



Portfolio

東京デザイナー・アカデミー
映像デザイン学科
鈴木 遼

メールアドレス：vi23002011.r.suzuki@gmail.com



プロフィール

東京デザイナー・アカデミー

映像デザイン学科 3DCG 専攻 モデラーコース

2025 年卒業予定

出身：埼玉県

趣味：カードゲーム

(ヴァイスシュヴァルツ, ポケモンカード etc)

志望職種：3DCG モデラー

(ジェネラリストとなる事を目標としていますが、
モデラーとしての経験を積むことを最優先とし、
キャラクター、背景問わず制作しています。)

使用できるツール



■ 葬送のフリーレン フリーレン

■ ポーズ



■ リファレンス



■ T ポーズ



葬送のフリーレンのアニメを視聴し、アニメ終盤でのバトルで魔法応酬する場面があり、その迫力が印象に残っていた為フリーレンを作ろうと思いました。

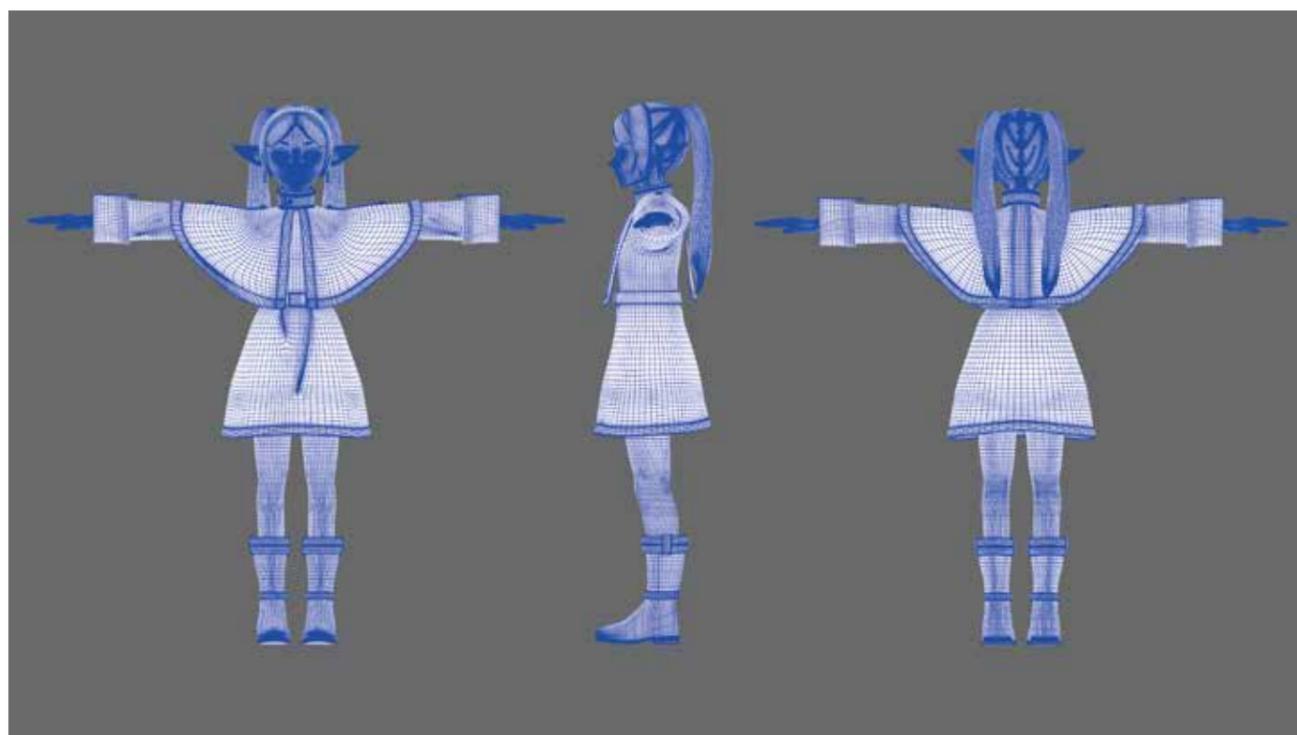
■ 作業時間

約 50 時間

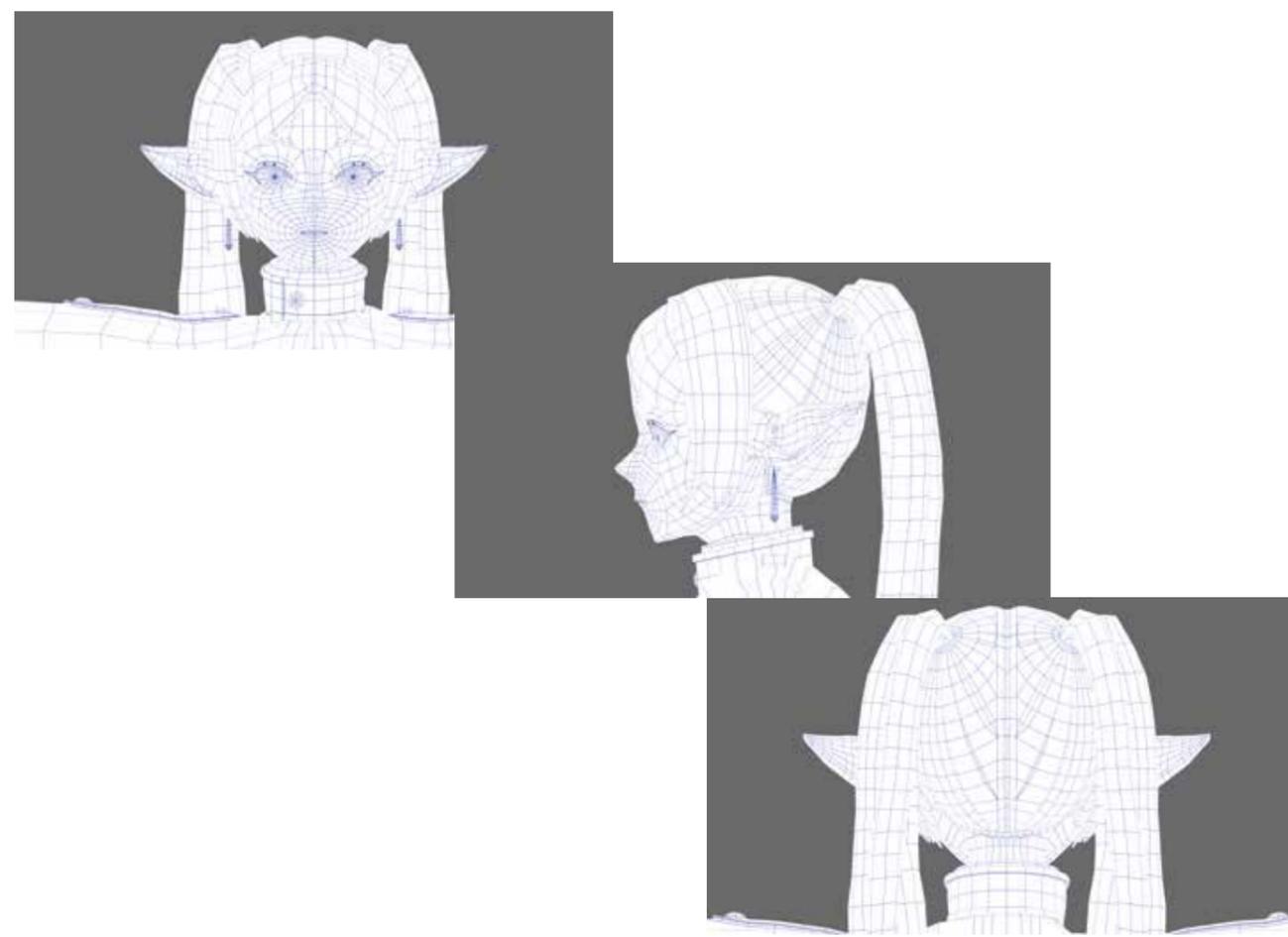
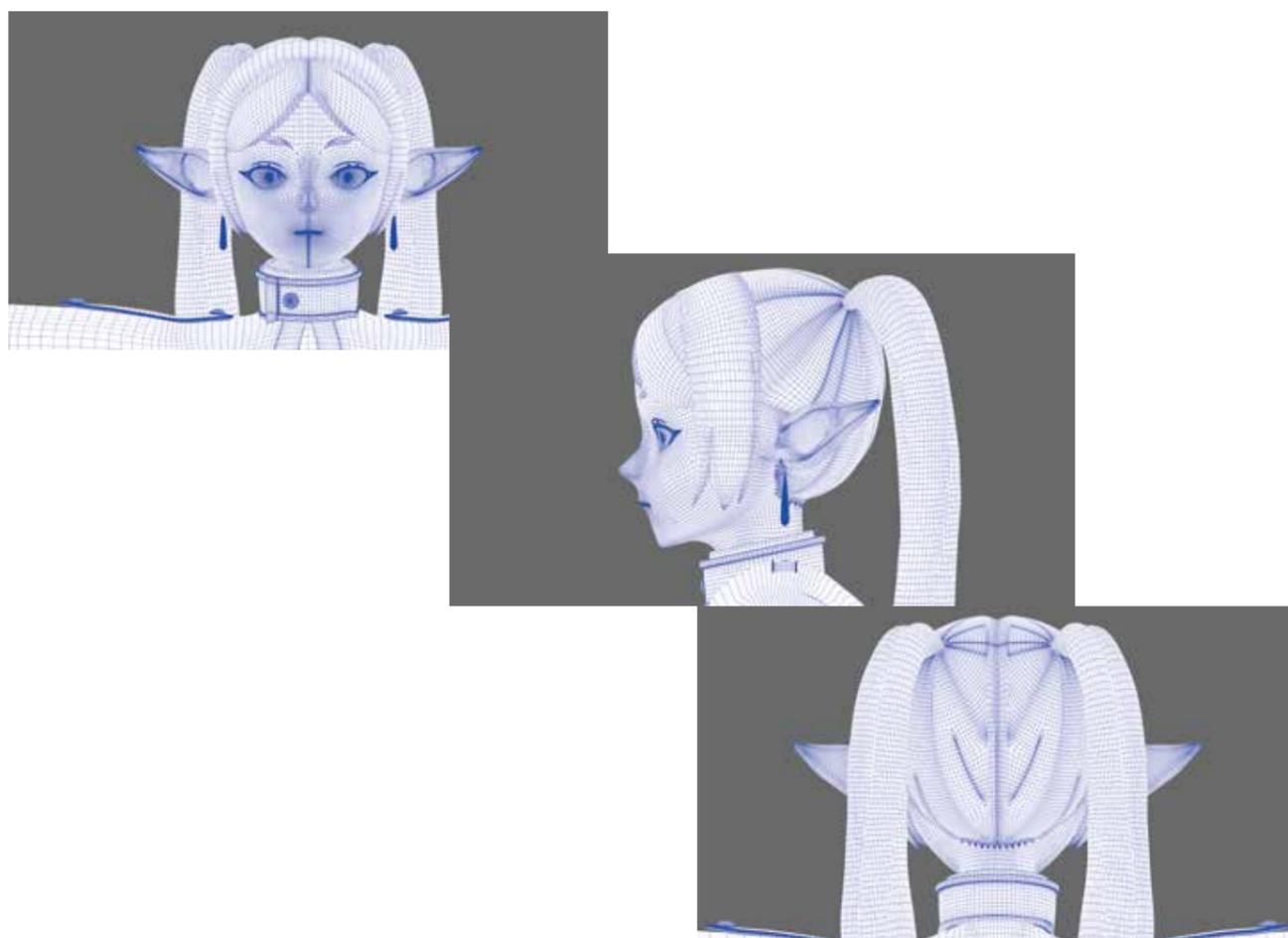
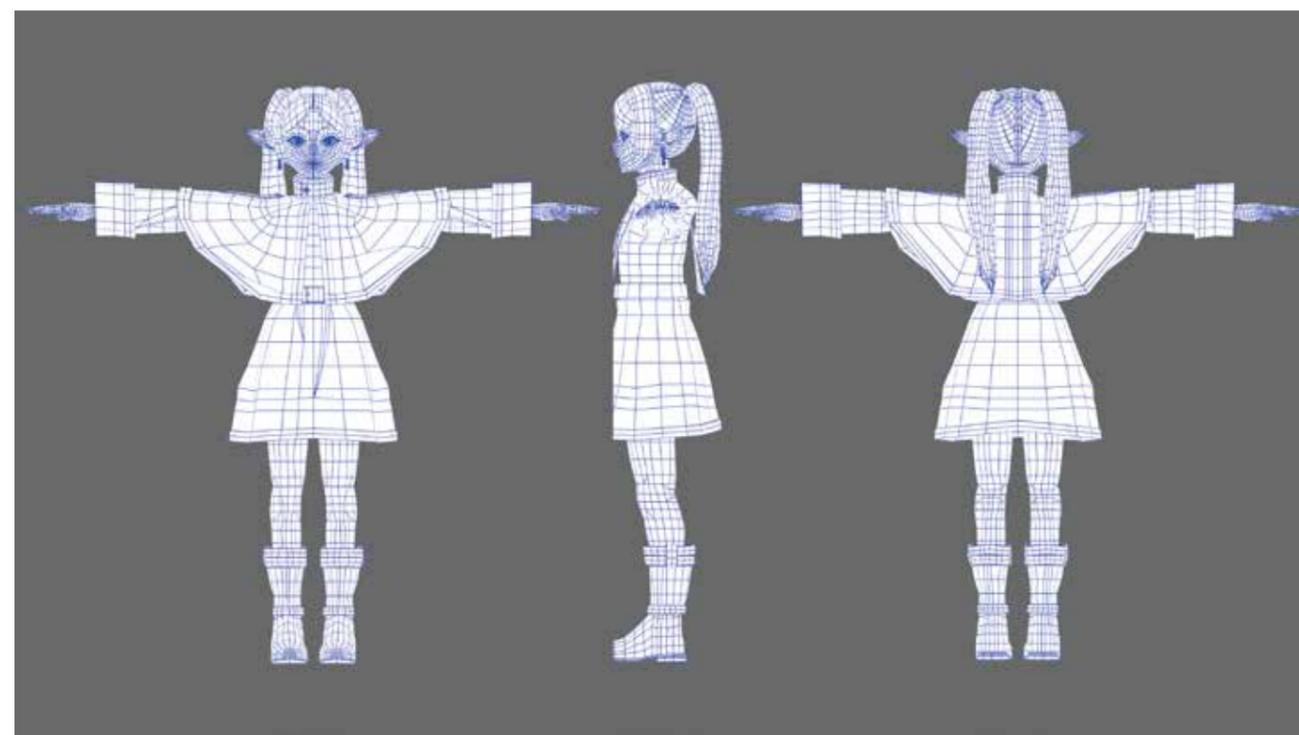
■ 使用ツール



■ワイヤースケルトン（サブディビジョン有）



■ワイヤースケルトン（サブディビジョン無）



■ バストショット



■こだわった点



顔の首周りがシェーダーの設定だけでは、ラインが出なかったので、メッシュを顎に沿った形で配置し、ラインが出ているように表現しました。



髪の毛は、一つのメッシュではなく、3つのメッシュを束ねることで、より髪の毛の複雑な形状を表現する事が出来ました。

■ リコリス・リコイル 千東

■ ポーズ

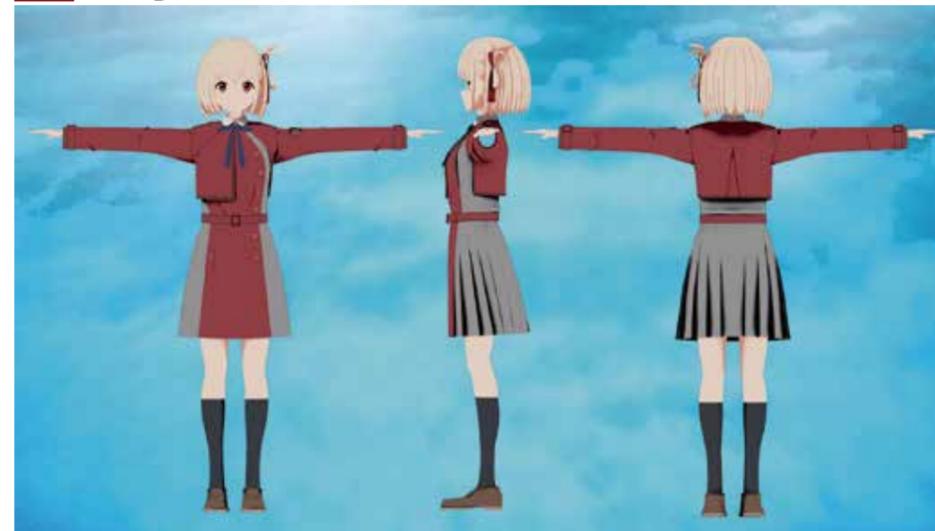


■ リファレンス

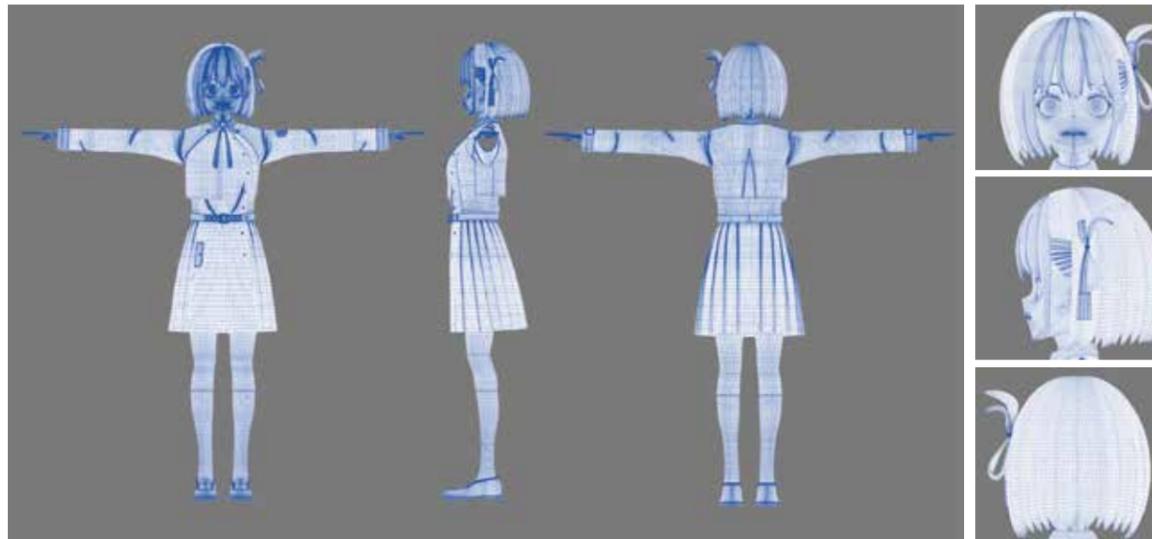


初めてキャラクターモデリングに挑戦した作品になります。
初めてのキャラクターモデリングの挑戦というのもあって、リファレンスに似た顔をモデリングするのにかなり時間が掛かりました。

■ T ポーズ



■ ワイヤースケルトン



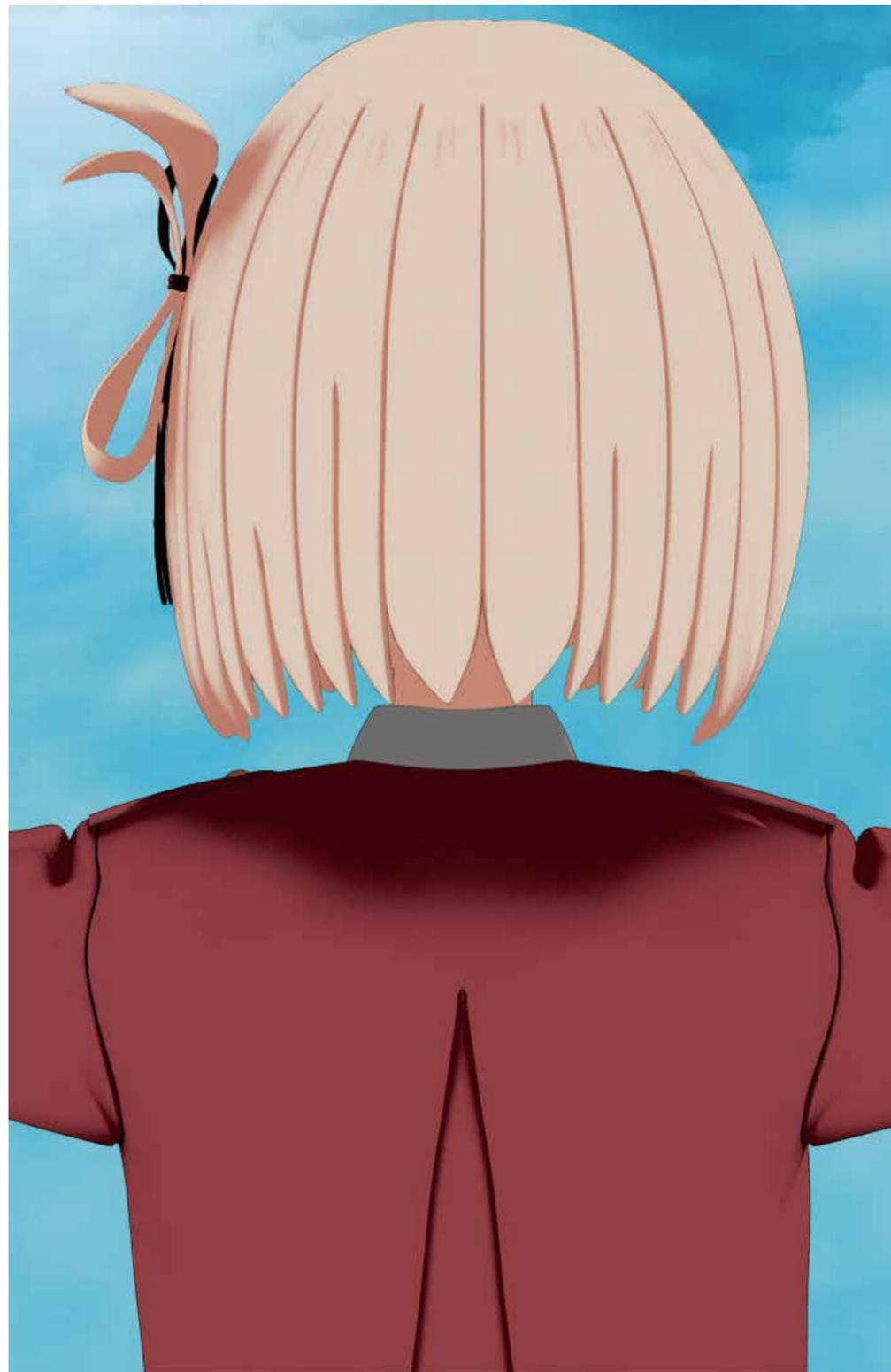
■ 作業時間

約 140 時間

■ 使用ツール



■ バストショット



こだわった点



face を分割したスフィアから作成し、シルエットや毛先をリファレンスに近づけるように心掛けました。

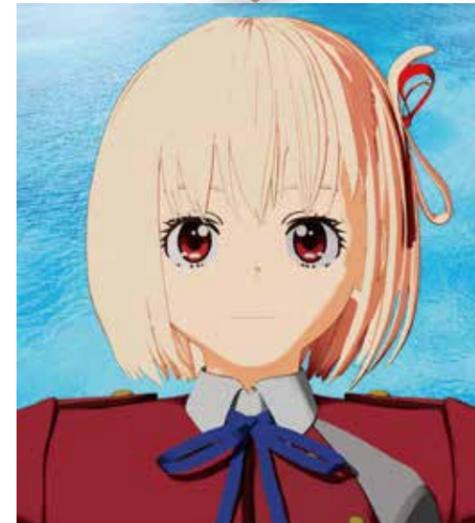
リファレンスにある服のシワを、メッシュにシワの溝をモデリングすることで再現しました。

リファレンスに似た顔をモデリングするのにかなり時間が掛かりました。特にこの千束というキャラクターは、アニメを見て作りたいと思ったので、アニメを見返したりして顔のトポロジーを確認したりしていました。

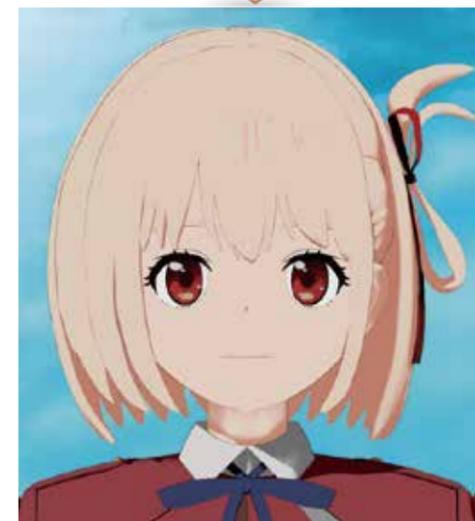
【ブラッシュアップ】



セルルック調にマテリアルを設定するのが難しかった為、授業にて習った aifacingRatio というシェーダーを使用し、作成しました。



マテリアルに aiToon シェーダーを使用し、よりセルルック調に近づけました。また、ライティングを調整することで、セルルック特有のパキッとした影が出るようにしました。



リファレンスの服や体の色を合わせるように修正しました。顔の形を再度見直し、目の位置や顎のライン、全体的な輪郭の調整をしました。また、服にシワを追加したり、人体の骨格に沿った形に体の姿勢を調整しました。

■ リコリス・リコイル 真島

■ ポーズ



■ リファレンス

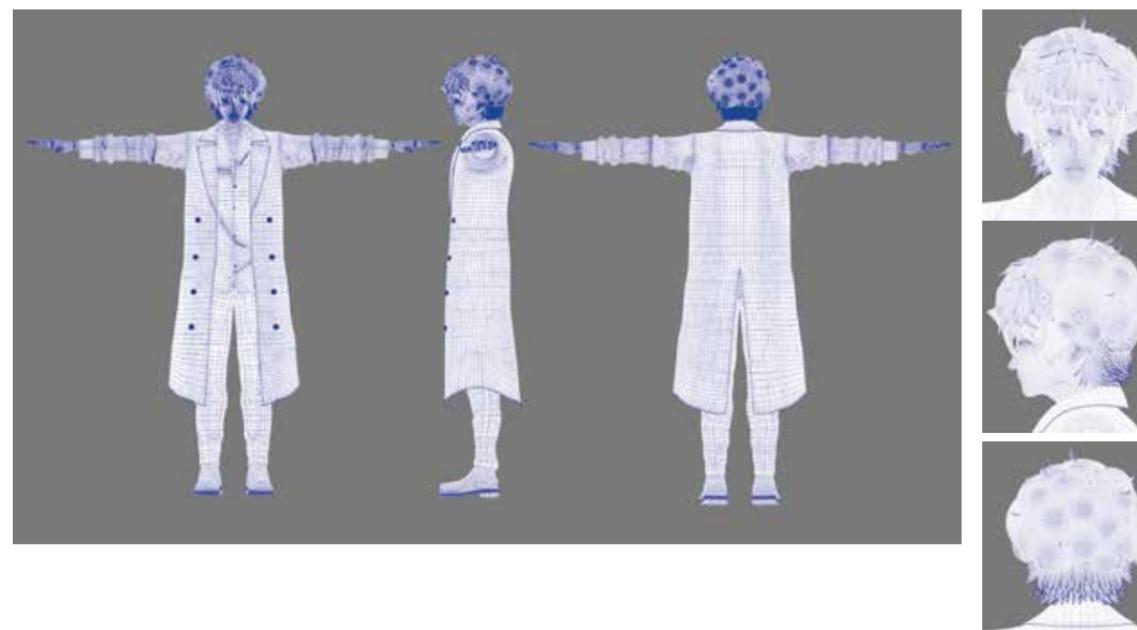


真島というキャラクターの髪の毛が天然パーマの為、モデリングする際、形どりが難しかったですが、何とか形にすることが出来ました。

■ T ポーズ



■ ワイヤーフレーム



■ 作業時間

約 70 時間

■ 使用ツール



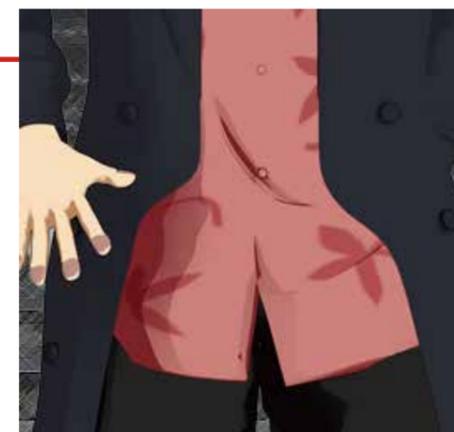
■ バストショット



■ こだわった点



リファレンスの目元にクマのような影が出ているので、
substance painter で目元をブラシで薄く塗る事で、
表現しています。



Yシャツの柄は、substance painter のアルファに
photoshop で書いた模様をインポートしリファレンスの
色に合わせて模様を貼り付けて作成しました。

aiToon というシェーダーを使用し、
トゥーン調な質感に仕上げました。

■ NO MORE 映画泥棒 カメラ男

■ ポーズ

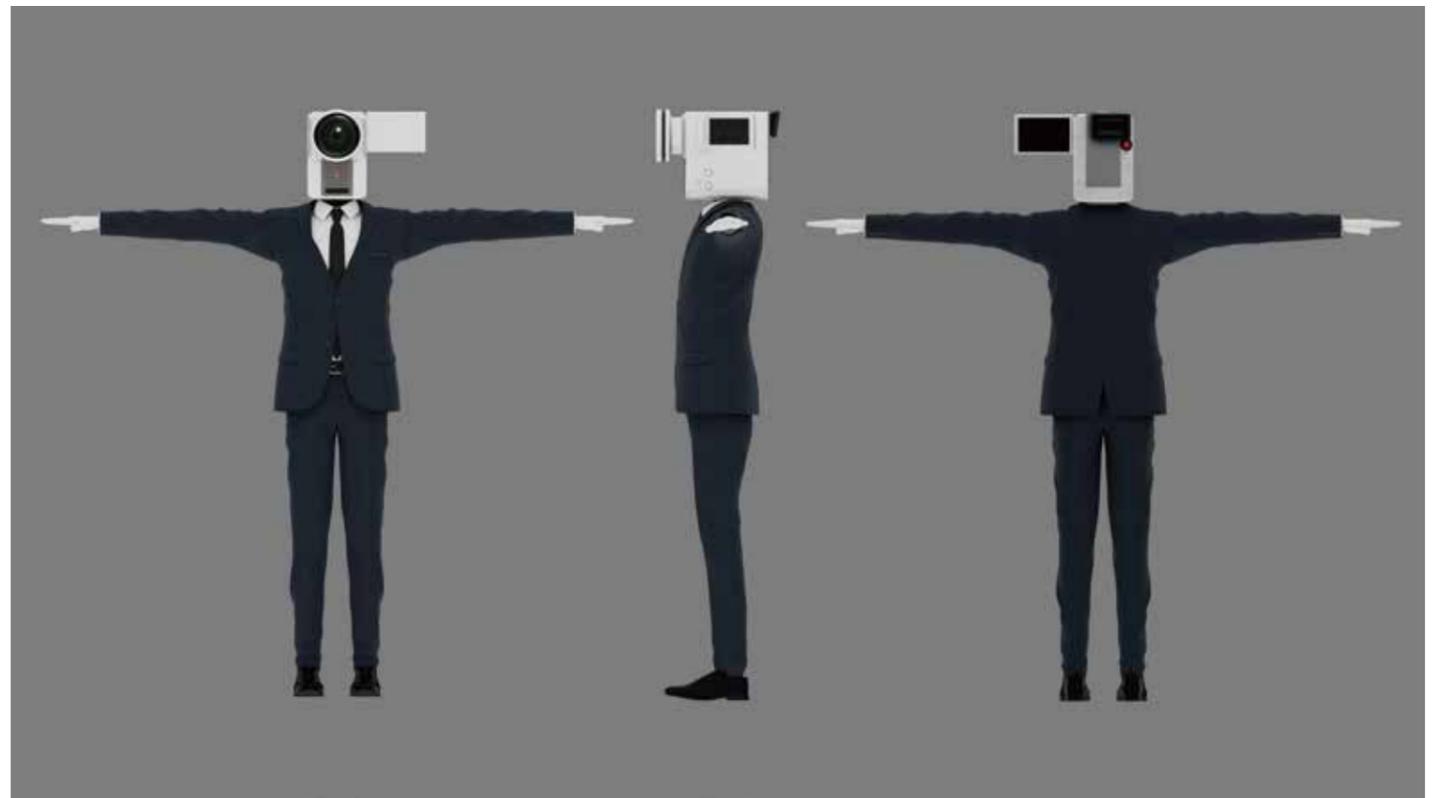


■ リファレンス



カメラ男

■ T ポーズ



映画泥棒のカメラ男を制作しようとした切っ掛けは、私がゴールデンウィークに映画を見に行った際に、幕間の時間に流れたカメラ男をパトランプ男が追いかけるシーンを見て作りたいと思ったからです。服のシワやリアルに見えるシルエットを取るのが難しかったですが、ラフモデリングの段階で体の寸法が合うように調整しましたので、リファレンスの寸法通りに作ることができました。

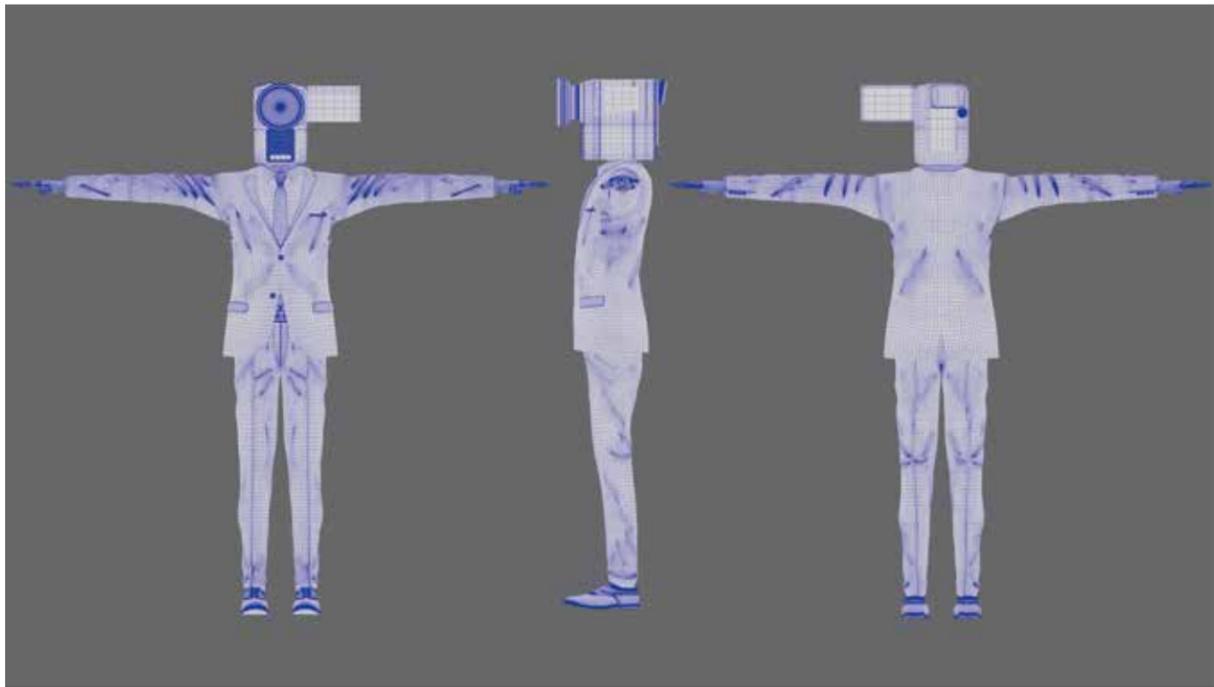
■ 作業時間

約 50 時間

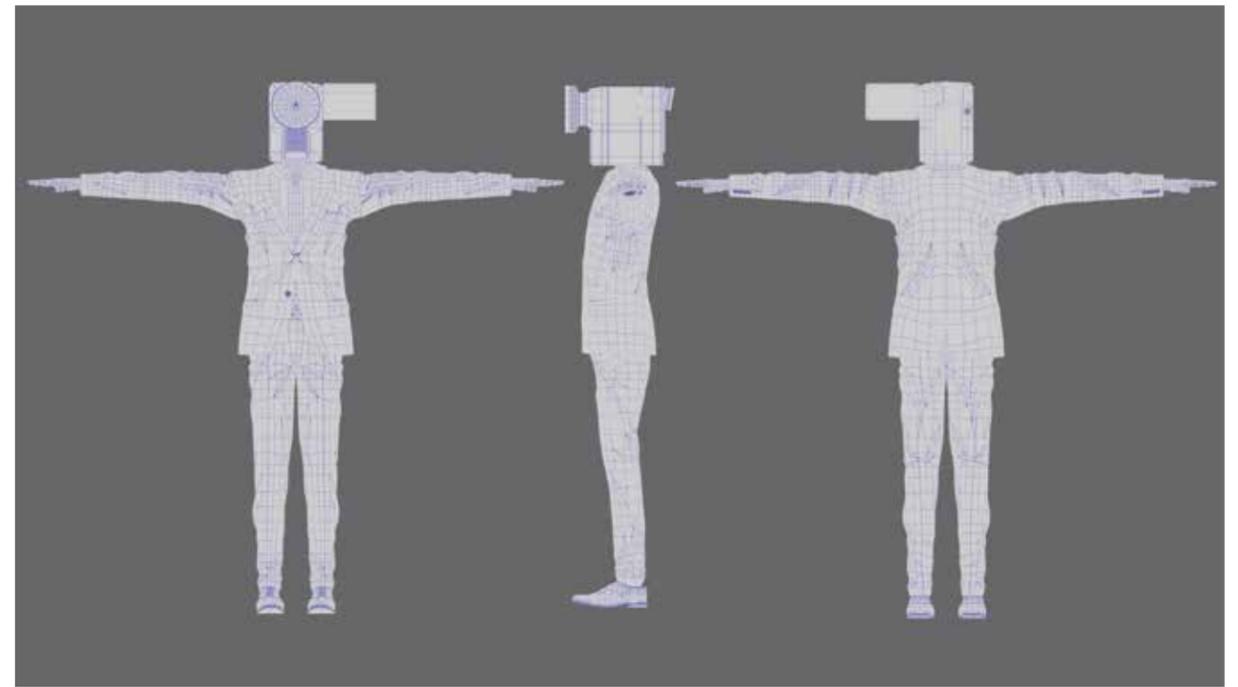
■ 使用ツール



■ワイヤーフレーム（サブディビジョン有）



■ワイヤーフレーム（サブディビジョン無）

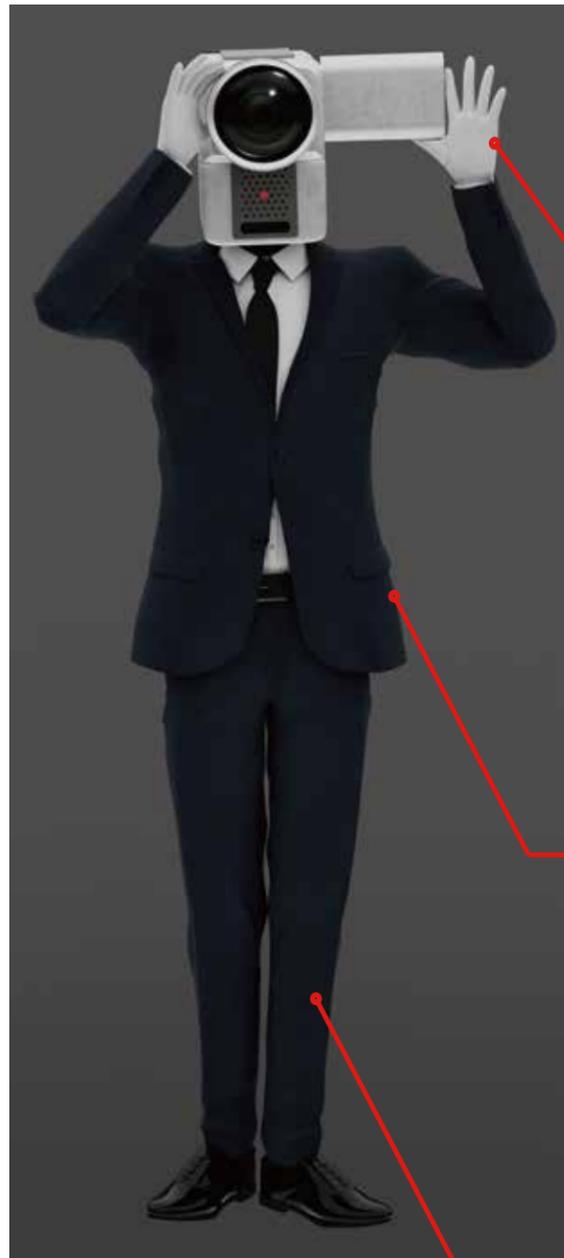
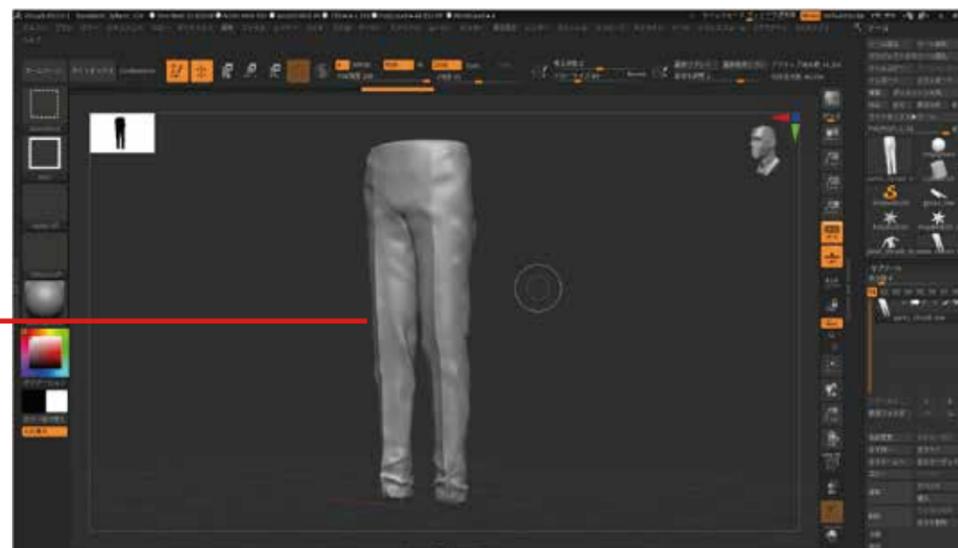
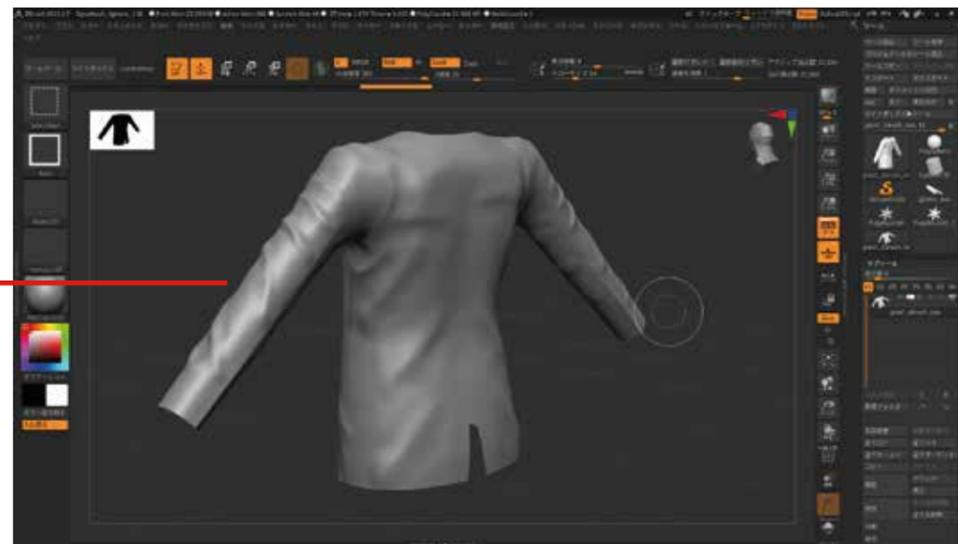


■バストショット

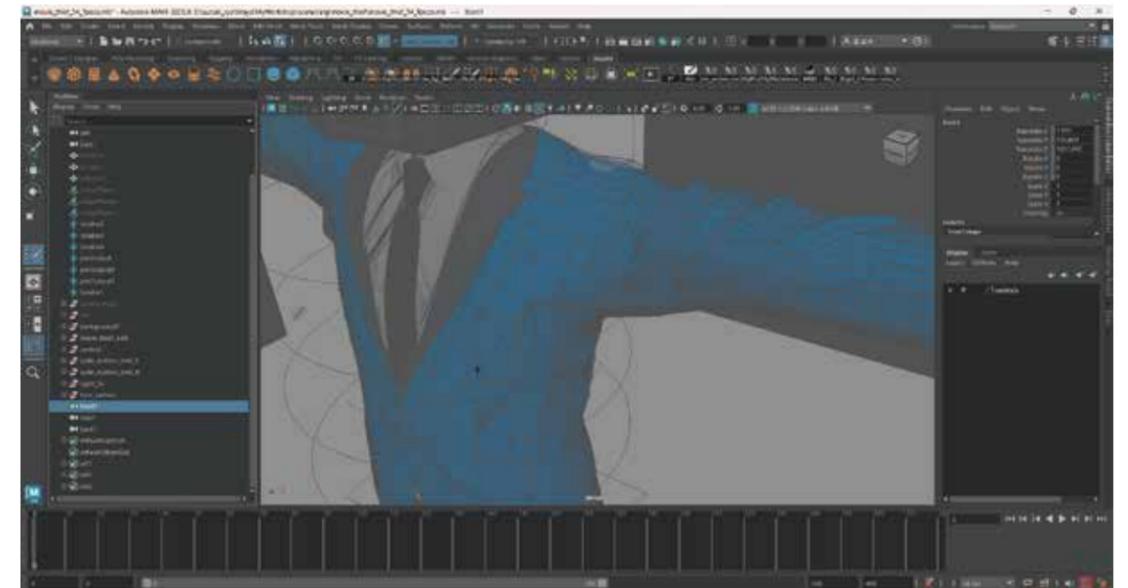


■こだわった点

【Zbrush で作成】



【クアドドロでリポロジー】



Zbrush でスーツと手袋を作成し、その後 Maya にインポートし、ハイポリのメッシュに沿ってクアドドロという機能を使い、リポロジーを行いました。その後、再度服のシワを作り、ポリゴン数を抑えてシワの質感を表現しました。

■ 両腕を振り下ろす メルメタル



こちらは、ポケモンカードイラストコンテストにメルメタルで応募した作品になります。
zbrush でメルメタルのボディ（流体金属のような部分）と周りの岩を作り、それ以外を Maya で作成しました。
カードのイラストということでダイナミックな動きのある描写を描きたいと思ったので、メルメタルが上から両腕を振り下ろし、衝撃で岩が飛んでいるといった絵を作成しました。

■ 作業時間

約 20 時間

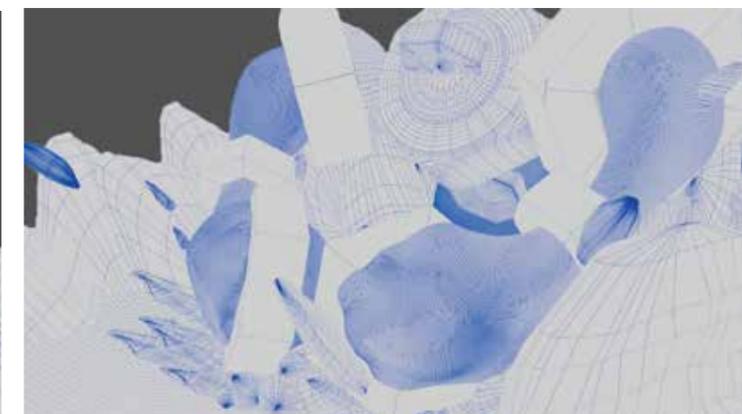
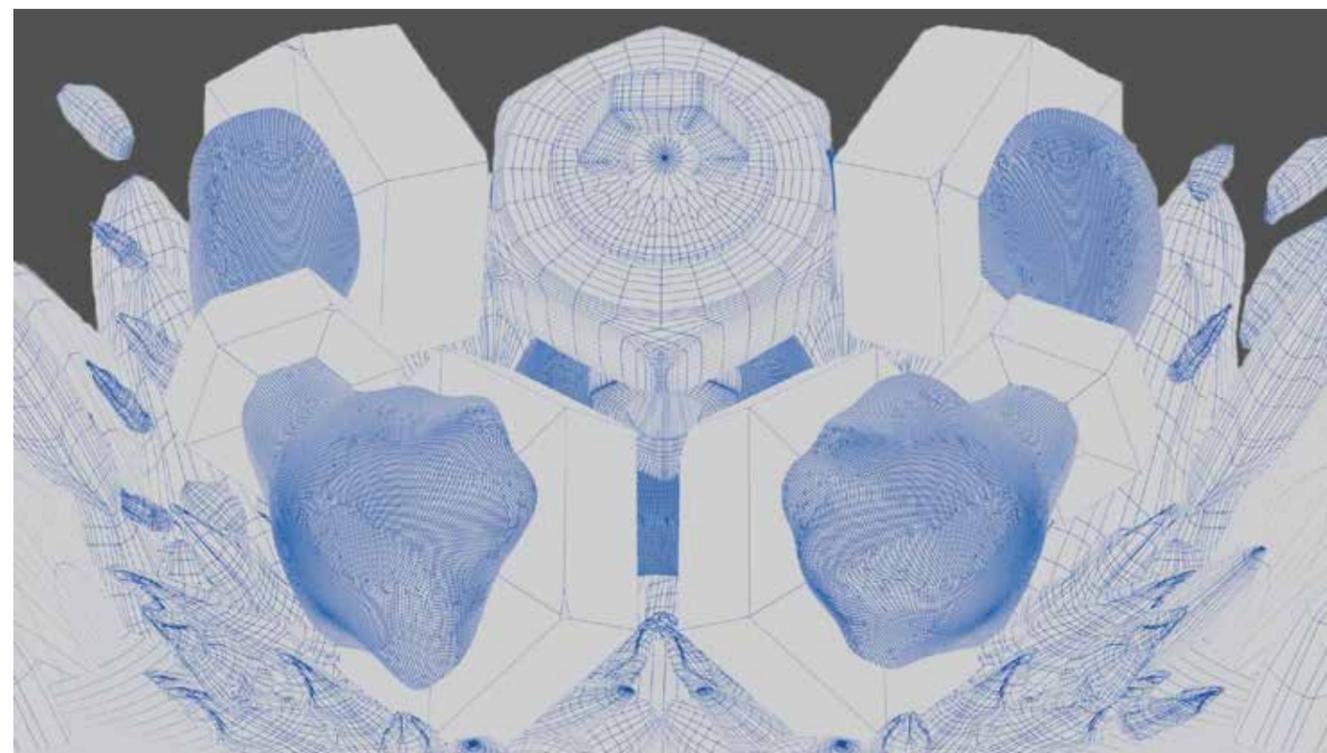
■ 使用ツール



■ プロップ



■ ワイヤーフレーム



■こだわった点 【ワークフロー】

①rendering



メルメタルの背後から逆光となるようなライティングを行い、光の強さをやや強めにして全体的に明るめにしています。

②Photoshop 編集_1



メルメタルが目立つように、メルメタル以外の背景を暗くしました。

③Photoshop 編集_2



ぼかし機能を使用して腕を上から振り下ろしたような速度感を演出しました。

④AfterEffects 編集



腕を振り下ろした際の衝撃波で砂煙が舞う様子を演出しました。

■ モンスターハンター フルフル



モンスターハンターシリーズに登場する、フルフルというモンスターを作りました。こちらを作ろうとした切っ掛けは、モンスターハンターワールドの配信を見て、ドラゴンや怪獣を作りたいと思ったからです。配信でフルフルを見た時にちょっと気持ち悪い見た目だなとは思ったのですがその気持ち悪さが逆にいいなと思ったので、作ってみようと思いました。

■ リファレンス



■ 作業時間

約 50 時間

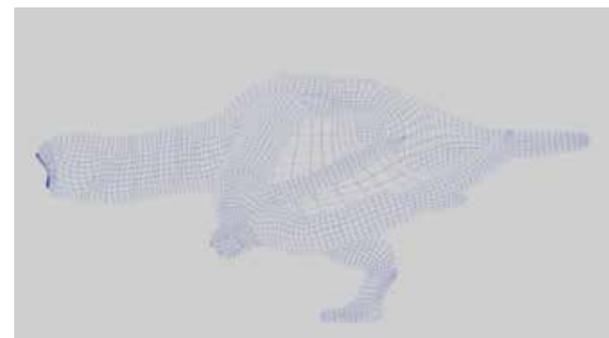
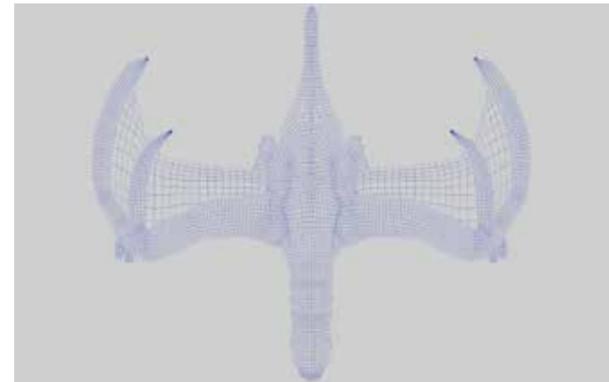
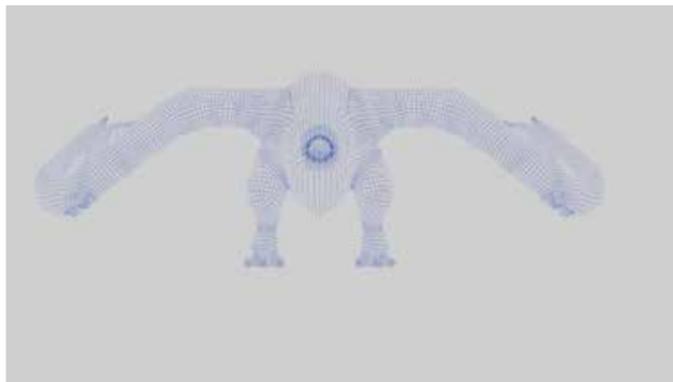
■ 使用ツール



別視点



ワイヤーフレーム



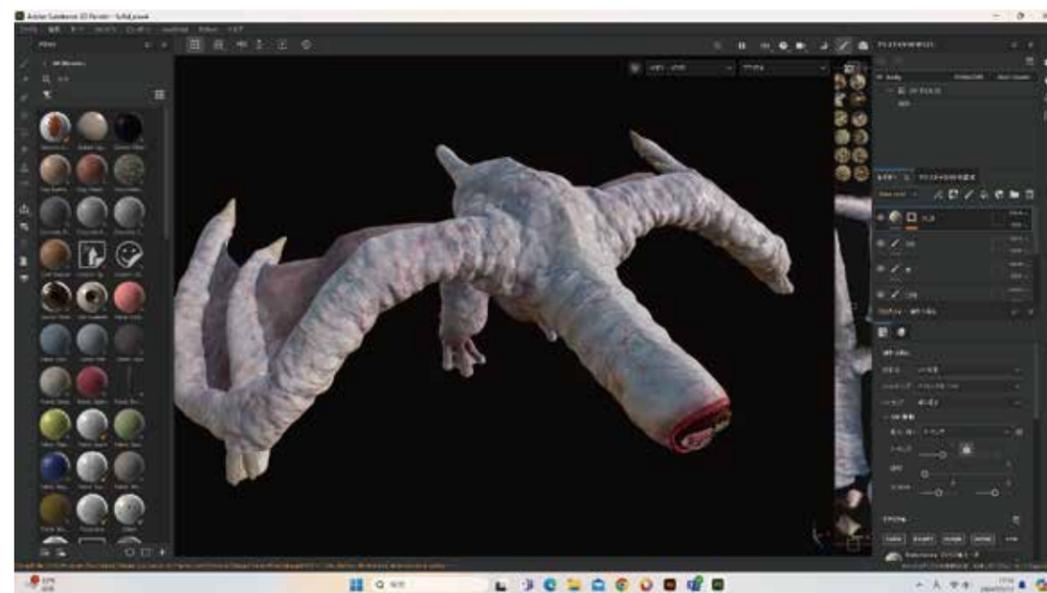
こだわった点

フルフルは、体がブヨブヨした皮なので、それを表現するのにこだわりました。体のモデリングは、Zbrush で作成し、ブラシでブヨブヨした質感を表現しました。翼膜と爪、牙は、Maya でモデリングしています。Substance Painter で表皮が少しテカテカしてる質感や、リファレンスの表皮のような赤い血管が体を覆っているような形に仕上げました。

• Zbrush 画面



• Substance Painter 画面



— タイトル —

■ トヨタ クラウン



道路を軽快なスピードで走る車のCMを見て、車をモデリングしたいと思い、カーモデリングに挑戦しました。トヨタのクラウンを選んだ理由は、作る車を検索している際に画像を見て、カッコいいと思ったからです。

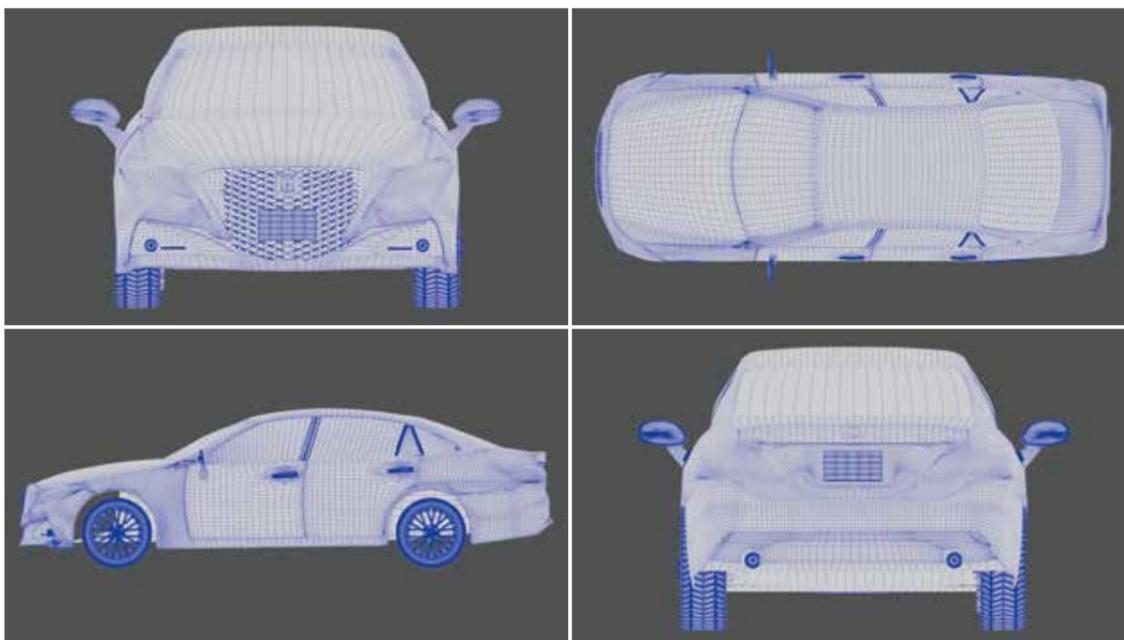
■ 作業時間

約 96 時間

■ 使用ツール



■ワイヤフレーム



■こだわった点



車前方の格子状になった部分を作成するのが難しかったです。ただ格子にするだけではなく、格子の手前に小さなV字状の装飾を1個ずつ地道に配置して行く作業が、単純ではあるのですが数が多く時間が掛かってしまいましたが、何とか形にする事が出来ました。

• rendering①



モデリングが完了した後、一度レンダリングし、全体的に違和感がないか確認しました。



• rendering②



ナンバープレートがぶ厚すぎるので、薄くし、クラウンのロゴをモデリングしました。車の色が、黒の方が引き締まって見える印象でしたので、フレームの色を黒に変えました。



• rendering③



都市の画像を背景として使用し、都市から橋が掛かっているイメージで、道路と橋の欄干をモデリングしてクラウンが橋を走り抜けている様子を最終的なレンダリング結果としました。

■ 薬師寺 西塔 完全再現

■ 完全再現 比較



左
リファレンス

右
制作物

薬師寺の西塔の完全再現に挑戦した作品になります。完全再現ということでリファレンスとの画角の調整に苦戦しましたが、何とか合わせて作成することが出来ました。西塔を作成しようとした経緯としては、和風な建築物を作成したいと思い、検索し西塔を見て色鮮やかで綺麗だと思ったからです。

■ 作業時間

約 100 時間

■ 使用ツール



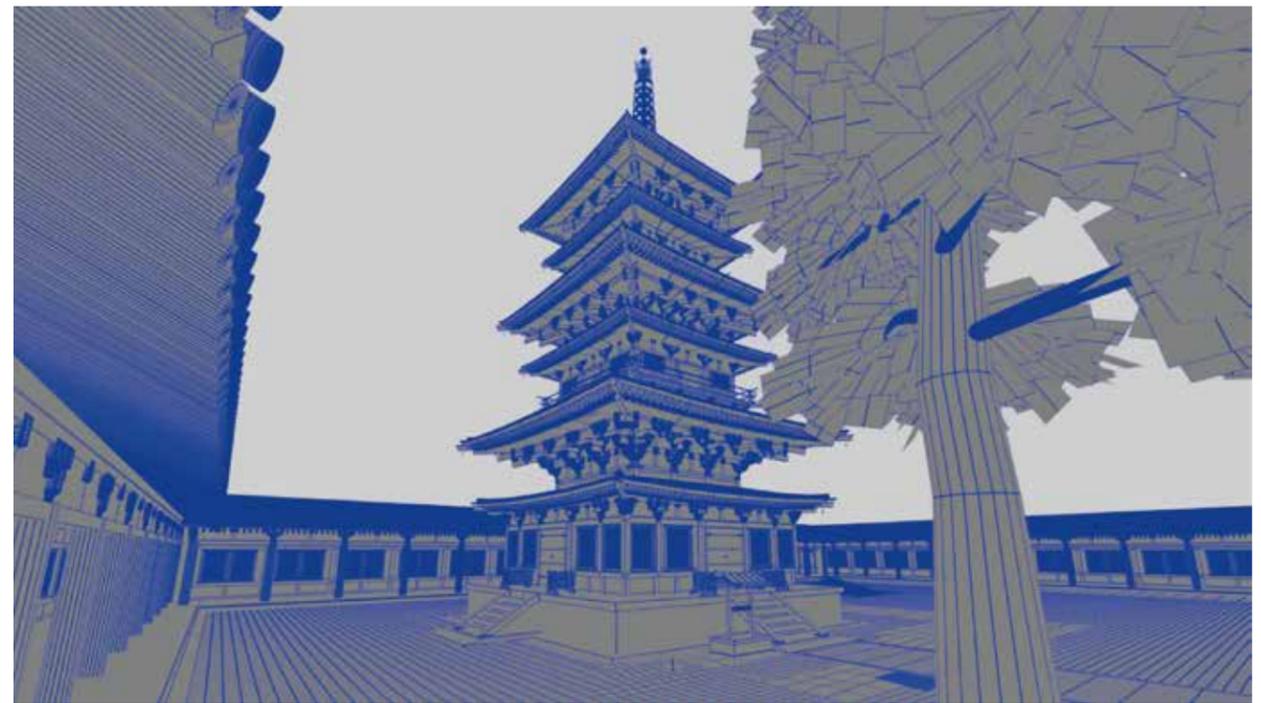
■ 完全再現 全体



■俯瞰図



■ワイヤーフレーム



■こだわった点

西塔の周りの芝生と背景の木は、MayaのMASHという機能を使用し生成しました。MASHを使用した理由は、学校の授業で芝生を作ったりする際に使える機能と紹介されたので、今回の作品で使用してみようと思ったからです。

芝生は大きさの違う、芝を3パターン用意し、それをランダムに配置することで、リファレンスと同じ色合いの芝生を再現しました。

背景の木は、Mayaのcontentbrowserにある木からMASHを生成し、配置しました。一番手前の木は、木の幹と枝をモデリングし、葉っぱ部分に松の木の葉をテクスチャとして設定し、作成しました。



■ 武器屋を経営する鍛冶屋



中世ヨーロッパの武器屋を営んでいる鍛冶屋という設定の背景作品です。

- 鍛冶屋（鍛冶場）

作成しているのは当時の武具で、鍛冶に使う炉、鍛冶台を置き、鍛冶の際に着用するエプロンが掛かっているイメージで作成しました。

- 武器屋

武具が雑多に置かれてるイメージで、一部生活用品も取り扱っているという設定で作成しました。

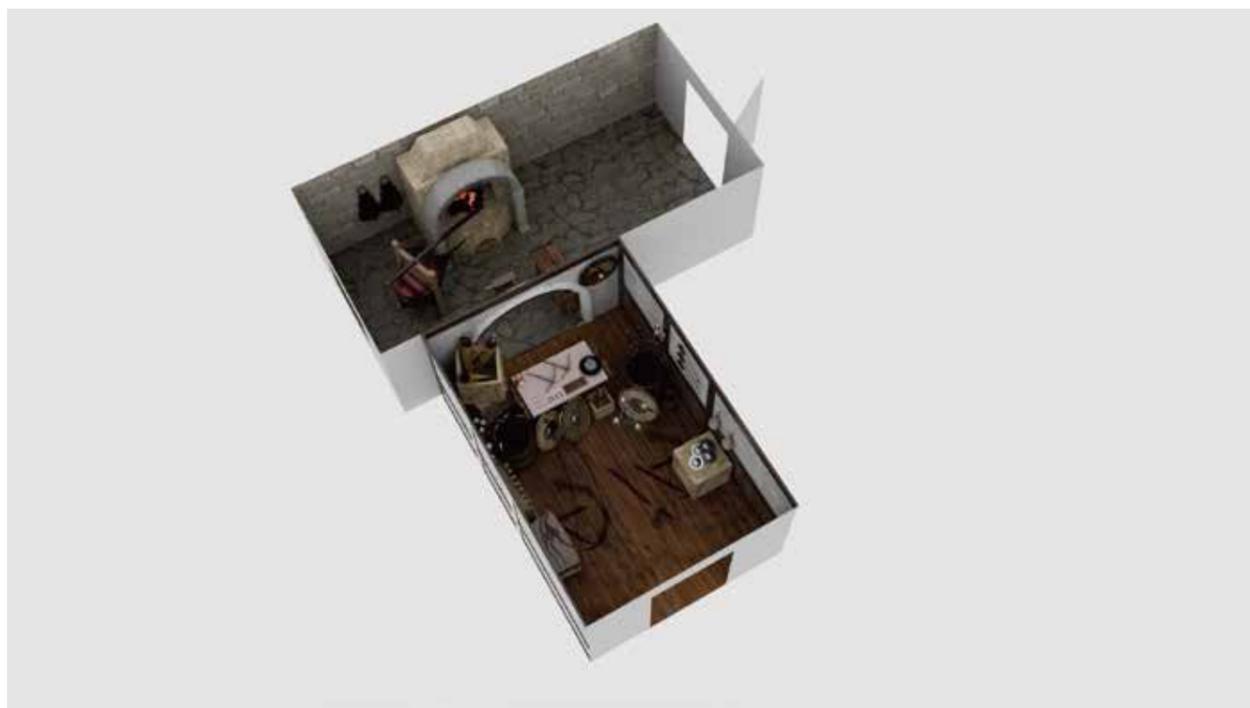
■ 作業時間

約 120 時間

■ 使用ツール



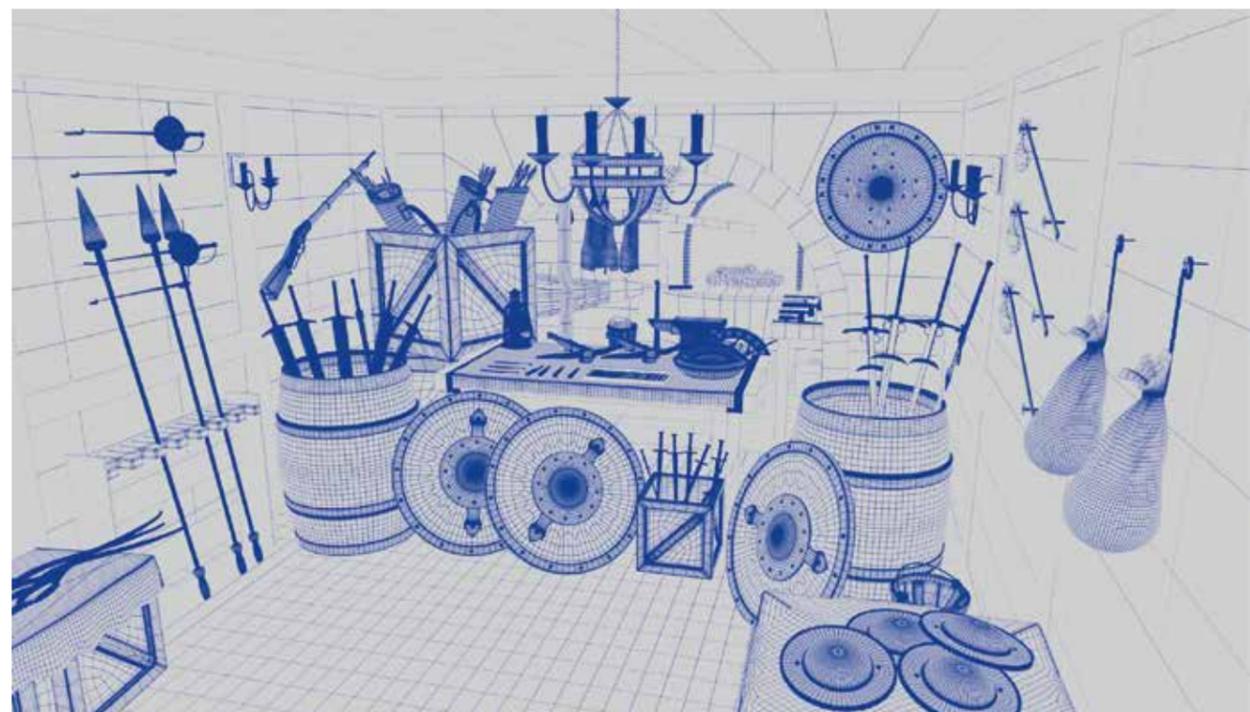
■ 俯瞰図



■ プロップ



■ ワイヤーフレーム



■ こだわった点



作品でこだわった部分は、ライティングです。鍛冶を行っている奥の部屋の炉の炎と部屋の青み掛かったライティングとのコントラストを演出しました。また、中世の時代なので、ろうそくと鍛冶場の炎のみの場合、現代の蛍光灯のように明るくはならないと思ったため、全体的に薄暗い感じにして炎の光で、武器屋側の部屋がオレンジ掛かっているようにしました。他にこだわった点としてはろうそくと鍛冶場の炎以外は、小物も全て有料アセットなど使わず、自分でモデリングした所です。

— タイトル —

■ 8 番出口 おじさんと異変



youtube で 8 番出口の実況動画を見て、作ってみようと思い至りました。
一部、Photoshop で加工したテクスチャを使用していますが、他は全て、UE5 内のアセットで作成しています。
おじさんについては、無料アセットのメタヒューマンを使用して歩いているようにポーズを付けています。

■ 作業時間

約 20 時間

■ 使用ツール



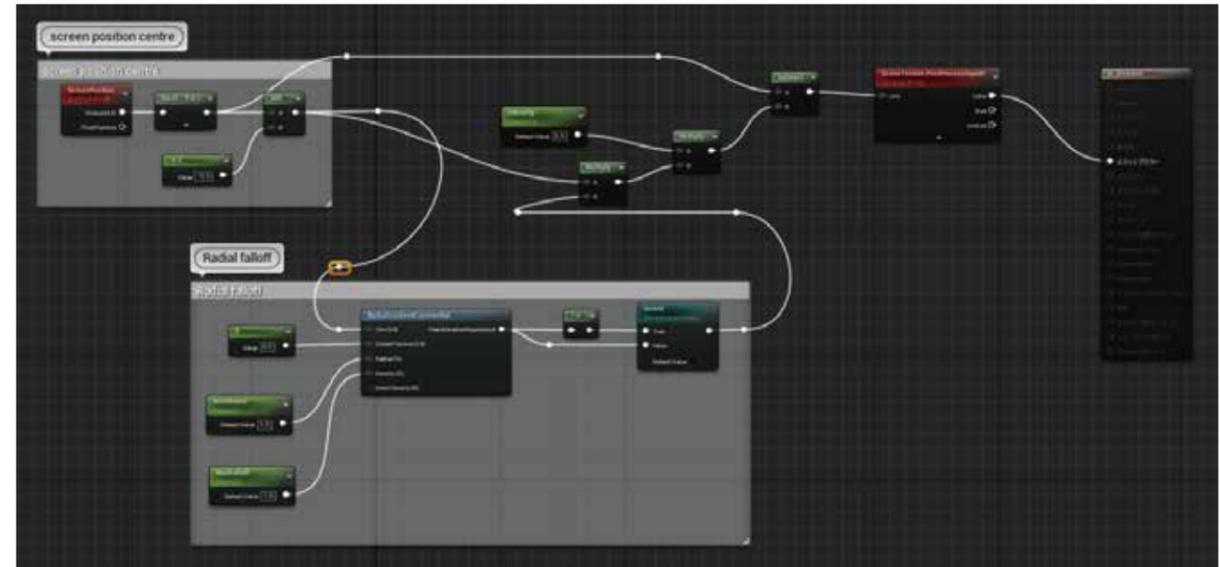
リファレンス



こだわった点

実際のゲームでは、画面が魚眼レンズのように画面の端が歪んでいたのですが、同じように画面が歪むようにノードを組みエフェクトを加え、ゲームの再現を行いました。ゲームで出てくる異変も一部再現しています。

・ノード画面



・レンズエフェクト無し



・レンズエフェクト有り



■ その他 動画作品

■ ピクトグラム製造工場



機械系のモデリングに挑戦したいと思い、この作品を作りました。また、初のモデリング→リギング→アニメーションまでの作成にも挑戦した作品になります。この作品を思いついた切っ掛けは、最初に述べた機械系のモデリングで工場を作りたいと思ったのと、「ジョジョの奇妙な冒険」に出てくるスタンド能力（ボヘミアン・ラプソディ）から、街からマークや写真が現実に出てくる所からピクトグラムを3Dで作るといふのを連想しました。

■ 作業時間

約 250 時間

■ QR コード



■ 使用ツール



■ URL リンク

https://youtu.be/k_QLRaFnh6Q

■ 薬師寺 西塔 完全再現 動画 ver



前ページに記載している「薬師寺 西塔 完全再現」の動画 ver になります。動画の構成として、最初は西塔を写真で取っているイメージのエフェクトを加えています。次に西塔の回転図、最後にリファレンスとの比較を行っています。

■ 作業時間

約 100 時間

■ QR コード



■ 使用ツール



■ URL リンク

<https://youtu.be/i4MMdogXOVc>

— タイトル —

■ デッサン

