

# とのおひび

お菓子で誘ってふしぎな生き物を調査! 30歳?

2024  
4



今回のプリキュアは忍者!?  
3Dモデル&立ち絵

アイドル着3Dモデル&立ち絵  
プロップ用デザインイラスト

雪うさぎの騎士3Dモデル  
ゲームショーの看板用イラスト

## ごはんパツキングシルセット



OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校  
ゲームグラフィック&キャラクター専攻

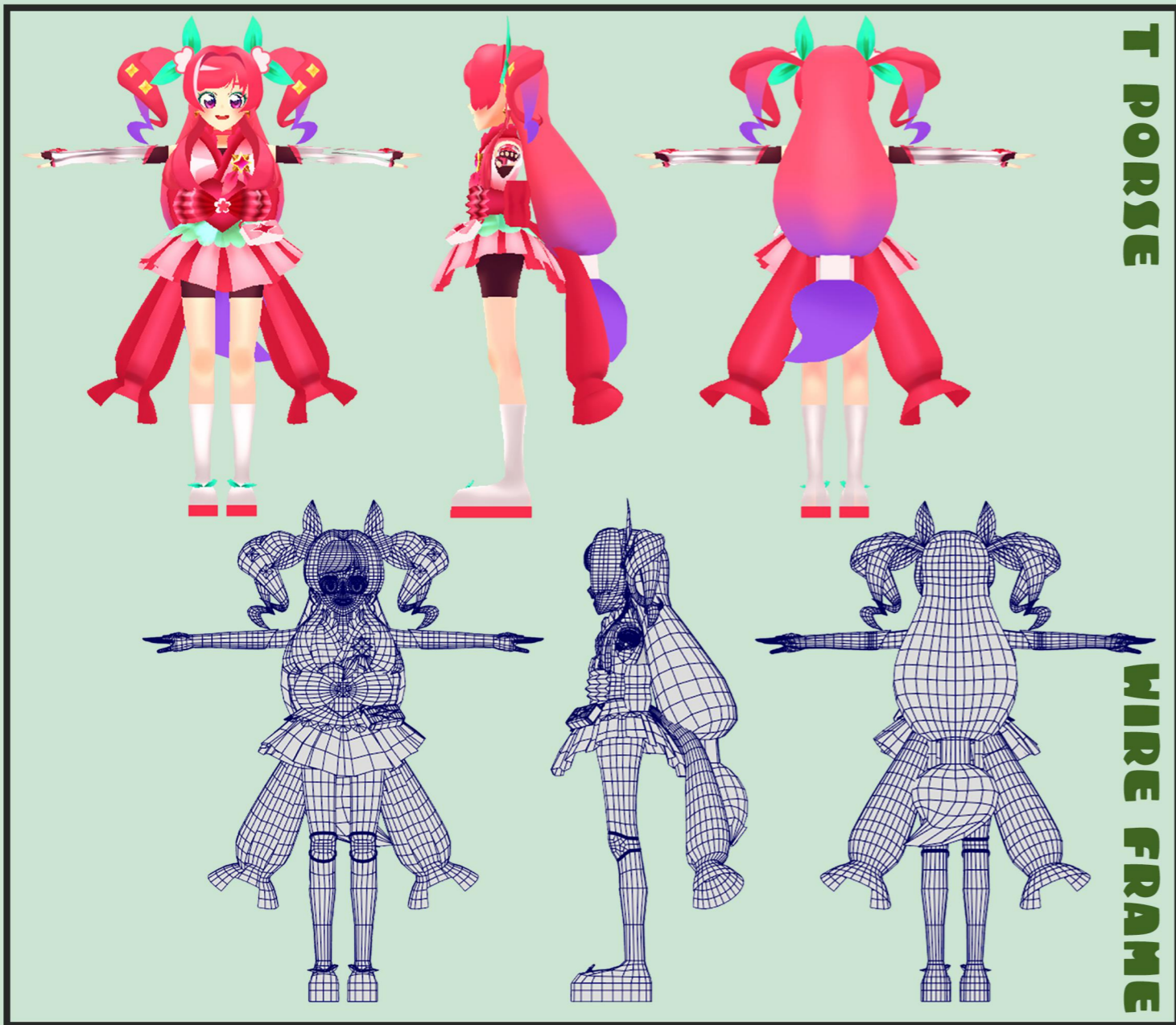
殿崎 美嘉



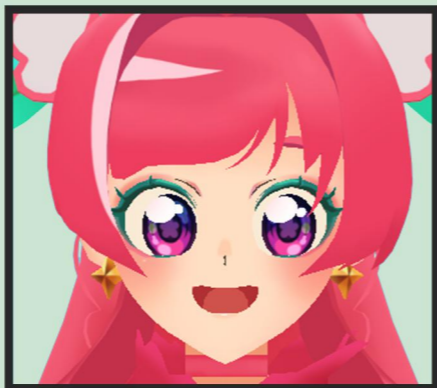
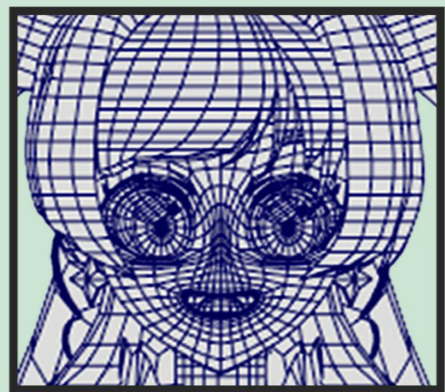
8:45

桃の大地のきらめく力よ！

輝く愛の法術！ キュアプライム！！



頂点	13966
エッジ	27253
フェース	13369
三角形	25843
UV	15600



**TEXTURE**

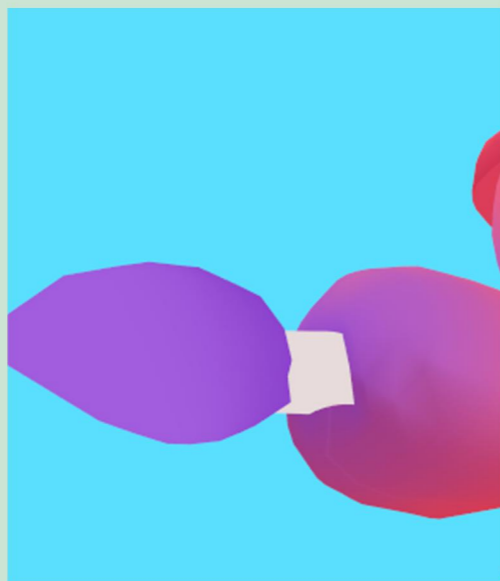
制作時間: 50時間  
制作期間: 9月~1月



立ち絵と似る為にパーツの大きさがかわらないようにしています。  
本物のように仕上げるために、  
プリキュアの映画のようなキラキラとしたおもちゃのようなかわいらしさを参考にし、  
CG WORLDで紹介されていた顔のポリゴンの割りを真似しました。

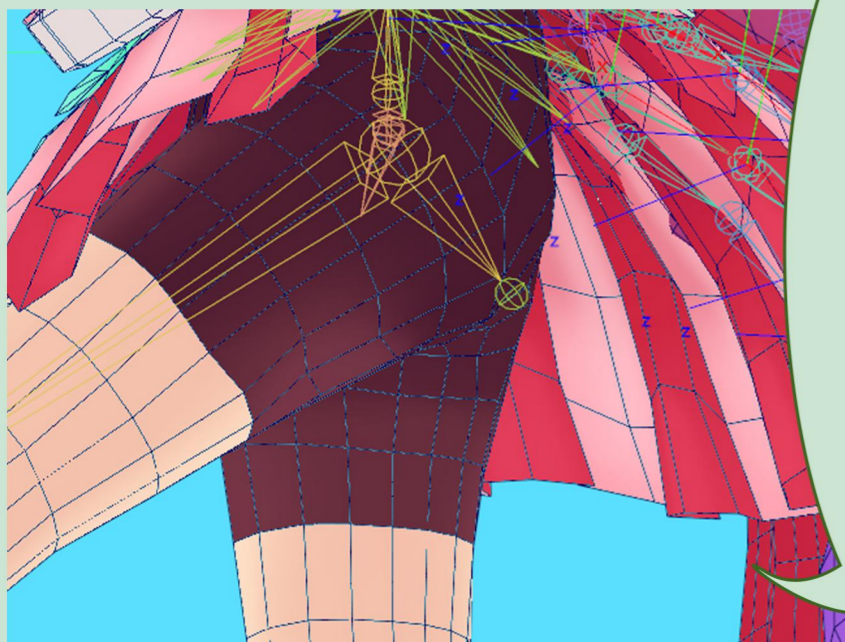


サイドから見た頭部



結っている後ろ髪

特に髪のお売りの毛の立体にこだわりました。  
近年のお売りキュアシリーズはシルエットになった時、  
髪の毛が大きな特徴となり、  
ふっくらとした大きい仕上がりになっています。  
なので、自分が思っているよりふっくらとした仕上がりにし、  
どの角度から見ても立体的で、目立つように制作しました。



下から見たお尻

お尻に補助ボーンを入れることにより、  
足を曲げたときにお尻が痩せないようにしました。  
それにより、かなり楽にスキニングが出来ました。



ブレンドシェイプ前



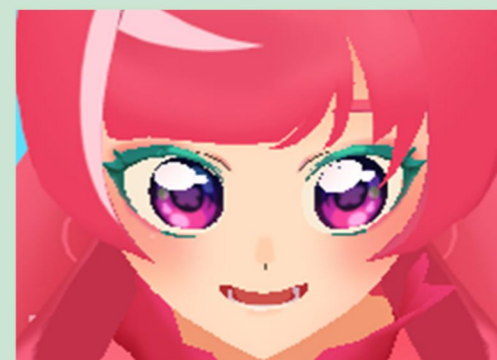
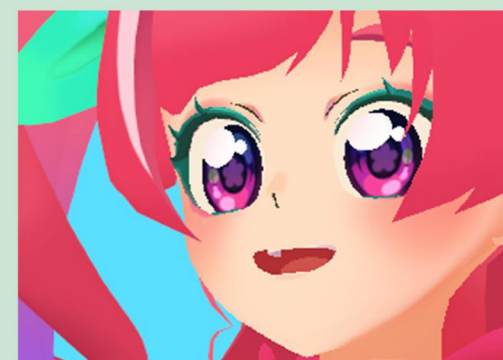
ブレンドシェイプ後

ポスター用の表情が欲しかったので、  
少しの差ですがブレンドシェイプを  
制作しました。  
目を見開いたような様子にし、  
口もにっこりさせることにより、  
はきはきとした元気あふれる  
表情にしました。

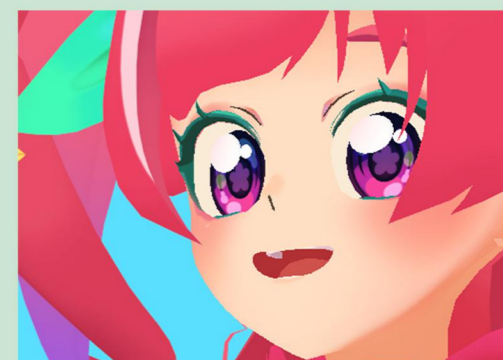
> Tuberの3Dモデルで目の瞳孔を制作するときに、  
目線が会いやすくするために  
あえて後ろにずらすと聞き、今回取り入れてみました。  
それにより、  
ポーズを決めてレンダリングするためにカメラをいじるとき、  
やや目線が合いやすくなりました。



変更前



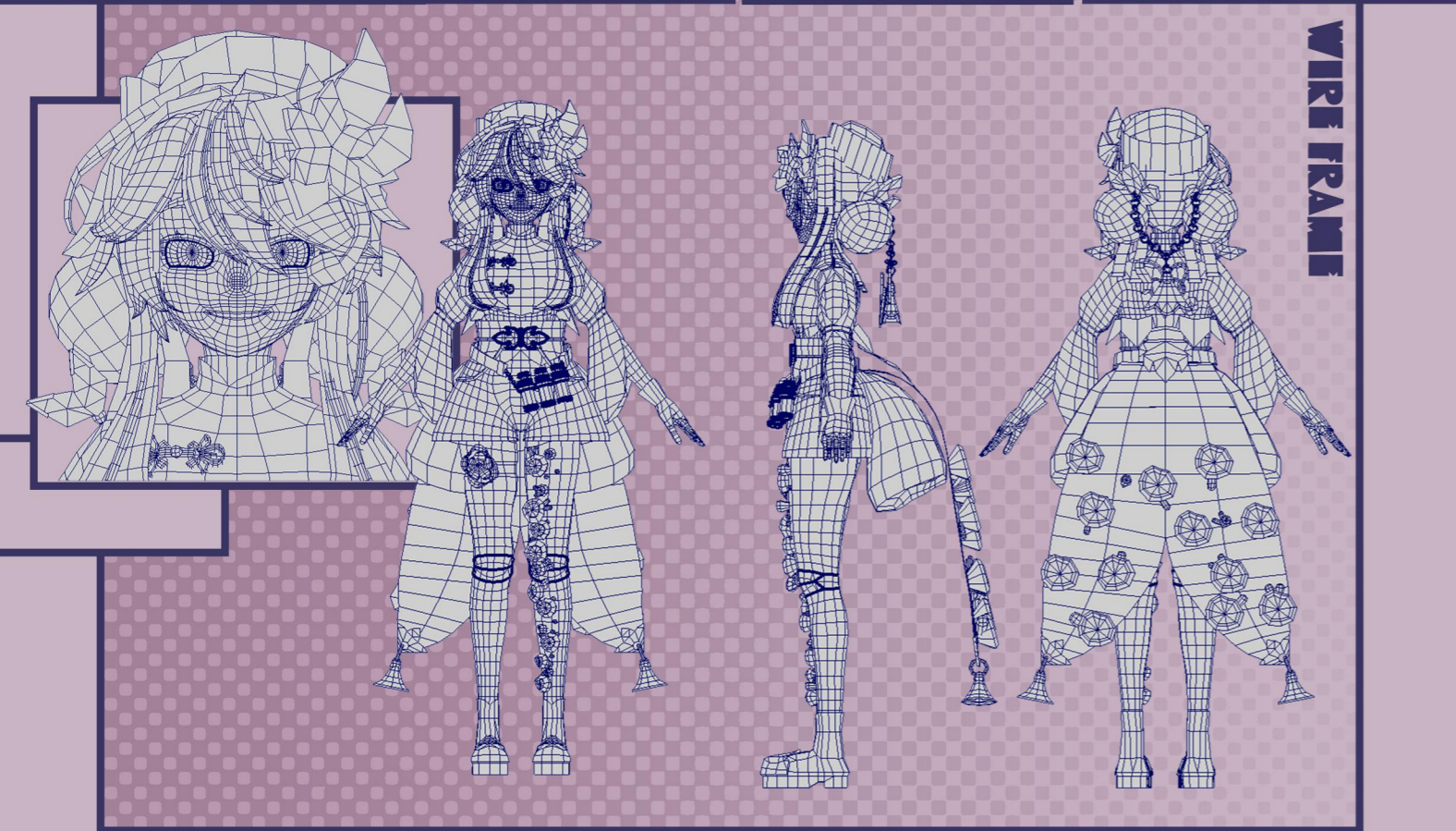
変更後





PAUSE

頂点 19612  
 エッジ 38424  
 フェース 19109  
 三角形 36603  
 UV 23454



WIRE FRAME



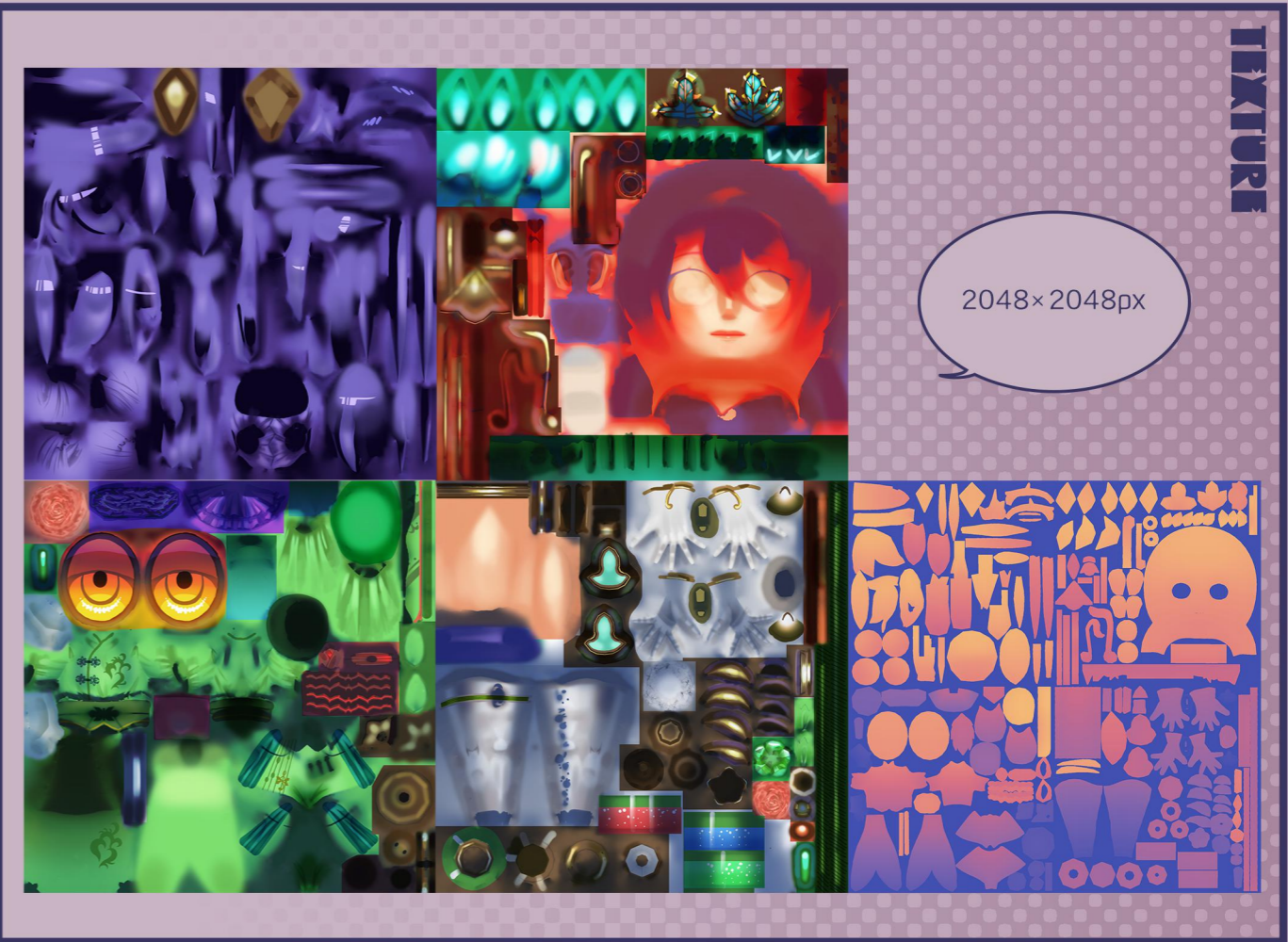
制作時間:約96時間

制作期間:4月~9月

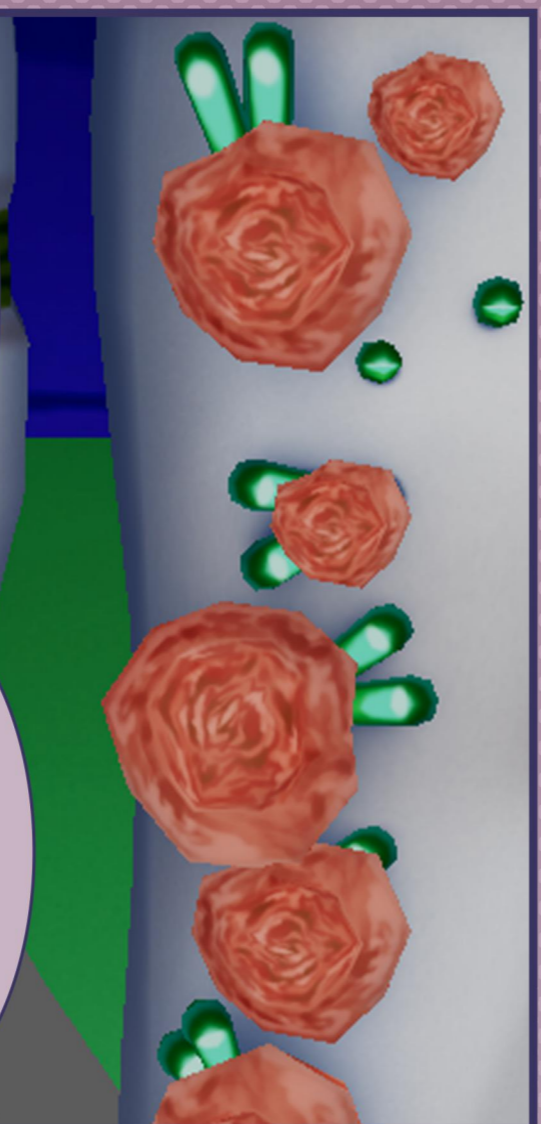
3D Model



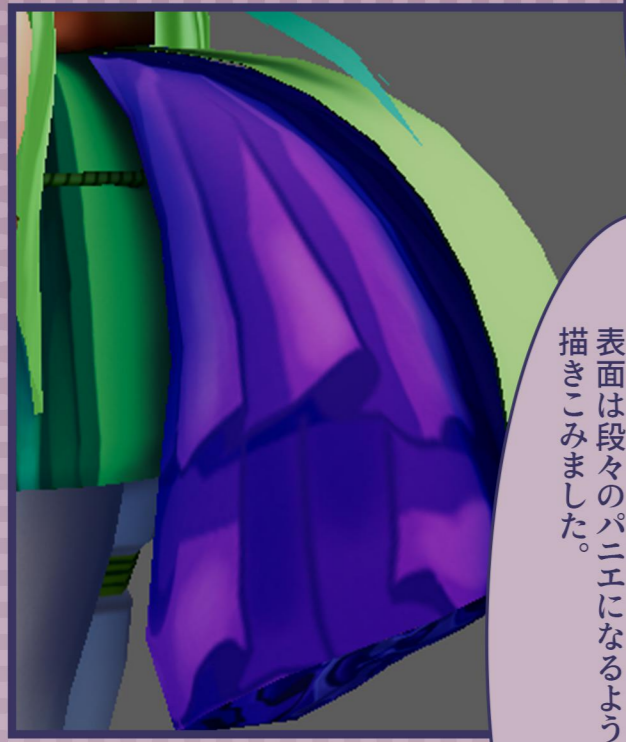
2048x2048px



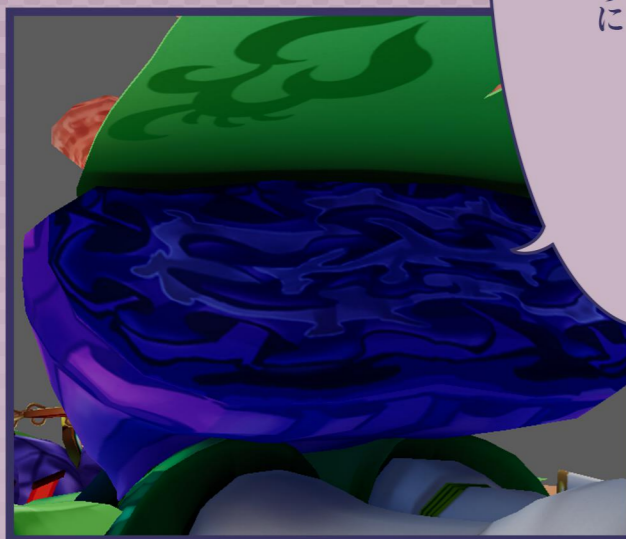
中に液体が入っている  
透明な瓶になるように、  
背後の服の色の映り込みを  
気にしながら描きこみました。



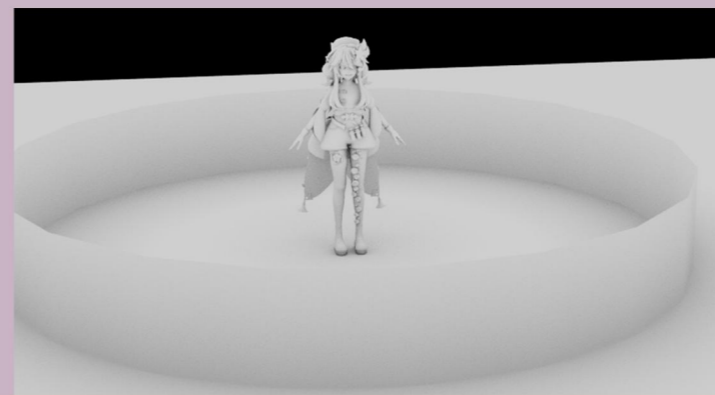
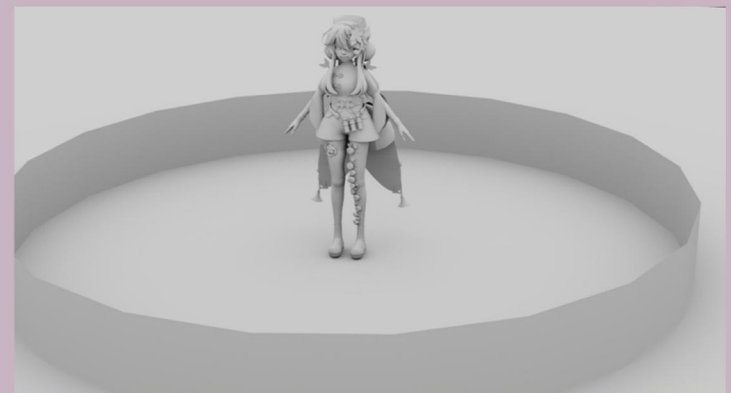
花はフラワーペーパーを  
イメージしてデザインしたので、  
くしゅくしゅ感をわざとらしく  
ならないように描きこみました。



ドレスの下に着るパニエのデザインです。  
布がたっぷりあると思ってくれるように  
底面のくみにフリルが詰まっているように描き、  
表面は段々のパニエになるように  
描きこみました。



腕を動かしたら中が見えてしまったので、  
ポリゴン削減のため服と腕を繋げました。

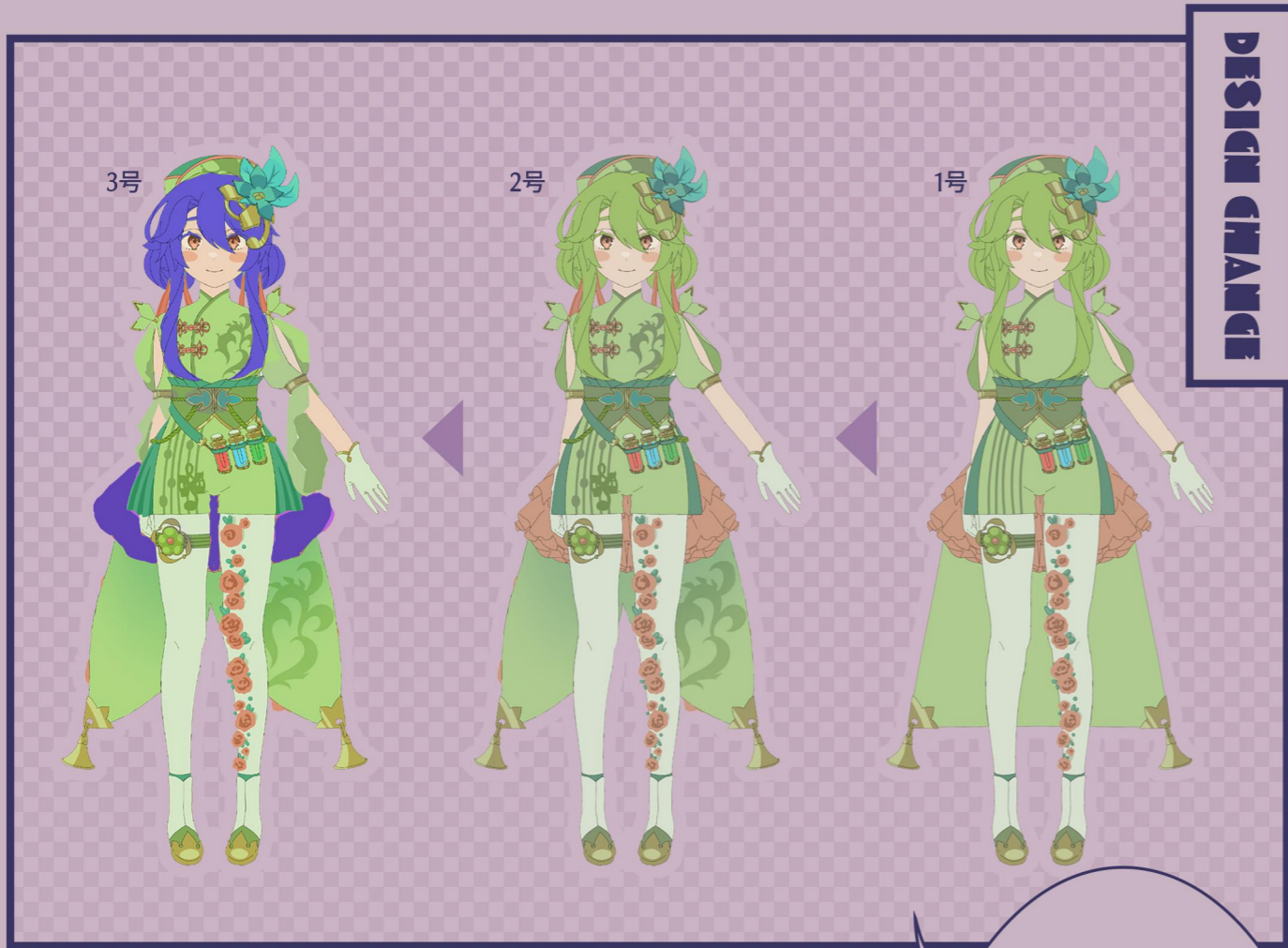


焼けたアンビエントオクルージョン

AREA JAPANにて  
紹介されていた  
方法で焼いてみた

今までは床のみを設置し、  
壁を焼いていましたが、  
以前は理解不可だった記事を  
読み、習って使用しました。  
低い壁も設置することにより  
ゲームに入った時の周りの  
小さな背景による影の役割を  
果たし、壁がないと比べ  
ると背景とのなじみが少し  
良くなったように思えます。

DESIGN CHANGE

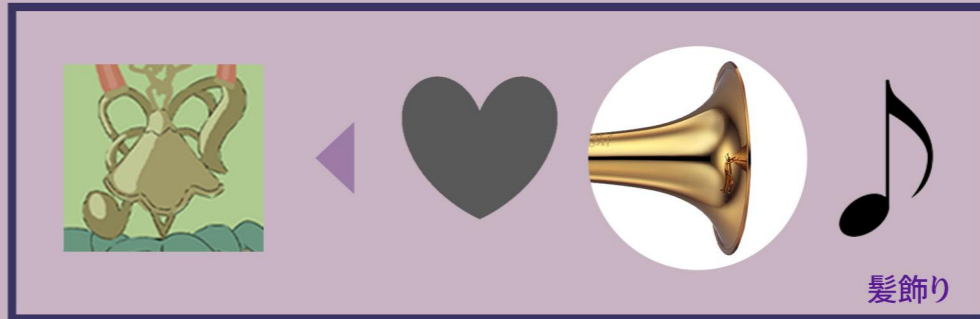
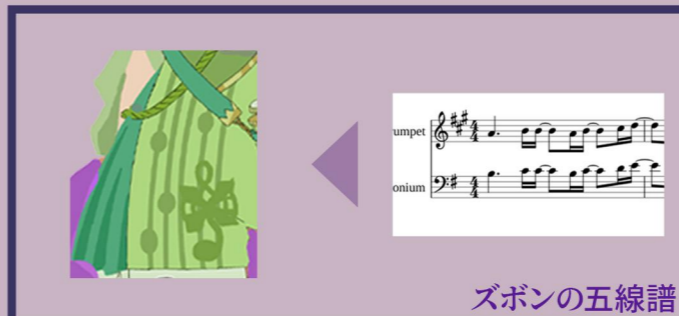
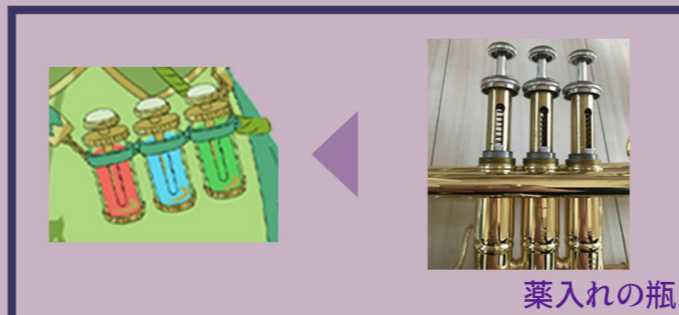


CHARACTER



森の花のお医者さんをベースにデザインしました。動くときに色々動くとかわいいと思ったのでひらひらとしたデザインを多く取り入れました。

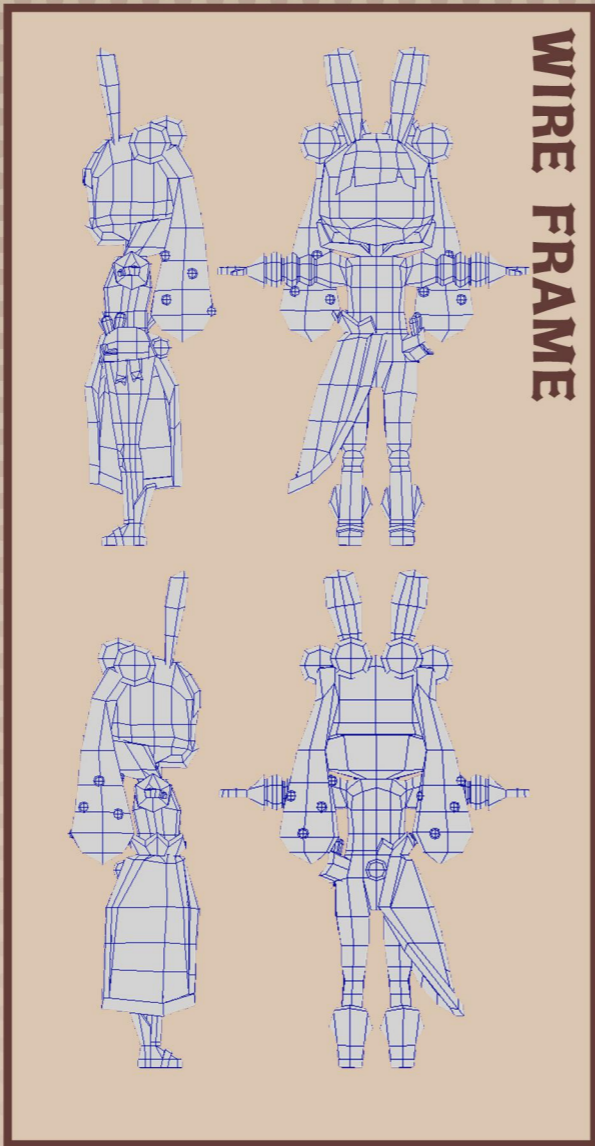
音楽のモチーフも入れたかったので、腰にぶら下げている薬入れの瓶をトランペットのピストンにし、ズボンの柄を五線譜と音符にし、後ろの髪飾りを八分音符とベルとハートを合わせたデザインのしたりしました。





T PORSE

頂点	1734
エッジ	3369
フェース	1690
三角形	3266
UV	2331



WIRE FRAME



2048x2048px

TEXTURE

3D Model



制作時間:8時間

制作期間:5月

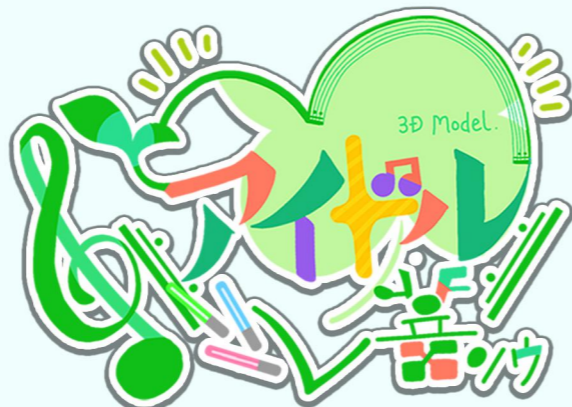








ブルーロック より  
惑星ホットライン



3D Model  
ロゴ



自主制作グッズ  
ロゴ



3D Model  
ロゴ



バナーデザイン  
ロゴ

Ps  
製作時間:各4時間

# Logo Design



ポリゴン削減のため、  
顔と髪を同じポリゴンで作成。  
そのため、テクスチャで違いがでるように  
しっかり描きました。

雪兔がテーマなので、  
兎っぽい大きな耳のようなツインテール  
を作り、雪のような飾りを付けました。



前髪は立体的になっっていたほうが  
横から見たときにふっくらとしていて  
かわいいと思ったので  
ポリゴンを分けて制作しました。



貴族らしさをだしたかったので、  
ヨーロッパのドレスのパフスリーブ  
をデザインに組み込み、  
やや大きめにモデリングし  
存在感をだしました。



王冠をイメージした飾りを作り、  
豪華な印象にしました。

## character memo

雪国の大きな城に仕えてる。  
兎の獣人の遠い親戚なので外見はほぼ人間。  
足が速い騎士団の団長。





天然素材をまるごと  
パッキング  
シール

Ps  
製作時間:各4時間

Goods Design

とある料理の材料達をパッキング!  
材料とキャラのデフォルメ感を統一したかったのでキャラの等身を少し高めに設定しました。  
材料はおもちゃみたい仕上げようと思いました。  
値段は、  
マドレーヌなら「2525(にこにこ)」、かつ丼なら「198(広告で見る)」  
オムライスなら反対から読んで「0606(オムオム)」、いちごケーキなら「15(いちご)」  
と少し文字ってみました。

あと少し!

ゲームショーの看板イラストを制作。  
夢が現実になる、自分の手でつかむ意思を描きました。  
テーマがゲームショーの看板だったので、  
遠くから見ても映える、  
イベントなのでポップで楽しい絵、  
を第一のテーマに設定し、  
そこから紐づけるように考えて描き進めていきました。  
それから、「魔法少女が好き」  
「ゲームが好き」「ポップな色使いの可愛いが好き」  
のように自分らしさを出していきました。



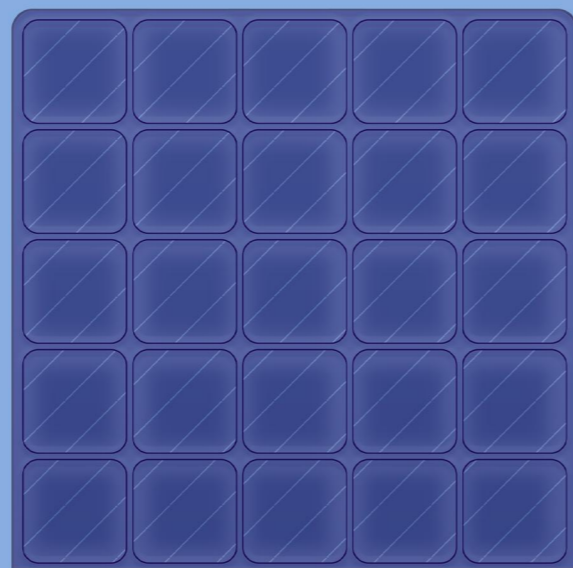
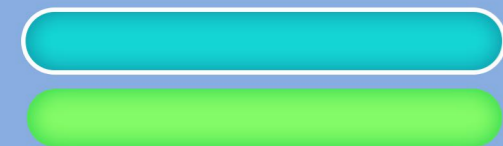
私が思う可愛いを抜かりなく詰め込みました。  
コントローラも、思わずぎゅっと握りたくなるような  
そんなデザインにしました。

花をモチーフにし、  
華やかで前向きな印象になる  
カラーリングにしました。

スカートが大きなシルエットになっているため、  
足のシルエットが認識しづらく苦労しました。  
右足を画面端に逃がすように伸ばすことにより、  
自然な流れになり見やすくなり、  
キャラクター単体でのシルエットも映えるようになりました。



Ps  
製作時間:30時間



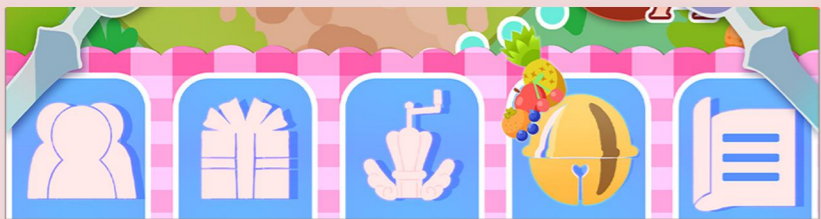
# こころぽん!



UI Design



製作時間:各20時間

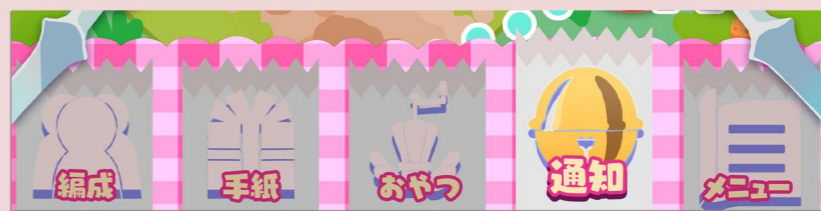


変更前

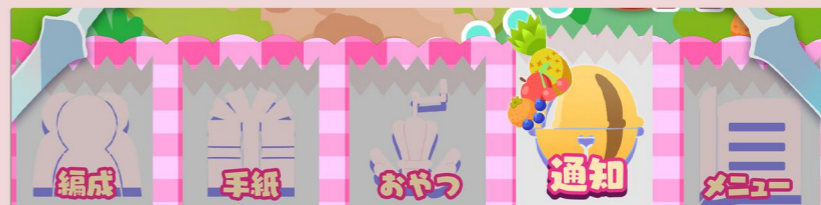


変更後

メニューアイコン欄はテーブルクロス、未設定アイコンは落雁のようなデザインにしています。途中まではアイコンの下を青いお皿のような四角をおいていたのですが、可愛さが足りなかったため紙ナプキンに変更しました。



フルーツのアイコンなしver.



フルーツのアイコンありver.

選択しているボタンが見やすくなる工夫として通常のボタンをワントーンにし、選択しているボタンには色を付け、フルーツのアイコンをつけることにしました。初期案は色を付けるのみでした。しかしそれだけではこだけシンプルに見え、可愛さが足りなく一貫性がないように見えました。なので、ふきだしにも使用しているフルーツを足し、統一性と可愛さを図りました。



変更前



変更後

パズル画面はお菓子の箱をイメージしてデザインしましたが、初期デザインはチョコレートやイメージしたデザインにしていたのですが、パズルゲームの枠の上を超えて動く操作が想像しづらかったのでお菓子の箱に変更し、枠が軽く見える印象にしました。

それに加え、アイコンの色味を変更しました。全体が薄く枠に負けていたので彩度をあげ、マカロンがハレーションを起こしたので色相を変更しました。



変更前



変更後

お菓子の色味を変更しました。パズルの盤面と見比べながら、おもちや完を大事にしたかったので彩度を上げ、実物の色から離れすぎないように調節しました。

# 説明書

## ころぽん

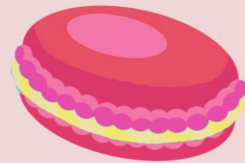
### 遊び方

おかしを4つつなげてちび達にあたえてごきげんをとろう！  
コンボをつなげてゲージを早くためよう！！  
ほしいおやつを多くあたえるとなかまになる確率がUPするぞ！  
なかまを多く集めて町をにぎやかにしよう！  
たまに出てくるポップコーンは積極的に消すんだ！  
ポップコーンは十字に沿って消してくれるぞ！！

## おかしはこの中



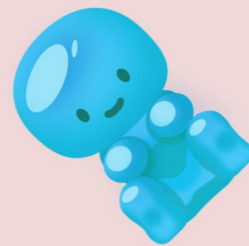
オレンジキャンディ



ラズベリーマカロン



フラワークッキー



ヒューマングミ



プリン



塩気でリフレッシュ！  
ポップコーン



変更後



変更前

フォントもキャンディのような  
まるっとした可愛いデザインにすることにより、  
統一感を上げました。

キャラクターの説明パートでは  
背景を暗くし、視認性をあげています。



説明・会話中



操作中



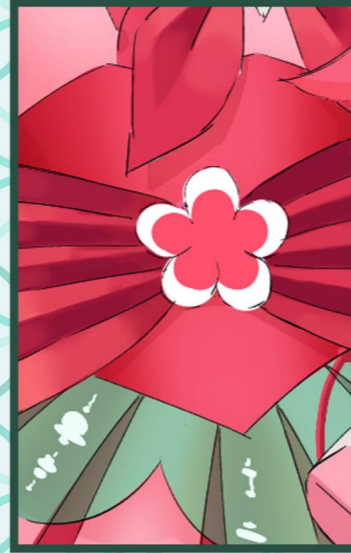
スコア上昇アニメーションデザイン



スコア上昇に伴い、  
画面の演出が派手になるようにしました。  
元のデザインをシンプルにすることにより、  
見やすく、  
なおかつ装飾が際立つようになりました。  
数字周りを華やかにすることによる  
視線誘導を図りました。

自然の技を使う忍術をモチーフにデザインしました。  
なので、はっぱと梅の花とをモチーフとして組み込みました。

頭のリボンは葉っぱをイメージ



手裏剣をイメージしたヘアアクセサリ

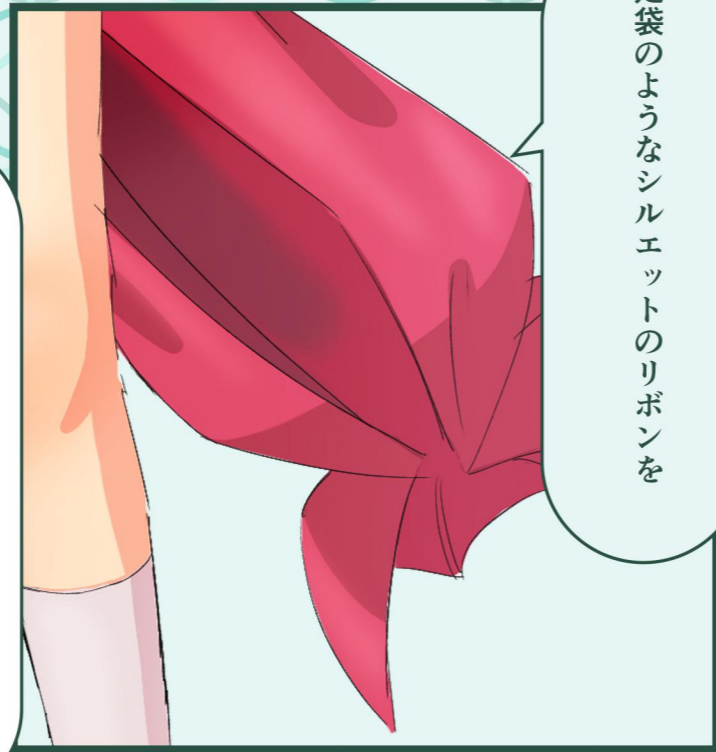


下駄の鼻緒をイメージしたリボン



髪とまつ毛の色を変更することにより  
目元にピンクが集まりぼやけるのを  
防ぎました。

足袋のようなシルエットのリボンを



輝く愛の魔法  
キュアプライム!



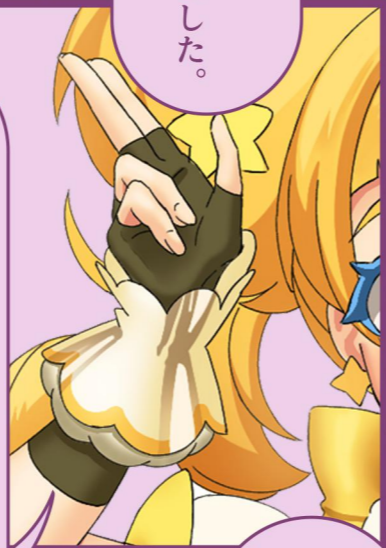


ピンクのキュアプライムと同じくテーマは忍者です。  
今回は星で方位を読む知恵からアイデアをねりました。

髪の毛は流れ星のような  
流れを作りました。  
前髪をぱつぱんにし、  
おでこを見せることに  
方フレッシュな  
印象をつくりました。



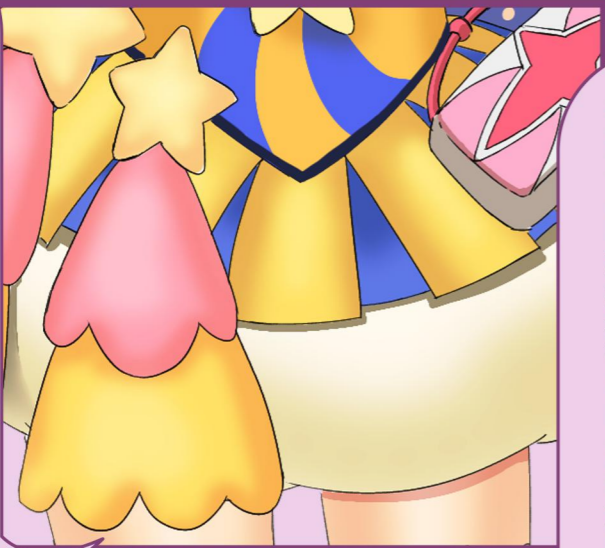
グローブはふんわりと  
ブーケのような形にし、  
コロんとしたかわいらしさを  
だしました。



各所に星と手裏剣のモチーフを  
入れる際形が似ている為、  
分かりやすいように星はなるべく  
流れ星のイメージで掻きました。



バルーンスカートにし、黄キュアの  
あざとらしさを  
だしました。スキニングがしや  
やすいように、  
共通のプリーツスカートを短く  
しました。



みんなを照らす一等星！  
キュアステラ！



01



カボチャのおぼけグラタン  
ハロウィン仕様のパンフキングラタン！  
おぼけの形にくり抜いたニンジンと  
ブロッコリーを彩を  
口に運ぶのはとろりチーズが固まる前に！

02

ぶどうのワイン  
熟れたブドウの豊潤な香りが我々を襲う！  
ぜひ舌で転がすようにお飲みください。



03



まるで分厚いハムのような肉厚感  
こつてりとしたしつぽにクリーミーな  
クラムチャウダーを絡めて！

Ps ?  
製作時間:各4時間

異世界間に加え、食べてみたくなるかわいいポップなビジュアルにこだわりました。  
もの単体で見てもかわいい、ゲームでも集めてみたくなるデザインを目指しました。

01



スライムの液体で出来た花です  
やや重たい印象にするために彩度高めの  
濃い色を入れ、べったりと塗ることを  
意識しました。  
泡を入れ、ソーダーのような爽やかさを  
かんじられるようにしました。

02



三色の綿です  
色の三原色と綿を合わせたデザインです。  
軽い印象を持たせたかったので葉っぱの  
先端部分に青みを足し、  
空気感を感じられるようにしました。

03



自分の毒で草を溶かし、土地を枯らし  
種子を植えることにより繁殖区域を増やす  
植物です。  
私の幼虫を参考にし、偽物のデザインを目  
を加え  
近寄ってはいけない雰囲気を出しました。

Prop Design

**令和3年度 和歌山県高等学校総合文化祭**

■演劇 10/27(水)～28(木)  
和歌山県民文化会館 小ホール

■邦楽 6/5(土)  
和歌山市民会館

■美術・工芸 11/9(火)～15(月)  
和歌山県民文化会館 県民ギャラリー

■写真 12/9(木)～12(日)  
紀南文化会館

■放送文化 11/10(水)  
和歌山県民文化会館 小ホール

■囲碁 1/2(木)～4(土)  
つうら部苑

■将棋 0/22(金)～23(土)  
歌山市南コミュニティセンター

■弁論 2/8(水)  
野山高等学校 合同教室

■自然科学 1/3(土)～14(日)  
北大学生物理工学部

■音楽 4(水)  
可ふることセンター

■特別・通信制 部会発表 2(土)  
高等学校

■特別・通信制 部会展示 13(土)～14(日)  
市文化会館センター たなべる



和歌山県立和歌山高等学校 3年 美術美術



刀剣乱舞 膝丸(捏造) 8時間



原神 鹿野院平蔵 ゲーム内スクショ 6時間

2021年度 和歌山県高等学校総合文化祭  
ポスター原画コンクール  
最優秀賞

2021年度 和歌山県美術展覧会  
優秀賞



2021年制作



2022年制作



東方project 博麗霊夢 8時間



原神 アンバー 6時間

Other



# 1年次企業プロジェクト 2022年

最優秀賞

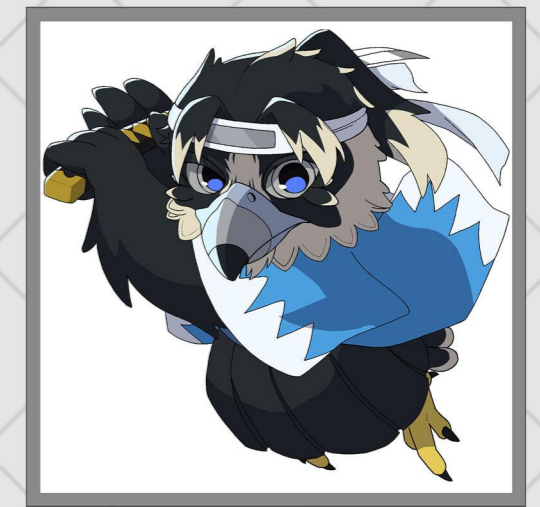
株式会社ラクジン様より  
戦国バズル!!あにまる大合戦  
から課題をいただきました。

内容  
ラクジン様が指定した属性付きの武将達から一体選び  
動物を一体あてはめて  
☆5、☆6を作成

選んだ武将  
沖田総司  
選んだ動物  
はやぶさ



☆5



☆6



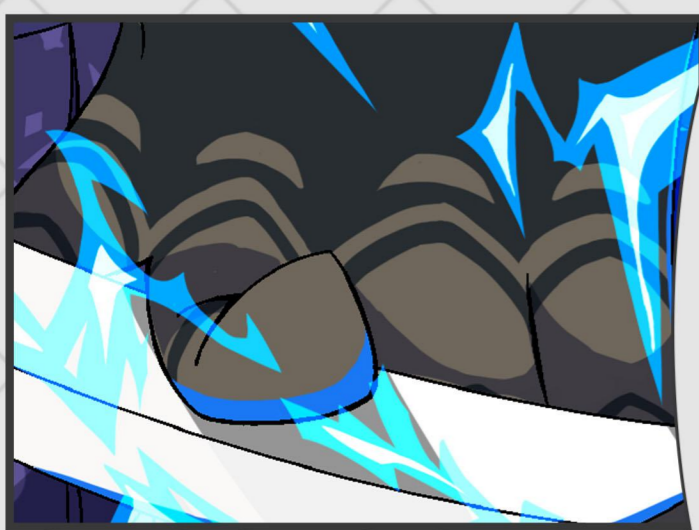
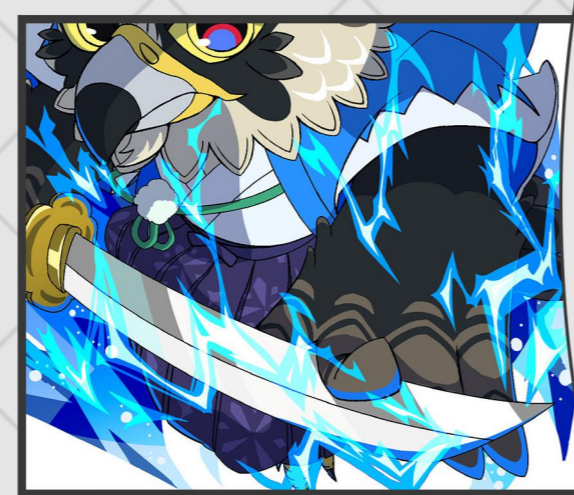
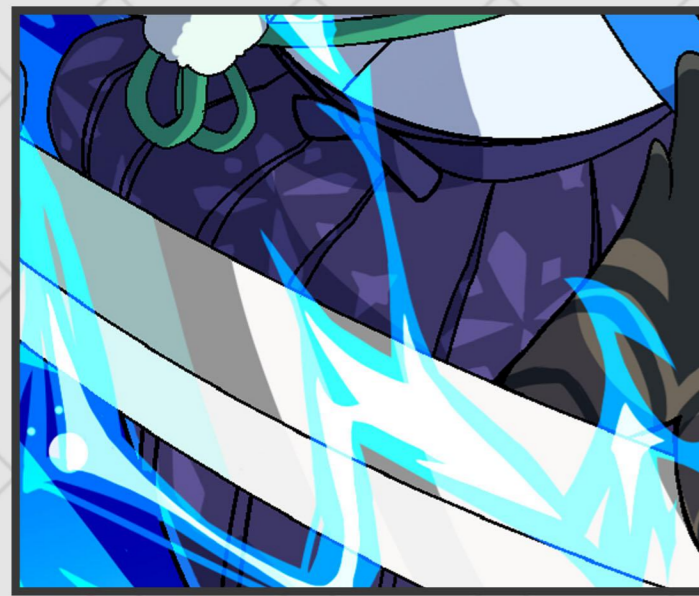
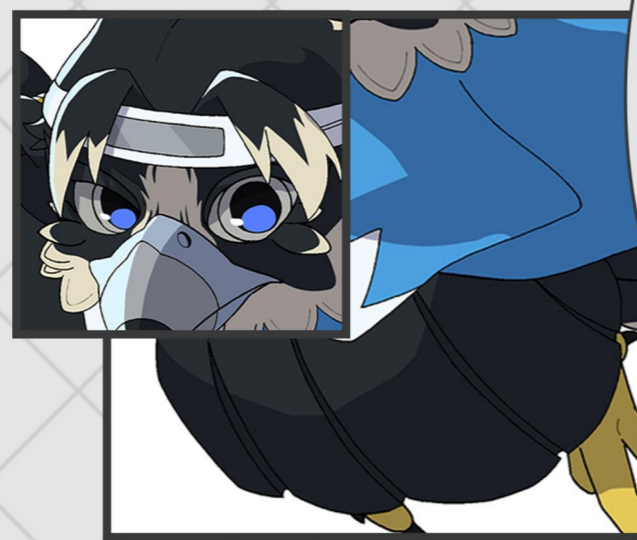
子供らしい幼さを残すために、  
目、袴の色を変更しました。

大きなエフェクトは鋭く空を走る雷を見立ててデザイン  
しました。

袴の柄は冷たくて痛い雪の結晶をデザインしました。

手の甲の模様は沖田の少しのやさしさが見えるように  
波打っている形にしました。

衣装がシンプルなので袴に氷のデザインを入れ、  
手に模様を入れたりし、情報量を高めました。  
はやぶさの色味が暗いので、  
アイテムの彩度を上げて  
キャラクターの視認性をあげました。



# PROFILE

名前 殿崎 美嘉 ニックネーム との

誕生日 7 月 12 日 蟹 座 血液型 A

特技 ペン先を折らないいい感じの力加減で万年筆を使えること  
口笛きれいになります

趣味 トランペットを愛すること・ハードオフでお宝を探すこと



# RANKING

## マイブーム

いーあるふぁんくらぶを聴くこと  
(推しに名前を呼んでもらえる)

## 欲しいもの

タップとポロン

## 困っていること

推しポケのグッズが少ないこと

## たいせつなもの

貰った手紙・大会の参加証

## 料理

№.1

ピーマンの肉詰め

№.2

オムライス

№.3

ライスコロッケ

## ゲーム

№.1

KINGDOM HEARTS...

№.2

FINAL FANTASYXIII

№.3

二ノ国



# MY OWN FASHION 自分の流行り

## ゲーム

フロセカ  
グラブルリンク

## 動画

トランペットで  
演奏している  
猫ミーム

## アニメ

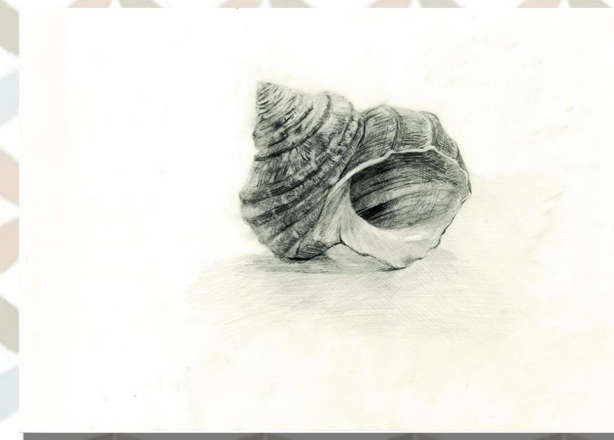
送葬のフリーレン

## キャラクター

天馬司

## 音楽

Flyer/  
Journey  
フィラメントフィーバー



# skech

製作時間:各9時間