



# portfolio

Yamanaka Hinato



ヤマナカ ヒナト

# 山中 陽和翔

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

✉ h.yamanaka1022@gmail.com



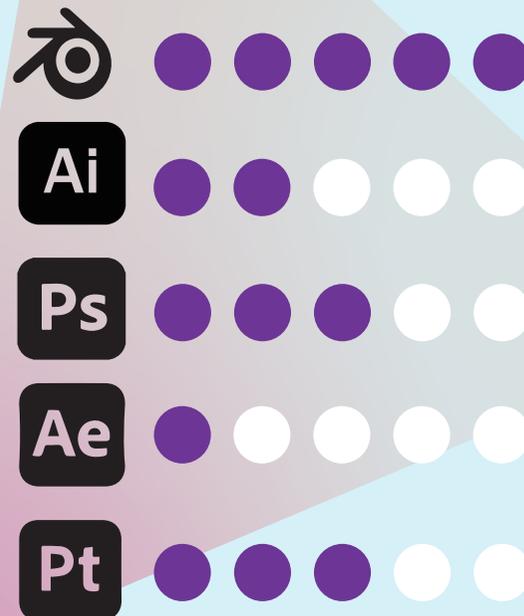
## message

背景モデラーを志望しています。  
3Dの技術を高めていく為、デッサン  
やソフトの勉強を日々頑張ってます。  
現在はモデリングだけでなくテクス  
チャ制作やレタッチ、コンポジットに  
力を入れています。

## like

- ・アニメ
- ・マンガ
- ・スイーツ（特にモンブラン）

## skill



# Jeep WRANGLER UNLIMITED (セルルック)



制作時期: 2022. 11~2023. 5  
制作時間: 140時間

制作ツール: blender/Photoshop/substance painter  
ポリゴン数: 511, 972



レンダリング前



レンダリング後



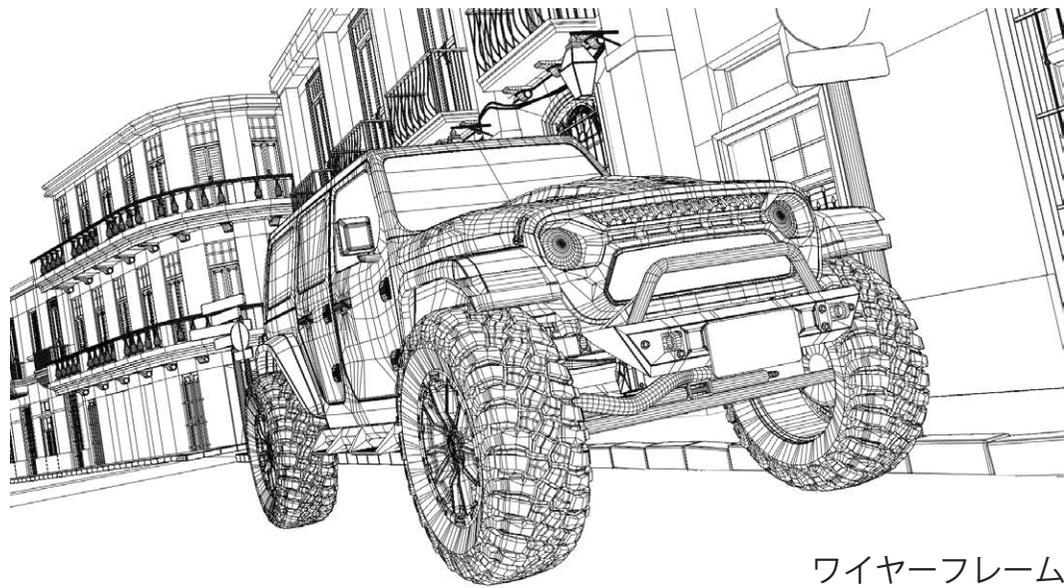
レタッチ後

実際にアニメに出てくる自動車を想定して自動車のジープのセルルック調を制作しました。

セル調にする際、線の入り方やジープのボディの質感やセル調を意識しながら実際の建物の壁の質感の表現などに力を入れました。



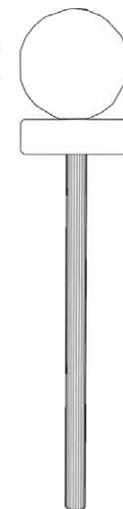
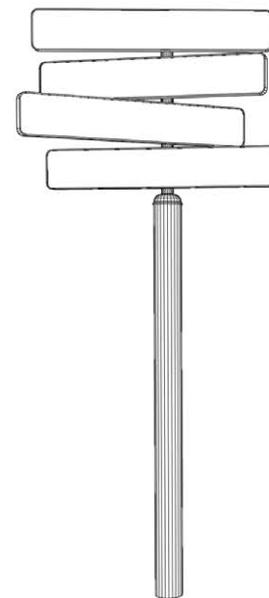
前



ワイヤーフレーム



後ろ



標識



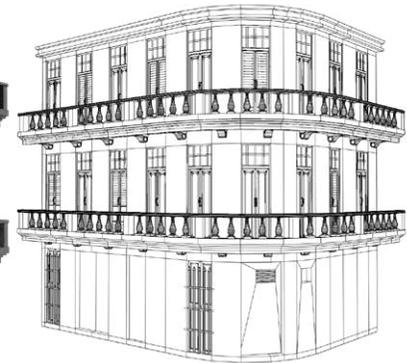
建物 1



建物 2



建物 3



建物 4

# Jeep WRANGLER UNLIMITED (フォトリアル)



# Jeep®

制作時期: 2022.11~2023.5  
制作時間: 100時間

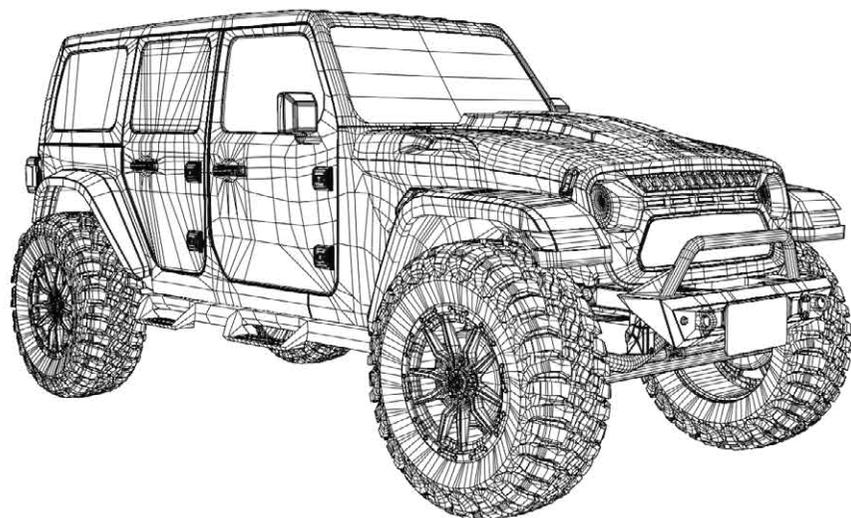
制作ツール: blender/Photoshop substance painter  
ポリゴン数: 375,131



コンポジット前



コンポジット後

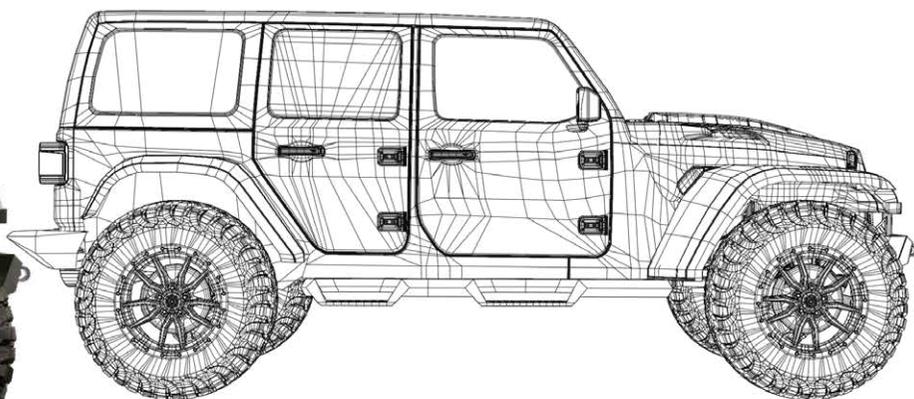


ワイヤーフレーム

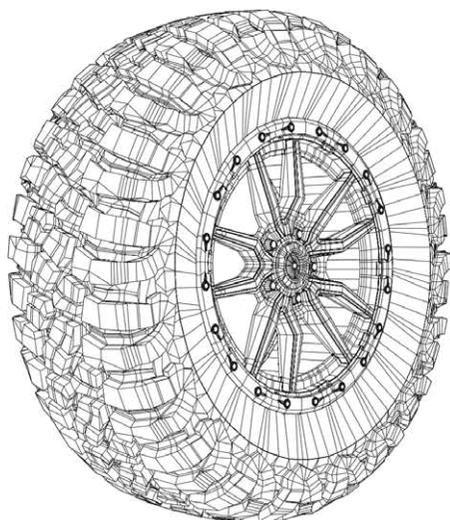


参考資料

セル調だけでなくフォトリアルにも挑戦しました。参考にしたジープがフルカスタマイズされていたので元の型のジープを調べる事や、一つ一つパーツを調べたりするなどしてリアルを追及していきました。また、レンダリング後のレタッチにも力を入れました。



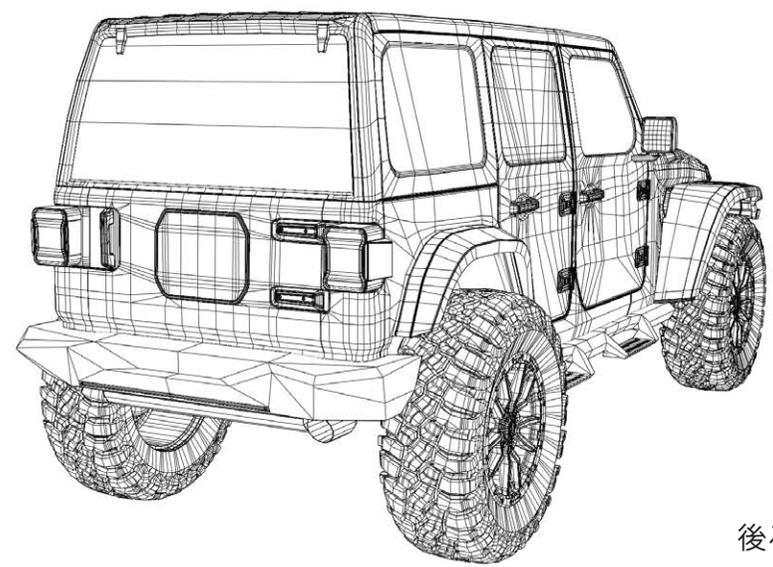
横



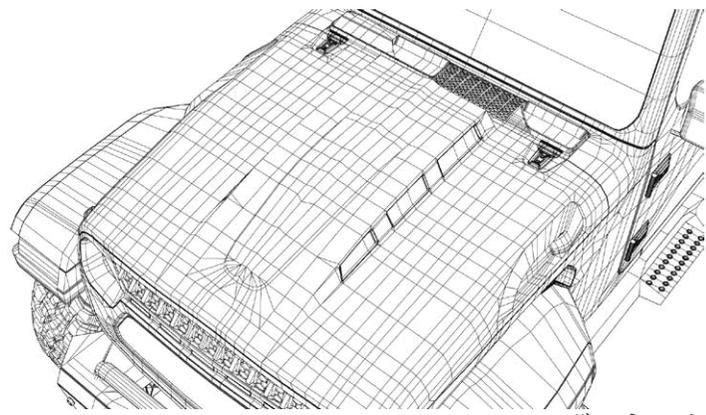
タイヤ



参考資料



後ろ



ボンネット



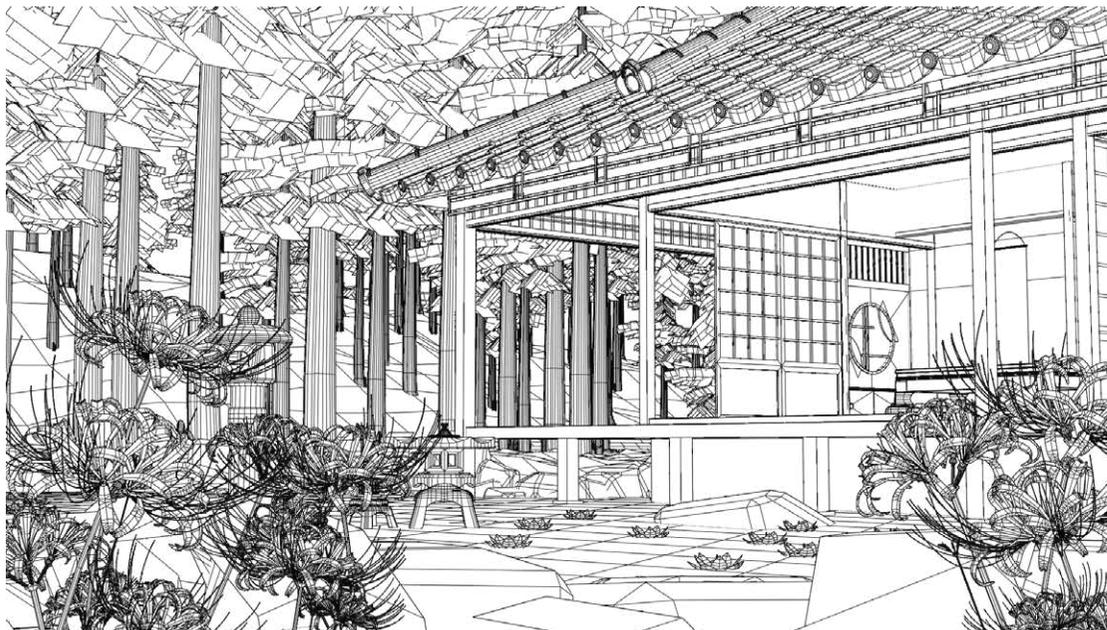
参考資料

# 日本家屋



制作時期 : 2022. 11 ~ 2023. 2  
制作時間 : 80 時間

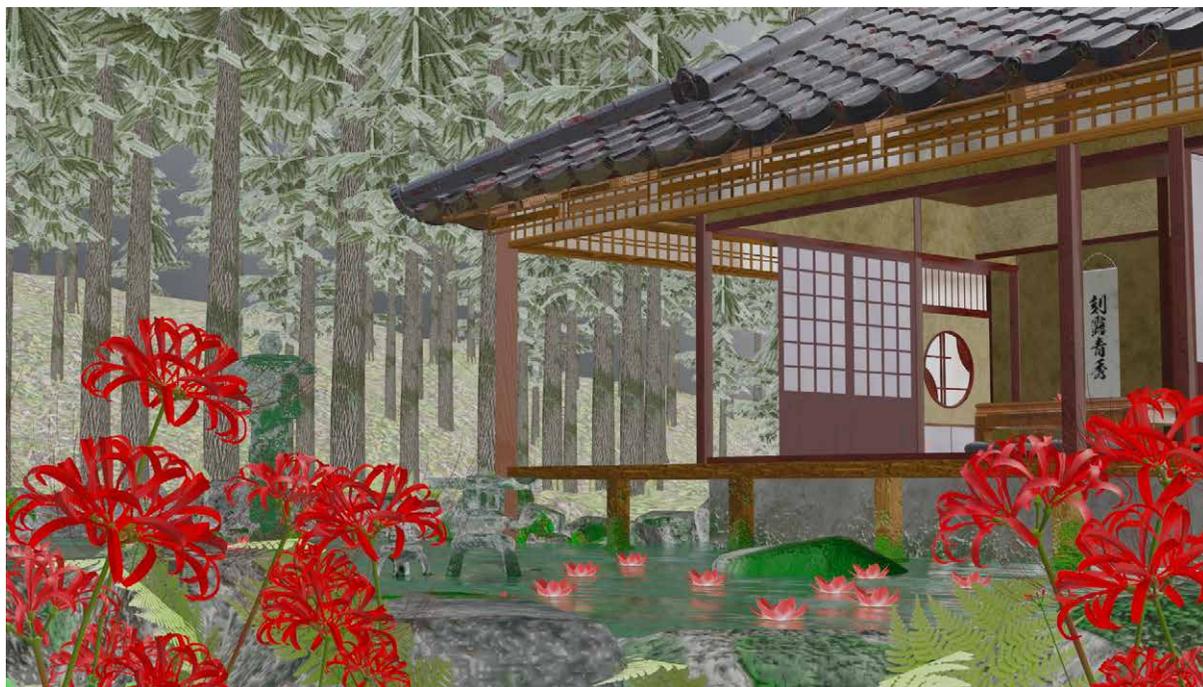
制作ツール : blender/substance painter/ Photoshop  
ポリゴン数 : 802, 753



ワイヤーフレーム

綺麗で落ち着ける空間を表現したいと思い森の中に建つ日本家屋を制作しました。

見ている人の目を引かせたいという思いと和風特有の落ち着いた雰囲気を与えられる様にライティングにこだわりました。また、質感を出すためにテクスチャにも力を入れました。

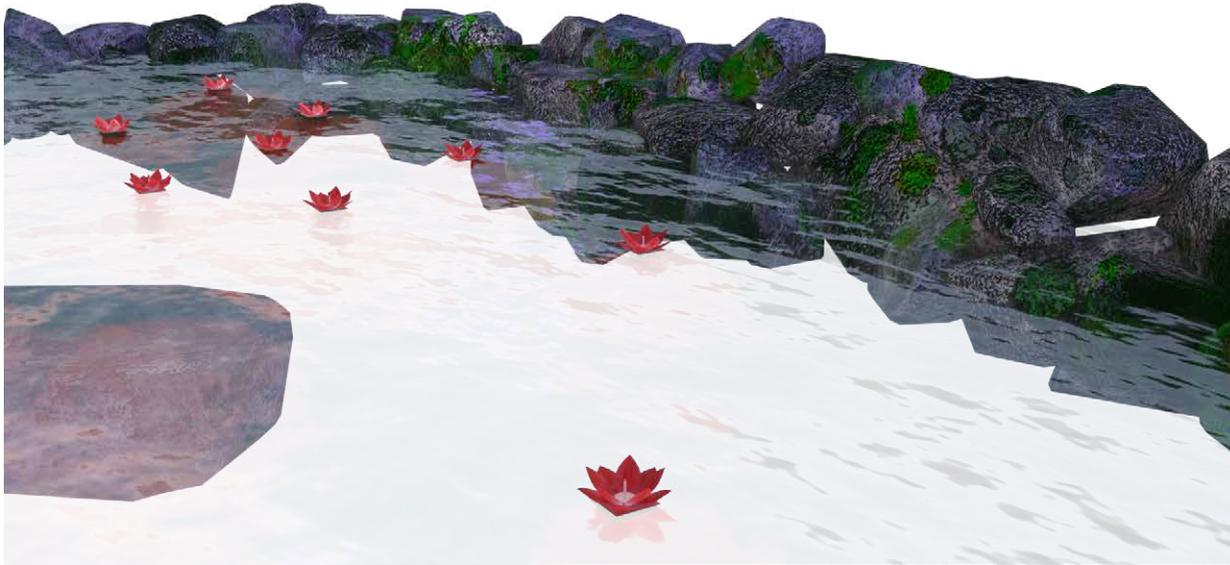


ライティング前

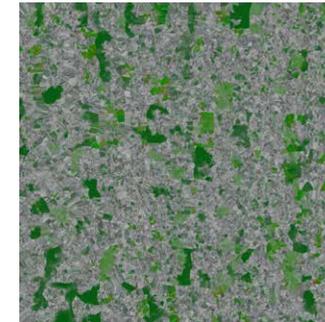
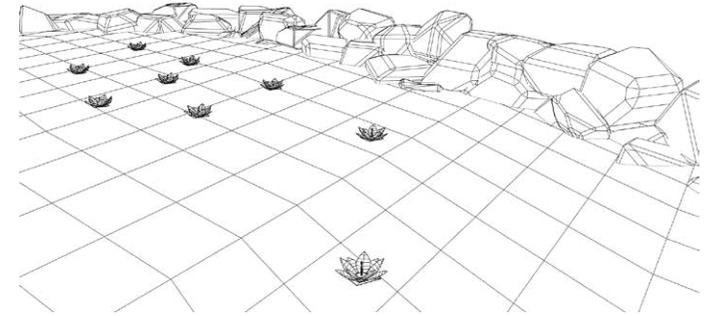


参考資料

バックを暗くして手前をふわっとした温かな光にする事で落ち着ける雰囲気を表現しました。



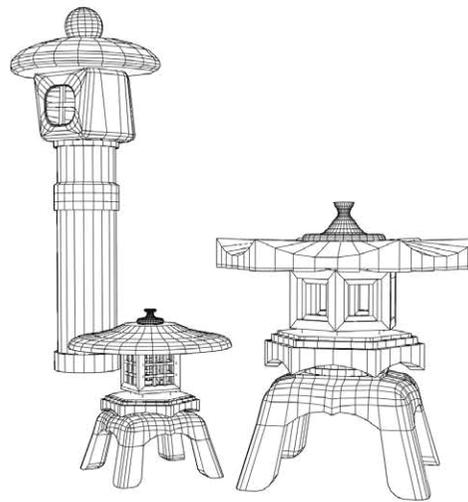
池



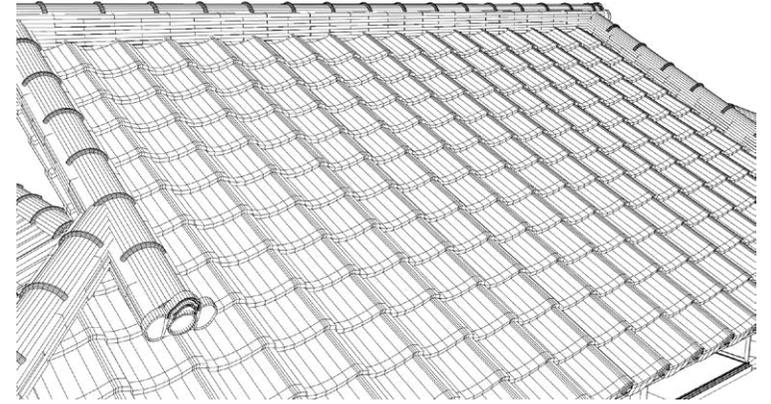
池の周りの石 テクスチャ



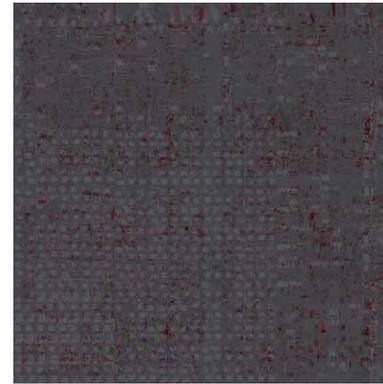
石灯籠



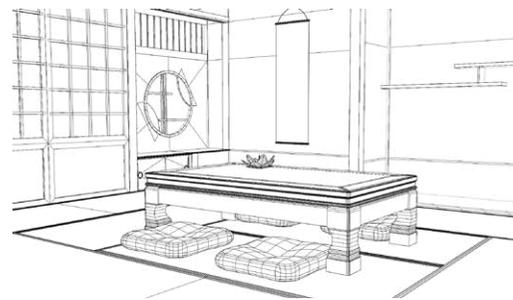
水辺にある物たちをリアルに表現する為に資料を参考にしながら石の質感であったり、場所事に水分が多い苔や、水分が少ない苔をテクスチャで表現したりしました。



瓦



瓦 テクスチャ



和室



杉の木

# アリスのお茶会

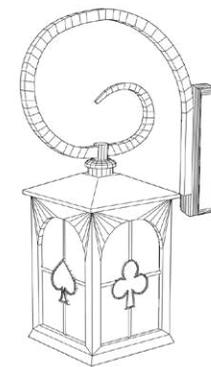


制作時期 : 2022. 8 ~ 2022. 9  
最終更新日 : 2023. 6  
製作時間 : 100 時間 (+40 時間)

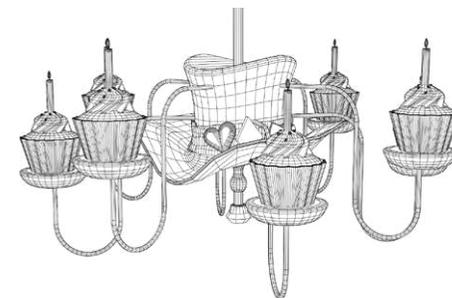
制作ツール : blender/substance painter/Photoshop/After Effect  
ポリゴン数 : 363, 896



ワイヤーフレーム



ライト

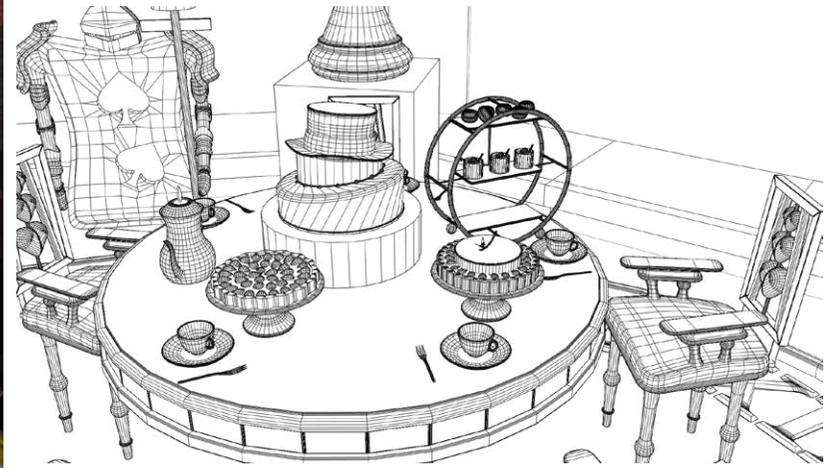


帽子のシャンデリア

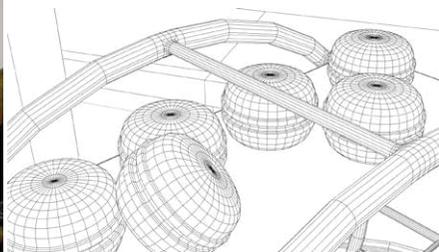


参考資料

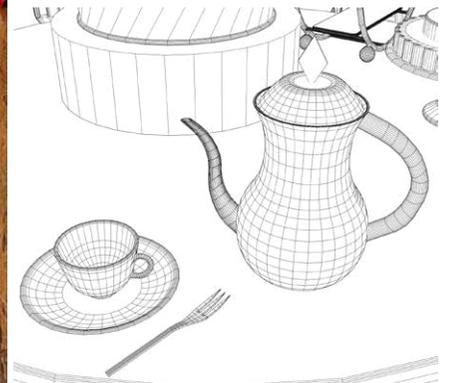
デザイナーズマーケットの動画制作で制作した作品です。  
童話の不思議の国のアリスをもとにしたオリジナルストーリー  
なので世界観をアリスの不思議で可愛らしい雰囲気になるよう  
に意識しました。また、トランプをイメージさせる物を作る事  
で、アリスの雰囲気をより強く出すように意識しました。



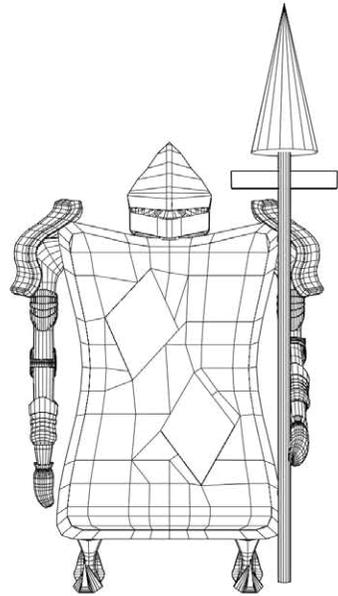
テーブル



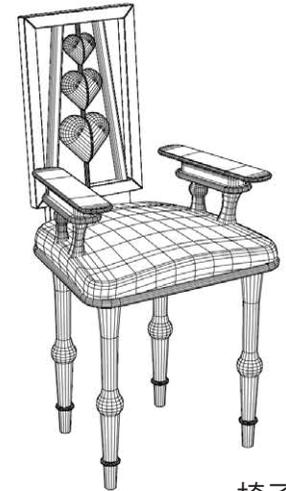
マカロン



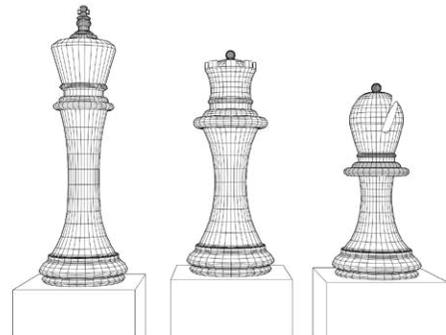
食器



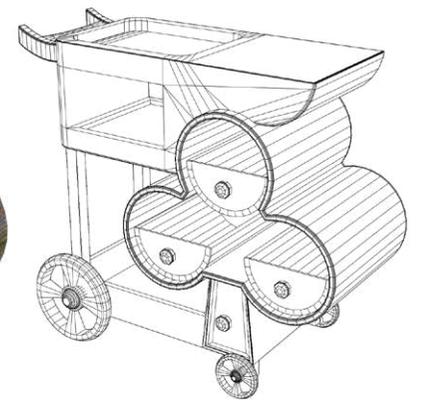
トランプ兵



椅子



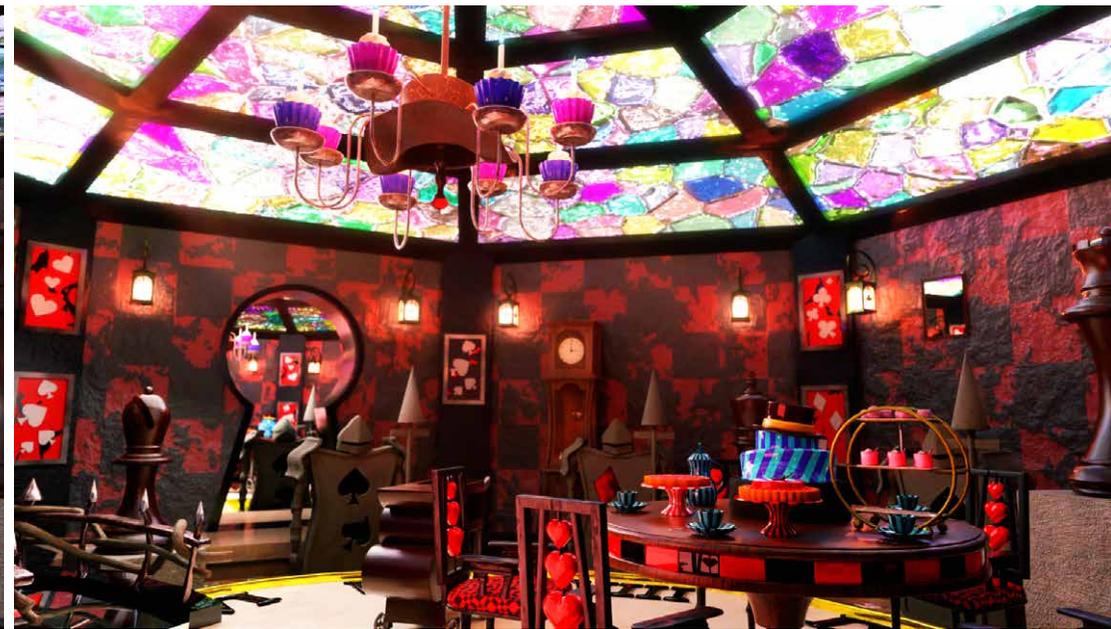
チェス



カート



コンポジット前



コンポジット後



ブラッシュアップ前



1回目ブラッシュアップ

1度目のブラッシュアップでは、カメラの位置はそのまま、モデリング素材を修正する作業や数を増やす作業などしました。また、ライティングを変えたり、レンダリング後のレタッチをしました。

1回目のブラッシュでは参考資料のような画角だったのでどこを見たいのかがわかりづらかった為、2回目のブラッシュアップでカメラの位置を変えたりカラー素材や影の素材、光の素材などのレンダリングした素材をAEでコンポジットをしたり、PSで制作したろうそくの火を足したりする事でさらにクオリティを高めました。

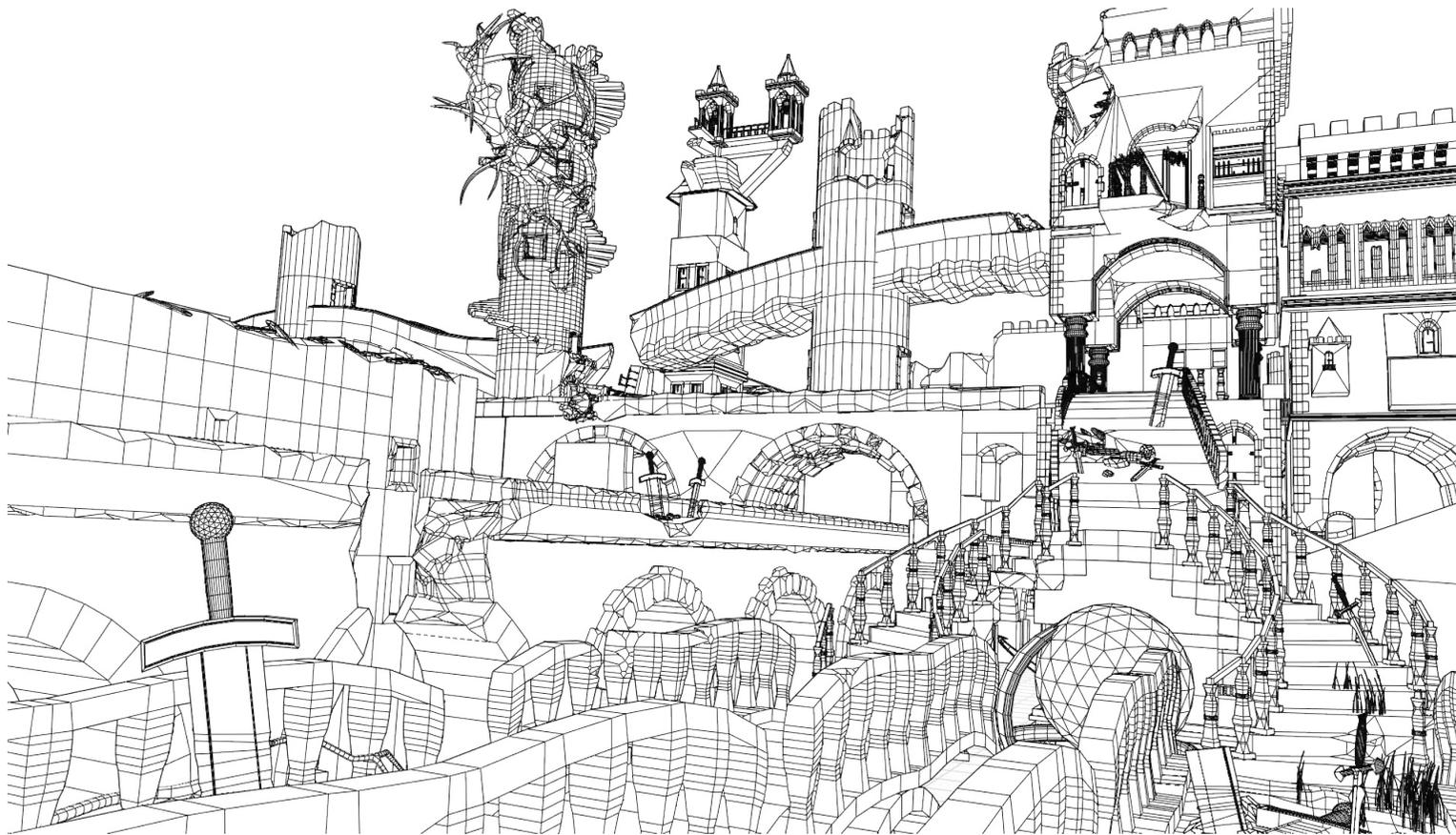
# 浮遊する古城

東京ゲームショウ出展作品  
学内コンテスト 3D 背景モデリング部門銀賞

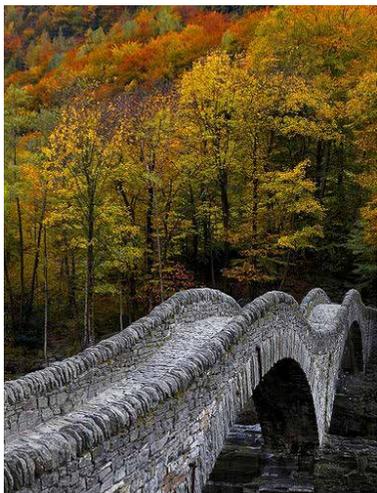


制作時期 : 2022. 8 ~ 2022. 11  
製作時間 : 140 時間

制作ツール : blender/Photoshop  
ポリゴン数 : 381, 894

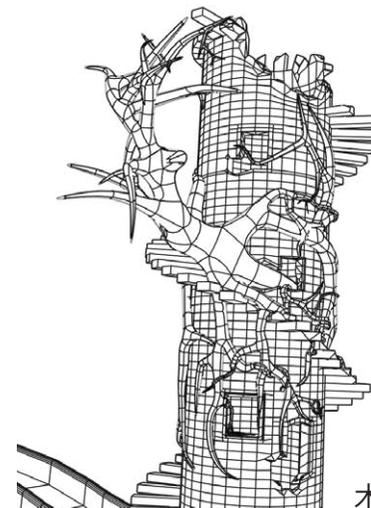


ワイヤーフレーム

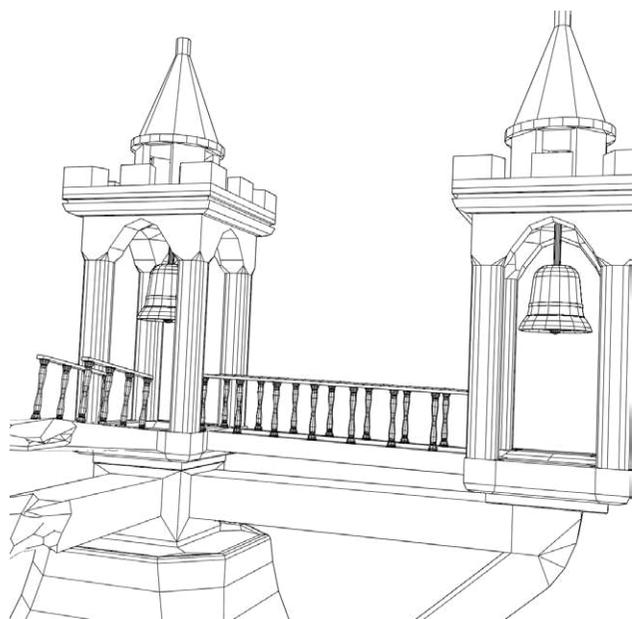


参考資料

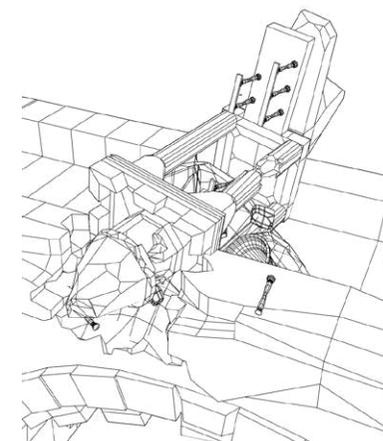
空に浮遊している城で争いが起きてから数十年経った後の城をイメージで制作しました。特に建物の崩れ方や質感などに力を入れました。また、神秘的で少し重々しい雰囲気を出すためにライティングにも意識しました。



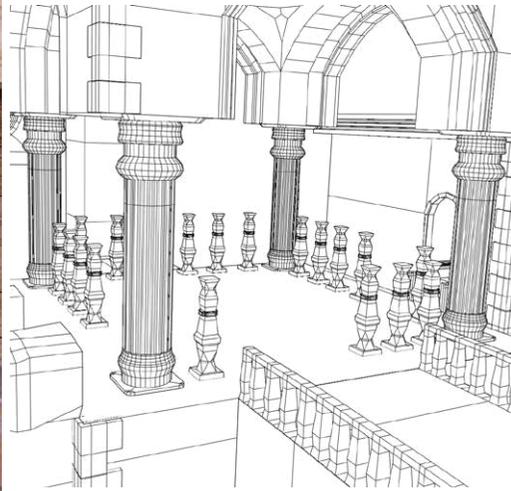
木・建物



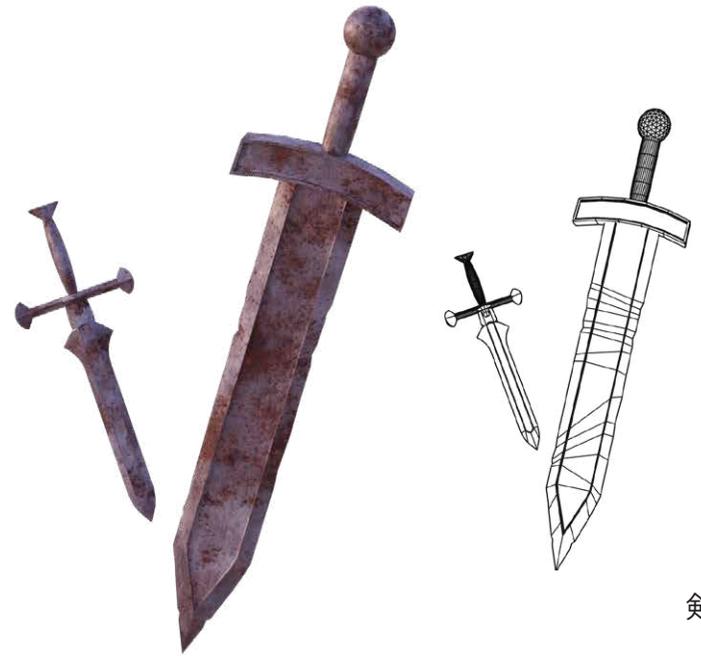
鐘の塔



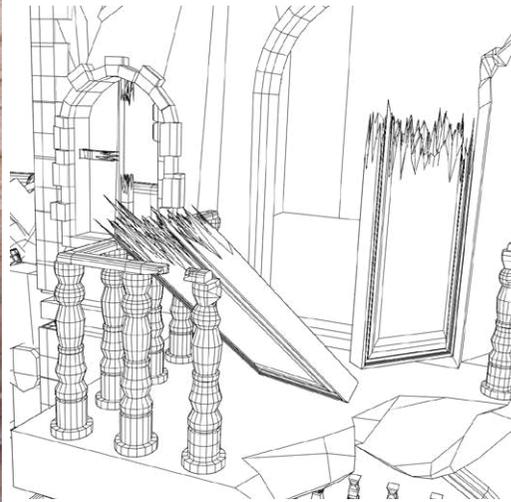
崩れた建物



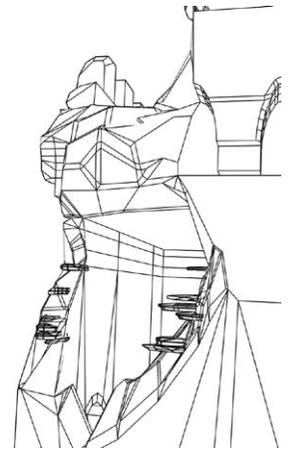
建物



剣

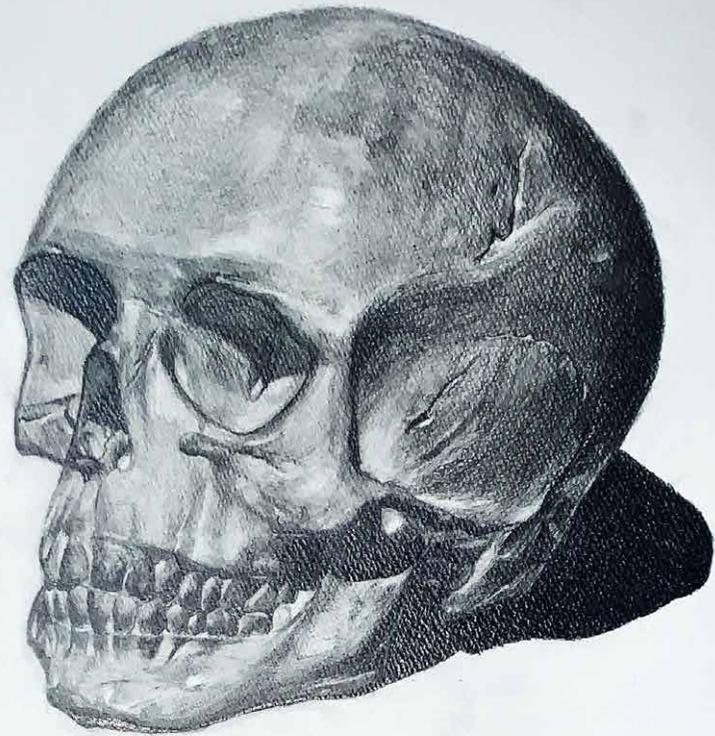


壊れた扉

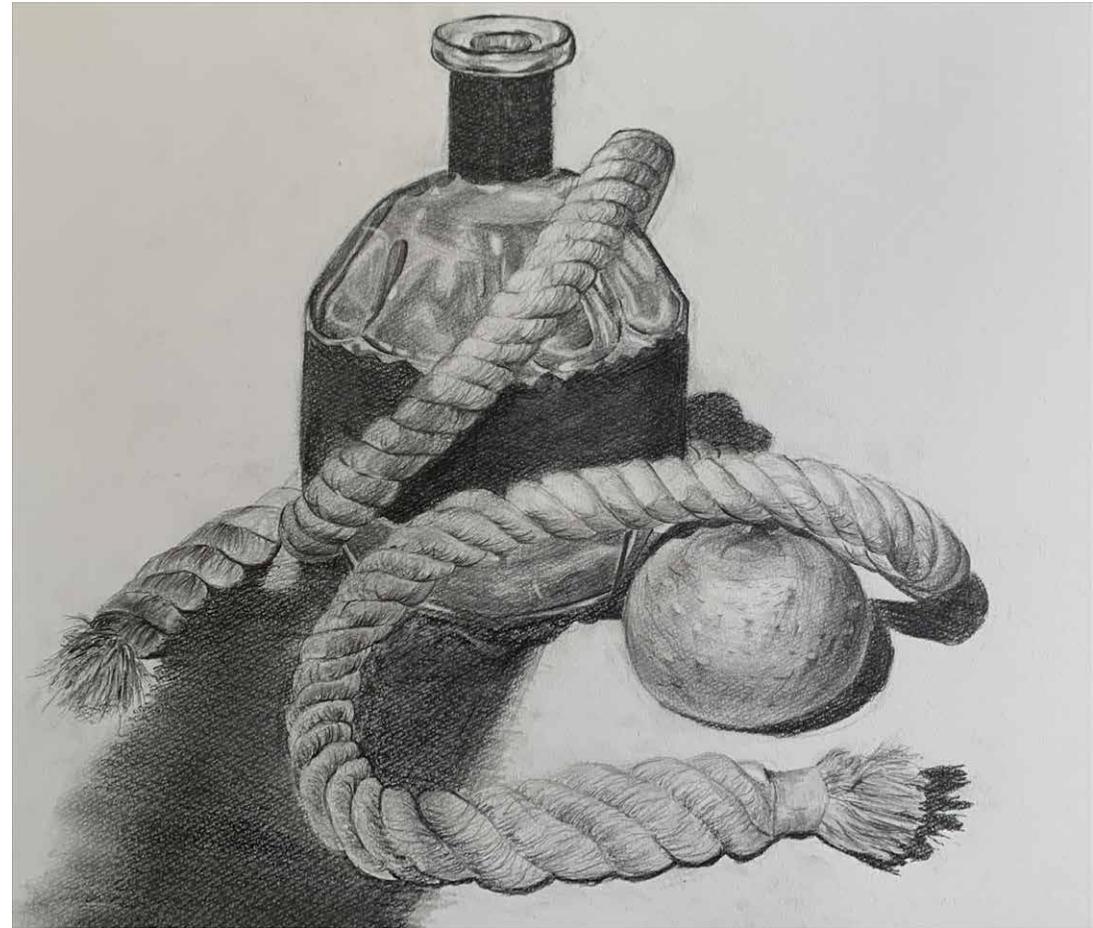


崩れた建物2

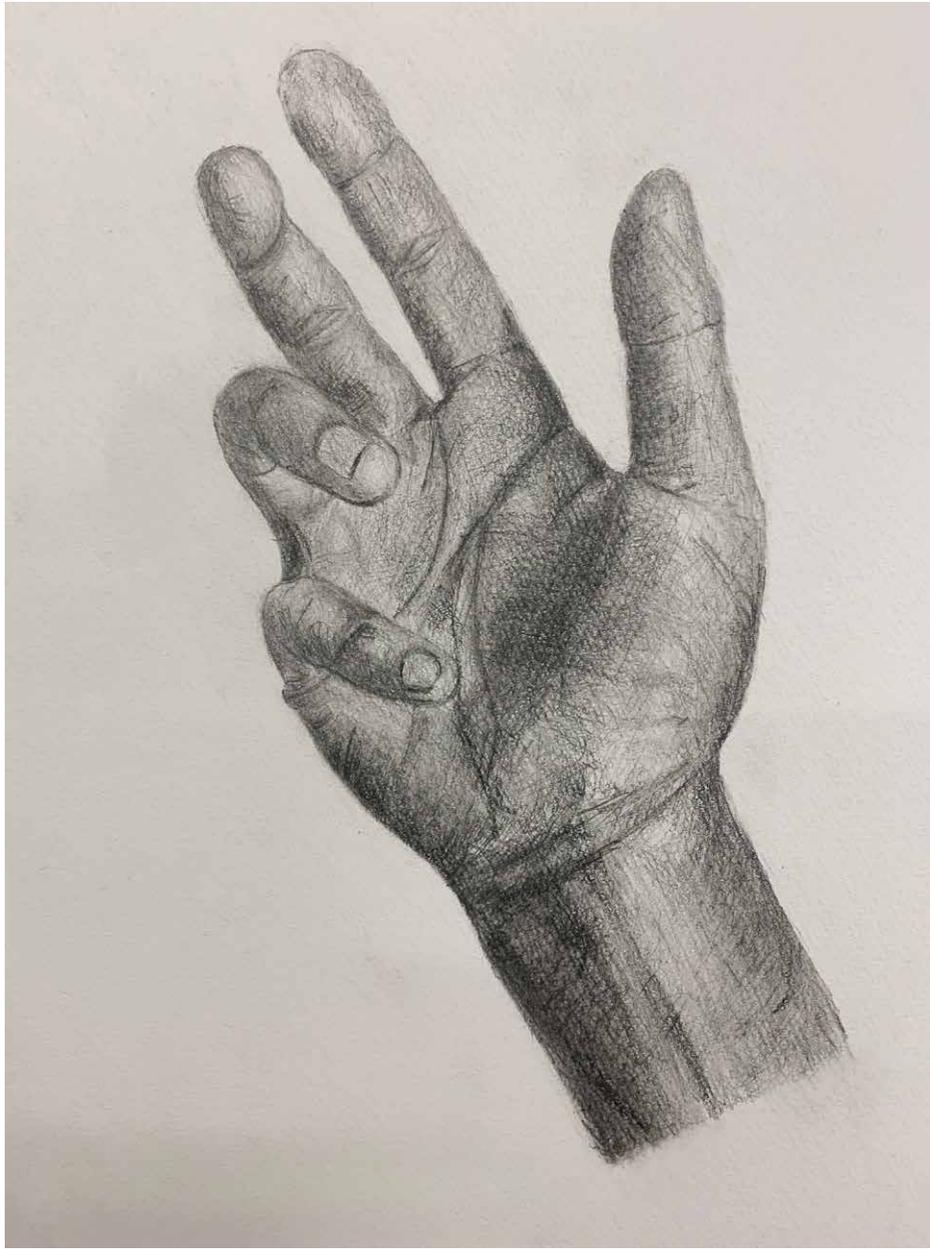
# デッサン



12 時間



18 時間



9 時間



12 時間