
Portfolio

東京デザイナー学院
映像デザイン学科 3DCG専攻

Koshino Naoki

プロフィール

東京デザイナー学院
映像デザイン学科 3DCG専攻
越野 直樹

生年月日 : 2002年2月23日

出身 : 石川県

Email: 20002047.n.koshino@gmail.com

使用ソフト



MAYA

Substance painter
photoshop




作品



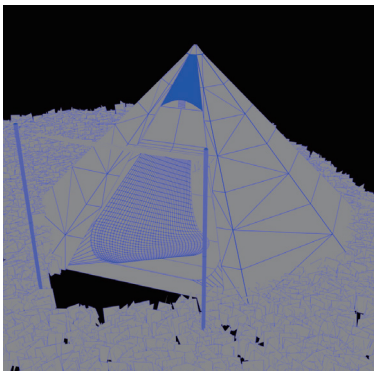
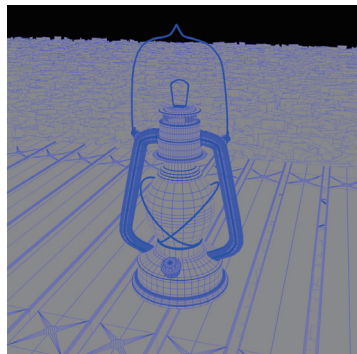
夜のキャンプ

製作期間：約3週間

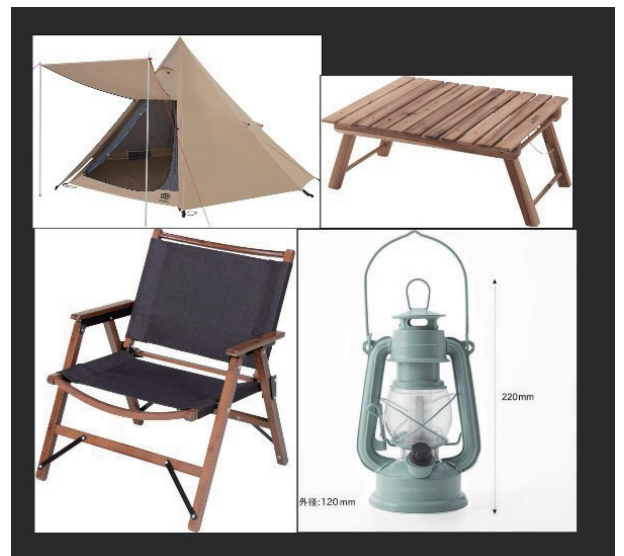
キャンプの夜のシーンを作りました。モデリング丁寧にすることを心掛けました。地面の草は初めて MAYAの MASHを使って表現してみました。テントの入り口のモデルは ncloth を使用しました。

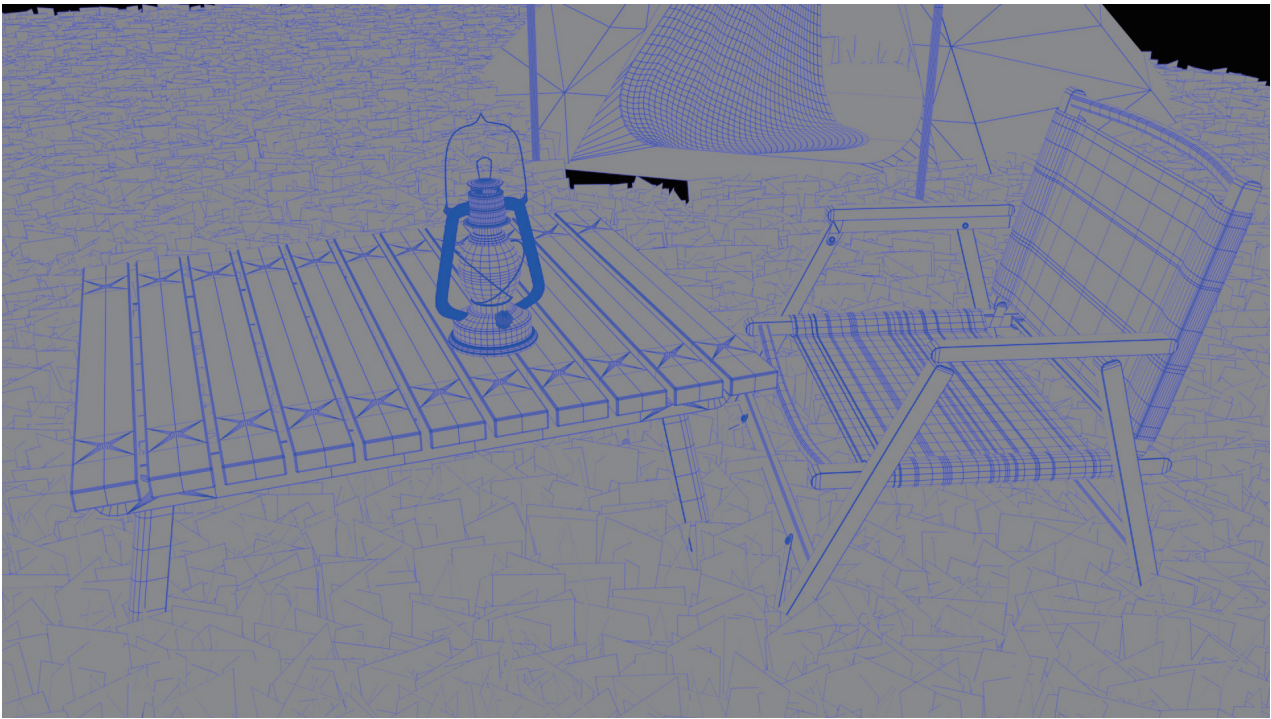
使用ツール   

- MAYA
- Substance painter
- Photoshop



リファレンス







飛行船

製作期間:約1ヶ月

使用ツール

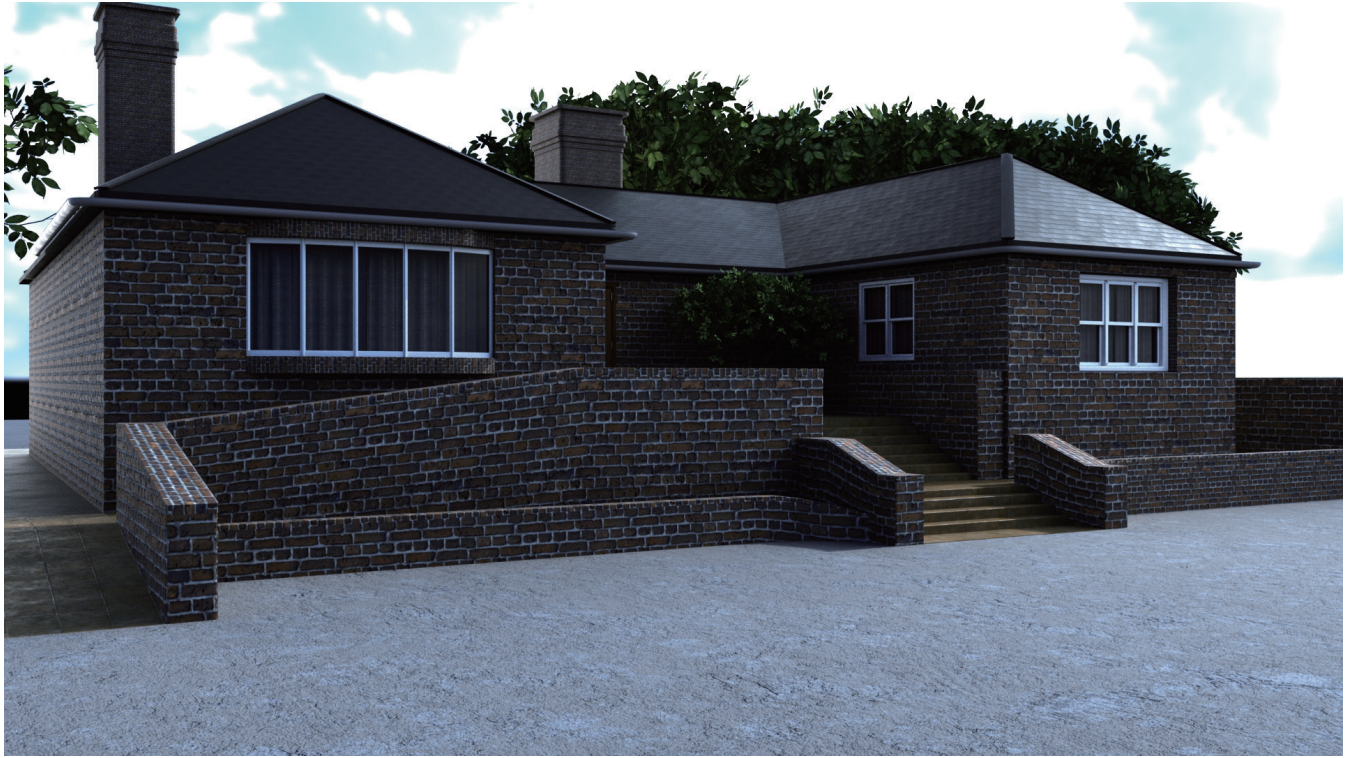


卒業制作で制作したSFチックな飛行船のモデリングです。テクスチャは substance painterで制作しました。背景の雲は fluidを使用しました。

- MAYA
- substance painter







レンガの家

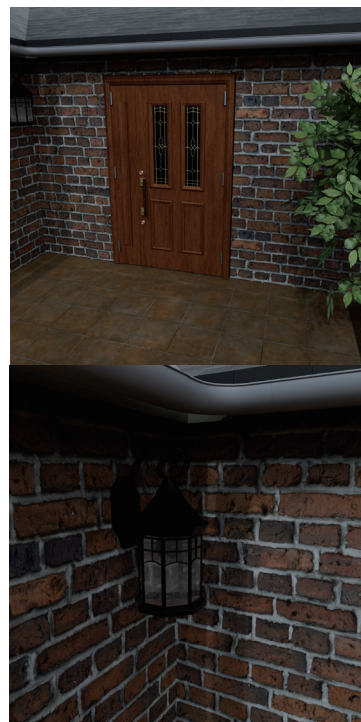
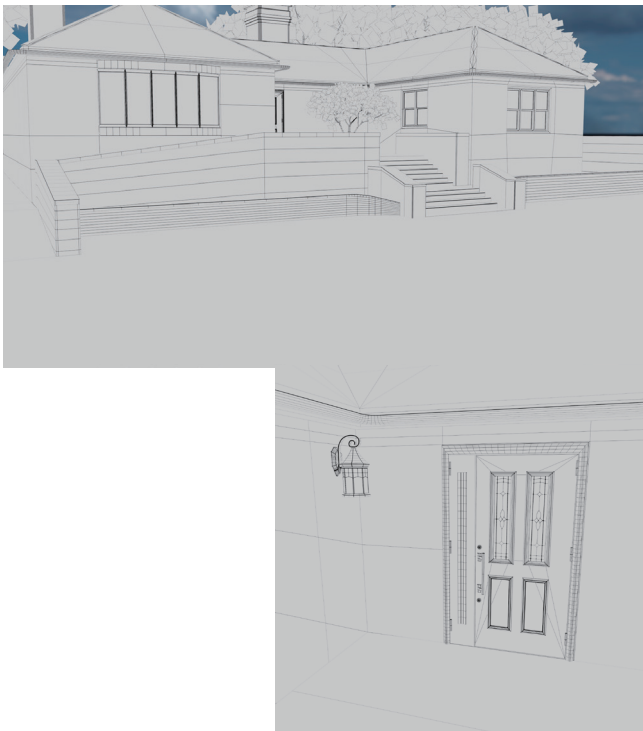
製作期間: 約3週間

使用ツール



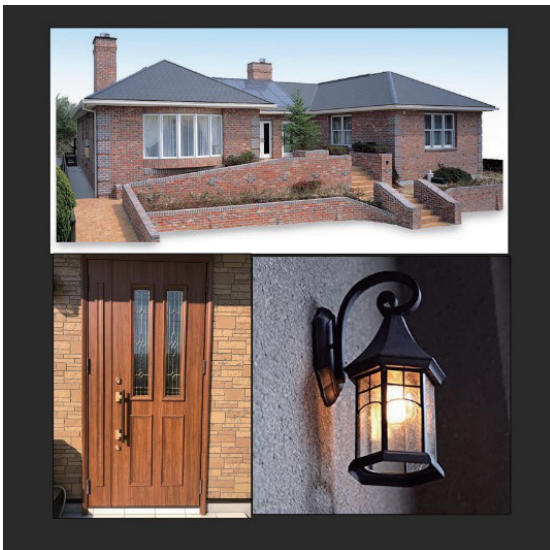
- MAYA
- Photoshop

1年生の頃に作ったレンガの建物があまり納得ができなかったのもう一度レンガの建物に再挑戦しました。あまりポリゴンが増えないように気をつけました。テクスチャは今回はフリーのテクスチャを使い photoshopで色など調整しました。木のモデルはフリーのモデルを使わせていただきました。





リファレンス



入学して1年目の作品



ルームモデリング

製作期間:約1週間

使用ツール



静かな休日をイメージしてお部屋をモデリングしました。お洒落な雰囲気を出したかったので、ライティングを少し暗めにするなど工夫しました。

- MAYA
- Substance painter



銃のモデリング

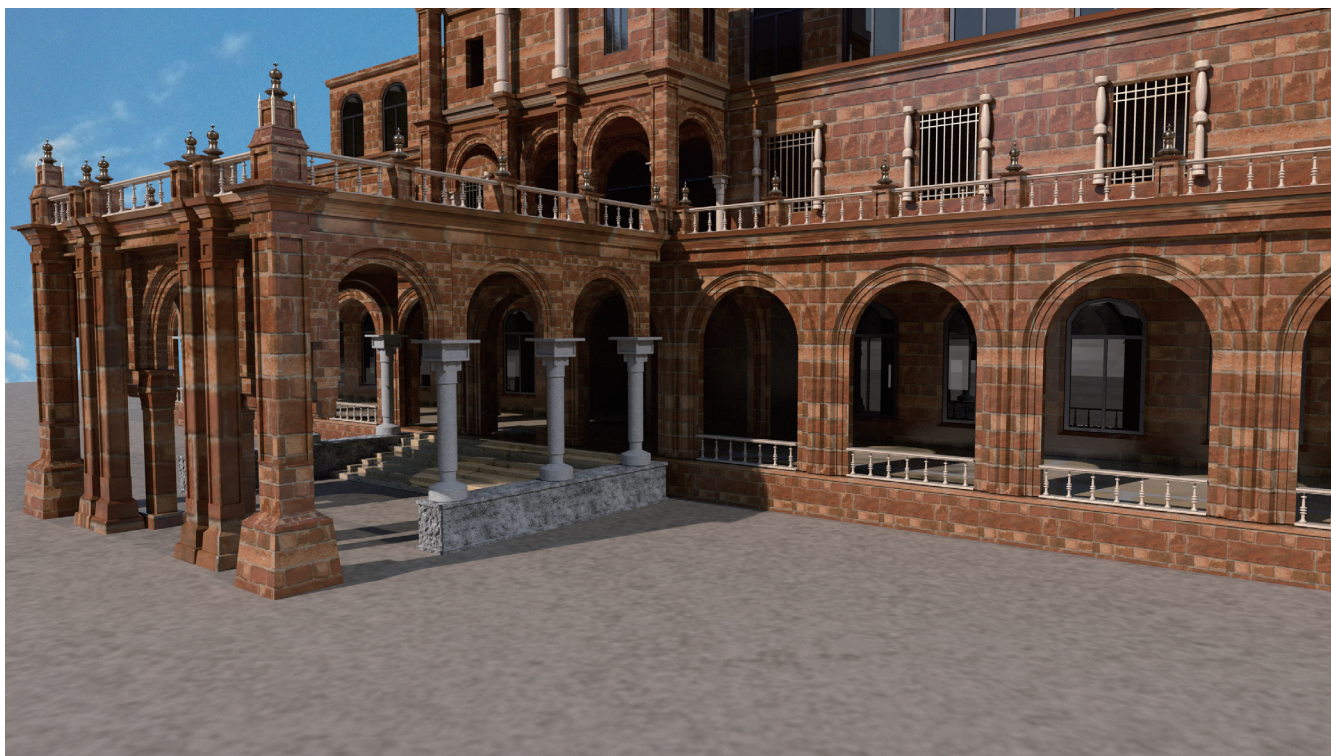
製作期間:約3日

使用ツール



APEXというゲームに出てくるウィングマンと言う銃を参考に作ったモデルです。入学して一番最初の課題で作った作品です。

- MAYA



レンガの建物

製作期間:1~2 週間

ヨーロッパにあるような洋風な建物をイメージして作りました。モデリングを丁寧なことを心掛けました。

使用ツール   


- MAYA
- Substance painter
- Photoshop



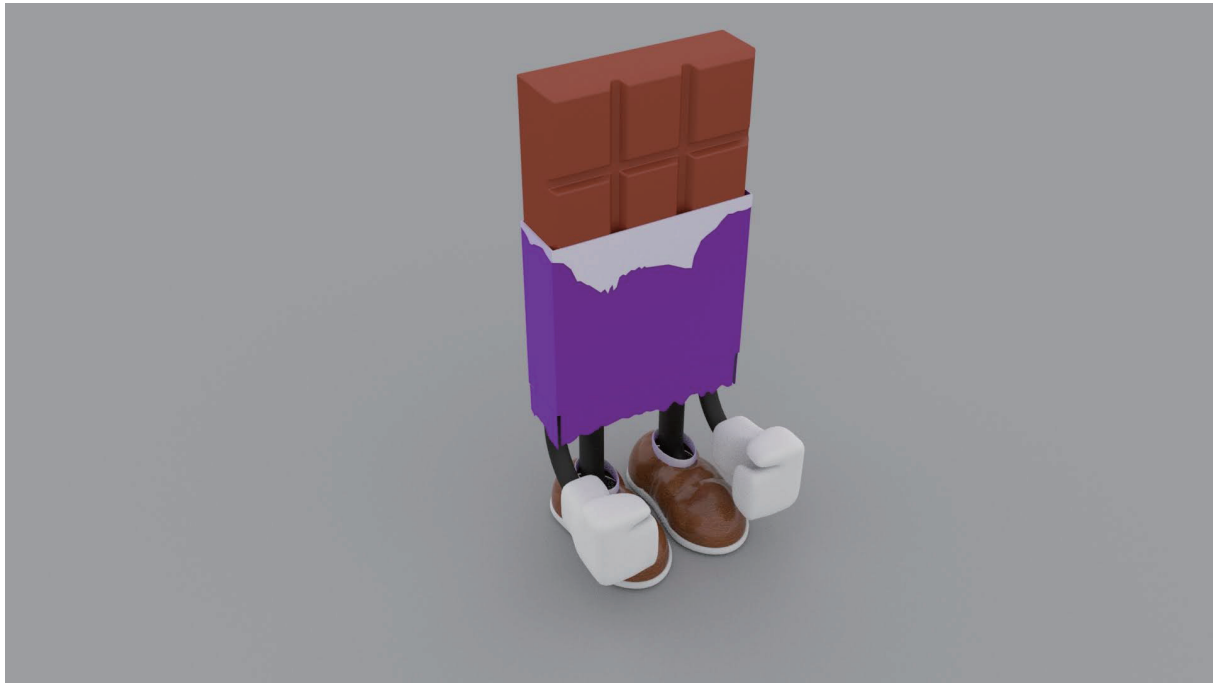
お城の門

製作期間:約 1 週間

日本のお城の門をイメージして作りました。

使用ツール   

- MAYA
- Substance painter
- Photoshop



キャラクターモデリング 製作期間:約2日

チーム制作の課題で作ったキャラクターモデリングです。最終的にはチームでの作品は完成することができませんでしたが良い経験になりました。

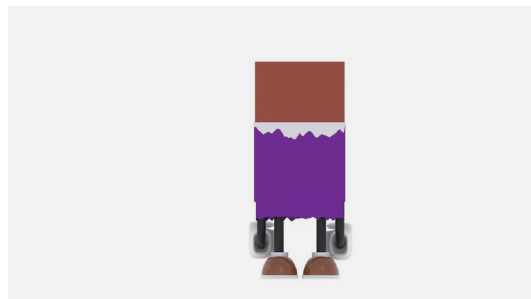
使用ツール



- MAYA
- Photoshop



front



back



side



キャラクター