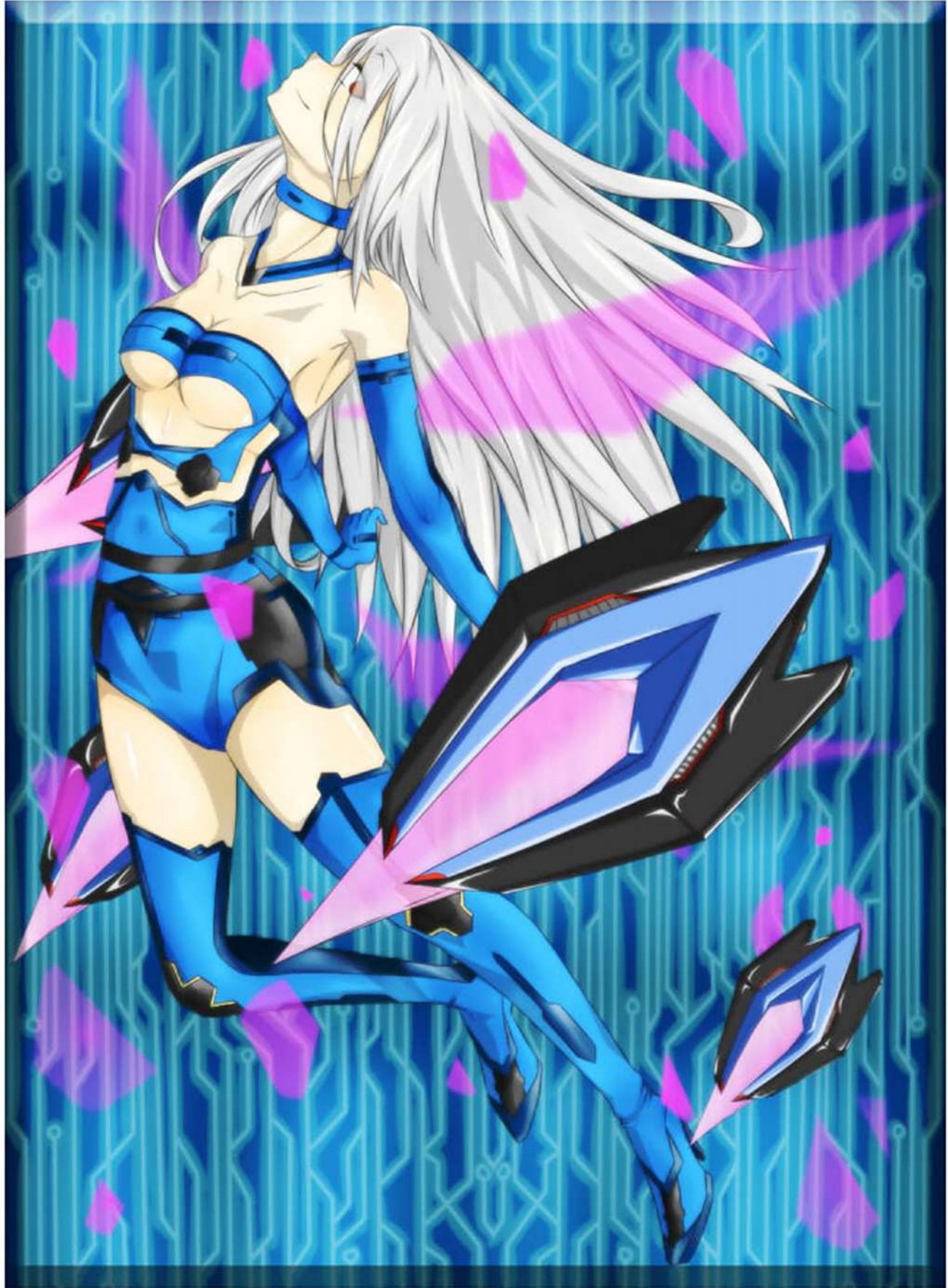




2D Art



メカメカしいカッコよさとそれに似合うクールな女性を表現しました。

作成期間：2015/6/20～2015/6/26

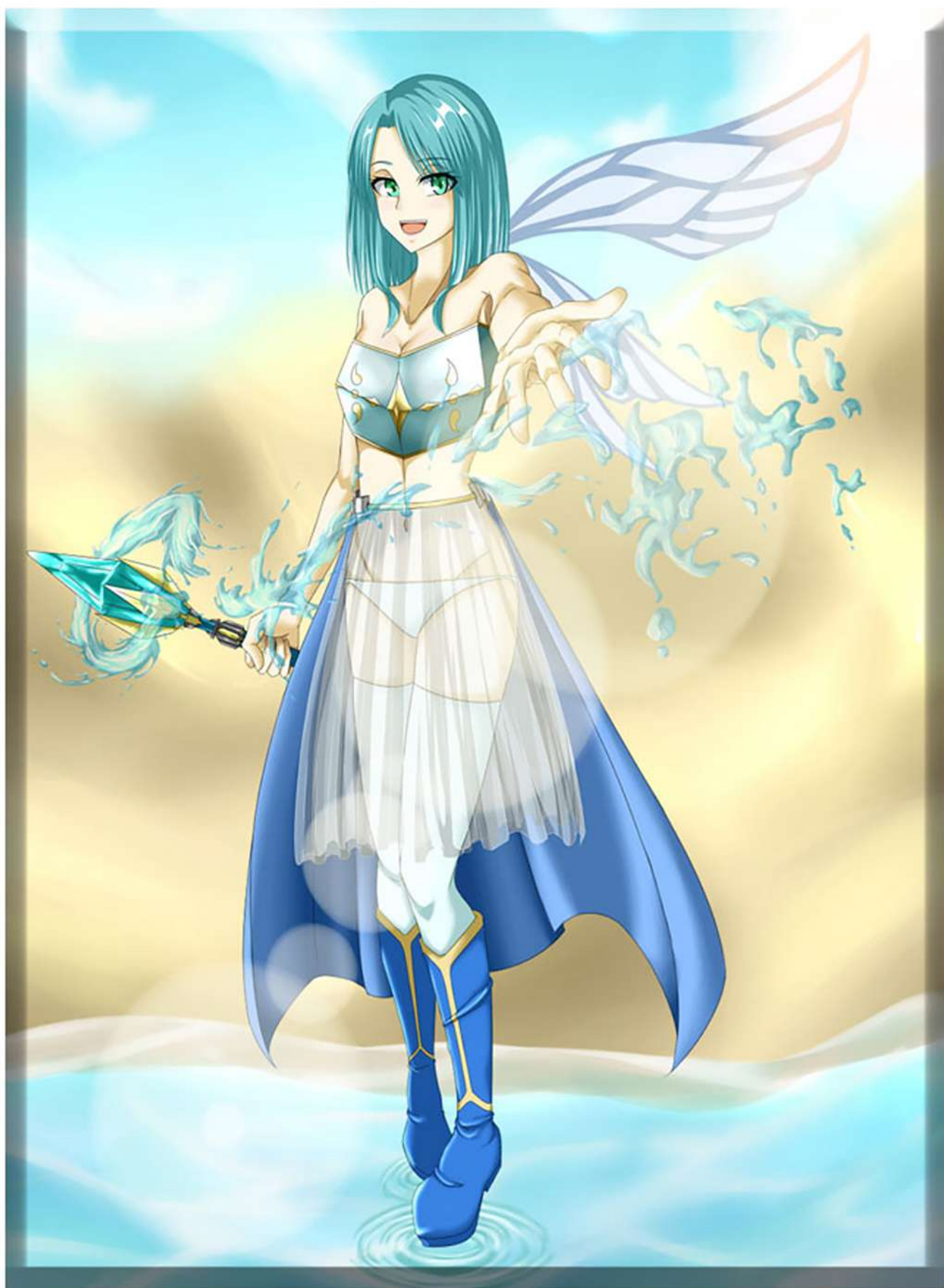
使用ツール：ペイントツールSAI



青龍をイメージした擬人化キャラクターです。所々に龍の一部を
施し、武器は近未来な感じで古と未来のギャップを表現しました。

作成期間：2015/8/2～2015/8/4

使用ツール：ペイントツールSAI



カードデザインコンテストに応募した作品です。
お題は、水の妖精で青を基調としたキャラクターにしました。
また、妖精と言うことでオアシスに表れる感じを表現しました。

作成期間：2015/9/9～2015/9/20

使用ツール：ペイントツールSAI



天空のクリフトフリートのイラストコンテストにて共和国部門で応募した作品です。露出を多めにしてエロさを表現した作品です。

作成期間: 2015/10/4 ~ 2015/10/8

使用ツール: ペイントツールSAI



くのいちをイメージした作品で、胸を大きく出すために胸部分の露出を高くしました。また脚部分のデザインを別々に表現しました。

作成期間：2015/10/28～2015/11/2

使用ツール：ペイントツールSAI



多キャラ箱のコンテストに応募した作品です。テーマは「可愛い」ということで三毛猫を題材に女の子に擬人化させました。少し時代を感じさせ、気品と若々しさを表現しました。

作成期間：2016/6/13～2016/6/15

使用ツール：ペイントツールSAI

Adobe PhotoshopCS6

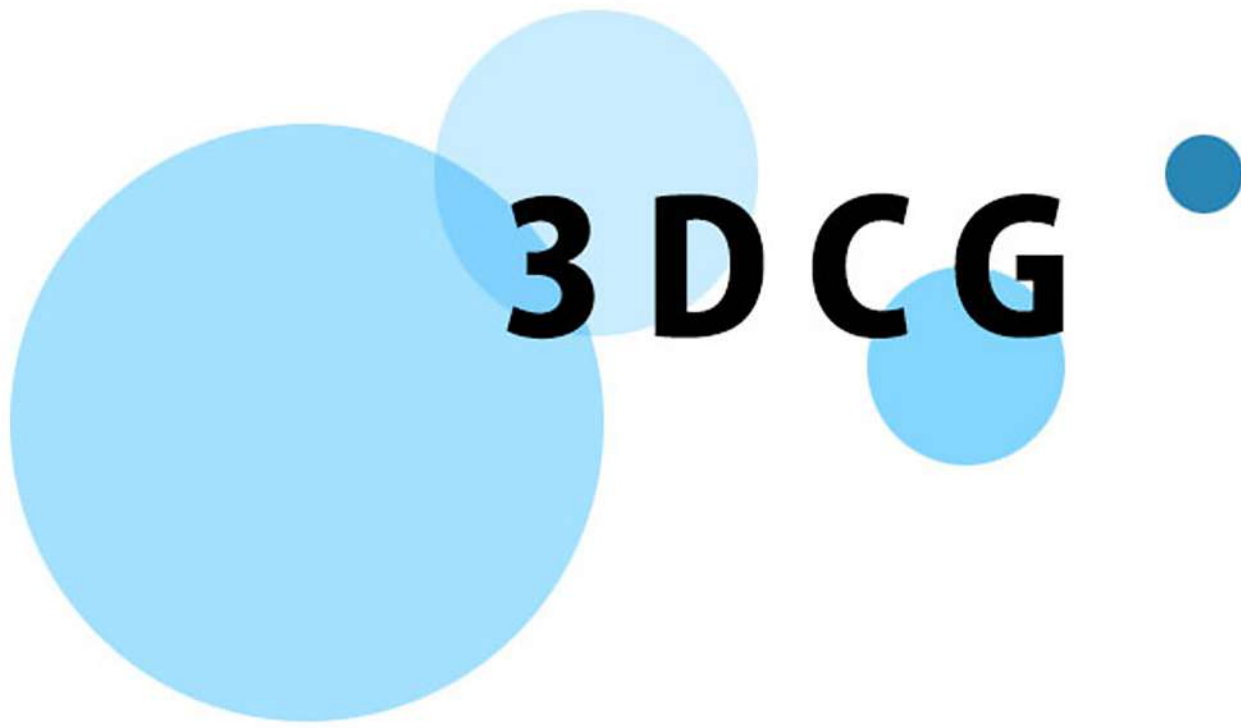


テーマは夏で、3D やデッサンで磨いてきた画力でどこまで描けるか挑戦した作品です。

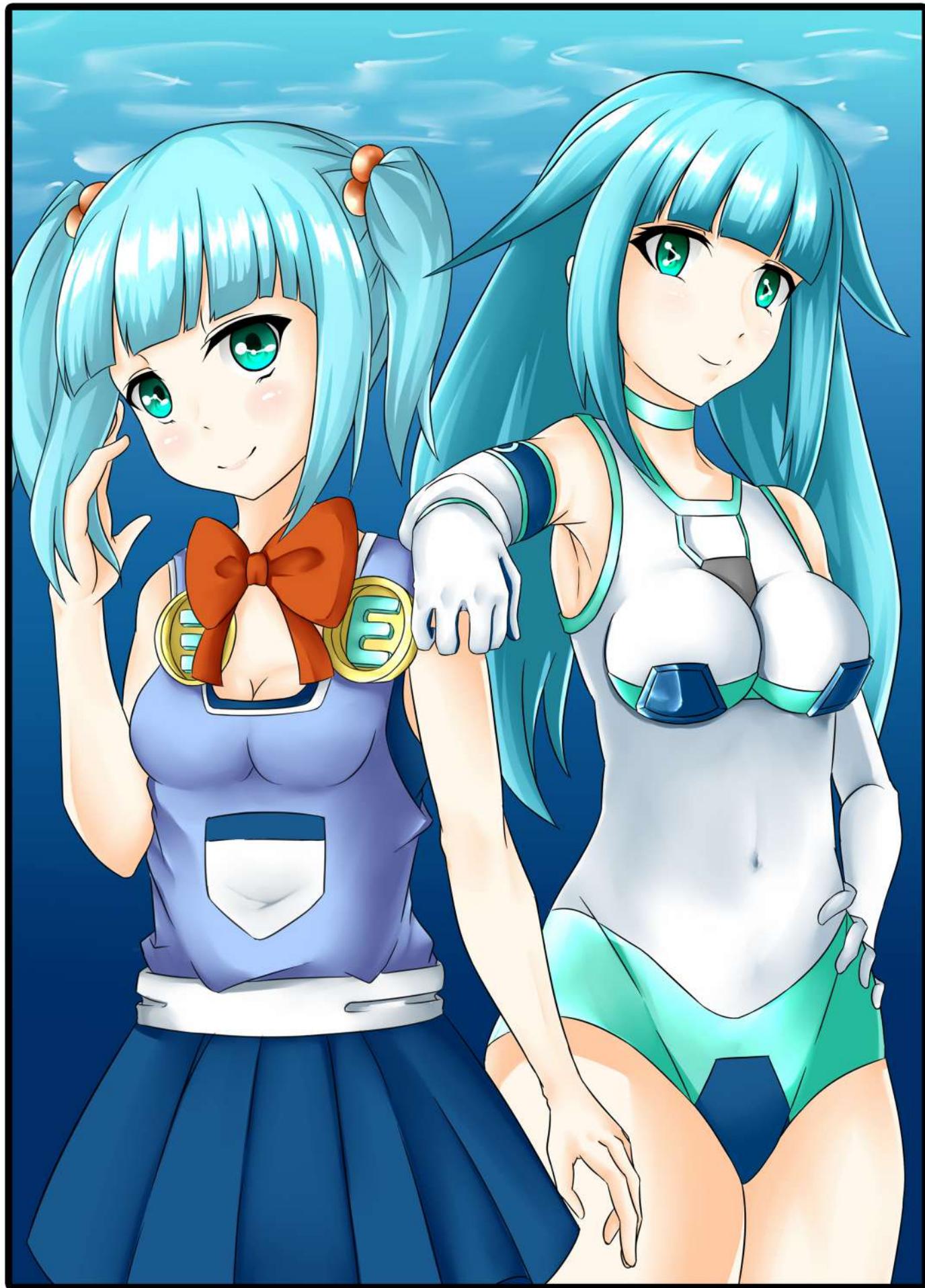
制作期間：2016/7/11 ~ 2016/7/12

使用ソフト：ペイントツール SAI

AdobePhotoshop CC2015

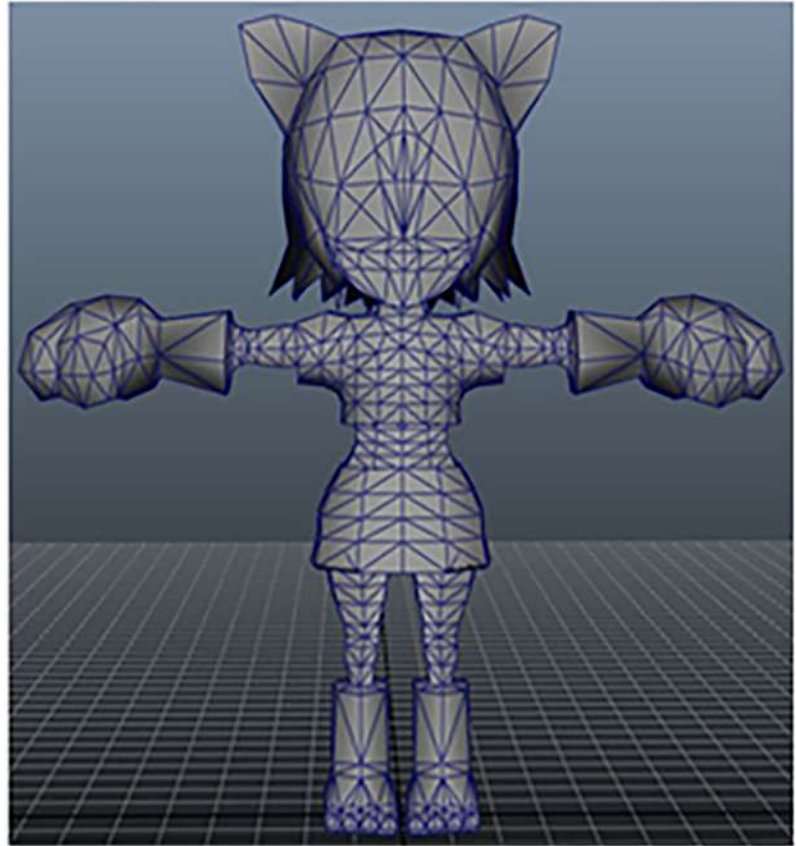


3Dモデル制作 (個人製作)



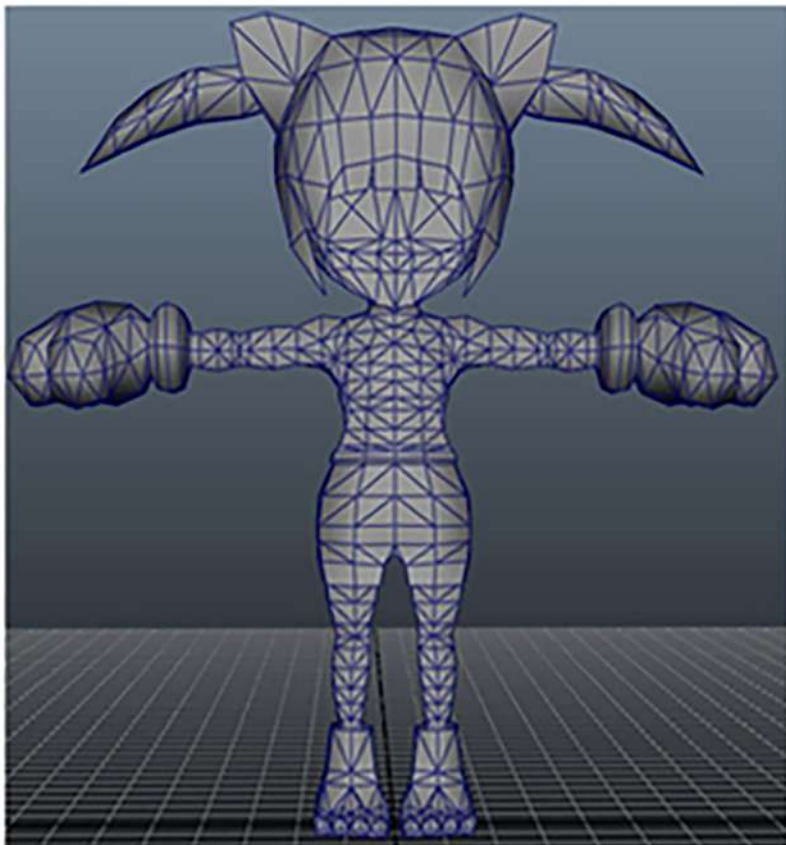


model



私が初めて完成させた3Dモデルです。

猫らしさ・女の子らしさの表現にこだわりました。



texture

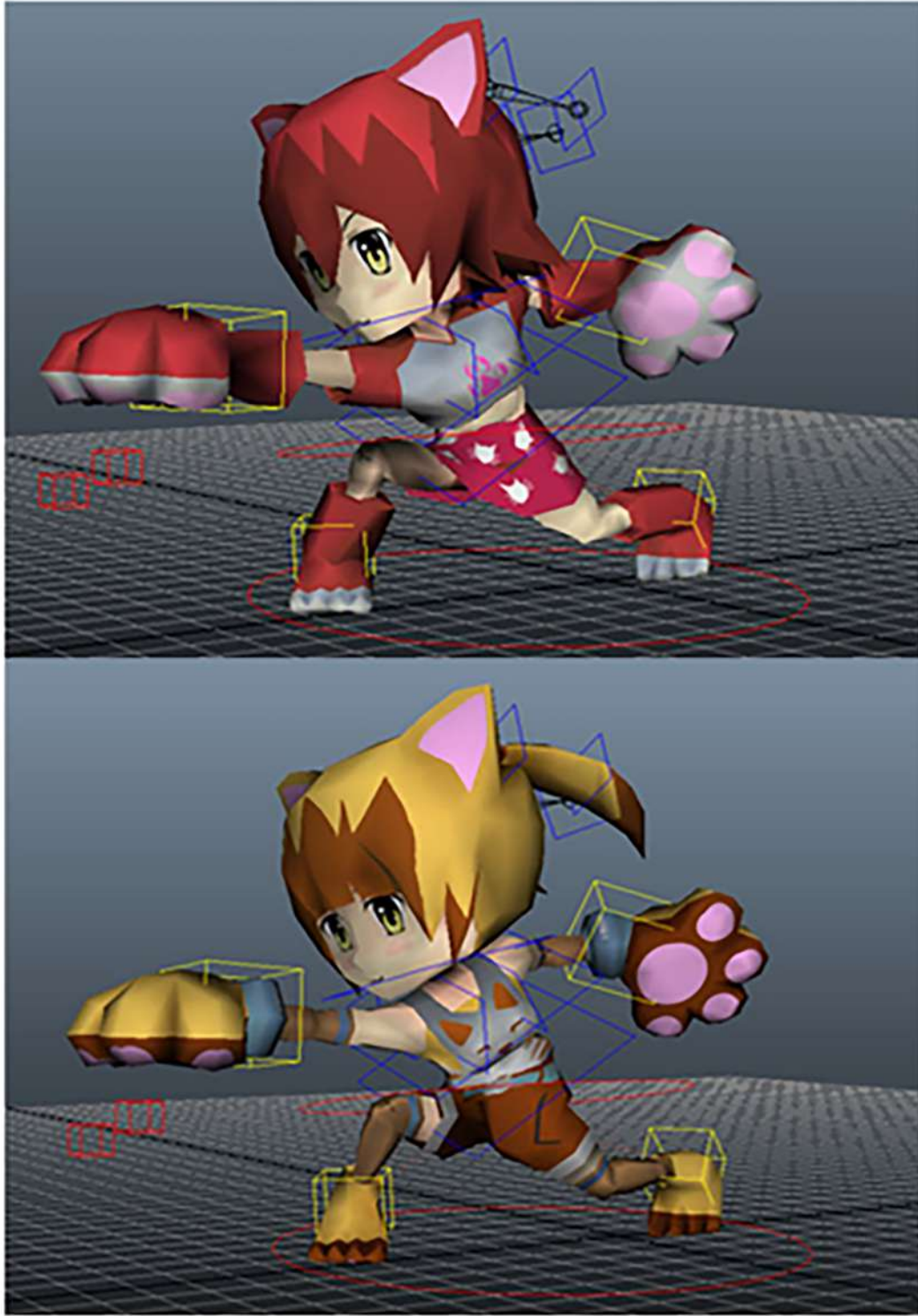


アンビエントオクルージョンを使い作成しました。
複数色用意する必要があったため、グラデーションマップを
使用しています。





animation



リファレンス機能を利用し、効率よくアニメーション作成を行いました。こだわった点は、シルエットでどんな行動をとろうとしているかわかるようにする事です。

リグを付ける作業とウェイトを調整する作業が一番苦労しました。

3Dモデル制作(個人作品)

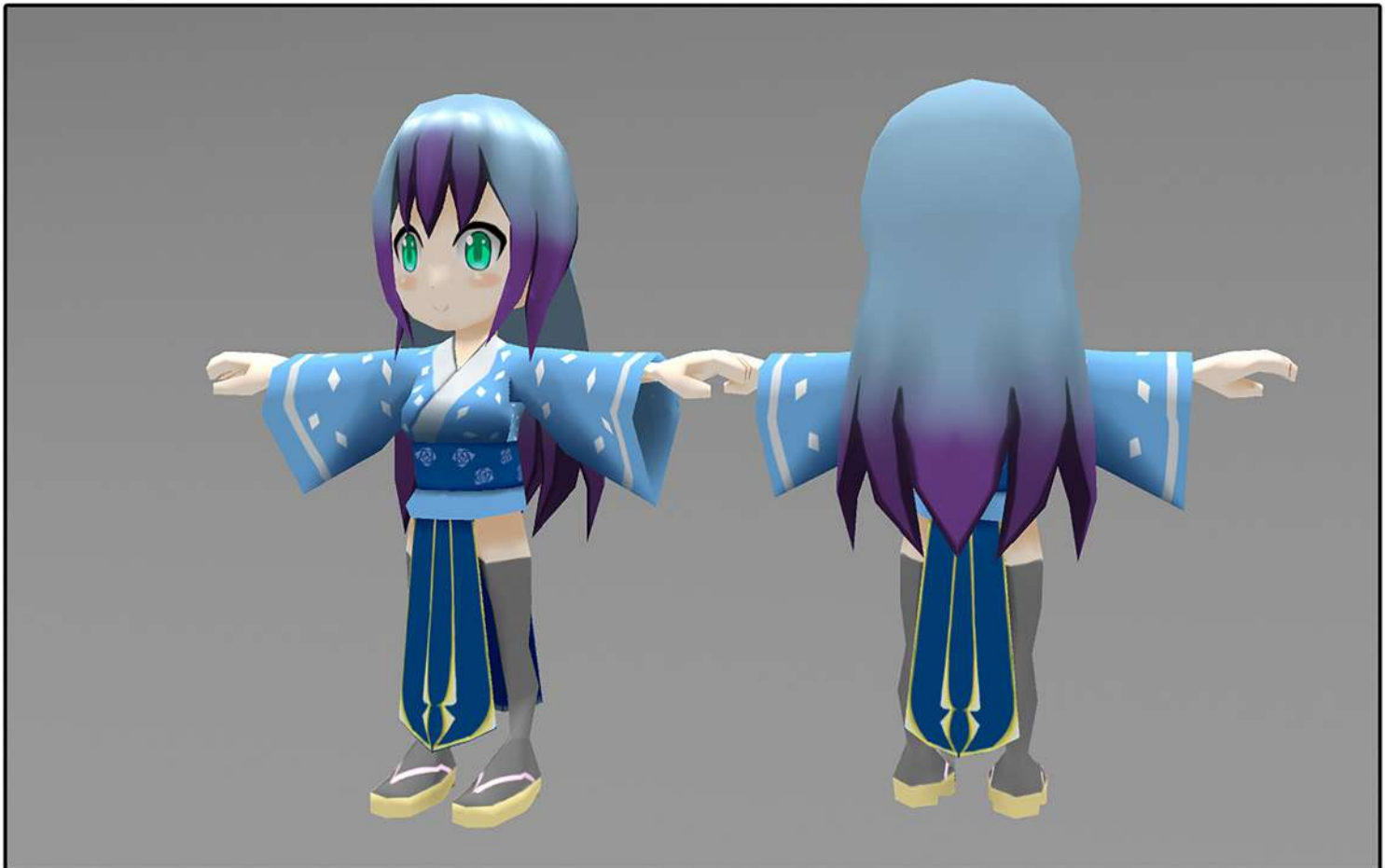


作成期間 : 2016/4/26 ~ 2016/4/30

使用ツール : Autodesk MAYA2015
ペイントツールSAI
Adobe PhotoshopCS6

コンセプト : 自分が通っている学校の生徒に対して、3DCGのモデルの作り方を教える際に題材として作成した作品です。また、自分の今の技術で1000ポリゴン以内でどこまで魅せれるかを知るために作成しました。

Model

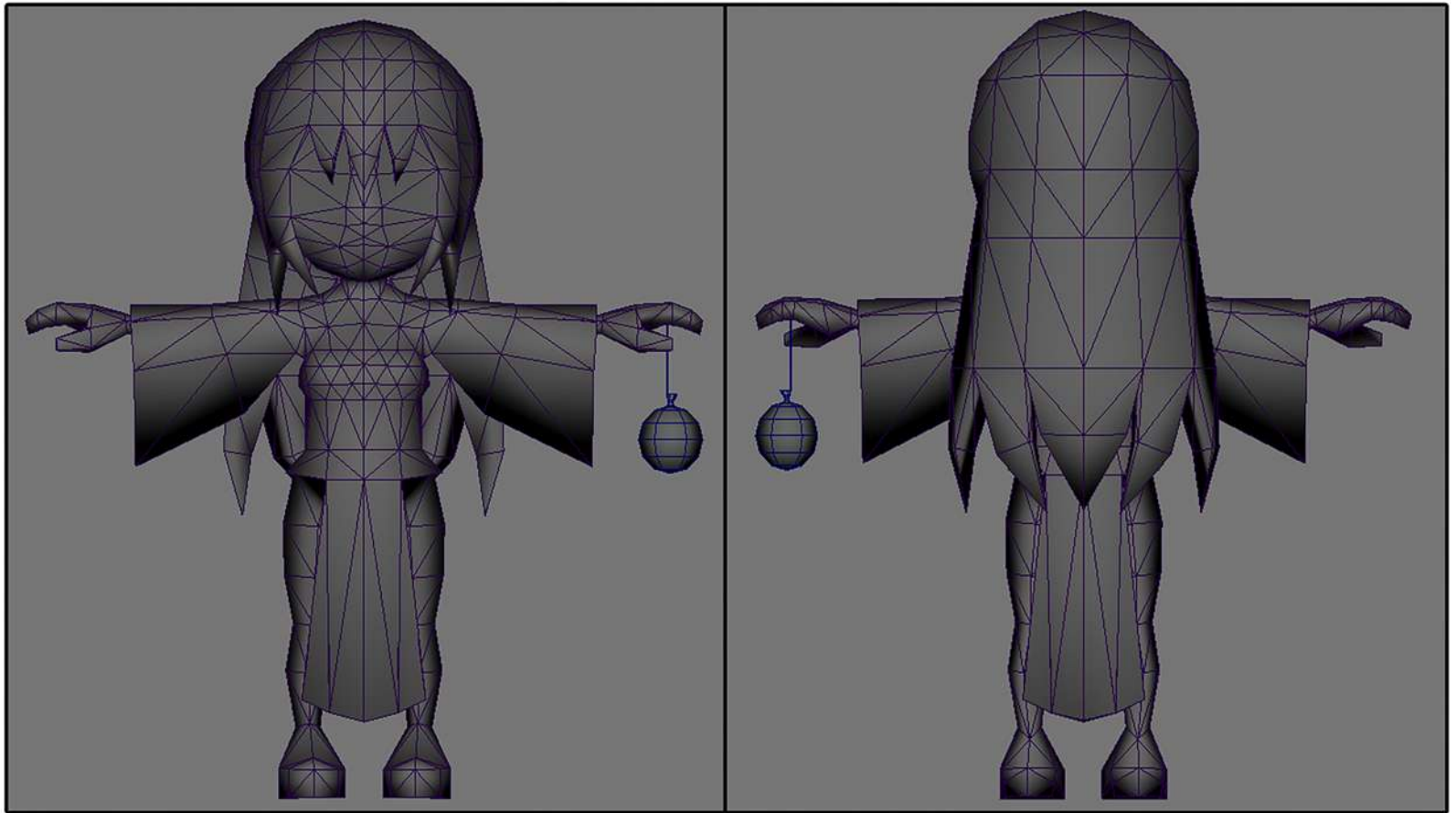


今回、夏をテーマに1000ポリゴン(三角形)以内という制限を設けてモデリングを行った際、一番大変だった点は顔や髪、身体の形状をいかに崩さずに作成するかです。

顔や髪にポリゴン数が偏ってしまうため、身体に割けるポリゴン数が減ってしまい思うように進まない事がありました。

また、私は胸部の丸みにこだわったため、手足に割くポリゴン数を極力減らして全体で980ポリゴンまで抑えることができました。

Mesh & Texture



今回、夏がテーマなため、水風船のモデルも作成しました。

テクスチャは顔やシンメトリーで表現できない部分は両面でUV展開

して作成しています。また、今回は柄入りのテクスチャに挑戦しました。



3Dモデル制作(個人作品)



作成期間 : 2016/5/21 ~ 2016/5/22

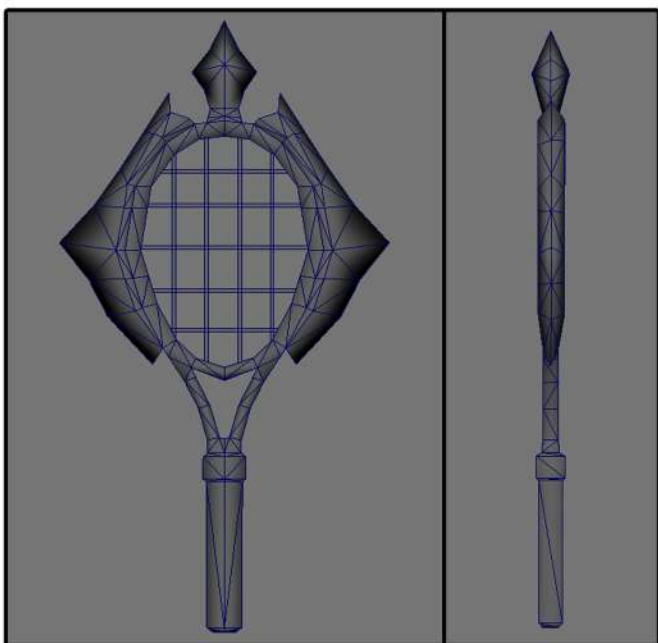
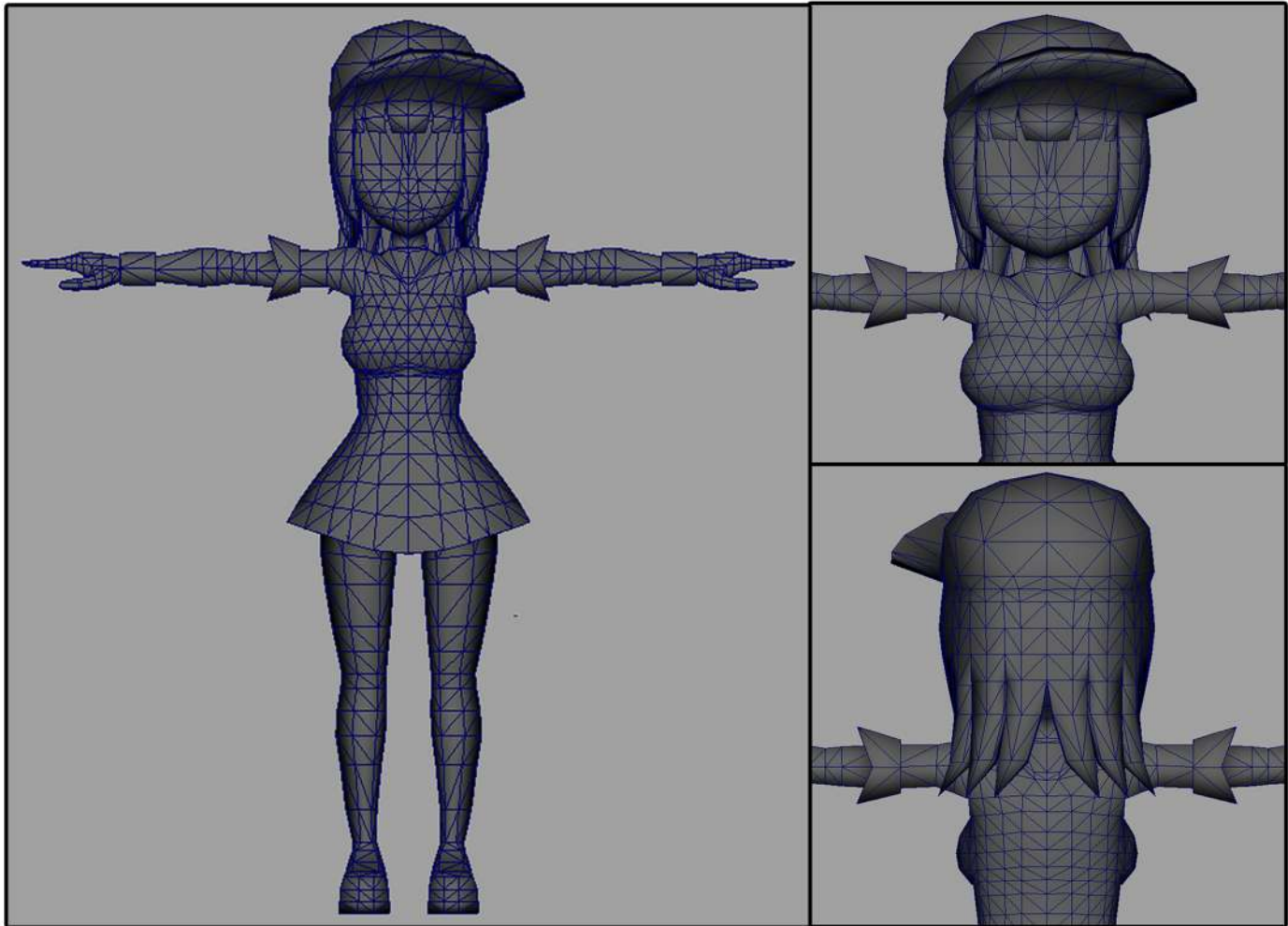
使用ツール : Autodesk MAYA2015
ペイントツールSAI

コンセプト : 今回私が好きなゲームキャラクターを頭身、髪型、服装を変えて作成した作品です。

また、私はスポーツの中でテニスが一番好きだったのでテニスプレイヤーをイメージした作品を作ろうと思い制作しました。



Mesh



ポリゴン数は今回条件なしで作ったためラケット含め約4500ポリゴンで作成しました。胸部をより丸く見せるために頂点をずらし、工夫しています。また今回普段作ったことのない子供っぽさもありつつ少し大人らしい頭身で制作しようと思い、バランスを考慮しながら作成を行いました。

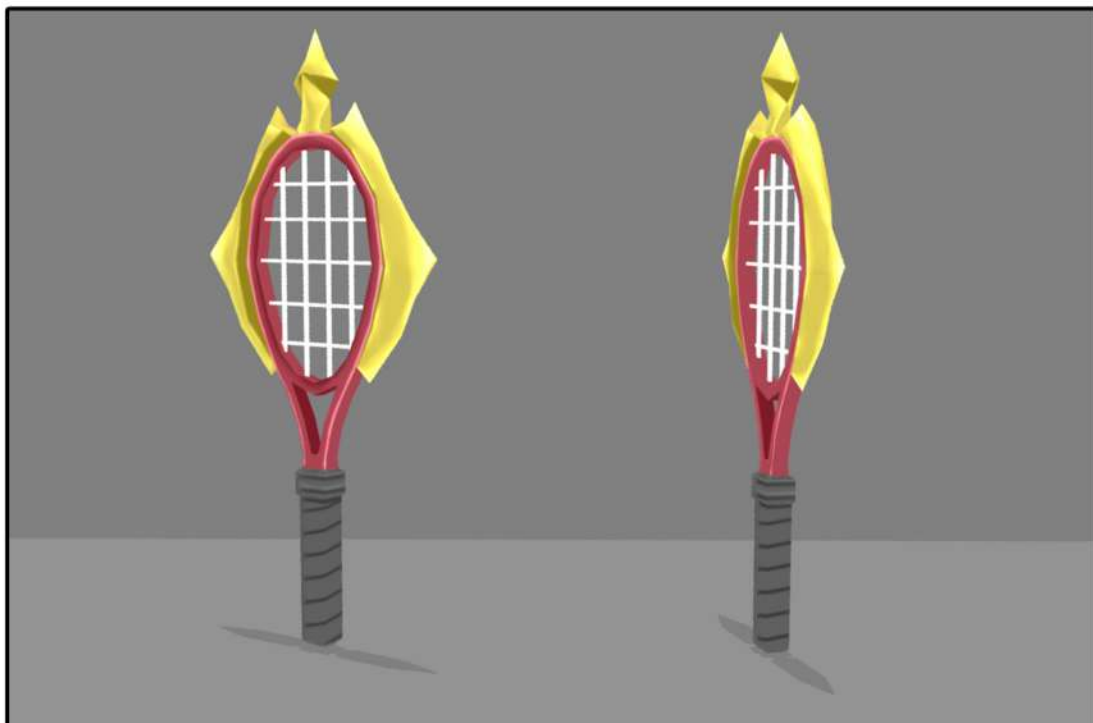
Model



今回、テニスプレイヤーを意識したキャラクターを制作するにあたり動きやすさを重視したデザインを作成しました。

特にこだわった点は帽子のデザインと胸部の膨らみです。

ラケットに関しては、モデルとの統一感をもたせるカラーを取り入れて、アクセサリとして十字架のアレンジパーツを施しました。



Posing



return

敵のボールを返すときの基本フォームであり、迅速に行動をとれる形になっています。重心を若干前のめりにし、足はすぐに蹴りだせるように肩幅より一回り広くなるよう作成しました。

serve

サーブを行う場合の基本フォームであり見ただけでサーブを打ってくると思わせるポーズにするように心がけました。





作成期間 : 2016/3/21 ~ 2016/4/10

使用ツール : Autodesk MAYA2015

ペイントツールSAI

Adobe PhotoShop CC2015

コンセプト : 自分が思う可愛いキャラクターを作りたいと思い制作しました。性格は元気な感じがわかる表現を心がけました。また、初めて人間に近い頭身で作成した作品です。



fore-hand

もっともリーズナブルな打ち方ですが、腕の力だけで打つ訳ではなく身体全身で前に押し出す間隔なので、重心や身体の捻り具合に注意しつつ作成しました。

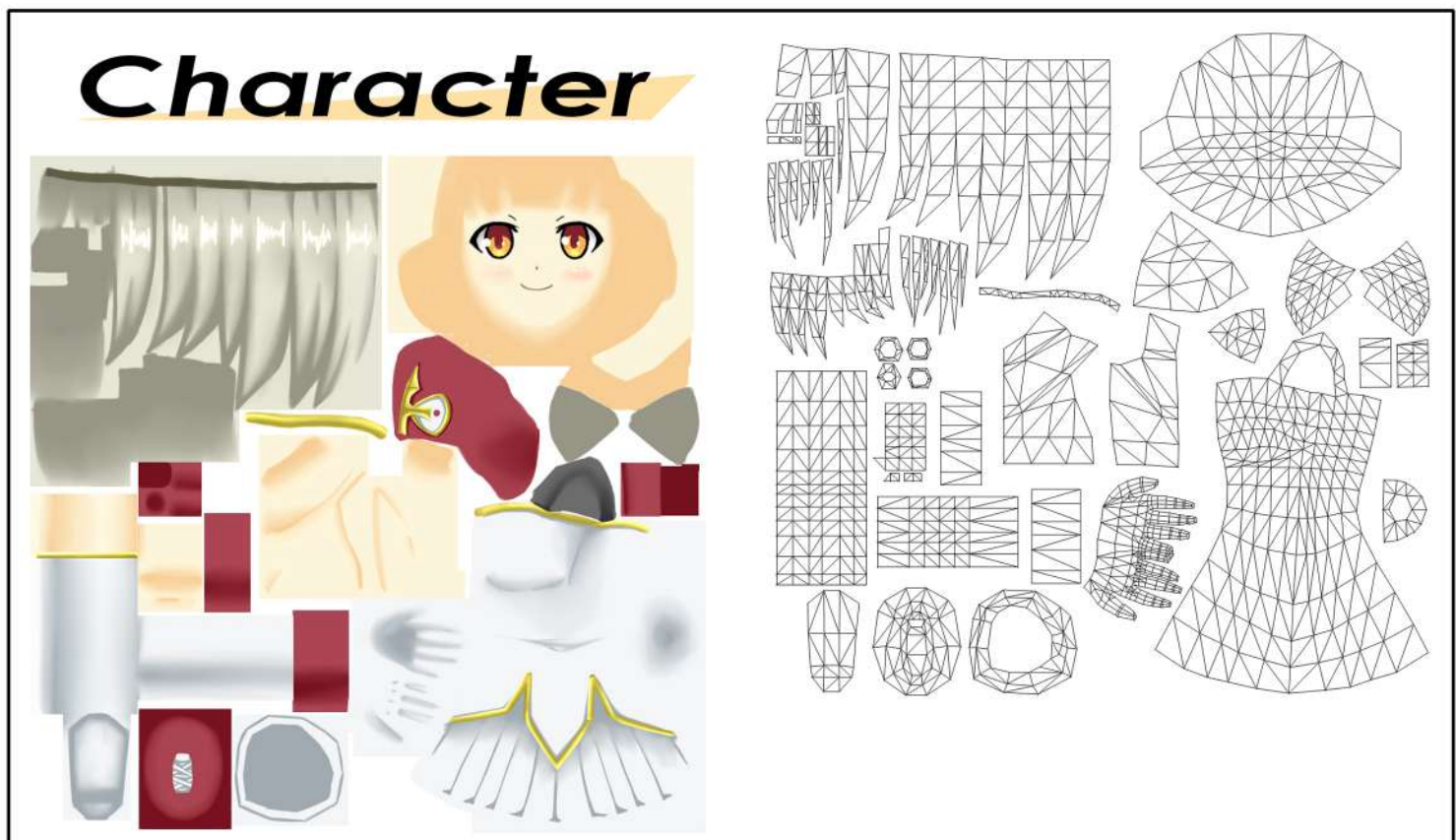
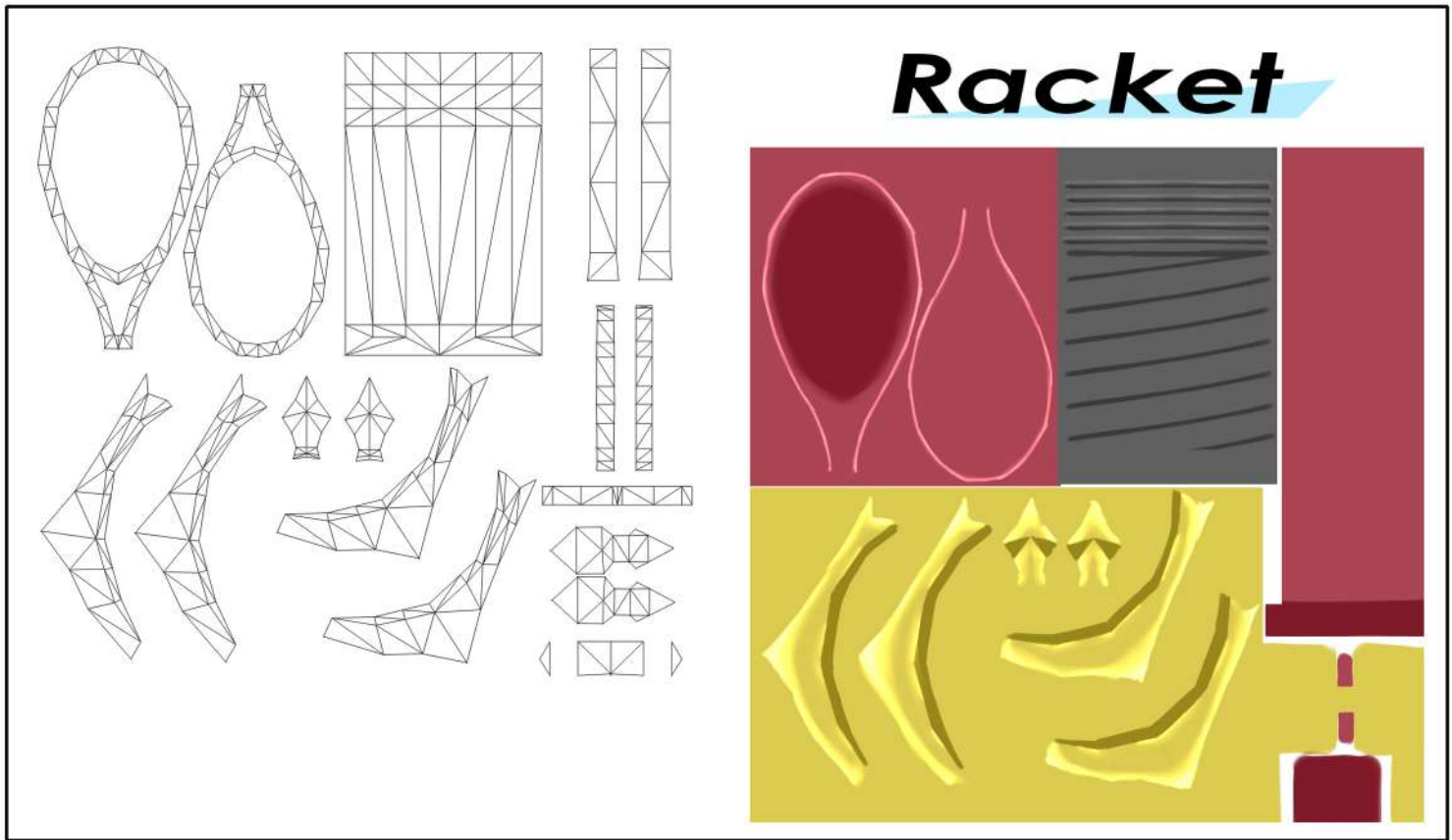
back-hand

フォームによってはうまく打てないバックハンドなのでしっかりとラケットの面をボールに合わせるようにグリップを握りなおす感じと左足に体重を乗せることに気を付けて作成しました。





UV & Tex



キャラクターのUVとテクスチャは従来の基本的にはシンメトリーで顔部分のみ両面で作成しました。髪の毛の艶や金色の光沢感をできるだけわかりやすく、派手に表現しました。

Java 言語擬人化モデル (グループ制作)



制作期間：2016/6/3 ~2016/6/28

担当箇所：3D モデリング及びアニメーション

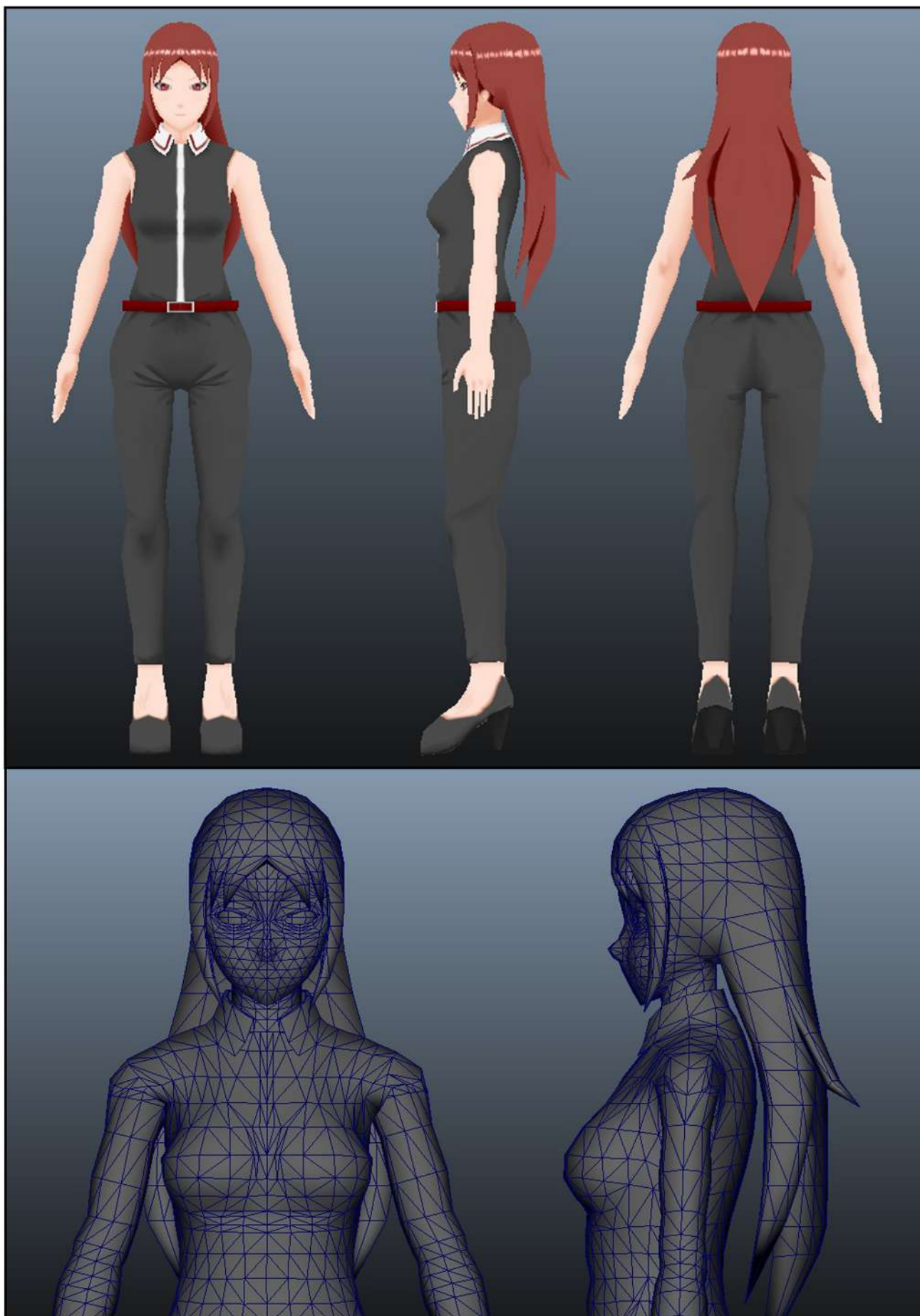
使用ツール：Autodesk Maya 2015

ペイントツール SAI

Adobe Photoshop CC 2015

コンセプト：学校での卒業研究において、Unreal Engine 4 を使用したゲームを制作することを目標にし、プログラム言語同士の格闘ゲームを制作しています。

Model & Mesh



ポリゴン数は三角形で 5630 ポリゴンで制作しました。
今までは顔の表現はすべてテクスチャで行っていましたが、
今回は初めて目までモデリングを行いました。
その他も細かい部分に気を付けながら作成を進めました。



UV & Texture



アンビエントオクルージョンを使用して、それをもとにテクスチャを描き込みました。細かな服の皺や髪の毛の艶などは独自で描き込んで UV を調整しながら作成しました。

戦車モデル制作



作成期間：2016/7/22 ~ 2016/8/15

使用ツール：Autodesk Maya 2015
Adobe Photoshop CC2015.5
ペイントツールSAI

コンセプト：兵器や武器に興味があり、兵器に関する知識を少しでも身に付けておき、人型のモデルと違った形状を作成したいと思い制作しました。

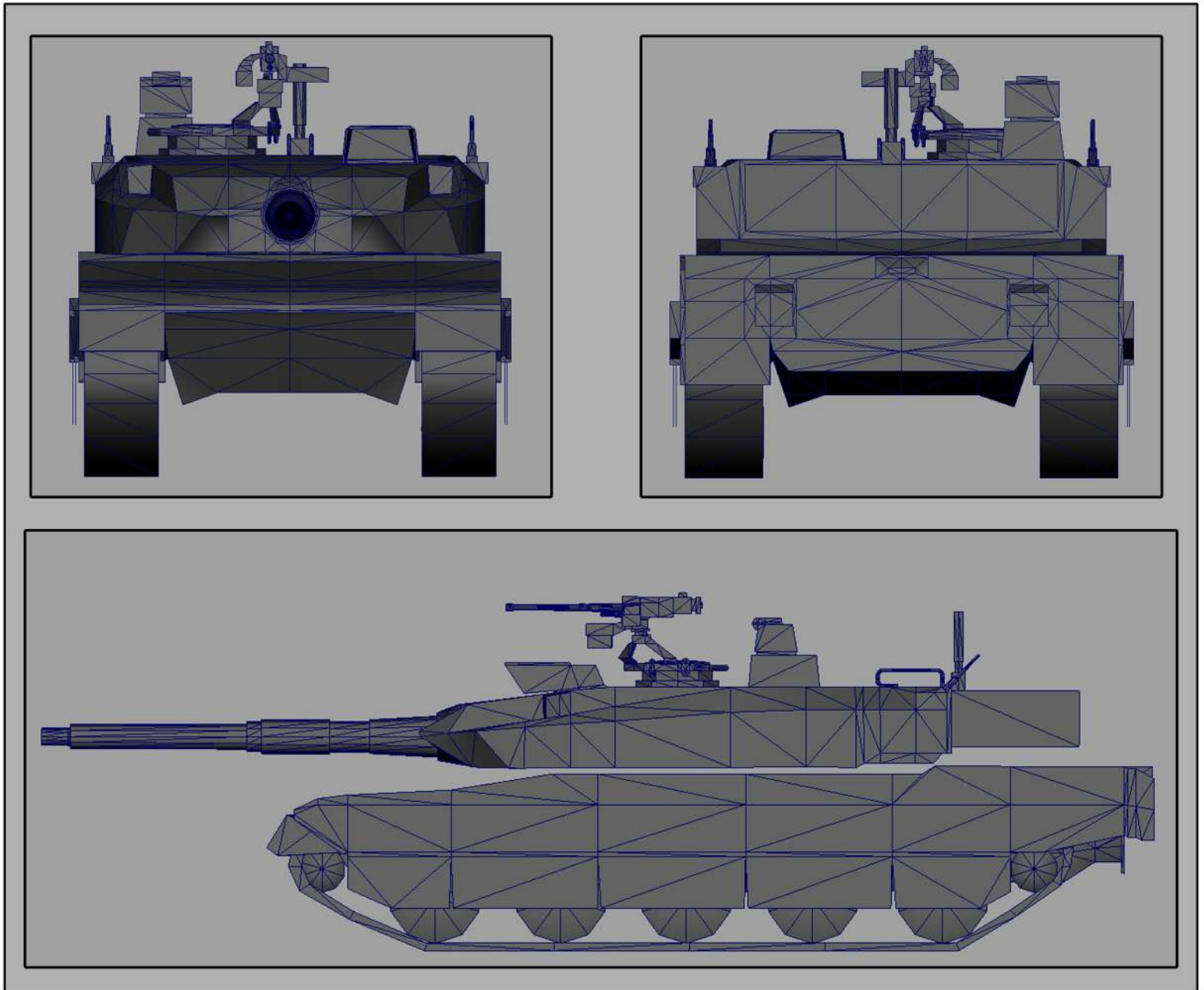


Model



今回は10式戦車に挑戦しました。三面図を駆使して、いろいろな資料を参考にしながらパーツなども作成しました。全体的に初めての経験ばかりで、試行錯誤しながら制作しました。特に細かいパーツや三面図でもわかりにくく部分の制作に苦労しました。

Mesh



使用ポリゴン数は三角形で5500ポリゴンです。普段と違いどこにどのくらいのポリゴンを割いていいかや、複雑な割りになる部分が多くポリゴンの調整に苦労しました。

また、普段まとめて作るころが多かったので、戦車モデルを通してパーツごとに分けて制作することでポリゴン数を削減していけることを知りました。

Ruby 言語擬人化モデル (グループ制作)



制作期間：2017/1/20～2017/1/29

担当箇所：3Dモデリング及びアニメーション

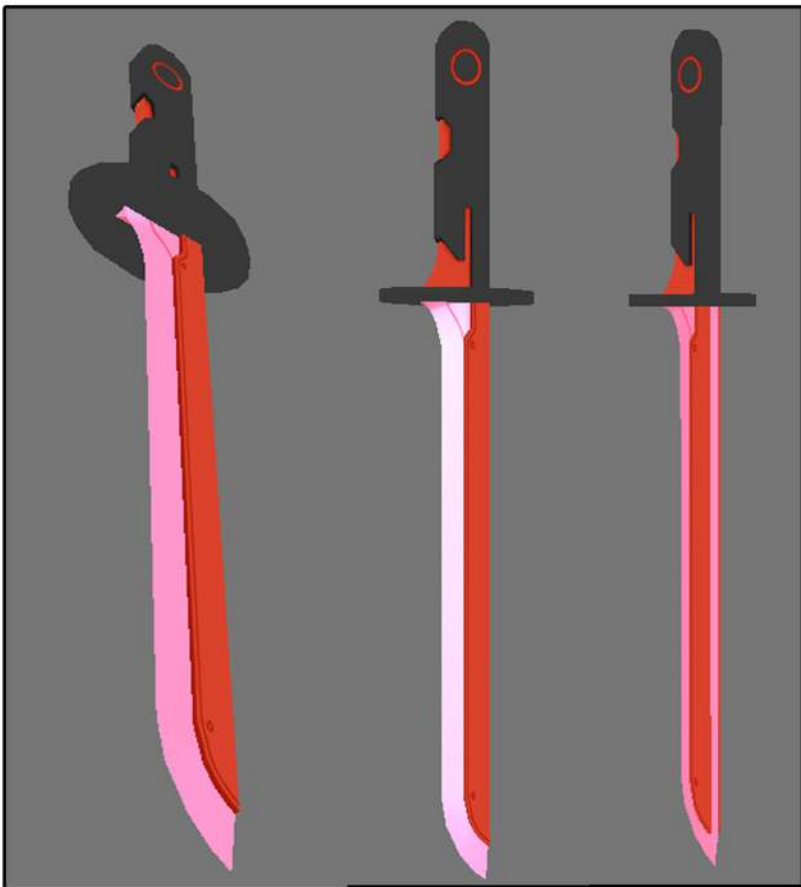
使用ツール：Autodesk Maya 2015

ペイントツール SAI

Adobe Photoshop CC 2015

コンセプト：卒業研究においてゲームを制作しており、日本発祥の言語である ruby 言語を作成し、日本らしい元気な女性を表現しようと思い制作しました。

Model

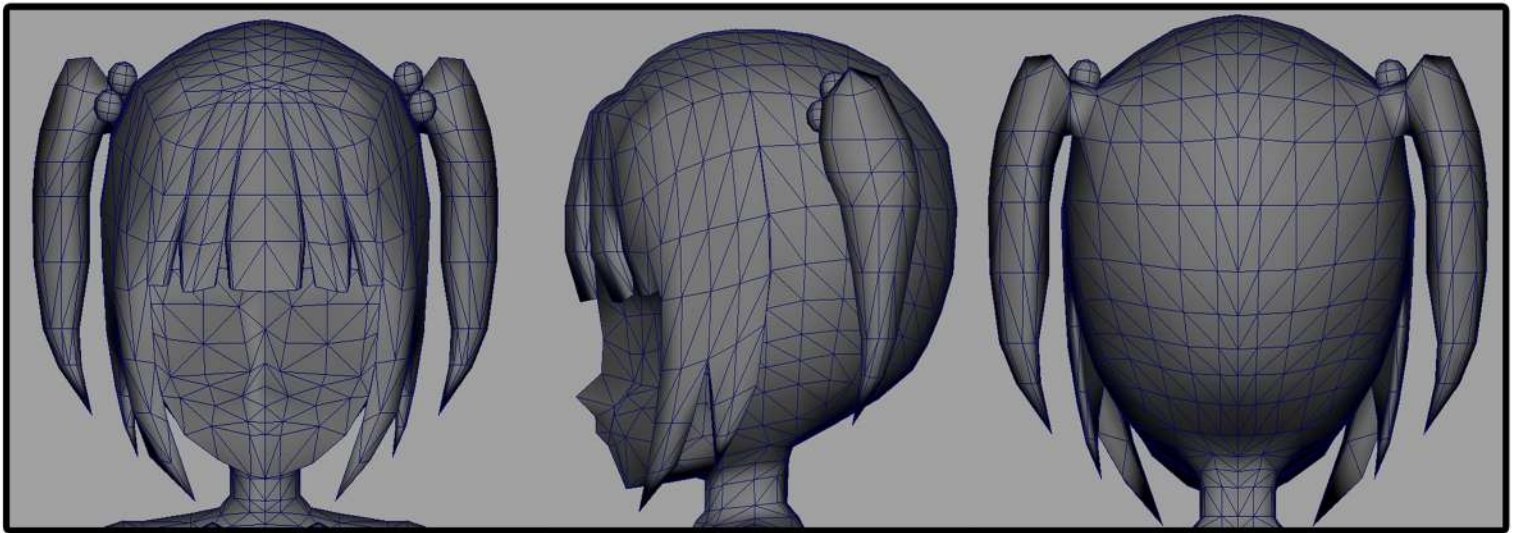


デザインを元にキャラと武器を今回モデリングしました。

武器モデルは普段人物を制作することが多かった
ので、少し感覚が違って苦勞しました。

また、素足を作るのも初めてで、足の感じを表現
するのに苦勞しました。

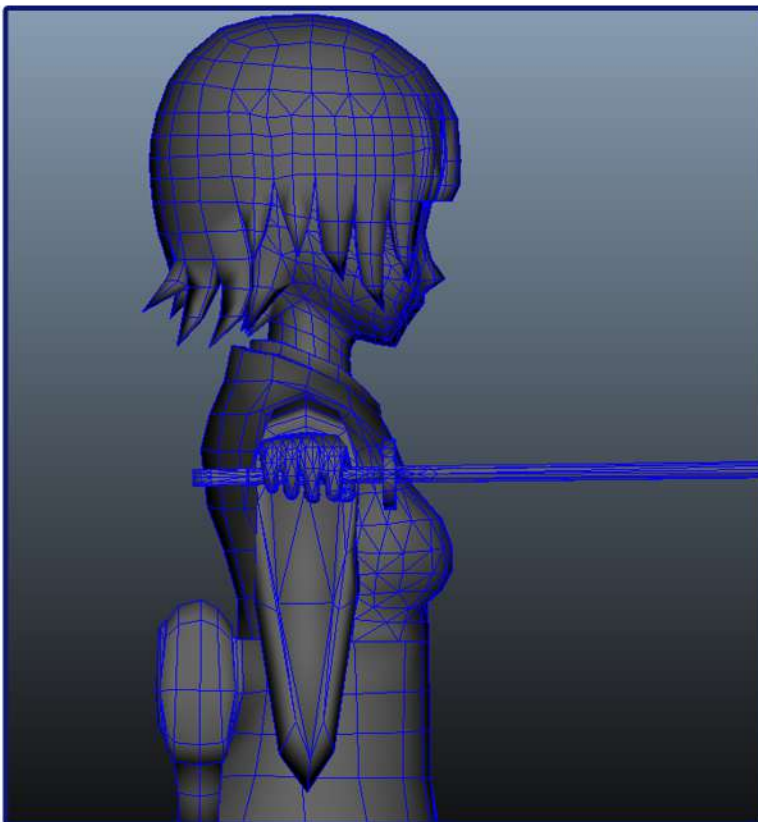
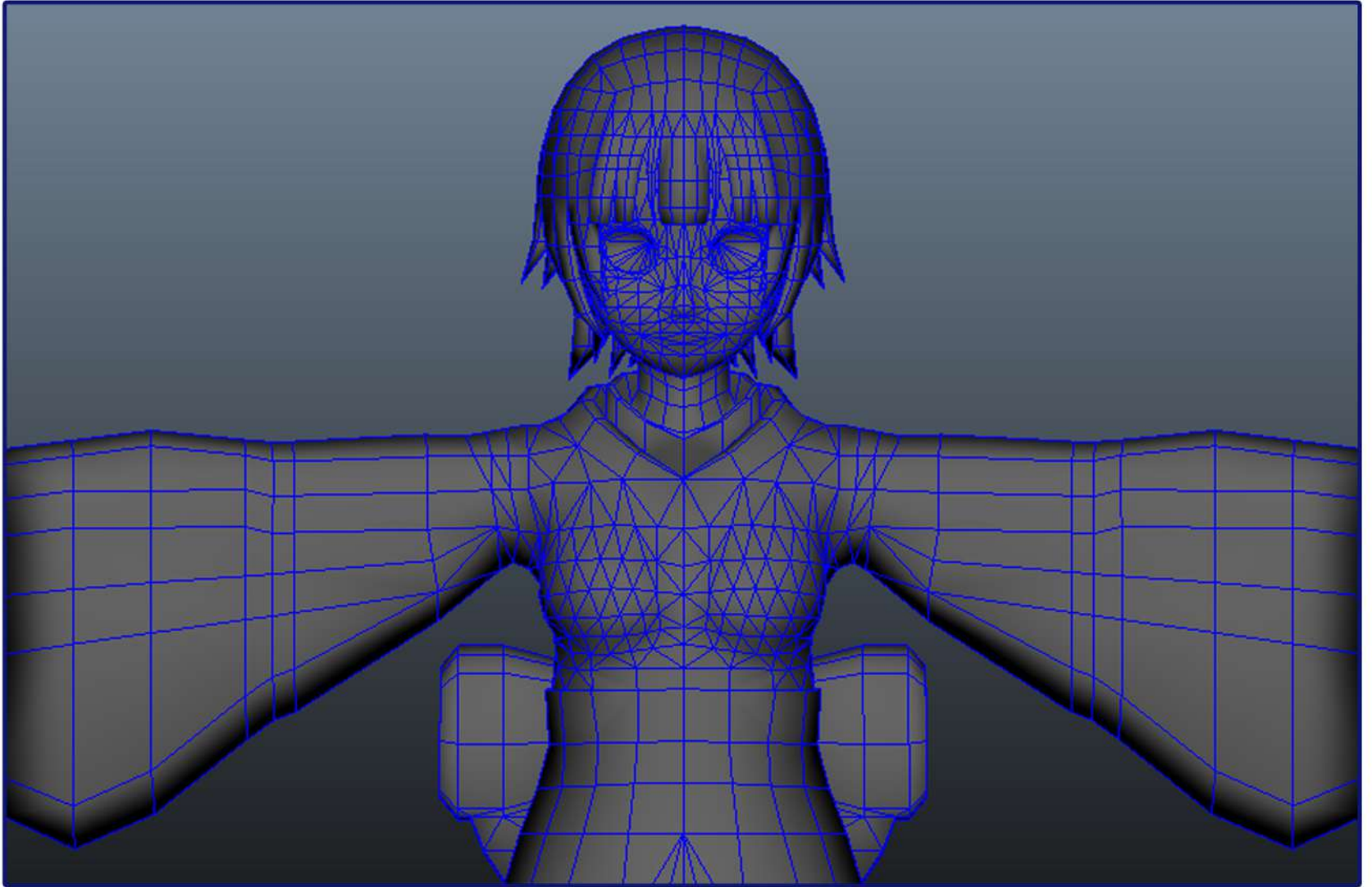
Model & Mesh



ポリゴン数は三角形で約5000ポリゴンです。
指を作成するのが初めてだったため、自分の手や資料を
参考にしながら作るのに苦労しました。



Mesh



キャラクターのポリゴン数は
6000 ポリゴンで、武器モデル
が 700 ポリゴンで制作しました。
特に目の部分の作り方を換え、
ポリゴンをあまり使わないよう
制作しました。

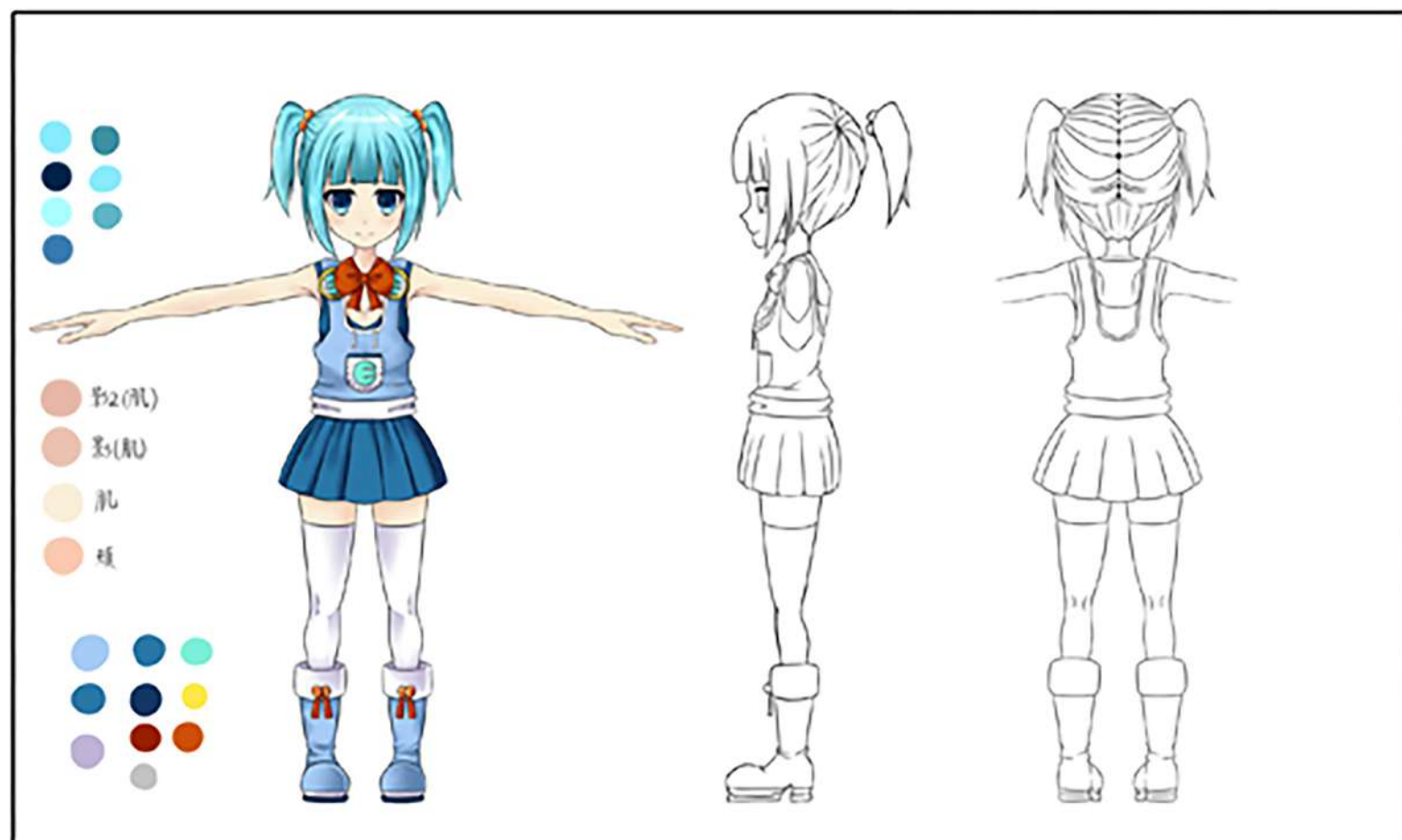
Texture



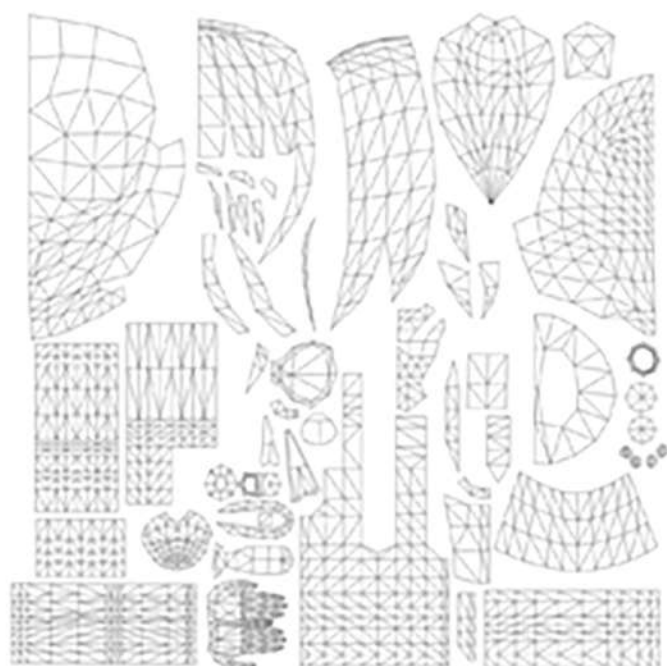
テクスチャもいつもと違ってより描き込むことにより陰影を強調しました。

テクスチャで表現することが多く、左右非対称な部分もあり、UV展開のやり方やテクスチャの描き方が普段と違い苦労しました。

Design & Texture



今回はキャラクターデザインからポージングまでひとりで作成しました。テクスチャについてもキャラクターの良しあしに関わる部分なのでできるだけデザイン通りに描き入れていくことに心がけました。





作成期間 : 2016/5/12 ~ 2016/6/26

使用ツール : Autodesk MAYA2015

ペイントツールSAI

Adobe PhotoShop CC2015

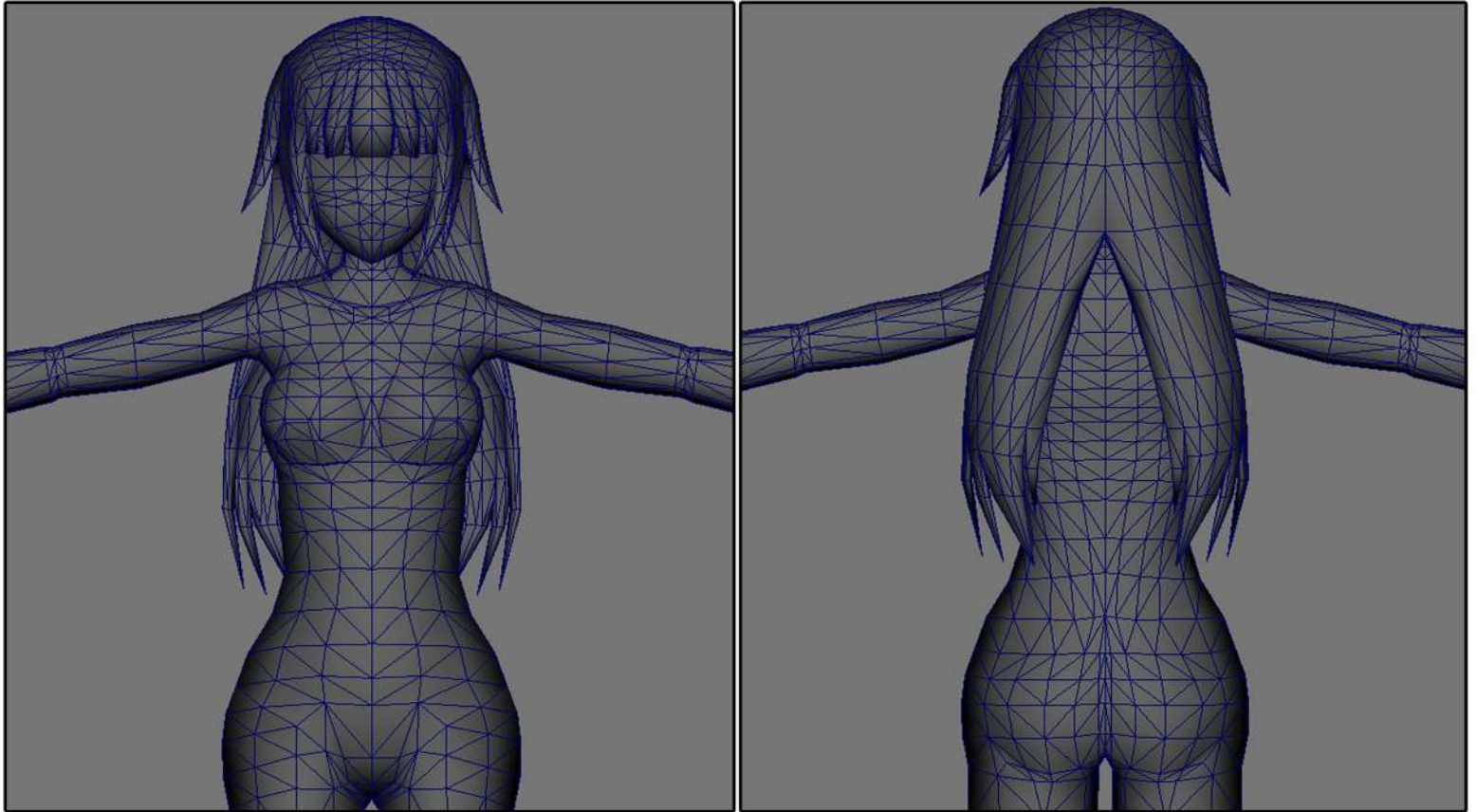
コンセプト : 近未来感のある女性キャラを作ってみたいと思い制作に至りました。設定はエネミークの姉であり、性格は真逆で冷静沈着な表現にしようと思い制作しました。

Model



ポリゴン数は三角形で約4500ポリゴンで作成し、サーフェスシェーダーとPhongEを使って表現しています。普段はランバートだったため、シェーダーの勉強も兼ねて使用しました。

Mesh



今回は前回のモデルよりも少ないポリゴン数で細かい部分までいかに表現できるかを試みました。鎖骨や股、お尻の部分に普段とは違って細かく作成しました。特に股やお尻、骨盤部分は男性と違って女性らしさが強調される部分だったので表現するのに苦労しました。

また、髪の毛も現実ではないような髪型なので、バランスよく作ることが難しく苦労しました。



Texture



今回初めてマルチタイルUVを使って解像度1024で4枚のテクスチャを作成しました。普段より細かい部分まで描きこめるようになったため調整や修正に苦労しました。