

# PORTFOLIO



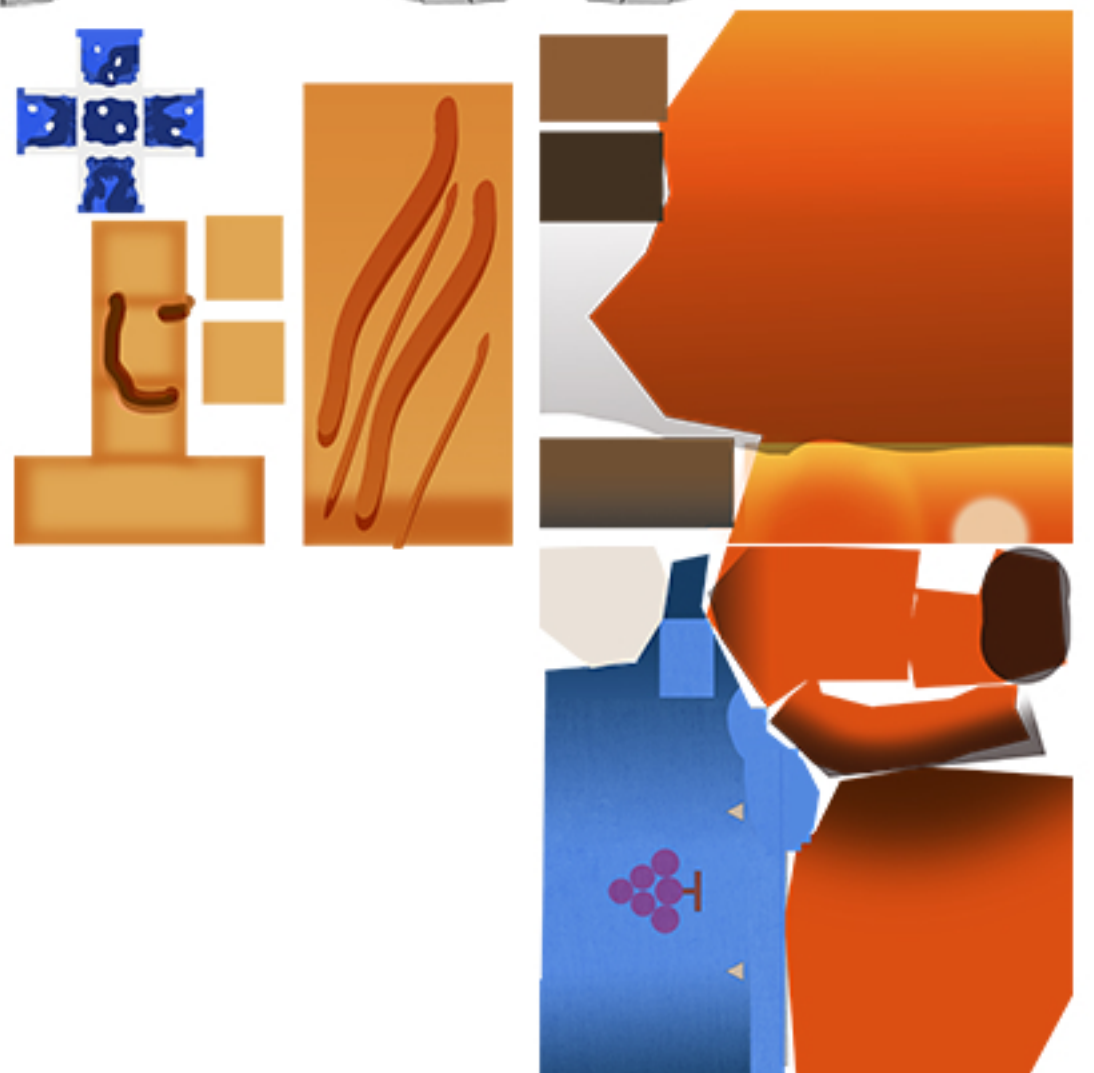
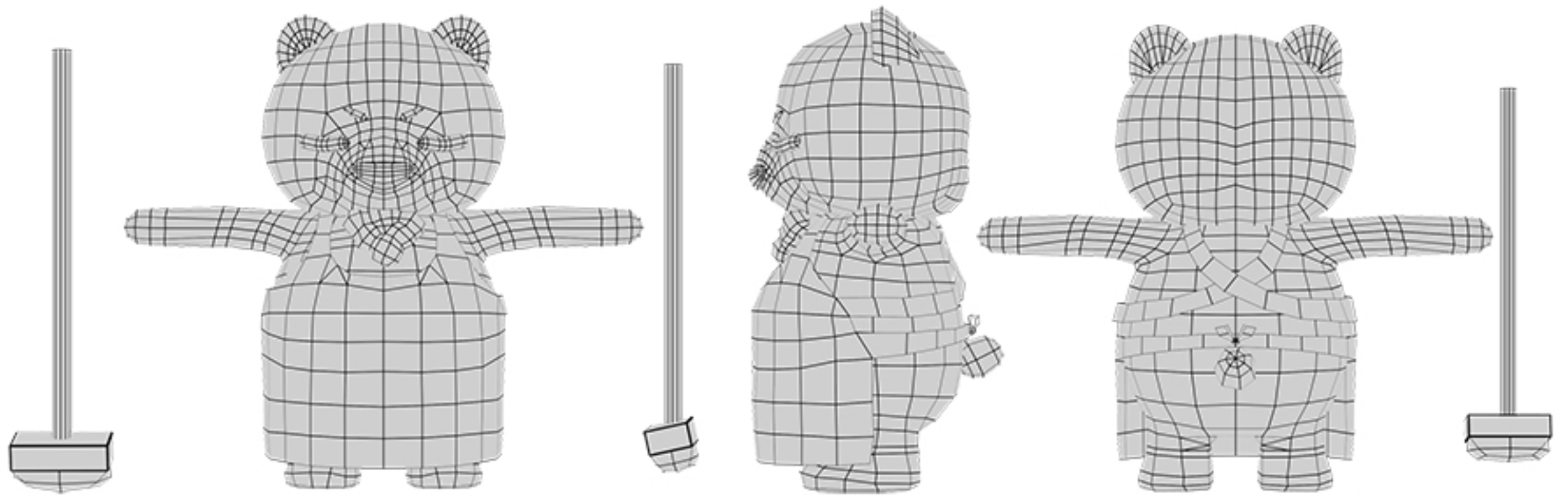
総合学園ヒューマンアカデミー横浜校  
ゲームカレッジ CGデザイナー専攻2年

佐藤 光



# 3Dモデリング

## くまさん



制作日 2023/11/19  
制作時間 約100時間  
ポリゴン数 3709

クマのキャラクターを制作しました。  
何処から見ても形が崩れないよう制作しました。



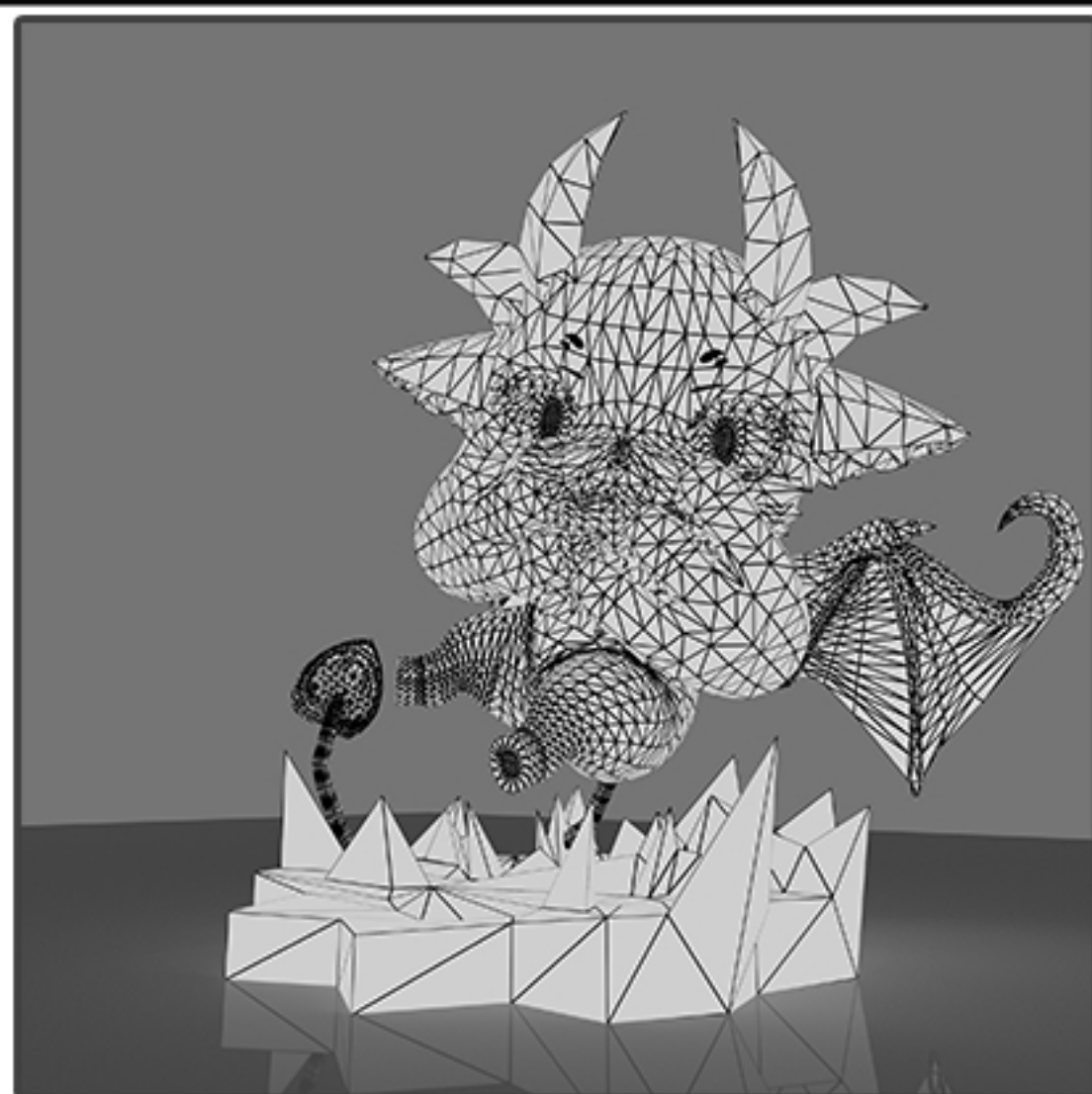
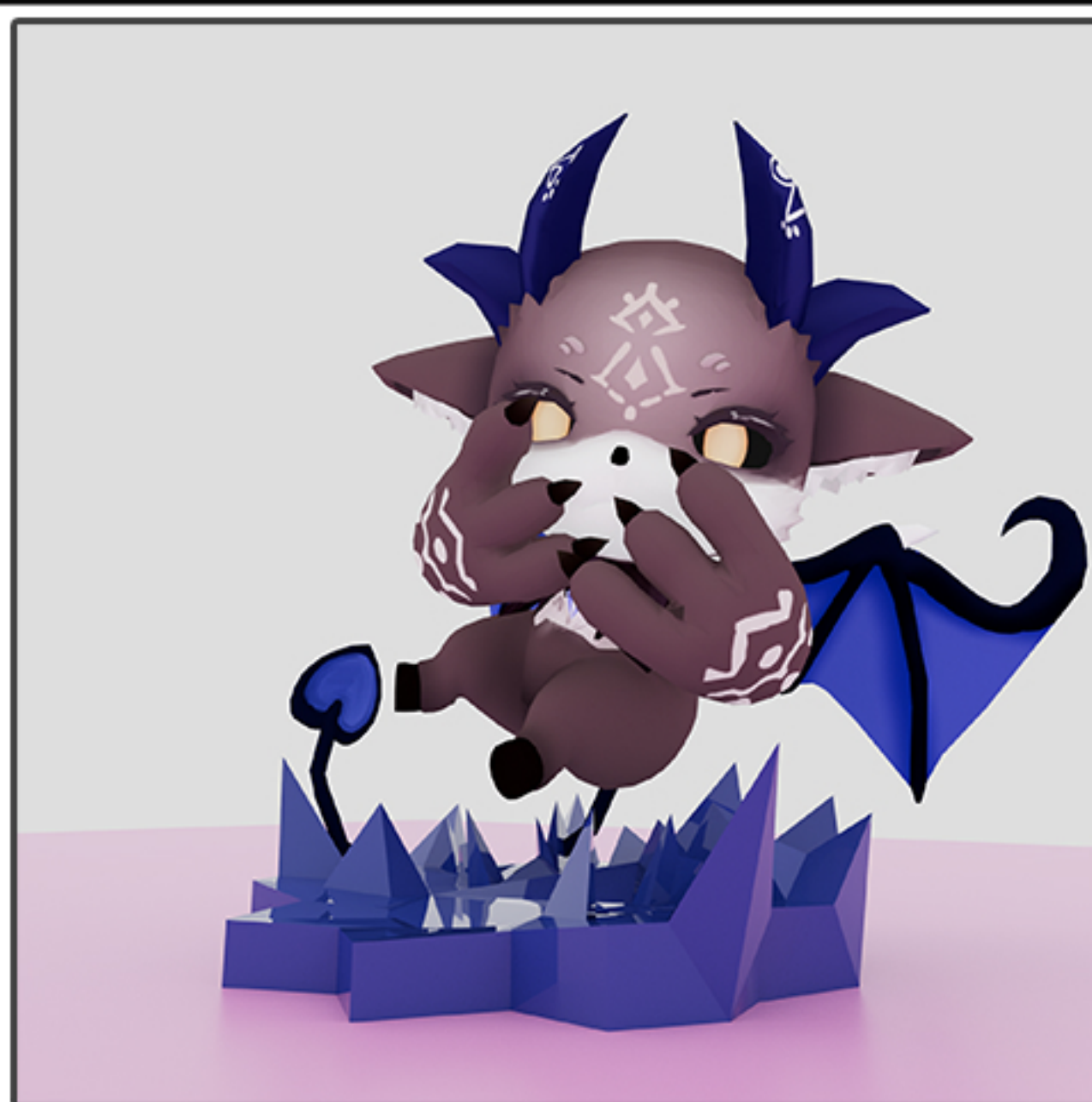






# 3Dモデリング

## でびでび・でびる



参考にした画像



制作日 2023/02/03  
制作時間 約100時間  
ポリゴン数 14231

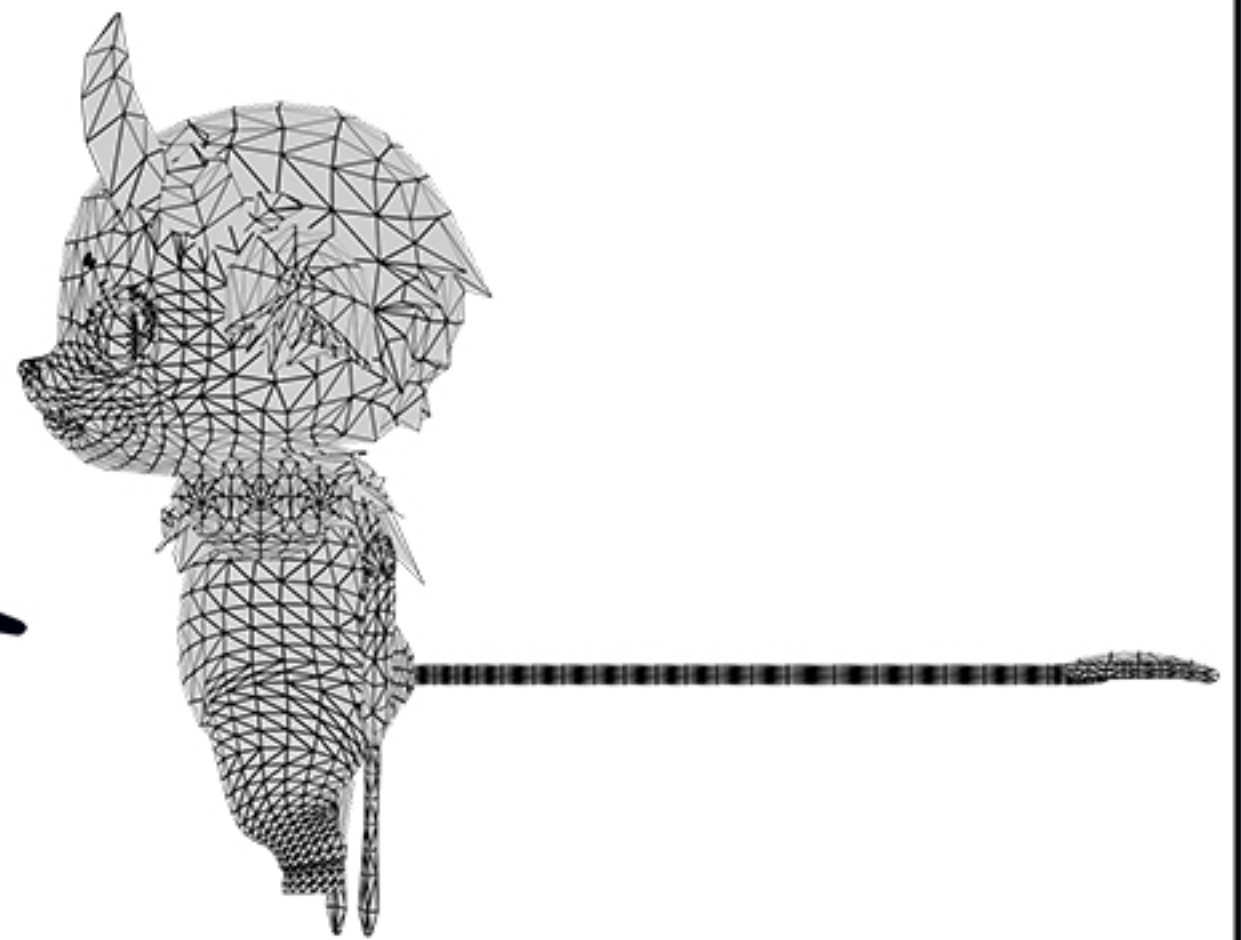
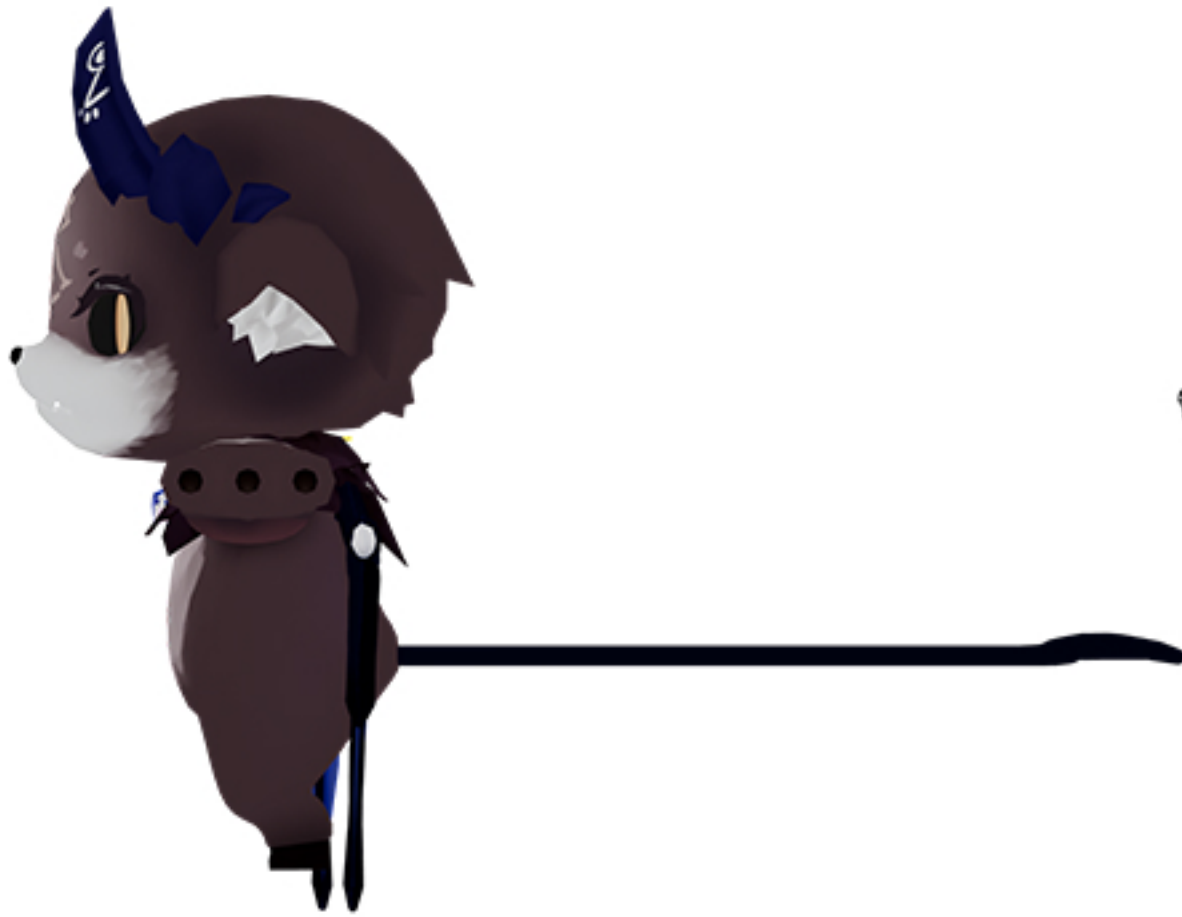
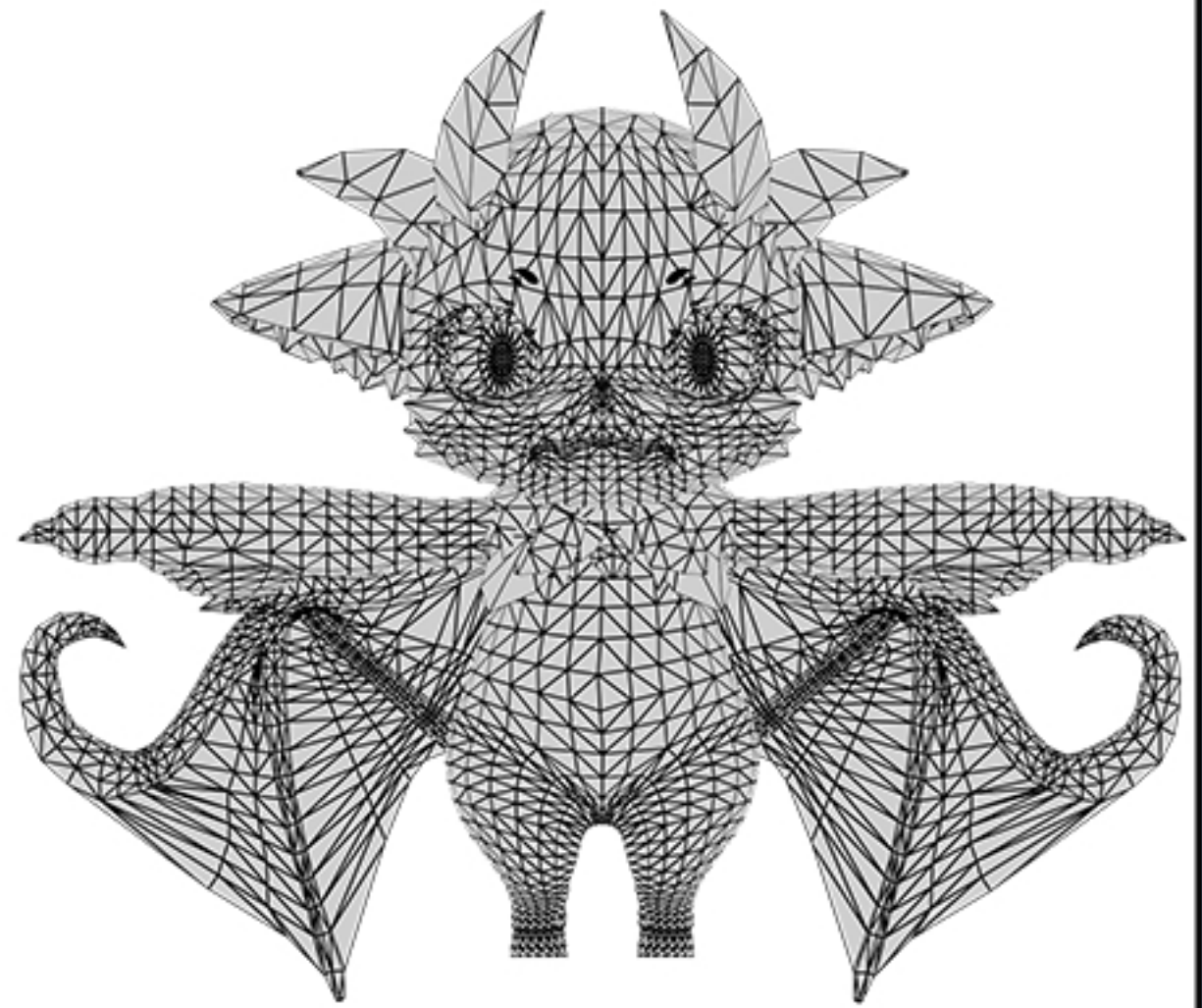
にじさんじ所属のVtuber、でびでび・でびるというキャラクターを再現して制作しました。



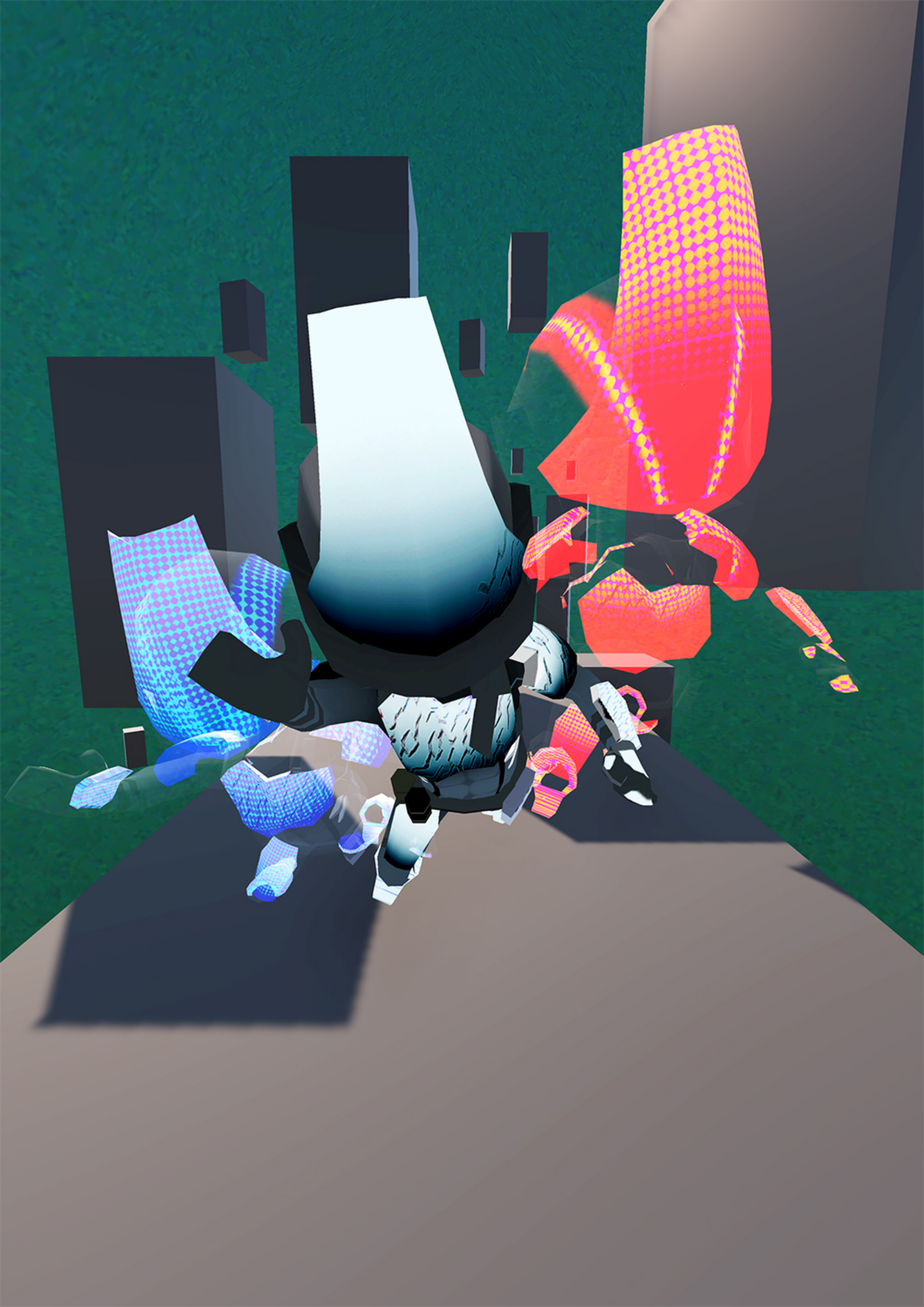


# 3Dモデリング

## でびでび・でびる



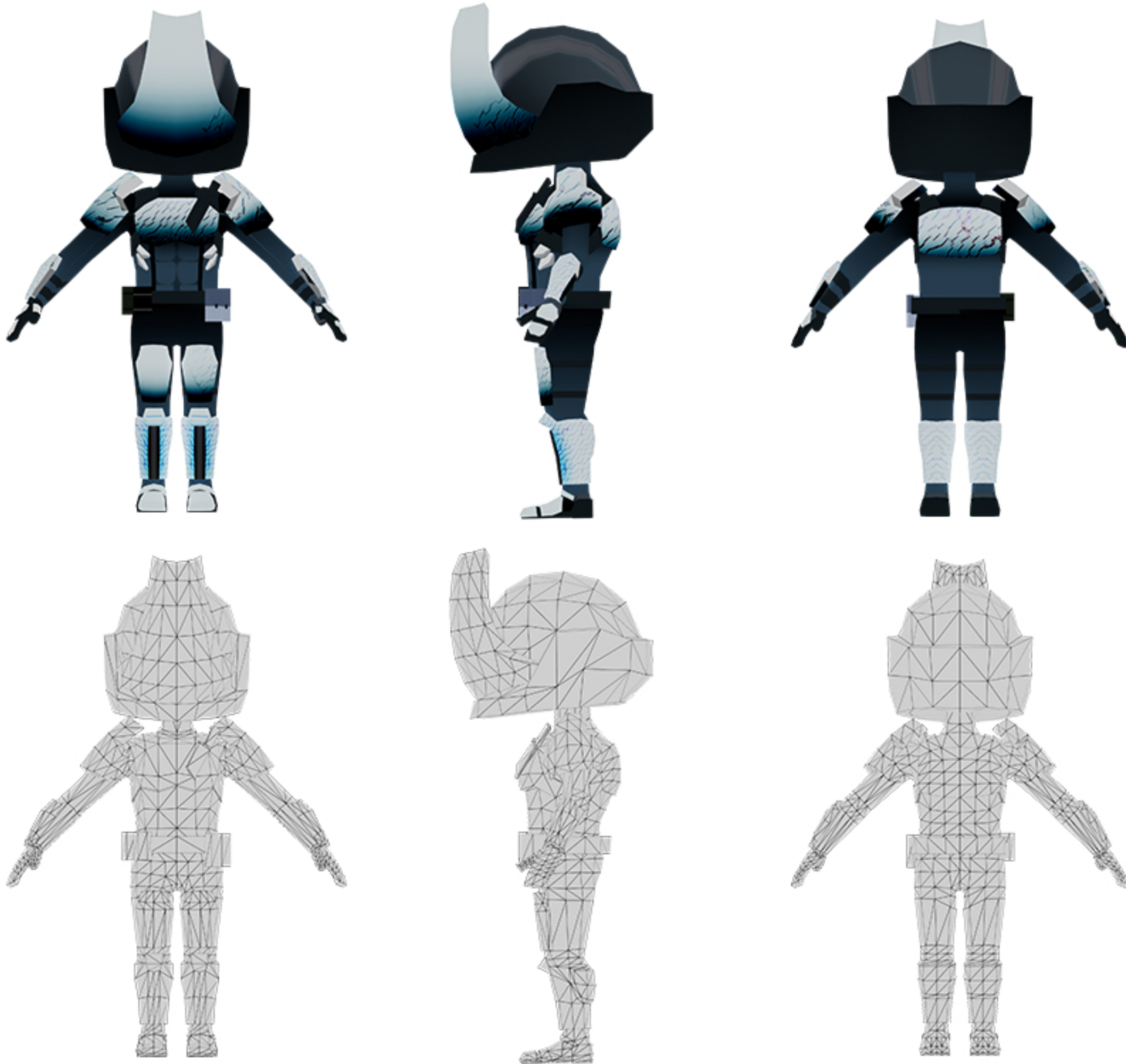






# 3Dモデリング

## 主人公



制作日 2023/04/17  
制作時間 約30時間  
ポリゴン数 3564

ゲーム制作で担当したキャラクターです。  
未来の装備のような雰囲気を出すことを意識して  
制作しました。



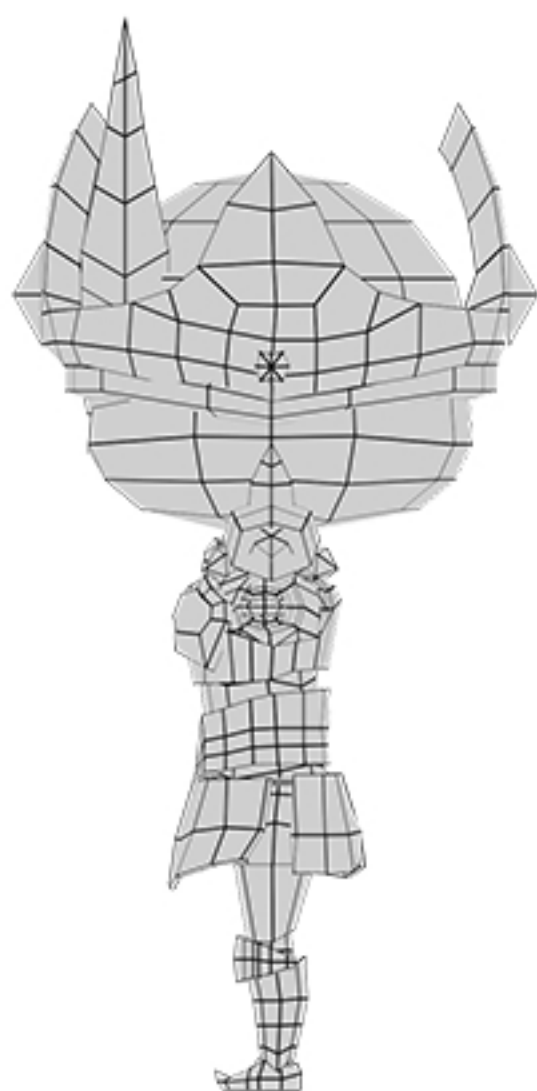
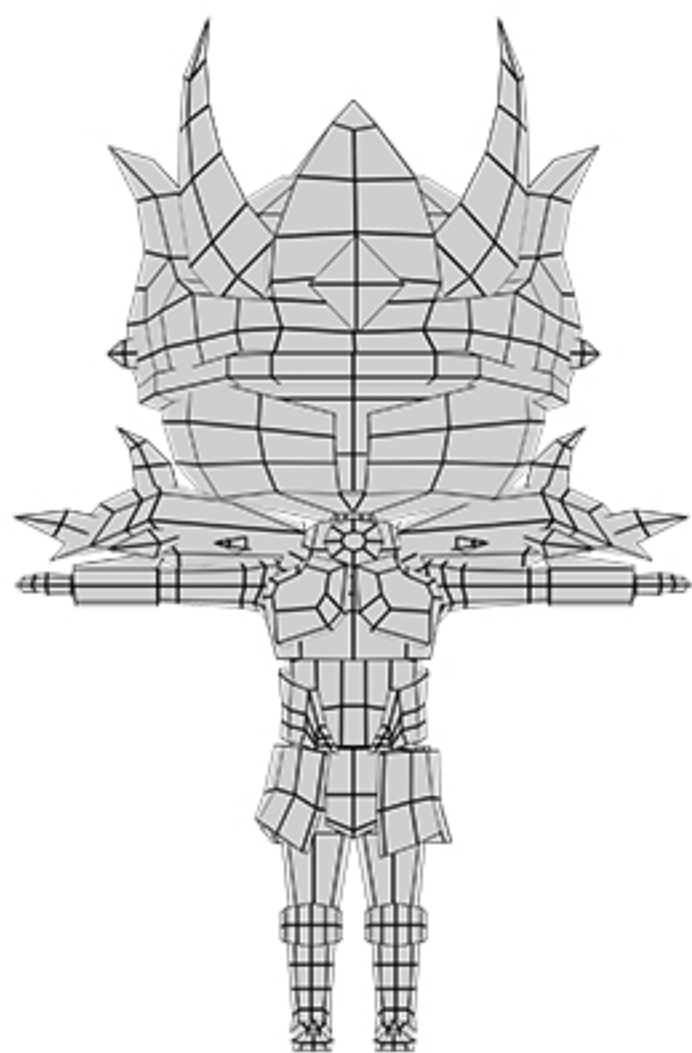


# 3Dモデリング

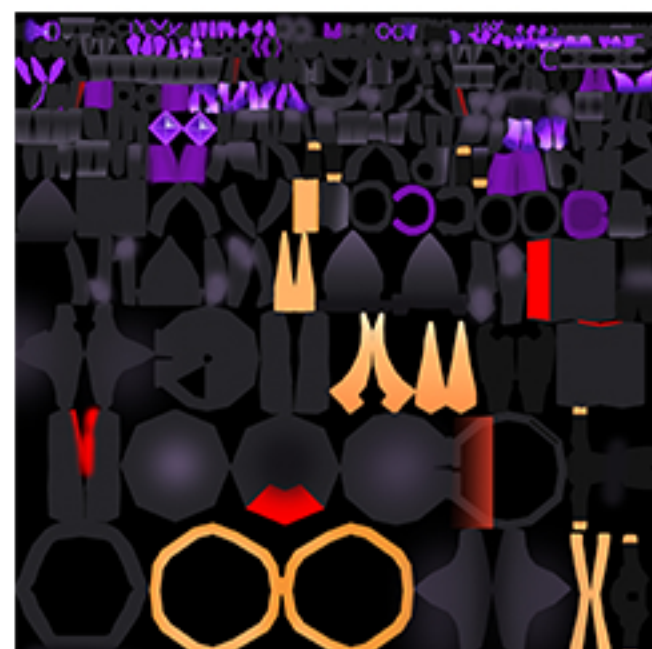
## 魔王



デザイン担当からのデザイン画



Base



制作日 2022/12/11

制作時間 35時間

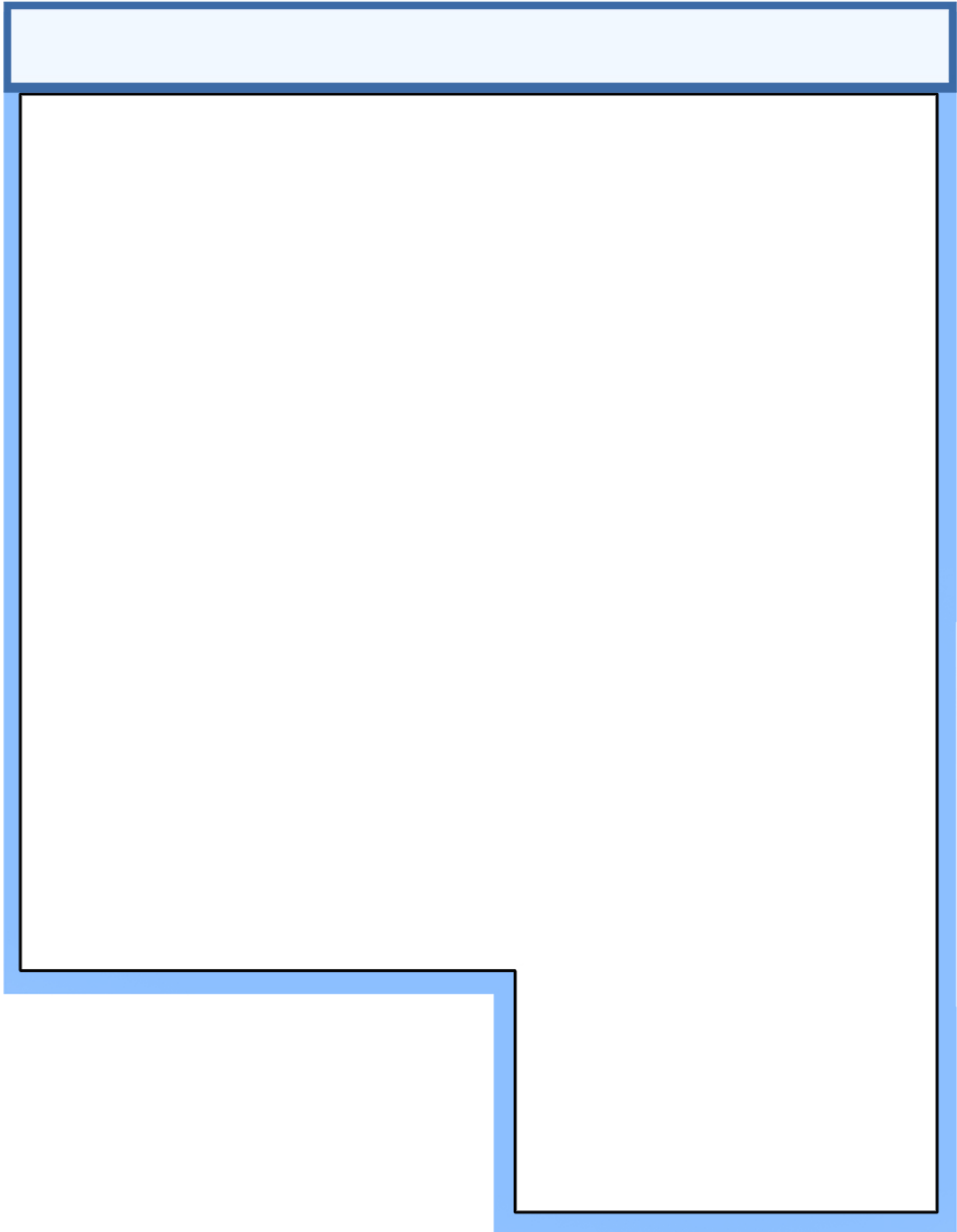
ポリゴン数 4144

ゲーム制作で担当したキャラクターです。  
鎧の重厚感や宝石の光沢感をこだわり立体感  
を出すよう意識し作成しました。





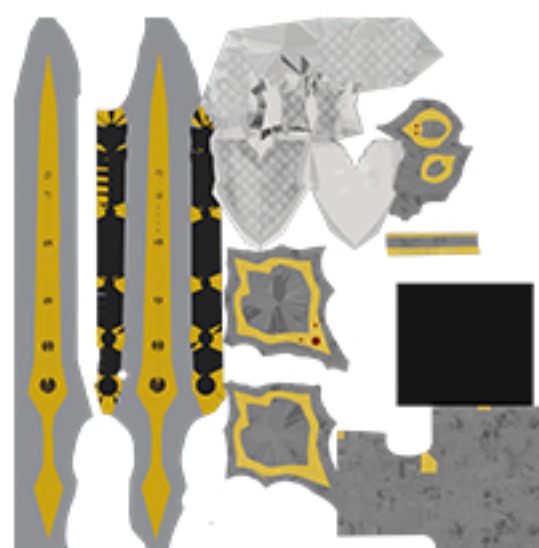
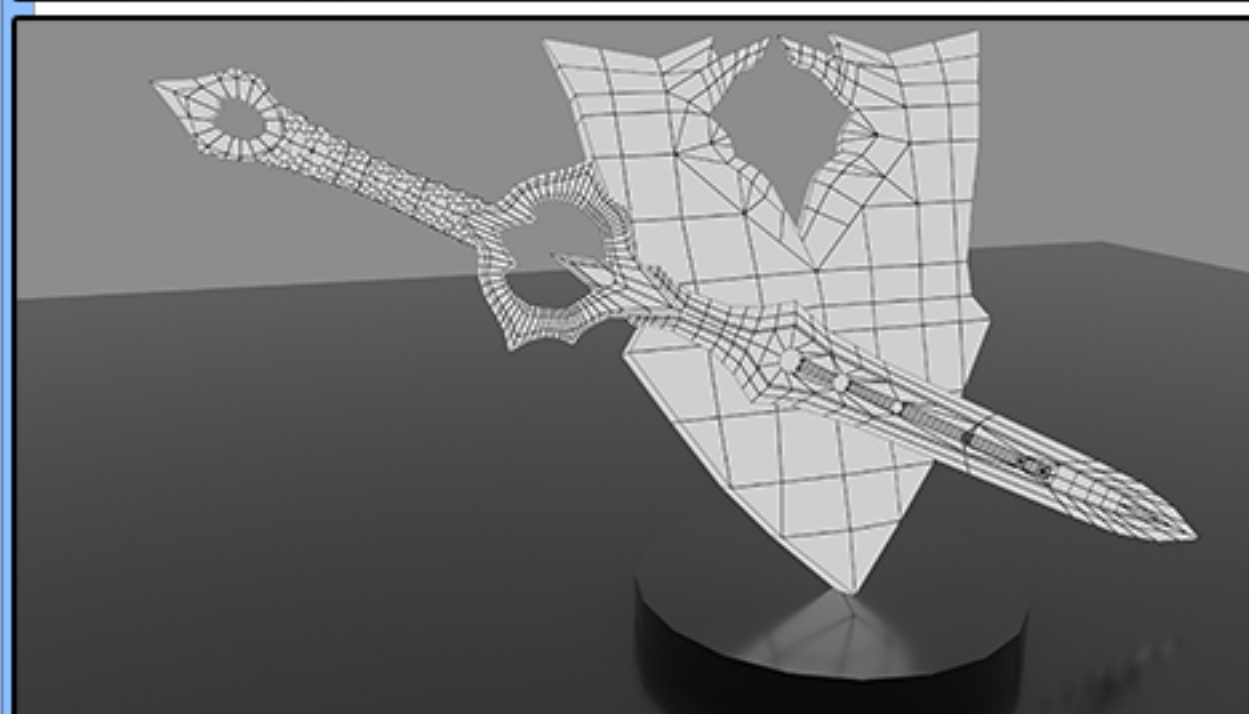
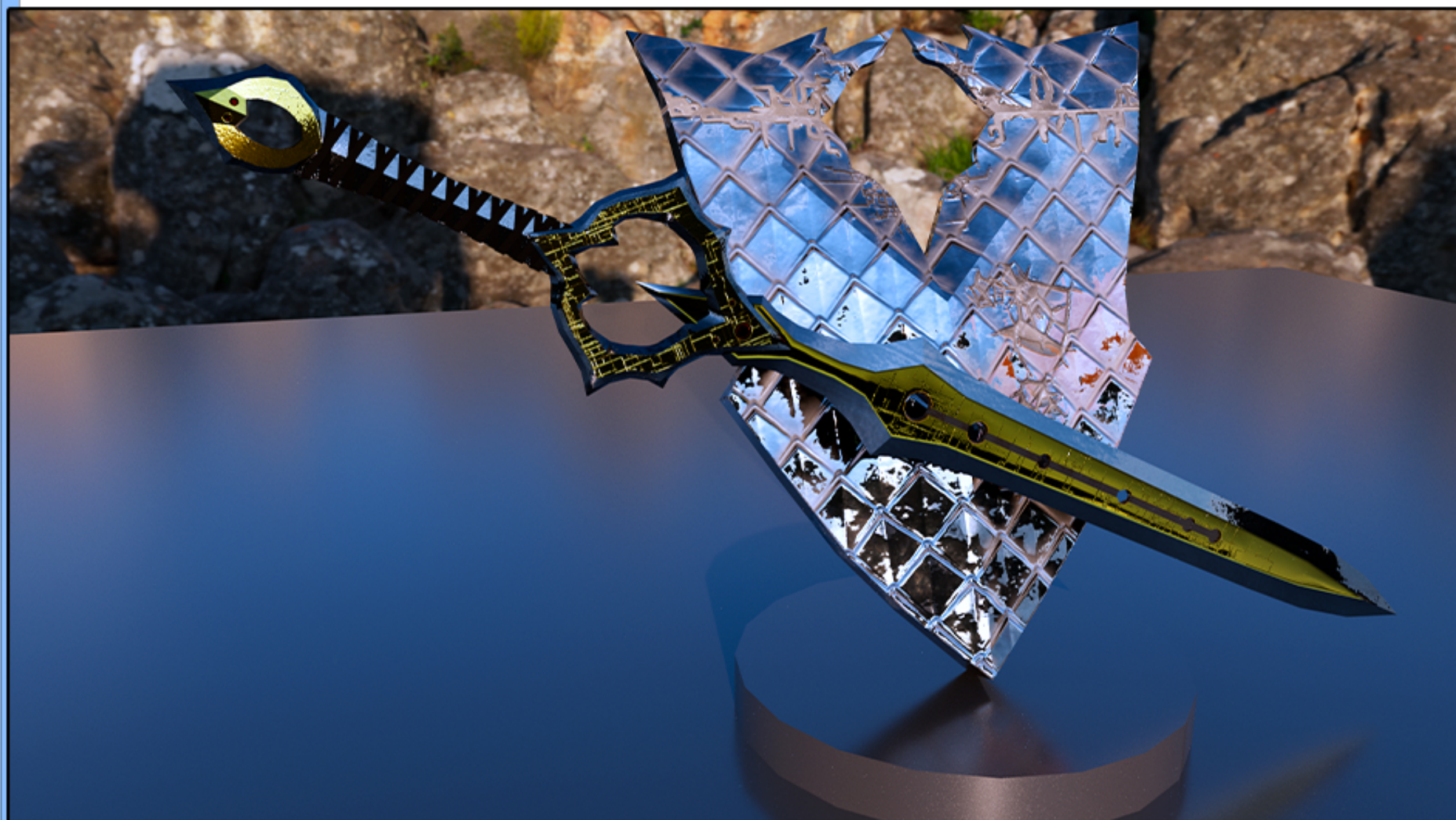
# 3Dモデリング





# 3Dモデリング

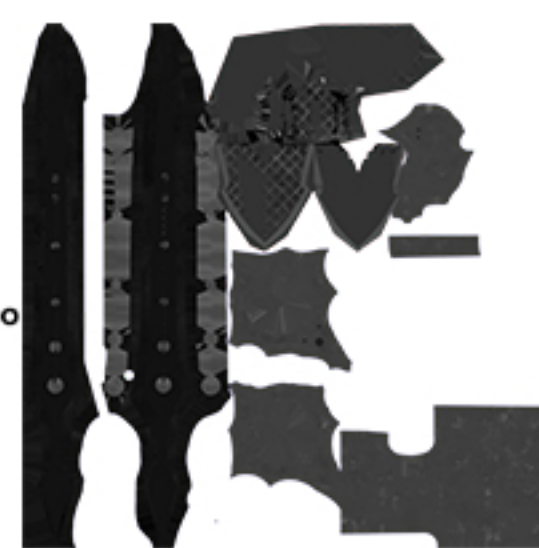
## 剣と盾



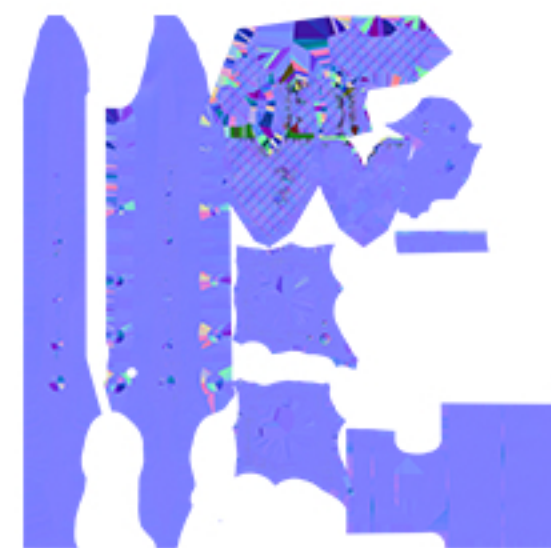
Base



Metal



Roughness



Normal

制作日 2022/07/25

制作時間 50時間

ポリゴン数7880

Infinity\_Bladeという作品の二次創作です。  
剣と盾の質感の違いに気を付け、傷のつき方に違いを出し剣には細かく縦には大きな傷をつけることで、使い込こんでいる雰囲気が出るようこだわりました。

