

Collection Of Works
KANDA DAIKI

OSAKA DESIGNER COLLEGE

2025





CONTENTS

ABOUT



COMMENT

ポートフォリオを通じて神田くんって新しいことが好きでチャレンジすることが好きな子と覚えて頂けたら幸いです。

NAME

KANDA DAIKI

STRENGTHS

SKILL    

好奇心旺盛で何でも独学で出来るようになります。英語韓国語を高校生の時に独学で日常会話レベルまで習得、ピアノドラムを小学生の時に独学で習得など

EDUCATION

2024 3 大阪府立淀川工科高等学校卒業
2024 3 大阪デザイナーアカデミーCG学科入学

WORKFLOW



POINT

ポイントについてお話しします。

この背景では先ほどのコンセプトに基づきシックかつ視認性の良さを重視して作成しております。

ですが視認性の良さの話だけであれば単色にライトだけでいいのですが、少し一ひねりを入れたく照明を二種類使い一つは真っ白のらいともう一つは少し緑がかったいろにしておりただシンプルな単色ではなく、見た人がシンプルであるがそのシンプルに奥行をもっていると感じてもらえるような背景になっております

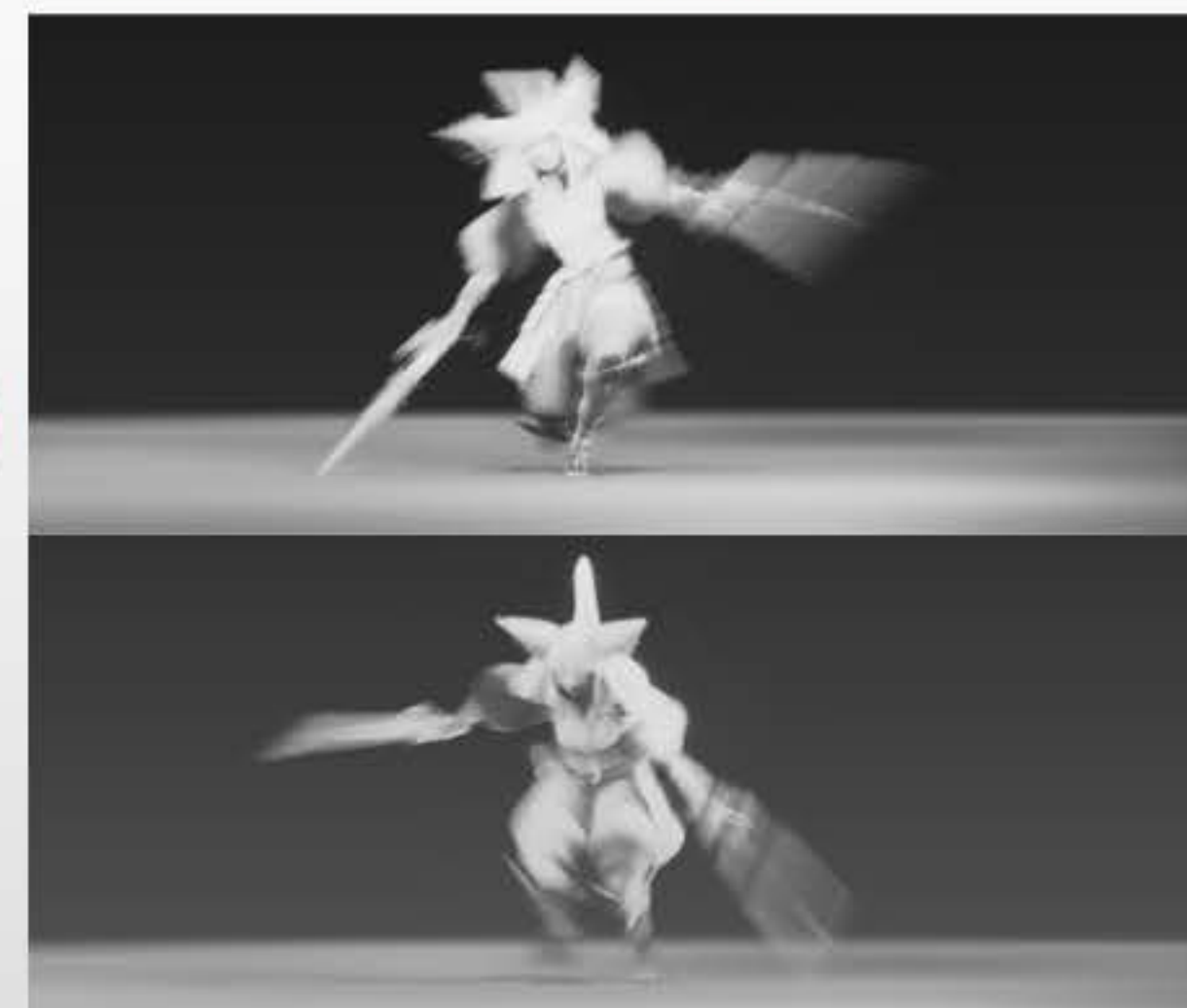
目指したのは
シックかつ
視認性の良さ。



このコンセプトに至った経緯をお話しします。

いろんなデモリールを見てきてmayaでのスカイドームライトをつけただけや、環境を作って背景にしているなど多様な背景でしたがどれも見にくくほしい情報以上に情報が入ってきてしまうため背景に負けてしまうなど残念だと思い、個人的な意見の元背景はシックにかつ背景の情報量を極力抑えモーションを立たせることのできるような背景作りをコンセプトとしました

見たときにわくわく
するような
モーションに。



COMMENTS

このモデルのイメージは速そう、小柄、忍者という印象でした。そのため作るモーションは速く、俊敏に動くということ意識して作成致しました。

リファレンスは実際に一回転した動画を撮ってそれを参考にしました。

リファレンスなしで作成したところについてはポーズトゥポーズを用いて作成し違和感を減らしながら作成し学校の先生にフィードバックをもらいながら作成を進めました。

CONCEPT

COMMENTS

動画をみてすぐに感じ取れる疾走感お大事にして作成致しました。通常の走りよりも3倍ほどサイクルを短くし作成しております。

基礎である走りの際の腰の位置や動きを念頭に置き作業して体の動きについても同様に念頭に置き作業いたしました。

地面が足から離れる様子や着く瞬間など人間ではごく普通の動きを試行錯誤し表現しました。

リファレンスは忍者ばしりの動画を参考に作成致しました。

移動速度ハヤっ!!



CONCEPT

COMMENTS

前半のシーンではこのキャラが暴走を抑えきれなくアップーが出ることをコンセプトに作成致しました。
個人的に前半の部分はうまくいったと思うのですが、後半のアップーが初めて作成したためコツなどがまだつかめず苦戦しながら格闘ゲームのアップーなどを参考に作成致しました。
後半のアップー部分ではアップーによる衝撃波と暴走状態によるバブくおVFXを使用し表現しています
カメラワークに関しては格闘ゲームのカットインを参考に途中にして作成しています。
リファレンスは前半の部分は実際に演技をしたものを動画にしたもので後半は格闘ゲームと格闘技の映像を参考にしております

暴走感 CONCEPT





躍動感



このモーションでは躍動感を意識して作成しております。

ジャンプの速度感や着地までの時間など何回もモーションをデモで作成して自分の中で気持ちのいい速度感になるまで探し続けました。ジャンプをしてからキックをした際に衝撃波を出して攻撃しているようにしたかったためVFXを用いて表現いたしました。

リファレンスはモーションアクター様の動画とアクションゲームのジャンプなど参考にし作りしました。

作成時間 15時間



強力魔術



COMMENTS

このモーションではVFXを使ってもっとモーションにワグワグさせたいと初めて作った作品になります。

始めてVFXをUE5で使用しましたがかなり苦勞した思い出の作品になります。

レンダリングする時にどうやってVFXを使うか分からず何時間も調べて動画やサイトを見漁っては実際に試してみたりなどしてモーションを作成する時間よりもUE5側でレンダリングするまでの準備に時間がかかりました。

このモーションを作品する際強力な魔術を使用している設定であったため魔術を使用中の腕の動き、体の動きなど試行錯誤して納得のいく仕上がりに完成させました。

リファレンスは実際に人がジャンプしている動画を参考にしそれ以外はポストアップで作成し、違和感を直しながらフィードバックをもらい作成致しました。

CONCEPT

冷静沈着

CONCEPT



COMMENTS

このモデルを見たときに抱いた印象が冷静に相手の行動を読みながら戦う戦い方をしそうだと感じました。初めて待機モーションに挑戦したため先生に教えていただいたり解説動画など見ながら先ほどの解釈を元に相手の行動を読もうとしているポーズを待機モーションにし作成しました。

作成しながら注意した点は半円を描くように上から下に動きをつけたことを意識し作成致しました。

リファレンスはアクションゲームの待機モーションや、実際に自分でポーズをとりその動画を参考にし作成致しました。

GRAPHIC DESIGN

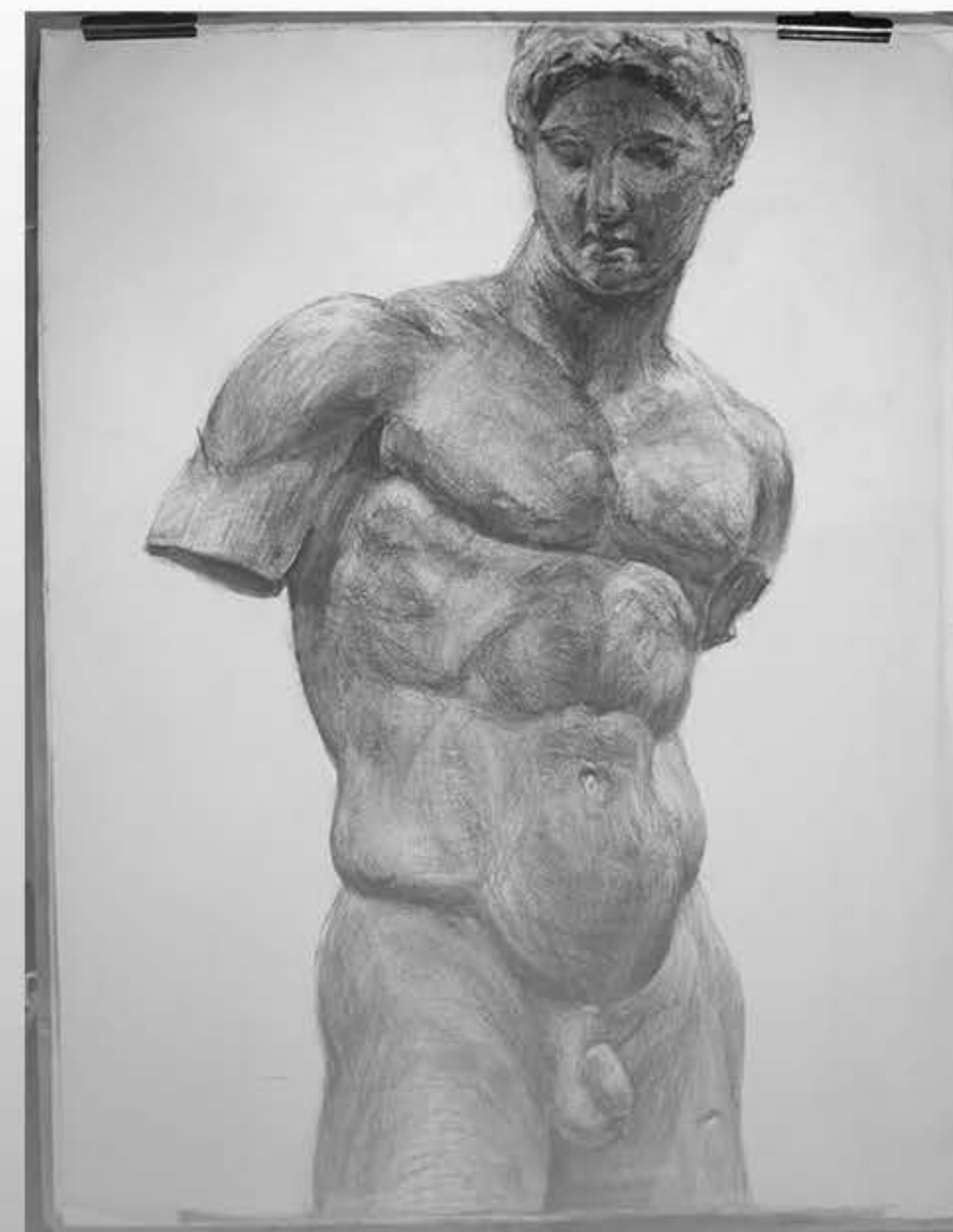
COMMENTS

彼女の誕生日の時にしおりを作ろうと思い作成した表紙です始めてグラフィックデザインを作ったためどのように作るのかも全く分からず暗中模索ではありましたが自分の力で最後までやり切り作成致しました雑誌の表紙風にしたかったため海外を背景にその上から単行本の統合失調症の一族の原本の英文をタイプンタし配列しました。個人的にかなり満足のいく仕上がりになりグラフィックデザインを専攻している子たちに負けないクオリティになっています



COMMENTS

デッサンはかなり苦手で週に一度2時間ほど練習していて、学校の授業で先生に最初から最後までついて見てもらい改善点を教えていただきながら描いたデッサンになります。
この作品が一番納得のいく作品となるためポートフォリオに掲載させていただきます。
まだまだ上手くありませんがこれからも日々練習し来年には他の人に見せても恥ずかしくない作品を描けるように努力いたします。



最後に

ここまでご覧いただきありがとうございます。

私はゲーム業界に入りたい理由として最も強い理由が幼少期に感じた
ワクワクや感動を実際に自分の手で与えたいという点です

このワクワクや感動というのは個人的にすごく大きな経験だと思っていまして、このワクワクや感動は心に残りやすくそこから色々な刺激をセンスや物事の捉え方など非常に多くの影響があり、そのため自分という一個人を形成する上でその経験が大きく作用すると感じています。そのワクワクや感動といった経験を是非とも皆さんにしてもらいたくその経験を与えられる側になりたいと強く思います。

最後になりましたがまだまだ実力は低くレベルが低いとは思いますがゲームに携わる仕事に対しての熱量や想いはほんとに自信を持って大きな声で伝えれます。新しいことにチャレンジをしてより最も良い作品が生まれるためにはと考えて作品作りに励んでいます。その力をゲーム業界に入れましたら活かしたい考えております