



PortFolio

Hashimoto Rio



Hashimoto Rio

橋本 陸音

profile

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

blender を主に使用し、作品制作に励んでいます。
現在では遊技機業界のコンポジタ志望をしており、
After Effects で遊技機向けの演出を学んでいます。
ですが、まだまだ勉強不足なので日々鍛錬しクオリティの
高い作品が制作できるように精進していきます。

skill



EFFECT

制作時期 23.4月

制作時間 30時間

SAOBONUS3000 演出

AfterEffects と blender を使用し、SAO を意識した
BONUS 演出を作りました。
文字の動きはリゼロのパチンコを参考に作りました。



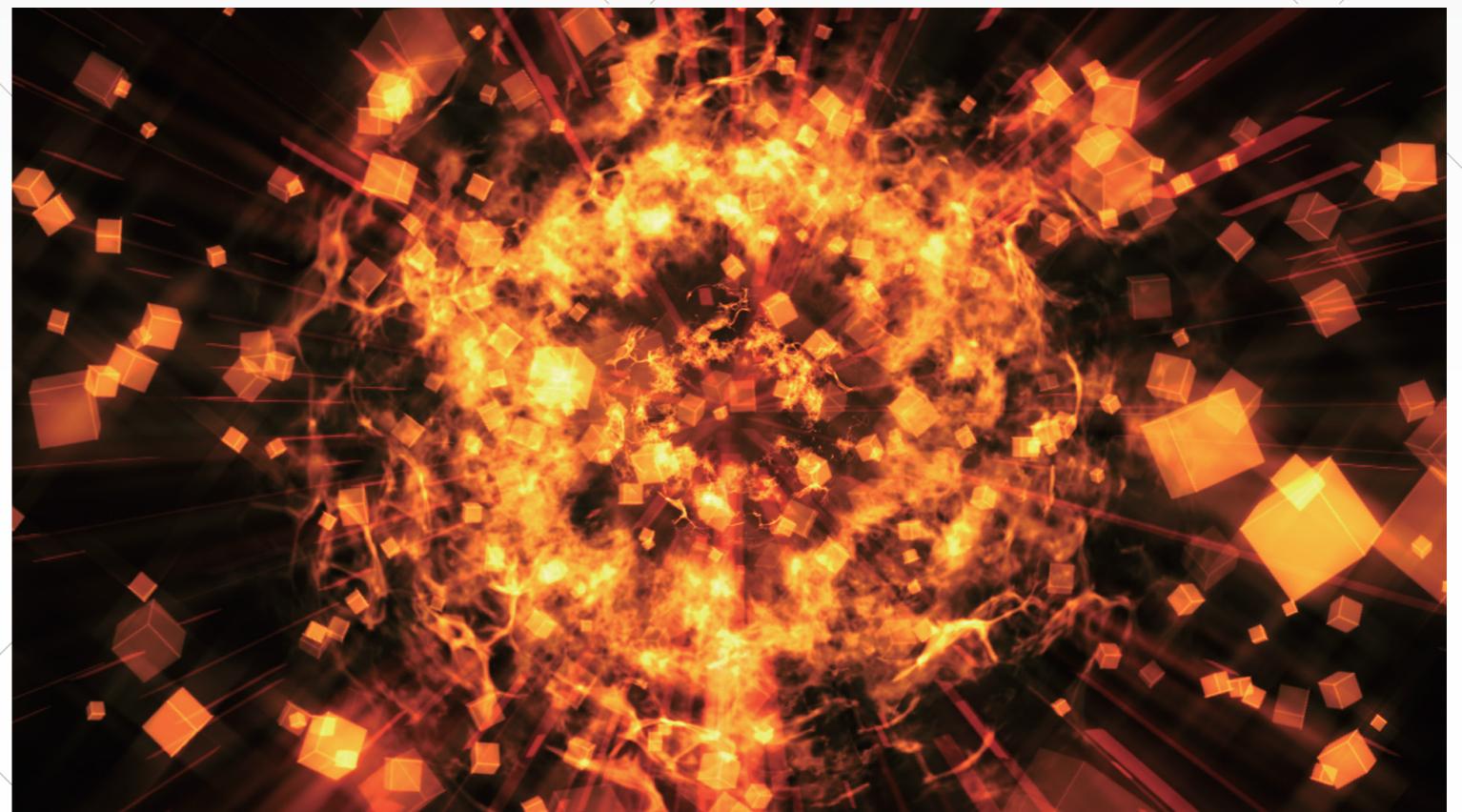
動画： <https://youtu.be/5vB-lCck5lk>

こだわったポイント



▶ 3000 の文字の所に光の筋を付けたり
3000 にクリスタルっぽい表現をさせる
ことで特別感を出しました

カッコいい爆発になるように何層にも重ね
てブロックのパーティクルを飛ばすことで
SAO感を表現しました。



EFFECT

制作時期 23.5月

制作時間 20時間

SAO 保留変化

AfterEffects と blender を使用し、SAO を意識し、
ユニコーンの保留変化を参考に制作しました。



動画： <https://youtu.be/rjl577xrz8l>

こだわったポイント



青を基調に光のようなものを飛ばして、
保留に力が集まっていくような演出を
意識しました

保留が変わる時に勢いよく光を発光させる
事で力が一気に解放された感を出せるよう
にしました。



EFFECT

制作時期 23. 3月

制作時間 20時間

7 凶柄大当たり演出

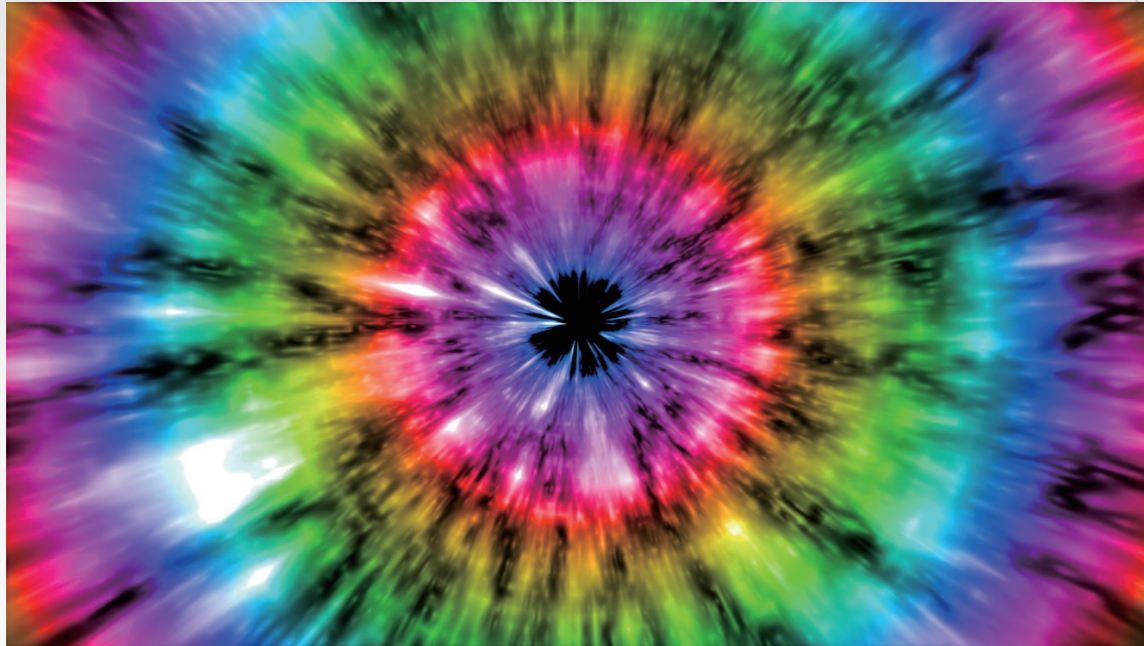
AfterEffects と blender を使用し、7 凶柄大当たりをした時の映像を制作しました。制作時には迫力やスピード感、空気感を意識して作る事を意識しました。



動画： https://youtu.be/iq8_zljJtwQ

こだわった所

- 背景 特別感が出る背景にしました。



- 図柄 七図柄の輪郭を複製しフレームを少しずらすことでより迫力が出るようにしました



- 全体 一番手前に来るフレームで反転させ、力強さを演出しました



- エフェクト 図柄が回転する時に風のようなエフェクトを付けることで躍動感を演出しました

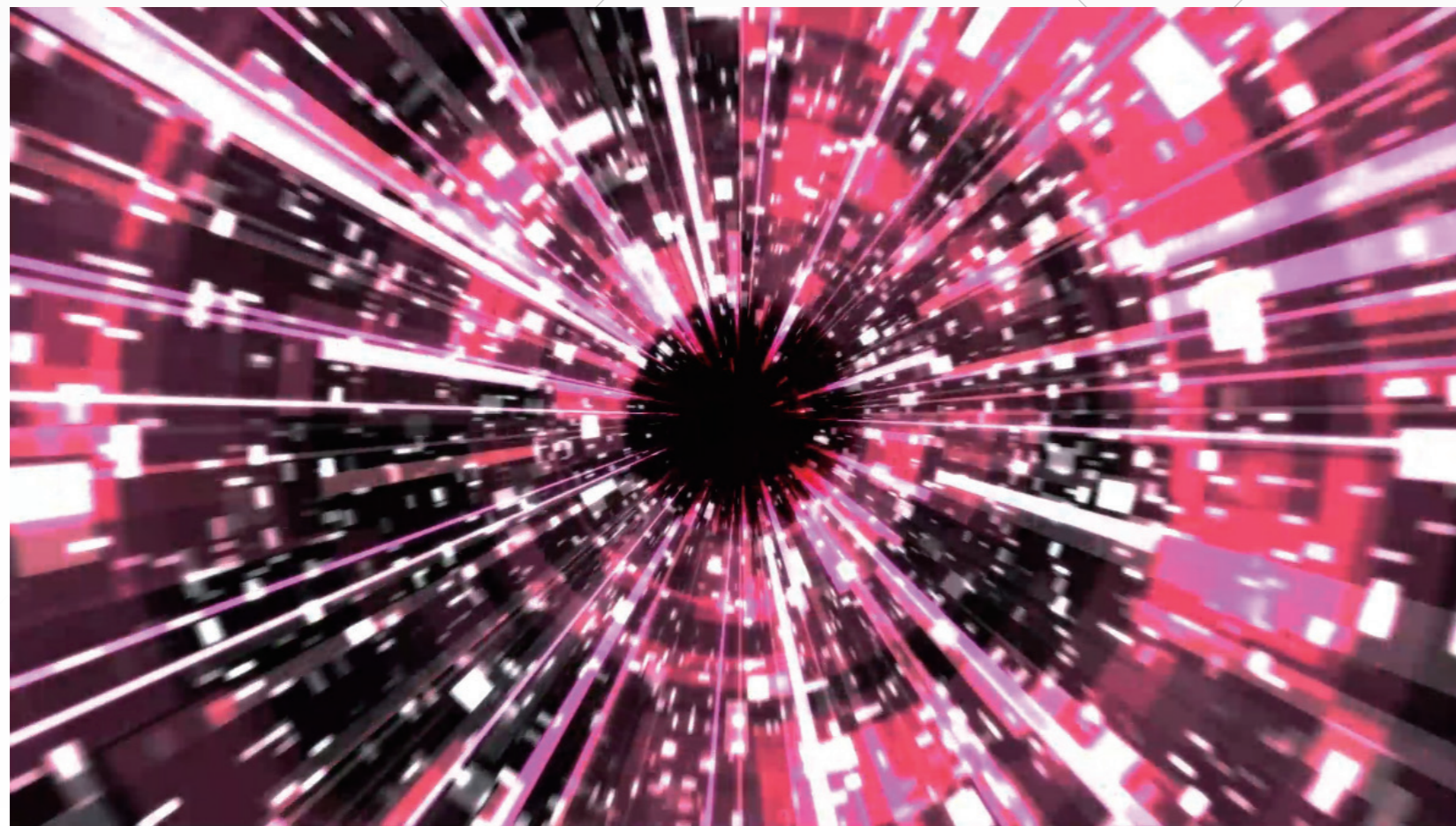
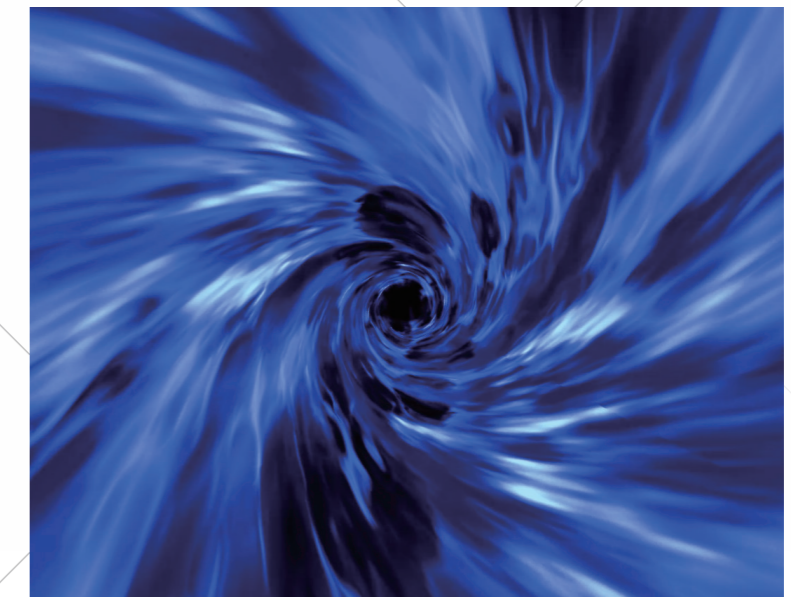
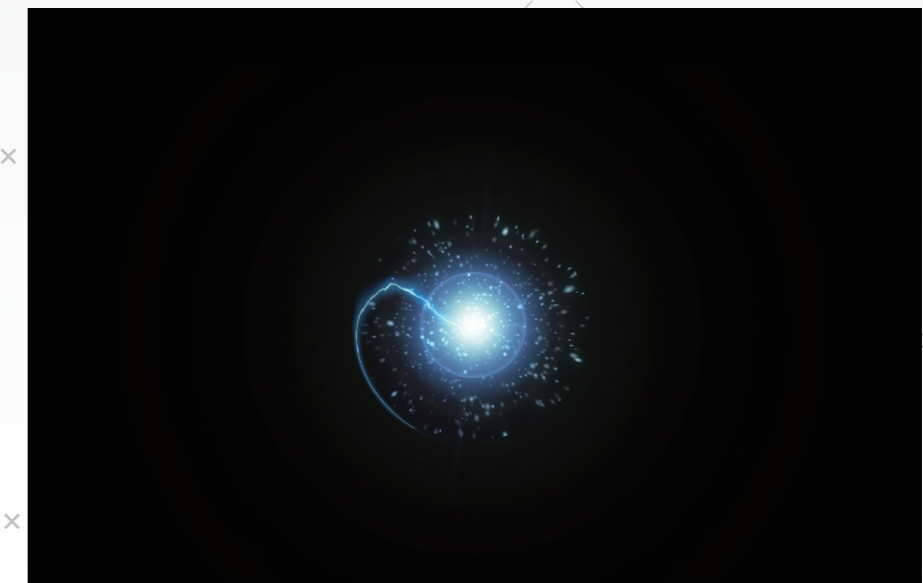


EFFECT

After Effects を使用してチュートリアルを参考に制作した作品です。
色にメリハリをつけることで見たときに印象に残るようにしました。

チュートリアルのデモリール

動画：<https://youtu.be/Ls3zxBR4Nd8>



作品名

戦姫絶唱シンフォギア

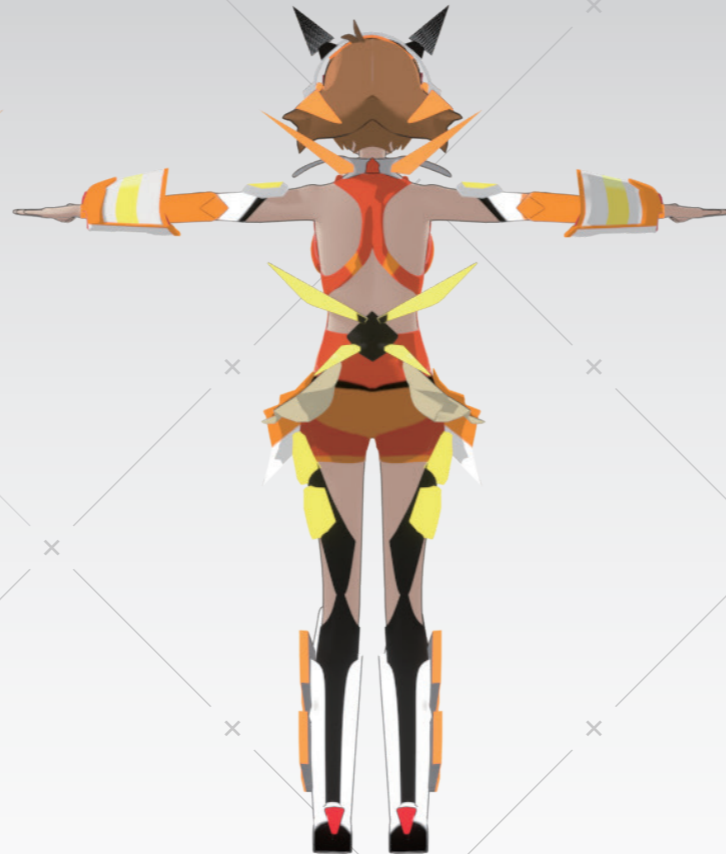
響



3DCG

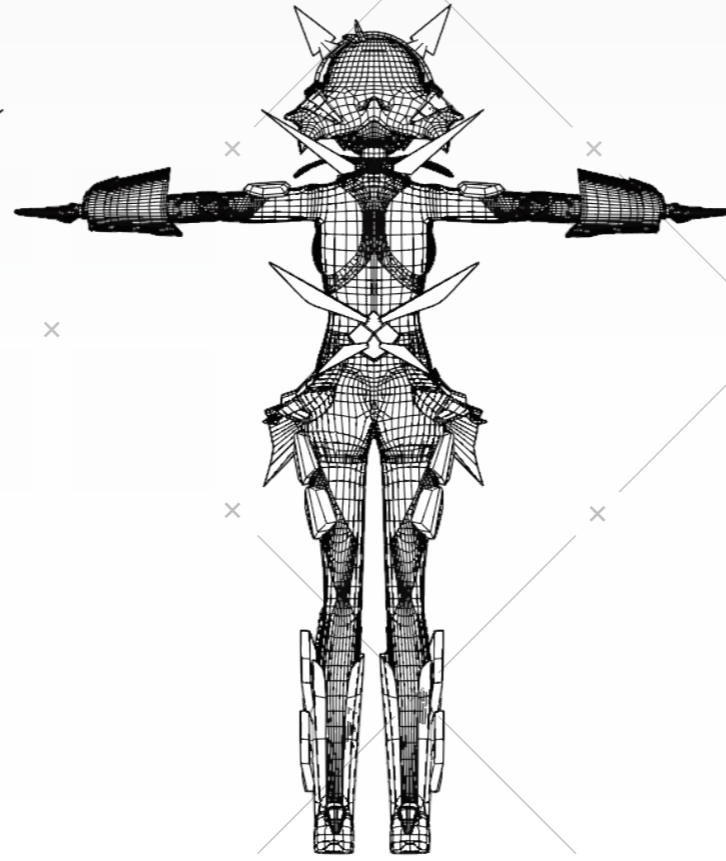
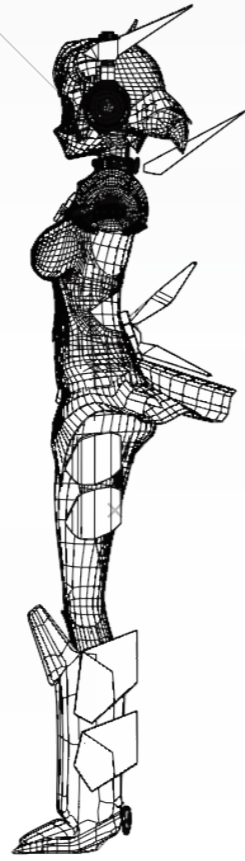
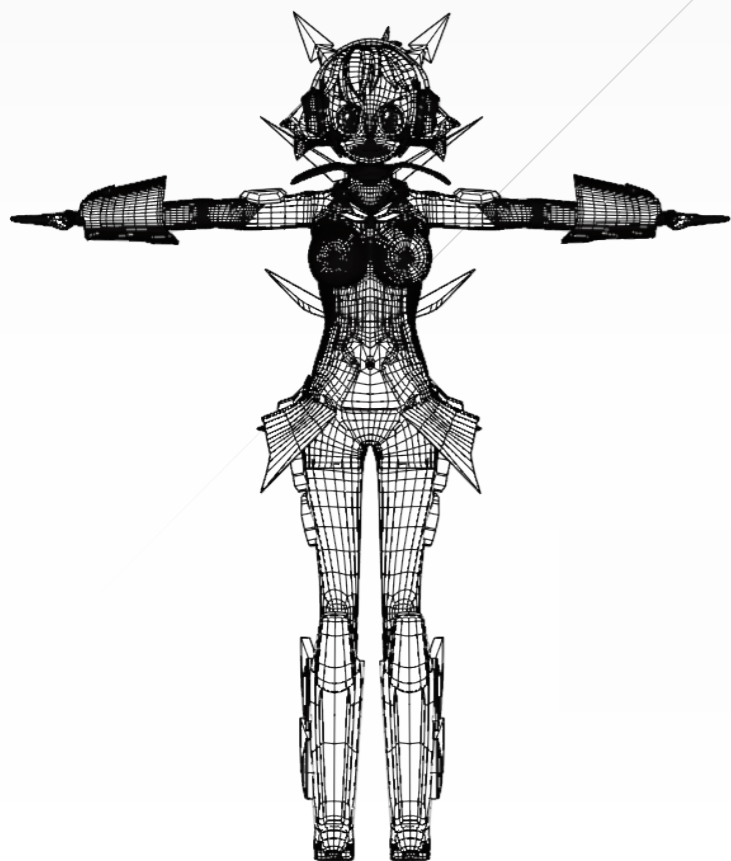
制作時期 22.11月 制作ツール blender

制作時間 80時間 ポリゴン数 80265



セルルック調のモデリングに挑戦してみました。
シンフォギアのパチンコが好きで影響を受けてモデリングをしました。
服がぴちぴち系の服だったので
体の造形を特に意識してモデリングしました。

参考画像↓



作品名 主人公最終裝備



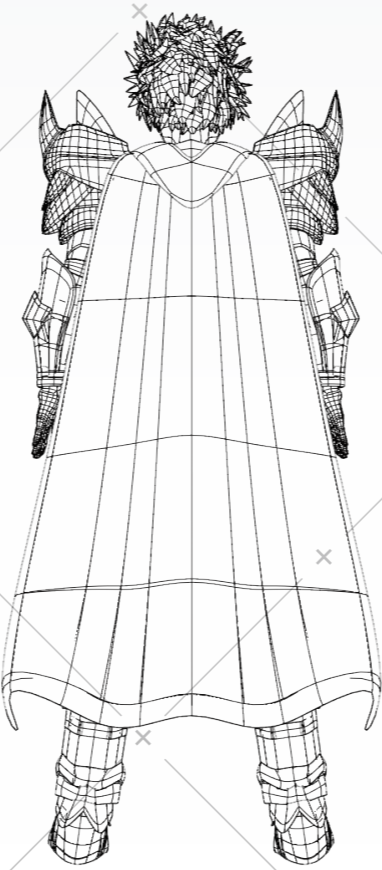
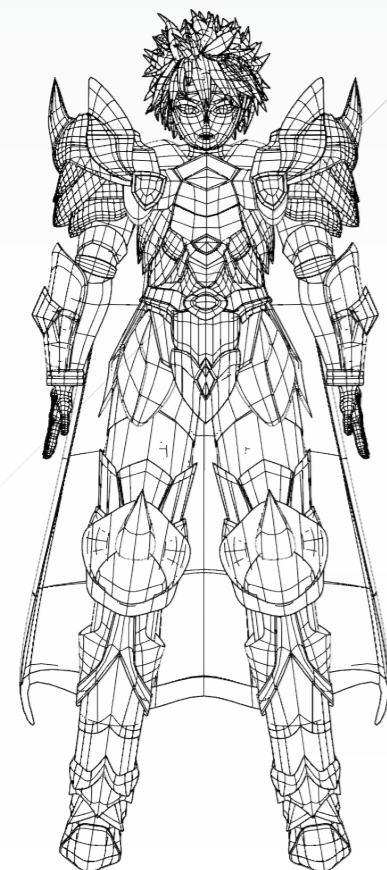
3DCG

制作時期 23.4月

制作ツール blender

制作時間 60時間

ポリゴン数 251873



イラストとまったく同じになるように
作りました。男キャラをモデリング
するのが初めてだったので男の厳つさの
雰囲気を出せるように全体的に硬めの
モデリングを意識して作りました。

参考画像↓



2Dの方に書いていただきました

作品名 姫護衛キャラ



3DCG

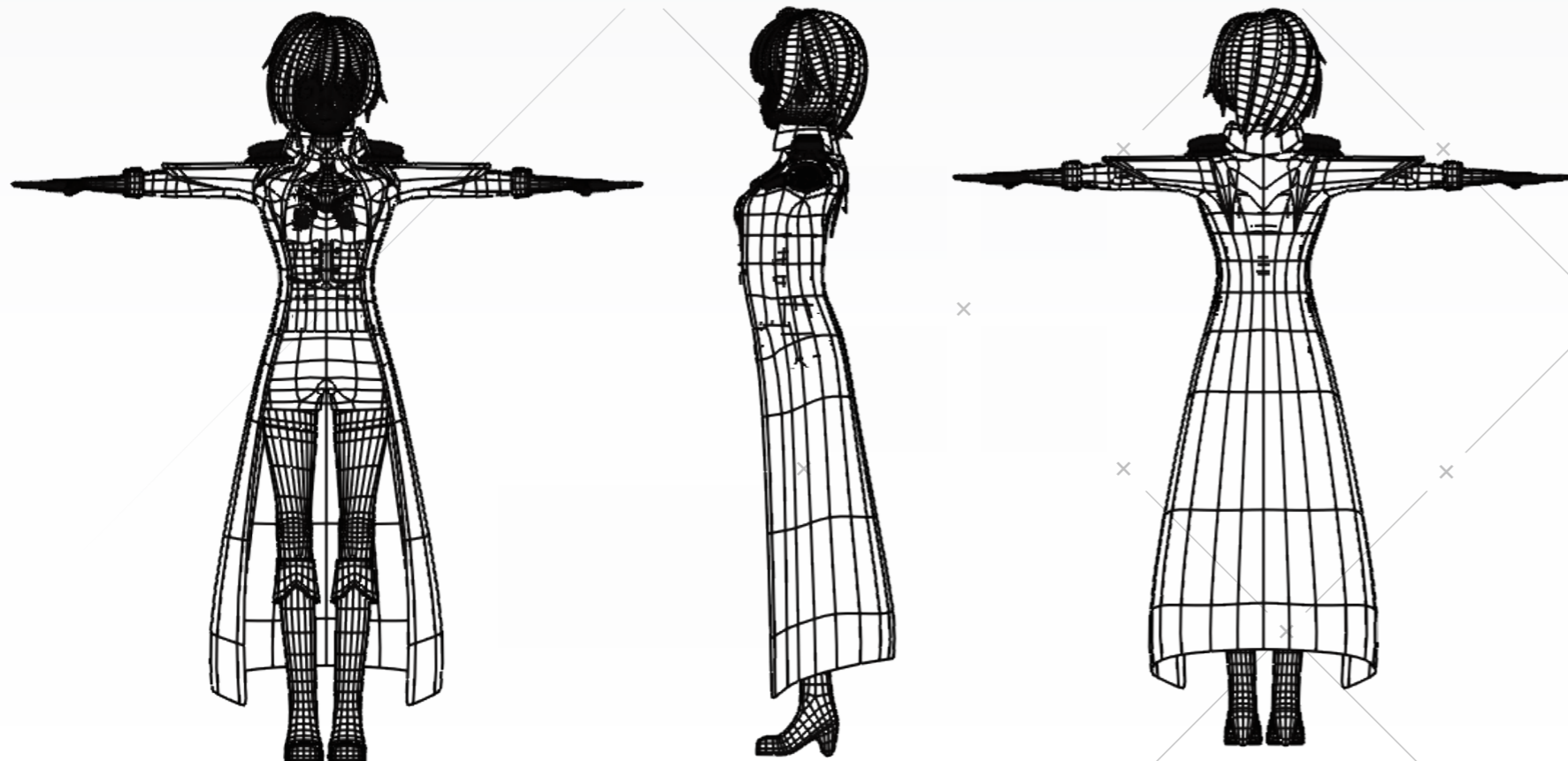
制作時期 22.9月 制作ツール blender

制作時間 30時間 ポリゴン数 32562



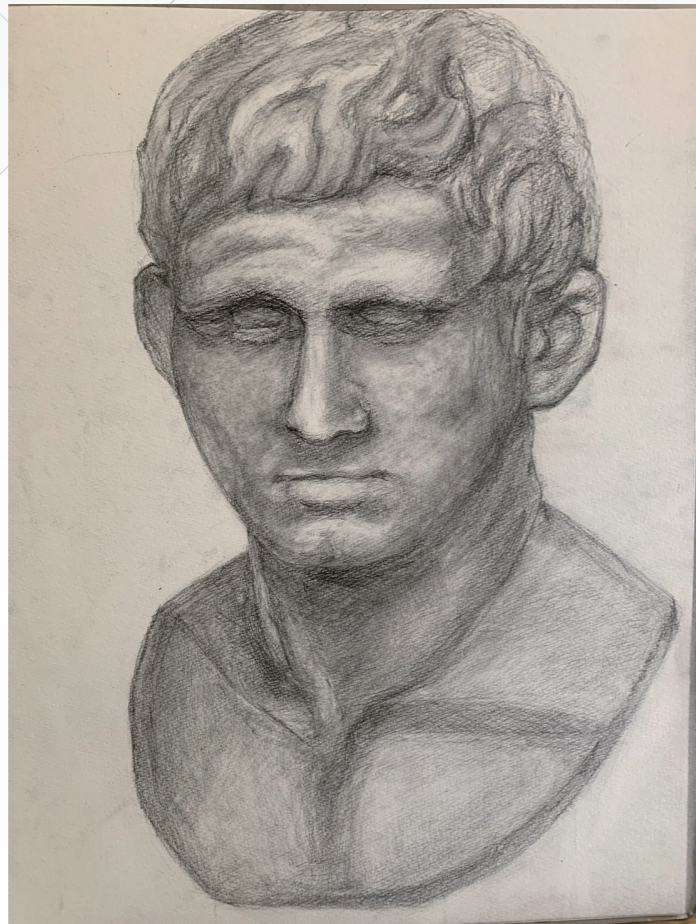
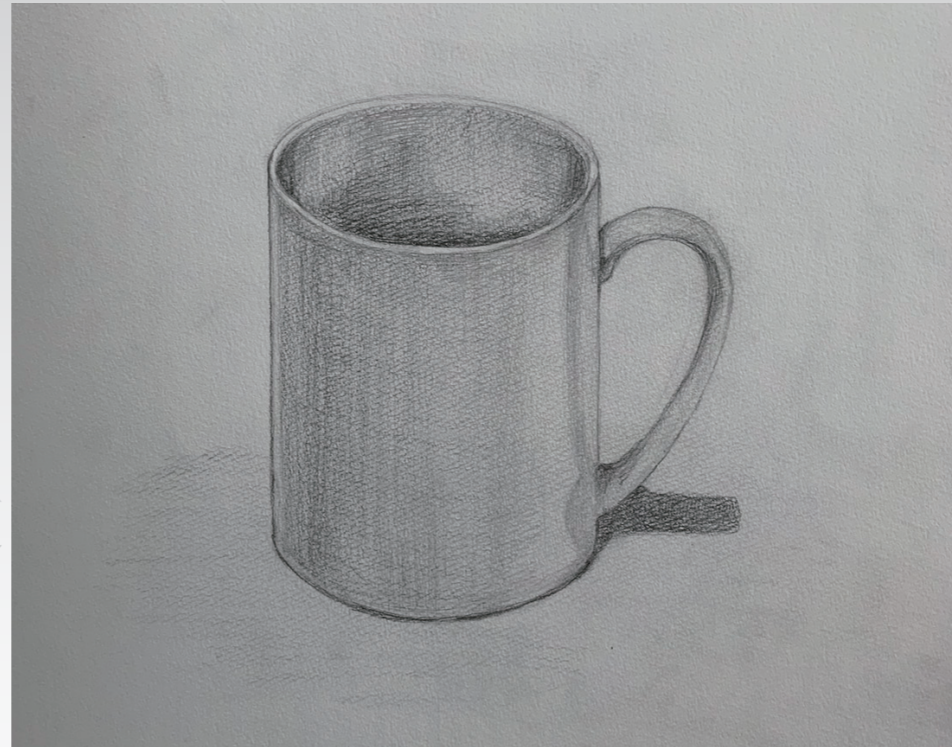
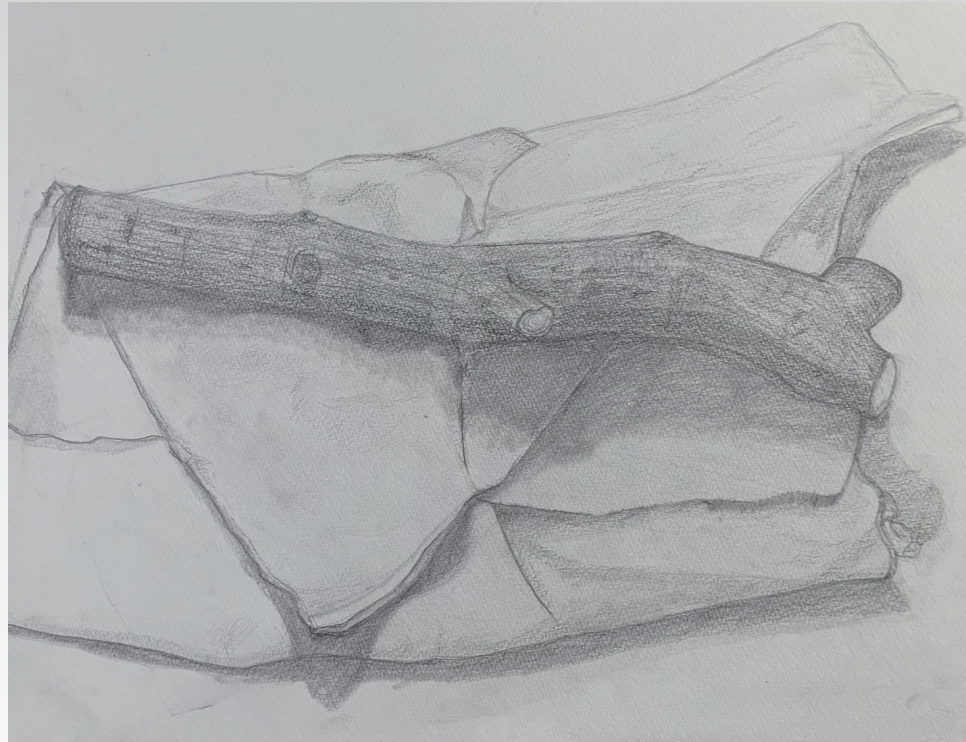
初めての3Dモデリングだったので
造形が崩れないように
注意しながら制作しました。

参考画像↓



2Dの方に書いていただきました

DESSIN



QROQUIS

