

PORTFOLIO



PROFILE

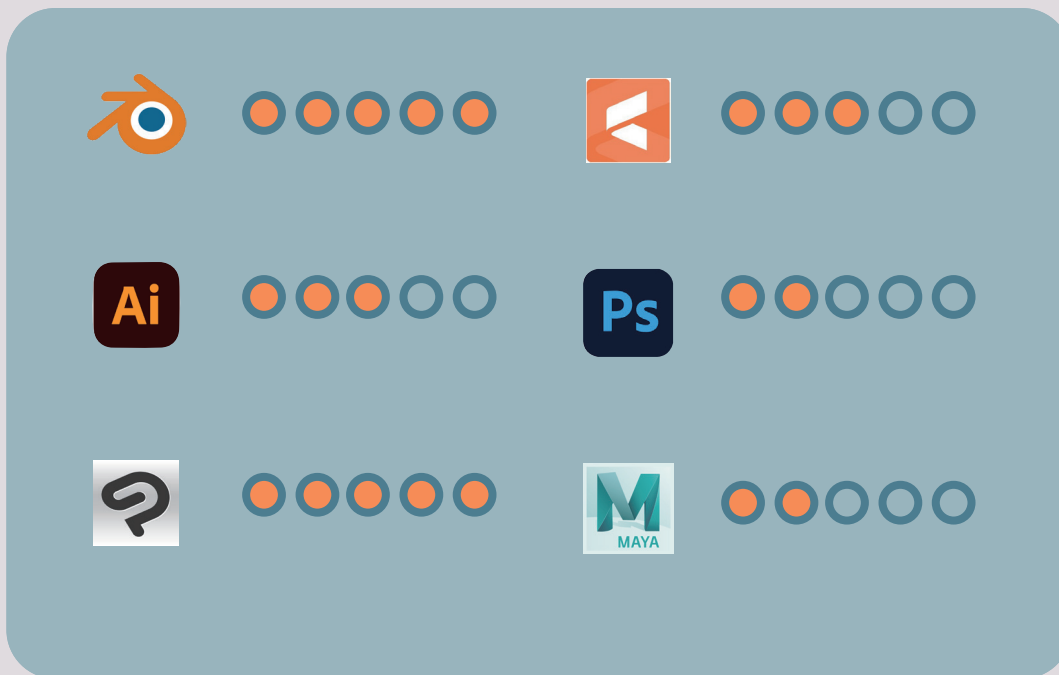


松原 みなほ

matsubara minaho

専門学校名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG 学科
3DCG デザイン 専攻

SKILL



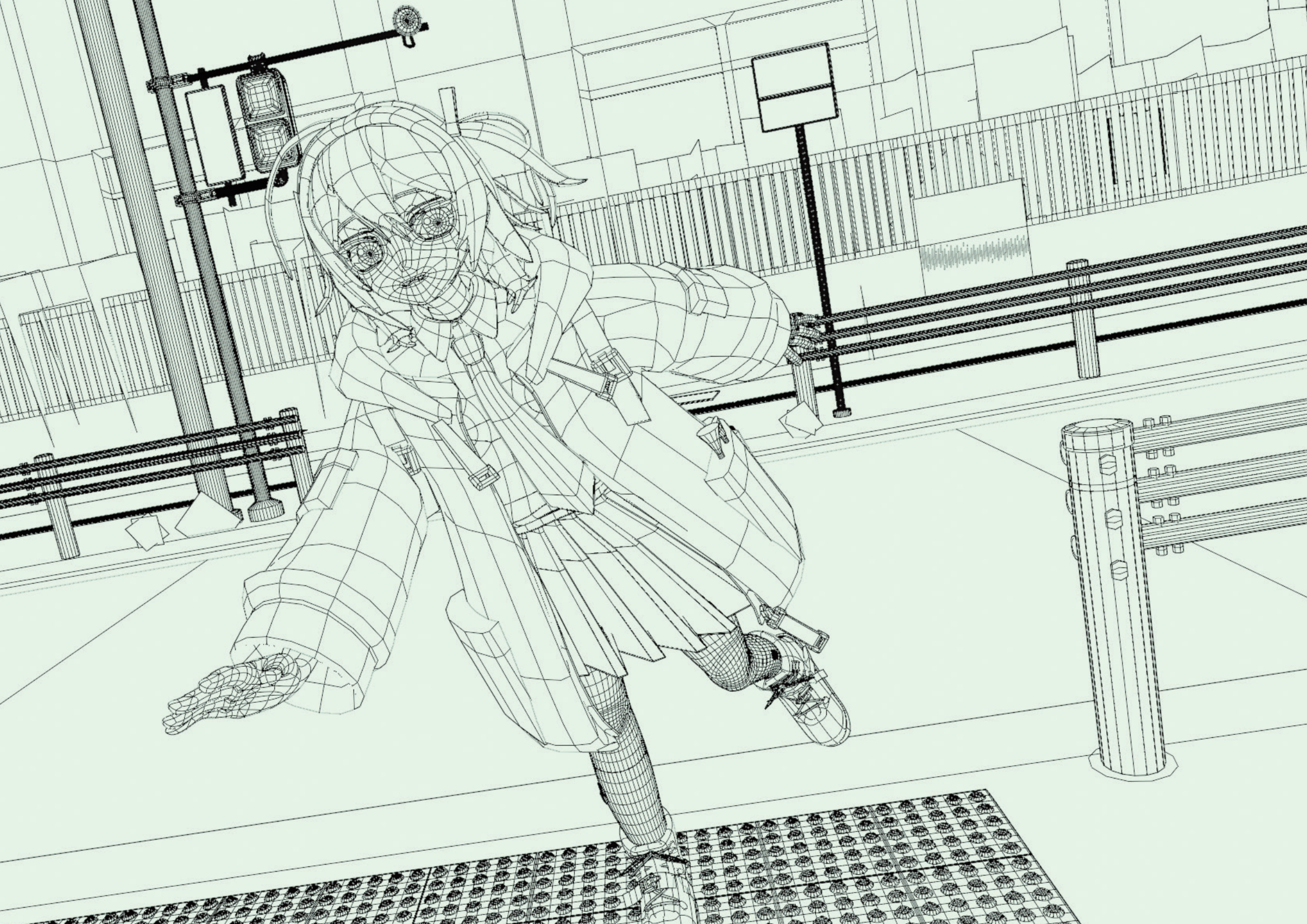
2004 年 2 月 23 日生まれ愛知県出身です。
起工科高等学校デザイン科を卒業しました。
趣味はデジタルイラストや油絵を描くことです。13 年間合気道をしています。
3DCGを作るのがとても楽しくて好きなので、3DCGモデラーを目指しています。
見た人全員にこの3Dがすごいといわれるような制作を目標に
キャラモデリングを中心に勉強しています。

ペットののりたまちゃんです



キャラクターモデリング





CHARACTER MODELING

制作時間 15 時間
制作期間 2022/04/03~04/09



ポリゴン数 271,280
テクスチャ 1 枚

高校2年生時
LIVE2D



高校3年生時
3D モデリング



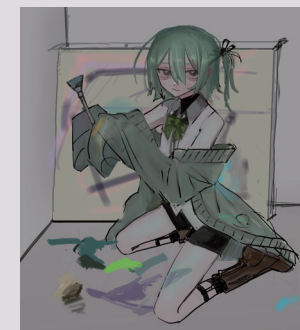
専門1年生時
3D モデリング



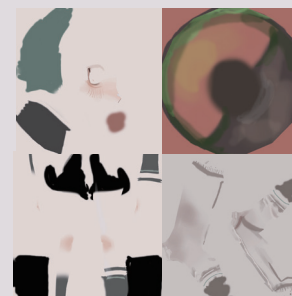
↓アニメーション



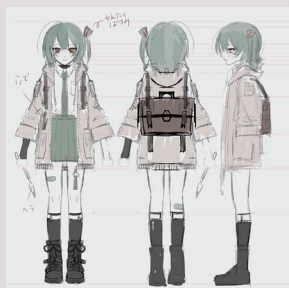
↓イラスト



テクスチャ

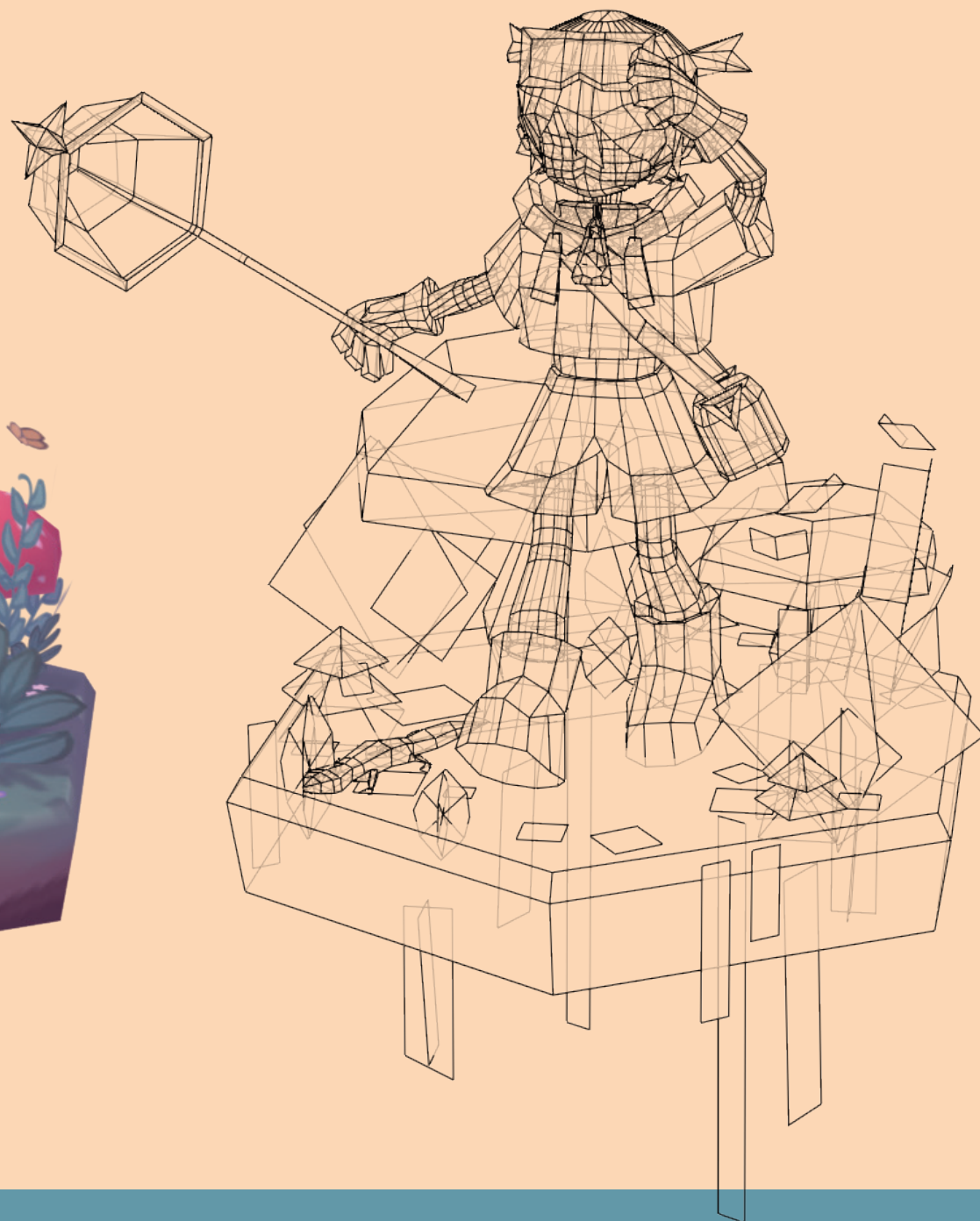


Live2D パーツ分け



左の三面図を元に高校2年生～専門学校1年生の間で自分の将来を決めるために作った作品たちです。
Vtuber という設定で LIVE2D や 3D モデリングに始まりアニメーション制作やイラスト制作漫画など
自分の興味のある分野に挑戦してみました。

その中で3D モデリングに一番やりがいを感じキャラクターモデラーを目指し始めました。

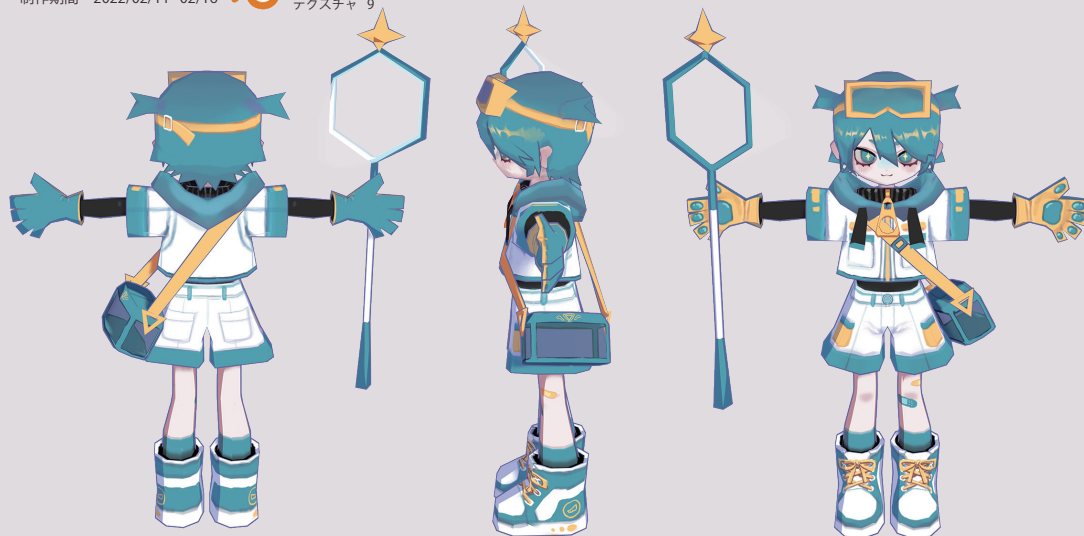


CHARACTER MODELING

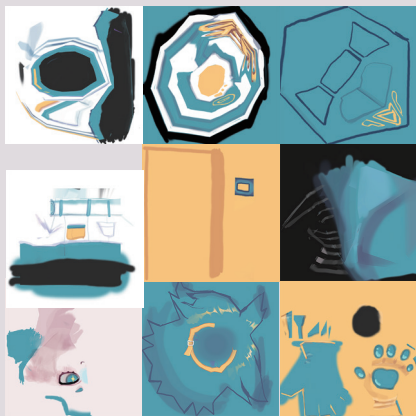
制作時間 15 時間
制作期間 2022/02/11~02/16



ポリゴン数 2638 (アウトライン込み 5376)
テクスチャ 9



テクスチャ

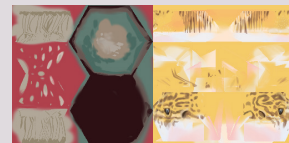


デザイン画



ゲームに出てくるキャラクターを想定し、ローポリゴンを意識して制作しました。扱いやすいのでモデリング的にもテクスチャ的にも勉強になりました。

テクスチャ



デザイン画



授業で 256fes を想定して制作した作品です。こちらと同じゲームを想定して作りました。左の作品では意識していなかったテクスチャの展開の仕方の勉強になりました。

制作時間 6 時間
制作期間 2023/04/13~04/20



総ポリゴン数 2638
テクスチャ 3





CHARACTER MODELING

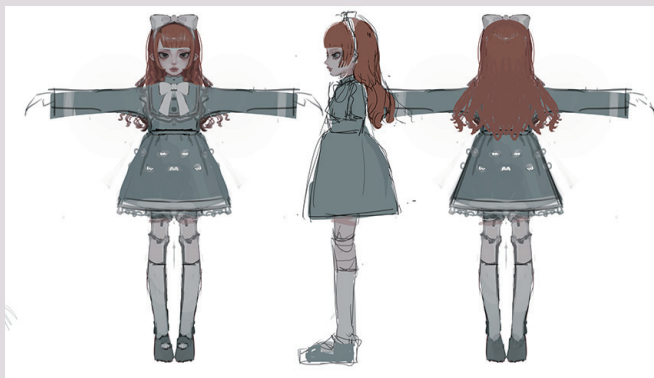
制作時間 15 時間
制作期間 2023/02/03~02/24



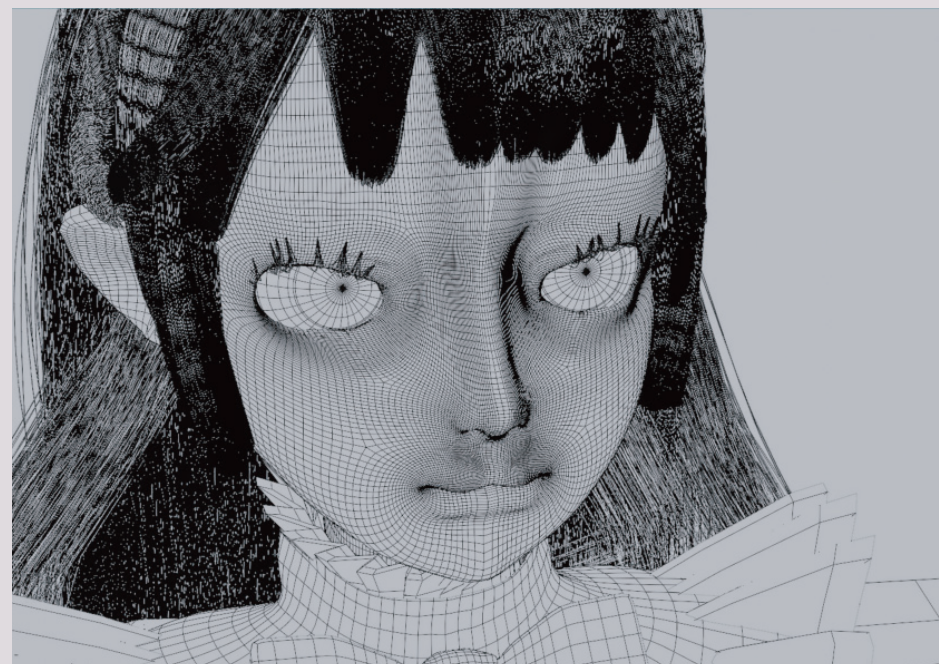
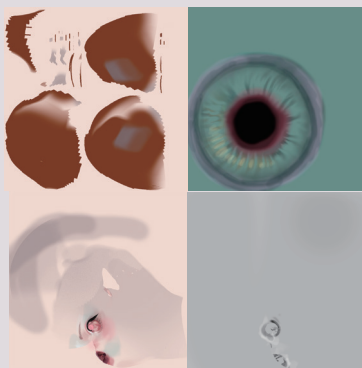
ポリゴン数 178,994
テクスチャ 3 枚



三面図



テクスチャ



球体関節人形の女の子です。
デフォルメチックなキャラクターだけでなく、リアル調なキャラクターにも挑戦してみようと思い制作しました。
双方のモデリングの違いや通じる点などに気づきとても勉強になりました。

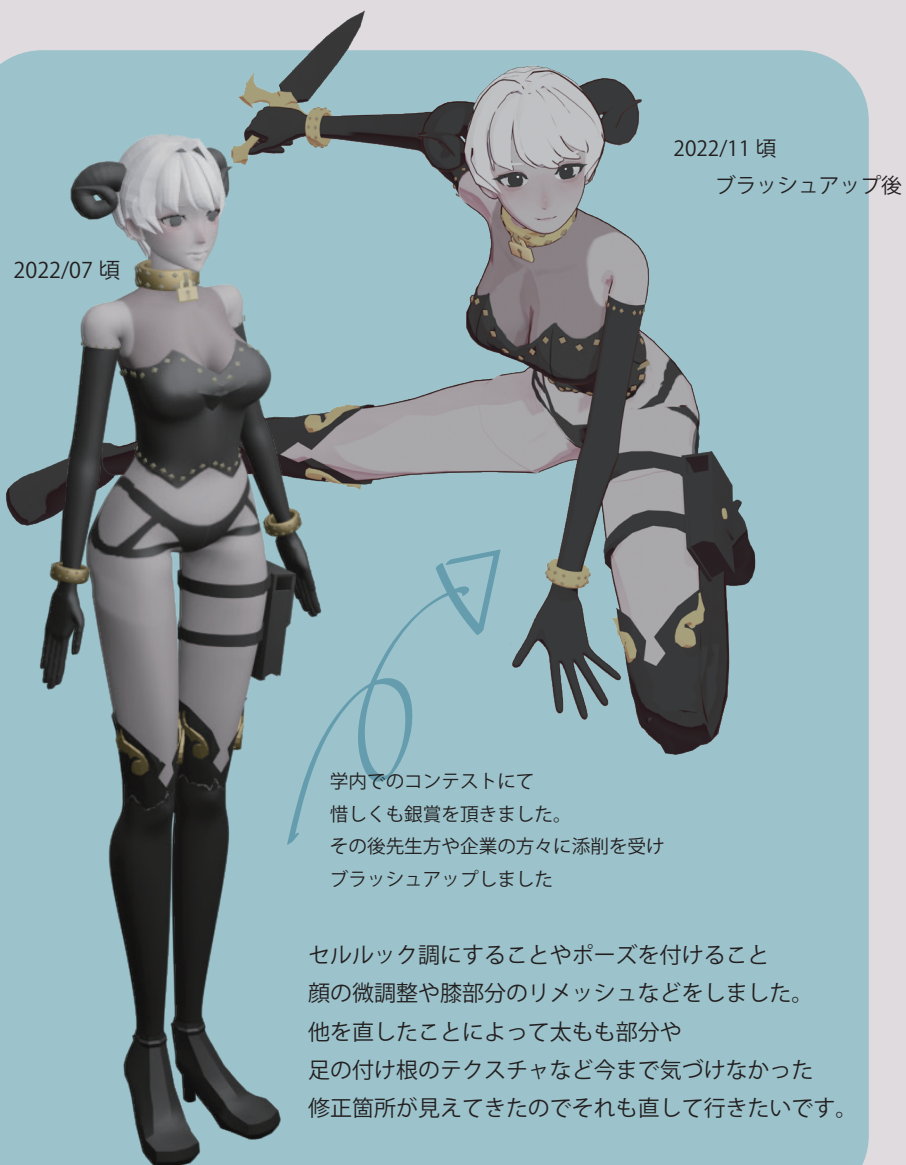


CHARACTER MODELING

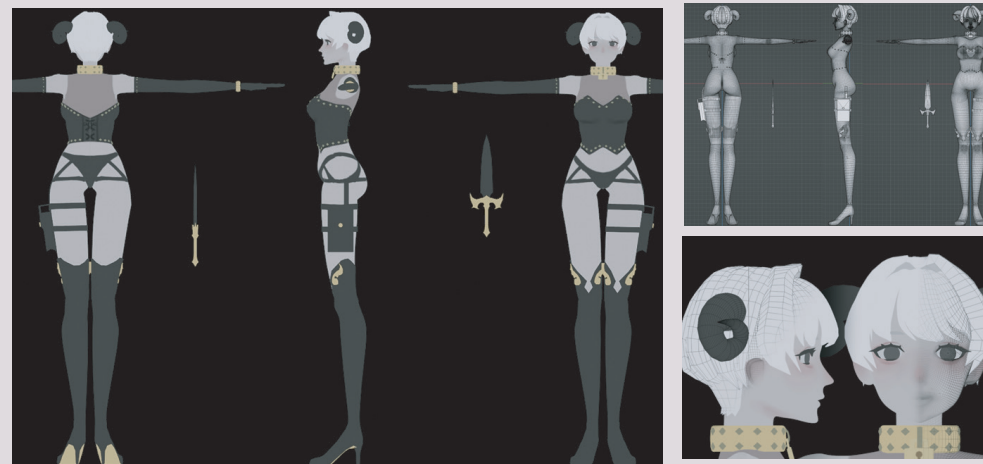
制作時間 15 時間
制作期間 2022/08/13~09/02



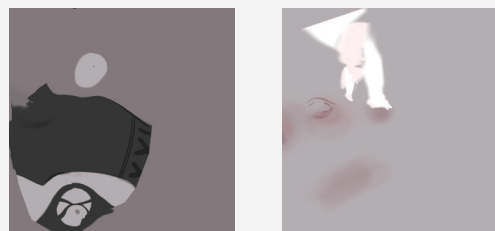
ポリゴン数 359,595
テクスチャ 2 枚



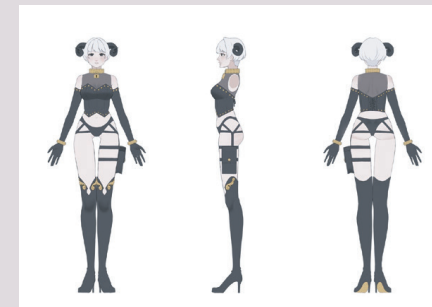
三面図



テクスチャ



キャラクターデザイン (菊地 彩寧)



東京ゲームショウに出したサキュバスの女の子のモデリングです。
デザイン、モデリング、モーションに分かれ3人で制作しました。
キャラクターデザインのイメージが損なわれないよう心がけました。

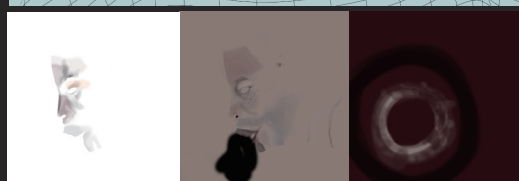
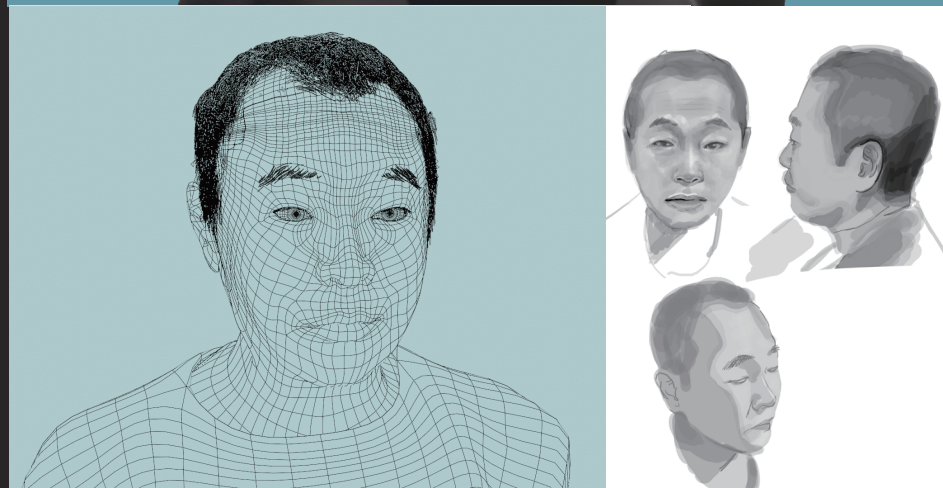
CHARACTER MODELING



制作時間 15 時間
制作期間 2023/04/03~04/09



ポリゴン数 271,280
テクスチャ 3 枚

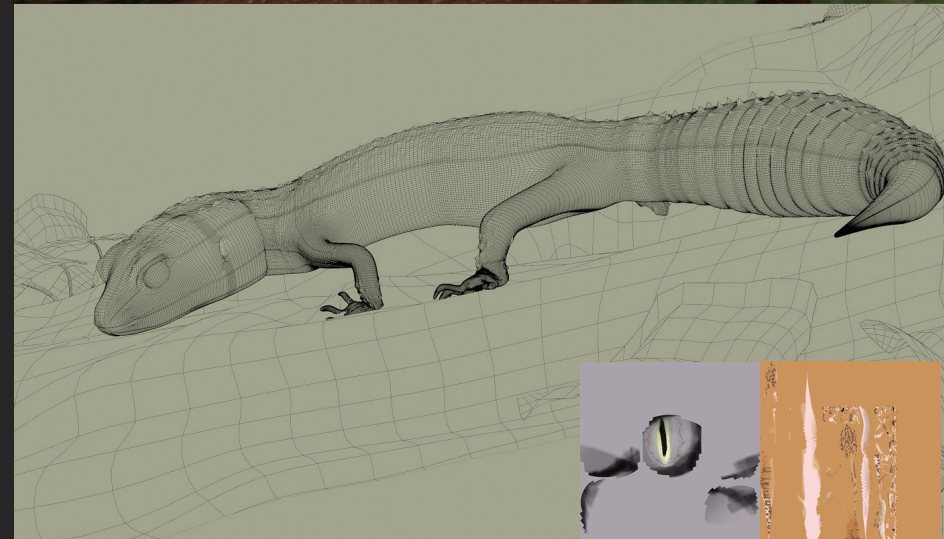


自分の父をモデリングしました。写真に似せると実物に似なく何度も修正しました。
遠近法によって変わる顔のニュアンスの勉強になりました。

制作時間 8 時間
制作期間 2022/01/01~01/15



ポリゴン数 472,727
テクスチャ 2 枚



家で飼っているヒョウモントカゲモドキをモデリングしました。生きている顔になるように心がけました。造形やボーンの入れ方などは人間もそれ以外の動物も基本的には一緒であることが学べました。質感表現を改善したいです。



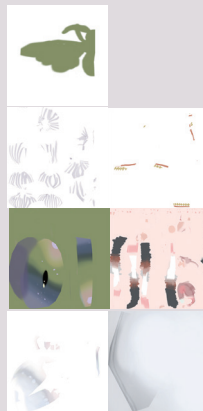
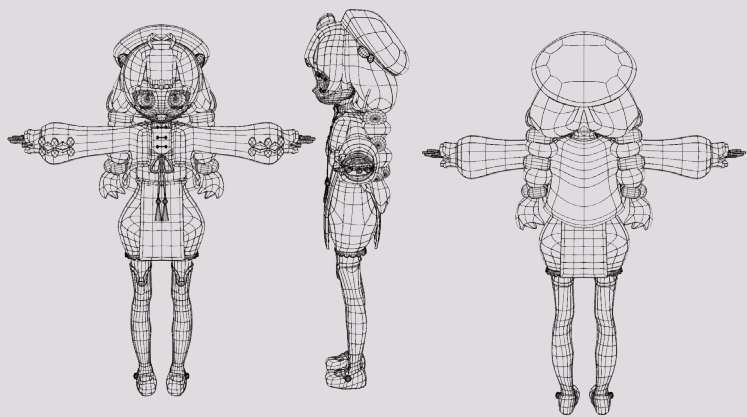
CHARACTER MODELING

制作時間 15 時間
制作期間 2022/11/27~12/25



ポリゴン数 561.652
テクスチャ 8 枚

まゆちゃん



繭をモチーフにした魔法少女です、繭らしさが出るように丸みをイメージしつつ戦う女の子の雰囲気も損なわれないように意識してモデリングしました。最終的にはアニメーションをつけたかったのでリグ入れをお願いしているクラスメイトに聞き動かしやすくなるように心がけました。

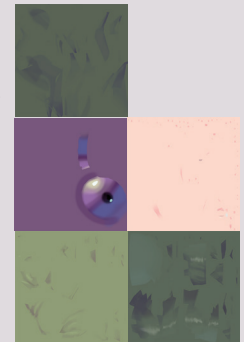
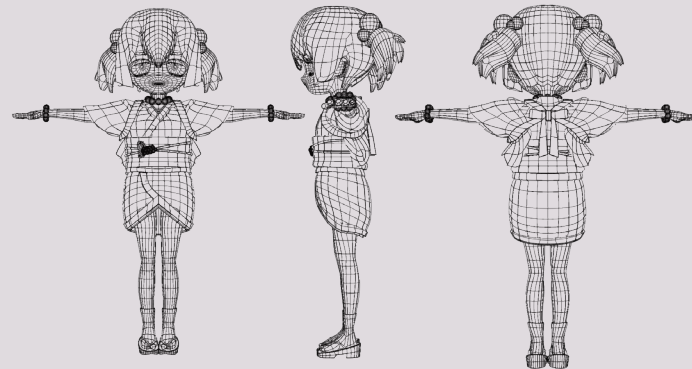
暖かい色のライトを置いてまつ毛にグラデーションを付けた部分が気に入ってます。

制作時間 15 時間
制作期間 2022/12/25~01/24



ポリゴン数 307.258
テクスチャ 5 枚

まぐわちゃん



桑の葉をモチーフにした敵キャラの少女です。同じ見た目のキャラが何体もある想定で作ったのであまり個性は出さず、でも完全なモブキャラではないので可愛さは損なわれないように気を付けました。

着物の構造が思っていたよりも難しく苦戦しましたが資料集めに着物を買って実際に着てみることで、構造が理解でき良いモデリングが出来ました。

CHARACTER MODELING

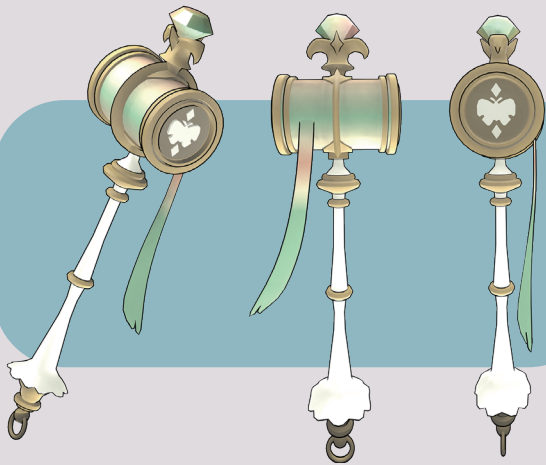


制作時間 15 時間
制作期間 2022/09/26~10/17



ポリゴン数 5,902
テクスチャ 2 枚

蚕をモデルに作りました。魔法少女などの横にいるマスコットキャラクターをイメージしています。犬感が強くないように気を付けました。実際には存在しない生物なのでプリキュアなどの二頭身キャラのモデリングを参考にしてみました。



制作時間 9 時間
制作期間 2022/09/27~10/25

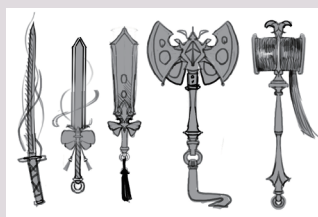
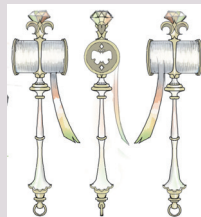
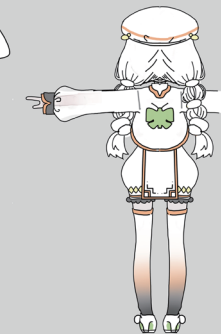
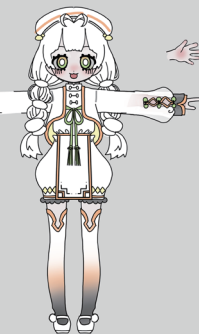
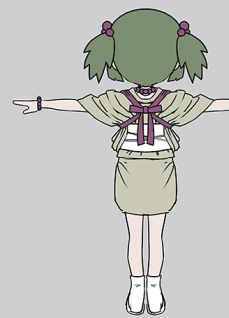
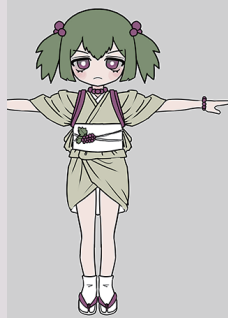


ポリゴン数 2,568
テクスチャ 0 枚

魔法少女の衣装が中華系なのでそのイメージが損なわれないことと絹や繭や蚕をモチーフにしたデザインを取り入れることも心がけてデザインしました。私はハンマー持って戦ったことはないのですが、戦うときにどこを持って戦うのか実際の使用感に元図いてモデリングしたかったので、同じサイズ感の棒などを持ってみたいしました。

デザイン画

桑 (マゲツ)



魔法少女が使う武器です。絹糸のポビンをモチーフにしたハンマーをデザインしました。糸で相手の動きを封じてハンマーでタコ殴りにして戦います 宝石と絹糸の輝きをアニメ調より持つていくのに苦戦しました。

最終的にアニメーションを作るために作っているキャラクターたちです。

繭の女の子が加工から逃げるために、育ててくれた蚕と姉(加工されハンマーになった)と一緒に自分達の星から地球に逃げるところから物語が始まります。星に連れ戻すために桑の女の子達が地球にやってきますが、ハンマーが強いので毎回返り討ちにあい最後は蚕の養分にされます。姉を戻せる人間が地球にいたり、加工される理由や、人間の姿をしている理由など設定は考えたのでどのようなアニメーションを作るのかを考えているところです。卒業制作として発表するのを目標にしています。

背景モデリング

SHOP MODELING

制作時間 7 時間
制作期間 2022/11/28



ポリゴン数 631,132
テクスチャ 10 枚



テクスチャ



スーパーのお肉コーナーを作りました。高校時代に精肉店でバイトしていた頃の記憶を頼りに資料集めをしました。
資料だけで制作したものよりも構造が分かっていたので作りやすかったです。実際に作るものに触れる経験の大切さを学びました。

ROOM MODELING

制作時間 48 時間
制作期間 2022/04/25~07/21



ポリゴン数 648,047
テクスチャ 0 枚



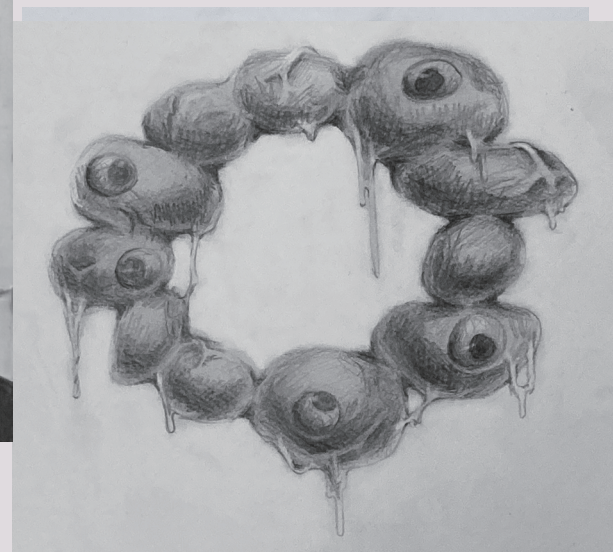
専門学校に入って初めての授業でモデリングした部屋です。雑な性格の人の家のキッチンを作りました。雑さを表現するため配置を乱雑にしました。汚れや缶などのパッケージをテクスチャでつけていきたいです。

デッサン

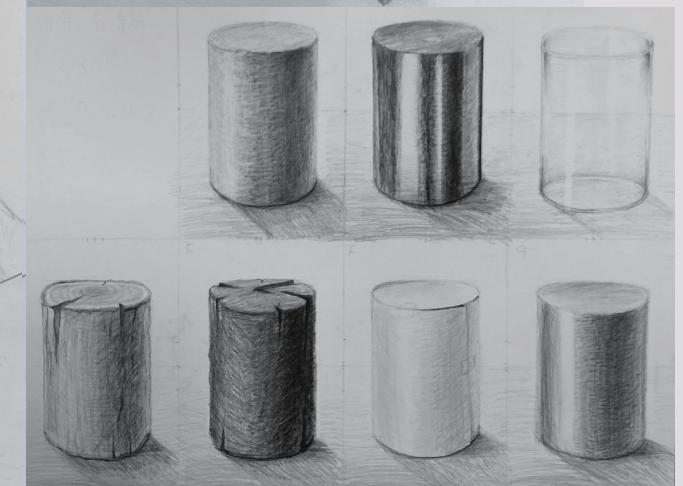
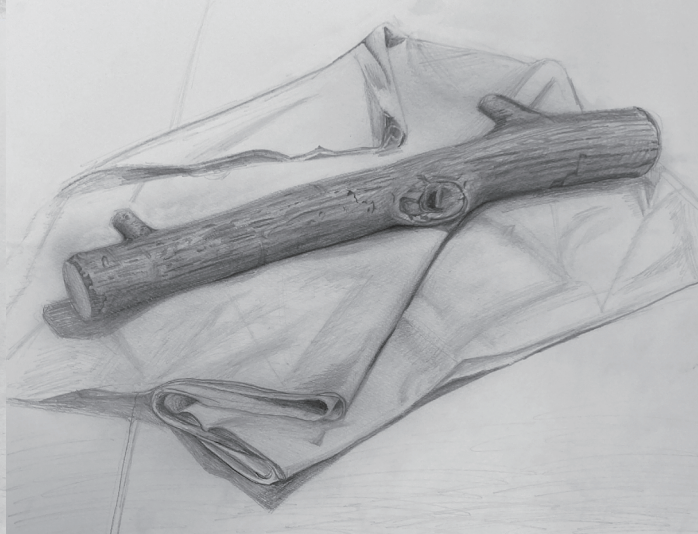
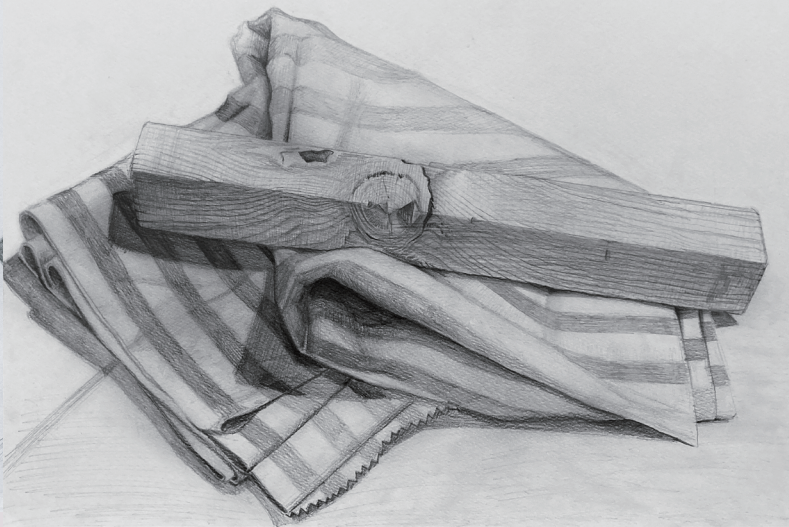
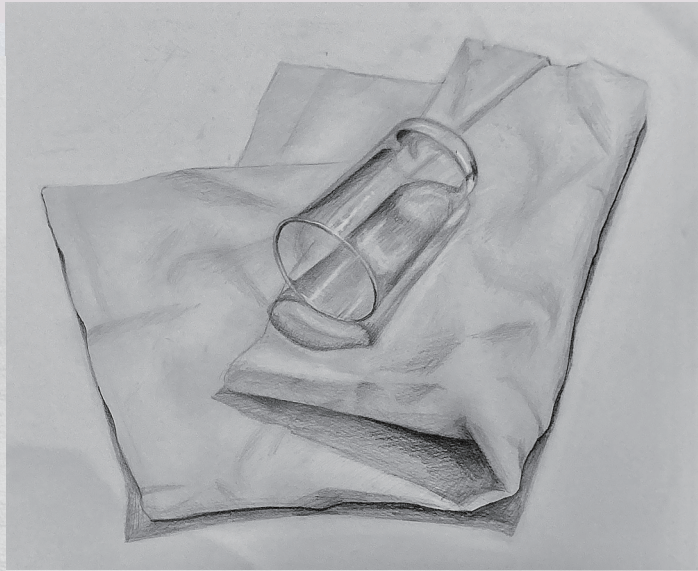
クロッキー

etc..

デッサン



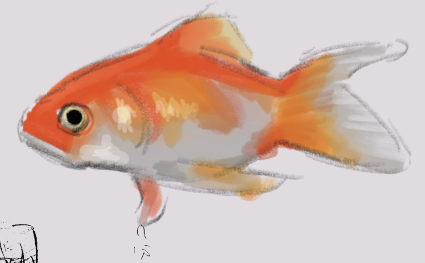
デッサン



デッサンでは、描かれない裏面や横面の構造を考慮することを大切にしています。
モチーフの質感をつかむために配置前によく観察したり触ったりしています。

クロッキー

クロッキーでは見えない面を想像することを心がけながら描いています。



OIL PAINTING

でっかいキャンバスに食べ物の絵ばかりかいていました…



↑『おつかれさまです』
2022 年度第 80 回一宮美術展で
市長賞をいただきました。

『ちこく！』
2020 年度第 78 回では
美術展賞をいただきました。→



高校時代は特に油絵に多く時間を使っていました。
平面から写実的な立体感のあるものを描くのが好きだったので
そこから今の 3DCG に繋がっているものがあると思います。

etc...

高校生の頃に地球を侵略しに来たという設定で
作ったキャラクターをモチーフにした作品の一部です。
絵、3D、石膏、デジタルイラスト、レジン、ぬいぐるみ、氷、おにぎり
クッキー、粘土、ネイル etc... 色々作りました。



A perspective view of a road with a crosswalk at sunset. The road has white stripes for a crosswalk in the foreground. The sky is orange and yellow from the setting sun, with some clouds. Trees line both sides of the road, and a building is visible in the distance on the right. The text is overlaid in the center of the image.

**ご覧いただき
ありがとうございました！**