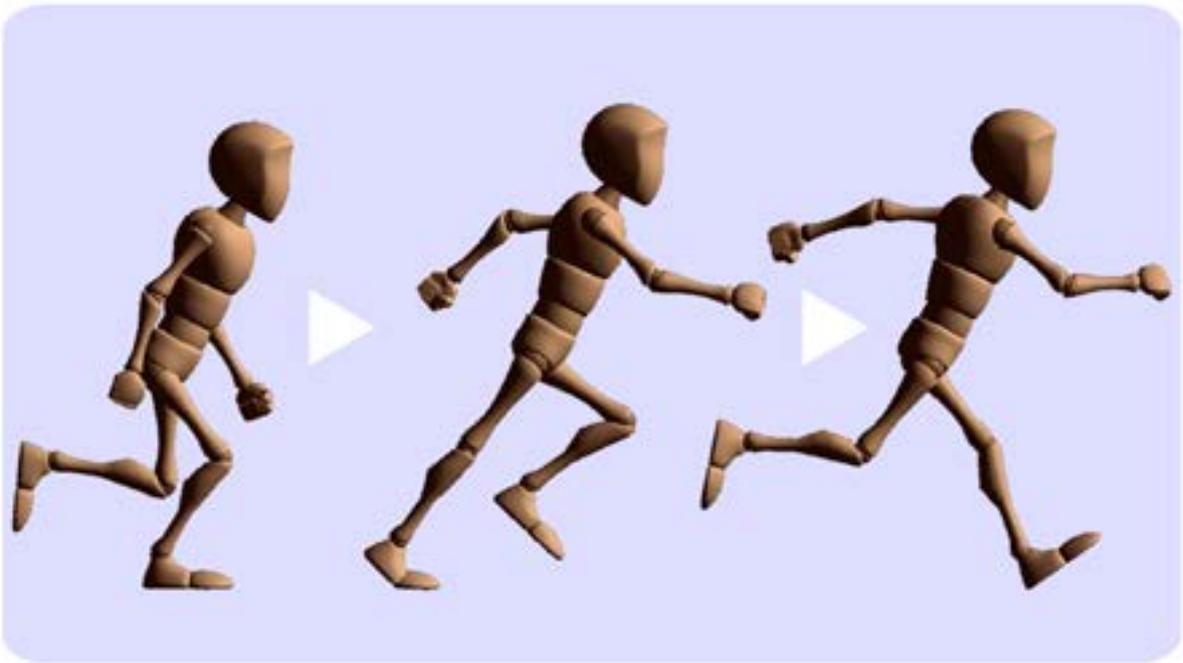


# Portfolio



国際情報工科自動車大学校

ゲームグラフィック科

三瓶 翼

さんぺい つばさ  
三瓶 翼



生年月日：平成12年 9月12日

資格：Photoshop クリエイター能力認定試験

出身学校：国際情報工科自動車大学校

illustrator クリエイター能力認定試験

学科：ゲームグラフィック科

色彩検定3級

趣味：アニメ鑑賞、ゲーム、物調べ

CG クリエイター検定 ベーシック

連絡先：zeal19330102@fsgcl.jp

普通自動車第一種運転免

使用ツール



私はゲームで個性あるキャラクターたちが動いている姿が大好きです。それから私自身も、キャラクター達を動かす側に立ちたいと思いました。いまはモーションデザイナーを目指しモーションを中心に勉強に励んでいます。また Photoshop や Illustrator を使い、画像の加工やイラスト作成もできます。これからも新しいことに積極的に挑戦し、技術を身につけていきます。

モーション



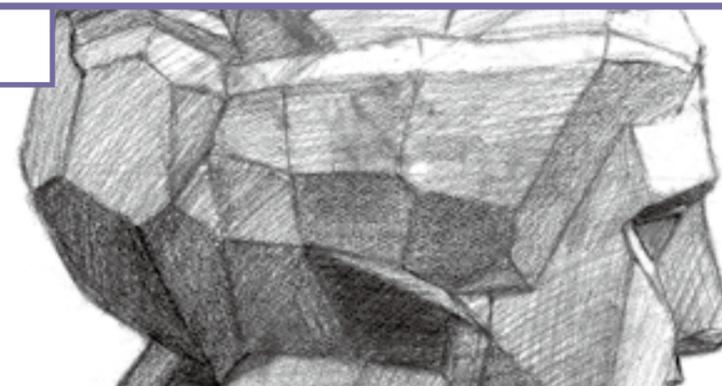
ゲーム制作



2D



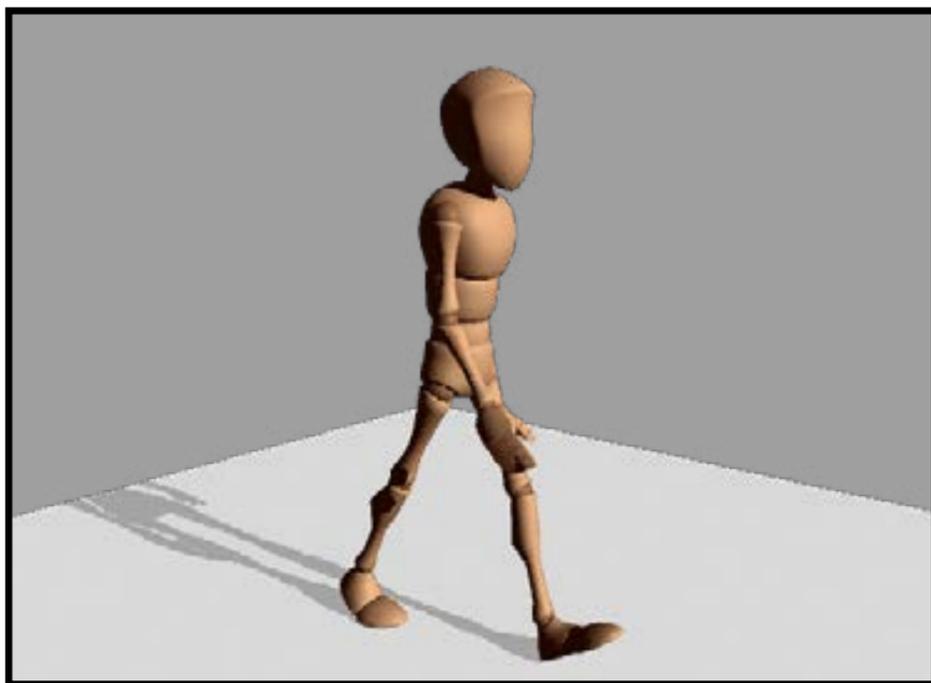
デッサン



# 『WalkCycle』



YouTube へ繋がります。

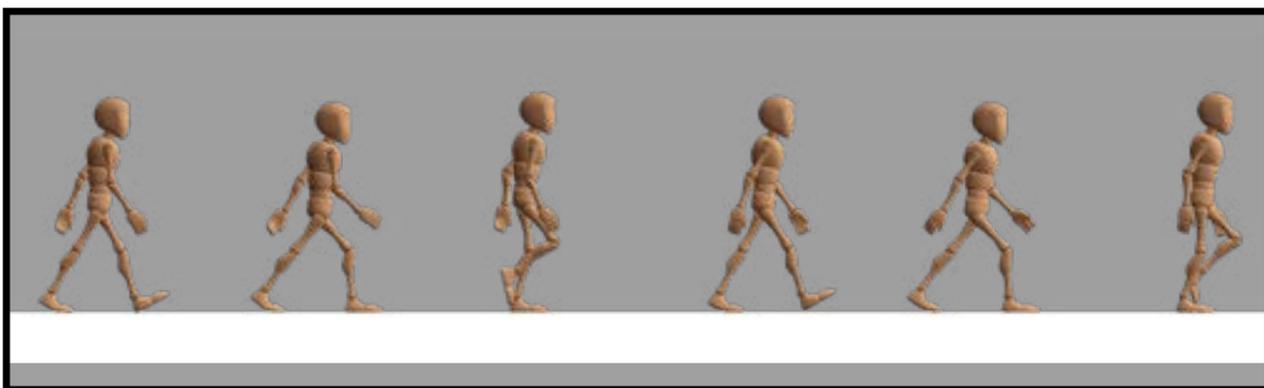


■使用ツール：Autodesk Maya

■制作時間：6時間

■制作時期：2020年5月

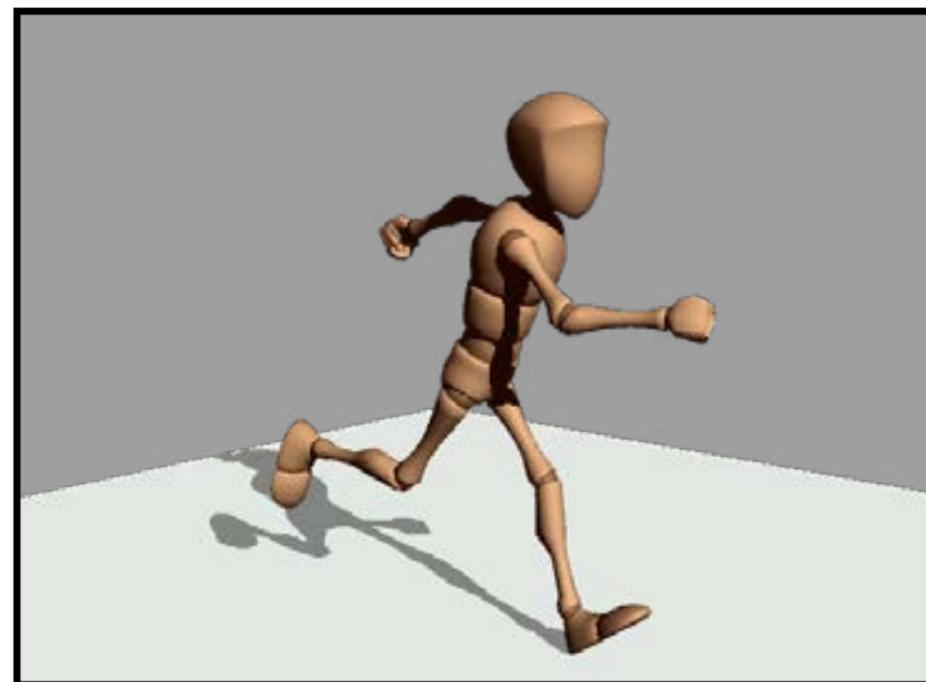
■一般男性をモデルに歩きモーションを制作しました。最初と最後の繋ぎ目に違和感が出ないように気を付けながら制作しました。



# 『RunCycle』



YouTube へ繋がります。

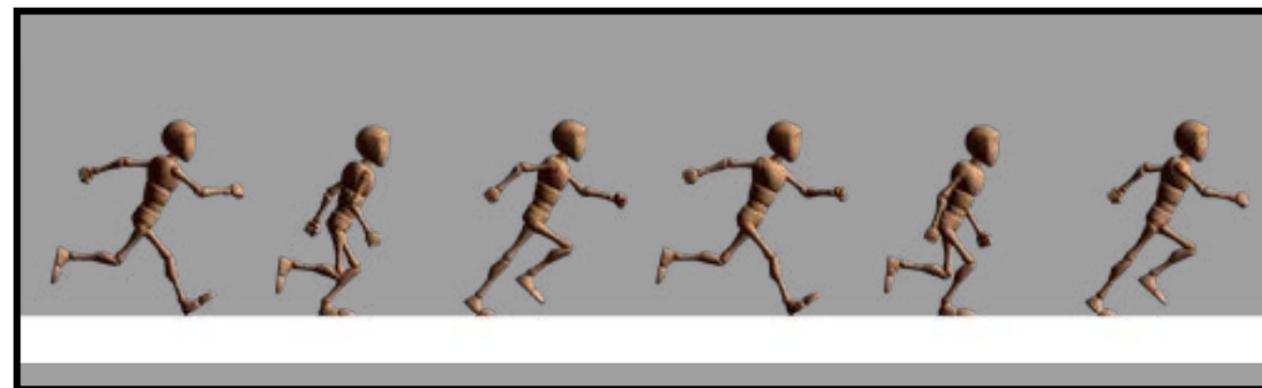


■使用ツール：Autodesk Maya

■制作時間：6時間

■制作時期：2020年6月

■一歩一歩強く床を蹴っているように見えるよう、接地面に気を付けながら制作しました。



『Reflector』

DA・TE・APPS！ 2021 フリー部門 本選出場作品



YouTube へ繋がります。

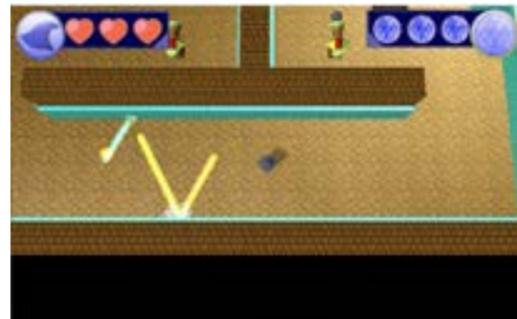
◀敵の攻撃を魔法陣で跳ね返しながらか進み、宝箱のあるゴールを目指す 3D アクションゲームです。タイトル画面では魔法使いと宝箱を置き、ダンジョン感が出るようにしました。



ステージ選択画面では、1 ステージから始まり、ステージをクリアすると次のステージが解放されます。



■ゲーム画面



■コンセプトアート

魔法使いに躍動感を持たせるために、弾の反射を多く描きました。また背景を暗くし、杖に宝石を光らせ魔法をつかっているように表現しました。



■3D モデル



▲魔法使い



▲宝箱



▲敵

■UI デザイン



▲体力



▲壁



▲床



▲壁



▲ステージセレクト

- 制作時期：2020年10月～2021年2月
- 使用ツール：Adobe Photoshop / CLIP STUDIO PAINT / Autodesk Maya
- メンバー：プログラマー2人 グラフィックナー1人
- プラットフォーム：PC
- 担当箇所：タイトルロゴ、キャラデザ、UI、床、壁、3Dモデル全般、コンセプトアート

# 『ホップ ステップ スプリング』



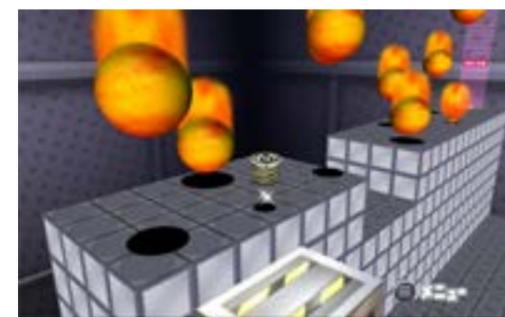
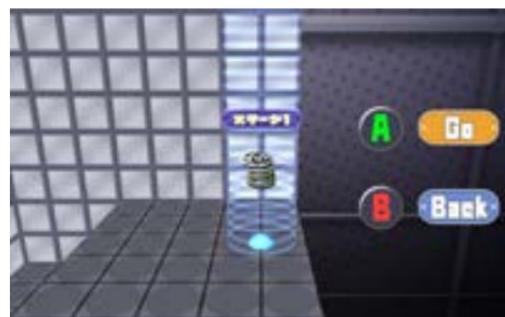
YouTube へ繋がります。

◀プレイヤーはバネになり、アイテムを三つ集め、ゴールを目指す 3D アクションゲームです。移動する床や消える床、落下物などのギミックがあります。



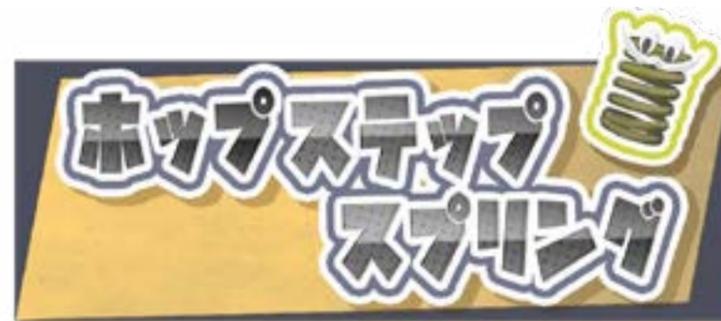
ステージセレクト画面でもアクション性を取り入れ、ステージに入る前に操作感を確認できるようになっています。

## ■ゲーム画面



- 制作時期：2020年3月～2021年5月
- 使用ツール：Adobe Photoshop / CLIP STUDIO PAINT / Autodesk Maya
- メンバー：プログラマー6人 グラフィックター2人
- プラットフォーム：PC
- 担当箇所：タイトルロゴ、キャラデザ、UI、モーション

## ■タイトルロゴ



## ■3Dモデル



## ■UIデザイン



▲ステージ



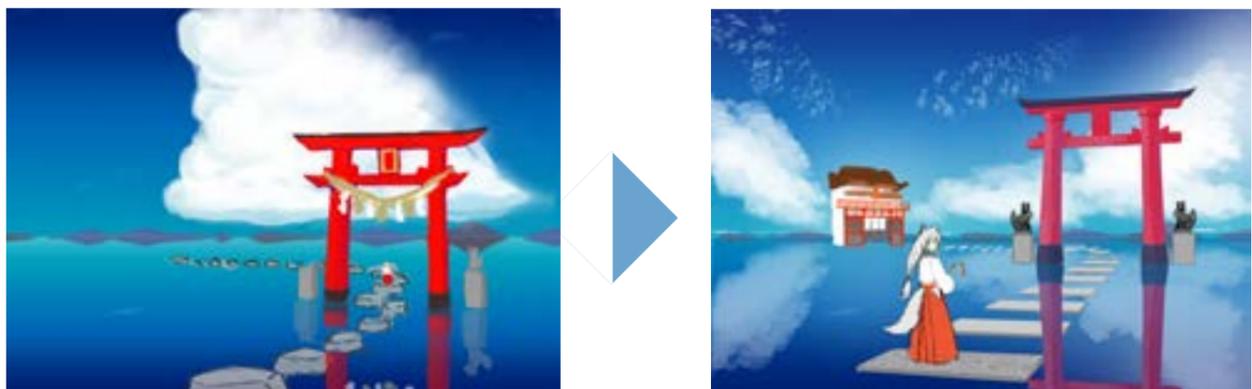
▲ボタン



▲リザルト評価



▲ポーズメニュー



『奉納』

■使用ツール：CLIP STUDIO PAINT

■制作時間：32 時間

■制作時期：2020 年 7 月～9 月

■今から稲を納めに行くところを表現するために、体は鳥居に、顔はこちらに向けるよう工夫して描きました。また、青い空間の中で巫女装束や鳥居といった赤いものを目立たせたいと思い描きました。



『信仰』

■使用ツール：Adobe Photoshop

■制作時間：34 時間

■制作時期：2019 年 11 月～2020 年 1 月

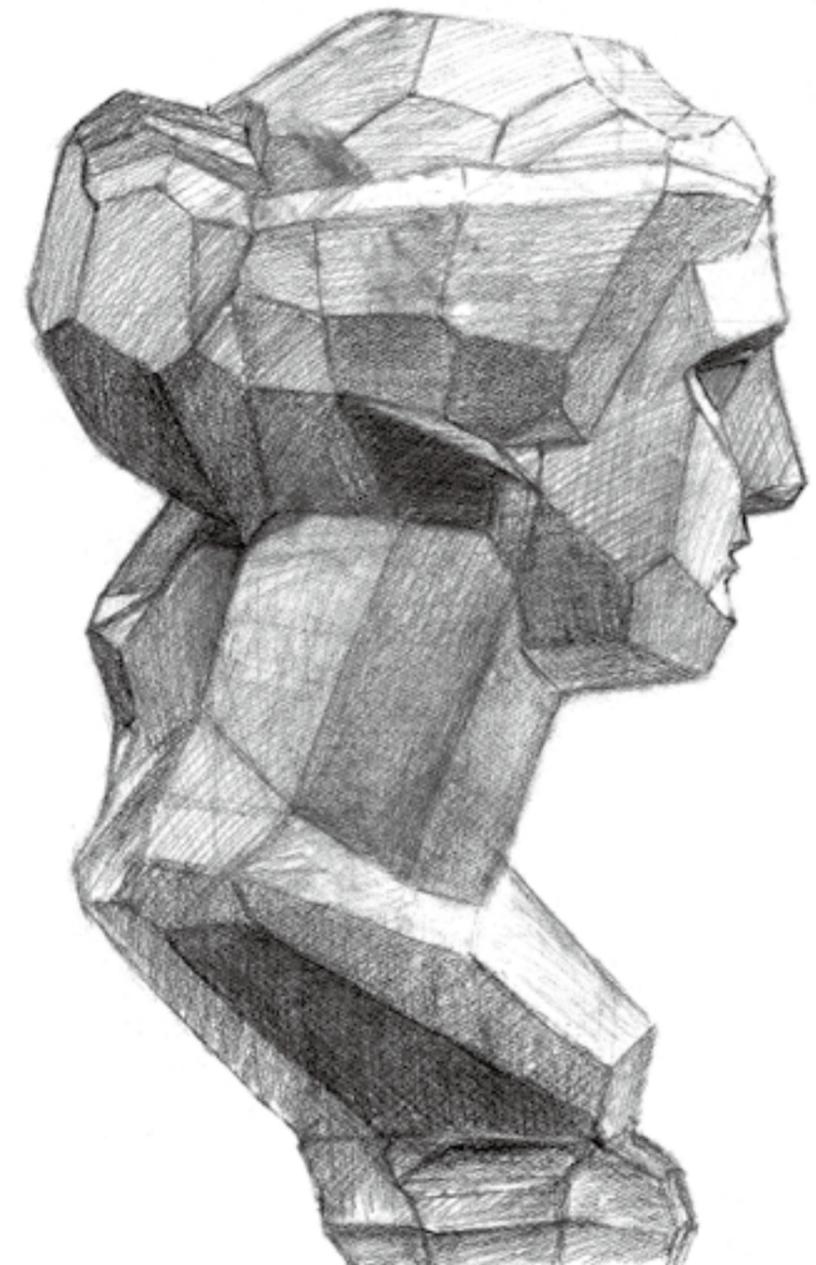
■教会のシスターと水の二つをコンセプトにしてデザインしました。手に十字架を持たせることで信仰深い印象を持たせてみました。また水辺近くを歩かせ、水面の反射で神々しさも出してみました。



イラスト



写真



『背景模写』

■制作時間：14 時間

■使用ツール：CLIP STUDIO PAINT

■制作時期：2020 年 12 月～2021 年 1 月

『ミロのヴィーナス』

■画材：鉛筆

■制作時間：12 時間

■サイズ：四ツ切

■制作時期：2020 年 7 月

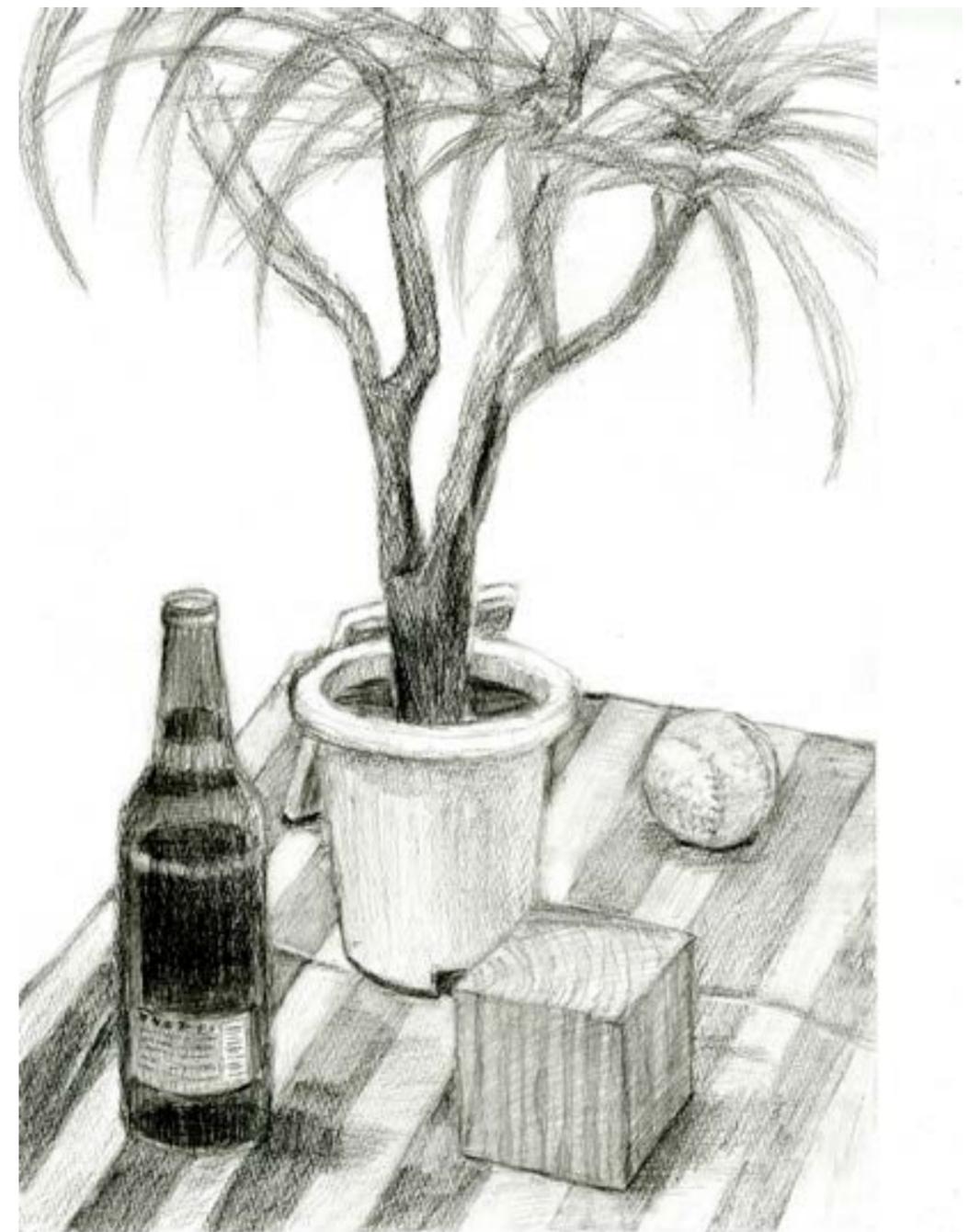


『人物デッサン』

■画材：鉛筆

■制作時間：12 時間

■制作時期：2021 年 7 月

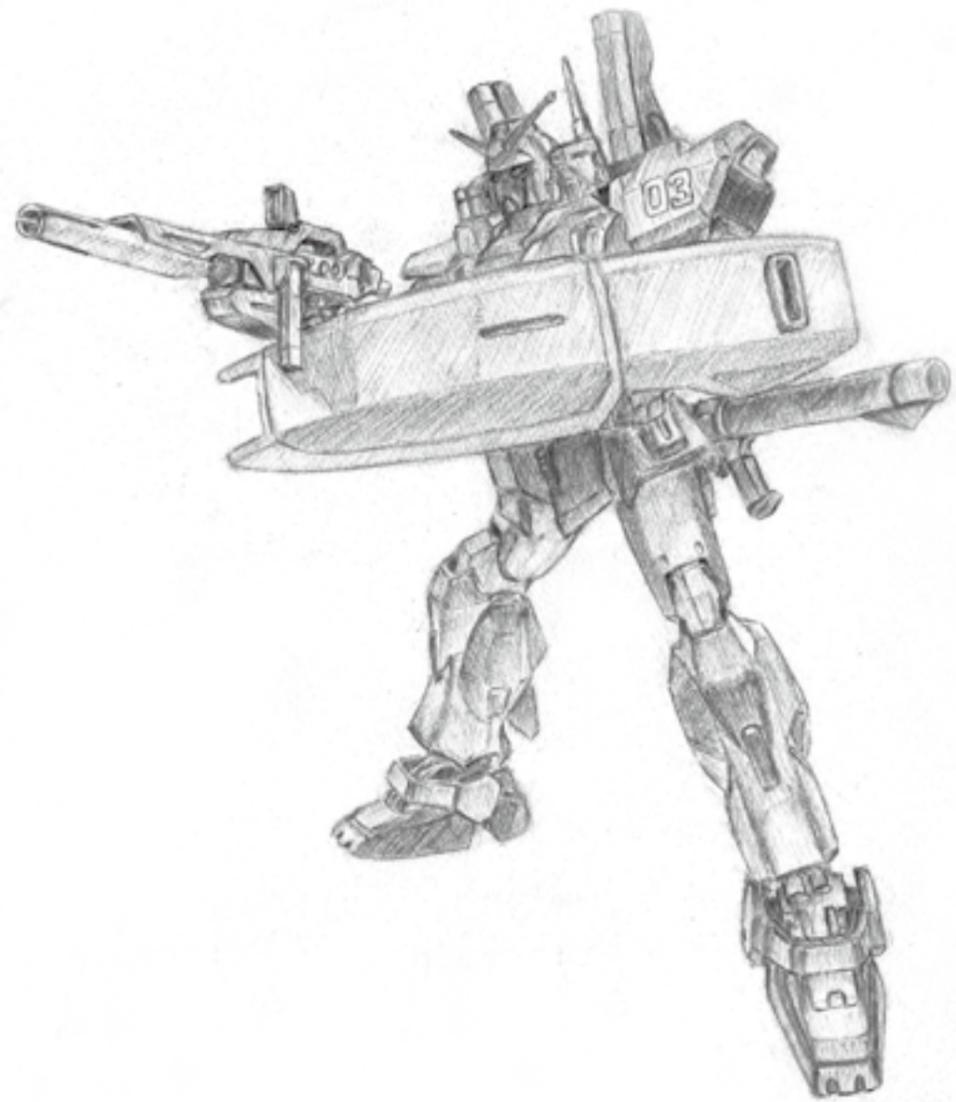


『静物デッサン』

■画材：鉛筆

■制作時間：12 時間

■制作時期：2021 年 6 月



『ガンプラデッサン』

■画材：鉛筆

■制作時間：12 時間

■制作時期：2019 年 6 月

