

PORTFOLIO



KEIJIRO NINOMIYA

■自己紹介

東京デザイナー学院
映像デザイン学科 3DCG 専攻
二宮 啓二郎

生年月日：1999年2月24日

Email: vi21002018.n.keijiro@gmail.com

キャラクターをデザインしたり、描いたりすることが趣味です。
色々な人の生み出したキャラを描かせて頂くのも好きです。
自分の作ったキャラが活着ている様子を見たいためにキャラクターモデラーを目指しています。より魅力的なキャラクターを表現するため、新たな手法を日々模索しています。

将来はキャラクターモデラーとしての技術を更に磨き、より多くの人により魅力的なキャラクターと、感動を届けたいと考えています。



Character Modeling

Lobelia



UE4 に導入してレンダリングした画像。 背景は廃工場をイメージ（Maya で製作）。

■全身

maya,blender で作成し、リギングまで行いました。
裾や髪の毛といった揺れもののウェイト調整や、
腰ポーチの設定に苦慮しました。

制作時期：2021年11月

制作期間：約一ヶ月半

使用ツール：blender

maya

Zbrush

CLIP STUDIO PAINT

Photoshop

三角面数：43,619



■表情

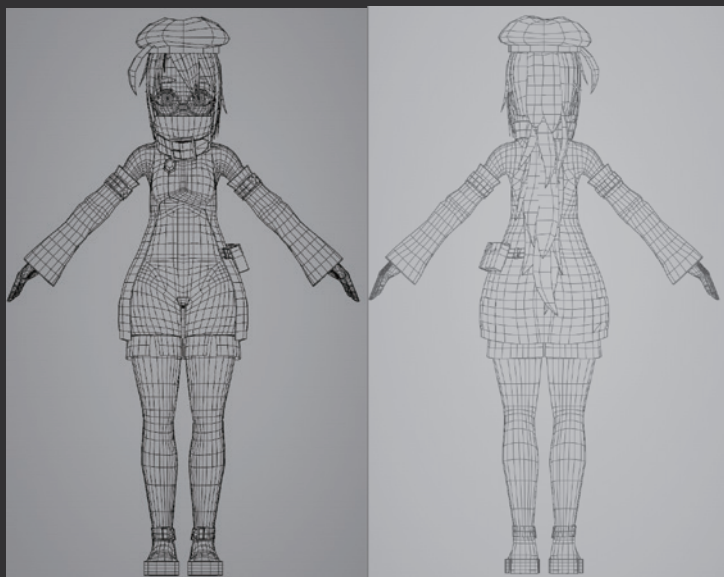


■テクスチャ



テクスチャ総数は計9枚。
ノーマルマップは身体のマッシュに
Zbrushでシワをつけたものから
転写して作成しました。
光沢に反映したものが左の画像です。

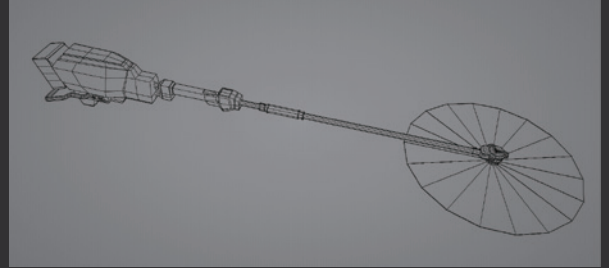
■設定画



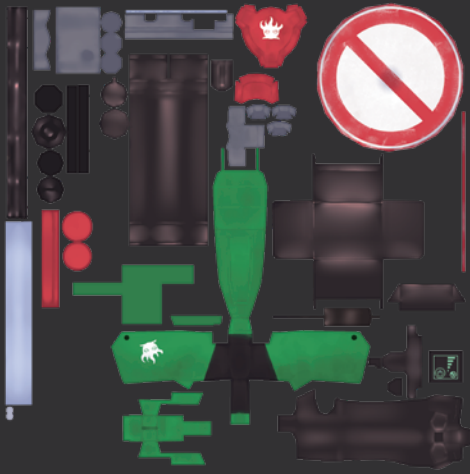
友人との協議などを元に一部装飾を改良しつつ
実装しました。

■ 武器

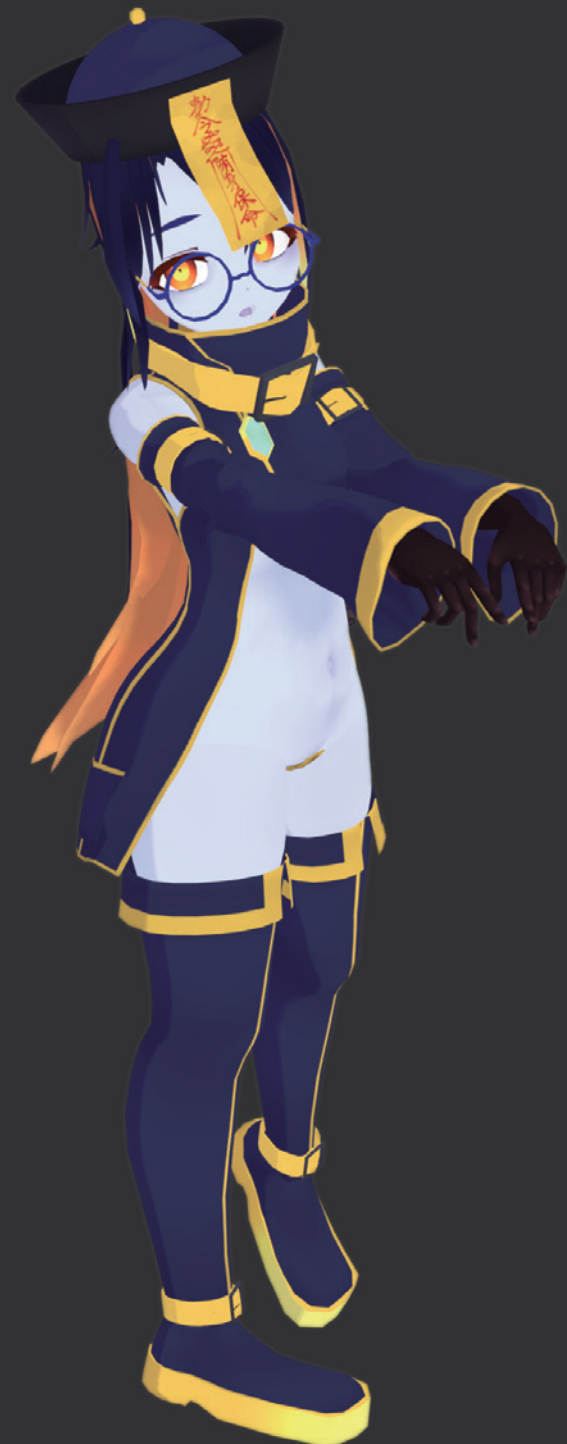
身近なルール・規範の象徴としての交通標識と武器としては荒々しい丸鋸とを組み合わせました。標識としての違和感ないサイズ感と武器としての扱いやすさを両立するバランス調整に気をつけました。



■ テクスチャ (武器)



■ 使用例





Character Modeling

Rito Nogawa

制作時期：2021年7月

制作期間：約1ヶ月半

使用ツール：Blender

Maya

CLIP STUDIO PAINT

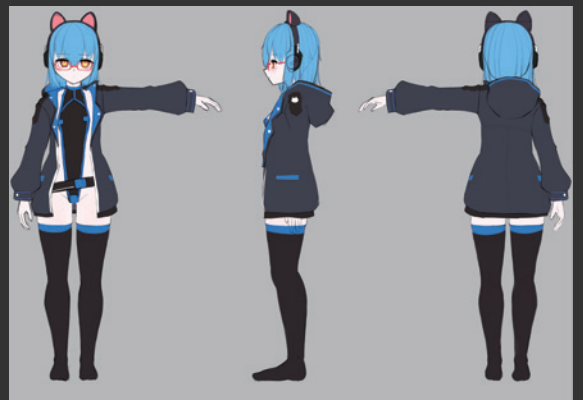
Photoshop

三角面数：49,578

初めて自分で制作したモデルです。
各所で作り方や考え方を調べながら
制作したので、大きな学びになりました。



■設定画

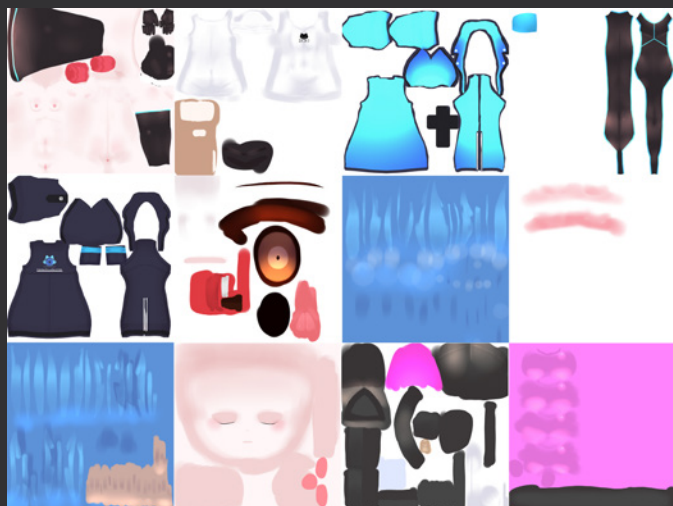


■表情



当初は表情、特に笑顔が苦手でしたが、後で改善を加えました。

■テクスチャ



テクスチャ枚数は計 12 枚。この時点では不慣れだったこともあり、必要以上の分割となったのが反省点でした。以降の作品ではなるべく枚数をまとめるよう努めています。

■別衣装

最初に制作した姿を『変身後』と捉え、『変身前』のイメージで改変しました。元のパーカーとも併用可能です。

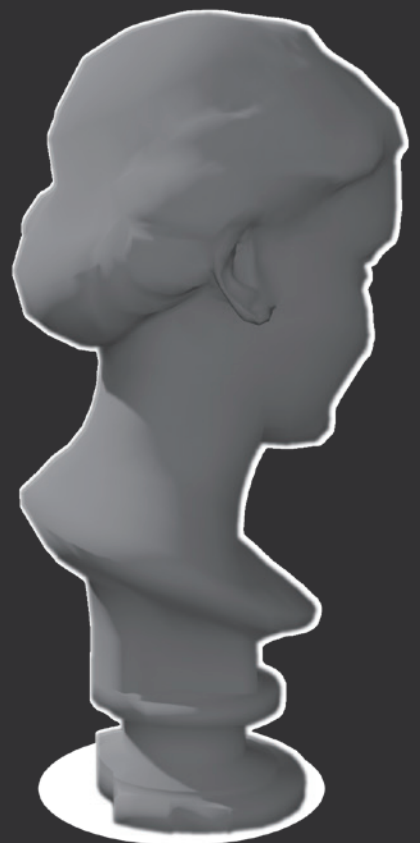


Modeling Dessin



課題で制作したモデルです。
一つのアングルだけでなく、
多方向から見て違和感がないよう
制作できるかが重要でした。

制作時期：2022年2月
制作期間：約4日
使用ソフト：blender
三角面：4,926



■表情 + α

課題はモデリングのみでしたが、
個人的にリギングと表情の設定を加え
動かせるようにしました。



Rito Nogawa SD

制作時期：2022年2月頃

制作期間：約2週間

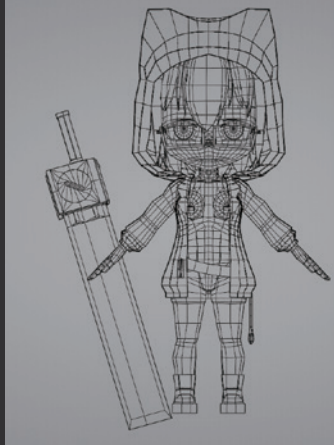
使用ツール：blender

Photoshop

CLIP STUDIO PAINT

三角面：14,669（武装含む）

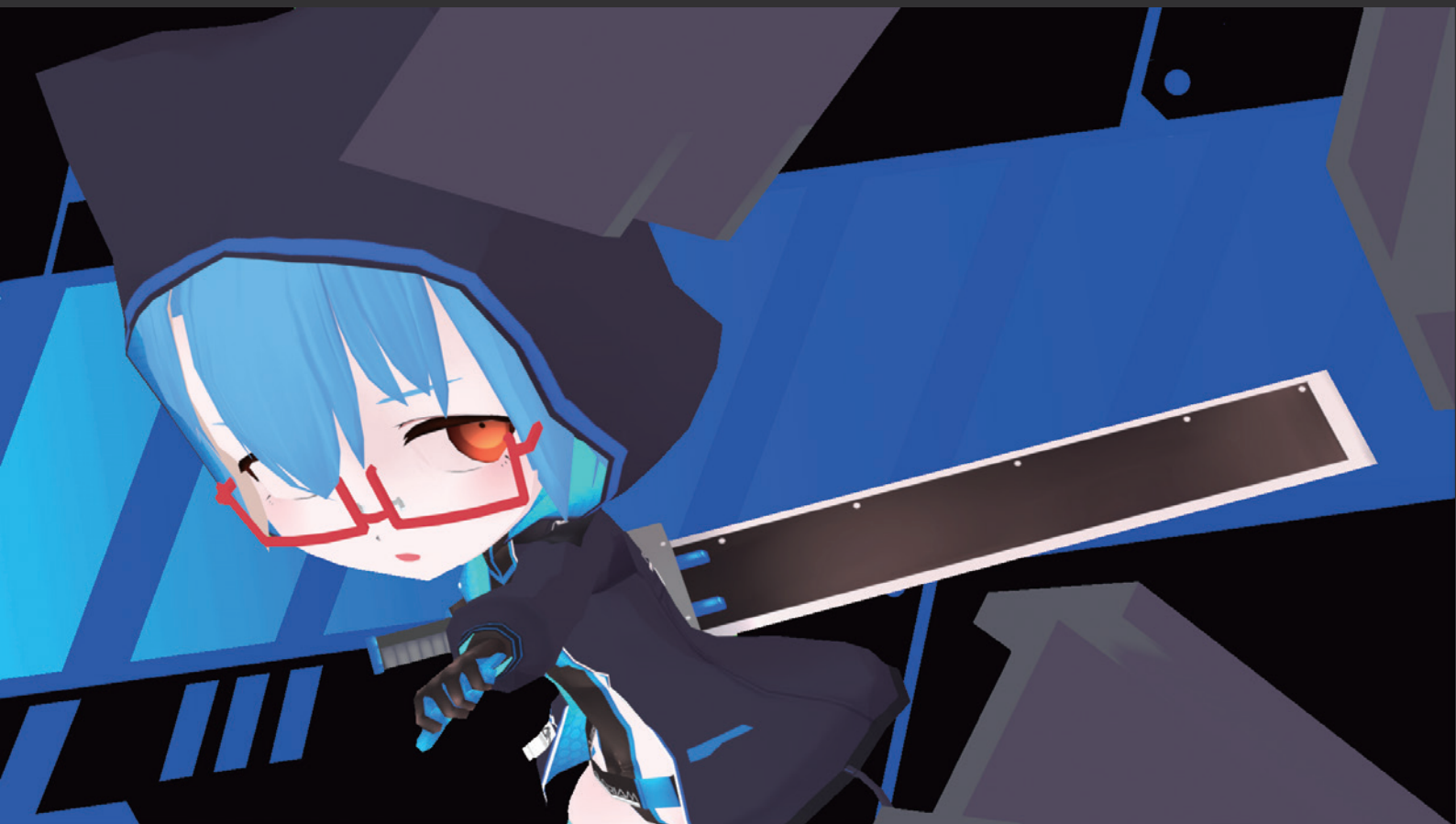
2021年に制作したキャラをSDキャラとして再構成しました。いくつかのスマホゲーム作品を意識してバランスやポリゴン数を調整したほか、表情などに改善を加えています。



■テクスチャ



テクスチャ総数は6枚（武装含む）。体型等の差異はありますが追加した部分を含めて枚数を以前の半分ほどに抑えました。



スキル（必殺技）発動時カットインをイメージしました。

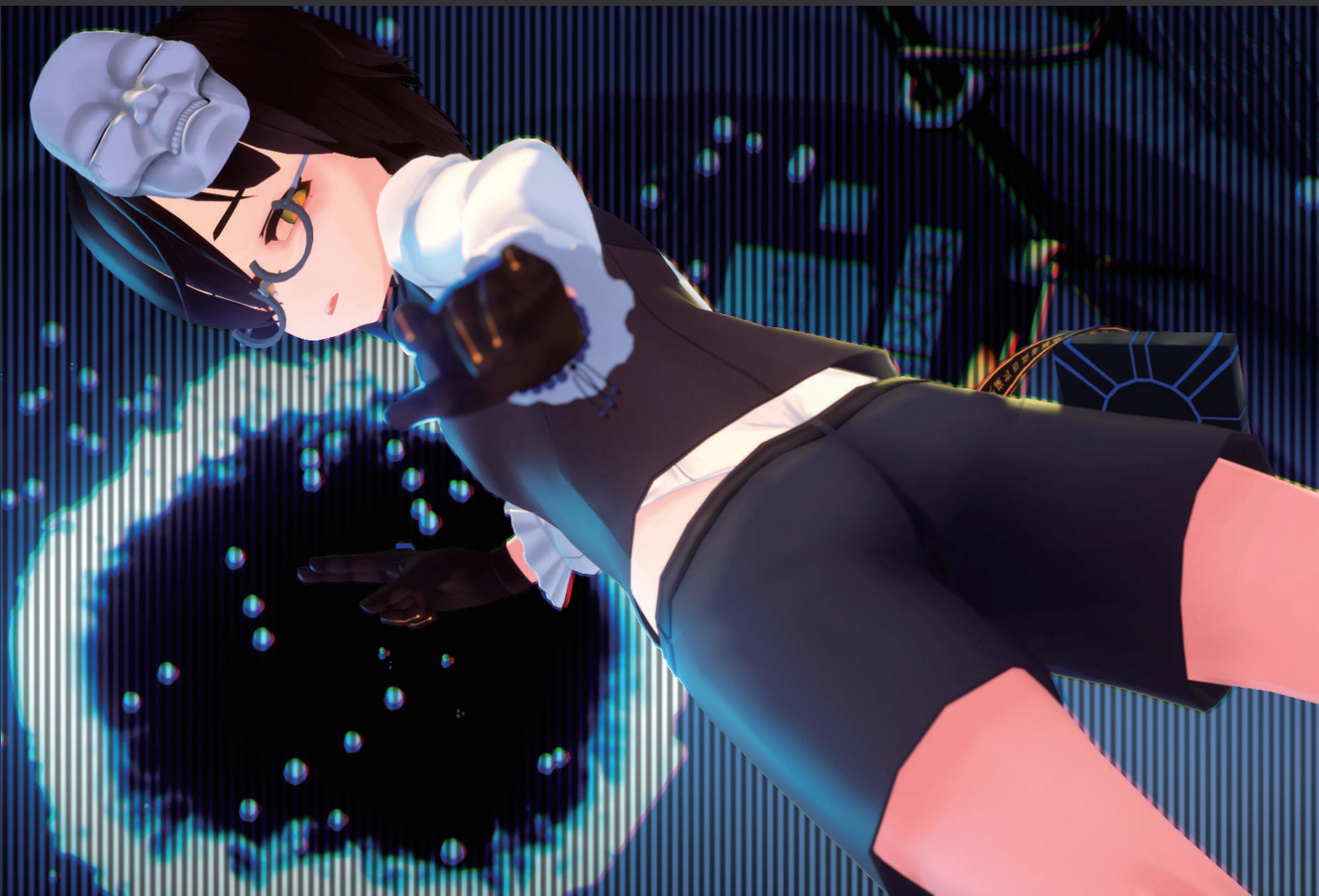
■設定画



以前のデザインに少し情報量を足すアレンジを加えたほか、一部に装飾品を追加しました。

脚部を少し太めに調整することで頭部とのバランスを整え、安定感を増しています。





UE4 上に導入し、エフェクトをつけて撮影しました。

制作時期：2022年9月頃

制作期間：約1ヶ月

使用ツール：blender

Photoshop

CLIP STUDIO PAINT

三角面：40,501

blender で制作したものです。
男の子らしく、細身でもやや筋肉質なイメージで制作しました。
筋肉について調べながら制作したため、大きな学びになりました。



■テクスチャ

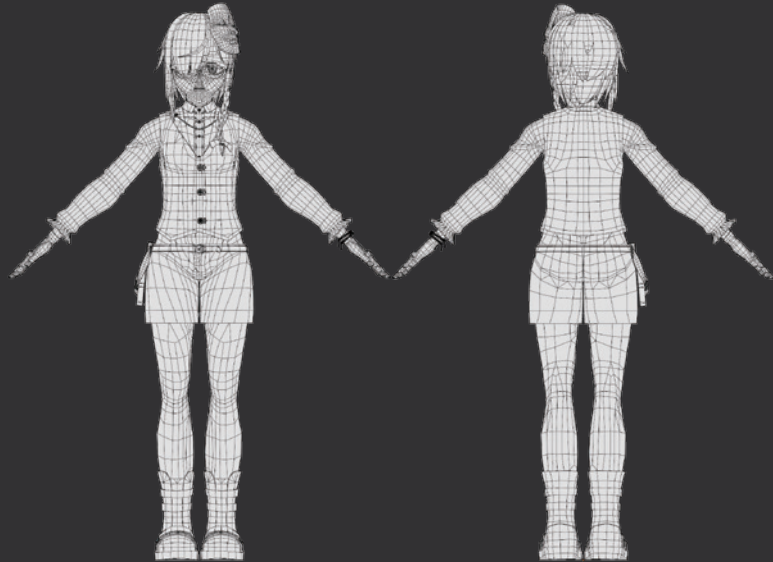
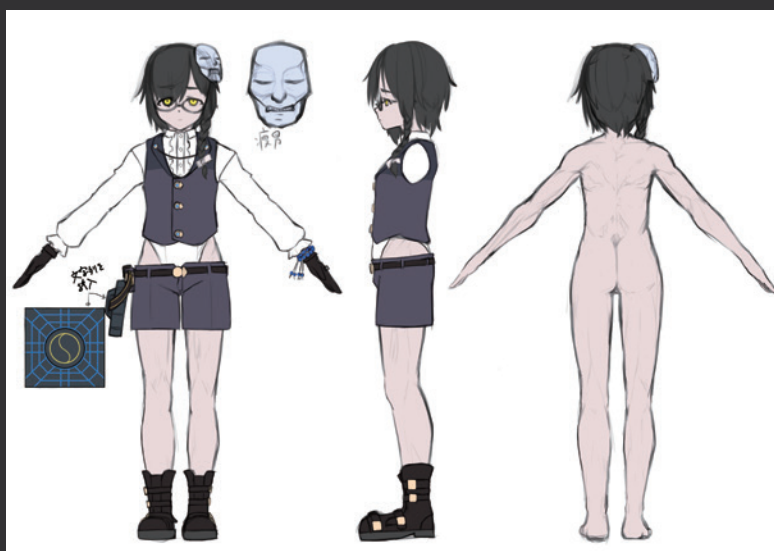


テクスチャ総数は7枚。

■表情



■設定画



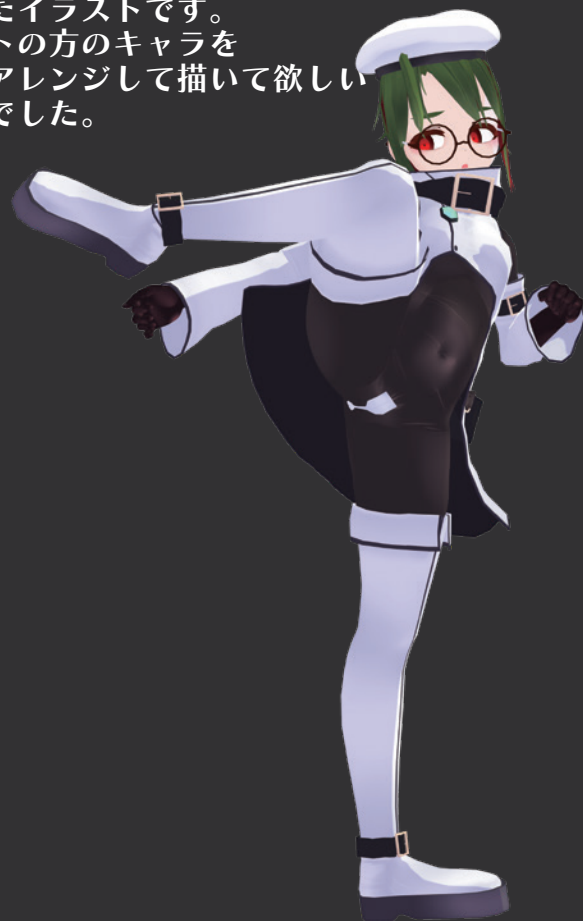
ILLUSTRATION

制作時期：2021年6月
制作時間：4時間

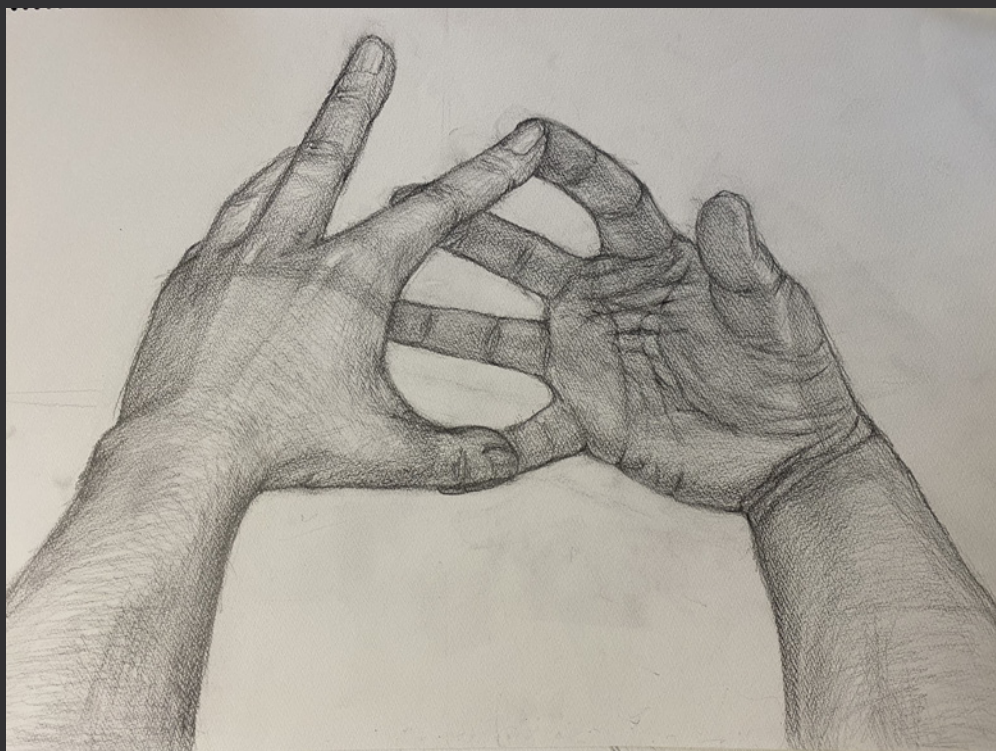
オリジナルキャラクターです。
無理やり排熱するために
外装を引き剥がすイメージです。



制作時期：2020年11月
制作時間：6時間
依頼で描いたイラストです。
クライアントの方のキャラを
メカ娘風にアレンジして描いて欲しい
という依頼でした。



Dessin



制作時期：2021年9月
制作時間：180分

制作時期：2021年7月
制作時間：180分

