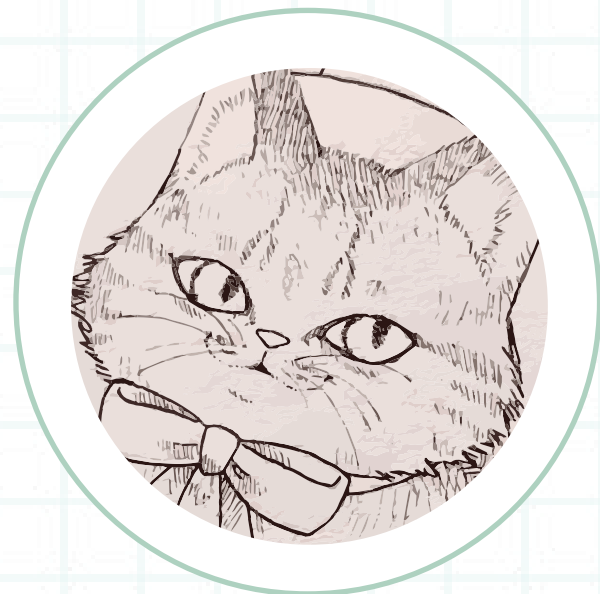




Portfolio

Matsuoka Shizuki
3DCG

Look at Me!



松岡 志月

Matsuoka Shizuki



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 2年



s.matsuoka0513@gmail.com



CHARACTER

3DCGデザイナーとしてゼネラリストを目指しています。モーションもモデリングも同じくらい好きですが、今後はモーションをメインに制作していく予定です。



LIKES

猫 / VTuber / 映画鑑賞 / アドベンチャーゲーム/
オモコロ/アイドルや歌手のMVを見ること

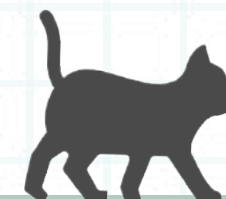


SKILLS



COMENT

アンダーテールやデトロイトビカムヒューマン、ナイトインザウッズなどプレイ後にもずっと考えてしまうようなストーリーのゲームが好きです。子供から大人になっても心に残るような作品を作りたいと思っています。





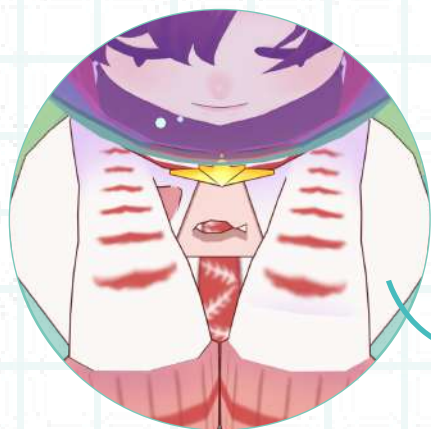
🎮 Ps Ae 🎨 ラブカ

制作時期 / 2022年10月~2023年4月

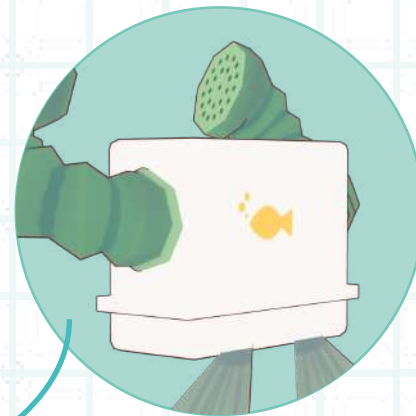
製作時間 / 20時間

ポリゴン数 / 54,904

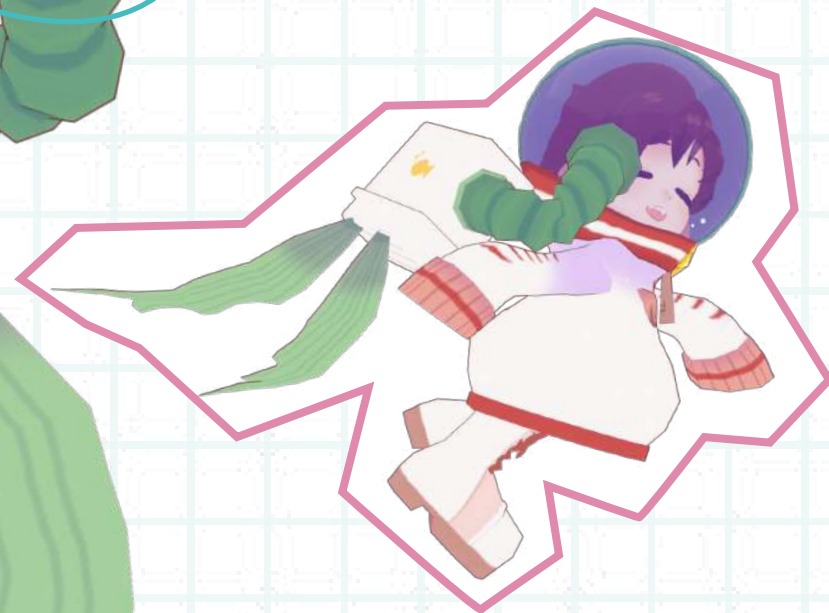
デザインは
深海×宇宙！



・ラブカの特徴的な6つある赤い
エラを袖の模様にした



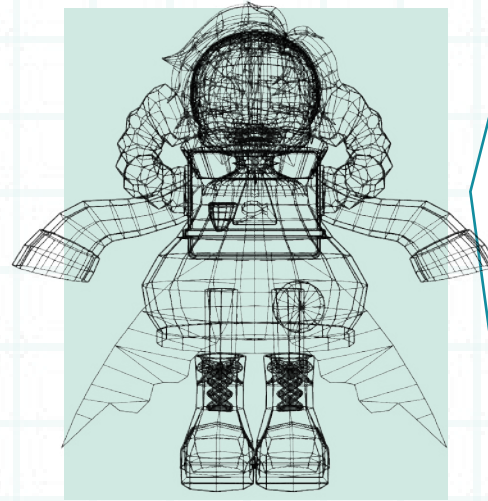
・水槽の浄水器/エアポンプを
元にモデリングしました



・カジュアルさと宇宙服感をあわ
せもつスニーカーブーツ！
靴の裏にも魚が潜んでいます



ワイヤーフレーム



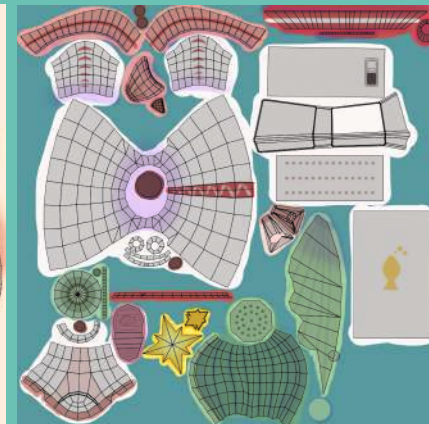
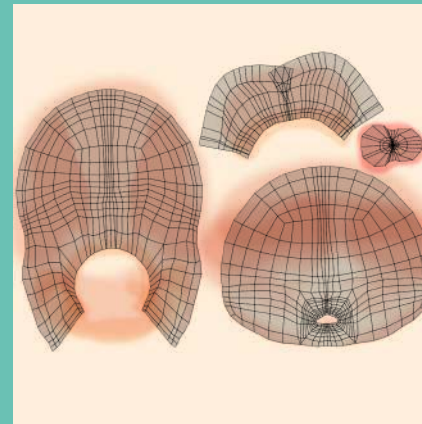
深海魚のラブカの擬人化をイメージしたキャラデザで、服は宇宙服を参考にしました。頭のガラス部分には空気ではなく水が入っており、宇宙服とは逆の構造になっています。



参考資料



テクスチャ





ゲーム内ライブステージ

制作時期／2023年1月-4月に
かけてブラッシュアップ
制作時間約／23時間
ポリゴン数／27,053

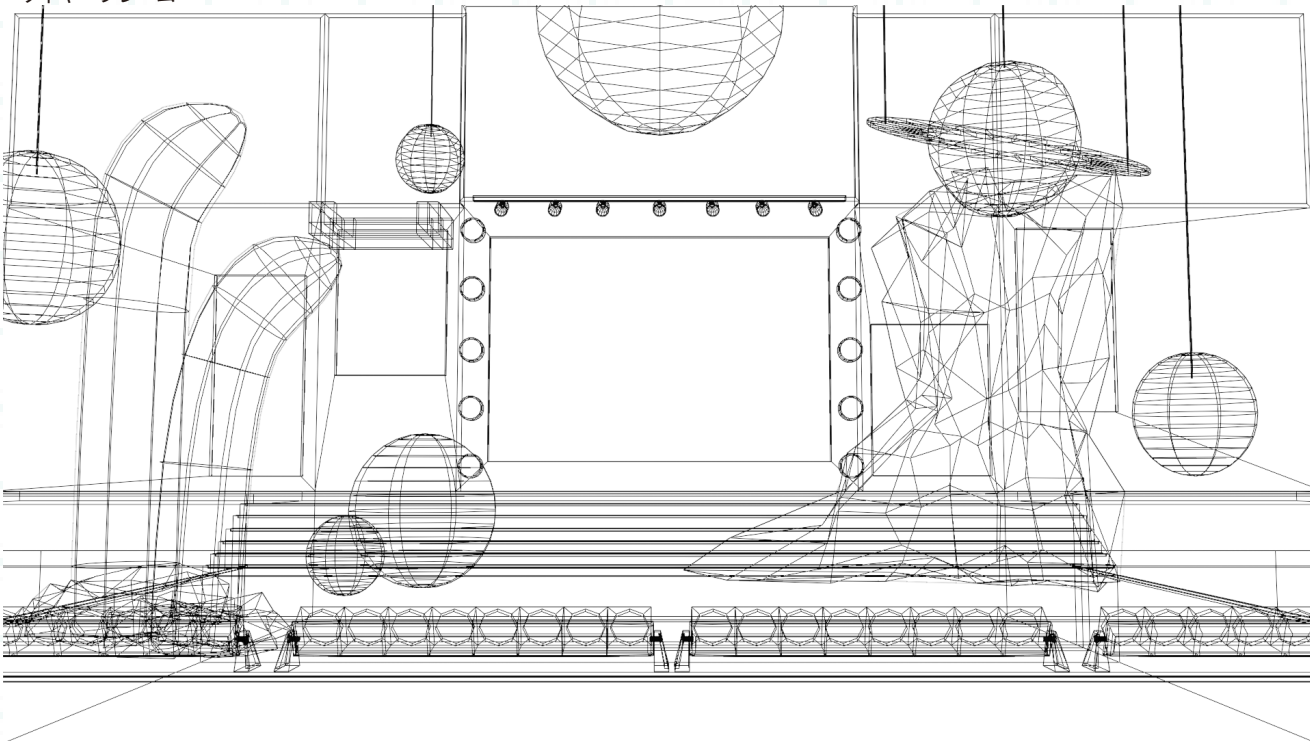
深海×宇宙をテーマにしたキャラに合わせ、リズムゲームを想定した背景ステージを制作しています。岩のテクスチャはノードを使うことによって低ポリゴンでリアルな凹凸を表現しました。またカメラがどの角度からキャラを撮っても背景がある程度映えるような画作りを意識しています。



ライブデザイン 深海魚がテーマの一つに入っているので、ライブステージのディスプレイも水族館のイメージでデザインしました。



ワイヤーフレーム



参考資料





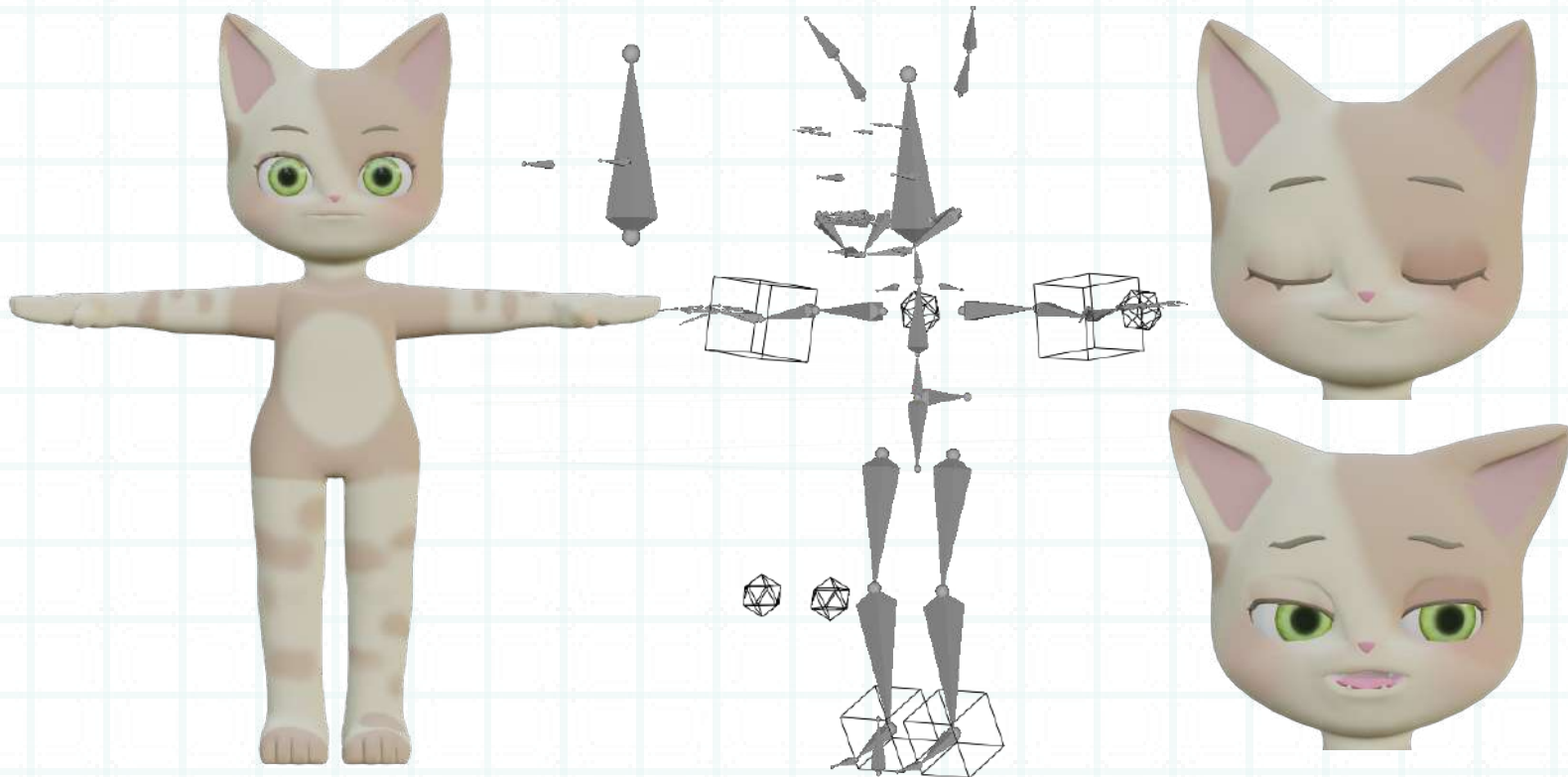
制作時期／2023年2月
製作時間約／40時間
ポリゴン数／183,952

猫のモデルを制作し、リギングをした後に背景を猫に合わせてるように制作しました。ストーリーのワンシーンを切り取ったような構図と見せ方を意識しました。地面の草と空気中の光はパーティクルで制作し、空はノードで、完成後Psにて色味の調整、目のハイライトの追加や流れ星の描きこみなどを行っています。

加工前レンダリング



ワイヤーフレーム

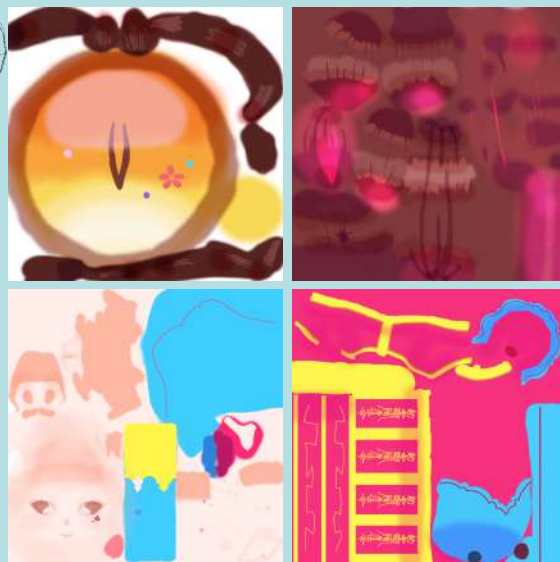


参考資料





テクスチャ

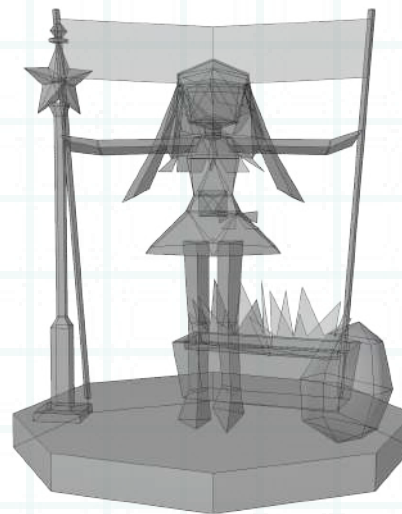


表情差分。ア行と目を見開く、目を閉じる、眉を上げるの計7つのパターンをシェイプキーに追加しました。



制作時期 / 2023年6~8月
製作時間約 / 70時間
ポリゴン数 / 183,952

ネオンキョンシー



おっ

ハッピーイースター！

制作時期／2023年4月

製作時間約／7時間

ポリゴン数／500

低ポリゴンでのキャラクターモデリングです。テクスチャの勉強のために制作しました。以前まではUV展開と仲良くなれずにテクスチャのことも苦手意識が強かったのですが、この作品でUV展開と和解することができ、テクスチャを描く作業が一番楽しかったです。イースターイベントの案内人という設定でデザインを考えました。



制作時期／2023年4月

製作時間／6時間

ラブカ浮遊モーション

水の中特有の浮遊感と宇宙の無重力空間のどちらともとれるような動きを意識しました。足を蹴り出したときの流れに合わせて後ろのヒレの飾りを動かすことで見る人に違和感がないよう気を付けました。ダイバーや劇団四季のリトルマーメイドにでている役者さんの動きを参考に、浮遊感のある動きにこだわりました。

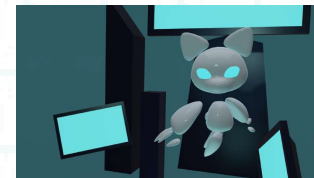


制作時期／2023年4月

製作時間／7時間

猫ロボ起動モーション

以前からピクサー映画の「ウォーリー」に登場するイヴのような、パーツの可動域が広いロボットを動かしてみたい！と考えていたので、軽くモデリングをし、モーションにしました。頭に精密機械が詰まっている設定にし、頭に追従するように他パーツを動かしました。ロボットの無機質感に加えてどこか愛らしい雰囲気を出すために、回転する際に両手を広げる動作をいれたり耳パーツを動かしました。



S シーン	C カット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽
			薄暗い廊下 ドアノブに手をかける
			手元カメラ ドアノブが少し下がり ちょっとだけドア開ける (1cmくらい) すまみから光がもれる
			顔アップ 少しアオリ 何かに気付いた様子で ハッとする
			回想シーン 室内 玄関ライトを消し 家を出る
			↓ 回想シーン終り

FHD

S シーン	C カット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽
			手と大きく写しアオリ 「家出るとき電気 消したよな...」という顔
			思い切りドアを押す
			明らかに誕生日パーティ 準備途中の友人 頭

FHD: 192



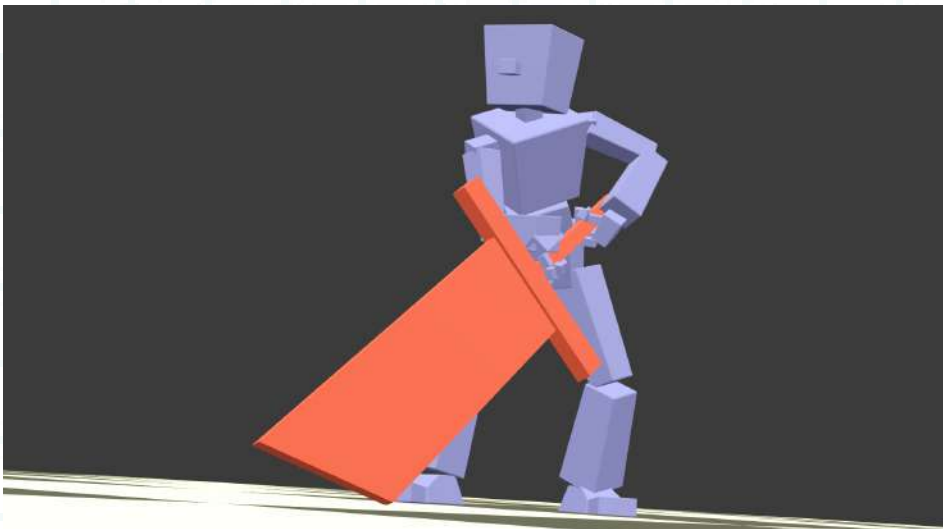
制作時期 / 2023年7月

製作時間 / 9時間

ドアを開けるモーション

絵コンテからモーションにする練習として制作したモーションです。
まずは字コンテで全体の流れをつけ、その後絵コンテで具体的などころを決めたあとblenderにてモーション作業に入りました。自宅での作業だったので、自宅のドアで何度も動きを確認しながら進めました。
モーションキャラクターはリグ付きのフリーのものを使用していますが、その他部屋などは過去に制作したものになります。





制作時期／2022年10月
製作時間／10時間

大剣モーション

相手に切り付けるのではなく、相手への威嚇の一振りを想定した大剣のモーションです。まずは自身で大剣を振っているていで動画を撮り、薪割りの動画なども参考にしました。制作中も自分で動いてみて重心がどこにあるのかを意識することを大事にしています。



制作時期／2023年5月
製作時間／9時間

CG-ARTS協会実技試験

授業内で制作したモーションです。過去に行われたCG-ARTSの実技試験をもとに、絵コンテや決められている規定に沿って制作しました。キャラクターの性格なども加味しつつ自分で実際に動いてみながらモーションを付けました。髪の動きなど揺れ物の表現にも気を付けています。



ファンアートでは主に漫画を描く事が多く、自分で物語を考えたり、
 どんな場面なのかを考えるのが好きなので文章のみのゲームストーリーを漫画に描き起こしたりなどもしています。
 今後は3DCGで自分の思う物語を作っていきたいと考えています。



日常の中を切り取ったようなイラストを描くことが好きです。
 絵柄寄せやゲームロード中の一コマ漫画風FAなどにも挑戦しました。





