

Portfolio

総合学園ヒューマンアカミー 横浜校

ゲームカレッジ CGデザイナー専攻

林 勤耀

3DCG モーション

走行モーション

使用ソフト MAYA
制作時間 10 時間

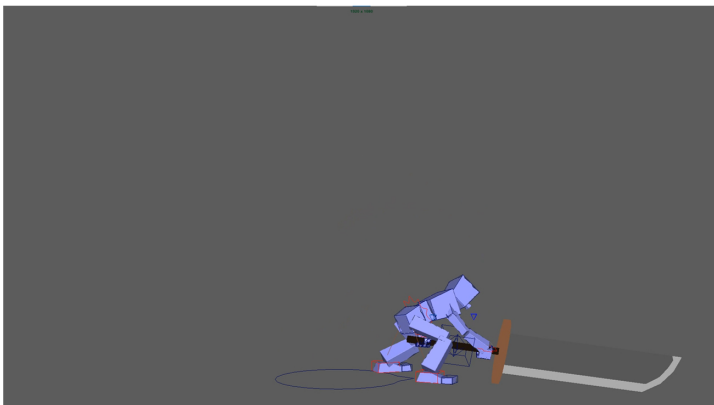
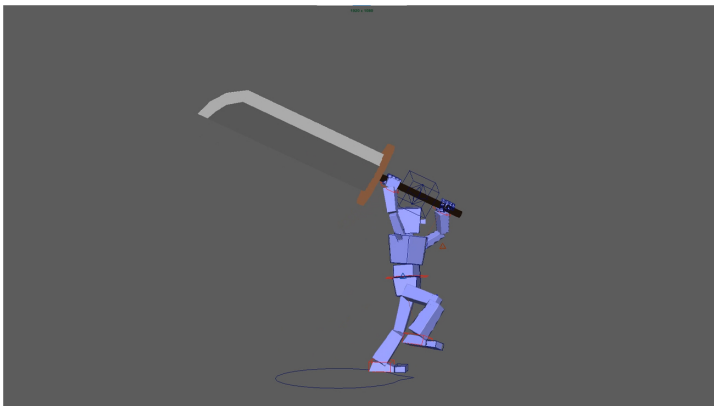
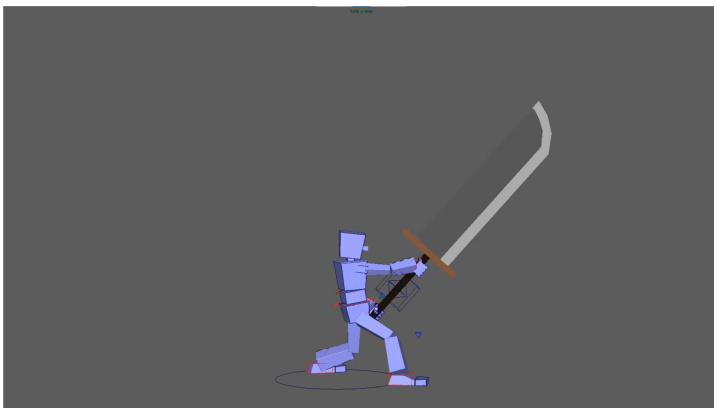


制作に至った理由

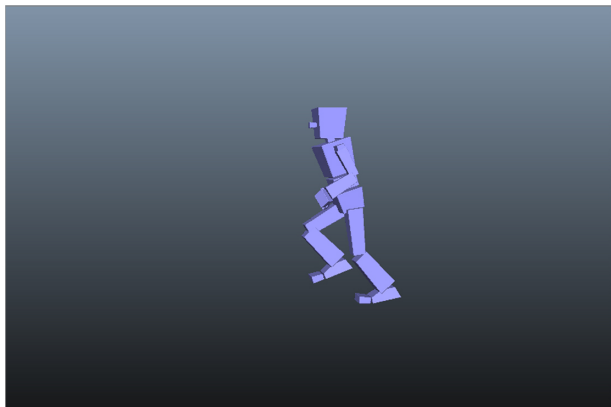
こちらは授業の課題で作りました。

Point

剣を後ろに構えるときは遅く、振り下ろす時は剣を速くして重さを演出しました。



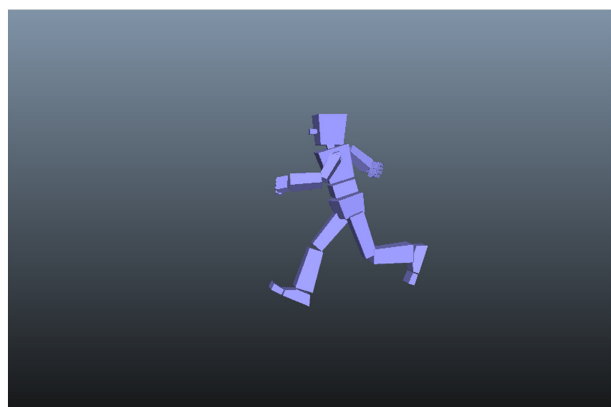
3DCG モーション



走行モーション

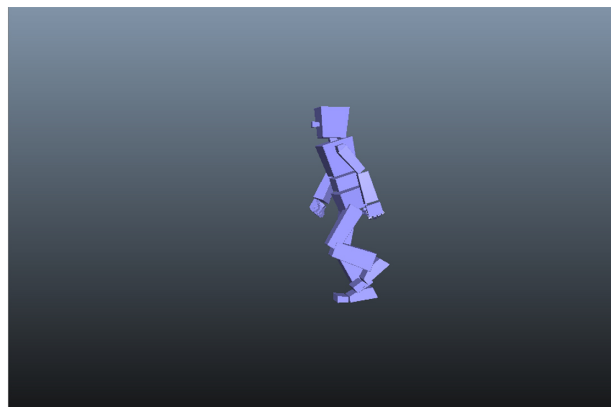
使用ソフト MAYA

制作時間 2時間



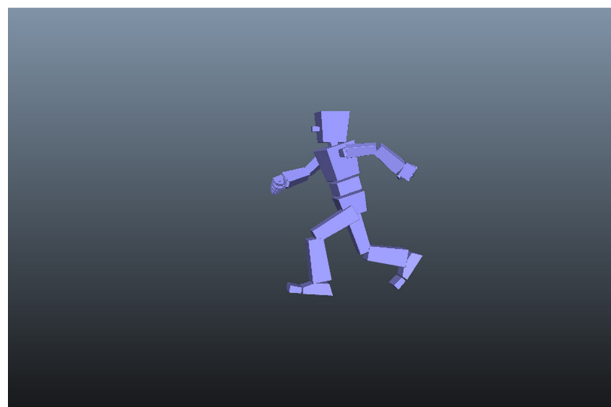
制作に至った理由

初めて作ったアニメーションなのでまずは基本的な走行モーションから始めようと思い、制作しました。



Point

汎用的な走りなのであまりキャラクター性が出せなかったため、今後はキャラクター性が出るようなアニメーションを制作したいです。



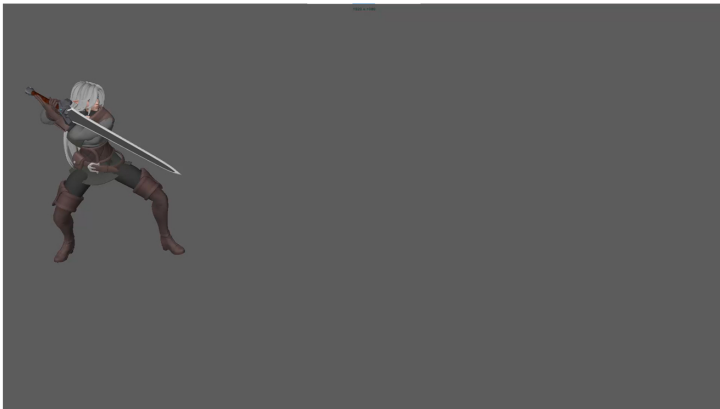
▼動画はこちらから



3DCG モーション

走行モーション

使用ソフト MAYA
制作時間 10 時間



制作に至った理由

剣を使ったアクションが作りかった



Point

この作品はまだ製作途中なので今後は剣の軌道や重心移動に気を付けて制作していきます。

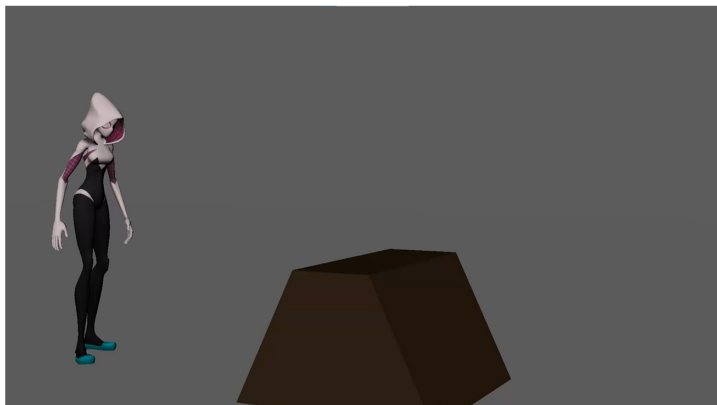


3DCG モーション

走行モーション

使用ソフト MAYA

制作時間 4 時間



制作に至った理由

歩きを作った後なので応用の動きを作りたいと思い、制作しました。



Point

乗り越える前に障害物をチラッと見たり人間が自然と出してしまう動きに気を付けてました。

