

# PORTFOLIO



神林優希

# PROFILE



神林 優希  
かんばやし ゆうき

専門学校名古屋デザイナー学院  
ゲーム・CG学科 3DCGデザイン専攻

 y.kanbayashi0209@gmail.com

 2002. 7. 16

 長野県 長野市

## 使用ソフト



## 好きなもの

アイドルマスターsideM  
アイドルマスターシンデレラガールズ

## 自己PR

私はデザインもできるキャラモデラーを目指しています。私はキャラクターを考えることが好きです。しかし、それをうまく表現することができませんでした。そこで3Dを勉強することにしました。3Dを使いキャラクターを動かすことができれば表現の幅が広がると思ったからです。まだまだ未熟ですが楽しく頑張っています。

# リンリン

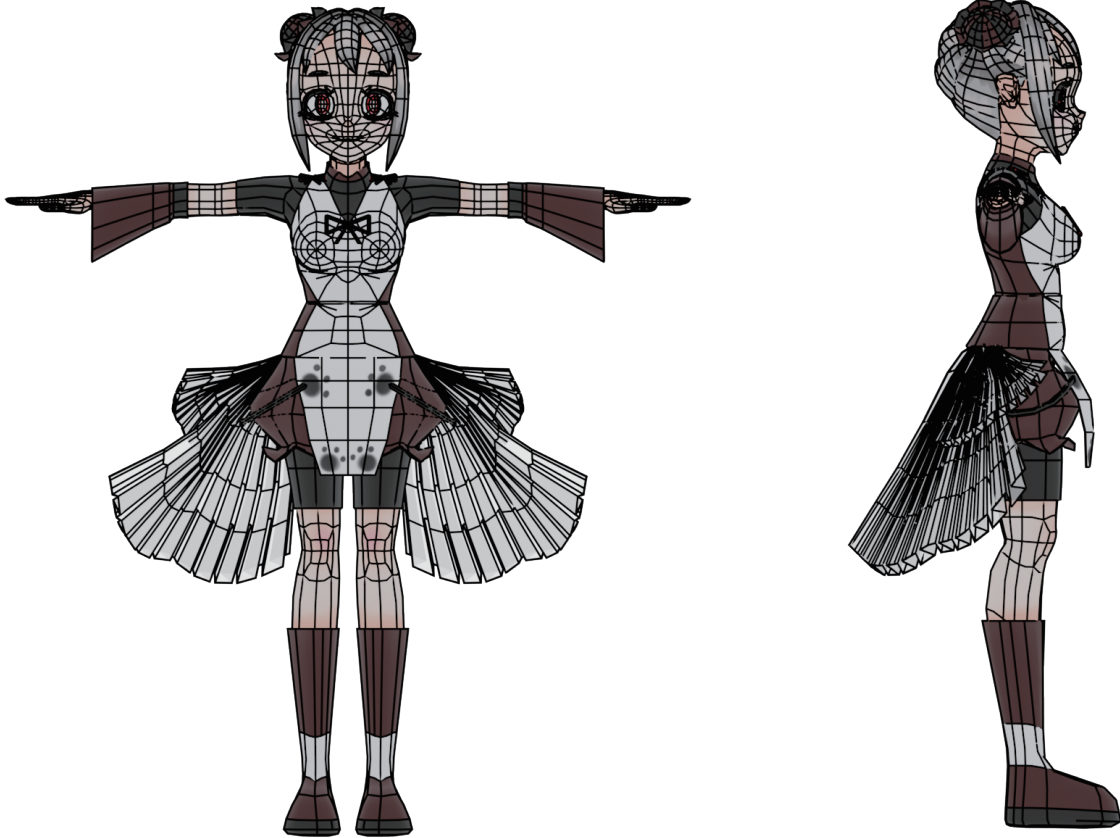
制作時期 2022年9月 制作ツール blender  
制作時間 25時間 ポリゴン数 53950



パンダ × チャイナ服モチーフの  
ヒーロースーツに身を包んだパ  
ワー系ヒーロー。  
可愛さとは裏腹にかなり好戦的で、  
その拳から放たれるパンチは凄ま  
じい。  
オンオフの差があまりない。

# キャラクターデザイン+モデリング

## ▶ワイヤーフレーム



## ▶ラフ



自主制作したものです。デザインとしてはパンダをイメージしました。フワッとしたレースをつけることでシルエットに変化をつけました。頭の大きさや人体の比率、バランスがおかしくならないように注意して制作しました。ポーズと表情を変えたものをポートフォリオの表紙に使用しました。

# ピンキー

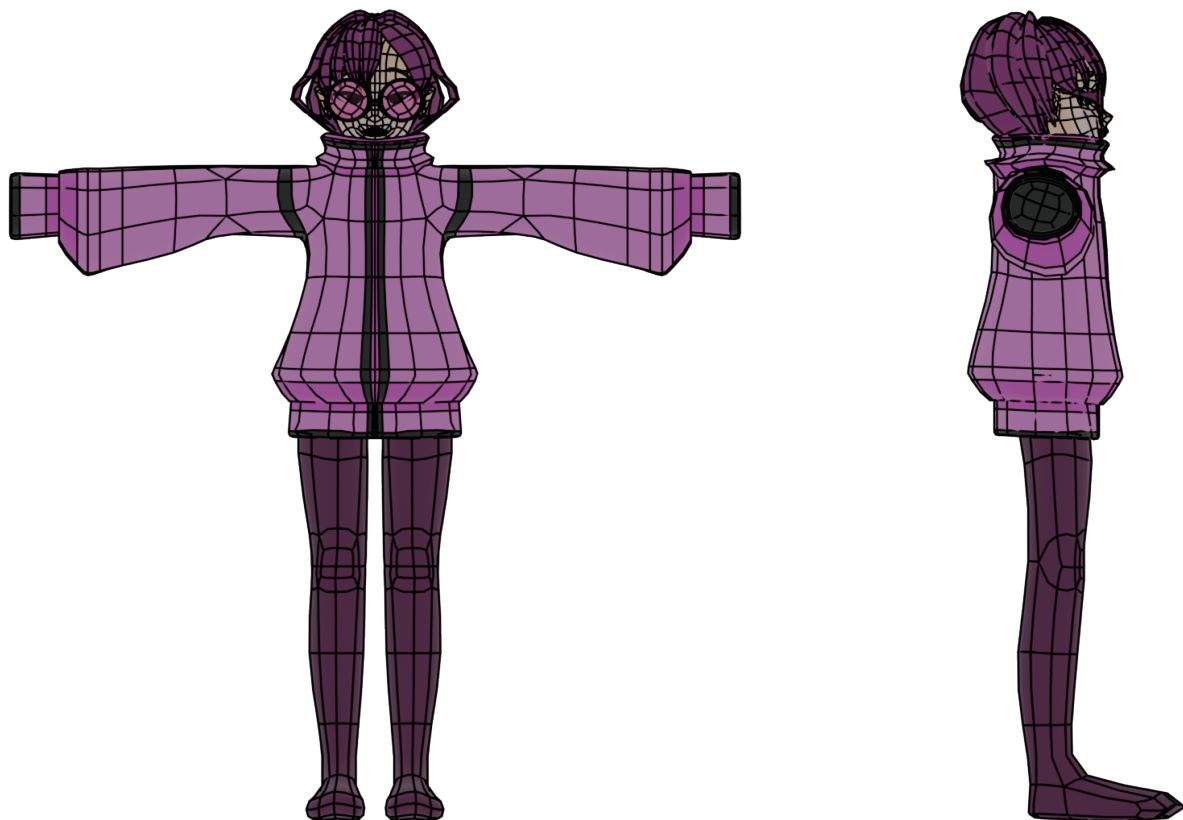
制作時期 2022年10月 制作ツール blender  
制作時間 20時間 ポリゴン数 26856



ピンクの髪にピンクのサングラスが目立つ若手ヒーロー。コスチュームももちろんピンクベース。軽快で掴みどころのない戦い方をする。仕事ではチャラさ全開だが、プライベートはかなり地味。

# キャラクターデザイン+モデリング

## ▶ワイヤーフレーム



## ▶ラフ



自主制作したものです。ポリゴン数を減らす努力をしました。だぼっとした服の表現は難しいことを知りました。少しむちっとした体型にしたかったので足は若干太めで流れるようなラインを目指しました。

# 悪魔

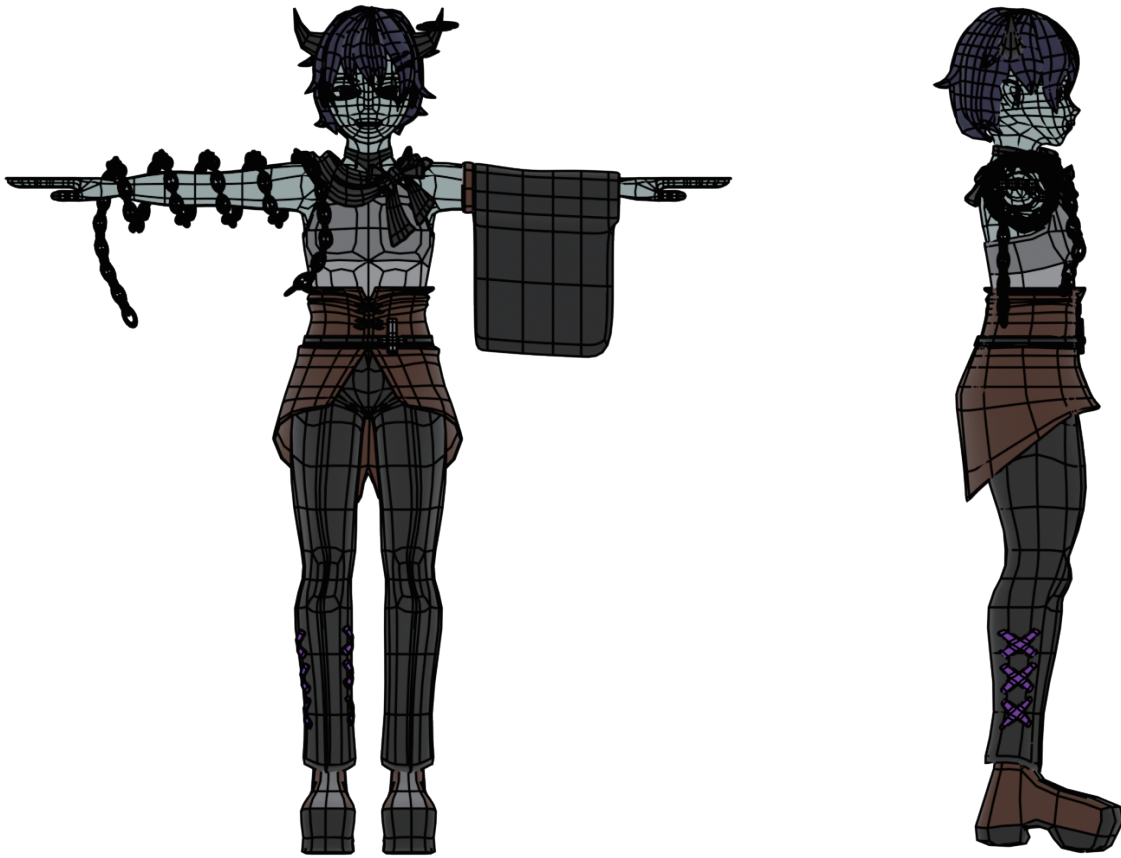
制作時期 2023年1月 制作ツール blender  
制作時間 30時間 ポリゴン数 97240



悪魔モチーフのヒーロースーツを身にまとったダークなヒーロー。实力はあるものの持ち前の意地悪な性格のため人気はない。ヒーロー仲間にも意地悪なため人望もない。

# キャラクターデザイン+モデリング

## ▶ワイヤーフレーム



## ▶ラフ



自主制作したものです。デザインの時点で装飾の多いキャラクターにしようと考えてモデリングをしました。くさりがうまく動きませんでした。モチーフは悪魔なので肌は青白く、目もハイライトは入れませんでした。ズボンのしわもモデリングの練習のためテクスチャではなくポリゴンで表現しました。



# シノブ

制作時期 2022年11月 制作ツール blender

制作時間 24時間 ポリゴン数 81536



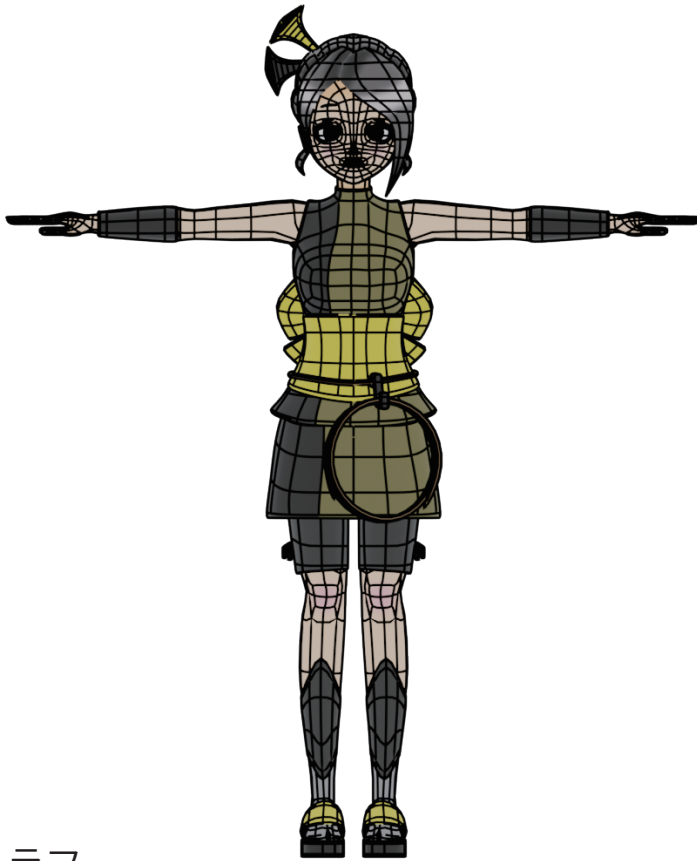
妖怪ハンターの女性。

腰に付けた特殊な縄を用いて妖怪を捕まえる。

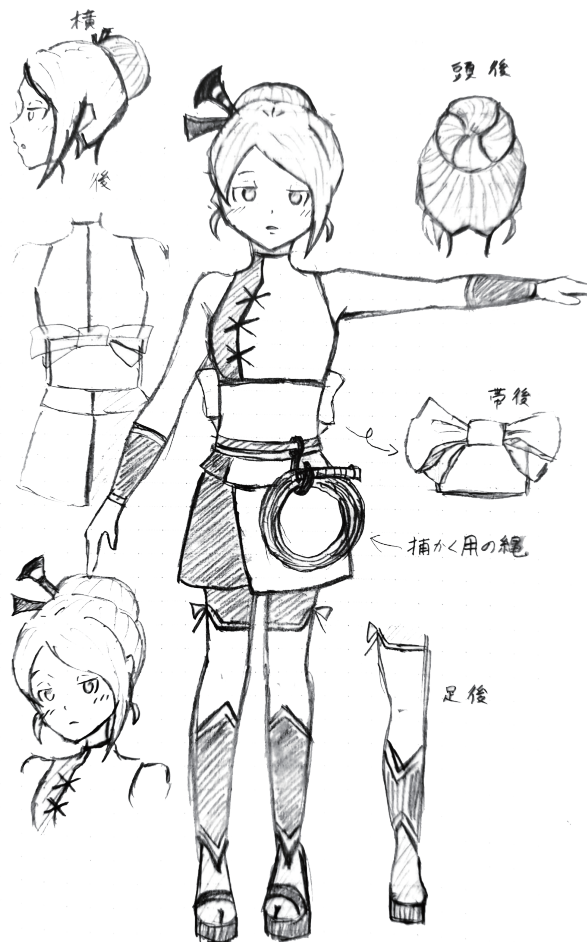
とてもクールで滅多に表情を変えないが、ダジャレが好きでたまにボソッと呟き周囲を困惑させる茶目っ気がある。

# キャラクターデザイン+モデリング

## ▶ワイヤーフレーム



## ▶ラフ



課題で制作したものです。和をイメージしました。先生のチェックを受けながらの作業だったので、丁寧に進めることができました。ラフの段階で外見の設定はある程度決めてそれをもとに着物の帯などの参考資料を集めました。

# シブキ

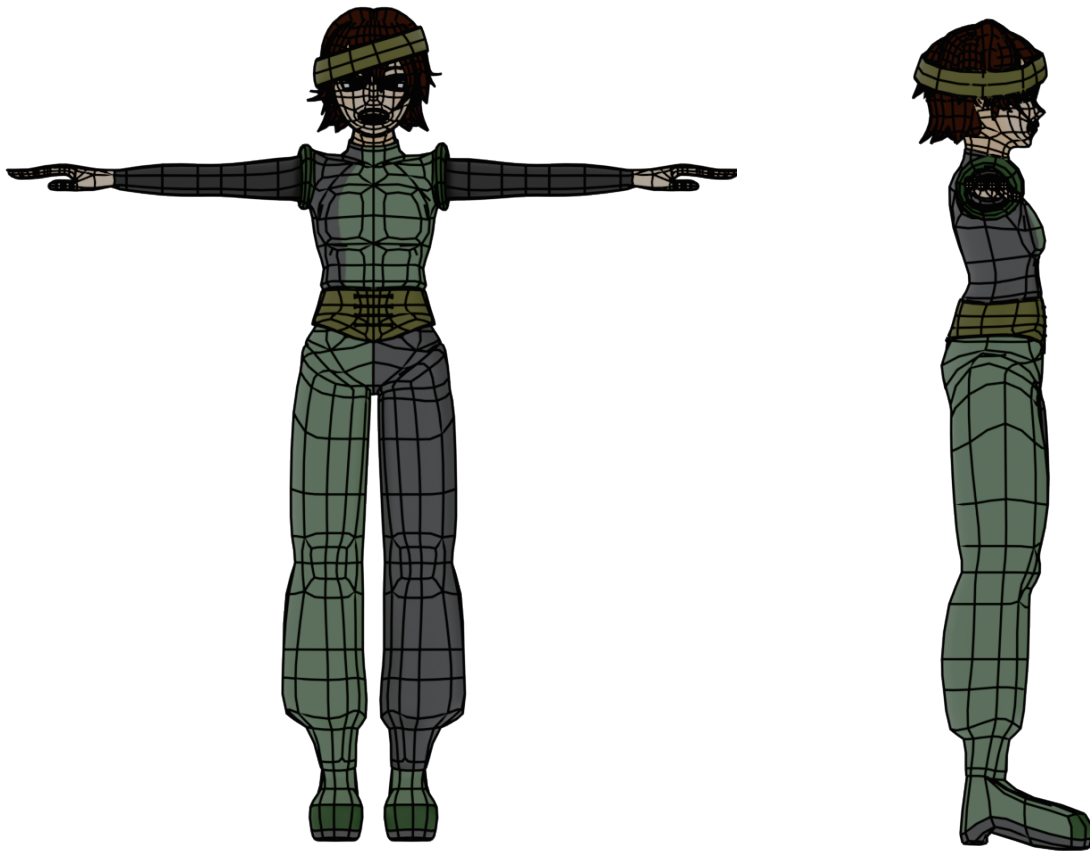
制作時期 2023年1月 制作ツール blender  
制作時間 30時間 ポリゴン数 29678



妖怪ハンターの男性。  
手に持ったさすまたを使い妖怪を捕らえる。  
自分にも他人にも厳しい性格で近寄りがたいオーラを放っている。しかし、褒めるときは褒めるがモットーで実際はそんな冷たくない。

# キャラクターデザイン+モデリング

## ▶ワイヤーフレーム



## ▶ラフ



課題で制作したものです。男性的な身体のカラクターに挑戦しました。筋肉を意識するのはおもしろく、勉強になりました。武器を持ったキャラクターを作るという課題だったのでさすまたを持たせました。立ち姿からも堂々とした雰囲気を感じられるように仁王立ちさせました。ラフでは足の短いキャラクターになってしまいましたが意図したものではなかった為モデリングの際に修正しました。

# かつば

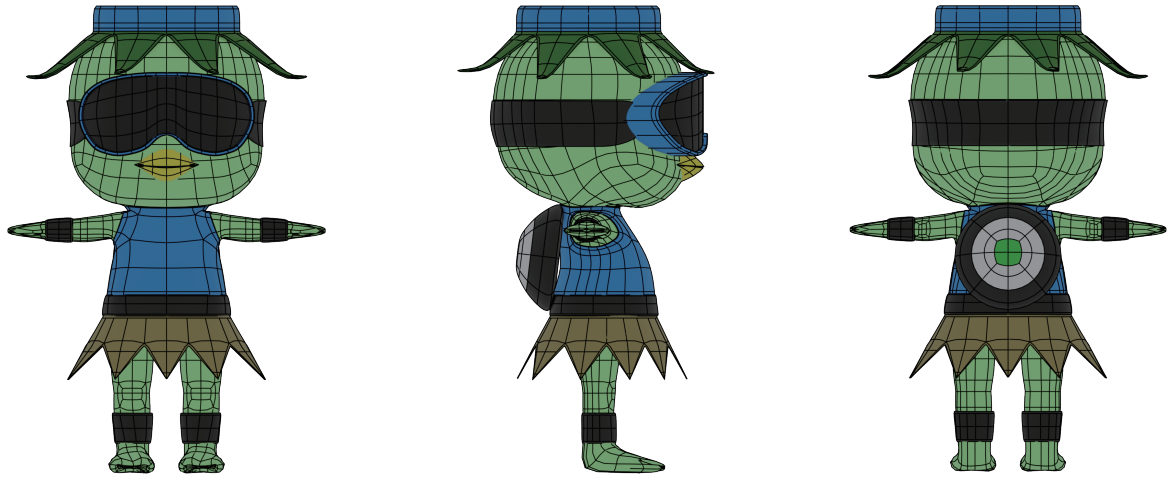
制作時期 2022年10月 制作ツール blender  
制作時間 24時間 ポリゴン数 43548



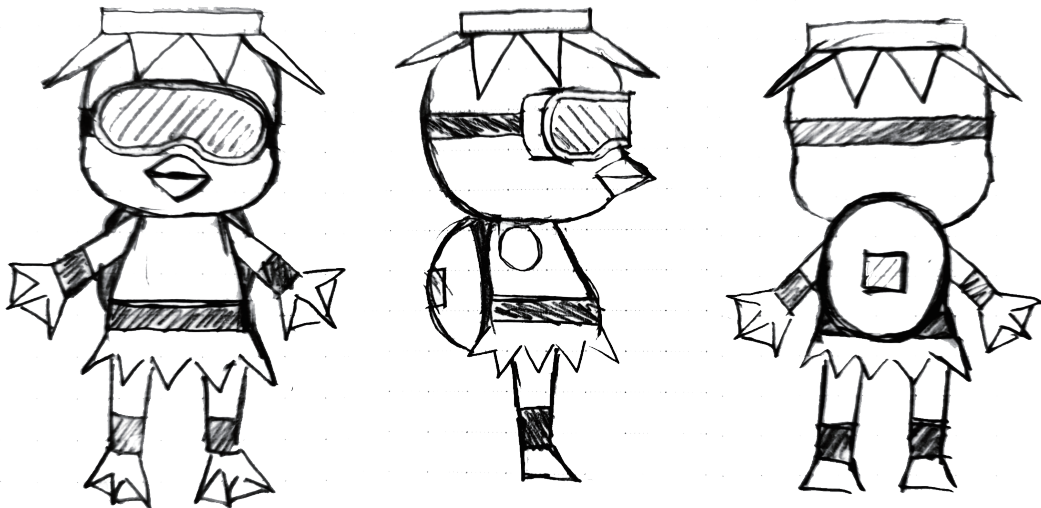
いたずら好きの妖怪。  
泳げないわけではないが、水にぬれてビショビショになるのが嫌いでいつも陸で日向ぼっこをしている。  
格闘家に憧れており、気が向いた時に密かに鍛えている。たまに実力を見てもらいたくなって人間に攻撃してくる。

# キャラクターデザイン+モデリング

## ▶ワイヤーフレーム



## ▶ラフ



課題で制作したものです。頭身の低いキャラはこの時初めて作りました。身体のラインを人間に近づけつつデフォルト感を出すのが難しかったです。ちなみに甲羅は河童巻きをイメージしました。頭のお皿には水ではなく緑茶を、ふちの部分は最初は真っ直ぐ尖った感じを目指しましたが、先生からアドバイスをもらい、少しカールさせ愛嬌を出しました。手や足は水かきがある設定にしたので形を整えることが難しかったです。ポーズは愛らしく、又はあざとく見えるように意識しました。

# TGS グループ制作 担当箇所：髪

## 氷のエルフ

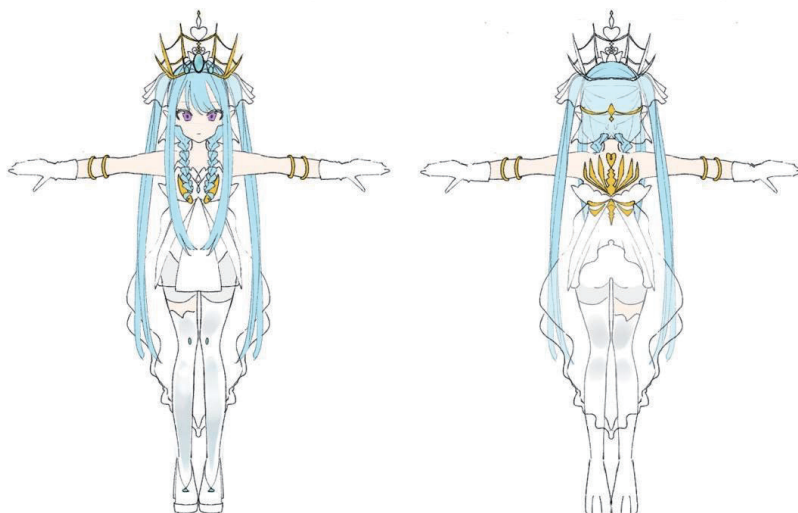
制作時期 2022年9月

制作ツール blender

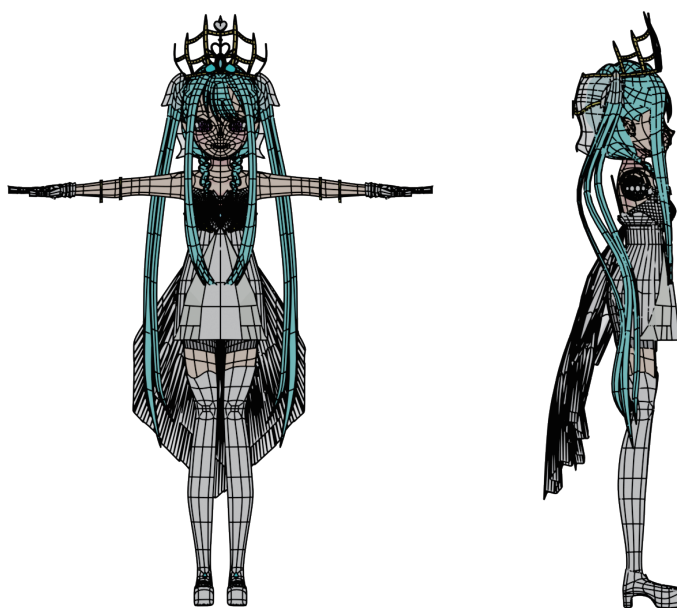
制作時間 40時間

ポリゴン数 191572

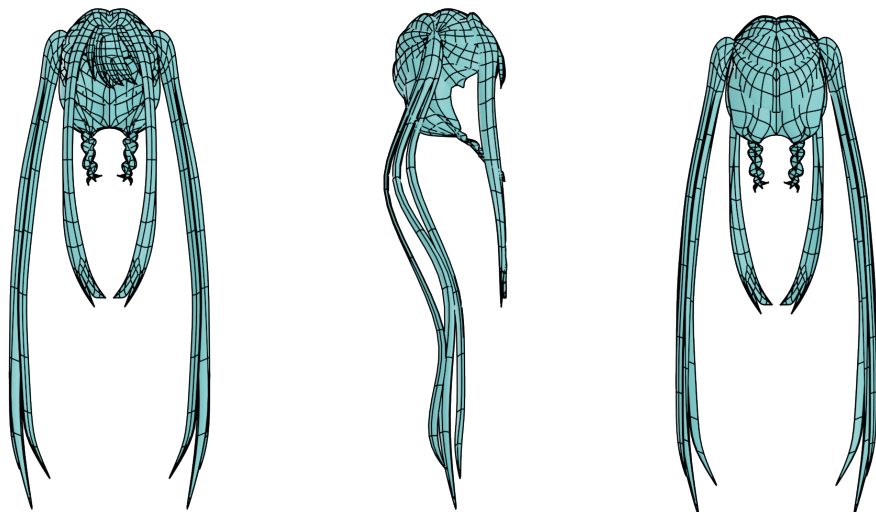
### デザイン



### ワイヤーフレーム



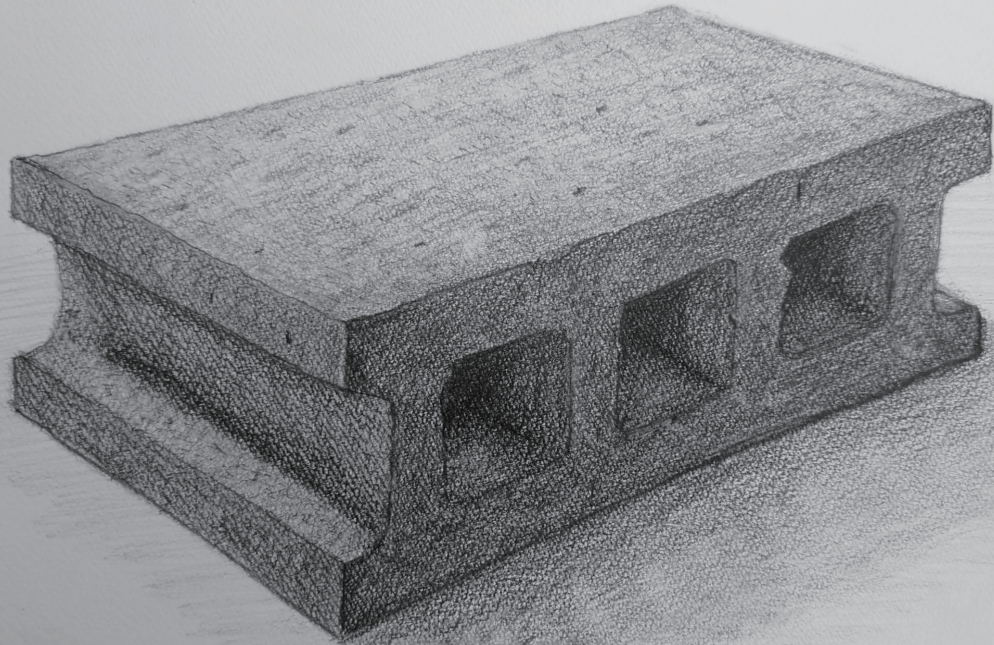
### 担当箇所・ワイヤーフレーム



この時初めてグループで制作を行いました。計画を立てることから始め、一人で作業する時とは違う苦労がありました。完成したものには満足しています。

# デッサン

鉛筆 6時間



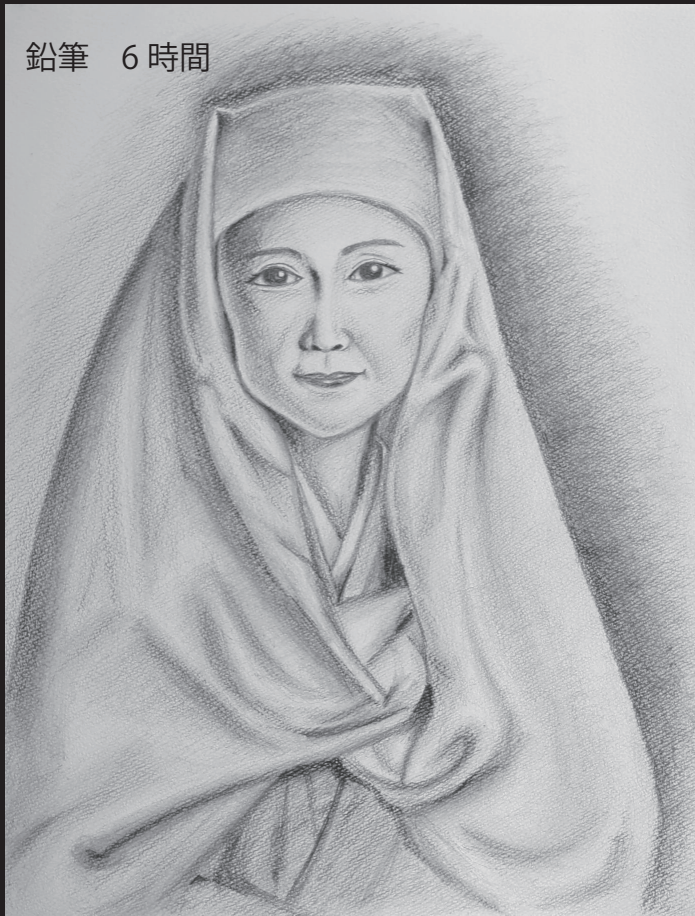
鉛筆 9時間



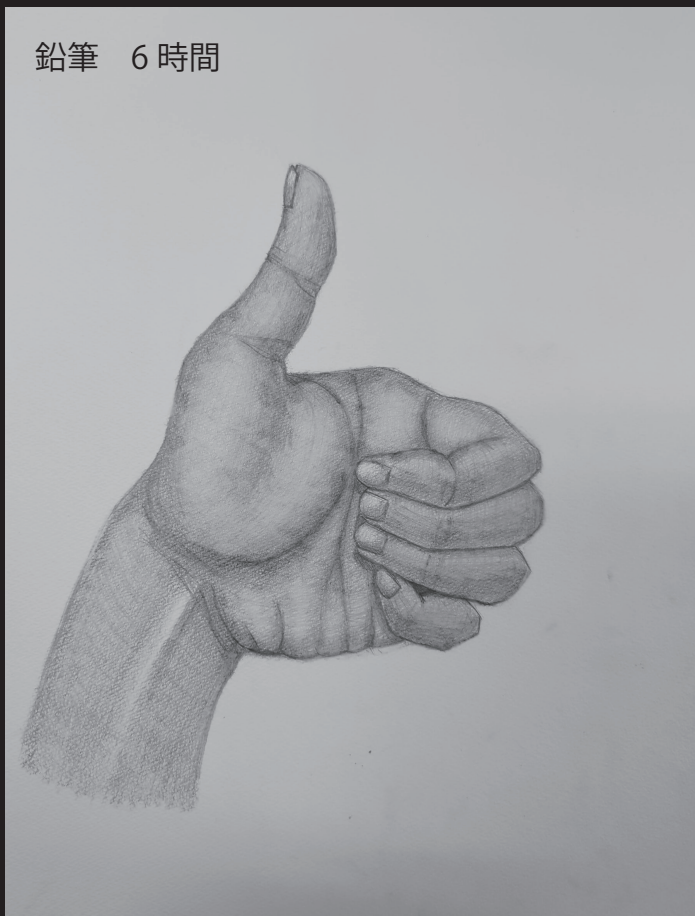


# デッサン

鉛筆 6時間



鉛筆 6時間



鉛筆 6時間

