

## CG イラスト作品集

写真、映画、アニメ・・・クリエイティブの現場にコンピュータは欠かせないものになっています。

しかし、どれほど想像力が豊かでも、カタチにするにはCGスキルが必要です。

デジタルクリエイター科の学生たちの作品をご覧ください。

CGプロフェッショナルを目指し、日々、多種多様な作品づくりに挑戦しています。

制作者(デジタルクリエイター科 CGクリエイターコース)

①② 2年 益田 祐貴 (八代工業高校出身)

③⑦ 2年 中原 隆貴 (鹿本商工高校出身)

④⑤⑥ 2年 松本 悠花 (牛深高校出身)

掲載 7 作品の制作時間(1ヶ月半～2ヶ月)



① 作品名 : ゼンレスゾーンゼロ  
キャラ名 : アンビー  
使用ソフト : MAYA、Photoshop  
制作期間 : 1ヶ月半  
ポリゴン数 : 29,000  
レンダラー : arnold  
マテリアル(ライン出しの方法) : Aitoon



アンビーのモデルはテクスチャと作ってるキャラをよりゲームに近づけるようにがんばり、特に女性なので滑らかな曲線を意識してカクカクしないようにする努力をしました。(益田)



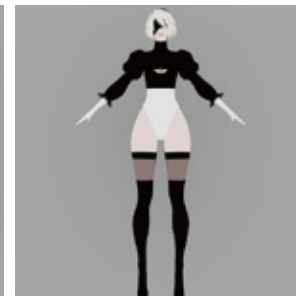
② 作品名 : 原神  
キャラ名 : 鹿野院平蔵  
ポリゴン数 : 30,000  
レンダリング方法 : Aitoon  
制作期間 : 1ヶ月半

原作により近づけるためによく観察して制作しました。初めてのテクスチャ制作なのでそこがとても大変だったのですが、完成した時の達成感がとても凄かったです。(益田)



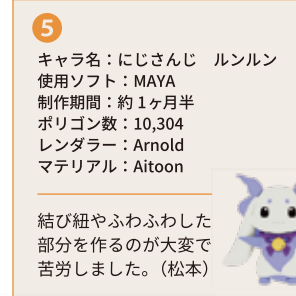
③ 作品名 : 呪術廻戦  
キャラ名 : 伏黒甚爾  
使用ソフト : MAYA、Photoshop  
制作期間 : 2ヶ月 (モデル制作: 1ヶ月)  
(リギング: 1ヶ月)  
ポリゴン数 : 約 20,000  
レンダラー : Arnold  
マテリアル : AiFlat

今までライティングによる影の表現がうまくできなかったが、AiFlatを使い、輝度によるテクスチャ切り替えをすることでうまく表現できるようになった。初めてのリギングだったので、まだまだ改善点はたくさんあるが、やっていて楽しい時間だった。初めての挑戦が多かった作品なので、ここまで形にすることができて、本当に良かった。(中原)



④ キャラ名: NieR:Automata 2B  
使用ソフト: MAYA  
制作期間: 約2ヶ月  
ポリゴン数: 22,924  
レンダラー: Arnold  
マテリアル: Aitoon

体のラインがでるモデルだったので筋肉の付き方を意識して制作しました。(松本)



⑤ キャラ名: にじさんじ ルンルン  
使用ソフト: MAYA  
制作期間: 約1ヶ月半  
ポリゴン数: 10,304  
レンダラー: Arnold  
マテリアル: Aitoon

結び紐やふわふわした部分を作るのが大変で苦労しました。(松本)



⑥ キャラ名: にじさんじ 周央サンゴ  
使用ソフト: MAYA  
Photoshop  
制作期間: 約2ヶ月  
ポリゴン数: 16,664  
レンダラー: Arnold  
マテリアル: Aitoon

幼さやかわいさが出るように、頬の丸みがきれいに出るように意識しました。服の模様や細かい部分は作るのはなくテクスチャとして描きました。(松本)



⑦ 作品名: 戦姫絶唱シンフォギア  
キャラ名: 立花響  
使用ソフト: MAYA、Photoshop、Substance 3D Painter  
制作期間: 約1ヶ月半  
ポリゴン数: 約38,000  
レンダラー: Arnold  
マテリアル: Aitoon

思った通りの色を出すのに苦労した。Substance 3D Painterで大まかな色を塗り、Photoshopで細かいところまで丁寧に塗ることで綺麗なテクスチャになるよう心がけた。(中原)

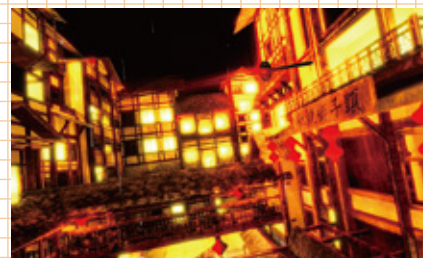
## 卒業生たちの作品たち



岡本康靖  
平成30(2018)年度卒(熊本北高校出身)



若松理菜  
令和2(2020)年度卒(第二高校出身)



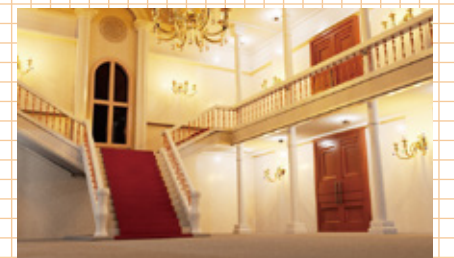
稲田晴也  
令和2(2020)年度卒(熊本北高校出身)



岩村柚希  
令和3(2021)年度卒(必由館高校出身)



橋本歩夢  
令和4(2022)年度卒(八代工業高校出身)



岩坪 空  
令和4(2022)年度卒(種子島中央高校出身)