

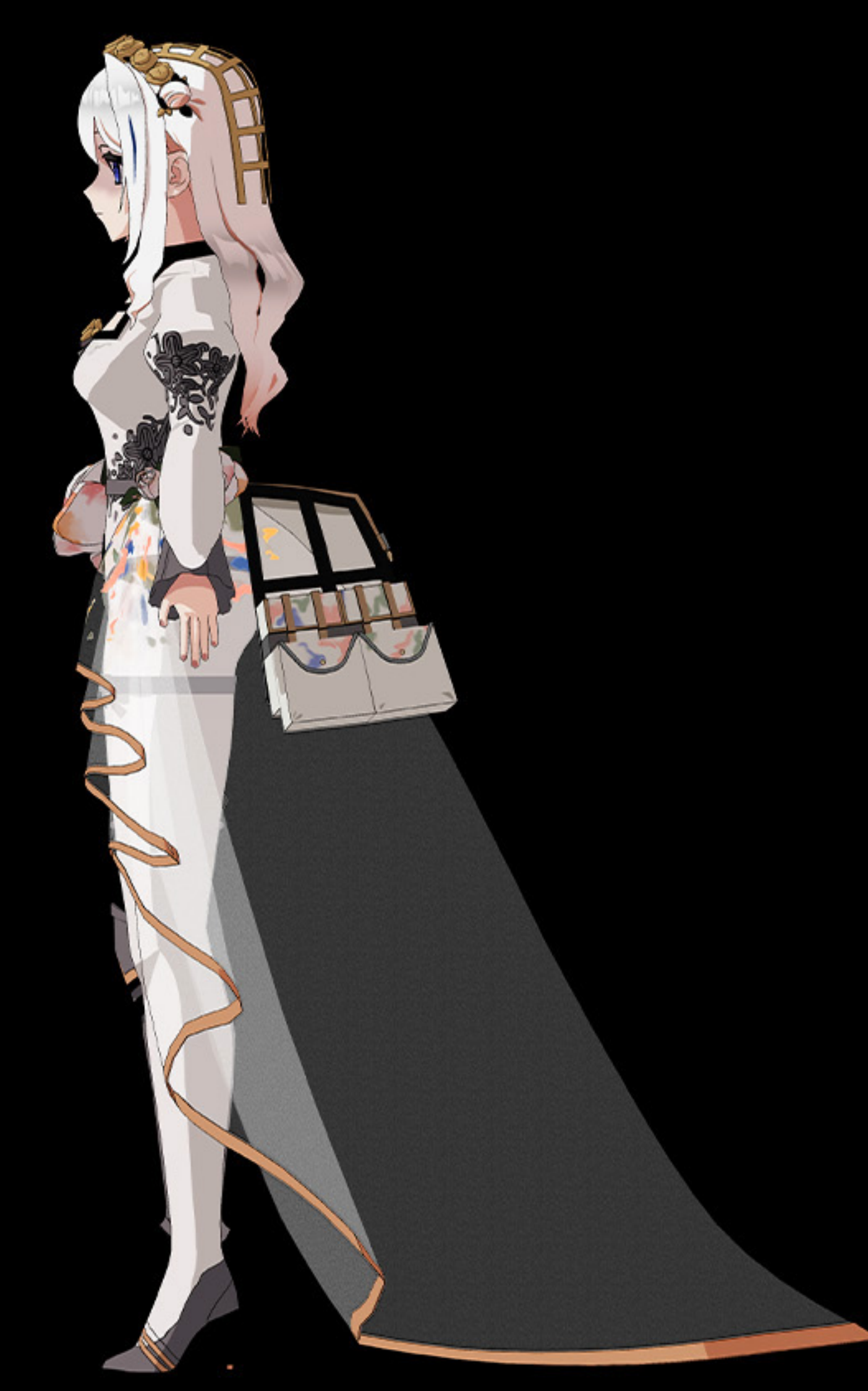
PORTFOLIO

福岡デザイン&テクノロジー専門学校
クリエイティブデザイン科
ゲームグラフィックデザイナー専攻
3年 平田絵美

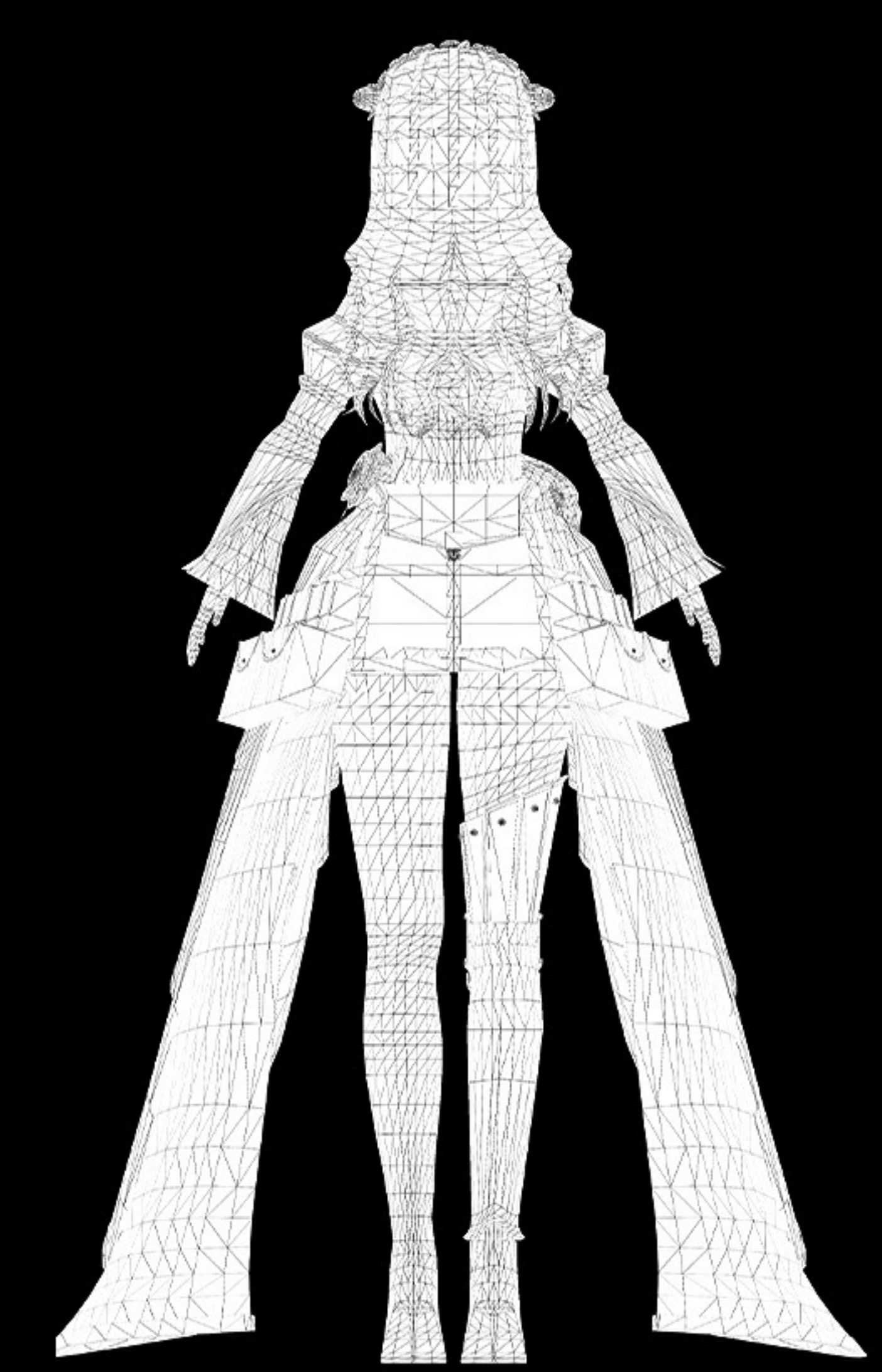
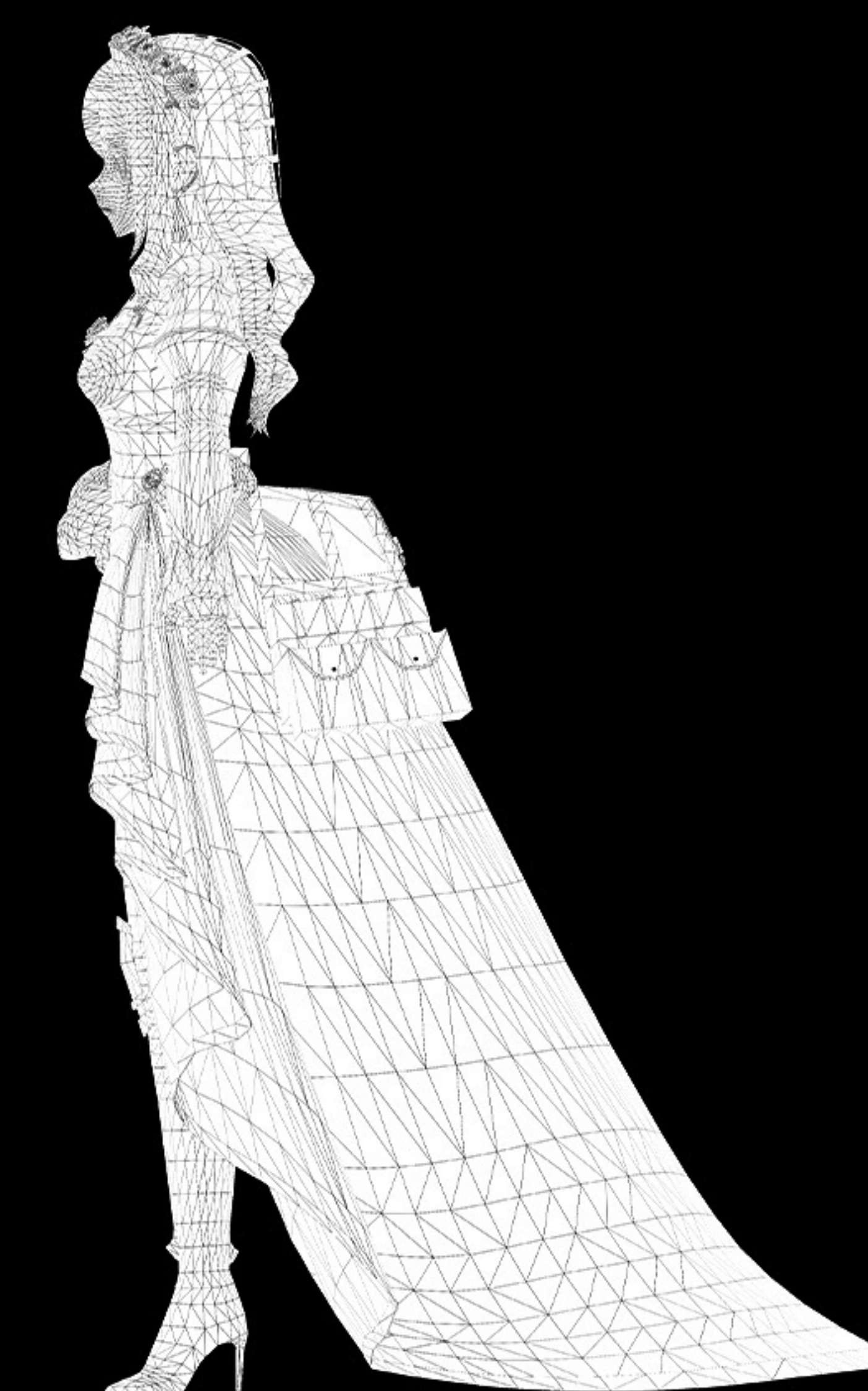
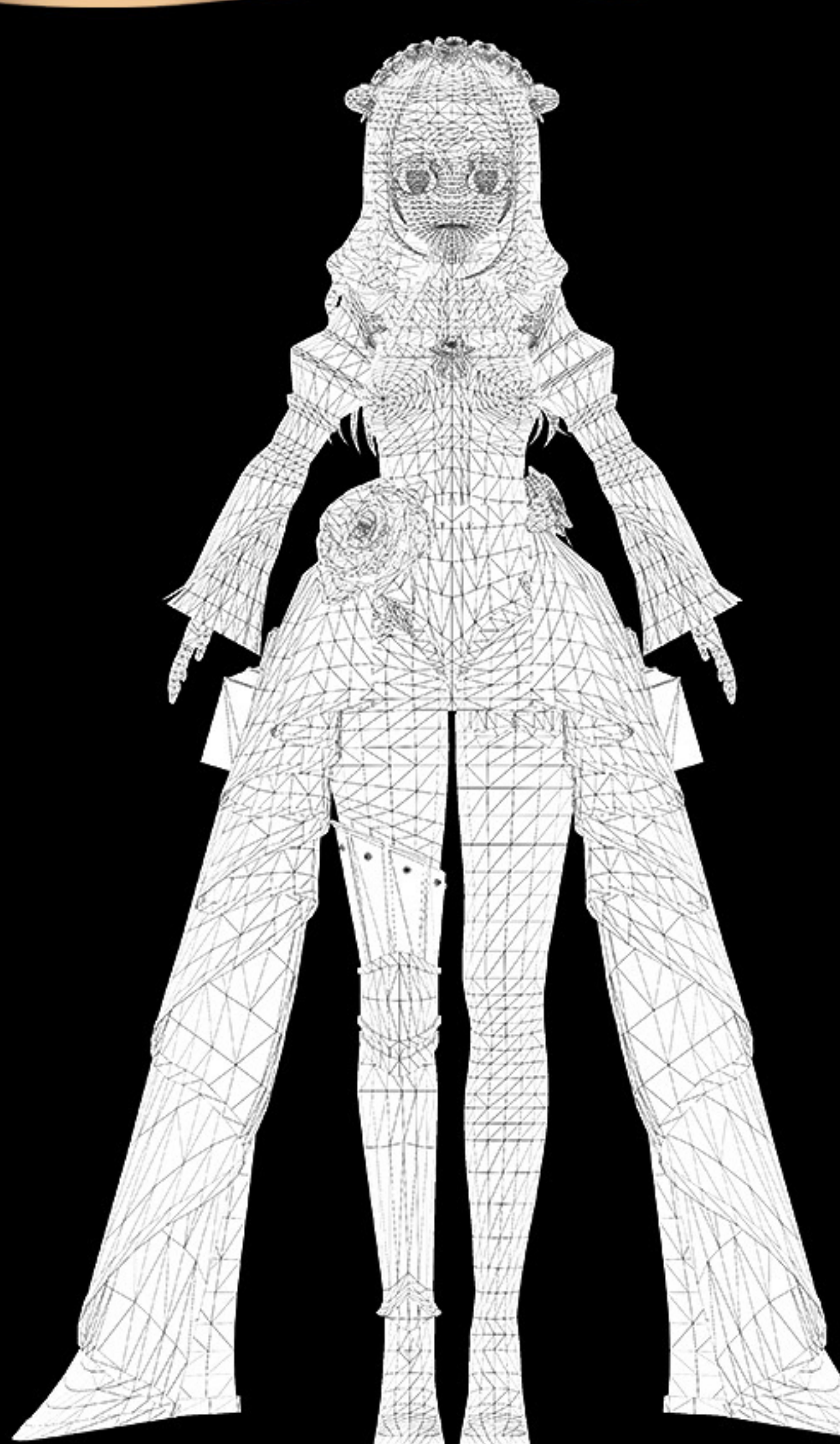


3DCG

三面図



wire frame

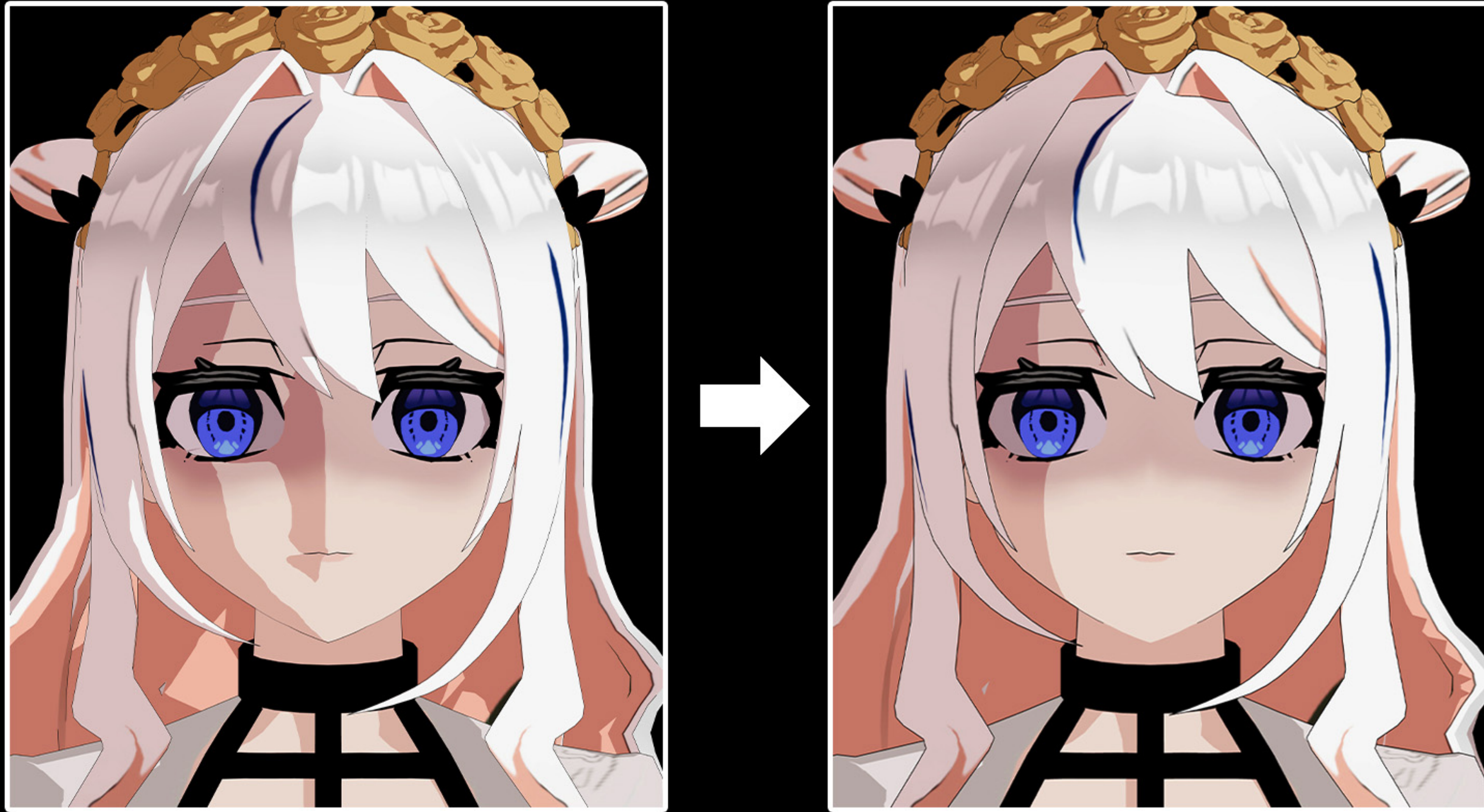


花嫁をモチーフにデザインし、モデリングしました。
無表情気味で感情が乏しいのかと思いきや、実はヤンデレで好きな人への愛情表現が暴走してしまうキャラクターです。
全体的に白でまとめ花嫁の清純らしさを出しつつ、顔の影や黒い鉄格子のモチーフ等の暗いイメージも入れ、
ただの女の子ではない雰囲気仕上げました。

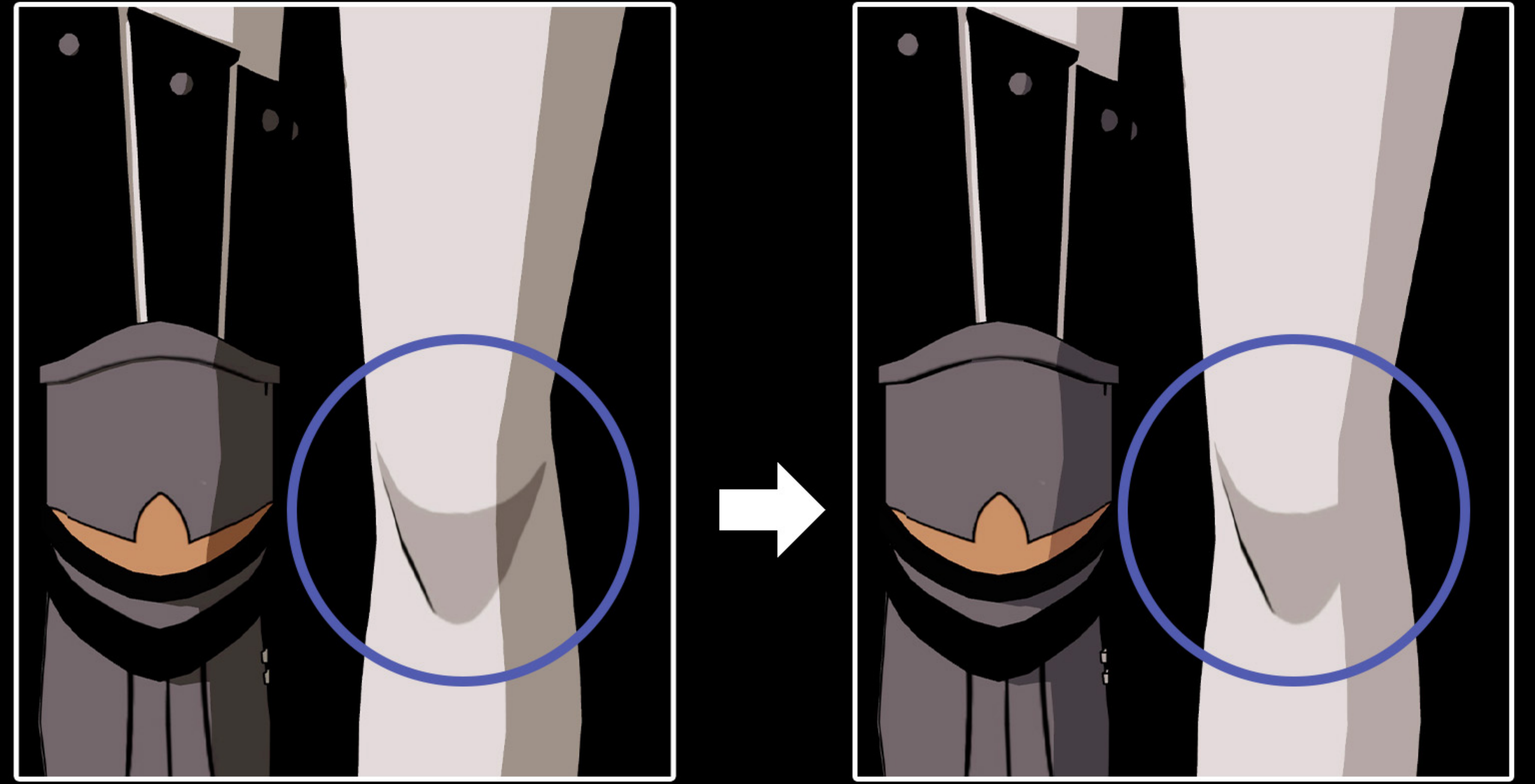


ポリゴン数：88000
制作時間：約 140 時間

point



アトリビュートの転送を行うことで顔周りの影をよりアニメらしく、可愛らしく表現しました。

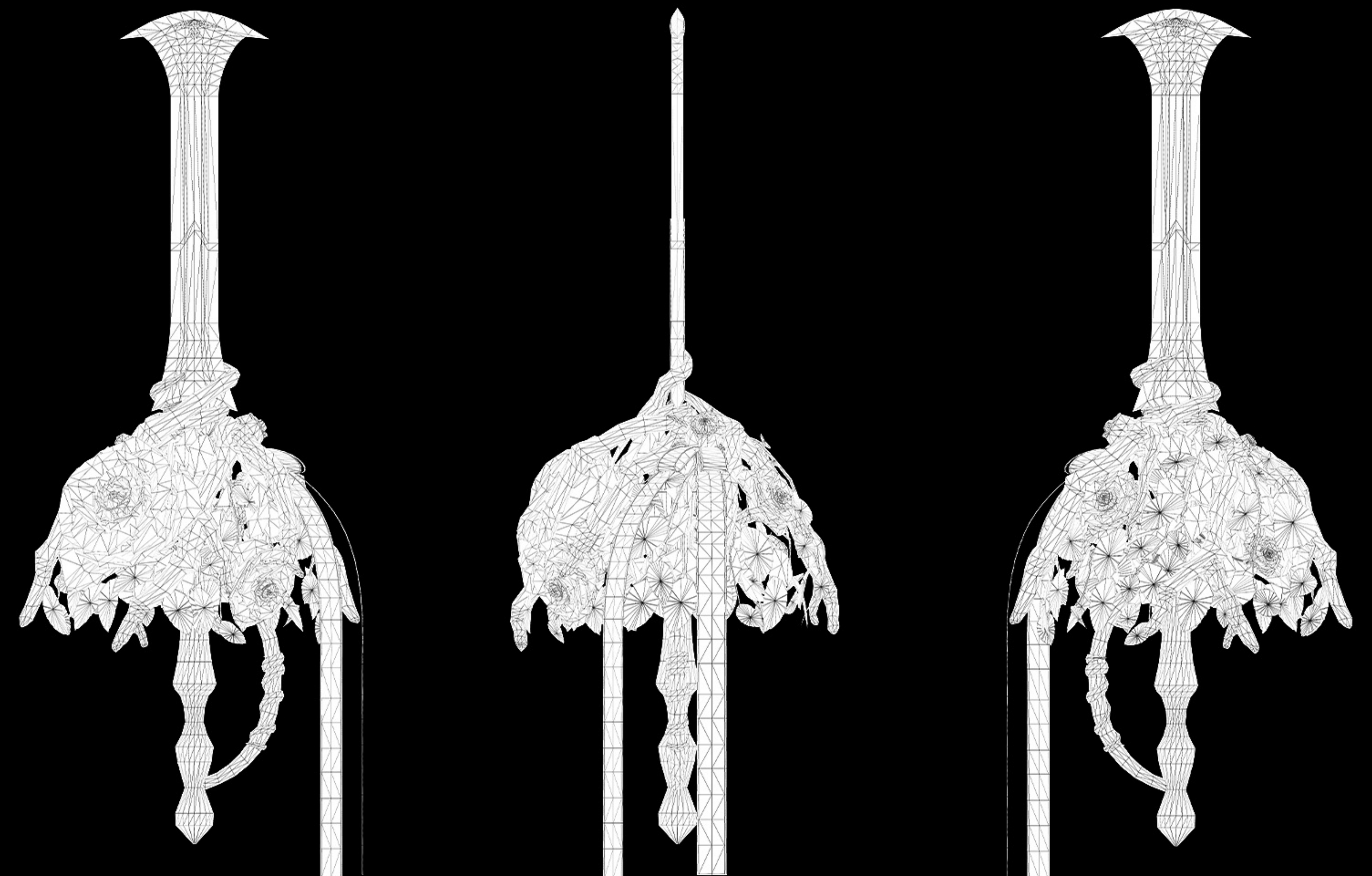


輝度に応じてテクスチャを入れ替えることで、テクスチャの影とライティングによる影を馴染ませました。

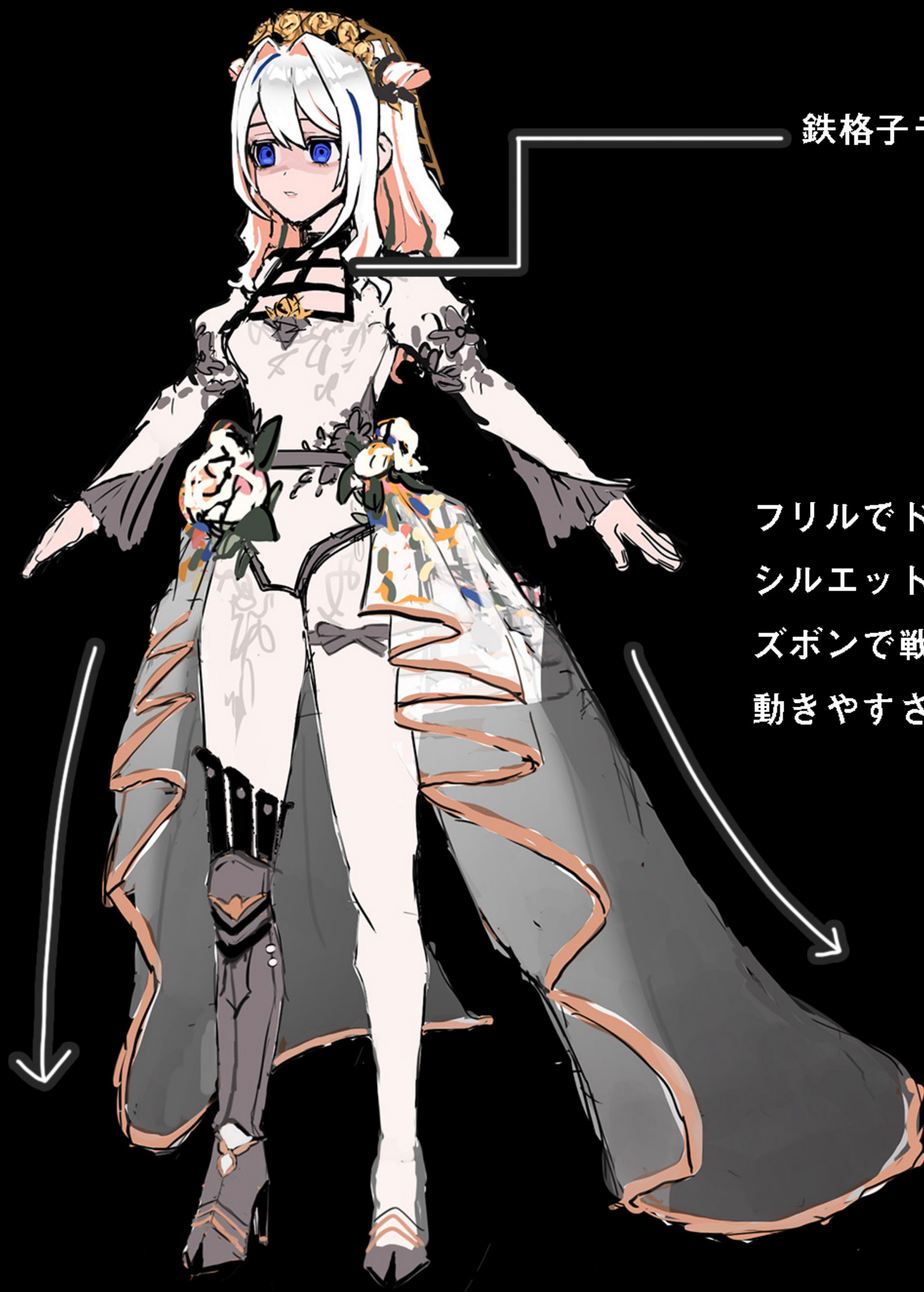
三面図



wire frame

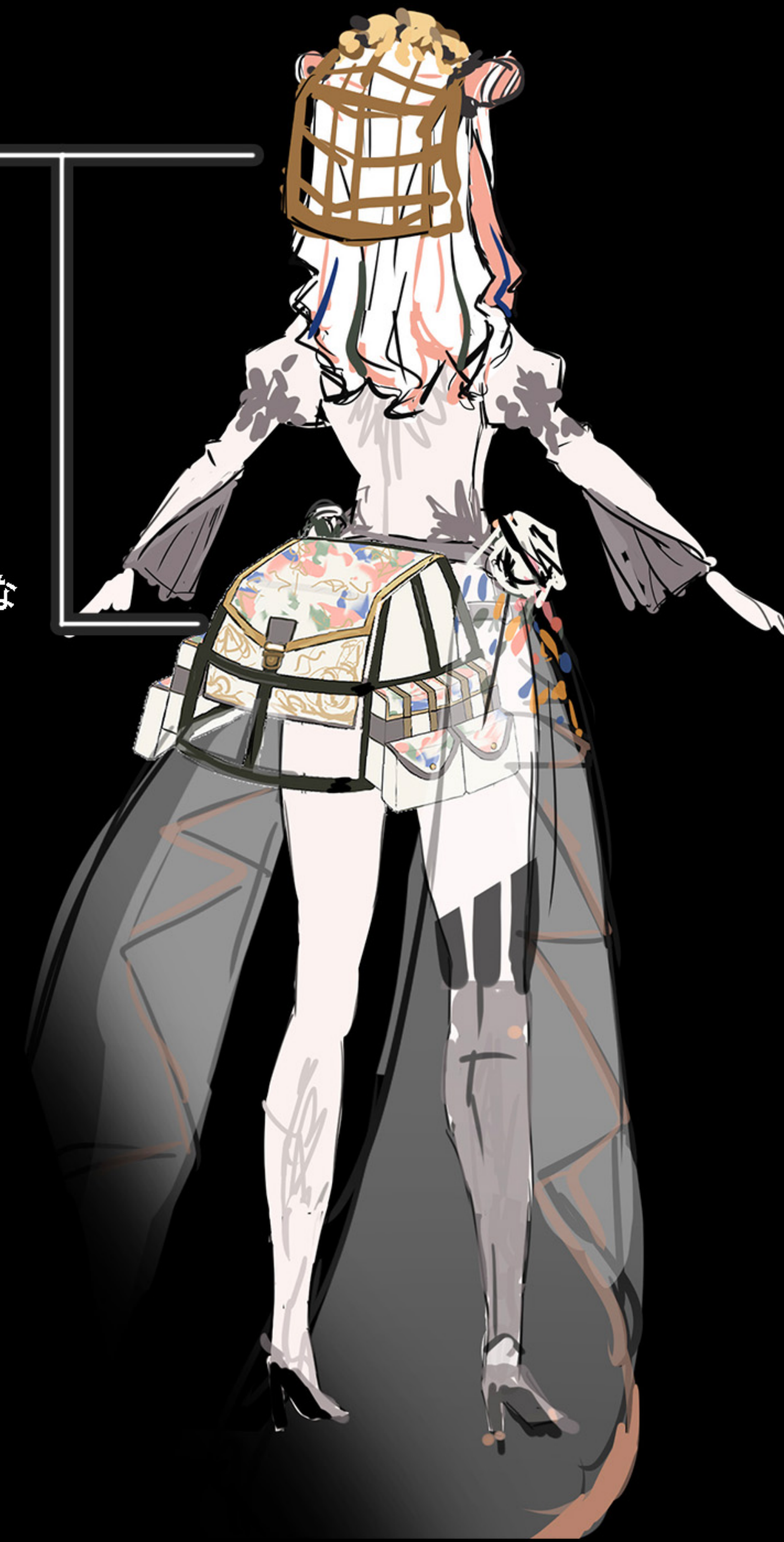


デザイン画

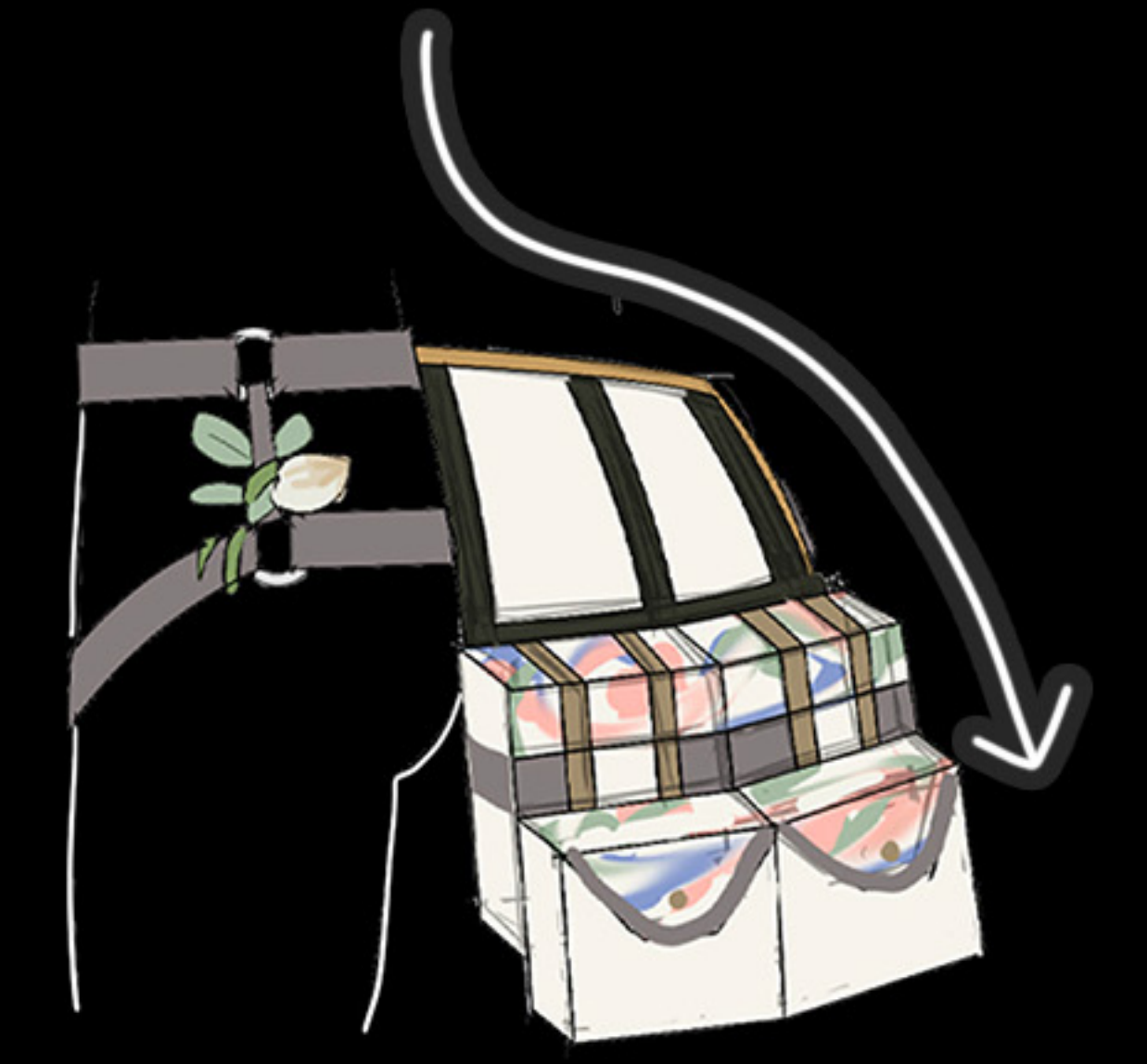


鉄格子モチーフ

フリルでドレスのような
シルエットにしつつ
ズボンで戦えるような
動きやすさに



クリノリンと鉄格子をイメージ



バスのルのように
女性らしいラインが出る形に

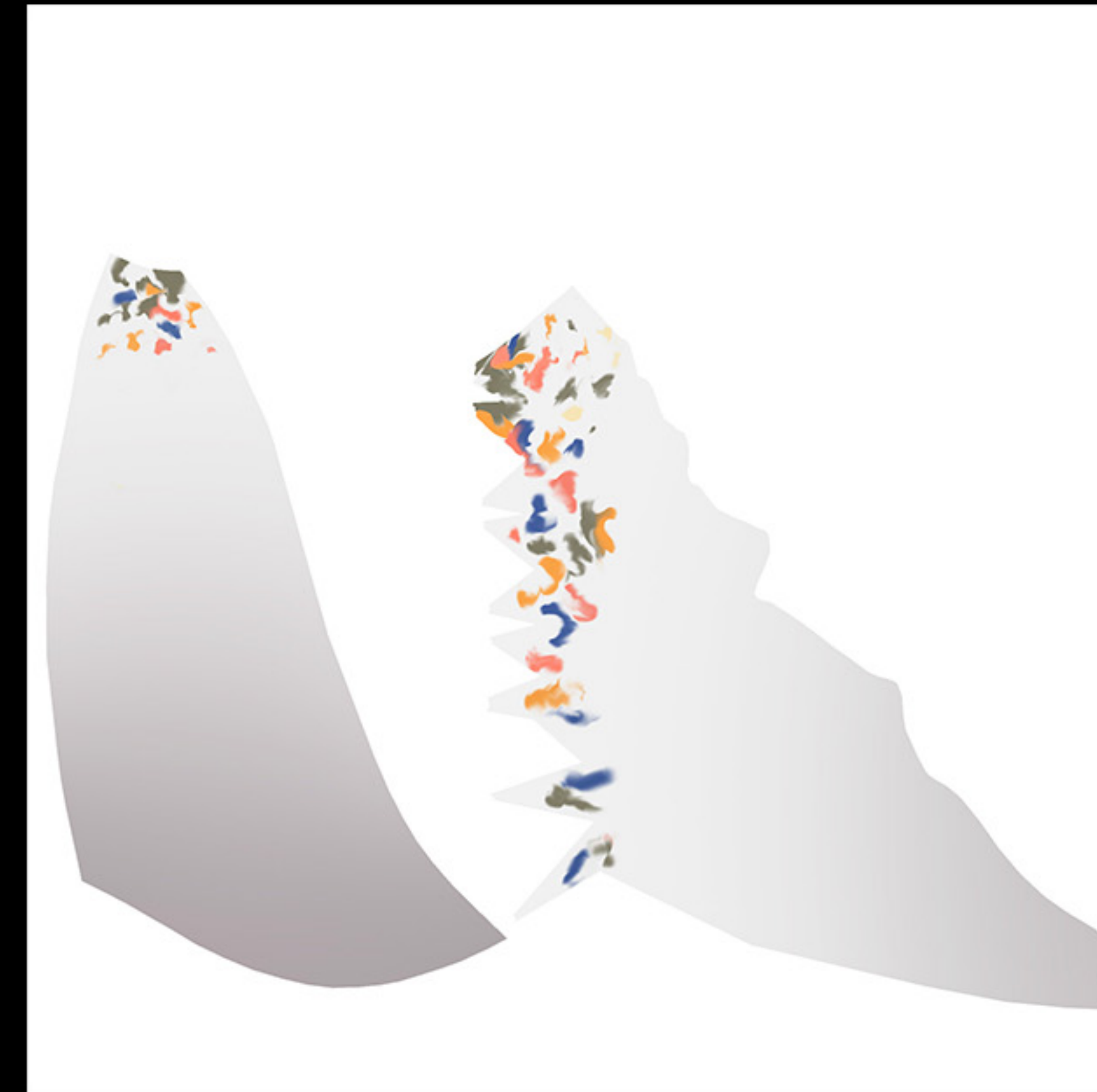


処刑人の剣
ヤンデレらしさも出しつつ
曲線で花等に合うように

持ったときにブーケ
のようになるデザイン



texture





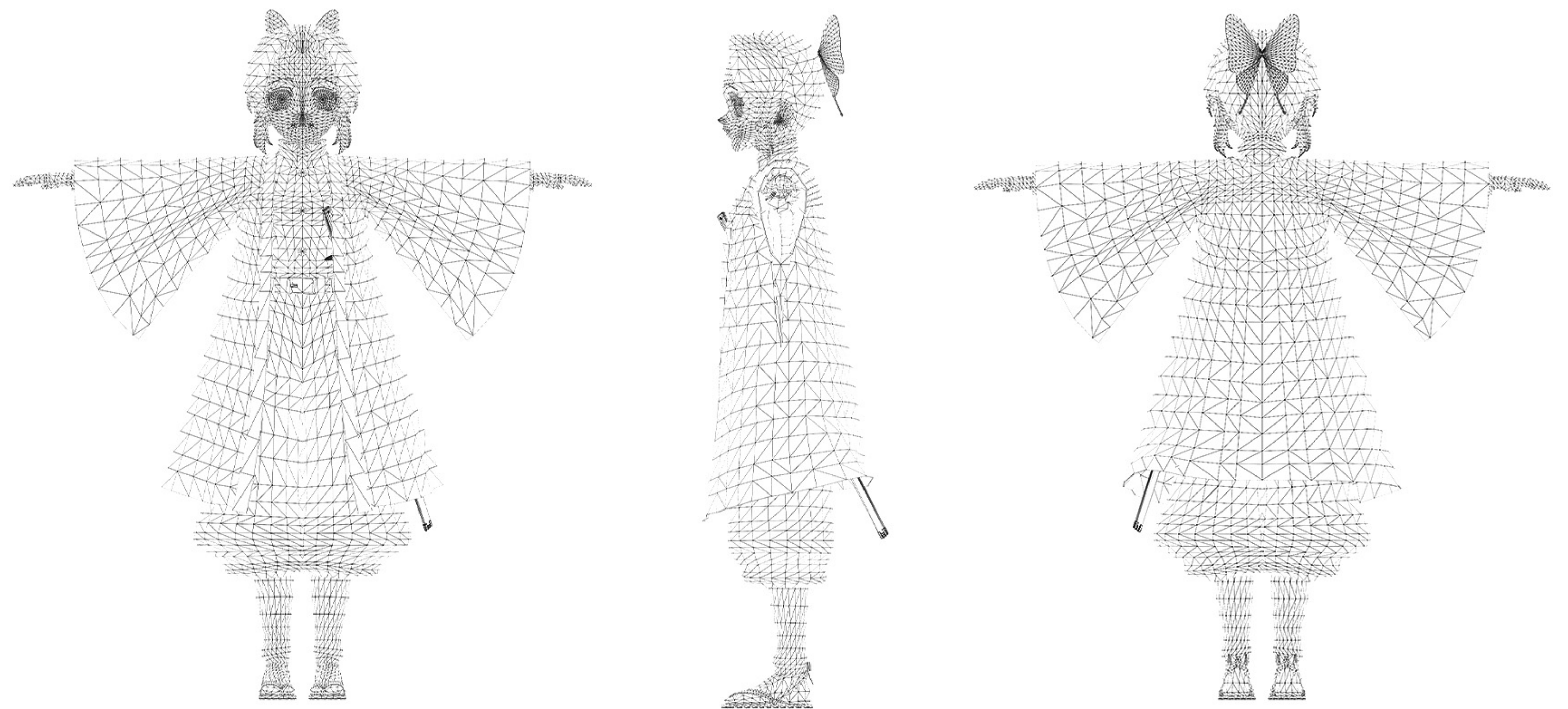
※二次創作

作品名『鬼滅の刃』

三面図



wire frame

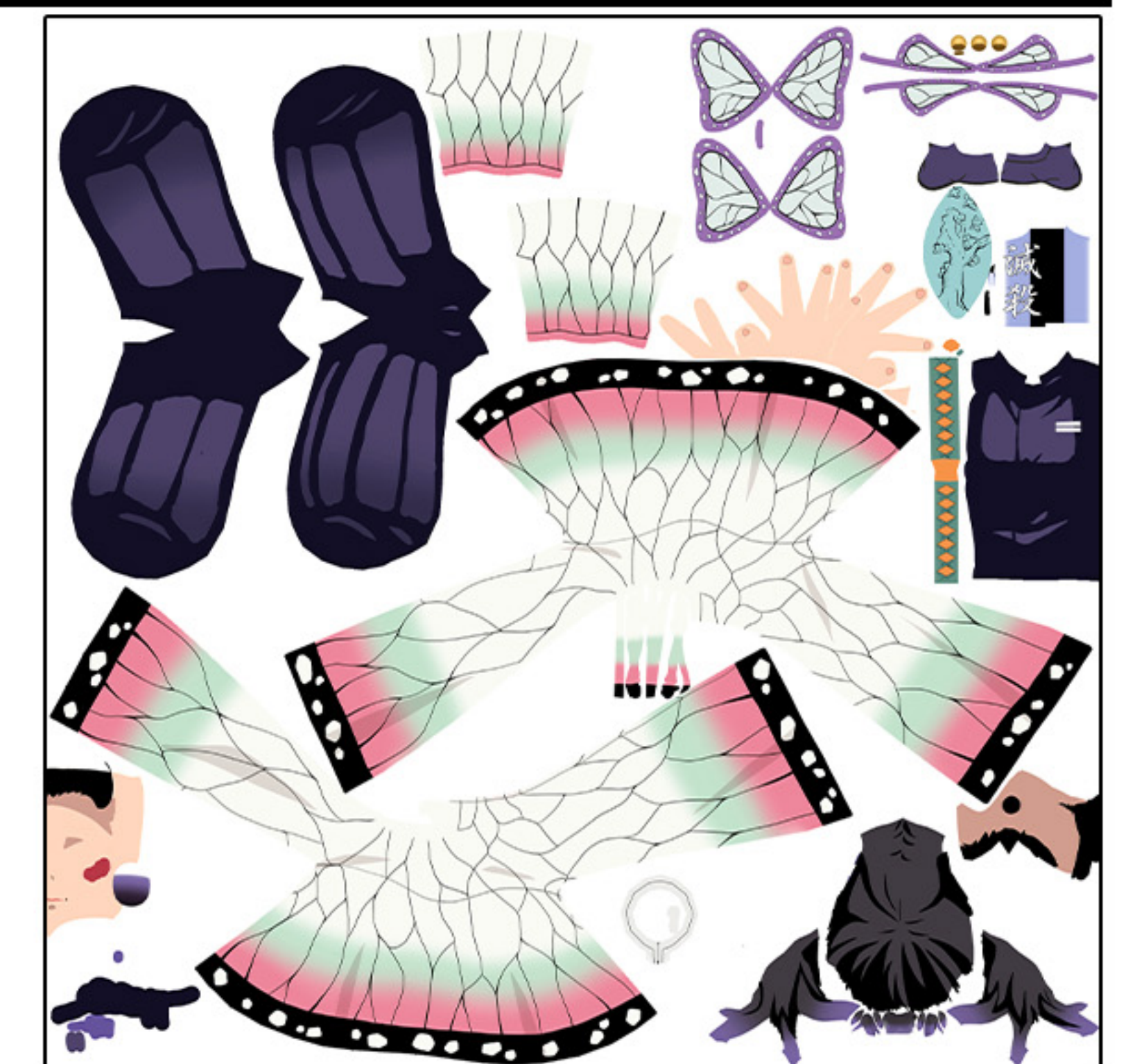


ポリゴン数：約 27000

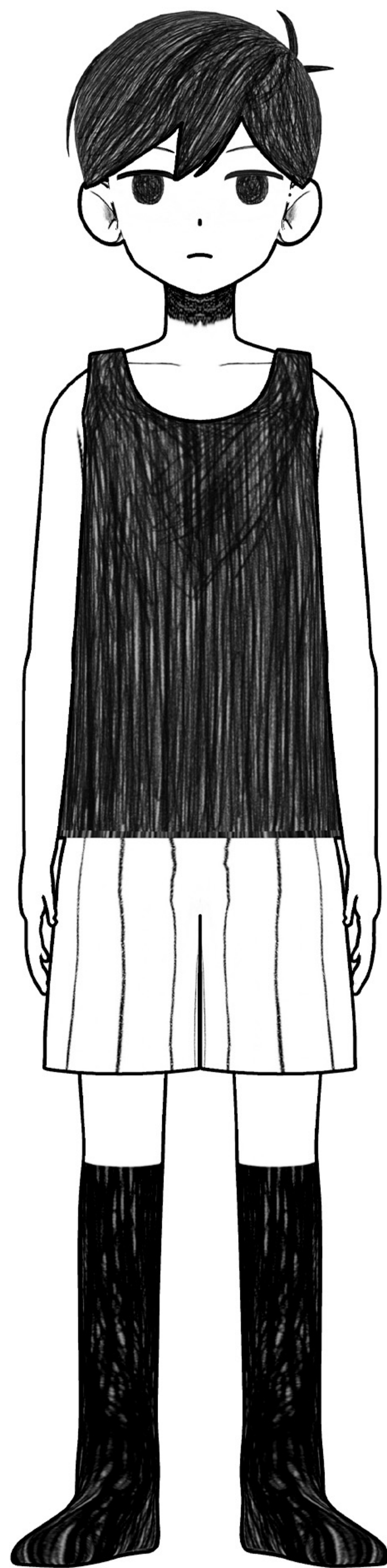
制作時間：約 140 時間



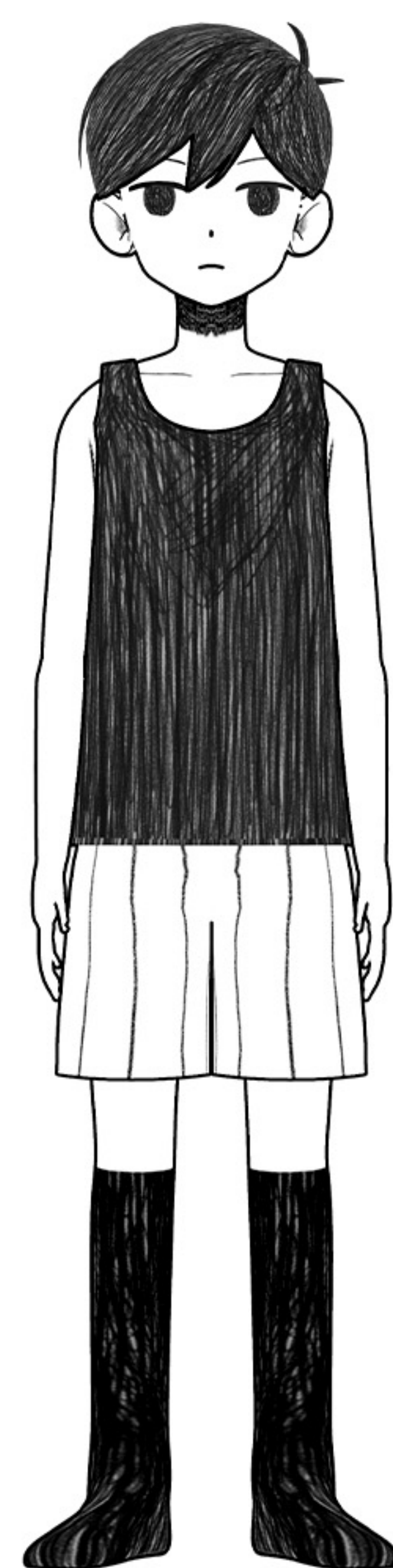
キャラクターの雰囲気を出すことを目標に制作しました。
羽織の蝶の模様之苦戦しましたが、Substance Painter などを使い直接モデルに描き込むことによって解決しました。



OMORI



三面図



reference

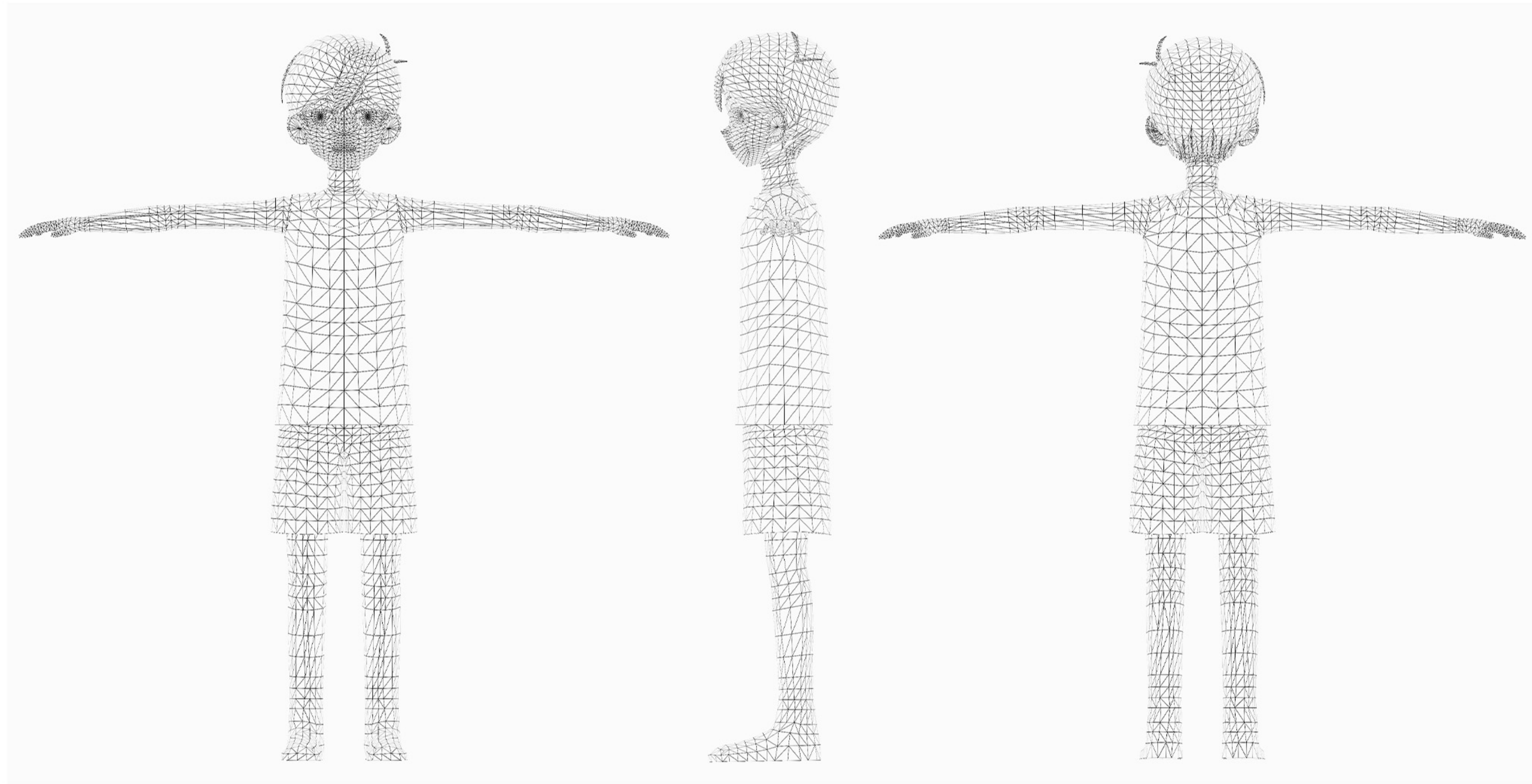


OMORI

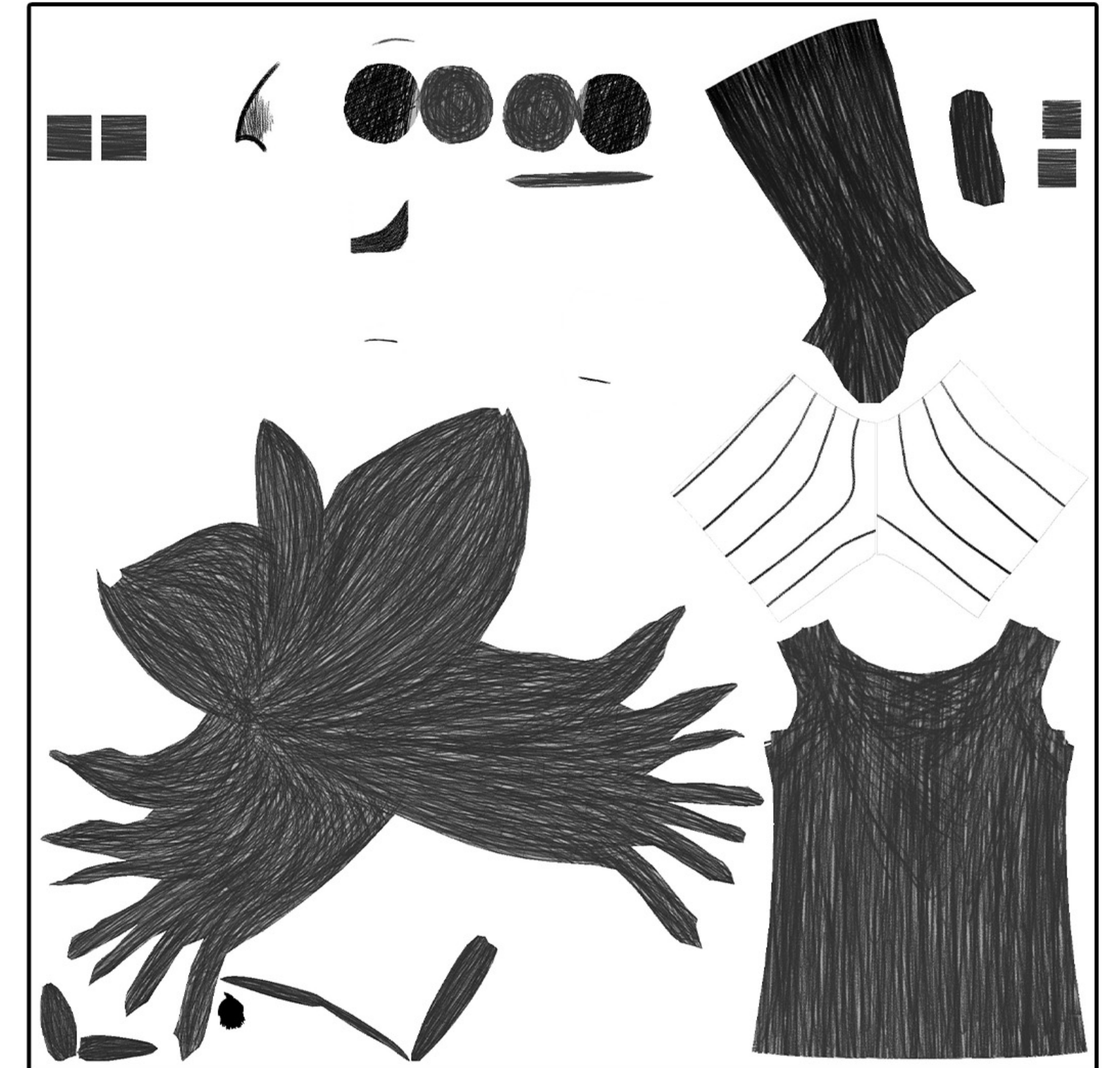


※二次創作
作品名『OMORI』

wire frame



texture



OMORI というゲームの主人公をモデリングしました。
キャラクターの再現や 2D らしさを表現することを目標に制作し、
鉛筆で描いたようなテクスチャや頭身のバランスなど気をつけました。

ポリゴン数：13000

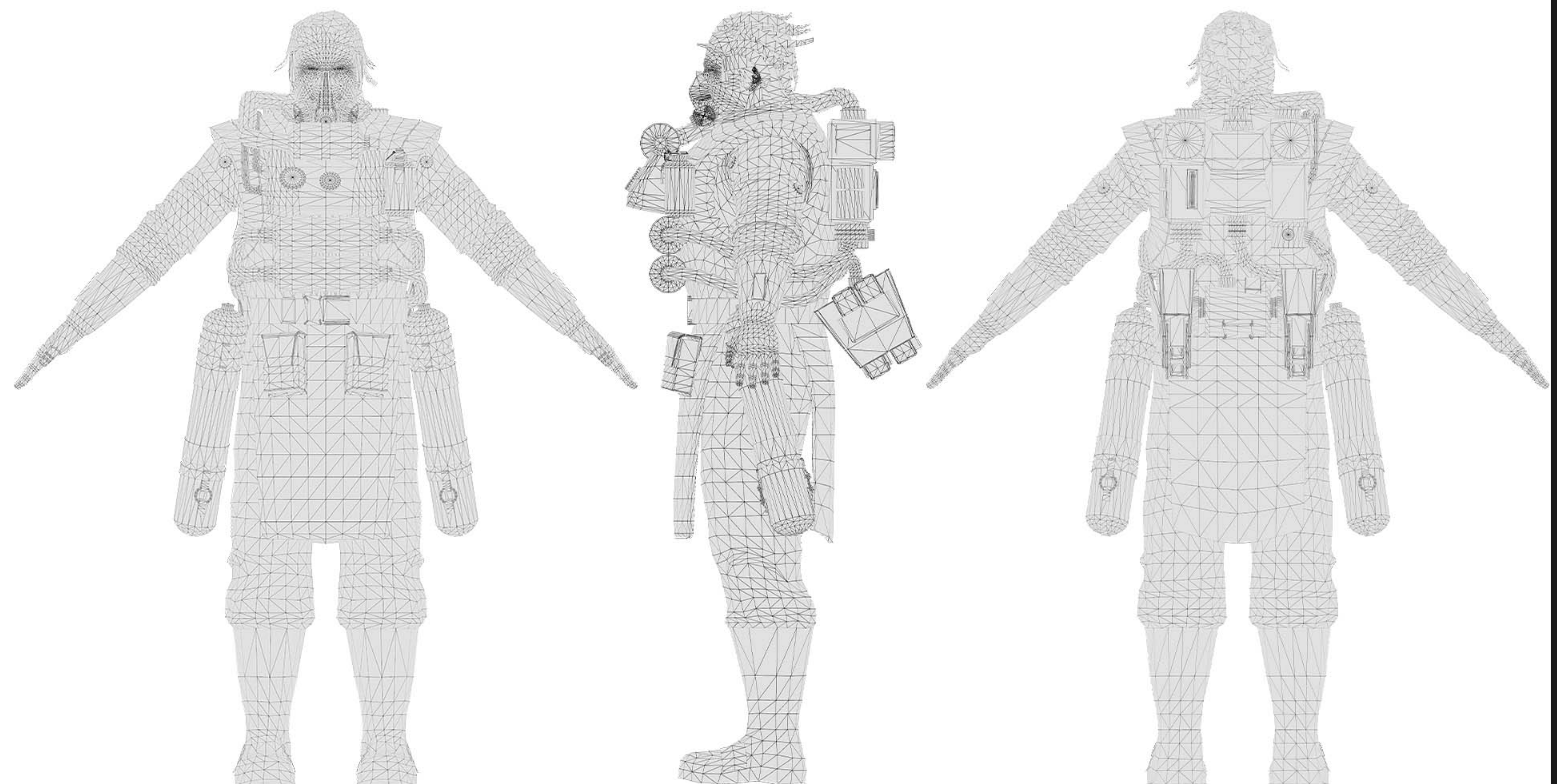
制作時間：約 50 時間



三面図



wire frame



※二次創作

作品名『Apex Legends』

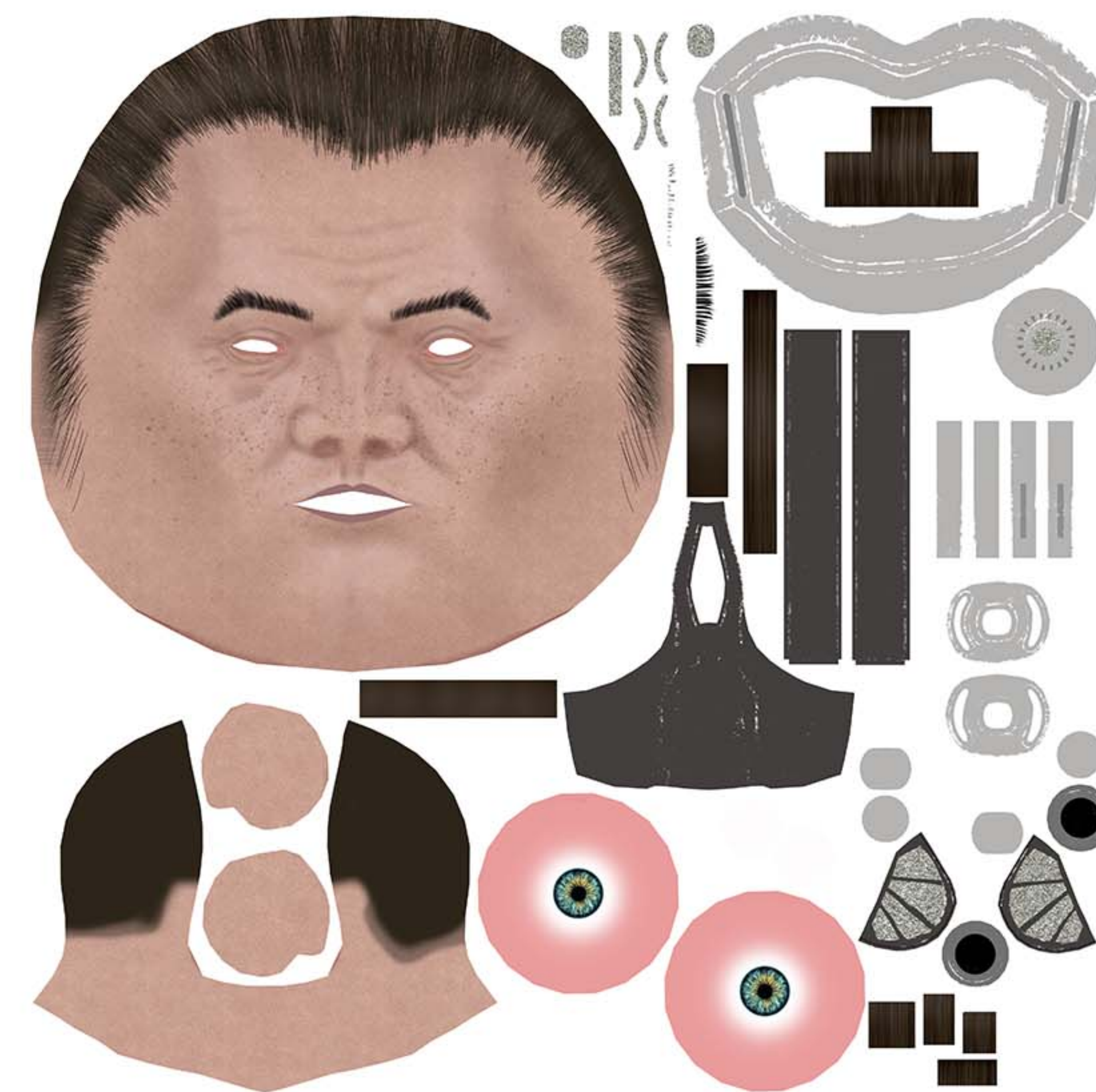
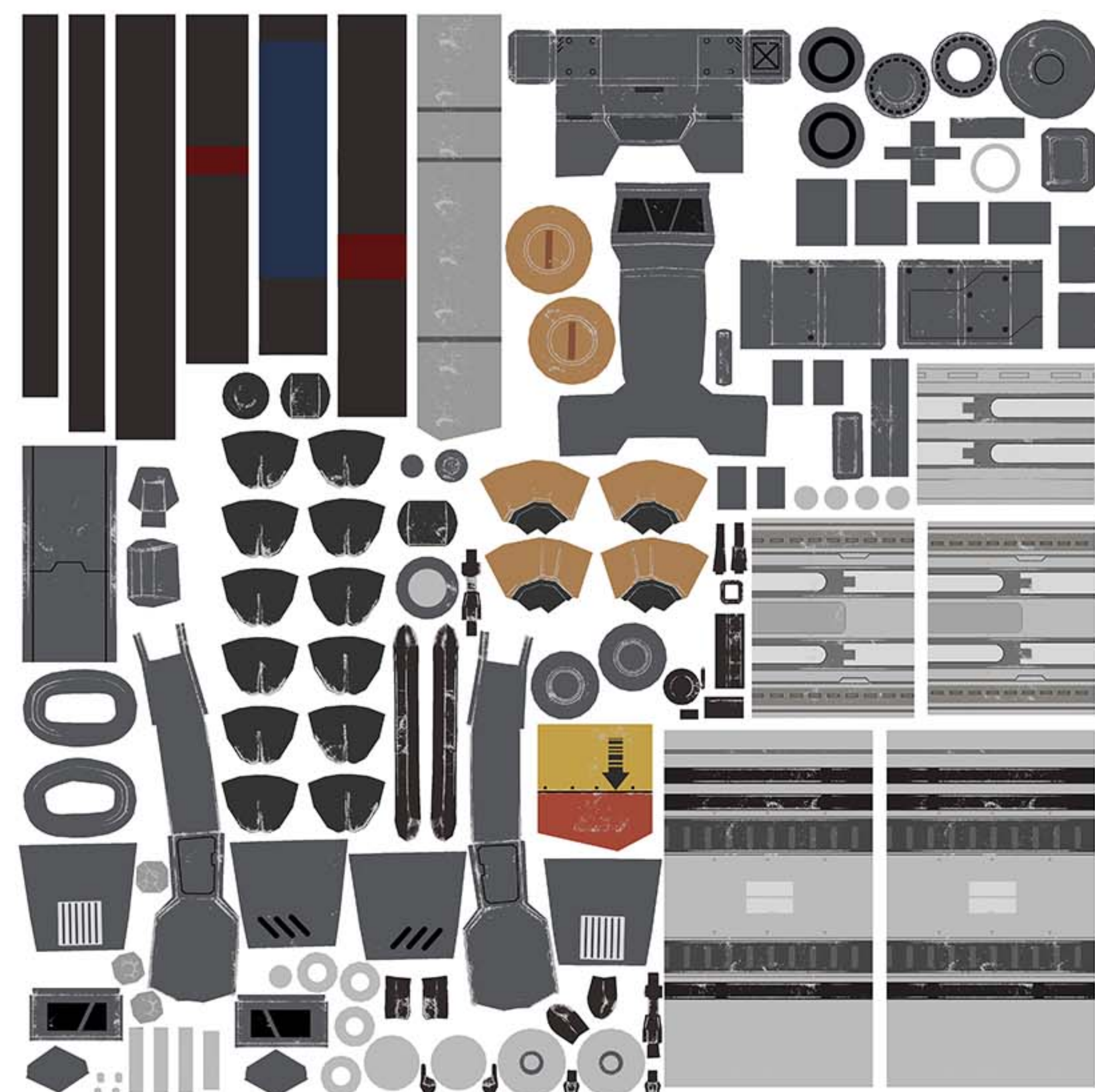
顔



Reference



Texture



Apexのコースティックというキャラクターを制作中です。
mayaでポリゴンモデリングをし、Zbrushなどを使ってノーマルマップを制作しています。

ポリゴン数：約43000
制作時間：約180時間



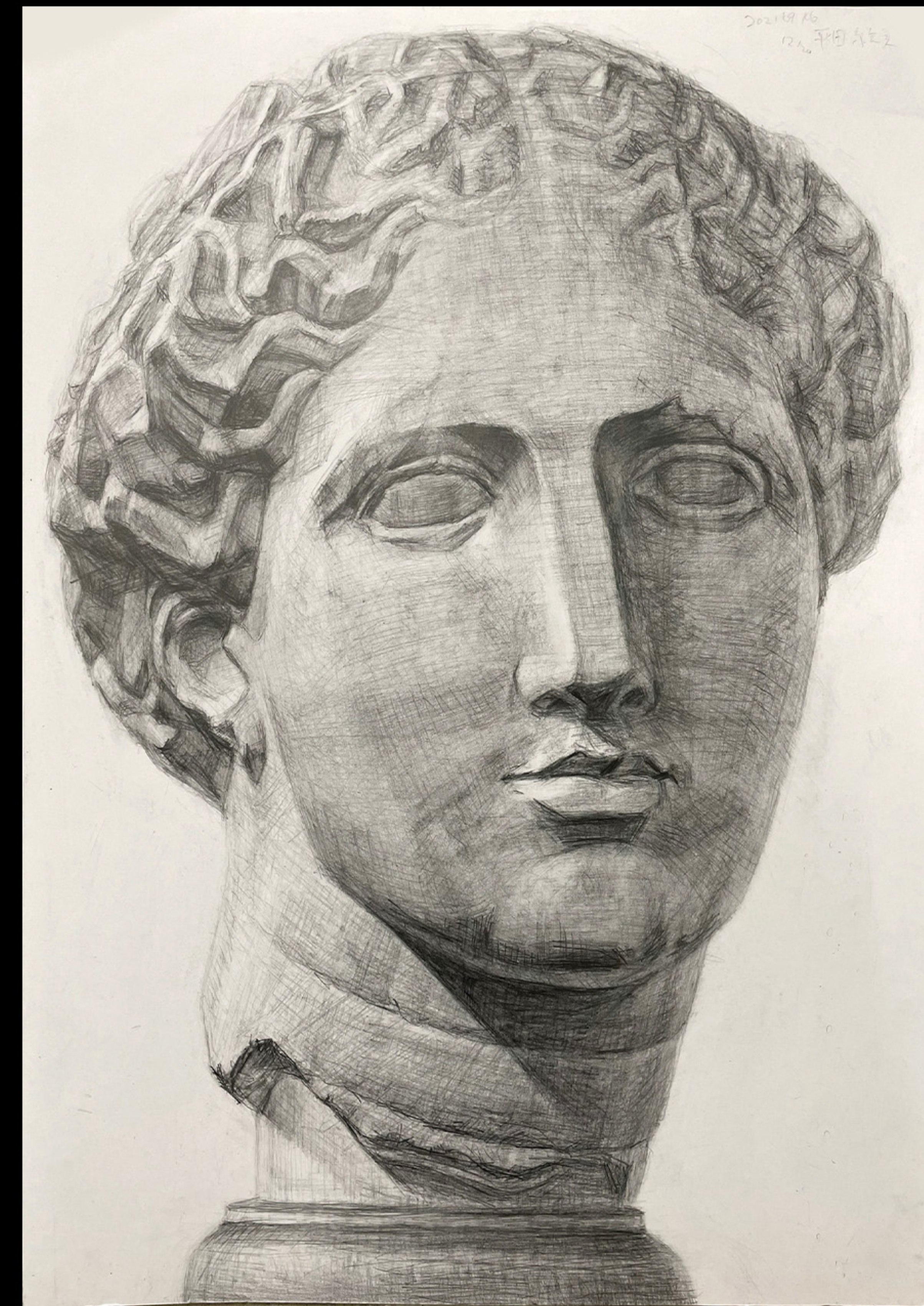
2D



使用画材：油絵
制作期間：10日
サイズ：910×910mm



使用ツール：CLIP STUDIO PAINT
制作期間：3日
※二次創作 作品名『Apex Legends』



制作期間：約70時間
サイズ：B3