

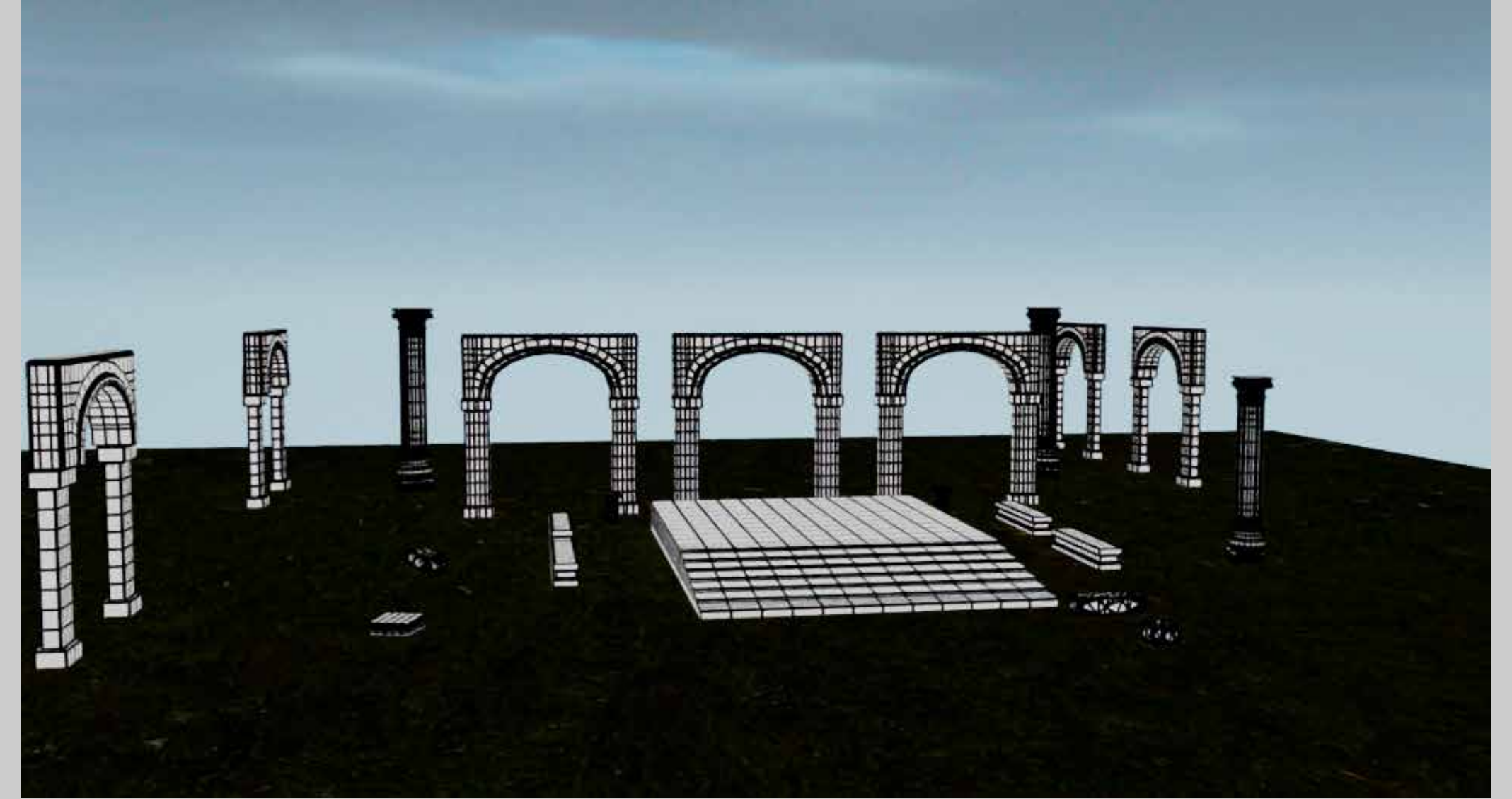


P O R T F O L I O

3D 背景



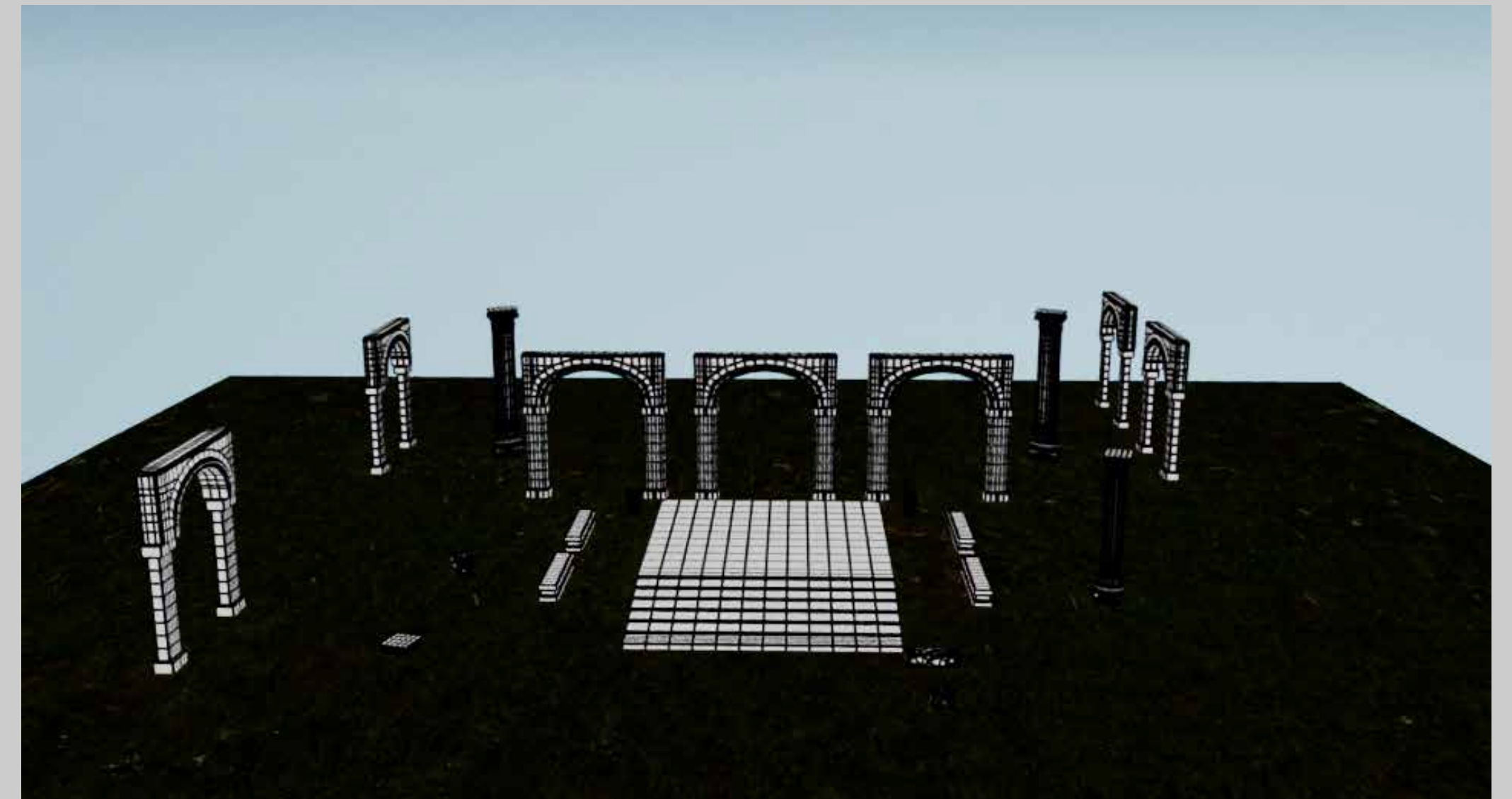
3D 背景



▽ ▽ ▽

森はアセットを使用しました。奥行を出したかったので、unityでライティングやフォグを調節してみました。若干シンメトリーにして古めかしくもライトアップされたステージをイメージしてみました。

制作時間 2024年 7月 使用ツール

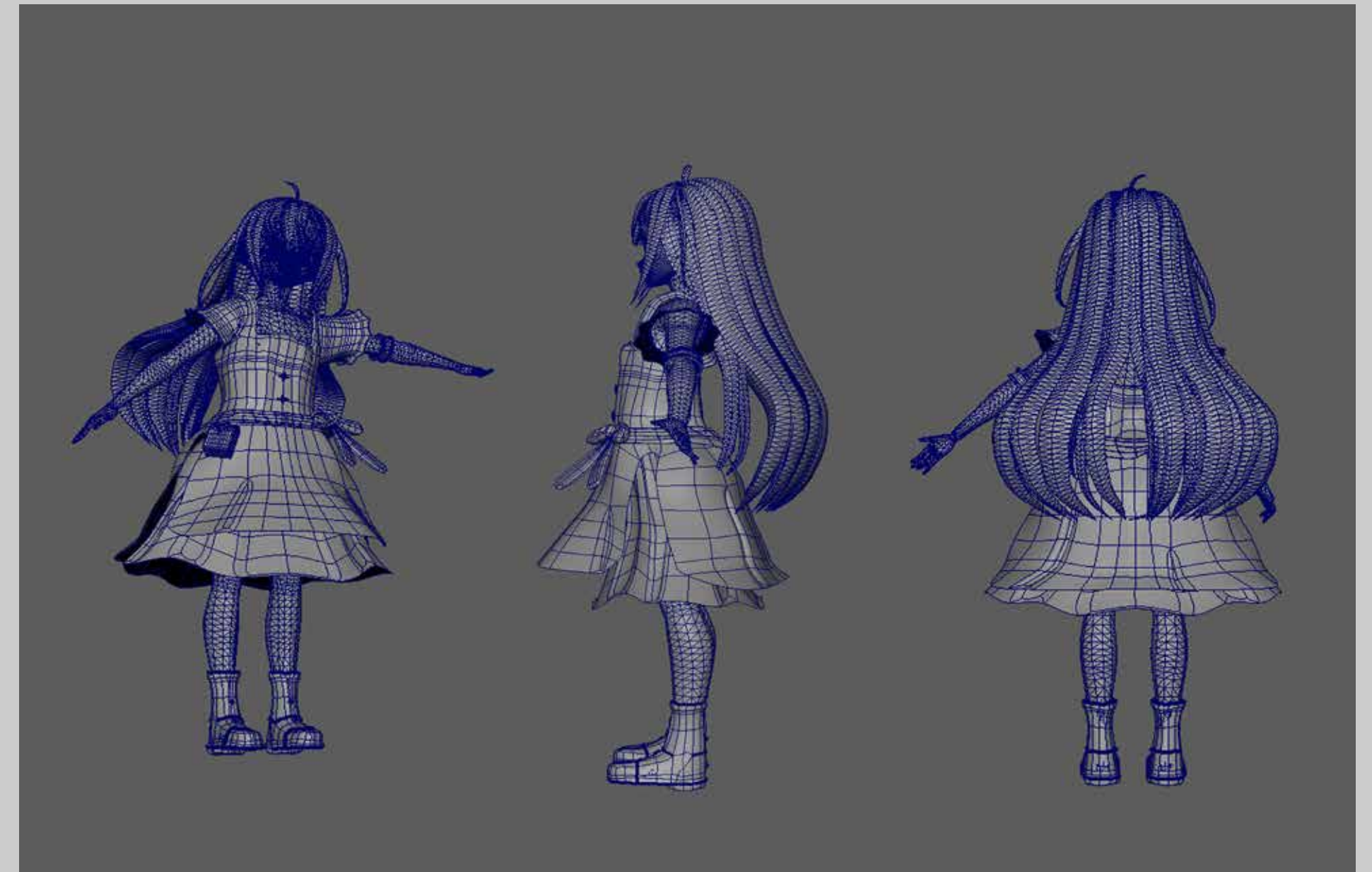


オリジナルキャラクター



ゲームのを想定した、頭身低めのオリジナルキャラクターです。中学生の頃の想像から始まってキャラクターを手掛けて3D化しました。

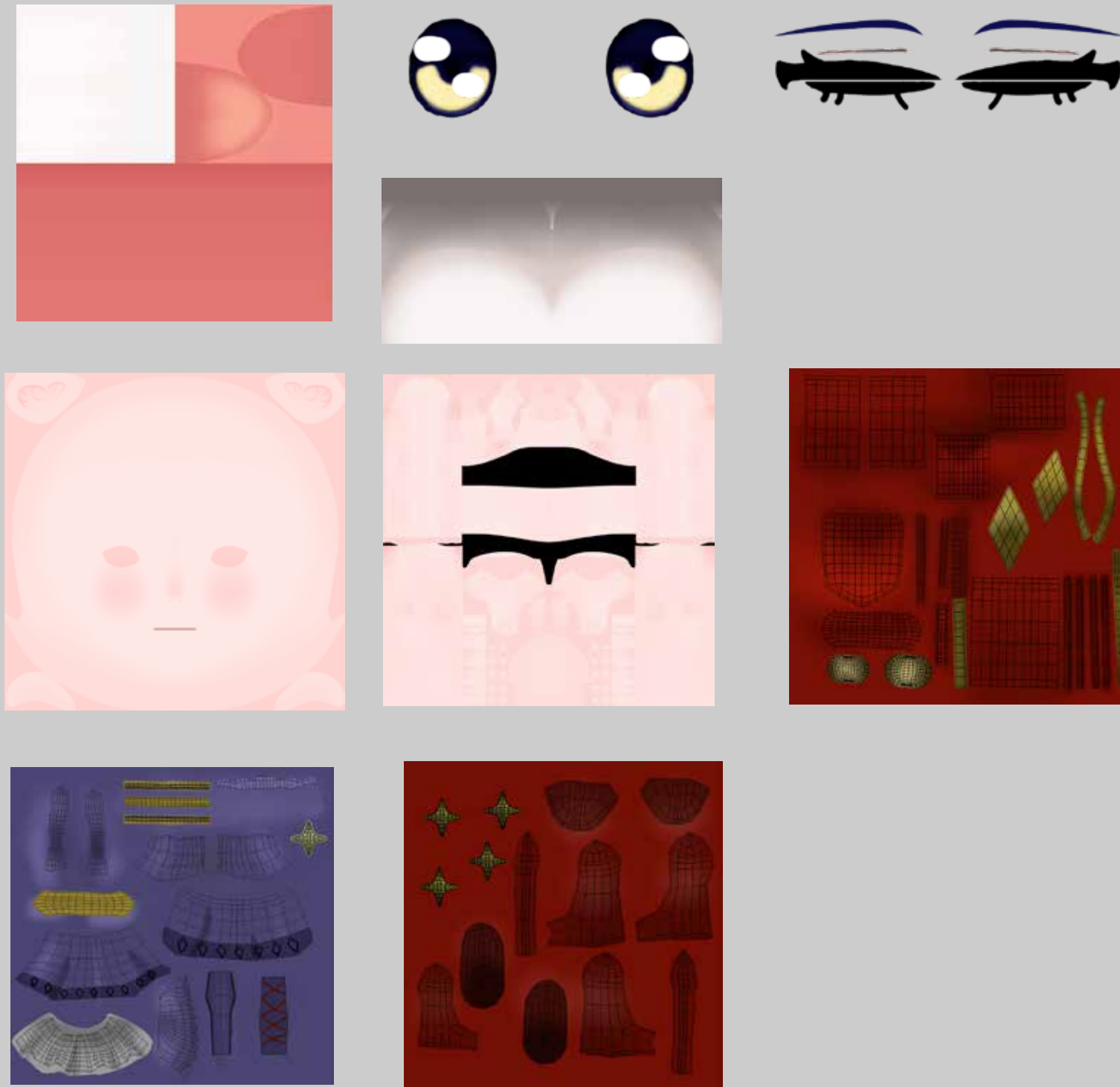
上記はunityにてレンダリングしました。動きは一から手掛けて魔法を発動しようとしている瞬間です。



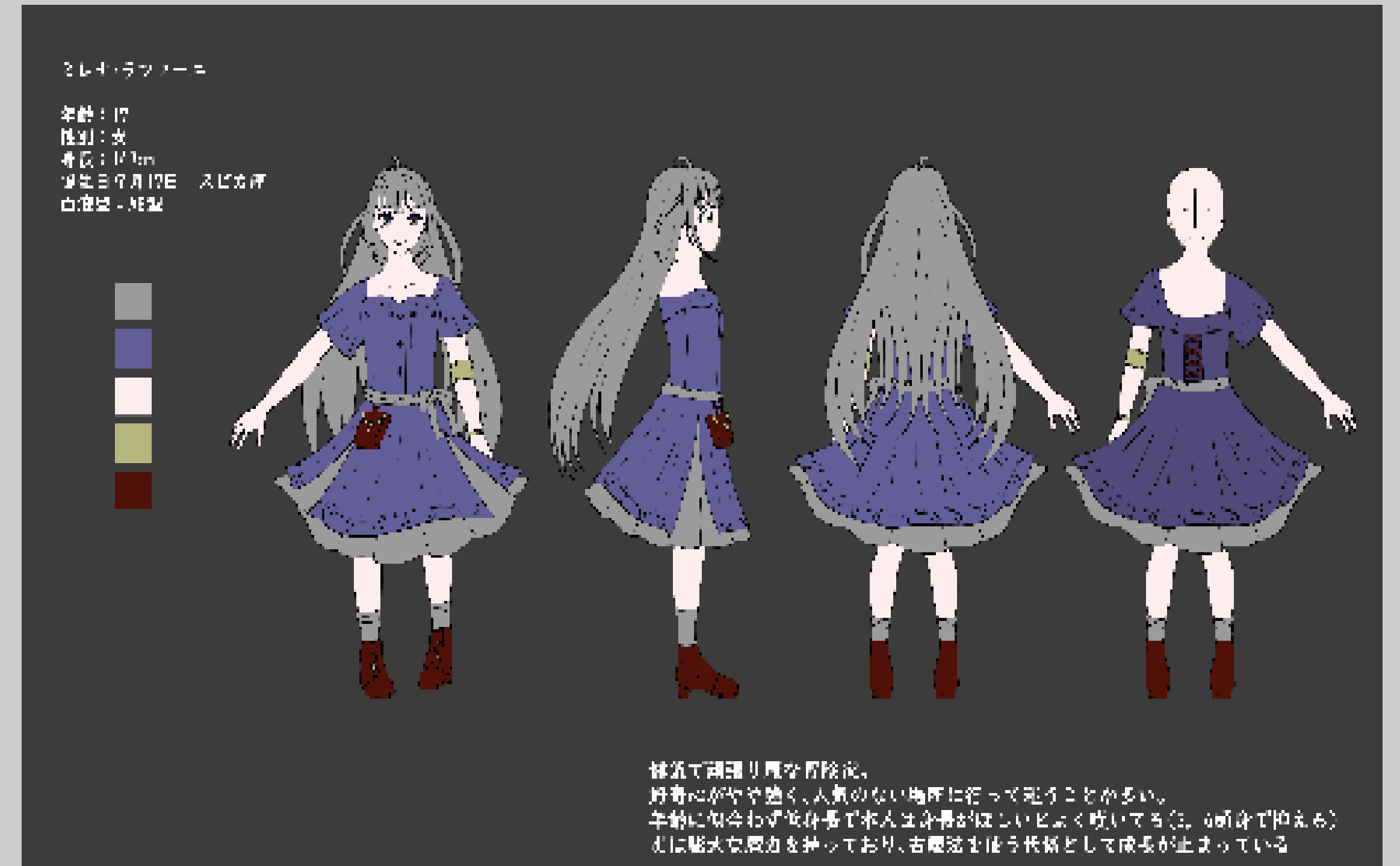
制作時間 2024年6月～9月 使用ツール



テクスチャ▽



▽三面図



▽ ▽ ▽

あまり派手らしさはありませんが、冒険している際のドレスとして若干汚しを入れています。

メッシュの調整に時間がかかりましたが、中学の頃から想定してようやく作り上げることができたので、完成した際の達成感が凄まじかったです

制作時間 2024年6月～9月 使用ツール



ウォークスルームービー



▽ ▽ ▽

3年のゲームCGにて庭園をイメージにした街並みです。モデルはアセットを使用して、誰もが通って自然を感じる雰囲気になるように配置してみました。

30秒動画はこちらです。

▽ ▽ ▽

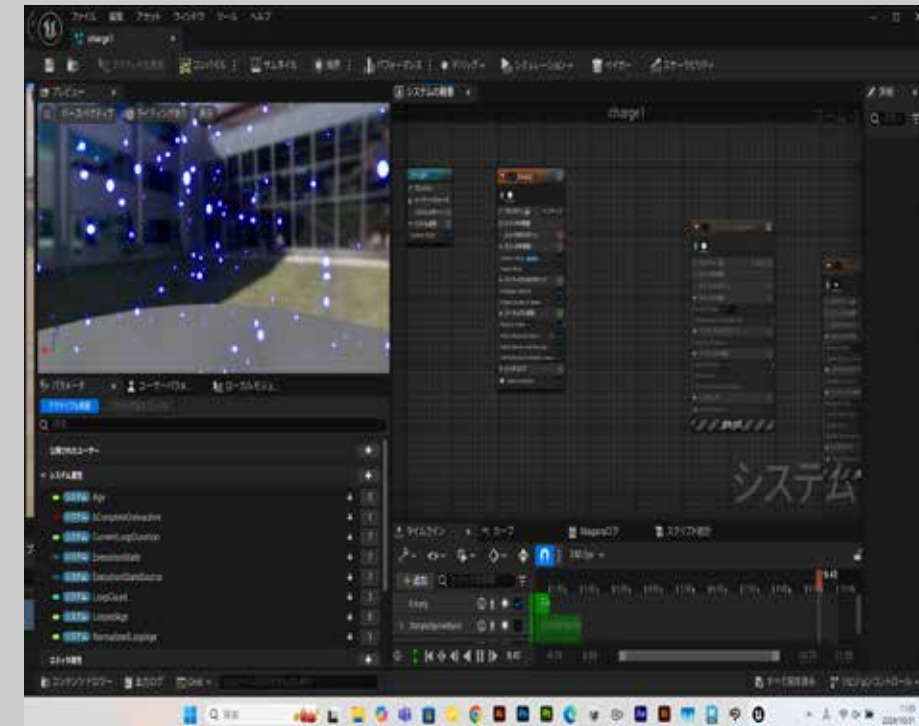
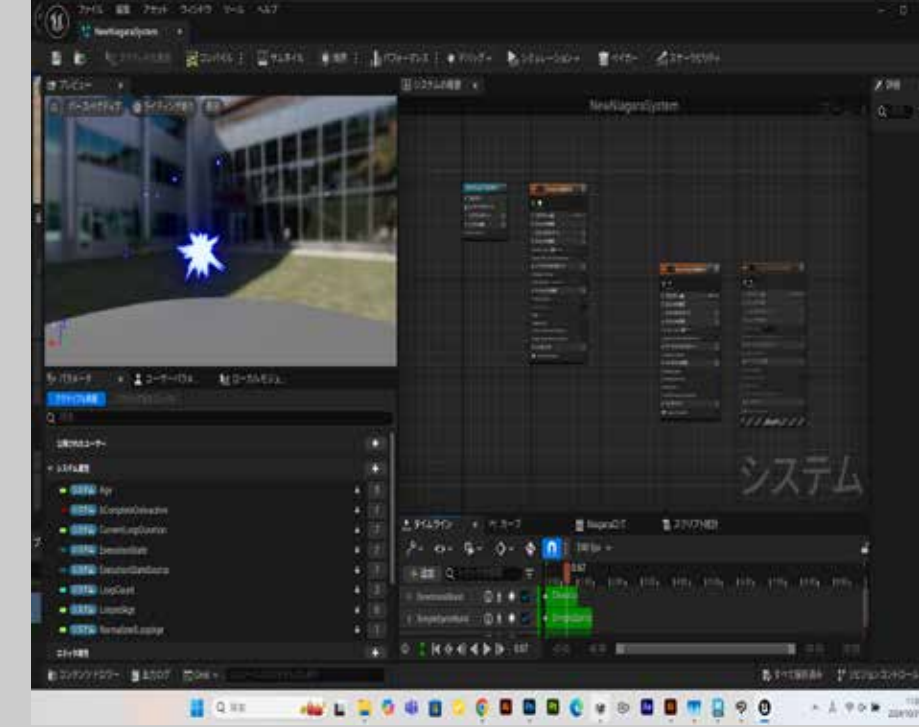
<https://youtu.be/W8kMHPwip9E>



制作時間 12 時間 使用ツール



エフェクトムービー



アセット



モーションに合わせたエフェクトをナイアガラ機能を使用して粒子を溜めて放ったりをイメージした感じに作成しました。
アタックした時に見える光はマテリアルを読み込んで作ってみました。素早さや大きさなどパーティクルや グラフなどで
調節して不自然にならないように気を付けました。

モーション動画はこちらです



<https://youtu.be/YnJUc6jKwtU>



制作時間 8月 使用ツール

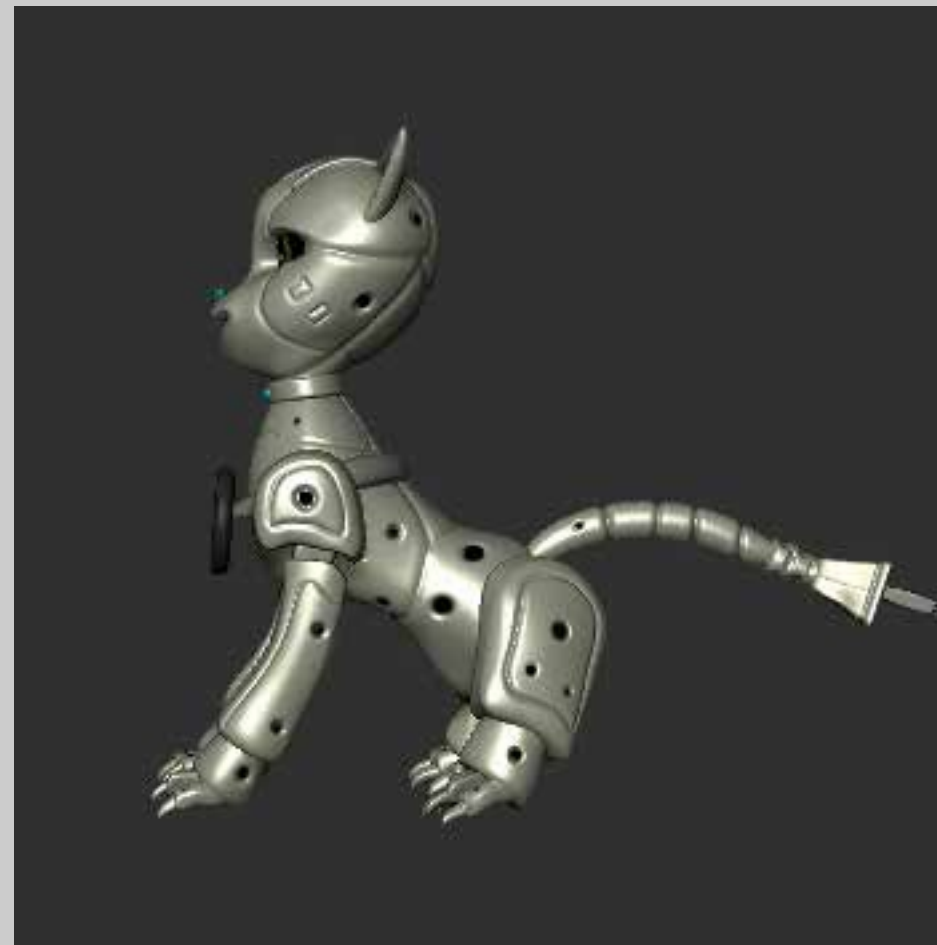


目覚まし猫ロボットドール



▽ ▽ ▽

近未来型を想定したロボットで、目を覚ますときに起こしてくれる猫がほしいと思って制作してみました。

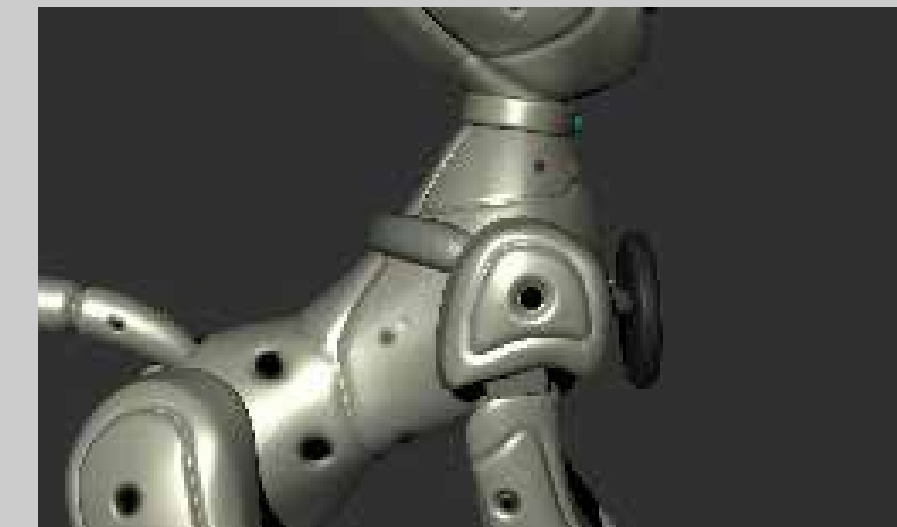


ポイント

▽ ▽ ▽



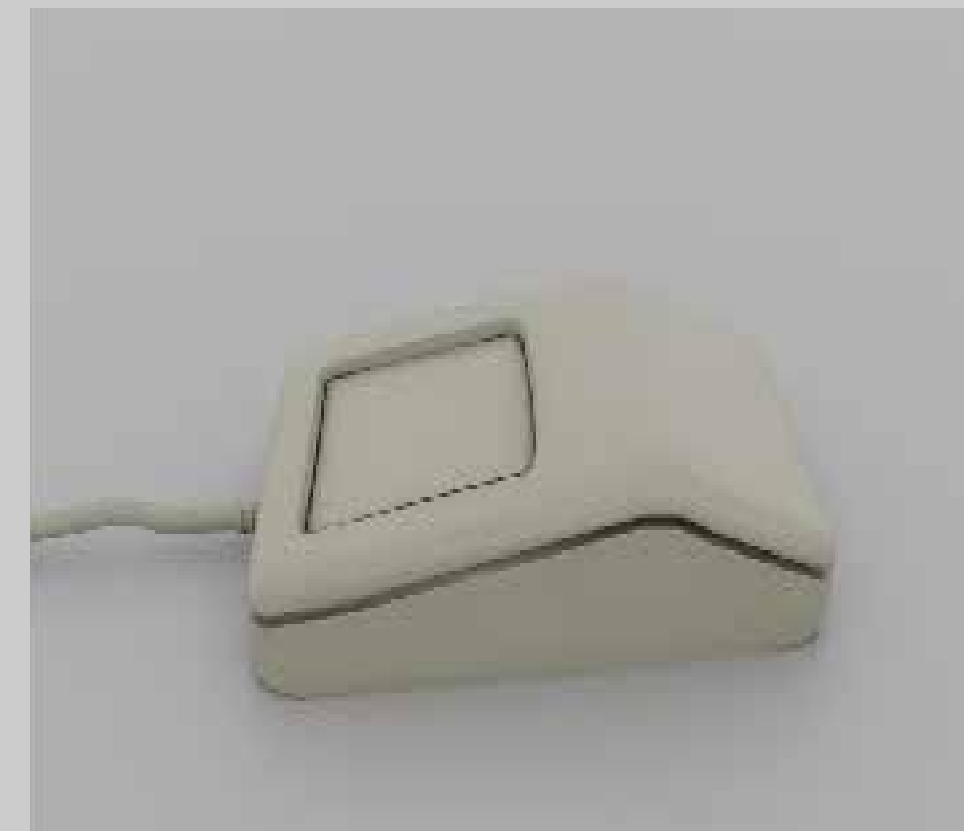
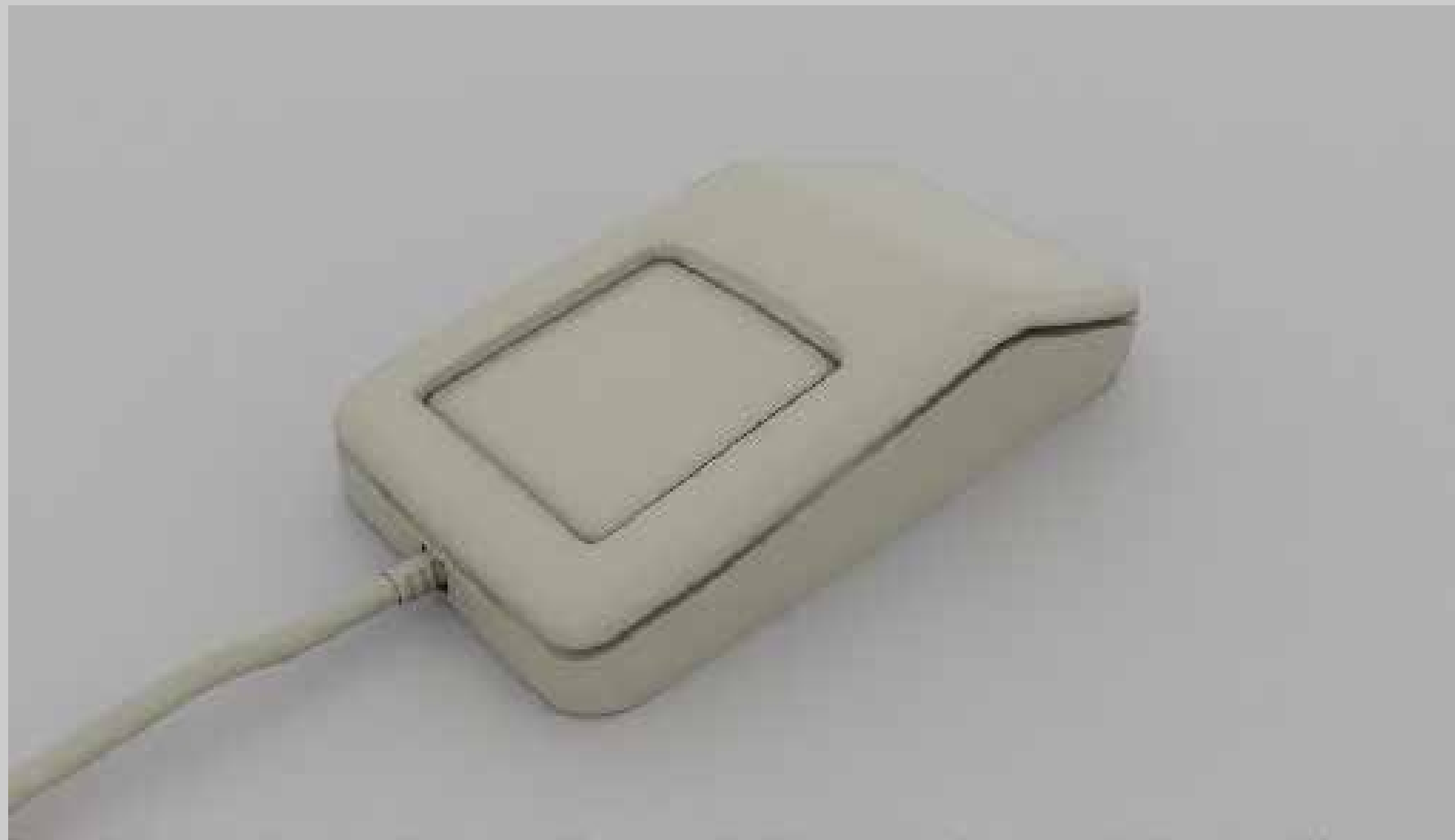
本物参考に、コンセントでパワー充電します。



時計は紐で首に常に掲げられていて、首にある牡丹がアラーム停止ボタン。



ハードサーフェス制作

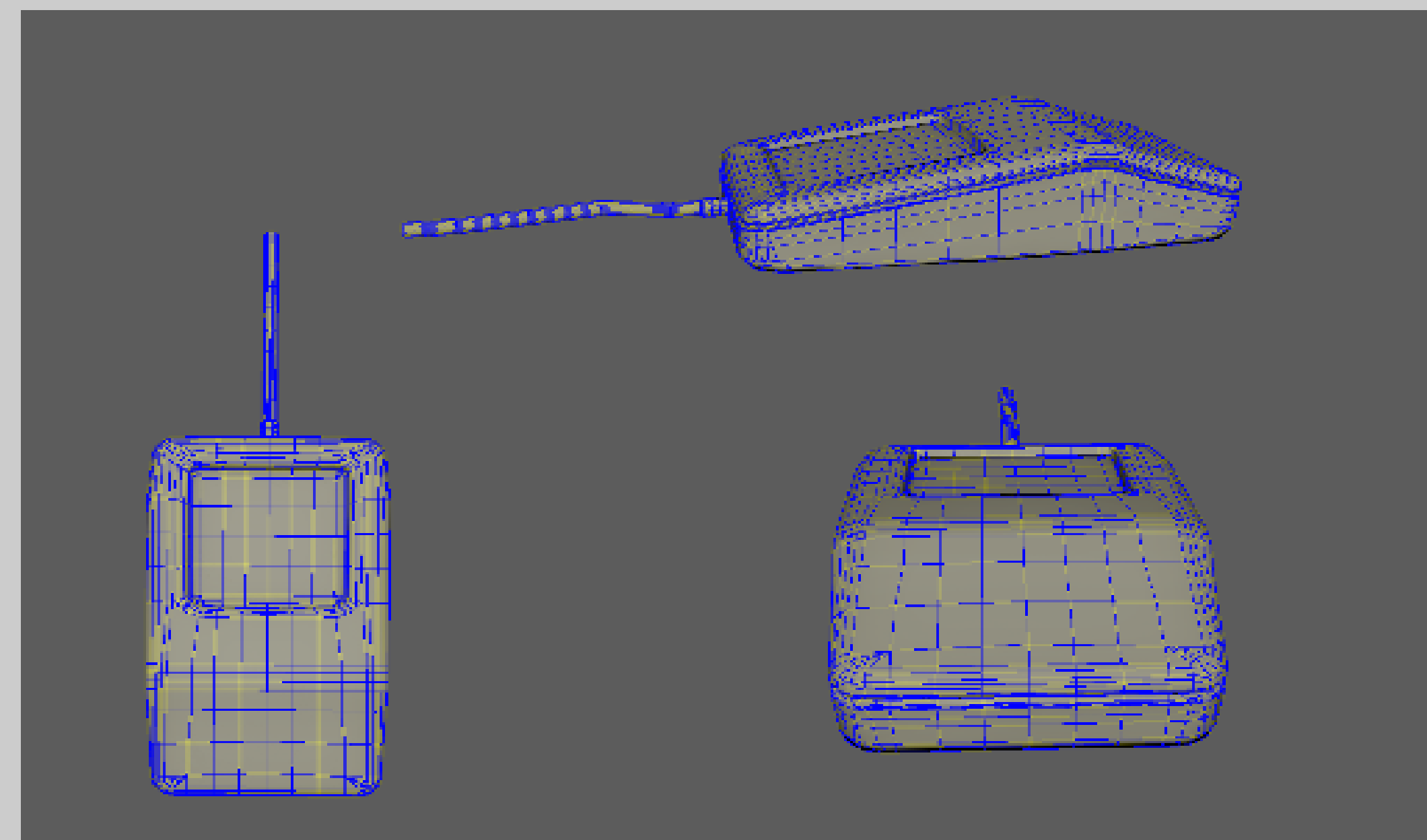


テクスチャ

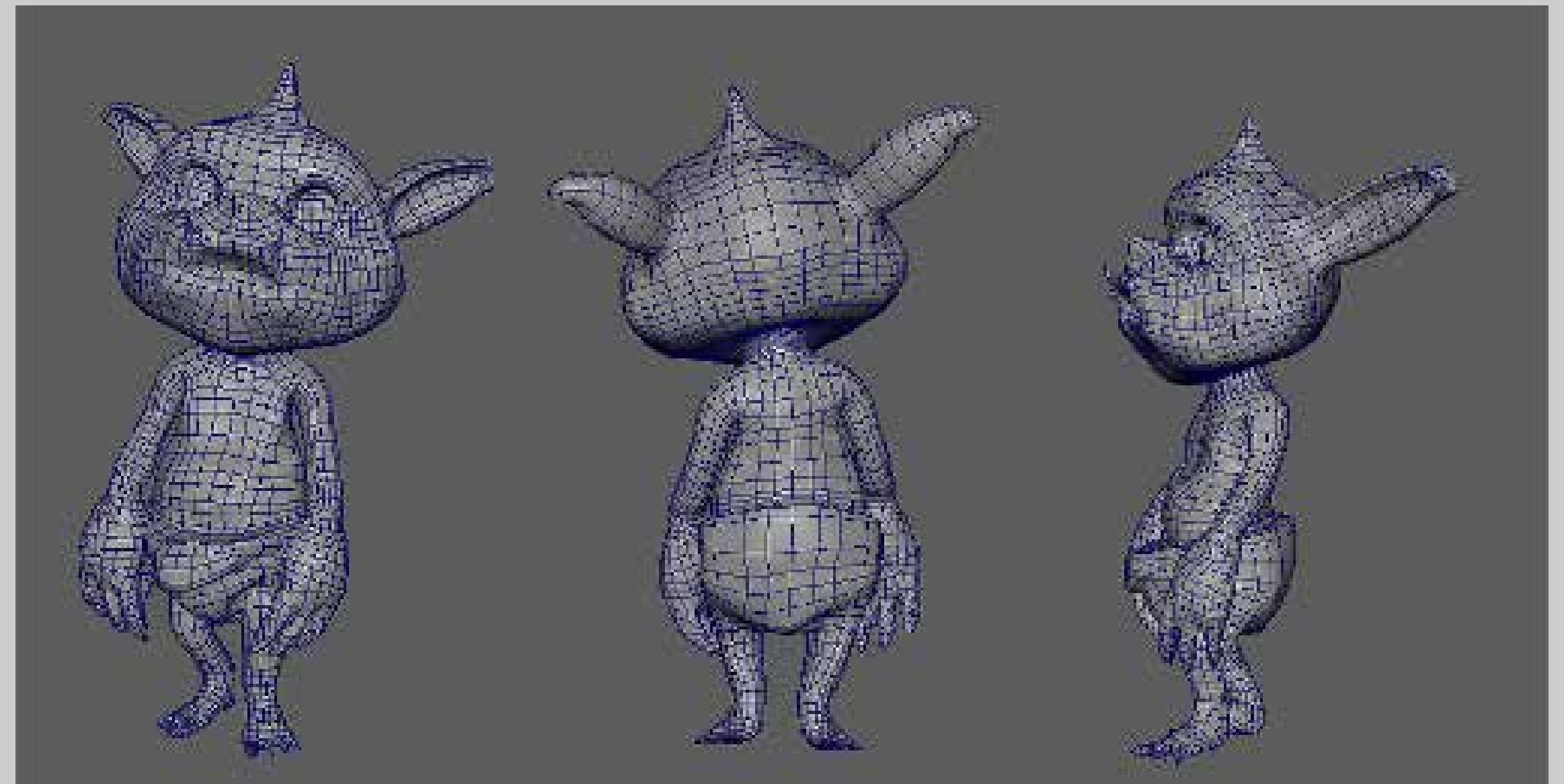


立体造形で、参考資料をもとにベベルやマルチカットで
ポリゴンを増やしながらか線を滑らかに本物らしく制作しました。

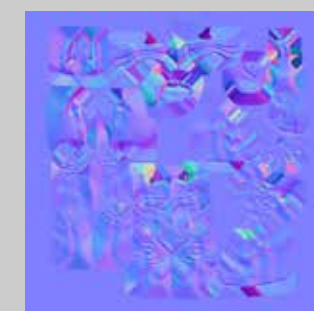
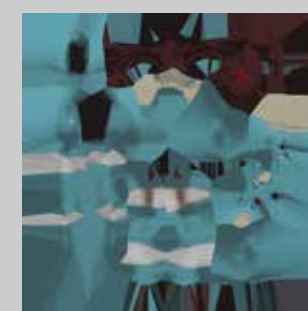
制作時間 2024年 4～5月 20時間 使用ツール  



クリーチャー制作



テクスチャ▽



▽ ▽ ▽

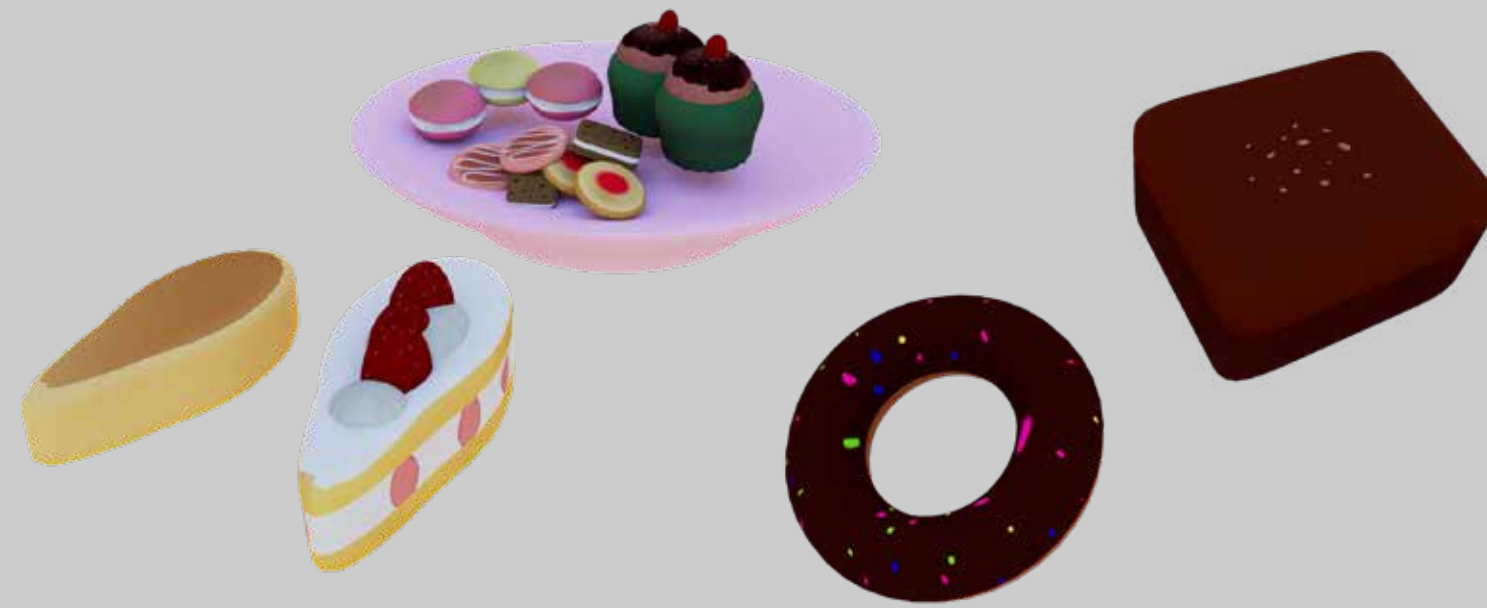
ゴブリンをイメージしたモンスターで緑色が無難ですが、意外性を出したかったので青色にしてみました。

また、薄暗さ感や少々気味悪い感じを持たせたく、ライトを赤くしてみました。

制作時間 2022年 9月～11月 使用ツール



ちびキャラモデリング

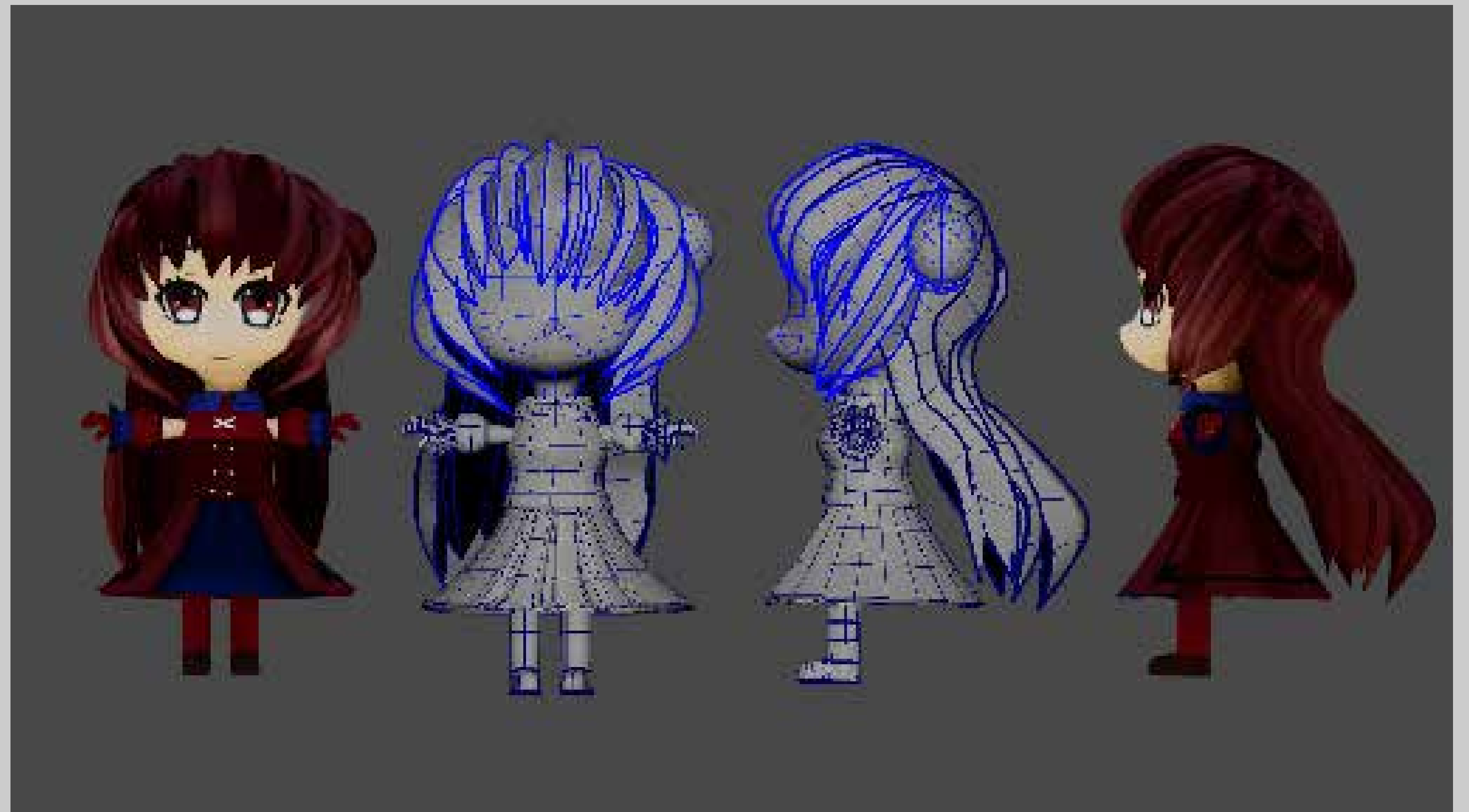


T ポーズ

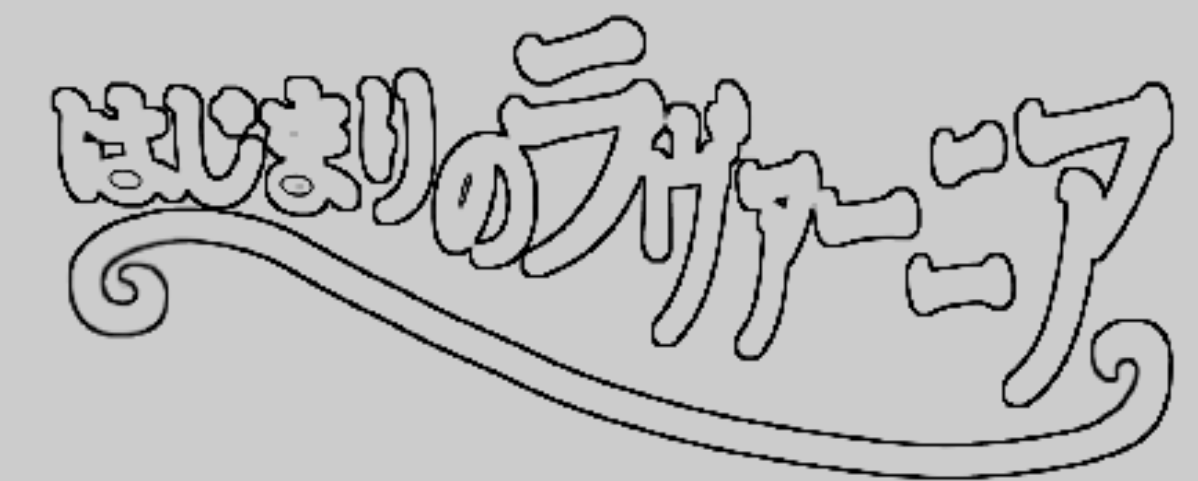


▽ ▽ ▽

3DCG の最初の授業で制作したモデリング作品です。簡単に作り込みましたが女の子らしい長い髪の調整や西洋のドレスを参考にした服のバランスなどに意識して時間をかけて制作しました。お嬢様らしいパーティーを好む感じでお菓子を持たせてみましたが、子供らしい無邪気さを醸し出したくお菓子を驚掴みにしています。



ロゴアニメーション



▽ ▽ ▽

幻想的な世界設定のゲームを想定したロゴです。落ち着いた雰囲気を出したかったのであまり派手にならないように気を付けました。

▽ ▽ ▽

https://youtu.be/8XO_LL8-0s



制作時間 18 時間

使用ツール



モーションギター



▽ ▽ ▽

ギターを鳴らすタイミングにスターを発射できるように
加減に気を付けてキーフレームを調整しました。

▽ ▽ ▽

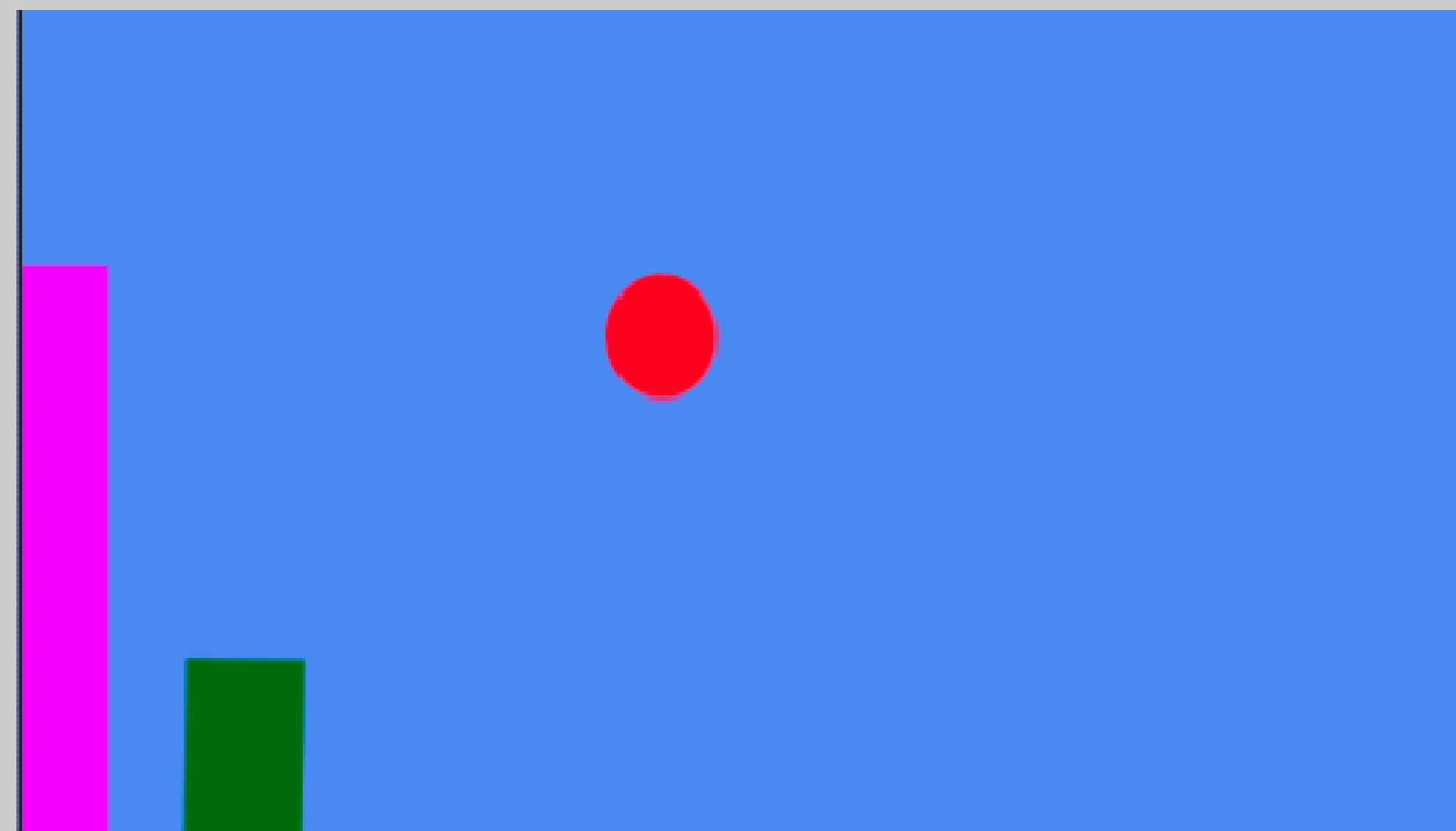
<https://youtu.be/MdDqB8Ta8fY>



制作時間 4月～6月 使用ツール



ボールアニメーション



▽ ▽ ▽

行き場のない場所に落とされて翻弄されているイメージです。
落ちたり跳ねる部分を特に意識を向けて実際の
ボールの動きを参考に調整しました。

▽ ▽ ▽

<https://youtu.be/N3Hz1vYFkz8>



2022年 6月 10時間 使用ツール

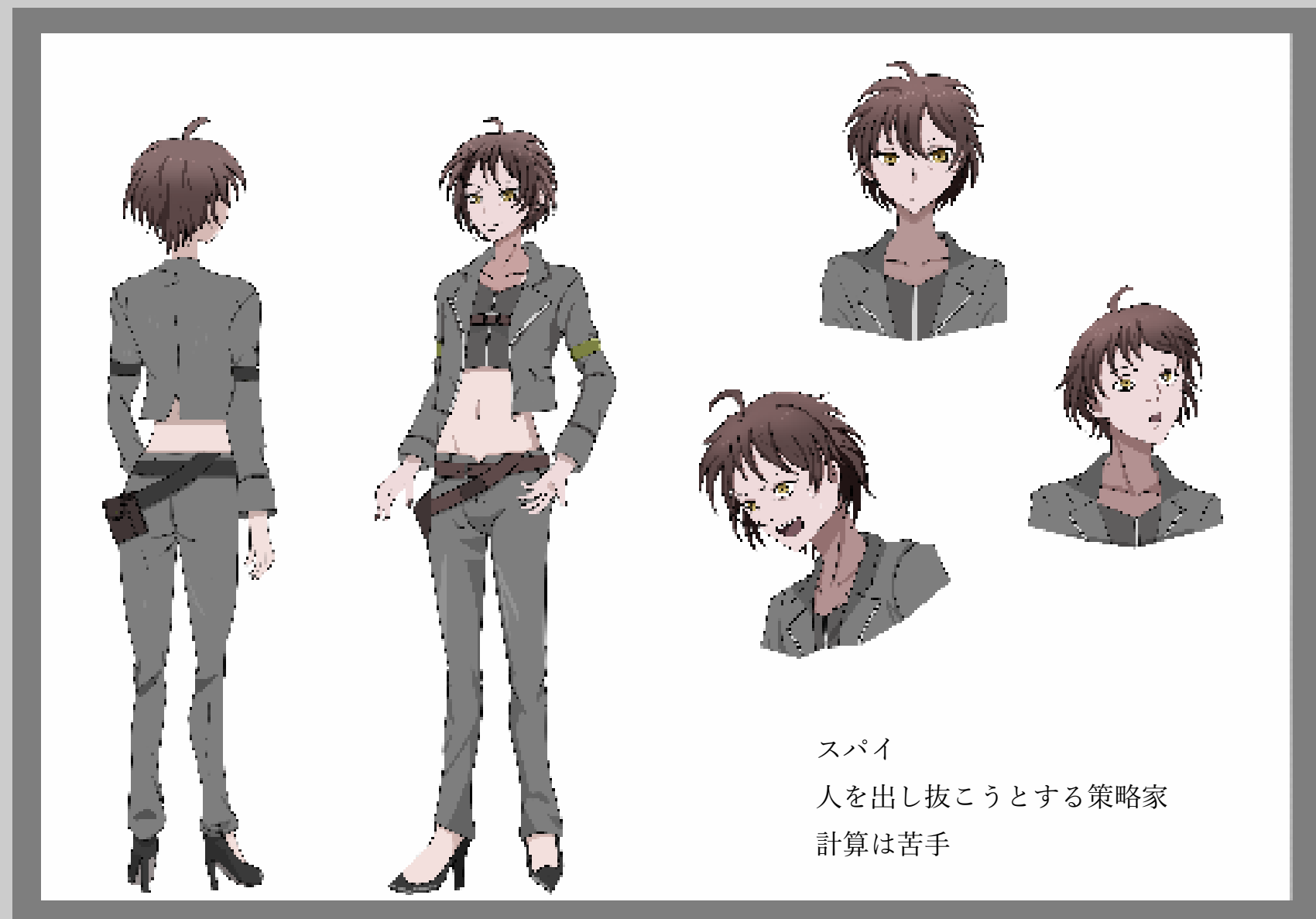


キャラクターイラスト



◁ヒロアカキャラクターイラスト想定

2023年 21時間



◁アニメ塗り

2024年 21時間

バイオリン少女 ▷

2024年 15時間



ドラキュラ少年 ▷

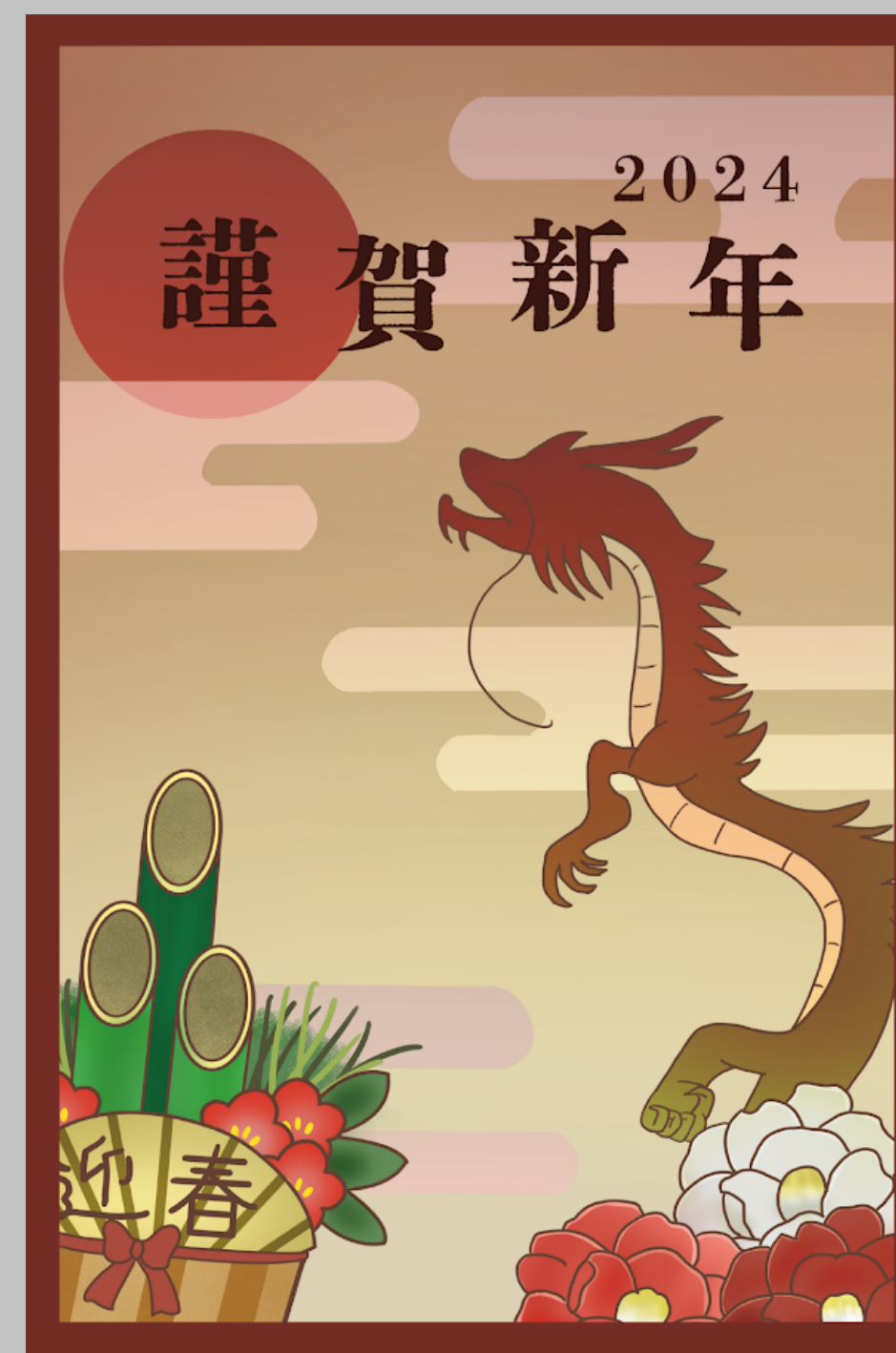
2024年 10時間



キャラクターイラスト



◁ モンスターデザイン
制作時間 2021年 15時間



◁ 年賀ポスターデザイン
制作時間 2022年 9時間



◁ ポークデザイン
制作時間 2022年 9時間

イオンモール学フェスのキービジュアル制作 応募作品



パッと見て、青春らしい爽やかな雰囲気を描きたかったので色や光の雰囲気を重視しました。「みせろ 今の自分」がコンセプトでしたので、元気で楽しい様子のキャラクターのバランスに気を付けながら大きく描いてみました。

制作時間 2023年10月 23時間

背景イラスト



△雲と空
制作時間 2021年 12時間



△古民家
制作時間 2021年 12時間

デッサン



△ 汚れた白靴
2023年 13時間



△ 酒瓶
2023年 12時間

閲覧ありがとうございます！！



TEL ▷ 090-6340-3949

mail ▷ koma.chihiro221071@cdg-st.jp

自己紹介

▽ ▽ ▽

幼い頃から絵を描くことが好きで、ストーリー設定などの展開を考えたりすることに興味があり、その中で3Dをどのように活かしていくのかスキルを広めていきたいと考えています。

高麗 千尋

2003/05/20 生まれ

千葉デザイナー学院

デザイン科 ゲーム CG キャラクターデザインコース

主なスキル

