました。

別アングル2

太陽光からの光が強いため上のほうがより光を強調するようにしました。



Polygons

制作期間；20 時間

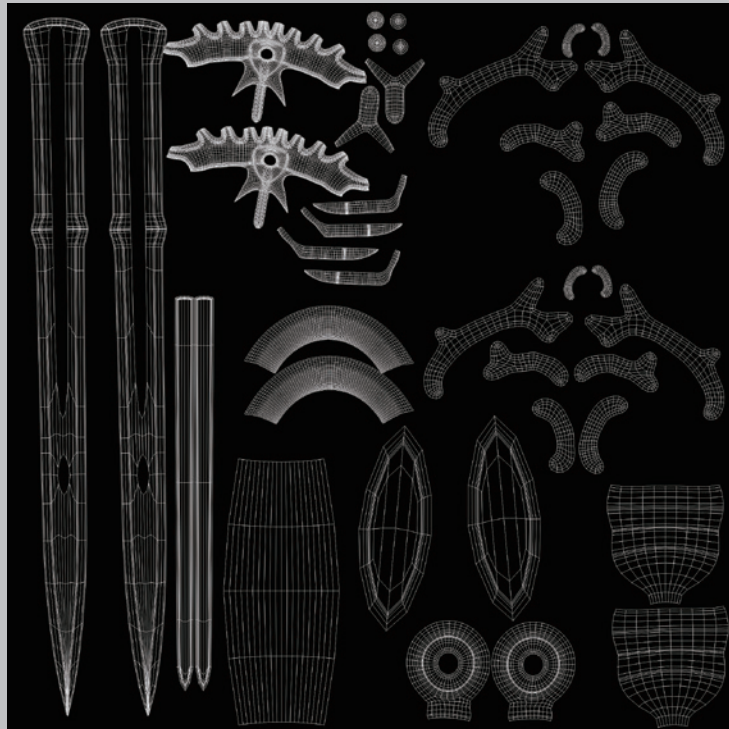
使用ソフト；MAYA

Photoshop

ClipStudioPaintPro

制作意図；武器の中で一番好きな武器のため制作

UV



ドラゴンクエスト風

宿屋スタイル



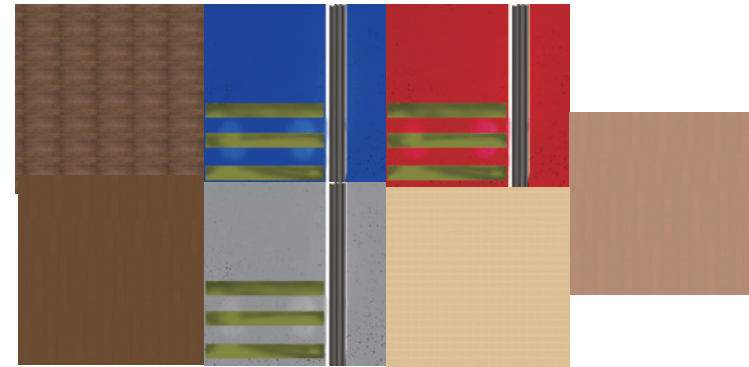
制作期間；30 時間

使用ソフト；MAYA、Photoshop

Reference



texture

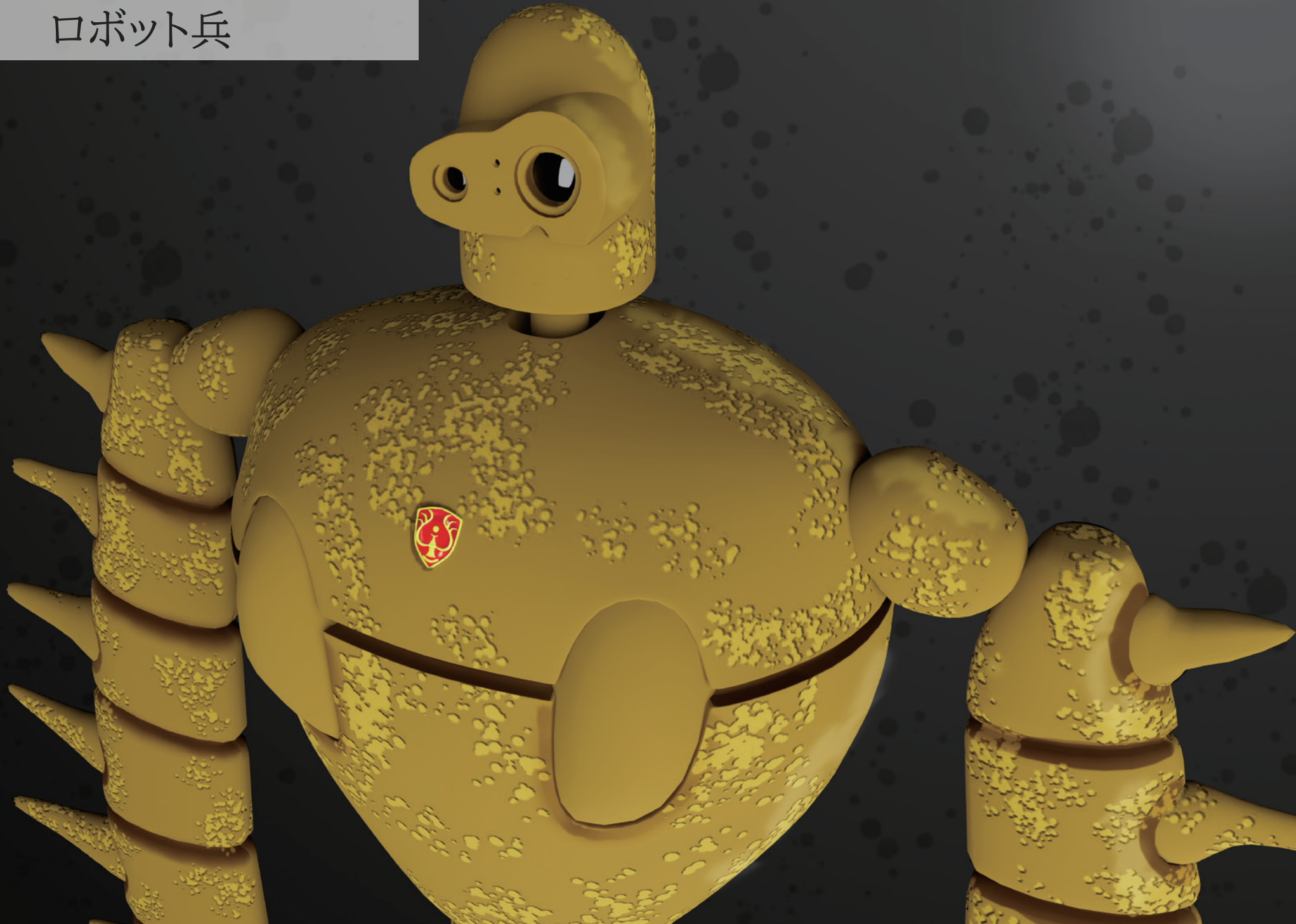


asset



天空の城 ラピュタ

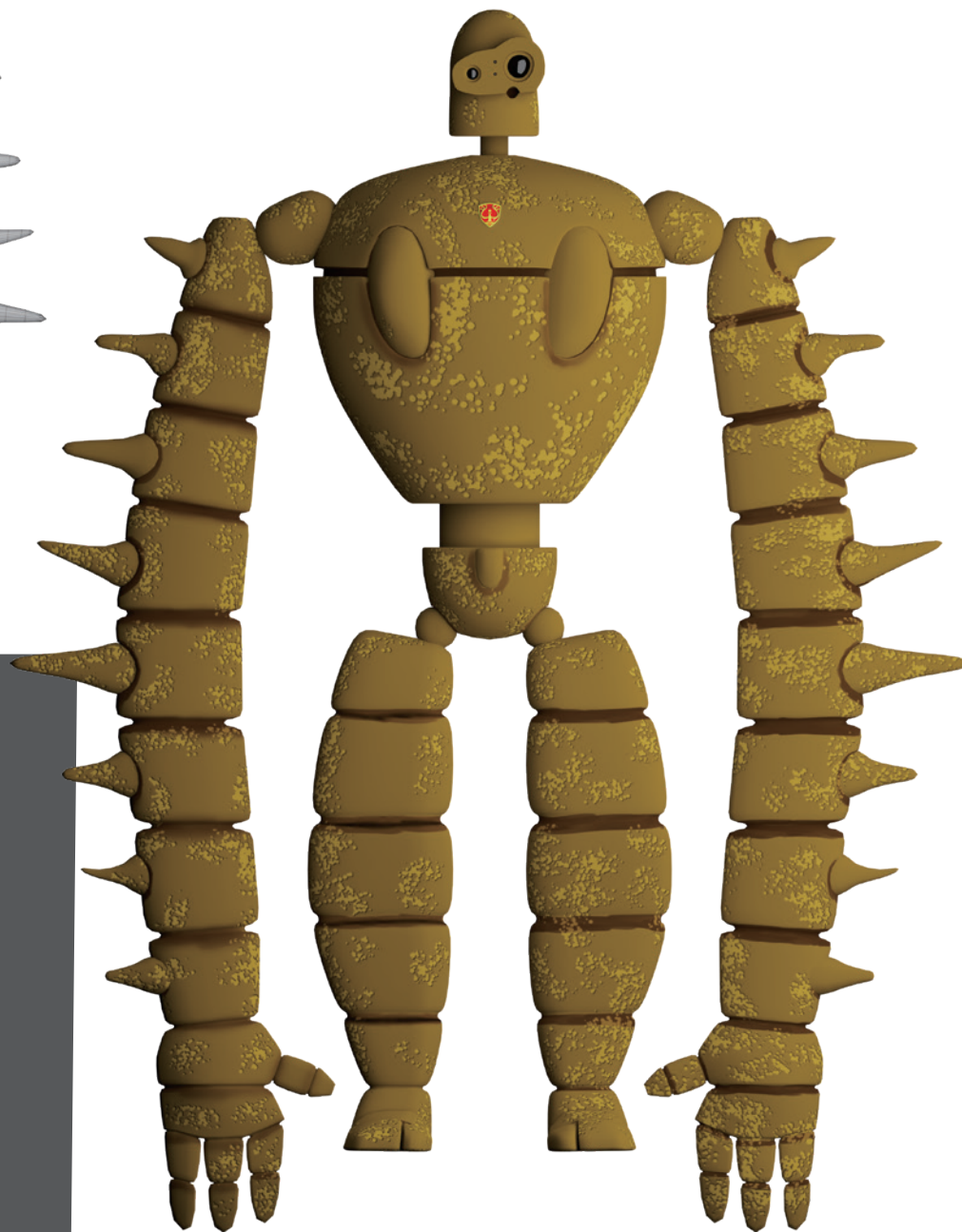
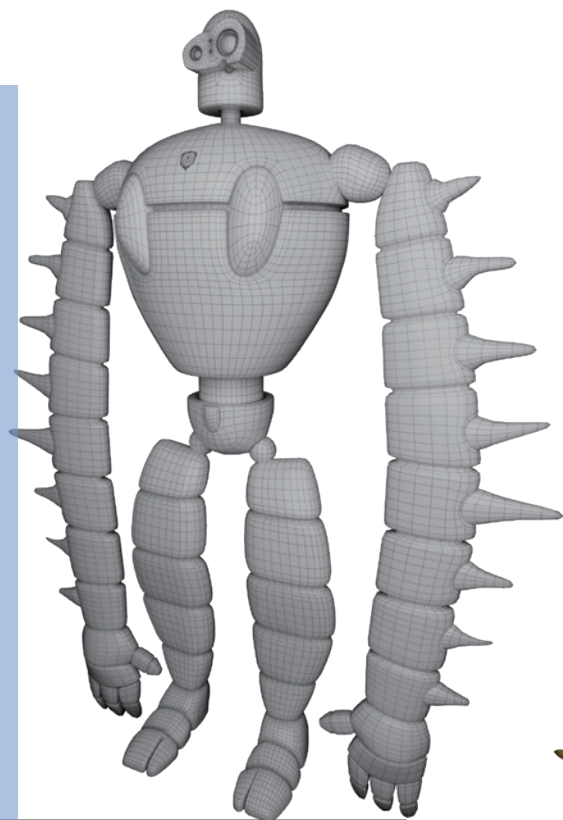
ロボット兵



制作期間；10 時間

使用ソフト；MAYA、Photoshop
clipstudiopaintPRO

ラピュタのロボット兵を作成
しました。
主にポリゴンの流れやテクスチャを
作る際、劣化による塗装剥げを意識
して作成しました。

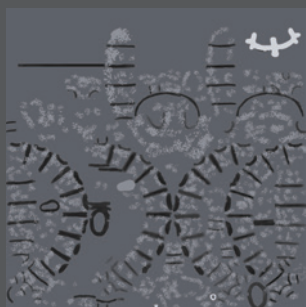
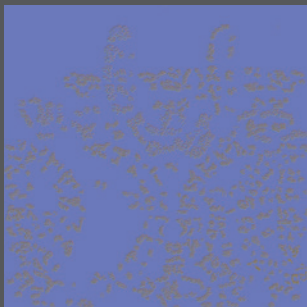
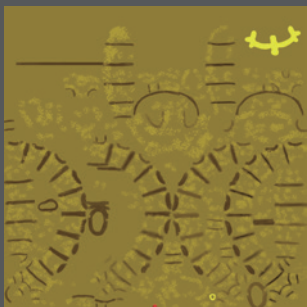


ture
texture

bace

normal

specular



オリジナル作品

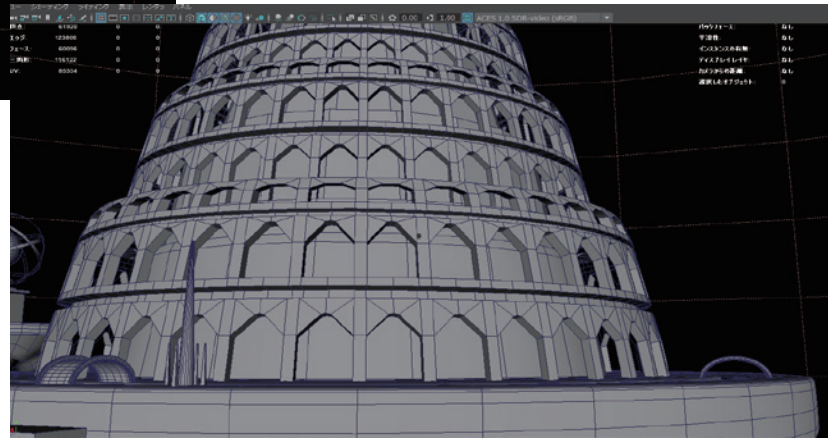
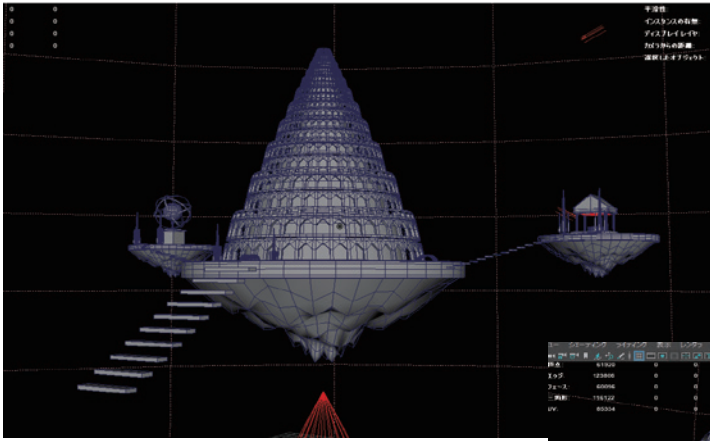
バベルの浮島



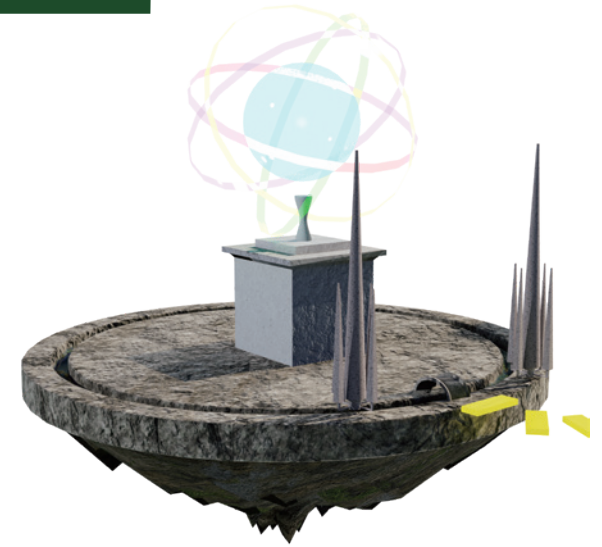
Other View



Polygons



asset

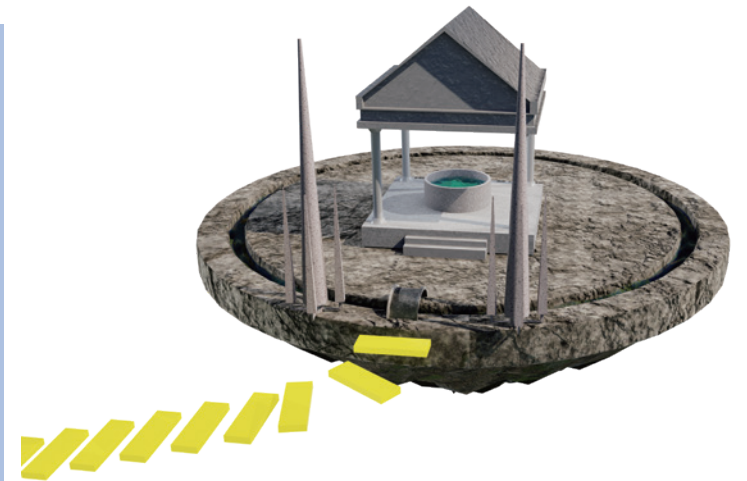


制作期間；15時間

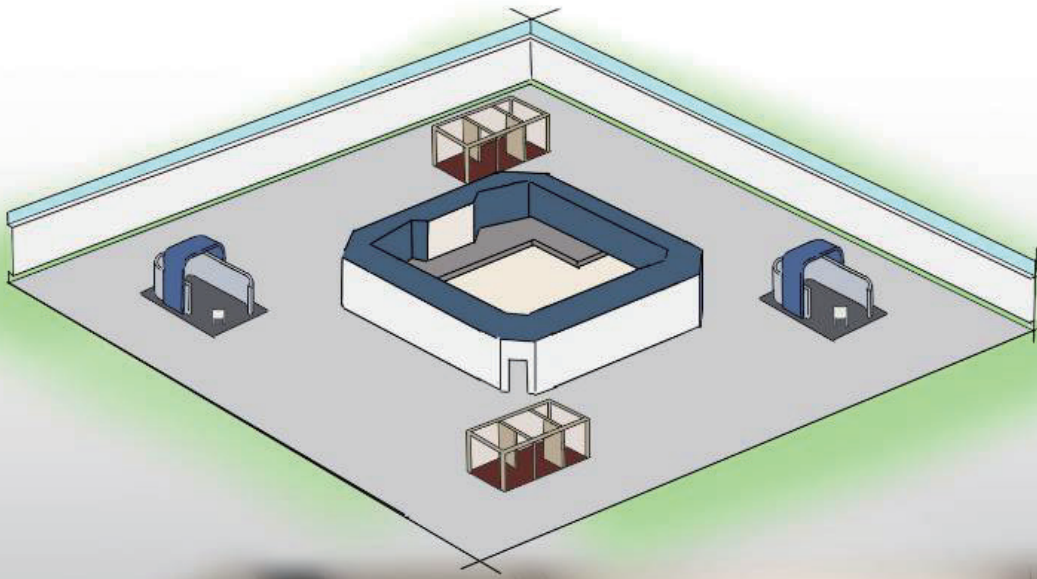
使用ソフト；MAYA、Photoshop、substancepainter

制作意図

今まで模倣作品しか作って来なかったもので、オリジナルを作りたいと思い、パツと思いついたのがバベルの塔で、たまたま金曜ロードショーでラピュタがやっていたので、バベルを浮かせて神々の領域にしようと思って作成しました。



NFTアートオークション会場デザイン案 現代風オーソドックススタイル



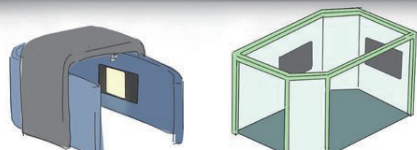
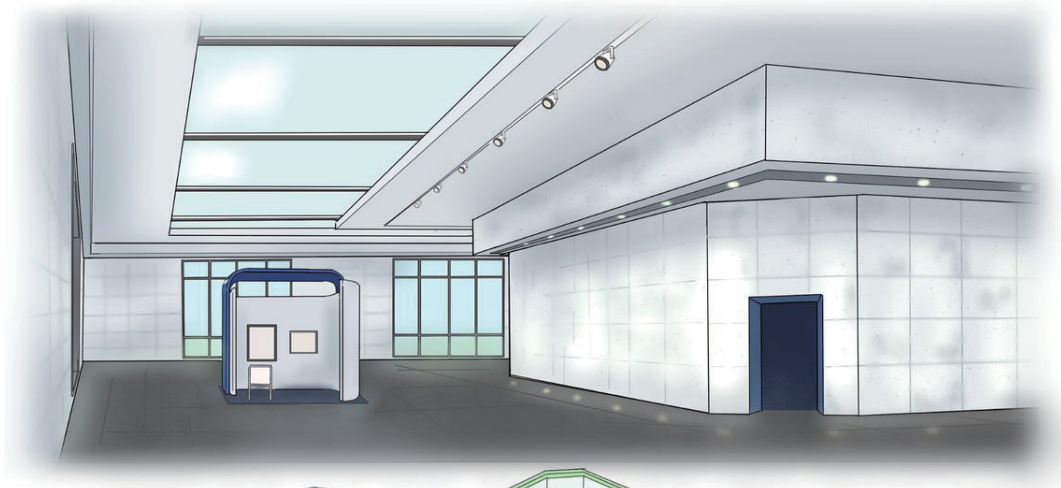
- ・中央に閉じられたメインホールを配置
- ・外のギャラリーと隔絶された空間にすることで競売に集中できるよう配慮
- ・間接照明を多用してリアルな空気感を



Kacoms 様

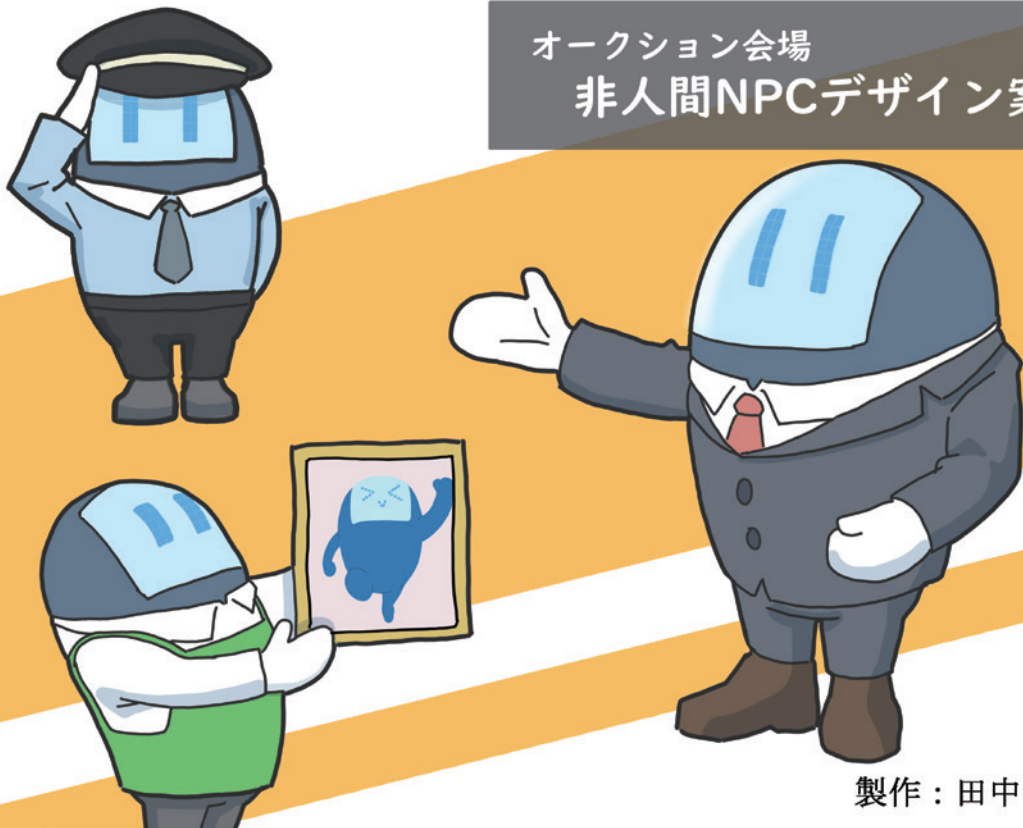
企業課題

- ・コンクリート打ちっぱなし
- ・振興芸術を展示する場として、シックさや重厚感ではなくモダンで開かれた雰囲気重視
- ・天井を高く上げて自然光を多く取り込む、解放感のあるつくり



ライティングを大切にしたい展示作品のために全体を覆う閉鎖型のブースを一基以上配置

オークション会場 非人間NPCデザイン案



製作：田中 駿

イメージはセレブなおばあさん



画像では表現できていないが、もう少し太った女性にすることで、オークションで羽振りを利かせている感を出せるかもしれない

イメージはお金持ちの中年男性



知的な雰囲気を出したかったので、メガネを掛けたいようにしたい

作成した会場

作成者；守田碧海



制作期間；2022年5月～10月

使用ソフト；MAYA、Photoshop、substancepainter

制作に関して

今回 Kacoms 様より課題を頂いてチーム制作に取り組みました。
課題の内容は ONLINENFT オークションの会場作成です。
後半はリーダーとして制作の進行を行いました

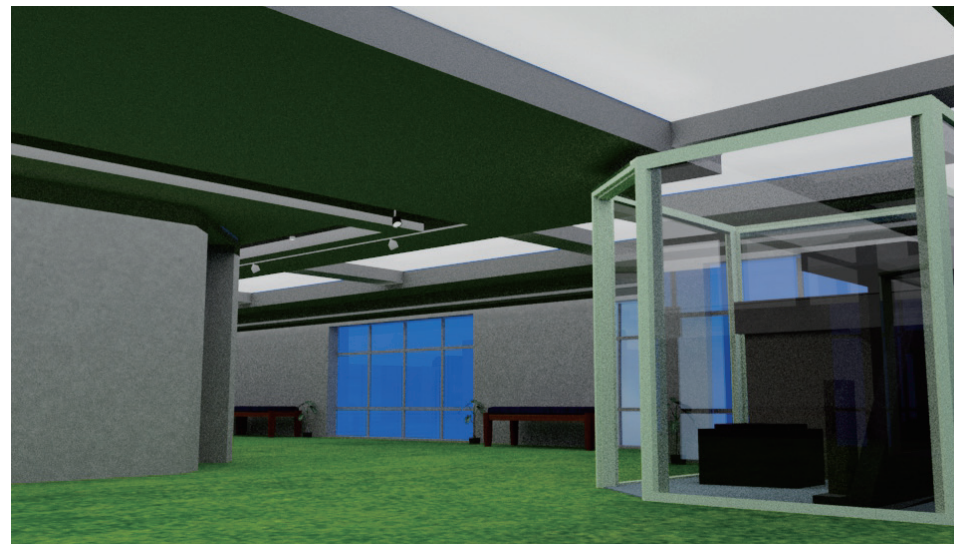
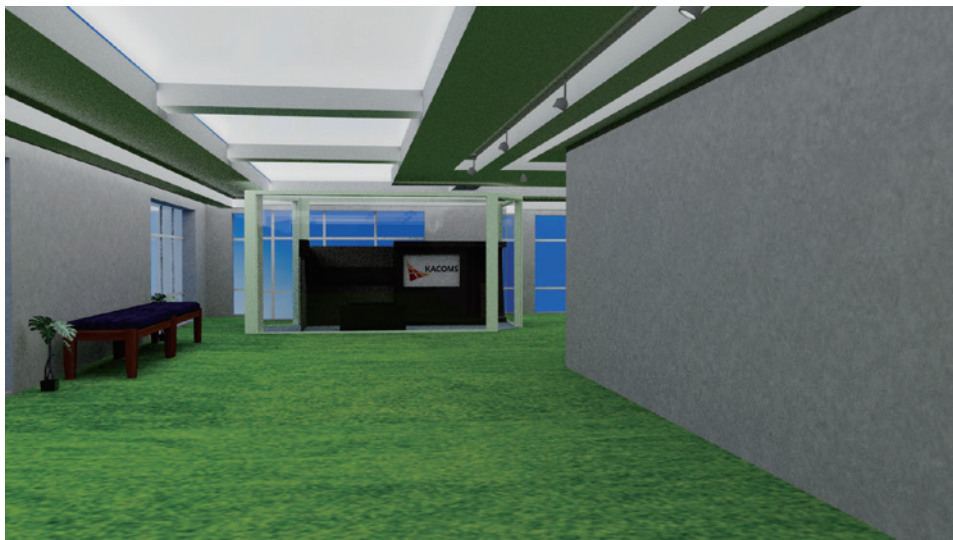
作成リスト

アバター ；田中

ブース、小物；植田、宮崎

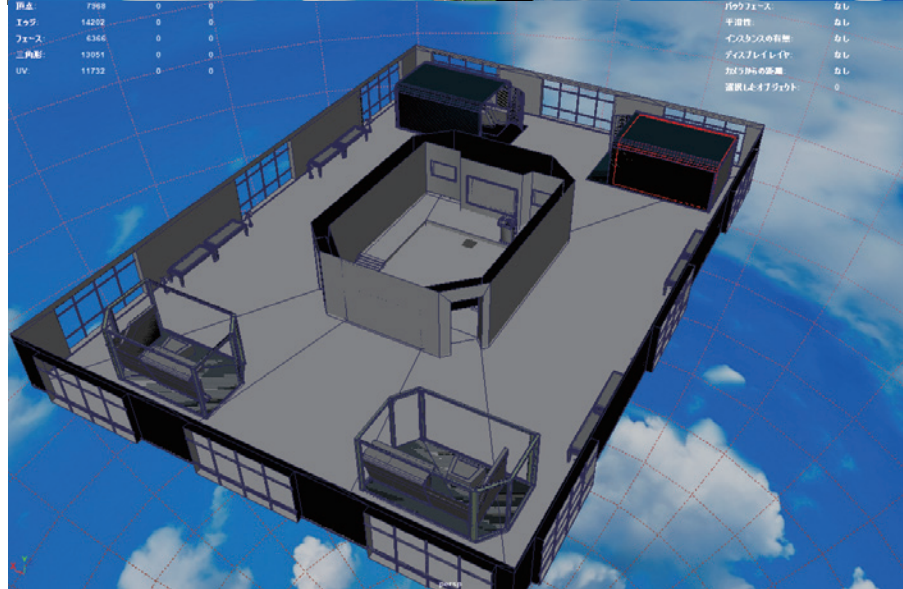
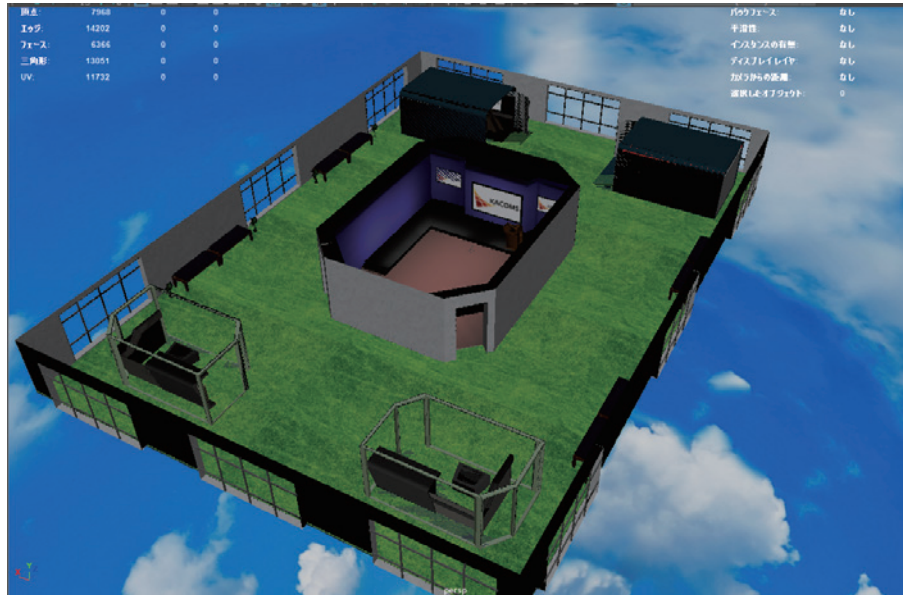
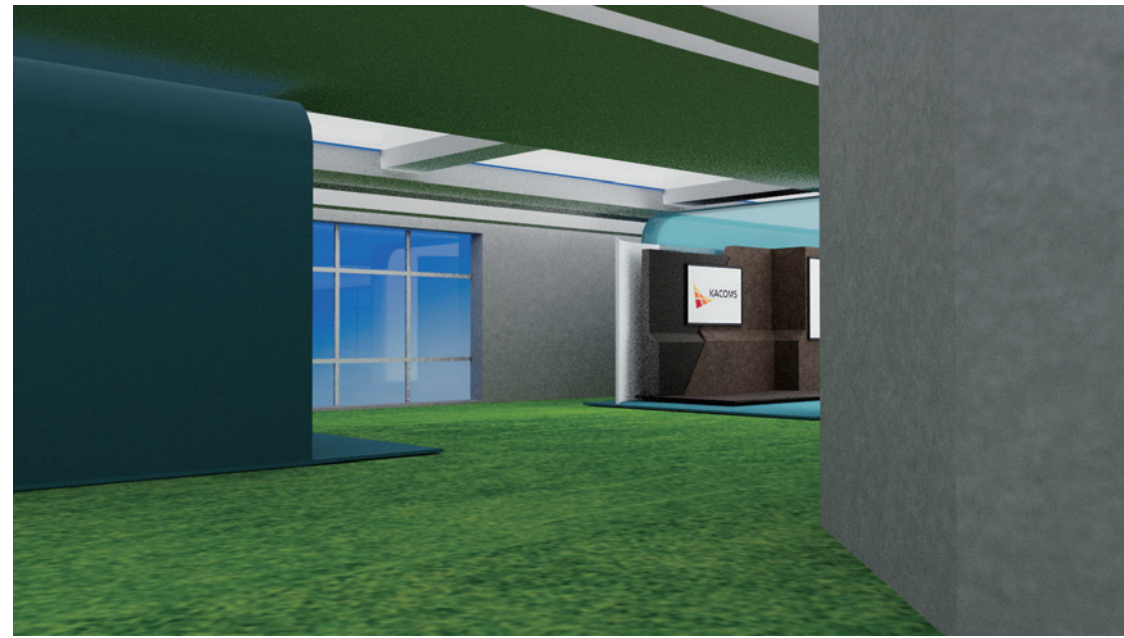
モニター、ベンチ；北村

建物全体、NPC；守田



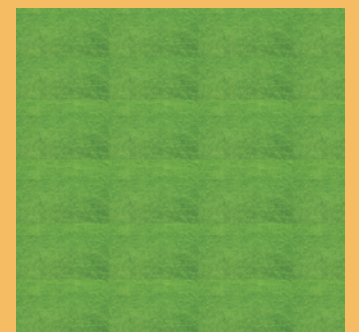
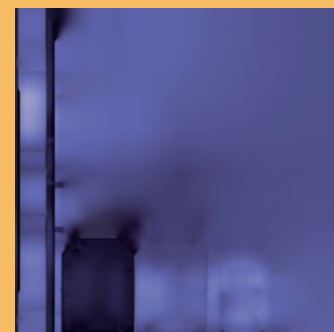
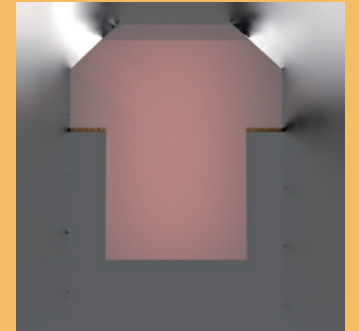
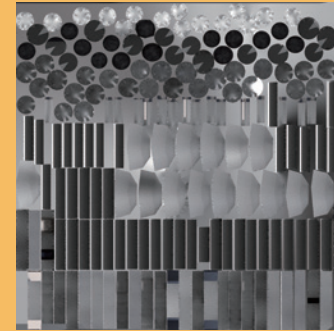
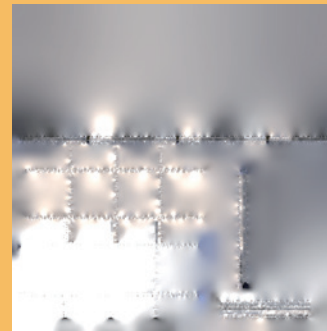
作成した会場

作成者；守田碧海



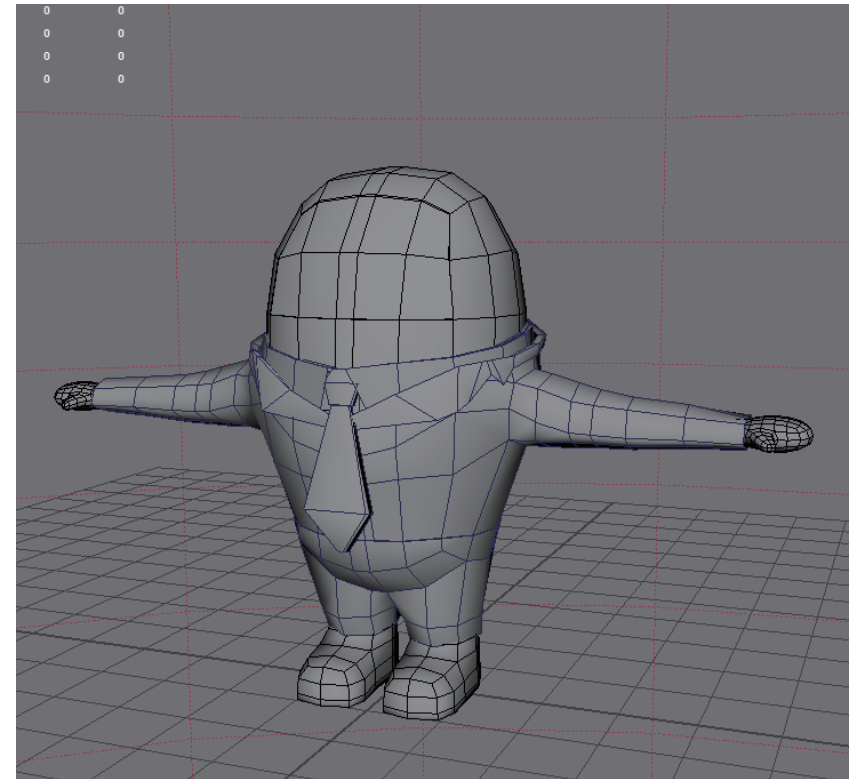
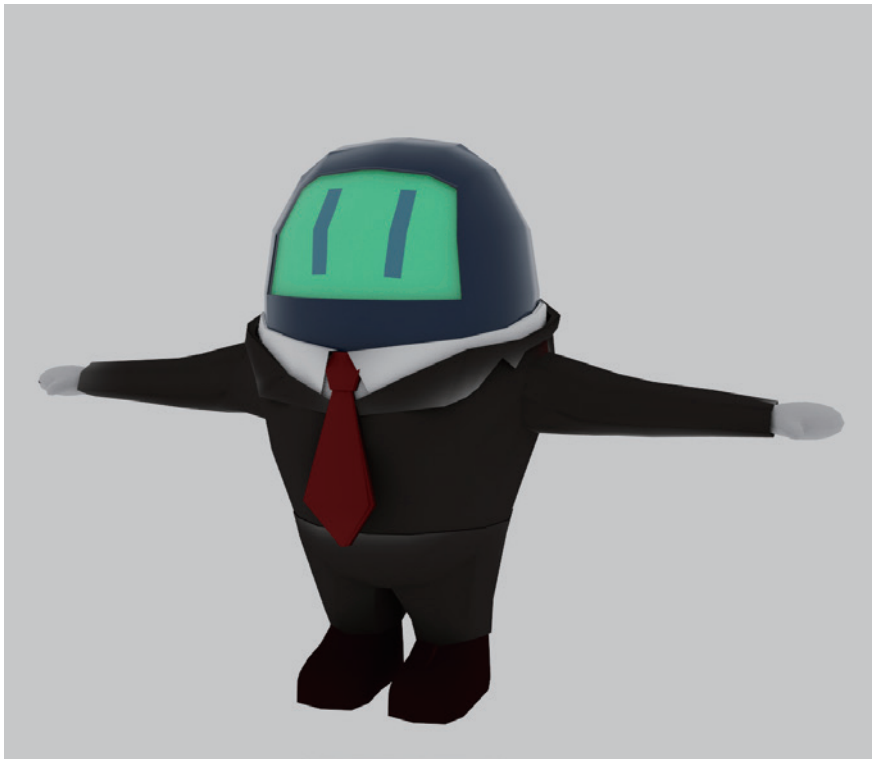
texture

一部抜粋



NPC (司会者)

作成者；守田碧海



texture



NPC (警備員)

作成者；守田碧海

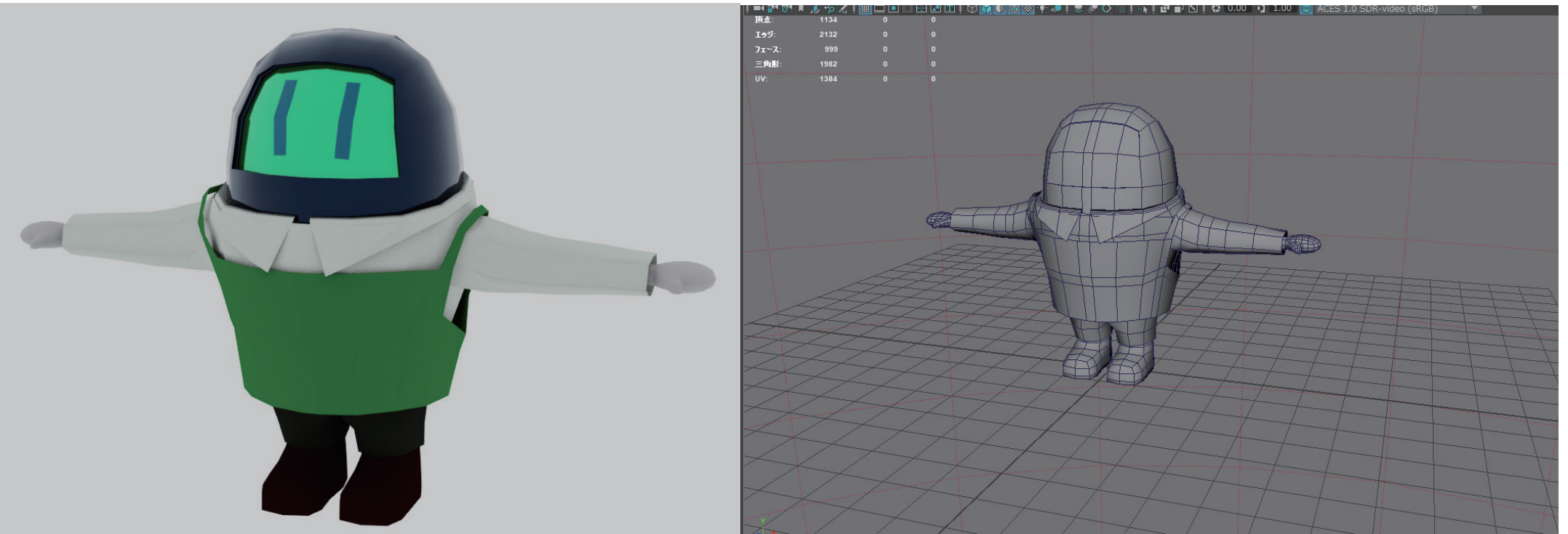


texture

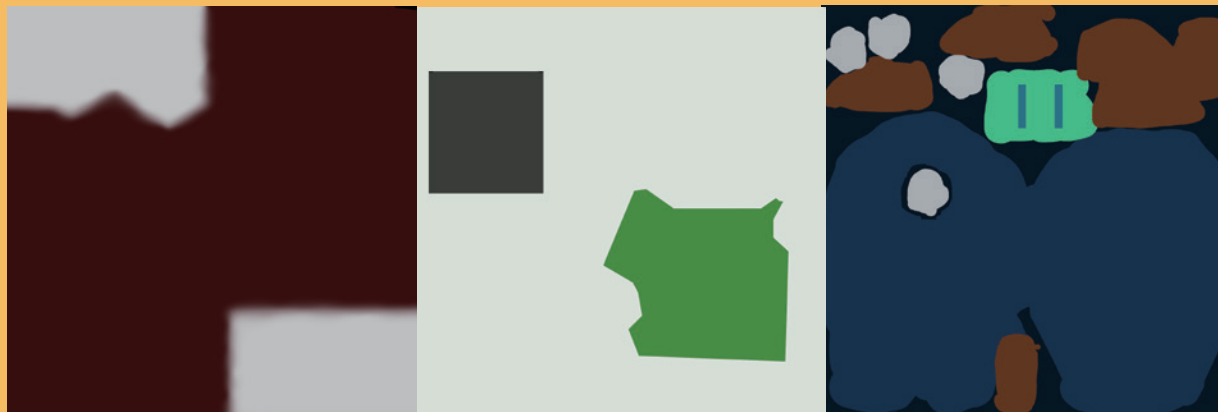


NPC (助手)

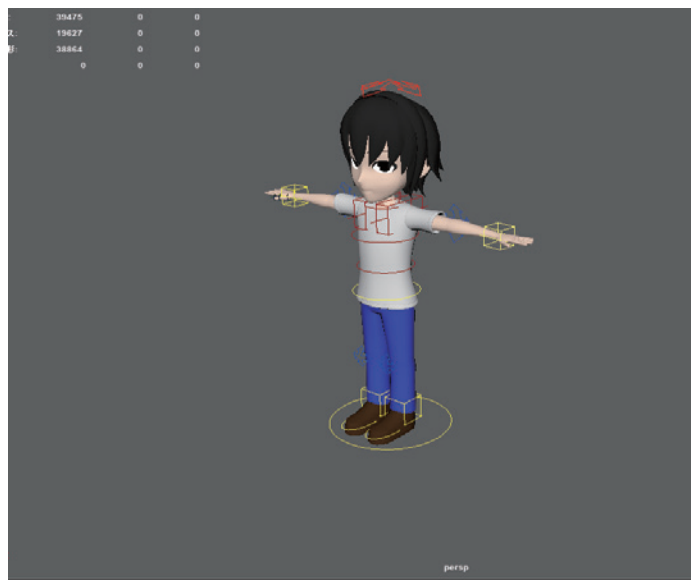
作成者；守田碧海



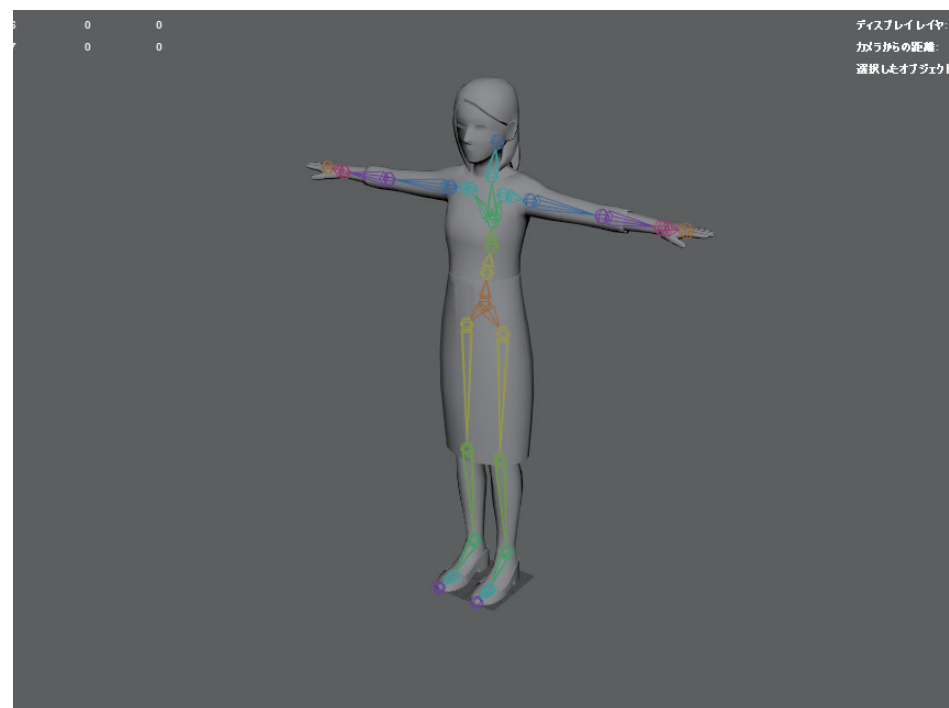
texture



授業作成 Controller 作成



企業課題 ボーン入れ



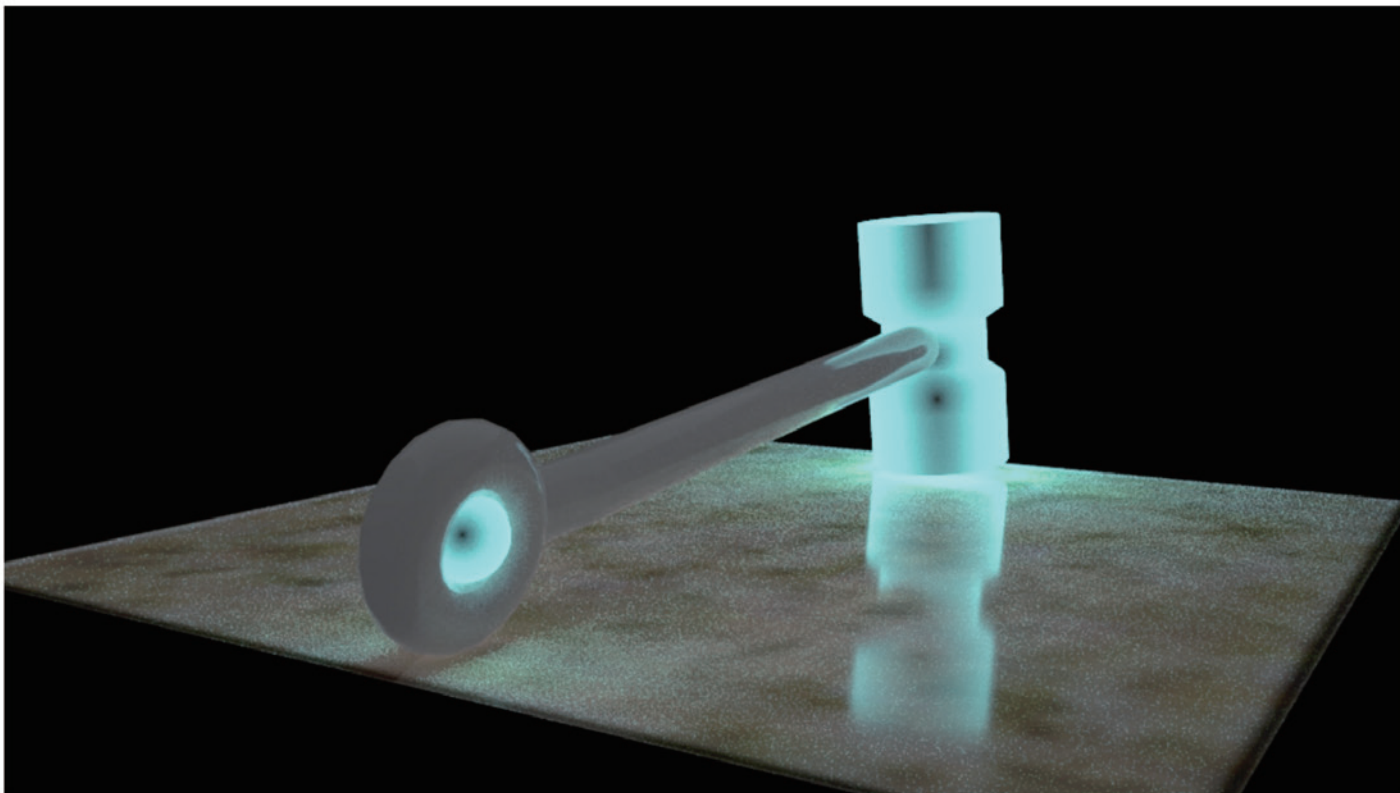
過去作品 1 ~ 3 年次

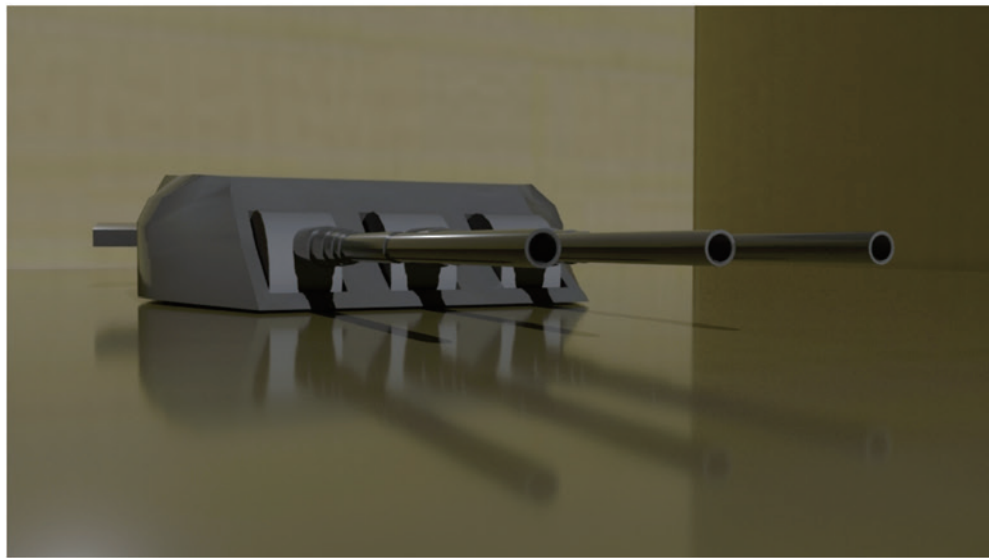
1年次制作物（人を消す）

使用ソフト；Photoshop



1年次制作 MAYA





設定文

マンティス・グリムリーパー

大きな鎌を持つ大型のカマキリ。

属性: 木

レアリティ: ★3(上限10)

生息地: 森林地帯

弱点: 後ろ

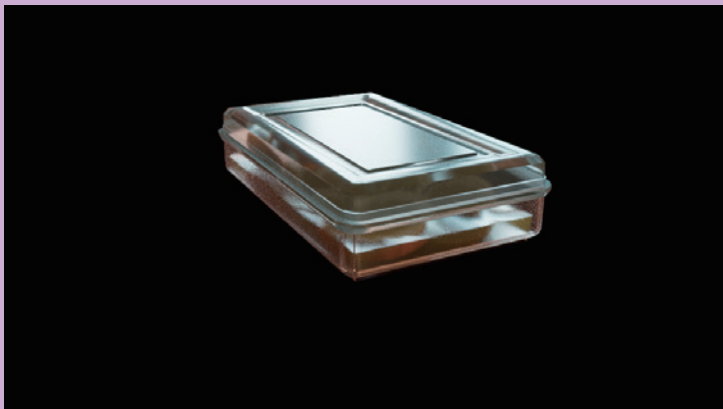
戦闘方法: 二本の鎌で敵を八つ裂きにする。
懐に入られたら前後の爪で切りつける



2 年次制作物

タッパー入りはちみつレモン

使用ソフト：MAYA



冷蔵庫

使用ソフト：MAYA



おじいさんの皺の表現

使用ソフト：ZBrush



立体造形制作

粘土を使用して女の人の顔を制作。

3年次制作物

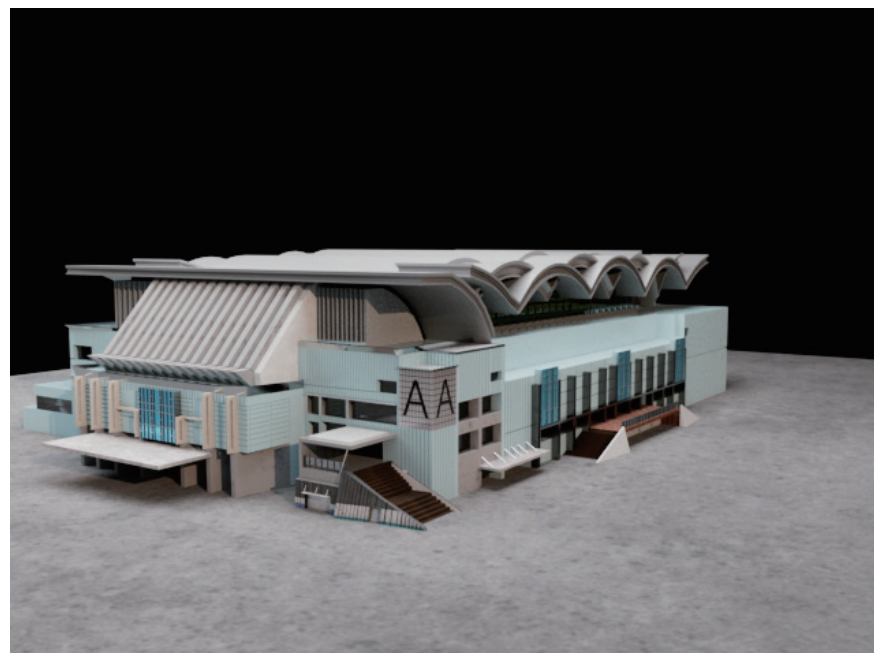
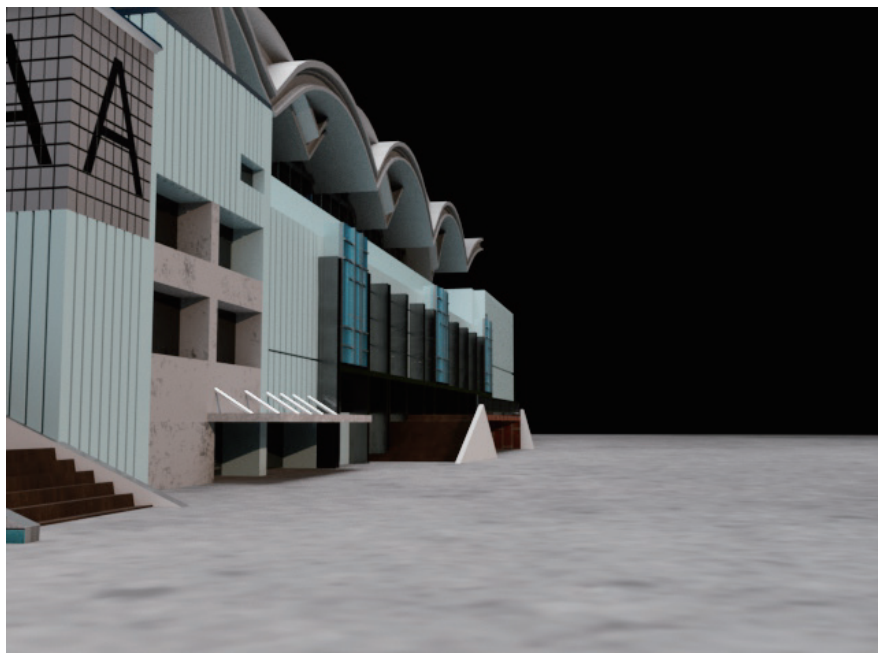
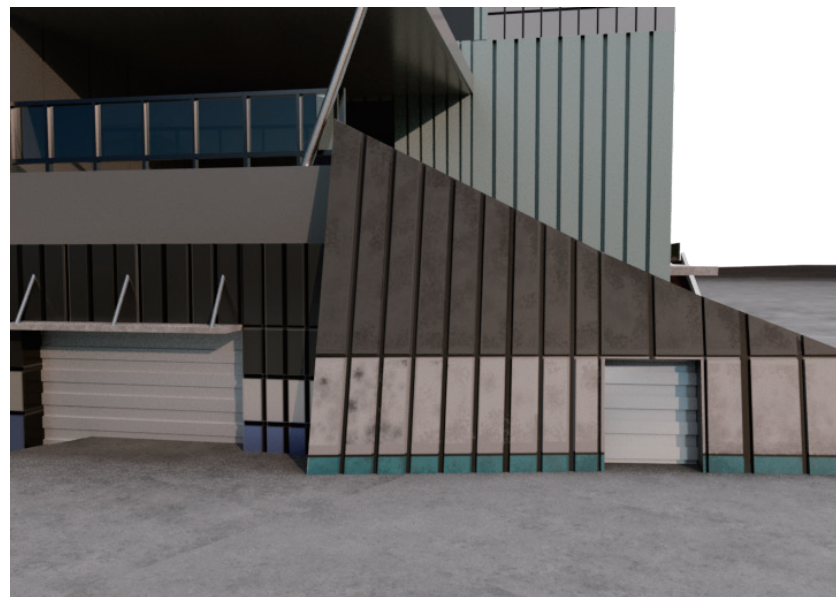
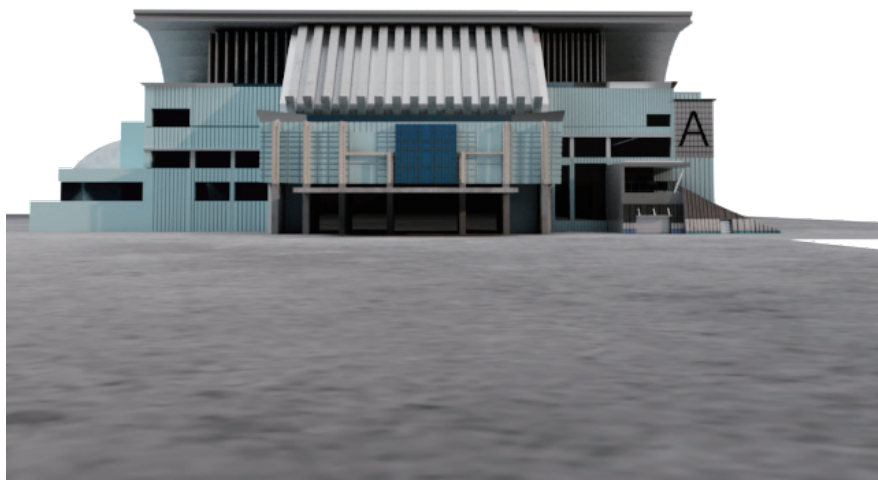


GT
R

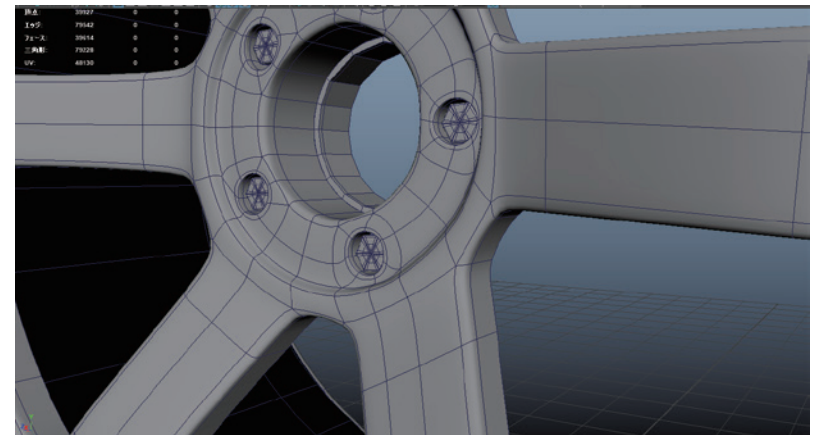
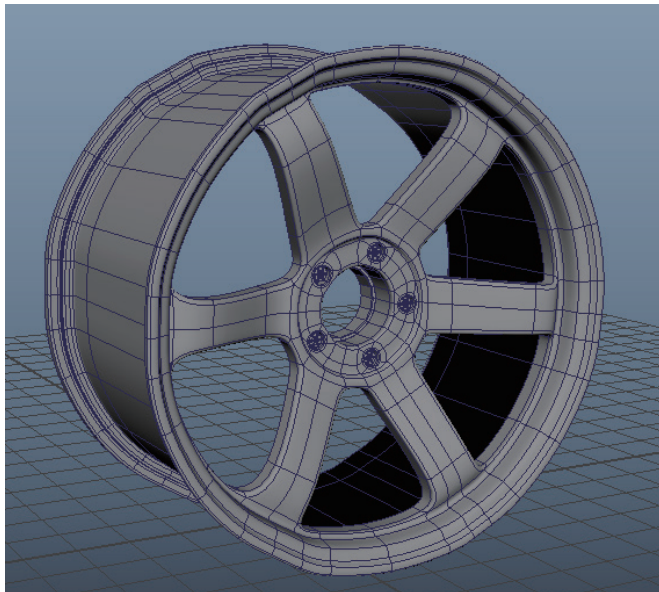
日産 スカイライン GTR34



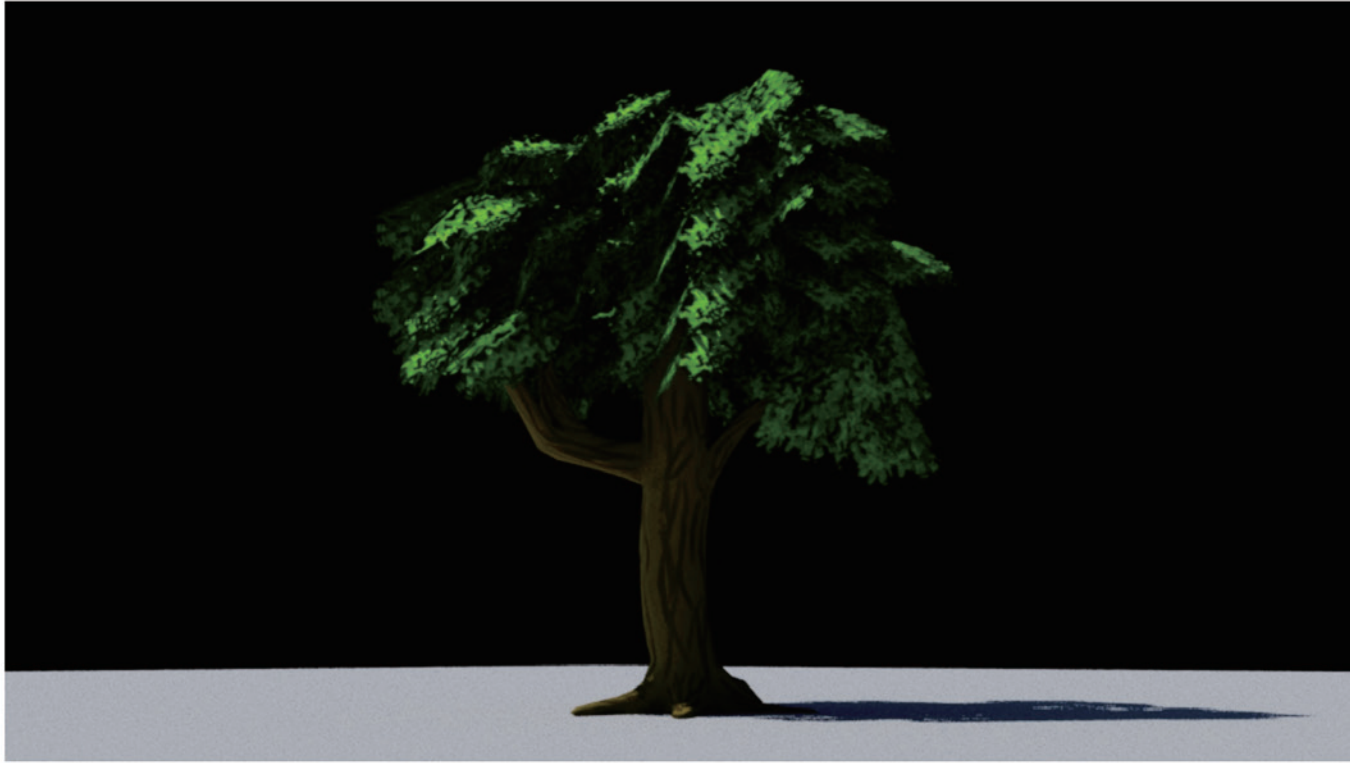
マリンメッセ福岡



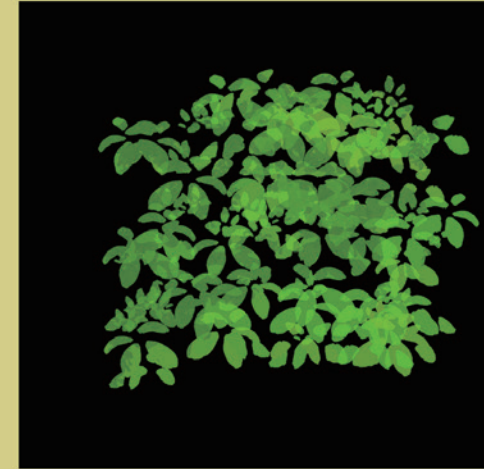
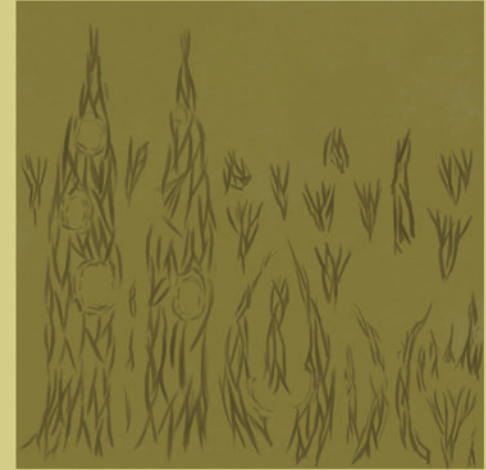
車 ホイール



自然物 木



テクスチャ



Normal map



bamp Map

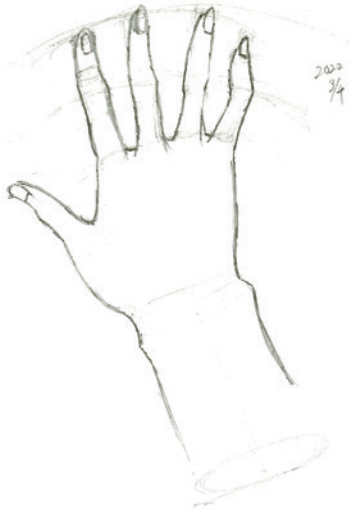


製作期間:2日
使用ソフト:MAYA

CLIP STUDIO PAINT
Pro

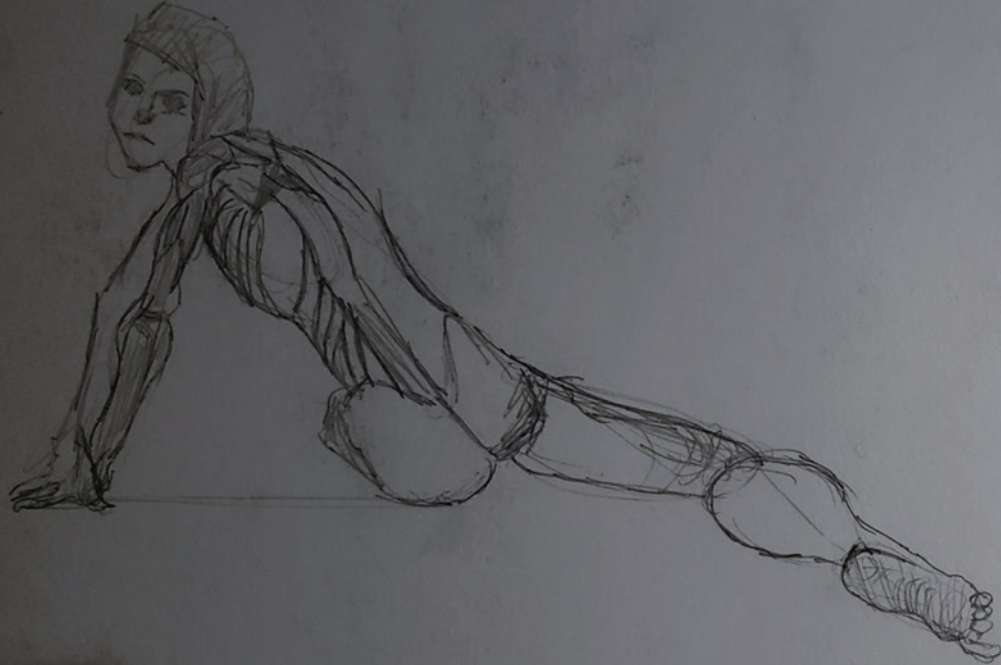
Sketch





2021
11/22

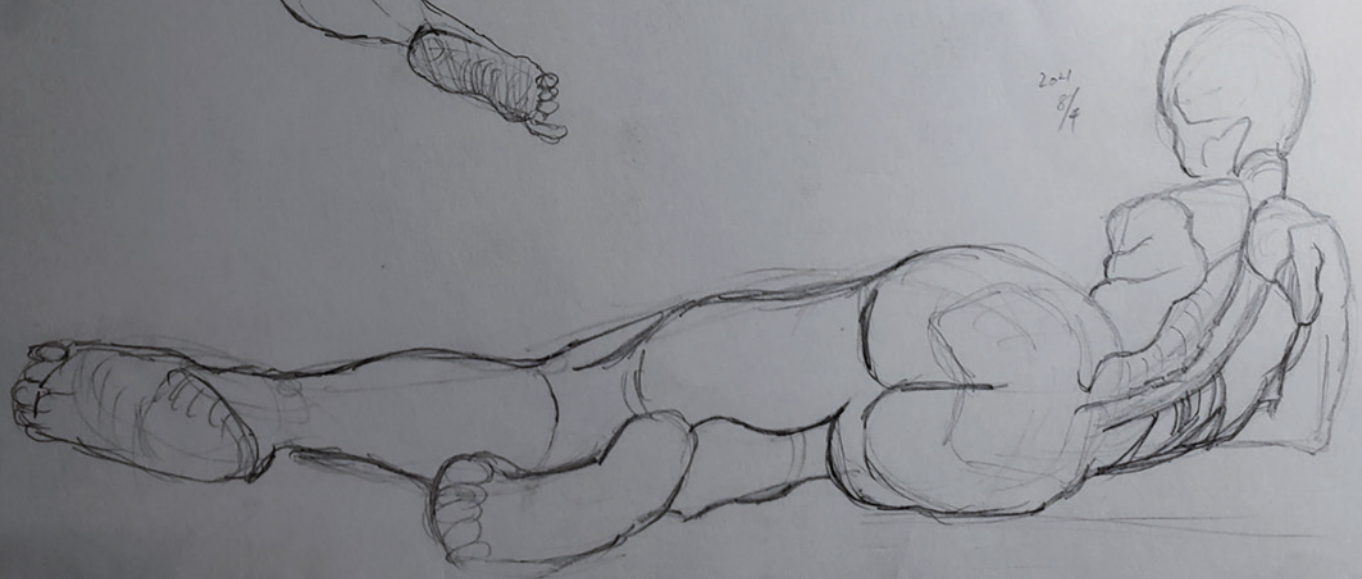
2021 7/3



2021
8/6



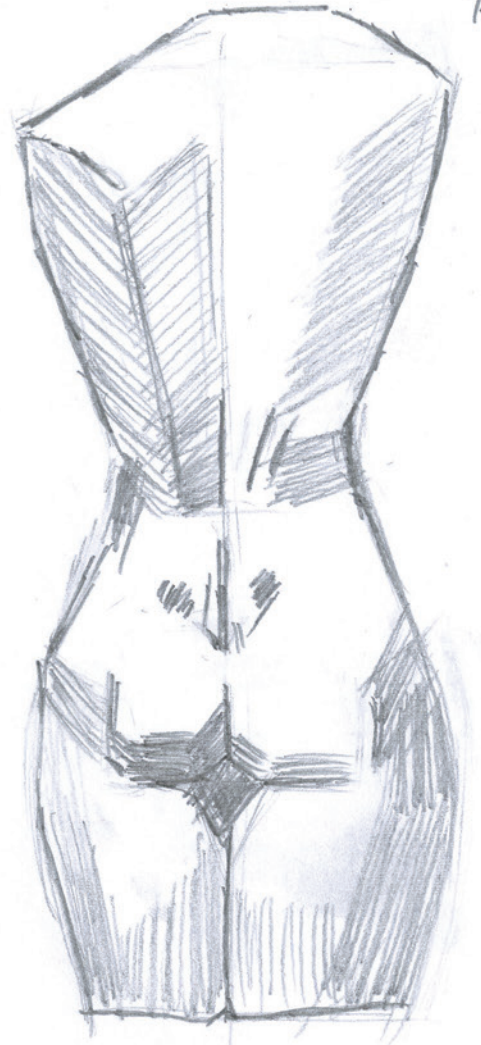
2021
8/4



2021
1/23



2021
1/24



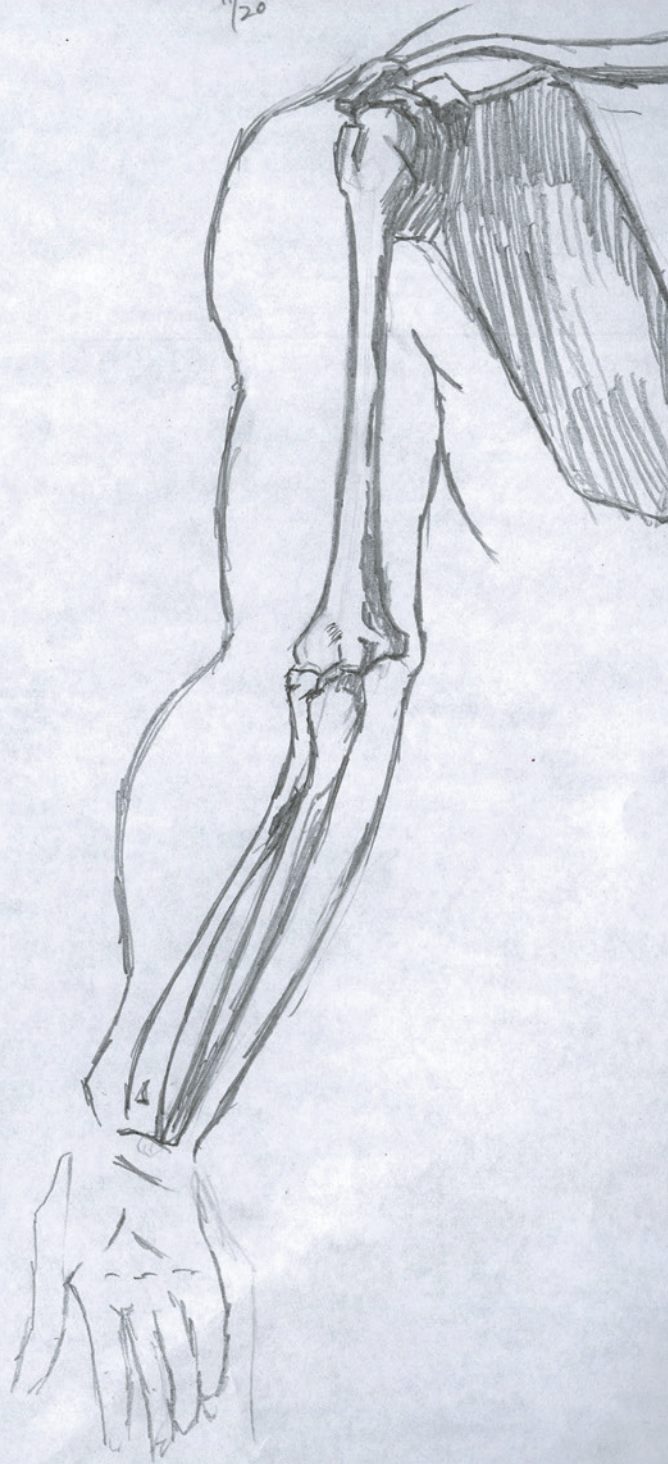
2021
11/20



2021
11/20



2021
11/20



2021
11/20

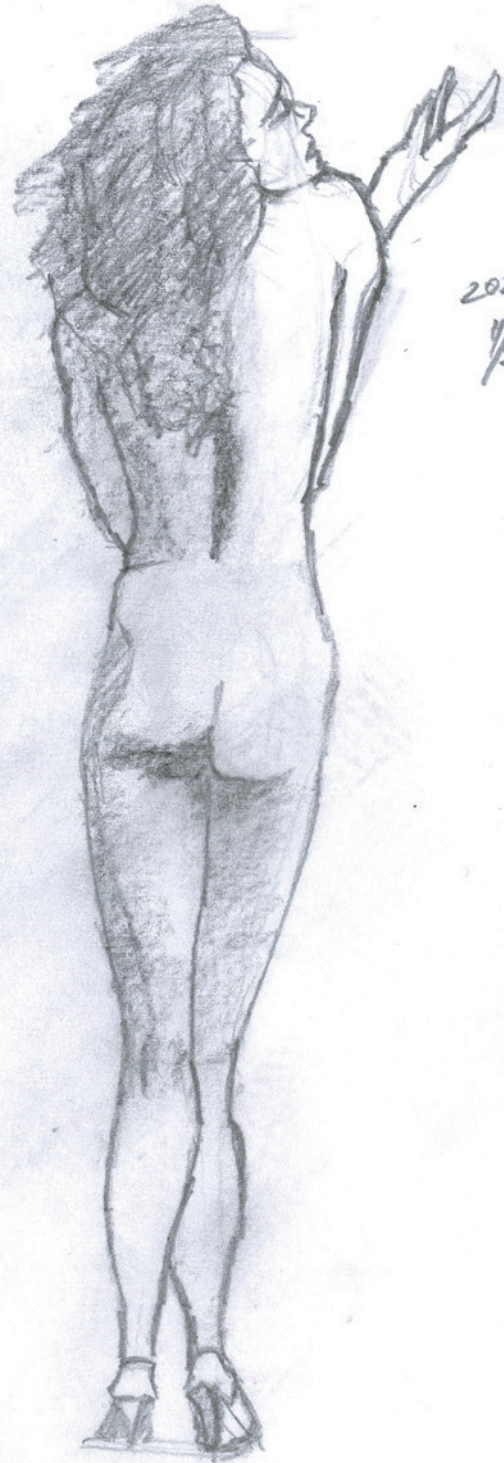




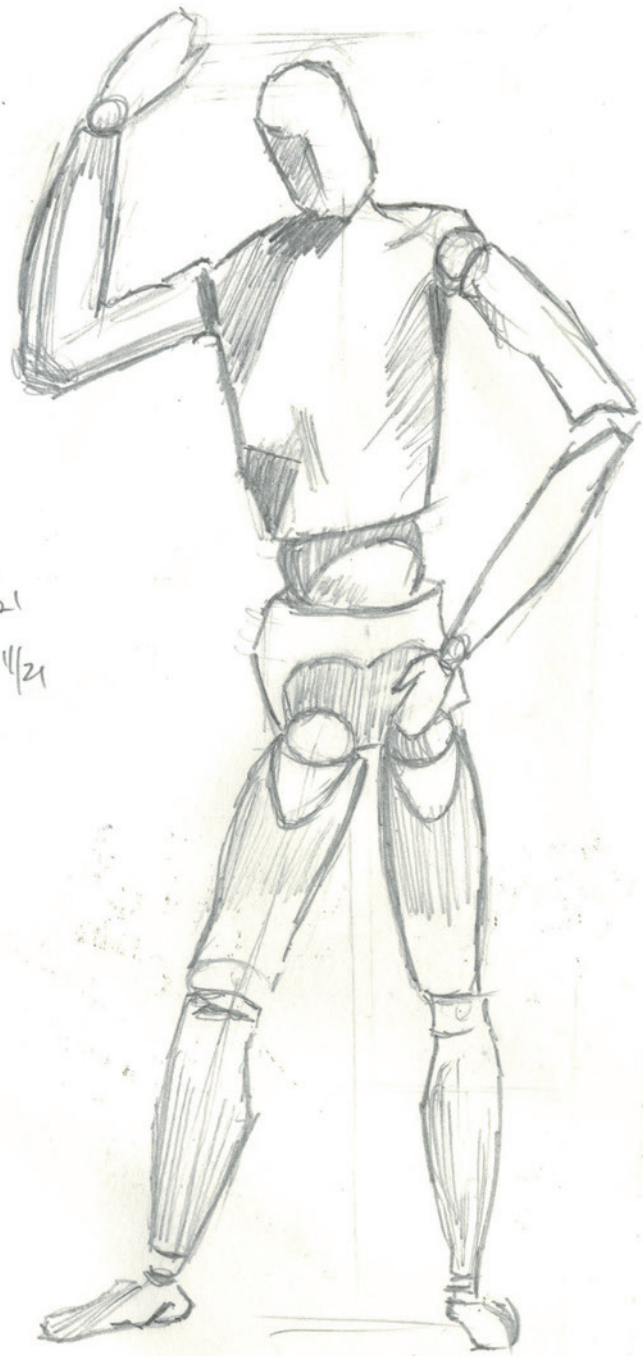
2021
11/19



2021
1/29



2021
1/2



2021
4/21



2021
4/21



2021
4/21



2021
4/21

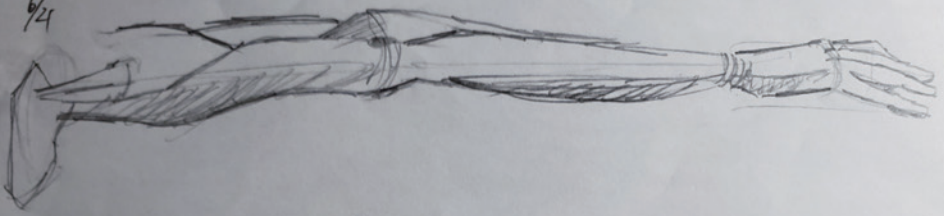


2021
4/21

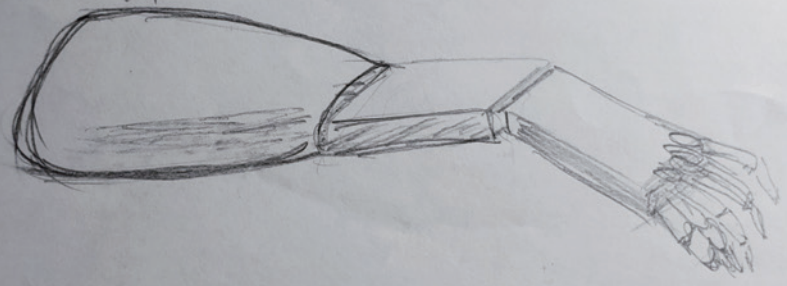


2021
4/21

2021
6/4



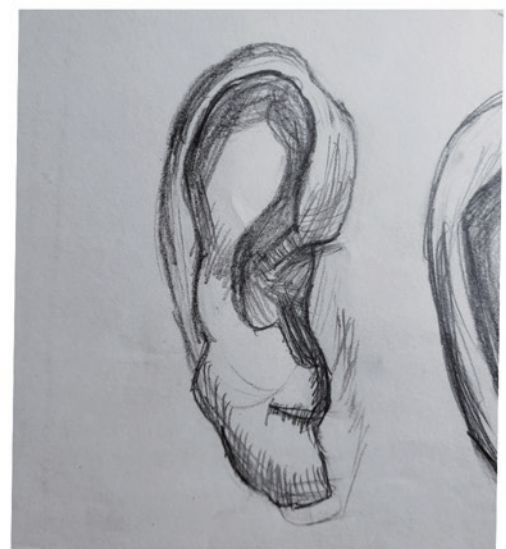
2021
6/21



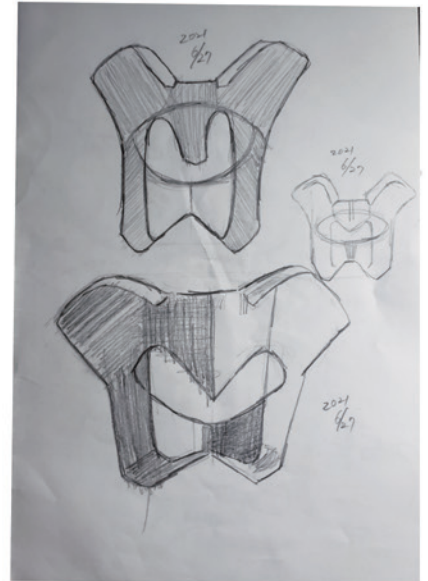
6/28



2021

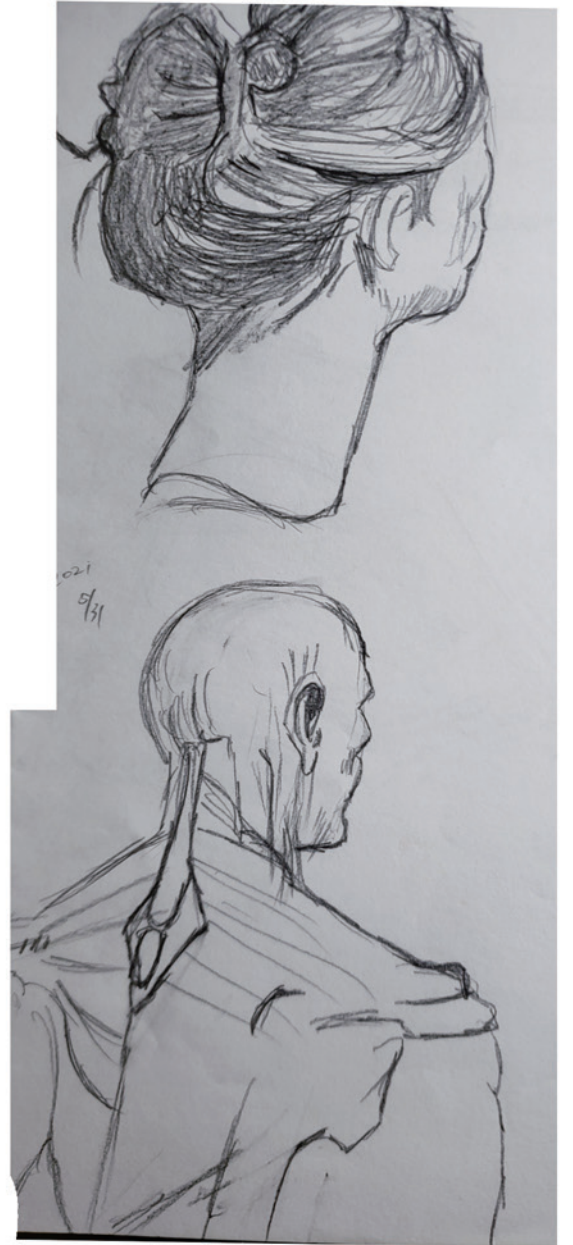
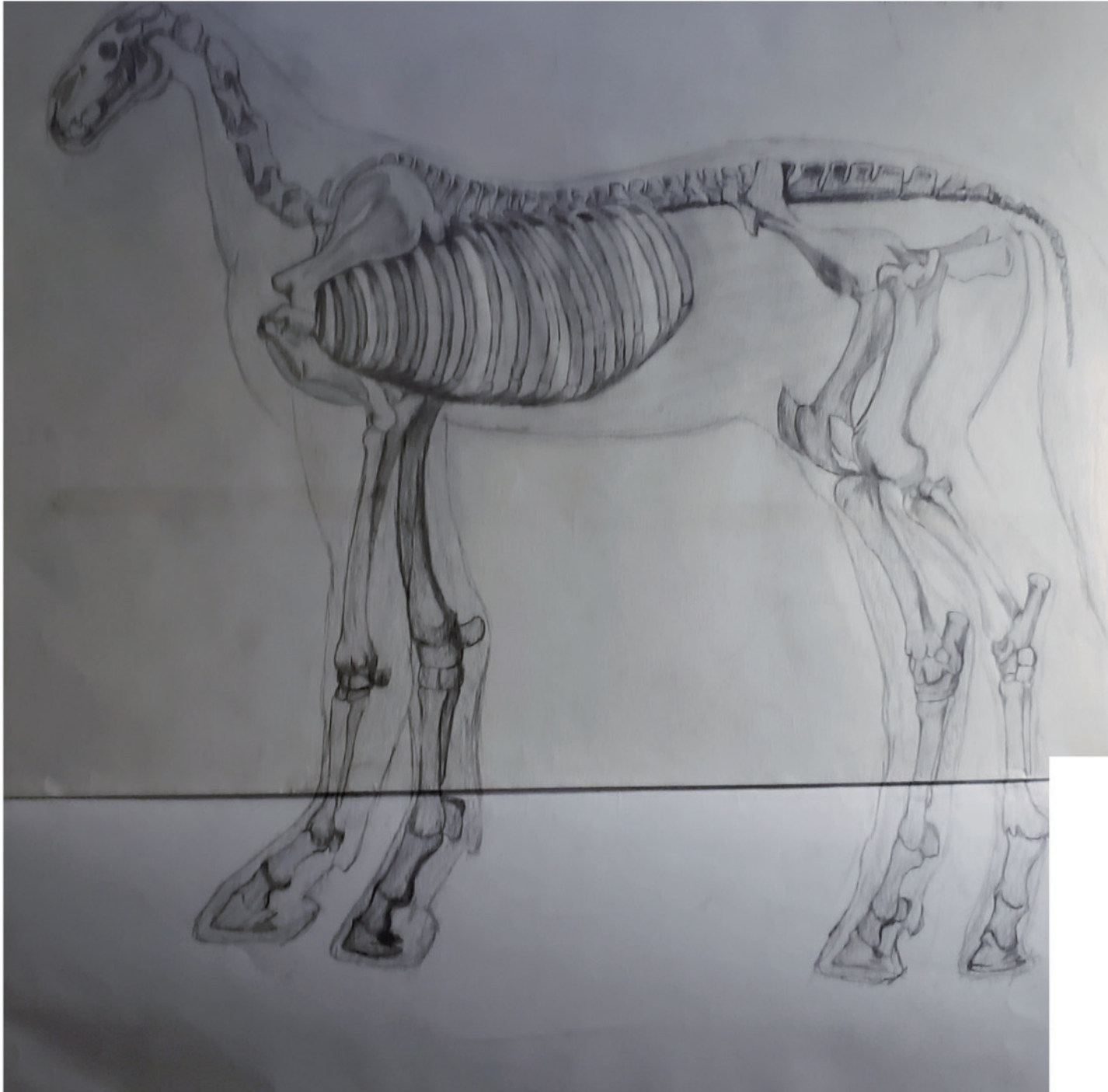


2021
6/27



2021
6/27

2021
6/27





2021
4/19



2021
4/19

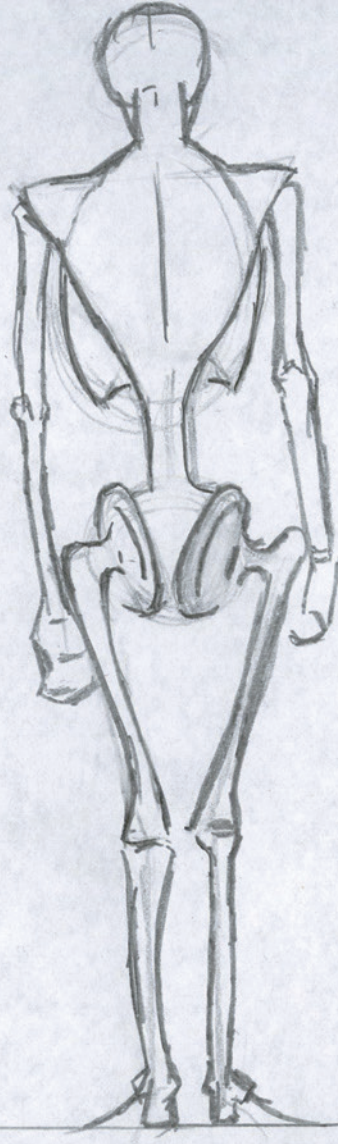
2021
4/29



2021
9/5



2021
9/5



2021
9/5





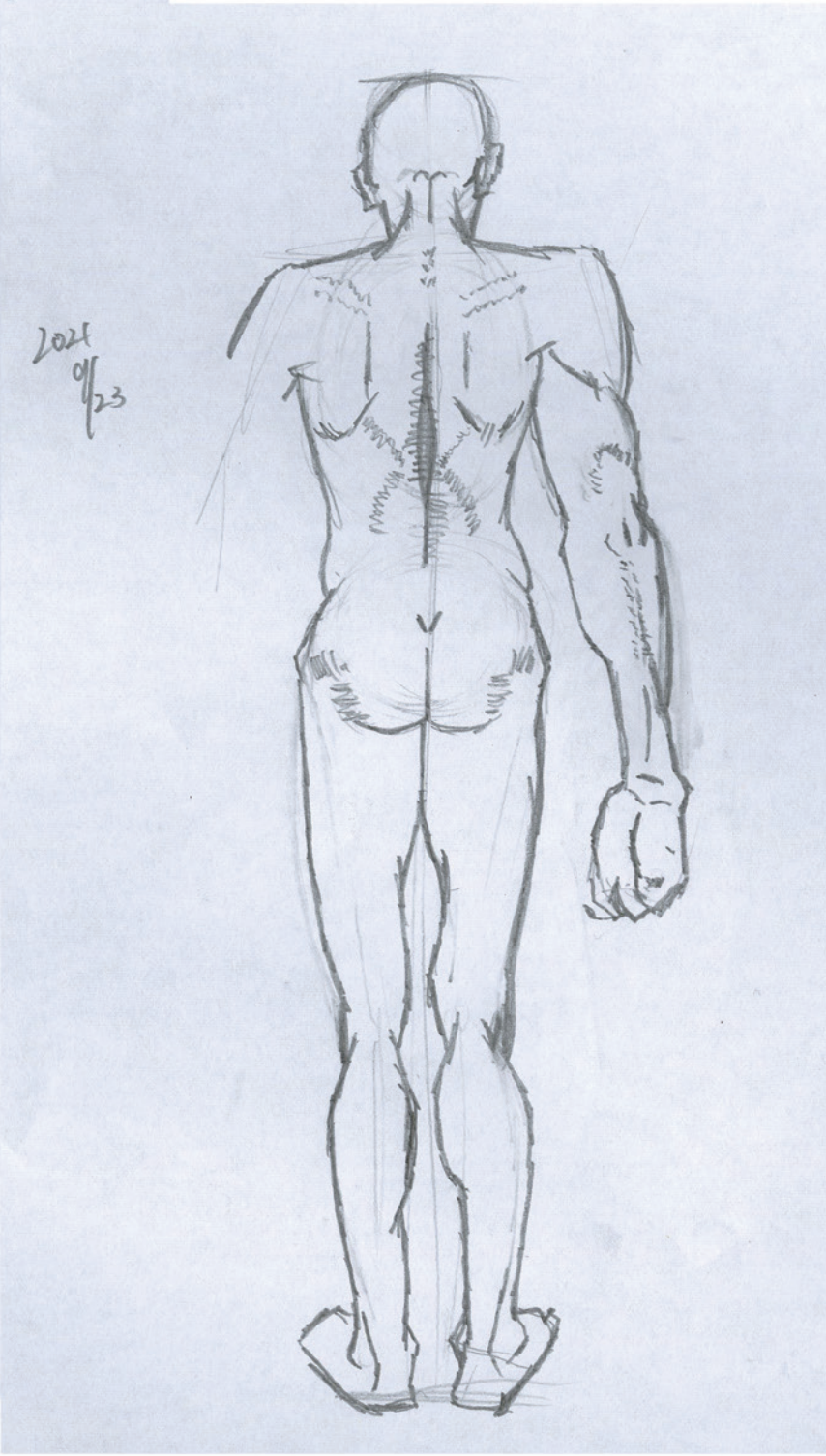
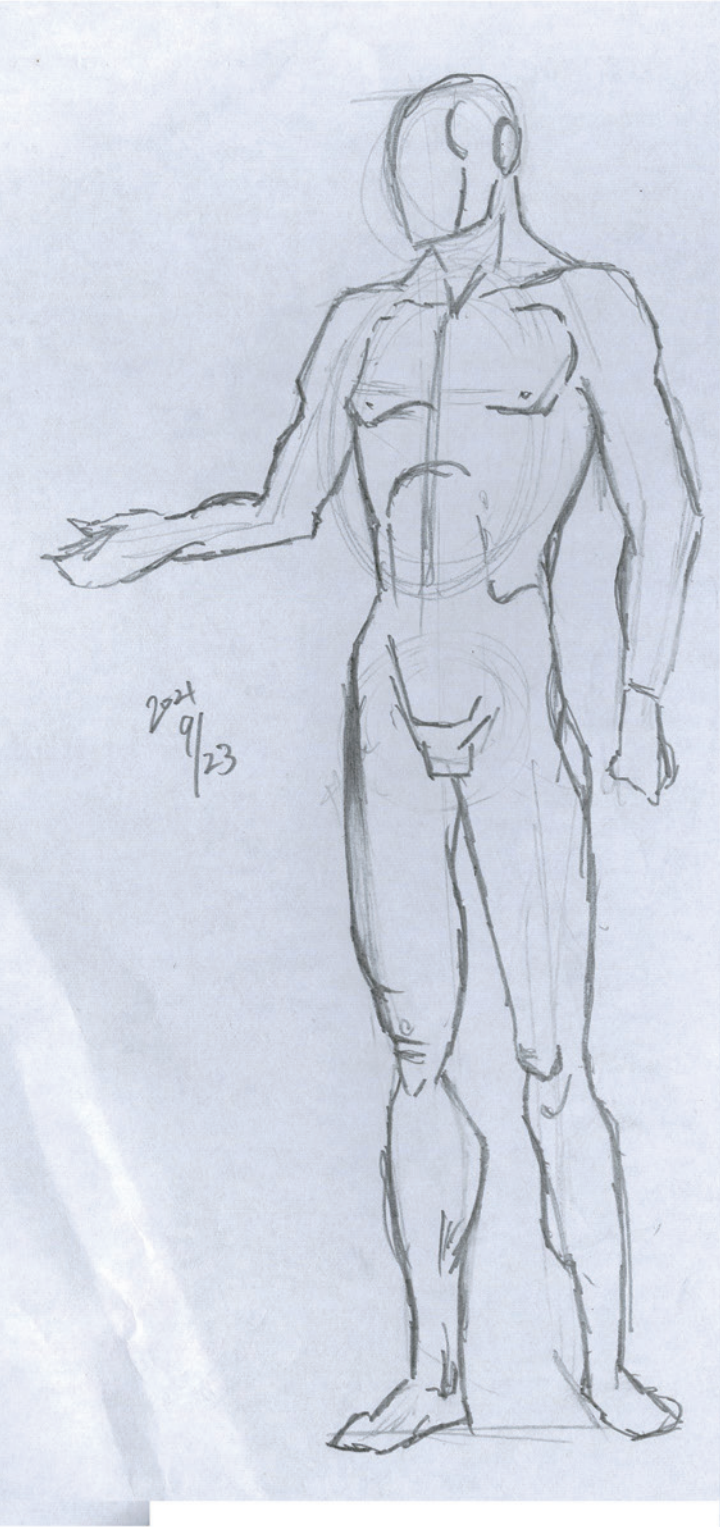
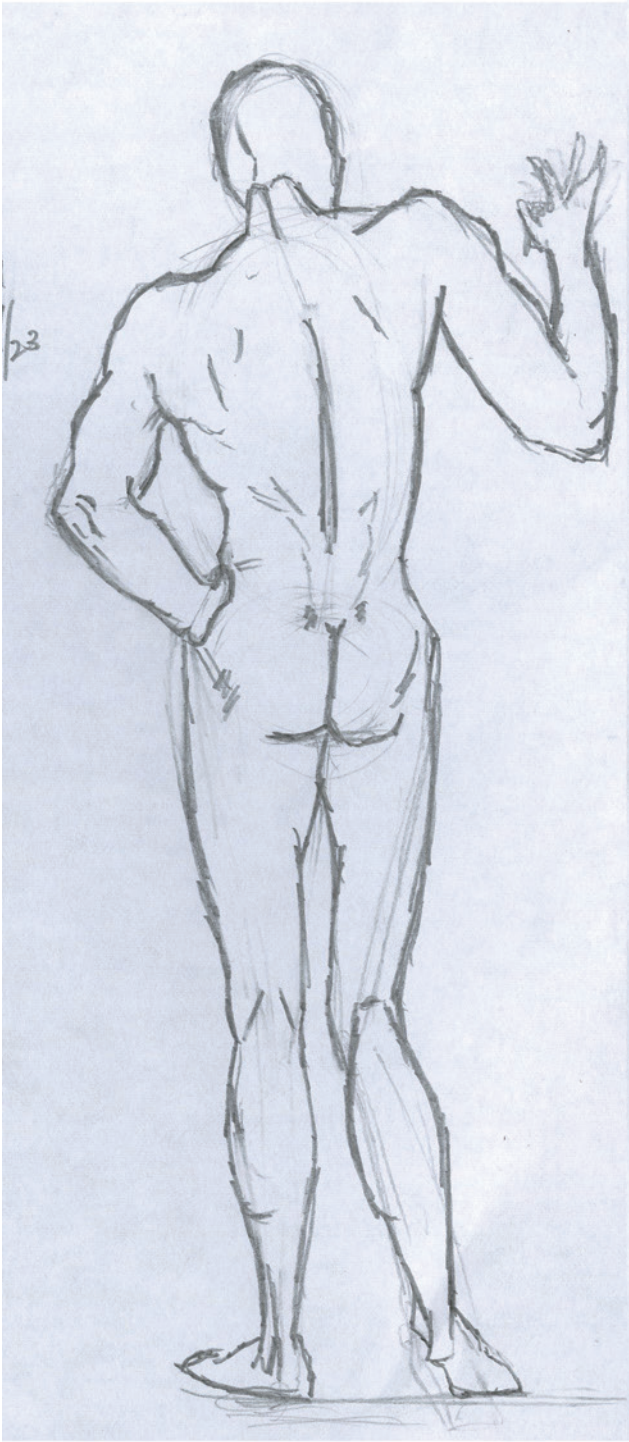
2021
11/22



2021
11/22

2021
11/22

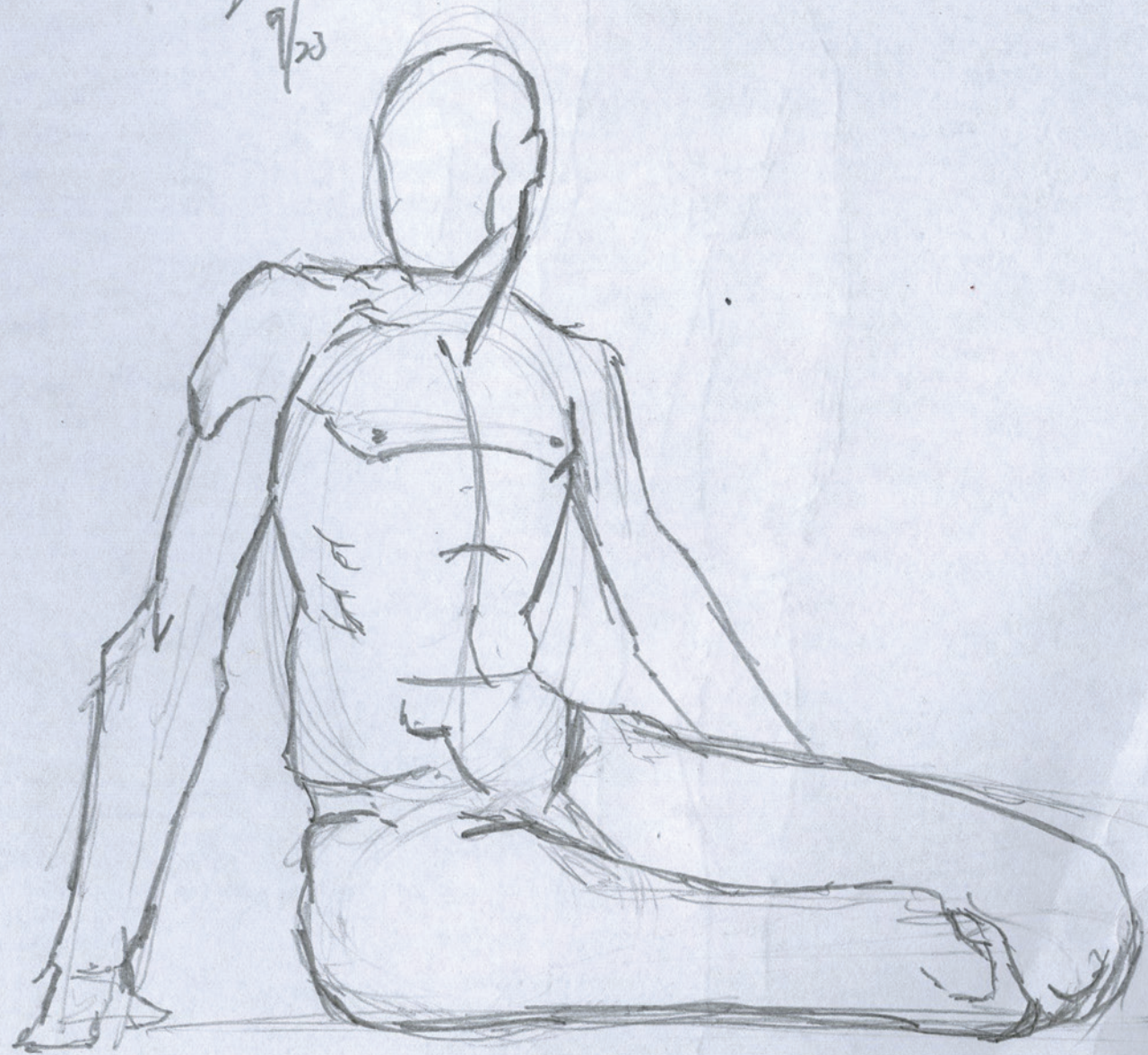




2024
11/3



2024
9/23

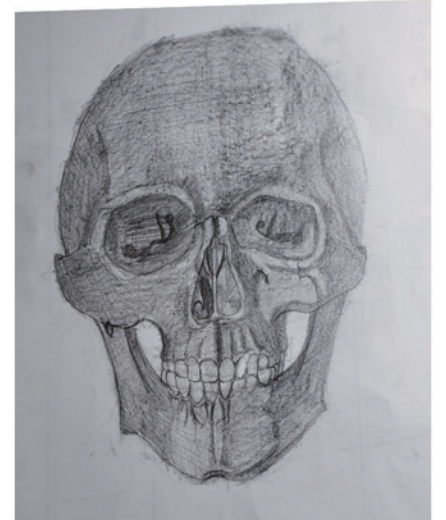
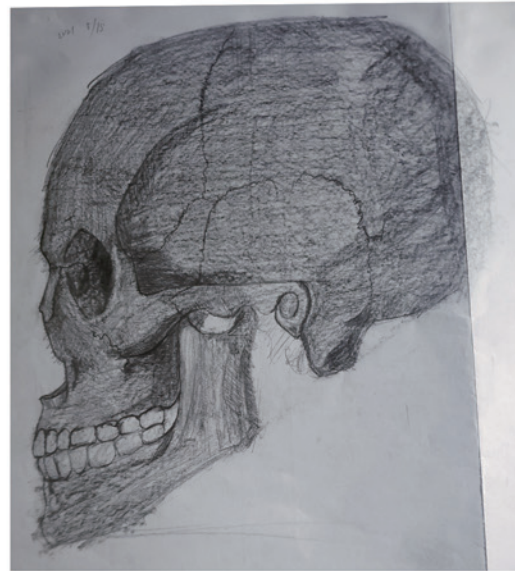


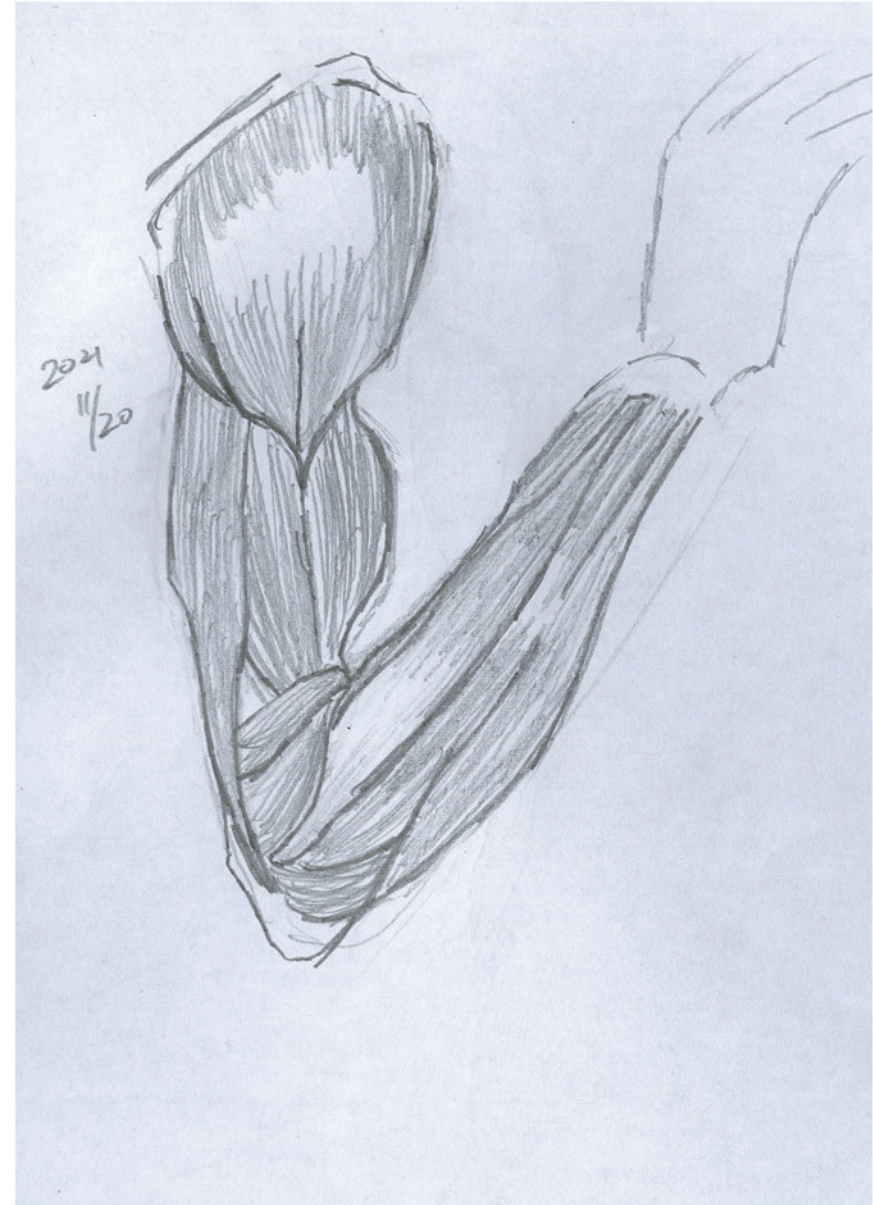
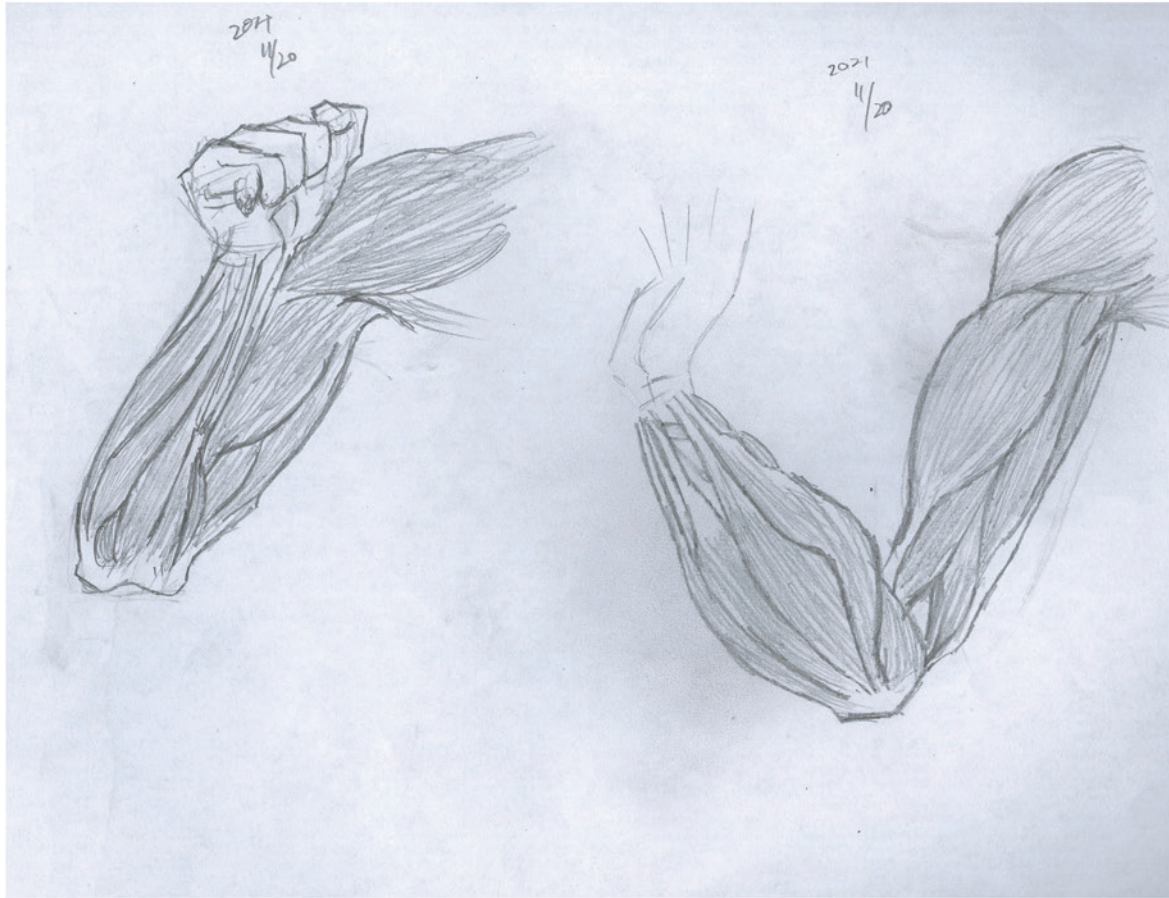


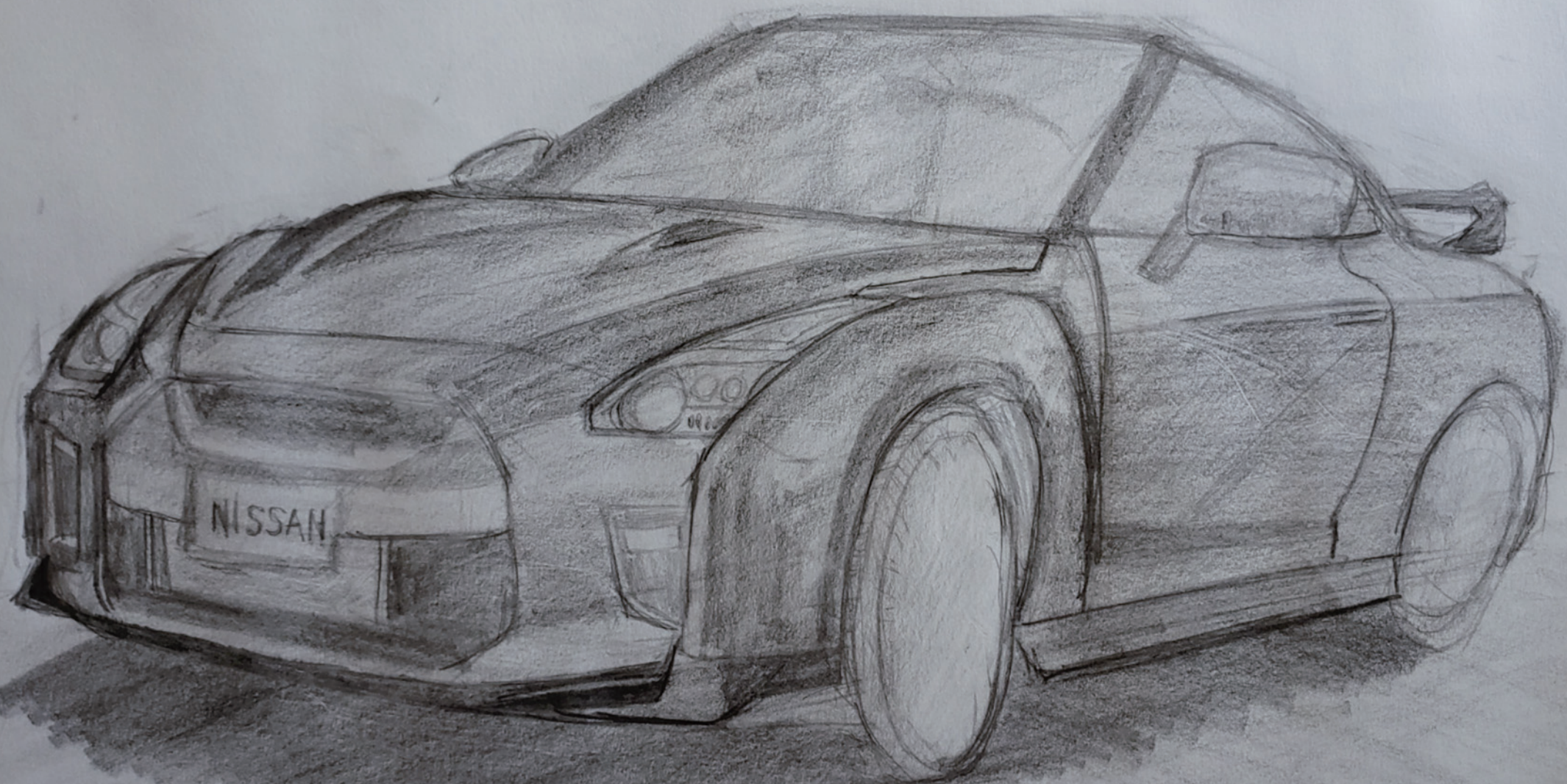
2021
1/22

2021
1/21









2022
4/27

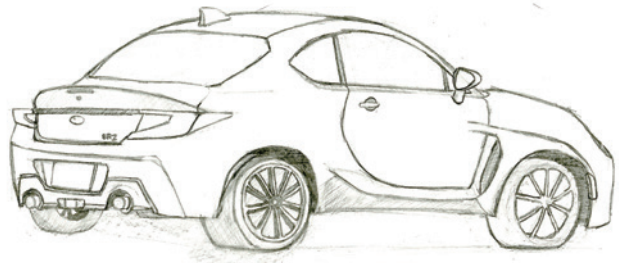


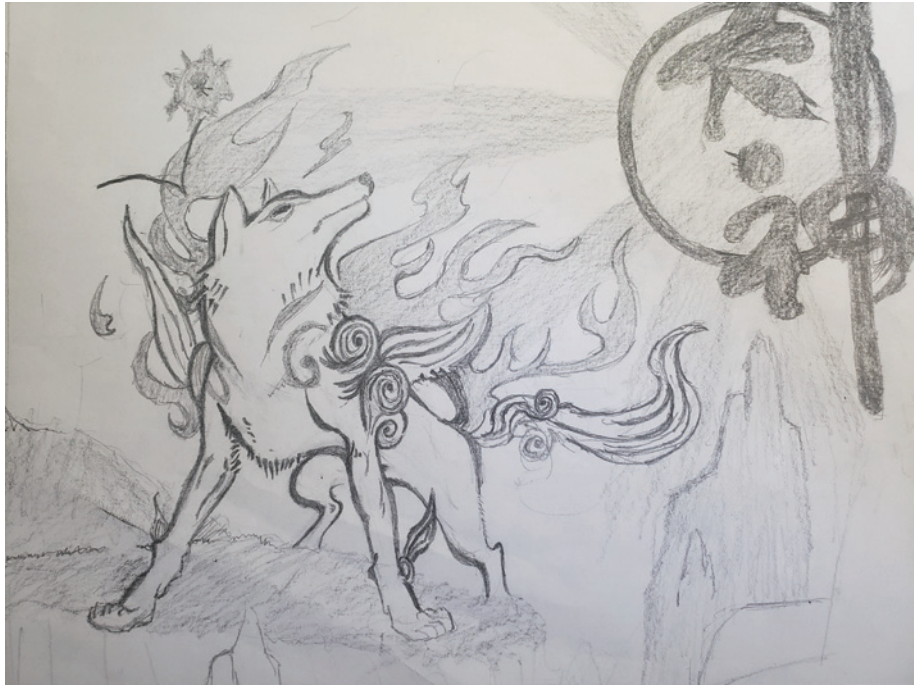
三透視

2022
4/12



2022
4/14
P. 02
3/23





~fin~

最後までご覧いただきありがとうございました