



- 2023

# PORTFOLIO

IIZUKA JOTARO

TOKYO COMMUNICATION ARTS

# profile

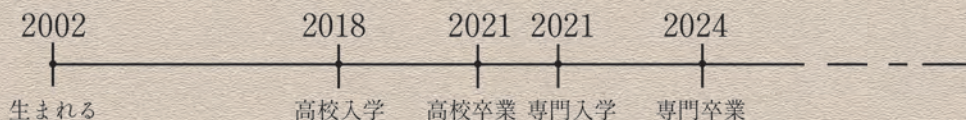
## IIZUKA JOTARO 飯塚 丈太郎

ユーザーに長く楽しんでもらえる  
ゲーム作りがしたいです！



8月25日生まれの20歳。まぐろが好き。  
川崎市立川崎総合科学高校デザイン科を卒業  
その後、東京コミュニケーションアート専門学校  
ゲームグラフィック&キャラクター専攻に  
在学中で現在2年生。

背景モデラー志望



### ■ スキル



### ■ 好きな映画

- ・ハリーポッター  
(20周以上するほど好きです)
- ・千と千尋の神隠し
- ・アベンジャーズ
- ・クレヨンしんちゃんの映画

### ■ 資格

- ・レタリング検定 3級
- ・photoshop クリエイター  
能力認定試験スタンダード
- ・illustrator クリエイター  
能力認定試験スタンダード

### ■ 趣味・特技

- ・バスケットボール  
(7年間ほどやりました)
- ・プラモデル  
(ガンプラからゾイドなど広く)
- ・アニメ



gmail: iizukajotaro0825@gmail.com

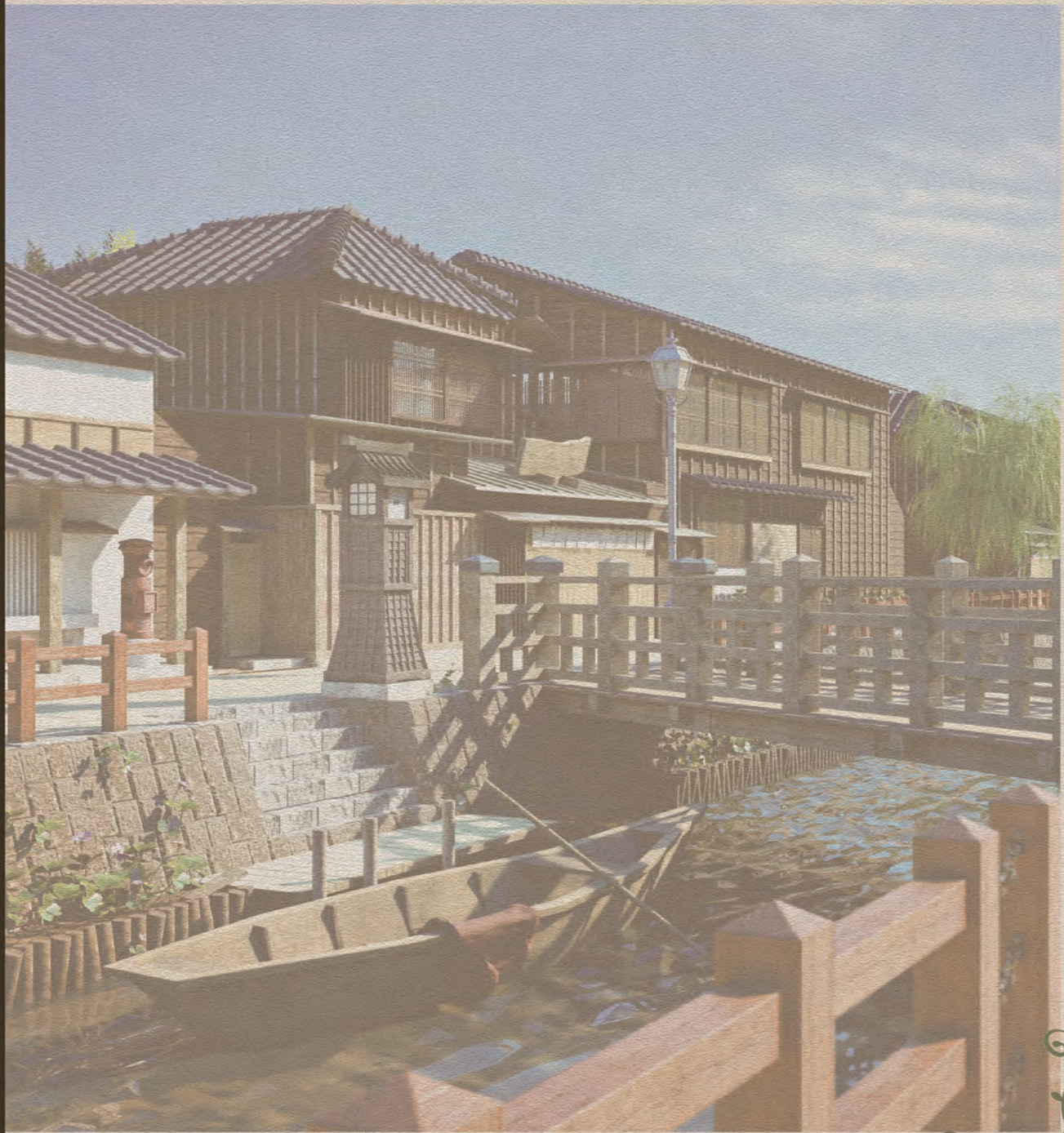


ポートフォリオサイト vivibit

<https://www.vivibit.com/portfolio/public/LksaKP2XLg>



3003





## 川を進む舟と 小江戸の街並み

▽使用ツール 制作時間 2022  
M Pt Ps 140 h 10~12月

植生有り…△698,722 ポリゴン  
植生無し…△571,883 ポリゴン



## POINT

川沿いの古き良き木造家屋の街並みを作りたいというコンセプトを考えたときにインターネットで佐原の町を見つけて自分のイメージにぴったりだったのでほぼ実物そのままこの街並みを作っています。

インターネットの画像だけではなく実際に佐原の町に行ったことで細部のクオリティまでこだわったのでそこがこの制作で良かった点だと考えています。

ゲームのリアルタイム用を意識しているのでなるべくポリゴン数を減らすようにしています。

苦労した点は家が当初想定していたよりも複雑な構造だったことです。

# アセット 家

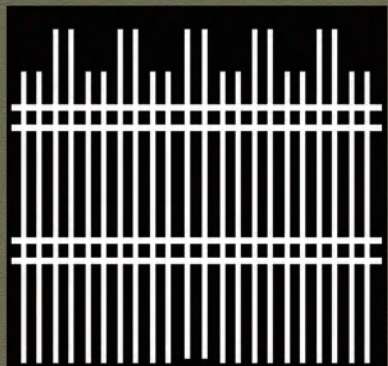


# 小物

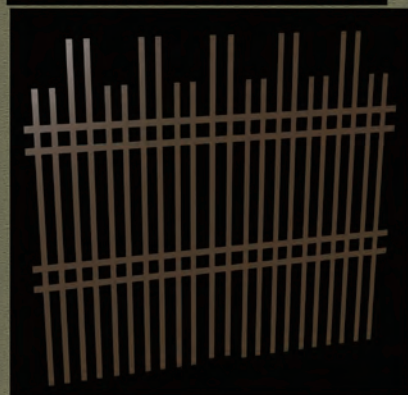


床の石畳などは3Dらしさを無くす為にいくつかのパターンを制作し使用しています。  
また、街灯は人の大きさを考慮したうえで何度もバランス調整をしました。

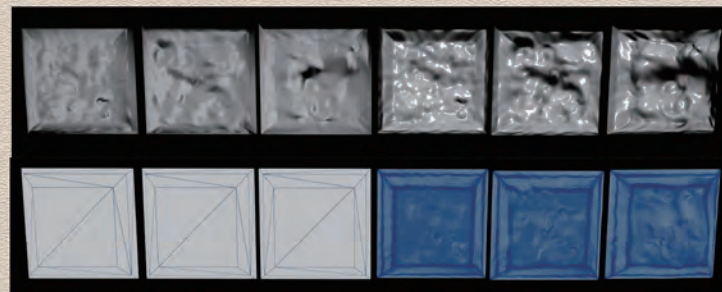
※植物と空はフリー素材等を使用しています。



窓の格子は実際のものであまり厚みを感じなかったのでアルファ抜き用のテクスチャを作成し板ポリゴンに貼り付けて制作してポリゴン数を減らしています。



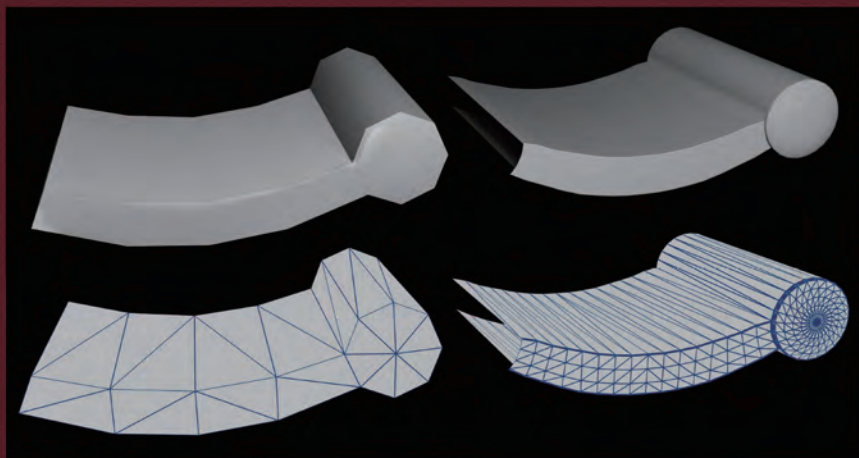
実際の窓の格子



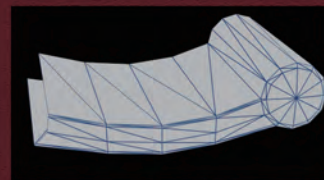
ノーマルマップの  
ベイクを施した箇所

↓最終的なモデル

↓ベイク用モデル

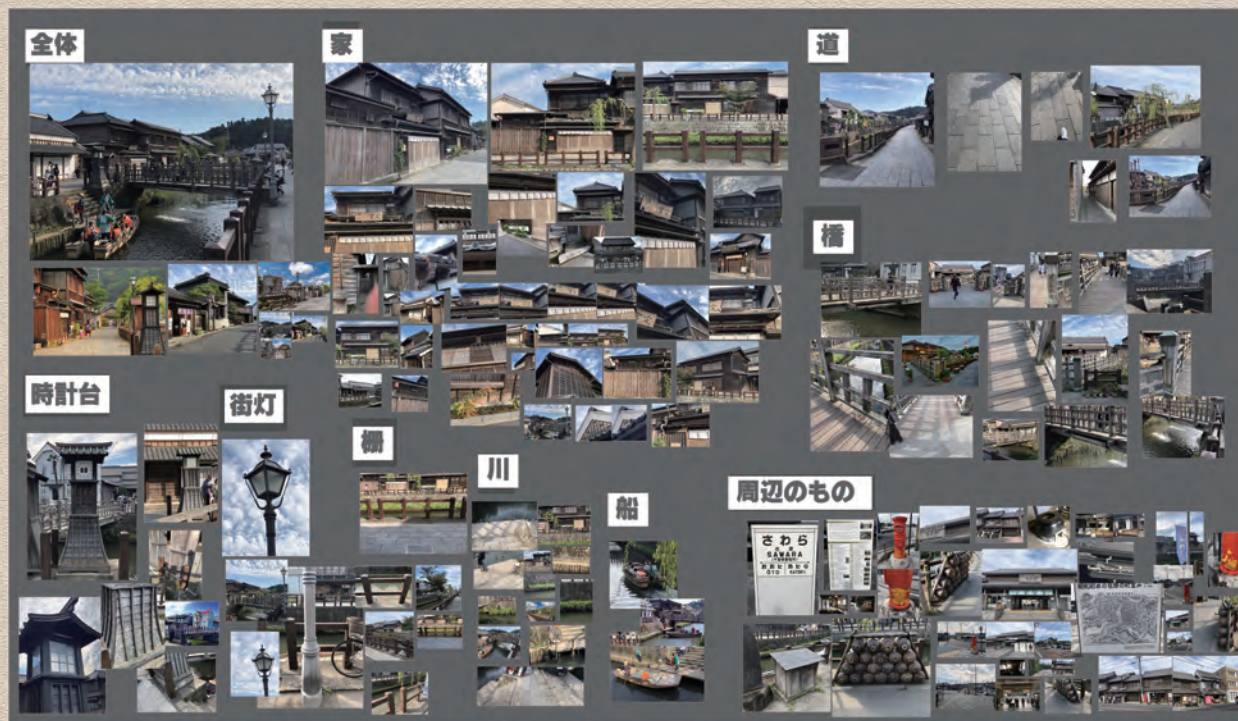


←最初に使おうとしてたモデル



瓦は枚数が多いので一つあたりのポリゴン数を極力減らさないと膨大なポリゴン数になってしまうことが作業を進めていて分かったのでここもノーマルマップのベイクを活用しポリゴン数を削減しています。その結果、一つあたりのポリゴン数を約3分の1にし作品全体では△約10万ポリゴンも減らせました。

# リファレンス



往復5時間近くかけ千葉県香取市の佐原という水郷の町に行き写真を撮りました。インターネットでは得られないような細部を多く撮ることでテクスチャ作成の際の質感の再現や分かりにくい構造の把握などに役立てることができました。

## 制作過程





## 王道ファンタジーの砦

▽使用ツール 制作時間 2023  
M Pt Ps 60 h 3月全体……△658308 ポリゴン 砦正面……△658308 ポリゴン  
大聖堂……△290464 ポリゴン 階段……△1442 ポリゴン  
木………△11248 ポリゴン 橋………△3432 ポリゴン

## POINT

こだわった点は、砦の入口にゲームにありがちな瓦礫の坂から入るルートを作った事と色数が少なかった為落ち葉を散らしている点です。mashを用いてランダムさを出してCGらしさを無くして自然さを出しています。

苦労した点は空以外の全てのオブジェクトを自作したので物量が多く大変でしたが木や地形の制作は初めてだったので良い経験になりました。

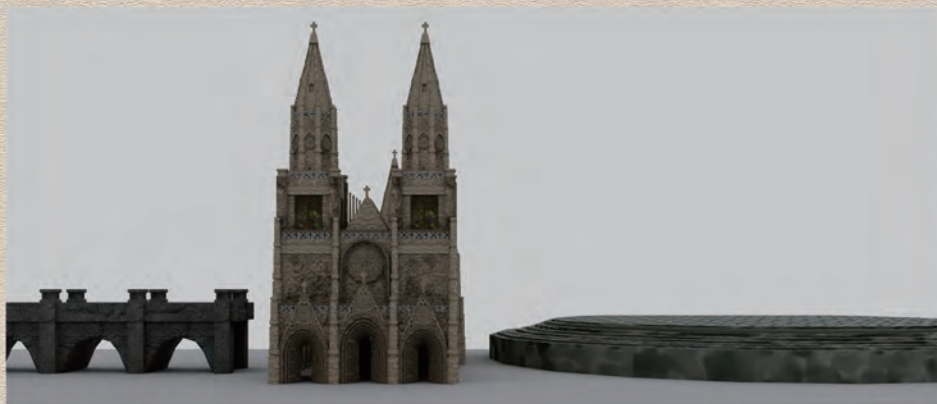
また、大聖堂は実際のゴシック建築の仕組みを調べながら制作しました。

木は3種類作ることでバリエーションを出して多く使っても不自然でないようにしています。

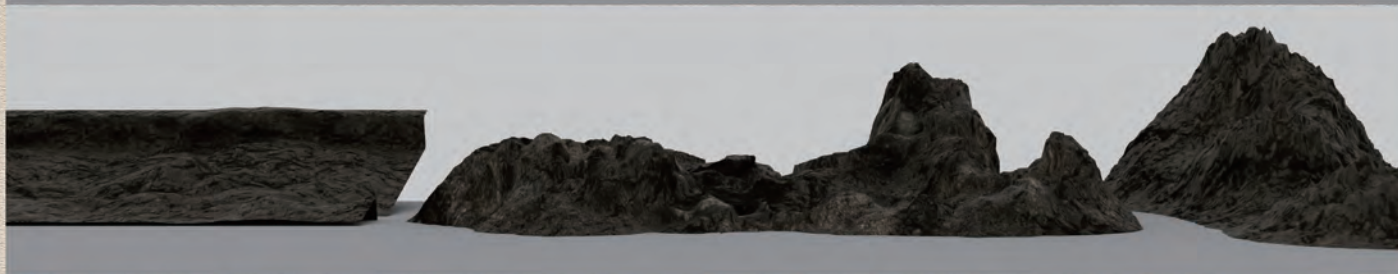


# アセット

この瓦礫の坂を登って  
入る事を想定して制作



mash を用いてランダ  
ムに積み上げている



# リファレンス





## 宇宙に作られた 戦闘機を格納する施設

▽使用ツール 制作時間 2023  
M Pt Ps 40 h 2~3 月

戦闘機…△49968 ポリゴン  
全体……△280022 ポリゴン

## リファレンス



自身でデザインした戦闘機をメインにした背景を作りました。こだわった点は、空気抵抗への意識と兵器の持つ重厚感を出すことです。そうした結果複雑な構造となりモデリングが大変でしたが自主制作ということもあり、楽しんで作業することができました。戦闘機以外の部分に関しては物量をもっと増やし、今後もブラッシュアップしていきたいと考えています。



# 武器モデリング：剣

▽使用ツール 制作時間 2023  
M Pt Ps 15h 1月

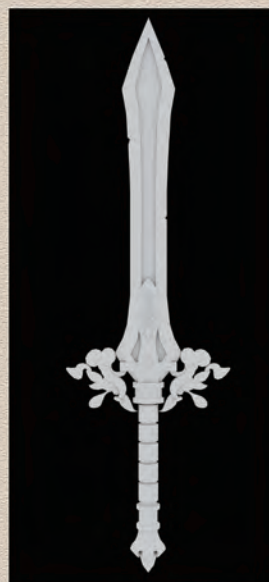
△9820 ポリゴン

3DCG：アセット

聖剣を自分でデザインしてモデリングをしテクスチャを作成し火・氷・闇・地・雷といったような属性別のバリエーションも作成致しました。



ワイヤーフレーム



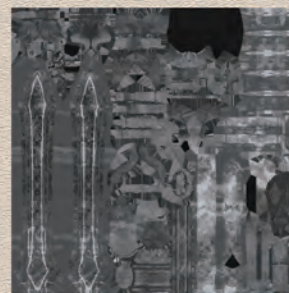
AO



BASE



METALLIC



ROUGHNESS



NORMAL

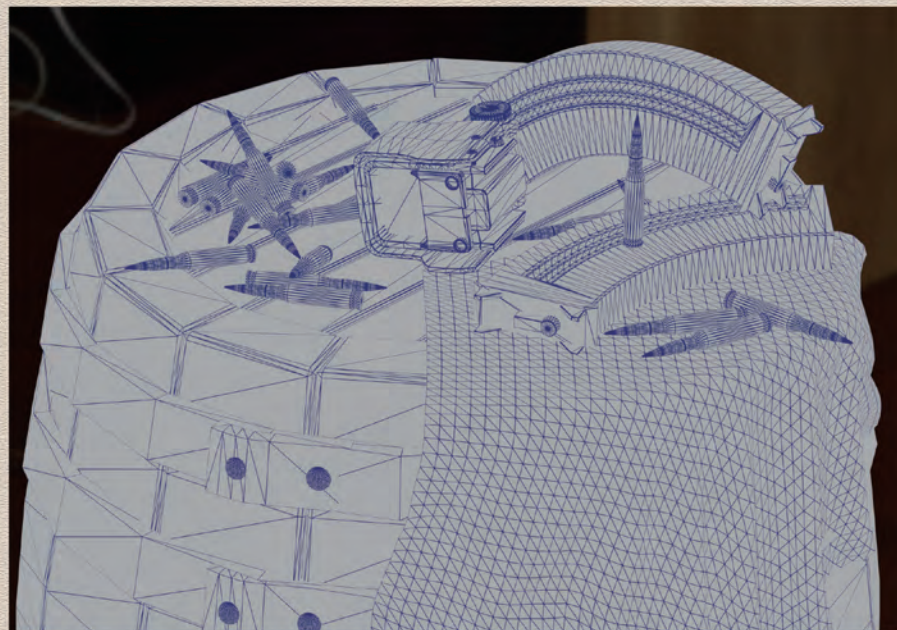


# タルとマガジンと 弾丸と布のレイアウト

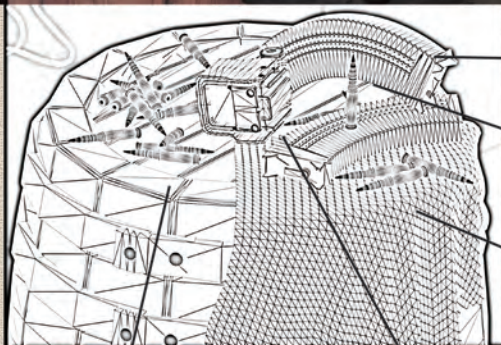
▽使用ツール 制作時間 2022  
 M Pt Ps 15h 6~7月

ハイポリゴンでゲームのムービー用などを想定して制作し、色味等を photoshop で一部編集しています。

3DCG : プロップ



こだわった部分はマガジンのモールドやサイトのディテール、それぞれの質感の違いなどです。



マガジン△4000 ポリゴン

弾丸△880 ポリゴン

布△5000 ポリゴン

タル△10891ポリゴン

サイト△7534 ポリゴン

※上記は一つあたりのポリゴン数





# 魔法使いの書斎

▽使用ツール 制作時間 2022  
 M Pt 40 h 6~7月  
 △193377 ポリゴン

王宮お抱えの白魔導士に与えられた一室をイメージして作りました。



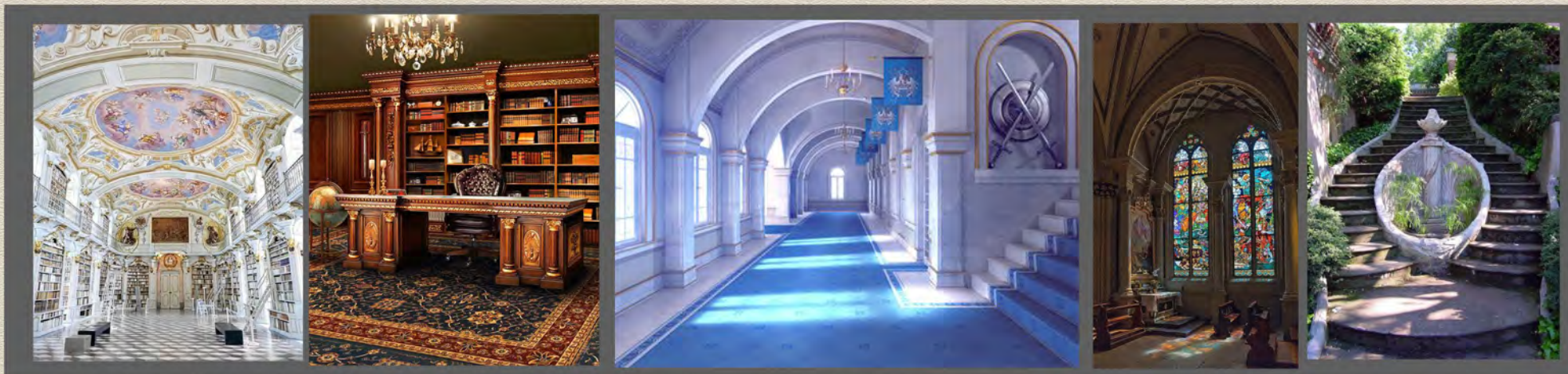
窓の外からの光の表現とろうそくの光のライティング、机と本の細かいディテールに気を配っています。

## アセット



- ・壁  $\triangle 393$  ポリゴン
- ・噴水 (水無し)  $\triangle 3240$  ポリゴン
- ・ソファ  $\triangle 10903$  ポリゴン
- ・クッション  $\triangle 10800$  ポリゴン
- ・はしご  $\triangle 792$  ポリゴン
- ・テーブル  $\triangle 3964$  ポリゴン
- ・閉じた本  $\triangle 182$  ポリゴン
- ・開いた本  $\triangle 250$  ポリゴン

## リファレンス



参考にした動画 [https://youtu.be/y\\_\\_tsqaKxxk](https://youtu.be/y__tsqaKxxk) [https://youtu.be/\\_3hDxcWomig](https://youtu.be/_3hDxcWomig) <https://youtu.be/8bTkUwllle0Y>

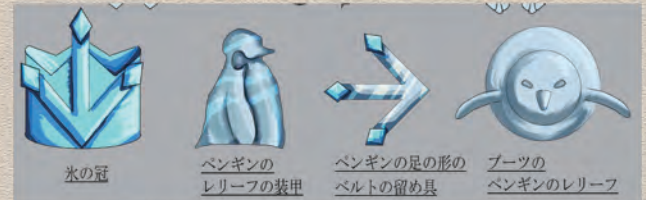
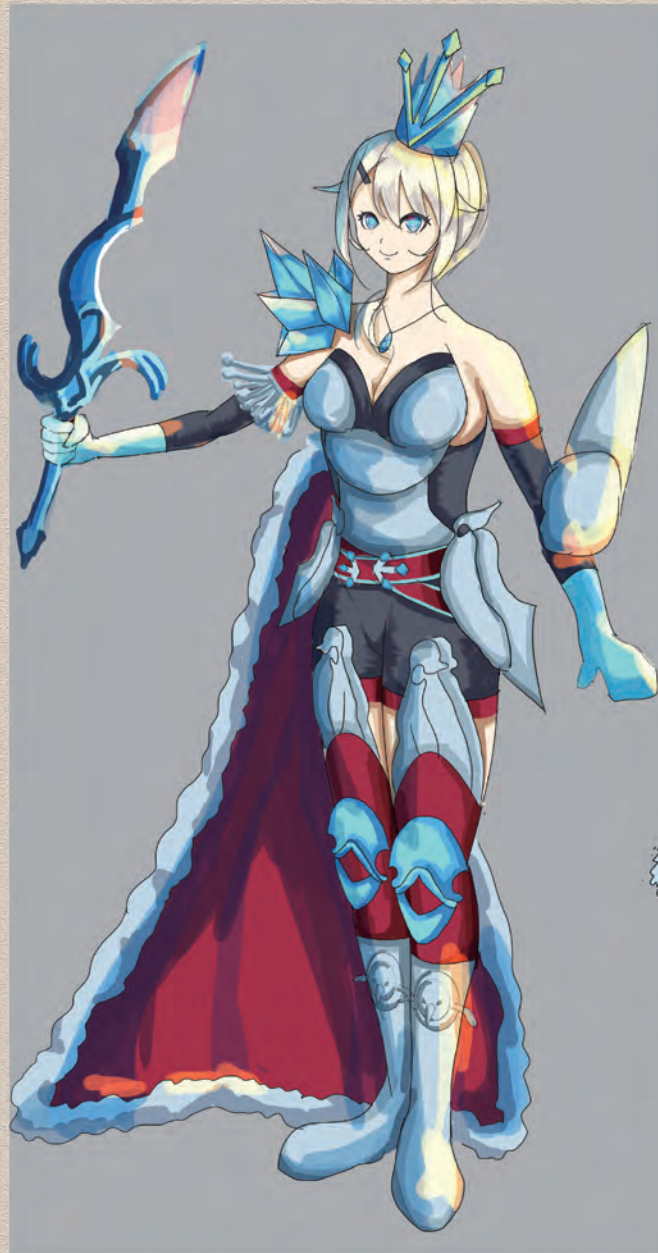
# NOTES



▽使用ツール 制作時間 2022  
Ps 18h 9~10月



# リネージュII 衣装デザイン



氷の冠

ペンギンの  
レリーフの装甲

ペンギンの尻の形の  
ベルトの留め具

ブーツの  
ペンギンのレリーフ





# ロゴデザイン等

▽使用ツール



# 素描头像



 **デッサン**

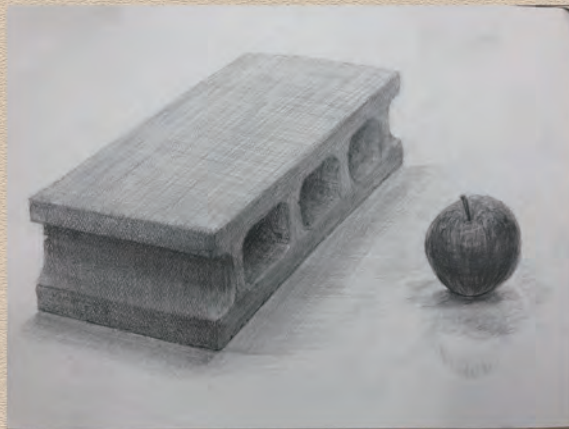
制作時間  
8 h

制作時間  
10 h

アナログ：デッサン

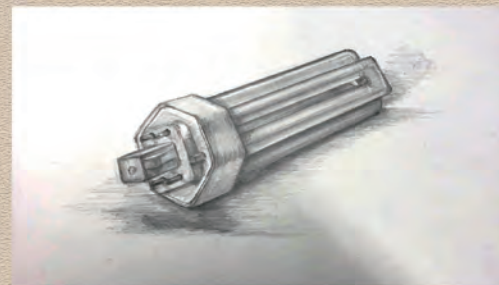


 **デッサン**

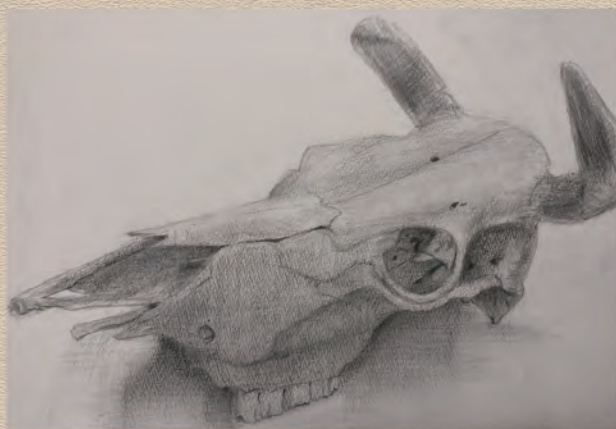


アナログ：デッサン

# デッサン



# 粘土





最後までご覧頂きありがとうございました。