



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 2年

齊田 雅史

福岡常葉高等学校出身

目次

P1. Profile

P2. 企業課題（俯瞰カメラ）

P3. 企業課題（あおりカメラ）

P4. 企業課題の Process

P5. 企業課題の History

P6. 企業課題の Assets

P7. 企業課題の Assets2

P8. 学校の教室

P9. 学校の教室の Process

P10. FN P-90

P11. FN P-90 の Wireframe

P12. FN P-90 の Process

P13. 映画「バイオハザード」レーザートラップ

P14. レーザートラップの Process

P15. 部屋

P16. 部屋の Process

P17. デッサン

P18. 彫塑



Profile

志望職種：背景デザイナー

氏名：齊田 雅史 (Age 26)

出身地：福岡県 小郡市

自己紹介：

趣味はゲームと読書。好きなゲームは「バイオハザードシリーズ」「Fallout4」。本は漫画よりもライトノベルが好きで、最近ではネット小説をよく読んでいます。性格は明るく相手の年齢関係なく誰とでも話せるので、そのコミュニケーション能力を生かし以前はサービス業（ゲームセンター）で正社員として働いていました。高校で商業科を卒業後、大学で心理学科を専攻、一度就職しましたがゲーム制作への夢を諦めきれず、専門学校へ入学し現在に至ります。

Skill



Autodesk Maya



Adobe Photoshop



Adobe Illustrator



Adobe Substance 3D Painter



企業課題：死者変異 (俯瞰)

作品完成日：2023年12月12日

制作期間：160h

△ポリゴン数：969,640

テクスチャサイズ：4096×4096

使用ソフト：



企業課題：死者変異（あおり）

作品完成日：2023年11月5日

制作期間：140h

△ポリゴン数：771,182

テクスチャサイズ：4096×4096

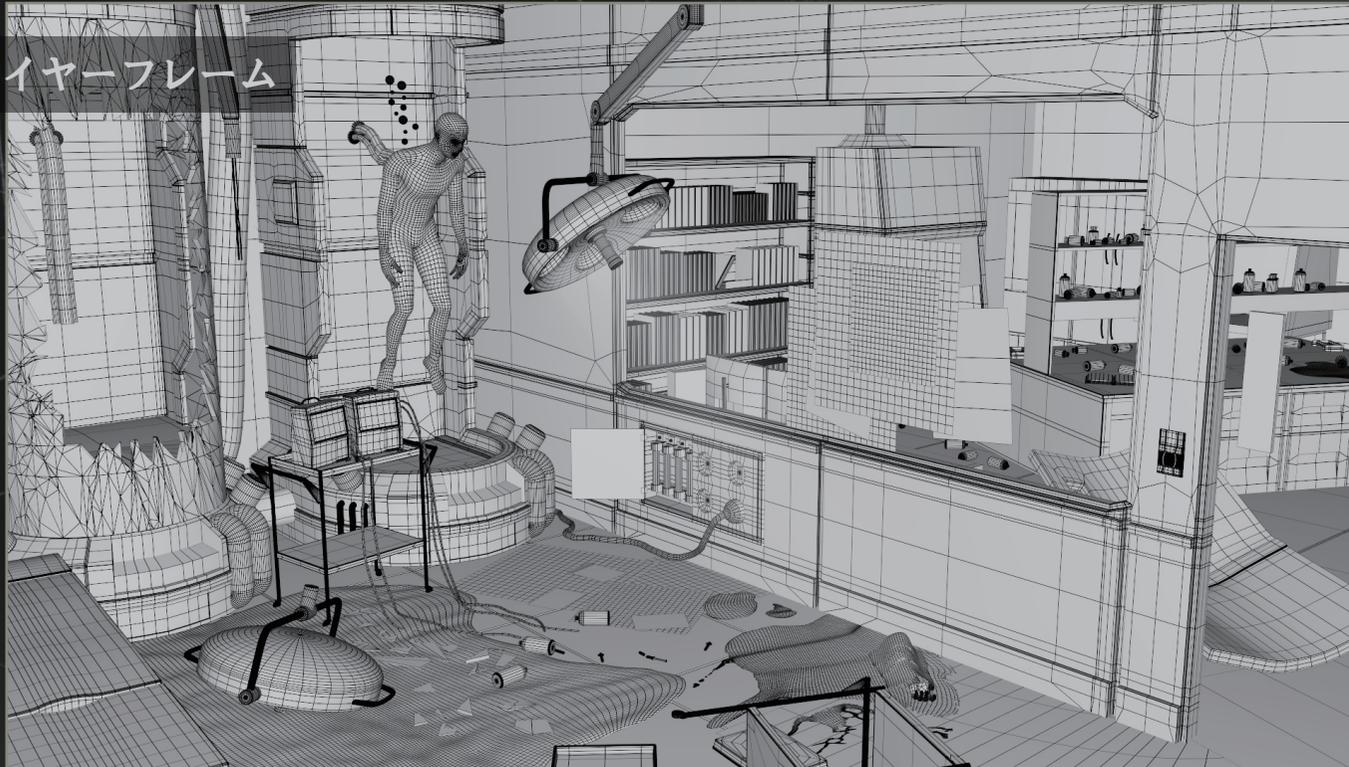
使用ソフト：



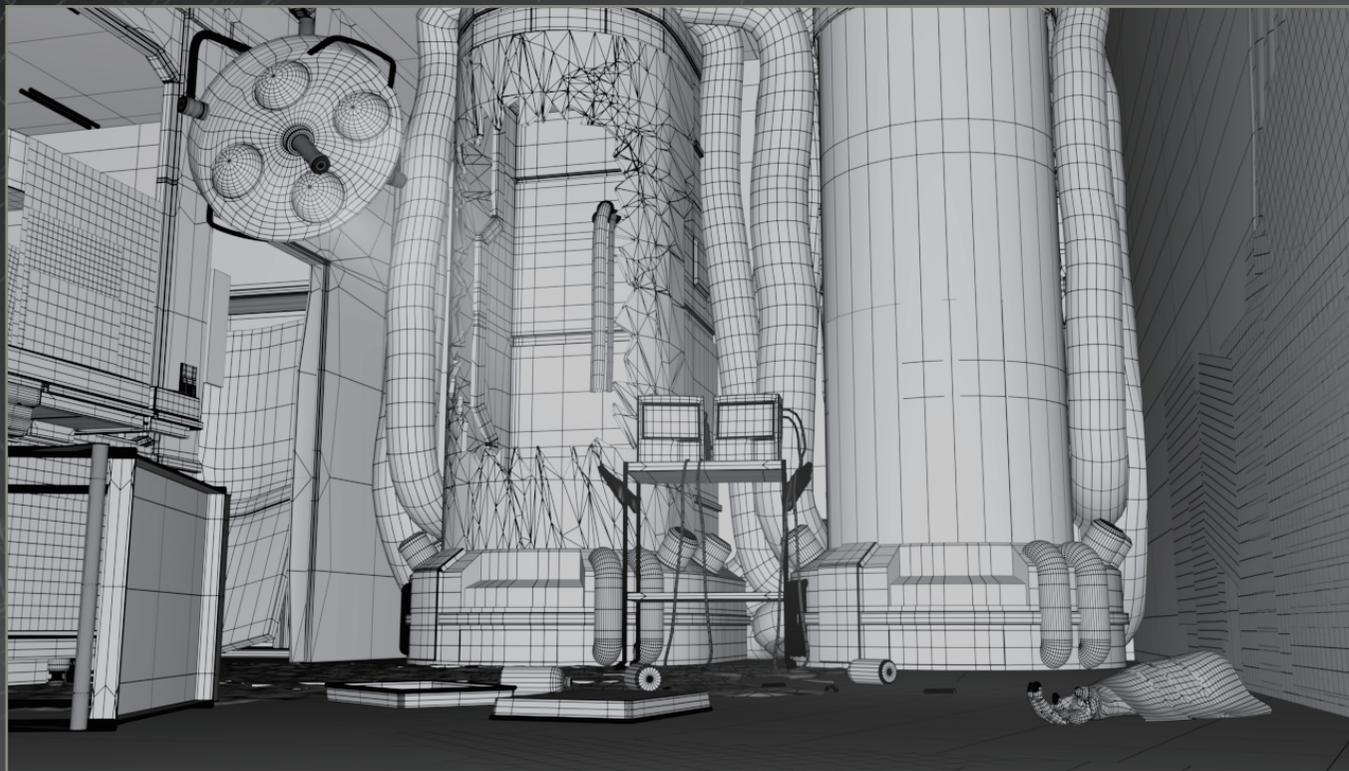
Process

株式会社 K2 様の企業課題で制作した作品です。
テーマが「サバイバルホラー」だったので私の好きな
ゲームのバイオハザードをモチーフにしました。
何回も試行錯誤を重ね、企業の方や先生、友人からア
ドバイスももらいながら完成させました。
やっぱりホラーの研究所といえば培養槽です。一体
どのような薬を使ったら異形の化物になるのか気にな
ります。

ワイヤーフレーム



リファレンス



History

2023年6月23日～7月28日

指摘事項：なし

初回製作。リファレンス集め、構想の段階。設定を考え、それに合わせた物を製作・配置。
テクスチャはまだ付けていない。

7月29日～9月8日

指摘事項：ライトが単調、惨劇が起こった感がない、部屋の片方に的を絞って片方は軽い作りに。

改善点：天井に付けているライトを暗くして目立たせたい部分にライトを当てるように。小物を散らして死体も配置し、惨劇を表現。奥の部屋が研究室なので小物を多数配置予定だったのを、手前の手術室に重きを置くように。

9月9日～10月10日

指摘事項：培養槽のガラス感がない、テクスチャの質感、
ライトのメリハリ、etc....

改善点：培養槽にライトの反射が映るように。全体的なテクスチャの修正、未完成だった血のテクスチャの作成。雰囲気を出すため全体を暗くして、明暗がハッキリするように手術用ライトで見せたい部分を強調。別の見せ方として俯瞰とあおりカメラの2パターンを製作。

10月11日～10月20日

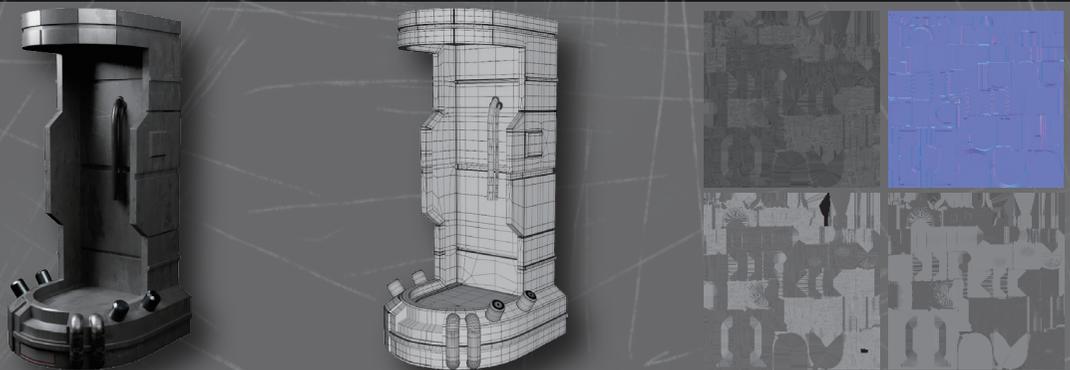
指摘事項：暗い、手術用ライトに可視光、培養槽のライトを上からのみに、培養槽本体のディテールを詰める。

改善点：全ライトの修正。明るくなったことで見えるようになった部分のディテール詰め。

企業課題として提出期限内で製作し、企業へ提出した分がここまで。
その後も個人で修正・改善を行い、最終的に前ページで掲載したものに。

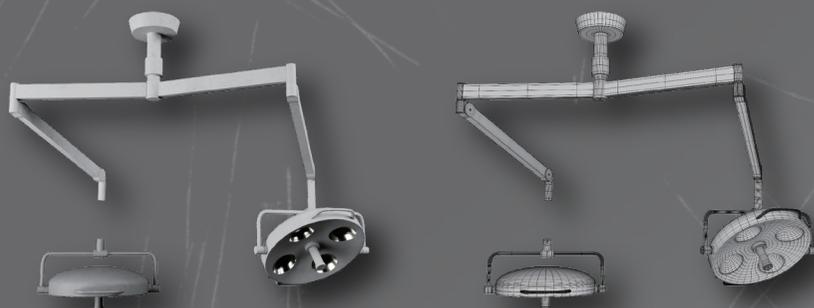


Assets



『培養槽』

最もデザインを考えながら作ったアセットです。絵の中でメインとなる重要なものなので凝ったものになるよう形を考えて作りました。マシン外側上部と下部にパイプが伸びています。上部パイプは液体などを厚めに作られたマシン内部の背面を通して下部へ流す為のものです。下部にある円筒の中はポンプになっており、培養槽内部を液体で満たす時と排水の際に使用されます。

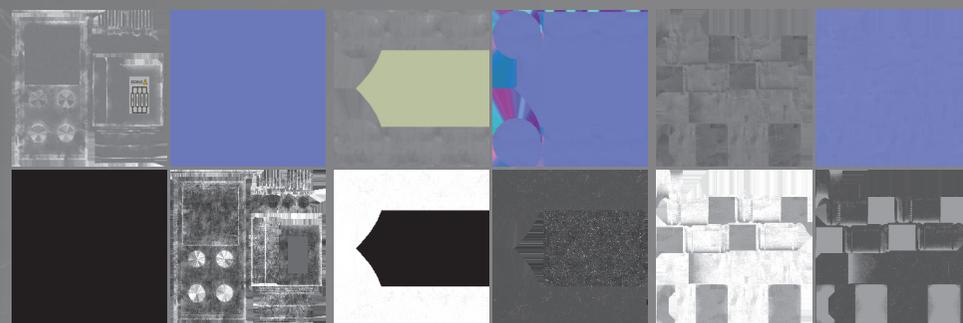
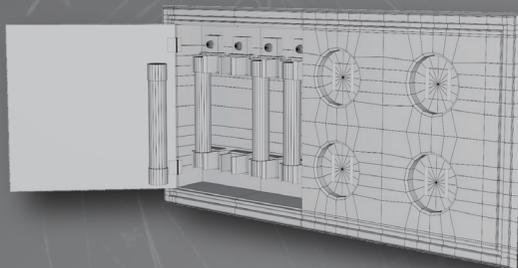
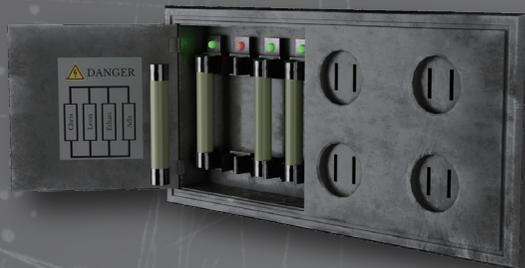


ライト本体

支柱

『手術用ライト』

ライトの本体部分と支柱部分は後から向きや位置の調整がしやすいように分けて作りました。ライトが多くて目立ちすぎないように2個だけついているものにしました。



ブレーカー

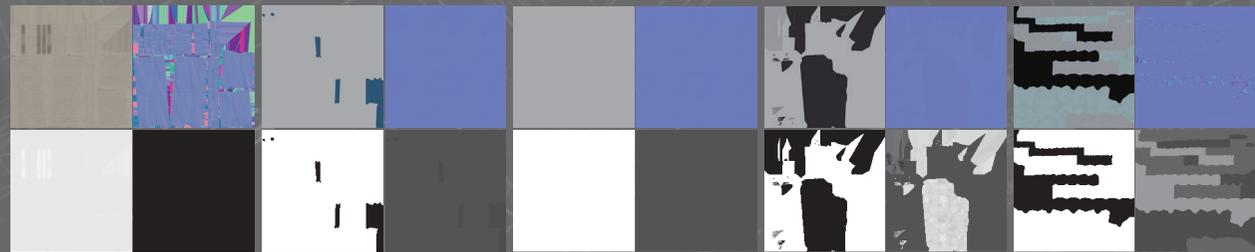
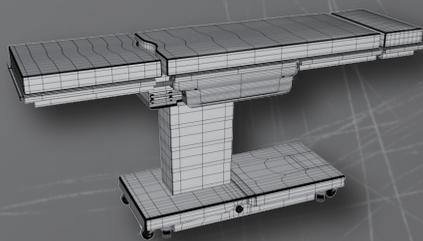
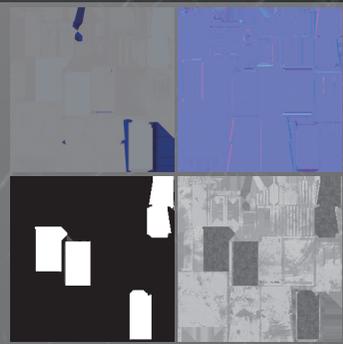
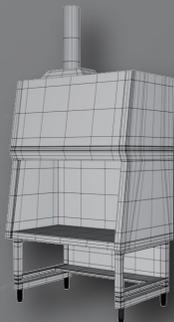
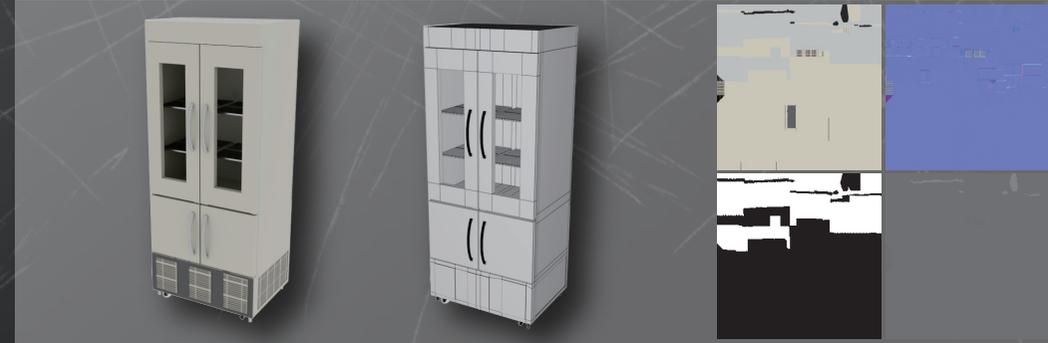
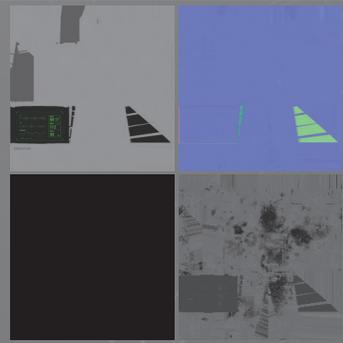
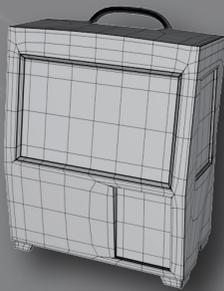
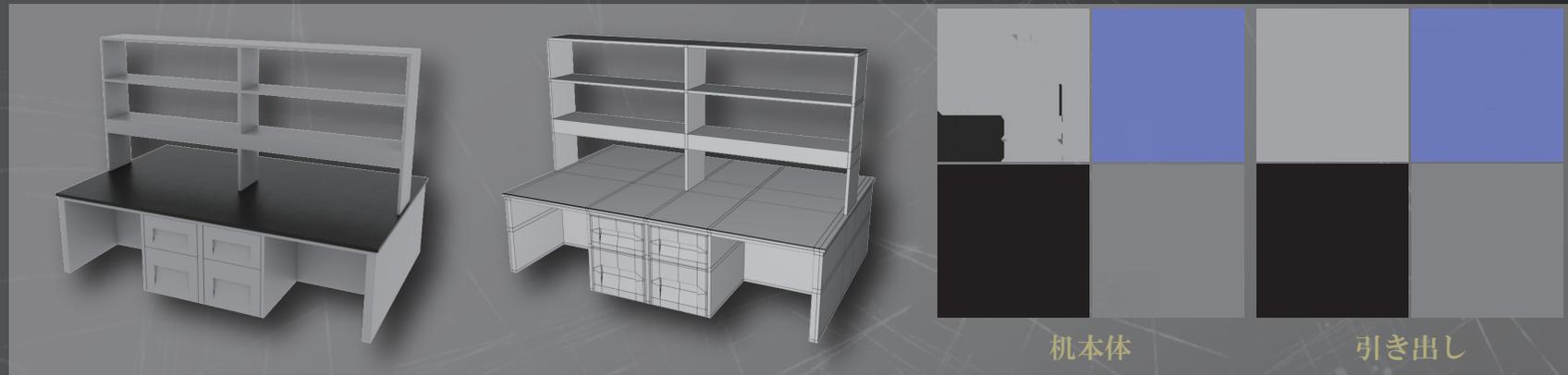
ヒューズ

ヒューズ固定器具

『ヒューズボックス』

俯瞰視点で中央部分が物足りなかった為、最後の方に付け足したアセットです。バイオハザードシリーズでよく見かける毎回必ず電源が切れているヒューズボックスをモチーフに作りました。実はボックス扉の配線図にはバイオハザードシリーズのキャラクター名を書いています。

Assets 2



ベッド部分

テーブル

支え部分

土台

足(車輪)

高校の教室

作品完成日：2023年9月20日

制作期間：150h

テクスチャサイズ 2048×2048

使用ソフト：



放課後

△ポリゴン数 2, 273, 689



雨天

△ポリゴン数 6, 676, 121



△ポリゴン数 2, 105, 291

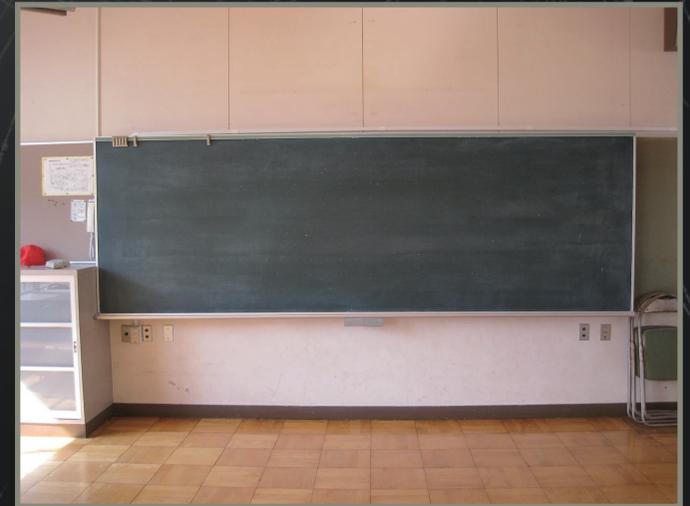
夜

Process

ワイヤーフレーム



リファレンス



元々は自主制作で文化祭準備の風景として作っていたものをライティングの練習用に転用しました。最初は夕方だけで作っていましたが、教室ならではの時間帯も見せたくて雨の日と夜を追加しました。朝昼夕夜で作ろうとも考えましたが、朝昼夕がライティングとして大きく代り映えしなかったのと、雨の日の独特の雰囲気を見せたかったので夜と雨にしました。私は文化祭で飲食店はしたことがあります、喫茶店ではなかったのでメイド喫茶には男としても憧れがあります。



FN P-90

作品完成日：2023年12月14日

制作期間：110h

ポリゴン数 75,761

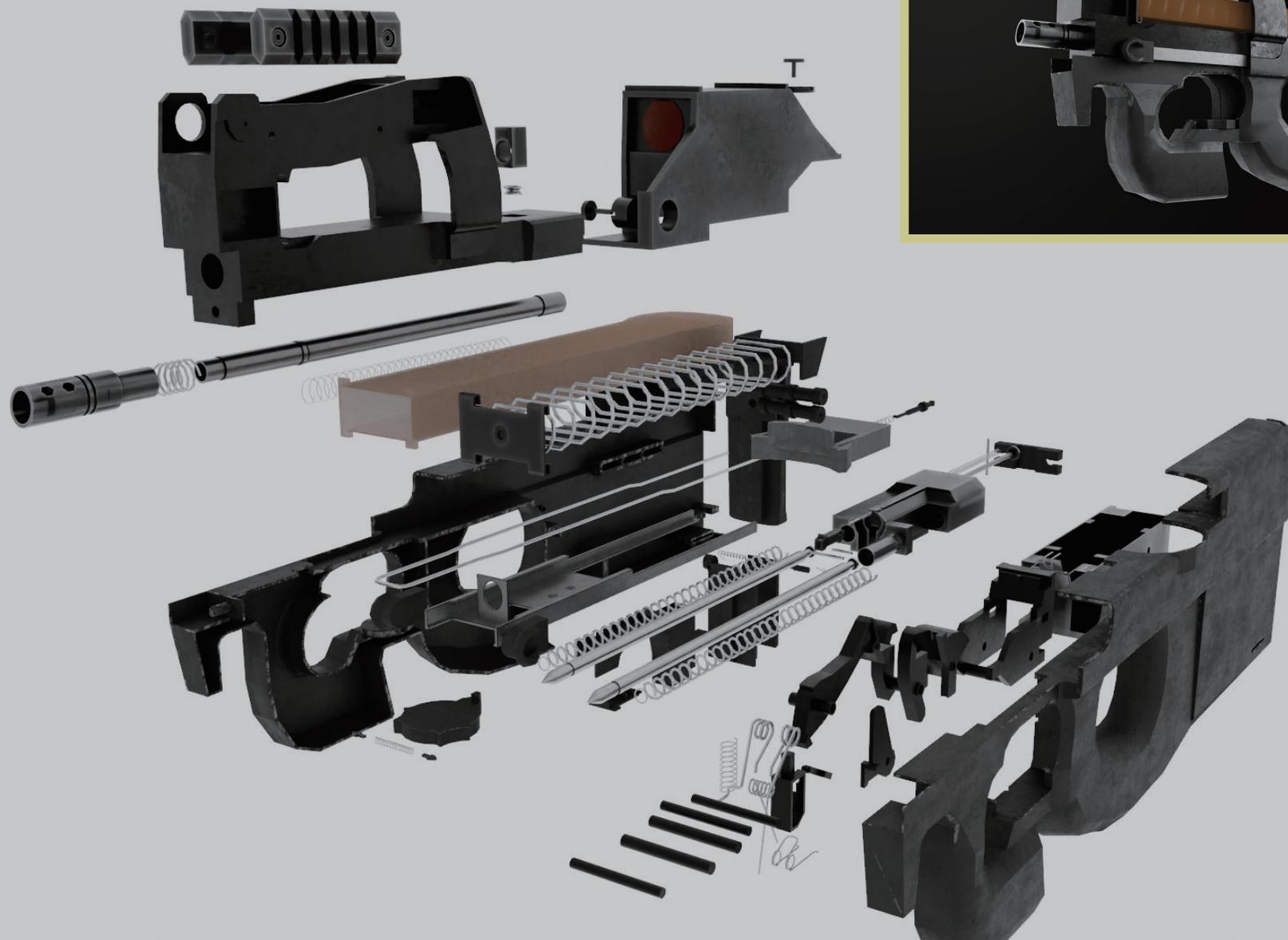
テクスチャサイズ 2048×2048

使用ソフト：

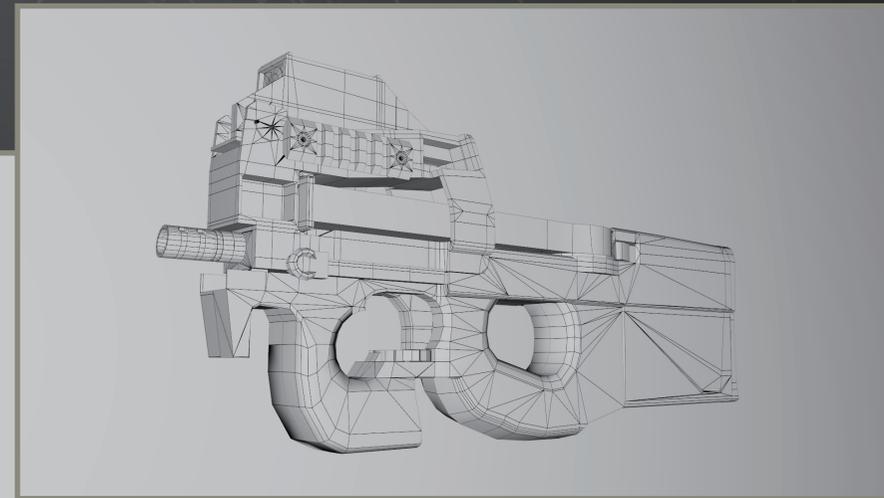
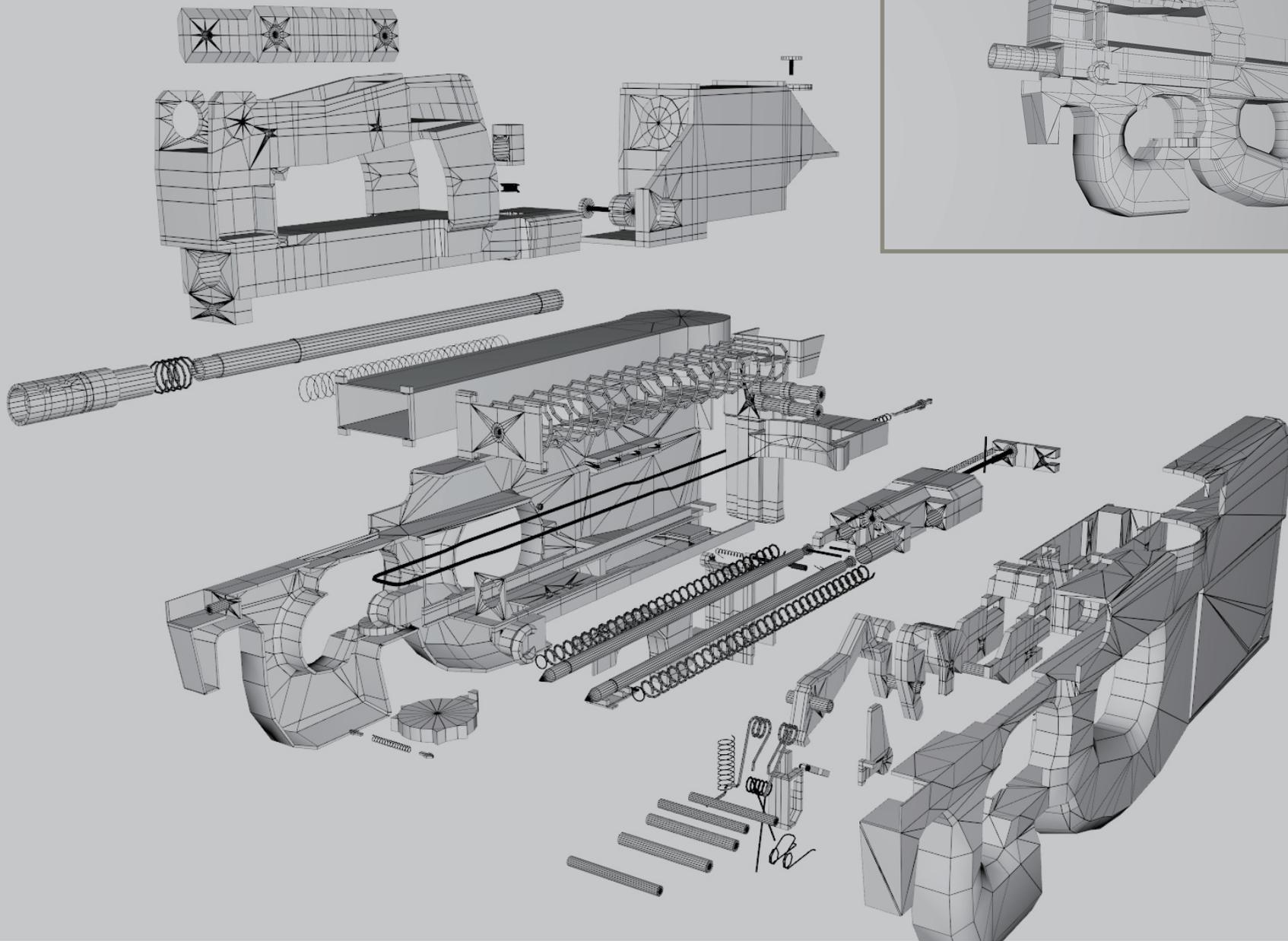


↓ 分解図

組立図 →



Wireframe

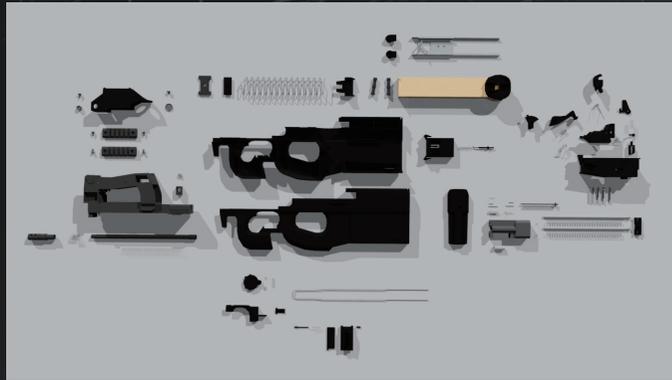


Process

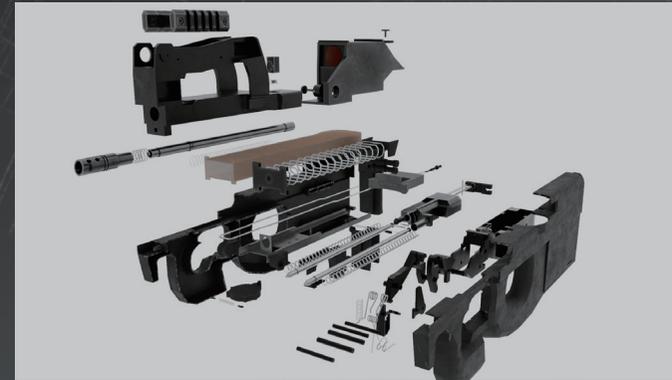
リファレンス



before



after



beforeの方は1年次に作ったもので、2年次に改めて全体のブラッシュアップを行いました。

プラスチック玩具のようなテクスチャをリアル感のあるものへ変更。分解図もただ並べていたものを、分解したパーツから完成図のように組み立てたのだと分かるように立体的に配置し直しました。

個人的に大好きな銃なので、モデルを作りながら銃自体の内部構造や動き、どんなパーツで構成されているのかが分かり、非常に勉強になりました。

もしも異世界転生してしまい剣と魔法が使えなかったとしても、鉄があれば P90 は作れそうなのでこれでなんとか生き残ります。

映画「バイオハザード」 レーザートラップ

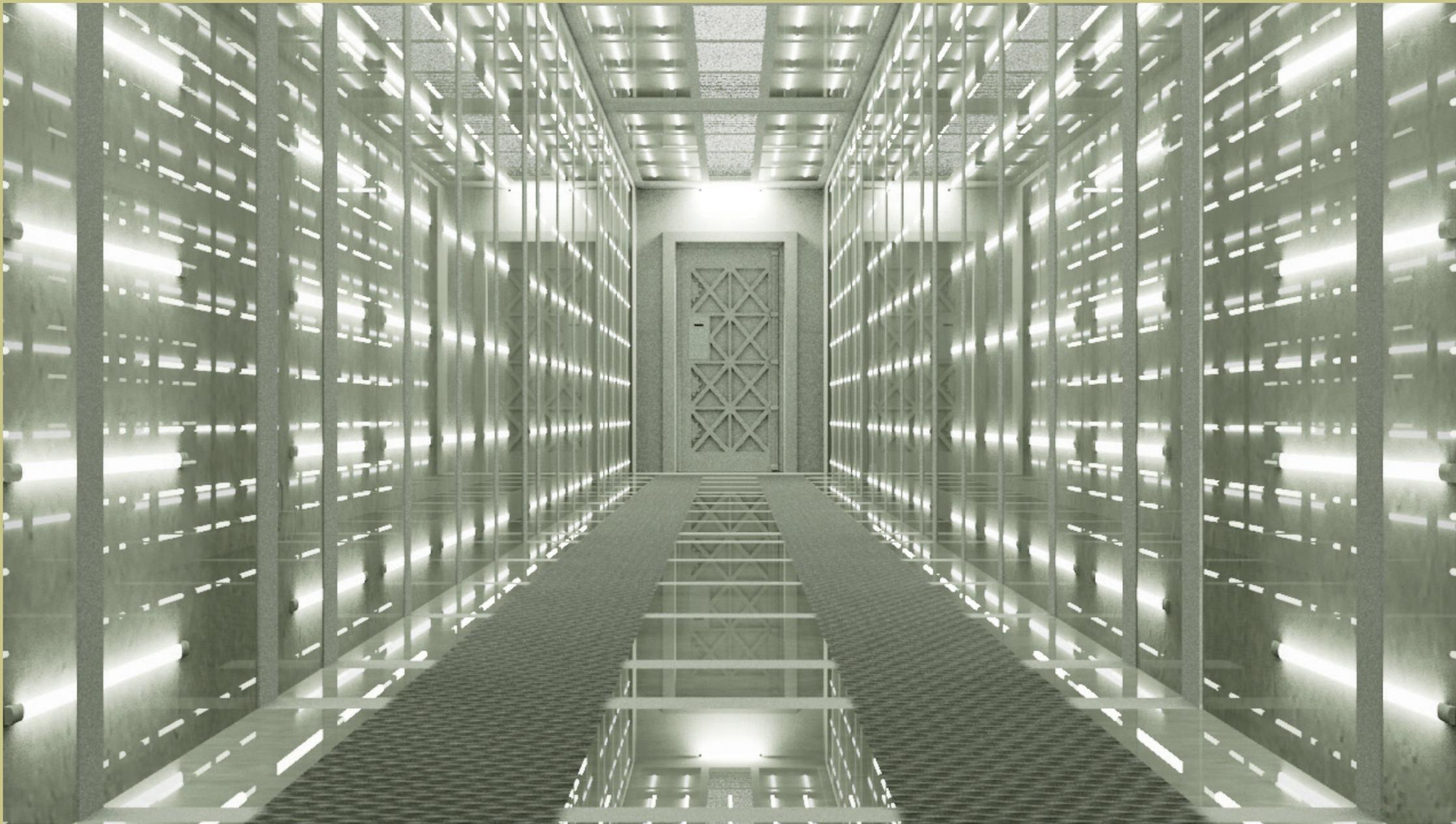
作品完成日：2023年1月22日

制作期間：45h

ポリゴン数 385,712

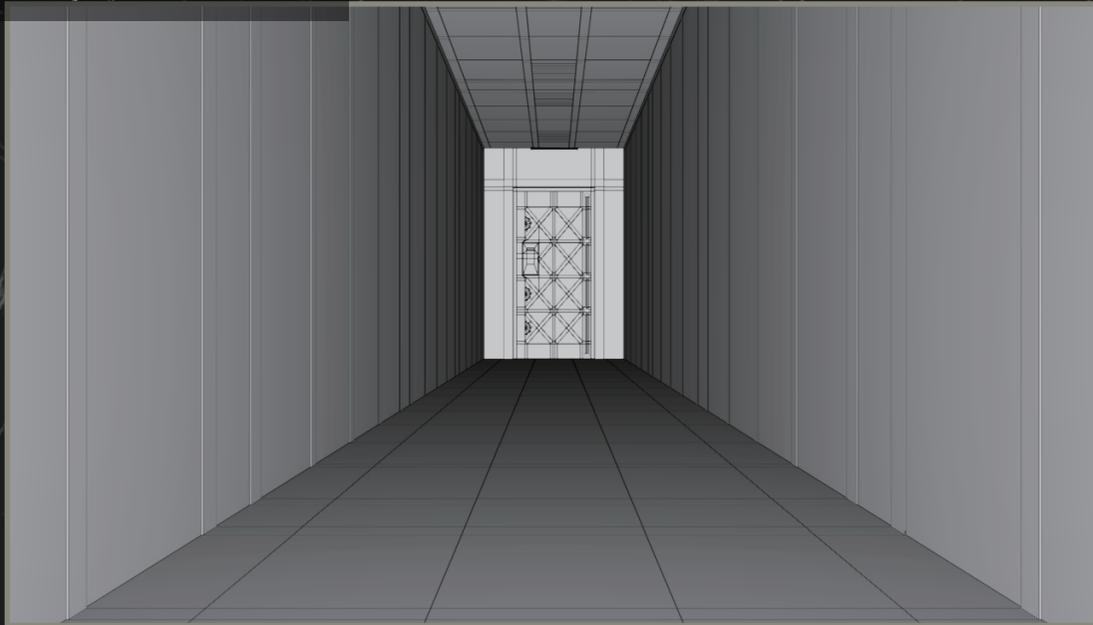
テクスチャサイズ 2048×2048

使用ソフト：



Process

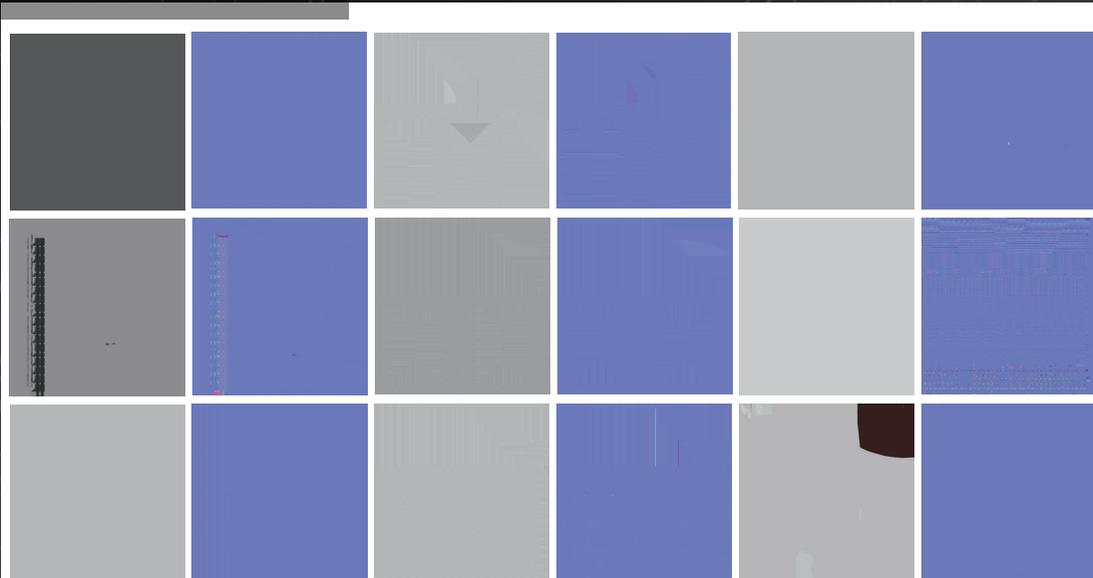
ワイヤーフレーム



リференス



テクスチャ



元々ポートフォリオの表紙用に作った作品です。
映画のバイオハザードシリーズを見た人であれば誰もが印象に残っているであろうワンシーン。もし私がここに閉じ込められたら運動神経が悪いので絶望します。それほど凝った作りではなかったので、なるべく短時間で作ることを目標に製作しました。
外側がコンクリートで蛍光灯が付いていて、内側がほぼ全部ガラス（又は透明プラスチック）で出来ています。

部屋

作品完成日：2023年1月18日

制作期間：150h

ポリゴン数 381,774

テクスチャサイズ 2048×2048

使用ソフト：

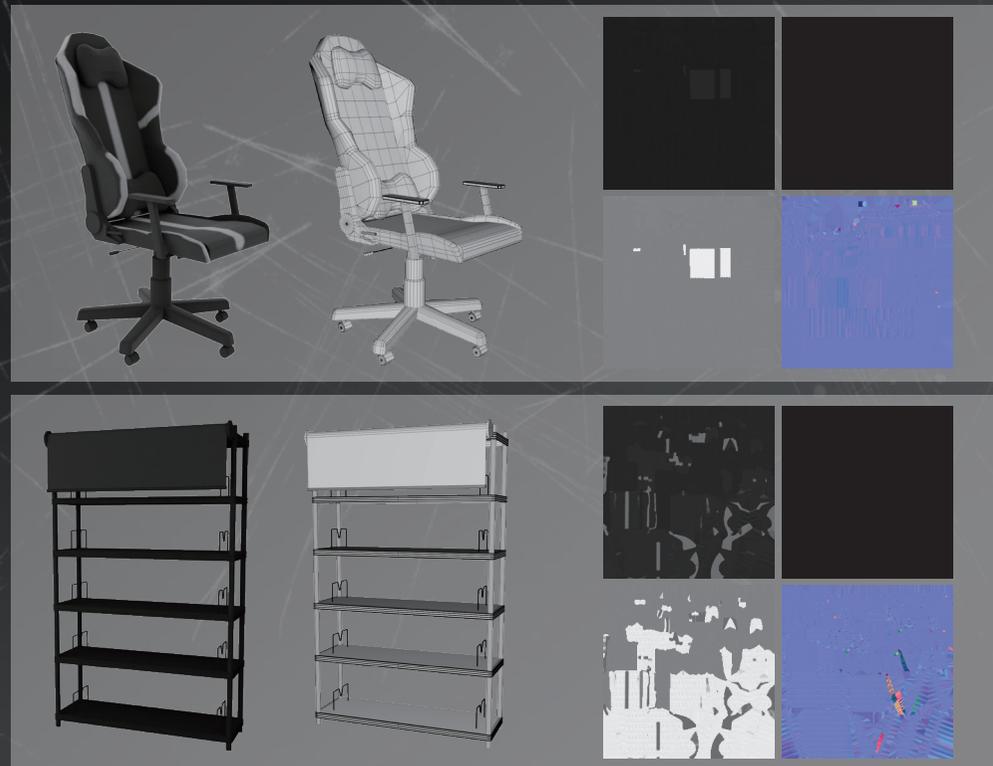


Process

ワイヤーフレーム



Assets



リファレンス

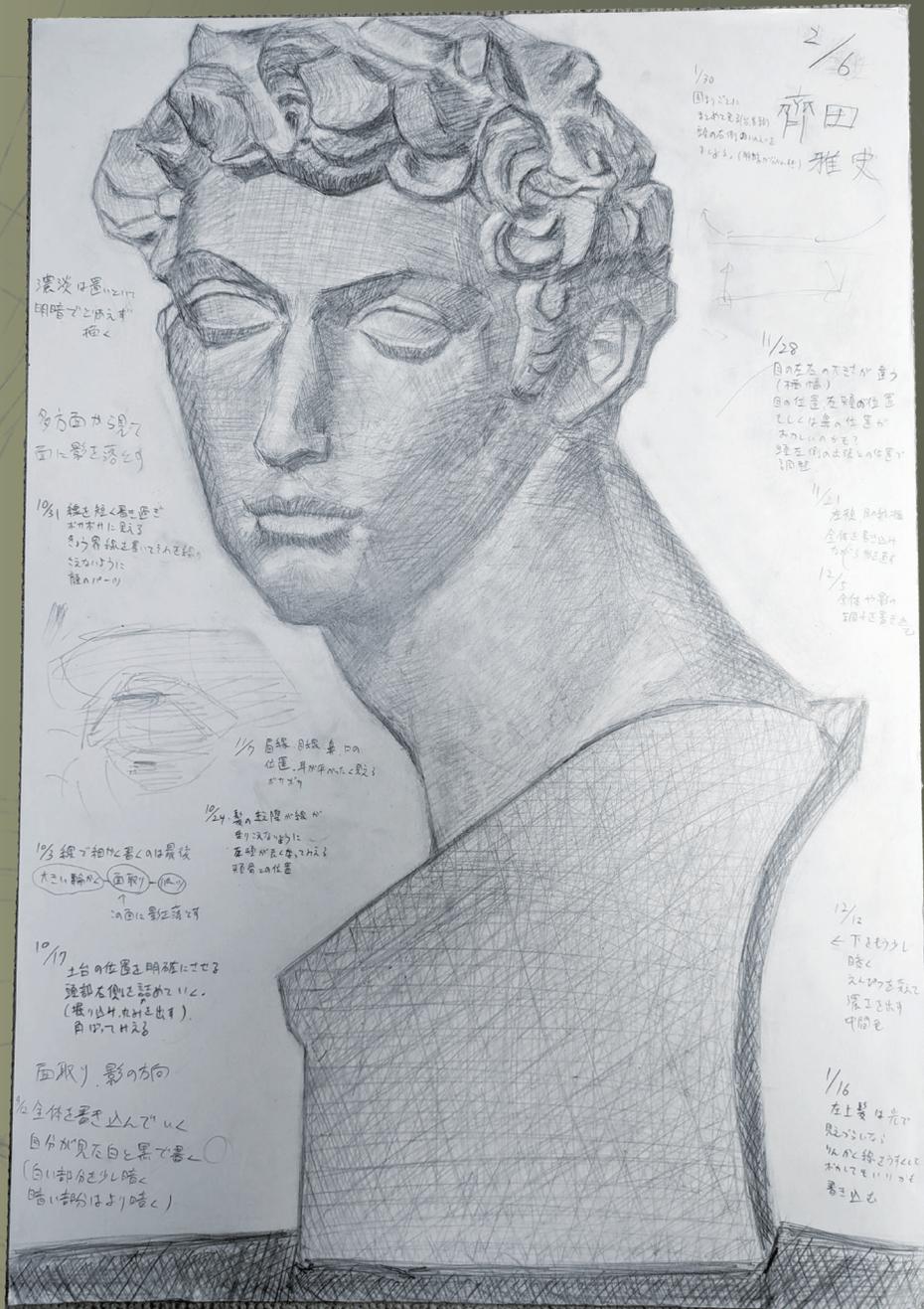


1年次に初めて作った3DCG作品で、授業課題で制作しました。

家具やキーボードなど、細かい作りのアセットが57個あり、初めて作るには物量が多く大変でしたが、少しずつ部屋が完成していくのが楽しくて苦に感じることはありませんでした。

途中で諦めず完成させることに重きを置いて Maya と Substance Painter の使い方に慣れることを目標に製作しました。

デザイン



1 年次



2 年次 (製作途中)

彫塑

2年次 全身骨格



1年次 頭蓋骨

**Thank you
for
watching**