

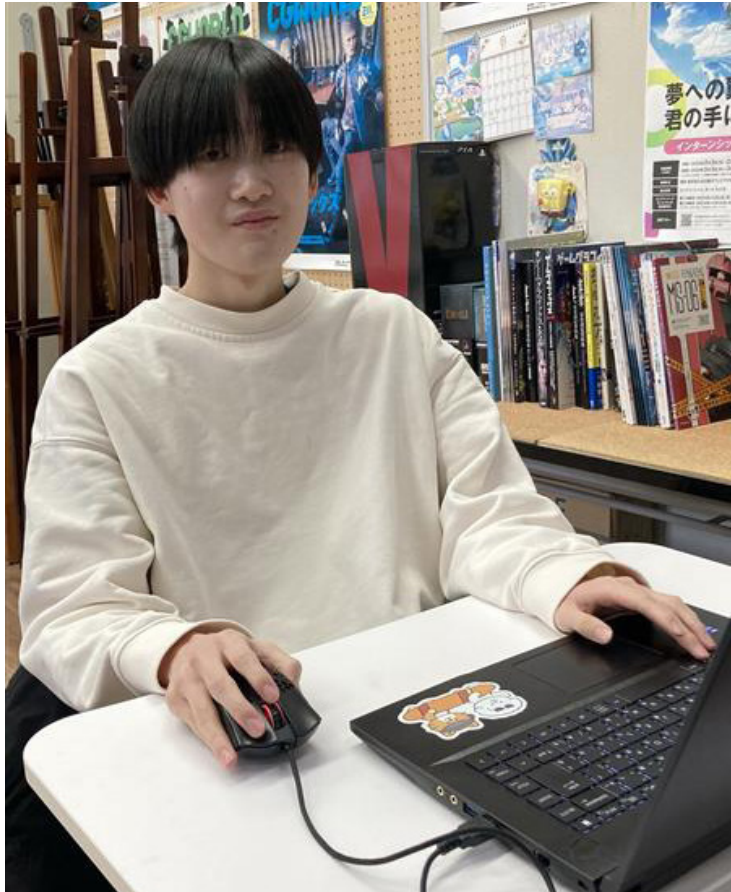


portfolio

大内晴斗

国際情報工科自動車大学校

ゲームグラフィック科



大内晴斗

生年月日 : 2005 年 3 月 27 日

Mail : haruto333000@gmail.com

学校名 : 国際情報工科自動車大学校

学科名 : ゲームグラフィック科

長所

私は専門学校でゲームを制作した経験があります。プログラマーやプランナーと連携し、求められているものを作らなくてははいけません。

一度作成したものでも没になることもありますが、私はやりがいを感じています。

趣味

ゲーム

動画・配信鑑賞

3D モデラー志望です。主にキャラクターモデルを中心に作成しています。誰かの心に残る作品を作ることができるように、日々活動しています。

資格

Photoshop クリエイター能力認定試験

Illustrator クリエイター能力認定試験

普通自動車 第一種運転免許

工事担任者 第二デジタル通信

色彩検定 3 級

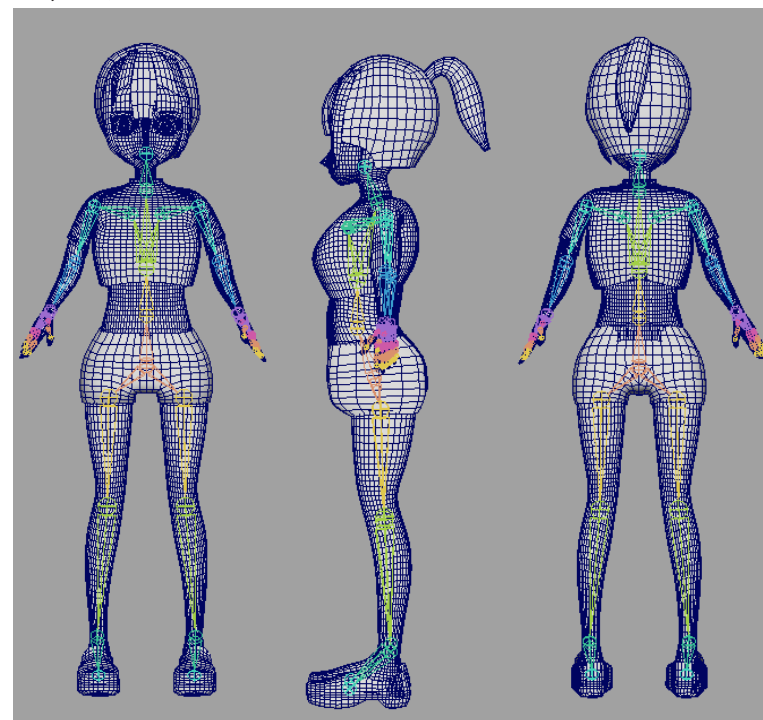
使用可能ツール



• 3D モデル



• ボーン



制作時期 :2024 / 10

制作時間 :モデリング:約 35 時間 / テクスチャ 5 時間 / モーション 5 時間

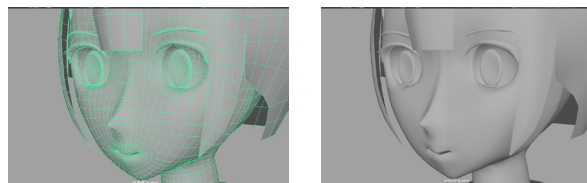
使用ソフト : maya2024 / AdobePhotoshop2023

モデル詳細 : ポリゴン数 :19084

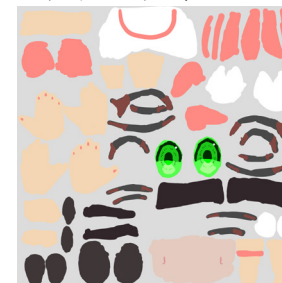
顔のパーツを作ることに挑戦しました。

かわいい顔を作ることを意識して作りました。

トポロジーの流れがきれいになるように意識しました



• テクスチャ



Blast Jump

ゲーム概要

爆弾の反動を利用して上へ登りゴールを目指すゲームです。

制作においてグラフィック全般を担当しました。

東北ゲームアワードにて審査員特別賞を受賞することができました。貰ったフィードバックをこれからの制作に活かして行きたいと思います。





部屋モデリング

制作時期 : 2024 / 9

制作時間 : モデリング: 約 7 時間 / テクスチャ 1 時間 / レンダリング 7 時間

使用ソフト : maya2024 / Adeb Photoshop 2023

モデル詳細 ポリゴン数 :10782

自分の部屋をモデリングし、レンダリングを初めて使いました。

光の当て方で見え方がすごく変わるため理想の当て方を見つけるのにとても苦労しました。

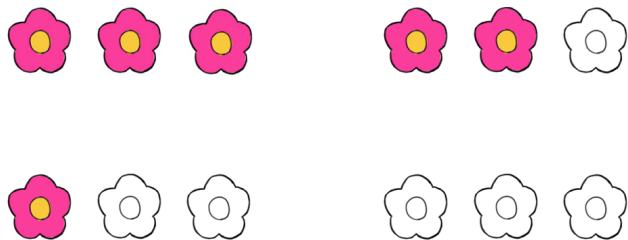
今回の経験を生かし、今後のモデリング技術を磨いて行きたいと思います。

チーム制作

・ロゴデザイン



・リザルト評価

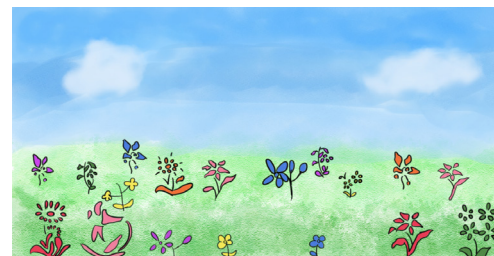


・タイトル画面

↓スタート画面



↓スタート画面背景イラスト



・初期案

初めは6等身サイズのキャラを作る予定でしたが、プログラム班の要望により3等身サイズに変更しました。



チェインブルーム

制作期間 : 2024/4-2024/7

制作人数 : プログラマー5人, デザイナー1人

使用ツール: Adobe Photoshop 2023 / CLIP STUDIO PAINT

Adobe Illustrator 2023

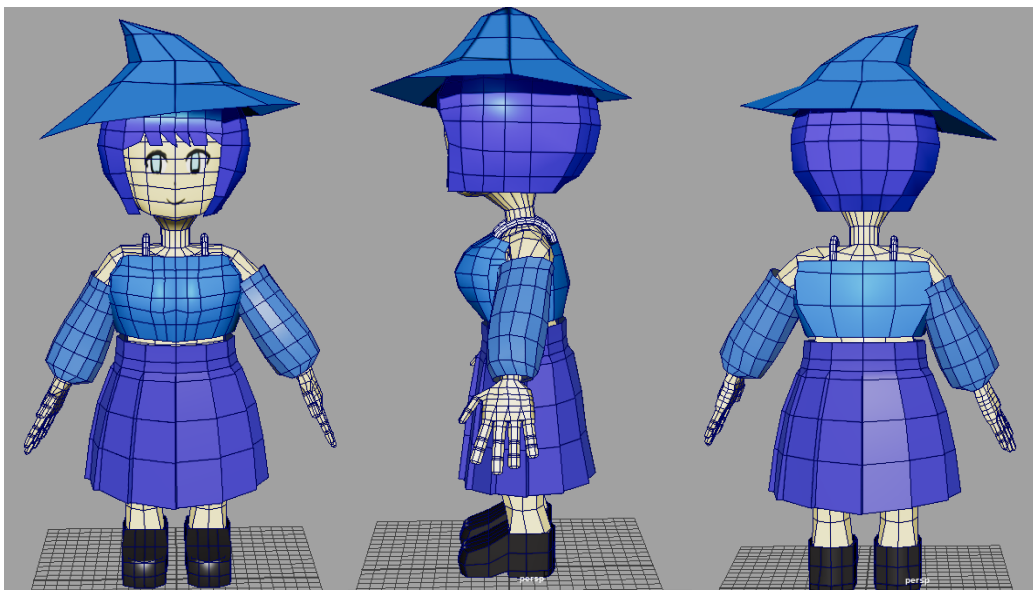
担当箇所

タイトルロゴ/キャラクターデザイン/一部UI

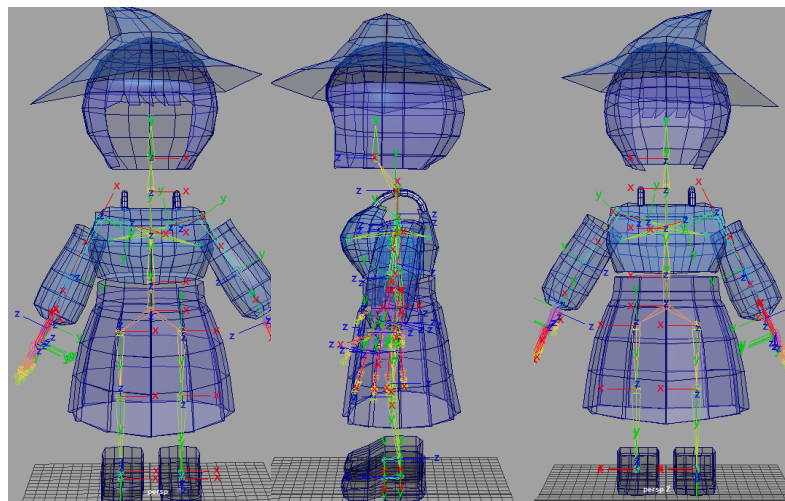
キャラクターモデリング/キャラクターモーション

チーム制作

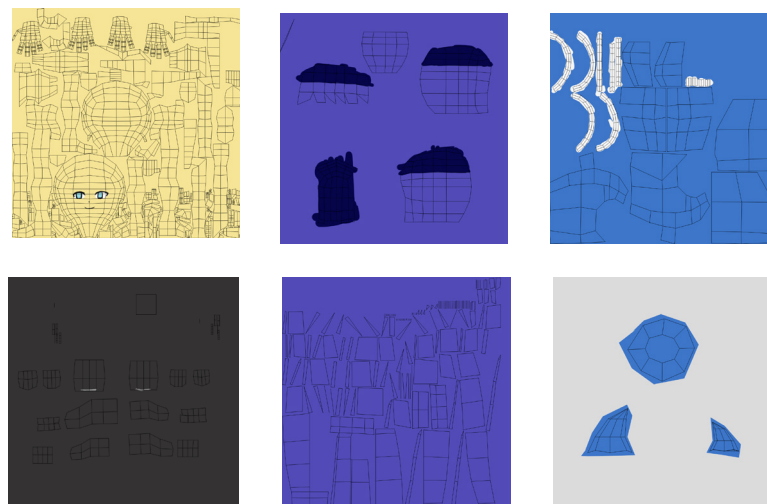
・キャラクターデザイン



・ボーン



・テクスチャ



魔法使い

制作時間 : モデリング: 約 20 時間 / テクスチャ 2 時間 / モーション 4 時間

使用ソフト : maya2024 / AdobePhotoshop2023

モデル詳細 : ポリゴン数 : 2271

魔法の花を開花させていく 3D パズルアクションゲームです。

初めての 3D でのゲーム作成で 3D モデルを作り大変さを学びました。

デッサン



花瓶

制作時期：2023 / 11

制作時間：6 時間

使用画材：鉛筆



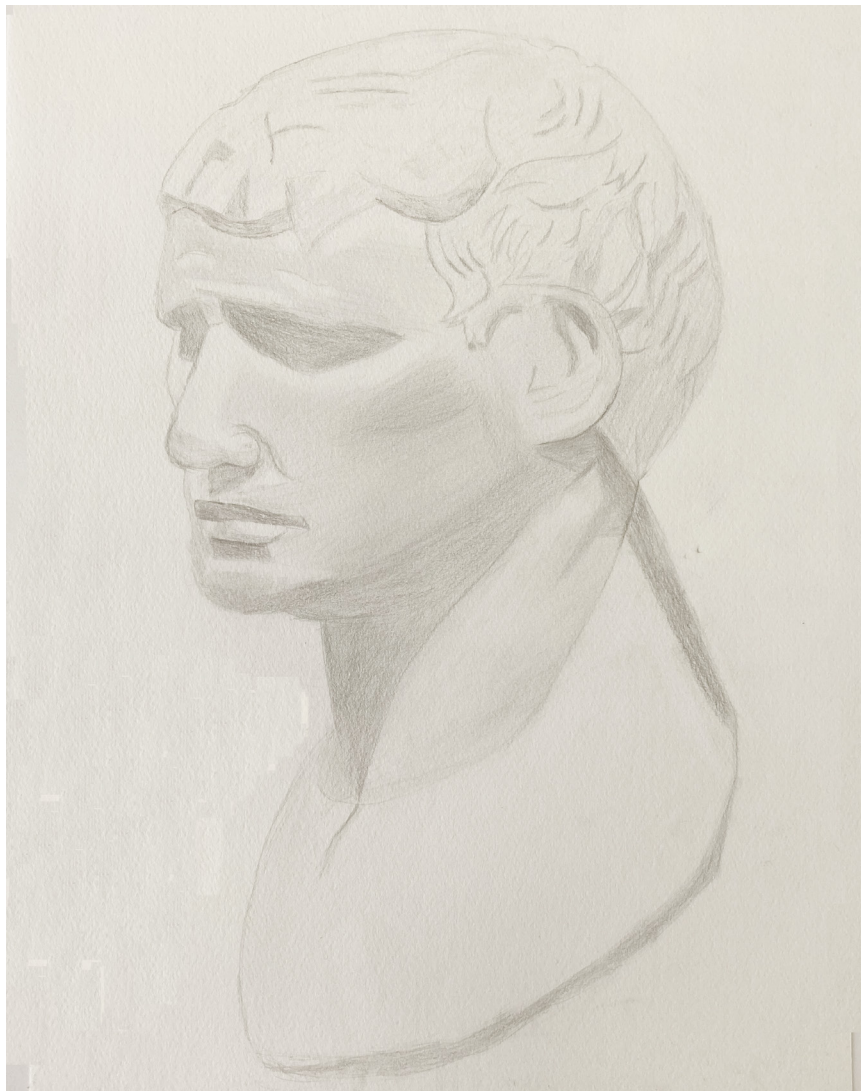
人物デッサン

制作時期：2024 / 8

制作時間：6 時間

使用画材：鉛筆

デッサン

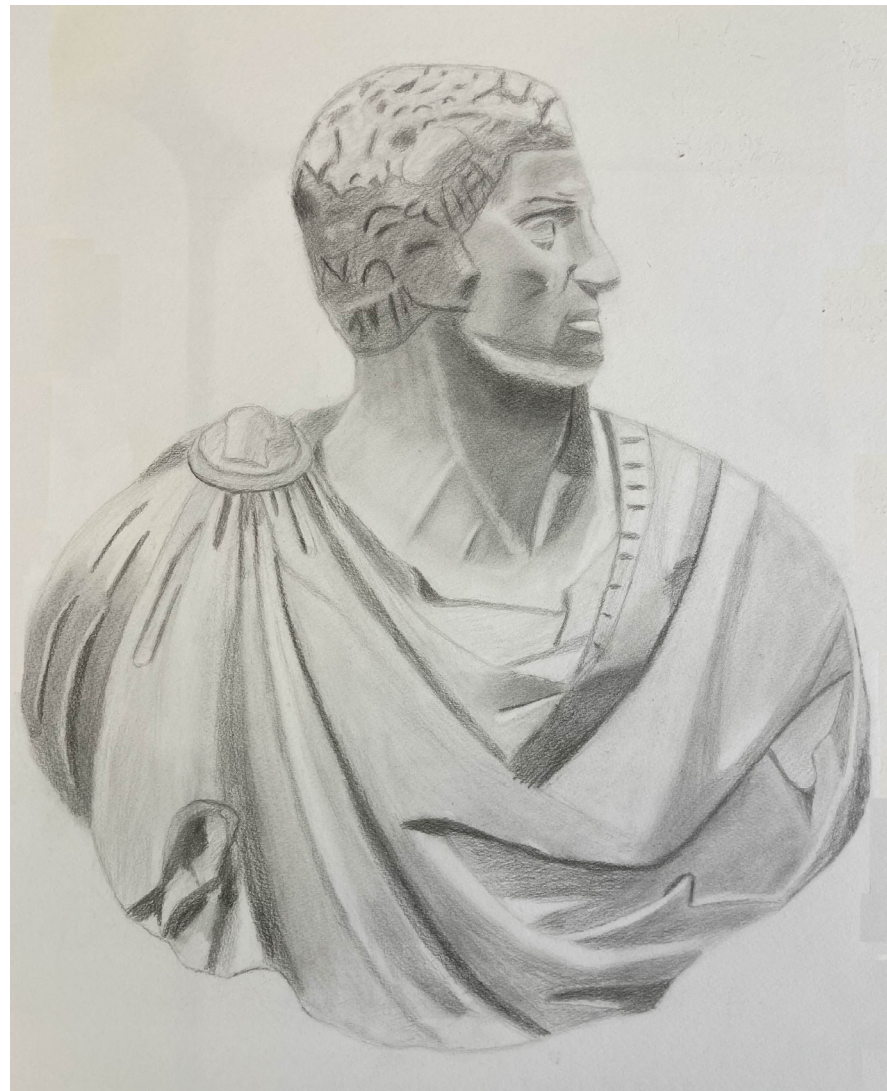


アグリッパ

制作時期：2024 / 6

制作時間：6 時間

使用画材：鉛筆



ブルータス

制作時期：2024 / 12

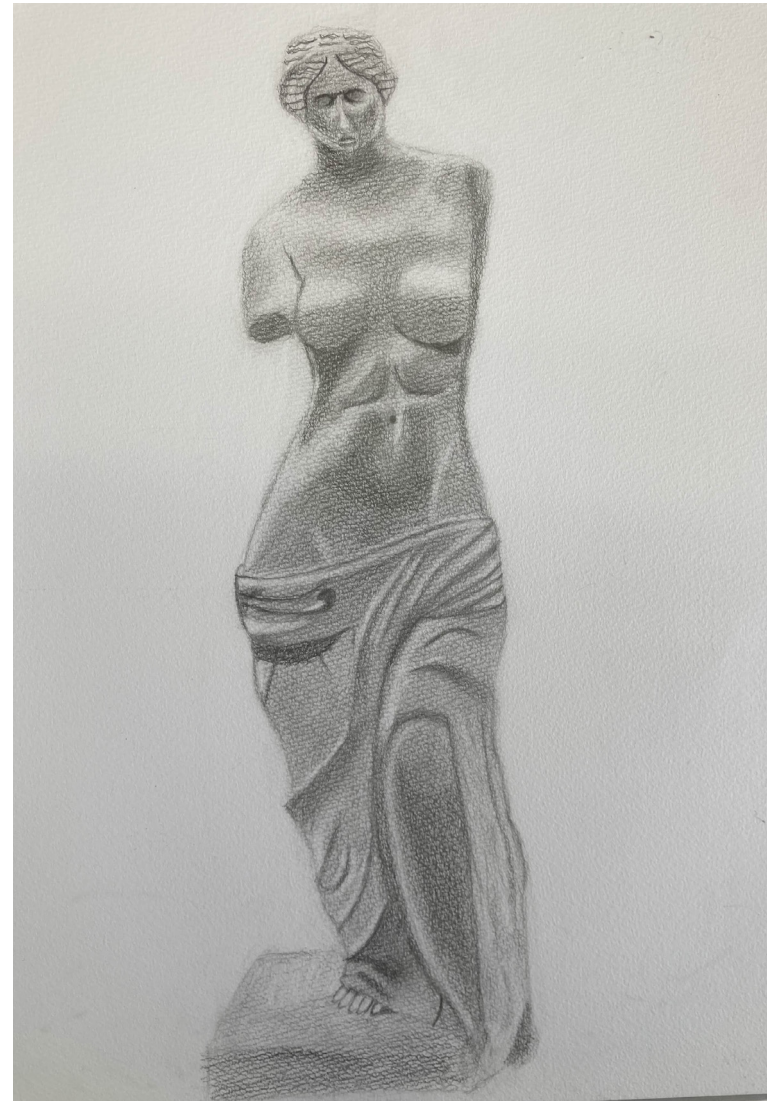
制作時間：6 時間

使用画材：鉛筆

デッサン



ランタン
制作時期：2024 / 7
制作時間：6 時間
使用画材：鉛筆



ヴィーナス
制作時期：2024 / 1
制作時間：8 時間
使用画材：鉛筆



・笑顔



・困り顔



・左目ウインク



・右目ウインク



・上目遣い



第三十一回塗りマス提出作品

制作時期 : 2025 /1

制作時間 : 4 時間

使用ソフト : CLIP STUDIO PAINT

live2D でのキャラクター作成

制作時期 : 2025/1

制作時間 : 6 時間

使用ソフト : Live2D Cubism Editor