

# PORTFOLIO

Bonyadi Ushikoshi Sakura

# Profile

---



pando

## ボンヤーディ牛越さくら

東京デザイナーアカデミー

映像デザイン学科. 3DCG

志望： キャラクターモデリング

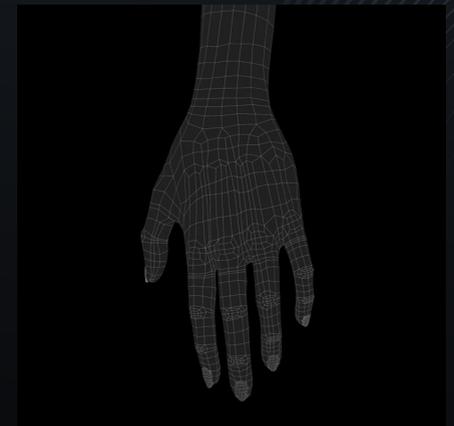
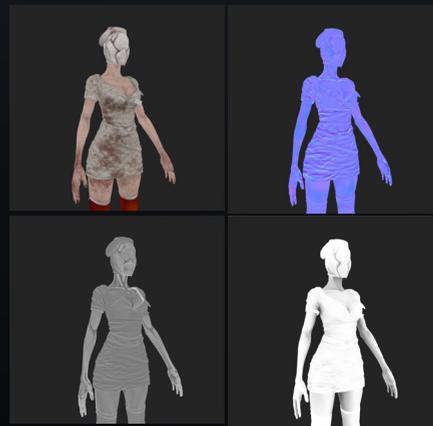
メール： [vi24002011.s.bonyadiushikoshi@gmail.com](mailto:vi24002011.s.bonyadiushikoshi@gmail.com)

言語力： ペルシャ語、日本語（母語） 英語（ネイティブレベル, TOEIC890点）

# Bubble Head Nurse



# • 172 時間



- こちらは私の最新の作品で、自信を持っています。今回のプロジェクトは新しい技術を学ぶことが目的ではなく、キャラクター制作の過程で既に習得したことを磨き、改善することに焦点を当てました。作業のスピードも上がり、大きな問題には直面しませんでした。以前は手のスカルプトに悩んでいましたが、今回は時間をかけて学び、満足いく結果が得られました。過去のモデルではポリゴン数を最小限に抑えようとした結果、キャラクターが変形し、仕上がりのクオリティが下がった気がしてました。今回はポリゴン数を増やし、その結果には満足しています。全体的に、この作品は自信を高めてくれるものとなり、次の制作ではクリーチャーを作成する予定です。

# Guts

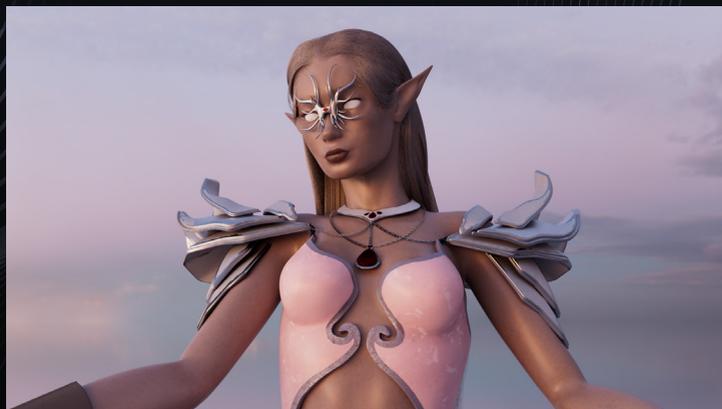


- この作品では鎧や小物には満足していますが、当時のスキルレベルではかなり難しいプロジェクトでした。それでも、ある程度完成できたことに満足しています。このプロジェクトでは、Xgenの髪をヘアカードに変換して、ゲーム向けの最適化を学びました。また、途中で顔を再スカルプトし、次回の展示に向けて体の再スカルプトや調整を行う予定です。

# • 217 時間



# Character Modeling



- この作品は、私が初めて制作したキャラクターモデルで、オリジナルキャラクターです。ベースメッシュはBlenderでスカルプトし、その後のモデルはMayaで仕上げました。この作品を通じて、XGenを用いたヘア作成を学び、特にトポロジーには多くの時間をかけて研究と調整したため、自信を持っています。一方で、テクスチャはまだ未完成に見える部分があり、UVにも改善の余地があるため、次回の展示に向けて修正を進める予定です。

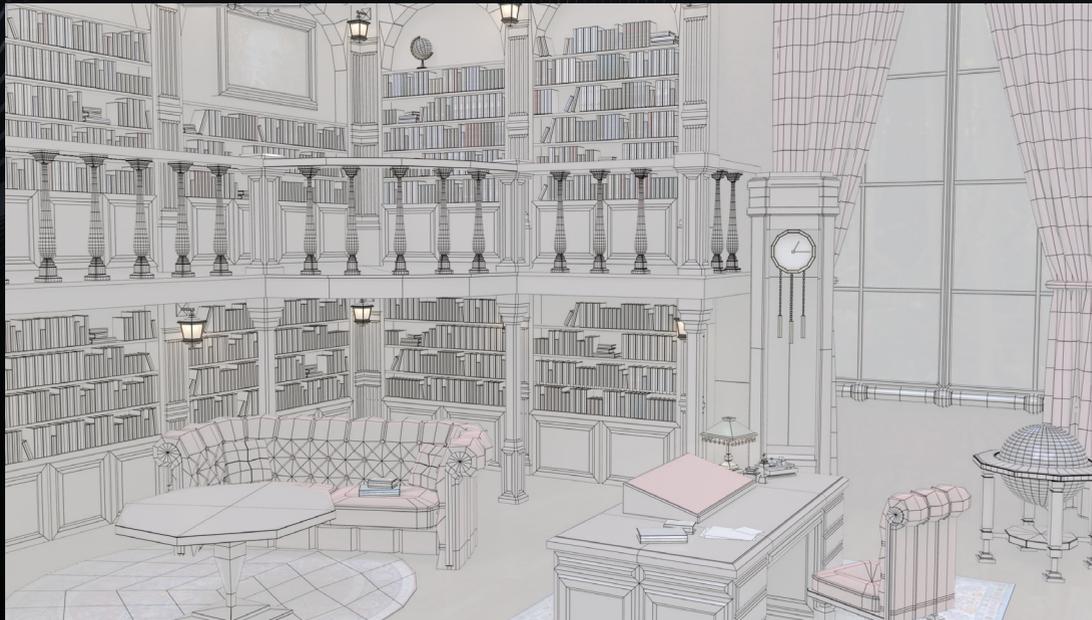
# Sculpting



# Modeling

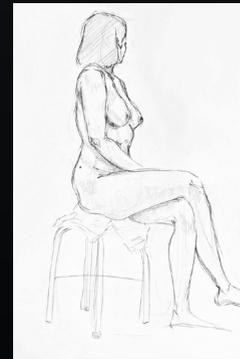
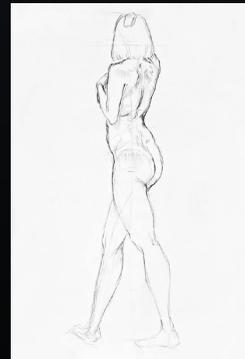
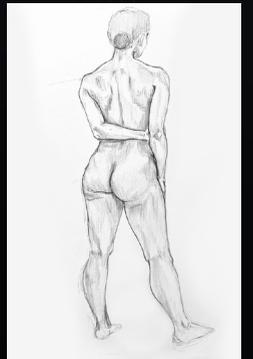
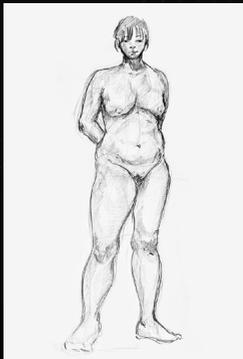


- 配置や構図には満足しており、特に色合いが気に入っています。こちらは初めてレンダリングまで行った3D作品だったため、当時はシーン内のライトの数を考慮しつつ、ポリゴン数を抑えることを優先しました。そのため、現在の視点では調整が必要だと見えてきましたが、当時のスキルレベルでは最善を尽くしたと考えています。

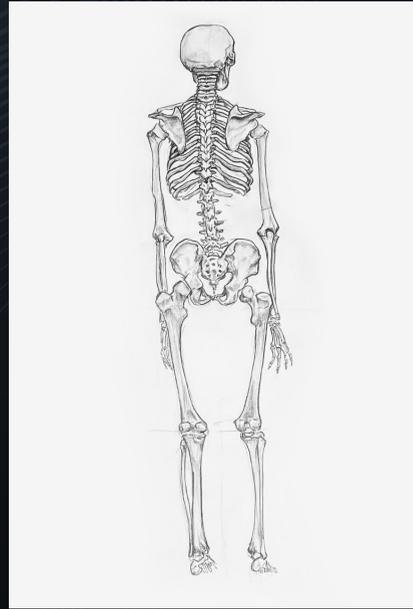
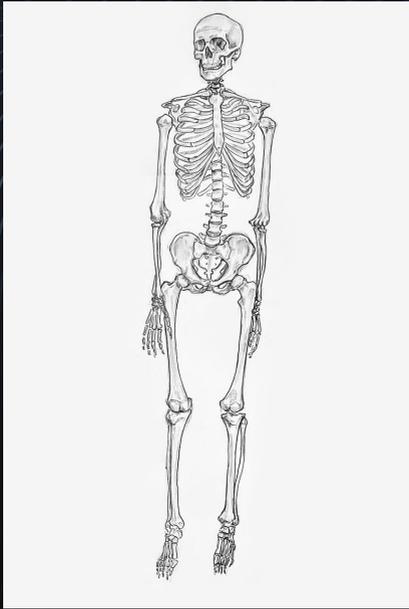




# Human croquis



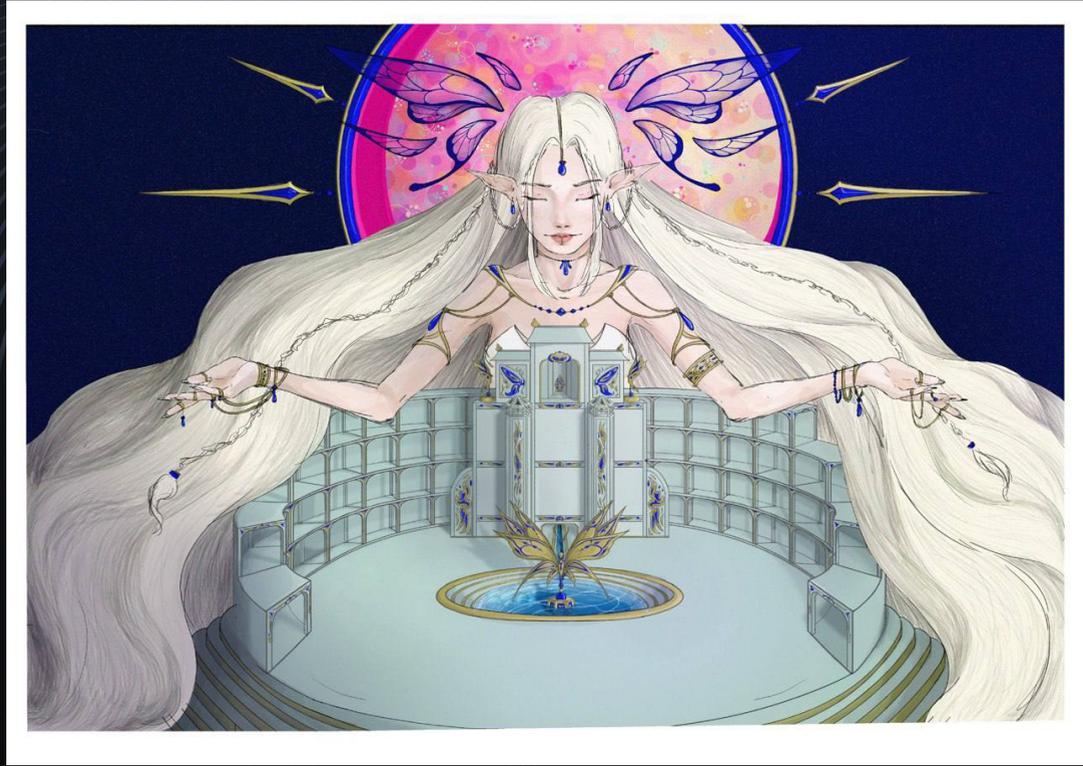
# Drawings



# Illustration & Oil painting



Ps



The background features a complex, abstract pattern of thin, wavy lines in shades of dark blue and black. These lines flow and curve across the frame, creating a sense of movement and depth. The overall effect is a textured, organic-looking surface.

THANK YOU