



PORTFOLIO

morinaga

gakuto

学校名 福岡デザイン&テクノロジー専門学校
専攻 ゲームグラフィックデザイナー専攻



森永 学人

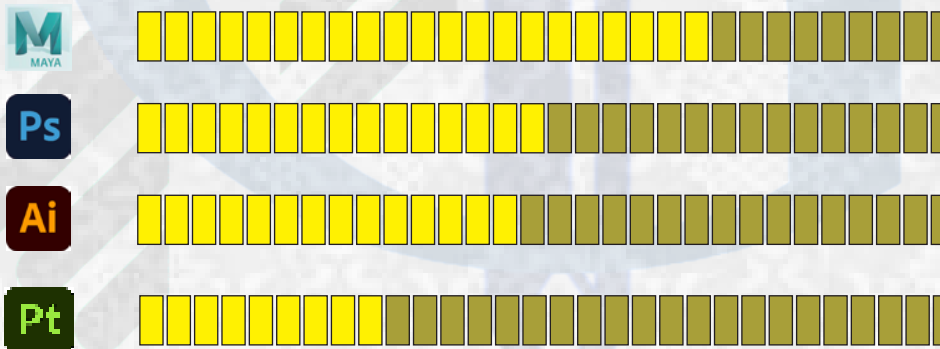
morinaga

gakuto

Profile

- 生年月日 2001 年 12 月 22 日
- 血液型 B 型
- 出身地 福岡県
- 趣味 ゲーム（ファイアーエムブレム、スプラトゥーン、モンスターハンター、プロセカ、原神）
音楽鑑賞（ボカロ、須田景風）
- 目標 3D デザイナーとして人の心を揺さぶれるような最高のクリエイターになる！

Skill



3DCG

- ◆ car
- ◆ room
- ◆ street



car | room | street



使用ソフト： ポリゴン数：約 56 万 polys 作業時間：180 時間

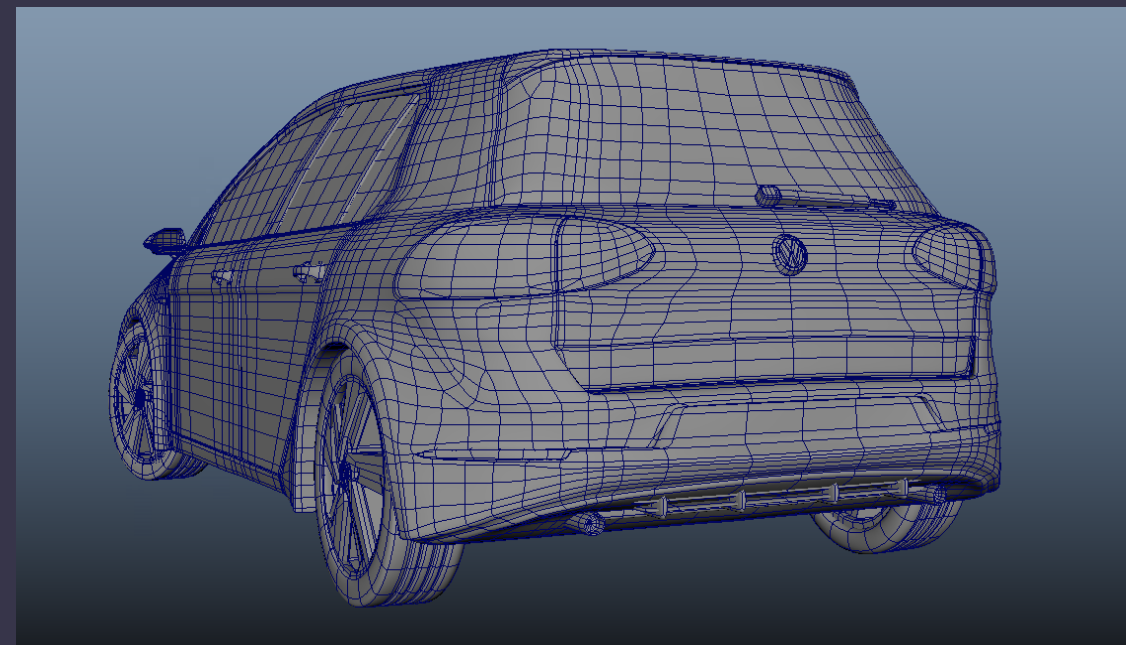
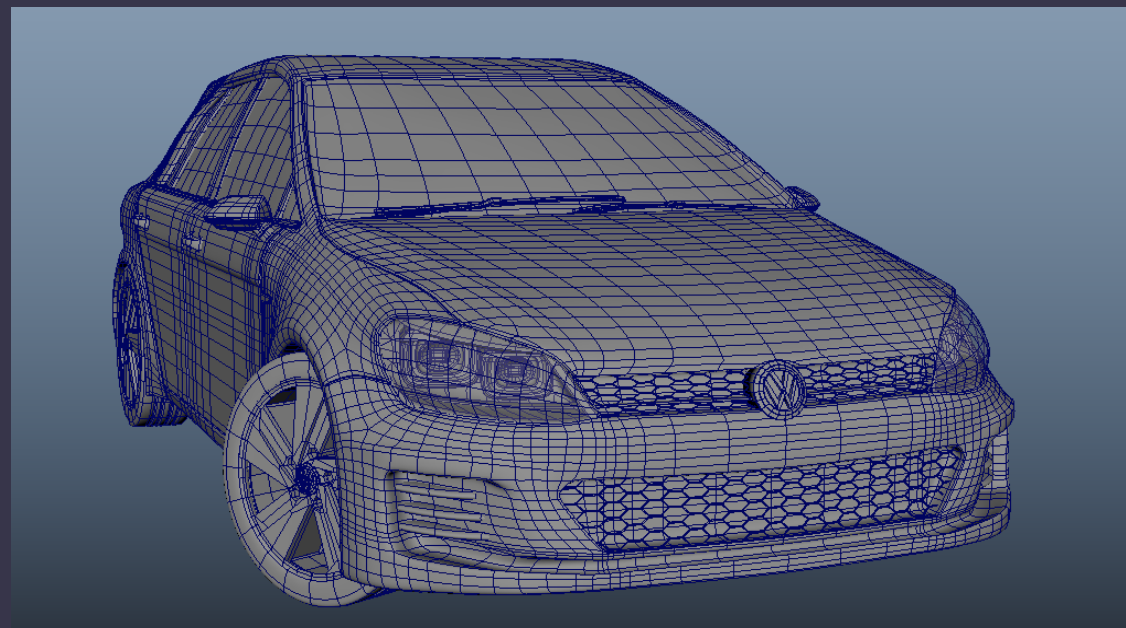


Volkswagen Golf GTI

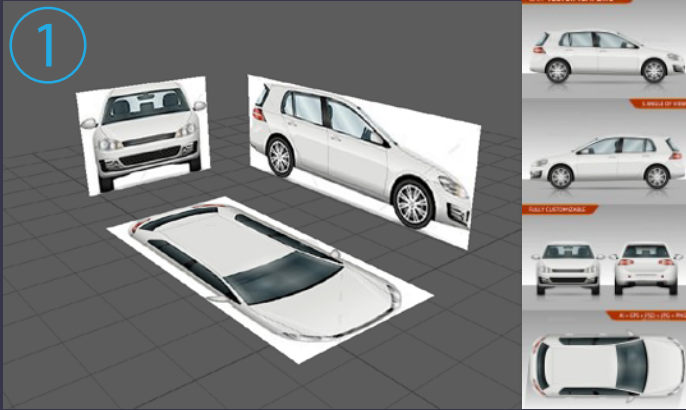


❖ another angle ❖

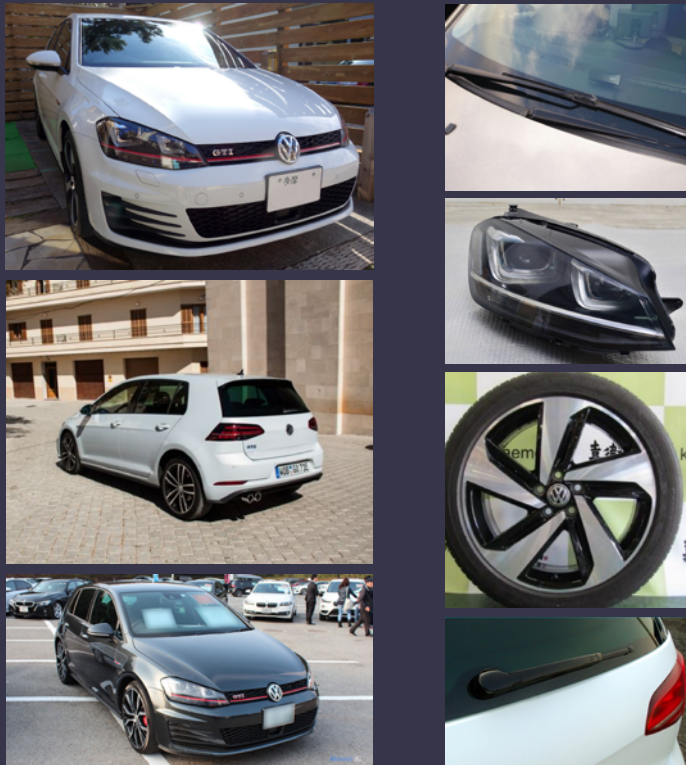
❖ wireframe ❖



作業工程



①
三面図からモデリングしていきました。PureRef
にリファレンスの画像を集めてそれを見ながら
制作していきました。



参考資料



②
ポリゴンの流れを意識しながら半分だけつくり、ミラーで仕上げました。ポリゴンの
曲線と直線のメリハリがわかるように心掛けました。



③
maya の aiStandardSurface で質感を出し、背景は HDRI で仕上げました。この作品は
自身の CG の能力を上げるために習作として制作していて、課題としてポリゴン数が
多くなってしまったこと、想定していた時間よりかかってしまったこと、クオリティ
がまだ低いことがありました。

car | room | street



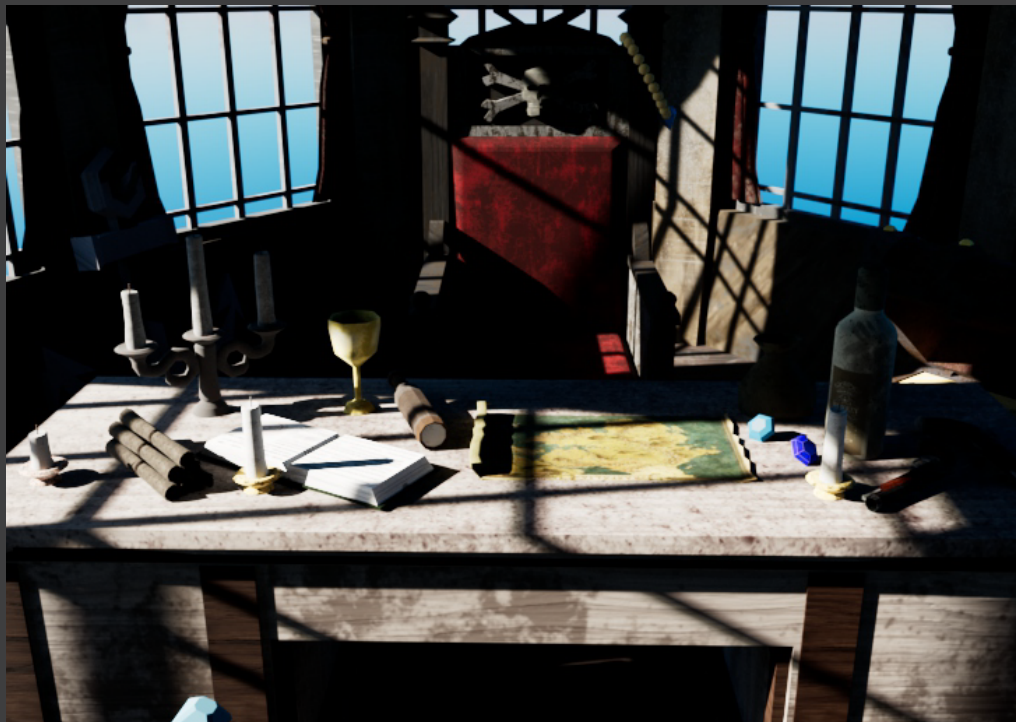
Pirate Ship Room



car | room | street



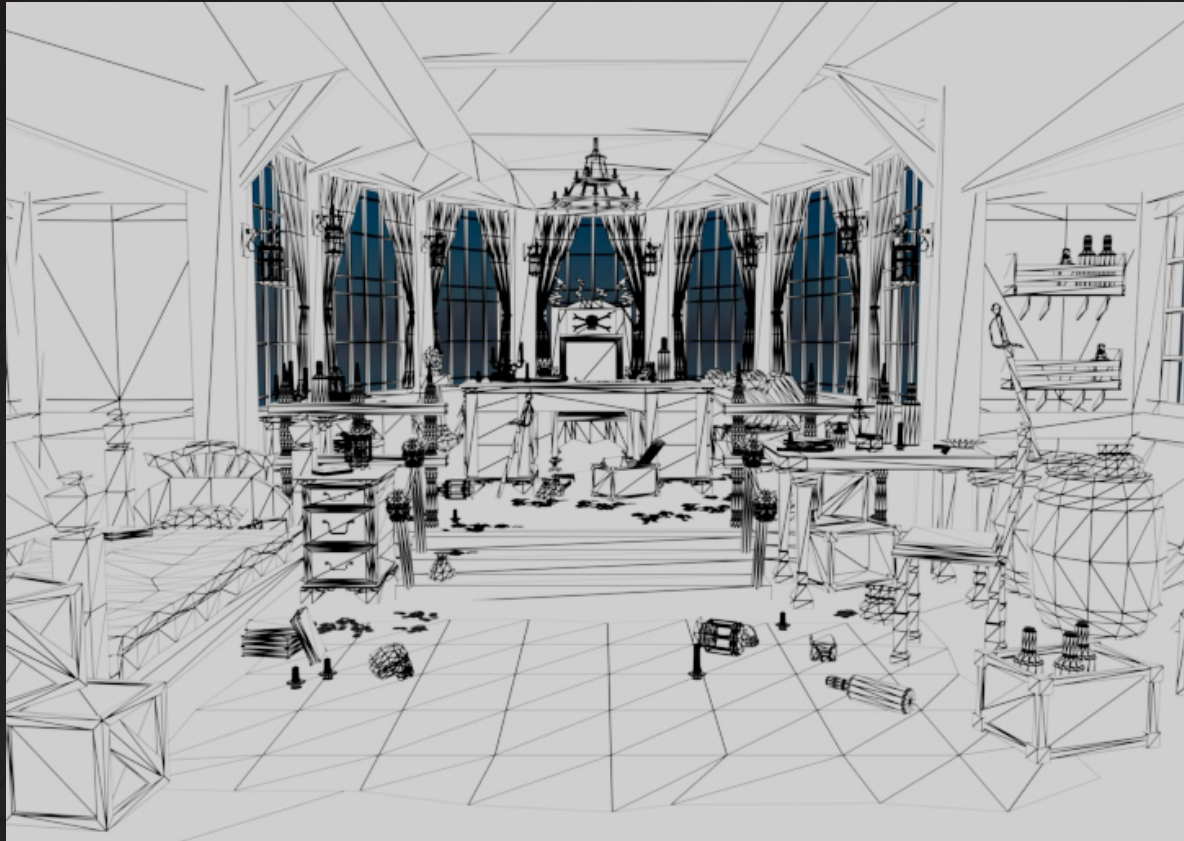
❖ *Night time* ❖



wireframe

オリジナル作品

Pirate Ship Room



3年生の後期に制作した作品で時代は中世、魔法のある世界で海賊船の船長の部屋を想定してつくりました。モデルは少ないポリゴン数で制作し、よりたくさんのアセットを作ることによって部屋の情報量を増やしより密度の高いデザインにしようと心がけました。今まで3Dの作品を作るとき、UVやテクスチャにはあまり力を入れて作れていなかったのが今回はUVからしっかりと割ってテクスチャも初めて substance painter を用いてアセット一つ一つにテクスチャを制作していきました。最終的にはアセットも50個以上作り情報量の多い作品になったと思います。課題として質感表現の曖昧さ、ライティングやカメラの角度の問題でせっかく作ったものが全く見えなくなってしまうので配置やライティングを意識して改善していきたいです。

使用ソフト：

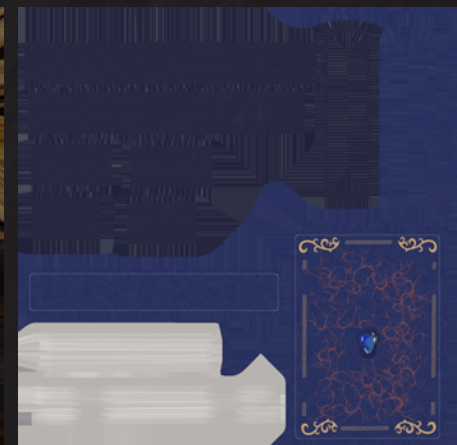
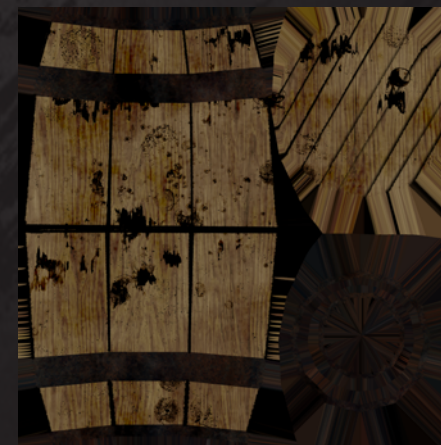
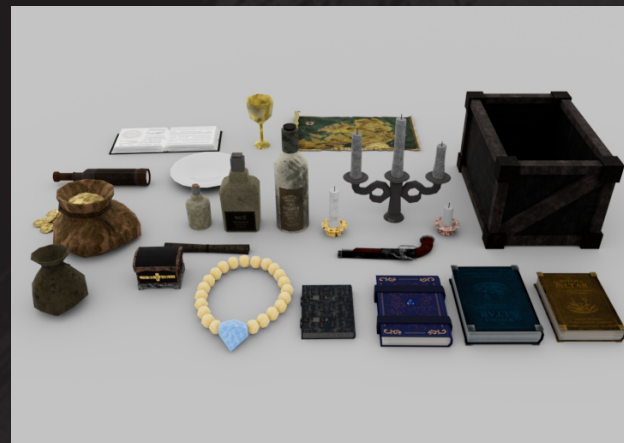
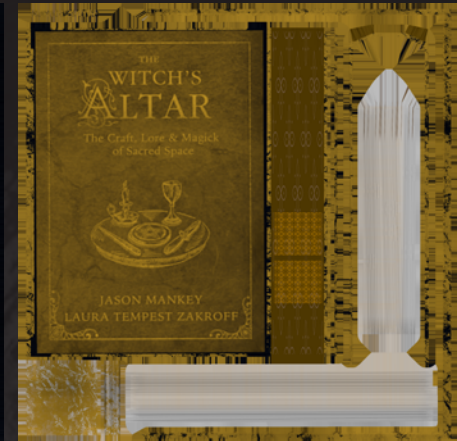
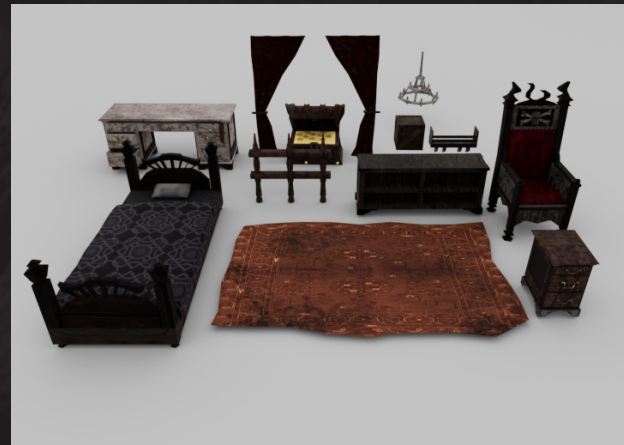


ポリゴン数： 13.5 万 polys

作業時間： 約 130 時間

texture size : 2048px

asset





Contemporary residential area



car
|
room
|
street



❖ another angle ❖



現代の日本の住宅街を想定して制作しました。
それぞれ形の違った家を制作し最終的に住宅街
のひとつの絵として完成させました。

使用ソフト：



ポリゴン数：16.7 万 polys

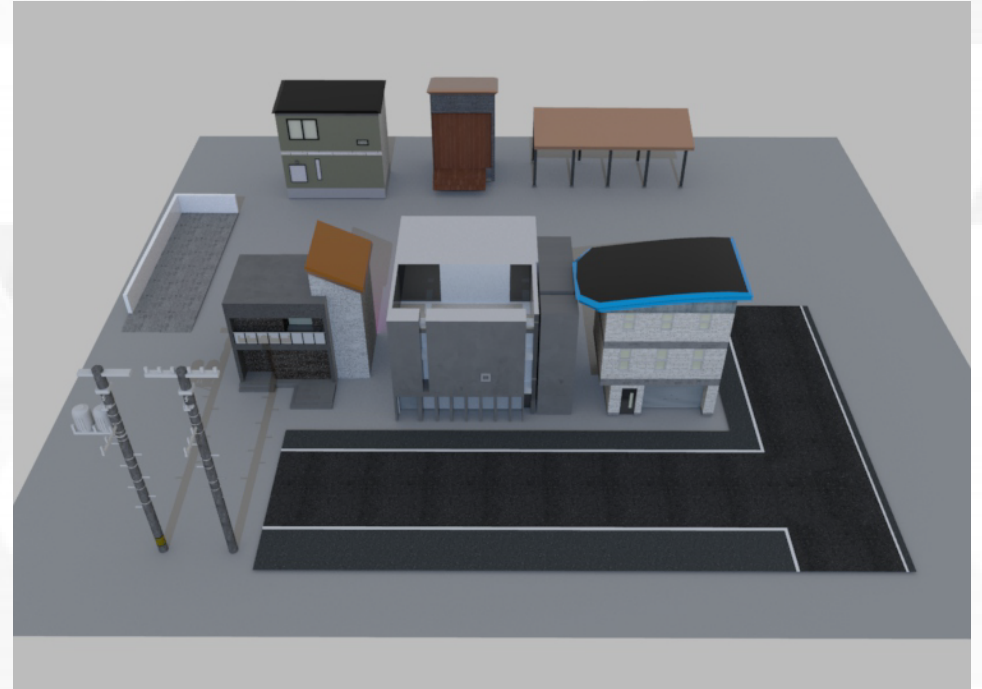
作業時間：120 時間



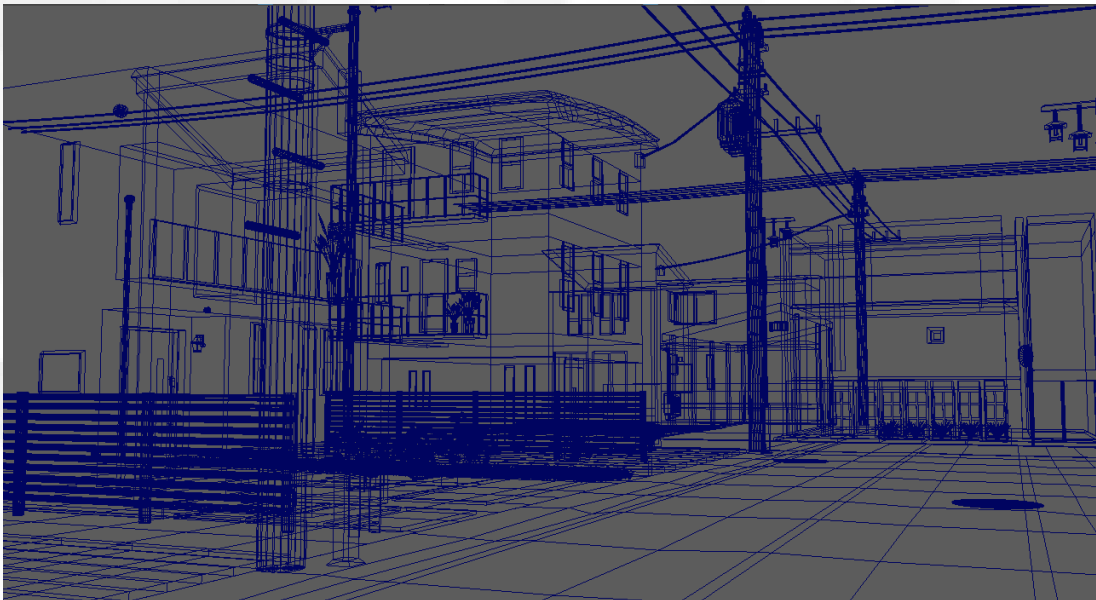
rendering



asset



wireframe



企業課題

- ◆ 株式会社 gumi 様
「誰が為のアルケミスト」 武器デザイン
- ◆ 株式会社 SEGA 様
「サカつく」 アセットデザイン

「誰ガ為のアルケミスト」 武器デザイン



<Concept>

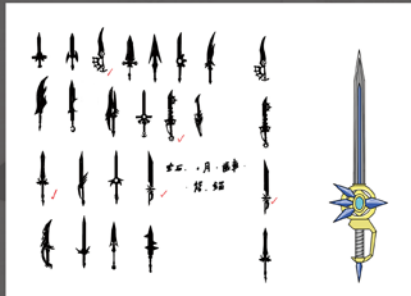
全身クリスタルのような鱗を纏った鋼の竜から作られた剣。

<Characteristic>

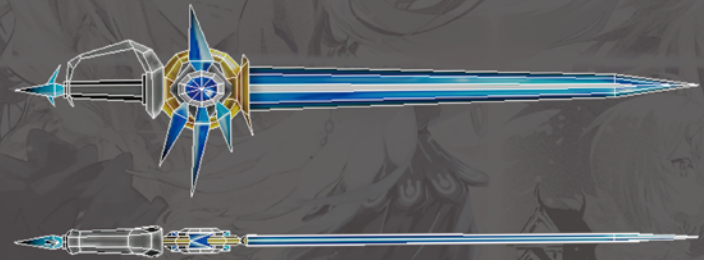
刃は鋼で出来ていて片手で持てるほど軽く、振りやすい。

剣に埋め込まれた青い宝石は、竜の胸に埋め込まれていたものである。

持ち主の魔力に応じて宝石が光り、力を発揮する。



宝剣モラルタ



polygon 488



Texture 128×128

<History>

洞窟で金銀財宝を守っていた竜が倒され、その竜の鱗や爪の素材から作られた剣。

基本的に魔力が扱えないものは、扱いが難しく力が発揮されない。昔は王族に仕える騎士の持ち物だったが盗賊に盗まれ、今はその盗賊が愛用している。

課題概要

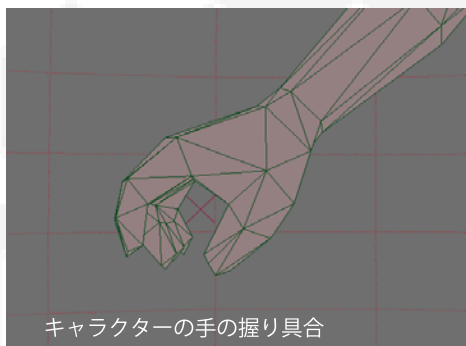
株式会社 gumi 様の「**誰ガ為のアルケミスト**」に登場するオリジナル武具の 3D モデルの課題として制作しました。

データ仕様

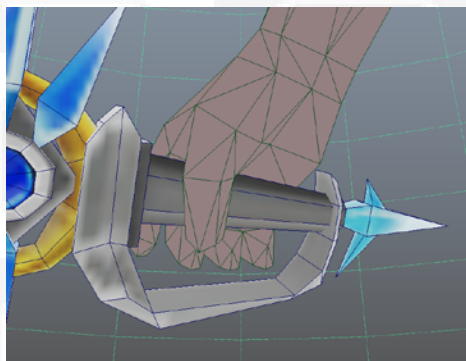
ポリゴン数：500 polygon 以内

作成中テクスチャサイズ (psd)：256×256 pix

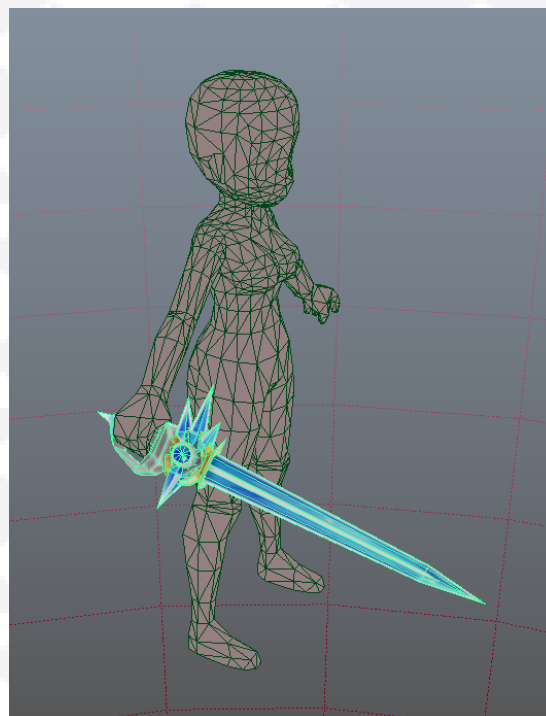
最終出力テクスチャサイズ (png)：128×128 pix



キャラクターの手の握り具合



基点の位置



注意点

- モデル基点をキャラクターが持つグリップの位置にくるように制作しました。またグリップの太さもキャラクターが丁度握れるくらいの太さになるようにしました。

「サカつく」 アセットデザイン

Uniform



Emblem



株式会社セガ様 企業プロジェクト
「サカつく アセットデザイン」

■デザイン設定

もともとサバイバルゲームを趣味にしていた人たちが集まって暇潰しに始めてできたサッカーチーム。

■エンブレム

手榴弾をボールに見立て、手前にはライフル銃の弾丸をイメージしてシルエットがシンプルにならないように意識してデザインしました。

■ユニフォーム

メインの色は迷彩柄で全身それだと単調になってしまうので白のラインをいれたり、黒で少しアシンメトリーにしてみたりしてスポーティーな雰囲気を出しました。

参考資料



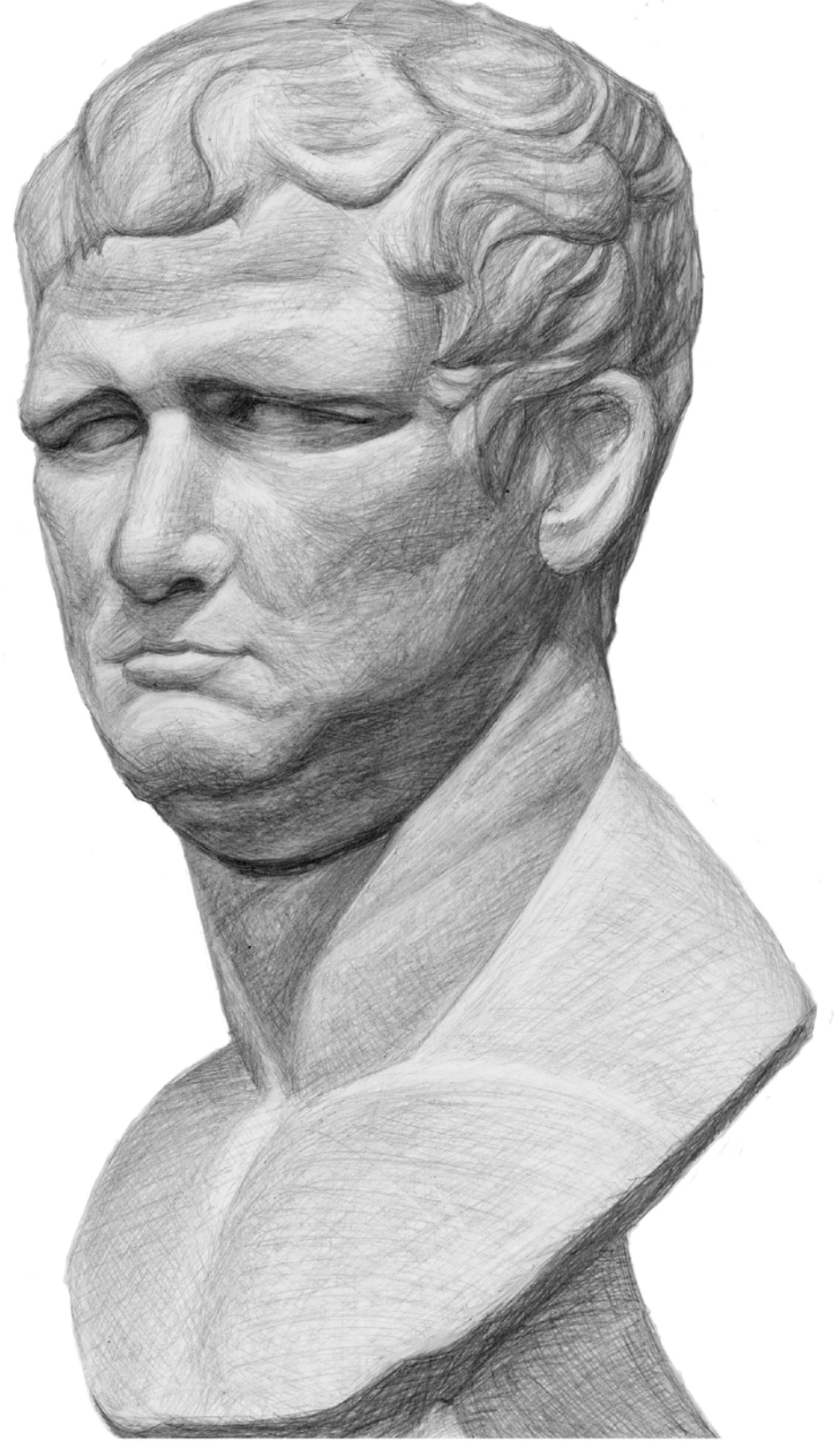
Dessin

◆ アグリッパ

◆ 青年マルス

アグリッパ

制作時間：約 45 時間





青年マルス

制作時間：約 60 時間

Thank you

