portforio

千葉デザイナー学院　山﨑悠矢

yamazaki　　yuya

山﨑 悠矢

2002/08/23

趣味　フィギュア収集や鑑賞、アニメ、
サッカーなど

好きな作品

アニメ　「ドラゴンボール」、
「僕のヒーローアカデミア」など

ゲーム　「モンスターストライク」
「ドラゴンボールｚドッカンバトル」
「ポケットモンスター スカーレット」など

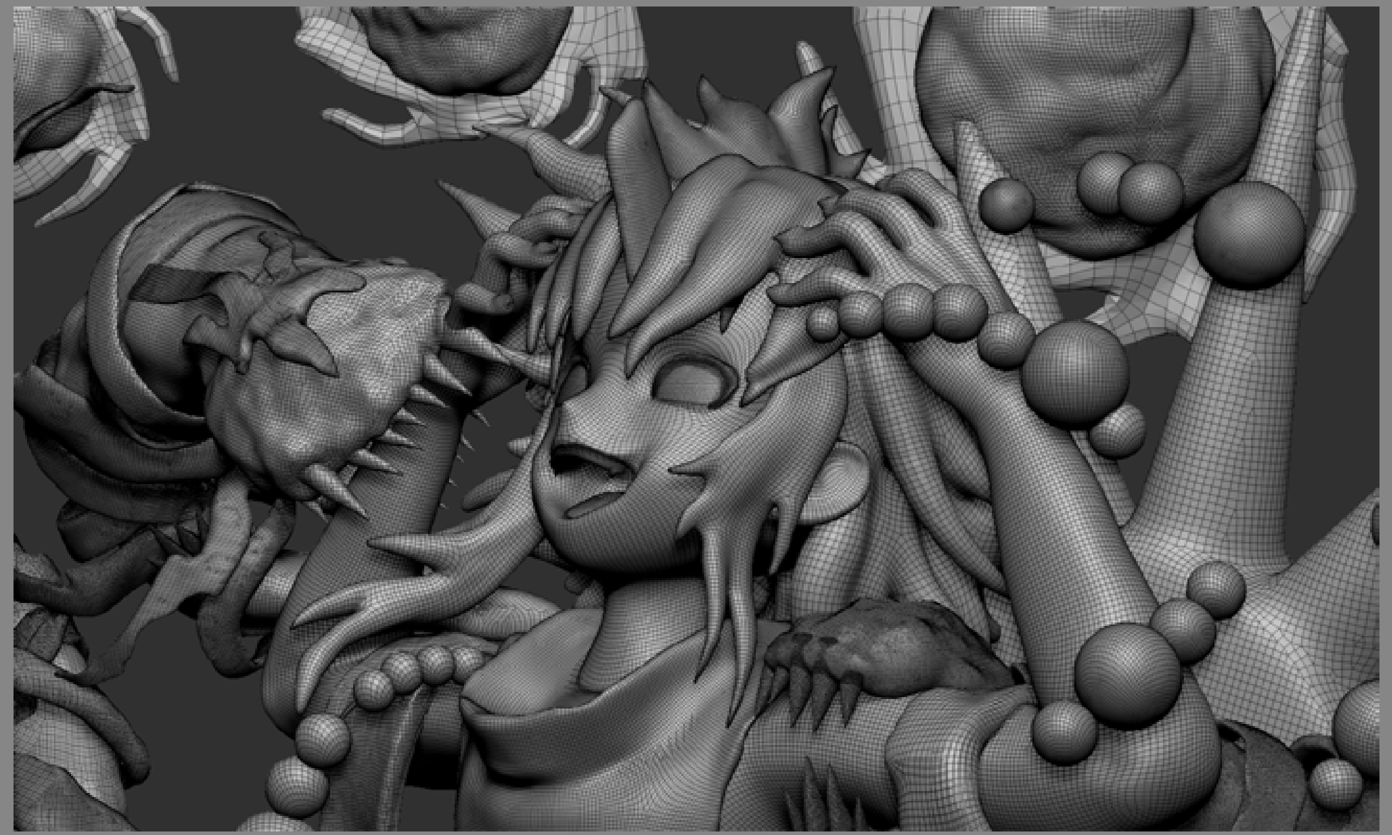
スキル	illustrator　Photoshop
	ZBrush　after effects
	MAYA
	Substance 3D Painter
	CLIP STUDIO PAINT

3DCG

モンスターストライク；那由他

制作時間　約 60 h　使用ソフト　ZBrush

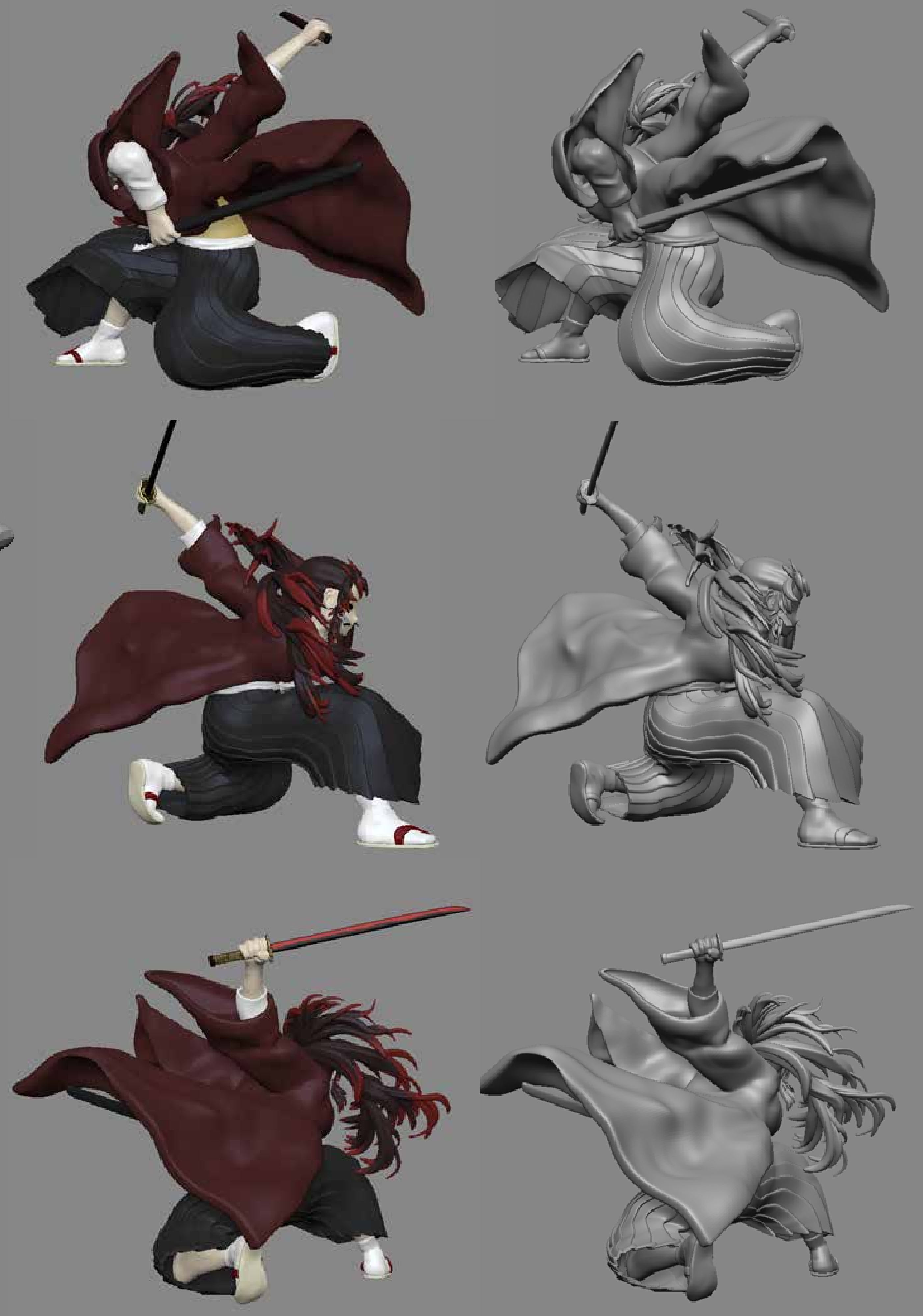
参考画像



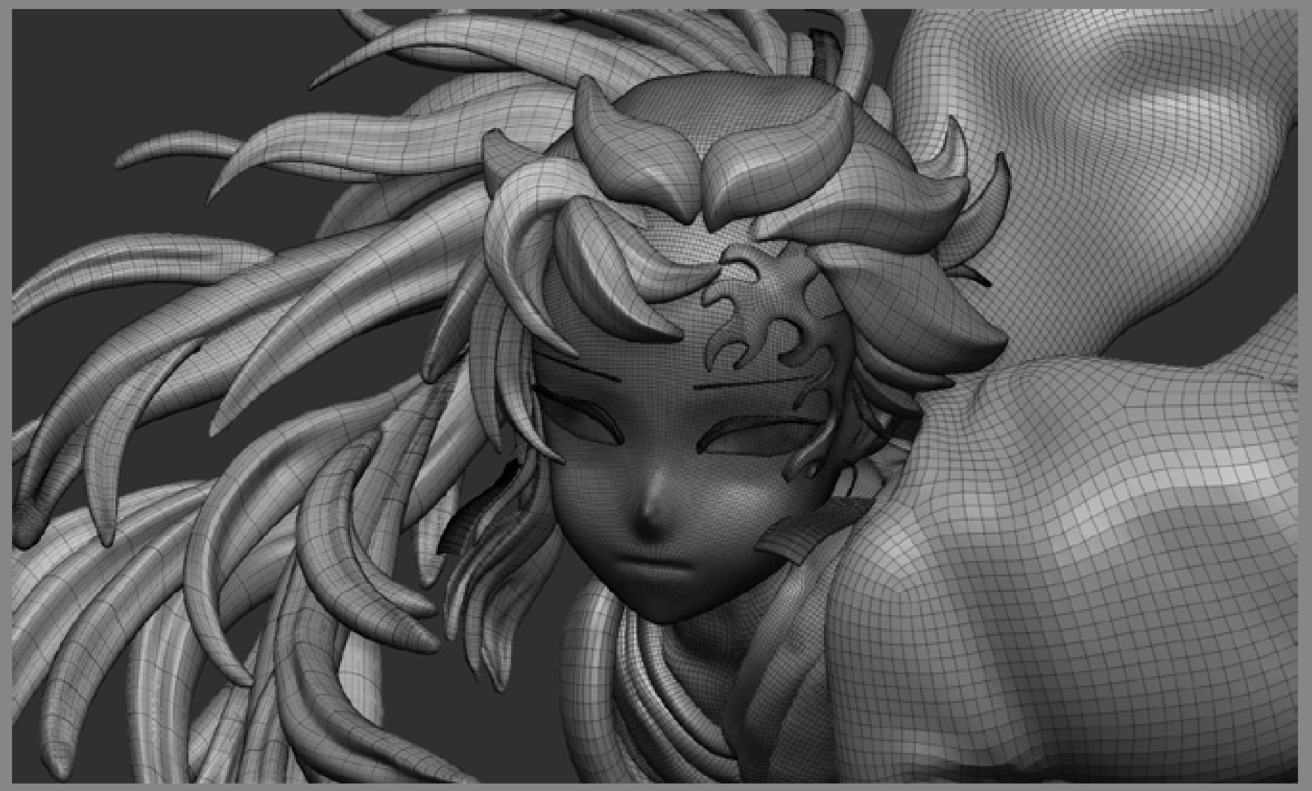
アプリゲーム「モンスターストライク」に登場するキャラクターで、一番好きな「那由他」というキャラクターを制作しました。
細かい所もよく観察し、躍動感やこのキャラクターらしい表情にできるように意識しました。

鬼滅の刃；継国縁壱

制作時間　約 50 h　使用ソフト　ZBrush



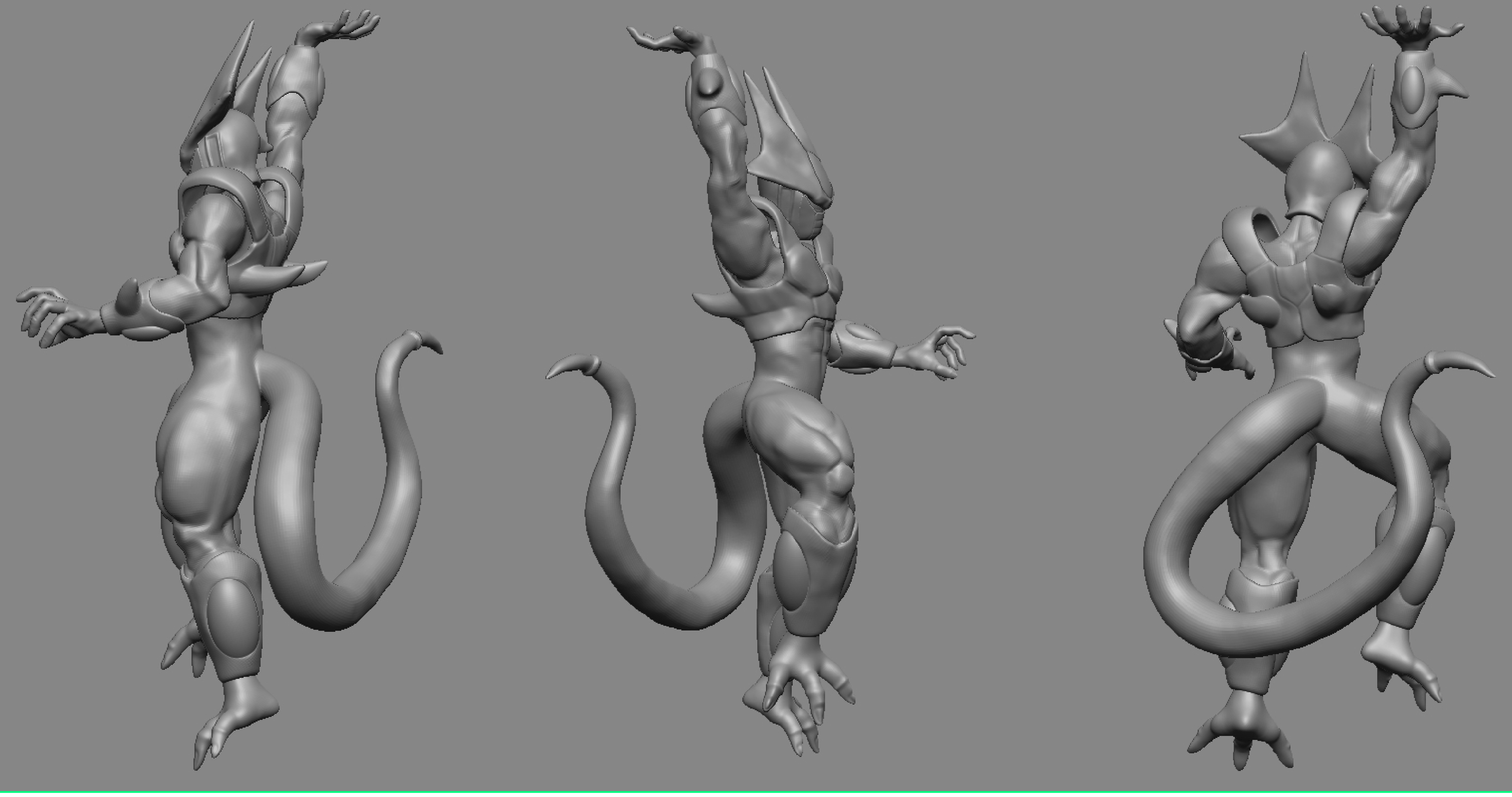
参考画像



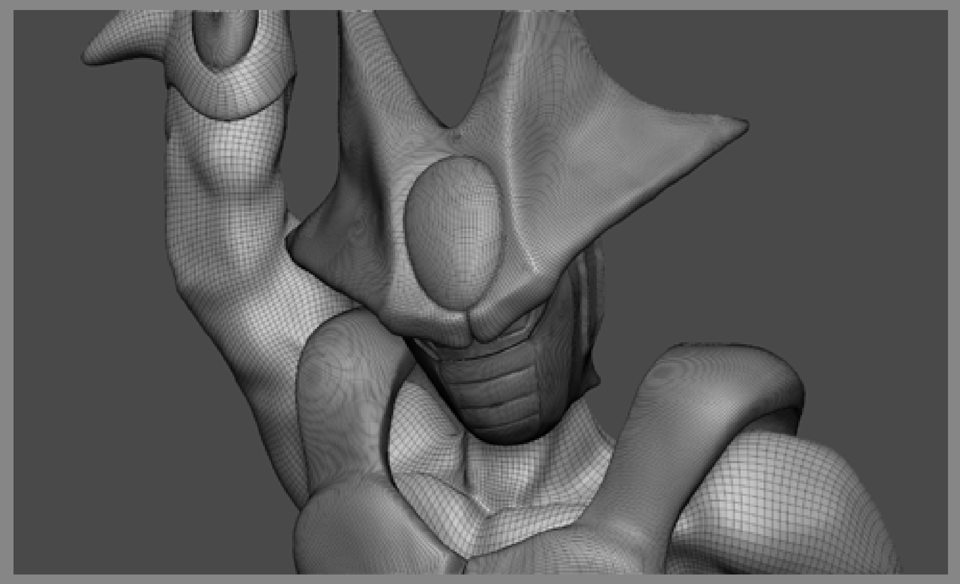
漫画「鬼滅の刃」に登場する「継国頼壱」というキャラクターを制作しました。
実際に持っている漫画の扉絵を参考にし、躍動感が出るように意識しました。
特に髪の毛は一つ一つ丁寧に制作しました。

■ ドラゴンボール；クウラ

制作時間　約 20 h　使用ソフト　ZBrush



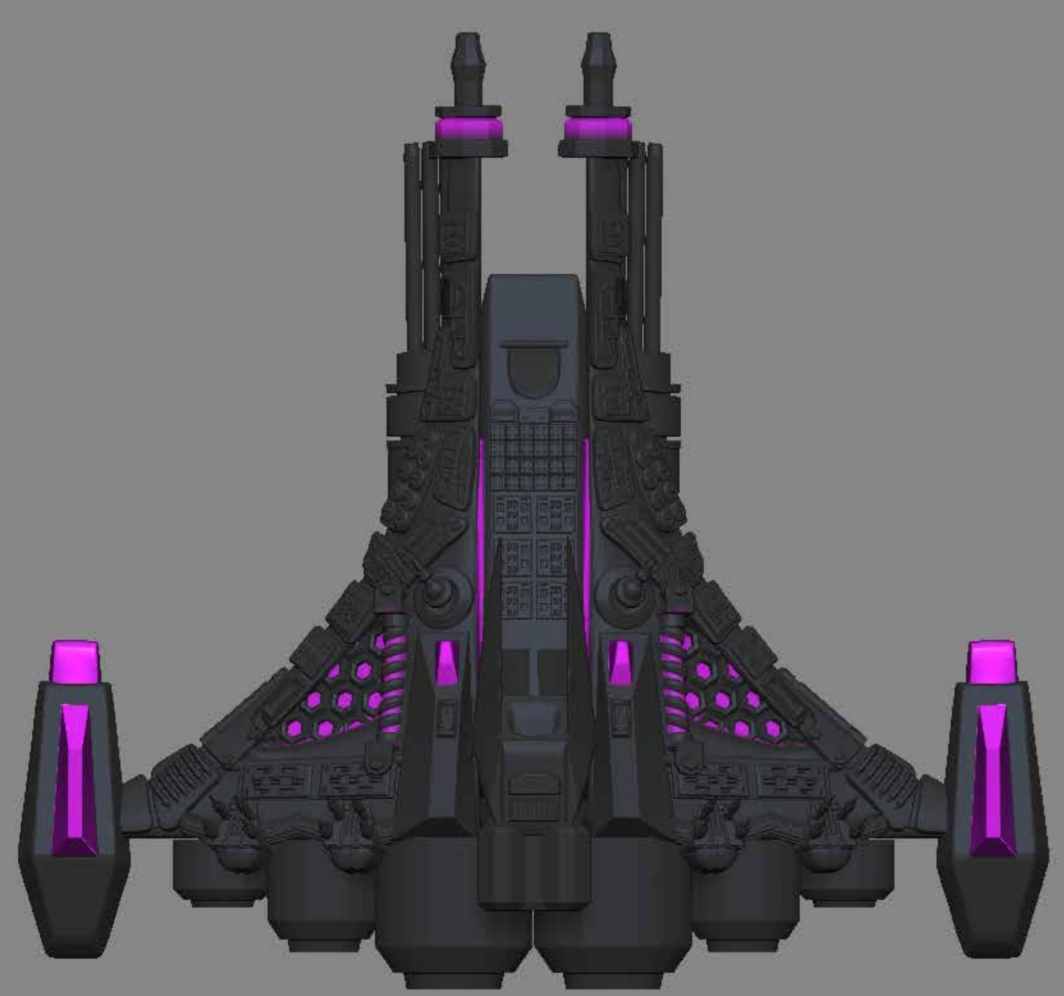
参考画像

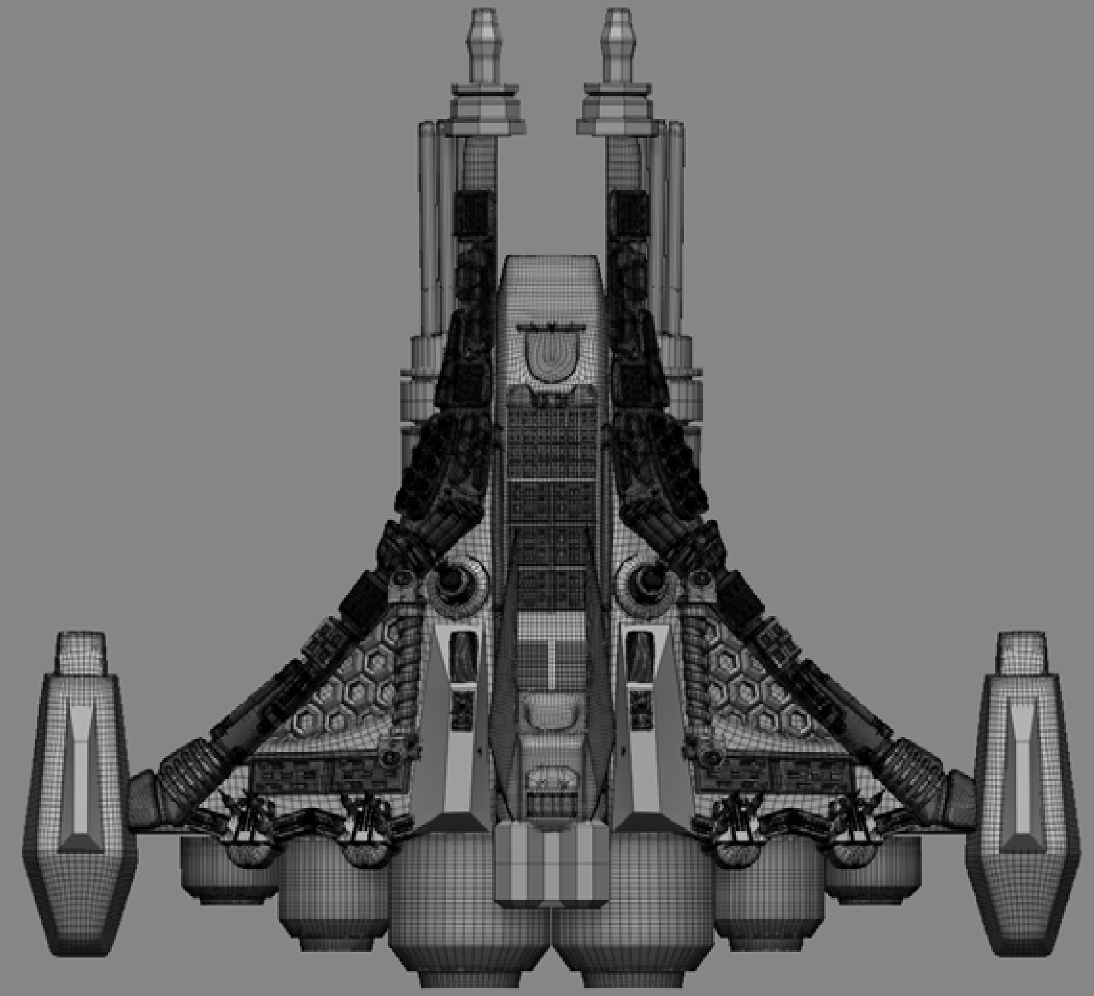


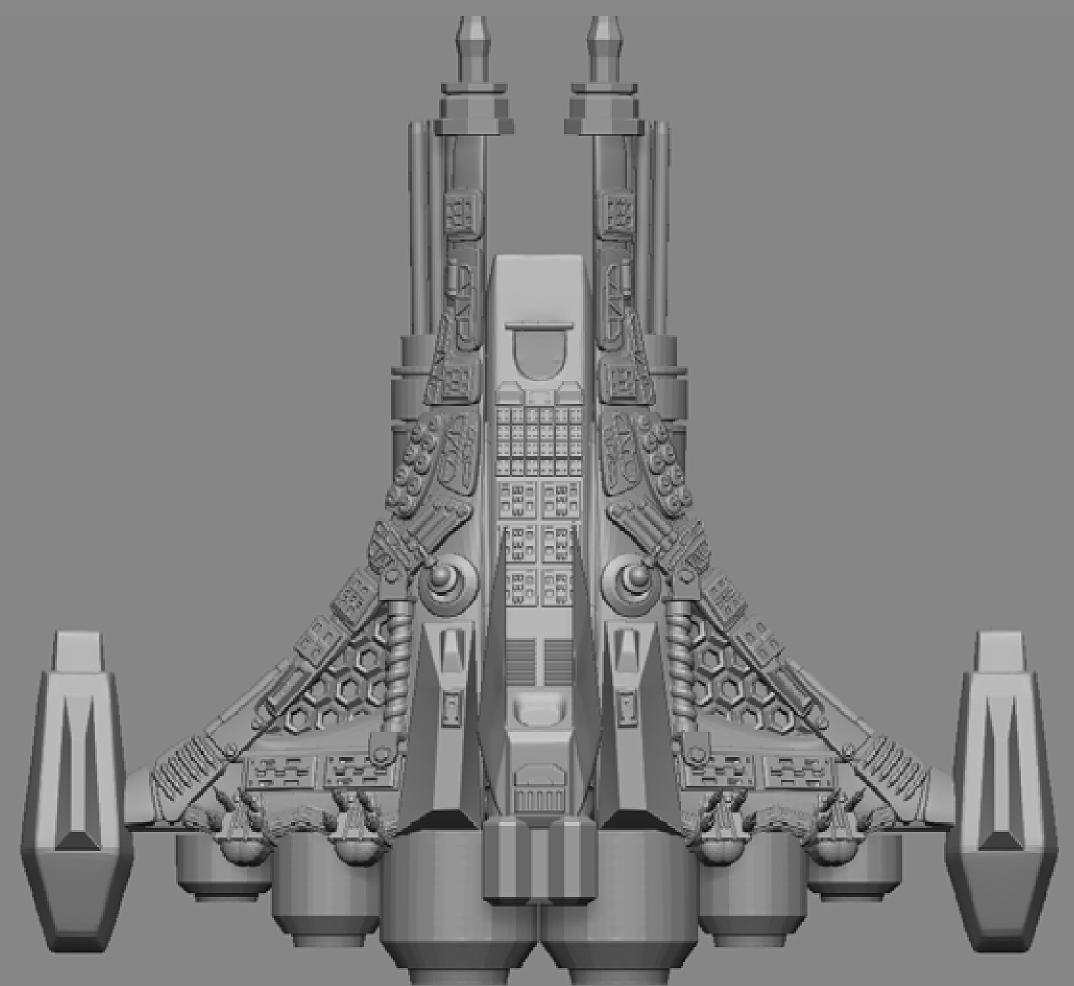
「ドラゴンボール」に登場する「クウラ」というキャラクターを制作しました。
ドラゴンボール特有の筋肉のつき方などをよく観察して制作しました。

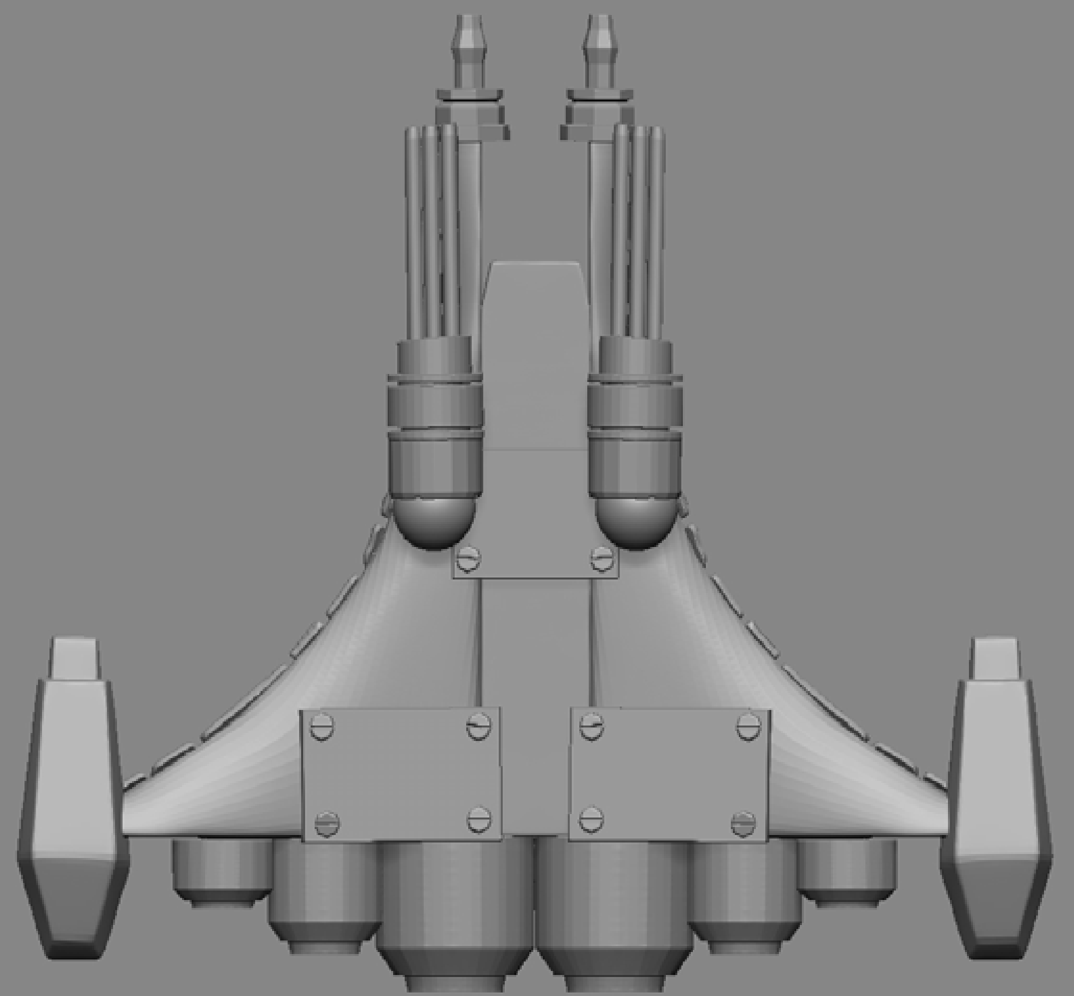
■ 宇宙船 (オリジナル)

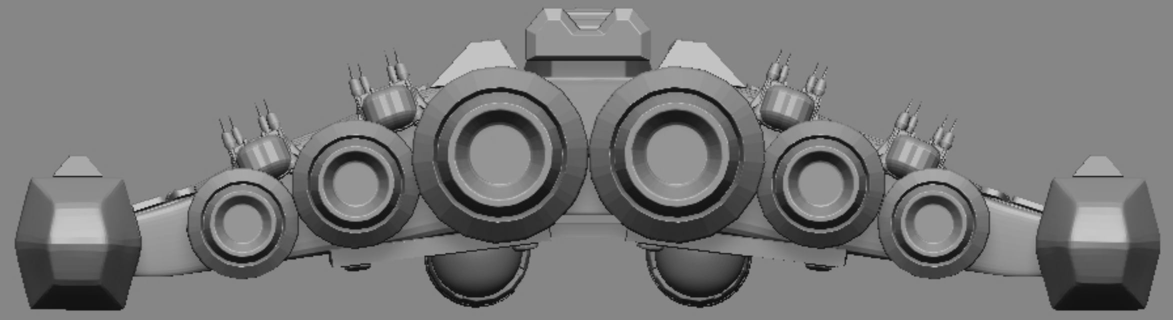
制作時間　約 20 h　　使用ソフト　ZBrush　MAYA

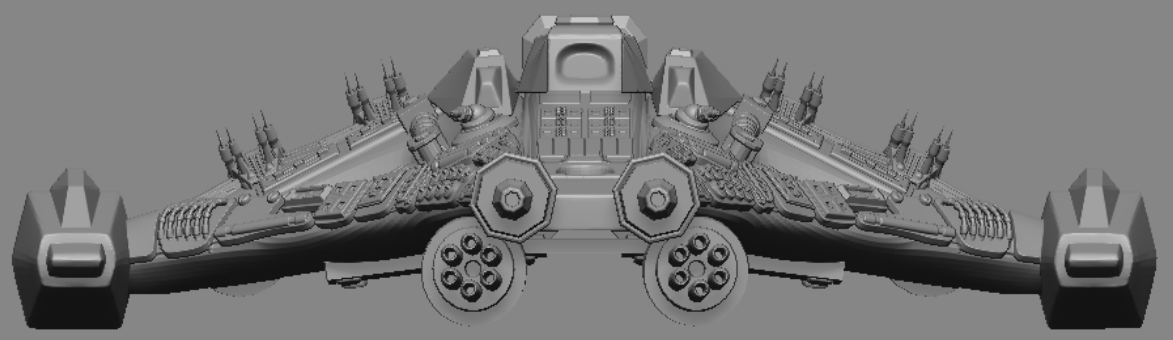








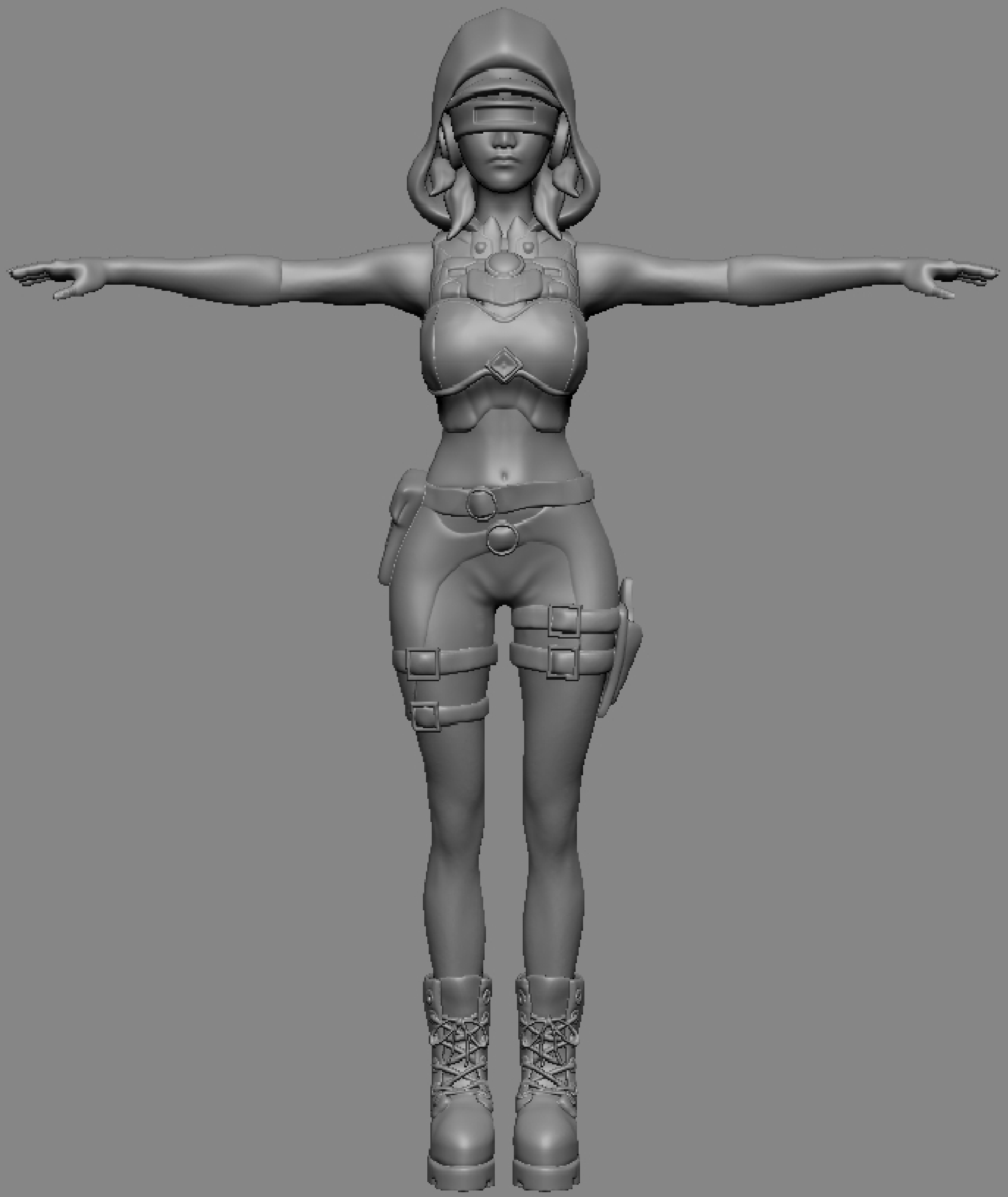


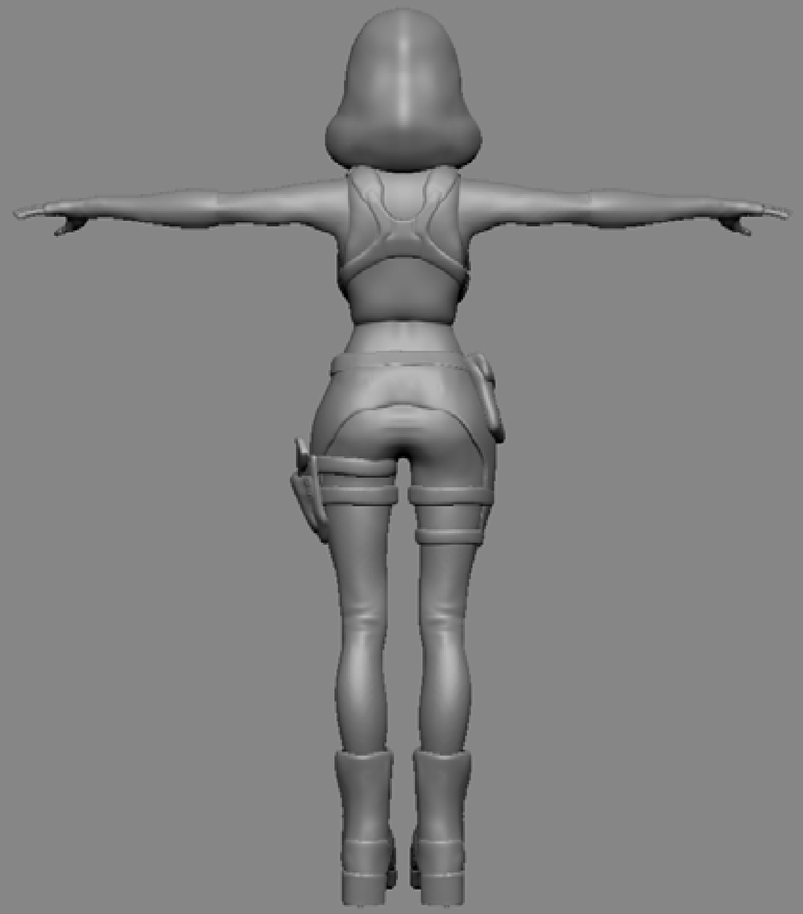


授業の課題で制作した「ハードサーフェスモデリング」です。
ハードサーフェスモデリングはこの作品が初めてで、Zbrush のツールや MAYA を利用し、より機械らしさを出せるように意識して制作しました。

コンバットスーツキャラクター (オリジナル)

制作時間　約 15 h　使用ソフト　ZBrush　MAYA

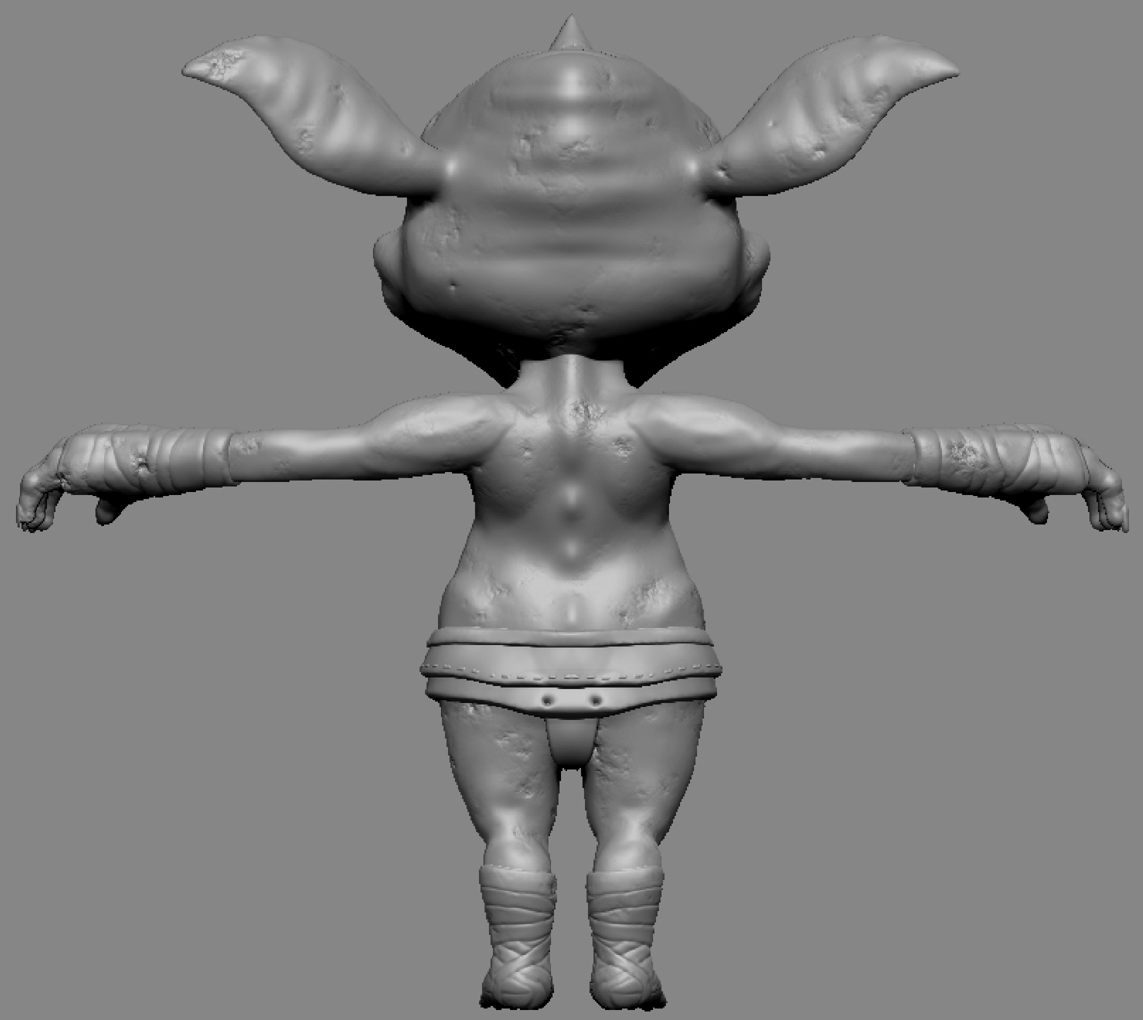




授業の課題で制作したキャラクターです。「コンバットスーツキャラクター」ということで、近未来的な服装にしました。女性キャラクターなので、骨格などを観察し、骨格ウェーブを意識してみました。また靴ひもなど、細部にもこだわりました。

■ ゴブリン（オリジナル）

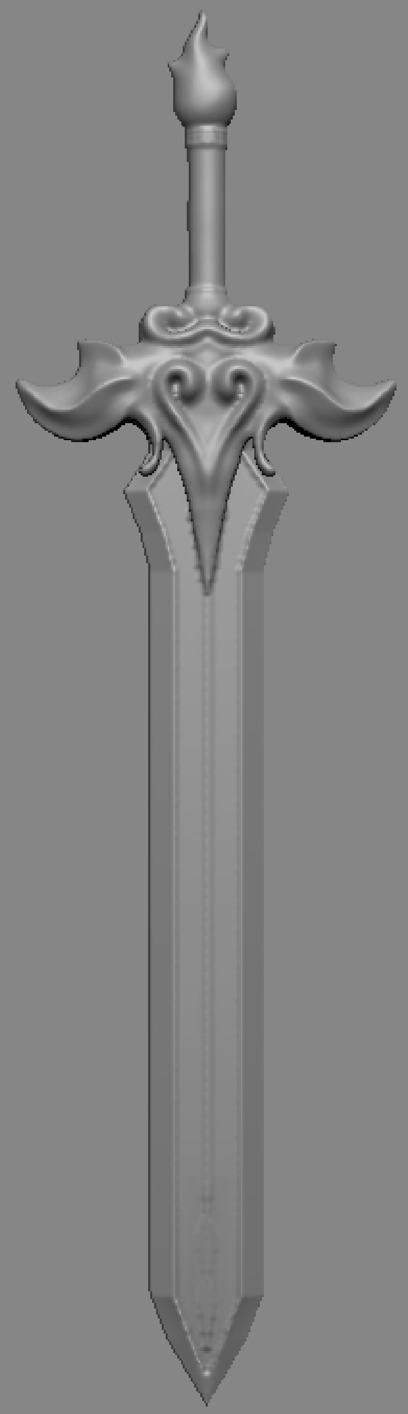
制作時間　約 10 h　　使用ソフト　ZBrush

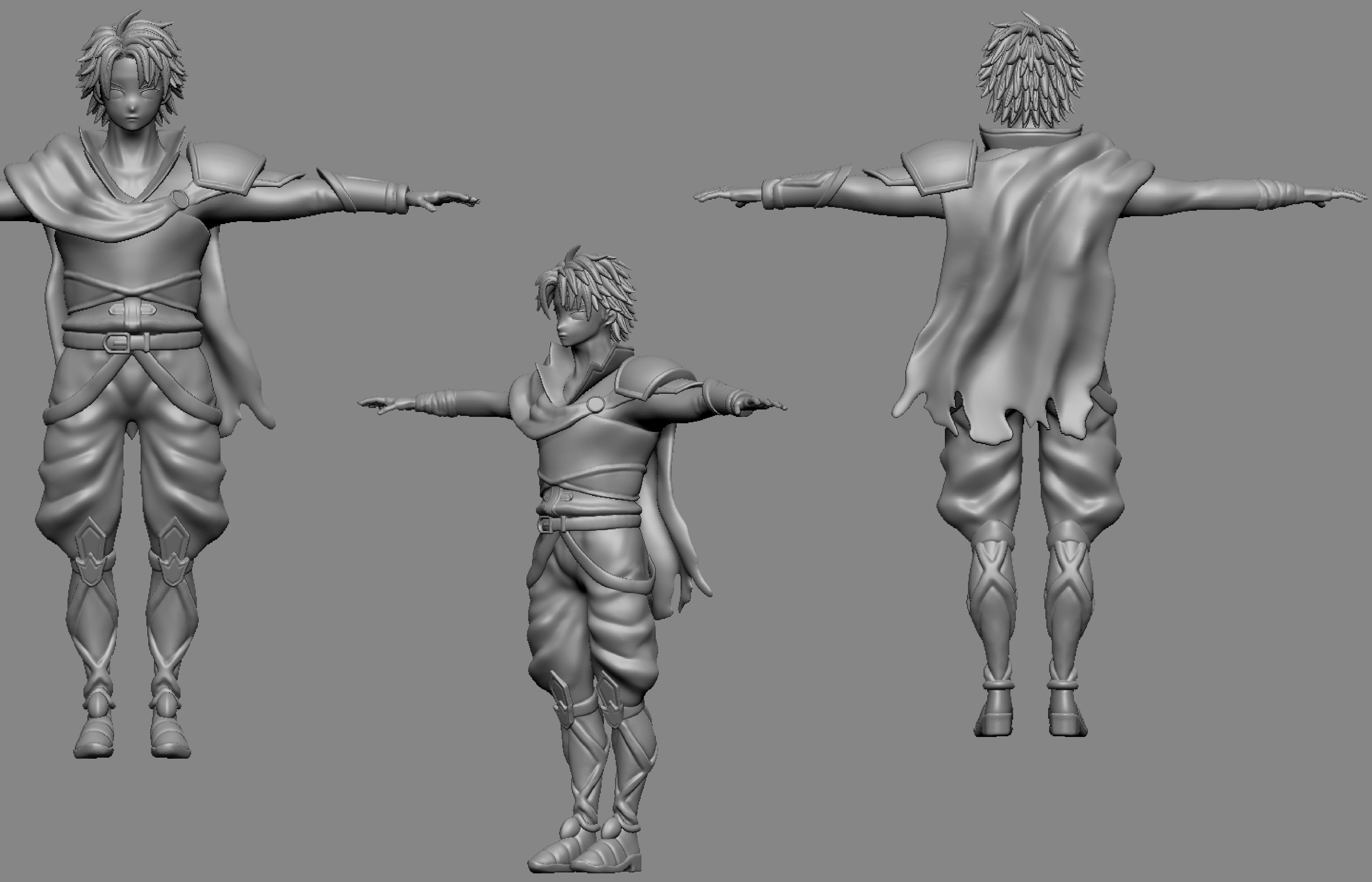


授業の課題で制作した「ゴブリン」です。体が薄汚れているようなイメージだったので
ゾンビっぽく、少し不気味さが出るように意識して制作しました。
体の傷など細かなところも、よりモンスターらしくなるように制作しました。

■ 剣士（オリジナル）

制作時間　約 20 h　使用ソフト　ZBrush　MAYA　Photoshop

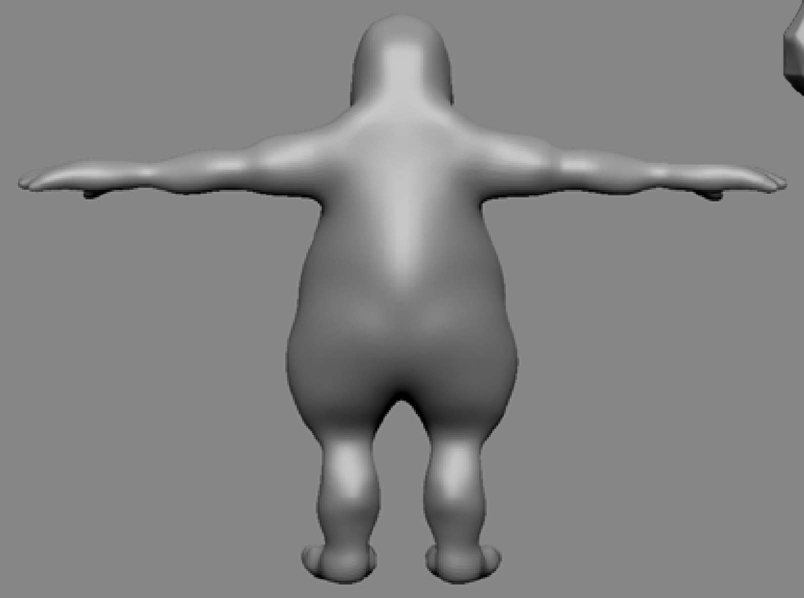
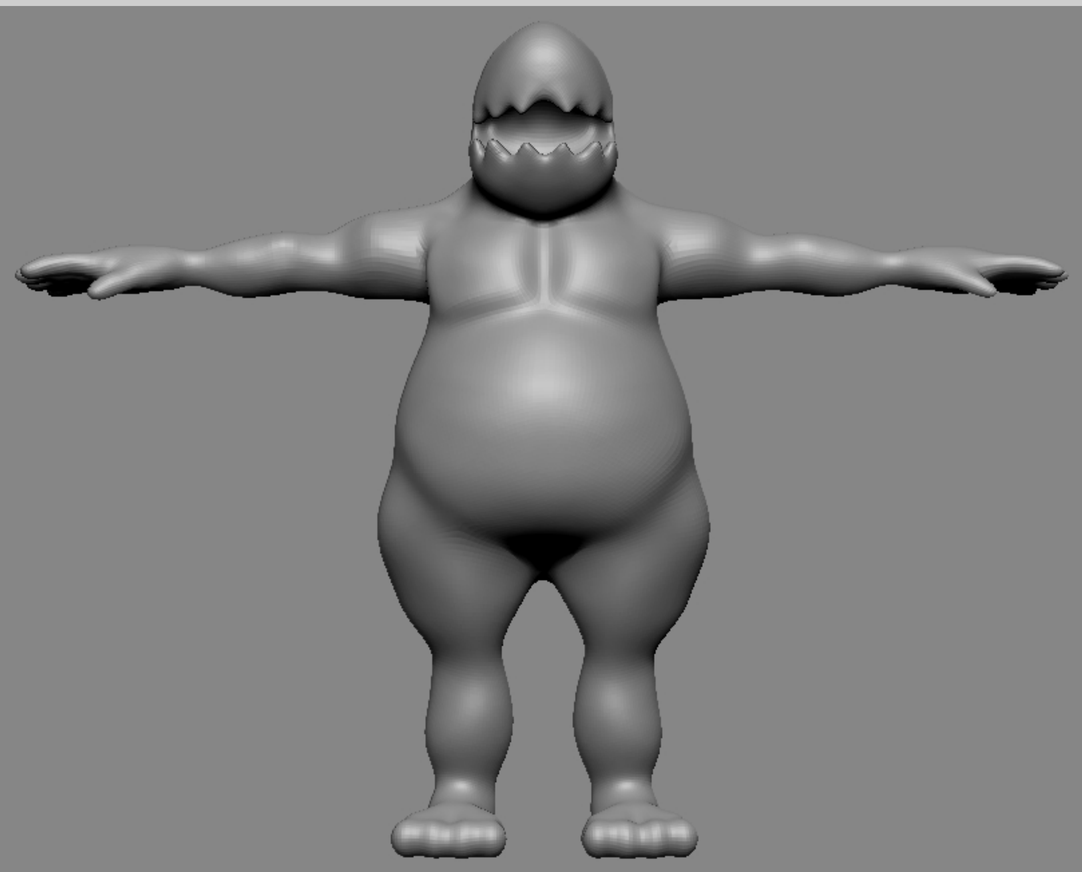




テクスチャ・UV 展開

3D アニメーションを制作する際の主人公を制作しました。
モデリングは Zbrush、リグ、UV 展開を MAYA、テクスチャは photoshop で制作しました。アニメーション用のキャラクターということで T ポーズで制作しました。イメージしていたキャラクターにとても近く仕上がりました。

モンスター１(オリジナル)

制作時間　約２h　使用ソフト　ZBrush　MAYA

3D アニメーションを作る際の敵モンスターを制作しました。
湿ったようなモンスターのイメージです。
限られた時間での制作で、他のキャラクターを目立たせたかったため、とてもシンプルなデザインにしました。

モンスター２(オリジナル)

制作時間　約６h　使用ソフト　ZBrush　MAYA

3D アニメーションを作る際の敵モンスター(ボス)を制作しました。
ミノタウロスをイメージして制作しました。
服やモンスターの皮膚の質感を近づけられるように意識して制作しました。

3Dアニメーション

使用ソフト　MAYA

上記３体によるアニメーションです。
剣士が敵モンスターを圧倒し、ボスモンスターと一騎打ちになるシーンです。剣士の強さが分かりやすい動画コンセプトにしました。背景はフリーのアセット、効果音はフリー素材を使用しました。

動画リンク▶

https://drive.google.com/file/d/1AXpPO0qpOOg-L4eD8898ikVXhpVT2BaX/view?usp=drivesdk

背景制作　使用ソフト　MAYA

倉庫

授業の課題で制作した倉庫の背景モデルです。
格闘ゲームなど、ヤンキーのたまり場のようなイメージで制作しました。

島　使用ソフト　Twinmotion

授業の課題で制作した島の背景モデルです。
自然溢れる島をイメージして制作しました。

Drawing

■ 手

制作時間　約８h

手のしわや、爪と皮膚の質感を描き分けられるように意識して制作しました。

■ 紙袋

制作時間　約７h

紙の薄さや、折り目のしわなどを細かく観察し、
光の当たり方などもよく考えながら制作しました。

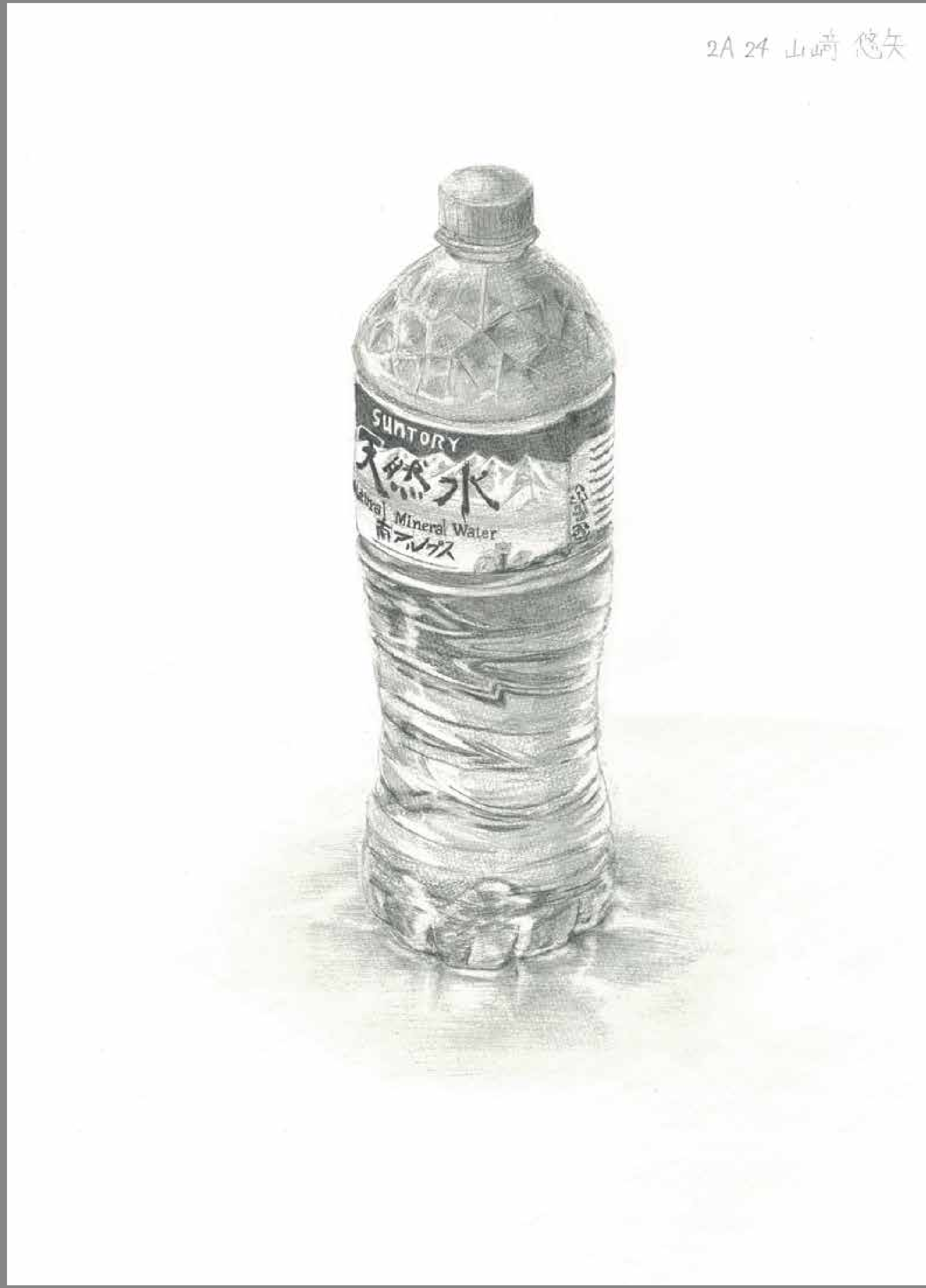
■ 縄

制作時間　約 6h

縄のガサガサした質感や、結び目の構造などをよく観察しました。
影の濃さも強弱があるため、よく観察して制作しました。

■ ペットボトル

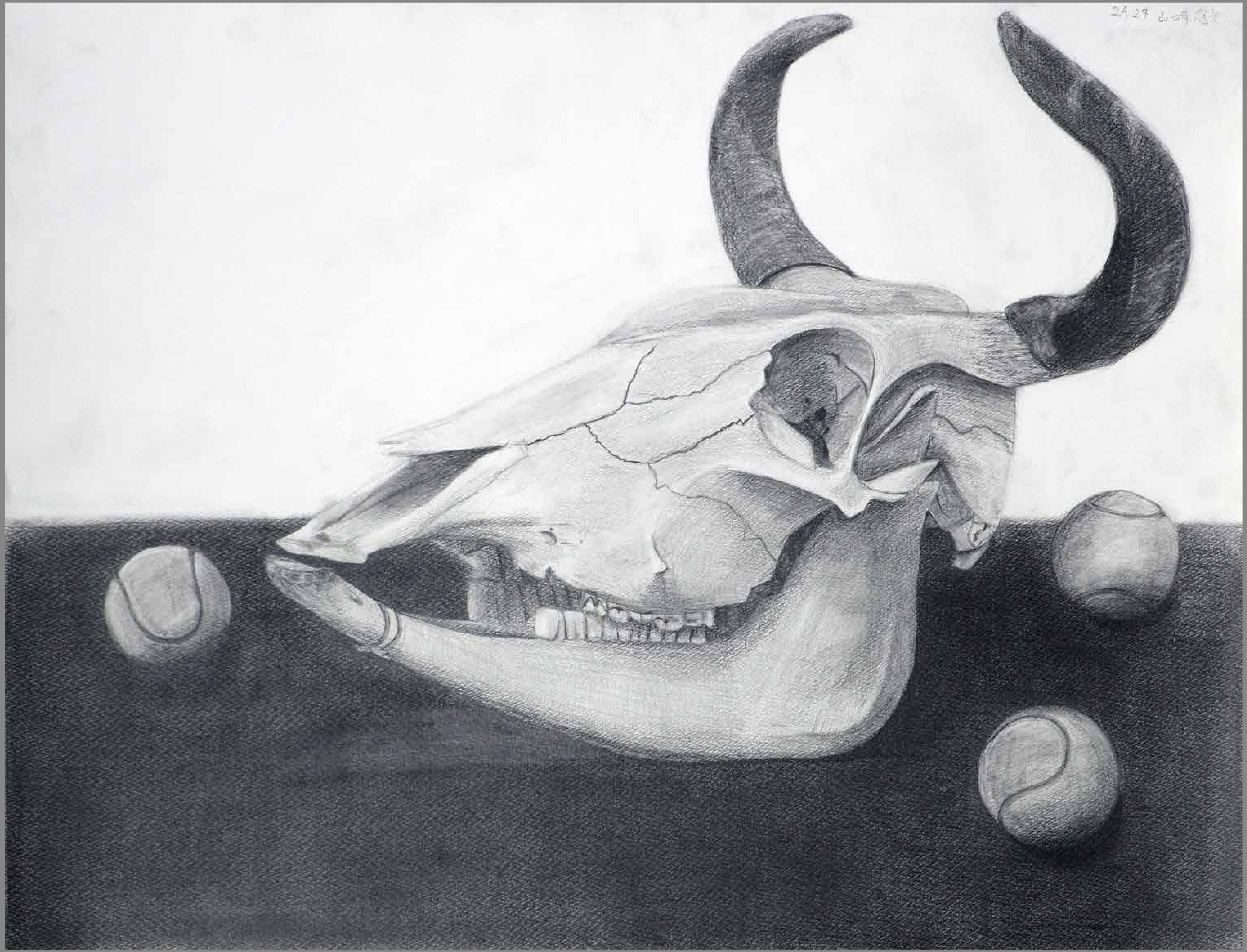
制作時間　約 7h



水が入っていて光の反射による影がより複雑なため、よく観察した。
またラベルがあり、より本物に見せるために細かなところも手を抜かずに
制作しました。

■ 牛骨とテニスボール

制作時間　約 12h



牛骨の硬さとテニスボールの質感を描き分けるために鉛筆のタッチを変え、牛骨の迫力が出るように意識して制作した。3 つのテニスボールの描き方で奥行き感が全然変わってしまうので、テニスボール１つ１つの描き方もタッチを変えるなどして、工夫して制作しました。

山﨑悠矢
TEl　080-7705-4403
mail yamazaki.yuya211041@cdg-st.jp