

# portfolio



専門学校東京クールジャパン

ゲーム総合学科 ゲーム3DCGデザイナー専攻

小田島 舜

# ■プロフィール

## 小田島 舜 (おだしま しゅん)

【■学年】 専門学校 2 年制 現在 2 年生 2024年3月卒業見込み

【■趣味】 3Dキャラ制作、イラスト制作  
ボルダリング、音楽ゲーム、社会経験

【■メールアドレス】  
shun1024odashi@gmail.com

【■ソフト】  
とても扱える→ Photoshop  
扱える→ MAYA、CLIPSTUDIOPAINT、substance3Dpainter  
基本操作は理解している→ ZBrush、illustrator、Unity

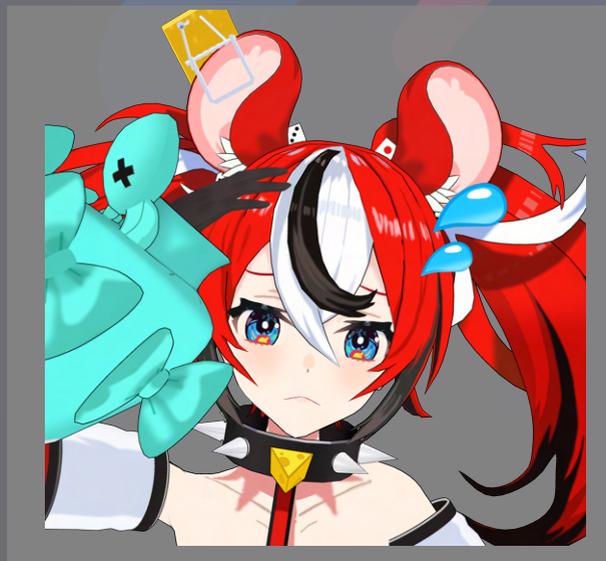
【■メッセージ】  
キャラの魅力を突き詰めることが得意なので  
その点を見ていただくと幸いです



■ボルダリング中...

# Hakos Baelz

「vtuber ホロライブEN」



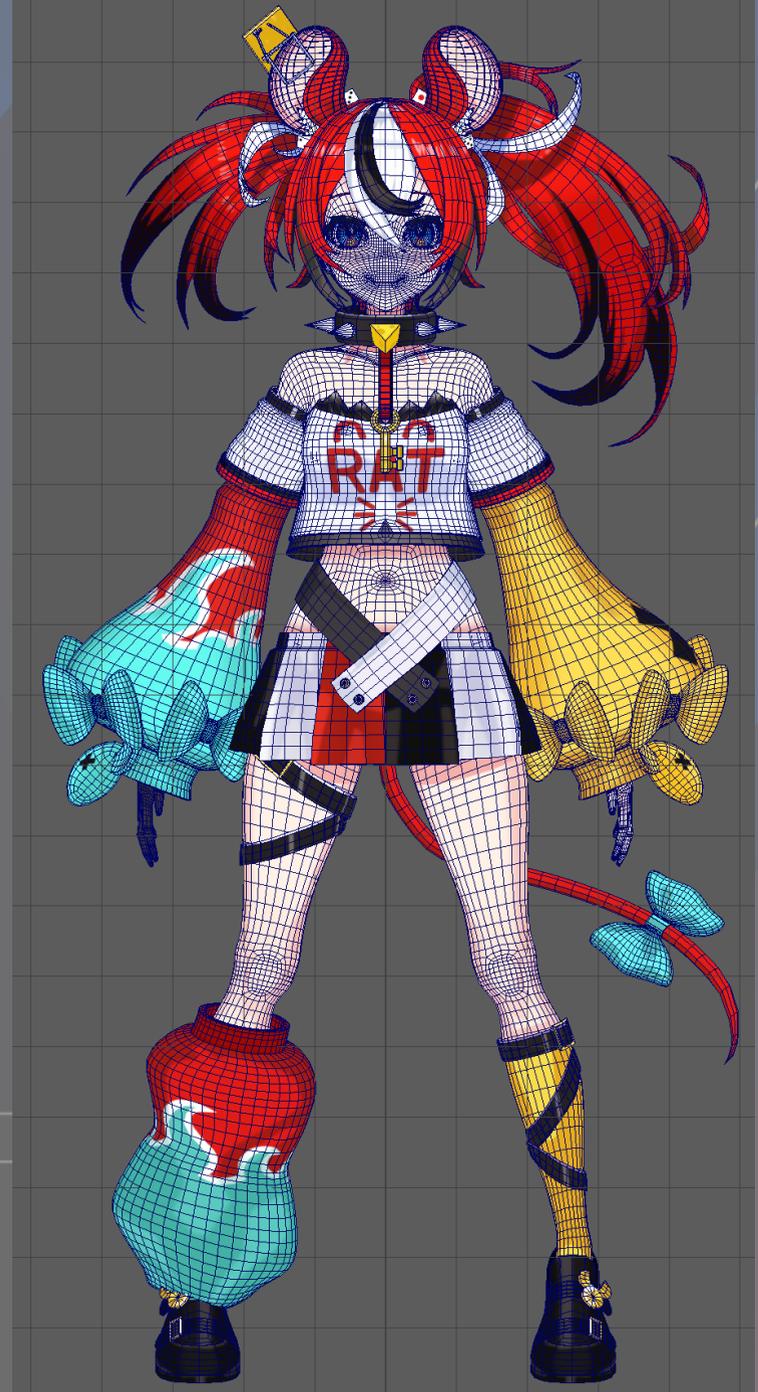
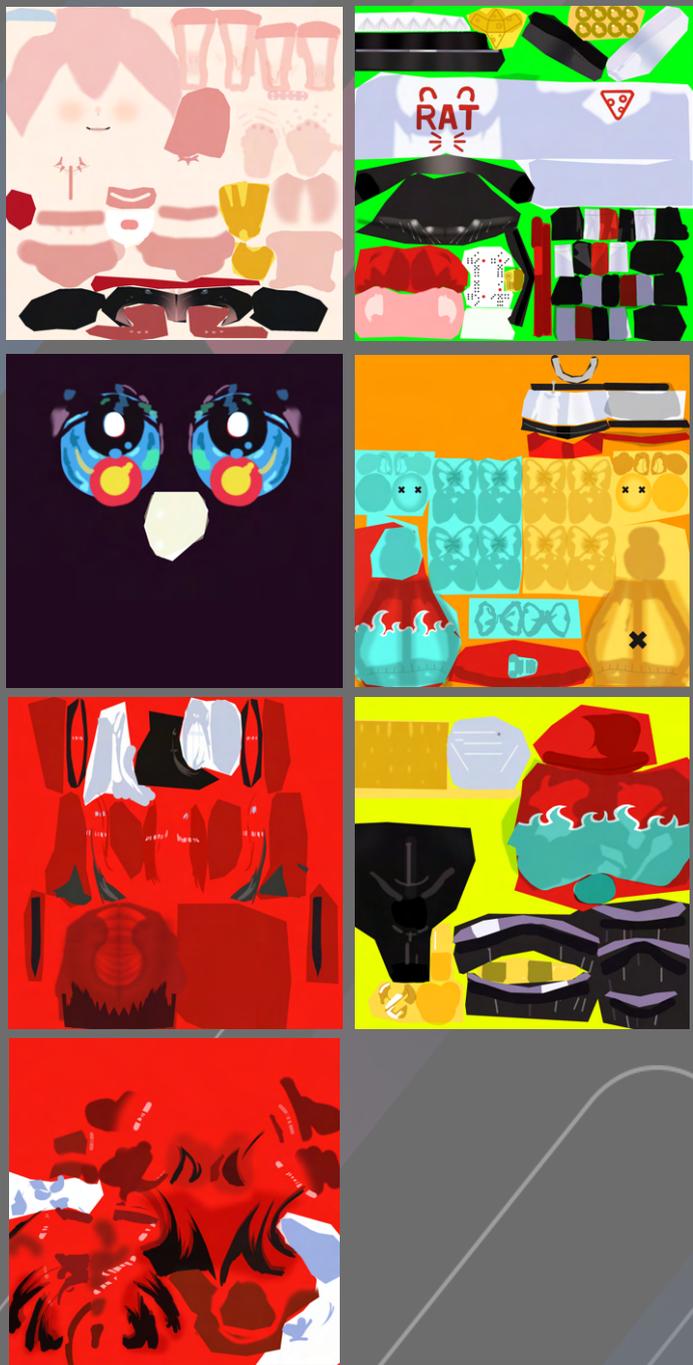
制作期間	2年時	9/2~11/9	約80時間	約10万poly
使用ソフト	MAYA	Photoshop		

# ■Aスタンス



「ブレンドシェイプで表情のパターンを作成しました。顔周りに特に力を入れたのと影の形も三面図に合わせるように意識しました。アルファメッシュで汗、怒マーク等を追加してます。」

# ■ テクスチャ



# ■夜十神封魔

「vtuber ホロスターズ」



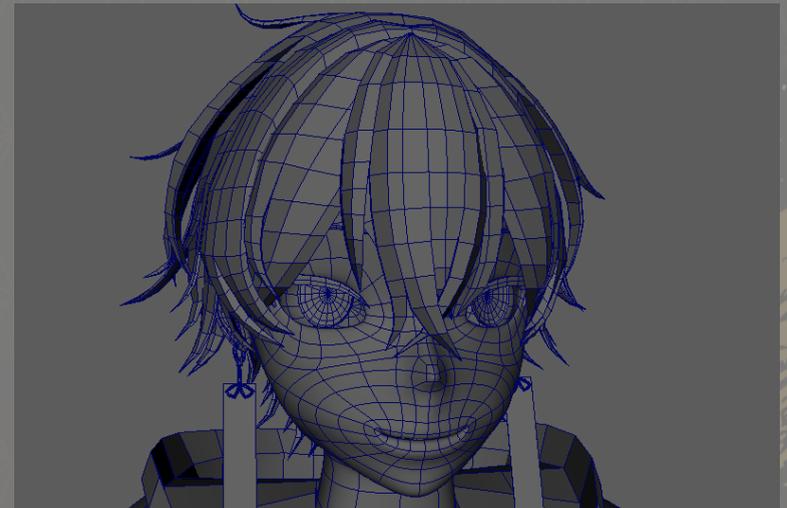
制作期間	1年時	12/12~2/27	約80時間	約6万poly
使用ソフト	MAYA	Photoshop	substance3Dpainter	Unity

# ■Tポーズ



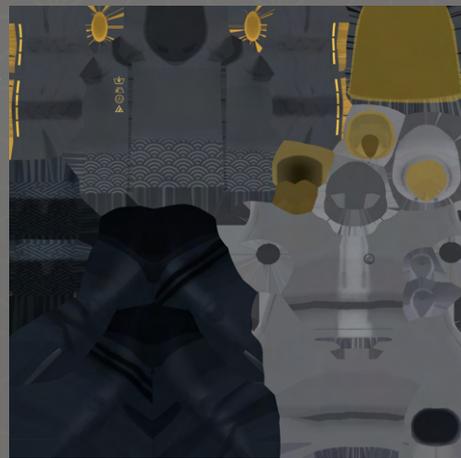
■表情差分

顔つき、手、体格、ショートヘアなどの男性の特徴を意識して作成しました！仕上げにUnityでアウトラインを出しています。特に上着のウエイト調整が難しかったです。



■ワイヤーフレーム

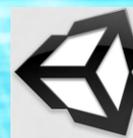
# ■ テクスチャ



■ 参考画像

テクスチャは髪、体、服、小物1, 2の5枚で構成されています！  
Photoshopの手書きで影や質感に力をいれていて、仕上げにsubstanceでアンビエントオクルージョンしています！





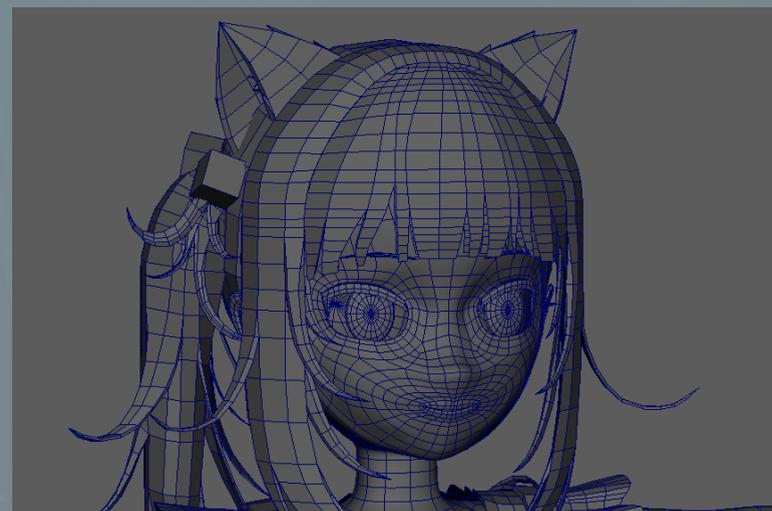
制作期間 1年時 8/22~11/21 約80時間 約9万poly  
使用ソフト MAYA Photoshop substance3Dpainter Unity

# ■Tポーズ



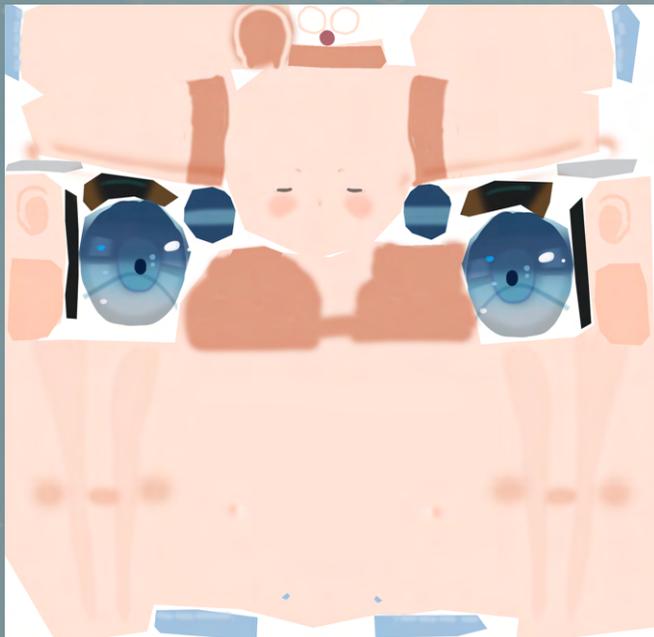
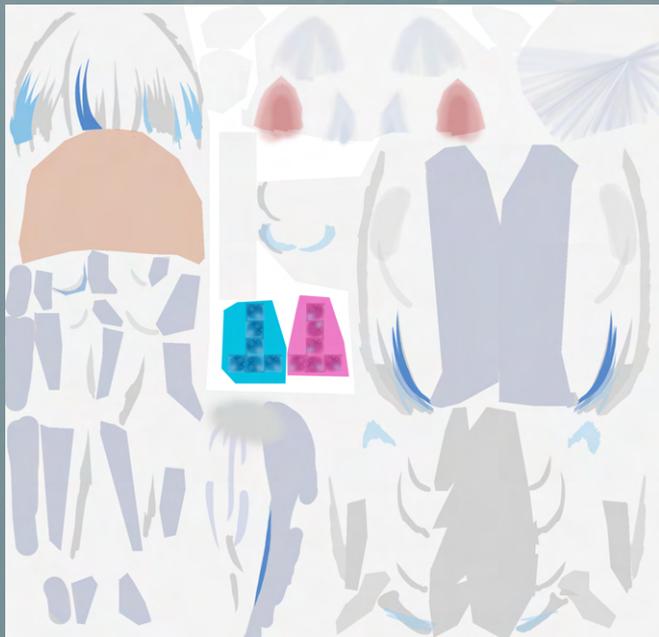
■参考画像

少し幼いイメージのキャラなので  
一目でかわいいと思われるようなキャラ  
を作れるよう意識しました！  
最後にUnityでアウトラインを出して  
レンダリングしています！



■ワイヤーフレーム

# ■テクスチャ



■服の質感

テクスチャは髪 体 服 小物の  
4枚で構成されています！  
photoshopの手書きで影や質感に  
力をいれていて、仕上げにsubstanceで  
服の質感をつけています！



# 魔導士

「オリジナルキャラ」

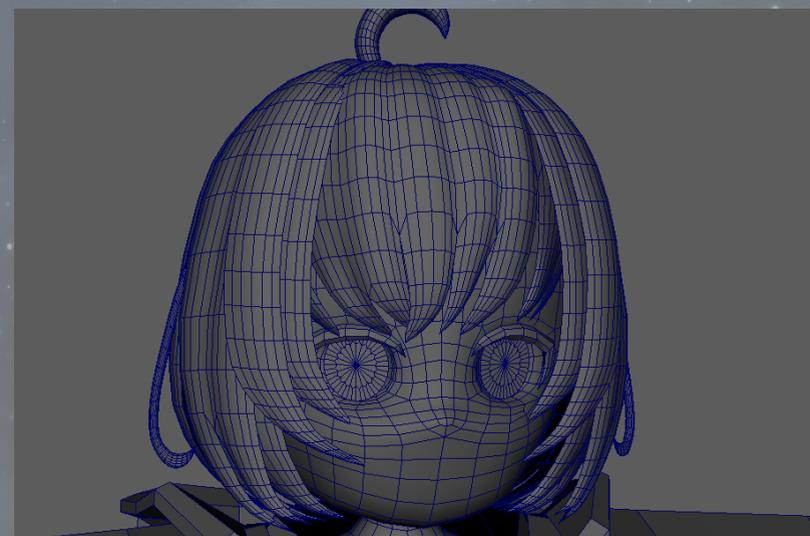


制作期間 1年時 6/5~8/20 約50時間 約2万poly  
使用ソフト MAYA photoshop substance3Dpainter

# ■Tポーズ



■魔法の杖



■ワイヤーフレーム

キャラモデリング初作品です!  
オリジナルで3面図から作成しました  
設定画を再現するにはどうすればいいか  
研究しながら作成しました!



# ■テクスチャ



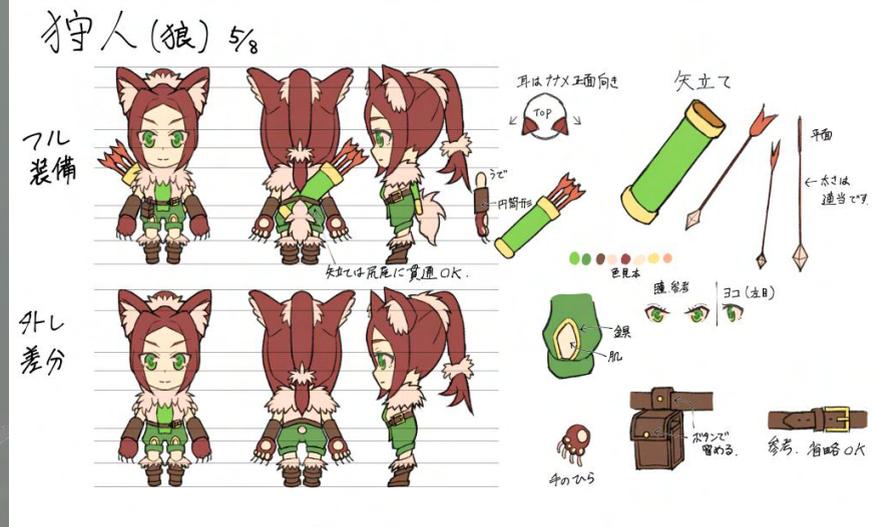
■ 3面図

テクスチャは体 髪 上着  
制服 武器の5枚で構成されています!  
武器や服はsubstanceで  
質感をつけています!



■服の質感

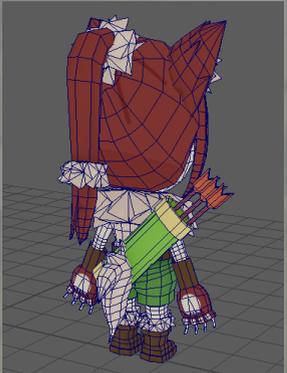
# ■ ゲーム制作



2023年の東京ゲームショウに出展する  
ゲーム制作のキャラで  
2D学科の三面図を再現し、3Dモデルを作成しました!

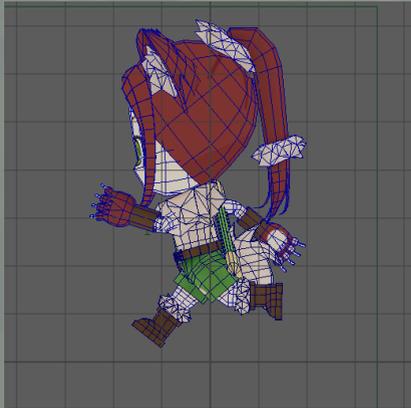


制作期間 2年時 5/8~6/22  
約10時間 約5千poly  
使用ソフト MAYA Photoshop  
substance3Dpainter Unity



# ■アニメーション

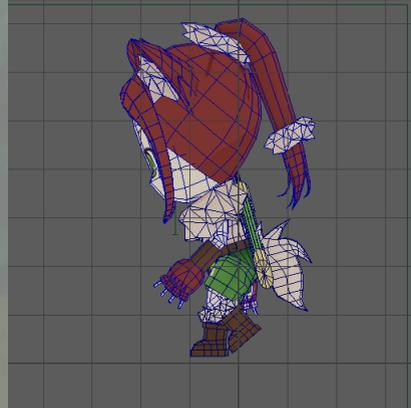
## ■ダッシュモーション



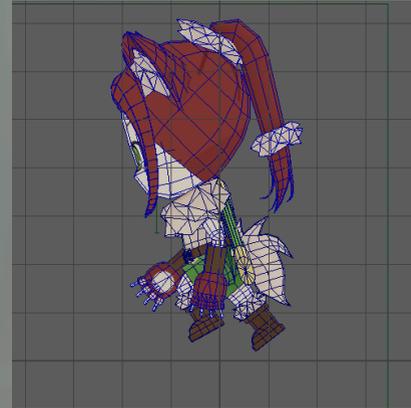
コンタクト



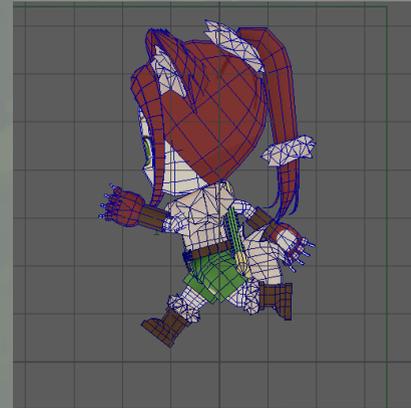
ダウン



パッシング

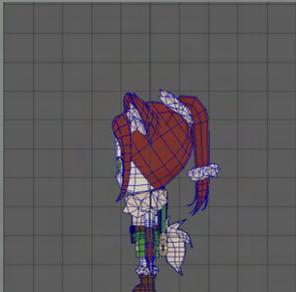


アップ



コンタクト

## ■ジャンプモーション



待機



予備動作



離れる直前



トップ



着地の瞬間



着地

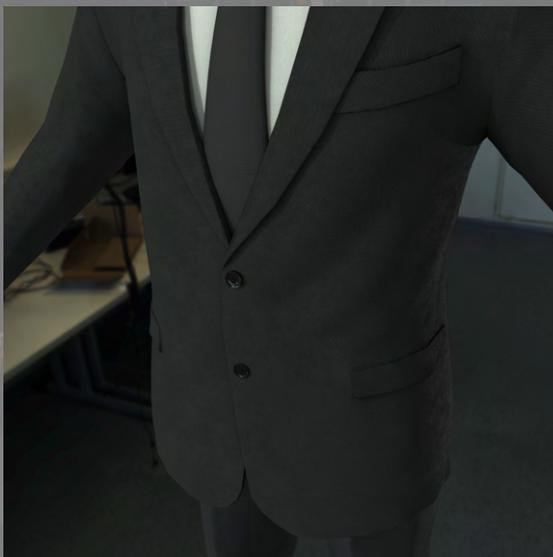
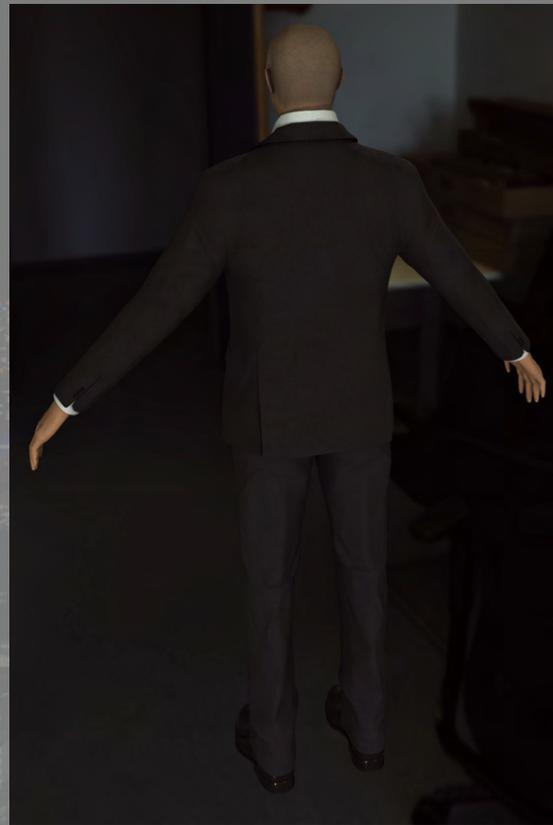


待機

担当キャラのモデリング スキニング  
モーションを1人で担当しました!  
unityで実装予定です!

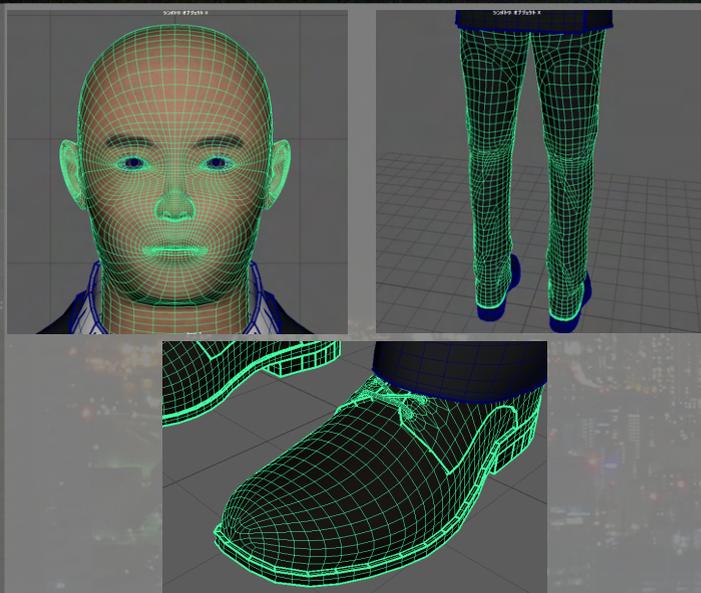


# business man



制作期間 2年時 6/25~9/1  
約100時間 約8万poly  
使用ソフト MAYA Photoshop  
substance3Dpainter ZBrush

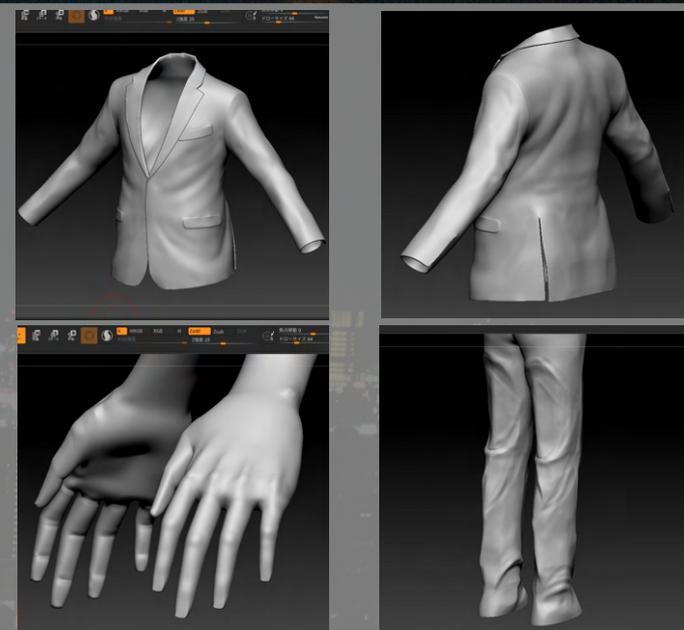
# ■作業工程



■MAYA  
スカルプターのための美術解剖学を見て  
人体の構造を学びながら トポロジーを作成



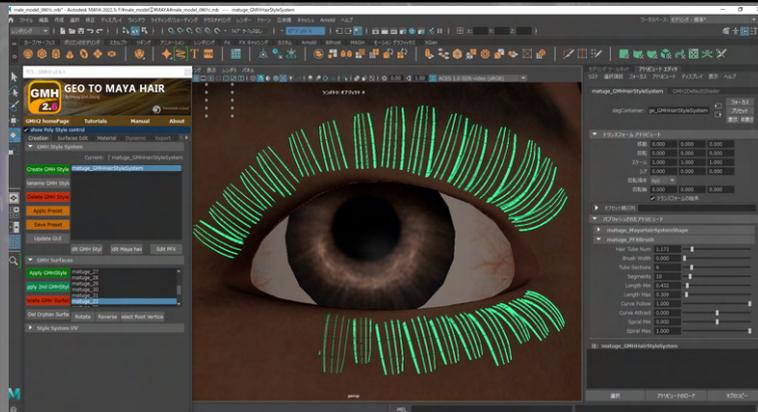
■Photoshop  
眼球や肌、ひげあと、ほくろニキビ等の  
ベースを作成



■ZBrush  
服や手のプロポーションをノーマルで作成



■substance 3 Dpainter  
肌 革 プラスチックなど質感の差や  
AOを使用し実物を意識しながら作成

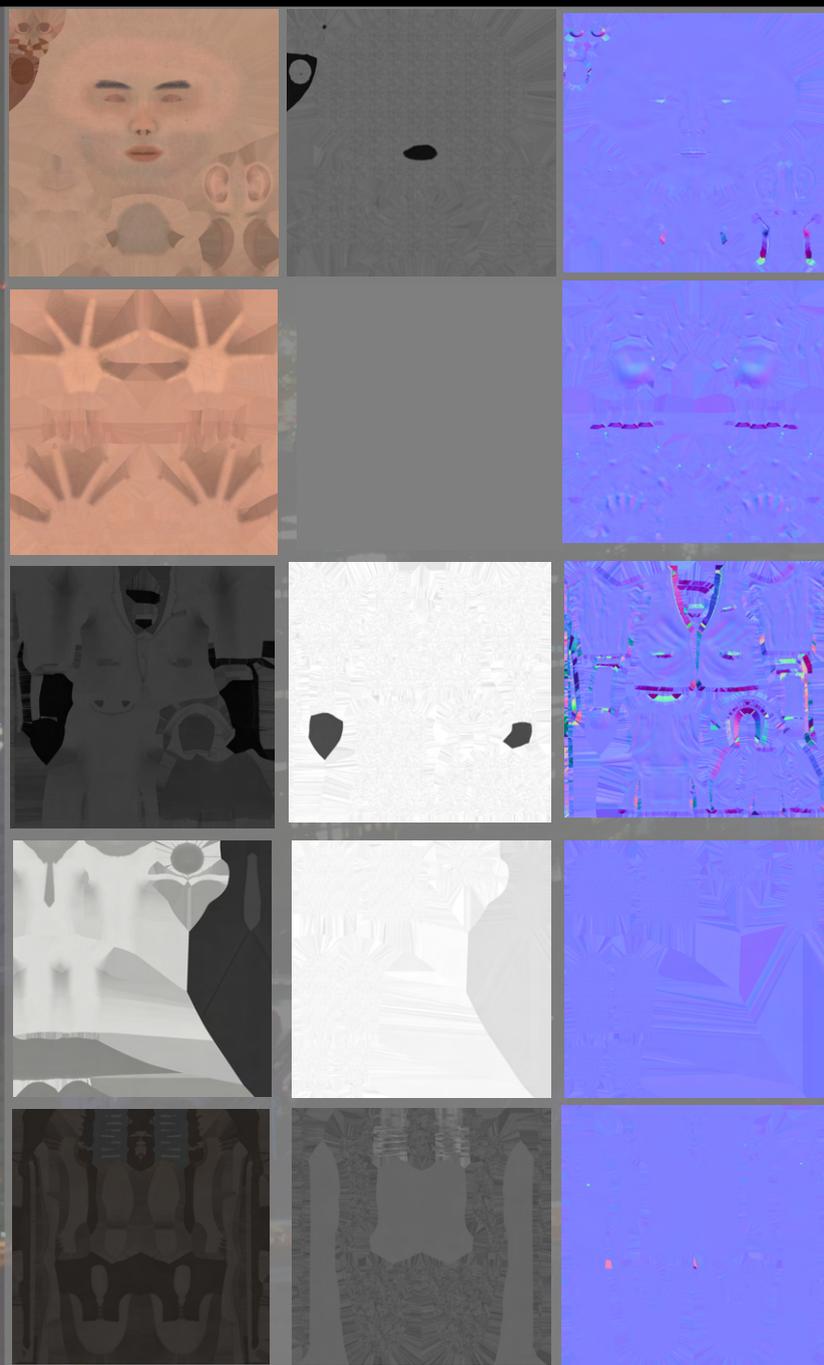


■GMH  
まつ毛をきれいに見せるため  
MAYAのArnoldでレンダリングしました  
GMHというスクリプトを使用しました

男女の骨格の違いを意識した  
手のごつごつ感や のどぼとけが  
ポイントです!



# ■ テクスチャ



base

roughness

normal



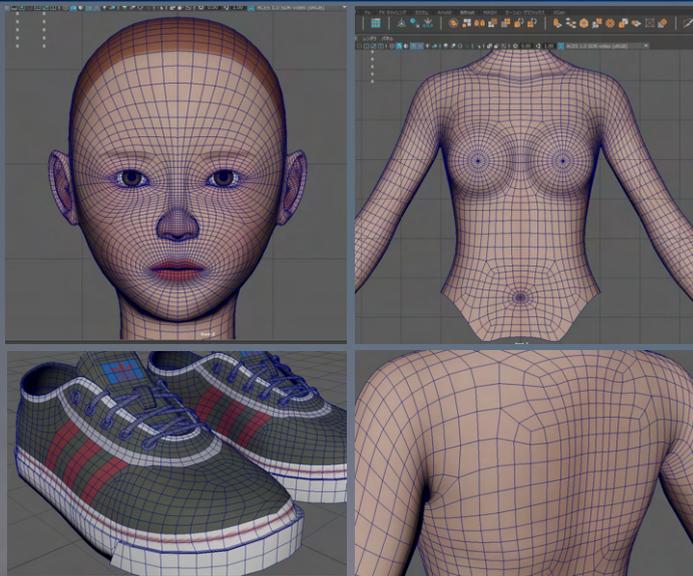
参考資料一部

# ■ sporty girl

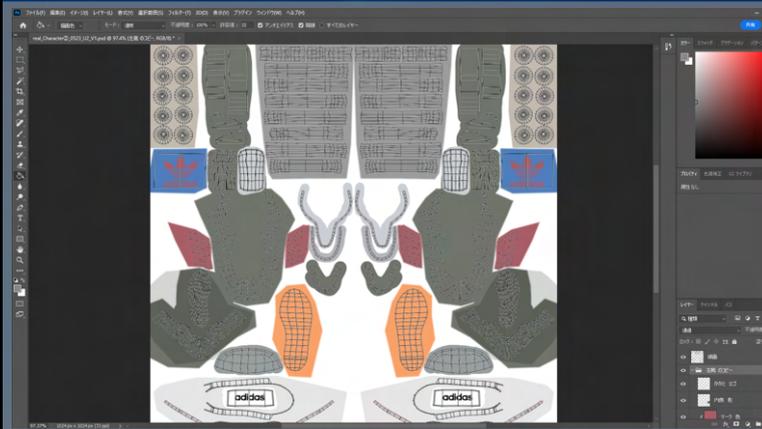


制作期間 2年時 3/23~6/23  
約100時間 約8万poly  
使用ソフト MAYA Photoshop  
substance3Dpainter ZBrush

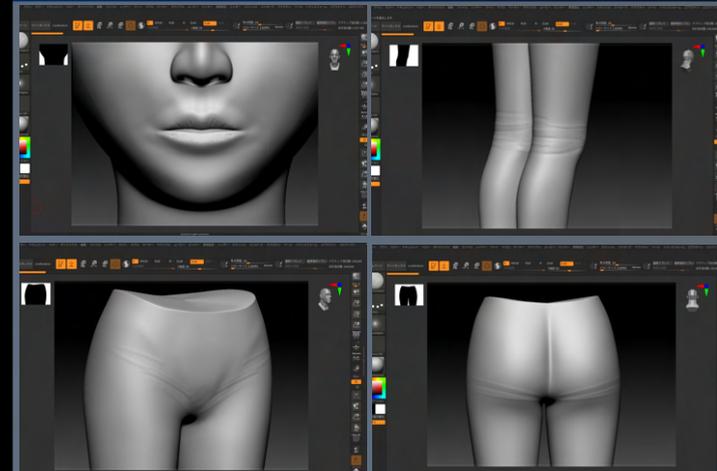
# 作業工程



■MAYA  
スカルプターのための美術解剖学を見て  
人体の構造を学びながら トポロジーを作成



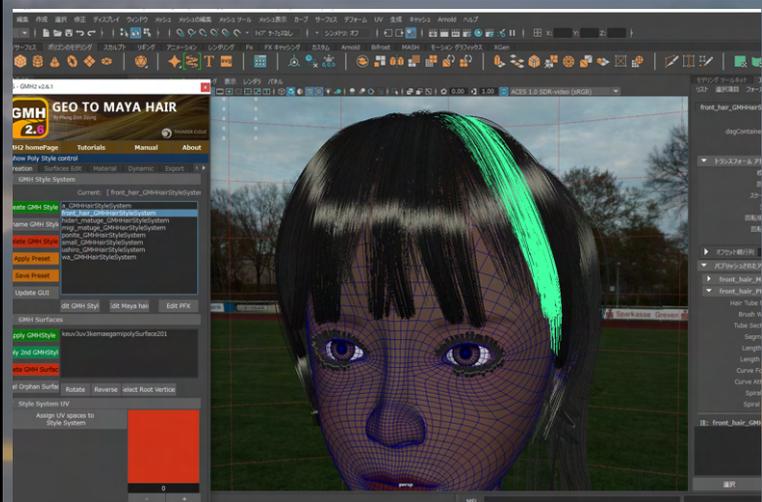
■Photoshop  
眼球やベースの色、ロゴを作成



■ZBrush  
服や唇のシワをノーマルマップで作成



■substance 3D painter  
肌 ゴム 布 金属など質感の差や  
靴の使用感を意識しながら作成

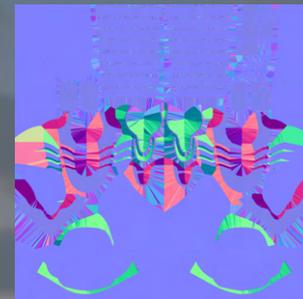
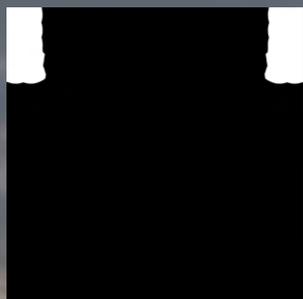
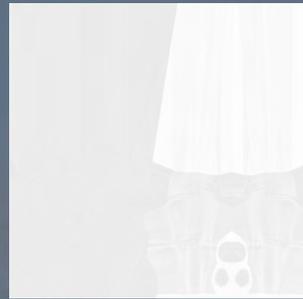
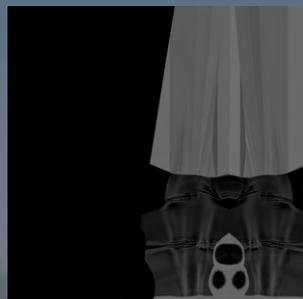
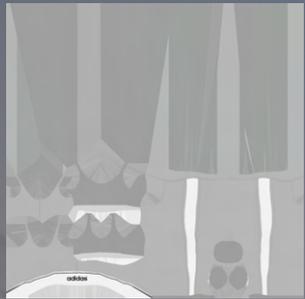
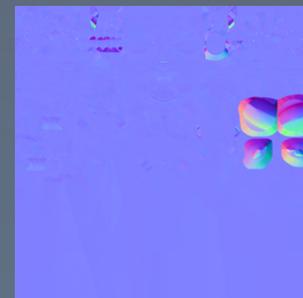
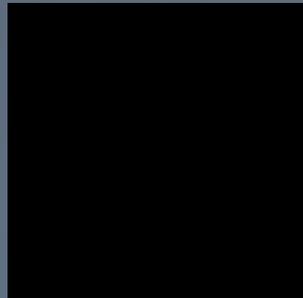


■GMH  
髪の毛やまつ毛を綺麗に見せるため  
MAYA のArnoldでレンダリングしました  
GMHというスクリプトを使用しました

様々なツールに挑戦し  
学びながら制作していきました!



# ■テクスチャ



base

height

metalness

roughness

normal



■参考モデル

# ■プロップ



実際にある  
つぶたっぷり贅沢みかんの  
缶を再現してテクスチャを  
Photoshopのみで  
作成しました!



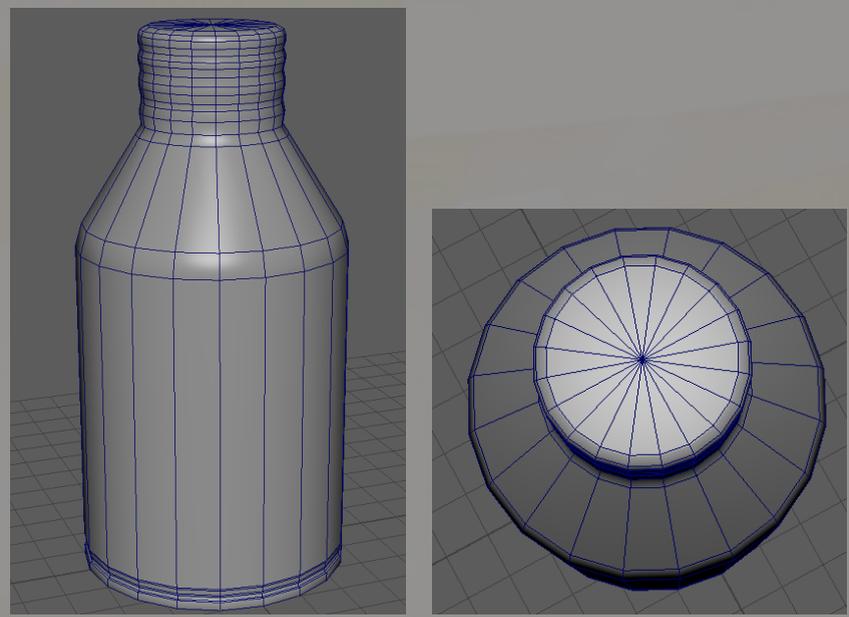
制作期間 1年時 12/2~12/9 約6時間  
使用ソフト MAYA Photoshop



①ベースやしずくを描き



②文字とマークを追加して...



■ワイヤーフレーム



③みかんと波の質感をつけて...

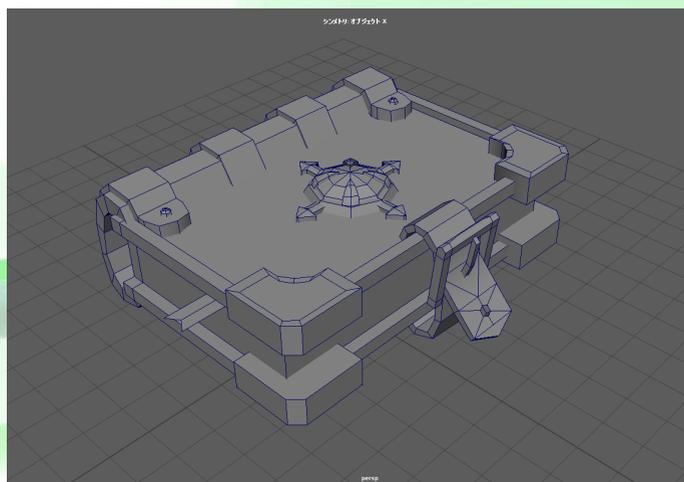
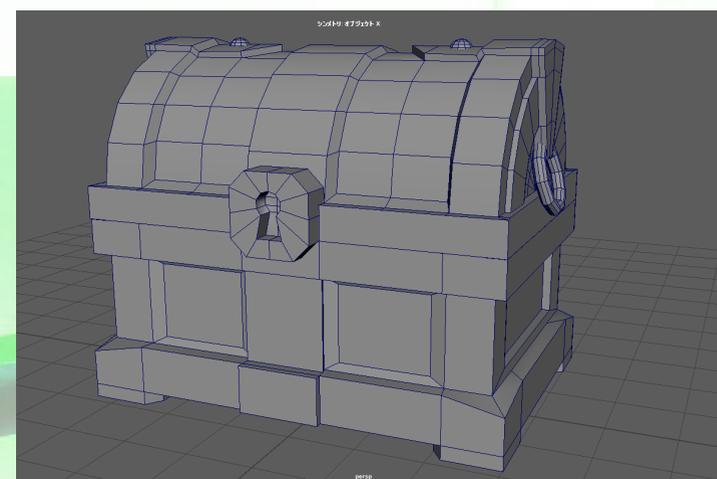


④完成!

文字の大きさやマーク、フォントを商品になるべく忠実に再現しており仕上げにシェーディングで缶の金属の質感を付けました!

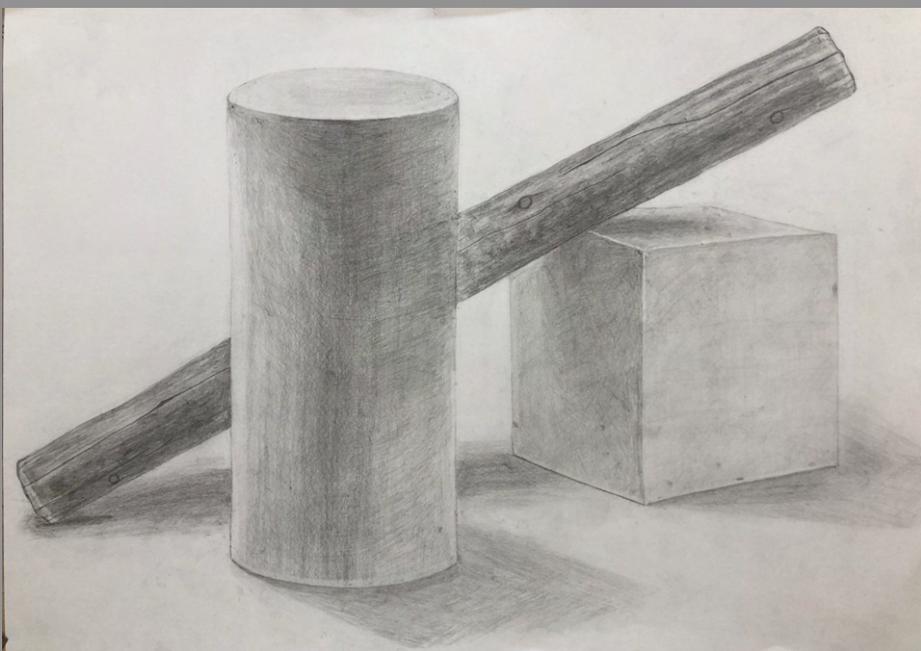


# ■ 宝箱 魔導書 ジオラマ

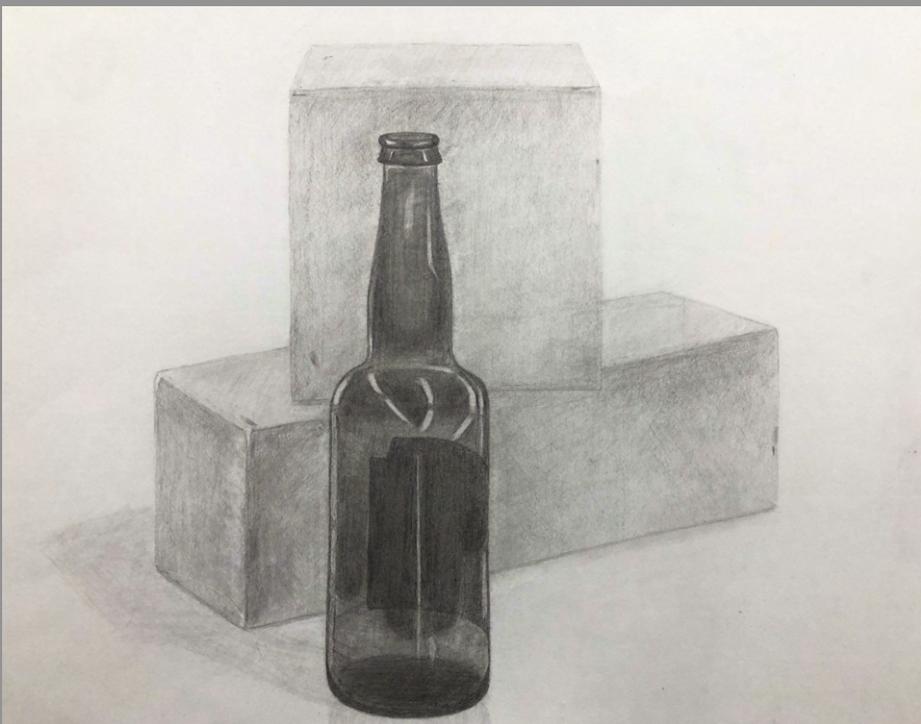


制作期間 1年時 5月頃  
使用ソフト MAYA Photoshop substance 3 Dpainter

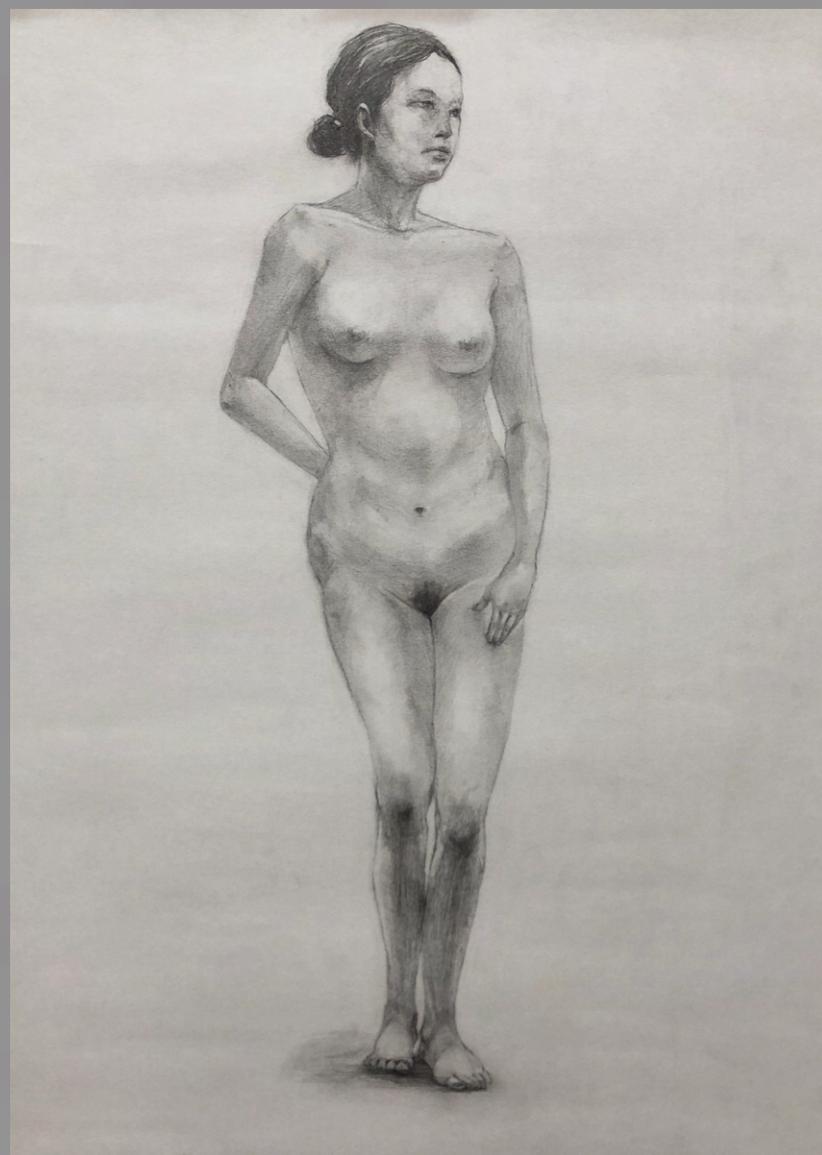
# ■デッサン



■石膏、木の棒



■石膏、ビール瓶

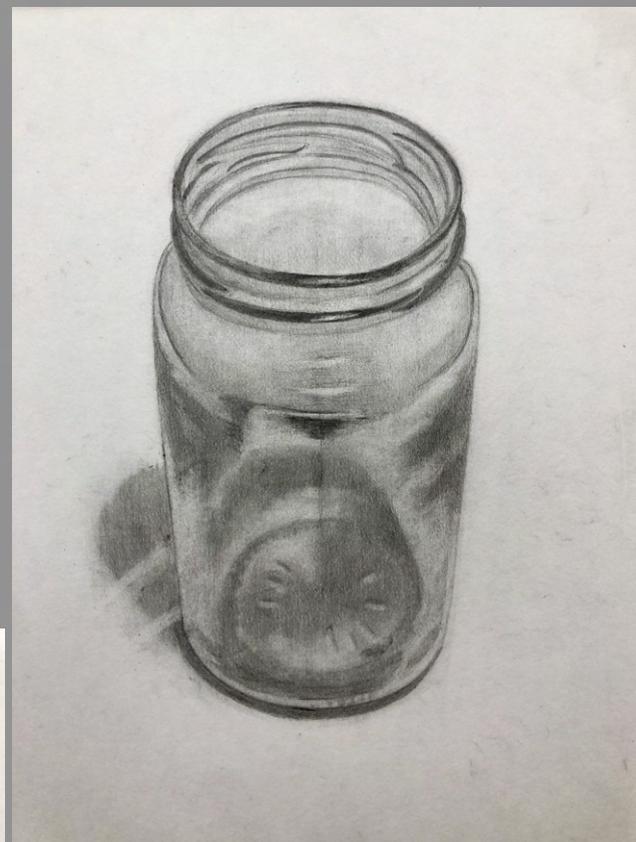


■ヌードデッサン

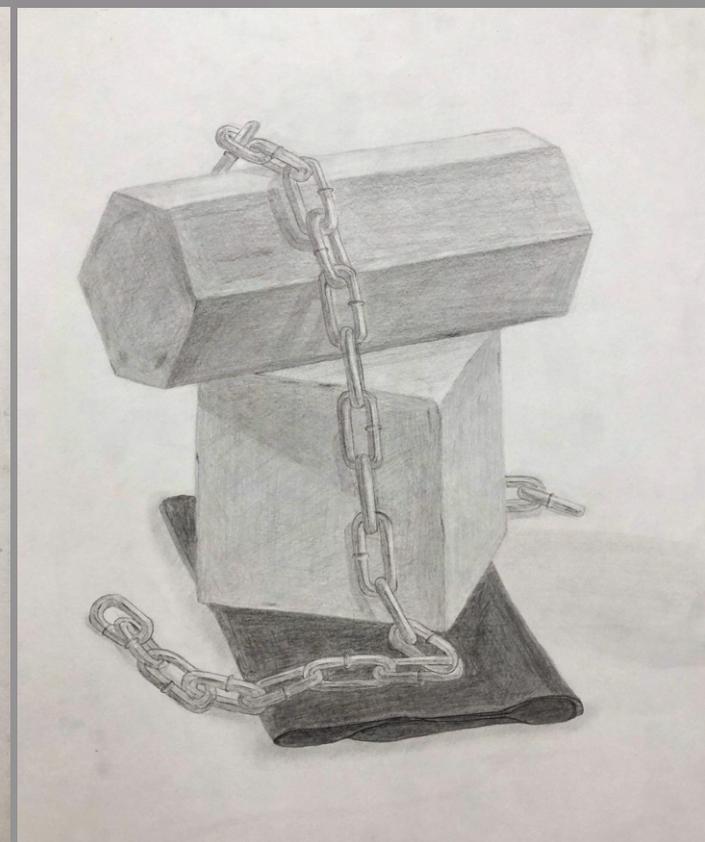
制作期間 2年時 上4/21 下6/7 右7/12 約9時間



■水差し



■ビン



■石膏、鎖、布

制作期間 1年時 左1/18 中2/1 2年時 右7/19 約6時間

# 質感表現



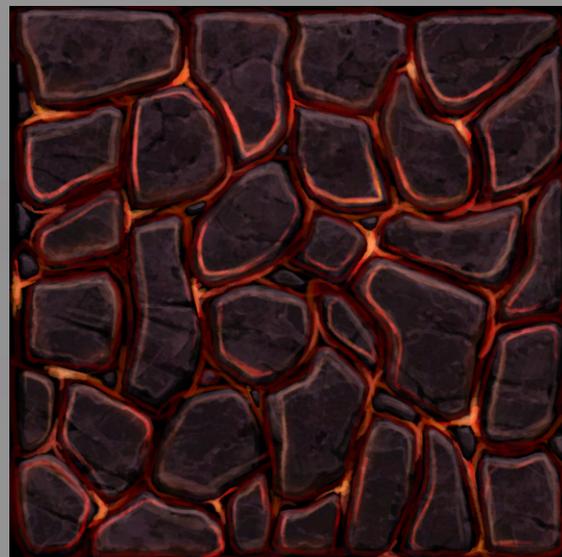
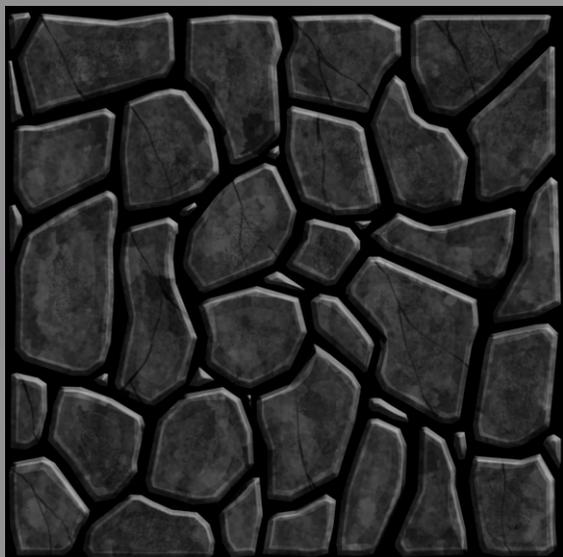
昼



夕方



夜



上 制作期間 1年時 約3時間  
使用ソフト Photoshop

パースをつけてフローリングの木の質感や、  
ライトの映り込みを手書きで表現しました。  
トーンカーブを使い 昼夕夜を作成しました。

下 制作期間 1年時 約3時間

石畳を効果やブラシで作成したあと、  
マグマの差分を作成しました。

# ■二次創作





使用ソフト CLIP STUDIO PAINT

現在通っている3Dの専門学校とは別に  
1年間デッサンとイラストのスクールに通っていました。  
モデリングのテクスチャの塗りに生かしています。

thank you for watching

使用ソフト illustrator

**Ai**