

portfolio

Itami Yuuri



Profile



伊丹 有里

Itami Yuuri

平成 13 年 9 月 14 日

千葉県在住 (一人暮らし可能)

千葉デザイナー学院

CG・アニメーション・映像コース (2023 年 卒業予定)

趣味…絵・音楽・服を買うこと・犬と遊ぶこと・アニメ鑑賞・整理整頓

Skill



Illustrator



Photoshop



After Effects



MAYA



CLIP STUDIO



ZBrush Core



Substance Peinnt

授業で扱ったもの



SpriteStudio



Live 2D



Unity



VRoid studio



3tene



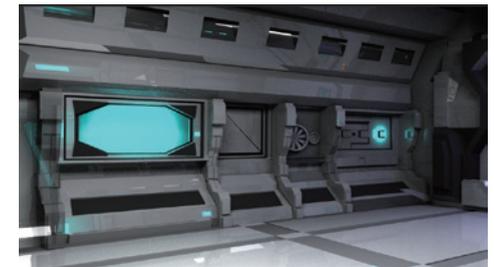
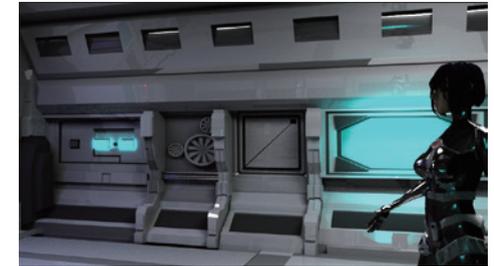
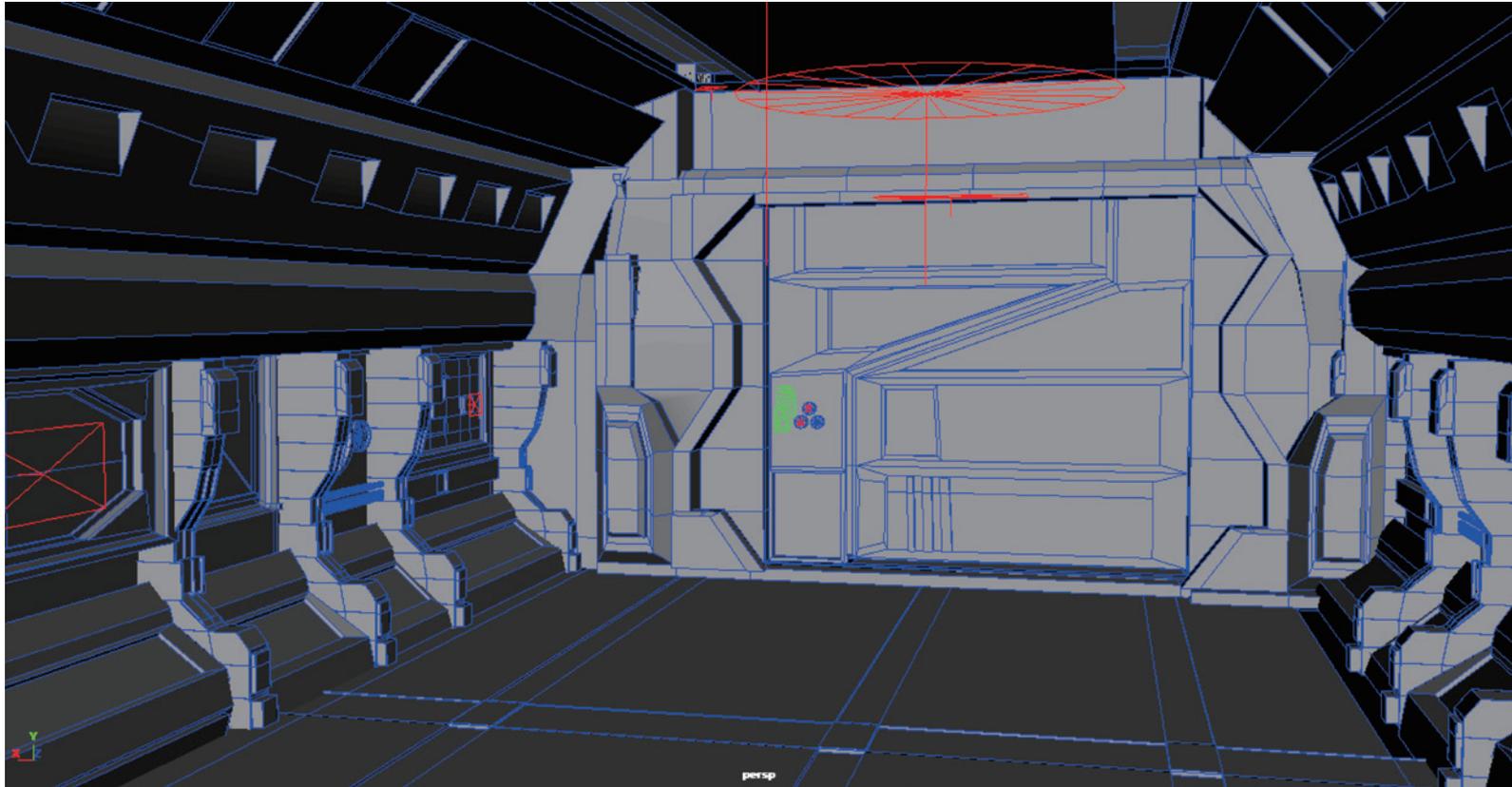
Twinmotion

3DCG~2年生進級制作

作成期間…2021年 10月

所要時間…2ヶ月





説明

二年生の進級制作の時に1分間のアニメーションを作成しました。

今回のコンセプトがコンソール向けゲームで私はその中でもSFアクションに着目しました。

人と機会が共存する世界という設定で、機会を悪用し世界大戦を引き起こそうとする敵と敵を倒し世界を守ろうとする傭兵部隊の話です。今回は戦いの部分ではなく現地に転送されるまでのやり取りに注目しアニメーションを作りました。

ライトの配置の仕方、量にこだわり雰囲気作りに専念しました。

テクスチャも未来感が出るようにデザインしました。

texture



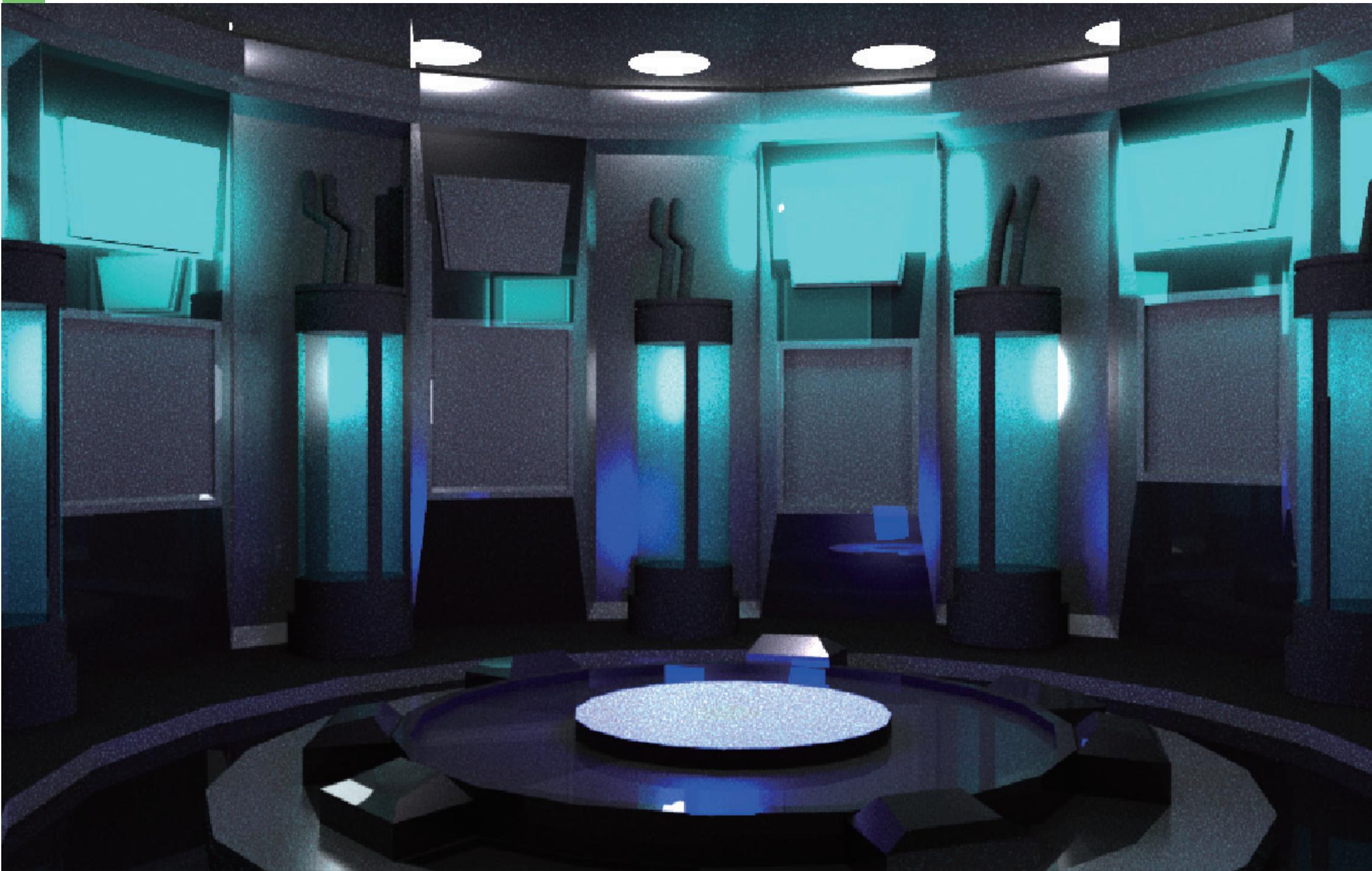
LAB 01

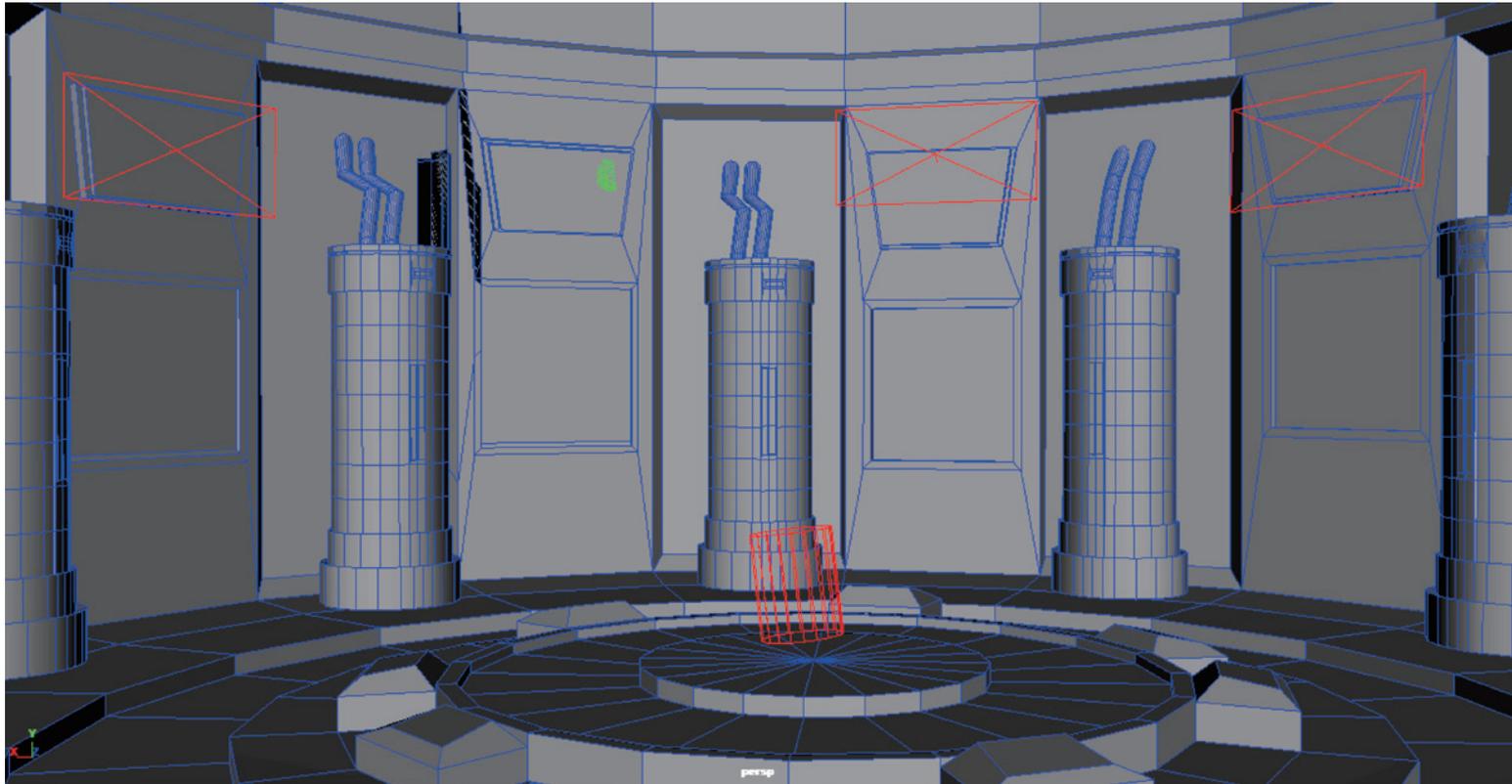
01-02



LABRATORY  **Authorized Personnel only**
DANGER DANGER DANGER

3DCG~2年生進級制作

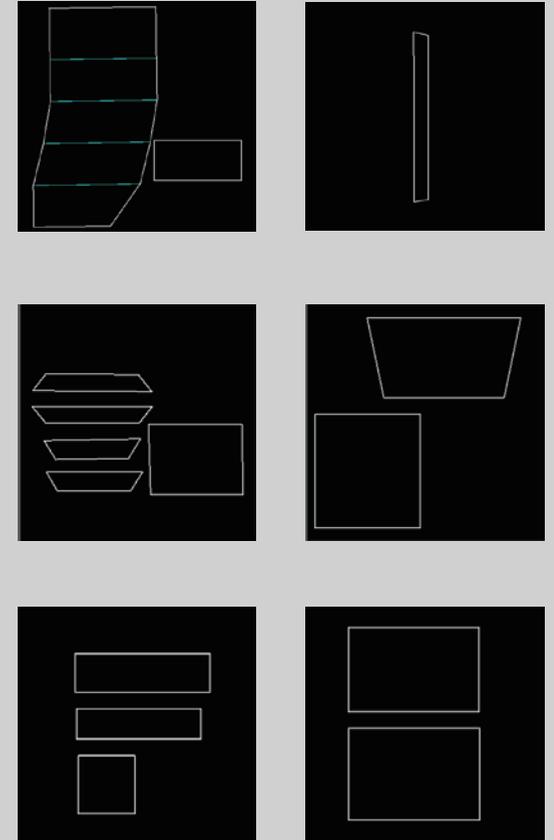




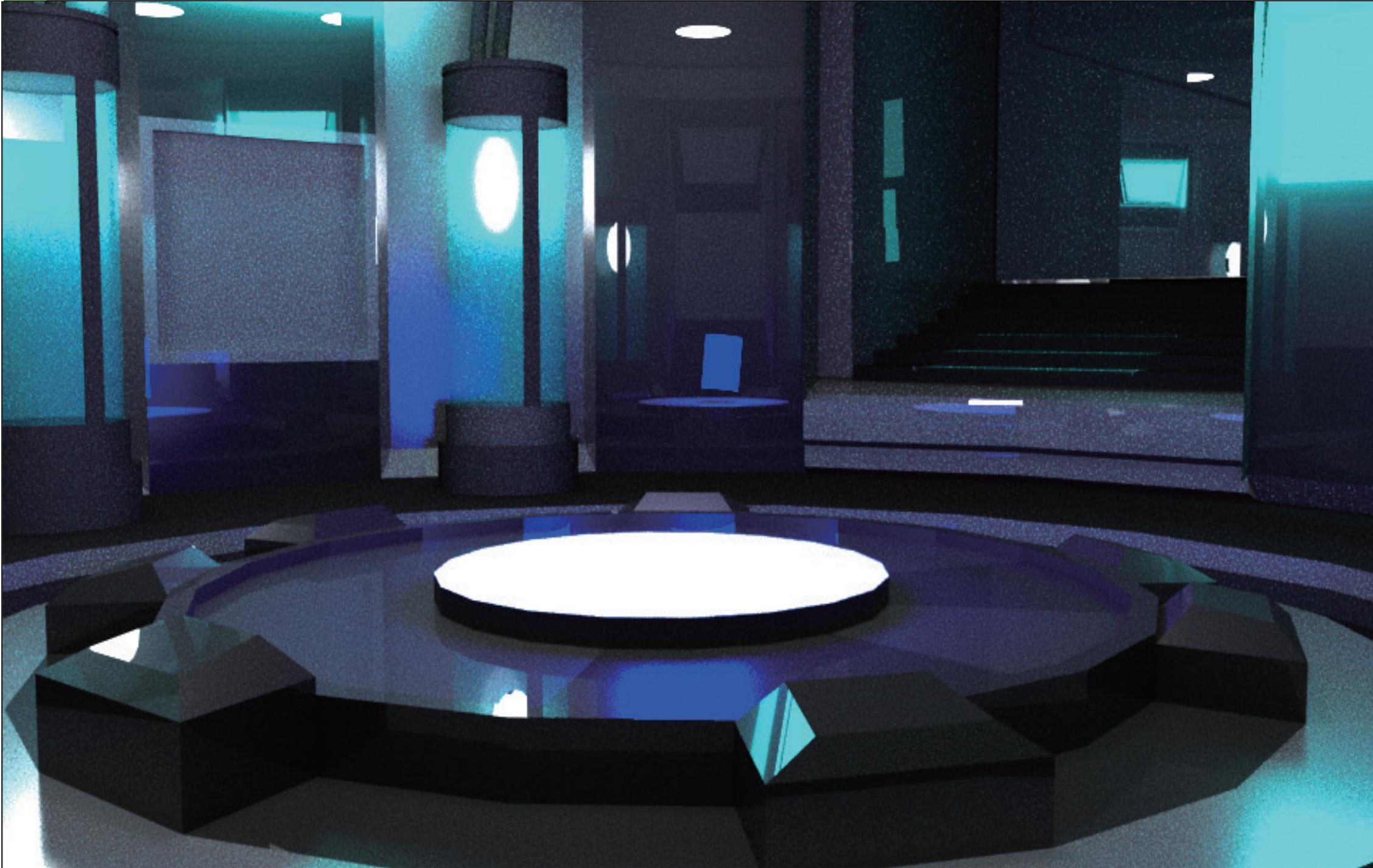
説明

転送装置のある部屋になっています。
現地から帰ってきた傭兵部隊の休息、待機施設で、
一枚目の通路よりライトを暗くし、備え付けの画面が目立つように
しました。
現地で戦っている部隊の体力ゲージや現地の状態を確認できる
画面がついています。
アニメーションでは転送するところがメインなので、カメラの配置に
工夫しました。

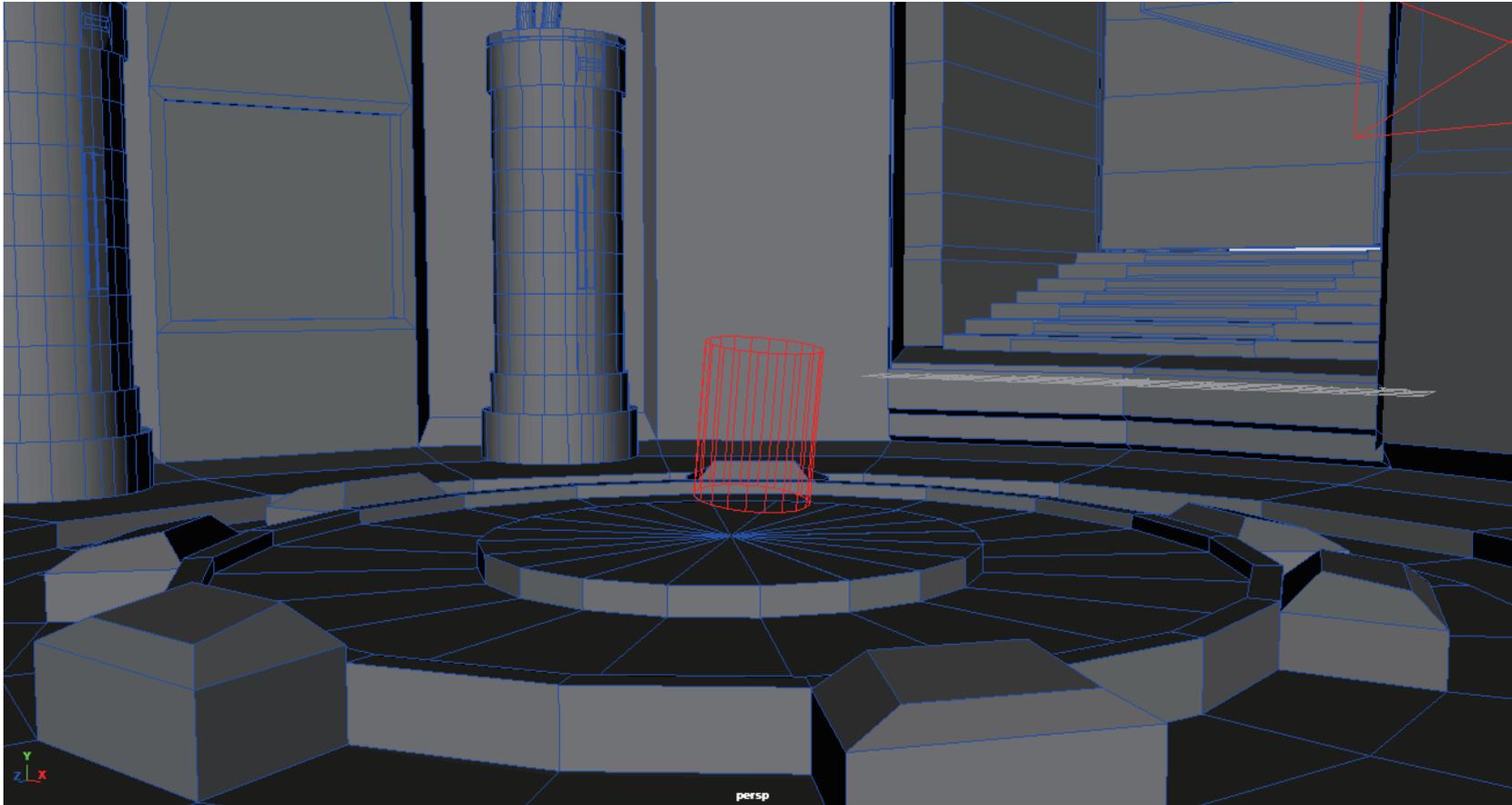
UV 展開



3DCG~2年生進級制作



3DCG~2 年生進級制作



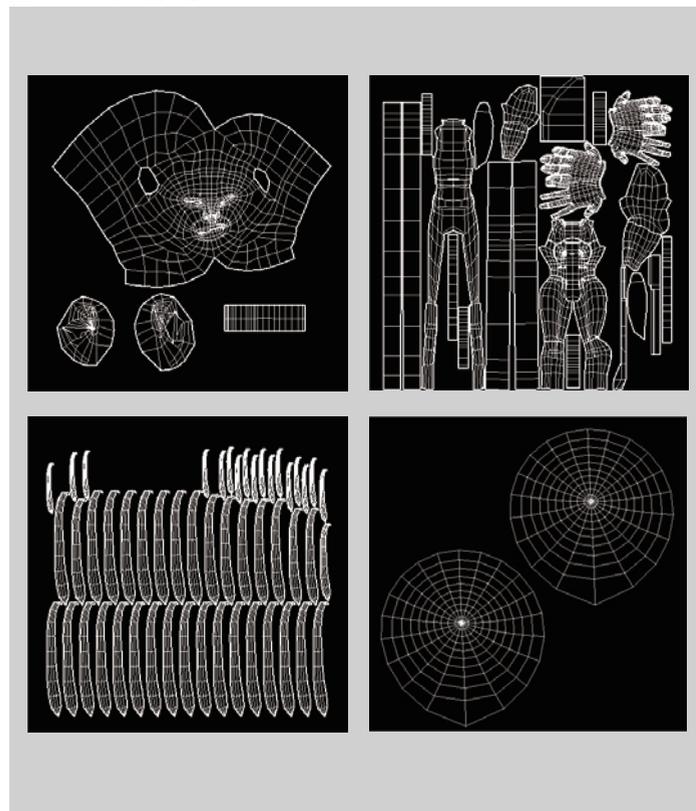
説明

カギを解除し、転送部屋に入ってくるアニメーションです。
部屋の中がどうなっているのか知ってもらうために後ろの部分映しました。
階段のところは暗くし、転送装置のある部分を目立たせるようにしました。
転送装置の部分は金属のテクスチャにしました。

3DCG~2年生進級制作



UV 展開



説明

今回等身キャラを作成するのが初めてだったので、人の体はどうなっているのかを考え、資料を見ながら綺麗に丁寧に作成しました。

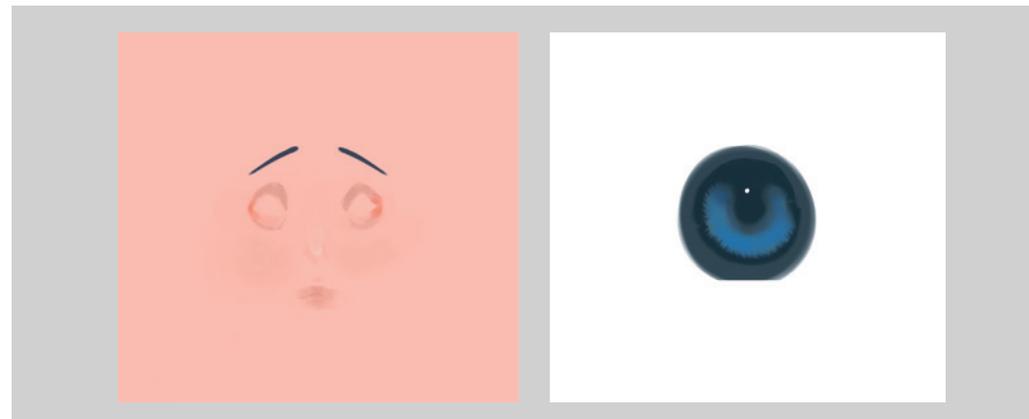
髪の毛も一本一本違和感なく作成できたと思います。

今回の衣装は敵と戦うので布ではなく甲冑寄りの硬い衣装にしました。

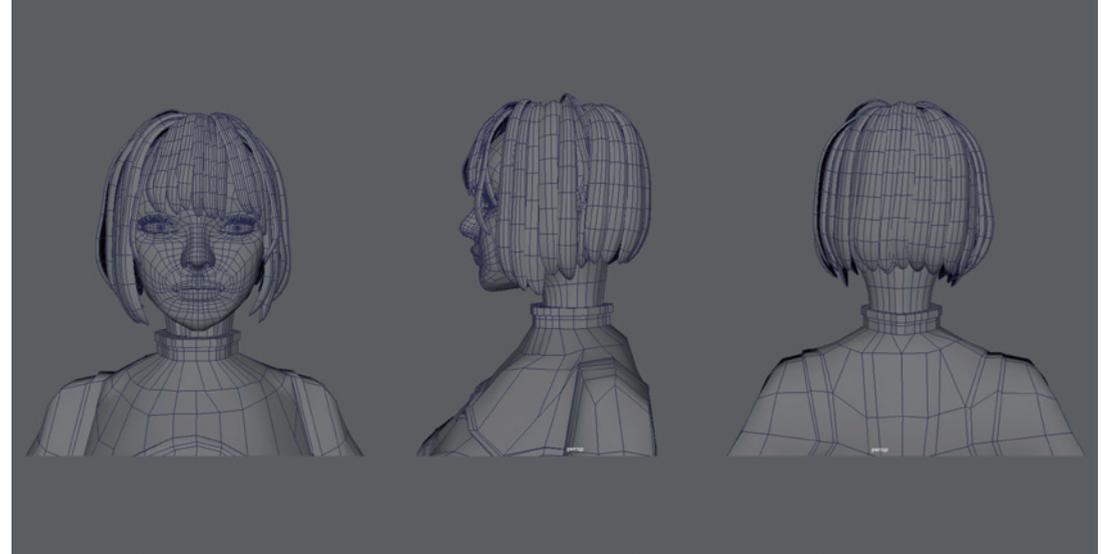
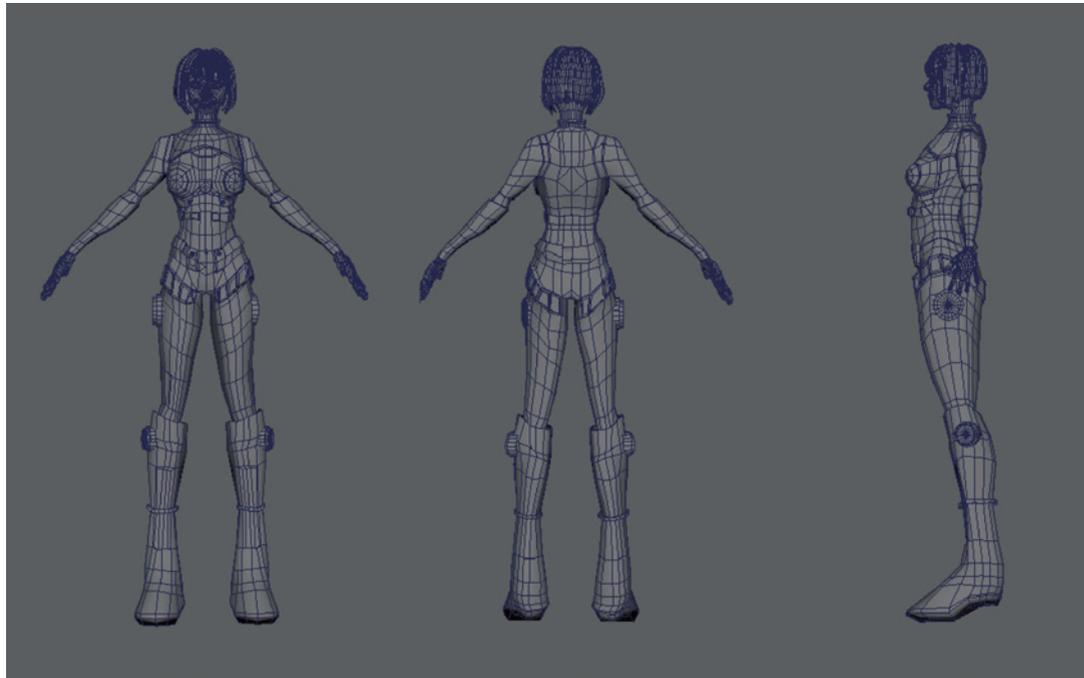
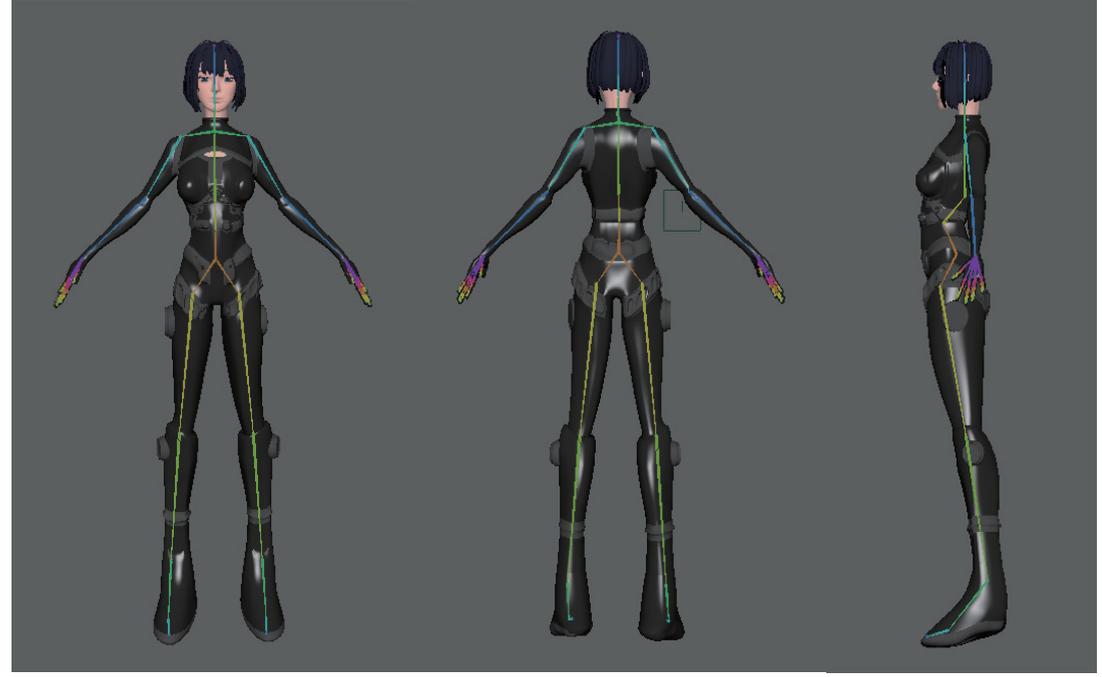
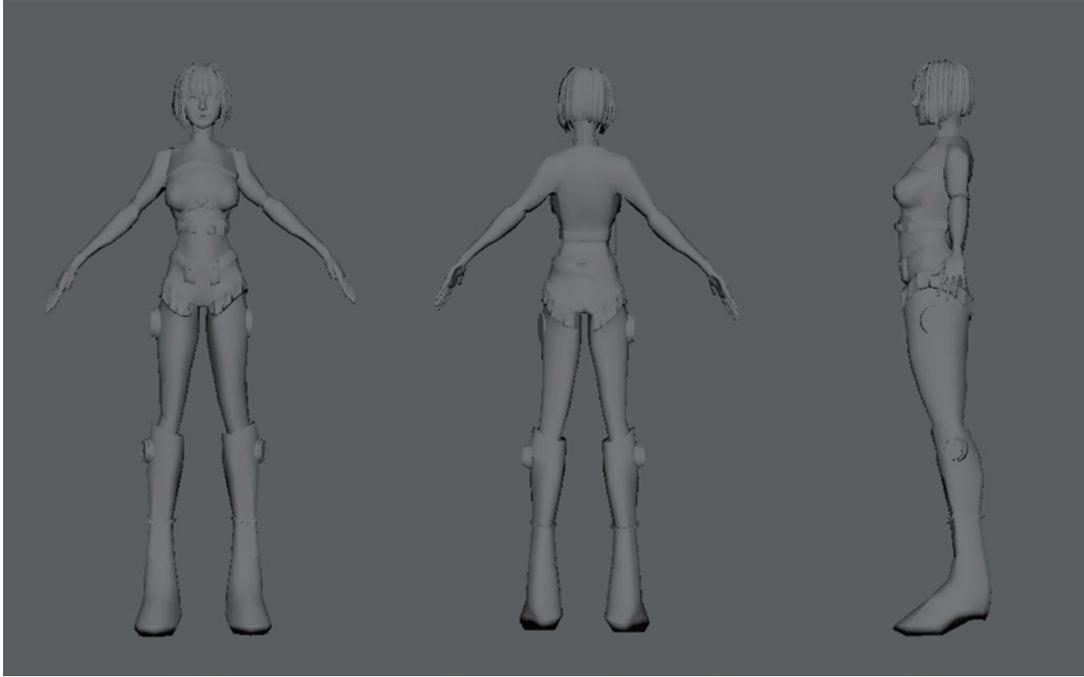
近未来がテーマなので、足には飛べたり早く走れるようにモーターがついています。

人間みたいなロボットという設定なのですが感情がないように見えて実はあるというアニメーションになっています。

texture



3DCG~2年生進級制作



xxxx年 世界では三度目の大戦が続いていた…
疲弊していく世界に一つの希望が生まれた
国の垣根を超えた傭兵部隊が誕生したのだ

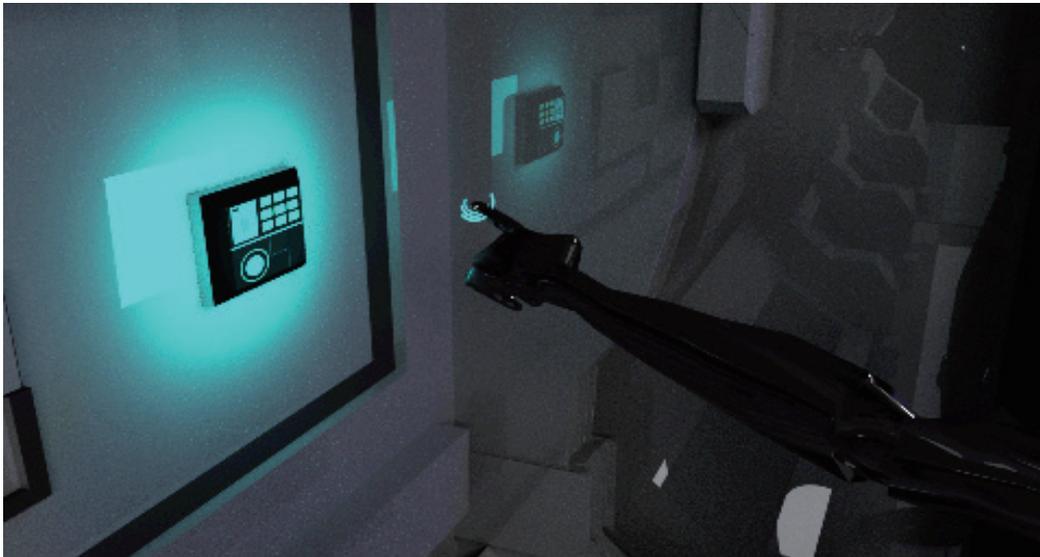
説明

動画の入りになっています。

今回どのようなストーリーか簡潔に短く伝えました。

冒頭の部分はすべて aftereffect で作成しました。

文字がメインなので背景がメインにならないように色やエフェクトを工夫し見やすい物になったと思います。



説明

転送部屋に行くために扉のカギを解除する場面です。

指紋認証で解除するというアニメーションになっています。

三本線を同時に動かすのではなく、別々のタイミングで動かす工夫をしました。

鍵尾開けるといいう短い部分のアニメーションなので短時間で何をしているか伝わるようにしました。

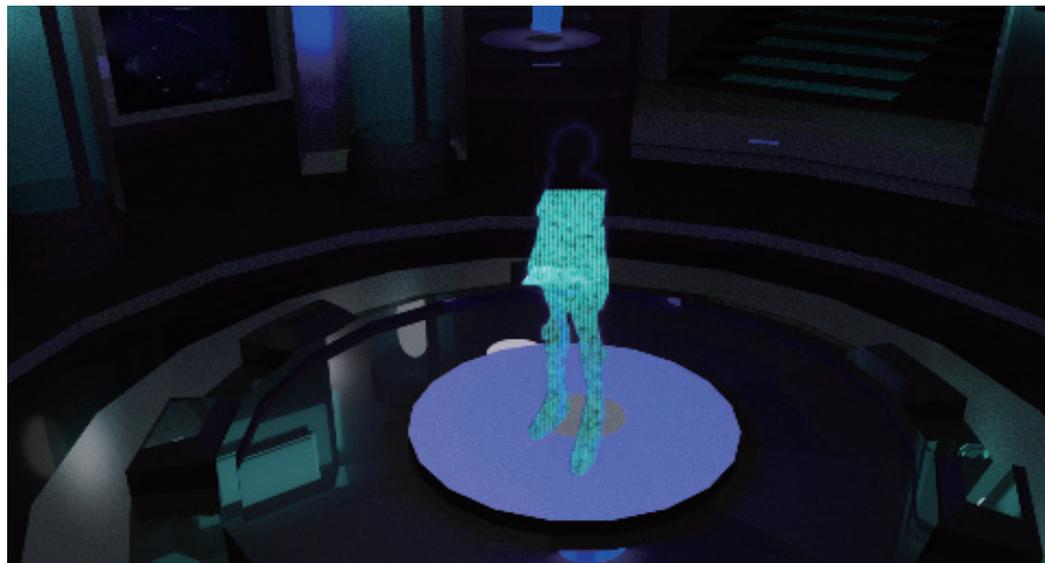


説明

転送される前のオペレーターとの会話シーンです。

ゲームが今回のコンセプトなので、会話文を文字起こししテキスト会話画面にしました。

会話の始まりや終わり、速さにもこだわり見にくい所がないように仕上げました。文字の上がるタイミングを一つ一つ調節し、不快感や違和感のないアニメーションにしました。



説明

戦地に転送されるアニメーションシーンです。

今回転送アニメーションを作成するのは初めてだったので、沢山資料を集め調べました。

徐々に消えることによってわくわく感や、緊張感を出しました。

今回のアニメーションで一番注目してほしい所だったので情報量を整理し余計なものは置かないようにしました。

3DCG~1 年生進級制作

制作期間…2020年 10月

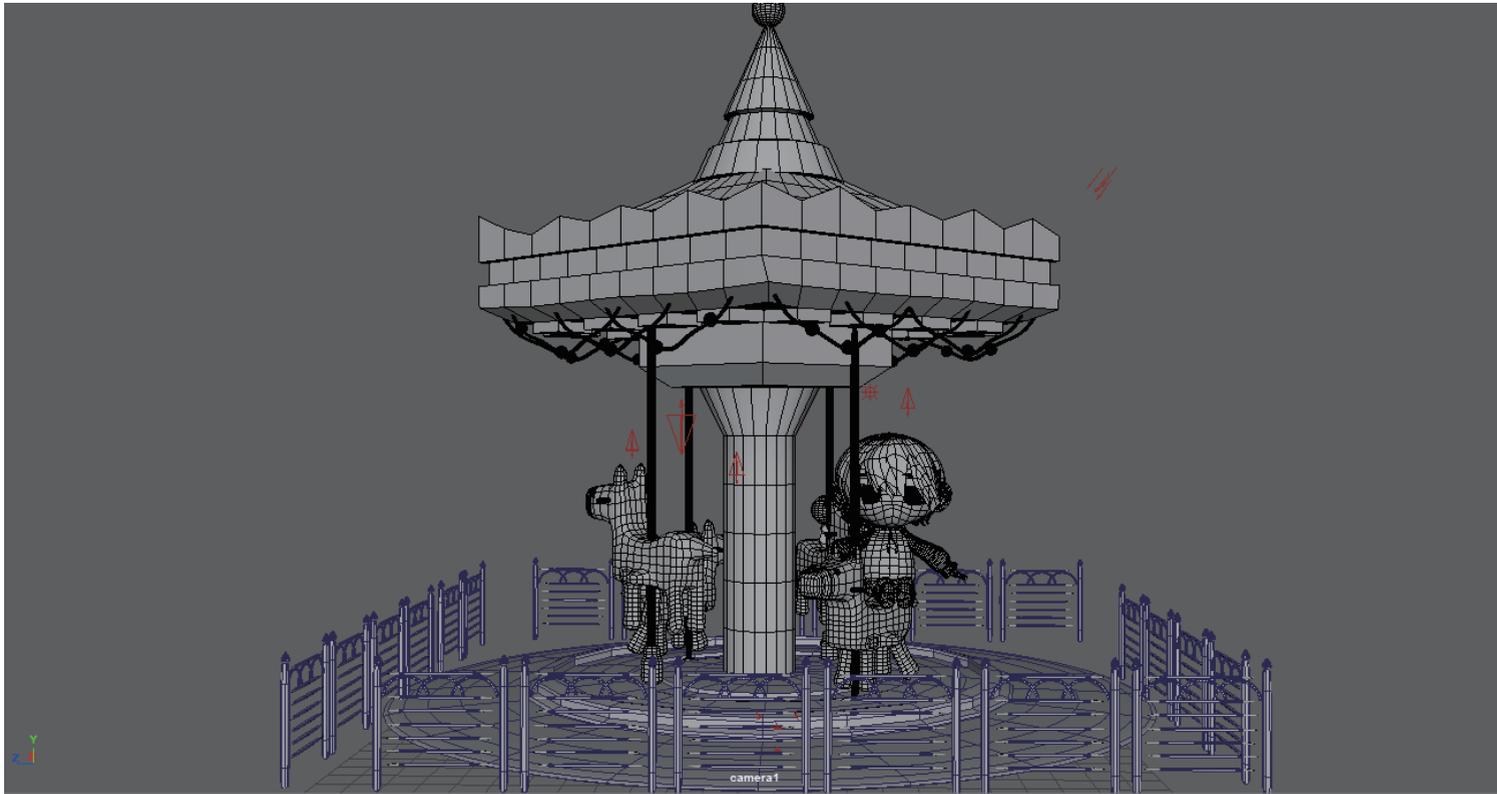
所要時間…2ヶ月



3DCG~1 年生進級制作

動画 URL ↓

<https://youtu.be/CP2EI0yuvFs>



▲Wireframe

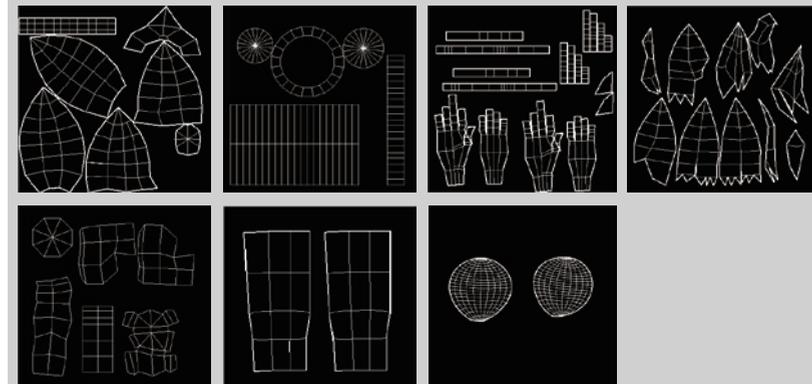
■説明

一年生の進級制作で 30 秒のアニメーションを作成しました。
可愛い物を作成したかったのと遊園地に行きたかったので、メリーゴーランドを作成しました。

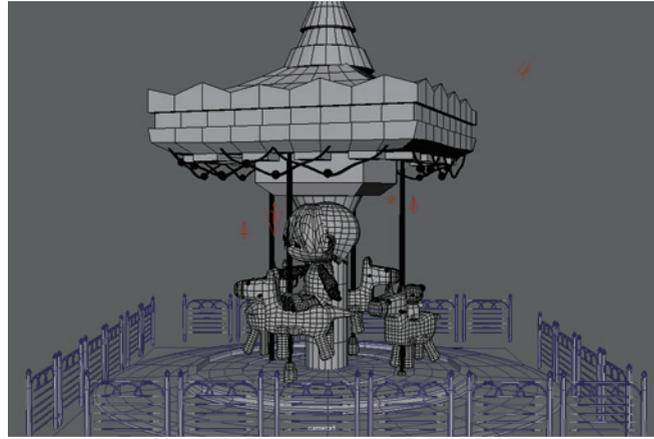
背景にも変化をもたせ朝から夕方、夜と変化させ空中庭園のようにしました。
この作品は千葉デザイナー学院公式 YouTube に掲載して頂きました。

千葉デザイナー学院公式 YouTube(21:16)→ <https://youtu.be/QXzuKSLOKzk>

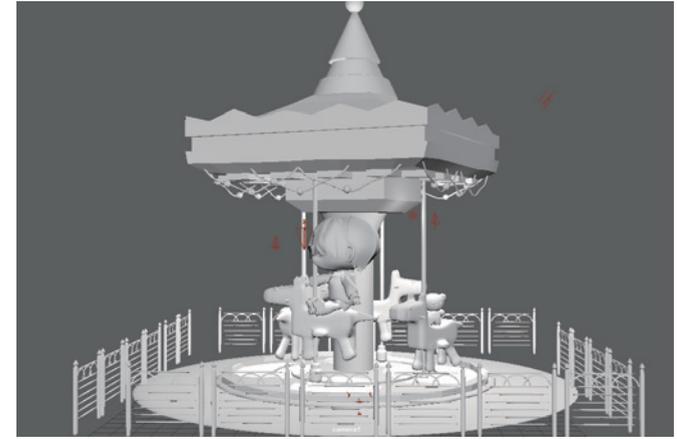
■UV 展開



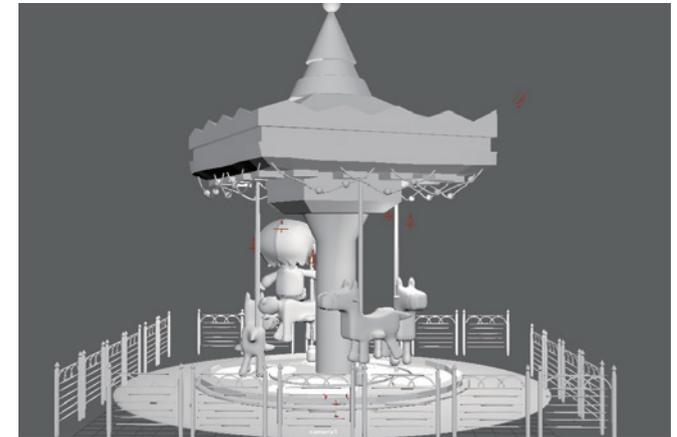
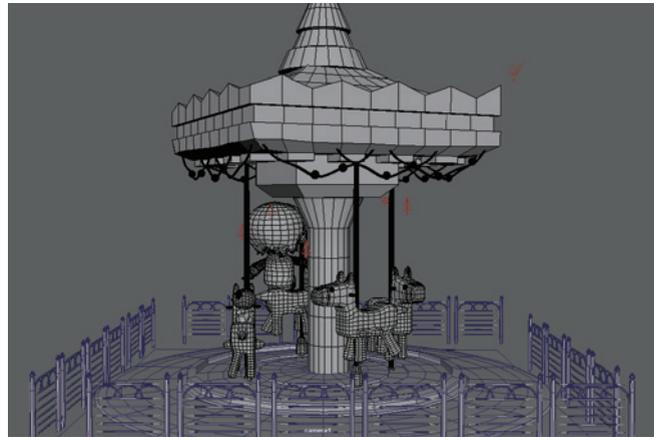
3DCG~1 年生進級制作



▲Wireframe▼



▲GrayRender▼



3DCG~ 自主制作 ~

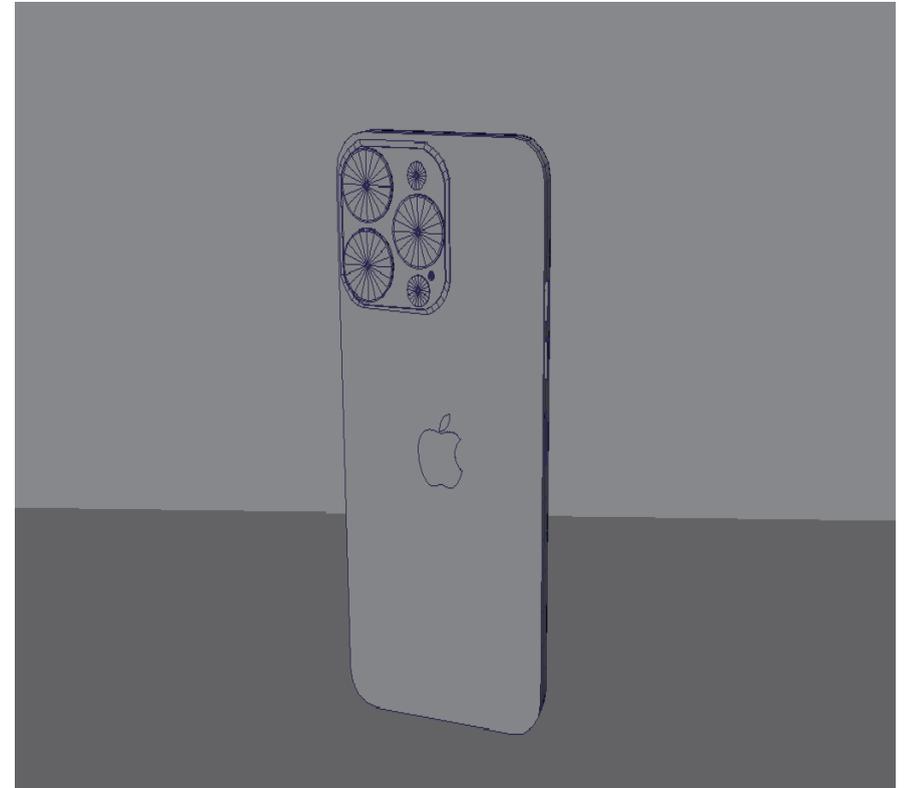
制作期間…2022年 4月

所要時間…5時間





▲Wireframe



▲GrayRendering

■ 説明

身近にあるものを作りたかったので、スマートフォンを作成しました。
スマホの角の滑らかさを再現するために本物と見比べたり、触りながら作成しました。

ライトにもこだわり、電源が実際についているような感じに仕上げることができました。

テクスチャも本物と同じ質感にすることを常に意識して作成しました

■ UV 展開



3DCG~ 自主制作 ~

制作期間…2022年 4月

所要時間…8時間





■ 説明

今回も身近なものを作りたかったので、私が実際につけている腕時計を作成しました。

数字が立体的だったので、資料と見比べパースに狂いはないか確認しながら作成しました。

ライトだけではなく、物を映りこませました。

■ UV 展開

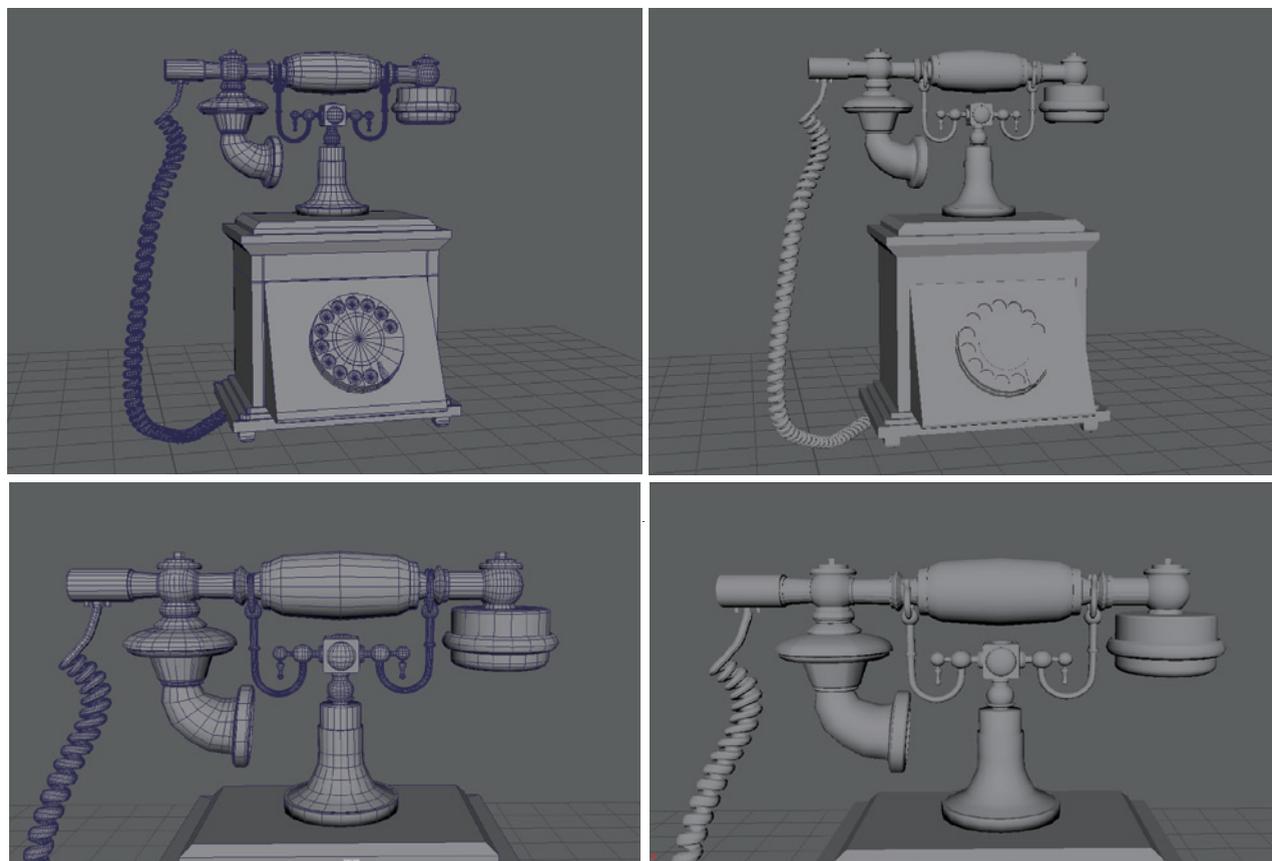


3DCG ~ 自主制作 ~

制作期間...2022x年 5月

所要時間...2週間





説明

ポリゴンを最低限の量で作成しました。

作る際、受話器のカーブや受話器を置く所のカーブを滑らかにする所に一番力を入れました。

電話線の個数やテクスチャをしっかりと確認し適切なテクスチャを入れられたと思います。金属の禿げ方や木の素材、汚れ方をこだわりました。

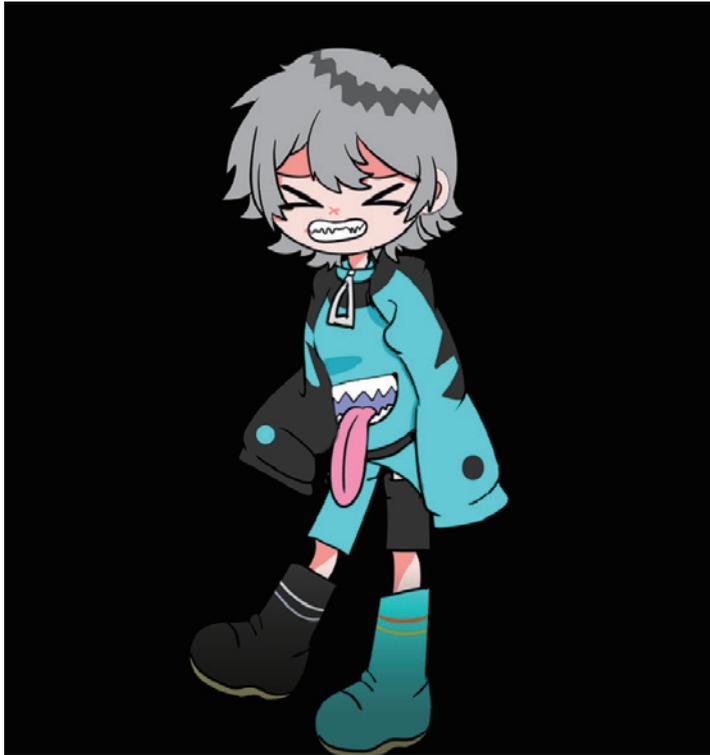
沢山の資料を用意し違うところはないか確認しました。

UV 展開





▼ダメージモーション



ダメージモーション↓

<https://youtube.com/shorts/2gaXR6sXk-c?feature=share>

攻撃モーション↓

https://youtu.be/lvbJF_VEpeY

■説明

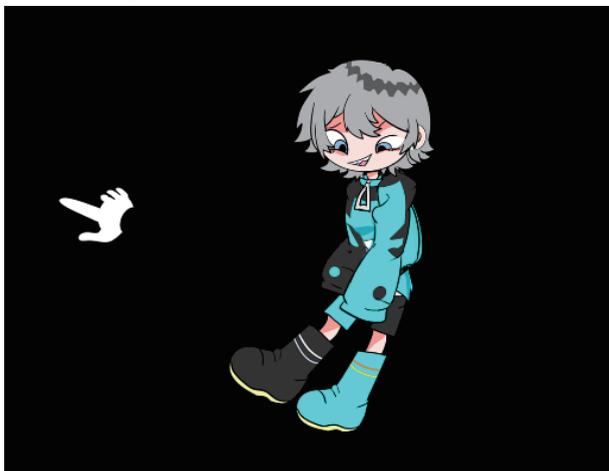
二年生のCG演習の授業で作成しました。
ダメージモーションと攻撃モーション
の二つを作成する課題でした。

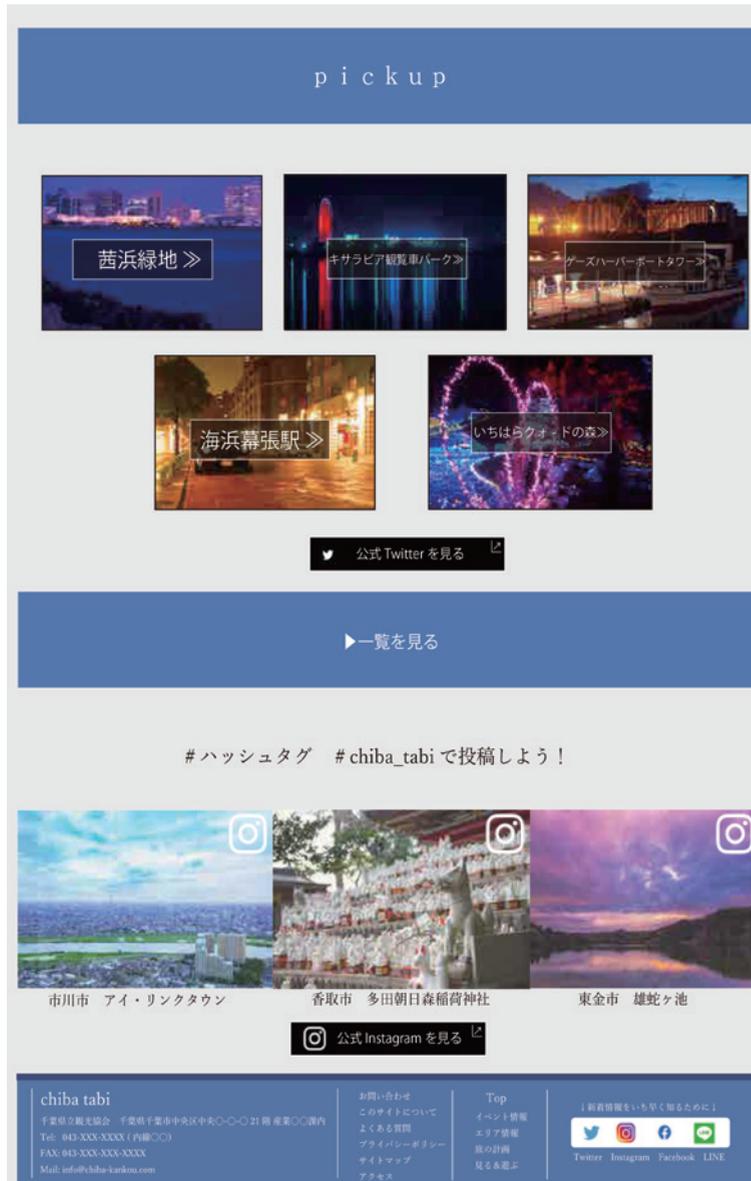
感情の出やすい子を作成したかったので
二面性のある子という設定にしました
攻撃する時は荒くなり、
攻撃を受けるときは弱弱しい感じになります。

キャラクターの来ている服も特殊で
喋ることのできる服という設定です。
いつもキャラクターのサポートを
しています。

攻撃する時は、魔法で杖を出し攻撃します。
杖の種類は沢山あり相手のタイプによって
変化します。
攻撃するだけではなくいたずらするのも
好きなキャラクターです。

▼攻撃モーション





説明

一年生の Web デザインの授業で作成しました。

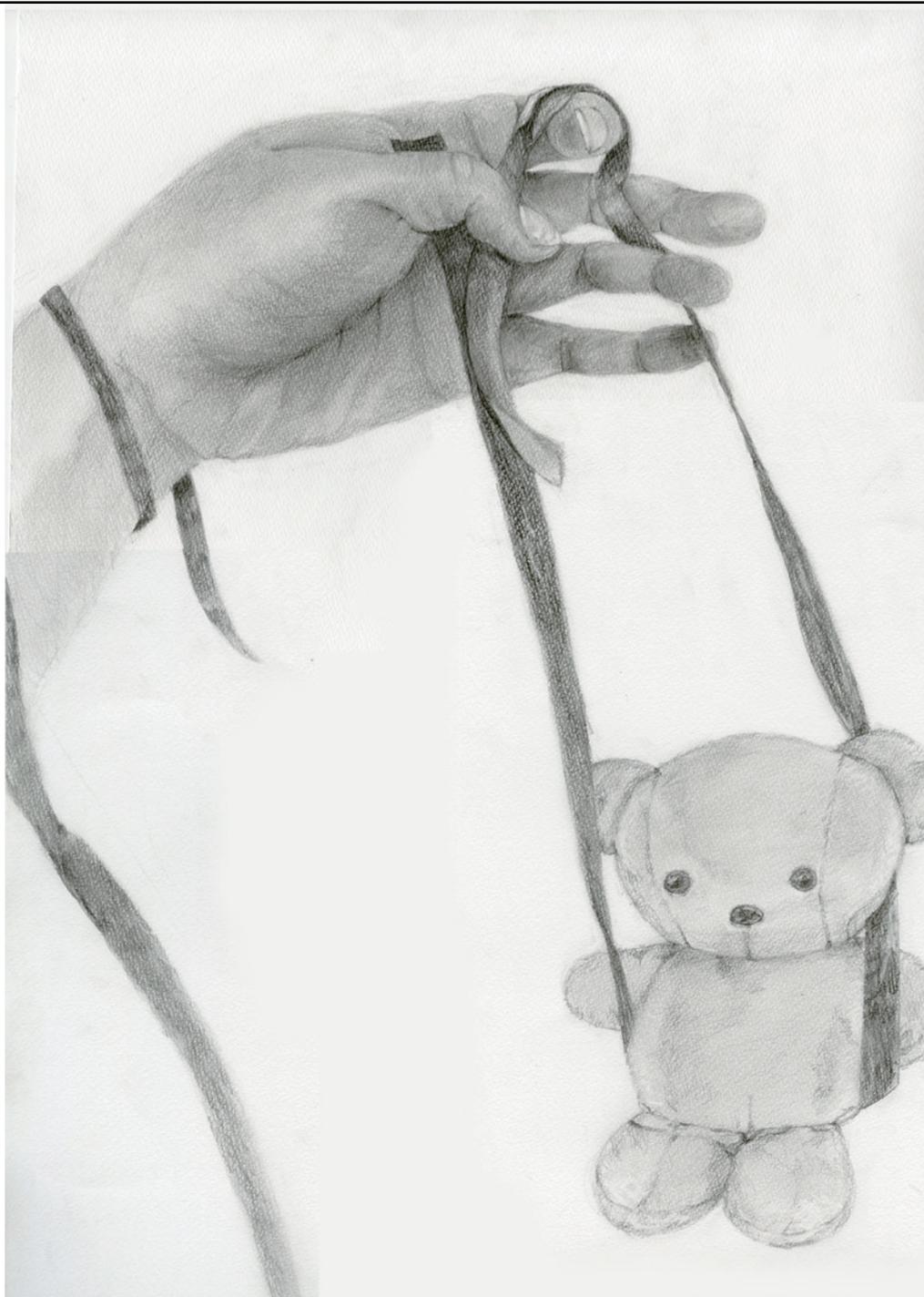
今回のコンセプトが千葉観光地サイトだったので、千葉県の観光地について纏めました。私はその中でも夜景に注目し5か所ピックアップしました。千葉県を知らない人でも一目で観光地を知れるようなシンプルな作りになりました。

今回はコロナ禍だったのでニュース欄には大きくコロナ情報を載せ現在の状況を、すぐに知れるように作成し、リアルタイムで千葉県の観光地を知れるようハッシュタグを作り、観光をより楽しめるように情報収集をしやすいようにしました。

構成デッサン

制作時期…2021年10月

所要時間…12時間



説明

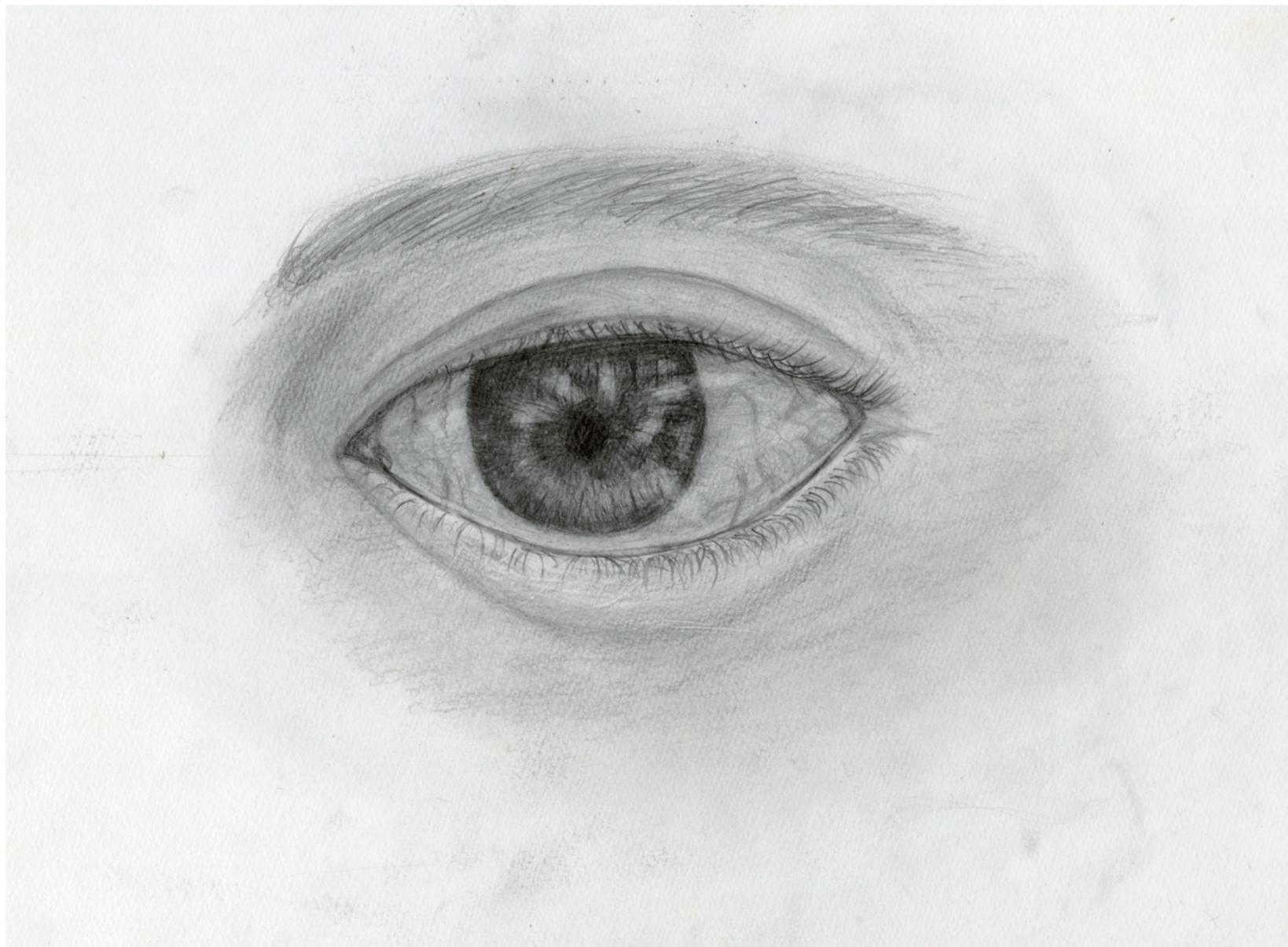
二年生の最終デッサンで、構成デッサンをしました。

自分の手とぬいぐるみとリボンテープを組み合わせ構成しました。

3つをどう組み合わせたら見栄えがするか、ラフを描いて、空白部分とのバランスが良いかを何度も研究しました。

影の色と、リボンの色が同じにならないようにしっかりと描き分けました。

ぬいぐるみの質感を出すためにティッシュペーパーを使いぼかし柔らかい感じに仕上げました。光の当たっている所はあまり手を加えず、暗い所は、濃い鉛筆で描き陰影をはっきりさせました。



■ 説明

一年生のデッサンの授業で自分の目を描きました。

眼と眉毛の幅や二重の幅、涙袋の大きさに注意しながら描きました。

まつ毛一本一本どう生えているのかどこまで生えているのかしっかりと確認しながら制作しました。

瞳孔の色や光の入り方を正確に描けたと思います。



ウルフ・ボイトボレン・コンソールティ



説明

左側の絵は、趣味で描いているイラストです。

カートゥーンキャラとウルフカットが好きなので自分の好きなキャラに仕上げました。

青色が好きなので、全体的に青でまとめ統一感のある絵にしました。

右側一番上のイラストはZBrushの授業で自由課題の時に作成したキャラクターです。

3パターンの服を考えました。

右側中央のイラストは二年生のキャラクターデザインの授業で作成しました。

サイバーパンクがコンセプトでした。左から、冷静沈着、特攻隊、頭脳戦が得意なキャラになっています。

一番下のイラストは同様にキャラクターデザインの授業で作成しました。

キメラを考える授業で私は狼とコウモリのキメラを作成しました。

立体造形 ～ 自分の手 ～

制作時期…2020年10月

所要時間…5日間



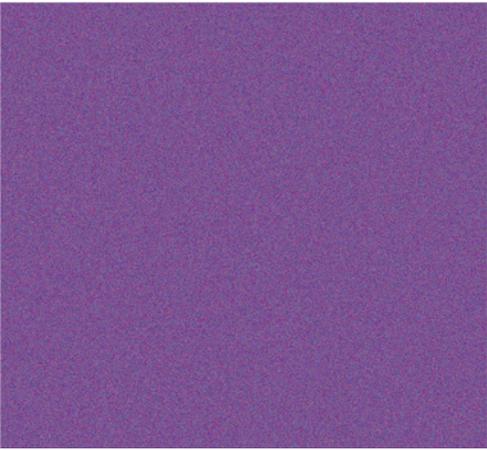
■ 説明

一年生の立体造形の授業で自分の手を作成しました。

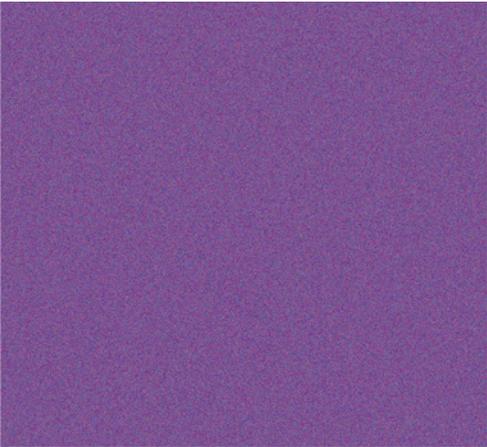
自分の手と見比べて指の長さや掌の大きさに違いはないか確認しながら作成しました。曲がっている指の肉のつき方にこだわり自分の指に似せることが出来ました。

指先と爪の間隙や掌のしわ、手首を曲げた時のしわを意識し、立体感を出しました。

クラス内投票では2位という成績を収めました。



Thank you



いたみ ゆうり
伊丹 有里
専門学校 千葉デザイナー学院 デザイン科
CG・アニメーション・映像コース 3年

itami.yuri201022@cdg-st.jp