

# PORTFOLIO

2023.4-2024.10

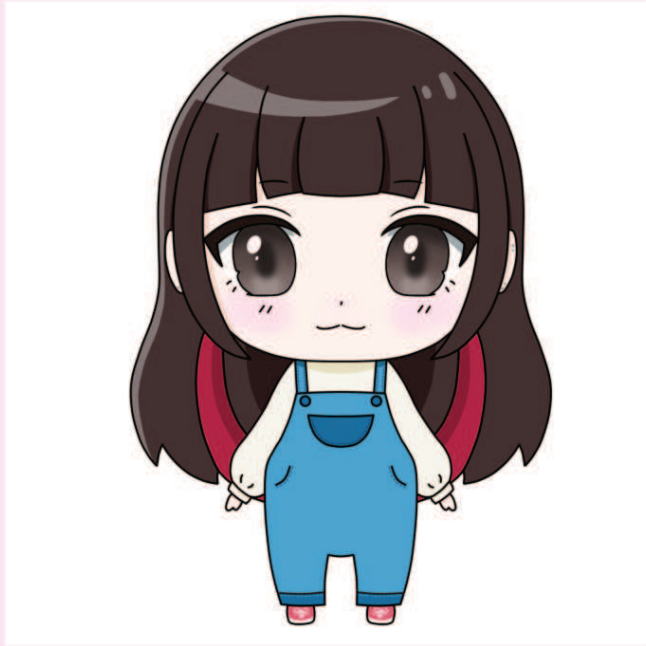
東京クールジャパンアカデミー

アニメ総合学科 アニメCG専攻

鍋山 陽郁

# ～PROFILE～

## ～使用可能ツール～



**3ds Max**  
(2023.4～)



**Adobe After Effect**  
(2023.9～)



**MAYA**  
(2023.4～)



**ibis Paint**  
(2022.3～)



**Adobe Photoshop**  
(2023.4～)

なべやま ひかる

**名前: 鍋山陽郁**

**生年月日: 2004.4.9**

**趣味: ダンス**

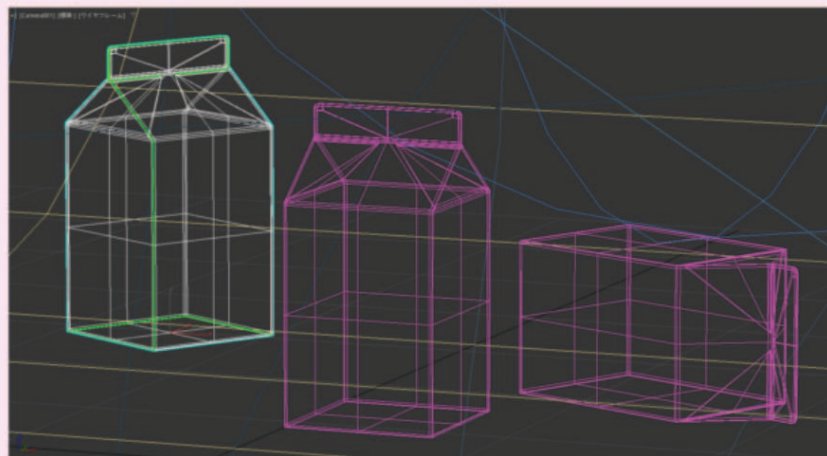
13年目になりました。  
現在も大学のサークルで続けています。

**志望職種: 3DCGモデラー**



# 牛乳パック

2023年4-5月頃制作



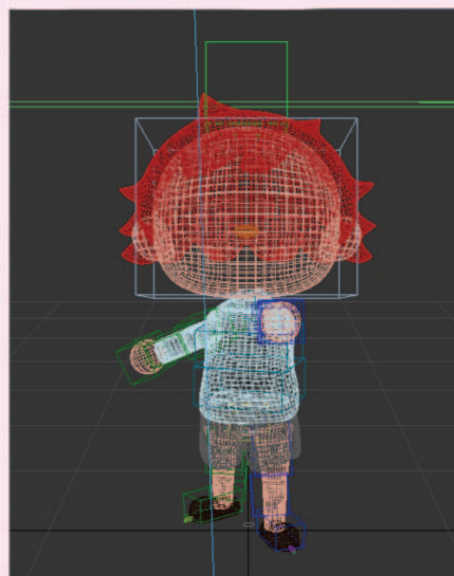
software : 3ds Max

Time : 3週間



# 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

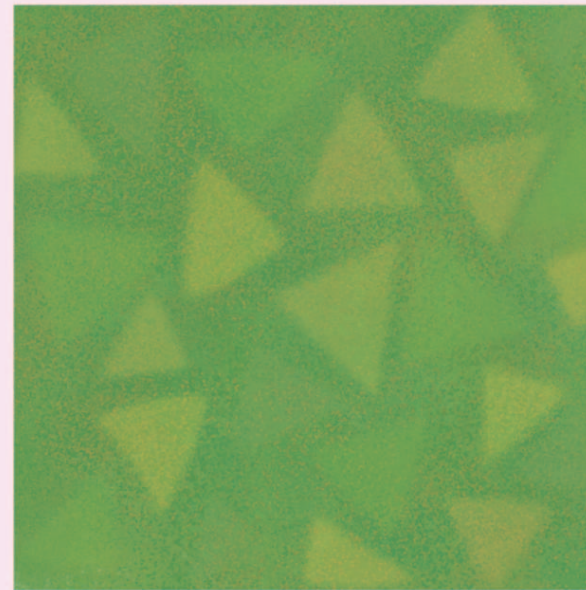


software : ibis Paint X

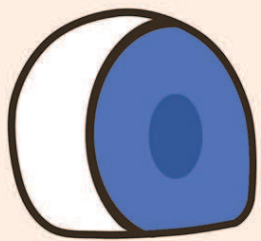
## 空texture



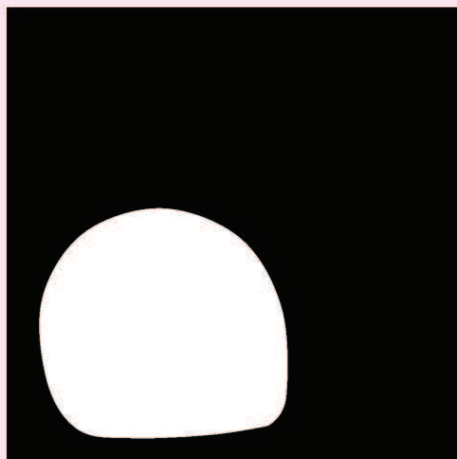
## 地面texture



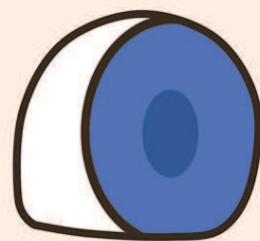
# texture



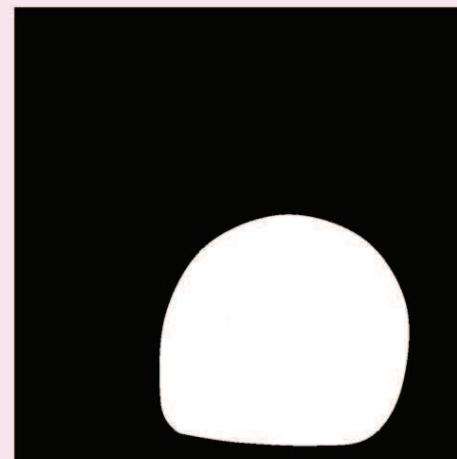
右目



右目アルファチャンネル



左目



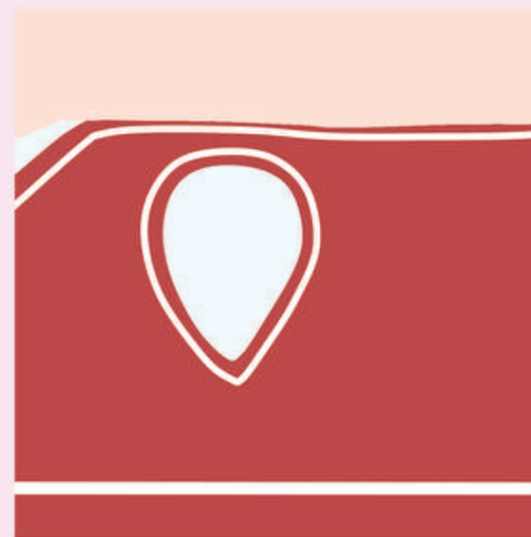
左目アルファチャンネル



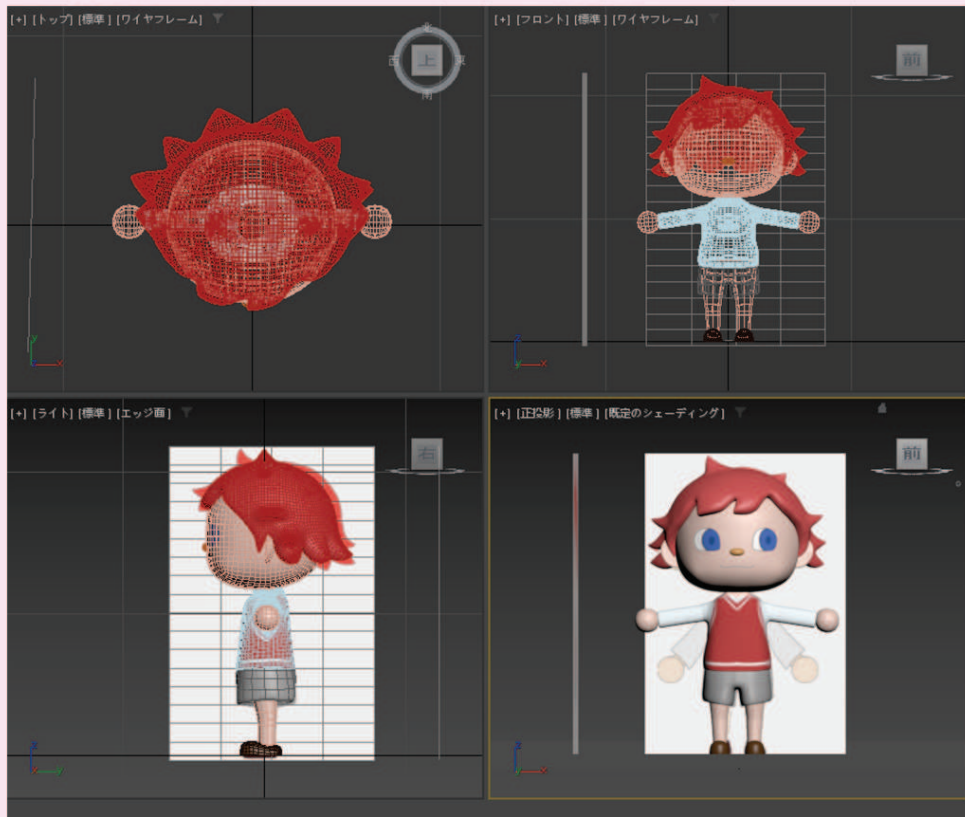
口



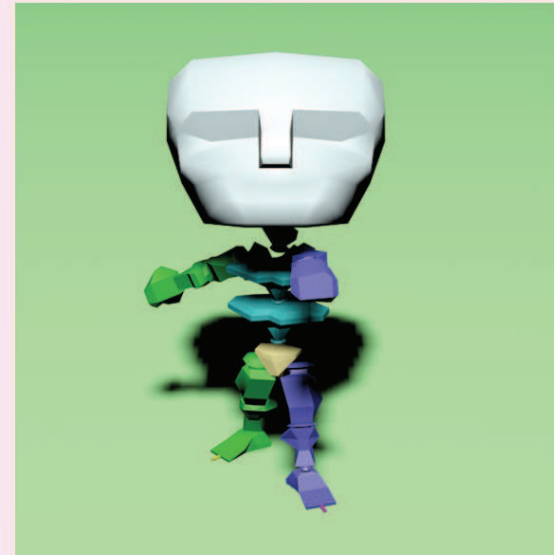
口アルファチャンネル



上の服



### bipedのみのポーズ



### モデルありのポーズ



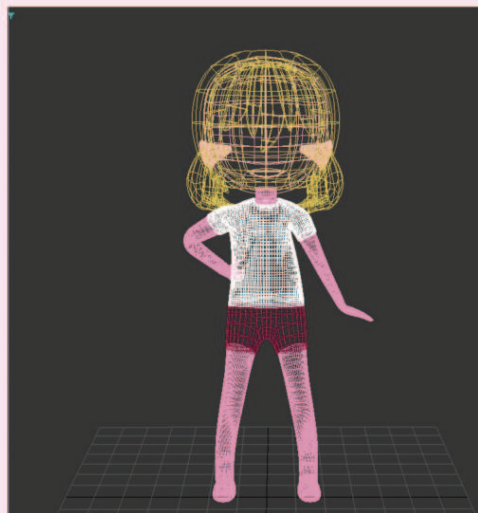
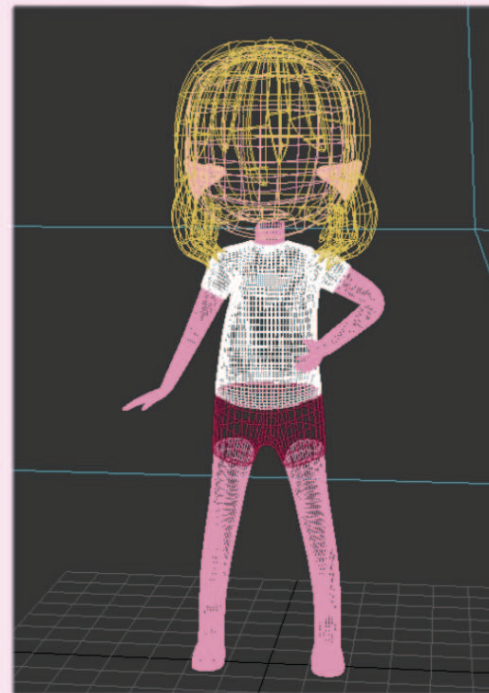
### リギング前のモデル





# 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

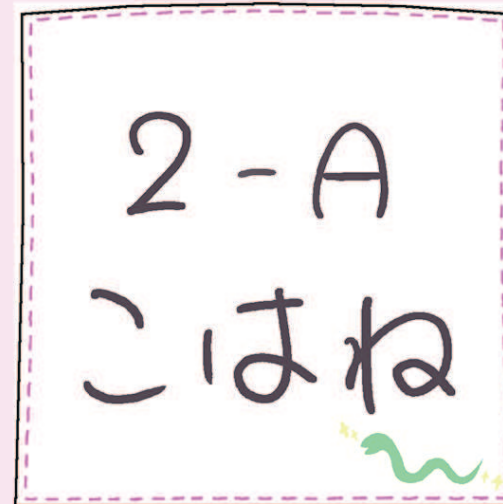
目

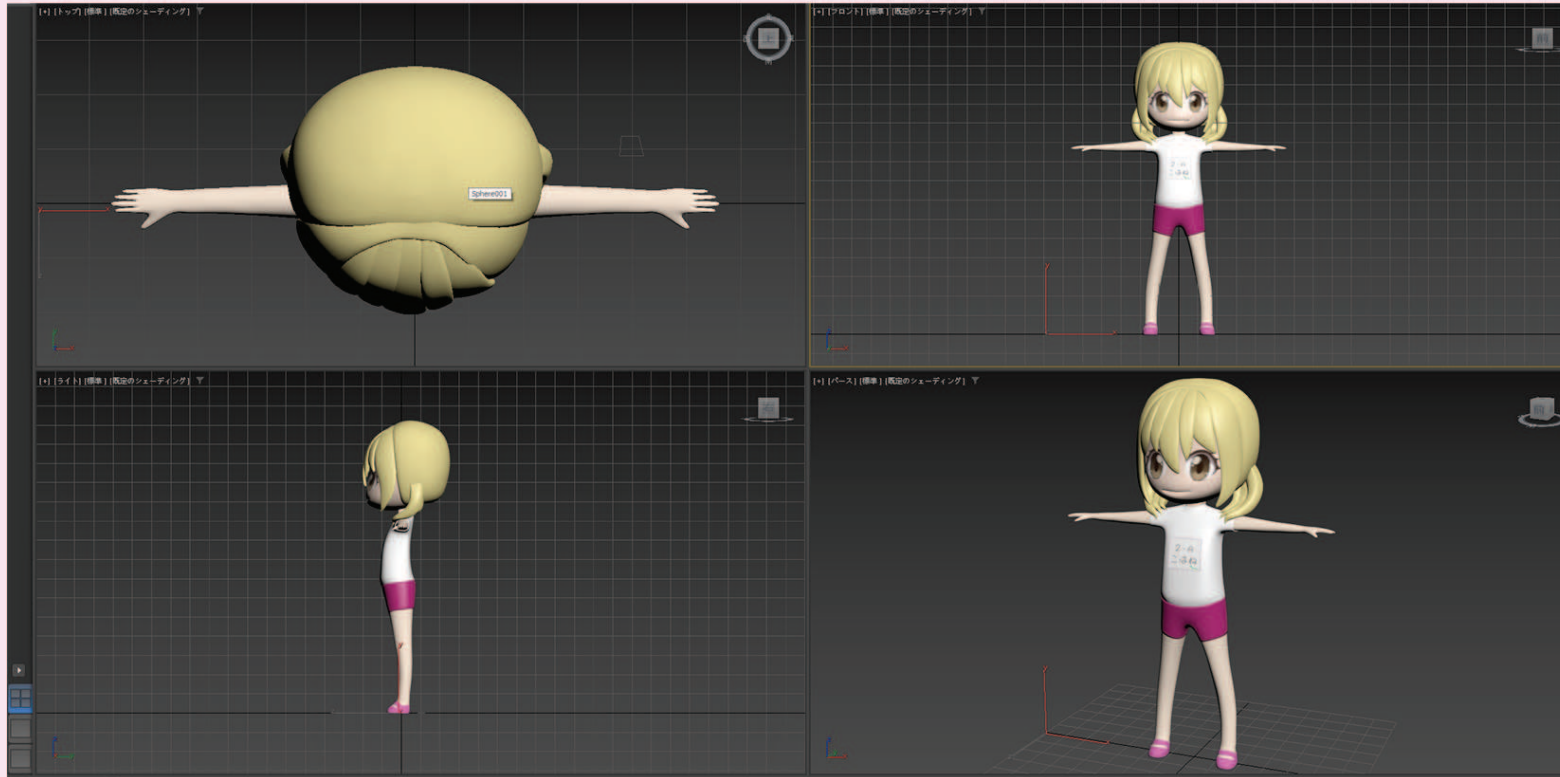


アルファチャンネル



ゼッケン

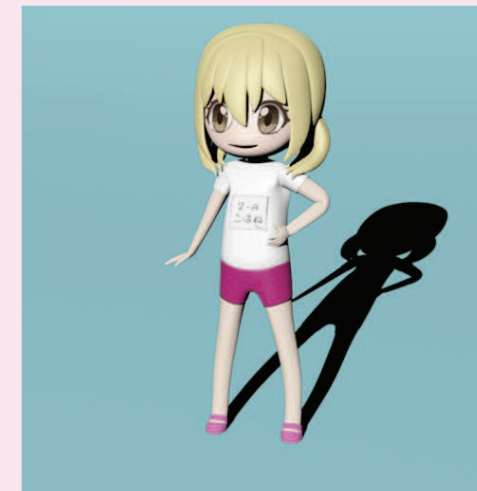
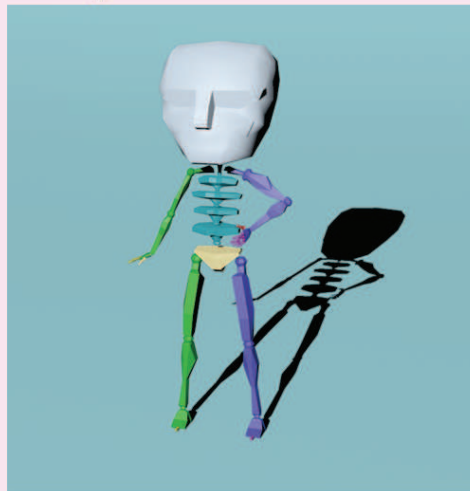
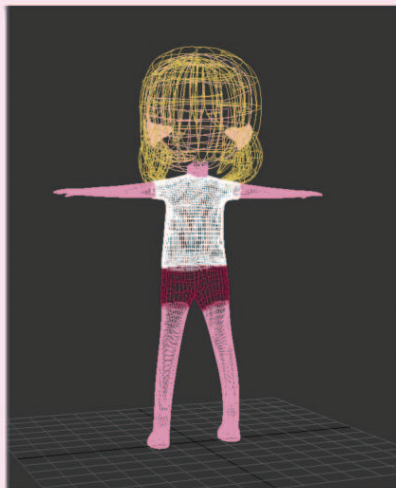
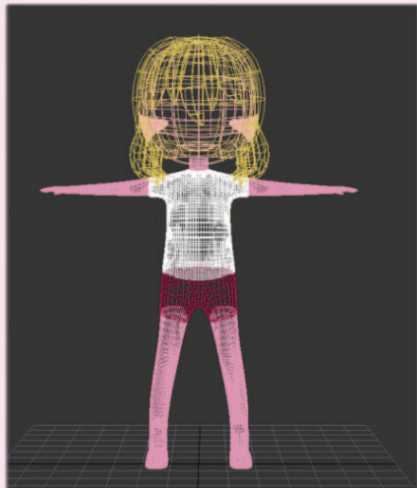




リギング前のモデル

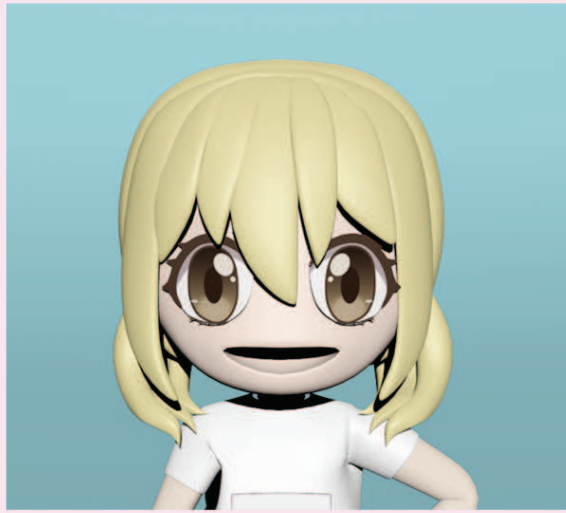
bipedのみのポーズ

モデルあり





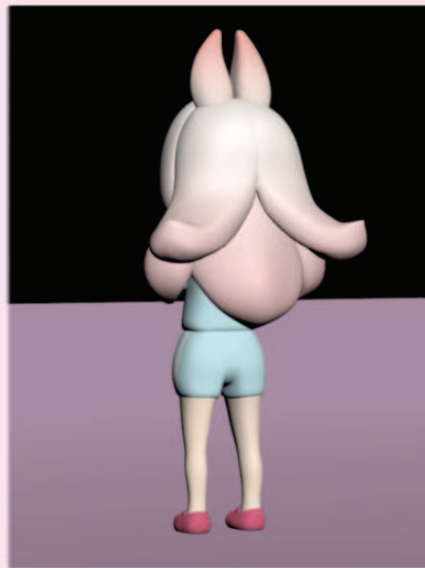
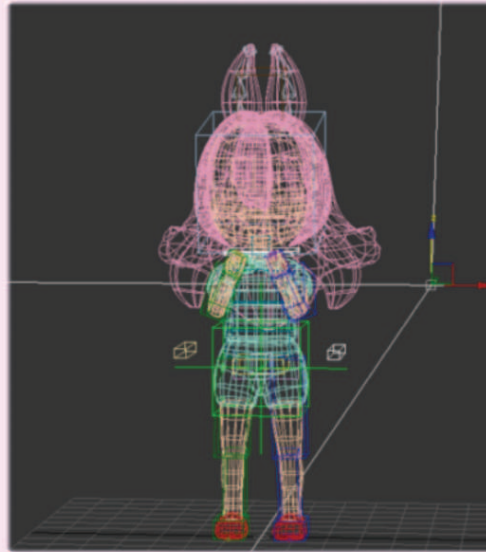
# 表情の変化



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

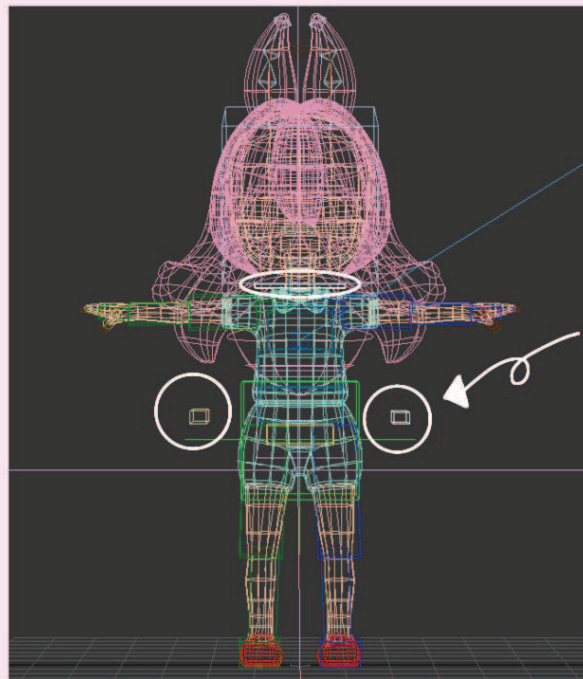
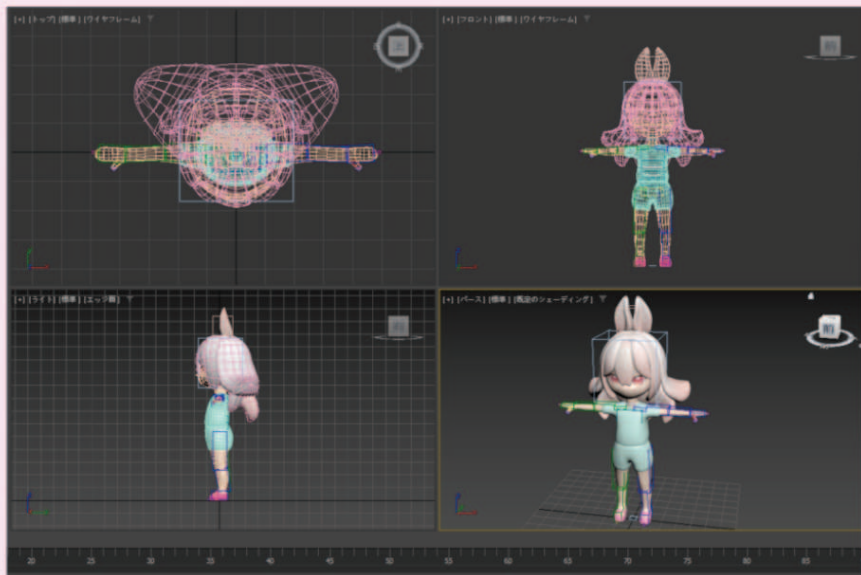
# 表情集



マニピュレーターで眉、目、口を動かせるようにしてアニメーションを付けました。

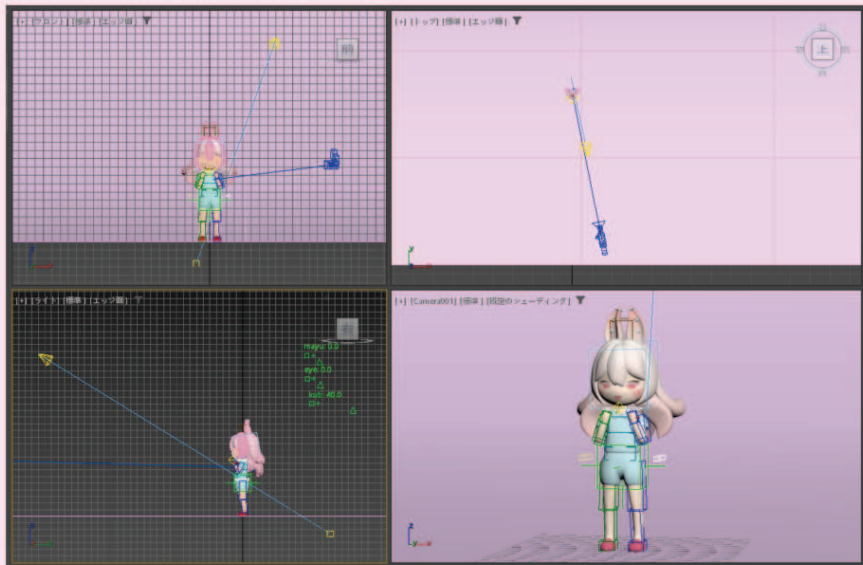


## リギング前

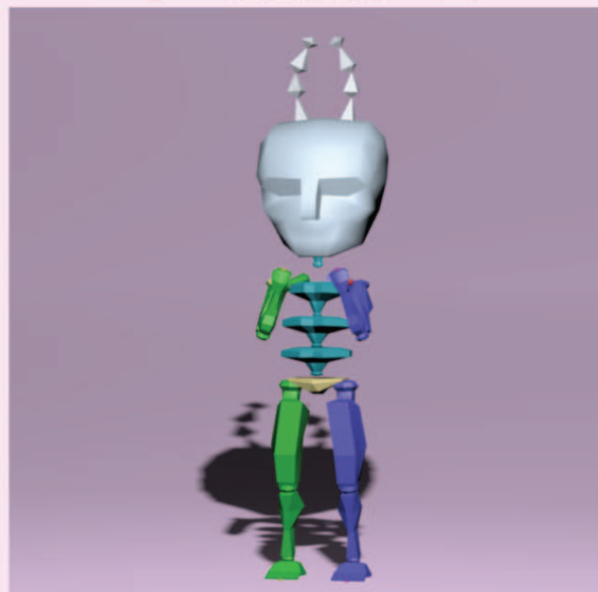


腰や襟は動き方によっては壊れてしまうので、bipedとは別でスプラインを入れてそれをboneとして使いました。

## リギング、ポーズ後



## bipedのみのポーズ



跳び箱を飛ぶアニメーションで多用しました



# 撮影後

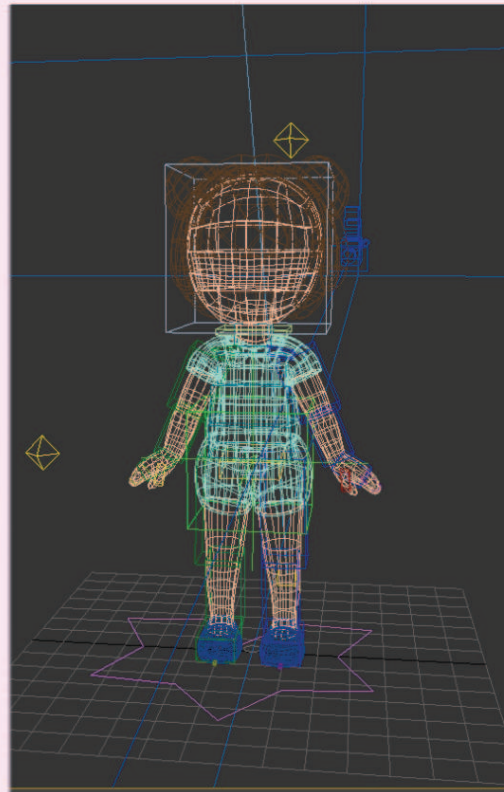
完成動画の一部です





# 3頭身キャラクター3

2024年5月頃制作

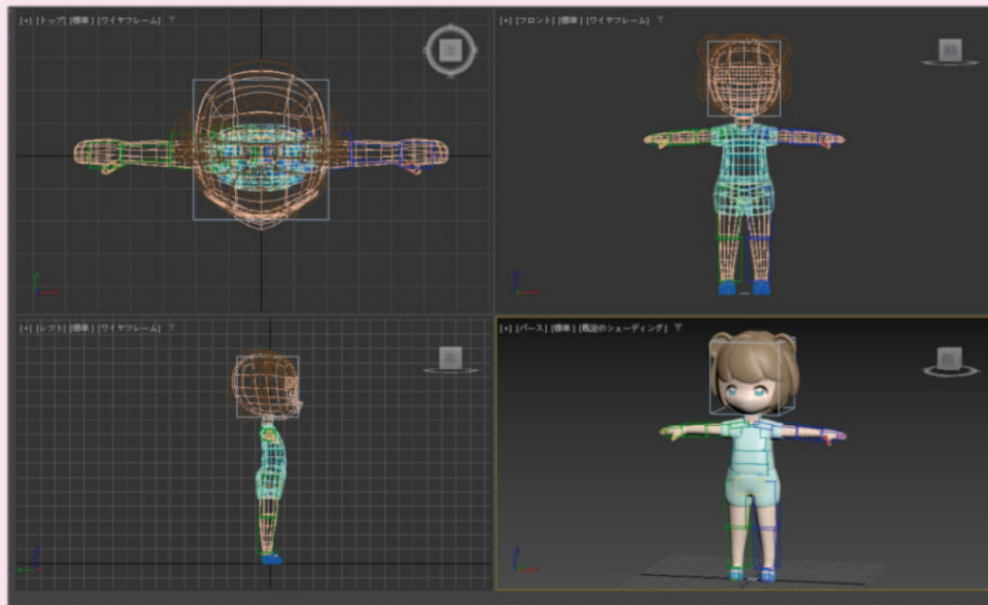


前のページの子同様グループ制作で  
使用しています。

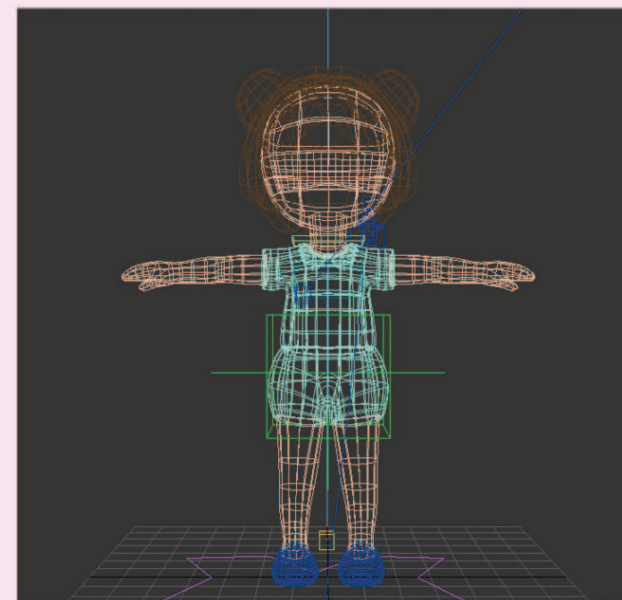
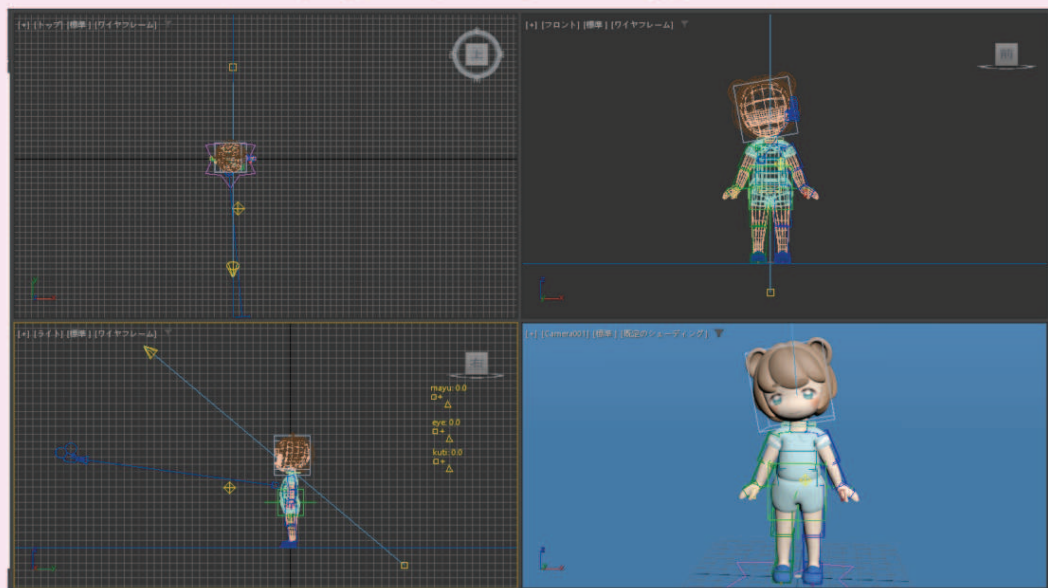
software : 3ds Max  
Time : 1週間



## リギング前



## リギング、ポーズ後



## bipedのみのポーズ



# 表情集





# 撮影後

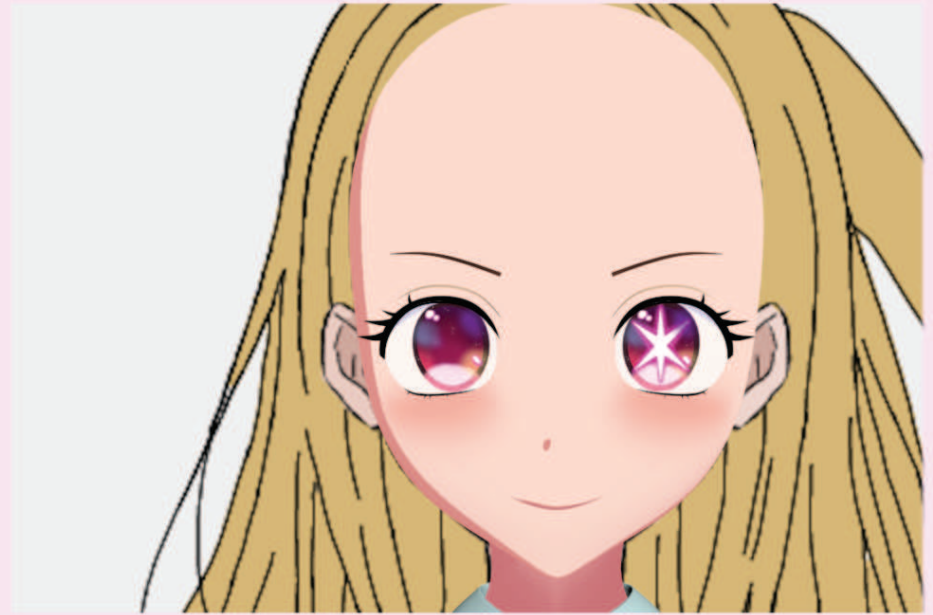
完成動画の一部です



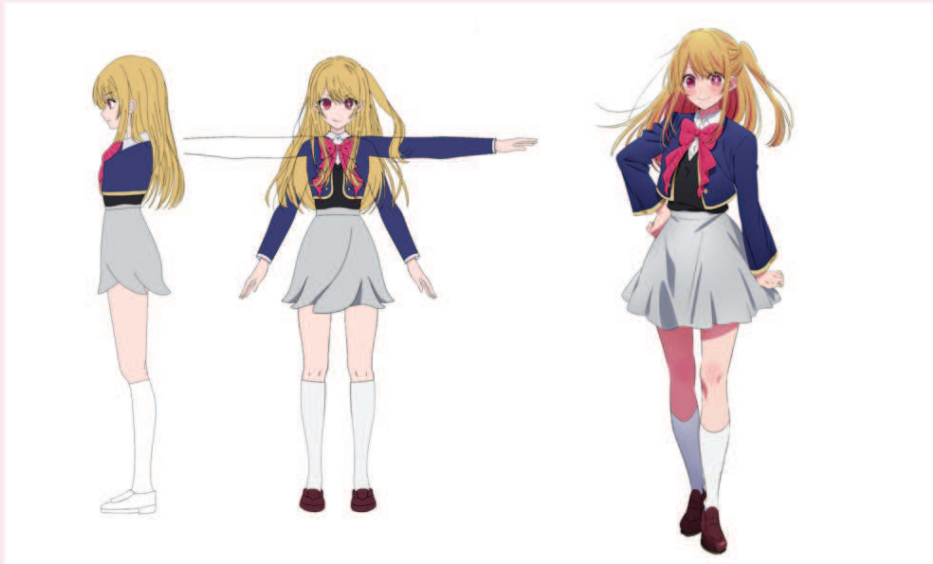


# キャラクターモデル（制作中）

2024年8月から制作



software : 3ds Max

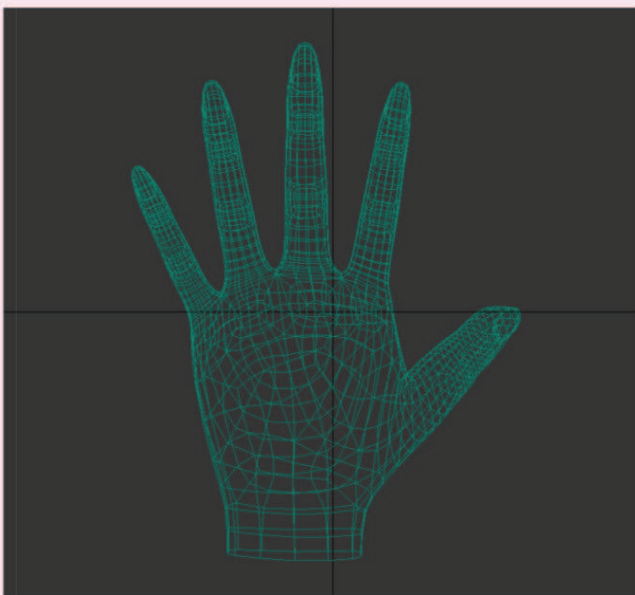


三面図

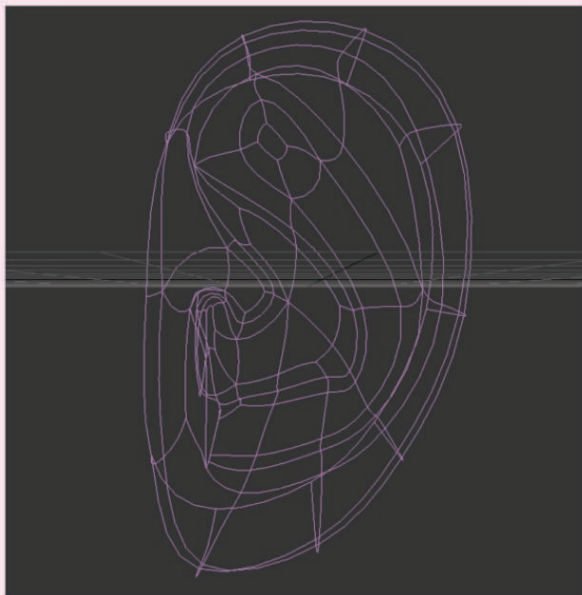
software : ibis Paint X

現在部位ごとの制作が終了し、縫ぎ合わせて服や髪制作をしています。

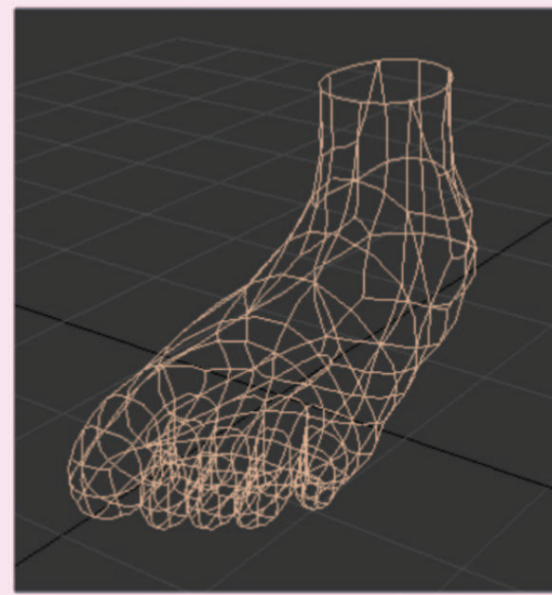
手



耳



足



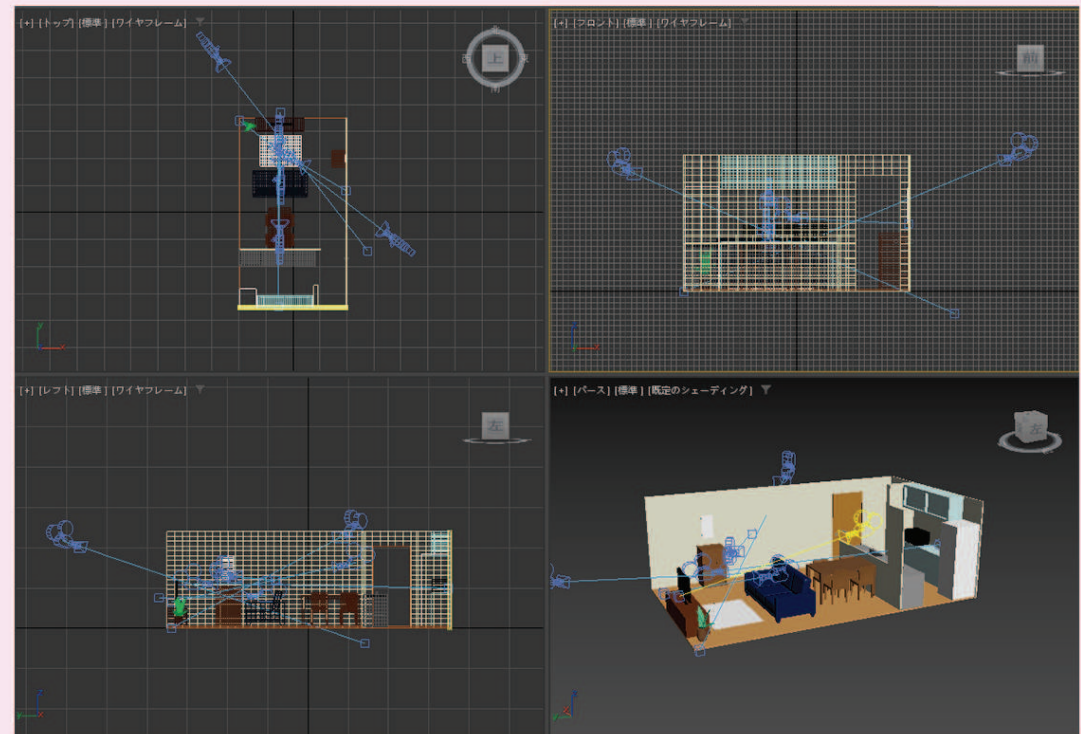
# 背景参考用モデル！

2023年5月制作



software : 3dsMax

Time : 3週間



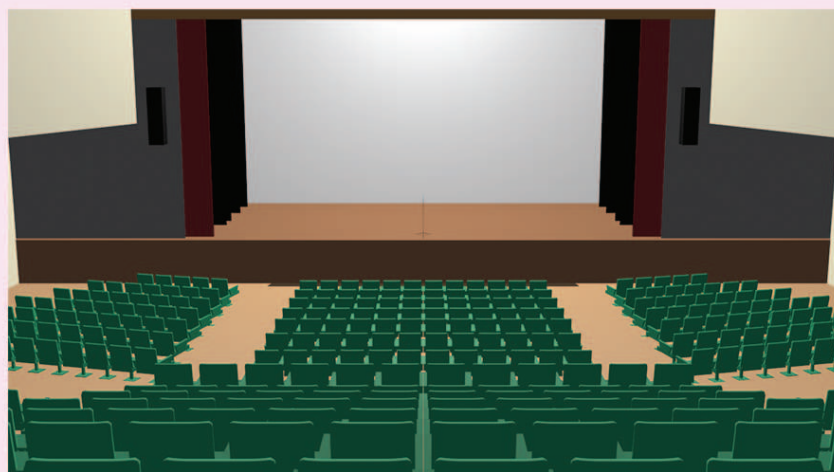


# 背景参考モデル2

2023年6月制作



software : 3ds Max  
Time : 1か月



# classroom

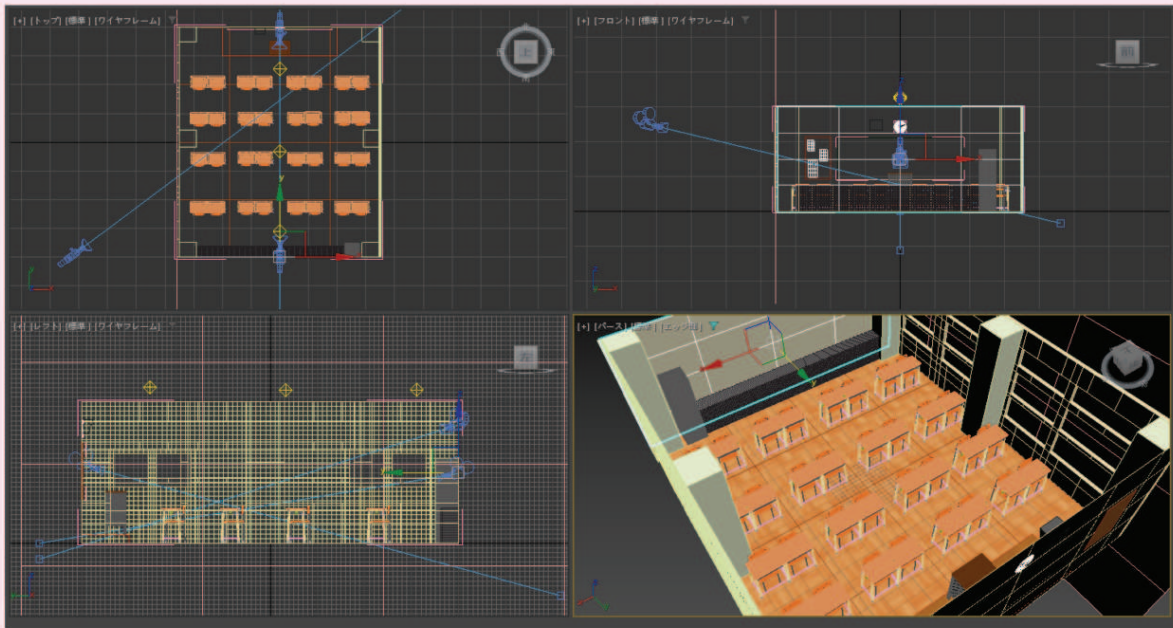
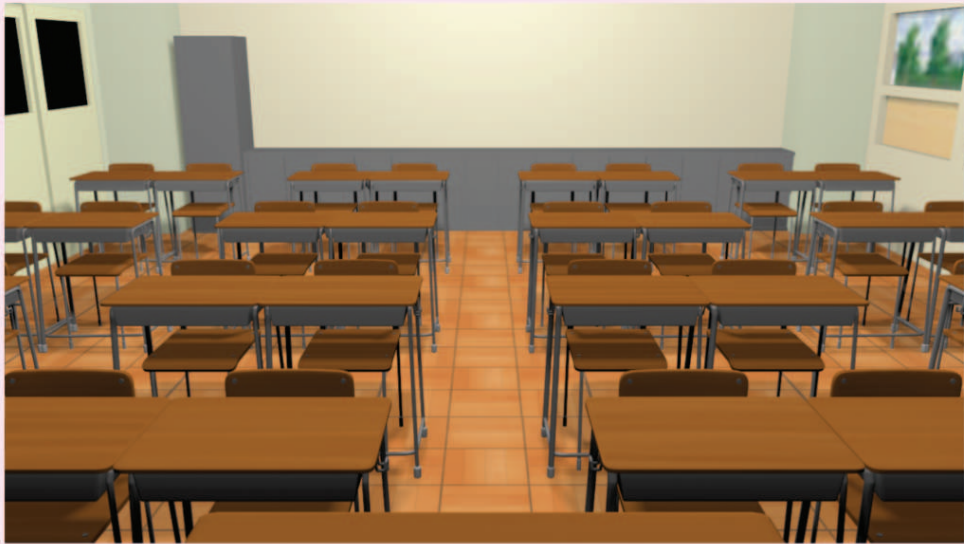
2023年10月頃制作



software : 3dsMax

Time : 約1か月



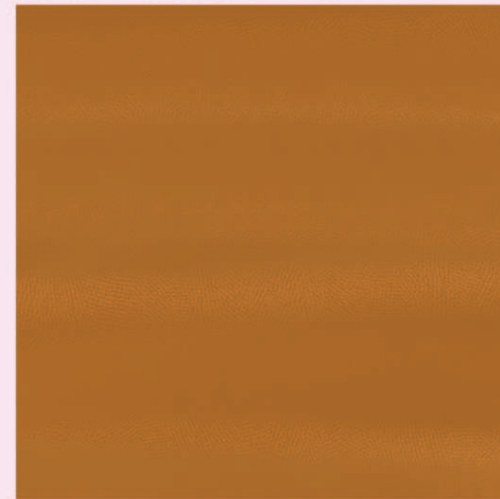
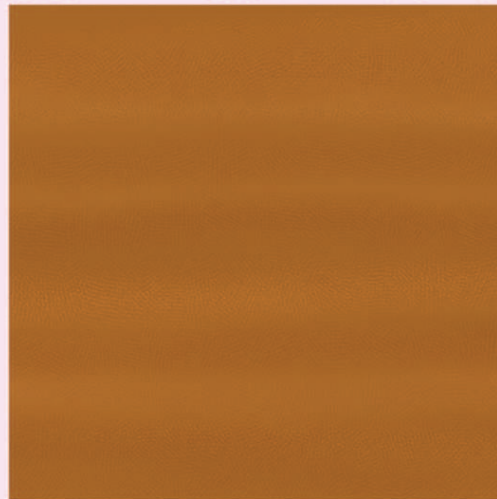


アニメーション制作の  
背景の参考として使用しました。

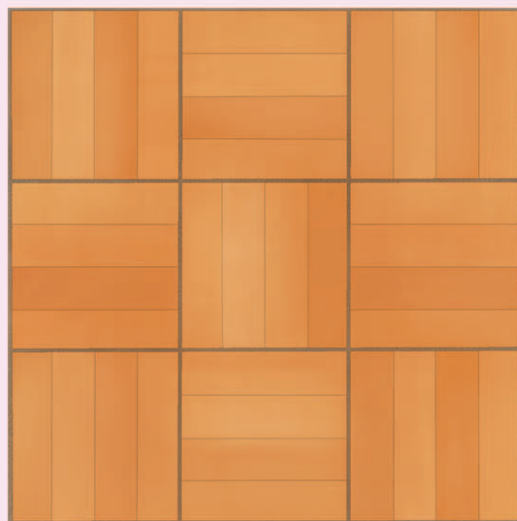


# texture

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



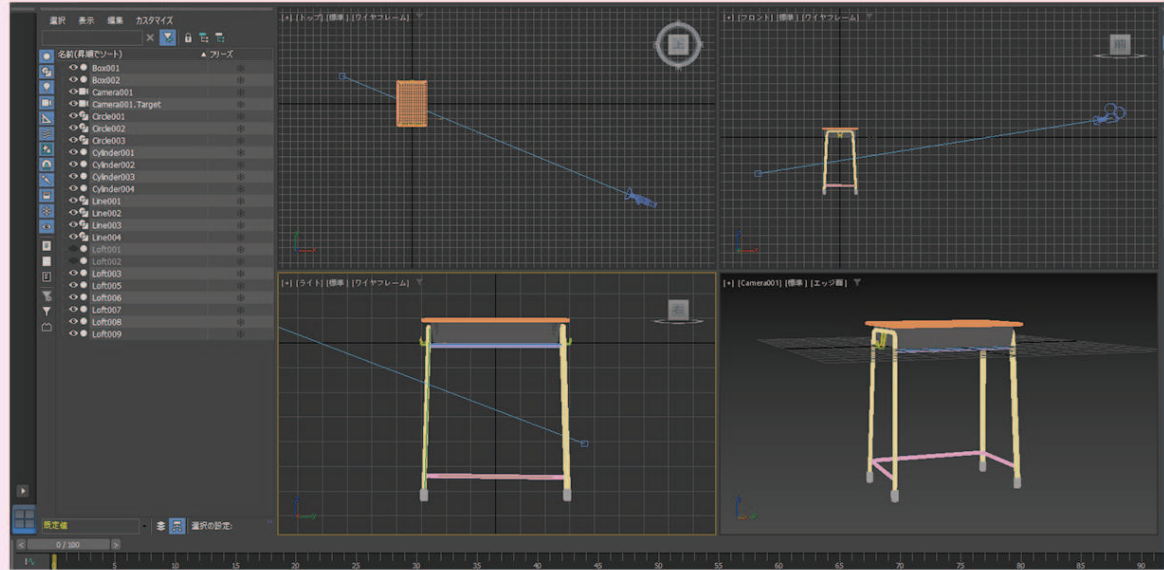
黒板



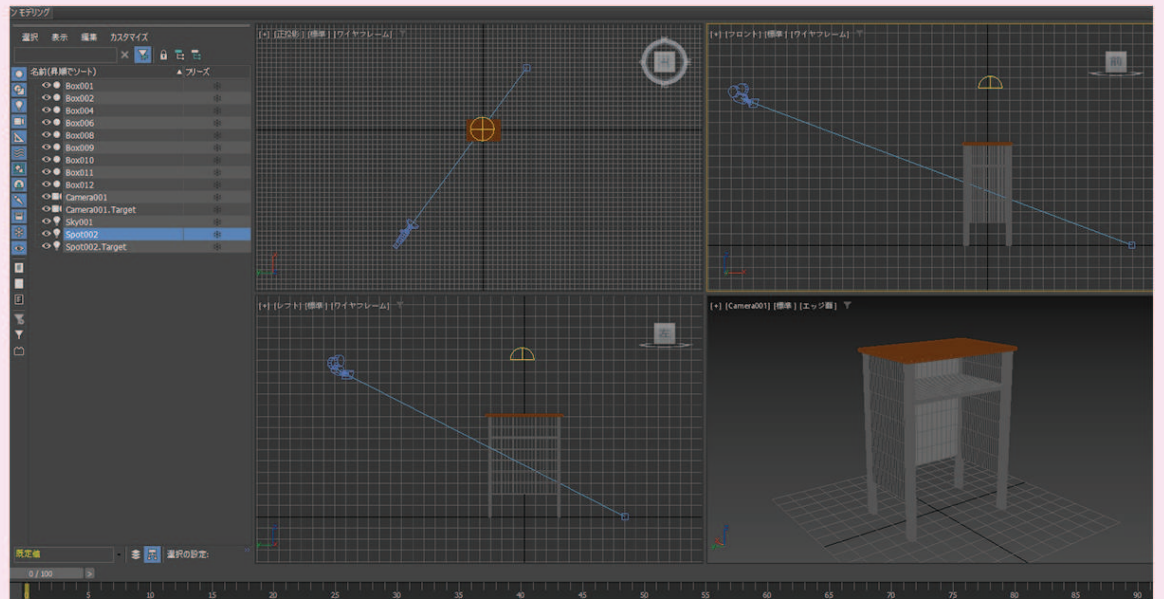
software : ibis Paint X

Time : 合計一時間半

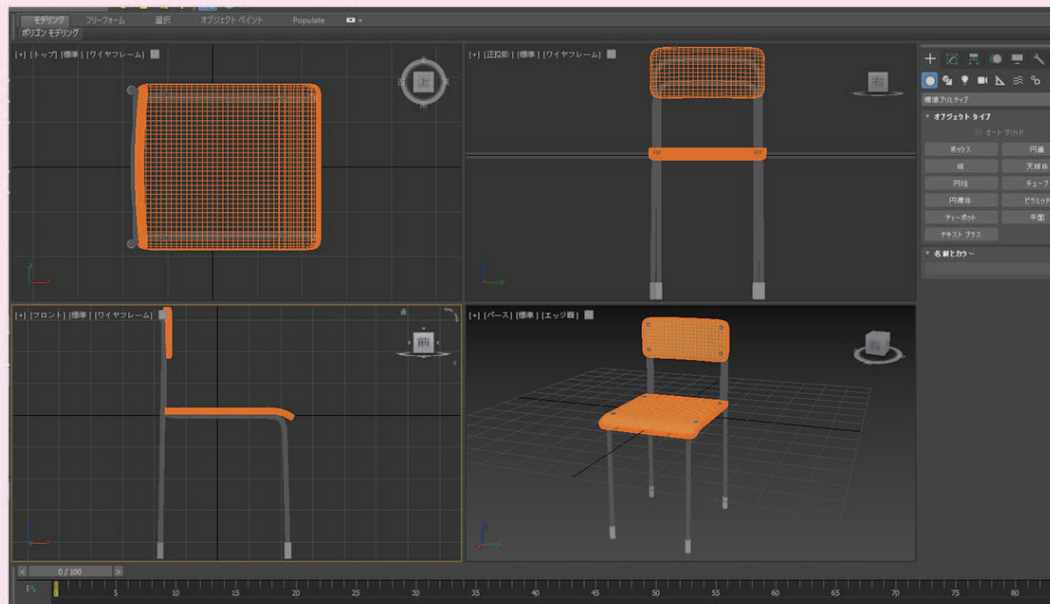
# 机



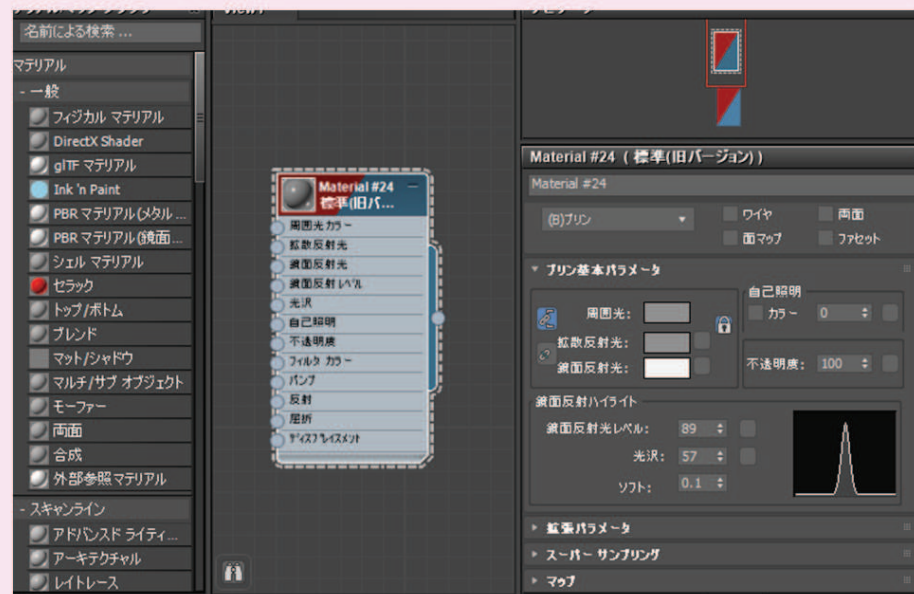
# 教卓



# 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。





# 3DCG背景

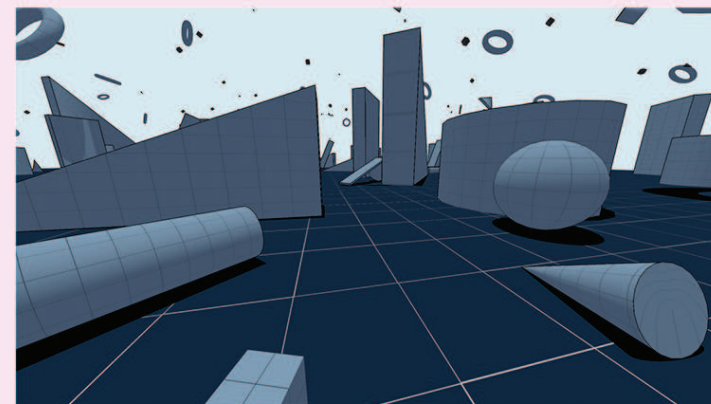
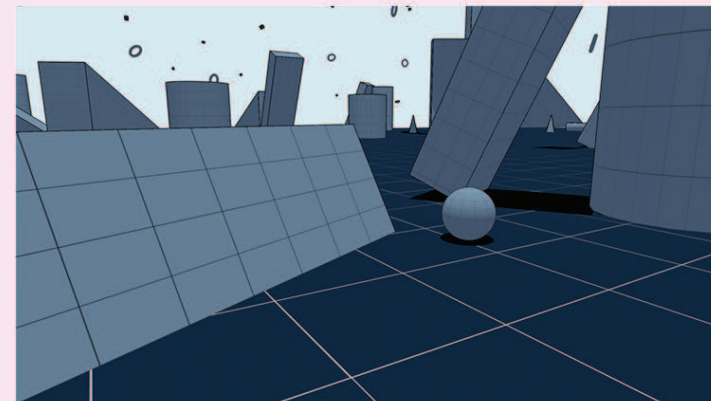
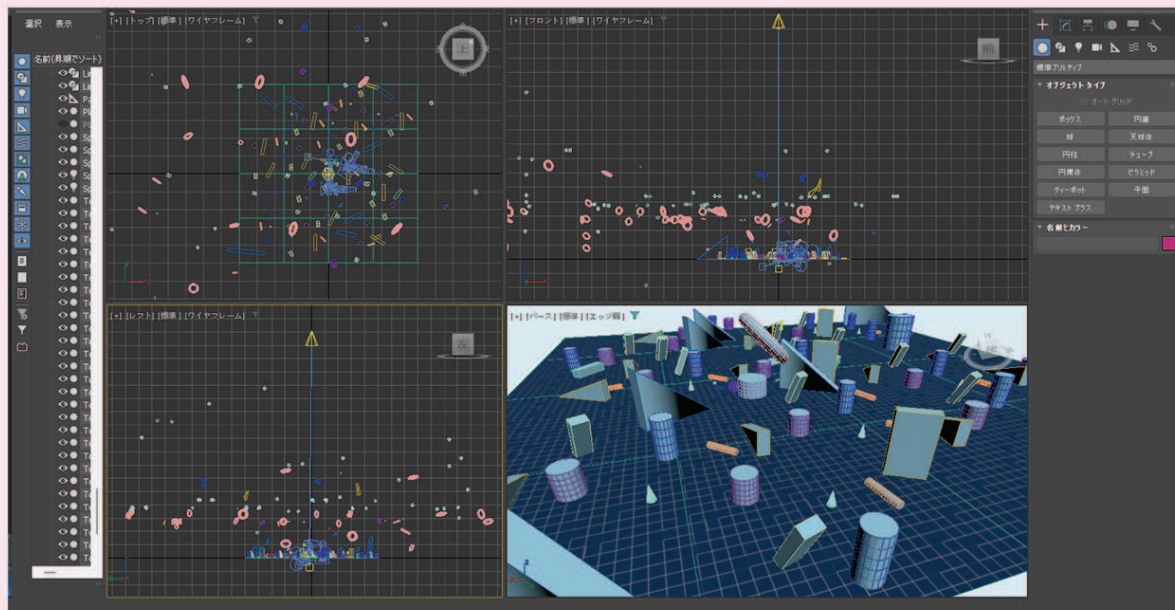
2024年1月頃制作

映像制作で3DCG背景を担当しました。

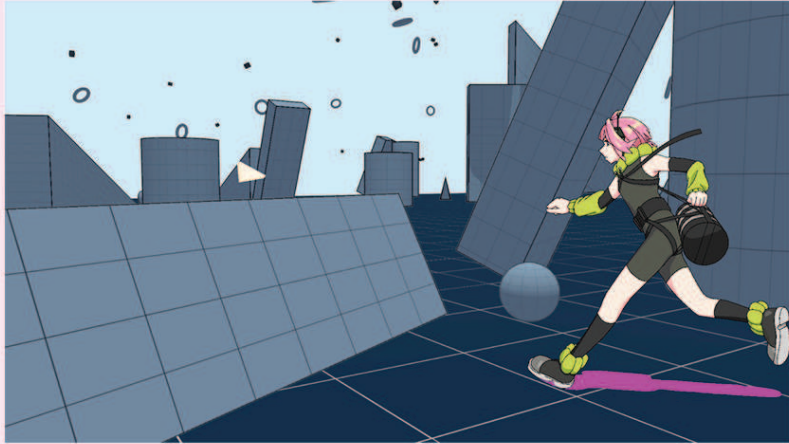
セルを2Dで行うので、それに馴染む背景になるよう  
アウトラインを入れ、影の境目をはっきりとさせました。

無機質な無限空間をイメージして制作しました。

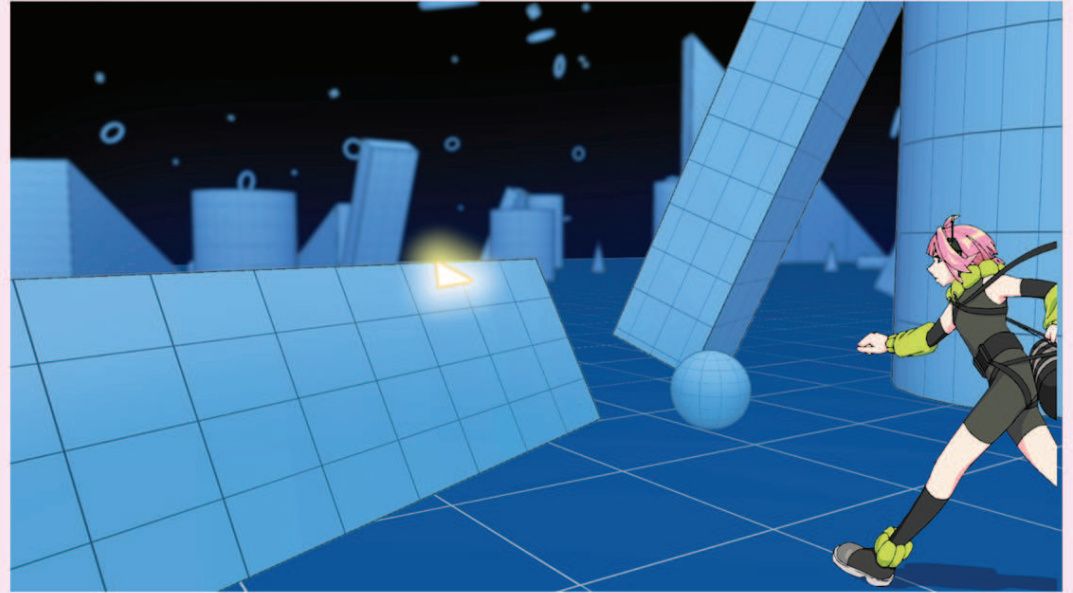
software: 3ds Max



# 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



こちらの完成動画になります。(約15秒ほど)  
お時間ある時にご覧いただければ幸いです。



## 撮影後



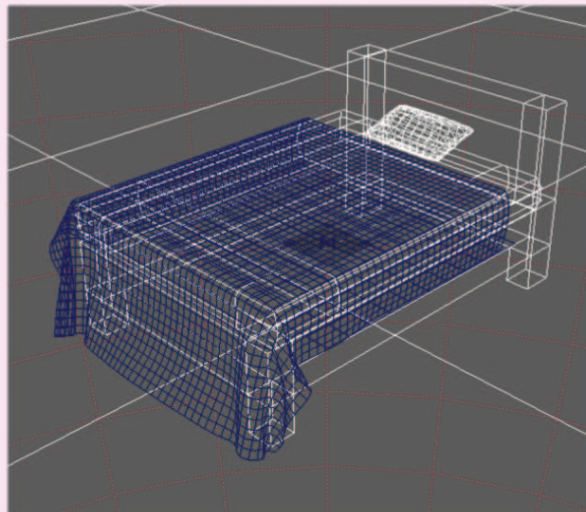


# MAYA

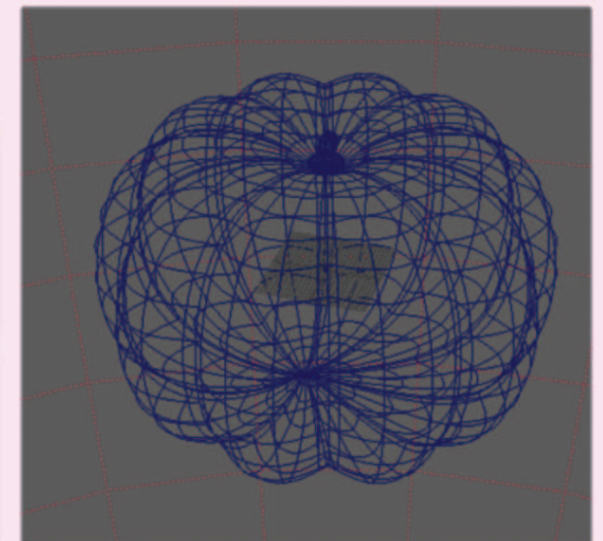
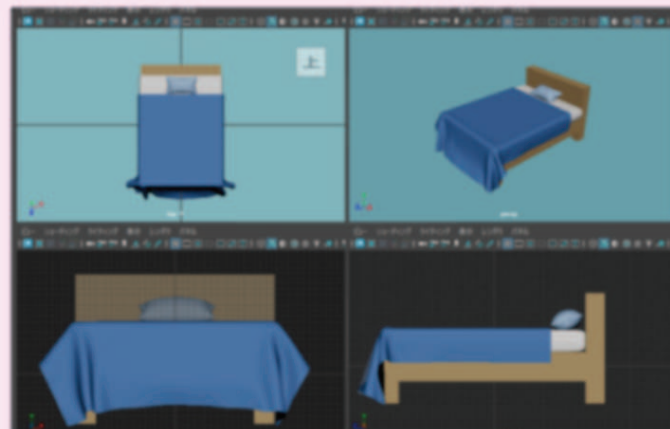
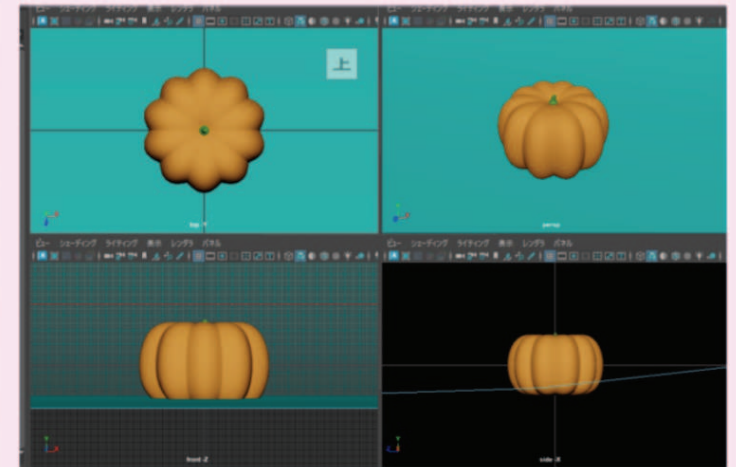
software : Maya  
Time : 各1時間

2024年6月頃制作

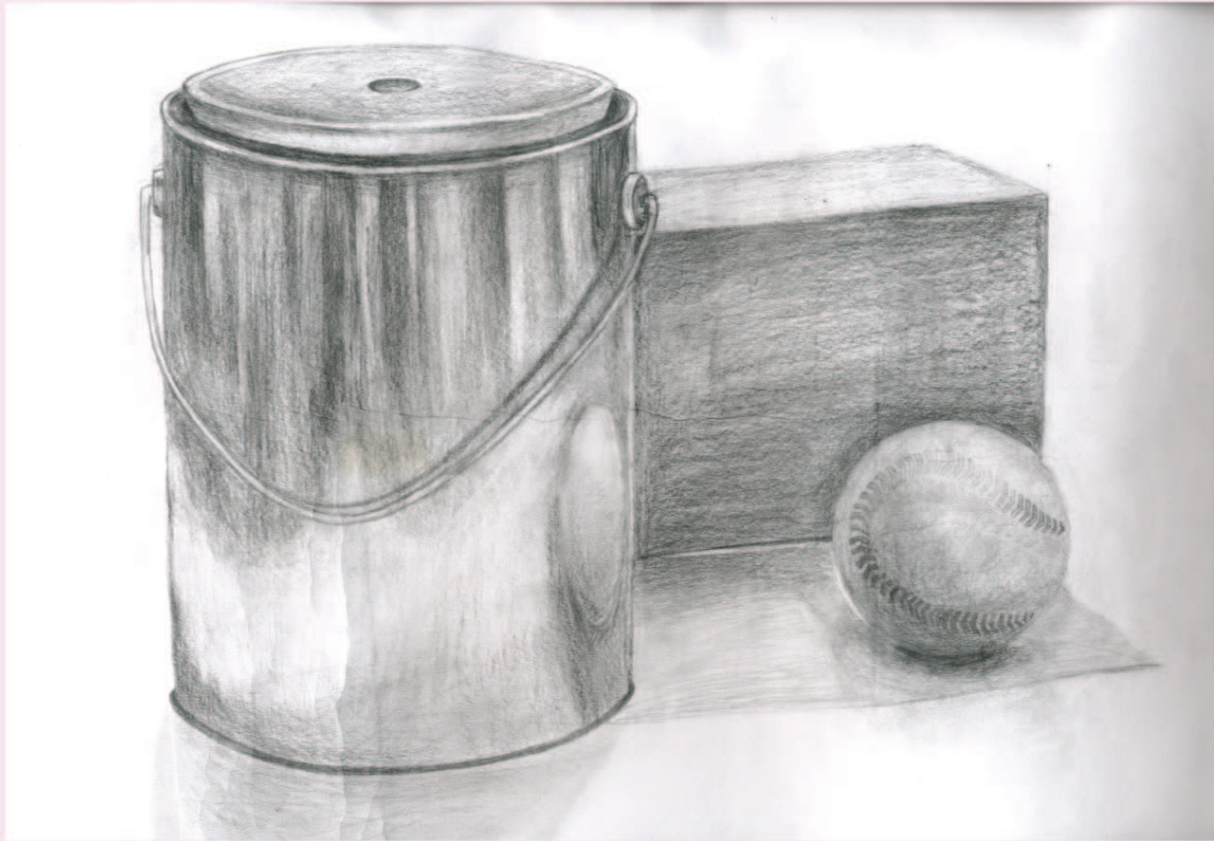
## ベッド



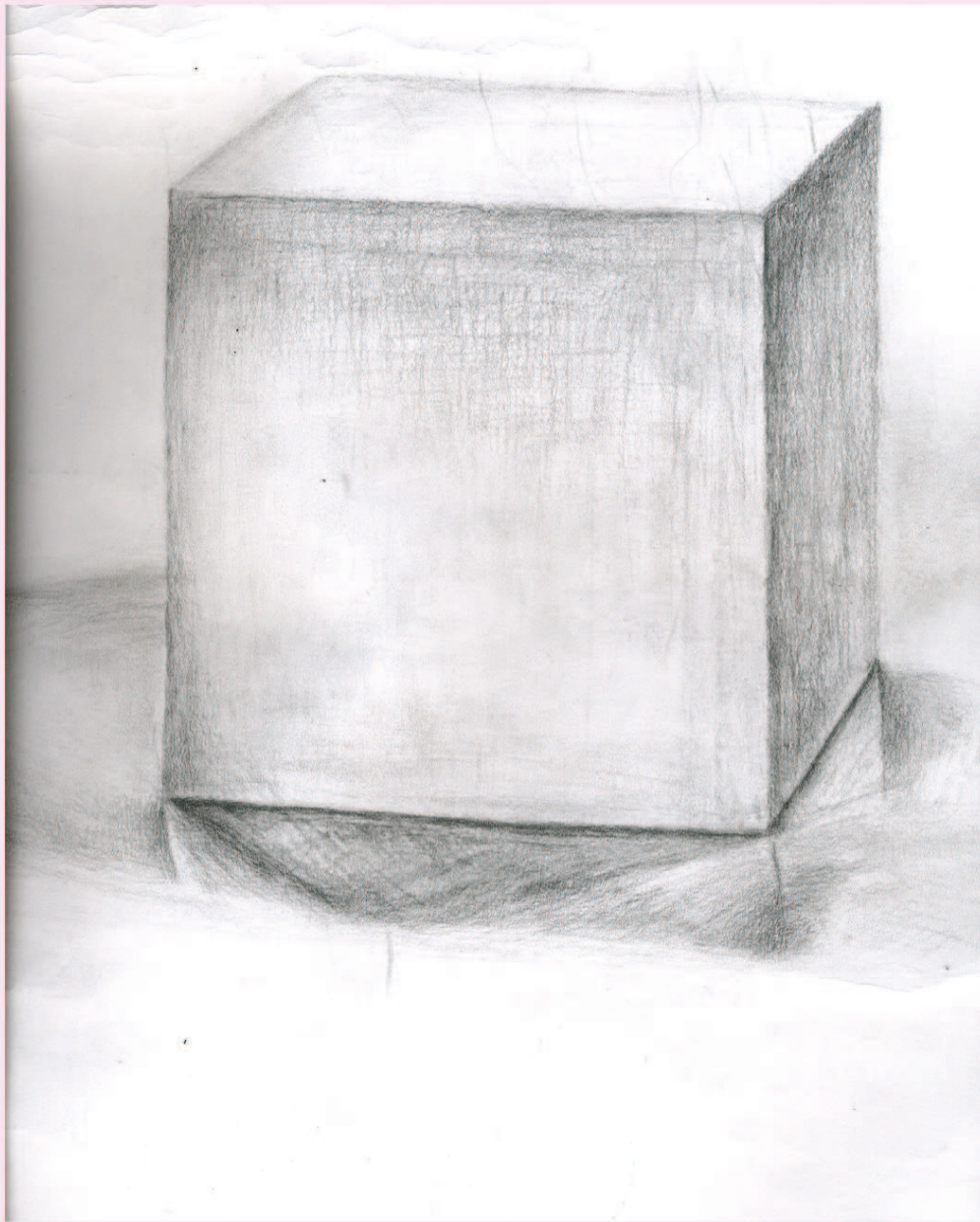
## かぼちゃ



# デッサン







**Time: : 6時間**

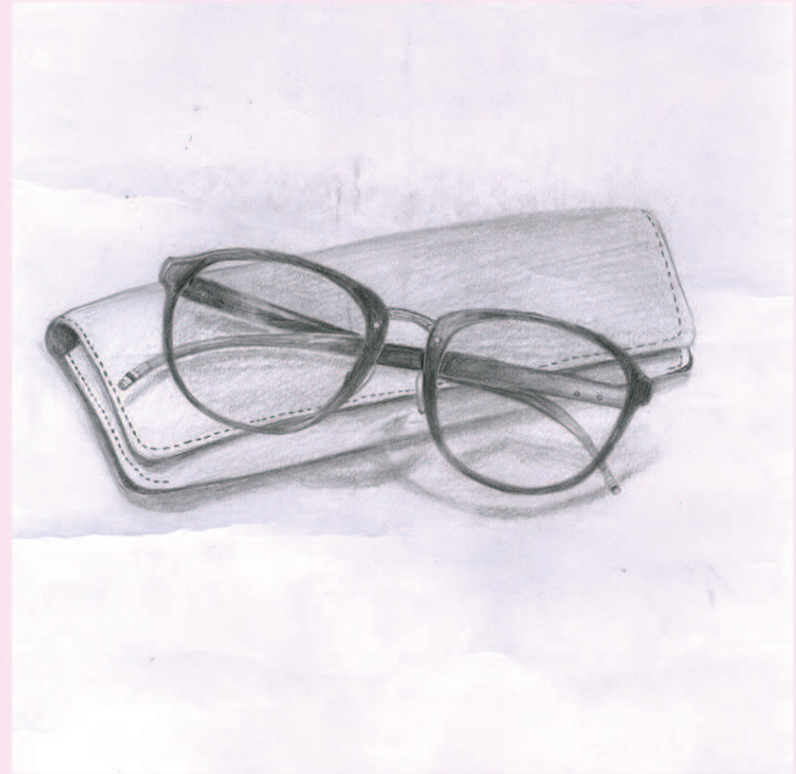


**Time : 6時間**





**Time : 4時間**

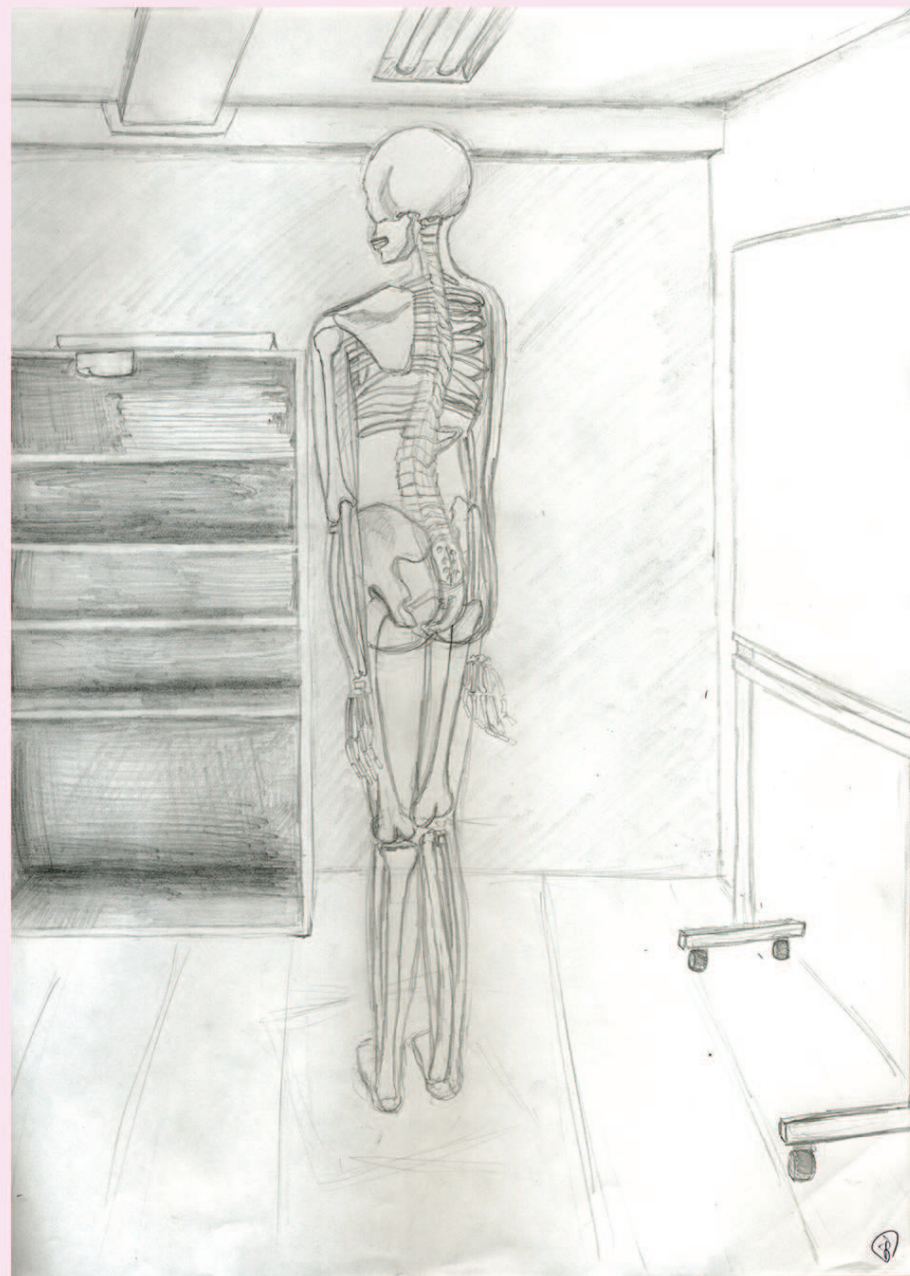


**Time : 3時間**





**Time : 4時間**



**Time : 2時間**



# クロッキー



Time : 10分



Time : 10分

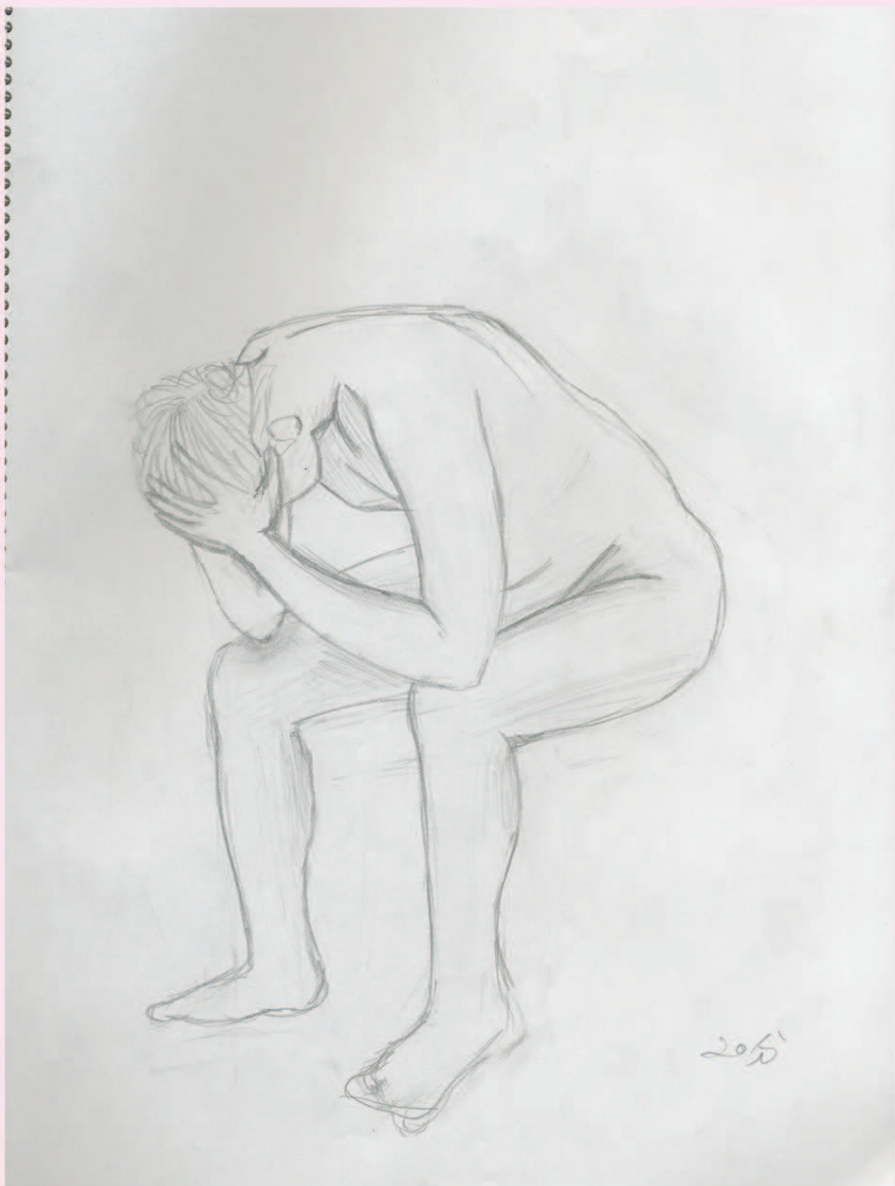




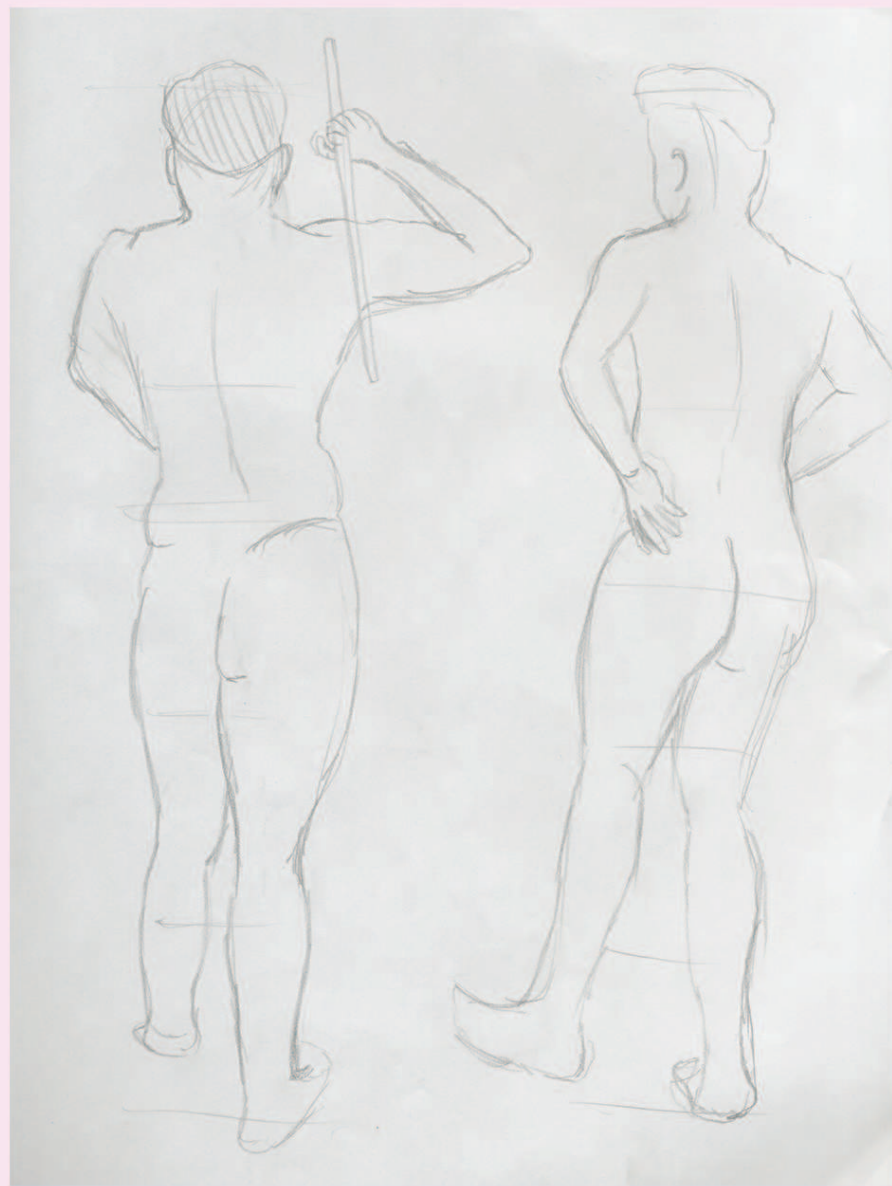
Time : 10分



Time : 10分

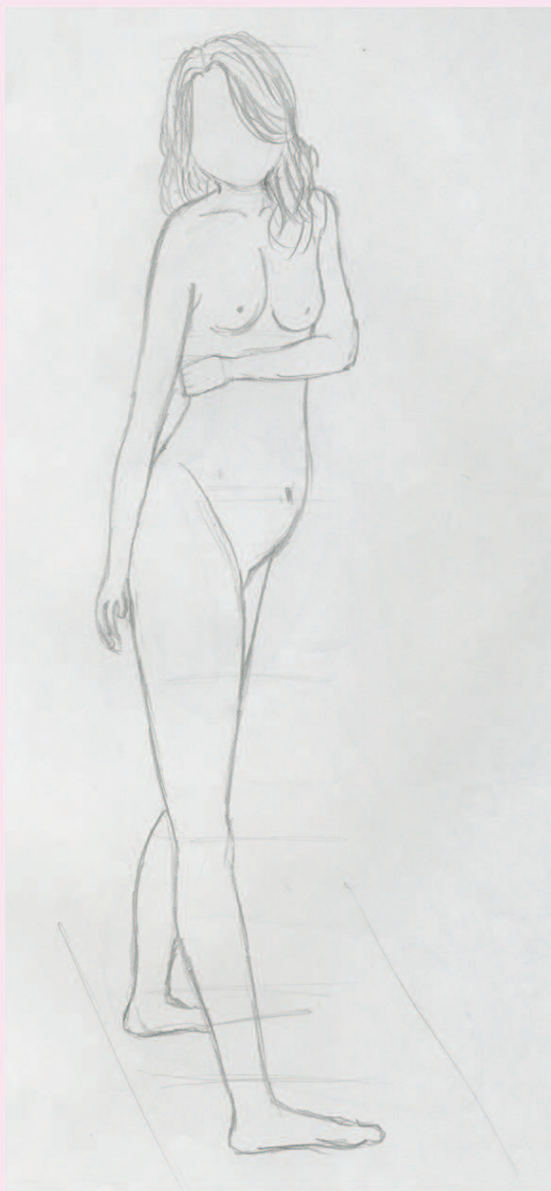


**Time : 20分**



**Time : 各10分**





**Time : 10分**



**Time : 10分**



**Time : 10分**



# 模写



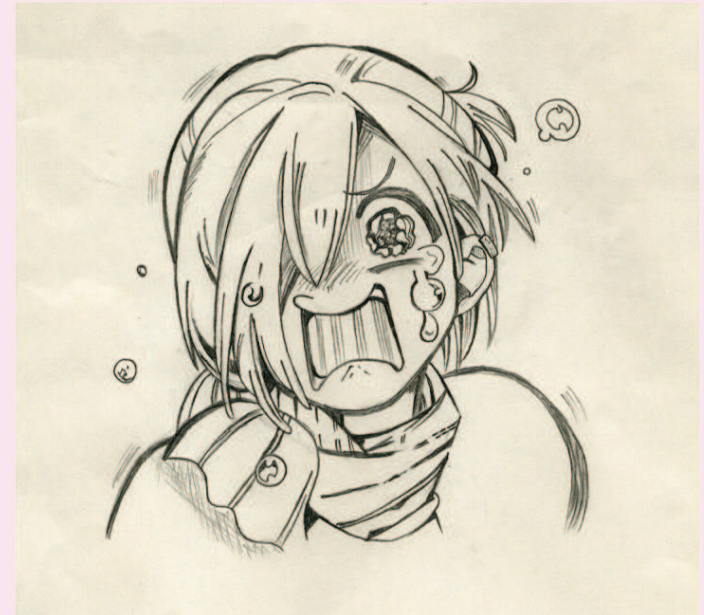
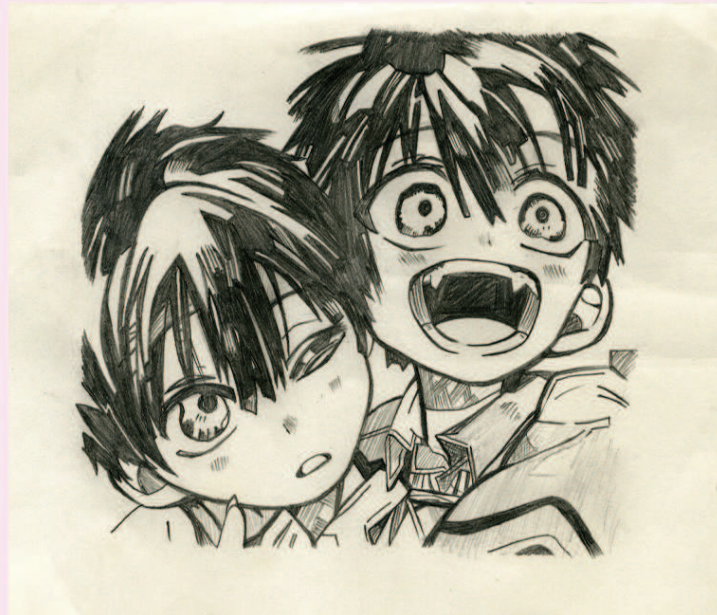
Time : 5時間



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。**