



# PORTFOLIO

千葉デザイナー学院

Misaki Katahira  
片平 滯

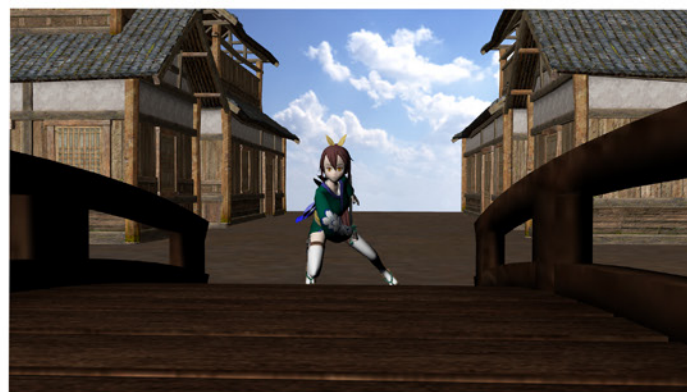
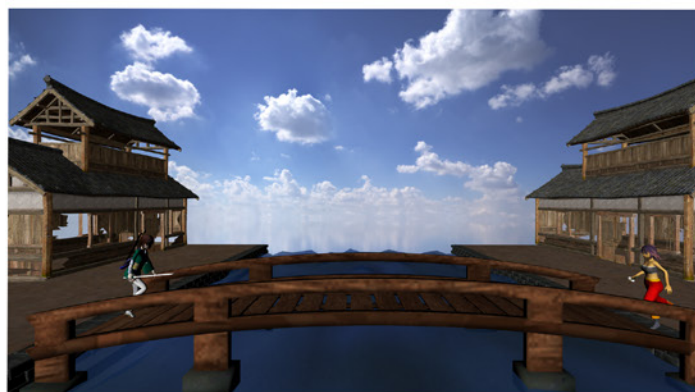


## Information/作品概要

- 2年生課題: 進級制作
- 制作時間: 90時間
- 制作期間: 2022.11/18~2023.1/19

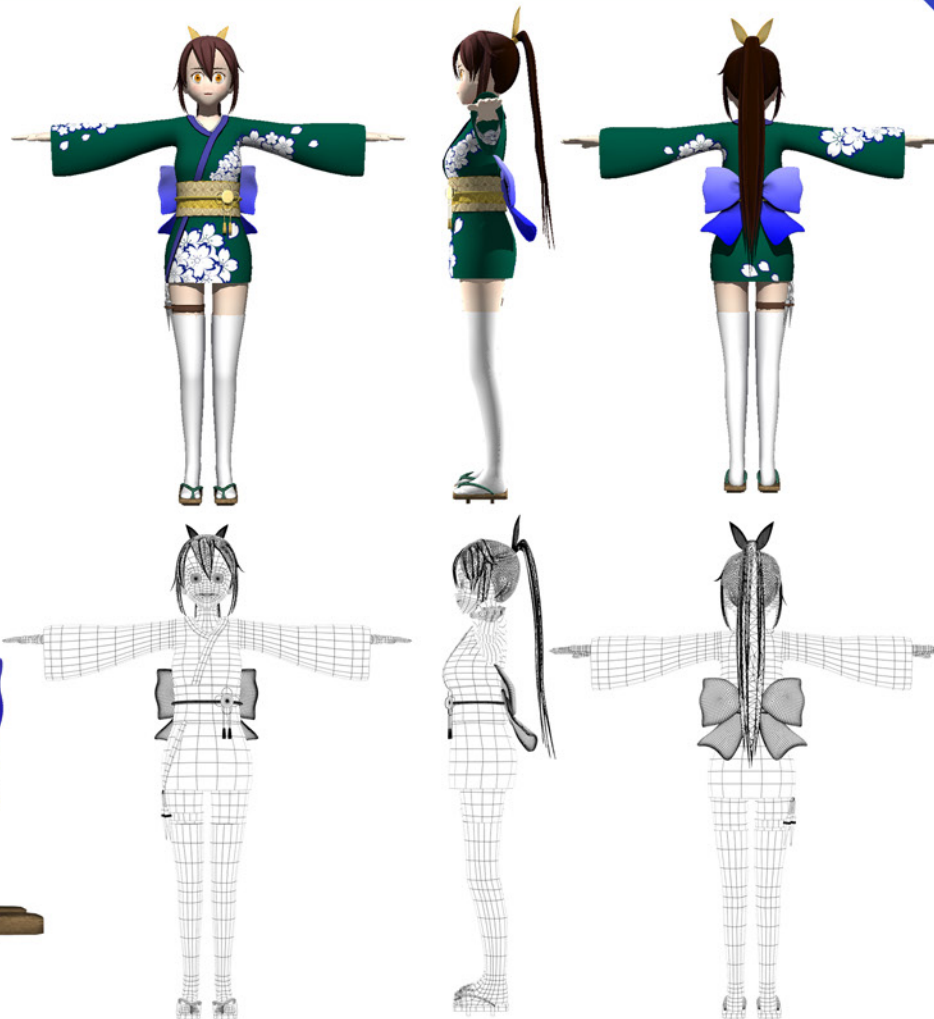
2年生進級制作で30秒のオリジナルアニメーションを制作しました。

テーマは江戸時代あたりを想定し、少女同士での剣を用いた戦いをさせてみました。



● 動画リンク

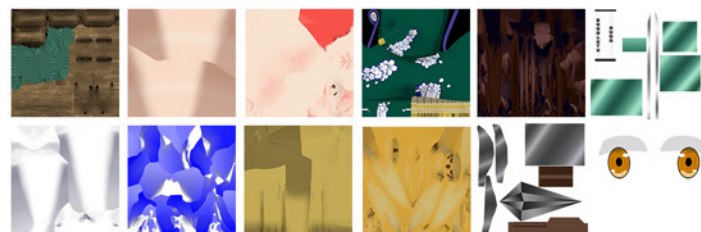




■ ブレンドシェイプ



■ テクスチャ

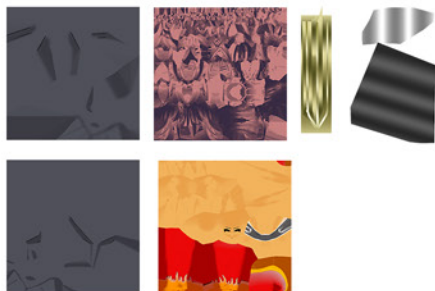


総ポリゴン数:81704  
 本体:78058 武器:3646  
 テクスチャサイズ:1024×1024

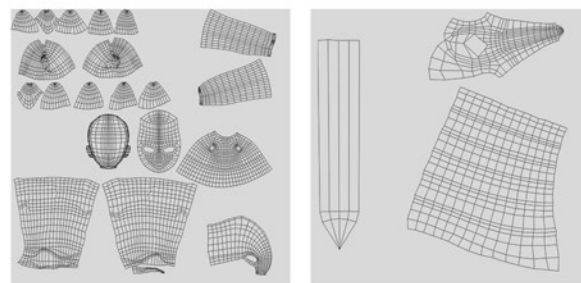
女性の侍をイメージして制作しました。ゲームを想定しています。今回は髪やリボンなどはリトポせずとも問題なく作業できたので効率を優先してませんでした。清楚で爽やかな印象にするため着物のデザインを落ち着いた色の中に綺麗な白い花を散りばめました。また全体的に落ち着いた色を使い色の統一感を重視しつつ制作しました。



■ テクスチャ



■ ボディ・武器UV展開



総ポリゴン数:171883  
 本体:171226 武器:657  
 テクスチャサイズ:1024×1024

ならず者やごろつきをイメージし制作しました。正義と悪で対立しているのが分かりやすくするため侍にはせず、差別化を図りました。また、キャラクター同士で色合いが被らないように気を付けながらテクスチャを制作しました。このキャラも髪をリトポせずとも問題なく作業できたのでませんでした。



## Information/作品概要

- 2年生課題:3DCG演習
- 制作時間:25時間
- 制作期間:2023.1/22~2023.2/10

2年生課題で既存キャラクターも可だったので既存キャラクターを制作しました。このシーンは自我を失っているシーンで、そこを強く意識し制作に望みました。



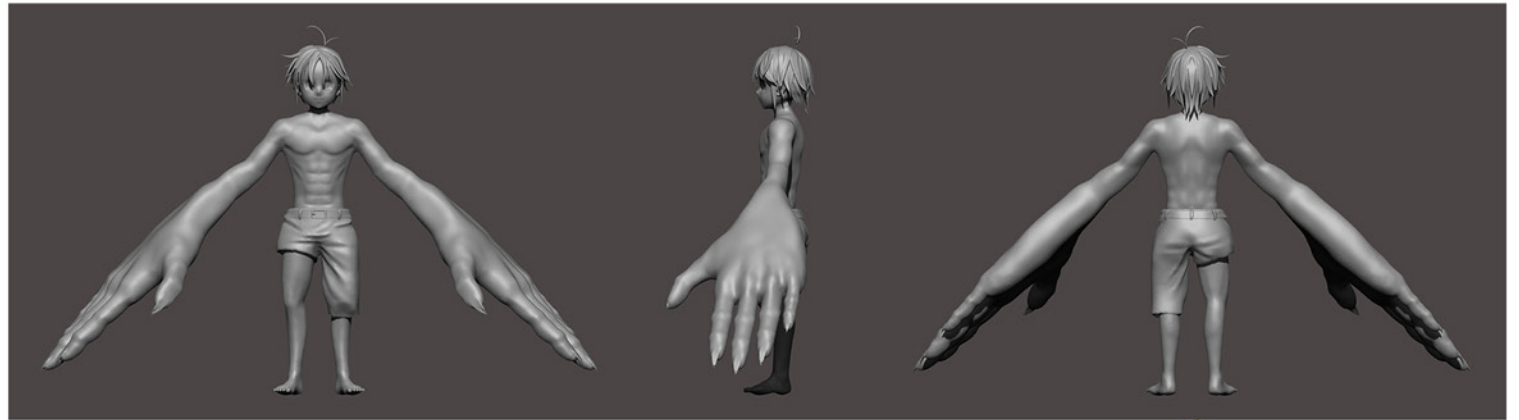
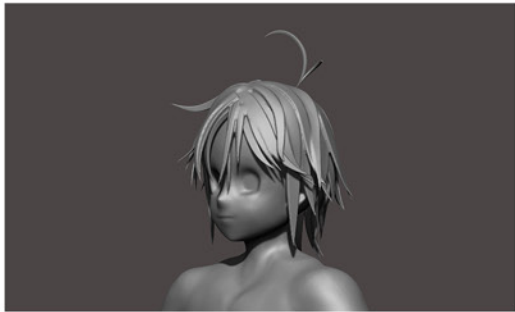
■ 参考画像



■ テクスチャ



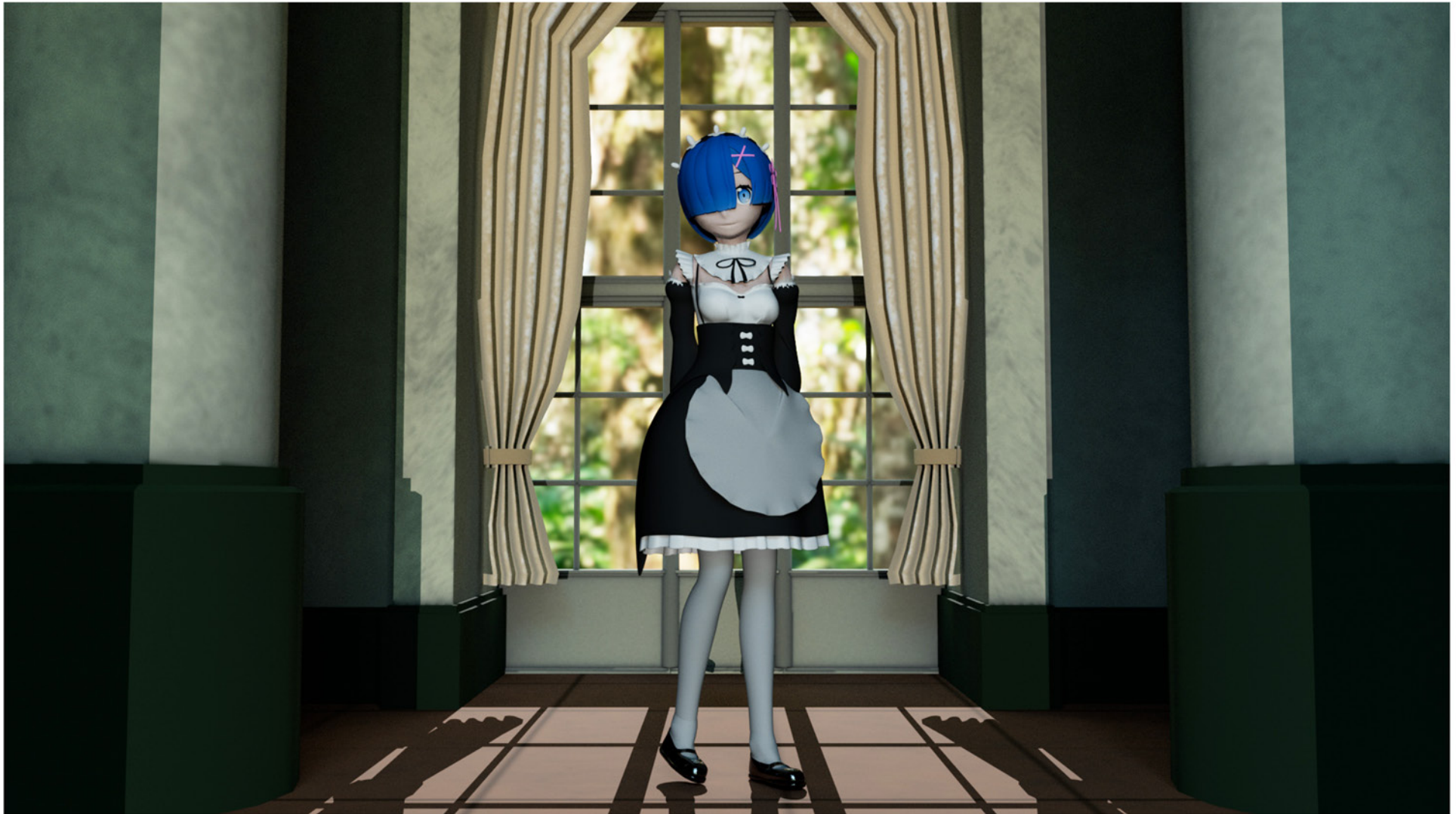
授業課題で制作しました。1から始めて男性キャラクターを作ったので筋肉と肩幅の意識を強く持ちつつ、特徴を似せていきました。テクスチャでの模様再現を丁寧にやっていったのでかなり似せることができましたと思います。



## ■ 参考画像



ズボンのしわを強めに出して動きを加えたり、髪束感を意識し多めに作ったりし、特徴を寄せ完成度を高めました。また、様々な角度のイラストを調べより正確に作っていきました。



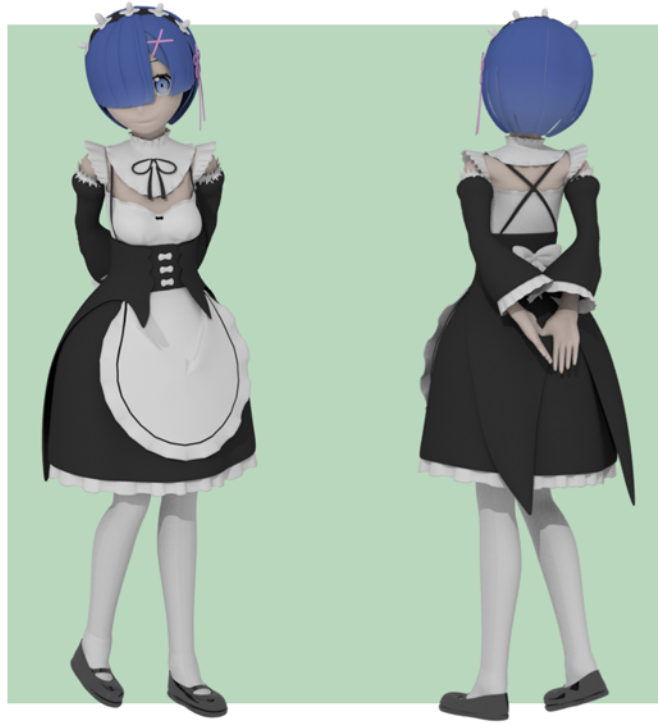
## Information/作品概要

- 自主制作
- 制作時間:80時間
- 制作期間:2022.7/29~2022.8/31

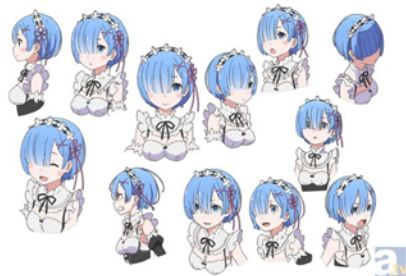
夏休み期間を使い自主制作しました。ポイントとしてはこのキャラクターの儚さと透明感をだそうと努力しました。

出典:著作名-長月 達平 書名:Re:ゼロから始める異世界生活





■ 参考画像



初めて既存のキャラクターを制作した時の作品です。キャラクターの清楚でおしとやかな雰囲気可愛さを表せたいと思います。このキャラクターの目が綺麗なのが好きなのでグラデーションを適度に用いて再現していきました。また、スカートのかぶらみがか少し特殊だったのでその特徴にも気をつけました。



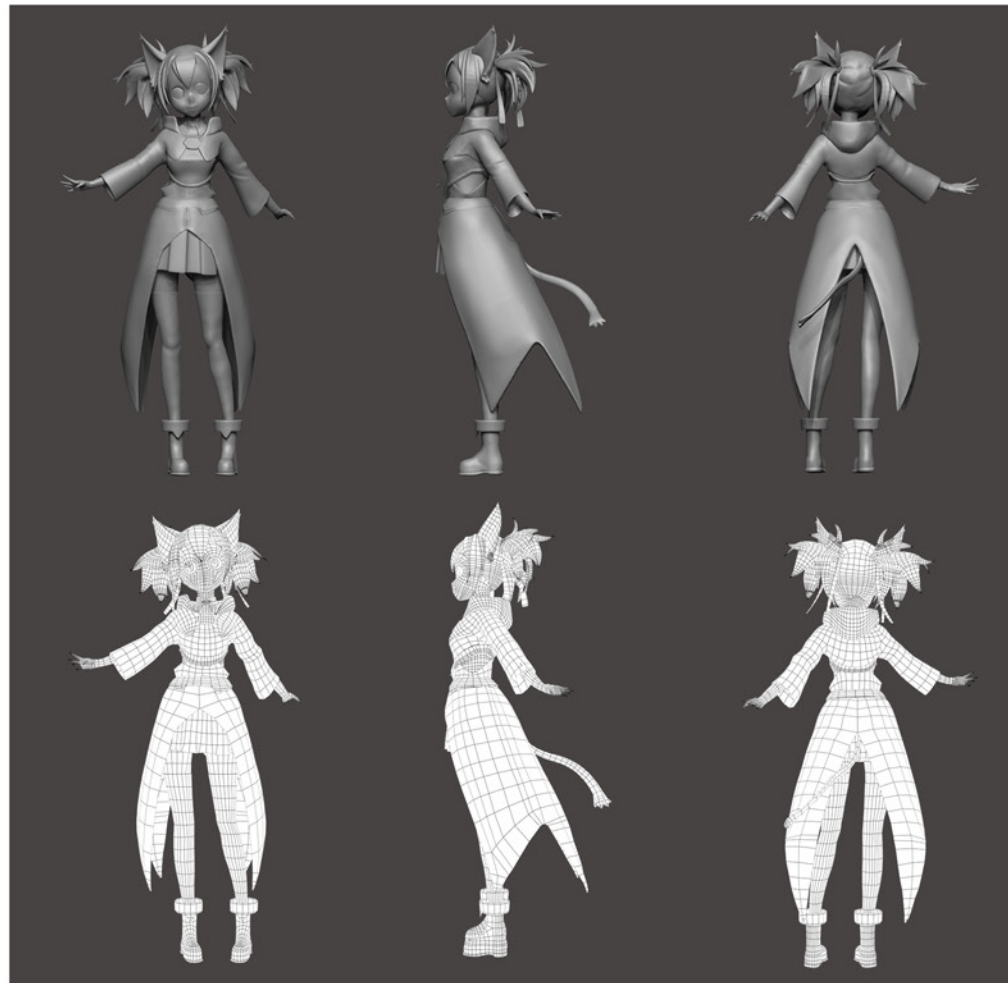
## Information/作品概要

- 自主制作
- 制作時間:50時間
- 制作期間2022.11/15~2022.12/16

イラストで見た時に好きなポーズだったので自主制作しました。  
女の子らしいポーズの可愛らしさが気に入ったので、可愛らしさを見せることを意識しました。

出典:著作名-川原 礫 書名:Re:ソードアート・オンライン

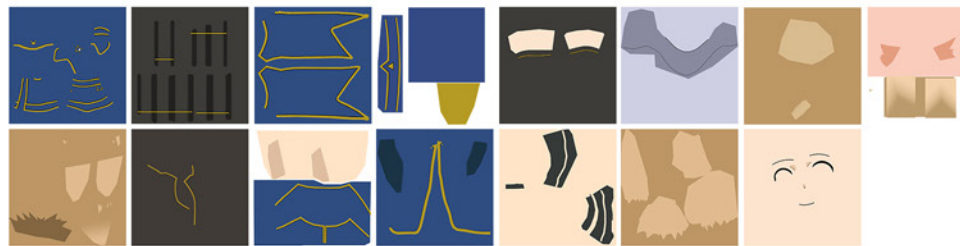
シリカ



■ 参考画像



■ テクスチャ



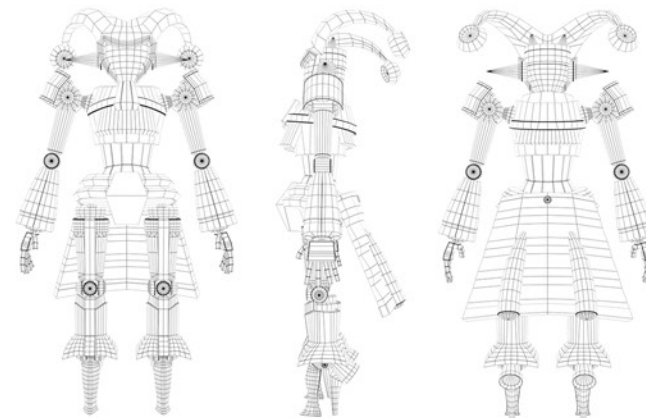
総ポリゴン数:15339  
 テクスチャサイズ:1024×1024

最初からポーキングした状態で作ったのはこれが初めてだったので各パーツのバランスを調整するのに少し苦労しました。また、髪の毛のボリュームを意識的にアップさせツインテールの良さをだしました。

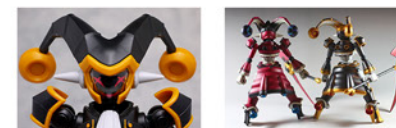


## Information/作品概要

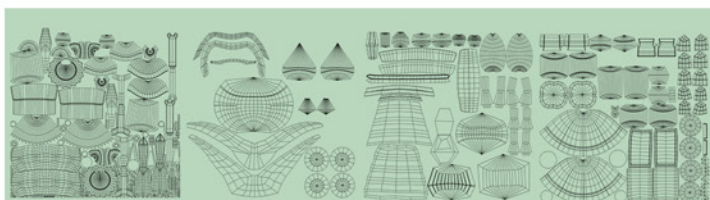
- 2年生課題: 立体造形
  - 制作時間: 23時間
  - 制作期間: 2023.4/4~2023.5/5
- 昔好きだったキャラクターで初めてのハードサーフェースモデリングで制作しました。キャラの持つ雰囲気表現できたと思います。



■ 参考画像



■ UV



■ テクスチャ



総ポリゴン数:19342

テクスチャサイズ:1024×1024

プラモデルを参考に制作しました。所々複雑な形をしていたりしていたので様々な角度から画像を見てモデリングしました。プラモデルらしきのあるツヤをテクスチャで表現できたと思います。



■ UV

■ テクスチャ



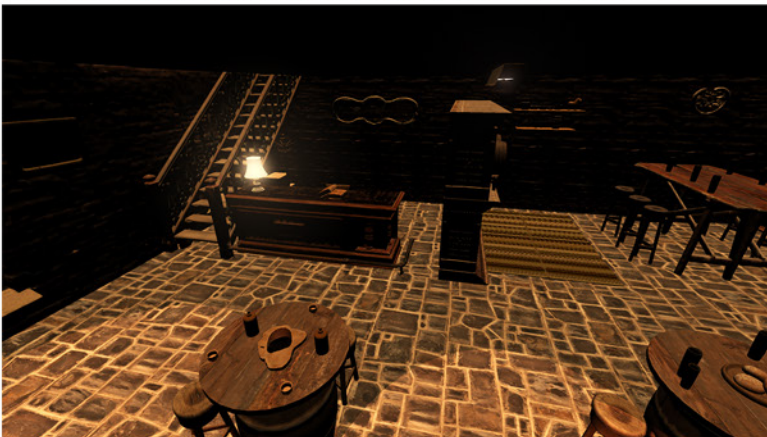
総ポリゴン数:974  
 武器:958 カード:16  
 テクスチャサイズ:1024×1024

キャラの持つ不気味さをより表現するために、カードから出てきたかと思わせるイメージで制作しました。また、キャラの持ち武器を通常よりも大きくしたほうが迫力が出たので大きくするなどして試行錯誤しました。



## Information/作品概要

- 2年生課題:3DCG演習
  - 制作時間:24時間
  - 制作期間:2022.10/13~2022.11/1
- しっかり背景を作りこんだのはこの2年生課題が初めての制作でした。全体的にシーンのまとまりを出すことに意識を向けました。



■ 参考画像



ゲームなどで宿屋兼酒場としての背景で使用されるのを想定し制作しました。また、少し日が落ちてきて、客がどんどんと盛り上がってきている雰囲気を目指しました。ほとんどアセットで作っていてPtやPsでテクスチャの彩度や色味の調整を行い、全体の雰囲気になじむよう調整しました。アセットどうしを組み合わせたりしてテーブルにしたり棚などにして様々な使い方をしてみました。





## Information/作品概要

- 2年生課題:デッサン・クロッキー「手のデッサン」
- 制作時間:9時間
- 制作期間:2022.4/28~2022. 5/19



## Information/作品概要

- 2年生課題:デッサン・クロッキー「ペットボトルのデッサン」
- 制作時間:8時間
- 制作期間:2022.9/1~2022. 9/20



## Information/作品概要

- 2年生課題:デッサン・クロッキー「ヒールのデッサン」
- 制作時間:9時間
- 制作期間:2022.5/19~2022. 6/28

Thank you for reading!!

千葉デザイナー学院

CG・アニメーション・映像コース

片平 滯

Gmail : [katahira.misaki211012@cdg-st.jp](mailto:katahira.misaki211012@cdg-st.jp)

TEL : 080-8903-9713