

PORTFOLIO

総合学園ヒューマンアカデミー横浜校
ゲームガレッジ CGデザイナー専攻 研究生

坂口 龍太郎

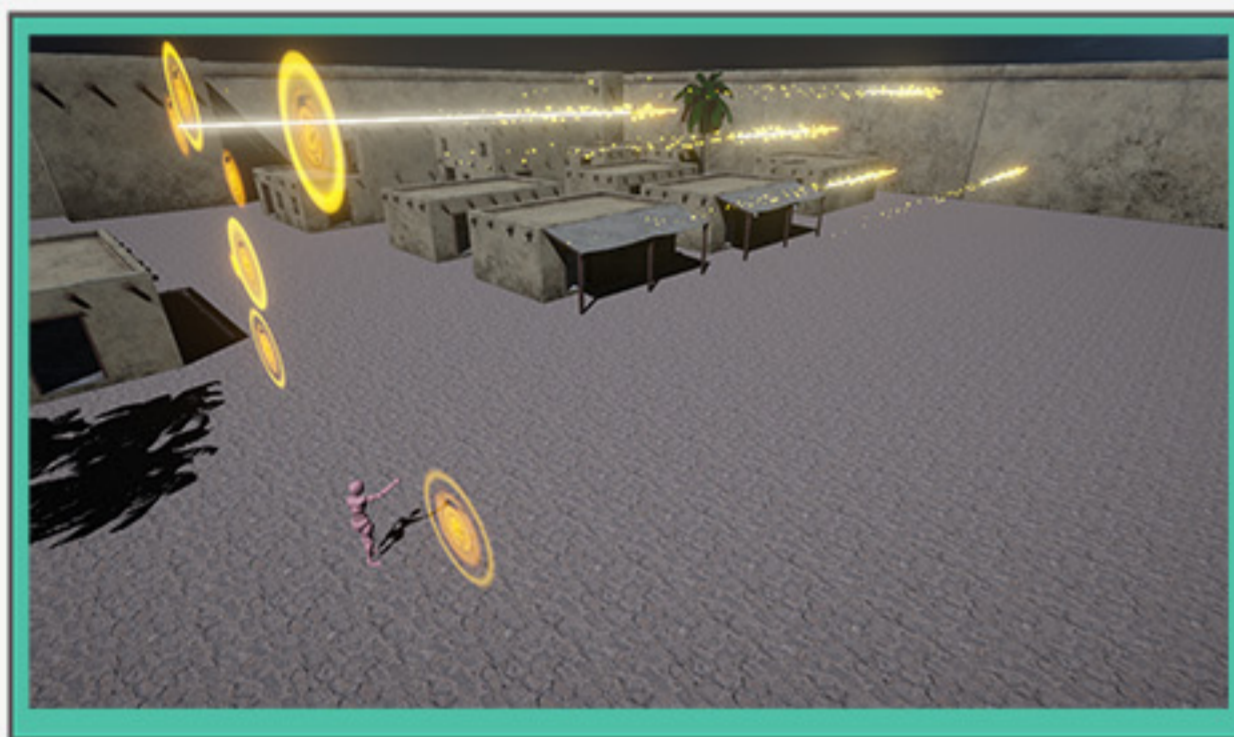
個人制作

再現エフェクト

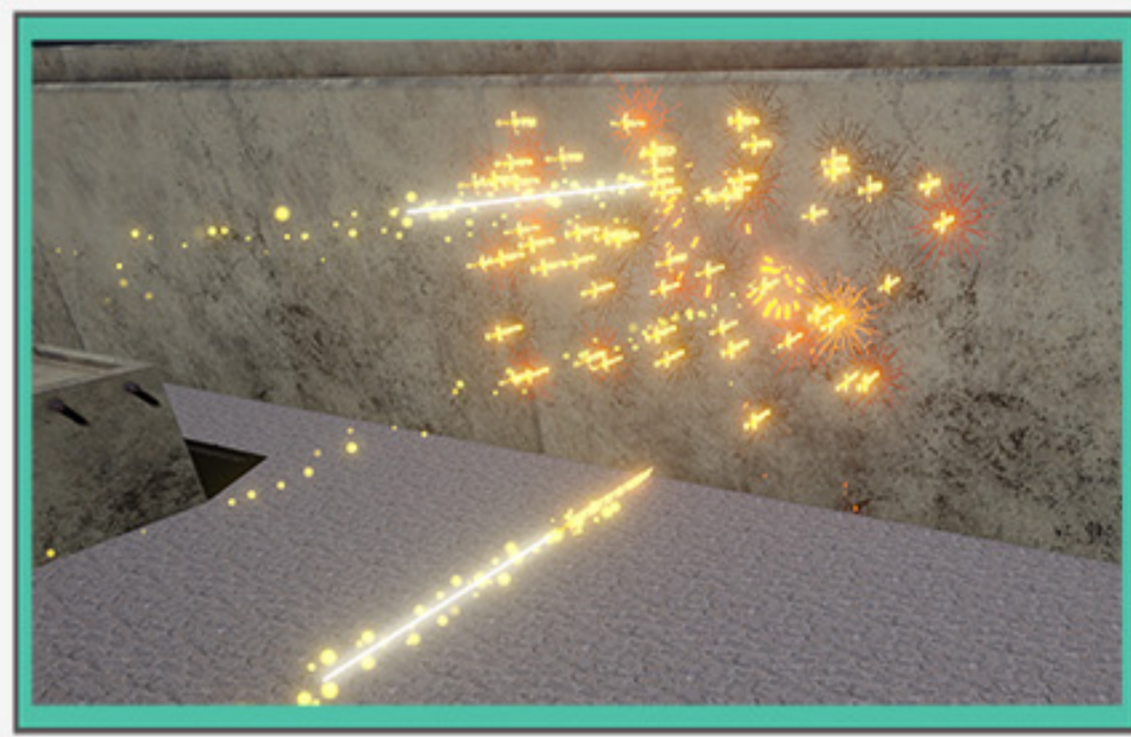
制作時間：約17時間

使用ソフト   

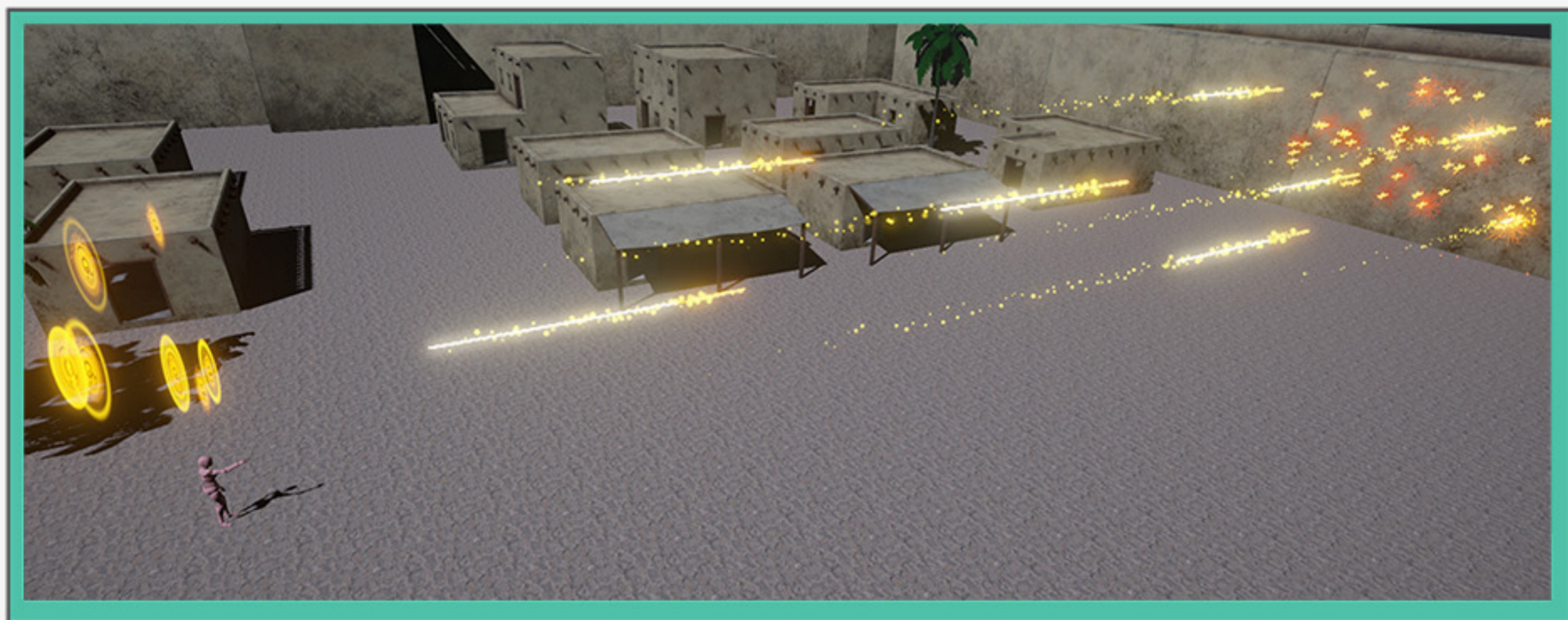
発生



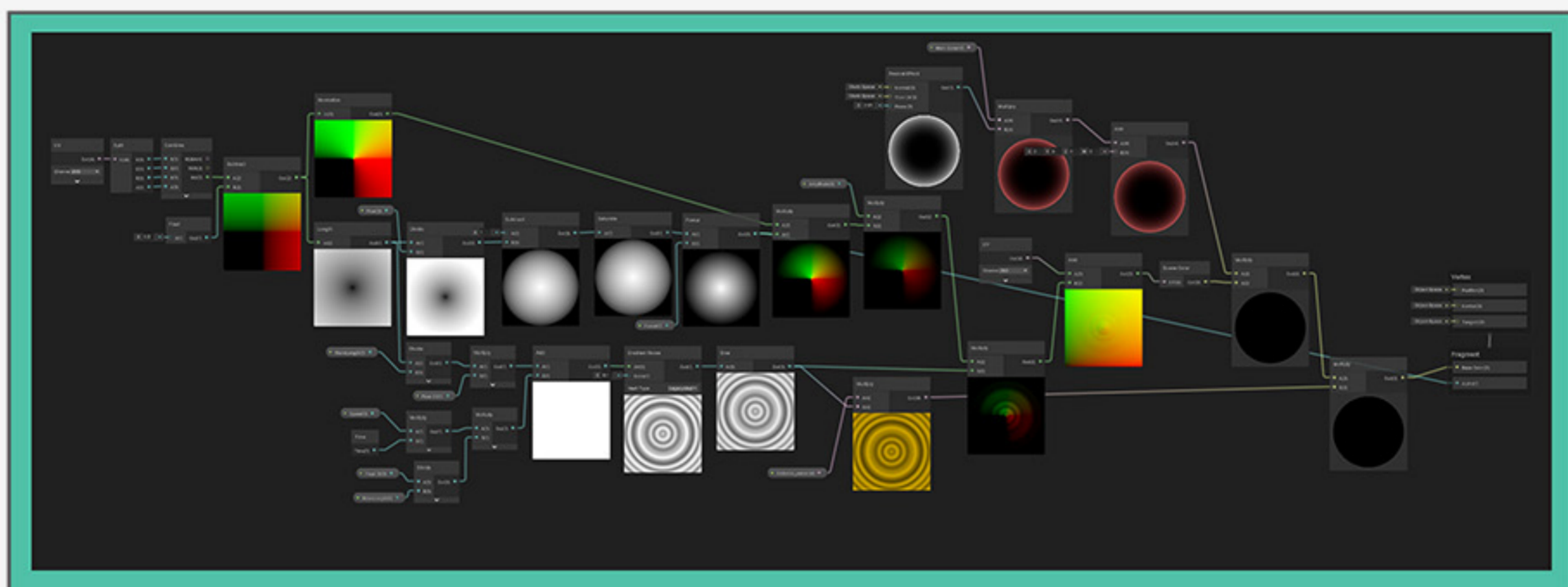
停止



全体



自分の好きなアニメ「Fateシリーズ」に登場する攻撃を作ってみたく今回制作しました。



再現度を高くするために
左にある画像のシェーダーに
力を入れて作成しました。
波紋の幅をランダムな感じに
試行錯誤して作成しました。

細かく再現出来るようにアニメなどで
資料を集めて再現してみました。
剣のメッシュなどはUnityアセットで
フリーのものを使用しました。

ブラックホール

制作時間 : 約18時間

使用ソフト   



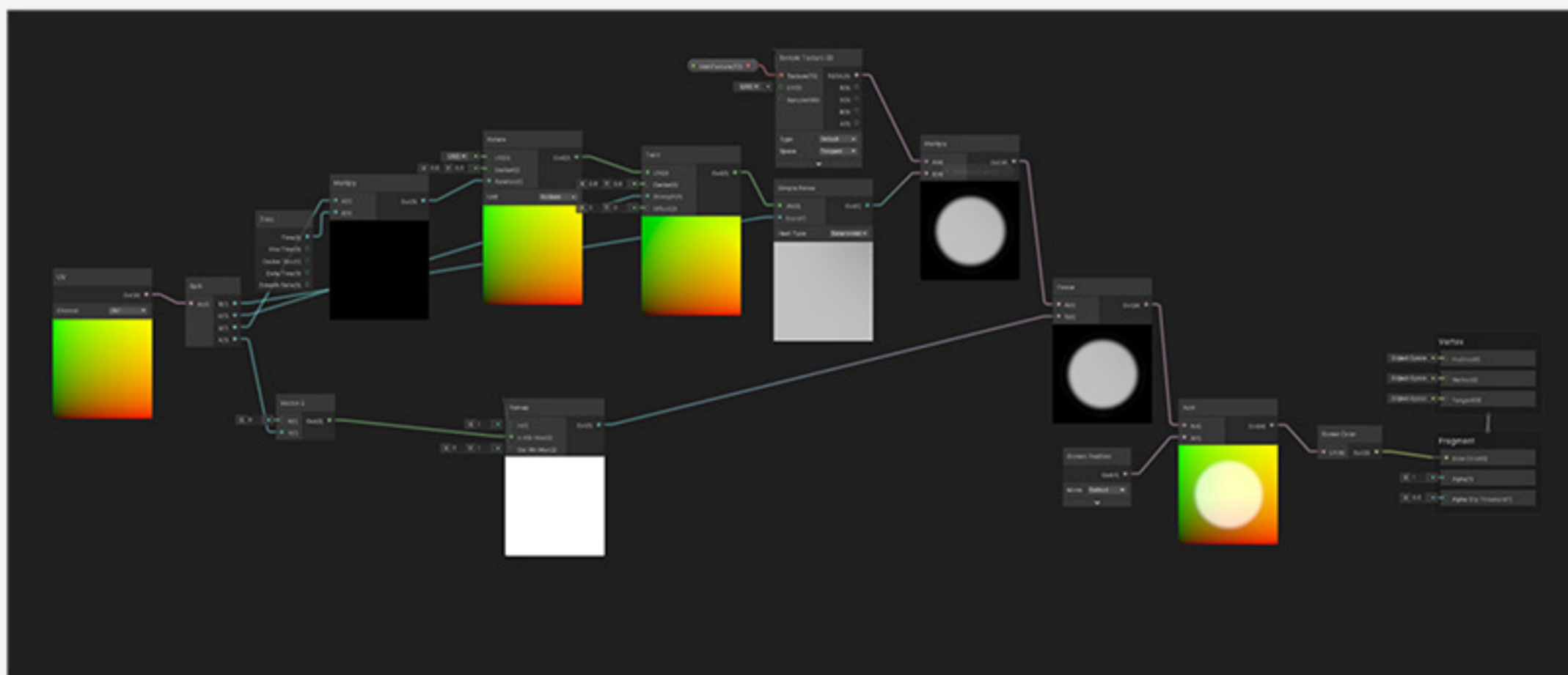
9



10



シェーダーグラフでブラックホールを作成したので、それを使用した攻撃エフェクトを制作しました。緩急を気にいしながらタイミングを合わせながら制作しました。



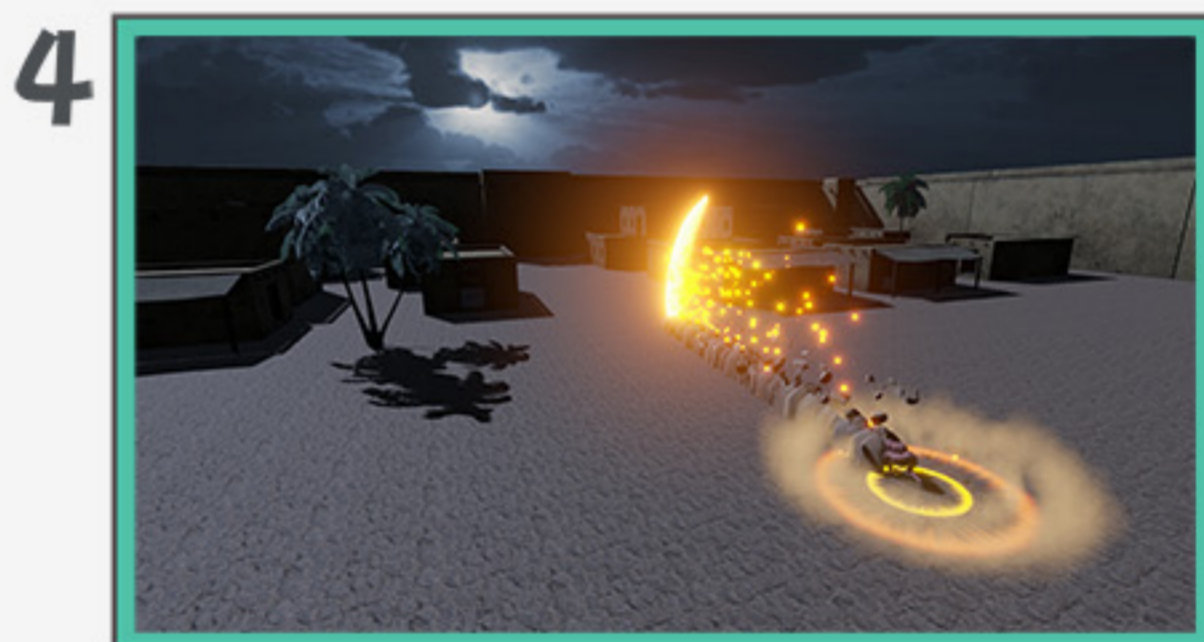
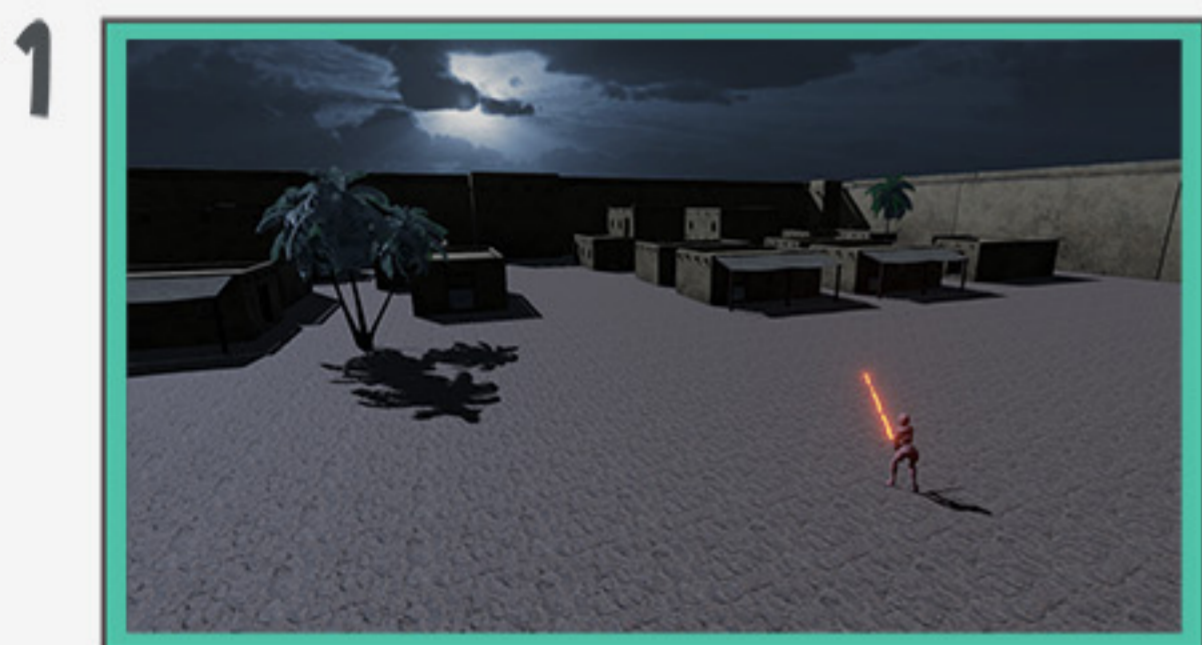
今回制作したエフェクトは、手前の人々がブラックホールを生成する物を敵へ投げて、敵の真上でブラックホールが出現するイメージで作成しました。

また、様々所から資料や情報を集めてどうやったら吸い込んでいるように、見せられるかやどのように派手にしていこうかなどを調べながら、制作しました。

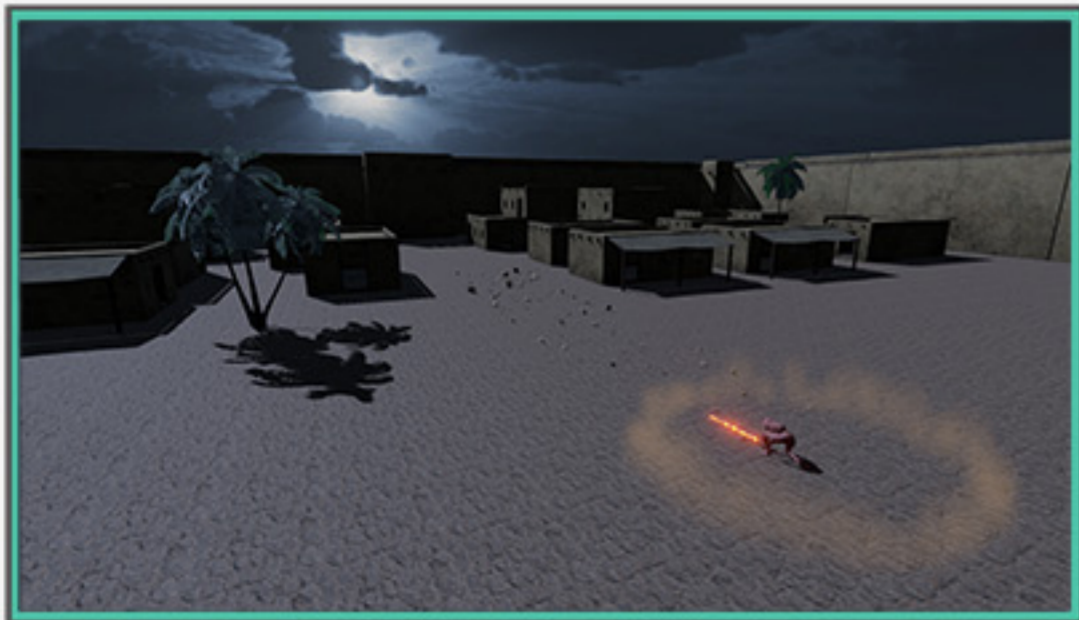
攻撃エフェクト

制作時間 : 約10時間

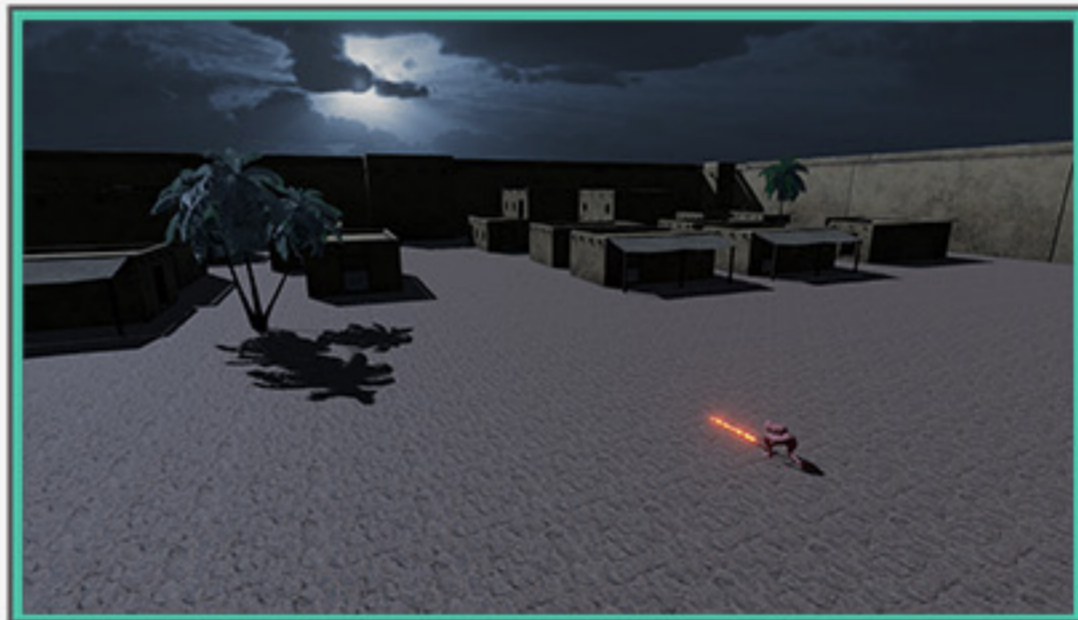
使用ソフト   



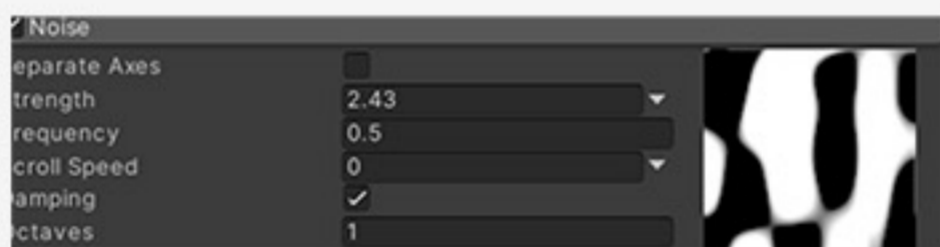
7



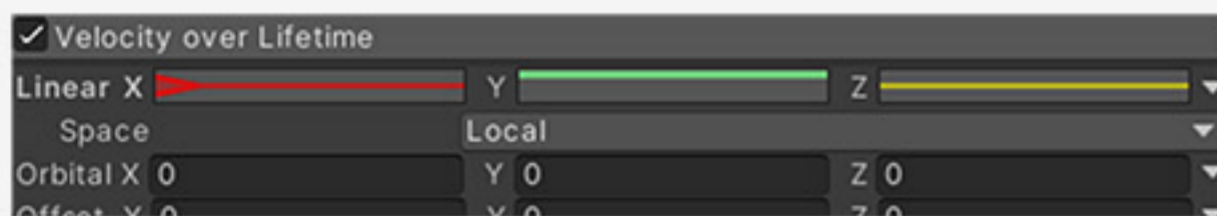
8



この攻撃エフェクトは地面を抉るようにつくりたかったので、抉れ出てくる岩を大きさや角度をランダムにして表現しました。また、火花はノイズを掛けて不自然な軌道になるように調整しました。



抉った後の飛んでいく破片が少し不自然な落ち方のように見えてしまっているのもっと、調整していきたいと思っています。大小の破片で、重力を掛ける数値や最初飛んでいく値を変えたりしています。また、落下した破片は少しバウンドして停止し少し間を開けて消えるようにしました。



火属性の爆発

制作時間：約16時間

使用ソフト   

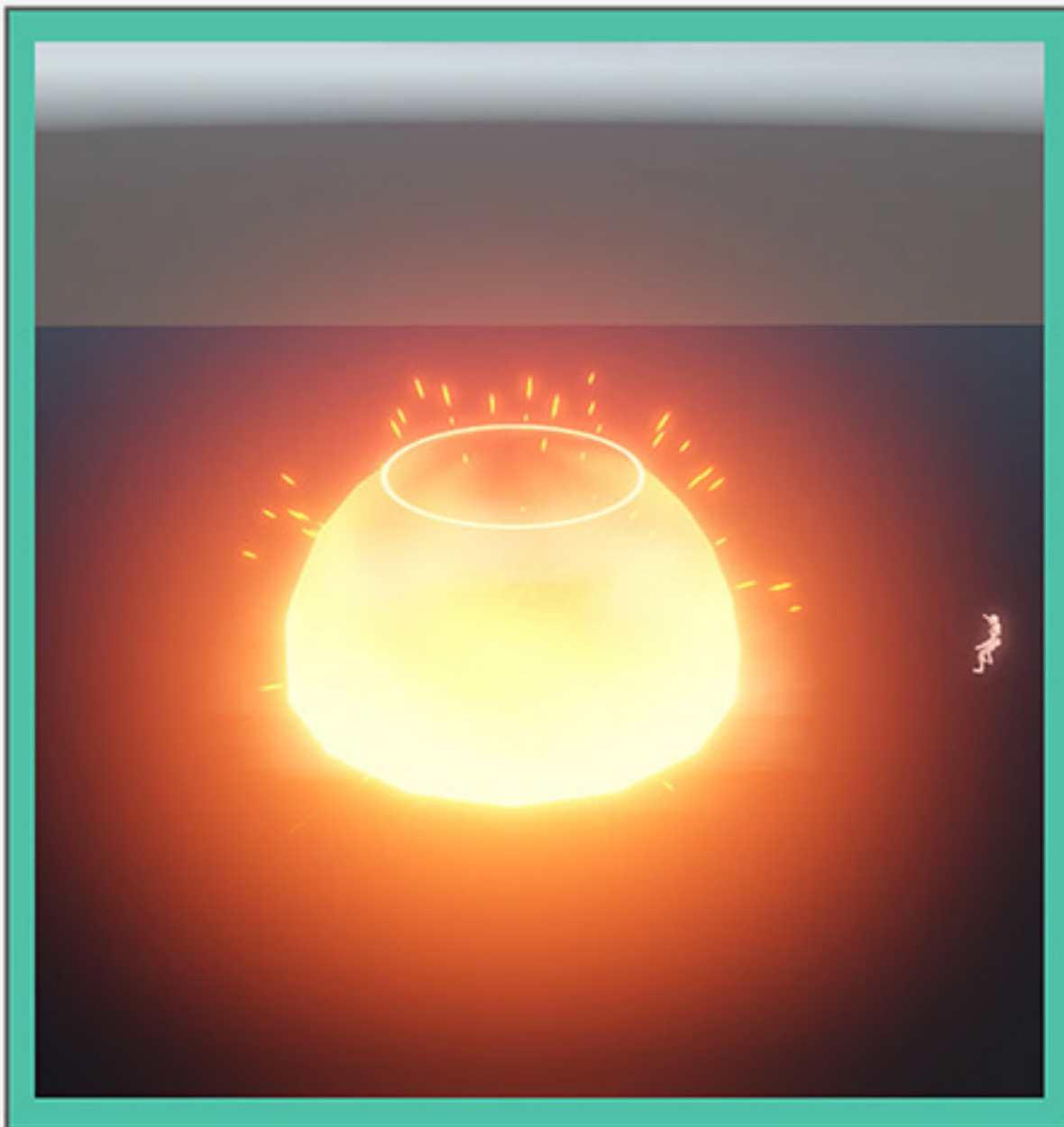
1



火属性をイメージして作成しました。爆発する前に火の粒が落ちてきて地面に停止したら爆発する感じに作成しました。

最初の火の粒は落下してくる時に、周りに粒子を散らしながら落ちてくるようにしました。また、最初は早く落ちてきてだんだんと遅くなり地面付近で停止するようにしました。

2



爆発する際は、周りに破片が飛び散るような感じに制作しました。

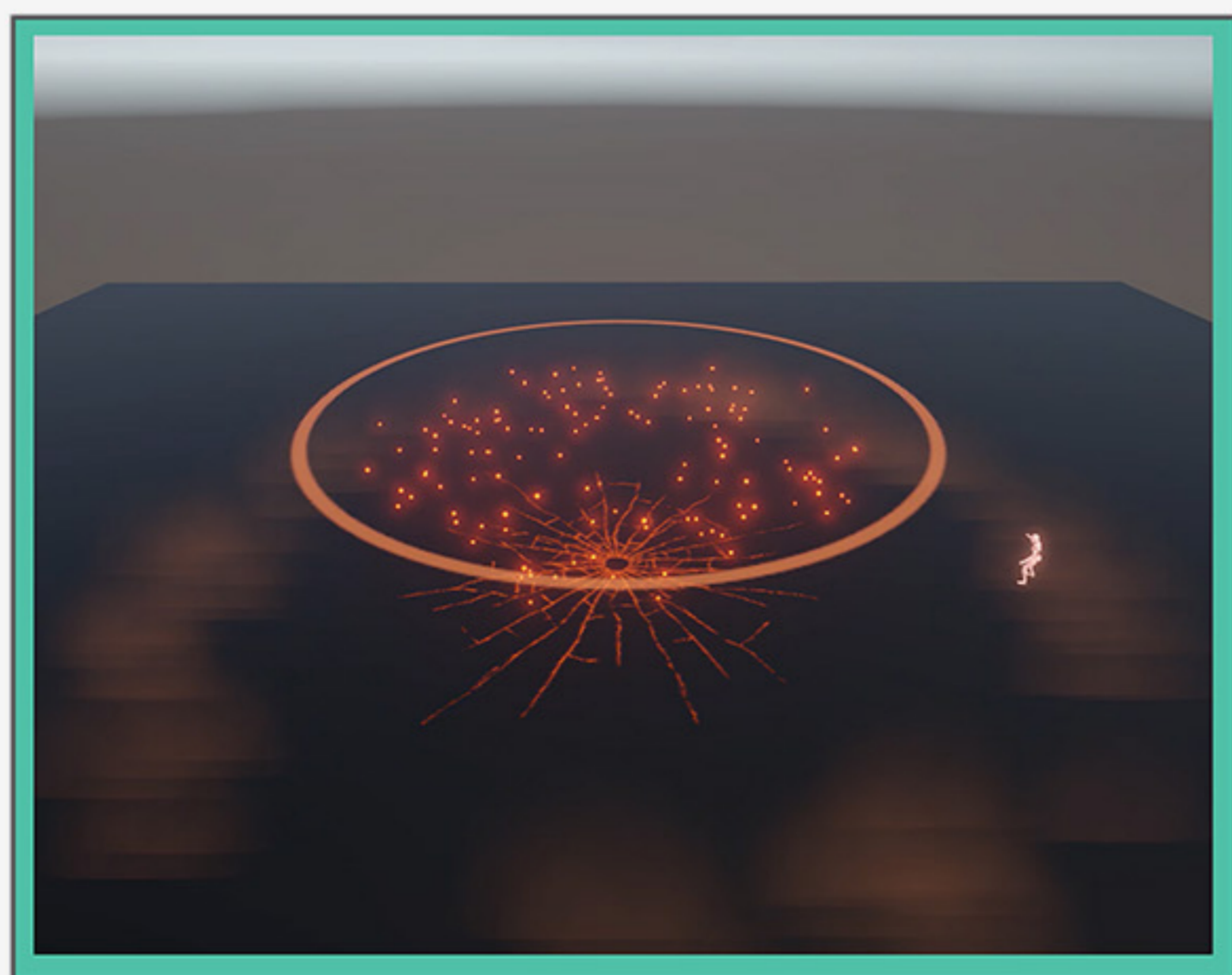
爆発した瞬間に出る衝撃波をつけました。

3



爆発した後にランダムな大きさとスピードの煙を発生させています。また、煙も減速をさせているので、最初早くて後にだんだんと遅くなって消えていくように作成しました。

4



爆発が消えたら地面に割れ目を付けて、そこから炎の粒子を発生させるようにしました。

個人制作

炎エフェクト

制作時間 : 約3時間半

使用ソフト  unity  Ps  M
MAYA



テクスチャアニメーションで炎を再現しました。中心の明るい部分は丸いテクスチャを白色で発光させて作っています。

シェーダーグラフで炎の周りが揺らめくように制作しています。

ゲーム制作

ゲーム制作

制作期間 : 3か月

使用ソフト   



こちらはチームを組んで制作した作品になります。
ゲーム内容はワイナリーをステージに汚れているスライムたちをクマさんがきれいにしていくゲームになります。
プレイ人数は1人で、コンシューマー
ゲームジャンルはサーチアンドデストロイとなっています。
自分は、全エフェクトの制作と動画撮影を担当しました。

敵キャラのエフェクト

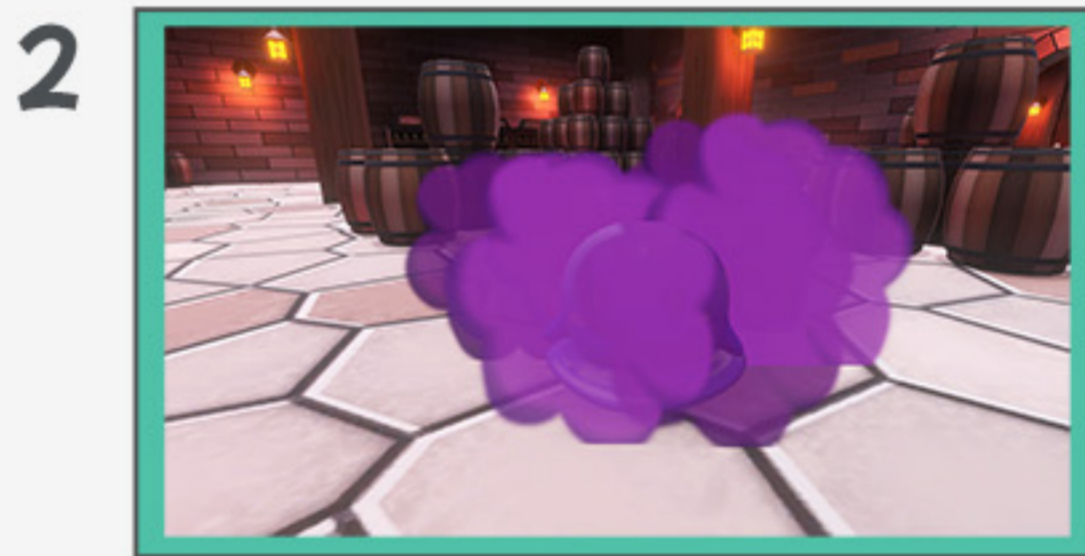
制作時間：約9時間

使用ソフト   

・状態エフェクト



・変身エフェクト



動画QRコード



こちらのゲームのエフェクトでは、世界観が「カワイイ」だったので、しっかり世界観に合うように制作しました。また、一目で状態や変化が分かるように意識して制作しました。

プレイヤーキャラのエフェクト

制作時間：約9時間

使用ソフト   

・攻撃エフェクト



爽快感を重視して制作しました。波が前方に進んでいるように見せるために、シェーダーを使用して白波を付けて見ました。



動画QRコード



背景動画/紹介動画

制作時間 : 約7時間

使用ソフト  unity  Ps  M
MAYA



タイトルとステージ選択画面の背景動画を担当しました。
エフェクトをどこで発生させるかや、キャラクターを配置する際なるべく他のUIなどに被らないように気にしながら作りました。
また、遊び心を加えて見ている人が面白いと感じられるようにしたいと思いつながり制作しました。

動画QRコード



バリアエフェクト

制作時間 : 約1時間半

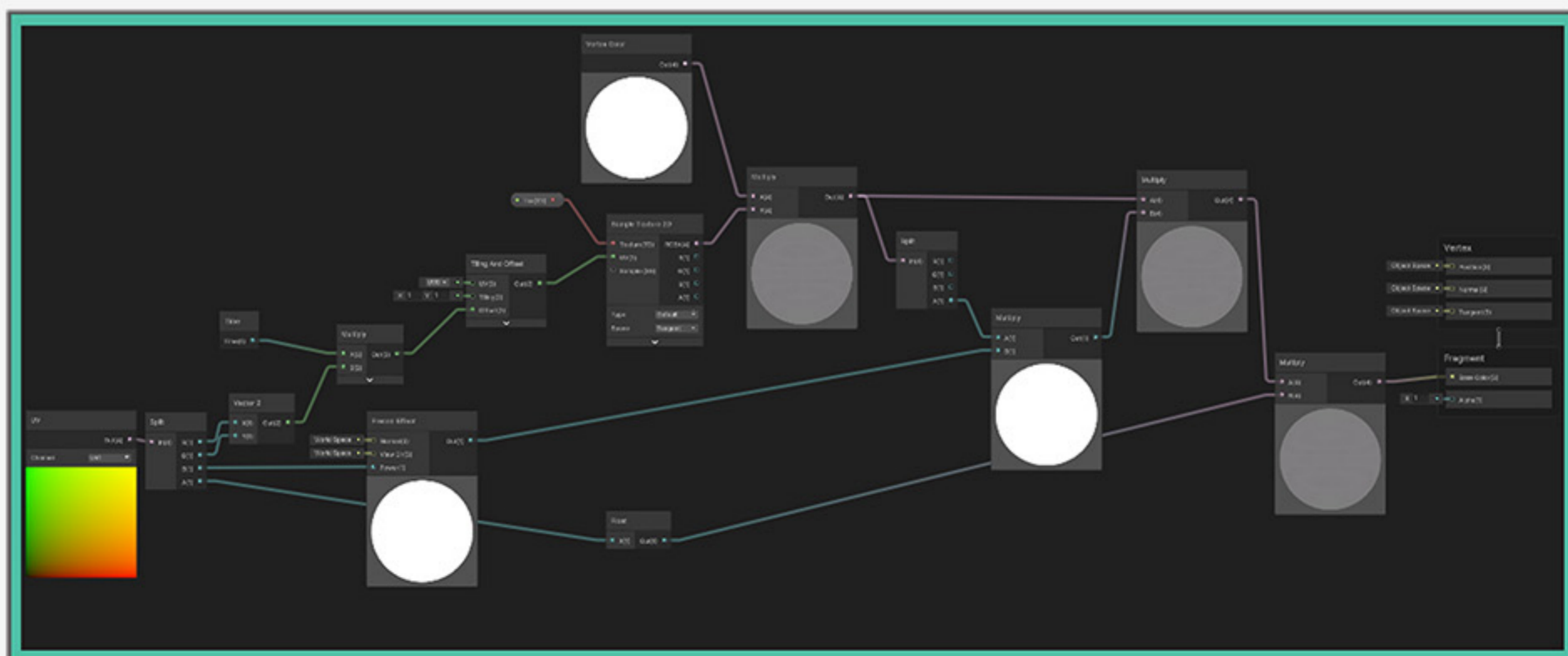
使用ソフト   



動画QRコード



この制作ではシェーダーグラフやパーティクルシステムにある
カスタムデータを学ぶために、制作しました。

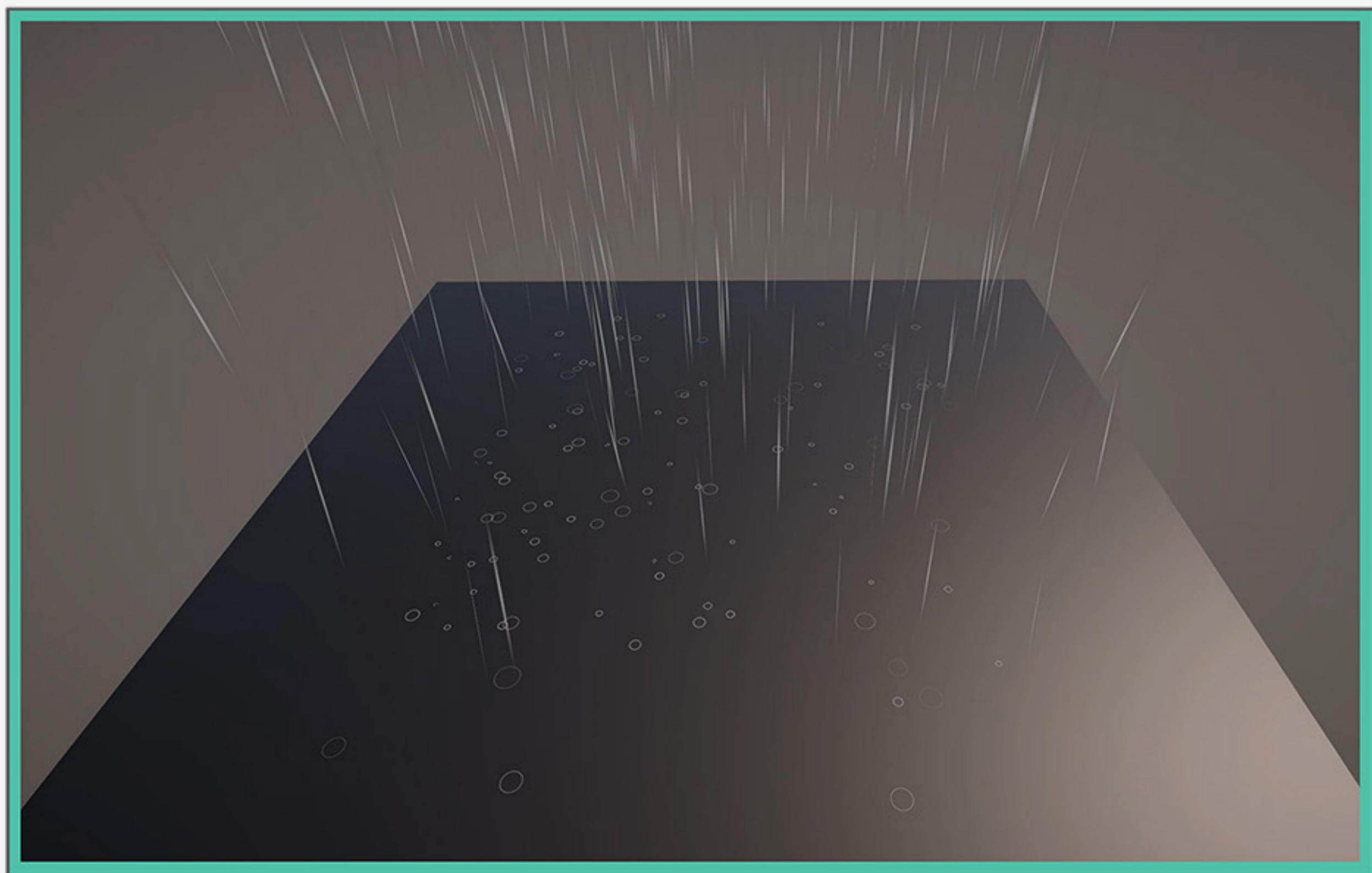


習作

雨のエフェクト

制作時間：約45分

使用ソフト  unity 



自然系のエフェクトが作りたかったので制作しました。

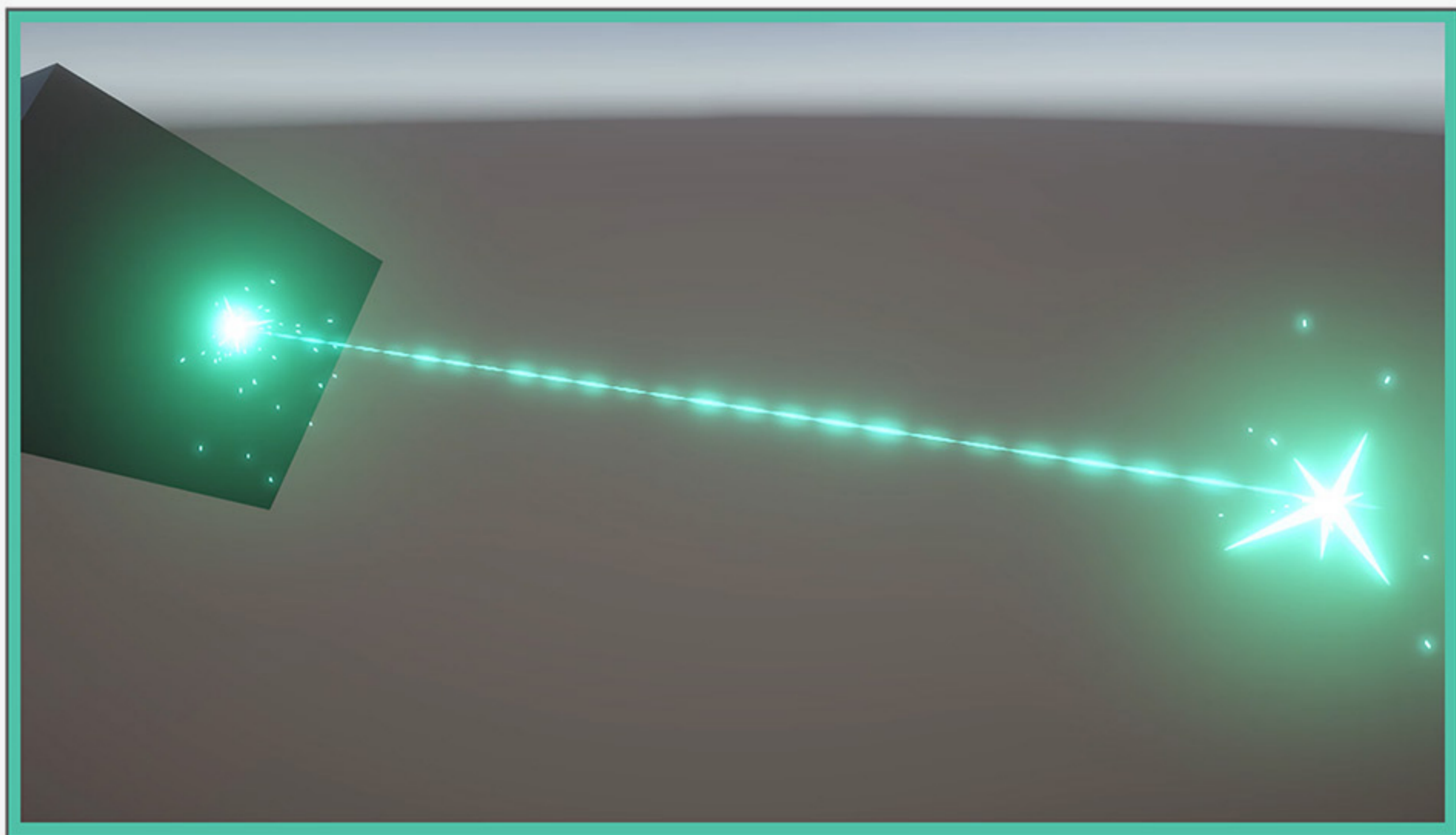
動画QRコード



レーザー光線

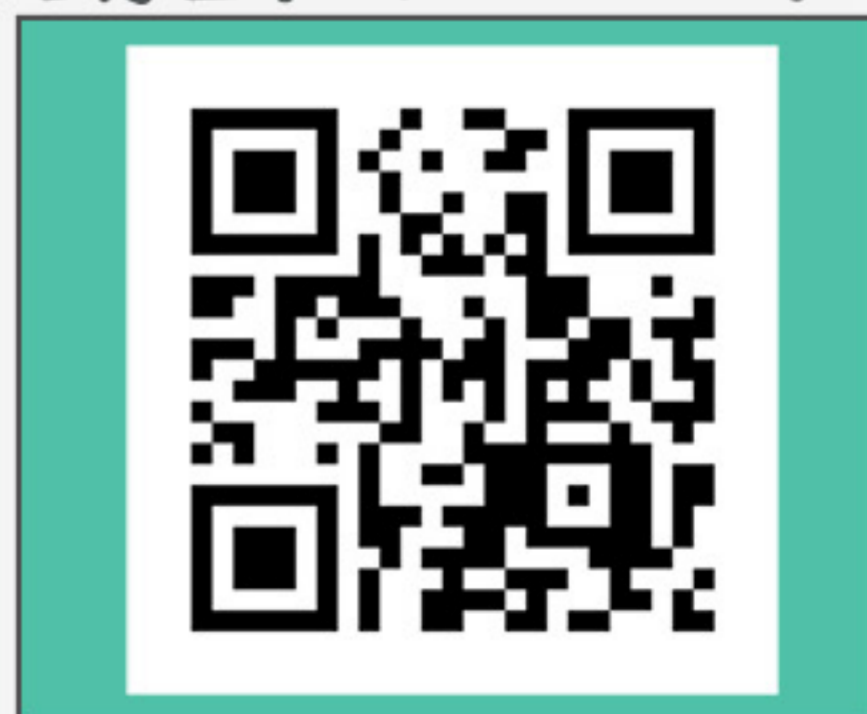
制作時間 : 約1時間

使用ソフト  unity  Ps



オブジェクトにエフェクトが当たった時に別のエフェクトが発動する動作を作りたくてレーザー光線を制作しました。

動画QRコード

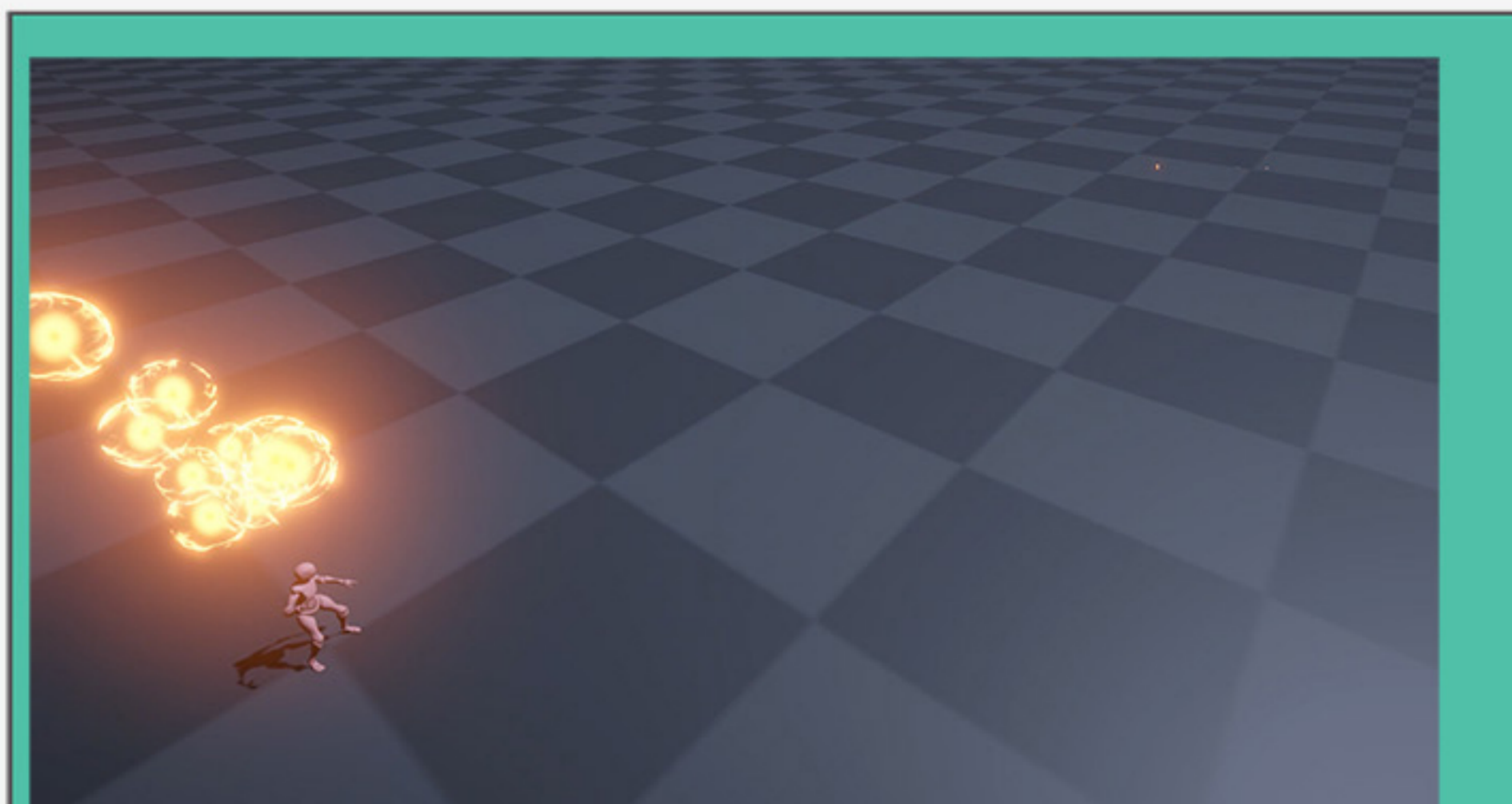


攻撃エフェクト

制作時間：約2時間

使用ソフト   

1



2



攻撃エフェクトのホーミング弾を作りたくて制作しました。

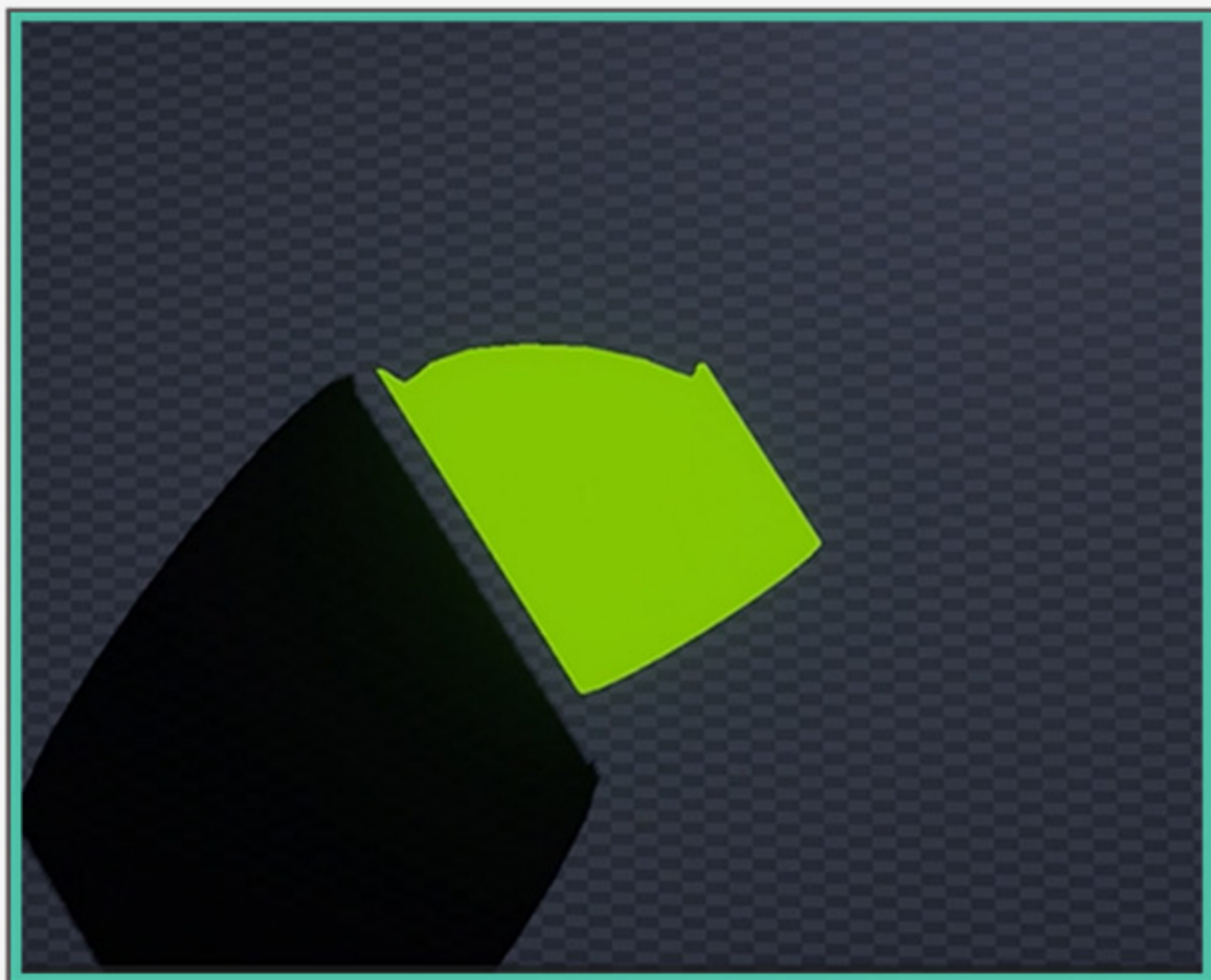
動画QRコード



水の動き

制作時間 : 約30分

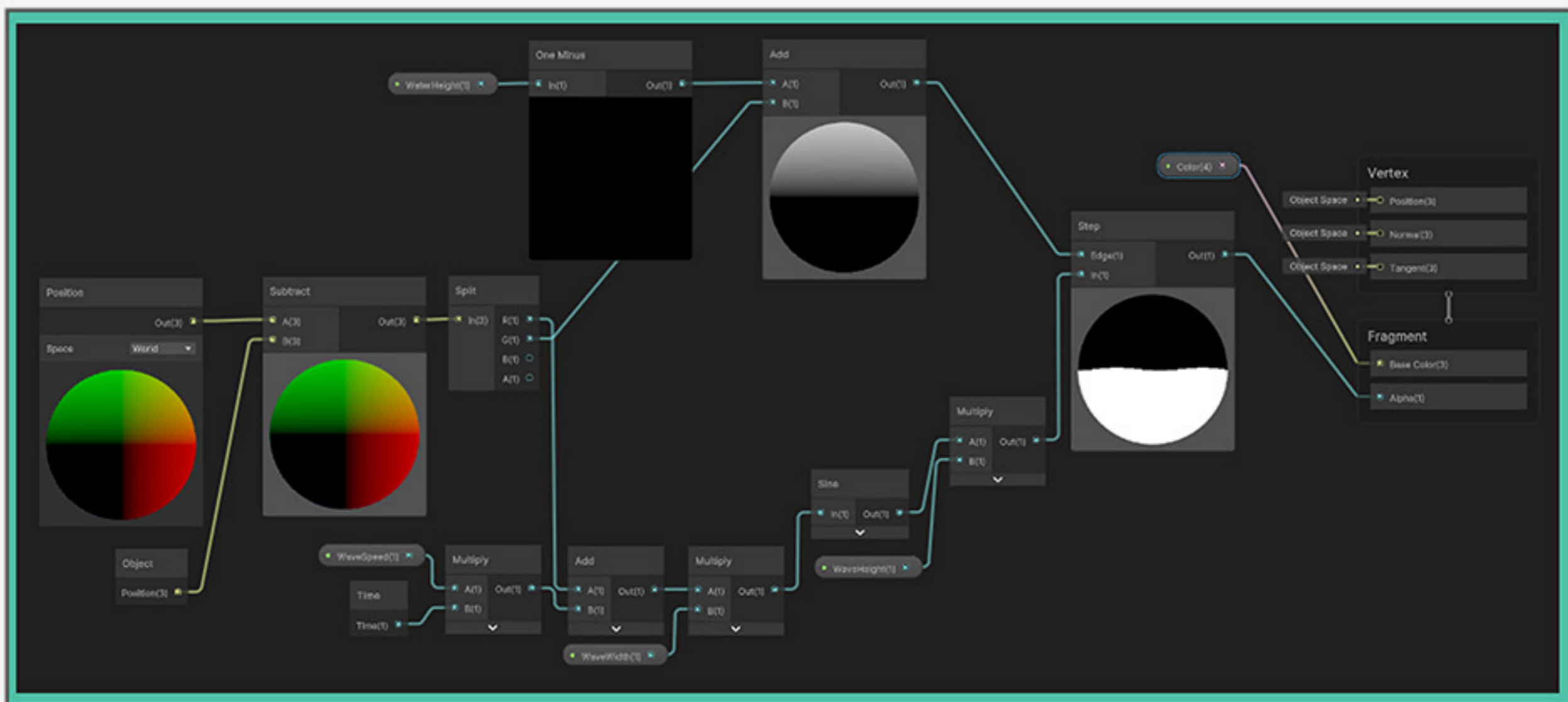
使用ソフト   



動画QRコード



シェーダーグラフのみでエフェクトを作りたくて制作しました。



水属性の爆発

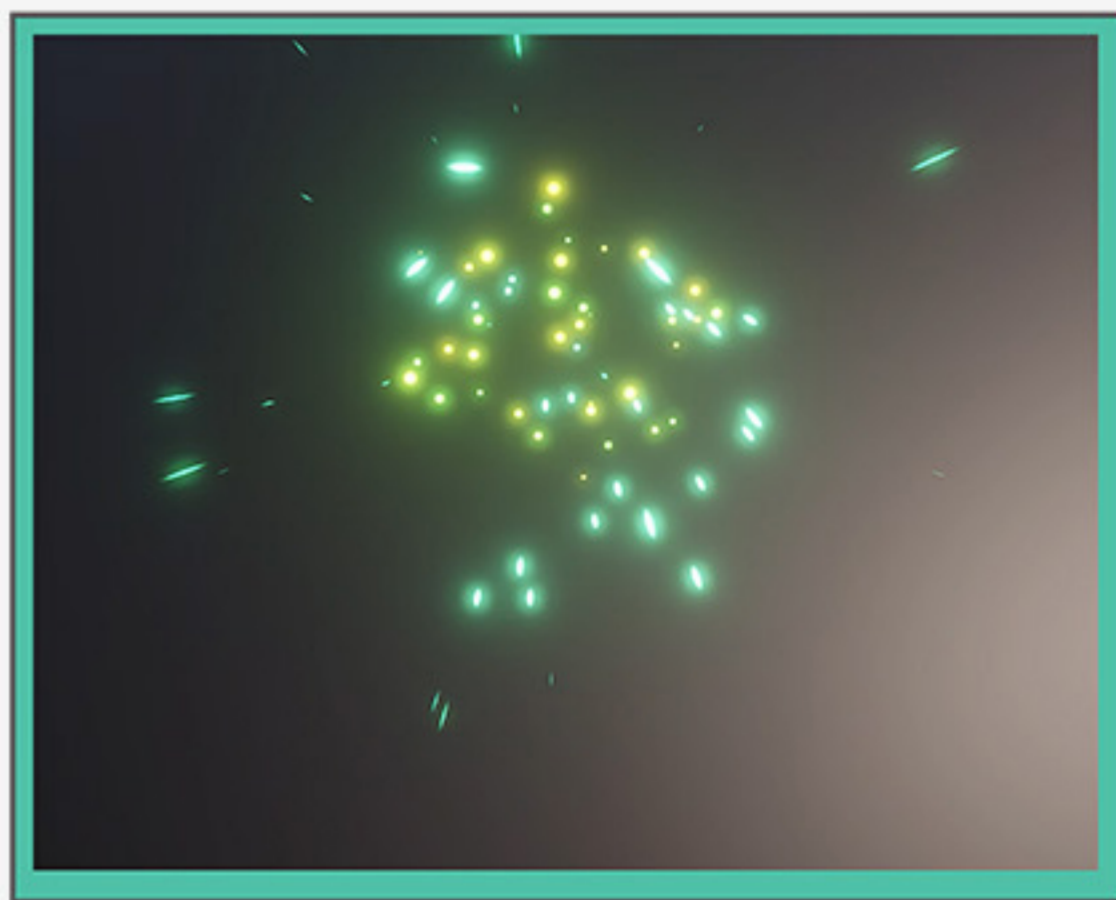
制作時間 : 約1時間半

使用ソフト  

1



2



少し特殊な爆発を作りたいかったので水属性の爆発を制作しました。

3



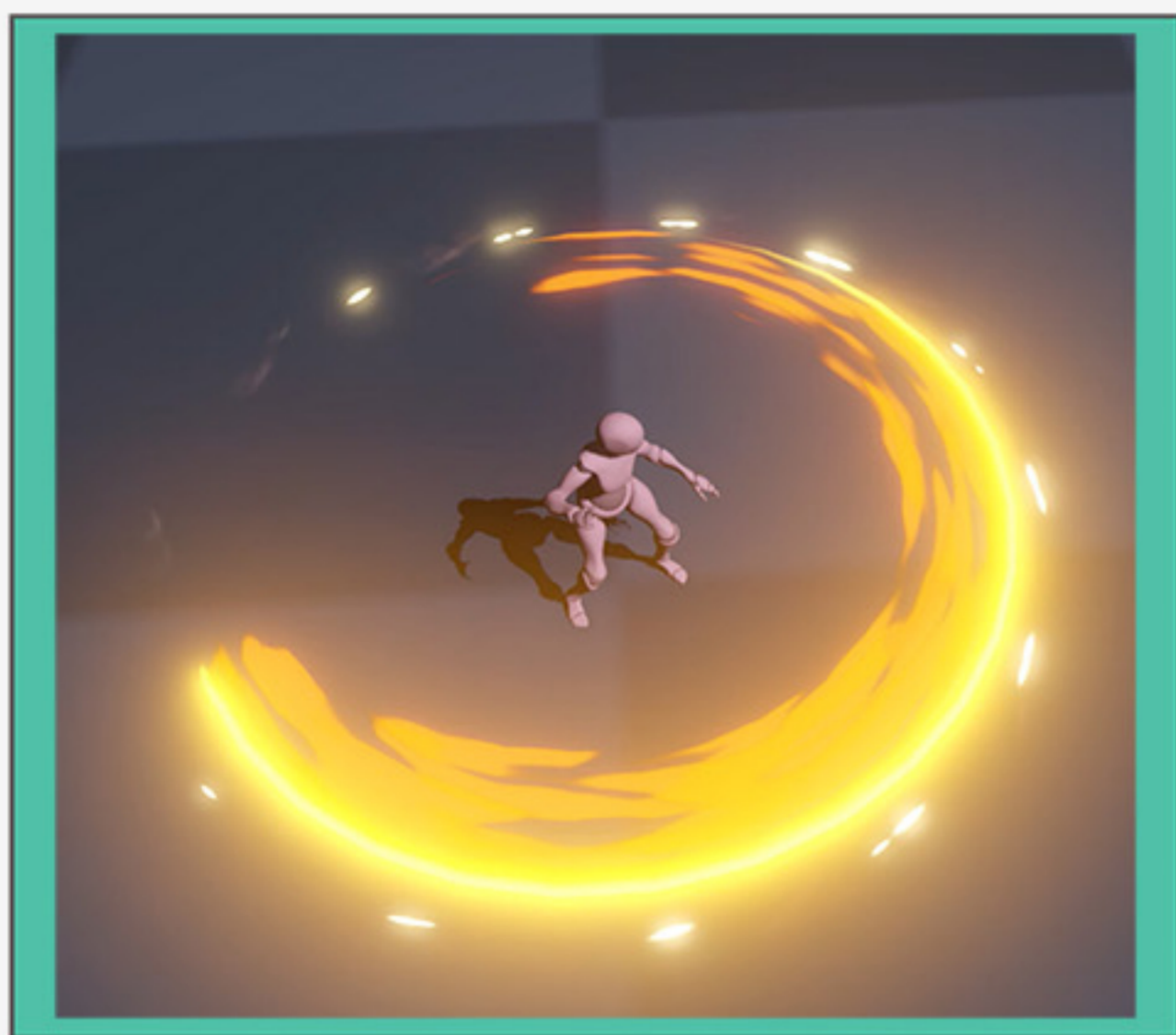
動画QRコード



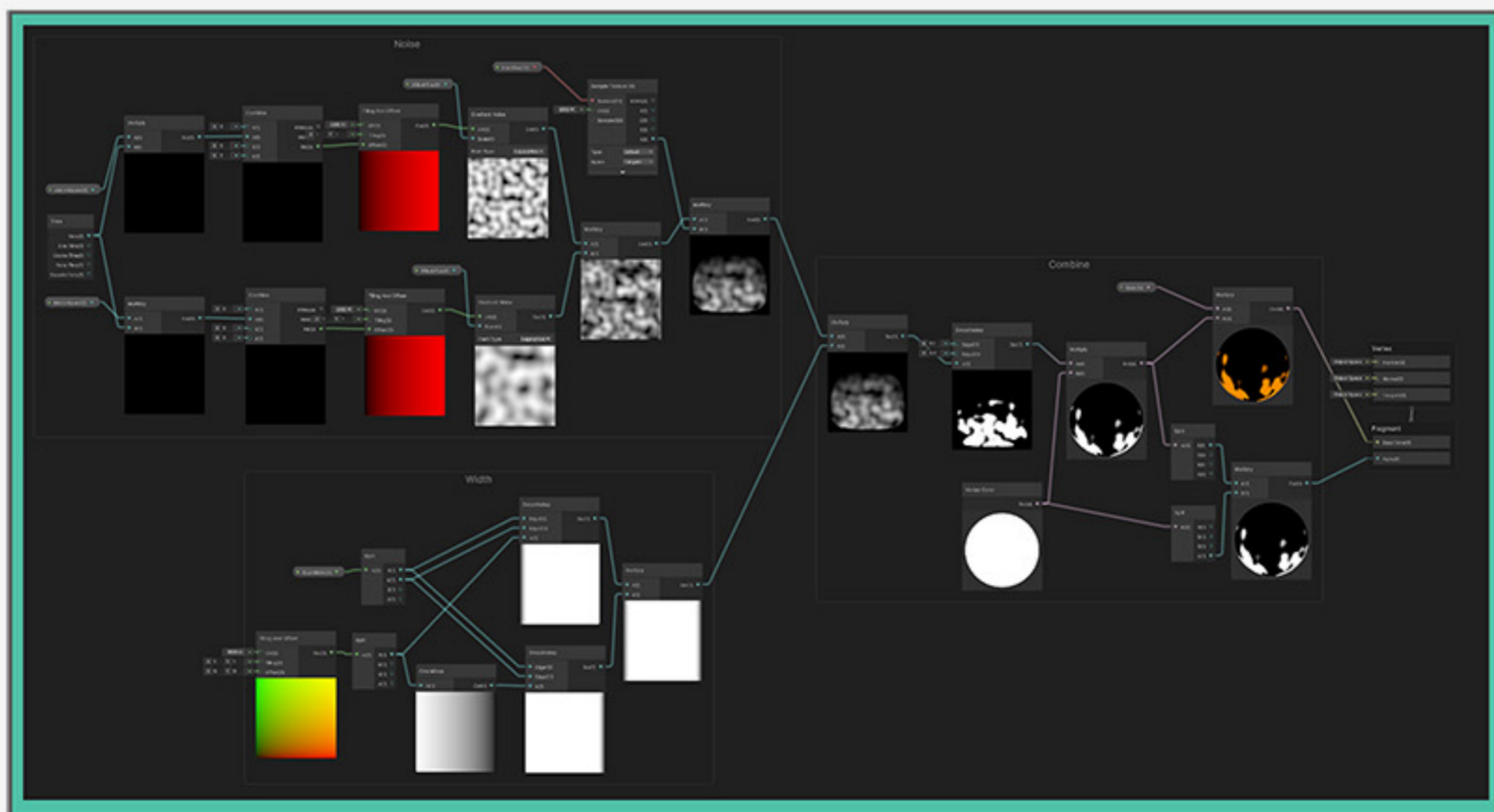
スラッシュエフェクト

制作時間 : 約2時間

使用ソフト   



動画QRコード



シェーダーを使って炎のような表現をしました。
周りの火花などに発光感を付けました。

制作時間 : 約1時間 スラッシュエフェクト発展型 使用ソフト



以前制作したスラッシュエフェクトの発展型になります。
なので、シェーダーグラフなどの素材の部分はそのまま利用しています。

動画QRコード

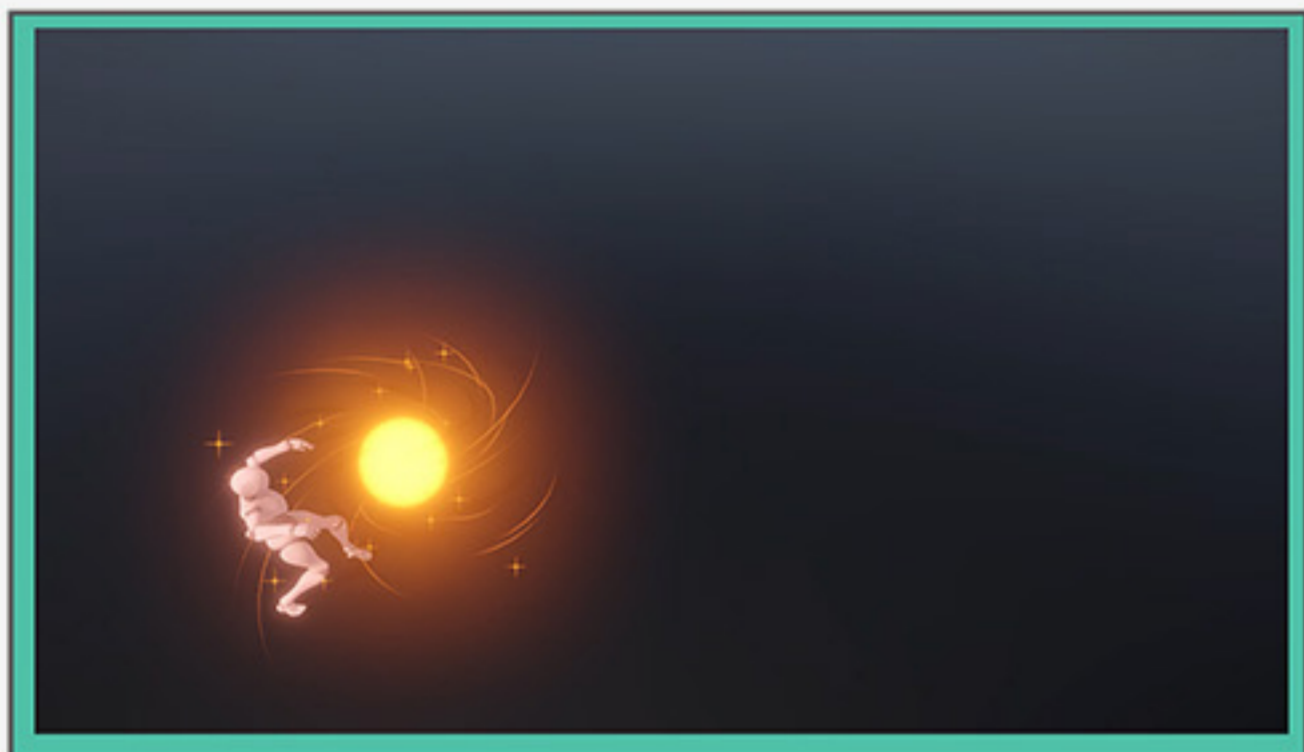


遠距離攻撃エフェクト

制作時間：約4時間

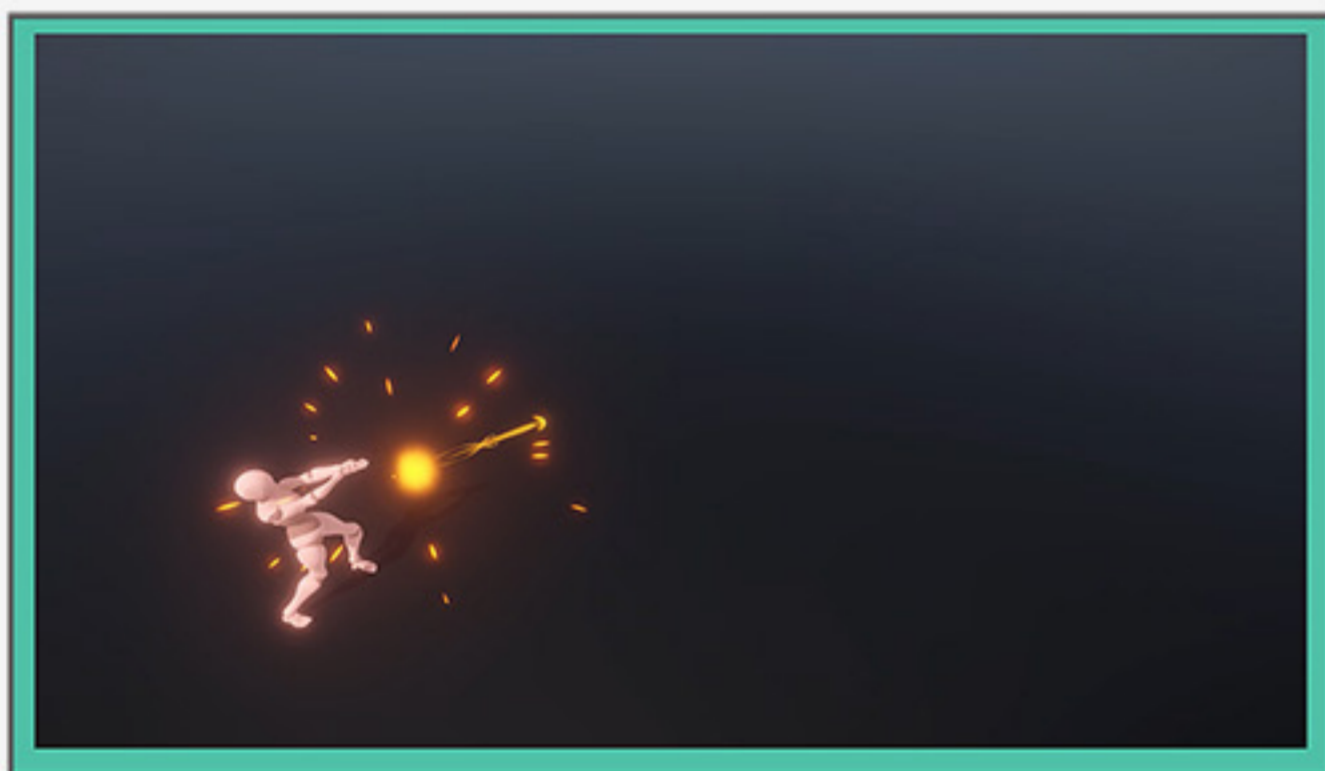
使用ソフト   

1



モーションの動きに合わせてエフェクトを発生したかったので制作しました。

2



動画QRコード



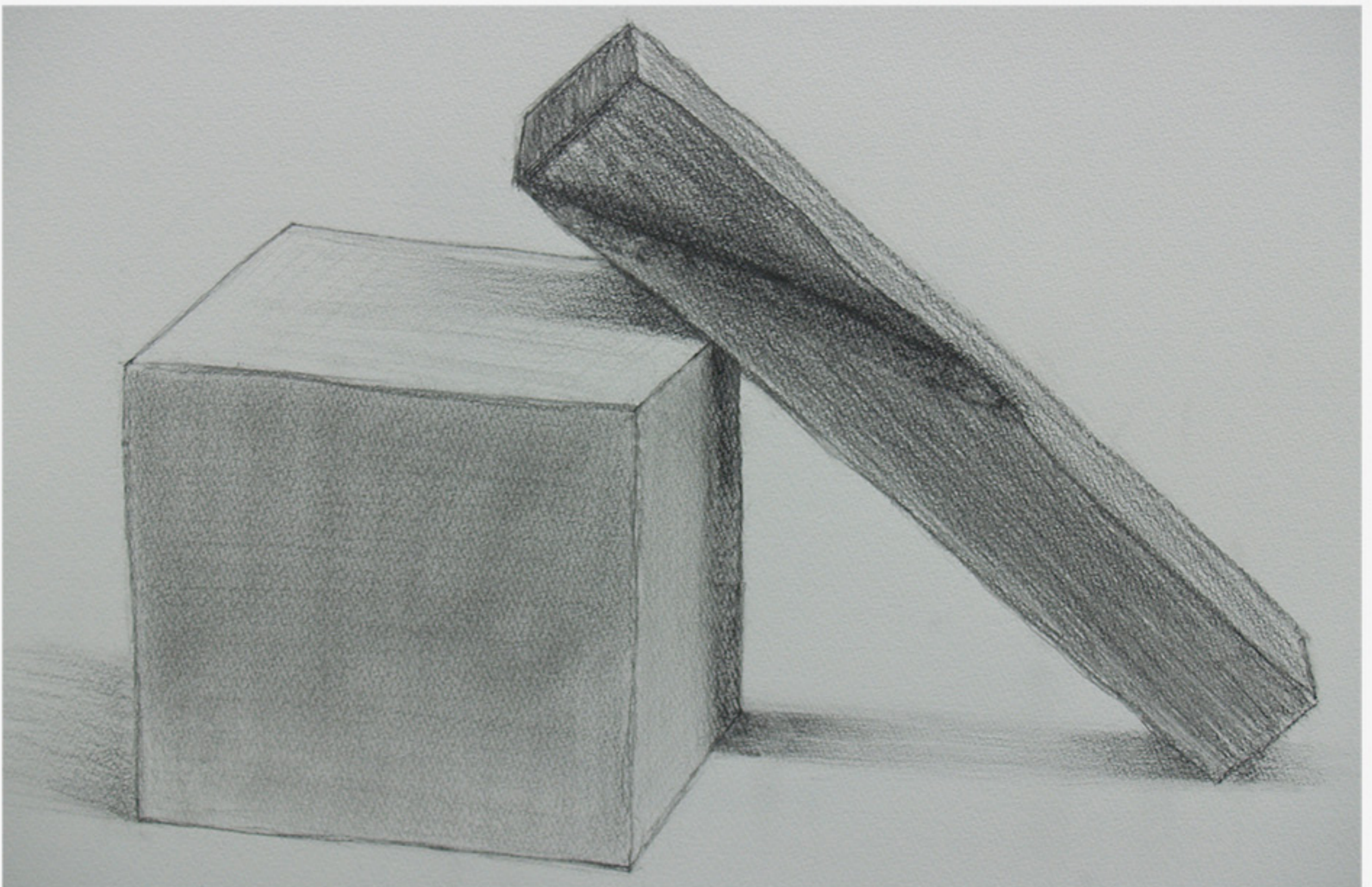
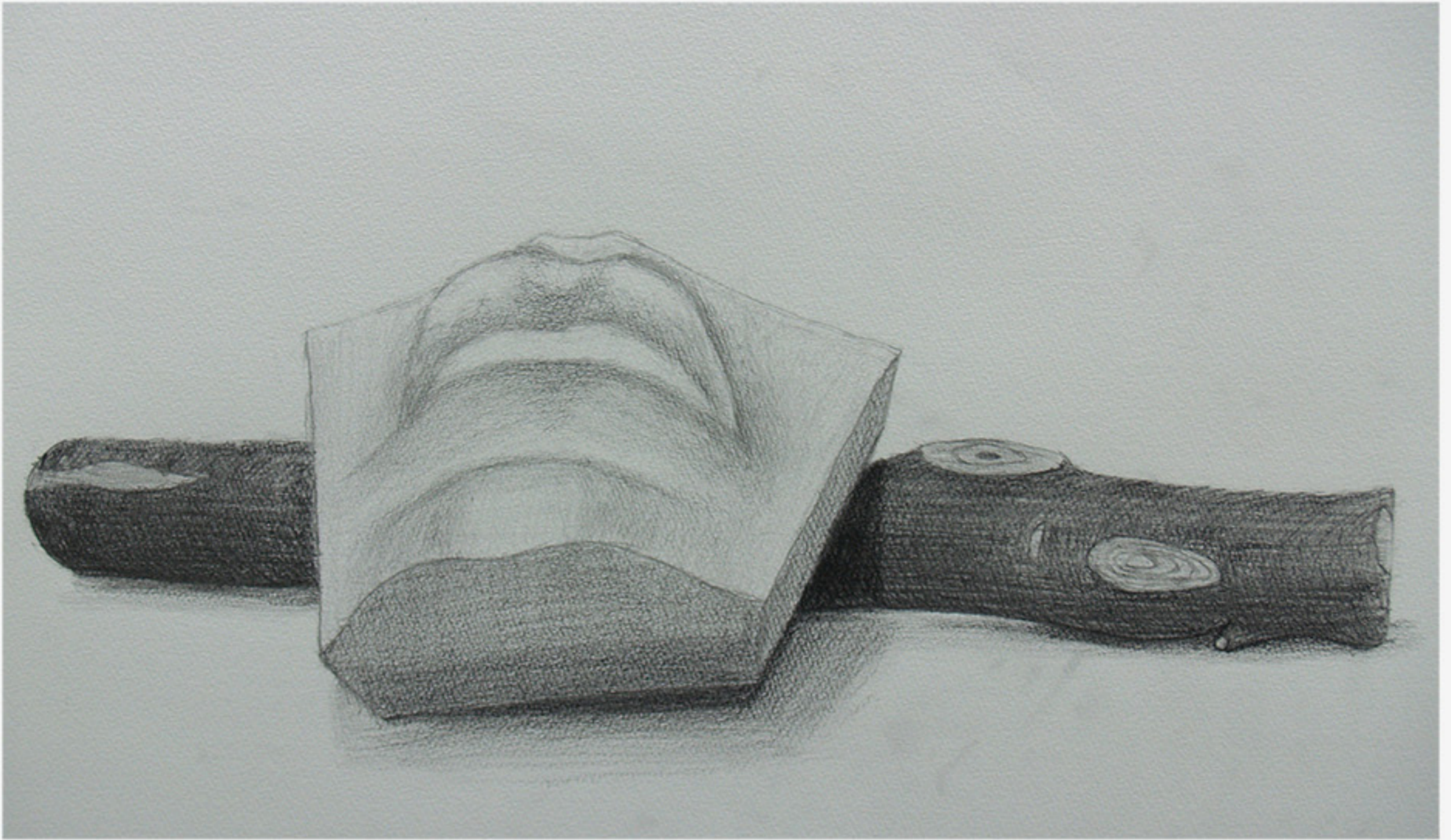
3



制作時間 : 8時間

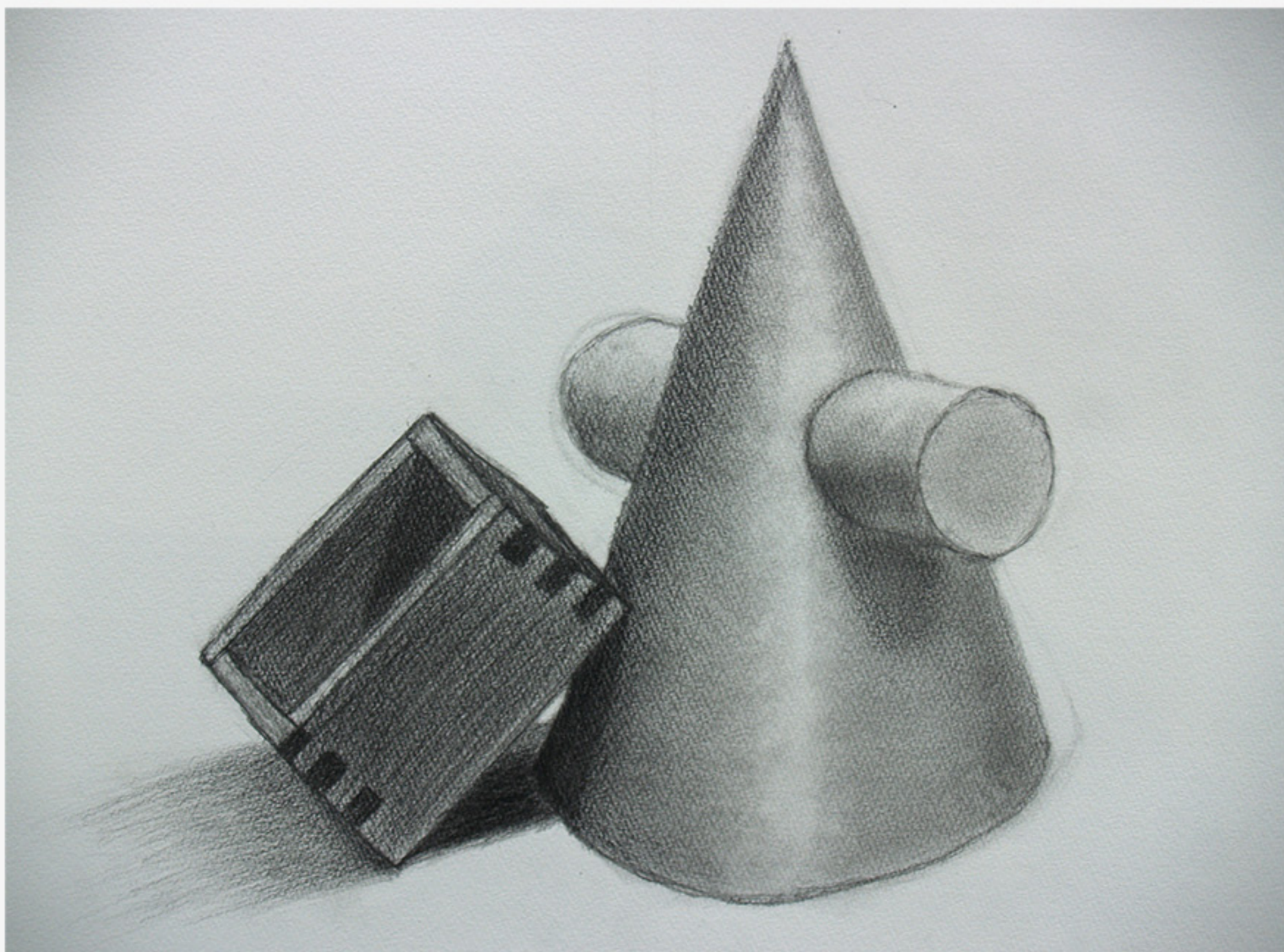


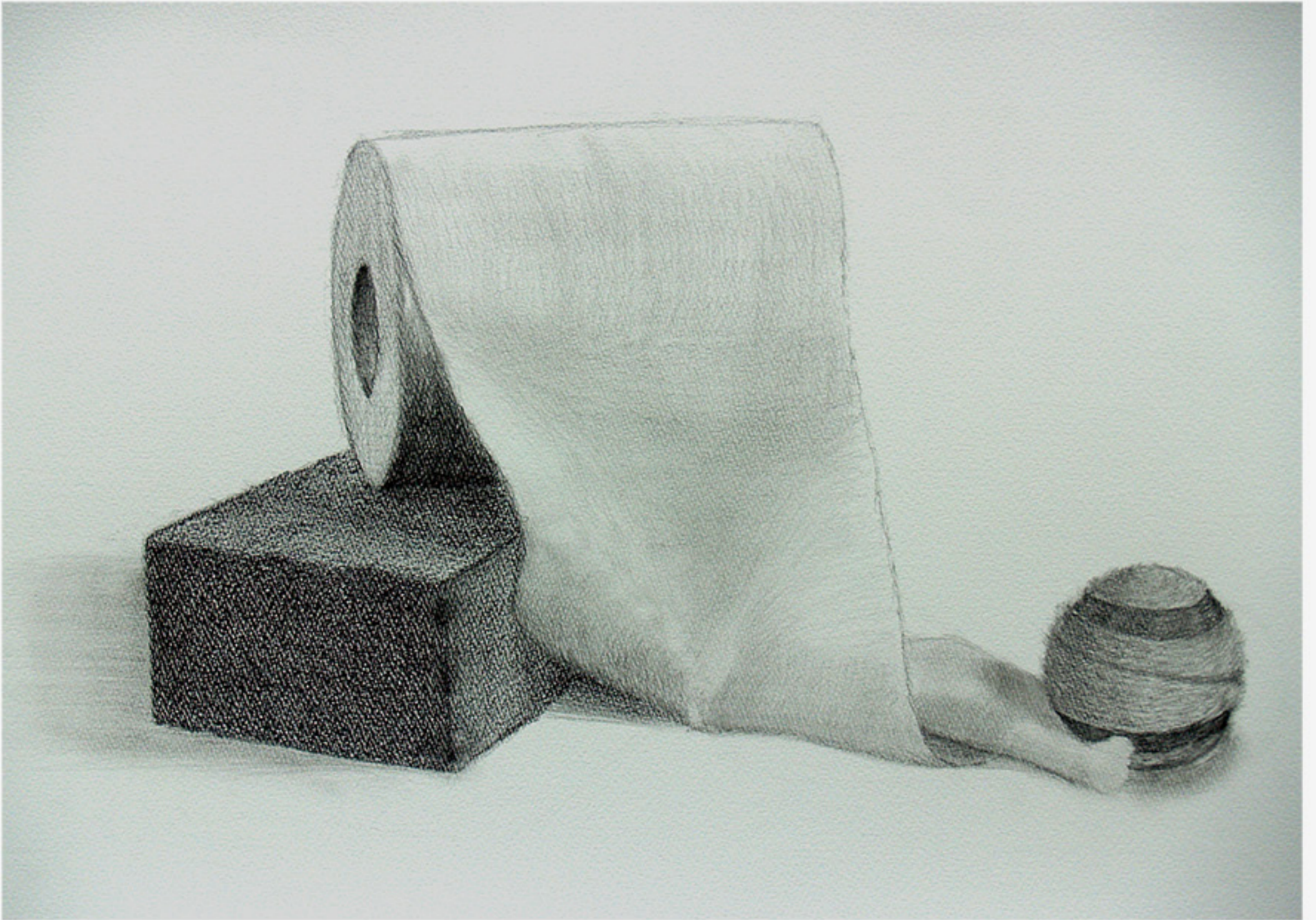
制作時間 : 8時間

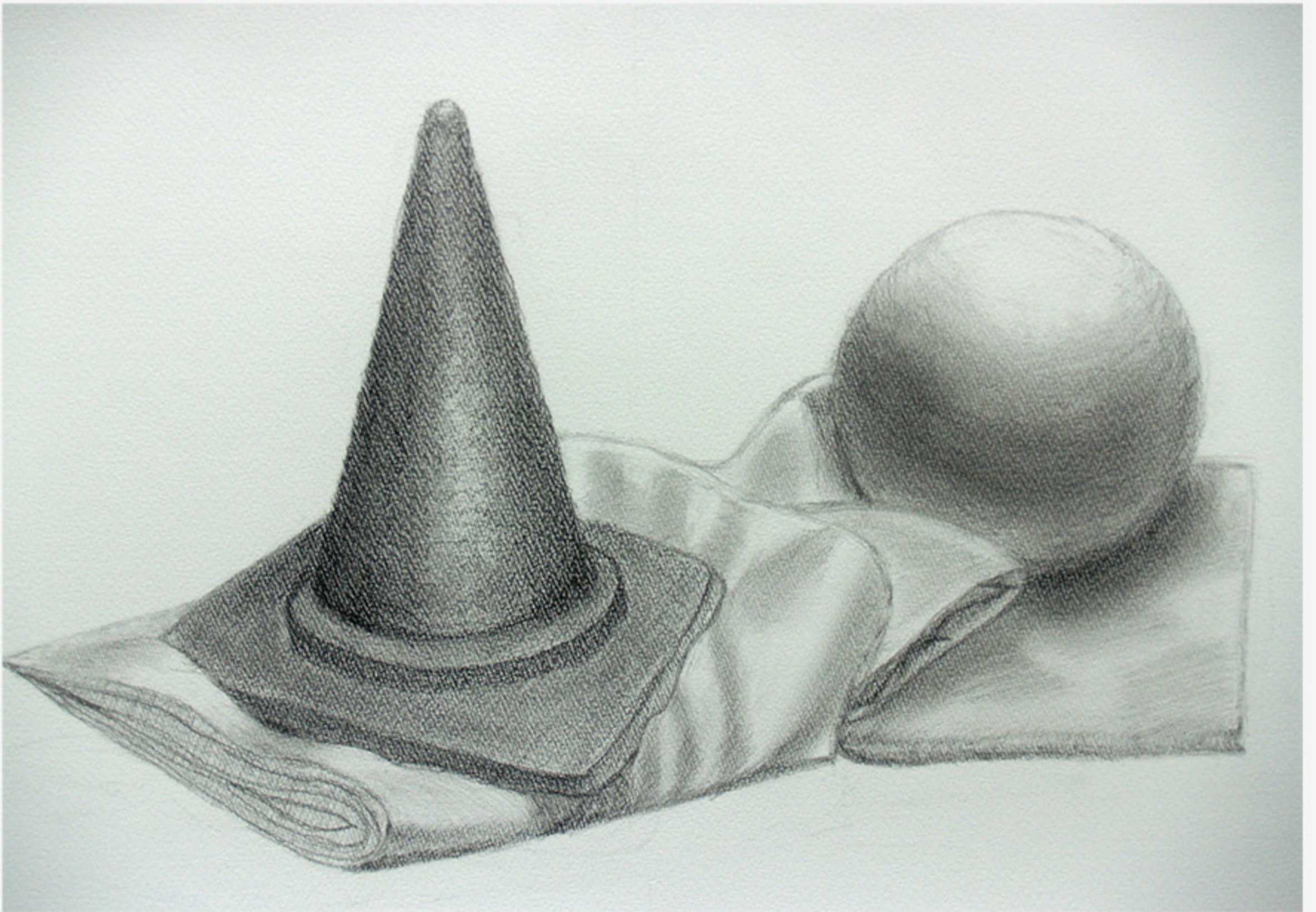


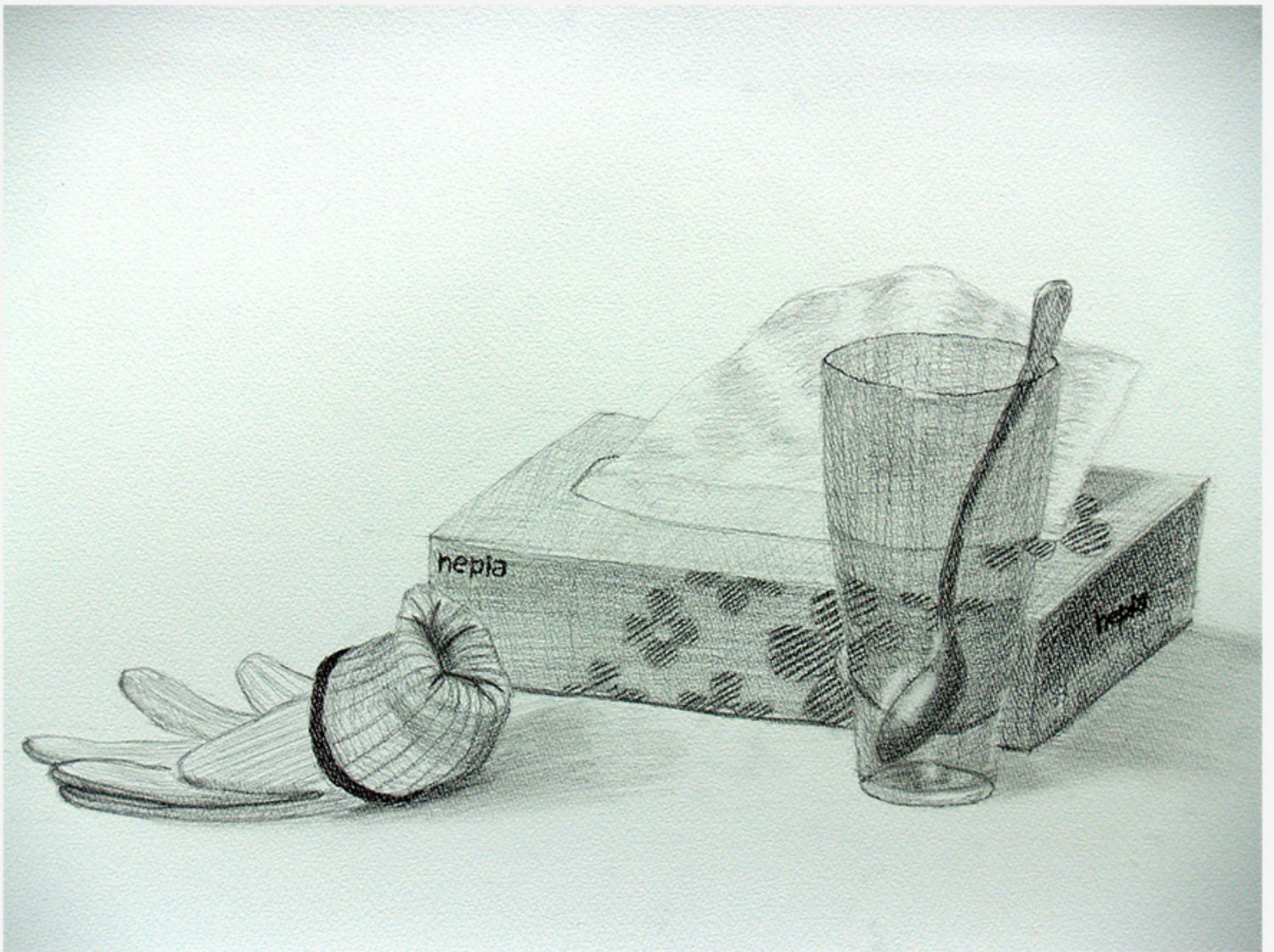
制作時間 : 8時間











制作時間 : 8時間

