

PORTFOLIO

PROFILE

ISOGAI KOTA

- 2003.06.21 生まれ
- 2022.03 可児工業高等学校 卒業
- 2022.04 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 入学

HOBBY

ゲーム / バスケットボール / カラオケ

MESSAGE

blender と After Effects を中心にスキルを伸ばしています。
AE はまだまだ勉強が足りませんが日々鍛錬し、クオリティー
の高い作品が制作できるよう精進していきます。

SKILL



CONTENTS

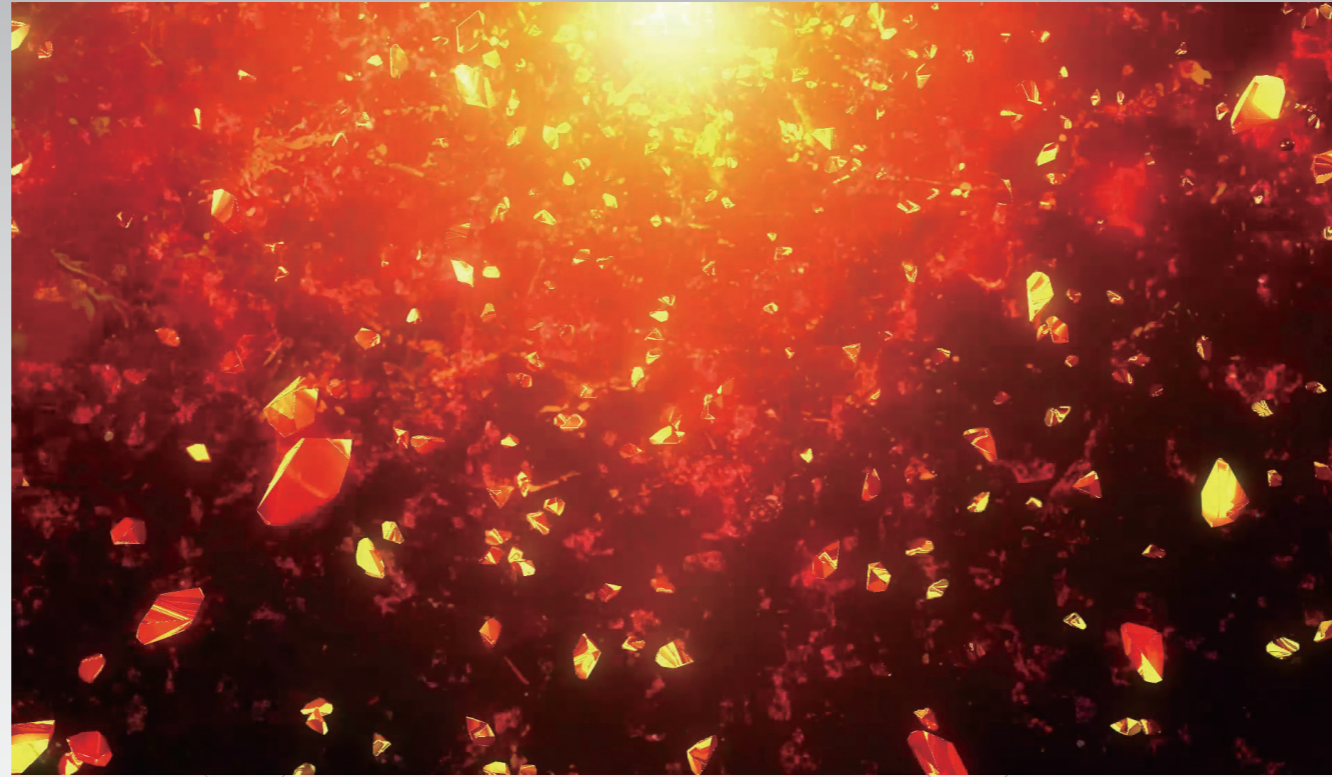


ISO

After Effectsを使用し、GOD揃いをした時の演出を参考にし
オリジナルGOD揃いを考え制作しました。
文字と背景の石はElement 3Dを使用しました。

動画:<https://youtu.be/0wc3WWdWpcs>





●背景 キラキラした石を降らせて立体感と特別感を表現しました。



●図柄 質感や光の映り込み、傷のテクスチャなど細かいところを作りこみました。



こだわりポイント

この作品は、綺麗な映像を作ろうと思い制作しました。
そのために、質感や光源を細かいところまで調整したり、文字が注目されるように周りをぼかしたり暗くするなどをしました。



①光の映り込みや文字の造形などをこだわりました。



②自然な光かつ美しい光を表現することを意識して制作しました。

BIG3000BONUS

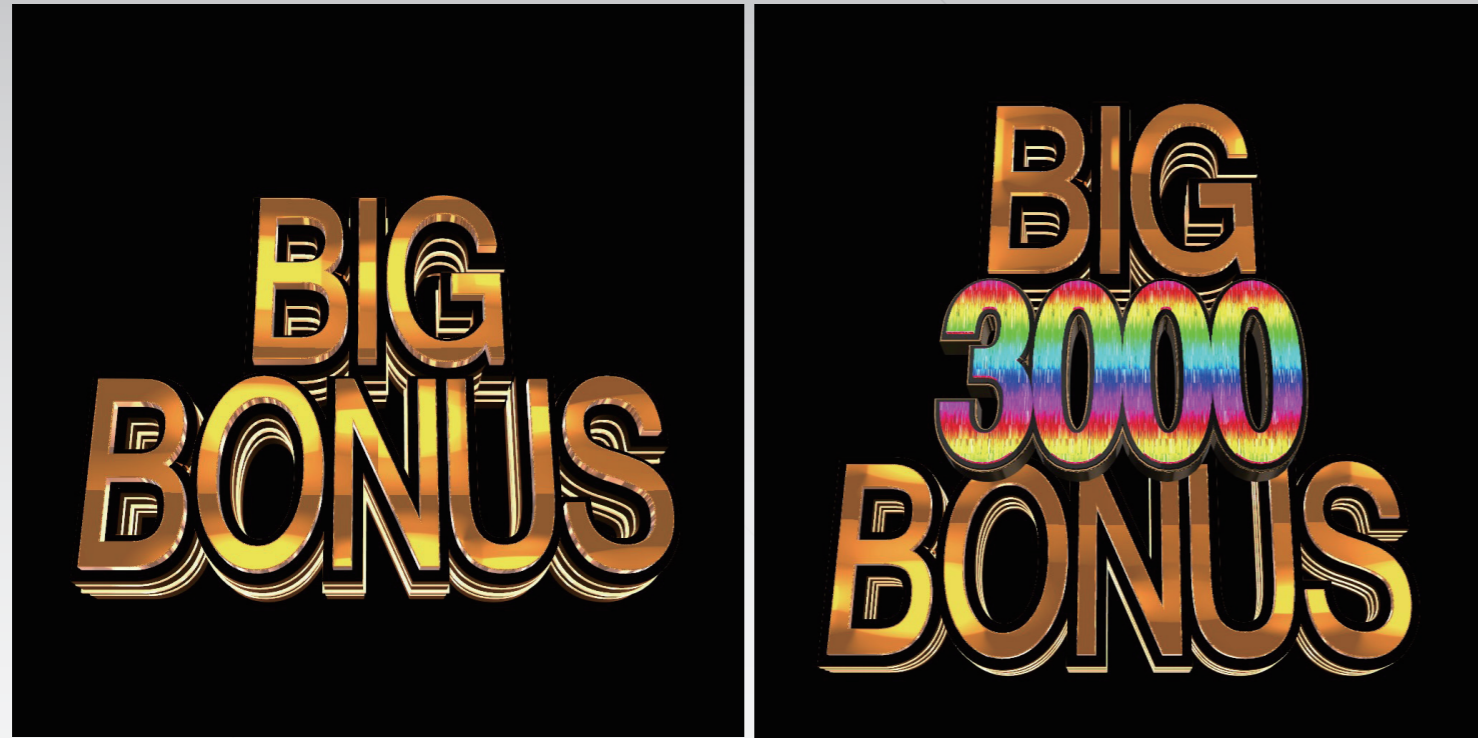
After Effectsを使用し、3000発を獲得した時の作品を作りました。制作時には動きやエフェクトにメリハリを付けたり、色合いにこだわり、見ていて脳汁が出るような演出を作れるよう意識しました。

また、BIGBONUSの文字はElement 3Dを使用し操作を慣れるとともに、高級感を出せるように意識しました。

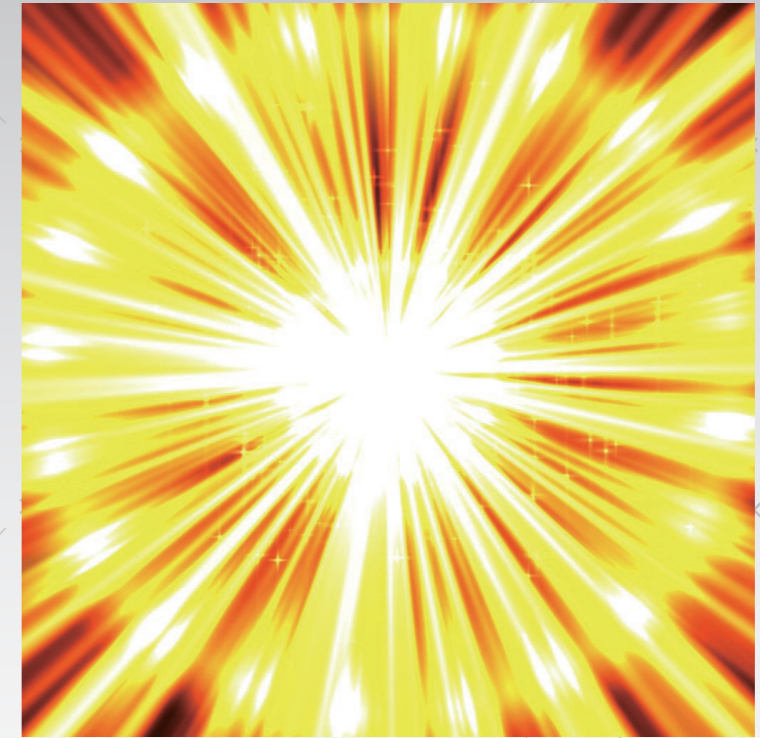
動画：<https://youtu.be/tCgqhqeUqnU>



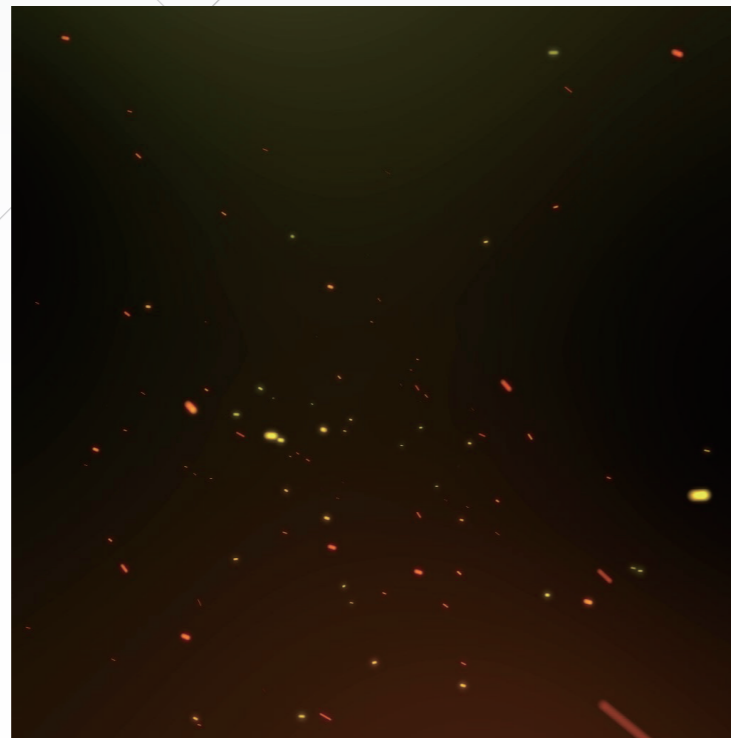
●図柄 3000の文字だけを虹色にし目立たせるようにしました。



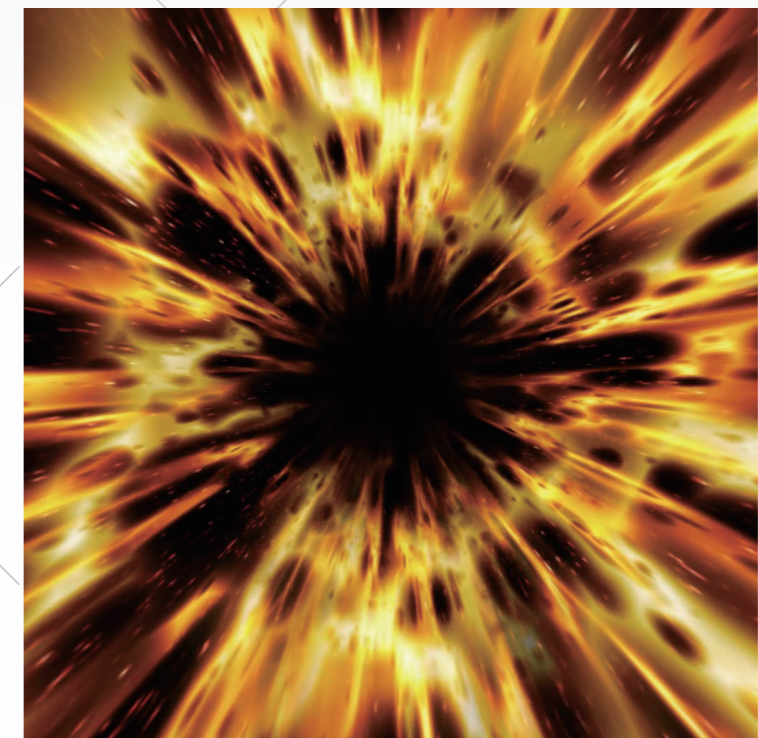
●エフェクト 余韻を残すためにパーティクルが消える瞬間を遅らせました。



●BIGBONUS背景 最後のBIG3000BONUSを引き立てるため暗めの背景と火の粉で落ち着いた雰囲気づくりをしました。



●BIG3000BONUS背景 炎系の流背ですが、色調を明るくし特別感を出しました。



こだわりポイント

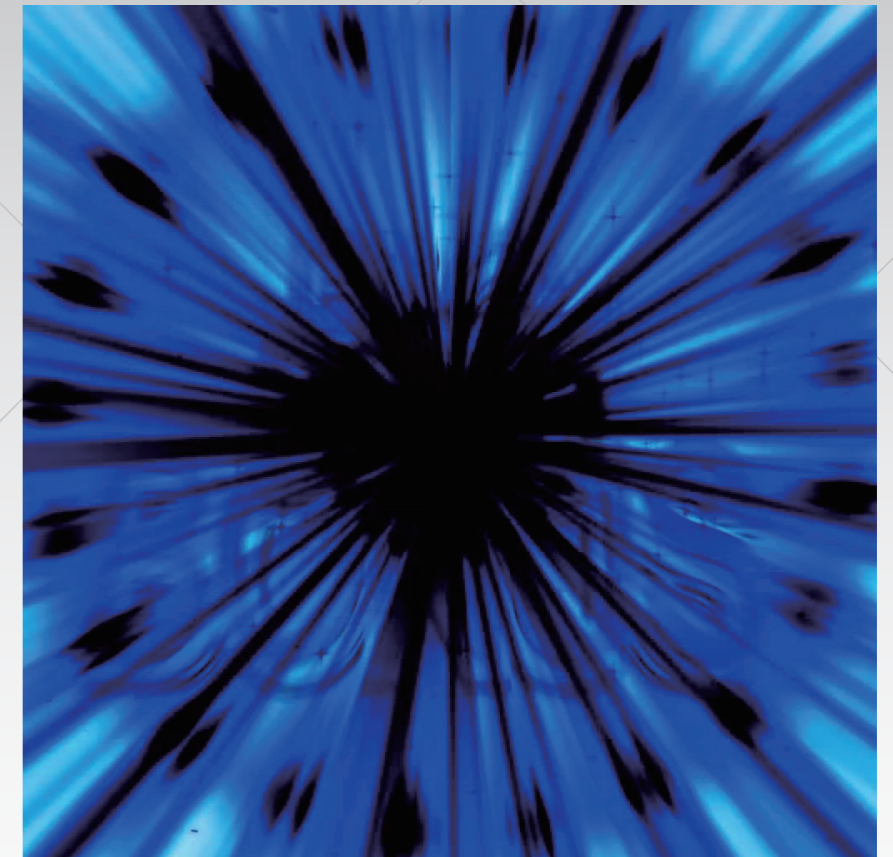
まず、既存のパチンコ作品をフレームごとに観察しました。そして良いと思ったところを参考にし、動きや色を細かいところまで調整し、より良い作品になるようこだわりました。



①冒頭のBIGBONUSが出てくる際に角度をつけながら登場させたり、ブラーをかけたりするなどをして勢いを付けました。



②勢いよく一文字ずつ登場させた後にゆっくり登場する3000を見せて「すごいのを取った!」とユーザーが感じてくれるような演出にしました。



③文字が登場する際や、文字同士が合体する際に色を反転させ視覚的に強い衝撃が伝わるようにしました。

777

After EffectsとBlenderを使用し、制作しました。
制作時には引き込まれるような演出を作るために動きやエフェクトにメリハリをつけるよう意識をしました。
7図柄はBlenderで作りました。カッコいい見た目になるように一部分を尖らせるなどしてデザインにもこだわりました。

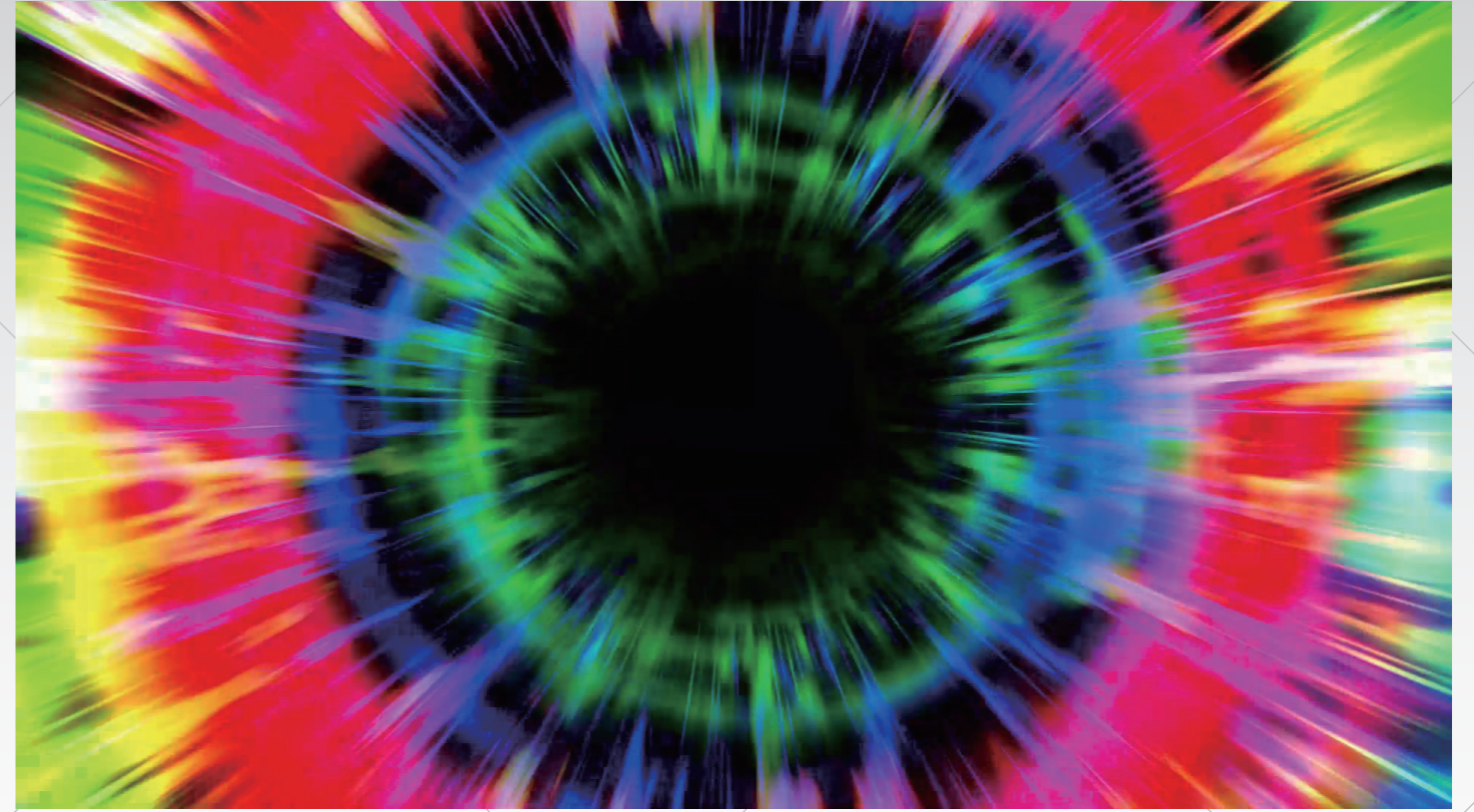
動画：<https://youtu.be/0-mqCAAtJq0>



●背景① 中央を発光させ、大きなパワーを貯めてように見せました。



●背景② 多くの色を混ぜ、不思議な雰囲気になるように意識をしました。

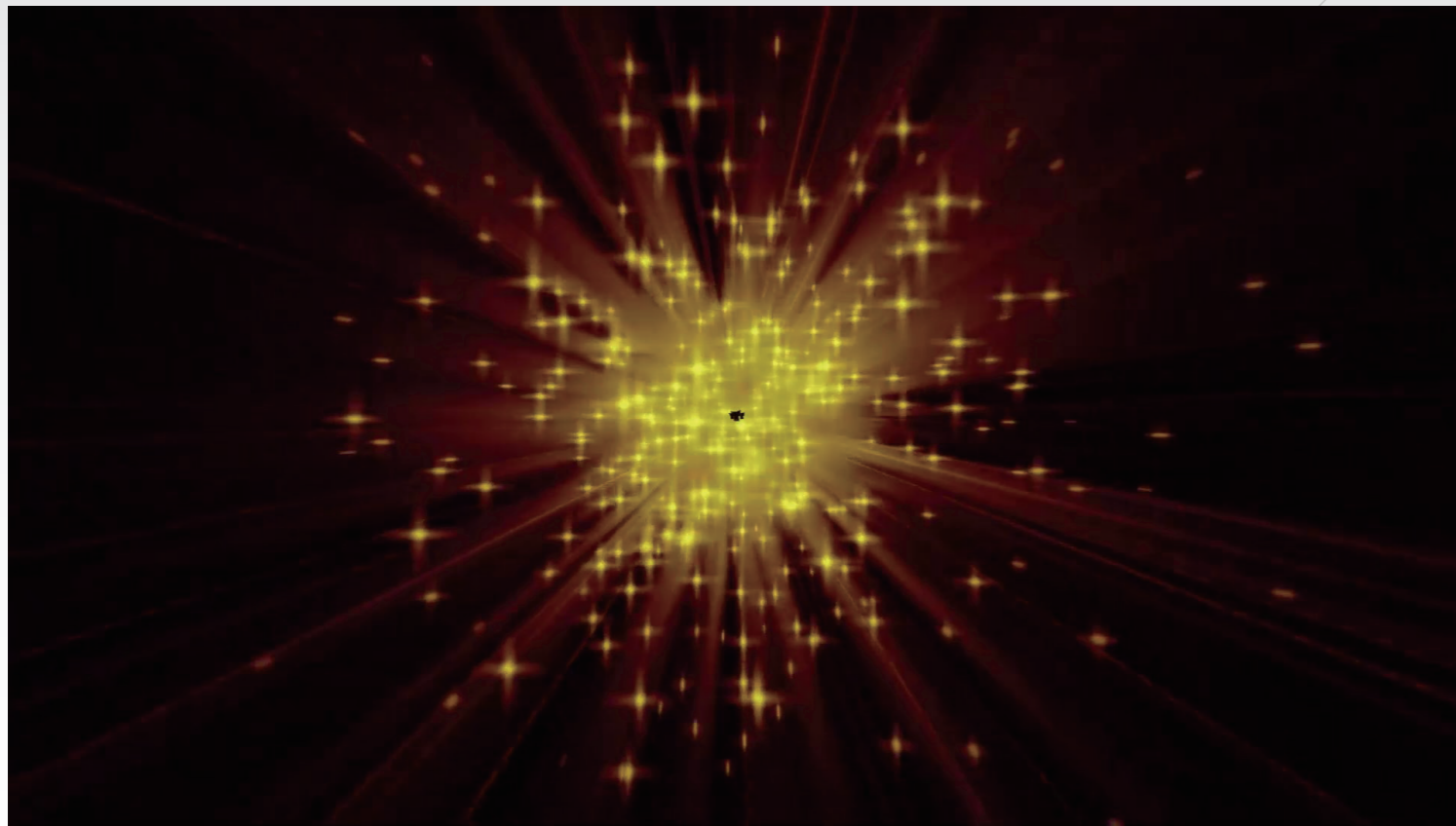


●7図柄



こだわりポイント

この作品では、どのような見せ方をすれば熱い演出になるかを考えました。その結果動きにメリハリを付けると大分印象が変わると気づき、既存の作品を参考にし制作しました。



①図柄とエフェクトが吸い込まれた後に暗転の時間を作り、この後にくる7図柄をより引き立たせるようにしました。



②必要以上に7を強調させるために、画面目一杯に出現するよにしました。

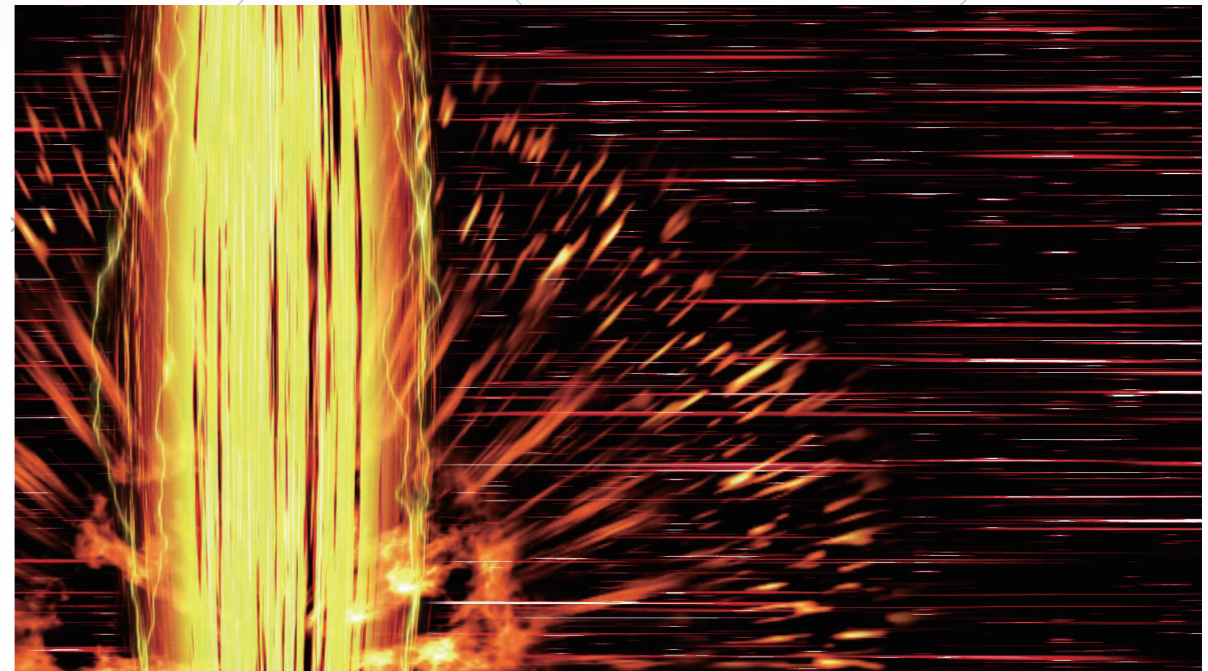
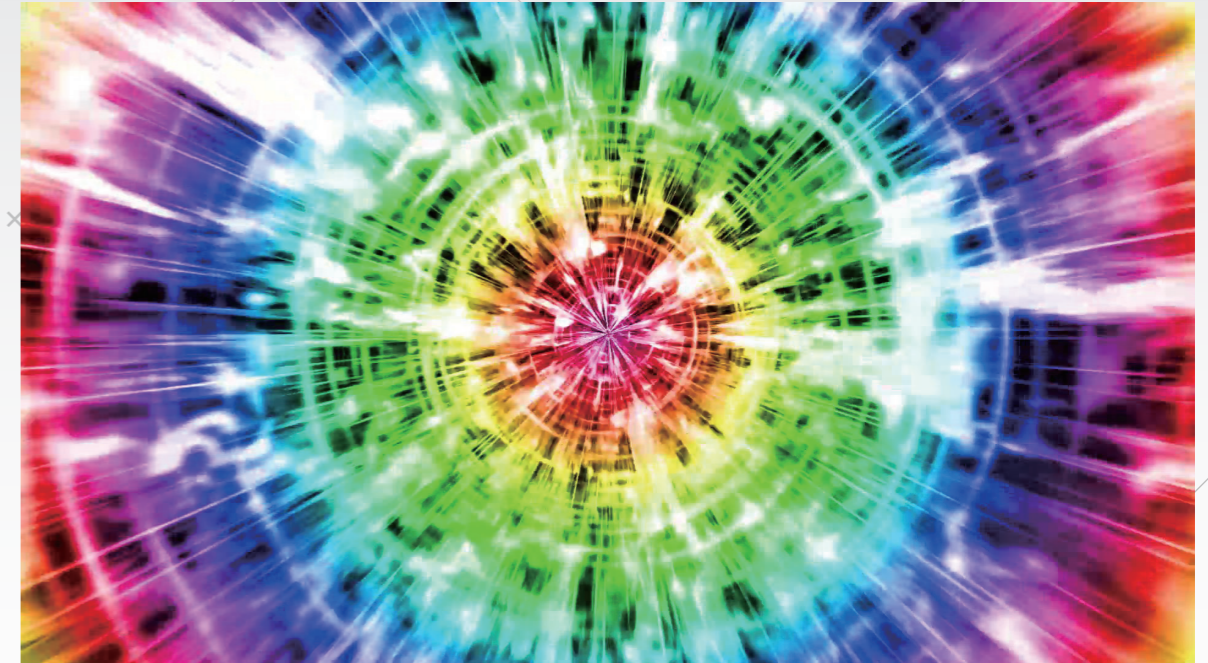
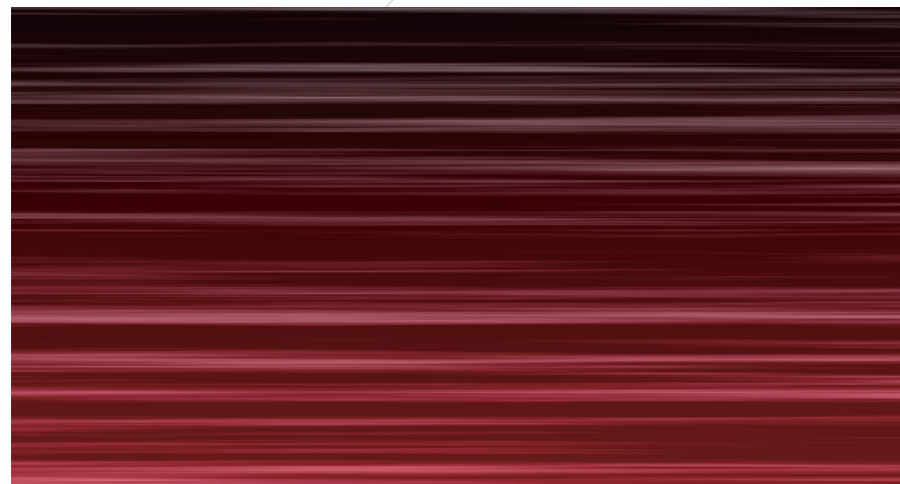
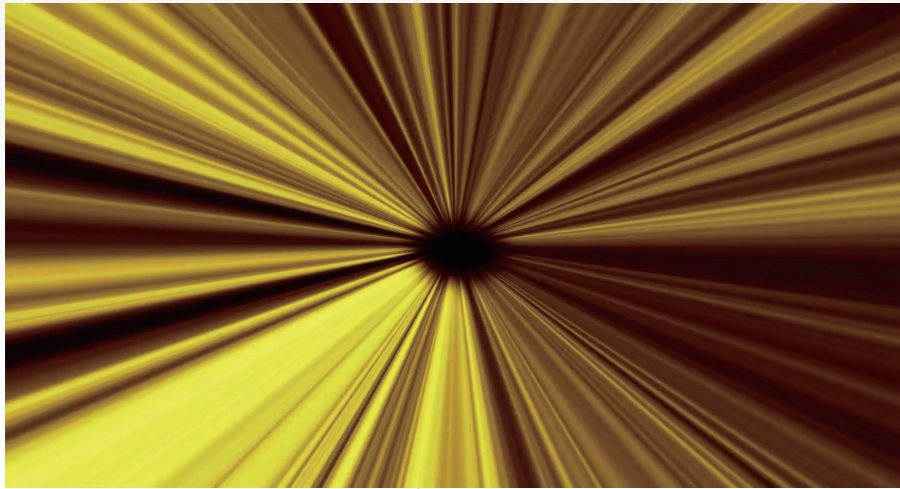
成長過程

Aftereffectsを触り始めたころはyoutubeにアップされているチュートリアル動画を見て制作をしていました。だんだんAEの操作に慣れてくると、いつもホールで見ているような映像が作れるようになりとても楽しかったです。現在は保留変化演出や擬似変動の演出も作れるようになると日々精進しております。

2022/12月



2022/9月



主人公の最終装備

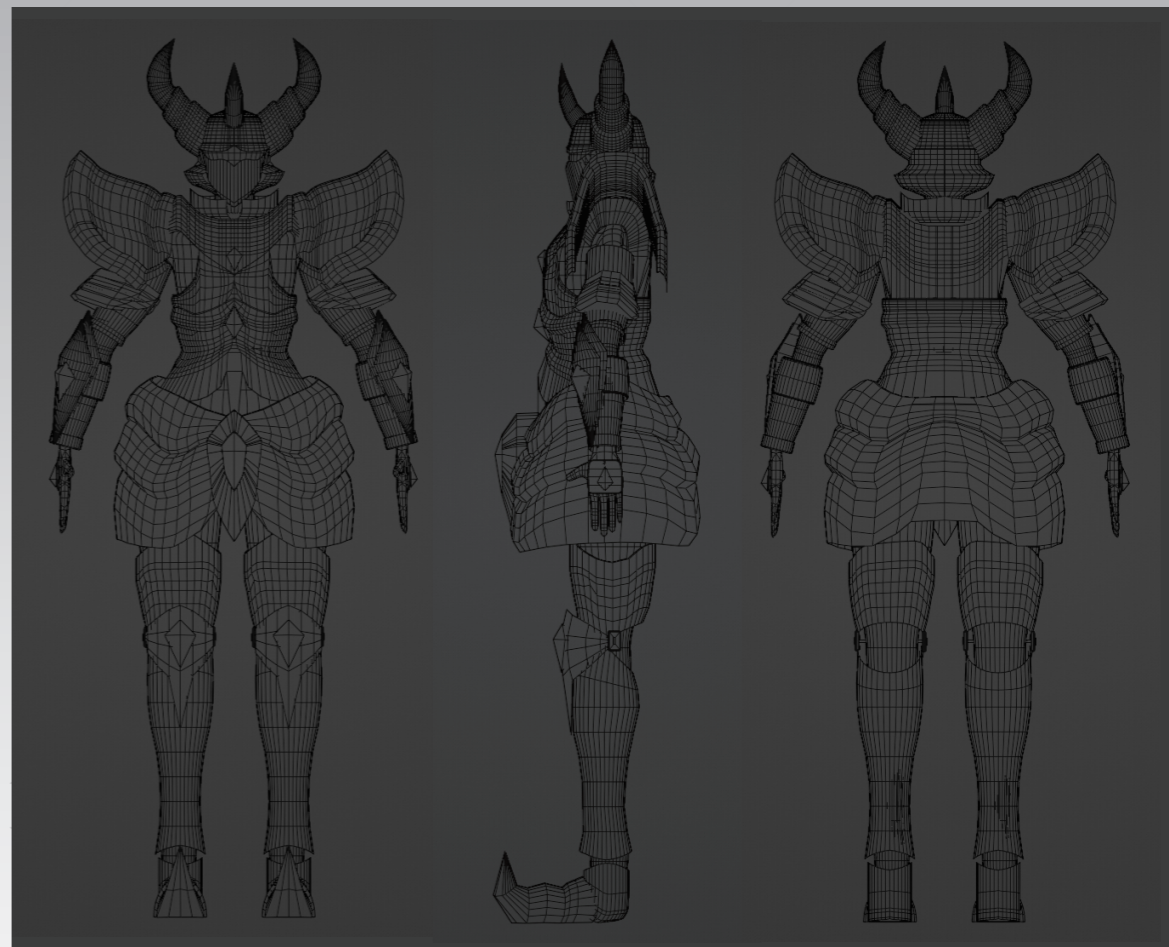
東京ゲームショウ 出展作品

制作時期	2022.8月～9月
制作時間	30時間
使用ソフト	Blender
ポリゴン数	15,356

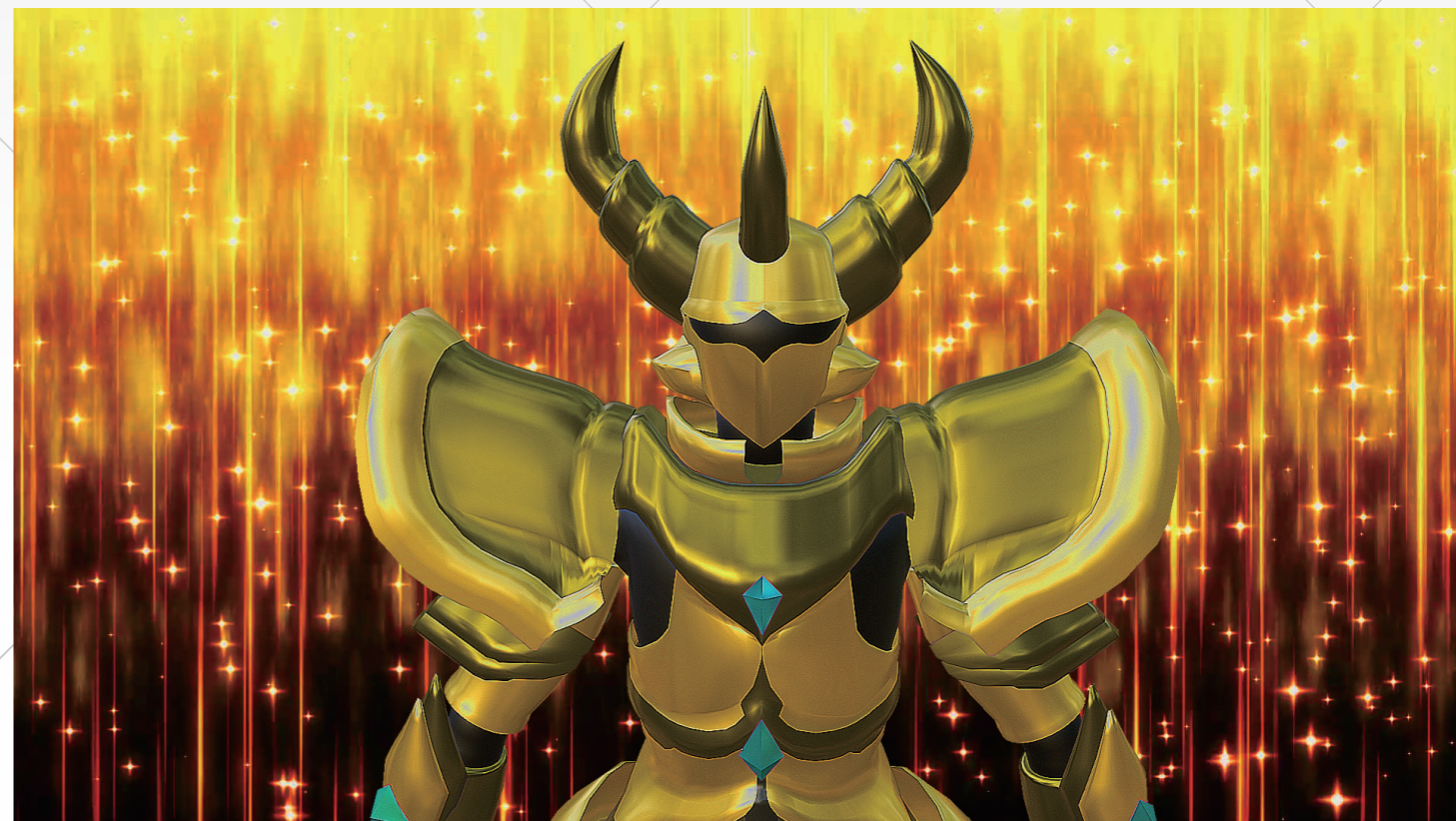
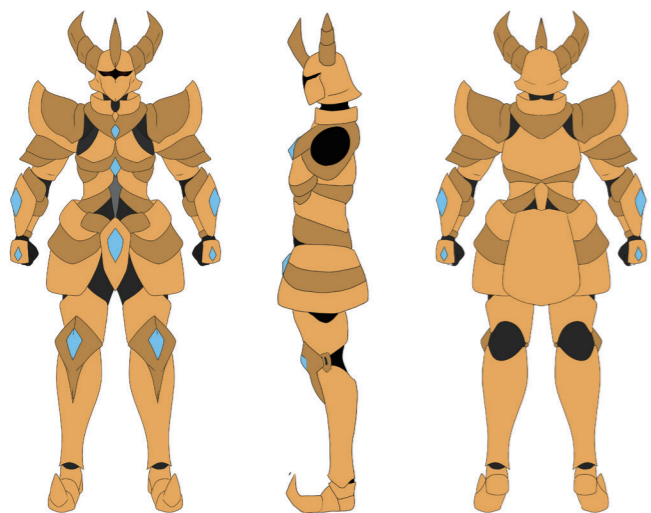
西洋ファンタジーゲームをモチーフにキャラクターモデリングを行いました。このキャラクターの設定は各地に隠されている9つのダイヤを手に入れた主人公が装備している設定です。全体的に違和感のないキャラクターに仕上げるために、各パーツの資料をたくさん集めて制作しました。その中でも頭の部分はキャラクターのイメージを大きく変える部分なので特に力を入れました。



●3面図



●ラフ



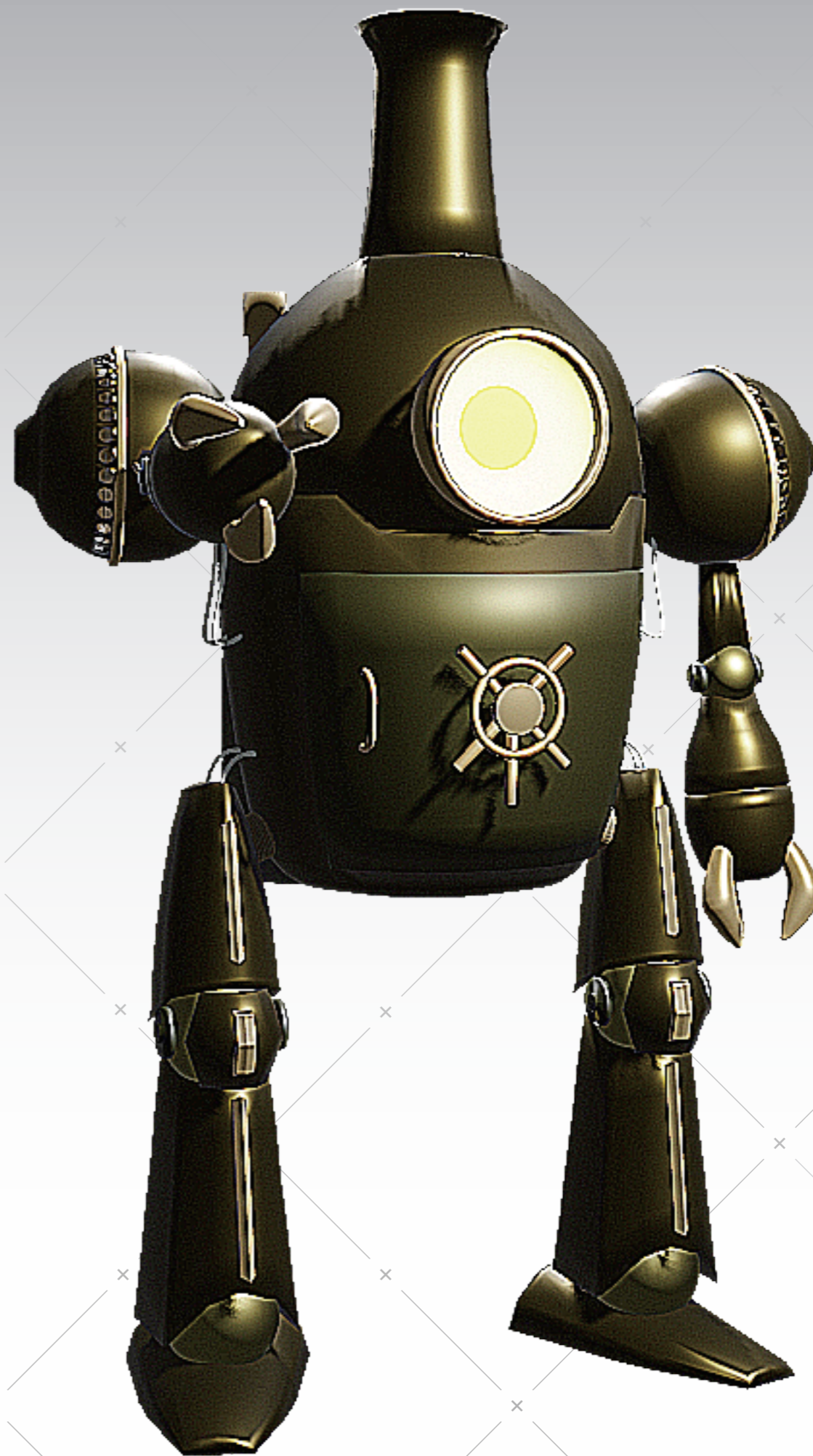
ミニロボ

オリジナルキャラクター

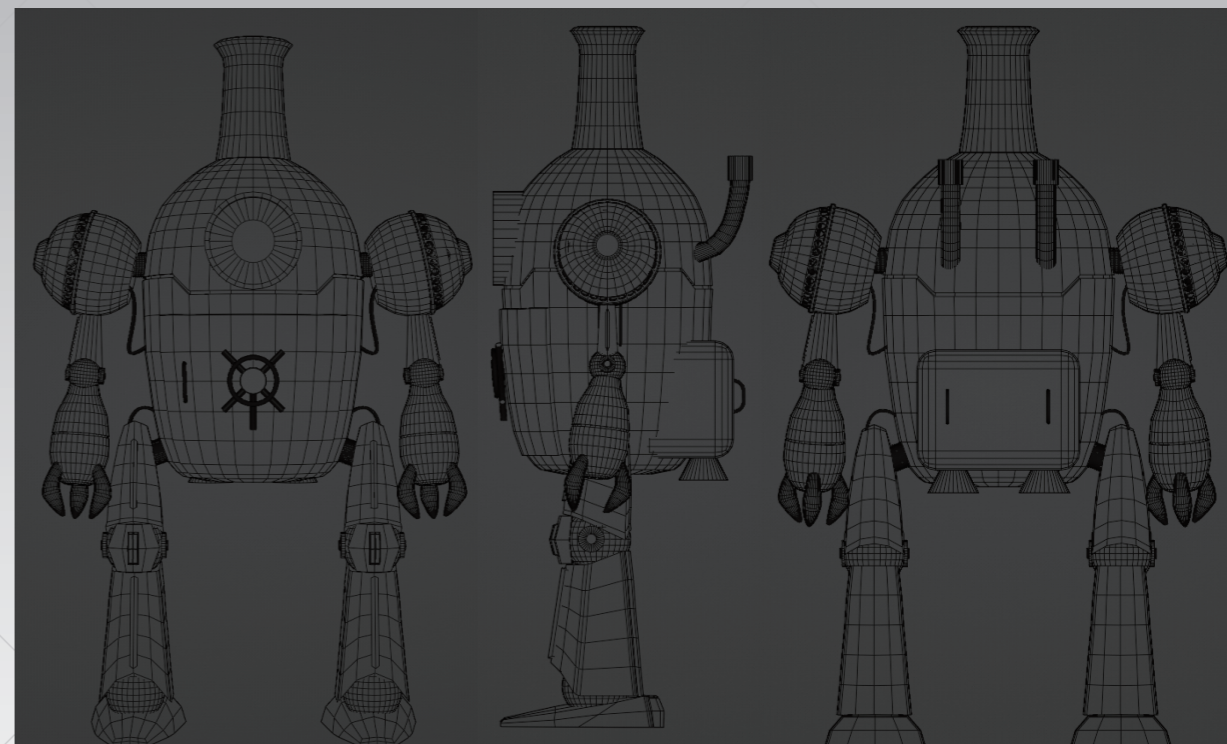
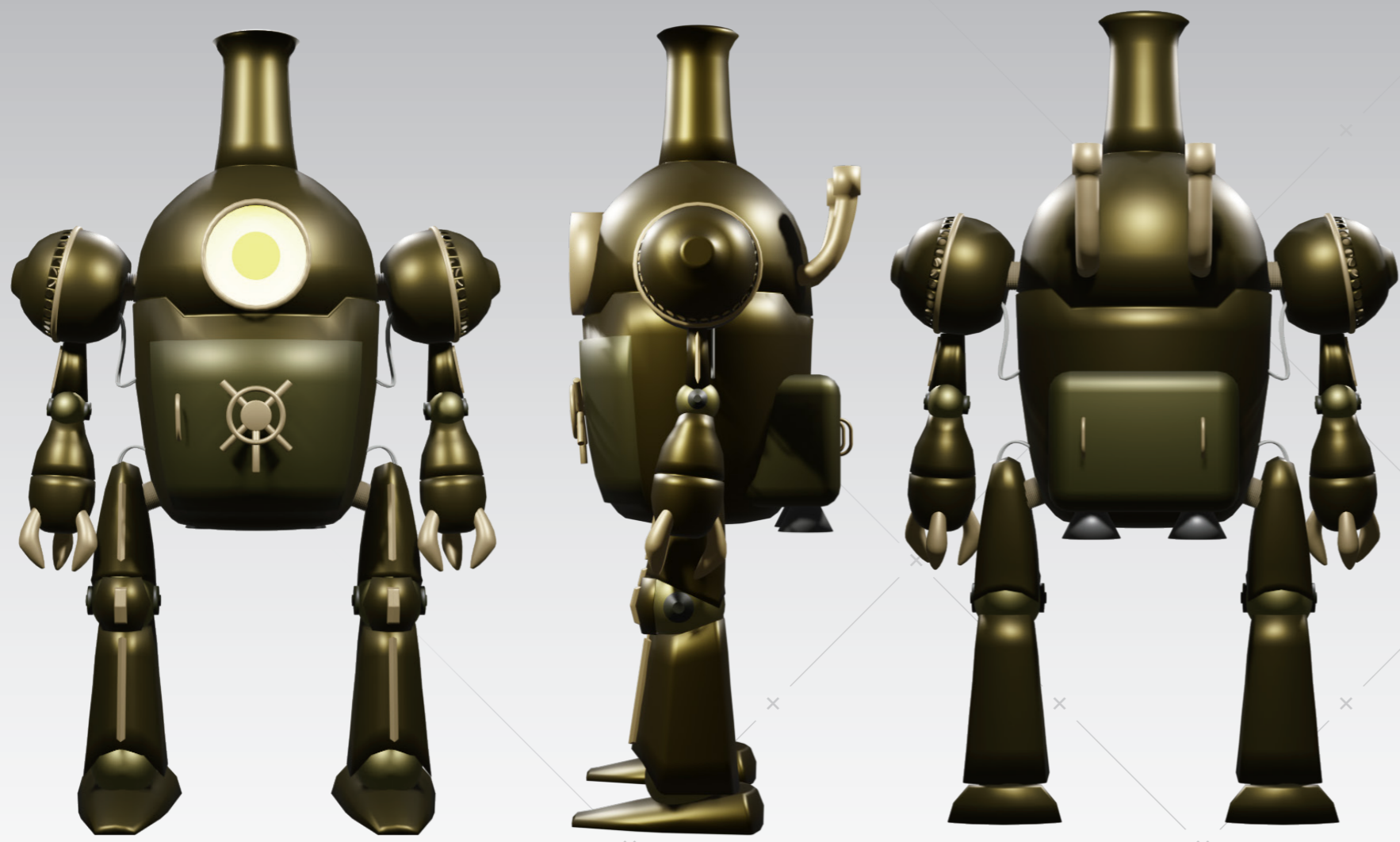
制作時期	2022.9月～10月
制作時間	20時間
使用ソフト	Blender
ポリゴン数	31,135

この作品は、自動車とサイバーパンクロボットをモチーフに制作しました。

制作時には、機械感が薄くならないようにディテールを増やしたり、全体のバランスに気を付けながらモデリングしました。



●3面図



●ラフ

