



port

folio

Kosugi rina

千葉デザイナー学院
CG・アニメーション・映像コース

PROFILE

小杉里菜

千葉デザイナー学院 CG・アニメーション・映像コース

2002年12月24日生まれ 千葉県出身

趣味... イラスト、ピアノ、アニメ鑑賞、ゲーム、作曲



SKILLL



キャラクターモデリング

制作時間…約 20 日



3DCG

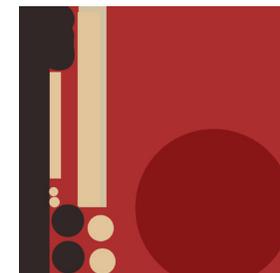
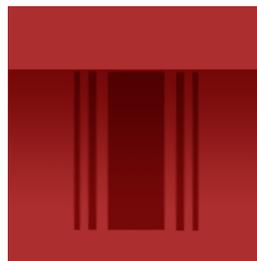
2DCG

デザイン





テクスチャ



和がテーマのポストカードを制作しました。

大正ロマンのイメージです。

キャラクターのモデリングは和傘と袴の部分は Maya でそれ以外は zbrzsh でモデルの制作をしました。

ペイントソフトで背景の作成と加工をしました。

ちびキャラ

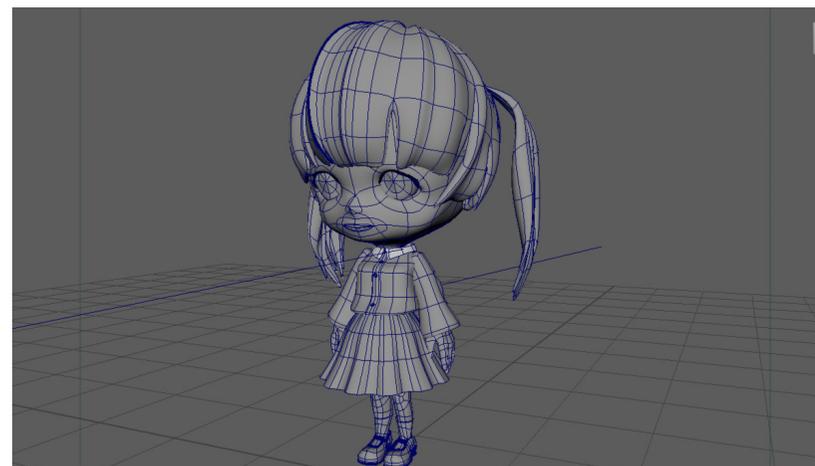
制作時間…約 60 時間



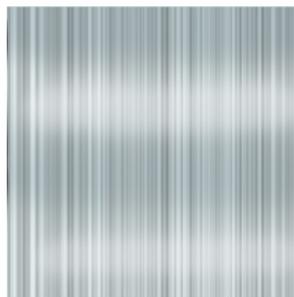
3DCG

2DCG

デザイン



▼テクスチャ



一年生の時に作ったオリジナルのちびキャラのモデリングです。

アップライトピアノ

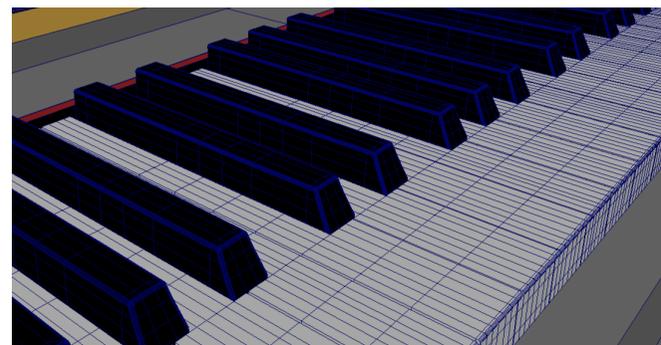
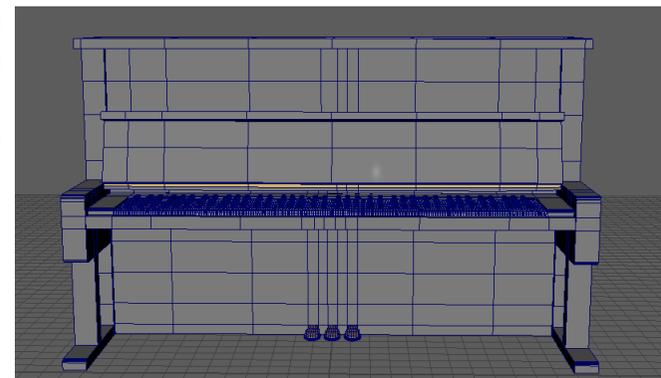
制作時間…3日



3DCG

2DCG

デッサン



2年生の夏季休講中に作成しました。
鍵盤などの形は自分の家にあるピアノを参考にして作りました。。

二年生進級制作

制作時間…約 100 時間



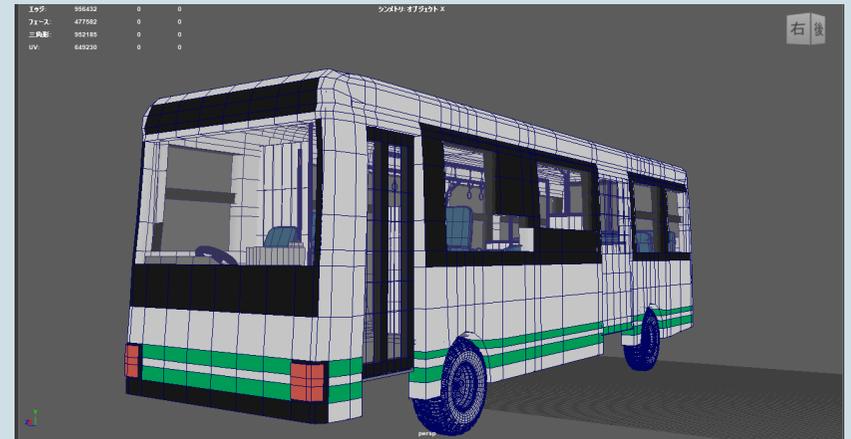
タイトル 「寄り道」



二年生の進級制作で 30 秒のアニメーションを制作しました。

田舎の夏をテーマに女子高生の日常的な物語のワンシーンを描きました。

バス

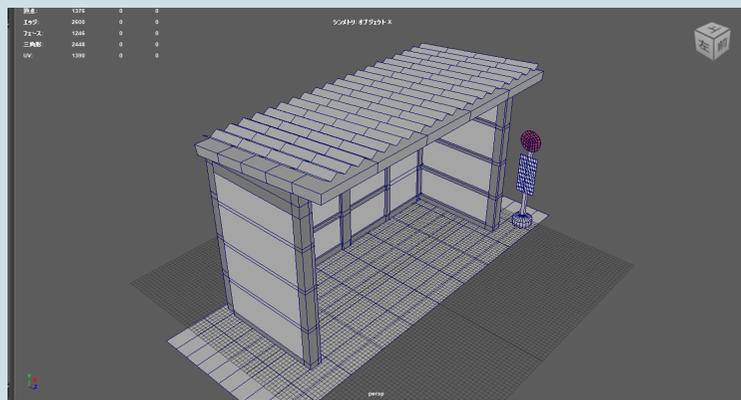
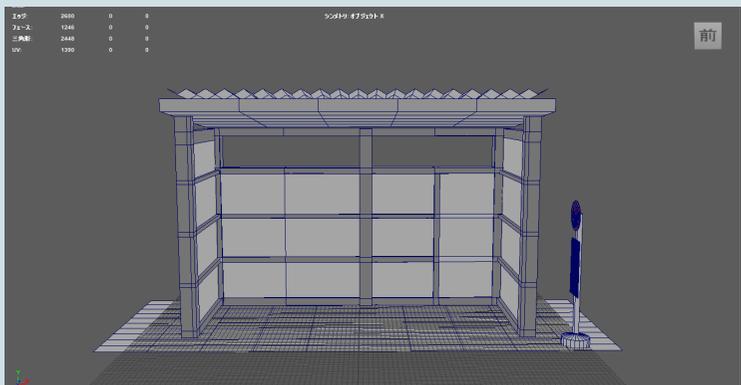


3DCG

2DCG

デッサン

バス停



3DCG

2DCG

デザイン

絵コンテ

No. 1					
S	C	Picture	Action	Dialogue	Duration
シーン	カット	画面	内容・効果・音楽	セリフ	時間
0	1				
			振り向く		1+15
0	2		バスがくる		1+15
0	3		バスが一旦止るとしてまた動き出す。		4+0
0	4		奥に進んでいく		2+0

FHD: 1920px x 1080px 30fps / 24fps

No. 2					
S	C	Picture	Action	Dialogue	Duration
シーン	カット	画面	内容・効果・音楽	セリフ	時間
0	5				
			座る		3+0
0	6				
			窓の方をながめる		3+0
0	7				

FHD: 1920px x 1080px 30fps / 24fps

No. 3					
S	C	Picture	Action	Dialogue	Duration
シーン	カット	画面	内容・効果・音楽	セリフ	時間
0	8		降車ボタンを押す		4+0
			F.O △ P.I.		
			ドアが開く		3+0
0	9		降りる		1+0
0	10				2+0

FHD: 1920px x 1080px 30fps / 24fps

No. 4					
S	C	Picture	Action	Dialogue	Duration
シーン	カット	画面	内容・効果・音楽	セリフ	時間
0	11		海をながめる		
			PAN UP		4+0

FHD: 1920px x 1080px 30fps / 24fps

女子高生

制作時間…約 70 時間



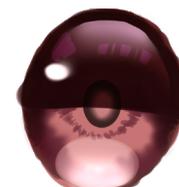
テクスチャ



▼髪の毛



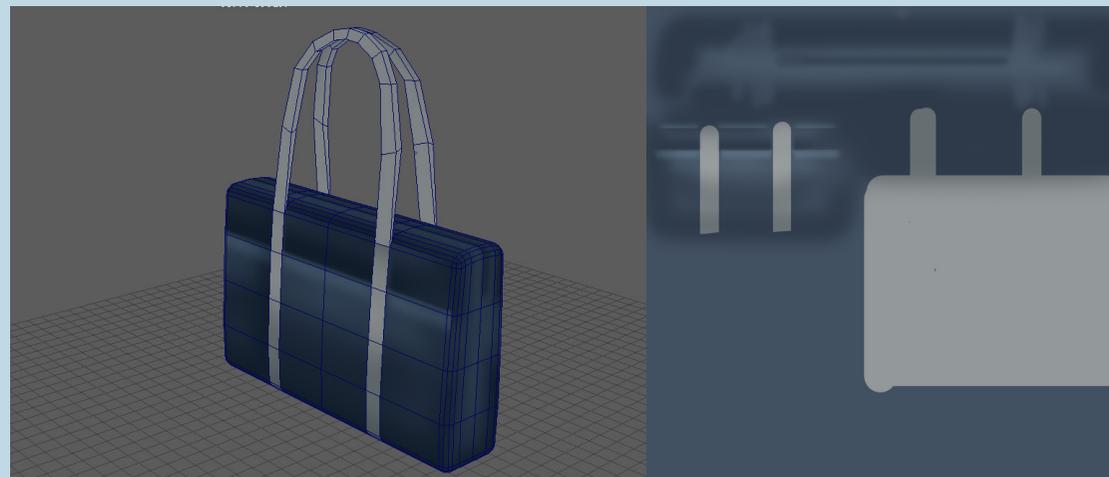
▼目



スクールバック



▼テクスチャ

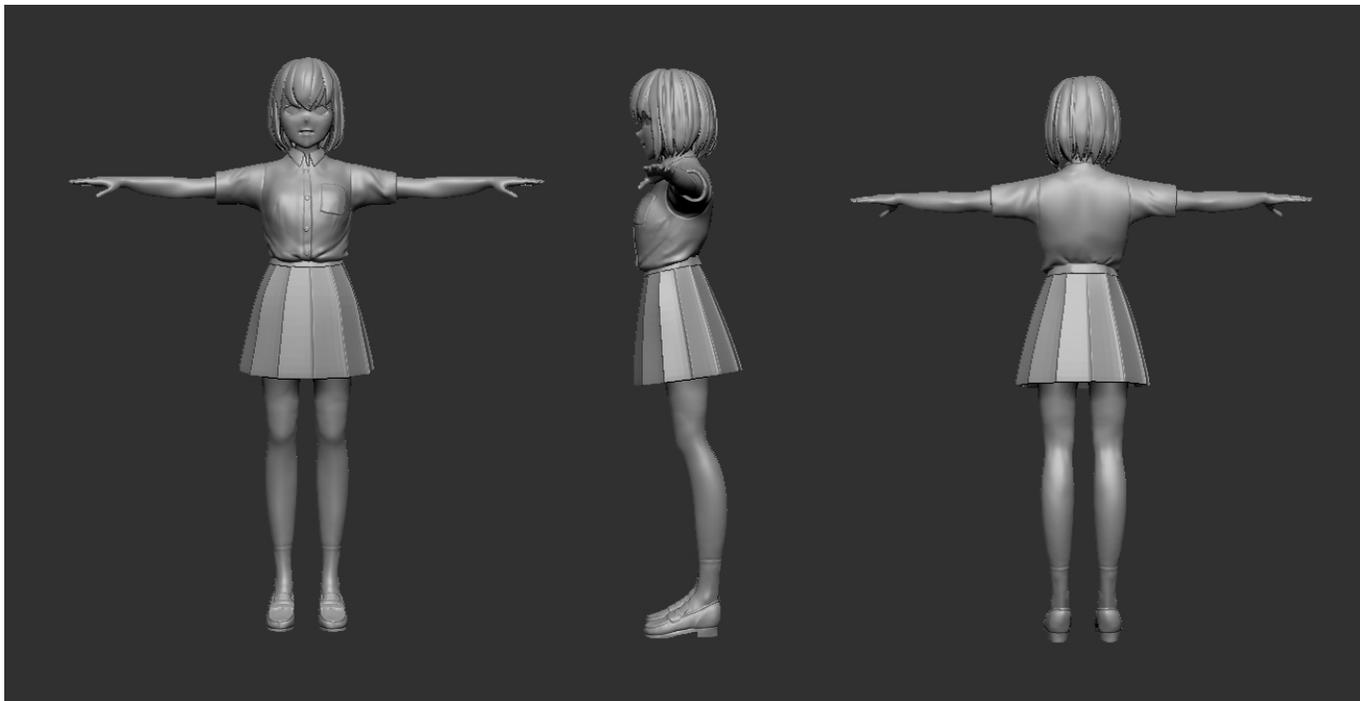


3DCG

2DCG

デザイン

ZBrush の三面図



完成後の三面図



アニメーションの登場人物である女子高生のモデリングです。

最初は ZBrush でモデリングし Maya でリトポロジーをしました。

セル画風に unity でレンダリングしました。

ロゴアニメーション

制作時間…約 30 時間



3DCG

2DCG

デッサン



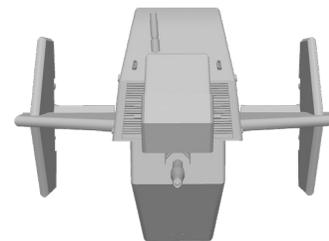
ディスプレイや文字が左から順番に飛ぶアニメーションにしました。
飛んだ後ディスプレイに千葉デザイナー学院のロゴが映しだされるようにしました。

ハードサーフェスモデリング

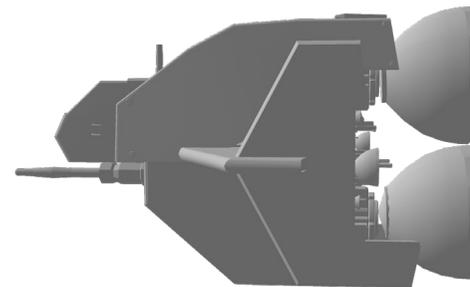
制作時間 ... 約 24 時間



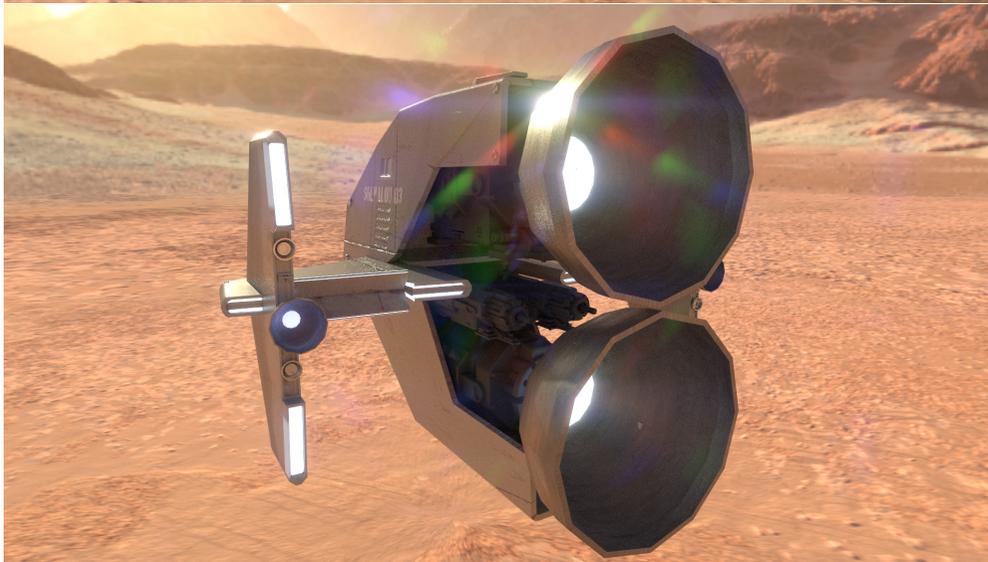
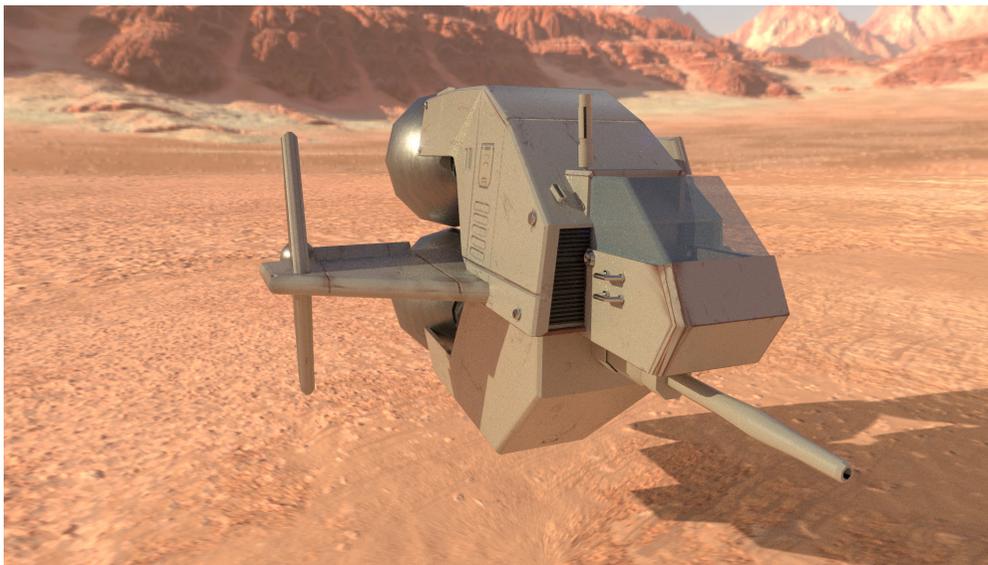
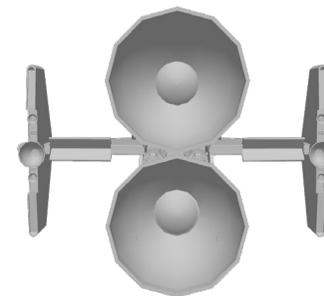
正面



横



後ろ



ソルバルウの画像を参考にしながら制作しました。

ペイントするときには溝や角に傷や汚れなどを多く描くことを意識して制作しました。

3DCG

2DCG

デザイン

背景フォトバッシュ

制作時間 ... 約 12 時間

Ps



千葉デザイナー学院の一号館の写真を使ってフォトバッシュを制作しました。
時間帯を夕方にしました。

3DCG

2DCG

デッサン

キービジュアル

制作時間 ... 約 45 時間



タイトル
パーティション

世界観
時代は現代。
主人公の夢の中に作り出された廃墟が舞台の
ローファンタジー。

ストーリー
廃墟に閉じ込められてしまい、記憶を失ってしまった
少女がロボットと一緒に外の世界に出られる方法を探
していくストーリー。

ゲームコンテンツを想定した世界観や設定を考え、
キービジュアルを制作しました。

3DCG

2DCG

デッサン



イラスト

制作時間 ... 約 7 時間 



制作時間 ... 約 6 時間 



▲制作時間 ... 2 日 

制作時間 ... 約 4 時間 



制作時間 ... 約 6 時間 



3DCG

2DCG

デッサン

デッサン

3DCG

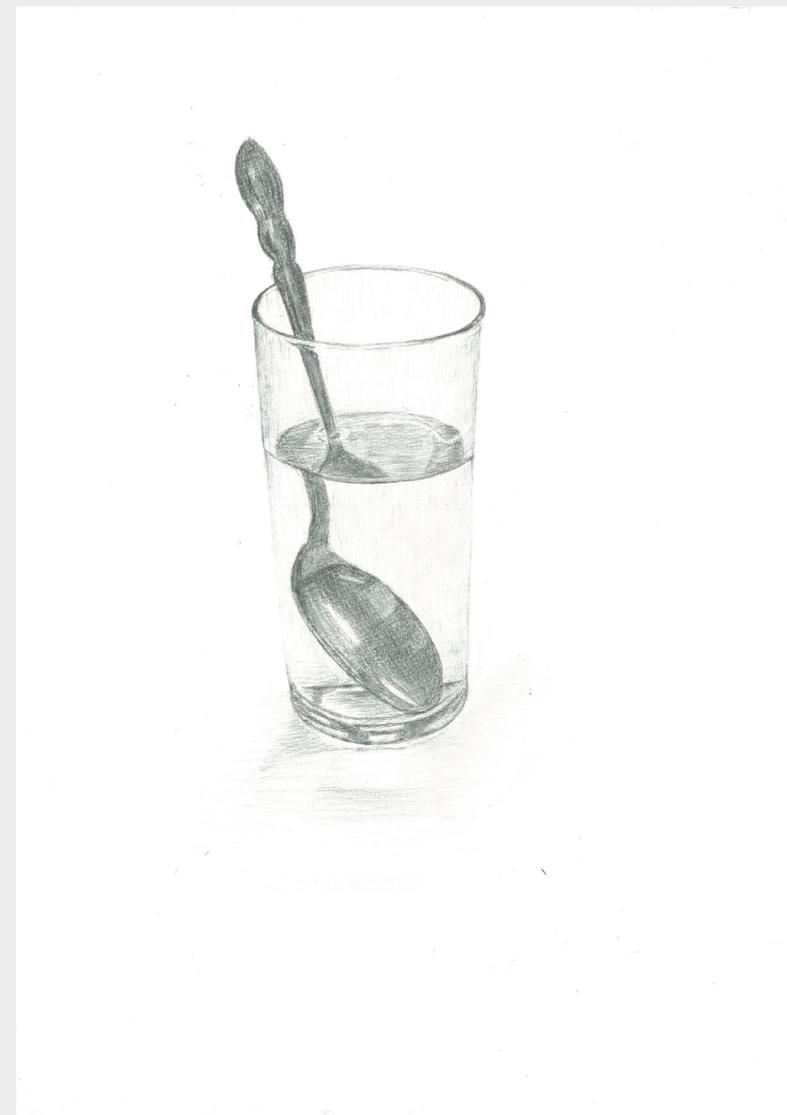
2DCG

デッサン

グラスとスプーン
サイズ ...6F
制作時間...約6時間

靴

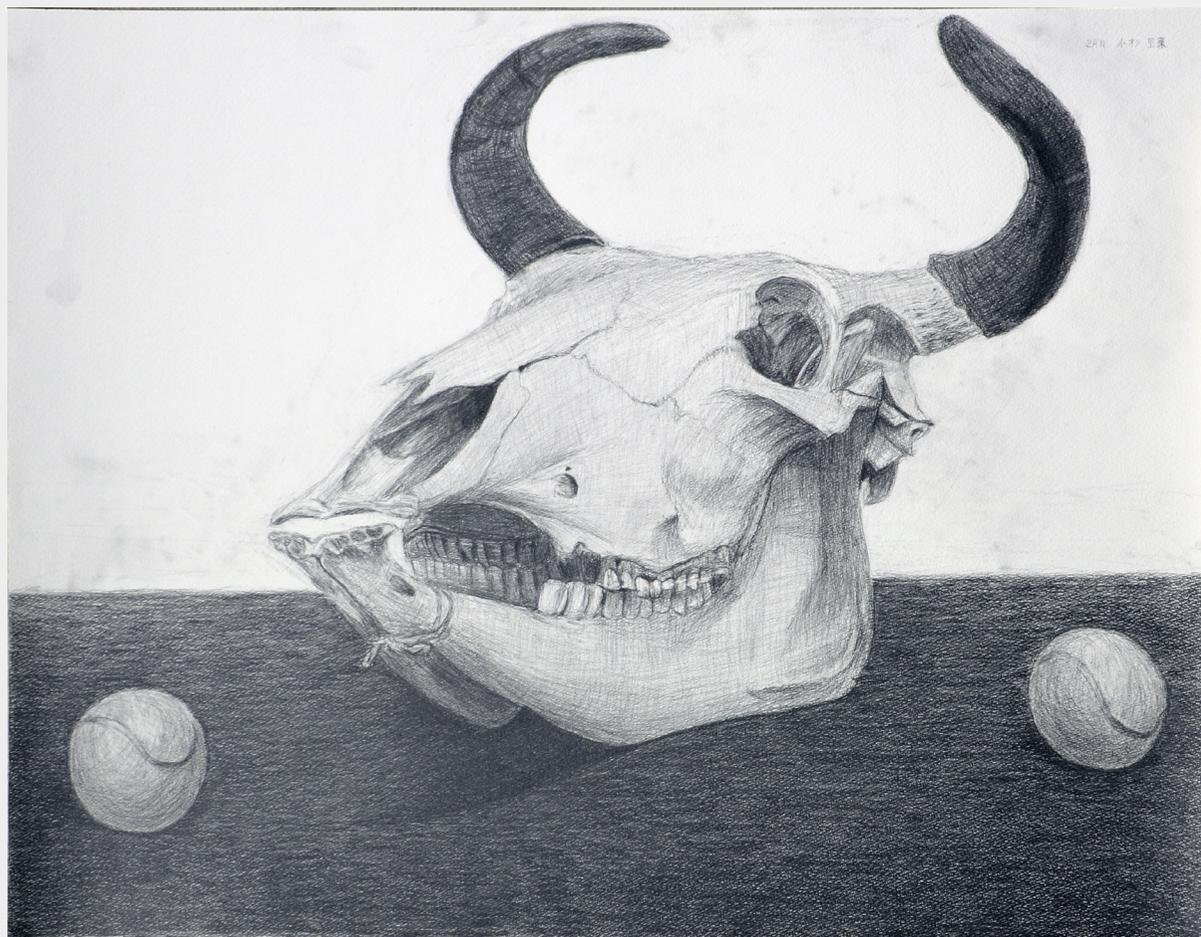
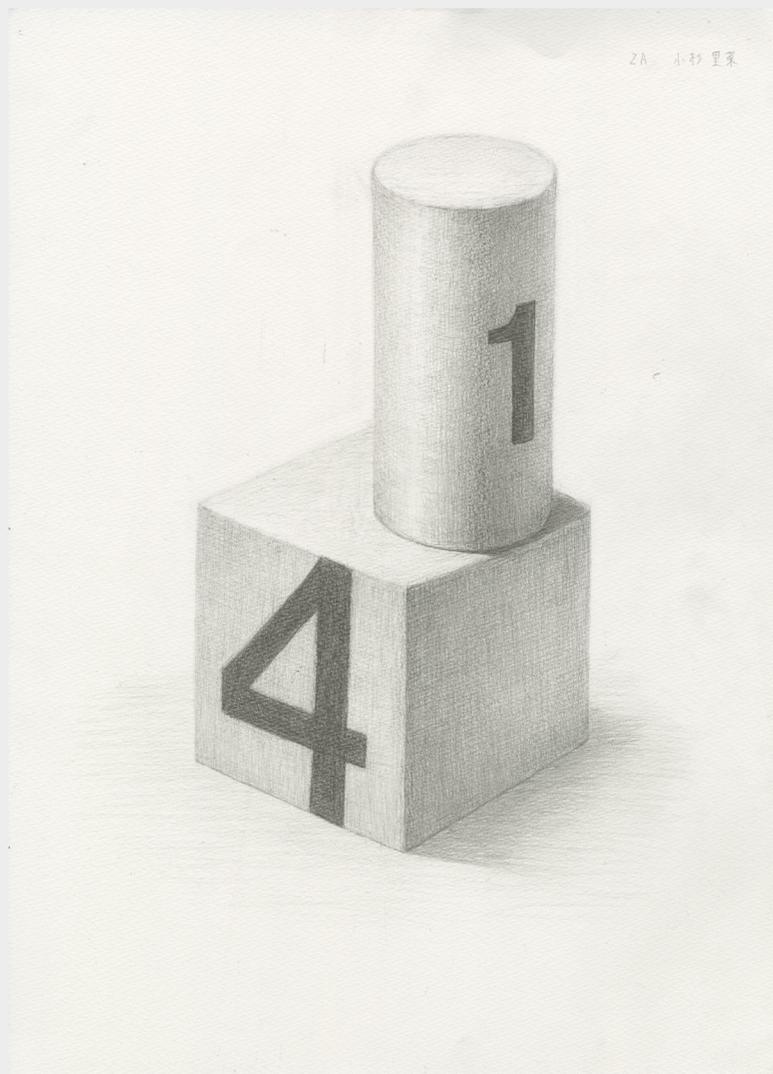
サイズ ...413× 300mm
制作時間...約9時間 ▼



牛骨

サイズ ... 木炭紙

制作時間...約 15 時間



想定デッサン

サイズ ...413× 300mm

制作時間...約 9 時間

連絡先

小杉里菜

TEL 080-7841-5960

mail kosugi.rina211032@cdg-st.jp