

# PORT FOLIO

Naoya Shimoda



しもだ なおや

# 下田 直也



専門学校千葉デザイナー学院 / ゲーム CG・キャラクターデザインコース

## 趣味

- ・ゲーム・読書・アニメ・ドラマ・映画
- ・音楽・バスケ・自主制作

## 好物

- ・たこ焼き・寿司、刺身
- ・水・ミントガム

## スキル



# CONTENTS

01 3DCG モデリング

02 ノードアニメーション

03 イラスト

04 デッサン

# 千葉都市モノレール

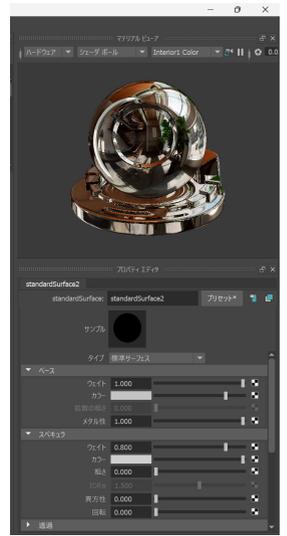
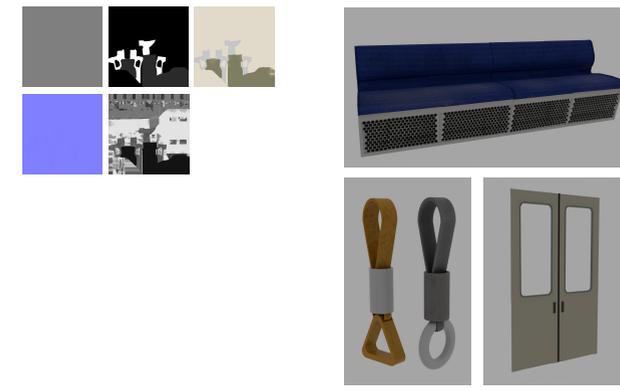
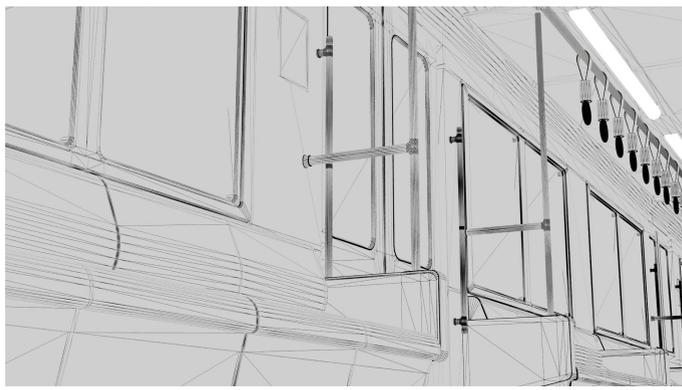
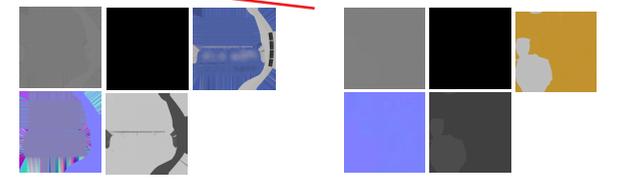
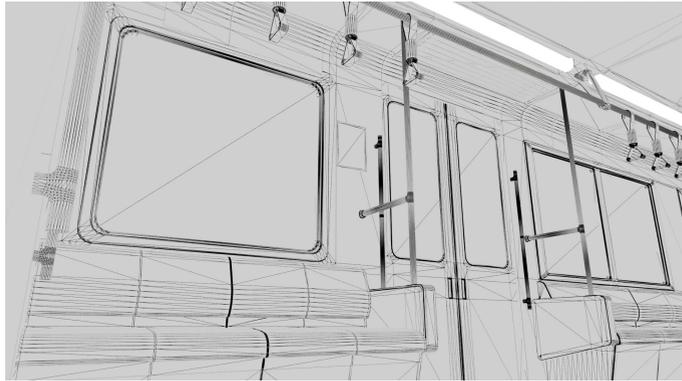
(自分の通学電車)



製作時間 100 時間ちょっと



# Texture

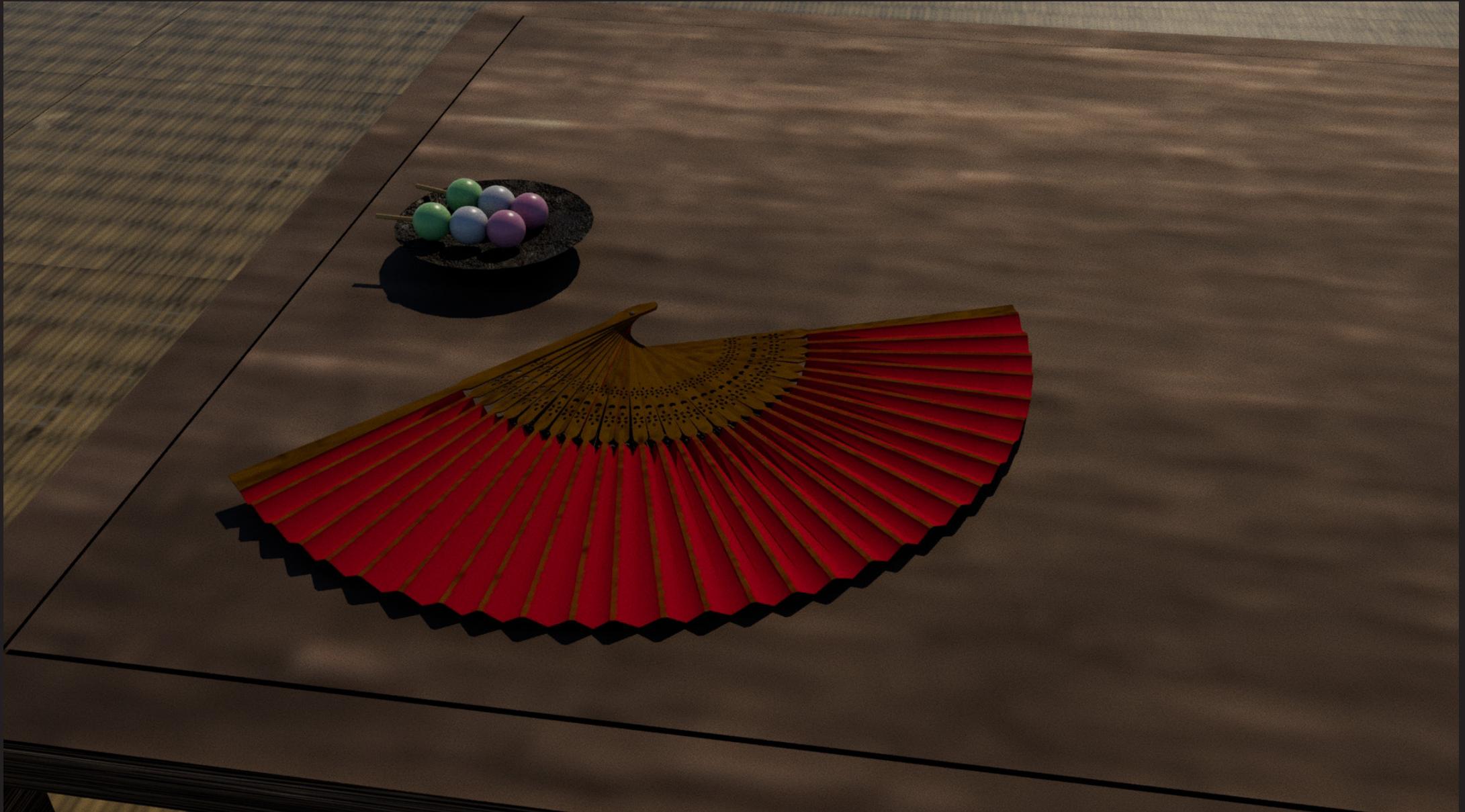


**金属はマテリアルで表現!!**

ポリゴン数 299073 約 30 万ほど

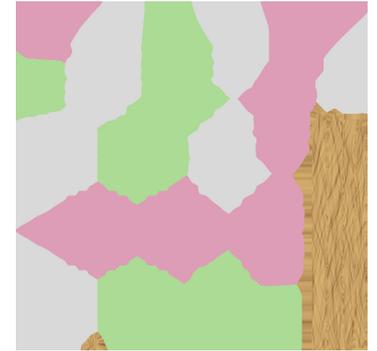
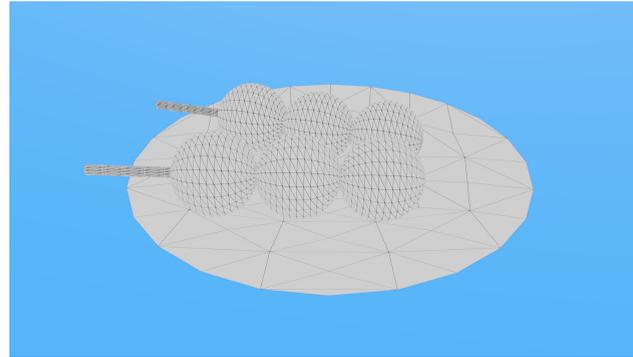


# 扇子モデリング

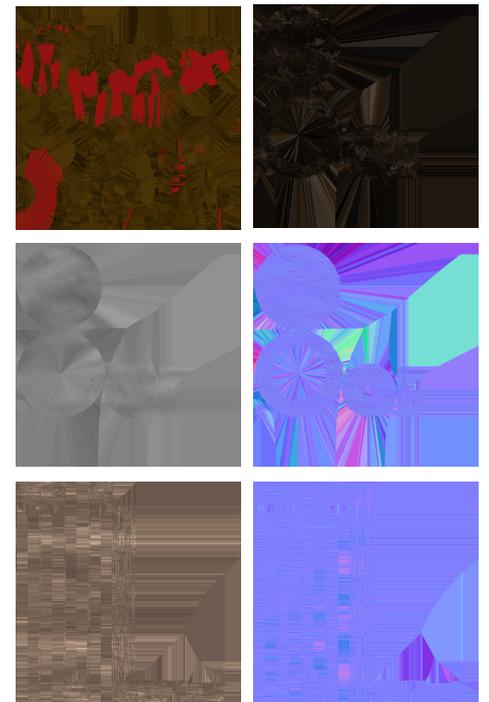
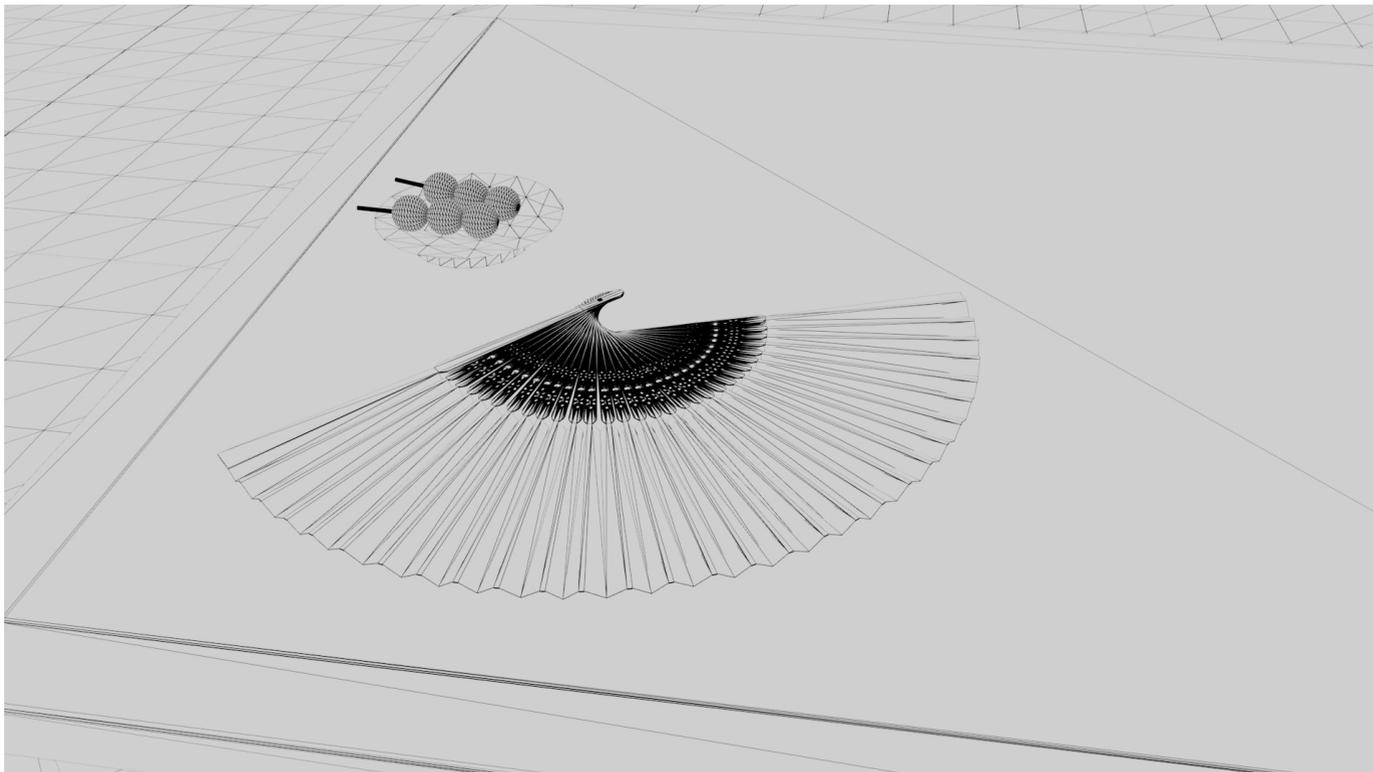




扇子はモデリングする際に角度や向きを気にしながら作りました。薄い部分などが上手くベイクできなかったので苦労しました。



Texture

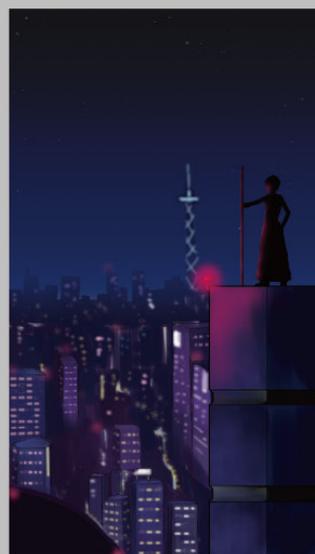


# || PROMOTION WORKS GAME DESIGN

Concept and Teaser Trailer movie



▲ タイトルビジュアル



▲ コンセプトアート



▲ キャラクターデザイン

GAME TITLE :

SIZE

2XXX年日本の都市、東京で突如として未確認生物が現れた。未確認生物は金属や鉄、動物の血などを求め暴れまわり東京都市に甚大な被害をもたらした。ただちに自衛隊が派遣されたが未確認生物の再生力と繁殖力に対応できず日本は戦後以来の敗北を認めた。被害は日本にとどまらず海を越え海外にまで侵略を始め、世界中でパニック状態に陥った人々は地球規模のパンデミックから名前を取りパニウム (panicum) と呼んだ。東京出現から僅か1年半、日本の技術の粋を集めて結成された対パニウム専用特殊部隊が同時期に2つ新設された。1つはパニウムの完全排除を目的とする組織「リスク」、もう1つはパニウムの再生細胞を利用して医療に生かして分析、捕獲を目的とする「ライセンス」。この2つからなる組織によってパニウムを撃退している。主人公の黒水園は妹の黒水葵の病気をパニウムの再生医療で救うためライセンスの特殊任務に日々努めている。

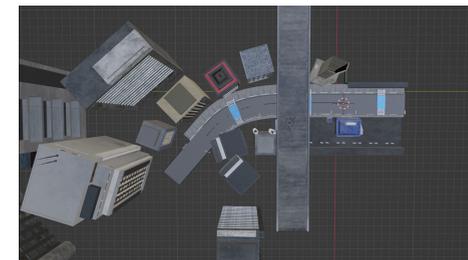
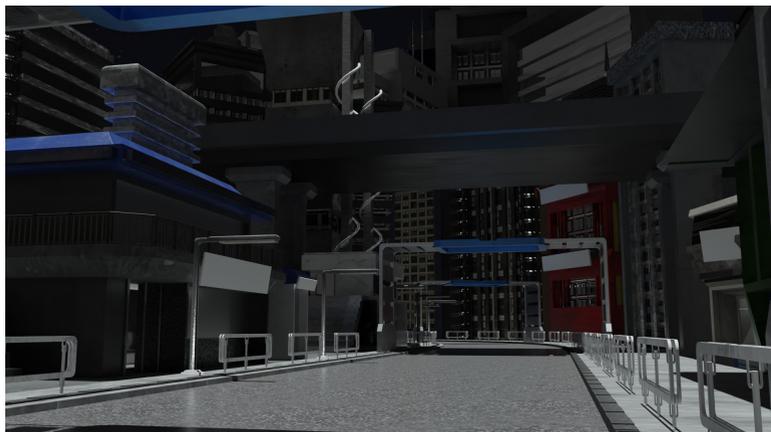
CONCEPT:

ジャンルはSR、アクション、RPGです。わかりやすい敵と対立する組織、主人公の目的を明確にする事によって万人に受け入れやすい設定にしました。スタイリッシュなキャラデザと敵を倒すではなく、捕獲するという新しい武器の面白さとカッコよさを意識してデザインしました。

デザイン科 2年  
ゲームCG・キャラクターデザインコース  
Navy Shimada  
下田 直也

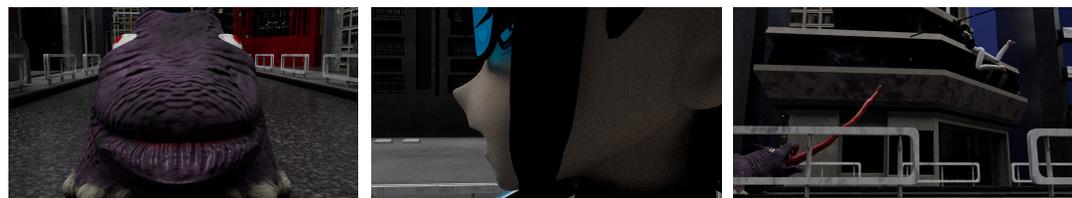


## ムービー「背景モデリング」



使用ツール Blender Maya

## ムービー「SIZE」



使用ツール AE Photoshop



<https://youtu.be/3Y4cXFBEfGc>

製作時間 80 ~ 85 時間

製作時間 30 ~ 40 時間

M  
AYA

Pt

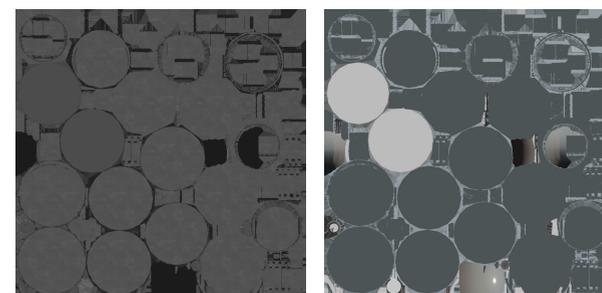
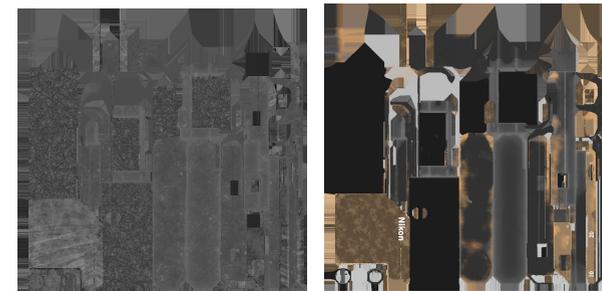
# CAMERA モデリング





# Texture

Side

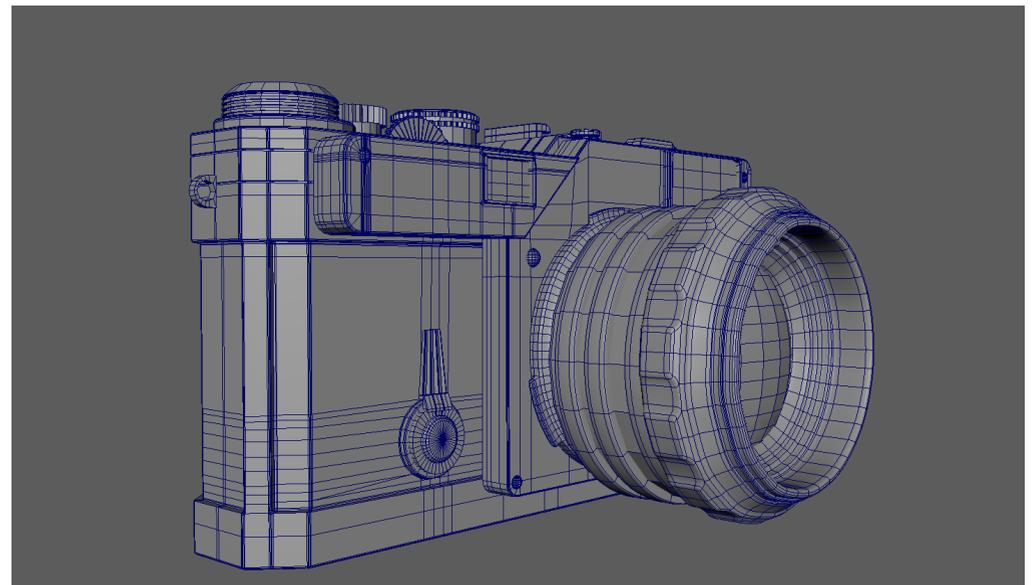
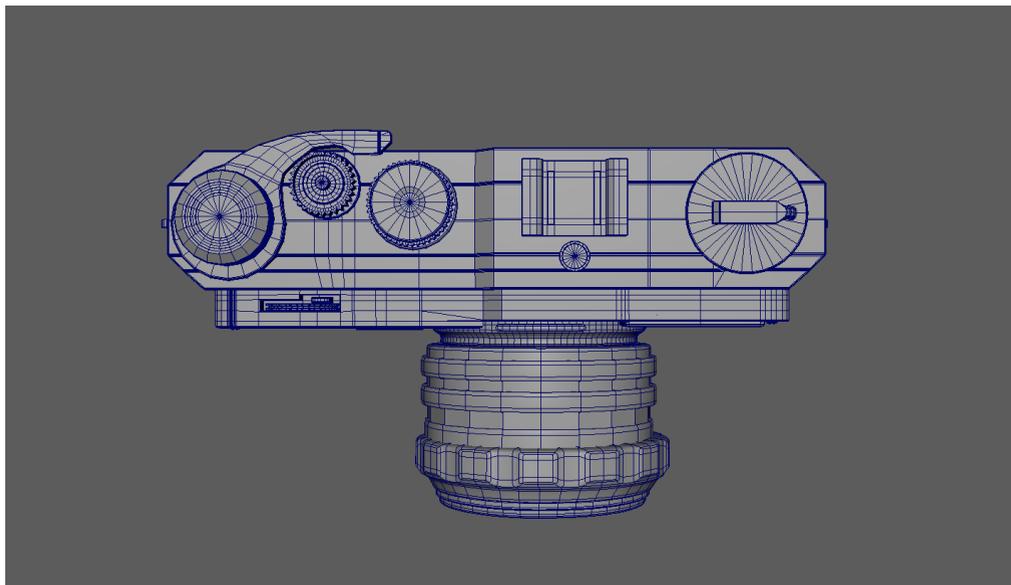
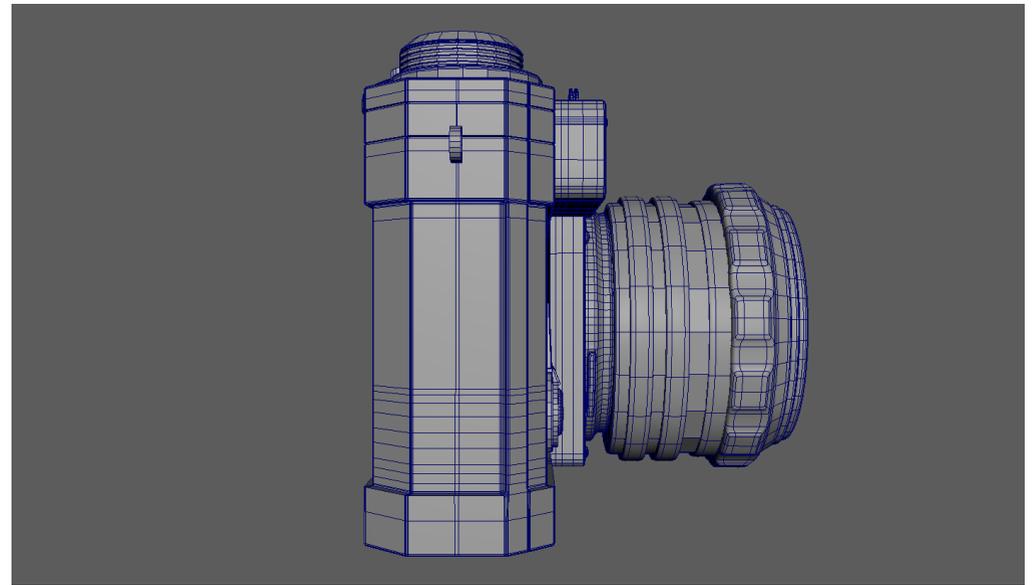
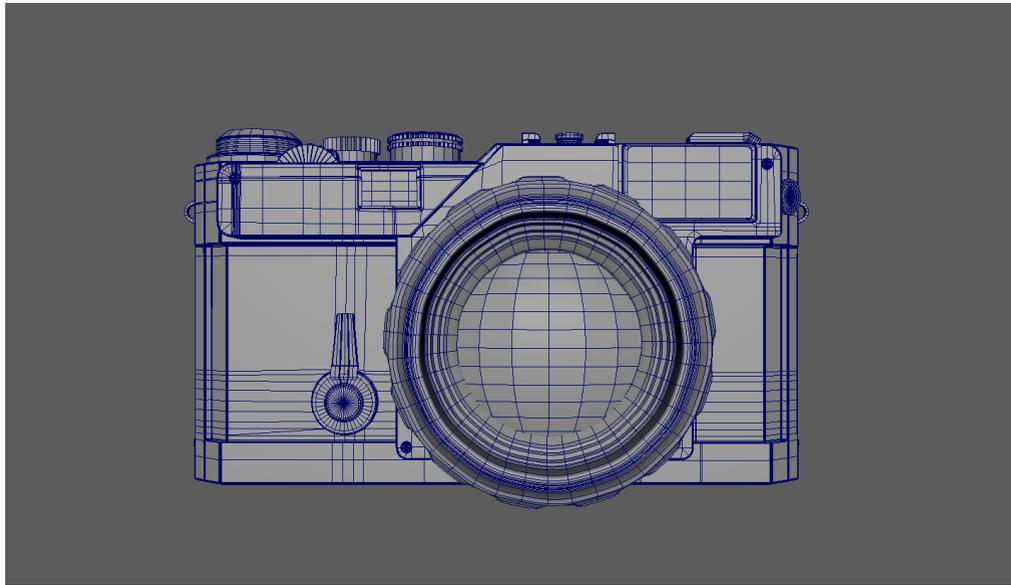


Top

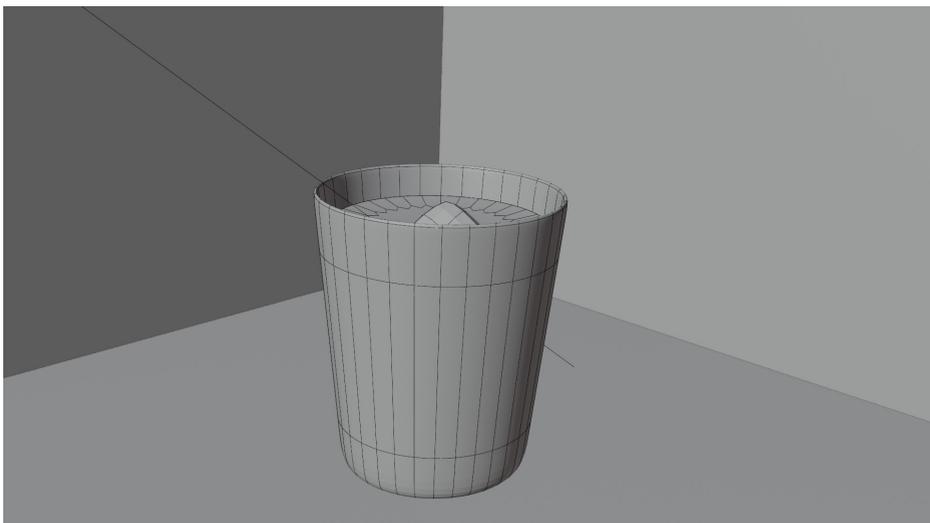
こだわり	年期の入った質感
反省	エッジ処理に時間が取られた
ポリゴン数	60100

# CAMERA フェース

リアリティーなカメラを作りたいかったのでモデリングも慎重に製作しました。  
ベベルをかけるタイミングを見極めることに注意しながらモデリングしました。



# 水の入ったグラス (短時間)

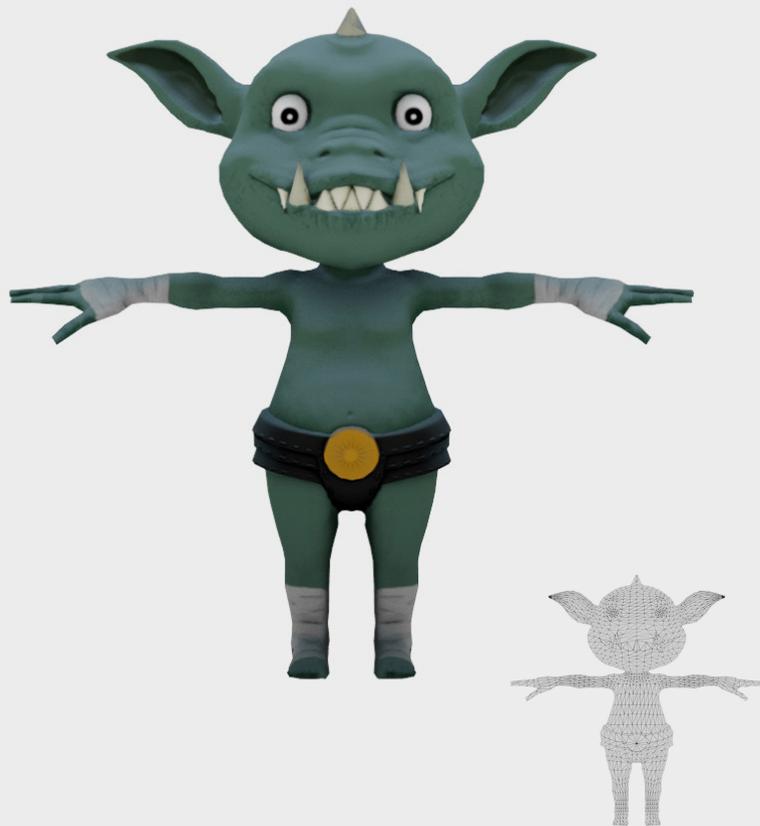


あえて短い時間で製作しました。  
レンダリングの方時間がかかりました。(笑)

製作時間 20 ~ 30 分 **Blender only**



# ゴブリン モデリング



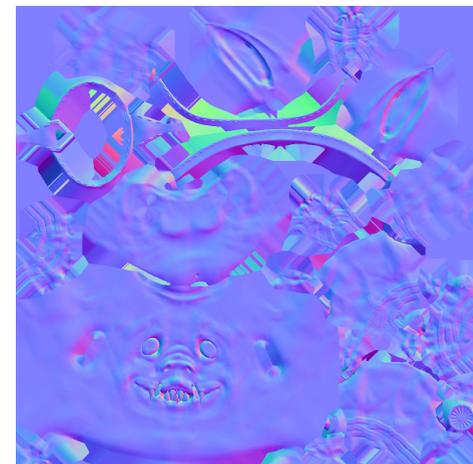
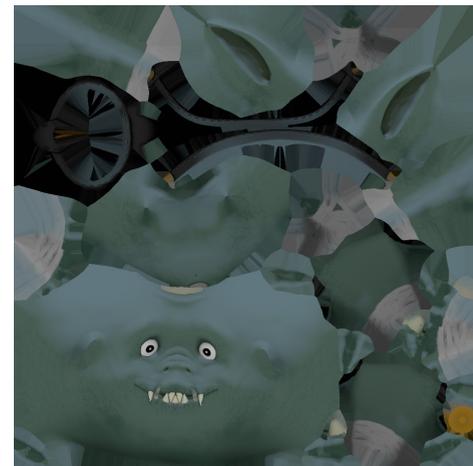
かわいい系のゴブリンを作りました。  
少しアホっぽいところが魅力です。





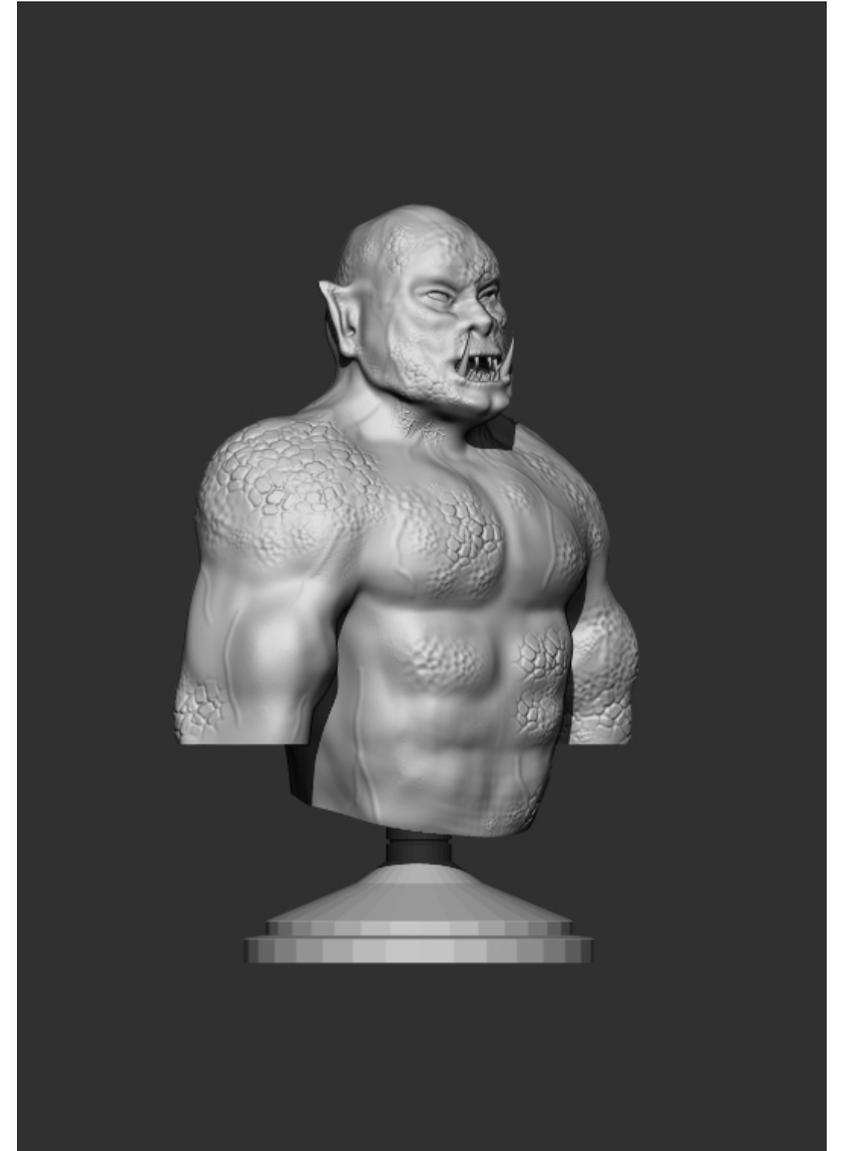
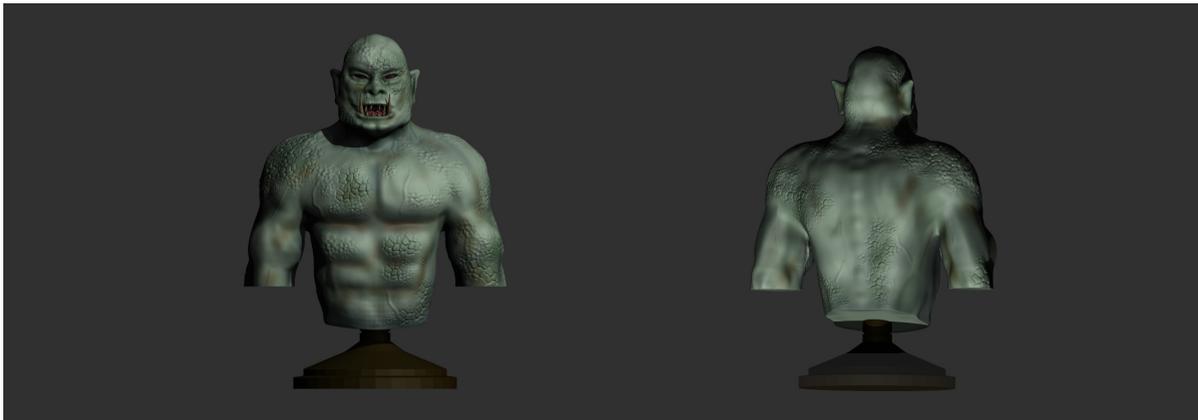
back

Side



# オークモデリング

文



製作時間 20 時間 zbrush only

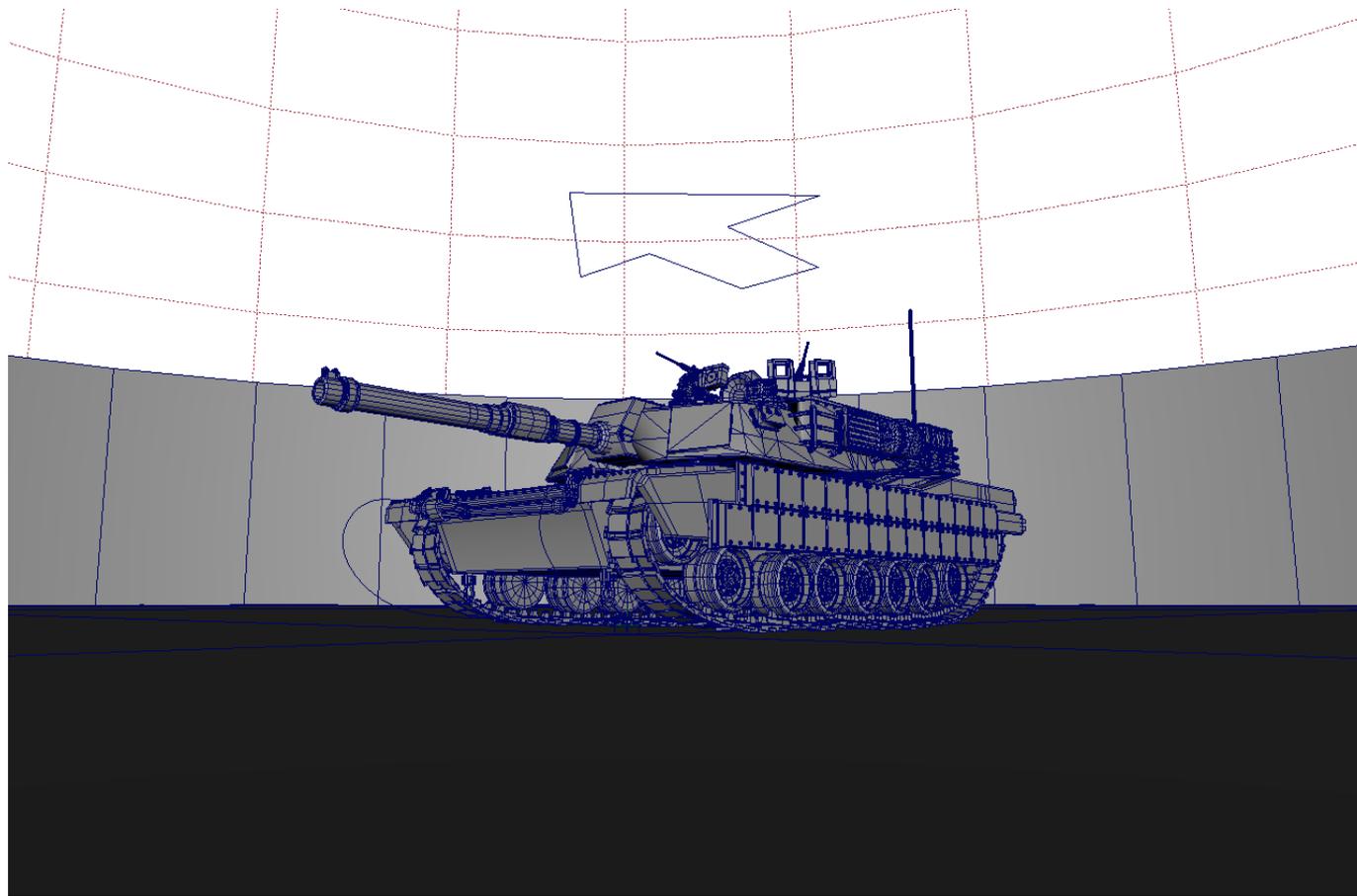
ノードアニメーション

製作時間 20 ~ 25 時間

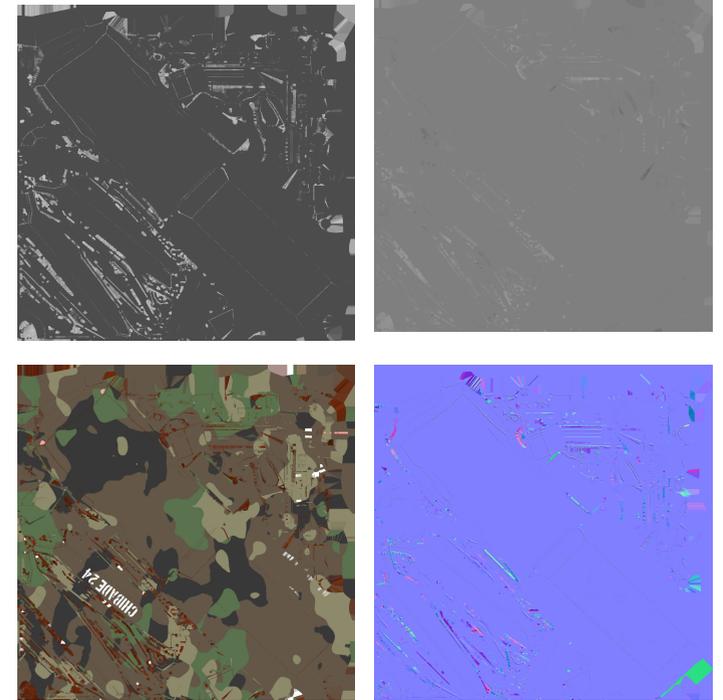


# 戦車キャタピラアニメーション

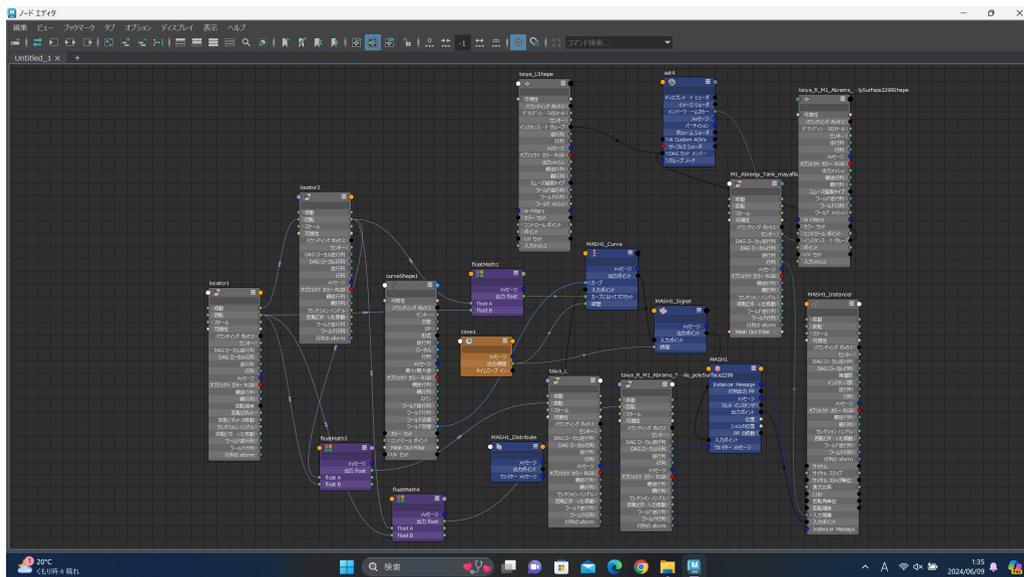




## Texture



## ノード



Mayaにあるノードエディターを活用してアニメーションしました。最初はキャタピラをバラしてから location などを使いアニメーションをつけていきました。

個人的には旋回する際にキャタピラと車輪がちゃんと回転するところに意識を向けました！



<https://youtu.be/uRcoGizMWwhs>



ラフ



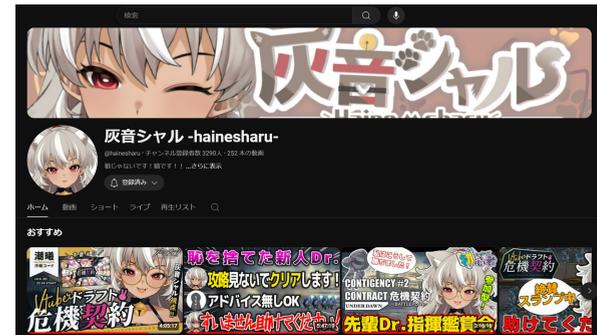
線画



べた塗

製作時間

10 ~ 12 時間



Vtuber 灰音シャルさんにサムネイルに起用していただきました！

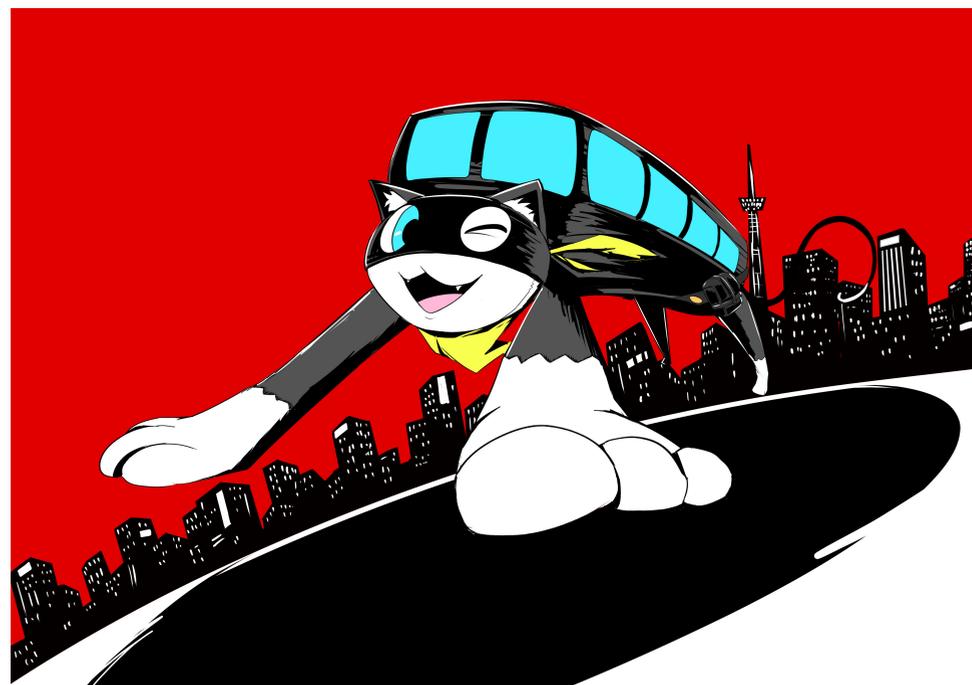


## 自分の好きな作品「ペルソナ風イラスト」

ゲーム友達をイラストで描いたやつです。



モルガナと猫バスをミックス!!





# コンセプトアート「森の中の花屋」

製作時間 10 時間



## ストーリー

ある森の中にオハラという男が来た。男は森の中にある大きな樹木を花屋にし、質素に暮らしているらしい。

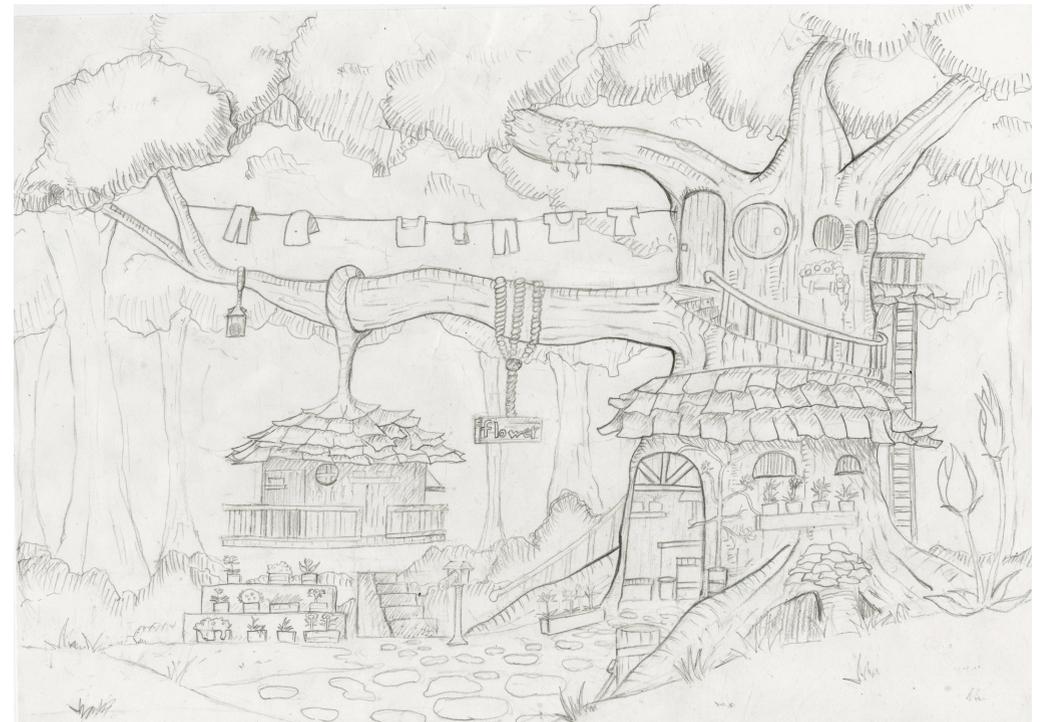
## こだわり

質素な雰囲気と誰かが生活しているような部分を意識して製作しました。  
森を歩いていると突然この花屋についているような感じを出しました。

最初はアナログで描いてからデジタルで着色をしてみました。森の中なのでツリーハウスみたいなのがあれば面白いと思いました。



学園祭での生徒の作品で採用されました！



踏み入れたら沼



【原作小説】



### 映画『死刑にいたる病』

セル(DVD/Blu-ray)

発売日:2023年1月11日(水)  
発売元:クロックワークス  
販売元:ハビネット・メディアマーケティング

レンタル(DVD)

レンタル開始日:2022年12月2日(金)  
発売・販売元:クロックワークス

ハヤカワ文庫

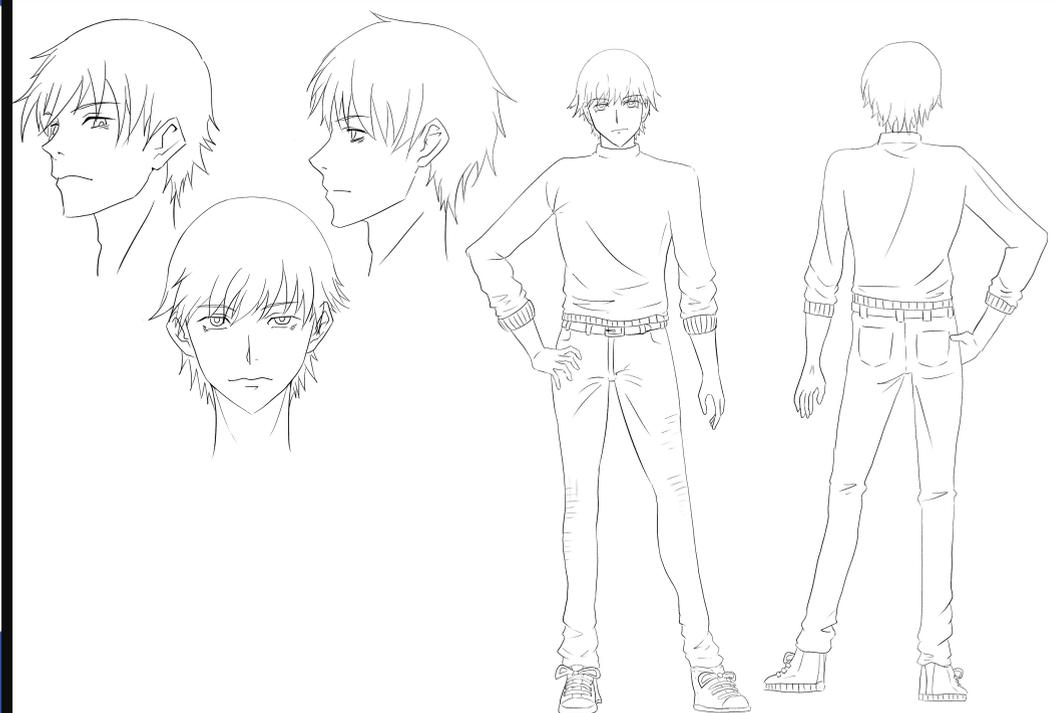
## 映画「死刑にいたる病」・キャラデザ

- ・ 立ち絵
- ・ 表情差分
- ・ 設定

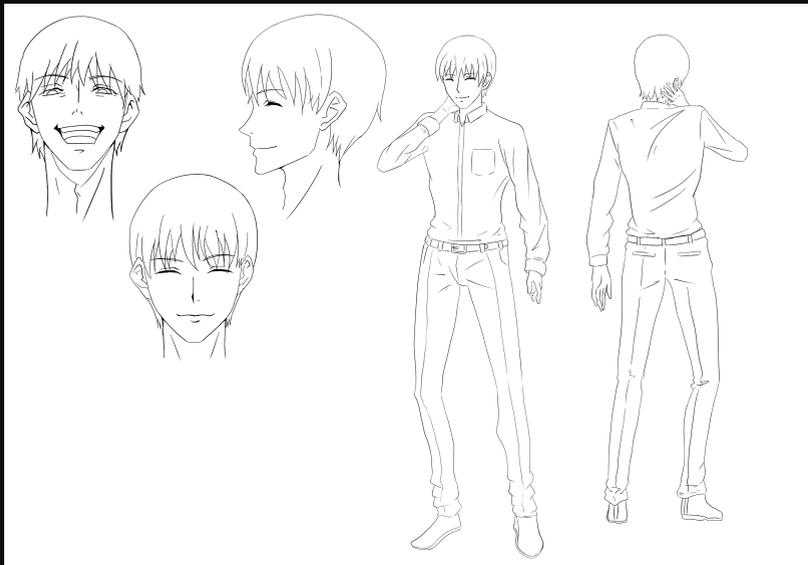
「死刑にいたる病にいたる病」のキャラクターデザインをしました。殺人鬼の狂気性を出すために糸目にし、目を開ける瞬間に本性が出るような表情にいしきました。



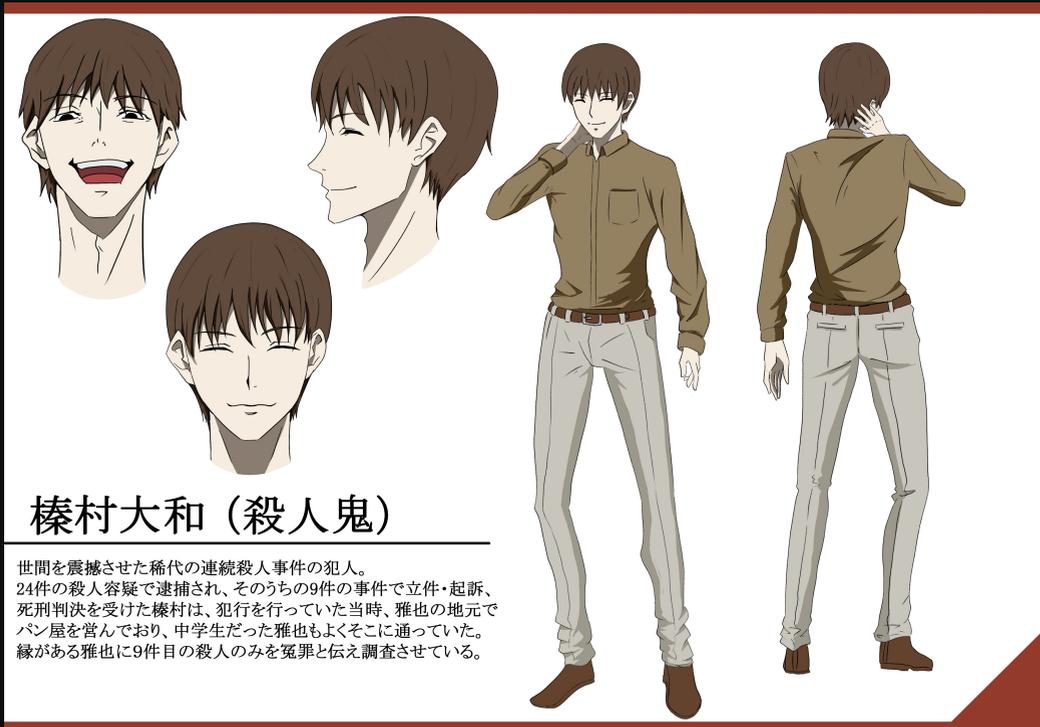
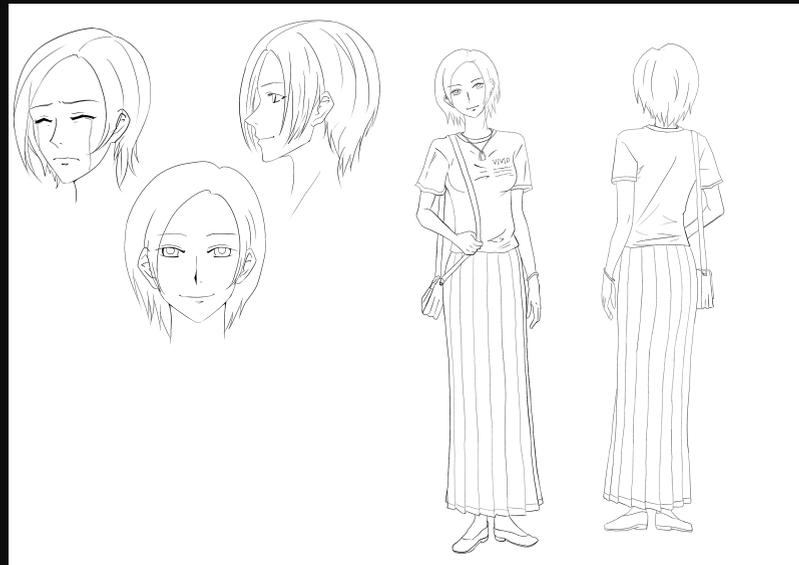
製作時間 3 ~ 4 時間



製作時間 3 ~ 4 時間

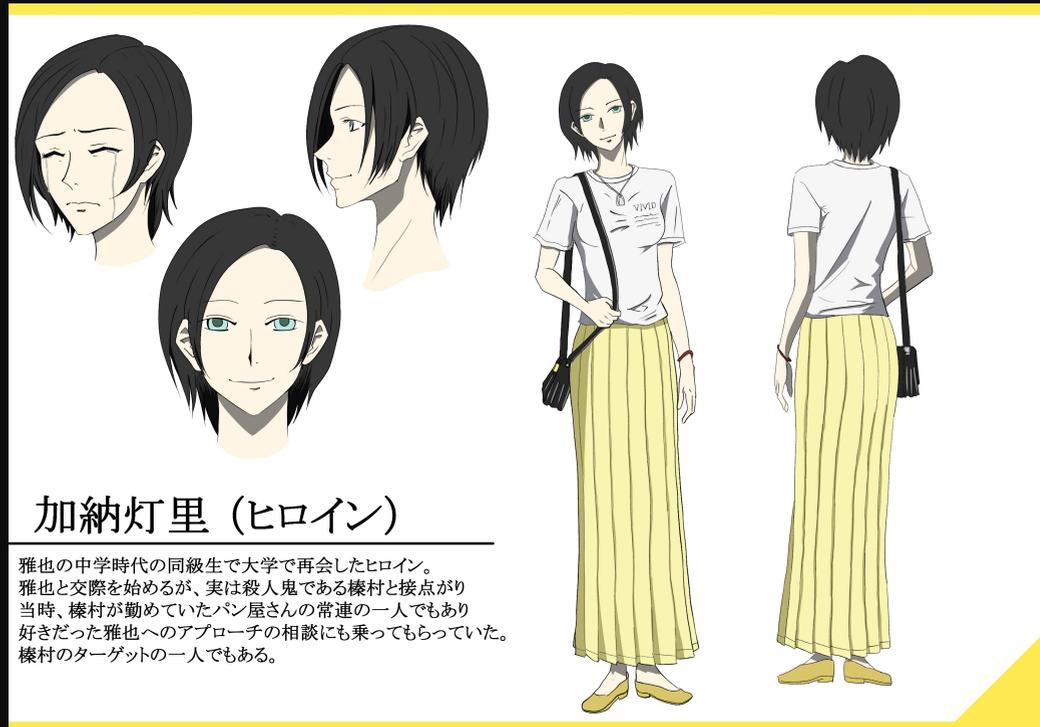


製作時間 3 ~ 4 時間



### 榛村大和 (殺人鬼)

世間を震撼させた稀代の連続殺人事件の犯人。  
24件の殺人容疑で逮捕され、そのうちの9件の事件で立件・起訴、  
死刑判決を受けた榛村は、犯行を行っていた当時、雅也の地元で  
パン屋を営んでおり、中学生だった雅也もよくそこに通っていた。  
縁がある雅也に9件目の殺人のみを冤罪と伝え調査させている。



### 加納灯里 (ヒロイン)

雅也の中学時代の同級生で大学で再会したヒロイン。  
雅也と交際を始めるが、実は殺人鬼である榛村と接点があり  
当時、榛村が勤めていたパン屋さんの常連の一人でもあり  
好きだった雅也へのアプローチの相談にも乗ってもらっていた。  
榛村のターゲットの一人でもある。



TITEN RAKKADA



らっか だ ち てん  
**落下田地点**

HERO NAME

**ドロップ**

**個性：落下**

触れた対象に落下物と落下地点を指定でき、任意のタイミングで落下エネルギーを発生させる能力。

落下物は5つ落下地点は8つ指定できる。落下物には落下地点より大きい質量は指定できないのに加え、対象の質量が大きいほど体に負荷がかかり体力を使う。50tを超えると全身に激痛が走り動けなくなる。



ヒロアカ風「自分」をデザイン

製作時間 10 ~ 12 時間

ヒロアカ風で自分がヒーローになった場合を想定して製作しました。個性の設定から背景のレイアウトまでヒロアカを意識して作りました。

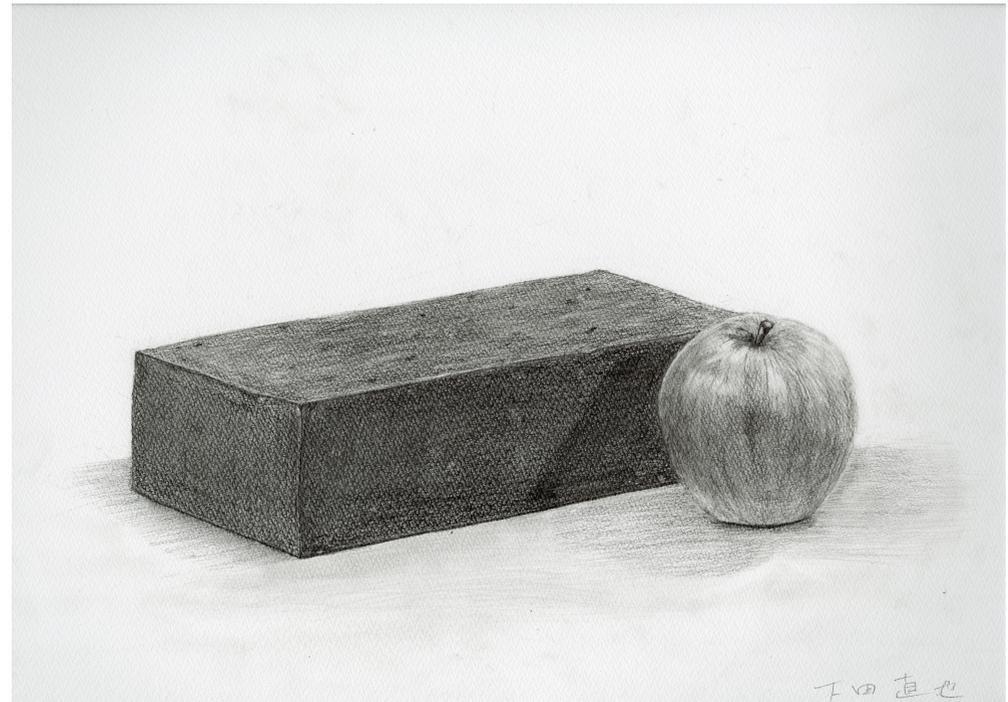
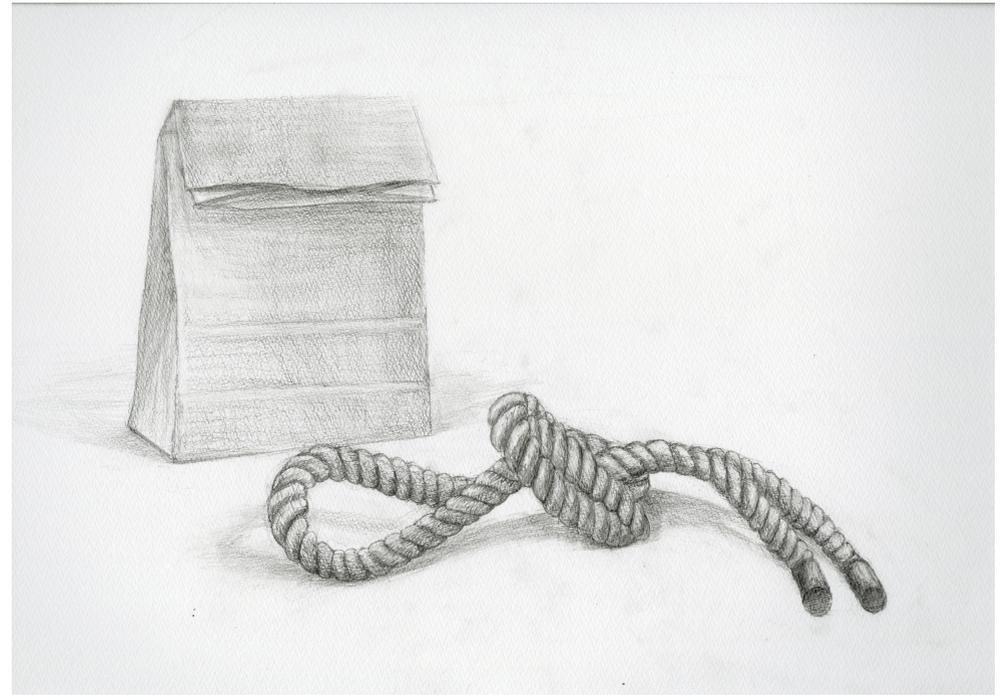


## モンスターで登場しそうなキャラ「ファウスト」

制作時間 20 ~ 22 時間

モンスターで「ファウスト」をオリジナルで製作しました。  
ファウストのイメージが悪魔や錬金術などのワードがあったので、それをわかりやすく描いてみました。





TEL

080-9588-5499

メールアドレス [shimoda.naoya221117@cdg-st.jp](mailto:shimoda.naoya221117@cdg-st.jp)

Fin