



PORTFOLIO

Profile



suga haruka
菅 遥香

動いた時に魅力的に見える
3DCGをつくれるデザイナーに
なりたいです！

- ▶希望職種：3DCGデザイナー
- ▶趣味：美味しいご飯を食べる、アニメ・ドラマ・映画鑑賞、山登り
- ▶好き：初音ミク、Mr.s Green Apple



モデリング、リギング、アニメーション、レンダリング
といった基本的な流れはできます。



テクスチャを描くときに使用しています。
趣味で絵を描くため、ほとんどの機能は使いこなせます。



スカルプトしてからリトポロジーしてつくりたいときに
使用しています。



フィルターをかけたいときや色を大きく変えたいときに
使用しています。仕上げで使うことが多いです。



汚しやリアルな陰影を入れたいときに使用しています。
使い始めたばかりなので、まだまだ勉強中です。

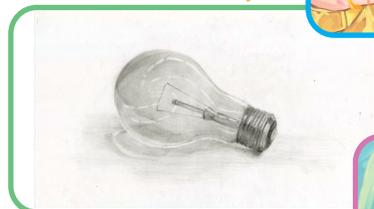
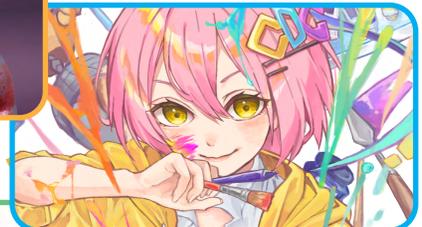
Contents

01. 3DCG

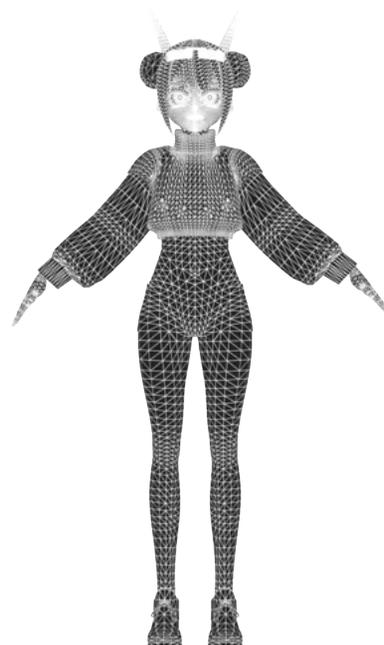
02. 2Dイラスト

03. デッサン

04. 2次創作



動画のリンク→



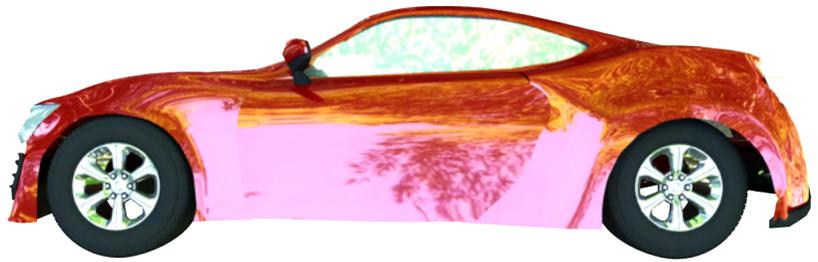
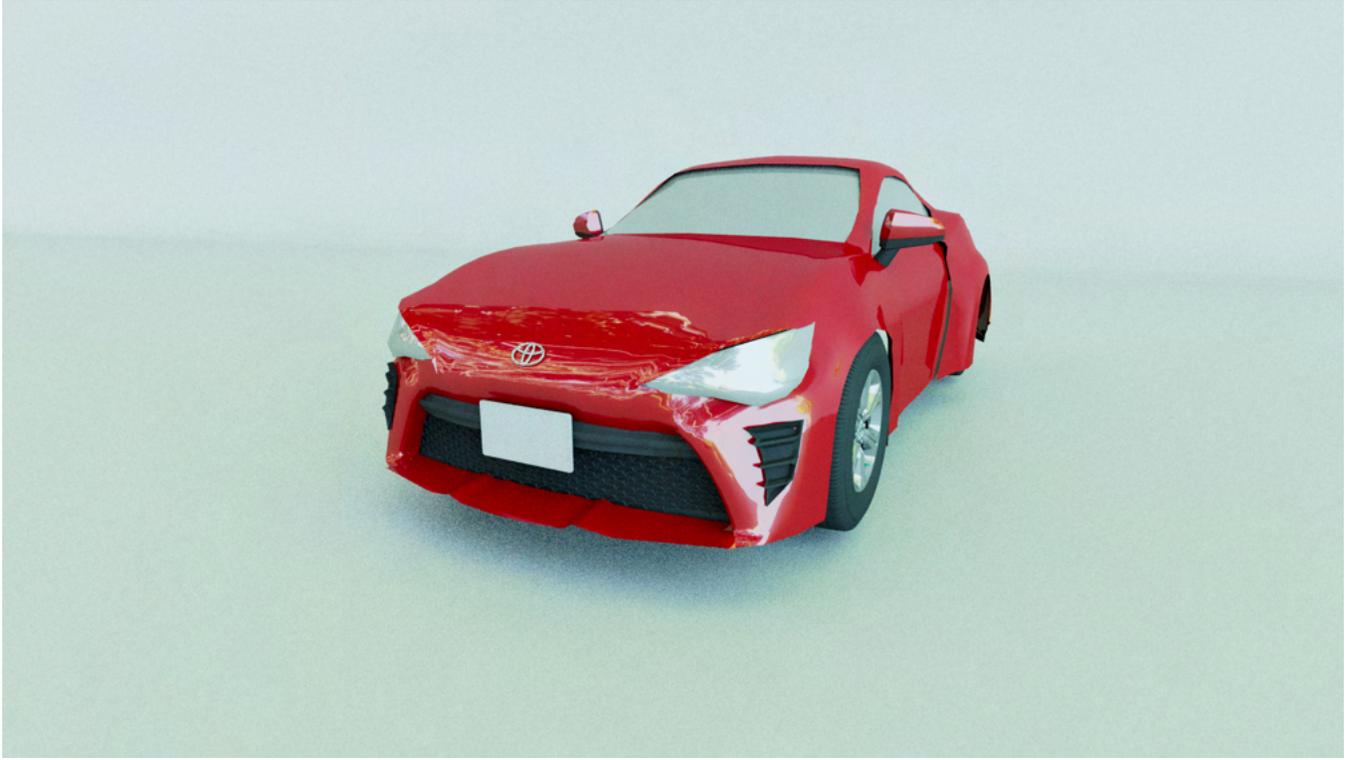
Comment

数々の擬人化をテーマにしたゲームがある中で、「車の擬人化」をテーマにしたゲームをみたことがないと思い、制作に至りました。彼女はTOYOTA86の擬人化です。オリジナルゲームのプロモーションビデオを制作したのですが、上半身にフォーカスする構成だったため、ブレンドシェイプに力を入れました。



◀使用ソフト

制作時期：2024年1月～2月



▼リファレンス



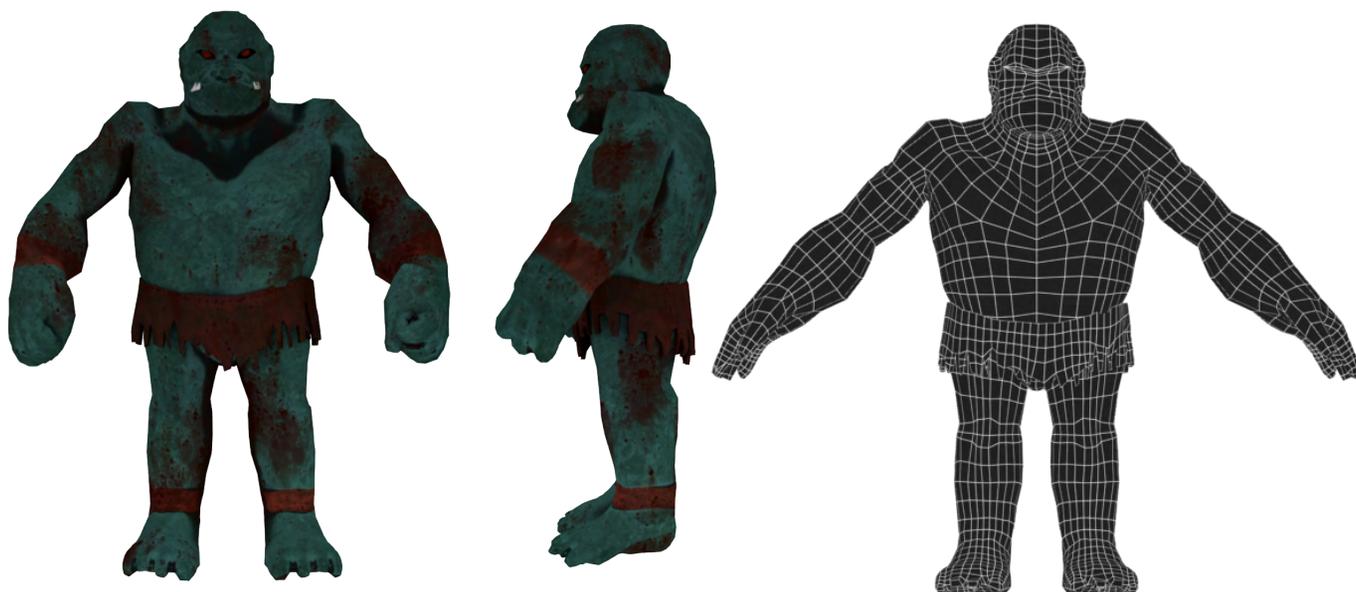


◀タイトルビジュアル

コンセプトアート▶



◀TOYOTA86三面図



Comment

Substance Painter を活かしたテクスチャの作成と、スカルプトしてからリトポロジーする制作を学ぶために制作しました。「凶暴で出会ってしまったら最後！なオーク」をイメージして制作しました。アンビエントオクルージョンや汚しを駆使して返り血を表現したり、フィルターなどの効果をかけやすい Unity でレンダリングするなどして迫力を表現しました。



◀使用ソフト

制作時期：2023年10月



Comment

Maya の機能をより活用してつくることを目的として制作しました。ショートカットキーやホットキーを割り当てて作業を効率的に進めたり、今までよくわかっていなかったカーブを活用して制作することができました。



◀使用ソフト

制作時期：2023年10月



Comment

1年時の進級制作で制作したキャラクターモデルです。初めてのキャラクターモデリングで、探り探りで制作しました。素体はVroidで制作し、服はMayaで制作しました。機能が全くわからなかったため、できる限りテクスチャで情報量の少なさをカバーしました。



◀使用ソフト

制作時期：2023年1月



02.2Dイラスト



制作時期：2023年8月

02.2Dイラスト

Restaurant Nightmare
レストランナイトメア



<Attack>

血と涙でできた手足と
自らの首を絞めるネクタイで相手を拘束する。



<Lose>

レストランナイトメアに飲食店の扉を上手く壊させて、
料理を提供すると消える。



<Defense>

相手を拘束するのに使っていた手足で身を守る。

夜中の飲食店に現れる。
残業終わりでお腹が空き、深夜の飲食店に駆け込もうとしたところ
車にひかれてしまう。



ディアビス

- ・鹿×アヌビス×白鳥
- ・高さ4m、体長7m
- ・森の生と死を見守る神様。
- ・生態系を乱す人間に怒っている。



<攻撃>



<防御>



<やられ>

03. デッサン



制作時期：2023年11月 6時間

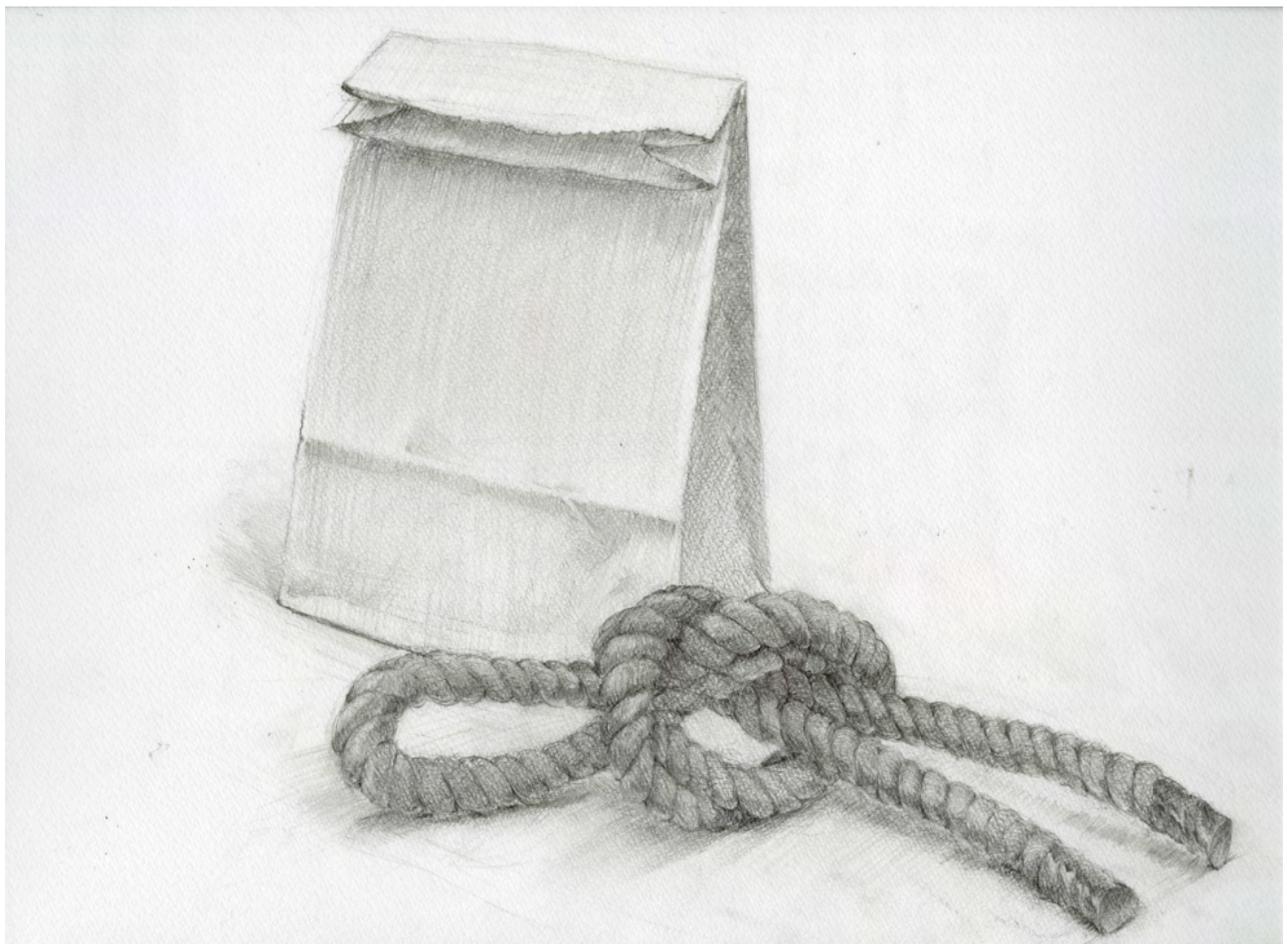


制作時期：2023年7月 6時間

03. デッサン

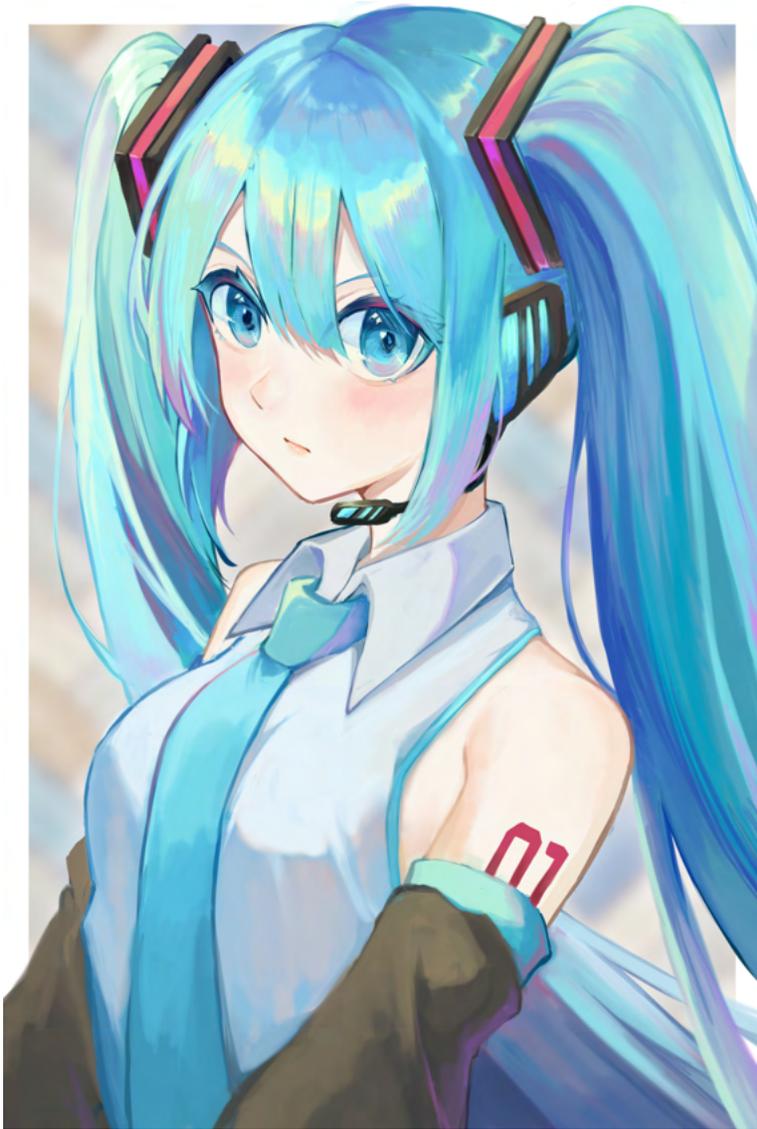


制作時期：2023年10月 6時間



制作時期：2023年6月 6時間

04. 二次創作



制作時期：2023年5月



制作時期：2023年7月