

Portfolio



ナイキ
内木

ハルカ
悠天

Profile

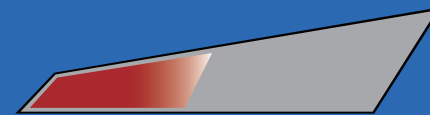
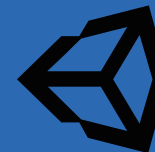
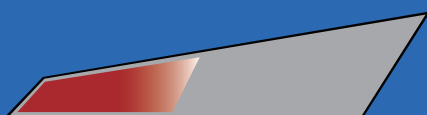
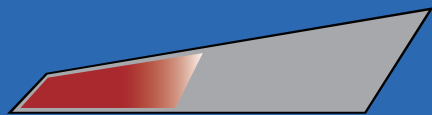
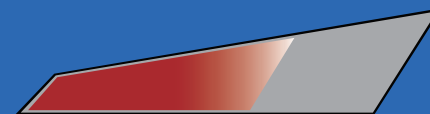
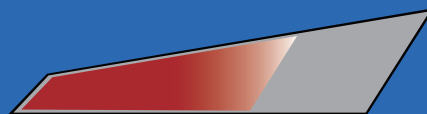
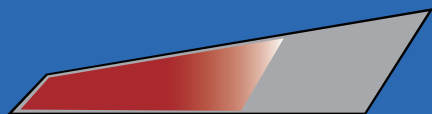
Position:

名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG学科
3DCGデザイン専攻
h.naiki0123@gmail.com

License:

基本情報技術者

使用ソフト



Personal:

1999年1月23日生まれ
岐阜県岐阜市出身
趣味は麻雀・コンシューマ
RPGゲーム

Comment:

RPGゲームの戦闘シーンに惹かれ、キャラクターの個性に合った動きを付けられるようなデザイナーになりたいと考えています！

Motion①

課題制作：攻撃モーション

制作時間：7.5 時間

使用ツール： 

YouTube に動画を掲載しています：
<https://youtu.be/PY1QfgXQ3-4>



0f

24f



42f

49f

授業課題として applibot リグ「エイビー」を用いた攻撃モーションを制作しました。
30fps で 90 フレームのモーションとなっています。

剣を構える→振りあげる→振り下ろす→構える→薙ぎ払う→もどに戻るという内容で
重心移動、足の動き、剣の軌道などを考えながら制作を行いました。

攻撃モーションは仕事にしたい部分であるため、今後も多く制作していこうと考えています。

Motion②

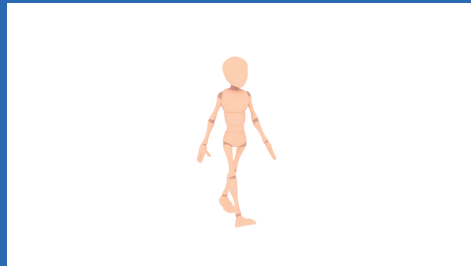
自主制作：歩きモーション

制作時間：5 時間

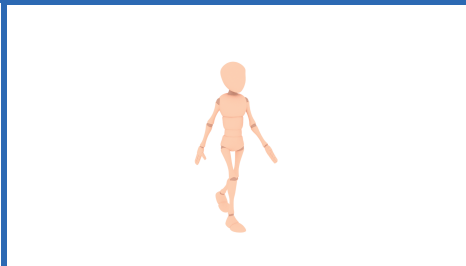
使用ツール： 

YouTube に動画を掲載しています：

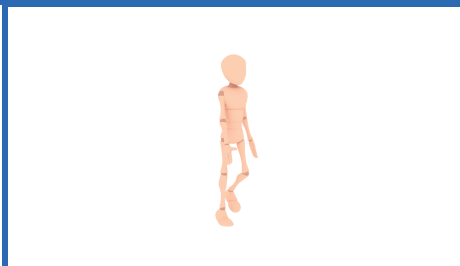
<https://youtu.be/MqcEv1OCFP8>



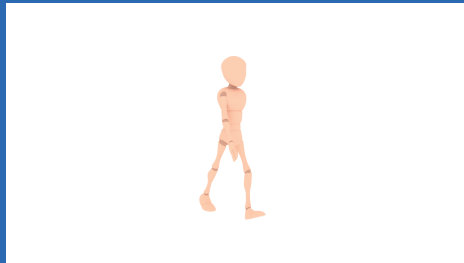
1f



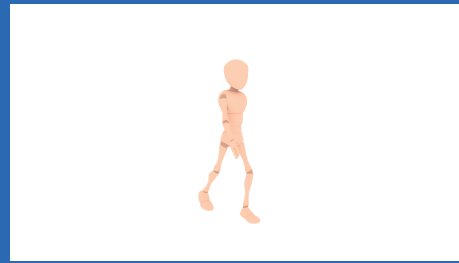
5f



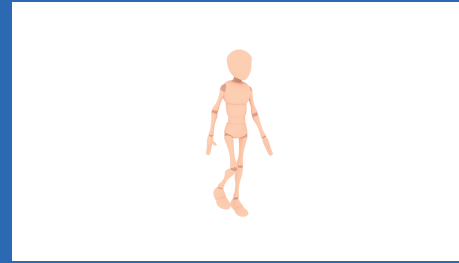
9f



13f



17f



21f

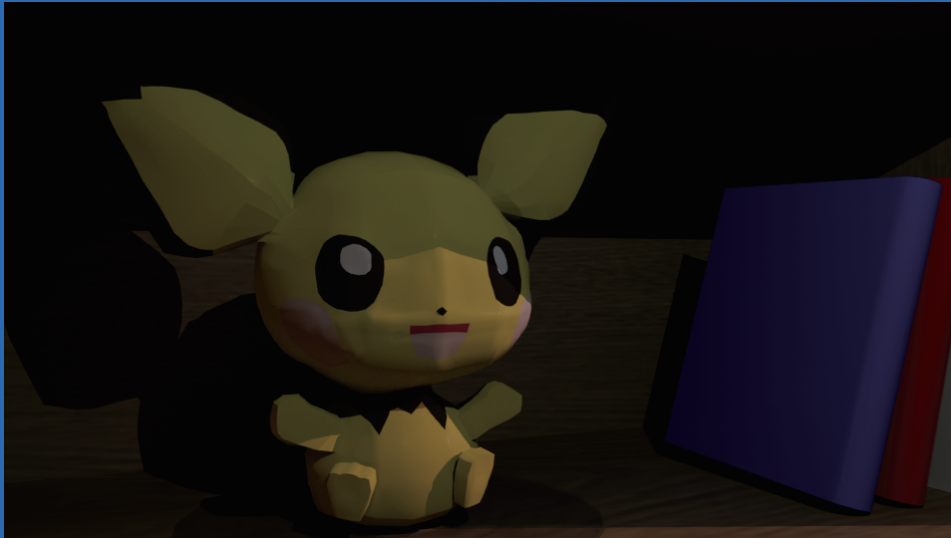
モーションの基本である歩きを 24fps の 24 フレームでループするように作成しました。
ロボットのような動きにならないよう、動きのなめらかさに気をつけて制作を行いました。
足運びや腕の振りを今後の制作で意識して作っていきたいと思います。
基本の歩きからアレンジして特徴のある歩きを制作していこうと考えています。

Modeling①

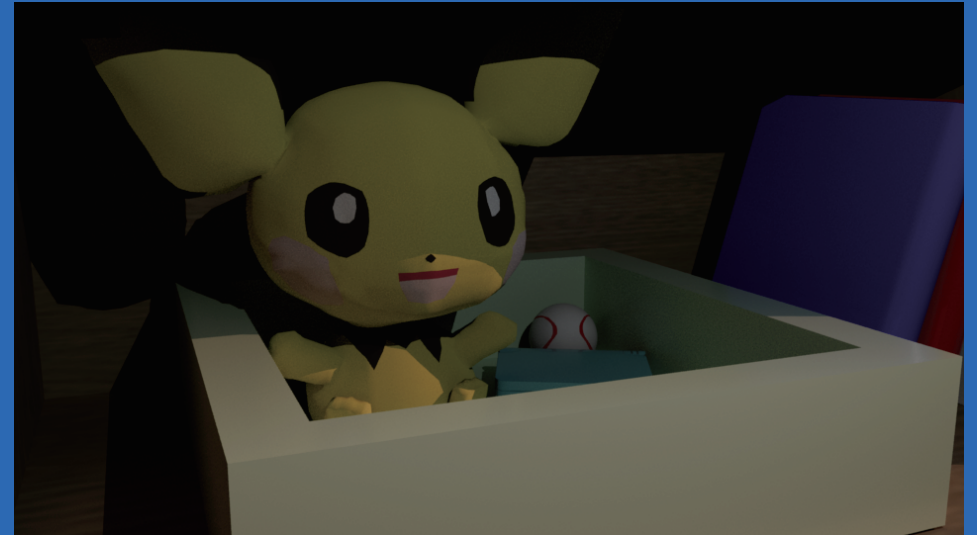
プロップ制作：ぬいぐるみ

制作時間：25 時間

使用ツール： 



ブラッシュアップ前



ブラッシュアップ後

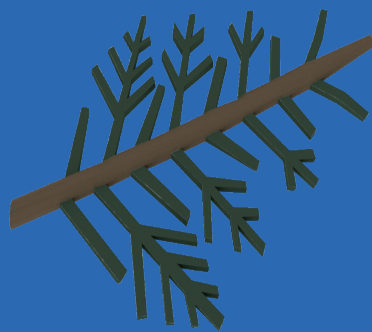
授業内課題としてぬいぐるみのプロップ制作を行いました。場面としては部屋の棚の高い位置にある、ほとんど手入れされていないぬいぐるみを想定しています。時間帯は16～17時です。企業の方に作品を見せた後、ブラッシュアップを行いました。顔のカクツキを修正し、おもちゃ箱の中に入れることで放置されている感を出しています。

Modeling②

チーム制作「ファンタジーの森」

制作時間：30 時間

使用ツール：M AYA Ps




授業課題として「ファンタジーの森」をテーマにチーム制作を行いました。制作担当箇所は手前にあるモミの木です。Maya 使用して木の幹と枝を作成し、UV 展開後に PhotoShop で描いたテクスチャを適用させて大まかな形を作成しました。時間帯としては冬の夜の森を想定していたので、Maya の頂点カラーを用いて木の上に雪が積もっているように表現しました。

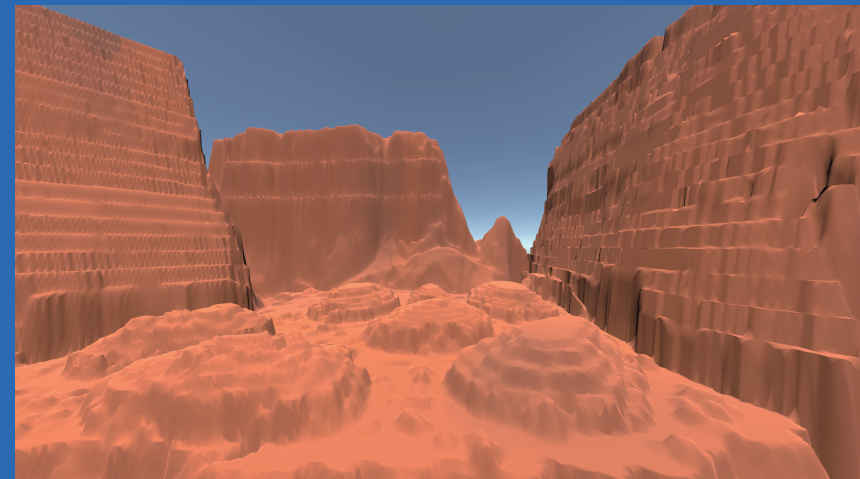
Other

チーム制作「謎解きゲーム」

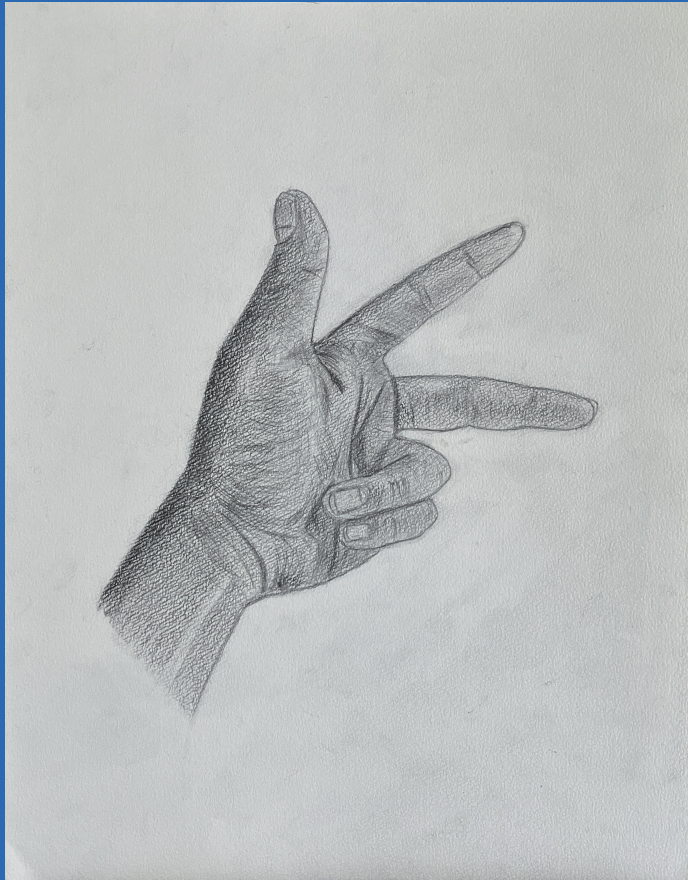
制作時間：10時間

使用ツール：

学校で11月に開催されたデザイナーズマーケットにて、学科の企画としてダンジョン風の謎解きゲームを制作しました。全5ステージのうち2番目のステージである岩山ステージを担当し、背景の制作を行いました。ゲームエンジンUnityでTerrain Toolkitを活用して地形を作りました。海外の乾燥帯などに存在する岩山を参考に、凹凸や岩山の色合いの表現に力を入れました。

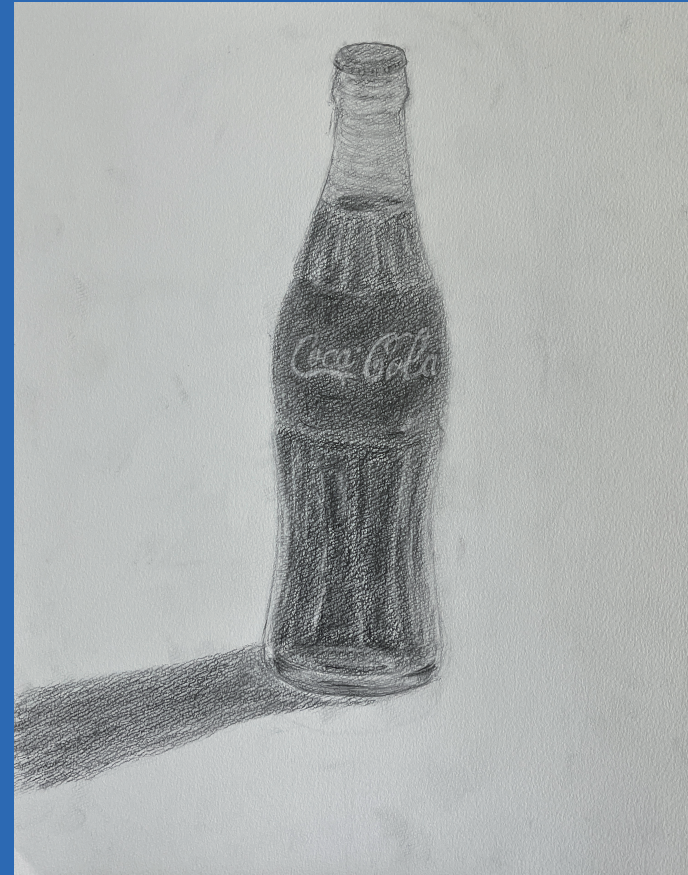


Dessin



手のデッサン

制作時間：6 時間



コーラの瓶

制作時間：4.5 時間