



Portfolio

池田 漠

い け だ ば く
池 田 漠

2016.4 ~ 2021.3

熊本高等専門学校 人間情報システム工学科

2021.4 ~

東京デザイナー学院 映像デザイン学科 3DCG 専攻

出身

熊本県 天草市

生年月日

2000年9月24日

趣味

盆栽 / 苔テラリウム / 風景写真撮影
散歩・観光 / 神社めぐり
読書・古本 / プラモデル製作
文具収集 / 和雑貨収集

E-mail

vi21002020.b.ikeda@gmail.com

志望職種

キャラクターモデラー

使用ソフト

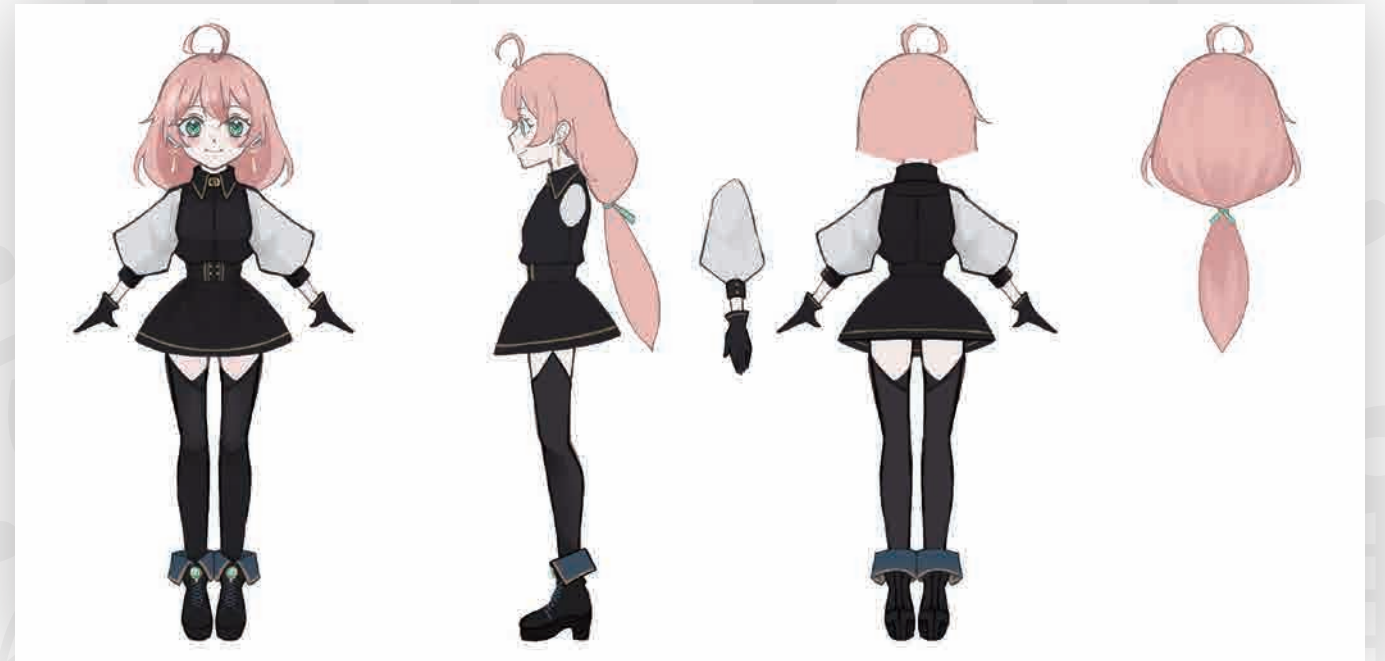


魔法少女 (グループ作品)

製作期間 2021.4 ~ 2021.6
製作時間 約 80 時間
使用ソフト M Ps



自主制作作品の主人公キャラクターモデルを作成しました。
下絵を使ったモデリングは初めてだったので、元絵の特徴を残しながら、立体化しても形が崩れないような意識をして作成しました。
目の大きさ、顎回りのふくらみの調整は別作品を参考に慎重に行いどの角度から見てもかわいく見えることを一番に意識しました。



↑用意していただいた三面図



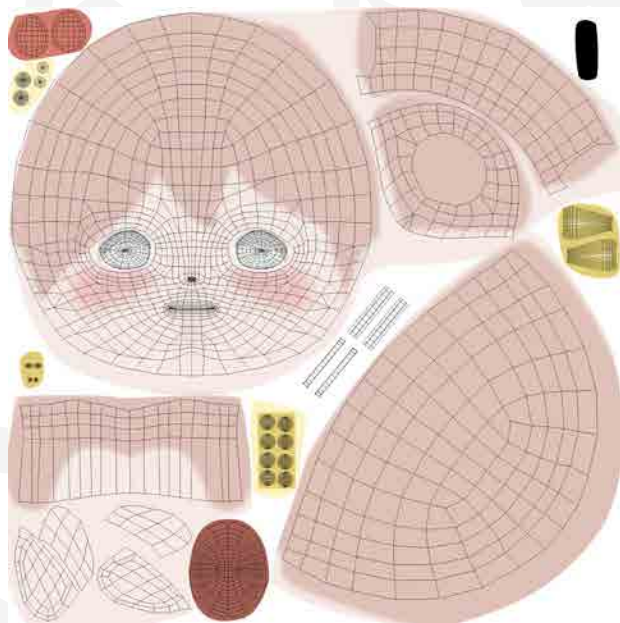
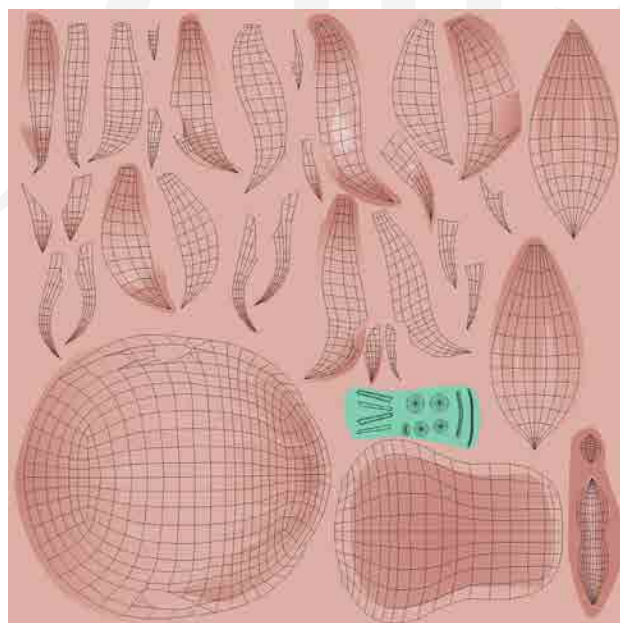
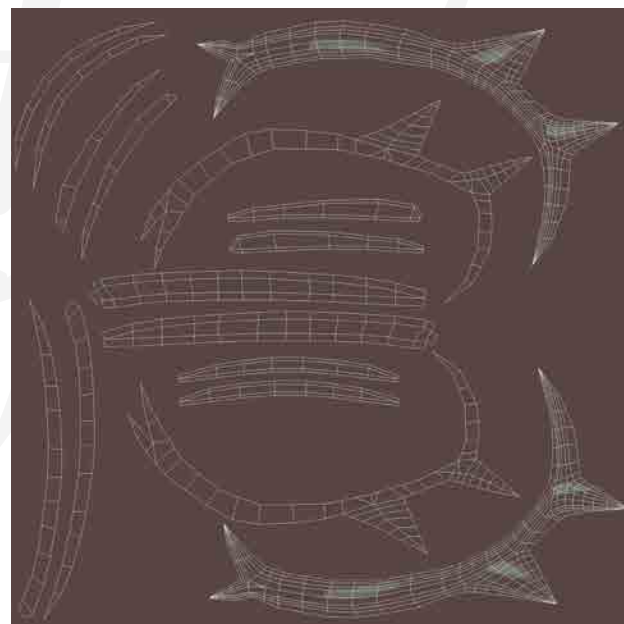
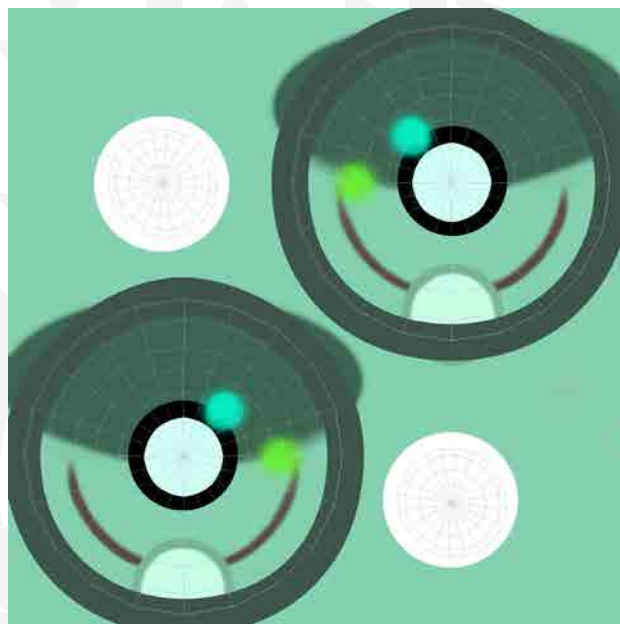
↑作成した 3D モデル三面図

制作過程

自主制作を行うグループの映像作品内で、コンテ切り、キャラクターモデリングを担当しました。キャラクターはデザイン担当の方から頂いた設定画をもとに作成。顔回りや衣装については映像内で破綻がないように適宜変更を行いました。

反省点

セルルックキャラクターの作成が初めてで、造形の理解不足がありました。トポロジーの過密や流れも完全ではなかったですが、参考書や別のキャラモデルを見ながら修正し、よりかわいく見てもらえるように調整を行いました。

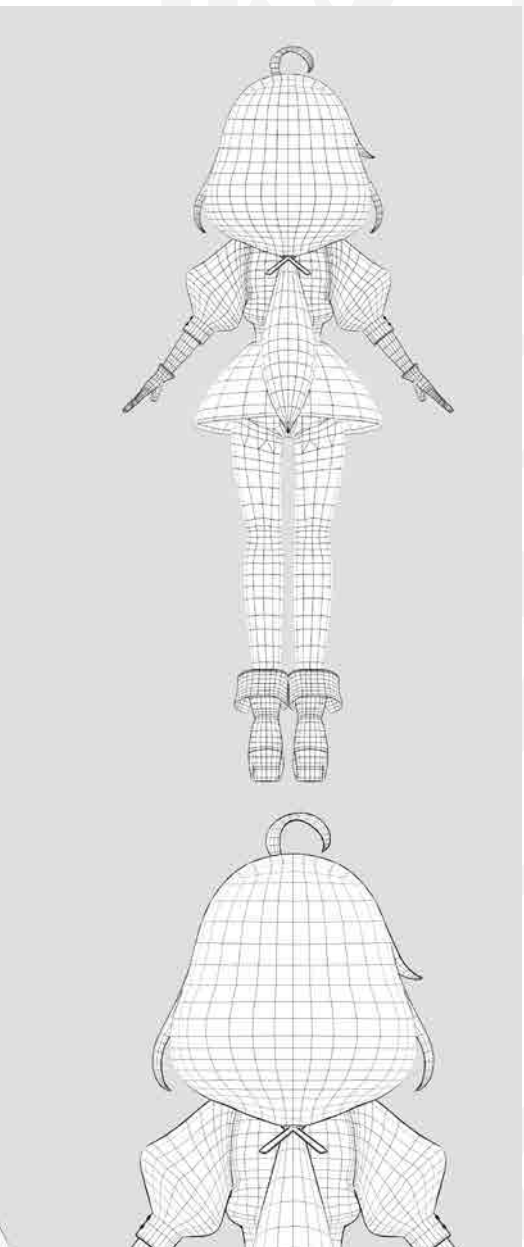
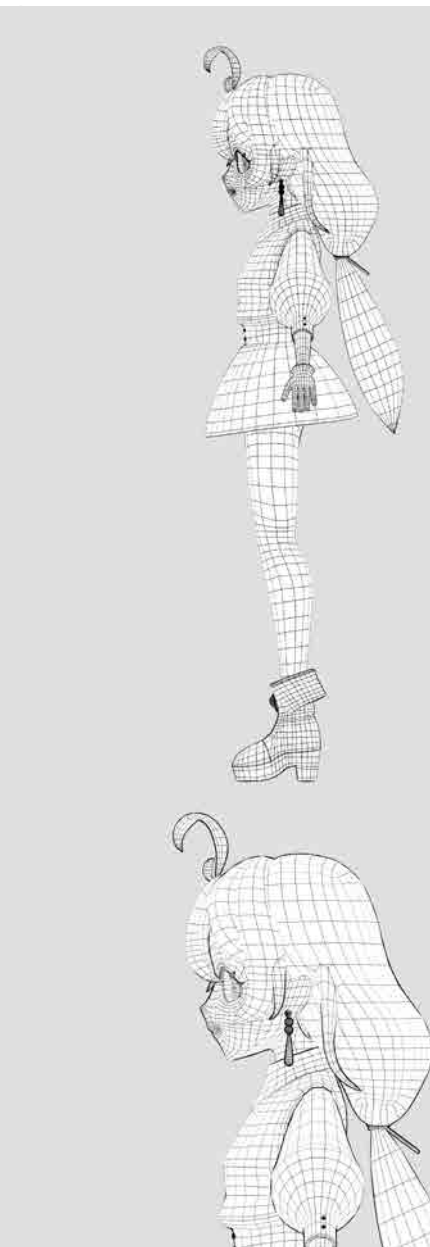
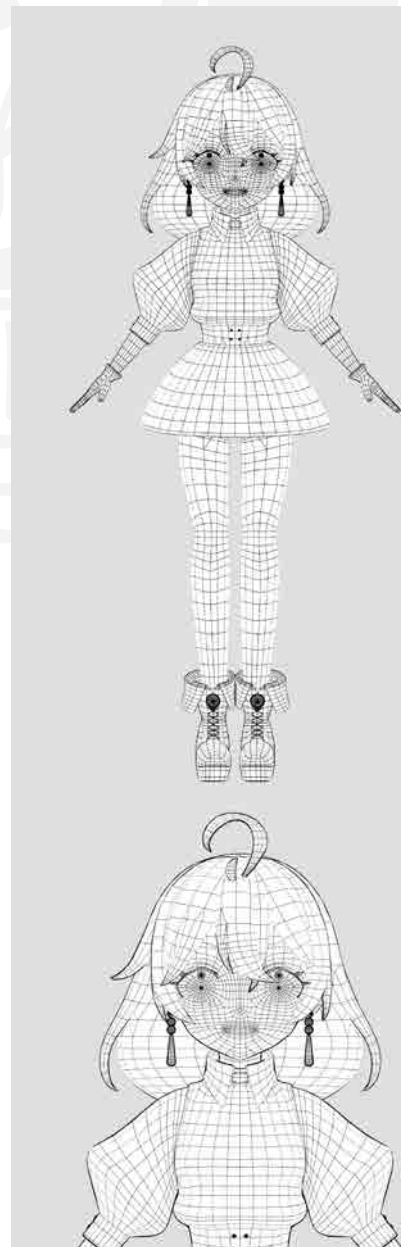


元絵にある筆のタッチ感を複数のグラデーションレイヤーを使って再現。
 服のしわや溝など、カメラ角度にかかわらず必要な線の書き込みを行いました。
 映像内で髪などの動きが激しいため、肌の影は必要最低限にとどめる形にしました。



ラフモデル[左,中]
 三面図を使い正確な形をとること意識して作成。
 後の修正のためにポリゴン数を抑えることを注意しました。

中間モデル[右]
 斜めからの形やシルエットの印象を意識して作成。
 顔の造形や各パーツの比率に違和感があったため修正。

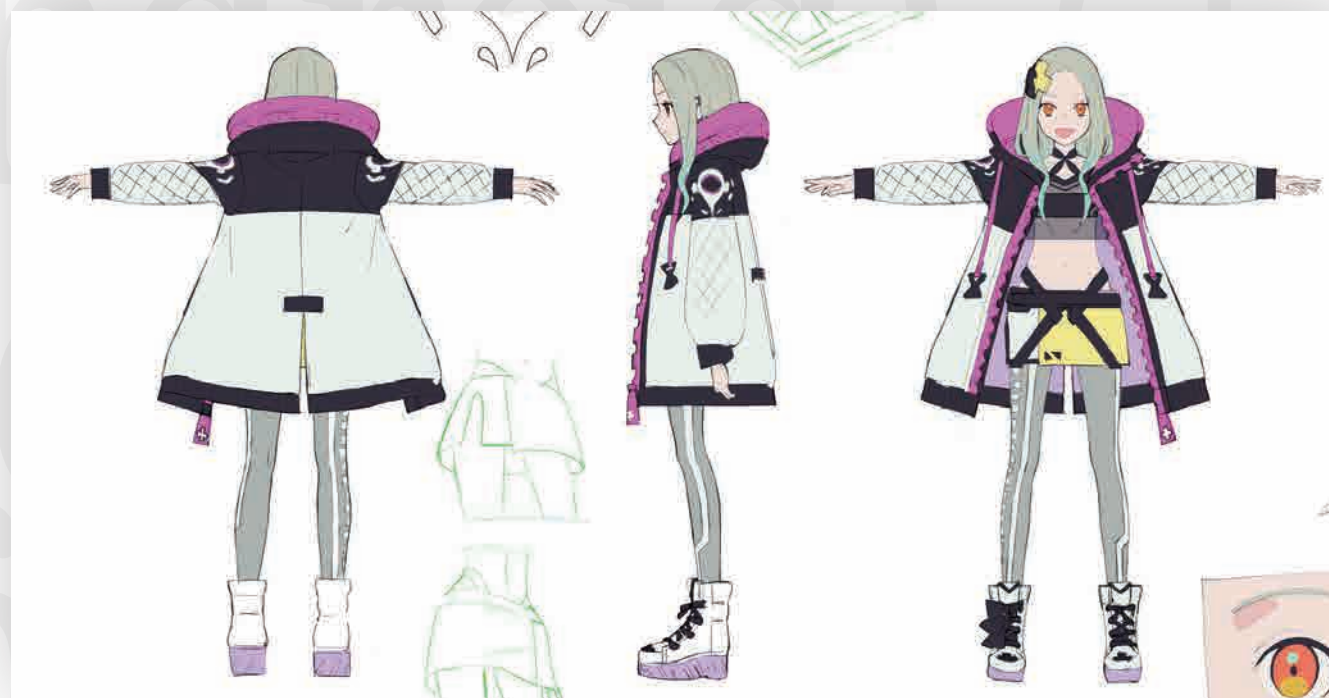


ポップ

(Webアニメ「The missing 8」より)

製作期間 2021.8
製作時間 約 40 時間
使用ソフト M Ps

Webアニメーション『The missing 8』の主人公であるポップ(ポピー)のファンメイド作品です。
前作品の反省を踏まえて、「より短い期間で作ること」「少ないポリゴン数」「形をとること以上に雰囲気をとること」を意識しました。



↑公開してある三面図



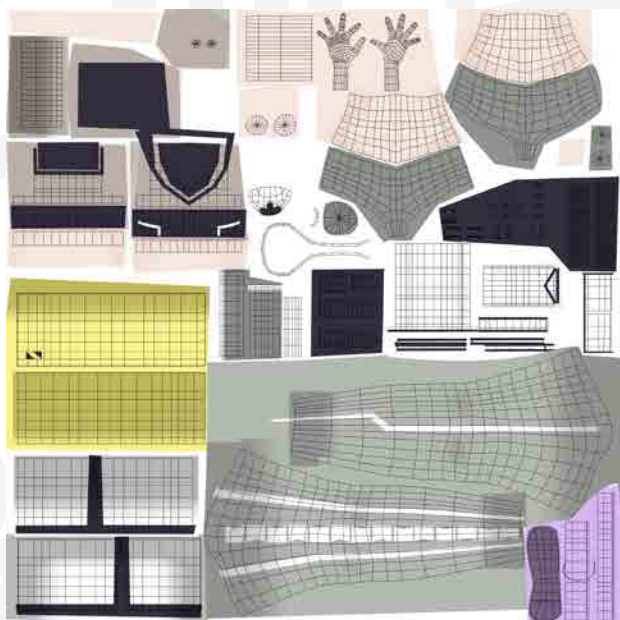
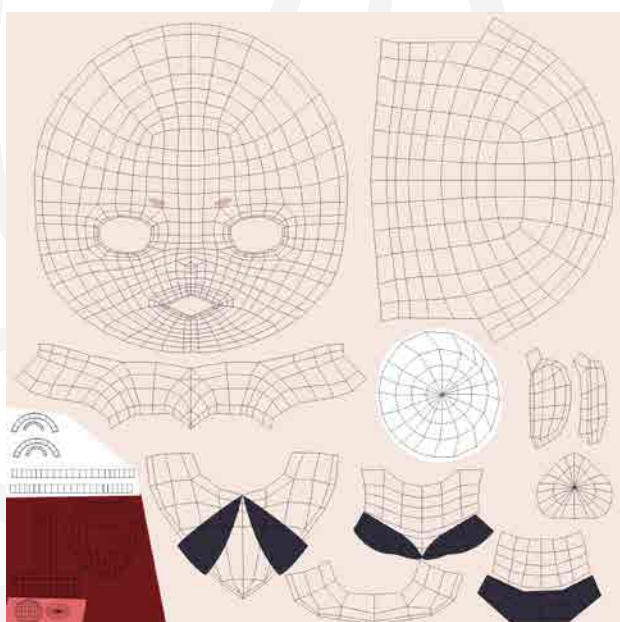
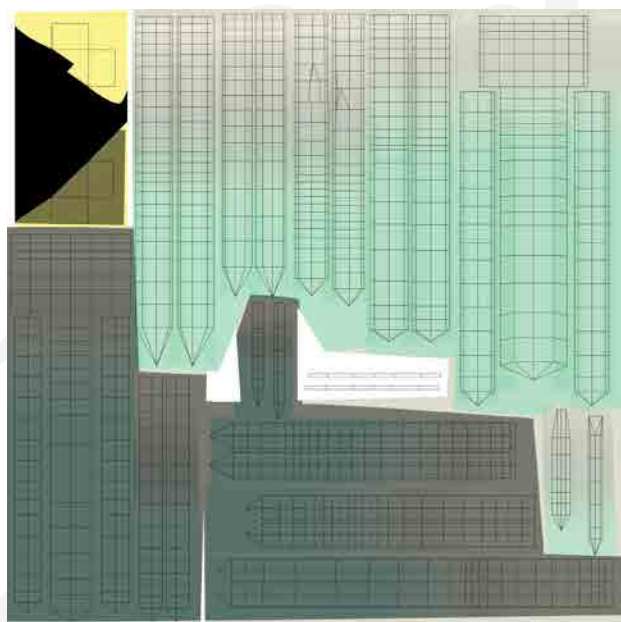
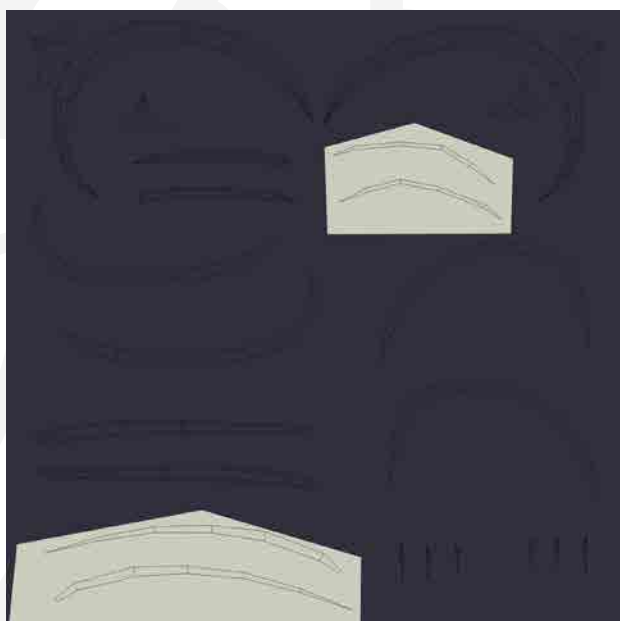
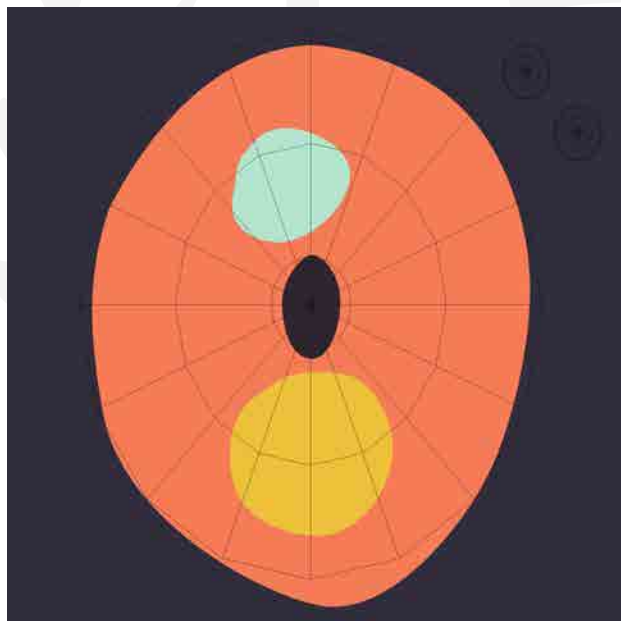
↑作成した3Dモデル三面図

制作過程

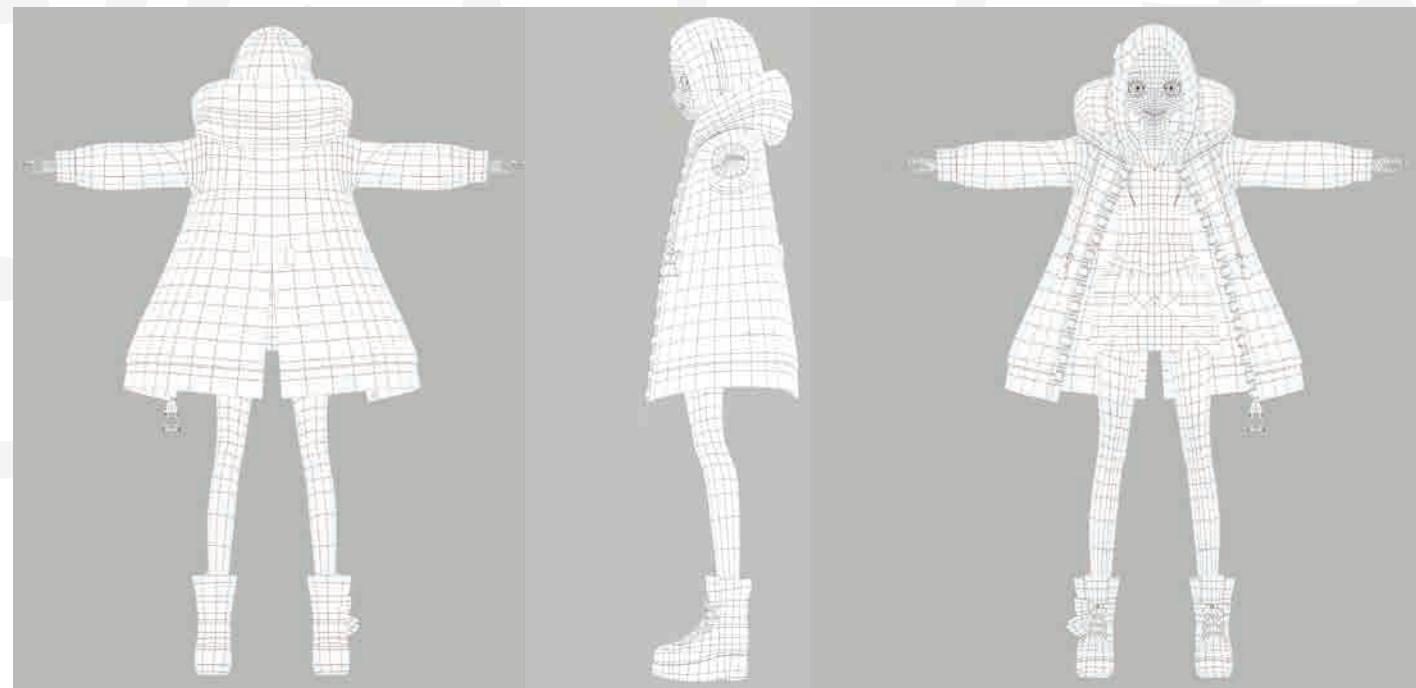
大まかな形は設定資料でとりつつ、衣装造形や影色、三面図にない部分の造形については他アートボードや映像、似たアイテムを参考に作成しました。シーン別の色ずれについては、設定を基本にもっとも見た目のよくなるものを採用しました。

反省点

作品公式の設定資料が少なく、リファレンス収集が十分ではなかったため、テクスチャ作成後にモデルの多量修正を行った。



ライン状の影を入れるために UV は矩形状に展開。
靴のラインや服の影の書き込みを想定し、線が UV 軸と平衡になるように配置を行いました。

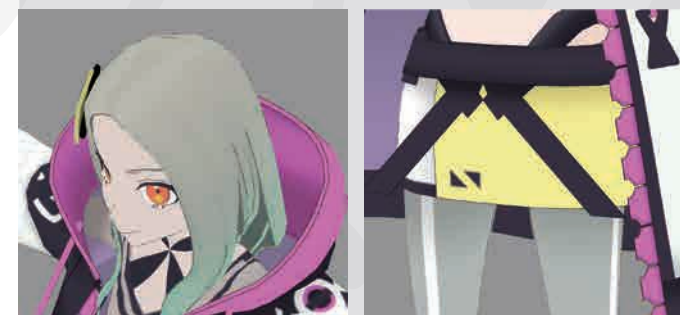


影はアニメーション本編にはほぼありませんが、イラストボードを元に追加。ディテールを上げながら本編の作風をつぶしすぎないように注意しました。



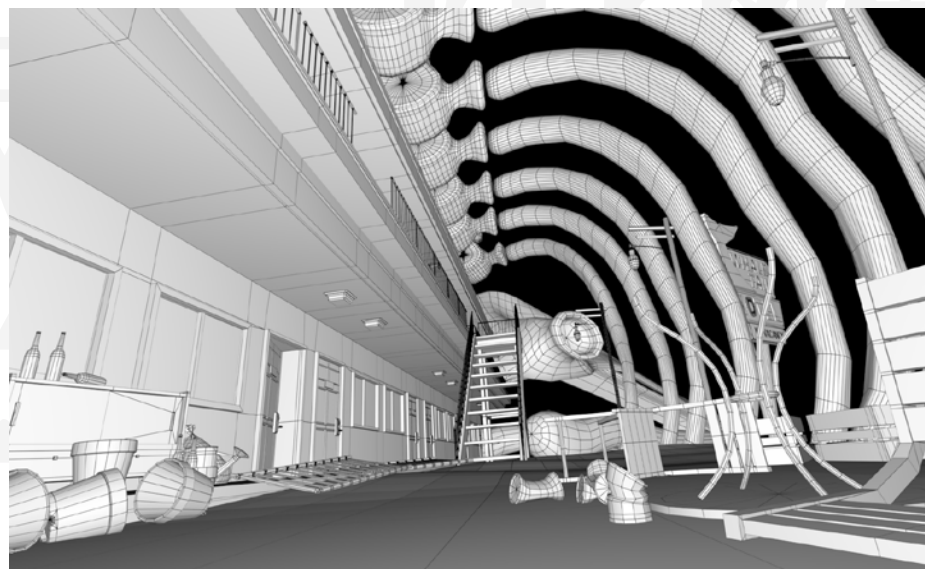
↑ Web アニメ内参考例

↑ イメージボード参考例



Whale motel

製作期間 2021.10 ~ 2021.12
製作時間 約 60 時間
使用ソフト M S Ps



1枚のイラストとして見たとき、魅力的な作品になることを目指しました。今までの作品に比べ、モデリングのみではなく、テクスチャやライティング、カメラにも気を使いました。画面比を横方向に伸ばし、広角カメラをアイレベル近くから見上げるように配置することで、風景の広がりやと鯨骨とのサイズ感を表現しました。



製作過程

これまでの作品ではアニメ調のかわいい作品が多かったので、先輩先生方に毎日指導をもらいながら完成させました。テクスチャ作成には SubstancePainter を使用しましたが、嘘っぽくならないように、それぞれの傷に意味を持たせるように意識しました。

反省点

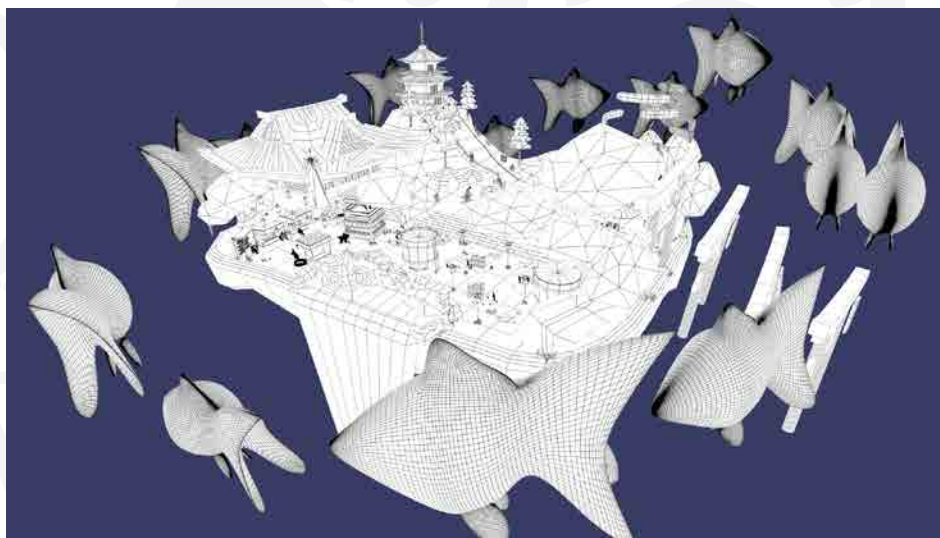
プランニング不足でカメラを後から変更したため、大量の作り直しが発生しました。作成前の準備の大切さを改めて知る機会になりました。Maya 以外のソフトの経験が足りず、レタッチやコンポジットでクオリティを落としてしまう結果になりました。



← 作成したイメージボード(上)と途中案A(中)と途中案B(下)

過ぎ日を探める

製作期間 2021.7 ~ 2021.9
製作時間 約 30 時間
使用ソフト M Ps Pr



学校の作品展に合わせて製作しました。テーマとして「新しい世界」というものがあり、コロナ禍の今、遠隔や病気がテーマの作品が多くなると考え、「明るいテーマ」「絵本調」「世界観」をモチーフとして作品制作を行いました。



↑それぞれの季節の様子 一部オブジェクトは動画内で緩やかに移動する

制作過程

現在の学校で最初に作った作品です。テーマが決まっている中で作るのは初めてだったので、かぶりにくい題材にしたり、ただの映像で終わらせないために「四季それぞれのストーリー」や「隠し要素」を追加しました。全体として鮮やか過ぎない色味や、情報量の散らばり方を注意して配置配色をしました。

反省点

入学したてというところもあり、Maya のマテリアル関係やテクスチャ関係での技量不足を実感しました。童話感を出すことには成功しましたが、見返すと影の出方に不満が残りました。複数ブロップを作るにあたって出たポリゴン差



↑隠し要素の「季節外れの品」の一例



↑動画使用のため加工した画像

レディ

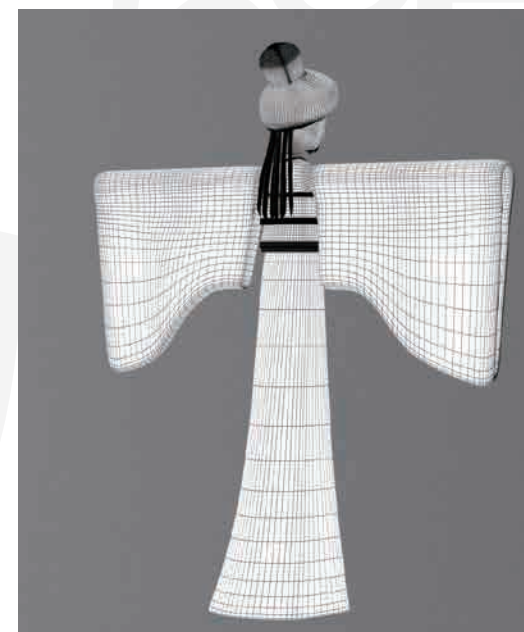
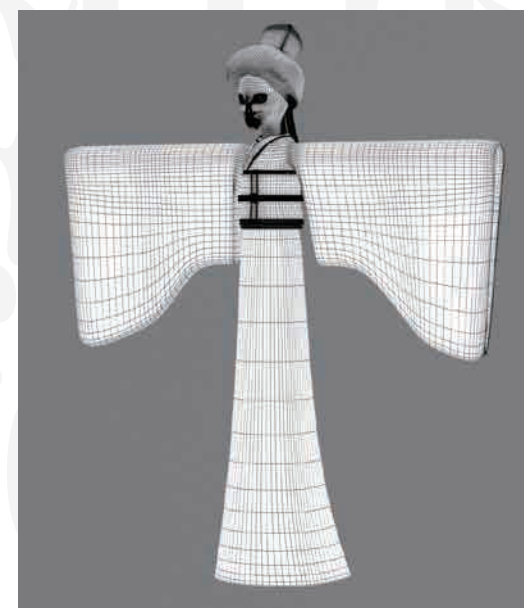
(ゲーム「LITTLE NIGHTMARES」より)

製作期間 2021.10 ~ 2021.12
製作時間 約 30 時間
使用ソフト M S



ゲーム「リトルナイトメア」のキャラクターである「レディ」を作成しました。

初めてのキャラクターモデリングの作品なので、練習として形を取ること、バランスを崩さないことを目標に作成に当たりました。簡単なシルエットの中で、女性らしさや威厳をどのように表現するかというところを注意しつつ、骨格資料や他のモデルを見比べながら製作しました。



制作過程

現在の学校の1年次最終課題であるグループ製作に使用するモデルとして製作しました。

キャラクターモデリングの作品は初めてだったので、インターネット上にある作り方を数パターン試した後、最も自分にあっていると思った方法を研究して作成しました。

反省点

服飾の造形に対する認識が足りず、形があいまいになってしまっている部分がありました。

また、正面と左右からの形を整えることを意識しすぎたことで、最も見られる斜め方向のシルエットがゆがんでしまいました。割りの過密やトポロジーの流れも完全ではなかったですが、たくさんの資料を見ることにより、キャラクターモデリングの基礎力を付けることができました。

トレジャーコンパス

(ゲーム「原神」より)

製作期間 2021.6 ~ 2021.7
製作時間 約 10 時間
使用ソフト **M**



ゲーム「原神」に登場する小道具の「トレジャーコンパス」を作成し、自室のデスクに合成した静止画作品です。学校に入学し、ソフトの基本操作を習得した後に作成しました。地道な操作をするのではなく、なるべく搭載済の機能を使って作成しました。リファレンスがアイコンのイラスト1つのみだったので、実際のコンパスや現実のものと合わせて、全体サイズや部品を調整しました。

デッサン作品

製作期間 2021.6 ~ 2021.7
製作時間 各 6~8 時間

