



PORTFOLIO 2024

OKADA MIZUKI

Prpfile

岡田 瑞希

秋田県出身

2003/12/08 生まれ

千葉デザイナー学院

ゲーム CG・キャラクターデザインコース



スキル

MAYA, Clipstudio, ZBrush, SubstancePainter

Arnold, After Effects, Photoshop, Illustrator, Live2D

Email

okada.mizuki221183@cdg-st.jp

3D 作品

背景 / オブジェクトモデリング



▼ナチュラルな洗面台を MAYA で制作しました。
花瓶と籠, アヒルはアセット使用. arnold でレンダリング.

MAYA/arnold/Substance Painter/Bridge : 15 時間



▼シンプルなお風呂場です。
MAYA で制作. arnold レンダリング.

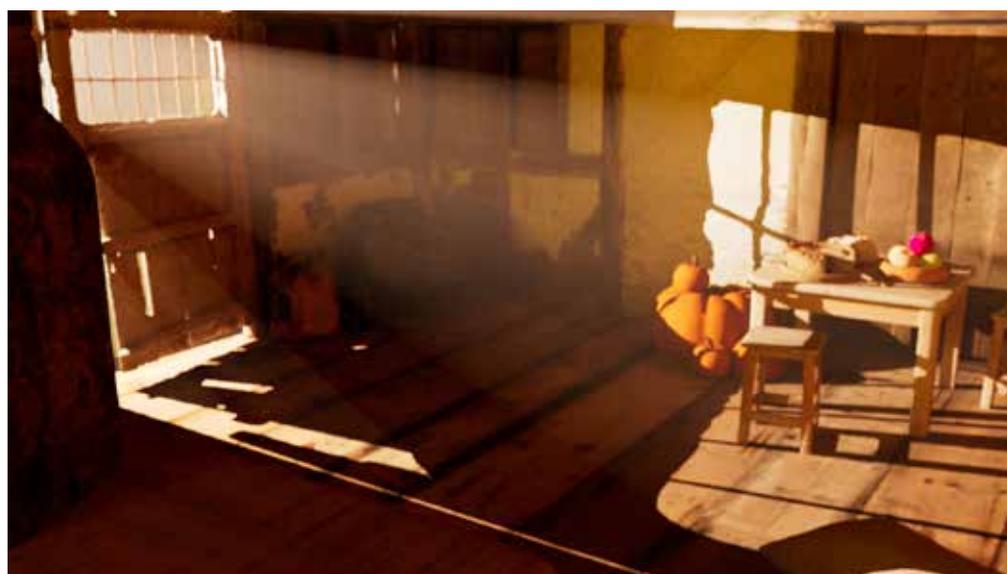


MAYA/Substance Painter : 8 時間

アセットを使用した 3D 背景制作



▼Bridge のアセットを使い、
光の当て方や配置の練習として
田舎の小屋を作成しました。



Bridge/MAYA : 6 時間

キャラクターモデリング



▼ちびキャラのモデリング
一年次制作.

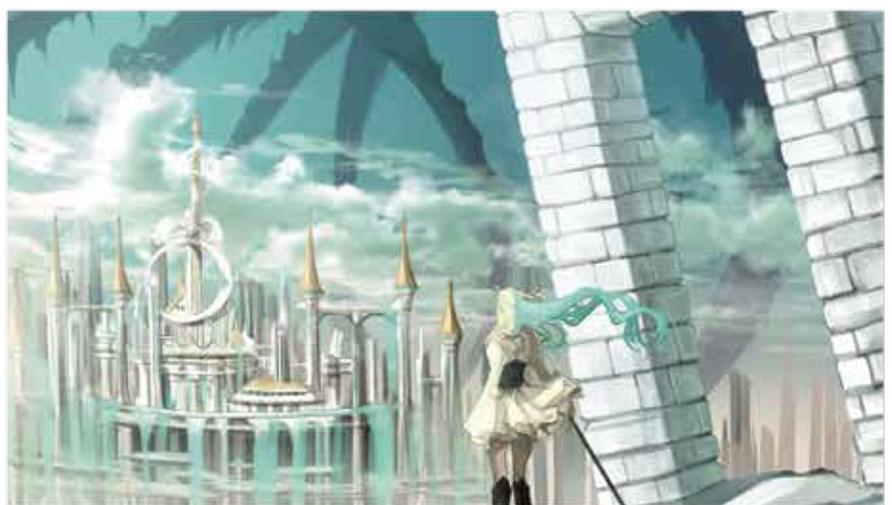
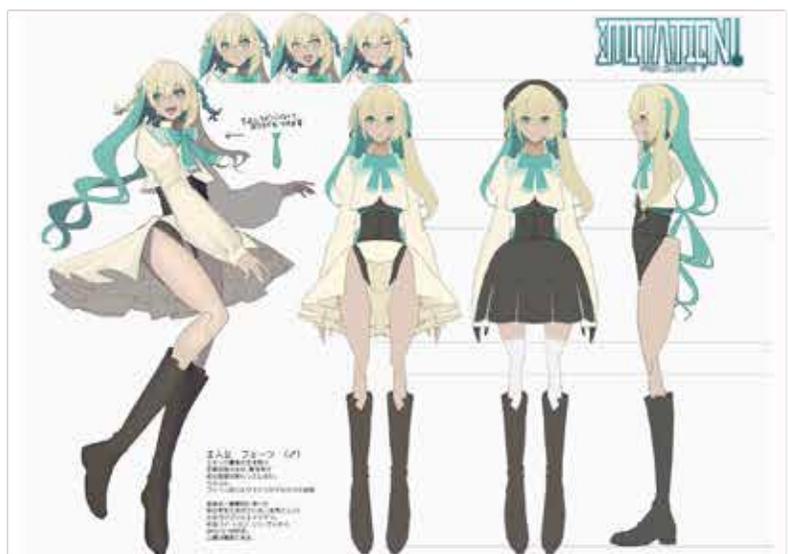
MAYA : 10 時間

▼同じ世界観を共有するキャラクターとアイテムを制作しました。
内一人を更に 3D 化、素体に Vroid を使用しています。一年次制作。





▼二年次のキャラクターモデリング。素体に VRoid を使用。
こちらにも世界観と一緒にデザインしました。



MAYA/VRoid/Clip Studio/Unity

Zbrush を使ったモデリング



▼Zbrush を使ったオークのモデリング
です。形を作った後 MAYA にもって
いき、調整して動かせるようにしました。
Unity レンダリング。背景にアセット使用、



▼リュックサックです、ポリゴン数を少なめに
して作っています。

Zbrush/Substance Painter/MAYA/Unity : 12 時間

その他キャラクターモデリング



▼DAZ Studio の素体を使用して
フォトリアルな女戦士を作りました。

DAZ Studio/MAYA : 6 時間

こちらは著作権キャラクターの制作, ▶
自分で三面図をかいて Zbrush で
造形しました。

Zbrush : 12 時間



イラスト



コンセプトアート



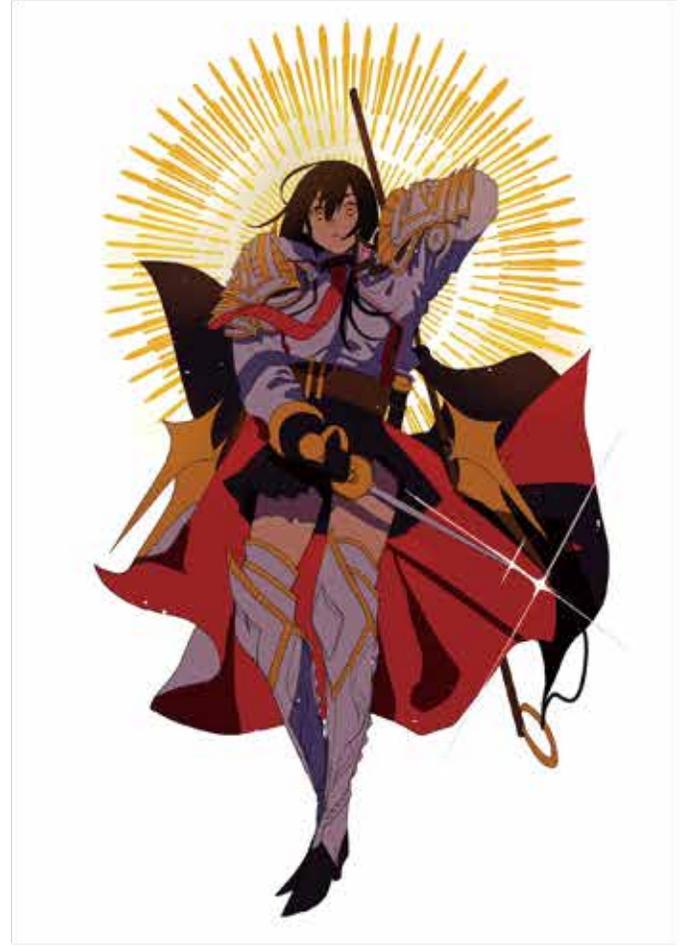
上 Clip Studio : 6 時間

下 Clip Studio ; 5 時間

背景イラスト



その他イラスト



デッサン

