

# Portfolio

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

趣味... イラスト、ピアノ、アニメ鑑賞、ゲーム、作曲



# SKILL SET

---



# キャラクターモデリング

制作時間... 約 20 日 制作時期...2023/8 ~



3DCG

2DCG

デザイン



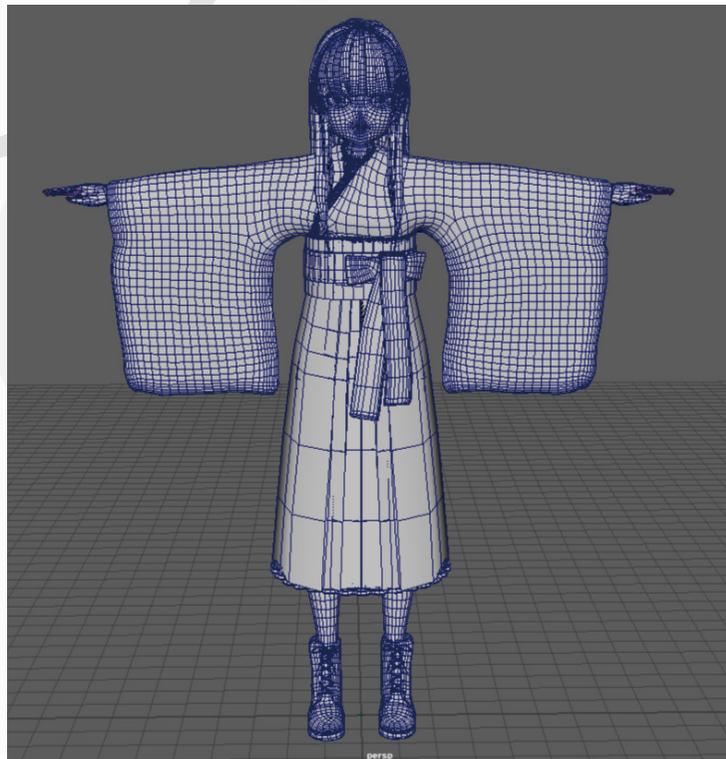
3DCG

2DCG

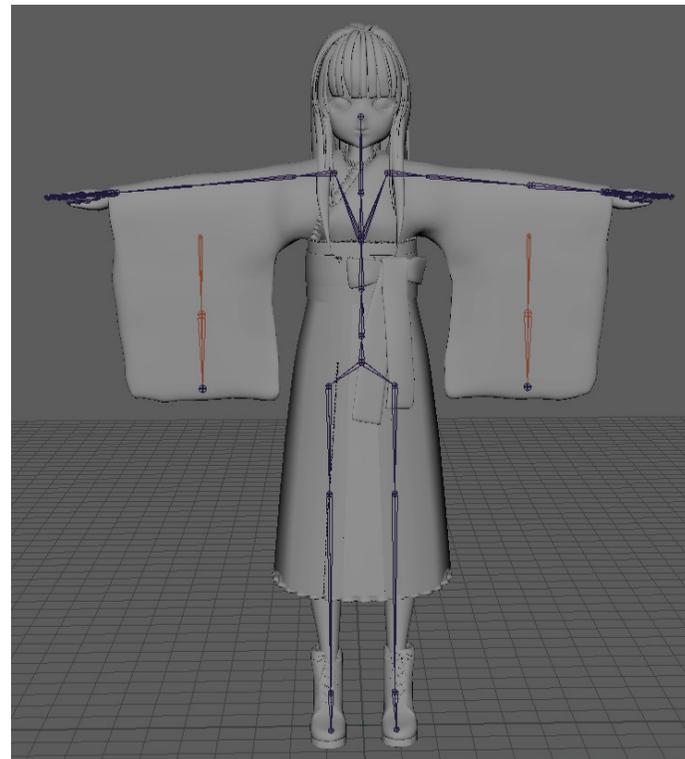
イラスト

和傘

ワイヤーフレーム



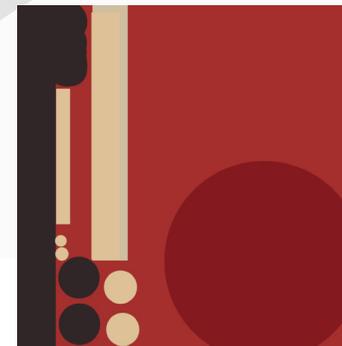
スケルトン



## ラフデザイン



## 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 ZBrush 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。

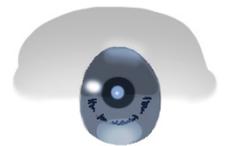
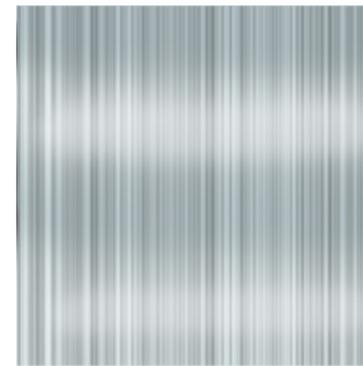
# ちびキャラ

制作時間…約 60 時間

制作時期 ...2021/12 ~



テクスチャ



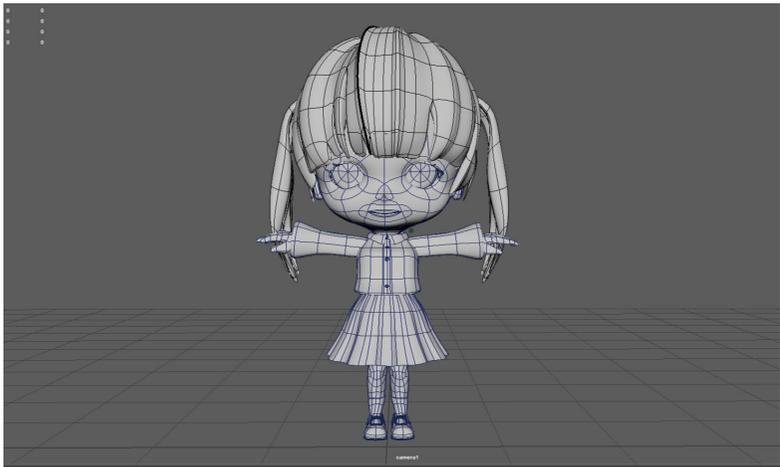
一年生の時に制作したオリジナルのちびキャラのモデリングです。

3DCG

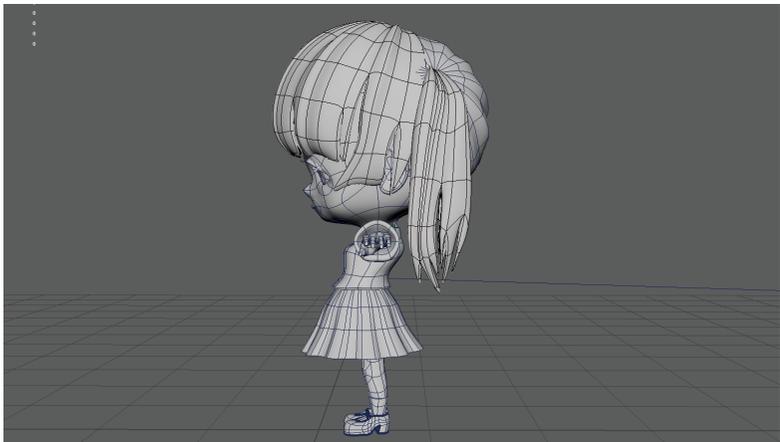
2DCG

デッサン

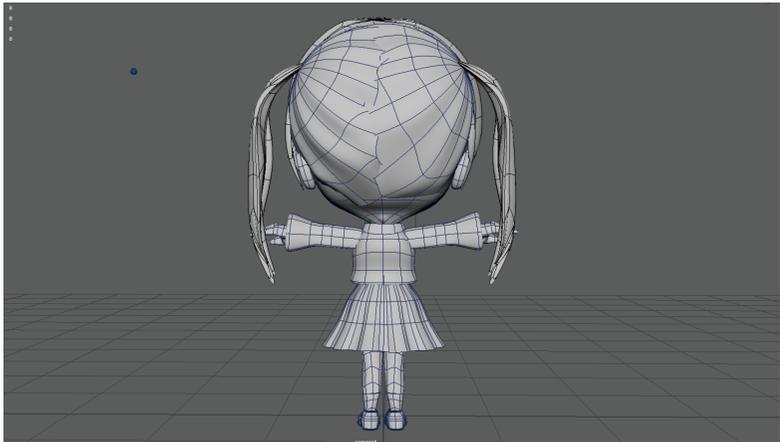
3DCG



2DCG



デッサン



# アップライトピアノ

制作時間 ...3日 制作時期 ...2022/8 ~

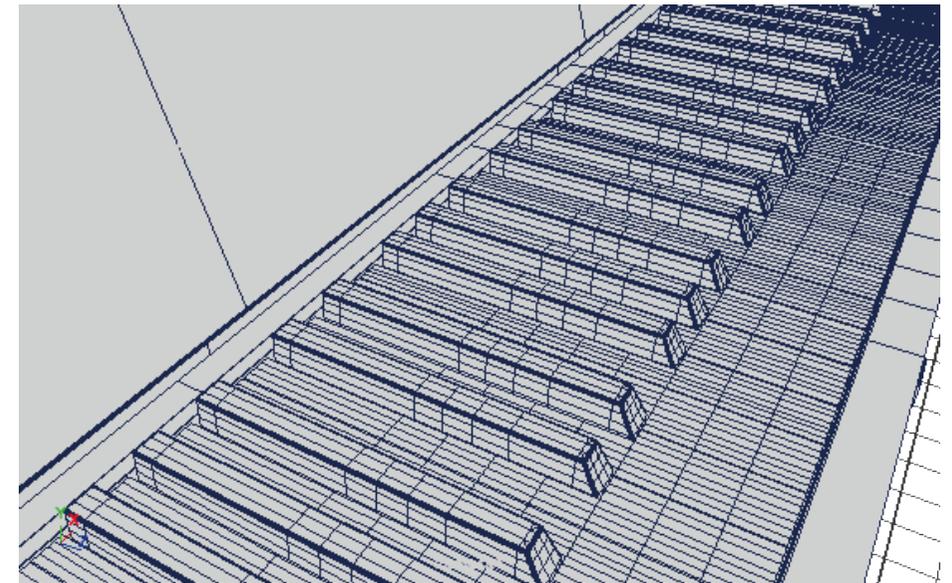
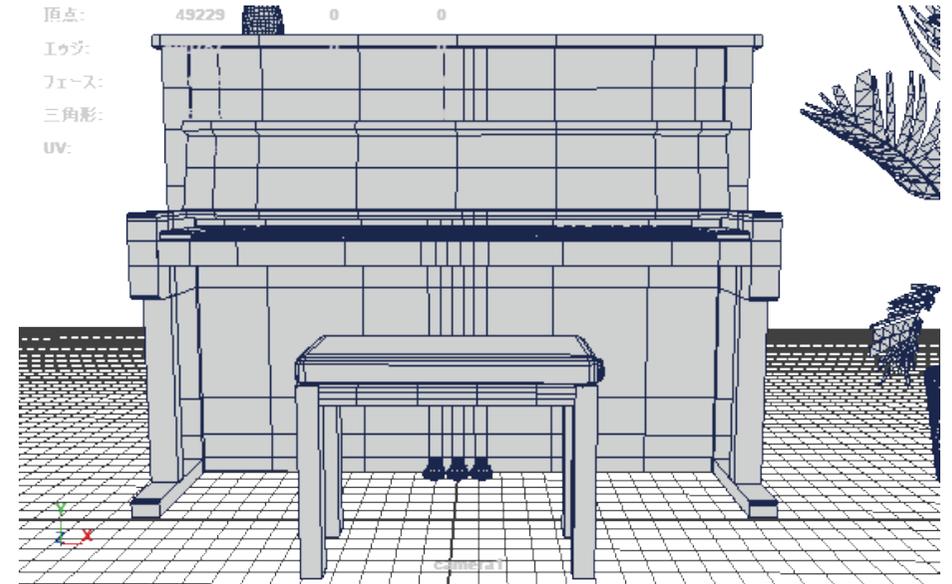


3DCG

2DCG

デザイン





2年生の夏季休講中に作成しました。実際に自宅にあるピアノを観察し鍵盤などのディティールや光沢感など、モデリングや質感設定のスキルアップを目指しました。

# 寄り道 (動画作品)

制作時間…約 100 時間

制作時期 …2022/11 ~



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。

URL <https://youtu.be/5R2JySyaDME>



3DCG

2DCG

デッサン

# 絵コンテ

3DCG

2DCG

デッサン

No. 1					
S シーン	C カット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽	Dialogue セリフ	Duration 時間
01	01				
	02		振り向く		1+15
02	03		バスがくる		1+15
	04		バスが一瞬止るとして 手配り出す。		4+0
03	05		奥の座りへ行く		2+0

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

No. 3					
S シーン	C カット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽	Dialogue セリフ	Duration 時間
08	08		降車ボタンを押す		4+0
	09		ドアが開く		3+0
09	09		足音		1+0
	10				2+0

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

No. 4					
S シーン	C カット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽	Dialogue セリフ	Duration 時間
05	05		座る		3+0
	06		窓の方を眺める		3+0
07	07				

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

No. 4					
S シーン	C カット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽	Dialogue セリフ	Duration 時間
01	01		海をながめる		4+0
	02				
03	03				
	04				

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

# アセット (キャラ)

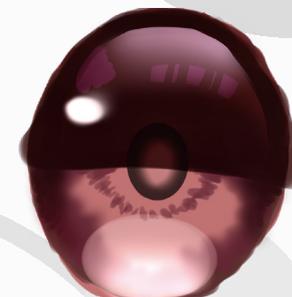
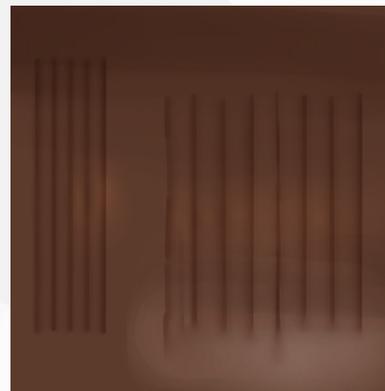
制作時間…約 70 時間



## テクスチャ

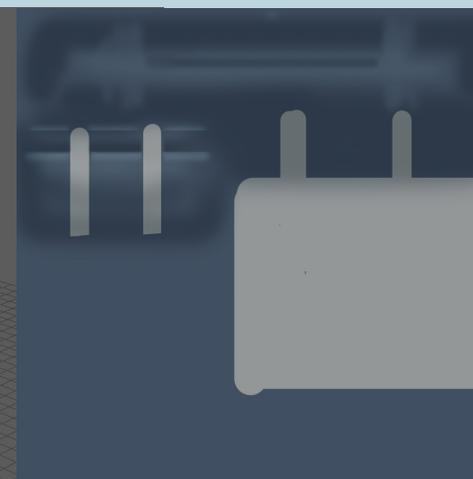
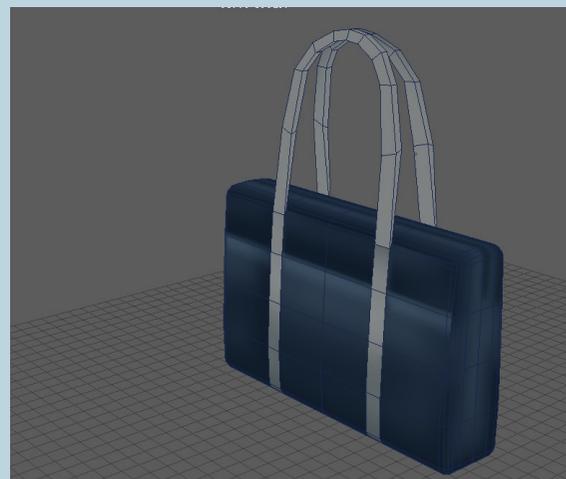
▼髪の毛

▼目



## スクールバック

▼テクスチャ

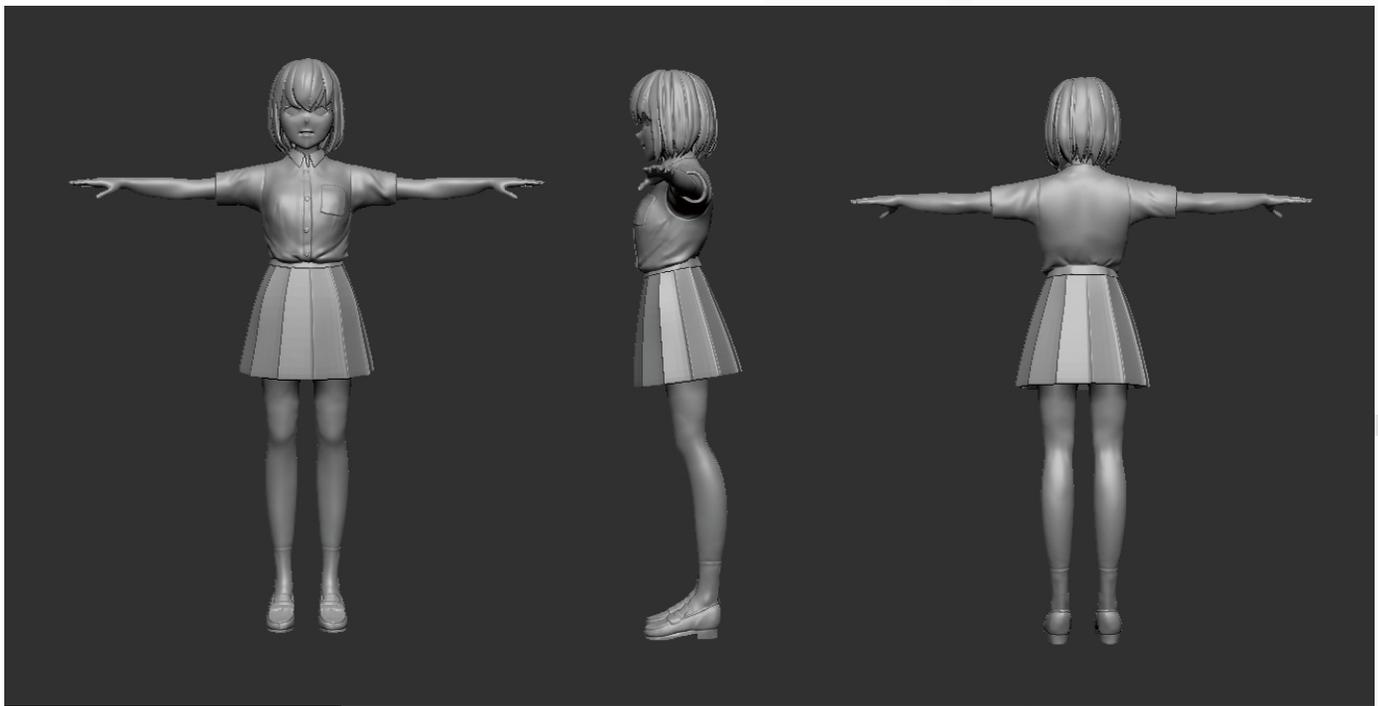


3DCG

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。

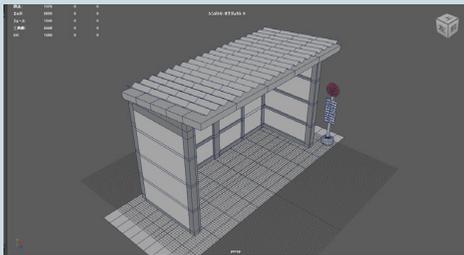
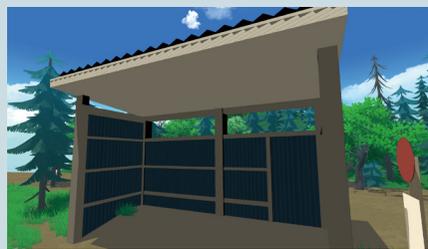
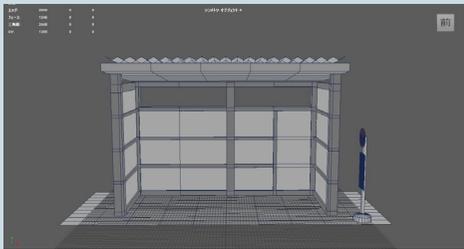
最初は ZBrush でモデリングし Maya でリトポロジーをしました。

セル画風に unity でレンダリングをしました。

# アセット (背景)

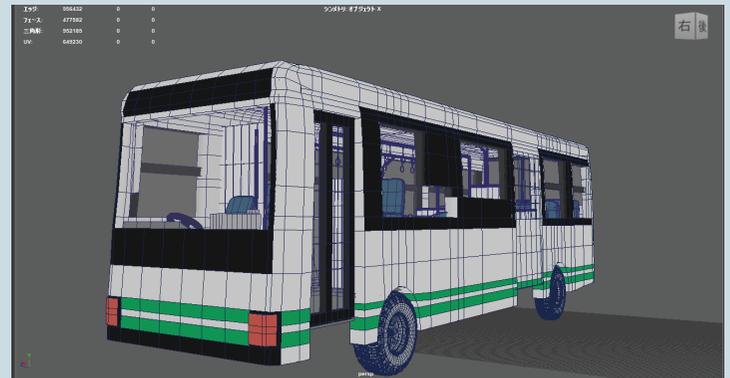
## バス停

M AYA Ps



## バス

M AYA



3DCG

2DCG

デザイン

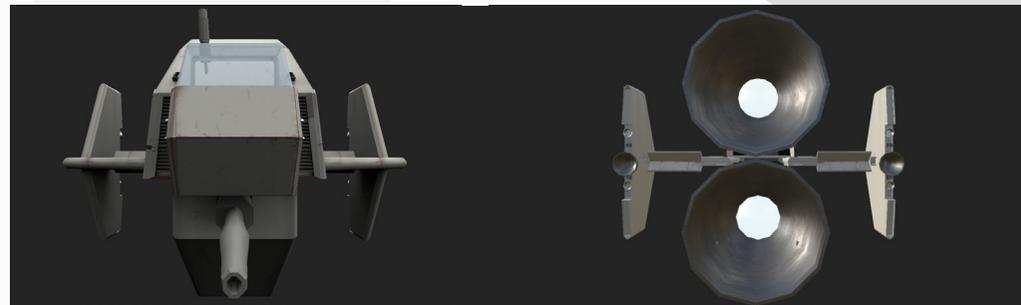
# プロップ制作 (ソルバルウ)

制作時間 ... 約 24 時間 制作時期 ... 2023/5 ~



正面

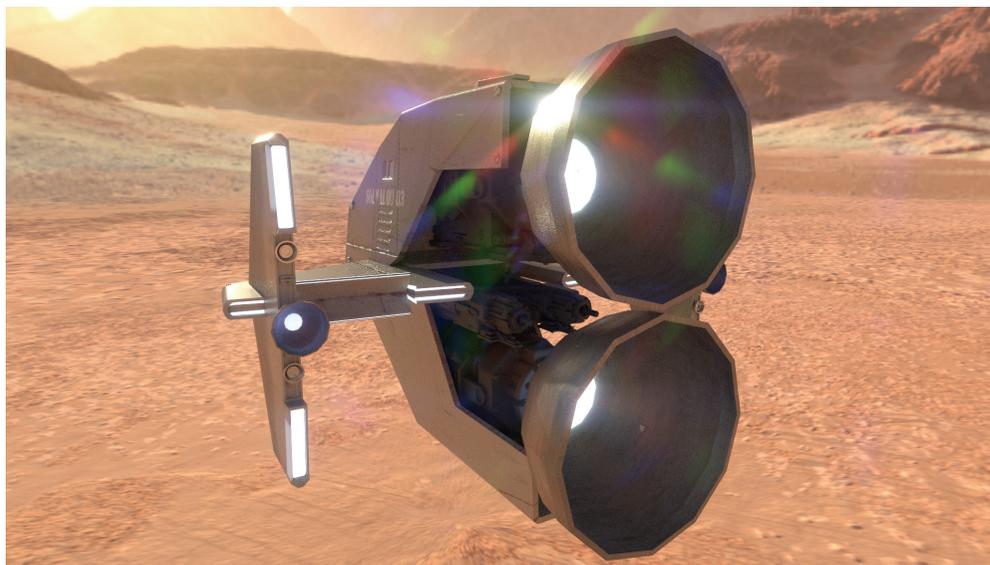
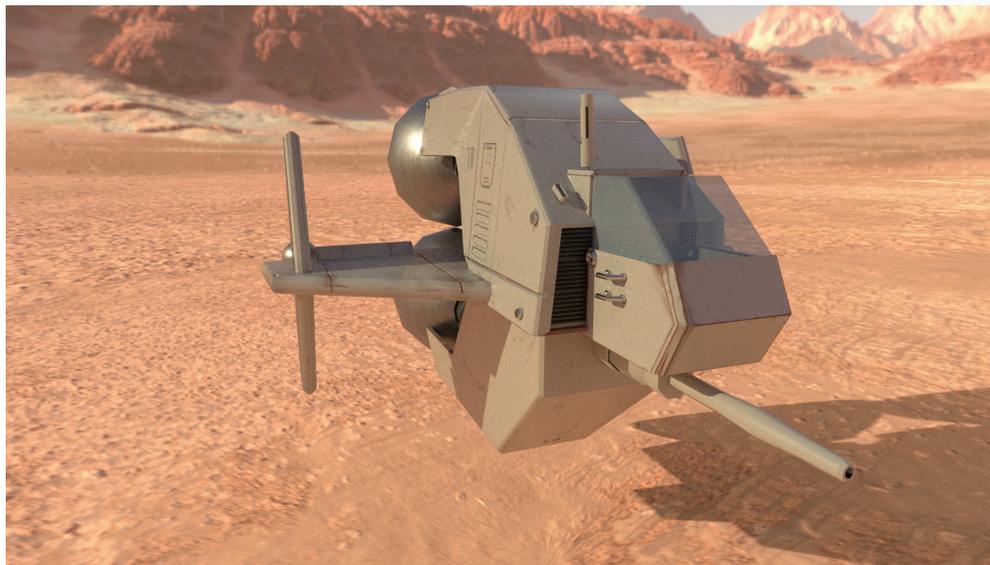
後ろ



横



ソルバルウ (ゼビウス) を参考にしながら制作しました。  
ペイントする際は溝やエッジ部分に傷や汚れなどを多めに描く  
ことで経年劣化や、砂漠地帯を飛行している環境を再現する  
ことに注力しました。



3DCG

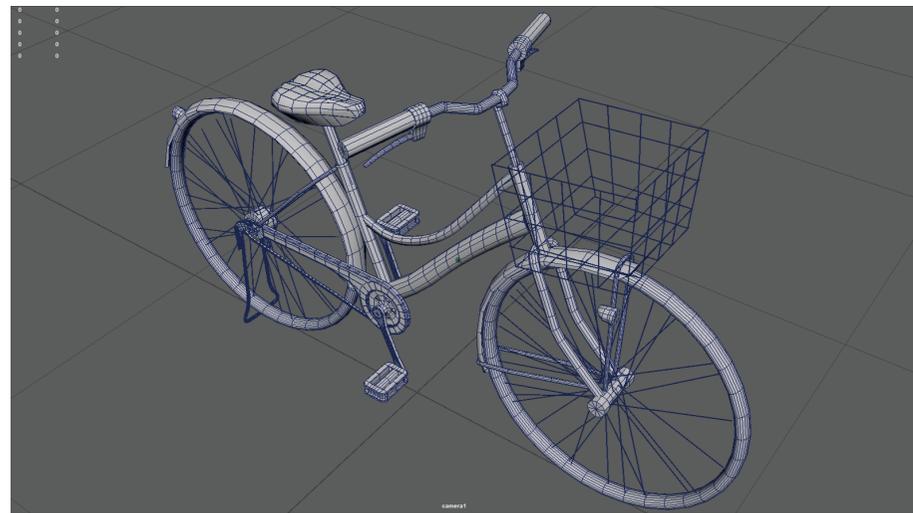
2DCG

デザイン

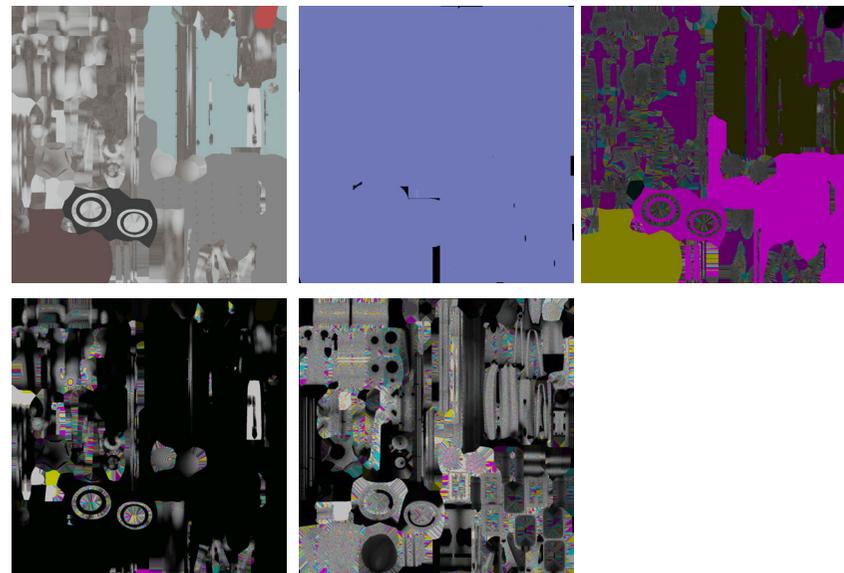
# プロップ (自転車)

制作時間 ... 約 28 時間

制作時期 ... 2023/7 ~



テクスチャ



自転車のモデリングです。

全体的に少し汚れた感じを出すことで、自転車の使用感を表現することを目標にしました。

3DCG

2DCG

デザイン

# イラスト

制作時間 ... 約 7 時間 



制作時間 ... 約 6 時間 



制作時間 ... 約 4 時間 



制作時間 ... 約 6 時間 



▲制作時間 ... 2 日 



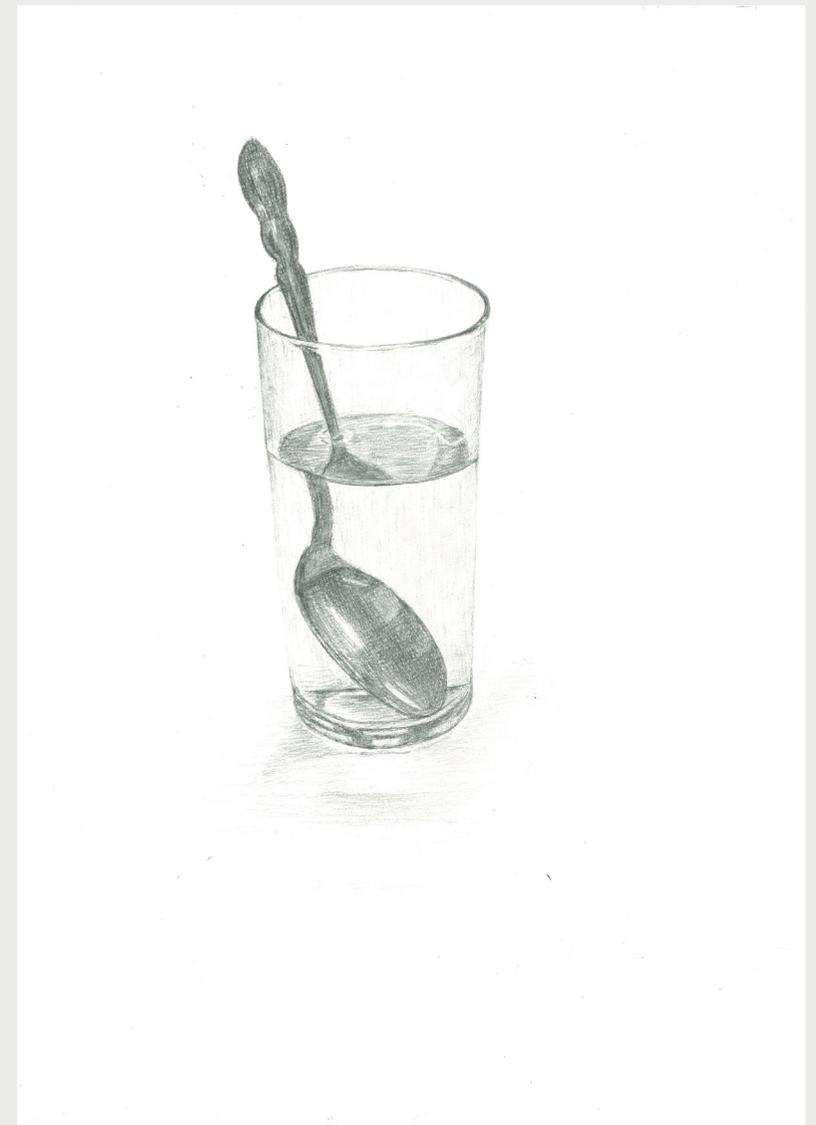
3DCG

2DCG

デザイン

# デッサン

ガラスとスプーン  
サイズ ...6F  
制作時間...約6時間



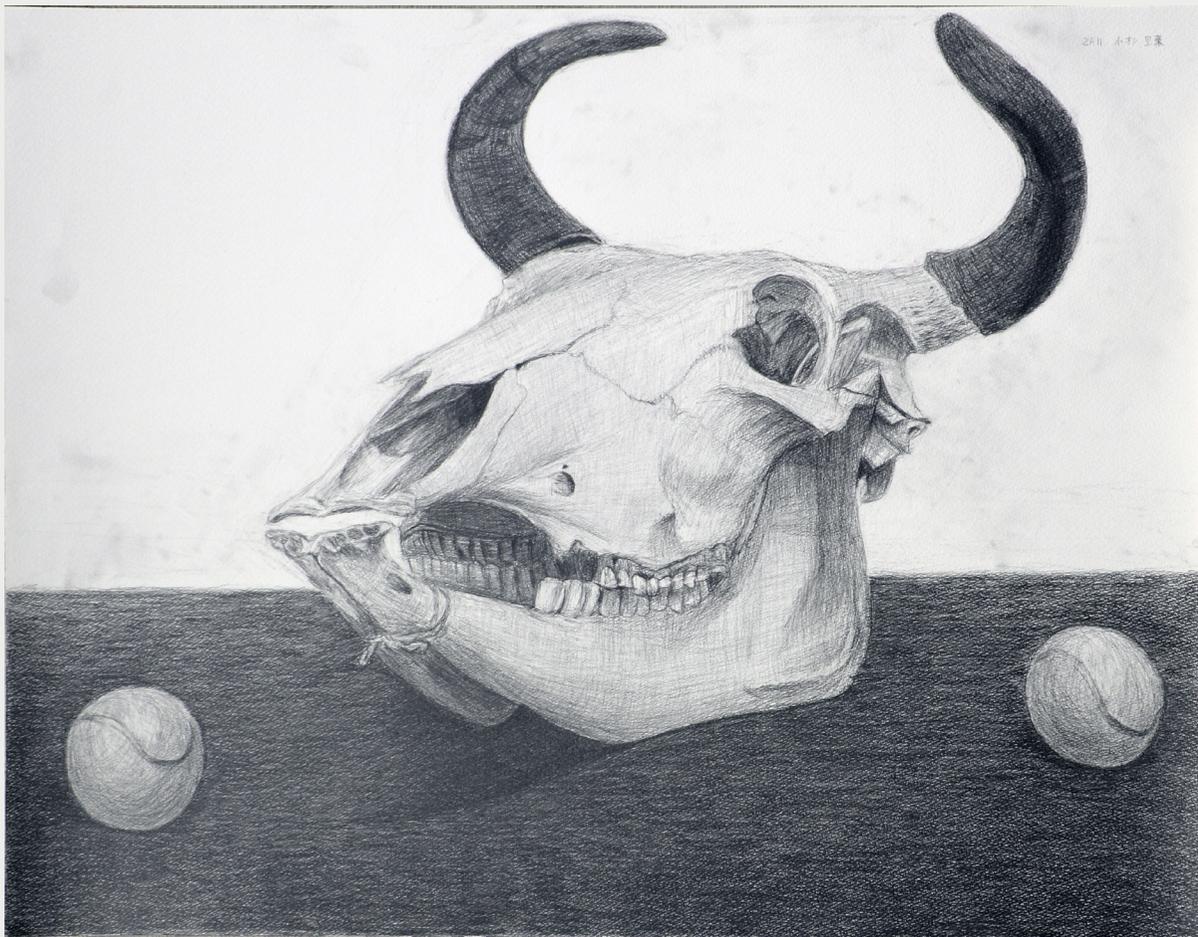
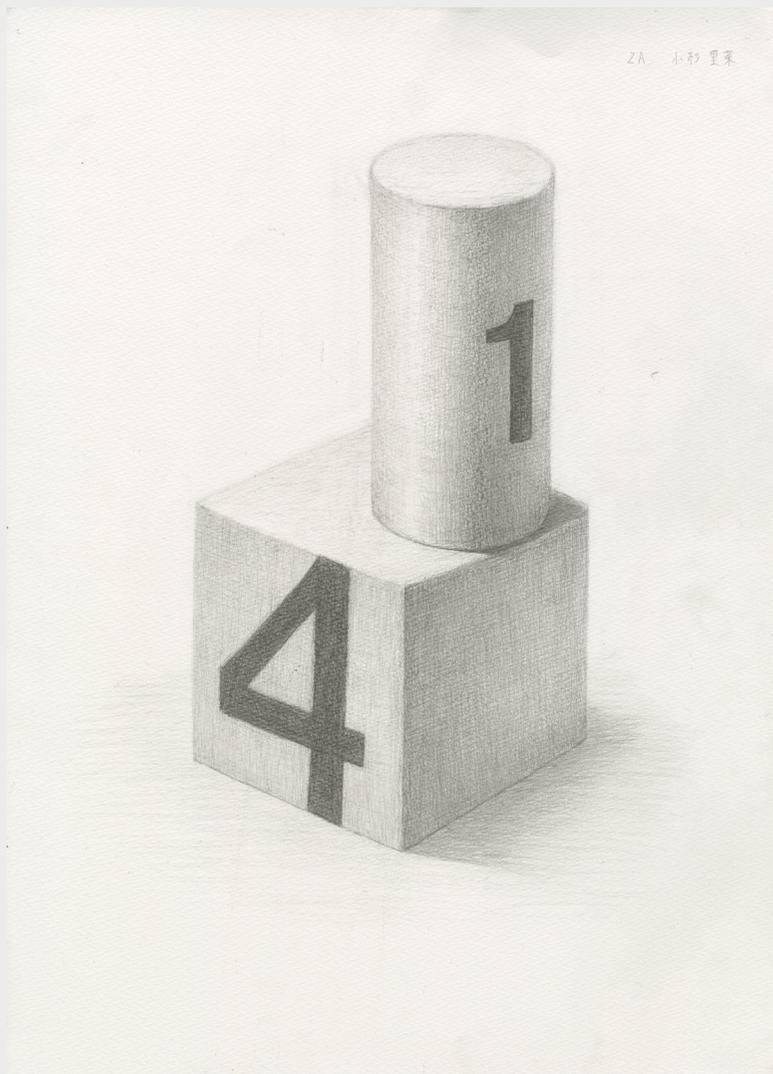
靴  
サイズ ...413× 300mm  
制作時間...約9時間



## 牛骨

材質 ... 木炭紙

制作時間 ... 約 15 時間



## 想定デッサン

サイズ ... 413 × 300 mm

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](mailto:kosugi.rina211032@cdg-st.jp)