

Portfolio

こいけ もえか
小池 萌楓



ゲーム・CG 学科
CG・アニメーションコース

希望職種
モーションデザイナー

好きなもの

ゲーム、アニメ、曲の MV を見る・聞く、アイドル

好きなゲーム

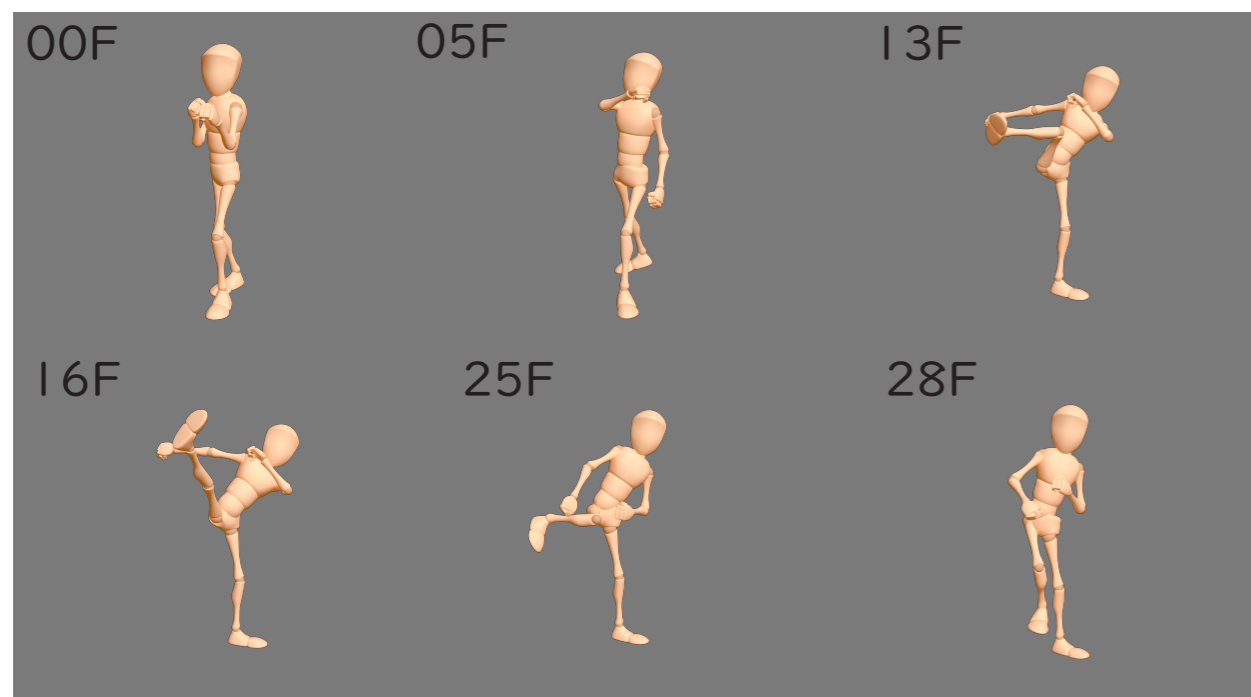
VALORANT、League of Legends、FINAL FANTASY14

Dead by Daylight、Muse Dash、Slime Rancher、TFT

キック

制作時期：2023年10月

3
MAX



キックーションを作りました。

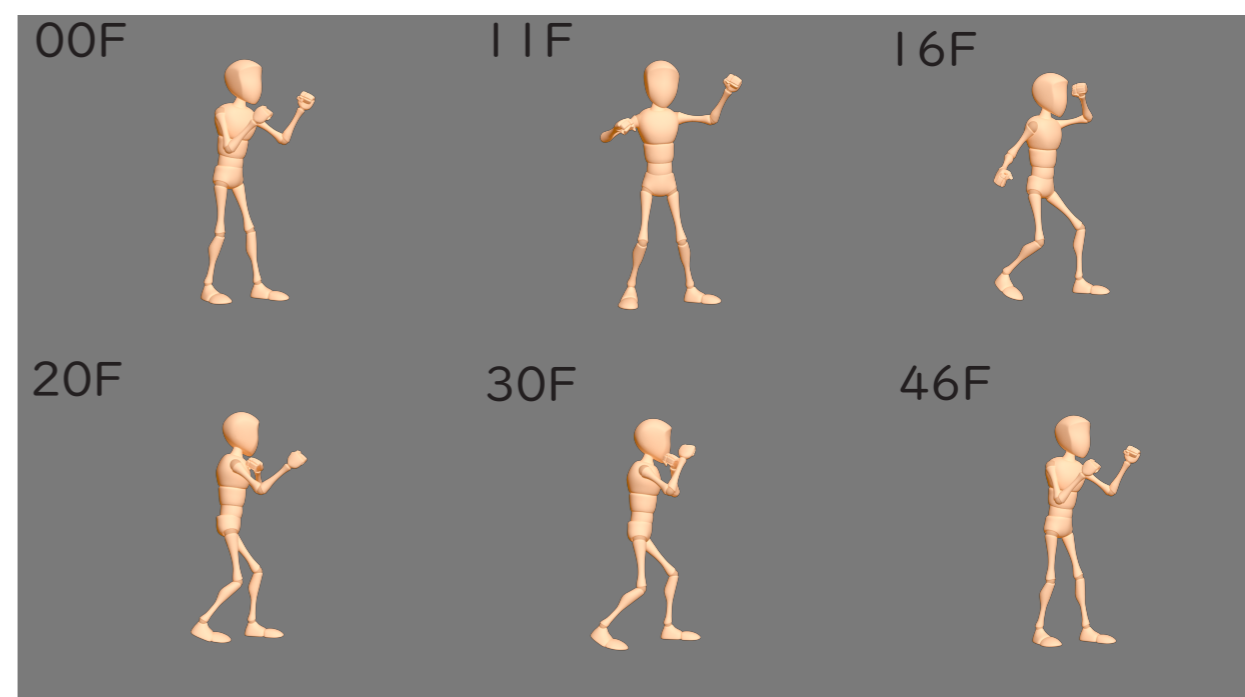
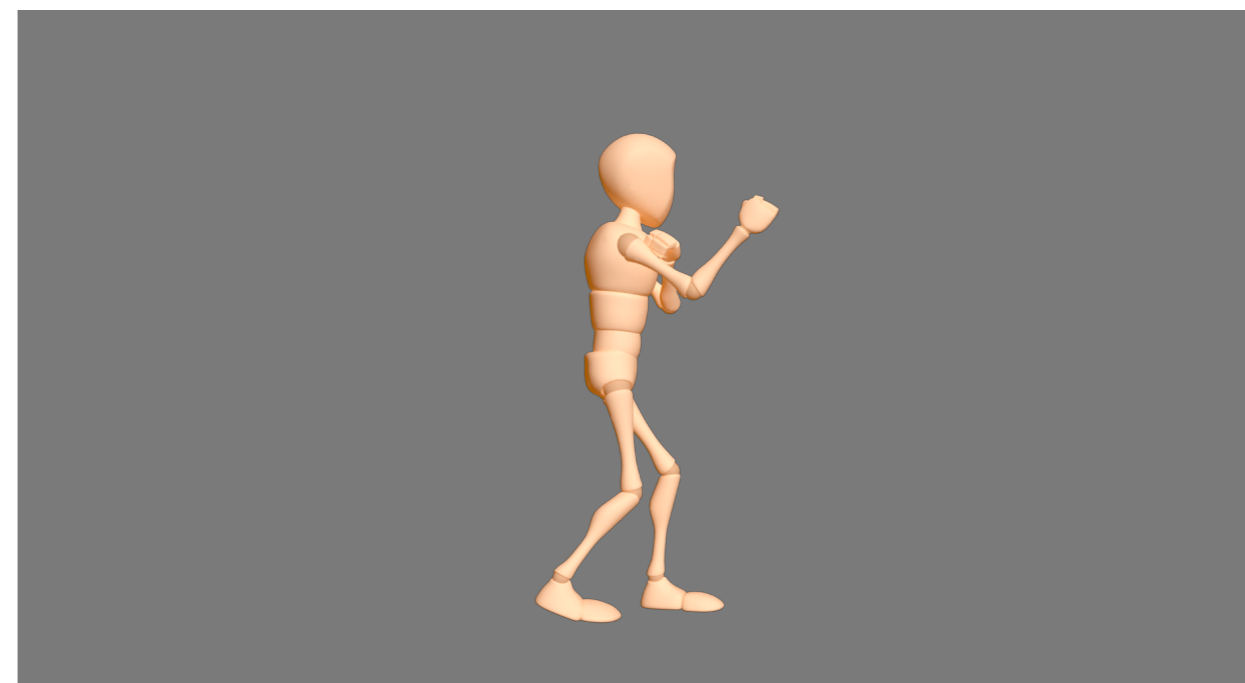
参考 (<https://www.youtube.com/watch?v=WHzhACImcF8>)

足を上げるときと下げるとき変にならないように気をつけました。

パンチ

制作時期：2023年10月

3
MAX



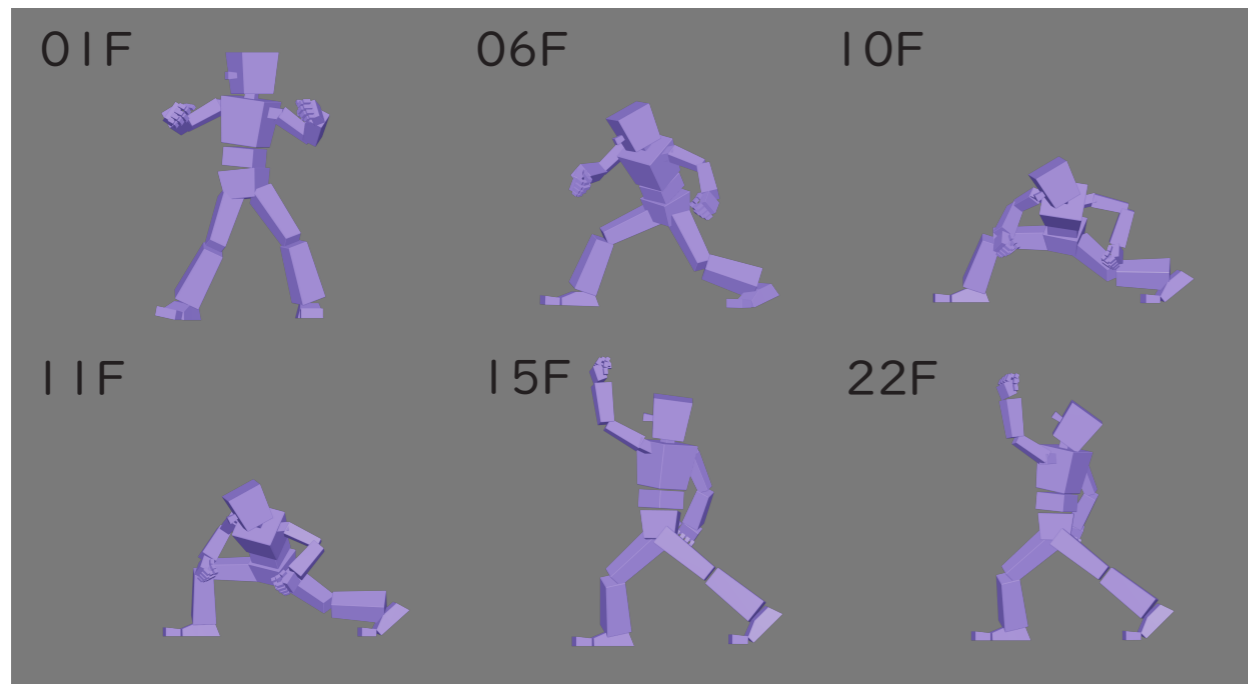
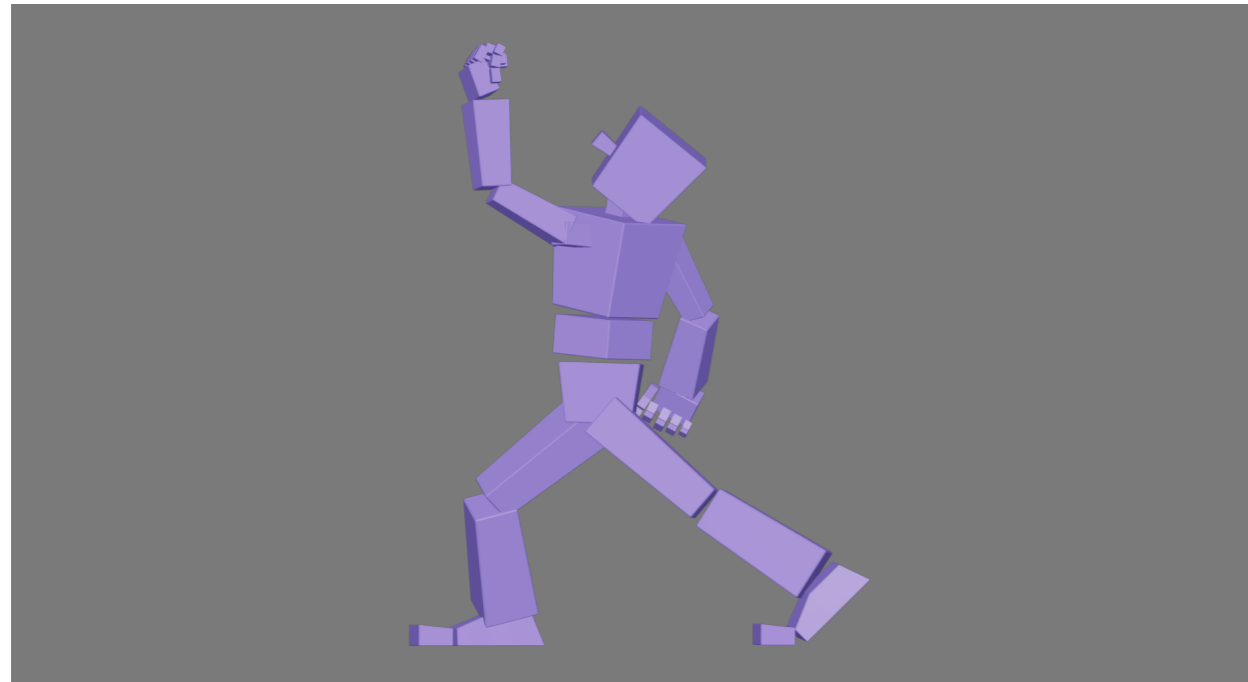
パンチーションを作りました。

参考 (<https://www.youtube.com/watch?v=x7Dzqp8m26Y>)

16F ~ 20F のところにキレが見えるように工夫しました。

パンチ

制作時期：2023年11月



League of Legends というゲームの Vi の通常攻撃モーションを参考にパンチモーションを作りました。しゃがみながら攻撃を溜めるところがかっこいいので特にこだわりました。

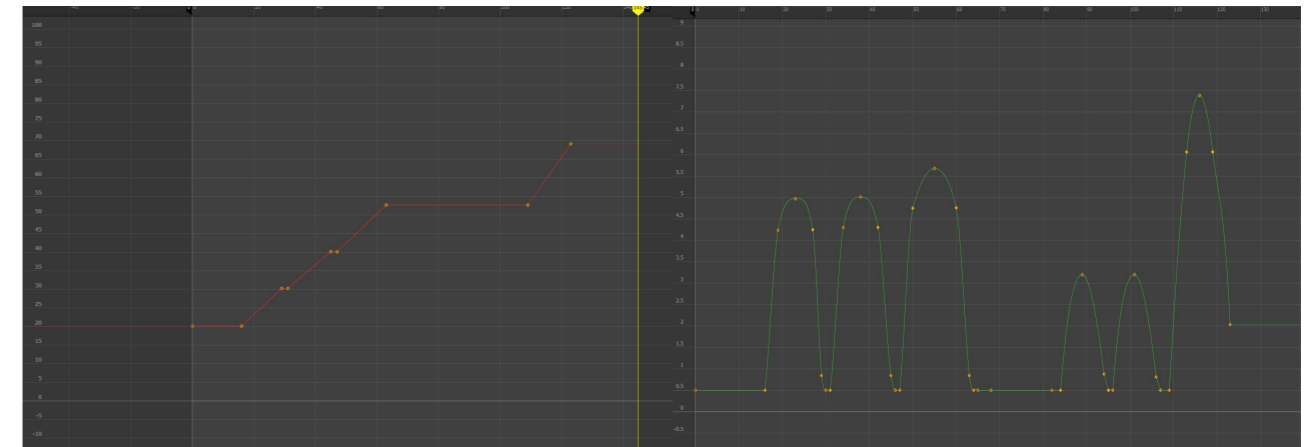
ピルマイム

制作時期：2023年10月



移動 X

移動 Y



自分でステージを考えてモーションを作るという課題でピアノをモデリングして鍵盤の上をジャンプするモーションを作りました。椅子は前期に作った物を使いました。

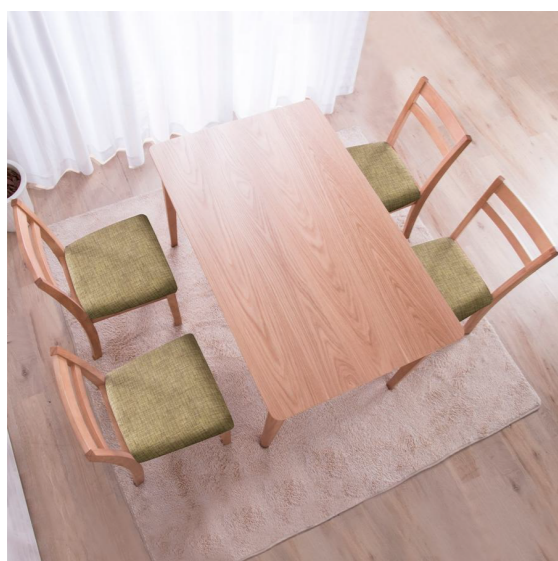
鍵盤の浮き沈みのタイミングと、ピルの動きを軽やかに見せることに苦労しました。

モデリング

制作時期：2023年4月



参考画像



最初の授業で机と椅子をモデリングしました。

Maya を使うのは初めてだったので操作方法、ツールなど勉強になりました。

ボツ



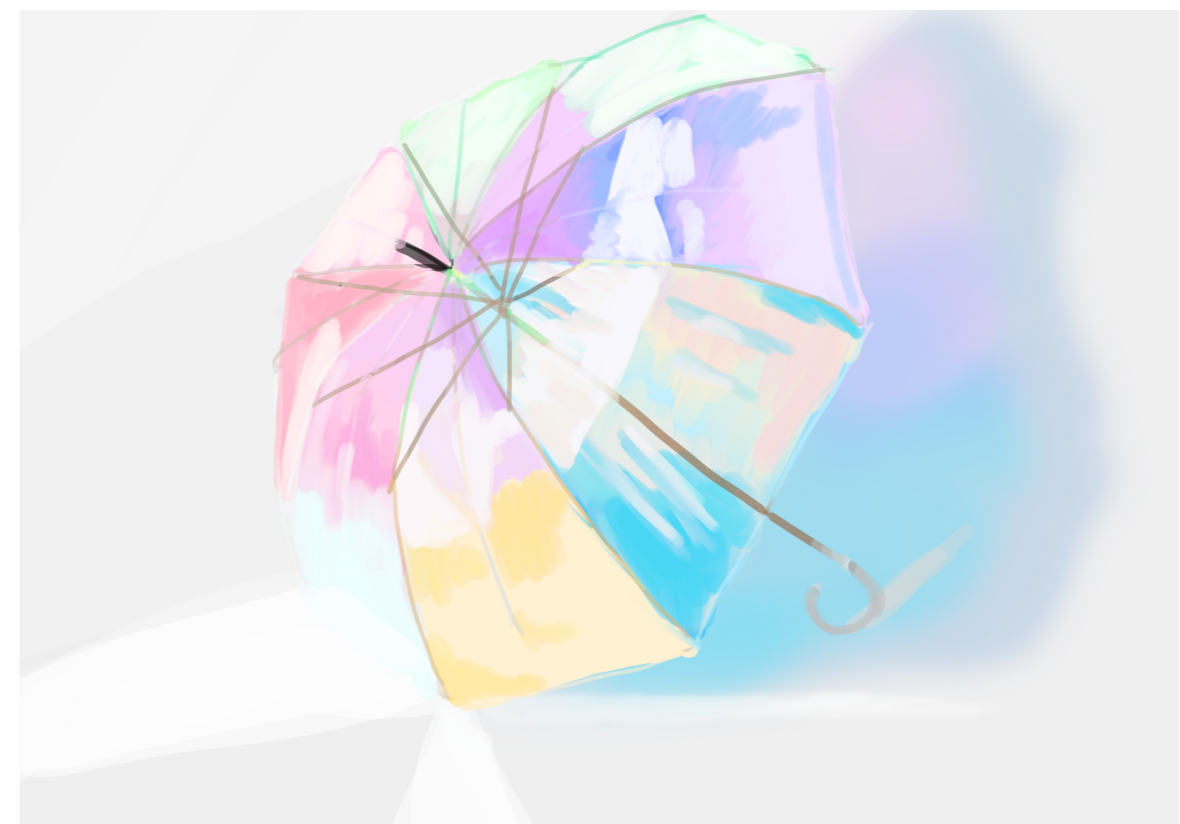
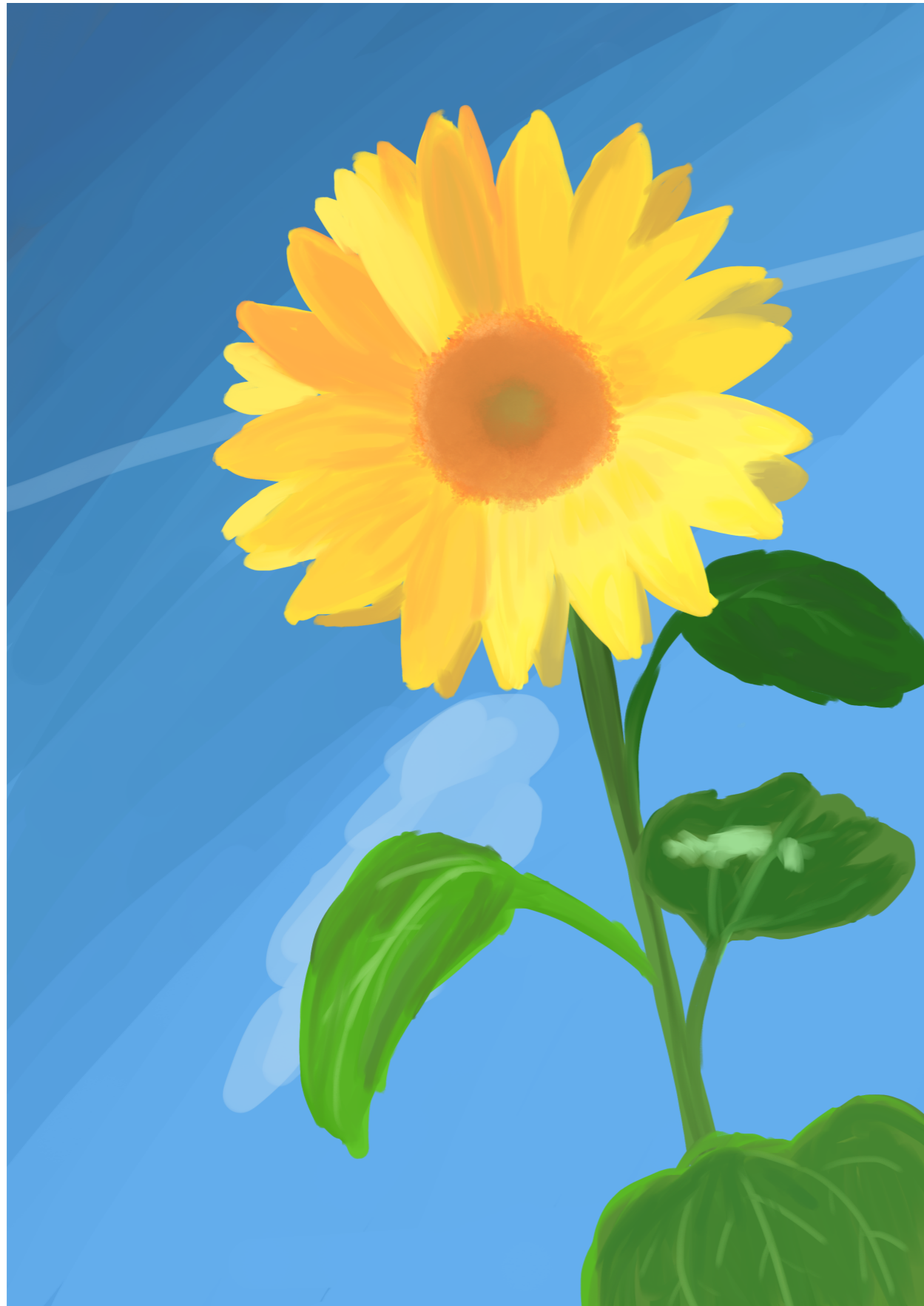
完成



ラフ



- アルセウスに登場する御三家の幼児期をデザインしました。北海道が舞台なので、関係する生き物からデザインを考えました。
- ボツでは目がポケモンらしくはない、少し成長しているように見えるためそこを改善点とし、完成させました。



デッサン

