

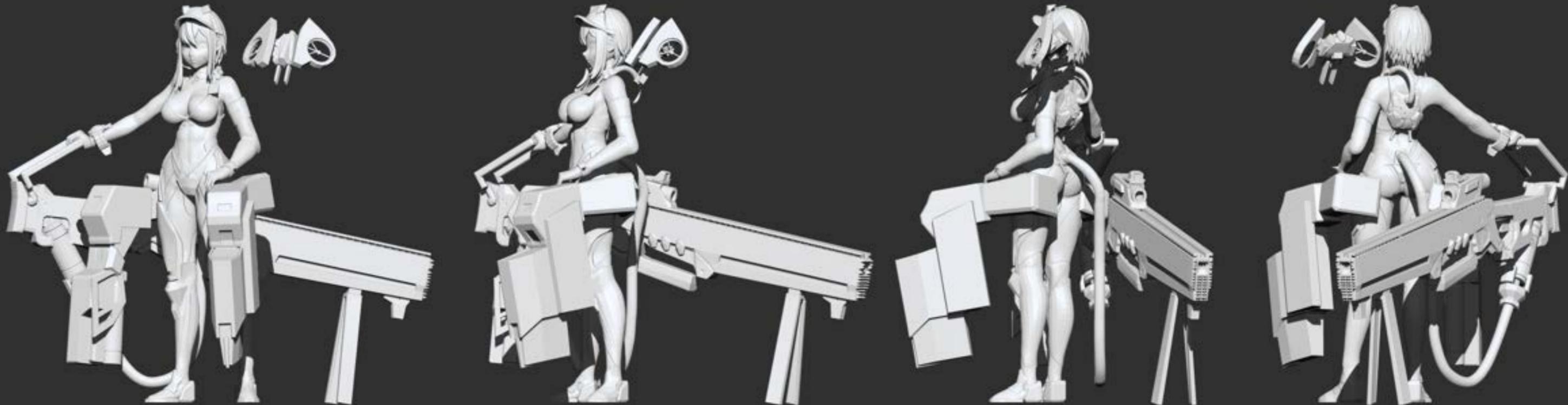
Portfolio

千葉デザイナー学院

小坂卓也

NIKKE: マクスウェル

製作期間：60 時間 使用ソフト



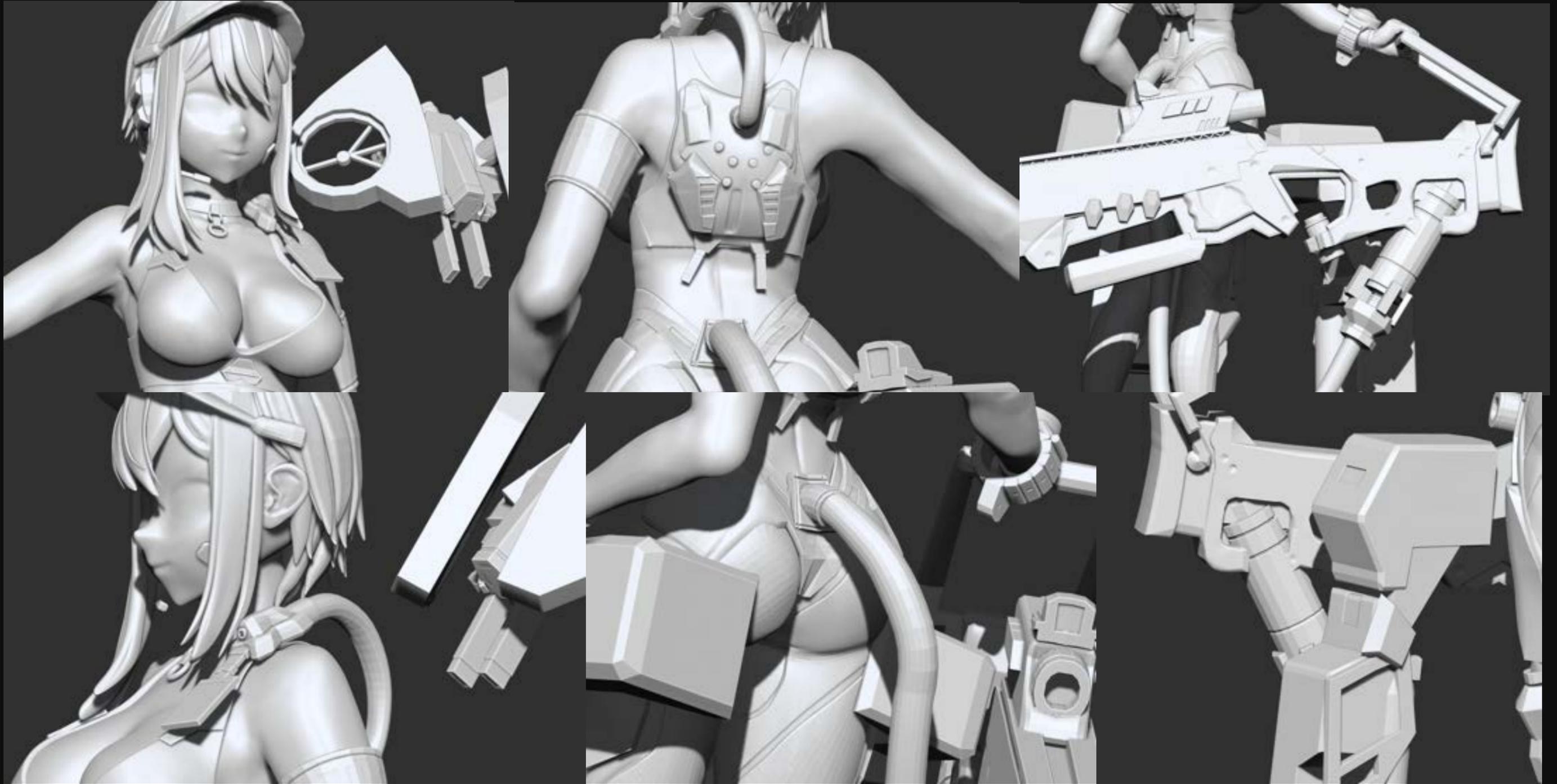
Point

NIKKE に登場する
マクスウェルを制作しました
銃やドローンなどの小物がしっかり
入るようにしました。
肩にあるカードもわかりやすく
凹凸をつけました

元：イラスト



NIKKE: マクスウェル



NIKKE: レッドフード

使用ソフト
製作期間：60 時間



元：イラスト



Point

NIKKE に登場する。

レッドフード（周年衣装）を制作しました
足の食い込みやドレスの構造とハイヒール
にこだわり制作しました。



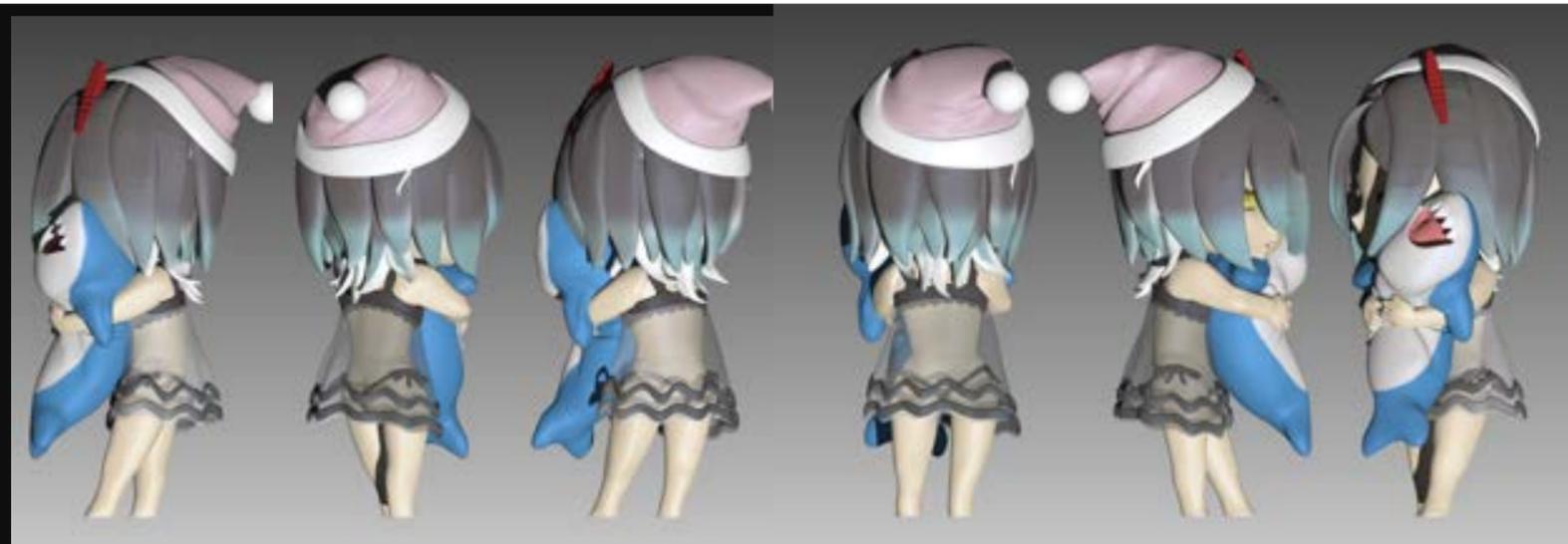
NIKKE: レッドフード塗装イメージ



アズールレーン：ウルリツヒ

製作期間：32 時間

使用ソフト

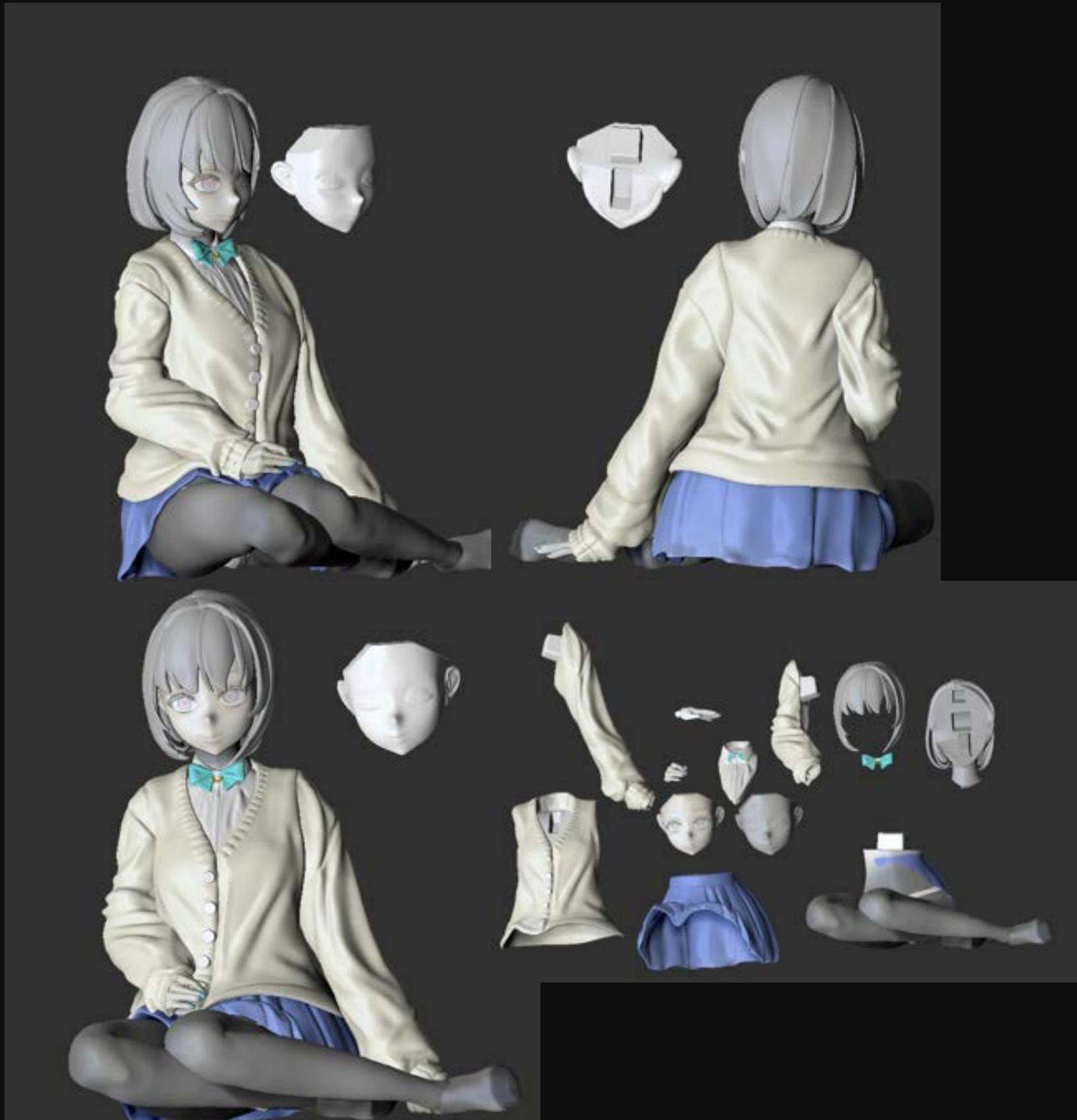


Point

アズールレーンに登場するウルリツヒを制作しました。今回はSDキャラなのでデフォルトをつよく意識して制作しました。

元：イラスト





Point

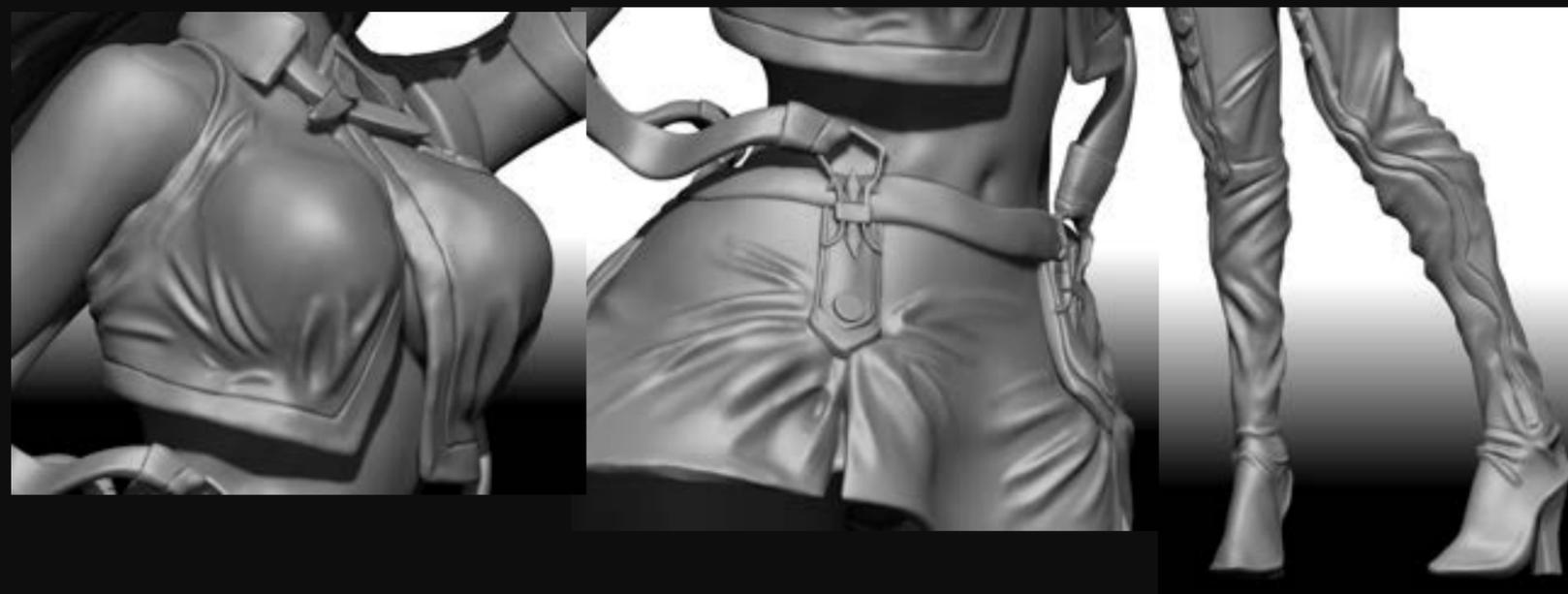
お久しぶりさんの
オリジナルキャラを
制作しました。

抽出できるように分割に
こだわりました。

アリサ (ゴットイーター)

製作期間：120 時間

使用ソフト



Point

スカートやブーツのしわをこだわり制作しました。出力する際にディテールがつぶれないように制作をしたため厚みをだしました。

3D 出力

製作期間：45 時間 使用ソフト

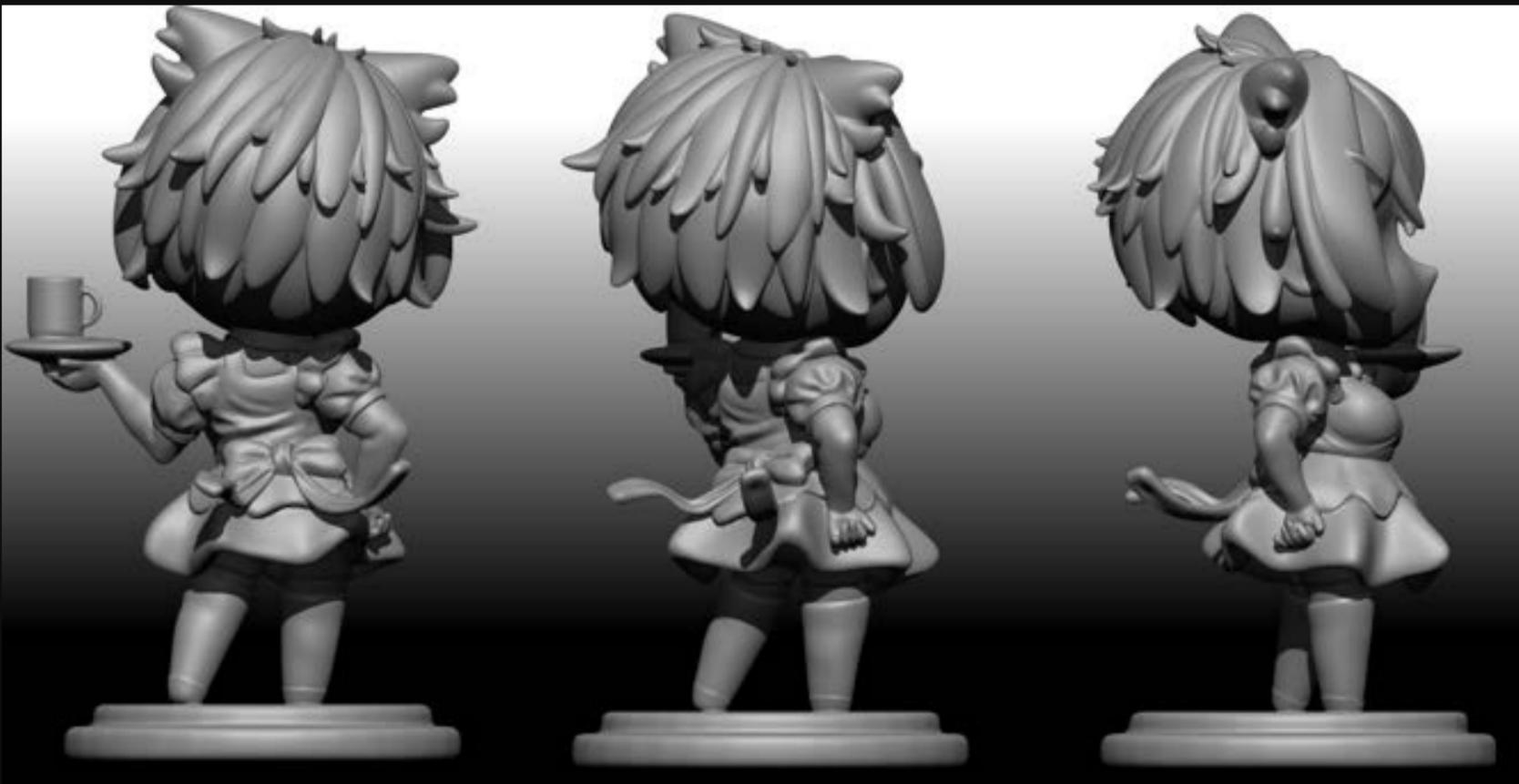


(お久しぶり先生オリジナルキャラ) 製作期間：80時間 使用ソフト



@imllsn

許可済み



Point
ソックスの厚みをだし
出力した際につぶれない
ように加減しながら
制作した。特に髪の毛
を気を付けて制作した。

3D 出力

製作期間：30 時間 使用ソフト



3D プリンター使用

ELEGOOmars4



レジン使用

SK 本舗



清澄アキラ (ブルーアーカイブ) 製作期間：30 時間 使用ソフト



バストアップ



仮面アリ



Point

髪の毛や服のしわを
こだわり制作しまし
た。抽出するイメー
ジで制作をしたため
厚みをだしました。

清澄アキラ (ブルーアーカイブ) 三面図+ズーム





Point

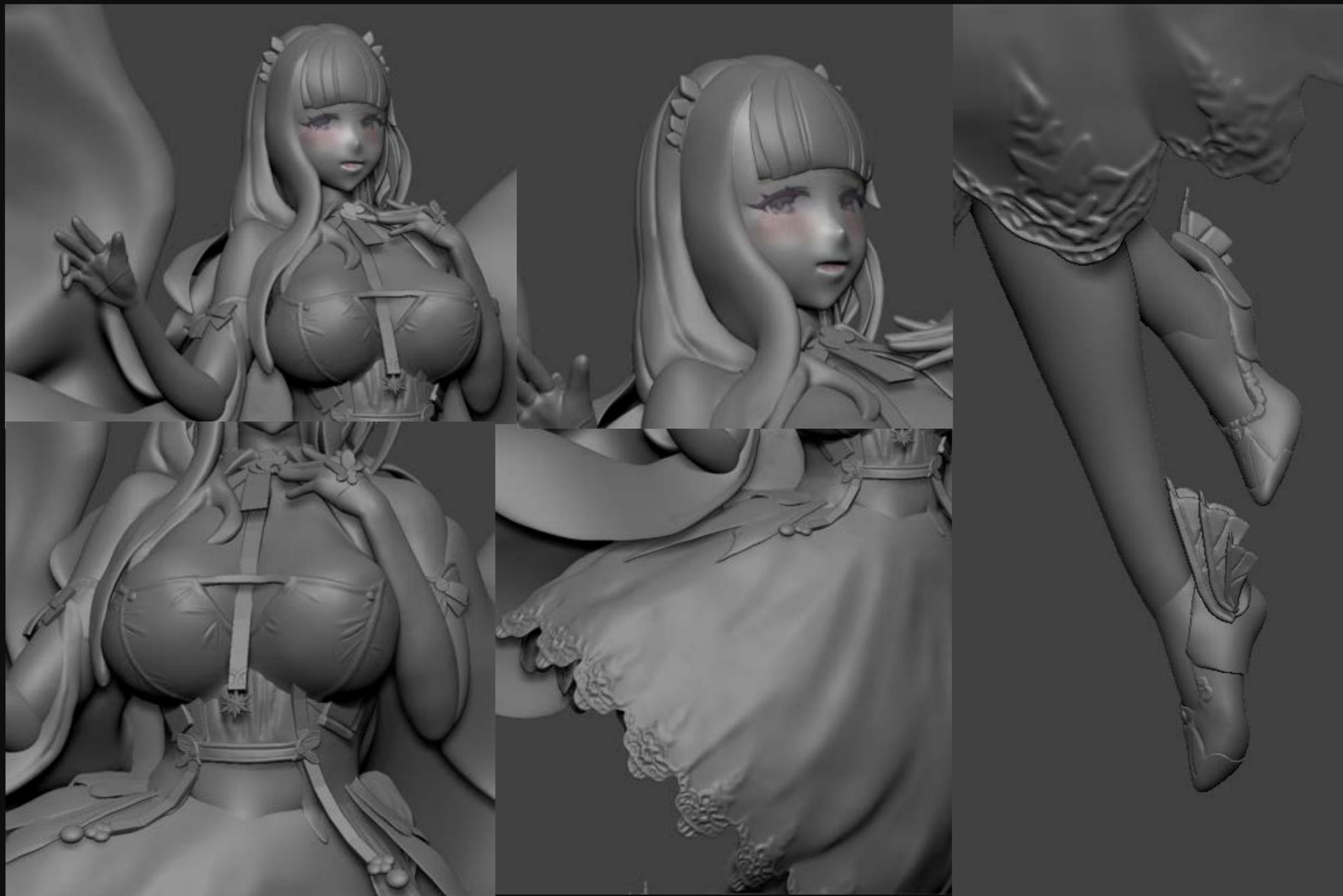
顔に向きと羽に
こだわり作成
しました。

スカートの模様
やリボン

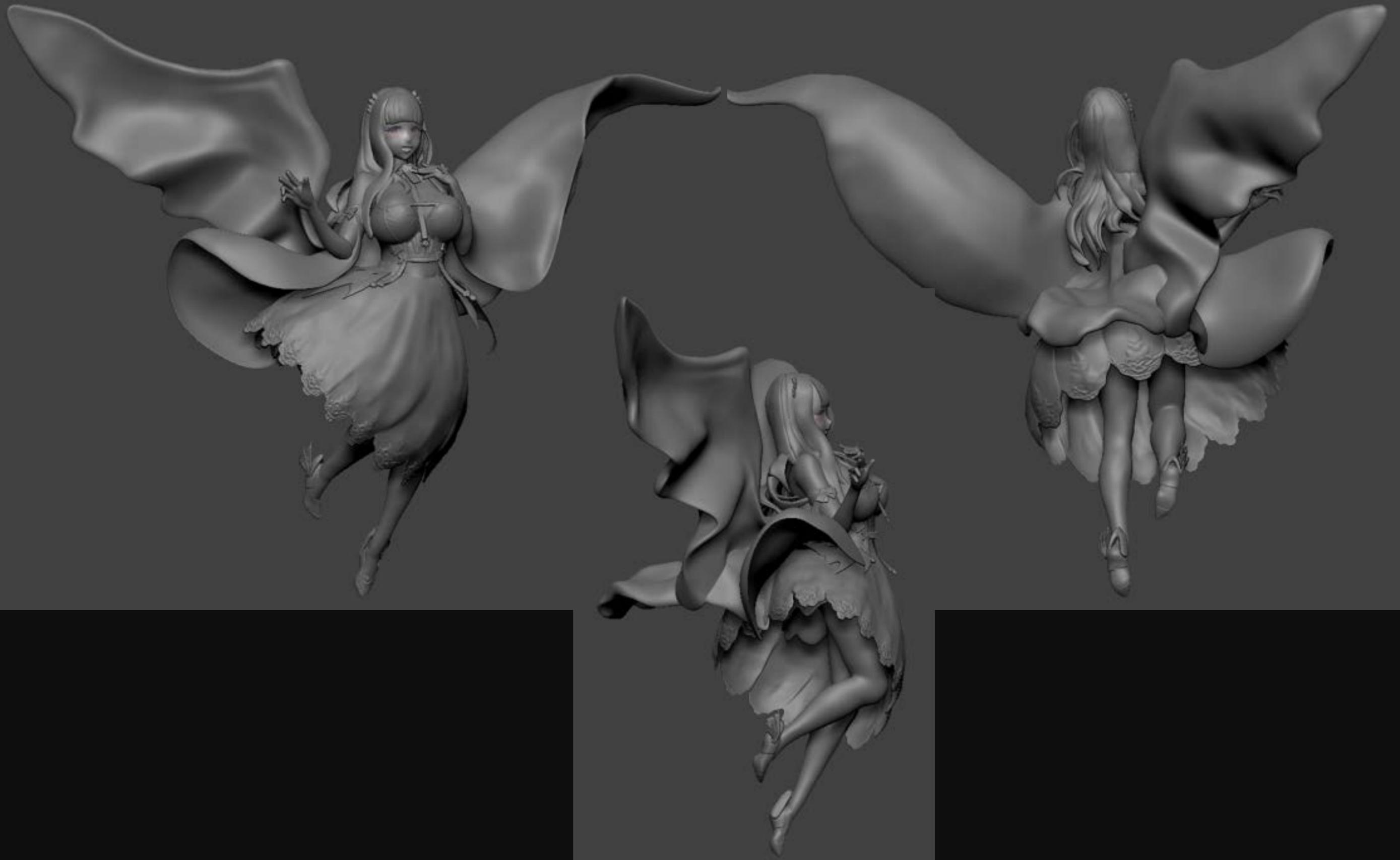
細かい装飾品にも
こだわりました。

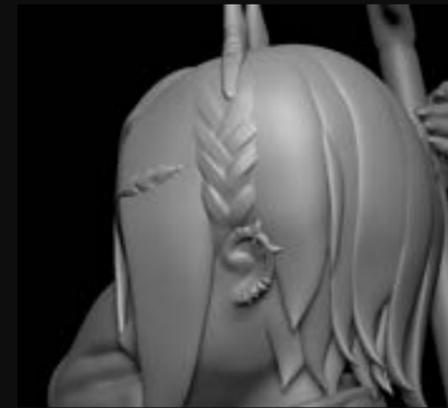


プリマス (アズールレーン) ズーム画像



プリマス (アズールレーン) 三面図





|HAIR



|BELLY



|BACK



|HAND



|HAND

Point

アズールレーン (アプリゲーム) に登場する。
ウルリッヒ・フォン・フッテン (レースクイーン衣装)
を Zbrush で制作しました。
ピアスや穴空き手袋を細か作りました。
お腹のくびれと膨らむ感じを再現しました。

ウルリッヒ・フォン・フッテン (アズールレーン) 全体像



|SIDO



|SIDO



|BACK



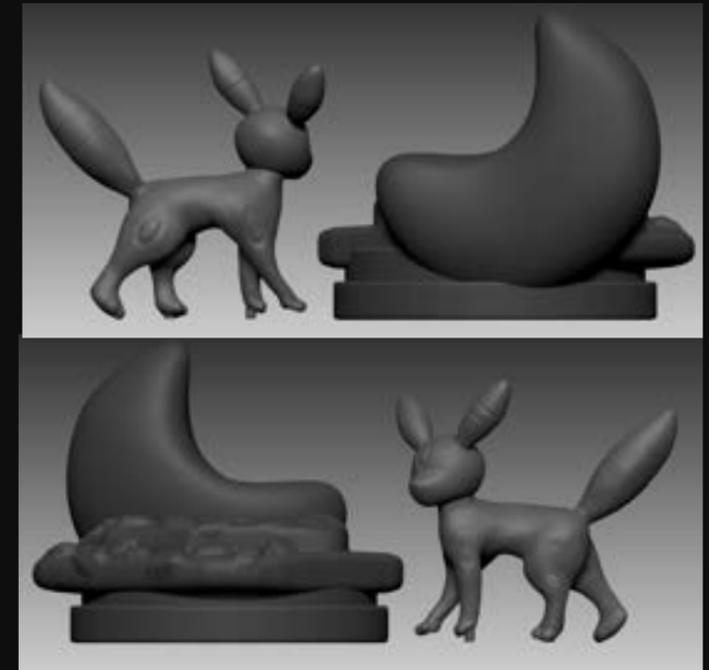
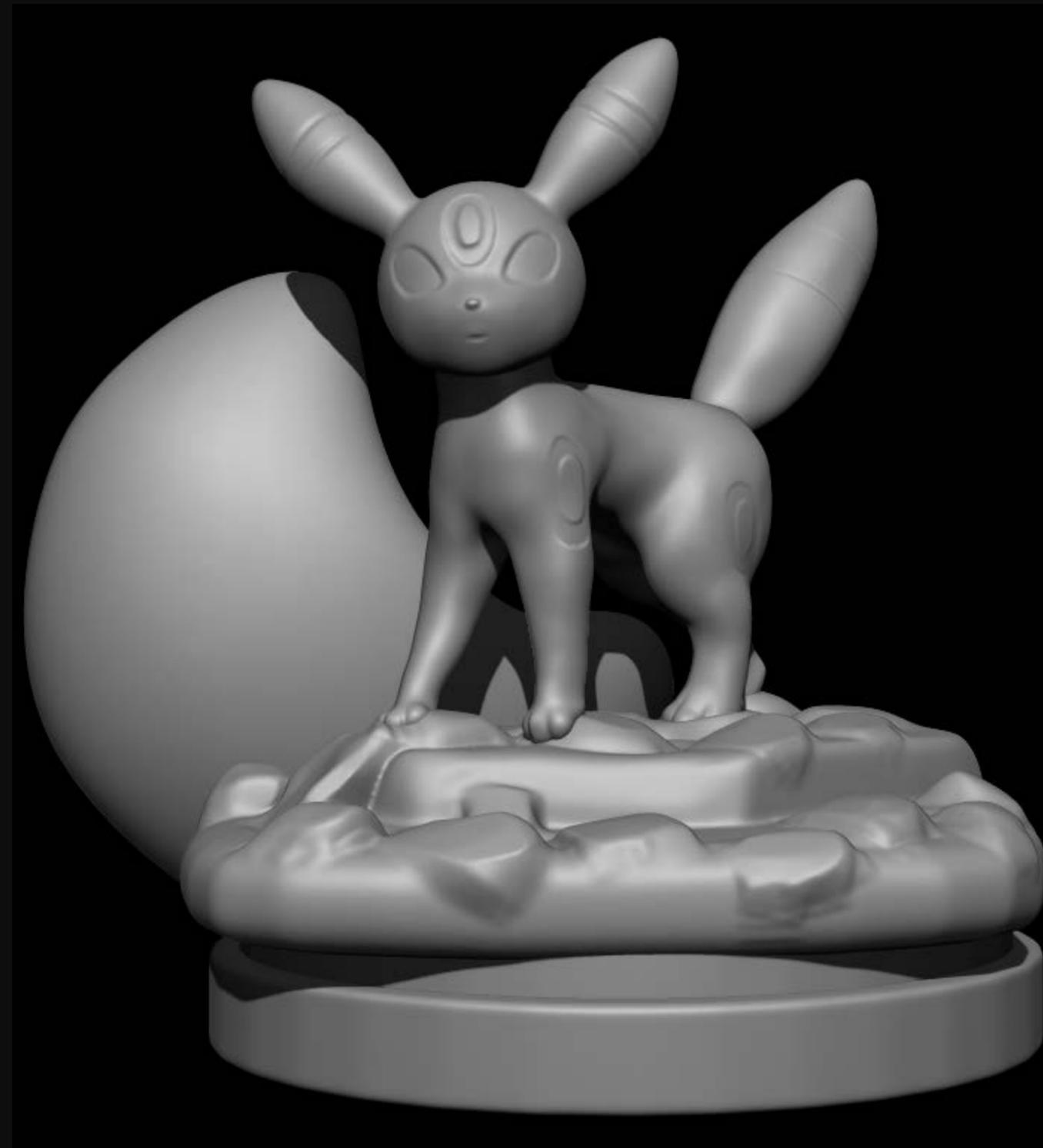
使用した元イラスト

<https://x.com/imllsn/status/1700820216106893408>

Point

この作品でフィギュアに近づけるため土台を同時に作成しました。

旗と靴など元のイラストにはなかった装飾品を作成に戸惑いました。



Point

ポケットモンスターに登場する。
ブラッキーを制作しました。
猫や犬の骨格を意識しながら作成しました。
土台はブラッキーのイメージに合わせて同時に作成
しました。

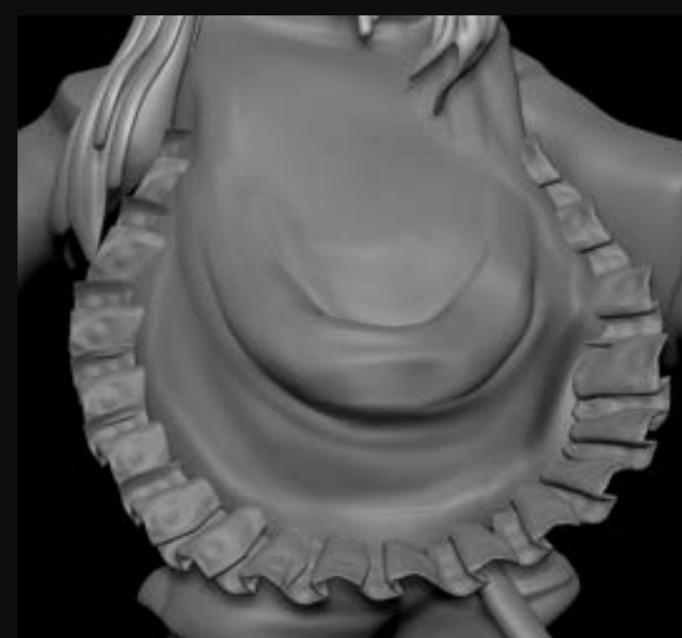
ブラッキー (ポケットモンスター) + 土台



オリジナルキャラクター

製作期間：85 時間

使用ソフト



Point

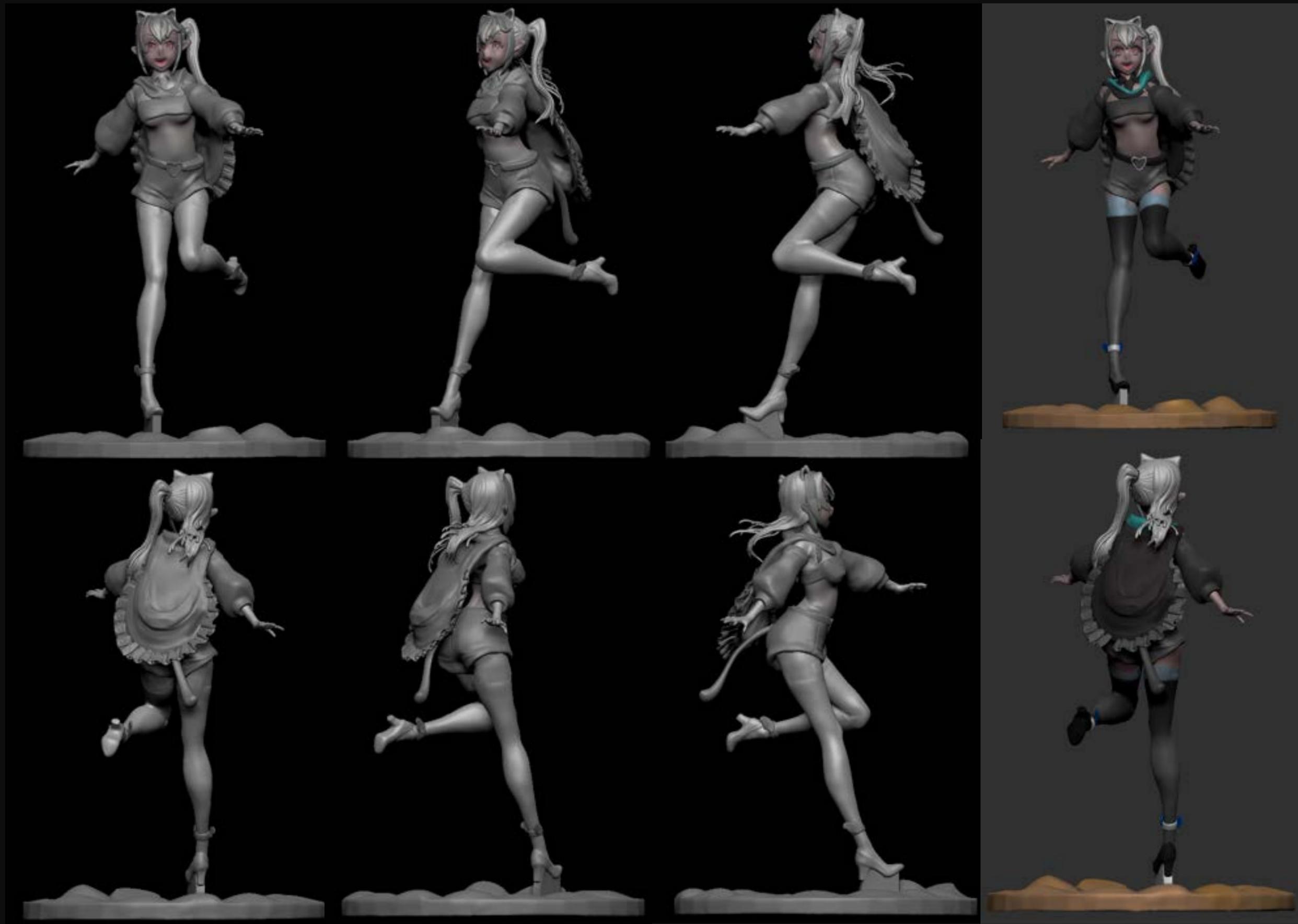
オリジナルキャラクターを制作しました。
猫耳と耳があり合計4つ付けるところにこだわりました。
髪の毛が風になびいてるような感じや
フリルの質感などのこだわりせいさくしました



character

エルフと猫耳を合わせたハイブリッド種族
名前「アリス」
性格はおてんば
魔法をよく使ういたずらな子

オリジナルキャラクター 全体像



スパイダーマン：マイルスモラレス 製作期間：25 時間



Point

映画スパイダーマンアクロスザスパイダーバースに登場するマイルスモラレスを制作しました。
現実よりの骨格にこだわりました。
映画風に色を仕上げました。

馬

製作期間：30 時間

使用ソフト



Point

動物の習作として、馬を選びました。
馬の構造と骨格の関係性、筋肉を意識しながら制作しました。



デッサン

製作期間：12 時間



製作期間：15 時間



プロフィール

小坂 卓也

2003年10月生まれ

出身：千葉

趣味：フィギュア集め

クレーンゲーム

ゲーム・アニメ

使用ソフト : Zbrush.Maya.Blender.Unity

Substant Painter...