

「Foster」

チームで制作した、架空ゲームのPV。



担当

ストーリー主軸・人物の外見と世界観のデザイン・イラスト制作
UI用の素材制作・Live2Dでのモデリングとアニメーション制作
2D素材と3D素材の色調整

- 制作の目的：本ゲームの魅力であるストーリー性と世界観を伝え購買意欲を高める。
- 心掛けた点：こまめに、進捗状況と疑問の共有を行うこと。
- モチーフ：ヨーロッパの絵本

映像の尺

2分12秒

制作期間

約3か月

2024年10月13日～2025年1月16日

ストーリー (PV 使用部分)

主人公まおは、飼い犬のコロと散歩をしている途中、事故に遭ってしまう。目が覚めるとそこは「リンクル」という見知らぬ世界だった。一緒に飛ばされてきたコロは、ぬいぐるみのような姿になってしまっている。困っていると、魔法使いのおじいさんが声をかけてきた。彼に助けられた主人公たちは、ここが「人の心が可視化されている世界」だということを知られる。そして、国を収める女王様が「新しい心を求めている」ということも教えてもらう。2人はもとの世界に戻るヒントを掴むため、女王様に献上する心を育てながら、城へ向かうことに。

デザイン・ストーリー設定

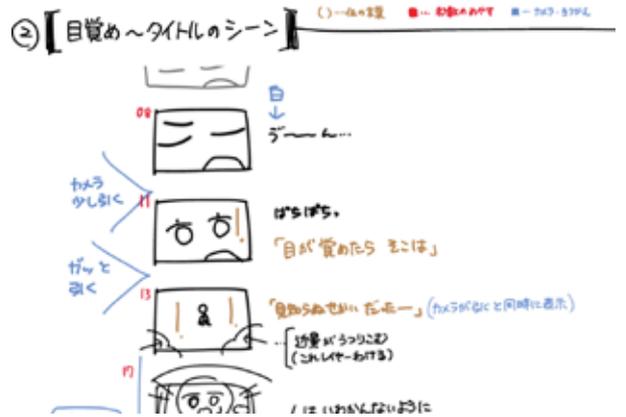
私は「人と人とのつながり・心」をテーマにしたハッピーエンドの物語を制作。それがストーリーの主軸として採用された。具体的なキャラクターのデザインと背景のラフも提出。その資料を基に、話し合いながら物語の詳細を作成。そこから PV に使う部分を検討した。



建物は、建築学を学んだ際の資料を見ながら考え、写真も参照しつつデザイン。主人公の服装は、メンバーから共有された制服の画像を見つつ話し合って決定。コロは、メンバーから原案を受けとり、それをぬいぐるみらしくアレンジした。

絵コンテ

メンバーの字コンテを引継ぎ、絵コンテの案を作成。会話シーンや探索シーンを入れるなど、見る側がワクワクできるような流れと分かりやすい画面作りを意識している。特に文字の配置と分量は、伝えたい情報がシンプルにまとまるように気を付けながら調整した。

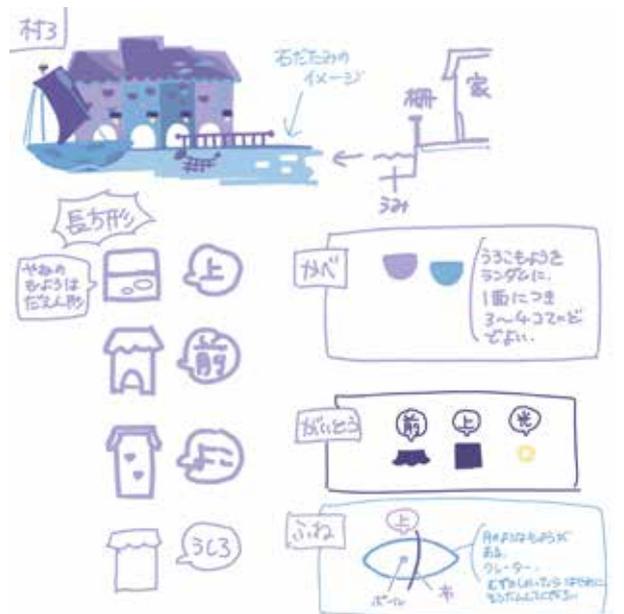


素材制作の準備

メンバーに描き方のサンプルを見てもらい、どのようなタッチのイラストにするか検討した。絵本のような雰囲気に仕上げるため、手描きの雰囲気が残るもの。加えて形がハッキリと認識できるように描き方に決定した。また、3D 担当者に向けて、背景デザインの資料も作成・共有した。



サンプル



渡した資料の一部

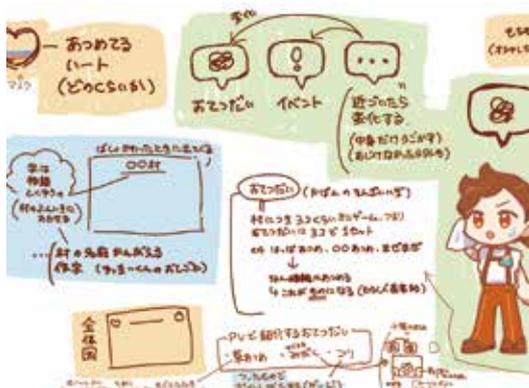
イラスト制作

場面ごとにファイルを分けて、描き漏らしが無いように作業した。映像全体の雰囲気を保つために、線の描き方、色を統一することを意識しながら制作。描きあがった絵からチーム内で共有していき、都度イメージと合致しているか確認をしてもらった。

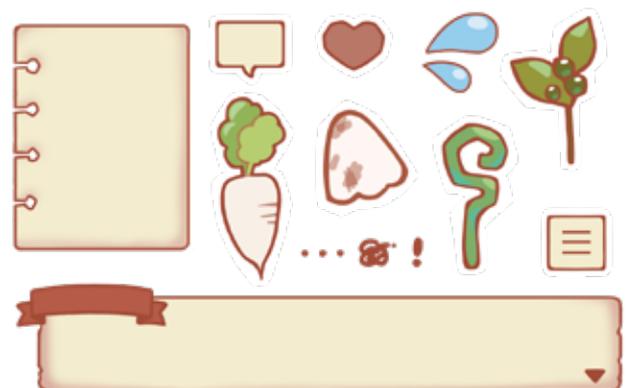


UI用イラスト制作

UI担当者と話し合いながら、ラフを作成。もらった意見を考慮しながら、色と形を決定した。指示の通り、紙のような風合いと、柔らかな雰囲気を意識してデザインした。住人の手伝いをしている場面で使う、草、歯車、魚なども制作した。



話し合い時の設定ラフ



完成したもの

パーツ分け

アニメーションを付けるために、描いたイラストをさらに細かく分解し、塗り足しの作業を行った。たくさん動かす箇所は関節ごと・髪の毛ごとに切り取っている。特に会話シーンの主人公は、まつ毛や口のパーツ等、小さなパーツにまで分けた。



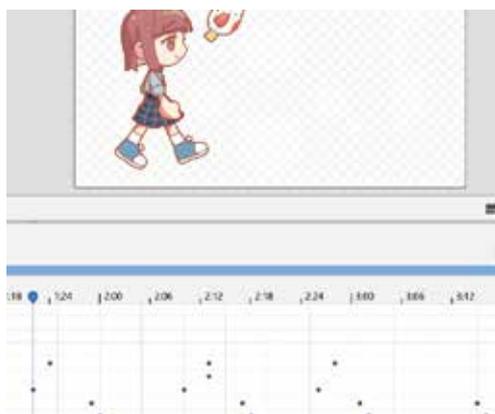
モデリング

動かすパーツに命名規則を作り、ファイルに入れて管理した。ファイルとパラメーターの色を変えることで、作業環境を整えている。髪の毛の揺れなどは、物理演算の画面で確認しながら作った。思い切り動かすために、可動域が広がるようモデリングした。



アニメーション

ゲーム画面を想定した場面では、シンプルな動きを意識。立ち止まったときに完全な静止にならないように、呼吸と髪の毛の動きを付けた。世界観を伝える演出用のシーンでは、文字を読むときの妨げにならないように、仕草の大きさとスピードを調節している。人物の感情がより伝わる動きを模索した。メインビジュアルでは、仕掛け絵本のように飛び出す動きを付けている。



2D・3D素材の調整

見る側が内容に集中できるように、3D素材の色を2D素材の色に合わせて調節した。3Dと2Dの間に生まれた違和感を軽減するために、あらかじめ村別に設定した光の色温度を意識した。また、枠、UIや文字の配置、モーシヨンの滑らかさも確認し、AE担当者に修正をお願いした。



「いきぬきしよう！」

「パワーアップ」がお題の オリジナルショートストーリー。



学校のイベントで展示をした作品。

映像の尺 1分55秒

制作期間

約1か月

2024年8月5日～9月15日

- テーマ : パワーアップのための「息抜きとインプット」
- 心掛けた点 : 言葉が無くても分かりやすいストーリー
初見でも見分けやすいキャラクターデザイン

ストーリー

最近、絵を描くようになった主人公。学校で展示作品の募集がかかり、自分も参加しようと意気込む。しかし、思うように案が浮かばず、煮詰まって途方に暮れてしまう。そこへ颯爽と現れた友人。困惑する主人公に構わず、元気いっぱい外へ連れ出し、様々な遊びを提案する。上手くいったり上手くいかなかったりしたものの、それらの経験が主人公にとってアイディアの源となり、楽しい創作活動へつながっていく。創作活動をする仲間に向けた、気軽なインプットの大切さを見つめなおす物語。

デザイン案

パワーアップというお題から 成長過程で起こるスランプを連想し、展開していった。主人公にきっかけを与える役として、異なる性格の友人を設定。遊ぶという行動を通して、インプットを経験してもらうことにした。イラストは見る側が親しみを持てるようにデフォルメし、明るく優しい色と、モコモコとしたタッチのペンを使用することに決めた。



人物設定

ストーリー作成・絵コンテ

見る側の視覚に入れる情報をシンプルにするため、セリフは入れず音楽に合わせて動かすことにした。明確な言葉が無くても伝わるように、同じ構図を入れて統一感を出したり、人物の感情が伝わるよう大げさな表情にしたりと工夫を凝らした。2人が経験する内容には、初心を思い出すという意味を込めて、虫取りといった幼い頃に経験したようなものを選んだ。

1. スランプ



3. 虫取り



イラスト制作・パーツ分け

描くイラストの数が多かったため、普段よりも効率的に進めなければならないと判断した。作業量と進捗の管理が楽になるように、絵コンテの大きな見出しを目安に、全体を6つに区切ってから作業を始めた。また、レイヤー構造を背景と人物の2枚にまとめ、後に細かいパーツ分けを行いやすいようにしておいた。



イラスト素材



パーツ分け

モーション

登場人物たちの動きは、リアルになりすぎないようにコミカルな雰囲気になるように調整した。動きでも性格の違いを表現するために、走るシーンでは主人公の動きを控えめに、友人には大きな動きを付けた。全体を通して、腕などの細かな動きはパペットピンツールを使用している。「ひらめき」の場面では、抽象的なシェイプもたくさん動かすことで、湧き上がるアイデアを表現した。



トランジション

物語を途切れさせないように、自然な場面転換を心掛けた。ブラーをかけたり、色を調節したりして、人物より目立つことがないように工夫をしている。



ブラッシュアップ

予定通りに全体を完成させた後、さらに良い作品を目指すために手を加えた。イラストの描き込み量を増やして差し替え、より統一感を持たせることを目的に、枠の種類を検討し直した。



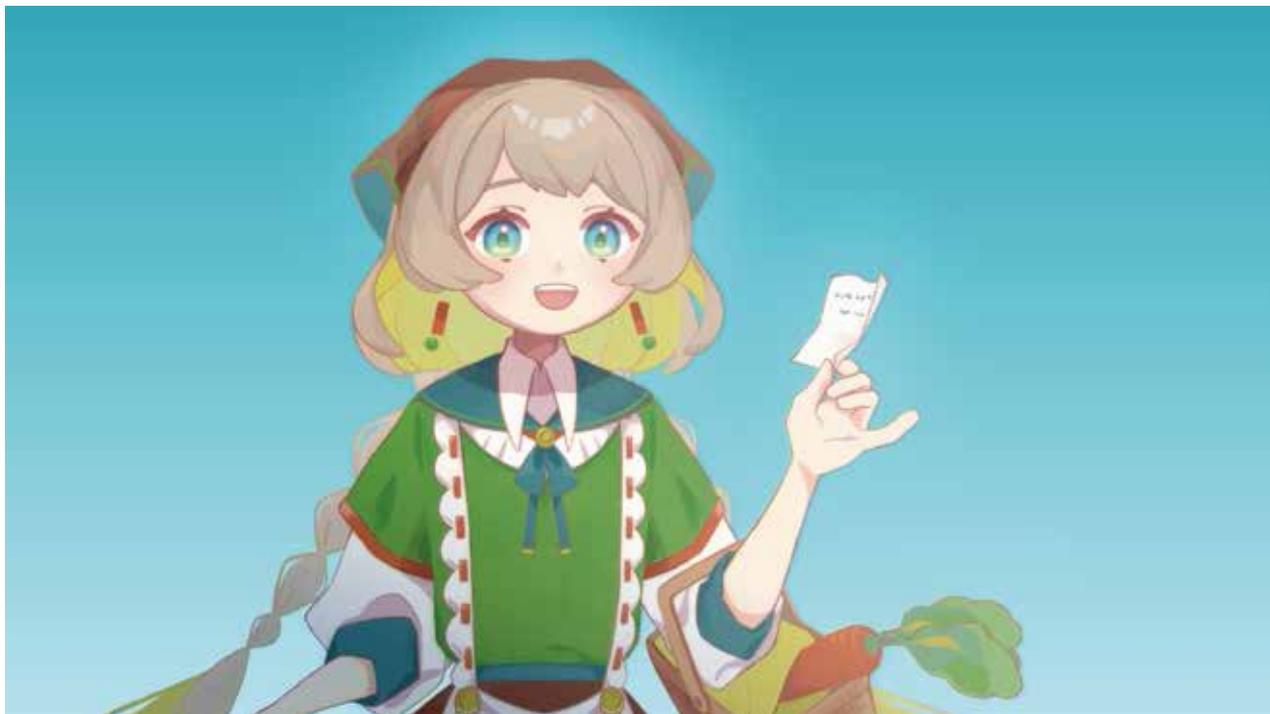
展示

世界観を伝えるために、パソコンの前に布を敷いて、小さなスケッチブックを置いた。その結果、友人を含めた様々な方から感想を書いていただけた。



「村のお嬢さん」

キャラクターの性格を伝える映像。制作中。



映像の尺 ◆秒

制作期間

約◆時間

2024年10月25日～

- 目標：オリジナルキャラクターを作成し、設定した性格を映像で伝える。
- テーマ：RPGの最初の村で出会う、親切でおしゃべりなお嬢さん
- 心掛けた点：自然な表情変化と滑らかな仕草。
誰が見ても理解しやすいような命名規則。

イラスト作成

村人の雰囲気を考えるために、カントリーのスタイルを調べた。使用する色は全体的に彩度を高くし、明るくて素直な印象を与えられるように工夫した。塗りは、一部分、絵具で描いたような質感にしている。おつかいの途中でたまたま出会ったようなシチュエーションにしたかったため、買い物カゴやメモ紙を持たせた。



差分パーツの作成

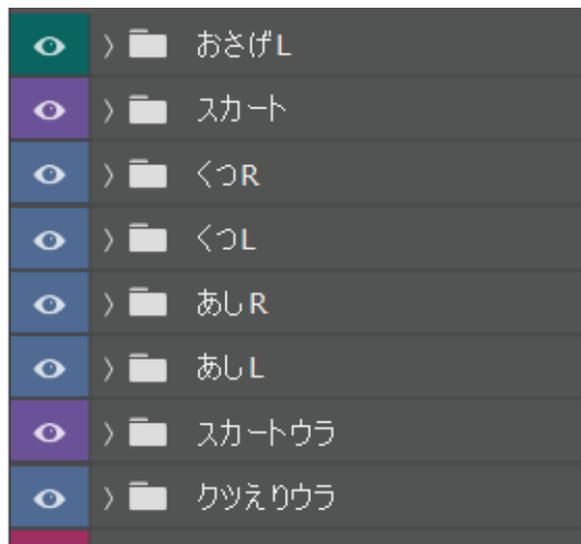
今後、瞬き・おしゃべり・笑顔の表情を作れるように、差分の下描きを作成しておいた。



笑顔の差分

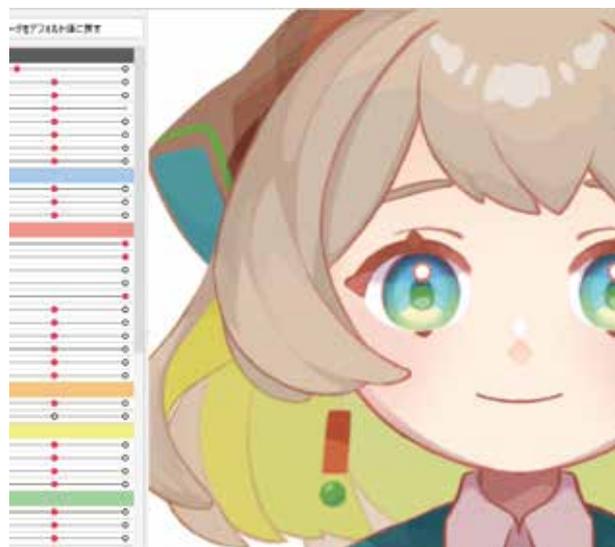
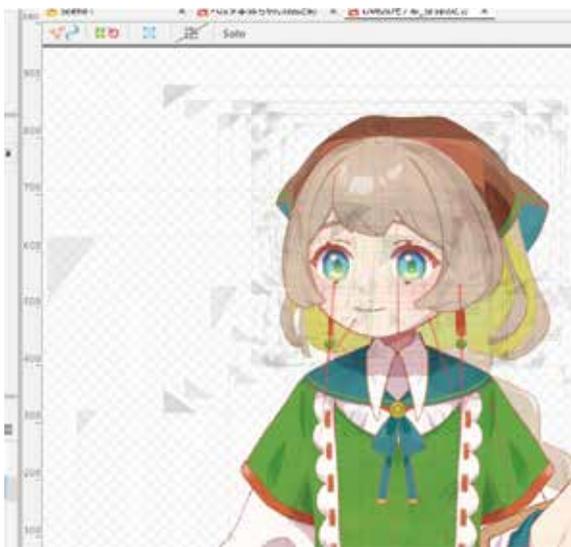
パーツ分け

制作した原画を、パーツ分けを行った。身体を動かした際に余韻を作りたかったため、指も分けておいた。分けたものから塗り足し、部位ごとにファイルに分類。規則通りに名前を付けた後、見分けやすいようにファイルの色も変更した。



モデリング

瞬きや笑顔などの顔周りの変化を作り、顔・身体のxyz軸を作成した。髪と布は、やわらかく揺れるように物理演算の画面を確認しながら調整した。また、手に持ったメモ用紙やニンジン葉に対しても、揺れるように設定を行っている。瞳は、瞬きに連動してプルンと動くように工夫した。



トラッキング

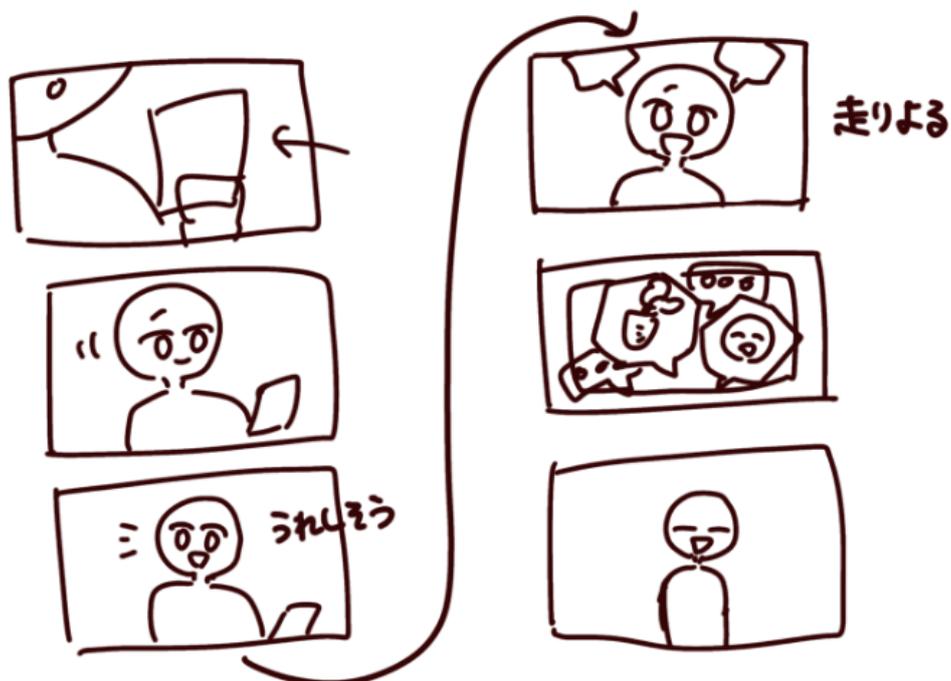
VTuVeStudio に読み込んで、パソコンのカメラを使用しながら動きを確認した。しゃべったときにだけ口が動くように数値を調整し、静止中の不自然な動きを抑えた。



VTuVe Studio

絵コンテ

どのような人物なのか興味を持ってもらうために、キャラクターとおしゃべりをしているような構図に決定。おつかいをこなしている途中で出会ったようなシチュエーションで進めている。



「冒険」

「かっこいい」がテーマのオリジナルショートストーリー。



C4D の授業にて発表した作品

映像の尺

36 秒

制作期間

約 3 週間

2024 年 12 月 4 日～ 12 月 20 日

- テーマ : かっこいい
- 制作目標 : C4D を使って、作品を 1 つ完成させる。
- 心掛けた点 : コミカルな表現で心情を伝える。2D と 3D 素材の調和。

アイデア出し・設定

「カッコいい」というテーマから、冒険を連想。「自分が行ったことのない場所に足を踏み入れ、やったことのないことをする。そういった挑戦の姿勢を持った人物はカッコいい」という結論を出した。この考えを共有することを目的に、映像を制作することにした。また、小さい頃に読んだ本で、夢に出てくる海は深層心理を表しているという設定が出てきたことを思い出したため、舞台は海に設定した。



ストーリー作成・絵コンテ

海に潜った主人公が、様々な出来事に遭遇しながらも、めげずに前へ前へと進んでいく、という流れを制作。緊迫した様子と、進む先への希望を表現するようなストーリーを心掛けた。

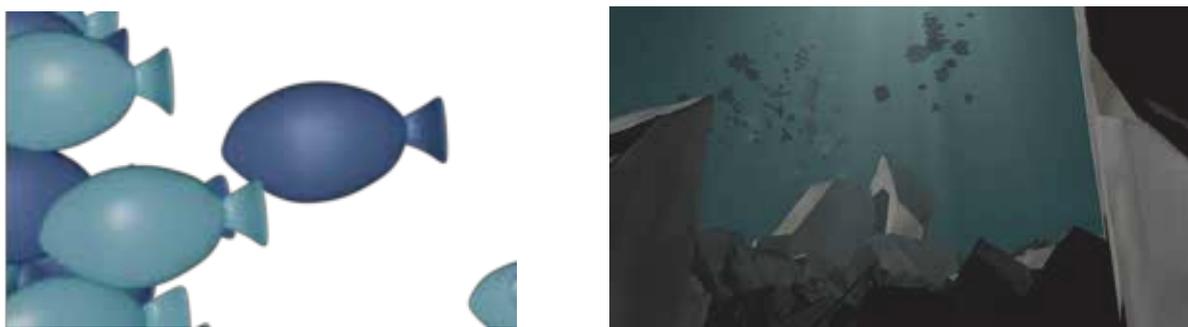


3D背景の制作

まず最初に、岩場を作るための方法として地形を選んだのだが、レンダリングの時間が長くなってしまったことが判明。C4Dに明るい友人に相談し、ボロノイ分割を使った方法に切り替えた。

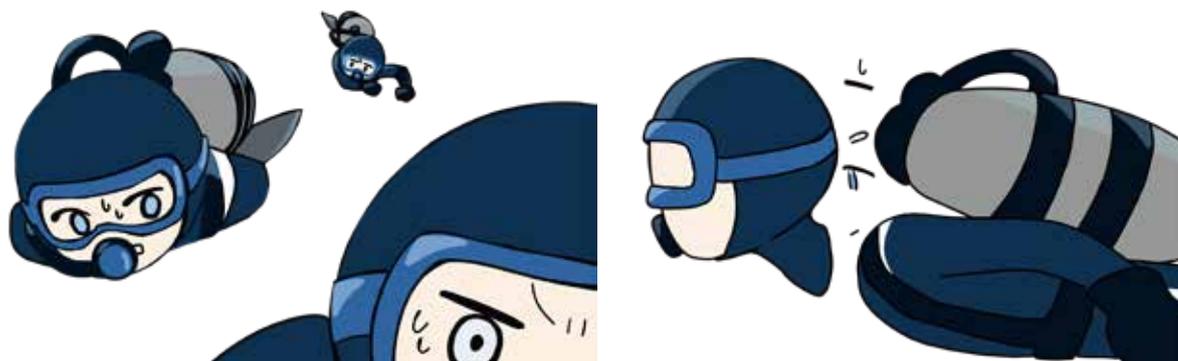


岩場の他、進んだ先への期待感や希望をにおわせるために光と小魚も作成した。光はチュートリアルを観ながら大きさと強さを調整し、小魚の群れはエミッターとリグを使用して制作。複数個所に配置した。背景として、テクスチャも貼っている。



イラスト制作・パーツ分け

海の中だということが分かりやすいように、ダイバーのスーツを参考にしながらデザイン。作中に登場する怪物は、チョウチンアンコウをイメージした。イラストの線には、癖のないあっさりとしたペンを使用。色数を抑え、統一感を持たせた。



モーション

人物の仕草にはパペットピンツールを使用し、コミカルな雰囲気になるように緩急を意識しながら制作した。水をかく足の動きは、水族館やダイビングの動画を複数観ることで、イメージを膨らませてから付けている。



吐き出される泡は、AEのエフェクトで制作。2Dに寄った雰囲気になるように心掛けた。



色の調整

より生命力を感じる海らしい色を求めて、彩度の高い青に寄せて調整をした。物語の始まりは色を暗く設定し、物語の中盤から明るくすることで、人物の希望観を表している。調整して緩和させてはいるものの、マテリアルによる3D背景のちらつきが今後の課題となった。



前半の色



後半の色

「ラムネの瓶を割らないで宇宙」

架空ライトノベルの縦長 PV.



映像の尺 15 秒

制作期間

2024 年 7 月 3 日～8 月 16 日
約 1 か月

ストーリー

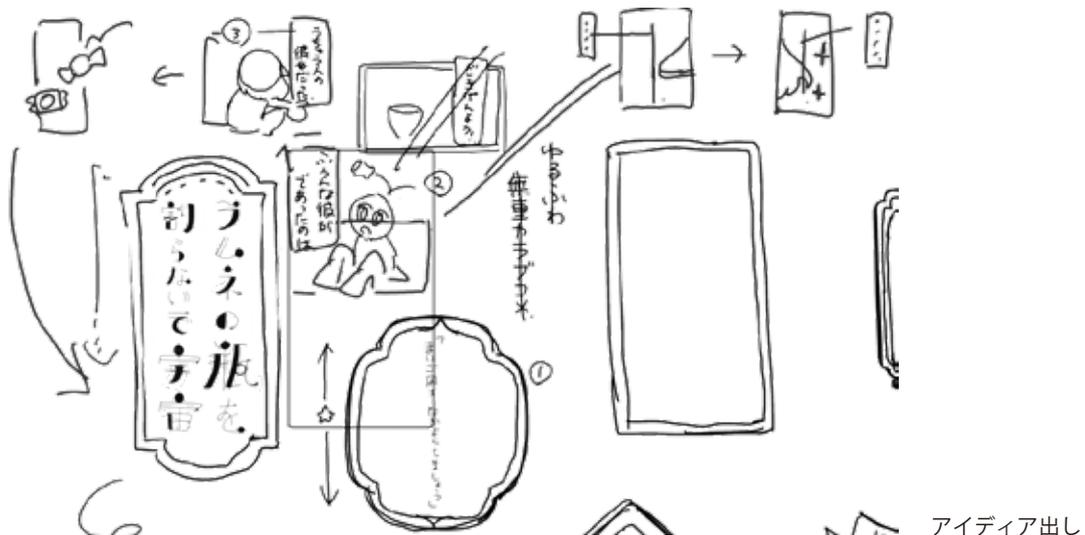
- ①方向音痴の駄菓子屋（男の子）が迷子になってしまう。近所なのに。
- ②前向きな宇宙人の女の子に出会う。
- ③その子は宇宙規模で迷子だと判明。
- ④2人で協力して生活することに。

Photoshop の授業で発表した作品。

- 目標 : 指定されたイラストを用いてラノベの表紙を作り、PV を作る。
- テーマ : レトロな雰囲気、ゆるふわ無重カラブコメディ
- 心掛けた点 : オリジナルのフォントを読みやすくデザインする。
指定されたイラストと制作したイラストの調和。

デザイン・ストーリー作成

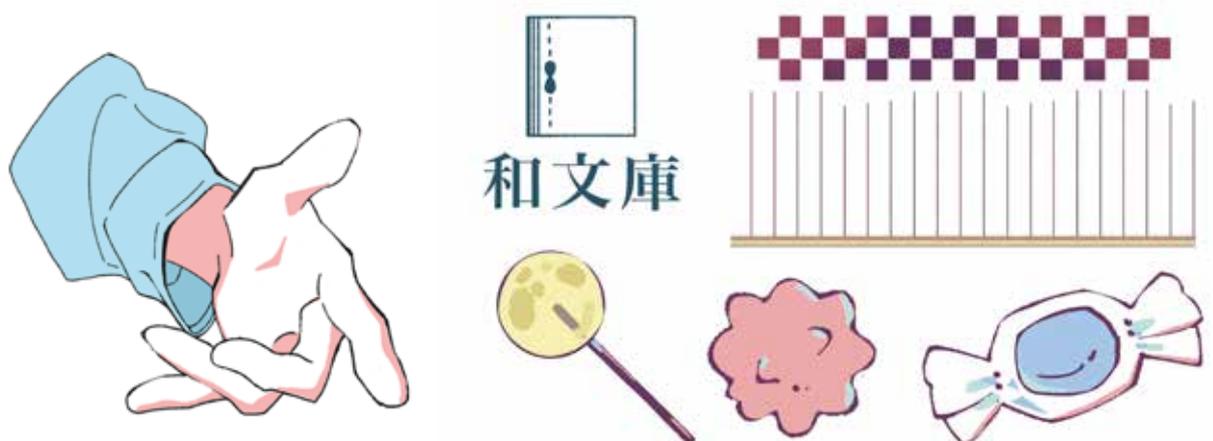
ラノベの内容は指定されなかったため、まずはどのような物語にするかを考えた。題名にある宇宙とラムネから、宇宙人と駄菓子屋を連想。ふわふわとしたラブコメディを想定することに決めた。その世界観を演出するために、枠を付けたり、イラストを追加することにした。



見る側が15秒という短い時間で内容をイメージできるように、セリフを入れることに決定。視線が迷わないように、文字以外の情報を引き算してバランスを取ることを目指した。

イラスト制作

世界観を表すために、追加でイラストを作成。駄菓子屋の飴玉、差し出される手、泡といった小物を描いた。宇宙というモチーフとふわふわの雰囲気伝えるために、色は淡い紫や水色、ピンク、紺色を使用した。



枠・フォント制作

レトロな雰囲気を出すため、大正・昭和時代の看板やチラシを調べた。また、そういったコンセプトで開発されたお菓子のパッケージやグッズも調べ、文字の形や配置について理解を深めた。実際に文字を制作する際は、やさしさゴシックという既存のフォントをベースにし、そこから太さや跳ねなどをアレンジしていった。



枠は複数の異なる見た目のものをデザインした。題名を囲う華やかなものの他に、セリフを入れる控えめな枠、差し出された手を囲う菱形の枠も制作した。色ガラスや月などをモチーフにしている。

モーション

形は縦長という指定があったため、それに従った。セリフは読んで欲しい順で出現させ、動きを統一している。女の子が登場するシーンでは宇宙の無重力をイメージしており、ふわふわ浮かぶような縦の動きと、ゆったりとしたスピードを意識した。

「魔法陣」

強さを競う戦闘モーション。



AfterEffect の授業で発表した作品。

映像の尺 13 秒

制作期間 約 1 週間
2024 年 12 月 3 日～ 12 月 15 日

- 制作目標 : エフェクトを使用し、強そうな攻撃のモーションを作成。
- テーマ : 神々しい攻撃
- 心掛けた点 : 勢いと迫力を感じられるモーションを作る。
配布されたイラストと作成したイラストの調和。

デザイン案

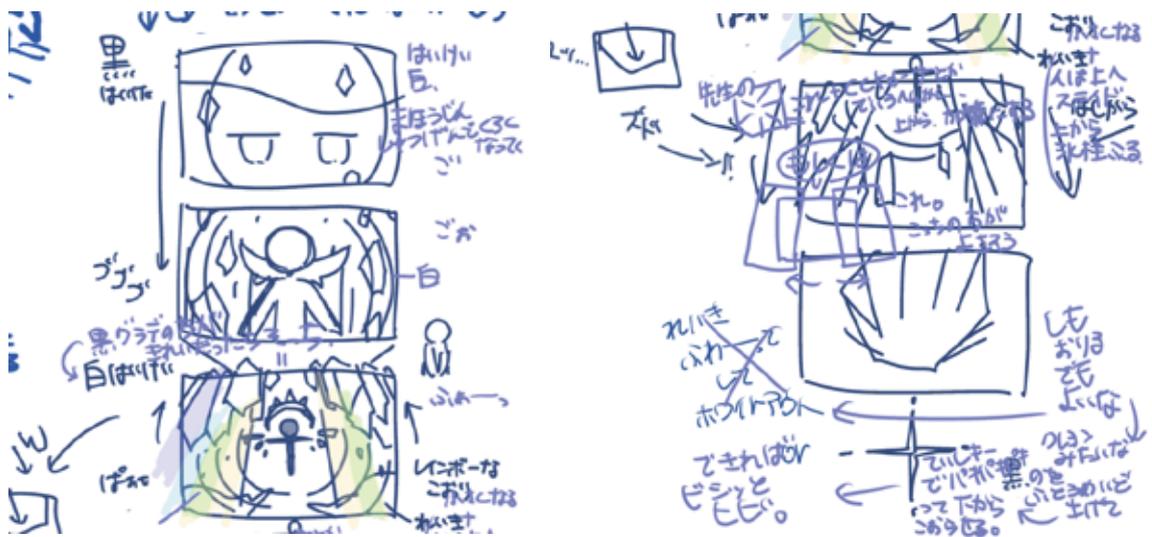
主人公のポジションには、配布された魔法使いを使用することに決めた。彼が使う魔法は岩や雷などの様々な属性を検討したが、今回は氷属性の攻撃モーションを作成することに決定。戦う相手に「この魔法使いに勝つことは難しいのではないか」と感じてもらいたかったため、全体的に神聖なデザインを目指した。タロットカードや神話、地獄を調べて、想像を膨らませている。



アイデア出し

絵コンテ

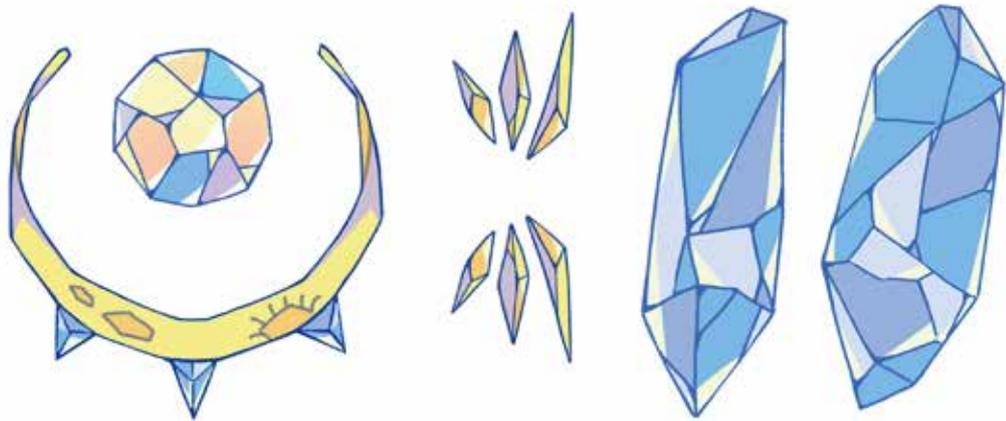
映像の流れは、デザイン案と同時進行で考えた。見る側が戦う相手の目線になるように画面を正面に固定。圧力を与えられるように、素材同士でサイズのバランスを考えた。



流れのラフ

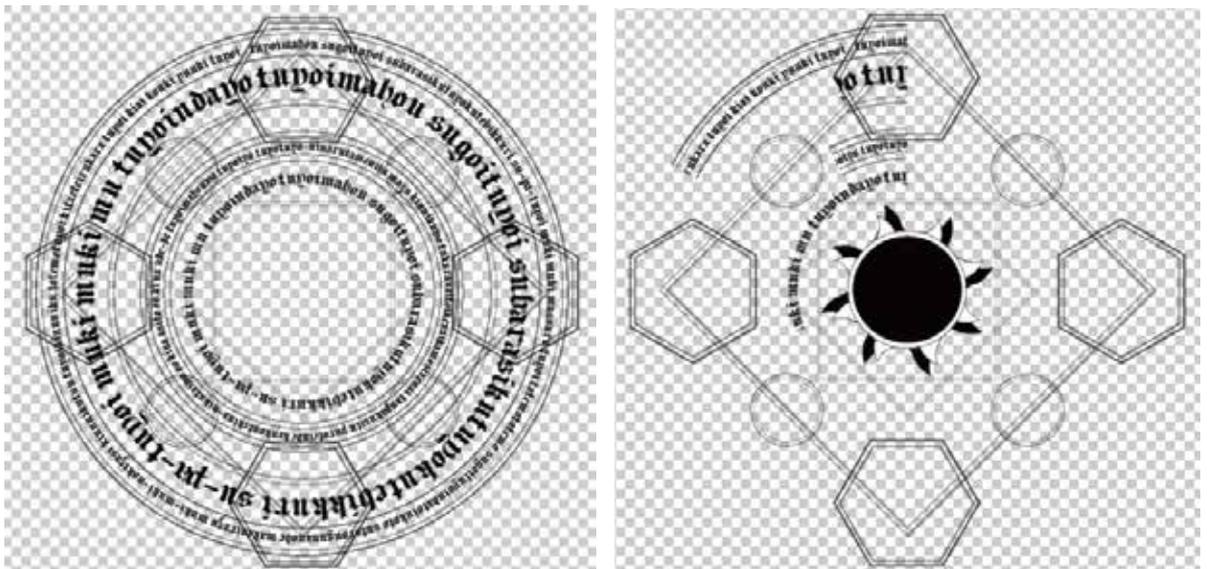
イラスト制作

鉱石のような氷と、月と目をイメージした光輪、羽を作成した。配布された犬の魔法使いに合わせて、シンプルな塗りと線を意識している。また、冷たい印象を与えるために、色は寒色を設定した。



魔法陣の作成

魔法使いを目立たせるために、派手になり過ぎないようにデザインした。文字の部分は、日本語をローマ字にして打ち込んでいる。この魔法陣は、後からじわじわと出現するモーションを付ける予定のため、1パーツごとにレイヤーを分けておいた。



モーション・エフェクト

強者の余裕を感じさせるために、全体的に緩急を意識して動きを付けた。犬の魔法使いはパーツが分けられていたため、風になびくような布の動きと、腕を広げるような動きを制作した。



氷と魔法陣には、グローを重ねてやわらかく発光させた。マスクを切り、魔法使いに影を落として明暗の調整も行った。ダイヤモンドダストをイメージしたキラキラとした光の玉や、氷が落下する際の煙も AfterEffect で制作している。



光らせた魔法陣・氷



明るさを調整した魔法使い



キラキラ



煙

二次創作

「マダム・ヘルタ」

キャラクター紹介を想定したPV。制作中。



マダム・ヘルタ…崩壊スターレイルに追加されたキャラクター

映像の尺

30 秒を予定

制作期間

2025 年 1 月 20 日～

- 目標 : 既存のキャラクターについて調べ、魅力を映像で表現。
- 心掛けた点 : キャラクターを公式に寄せる。
彼女の性格、纏う空気が伝わるように工夫する。
- モチーフ : 絵画・時計

企画

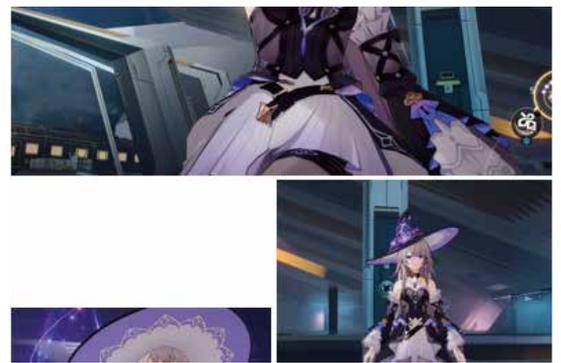
崩壊スターレイルという既存のゲームに登場する、マダムヘルタさんの短い紹介動画を想定。公式に発表された情報以上のネタバレを避けるため、できるだけ物語の本筋に触れることなく表現することに決めた。キャラクターの衣装デザインや雰囲気の魅力伝えることで、視聴者に興味を持ってもらうという目的を設定した。

リファレンス集め

様々な角度から3Dモデルの写真を撮り、公式のイラストを収集。集めたものはボードに貼り、等身やパーツ同士のバランスを観察した。また、複数の公式映像から彼女の性格や口調などの情報も調べ、メモとして残した。

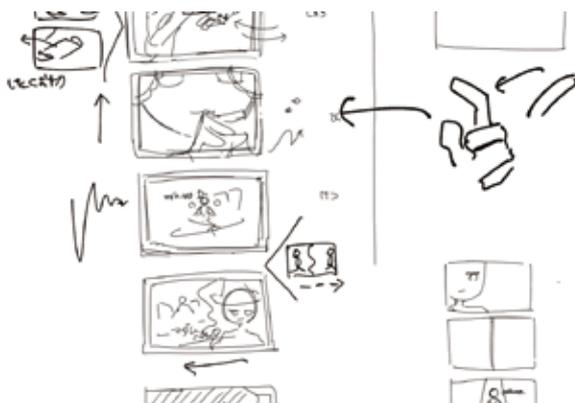


スクリーンショット



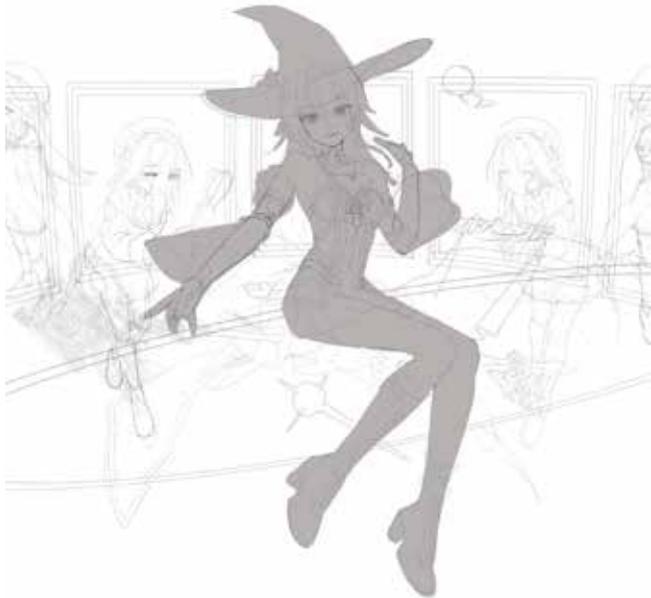
絵コンテ

資料を基に流れを考え、絵コンテを作成した。ビジュアルと雰囲気を伝えるために、見る側が謎を感じるような導入を入れて、中盤で彼女の全身を見せ、最後に顔周りを大きく見せることにした。



人物イラスト制作

既存のイラストと被らないように気を付けつつ、シンプルに全身が見えるような構図でラフを作成。そこに色を塗って下描きとし、線画の作業を行った。その後、背景の上に重ね、環境光を考慮しながら仕上げた。



ラフ



仕上げ

背景イラスト制作

人物イラストと並行して作成した。神秘的な雰囲気を出すために、彼女にまつわるオブジェクトを複数配置し、薄暗くしている。そして、中心の人物にだけスポットライトを当てることでコントラストを強め、視線が集まるように工夫した。



制作したイラスト



配置中

パーツ分け

髪揺れ、布揺れ、瞬きの動きができるようにパーツを分けた。必要な箇所は塗り足しを行い、動かしたときに1枚の絵として破綻しないよう心掛けている。



前髪のパーツ分け

モデリング

作成中。



二次創作

「神里綾華」

PVのイラスト制作をお手伝い。



神里綾華…原神に登場するキャラクター

映像の尺

46 秒

制作期間

約 2 週間

2024 年 9 月 12 日～ 9 月 28 日

- **制作目標** : 依頼者の要望に沿った人物・背景イラストを制作する。
- **心掛けた点** : 解釈を一致させるため、事前のきき取りを丁寧に行う。
こまめに進捗を連絡し、時間内に完成させる。

要望のきき取り

神里綾華さんを推している友人から、イラストでの協力を依頼された。依頼者には時間を設けてもらい、キャラクターのどのような点に魅力を感じているのか、PVを作るにあたって、どのような雰囲気を求めているのかなどを質問してメモをした。制作中も、ポーズと表情を中心に複数回チェックしてもらい、理想に近づけていった。



きき取りをした際のメモ



イラスト作成

質問から得た情報と公式から発表されている情報を基に、人物のイラストを作成。細かい線と単純な塗りを希望されていたため、そのように描いた。また、背景デザインの相談もあったため複数の案を提出した。方向性が決まった段階で、ゲーム内で彼女と関わりのある地域に行き、写真を撮り、背景に配置する小物を描いた。



背景のデザインラフ

パーツ分け

髪揺れやスカート揺れを付けると聞いていたため、こちらでパーツ分けも行った。素材として使いやすいようにレイヤーそれぞれに名前を付け、乗算モードや加算モードになっているレイヤーは結合しておいた。また、制作した表情差分も1つのファイルにまとめた。

