

PORTFOLIO

Imaizumi Yuna





今泉 優奈

Imaizumi Yuna

● Birthday
2004.03.19

● From
岐阜県 可児市川合316-12

● Likes
パイナップル
プロジェクトセカイ カラフルステージ
feat.初音ミク

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.imaizumi0000@gmail.com

Skills

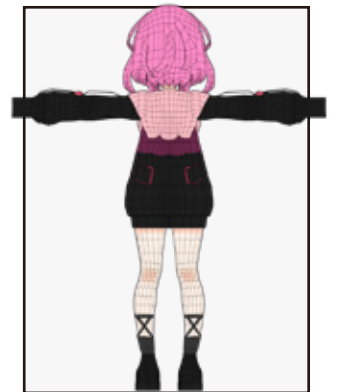
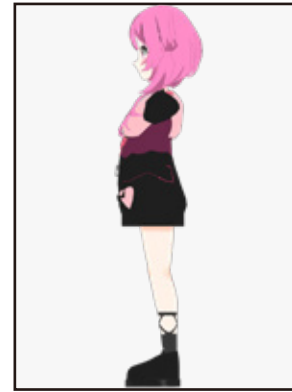


Message

私はキャラクターモデラーを目指しています。セルルック調なかわいいキャラを制作することが得意です。げー、自分が好きなものを制作していくと同時に、技術の向上を目指しています。

みも

制作時間:28時間 / 制作時期:2023.4 / 使用ソフト:Blender / ポリゴン数:22,326

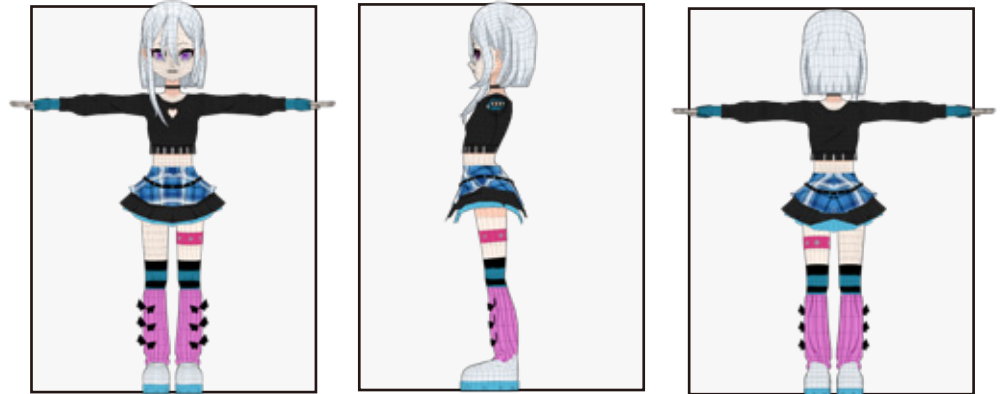


ピンクをイメージして女の子をモデリングしました。髪の毛は、ふんわりしているので立体感を出すことが大変でしたがかわいくイメージ通りにできたのでよかったです。目のテクスチャもピンクを入れ工夫することでよりかわいさを引き出せました。



セナ

制作時間:28時間 / 制作時期:2023.3 / 使用ソフト:Blender / ポリゴン数:37,066

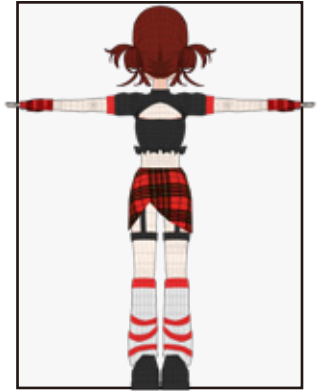
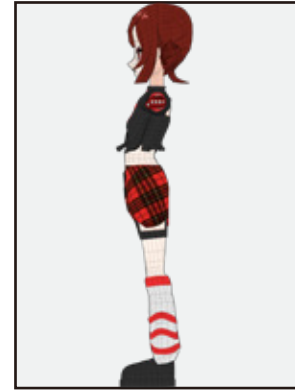
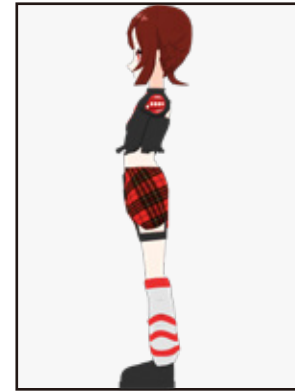


ゴシックのようなかわいい女の子を制作しました。スカートのフリルを少ないポリゴンで作ることが難しく苦戦しましたが最終的にふんわり立体感のあるスカートにできたので満足しています。

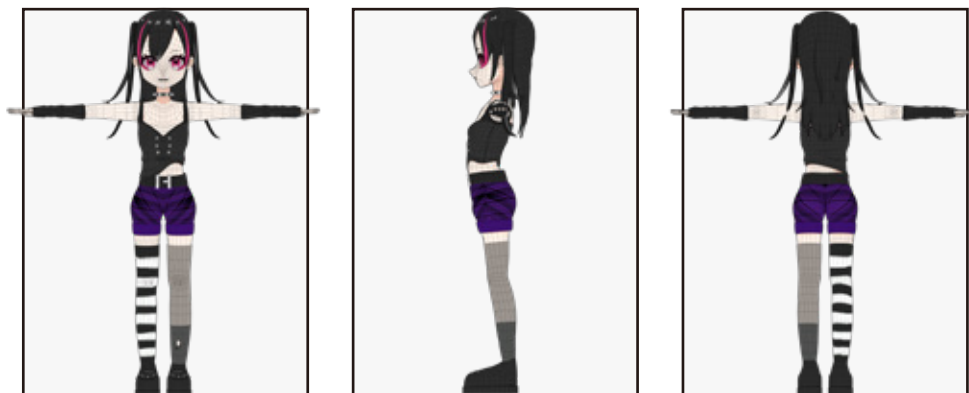


ちゅちゅ

制作時間: 30時間 / 制作時期: 2023.3 / 使用ソフト: Blender / ポリゴン数: 37,162



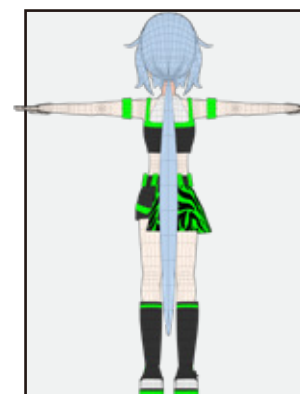
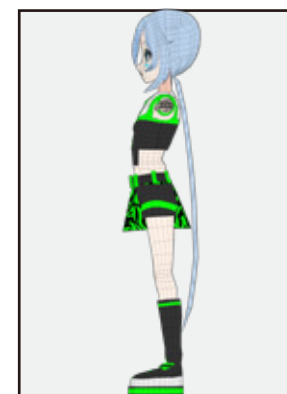
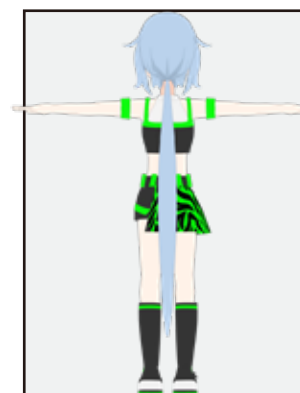
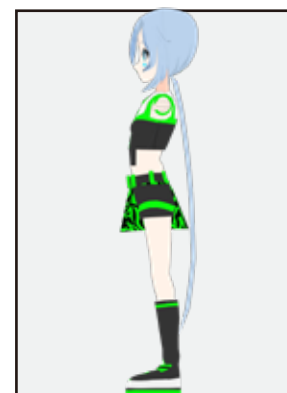
テーマは中国です。
赤がイメージカラーです。似たり寄ったりの髪型にならないようお団子の髪型にしてみました。イラストに沿ってきれいに形を取ることに、テクスチャは苦戦しましたが納得のいく髪にモデリングできたので良かったです。足の赤色の紐をレッグウォーマーにめり込まないよう意識しました。



気が強そうな女の子を制作しました。黒を多く使い、目をピンクにして目立たせるようにしました。トップスのしわや斜めの部分のバランスを取る事が大変でしたが時間をかけていい仕上がりにできました。

ソラ

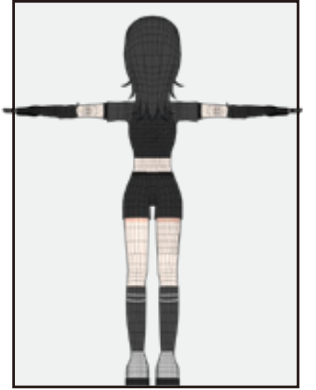
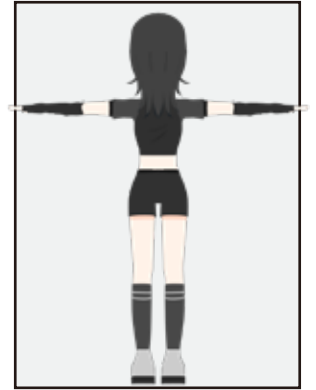
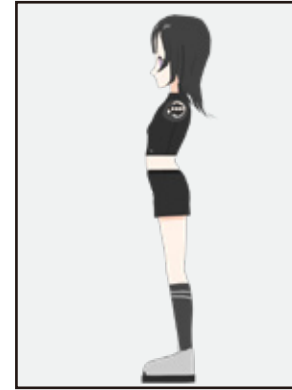
制作時間: 27時間 / 制作時期: 2023.3 / 使用ソフト: Blender / ポリゴン数: 32,612



テーマはサイバーです。
サイバーな衣装を着ているアイドルをイメージしながら制作しました。スカートと靴のテクスチャがイメージ通りうまくなってきたので気に入っています。目が透感のあるかわいいキャラに仕上げたのでよかったです。

あまね

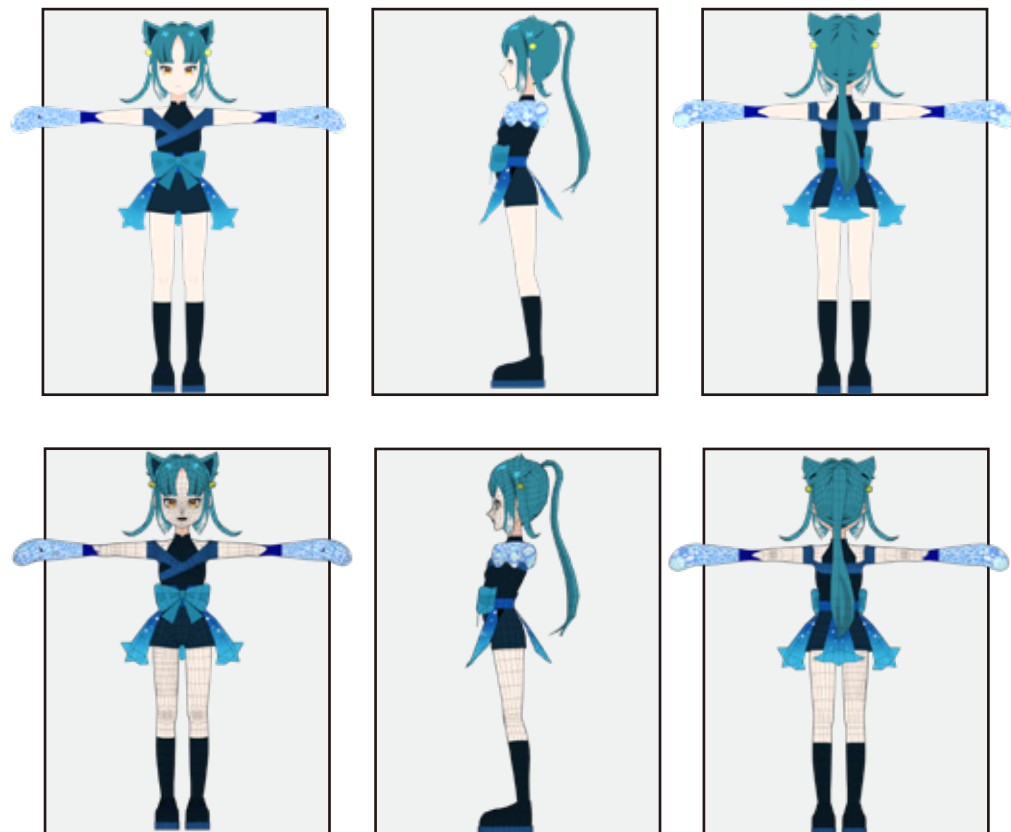
制作時間：27時間 / 制作時期：2023.3 / 使用ソフト：Blender / キャラポリゴン数：22,088



ストリートな女の子を制作しました。後ろの髪の毛のはねや触覚を輪郭に合わせるのが難しかったですが立体感のある髪にできたのでよかったです。

ルナ

制作時間:30時間 / 制作時期:2023.4 / 使用ソフト:Blender / キャラポリゴン数:24,008

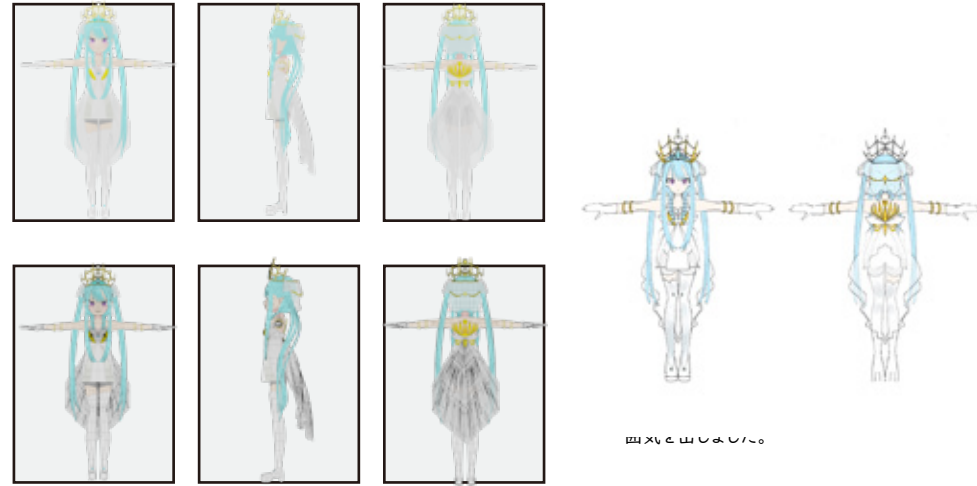


猫をモチーフにして制作しました。つり目にしたり手を動物っぽくすることで猫らしく表現できたと思います。猫の手はモデリングすることが難しかったですが最終的にいい形に仕上げることができたのでよかったです。



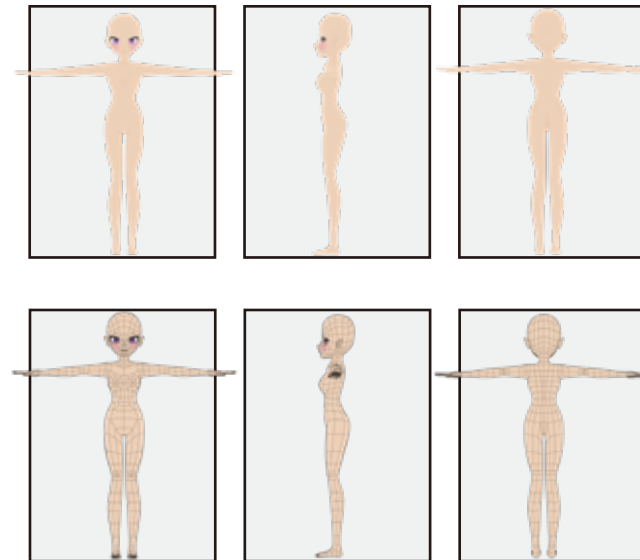
東京ゲームショウ エル

制作時間：40時間 / 制作時期：2022.7~8 / 使用ソフト：Blender / ポリゴン数：112,000



四角と出しました。

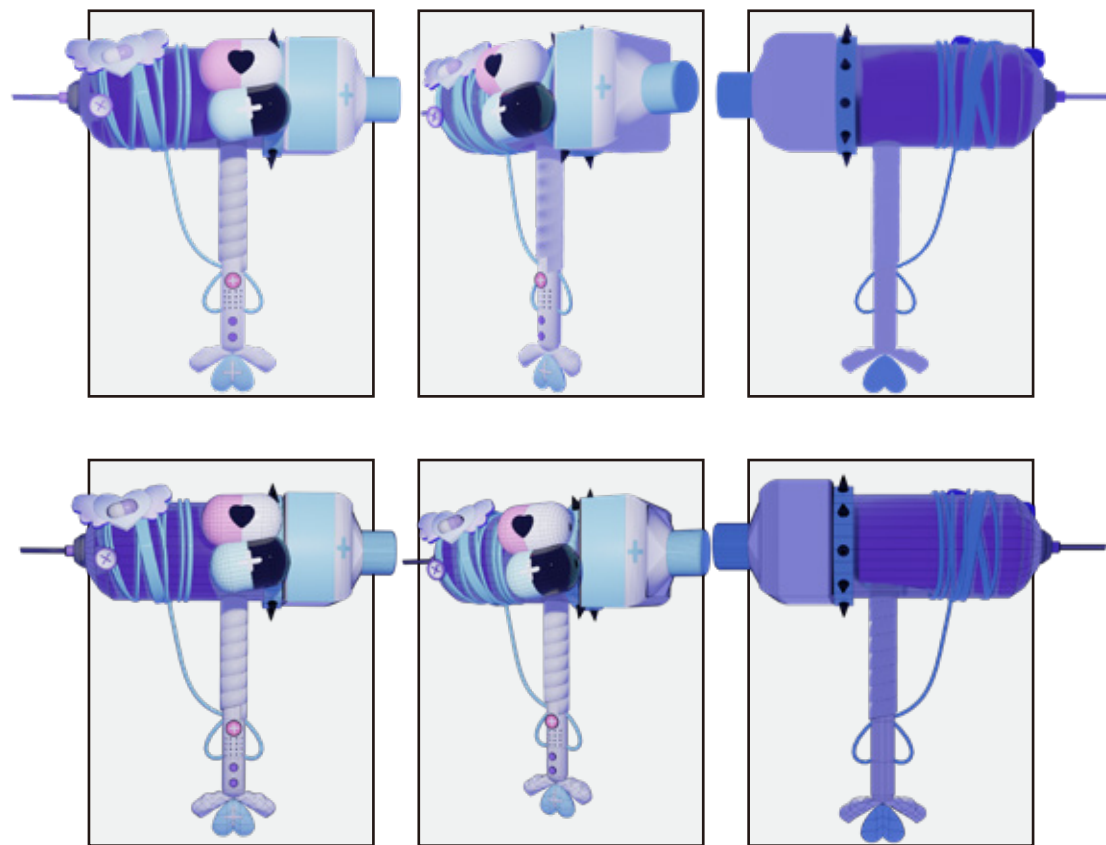
担当箇所 体・テクスチャ



私は、体を担当しています。初めての人体モデリングは、頭を丸くすること、横顔の作りが難しく、何度も色々な方向を見ながらモデリングしました。最終的にすべて組み合わせていいバランスだったので良かったです。

武器

制作時間：15時間 / 制作時期：2022.10 / 使用ソフト：Blender / ポリゴン数：42,146



テーマは病みメルヘンです。
病院ステージで敵がもっている武器を
想定してデザインしました。
注射器の先端の部分を細すぎないよ
う、人にさせるような大きさを意識して
モデリングしました。

