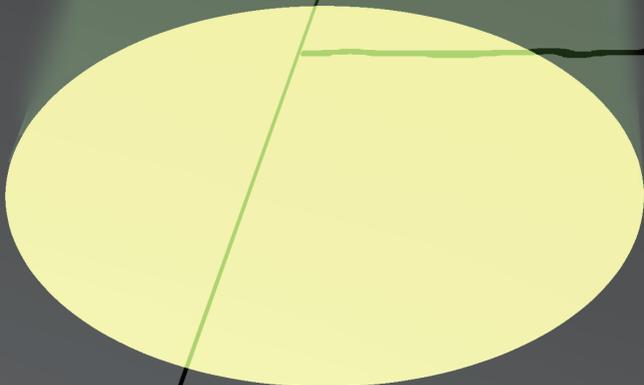
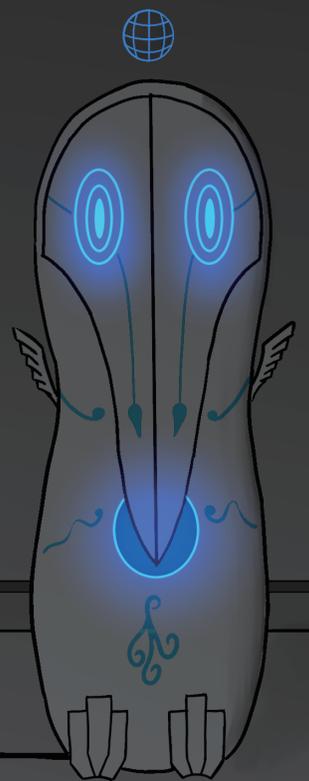


Portfolio



藤田悠希

Yuki Fujita

2002.8.9 生まれ
愛知県尾張旭市出身

名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG 学科

LIKE

ゲーム、読書、音楽鑑賞

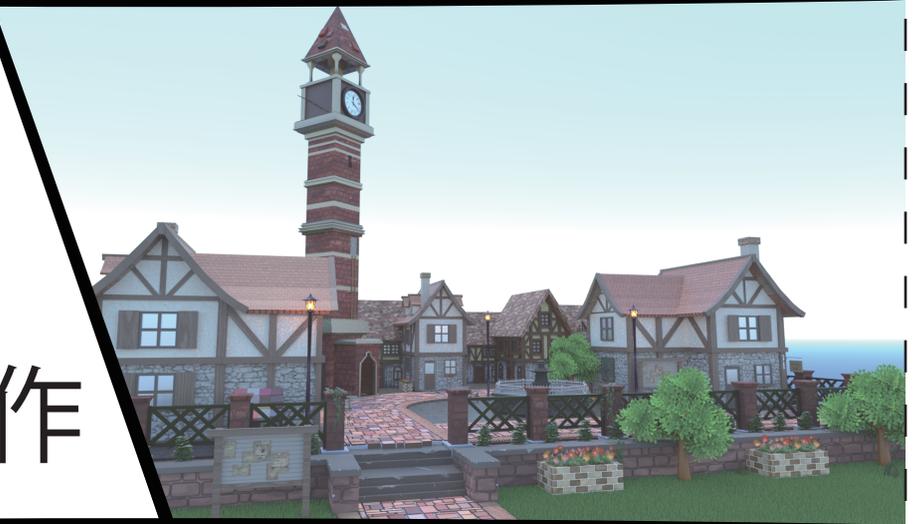
SKILL



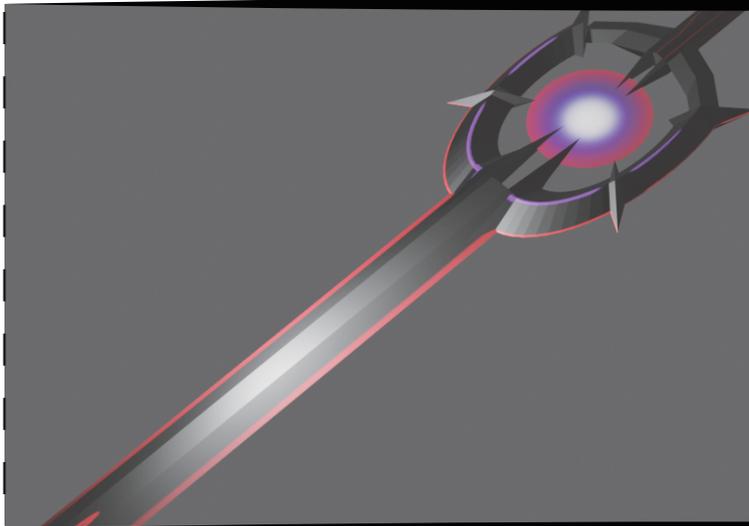


2D イラスト

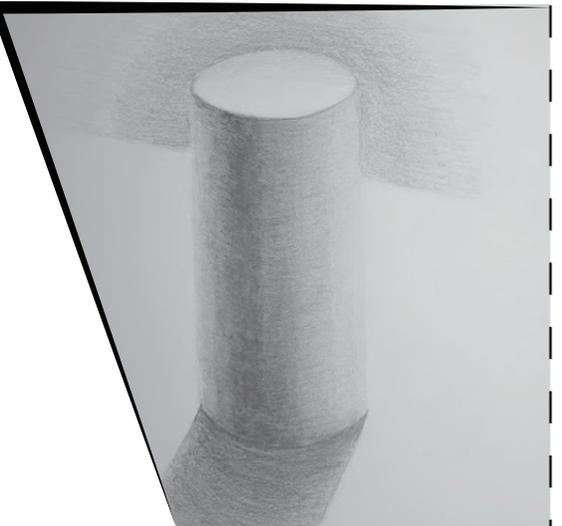
グループ制作



3 DCG



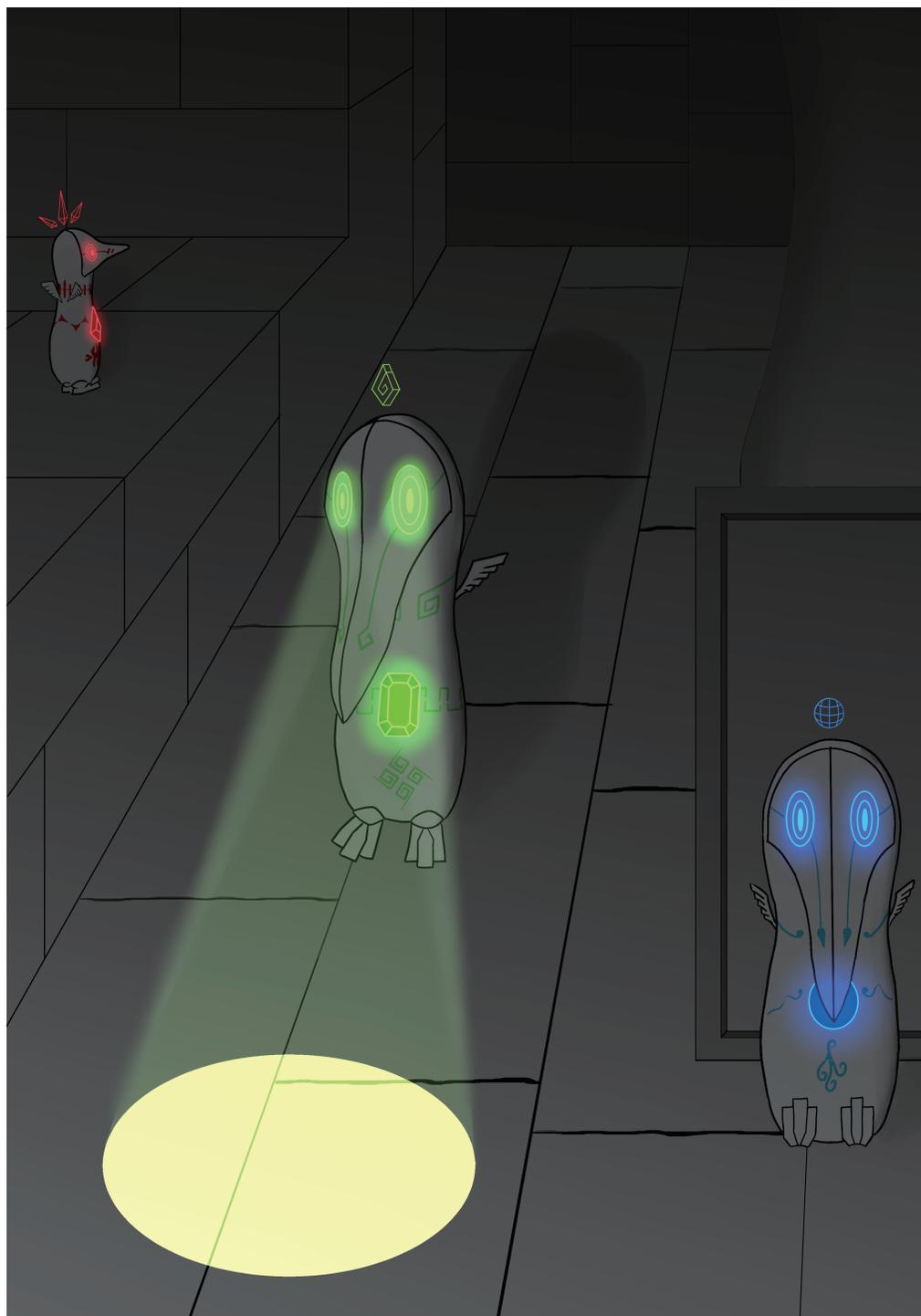
デッサン
クロッキー



求めるモノ達

使用ソフト：CLIPSTUDIO

製作時間：3日間



このポートフォリオの表紙になっている作品です。
ファンタジーとミステリアスをテーマに遺跡の中を動き出した遺物をイメージに作りました。

お正月 干支

使用ソフト：CLIPSTUDIO

製作時間：20 時間



デザ魂のお正月 干支のコンテストの時に提出した物です。
同じネコ科の動物ということで寅と招き猫をテーマに描いてみました。

クリスマス 萌えキャラ

使用ソフト：CLIPSTUDIO

製作時間：35 時間

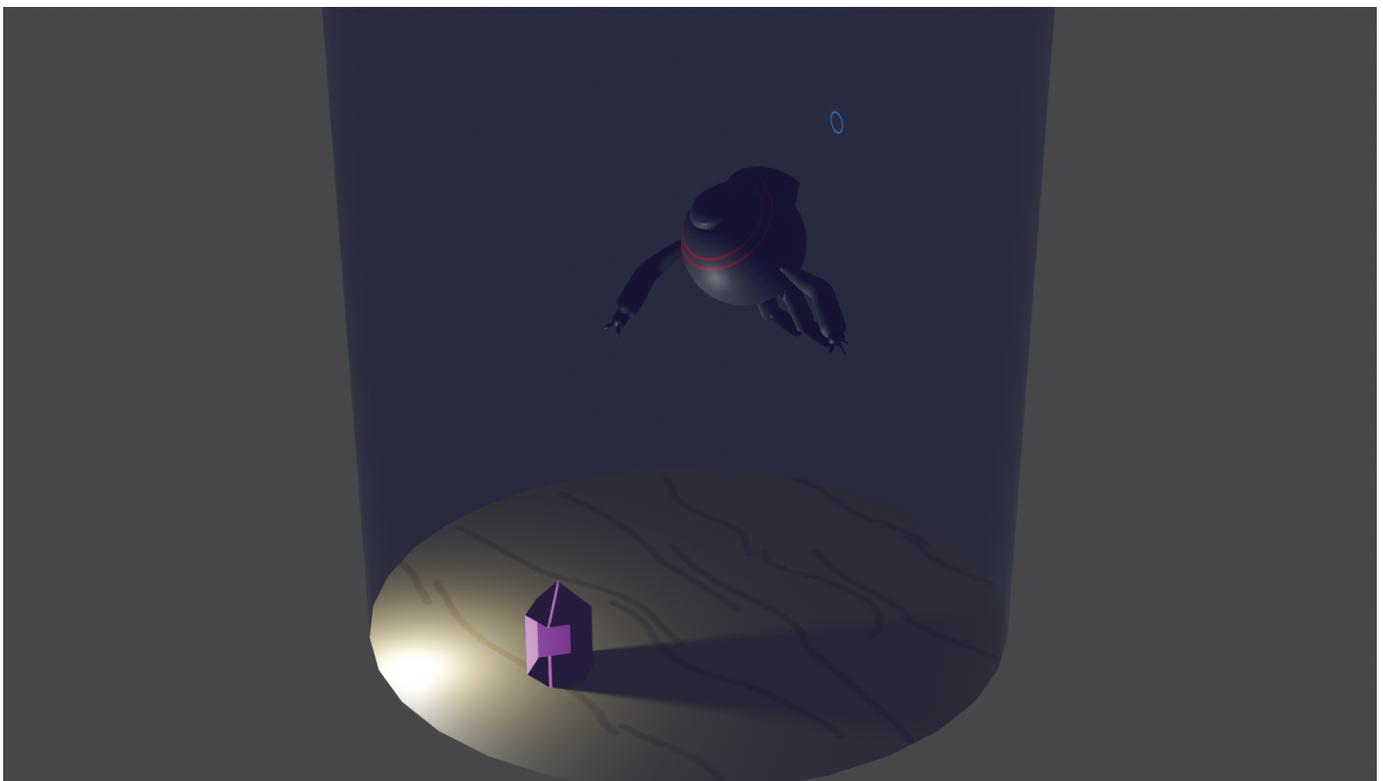


デザ魂のクリスマス 萌えキャラのコンテストの時に提出した物です。
サンタをイメージして雪を連想させるような少し青の入った白を髪色
にしました、人をほとんど描かないので時間がかかってしまいました。

深海へ

使用ソフト：blender

製作時間：1日間



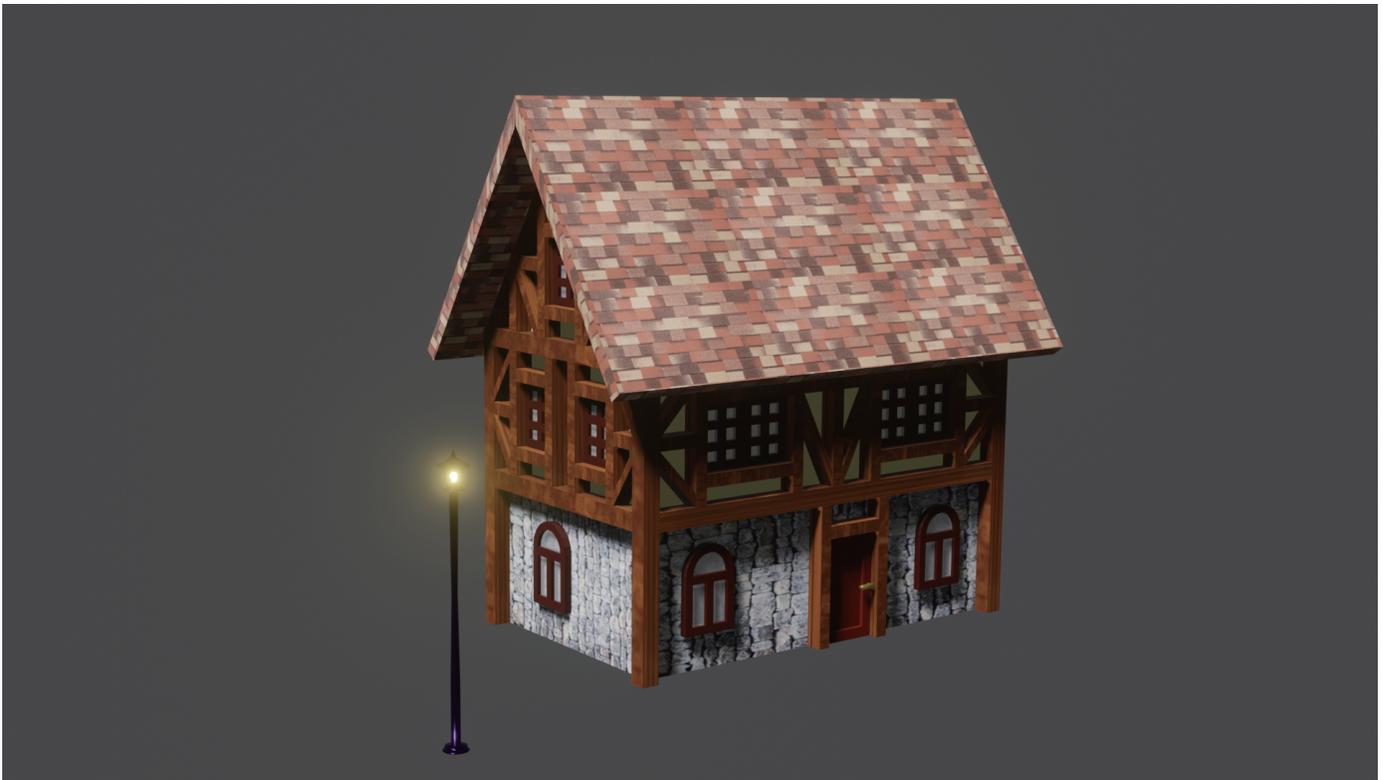
海底探査ロボットをイメージに製作しました。

海の中にいる感じを出したくて透過ガラスの中に入れてみました。

始まりの町

使用ソフト：blender

製作時間：3日間



グループ製作の際に提出した民家と街灯です。
街灯の鉄っぽさを出すために少し青を入れて光沢を出しました。
民家の方は中世の頃のを意識して木の骨組みに力を入れました。

宇宙船にありそうな剣

使用ソフト：blender

製作時間：1日間



宇宙船の中で使われてそうな剣をイメージして作りました。
剣のガードの部分に何かのエネルギーが入ってるようなデザインに
して未知の技術力が使われているようなを表現してみました。

始まりの町

使用ソフト：blender

製作時間：3日間



グループ製作で完成した町です。
煙突の無い民家と街灯、芝生を作りました。

学科モチーフキャラ

使用ソフト：CLIPSTUDIO

製作時間：1 日間

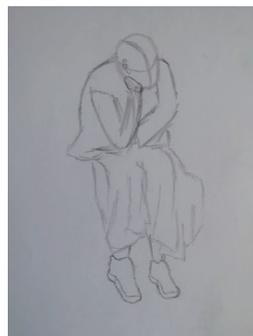
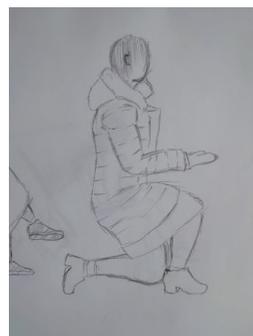
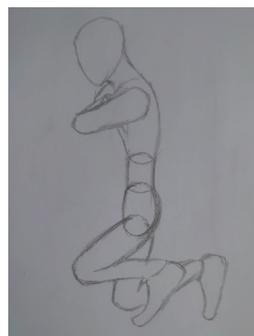
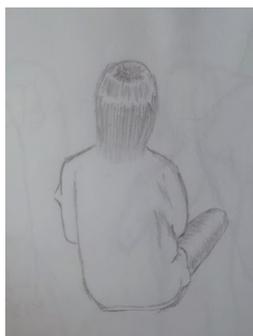


学科モチーフキャラの募集の際に製作したものです。

男性は雰囲気がかつめな点をオールバックの髪型で表現しました。

女性はFPSが得意という点を指を銃の形のポーズを取らせるという点で表現してみました。

クロッキー



デッサン

