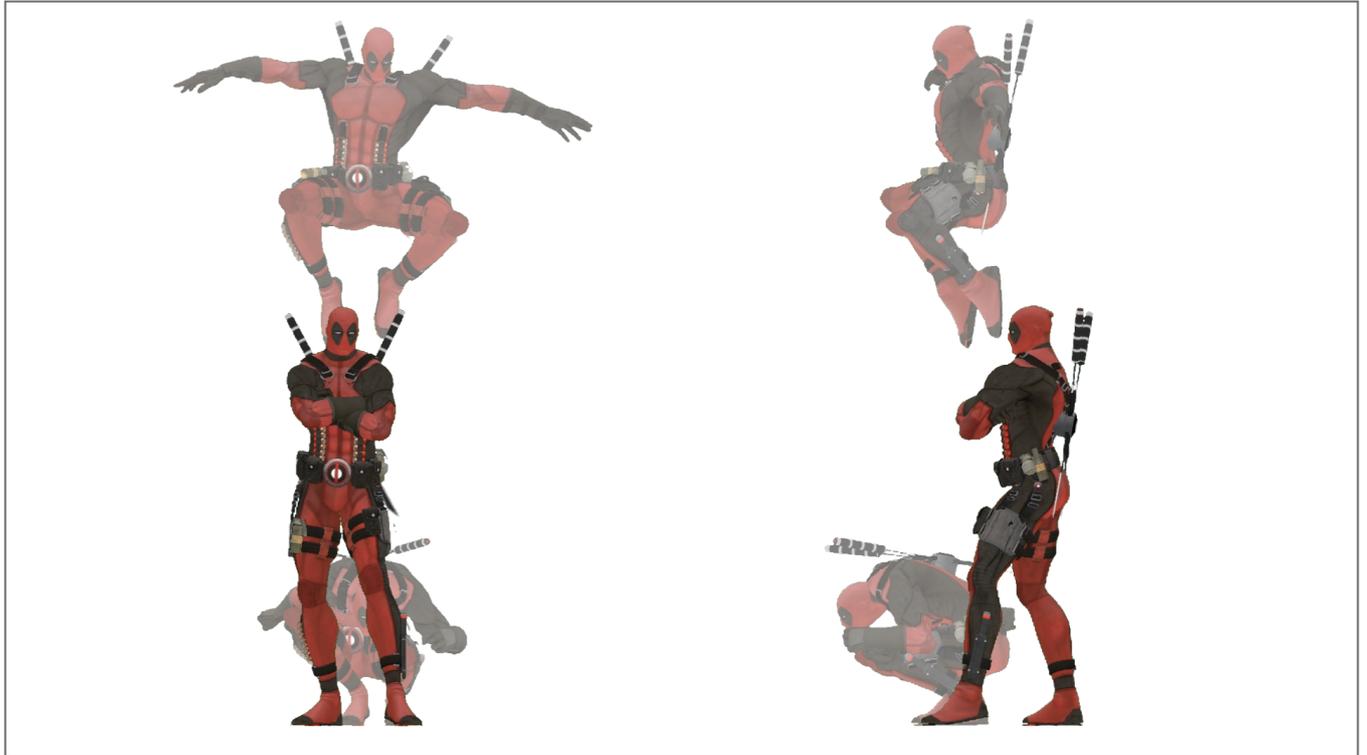

port-forio

伊藤龍星

I t o R y u s e i



基本のアクションの鉄板

基礎部分である人体の重心の移動、バウンスボールの応用的な使用、現実ではできない動作に対する現実味を考えながら制作しました。

01 Jump Animation



使用モデル：AnimRig_Deadpool from 3dFiggins.com

使用ソフト：MAYA

制作時間：約 10 時間



日常的な動作である歩行

人間の最も基本的な動きであるがゆえに、違和感をなくすことに尽力し、また歩き方に女性らしい癖を取り入れられるようにしました。

02 Walk Animation



使用モデル：BOTW_Zelda_Rig

使用ソフト：MAYA

制作時間：約8時間



激しい運動での正しい姿勢

歩行よりも動きが激しく、さらに中心位置が大きく動く動作なので、重心がどこに移るのか、腰の回転はどのくらいなのかを意識しました。

03

Run Animation



使用モデル：BOTW_Zelda_Rig

使用ソフト：MAYA

制作時間：約6時間



ゲーム上での一動作

杖での魔法攻撃を想定し、三段行動を行いました。

タイミングでのインパクトのフレーム位置を考えながら制作しました。

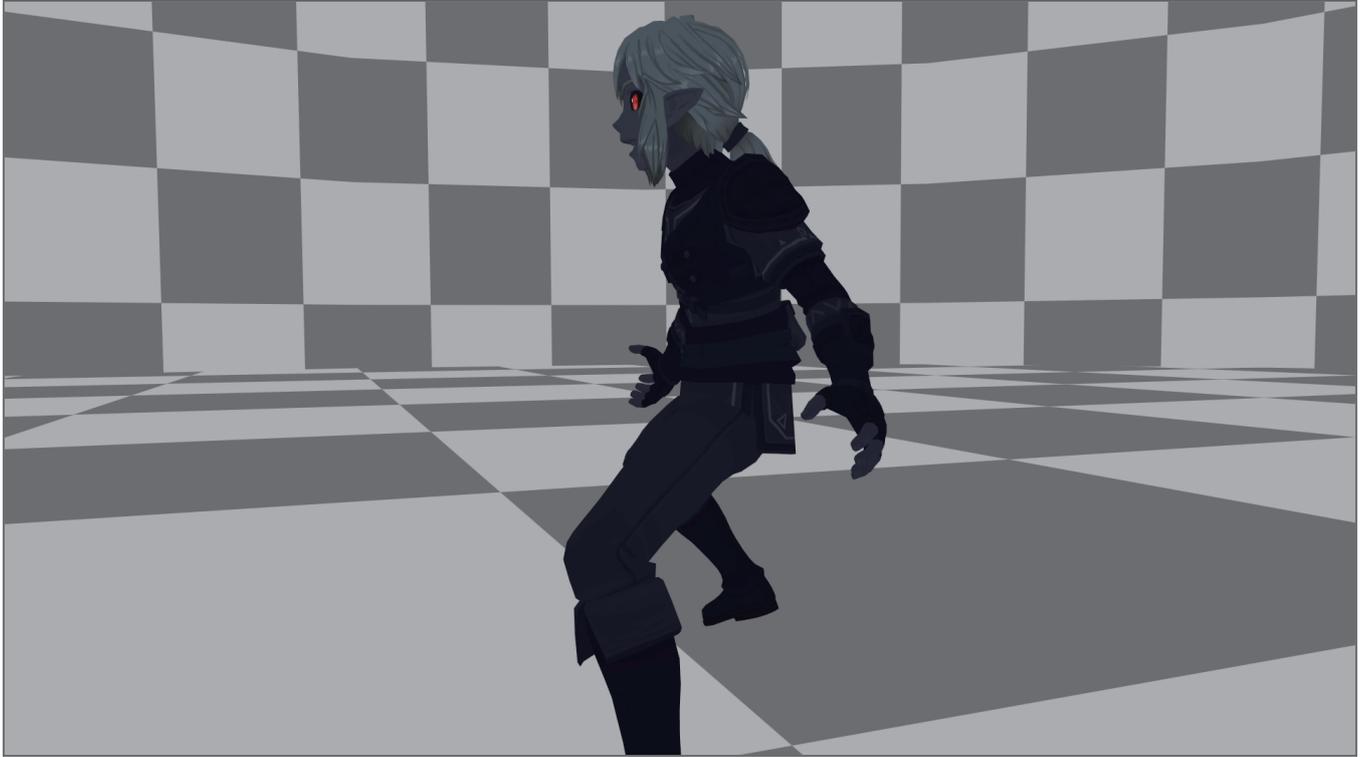
04 Attack Animation



使用モデル：BOTW_Zelda_Rig

使用ソフト：MAYA

制作時間：約 10 時間



実際の動きを画面に取り入れる

学校でモーションキャプチャーの機材を使用できるようになったので、自身の体でアクションし、制作しました。

05

Motion Capture



使用モデル：BOTW_Link_Rig

使用ソフト：MAYA

制作時間　：約 8 時間



骸

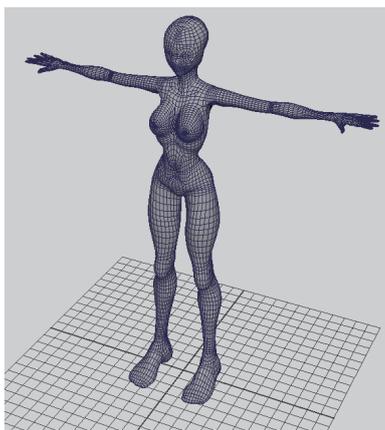
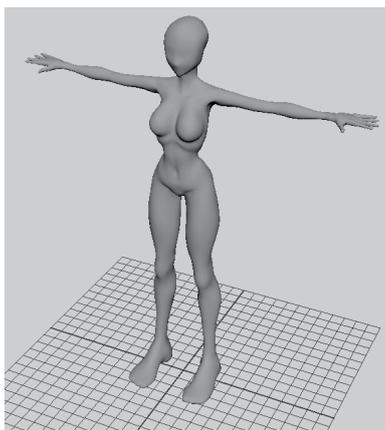
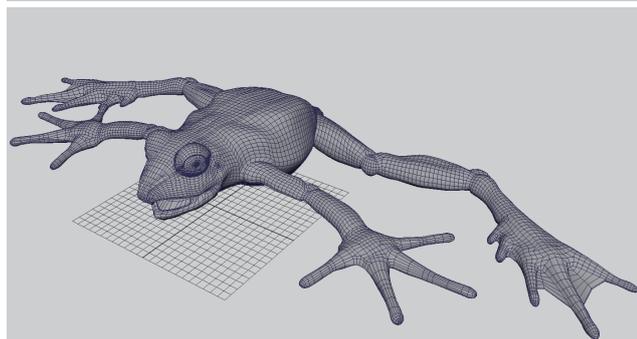
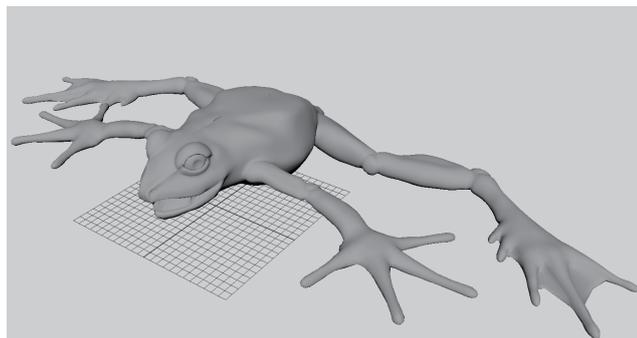
使用ソフト：Zbrush_Core_mini

制作時間：約 8 時間

蛙

使用ソフト：Blender・MAYA

制作時間：約 18 時間



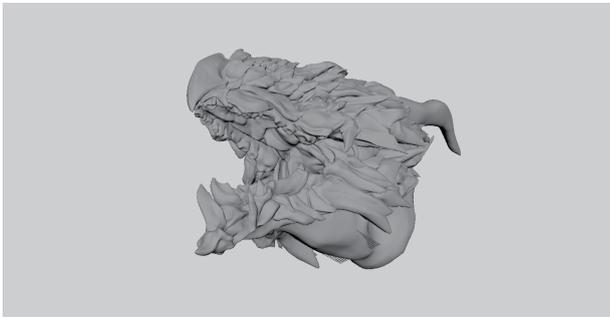
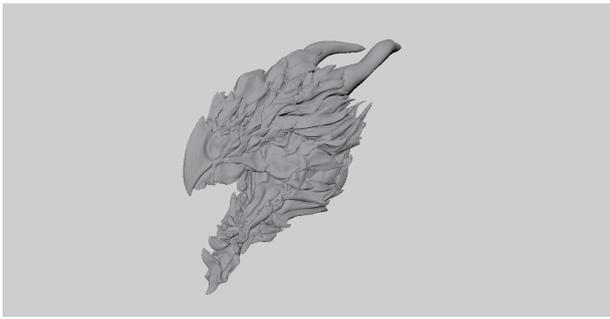
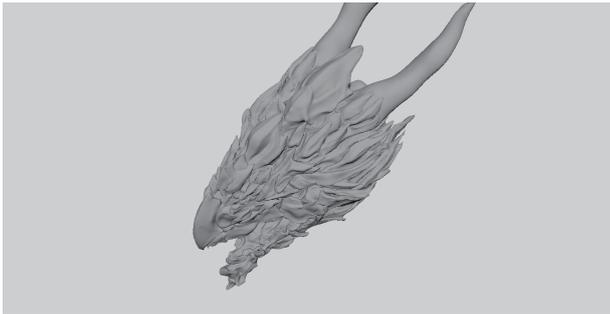
女性モデル(仮)

使用ソフト：Blender・MAYA

制作時間：約 20 時間

06

Etsetera



ドラゴン (頭)

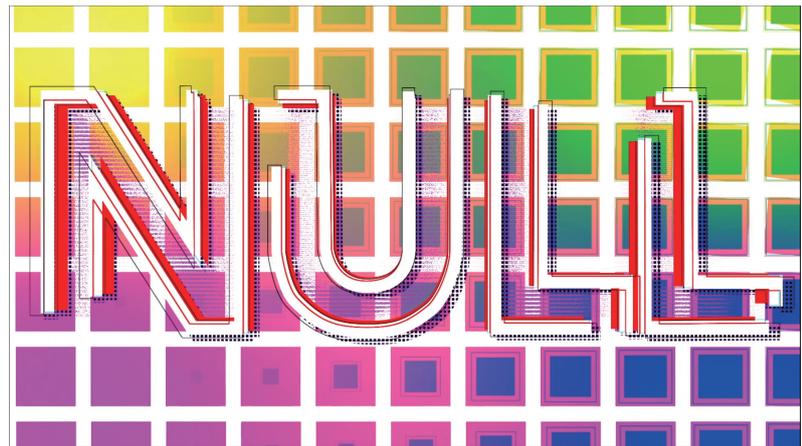
使用ソフト：Blender

制作時間　：約 26 時間

untitled_effects

使用ソフト：After_Effects

制作時間　：約 4 時間



07

Etsetera

プロフィール

氏名 伊藤龍星

性別 男

生年月日 2002年1月4日生 (満 19歳)

所属 専門学校 東京デザイナー学院 映像デザイン学科 3DCG 専攻

連絡先

携帯番号 080-5918-0104

Eメール vi20002104rito@gmail.com

使用可能スキル

MAYA

Blender

Houdini

AfterEffects

ClipStudio

Photoshop

DEMOREEL 作品の URL

<https://youtu.be/AmHgwlqm33E>

