



小野康平

FCA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2年

氏名

小野康平 Ono Kohei

希望職種

3D背景モデラー

出身地

福岡県北九州市八幡西区

趣味

ゲーム・映画鑑賞・テニス

自己紹介

背景モデラーになり、ユーザーが没頭できるような世界を作りたいと思っています。しかし、まずは仕事としてやっていくために、基礎力をつけることが大事だと考え、写真模写を多くやっています。今後は、オリジナルの作品にも挑戦していきたいです。

自己PR

私は、自分が設定した目標のための努力を惜しみません。高校を卒業後、印刷会社で働いているときもこの学校に通うという目標のため、娯楽や外食を我慢し、毎月10万円の貯金をしていました。決して楽なことではありませんでした。辛抱強く続けることで目標を達成することができました。

skill





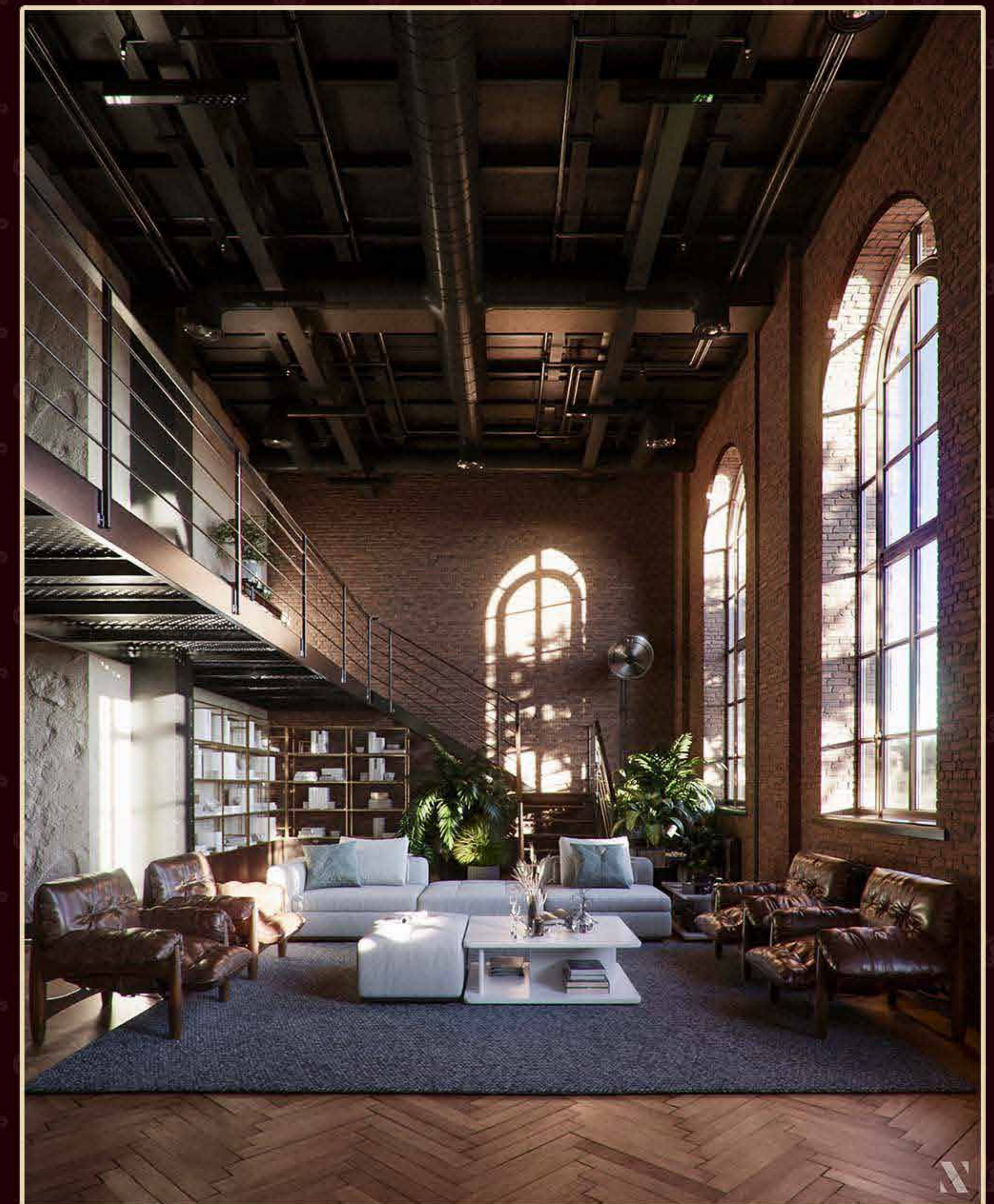
Industrial Penthouse-NY

制作日：2021. 07. 31

制作時間：180h

使用ソフト：  

reference



explanation

NYのペントハウスの3D作品です。

観察力、3Dでのデッサン力、いろいろな質感のものをモデリングする力をつけるためにこの作品を作りました。

実際の作業では、全体の雰囲気や寄せることと、データ量は気にせず今の自分の100%の力を使って作ることを意識しました。

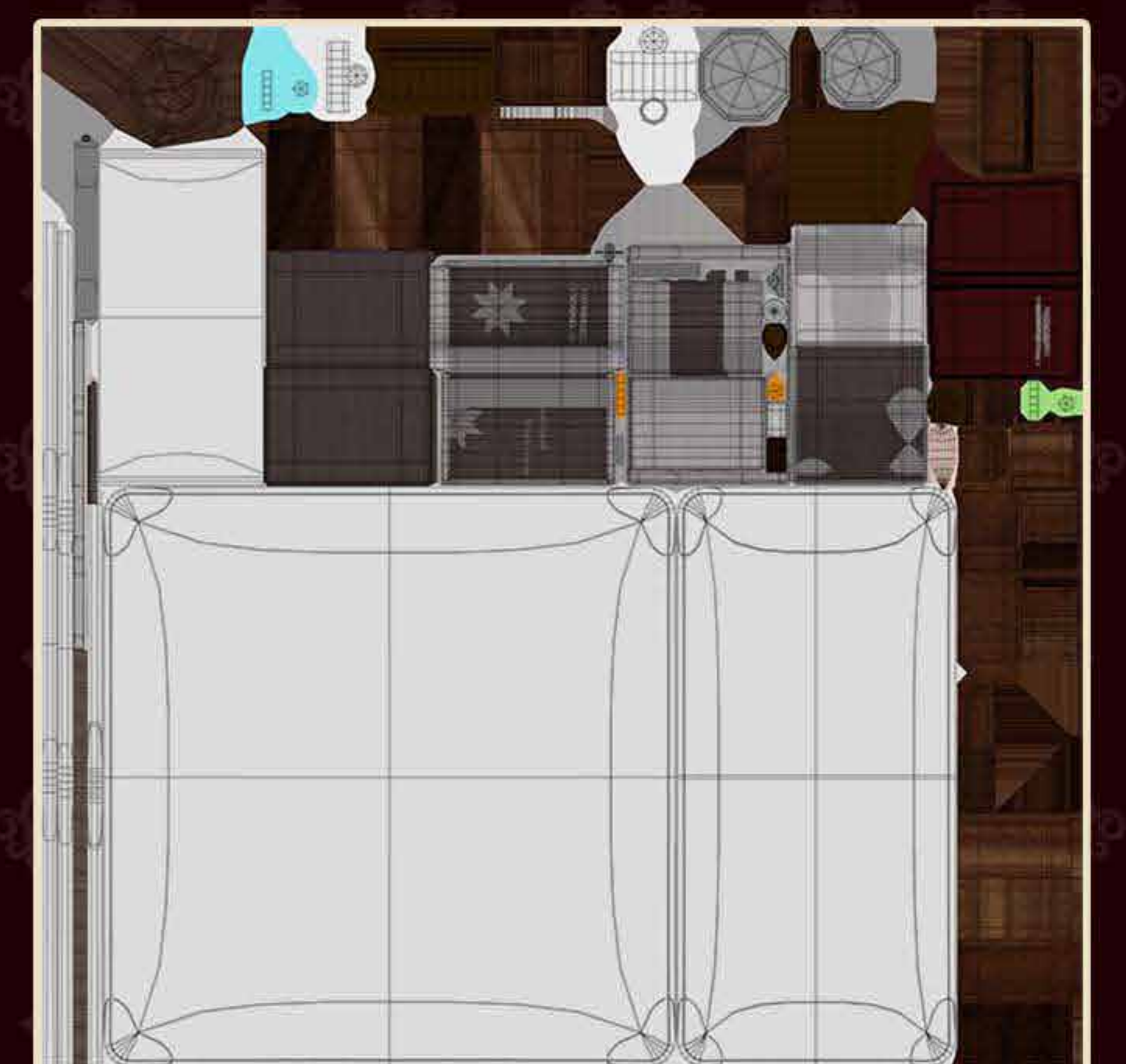
wireframe



another angle



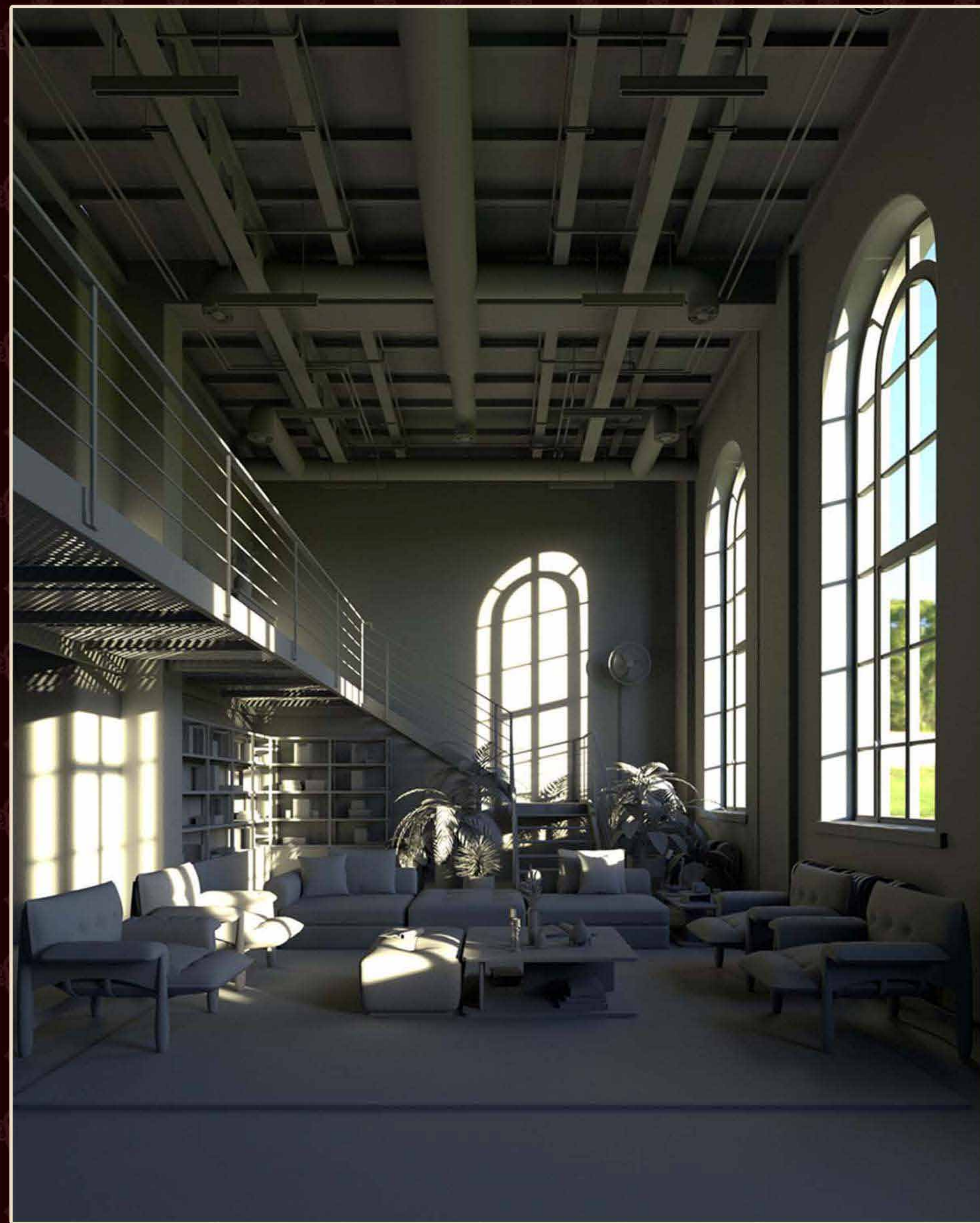
uv, texture



texture size: 4096px



I, rough model



II, modeling



III, *texture*



IV, *retouch*

reference



explanation


アンティークミシンの写真模写です。

アセット一つ一つを作りこみ、経年劣化のテクスチャを作る力をつけるために制作しました。

テクスチャに関しては自分の苦手な部分、課題点が残りましたが、テクスチャを作る際に「どういう汚れか、どういう環境でどういう使われ方をしてきたか、誰が使ってきたか」などを考えることで物としての深みが出てくることを学びました。

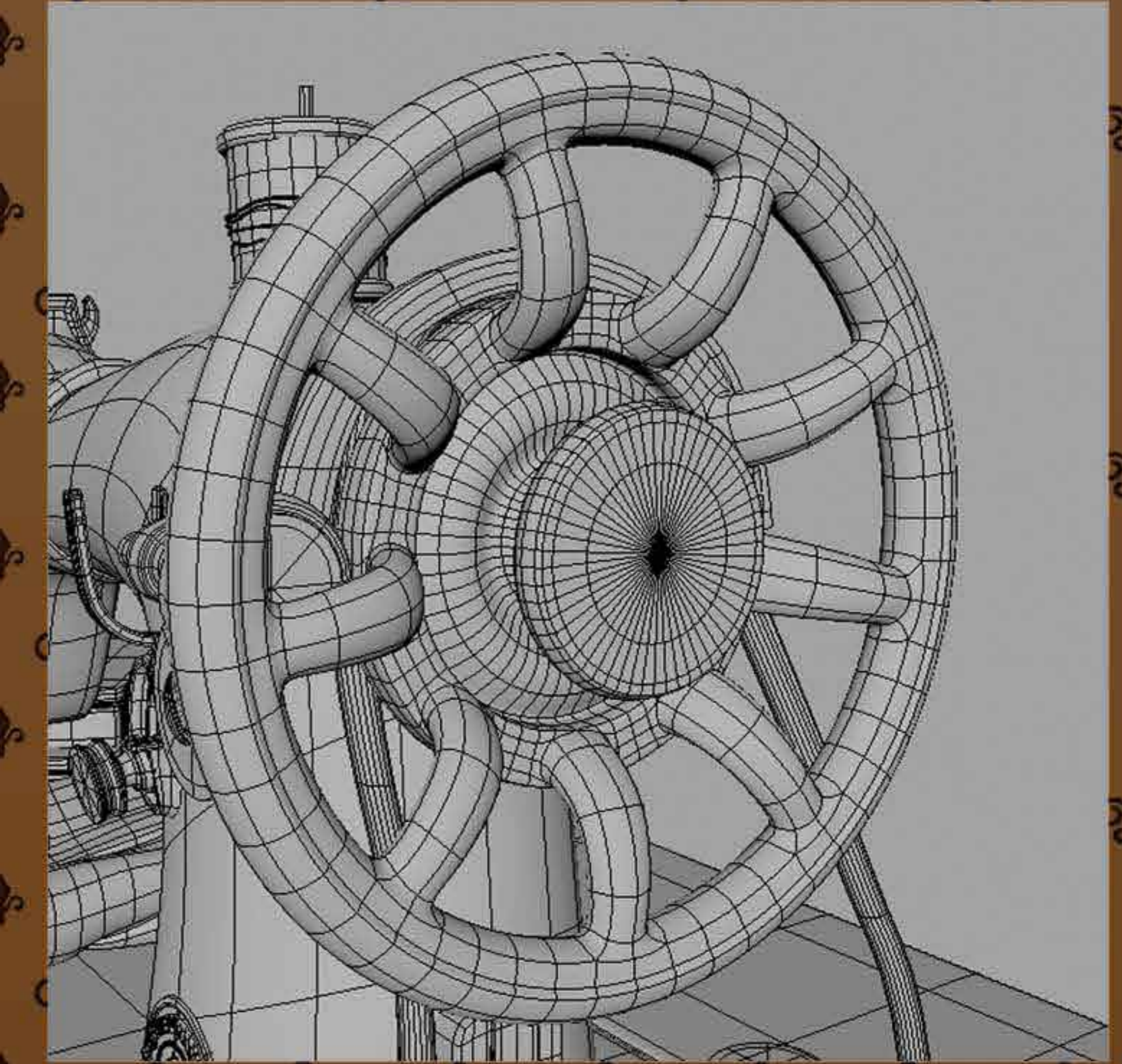
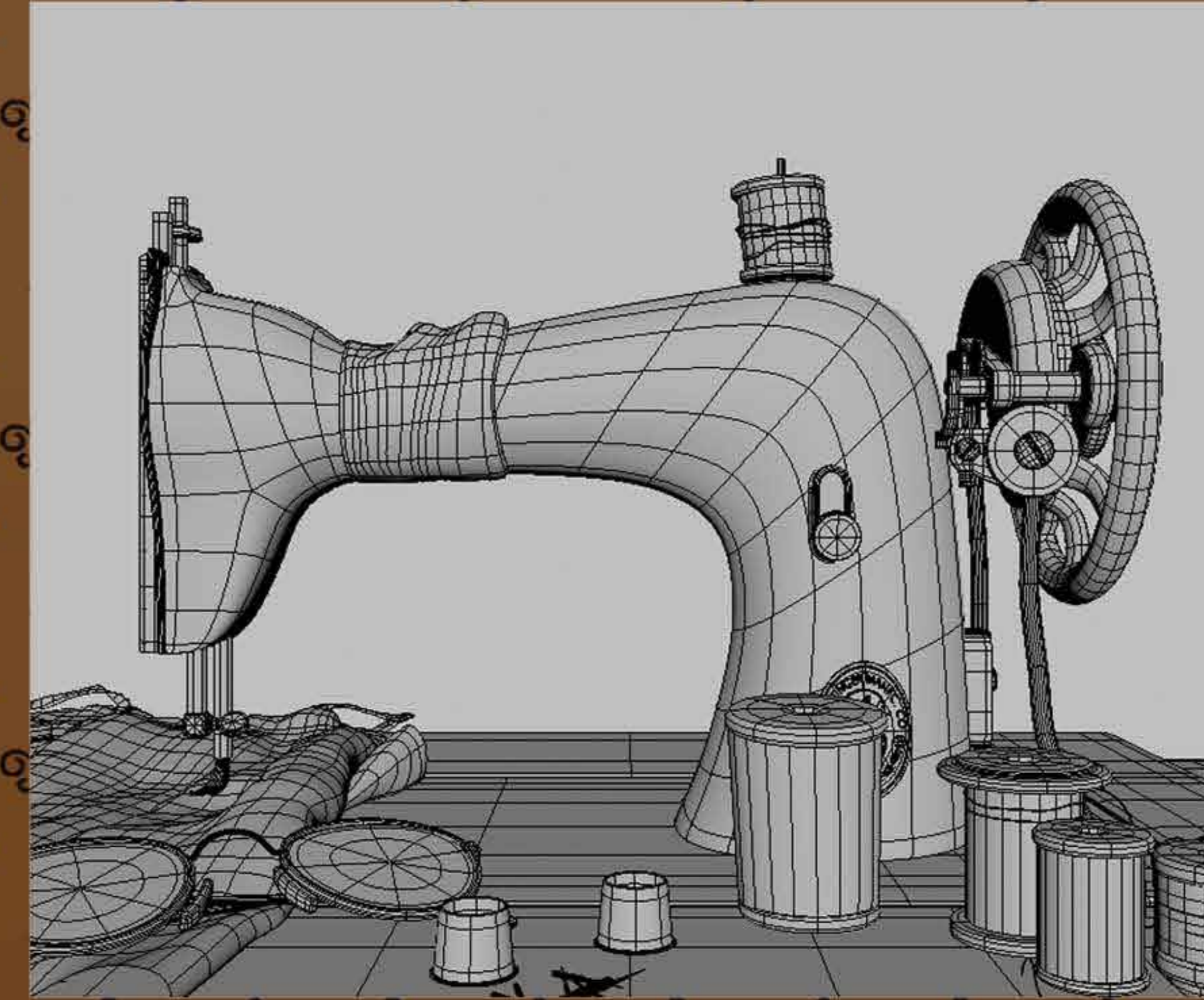
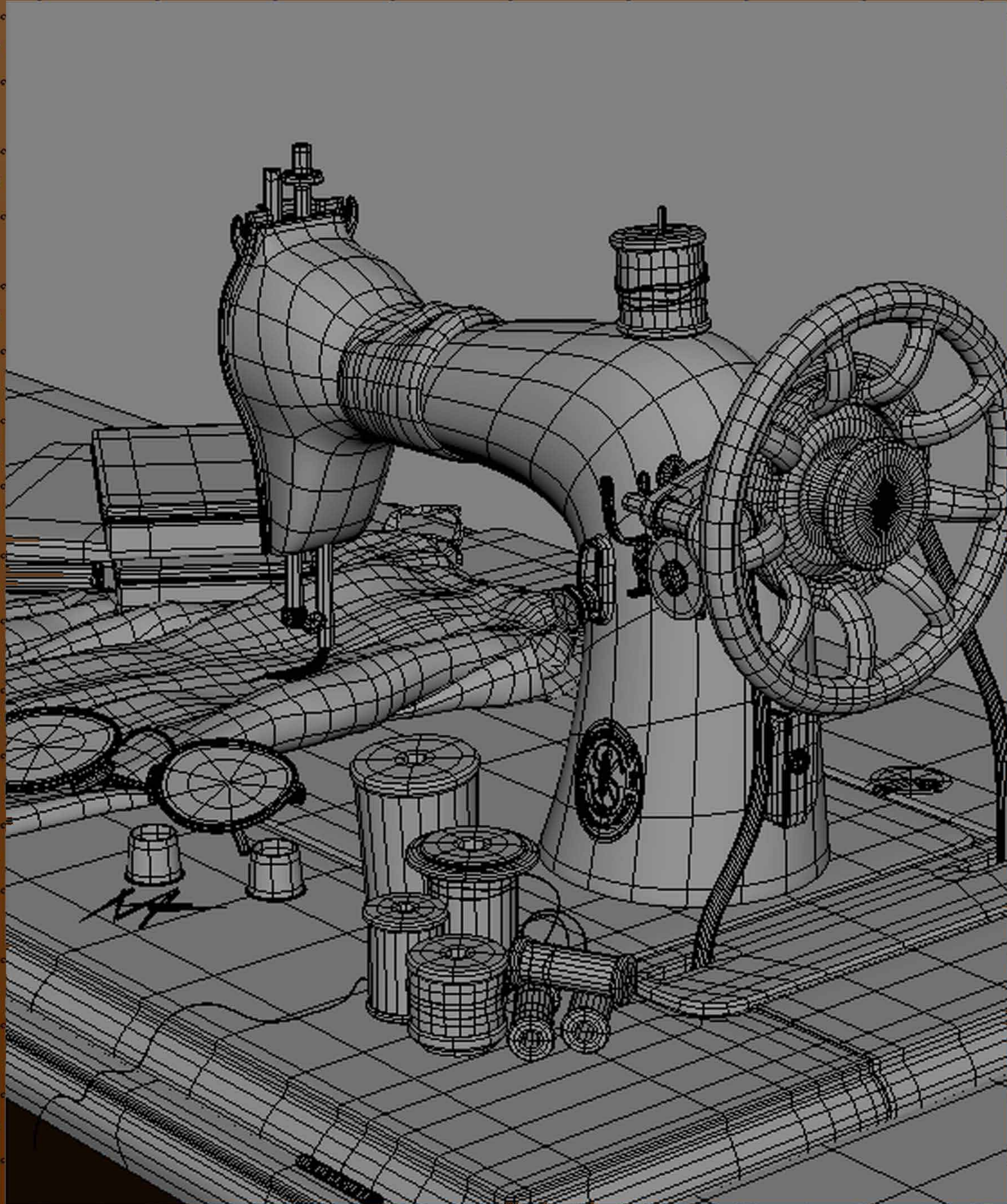
制作日：2022. 1. 20

制作時間：300 h

使用ソフト：  

Antipue sewing machine

wireframe

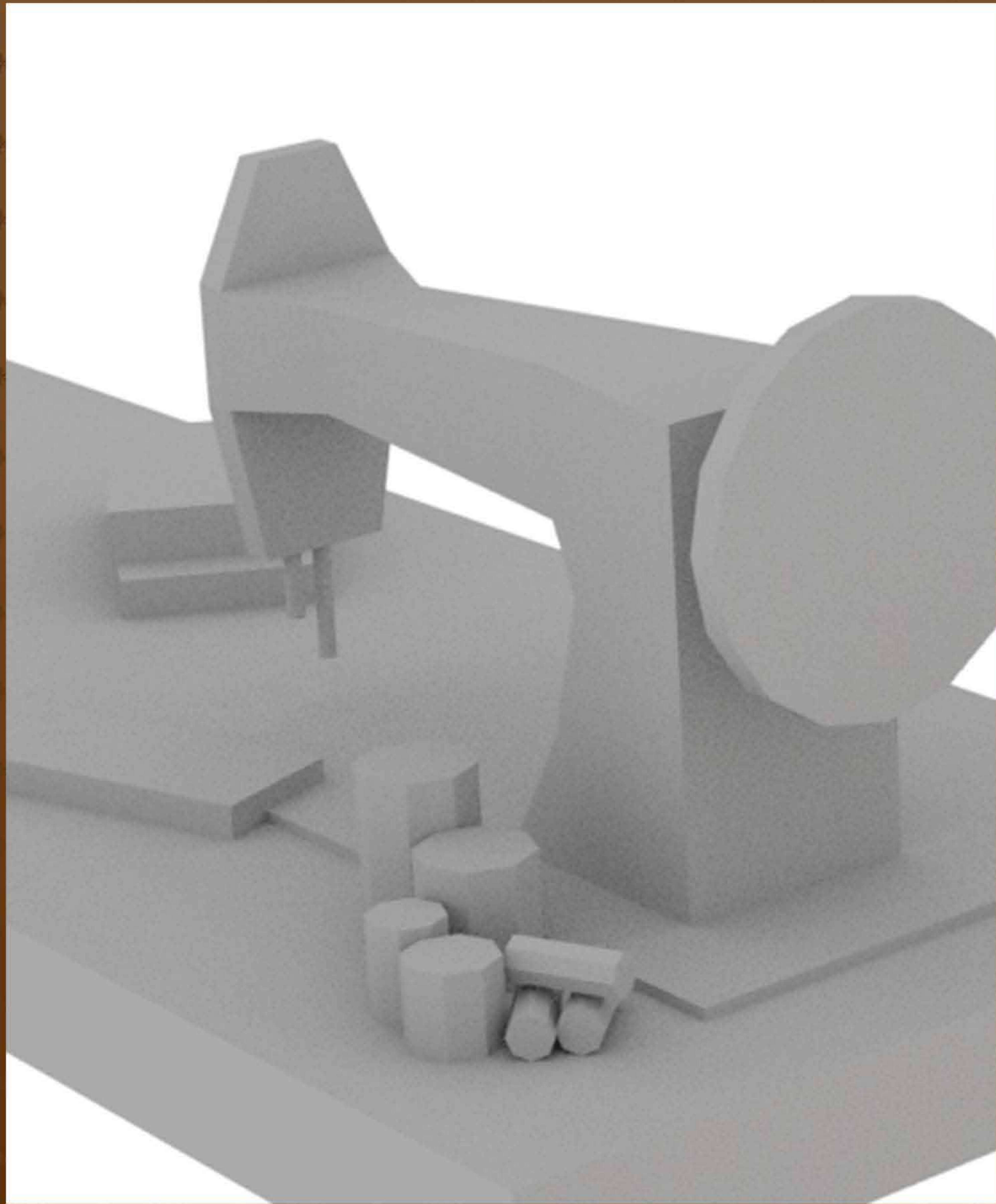


uv, texture

texture size: 4096px



process



I, rough model



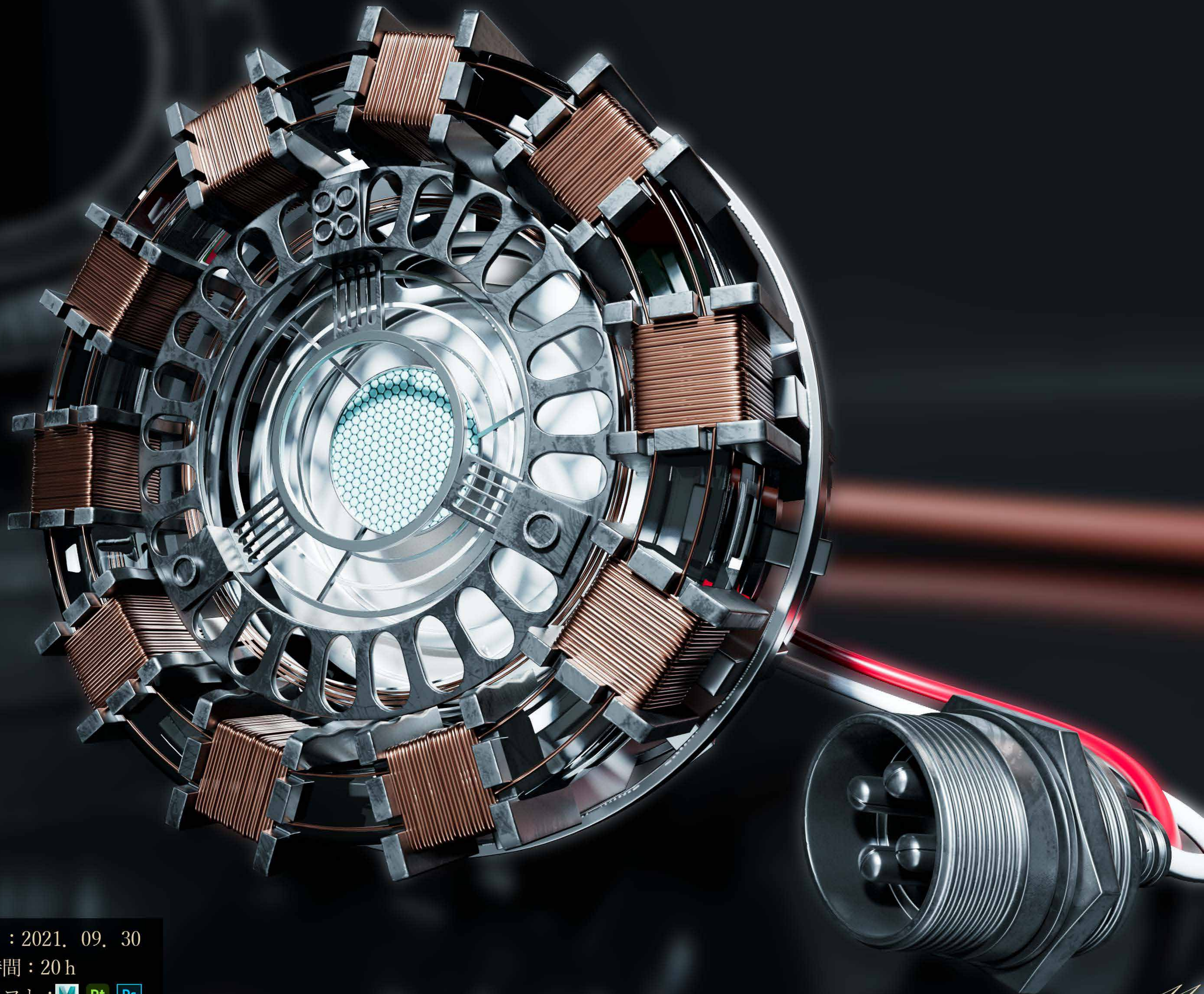
II, modeling



III, *texture*



IV, *retouch*



制作日：2021. 09. 30

制作時間：20 h

使用ソフト：  

Arc Reactor

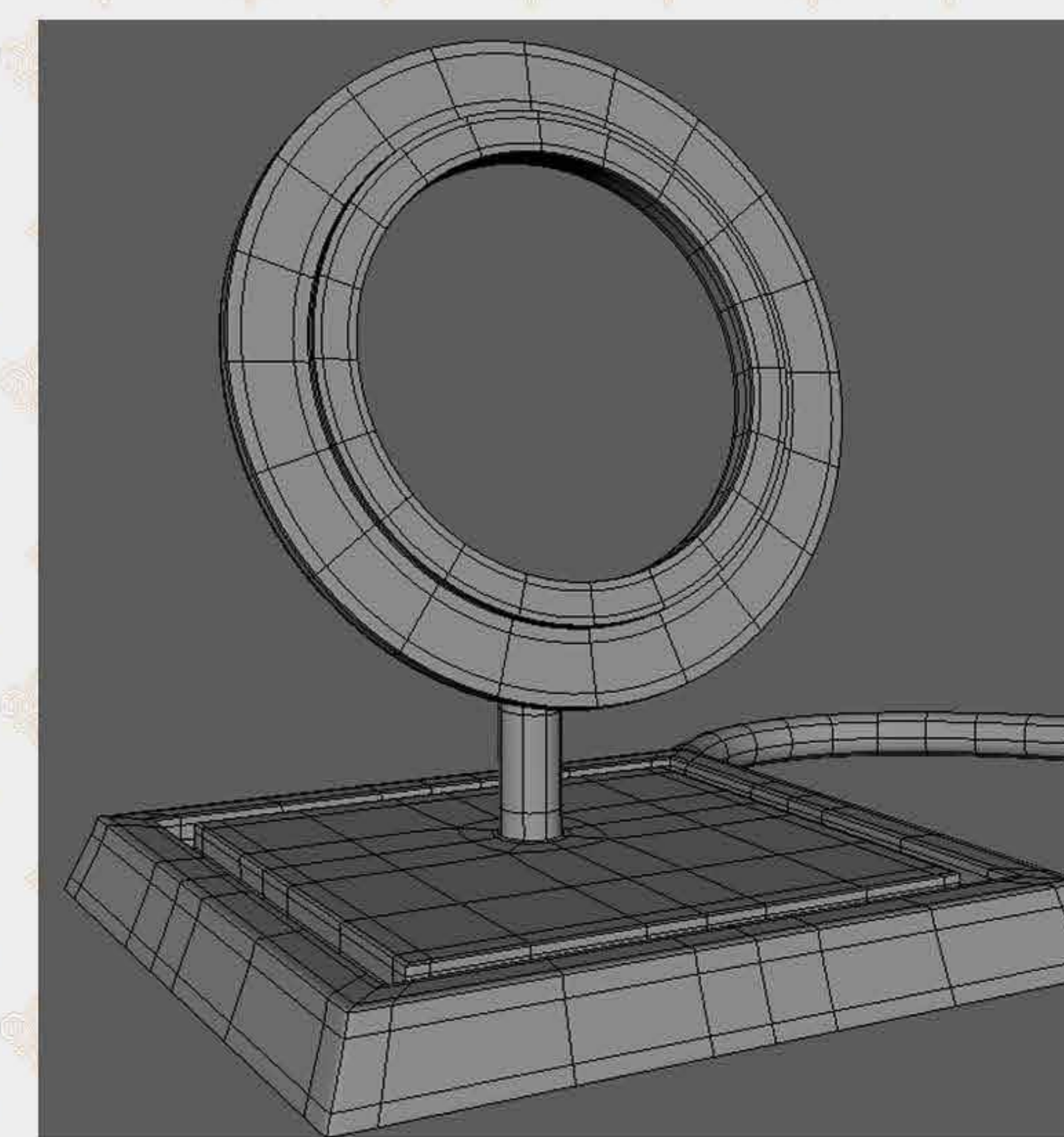
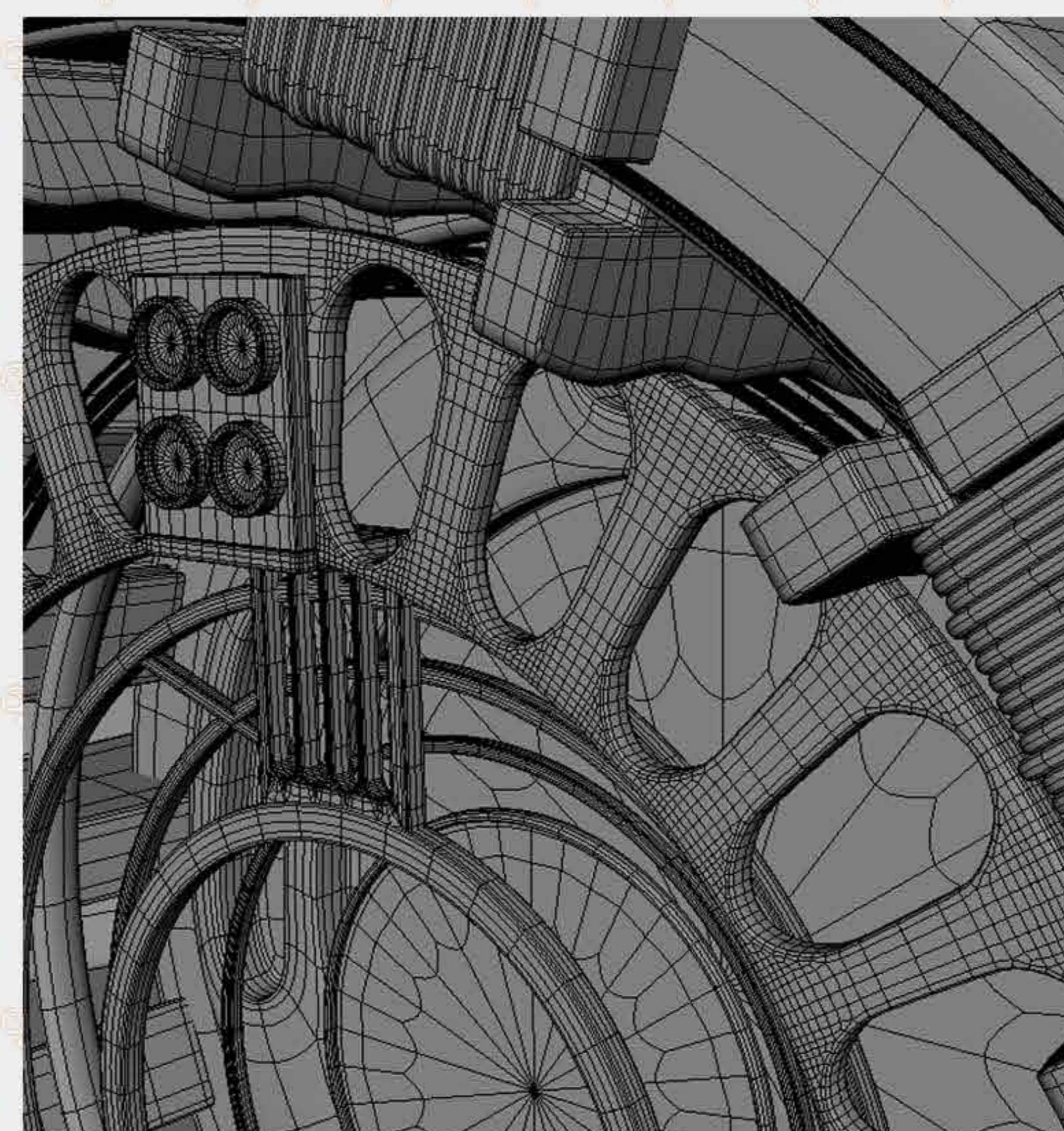
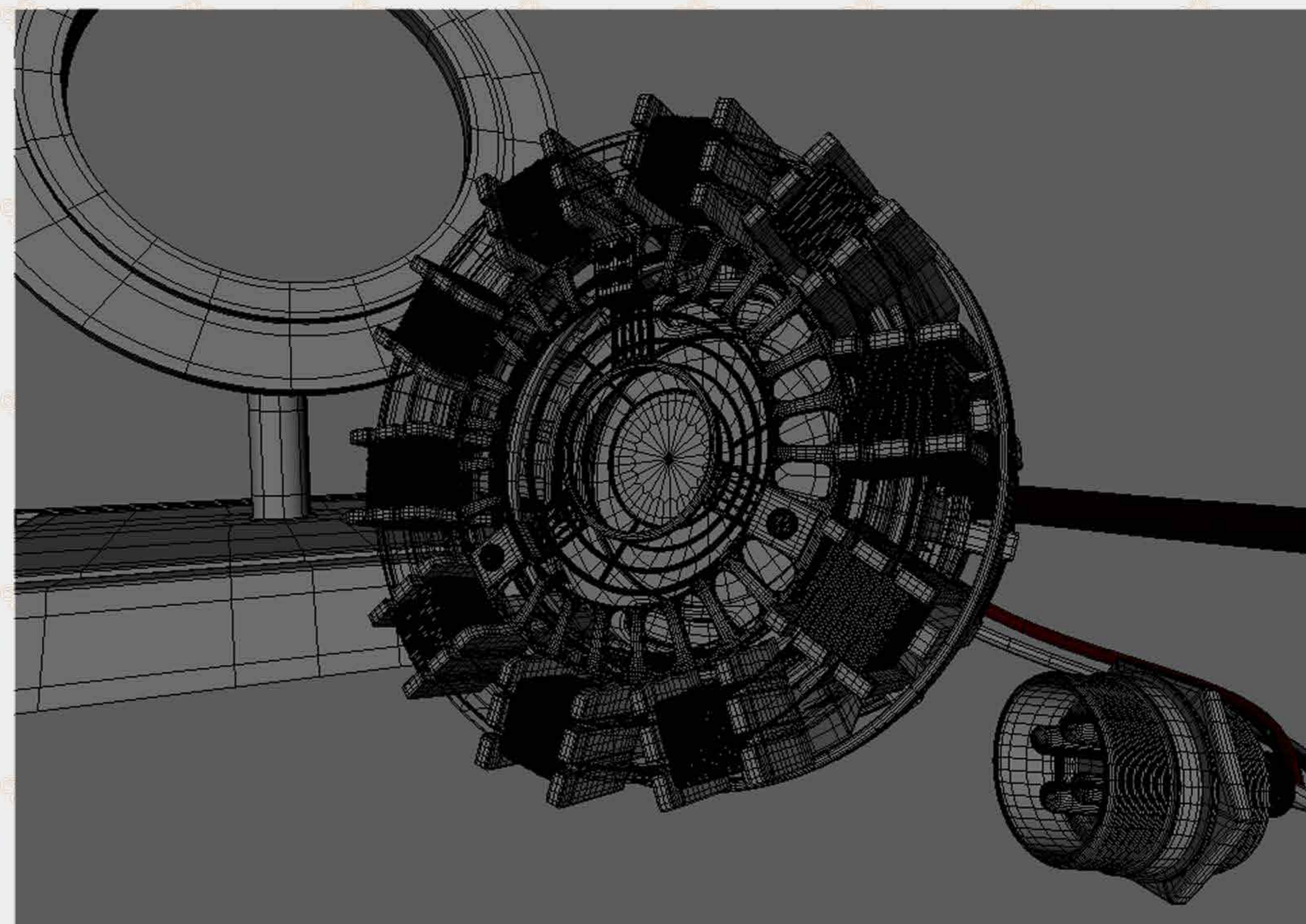
explanation

アイアンマンの初代アークリアクターです。
メインの作品の合間に趣味の一つとして作りました。アークリアクターの中でも思い入れがある初代の型を選びました。
メインの方でもやっているラフモデルから作るプロセスは意識しながらも、楽しむことを意識して作りました。

another angle



wire frame





Weathering With You (制作途中作品)

reference



explanation

「天気の子」の廃ビルの作品です。
模写とオリジナルの間の作品として制作しています。
構図や大まかな設定は天気の子を元にし、そこに自分のオリジナルの要素を足しています。

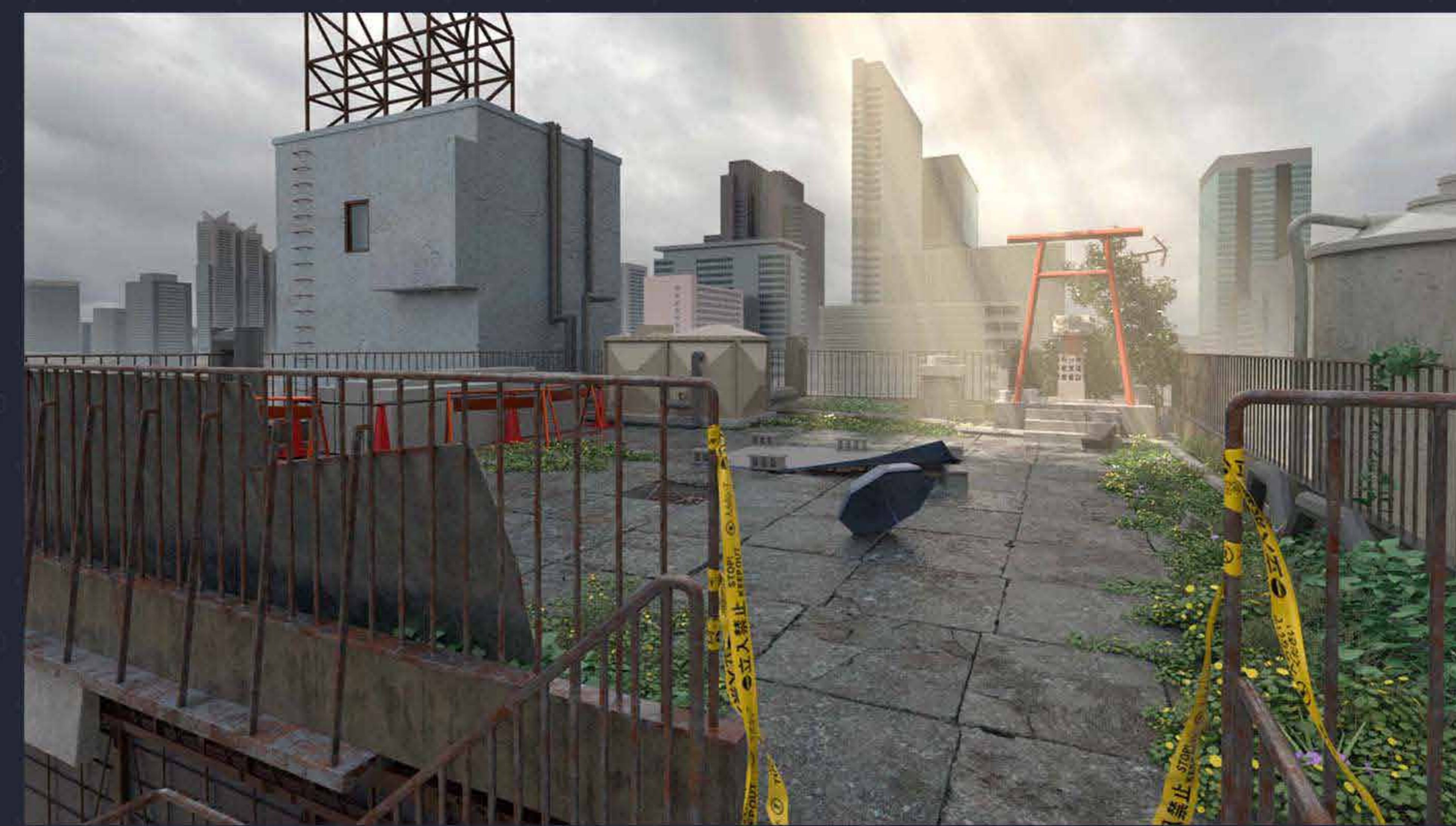
「天気の子」から3年後、再開した帆高と陽菜が廃ビルに向かうと降り続く雨により、取り壊しが決まっていたという設定です。
そのため、工事で使う足場やバリケードなどを配置しています。

また、降り続く雨を止めるための人柱になると決断し、2人で空の上に行ったという設定もいれています。
放り出された傘やバッグ、切られた立ち入り禁止のテープで状況表現しています。

process



I, rough model



II, modeling

fin.