



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

齊田 雅史

目次

P01. Profile

P02. 企業課題

P03. 企業課題 Story

P04. 企業課題 Process

P05. 企業課題 History

P06. 企業課題 Assets

P07. 企業課題 Assets2

P08. 模写作品

P09. 模写作品 Process

P10. 高校の教室

P11. 高校の教室 Process

P12. FN P-90

P13. FN P-90 Wireframe

P14. FN P-90 Process

P15. レーザートラップ 映画「バイオハザード」

P16. レーザートラップ Process

P17. デッサン

P18. 彫塑



Profile

志望職種：背景 3DCG デザイナー

氏名：齊田 雅史 (Age 26)

出身地：福岡県 小郡市 (もうすぐコストコが出来ます)

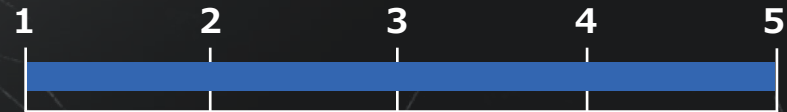
自己紹介：

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。

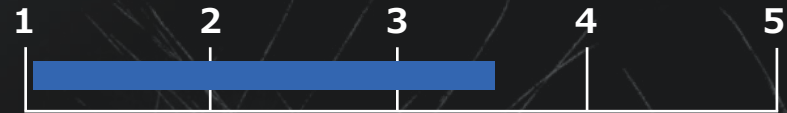
Skill



Autodesk Maya



Adobe Photoshop



Adobe Illustrator



Adobe Substance 3D Painter



企業課題：死者変異 -2年次-



Pt

Ps

作品完成日：2024年5月24日

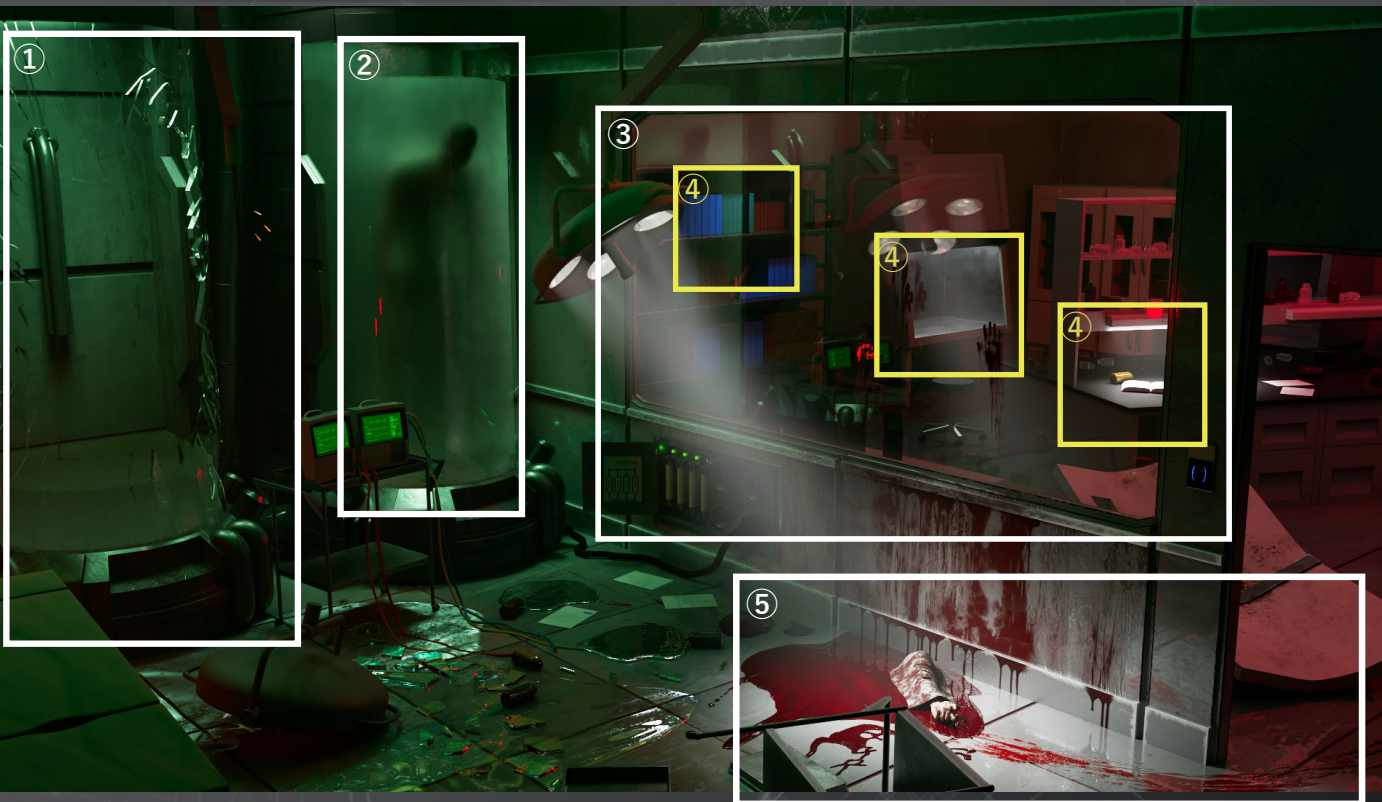
制作期間：160h

△ポリゴン数：969,640

テクスチャサイズ 4096×4096



Story



設定

① プレイヤーは画像より手前にある見切れて見えないドアから入ってきて、まず画像左側の部屋を見る。千切れた腕や割れた培養槽、壊されたドアが目に入り、ここにいたであろう何者かの凶暴性や力の強さを把握する。

② 割れていない培養槽にはもう一体の死体が。プレイヤーはこの死体もモンスターになるのではないかと恐怖感を煽ることができる。実はこの培養槽の死体は意識はないはずなのに千切れた腕の方を見ている、という演出がある。

③ 左側の部屋を見た後、奥の部屋へ向かう。奥の部屋には研究者の日記や研究に関する資料を配置。他にも回復アイテムやキーアイテムを置く。

④ 研究資料やアイテムなど、見つけてほしいものを目立たせるために一部を明るくしている。

⑤ 血だまりから血の跡が隣の部屋に続いているところから、プレイヤーは隣の部屋に腕の持ち主の死体あるいは惨劇を生み出した張本人がいるかもしれないと思い、恐怖感が増す。

・ 舞台：現代日本、とある地下施設

・ 死者を復活させる薬を作っている研究所。今日もいつも通り死体に薬を投与したが変化無。これまたいつも通り経過観察のため、薬を投与した死体を培養槽へ。数時間後、培養槽に入れた死体に変化が現れる。身体が一回りほど肥大化。爪と口が異常に発達し、目を覚ます。何度も失敗していたのと、数分前にチェックを行ったばかりということもあり、死体を気にしている研究者はおらず、その変化に気づくのは目覚めた死体が培養槽のガラスを壊して出てきてからだった。

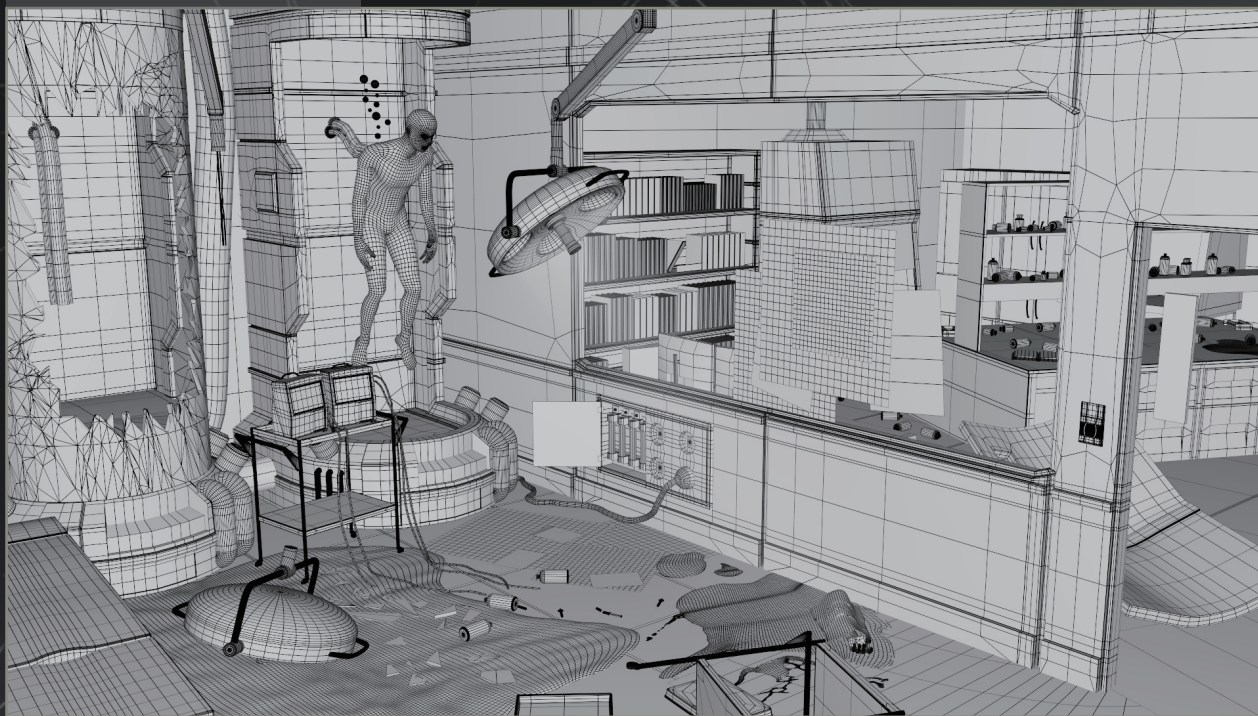
・ 主人公は施設の入口担当の警備員。監視カメラで施設内部の異変に気づきゲームが始まる。

Process

株式会社 K2 様の企業課題で製作した作品です。
 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。私がいつか作りたと思っていたテーマなのでとても楽しく考えながら製作することができました。

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をもらいながら完成させました。その結果、優秀賞を頂き学内の大きなイベントである JIKEI COM Game & e-Sports SHOW に展示させて頂きました。やっぱりホラーの研究所といえば培養槽です。

ワイヤーフレーム



リファレンス



スケジュール

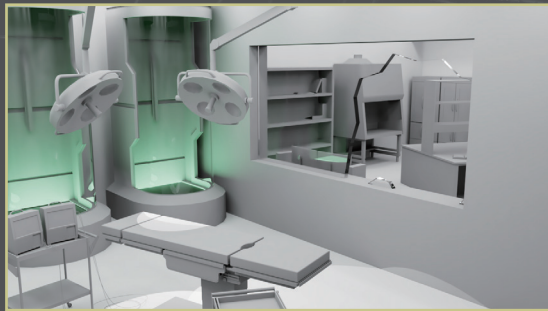
7月予定表		土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月
作業内容	開始日																															
リファレンス集め	7月1日	随時																														
モデリング	7月1日	7月31日																														
テクスチャ																																
ライティング																																
ブラッシュアップ																																

8月予定表		火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木		
作業内容	開始日																																	
リファレンス集め	7月1日	随時																																
モデリング	7月1日	8月31日																																
テクスチャ																																		
ライティング																																		
ブラッシュアップ																																		

9月予定表		金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土			
作業内容	開始日																																	
リファレンス集め	7月1日	随時																																
モデリング																																		
テクスチャ	9月1日	9月30日																																
ライティング	9月1日	9月30日																																
ブラッシュアップ																																		

10月予定表		日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金
作業内容	開始日																				
リファレンス集め	7月1日	随時																			
モデリング																					
テクスチャ																					
ライティング																					
ブラッシュアップ	10月1日	随時																			

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。テクスチャの修正。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。

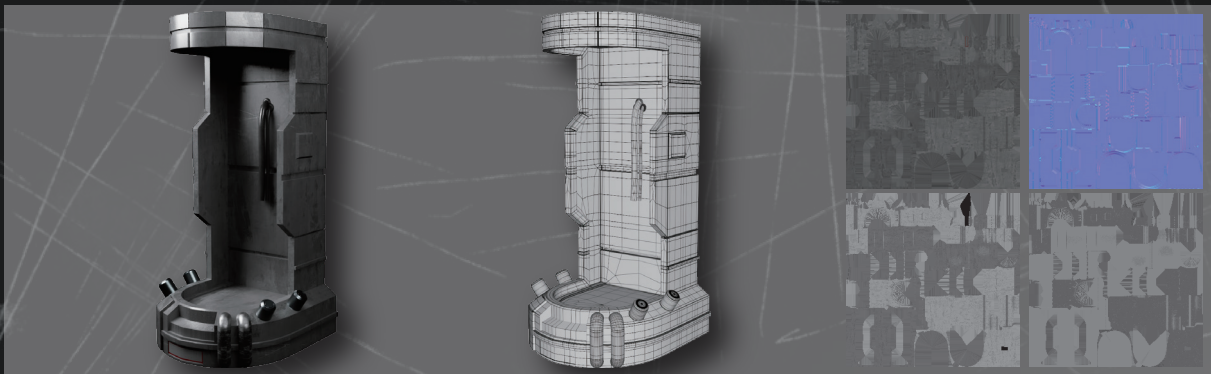


10月11日～10月20日

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。

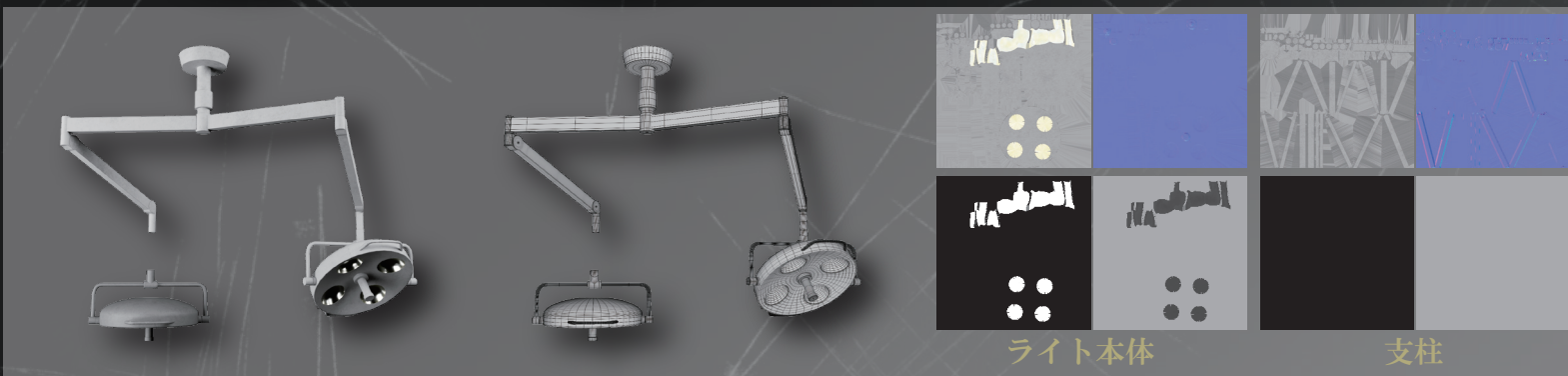
改善点：全ライトの修正。明るくなったことで見えるようになった部分のディテール詰め。企業課題として期限内で製作し、提出分がここまで。その後も個人で修正・改善を行い、最終的に前ページで掲載したものに。

Assets



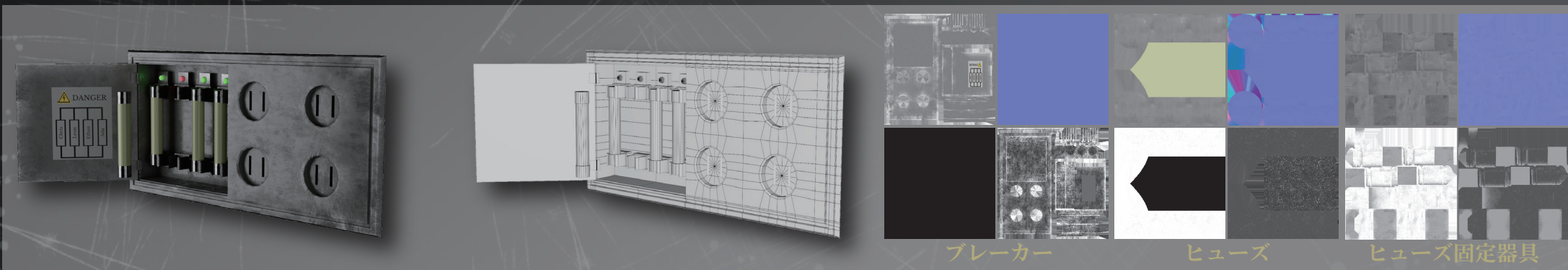
「培養槽」

最もデザインを考えながら作ったアセットです。絵の中で目立つ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。作品の絵では、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。



「手術用ライト」

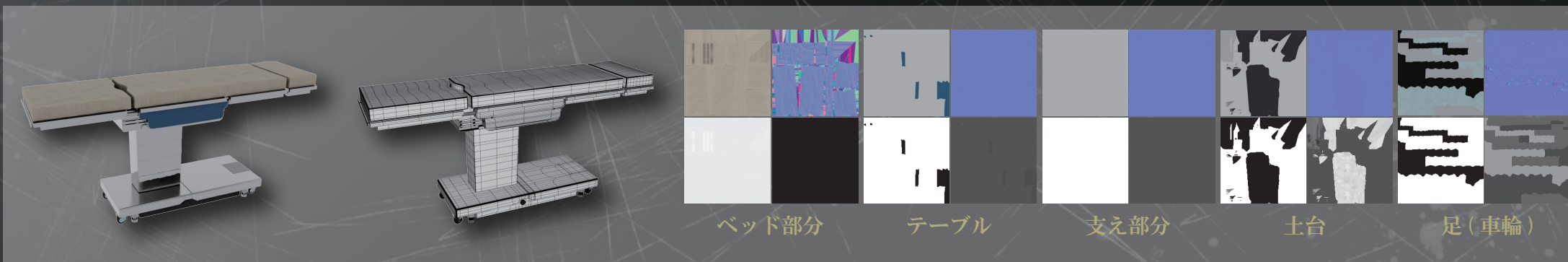
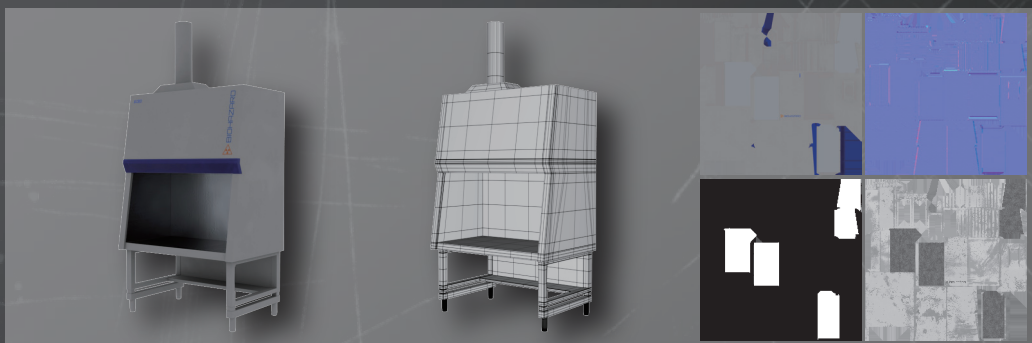
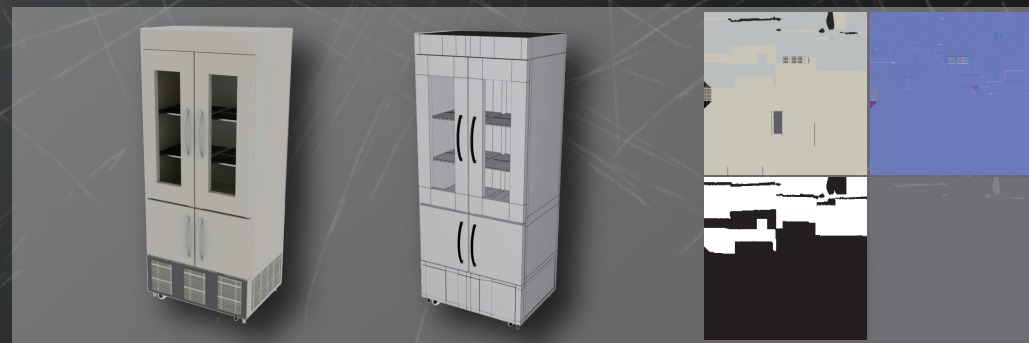
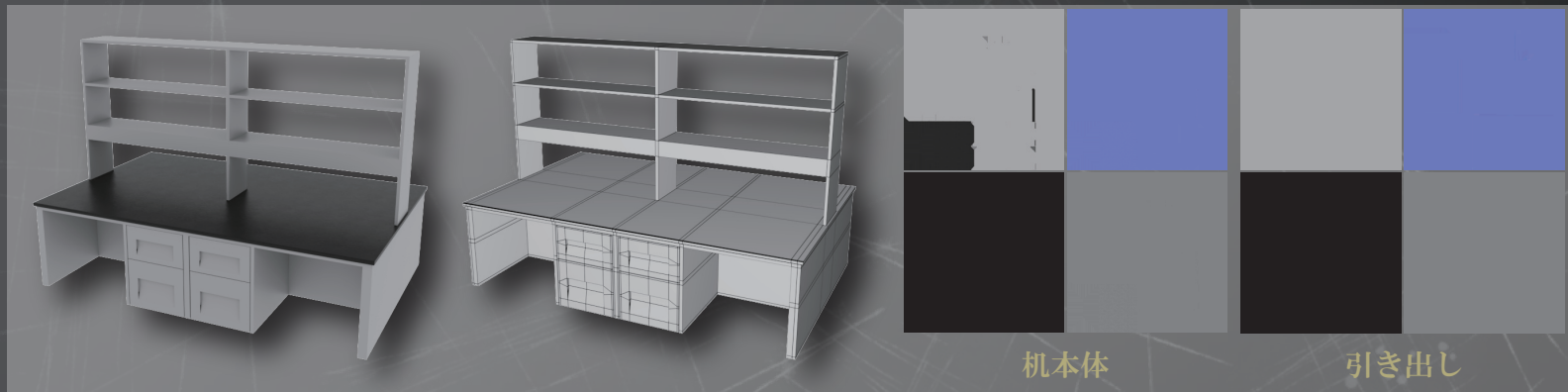
ライトの本体部分と支柱部分は後から向きや位置の調整がしやすいように分けて作りました。ライトが多くて目立ちすぎないように2個だけついているものにしました。



「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



模写作品：イタリア オストゥーニの工芸品店 -3年次-



作品完成日：2024年4月26日

制作期間：200h

△ポリゴン数：880,466

テクスチャサイズ：2048×2048



ピンタレストで見つけた作品の模写になります。
質感やライティングに注力して製作しました。物によって錆の具合や変色の仕方が違うので、それを再現するのに苦労しました。今までライティングを大きく意識したことがなく、物のどこがどう反射で光るのかや、材質や錆による光り方の違いを考えて作る良い勉強になりました。パッと見たときにとっても素敵で気に入った写真だったので模写をしました。一度実際に行ってみたいと思いますが、イタリアにあるので費用や言語の壁などを考えると二の足を踏んでしまいます。

Reference



Wireframe



Process



ライト無し



ライトのみ



レタッチ前



レタッチ後・完成品



一部ライト有無比較



画面上部にある大きな窓には少し青みのあるライトを上部に配置して、窓枠のみ青っぽくなっている空からの青い光を再現しています。画面右端下部にある見切れている出入り口はそのままと影で暗くなり過ぎるので、対面にも同じような白い建物があることから反射した光が入ったように弱めのライトを設置して照らしています。しっかりとテクスチャやライティングでリファレンスに似せられるようにしているので、レタッチは最小限のみ行っています。ライトでは細かく調整できなかった全体的な明るさの調整と、白い壁や地面のみが若干赤みがあるのをレタッチで再現しています。花壇や自転車後ろの籠にある植物は既存のアセットを使っています。

高校の教室（ライティング練習）-2年次-



作品完成日：2024年5月24日

制作期間：150h

テクスチャサイズ 2048×2048



放課後

△ポリゴン数 2,273,689



雨天

△ポリゴン数 6,676,121

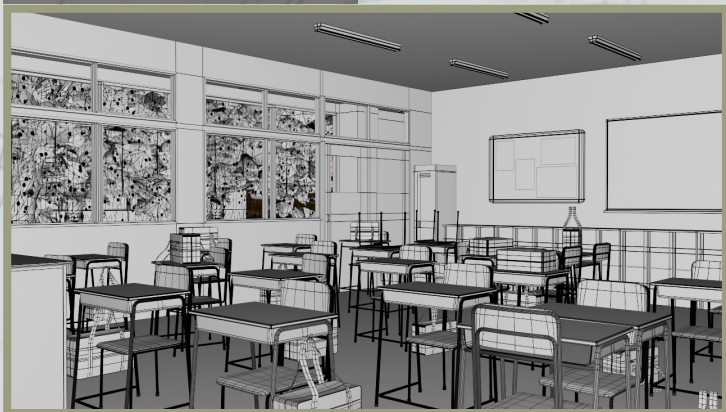


夜

△ポリゴン数 2,105,291

Process

ワイヤフレーム



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。雨天の画像は窓に付いた雨粒をアセットで作っています。

私は放課後と夜の教室の雰囲気がとても好きです。学生時代はとてもやんちゃだったので先生方には迷惑を掛けてお世話になっていました。



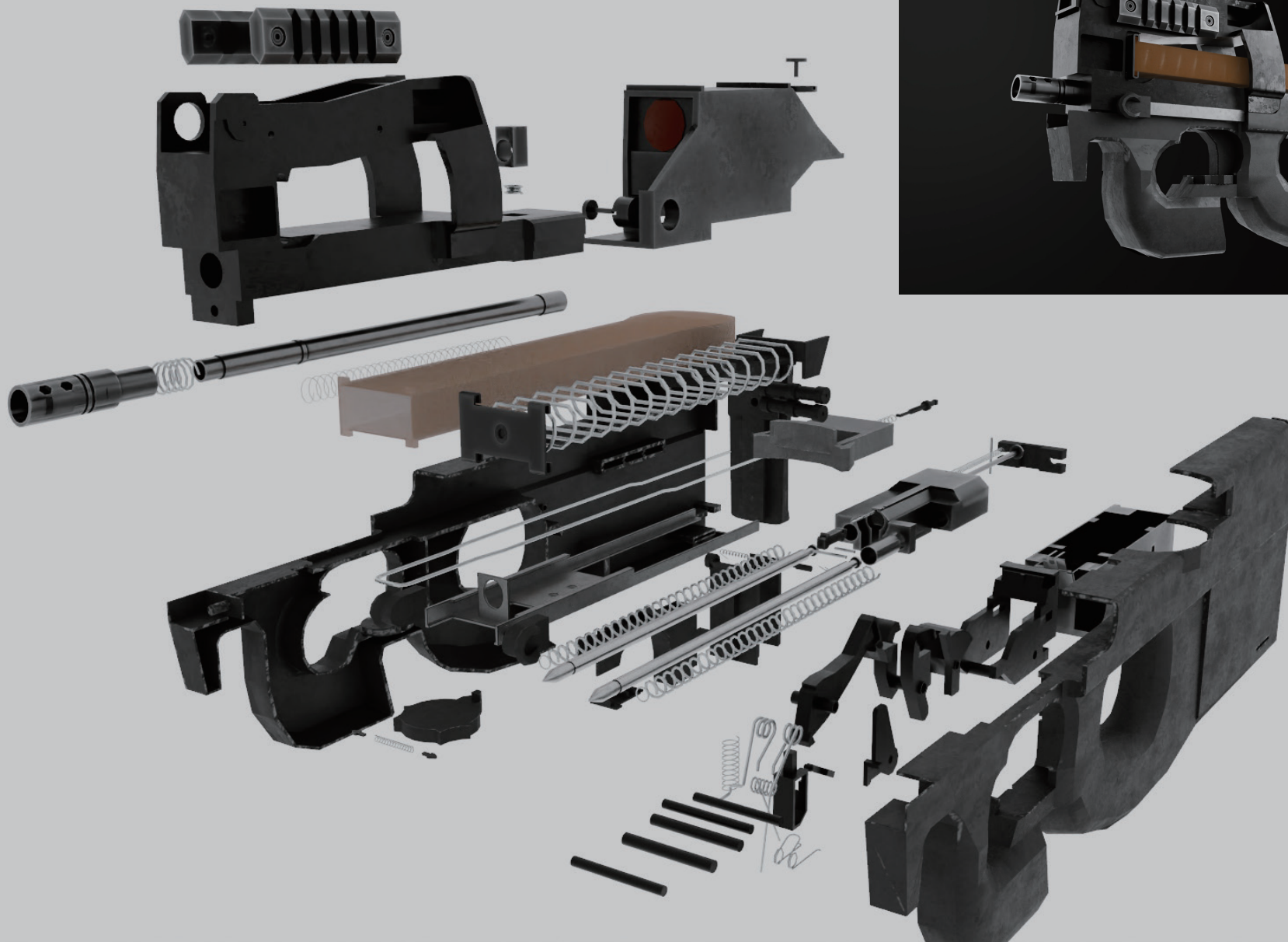
- 時間帯によって日の傾き具合を意識して製作しました。
- 夕方は太陽が落ちかけているので、光が差し込む距離が伸びるようにライトを斜めに配置しています。影には少し青みを入れていました。
- 雨天はお昼頃の設定です。太陽は真上くらいの位置にあるので、光が教室に入りすぎないように意識して作りました。教室を暗くしつつも廊下側の窓に反対側の窓を映すことで外が日中であることを見せています。
- 夜は月が太陽と反対側から昇ることを考えて、夕方や雨天が画面右側から日の光が入るのに対して左側から月明かりが入るように意識して作りました。全体的に青みのあるライティングにして誰もいない学校の物静かさを表現しています。
- 同じ構図、同じアセットでもライトを変えるだけで雰囲気や時間帯が大きく変わるのが作っていて楽しかったです。個人的に好きなところは、雨天の教室の独特の雰囲気が出る教室の隅（壁と天井の角や教室自体の角）が暗くなっているところです。

FN P-90 -2年次-

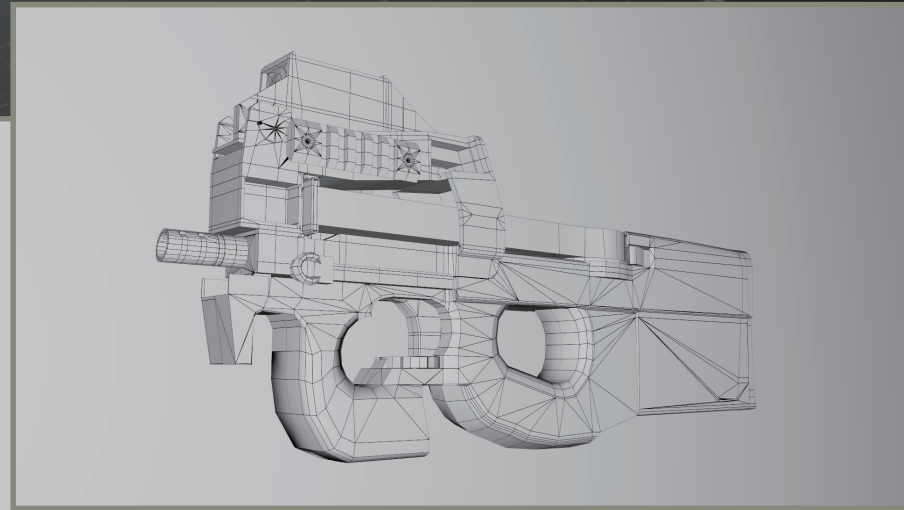
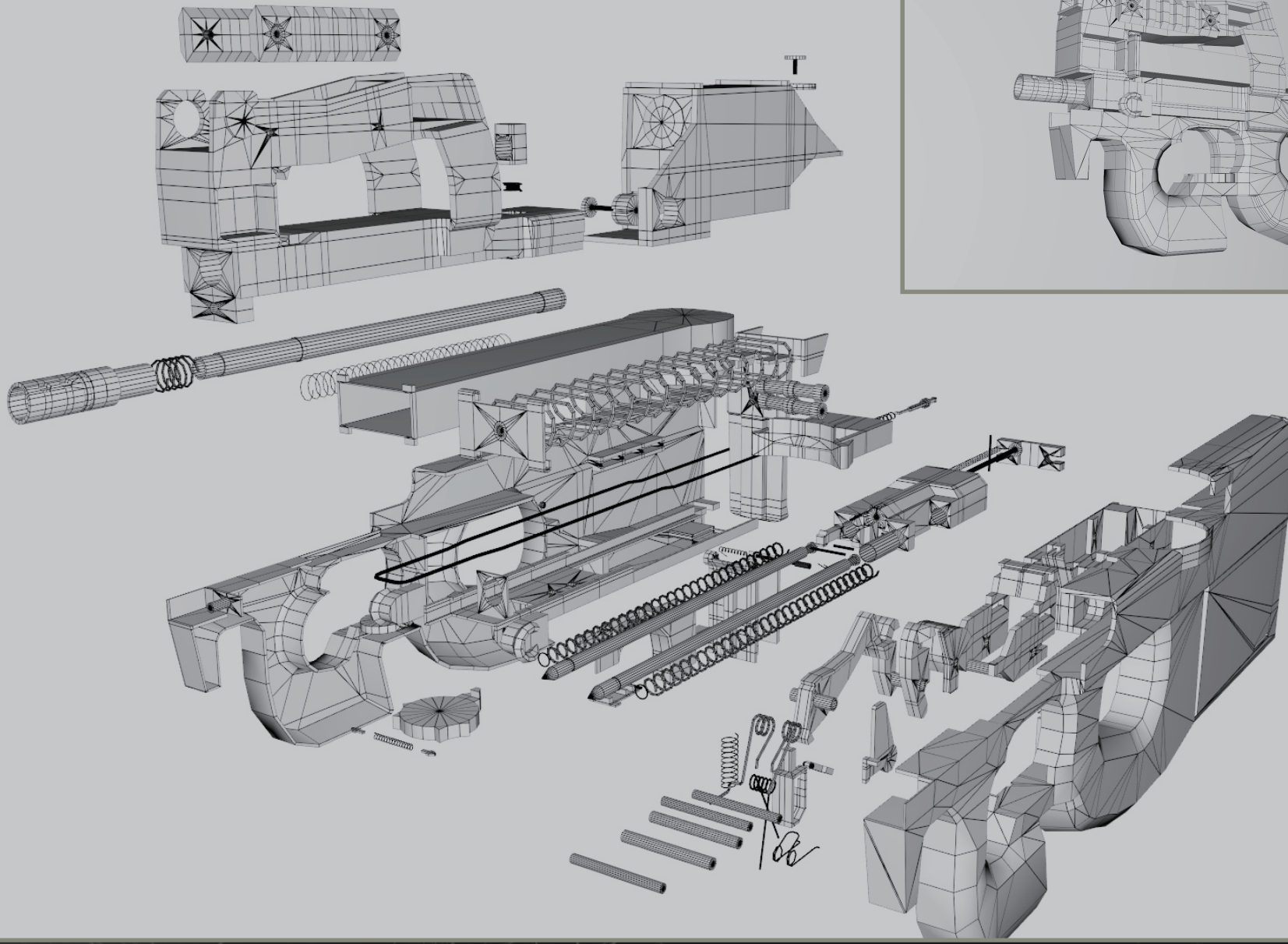
作品完成日：2023年12月14日 制作期間：110h ポリゴン数 75,761 テクスチャサイズ 2048×2048

↓ 分解図

組立図→



Wireframe

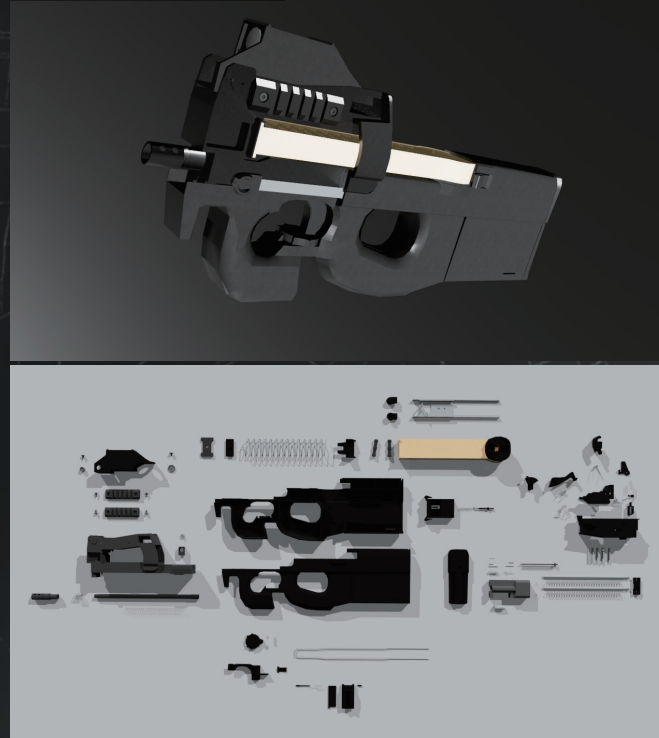


Process

リファレンス



before



after



細かい内部構造まで把握して作れることをアピールする為に製作しました。

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。

モデルは1年次に製作したものをそのまま使っているのですが、時間がある時にモデルも作り直したいと思っています。

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。

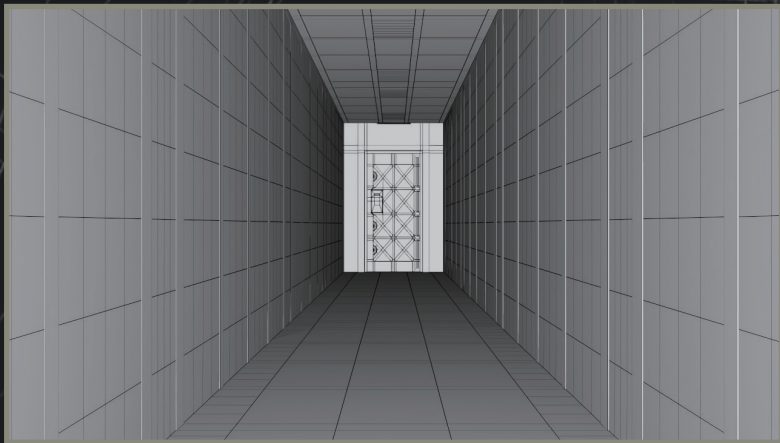
映画「バイオハザード」レーザー

作品完成日：2023年1月22日 制作期間：45h ポリゴン数 394,530 テクスチャサイズ 2048×2048

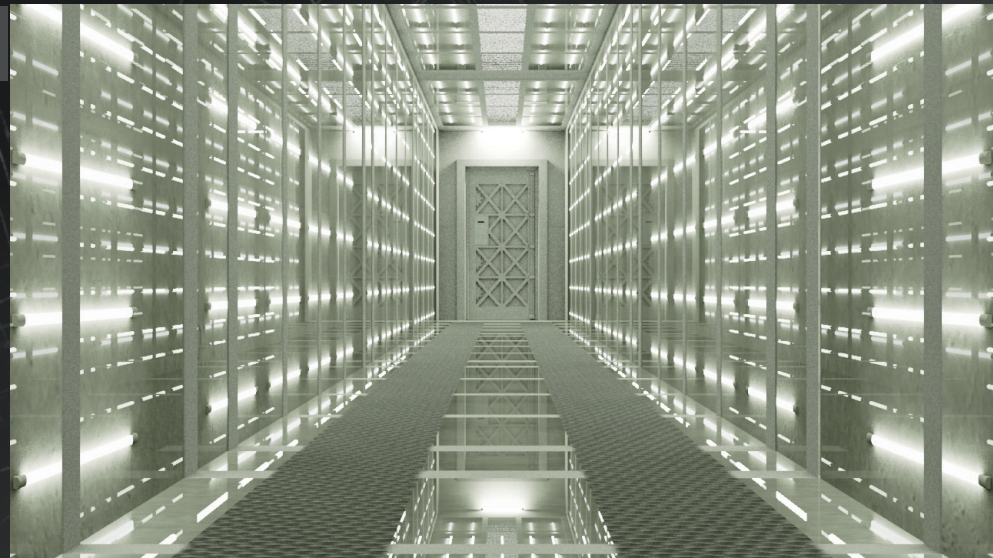


Process

ワイヤーフレーム



before



after

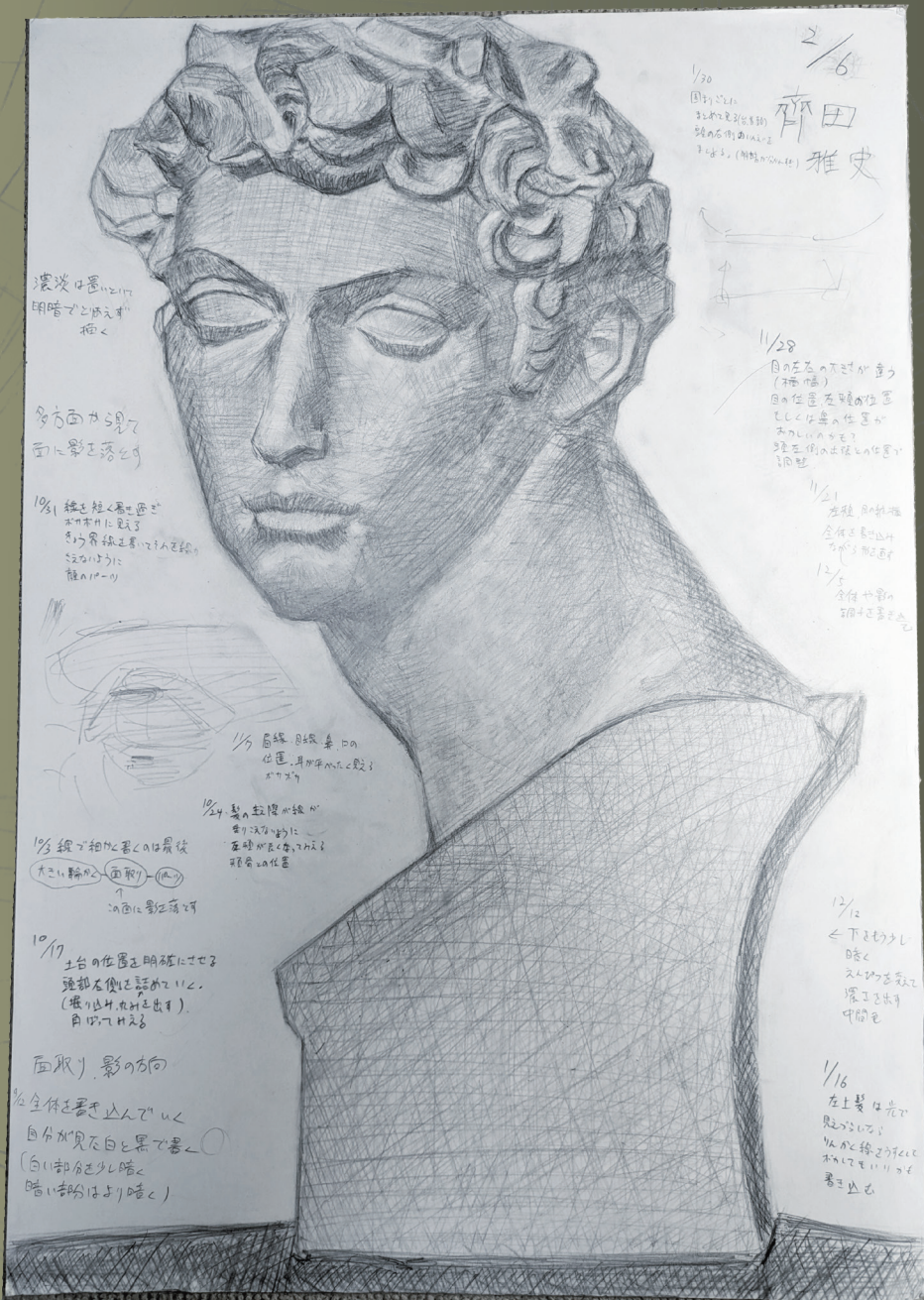


リファレンス

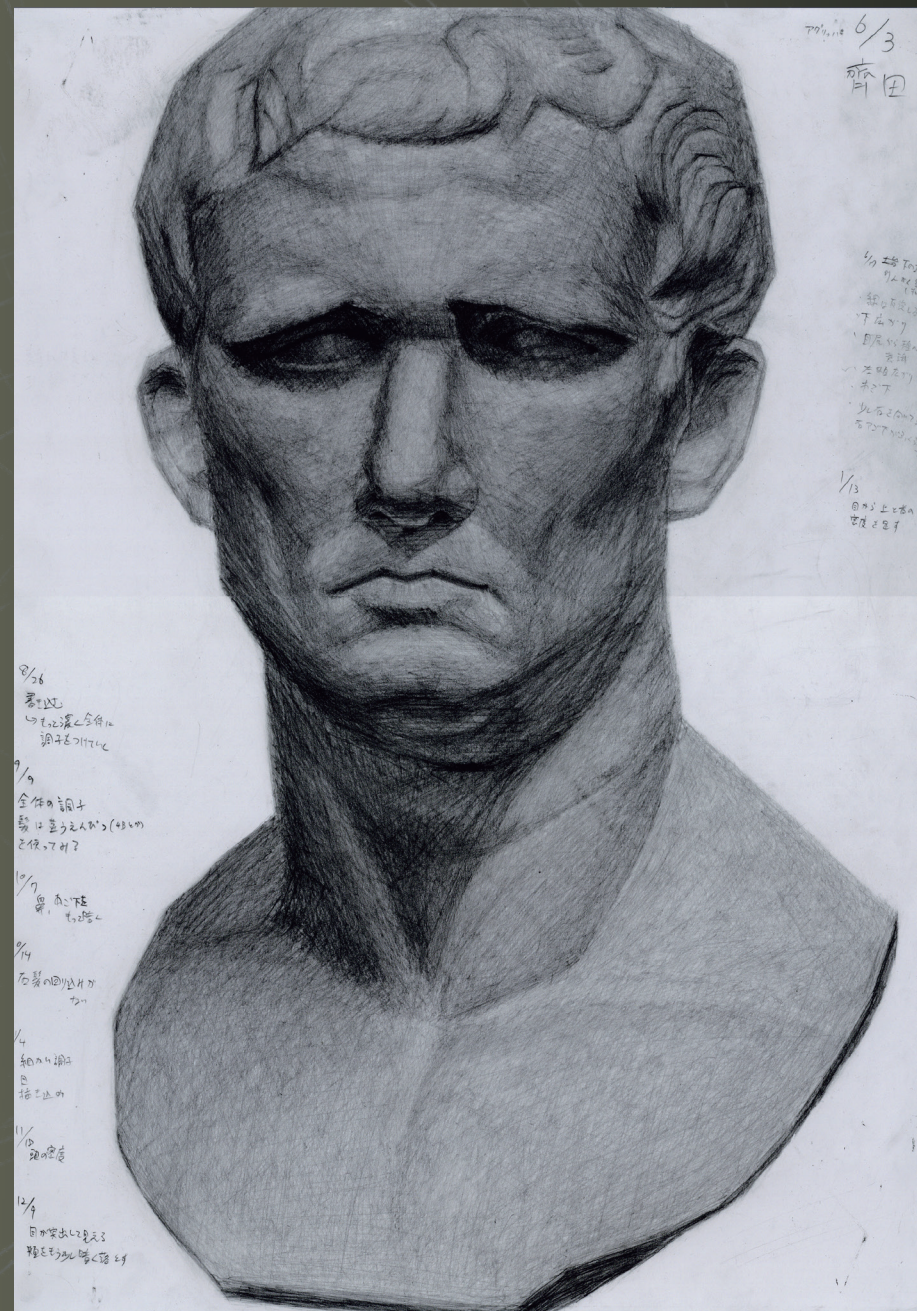


それほど凝った作りではなかったので、なるべく短時間で作ることを目標に製作しました。元々ポートフォリオの表紙用に作った作品でしたが表紙に違う作品を採用したため、最終ページに使いました。1年次に製作したものをブラッシュアップを行い、主にライティングを変更しました。全体的に明るかったのを映画本来のホラー感を再現するために奥に行くほど暗くしています。ガラスも before に比べて after の方は若干歪めることでリアリティを出るようにしています。

デッサン



1年次



2年次

彫塑

2年次 全身骨格



1年次 頭蓋骨



**Thank you
for
watching**