

# PORTFOLIO

3DCG DESIGNER **Ayumu Hikiri**

TOKYO COOL JAPAN

# TABLE OF CONTENTS

01 ABOUT

-about -skill

02 WORK

-knowhere -diner

03 DRAWING I

# ABOUT



01

# 04

AGE|19

NAME \_\_\_\_\_

# 肥喜里 歩夢

HIKIRI AYUMU

専門学校東京クールジャパン

ゲーム総合学科 ゲーム 3DCG デザイナー-専攻

埼玉県出身。2004年6月6日生まれ。

現実から逸脱したものを生み出せる 3DCG に

大きな魅力を感じ、3DCG デザイナーを志す。

MAIL [Tcjhikiri@gmail.com](mailto:Tcjhikiri@gmail.com)

- 2020.4 私立星野高等学校 普通科 入学
- 2021.6 学校法人角川ドワンゴ学園N高等学校 転入学
- 2023.3 学校法人角川ドワンゴ学園N高等学校 卒業
- 2023.3 専門学校東京クールジャパン  
ゲーム総合学科 ゲーム 3DCG デザイナー-専攻 入学



# SPILL

M

90

Ai

80

Pr

70

Ps

50

Pt

30

N

90

# WORK



02



# KNOWHERE

from GUARDIANS OF THE GALAXY



※制作途中のものです。

# KNOWHERE

modeling : MAYA

coloring : Substance 3D Painter, Unreal Engine 5

rendering : Unreal Engine 5

time : 120h 1.2024 ~

映画『Guardians of the Galaxy : vol.3』をはじめ、マーベル作品に登場する惑星 Knowhere を作りました。後ろの建物と電線はアセットを用いました。ライティングは Udemy で学んだことを生かして行いました。サイバーパンクで温かみのある雰囲気表現するのに苦労しました。今後は ZBrush を用いた制作にもチャレンジしたいと思います。

Aset : <https://www.unrealengine.com/marketplace/ja/product/soul-city>



▲ カラーリング前





# YAKITORI

modeling : MAYA  
coloring : Substance 3D Painter  
rendering : Unreal Engine 5

time : 33h

壁についた砂の表現に力を入れました。



# CAMERA

modeling : MAYA  
coloring : Substance 3D Painter  
rendering : Unreal Engine 5

time : 30h

色のまとまりを意識して、グレーにも少し黄みを加えました。



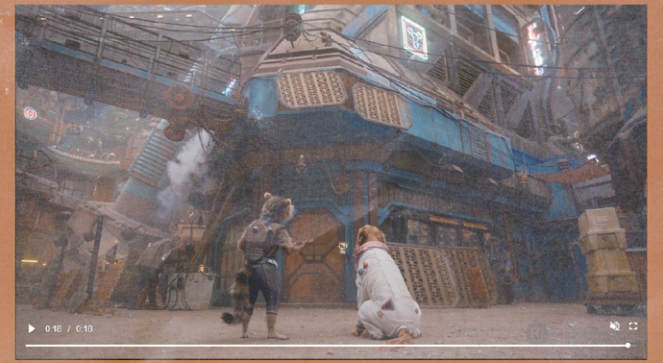
# BLUE

modeling : MAYA  
coloring : Substance 3D Painter  
rendering : Unreal Engine 5

time : 35h

経年劣化した金属の表現に力を入れました。

# REFAR



# ENG



# E





# SPEAKER

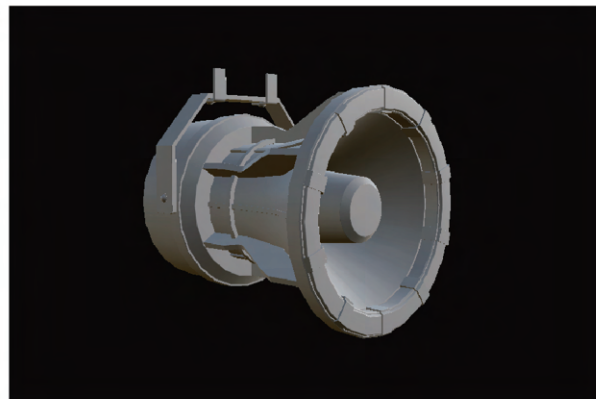
modeling : MAYA

coloring : Substance 3D Painter

rendering : Unreal Engine 5

time : 4h

substance を用いた色付けは、初めての試みでしたが、振動する鼓の質感をうまく表現できたと思います。



▲ befor colaring



▲ after colaring



# lamp

modeling : MAYA

coloring : Substance 3D Painter

rendering : Unreal Engin 5

time : 3h



▲ befor coloring



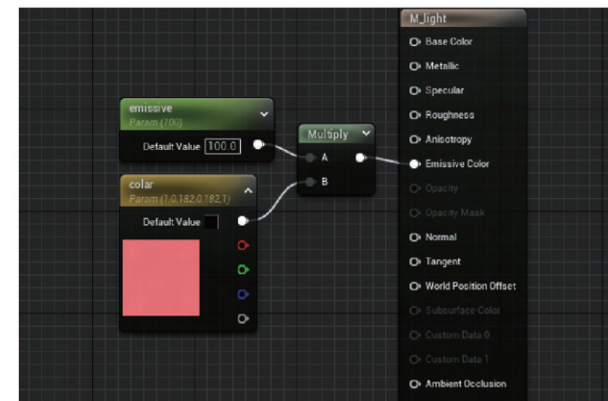
▲ after coloring



# NEON 1

modeling : MAYA  
coloring : Unreal Engine 5  
rendering : Unreal Engine 5  
time : 3h

UE5 で色を付けました。ベースとなる光のマテリアルをつくり、マテリアルインスタンスで複製しました。



▲ パラメーター化



## NEON 2

modeling : illustrator MAYA

coloring : Unreal Engin 5

rendering : Unreal Engin 5

time : 1h

illustrater で描いたものを、MAYA で読み込みました。NEON 3 以降も同様です。



▲ reference



## NEON 3

modeling : illustrater MAYA

coloring : Unreal Engin 5

rendering : Unreal Engin 5

time : 1h



▲ reference



# NEON 4

modeling : Illustrater MAYA  
coloring : Substance 3D Painter  
Unreal Engin 5  
rendering : Unreal Engin 5  
time : 1.5h



▲ befor colaring



▲ after colaring



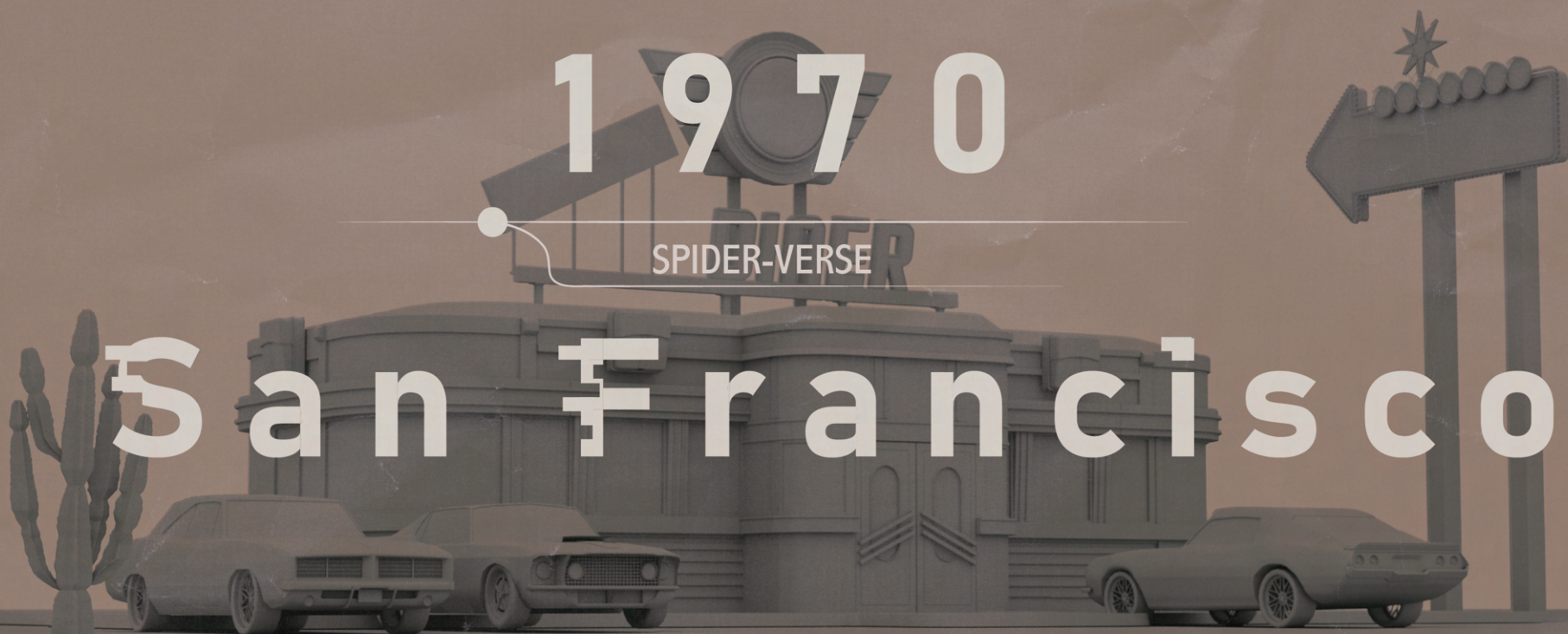
▲ reference



1970

SPIDER-VERSE

San Francisco





## OLIVER'S DINER

FROM SPIDER-MAN:INTO THE SPIDER-VERSE



OLIVER'S DINER  
(SPIDER-MAN:INTO  
THE SPIDER-VERSE より)

製作時間：160 時間  
使用ツール：MAYA  
レンダリング：MAYA ARNOLD

# ***DODGE CHARGER***



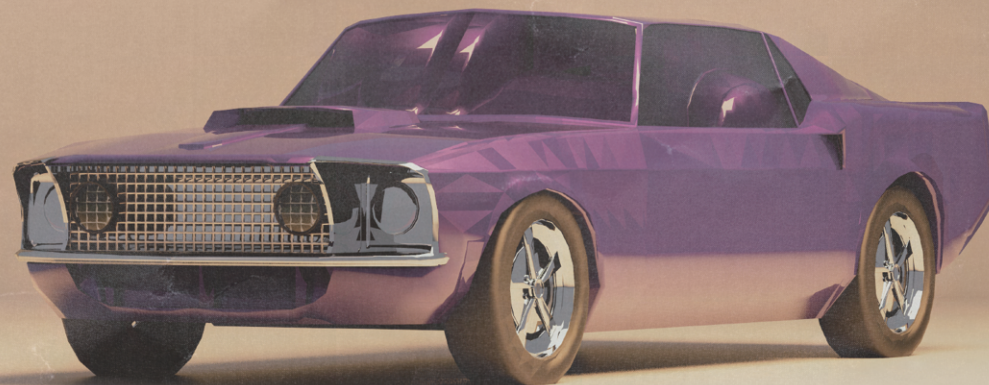
**製作時間：16 時間**  
**使用ツール：MAYA**  
**レンダリング：MAYA ARNOLD**

# *CAMARO*



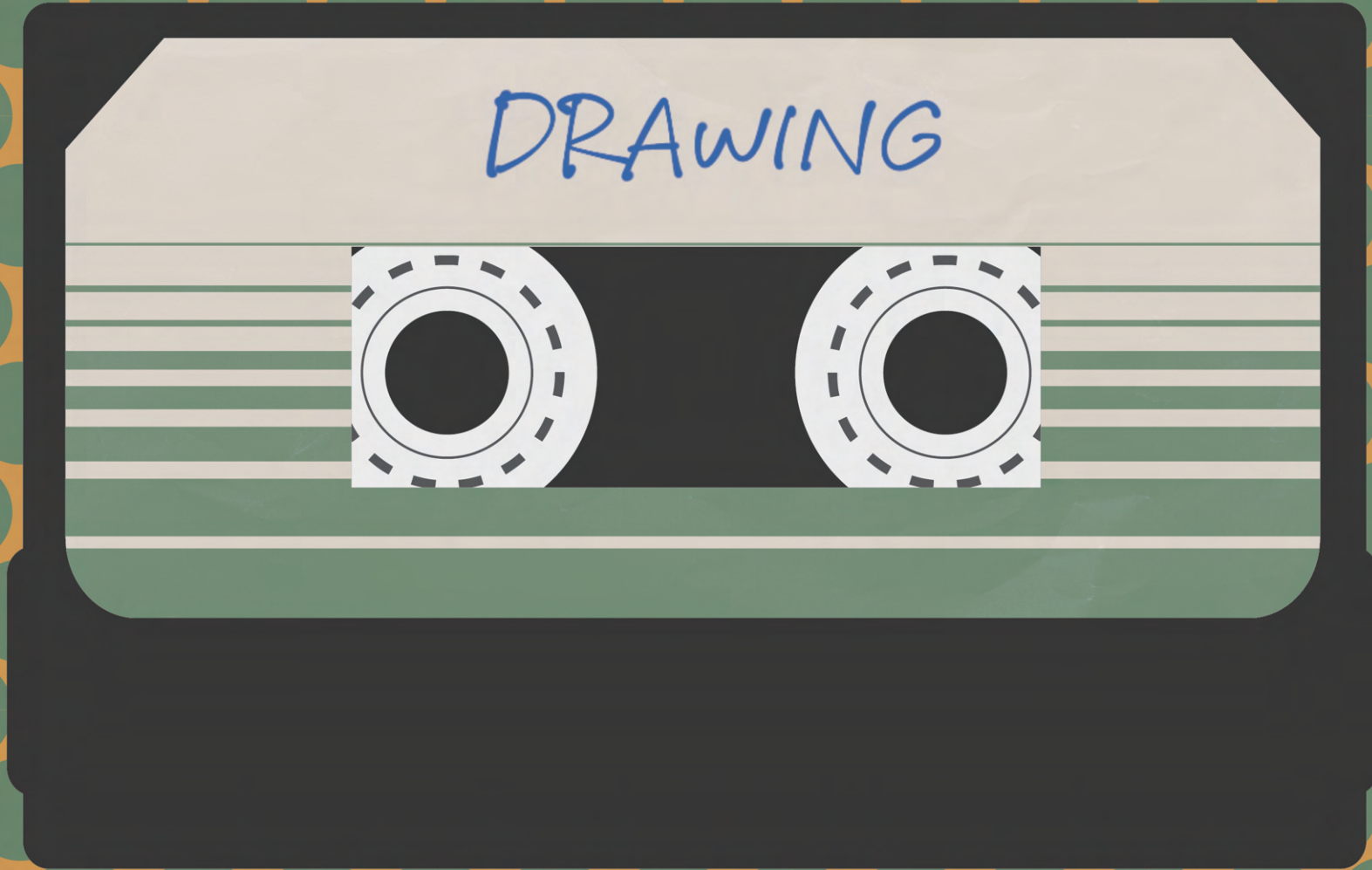
製作時間：18時間  
使用ツール：MAYA  
レンダリング：MAYA ARNOLD

# **FORD MUSTANG**



**製作時間：20時間**  
**使用ツール：MAYA**  
**レンダリング：MAYA ARNOLD**

DRAWING



# DRAWING

