

# 作品集



# 森高悠揮

# 三次元

表紙  
人物  
背景  
カード  
車

# 映像

RUN AWAY DRIFT  
DOG&VAGINA

# 二次元

物怪  
武器  
人物  
league of legend 応募作品

# 素描

静物  
手と携帯  
石膏  
風景

# 速写

2 ~ 4 分速写





# 森高 悠揮

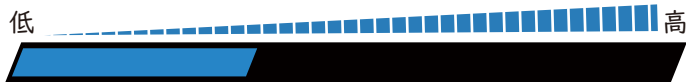
## 趣味

ゲーム 絵描き スノーボード モータースポーツ

## 経歴

丸富鋳金  
陸上自衛隊  
名古屋デザイナー学院 研究科 在学中

3Dと2Dの両方を出来るクリエイターを目指しています。  
キャラクター、背景のモデリングが出来、リギングやモーションも可能です。  
特に背景など人工物のモデリングが得意です。  
イラスト制作やキャラクターデザインも出来ます。  
特に人外が得意です。



モデリング



モデリング、アニメーション



モデリング、アニメーション



イラスト、画像編集、テクスチャ作成



印刷物作成



編集



イラスト



制作時間  
24時間  
令和3年12月  
463021  
ホリゴフ

## 表紙

制作したモデリング全部乗せを目指し制作。複数のソフトで制作したモデリングを入れたためにシェーダーの設定が違うことから統一するのに一苦労。



▼三面図



▲服装なし

身体が服装を突き抜けるのを防ぐために着用時に隠れる箇所に関しては身体の一部を非表示。



▲ワイヤーフレーム



## ◀ボーン (リギング)

モーションをしやすくするため手の指はY軸方向に拡大縮小することで指を簡単に曲げ伸ばし出来るように調整。耳や尻尾、鬃にも同様のボーンを組んでいる。

手首の回転と腕の回転を連動するように組んだものの敬礼させると腕がグチャグチャ捻じれてしまうため腕に回転制限を入れている。

## お巡りさん

自分の絵柄を崩さずにイラストから飛び出したかのような質感を目指し制作。初めての人物モデリングであったため、かなり苦慮。

テクスチャの繋ぎ目を目立たせないために一度 blender 上で描き込み、それを出力し photoshop で改めてキレイに調整。

特に苦労した点は物理演算やボーンでは思うように鎖が動いてくれなかったため配列、カーブモディファイア、インスタンス化で鎖をカーブに添わせて、カーブをフックモディファイアで動かすように設定し、フックを子にし親ボーンを設定。

さらにフック (ボーン) に手のボーンを親にして鎖と手を連動で動くようにし、アクションでもジャラジャラと自由に動かせるように構築。

13852  
ポリゴフ275  
ボーフ

制作時間  
25日 → 令和3年8月





▲全身画

◀下書き

制作時間  
3日 令和3年1月



正義の味方である警官だが、まるで悪役かのように鎖で繋がれ、どっちとも取れるようなものをデザイン。  
制服は紺と黄色で減り張り持たせ近未来っぽくしつつも右から「警察」「第十警邏隊」を読ませるといった古典的なものも取り入れる。

▼テクスチャ



▲制服



▲身体



▲帽子、階級章等



▲拳銃



▲目、眉、歯等

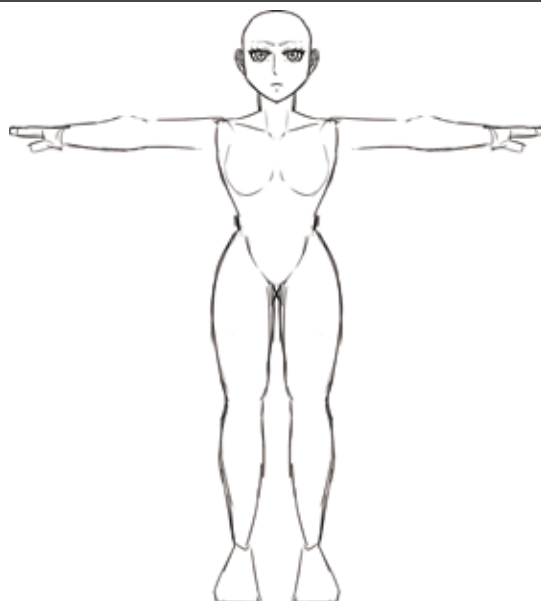


▲半長靴

▼ポーズ



▲表情  
顔にもモーフではなくあえてボーンを組み込んでいるためさまざまな表情が出来る。



◀二面図



▲服装なし

▲ワイヤーフレーム

ビキニ部分に関しては身体の非表示では対応出来ないため地道に肌がビキニを突き抜けないように調整。



◀ボーン (リギング)

警官のボーンを主に流用してるが体格に合わせるために調整。顔に関しては構造がかなり違うため一から組み直してる。髪、毛皮や尻尾のキーホルダーはまだ組んでいないが物理演算を使う予定。また今のままでは身体を髪がすり抜けてしまうため剛体シミュレーションも組む予定。

## 怪盗

13019  
ポリゴン

226  
ボーン

制作中  
5日~

令和3年一月



自分の絵柄を崩さずにイラストから飛び出したかのような質感を目指し制作。髪型は複雑なため捻じれている部分に関しては5つに分けた後に繋げて制作。可愛く仕上げたく、ああでもない、こうでもないやっただが顔が間延びしたようになってしまった。可愛いを立体化するのは難しいものだと痛感させられた。顔を修正していくのと胴が短すぎるため伸ばすのとガタイが良すぎるため、女性らしく細くしていく予定。





◀制作中



▲全身画

◀下書き

▼テクスチャ



▲ベルト



▲目、眉、歯等



▲閃光弾等



▲カチューシャ等



▲身体



▲髪



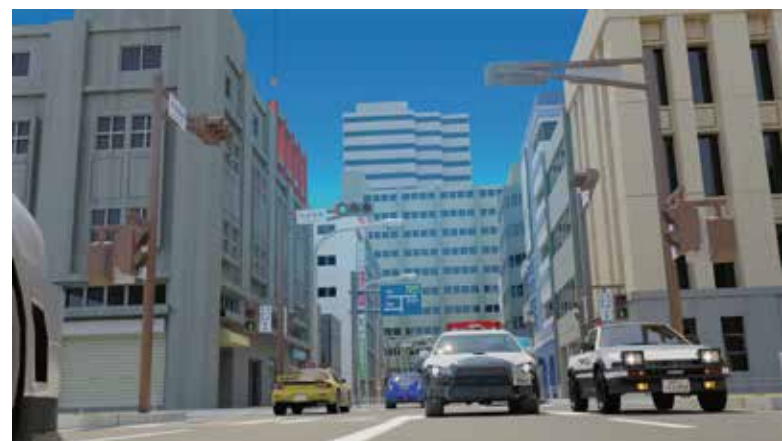
▲ビキニ、毛皮等

制作時間  
3日 令和3年1月



動物を題材にした怪盗。ありきたりな怪盗にならないように工夫をし、人を欺く動物と言えば狐だが警官が犬のため、犬っぽくない動物で同じく人を欺く狸を選択。  
獣人キャラに見えないようするため、耳はカチューシャ、尻尾はキーホルダーという点を強調した。





## 市街地

234209  
ポリゴフ

制作時間  
3週間

令和3年8月



市街地は平成から大正までの雑居ビルが入り混じり、その中を鉄道や高速道路が貫く雑然とした街を目指し制作。

銀行近辺を主に使うため近くで映ること前提で制作し、奥や見えない場所は作り込まずある程度で収めている。

汚れや劣化といった雨垂れやサビ等に拘ったが、いざレンダリングするとテクスチャが薄くなってしまい試行錯誤しながら制作していく内に見えない奥の方の質感が良くなっていく苦い経験。





▲雑居ビル 5 棟



▲古びた建物と建設現場



▲中心街にありそうな建物 3 棟



▲オフィスビルと雑居ビル

奥にある建物は遠景で映るのみなので、  
装飾などは作り込まずに制作。



床下の機器類や屋根のパンタグラフ、空調は実車を参  
照。サビやブレーキダストも再現。

▼床下機器類



## 電車

35768  
ポリゴフ



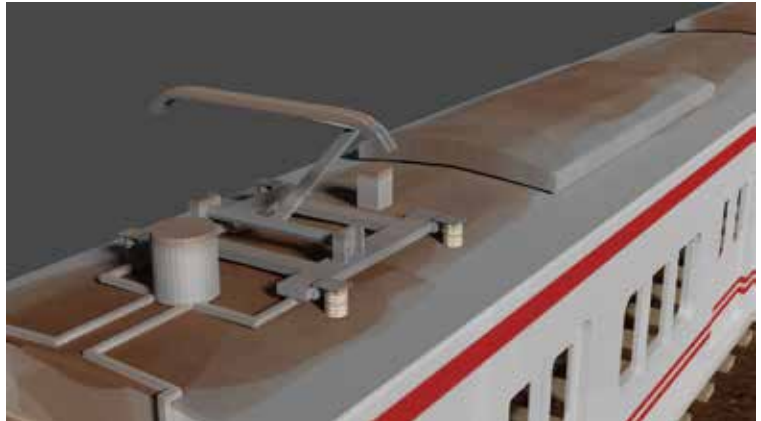
制作時間  
2日 令和3年7月

都市部で走ってそうな通勤電車を意識して制作。  
一瞬しか映らないものなので、それっぽく作り込んであ  
るのみ。



▼パンタグラフ、空調

▲正面



## キマツト&チョコレート

カード制作の題材が「和」だったため  
便所、柴犬(ポチ)、猫(タマ)、豆腐屋を選択。  
他と絶対に被らず頭を捻らせるために、あえて使いずらくしつつ想像を膨らませやすいものにする。  
予想通りの反応だった。

### 便所 体力が無い者から悲痛の叫びが聞こえてくる。

「和」と言えば真っ先に思いついたのが和式便所。  
日本の伝統美を感じる一品に仕上げた。

314  
ポリゴフ

制作時間  
6時間

令和3年2月



便所

### ポチ 主人を見るや否や尻尾をはち切れんばかり 振って寄ってくる二足歩行できそうな柴犬。

「和」と言えば愛くるしいポチ。  
実際に「ポチ」という柴犬に会ったことがある人はどれくらい  
いるものなのだろうか。

blenderで練習として作った獣人を加工して使い回し。

5654  
ポリゴフ

制作時間  
1日 令和3年2月



ポチ



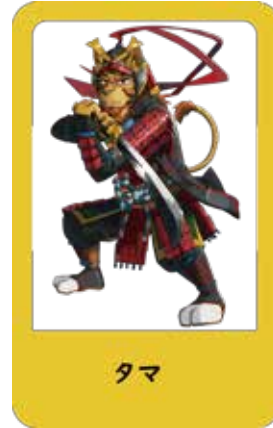




タマ 機嫌が悪いと引っ掻いてくる。

ポチが出るならタマも必要だろうということで描いてみた。

制作時間  
2日 令和3年2月



タマ

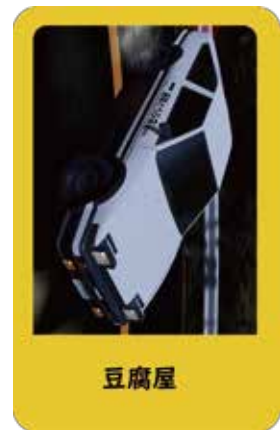
豆腐屋 群馬でよく見る豆腐屋。

日本食には豆腐が欠かせないだろう。ということで豆腐屋。

今日もスキル音を轟かせながら豆腐を配達。

24700  
ポリゴン

制作時間  
7日 令和3年2月



豆腐屋



blender の勉強で制作。頭●字 D の RX-7 対ランエボ 4 戦を制作したく  
赤城峠まで制作したものの時間の都合で頓挫。



### RX-7

27170  
ポリゴン

制作時間  
7日

令和3年3月



### ランサーエボリューションIV

24949  
ポリゴン

制作時間  
10日

令和3年3月





## スカイライン GTR

15265  
ポリゴン

制作時間  
5日



カーアクションでの主役の1台。  
初めて作った本格的なモデリング  
だったため一度作り直してる。  
古いものは制作に2カ月要した。



## クラウン

8704  
ポリゴン

制作時間  
4日



事故を起こす場面があるため横転と  
追突の二種類用意。破損の再現は  
モーフと物理演算を活用。



## インプレッサ WRX

主役の1台。

15608  
ポリゴン

制作時間  
7日



## RX-8

主役の1台。GTRに次いで制作  
したもののため。こちらも一度作り  
直している。

18344  
ポリゴン

制作時間  
5日





警察側の主役 2 台。  
 スポーツカーにはスポーツカーで  
 挑む。モデリングに慣れてきた時  
 期だったため短期間で制作出来  
 るようになった。  
 アニメーションでパトランプがチカ  
 チカ光る仕様。

## NSX

## ランサーエボリューション X

1474  
 ポリゴン

制作時間  
 3日



1742  
 ポリゴン

制作時間  
 2日



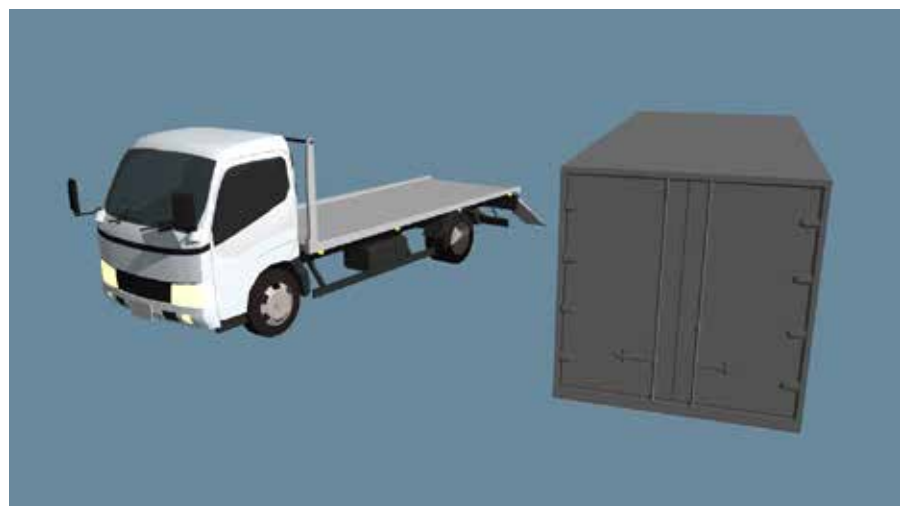
## プロフィア

868  
 ポリゴン

制作時間  
 2日



道路上を走らせてるだけの脇役。  
 ただの色違いと思いきやナンバーも違う仕様。



## デュトロ

8916  
 ポリゴン

制作時間  
 1日



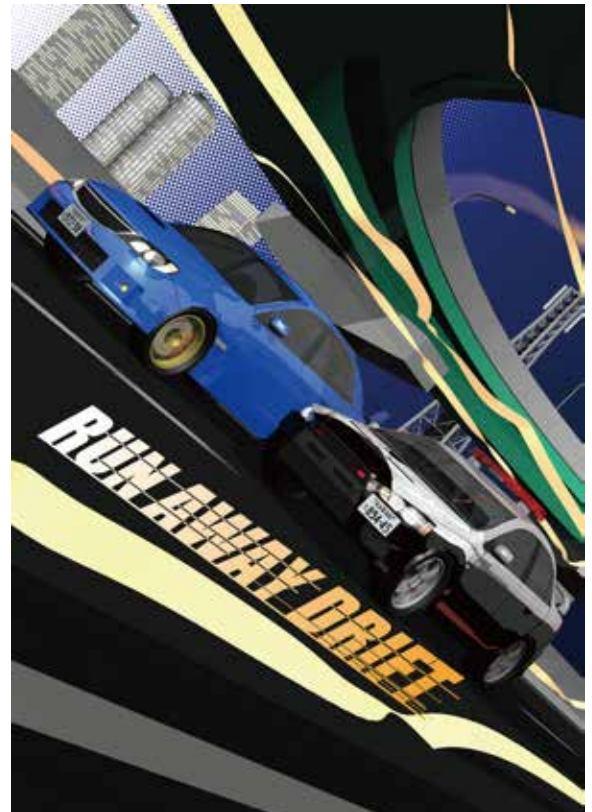
道路上を走らせてるだけの脇役。  
 レッカーとコンテナに切り替えられる汎用性。



# RUN AWAY DRIFT



▼ポスター



## RUN AWAY DRIFT



名古屋を舞台にした走り屋 3 台とパトカー 2 台のカーアクションもの。  
 特にお気に入りの場面は RX-8 のスピンするところ。  
 スピード感や破壊表現といったものに非常に苦勞。  
 また沿線の風景を忠実に再現しようとしたものの 200 近くある建物のテクスチャを作成しきれず背景は道路と一部のものを除き真っ暗闇と化してしまっている。

# DOG & VAGINA



DOG&VAGINA



警官と怪盗の攻防を描いた人物中心のアクションもの。  
しっかりウェイトペイントを行っていたつもりでも  
うまく行えておらず腕が捻じれたり、頭と手が連動する  
など修正に一苦勞

制作中



▼三面絵



### 送り狼 協力型モノノケ

二匹で一体。夜道後ろからついてきて静かに護ってくるが、転ぶと食い殺される。淡い緑の炎をまとっているが、もう一方は血とも鎖ともとれるものを垂れ流しながら一緒についてくる。

送り狼は悪いモノから護ってくれる存在だが転ぶと食い殺されることから白く美しい神獣らしさと黒く血と鎖に塗れた禍々しさの二面性を持たせた。白い方は常に護ってくれるが黒い方は転ぶまで白い方に着いて、ただ漂っている。を主題にデザインした。

### 世界観

サイバー攻撃として世界の新たな脅威となりつつある「新型コンピュータウイルス」ホログラムとして現実に現れ人々に感染し「モノノケ」に変異させる。しかし中には感染への耐性がある者もあり、そうした者を集め対抗組織を編成させていきモノノケへ対抗していった。

舞台 現代日本  
組織 対物怪小隊（自衛隊）  
モノノケ ホログラムで具現化

適正者はモノノケを従える。もしくは自身の体に憑依させモノノケさせ戦闘を行う。ウイルスのワクチンはなく発症したら治療法はない。



▲初期デザイン画



▲下書き

1. 対象を転ばせようとあらゆる手段を使ってくる。



▼モーショラフ

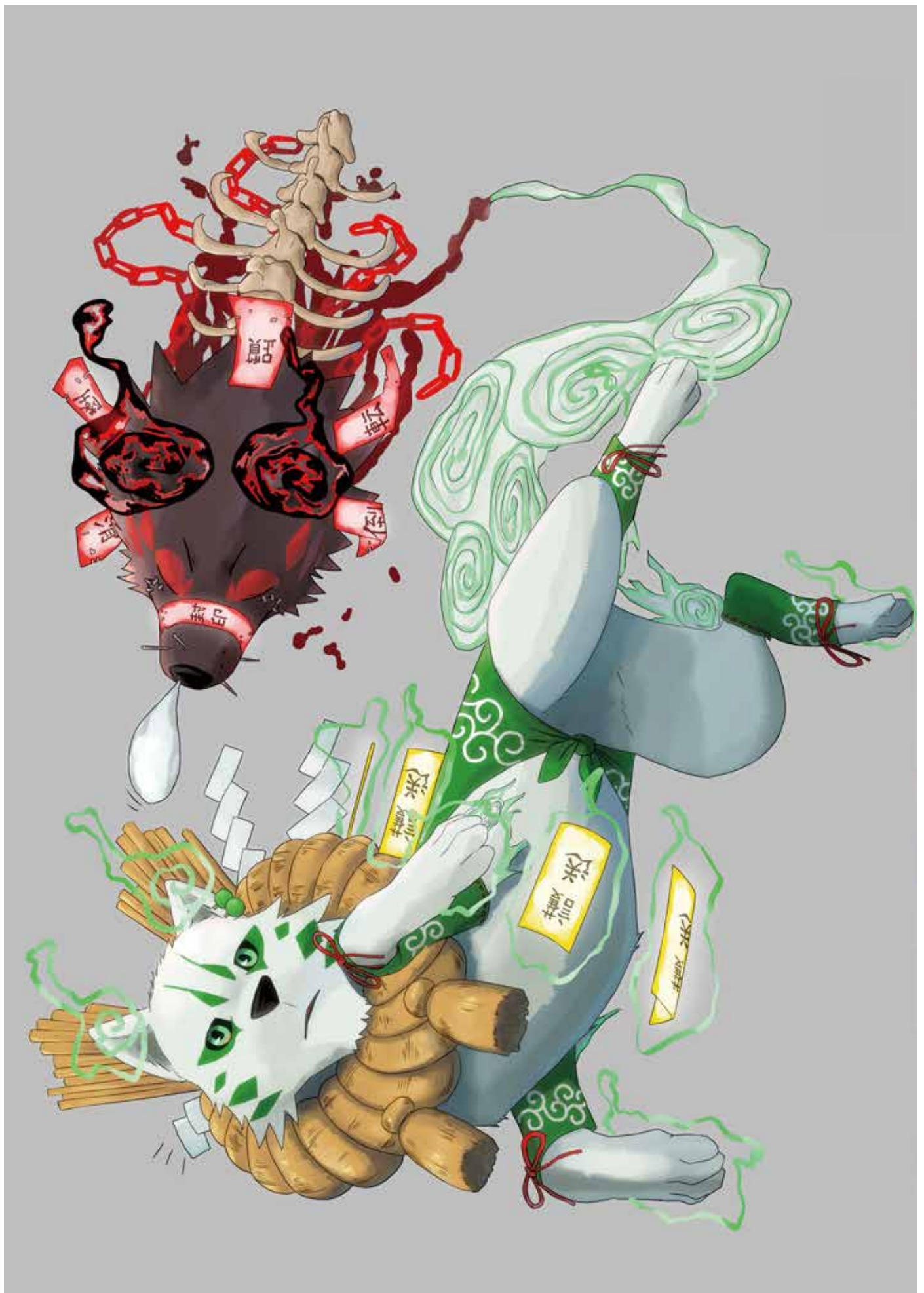


2. 転ぶと、もう一体の鎧、針や札が外れ口が大きく開く。



3. 転んだ対象をかならず食い殺す。









酒好きであることを強調させるため腰と背に瓢箪を背負わせ、酒樽で攻撃する点に拘った。左右対称になりすぎており非対称にするため片側に一枚布を追加している。

◀初期デザイン画

▼三面絵



### 三吉鬼 協力型モノノケ

酒好きの鬼。酒を供え願えば、仕事をかならず完遂してくれる。橙の鎖と手はホログラム。酒樽や素手で攻撃を繰り返す近、中距離攻撃型。



▼三面絵



妖艶で異形なもの目指したく胸元を強調しつつ下半身は魚。雨の波紋が矢の的に見えたことから雨を矢に見立てる。また雨の波紋はホログラム。「雨」の札もホログラム。着物の周りにも水の波紋。矢は水の塊。胸には金魚の入れ墨。

◀初期デザイン画



### 雨女 協力型モノノケ

傘を差してる範囲内に雨が降る。雨を呼び人を助けてくれる。水の矢や水を使った遠距離攻撃型。





▼三面絵



◀初期デザイン画



▼制作中の3Dモデル

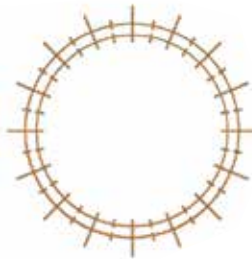
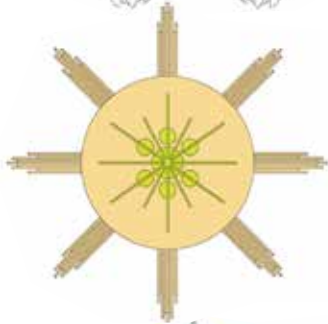
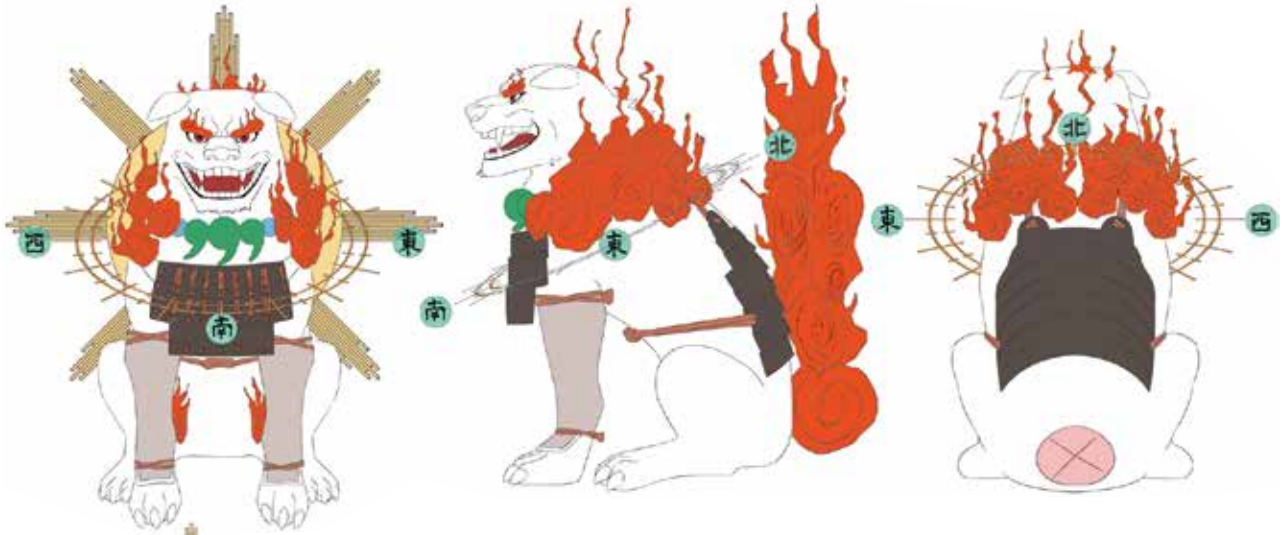
## 牛頭天王 敵対型モノノケ

後ろの梵字と腕はホログラム。人々に対し疫病をもたらすモノノケ。





▼三面絵



阿狛犬の毛並みが炎に見えたことから太陽と炎を取り入れ甲冑に身を包んでいるかたちにした。

吽狛犬は獅子であるため鬣が水のように流れているように見えたことから月と水を取り入れた。水=雨と捉えることも出来るので太鼓をあしらった。

いつのまにかいる存在であることから人の視線に入っている間は動かないのではないとか思い石像のように苔筆った可愛らしい見た目にした。

阿・吽形狛犬 (小) 阿形狛犬 中立型モノノケ  
吽形狛犬

中立型モノノケ

大きさは30cmほど。神域をうろついており、神域内に入ると、いつの間にかそばにいる。何かあると狛犬(大)を呼び寄せる。

大きさは10m超え。神域内で悪事を働くと出現。対象を抹殺してくれる護ってくれる存在であるが、逆に攻撃されることもある。



**妖狐** 中立型モノノケ

アイテムをくれたり、誘惑してくる。その際、精神を少し食われる場合がある。



初期デザイン画▶

**化狸** 中立型モノノケ

イタズラ好き。墨トカゲを召喚するがすが害はないが触ると汚れる（油性）  
犬だと言い張る。



◀初期デザイン画



▼初期デザイン画

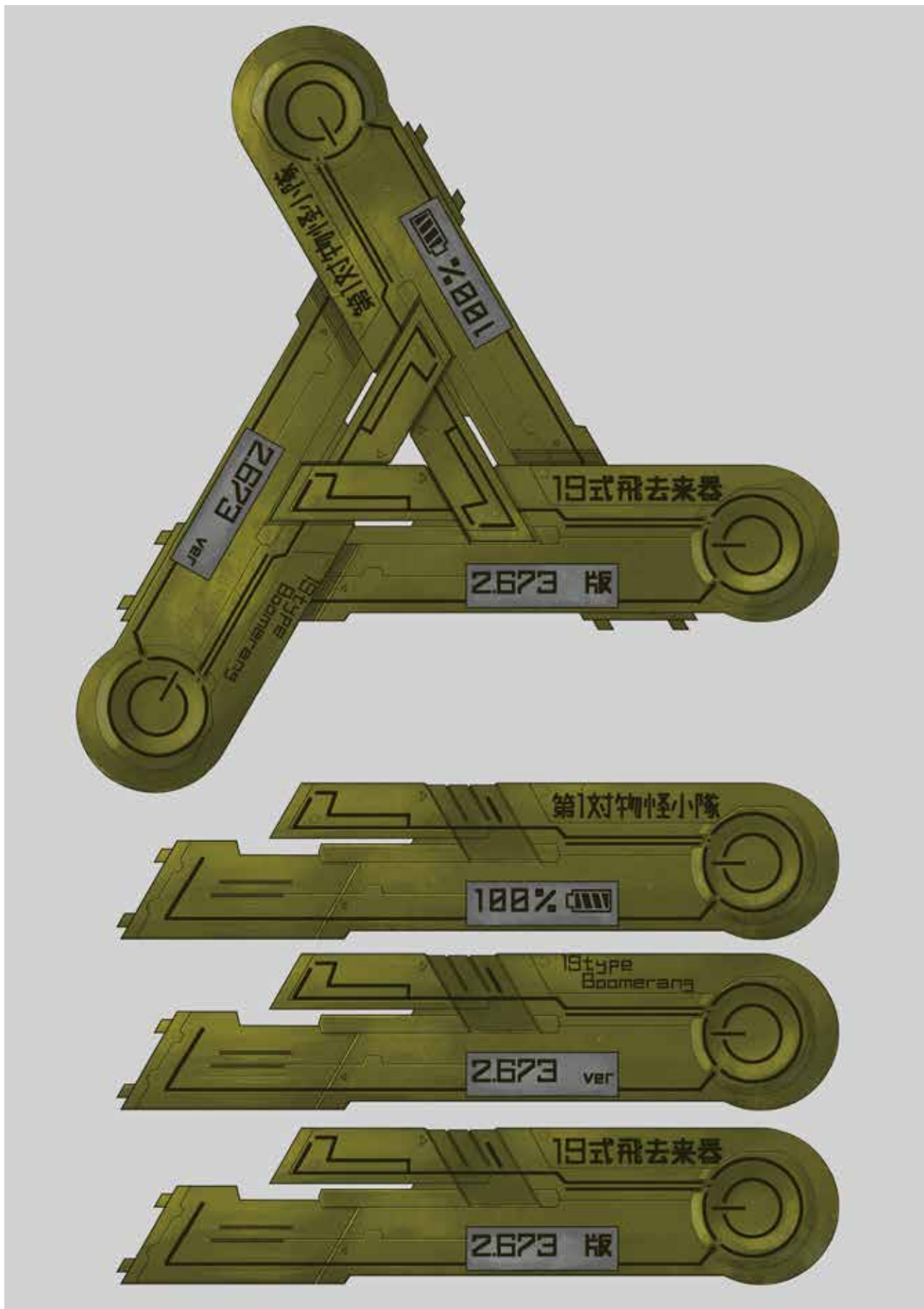


**夜雀** 中立型モノノケ

夜に出現。宝石のようにキレイだが、それ以外は普通の雀。ただし触ると失明する。







## 19式飛去来器

弱体化させた強力モンスターに使用するアイテム。電池式でモンスターにブーメランのように投げつけて瞬間的に強力な電磁波を発生させてモンスターを消滅させる。成功させた場合「滅殺」とのエフェクトが表示。3つのパーツに分かれており単体でも使用可だが3つ組み合わせた時が最大力を発生させる。。一度使用すると電池切れになり使えなくなるが、充電すれば何度でも使える。所謂ノートとかマオフィーのようなもの。日々アップデートが重ねられており現時点は ver2.673

制作時間  
8時間  
令和3年7月



▼憑依時



## 08 式太刀

電源を入れることで柄に収まっている太刀が展開される。もう一度電源を押すことで納刀。六角形の部分にコイルが収まっており強力な電磁波を発生させ物怪を断ち切る。人間にとってはただの木刀のようなものだが熱は持つため触れるとやけどする。柄に充電残量が表示され視覚的に認識できるようになっているが夜間の隠密時には電源ボタンを2回押すことで非表示にも可能。一度の稼働時間は5分ほど。充電が切れた場合は納刀は手動  
 重量は1キロ 刀身は70cm  
 弾帯に専用アタッチメントで取り付ける  
 すぐに使用できるよう磁石でくっついている

## 小隊陸曹

数少ないウイルス耐性を獲得してる内の一人。対物怪小隊では創設以来いる古株。実戦経験は豊富で頼りにされてる。元感染者であり物怪を従えることから世間からは差別的に扱われてる。頑張っても頑張らなくても評価が変わらないことから開き直ってガサツで身嗜みはだらしない。その点をゴリラは快く思っておらず口煩く言われてるが、いつも軽く流してる。戦闘形式は08式太刀を5本以上携行しており隙を与えぬよう送り狼との連携技で徹底的に押ししていく。従えてる物怪は送り狼



▲納刀時



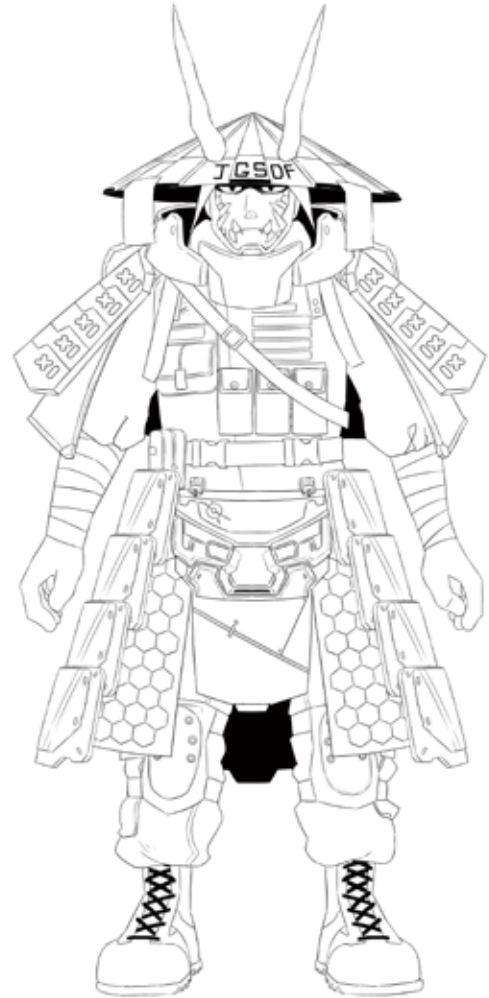


▼憑依時



## ゴリラ

数少ないウイルス耐性を獲得してる内の一人。馬鹿が付くほどの大真面目。ちょっと古典的。世間から少しでも憑依者の悪い印象を払拭する為に努力をしていることから身嗜みはかなりキレイ。迷彩服にはシワ一つなく半長靴は一点のくすみもない。隊のだらしなさには頭を悩ませてる（特に小隊陸曹）真面目の割に全体的成績は低く空回りすることも少なくないが徒手格闘の成績は良好その為、防御寄りの戦闘形式。全身に装甲を纏い両手に防盾2型（改）を携えてる。一発一発の威力は大きいが重量級のため動きは遅い。従えてる物怪は三吉鬼。また憑依させることも可能。



▼戦闘時



## 女陸士長

数少ないウイルス耐性を獲得してる内の一人。まだ配属されて間もない新人。小隊陸曹の影響、教育隊の厳しさと差別的に扱われてた解放感から少々だらしなかったがゴリラから喝を入れられ最近は大分改善された。射撃成績が優秀なことから雨女と連携した遠距離攻撃に特化。対物怪狙撃銃M24SWSを使用。従えてる物怪は雨女。憑依は出来ない。



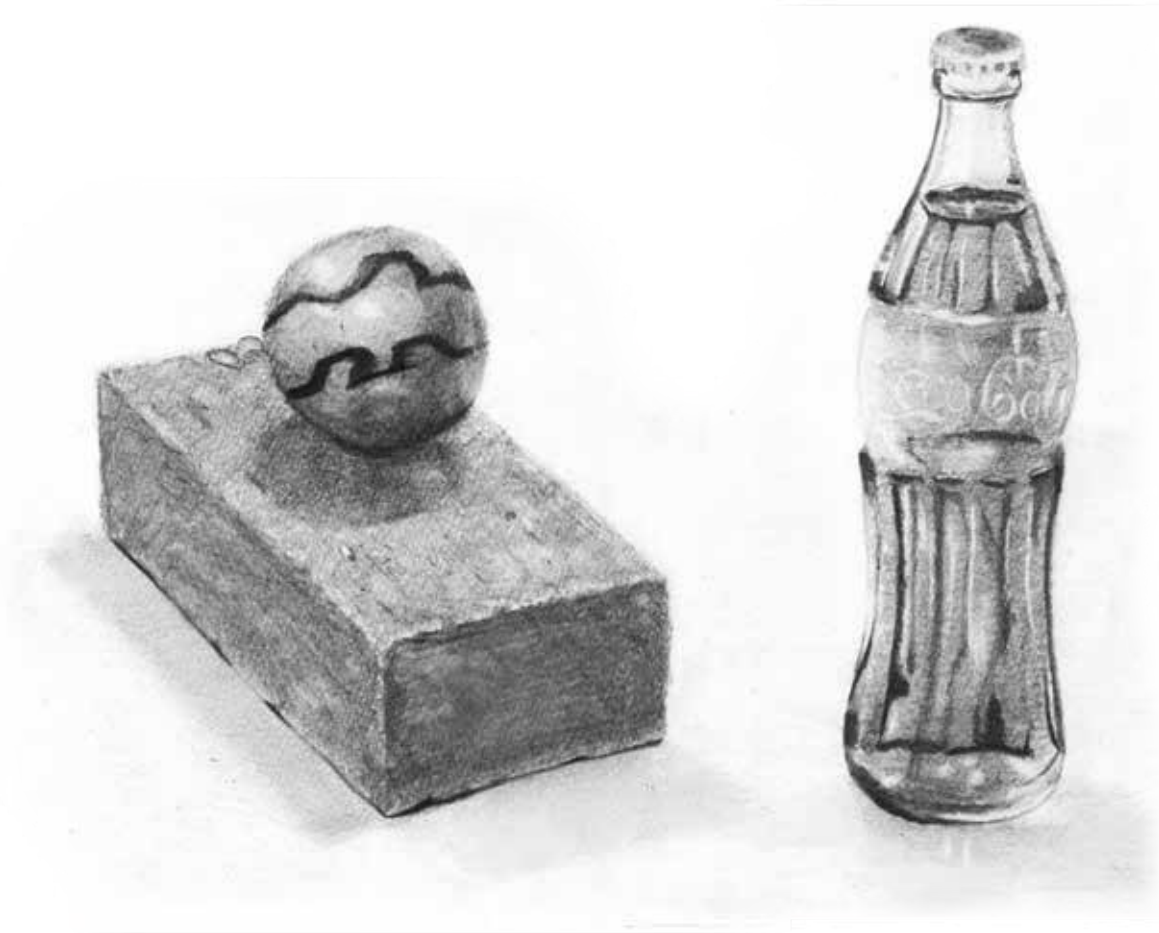


令和3年--月



リーグオブレジェンドへの応募作品。  
題材は「和」でキャラクターはボリベア選択。シロクマということで寒いところにいる印象からアイヌを選ぶ。北海道に日本っぽい景色が思い浮かばなかったため同じくアイヌの文化や地名が残ってる東北から背景の題材を選ぶことにし羽黒山を選んだ。背景は3DCG。制作中。



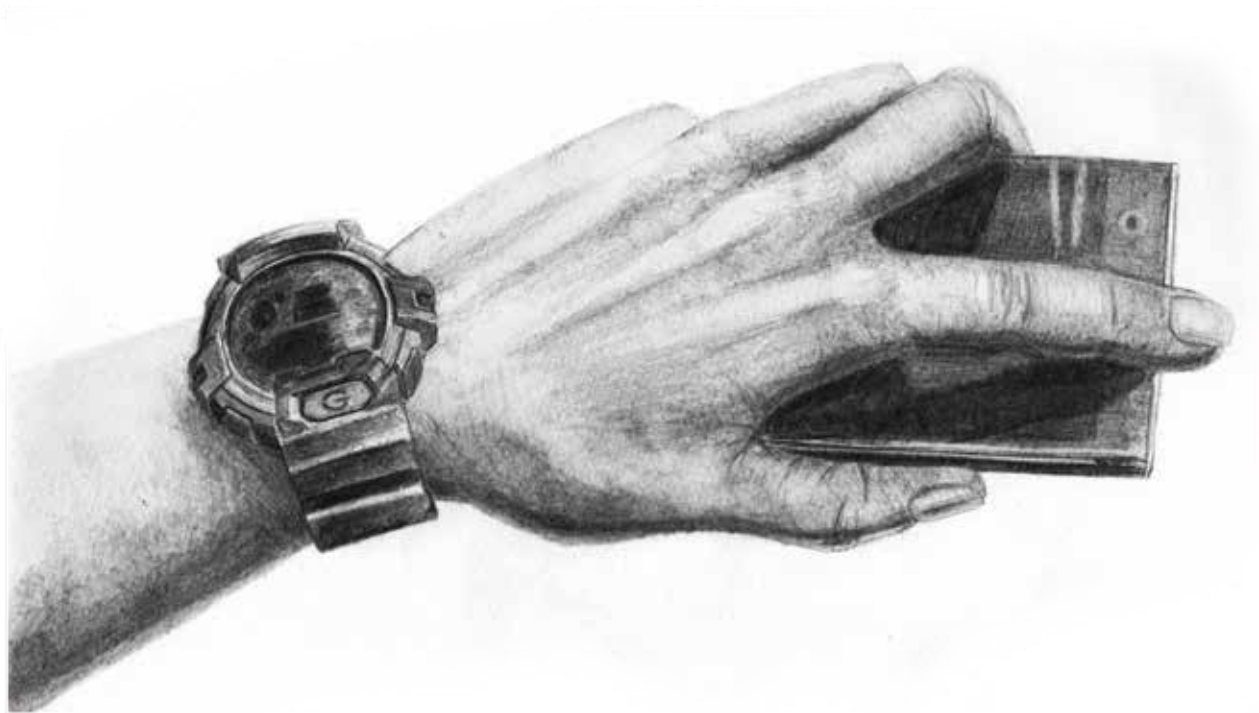


制作時間  
9時間

令和3年5月

## 静物素描

スイカモドキとコーラ



制作時間  
9時間

令和3年6月

## 手と静物素描

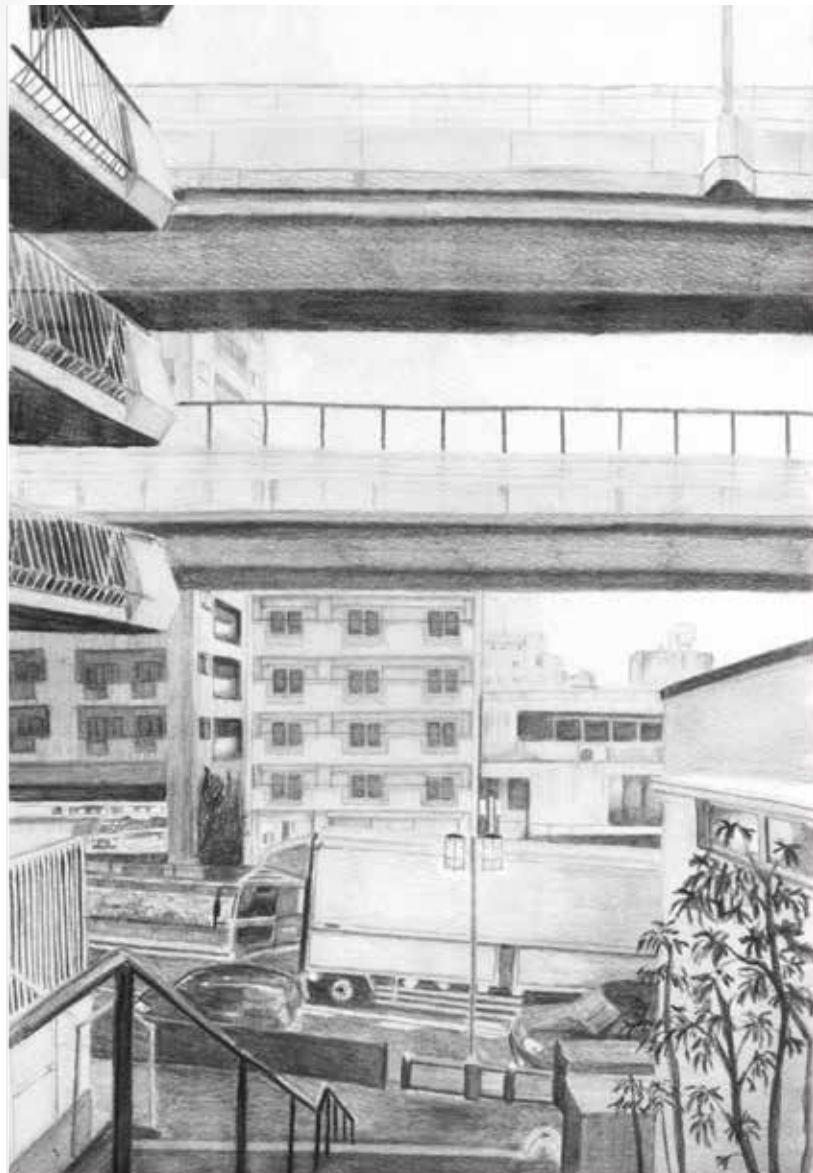
だから私はジーショック



制作時間  
9時間 令和3年7月

### 石膏素描

女戦士だった



制作時間  
9時間 令和3年10月

### 風景素描

国道と高速道路





