

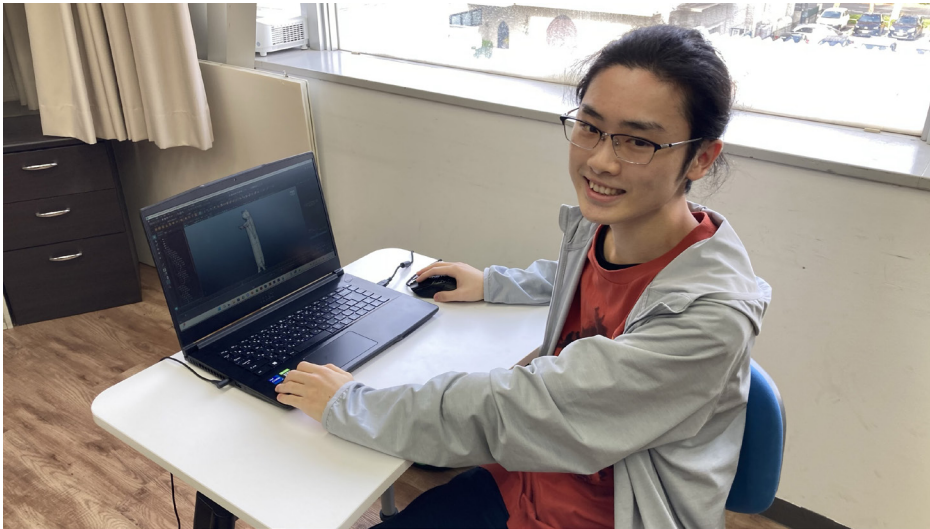
Portfolio

国際情報工科自動車大学校

ゲームグラフィック科

古川雄輝





古川 雄輝

Furukawa Yu-ki

生年月日：2004.12.8

出身校：wiz 国際情報工科自動車大学校

学科：ゲームグラフィック科

Mail：42shiu24@gmail.com

趣味：トレーディングカードゲーム デュエル・マスターズ
対戦アクションゲーム 大乱闘スマッシュブラザーズ

特技：気遣い、思いやり（相手の立場で考えること）

経歴：2020 年 4 月 東日本国際大学付属昌平高校 通信制課程 入学
2023 年 3 月 東日本国際大学付属昌平高校 通信制課程 卒業
2023 年 4 月 国際情報工科自動車大学校 ゲームグラフィック科 入学
2026 年 3 月 国際情報工科自動車大学校 ゲームグラフィック科 卒業見込

あいさつ

はじめまして、3DCG モデラー志望の古川雄輝です。

Maya を使いモデルのクオリティ向上といったスキルアップを目指しています。

チーム制作では

wiz のチーム制作では、メンバーの意見を聞きながらモデルやテクスチャ、また、モデルのモーションなどを制作しました。そこで「報連相」を磨き、より伝える力を身に着けることが出来ました。

免許

普通普通自動車第一種運転免許

資格

サーティファイ主催 Photoshop クリエイター能力認定試験スタンダード

サーティファイ主催 Illustrator クリエイター能力認定試験スタンダード

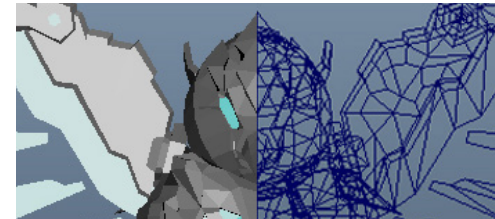
公益社団法人色彩検定協会主催 色彩検定 3 級

使用ソフト



目次

3D モデリング



2D イラスト



デッサン



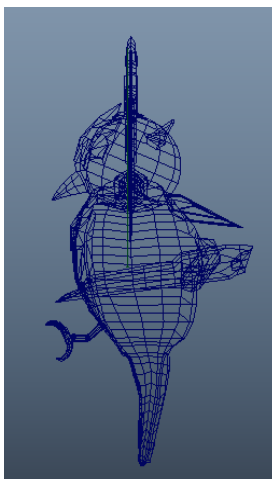
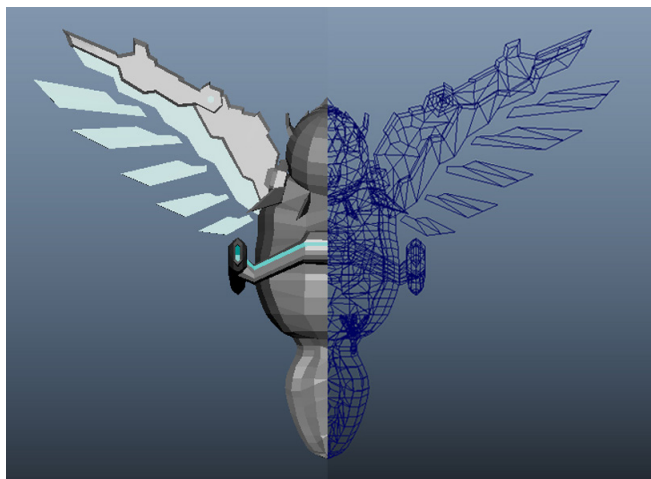
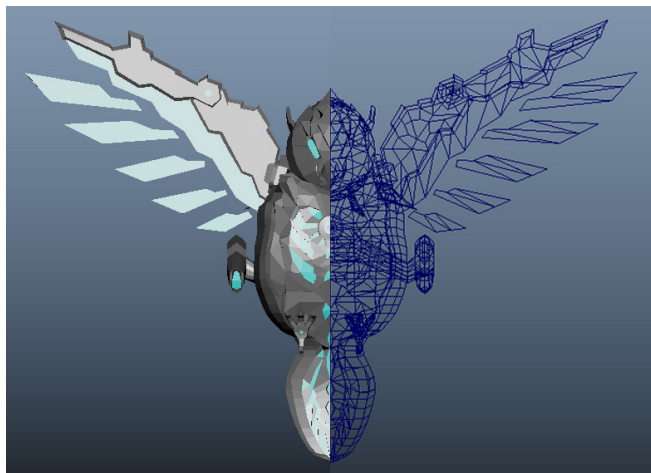
その他



3D モデリング



サイバー感溢れるカッコいい鳥型メカをつくりたい！
そう思い、オリジナルモデルを制作しました。
これをもとに、今後もカッコいいと思えるような
作品を制作していきたいです。



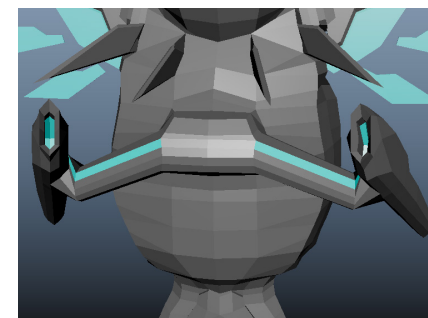
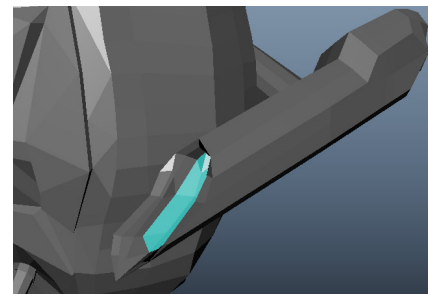
作品 : MechanicBird
制作時期 : 2024. 8 - 9.
制作時間 : 100 時間

使用ソフト : Maya 2024
ポリゴン数 : 7066
背景 : Poly Haven

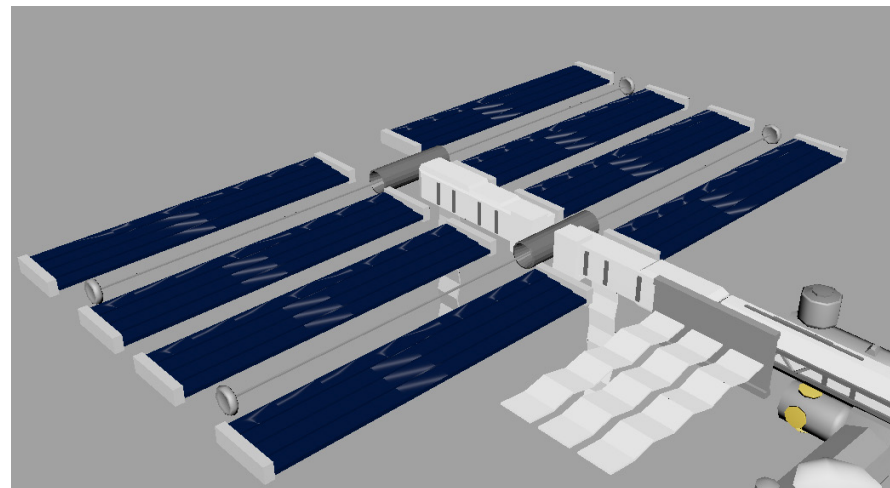
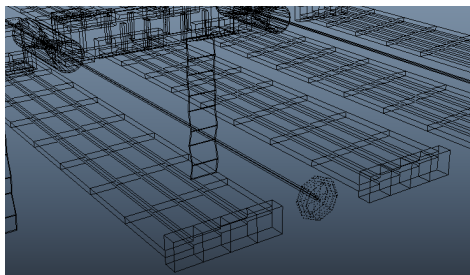
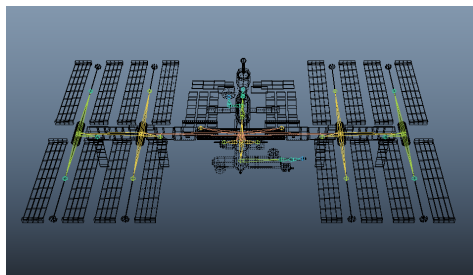
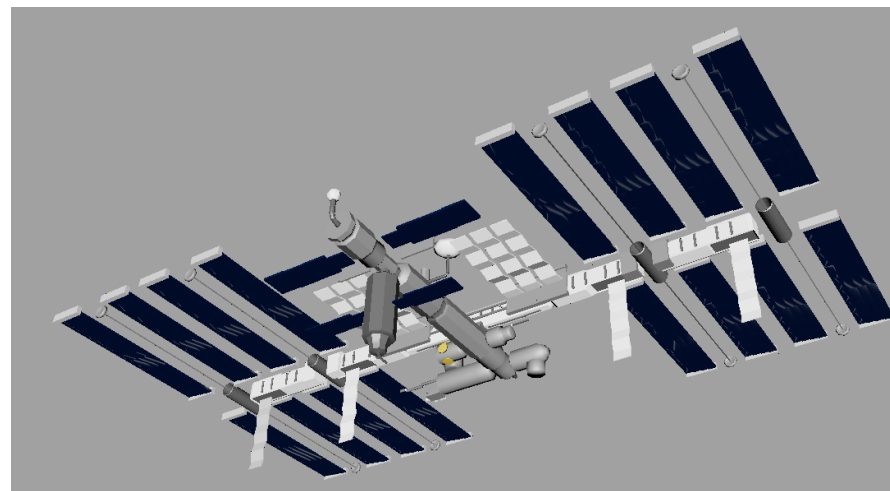
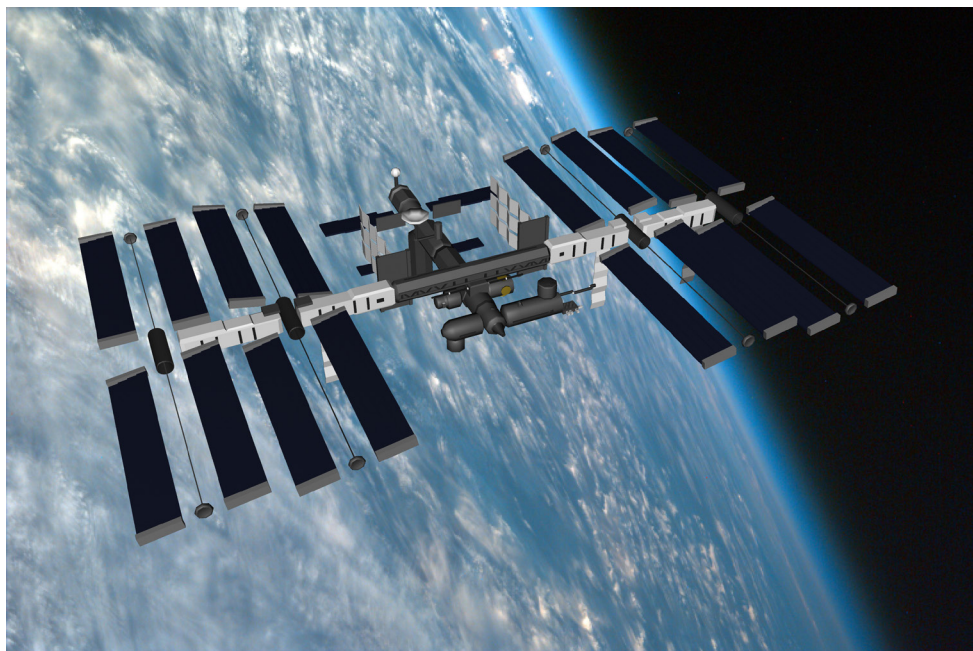
Pickup



イメージラフ



3D モデリング



作品 : Space Station

制作時期 : 2025. 2.

制作時間 : 80 時間

使用ソフト : Maya 2024

ポリゴン数 : 152685

背景 : NASA メディアライブラリー

<https://images.nasa.gov/details/PIA11066>

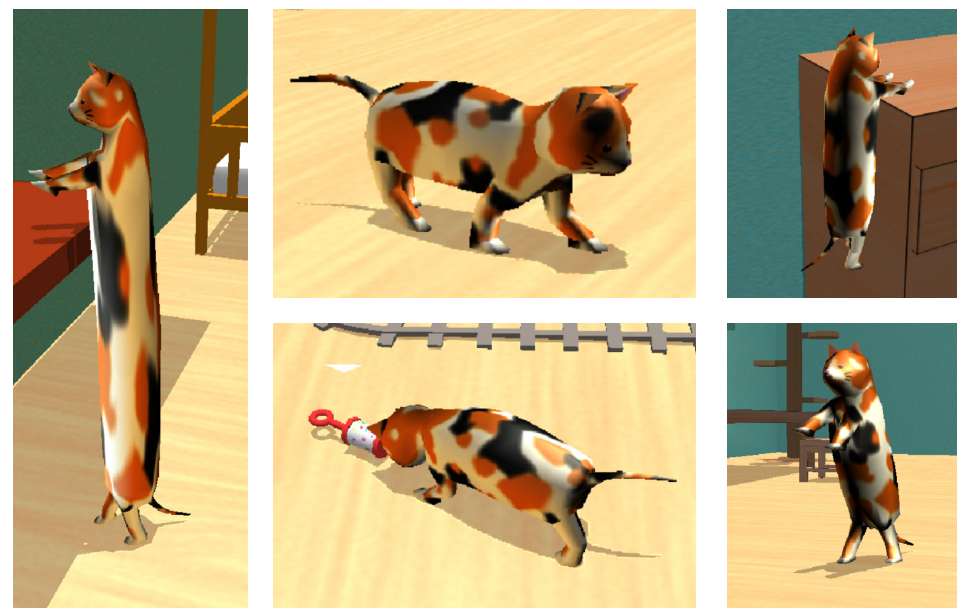
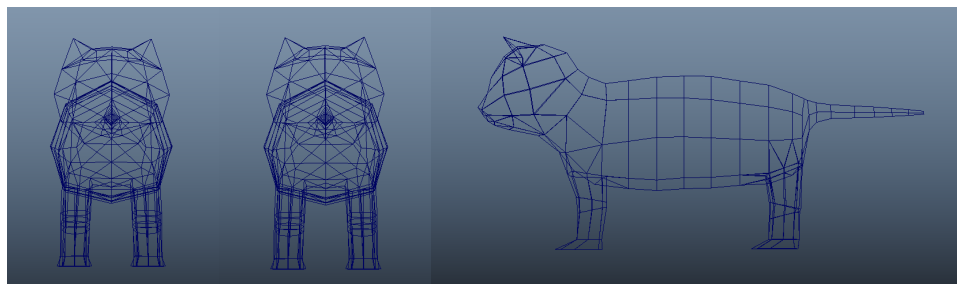
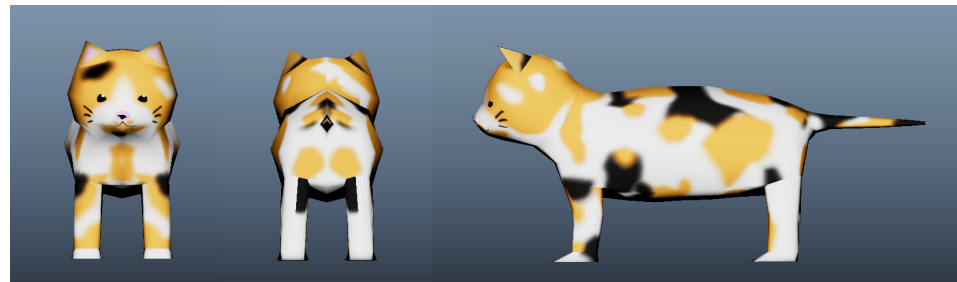
オリジナルの宇宙ステーションを制作しました。
太陽光パネルは一段づつ丁寧に仕上げることで
また、成長を感じました。

3D モデリング

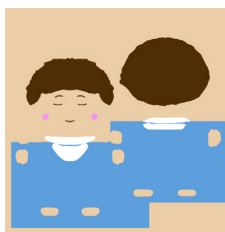
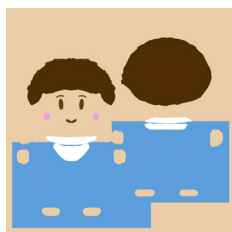
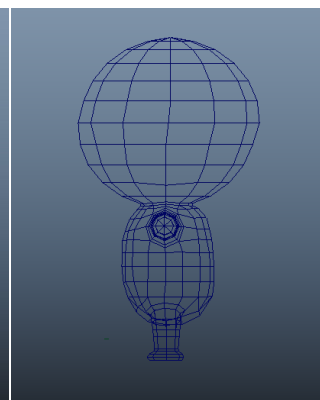
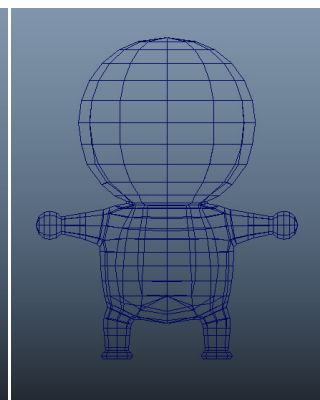
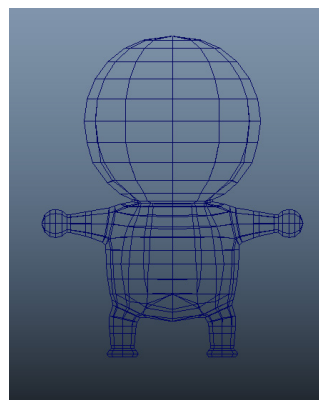
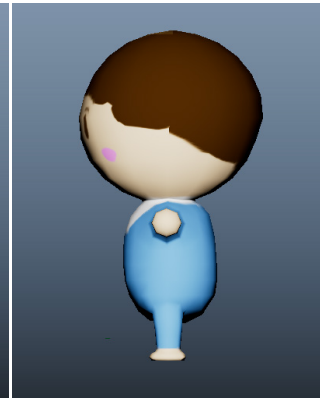
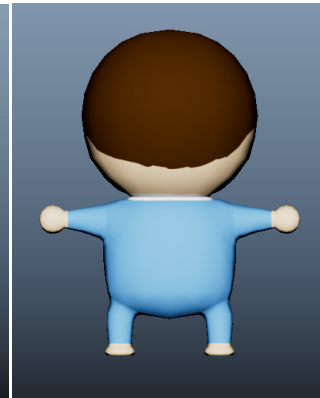
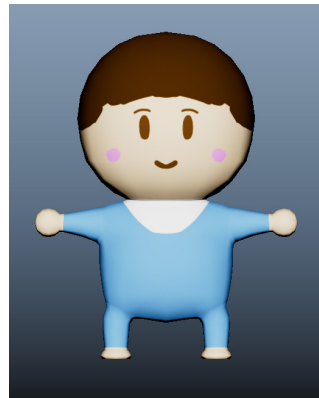
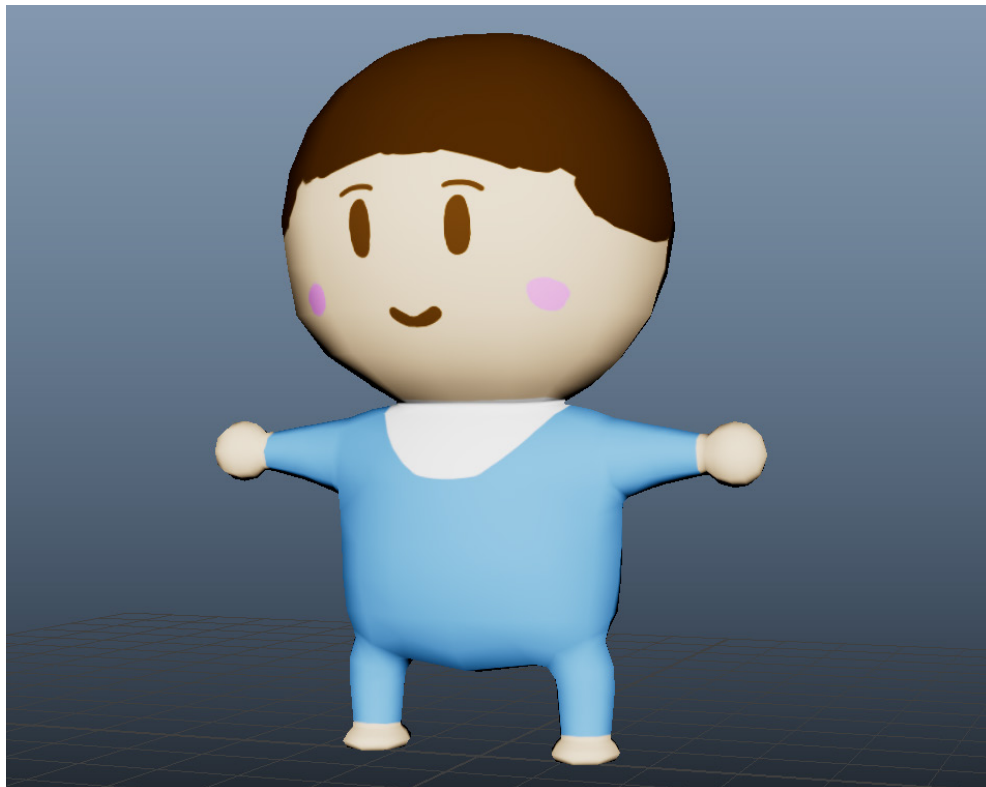


作品 : ストレッチキャット
制作時期 : 2024.4-6.
制作時間 : 140 時間
使用ソフト : Maya 2024

使用ソフト : Maya 2024
ポリゴン数 : 642
めちゃくちゃ背が伸びる猫が主人公、

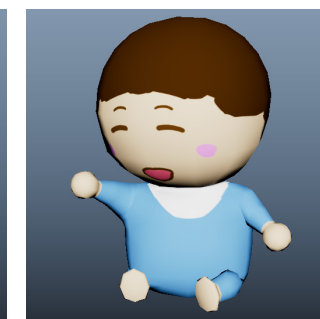


3D モデリング



作品 : SC.Baby
制作時期 : 2024.5 - 7.
制作時間 : 157 時間

使用ソフト : Maya 2024
ポリゴン数 : 1176
赤ちゃんらしさを意識して制作しました。



2D イラスト



作品 : 魔法使い
制作時期 : 2023. 10 - 2024. 1.
制作時間 : 120 時間
使用ソフト : Adobe Photoshop

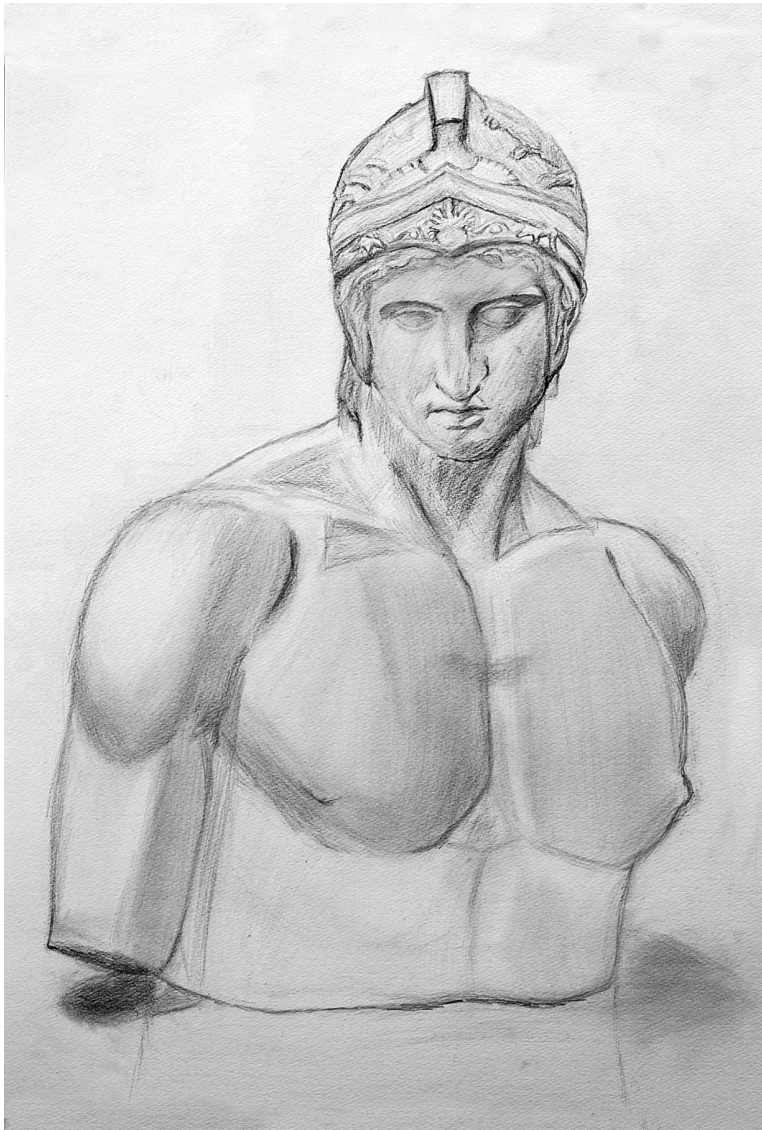
PIXEL : 50 × 50
初めてのドット絵の作品です。
歩きの差分が伝わるよう制作しました。



作品 : 魔導書 (火、水、風)
制作時期 : 2023. 9 - 2024. 1.
制作時間 : 80 時間
使用ソフト : Adobe Photoshop

PIXEL : 32 × 32
それぞれの属性ごとの雰囲気をごだわりました。
なかでも、風属性はかなり気に入っています。

デッサン



作品 : マルス
制作時期 : 2024. 10 - 11.
制作時間 : 9 時間
使用画材 : 鉛筆

被り物や胸の立体感を出すことができ、成長を感じた作品です。



作品 : メガネ
制作時期 : 2024. 7.
制作時間 : 3 時間
使用画材 : 鉛筆

いつも身に着けているメガネのデッサンです。普段の視界と違ったデッサンでした。



作品 : プルータス
制作時期 : 2024. 11-12.
制作時間 : 12 時間
使用画材 : 鉛筆

苦手としている陰影の付け方を意識して描き、布の質感を出せたと思える一枚に仕上がりました。



作品 : ミロのヴィーナス
制作時期 : 2025.2.
制作時間 : 7 時間
使用画材 : 鉛筆

体の捻りや布を布らしく描くのはなかなか大変でしたが、やりがいがありました。



チームメンバー作

ダストクエスト紹介から一部抜粋

作品 : ダストクエスト
制作時期 : 2024.11.
制作時間 : 4 時間
使用ソフト : Adobe Photoshop 2024

アントレプレナーシップ教育推薦進委員会主催の
地域活性化アイデアコンテストで、**優秀賞**に選ば
れた「ダストクエスト」のタイトルロゴを作成し
ました。

ストレッチキャットというゲーム制作をしていたメンバーで、地域活性化のためみんなで考案した
ものが「ダストクエスト」になります。

<https://www.facebook.com/fsg.wiz/posts/pfbid0aDCiVknNjK8RXQMWoGvxFxwaxxg4WercrfGcnjvAny5CcgzZYqSmavaJYme7LhMl>