

# PORTFOLIO

OCA 大阪デザイン&テクノロジー専門学校

ゲーム・CG クリエーター科 CG クリエーター専攻

西田佑輔

# 自己紹介

## 西田佑輔

生年月日：2002年08月26日

25年卒 モーションデザイナー志望

趣味：ゲーム、映画鑑賞、犬の散歩

好きなゲームタイトル：エルデンリング（315時間）

原神（509時間）

モンスターハンターW（323時間）

ゴッドオブウォー 2018（403時間）

好きな映画タイトル：アベンジャーズ I W、ゴジラー1.0

ハリポタシリーズ、ハウルの動く城

使用可能ソフト：



2年



2年



2年



2年



1年半



半年



## こだわった point

剣の重さを意識してモーションを作りました。  
その上でいかに攻撃しているように見えるか、  
剣を扱えているように見えるかも  
意識したポイントです。



剣を振る前の予備動作をやや大きめに、  
剣を振り切る時、体からあまり離さずに  
作って剣の重さを強調しました。





1



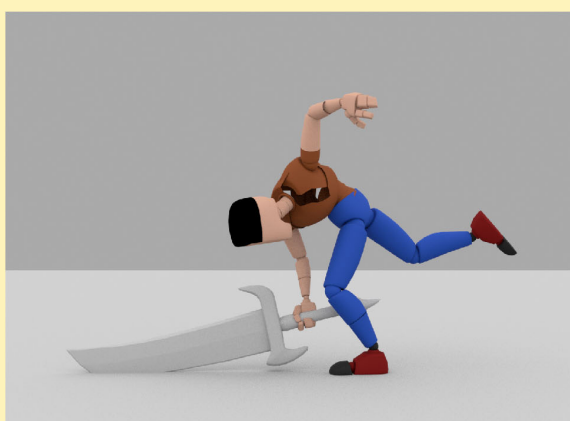
2



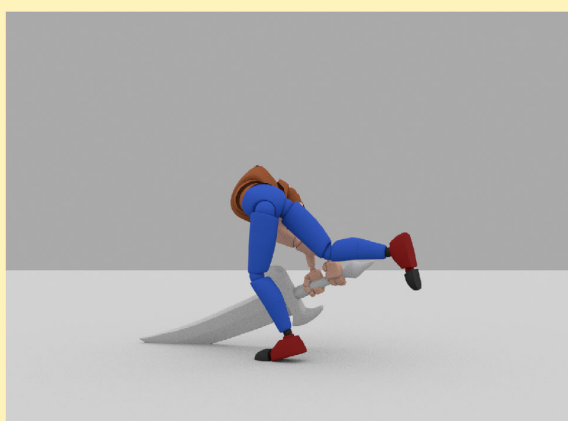
3



4



5



6

このモーションを作るときに悩んだ要素は、  
攻撃のつなげ方と大剣を振った後の反動の表現です。  
攻撃のつなぎは早すぎれば重さが感じられず、遅すぎれば攻撃しているように見えないので、  
調整に最も時間をかけた所です。  
大剣を振り降ろした後の体の揺れ方を主に注視しました。

リファレンス

原神のキャラクター『レザー』  
モンスターハンターの大剣モーション

参考 URL

<https://youtu.be/2bixiNaR7ZE?t=42>



## こだわった point

虎の動きを参考に制作しました。  
吠えるモーションは力強く見えるように  
顔を下から上に上げながら、  
それに伴って体全体に  
力が入っているように表現しました。  
虎が歩いている時の肩の出っ張り方  
を意識して歩行している動きを  
作りました。





獣らしさのある動きを作るために、参考資料を漁ったり、我が家で飼っているワンコの動きをそれとなく見続けてみたりしながら、最終的にトラの動きをもとにモーションをつけました。

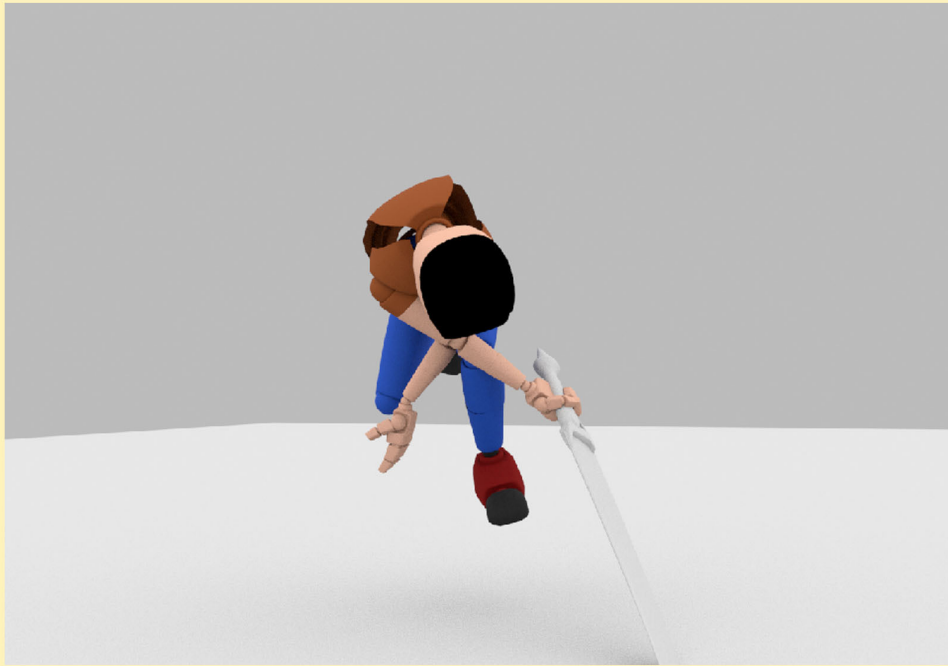
参考 URL

<https://youtu.be/1o4ZeD-JIWY>

<https://www.youtube.com/shorts/Jvdklhs0sco?feature=share>

リファレンス

トラの動き



## こだわった point

剣そのものの重量感を意識しつつ  
素早く攻撃しているように見えるよう  
意識して制作しました。

空中で回転している時に少し剣に  
体が引っ張られているイメージで  
作成しました。



この攻撃モーションには、  
空中で二回転してから剣を  
振り下ろすという現実で行うには  
少し難しい動きを取り入れており  
剣の重量感や力の入れ具合を  
どう表現するか悩み、





1



2



3



4



5



6

このモーションを作成するにあたって、ゲームの『原神』に登場するキャラクターの動きを一部参考にさせてもらい、最後の回転切りは、『エルデンリング』に登場する【マリケス】の動きを参考の作成しました。

#### リファレンス

『原神』  
『るる剣』の牙突  
『エルデンリング』の【マリケス】

参考 URL

<https://youtu.be/7agEdhIacP4?t=214>





## こだわった point

飛んでいるときの翼の動きが  
風を捉えているように見えるよう  
制作しました。



モンスターの強い攻撃を  
イメージしました。





1



2



3



4



5



6

翼と尻尾の動きが一番気を付けて  
制作した部分になります。

吐き出した火の玉が  
大爆発する攻撃として  
制作しました。

リファレンス

『モンスターハンター』の【リオレウス】  
『FF16』の【バハムート】



## こだわった point

連撃の合間を作りながら、  
いかに連撃が途切れないようにするか  
早すぎると一撃の威力が軽く見えるので、  
下の図の連撃のつなぎ目に  
少し長めのタメを作るなどで工夫しました。



コミック喧嘩商売の煉獄という技を  
参考に制作しました。

### 煉獄の参考資料

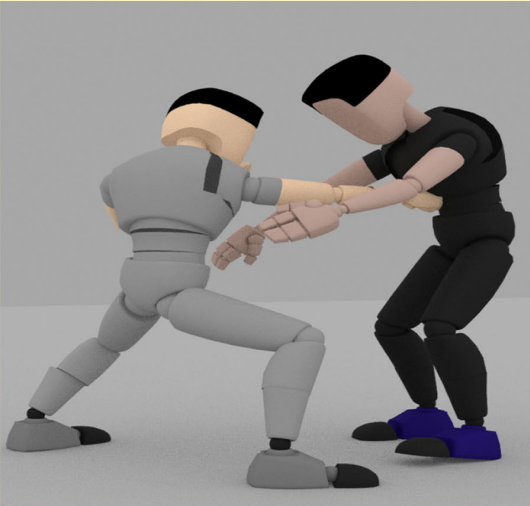
○枠の部分がそれぞれの連撃の最後の段



1



2



3



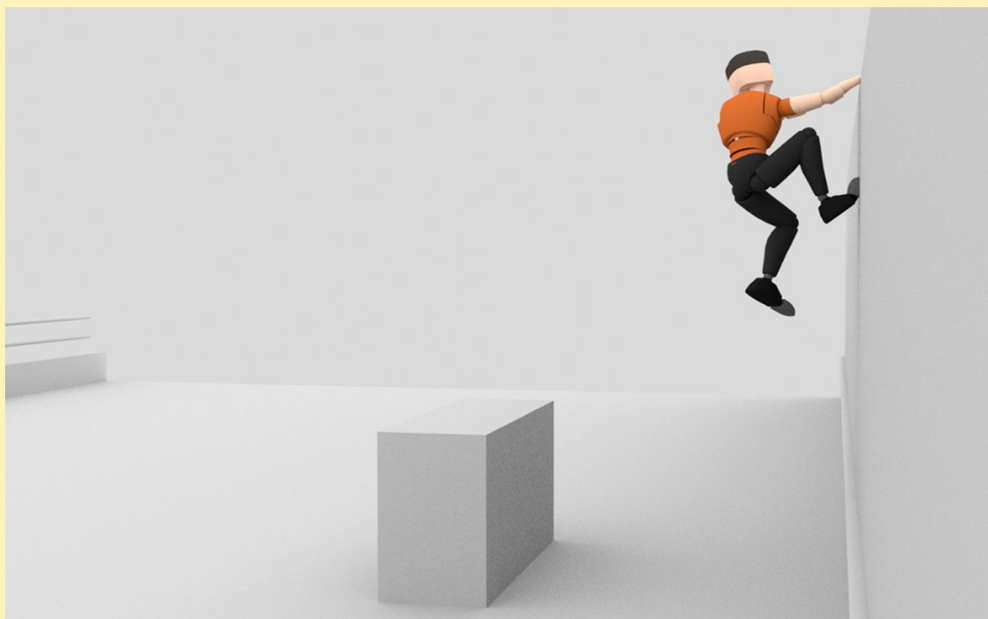
4



5

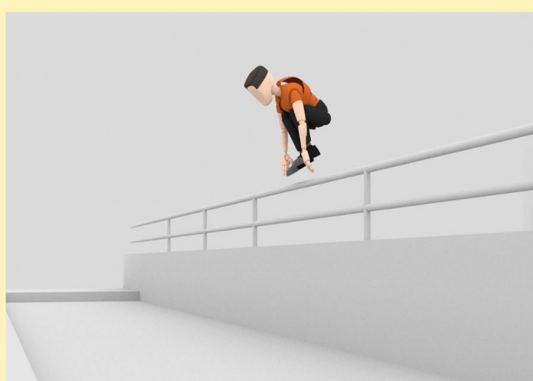
この五つが連撃のつなぎ目の部分です。

一部の連撃の順番を変えてつなぎをの間が途切れないように意識して作成しました



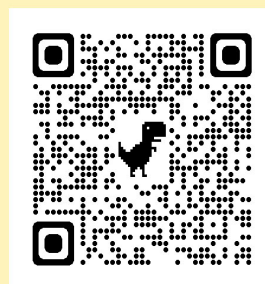
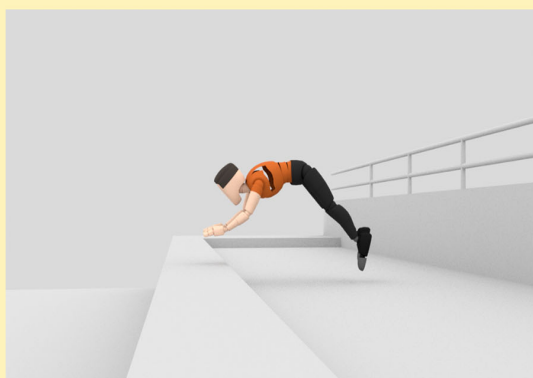
## こだわった point

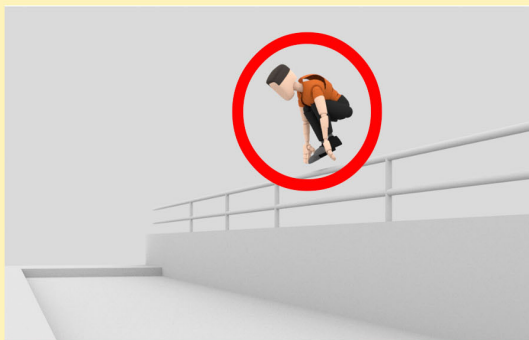
まずリファレンスの動きを元に、モーションを作っていました。一部、モーションを誇張して制作したりなど若干の自分なりの修正を加えていくようにしました。



1カット目の動き

2カット目の動き





主に一秒ごとに動きのキーポーズを作っていく  
モーションとして気持ちの良い動きになるよう少し手を加えて作成しました。  
その他、自分でも実際に動いてみて重心の位置や移動を確認しながら、  
手を加えていきました。

# 歩行・走り モーション

使用ソフト 

制作時間：8時間（歩行）

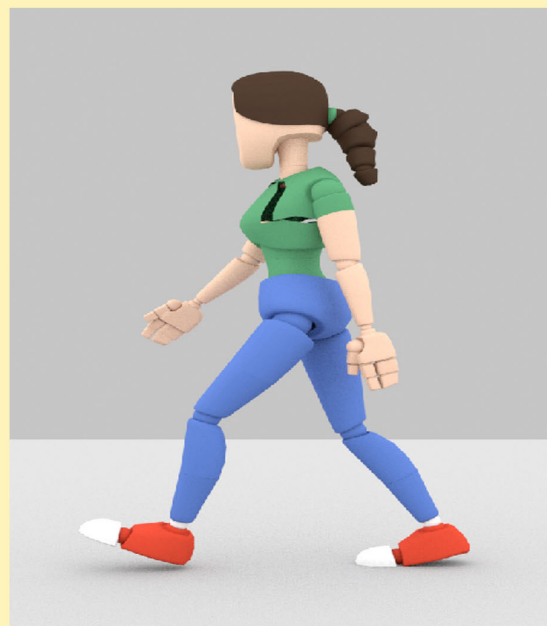
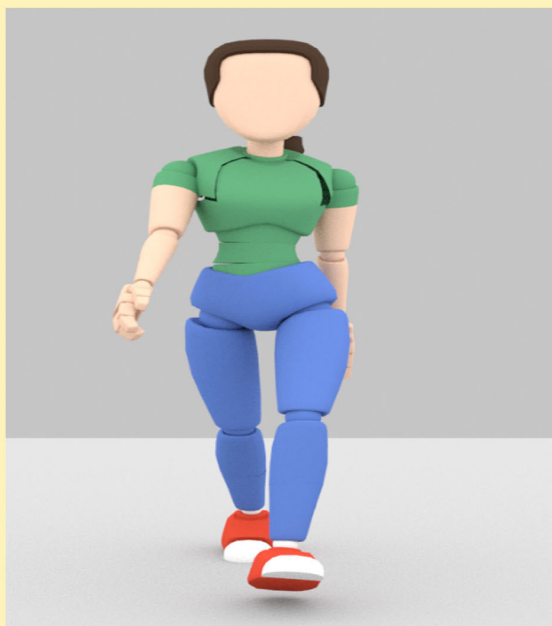
6時間（走り）



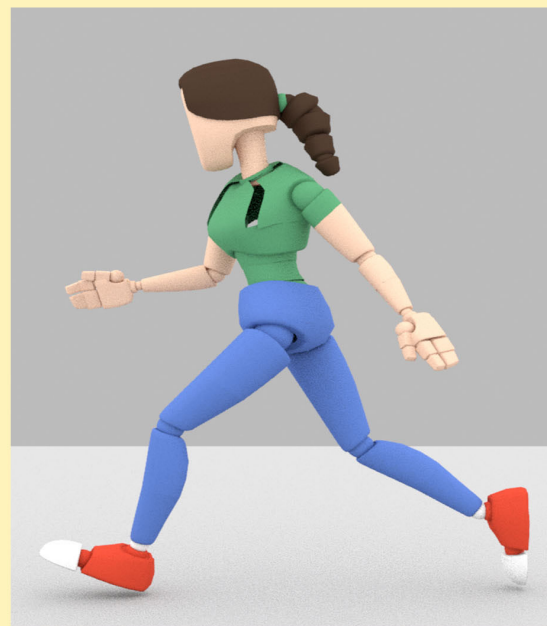
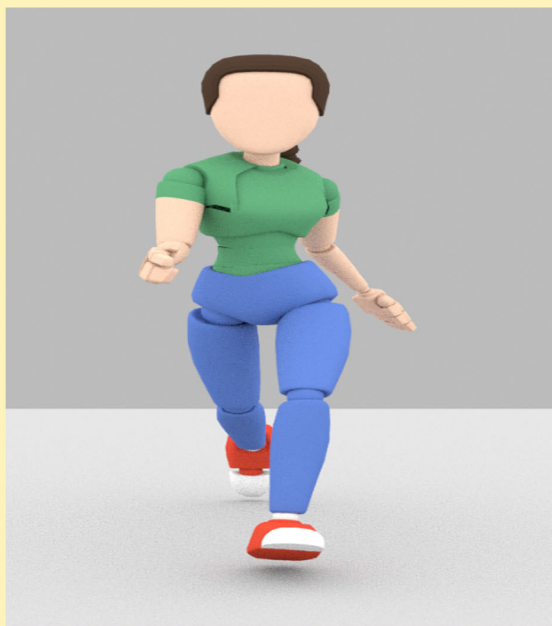
男性の歩行モーションを制作する際に最も時間を  
使ったのは、参考動画を見続けることでした。  
人が歩いている動画あるいは実際に見続けて特徴を  
考えていきました。細かい所は自分で動いてみながら、  
作りました。



走りのモーションも上記と同様に参考動画あるいは  
自分で動いてみて特徴を捉えていきその都度  
モーションを作っていました。  
個人的には走りの方が作りやすかったです。

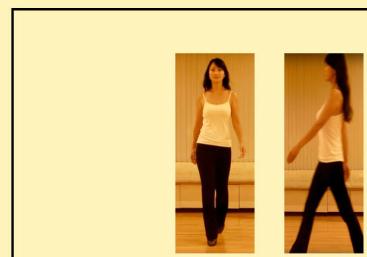


女性の歩行も同じでリファレンスを確認しながら作成していき、男性とのモーションの差を分かりやすく作りました。

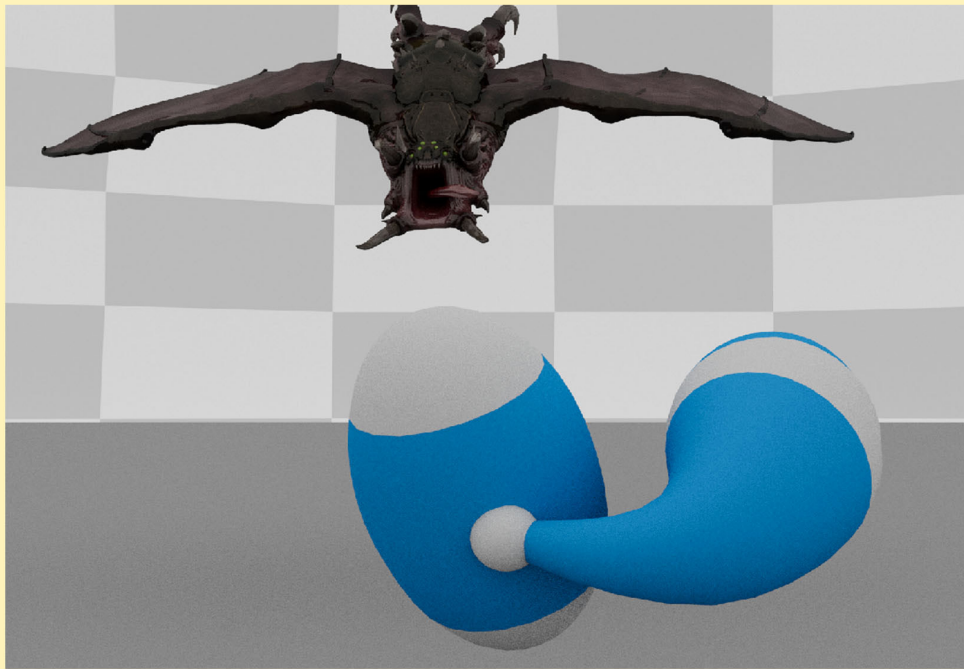


走りのモーションは少し悩みましたが、男性のモーションと差別化するためいわゆる女の子走りでもーションを付けました。

リファレンス





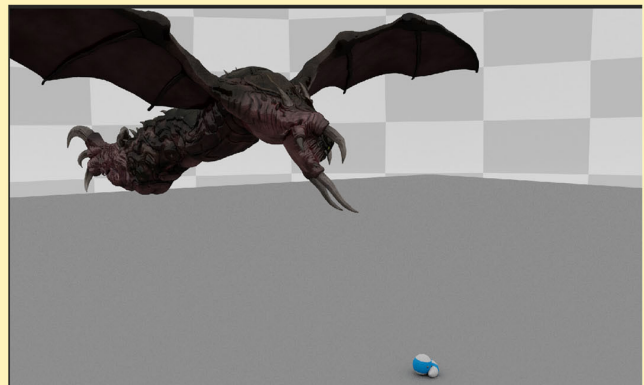


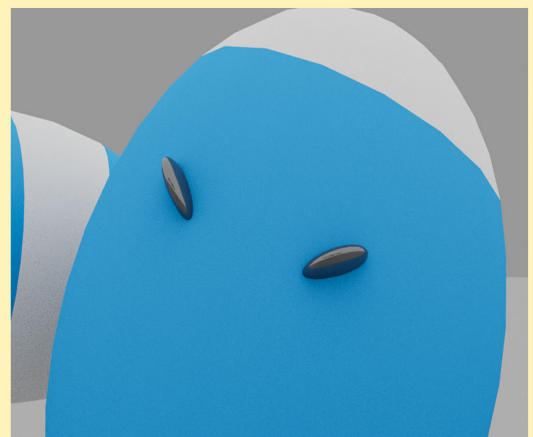
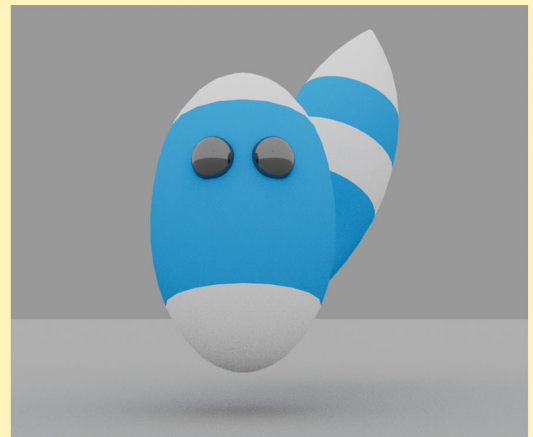
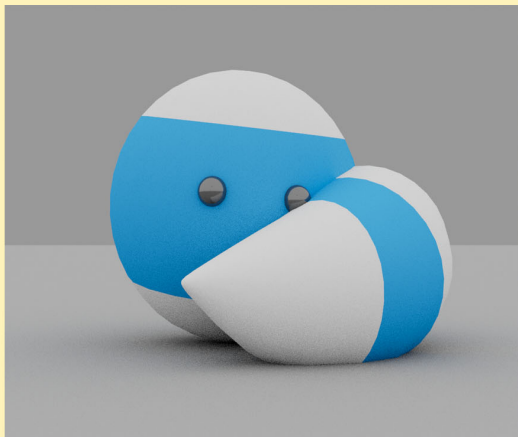
## こだわった point

羽ばたきが風を捉えているように見せることです。  
上下に動かすだけだと、  
風を捉えているように見えないので、  
リファレンスを確認しながら  
修正していきました。



鳥の羽ばたきを参考にして、  
アニメーションを制作しました。





モンスターに襲われる側の主人公の動きを作るときに意識したことは、動き一つで感情が伝わるようにすることです。

体と尻尾の動きで興奮しているのか  
落ち着いているのかを表現して、目の動きで  
心情を表現しました。

#### リファレンス

『トムとジェリー』

ジェリーの動き  
を意識した。



参考 URL

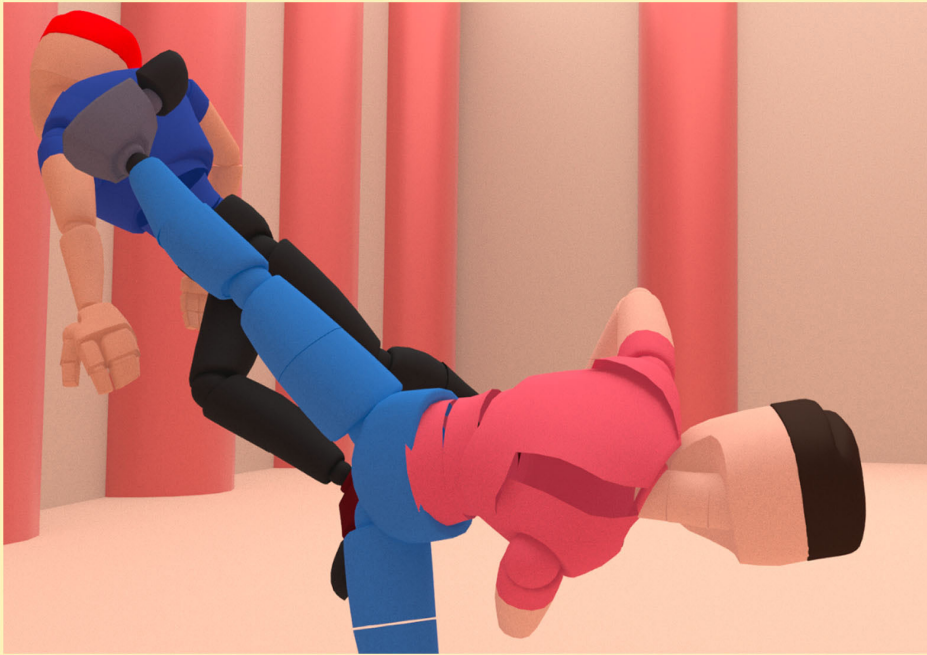
[https://youtu.be/N\\_AF7SDFhmw](https://youtu.be/N_AF7SDFhmw)

<https://youtu.be/RoYAlswqgMo>

JIKEI COM ゲームショー

展示作品

優秀賞



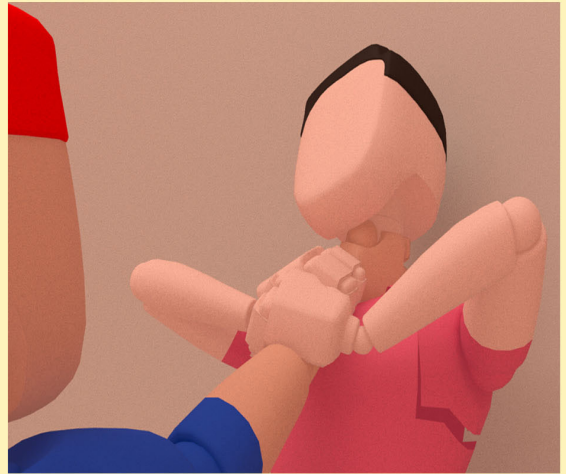
## こだわった point

キックそのものにも力を入れましたが  
そこにいたる過程にも時間をかけました。  
逆転する展開の前振りとして、  
相手に攻撃が効いていない状況を強調して、  
その上で蹴りは相手に効くという  
情報を明確に表現しました。



決め手のキックは威力が高い  
跳び後ろ蹴りの動きを参考に  
作りました。





苦し紛れに放った蹴りが思いのほか効いたことが、  
キッカケで逆転した流れを作りました。

このアニメーションで自分がこだわっていたストーリー性は、  
一度主人公が完膚なきまでに敗れてやけくそに放った一撃が思いの外  
相手に通用したという場面です。

そう考えた理由としては、一撃で相手を倒すイメージで私が最初に思いついたのが、  
『はじめの一步』というボクシング漫画の主人公で、  
その主人公の勝ちパターンが苦境に陥っても、何かしらのキッカケをもとに、  
最後には逆転の一手で相手に勝つ。これが頭に思い浮かびこの流れでアニメーションを  
作成しようと思いました。

動画 URL

<https://youtu.be/KisSGtZrals>

## ミョルニル

【God of war ラグナロク】  
に登場する『雷神 トール』  
の武器ミョルニルを  
イメージして、作成しました。

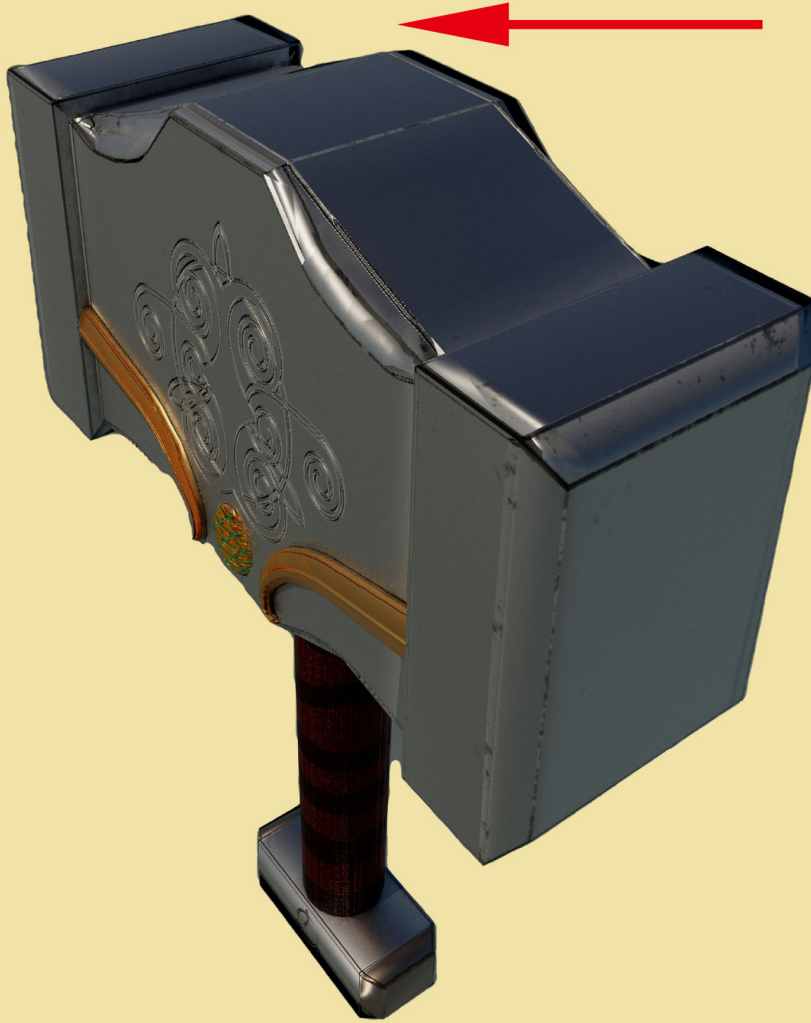


柄の先の部分の用途は、  
思いっきり振っても  
手から抜けないように  
するもの

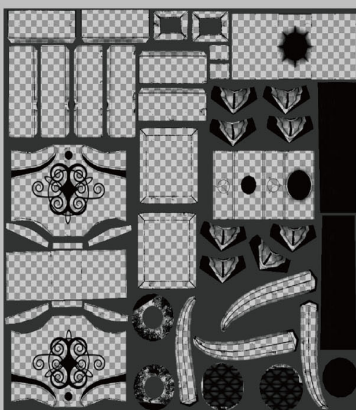
先についているリングを起点に  
ハンマーをグルグル回して  
攻撃できる。



三か所にエミッションを  
入れて光るようにしている。



ミョルニルの形を  
ベースに据えて  
ハンマーの両側部分を  
盛り上げ、より強力に  
見えるように意識しました。



# ペガサスとユニコーンのハイブリッド

使用ソフト：ZBrush

制作時間：15 時間

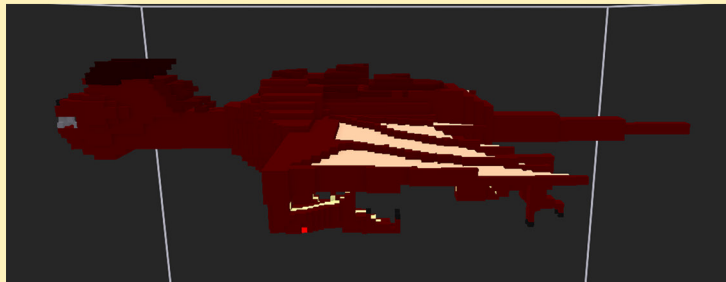
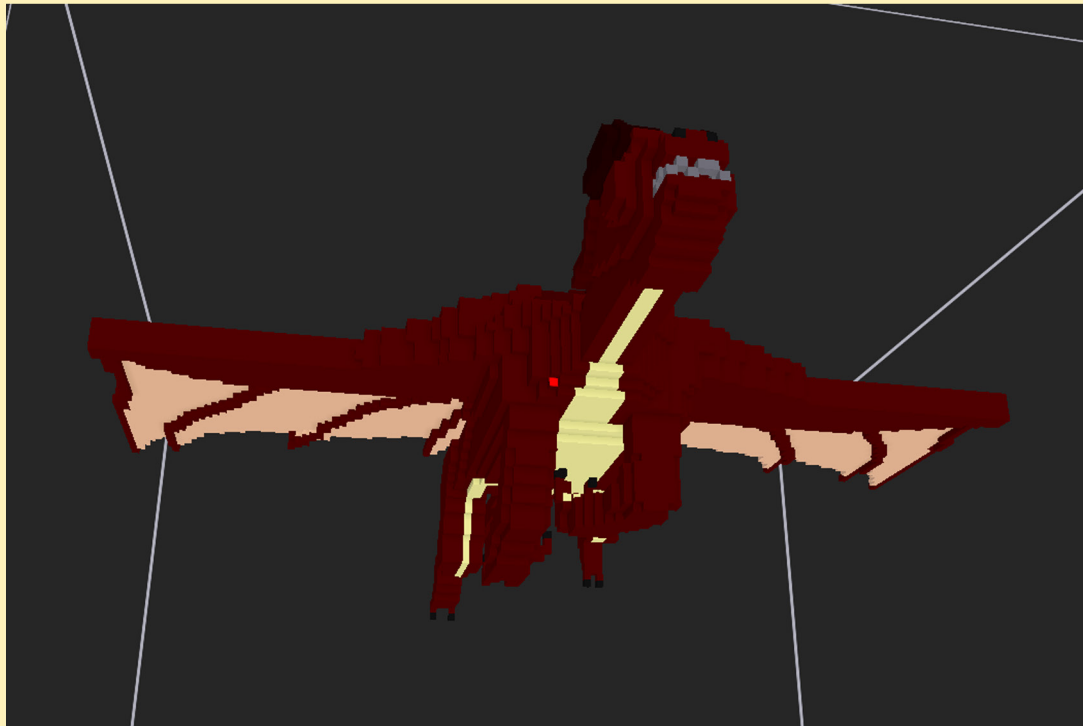
銅像を制作する課題で馬の参考資料をもとにファンタジー要素を加えて作成しました。



# Magica Voxel

作成したドラゴン

使用ソフト



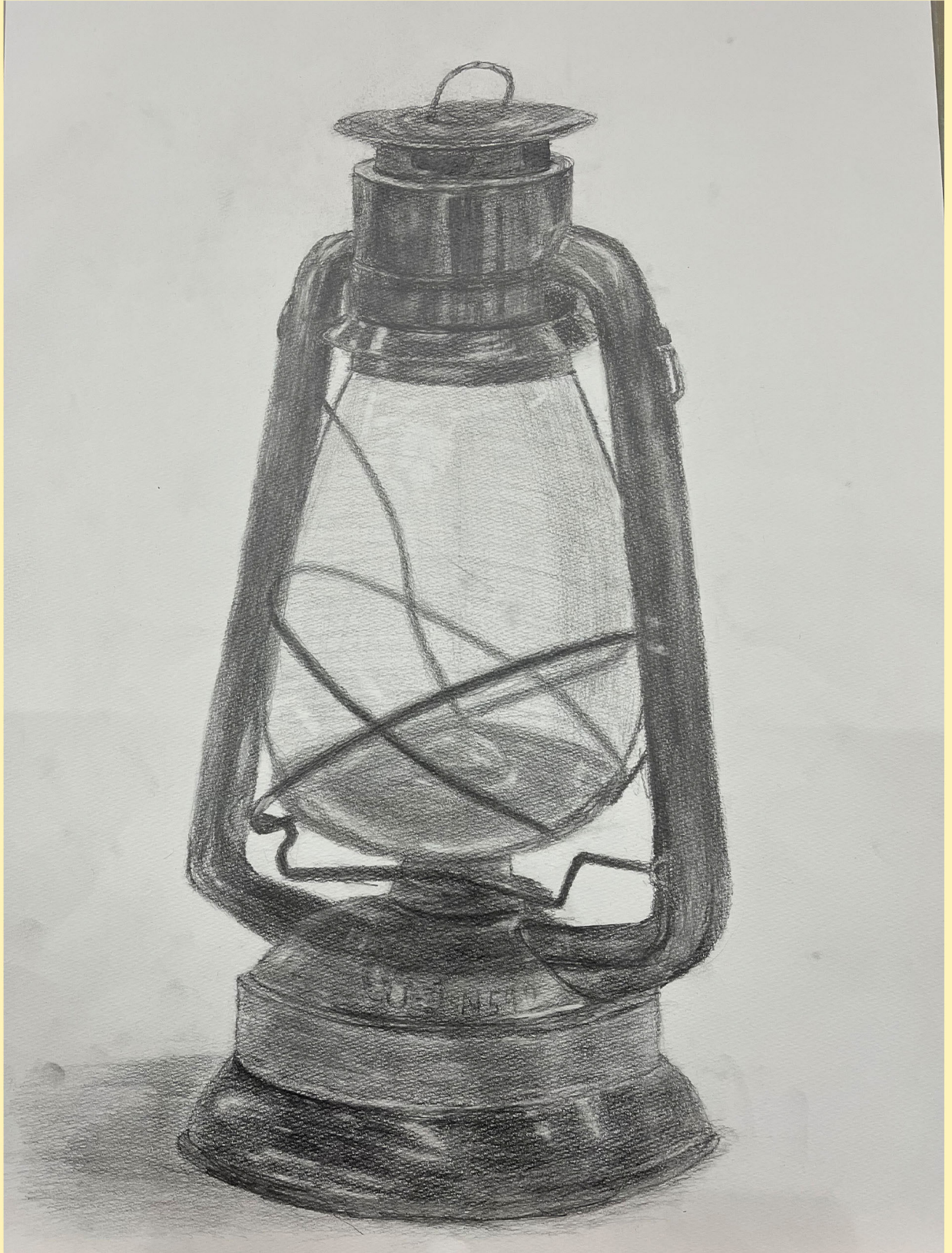
課題がクリーチャーの作成ということだったので代表的なドラゴンを作りました。



翼らしさを表現するのに最も時間を使いました。



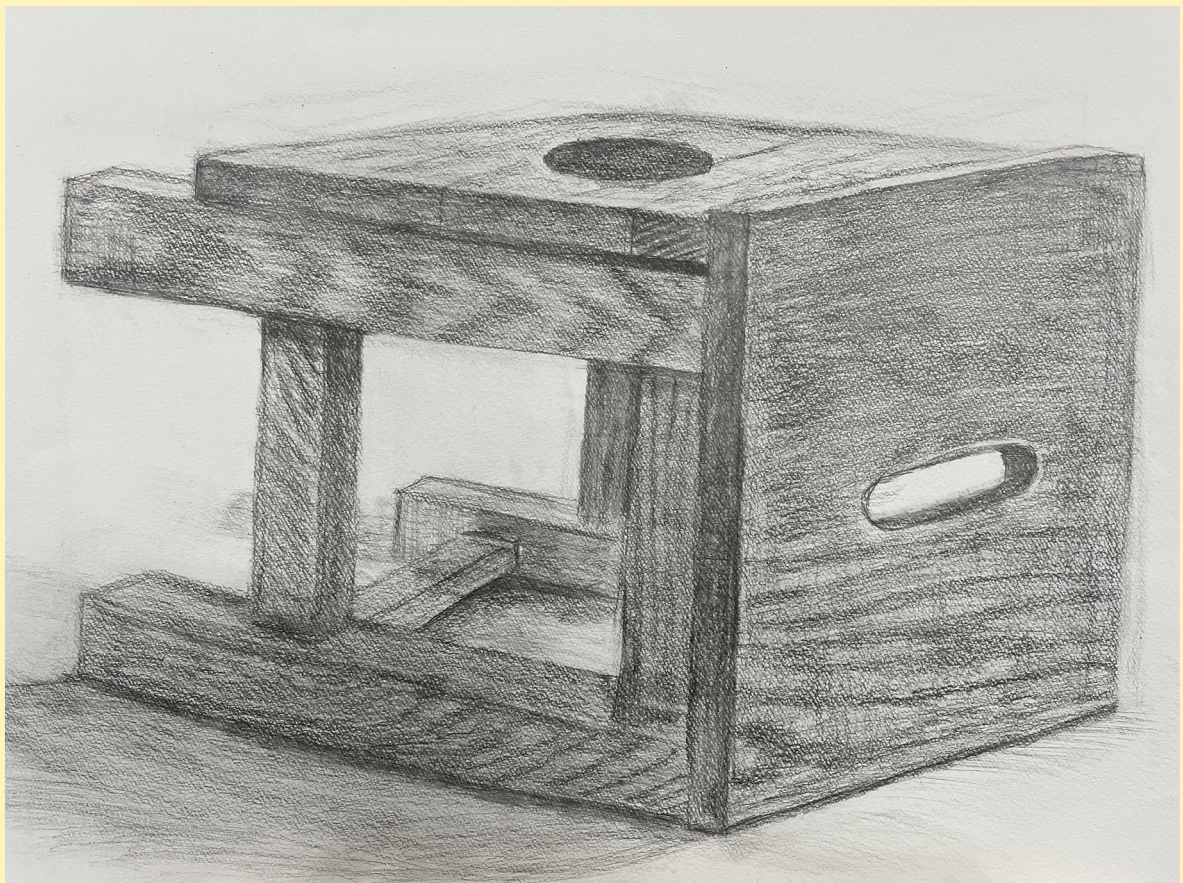
# デッサン



制作時間：9時間



製作時間：8時間



製作時間：9時間



Thank you For Watching