



Portfolio

木島 弘揮

TECH.C 福岡デザイン&テクノロジー専門学校

クリエイティブデザイン科 / CG&映像クリエイター専攻

COTENTS

■ プロフィール

02p

■ 制作実績

----- 01 3DCG

03p

Character Model

Other Model

Motion

----- 02 ILLUSTRATION

43p

Dessin

Croquis

01p

PROFILE

木島 弘揮

KISHIMA HIROKI

AGE : 22 years old

February 20 .1999

特技 : マリンスポーツ

趣味 : ハリネズミの飼育

ハリネズミの世話と動物の絵を描く事が好きでよく動物やモンスターなどの生物のイラストを描きます。CG やイラスト関係の仕事に興味があり、現在勉強中です。



私自身ができること

イラスト

CLIP STUDIO PAINT が主な作業ソフトです。

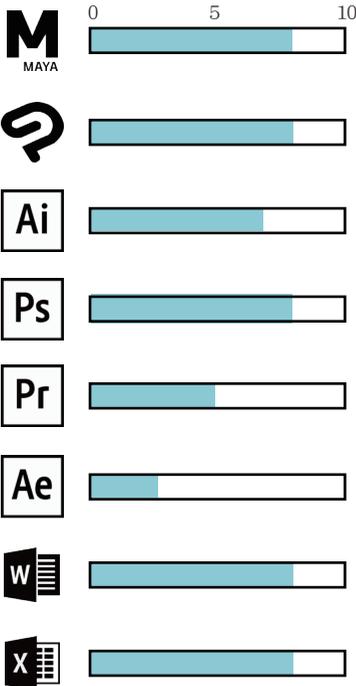
普段は動物や架空のモンスターなどの生物を考えて描いています。

事務系ソフト

Word や Excel は以前通っていた福岡工業短期大学部で学んでいたため、Word は引用文献や脚注などを踏まえた基本操作、Excel は情報処理に使用する関数をすべて扱える程度に理解しています。

その他

専門学校に通う以前は Web 制作やプログラムを学んでいたため HTML ・ CSS ・ Javascript ・ Adobe DreamWeaver などを扱えソースコードを見ないで簡単なプログラムを組み上げられる程度に基本的な操作を理解しています。



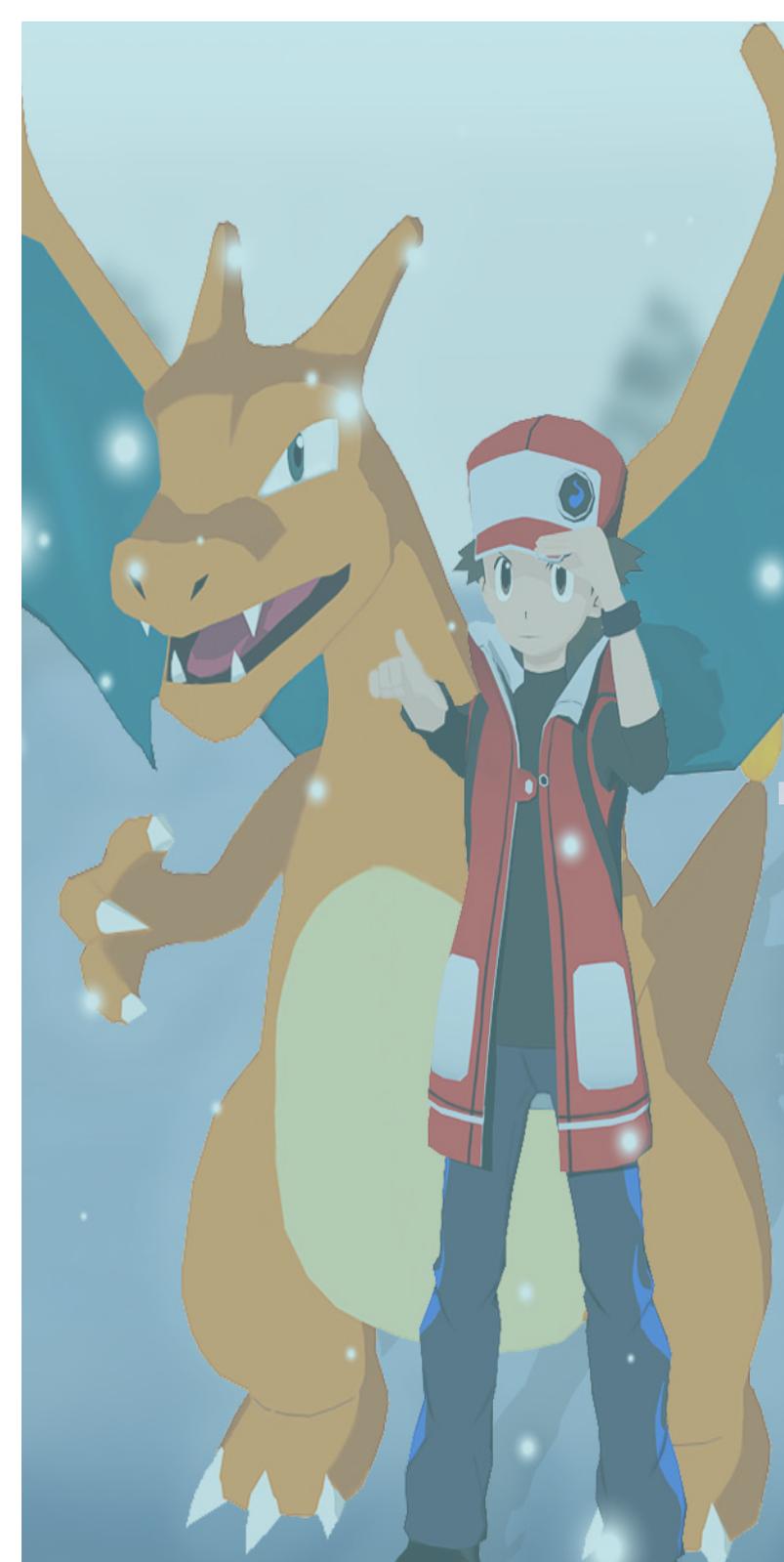
CONTACT



TEL : 080-8381-6333



E-mail : hiroki.diving@gmail.com



-3DCG-



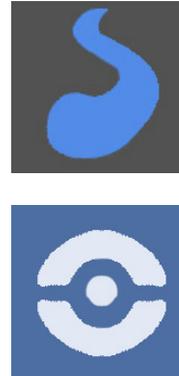


3DCG - Character Model -

- Face



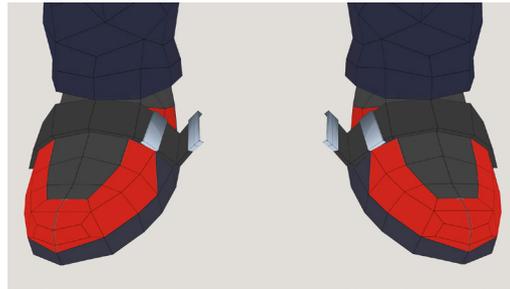
- Symbol



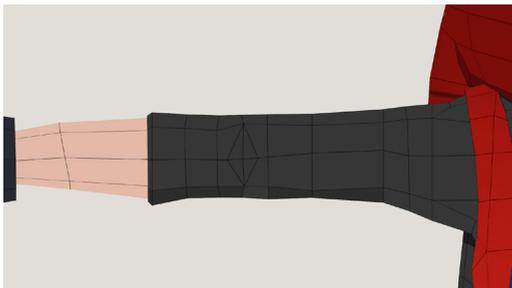
- Accessories



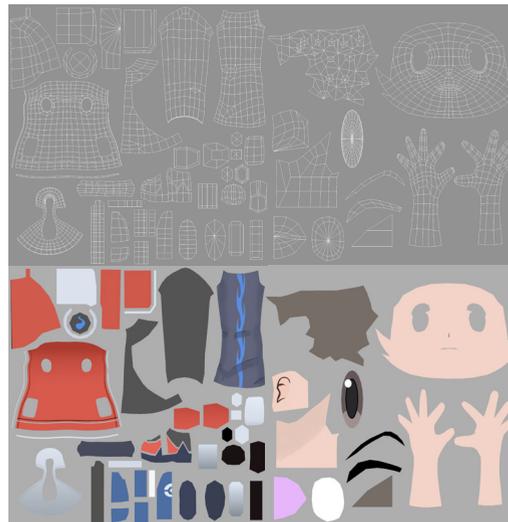
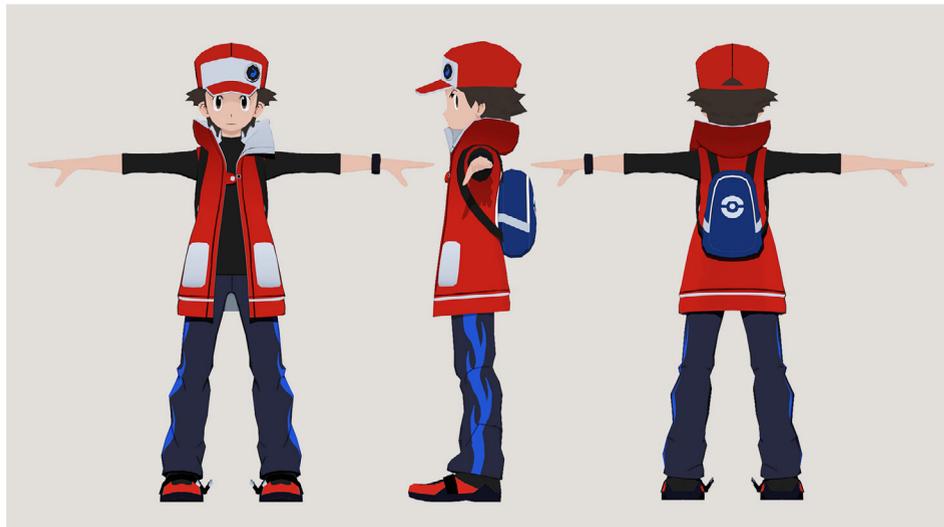
- Cloth



- Joint



3DCG - Character Model -



- テクスチャサイズ：2048×2048

- ポリゴン数

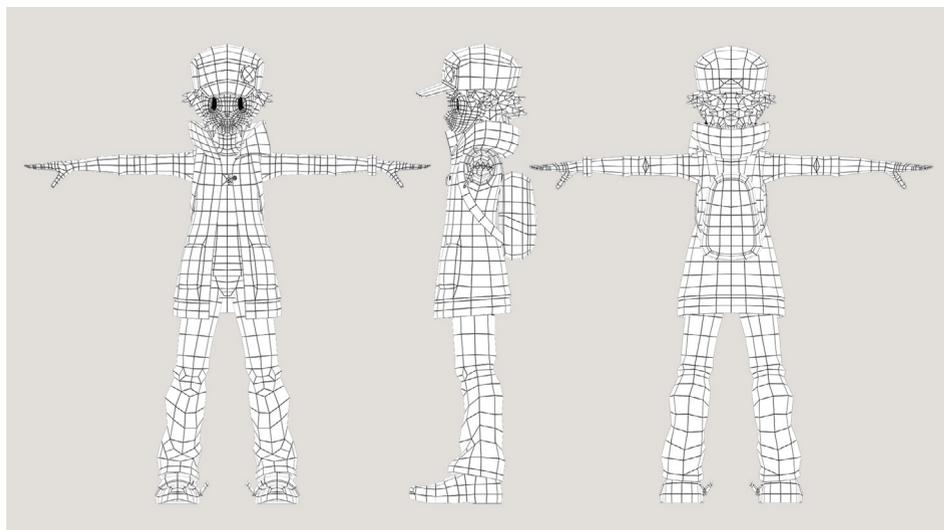
頂点：5542

エッジ：10624

フェース：5129

三角形：9749

UV：6336



- タイトル：ポケモントレーナー マジコス レッド

- 使用ソフト：Maya / Photoshop

- 制作期間：2021/06/03 ~ 2021/06/18

- 制作時間：約 38 時間

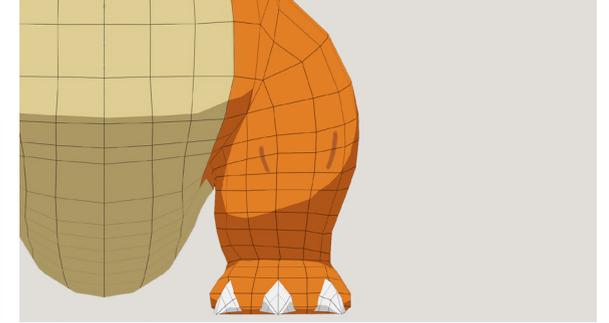
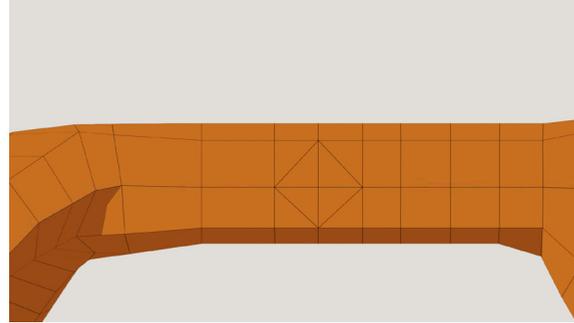
- 概要：スマートフォン向けアプリ「POKEMON MASTERS EX」に登場するポケモントレーナー マジコスレッドをモデリングしました。全身の形を制作してポリゴン数を極力減らして形を整えました。また、ズボンのシワは軽い段差をつけてポリゴンを分割して立体感を表現しました。

3DCG - Character Model -

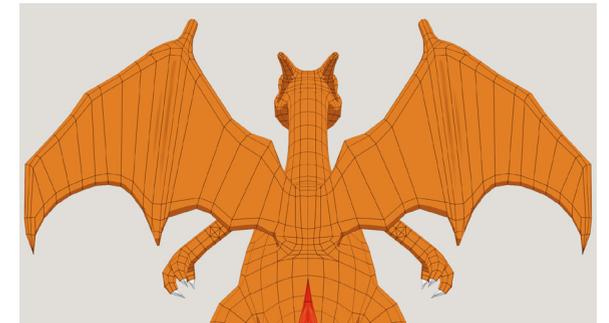
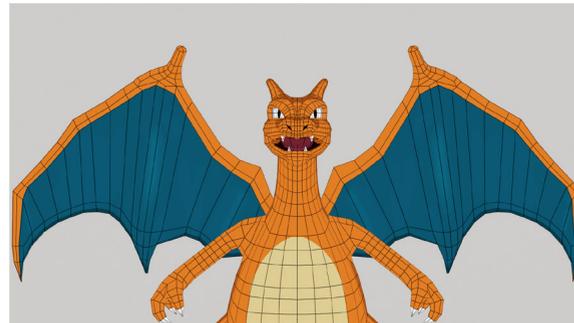
- Face



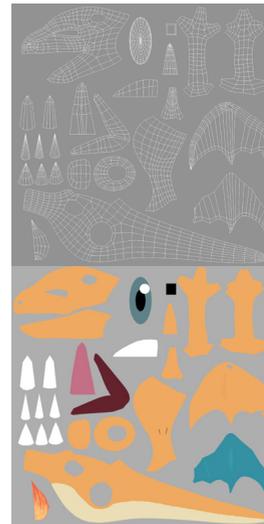
- Joint



- Wing



3DCG - Character Model -



- テクスチャサイズ：2048×2048

- ポリゴン数

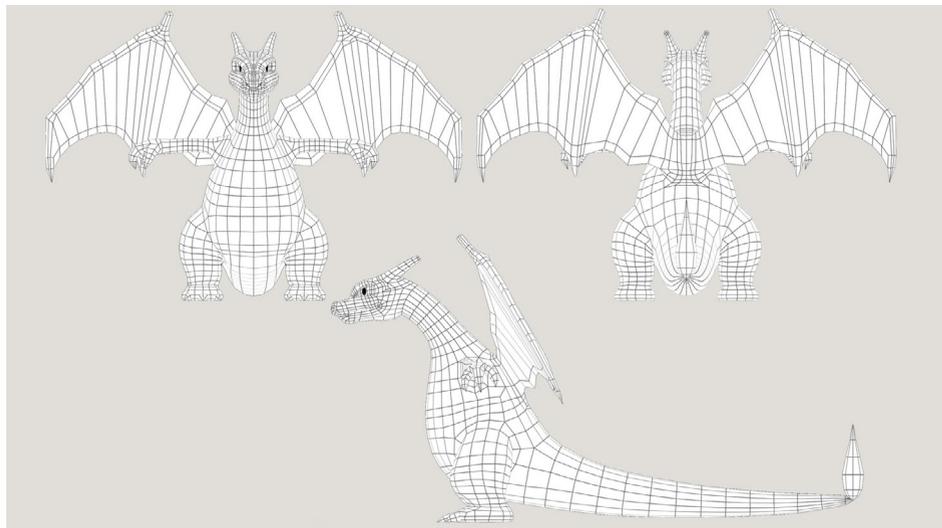
頂点：4582

エッジ：8798

フェース：4240

三角形：8204

UV：4995



- タイトル：リザードン

- 使用ソフト：Maya / Photoshop

- 制作期間：2021/06/10 ~ 2021/06/27

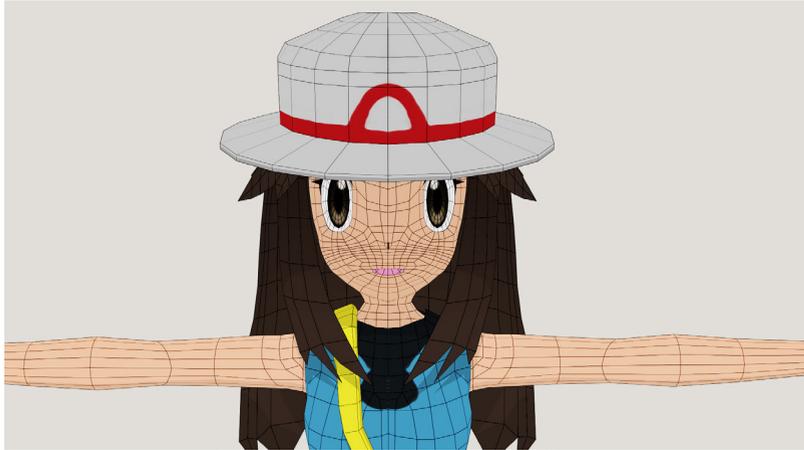
- 制作時間：約 28 時間

- 概要：スマートフォン向けアプリ「POKEMON MASTERS EX」に登場するマジコスレッドのバディポケモン リザードンをモデリングしました。眉や顎など筋肉が固まる部位のポリゴンをポリゴンの分割に苦戦しました。

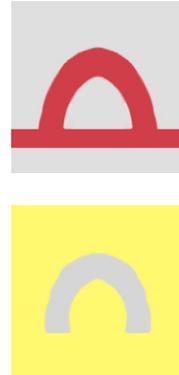


3DCG - Character Model -

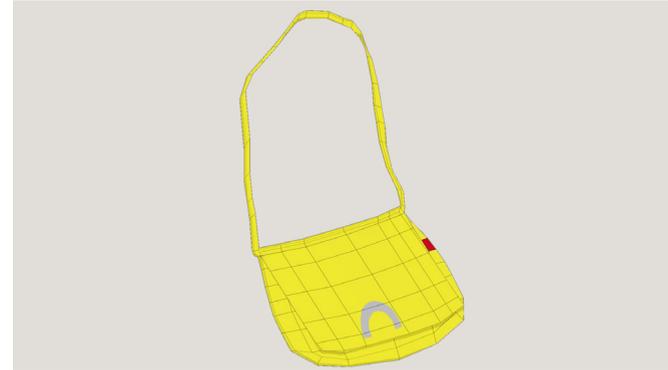
- Face



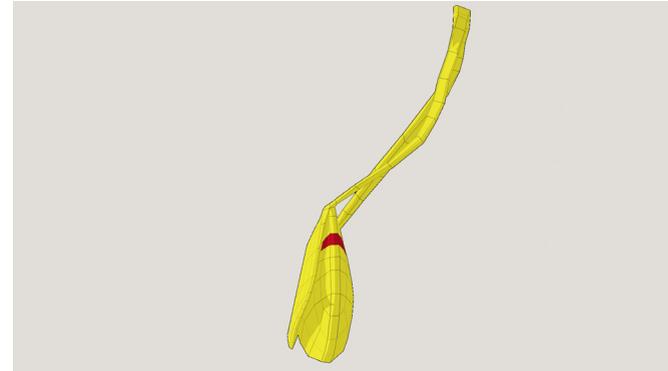
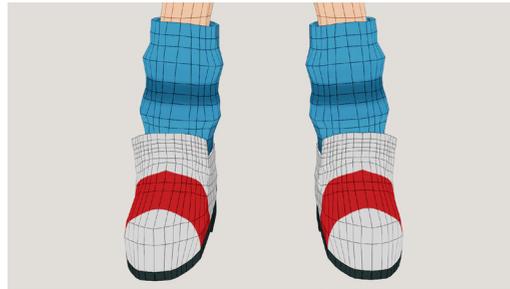
- Symbol



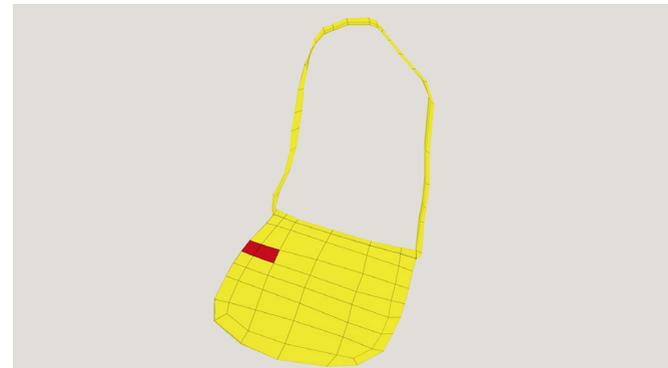
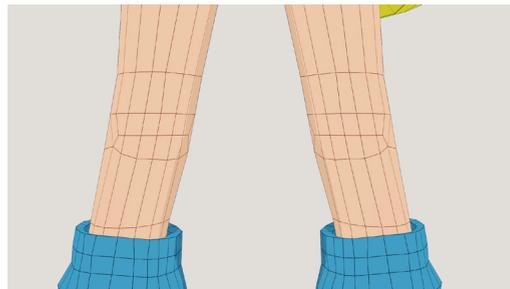
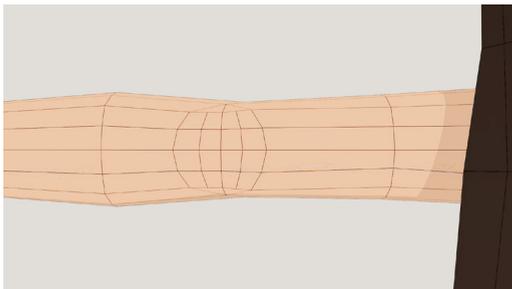
- Accessories



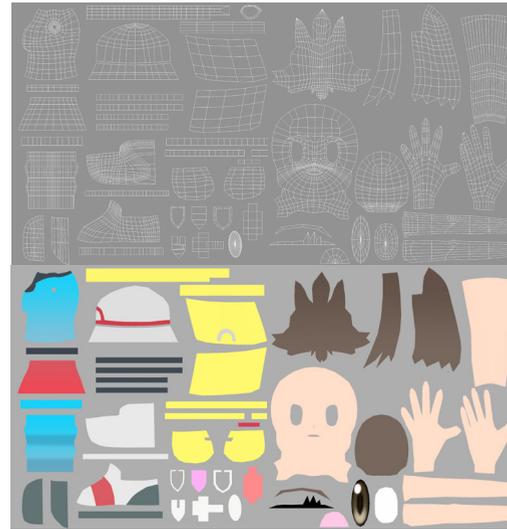
- Cloth



- Joint



3DCG - Character Model -



- テクスチャサイズ：2048×2048

- ポリゴン数

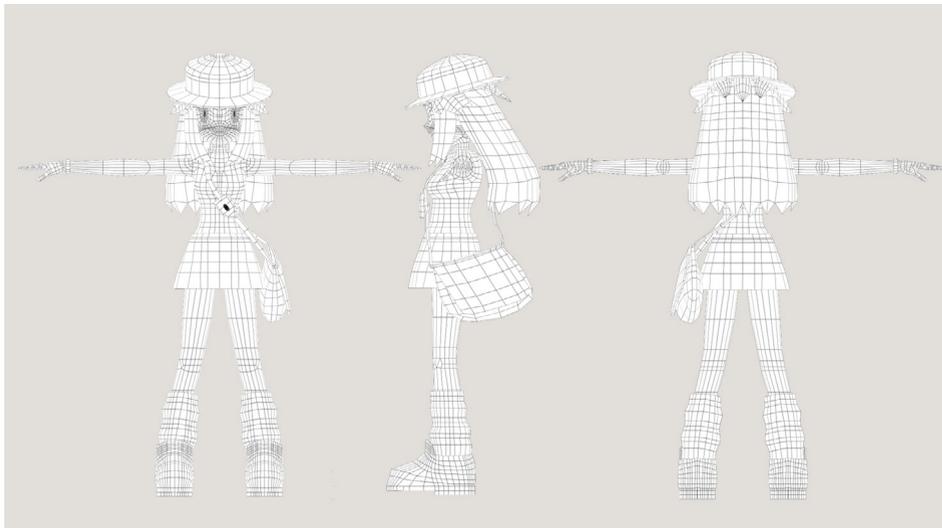
 - 頂点：8574

 - エッジ：16785

 - フェース：8233

 - 三角形：16256

 - UV：10495



- タイトル：ポケモンレーナー リーフ

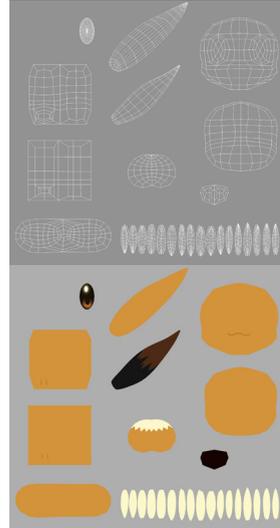
- 使用ソフト：Maya / CLIP STUDIO PAINT

- 制作期間：2020/01/28 ~ 2020/02/16

- 制作時間：約22時間

- 概要：スマートフォン向けアプリ「POKEMON MASTERS EX」に登場するポケモンレーナー リーフをモデリングしました。髪型についての資料が無かったため、帽子の中の生え際を想像しながら制作しました。

3DCG - Character Model -



- テクスチャサイズ：2048×2048

- ポリゴン数

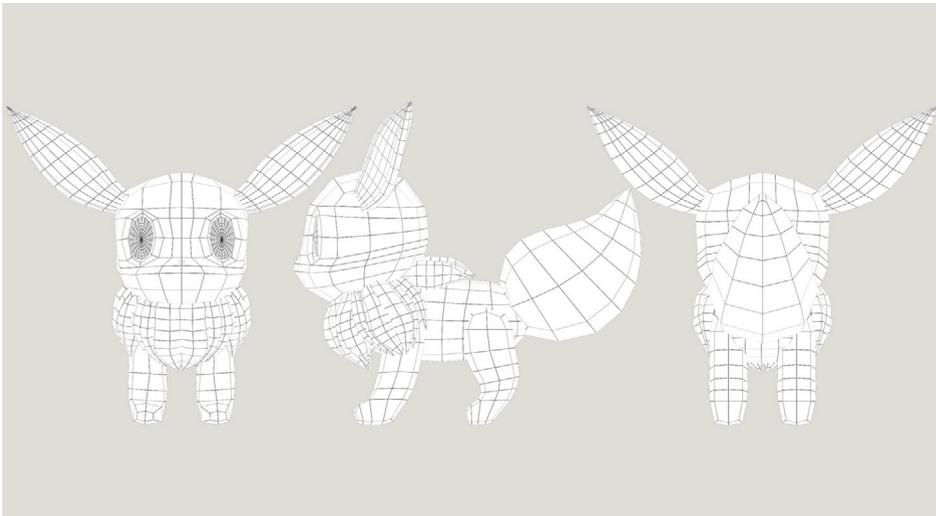
- 頂点：3652

- エッジ：7202

- フェース：3621

- 三角形：7159

- UV：3637



- タイトル：イーブイ

- 使用ソフト：Maya / CLIP STUDIO PAINT

- 制作期間：2020/08/23 ~ 2020/09/06

- 制作時間：約10時間

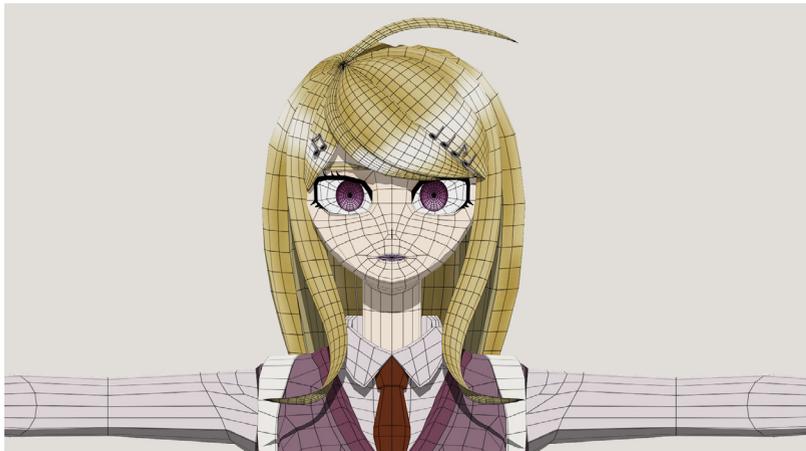
- 概要：スマートフォン向けアプリ「POKEMON MASTERS EX」に登場するリーフのバディポケモン イーブイをモデリングしました。

胴体と尻尾はスムーズメッシュプレビュー、頭部の毛はMAYAの機能のXGenを使用して作成した別ポリゴンをトゥーンシェーダーで書き出しました。



3DCG - Character Model -

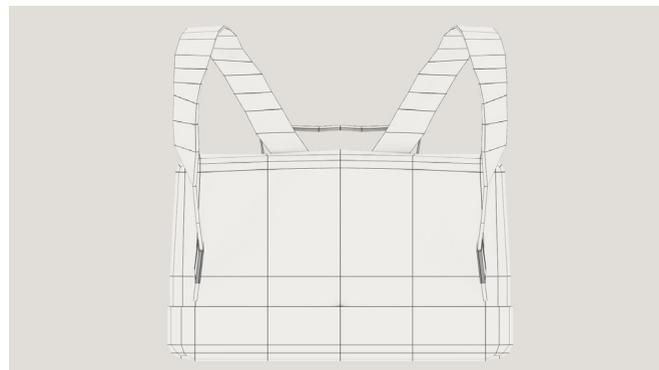
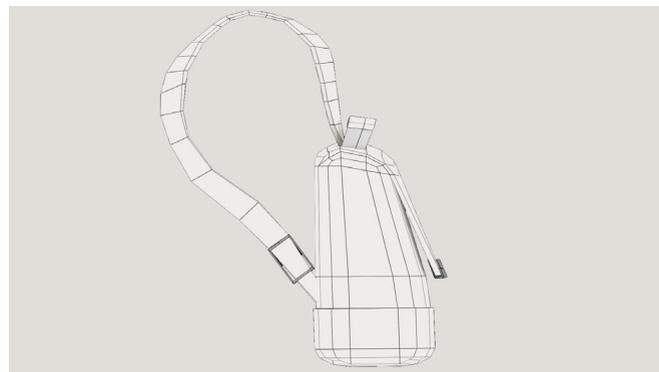
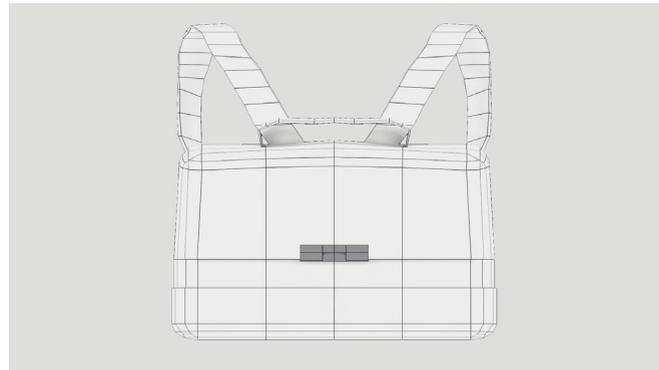
- Face



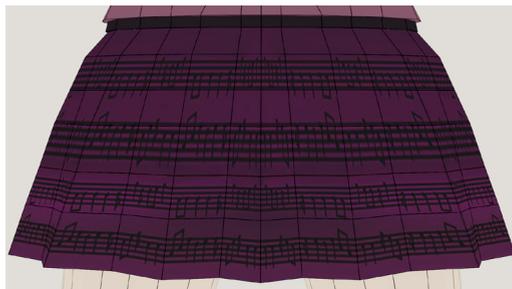
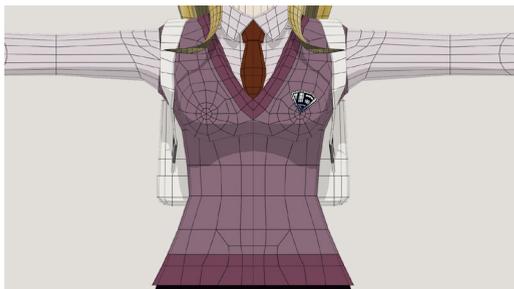
- Symbol



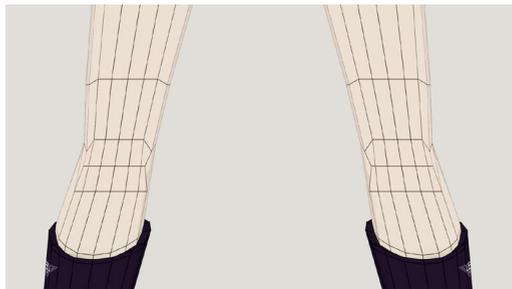
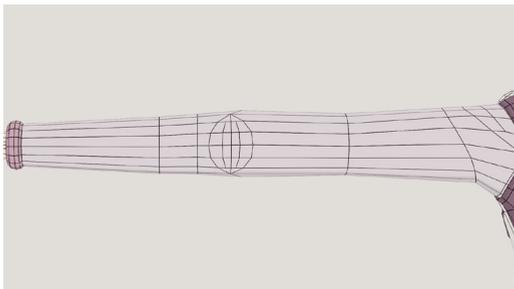
- Accessories



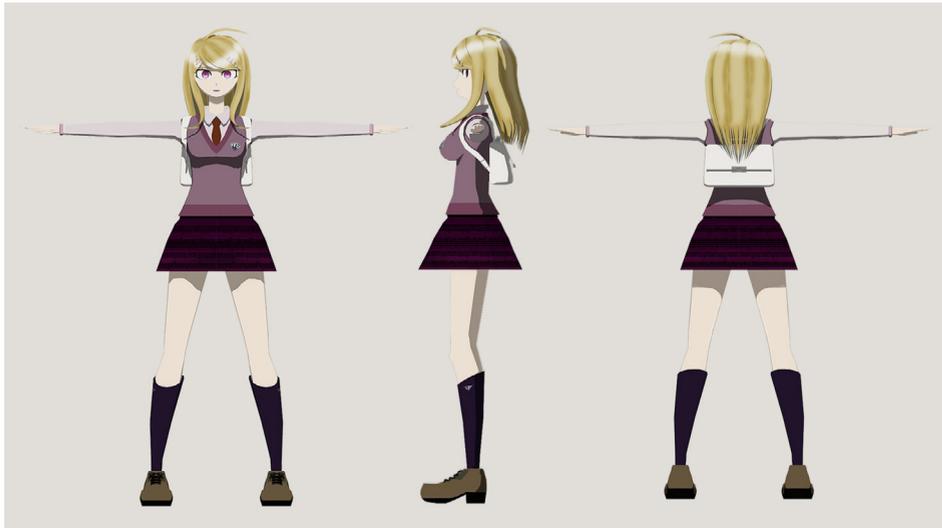
- Cloth



- Joint



3DCG - Character Model -



- テクスチャサイズ：2048×2048

- ポリゴン数

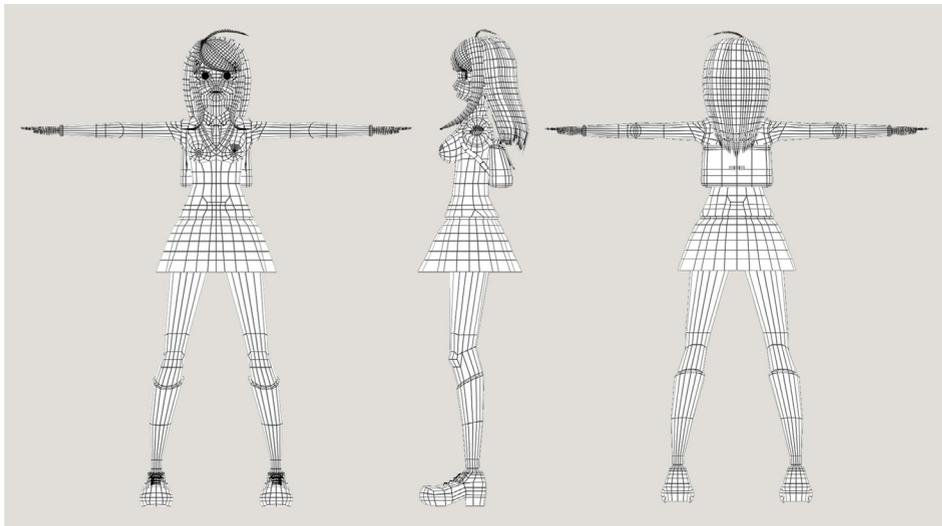
 - 頂点：17055

 - エッジ：34005

 - フェース：17046

 - 三角形：32521

 - UV：18827



- タイトル：超高校級のピアニスト 赤松 楓

- 使用ソフト：Maya / Photoshop

- 制作期間：2020/10/29 ~ 2020/12/20

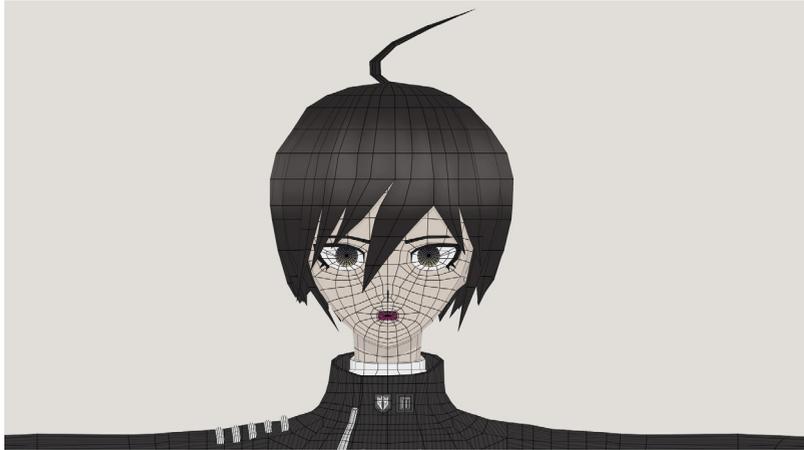
- 制作時間：約 23 時間

- 概要：「ニューダンガンロンパ V3 みんなのコロシアイ新学期」に登場する女主人公の超高校級のピアニスト 赤松楓をモデリングしました。このキャラクターは腰の位置が高く、脚が長い体格が特徴的なのでアジア系ではなく欧州系の外国人を参考にしてモデリングしました。



3DCG - Character Model -

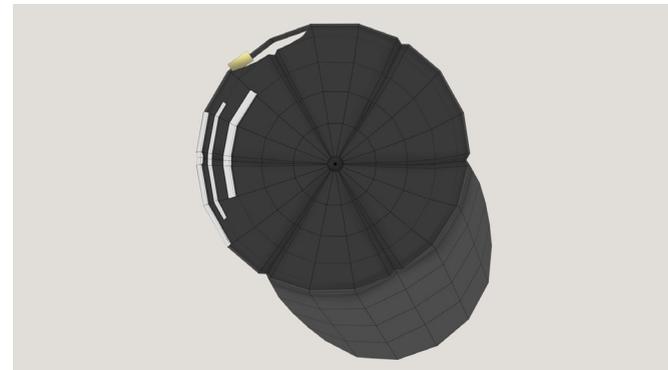
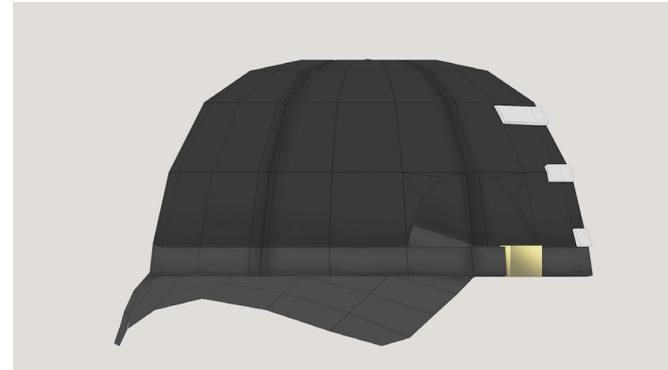
- Face



- Symbol



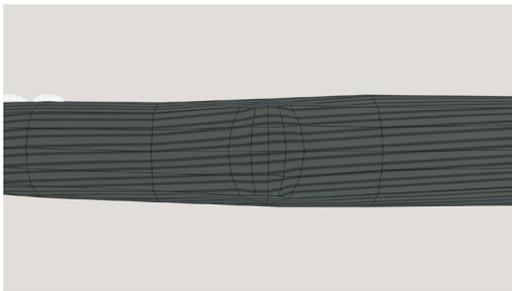
- accessories



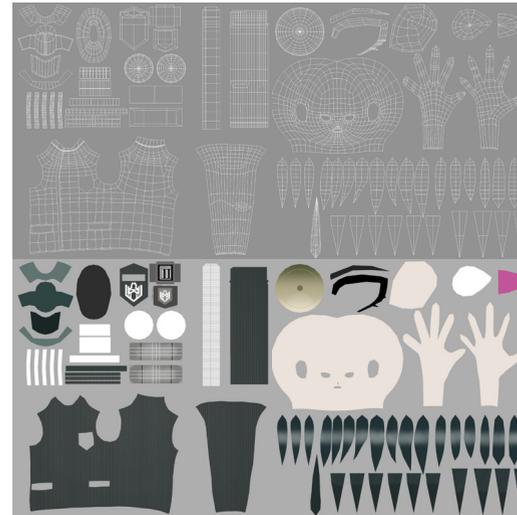
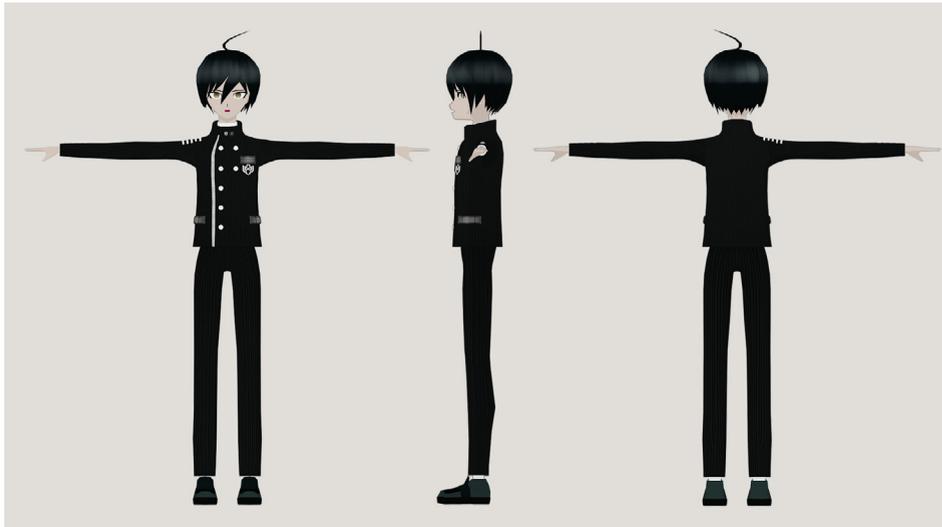
- Cloth



- Joint



3DCG - Character Model -



- テクスチャサイズ：2048×2048

- ポリゴン数

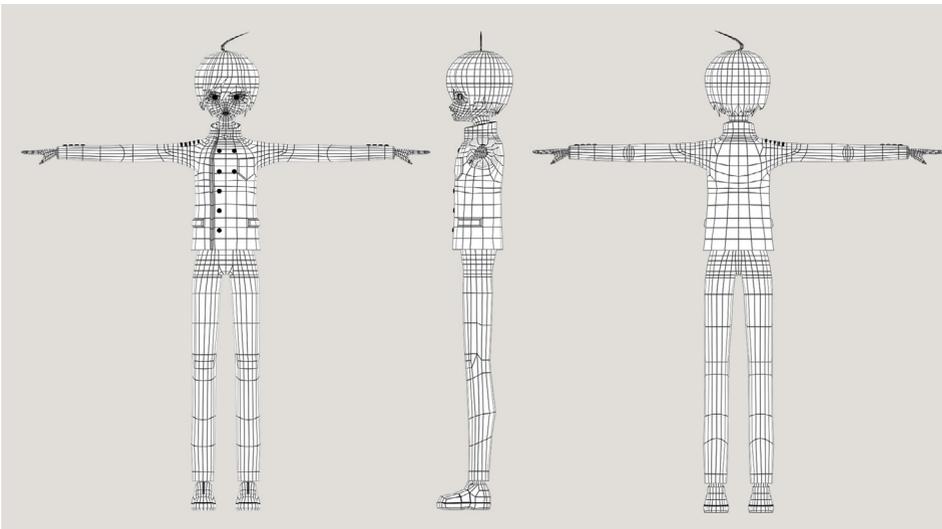
頂点：9953

エッジ：19752

フェース：9856

三角形：18884

UV：11098



- タイトル：超高校級の探偵 最原 終一

- 使用ソフト：Maya / CLIP STUDIO PAINT

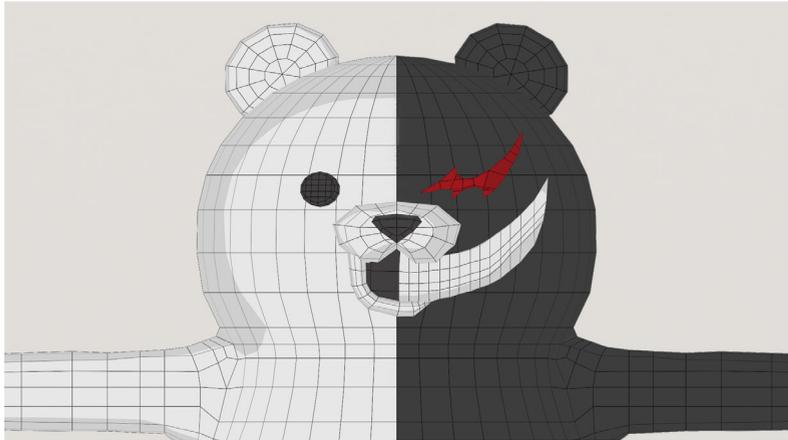
- 制作期間：2020/06/20 ~ 2020/08/09

- 制作時間：約 30 時間

- 概要：「ニューダンガンロンパ V3 みんなのコロシアイ新学期」に登場する男主人公の超高校級の探偵 最原終一をモデリングしました。先程の赤松楓と同じ作品に登場するこのキャラクターは体格が特徴的で腕と脚が細長いので胴体を基準として腕と脚の幅を調整しました。

3DCG - Character Model -

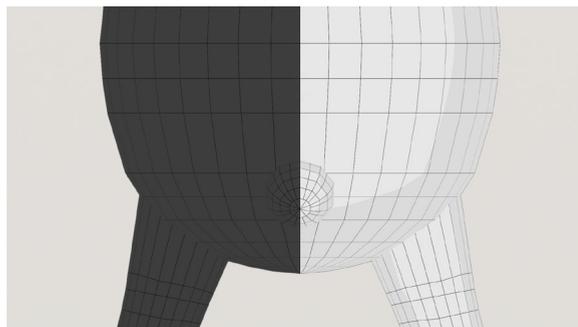
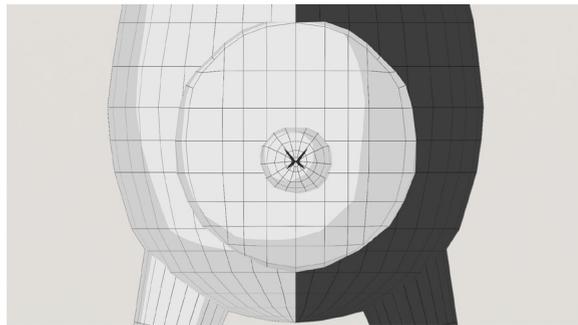
- Face



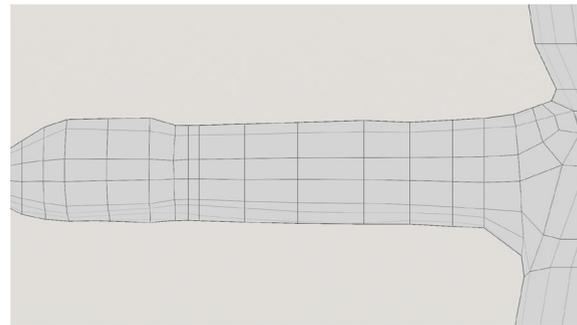
- Accessory



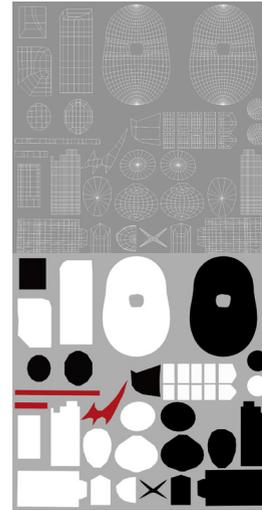
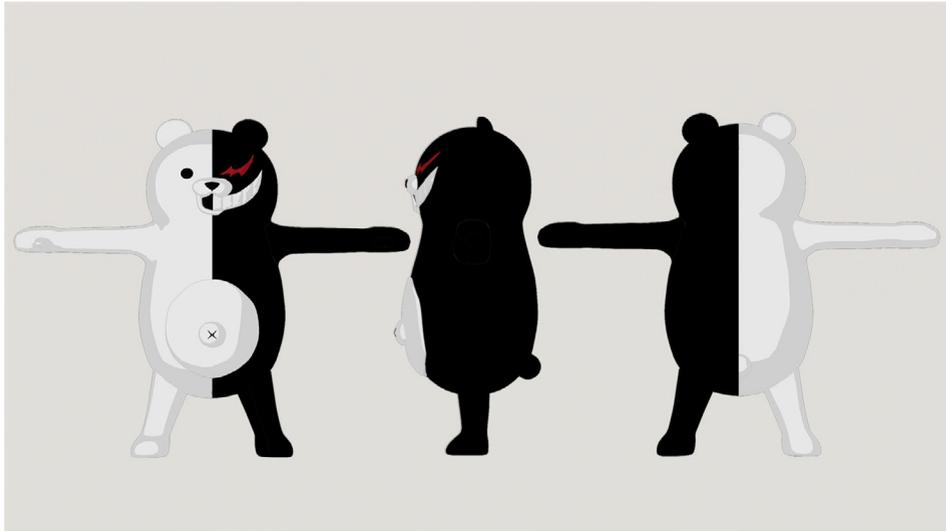
- Body



- Joint



3DCG - Character Model -



- テクスチャサイズ：2048×2048

- ポリゴン数

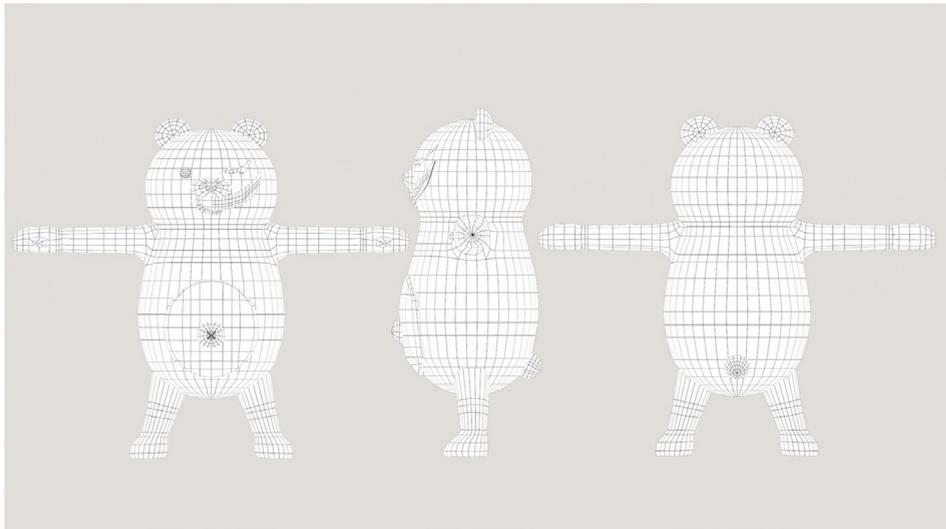
頂点：3927

エッジ：7620

フェース：3728

三角形：7242

UV：4271



- タイトル：モノクマ

- 使用ソフト：Maya / Photoshop

- 制作期間：2021/06/29 ~ 2021/07/11

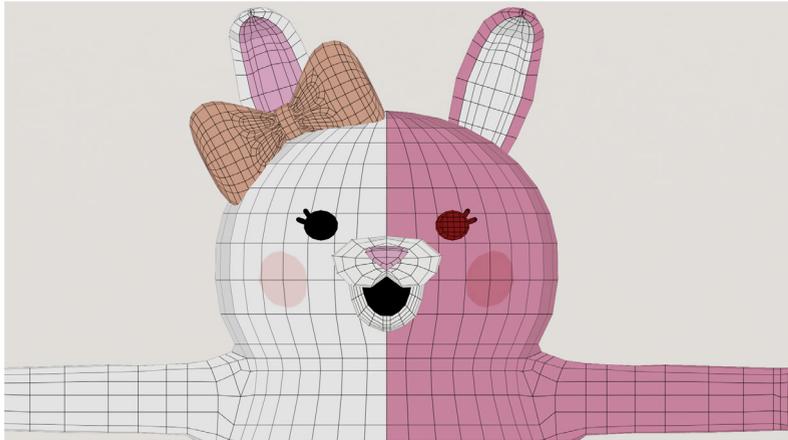
- 制作時間：約 21 時間

- 概要：「ニューダンガンロンパ V3 みんなのコロシアイ新学期」に登場する看板キャラクターのモノクマをモデリングしました。

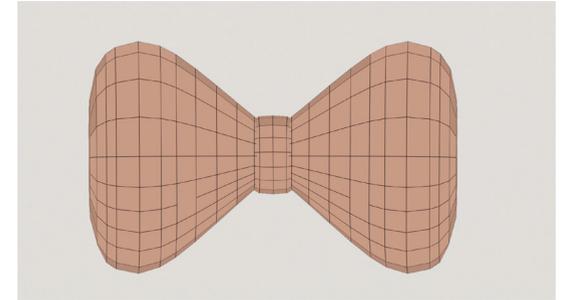
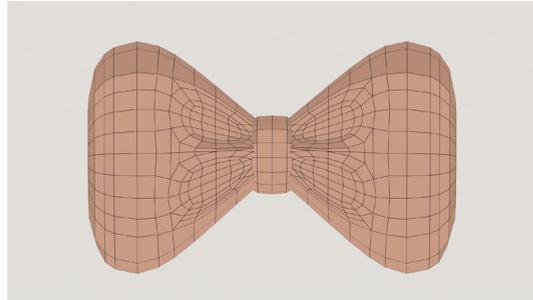
胴体にあたる下端部分をを細長くして、くびれから手足が生えても違和感が出ないひょうたんのような体格を表現しました。

3DCG - Character Model -

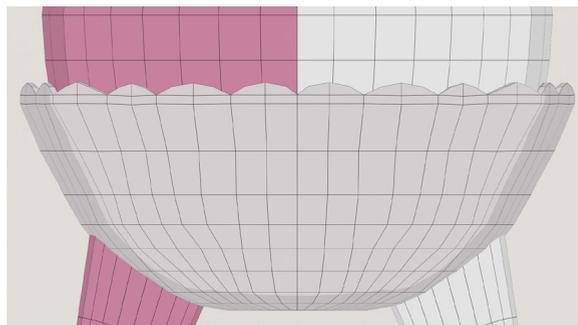
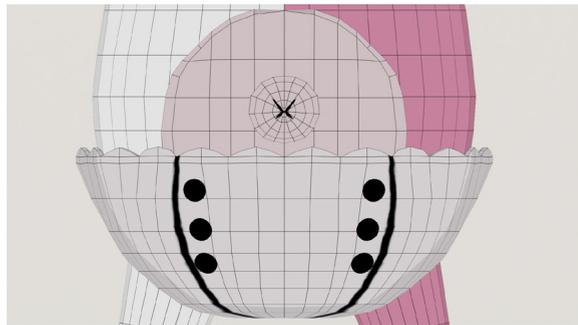
- Face



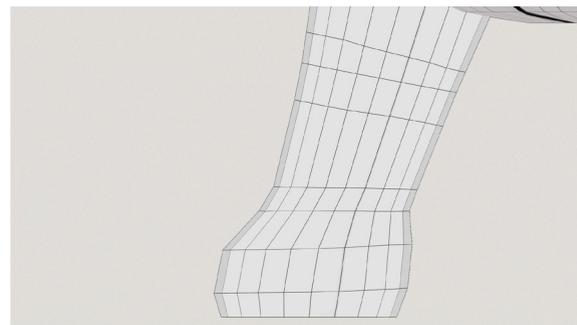
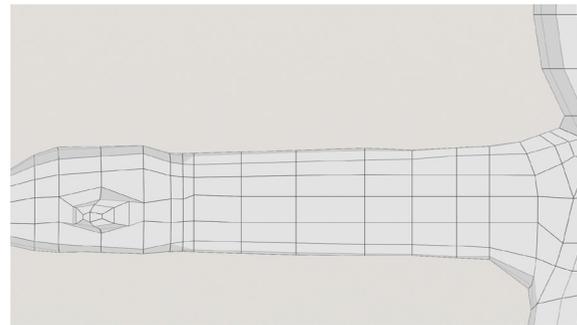
- Accessory



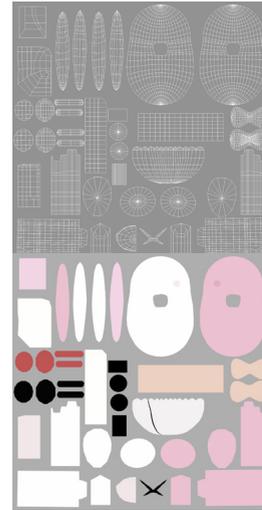
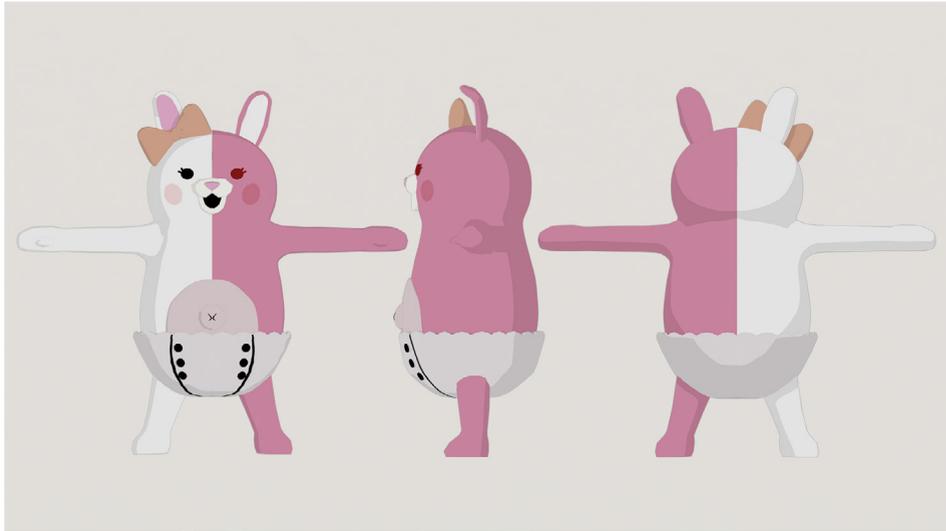
- Body



- Joint



3DCG - Character Model -



- テクスチャサイズ：2048×2048

- ポリゴン数

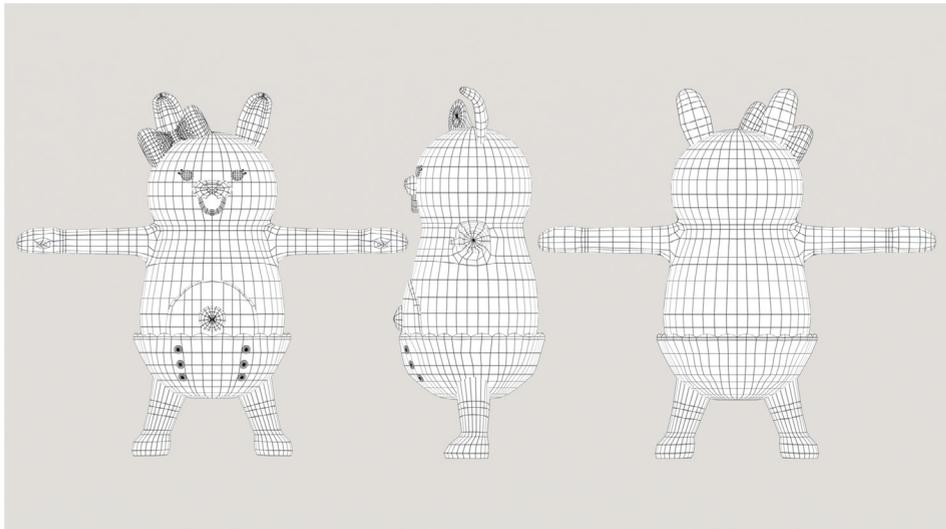
頂点：5635

エッジ：11299

フェース：5706

三角形：10804

UV：6463



- タイトル：モノミ

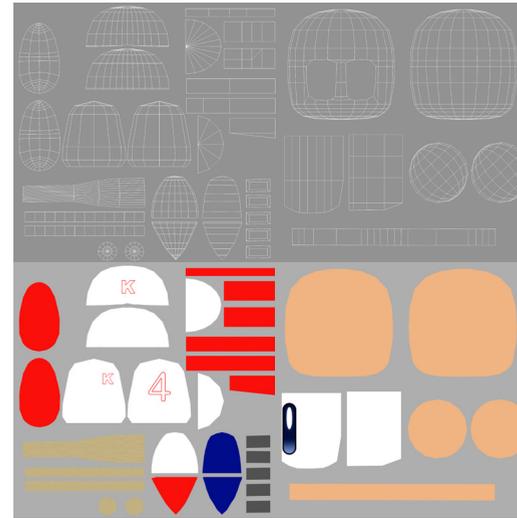
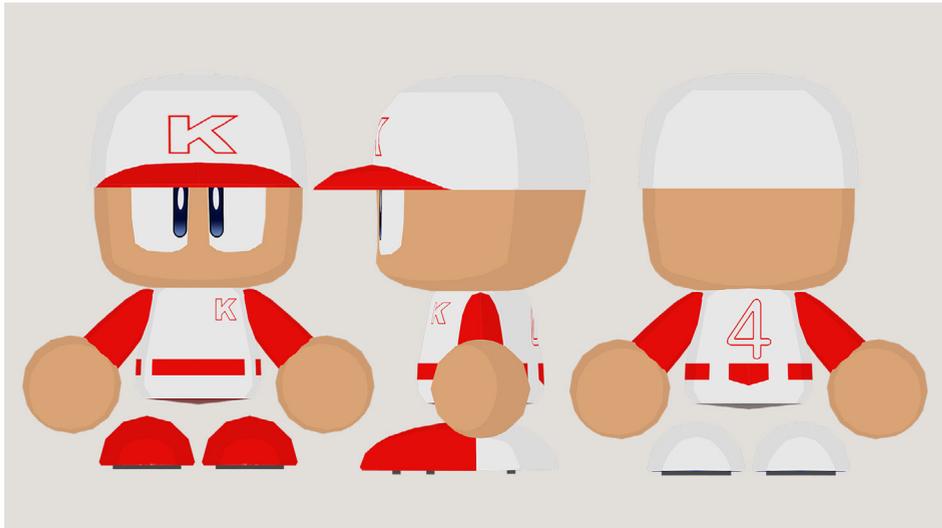
- 使用ソフト：Maya / Photoshop

- 制作期間：2021/09/01 ~ 2021/09/05

- 制作時間：約 30 時間

- 概要：「スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園」に登場する看板キャラクターのモノミをモデリングしました。以前制作したモノクマのモデルを流用して、兔耳の他にリボンやオムツなどのアクセサリを新たに制作しました。

3DCG - Character Model -



- テクスチャサイズ：1024×1024

- ポリゴン数

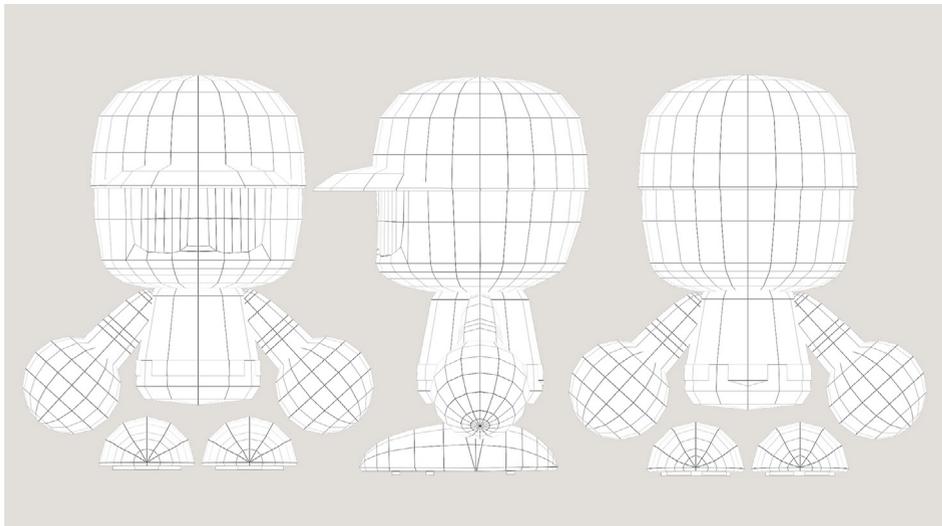
頂点：1713

エッジ：3259

フェース：1586

三角形：2955

UV：1919



- タイトル：パワプロくん

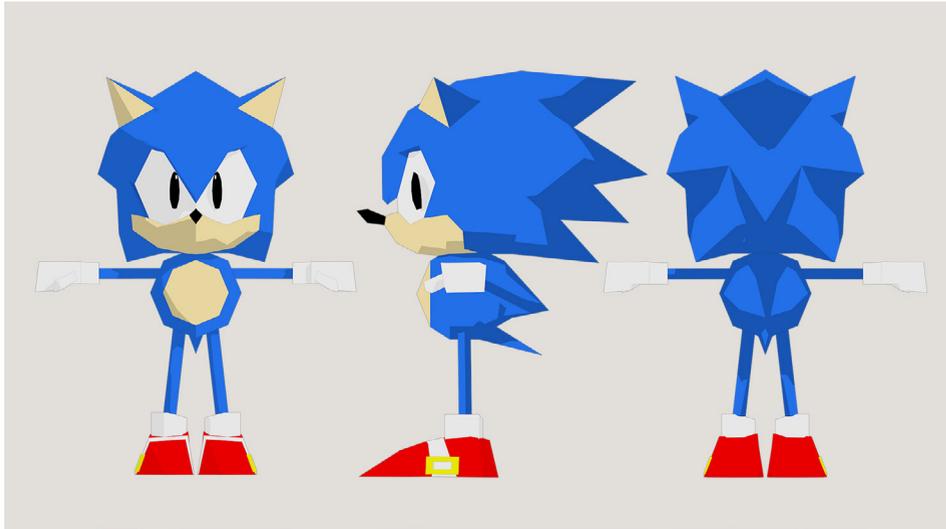
- 使用ソフト：Maya / Photoshop

- 制作期間：2020/08/19 ~ 2020/08/23

- 制作時間：約9時間

- 概要：「実況パワフルプロ野球シリーズ」に登場する主人公のパワプロくんをモデリングしました。等身の低いデフォルメキャラクターを主題として制作しました。

3DCG - Character Model -



- ポリゴン数

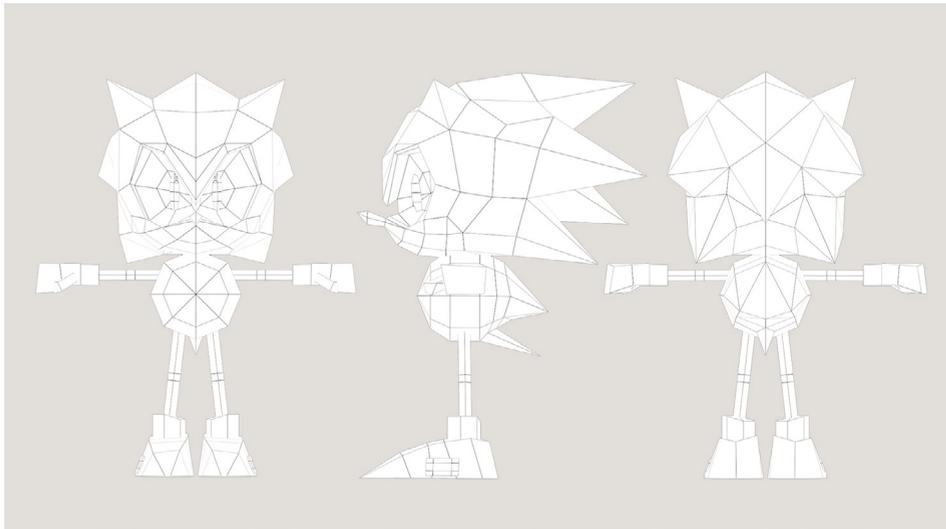
頂点：520

エッジ：1100

フェース：553

三角形：901

UV：1873



- タイトル：ソニック・ザ・ヘッジホッグ

- 使用ソフト：Maya

- 制作期間：2020/08/29 ~ 2020/08/30

- 制作時間：約7時間

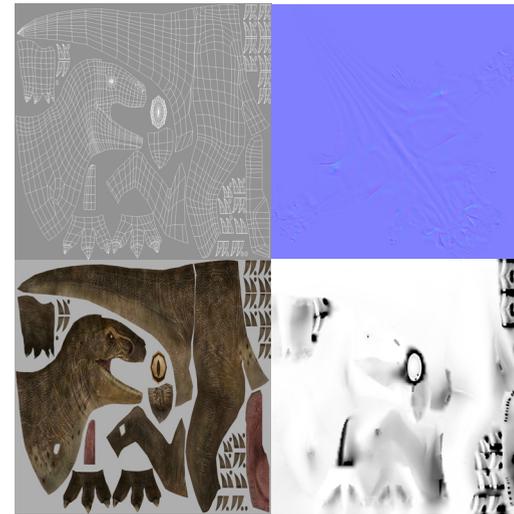
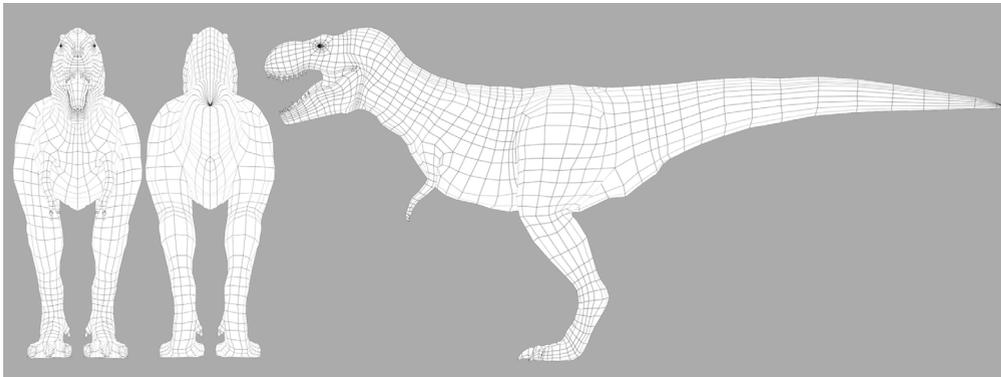
- 概要：「ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ」に登場する看板キャラクターのソニックをモデリングしました。

ポリゴン数をどこまで削れるかを主題として制作しました。

3DCG - Other Model -



3DCG - Other Model -



- テクスチャサイズ：2048×2048

- ポリゴン数

頂点：5311

エッジ：10710

フェース：5498

三角形：10322

UV：19788

- タイトル：ティラノサウルス
- 使用ソフト：Maya /Photoshop/Substance Painter
- 制作期間：2021/07/15 ~ 2021/08/11
- 制作時間：約 58 時間

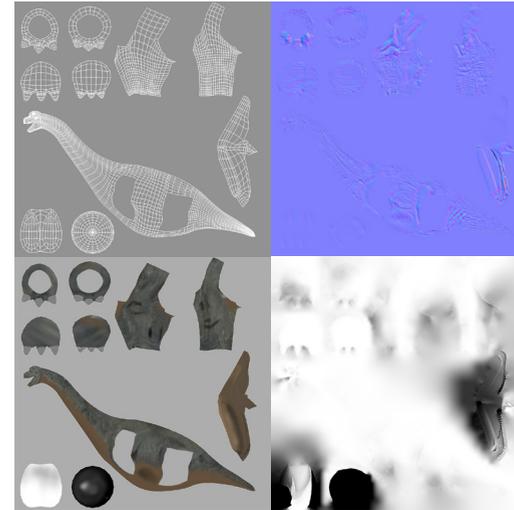
- 概要：恐竜のティラノサウルスを制作しました。

メッシュはキャラクター制作の時を参考にして、出来るだけポリゴン数は少なく割りました。

3DCG - Other Model -



3DCG - Other Model -



- テクスチャサイズ：2048×2048

- ポリゴン数

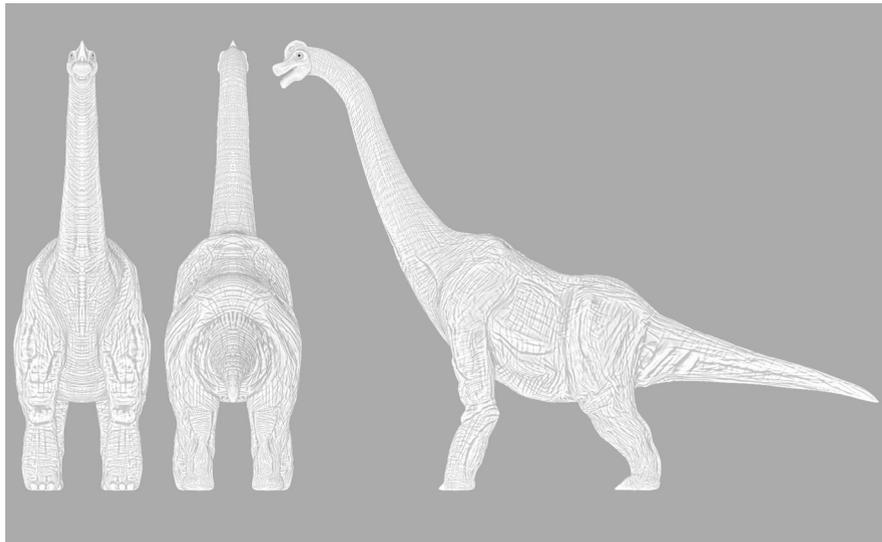
頂点：39618

エッジ：38648

フェース：17370

三角形：34644

UV：24286



- タイトル：ブラキオサウルス

- 使用ソフト：Zbrush /Photoshop

- 制作期間：2020/05/06 ~ 2020/06/13

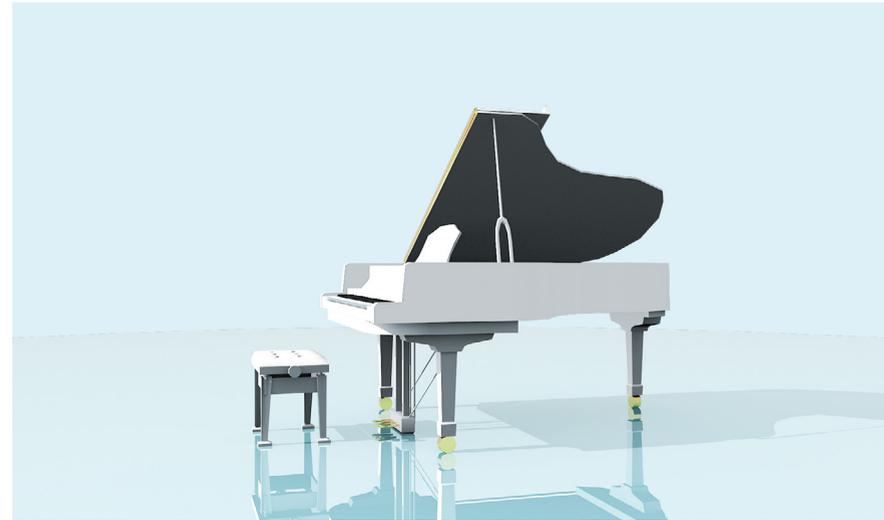
- 制作時間：約 40 時間

- 概要：恐竜のブラキオサウルスを制作しました。

体格や皮膚の皺の表現は「Jurassic Park anatomy」や

小学館の恐竜図鑑を参考にしてスカルプトしました。

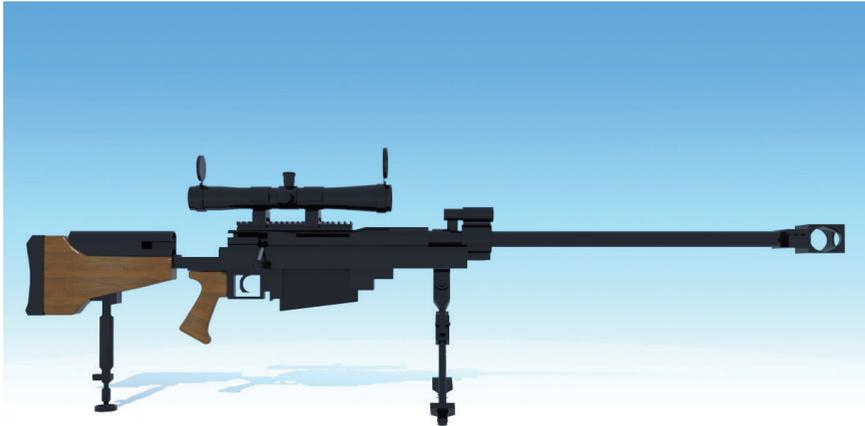
3DCG - Other Model -



- タイトル : Piano Yamaha C1X & Itomasa Piano Isu AE
- 使用ソフト : Maya / Photoshop
- 制作期間 : 2020/12/17 ~ 2020/12/28
- 制作時間 : 約 18 時間
- ポリゴン数
 頂点 : 15313
 エッジ : 30324
 フェース : 15201
 三角形 : 23435
 UV : 18051
- 概要 : グランドピアノの Piano Yamaha C1X をモデリングしました。
静かな空間を思わせるインスタレーションを意識して配置しました。

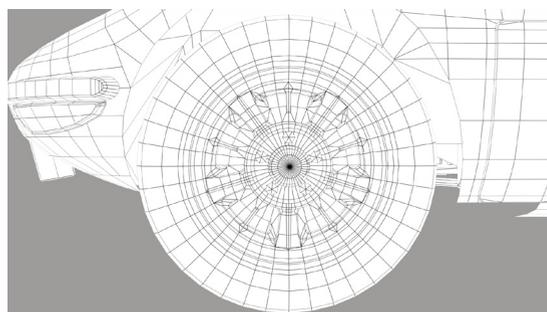
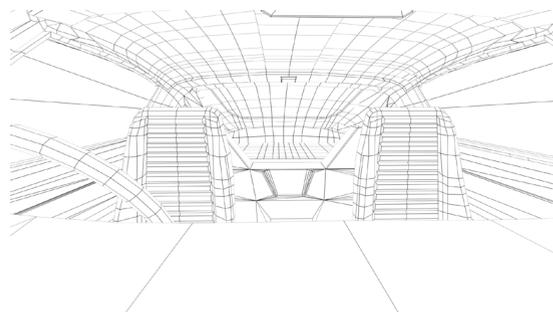
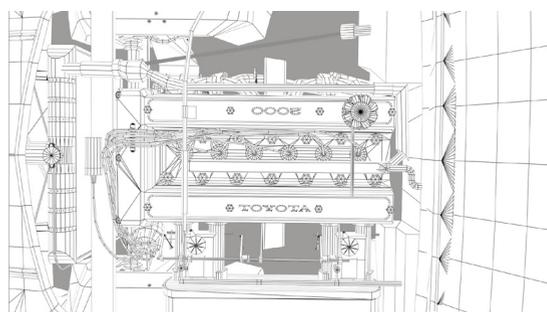
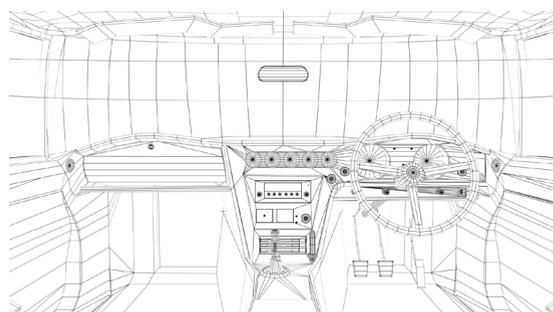
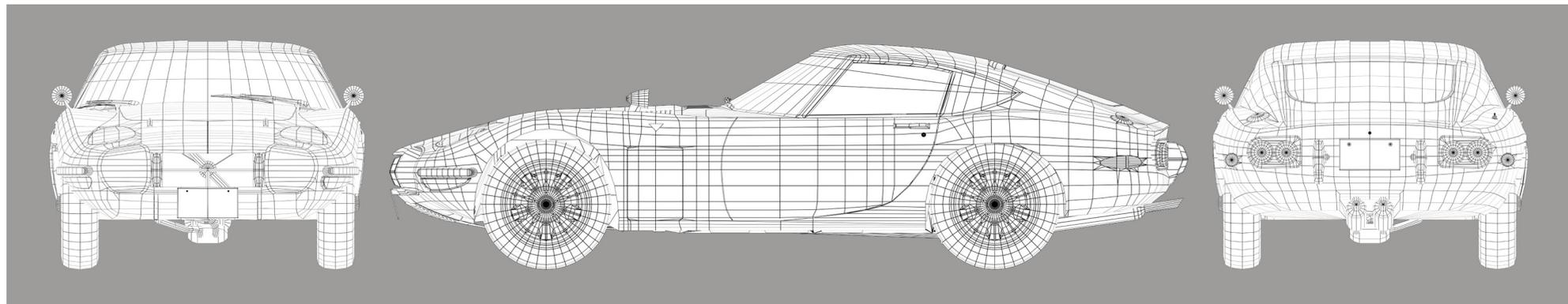


3DCG - Other Model -



- タイトル：PGM Hecate II
- 使用ソフト：Maya / Photoshop
- 制作期間：2019/12/15 ~ 2020/01/07
- 制作時間：約15 時間
- ポリゴン数 頂点：9755
 エッジ：18209
 フェース：8625
 三角形：18956
 UV：13408
- 概要：フランスの大型狙撃銃の PGM Hecate をモデリングしました。
銃をどのように魅せるかということ意識してライティングや構図を拘りました。



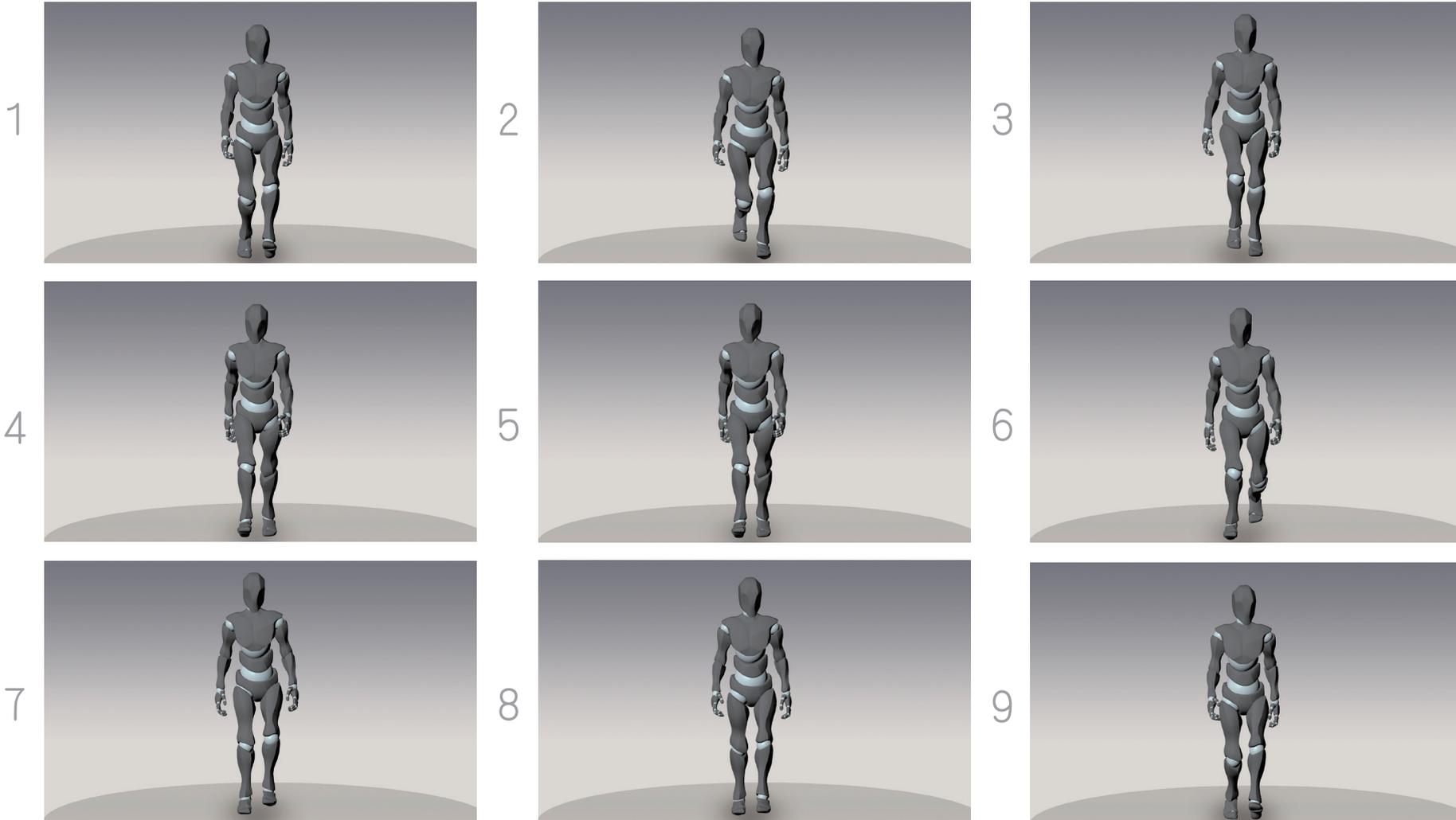


- タイトル：TOYOTA 2000GT
- 使用ソフト：Maya
- 制作期間：2021/11/20～制作中
- 制作時間：(現在)約115時間
- ポリゴン数：
 - 頂点：54394
 - エッジ：120192
 - フェース：66917
 - 三角形：98818
 - UV：106268

- 概要：スポーツカーの TOYOTA 2000GT を制作しています。現在は外装・内装・エンジン辺りを途中まで制作していて、エンジンの制作が終わり次第車体の裏側のシャーシ部分の制作を予定しています。

3DCG - Motion -

- view : Front



3DCG - Motion -

- view : Side

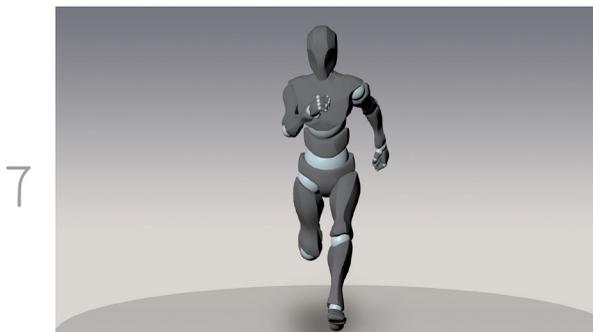
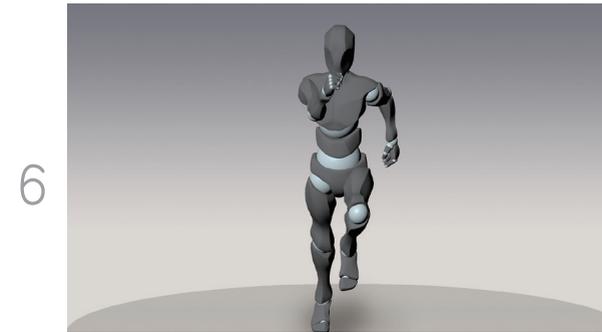
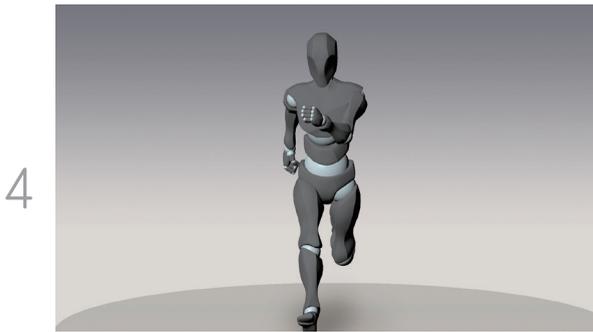
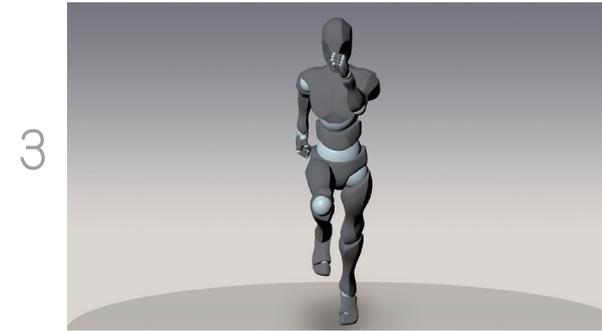


- タイトル：人体歩きモーション
- 使用ソフト：Maya
- 制作期間：2020/09/04 (1DAY)
- 制作時間：約 2 時間

- 概要：男性の歩きのモーションを製作しました。
脚を動かす場合は対照側の腕も比例して動く事や
重心の置き方について学びました。

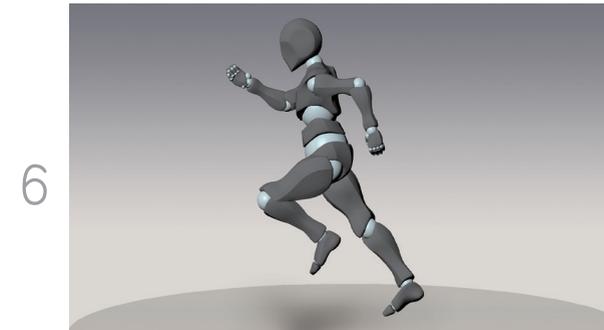
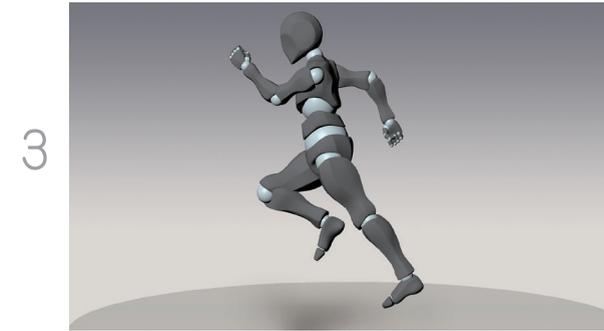
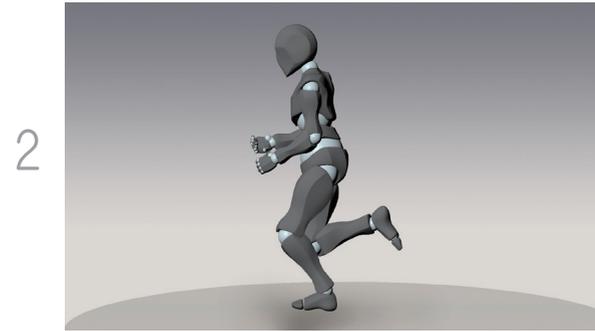
3DCG - Motion -

- view : Front



3DCG - Motion -

- view : Side

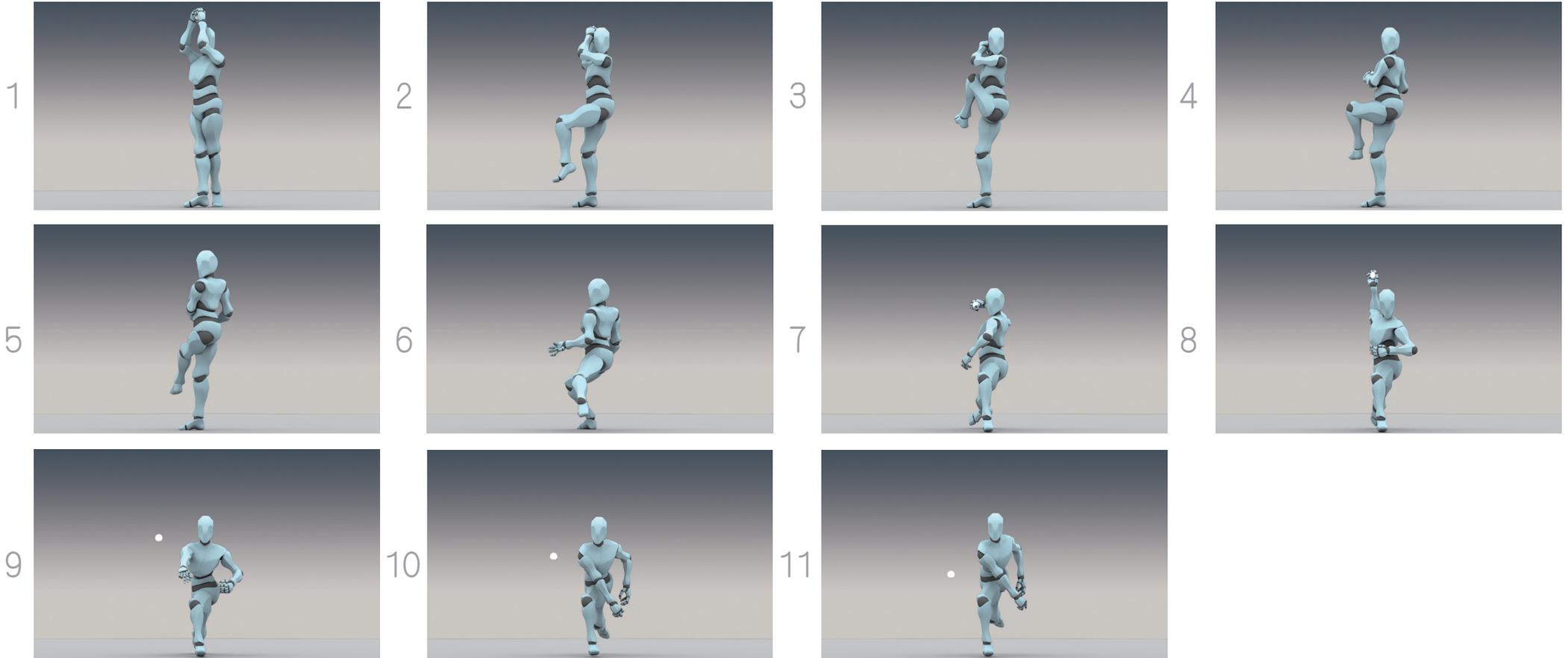


- タイトル：人体走りモーショ
- 使用ソフト：Maya
- 制作期間：2021/10/09 (1DAY)
- 制作時間：約 3 時間

- 概要：男性の走りのモーショを製作しました。歩きの際に学んだ規則的な動きに疾走感のある重心の置き方を学ぶ事ができました。

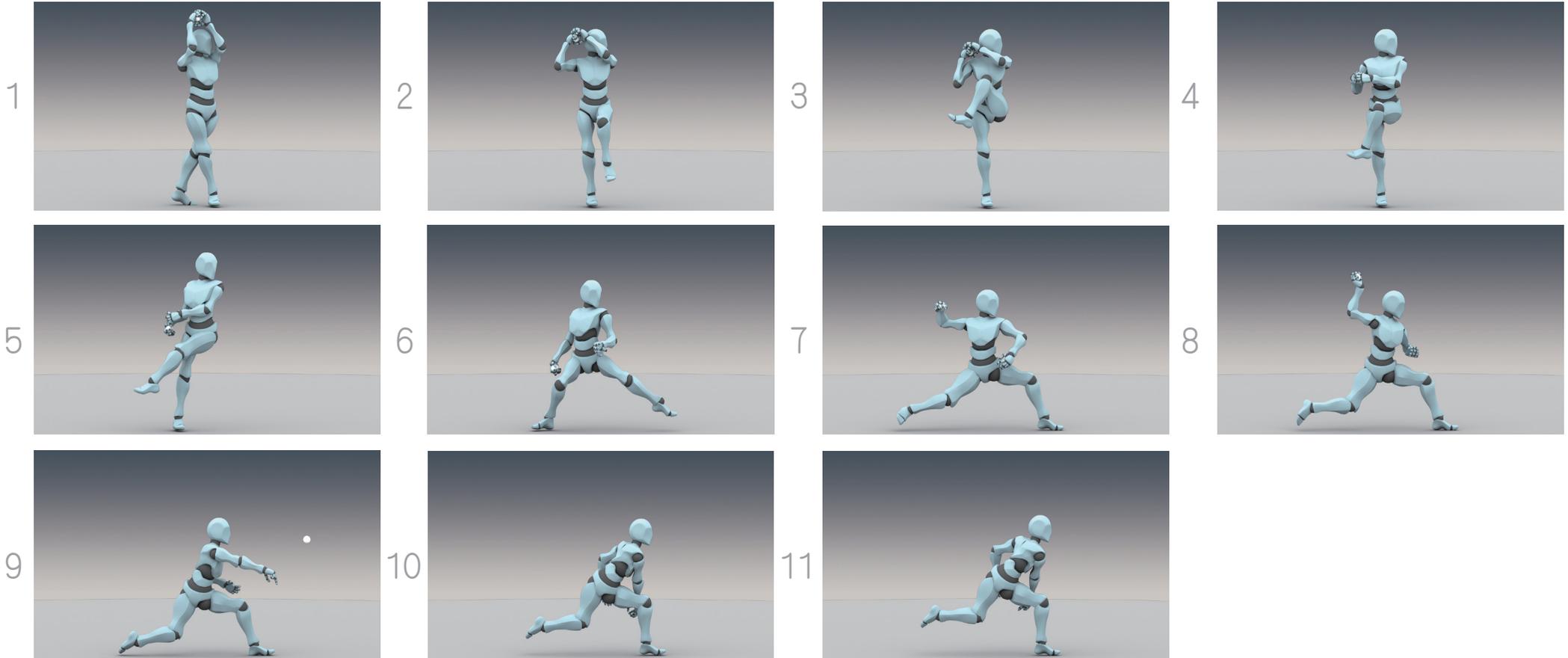
3DCG - Motion -

• view : Front



3DCG - Motion -

- view : Side



- タイトル：オーバースロー
- 使用ソフト：Maya
- 制作期間：2021/01/19 ~ 2021/01/23
- 制作時間：約 6 時間

- 概要：コンストレイントを用いたモーションを制作する授業課題の一環で制作しました。投球する際の肘が手首より先に前に出ることや振り被った時の脚運びなどの重心の置き方を気を付けました。

3DCG - Motion -

• view : Front

1



2



3



4



5



6



7



8



9

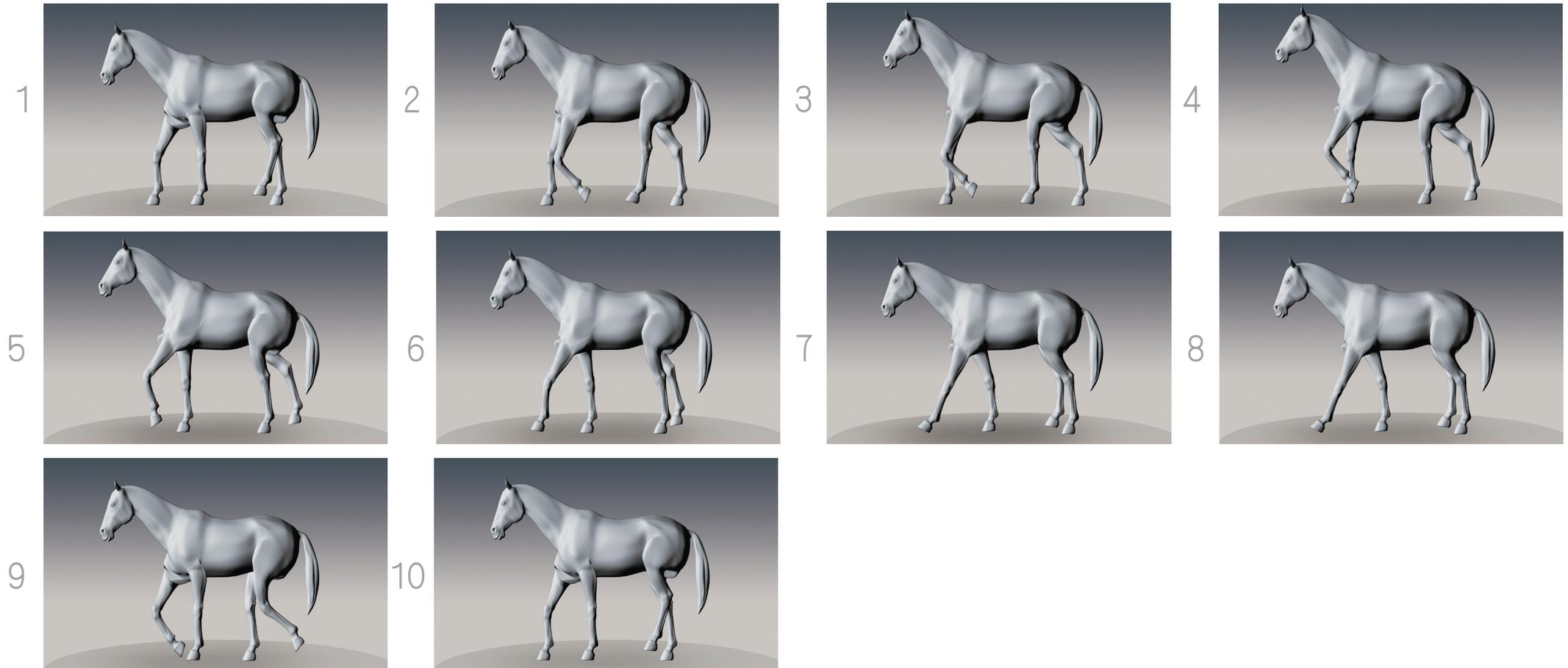


10



3DCG - Motion -

• view : Side

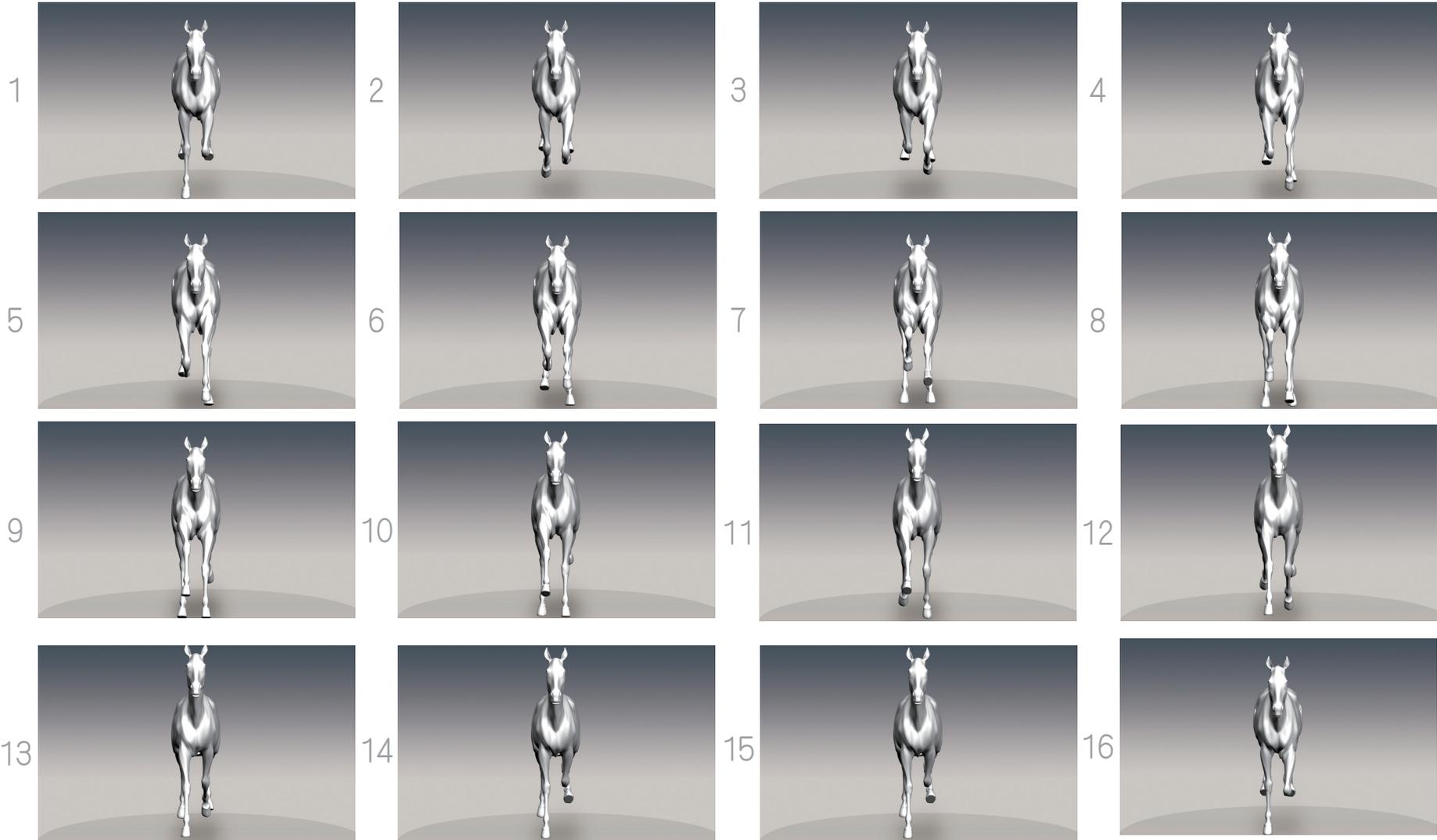


- タイトル：馬の常歩
- 使用ソフト：Maya
- 制作期間：2021/06/25 ~ 2021/06/29
- 制作時間：約 8 時間

- 概要：学内のゼミの一環で馬のモーションを制作しました。4拍子の間隔で交互の脚運びで蹄が地に接する度にき甲と腰が上下に浮き沈みすることや着地の際に脚の両足の形が三角形になっていることなど気づきについて学びました。

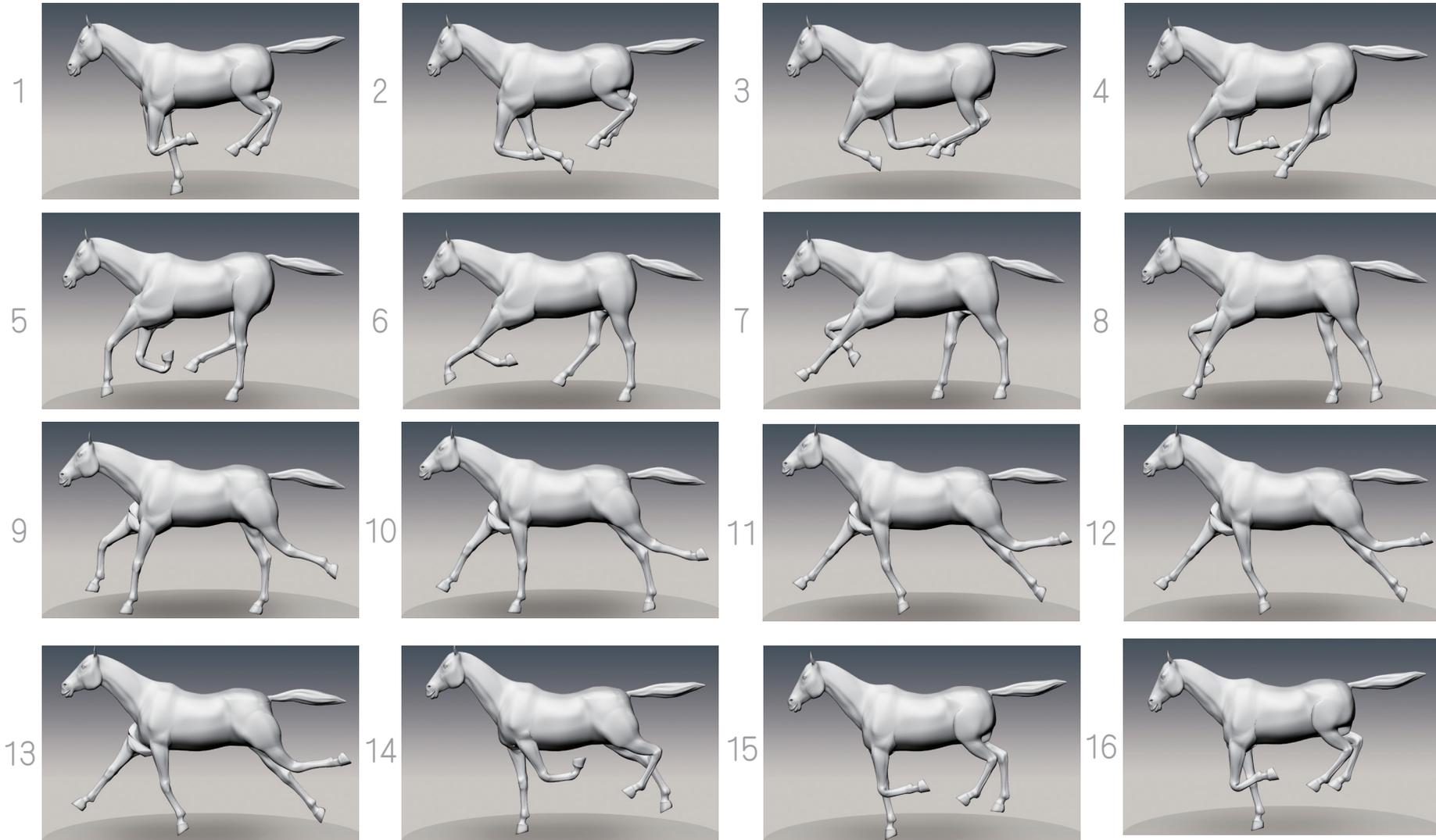
3DCG - Motion -

- view : Front



3DCG - Motion -

- view : Side



- タイトル：馬の襲歩
- 使用ソフト：Maya
- 制作期間：2021/07/01 ~ 2021/07/04
- 制作時間：約 10 時間

- 概要：学内のゼミの一環で馬のモーションを制作しました。全速力で4拍子の間隔で走っていることを意識して、脚が地面とまったく接していない時や左右の脚のタイミングがズレていることなどの変わった走りについて学ぶことができました。

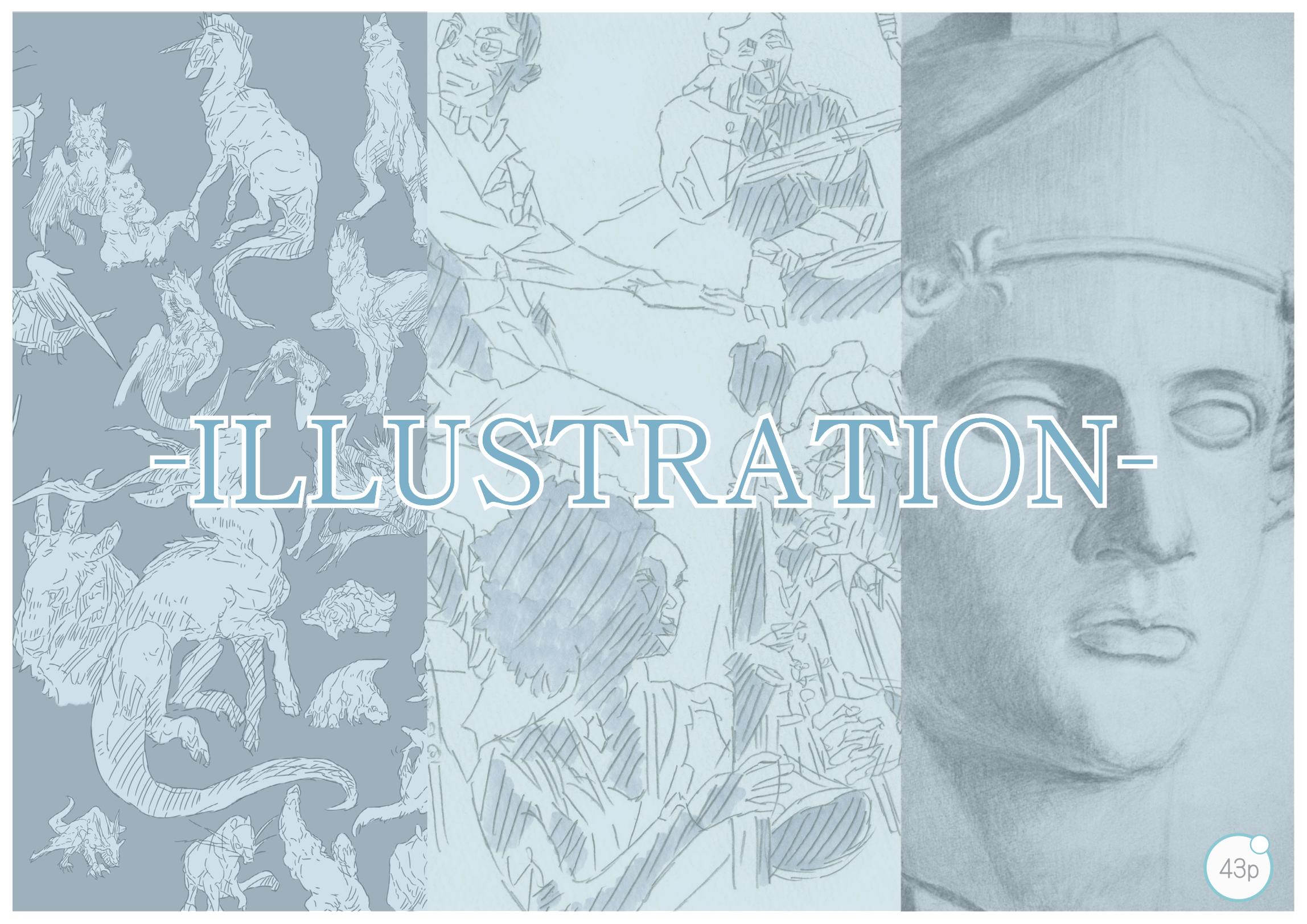


ILLUSTRATION-



- タイトル：石膏デッサン 青年マルス
- 制作期間：2020/12/11 ~ 2020/02/12
- 制作時間：約46時間
- 概要：授業課題で制作したマルスの石膏デッサンです。右側から光源が当たっているため、右側から左側にかけて線を濃くしていく事で対比をつけました。また、頬筋や胸鎖乳突筋が浮彫になるように中間色を入れて質感を出しました。



- タイトル： 静物デッサン
- 制作期間： 2021/02/25 ~ 2021/03/09
- 制作時間： 約 36 時間

- 概要： 春休みの時間を使って行った静物デッサンです。作品のテーマは「身近にあるもの」と決めていたので、ケトル・布巾・コップ・スプーンといった台所にある物でまとめてみました。ガラスコップの中にあるスプーン光沢感を出すことを拘りました。

ILLUSTRATION - Croquis -



ILLUSTRATION - Croquis -



ILLUSTRATION - Croquis -

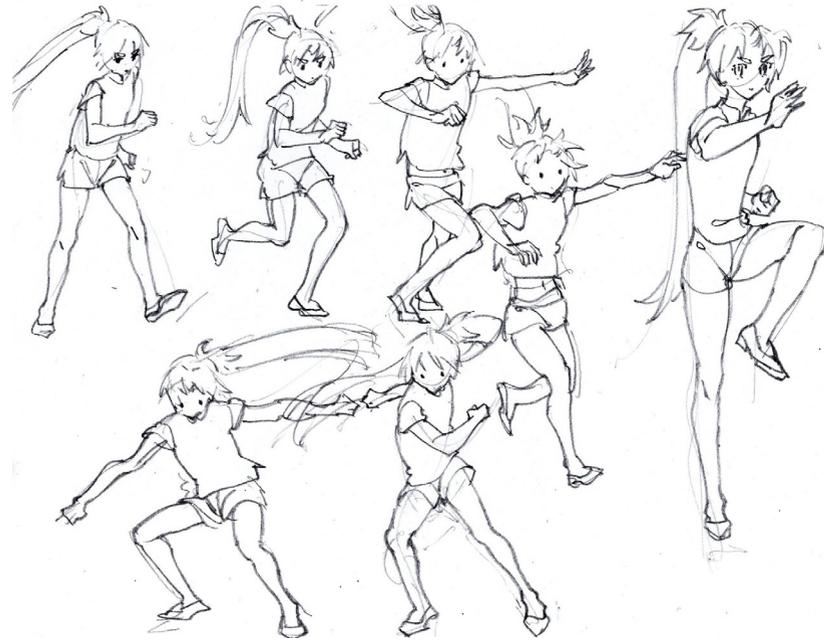
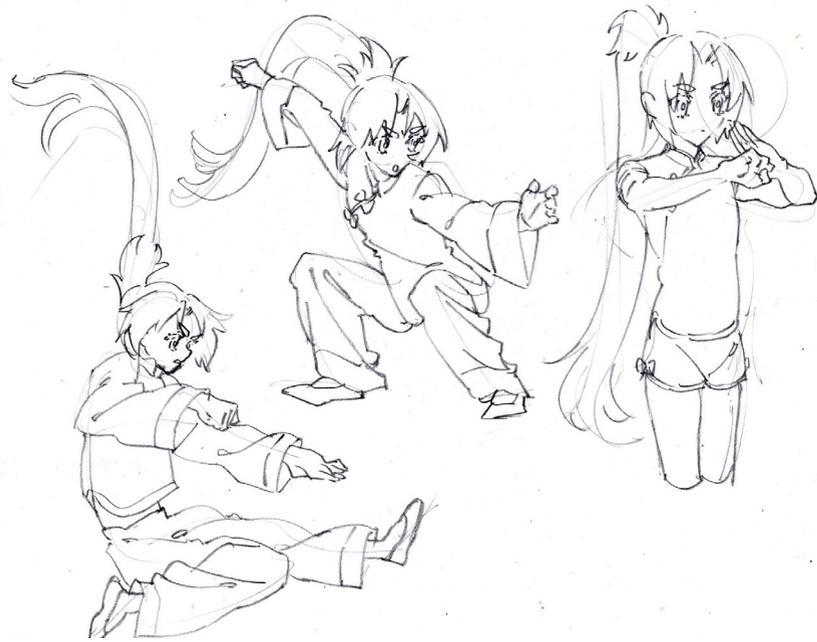
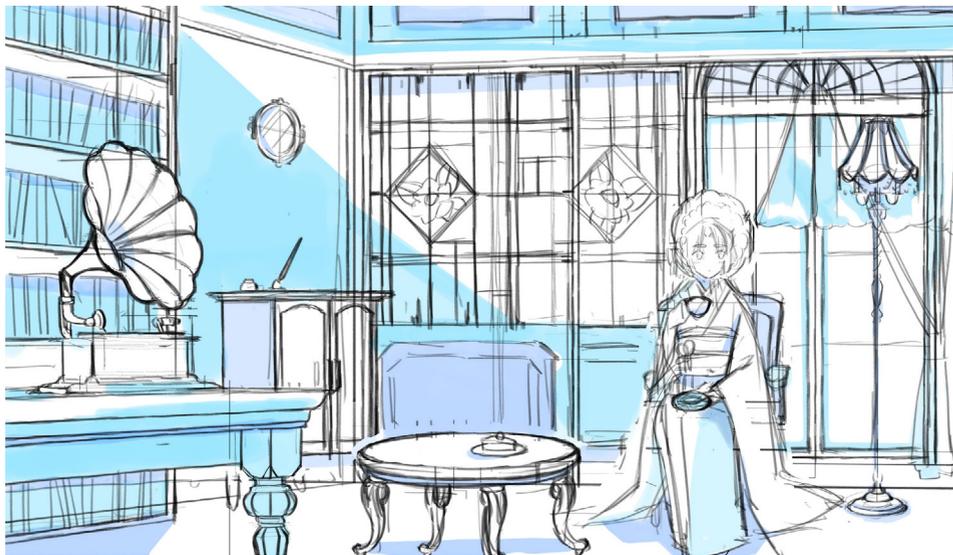
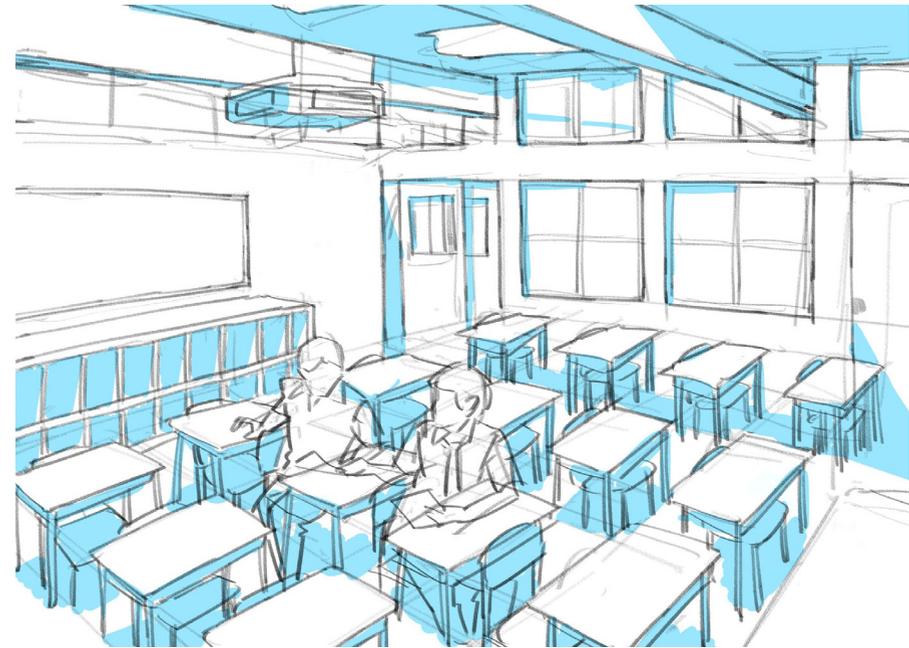
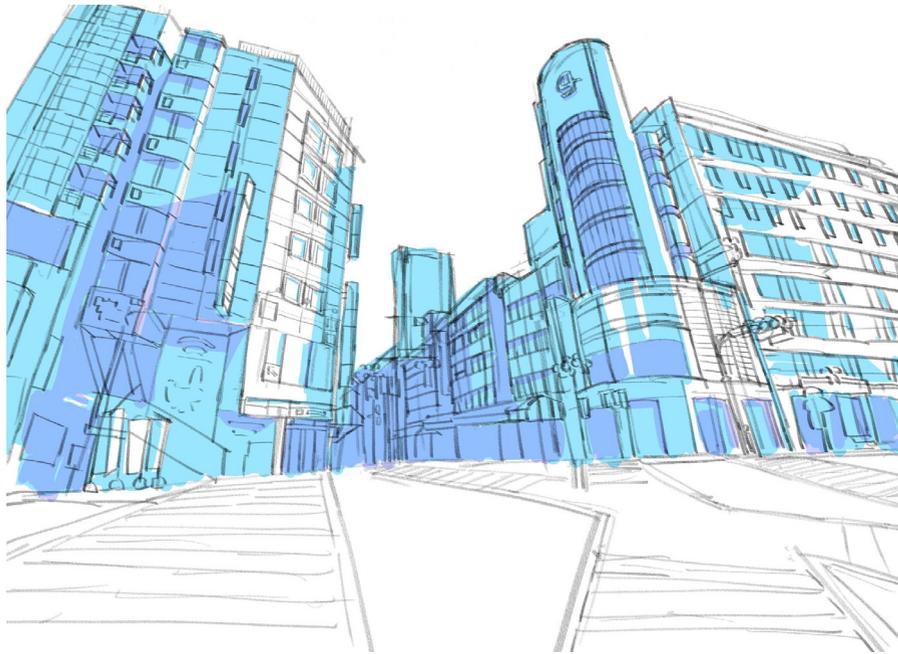


ILLUSTRATION - Croquis -



- タイトル： アイディアスケッチ（アナログ）
- 制作期間： 2021/07/26 ～ 2021/01/25
（1体辺り掛かった時間：1 ～ 10 分）
- 概要：アナログで様々なものを描いてみました。
1枚目と2枚目は人物の決めポーズ、3枚目は
アニメーション、4枚目は背景をスケッチしてみました。
普段描かない人物の決めポーズやアニメーションなど
スケッチの表現や技法を学ぶことができました。

ILLUSTRATION - Croquis -



ILLUSTRATION - Croquis -



- タイトル： 生物アイデアスケッチ（デジタル）
- 使用ソフト： CLIP STUDIO PAINT
- 制作期間： 2020/02/17~2021/02/15
(1体辺り掛かった時間：10 ~ 120 分)

- 概要： 私自身が好きな動物やモンスターのアイデアスケッチ集です。毎日1体~5体程度の動物をスケッチして画力向上を目的に行いました。龍や九尾の狐など神話に登場する架空の生物を私風にアレンジしたりただ描くだけでなく、想像力や発想力を鍛えることができました。

