

# Portfolio





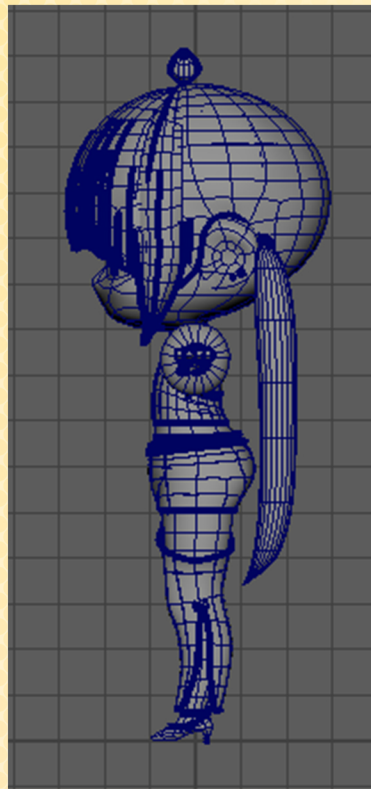
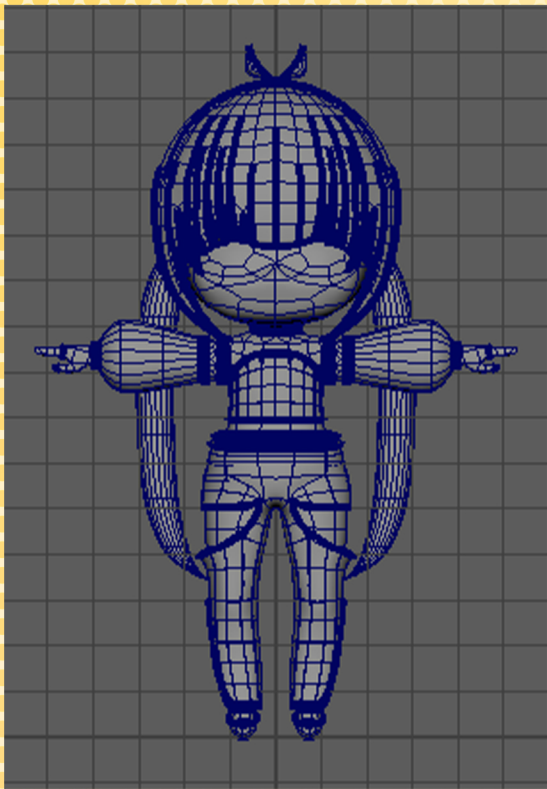
1年次の進級制作にてちびキャラの女の子を作りました。

アホ毛とズボンの部分に特にこだわりを持っていて、ズボンは内側にも柄を足し、リボンの装飾をしてエレガントながら可愛く仕上げています。

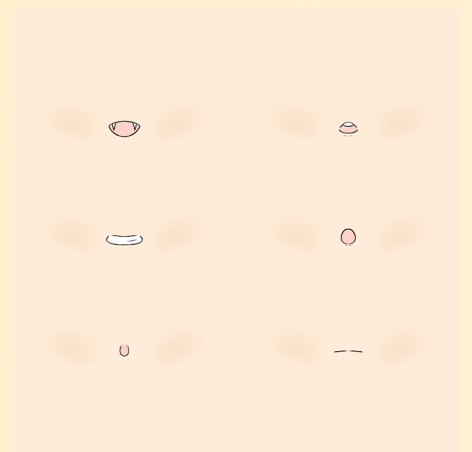
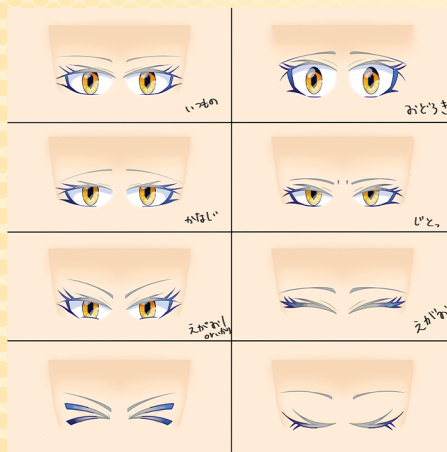
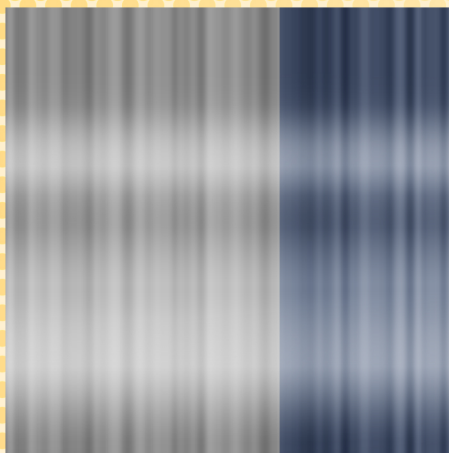
また、このモデルを使ったアニメーションで優良賞を獲得しています。



◇ワイヤーフレーム



◇テクスチャ







1年次の春休みの自主制作にて  
〇〇の主役は我々だ！のゾムさん  
を作成しました。

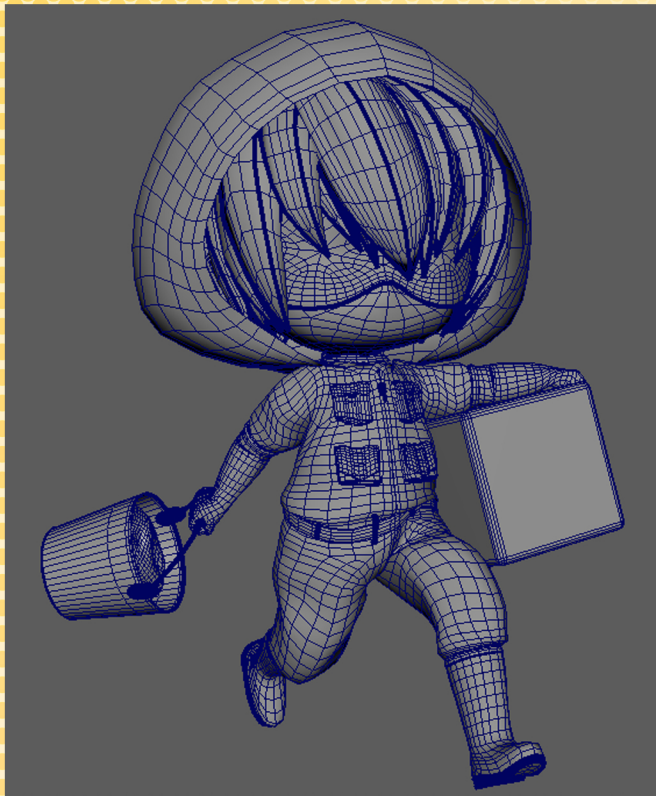
彼はシルエットは定まっているものの、細部に  
至っては定まっていない部分が多く、今回は  
二次創作によく登場するタイプのデザインを採用  
しました。

手と靴の部分にかなりこだわりをかけています。

制作時間：75時間くらい  
使用ソフト:MAYA、Photoshop、clipstudio



◇ワイヤーフレーム

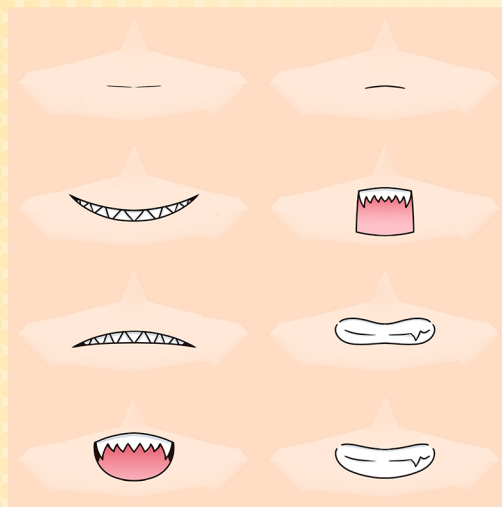
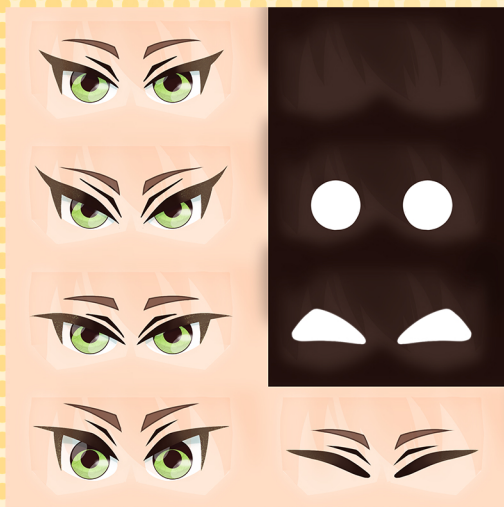


◇参考画像



参考・せらみかる先生

◇テクスチャ



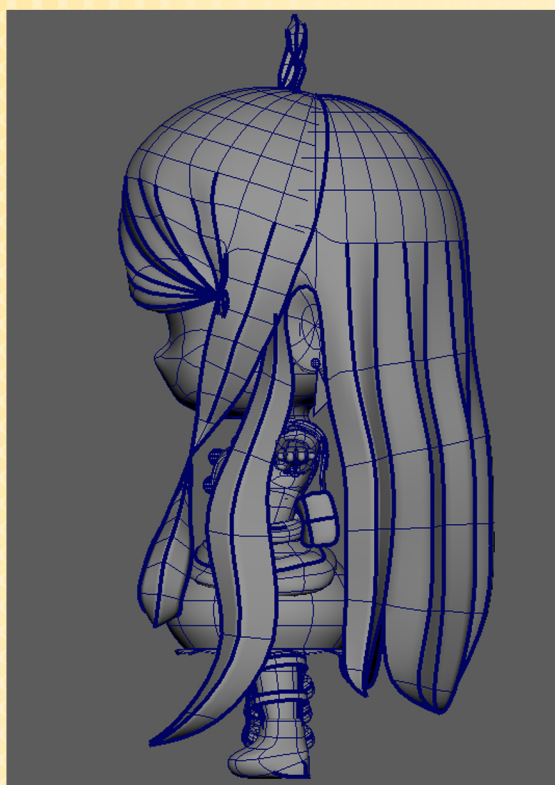
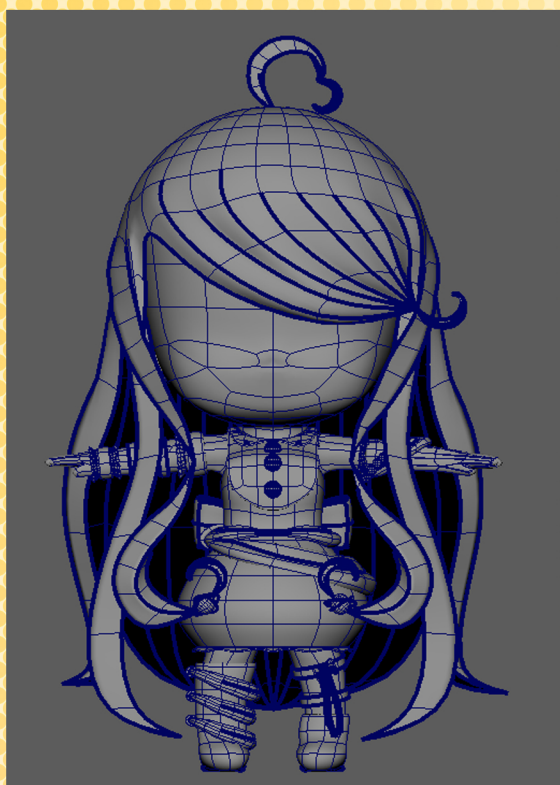




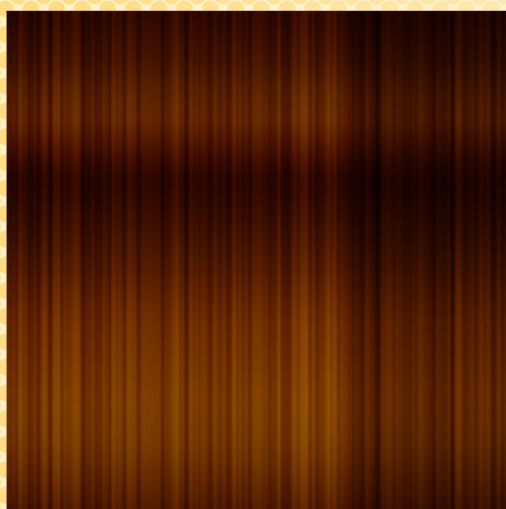
1年次の3DCGの課題で初めてちびキャラのモデリングをしました。魔法少女の女の子を作成し、同時進行で殺傷能力高めのハンマーも作成しました。(別ページ参照)  
個人的に初めてにしてはよくできたなと思っています。腰に巻いている布の部分と髪の毛のうねりが気に入っています。



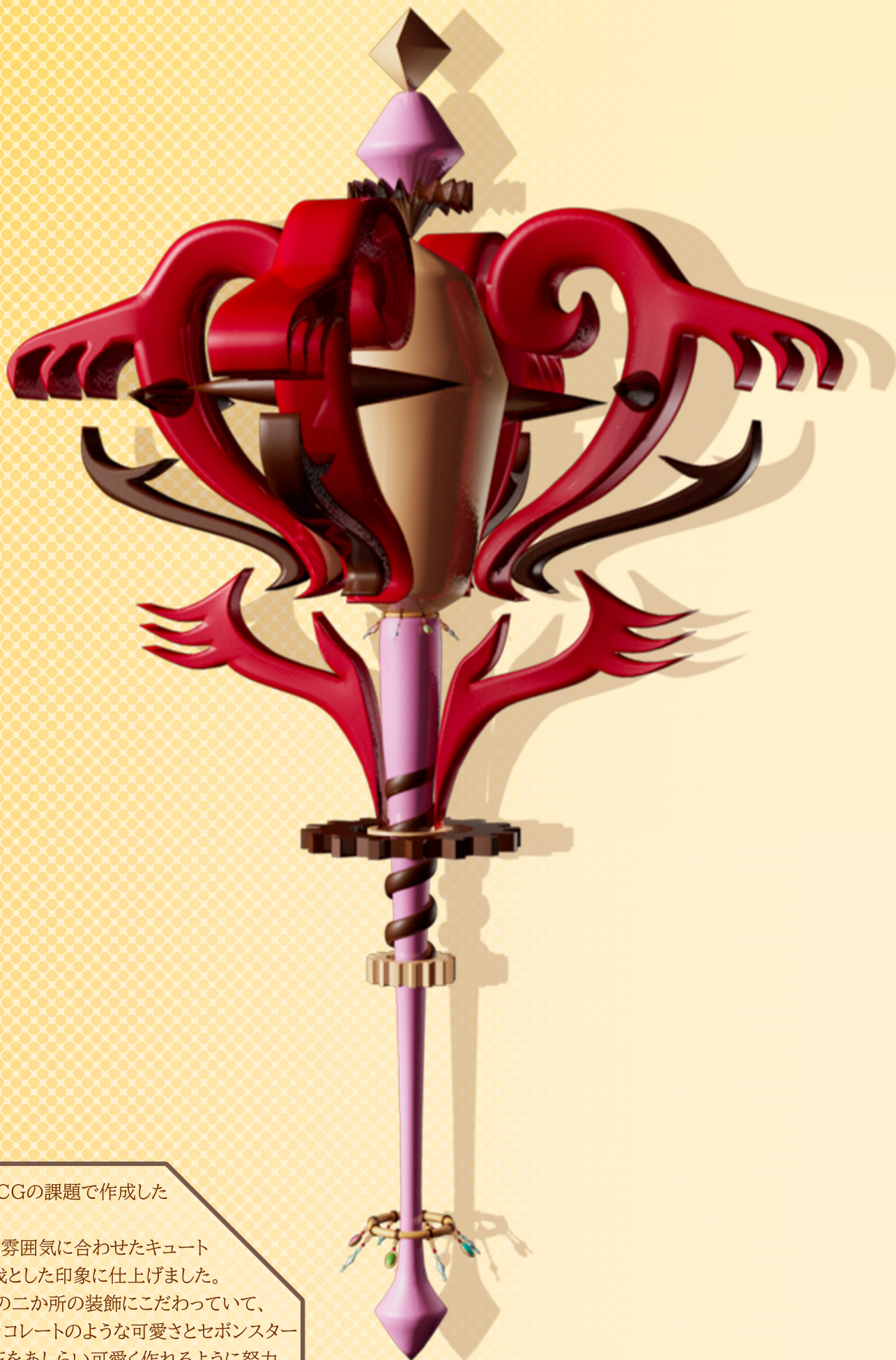
◇ワイヤーフレーム



◇テクスチャ





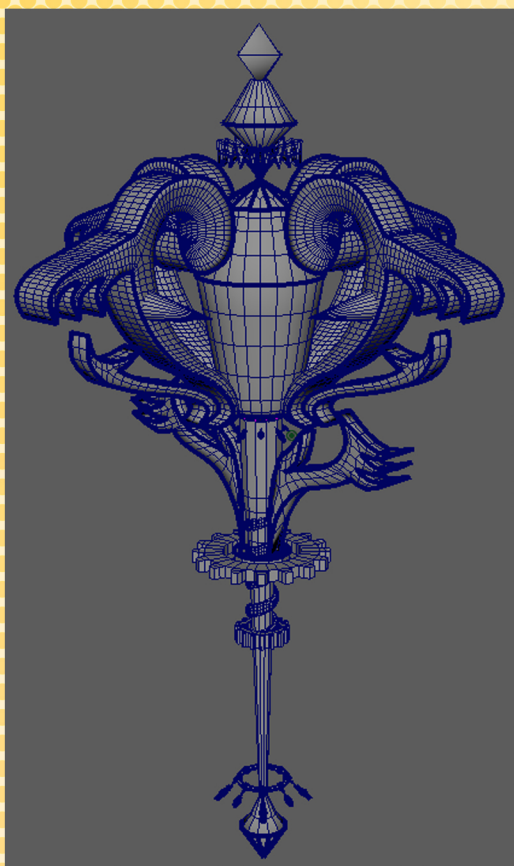


1年次の3DCGの課題で作成したハンマー。

ちびキャラの雰囲気に合わせてキュートながらも殺伐とした印象に仕上げました。持ち手部分の二か所の装飾にこだわっていて、マーブルチョコレートのような可愛さとセボンスターのような宝石をあしらい可愛く作れるように努力しました。



◇ワイヤーフレーム



◇雰囲気



◇細部





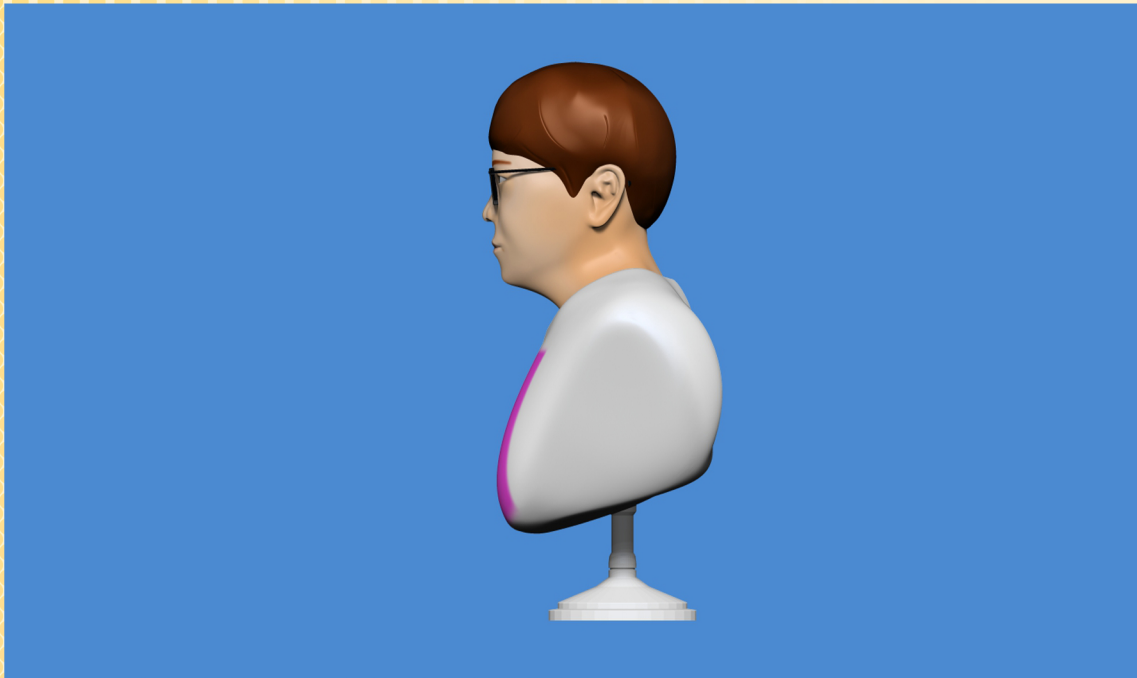
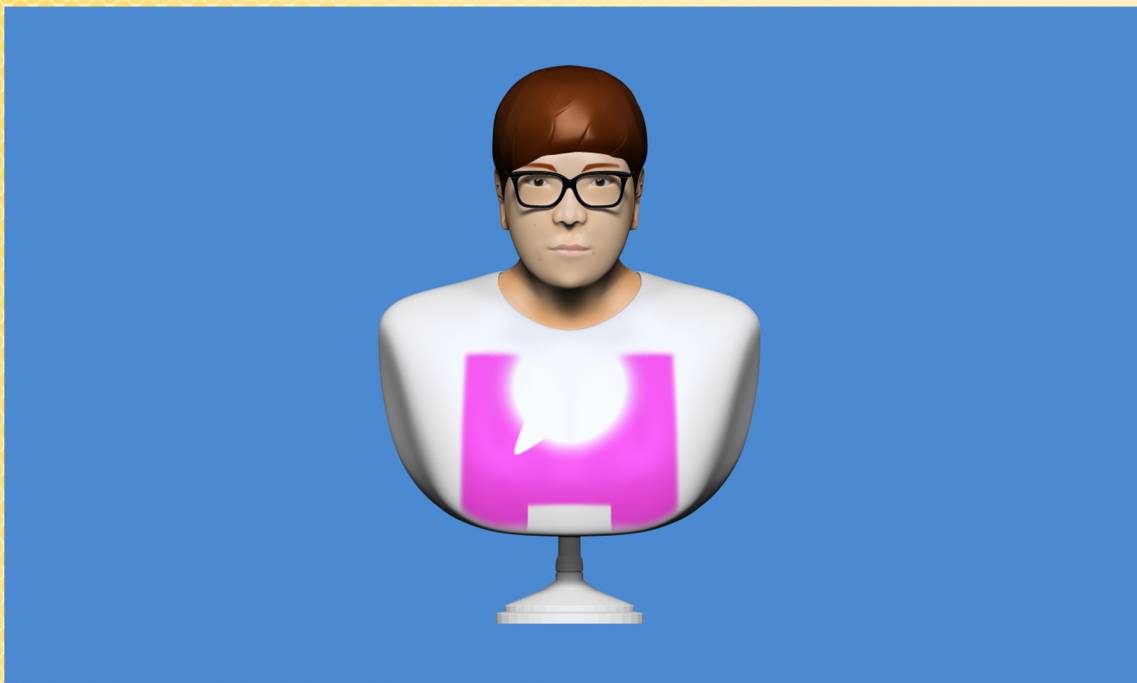


2年次の立体造形の初課題にて  
youtuberのHIKAKINさんを作成  
しました。

男性を作成したいという目的から、HIKAKIN  
さんを選びました。

耳の部分と人中と口元を特にこだわっており、  
耳元は写真をよく観察し造形し、口元は片方が下  
がっていたので左右非対称にしています。



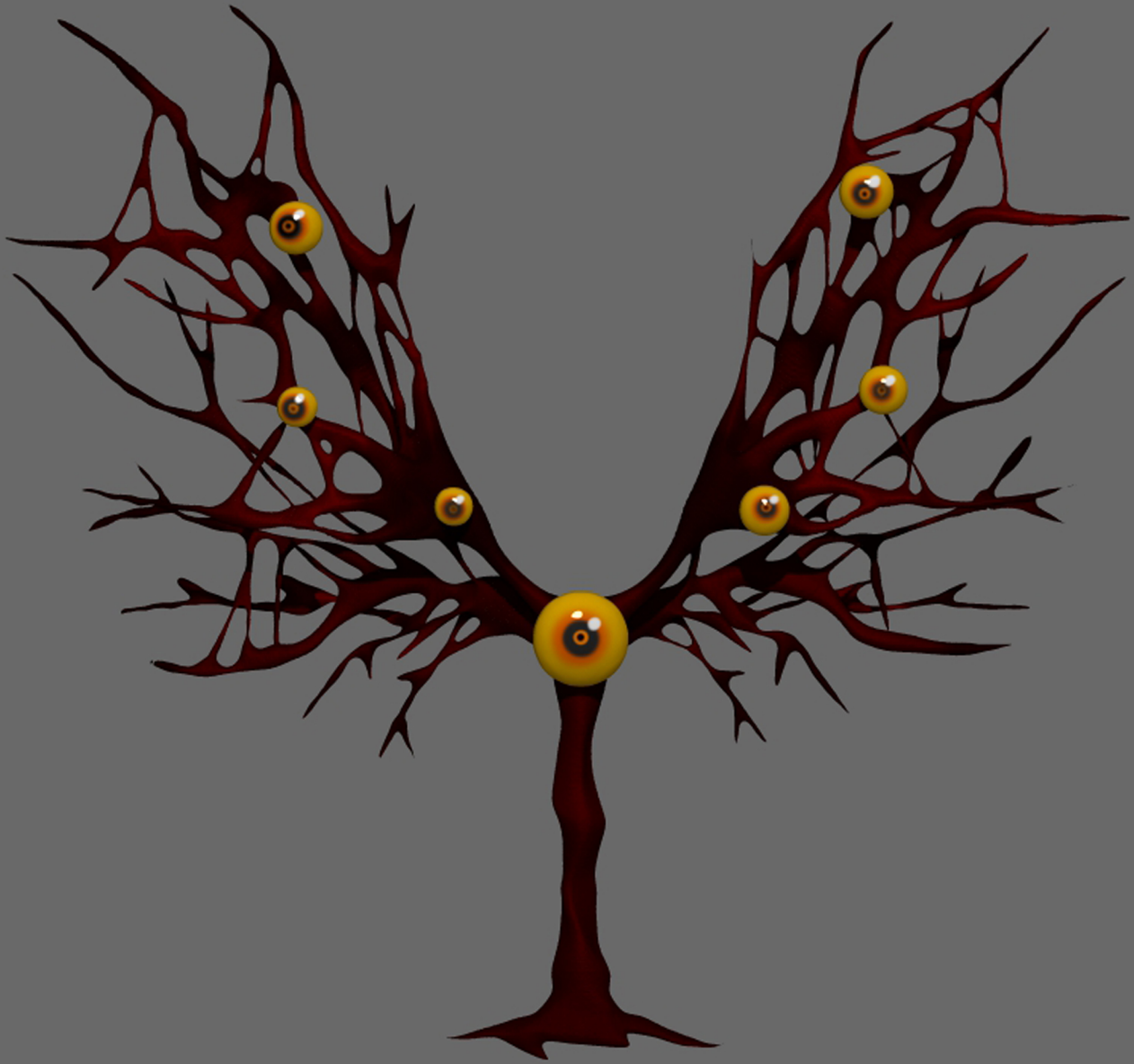


◇参考画像



制作時間：12時間  
使用ソフト：zbrush





2年次の立体造形の夏季課題にて  
PCゲーム、ロボトミーコーポレーション  
のアブノーマリティー、「地中の天国」を  
作成しました。

視線を合わせ続けないと人が死ぬ、という設定の  
ためイラストよりも若干目玉の瞳孔をハッキリさせ、  
見えにくいですが海外の無料の樹皮ブラシをお借  
りし、より枯れ木っぽさを出そうと努力しました。



## アニメーションリスト

1.歩く

2.走る

3.かわる

4.サッカーボール

5.英雄のポーズ

6.押す

7.たいて被ってじゃんけんぽん

8.バク転

「これやれば先生B評価以上はくれるやろ！」

GAME  
OVER

メンタル弱すぎて死んじゃった…

1年次の進級制作で2分程度のアニメーションを制作しました。

本当はもっとかわいらしい感じにしたかったのですが、ギャグに振り切ってしまいました。

全体は前半が茶番、後半が基本的な動作のアニメーションを作成し、基本の課題はクリアして後は尺稼ぎのようなものをつなぎ合わせて…という感じでした。

途中でアンダーテールのパロディを挟んだ部分があって、女の子にお叱りを受けてメンタルが死ぬ、という場面があって個人的にお気に入りです。ちなみに、「これやれば先生B評価以上はくれるやろ」と煽ったら、A評価どころか優良賞を頂きました。

## 5.英雄のポーズ

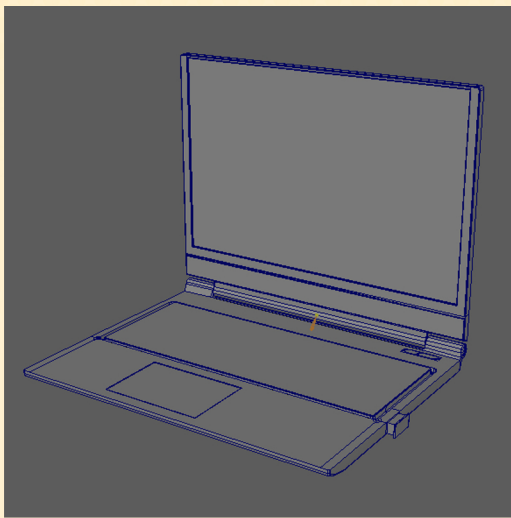
正直今日







## ◇ワイヤーフレーム



2年次の課題にてロゴアニメーションを作成しました。  
 chibadeの文字が降ってきてみよんみよんした後、パソコンが出てきてその中から千葉デザイナー学院のロゴが出てくるアニメーションを作りました。。  
 この時はまだMAYAの重力設定を習っていなかったため、全体的にみよんみよん飛び跳ねたアニメーションになっています。  
 すべてのモデルを1から作り、パソコンは自分の持っているノートパソコンをじっくり観察して、ときにはひっくり返しなが腕によりをかけて作成しました。

制作時間：モデリング24時間、アニメーション9時間  
 使用ソフト:MAYA





キャラクターデザインの授業で  
モンスターのデザインを作りました。  
愛嬌のあるモンスターが作りたくて悩んで  
いたところ、父が食べ合わせが悪そうなワイン  
と煮卵を食べていた時にひらめきました。  
個人的にイースターやハロウィンなどのカラフルな  
配色が好きなので、ブライトーンを主に採用して  
います。先生からもよくできていると言われました。



種族名:エッグラス(egg + glass)

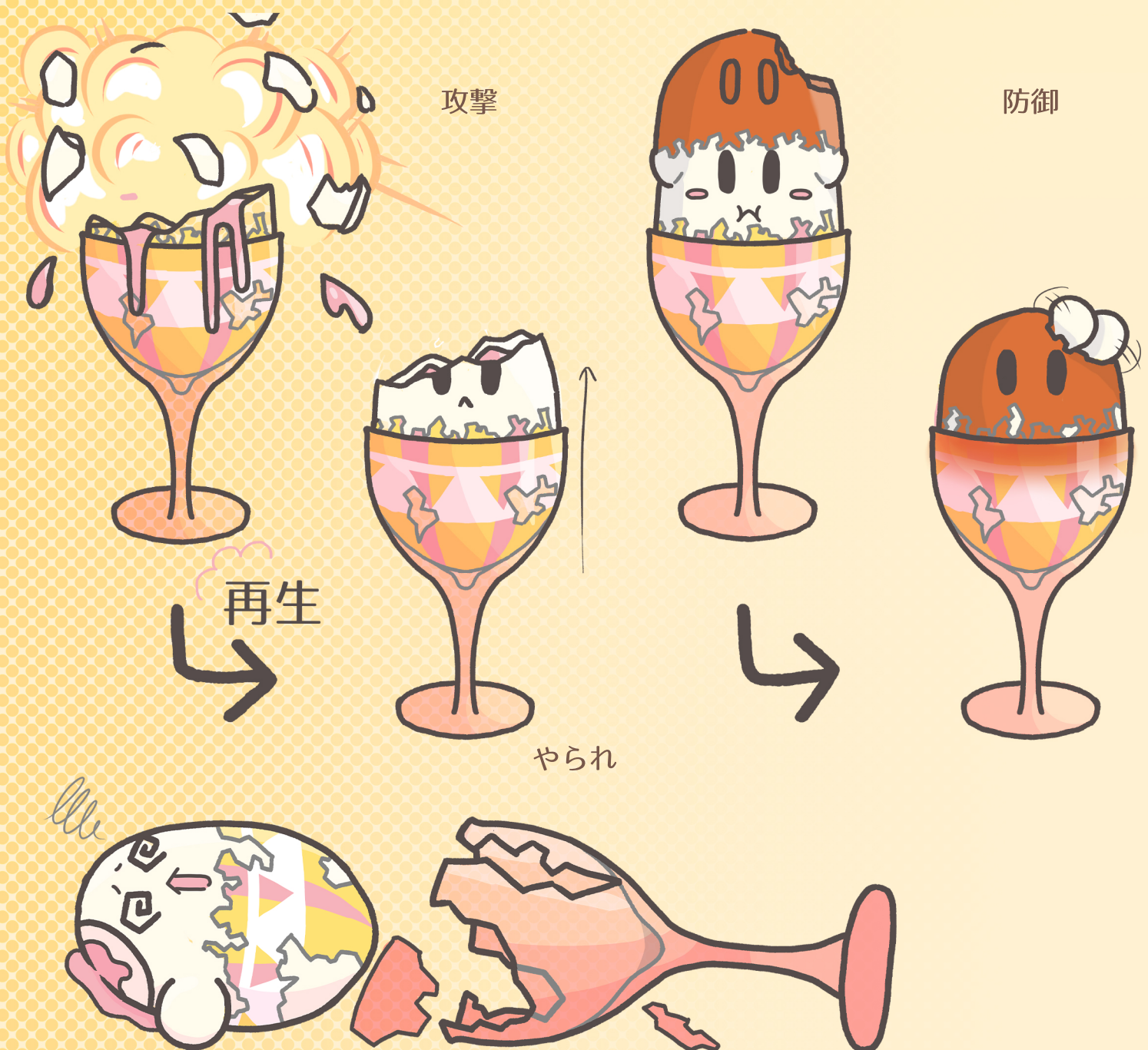
身長:1.2m

性格:臆病

ヤドカリのように何度も引っ越しをするモンスター。

適応力が高く、野生個体と人間社会に馴染む個体がいる。

元々普通のエッグスタンドに引っ越す種族だったが、住処を見つけ損ね仕方なくワイングラスに入った個体の生存率が飛躍的に伸び、進化していった。







グラフィックデザインの課題で推しの広告ポスターを作りました。推しはアーティストのNeruさんを採用し、ご本人の頭のおかしいツイートや、ファンの心配するリプライを背景に採用し、発売しているCDを広告として載せています。全体的にネオンチックに仕上げ、ThirdAlbumの雰囲気にかけています。



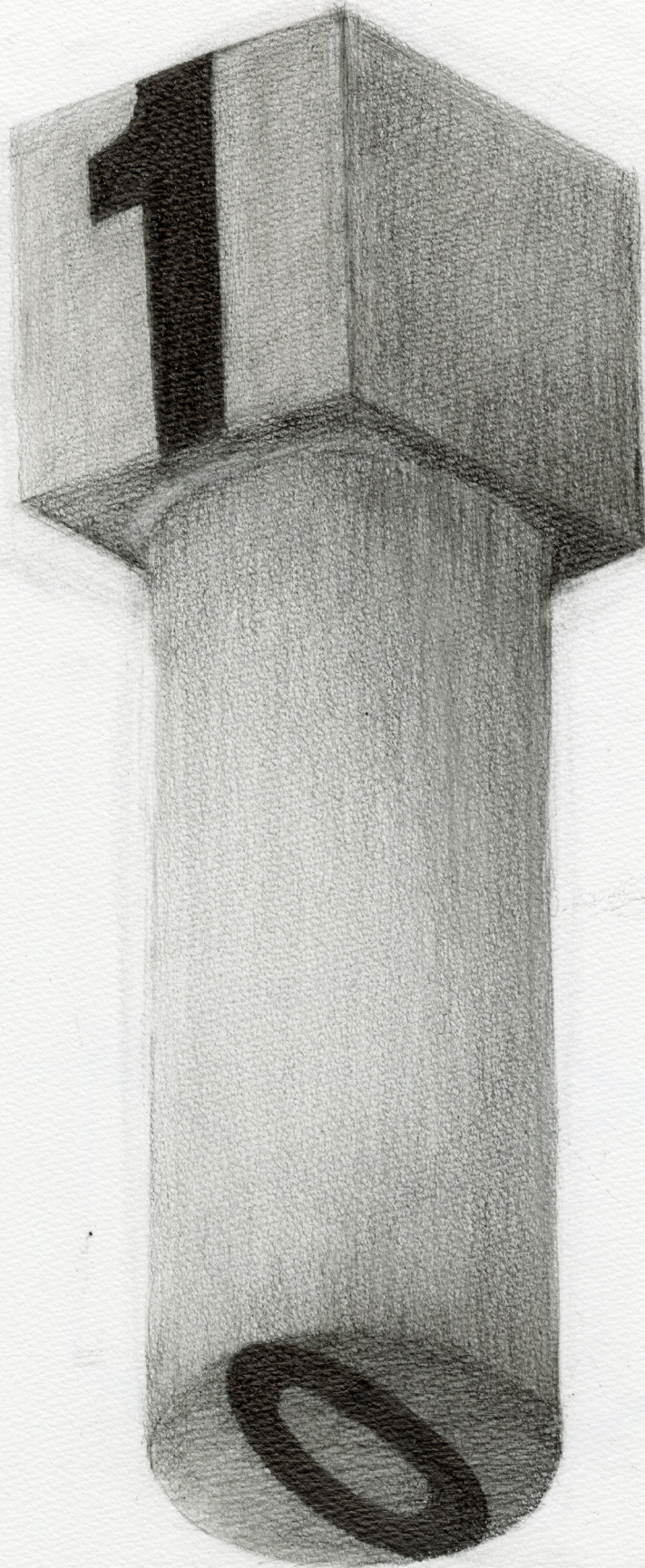








2A-05  
江原 葵







高校生のころからつながりのある  
千葉モードビジネス専門学校さんから  
のお仕事のご依頼で、もこぴっとという  
キャラクターのロゴとマークのデザインを担当  
しました。赤ちゃんがもこもこしている、お母さんと  
ぴっと寄り添うイメージでとの事だったので、ロゴ  
は全体的に暖かい色みでぎゅっと寄せ、マークは  
二つの顔のほっぺをぴっと合わせています。



NPO法人

すくえ・あ 

高校生のころからつながりのある  
千葉モードビジネス専門学校さんから  
のお仕事のご依頼で、すくえ・あさんのロゴ  
と隣のお顔のデザインをしました。全体的に  
カラフルで、お顔はゆめかわカラーの子供がクレ  
ヨンでかいたような感じでという内容だったので、  
子供らしくいびつな丸を作り、だけど全体の丸は  
閉じてマークらしくし、可愛く仕上げています。