



出雲咲姫

作成期間：2023/3/2 ~ 2023/5/23 (82日間)

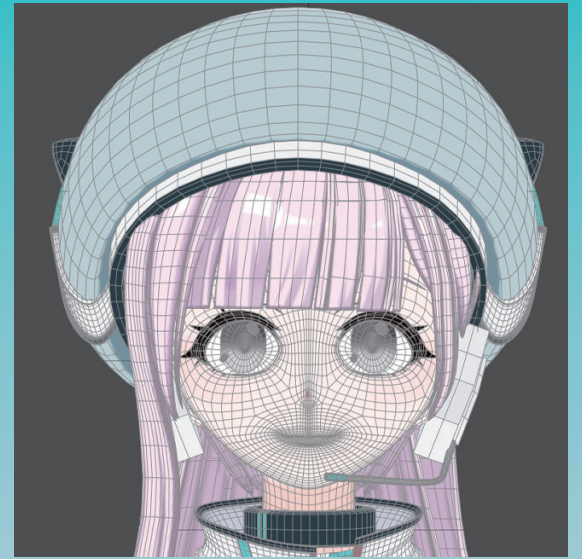
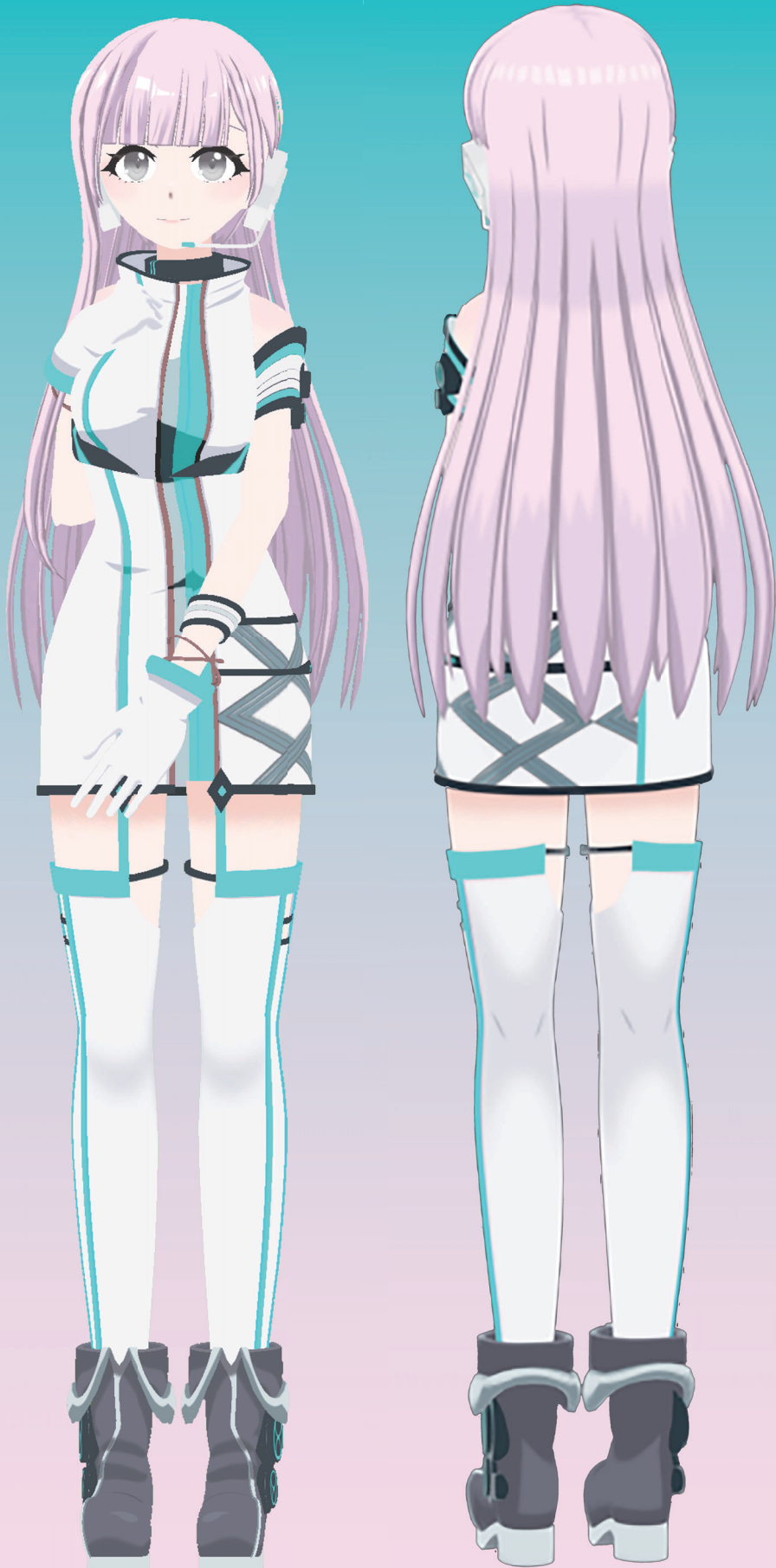
私が好きなコンテンツ「D4DJ」に登場するキャラクターです。
前回作成した作品で得た反省を生かし作成しました。

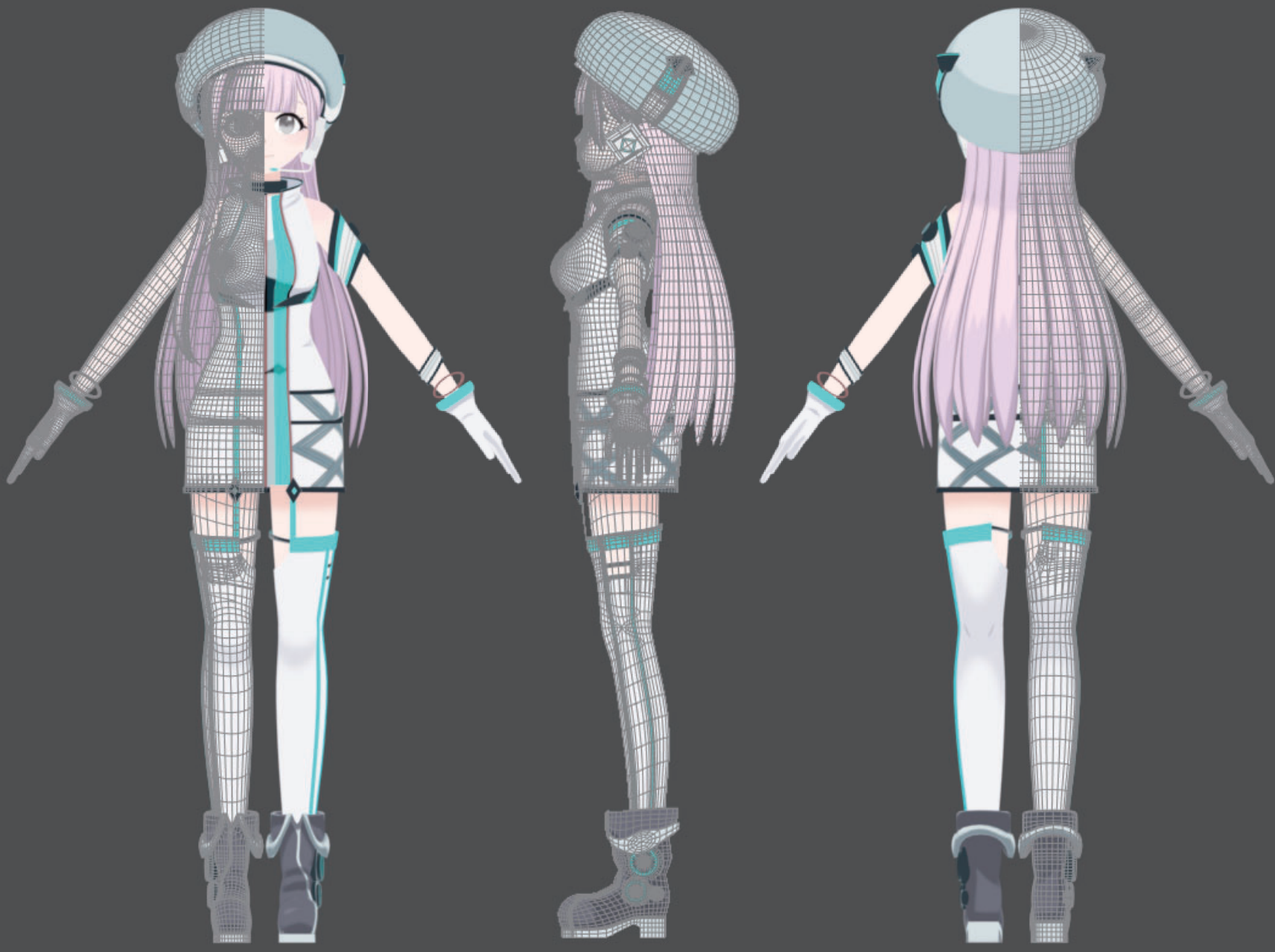
ポリゴン数：64770 作成ツール：3dsMax.Photoshop



櫻田進斗 Portfolio

A 3D rendered character model from a front perspective. The character has long, straight, light pink hair with bangs. She is wearing a light blue helmet with black cat-ear-like details on the sides. Her outfit is a white, form-fitting top with teal and black accents, and a long, flowing pink skirt. The background is a soft gradient of teal and light blue.





UV: キャラクター4枚 SIZE: 1024×1024

UV: キャラクター瞳 SIZE: 512×512



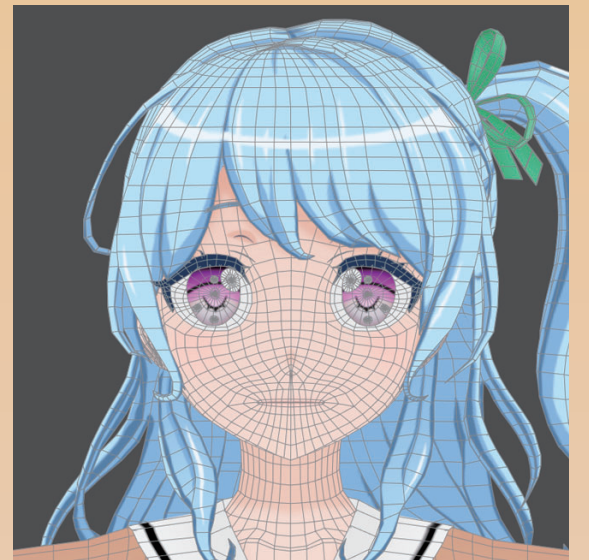


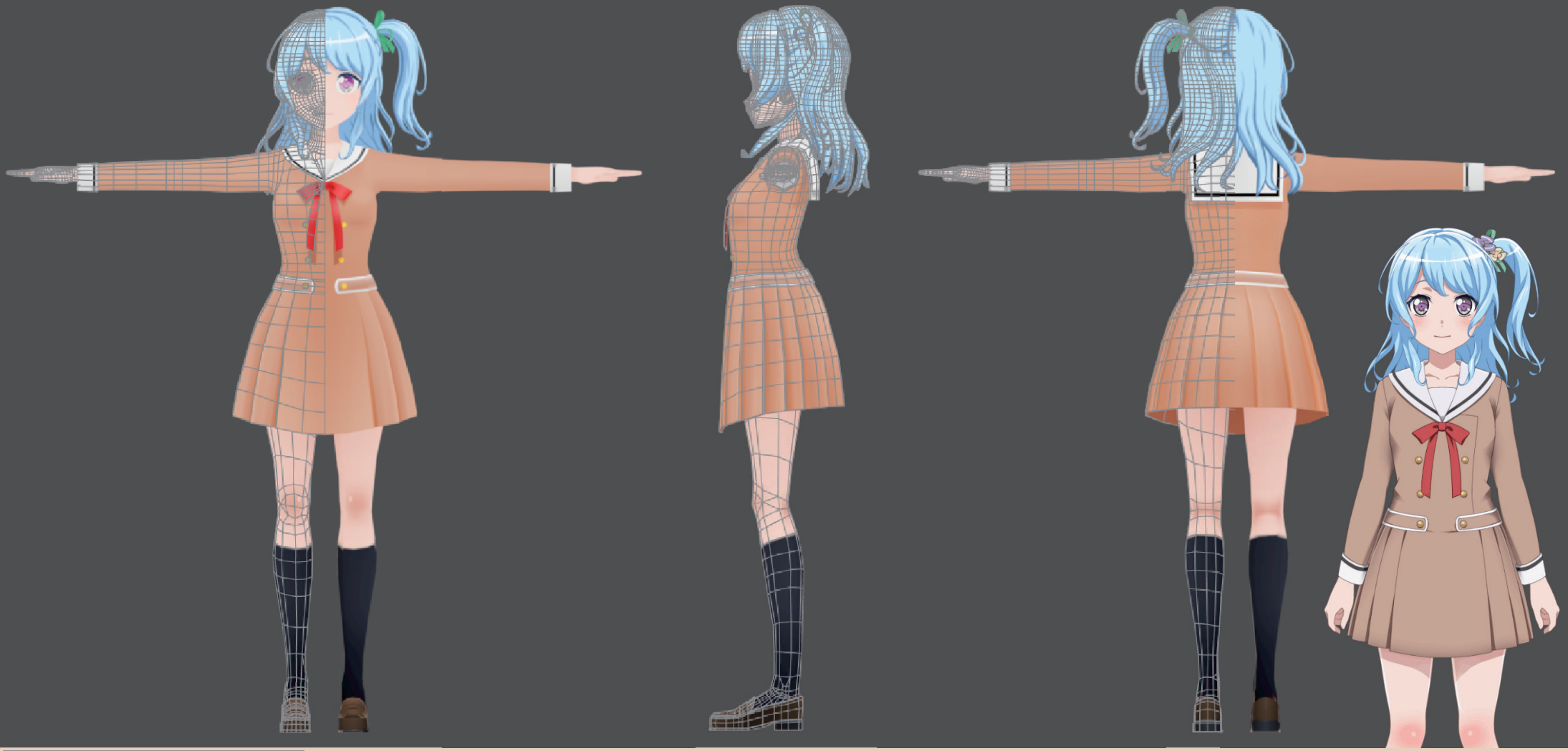
松原花音

作成期間: 2022/7/9 ~ 2023/1/14 (187日間)

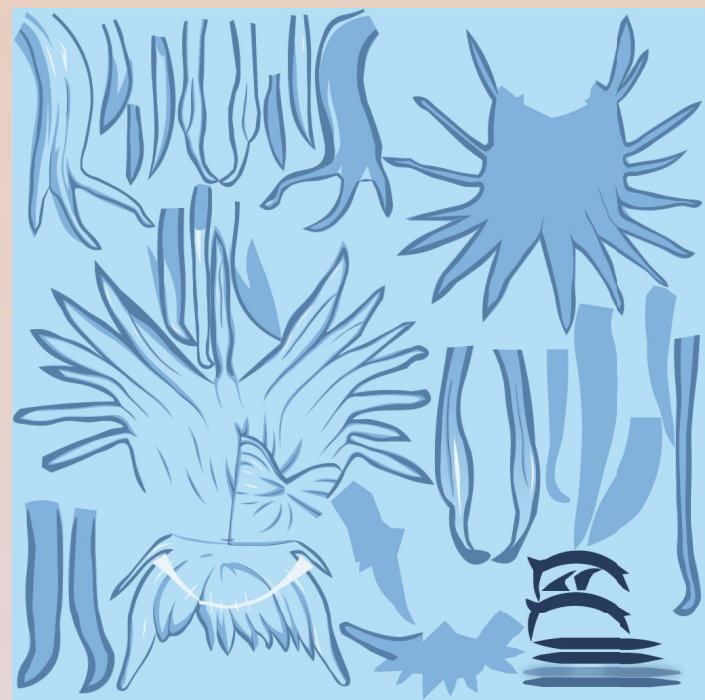
私が好きなコンテンツ「Bane Dream!」に登場するキャラクターです。
デフォルトに比べ頭身が上がり体の作りこみやテクスチャでの当たり
方や影の入り方などを先生や先輩に添削してもらい作成しました。

ポリゴン数: 21317 作成ツール: 3dsmax, Photoshop





UV: キャラクター3枚 SIZE: 1024×1024





デフォルトキャラクター（倉田ましろ）

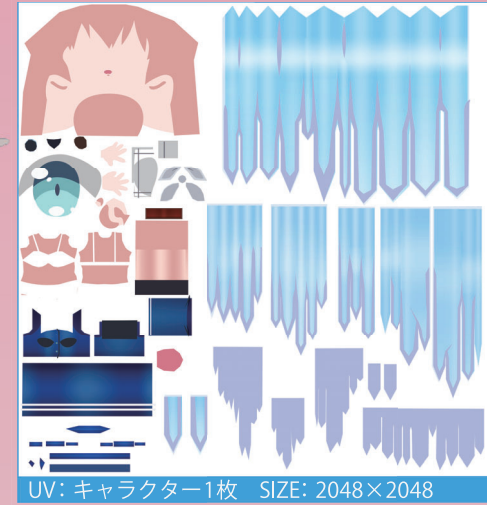
作成期間 :2022/4/23 ~ 2022/7/9 (78日間)

専門学校2年生の最初に作成したキャラクターです。

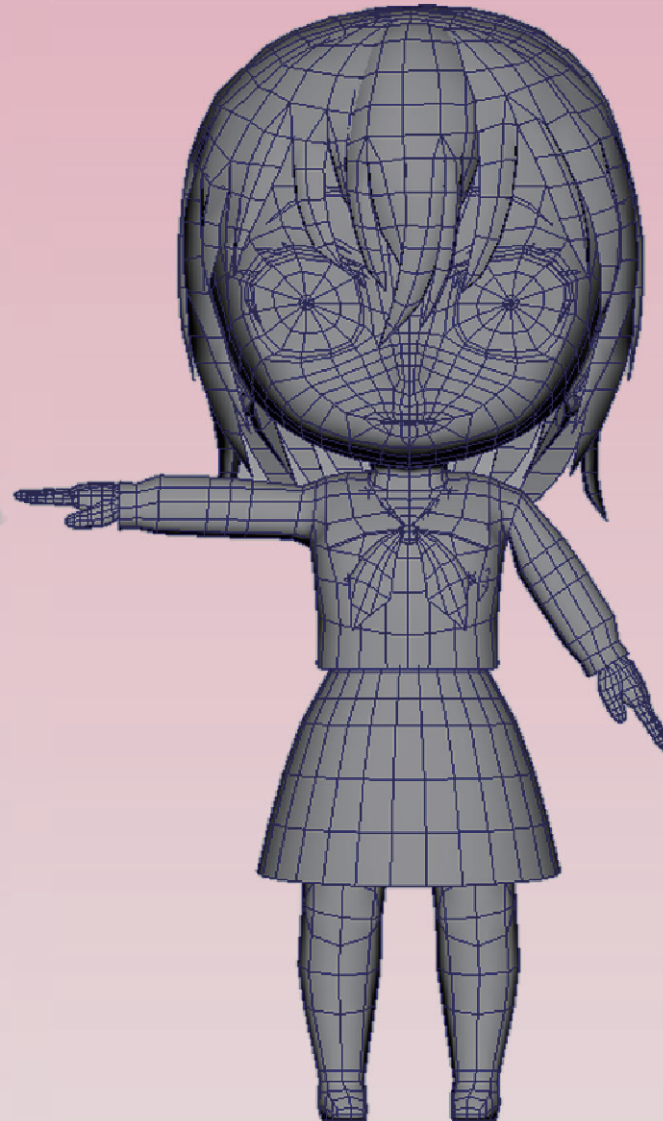
私が好きなコンテンツ「BanG Dream!」のミニアニメ「ガルパピコ」で登場する倉田ましろを作成し、人体モデリング作成の流れを知ることができました。

ポリゴン数:7867 作成ツール :Maya.Photoshop





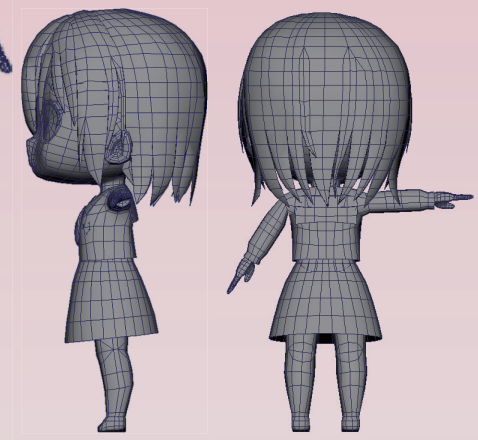
UV: キャラクター1枚 SIZE: 2048×2048

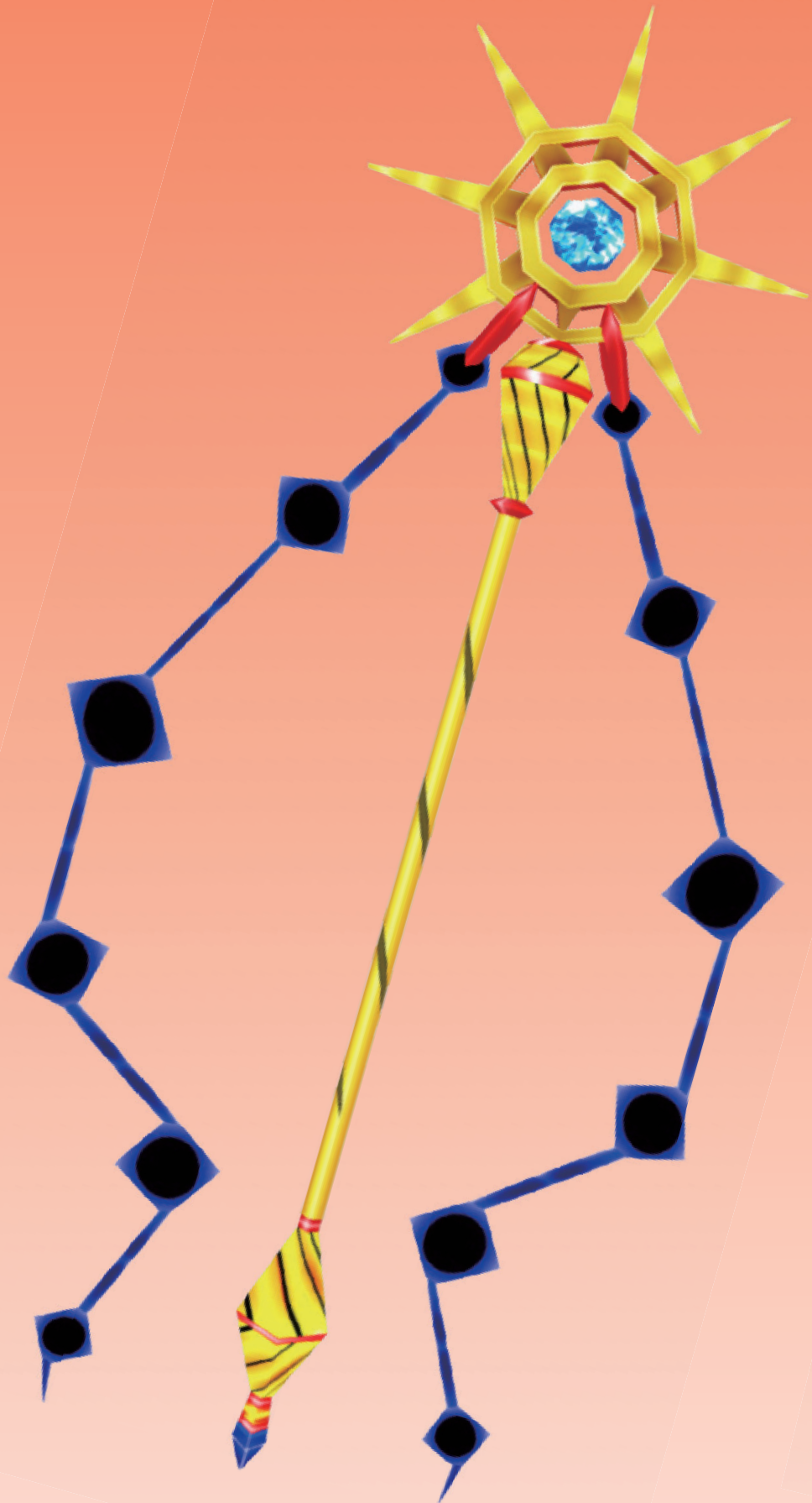


資料

倉田ましろ

CV 進藤あまね



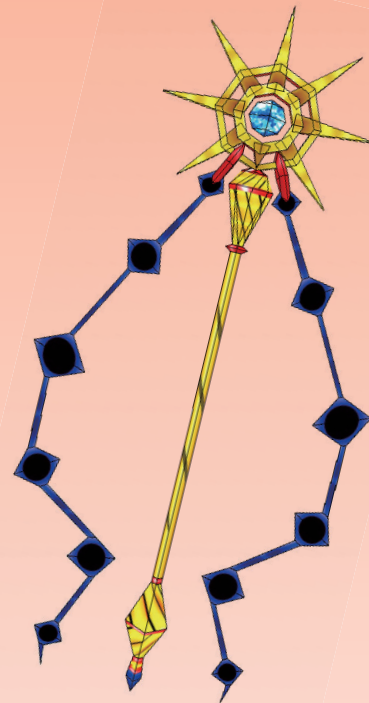
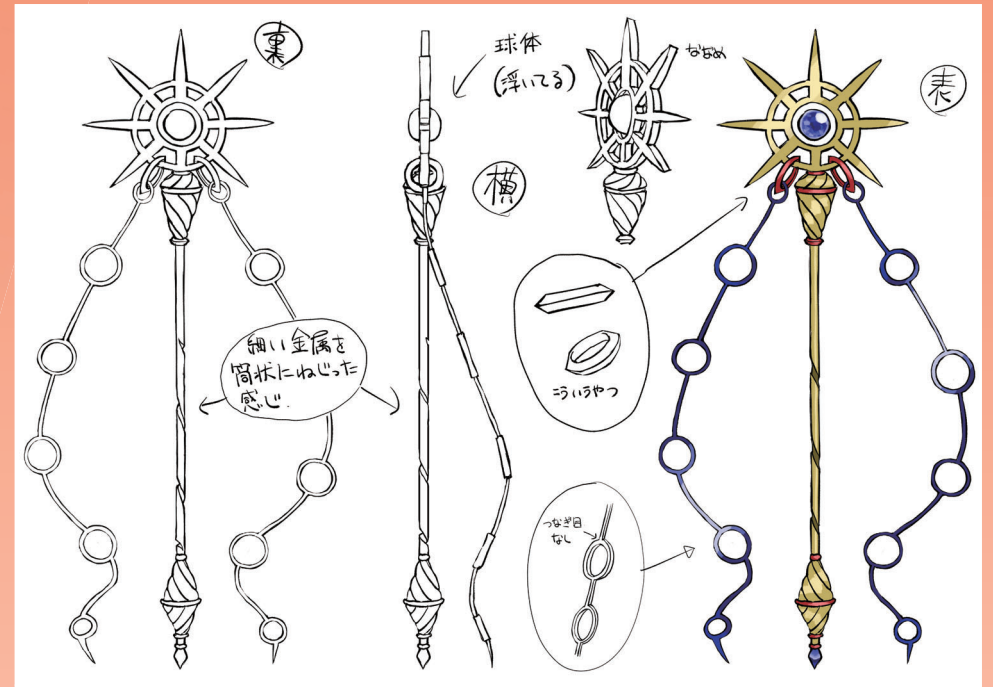


「誰が為のアルケミスト」オリジナル武器

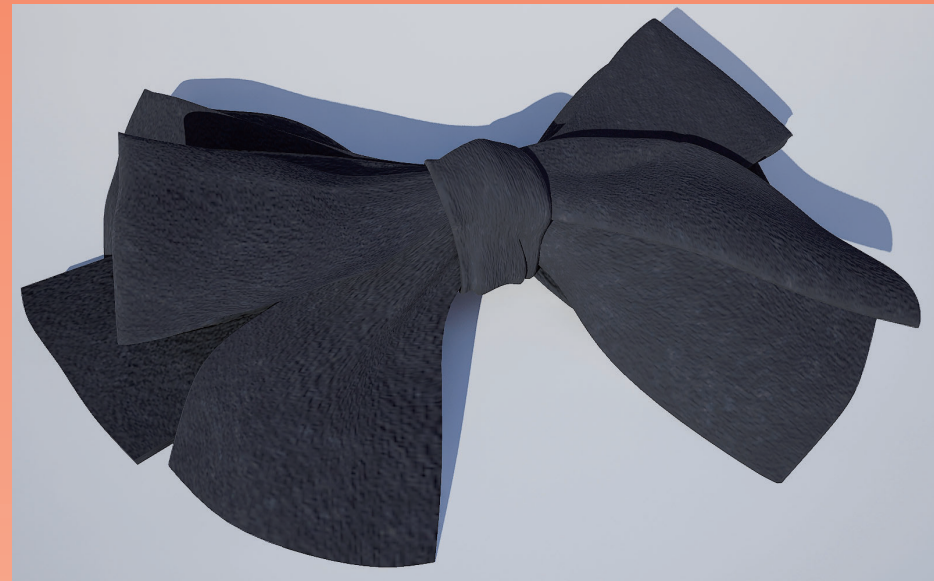
作成期間:2021/10/30 ~ 2021/12/19 (50日間)

専門学校1年生に作成した企業課題です。テクスチャ作成で初めてPhotoshopを使用し感覚を掴むのに先生に何度も確認してもらい作成しました。

ポリゴン数:500 作成ツール:Maya.Photoshop



UV: テクスチャサイズ 256×256



リボン

作成期間 :2022/10/24 ~ 2022/11/12 (19 日間)

この作品は 100 均で購入したリボンを元に作成しました。

布の皺や質感、折り目などを意識して作成しました。

Zbrush とサブスタンスペインターを使ってノーマルマップの作り方を学ぶことが出来ました。

ポリゴン数:4967 作成ツール :Maya.Photoshop.ZBrush.Unreal Engine

Tシャツ

作成期間 :2022/11/1 ~ 2022/11/12 (11 日間)

この作品は私が普段使っていた夏服を写真で撮りそれを元に作成しました。

モデリングの工程で皺を写真のように入れる事に 1 番力をいれました。

Zbrush とサブスタンスペインターを使ってノーマルマップの作り方を学ぶことが出来ました。

ポリゴン数:252 作成ツール: Maya.Photoshop.ZBrush.Unreal Engine



キャンドル(ハロウィン)

作成期間:2022/10/8 ~ 2022/10/22 (15日間)

この作品はハロウィンの時期に 100均で購入したキャンドルを元に作成しました

Zbrush とサブスタンスペインターを使ってモデルの凹凸や鏡面反射を意識し作成しました。

ポリゴン数 1382 作成ツール:3dsMax.Photoshop.ZBrush.Unreal Engine



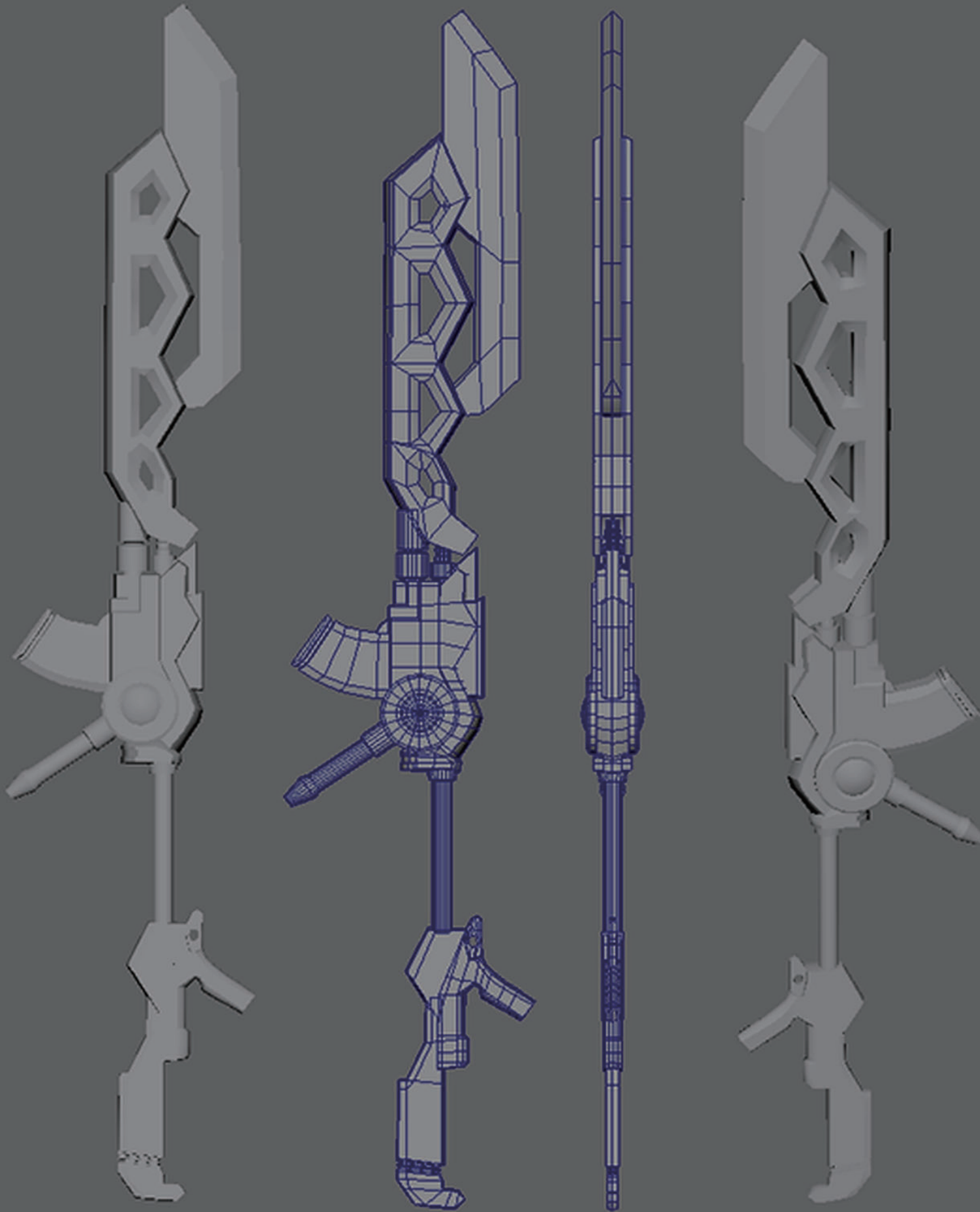
チロルチョコ

作成期間:2022/9/3 ~ 2022/9/17 (15日間)

市販のチロルチョコを元に作成しました。

この作品で初めてZBrushを使用し、ノーマルマップ作成の流れを知る事が出来ました。

ポリゴン数:252 作成ツール:Maya.Photoshop.ZBrush.Unreal Engine



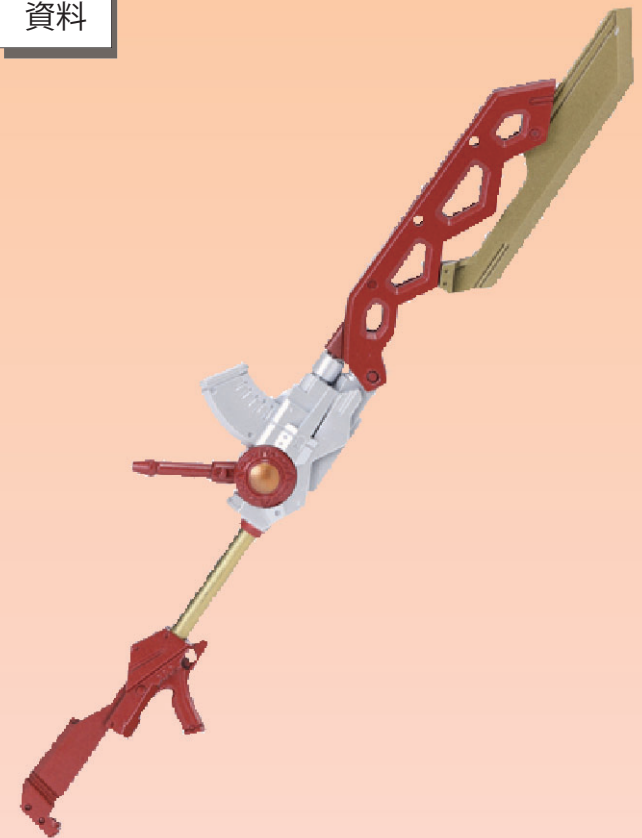
グングニル

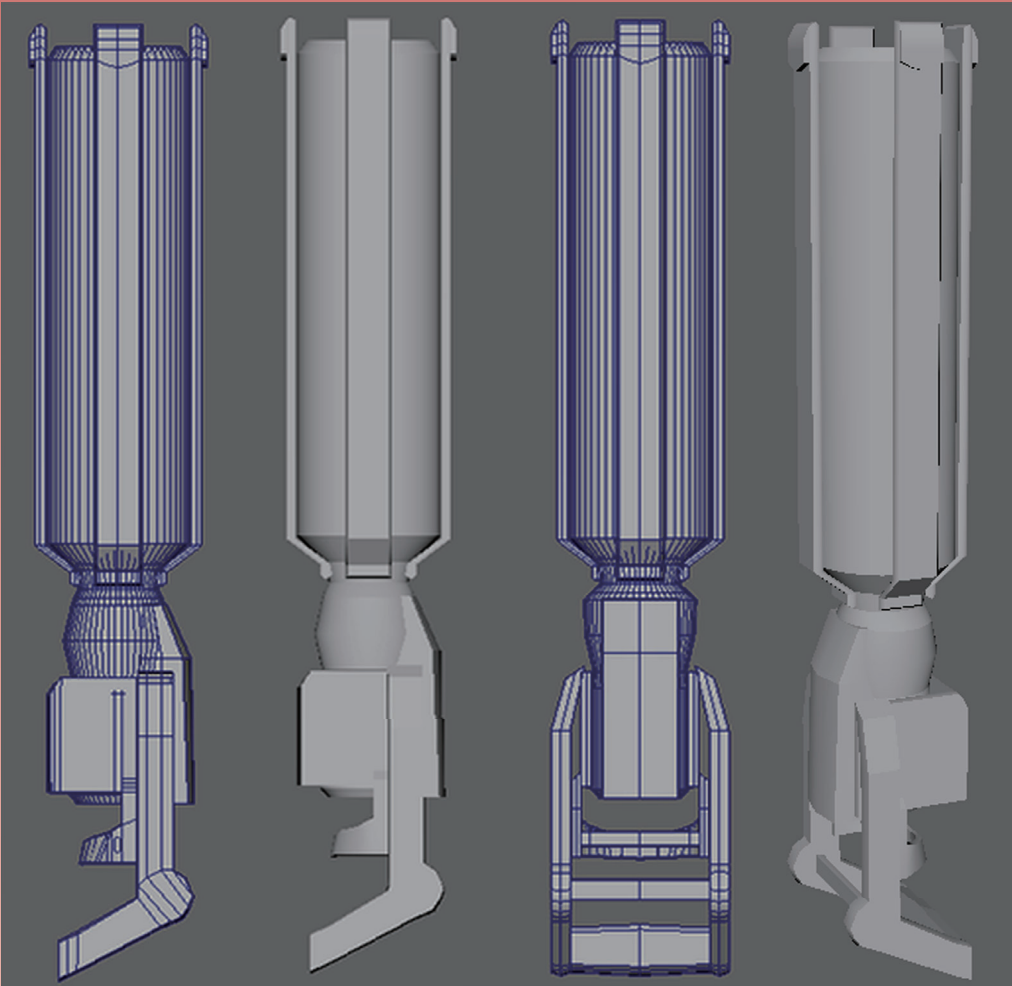
作成期間:2021/5/15 ~ 2021/7/5 (52日間)

私が好きなコンテンツ「アサルトリリィ」の主人公が所持する武器を専門学校1年目最初の課題で作成しました。細かいディテールを講師に添削してもら資料に合うように作成しました。

ポリゴン数:4448 作成ツール :Maya

資料





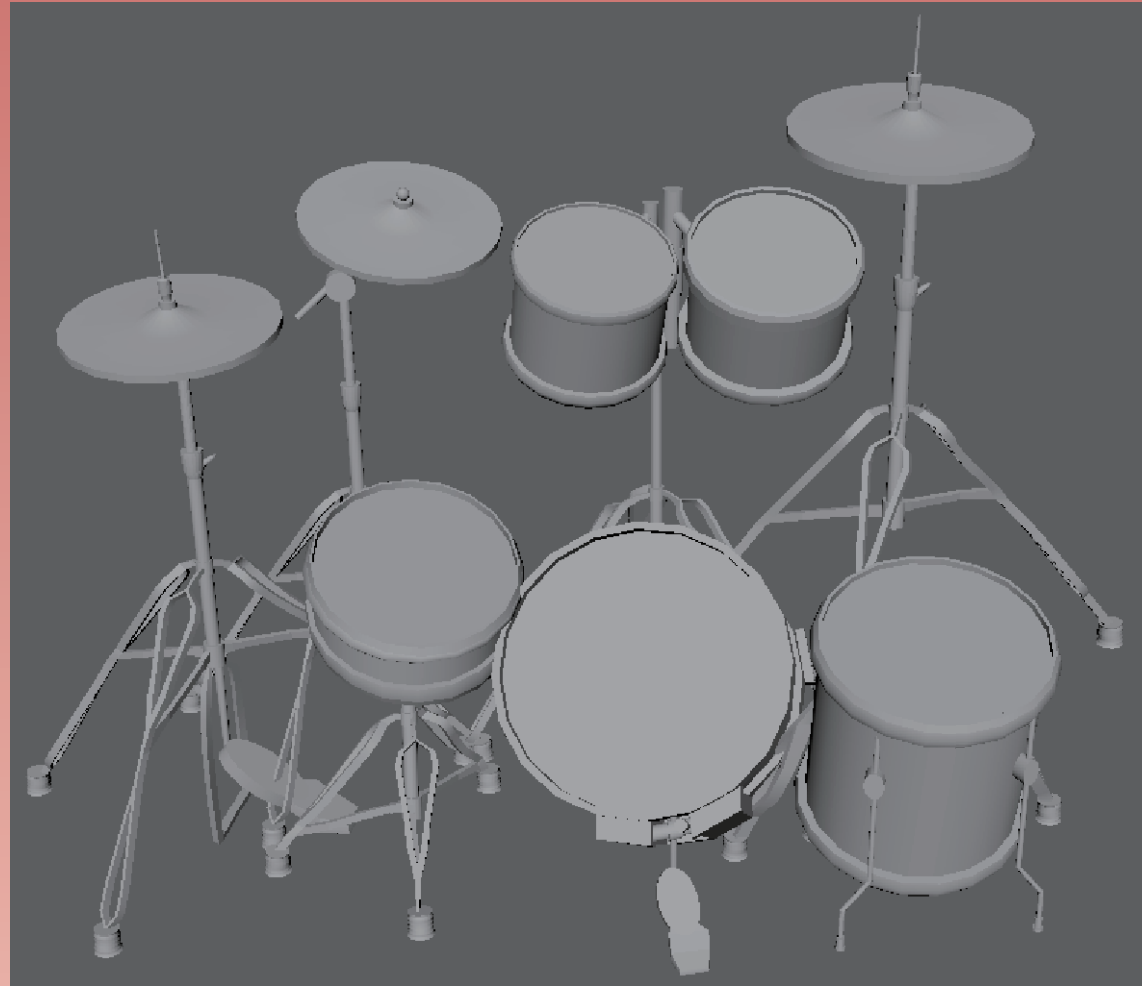
ブラックロックシューター 武器

作成期間:2021/7/13 ~ 2021/7/15 (2日間)

この作品は「ブラック★ロックシューター」に登場する武器を元に作成しました。

武器の手持ち部分は資料と見比べ細かいディテールも作成することが出来ました。

ポリゴン数:2450 作成ツール :Maya



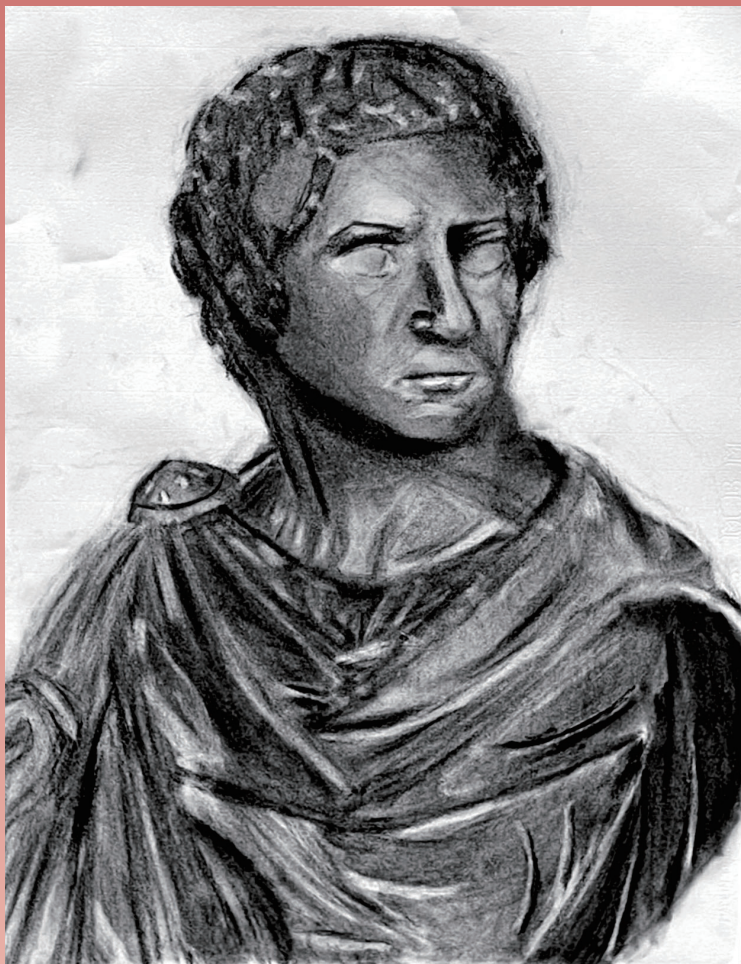
ドラム

作成期間:2019/9/1 ~ 2019/9/3 (2日間)

この作品は高校2年生の時に作成しました。

楽器や座席の足などの細かい部品のディテールは実物が手元になく色々な資料と見比べ作成しました。

ポリゴン数:27632 作成ツール :Maya



「石膏象の炭デッサン」

制作画材：炭

制作時期：2022年9月

制作時間：9時間

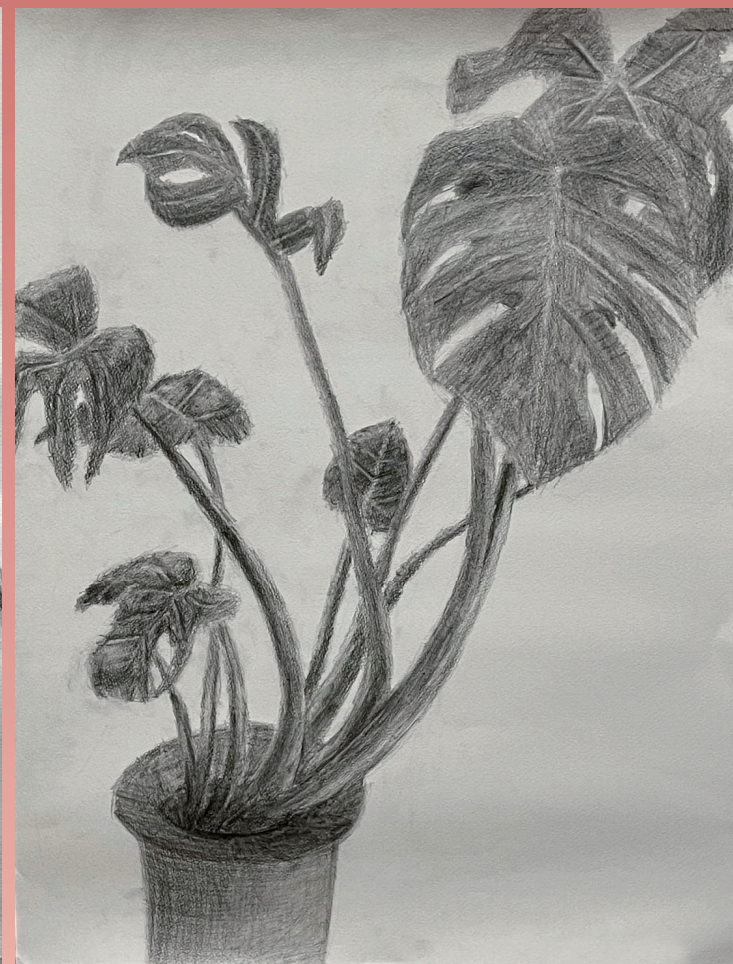


「石膏象の鉛筆デッサン」

制作画材：鉛筆

制作時期：2022年5月

制作時間：6時間



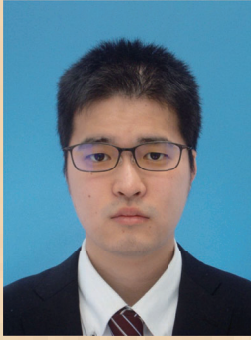
「植木鉢の鉛筆デッサン」

制作画材：鉛筆

制作時期：2022年10月

制作時間：9時間

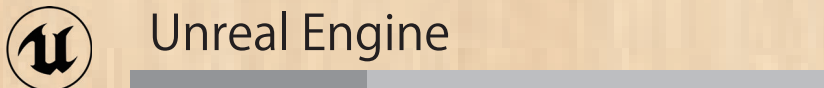
自己紹介



サクラダミチト
sakuradamichito
櫻田進斗

生年月日 2002年4月2日
好きな作品 BanG Dream! D4DJ プロジェクトセカイ
趣味 リズムゲーム 友人とドライブ
出身 千葉県八街市

スキル



私について

私の強みは、継続力と真面目さです。

中学生の時、境界の彼方とヴァイオレット・エヴァーガーデンのアニメやダンガンロンパ、バンドリのゲームに心打たれ、アニメやゲームに関わる仕事をしたいと考え高等学校に入学して直ぐ、3dsMax と Mayaを用い、3DCGを3年間独学で勉強しました。日を跨ぐごとに3DCG にのめり込みテスト前の様な時間を作りづらい状況でも必ず2時間はやるようにし普段は、休みの日に約9時間学校のある日は約6時間やり3DCGをやらない日を作らない様にし、そこで継続力と真面目さを養うことが出来ました。

その他には、高等学校では年に1回学校の校舎に、生徒が作成し投影するプロジェクションマッピングを3年間通してモデラーとして作成に参加することになりました。そこでは、10分程の映像を約5人で作成することもあり、締切が守れないと周りのスケジュールに狂いが生じたり、最初と想定していた物に比べ妥協が入ってしまうという責任がついて周りましたがなんとか完成した時は当時の先輩に直接褒められたのが凄く嬉しかったです。そこから更に3DCGにのめり込みもっと3DCGの勉強したいと考え、専門学校に入学し現在に至ります。

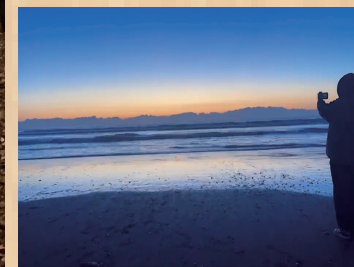
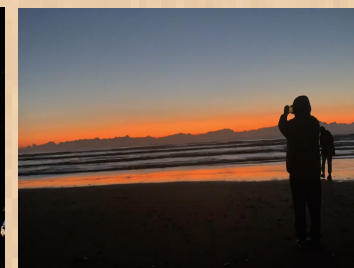
趣味

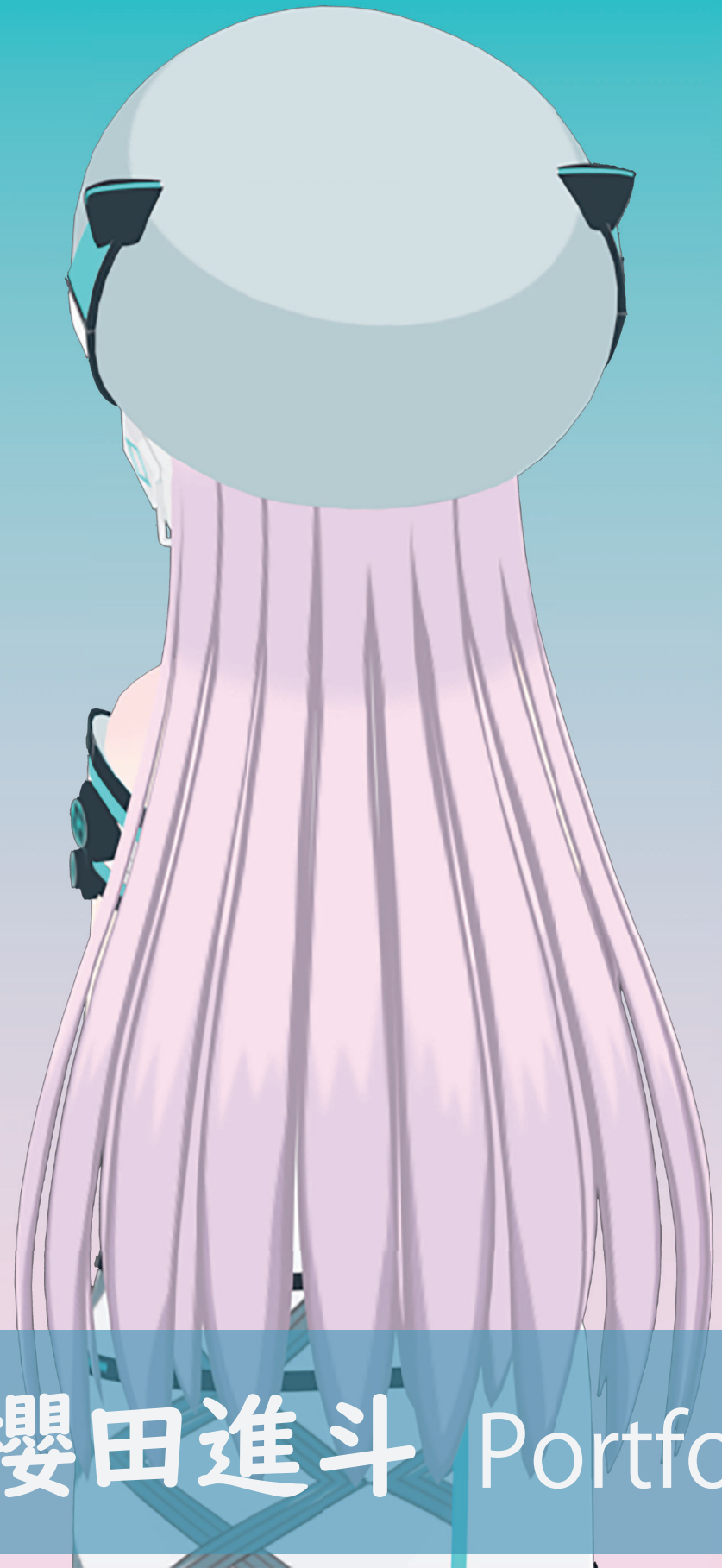
主に土曜日の深夜や祝日に高校時代の友人と集まりドライブをしています。

使用する車は、下記にある右下のホンダ・ライフで、カラオケや銭湯にキャンプ場などに行っています。下記の左側の写真では海を見に行く時に偶然あったキャンプ場、ここでは夜道にライトがある場合のライティングの参考になると考え写真を撮ったら友人が遠くからポーズをしてくれました。

右側の写真では成田山で撮った主な写真です。ここでは友人と散歩をし自然を謳歌しました。実物は、ネットなどにある資料とは、違うなと改めて感じました。

最近では、今年の元旦に山武郡九十九里の海での初日の出を見に行きました。この時、本当に寒く車のドアが凍るアクシデントがありましたが、無事初日の出が見れました。下記の真ん中の写真は初日の出を無事撮れた写真です。夜から朝になる瞬間が体感できとても良い経験になりました。





櫻田進斗 Portfolio