

PORTFOLIO



総合学園ヒューマンアカデミー横浜校

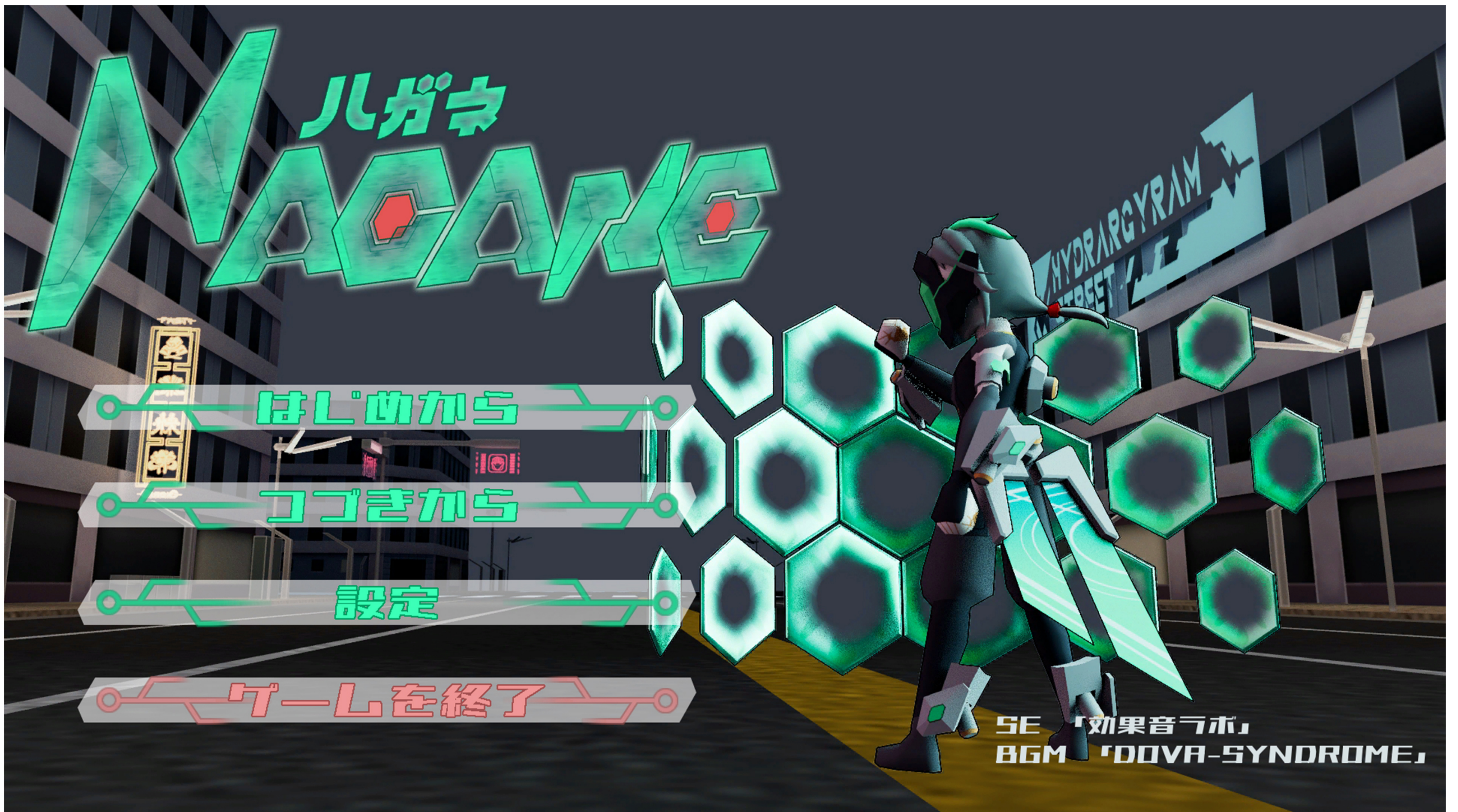
CGデザイナー専攻 武原 耀博

ゲーム制作

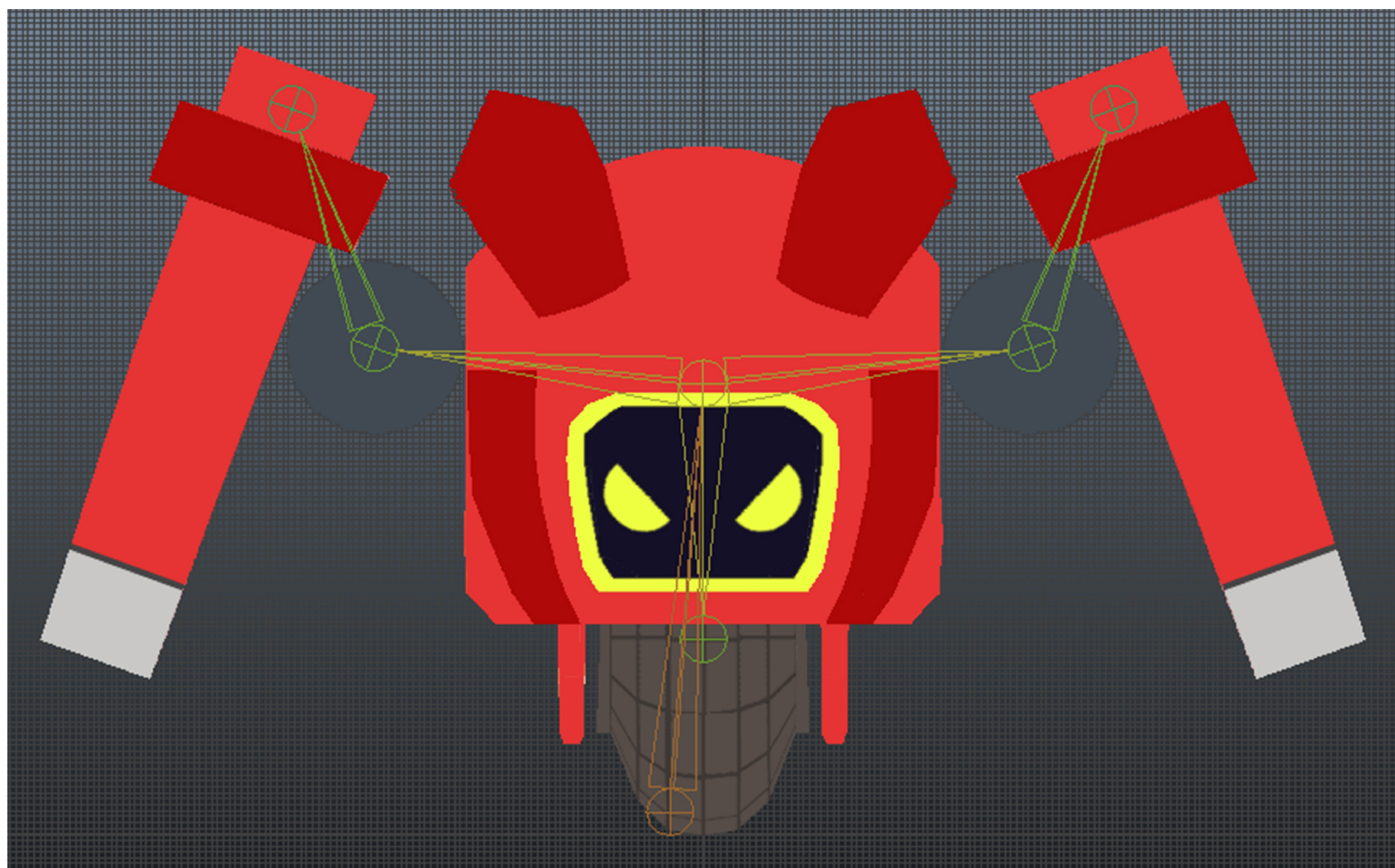
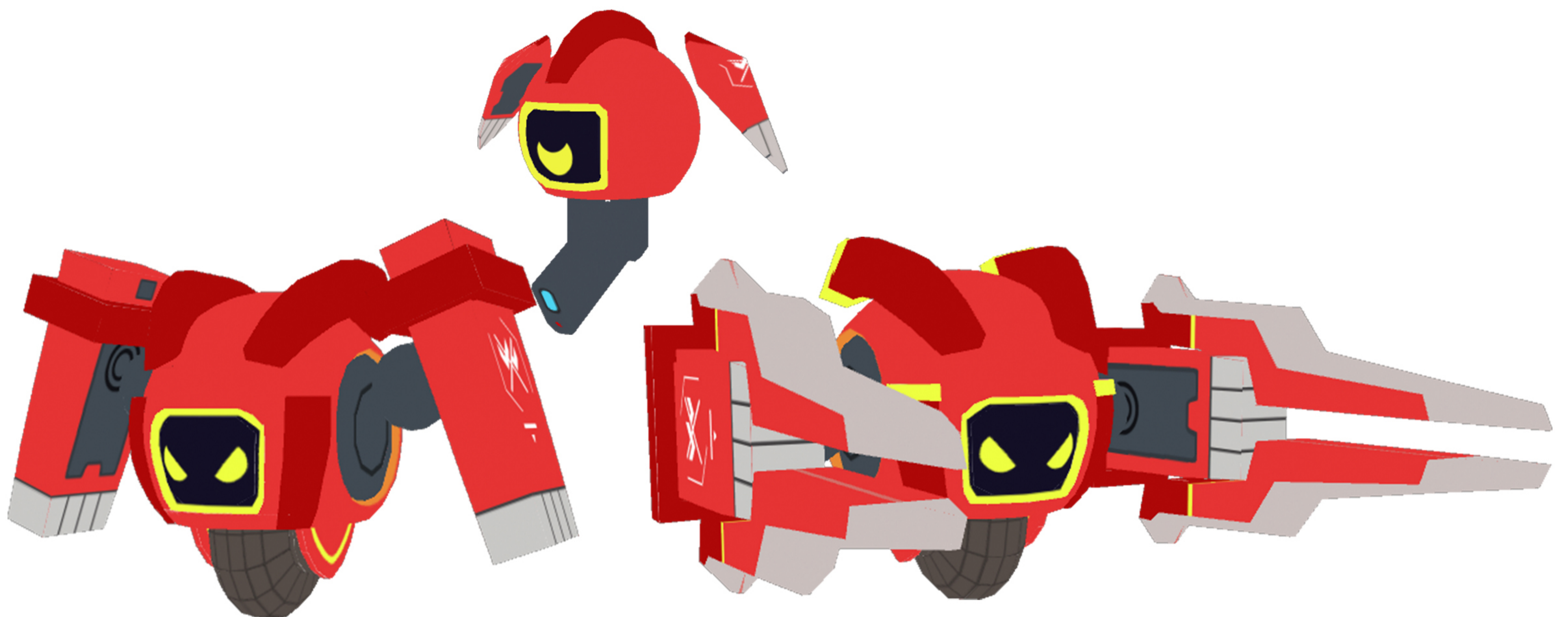
2022 8/31 ~ 2023 1/19

『HAGANE』

護身術の達人である主人公『緑青ロクショウ』は
とあるチップを守るためカウンターを駆使し機械兵達と対峙する
カウンターオンリー3Dアクションゲームです



敵キャラクター3Dモデルとアニメーションの製作



ネオンサイン風のホログラム看板の一部を担当



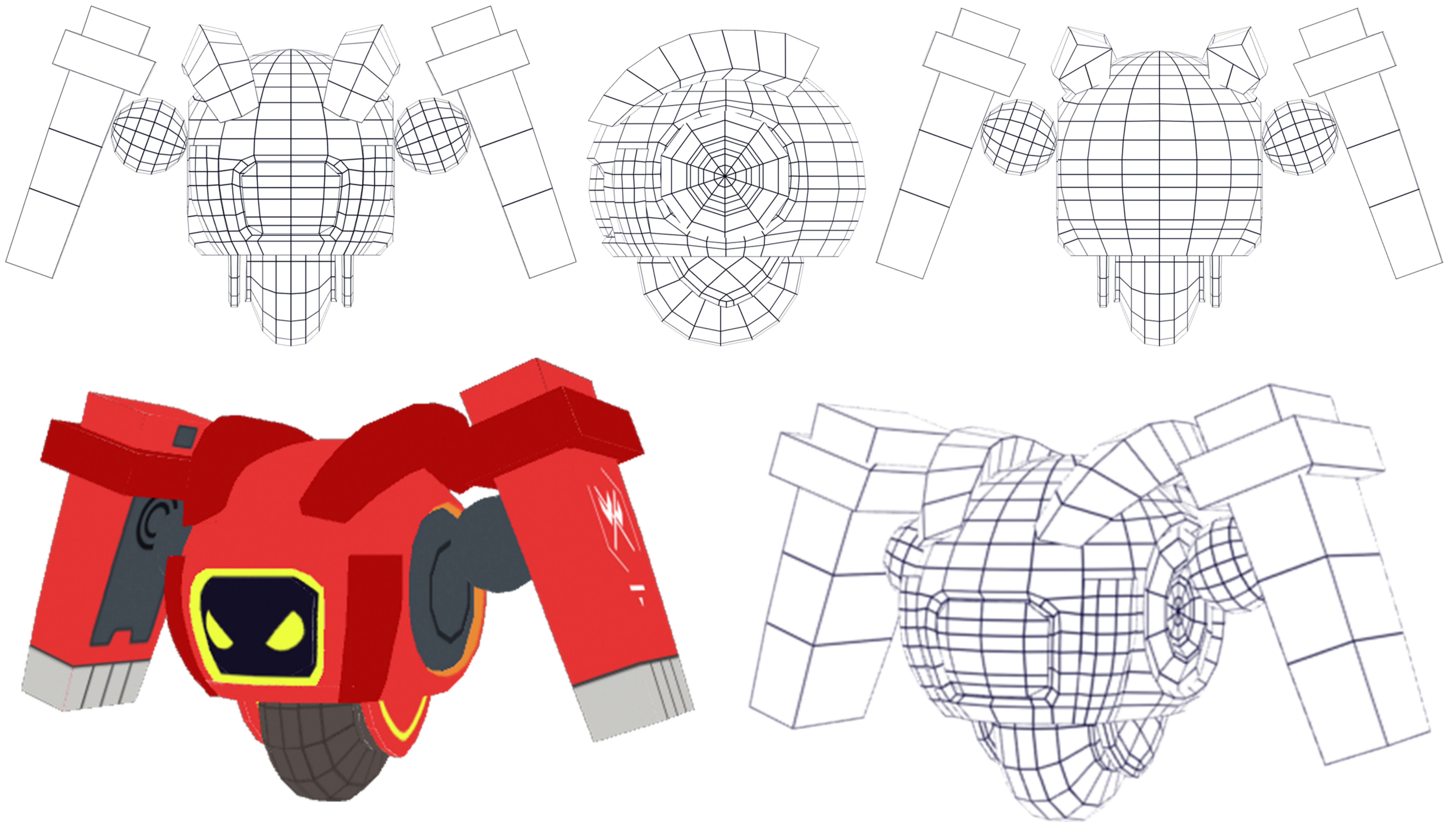
ゲーム制作

ポリゴン数:1590
製作時間:14時間

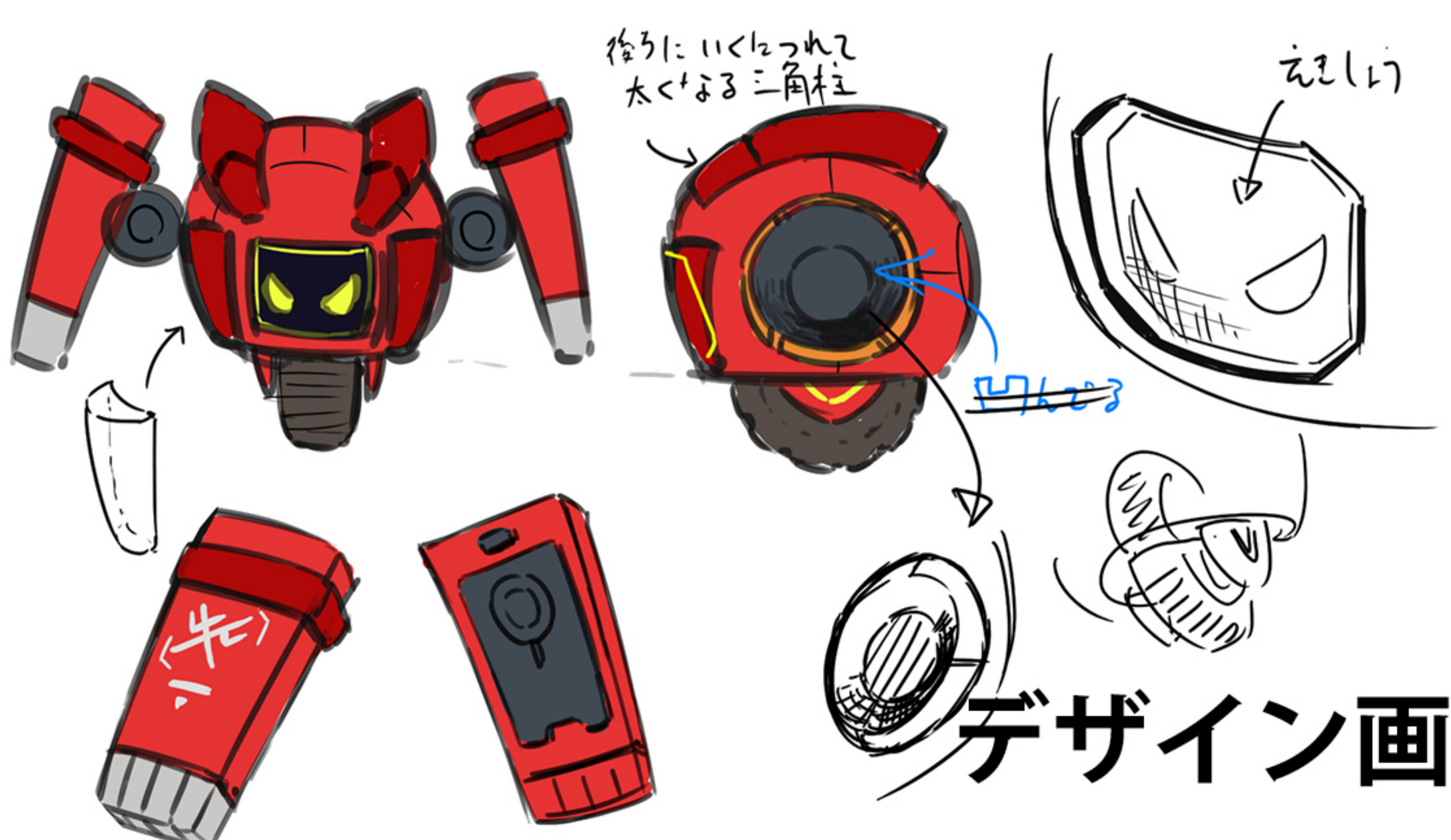


BOO1

モデリングとリギング、アニメーションを作成しました



デザイン考案者と相談を重ね、ビジュアルを整えています



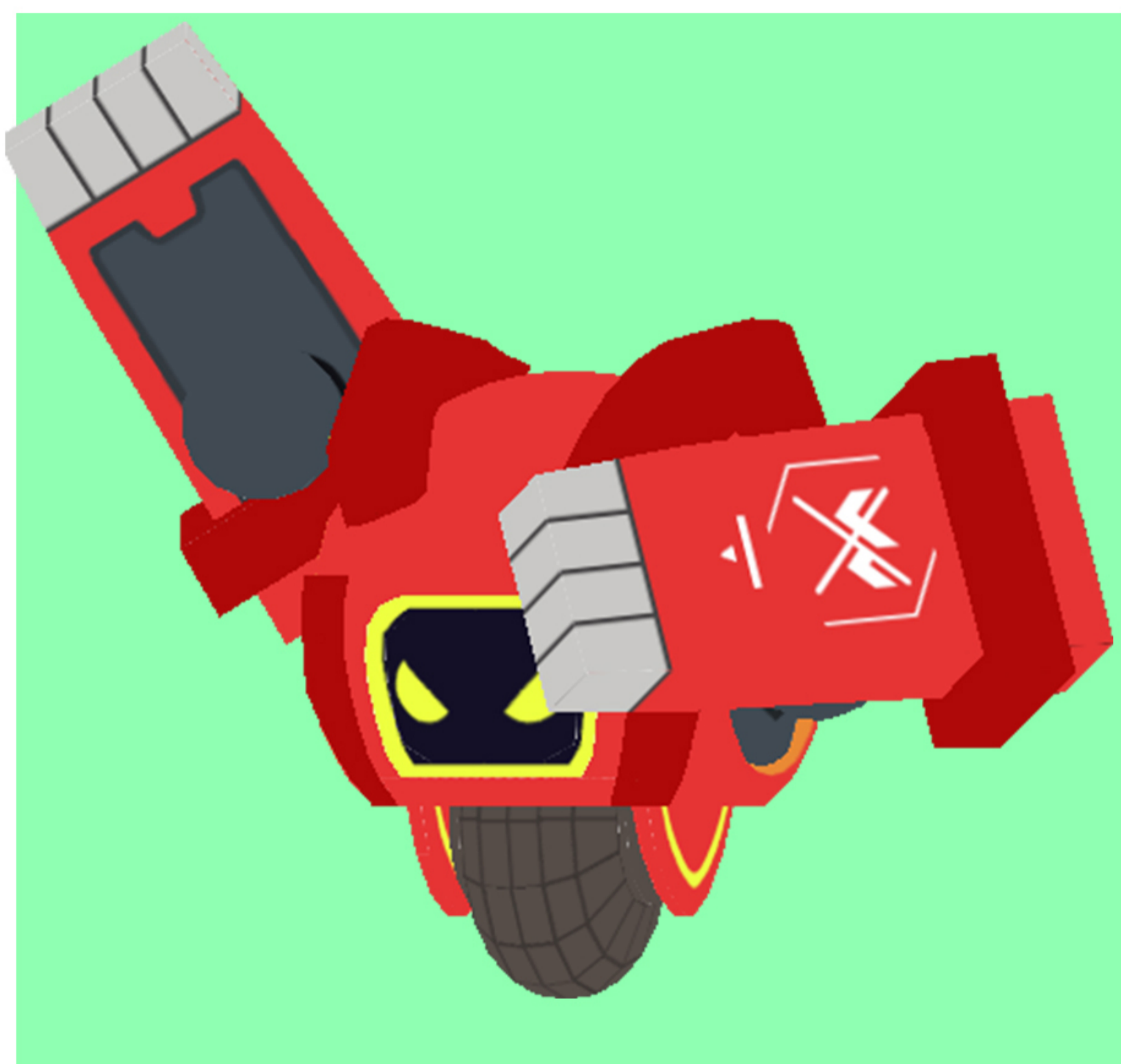
初期のデザイン画

製作中でのコミュニケーションでは
角の形はこう？
胴体と手の接続部はどうなっているの？
こういった会話が強く印象に残っています
イメージ通りの形になったと思います

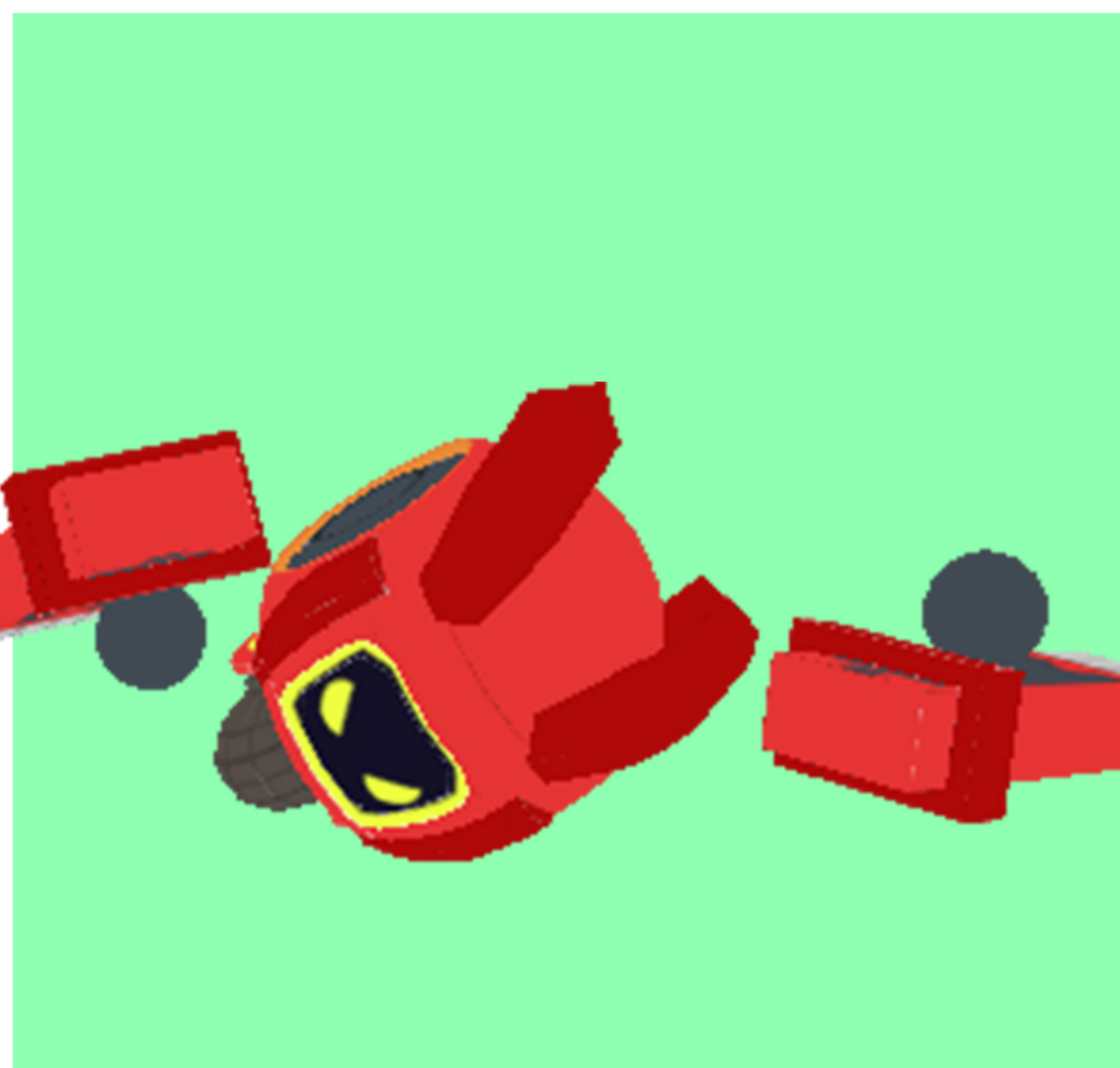
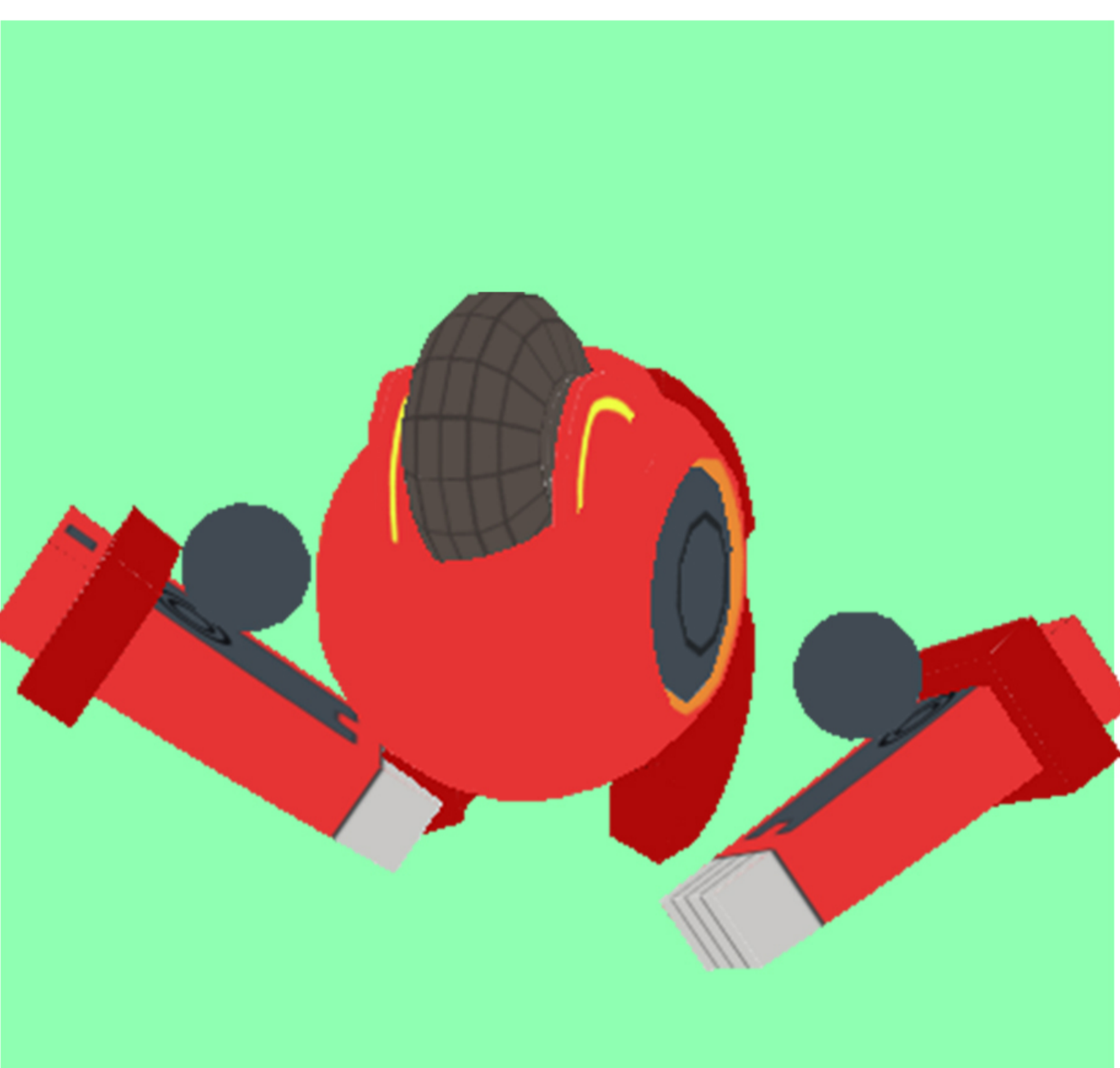
こちらのQRコードから
全モーションご覧いただけます



攻撃モーション



撃破モーション



走行モーション



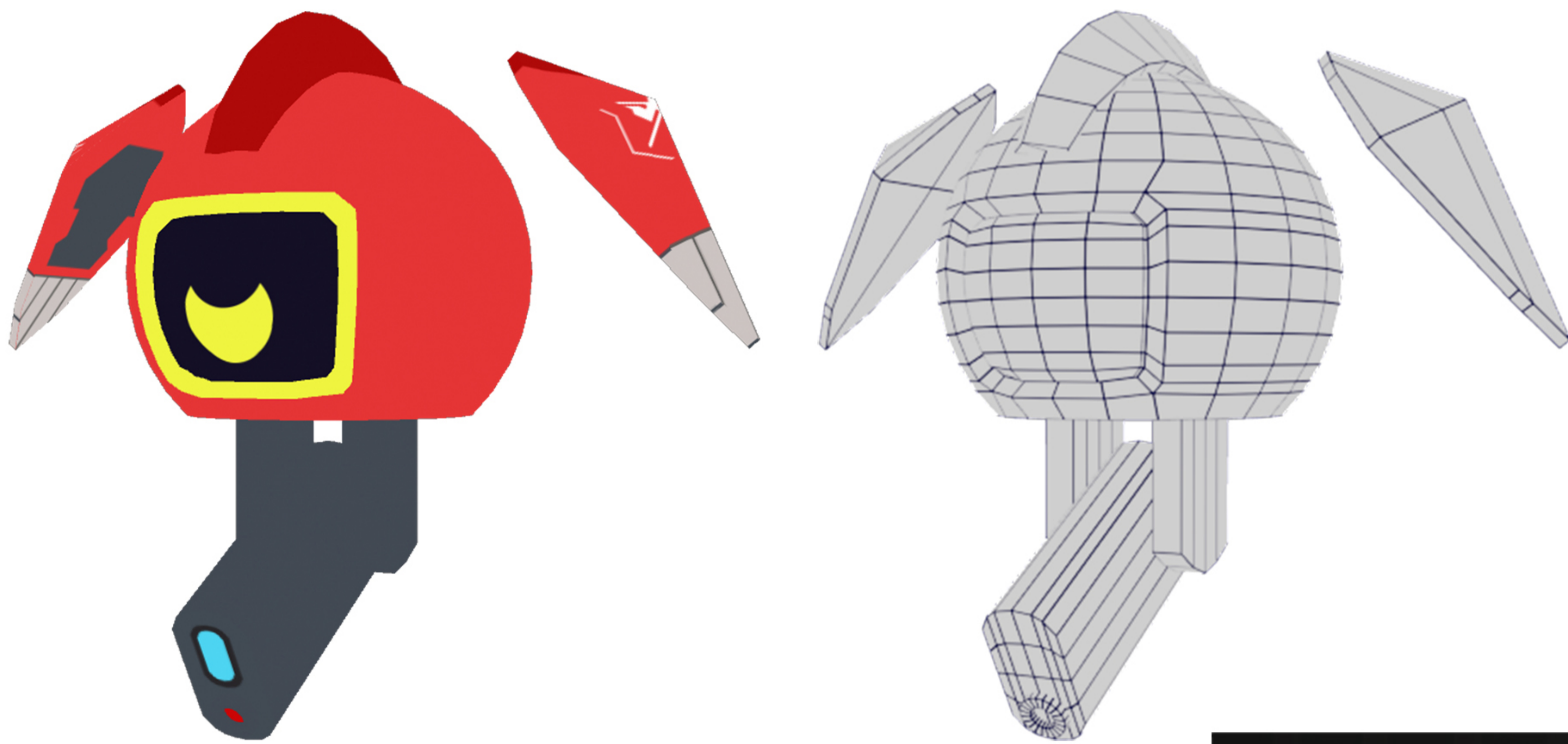
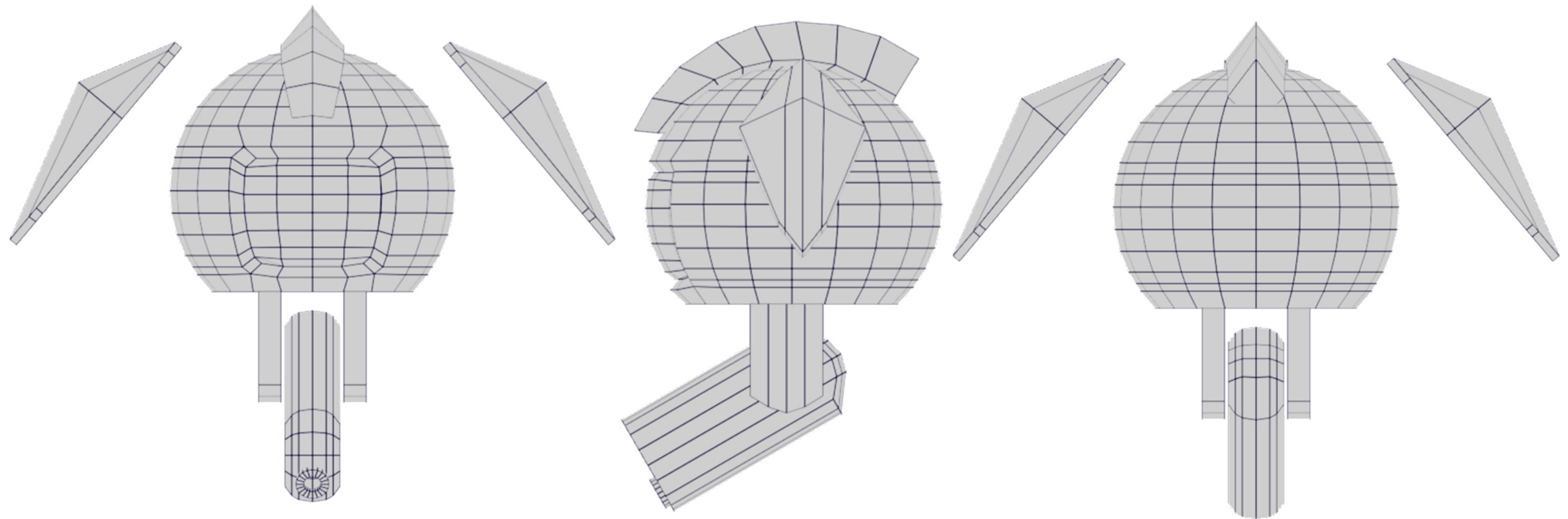
ゲーム制作

ポリゴン数:698
製作時間:9時間

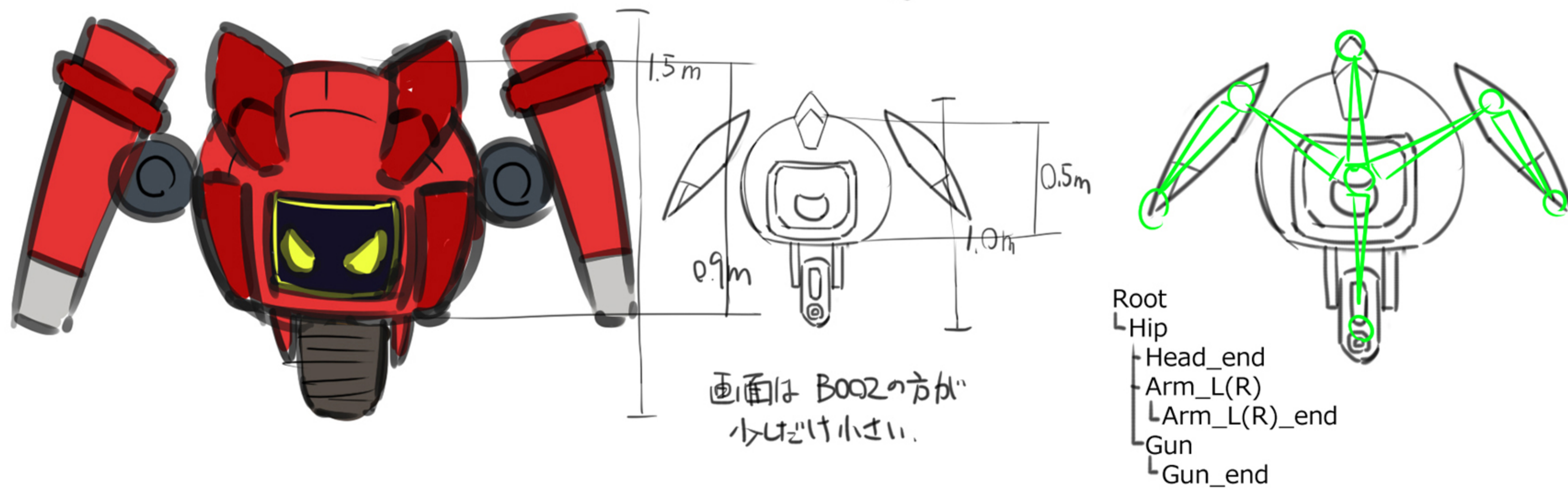
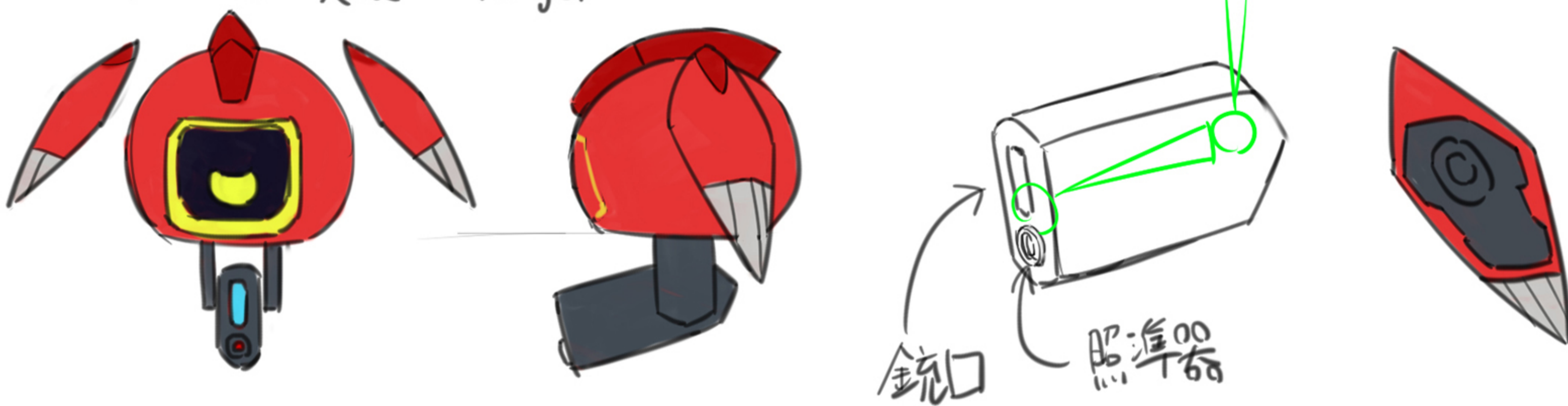


B004

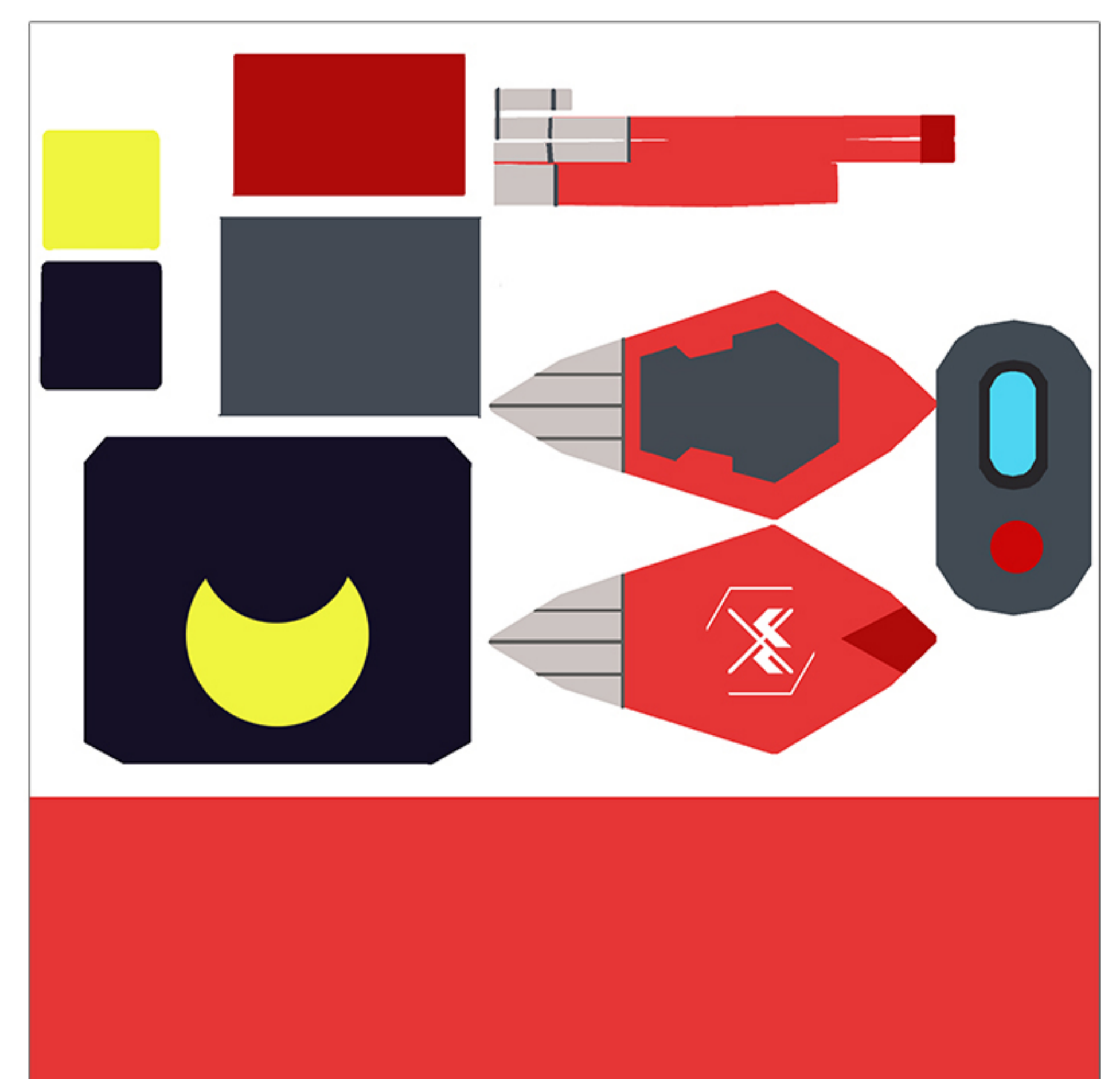
飛行タイプの敵キャラクターです
各種行動モーションも制作しました



B 002 天使 << Angel >>



カラーテクスチャ



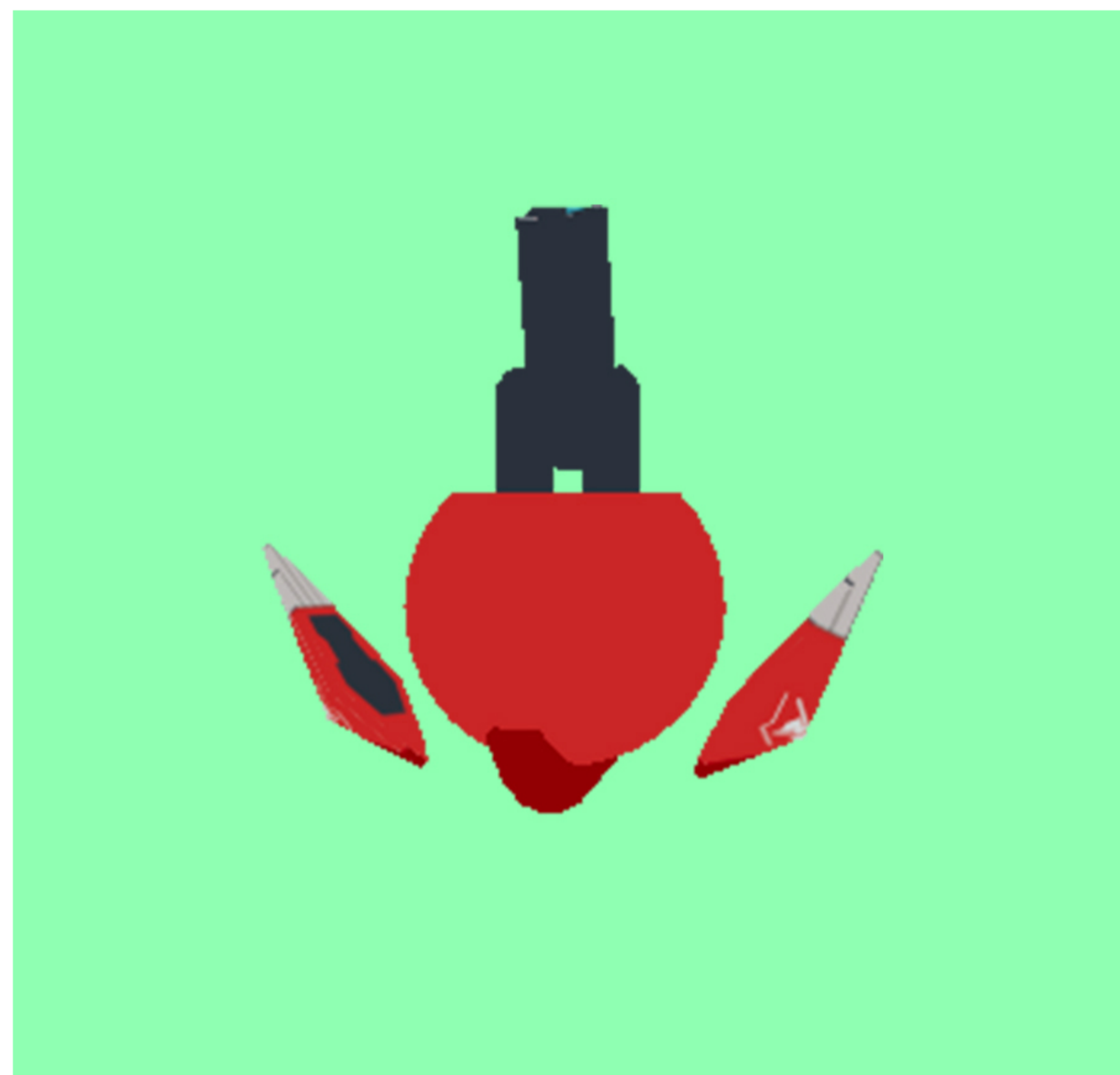
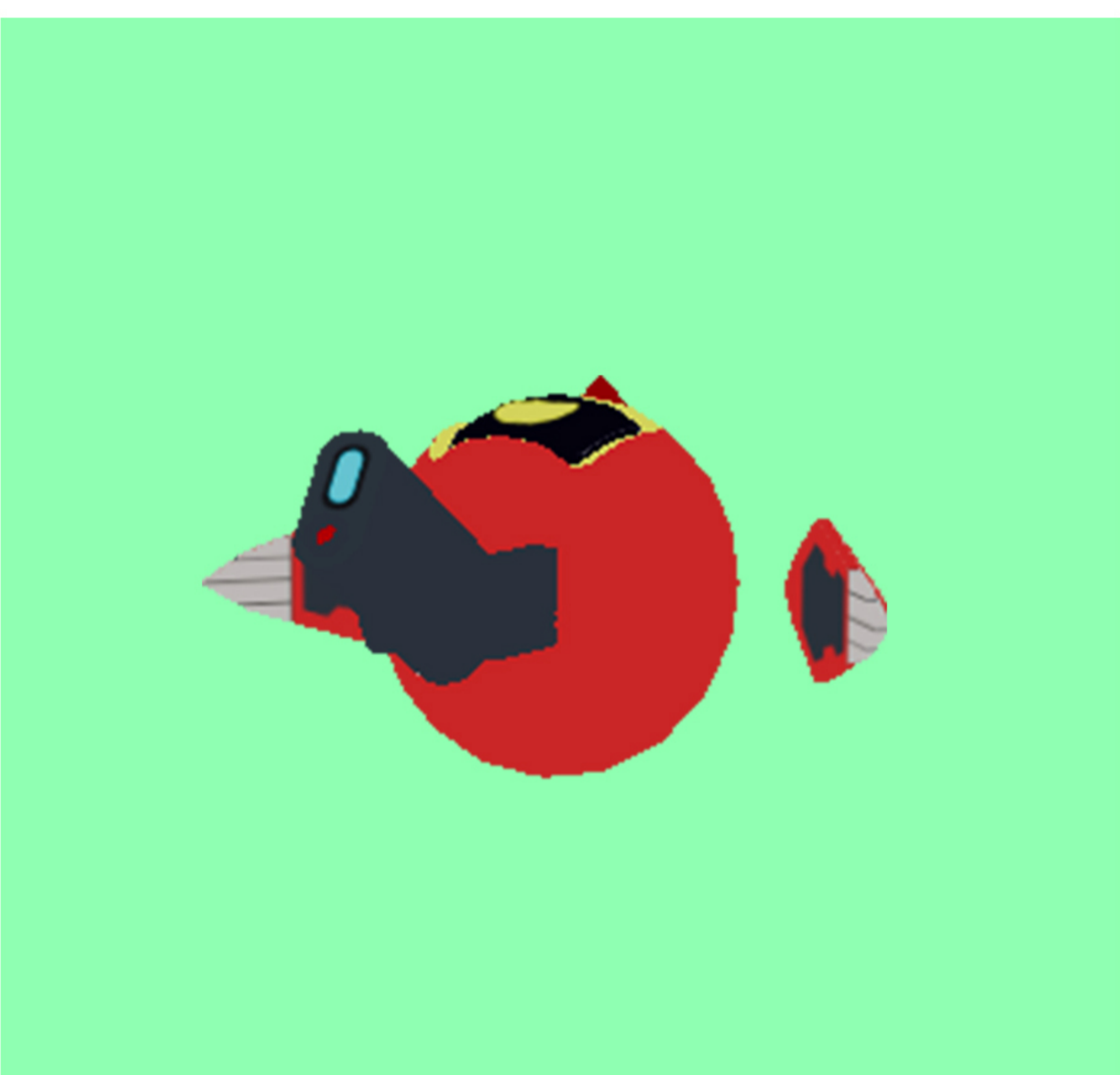
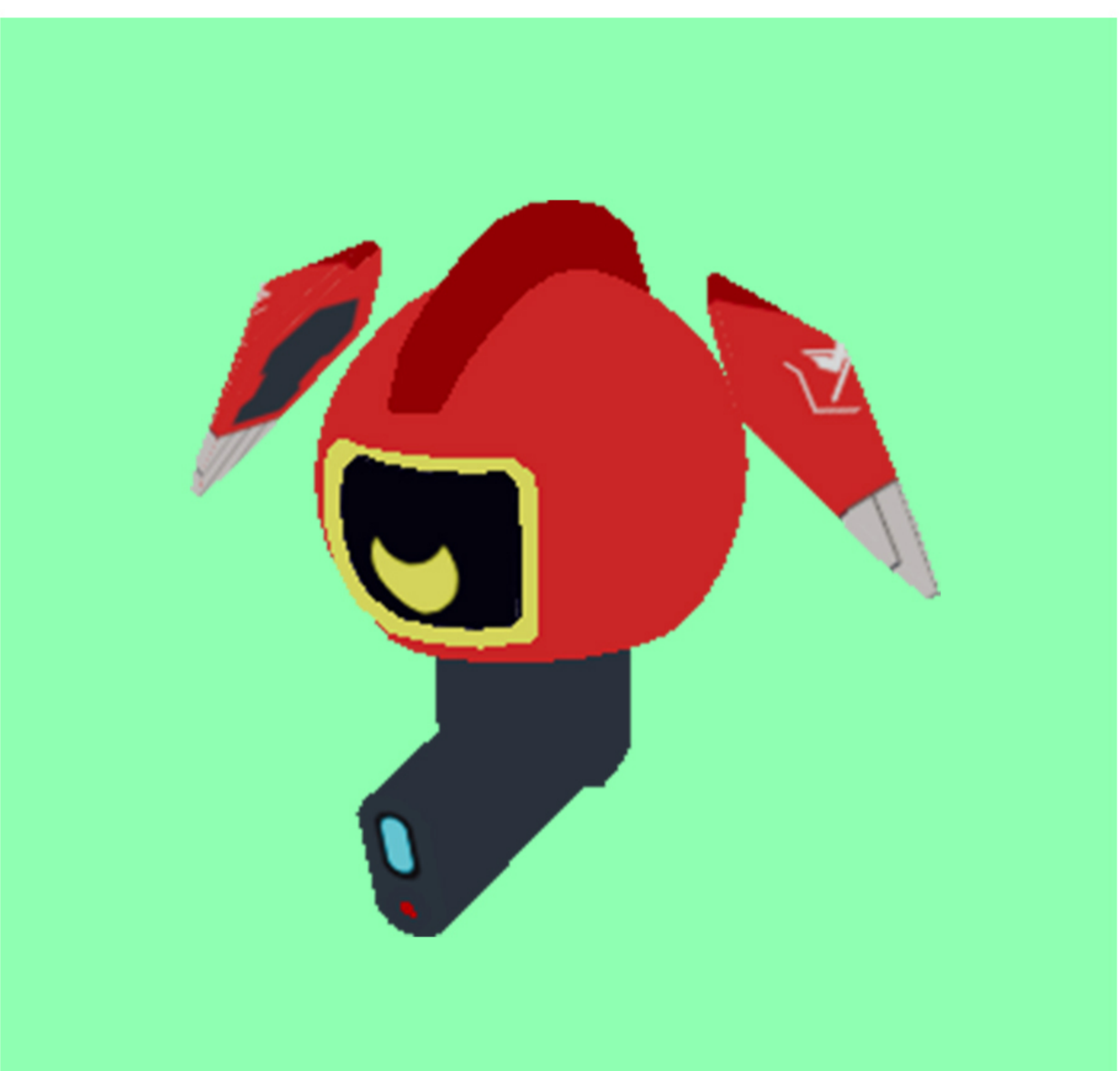
こちらのQRコードから
全モーションご覧いただけます



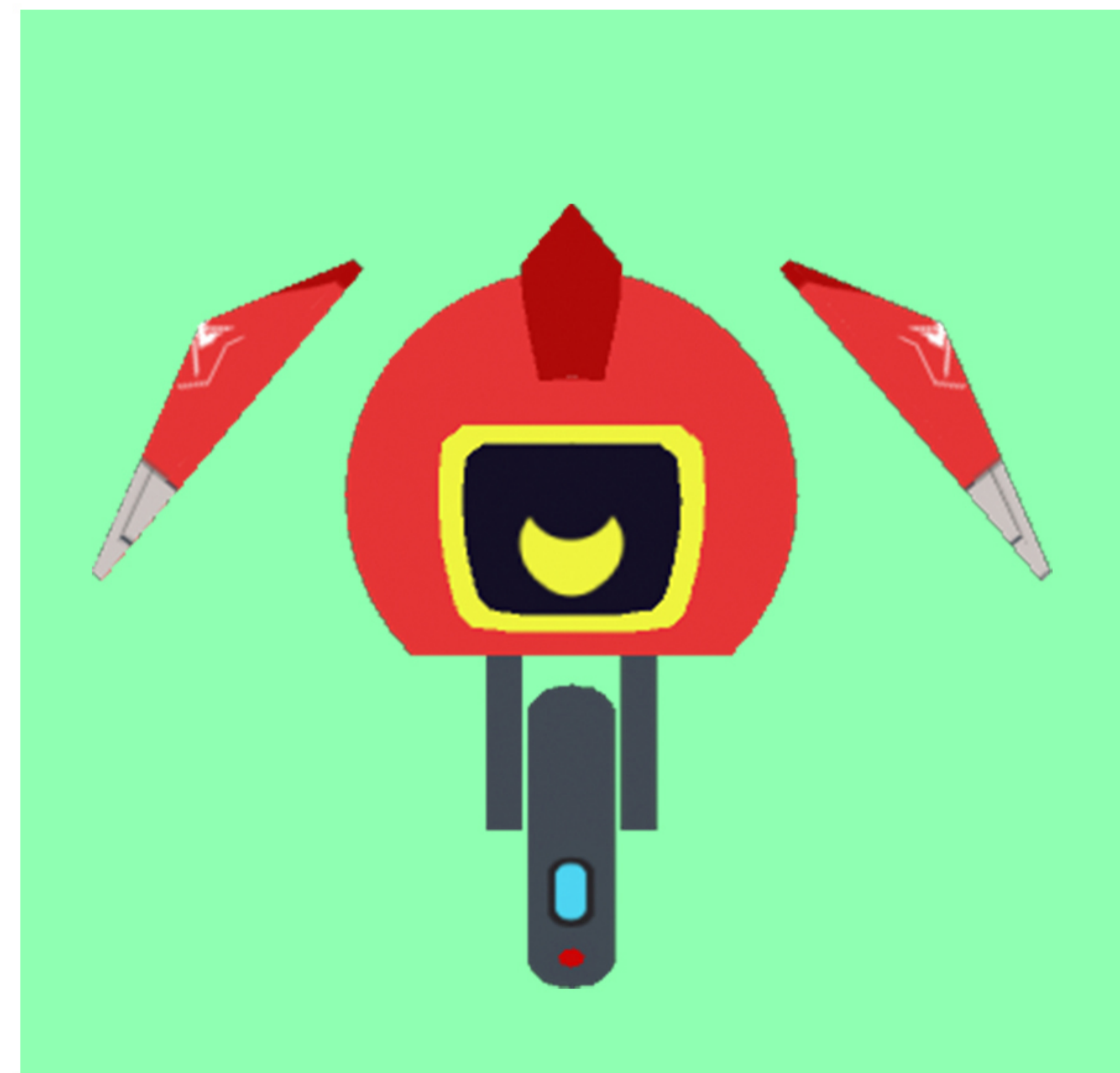
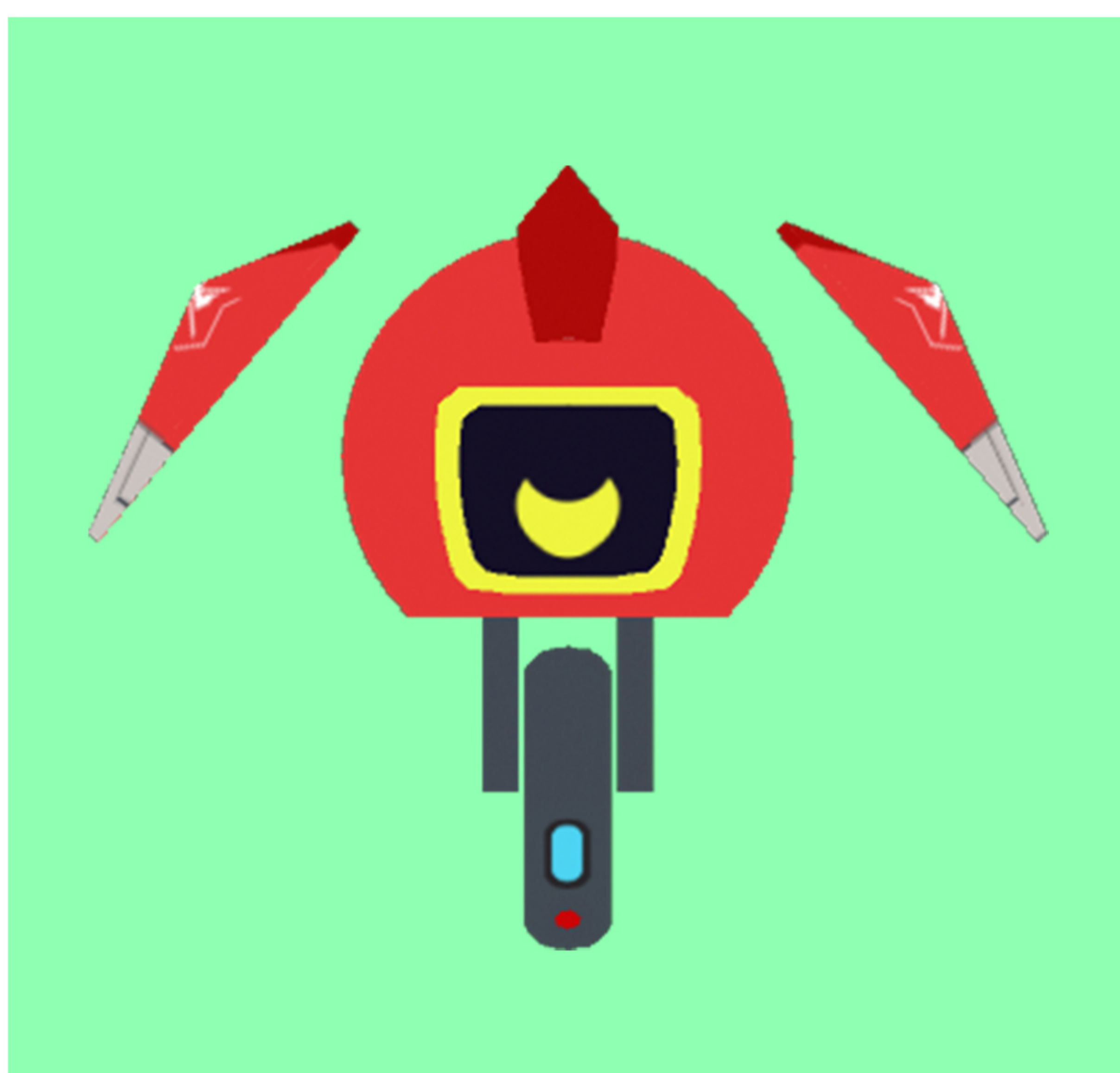
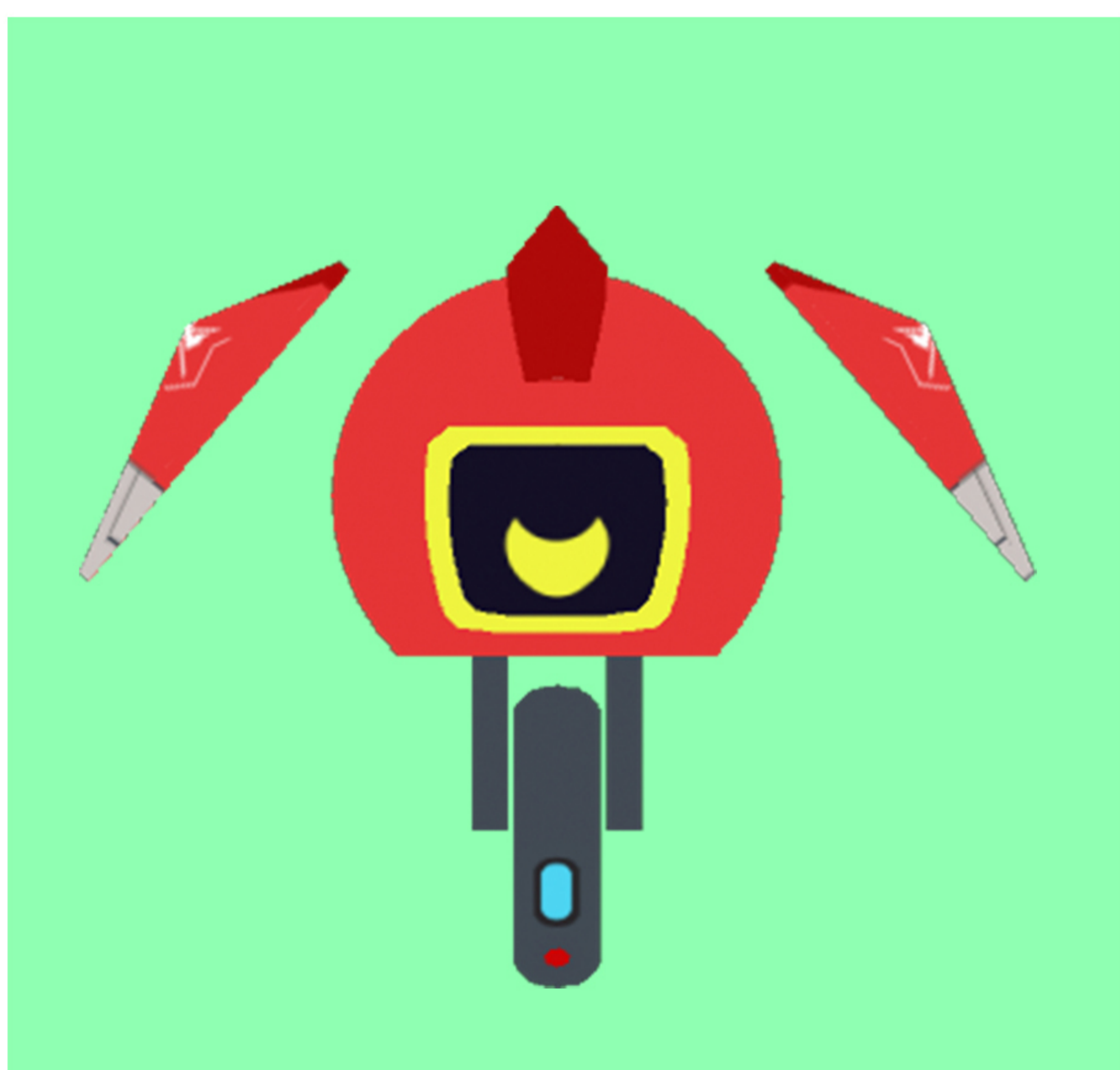
攻撃モーション



撃破モーション



待機モーション



ゲーム制作

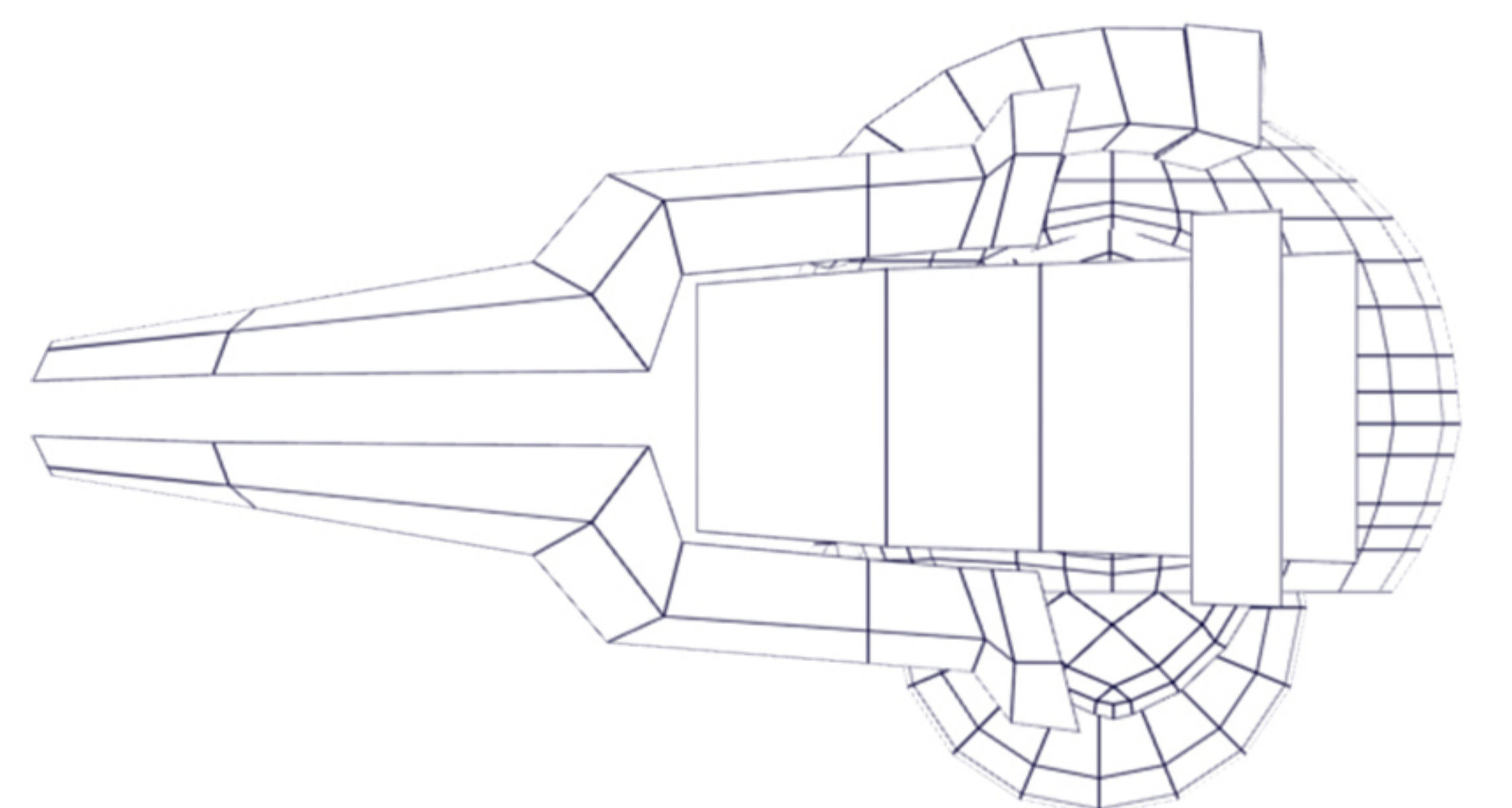
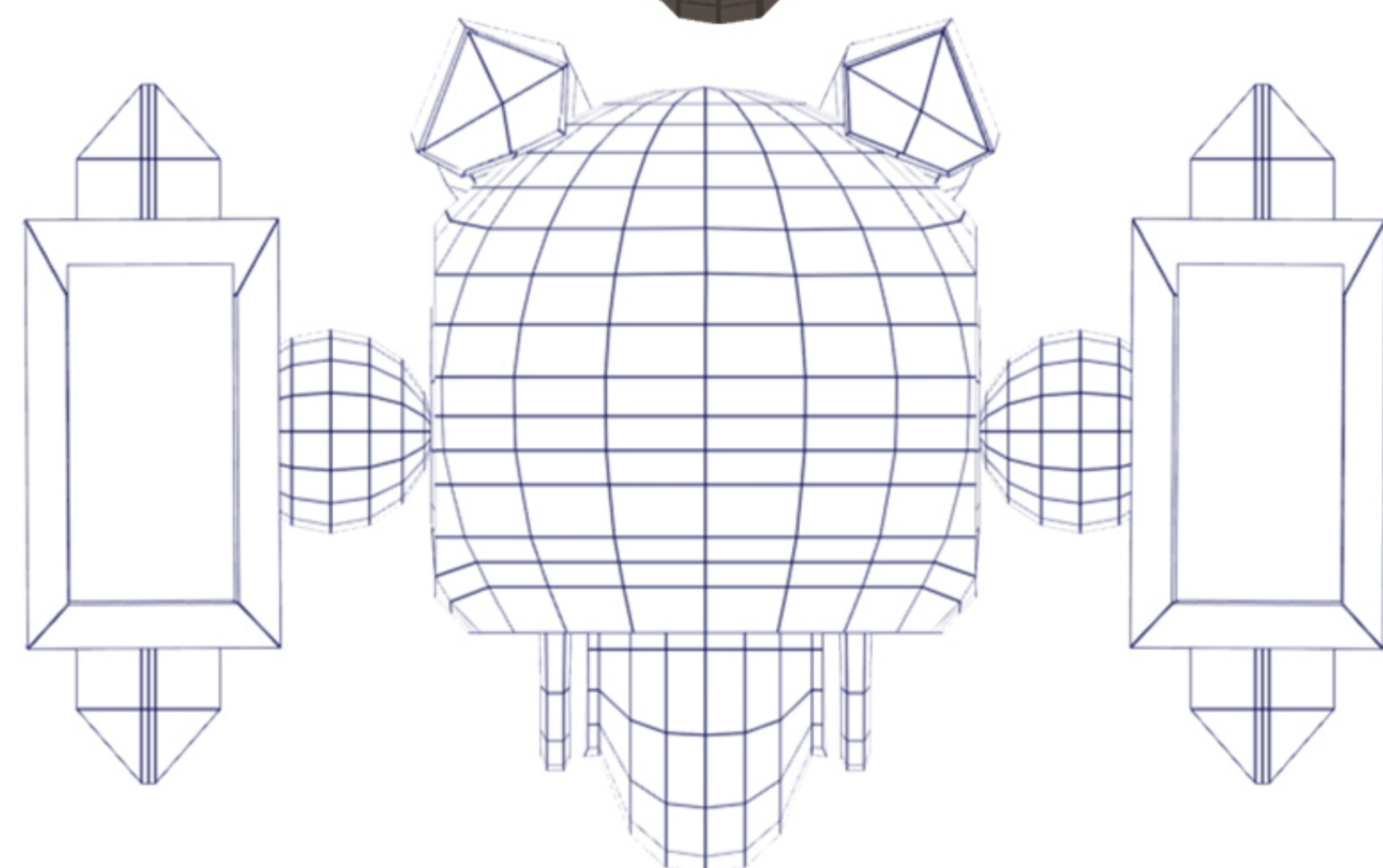
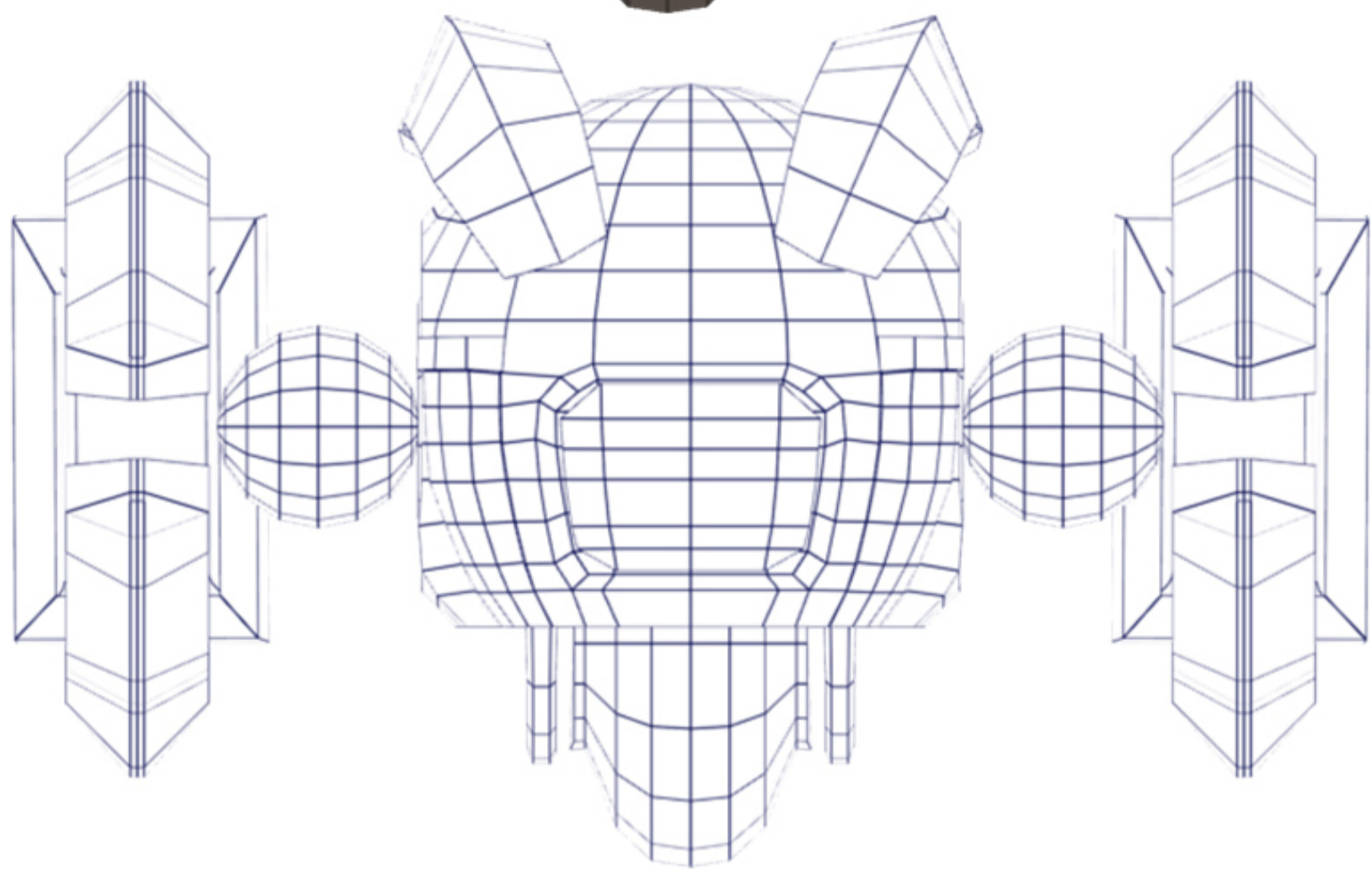
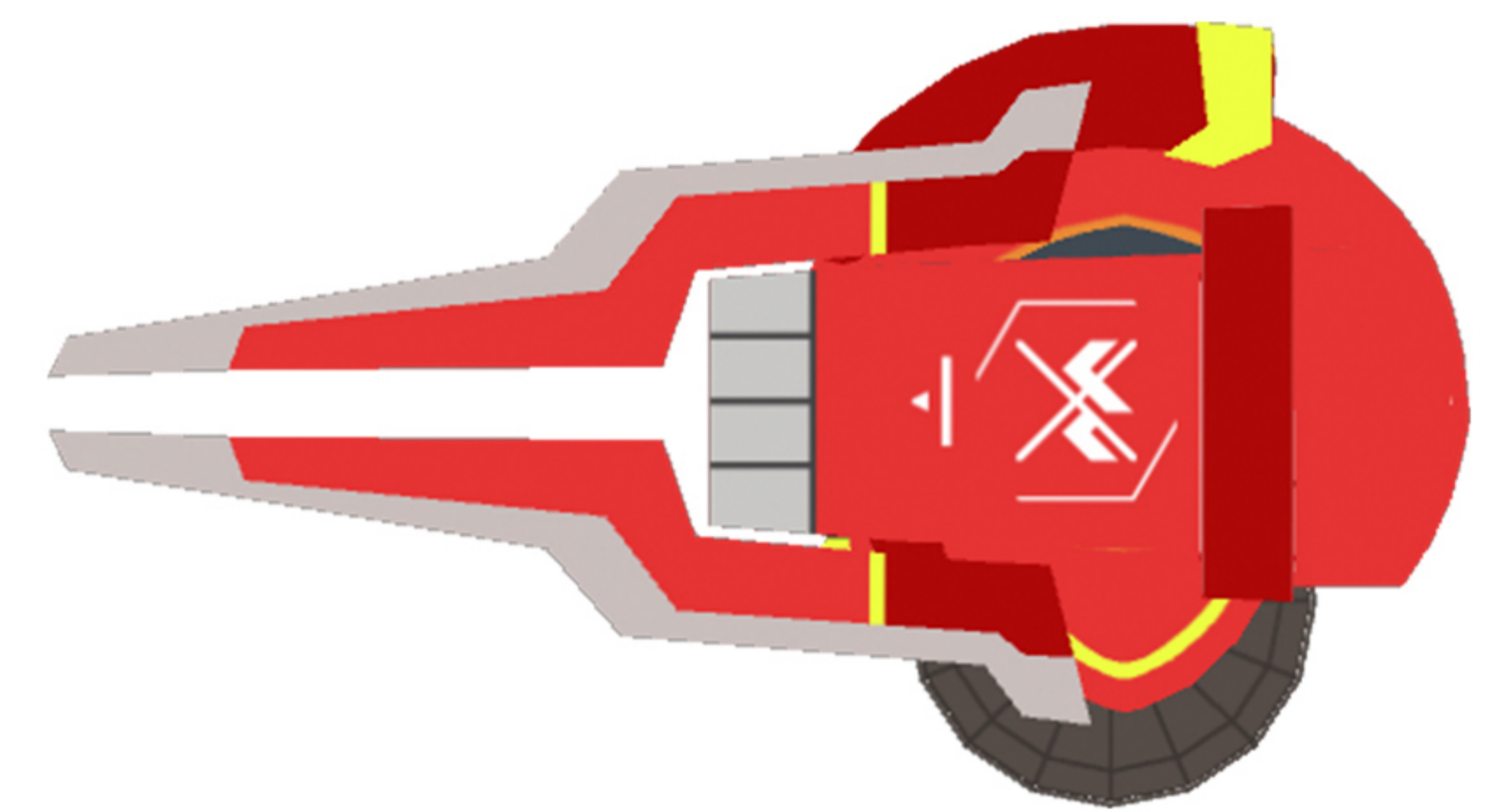
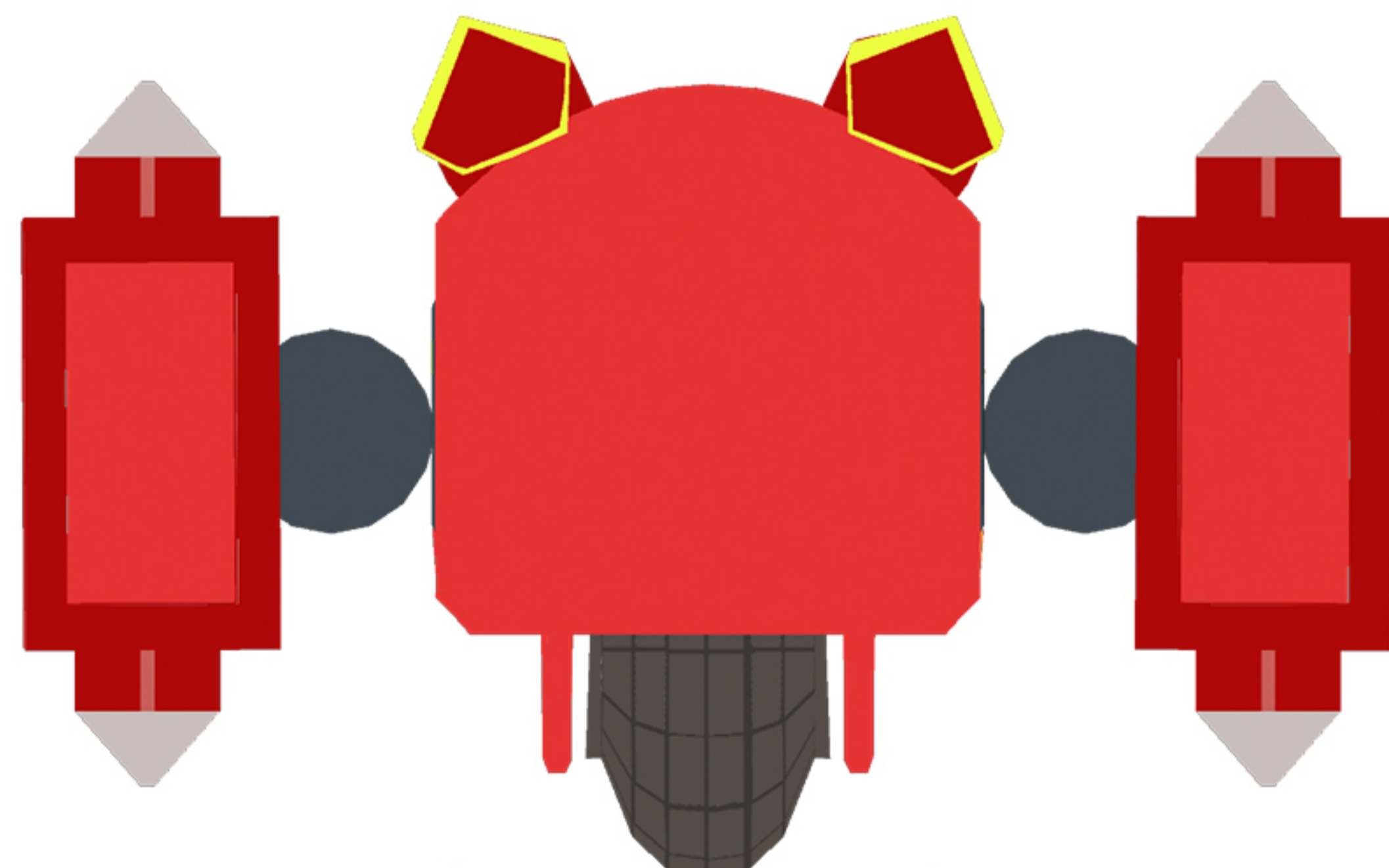
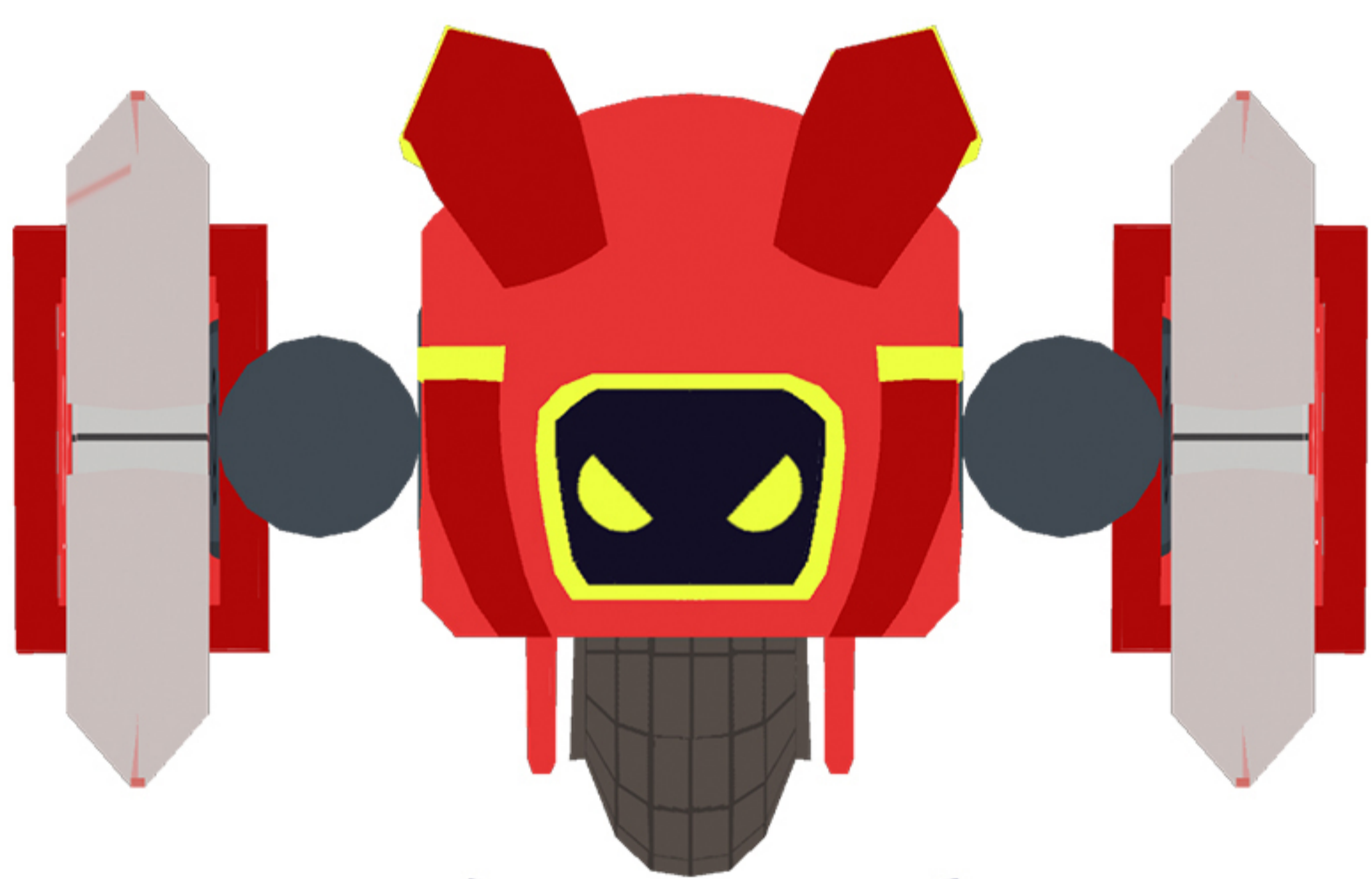
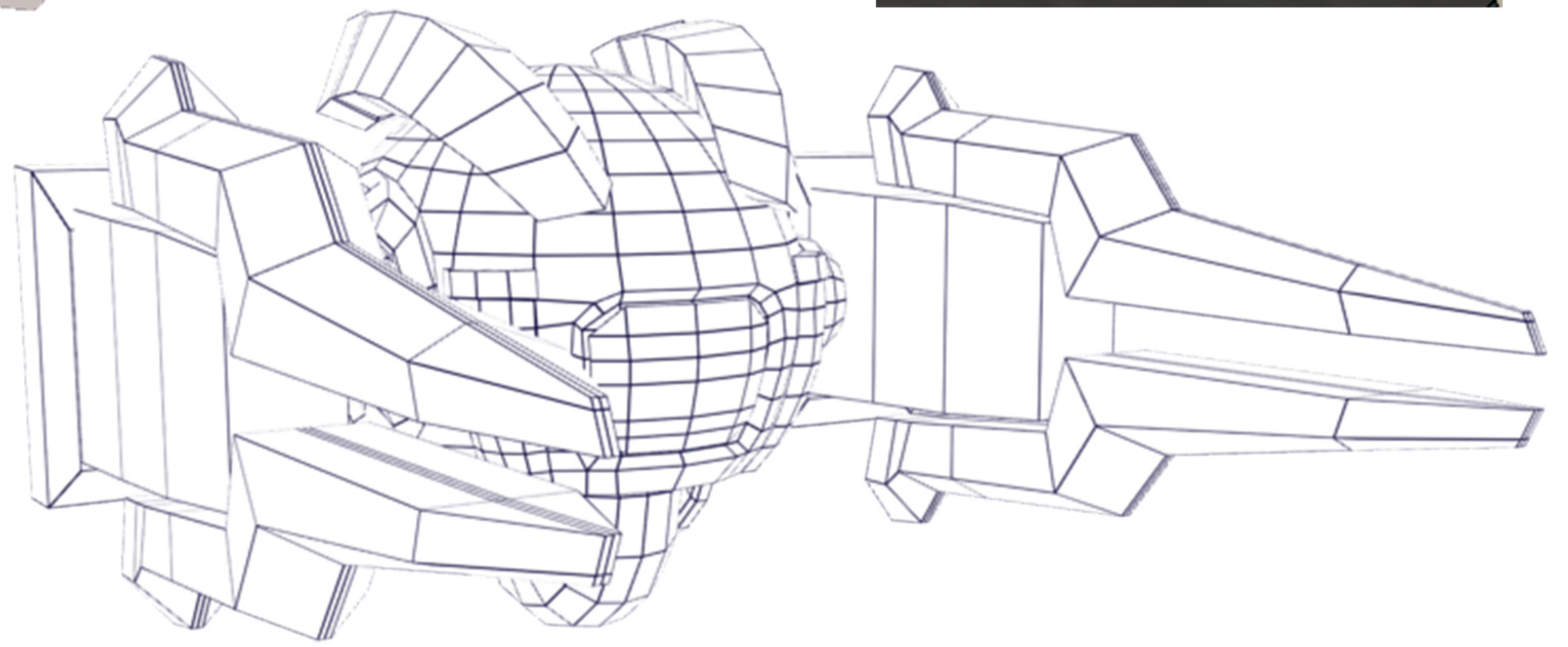
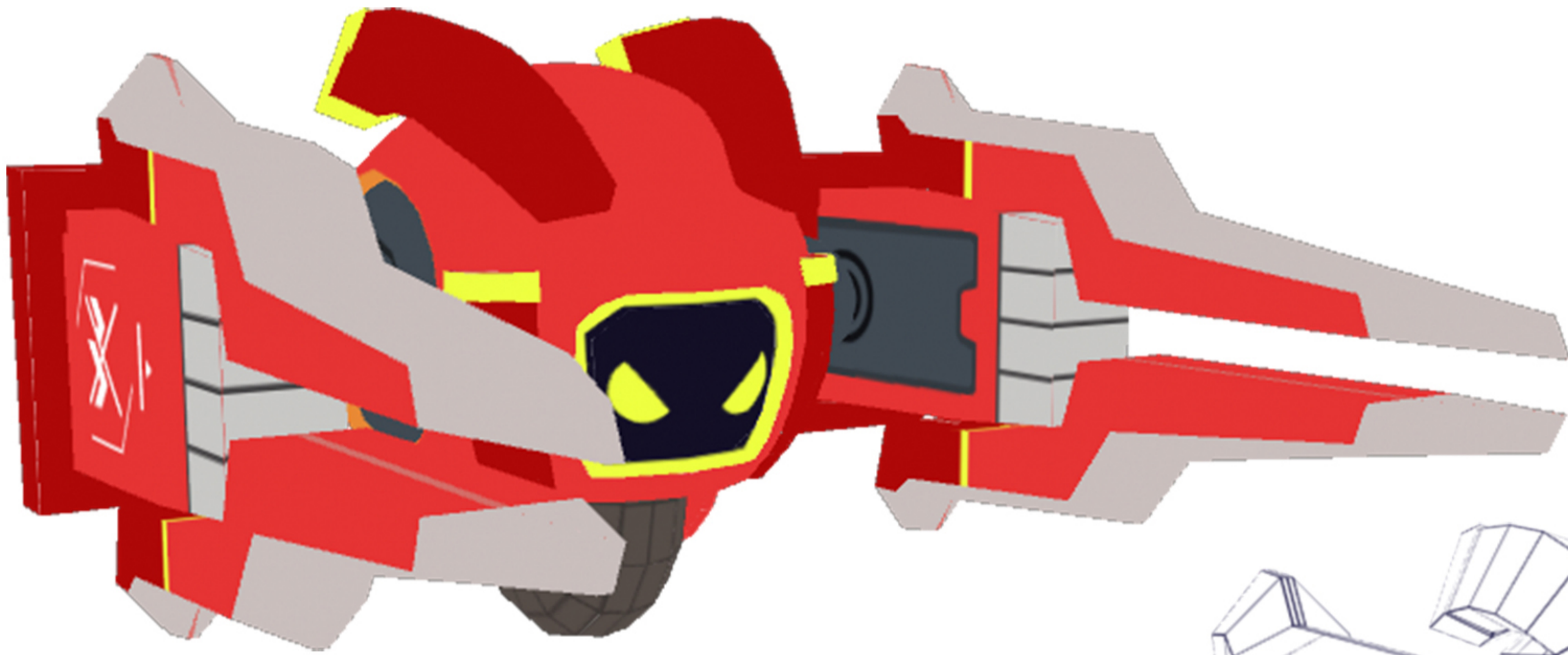
ポリゴン数:1972
製作時間:3時間



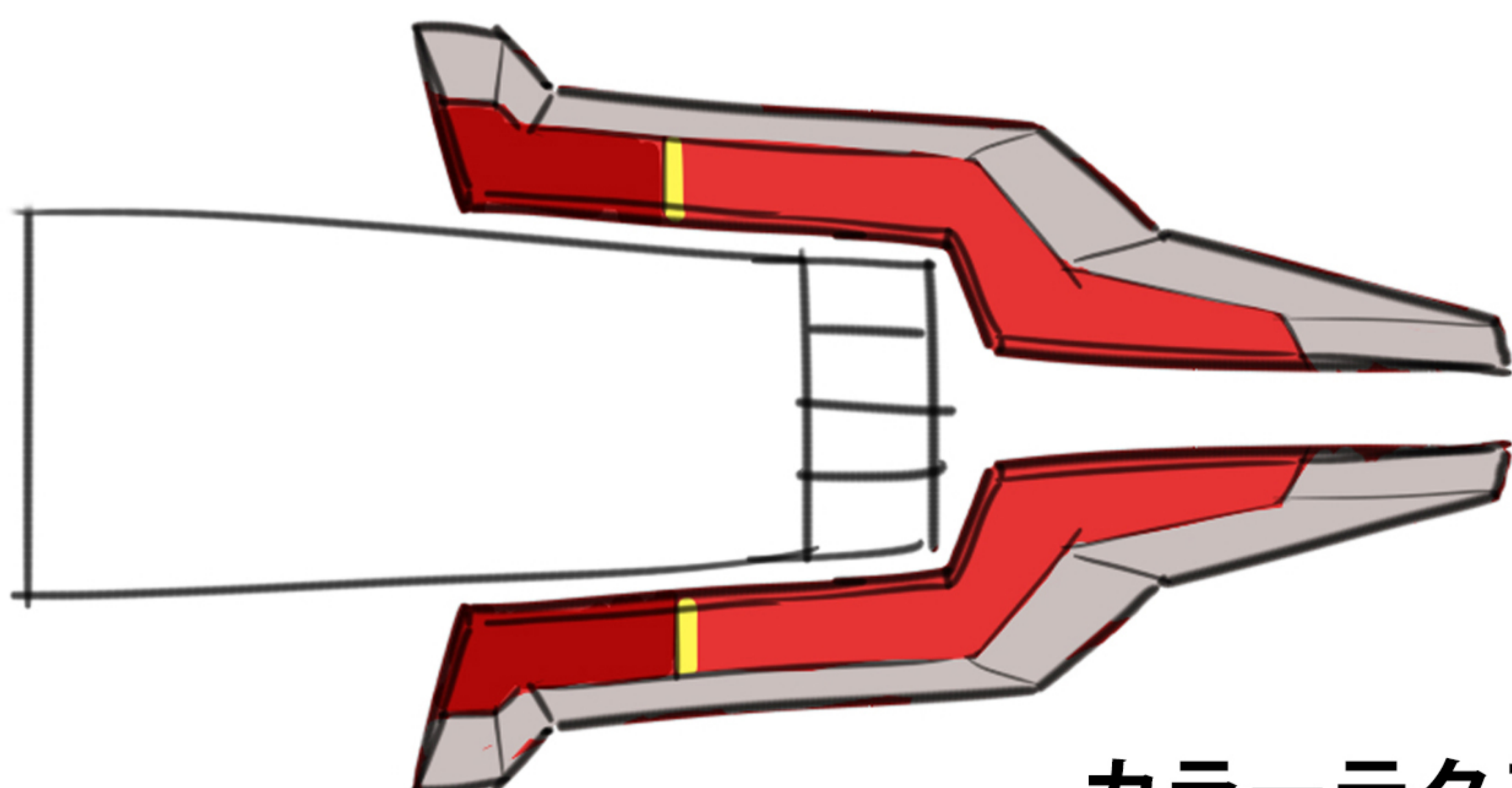
B002

中距離攻撃型キャラクター

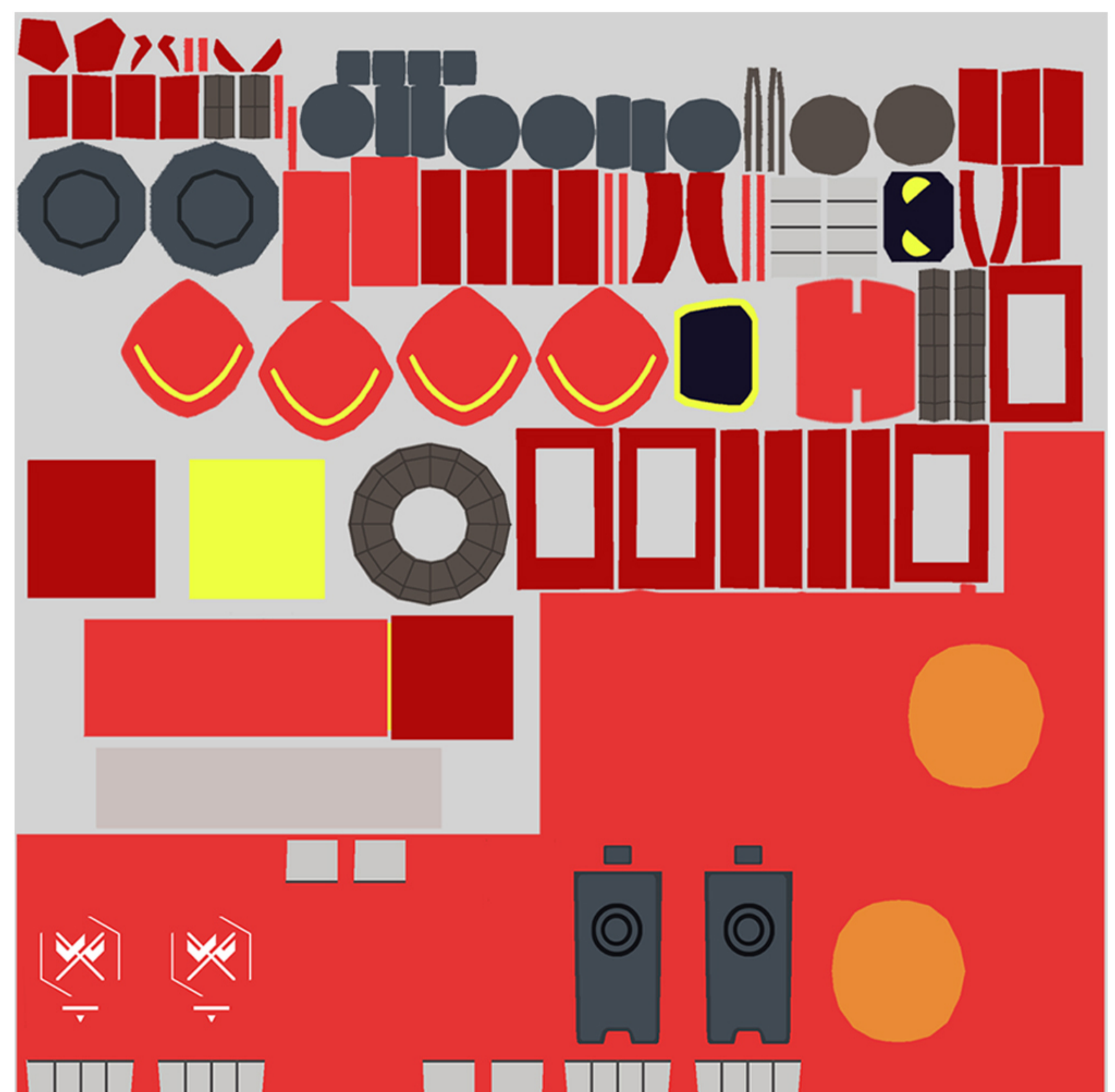
B001との大きな違いは角などのパーツに黄色のラインが入っており識別の印となっています



デザイン画



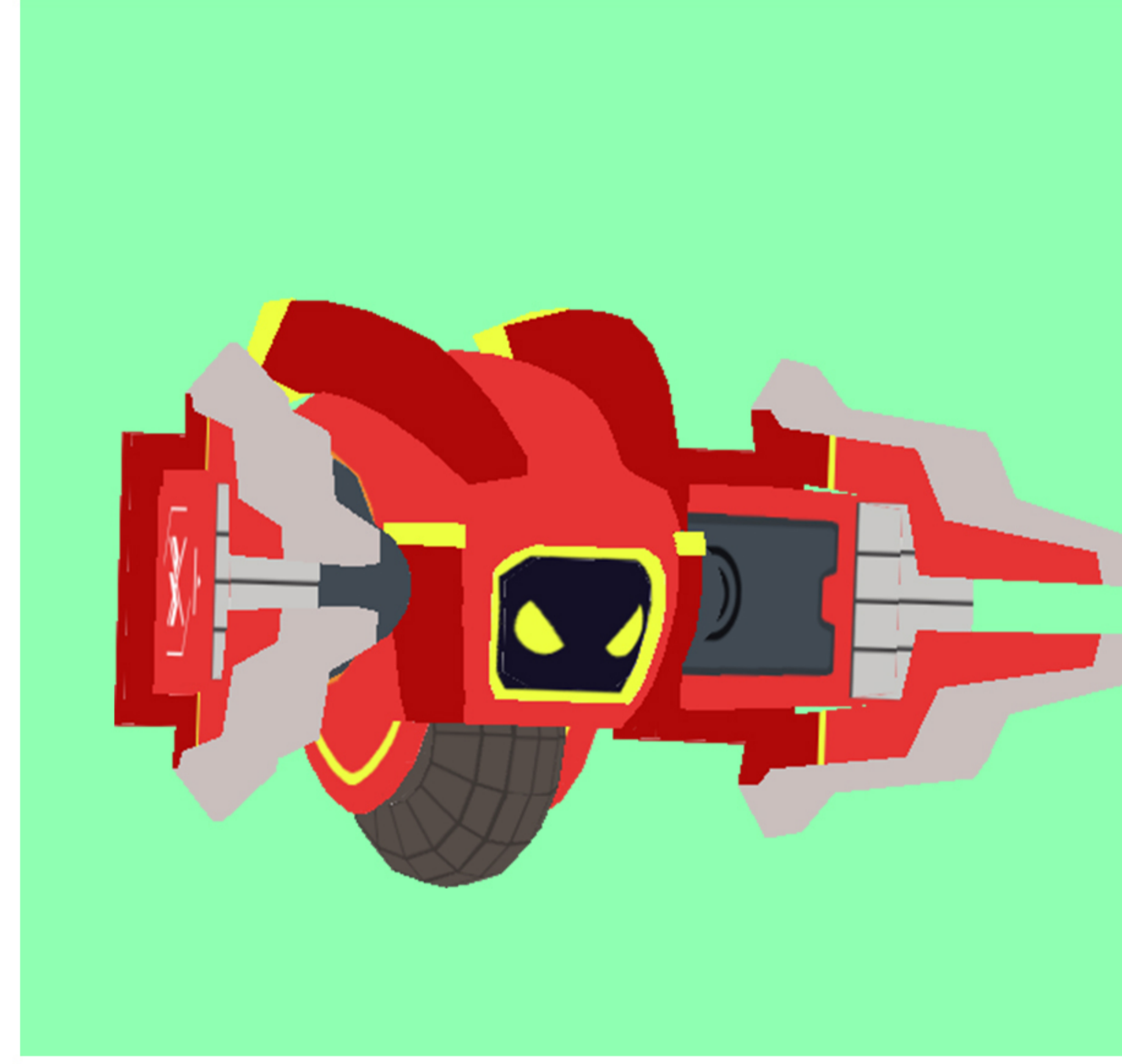
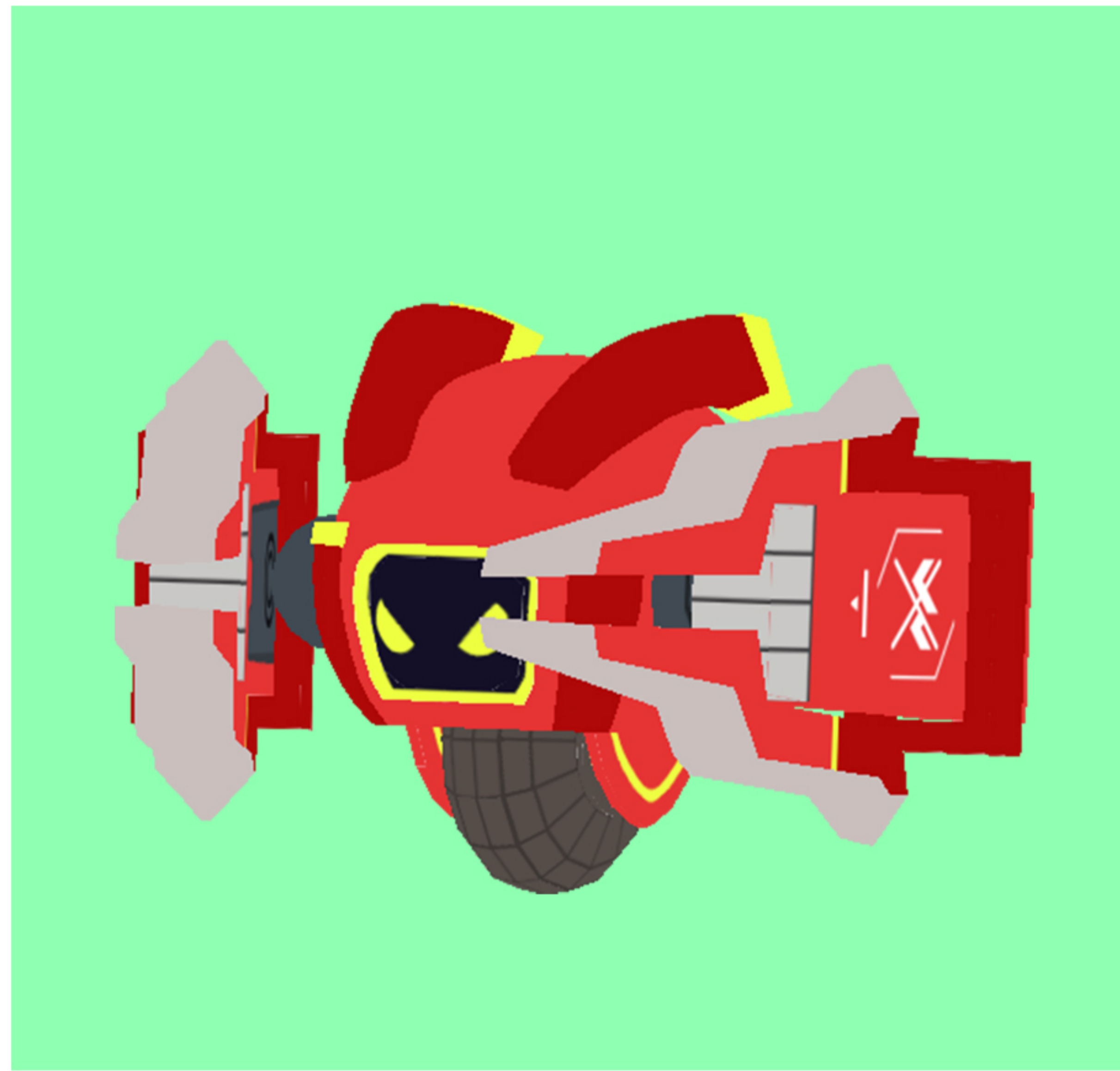
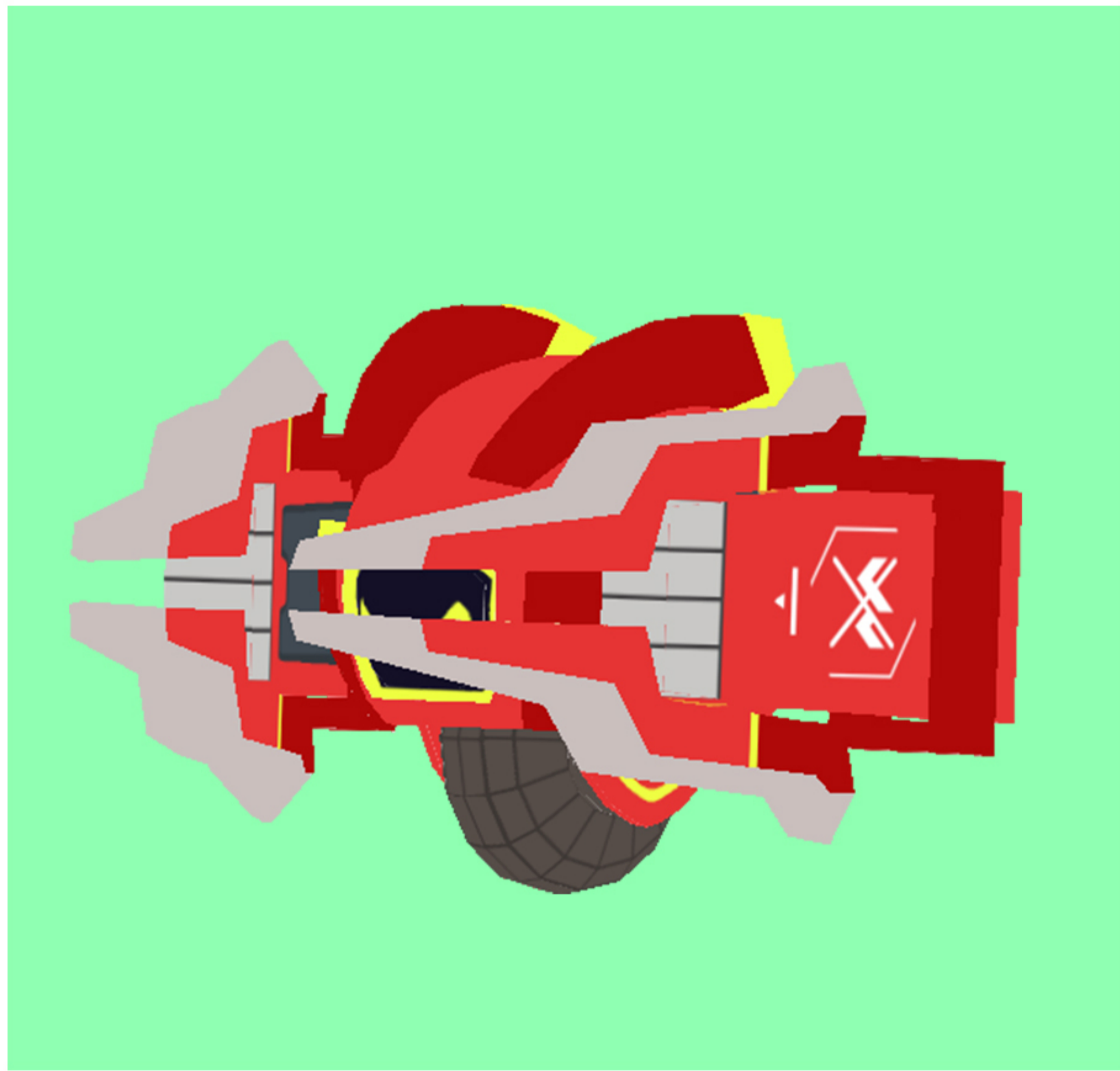
カラーテクスチャ



こちらのQRコードから
全モーションご覧いただけます



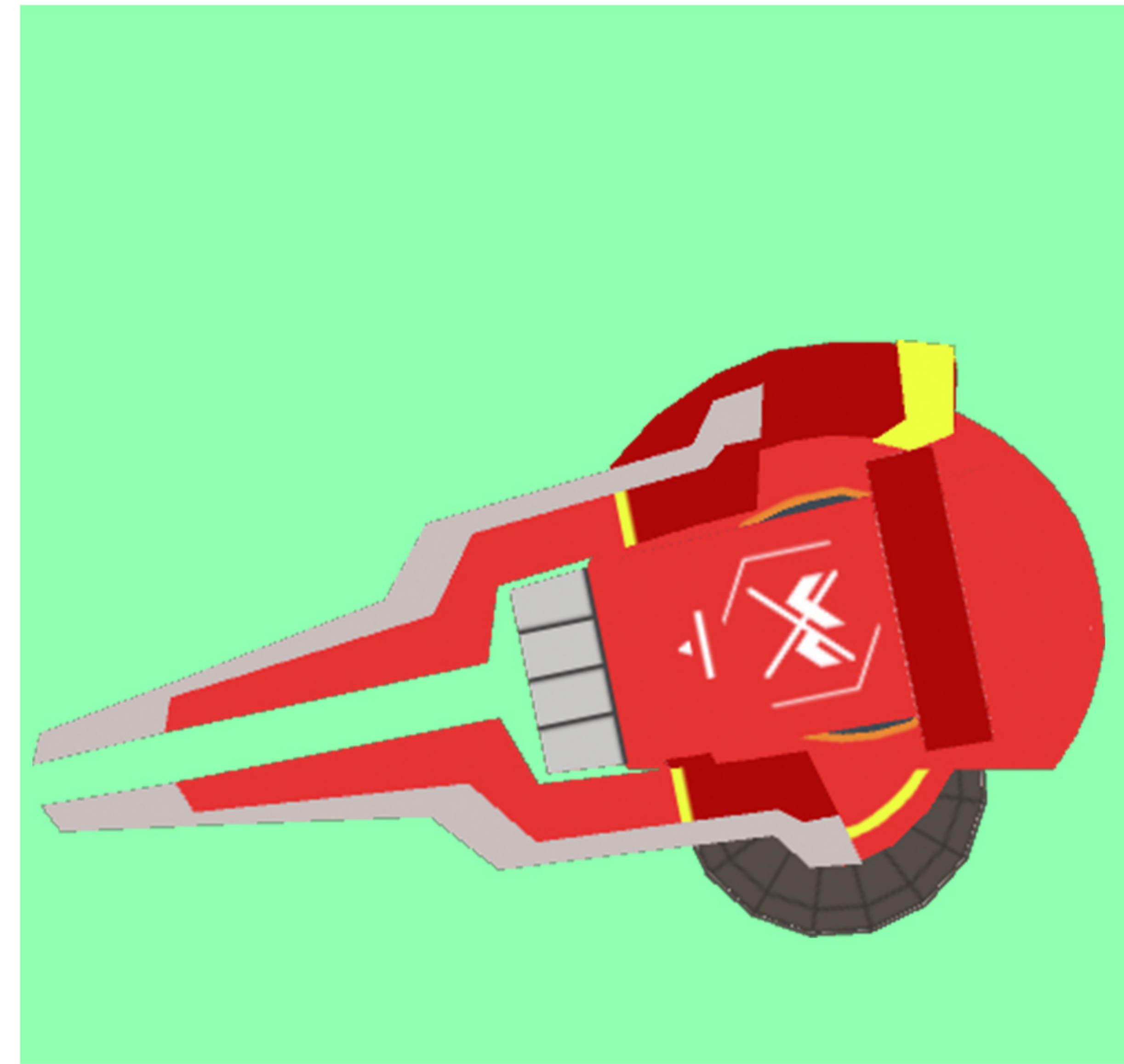
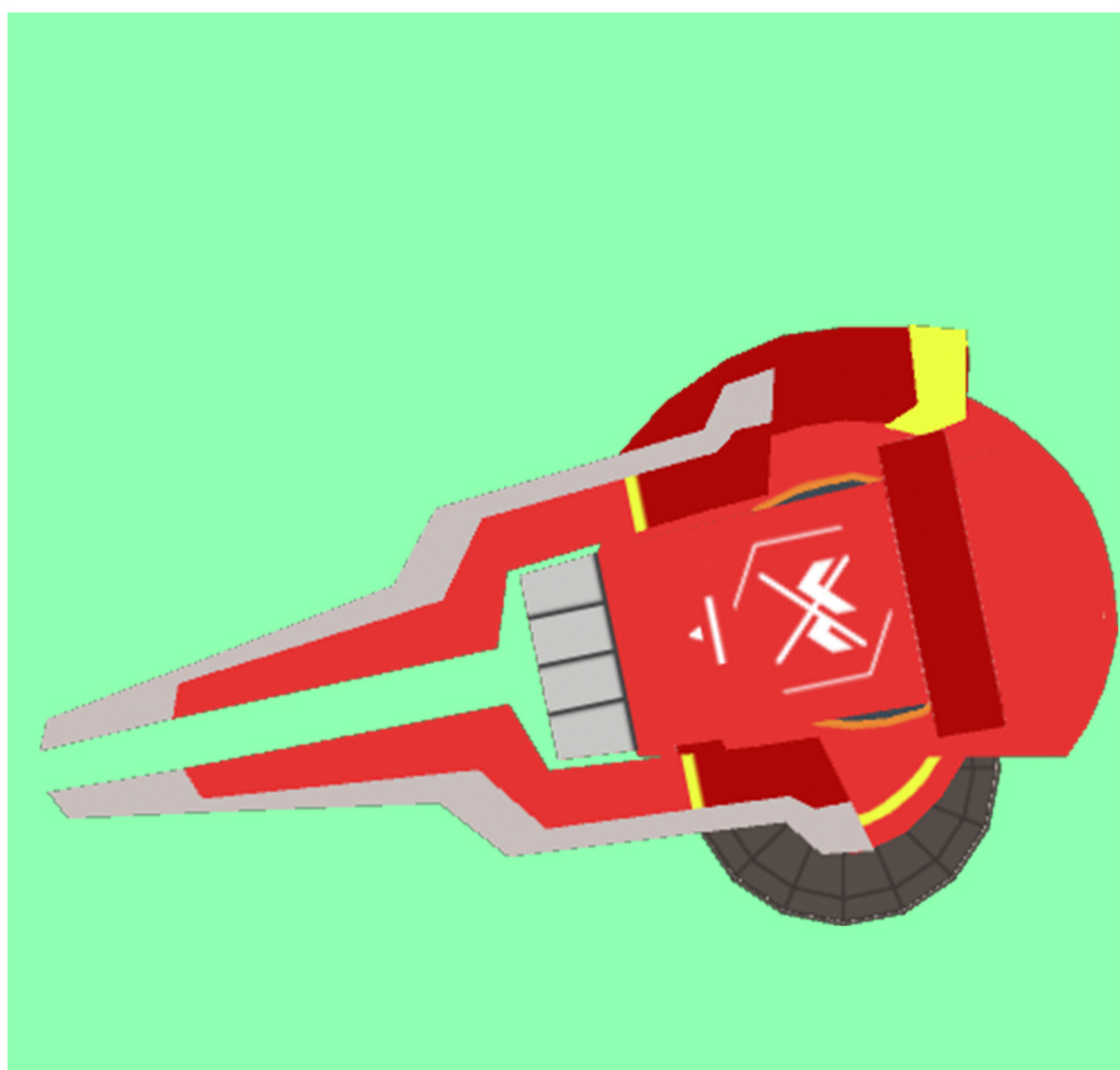
攻撃モーション



撃破モーション



走行モーション



チーム製作

ゲーム大賞Under18部門作品

色がおかしくなってしまった世界を
一人の少女が塗って塗って取り戻す2D横スクロールアクションゲーム



←色がおかしくなってしまった世界
少女は筆を持って取り戻します

ステージをクリアするたびに
少しずつ元に戻ってゆく世界→



2D背景



キャラクターが歩く道（足場）



ステージを進むごとに少しずつ背景が変わっていくので各差分も制作しました