

Port



fo- lio





出身高校 久留米市立南筑高等学校

hirata hikaru

2001.9.14

TECH.C FUKUOKA

CG 2年

skill



自己紹介

遊技機の醍醐味であるエフェクト制作をやりたいと思っています。できるだけ派手な作品を作れるように心がけています。いつか好きなアニメやゲームの遊技機の制作に携わりたいと思っています。

趣味

音楽を聞く（ほぼすべてのジャンル）

友達と温泉に行く

映画を見る（MARVELが多い）

アニメを見る

ゲームをする

CG works



Others



CG works *After Effects*



03



ジョジョ風エフェクト

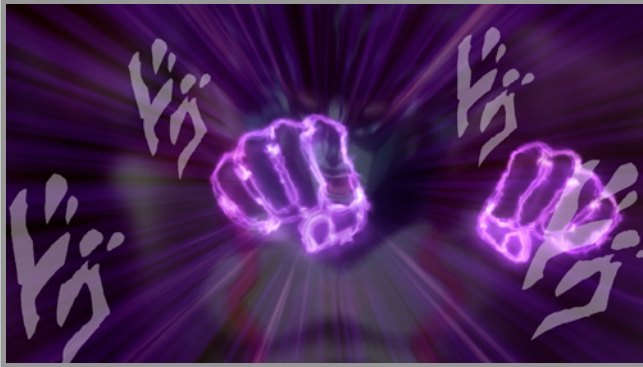
ジョジョの遊技機があったら
こんな感じじゃないかを想像した作品

虹色 演出

「～大工の源さん超韋駄天～」
を参考に制作した演出

ジョジョ風エフェクト 1

1



2



3



4

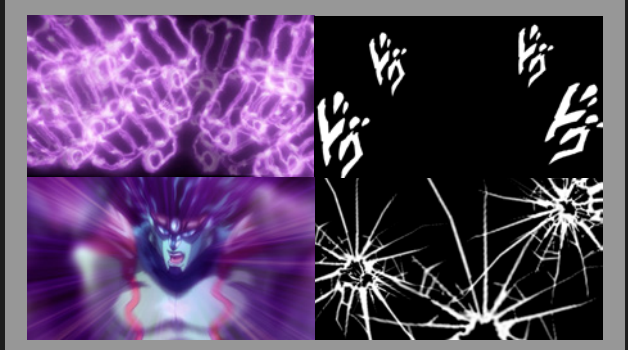


5



6





説明

ジョジョの奇妙な冒険 3 部に出てくる空条承太郎が出すスタープラチナが繰り出すオラオラを遊技機風に表現してみました。

スタープラチナのオラオラの威力、迫力を表現するためにガラスのひび、割れを取り入れました。

ジョジョ風エフェクト 2

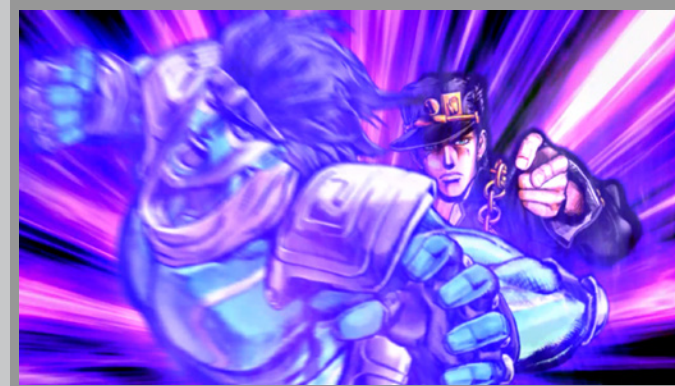
1

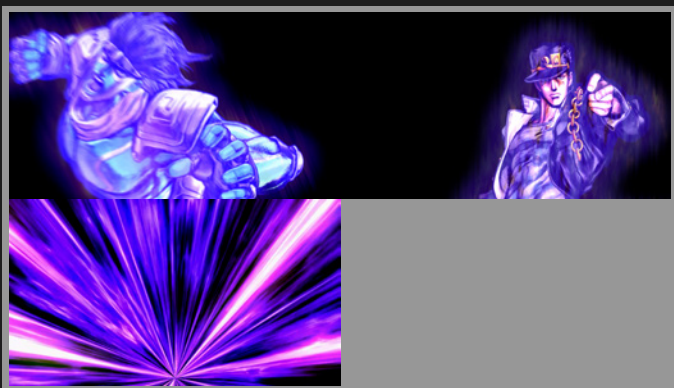


2



3





説明

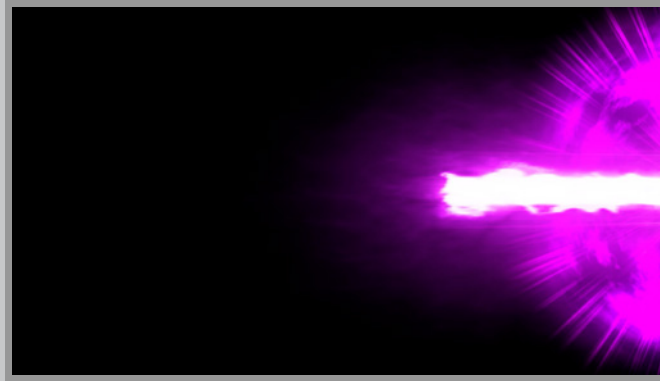
スタープラチナを出す演出を遊技機風に派手に表現してみました。
躍動感、スピード感が出るよう、強めにブラーをかけました。

ジョジョ風エフェクト 3

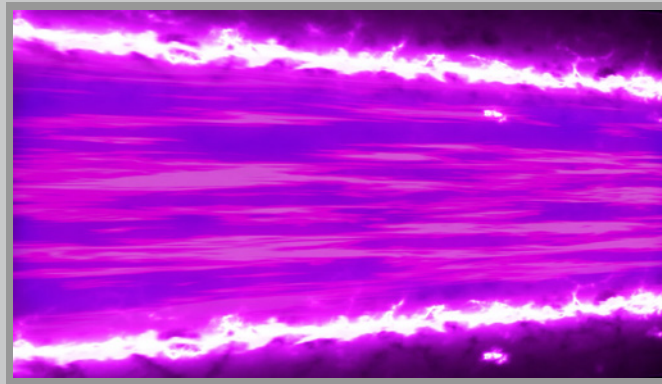
1



2



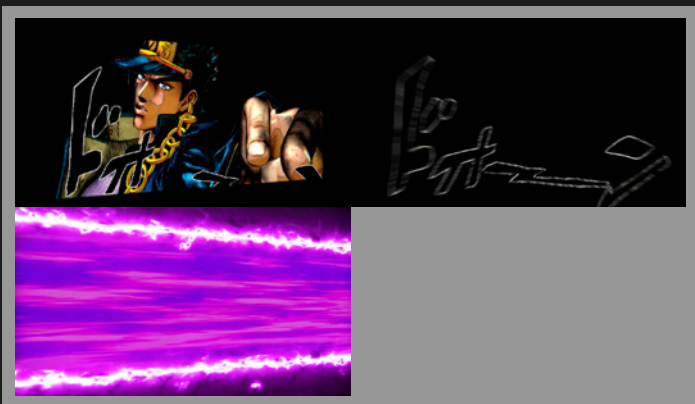
3



4



Production period : 2022 May total creation time : 15hours

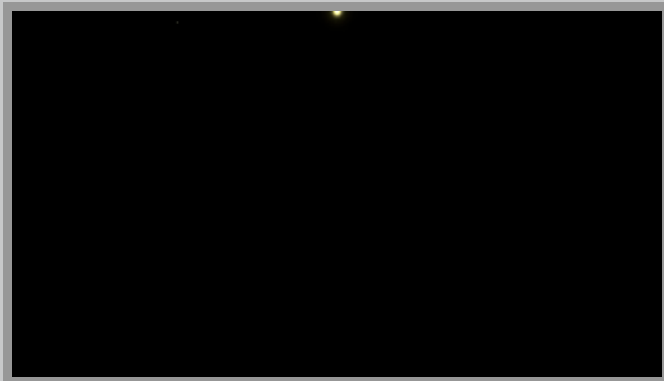


説明

承太郎がカットインで出てくるものを表現してみました。
ルパンとエヴァのカットインを参考にしました。

虹色 演出

1



2



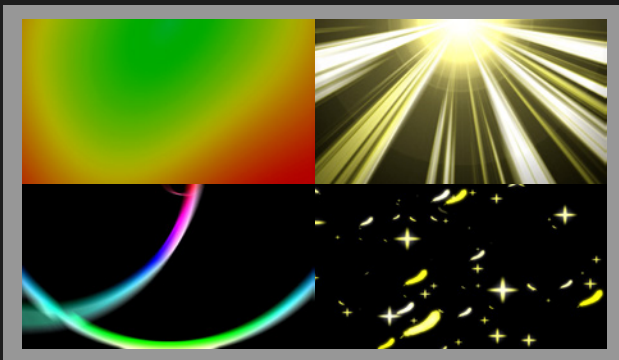
3



4



Production period : 2022 June total creation time : 20hours




説明

遊技機の確定にある虹色のキラキラを作ってみたくて源さんを参考に制作してみました。

CG works modeling

03



洒落た高校生の放課後

少しオシャレな高校生の
ある一日をイメージした作品

Wraith Kunai

apex legends
で使われる近接武器

洒落た高校生の放課後



M Pt Ps

Production period : 2021 October~January total creation time : 95hours modeling : 60hours texture : 25hours retouch : 10hours

RETOUCH



before



after

この作品は、洒落た高校生が放課後によく行く喫茶店に行っているとある日という設定で制作しました。作品が放課後、喫茶店ということもあり全体的に温かい雰囲気になるよう暖色のライト多めに置きました。ここでは高校生の自転車がメインなので最初に目が行くよう背景の色とは反対の寒色系を使いました。又、光沢、立体感を出すために自転車の後輪付近に寒色系のライトをおきました。



Production period : 2021 October~December total creation time : 65hours modeling : 50hours texture : 15hours

この自転車の設定は、高校3年生が入学当初から使っているというもので、サビや汚れが多いです。

自転車は細かいパーツが多く、大変だったのですができるだけリアルに仕上がるようしっかり作りました。



APEX LEGENDS Wraith Kunai



M **Pt** **Ps**

Production period : 2021 December~January total creation time : 60hours modeling : 40hours texture : 10hours retouch : 10hours

RETOUCH



before



after

この作品は、Apex Legends に出てくるレイスというキャラが近接武器として使うクナイを模写してモデリングしたものです。

作品のレイアウト自体は自分で考え、クナイの雰囲気をもっと出せるようレタッチを繰り返し行いました。

このクナイは、壁などに近づけると壁に光が反射することからそれを再現するために岩に青いライトを置きクナイが光を放っているような表現をしました。

Others

13

グループ制作

宝箱全般の UV 展開、テクスチャ、宝箱が開いたときに出る
お菓子のアニメーションを行いました

デッサン

1 年次 2 年次



Creation time : 45hours



Creation time : 30hours

