

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 吉野 結希

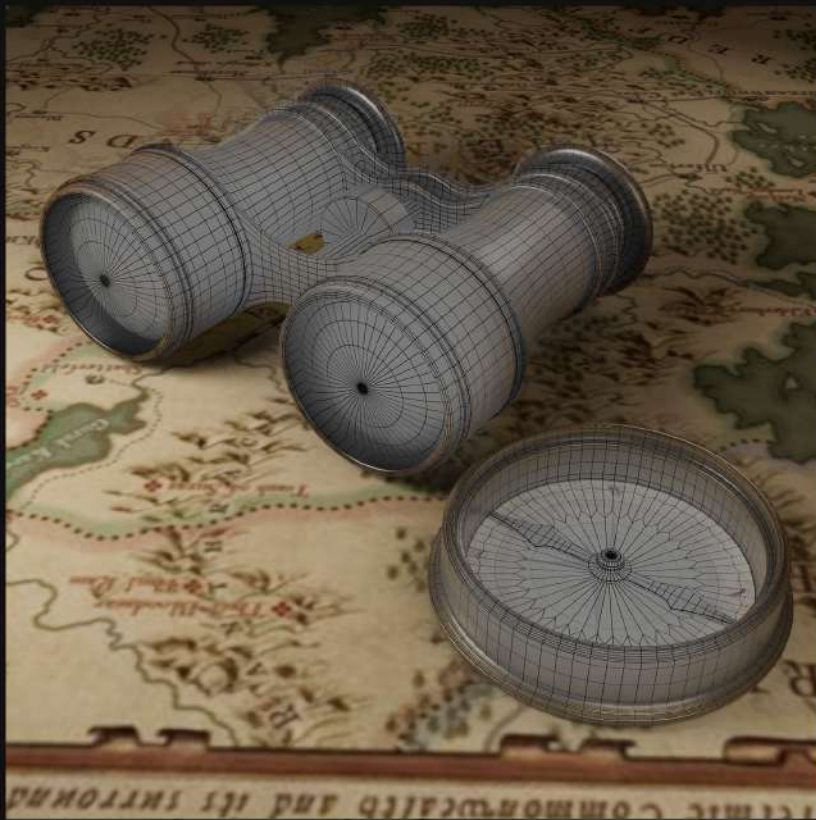


制作時期: 2022年6月下旬
制作時間: 15時間

Pt

M

AYA



2084 × 2084

△27967

双眼鏡とコンパス

サブスタンスペインターの扱いに少しずつ慣れてきたので、模様や汚れ等を付けることに注力しました。リファレンスに近い質感を表現するにはどうすればいいのかを試行錯誤しながら制作した作品です。双眼鏡のレンズや本体の部品ごとに変わる模様をよく観察し、リファレンスにより近い形に仕上げることができました。双眼鏡の手で触れる部分の汚れをもう少し付けたいと思います。



リファレンス



トランペット

ポリゴン数を気にせず、とにかく本物そっくりのクオリティを目的に制作しました。
つば抜きなど細部までこだわりました。

制作時期: 2022年6月下旬
制作時間: 8時間





△19312

本物のトランペットと遜色ないクオリティのモデリングを目的として制作しました。クオリティを高めるためマウスピースの丸みや、さし口の湾曲、つば抜き部分の形状を注意して観察しました。モデリングにおいて、対象の形を脳内でしっかり把握することが何より重要ということが学べました。

1024 × 1024





観葉植物

ホームセンターで目に留まった観葉植物を参考に制作しました。
今回はフォトリアルではなく、ガチャポンにありそうなフィギュア調の可愛らしいモデリング・テクスチャづくりを目指して取り組みました。

制作時期: 2022年5月上旬
制作時間: 3時間

Pt

M
AYA



△40246



ZEEKSTAR公式マスコット応募作品

日本ハンドボールチーム「ZEEKSTAR」の公式マスコットのデザイン募集に応募した作品です。
「カッコよさ重視、かつ愛らしさのあるデザイン」を目指しました。
顔の縞模様はカミナリの形をモチーフに、鋭さ・強さ・カッコよさを表現しました。



↑ 三面図

↓ カラーパターン



制作時期: 2022年7月
制作時間: 8時間
使用ツール:
CLIP STUDIO PAINT



三面図から3Dモデルへ

制作した三面図を使用し、キャラクターモデリングをしました。
テクスチャはまだ制作中です。

制作期間は4日、約12時間でモデリング、約8時間でUV展開とテクスチャ作成しました。
三面図と大きな差がないようにモデリングすることを心掛けました。

制作時期: 2022年9月
制作時間: 20時間

Pt

M

AYA



△4730



1024 × 1024

イメージプレーンから画像を読み込み、画像を参考にしながら立体へと仕上げていきました。
モデリングはメッシュも乱れることなく制作出来ました。
ただ、デフォルメ調のテクスチャ制作がまだまだ不得意なので、どうすればゲーム中に登場する
ような外見になるか試行錯誤しています。



Ebony&Ivory

「デビルメイクライ」に登場する主人公ダンテの愛銃「エボニー&アイボリー」。

制作時期：2022年9月23～28日
制作時間：20時間

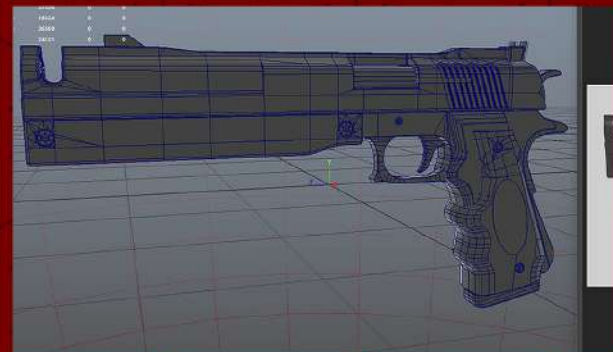
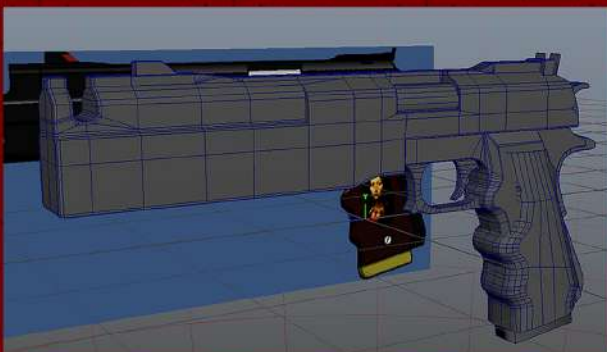
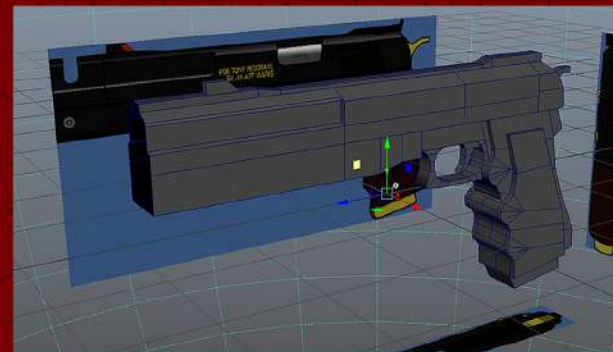
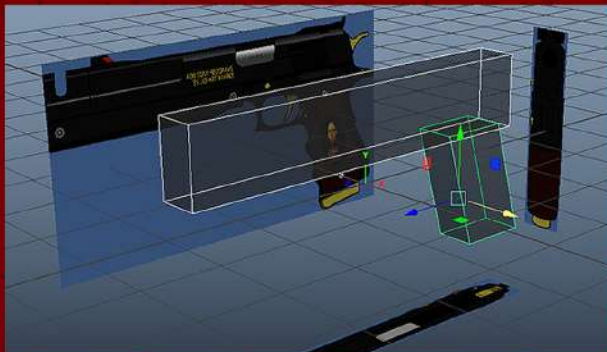


☆制作過程

制作に掛かった日数と時間と過程を記録するためにちょくちょくスクリーンショットを撮りました。

図面はゲーム内で閲覧できるものを使用しました。ゲーム内のものと同じクオリティになるように努めました。銃にはあまり詳しくないので制作する過程で銃の構造を調べて、この部品はどういう機能なのかを理解しながら取り組みました。

DMCシリーズで一番好きなキャラクターがダンテです。テクスチャの汚れやモデルの形状まで細かな部分も妥協せずに制作しました。



☆リファレンス (ゲーム「デビルメイクライV」より)







カーボンローラー

carbon roller

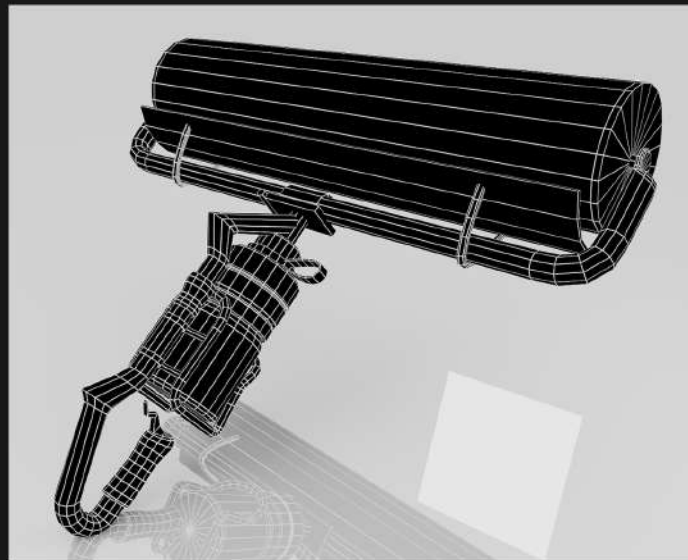
スプラトゥーン3のカーボンローラー。遊びた過ぎて制作したもの。
switch持ってません。

スプラトゥーンは一作目だけ遊んだことがあり、その時の愛用ブキがカーボンでした。早く遊びたいなあという思いから作ったものです。
ネットから画像を拾い、形状をよく観察しました。持ち手部分をとくにこだわりました。

☆リファレンス (ゲーム「スプラトゥーン3」より)



制作時期: 2022年9月22日
制作時間: 8時間



Pt

M

AYA

宇宙飛行士



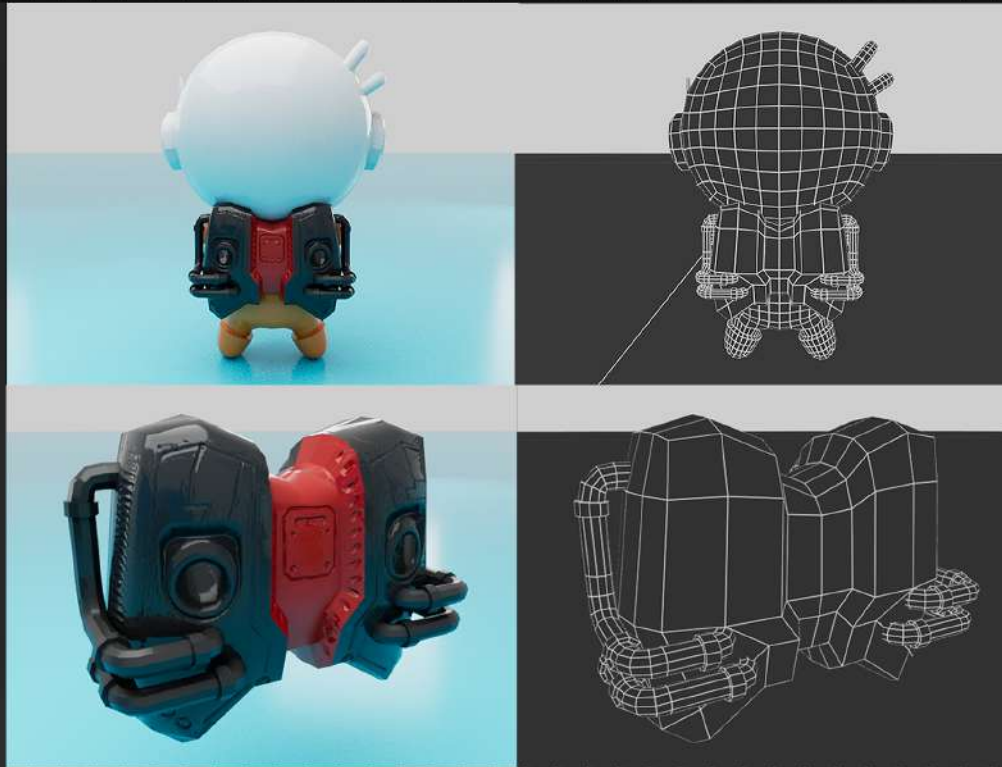
制作時期: 2022年2月
制作時間: 20時間

Pt

M
AYA



△14706



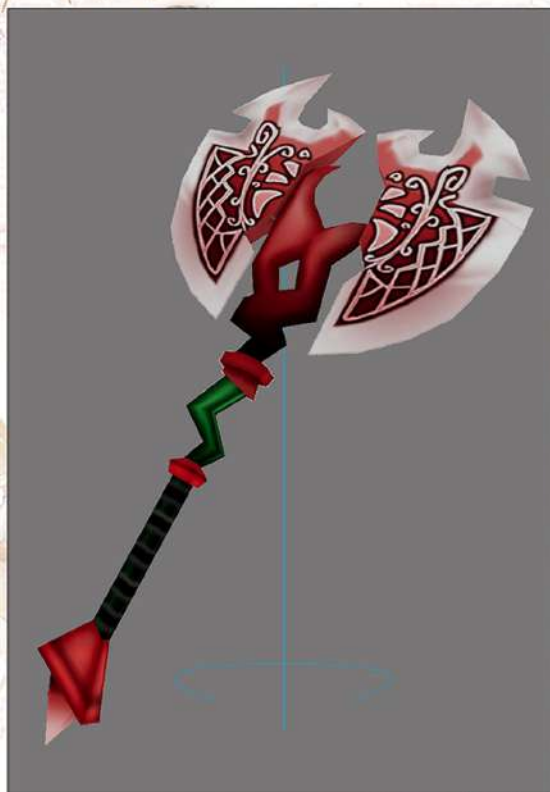
これはサブスタンスペインターの使い方を勉強するために最初に作った作品です。
可愛いキャラクターを作りたいかったので丸みがあり手足の短いデザインにしました。
このとき初めてモデリングではなく、Normalマップを使えば凹凸を付けられることを知りました。

授業作品 & 企業課題

【造形模写(2年次)】



誰が為の
アルケミスト



妖花斧『アスタルテア』

<Concept>

花をモチーフに作られた斧。

<Characteristic>

斧を振るうたびに花びらが舞い、足元に草木が咲き誇る。可愛い見た目に反して、攻撃した相手の力を吸い取る能力を持っている。

Texture 128×128



<History>

木々の生い茂る深い山奥の寺院で発見された。斧の奉納されていた場所はピンク色の美しい花が埋め尽くしており、年中花を咲かせているという。

<Others>

刃の様子はツタと花卉を表現し、有機的な印象を持たせるために、柄の部分をまるで植物のような動きのある形にしました。

【SEGA(サカつく)・ユニフォーム&エンブレムデザイン】

Uniform



Emblem



fin