

Portfolio



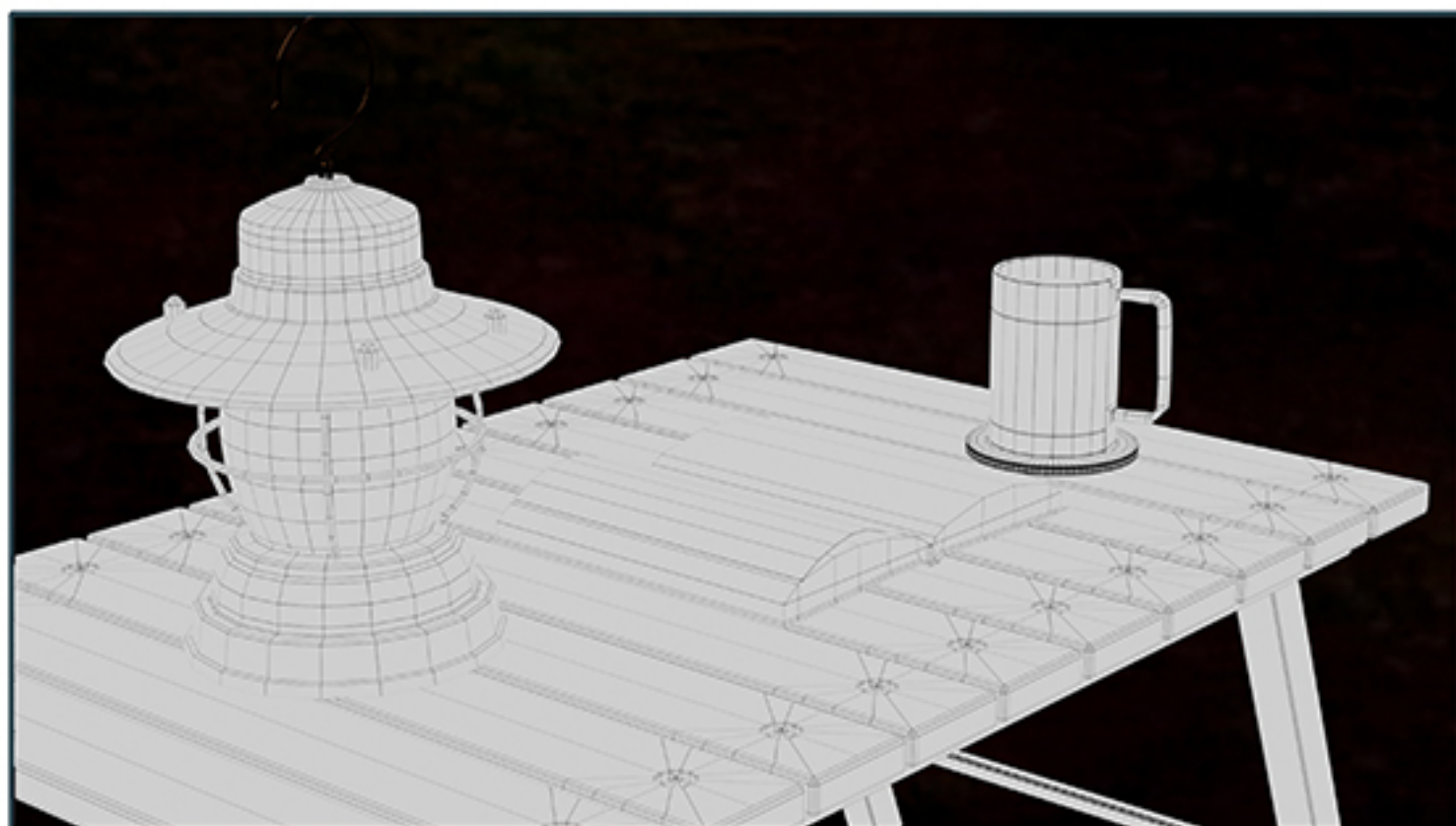
総合学園ヒューマンアカデミー横浜校

CGデザイナー専攻 2年山岸陸人

Camp night



Wire frame



Lantern



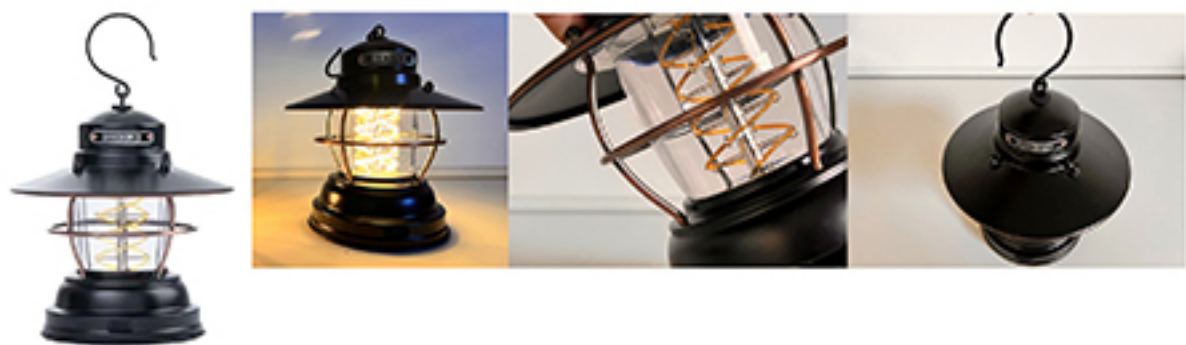
BAREBONESブランドのランタンをモデリングしました。

実物の形状や質感を再現するため、細部の寸法を調整し、内部でライト用オブジェクトを作成することで夜のキャンプシーンに自然に溶け込むよう調節を行いました。

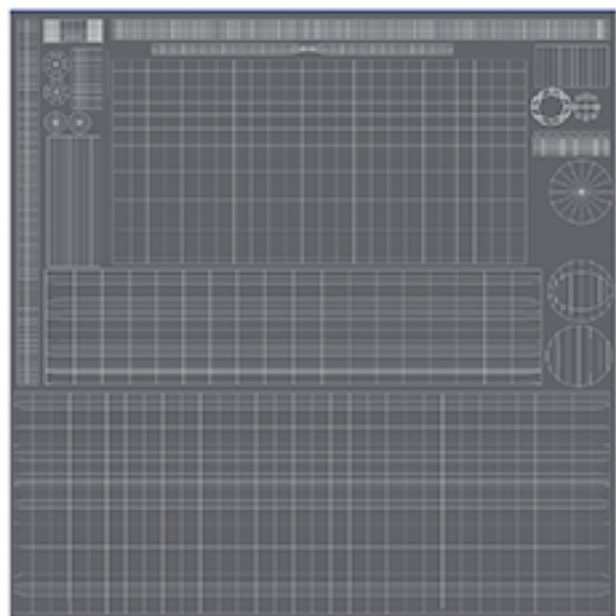
他のランタンの光が強くなりすぎないようにし、落ち着いた雰囲気壊さないよう意識しています。ライトは三点照明でリムライトを強くしてあります。

3D作品

Reference



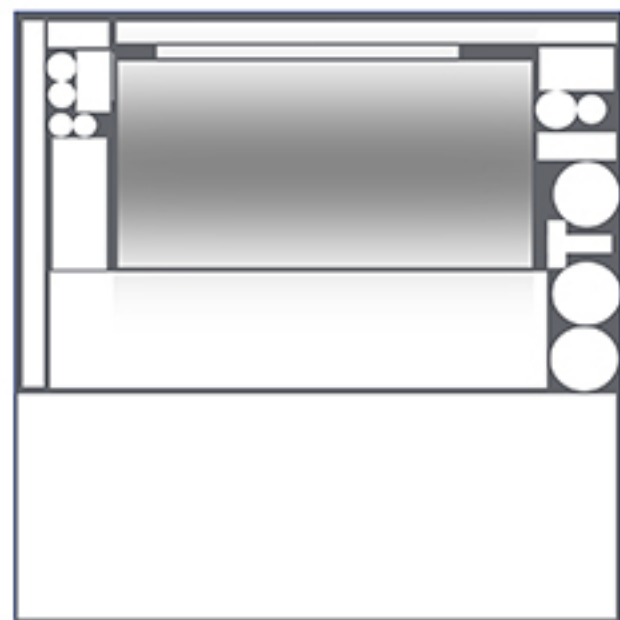
Texture



UV



color



Opacity

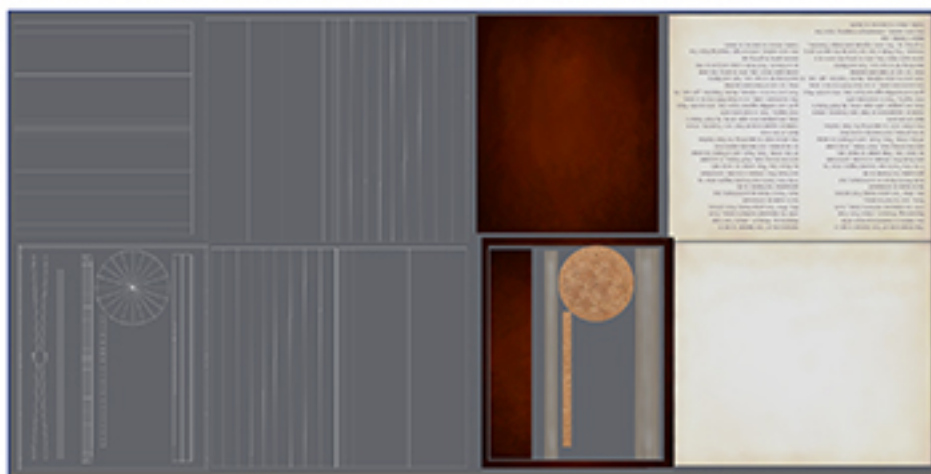
テクスチャーは、できる限り隙間が生まれないよう工夫し、無駄な部分を省いた効率的なUV展開を行いました。

ポリゴン数 ▶ 342
制作期間 ▶ 2時間
制作時期 ▶ 2025年06月

ポリゴン数 ▶ 3.296
制作期間 ▶ 6時間



Book



UV

Color

Camp Table



UV

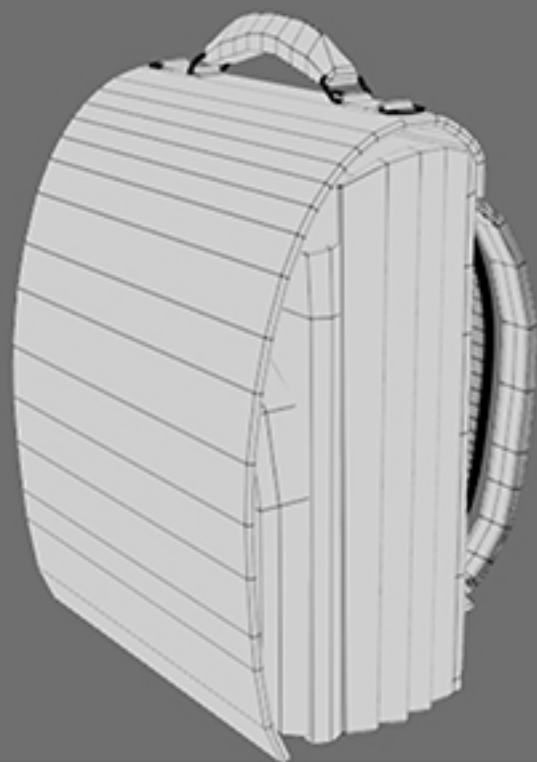
Color

3D作品

Backpack



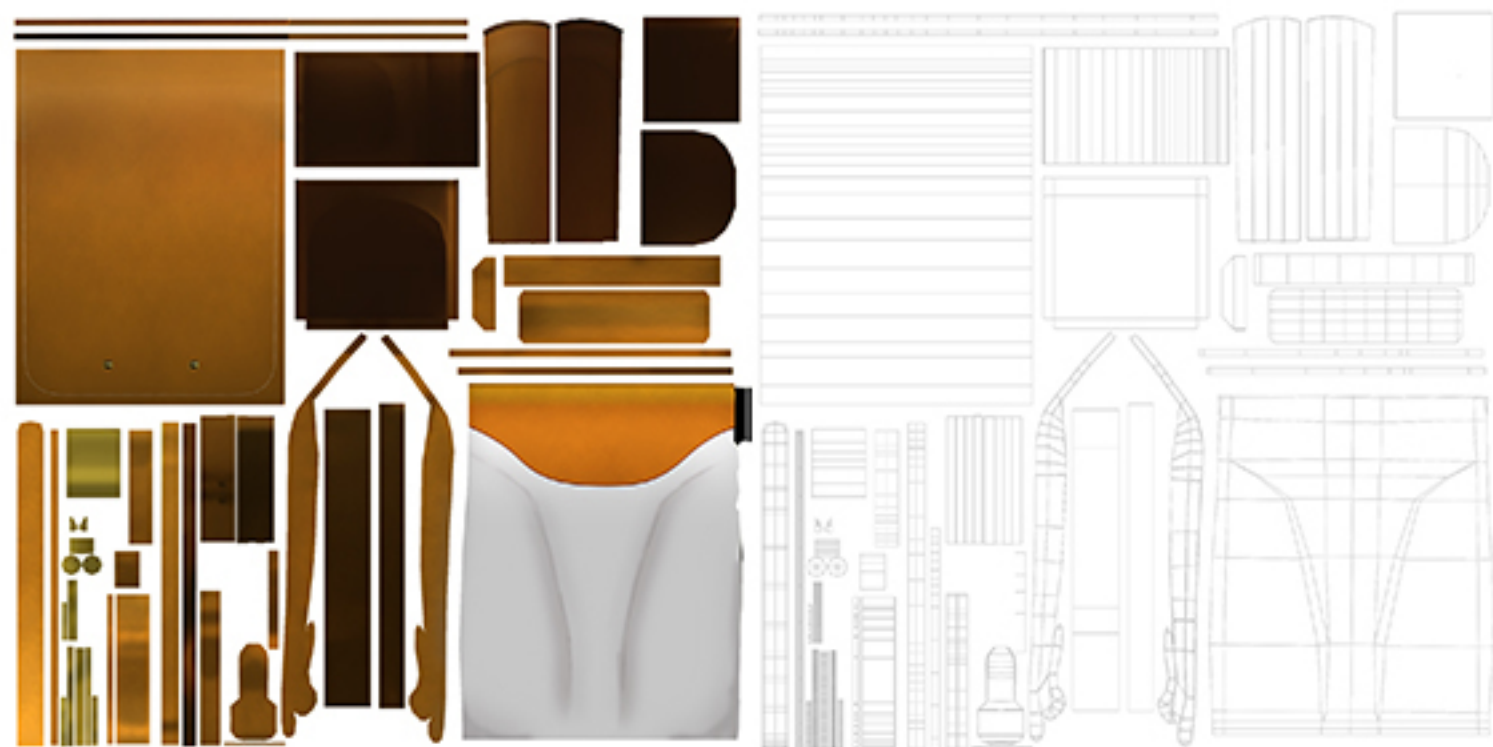
Wire frame



Reference



Texture



バックパックを制作しました。

UVでは隙間を少なく部位ごとにまとめ描きやすくなるよう配置を行いました。

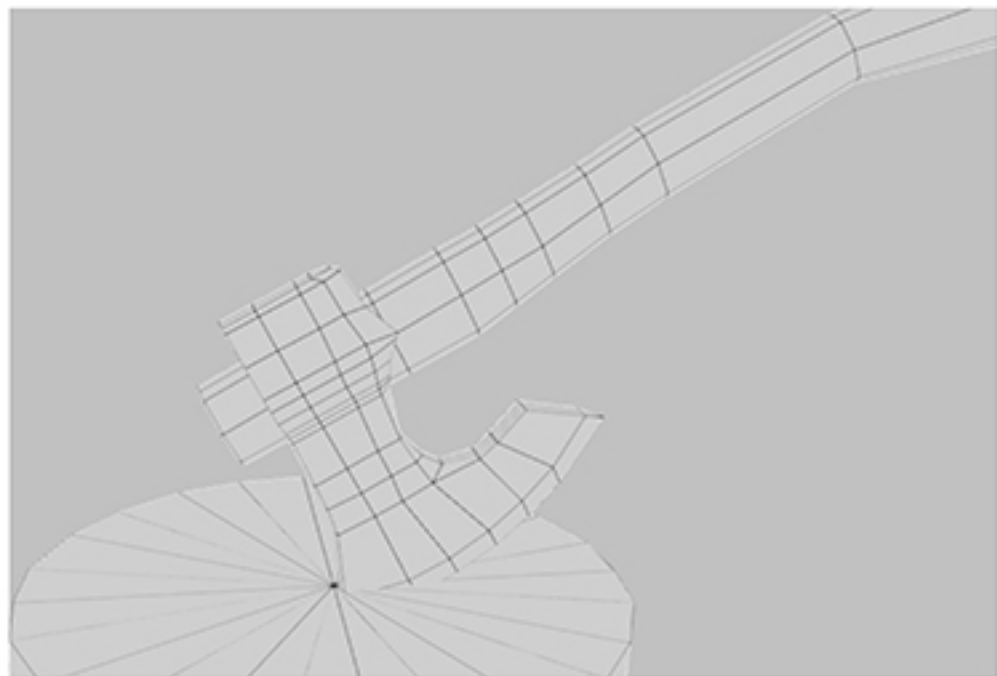
皮の質感を表現し照らされる面と影意識しテクスチャーを描きました。

3D作品

Axe



Wire frame

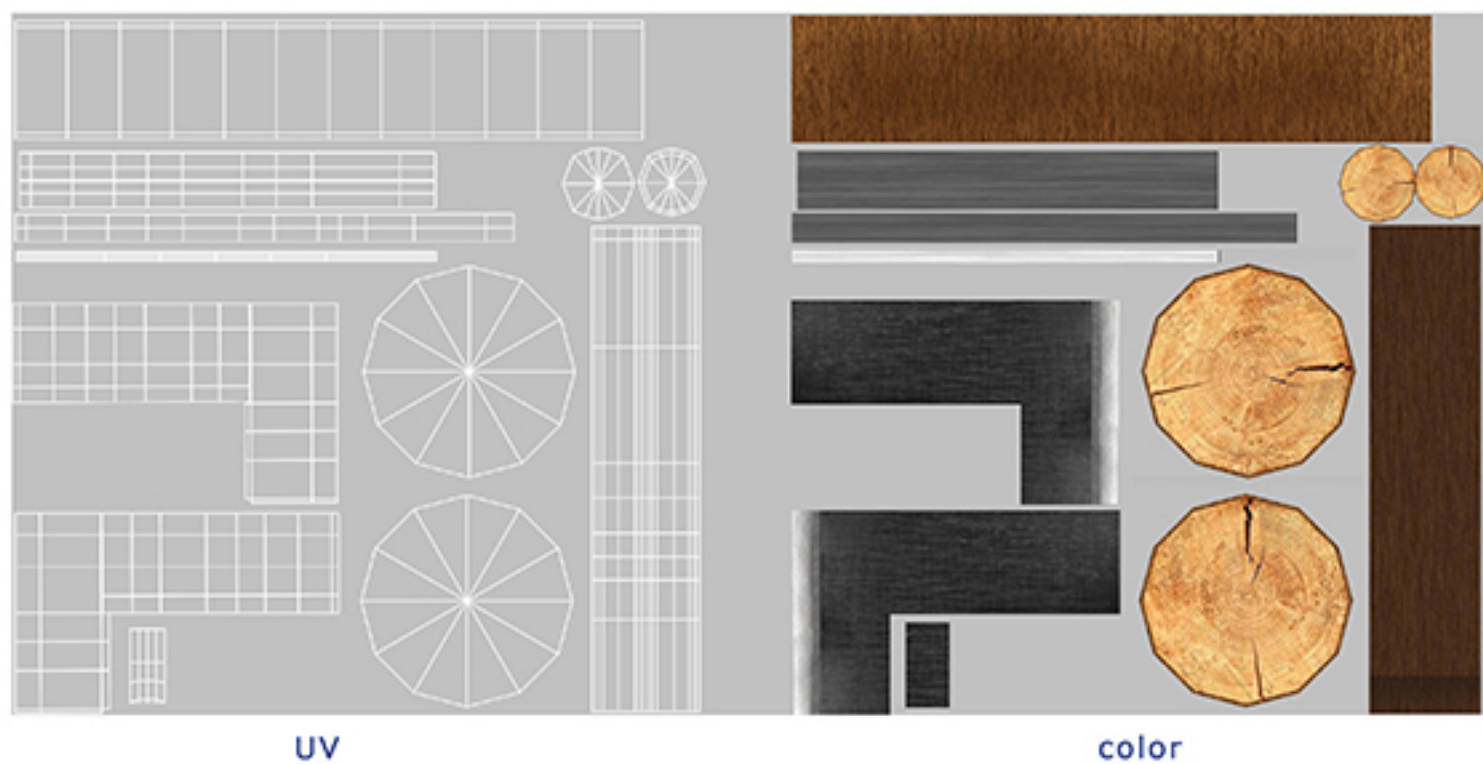


鉄部分を情報量が多くなるように作成を行い斧先の色の差を灰色を挟み極端に変化しないよう作成しました。三点照明を使用し真っ暗にならないよう輪郭がはっきり見えるように配置を行いました。

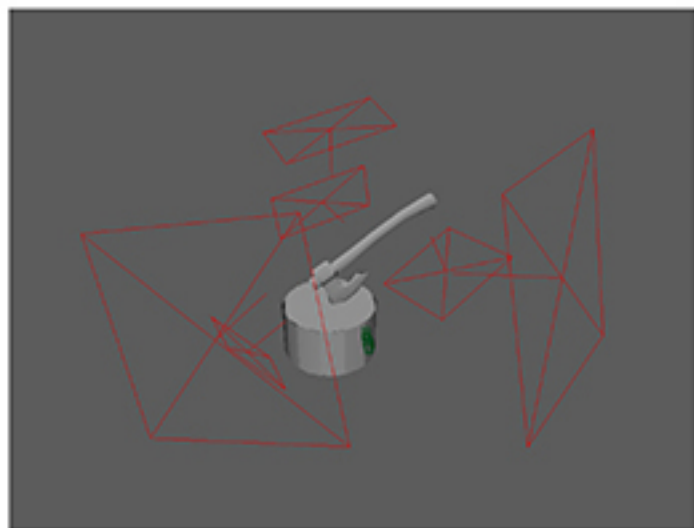
Reference



Texture



Lighting



チーム制作01

きのぼり3Dタイムアタックゲーム 「サルは木から落ちぬ」



縦型スクロール3Dアクション『サルは木から落ちぬ』

本長く生えた木に興味を持ったサルが、頂上を目指して振り子の勢いを使いながら木を登っていくアクションゲームです。振り子アクションの楽しさを伝えることをコンセプトに、現実ではありえない高さまで、枝を伝ってサルと共に登っていきます。タイムアタック要素もあり、クリアタイムを競って繰り返し楽しむこともできます

チームアイコン



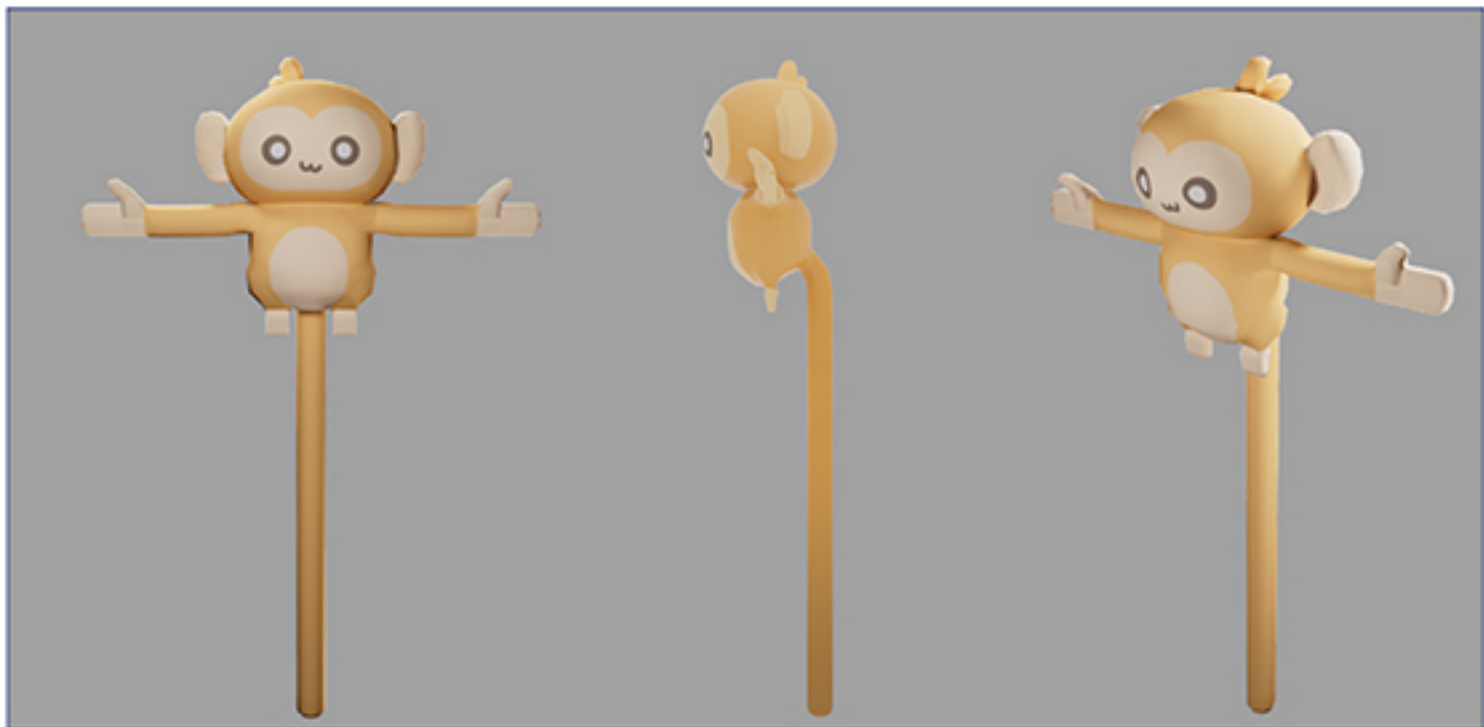
Saru



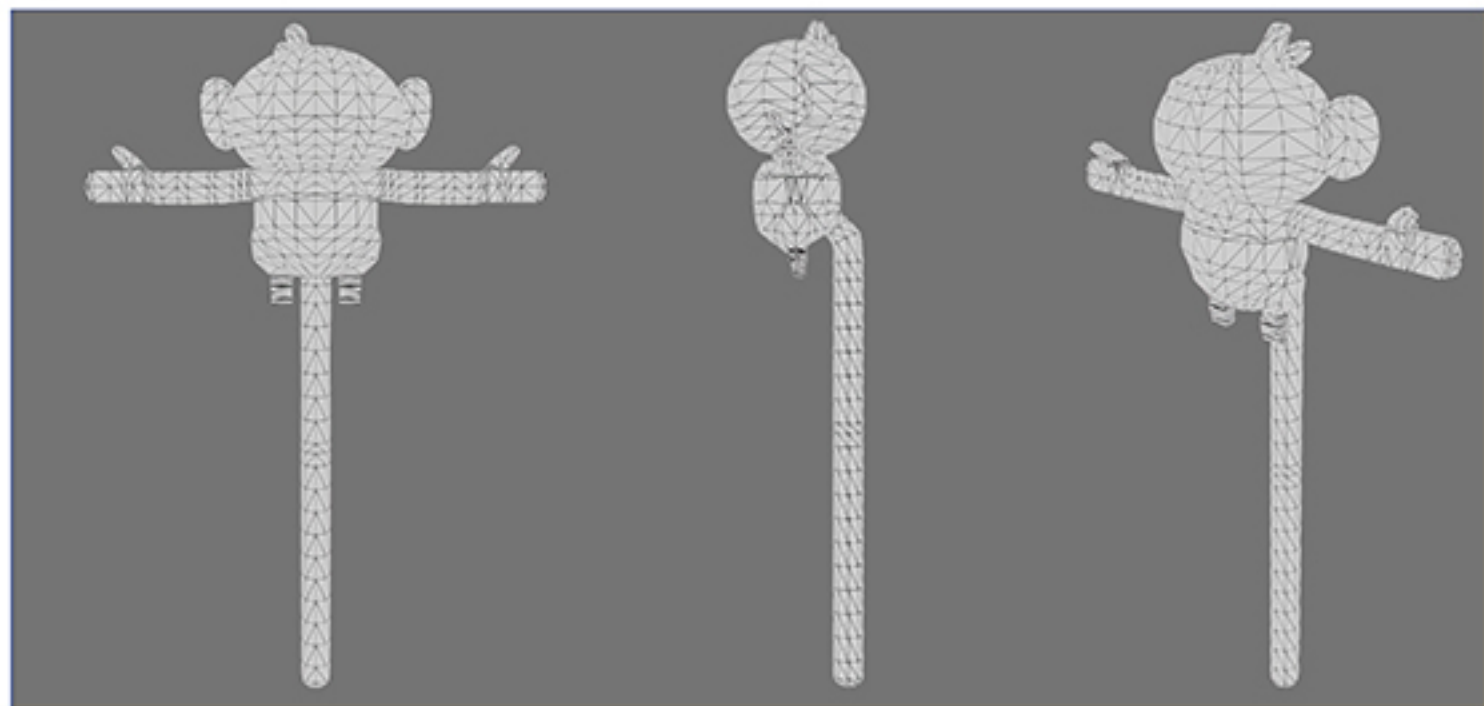
「サルらしい可愛らしさと柔らかさ」をコンセプトに制作しました。
3DCGを始めてから初めてのチーム制作であり、また自身初の3Dキャラクターモデルでもあります。
モデリングにおいては、後のモーション制作を見据え、関節の自然な可動を意識しながら
エッジの分割や流れに注意を払いました。今後は、ゲームや映像などさまざまな用途に
対応できるよう、構造やディテールをより丁寧に仕上げたモデル制作を目指していきます。

チーム制作01

Model

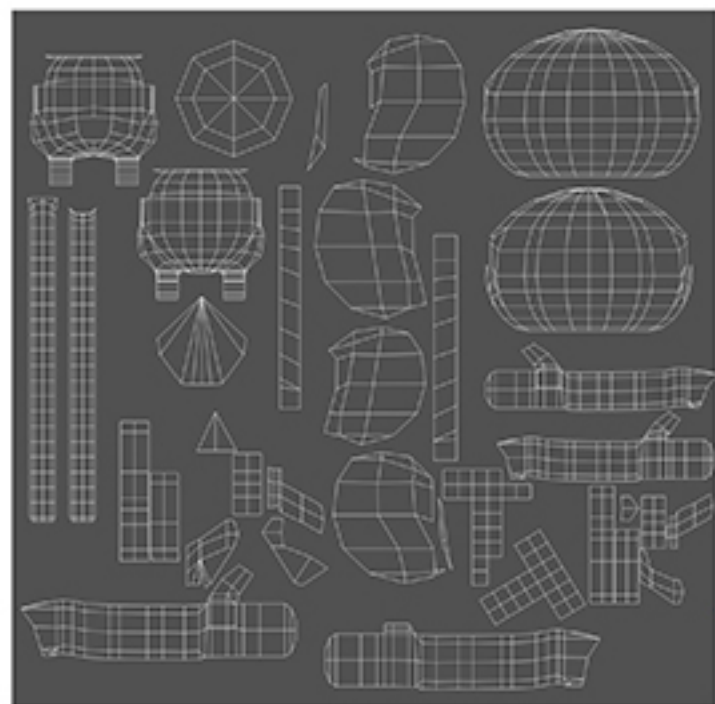


Wire frame



当初は手を使って木を登る動きを想定していましたが、振り子のような動きを表現するにはしっぽを活かした方が可愛い印象になると考え、長めのしっぽに変更しました。キャラクターが上下を向く動きをスムーズに見せるため、頭と体の間に深めの溝を設けています。最終的に手で登る動きは採用しませんでした。回転ジャンプ時にしっぽを抱きかかえるような動きを加えることで、キャラクターらしい愛らしさを演出できるよう調整しました。

Texture



UV



color

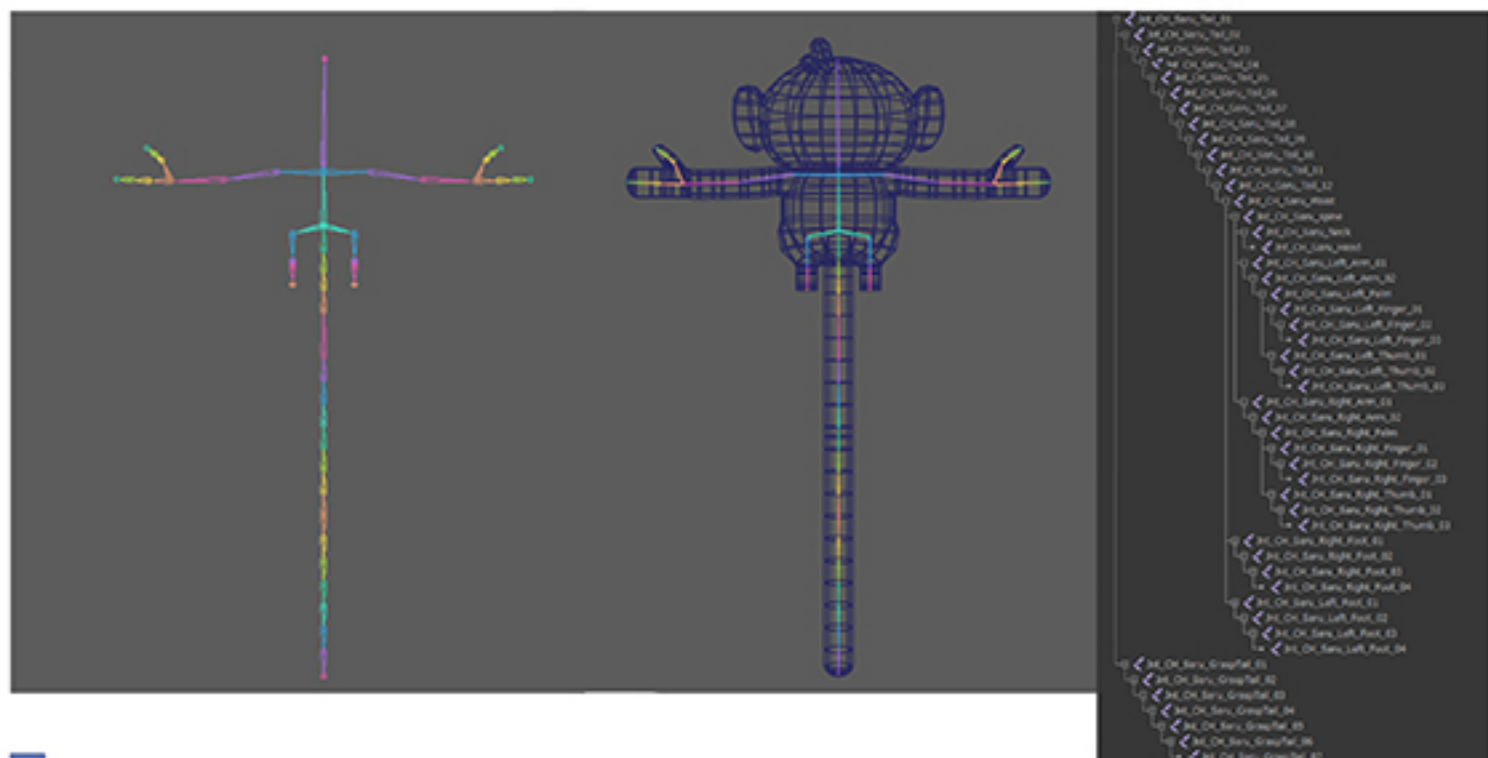


泣き顔

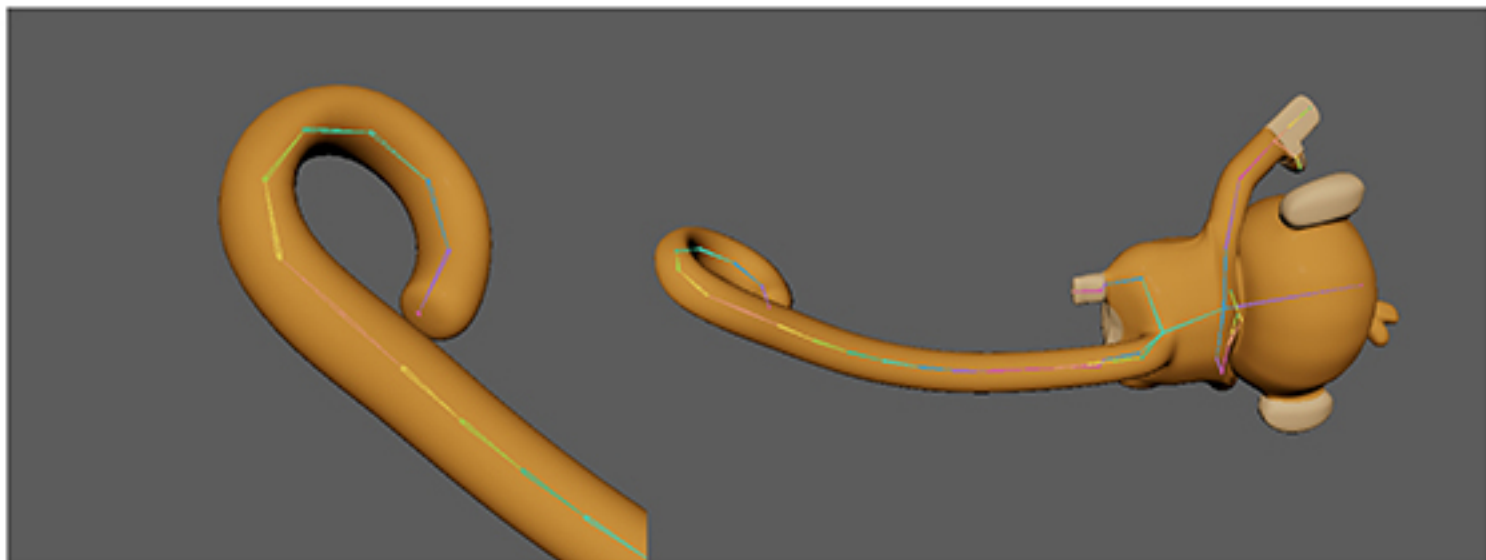
テクスチャーは全体的に明るくかわいらしい印象になるよう意識して制作しました。
特にゲームオーバー画面では世界観に合うように、キャラクターの泣き顔も可愛らしく
仕上げています。今後は、テクスチャーの作成時に隙間やUV展開の方法にもより注意を払い
効率よく美しい仕上がりを目指していきたいと考えています。

チーム制作01

Bone



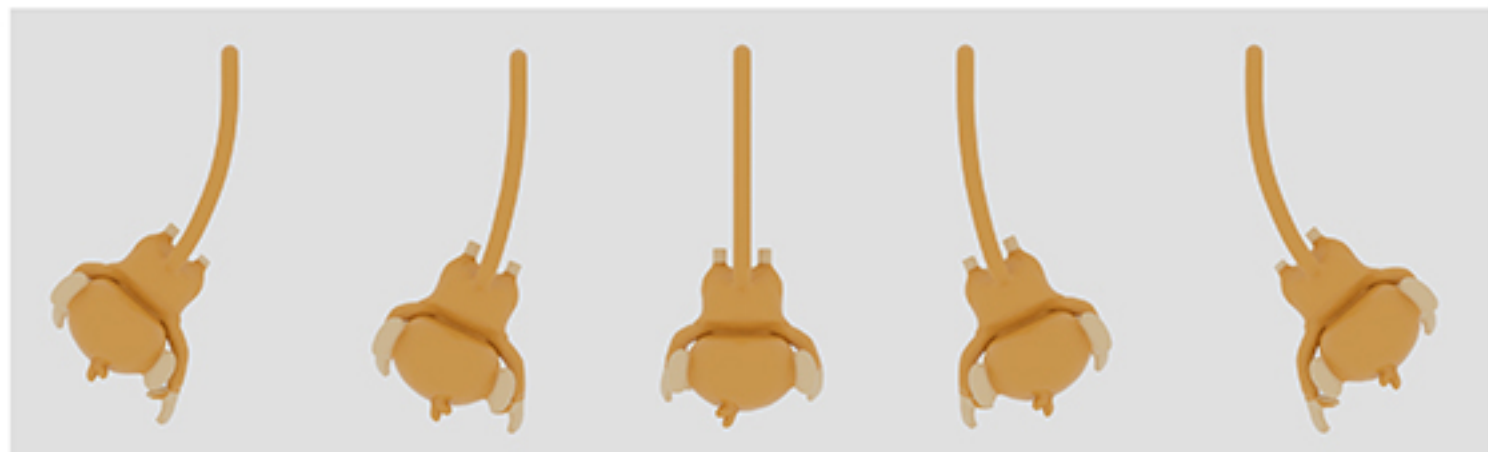
Tail



このサルのボーン構造では、しっぽの先端を親ボーンとする設計にしています。これは、木にぶら下がる際の振り子のような動きを自然に表現しやすくするための工夫です。当初は腕を使って木を登る動きを想定しており、その際は親ボーン的位置やモーションの設計に迷いがありましたが、しっぽを親に設定することで、問題を解決しよりスムーズな動きの実現が可能になりました。

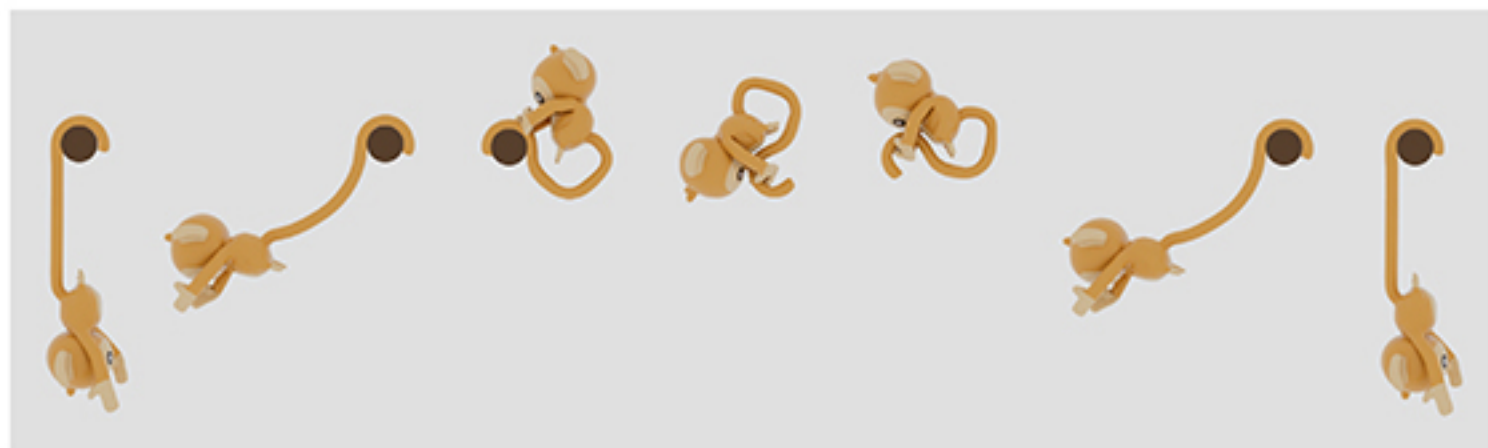
Motion

Pendulum



プレイヤーが左右に操作する動きに対応するため、左右それぞれに専用のモーションを2種類制作しました。操作時に動きのつながりに違和感が出ないように、切り替えや動作のタイミングに注意しながら調整を行い、自然な動きとなるよう工夫しています。

jump

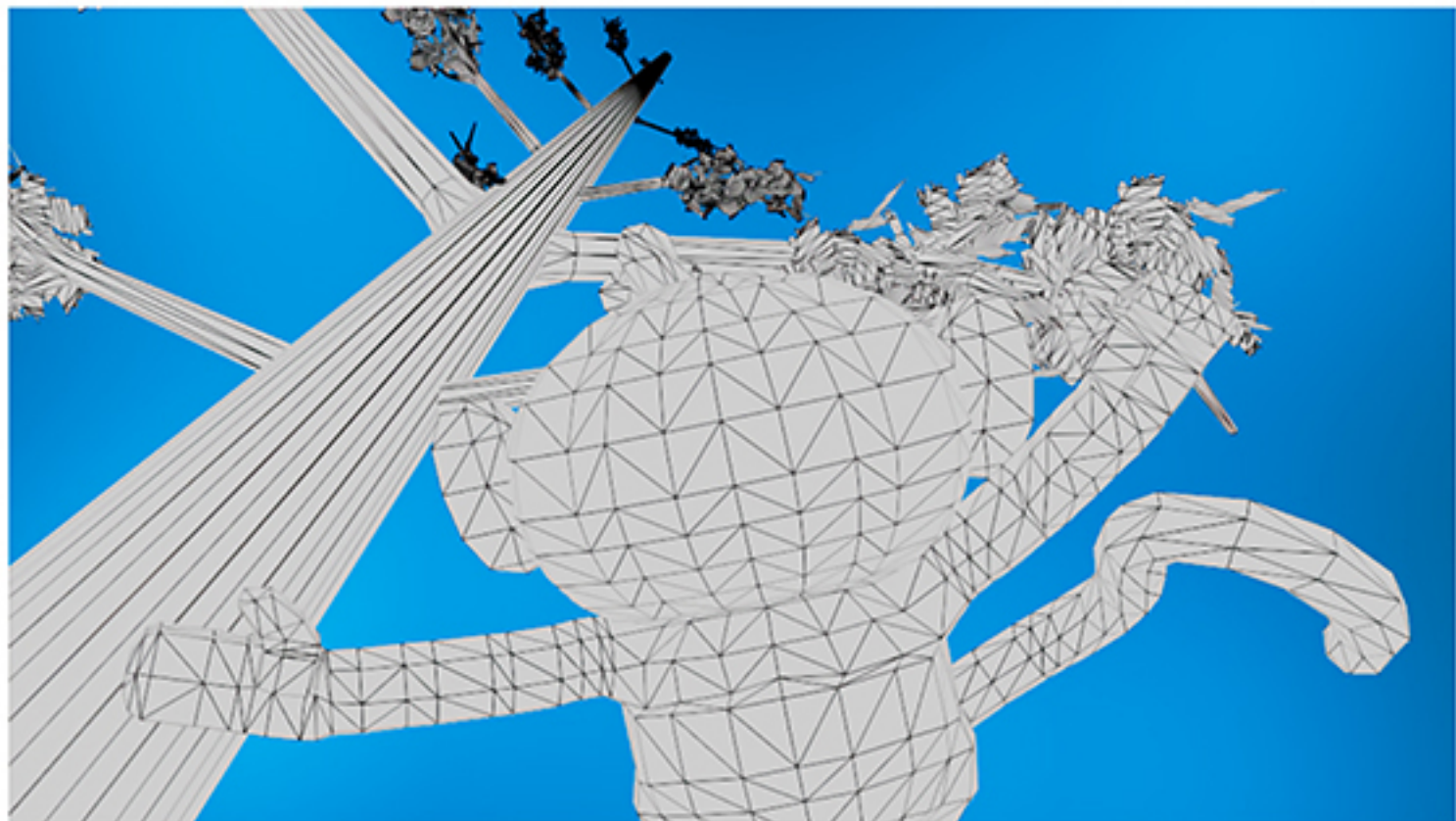


ゲーム内でサルが「虹色の実」というお助けアイテムを取得した際の演出として、高くジャンプするモーションを制作しました。通常の振り子運動によるゆったりとした動きに対して、虹色の実を取った瞬間には、ソニックのような素早い回転とともに一気に高くジャンプすることで、緩急のある動きを演出しています。これにより、アイテムの取得が視覚的にも印象的になり、ゲームプレイのアクセントとなるよう工夫しました。

Game Over 画面



Wire flame



Poster



ゲーム内で使用した素材を活かしながら、できる限り「かわいく見える」デザインになるよう意識して制作しました。文字の配置にはこだわり、パッと見たときにどんなアイテムが登場するのかが伝わるよう工夫しています。全体として、世界観に合ったデザインを目指しました。

チーム制作02

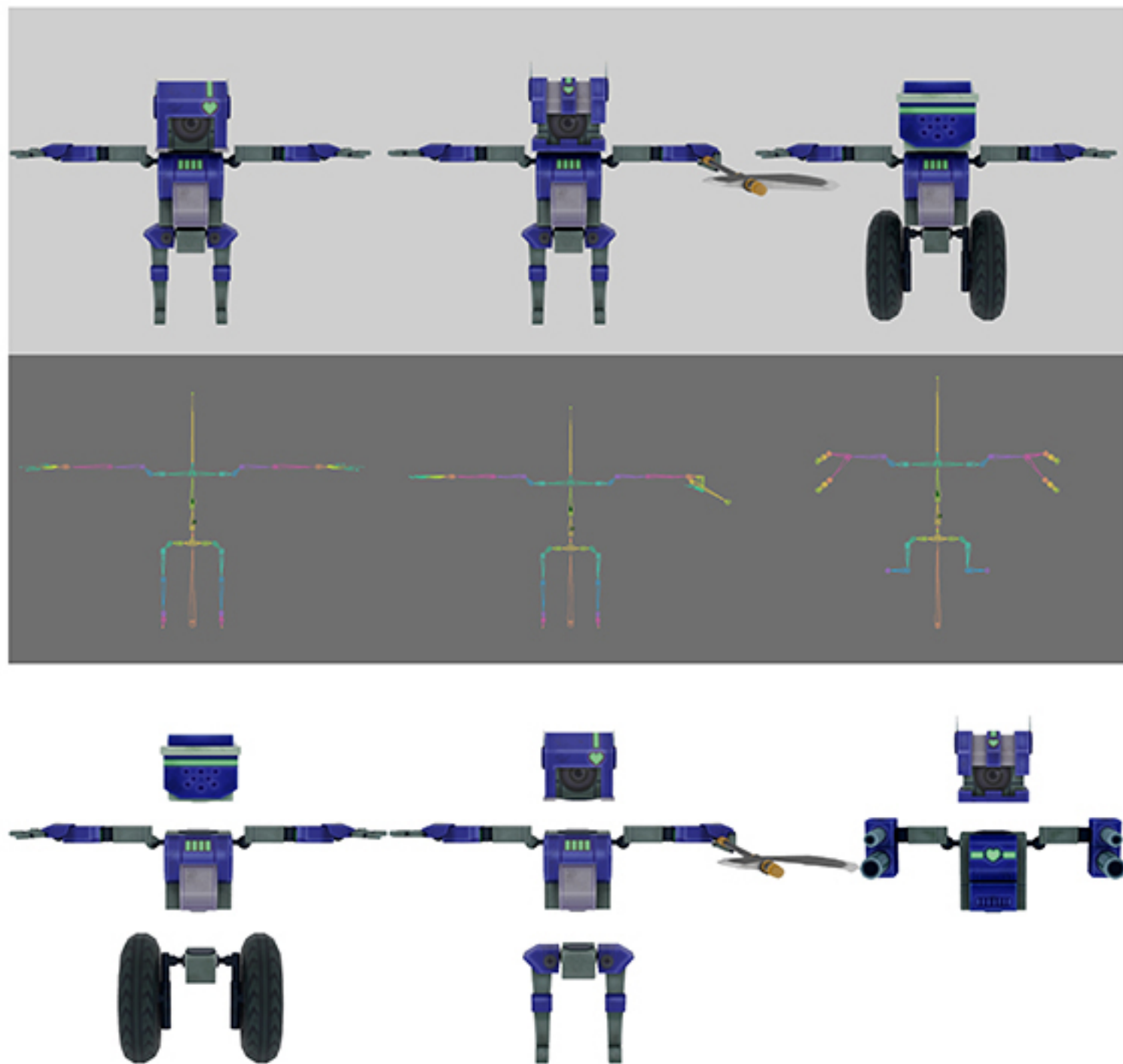
RebuildingMan



リビルディング3Dアクション 『リビルディングマン』

ウイルスに感染し、暴走を始めた作業ロボットたち。
その異変に気づいたのは、ネットワークを遮断されていた主人公機体ドローン型
ロボットが彼らを倒し、パーツを回収・修復して新たな仲間として再起動させながら
進んでいきます。「敵を倒して、仲間にする」暴走の連鎖を断ち切り
自らの手で作り上げた仲間たちと共に異変に立ち向かう。

Rigging

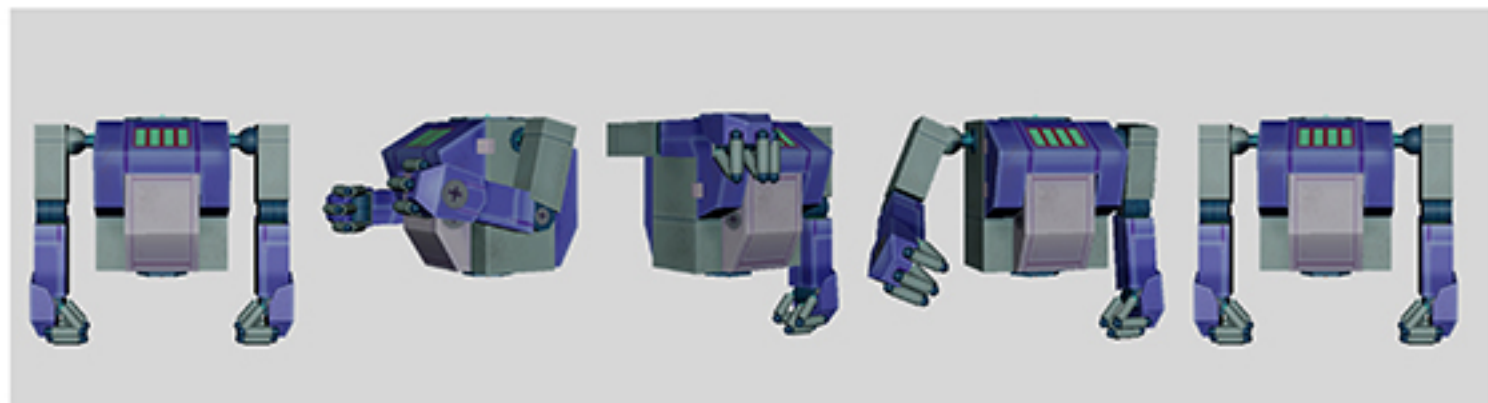


実験体として何度も死と苦痛を経験しながらも、強く耐え、生き延びてきたラットの主人公をグロテスクかつダークなテイストで描きました。裂けた皮膚やにじむ血、筋肉を意識し痛々しさを感じさせる表現を意識しながらも、キャラクターとしての存在感を保つよう全体のバランスに配慮しています。

チーム制作02

Motion

Normal 通常攻撃



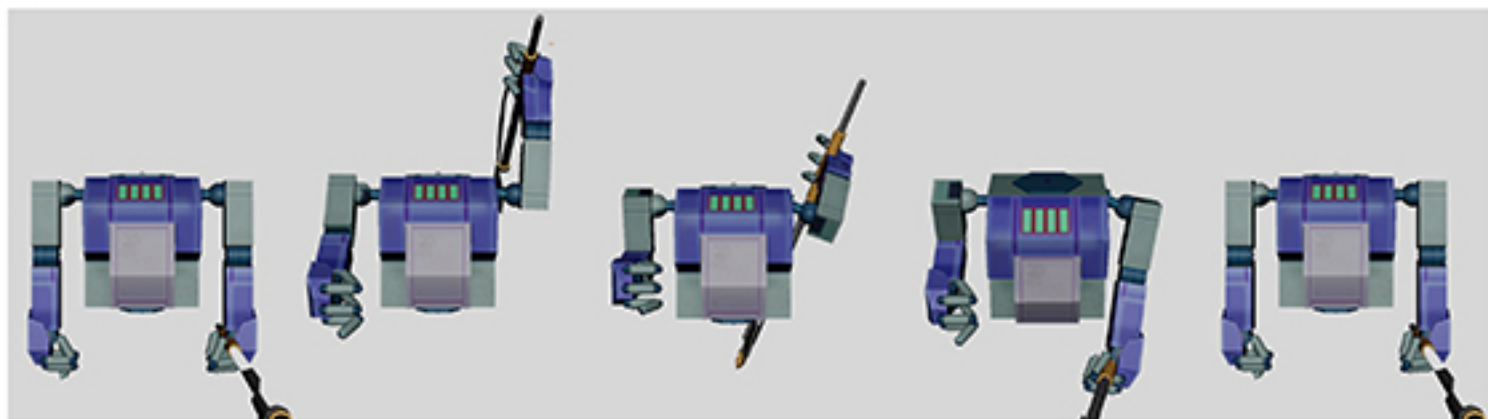
Normal 特殊攻撃



Axe 通常攻撃



Axe 特殊攻撃



タイトル画面



Wire frame



チーム制作03

ReviveTheCreature

The Revive リバイブザクリーチャー Creature

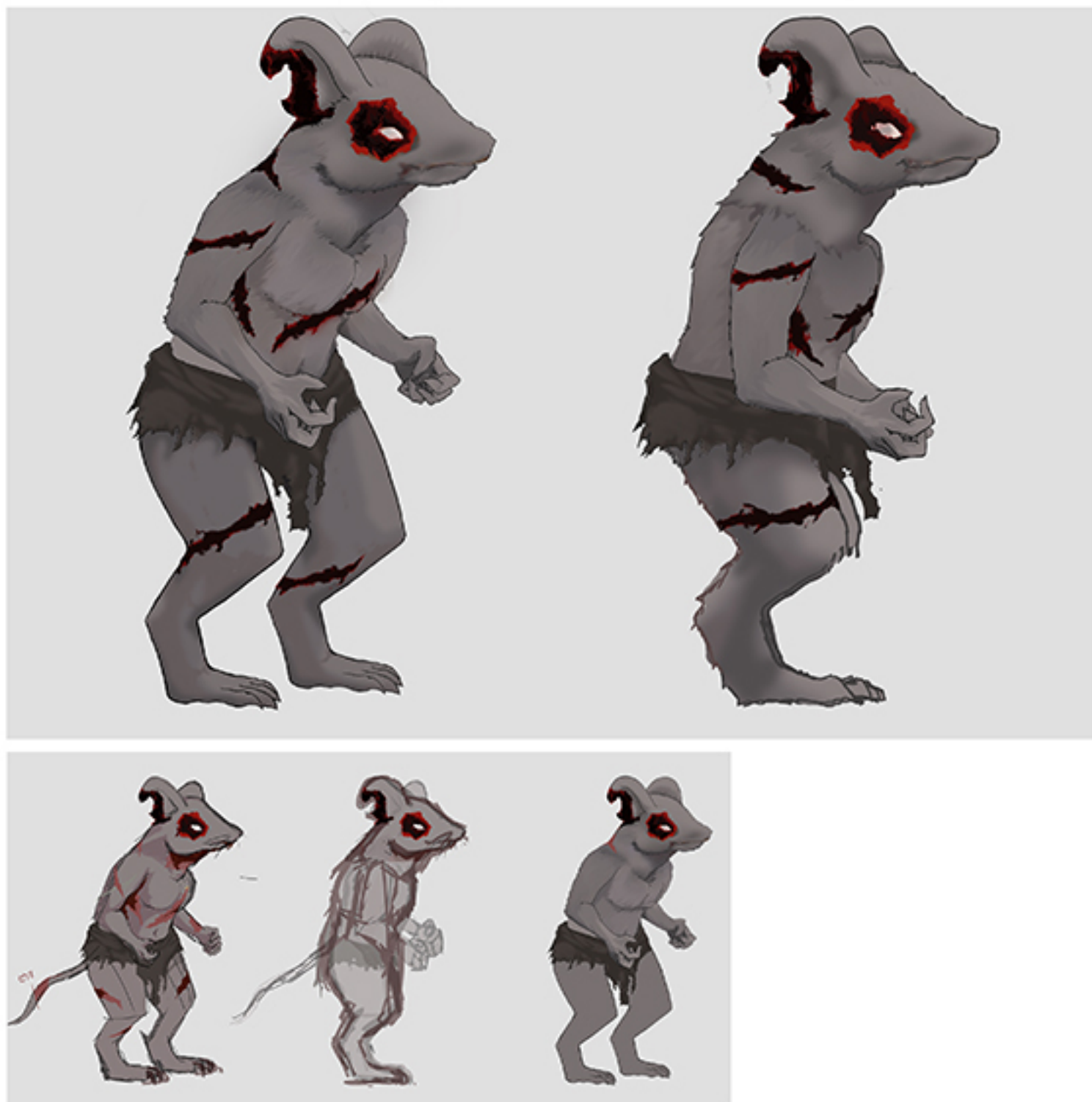
スタート
オプション
終了



ダークミュータントアクション 『ReviveTheCreature』

この作品は、試行錯誤しながら攻略するのが好きなプレイヤー向けのダークな2Dアクションゲームです。プレイヤーは、不死身のネズミである実験体「ラット」となり研究所からの脱出と科学者たちへの復讐を目指します。ラットは様々な敵や生物の能力を取り込み、共生させることで、存在しない新たな力を生み出すことができます。この能力を駆使しながら、下水道を駆け回り、破壊すべき研究施設へと突き進むゲームです。

Rat



実験体として何度も死と苦痛を経験しながらも、強く耐え、生き延びてきたラットの主人公をグロテスクかつダークなテイストで描きました。裂けた皮膚やにじむ血、筋肉を意識し痛々しさを感じさせる表現を意識しながらも、キャラクターとしての存在感を保つよう全体のバランスに配慮しています。

チーム制作03

Animation

Walk



Attack



Jump



Death



ラットの通常状態におけるアニメーションです。

プレイヤーが操作した際に違和感が生まれないよう、動きや各パーツのバランスに気を配りながら描き上げました。

Animation

Walk



Attack



Jump



Death



ラットがザリガニを捕食したあとのアニメーションです。

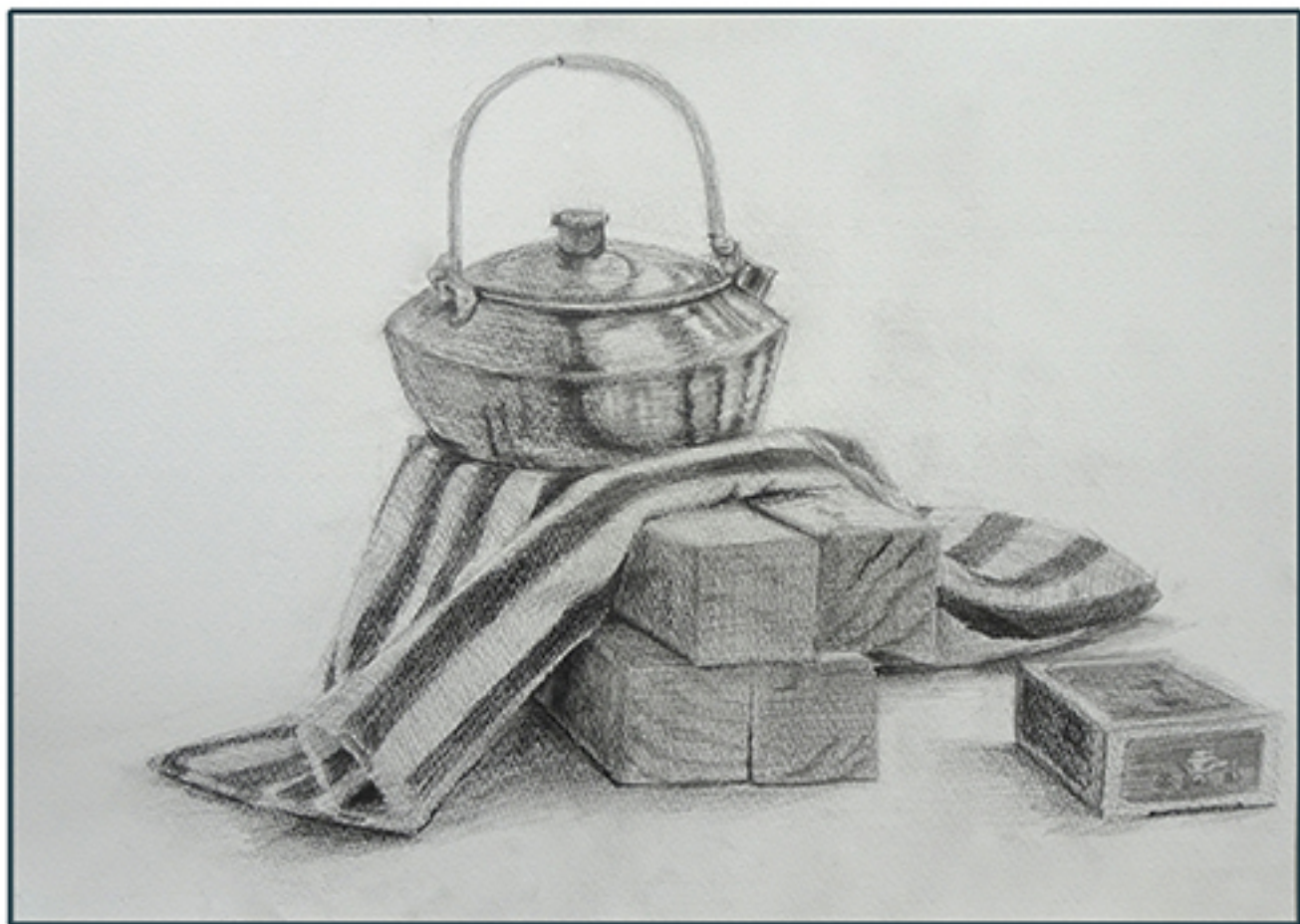
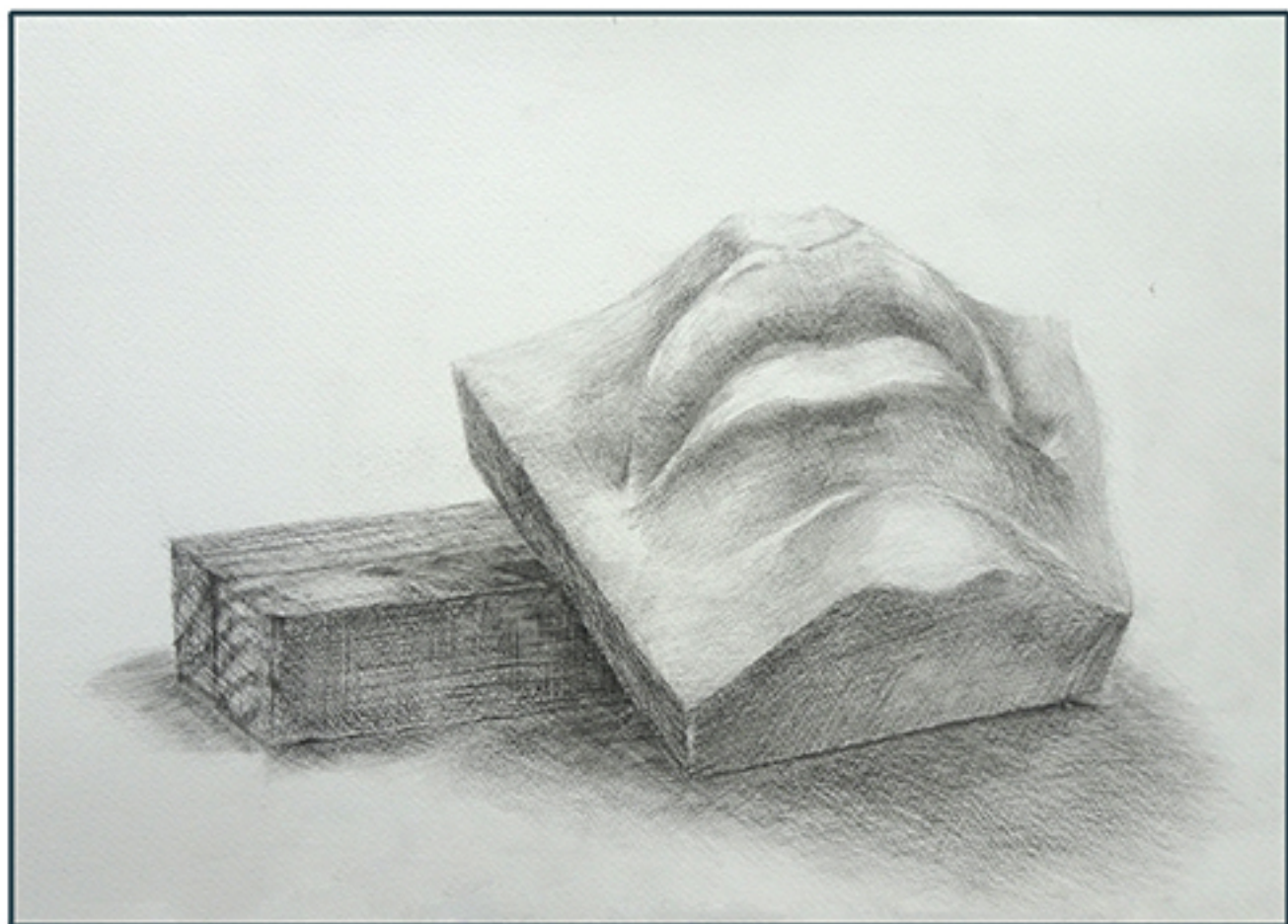
ザリガニを討伐・捕食した直後、ラットがその能力を取り込み、肉体に変化が起こる様子をアニメーションで表現しました。

現在3D化予定です。

デッサン

鉛筆使用 ・ 2H, 2B.
制作期間 ・ 12時間
制作時期 ・ 2025年05月





デッサン

鉛筆使用 ▶ 2H, 2B.

制作期間 ▶ 06時間

制作時期 ▶ 2024年10月

使用粘土 ▶ 彫塑粘土

制作期間 ▶ 10時間

制作時期 ▶ 2025年03月

