

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



Photoshop、Illustrator、Premiere、MediBang

趣味

イラスト制作

スキル

グラフィックデザイン検定 2級

CGクリエイター検定 ベーシック

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

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。



背景モデリング

MAYA

- マヤのピラミッド
- 古代の水路
- 宮殿の廊下

UNREAL ENGINE

- 西部劇の酒場

マヤのピラミッド (ソロ自主制作)



密林の遺跡と、不穏な雰囲気テーマにした作品

朝焼けの鬱蒼とする密林から現れたピラミッドの遺跡。秘境と思わしきその場所の茂みに、犠牲者の頭骨の存在が不気味さを醸し出しています。

最初は斧から作り、最後は Contents Browser のなかにある木々を配置しました。

制作時間 約6か月

制作時期 2023年2月1日～7月11日

使用したソフト



ワイヤースケルトン

ポリゴン数：1719925



モデリングとリファレンス

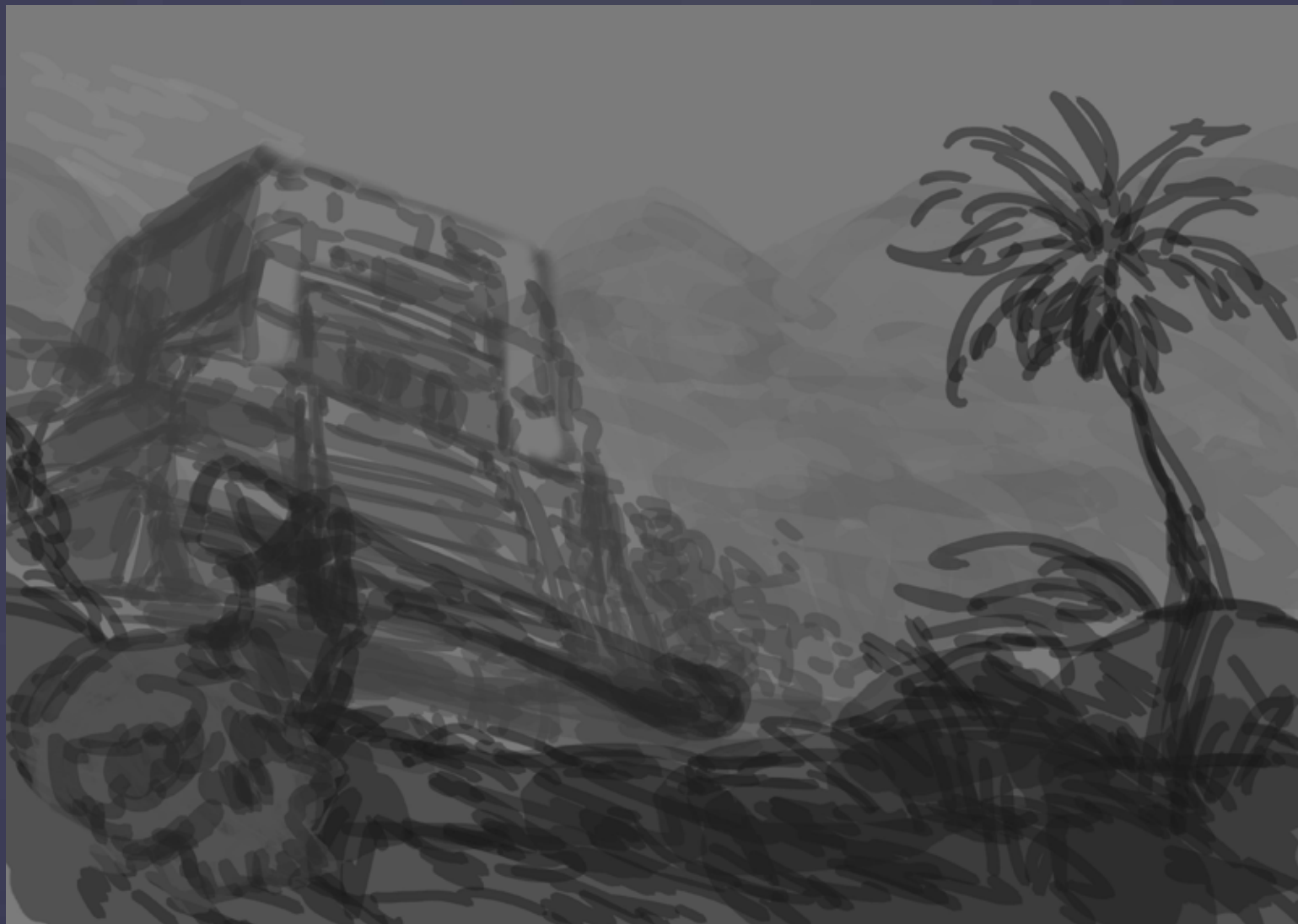
ポリゴン数：51696

ポリゴン数：11101



デザイン画

デザイン画は Photoshop で描き、カメラアングルもこの段階で考えました。
デザイン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。



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

古めかしい水路をテーマに作りました。

激しく流れる水流を囲う水路は年月が経ち、壁には藻がこびりついています。

またカメラアングルは、ローアングルで水路全体を見渡す形にしています。

制作時間 約1か月

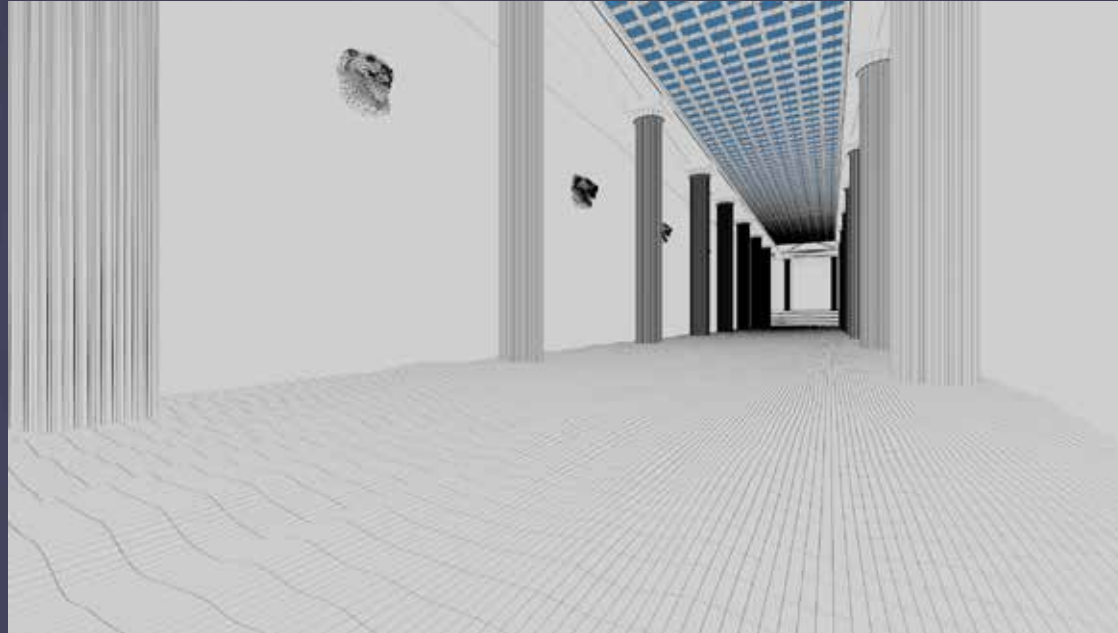
制作時期 2022年8月19日～9月9日

使用したソフト



ワイヤーフレーム

ポリゴン数：208022



モデリングとリファレンス



ポリゴン数：3116



デザイン画

このイラストは大きな水路をイメージして描きました。

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。

イラストでは白を基調としたデザインなのですが水路ということで壁に付着した藻があること、彫刻でもない限り大理石は使わないだろうと思い、レンガに変えました。



宮殿の廊下 (ソロ自主制作)



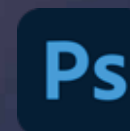
宮殿の廊下がテーマの作品

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。
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。
特に中庭から差し込む光が廊下を照らすことで廊下の白さを際立たせました。

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

ポリゴン数：2589299



モデリングとリファレンス

ポリゴン数：232876

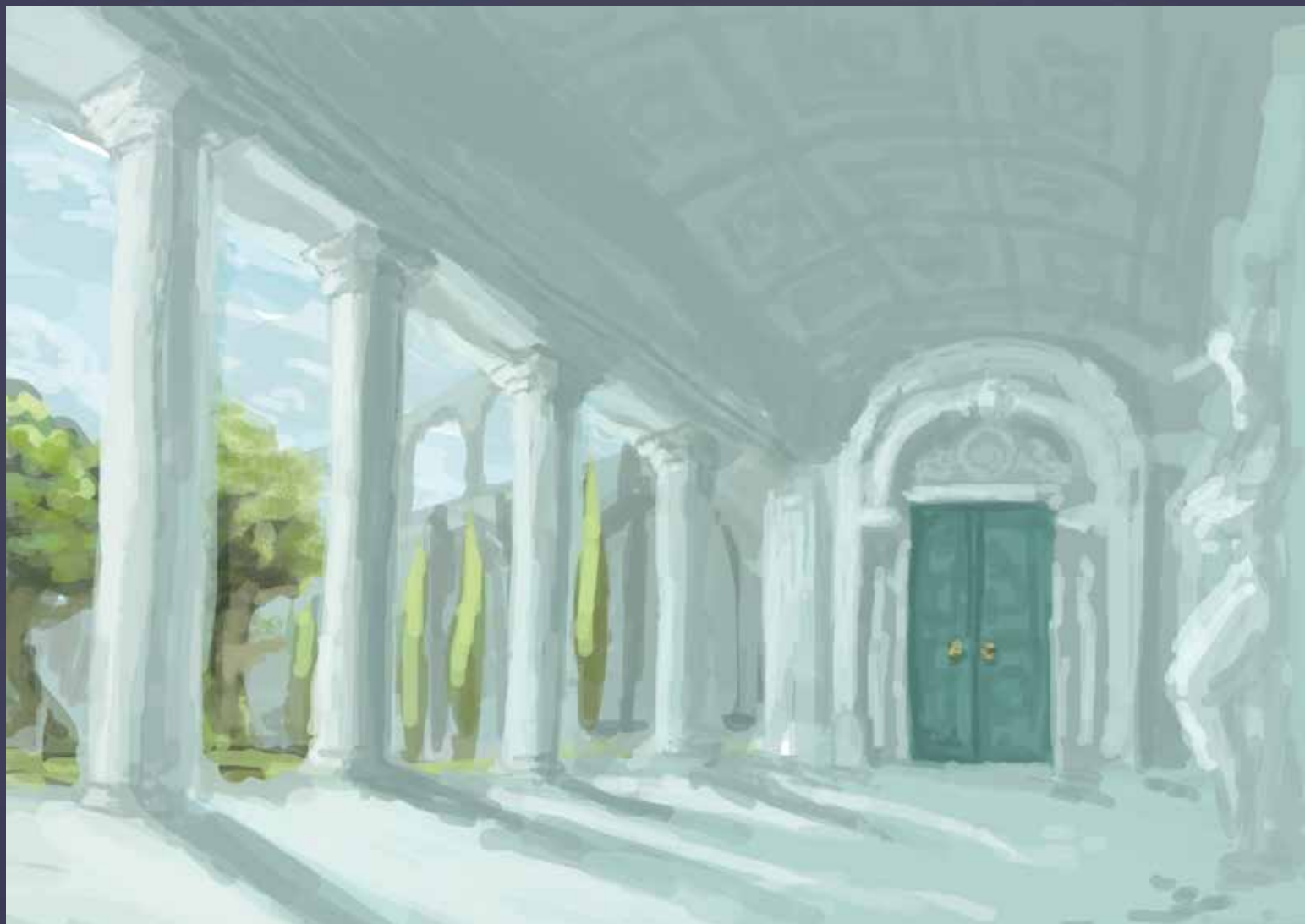


ポリゴン数：26522



デザイン画

デザイン画も同じく、入学前に描いた背景画が作品の元となっています。
昼頃の光が差し込む廊下の外には中庭が見える、豊かな生活を送っている人物が持ち主をイメージしながら描きました。



西部劇の酒場

(授業内課題)



荒野の荒くれ者たちの拠所 (よりどころ)

UNREALENGINE で制作した室内の作品です。
どんな人物が訪れるかをイメージして制作しました。

制作時間 約16日

制作時期 2023年6月9日～6月25日

使用したソフト



ブラッシュアップの経歴

最初は暗く見づらい空間でしたが、先生のアドバイスにより、直接的なライトだけでなく、空間のライトを使用することで室内全体を見やすくすることができるといことが分かりました。
また、時代背景似合わないので星の数46個もある星条旗の旗を無くしました。



オリジナルアニメーション

- 自主制作アニメーション
- キャラクターモデリング
- オブジェクトのモデリング
- 背景モデリング

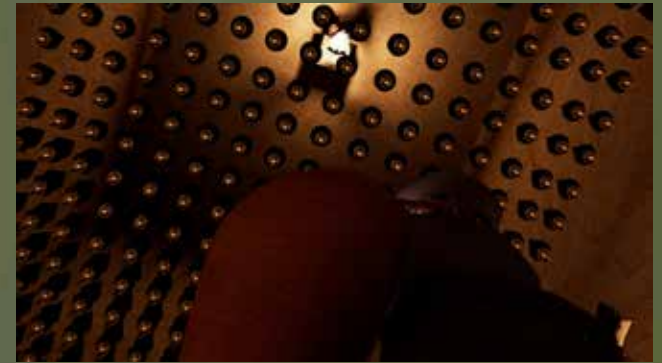


「宝」

自主制作アニメーション (ソロ)



こちらの QR コードからご覧になれます



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

その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。

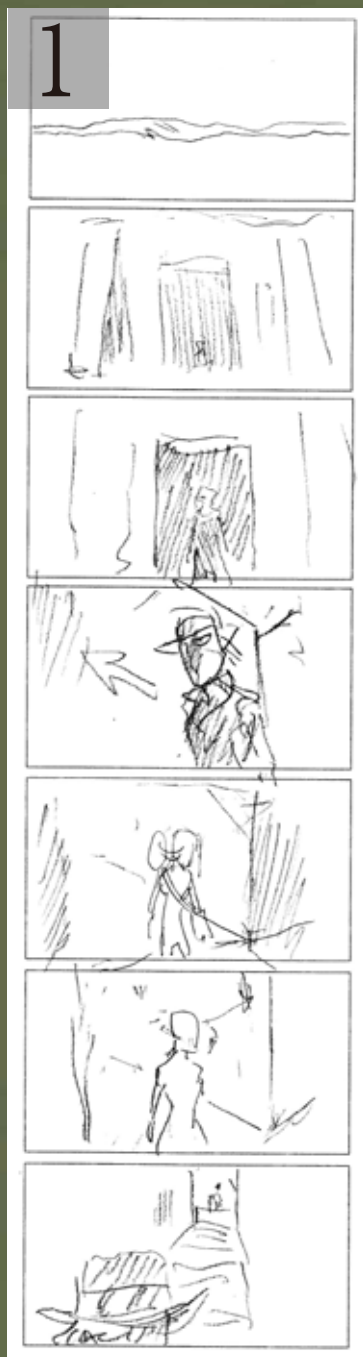
絵コンテ

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。

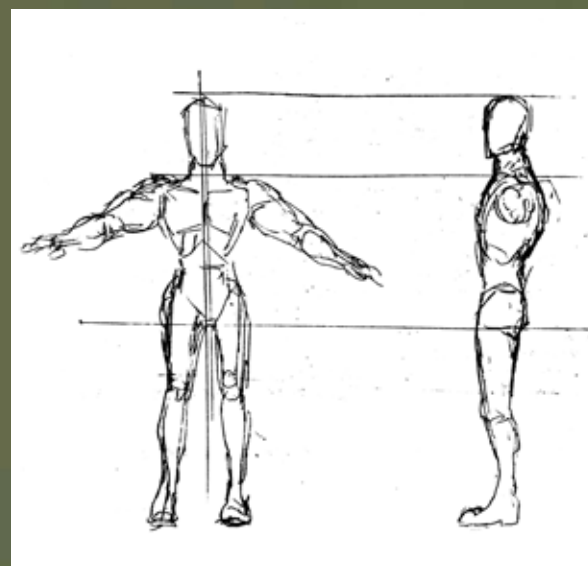


キャラクター

3D モデル



キャラクターイラスト



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。

制作時間 約3か月

制作時期 2022年11月2日～2月8日

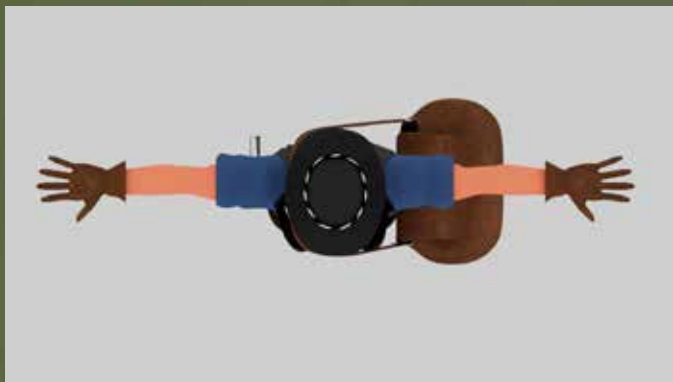
使用したソフト



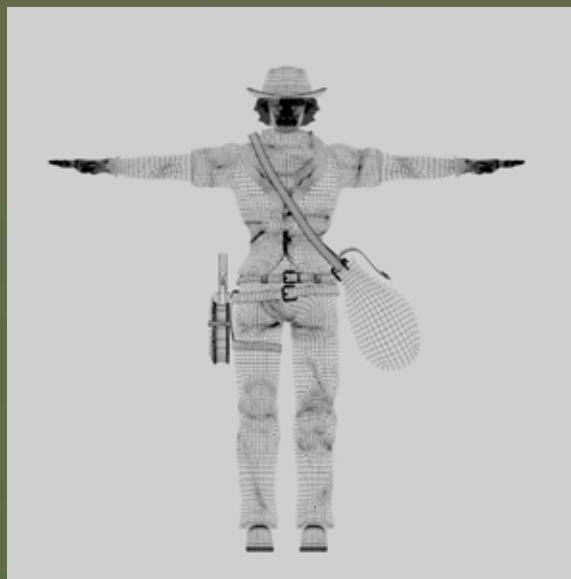
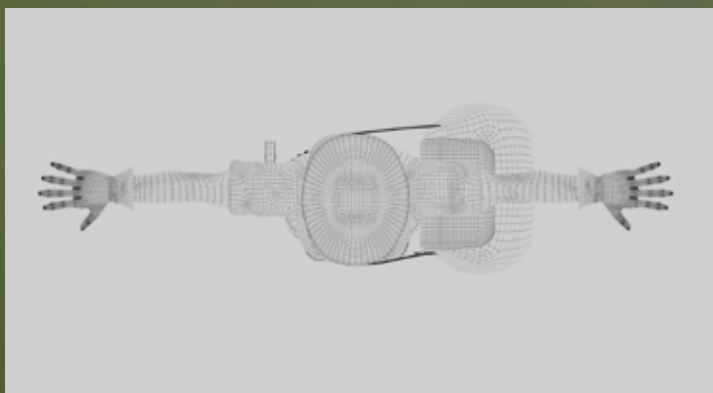
Tポーズとワイヤーフレーム

ポリゴン数：318242

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。



ワイヤーフレーム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。
クワイー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

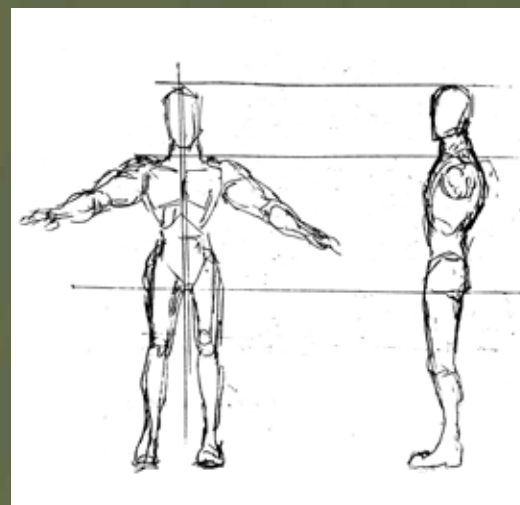


次に身体をデュプリケートして服をつくり
ます。
服のシワは、マルチカットツールでシワの形に
なぞり
二重に作ったら一方を前に押し出します。

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。



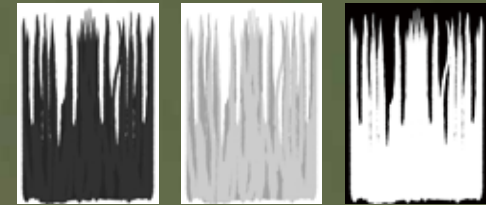
「カバン」を作り、完成になります。

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

(PolyHaven 使用)

ディスプレイション・マップ

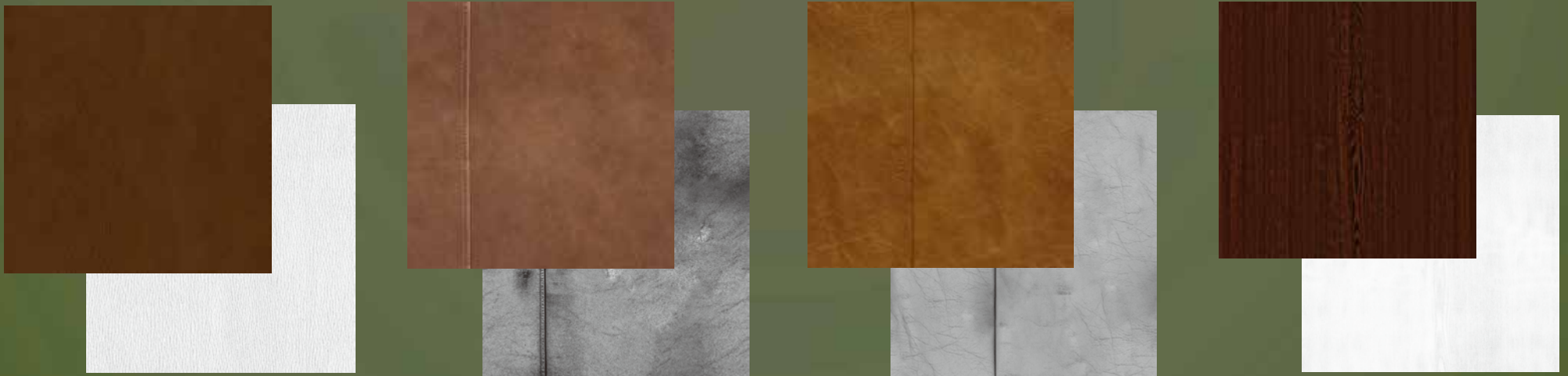


髪の毛のテクスチャとマスク



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



オブジェクトのモデリング



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。

制作時間 約3日

製作時期 2022年12月13日
～12月16日

使用したソフト



ワイヤーフレームとリファレンス

ポリゴン数：1660844



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。



↑リファレンス



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。

背景モデリング



砂漠の王墓に眠る宝、そして罫

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。
典型的なピラミッドではなく、ひっそりと建てられた墓をイメージして作りました。

制作時間 約3か月

製作時期 2022年12月16日
～2023年2月22日

使用したソフト



モデリング



リファレンス



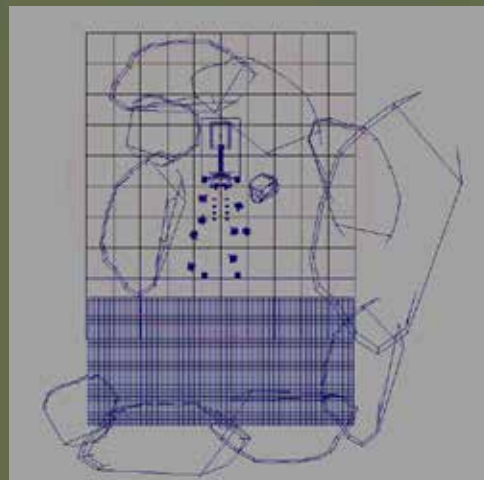
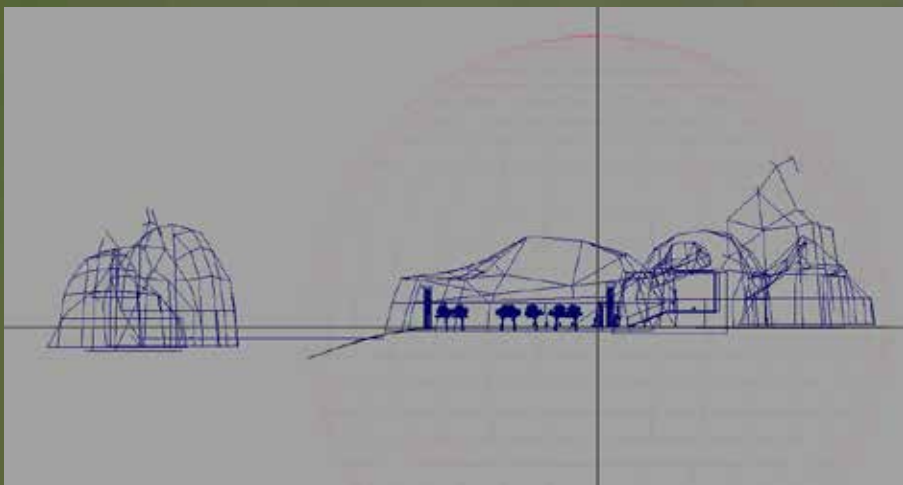
門の前の石像と柱です。こちらもルクソールの石像を参考に作りました。石像はかなり朽ちていて顔がほとんど認識できないぐらい風化していたのでその風化したゴツゴツ感をスムーズをかけない形で像を作りました。



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。

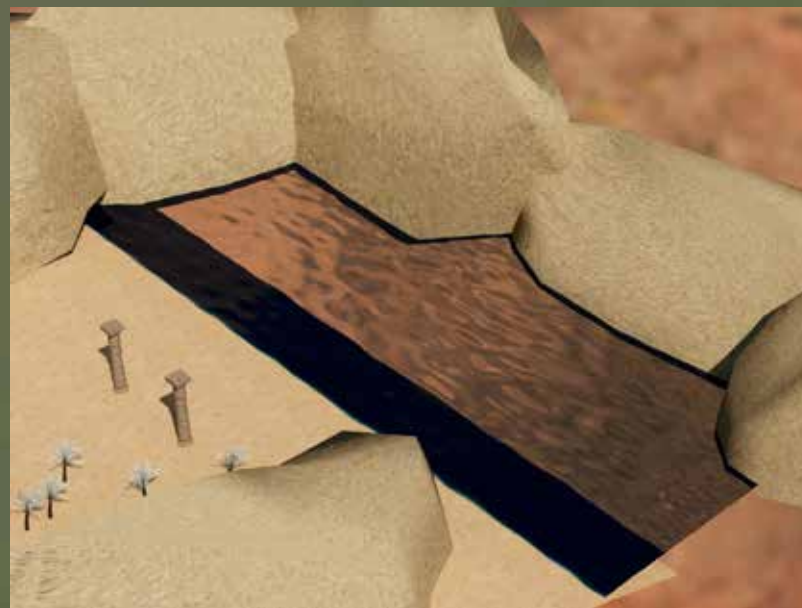
ワイヤーフレーム

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。



ポリゴン数：659056

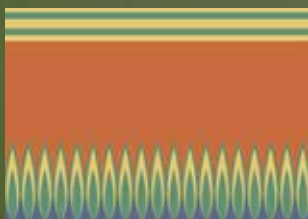
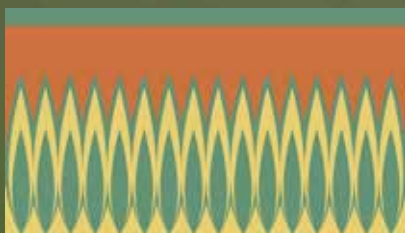
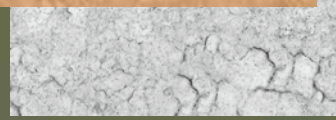
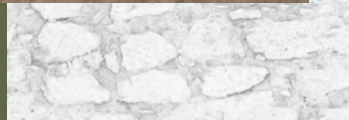
↑下部分が川になります。



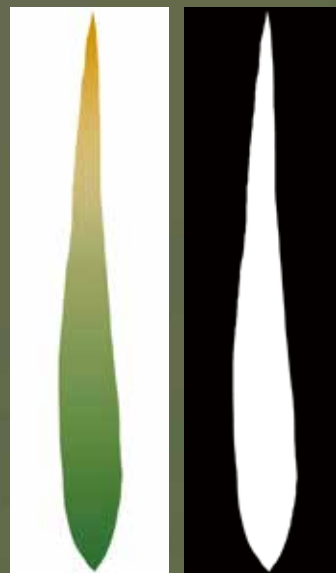
レンダリングした川です。

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。

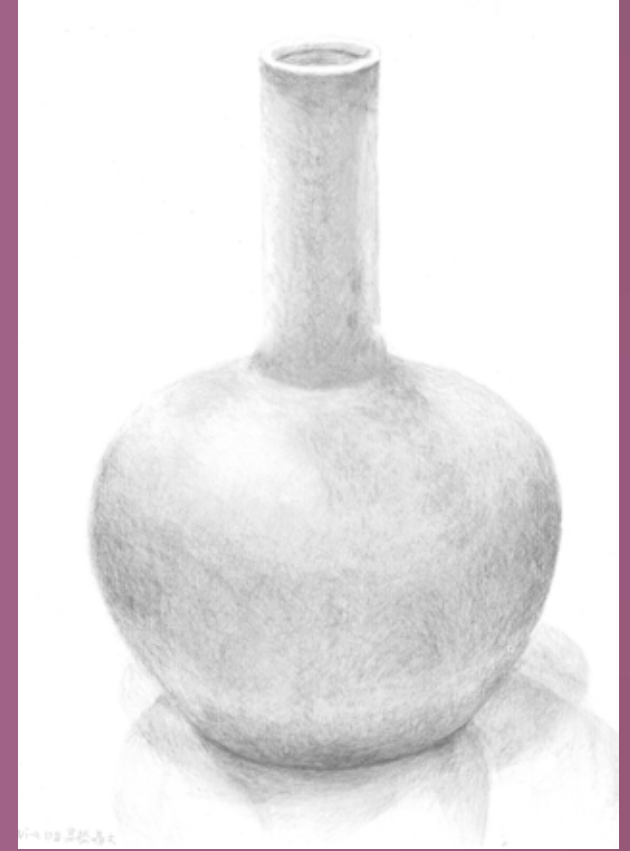
An illustration on the left side of the page shows two children in a night scene. One child is standing and looking down at another child who is lying on the ground. A large, textured stone pillar is on the far left. The background is dark with some light spots, suggesting a night sky. The overall style is a mix of digital illustration and textured drawing.

その他

● デッサン

● 自主制作イラスト

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。

イラスト

(自主制作作品)

使用したソフト



製作期間：1日 (各 3 つの作品)