



韓国

キム ジェヒョン
KIM JAEHYUNG

 リリク@ririku3d

自己PR

バーチャルがリアルだと思ってしまう
生きているキャラクターを作る

仮想世界の人物が現実実在すると思われるキャラクターを作りたいと思います。レファレンスを充実に再現しつつ、細かいところまでのディテールをこだわってその世界で本当に生きていくキャラクターを製作するクリエイターを目指しております。

資格

- 日本語能力試験 JLPT N1

経歴

- VRChat向けオリジナルキャラクターモデル製作、配布
- MMD、VRMのモデル製作、配布
- バーチャルマーケット2、3、4、5、6ブース出展
- 東京ゲームショウ2023出品
- サイゲームスクリエイティブコンテスト2023出品

目次



・「大空スバル」ファンメイドモデル

・「超てんちゃん」ファンメイドモデル



・VRChat向けオリジナルキャラクター

・「アイドルマスター」ファンメイドモデル



・デッサン&イラスト

使用可能ツール



「大空スバル」ファンメイドモデル



2023/09~2023/10

「大空スバル」ファンメイドモデル

・Unity Render



・使用シェーダ：MToon
・セットアップ：VRM、MMD、Unity Humanoid



使用ツール



MAYA



3dsMAX



Unity



Photoshop



Substance
Painter



After
Effects

・Detail



・レファレンスを充実に再現すること、そして躍らせることを目標として製作したモデルです。
 そのためどの角度から見ても違和感がない顔と関節の動きを意識してポリゴンの形を設計しました。
 また、MMD、VRMでのセットアップに挑戦し、対応させることができました。



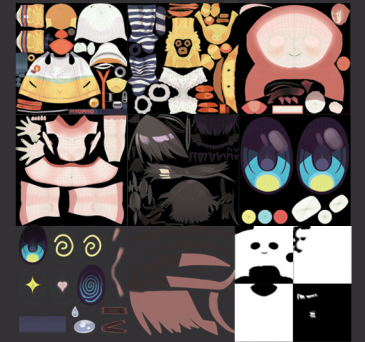
*Ctrl+クリックで新しいタブで開きます

ニコニコ立体
モデルレビュー

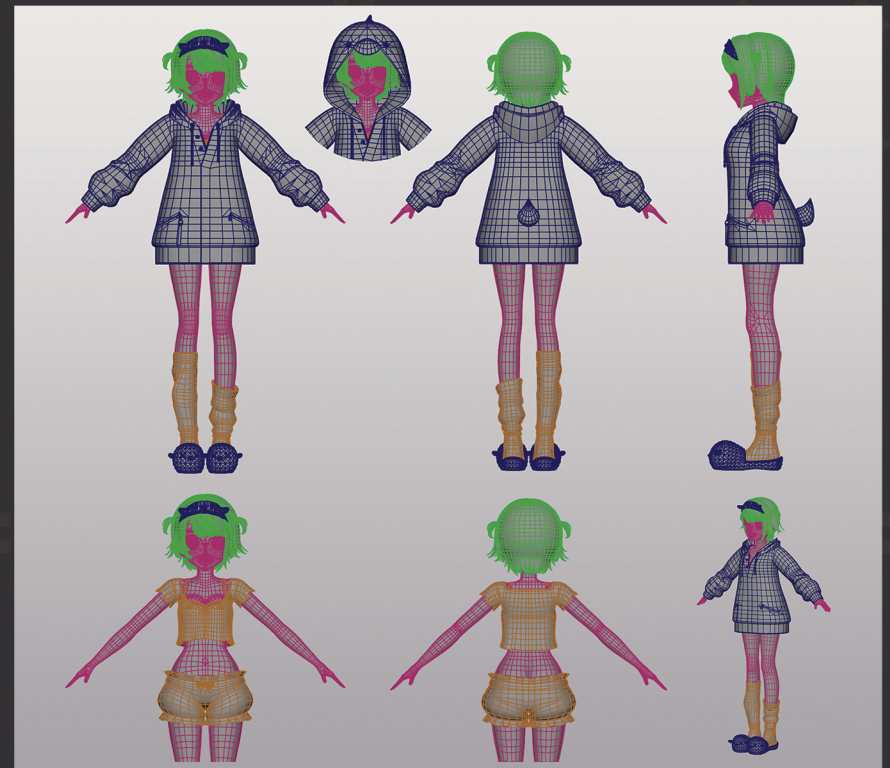


*レファレンス

- ・制作時期：2023/09～2023/10
- ・作業内容
モデリング、テクスチャ、ボーンウェイト、VRM & MMD&Unity Humanoidセットアップ、アニメーション、映像撮影、編集など
- ・制作時間：約230時間
- ・Tris：53769



Texture

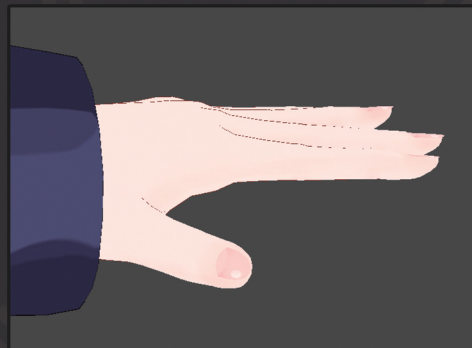




・顔はイラストの印象を崩さないことを最優先にしました。また、顔に落ちる髪影は別メッシュとして作り、髪の揺れに合わせて動かせるように制作しました。



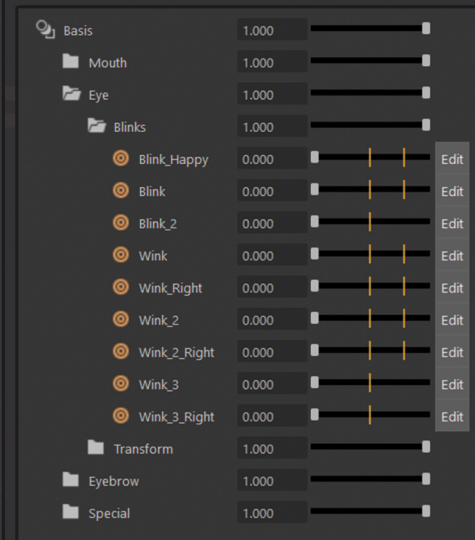
・フードを抜いた時と被せた時の2パターンの衣装は本体を共有してフードのパーツだけを切り替えることで表現しました。



・指先にOutlineが太い場合はCGぽさを感じてしまうのでマスクを使用しました。同じく体、顔の影やOutlineの調整をマスクで行いました。



BlendShapes			
あ	口上	くぐる目	八右
い	口下	くぐる目2	八
う	笑顔	サンデレ目	上左
えー	笑顔2	涙左	上右
お	歯上げ	涙右	上
ウ	歯下げ	涙	下左
にやり	歯上げ	汗	下右
ω	歯下げ	汗右	下
にやに	じと目	照れ	前五
にやに	じと目	照れ2	前
にやに	じと目	がーん	前右
にやに	じと目	ゆっ	後左
にやに	じと目	ゆっ2	後
口角上げ	下まつ毛上げ左	白目	後右
口角下げ	下まつ毛上げ右	丸目	怒り右
口角広げ	下まつ毛上げ	縦真し	怒り
口角一直線	下まつ毛下げ左	横真し	ウィンク
イライラ	下まつ毛下げ右	ハイライト開	ウィンク2
イライラ2	下まつ毛下げ	カメラ視線	ウィンク3
怒り口	目尻_上げ左	瞳_上	ウィンク右
怒り口2	目尻_上げ右	瞳_下	笑い
べろっ2	目尻_下げ左	瞳_左	ウツク2右
べろっ	目尻_下げ右	瞳_右	まばたき
てへべろ2	目尻_下げ	歯無し上	ウツク3右
怒り口3	目尻_上げ左	真面目左	まばたき2
泣き	目尻_上げ右	真面目右	
叫ぶ	目尻_下げ左	真面目	
にひひ	目尻_下げ右	トヤ左	
にひひ2	目尻_下げ	トヤ右	
ムッ	目尻_下げ	トヤ	
ムッ2	なごみ左	怒り左	
かたがた	なごみ右	困る左	
み左	なごみ	困る右	
み右	はんな左	困る	
み	はんな右	にやに左	
あ2	はち	にやに右	
▲	瞋目	にやに	
▲2	はち	八左	

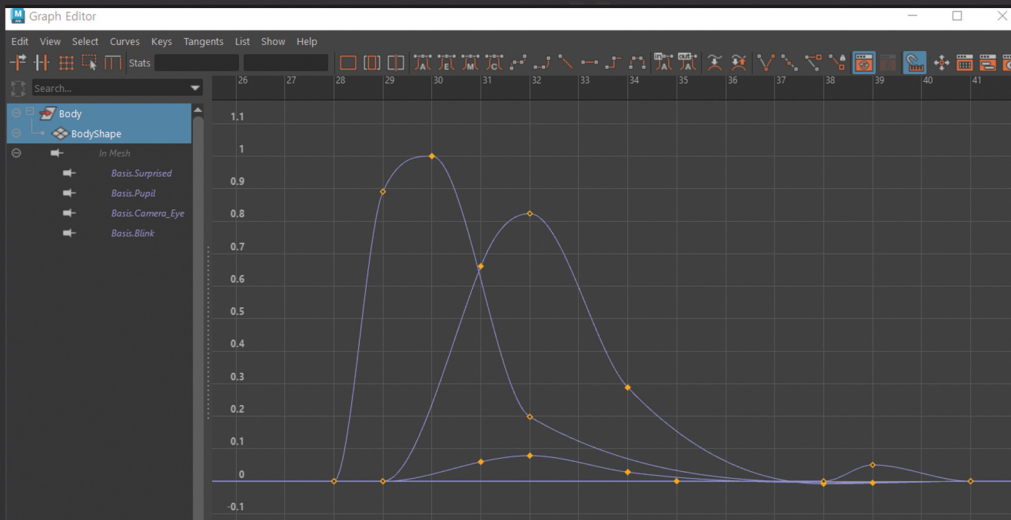


・位置調整シェープキーを含み、MMD対応Blendshape約139種を制作しました。Mayaではシェープキーを日本語に設定することは不可能なため、英語で制作し、Unity上で編集して日本語化しました。また、Unityアニメーション用モデルのシェープキーにはMayaのIn-betweenを使用し、さらに自然なフェイシャルに仕上げました。

・スバルのホログラムエンディングを作ってみた



・モデルの魅力を伝えるために「ホログラムふいてい」のエンディング風PVを製作しました。Mayaでアニメーションを製作し、Unityで撮影、Aftereffectsで編集をいたしました。



・この作品ではまばたきアニメーションを一番こだわりました。CGWORLDのLeeさんのまばたきアニメーションを参考にし、私なりの解釈を入れ製作しました。目を閉じる際はさっと一瞬で閉じ、開ける時に目や瞳にアニメーションを入れました。



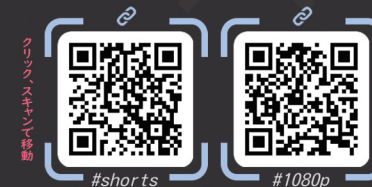
クリックでスキップして移動

・肅聖!! ロリ神レクイエム☆



・Unity Humanoidをセットアップし、アニメーションと背景の素材をお借りし、映像化しました。このモーションはMMD対応のシェープキーを使用していたため、シェープキーの確認にも使わせていただきました。

- ・Original by しぐれうい、大空スバル
- ・Motion : Levin様 (@bunny_64479)
- ・Background : LUKYMOTION様 (@LukyMotion)



・MMD&VRMセットアップ



・Unity, PmxEditorを使用してMMD(.pmx)、VRM(.vrm)に対応させました。初めてのMMD, VRMのセットアップの挑戦で、メッシュの割やボーンの構成などを学ぶことができました。

「超てんちゃん」ファンメイドモデル



2023/04~2023/07

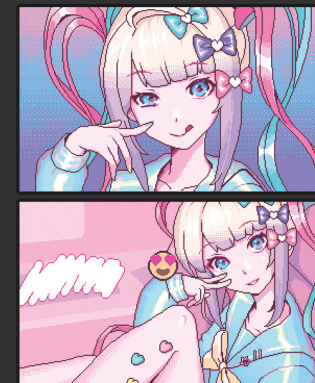
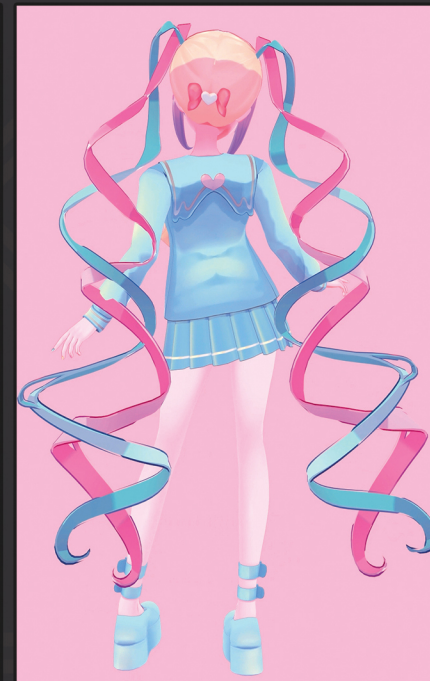
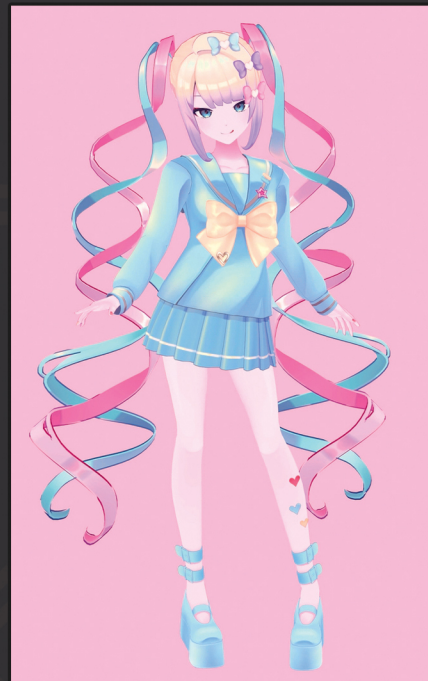
「超てんちゃん」ファンメイドモデル

•Arnold Toon Render



• MayaのArnold Toon Shaderを使い、他の後補正無しにMaya上で仕上げたレンダリング画です。
元のキャラクターを知らない人にもキャラクターの性格やイメージが伝わるようにポーズと表情を設定しました。

•Unity Render

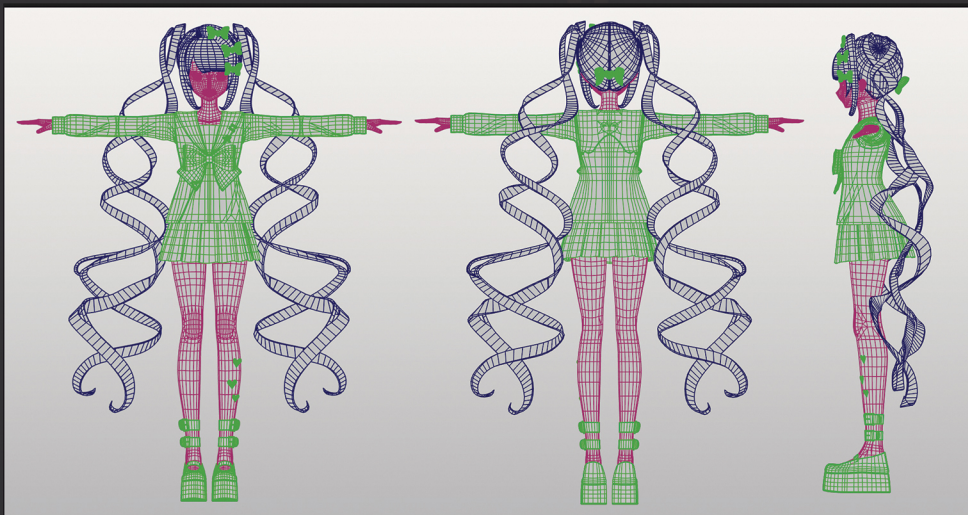


*レファレンス

使用ツール



・Detail



・ゲーム「NEEDY GIRL OVERDOSE」の「超てんちゃん」のファンメイドモデルを製作しました。入学前までは3dsMAXを使用してたので入学後、Mayaを学ぶための初作品として製作いたしました。



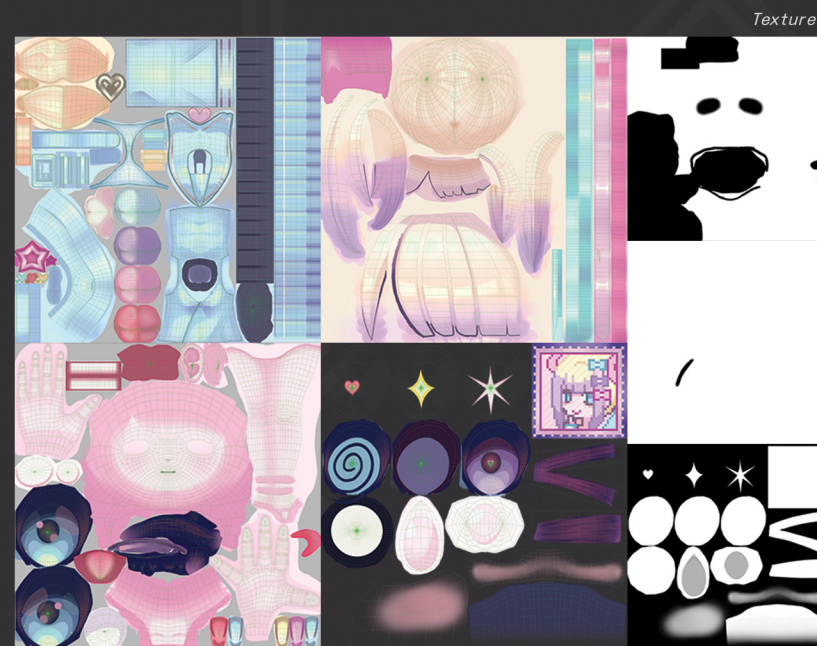
・制作時期：2023/04～2023/07

・作業内容

モデリング、テクスチャ、ボーンウェイト、リギング、アニメーション、映像撮影、編集、背景製作など

・制作時間：約260時間

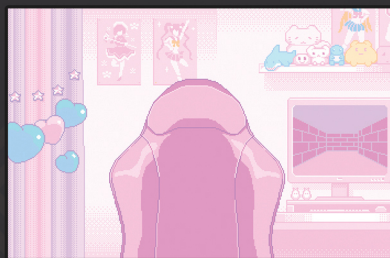
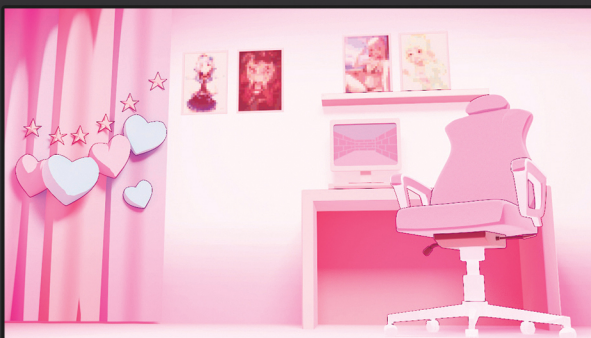
・Tris：69122





001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032	033	034	035	036	037	038	039	040	041	042	043	044	045	046	047	048	049	050	051	052	053	054	055	056	057	058	059	060	061	062	063	064	065	066	067	068	069	070	071	072	073	074	075	076	077	078	079	080	081	082	083	084	085	086	087	088	089	090	091	092	093	094	095	096	097	098	099	100
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

・位置調整シェープキーを含み、Blendshape約150種を製作しました。原作イラストの表情を参考にして、アニメーション映像を製作するためのシェープキーを作りました。



*レファレンス

・Maya上のレンダリングのためにレファレンスを参考にし、超てんちゃんの部屋を製作しました。

・アーケード・エンゼル



・ショットアニメーションの初挑戦作で、東京ゲームショー2023の出品作「アーケード・エンゼル」です。派手なエフェクトのゲームシーンからの暗くて古いアーケードセンタにズームアウトして原作の雰囲気表現しました。Mayaでアニメーションを製作し、Unityで撮影、Aftereffectsで編集いたしました。



*レファレンス



インターネットヤメロ

・INTERNET YAMERO

・ダンスアニメーションに挑戦するために製作したShorts動画です。デフォルメの2Dアニメーションを3D化することでフレームや動きの大きさなどの工夫をしました。

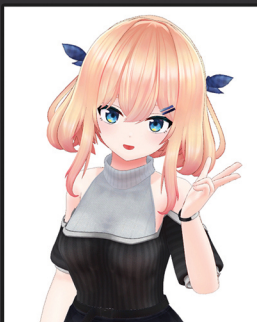
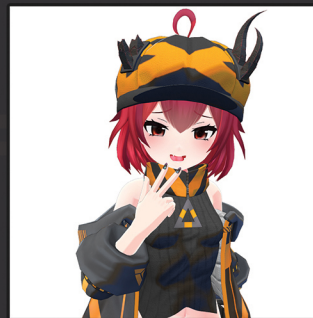


VRChat向けオリジナルキャラクター&「アイドルマスター」ファンメイドモデル



~2023年+デッサン&イラスト

VRChat向けオリジナルキャラクター



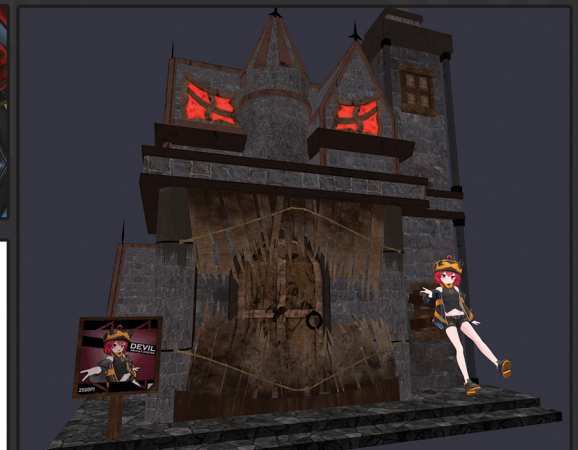
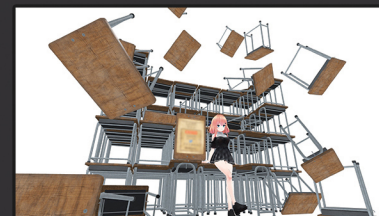
・入学前までは3dsMAXを使用してVRChat向けのオリジナルキャラクターモデルを製作しました。オリジナルキャラクターデザインを製作して、フルトラッキング、MMDシェーブキーを対応し、VRChatの使用に合わせUnityでセットアップしました。初期のVRChatはポリゴンやマテリアルの数に制限があったため、制限を守りつつ製作いたしました。

ゲームやアニメなどの映像と違って使用者や周りのプレイヤーの目そのままカメラとなるVRゲームではどの角度から見ても印象が変わらないことが大事でした。また、アニメーターが操作することではなく一般プレイヤーが自由に動かせるため、モデルの破綻が起きないように注意しました。そして多くの人が自由に改変できるように分かりやすいデータを用意し配布しました。この活動で3D向けデザインへの理解度を高めることができました。



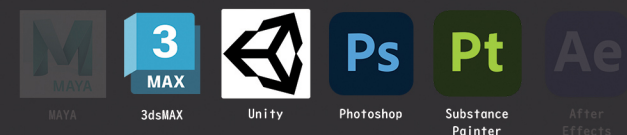
・そしてもっと私の作品で多くの人々に楽しい思い出を与えたいというもう一つの夢ができました。

#私のモデルを使用していたいただいた方々の初集会写真です。

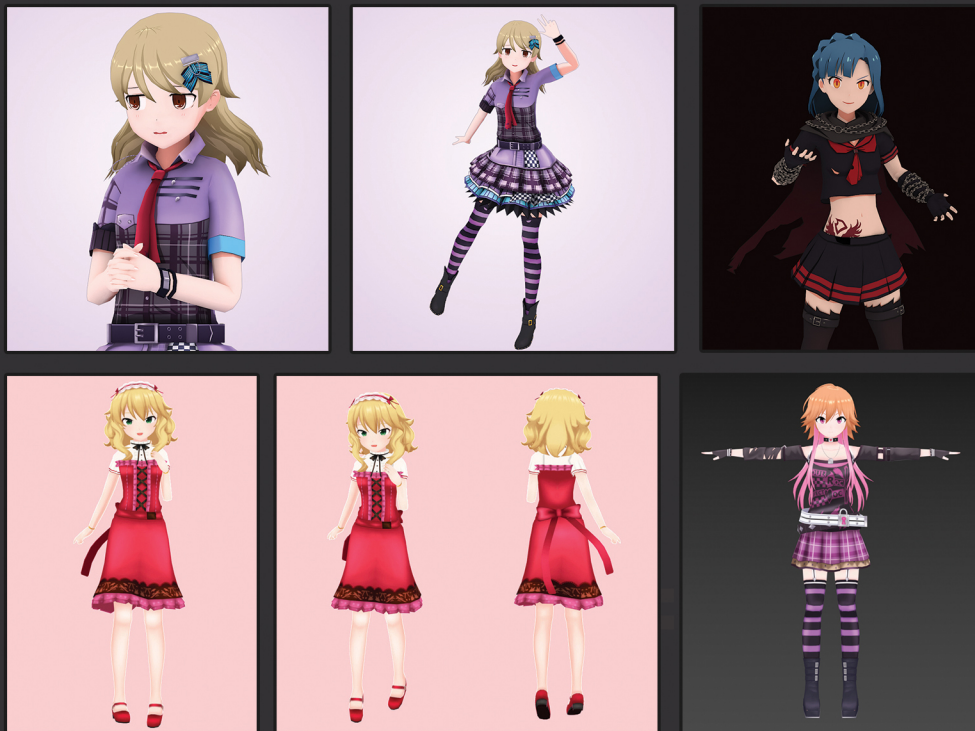


・VRChatのクリエイターイベントであるバーチャルマーケット2、3、4、5、6にブース出展しました。ブース製作には限られた制限の中、展示するキャラクターの魅力伝えるために工夫しました。

使用ツール

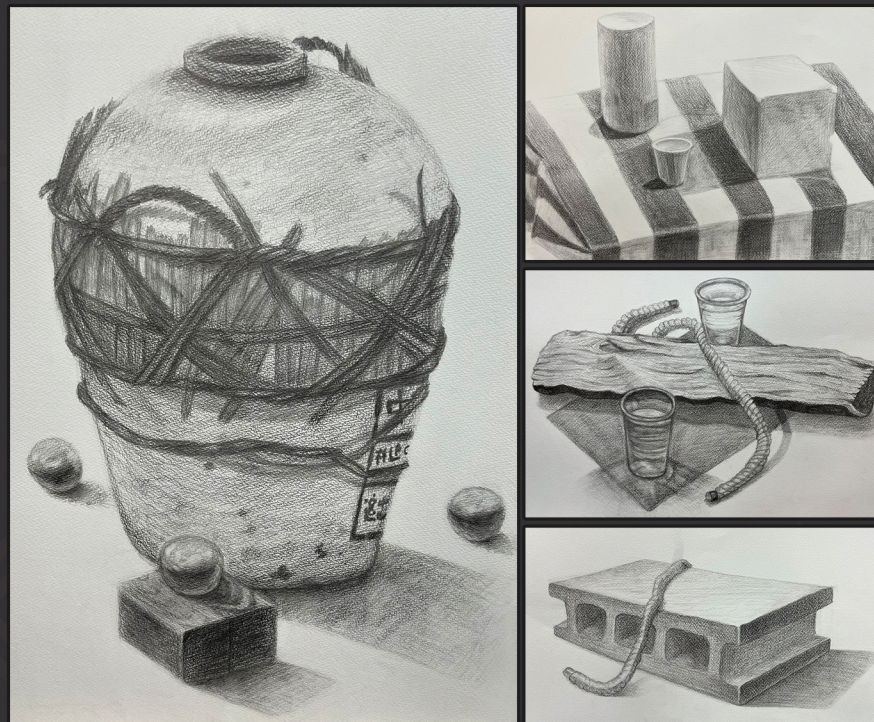


「アイドルマスター」ファンメイドモデル



・専門学校の入学前、独学でモデリングを始めて製作した初期作品です。
ゲーム向けのモデルを作るためにポリゴン数やテクスチャに制限をして製作しました。
作品はすべて3Dモデルとして作られてない衣装のイラストを3D化することを目標にして挑みました。

デッサン&イラスト



使用ツール



MAYA



3dsMAX



Unity



Photoshop



Substance
Painter



After
Effects