

# PORTFOLIO

The background features five horizontal bars of different colors and lengths, arranged in a staggered, descending pattern from top-left to bottom-right. The colors are orange, grey, green, purple, and light blue.

Kimura Ryuta

専門学校 名古屋デザイナー学院  
ゲーム・CG学科 ゲームCG専攻 2年

Kimura Ryuta

# 木村 隆太

2021年4月から3Dの勉強を始めました。

セルルックな女の子とSF、ロボットが大好きです！！  
元々モデラー志望でしたがモーシヨンのおもしろさと  
奥深さに気が付き、就職後はモーシヨンデザイナーとして  
活躍したいと考えています！！



- 01 デモリール
- 02 Emotional
- 03 二次創作・授業制作
- 04 デッサン
- 05 その他

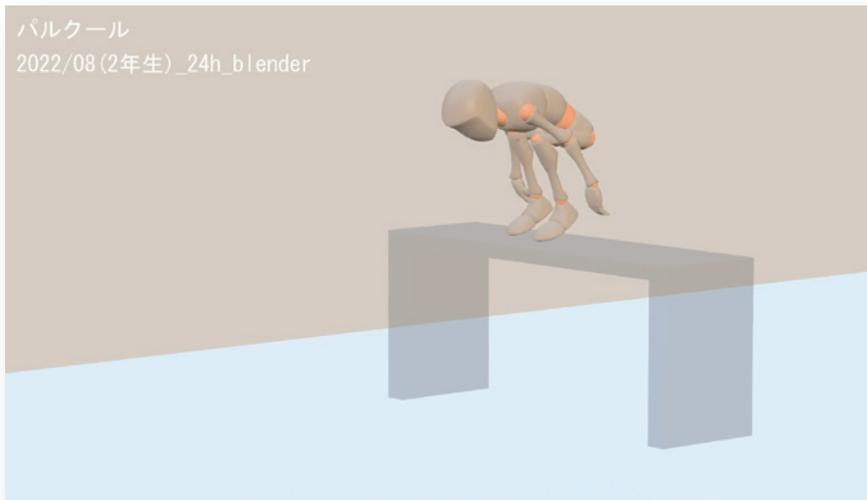
# 01 デモリール



デモリールのURLです。

<https://youtu.be/LYT2Uw1o3l0>

モーションはキャラクターの個性や性格を表現する為の一番重要な作業だと私は考えています。そこに確かにいる。存在していると思われるキャラクターに命を吹き込むモーションを制作し、見る人に感動を与えることのできる作品を作れるよう日々勉強しています。モーションを学び始めてまだ約半年の初心者ですがモーションの魅力に惹かれて、将来はモーションデザイナーになりたいと考えています。



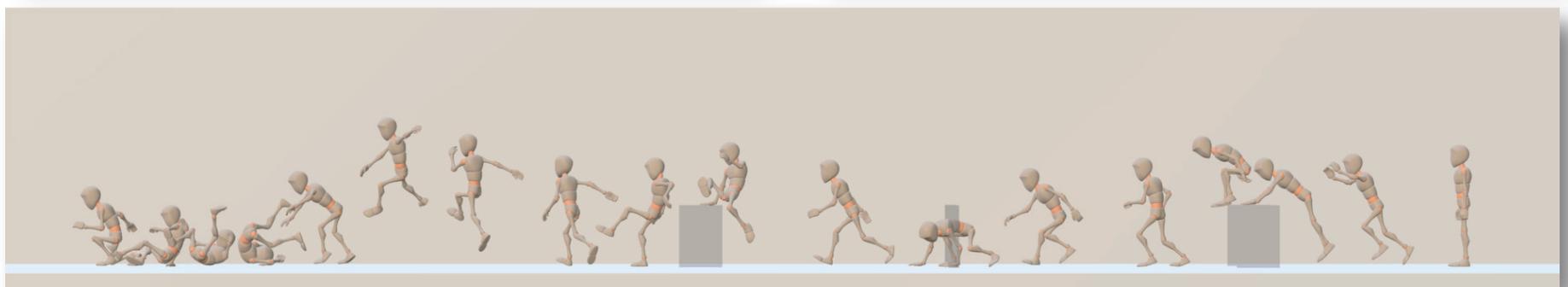
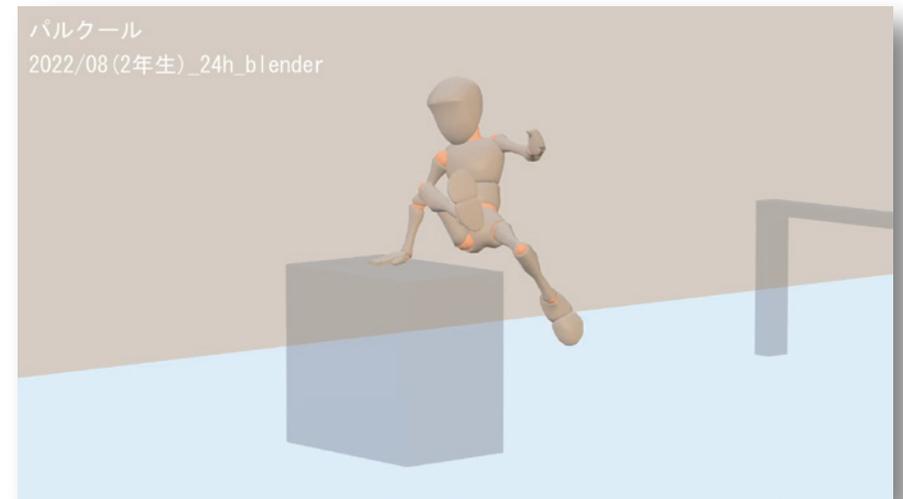
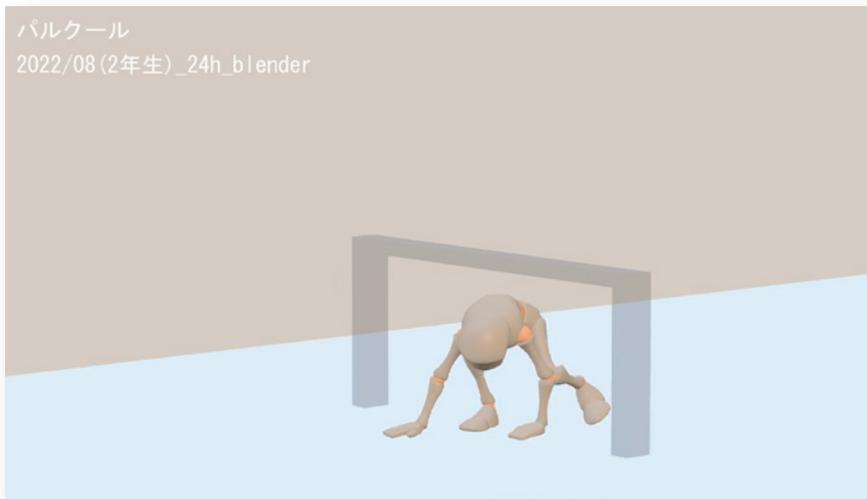
# パルクール

🕒 2022.8(2年生)

🕒 24h

障害物を跳んだり潜り抜けたりした後に壁ジャンプをして着地の衝撃を前転で受け流すまでの流れを1カットで制作しました。

身体の重心移動や着地時の衝撃による身体のブレなど頑張りました。



男性歩き+鞆  
2022/07(2年生)\_6h\_blender



## 男性歩き+鞆

🕒 2022.5(2年生)

🕒 6h

男性なのでガッチリしていてスタンダードなサラリーマンの歩き方をイメージしながら制作しました。

途中で左腕の腕時計を見ることで生命感を演出しました。

鞆の質量感も表現できたと思います。

女性歩き+ポーチ  
2022/05(2年生)\_6h\_blender



## 女性歩き+ポーチ

🕒 2022.5(2年生)

🕒 6h

女性の腰の柔らかさを一番意識して制作しました。背中を少し張り姿勢が良い女性をイメージしています。

ポーチは軽いので動きにあまり影響しないように意識しました。

老人歩き+杖  
2022/05(2年生)\_6h\_blender



## 老人歩き+杖

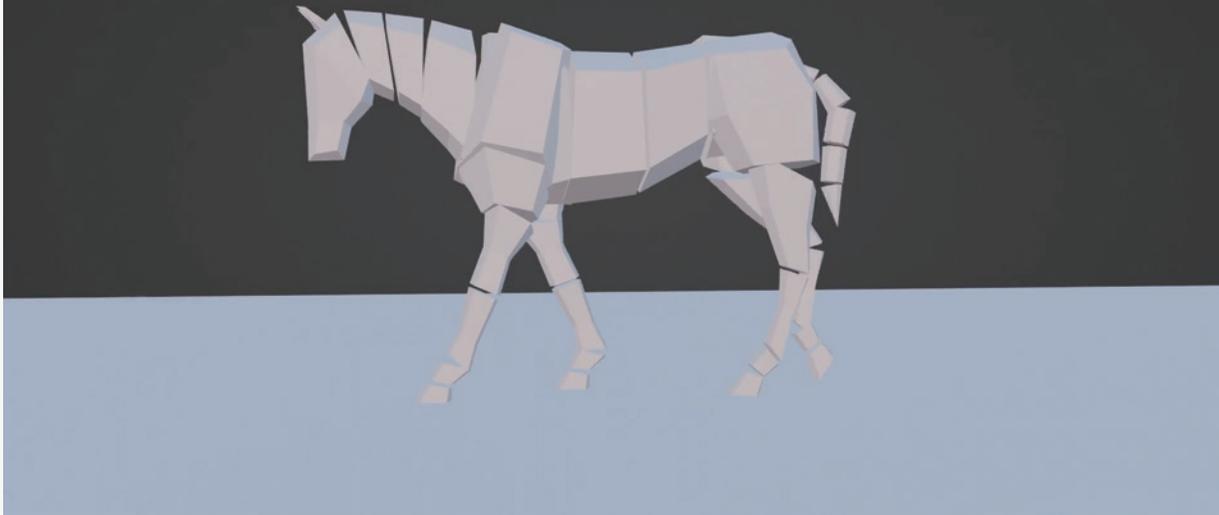
🕒 2022.5(2年生)

🕒 6h

杖を使った歩き方なので身体の重心の移動に注意しながら制作しました。歩く足と杖の接地のタイミングに少しムラを持たせることでCGぽさを減らし自然な動きになったと思います。

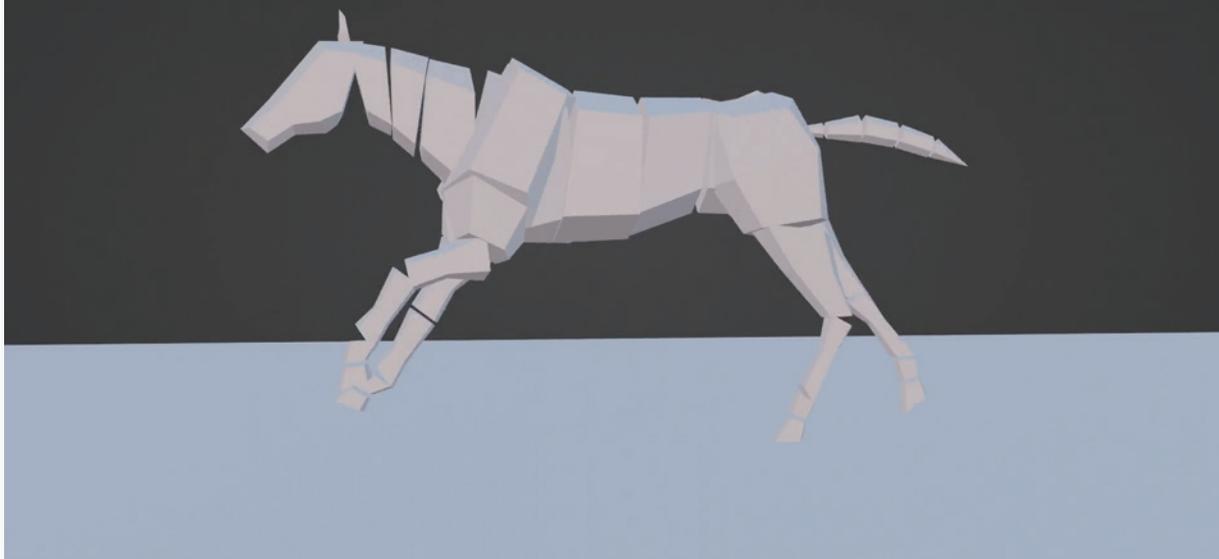
## 馬の常歩から駈歩発進

2022/08 (2年生) \_8h\_blender



## 馬の襲歩

2022/08 (2年生) \_3h\_blender



## 馬の常歩から駈歩発進

🕒 2022.8(2年生)

🕒 8h

馬の常歩は4ビートで上下動が少なく左右対称的な歩き方です。そこから駈歩に歩き方を変えて行きます。

駈歩は3ビートで頭側が上下に大きく動き左右非対称に動きます。

制作していて途中からテンポが変わっていくので大変でしたが上手く表現できたと思います。

尻尾の動きも頑張りました。

## 馬の襲歩

🕒 2022.8(2年生)

🕒 3h

馬の襲歩は全速力で走る時に使われます。常歩と駈歩と違い足が4本とも地面から離れて身体が宙に浮いている時間があるので、その時は身体の伸縮を意識し大きく動くように制作しました。動きから馬のカッコよさを表現できたと思います。

重い箱を持ち上げる

2022/06 (2年生)\_9h\_blender



## 重い箱を持ち上げる

🎥 2022.6(2年生)

🕒 9h

箱を持ち上げる時に、重そうに見せるために持ち上げる前の予備動作を大きくし、持ち上げてすぐはゆっくりにして加速度付けました。

顔はありませんが、目線の動きにも気を付けて表情を感じ取れるようなモーションになるように意識しました。

ロボット着地

2022/07 (2年生)\_15h\_blender+aftereffects



## ロボット着地

🎥 [Ae] 2022.7(2年生)

🕒 15h

重量感のあるロボットの高所からの着地を制作しました。

宙に浮いている時は手が上に来るようにし、着地時に振り下ろす事で大きく勢いがあるように見せたり、エフェクトやカメラの揺れも使いより迫力が出るように工夫しました。

振り向き(活発口リ)

2022/06(2年生)\_12h\_blender



## 振り向き(活発口リ)

🕒 2022.5(2年生)

🕒 12h

まず第一に「かわいい」を引き出せるよう頑張りました。活発な口リなので動きは少し大きくし女の子らしく内股で丸みを描くように意識しました。

ジャンプの時に髪の毛やスカートがふわっとなるように注意しながら制作しました。

振り向き(クール少女)

2022/06(2年生)\_12h\_blender



## 振り向き(クール少女)

🕒 2022.5(2年生)

🕒 12h

活発口リに比べて大人っぽく冷静な動きになるように意識しました。

胸→腰→足と流れるように動かし重心の移動に注意しました。

こちらはロングスカートなのでスカートの動きが複雑で制作をしていて難しく感じました。

制作アニメーションシーン①  
2022/06(2年生)\_24h\_blender



## 制作アニメーション シーン①

🕒 2022.6(2年生)

🕒 24h

リンゴの受け渡しに苦労しました。  
物を掴んで離すなどする度にオブジェクトが入れ替わっています。  
フェイシャルを多く使用したシーンの為、口の動きと目の動きなどのタイミングを違和感なく合わせれるように頑張りました。

制作アニメーションシーン②  
2022/05(2年生)\_24h\_blender



## 制作アニメーション シーン②

🕒 2022.5(2年生)

🕒 24h

急いでいて階段を一気に駆け下りているイメージです。階段のラスト数段を飛び降りて、着地する所は、浮いている時と着地直後で髪の毛やスカートの挙動を変えた所にこだわりました。  
扉は最初、加速度を遅く重そうにし、途中から勢いを付けて一気に押し開きました。



## 制作アニメーション シーン③

🕒 2022.7(2年生)

🕒 32h

近接格闘の戦闘シーンです。

アクションシーンを作ったのが初めてで、攻撃する側と攻撃される側でタイミングを合わせる所が難しかったです。制作していて楽しかったです。

シーンに4体のキャラクターを動かしていたので少し大変でした。



## 制作アニメーション シーン④

🕒 2022.7(2年生)

🕒 12h

身体の動きもですが主にフェイシャルを重視してモーションを付けました。ボイスに合わせて泣く表情に口パクと感情の乗った動きになるように制作しました。

涙もこのシーンの為に追加で制作しました。

歩く女性 (Mayaトレーニング)  
2021/12(1年生)\_15h\_maya



## 歩く女性(Maya)

**M** 2021.12(1年生)

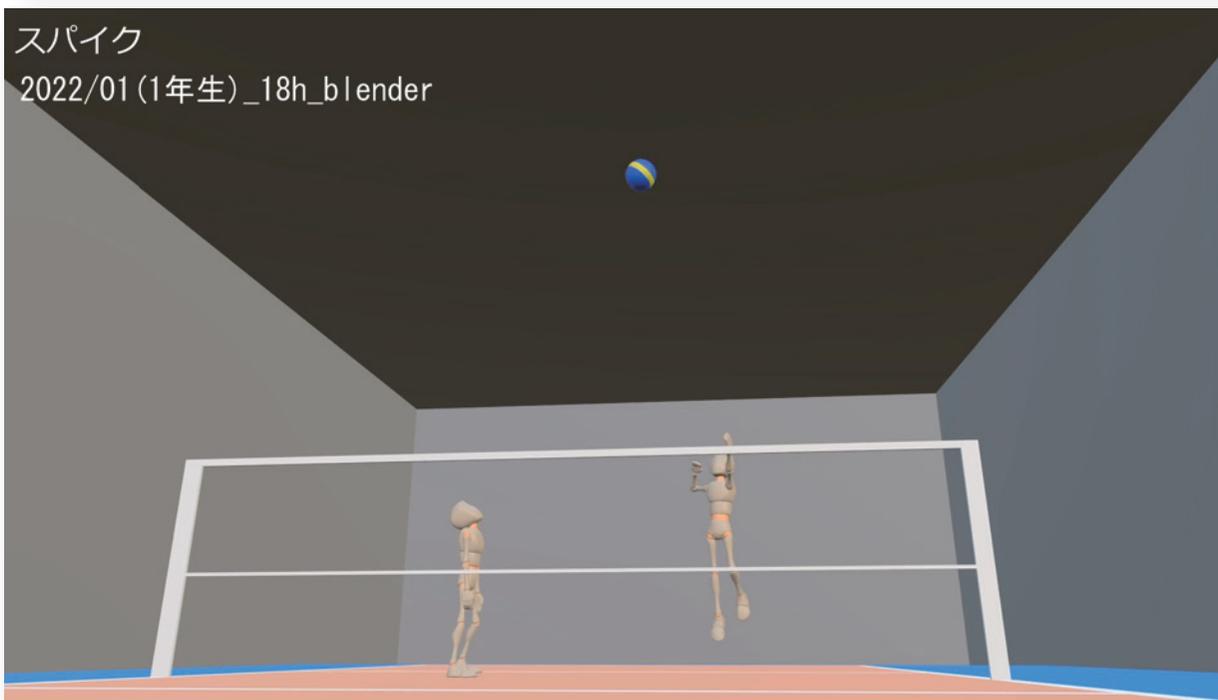
**L** 15h

強そうな女性のウォークサイクルを制作しました。

Mayaを使ってのモーシヨ制作方法も就職の為に学んでいた方がいいと考え制作しました。

Maya使い方を調べながらだった為、時間が少しかかりました。

スパイク  
2022/01(1年生)\_18h\_blender



## スパイク

**🕒** 2021.1(1年生)

**L** 10h

バレーボールのスパイクです。

目線は常にボールを見るようにしボールの動きに意識がいくように制作しました。

ボールの回転方向にも気を付けレシーブ→トス→スパイクまでの流れをスムーズに行うように意識しました。

# 02 Emotional

第31回CGアニメコンテスト(<https://cganime.jp/EX/contest>)に応募する為の作品をグループで制作しました。私は監督としてチーム全体に指示を出しまとめつつ、メインキャラクターのメイドロボットのメアリー、お嬢様のシャーロットのモデリング、モーションを担当しました。

作業の効率化の為グループでキャラクターデザイン、3面図、テクスチャはメンバー間で役割分担することで、私はモデリング、モーションに集中して作業する事ができました。

メンバー毎に得意な事や技術レベルが違った為、モデリング、モーション全てで私が指揮をし作品のクオリティを高めれるように頑張りました。週に1回、進捗報告会を開くことで作業が遅れている人には早めに対応をすることができた為、応募締め切りに間に合わせる事ができました。

# Emotional

🎮 Ae 2021.9(1年生)~2022.7(2年生)

🕒 10 months



<https://youtu.be/4A5k9lsPBw>

「ルールに縛られ命令に従うだけではなく自分の気持ちを持って行動する」というテーマを元に制作しました。

主人公のメアリーはルールによって感情を出せないメイドロボットです。

しかしお嬢さまのシャーロットが攫われた際に自分の判断で行動に移し、自分の想いを伝えるという成長の物語です。

# メアリー

🎮 2022.2(2年生)

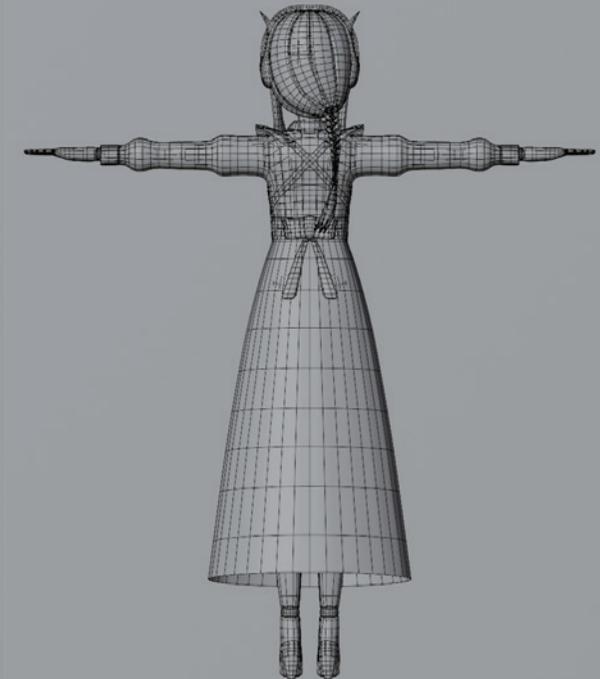
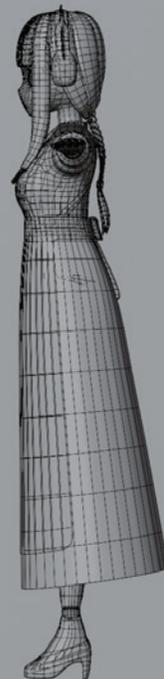
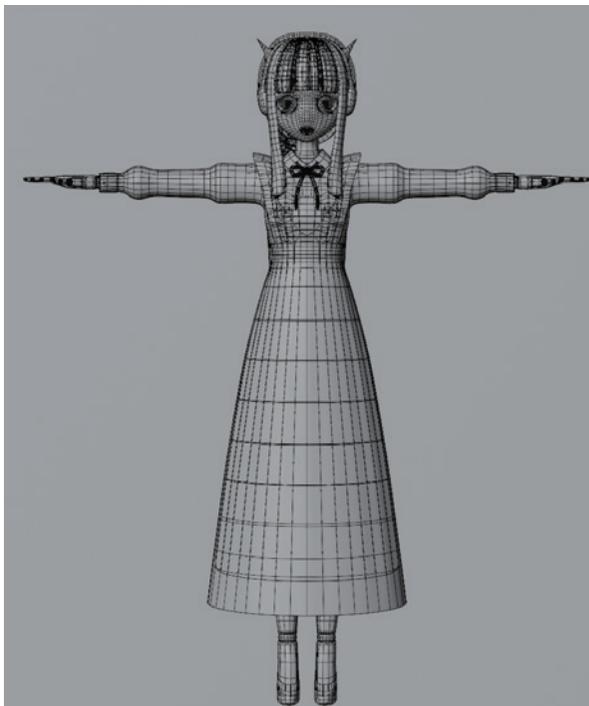
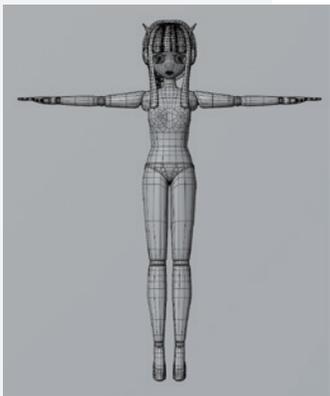
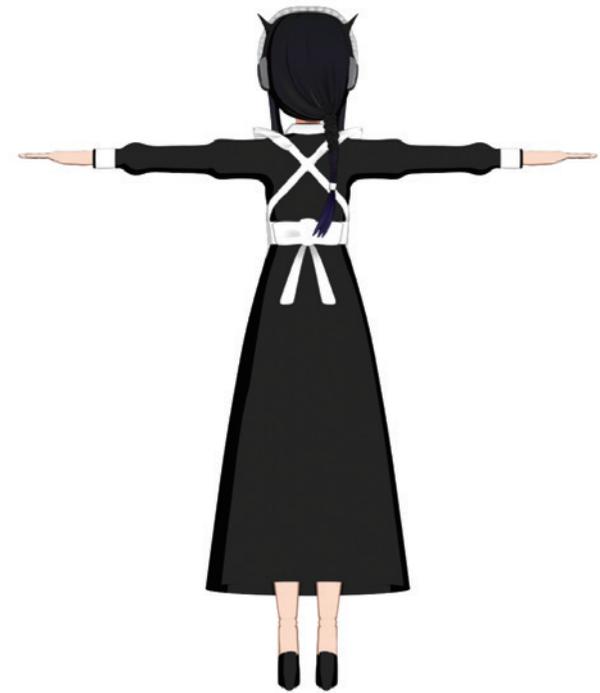
🕒 90h

🎨 69504



作品の主人公であるメイドロボットのメアリーです。  
ロボットなので最初は感情が無かったのですが  
シャーロットとの出会いで自分の気持ちに気が付き  
表情豊かに変化していくキャラクターです。

MODERN



ロボットなので関節はそれぞれパーツをわけて制作しました。  
結果動かした時にちらりと関節が映りロボットらしさを表現出来て良かったです。

# シャーロット

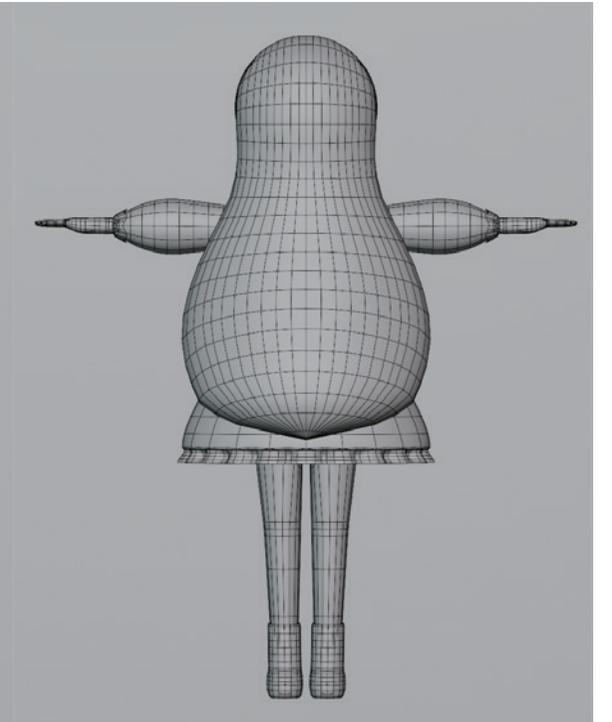
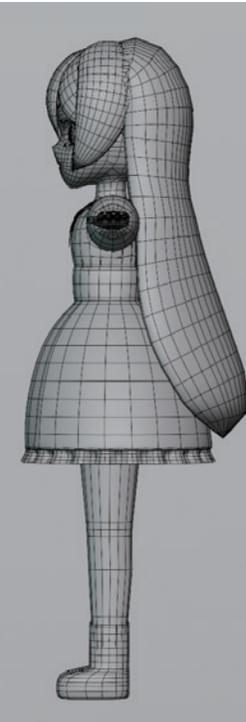
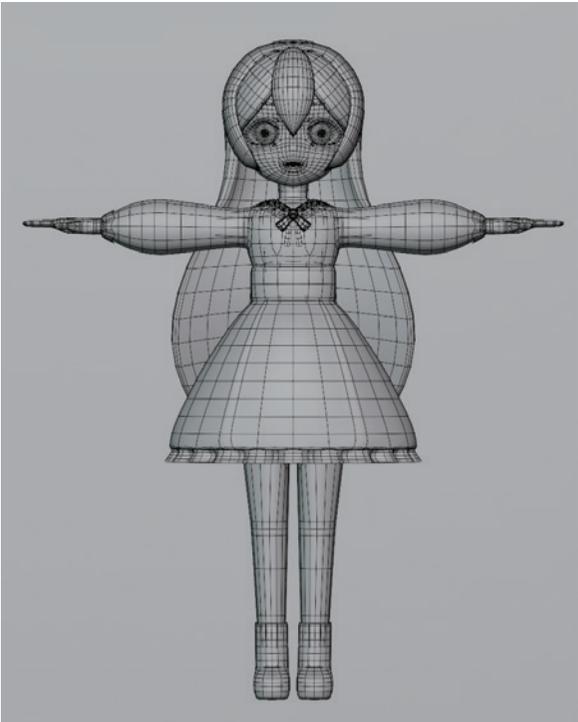
🎮 2022.3(2年生)

🕒 70h

🎨 32748



作品のヒロインであるお嬢さまのシャーロットです。  
お転婆で活発的な元気のある子です。  
メアリーの事が大好きで、ちょっかいをだすが相手に  
されず不貞腐れる事があります。



身長も小さく、幼女なので全体的に丸みを意識して制作しました。スカートフリルはメッシュを多く割る事で素材の違いを表現しました。

No. 16

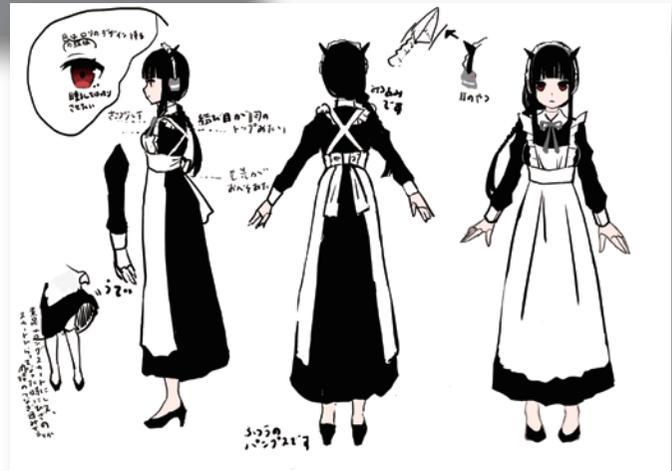
S シーン	C カット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽	Dialogue セリフ	Duration 時間
12	5		ゴロツキ側から メイドの方をソファへ越し で覗いた後に メイドの表情が 分かるようにズーム メイドの顔を覗らす		2:54 ~ 2:57 3秒
				メイド 「お嬢さま！」	1:26 ~ 1:28
12	6		リーダー立ち上がって 拳銃を構える	ゴロツキリーダー 「お前らやっつまえ！」	2:57 ~ 2:59
			手下銃を構える 手下1:小銃 手下2:銃バイブ		2秒 1:29 ~



No. 20

S シーン	C カット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽	Dialogue セリフ	Duration 時間
13	6		ゴコられて伸びてる リーダーに最初ピント合う カメラ左から右へ	お嬢 「私、メアリーの事 聞いて言っちゃった」	3:34 ~ 3:40 6秒
			だんだんメイド達に ピントが合う 肩の尻が上から スポットライトのように 差してて幻想的に		2:07 ~ 2:10
13	7		シーン13カット5と 同じアングル メイド 勢よく訂正する 添えられたお嬢の手を 右手で握る	メイド 「違います！ それは私が…」	3:40 ~ 3:42.5 2.5秒
			言いかけたのを止めて うつむく	メイド 「お嬢さま… 聞いてください」	3:42.5 ~ 3:45 2.5秒 2:13 ~ 2:15
13	9		顔を上げて 感情込めてハッキリと言う この言葉を言う為に 感情を手に入れたくらい 大切に 一番の笑顔で	メイド 「私は、あなたのことが 大好きです」	3:45 ~ 3:49 4秒 2:16 ~ 2:20

FHD: 1920px x 1080px 30fps / 24fps



ストーリーの脚本は私が考えた為、グループメンバーとイメージを共有するために絵コンテ、Vコンテも制作しました。キャラクターの設定資料、3面図はメンバーの子にお願いした為その資料を元にモデリングを進めてきました。絵コンテからアニメーションの完成までと1から最後までやりきる事ができたのは私にとって大きな武器になったと思います。



アニメーションを作る際にキャラクターに声を付けたいと考え、声優コースのある姉妹校の名古屋ビジュアルアーツさんに協力をお願いしアフレコを行いました。

女性2人男性1人の採用に対して30人近い方に立候補して頂いた為、オーディションを開催し声質がキャラクターのイメージに合っているなど感じた方を選ばせて頂きました。初めて声優さんのアフレコ現場に同席し声優さんの演技力のすごさに圧巻されました。

違う職種を目指す方々ですが、同じひとつの作品を作る同志としてより良い物を作ろうという気持ちは同じなんだと分かり、モチベーションが高まりました。

# 03

## 二次創作・授業制作

私の好きな作品の二次創作や授業で制作した作品です。

1年生時まではキャラクターモデラーになりたいと考えていた為モデリングの作品が主です。

# 幼少期のトウカイテイオー

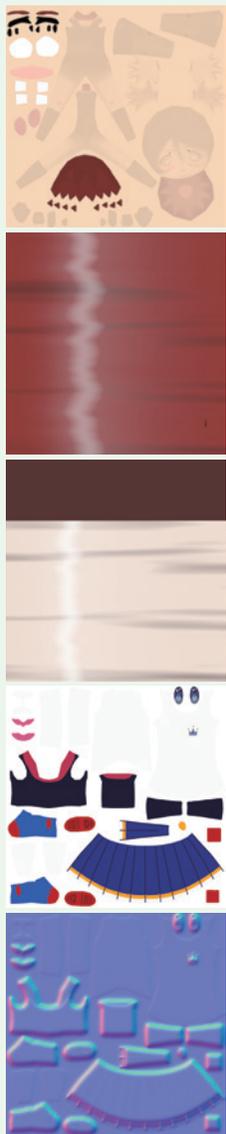
🕒 2021.5(1年生)

🕒 80h

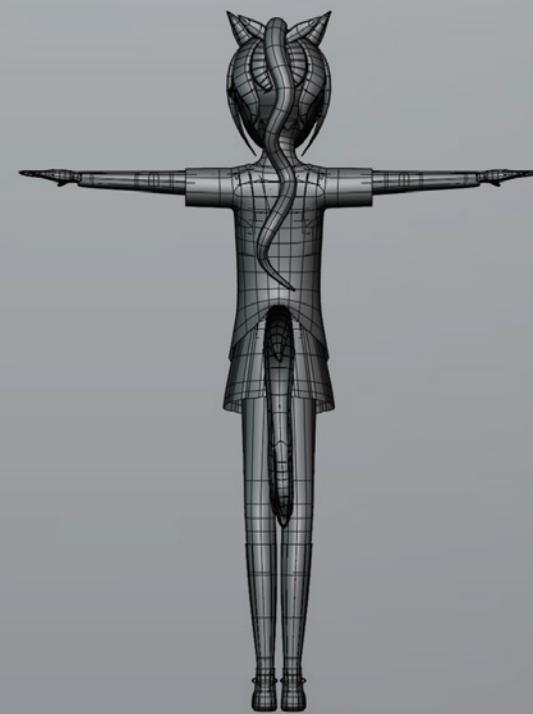
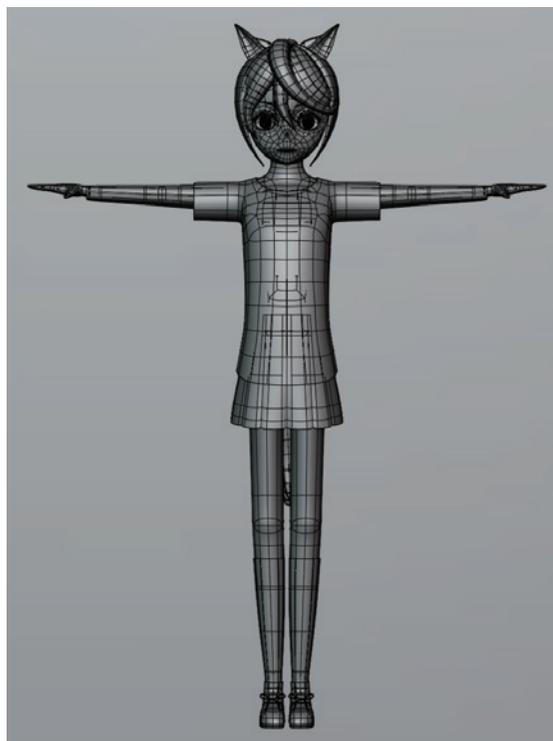
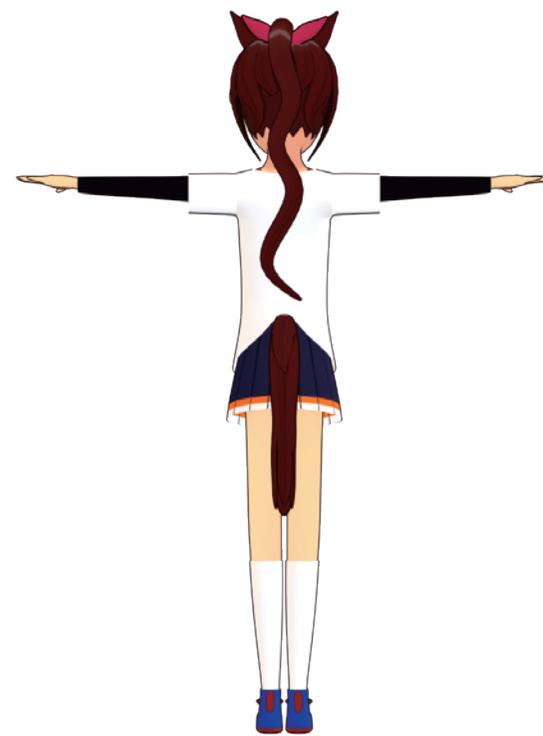
📦 44262



私の大好きな作品のひとつである「ウマ娘 プリティーダービー」のトウカイテイオーの幼少期です。  
ゲームでは幼少期は未実装の為アニメ2期1話を参考に制作しました。



1年生時に初めてのキャラクターモデリングとして制作を始め、自分のスキルが上がる度に何度も手直しをしています。



# 忍者アイルー

🕒 2021.11(1年生)

🕒 40h

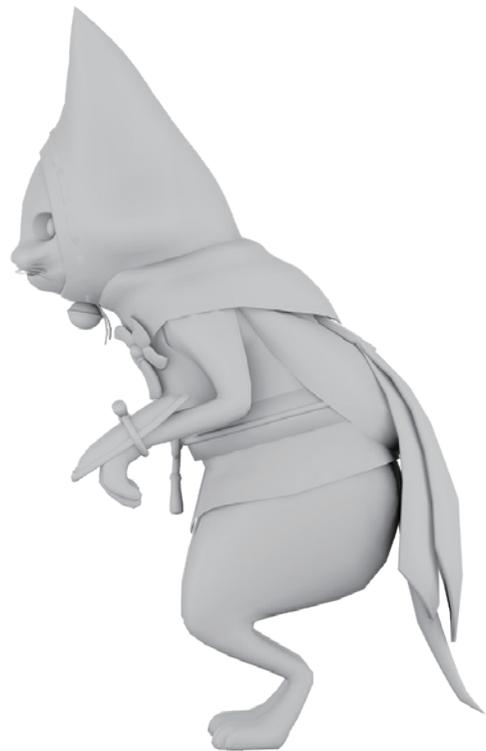
📦 35758

MODEL  
MODEL  
MODEL

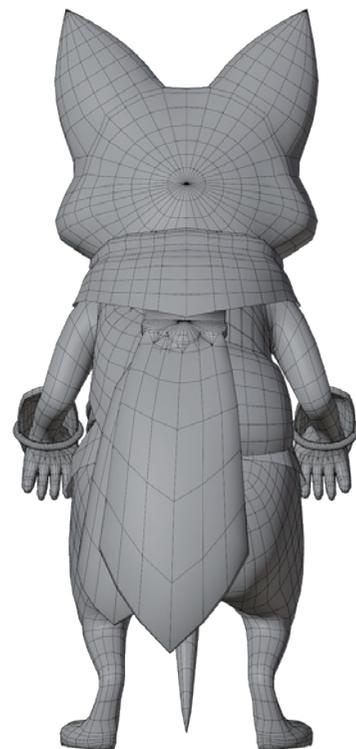
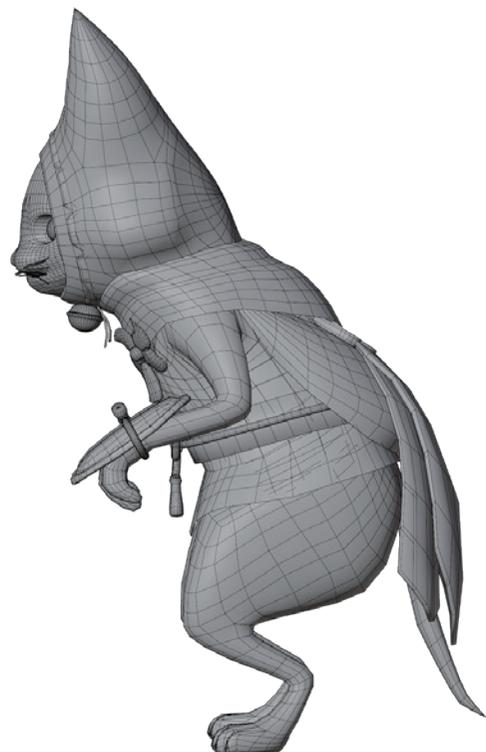
モデリングの授業で「モンスターハンター」の忍者アイルーを制作しました。

細部の小物や指先までモデリングのクオリティを高められるように作りこみました。





鼻のふくらみを猫っぽく丸まった見た目にした事と、布の質感を出すために膨らみやしわを意識しました。



授業はモデリングまでだったので、折角制作したので、ここからテクスチャ作成とリギング、最終的にモーションまで制作できたらいいなと考えています。

# ダイニングセット

🌀 2021.6(1年生)

🕒 9h

🌀 12754



授業で初めてBlenderを使った時の作品です。

ソファに縫い目の溝が付くように意識しました。

授業ではテーブルとソファが課題でしたが時間が

余ったのでコップや皿も作りました。

# 04 デッサン

専門学校に入学するまでデッサンは全くやったことがなく1年生時はうまく表現をすることが出来ず苦労しました。

学び始めて1年間で成長が目に見えて分かるので是非見比べて見てください。

# 手とリンゴ

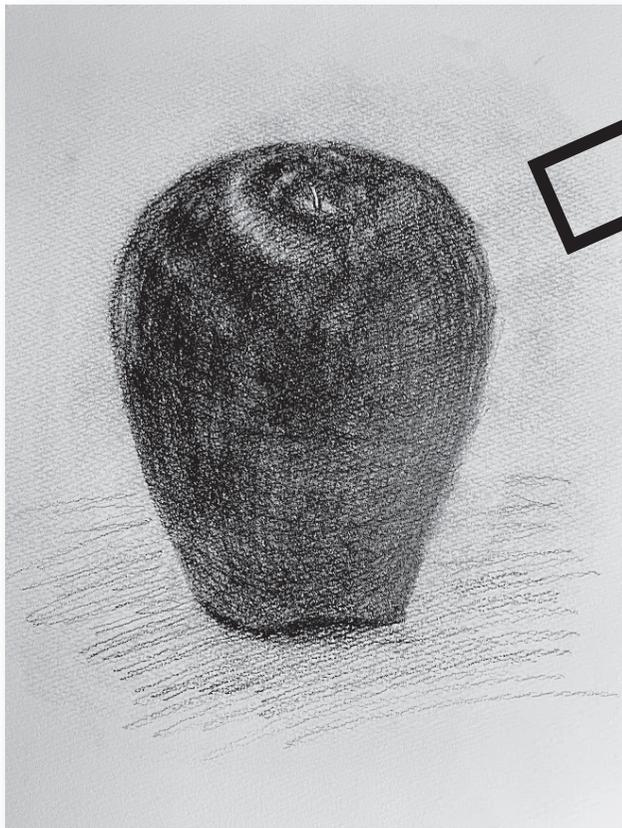
✎ 2022.5(2年生)

🕒 6h

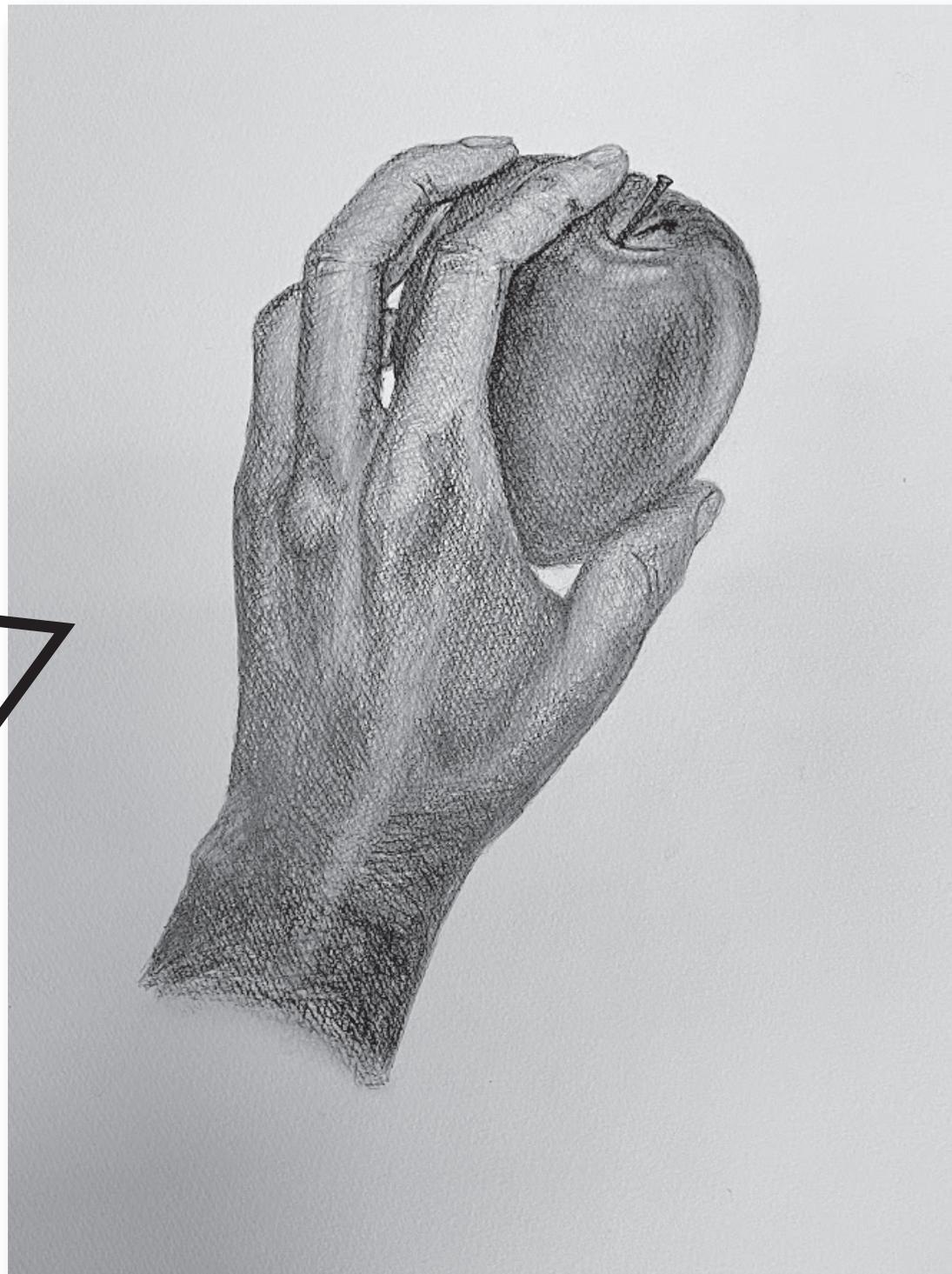
# リンゴ(入学したての頃)

✎ 2021.5(1年生)

🕒 6h



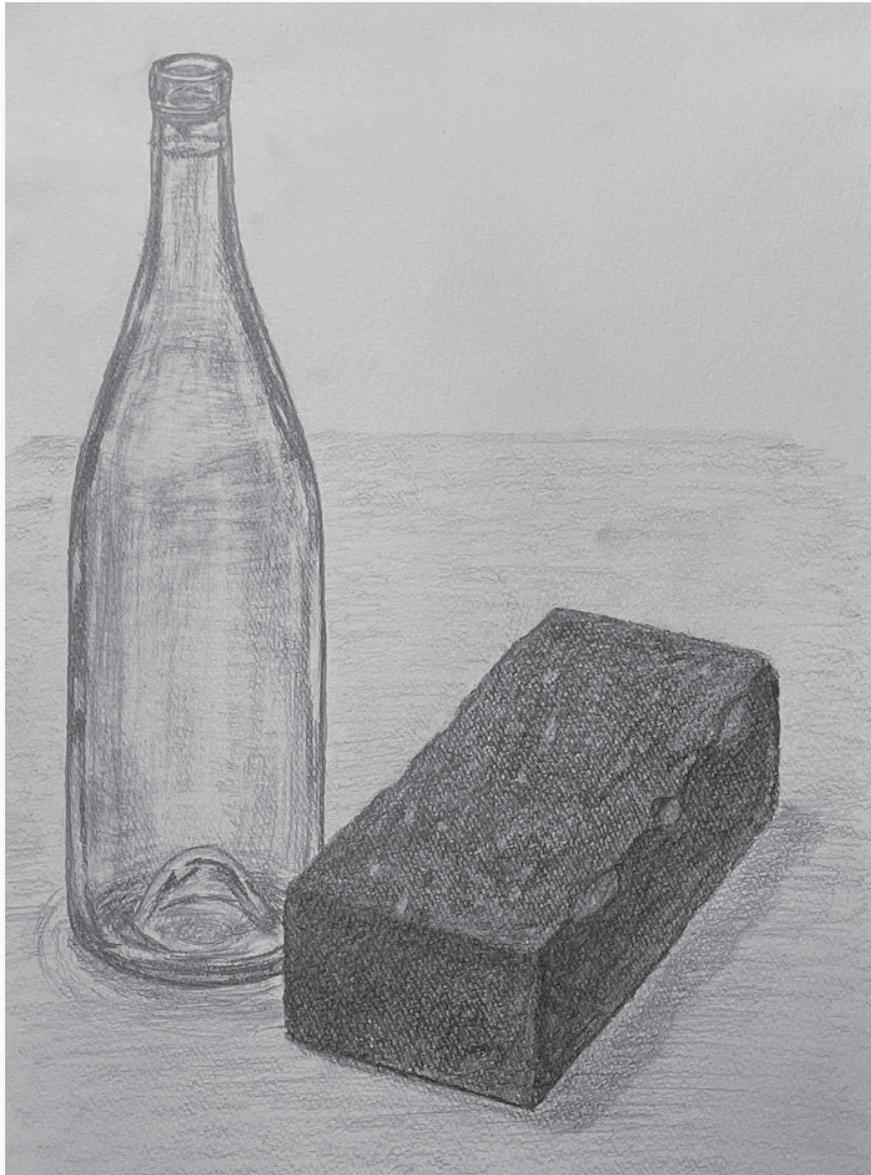
1年後



# ビンとレンガ

✎ 2022.4(2年生)

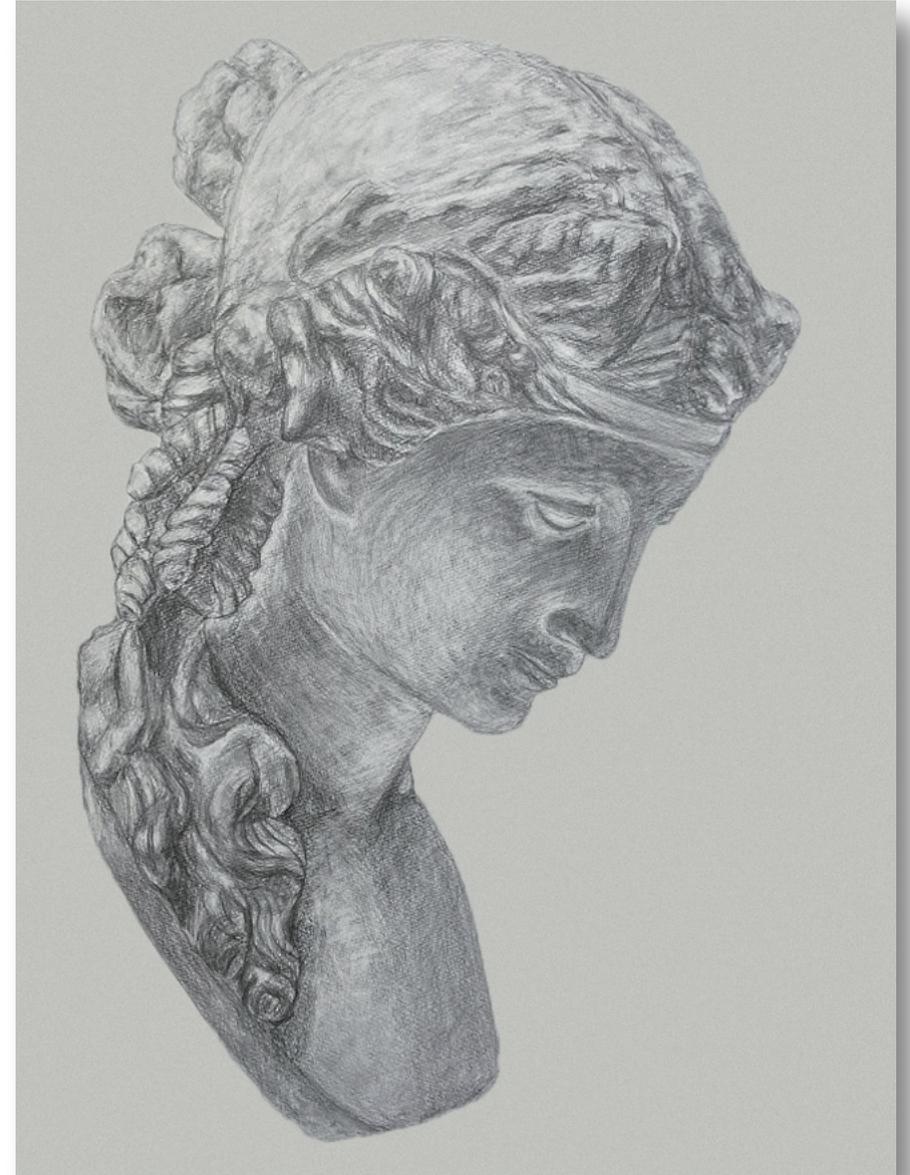
🕒 6h



# アリアス像

✎ 2022.6(2年生)

🕒 18h



# 05 その他

イベントなどに参加した時に制作した物になります。

# 東京ゲーム賞2021出展作品

  2021.9(1年生)

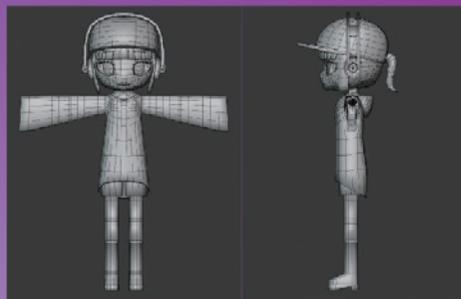
 25h

 10474

東京ゲーム賞2021のオンライン展示会場ゲームスクールカテゴリにて出展した作品です。  
テーマ「メビウスの輪」から「ループ」、「ループ音楽」と連想してループ音楽を使用した音ゲーという架空のゲームを考え、オリジナルのキャラクターを制作しました。

## ループ音楽を使用した音ゲー

名古屋デザイナー学園  
ゲームCG学科 木村隆太



音楽の最初と最後が  
ループする音楽を使用した  
新感覚な音ゲー！！  
私と無限に続く宇宙へ  
走り続けよう！！

-  リングが来たならタッチしよう！！
-  メビウスが来たなら ∞ をなぞろう！！



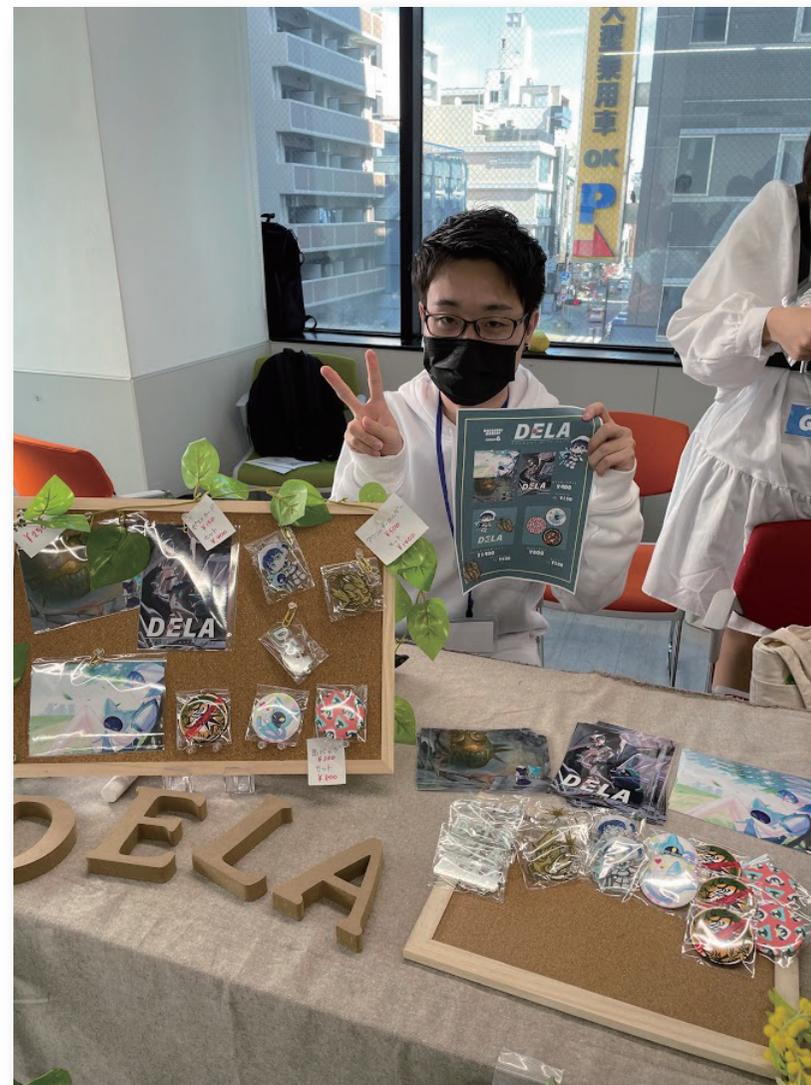
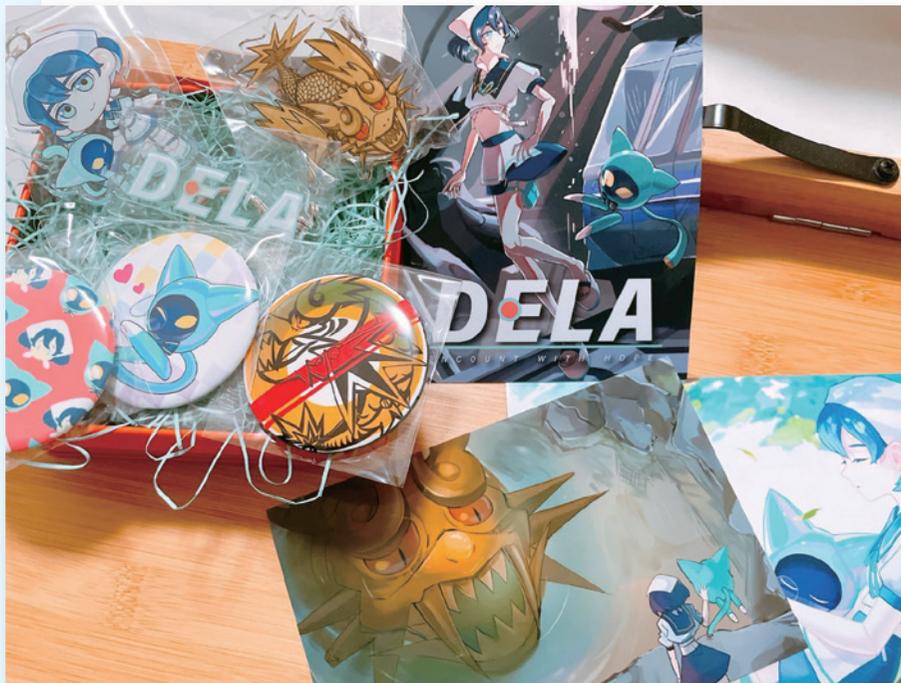
※プレイ映像イメージ



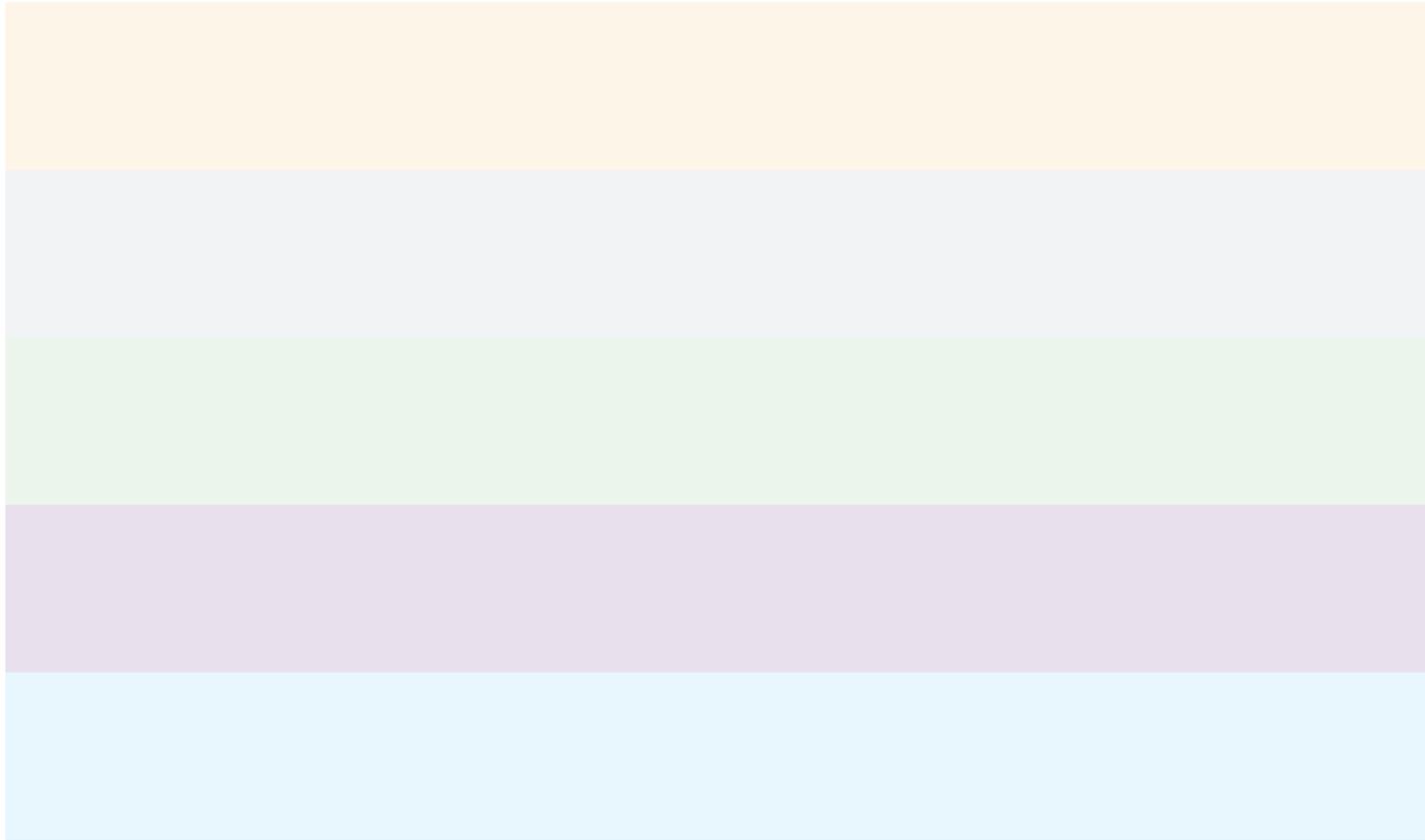
オリジナルキャラクター  
「メビウスちゃん」

# デザイナーズマーケット

11 2021.11(1年生)



2021年11月3日、4日に学内行事であるデザイナーズマーケットがありました。  
グループでオリジナルのゲームを考え、そのゲームをイメージしたグッズを実際に作り販売するという催しです。  
実際に商品を作り売るという一連の流れを行ったことでグループで動く大変さと楽しさを学びました。  
客層によって売れる商品が違ったのでマーケティングの勉強にもなりました。



THANK YOU