

PORTFOLIO



福岡デザイン&テクノロジー専門学校
ゲームグラフィックデザイナー専攻 1年
平島 茉奈 (福岡・九州産業大学付属九州産業高等学校出身)

Profile

平島茉奈

趣味 読書

ゲーム実況を見る(主にホラーゲーム)

イラストを描く

ゲーム(原神、sky...etc)

背景モデルを中心的に作っていかうと思っています

Contents

3DCG

- Creepy room
- winter piano

2DCG

- conceptwork
- texture practice

Othres

3DCG

creepy room





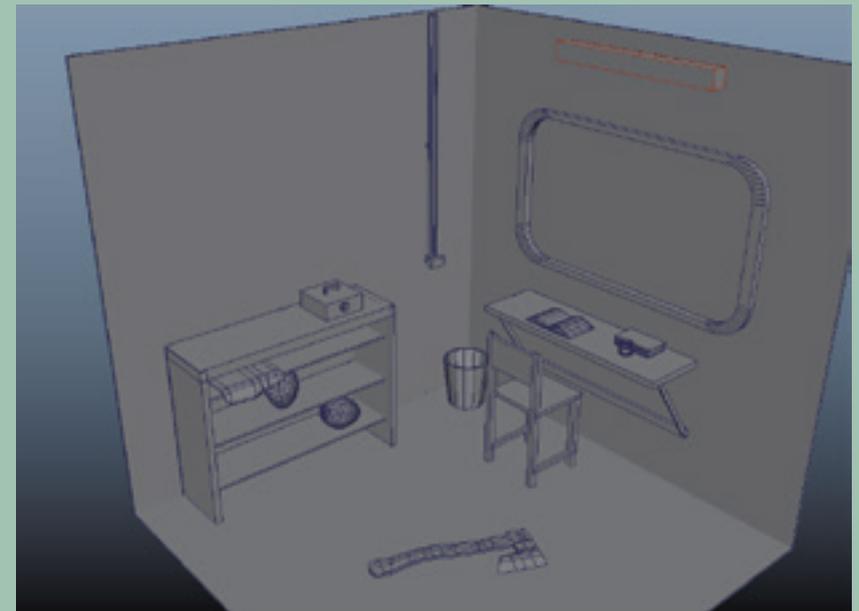
使用ソフト

制作期間 2021.11~2022.2

制作時間 約42h

outlastというサバイバルホラーゲームの一室をもとにこの一室にありそうな斧や救急箱などを少し追加し作成したものです。

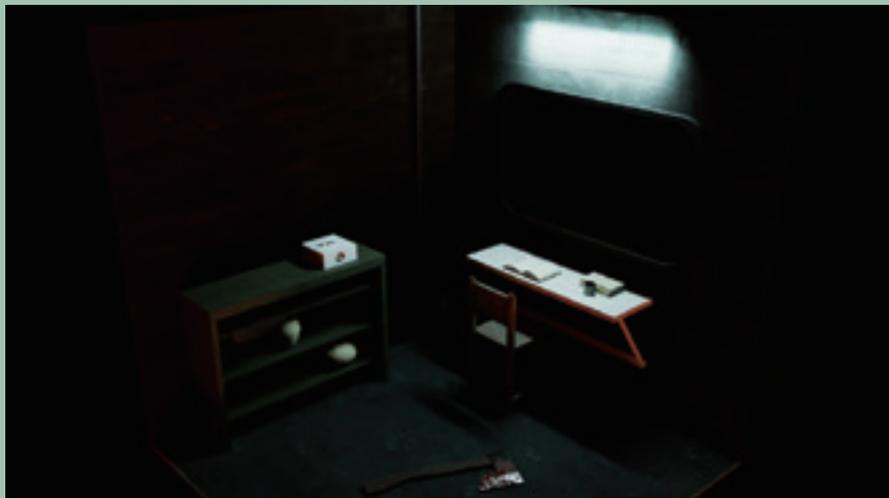
wireframe



参考画像→



ライティング修正前



ライティング修正後



レンダリングした時ホラーな感じは出ていたのですが周りが暗すぎて小物などがあまり見えなくなっていたためライティングの位置や強さを修正してホラー感を残しつつ全部のオブジェクトが見えるように修正しました。

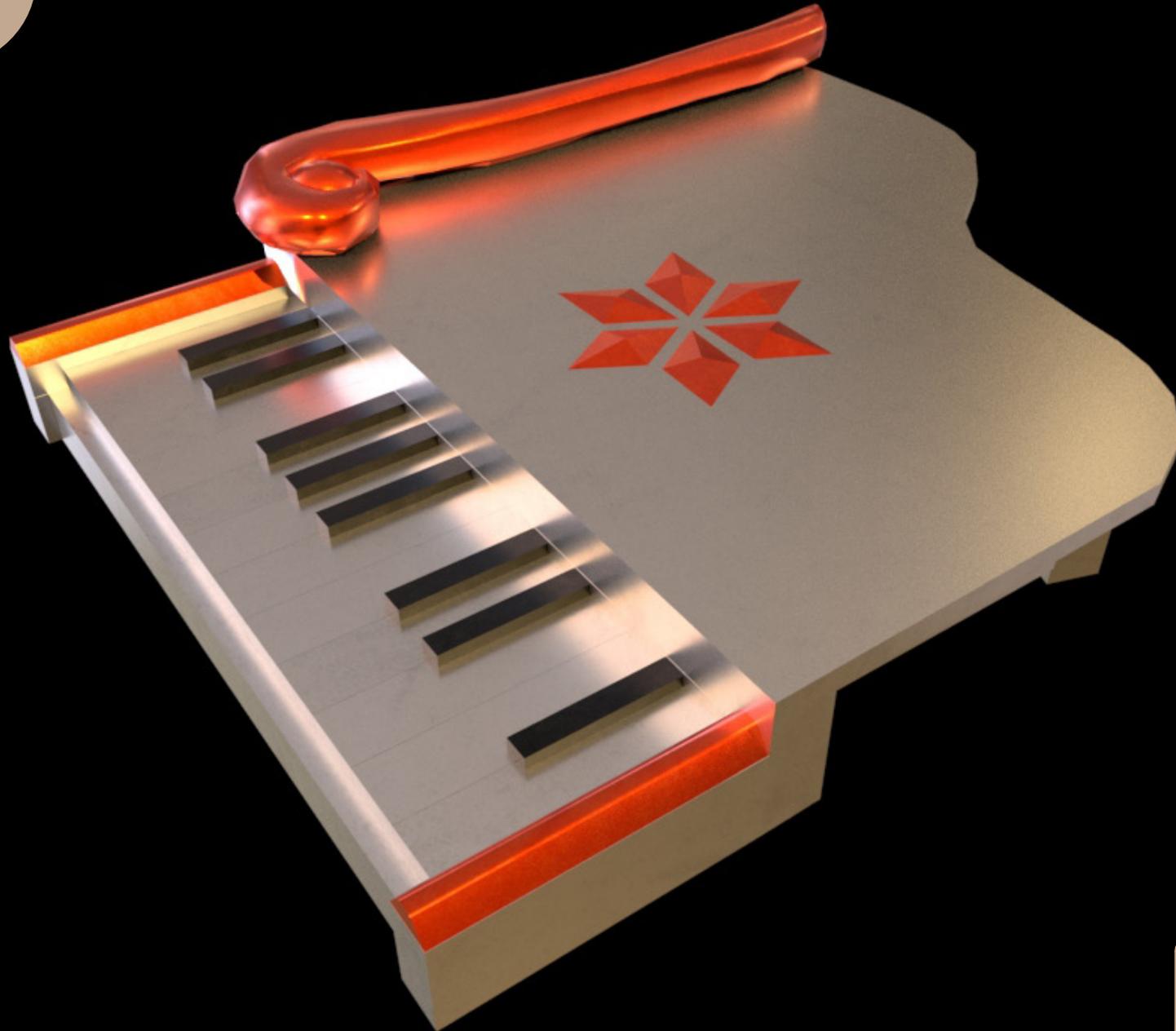


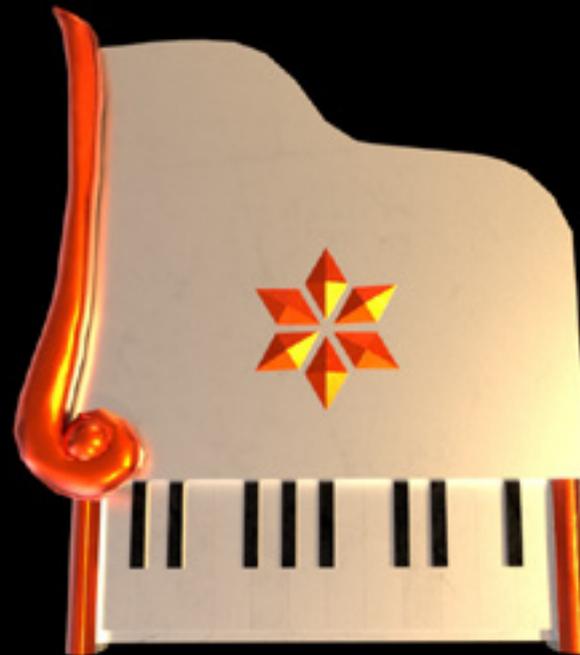
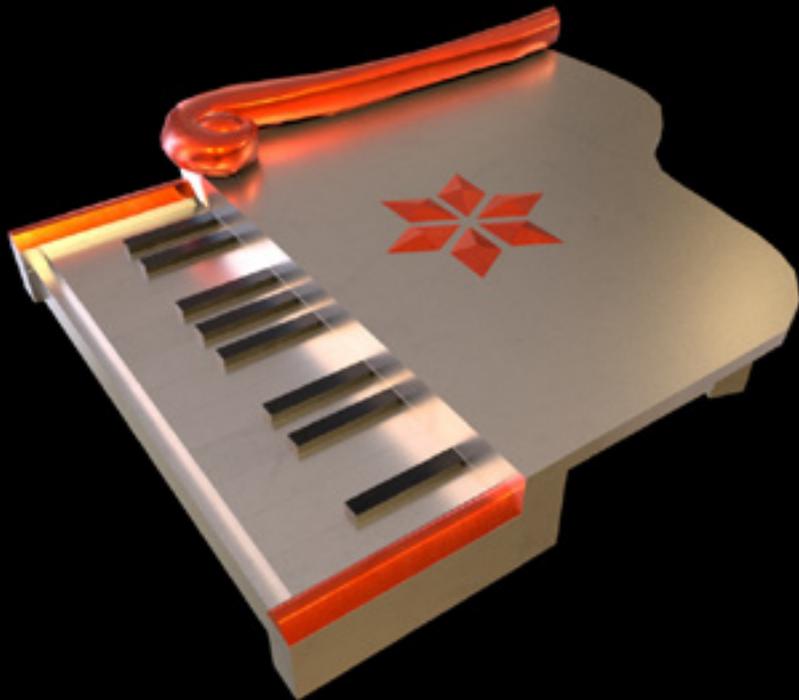
参考画像では向こう側が見えているようだったので窓が透けるようにsubstance 3d painterでopacityを入れました。

2DCG



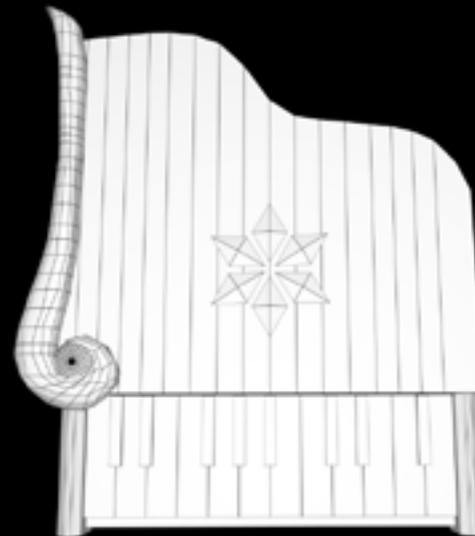
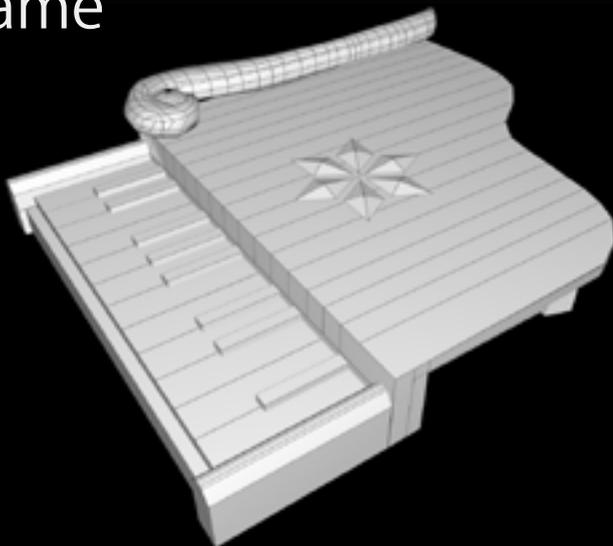
winter piano





使用ソフト  
制作期間 2021.5~9
制作時間 48h

wireframe



skyというゲームの中にある
冬ピアノというアイテムです。

飾りがレンダリングではそこ
そこ綺麗にはみえますが
wireframeで見た際、歪んで
いるところが多いのでそこを
これから改善していきます。

concept art



怪夜

使用ソフト 
制作時間 約17h
制作期間 2021.11~2022.1

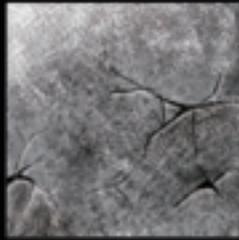


ホラーをテーマとしたコンセプトアート。
怪異という人ならざるものがどこにでも住み着いている世界
怖い雰囲気を出しつつ、神秘的な感じを出したかったので
中心を明るく、外側は暗くし怪異を目立たせました。

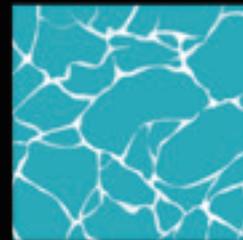


ラフ
設定をある程度決めてからのラフだったので
木がどのあたりに配置するか、道をどのように
伸ばしていくか、奥行きをどうやってだすかを
決めました。

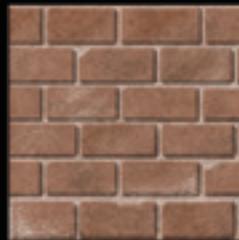
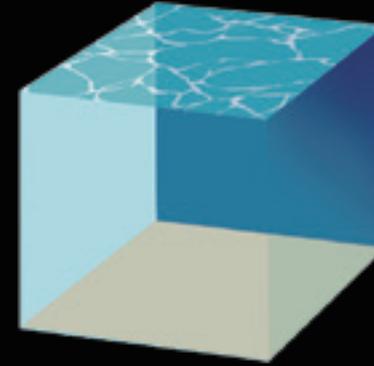
texture practice



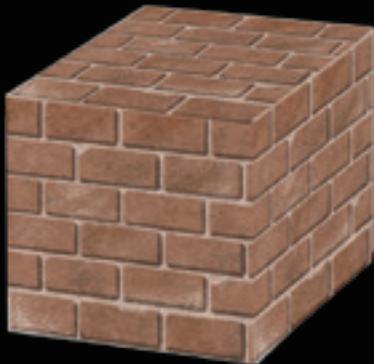
rock



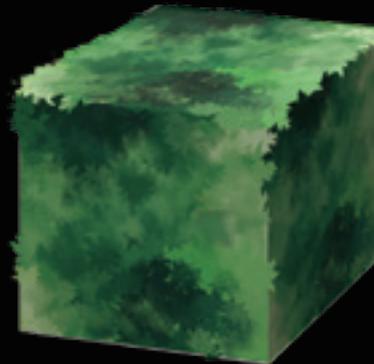
water



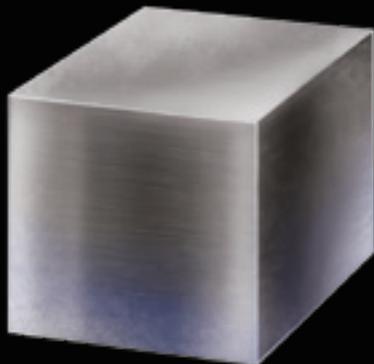
brick



grass



metallic



使用ソフト 
制作期間 2021.5
制作時間 約18h

Othres

企業課題



使用ソフト



制作期間 2021.10~11

制作時間 約12h

こんなチームがあったらこのゲームをやりたいなと思えるチームを作ろうと思い、そこで考えたモチーフが音楽です。

音楽として連想しやすいヘッドフォン、マイク音量を表すものを組み合わせ、また男性だけではなく女性も親しみやすいようにカッコよさと可愛さを兼ね備えているエンブレムにしました。



楽譜の譜面をイメージした線とエンブレムでもしようにした色を少し彩度を下げ馴染むようにしました。





CREEPY ROOM



poster

使用ソフト   



Thank you for your time