

YAMANE HOU

PORTFOLIO

2021 - 2022

山根 峰 ヤマネ ホウ

1998年5月6日

2021年

名古屋デザイナー学院入学
ゲーム・CG学科 グラフィック専攻

スキルセット

PS



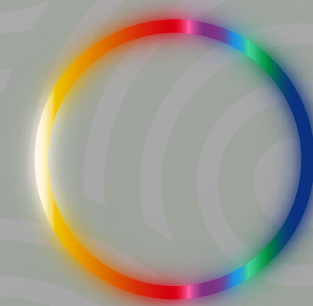
AI



AE



PROCREATE



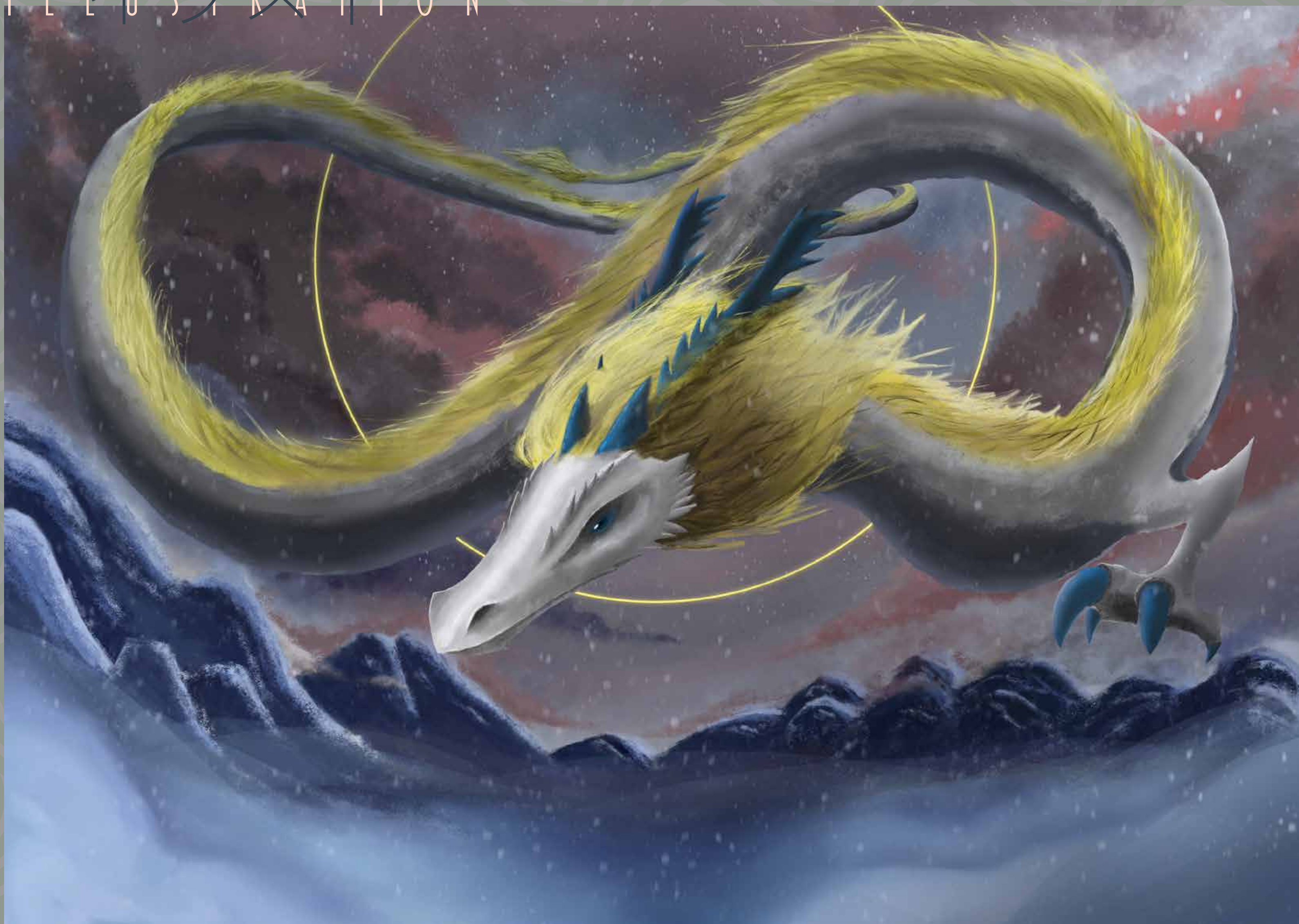
BLENDER





戦士

サイバーパンク風のキャラクターです
冷静で冷酷な性格を想定しながら真っ黒
な服装を制作しました 怪獣を狩猟する
ための武器は唐刀を参考しました 武器
の中のエネルギー棒からエネルギー源を
放射しスキルを発動します



メビウスの龍

東京ゲームショウの課題として
メビウスの輪を意識して制作し
ました。龍はメビウスの輪の形にし
て進んでいます。

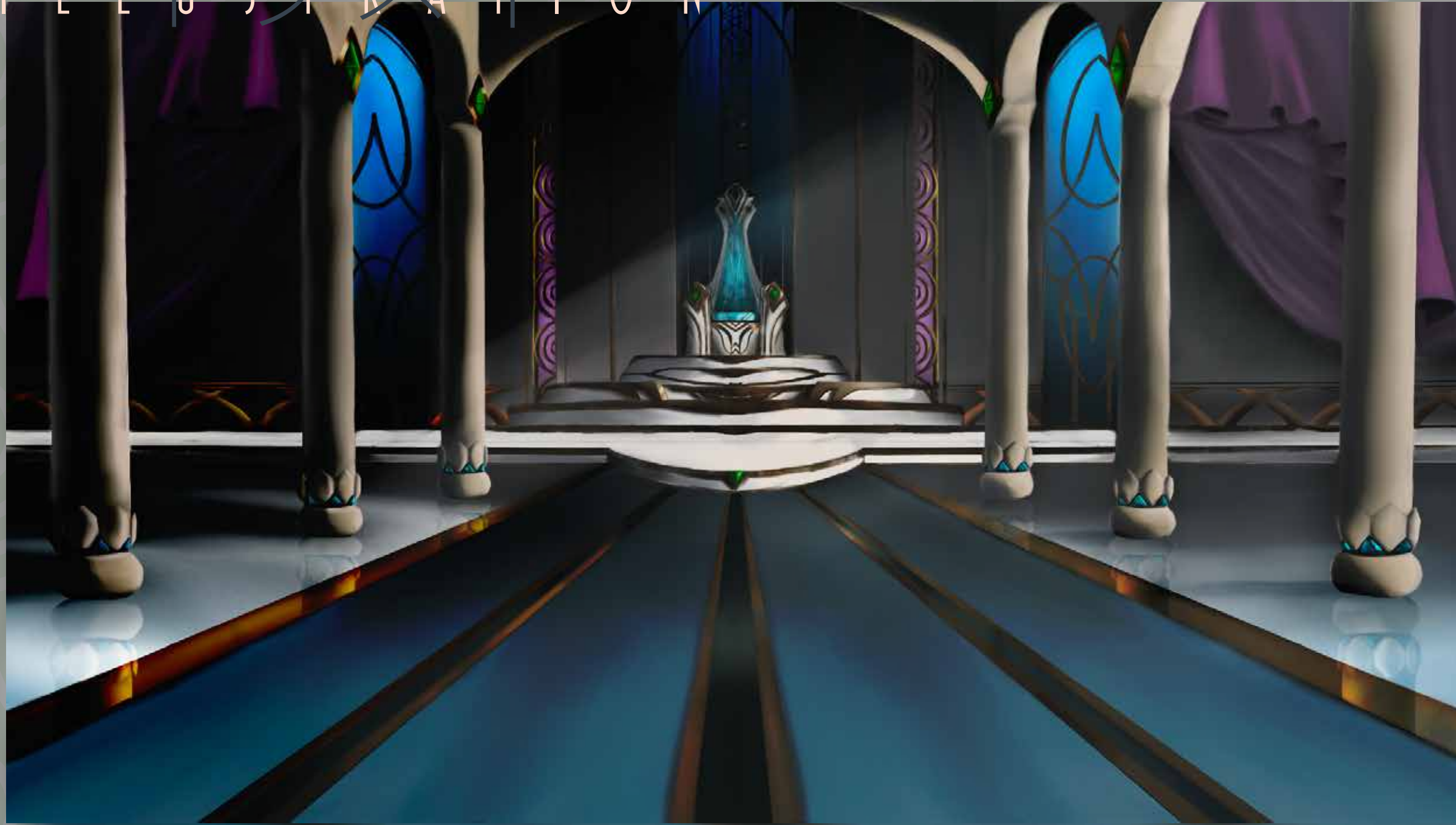


楼

バックライトを意識して制作しました。明度が高い色を使い、古代建物の特徴を表現しました。

玉座の間

学校の課題として 一点透視を利用して古代中央アジアをモチーフにして宮殿を描きました ジェムや金属など派手な装飾デザインをしました



夜

昼と夜光の強弱 金属反射などの因素を意識しながら制作しました



昼



龍城

城と龍をモチーフにして龍が生きてい世界
を考えながら制作しました



姜維

好きな三国時代の武将姜維を描きました。カードゲームやアクションゲームの使用で制作しました。キャラクターのポーズは敵を倒すシーンを想定しながら制作しました。



ウルフマン

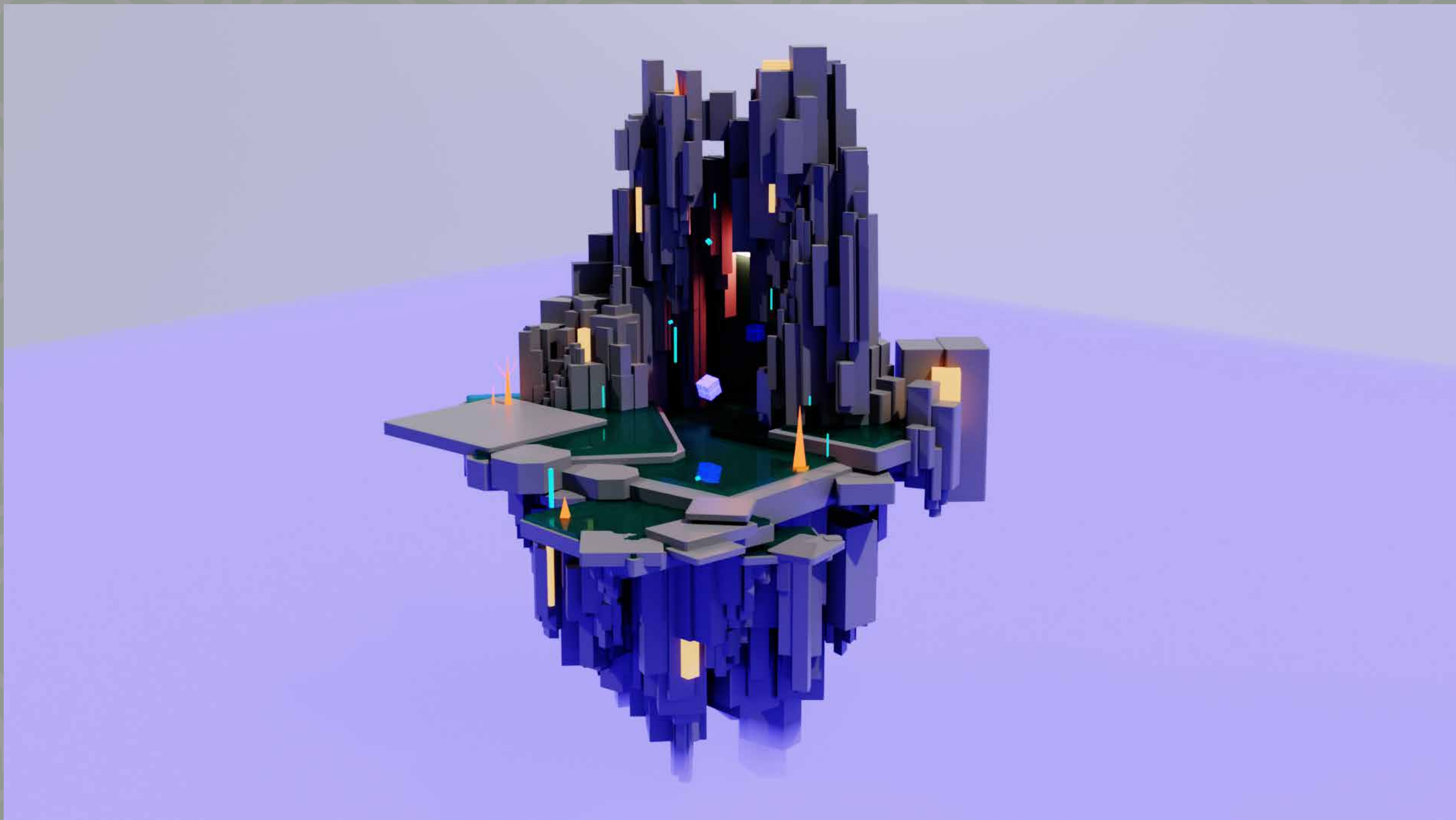
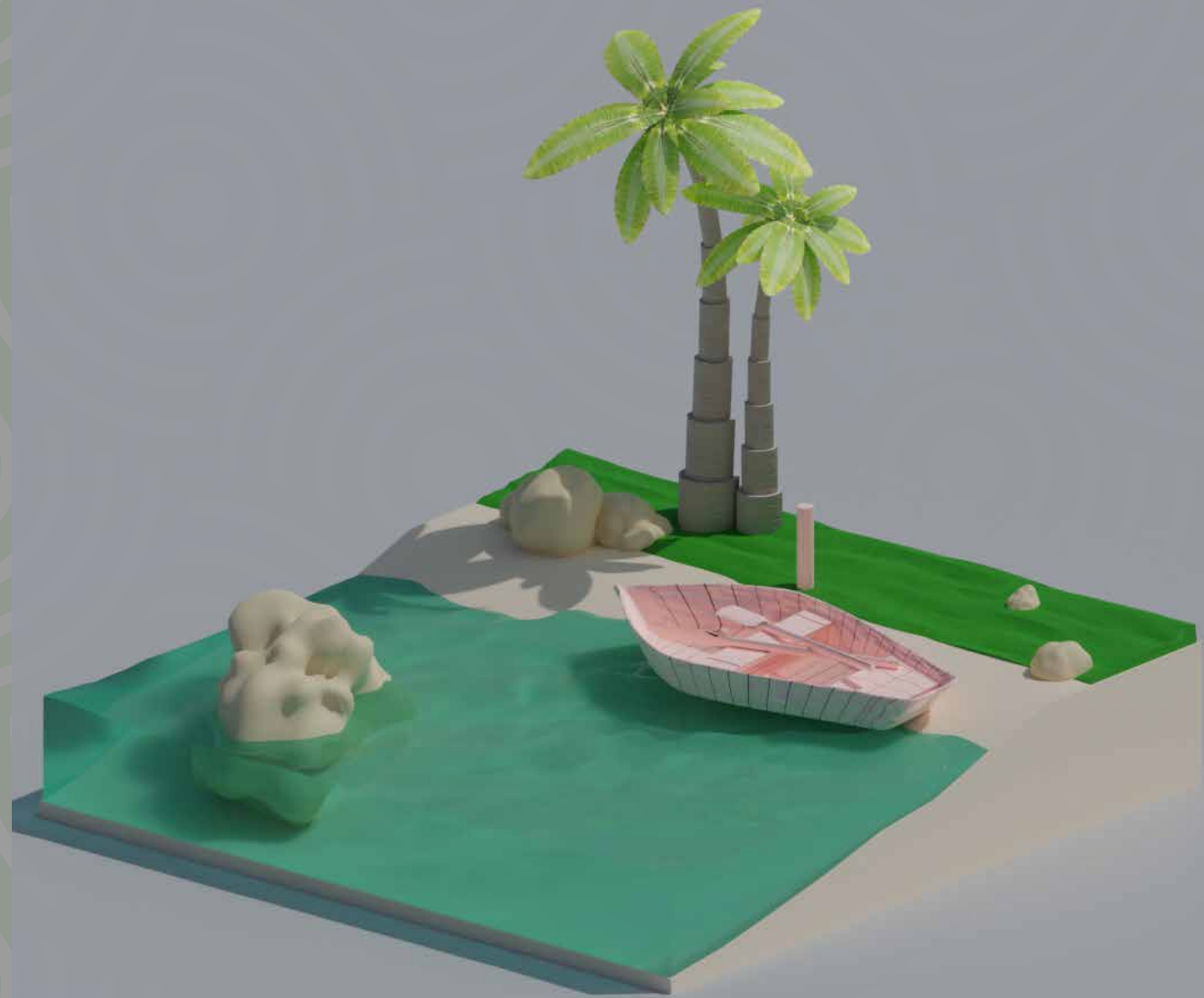
アクションゲームの使用を想定しながら制作しました。狼鎧を着るウルフマンは白狼を口寄せするスキルを描きました。



ドラゴン ナイト

卒業制作として
ドラゴンを飼いなら
す戦士を描きました
古代ギリシアの建物
をモチーフにして背
景や服装を制作しま
した

3 D3Dモデル



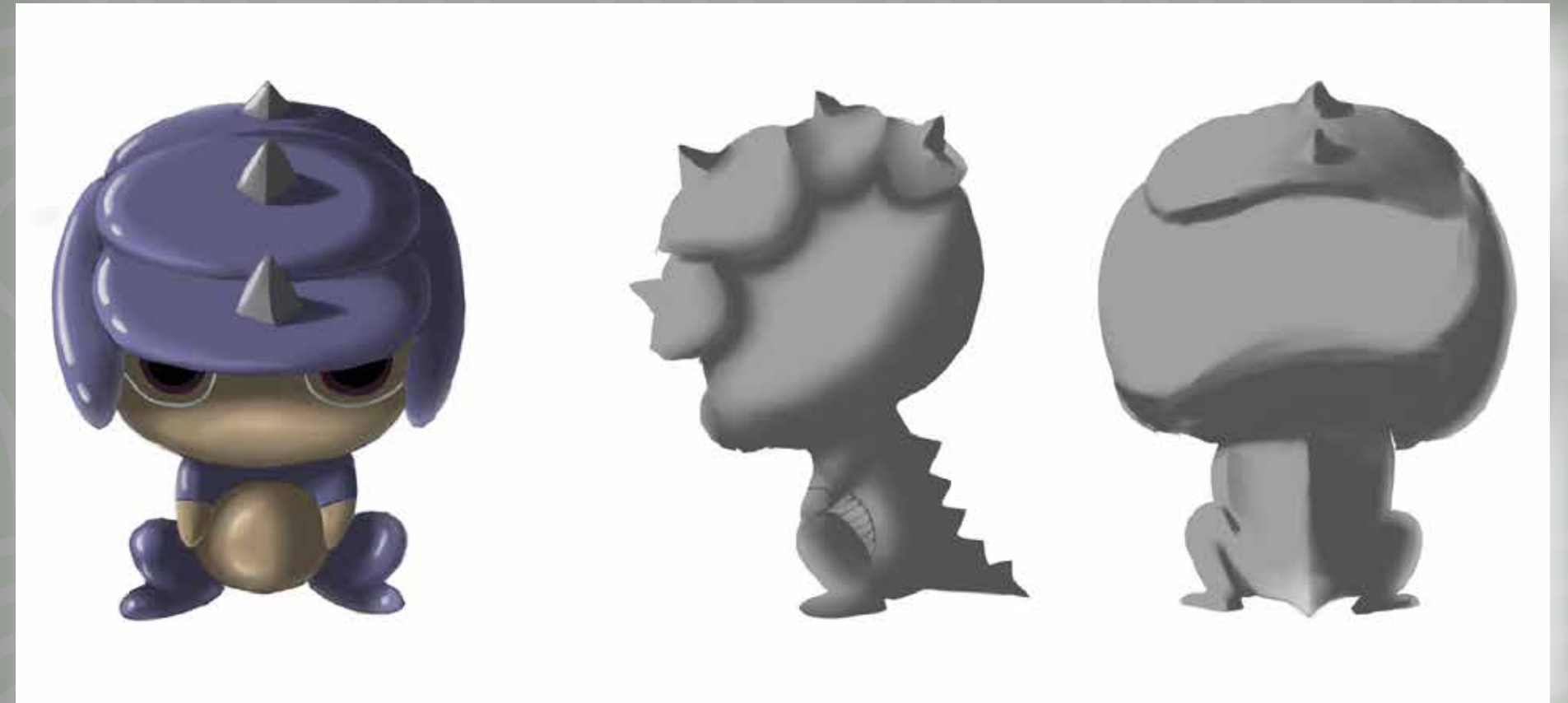
練習の作品としてランドの海辺を
制作しました

遺跡

3 Dモデリング

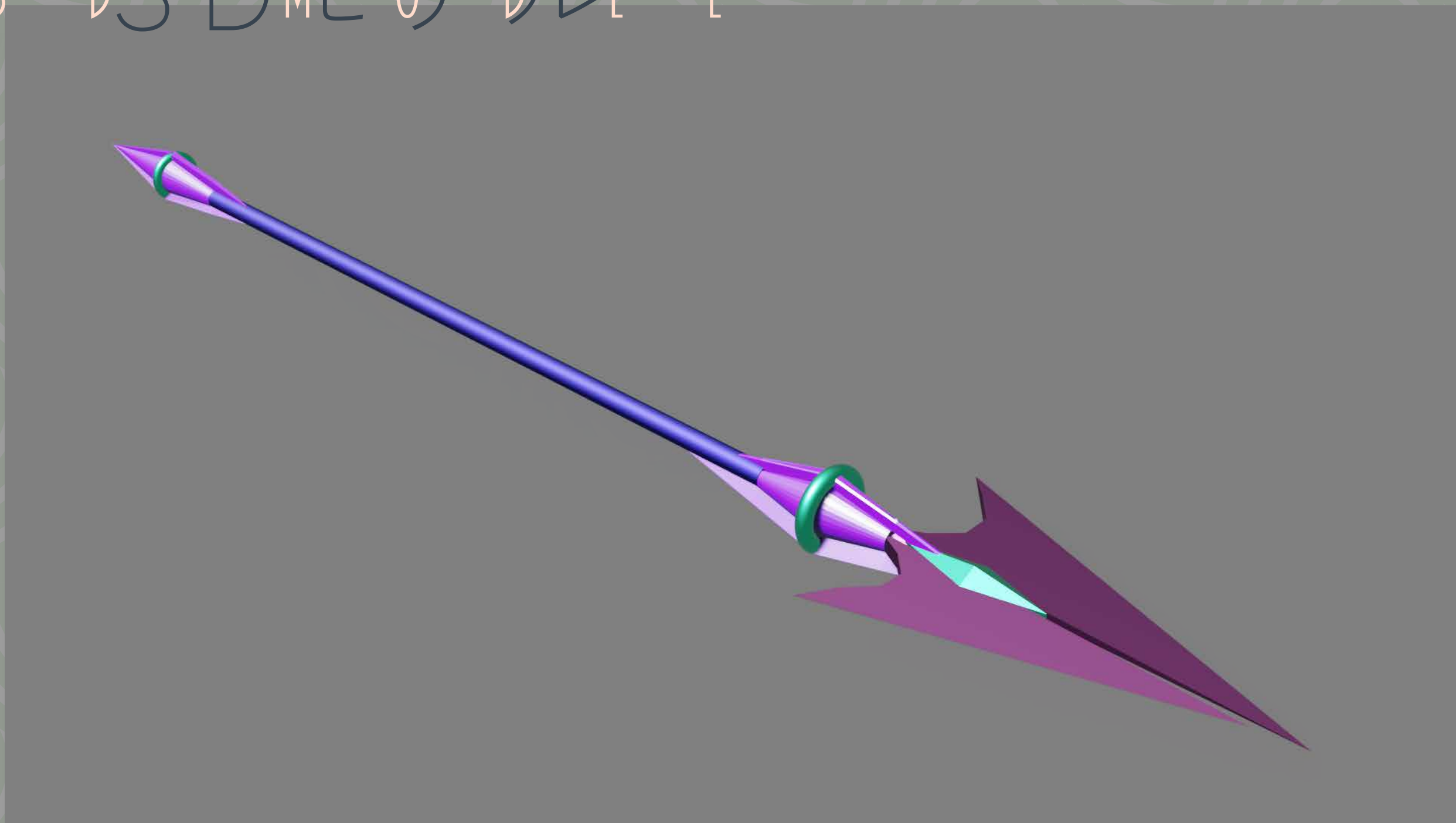


3 D



2 D

ポケモンのようなRPGゲームのキャラクターを制作しました 砂漠地帯で生活するイメージを考えセンザンコウをモチーフにして
硬い殻がかぶっています 砂や石を掘ることや自己防衛するために角が付きます



槍

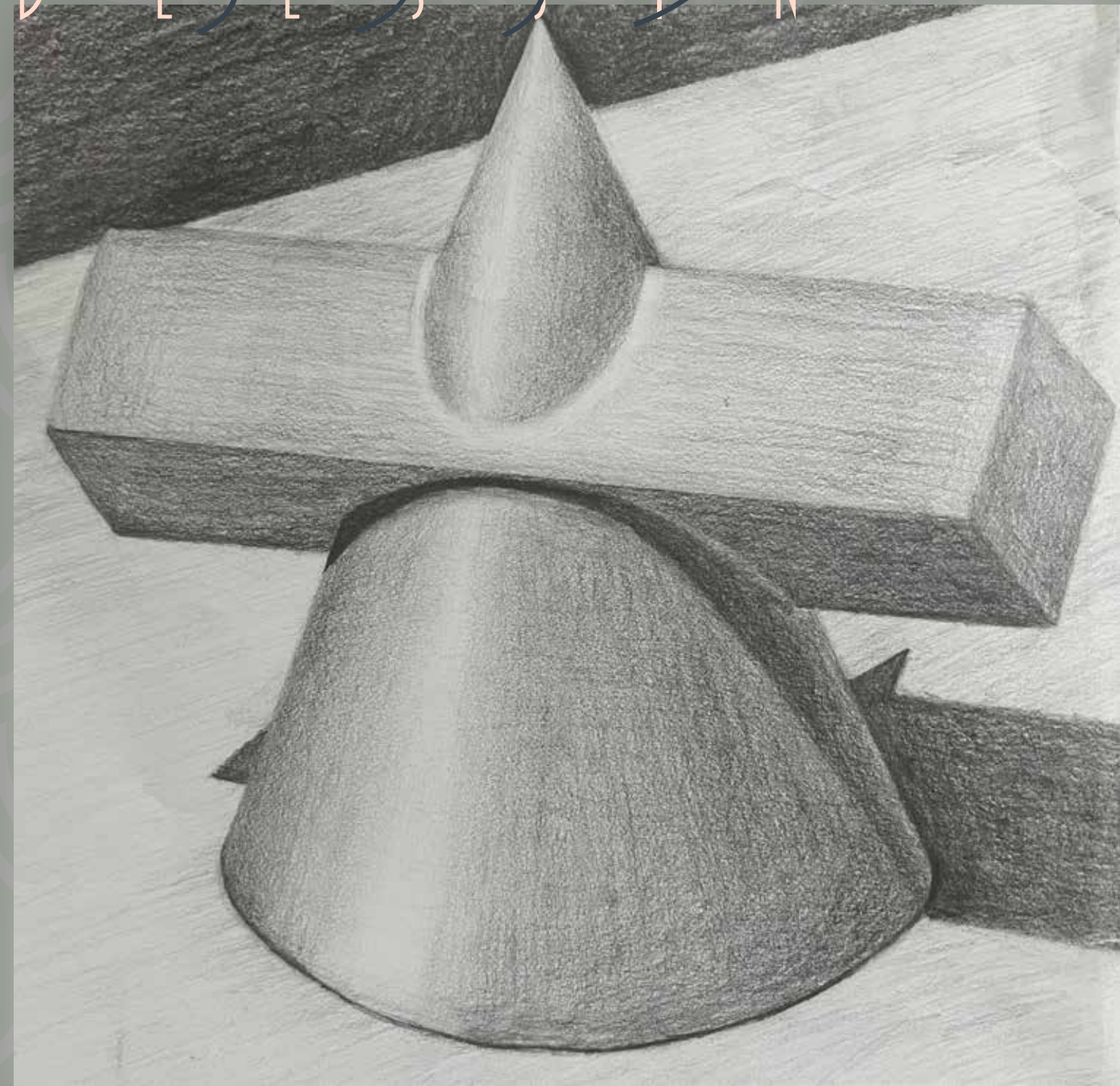
サイバーパンク風の武器です。アクションゲームの使用にデザインしました。



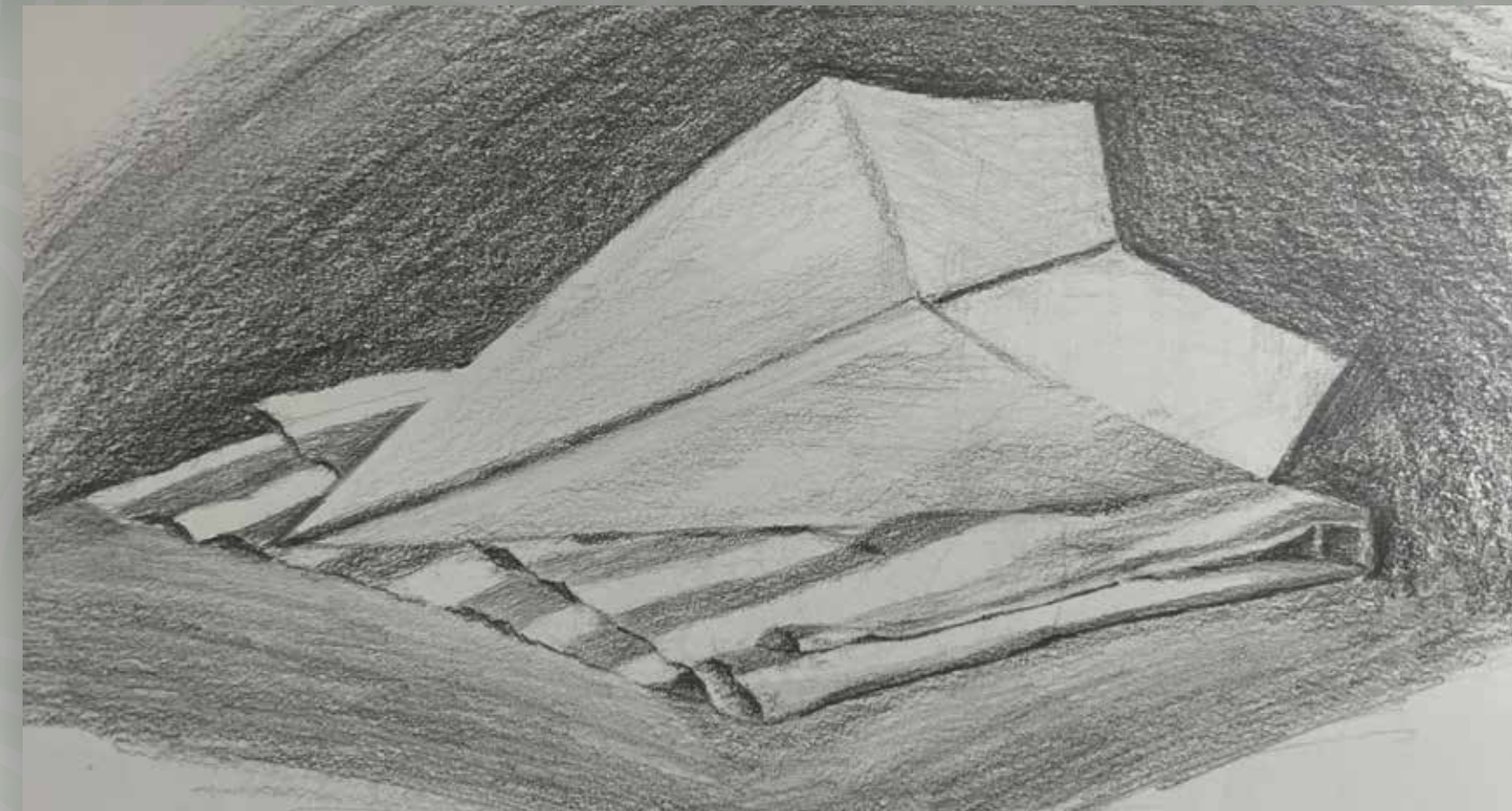
石屋

石でできた部屋を制作しました。表面はテクスチャーで本物の石の質感が見えるように意識しました。

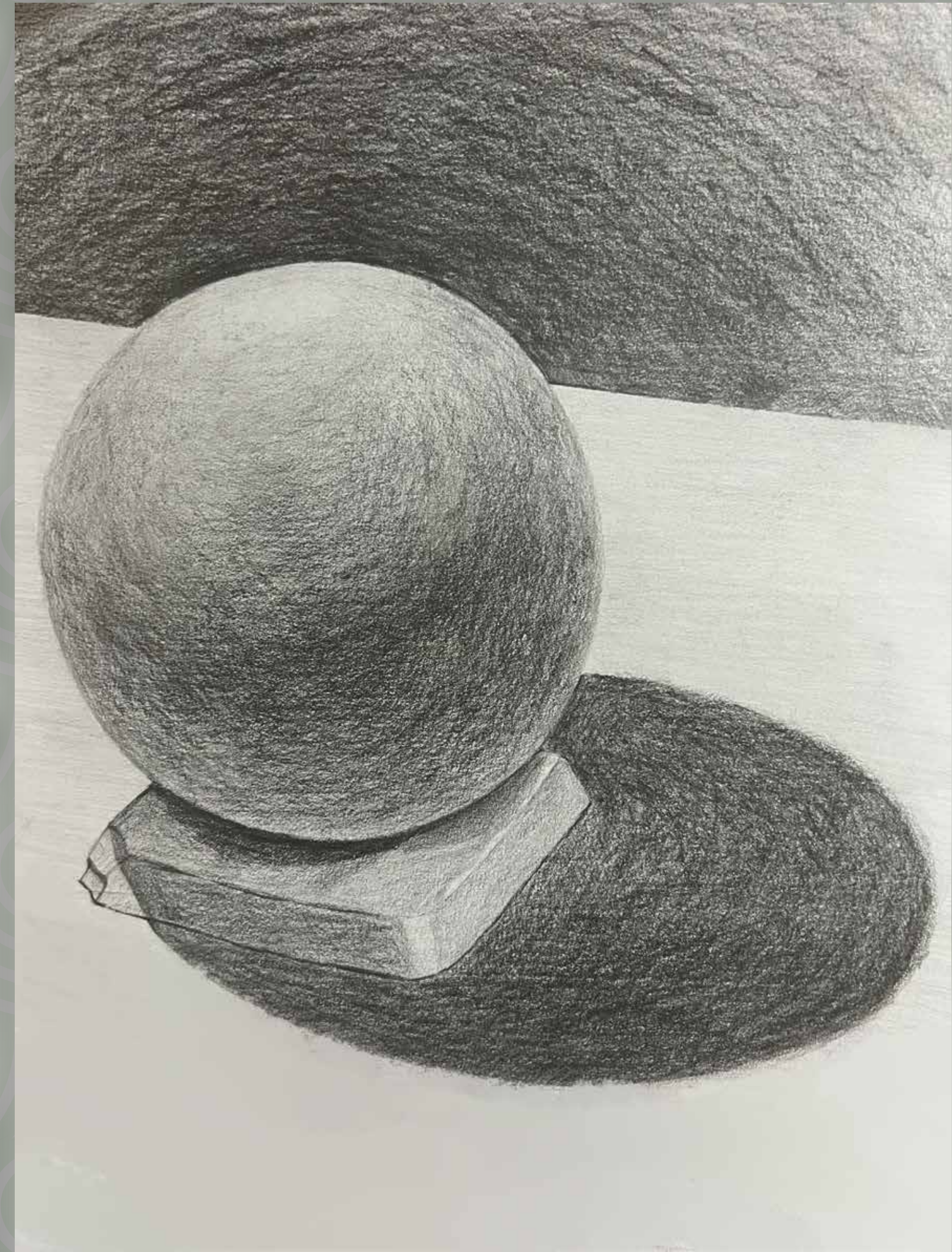
D E デッサン N



2021/6



2021/11



2021/5



2022/4



2021/10



2021/9

クロッキー



人体クロッキー

体の動作を理解するために毎週5回くらいそれぞれ5分間のクロッキーをしています



ありがとうございました

THANKS FOR WATCHING

