



# PORTFOLIO

総合学園ヒューマンアカデミー横浜校 CG デザイナー専攻

田中勇氣

バ美肉ですがなにか？！

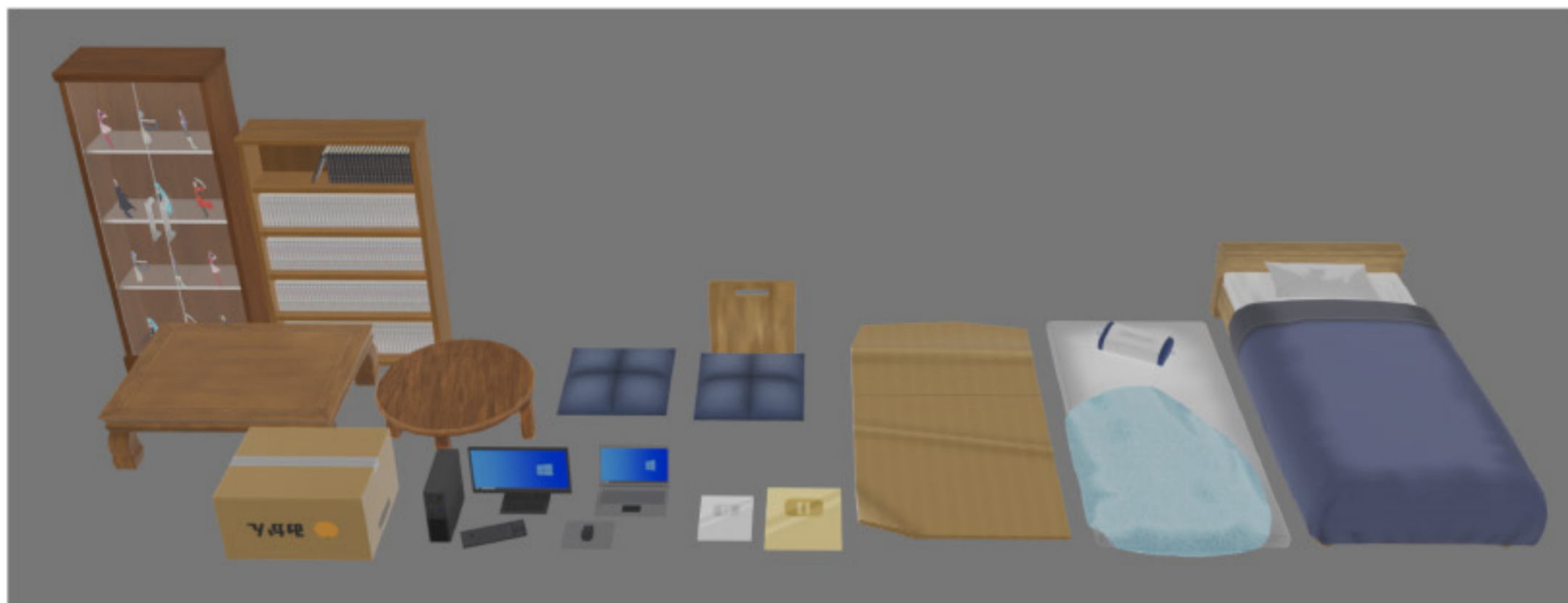
使用ツール



制作期間：2023年2月～5月

バ美肉ですなにか？！はプレイヤーがバ美肉のおじさんとなって配信をし、登録者数100万人を目指すゲームです。  
このゲームでは3d背景と2d背景を担当しました。

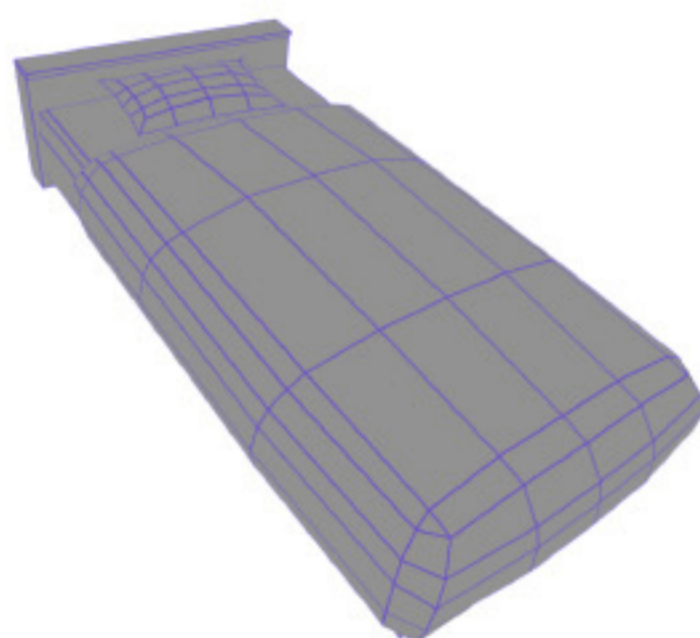
# 作成モデル一覧



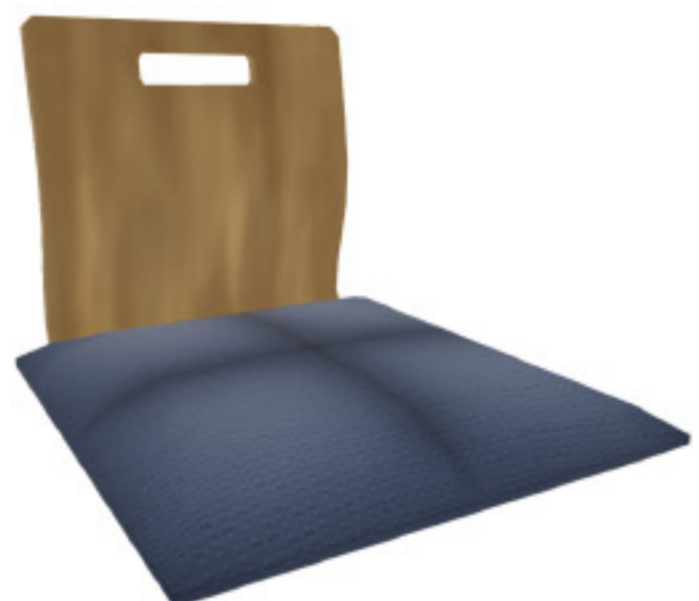
# モデリング



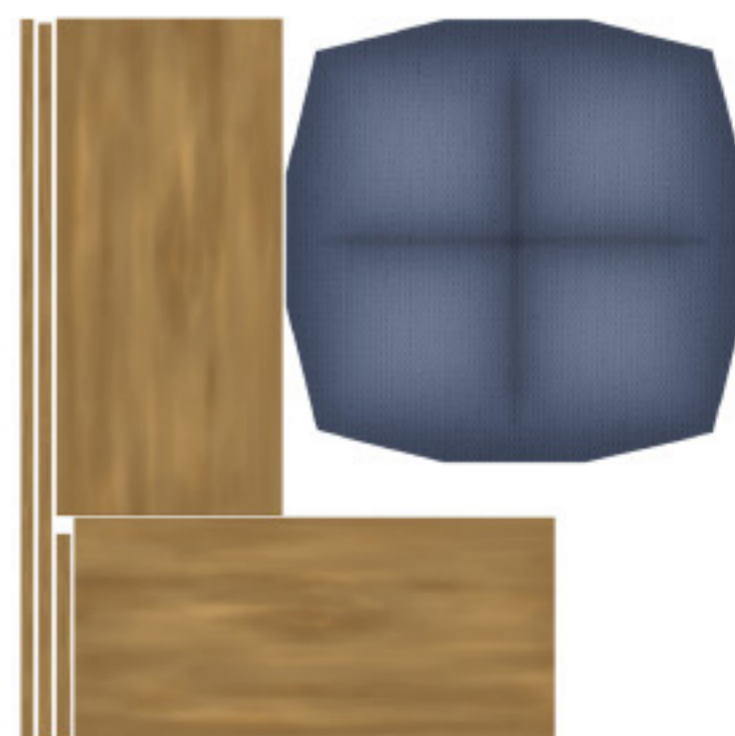
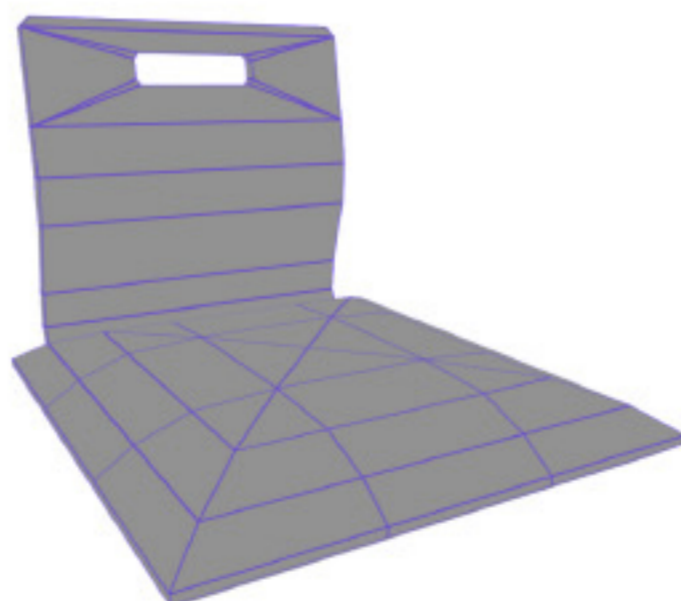
ベッド



ポリゴン数 : 496



座椅子

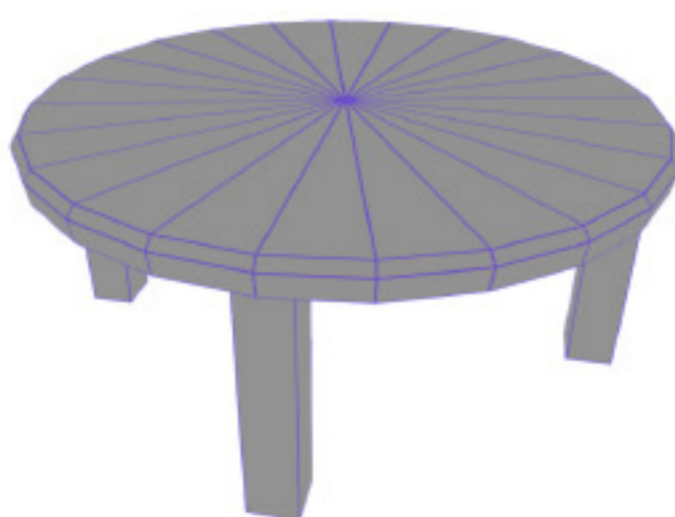


ポリゴン数 : 236

# モデリング



ちゃぶ台



ポリゴン数 : 152



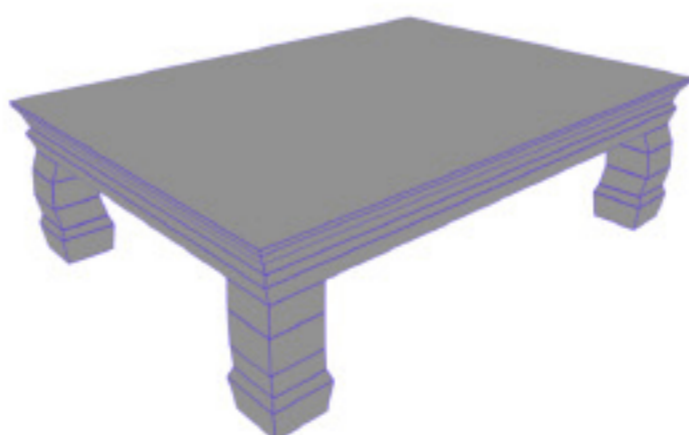
本棚



ポリゴン数 : 115



テーブル

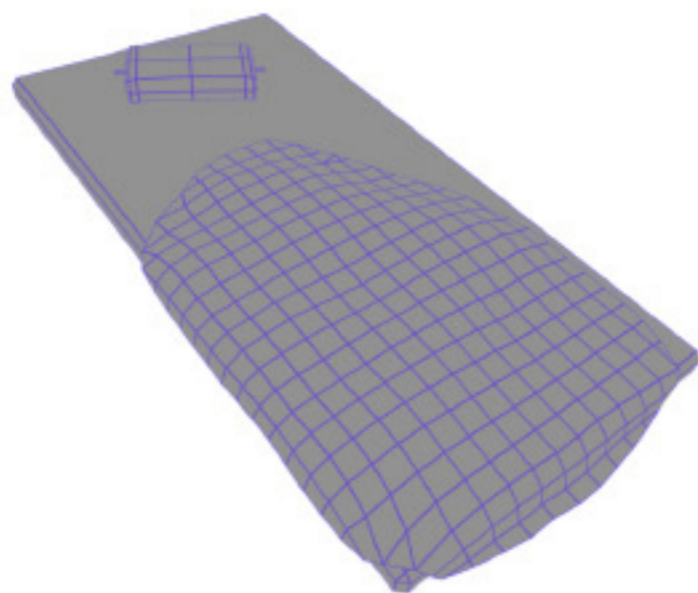


ポリゴン数 : 210

# モデリング



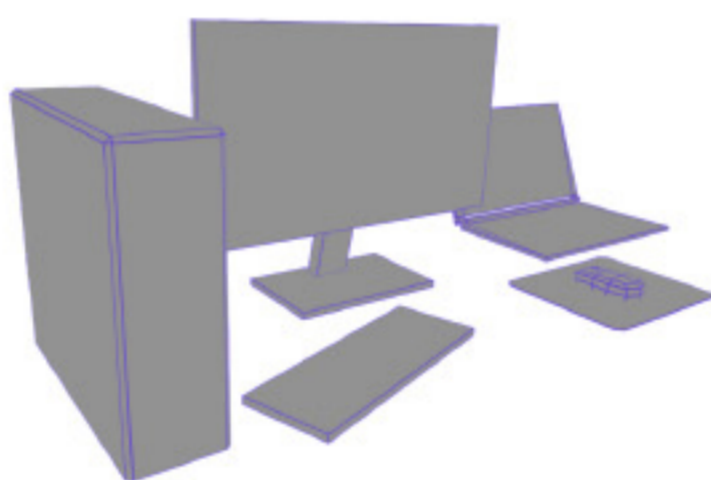
敷布団



ポリゴン数：836



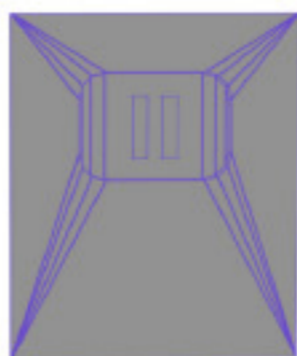
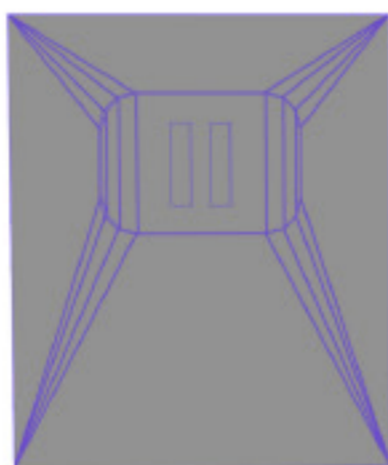
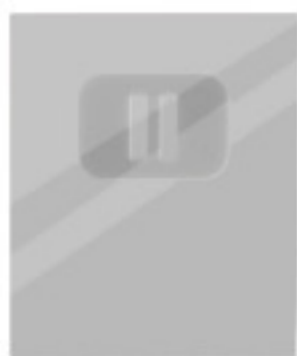
パソコン関係



ポリゴン数：274

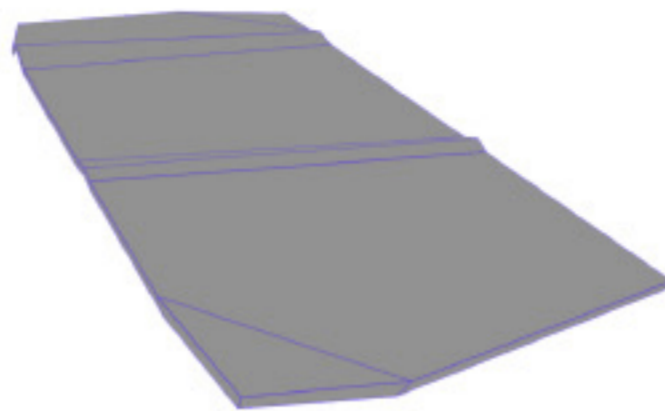


金の盾、銀の盾



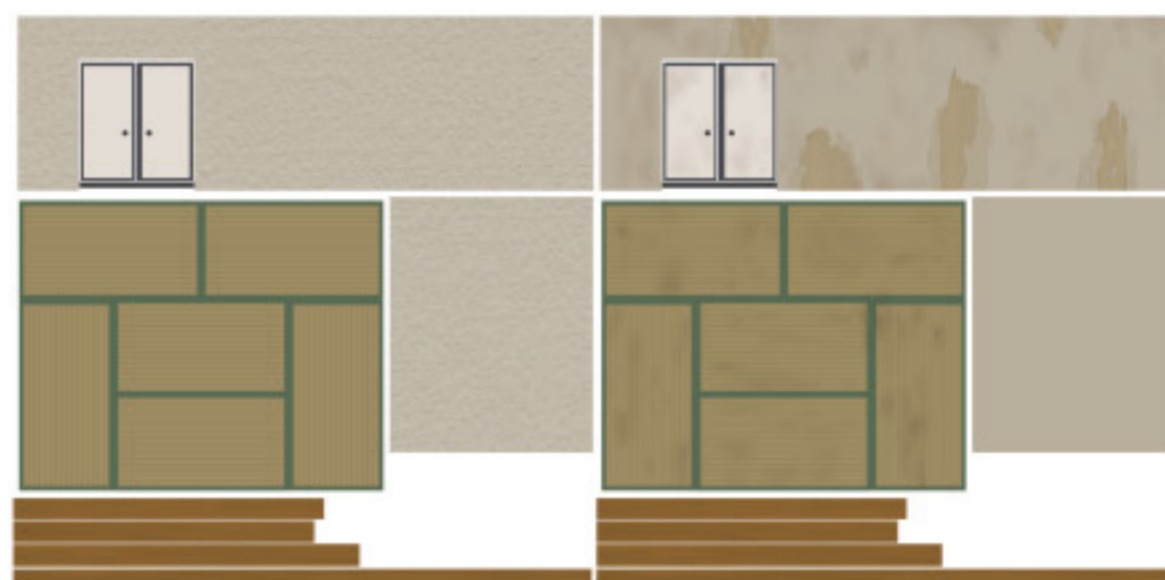
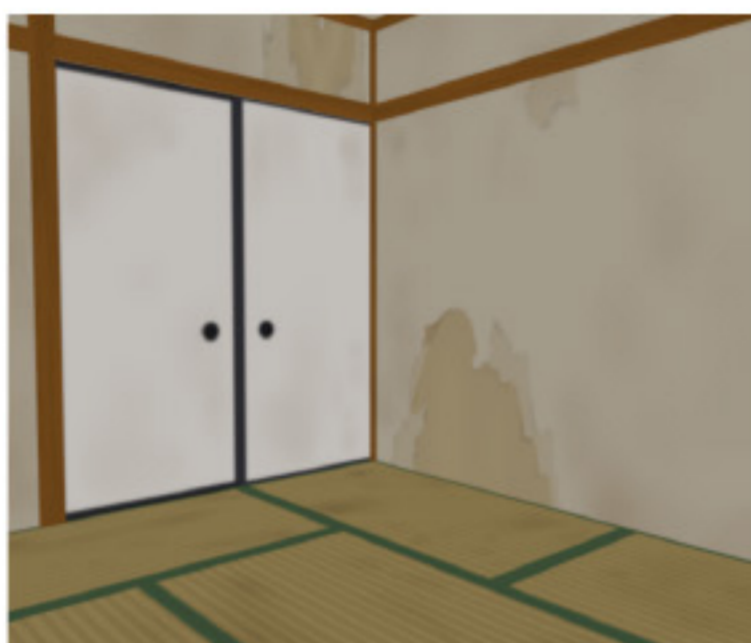
ポリゴン数：各83

## モデリング



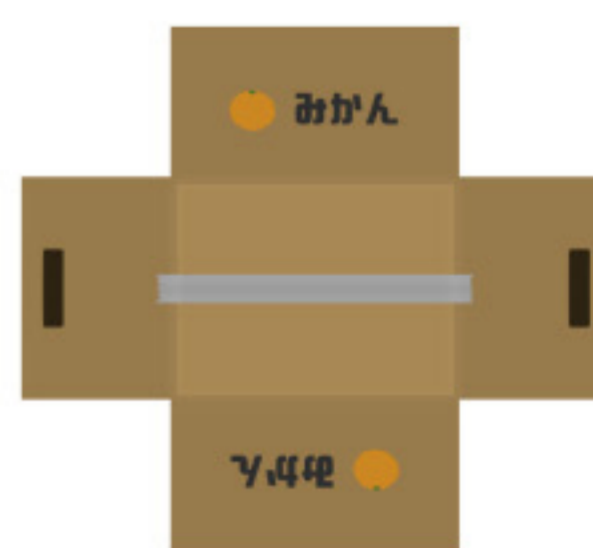
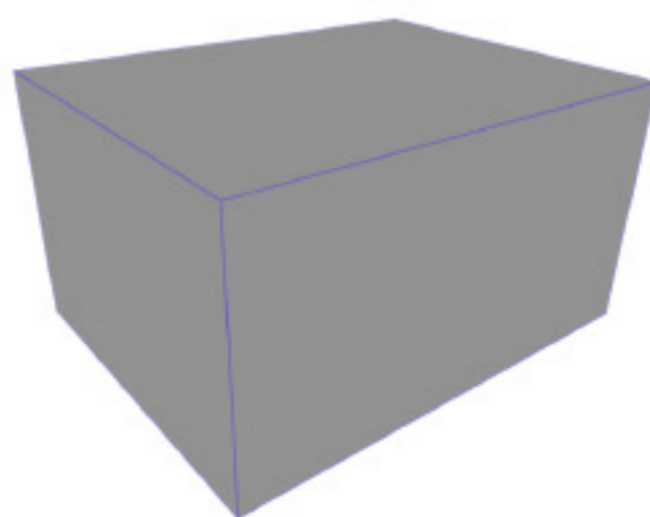
ダンボールのベッド

ポリゴン数：55



和室

ポリゴン数：76



ダンボールのテーブル

ポリゴン数：10

今回のゲーム制作で3dの家具はメインのゲームシステムに関わるものでは無かったため、全体的にポリゴン数は少なく、テクスチャは512×512のサイズで作成しました。

また、このゲームではゲームパートの配信画面は2d、メニューのおじさんや住んでいるいる部屋、収集要素である家具は3dだったため、3dのテクスチャは2d背景に比べて木材などをリアルに描きました。

## 2D背景



ゲームパート、配信画面の2d背景を担当しました。  
光の反射や色合いがキャラクターやエフェクトの邪魔にならないよう  
気を付けながら作成しました。  
またゲーム上UIで隠れるところはあまり描き込まずに制作時間の  
短縮を図りました。

## 制作中：音楽ゲーム

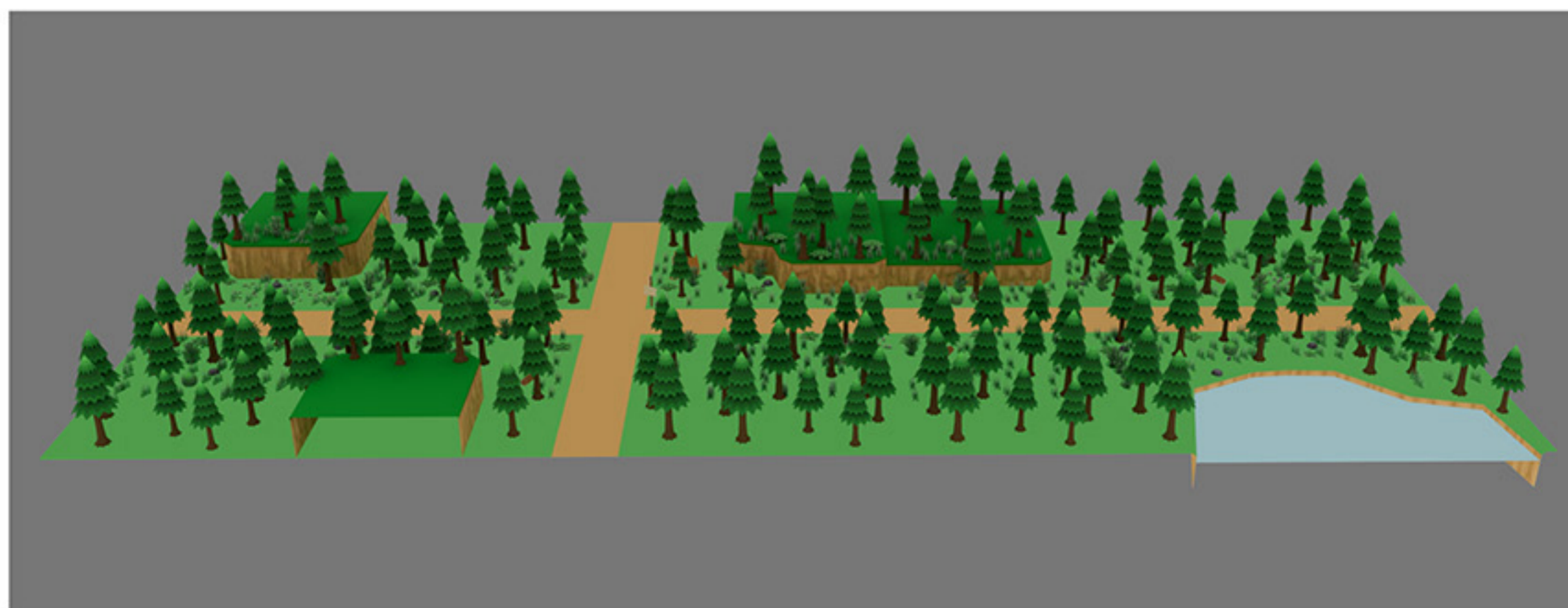
使用ツール



制作期間：2023年4月～

現在個人で制作中の初音ミクを主人公とした二次創作の音楽ゲームです。前方2レーンから流れてくるオブジェクトをネギで叩き倒しながら進んでいくゲームで、指2本で遊べるをコンセプトに作成しています。プログラムコードは、Youtubeやネットを参考にしながら作成しました。UIやエフェクトはモデルの完成後に作成予定です。

ステージ全体像





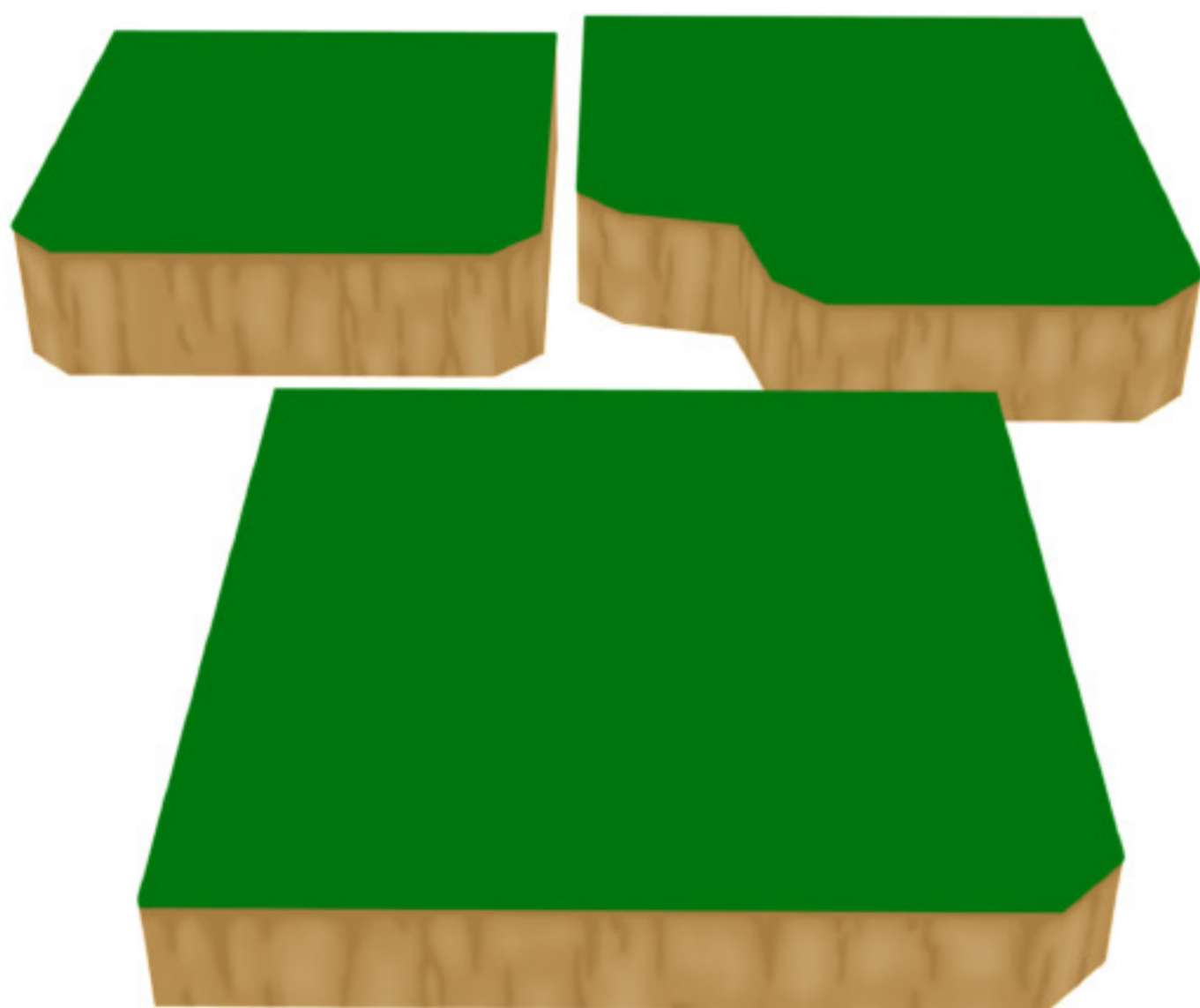
## モデリング



草木

制作時間：7時間

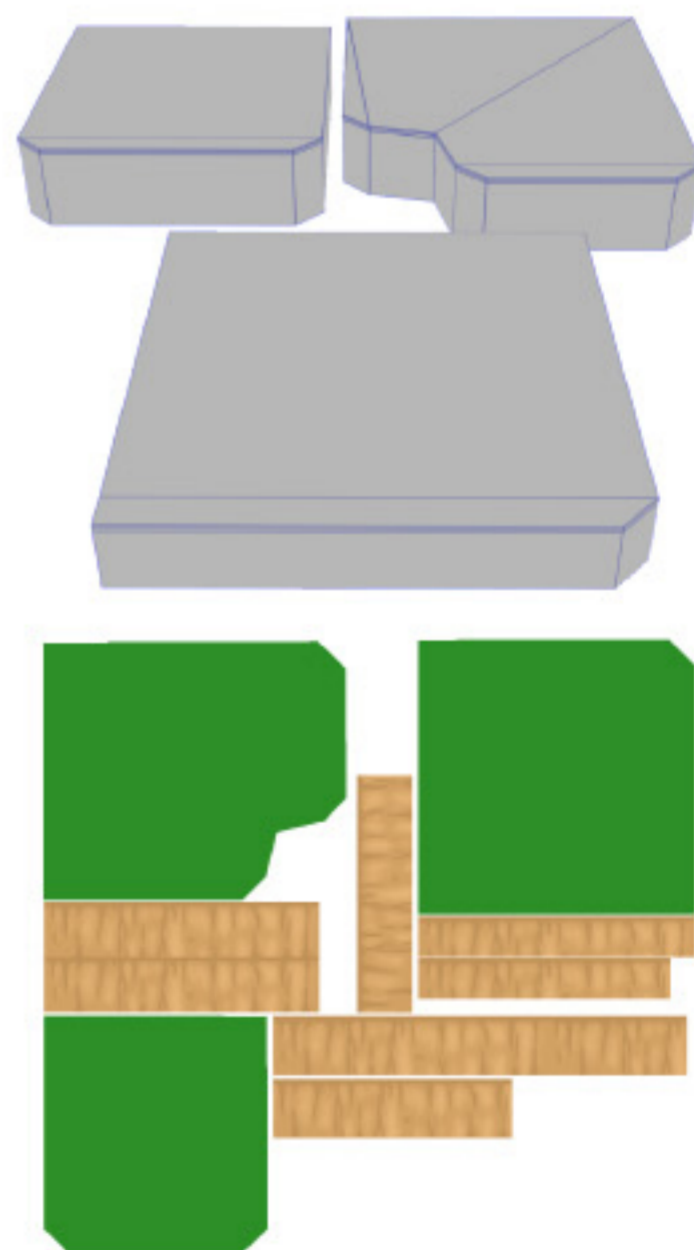
ポリゴン数：750



崖

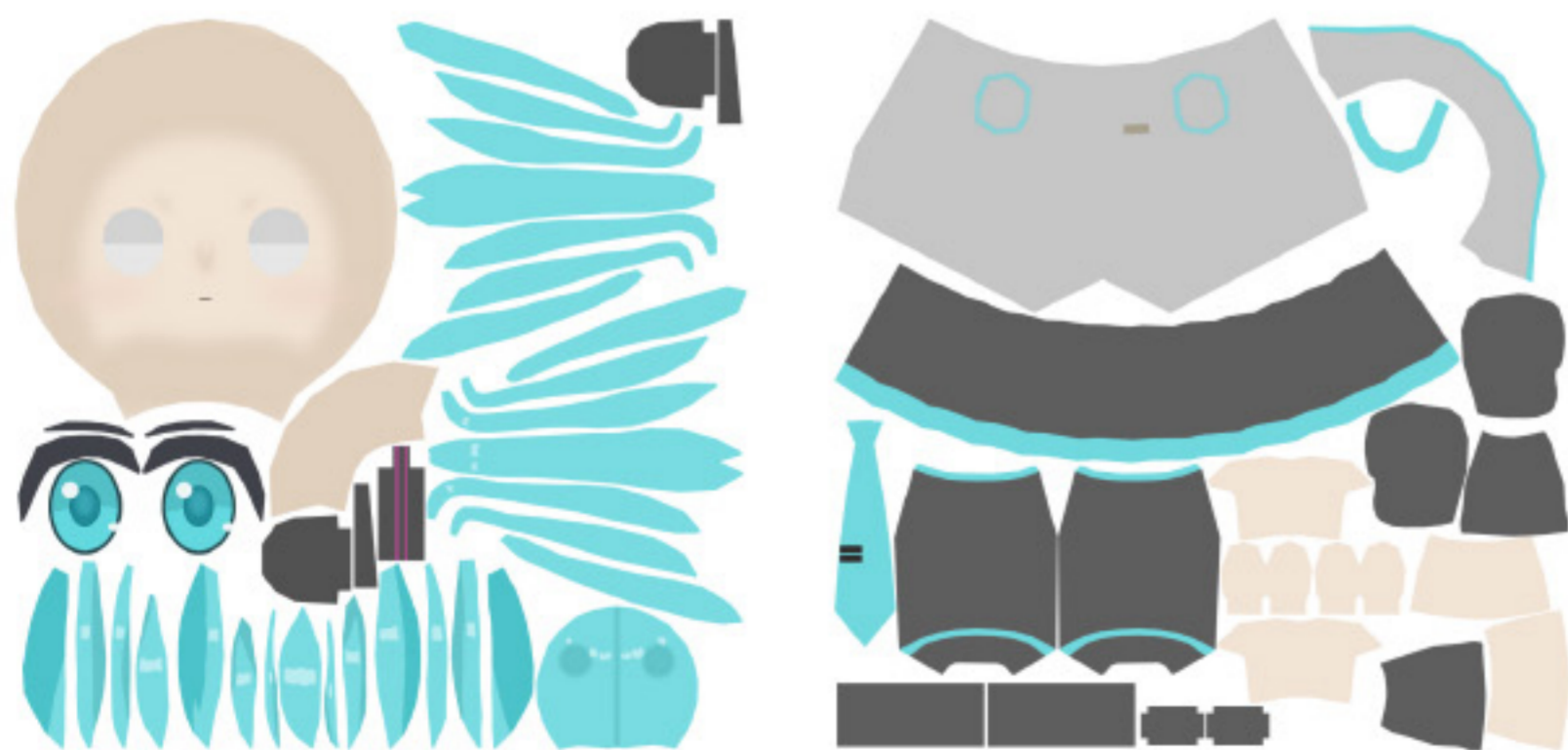
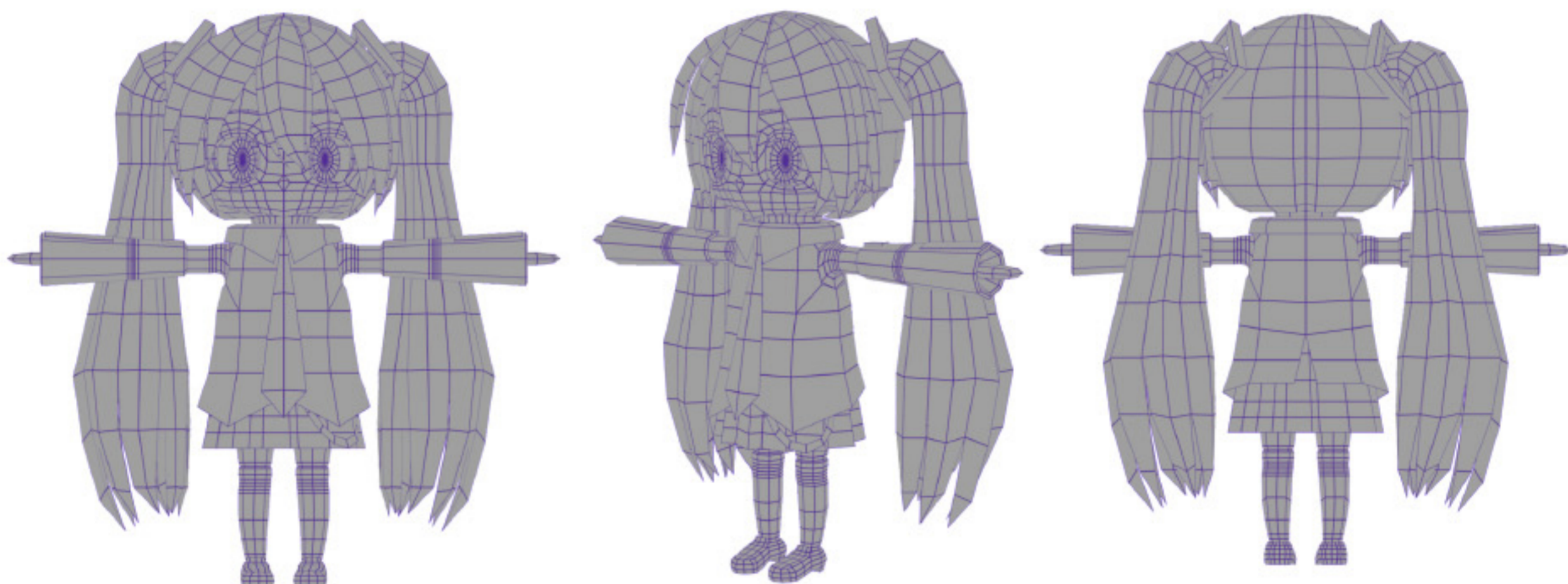
制作時間：3時間

ポリゴン数：111



森をイメージしたマップです。  
 初期案で作成していましたが、キャラクターと合わなかったため、  
 別マップとして電子世界の町をイメージしたマップを作成中です。

## モデリング



初音ミク

制作時間：14時間

ポリゴン数：4738

初音ミクを作成しました。  
ゲーム画面でキャラクターは基本後ろ向きで見えない予定ですが、  
メニュー画面などで使用したかったため、顔は多めにポリゴンを取り、  
体は最低限のポリゴン数に抑えました。

## ジャンクラフト

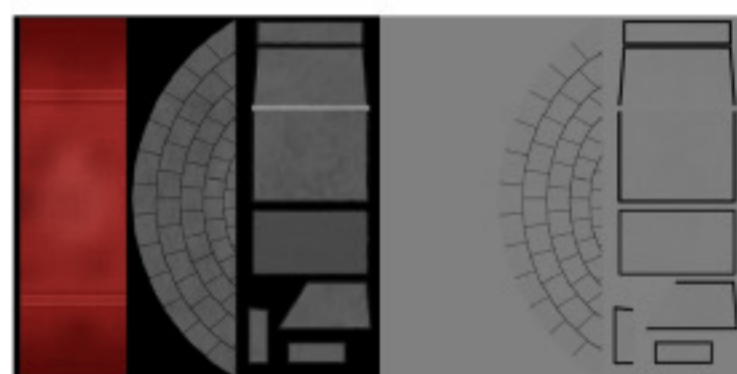
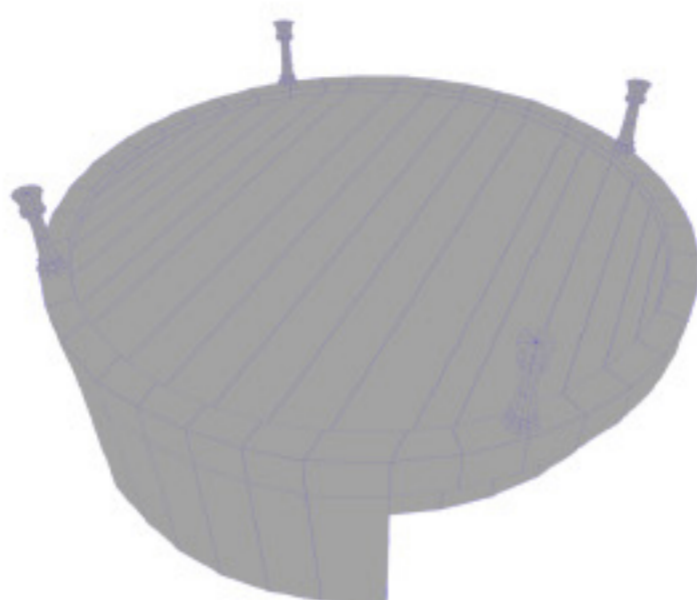
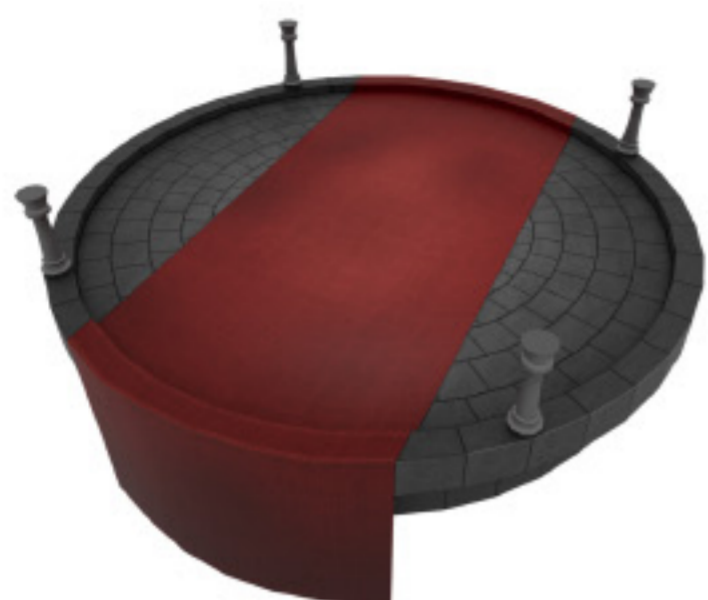
使用ツール



制作期間：2023年9月～12月

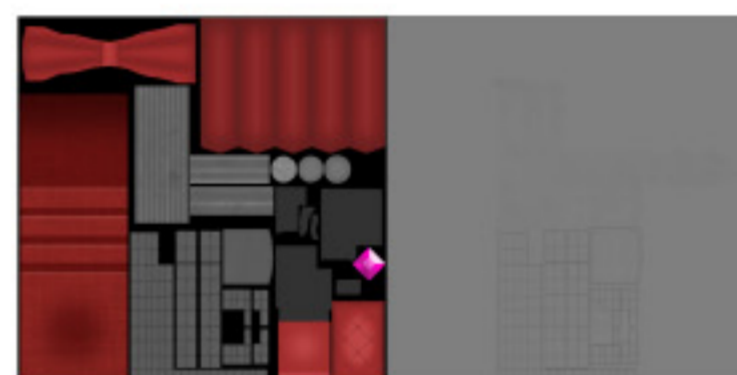
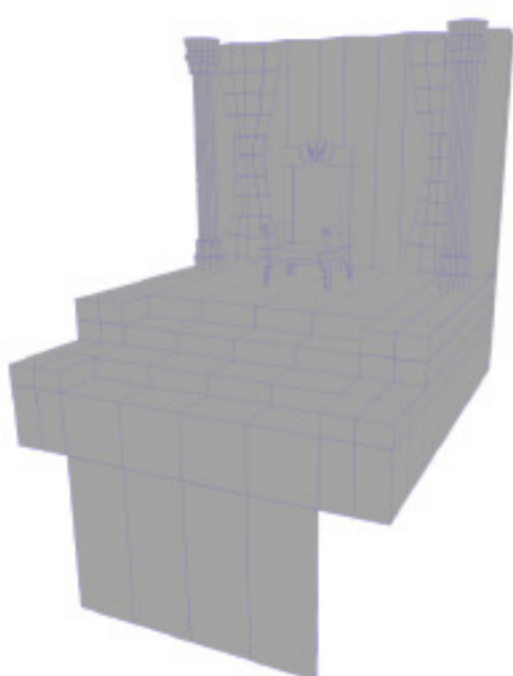
ジャンクラフトはガラクタを駆使して魔王を倒すアクションゲームです。このゲームではボスステージの背景と魔王の登場などの一部モーションを担当しました。

# モデリング



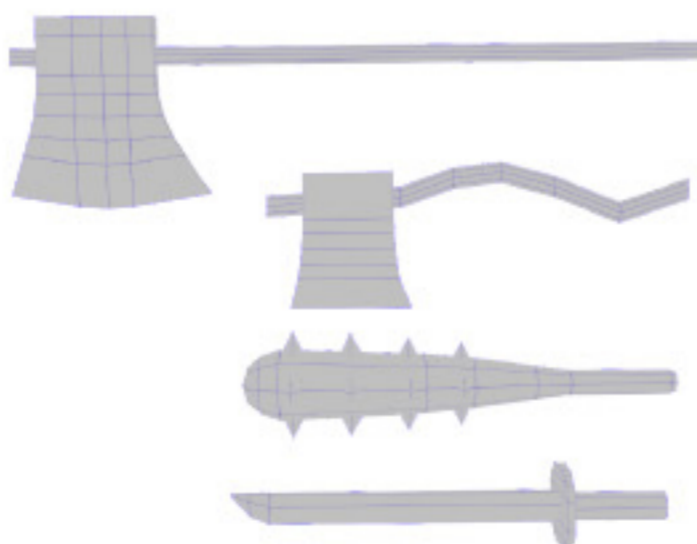
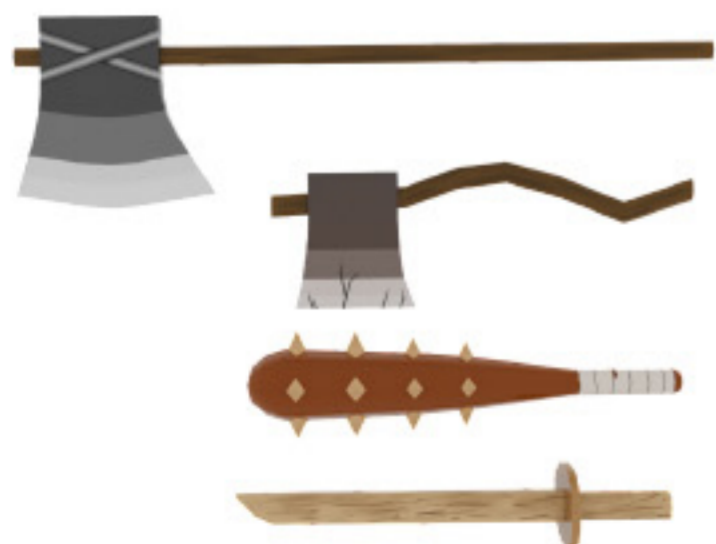
ボスバトルステージ

ポリゴン数：1422



ボスの王座

ポリゴン数：1786



武器

ポリゴン数：220,212,224,210

## 3Dモーション



魔王が画面外から登場し、カメラに向かって杖を投げるモーションを作成しました。ゲーム画面では杖が当たると同時に画面が割れて戦闘が始まる演出を提案し、チームメンバーと話し合いながら実装しました。

Youtubeリンク

<https://youtu.be/Z9qEiBHwEHE>



ホーム画面で主人公が火にあたりながら居眠りをしてしまうモーションを作成しました。主人公の目が開いたままでも違和感がないようにカメラからの角度を意識しました。

Youtubeリンク



<https://youtu.be/Z9qEiBHwEHE>