

Collection Of Works
KANDA DAIKI



CONTENTS





ABOUT

COMEEENT

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 M Ae Ps

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
2024.3

大阪府立淀川工科高等学校卒業
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。

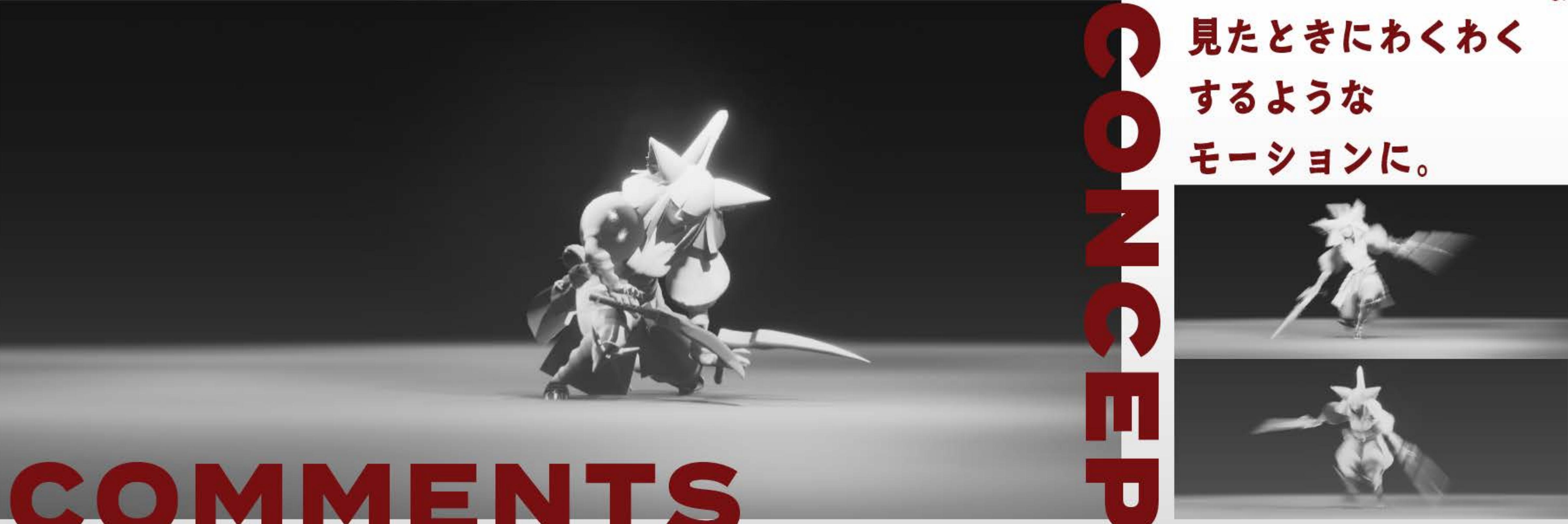
この背景では先ほどのコンセプトに基づきシックかつ視認性の良さを重視して作成しております。

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



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を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ス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。

COMMENTS

見たときにわくわく
するような
モーションに。





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。

C
O
N
C
E
M
T



移動速度ハヤっ !!



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パ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、後半のアッパ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パーなどを参考にして作成致しました。

後半のアッパー部分ではアッパ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あります



COMMENTS

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ました。

COZYCOZY

躍動感



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クワク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労した思い入れの作品になります。

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さ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、体の動きなどを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ーストゥポーズで作成し、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。

C
O
N
C
E
P
T

強力魔術





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。

COOL
冷静沈着
MOTION

GRAPHIC DESIGN

COMMENTS

彼女の誕生日の時にしあ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ケし配列しました。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

a brother and sister wal out of their house together, through the patio door that opens out from the family kitchen and into ther backyard. They are a strange pair. Donald Galvin is twntet-sever years old with deep-set eyes; his head shaved completely bald, his chin showing off the beginnungs of a bilically scruffy beard. Mary Galvin family lives in the Woodmen Velly, an expanse of forest and farmland nestled between the steep hills and sandstone means of central Colorado. Their yard smells of sweet pine, fresh and earthy. Near the patio, junco and blue jays dart around a rock garden where Atholl years the si climb licher THei Dona all;en footb: tobe a old er hocke sister, siblin the Sl the ro secon schoo but D confo and c a redc JOKA a plus m

AC/DESIGN

now pretend not to recognize him. AND CI to home, Donald has stood sentry as children play in the yad od the localelementry scho

SEP 17

DATE 9/17/18

invitation™

a brother and sister wal out of their house together, through the patio door that opens out from the family kitchen and into ther backyard. They are a strange pair. Donald Galvin is twntet-sever years old with deep-set eyes; his head shaved completely bald, his chin showing off the beginnungs of a bilically scruffy beard. Mary Galvin family lives in the Woodmen Velly, an expanse of forest and farmland nestled between the steep hills and sandstone means of central Colorado. Their yard smells of sweet pine, fresh and earthy. Near the patio, junco and blue jays dart around a rock garden where Atholl years the si climb licher THei Dona all;en footb: tobe a old er hocke sister, siblin the Sl the ro secon schoo but D confo and c a redc JOKA a plus m

now pretend not to recognize him. AND closer to home, Donald has stood sentry as children play in the yad od the localelementry school; announcing his soft, almost Irish lilt that he is their i new techer. He only stops when the principal demands that he stay sawy. IN those moments, Mary, a second-greater, is sorrier than ever that her world us si small that everyone knows that she is Donalds sister.

Marys mother is well practiced at laughing off moments like these, behavng as if nothing is strage. Todo anything else would be the same as admitting that she lacks any real control over the situation--tha seeh cannot understand



ON
SEUTIMES

2018

LOCATION: NAGOYA

LOCATION: NAGOYA

in the Woodmen Valley along the
shoulds and lins the median strips of
highways. Heaven stops at the ground of the

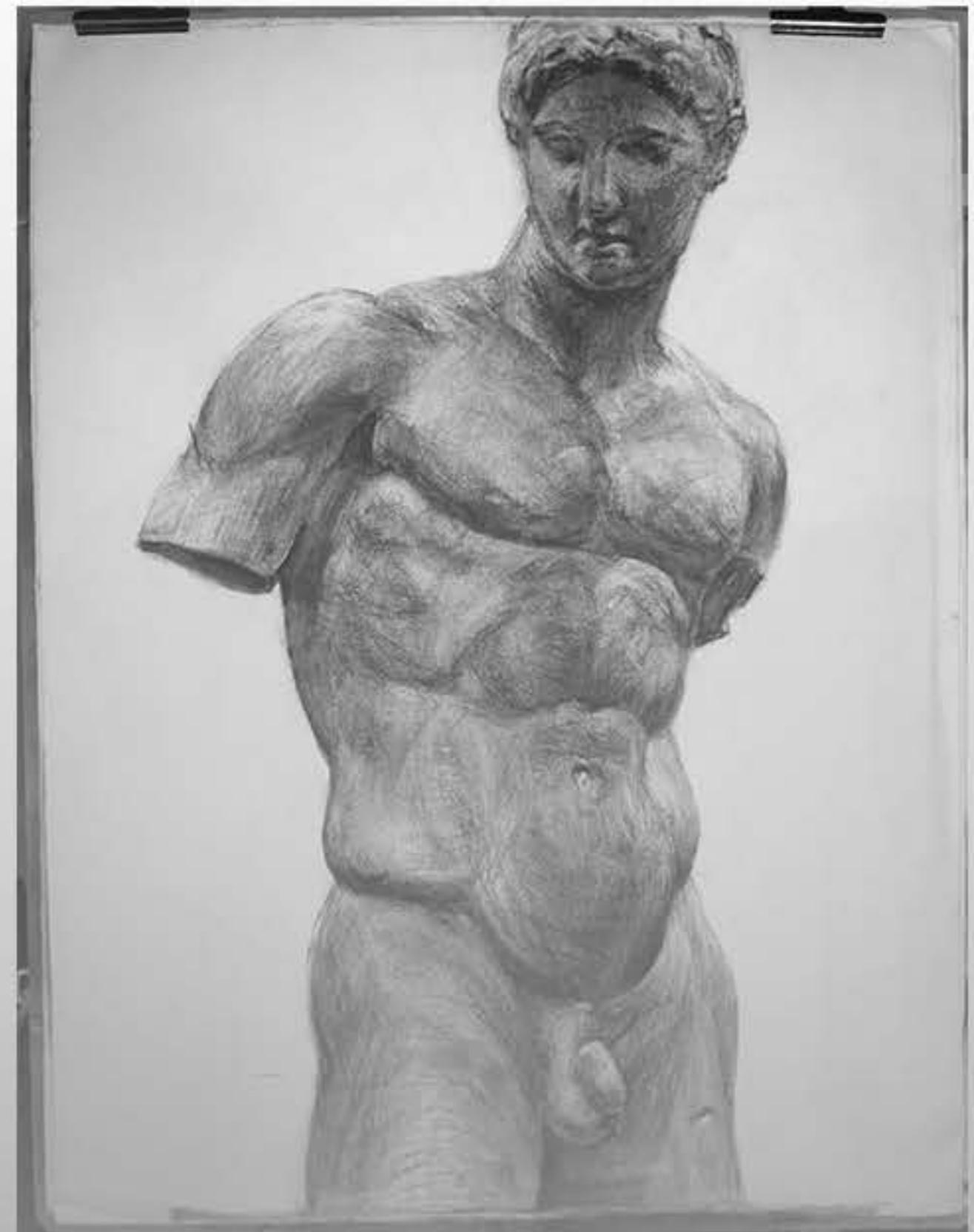
religious matters. Explaining that Saint Ignatius conferred upon him a degree in spiritual exercise and theology, he spends much of every day and many nights reciting in full voice the Apocrypha Cries and the Litanies.

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頂きます。

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する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あります