

東京デザイナー学院 映像デザイン学科 3DCG専攻

# PORTFOLIO

高橋 萌木  
たかはし もえぎ

高橋 萌木  
たかはし もえぎ

東京デザイナー学院 映像デザイン学科 3DCG専攻

## ソフト

---

MAYA、Unreal Engine、ZBrush

Adobe  
Photoshop、Illustrator、Premiere、  
After Effect

## 趣味

---

絵を描く、創作

音楽を聴くこと

## スキル

---

CGクリエイター検定 ベーシック

漢字検定 4級

英語検定 4級

## 履歴

---

2022年 東京都立工芸高等学校 グラフィックアート科 卒業

2022年 専門学校東京デザイナー学院 映像デザイン学科 3DCG専攻 入学

2024年 専門学校東京デザイナー学院 映像デザイン学科 3DCG専攻 卒業予定

---

背景のモデリングが得意です。  
特にカメラアングルを利用して注目してもらえるような  
魅力的な作品を作るのが目標です。

---

昔から今も、ゲームや映画が大好きで  
ゲームは「トゥームレイダース」  
「モンスターハンター」「アサシンクリードオデッセイ」  
映画は「インディージョーンズ」  
「ハムナプトラ」「荒野の七人」など冒険ものが好きです。

将来は映画監督になることです。

自主制作アニメーション (ソロ)

# 「宝」



エジプト、ルクソールにある王家の谷から現れた謎の王墓

そこに挑むのは未熟なトレジャーハンター。

そんな彼に待ち受けるのは、無礼な侵入者に罰を下す遺跡のトラップ

あらゆるトラップに翻弄されるも、必死で宝を掴み取る、危険と少し面白さを交えたオリジナルアニメーションです。

# キャラクター

使用したソフト



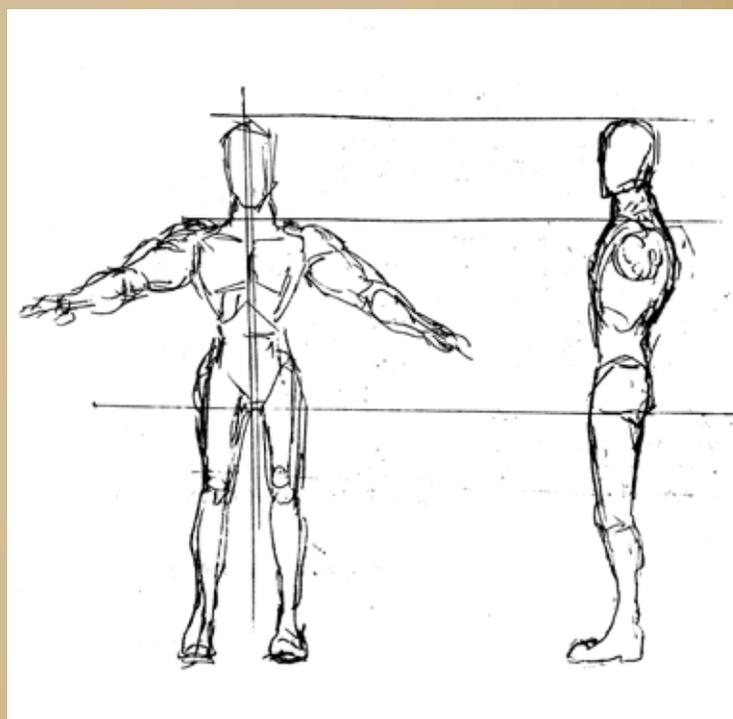
制作時間 約3か月  
制作時期 2022年11月2日～2月8日

自主制作アニメーションのキャラクターです。  
物語の主役で、名前は「ショーン・ブラウン」です。  
彼の夢は、未発見の遺跡に立ち入り、未知の秘宝を手に入れること  
しかし彼はせっかちで慌て者、何度もトラップにかかり、よく危ない目に遭います。

3D モデル



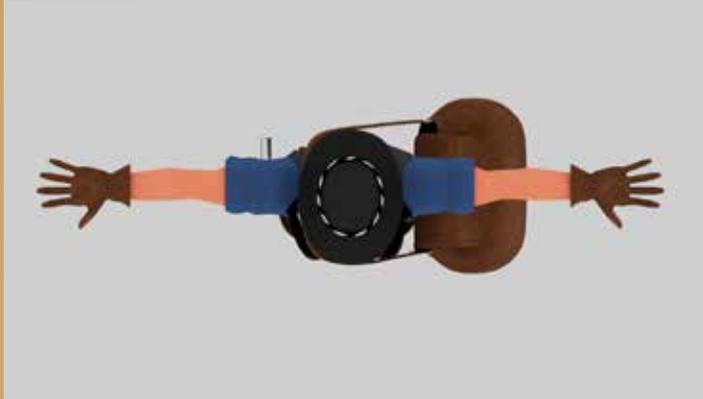
キャラクターイラスト



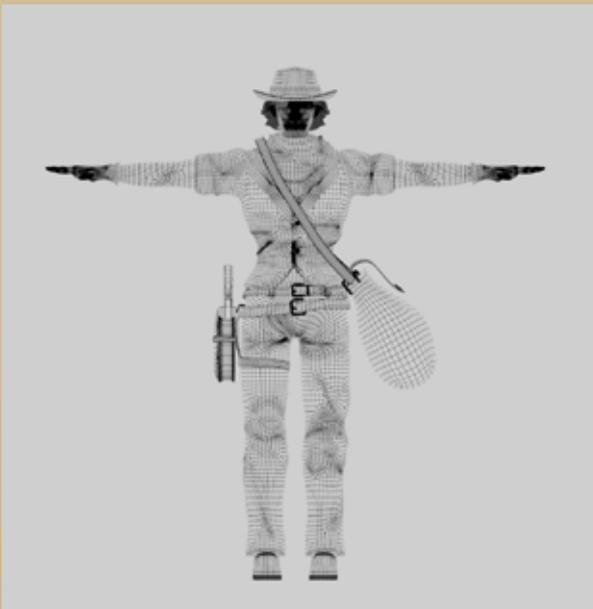
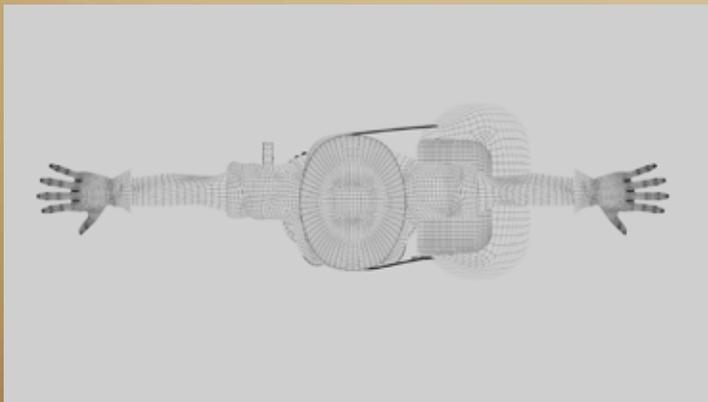
# Tポーズとワイヤースケルトン

キャラクターの真正面、真横、真上の画像です。

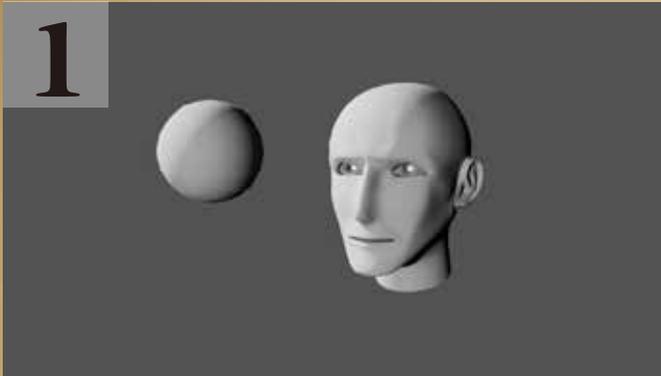
T-Poseのほうがボーンを埋め込みやすいと聞いたのでキャラクターはT-Poseというやり方で作りました。



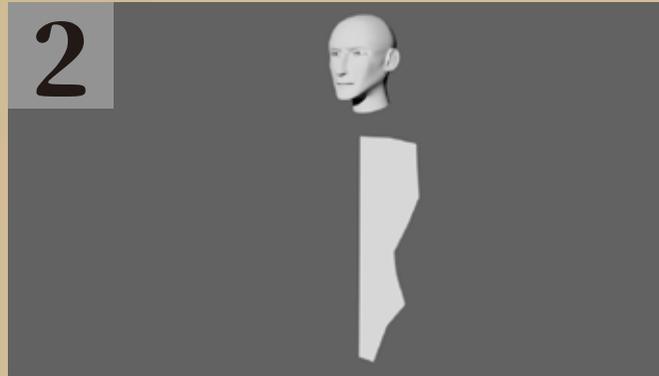
ワイヤースケルトン表示のキャラクターです。



# 制作過程



1  
まず頭から始めます。  
頭の左にあるのはキューブにスムーズをかけたものです。  
頭のモデルは、それが元になります。



2  
頭を完成させたら次は身体です。  
クリエイトポリゴンで身体の半分の板ポリを作ります。  
そしてミラーでもう片方を作ります。



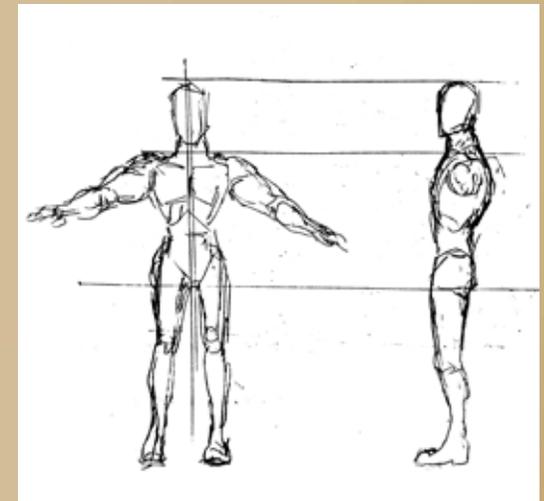
3  
シリンダーやキューブなどをアペンドでつなぎ合わせ、手足を作ります。



4  
次に身体をデュプリケイトして服をつくります。  
服のシワは、マルチカットツールでシワの形になぞり  
二重に作ったら一方を前に押し出します。



5  
この時点で手袋は完成しています。



真横と真正面のイラストが必要不可欠でした。  
特に身体のモデリングは手足のバランスが要になるので腕の長さや足の長さを重視しました。

6



服に色、またはテクスチャをつけます。  
帽子は円盤の板ポリと  
スムーズしたキューブで作ります。

7



リボルバー式の拳銃も作ります。

8



完成したリボルバーです。  
銃のシリンダーの穴が難しかったです。

9



髪の毛は最初

XGen という機能を使うつもりでしたが  
アニメーションに不利な部分があるため  
マスクで髪の毛を切り抜く形で作りました。



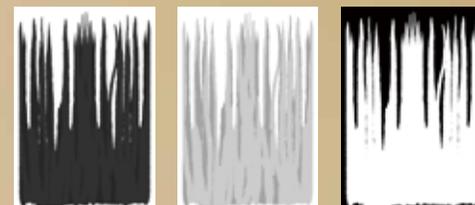
「カバン」を作り、完成になります。

デザイン画では存在しなかったのですが  
物語上必要になったので追加しました。

# 使用したテクスチャとリファレンス

( 衣装のみ PolyHaven 使用 )

## ディスプレイション・マップ

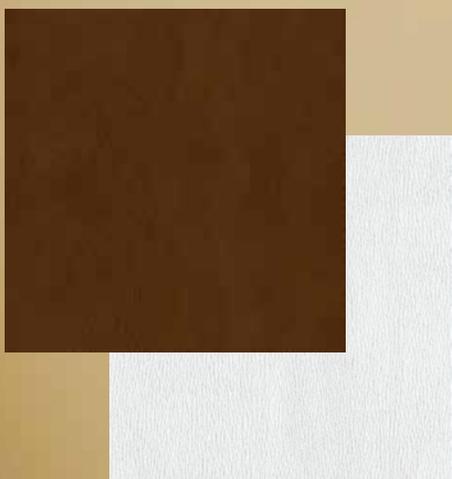


髪の毛のテクスチャとマスク



リファレンスのリボルバーです。

## テクスチャとディスプレイション



# 舞台

エジプトのルクソールにある王家の谷に現れる  
紀元前につくられた王墓遺跡という設定です。

製作期間 2 か月



参考になったルクソールの遺跡です。



門の前の石像と柱です。  
こちらもルクソールの石像を参考に作りました。  
石像はかなり朽ちていて  
顔がほとんど認識できないぐらい風化していたので  
その風化したゴツゴツ感を  
スムーズをかけない形で像を作りました。



参考にした巨大な石像



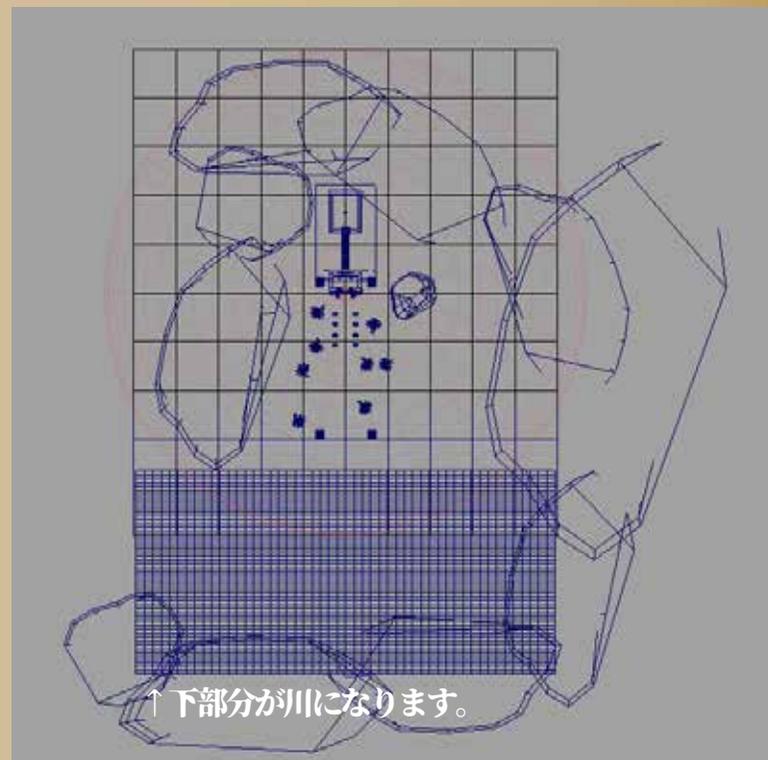
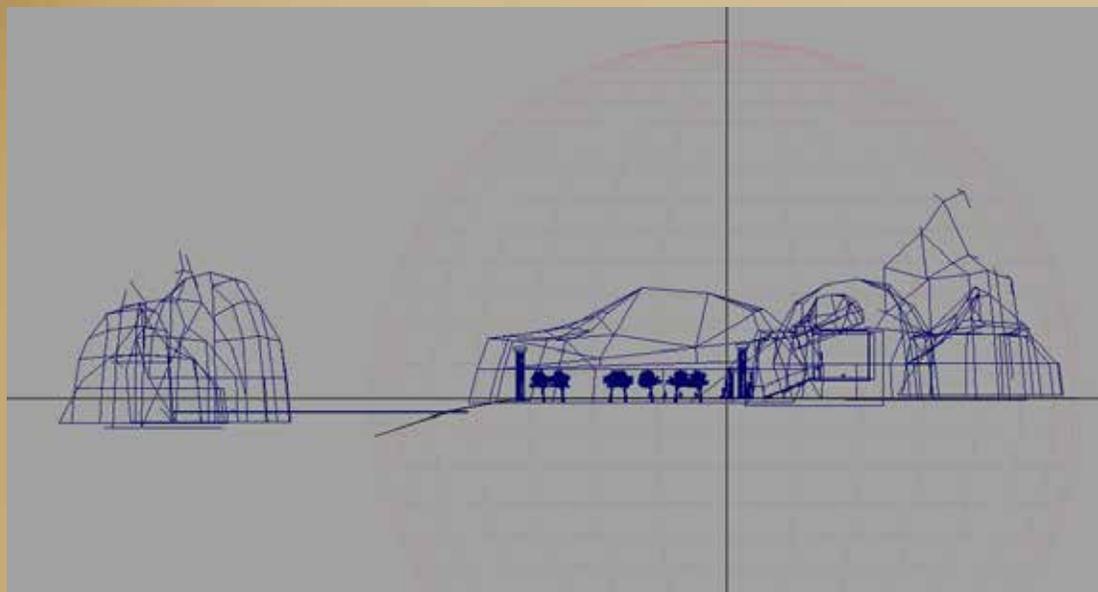
参考にした模様のある柱



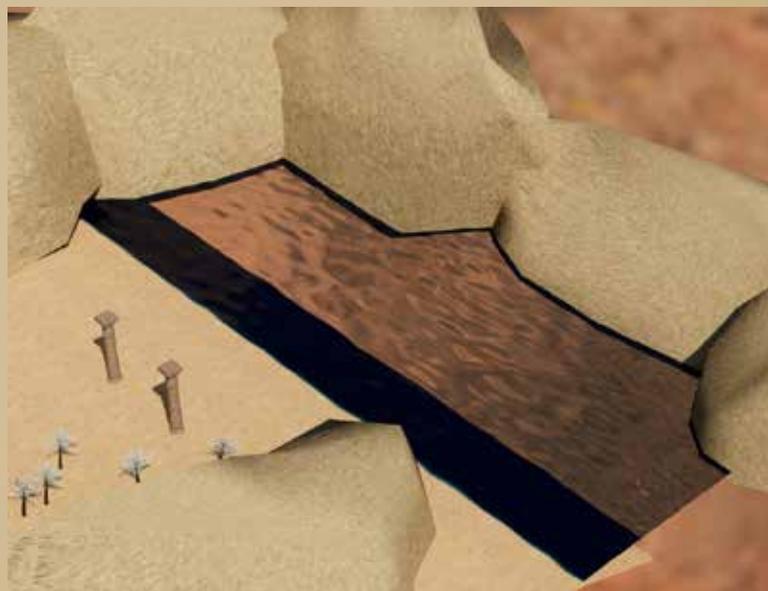
入り口前に整列する羊のスフィンクスの像です。  
参考にした石像の頭部がとてもリアルな羊だったので、  
モデリングは注意して再現しました。



本番では活躍しなかった川があり、遺跡では階段を上った「宝の間」を含んで二重構造になっています。



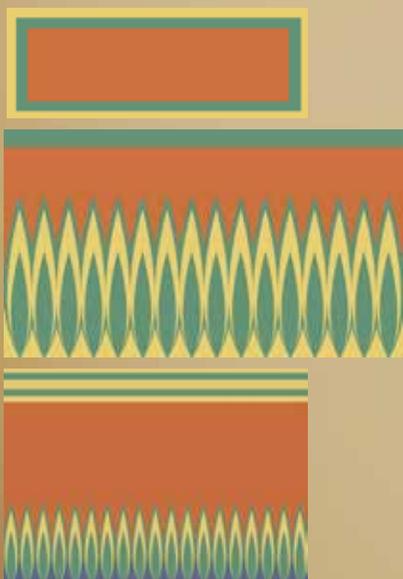
背景のワイヤーフレーム表示です。



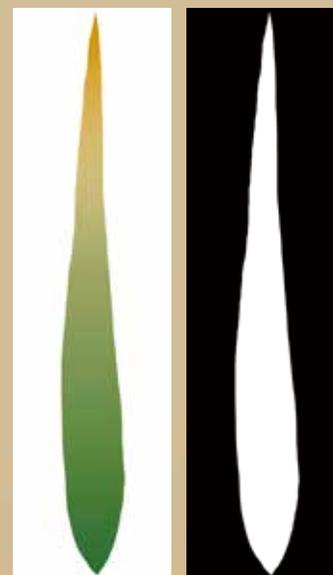
レンダリングした川です。

# 使用したテクスチャ

## テクスチャとディスプレイション



illustrator で描いた柱の模様  
になります。



ヤシの木の葉です。

こちらもキャラの髪の毛同様  
マスクを使用して切り抜いています。

# ハヤブサのアーティファクト



↑リファレンス



鮮やかな羽を一つ一つ作り、参考通りに作りました。  
細かな作業だったので、とても骨が折れる作業でしたが  
完成して達成感を感じました。  
また、反省点としてはリファレンスより汚れが全くないところです。

背面です。  
参考の写真で、なかなか背後がなく  
本編ではうまく後ろを見せないようにしています。



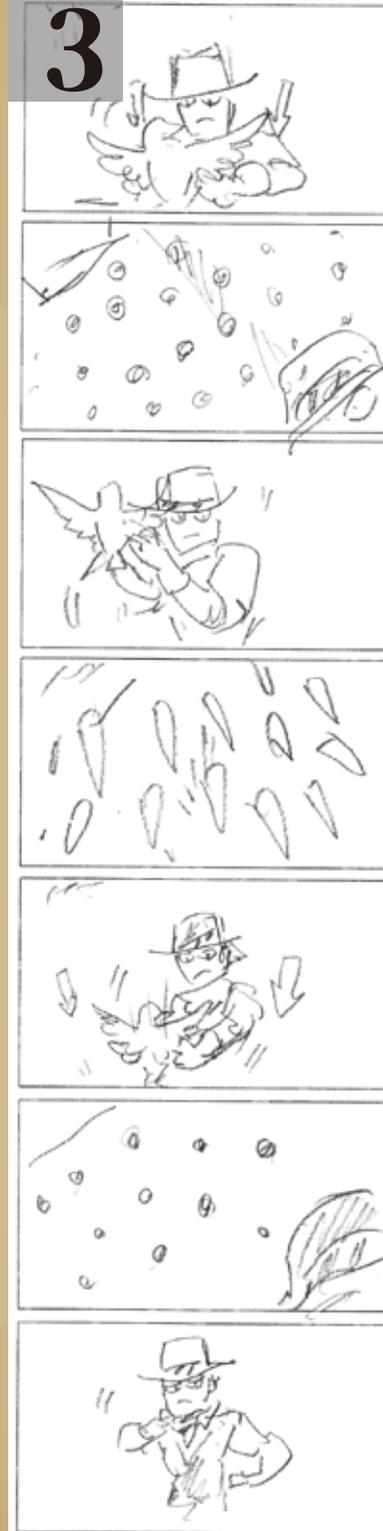
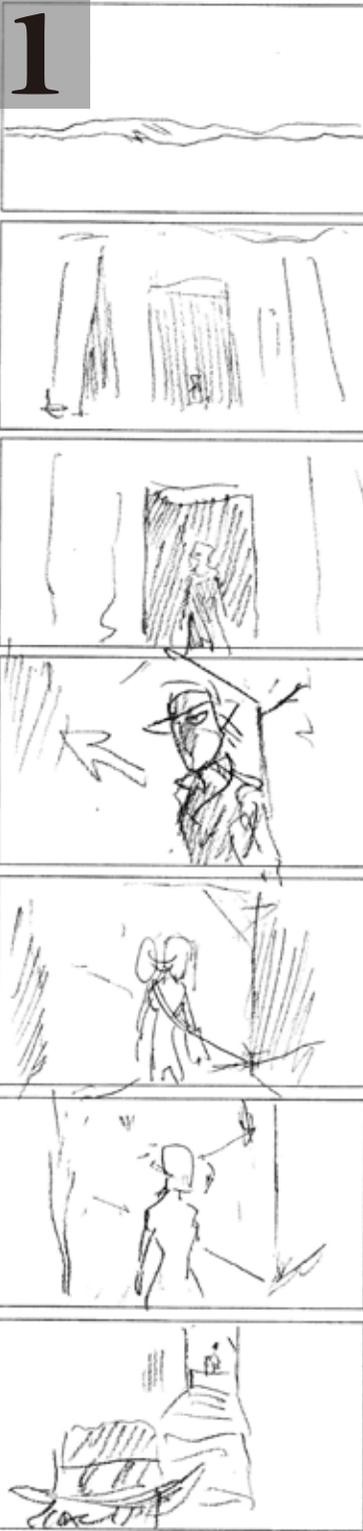
アーティファクトの  
ワイヤーフレームです。  
特に羽が集中している所が  
複雑になっています。

# 絵コンテ

絵コンテは、展開が分かるように棒人間などで描かず  
後から見て参考になりやすいよう漫画のように描きました。  
物語を作るにあたって、起承転結を大切にしました。  
絵コンテと本編に少し違いがあり  
下の通り、展開を変えました。



↑最初は帽子を置くシーンでしたが  
またトラップのくだりをやるのはくどいと感じ  
短縮しました。



4



5



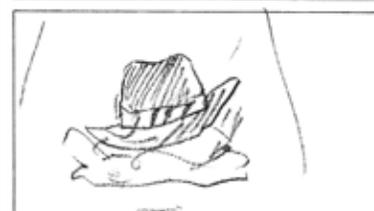
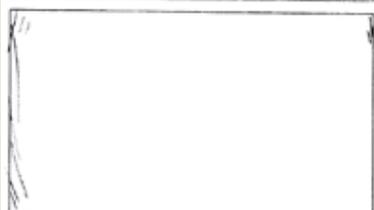
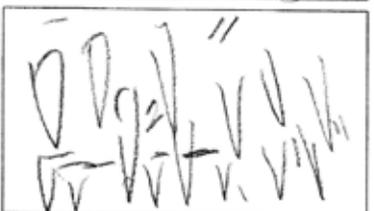
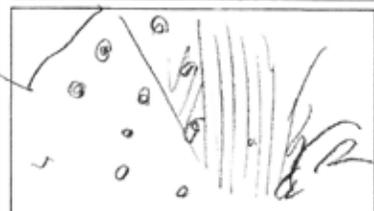
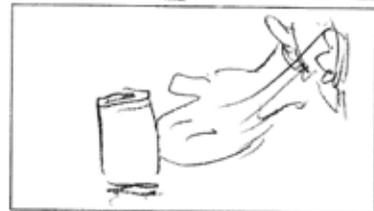
6



7



8



# マヤのピラミッド (ソロ自主制作)



## 斧が警告するジャングルと遺跡をテーマした作品

鬱蒼と茂るジャングルの中、見せしめにされた頭骨が物語る「この先の遺跡に立ち入ってはいけない」というストーリーで制作しました。斧から作り、最後はContents Browserのなかにある木々を配置しました。カメラアングルにこだわっており、黄金比に挑戦してみました。

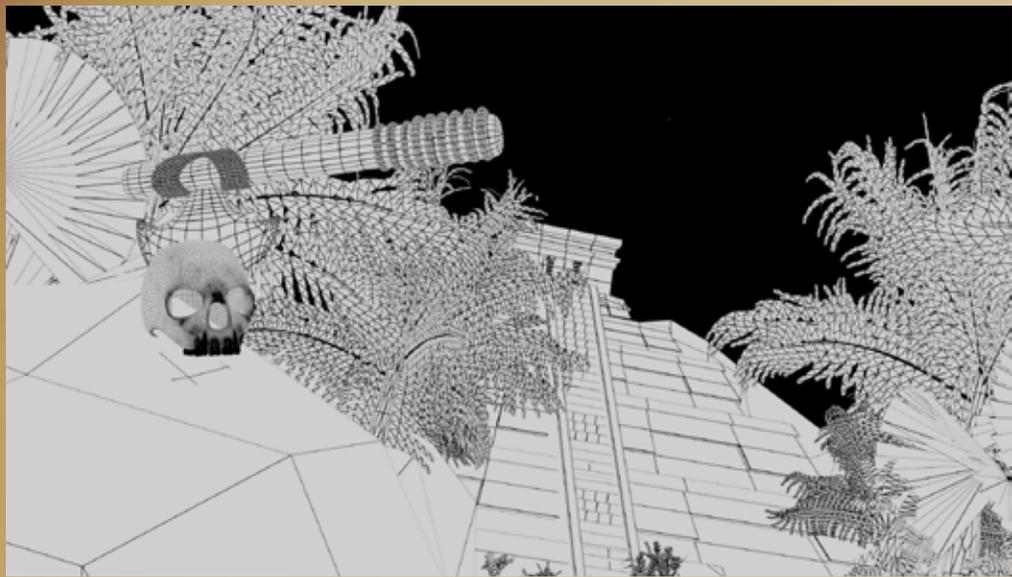
制作時間 約9日

制作時期 2023年2月1日～9日

使用したソフト



# ワイヤーフレーム

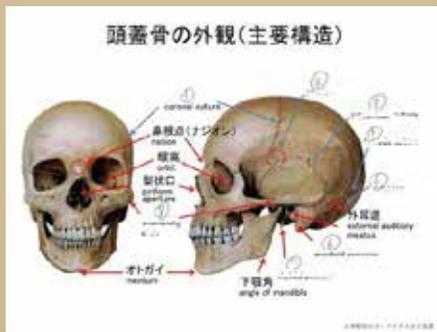
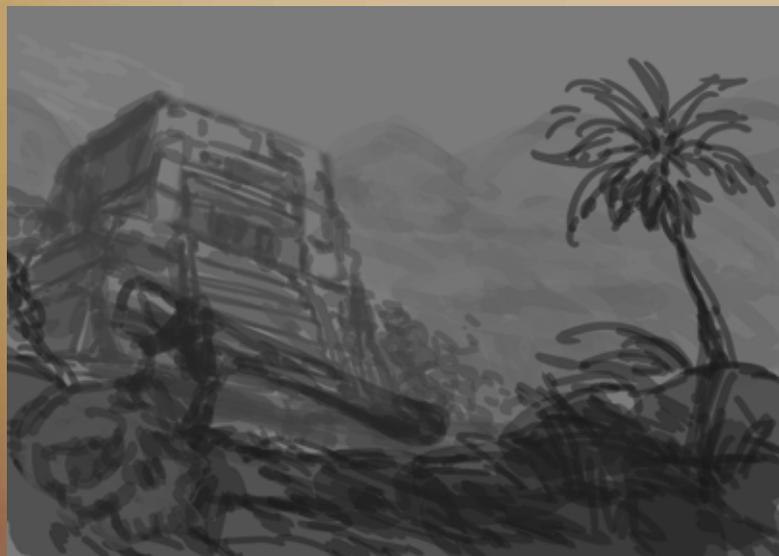


# モデリング



# リファレンスとデザイン

デザイン画を描いてからリファレンスとなる画像を探し、モデリングをしました。  
デザイン画は Photoshop で描きました。



# 古代の水路(ソロ自主制作)



## 奥へと続く古典的な水路の作品

流れる水と古めかしい水路をテーマに作りました。

差し込む光と、滑らかな水に力を入れました。  
またカメラアングルも、ローアングルで水路全体を見るような形にしています。

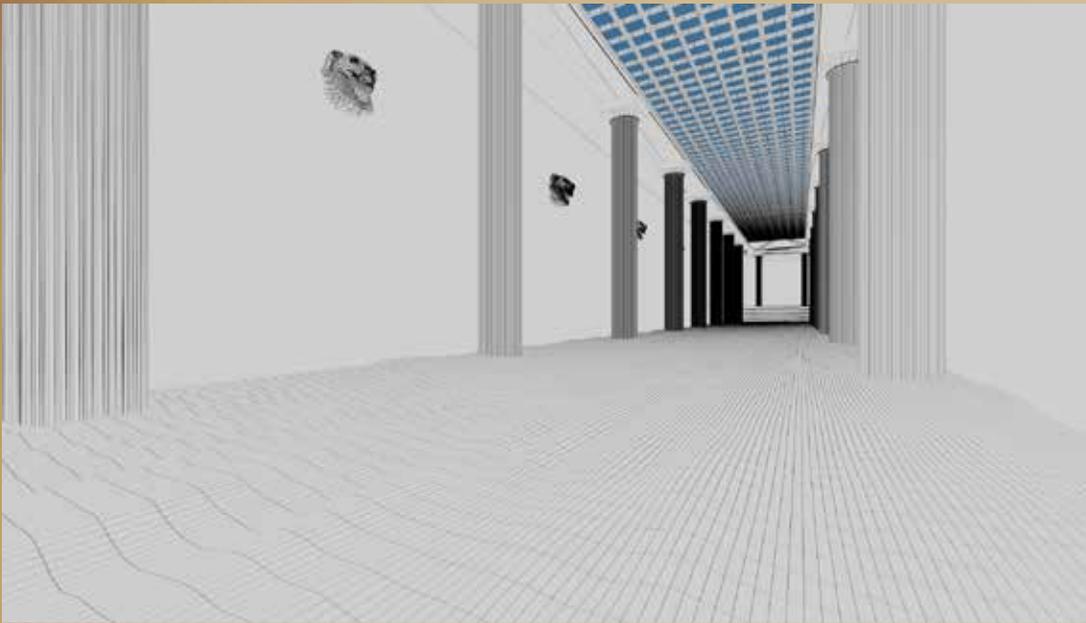
制作時間 約1か月

制作時期 2022年8月19日～9月9日

使用したソフト



## ワイヤーフレーム



## モデリング



ライオンのガーゴイル

青銅が錆びた色を再現するのは  
錆びる前のものより断然難しかったです。

## デザインとリファレンス

絵は元々、CG作品のデザイン絵として描いたものではありませんでした。  
ライオンのガーゴイルは、リファレンスの石製ではなく銅製として作りました。



# 宮殿の廊下(ソロ自主制作)



## 宮殿の廊下がテーマの作品

専門学校に入る前に描いた絵をCGでモデリングした作品です。

他の遺跡とは違い、気品のある白色で統一し、富裕層が住んでいるイメージで作りました。

制作時間 約2か月半

制作時期 2022年  
8月22日～10月18日

使用したソフト



## ワイヤーフレーム

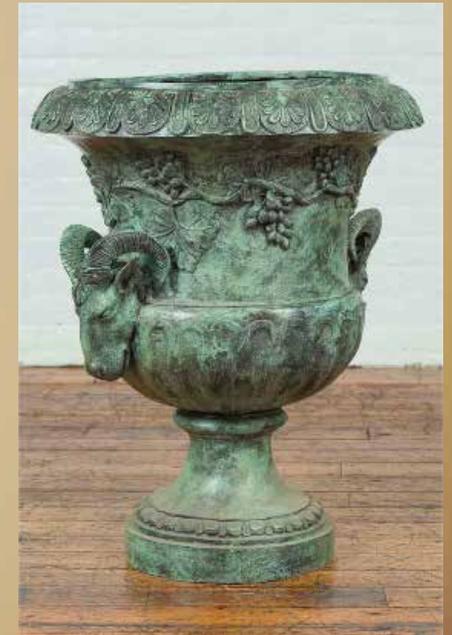


## モデリング



## デザインとリファレンス

デザイン画も同じく、入学前に描いた背景画が元となっています。  
リファレンスはポンペイの中庭と、青銅製のポットを元にモデリングしました。



# デッサン

(授業内課題)



授業で描いたデッサンです。

金属製の質感とガラスの透明感を描くには、やはり影と光の差が強いことが求められていると思います。