

Portfolio

TDG Visual Design

YAMAGUCHI TAKUYA

自己紹介

やまぐち

たくや

山口 拓哉

東京デザイナー学院

3DCG専攻・映像デザイン学科

使用可能ツール



私は幼少期からゲームが大好きで、高校生時代にふと実際にどのように作られて動いているのかが気になり調べてからこの業界に興味を持ち制作を始めました。

学生時代は制作環境が整っておらず、実際に作り始めたのは専門学校に入学してからなのですが、日々たくさんの技術が学べるのが楽しくて、今も制作を続けています。

志望職種としては主にキャラクターモデラー志望ですが、背景モデラーにも興味があり、サブスタンスペインターを使ったキャラクターに合う背景作りを勉強しています。

作品介绍 I



リザードン

製作期間：3週間



私が3DCGの勉強を始めてから最初に製作した作品になります。



大乱闘スマッシュブラ
ザーズ SP に登場する
モデルを参考にモデリ
ングしました。



作品介绍 II



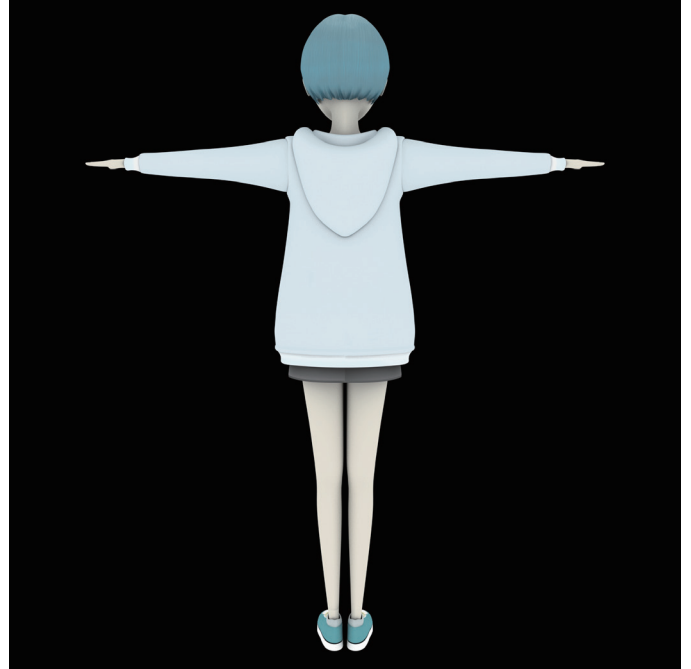
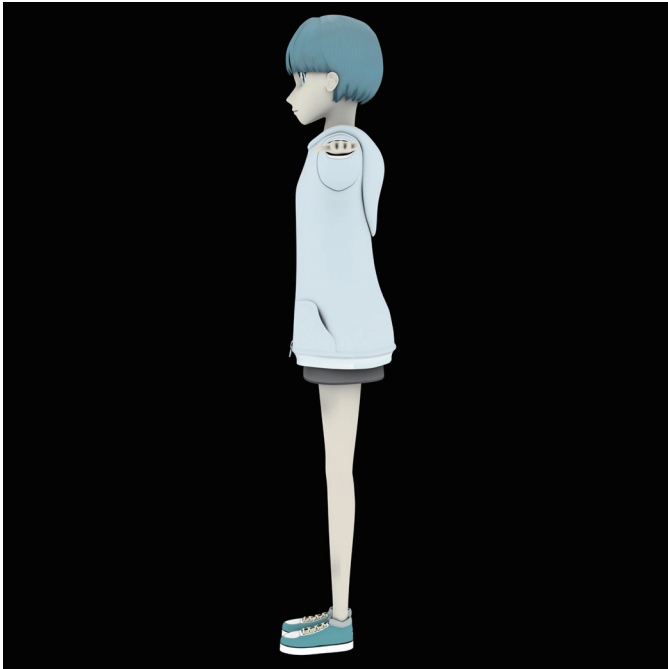
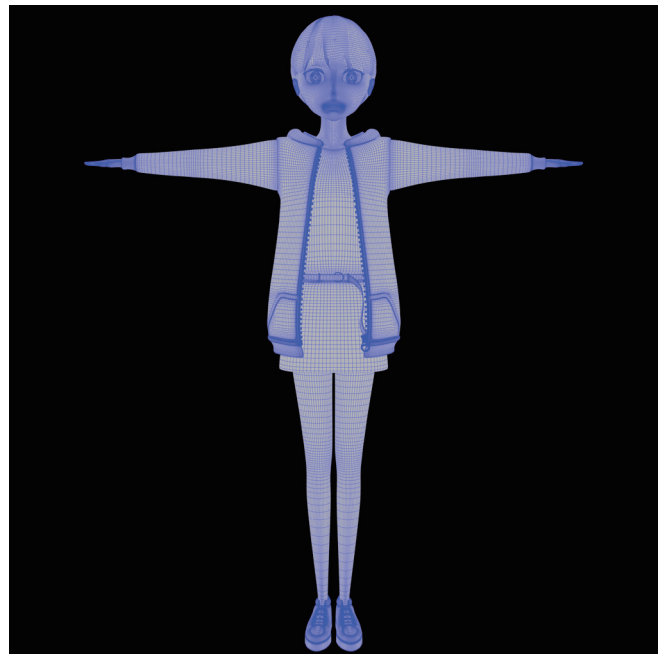
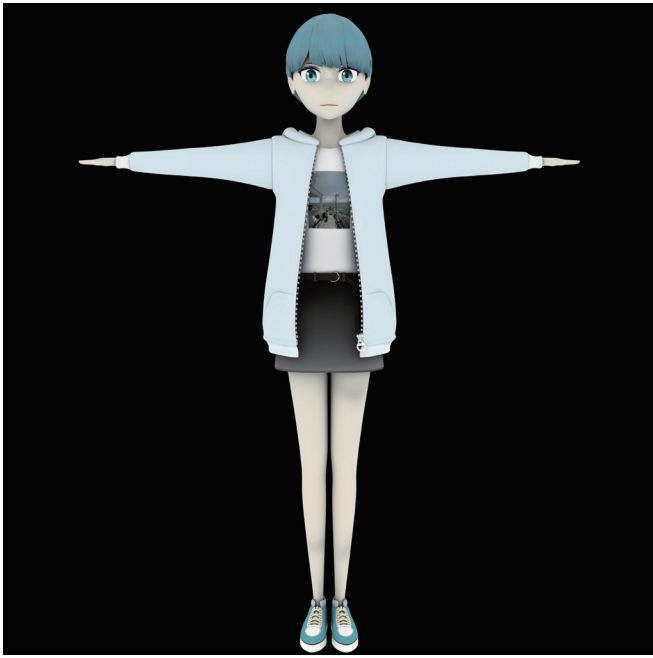
Human

製作期間：3週間



オリジナル作品となる人間の
女の子をモデリングしました。





作品介绍Ⅲ

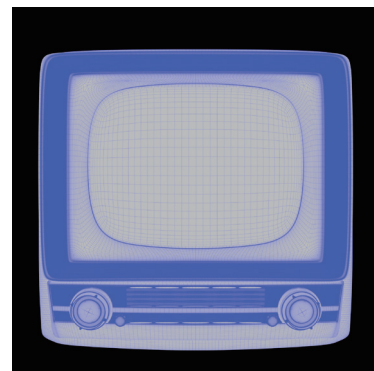


廃棄されていたレトロなテレビ

制作期間：1週間



私が初めてサブスタンスペインターを扱ってみようと思った際に、何かモデルが欲しいと思い制作しました。



廃棄される際に雑に扱った感じと、ある程度時間が経っている感じを出したく、傷や汚れのつけ方を私なりにこだわりました。

作品介绍IV



シックス —リトルナイトメアシリーズより—



製作期間：4週間

グループ制作でリトルナイトメアという作品の一部 PV 完全再現を行う際に、シックスというキャラクターのモデリングを担当させていただきました。

