

Portfolio

since
2022.04
#

2003 8/28



Hirai Kanaho

This girl is the most confident work. I made it while comparing the illustrations many times to make it cute.



DoolyLolita2023712

Profile



ひらい かなほ
平井奏穂

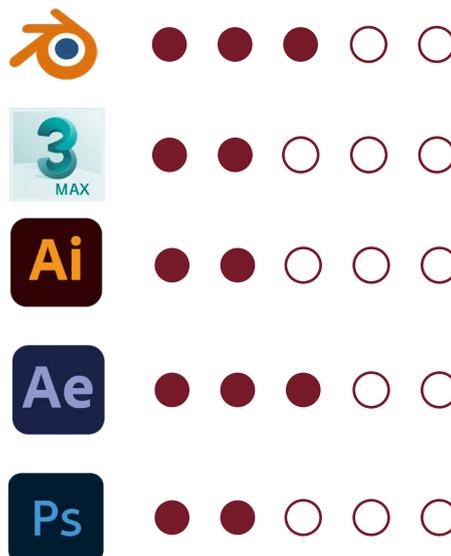
名古屋デザイナー学院

ゲーム・CG学科 3DCGデザイン専攻

NDG221200@adachi-gr.education

3Dキャラモデラー、3Dアニメーター志望

Skill



Favorite

- ・美味しいものを食べること
- ・友人と話すこと
- ・カラオケに行くこと
- ・あんさんぶるスターズ!!

Comment

小さいころから画面の中のキラキラしたキャラクターたちに憧れを抱いていました。3Dで表現される、現実とは違ったワクワクドキドキした世界を創りだせるようなクリエイターになりたいです。

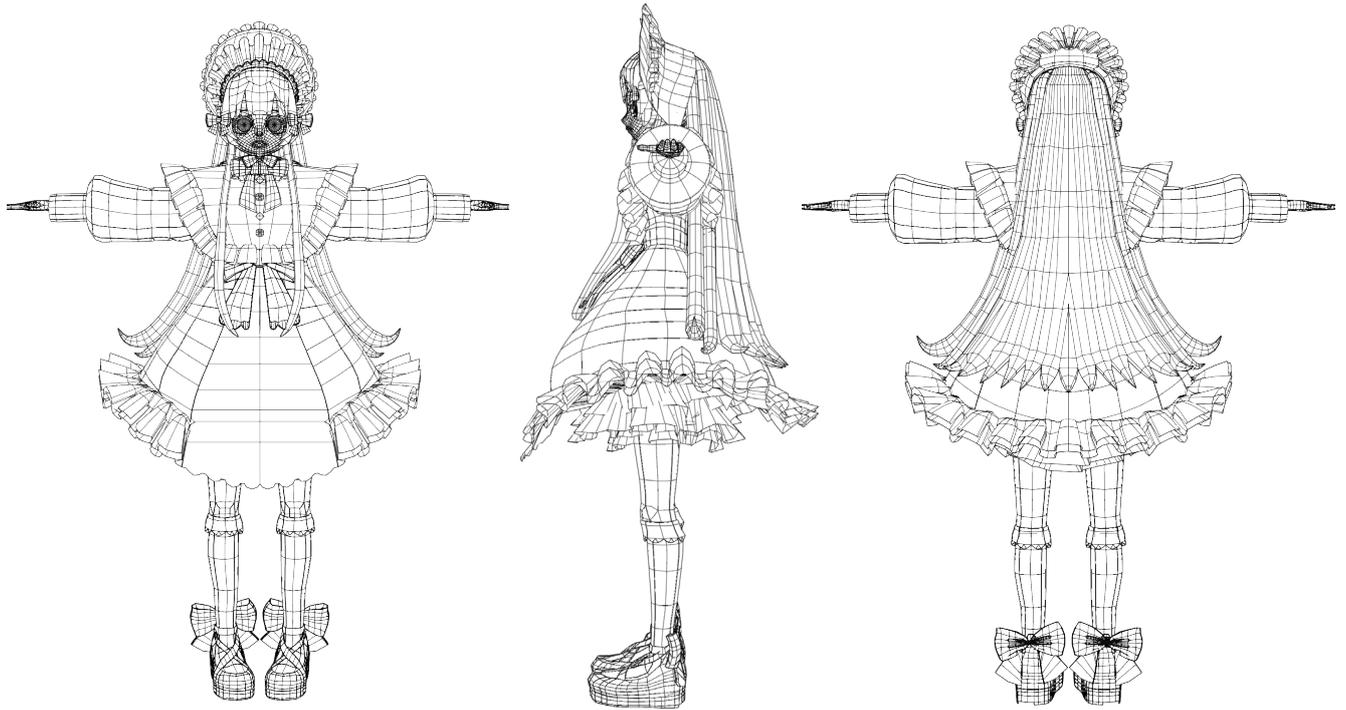
character modering 3Dモデリング

使用ソフト:   制作時期: 2023年5月

制作時間: 90時間 ポリゴン数: 75,156



ワイヤーフレーム



キャラクターデザイン画



UV展開を丁寧にいきテクスチャを書き込むことでポリゴン数を減らすことができました。レースの展開が特に難しく時間がかかりましたが、終わった時の達成感がありました。フリルを制作する際に、納得いく形になるまで何度も何度もモデリングし直しました。差し色で赤を衣装に取り入れました。

キャットガール

使用ソフト:   制作時期: 2022年12月

制作時間: 75時間 ポリゴン数: 93,446



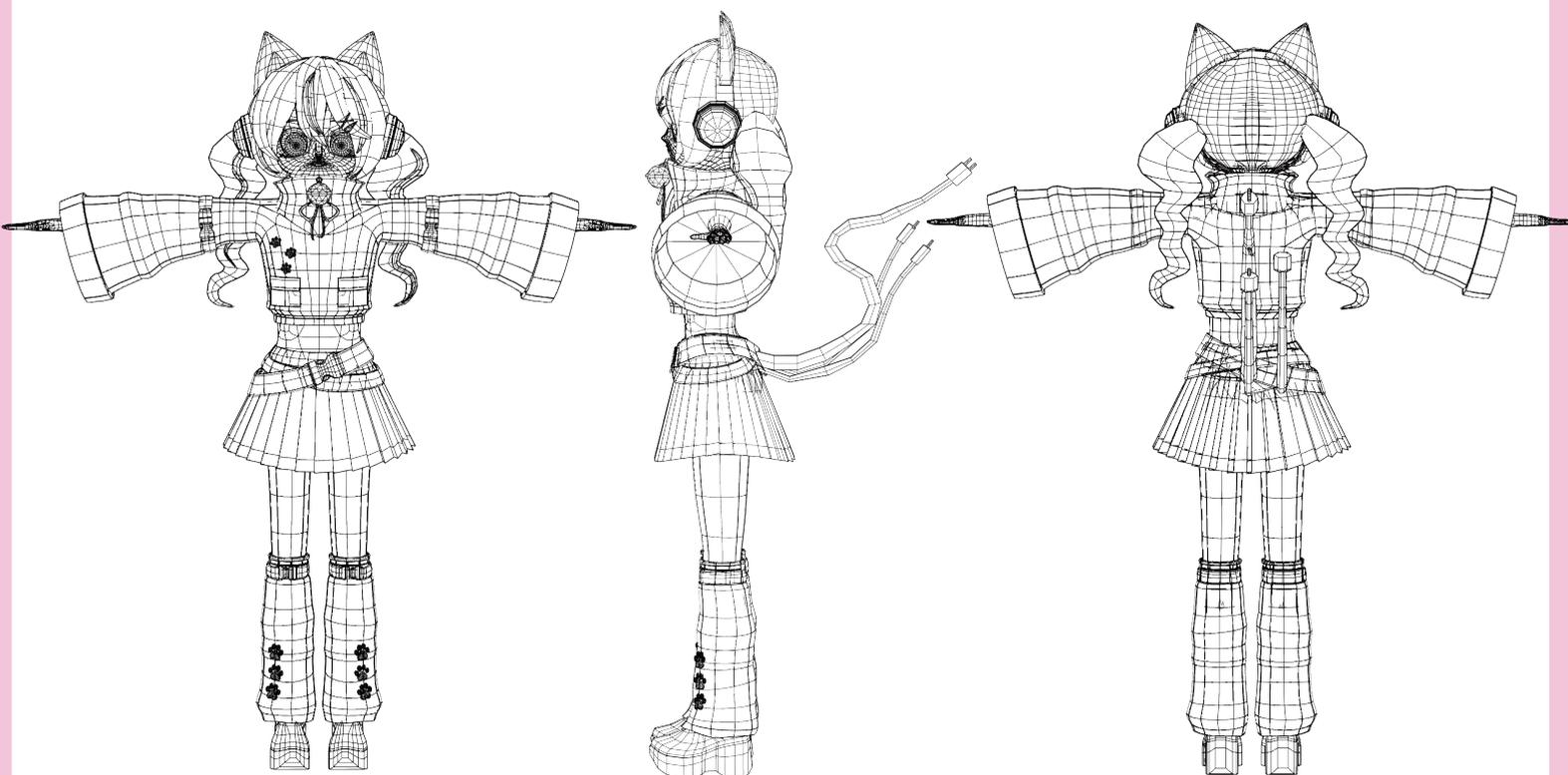
正面



ラフ画



ワイヤーフレーム



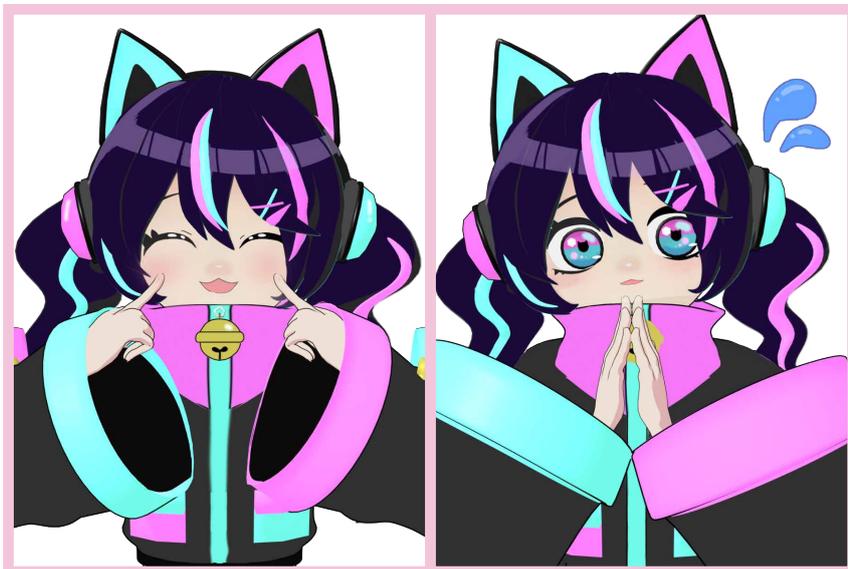
2023.5/13



Brush up



表情差分



作品を添削していただいた際にイラストにもっと寄せれるといい、というアドバイスを受けブラッシュアップを行いました。顔のパーツのみではなく、服やスカート、レッグウォーマーまでほぼすべてのモデリングをやり直しました。比べてみると全然違うと自分でも思ったため、今回ブラッシュアップすることができて良かったです。元イラストが少し寂しいとアドバイスを受け、服の装飾品を増やすなど可愛くなるようにたくさんの工夫をしました。

ぱらぷら

使用ソフト:   制作時期: 2022年10月

制作時間: 18時間 ポリゴン数: 13,702

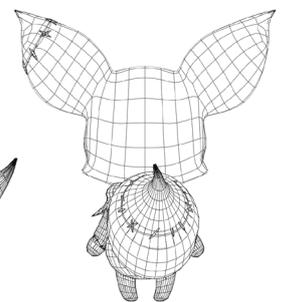
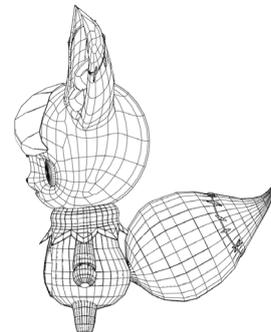
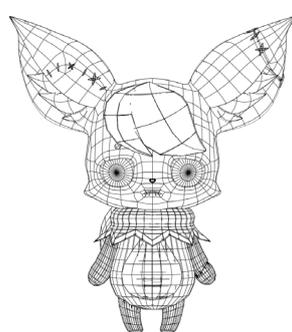


女兒向けアニメにでてくるお供の妖精をイメージしてモデリングしました。モチーフは「天気」で、その中でも雨をイメージしてラフ案を考えました。つぎはぎ部分のモデリングや悲しそうな表情になるように工夫しました。名前はフランス語で「雨傘」を意味する parapluie から考えています。

正面



ワイヤーフレーム



とねーる

使用ソフト:  制作時期: 2023年3月

制作時間: 16時間 ポリゴン数: 32,784

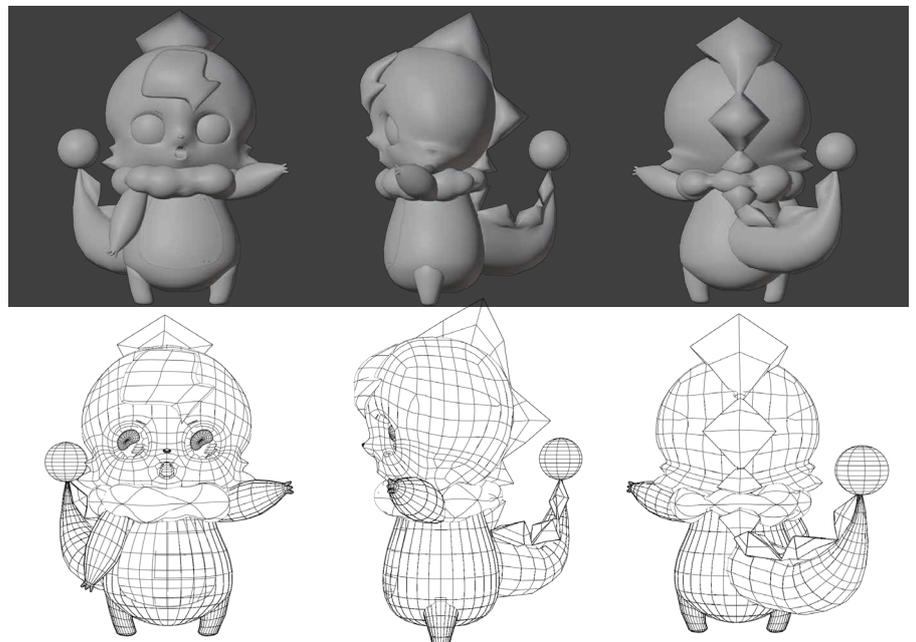


女兒向けアニメにでてくるお供の妖精をイメージしてモデリングしました。モチーフは「天気」で、中でも雷をイメージしてラフ案を考えました。名前はフランス語の雷鳴を意味する「Tonnerre」が由来になっています。怒りっぽく常にムツとした顔をしています。かわいらしいフォルムになるよう意識して制作しました。

ラフ画



ワイヤーフレーム



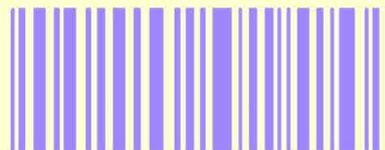
Paraplu Tonnerre



16
kcal

18
glamb

34
Happy



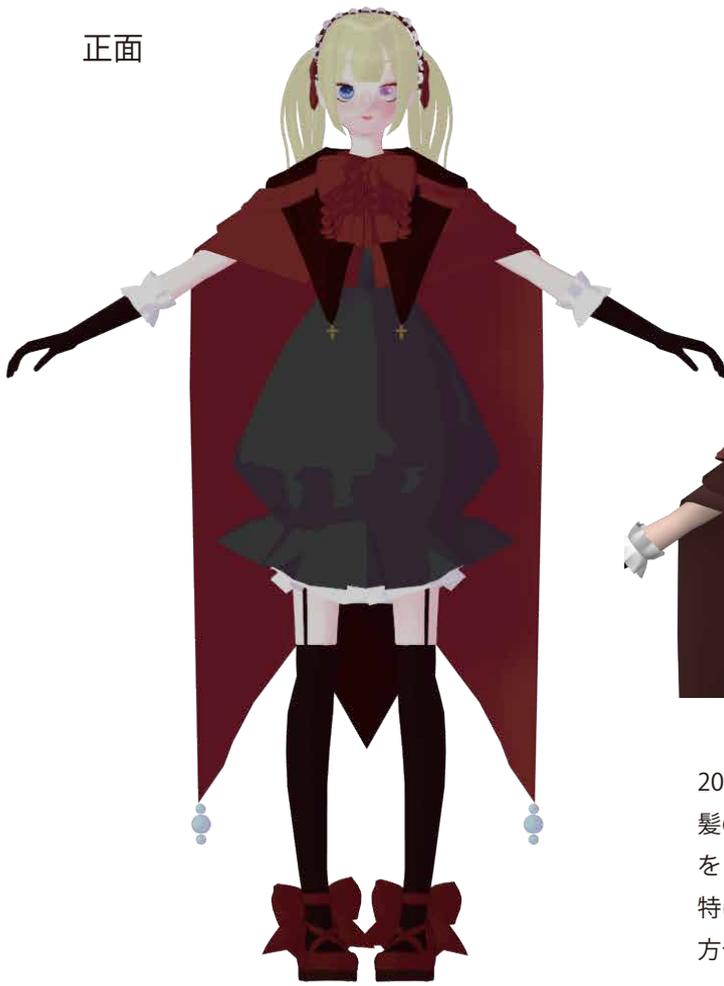
共同制作

担当: 頭部全体・靴・キャラクター設定

東京ゲームショウで制作した作品です。友人と共同作業をしました。中世ヨーロッパに実際に存在していた職業である、祓魔師をコンセプトにしています。



正面

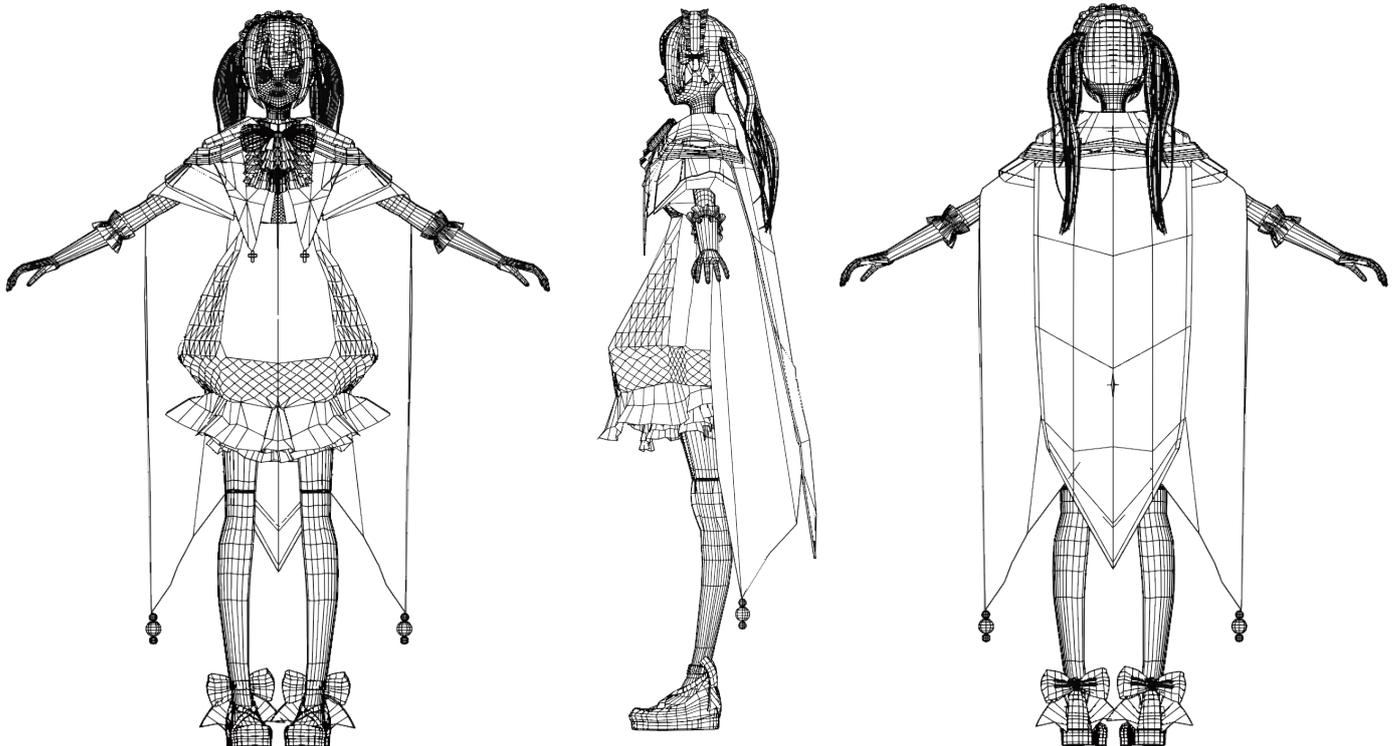


Brysh up



2022年9月に共同制作した作品をブラッシュアップしました。
髪の毛や顔のテクスチャの書き込みや、細かい装飾物の作り直しなど
をしました。
特に意識をしたのはライティングで、アニメ調になるよう光の当たり
方や色味、影の落ち方まで、何度も試行錯誤をしながら調節しました。

ワイヤーフレーム



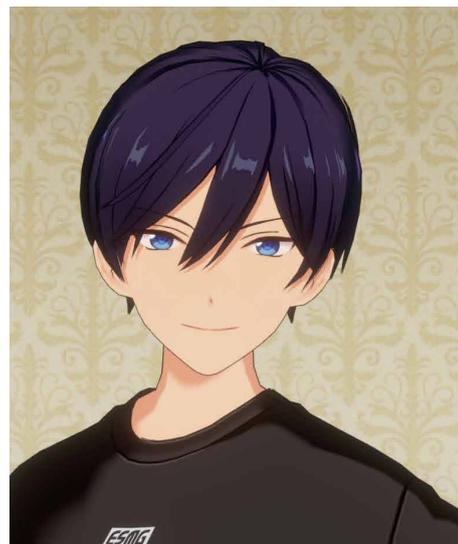
★Trick★star



顔アップ

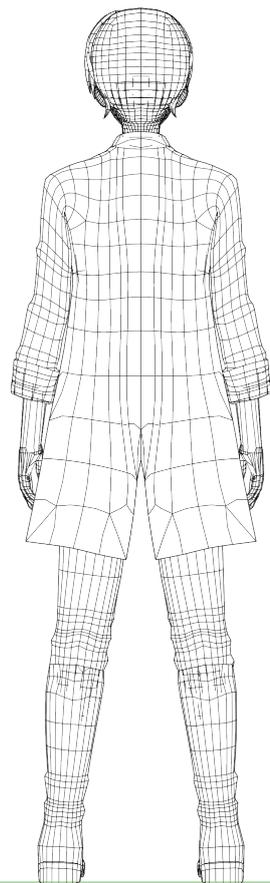
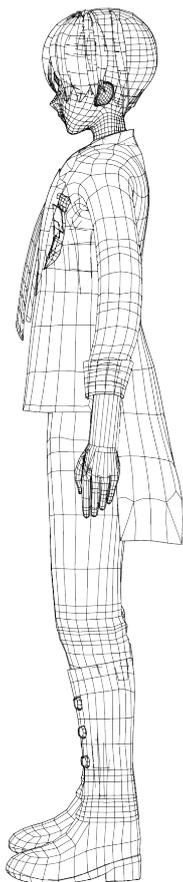
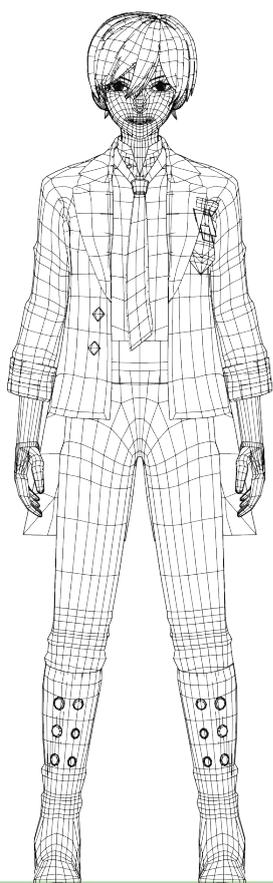


参考資料



版權物の制作に初めて取り組んだ作品です。参考資料を集めるところから時間をかけじっくりモデリングしました。影の入れ方や服の造形に特にこだわりました。今後はポージングをつけていく予定です。まだまだ突き詰めれる個所がたくさんあるので今後もブラッシュアップに努めていきたいです。

ワイヤーフレーム



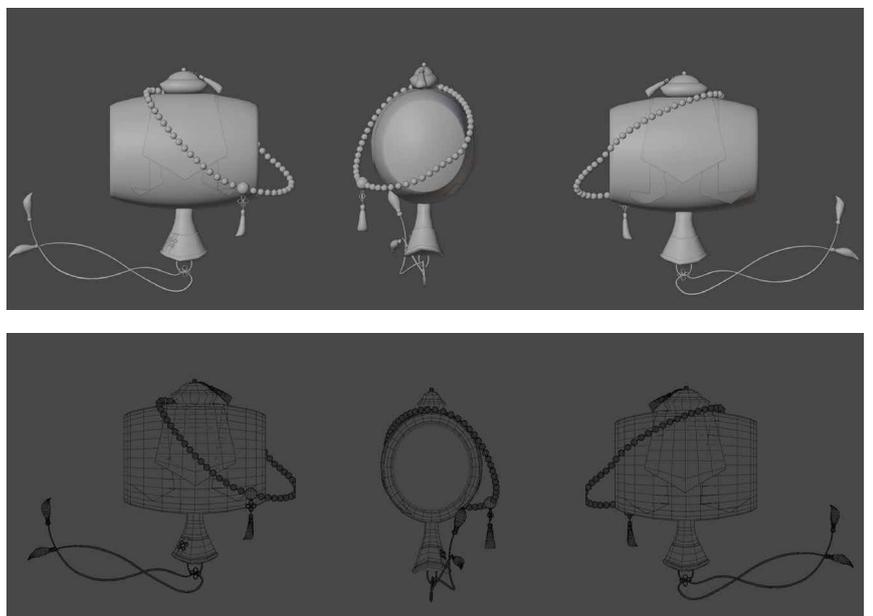


中華風ファンタジーゲームに登場するキョンシーが持つ武器を想定してモデリングをしました。小槌をイメージしてラフ案を考え、帽子やお札など、キョンシーらしさができるように工夫しました。アウトラインをつけることによってゲームに登場するアイテムっぽさを出しました。

ラフ画



ワイヤーフレーム



Sketch

