

PORTFOLIO

2023.4-2024.6

東京クールジャパンアカデミー

アニメ総合学科 アニメCG専攻

鍋山 陽郁

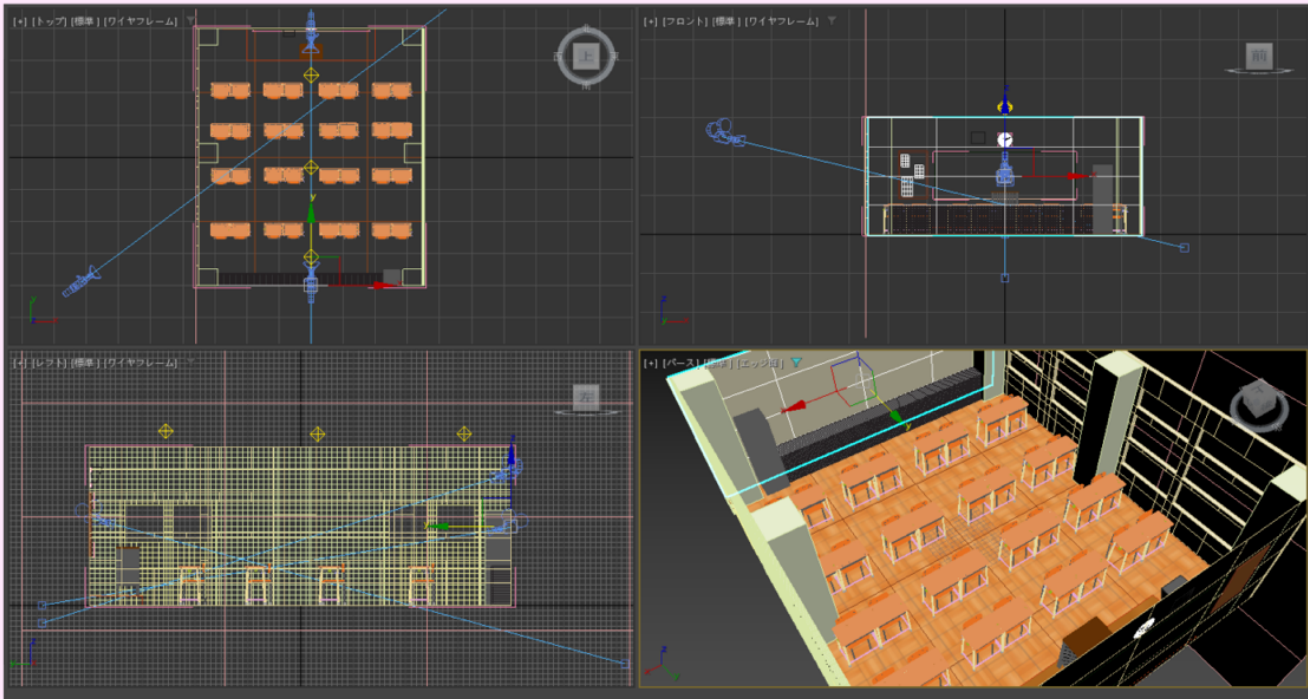
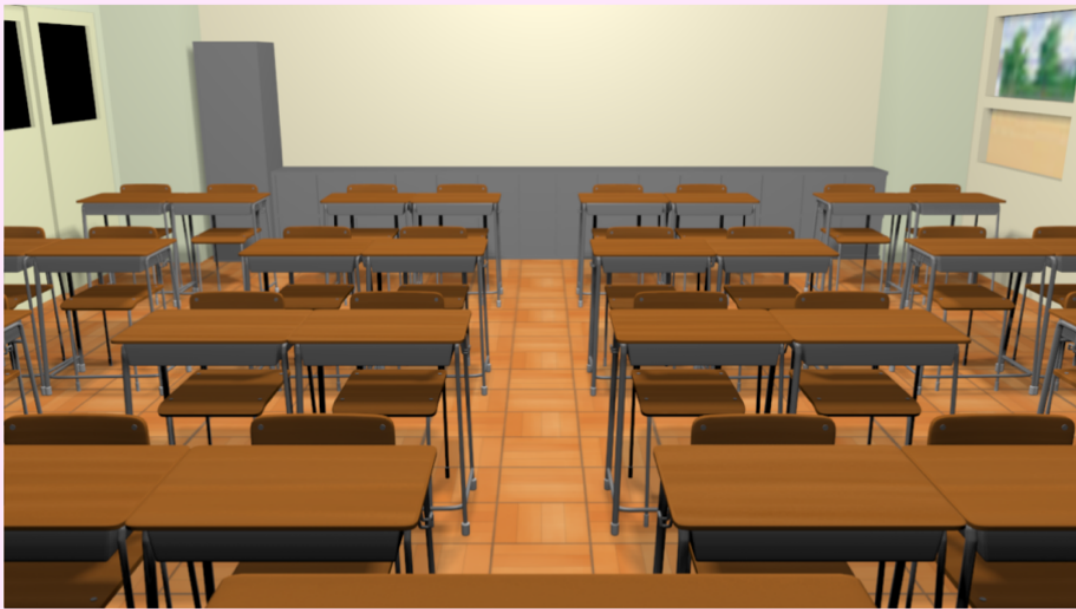
classroom

2023年10月頃制作



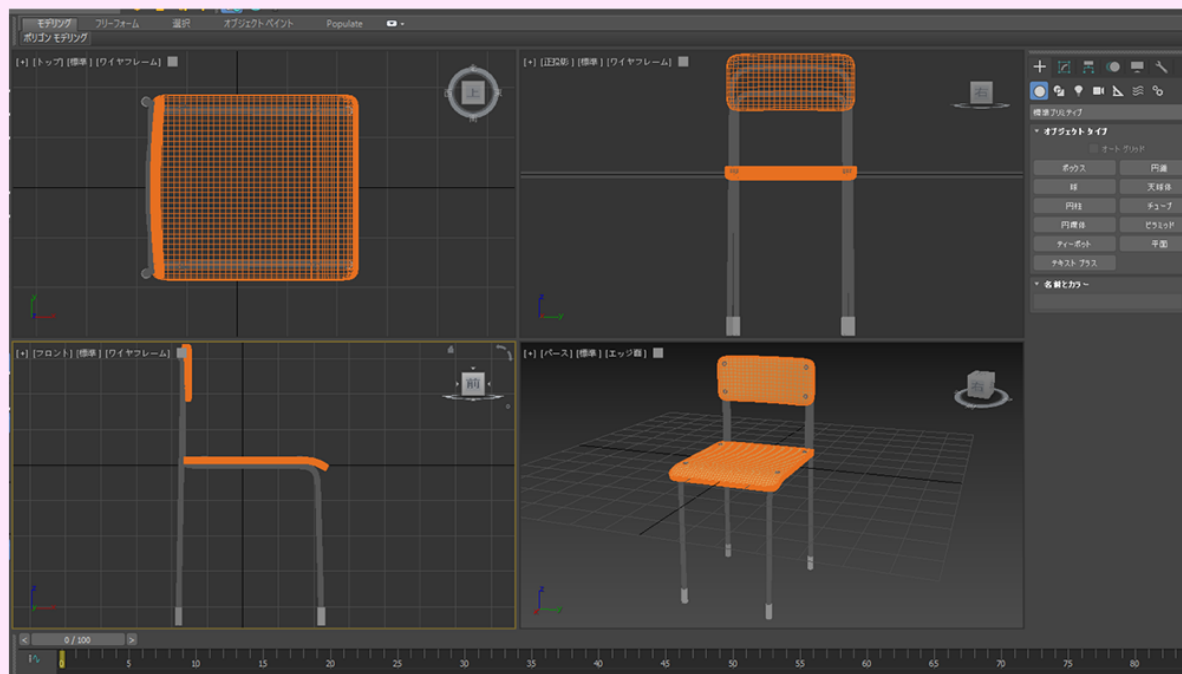
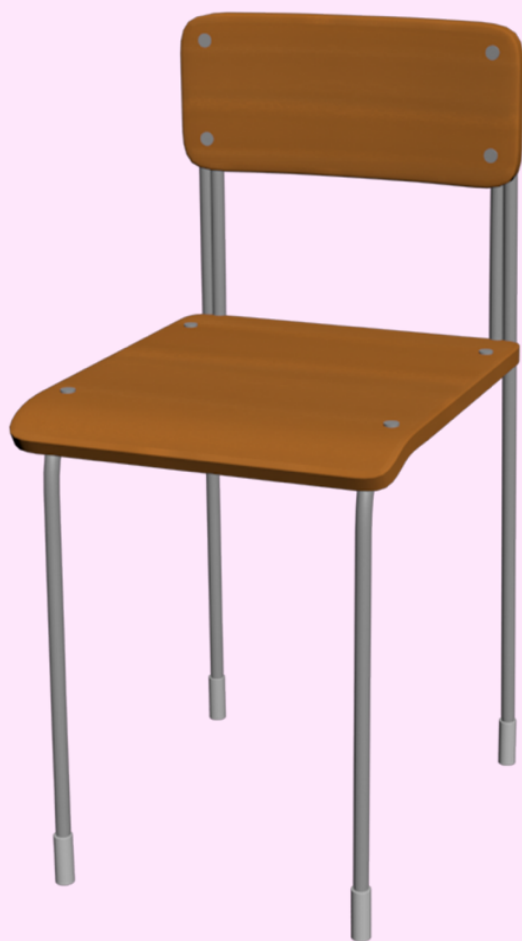
software : 3dsMax

Time : 約1か月

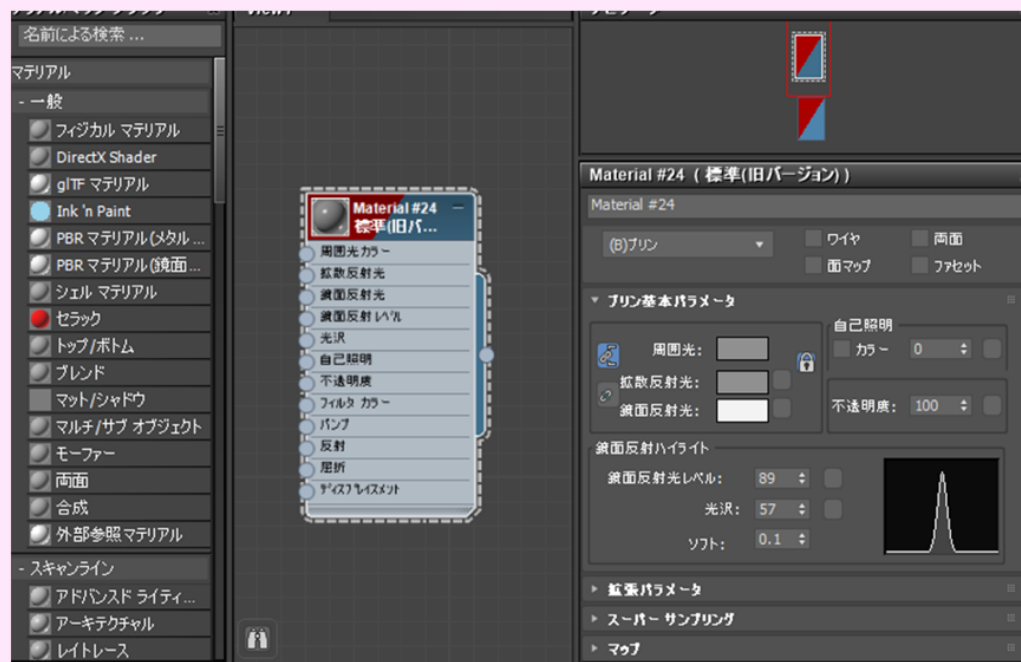


アニメーション制作の
背景の参考として使用しました。

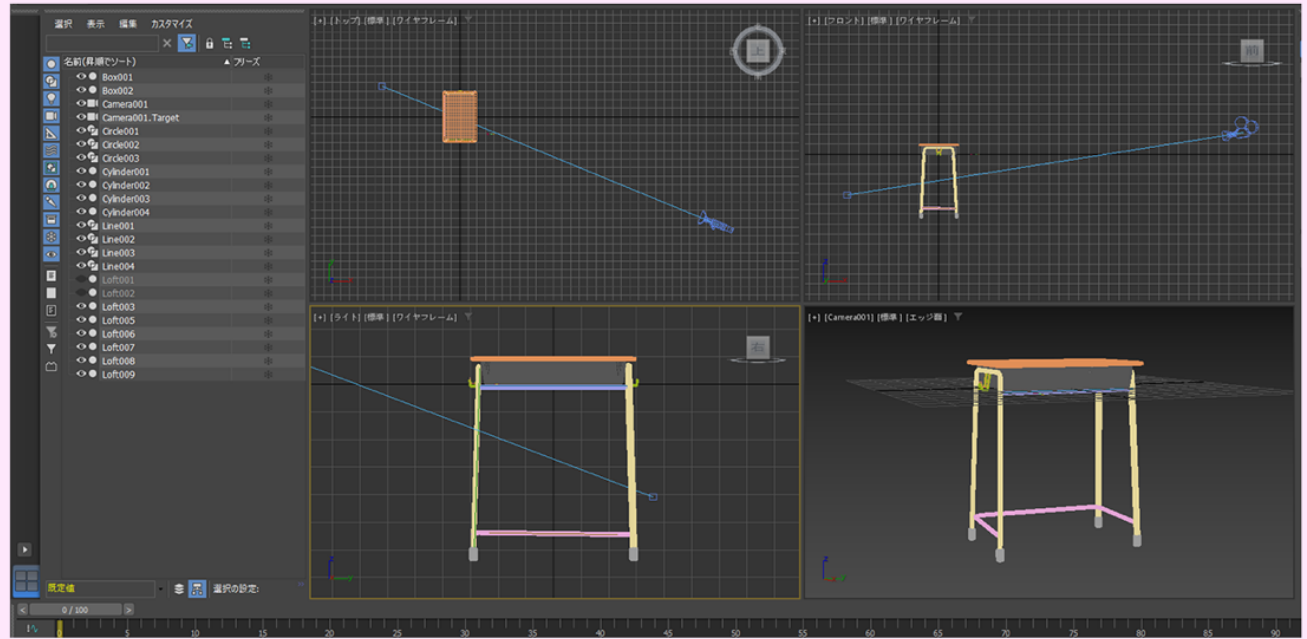
椅子



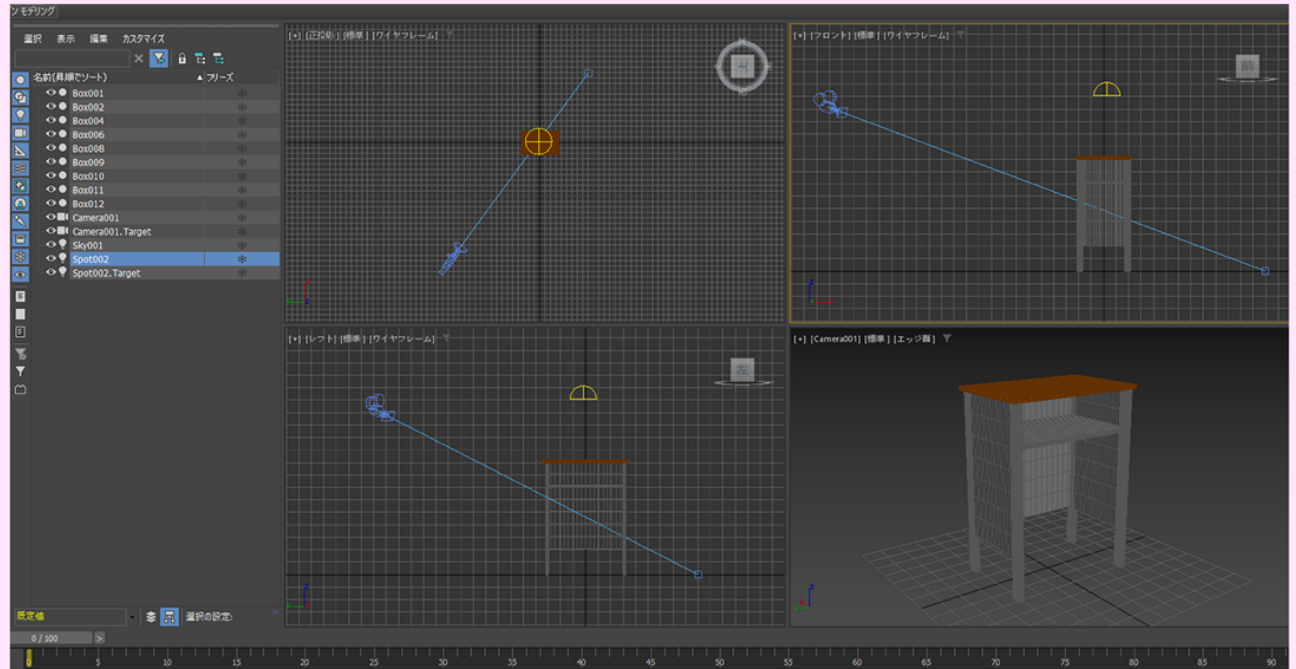
鉄の部分の材料は
周囲光を選択後に金属の光沢感が出るよう
鏡面反射光レベルと光沢の数値を上げました。
机、教卓の部分も同様です。



机

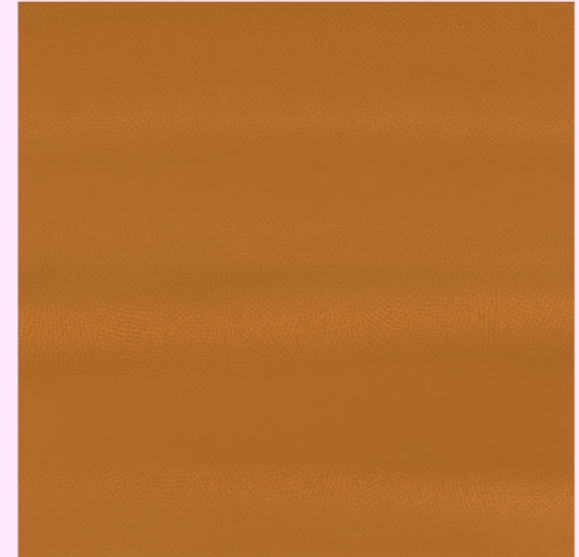
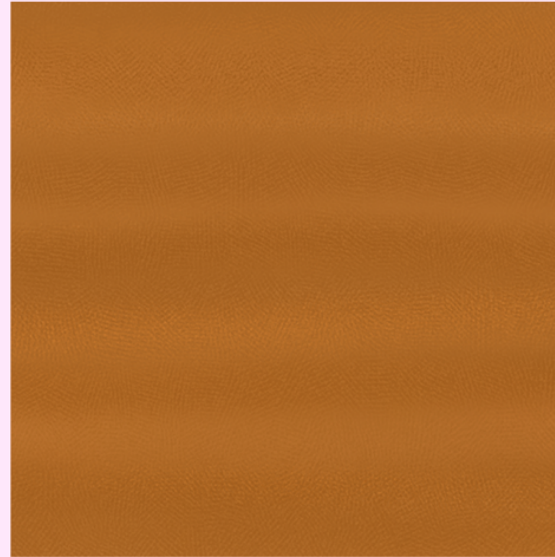
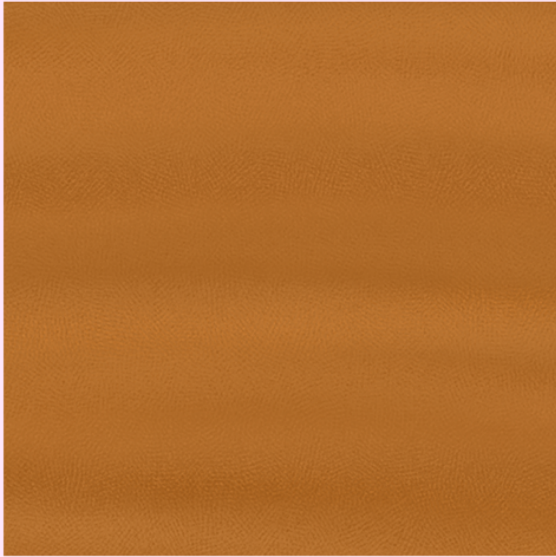


教卓

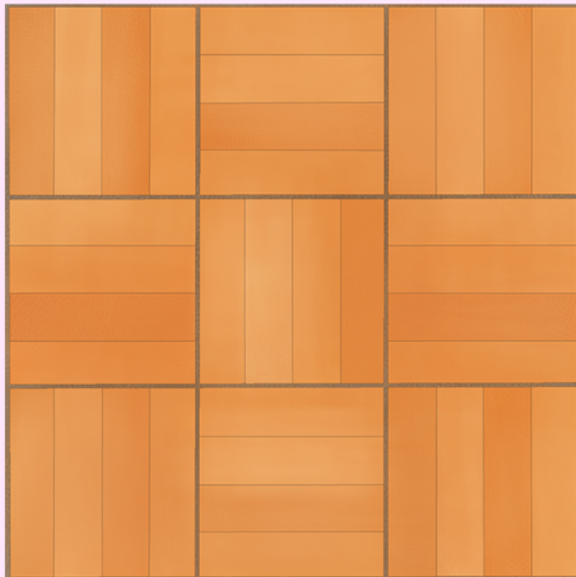


texture

机、教卓、椅子（木の素材は三つ用意してそれぞれ違う机に割り当てました）



床



黒板



software : ibis Paint X

Time : 合計一時間半

あつまれどうぶつの森風キャラクター

2024年1月頃制作



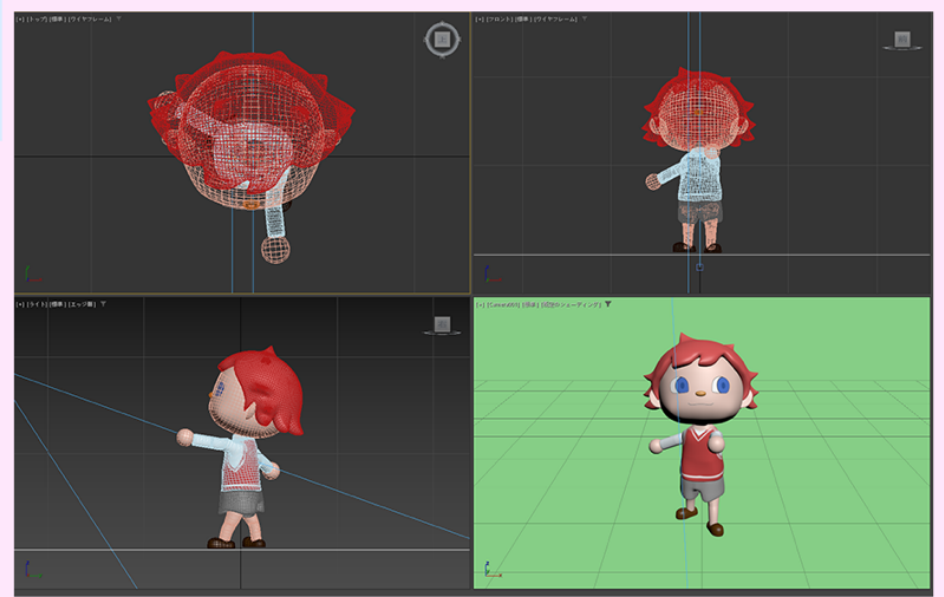
software : 3ds Max
Time : 1ヶ月

三面図

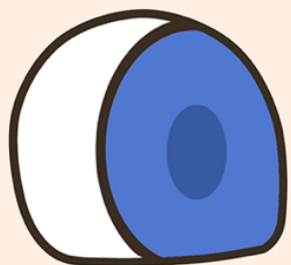
🍏 あつまれどうぶつの森 キャラクター 🍏



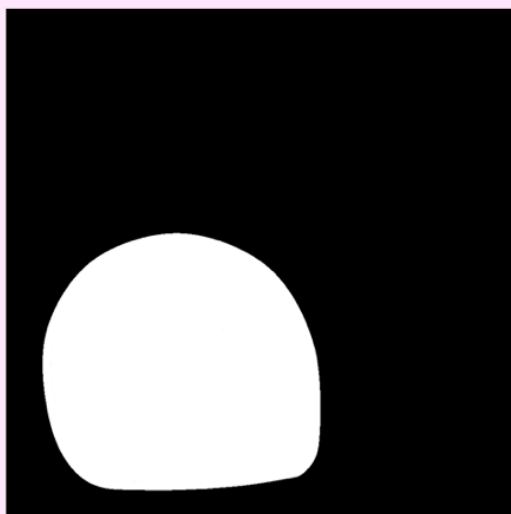
software : ibis Paint X



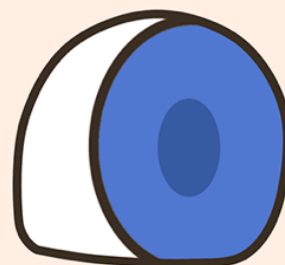
texture



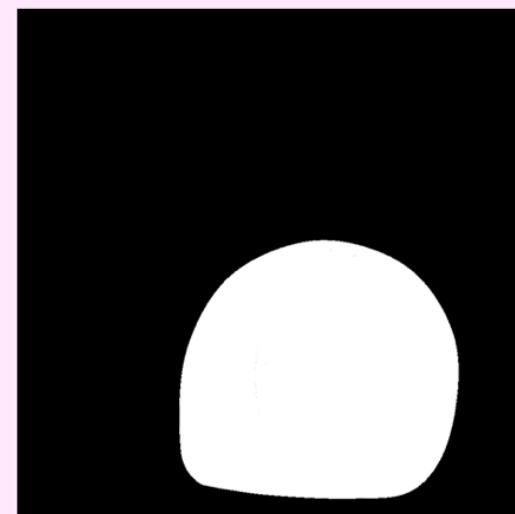
右目



右目アルファチャンネル



左目



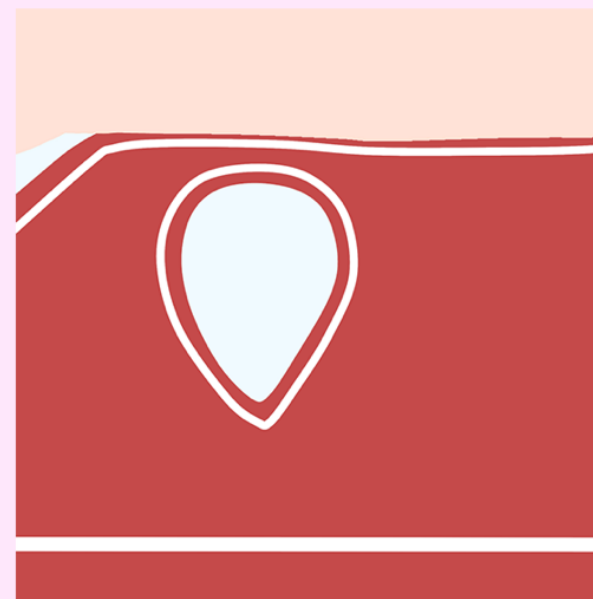
左目アルファチャンネル



口

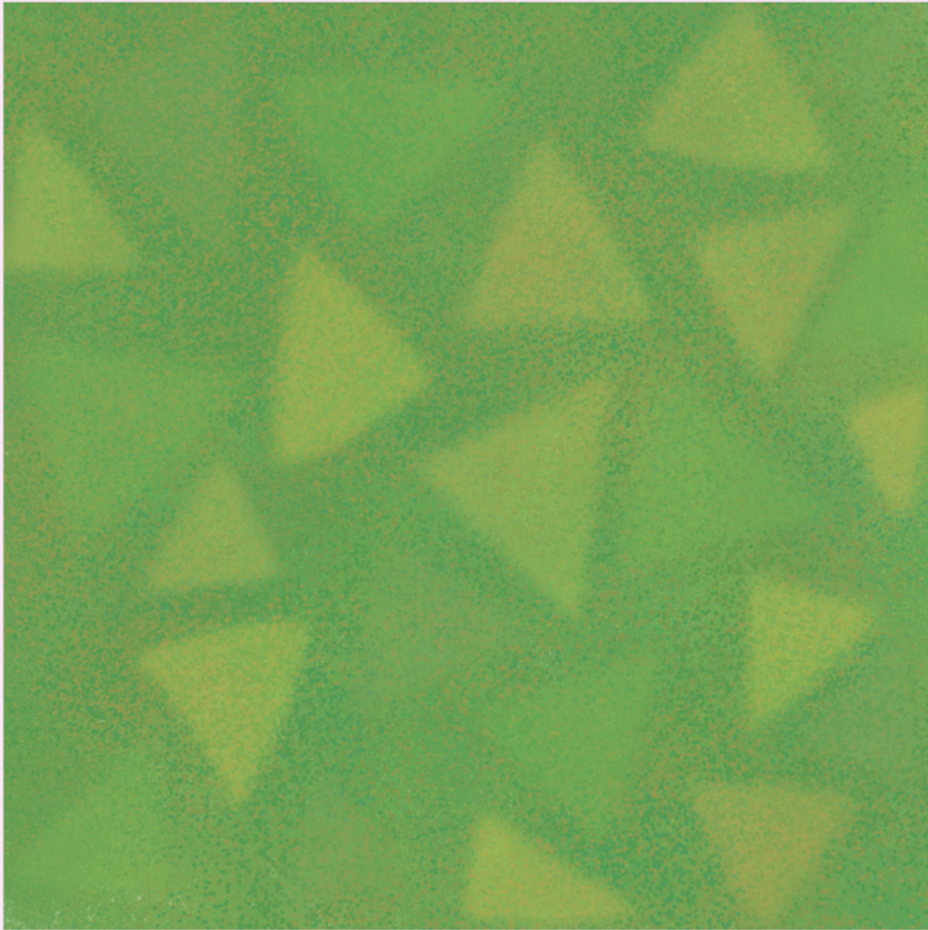


口アルファチャンネル

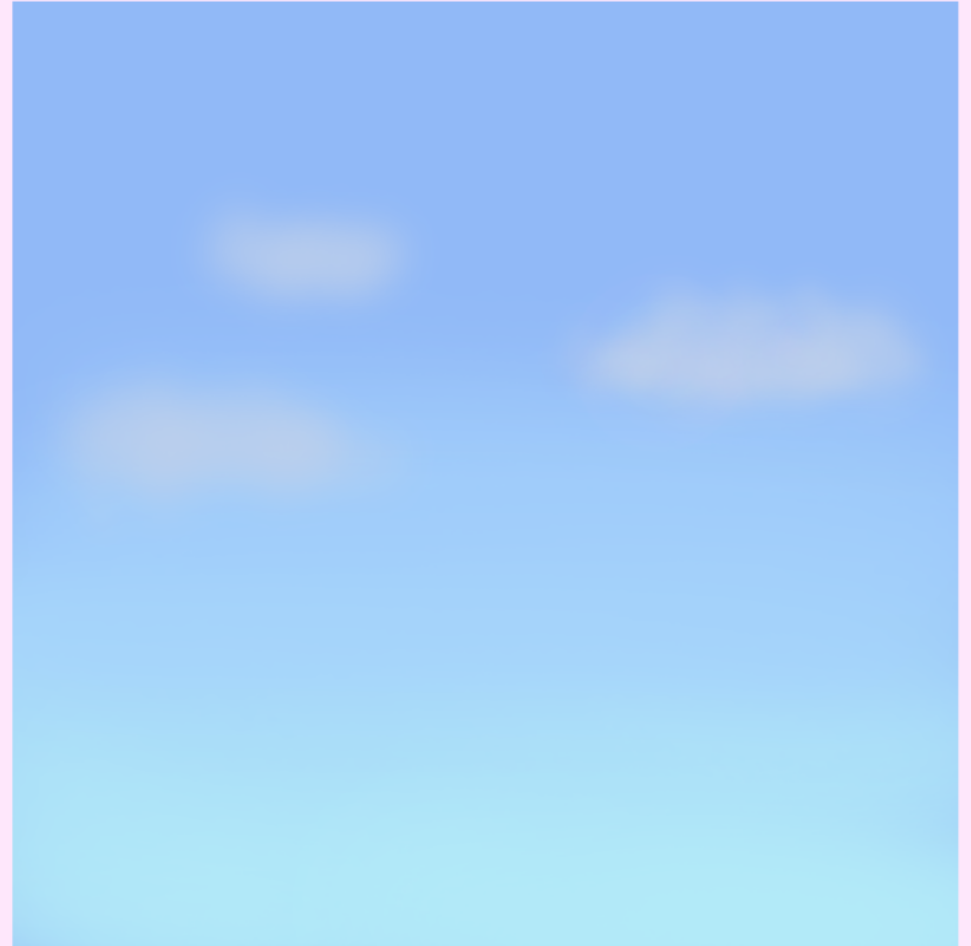


上の服

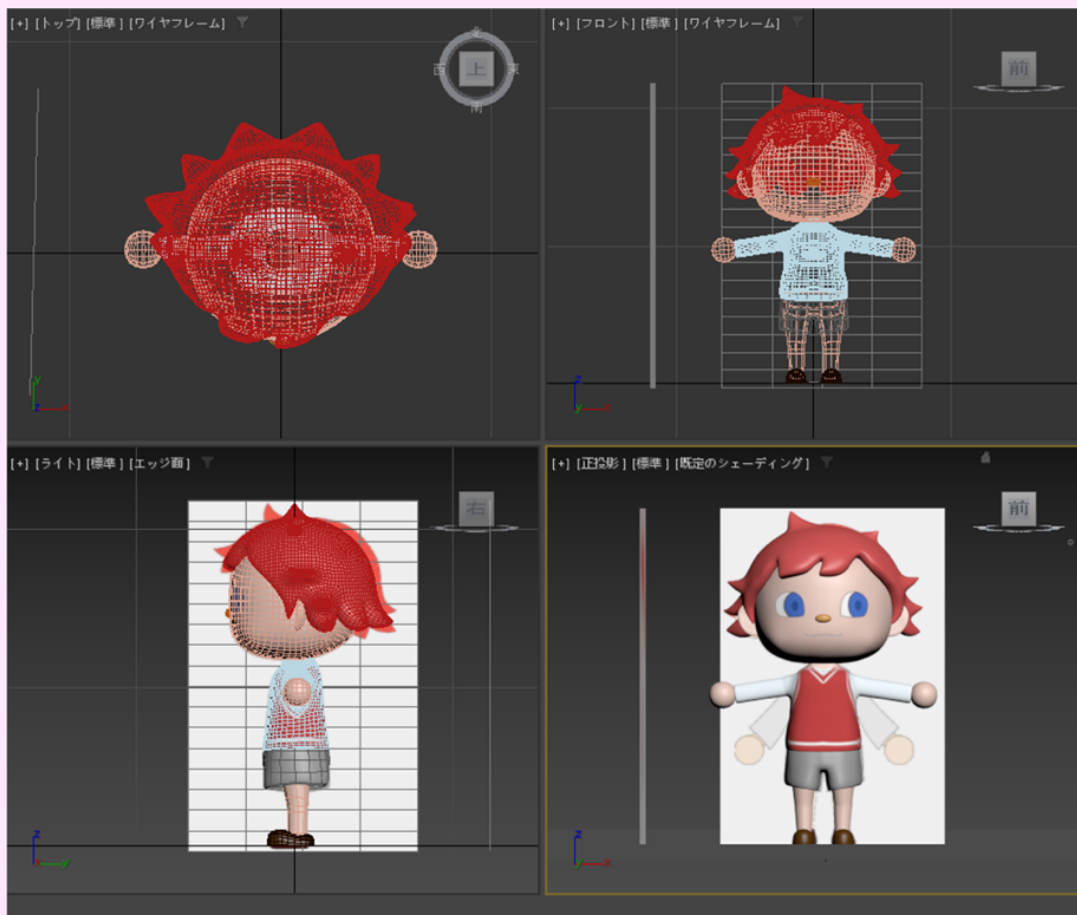
地面texture



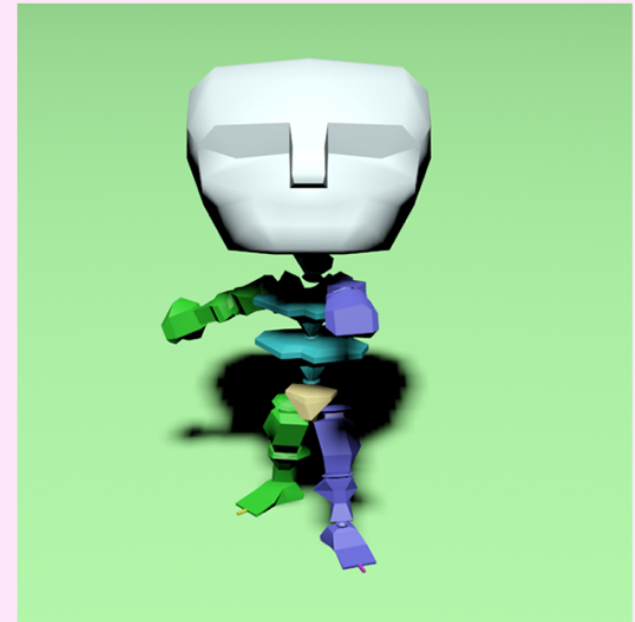
空texture



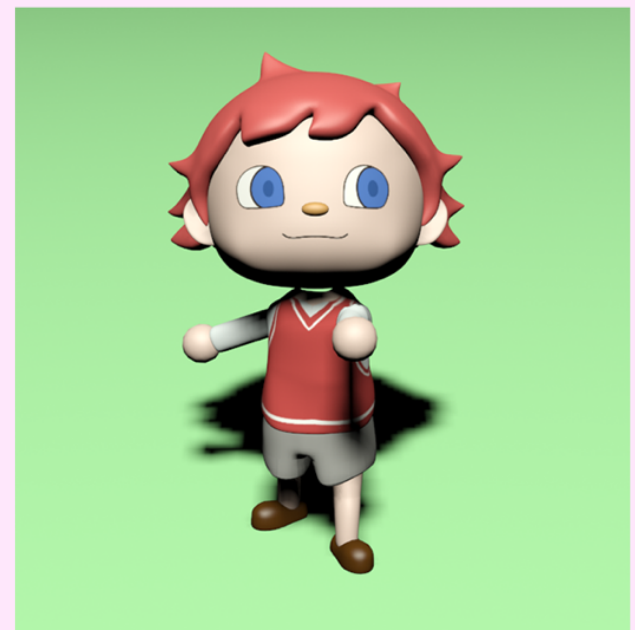
software : ibis Paint



bipedのみのポーズ



モデルありのポーズ



リギング前のモデル



3頭身キャラクター

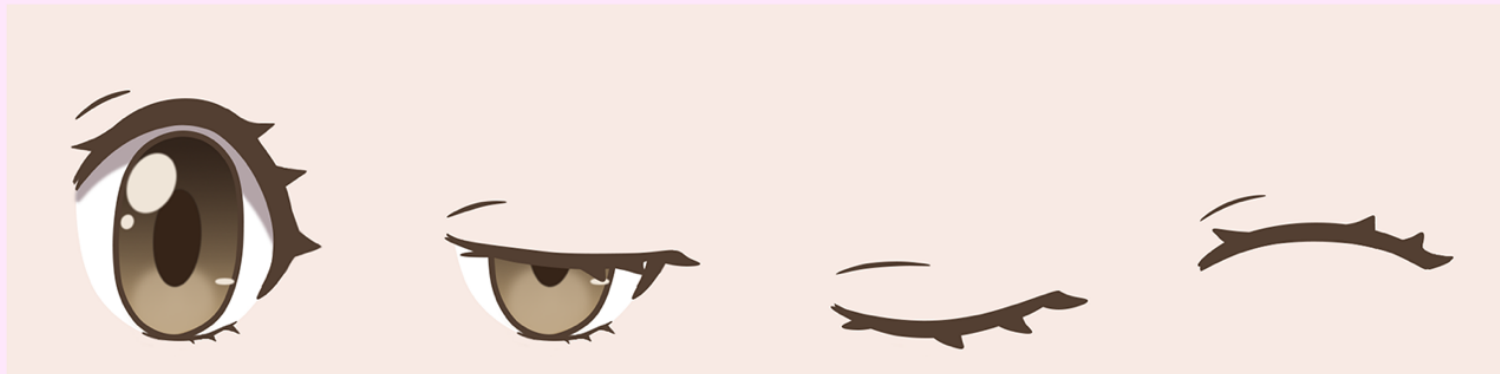
2023年10月-12月制作



software : 3ds Max
Time : 3か月

texture

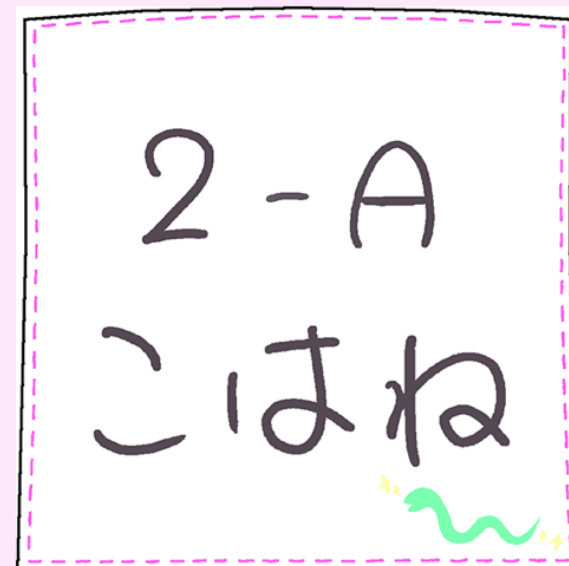
目

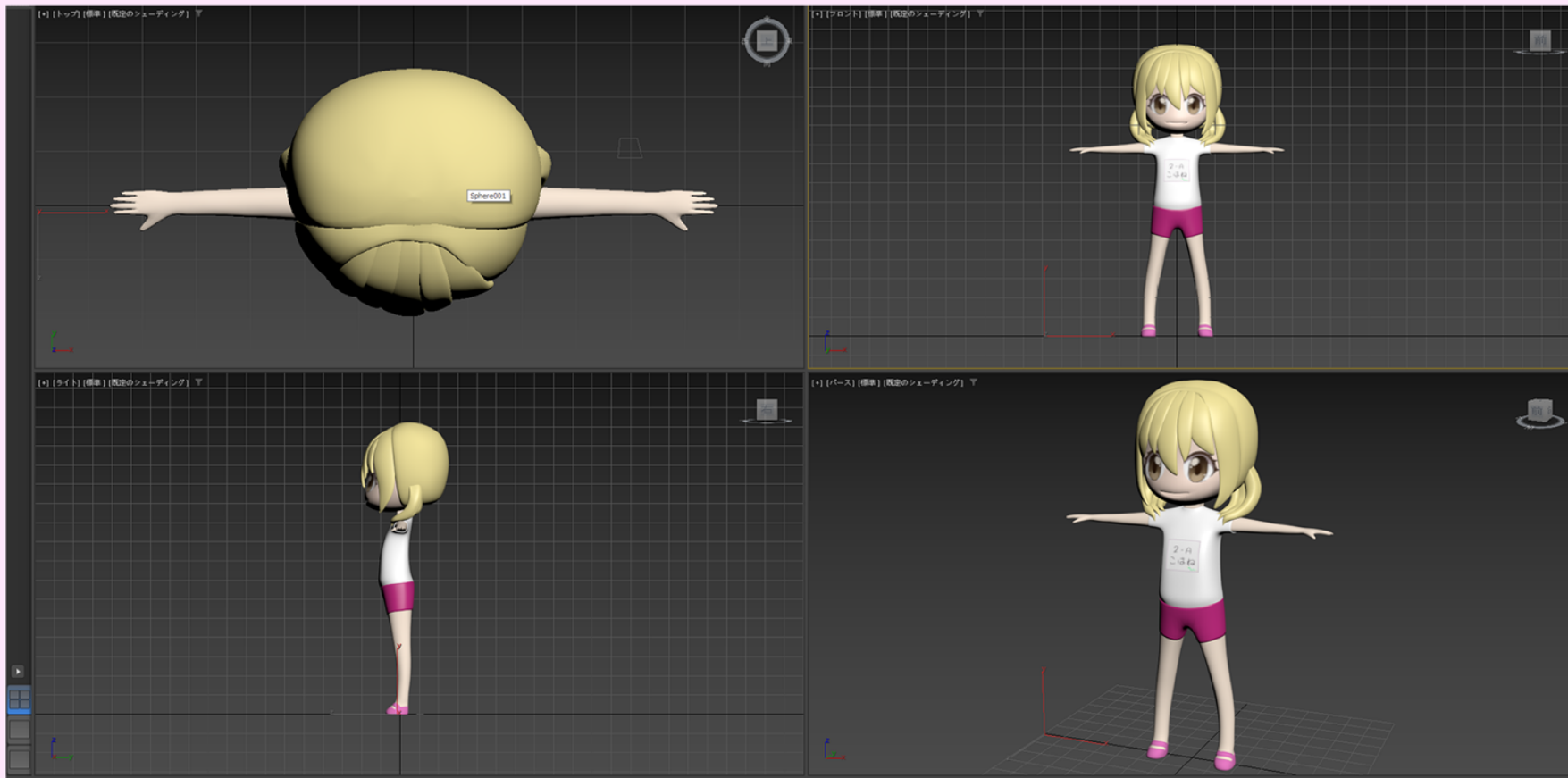


アルファチャンネル



ゼッケン

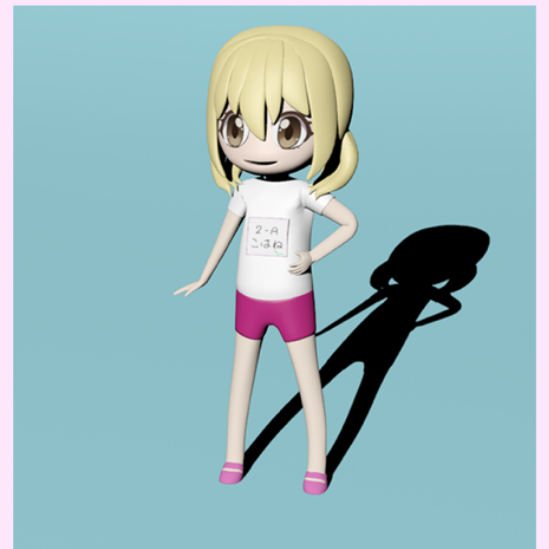
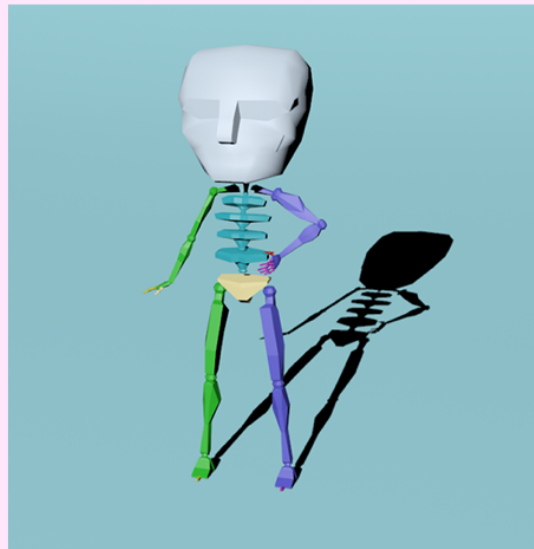




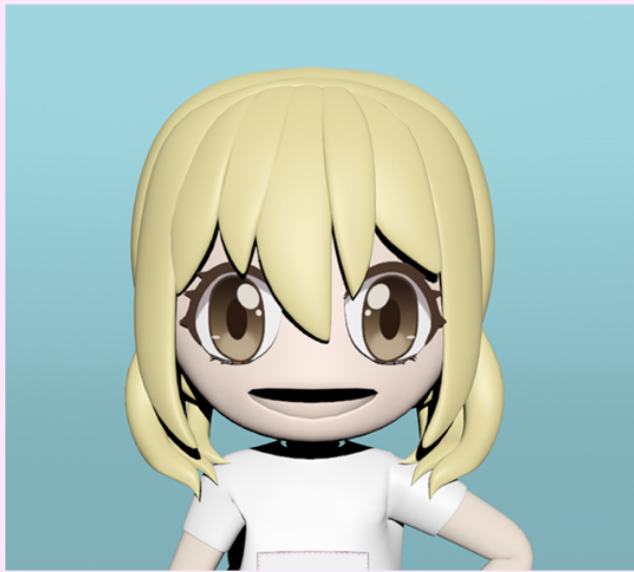
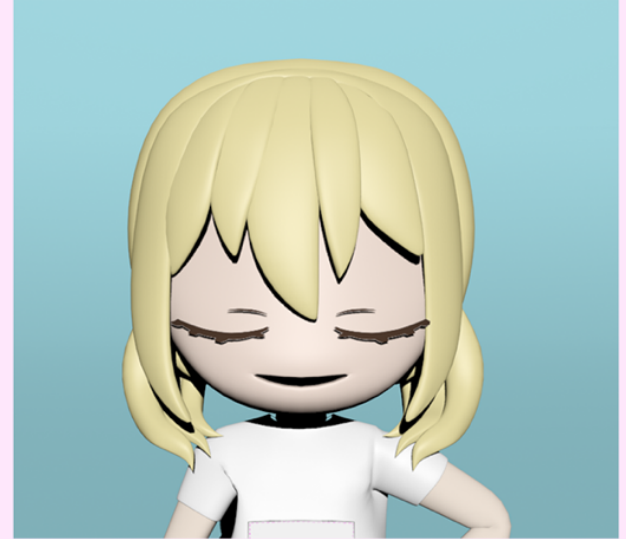
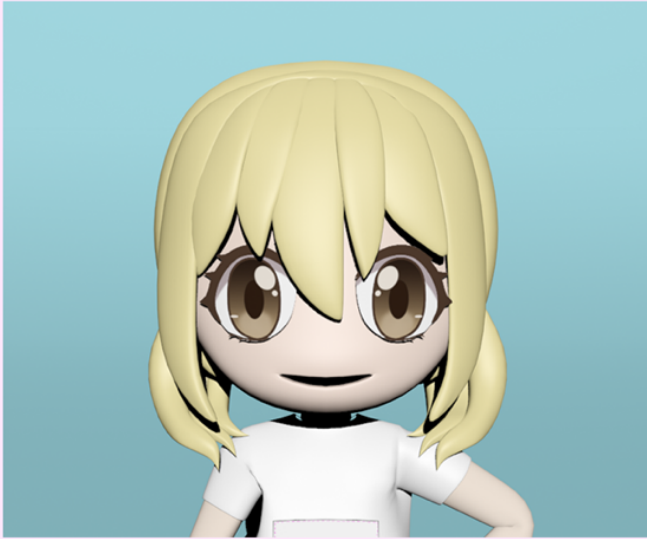
リギング前のモデル

bipedのみのポーズ

モデルあり



表情の変化



目と口はマニピュレーターで動かせるようにしました。

3頭身キャラクター2

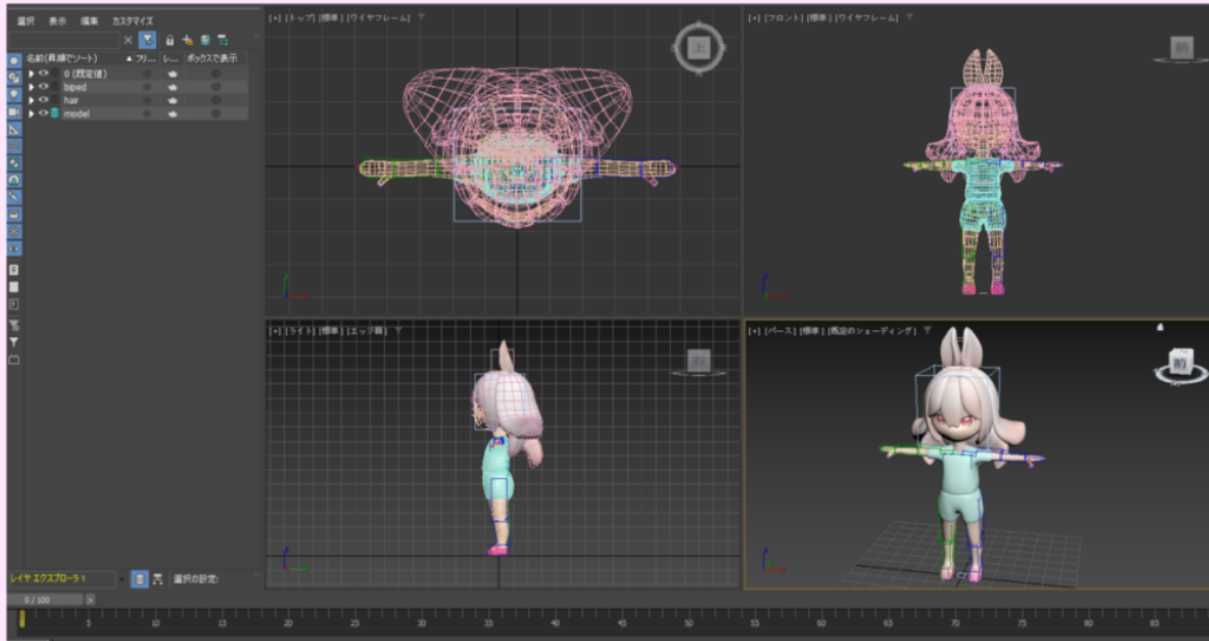
2024年5月頃制作



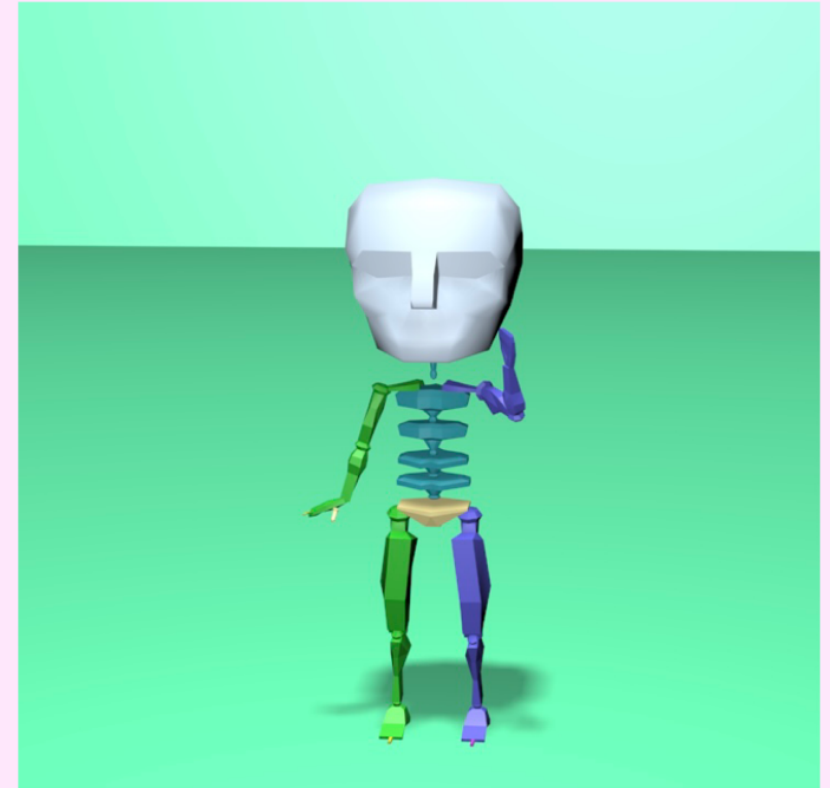
グループ制作で
フル3Dアニメーション用の
モデルとして制作しました。
うさぎを擬人化しました。

software : 3ds Max
Time : 2週間

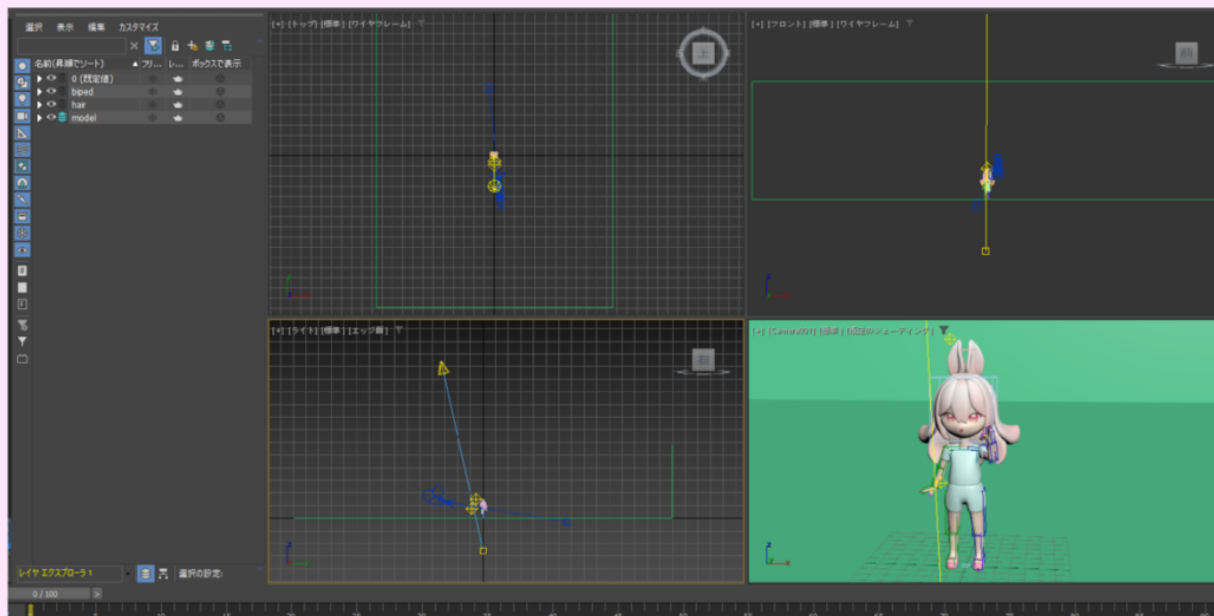
リギング前



bipedのみのポーズ



リギング、ポーズ後



3頭身キャラクター3

2024年5月頃制作

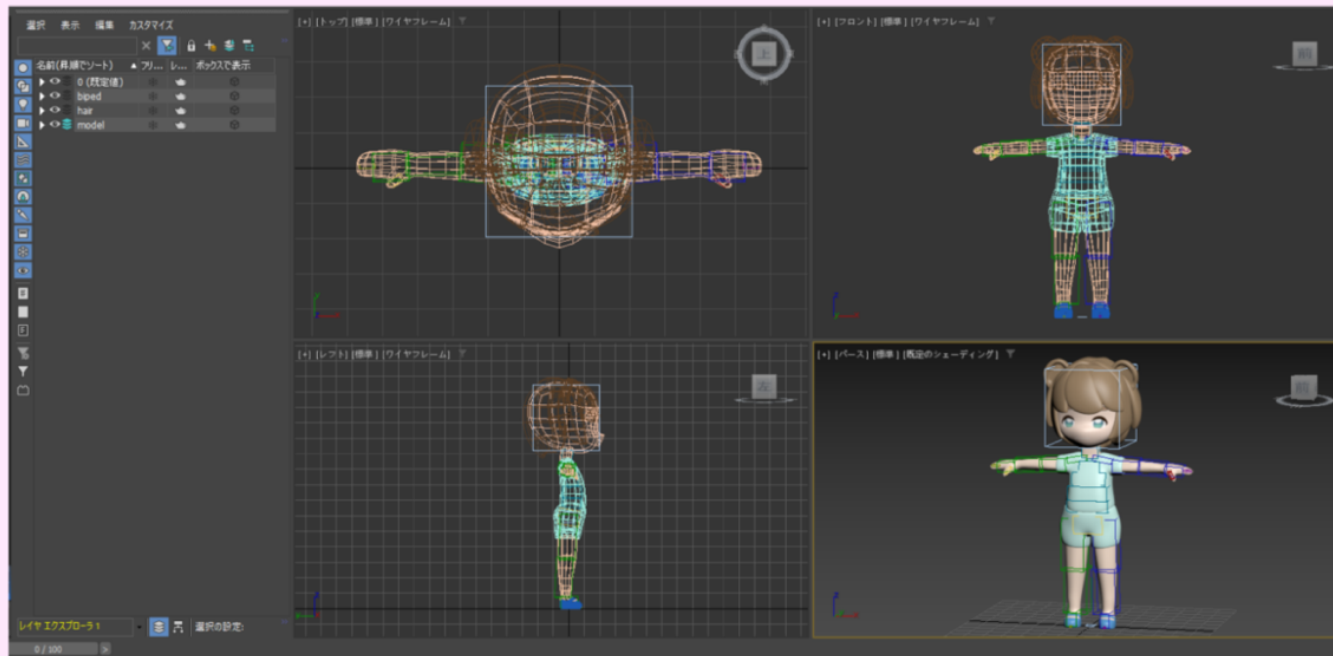


前のページの子同様グループ制作で
使用しています。

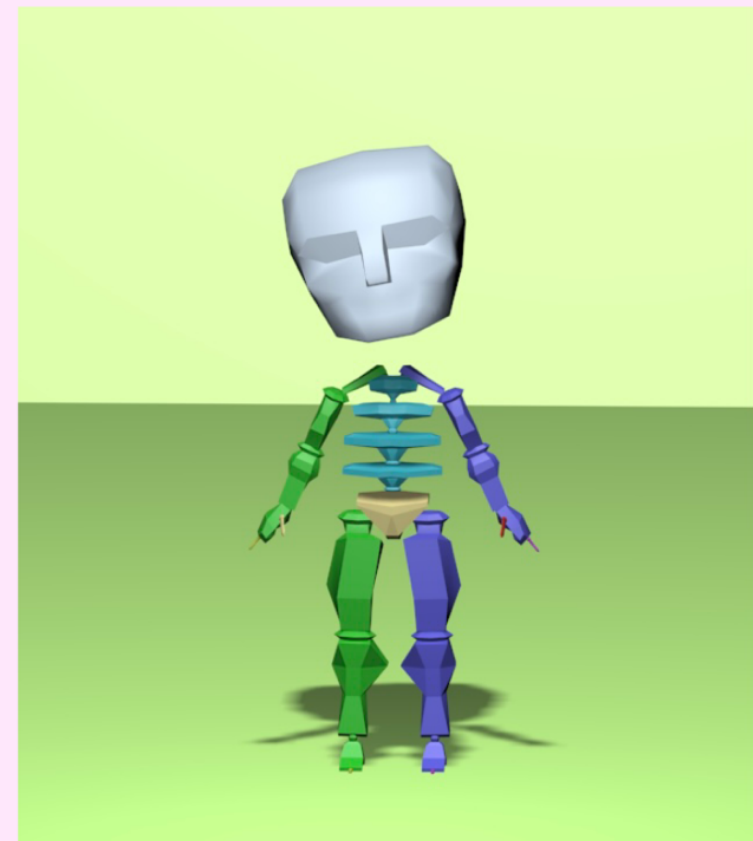
software : 3ds Max

Time : 1週間

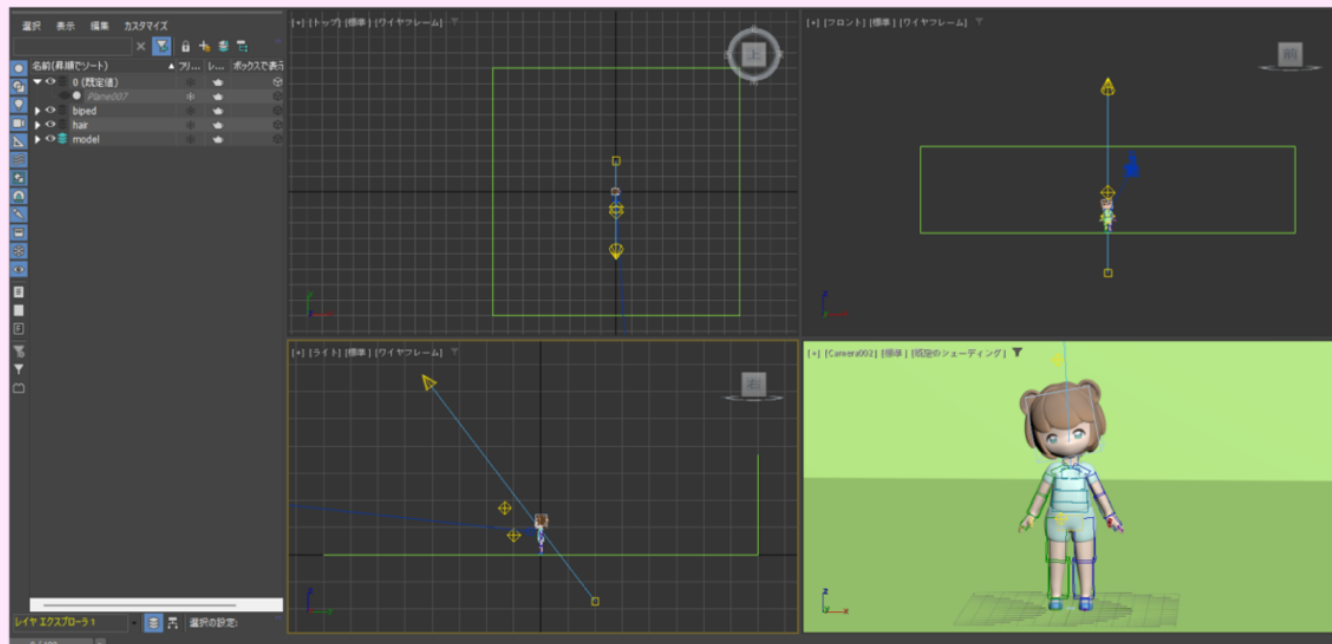
リギング前



bipedのみのポーズ

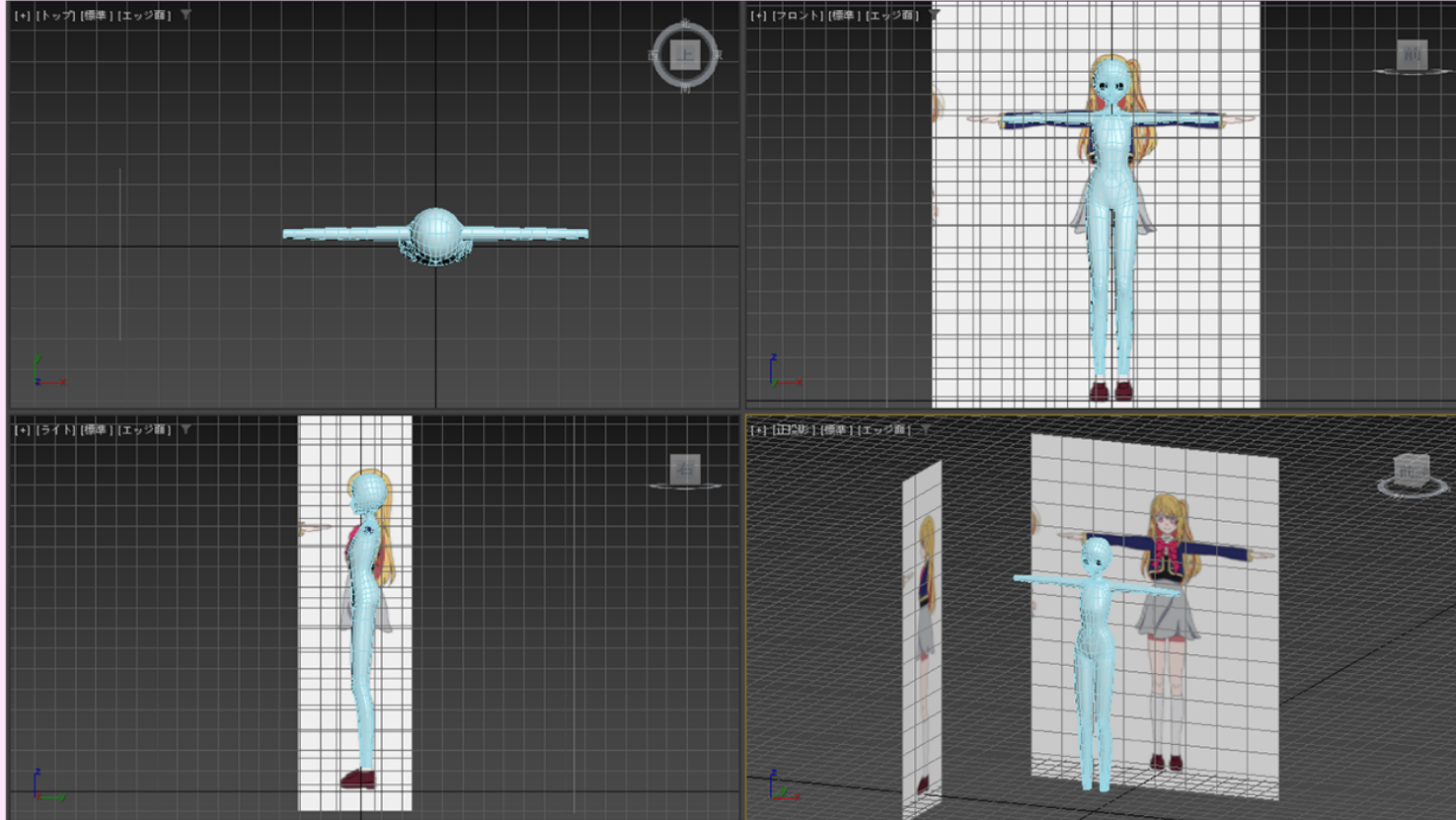


リギング、ポーズ後

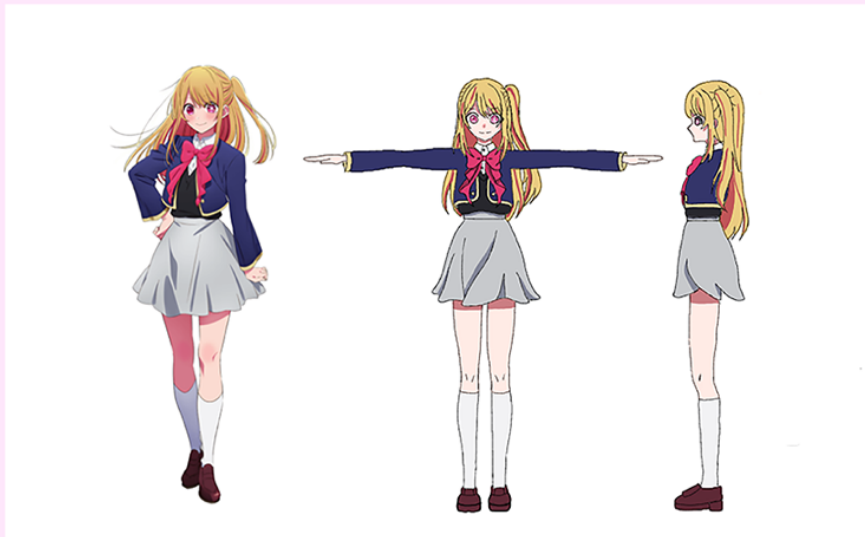


キャラクターモデル（制作中）

2024年1月から制作中



software : 3ds Max



三面図

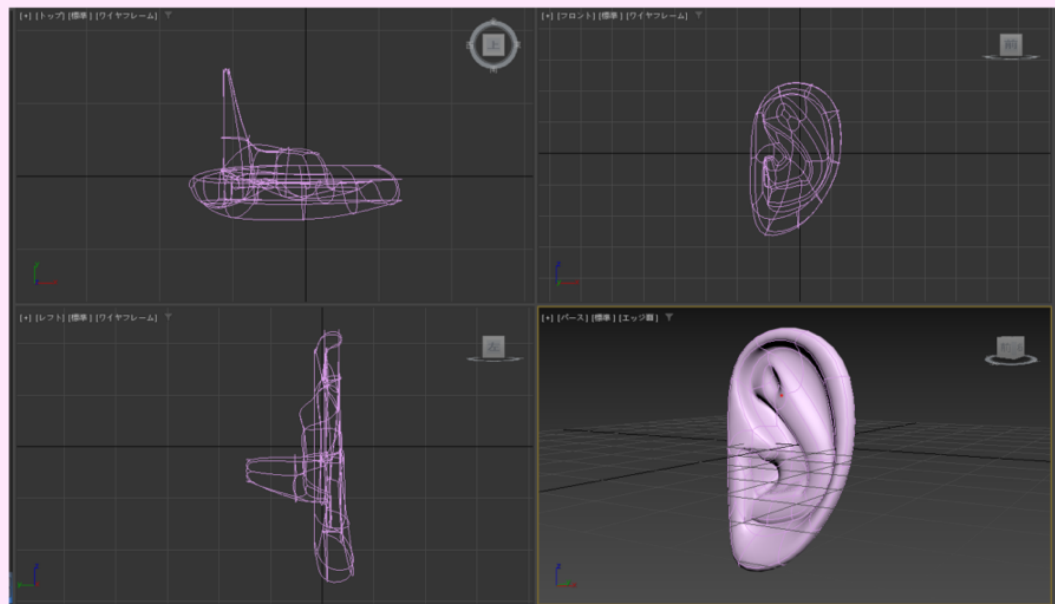
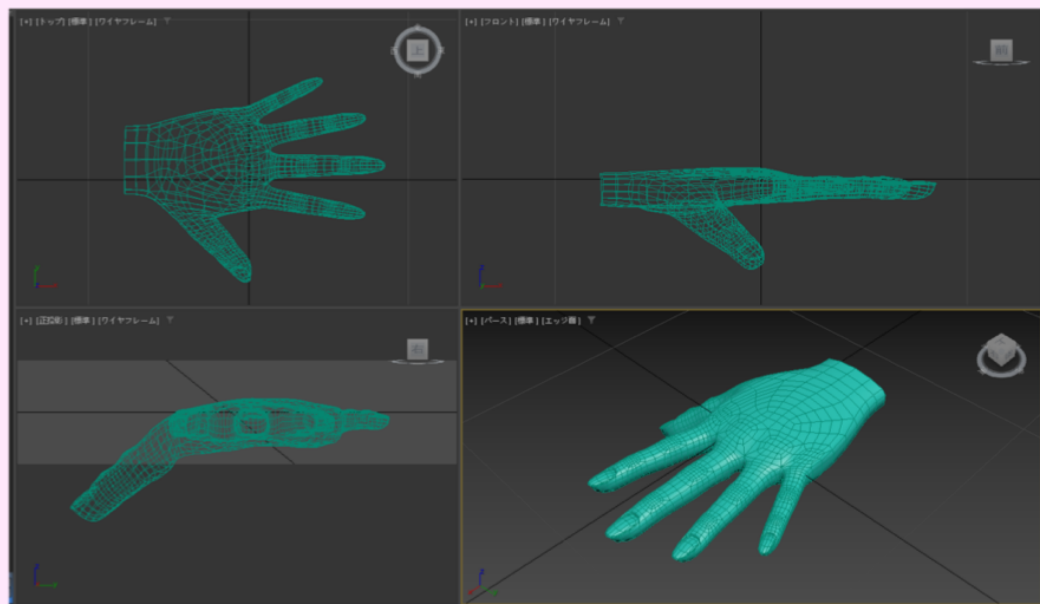
software : ibis Paint X

現在部位ごとの制作が終了し、繋ぎ合わせて服や髪制作をしています。

手



耳



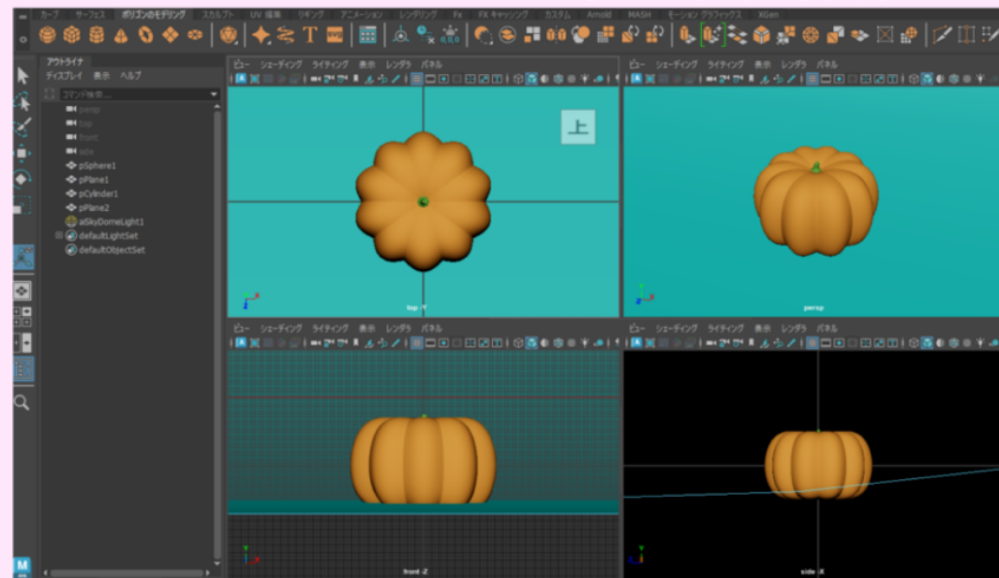
足



かぼちゃ



2024年4月頃制作

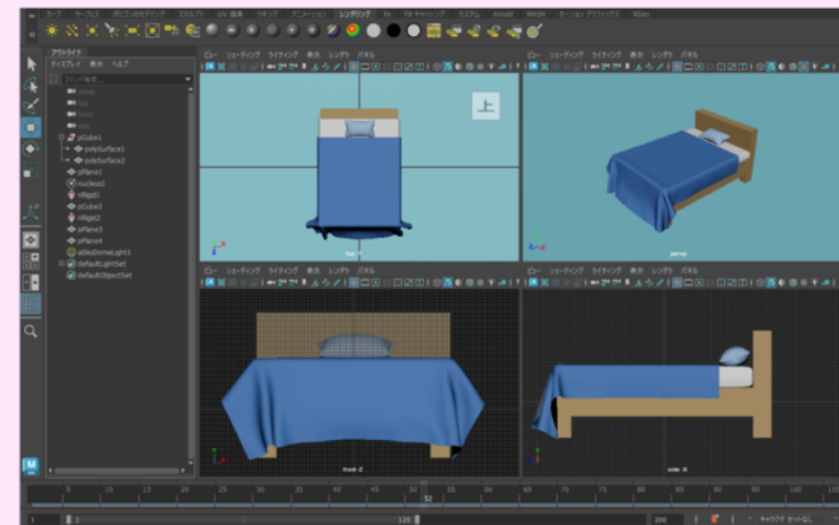


Mayaの練習のため制作しました。

software : Maya
Time : 1時間

ベッド

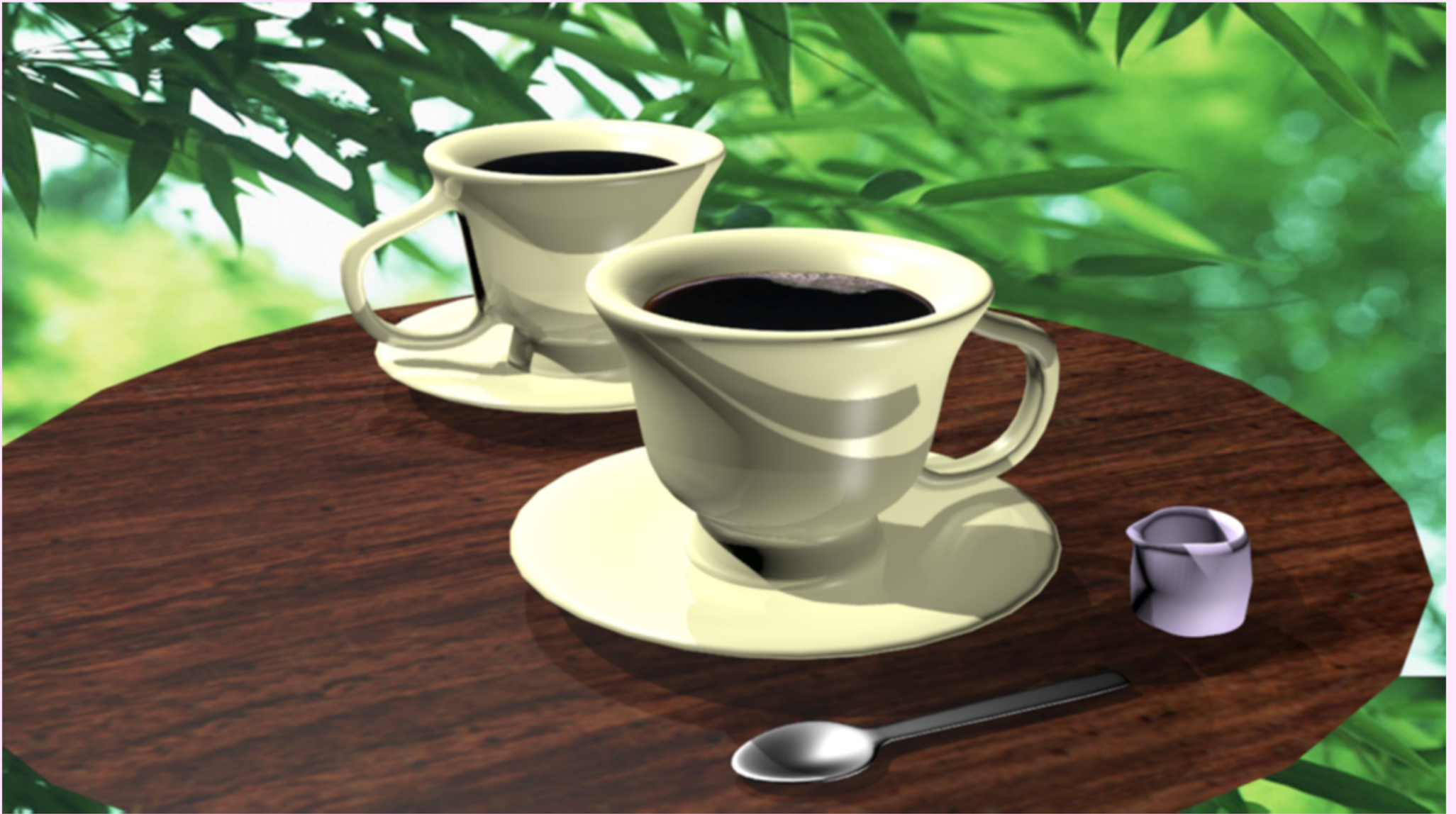
2024年6月頃制作



software : Maya
Time : 1時間

coffee cup

2023年4月頃制作



software : 3ds Max

Time : 5時間

texture

coffee

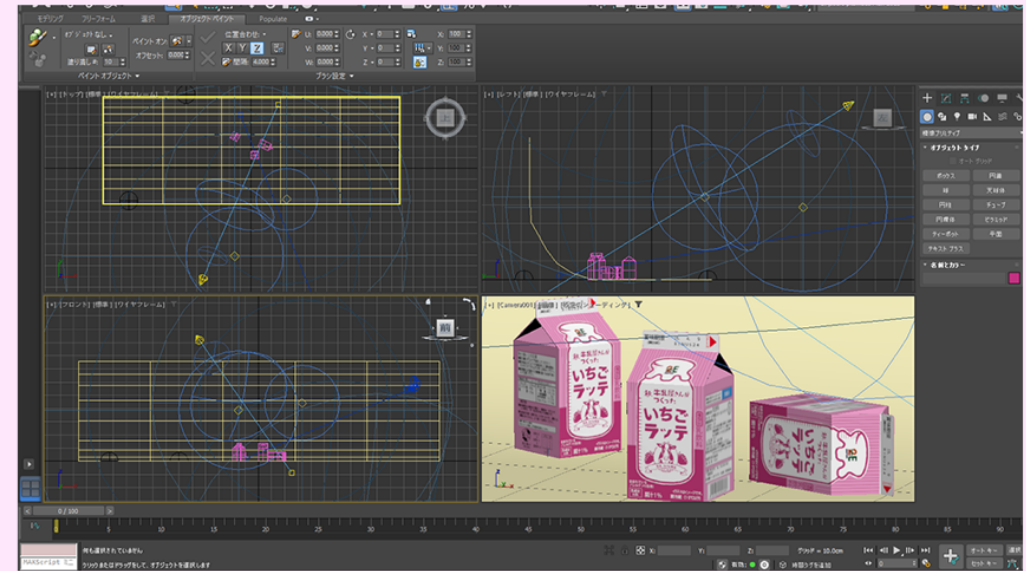


机



背景

texture



市販のパックジュースを参考に制作しました。
モデリングの授業で作成したものです。

背景は平面を曲げて作っています。
見栄えが良くなるように、影の位置を見て
ライトやカメラの位置を調節しました。

software : Photoshop
Time : 5時間

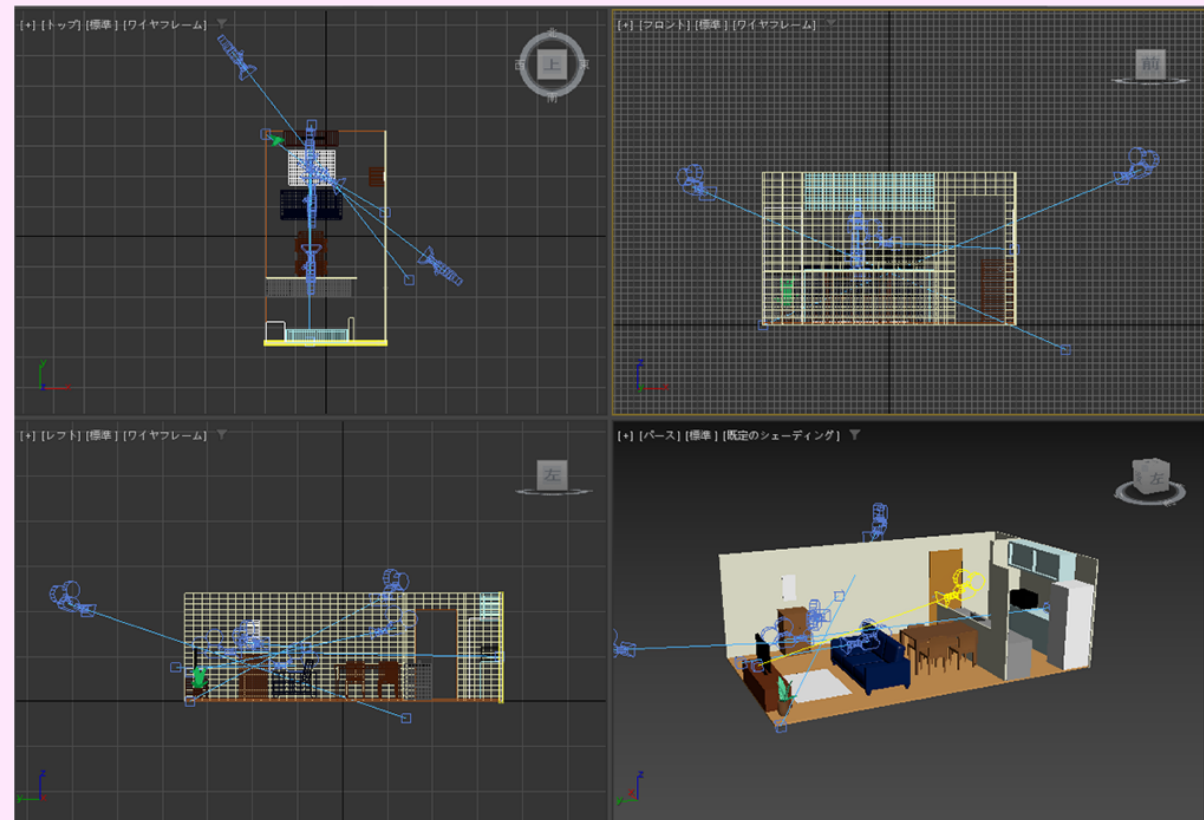
背景参考用モデル！

2023年5月制作



software : 3dsMax

Time : 3週間



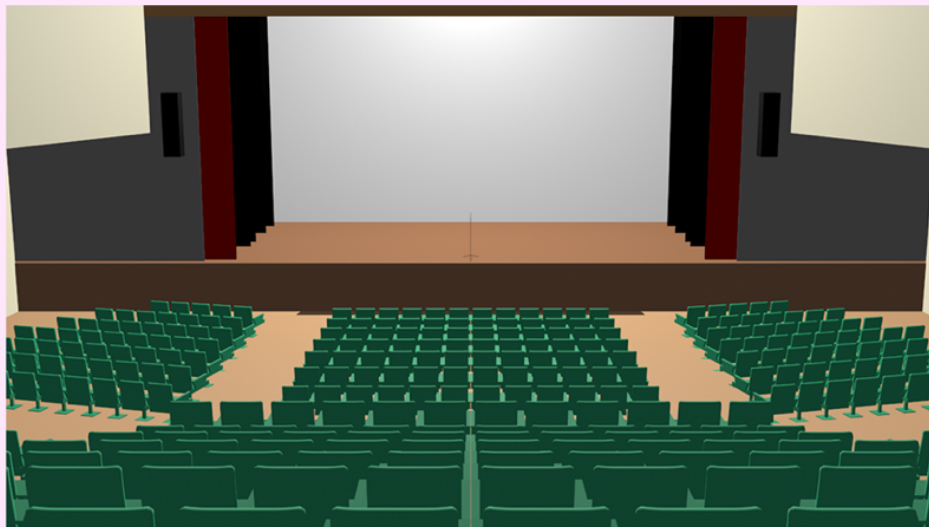
背景参考モデル2

2023年6月制作



software : 3ds Max

Time : 1か月



3DCG背景

2024年1月頃制作

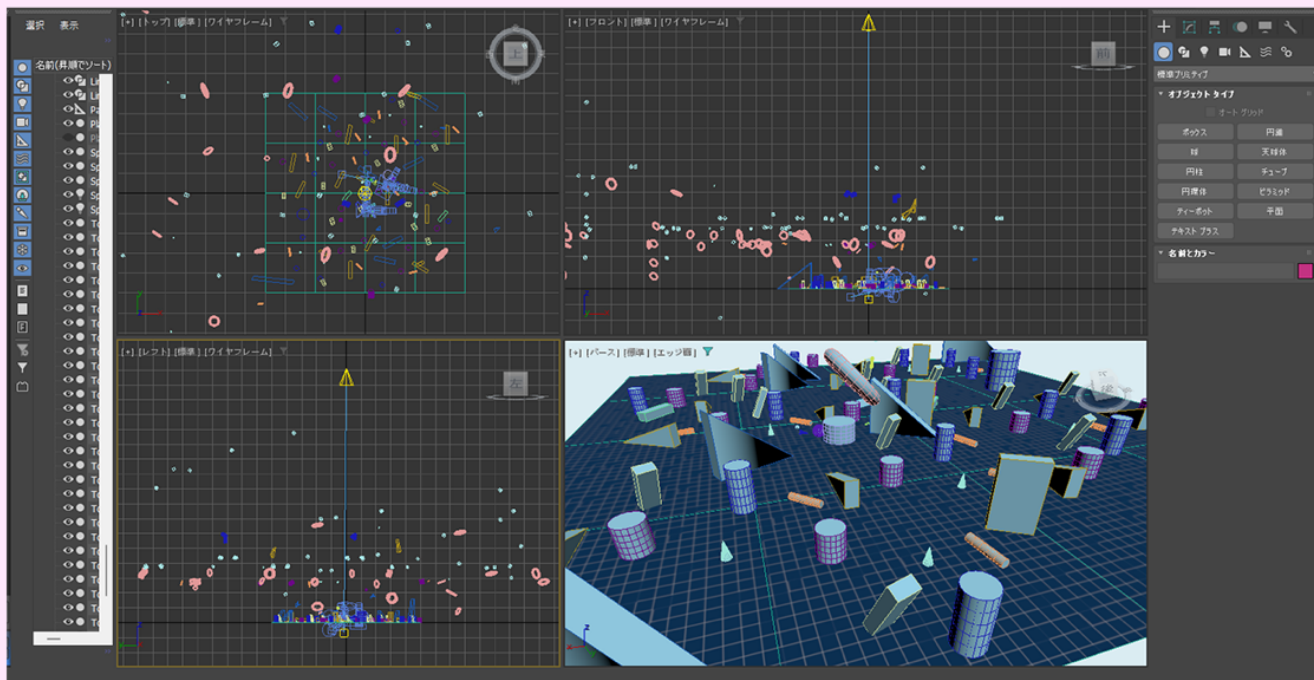
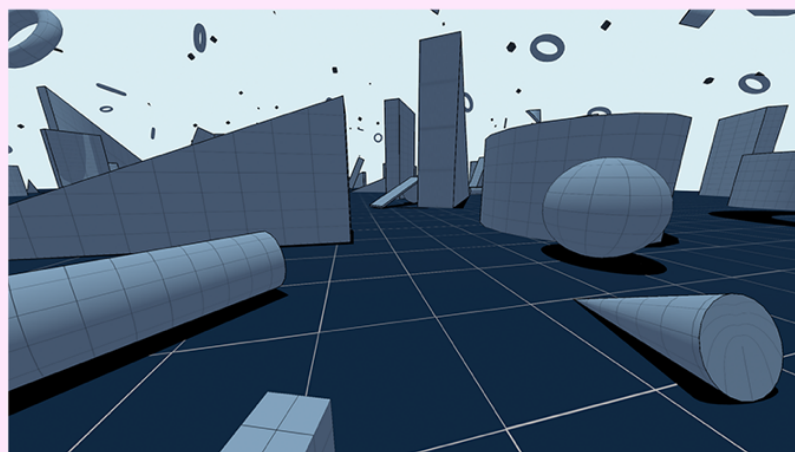
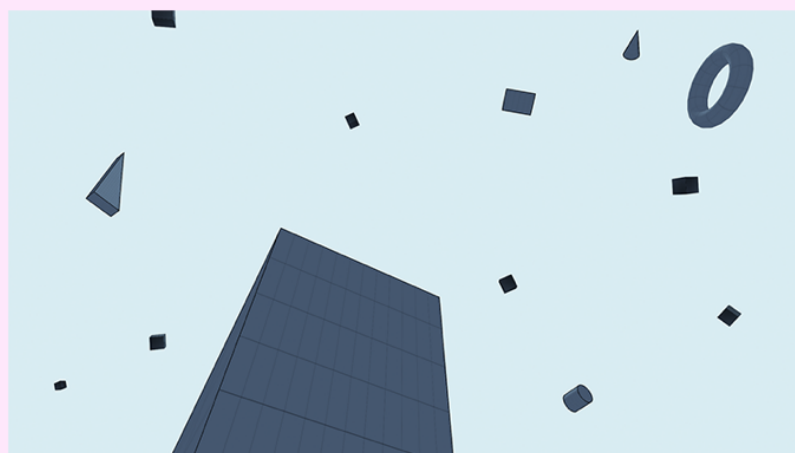
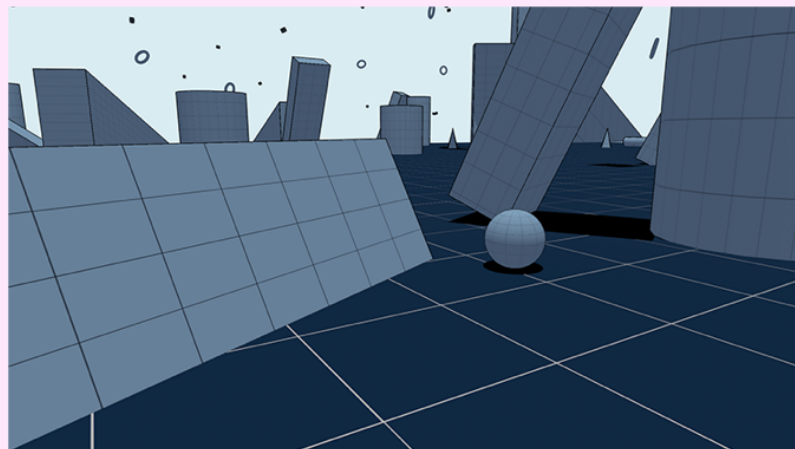
映像制作で3DCG背景を担当しました。

セルを2Dで行うので、それに馴染む背景になるよう

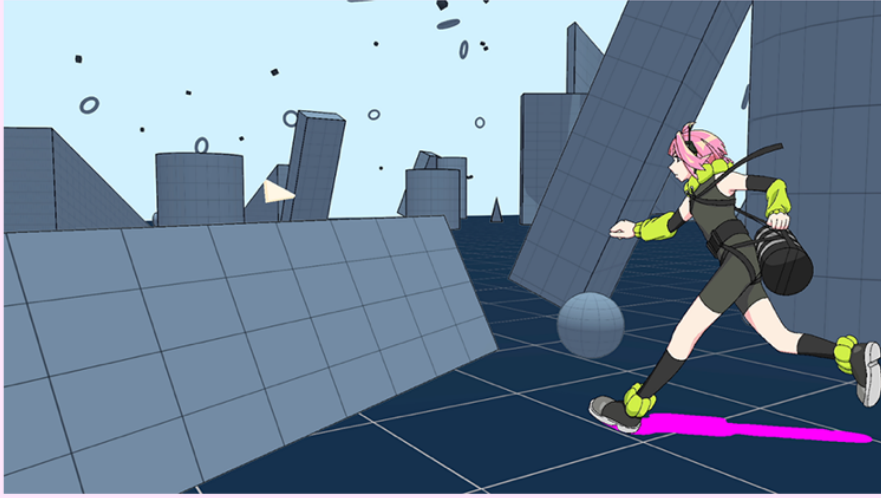
アウトラインを入れ、影の境目をはっきりとさせました。

無機質な無限空間をイメージして制作しました。

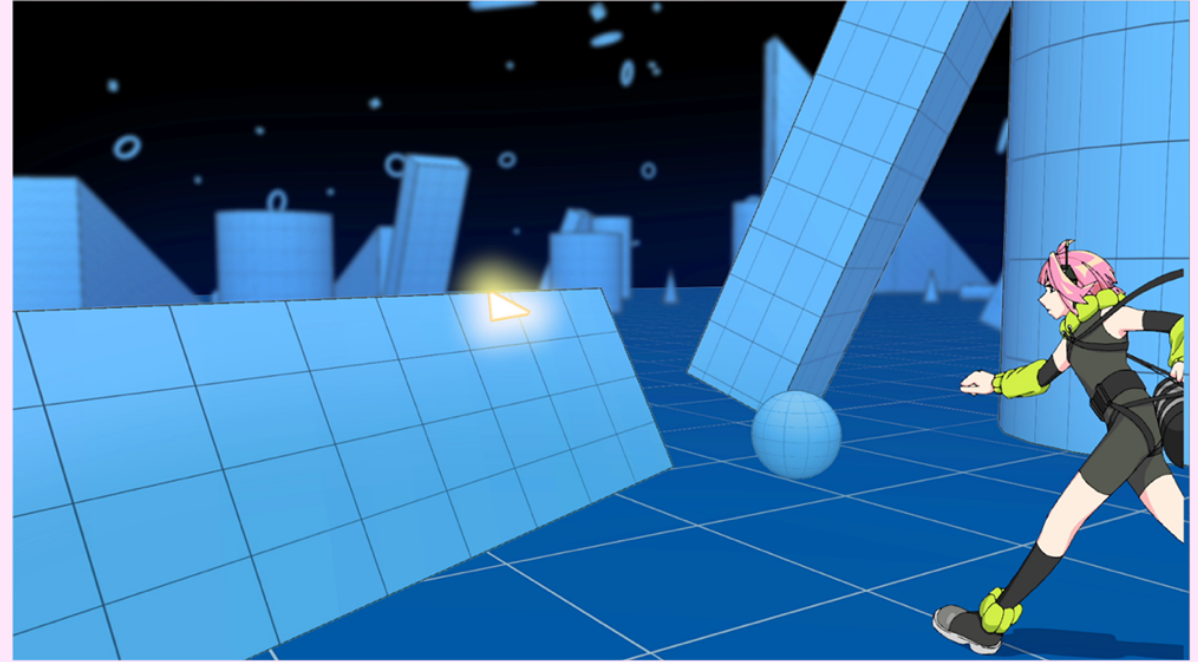
software: 3ds Max



撮影



撮影前



撮影後

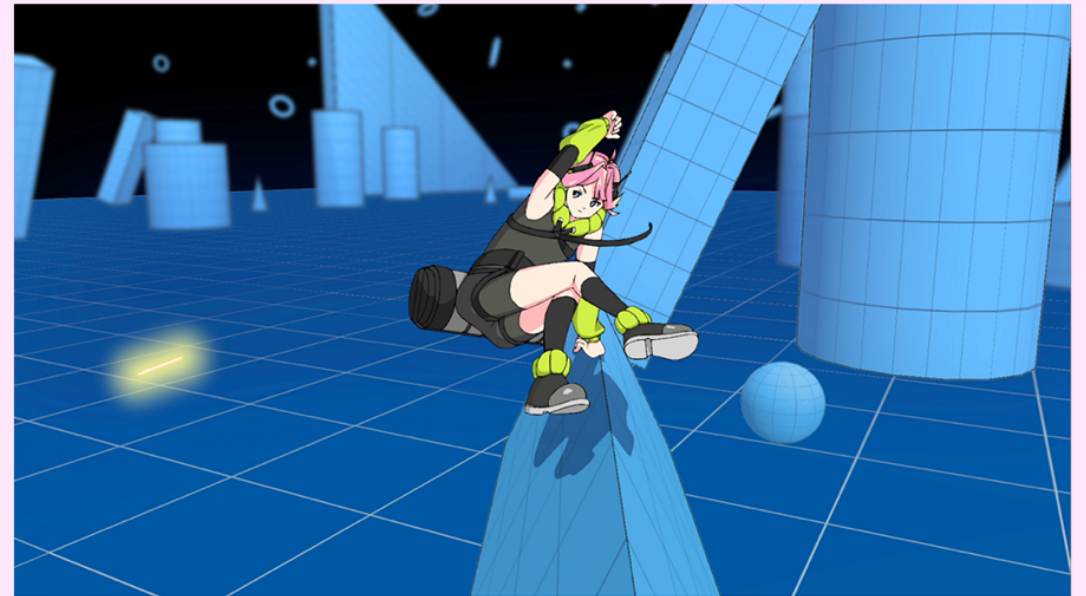
学校のYouTubeチャンネルを開設する際に使用される

オープニングを制作しました。

タイムシート打ち、背景の色味変更、ぼかし、マスク付け、

タイムリマップを使用して作画の修正など行いました。

software: Adobe After Effects



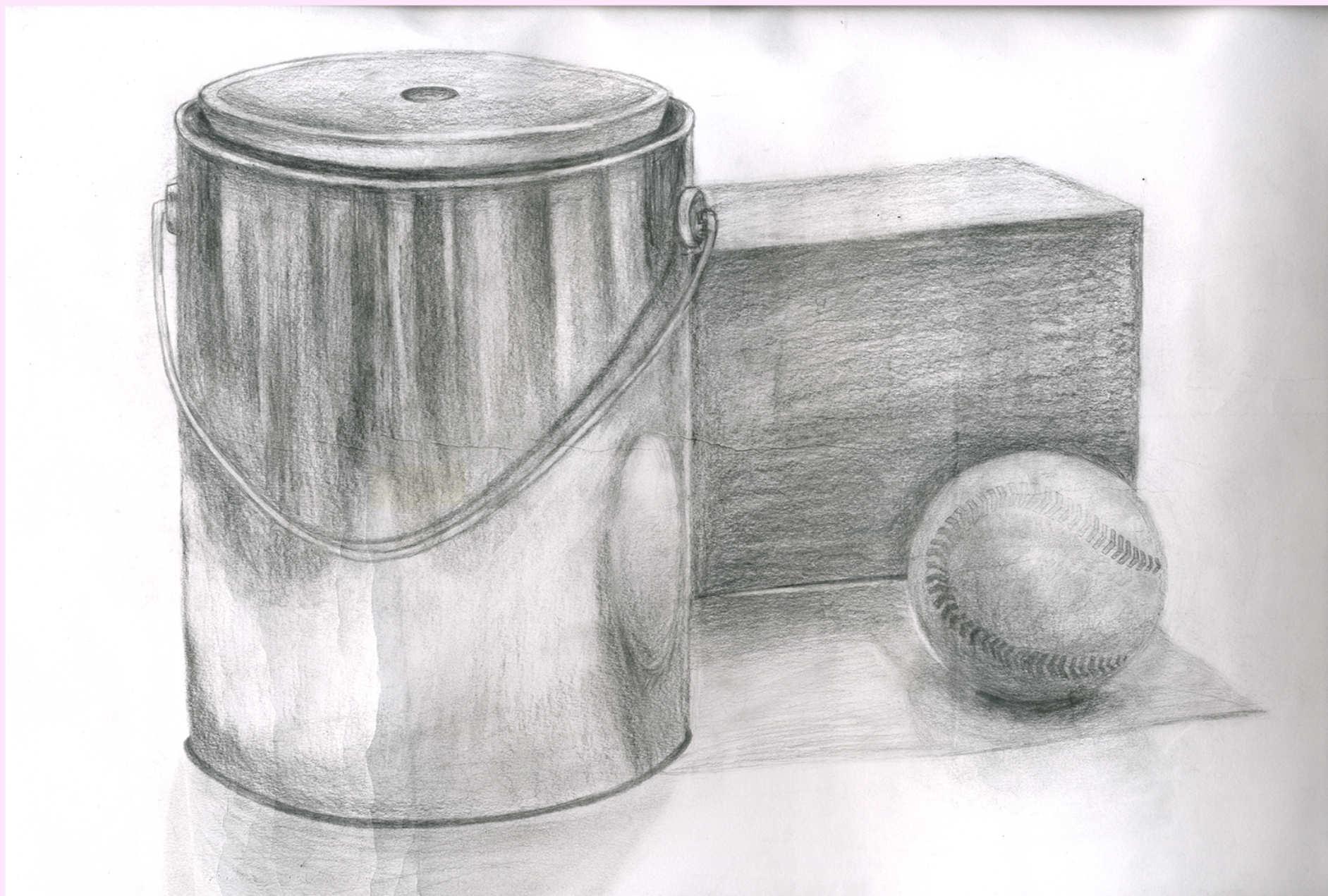
撮影前



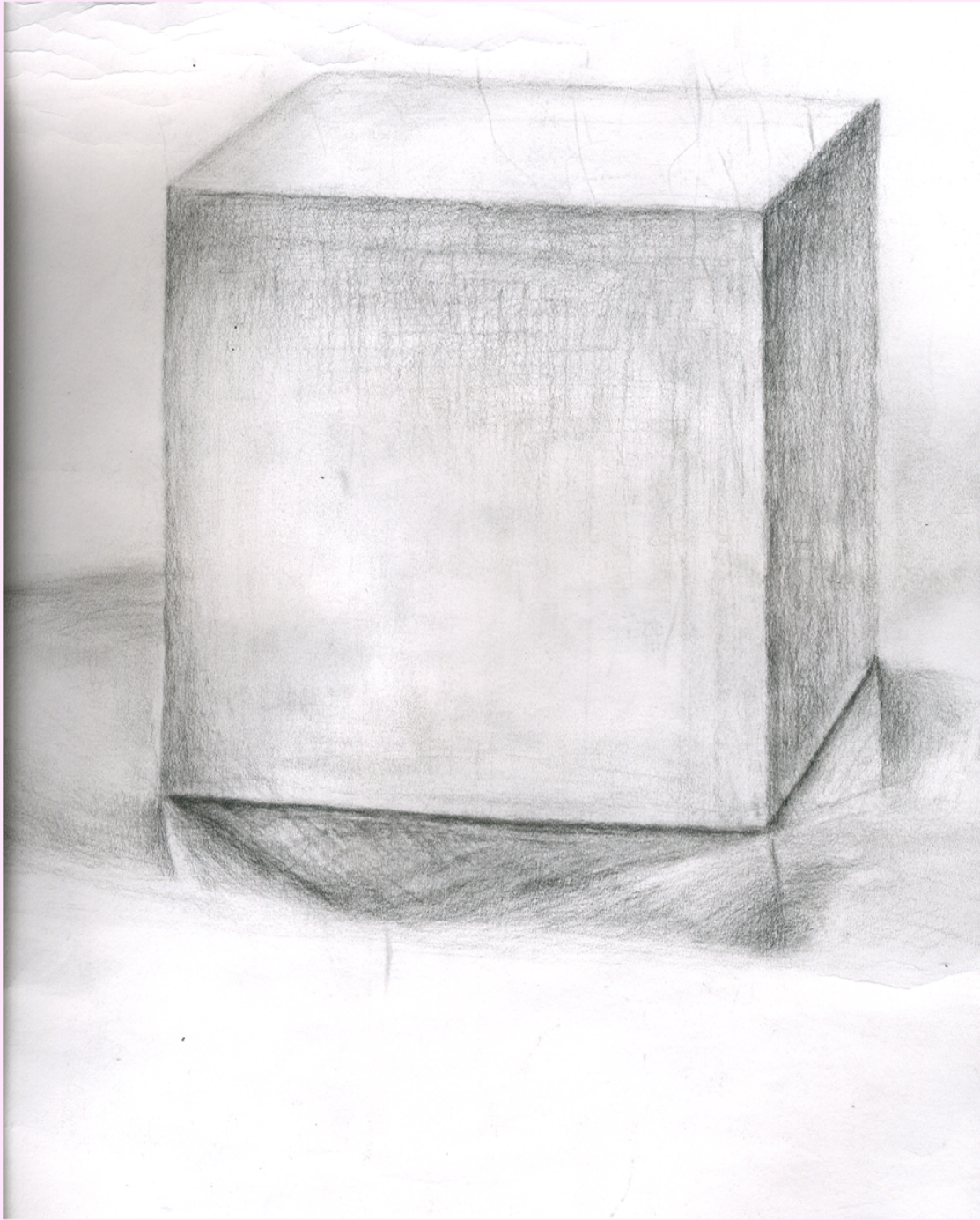
撮影後



デッサン



Time : 6時間



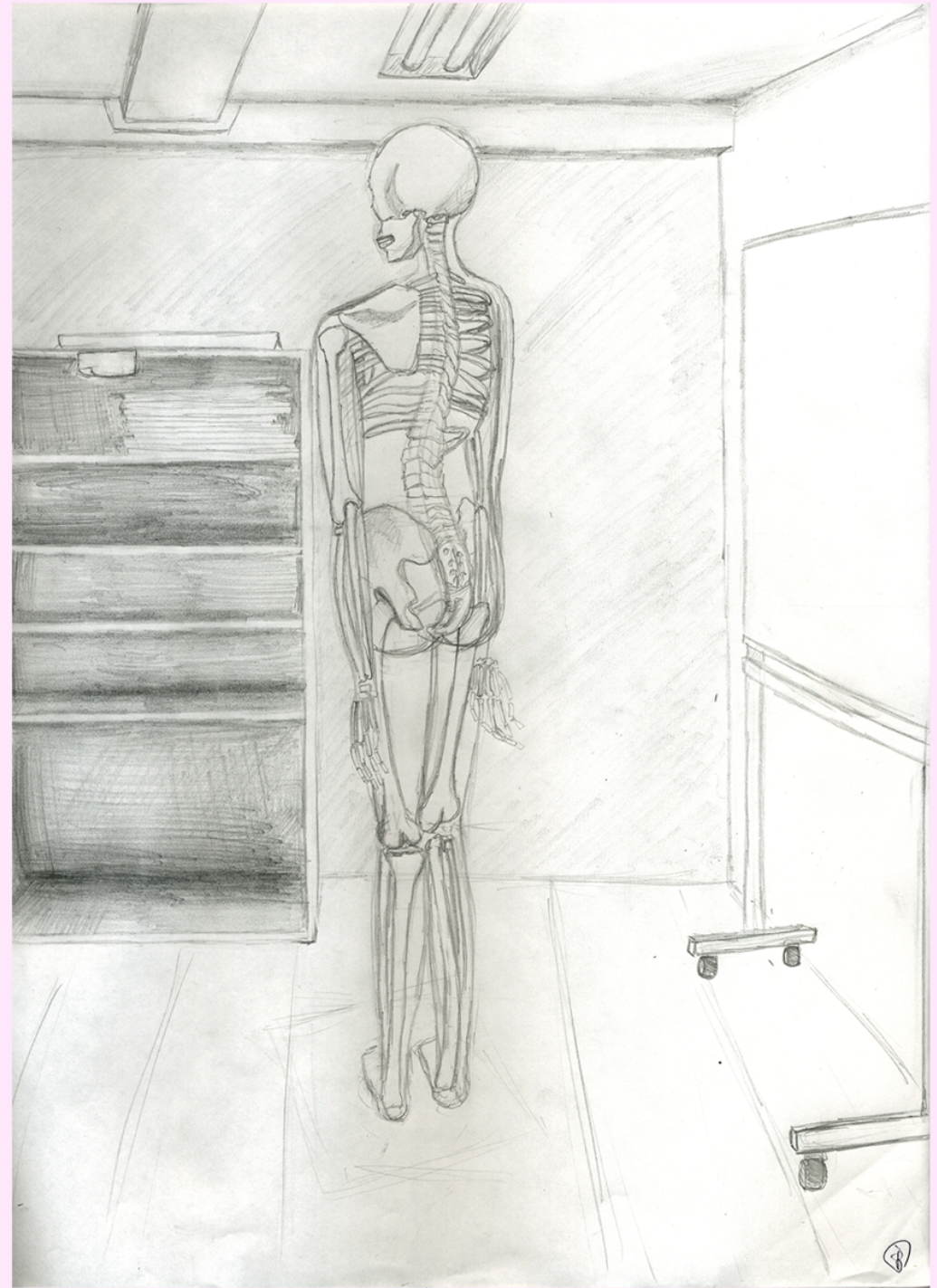
Time: : 6時間



Time : 6時間



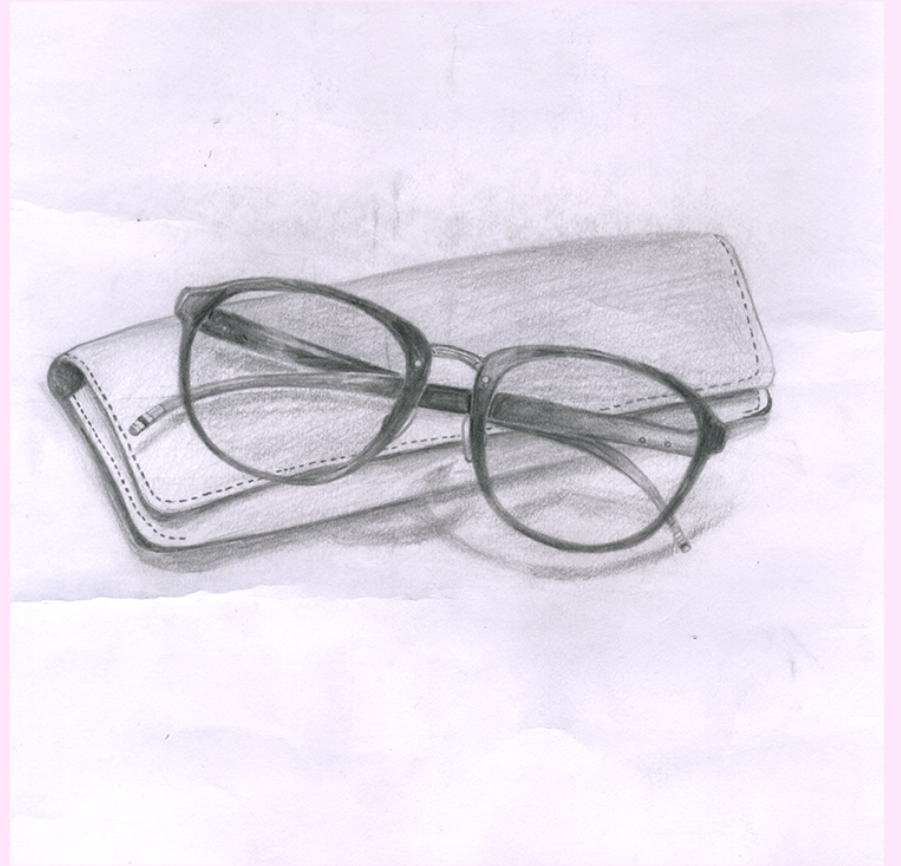
Time : 4時間



Time : 2時間



Time : 4時間



Time : 3時間



Time : 4時間

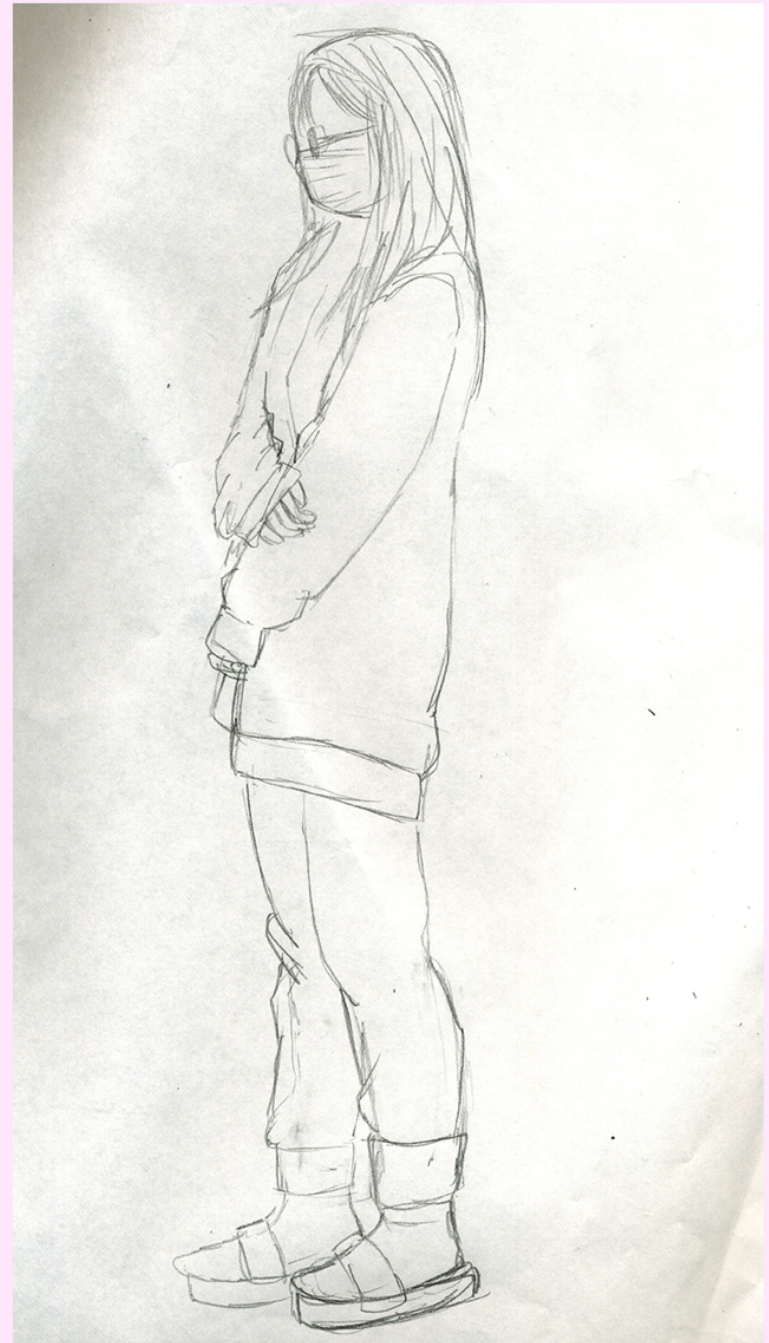
Time : 3時間



クロッキー



Time : 10分



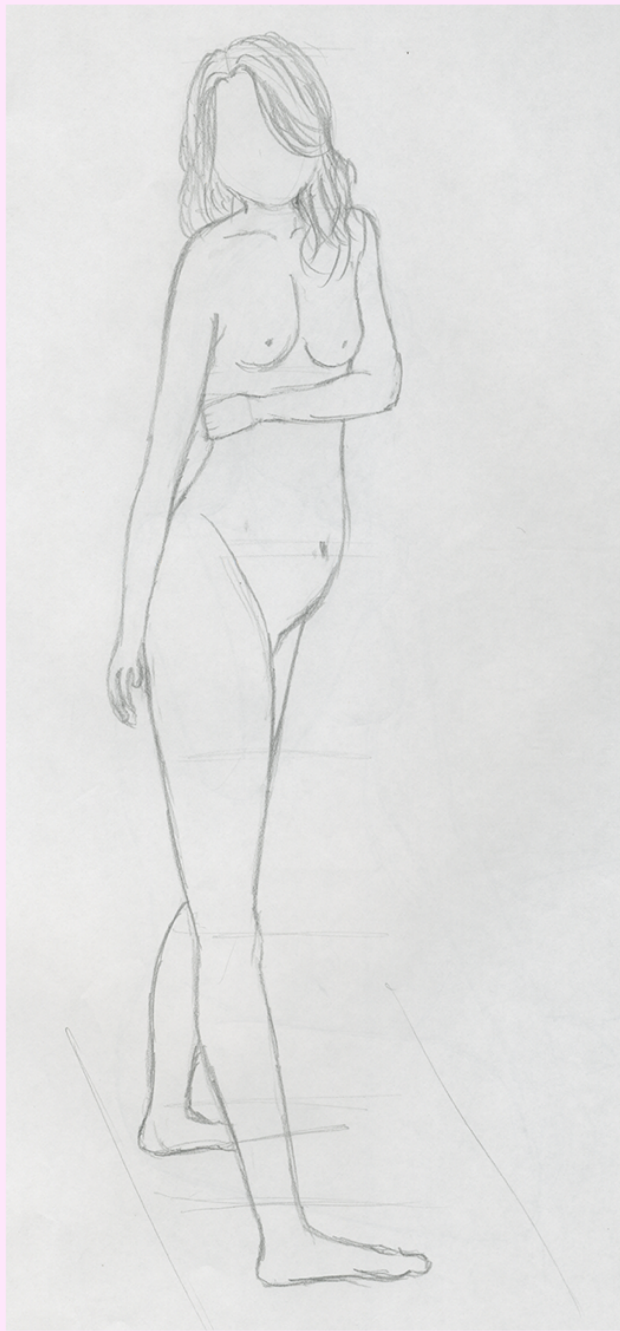
Time : 10分



Time : 10分



Time : 10分



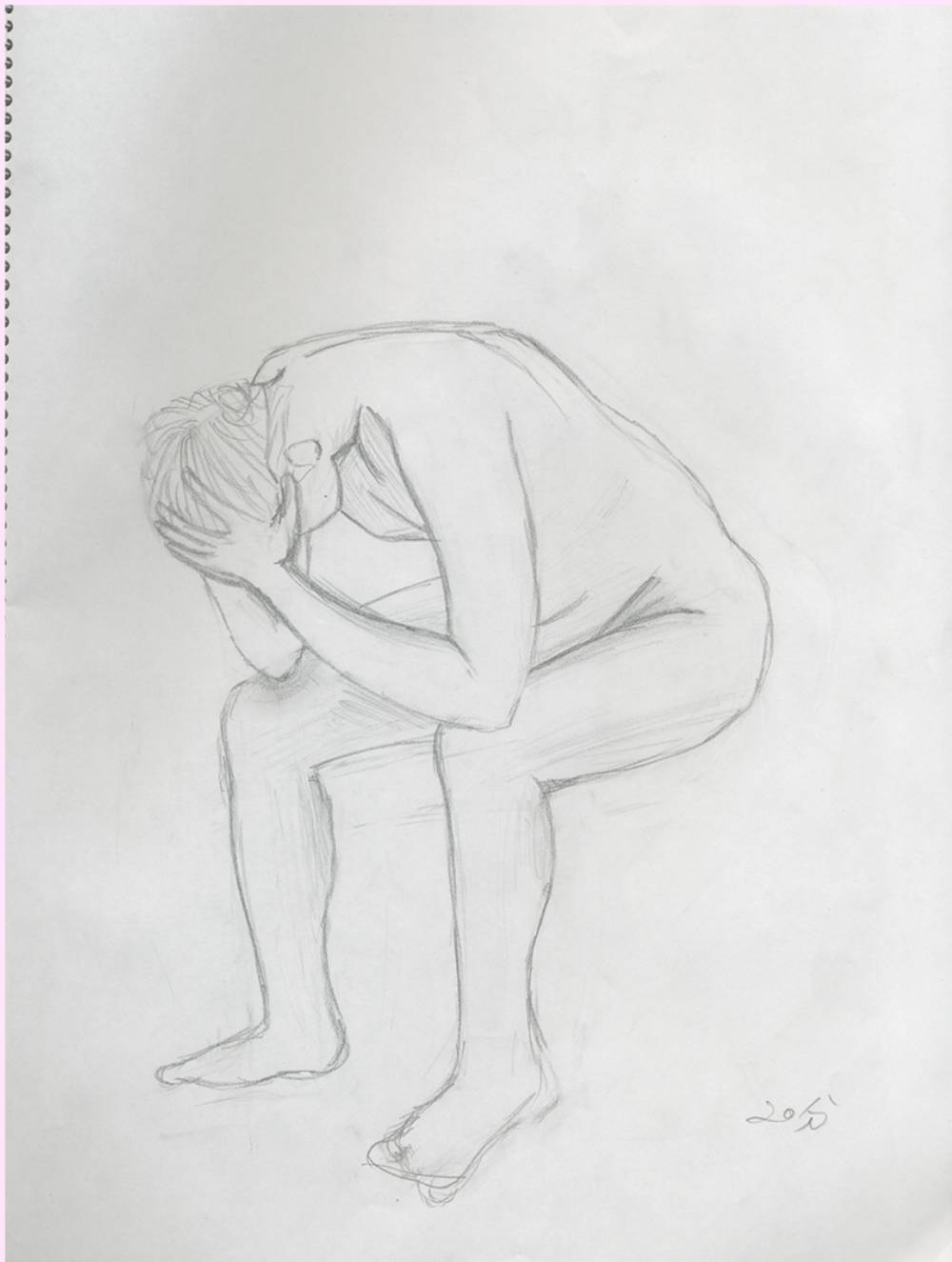
Time : 10分



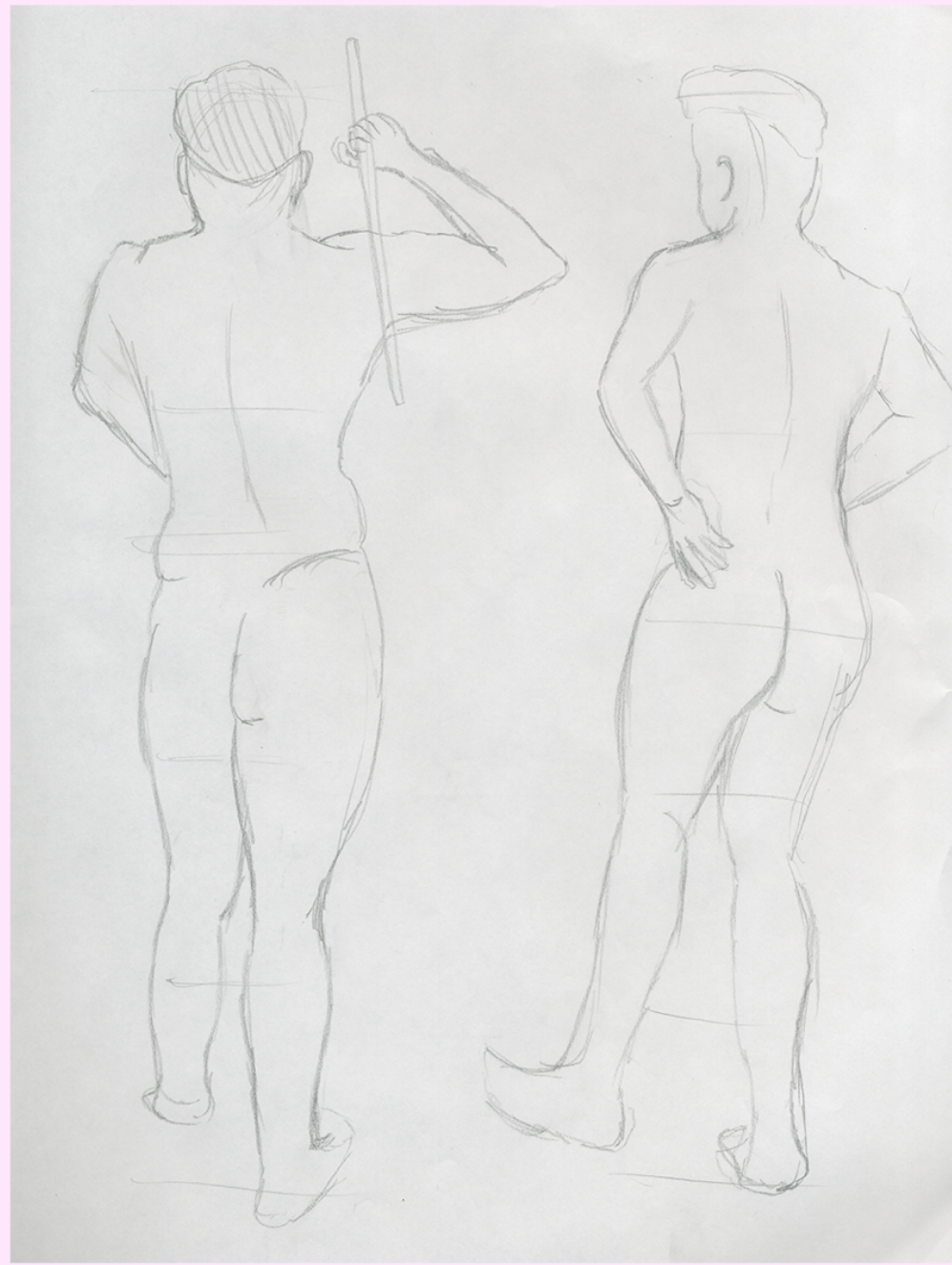
Time : 10分



Time : 10分



Time : 20分



Time : 各10分

模写

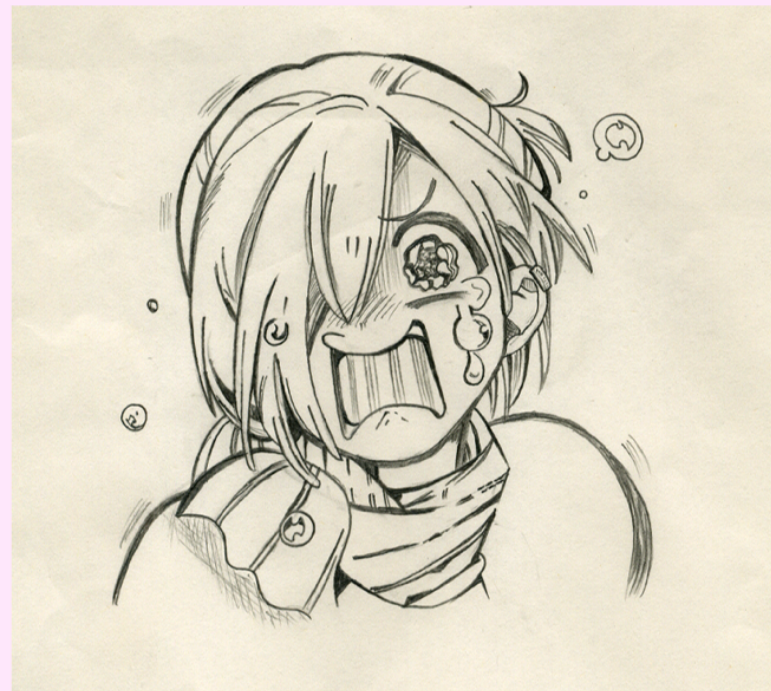
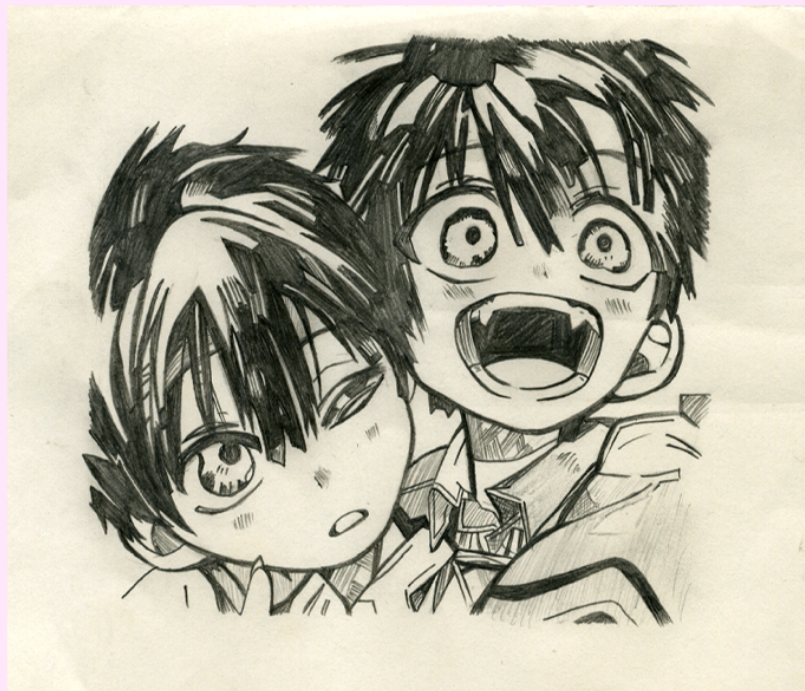


Time : 5時間



Time : 6時間

Time : 45分-1時間





Time : 5時間

最後までご覧いただきありがとうございます。

～使用可能ツール～



3ds Max



Adobe After Effects



Maya



ibis Paint



Adobe Photoshop

全て専門学校入学以降(2023年4月)に使い始めました。