

# 新時代

【ゲームグラフィックデザイナー専攻】

福岡デザインテクノロジー専門学校

西村旭陽

# プロフィール



西村旭陽

## 出身地

山口県 周南市

バスもほとんど通らないほどの山に実家があります。

## 生年月日

2003 8 19

夏生まれですが、暑がりです。冬のほうが好きです。

## 好きなゲームジャンル

RPG、アクションゲーム

ゲームは3歳から始めました。  
この中でもとくにドラゴンクエスト、  
ポケットモンスターの本編は最新のもの  
が発売される度にやっております。  
やったことのないゲームタイトル、  
ゲームジャンルもやりたいと考えています。

## 趣味

人間観察、  
日帰り旅行

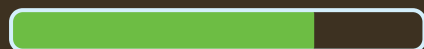
人の特徴や趣味を予想するのが好きです。  
新しい刺激を生める貴重な体験です。

## 特技

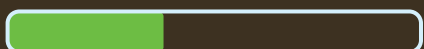
人の顔を覚える

人の名前と顔がすぐ一致します。

Pt



Ps



Ai

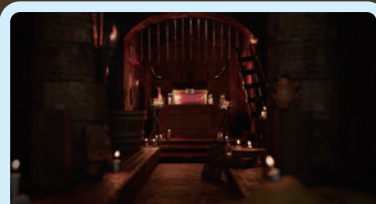


# 目次

## I 今年制作した3DCG



I. 発見された地下遺跡



II. 荒らされた入院室



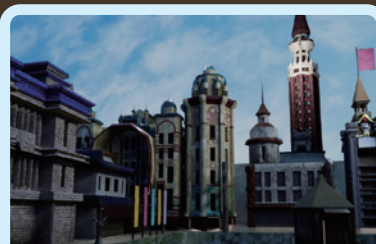
III. 巨大タコの襲撃



## II 去年制作した3DCG



I. 塔の見える街

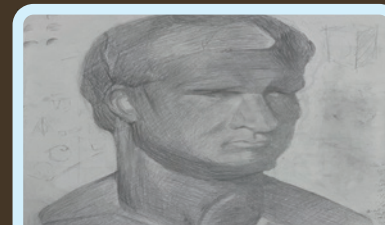


II. 和室



## III その他

I. デッサン・スケッチ



II. 立体造形



III. 武器デザイン





# I 章 今年制作した 3DCG



# 発見された地下遺跡

制作日：2023 4 30 ~ 2023 11 30 制作期間：121 時間 使用ソフト：



Pt

Ps



ゲームに出てきそうな地下遺跡を製作しました。こだわった点は砂漠地帯から発掘され、隠されし財宝や文明品を求め、探索する際中という設定をし、全体的に赤や黄色などの暖色寄りを使い、温度感や環境が見る側も想像させるようなライティングにしてみました

# 発見された地下遺跡 (Ⅱ)

比較



6月28日



10月5日



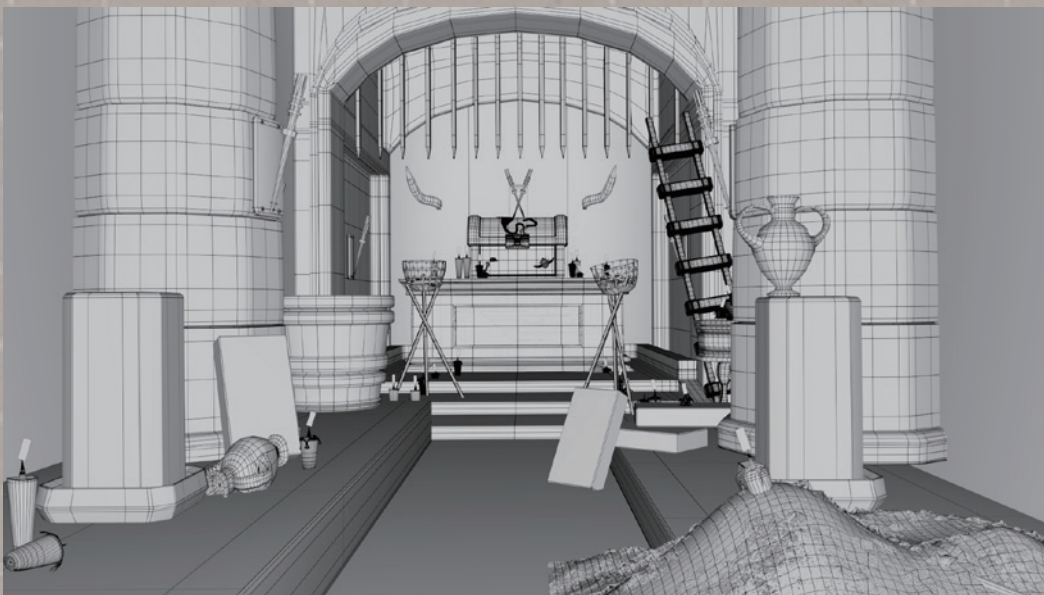
8月23日



1月29日

# 発見された地下遺跡 (Ⅲ)

## ワイヤースケルトンと主なテクスチャ



ワイヤースケルトン

レタッチ前



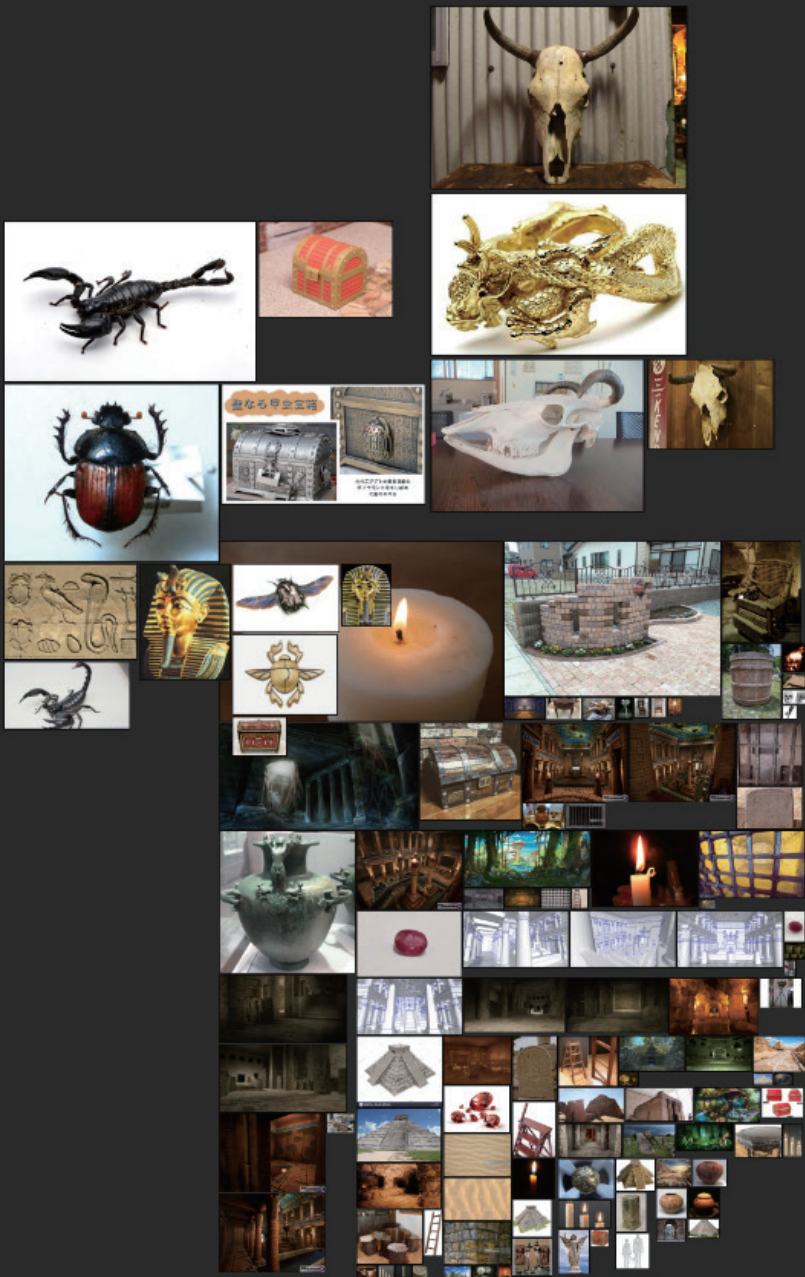
宝箱

壁 床 天井

宝箱下の台座

サイドの段差

主なテクスチャ



## リファレンス

最初はどこの遺跡にしようかと思いき、いろいろな地域の遺跡の画像を集め、調べていくうちに砂漠の遺跡を作りたいと思うようになり、砂漠といえばエジプトだと思いき、宝箱の装飾品にサソリやスカラベなどを取り入れ、金箔にし、雰囲気構成していきました。

また宝物庫にあるのはなんだろうかと思いき、いろいろな地域の道具を散りばめて見ることでいろんなものが納められているという雰囲気を出してみました。





# 荒らされた入院室

制作日：2023 6 29～

制作期間：178 時間

使用ソフト：



K2 企業課題の際に制作した入院室です。工夫点はどのように荒らしたか、何者が荒らしたのかをイメージし制作いたしました。ほかには小物を色々な部分に置くことによってその凄惨さを表現できるかなと思い、置いてみました。

### 第Ⅰ次 7月28日

メインのベッドが机によって視線が封じられている、外光を感じられない、パツとでは何なのかが分かりづらいと指摘され、これらを修正しながら進めようと心がけました。

### 第Ⅱ次 9月7日

どのライトも明るすぎる、オブジェクトが乱雑に置きすぎていずれも視線の動き方が不明瞭になっているなどと指摘され、次回ではコンパクトにするよう心がけました。

### 最終次 10月27日

血のつき方のリアリティさ、ベッドの倒し方などの物語性、明るさの明暗をはっきりさせたほうが良い、ぼかし加減がまだコントロール仕切れていないなどと指摘されたので他のメイン作品の区切り後、再度フラッシュアップをしていく展望です。



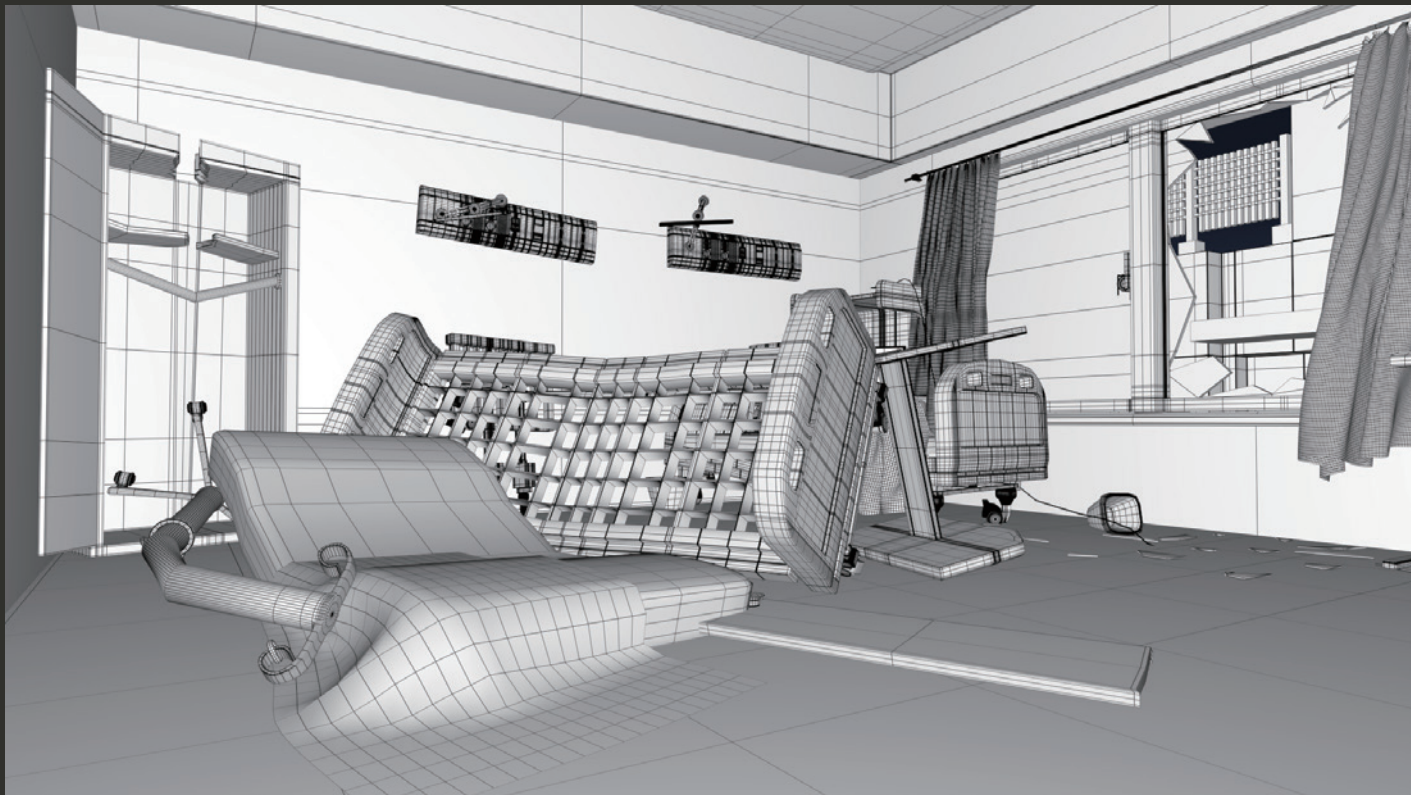
### 審査最終次 10月27日

審査後の作品と見比べると部屋の中が外と比べると妙に明るいなど思ったり、血がどういう経緯でこんなことになっているかが不明瞭だったり自身でも他の過去の作品と見比べながら、問題解決の糸口を探すことを意識しました。

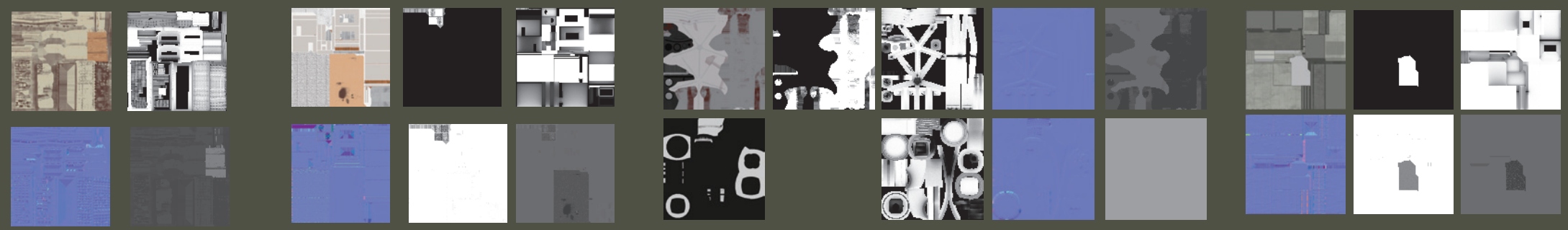


### 審査後 1月29日

明るさの明暗差を解決させるために奥のベッド側方向に行くにつれて暗くしました。院内からの光や電灯の光など外光以外の明かりをメインのライトである外光を阻害しないように調節に調節を重ねました。また外光がメインライトであることをわかりやすくするために建物を追加したり夜景色を再現し直したりしました。ほかにもシンプルに考え、目立たない部分などを不自然にならない具合にぼかしたりしてみました。不自然な血も取っ払いつつ事件性が失われないように他で調節したりしました。



ワイヤーフレーム



ベッド

病院の壁、床、天井、窓

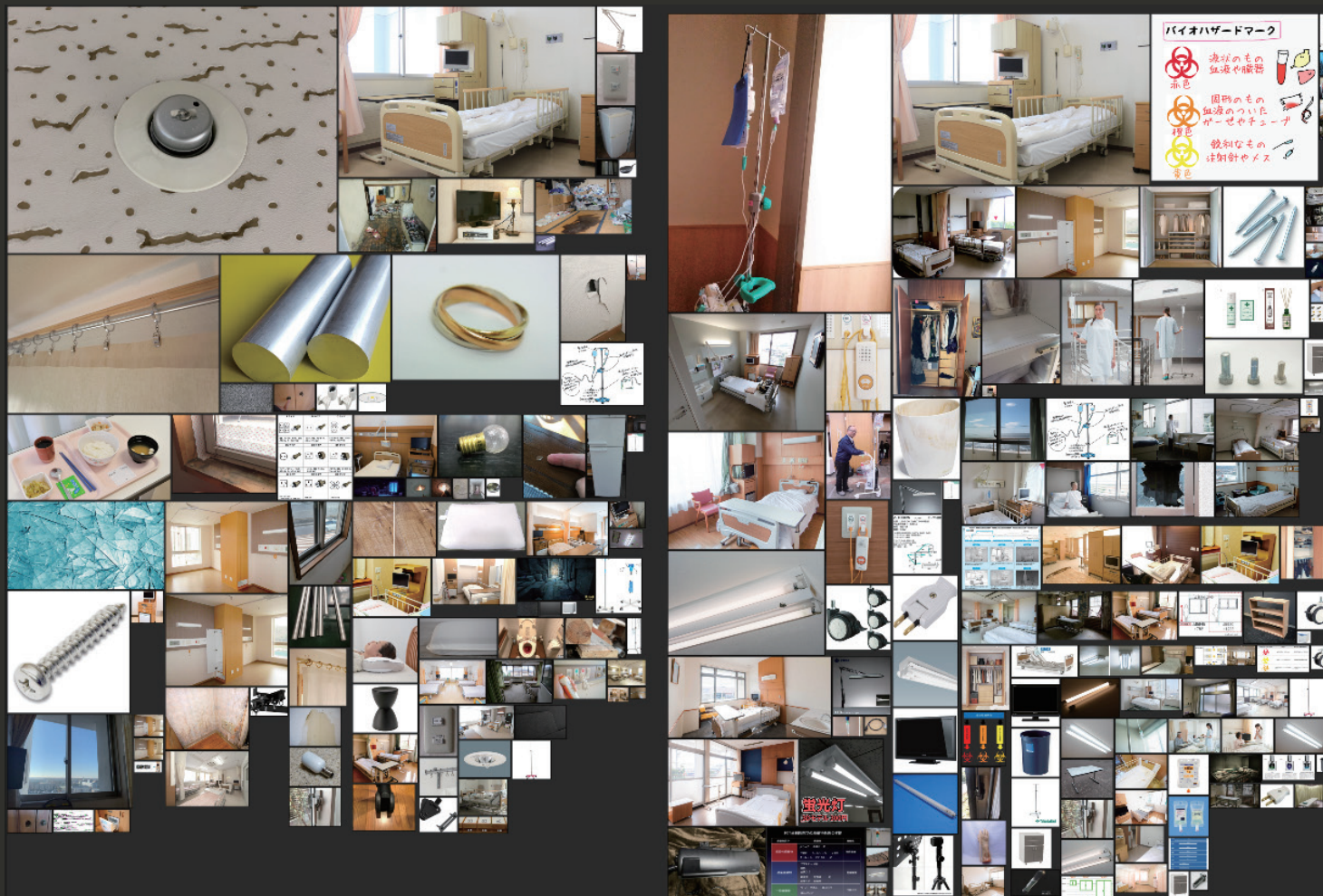
点滴棒

外の建物

主なテクスチャ

# 荒らされた入院室 (V)

リファレンスと作品解説とやってみた感想



リファレンス

## 作品解説

舞台設定としては梅雨頃の時期の日本の入院室としました。なのでリファレンスは主に日本の病院から採取し、  
雰囲気や色を暗く、寒色でライトやカラーを作ってみました。  
またなるべく確実に人間とは思えない作用で起こる荒らし方を意識してみました。

## 感想

初めての企業課題をいただき作成しましたが、時間に制約がある中、どのくらいを目処に作り上げるかなど  
頭の中で計画していくのはとても大変でした。また企業からの新たな視点や作り方など、  
驚かされることも多かったです。



# 巨大なタコの襲撃

制作日：2023 3 23 ~ 2024 1 30

制作期間：142 時間

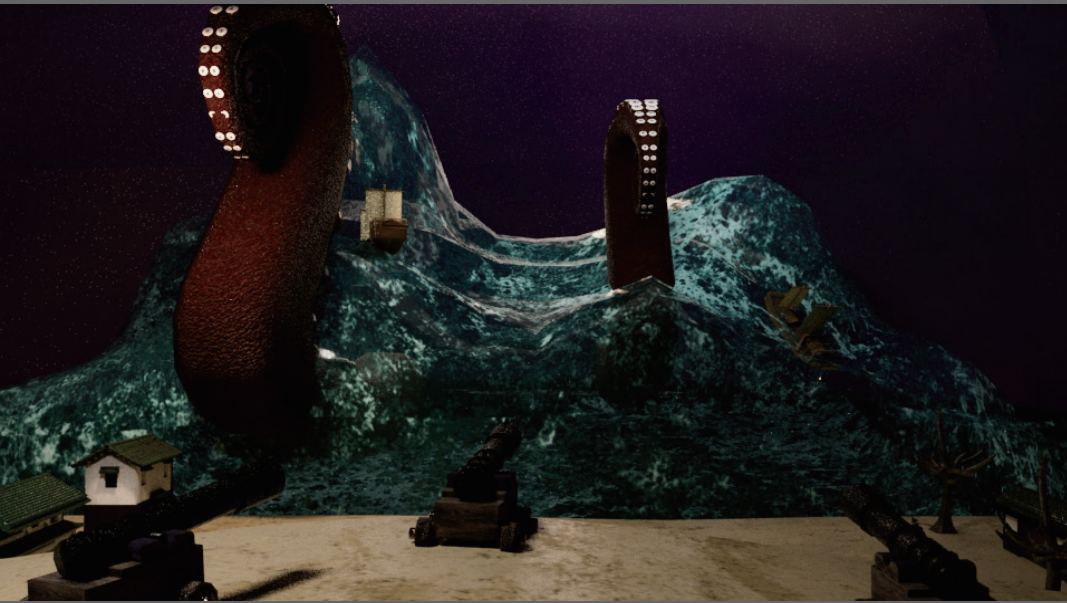
使用ソフト：



江戸時代ごろの日本の港町が巨大なタコに襲われ、それを撃退するシーンを制作しました。  
工夫した点は巨大なタコによって人間の文明が襲撃されるという現実ではありえない設定なので、  
空模様や波風をどこか異様な雰囲気にするのを意識しました。

# 巨大なタコの襲撃(Ⅱ)

比較



6月28日



9月14日



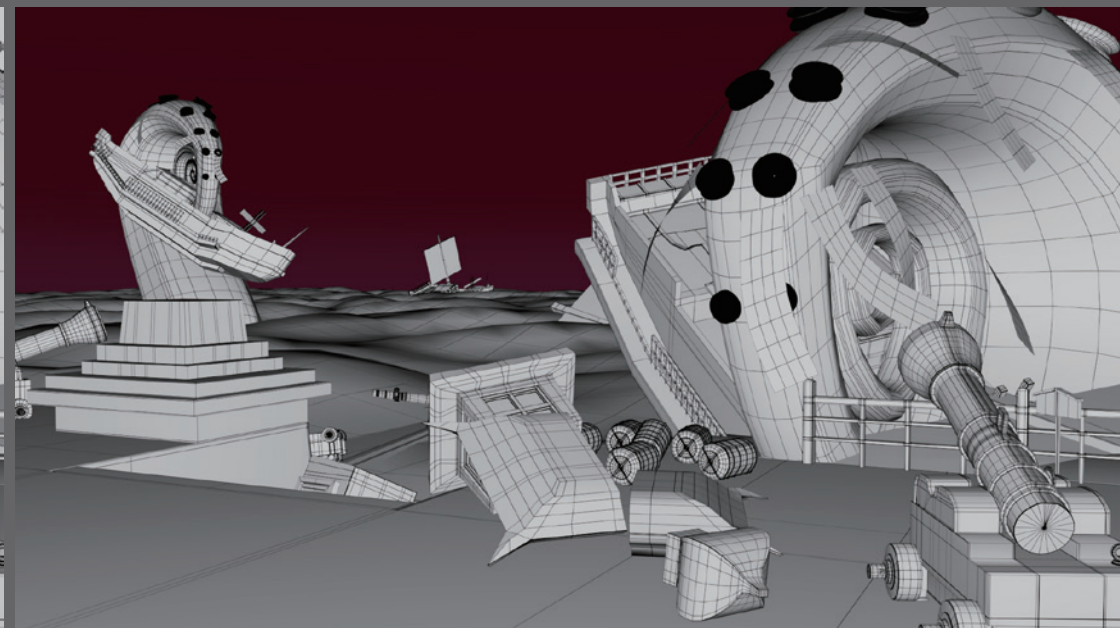
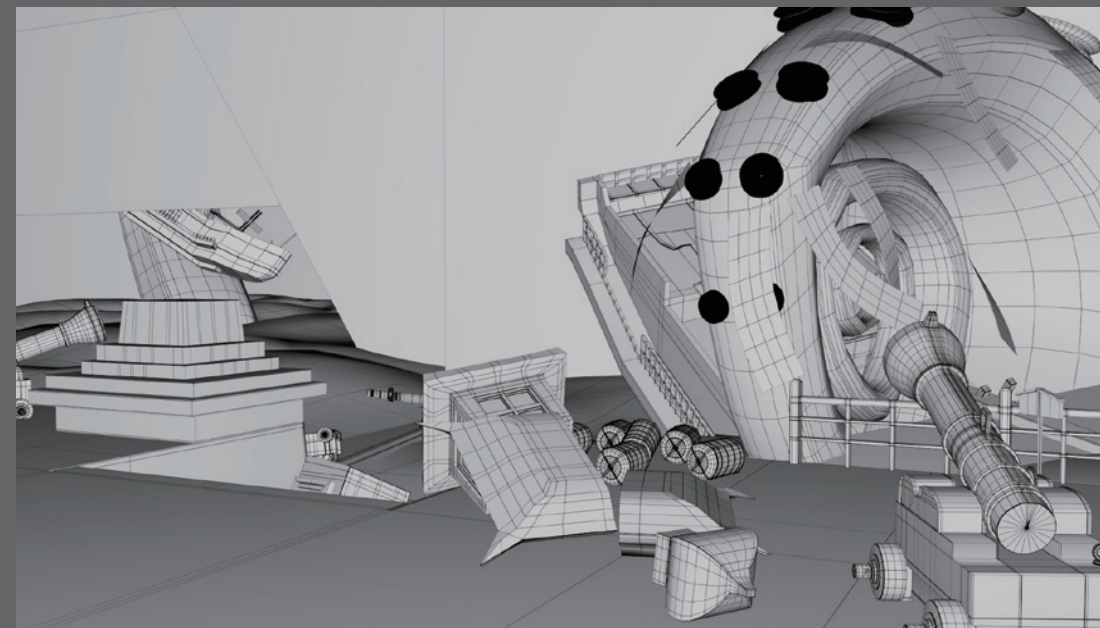
12月11日



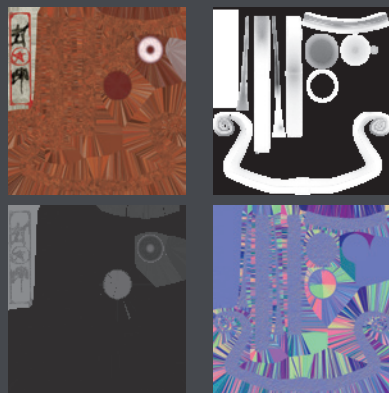
1月30日

# 巨大なタコの襲撃 (Ⅲ)

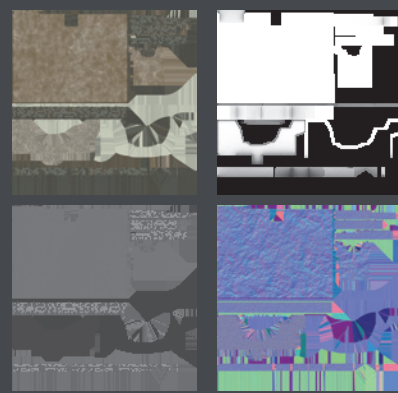
## ワイヤーフレームと主なテクスチャ



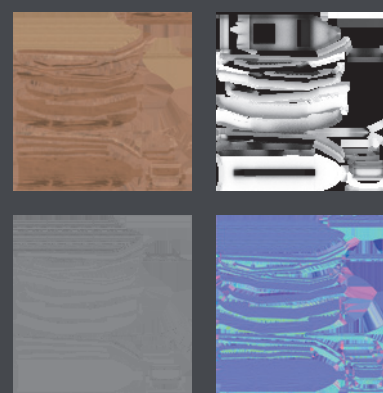
ワイヤーフレーム



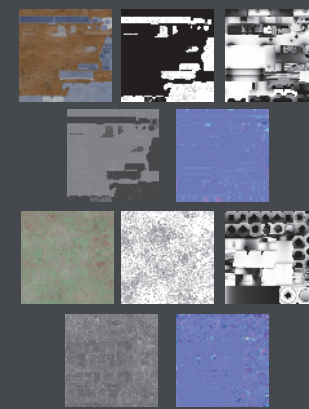
タコと封印の札



地面



船の本体



和製大砲

主なテクスチャ



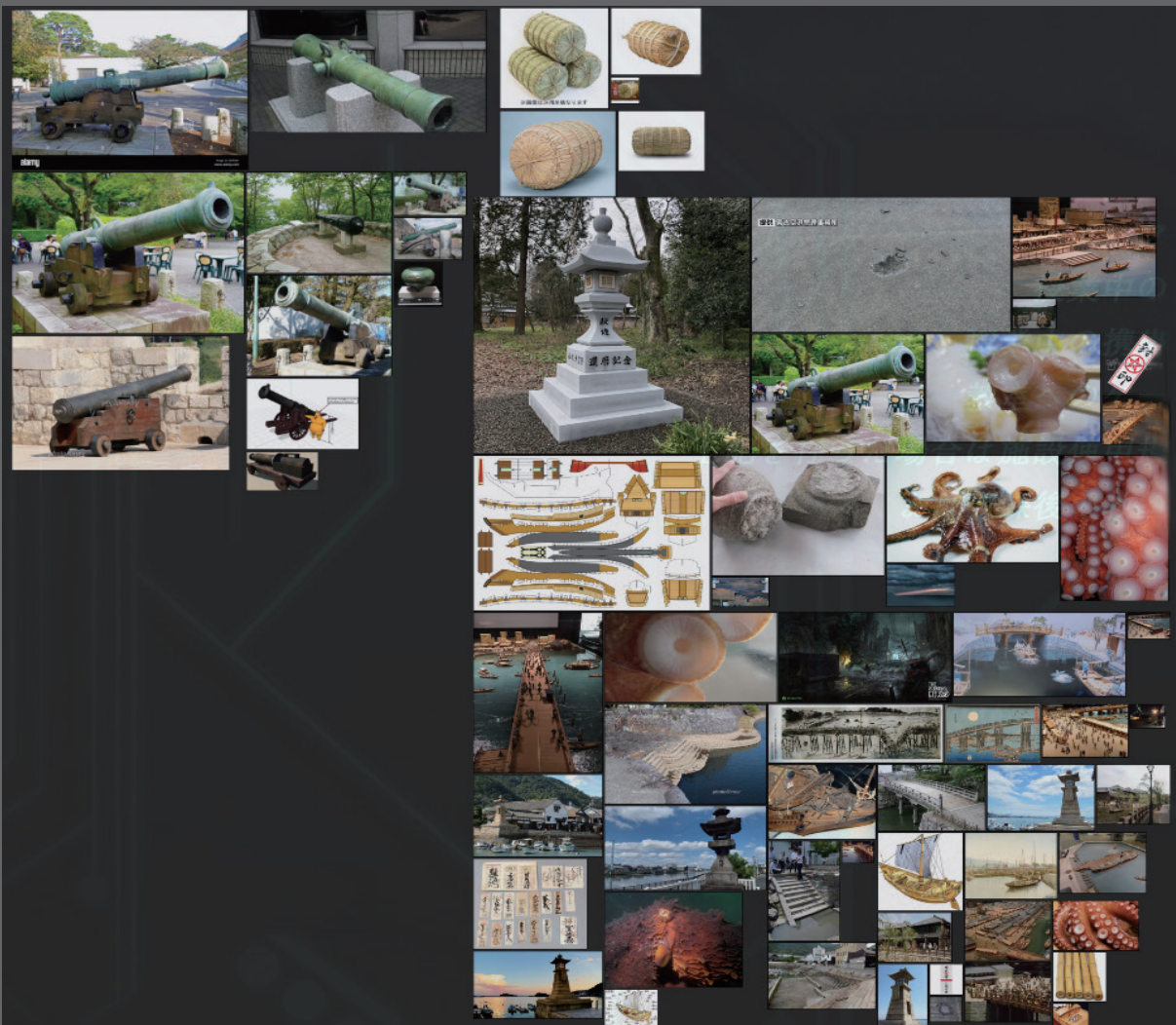
# 巨大なタコの襲撃 (IV)

## レタッチ前後比較

レタッチ前

レタッチ後

雷をらしくするために一部を明るく調整し、遠くにある雷を雲で覆ったりしてみました。  
少しばかり暗いなど感じたため明るさの調整を軽く行いました。



## リファレンス

## 作品解説

この作品を作ろうとしたきっかけはタコが街を襲うという背景を作りたいなと思い、タコを襲わせるとしたらどこがいいだろうと考え、時代はできるだけ文明はそこそこ尚且つ現代すぎないくらいがいいなと思い、江戸時代くらいにしました。タコは自然災害の権化として襲わせたいと考え、災害の多い日本を選択しました。

# II章 去年制作した3DCG

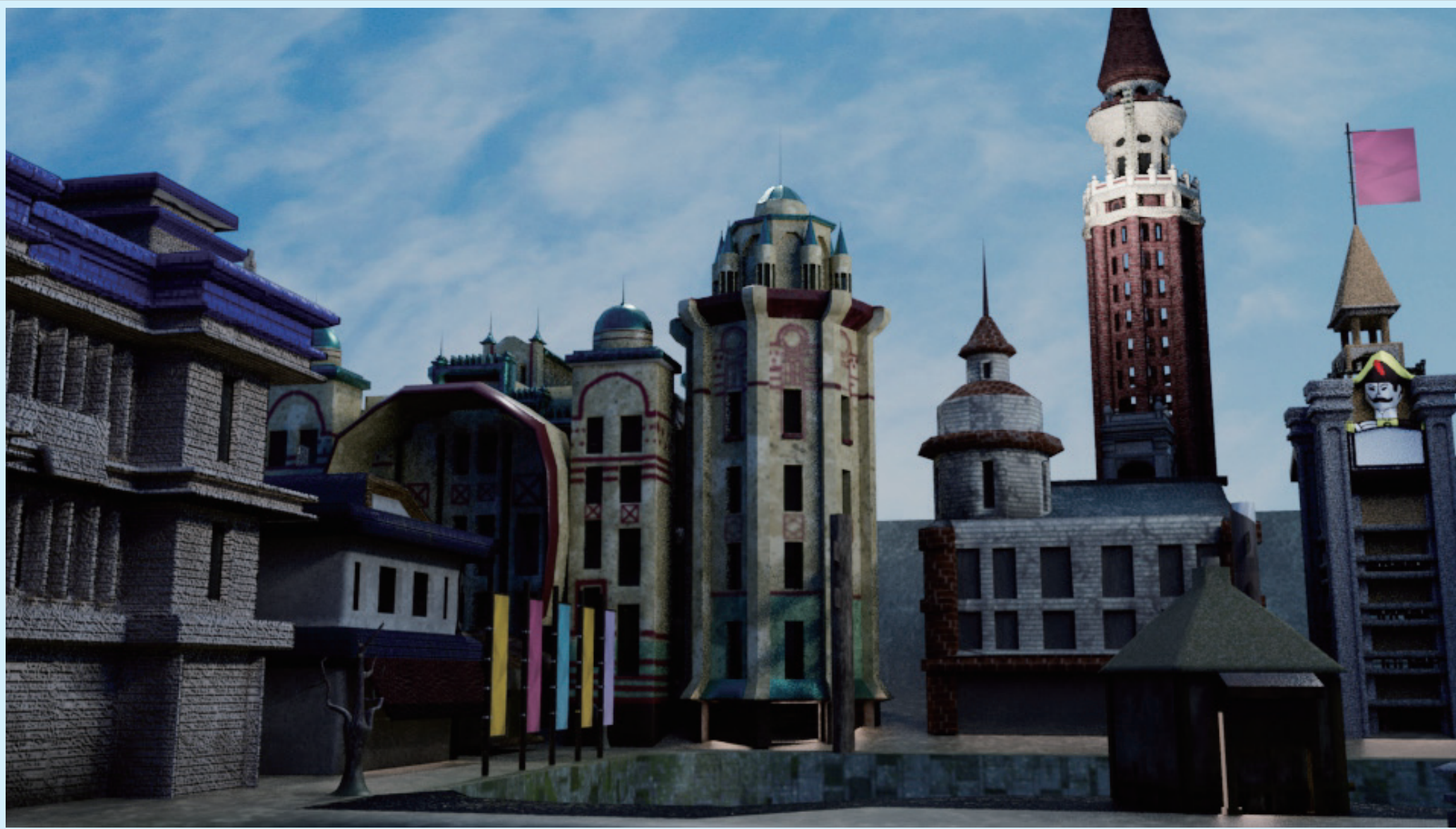




# 塔の見える街

制作日：2022 1 1 0 4 ~

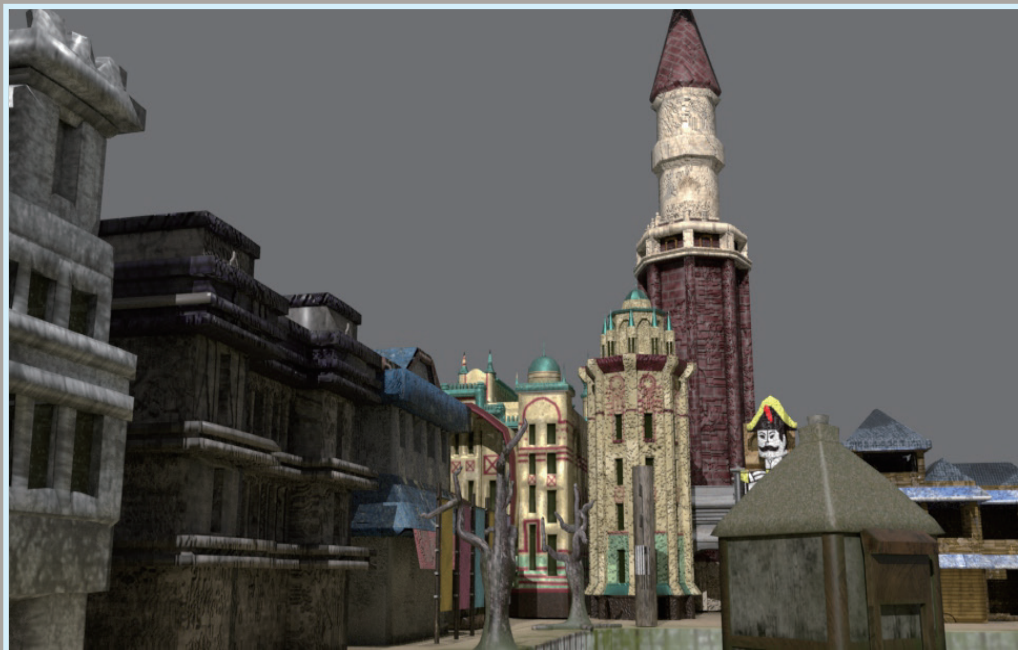
制作期間：96 時間 使用ソフト：



1 年時に作ったものを改変や調整をしたものです。当時、完成に間に合わせるために急ぎで、制作したため出来なかった細かなライト調整やテクスチャの解像度の調整、雰囲気をもう少し作りこみました。また、自身の技術の成長にあわせてその都度、調整しております。

# 塔の見える街（Ⅱ）

## ブラッシュアップ前後比較



### Before

当時の最終作成日

2023年2月12日

当時の合計作業時間

60時間

当時は前述のとおり、とにかく見せることはできるくらいの出来具合を目処に作成していました。技術の向上に伴い、閲覧して粗末だなと思い、今すぐにも訂正したい箇所が無限に見られます。

### After

当時の最終作成日

2023年6月29日

当時の合計作業時間

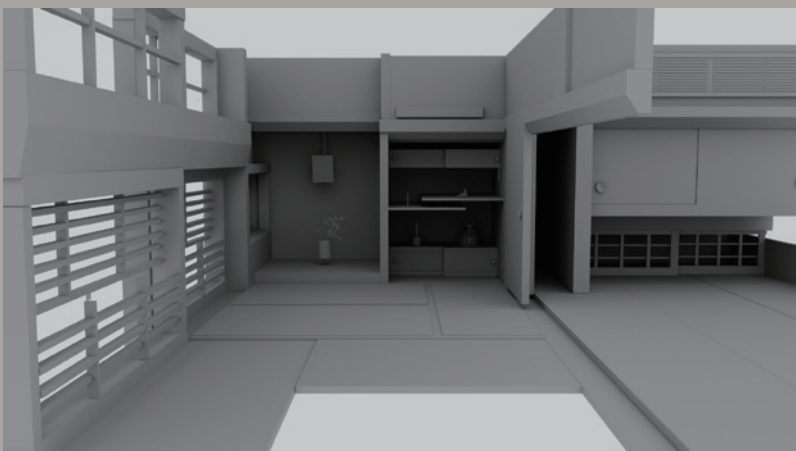
96時間

空を追加し、その後、やっつけのようなライティングに軽く明暗をつけ、テクスチャも軽く訂正しました。しかしあまりにも訂正箇所が多く、一旦メインとなる作品が完成してから再度行う展望です。





1年時の初期に作ったものを改変や調整をしたものです。当時、テクスチャなどがまだ済んでいなかったのが、現在は仮のテクスチャを貼った状態です。メインの作品がある程度済みましたら、テクスチャなどの見直しやモデルの調整なども行う予定です。



当時の最終作成日

2022年7月08日

当時の合計作業時間

約30時間

この当時はUV展開のやり方も知らず、テクスチャの概念も知らない状態でした。今見ると物のスケール感がすごいことになっています。過去を振り返るのも悪くはないなと思いました。



当時の最終作成日

2023年02月07日

当時の合計作業時間

約20時間

このときぐらいから大体のモデリングの工程を理解したかなという感じです。1回目のを一からモデリングし直し、少しはマシにはなったかなという感想です。今見るとツッコミどころは満載ではありますが。



当時の最終作成日

2023年05月12日

当時の合計作業時間

約25時間

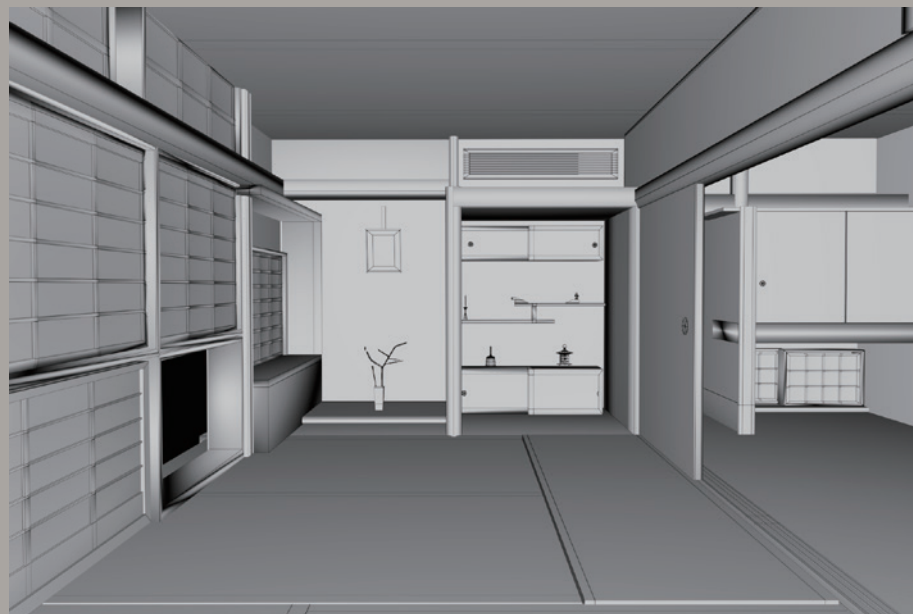
去年の制作展が終わったあと仮のテクスチャを制作し、レンダリングした姿です。モデルはそのまま流用しているので、感想としては色がついたぐらいです。メイン作品が終わり次第、大幅なスラッシュアップをする予定です。

# 和室 (Ⅲ)

参考画像、ワイヤーフレーム 現在進行形、



参考画像



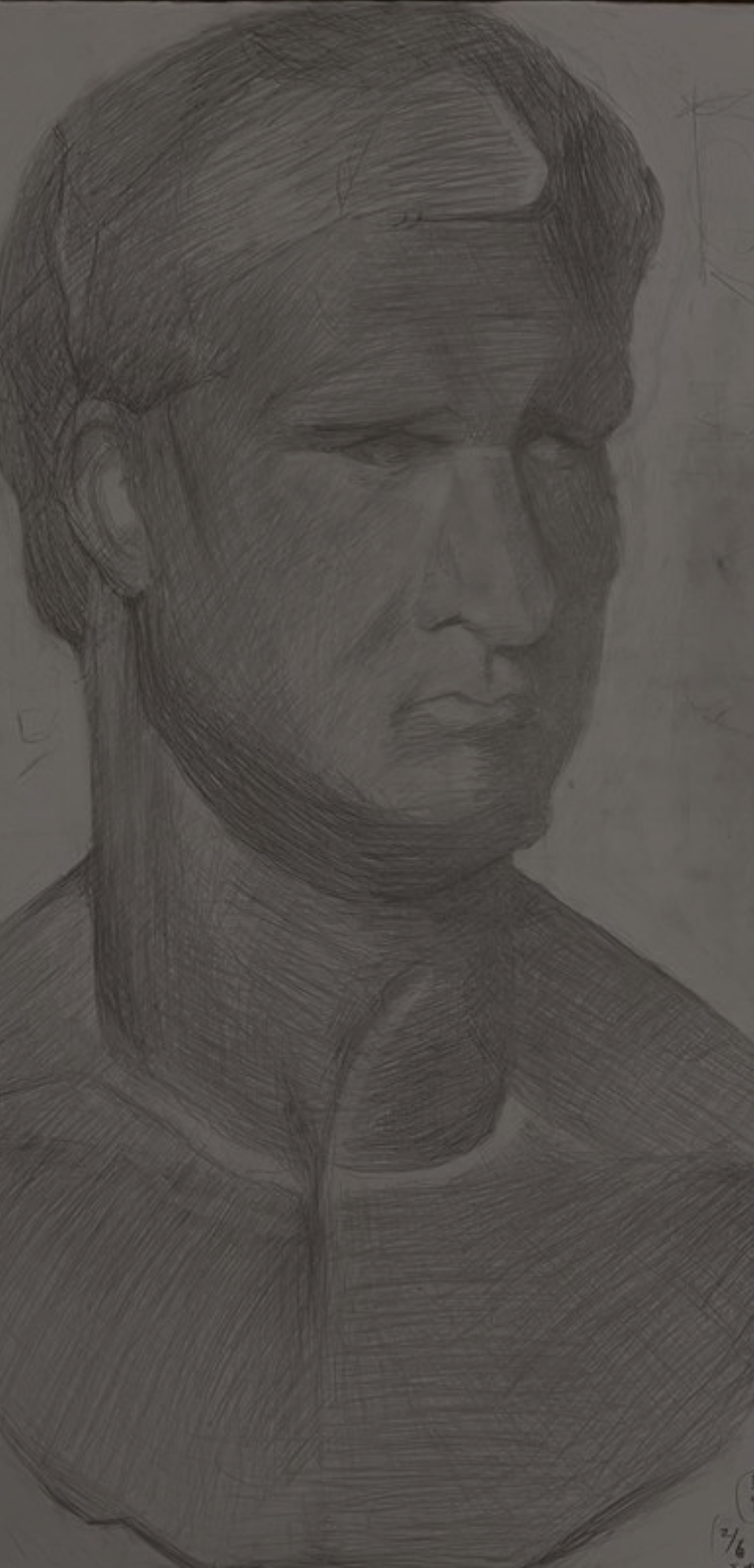
ワイヤーフレーム

現在進行形



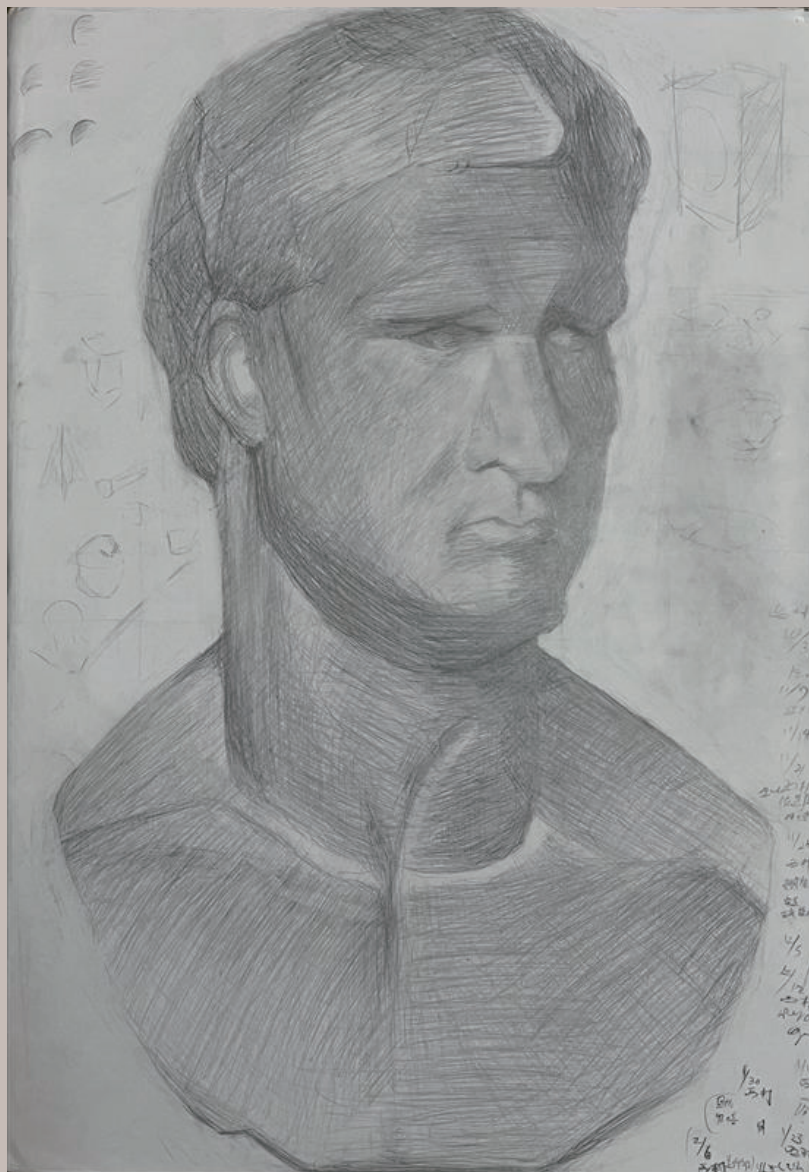
2024年1月後半から大幅なフラッシュアップを開始いたしました。一旦は既存のモデルを使って比率を図りなおしている最中です。比率をだいたい図り終えたらこれをもとにモデルの一部作り直しをする予定です。





# 皿章 その他

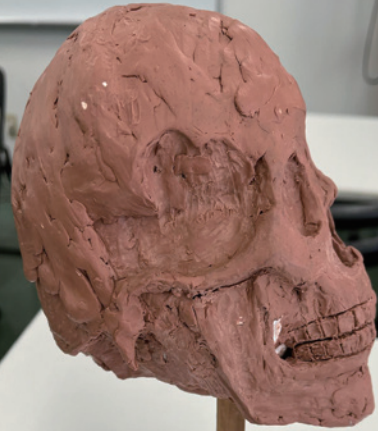




1年次のデッサンの授業にて描いたものです。初めてデッサンというものに取り組んだので最初は  
どう書いたら表現できるかわからず、常に頭を抱えていました。



正面



左面

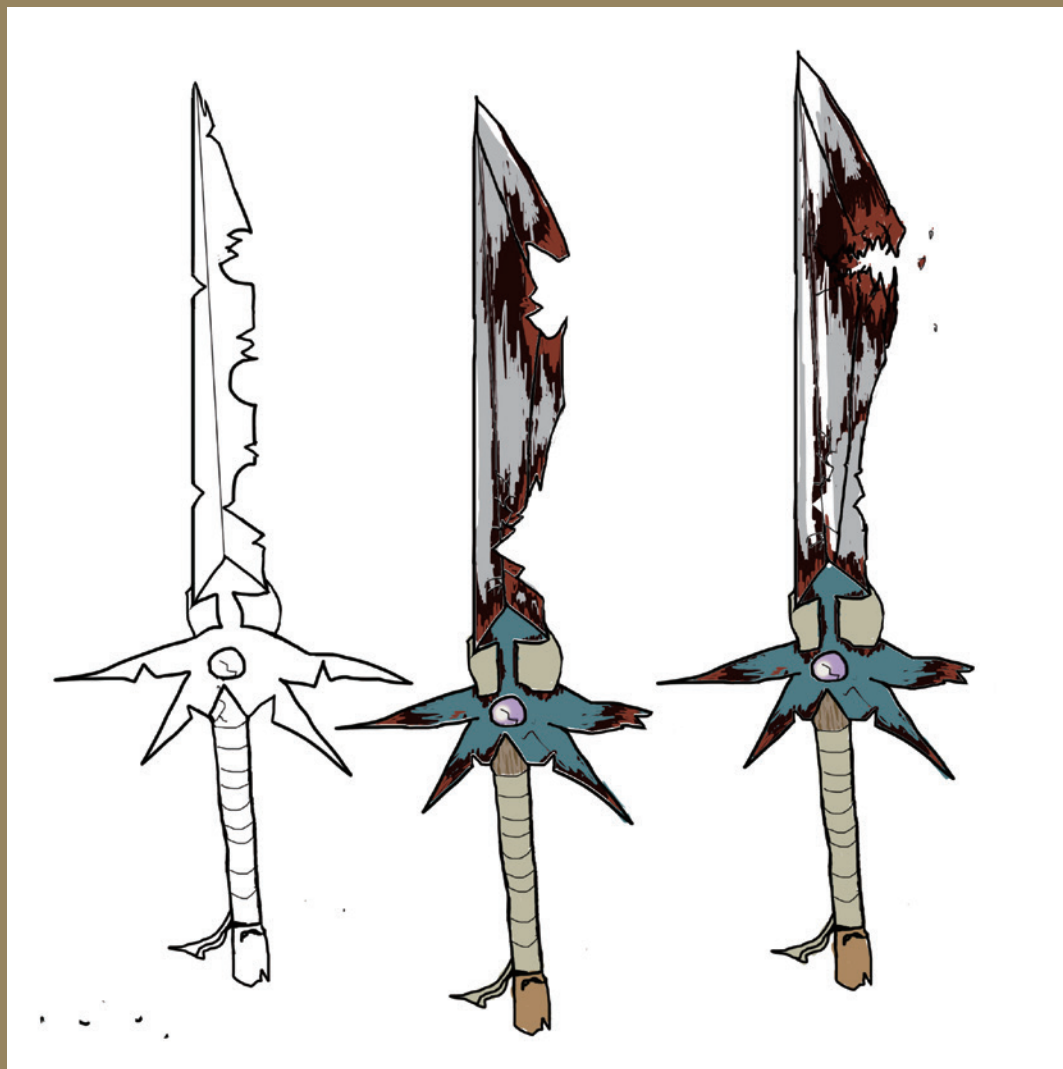


後面



右面

1年次立体造形の授業にて制作した人間の頭蓋骨です。当時はどうすればそれらしくなるのかを模索しながら制作していました。今思えば、正面ばかり気にしていたなと振り返って思いました。



錆びた剣



石の斧



植物の弓矢

2年時の授業で武器デザインを制作しました。なるべく初期武器らしくチープな素材かつ武器としての最低限の役割を共通点に制作しました。場所としては森の遺跡っぽい場所に雑に置いているイメージです。



死神の杖

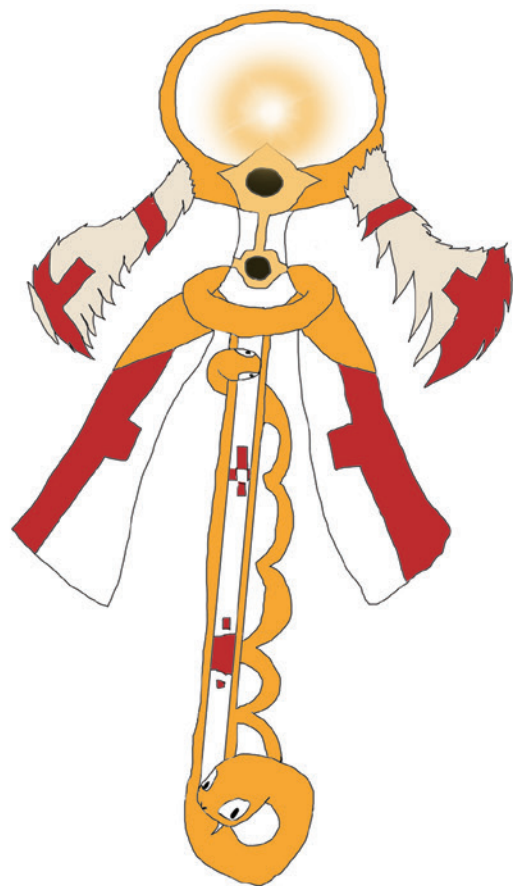


疫病の杖

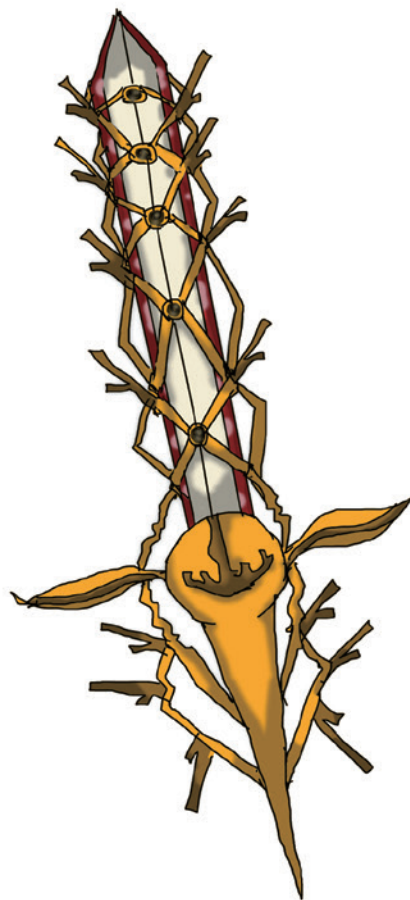


サタンの剣

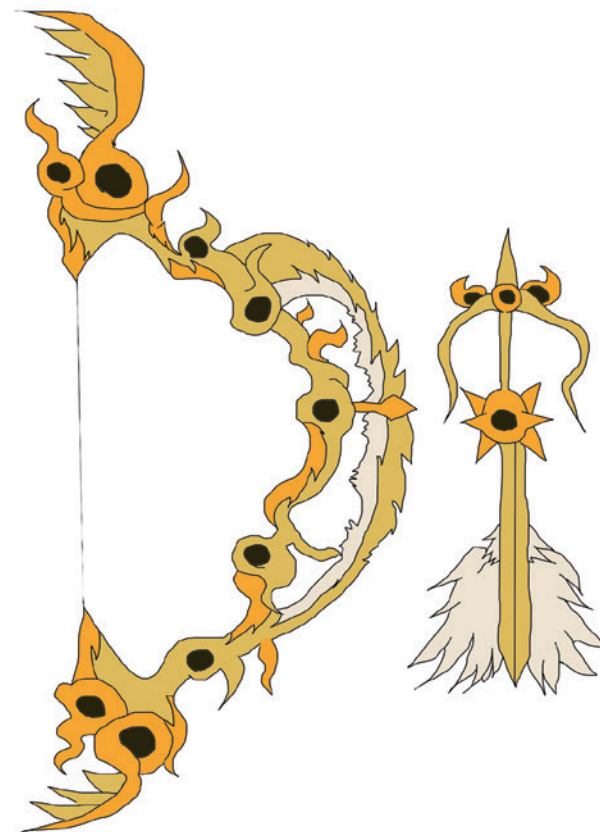
2年時の授業で武器デザインを制作しました。闇属性がテーマだったため人間が恐れているもの負の物をテーマにデザインをしてみました。共通のパーツとして不吉の象徴であるカラスの羽のようなパーツを各所に配置してみました。



教皇の杖



アダムの剣



アポロンの弓矢

2年時の授業で武器デザインを制作しました。光属性というものがテーマだったため神々しさや神聖さを表現してみました。共通のパーツとして太陽の黒点をモチーフにした中央に黒く丸い模様を各所に配置してみました。また太陽の尖ったパーツを表現したりもしました。

**Thank you for watching...**

