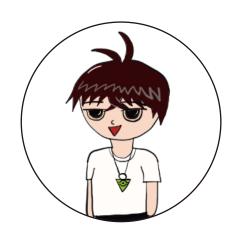
PORTFORIO

Iwamoto Mizuki





所属名古屋デザイナー学院ゲーム・CG学科

生年月日 2003年2月7日

岩本瑞稀

SKILL

Illustrator:

Photoshop:

CLIPSTUDIO:

MAYA:



最近やつと覚え始めた。

illustrator同様、覚え始め。

習得中、まだまだこれから。 テクスチャ技術習得中。

SELF-INTRODUCTION

はじめまして、岩本瑞稀と申します。19歳。名古屋デザイナー学院 ゲームCG学科2年生です。 スマホゲームとカードゲームが趣味。3Dモデリングを勉強しています。モデラー志望。 どのような課題に対しても前向きに、チャレンジ精神と「楽しい」と思う気持ちで挑み続けます。







「地球龍オッドウィング・チェーン・ドラゴン」

制作時間:約40時間

使用ソフト: Maya ポリゴン数: 87868

一番最初のオリジナル作品です。6つのエレメントのうち、 風を司る地球の守護竜です。モデリングを学んでいく上で 身についた技術を投影し、自分の技量と共に進化し続けて いる、成長の指針となる1体です。





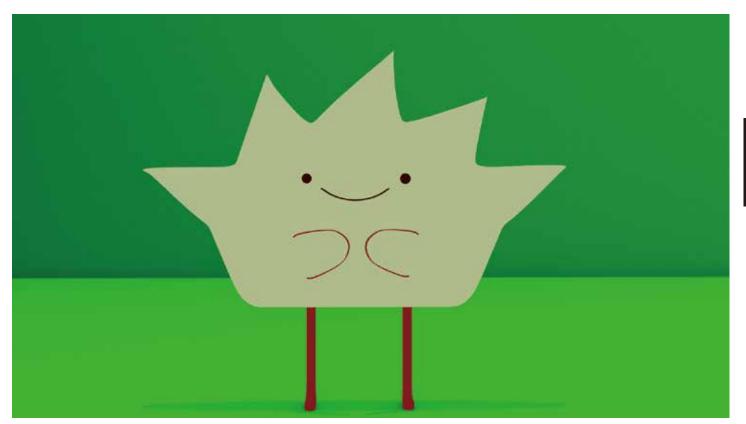


「電気ケトル」

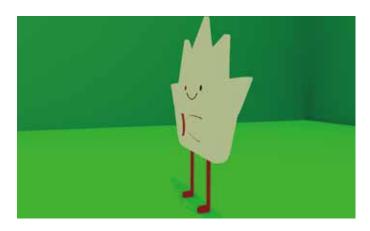
制作時間:約10時間(制作途中)

使用ソフト:Maya

3DCGの授業で制作しています。大まかな形は とれましたが全体的にやや角ばってしまって いるので、ポリゴン数を増やして修正しつつ 完成に近づけていきます。







「すみっこぐらし ざっそう」

制作時間:約17時間

使用ソフト:Maya ポリゴン数:26850

3DCGの授業で制作しました。一番最初に作った 既存のキャラクターです。ぬいぐるみと立ち絵が モデルとなっています。手の輪郭と頭頂部を作り 込み、モデルに近づけました。





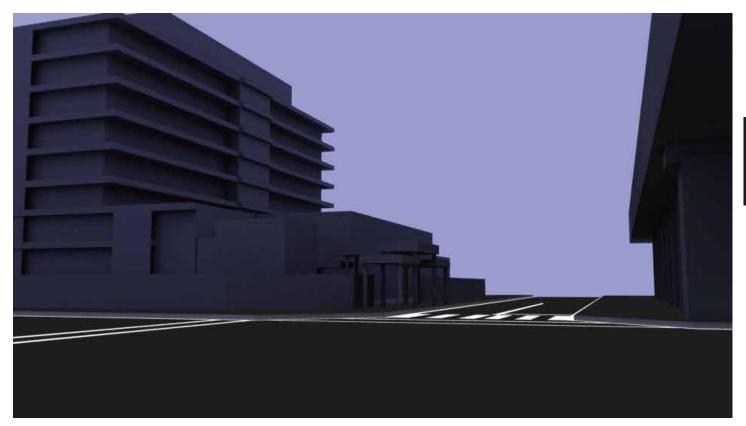


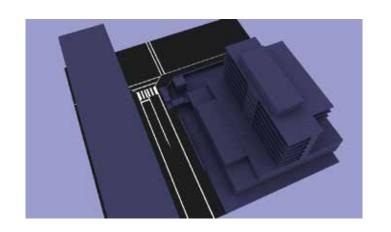
「地球龍 サテライトキャノン・ミニマム・ドラゴン」

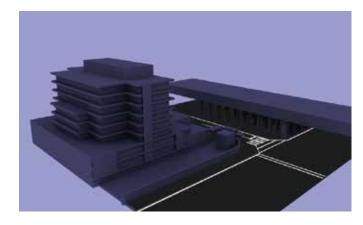
制作時間:約36時間

使用ソフト: Maya ポリゴン数: 50976

闇のエレメントを司る、2体目の地球龍です。名前通り 人工衛星がモデルになっており、衛星の如く宇宙空間 から地球を守護しています。テクスチャ関技術はこの ドラゴンで鍛えています。





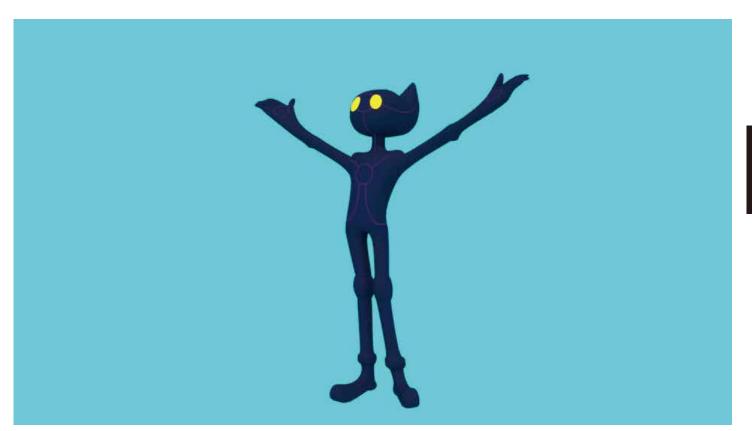


「高架のある風景」

制作時間:約36時間

使用ソフト: Maya ポリゴン数: 50976

3DCGの授業で作りました。地元の市民病院とそのすぐ近くにある鉄道駅をモデリングしました。モデルに忠実に作りましたが、これを作り始めるまでにかなり時間がかかってしまい、細かい作り込みができなかったので、現在作り込んでいます。







「Ai(アイ)」

制作時間:約22時間(制作途中) 使用ソフト: Maya

春休みから現在にかけて作っています。「めぐりーAiー」のカードイラストがモデルとなっています。広げている両腕と手先を特に注意して作りました。身体の紋様と頭の微調整を行い、熱意を持って完成させていきます。

「日本刀」

制作時間:約12時間 使用ソフト:Maya



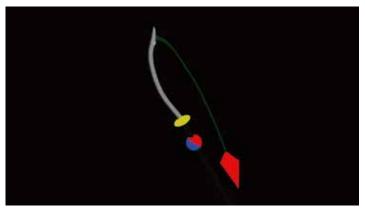




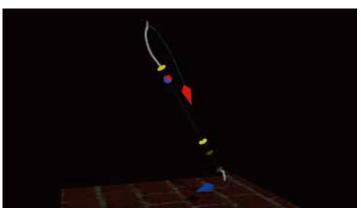
授業内で作りました。実物の摸造刀を 忠実に再現するためにモデルをよく 観察し、リアルな日本刀になるように 仕上げました。

「魔法の杖」

制作時間:約15時間 使用ソフト:Maya







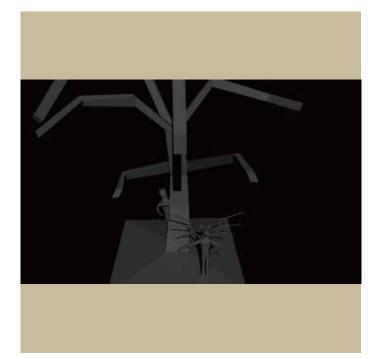














「夢幻龍騎 メビウス・ドラグーン」

制作時間:約18時間 ポリゴン数:12710 使用ソフト:MAYA

人の心の善悪や感情は表裏一体と聞いたことがあり、その考えを表裏がひとつながりのメビウスの輪に重ね合わせて制作しました。

表の感情を司り、物事をプラスに考えさせる姉(翼が生えてる方)。

本来の感情を司り、物事を冷静に、時にマイナスに考えさせる妹。

人格・趣味・人の心そのものを形成する「心の樹」。

この樹を守るため、心の持ち主とともにその使命を託された状態で誕生します。

姉妹が竜人である理由は「人の心を操るなら人型がいいが、人ならざる者に本能として仕事させたい」 「ドラゴンが好きだから」 という 2 点から来ています。

モデリングでキャラクターができていく過程が非常に楽しかった一方、MAYAの操作とツールをほとんど知らないまま始めてしまった為に完全じゃない状態での出展となってしまったことを猛省し、現在MAYAを必死に練習しています。

