



# ポートフォリオ

M21023

鈴木里世





◆Name : <sup>スズキ</sup>鈴木 <sup>リセ</sup>里世  
 ◆Birth : 10/29  
 ◆Blood Type : B  
 ◆From :  
 沼津情報・ビジネス専門学校  
 CGデザイン科 2年

・使用ソフト・スキル (習熟度: Min ★ Max ★★★★★)



・勉強中のソフト



・志望職種 3D デザイナー

・ひとこと

沼津情報・ビジネス専門学校 CG デザイン科でゲーム・映像クリエイターコースを専攻しています。小さいころからゲームをしたりアニメを見たりすることが好きでしたが、それ以上に「どうやって作っているのか」にすごく興味を持っていました。  
 その興味から今度は「自分も作れるようになりたい」と思うようになり、現在は CG デザイン科でモデリングやモーションについて学んでいます。  
 将来は 3D デザイナーとして、ゲームやアニメを通じてより多くの人に笑顔や夢や感動を届けられるようになりたいと思っています。

もくじ  
目次

I—モデリング

キャラクターモデリング . . . . . 04  
 背景モデリング . . . . . 08  
 武器のモデリング . . . . . 10

II—モーショ

ジャンプ . . . . . 12  
 座る . . . . . 14

III—イラスト

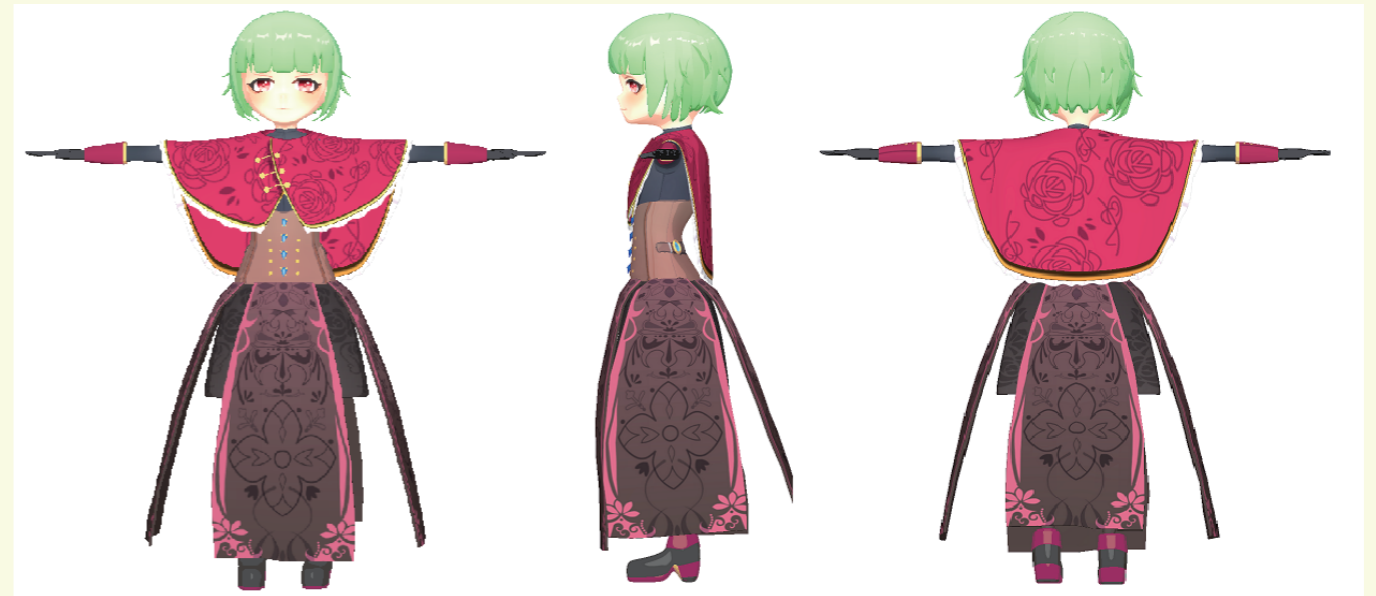
TGS2021ONLINE 出展作品 . . . . . 16  
 静岡洋菓子協会 70 周年記念誌表紙デザイン . . . . . 18  
 ファンアートイラスト . . . . . 20

IV—デッサン

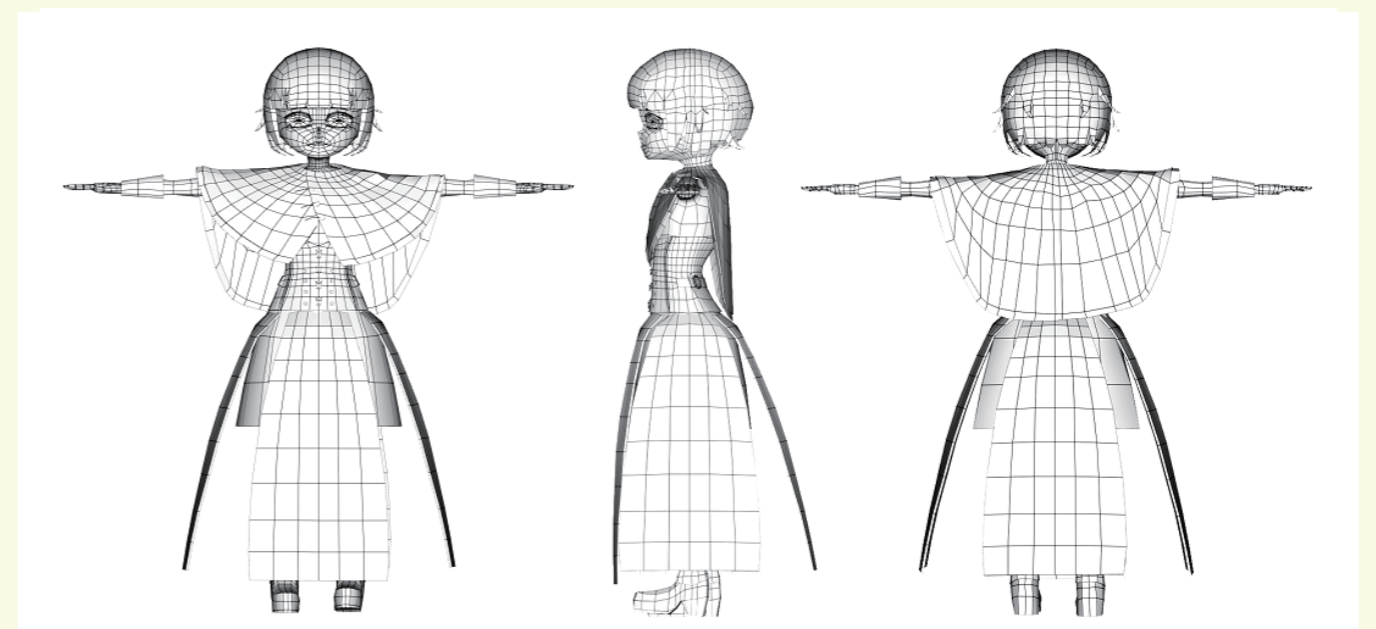
紐靴／日本建築物 . . . . . 22  
 ブルータス／アルミホイールと紙コップ . . . . . 24



◇ Front - Side - Back ◇



◇ Wire frame ◇



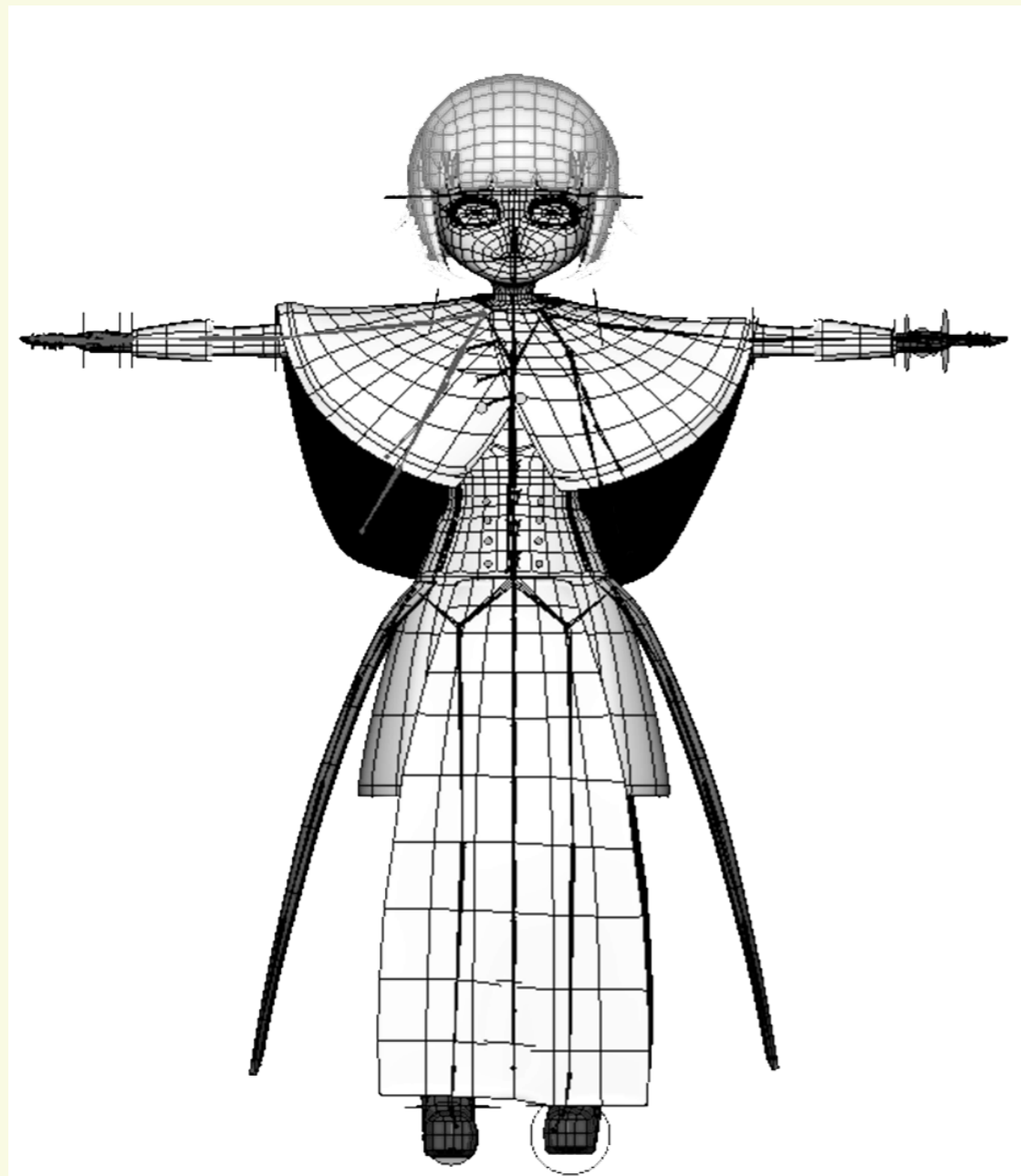
Work Data

制作時期：2022/01/24 ~ 2022/03/10  
制作時間：約 60 時間  
総ポリゴン数：△ 14,416  
使用レンダラ：Maya ハードウェア 2.0  
身長：約 135cm

◇使用ソフト



◇リギング◇



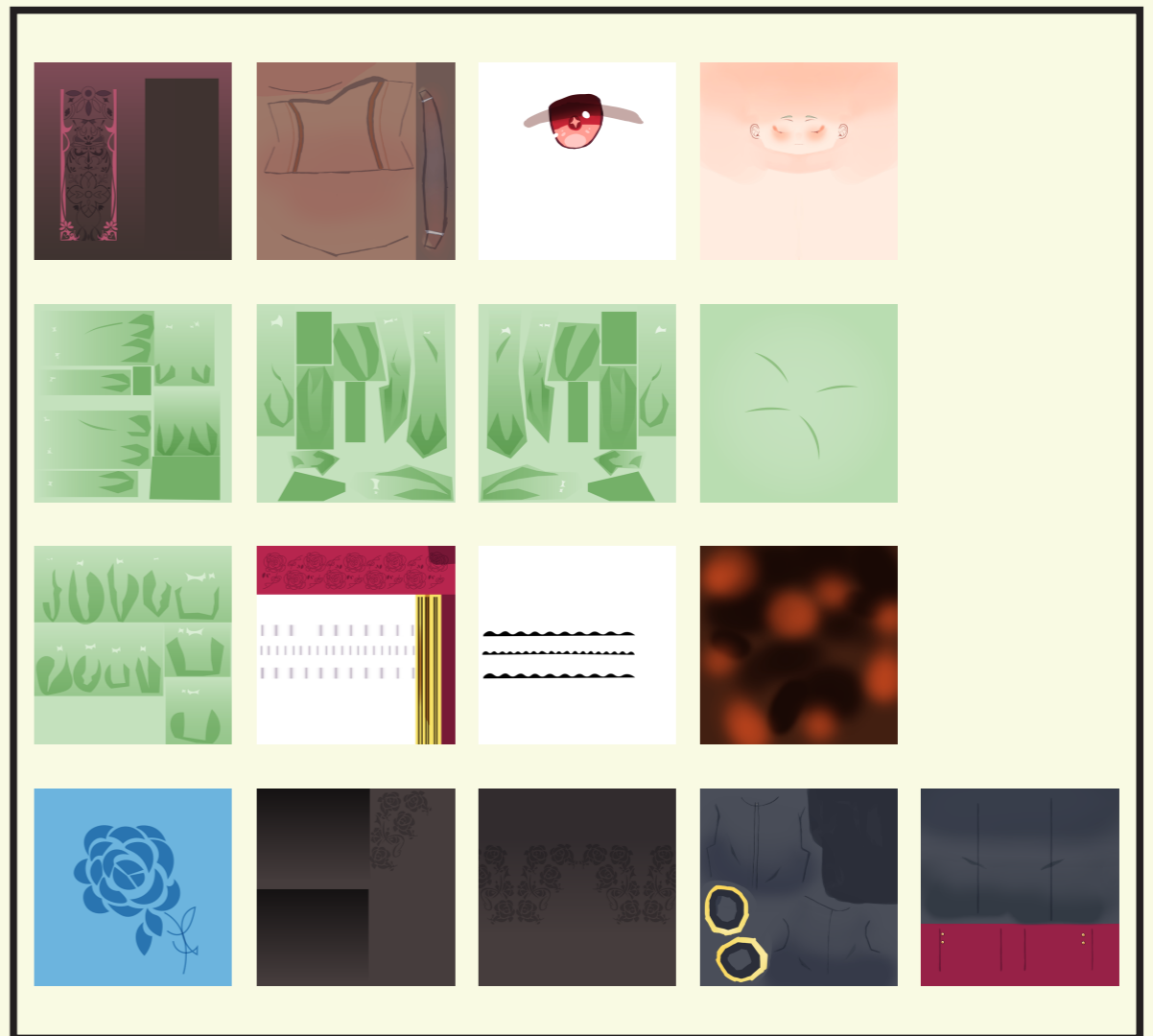
◇デザインについて／工夫点◇

図書館司書の少女をイメージに、キャラクターデザインを考えるところから制作を始めました。衣装は全体的に臙脂色をベースに、薔薇や草木をモチーフにしたマークやデザインを取り入れ、髪色は衣装と対になる色にすることでキャラクターが映えるように配色しました。

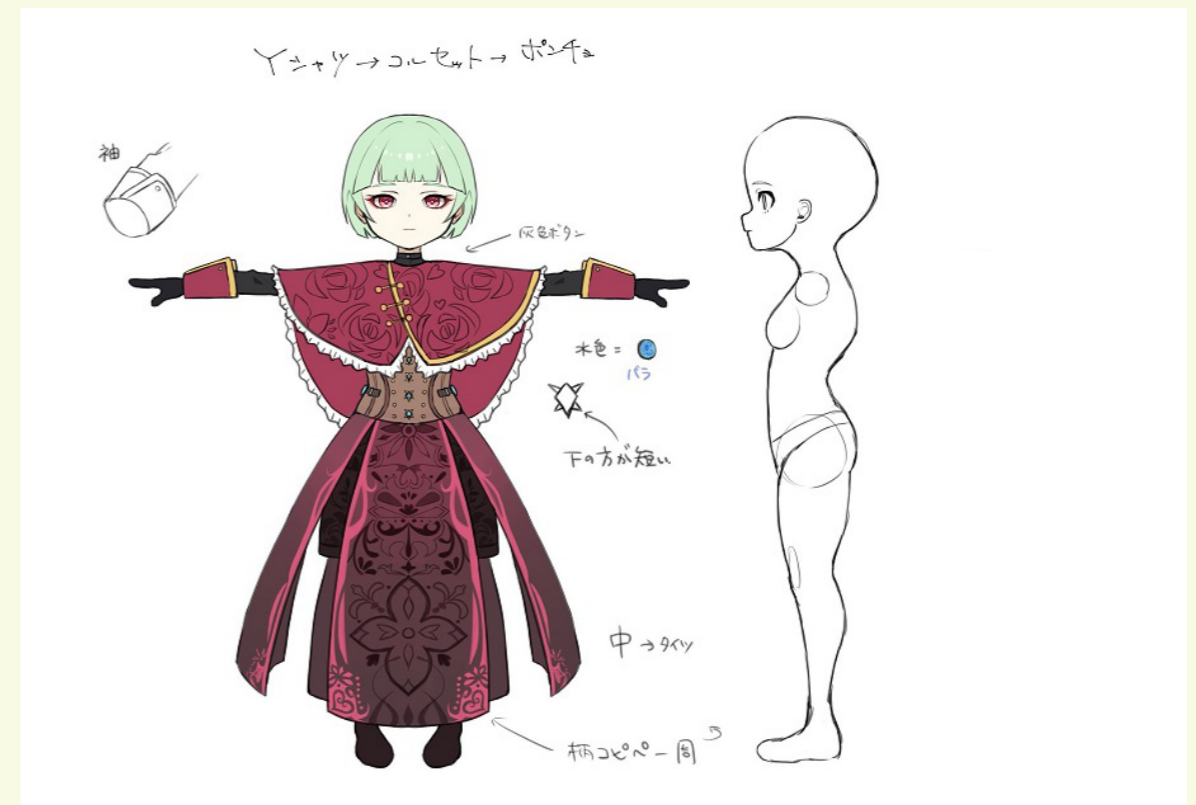
動かすことを前提に作ったモデルなので、重くなりすぎないようになるべくローポリゴン且つリギングしやすいモデルを目指して制作しました。

また、ボタンやコルセットに付いているアクセサリが細かめなので一つ一つ丁寧に作ることを心がけました。

◇Texture ◇ 640\*640 / png形式



▶設定画

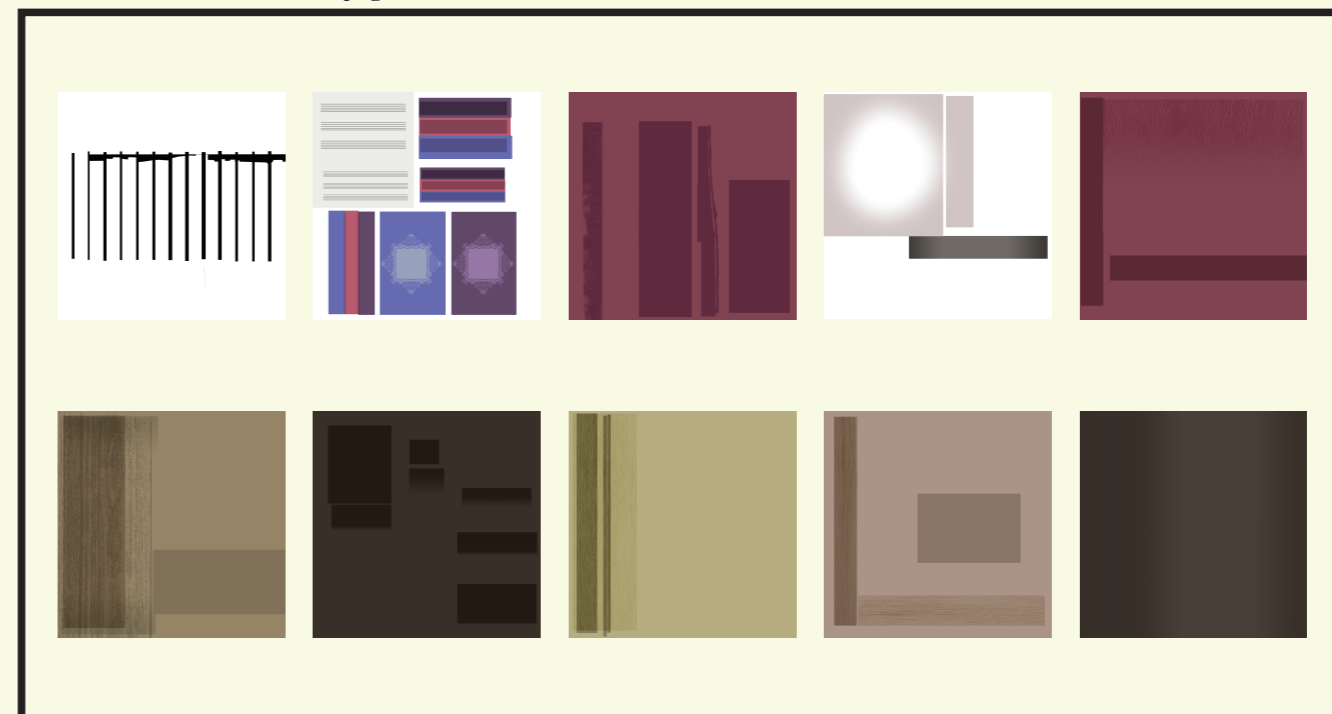




◇サイドビュー◇



◇ Texture ◇ 1024\*1024 / png 形式



◇工夫点◇

東京ゲームショー 2022 出展に向けて制作している作品の背景モデリングです。  
4～7ページに記載したキャラクターが図書館の中を歩くという想定で、図書館の全景ではなくムービーに入る部分のみ制作しました。  
映像化することを考慮してローポリゴンで仕上げたいと思い、本棚の部分は本の描写を限りなくポリゴンを削減して制作したり、柱や本棚の段となる部分も細部までは作らないようにしたりしました。

また、本棚の落ち影はテクスチャで描いてしまうことで、作品全体のトゥーン調な表現に合うように調整しました。

Work Data

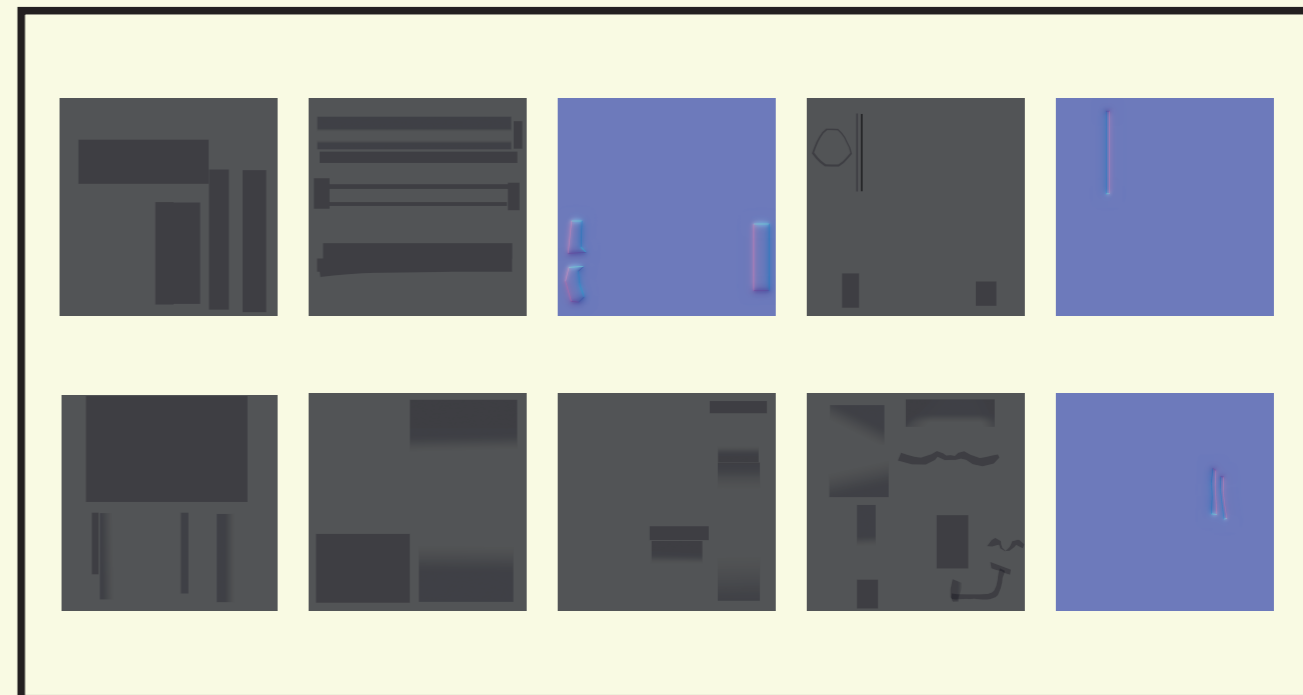
制作時期：2022/05/17～2022/06/23  
制作時間：約20時間  
総ポリゴン数：△79,350  
使用レンダラ：Maya ハードウェア 2.0

◇使用ソフト◇

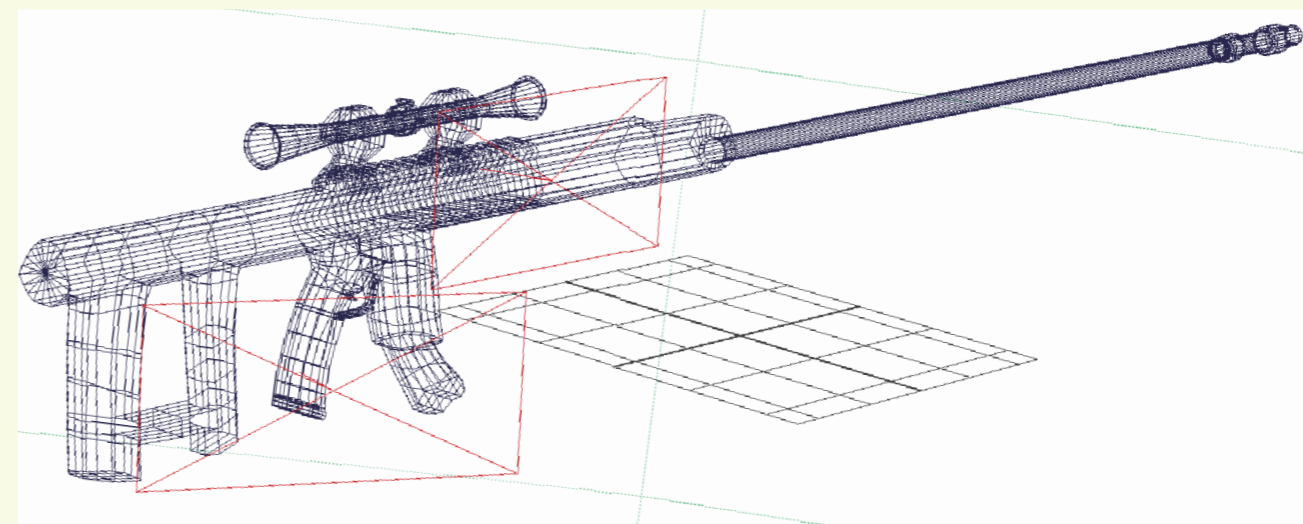




◇ Texture ◇ 1024\*1024 / png 形式



▼ Wire frame ▼



Work Data

制作時期：2022/06/10 ~ 2022/06/27

制作時間：約 12 時間

総ポリゴン数：△ 5,744

使用レンダラ：Arnold Renderer

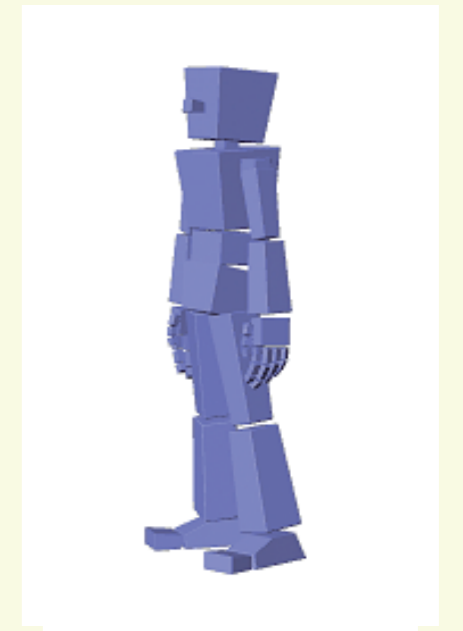
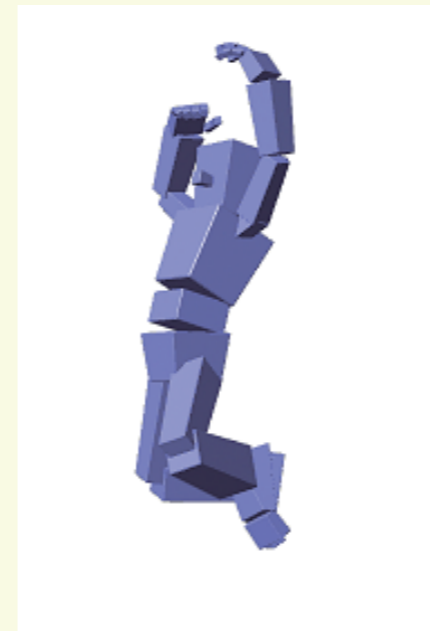
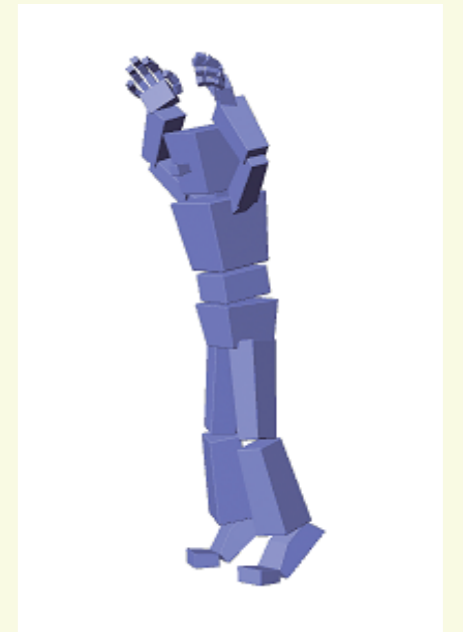
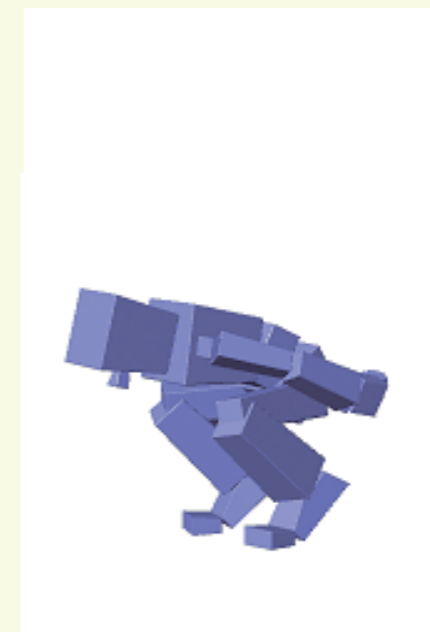
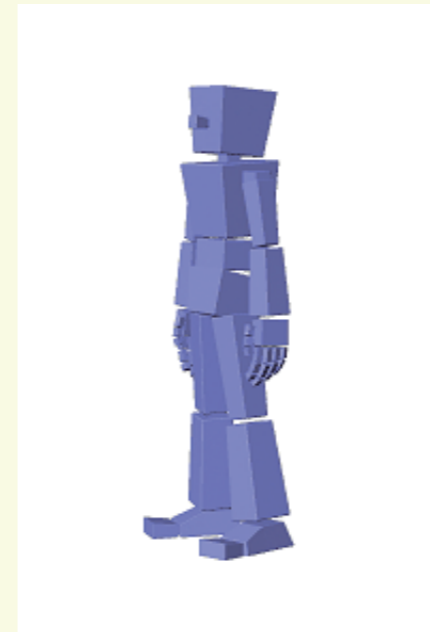
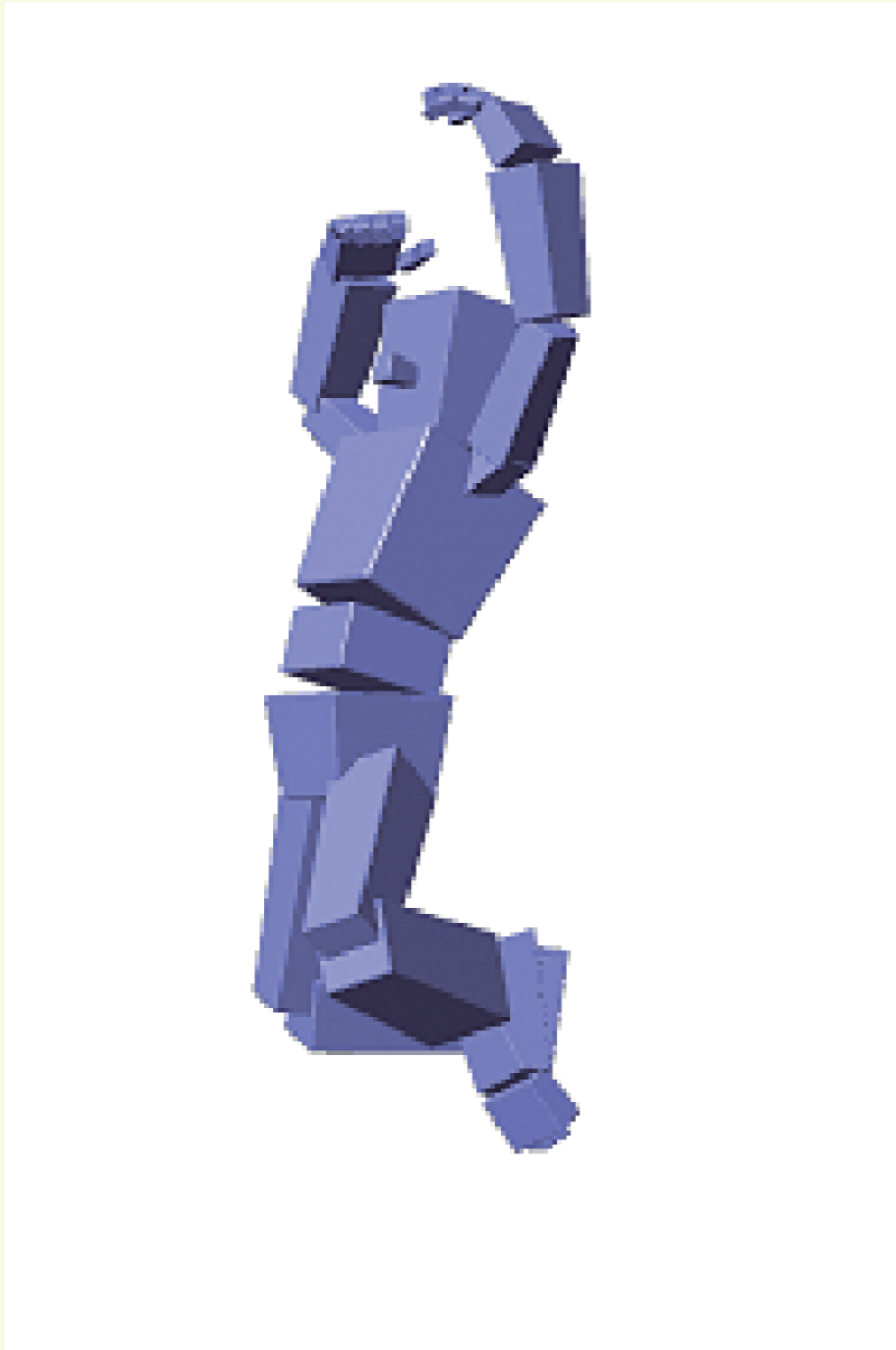
全長：約 120cm

◇使用ソフト◇



大好きなジャンプ作品「ワールドトリガー」に登場する狙撃銃「アイビス」の再現を目指して制作しました。

持ち手の部分のマットな質感に対して、バレル・マズルあたりは金属感が強く出るので、パーツごとの質感の違いに注意してシェーディングとライティング作業を行いました。



Work Data

男性が大きなジャンプをするという設定でジャンプモーションを制作しました。

ジャンプする瞬間の膝や腰の曲がり方、上半身の傾きやジャンプ中の体の反りなどにこだわって作りました。

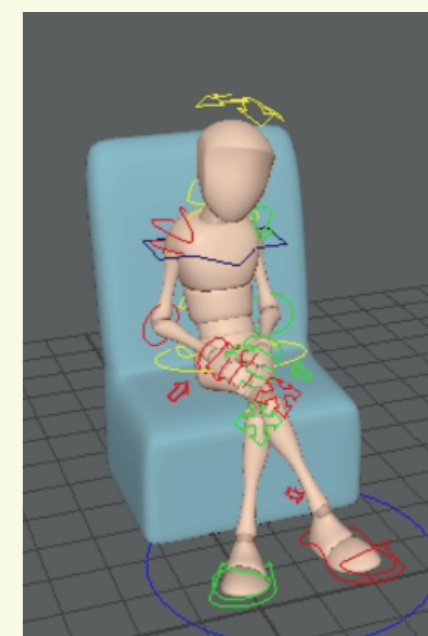
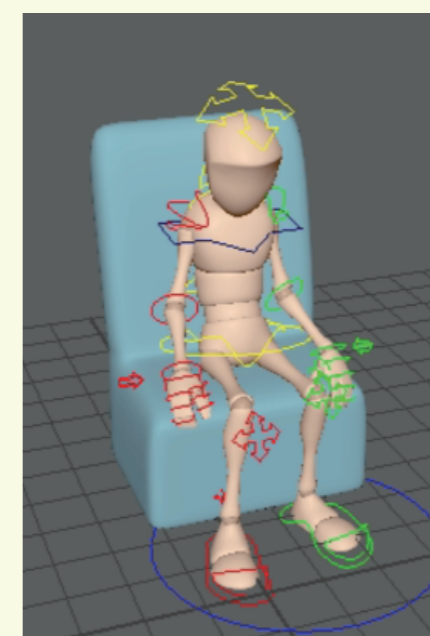
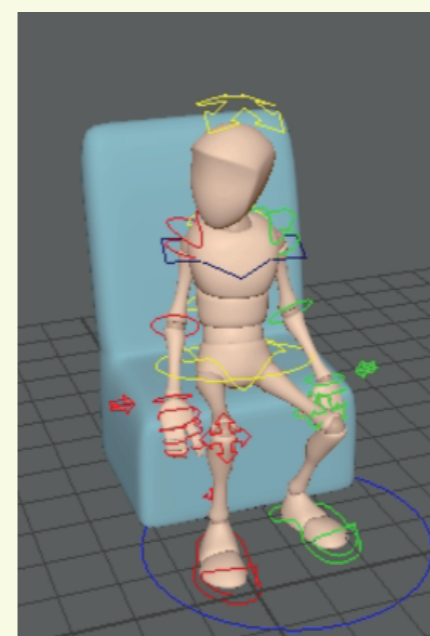
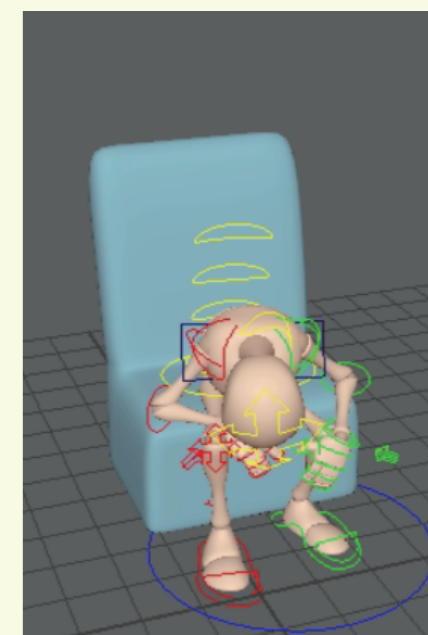
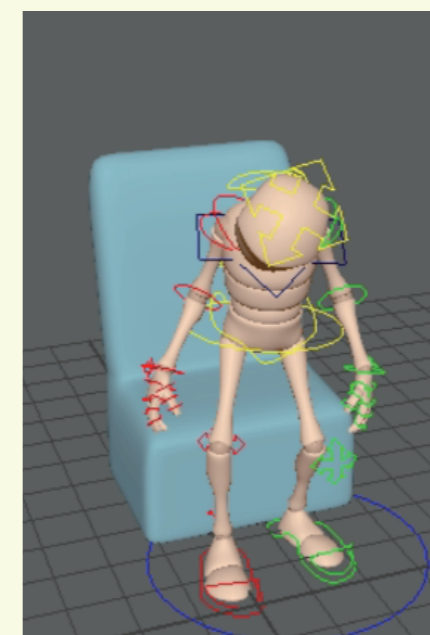
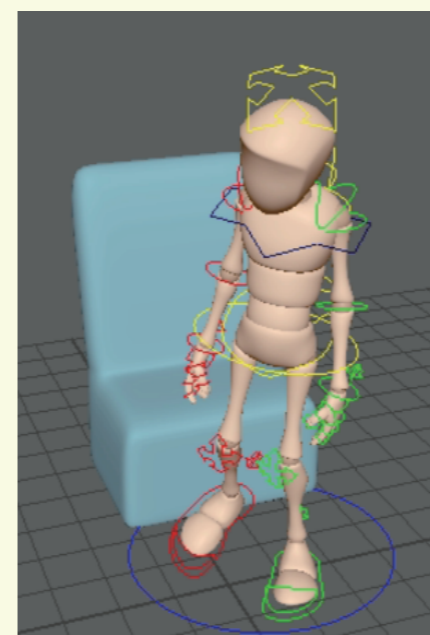
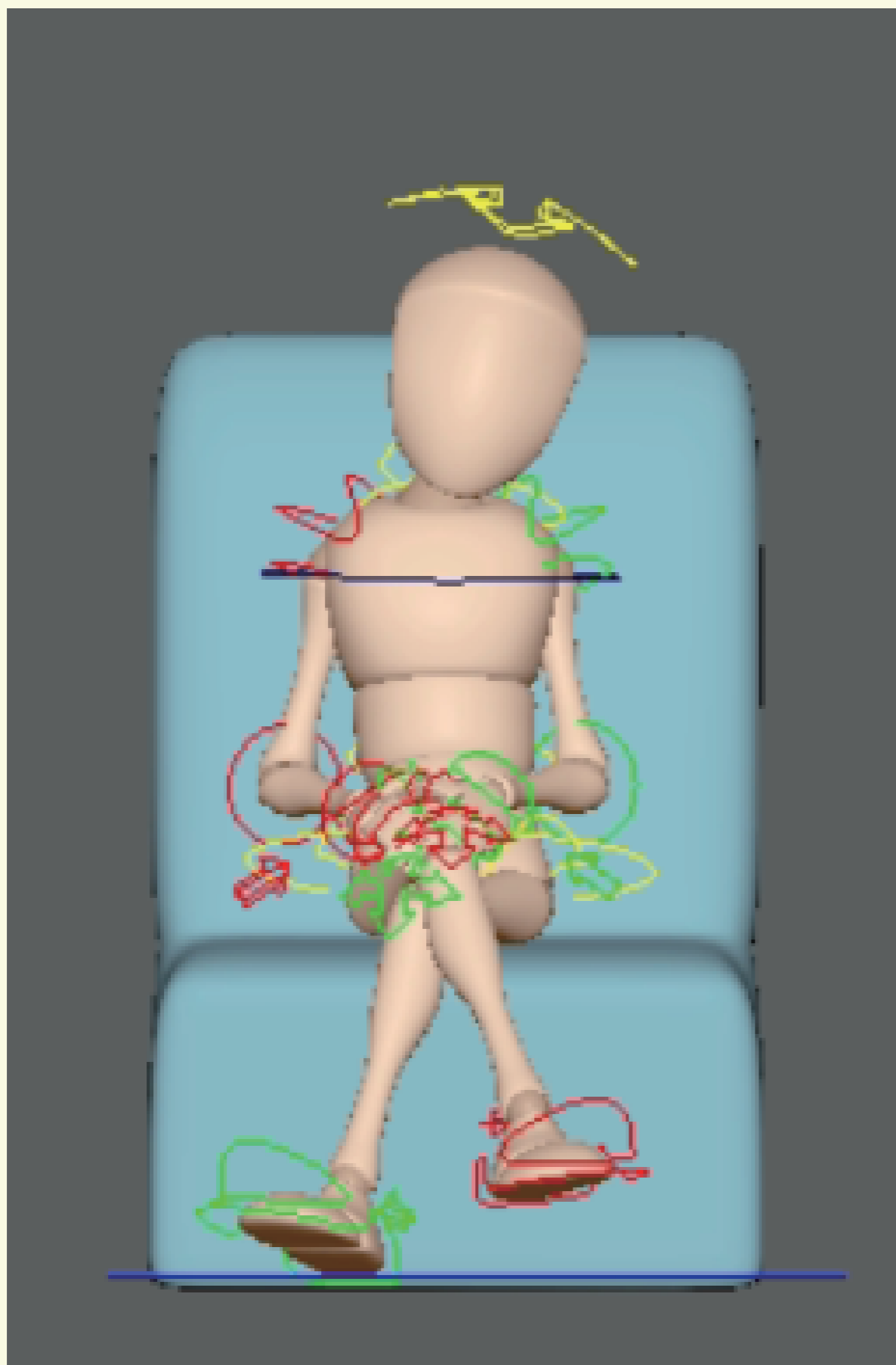
制作時期：2021/11/08 ~ 2021/11/17

制作時間：約5時間

動画 URL：https://youtu.be/RJo6aUeD5R8

▼動画 QR コードはこちら▼





Work Data

歩く動作から座る動作に移るときの動きがスムーズに見えるよう細かく調整しました。  
座る動作は、膝や上半身の曲がり方に加えて座る位置を確認するような顔の動作にも気を配って制作しました。

制作時期：2022/07/25 ~ 2022/07/27

制作時間：約6時間

動画 URL：https://youtu.be/znnUPZIQz8U

▼動画 QR コードはこちら▼







Work Data

制作時期：2021/09/15 ~ 2021/09/25

制作時間：約12時間

◇使用ソフト◇



◀ラフ

◆タイトル◆

水神と花

◆作品説明◆

東京ゲームショウ 2021 オンラインに出展した作品です。

自然物をモチーフに、和ファンタジーテーマでイラスト制作を行いました。

水、和、花をベースにデザインしました。

▼線画





Work Data

制作時期：2021/10/22～2021/12/01

制作時間：約13時間

◇使用ソフト◇



パティシエをイメージした服装に変更

▶表紙に併せて扉絵も2枚作成



◆原神◆



胡桃・鍾離

◇使用ソフト◇



制作時期：2021/12/20、21  
制作時間：約10時間



ウェンティ

◇使用ソフト◇



制作時期：2021/12/31  
制作時間：約6時間

◆あんさんぶるスターズ!!◆



巴日和

◇使用ソフト◇



制作時期：2022/07/21 ~ 2022/07/23  
制作時間：約11時間



月永レオ

◇使用ソフト◇



制作時期：2022/29、30  
制作時間：約6時間

◆歌い手◆



浦島坂田船

制作時期：2021/12/25、26  
制作時間：約6時間

◇使用ソフト◇



紫之創

◇使用ソフト◇



制作時期：2022/07/08 ~ 2022/07/12  
制作時間：約12時間



風早巽・HiMERU

◇使用ソフト◇



制作時期：2022/06/28 ~ 2022/07/06  
制作時間：約12時間

ひきこもりでもフェスがしたい！  
2021ONLINE

制作時期：2021/08/02  
制作時間：約4時間

◇使用ソフト◇

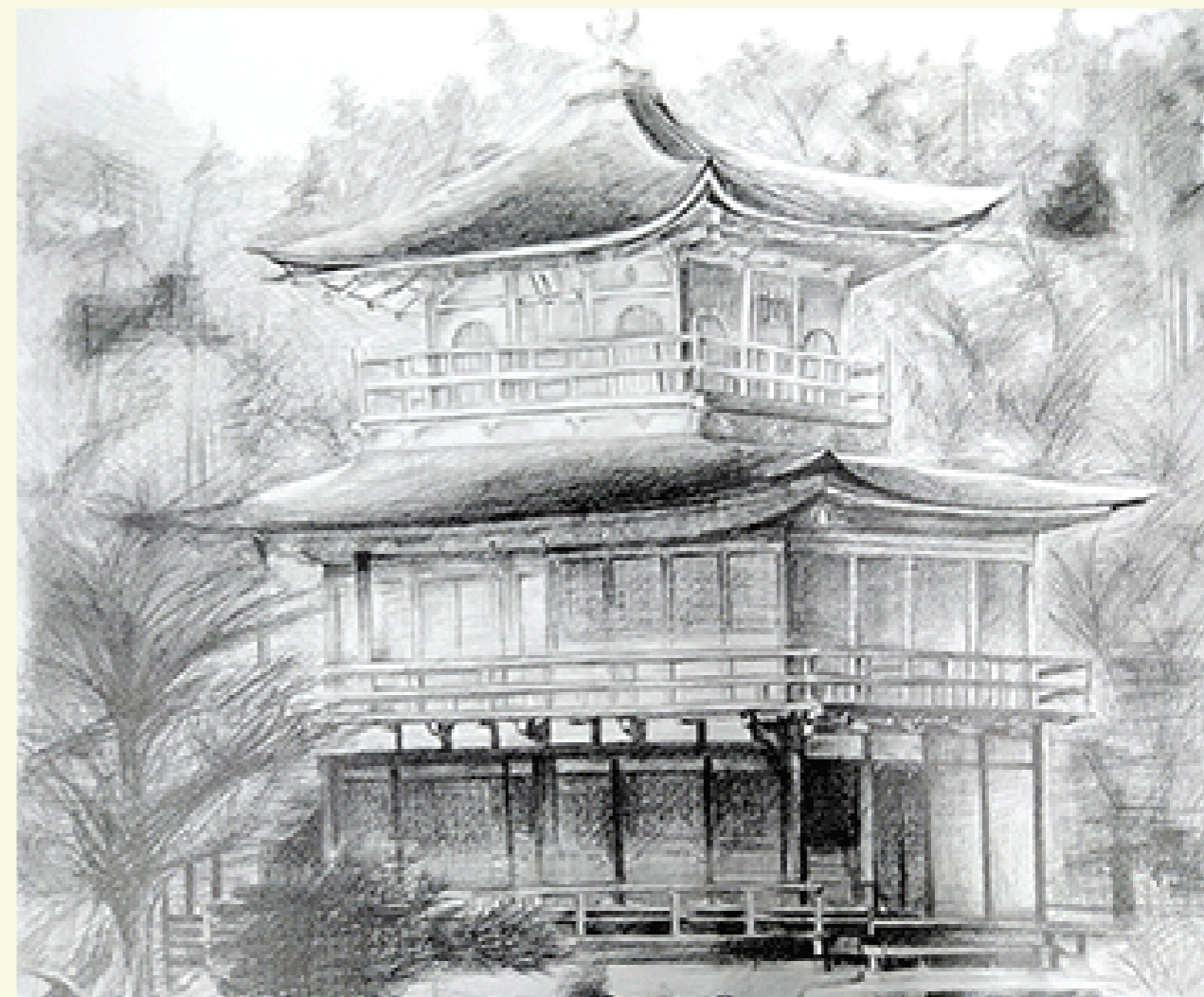




紐靴デッサン

制作時期：2021/09/21～2021/11/18

制作時間：約15時間



日本建築物デッサン(金閣寺)

制作時期：2022/03/16～2022/07/14

制作時間：約20時間



石膏像(ブルータス)デッサン

制作時期：2022年5月上旬～2022/07/14

制作時間：約15時間



アルミホイルと紙コップデッサン

制作時期：2022/05/01～2022/07/14

制作時間：約5時間

閱覽  
ありがとうございました