

portfolio

Yamanaka Hinato

ヤマナカ ヒナト

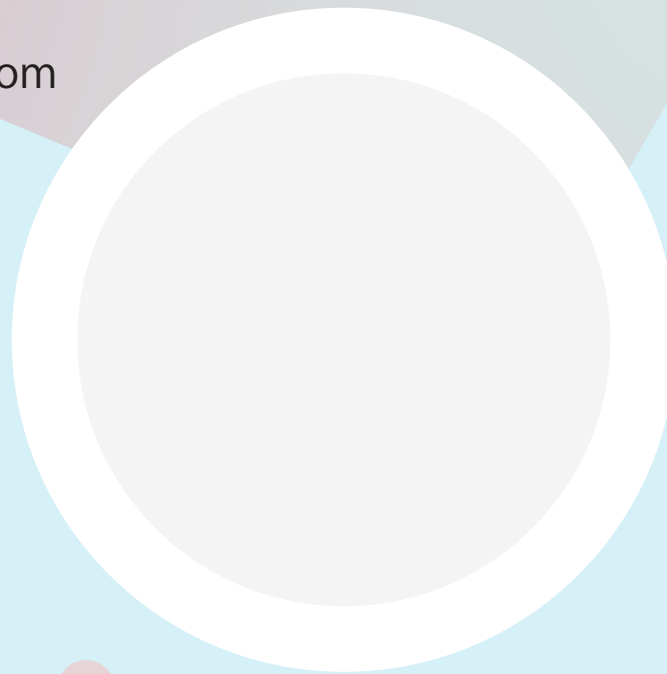
山中 陽和翔

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



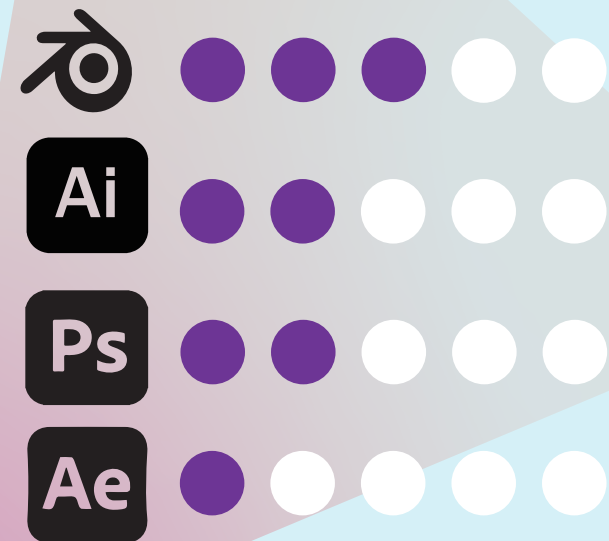
message

3Dの技術を身に付けられるように
デッサンやソフトの勉強を日々頑
張ってます。

like

- ・アニメ
- ・マンガ
- ・スイーツ (特にモンブラン)

skill



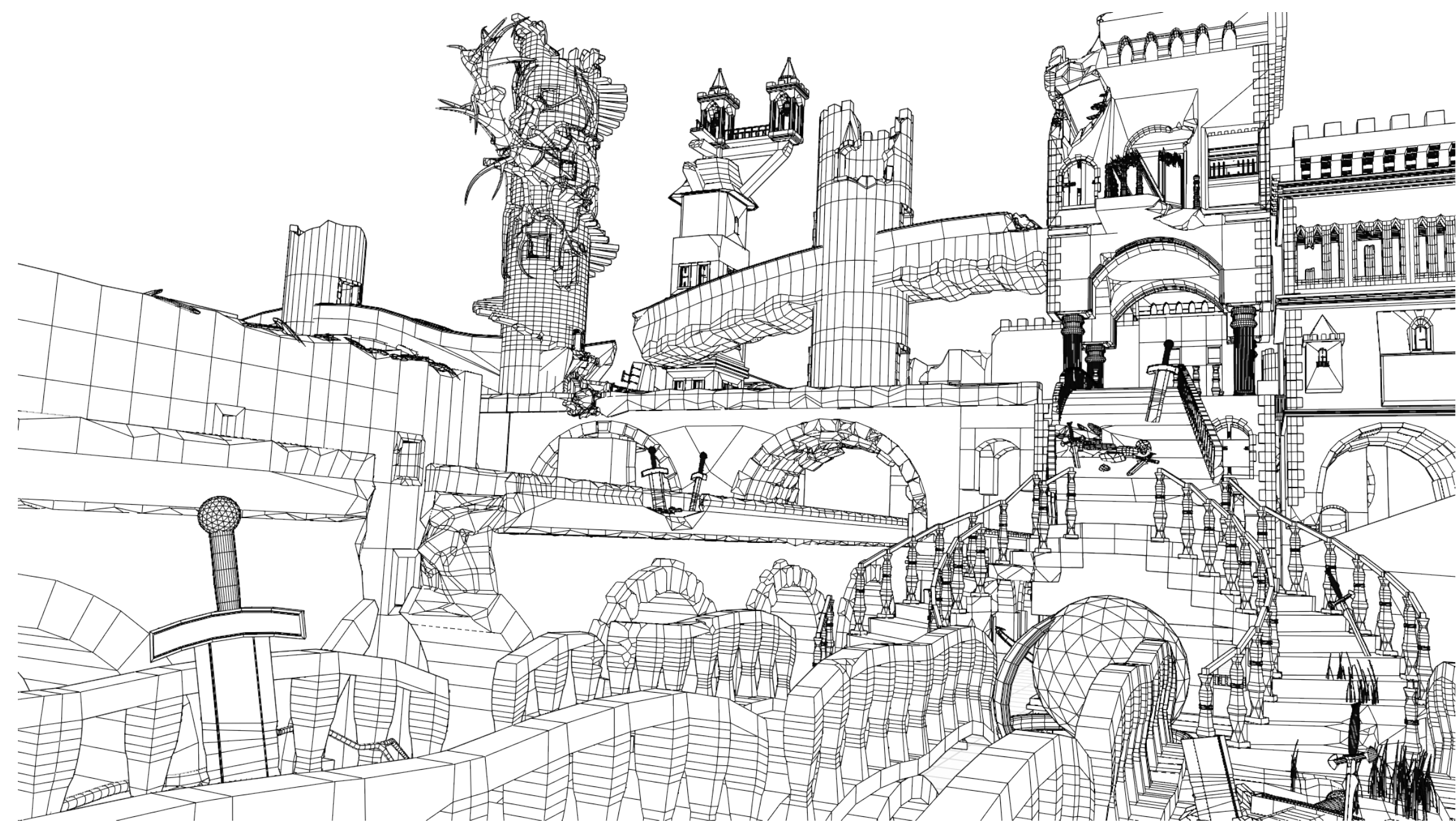
浮遊する古城

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 年 8 月 ~ 11 月
製作時間 : 140 時間

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



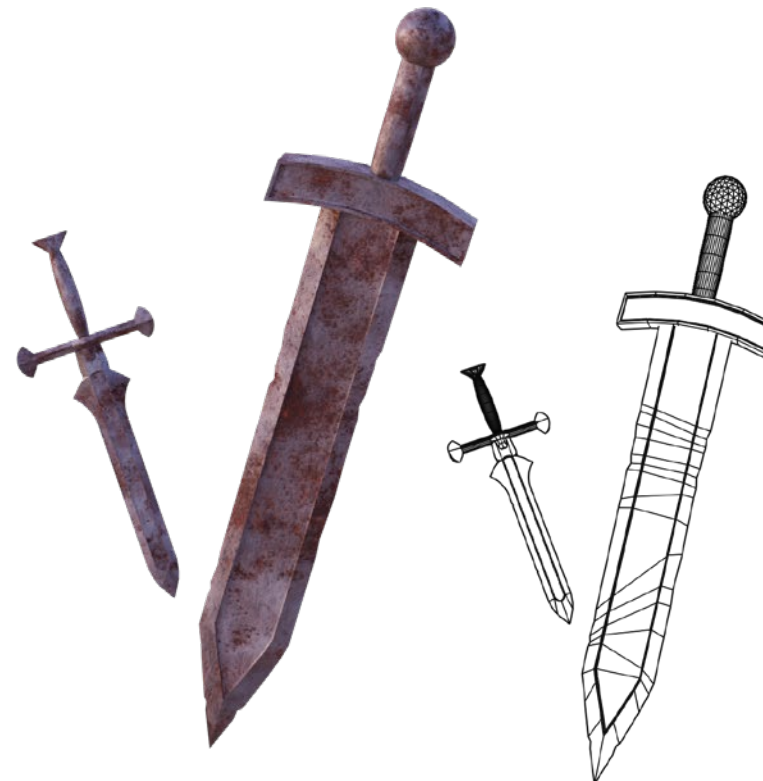
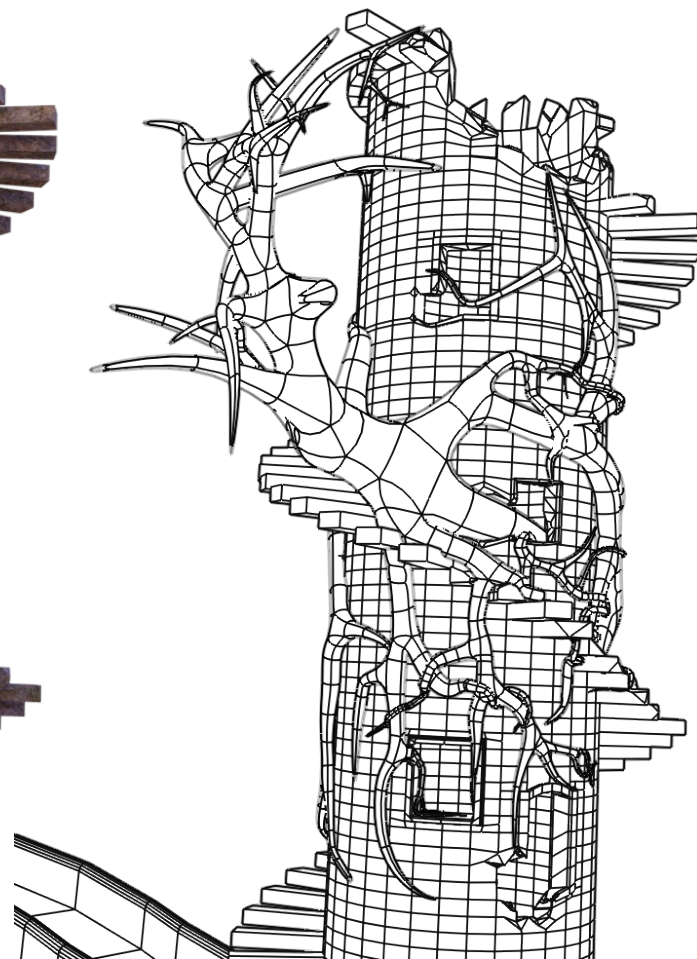


ワイヤーフレーム



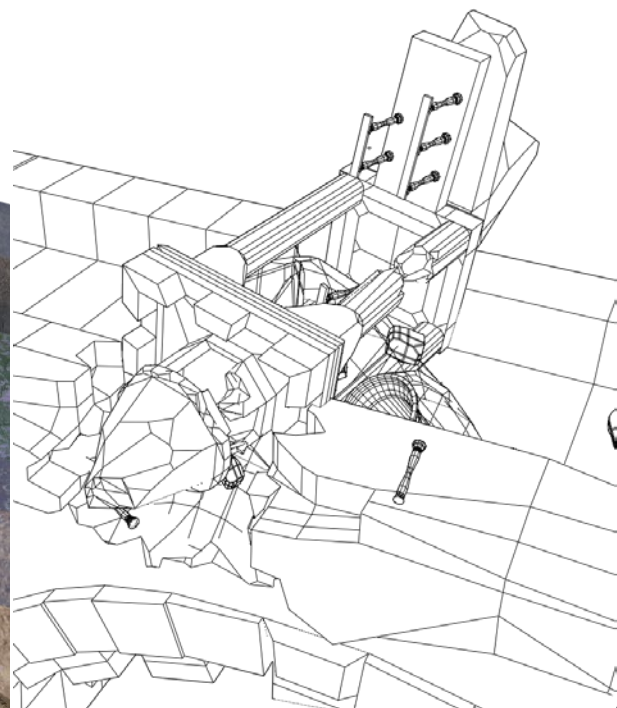
参考資料

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。

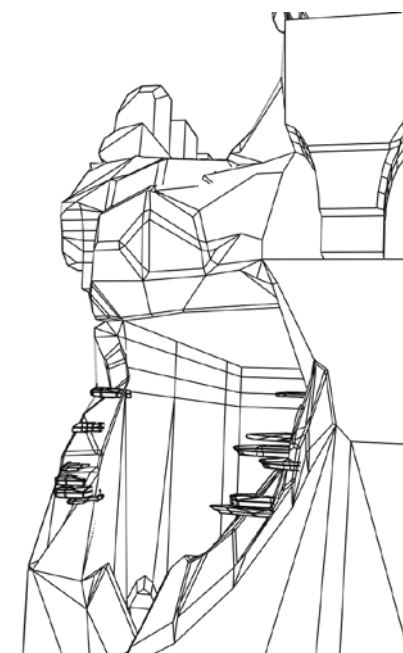


剣

木・建物



崩れた建物



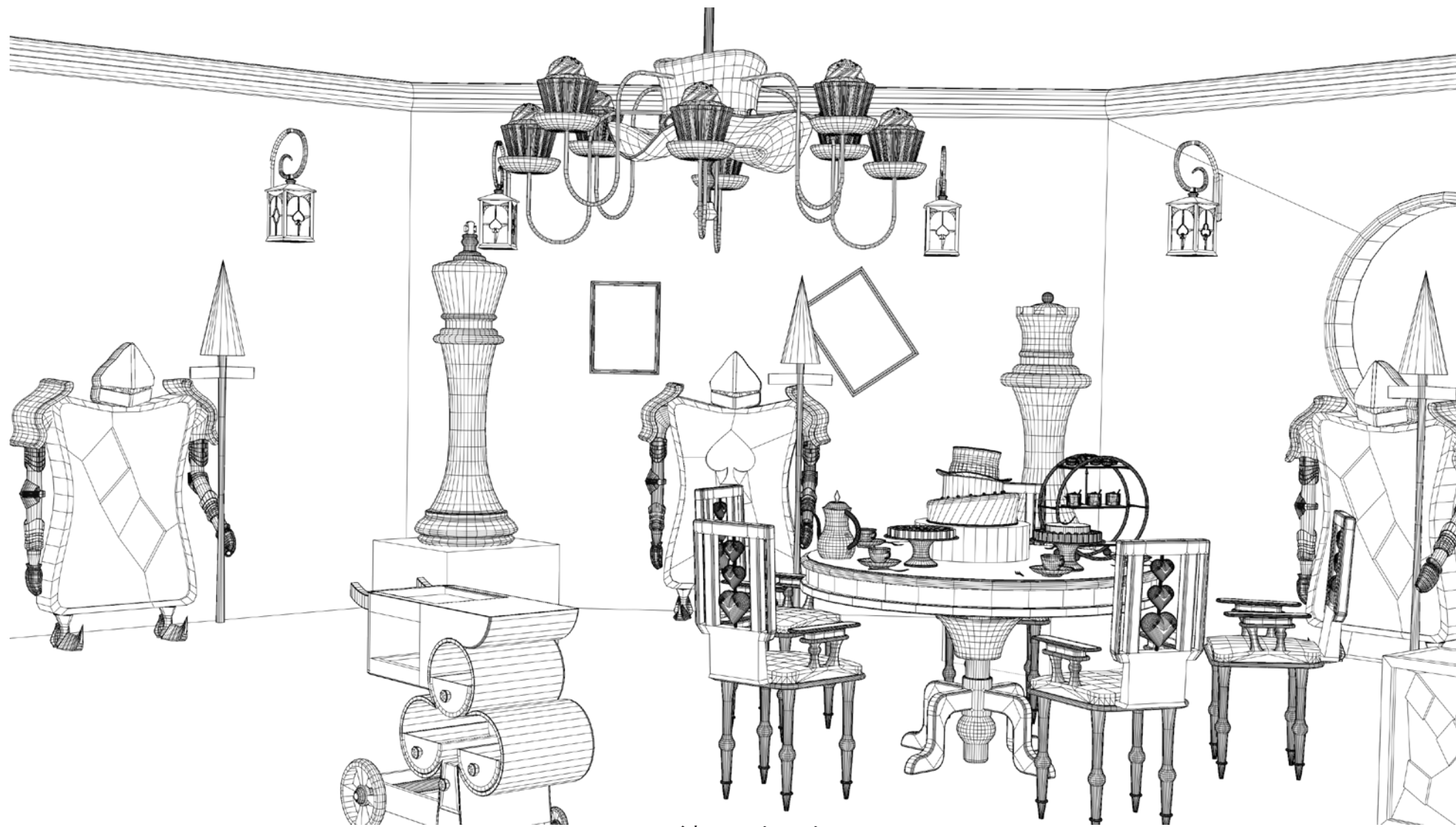
崩れた建物 2

アリスのお茶会

制作時期 : 2022年8月～9月
製作時間 : 100時間

制作ツール : blender
ポリゴン数 : 651,761



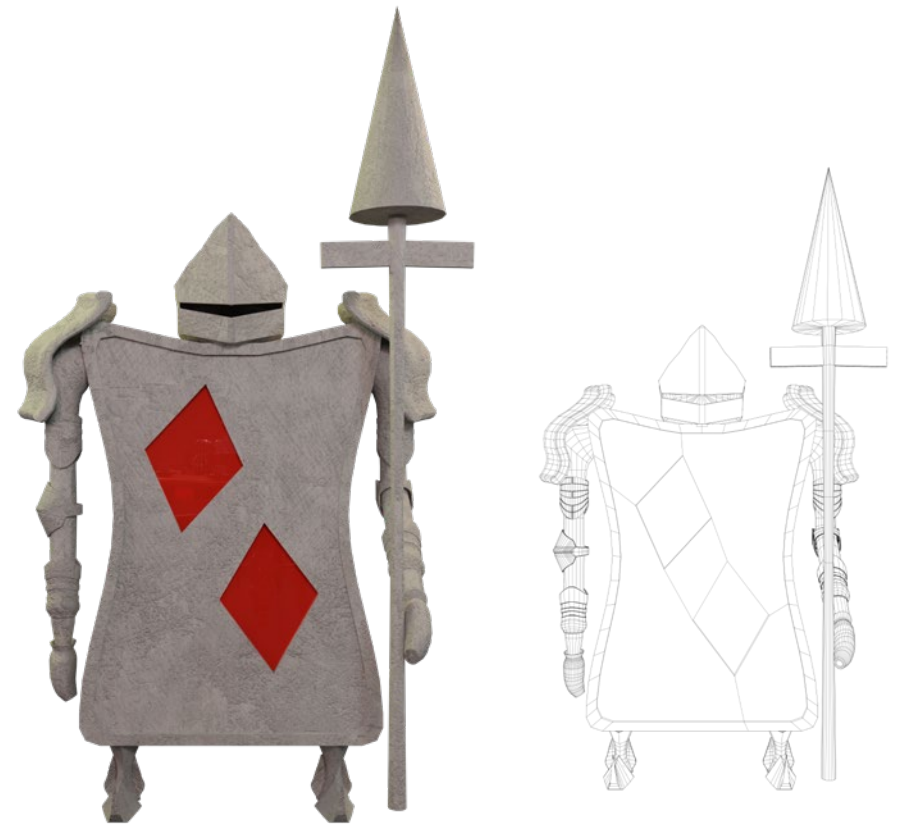


ワイヤーフレーム

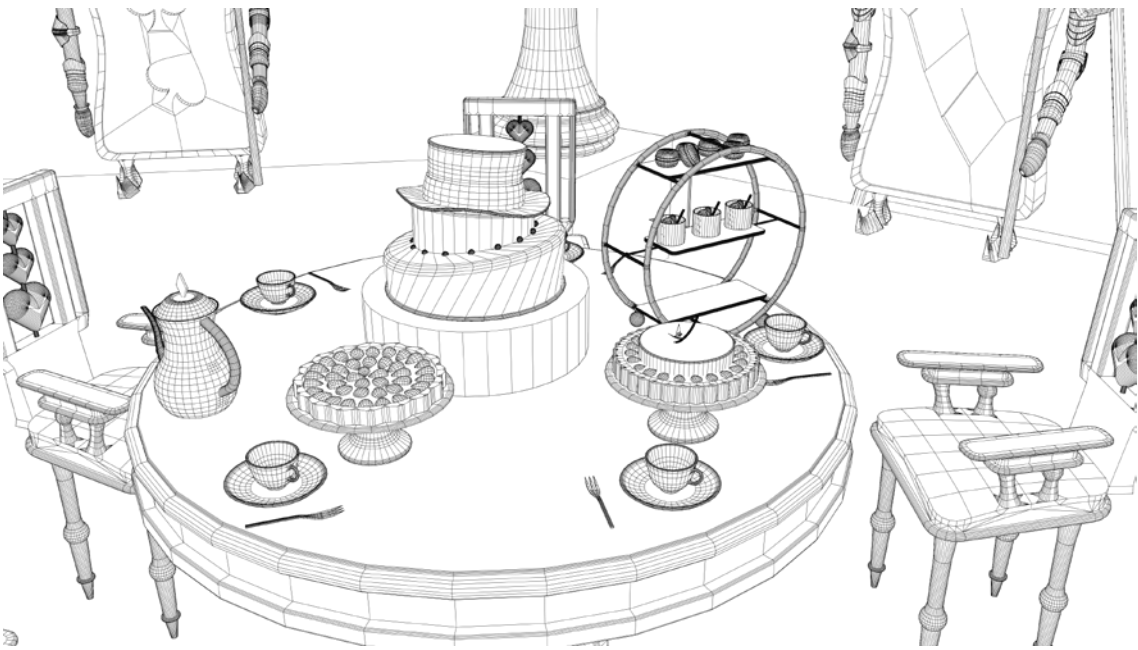


デザイナーズマーケットの動画制作で制作した作品です。
童話の不思議の国のアリスをもとにしたオリジナルストーリーなので世界観をアリスの不思議で可愛らしい雰囲気になるように意識しました。また、トランプをイメージさせる物を作る事で、アリスの雰囲気をより強く出すように意識しました。

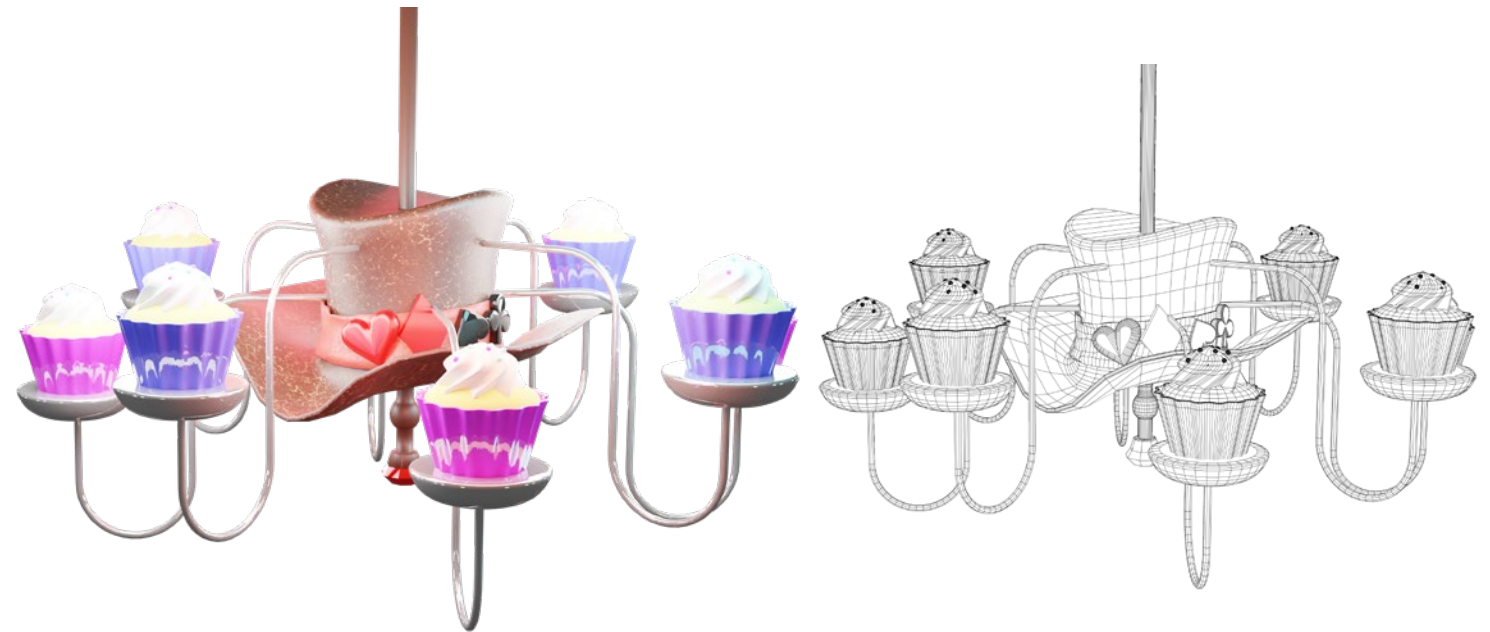
参考資料



トランプ兵



テーブル



帽子のシャンデリア

ミラーハウス（合作）

制作時期 : 2022年9月頃
製作時間 : 5時間

制作ツール : blender/Photoshop
ポリゴン数 : 78,112



ワイヤーフレーム



参考資料

デザイナーズマーケットで共同制作した作品です。舞台のテーマがメルヘンな遊園地で自分たちの班はミラーハウスを制作しました。自分は主に建物の両サイドとテクスチャを担当しました。資料を探していたんですが、決まった形が無く自分たちで話し合った結果、館のような形にしました。テーマに合うように壁の質感であったり雰囲気にも力を入れました。

キッチン

制作時期 : 6月～7月
製作時間 : 12時間

制作ツール : blender
ポリゴン数 : 157,116



参考資料



ワイヤースケッチ

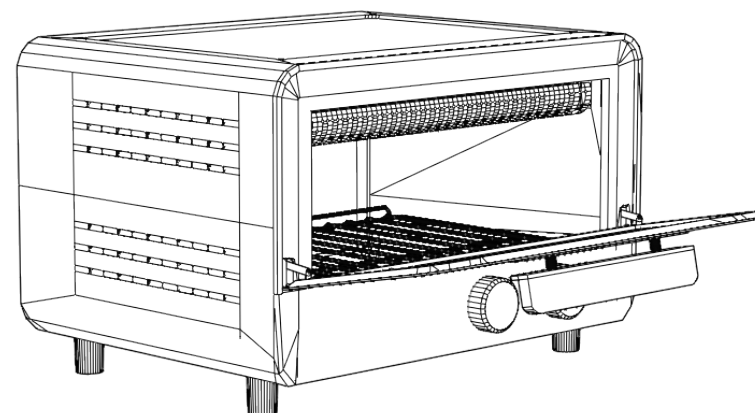
学校の課題で制作した作品です。
参考資料を見ながら制作しました。
力を入れた所は形を取る事とサイズ感
に力を入れました。

オーブントースター・ポット

制作時期 : 2022年6月~7月
製作時間 : 18時間

制作ツール : blender
ポリゴン数 : 30,231

オーブントースター ポリゴン数 : 24,807

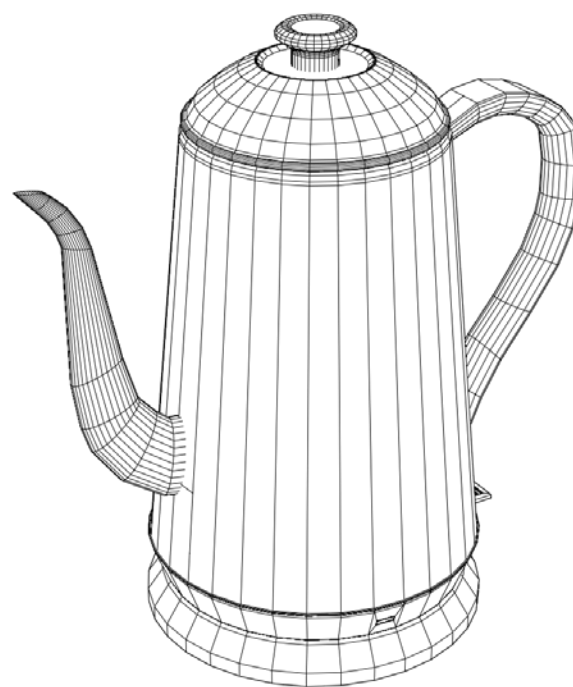


ワイヤーフレーム



参考資料

ポット ポリゴン数 : 5,424



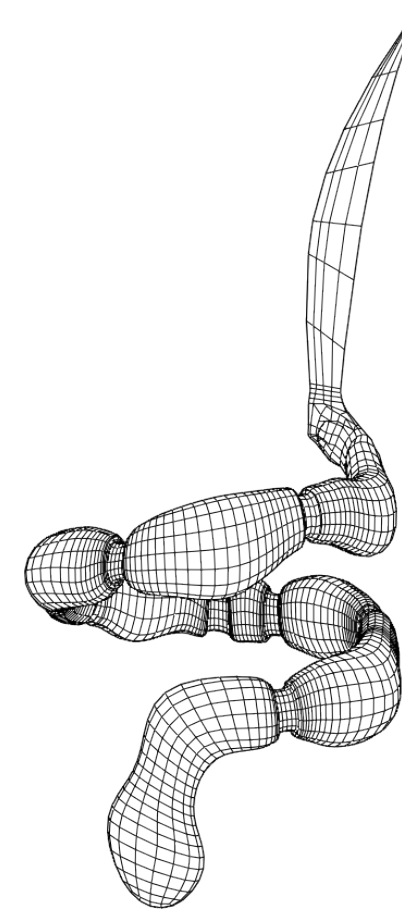
ワイヤーフレーム

学校の最初の課題で参考資料をもとにかたどって制作しました。
初めての事が多かったので細かい所まで作り込む事に力を入れました。

武器 / 毒開く (強化前)

制作時期 : 2022年11月頃
製作時間 : 18時間

制作ツール : blender
ポリゴン数 : 10,320



ワイヤーフレーム



ラフ

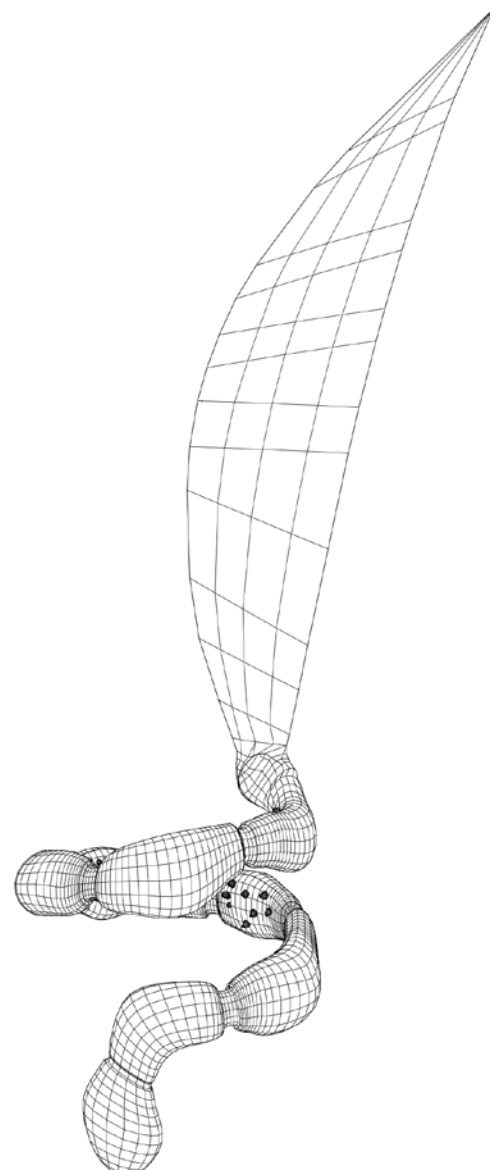
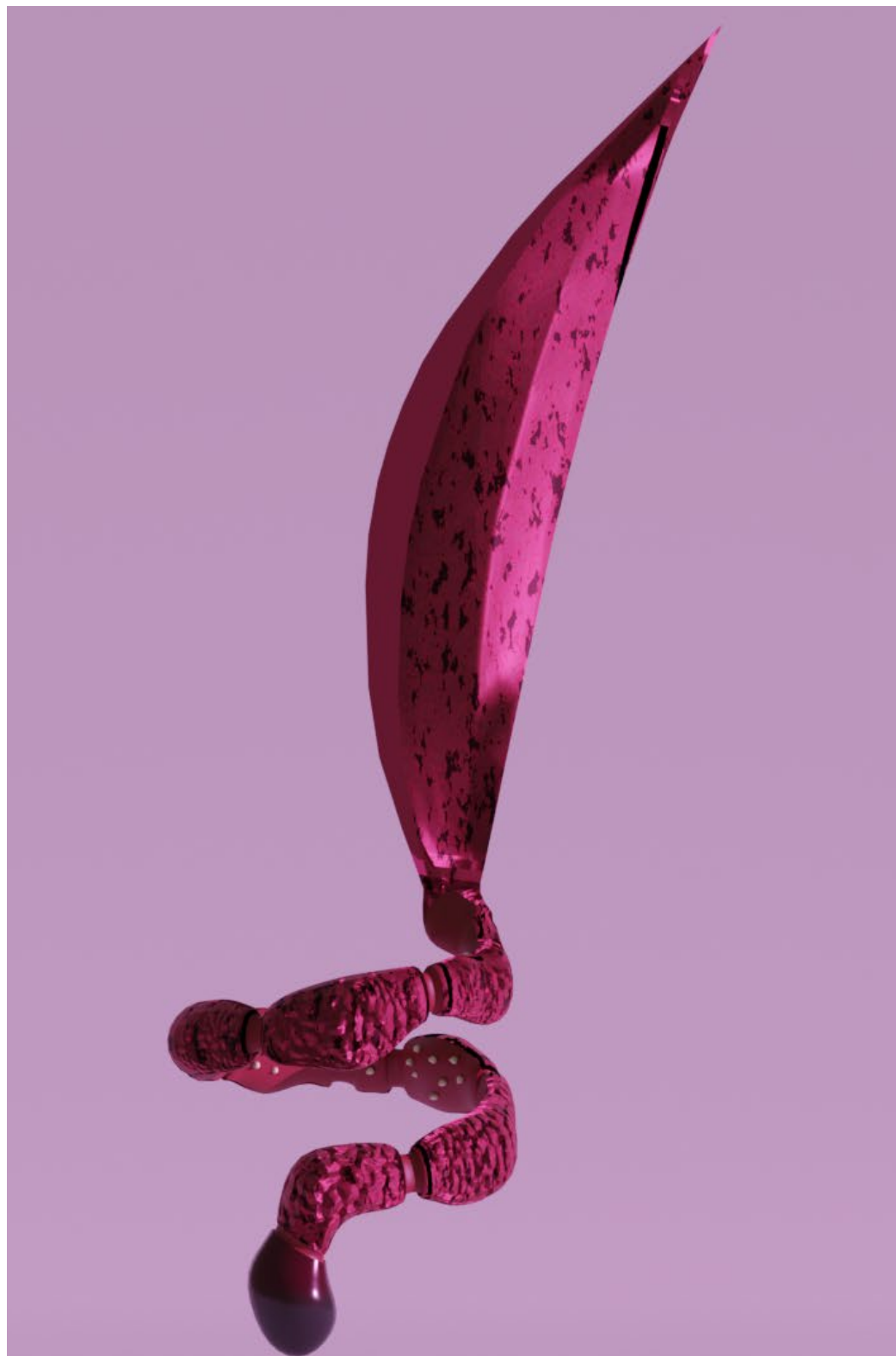
化け物の素材で作った科学兵器と言う設定で制作しました。また、この武器は強化前と強化後の2種類ありこれは、強化前です。

力を入れた所は、鱗を表現する為にテクスチャに力を入れました。

武器 / 毒開く (強化後)

制作時期 : 2022年11月頃
製作時間 : 12時間

制作ツール : blender
ポリゴン数 : 128,780

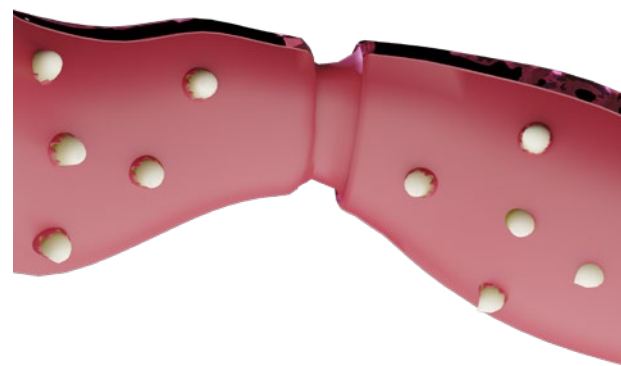


ワイヤーフレーム

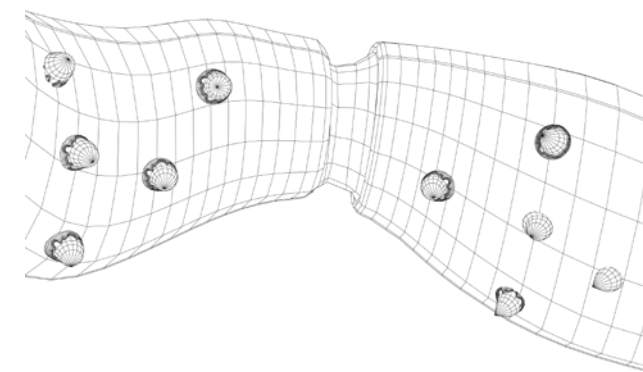


ラフ

この武器は強化後の武器です。
力を入れた所は、肥大化して鱗が
無くなり、禍々しさを表現する為
テクスチャでぶよぶよとした
質感を出すのに力を入れました。



歯



ワイヤーフレーム

キャラクターモデリング

制作時期 : 2022年10月頃
製作時間 : 18時間

制作ツール : blender
ポリゴン数 : 18,477



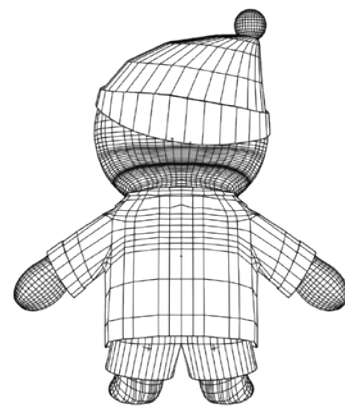
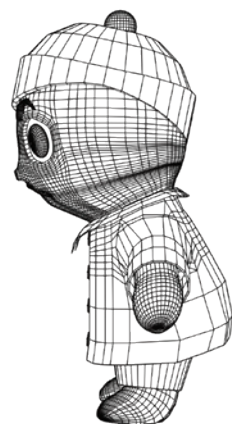
前



横



後ろ



ワイヤーフレーム



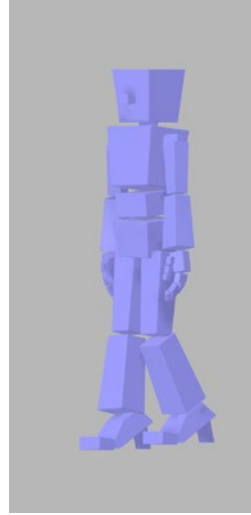
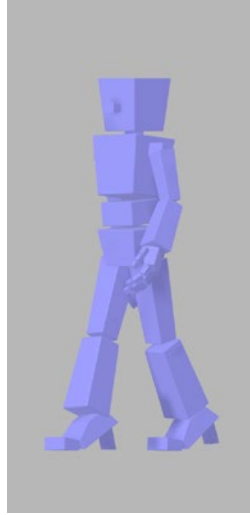
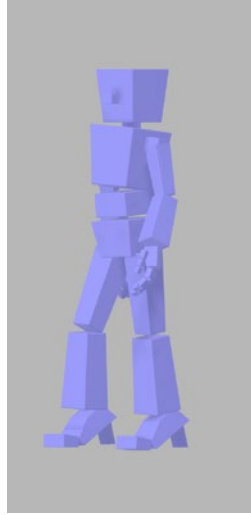
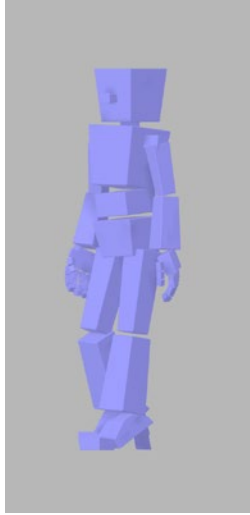
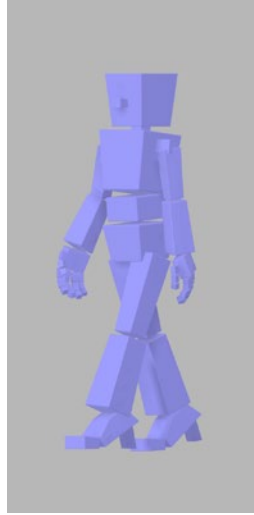
ラフ

寝る事が好きな主人公の相棒という設定で作りました。
キャラを可愛くする為、全体的に丸みを意識しました。
とくに、くりっとした目や丸みのある顔を作るのに力を入れました。ゆるっとしたパジャマを表現する所にも力を入れました

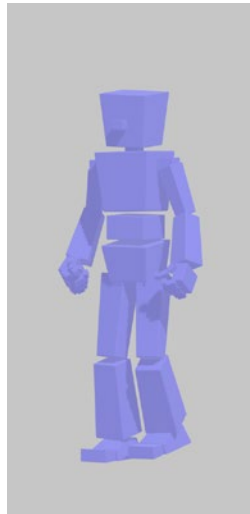
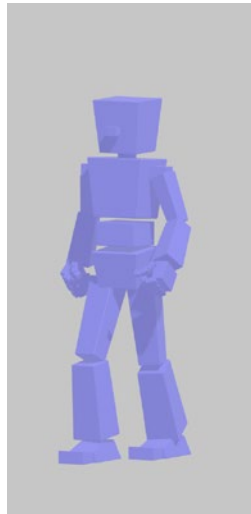
歩き (モーション)

制作時期 : 2022年10月頃
製作時間 : 18時間

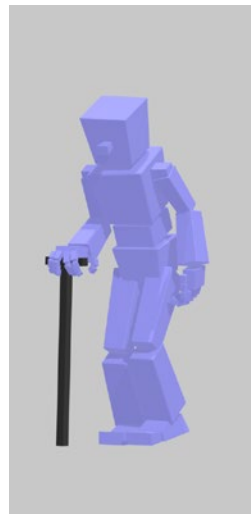
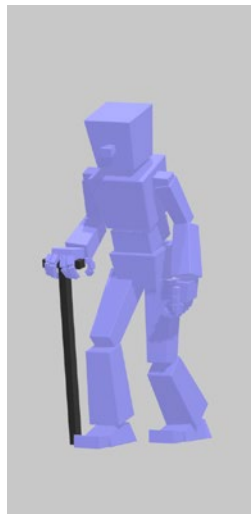
制作ツール : blender/aftereffect
動画の長さ : 16秒
動画リンク : <https://youtu.be/0yED2I0Zvko>



女性 ハイヒール



男性 マッチョ



老人 杖

学校の課題で制作した動画です。
それぞれ体型や性別によって歩き方が違う
ので動画を見たり町で歩いている人を観察し
たりしてリアルな感じを表現しました。

デッサン



9 時間



9 時間



12 時間