

# Portfolio

山下 慶輔

# 自己紹介

## 山下 慶輔



東京工芸大学、芸術学部インタラクティブメディア学科所属。  
神奈川県横須賀市出身。1998年8月18日生まれです。  
Portal や Half life などの FPS ゲームやポケットモンスターなどから強い影響を受けてゲーム制作に強いあこがれを抱き、3DCG やゲームエンジンに興味を持ちました。  
好きな映画はガメラ 2 レギオン襲来と遊星からの物体 X です。特撮映画が好きで幼いころは録画していたウルトラマンティガをよく見ていました。  
休みの日はラジオを聴きながらゲームをしたりコンピュータで何か作業をしたり、散歩をしたりしています。よく聴くのは「オードリーのオールナイトニッポン」や「伊集院光の深夜の馬鹿力」などの深夜ラジオです。ラジオは人間の思考のとっかかりや癖などがはっきりと感じられるのが好きです。体験した物事やその人がどう感じていたかを瞬間ごとに思い出すような話を自分のラジオカセットやスマートフォン等の各々のデバイスを通して聞くことで、まるで自分の思考と混濁してしまうように感じられるような瞬間が楽しさを感じます。  
なので私もラジオのような、人々にとって身近なデバイスを通してドラマチックな体験が得られるような作品作りをしていきたいと思っています。

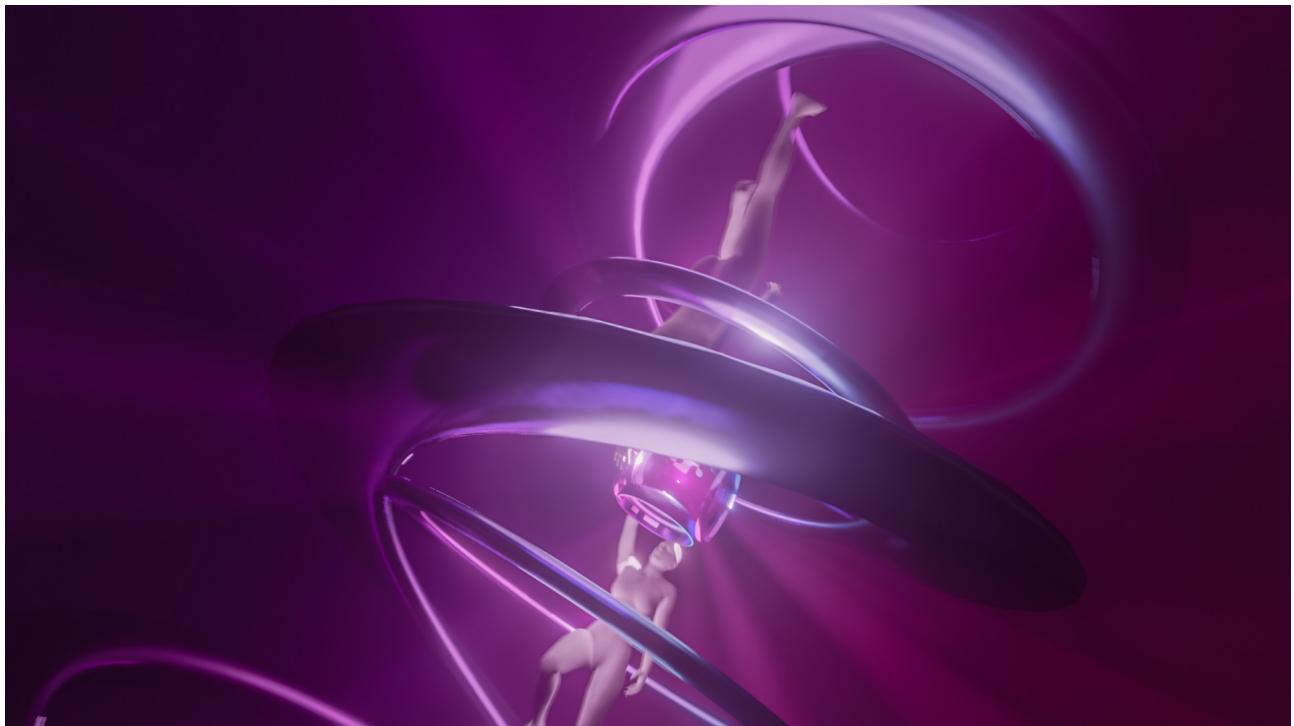
# 主な仕様ツール

- Blender
- 3ds max
- Unreal Engine
- Unity
- Touch Designer
- Photo shop
- After Effects
- Premiere pro
- Quixel Mixer

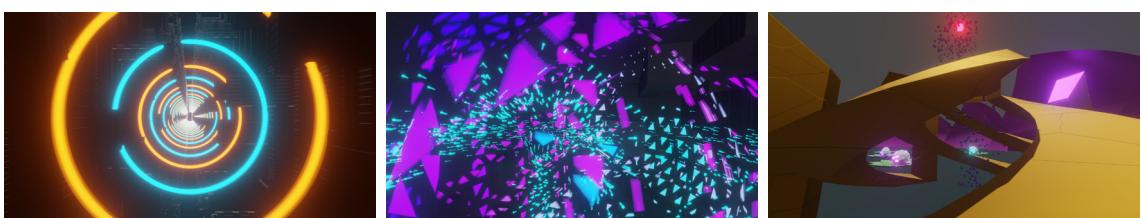
## その他使用経験のあるツール、言語

- illustrator • Houdini • In Design
- SubstancePainter/Designer
- Davinci Resolve • Processing
- Maya • HTML/CSS • C#

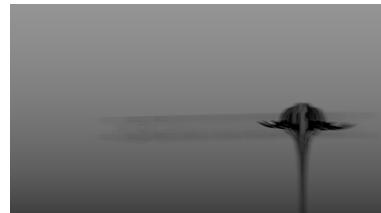
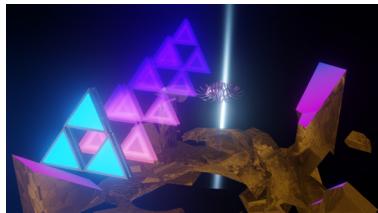
# BlenderMusicVideo~Tristrend~



URL: <https://youtu.be/U-CPRV5NeY4>



## 絵コンテ (1:29~ 終わりまで)



S5 ラスト

No.	C ショットカード	PICTURE 静画	ACTION アクション	IALOGUE セリフ	TIME 時間	ST 効果・音楽
16		2:18 ↓ 66				
17		2:21 ローカイオン ウエーブズ 59				
18		日焼け shoot				
19						

No.	C ショットカード	PICTURE 静画	ACTION アクション	IALOGUE セリフ	TIME 時間	ST 効果・音楽
19		5:09 → 129 2:16 ... 64				
20		4:06 → 106 < 68				
21		(=) 5 ... 29				
22		上から				

No.	C ショットカード	PICTURE 静画	ACTION アクション	IALOGUE セリフ	TIME 時間	ST 効果・音楽
1		ガラスの花も				
22		逆 5:10 < 130				
23		二重1(2)3/7:光 5:18 138				
24						

No.	C ショットカード	PICTURE 静画	ACTION アクション	IALOGUE セリフ	TIME 時間	ST 効果・音楽
24		(+)?				
25		やんと日ひな花 (2)7:25 5:08 → 125 フリッタの2(6)7、3(6)8、 花、三角、かぐら3(6)0 105				
26		9				
27		11				

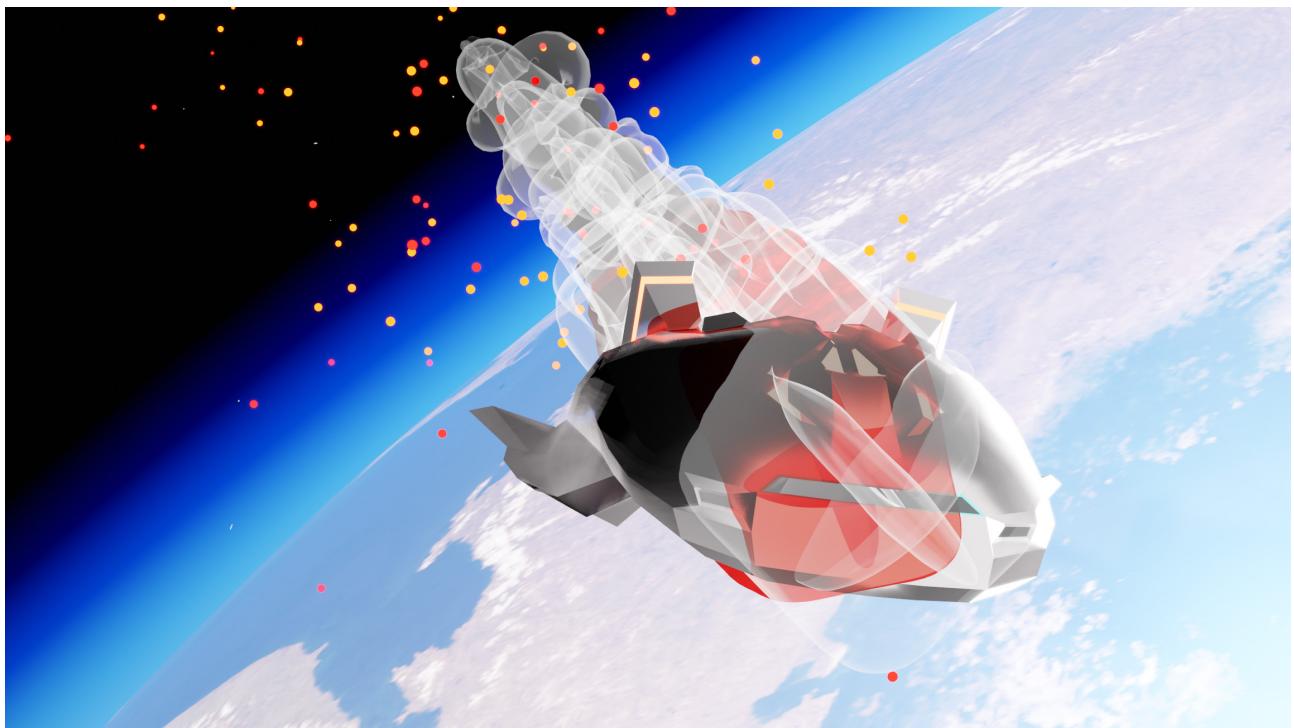
No.	C ショットカード	PICTURE 静画	ACTION アクション	IALOGUE セリフ	TIME 時間	ST 効果・音楽
28		11				
29		5:18 138				
30						
31						

製作時間: 約二か月

使用ツール: Blender、After Effects、Premiere Pro、DaVinci Resolve、Quixel Mixer

知り合いが作成した音楽に合うようにフレーム単位でアニメーションを考えました。サイバーなトランスマジックに合う雰囲気になるようマテリアル、ライト、フォグを調整しました。

# BlenderMusicVideo~Carnelian~



URL:<https://www.youtube.com/watch?v=wC3cX721ziE>



製作期間：約一ヵ月

使用ツール :Blender、After Effects、Premiere Pro

共同制作者が作成した絵コンテに従って3Dアニメーションを作成しました。オタマジャクシのような飛行船のデザイン、各カット内の細かいアニメーションも担当しました。

# UnrealEngine Animation~Cybertown liquor shop ~



URL:<https://youtu.be/v4JU3c72jVI>



製作期間：約一ヶ月

使用ツール :Unreal Engine、Blender、Quixel Mixer、Asprite

Unreal Engine のシークエンサー機能を使ってリアルタイムの 3D アニメーションを作成しました。キャラクターのモーションは Blender で作成しました。

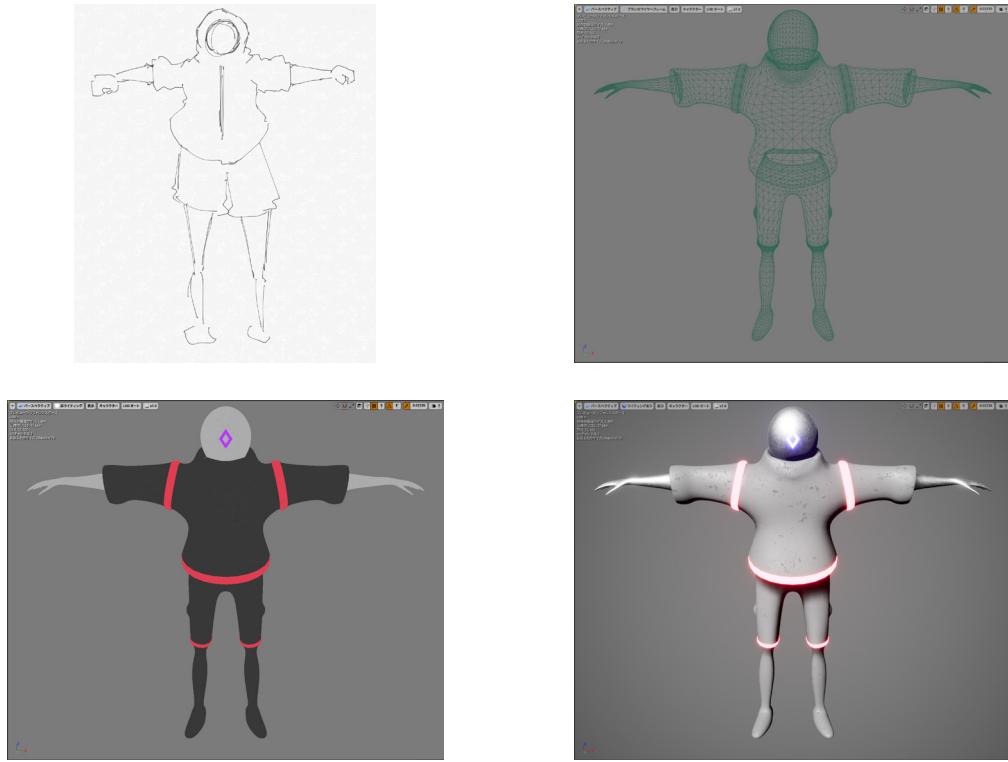
# UnrealEngineGame~Hanabi~



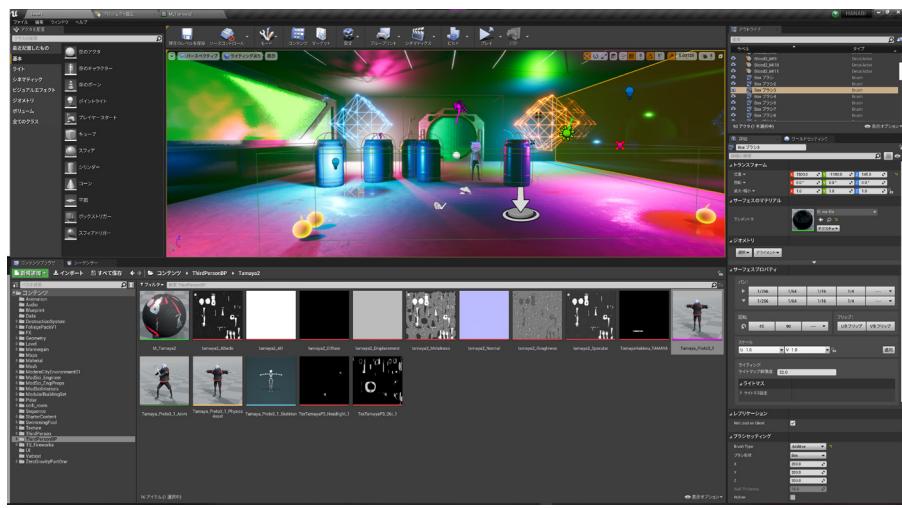
URL: [https://youtu.be/hu\\_Em5yS-ek](https://youtu.be/hu_Em5yS-ek)



## 主人公 花火師のラフ、モデル



## UE のレベルデザイン



製作期間：約三ヶ月

使用ツール :Unreal Engine、Blender、Quixel Mixer、FL Studio

Unreal Engine を使って三人称シューティングゲームを作りました。通常のように銃を用いるのではなく花火を撃ったり、日本の夏のイメージで敵も金魚鉢にしてみました。

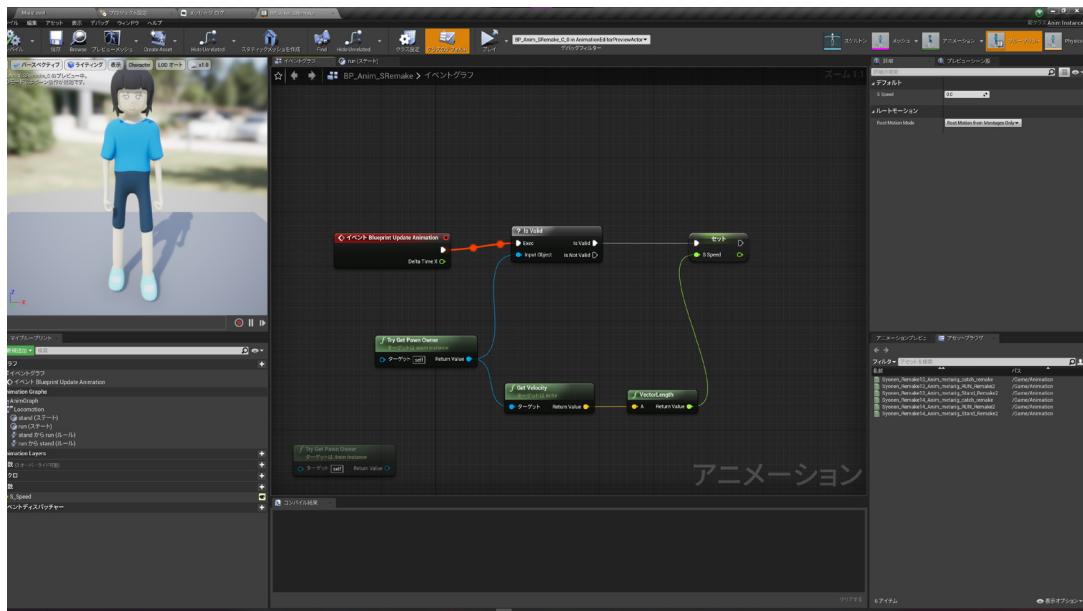
# Unreal Engine Game~Kabuto~



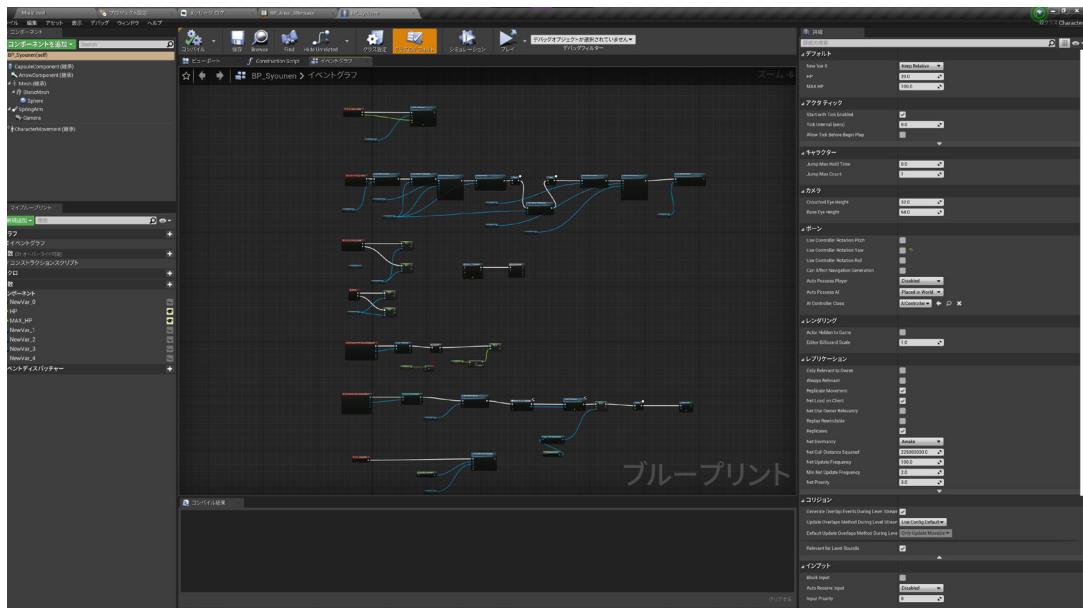
URL: <https://youtu.be/fLles4-tQ78>



## Unreal Engine、アニメーションブループリントの作成



## プレイヤーキャラクターのブループリントの作成



製作期間：約一ヶ月

使用ツール :Unreal Engine、Blender、Quixel Mixer、FL Studio

Unreal Engine を使ってカブトムシ採集ゲームを作成しました。ぷちコンというコンテストに参加したので視覚的に面白くなるようにキャラや演出を工夫しました。操作キャラクターのアニメーションブループリントや網を振ってカブトムシを取るブループリントも自分で作成しました。