



001000

# 01 オリジナルキャラ

制作時期:2年後期  
製作時間:モデリング200時間テクスチャ40時間  
△60,325  
texture 2048×2048 3枚  
目標:筋肉骨格のアナトミー  
テクスチャの描き込み表現  
左右非対称のデザイン再現

使用ソフト



背景素材にAdobeStockを使用

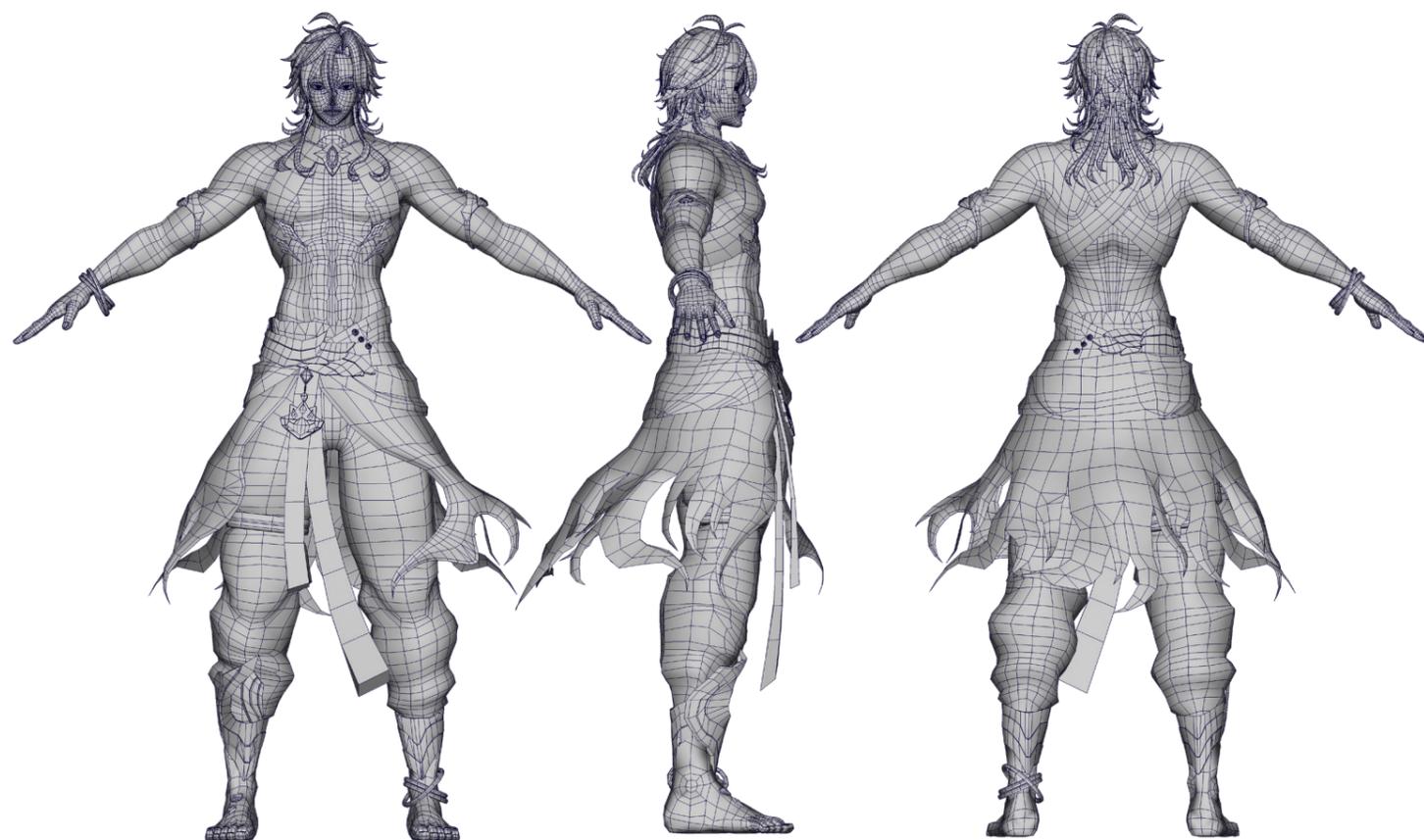


# EGYPTIAN

## Model



## Wireframe



# CONCEPT



テーマ【褐色エジプシャン・ライバル・筋肉】

エジプトのハヤブサホルス神要素を盛り込みデザインしました。

主人公のライバルポジションで荒っぽく少し意地悪な雰囲気ができるようカラーリングしました。

自分の絵柄以外のモデリング再現を目標としたかった為二面図は友人に作画協力をしてもらいました。

# WEAPON



△1,611

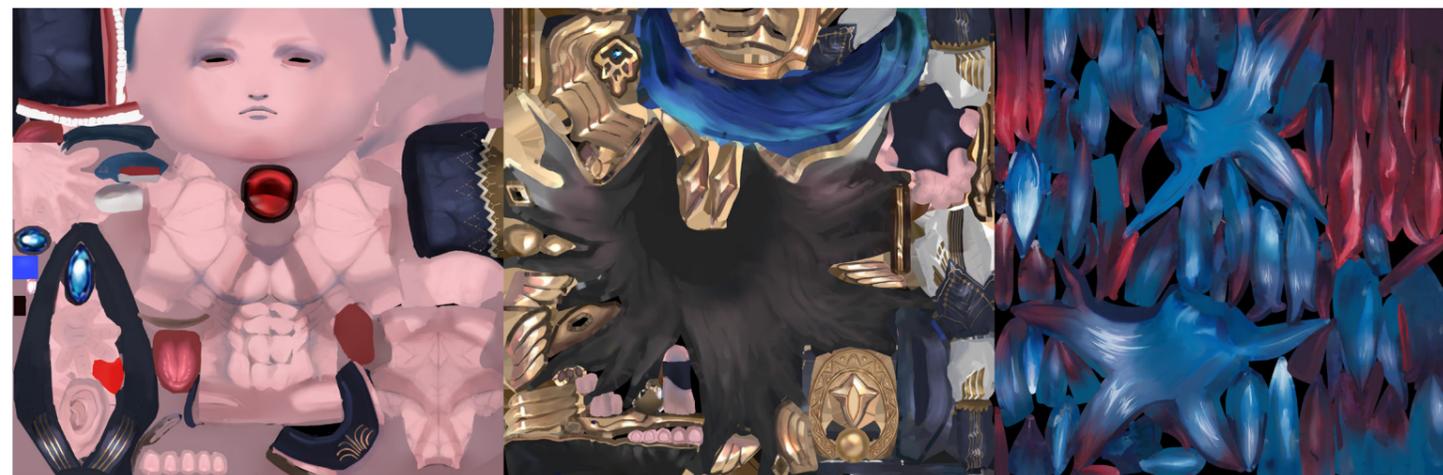
texture 1024×1024 1枚

古代エジプトのシクルソードをもとにデザイン

# BLEND SHAPE



# TEXTURE



ベースカラーだけでも見栄えがよくなるように描き込みました。

AOマップをmayaでテクスチャにレンダリングし焼き込みに使用することでToon調でも平面になりすぎないように調節しました。



# 02 DARK ELF

制作時期：2年後期  
製作時間：モデリング310時間  
△106302  
目標：セミアリアルな表現

■Wireframe





# ●3 ブルーロック 潔世一

制作時期:2年前期

製作時間:モデリング250時間

△43,902

目標:アニメ版・アプリ版の中間ルック

フットボールプレイヤー-特有の足の筋肉を意識

試合中の表情変化の再現

使用ソフト



Texture  
2048×2048

Reference

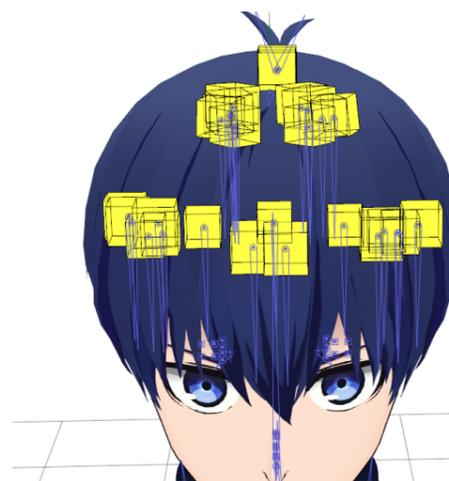
# BAS ARD MÜNCHEN



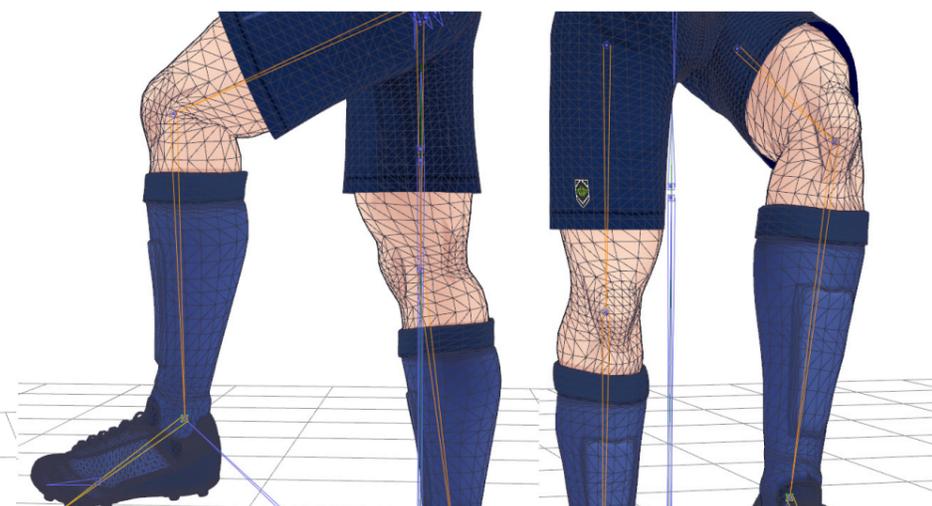
## BLEND SHAPE



## SETUP



▲ 髪の揺れ物  
揺れても髪印象が変わらないように意識しました



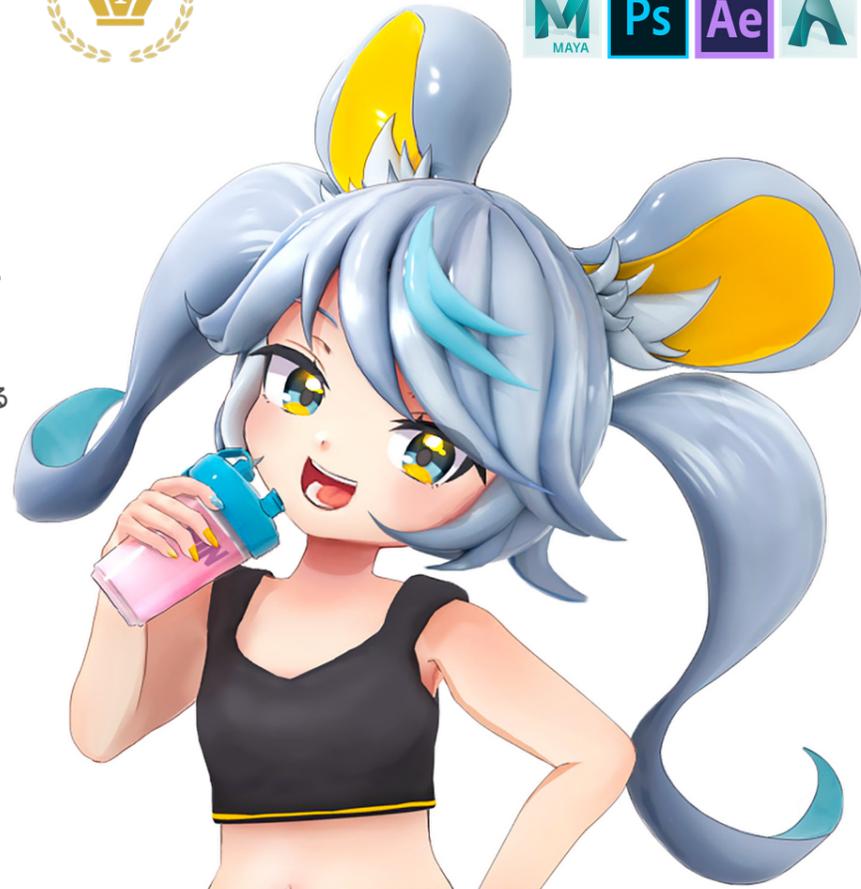
▲ 足のウェイト  
MMDで使用前提の為補助ボーン無しでも太ももの筋肉が痩せてしまわないようにウェイトを調整しました。

# 04 無限ダイエット



制作時期:1年後期 個人製作  
 製作時間:モデリング180時間/モーション50時間  
 頂点数:17627  
 株式会社白組様企業プロジェクト 最優秀賞受賞  
 内容:自分らしいキャラクター・自分らしい動きの制作  
 デザイン・キャラ背景モデリング・リギング・アニメーション・  
 コンポジット個人製作

太って運動してまた食べてしまう、無限にダイエットをする  
 ねずみの女の子の動画制作をしました。  
 キャラデザ・モデリング・アニメーション・コンポジット  
 を一人で完成させる為作業工数からスケジュール  
 を徹底しました。



# ∞ DIET

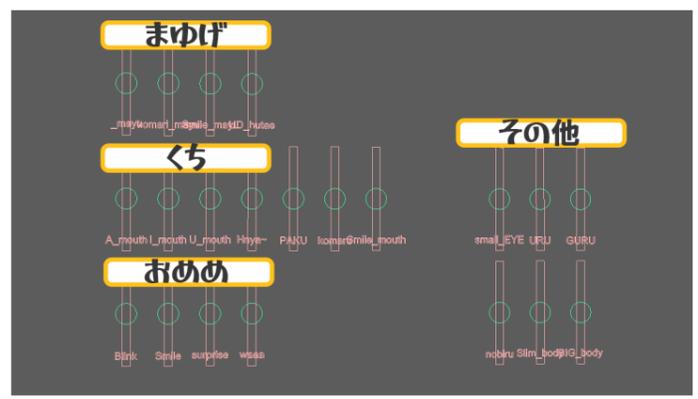


Sketch

※筋トレ時は  
カーディガン・スリッ  
OFF

# RIG

呼吸/息切れをコントローラ-化で  
アニメーション作成負担を軽減



# STAGE MODELING



# COMPOSITE

肉感が伝わるような色調補正  
モデル/背景/影 を分けてレンダリング合成

# BLEND SHAPE





## CGごはん



制作時期：2年後期

製作時間：モデリング46時間テクスチャ8時間

頂点数：517770

デル・テクノロジーズ株式会社 CGごはん2 コンテント 最優秀賞受賞

タイトル：「かに食べてみねの～」

使用ソフト



福井出身なので越前がにが食べたい欲望を詰め込みました。かにの繊細な質感と焼き目にこだわり、あわせて飲みたい地酒を選びました。今年の冬はかにが食べたい…!と思ってもらえるように制作しました。お刺身のみScaniverseを用い3Dスキャンを元に調整しました。

# Picture

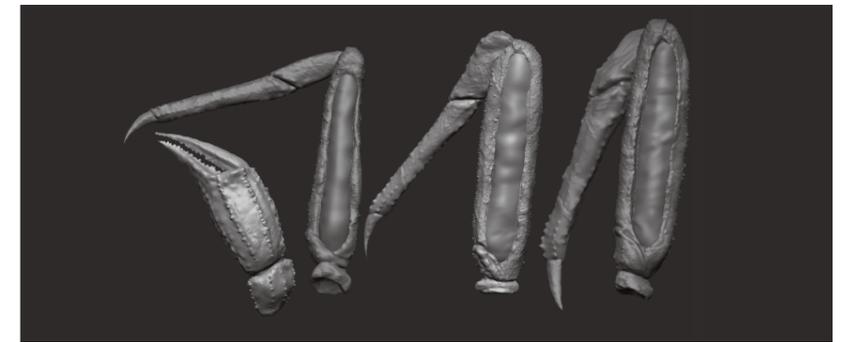
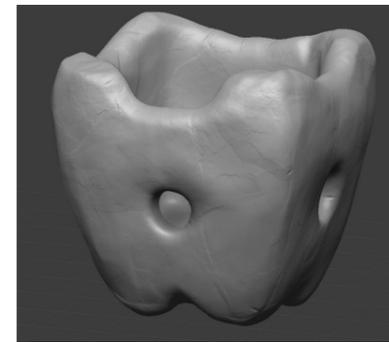
焼きがにの底に反射する炭火が美味しそうになるようエミッシブやライトを調整しました。  
実際に福井の旅館で食べたときの写真をリファレンスにモデリングやテクスチャ作業をすすめました。



# Aset

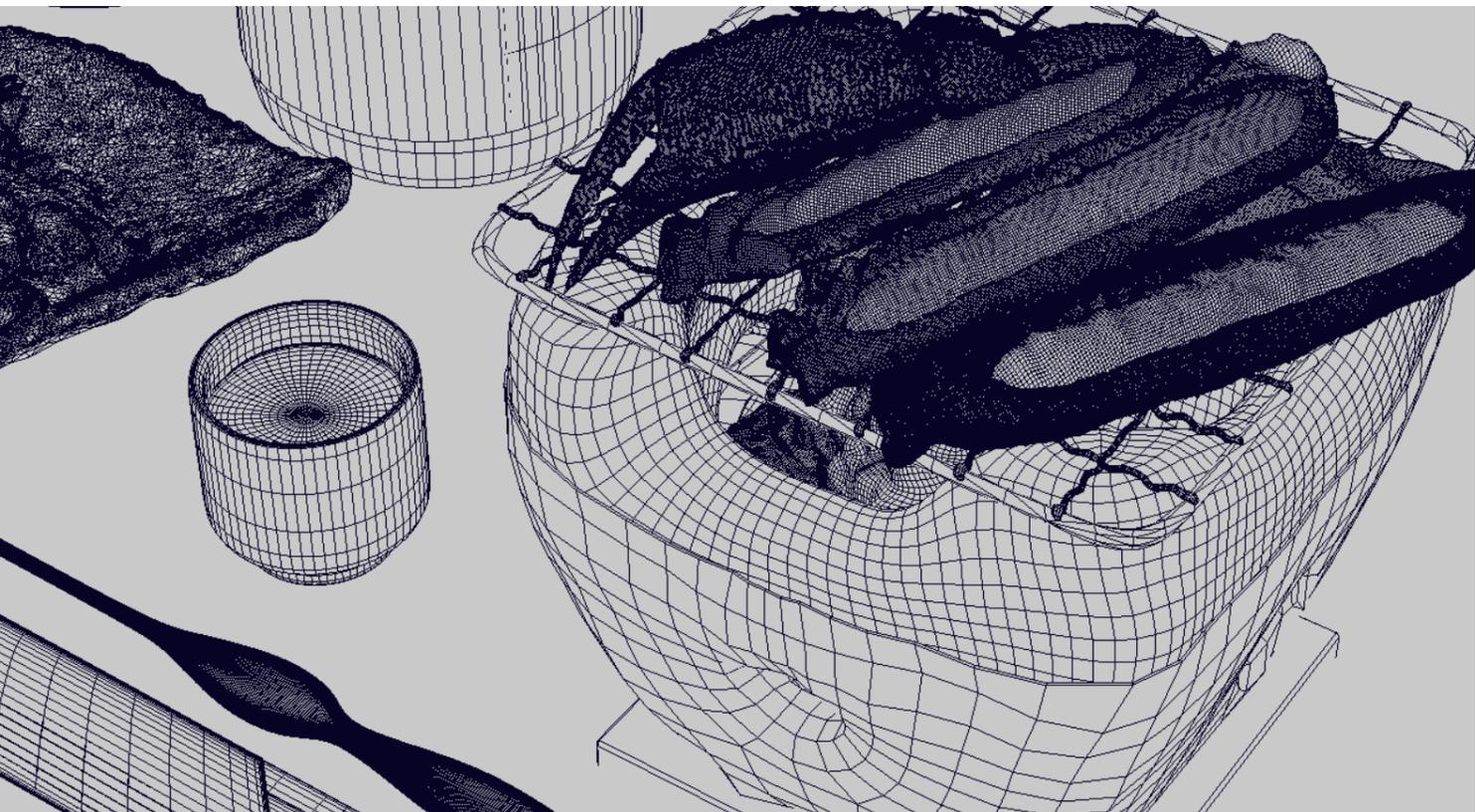


# ZBrush

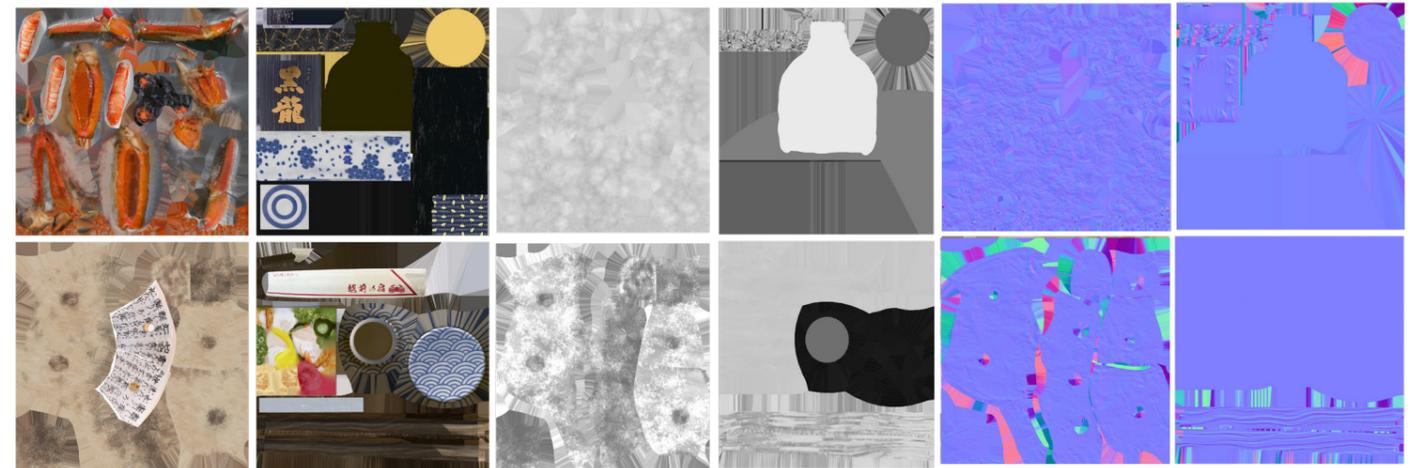


# Wireframe

静止画での出力目的の為リトポロジ-はしていません。



# Texture 2048×2048 16枚

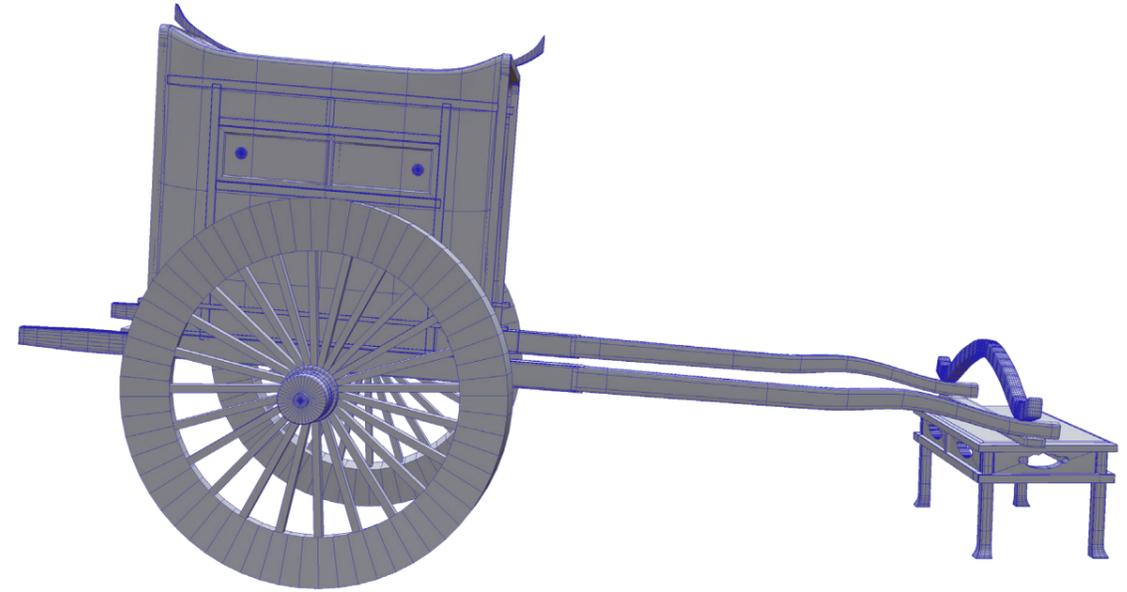


# ●● 牛車

制作時期 : 2年前期  
製作時間 : モデリング28時間テクスチャ34時間  
頂点数 : 33987  
キルアフィルム株式会社様 企業プロジェクト

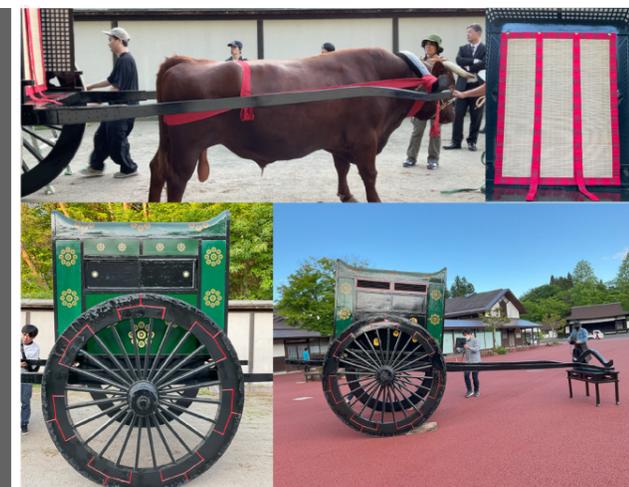
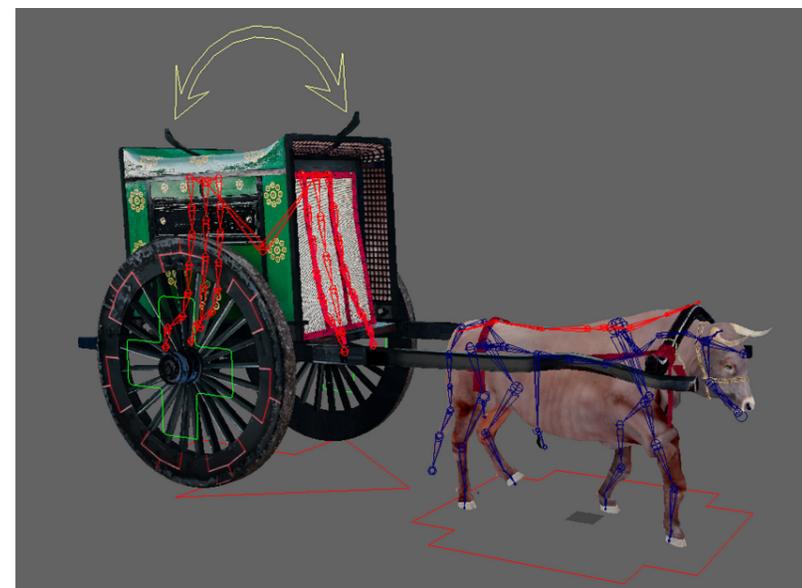


## Topology

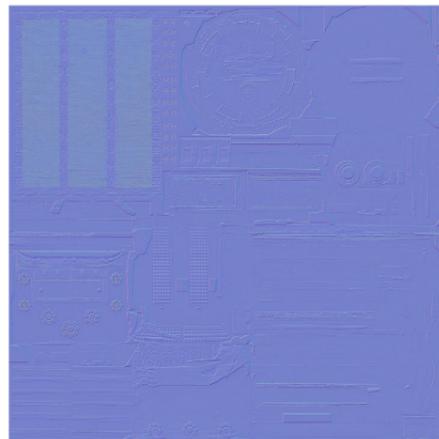


**Rig** 牛車の前後の揺れ、すだれとすだれ紐の揺れをコントローラー化しました。

## Reference



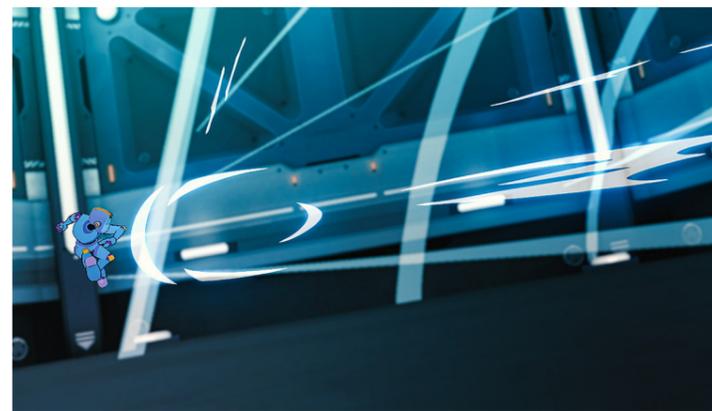
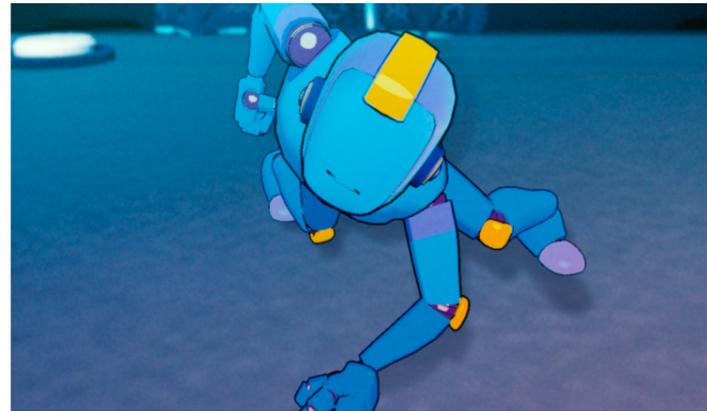
## Texture 2048×2048 3枚



# 一撃で相手を倒すキック



制作時期:2年前期 個人製作  
製作時間:モーション190時間 / コンポジット3時間  
2年企業プロジェクト アニメーションエイド様 最優秀賞受賞



MAYA レンダー



AE合成



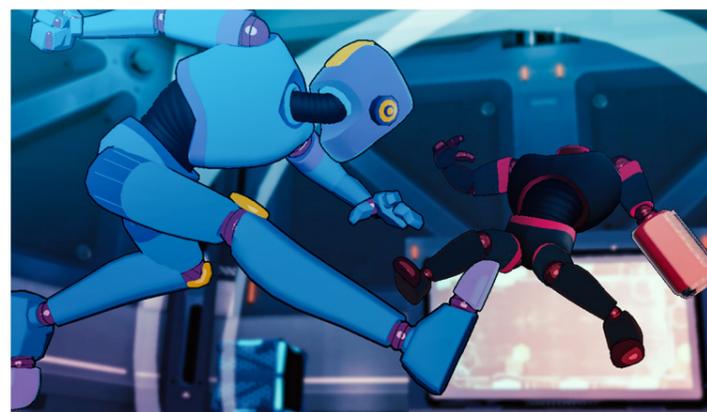
色調補正

リファレンスをもとにモーションを作成しました。  
敵が着地→首をならす→かまへの動きは自分で演技した動画を撮影しモーションを作成しました。

蹴りのシーンでは見ていて気持ちいいリズムのスペーシングを意識しました。

一撃で倒す勢いのある疾走感を表すエフェクトを追加しました。

コンポジットでは背景とモデルごとにグラデーションエフェクトで陰影をなじませました。



[https://youtu.be/Kwcb515\\_RT0](https://youtu.be/Kwcb515_RT0)

# ●● モストロラウンジ -VIPRoom-

使用ソフト  




制作時期:学校入学前  
 製作時間:モデリング40時間  
 テクスチャ:1024×1024 2枚



# ●● オクタヴィネル寮 -アズールの部屋-

使用ソフト  



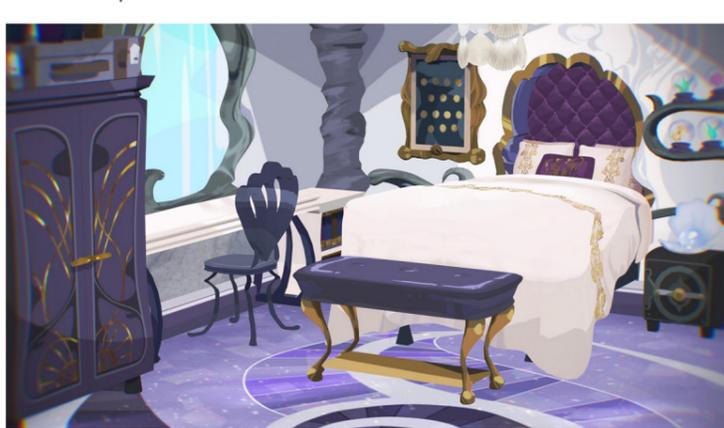

制作時期:学校入学前  
 製作時間:モデリング50時間  
 テクスチャ:1024×1024 2枚



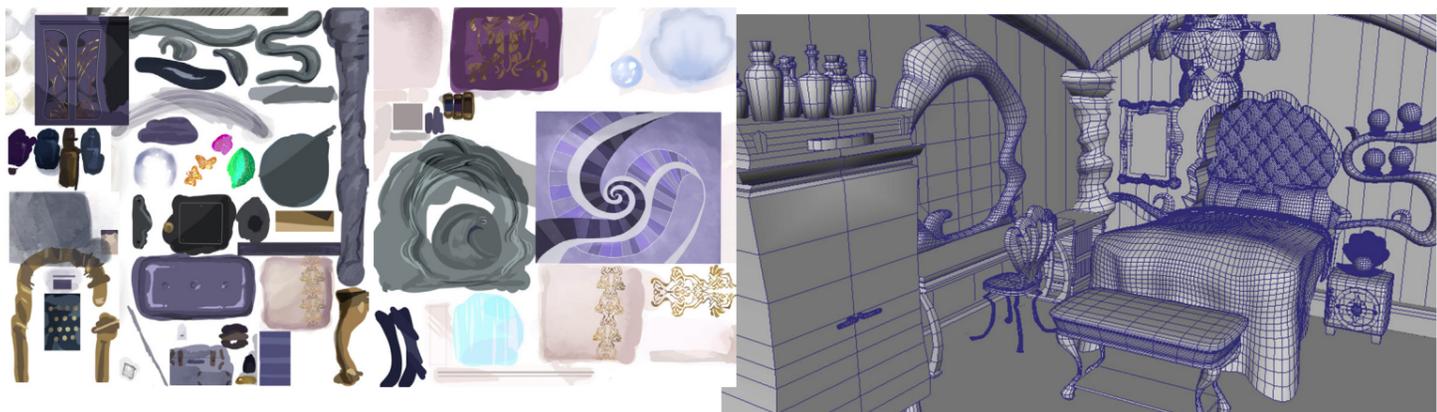
◀リファレンス(ディズニー ツイステッドワンダーランド)  
 ▼全体図/ワイヤーフレーム



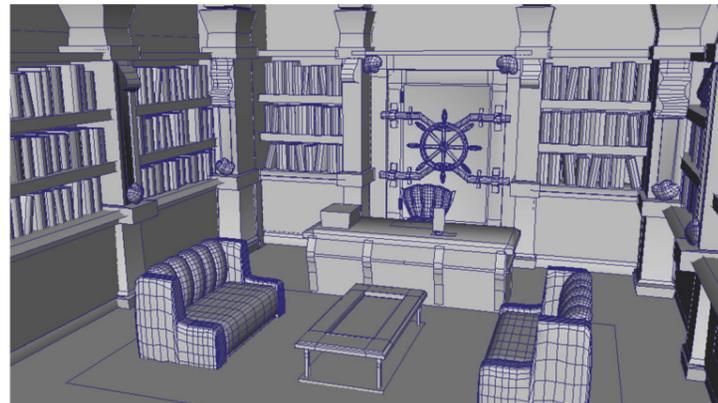
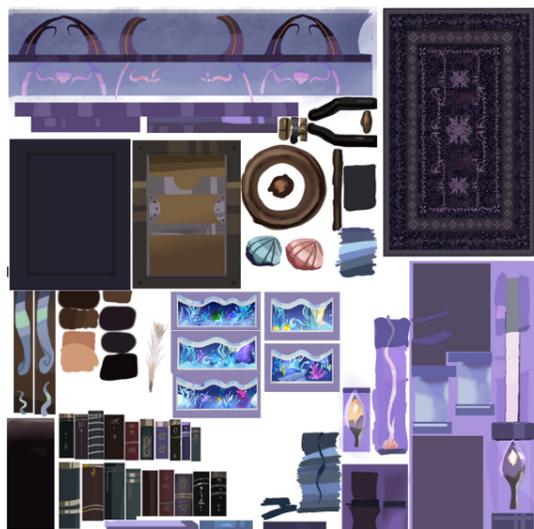
◀リファレンス(ディズニー ツイステッドワンダーランド)  
 ▼全体図/ワイヤーフレーム

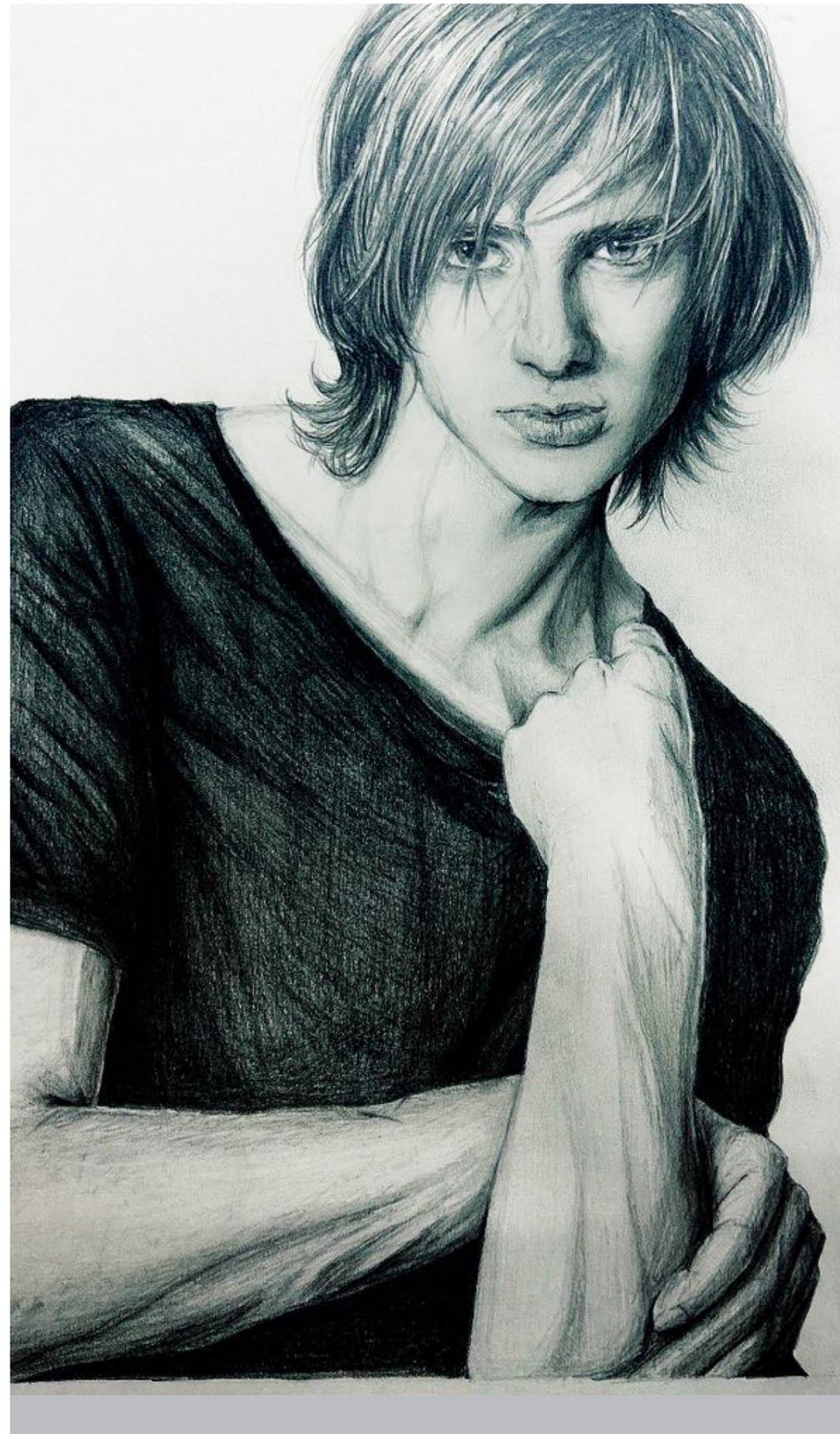
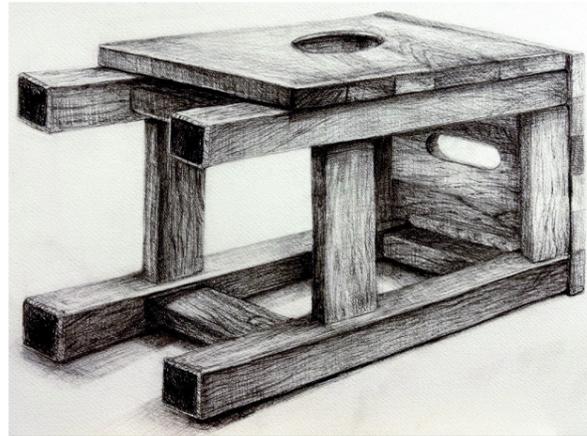


## TEXTURE



## TEXTURE





## DRAWING PRODUCTION DETAILS

図工椅子  
2022/07  
9時間

レンガ/ケトル/トンダ  
2023/0102  
9時間

女性クロッキー  
2023/01  
2時間

骸骨模型  
2023/01  
10時間

男性人物模写  
2023/07  
9時間





# PLASTER

## DRAWING PRODUCTION DETAILS

石膏 アリアス  
2023/09  
12時間

石膏 アマゾン  
2024/02  
9時間



## DRAWING PRODUCTION DETAILS

陶器/布/ブロック  
2023/05  
9時間

ラムネ瓶/紙風船  
2023/07  
12時間



# DRAWING



YAMADA SAKI

FAV



サウナ



ネコ



ビール

GAME

FF8    モンハン3rd    勇者のくせになまいきだ。    ナルティメット ストーム4    バイオハザード4

SKILL



★★★★★



★★★★☆



★★★★☆



CG



2024 0113.ver  
SAKI YAMADA