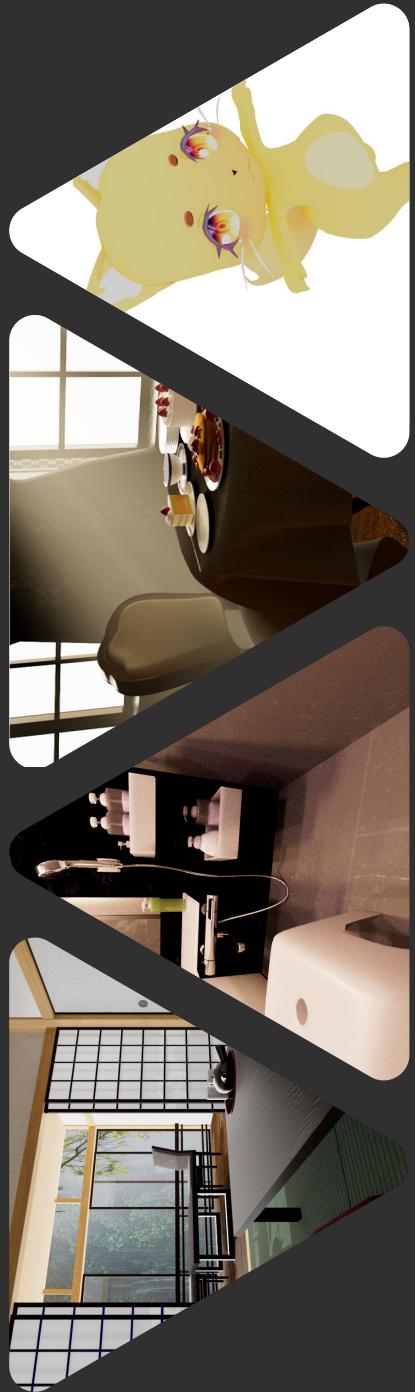


Portfolio





FUKUSHIMA HOSACHI
福島 梢梓
文教大学
情報学部／情報システム学科

出身地：青森県

連絡先：c0p31078@bunkyo.ac.jp

趣味：DTM、イラスト、モデリング

スキル

◆動画編集

ビデオ、ゲーム実況、エンタメ系、リリックビデオ等の制作をしています。
明るくポップな動画の制作が得意です。



◆デザイン

動画編集に必要なロップ枠など素材の制作から
モデリングの際に必要なテクスチャ作成をしています。



◆モデリング

2020年9月からモデリングを始めました。
主に小物の制作をしています。
現在はキャラクターの制作の勉強をしています。



自己PR

大学の講義でモデリングを取り扱ってから自由に自分の表現したいものを制作できる3Dの世界に興味を持つようになりました。

建物の内装やインテリア、アクセサリー、衣装等のモデリングを得意としています。
ゲームのモデルとして幅広く対応できるように現在はキャラクターモデリングの勉強もしています。

世界観を伝えられるモデルーとなれるよう努めています。よろしくお願い致します。

目次

背景モデル 4P～

キャラクターモデル 10P～
プロップモデル 12P～



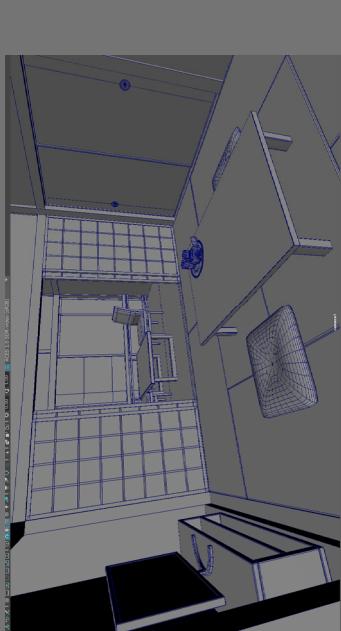
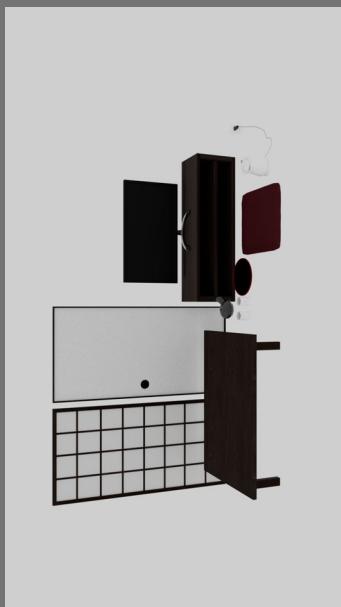
ポリゴン数：△136621
制作期間：2ヶ月
制作時期：2022年6月1日～7月25

背景モデル①

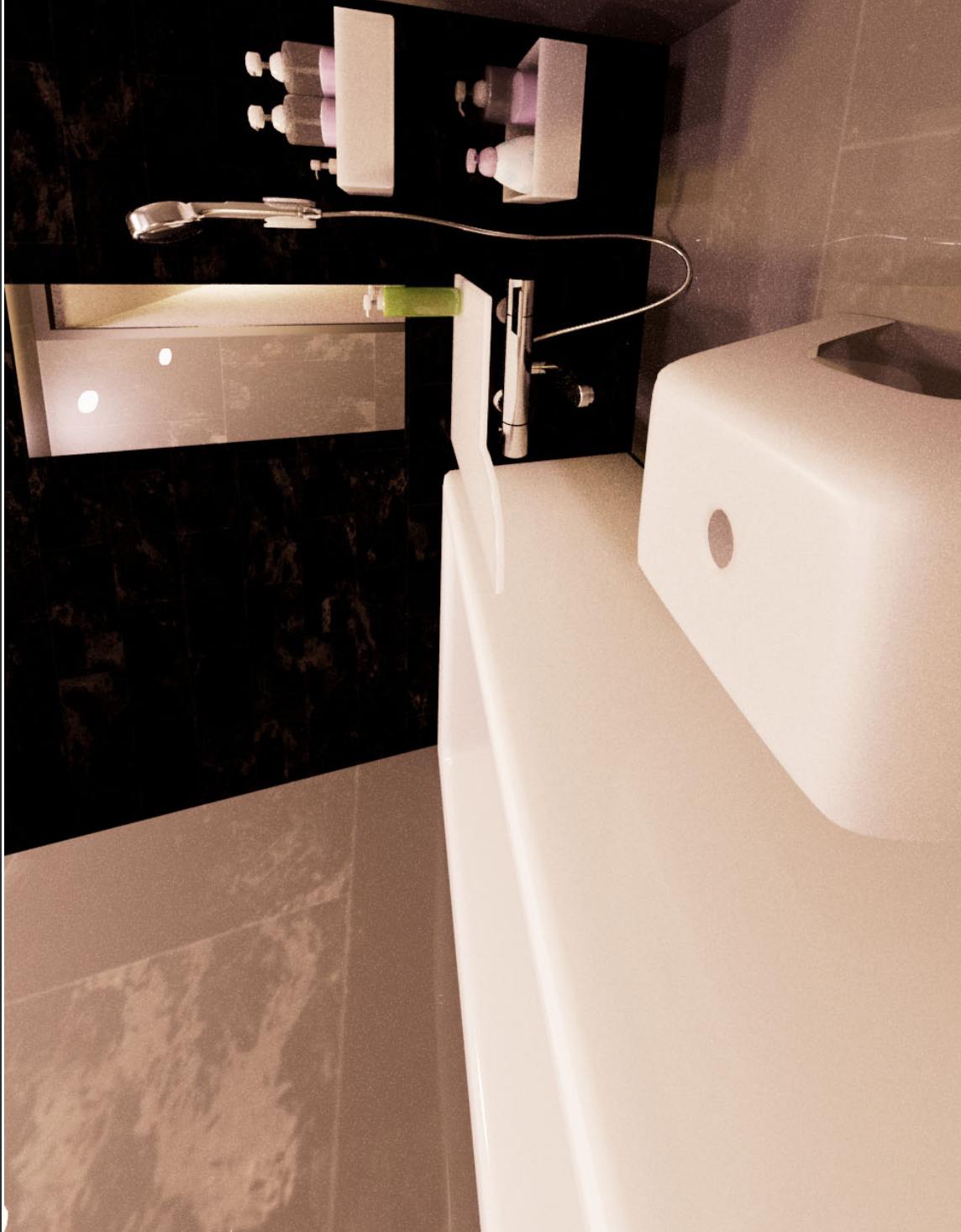




山奥にひつそりと佇む旅館をイメージして制作しました
和室の内法から小物のサイズまで実サイズを意識しました



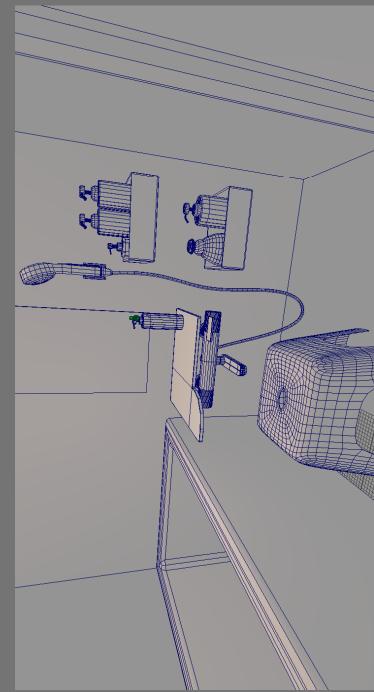
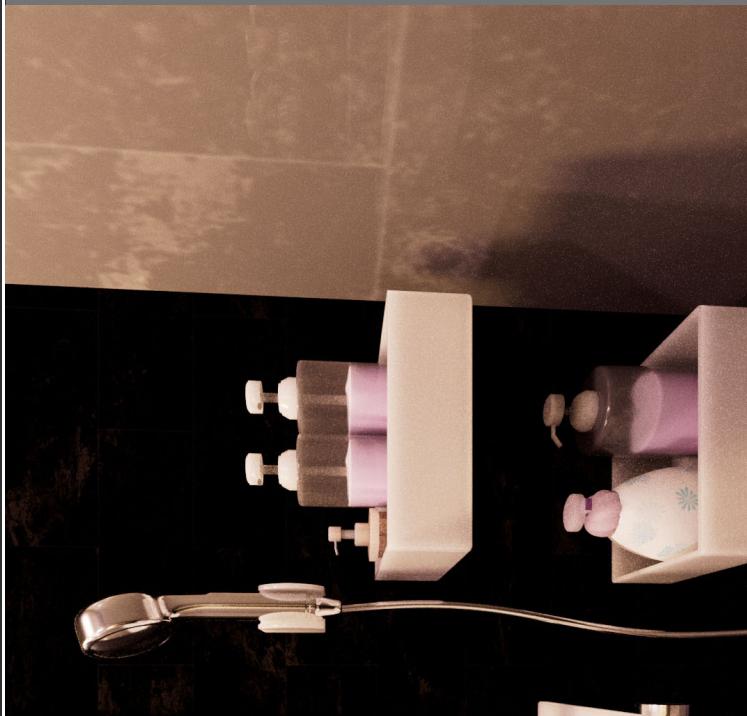
背景モデル②



ポリゴン数 : △136621

制作期間 : 2ヶ月

制作時期 : 2022年6月1日~7月25



背景モデル③

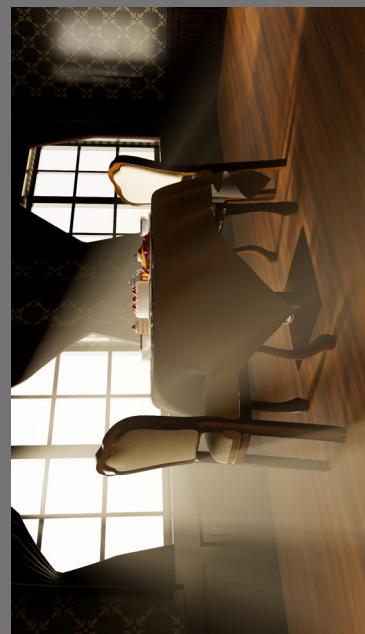
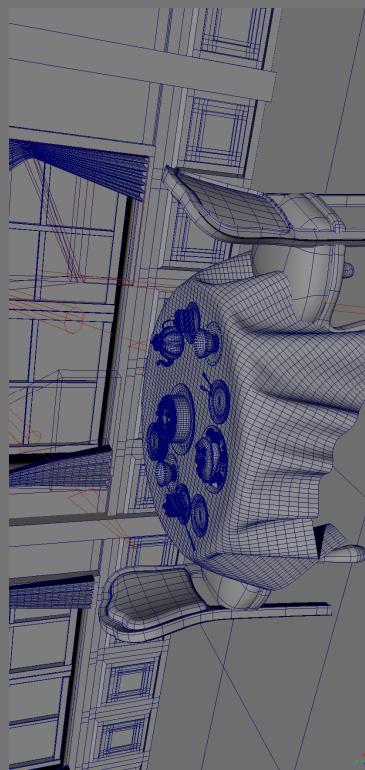


ポリゴン数 : △3106598

制作期間 : 1ヶ月

制作時期 : 2022年11月1日~11月29日





夕暮れ時のお茶会をテーマに制作しました
果物やケーキは細部まで作り込みを行いました

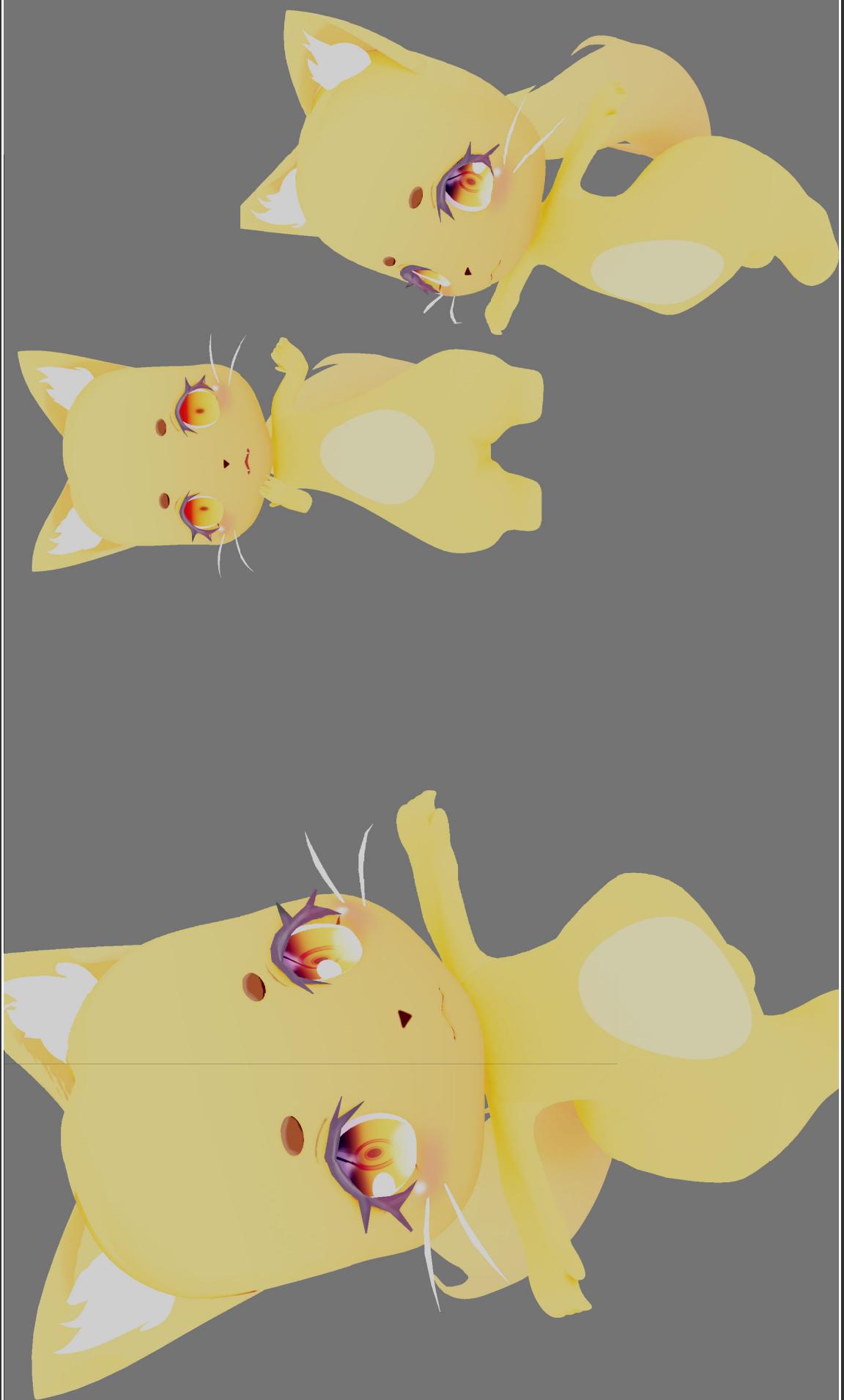


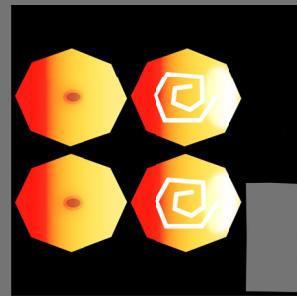
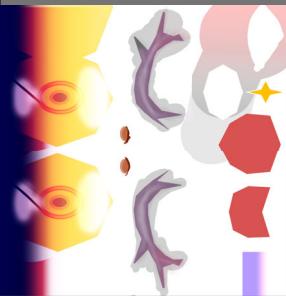
ポリゴン数：△42738

制作期間：1ヶ月

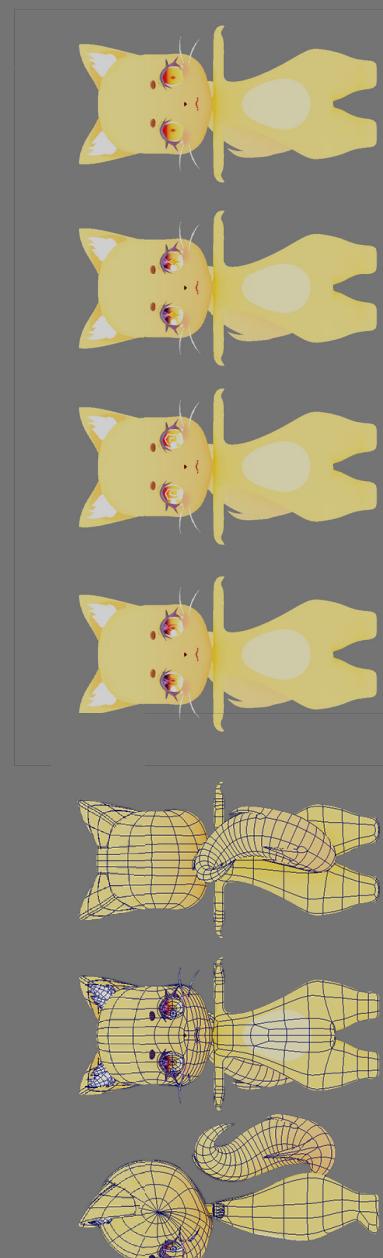
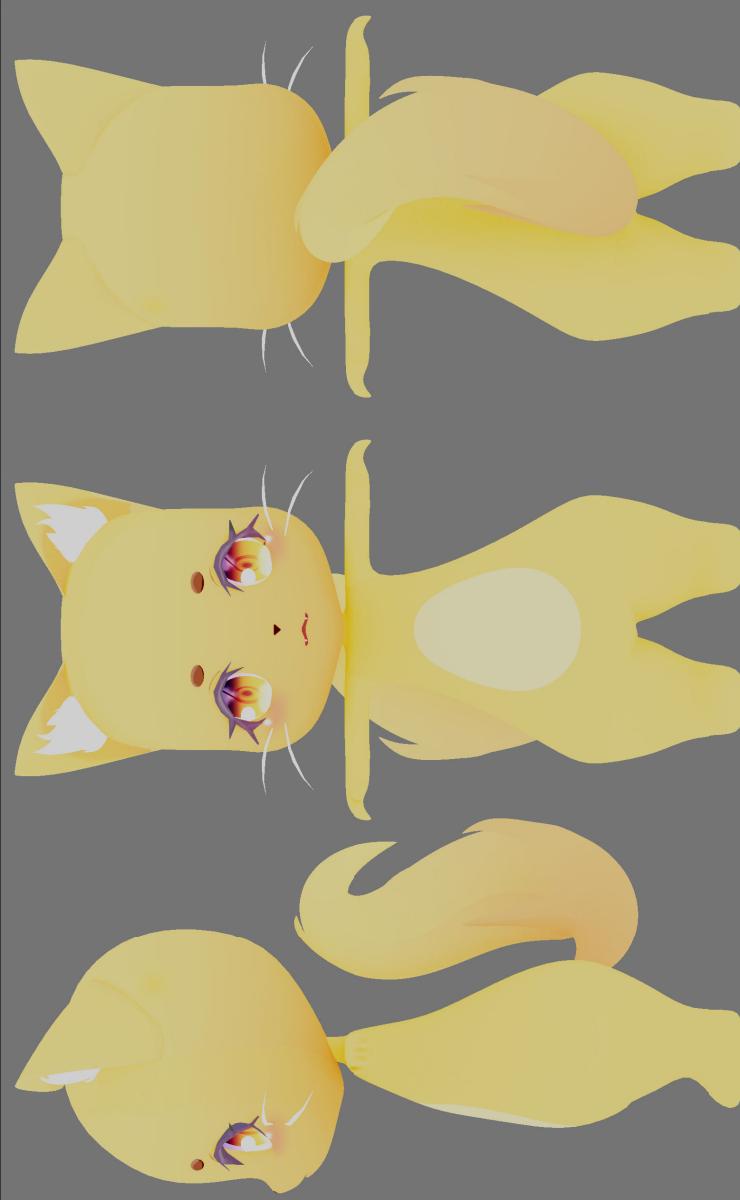
制作時期：2022年10月16日～11月25

オリジナルキャラクター





ネコをモチーフにしたオリジナルキャラクターです
ケモノならではの柔らかさにこだわり制作しました



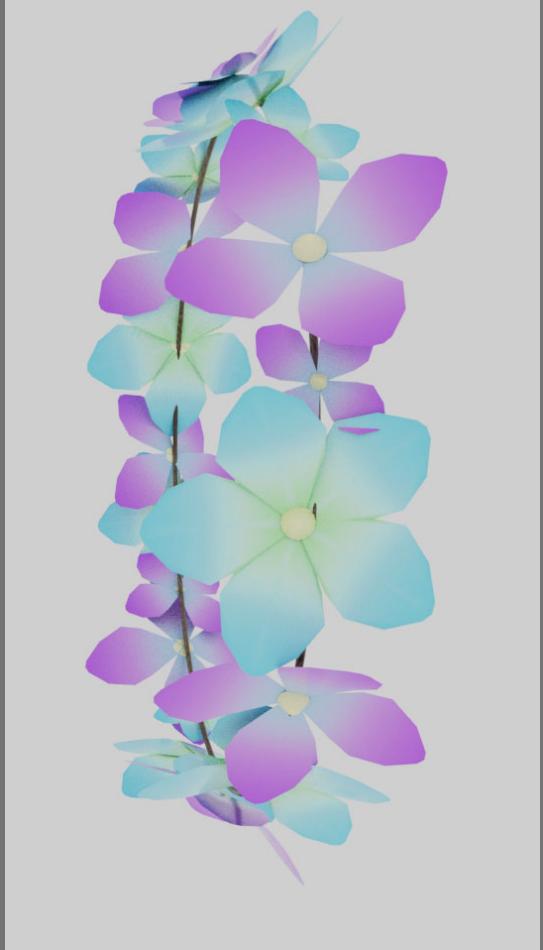
表情のシェイプキーは全部で4つ

プロップモデル



深夜の1時間モデリング参加作品です
1時間という限られた時間内でモデル制作、マテリアル制作、レンダリングを行いました

時間配分に気を付け制作しました



アセサリーのプロップモールです
各ページの色改変ができるようにマテリアルを分けて
あります