



PORTFOLIO



Profile.

大脇彪雅 oowaki hyouga

2003/05/06

出身地 岐阜県

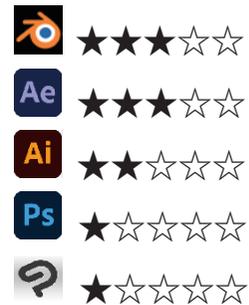
専門学校名古屋デザイナー学院

ゲーム・CG学科
3DCGデザイン専攻

希望職種

エフェクトコンポジットデザイナー

使用しているソフト



趣味

パチンコ・スロット
ゲーム(apex legends)
音ゲー(maimai)

好きな機種

パチンコ
・アズールレーン
・エヴァンゲリオン
・リゼロ鬼がかりver
・ガンダムユニコーン
・ベルセルク無双

スロット

・甲鉄城のカバネリ
・ヴァルヴレイヴ
・北斗の拳

After Effects



制作時間 30 時間

制作時期 2023 年 6 月頃

制作ツール



<https://youtu.be/Abqxtcq3f7E>

1,



2,



3,



4,



ドラゴンボールを題材にしたパチンコの演出を作りました。ドラゴンボールが好きでオリジナルパチンコを作りたいと思い制作を始めました。今回は、入賞時の先読み演出から保留変化するまでの流れを通して作りました。保留をホイホイカプセルにすることで、ホイホイカプセルを使用した時に保留が変わるようにしました。

blender で作った素材



CLIP STUDIO PAINT で作った素材





制作時間 30 時間

制作時期 2023 年 5 月頃

制作ツール



<https://youtu.be/c9Ff6BMsQWQ>

1,



2,



3,



4,



Pガンダムユニコーンフィーバーの図柄が揃ったあとの演出を参考にして作りました。僕が好きな機種の一つなのでオマージュ作品に選びました。文字にアニメーションを blender で付ける作業が苦勞しました。まだまだ全体的によくできる点しかないので、少しずつブラッシュアップをしていきたいです。

blender で作った素材



After Effects



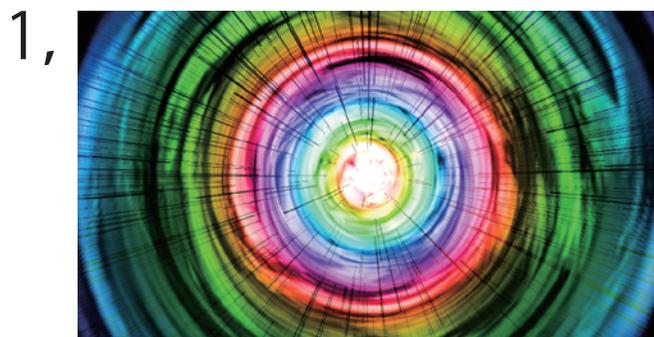
制作時間 13 時間

制作時期 2022 年 4 月頃

制作ツール



<https://youtu.be/DNAdXMa4vzI>



初めて流背の制作をしました。

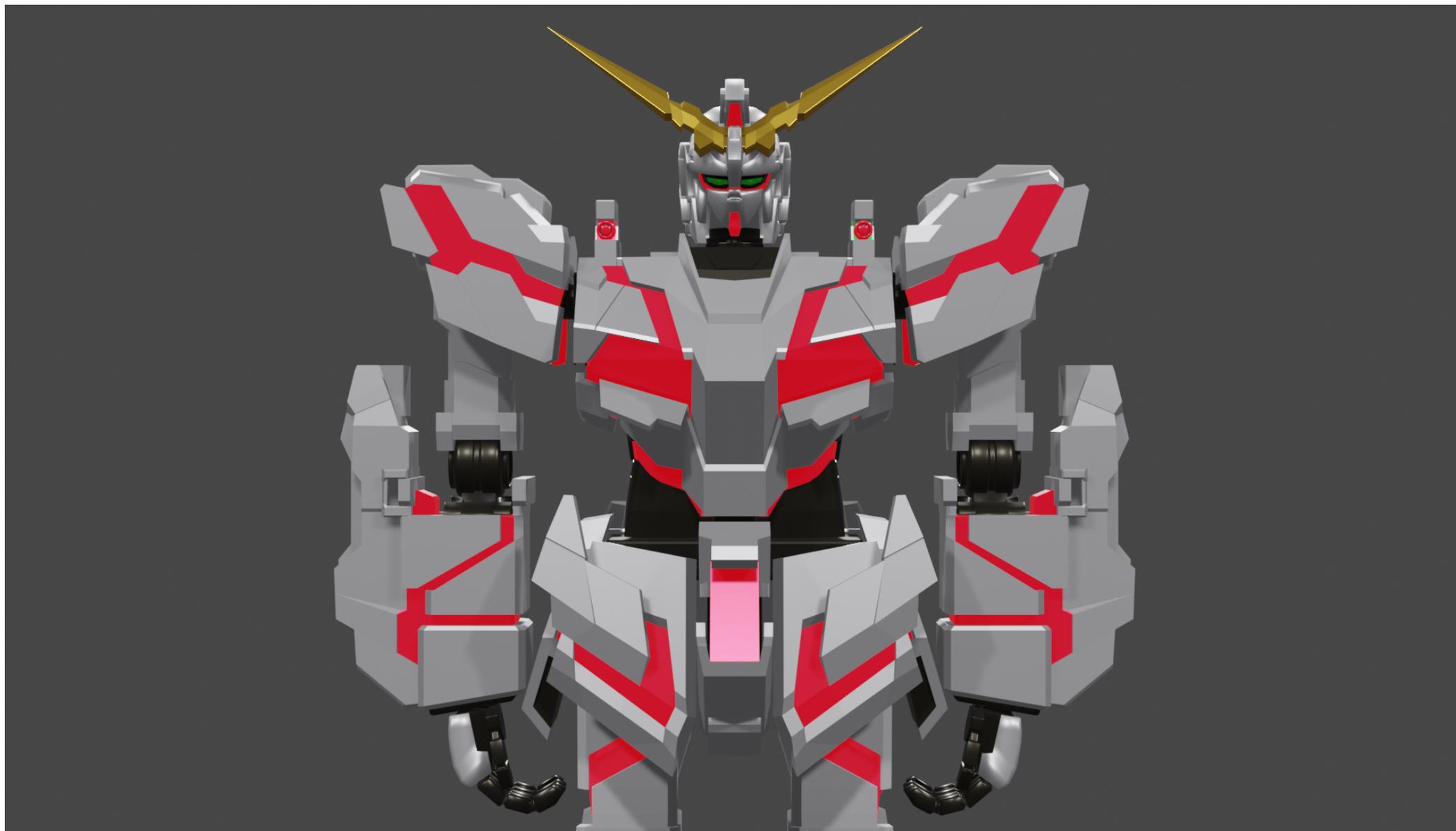
7 図柄は、シティハンターの図柄のパスを取り、アニメーションは、シンフォギア 3 を参考に制作しました。迫力が欲しいところでは、1 フレームずつキーフレームをうち細かく調整しました。

流背ではフラクタルノイズをメインに使いました。遠近感を出せるように制作しました。

blender で作った素材



3Dモデリング



制作時間 40 時間

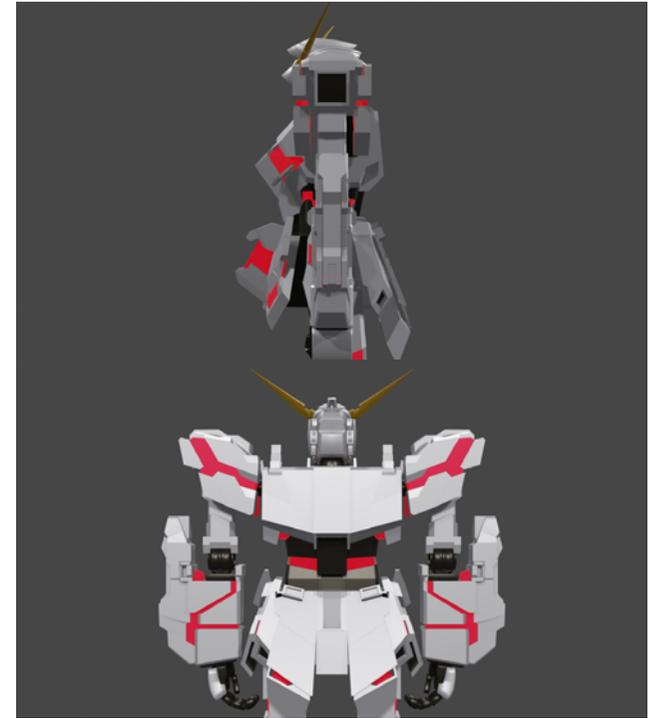
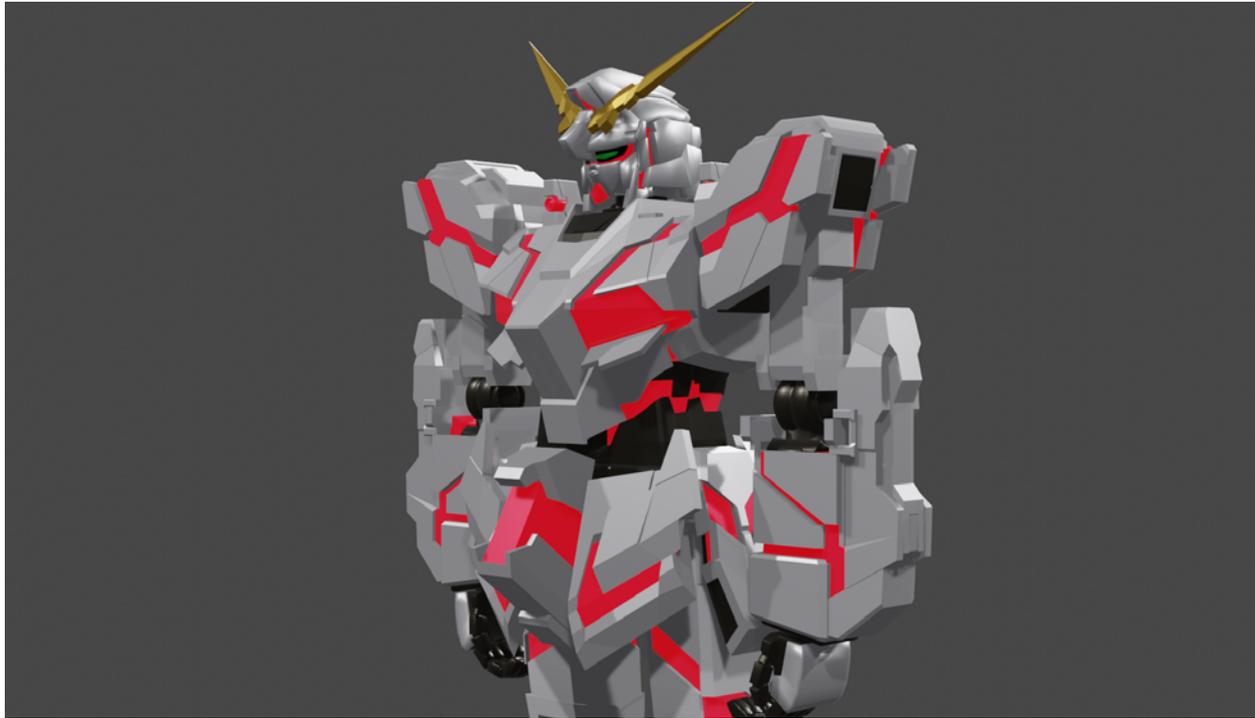
制作時期 2022 年 12 月頃

ポリゴン数 15,360

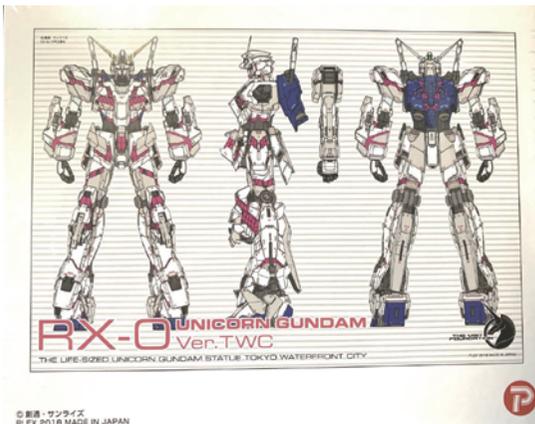
制作ツール



ユニコーンガンダムデストロイモード



参考資料



機動戦士ガンダムユニコーンの作中に出てくるユニコーンガンダムデストロイモードを制作しました。自宅にあったプラモデルの三面図と実際に作ったプラモデルを見ながら制作しました。目で見ても手で触りながら作業を進めています。S

3Dモデリング



制作時間 40 時間

制作時期 2022 年 8 月頃

ポリゴン数 43,699

制作ツール



東京ゲームショウ



参考資料



東京ゲームショウに向けて制作した作品です。2D 専門の子にイラストを書いてもらい、初めてキャラクターをモデリングしました。
学内のコンテストで佳作をとりました。

3Dモデリング



制作時間 35 時間

制作時期 2022 年 7 月頃

ポリゴン数 198,294

制作ツール



キッチン



制作担当箇所



参考資料



キッチンをグループ制作しました。参考画像をもとに、オリジナリティを加えながら制作しました。初めて制作した作品なので少しずつブラッシュアップをしています。

オリジナルキャラクター



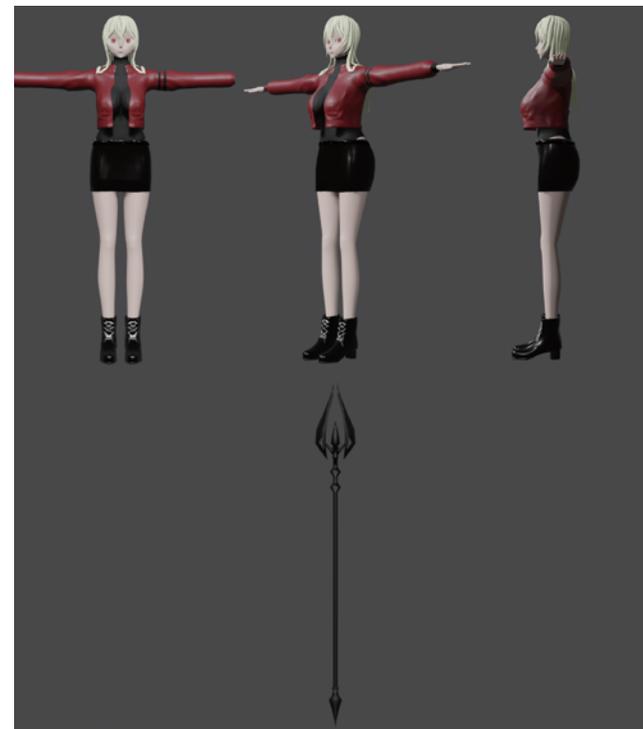
制作時間 36 時間

制作時期 2022 年 1 月頃

ポリゴン数 81,864

制作ツール





デザイン案



デザインから制作したオリジナルキャラクターです。武器を持たせたかったので槍も作りました。

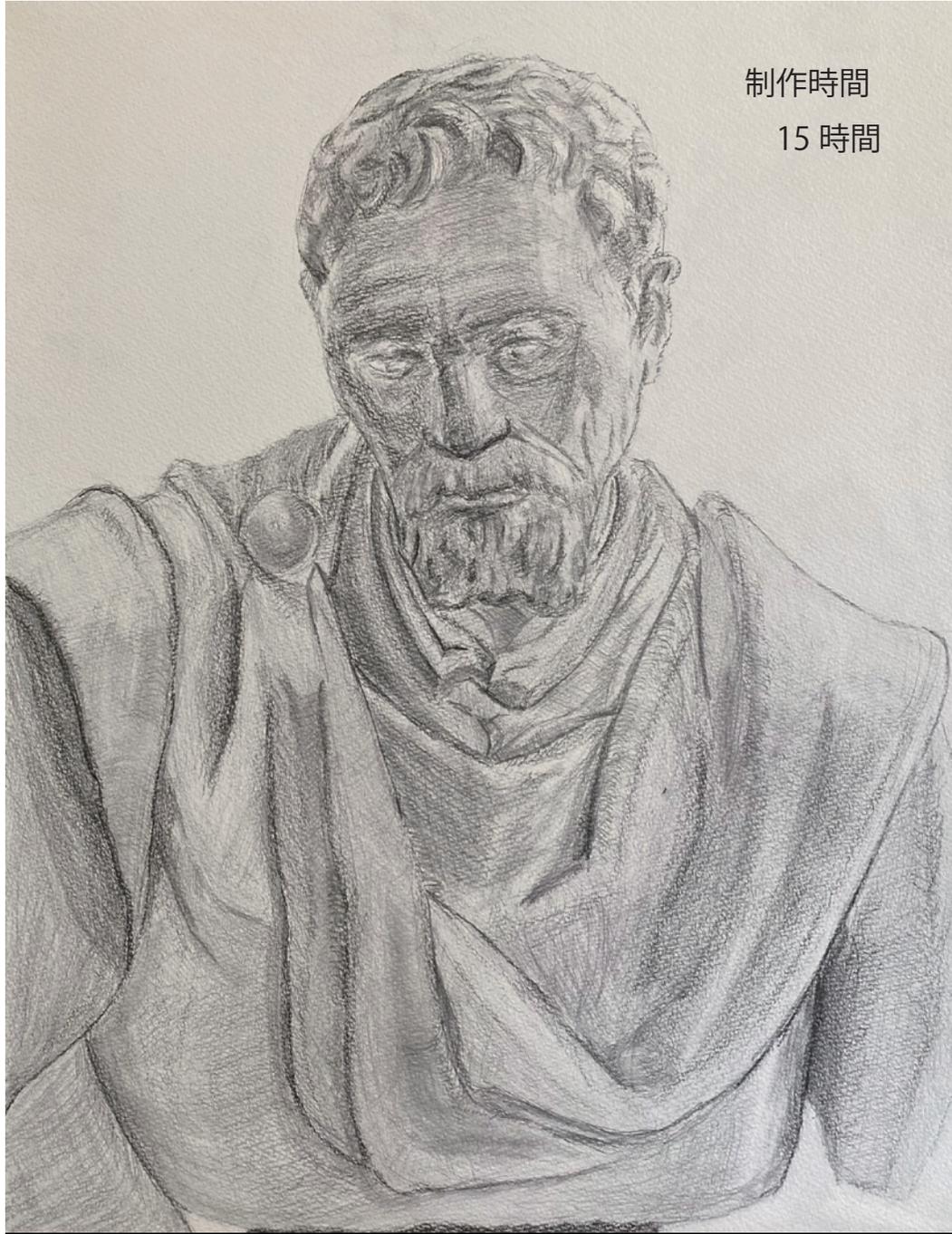
デッサン

制作時間

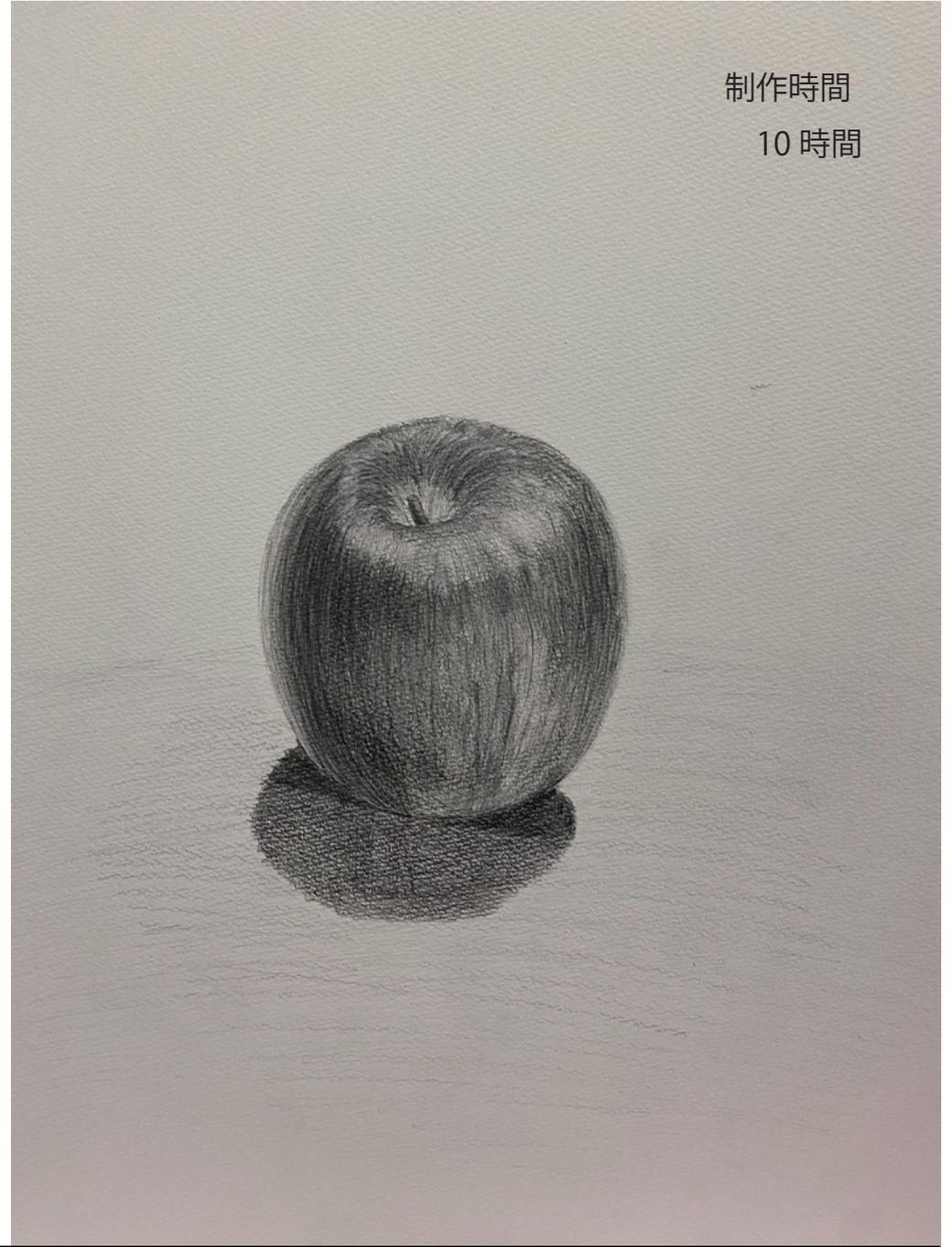
14 時間



デッサン



制作時間
15 時間



制作時間
10 時間

デッサン

制作時間
9 時間

