

PORTFOLIO

KONOHA OOTSUKA



おおつか このは
大塚 好華



千葉デザイナー学院
ゲームCG・
キャラクターデザインコース

生年月日 : 2003年10月28日
血液型 : A型
趣味 : 東京ディズニーリゾートへ行くこと
休日の過ごし方 : 温泉・銭湯へ行く
特技 : ものづくり
自分を表す言葉 : ポジティブ探知機

Skill

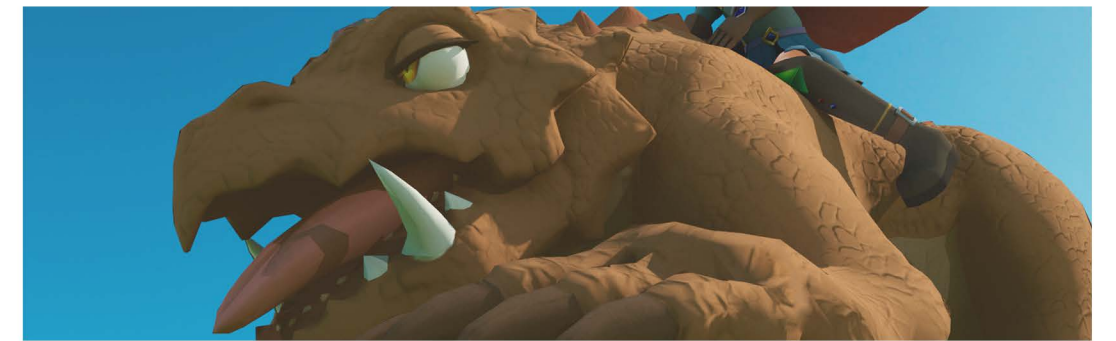


Contents

3DCG



Animation



Sketch



Others



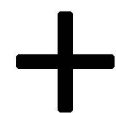
四石竜と
いにしえの書



今回はオープンワールドアクションゲームを想定して制作

冒険に出る子ってどんな子？

- ・元気
- ・好奇心がある etc...

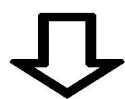


制作時期：2023年12月 制作時間：10時間

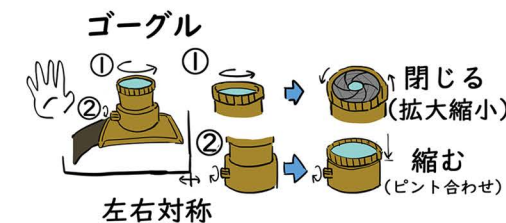
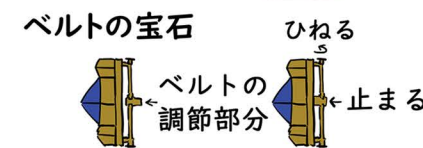
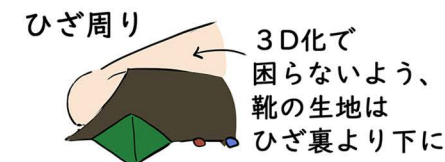
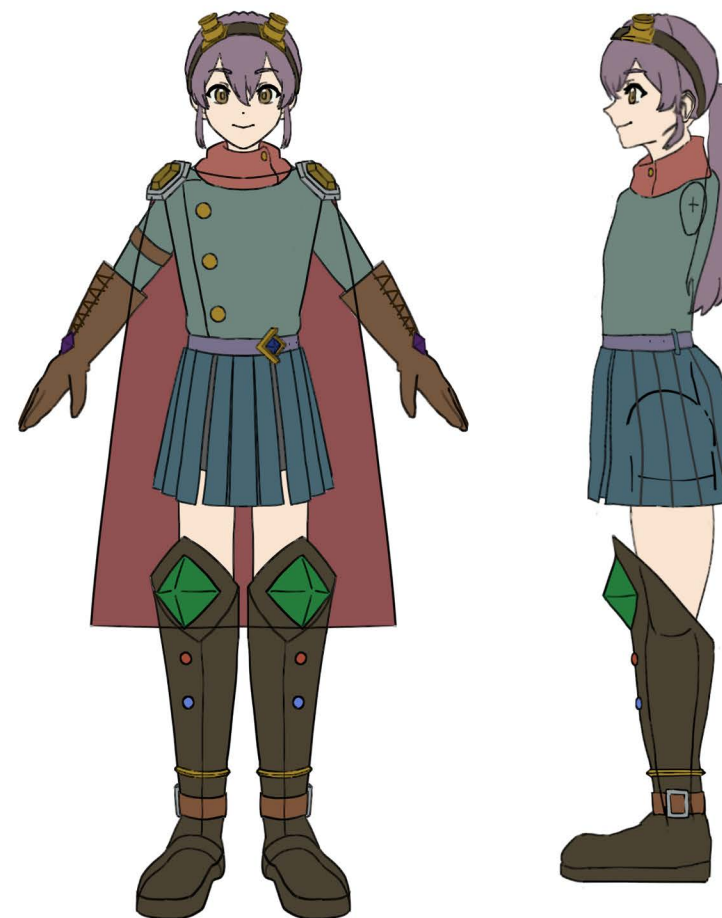
ゲームらしいモデルって？

- ・視認しやすい
- ・身軽 etc...

デザイン案



2面図+こだわりや設定を追加



これらを踏まえてモデリングへ



制作時期：2024年1月～2月 制作時間：60時間

合計ポリゴン数：28716+376

トア

探求と宝石が大好きな女の子。夢はこの世の宝石をすべてを見つけること。彼女はある日、宝石が付いている不思議な本「いにしえの書」を見つけ、まだ見ぬ宝石を求めて旅に出る。

- >トアのシェーダーはaistandardsurfaceを使用しました。質感の強いモンスターのモデルと合わせたときにどちらかのモデルが浮いてしまうということがないように肌にSSSを適用することで影の強さを調整し、3Dとトゥーンの間モデルを目指しました。
- >トアは宝石好きという設定なので服装には大小様々な宝石を散りばめ、視覚的にも飽きないようにデザインしました。

- >トアは元気な女の子という設定なのでブレンドシェイプでは、まぶたを下げる動きやニコっと笑うなどの基本的なスカルプトに加えて、目を見開く、下まぶたを上げるなどの補助的なスカルプトも制作しました。

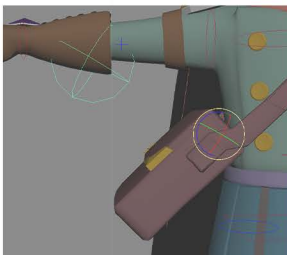


2面モデル+UV

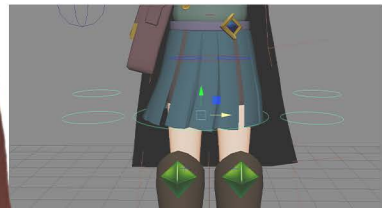


合計ポリゴン数：28716

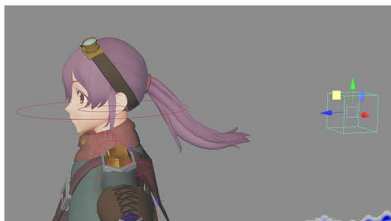
>モデルにコントローラーを付けることに挑戦し、アニメーションを付けやすくしました。



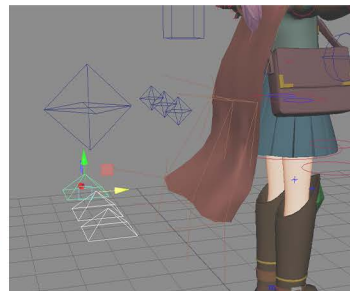
>Bagのコントローラー 縦の動きを調整することが出来ます。



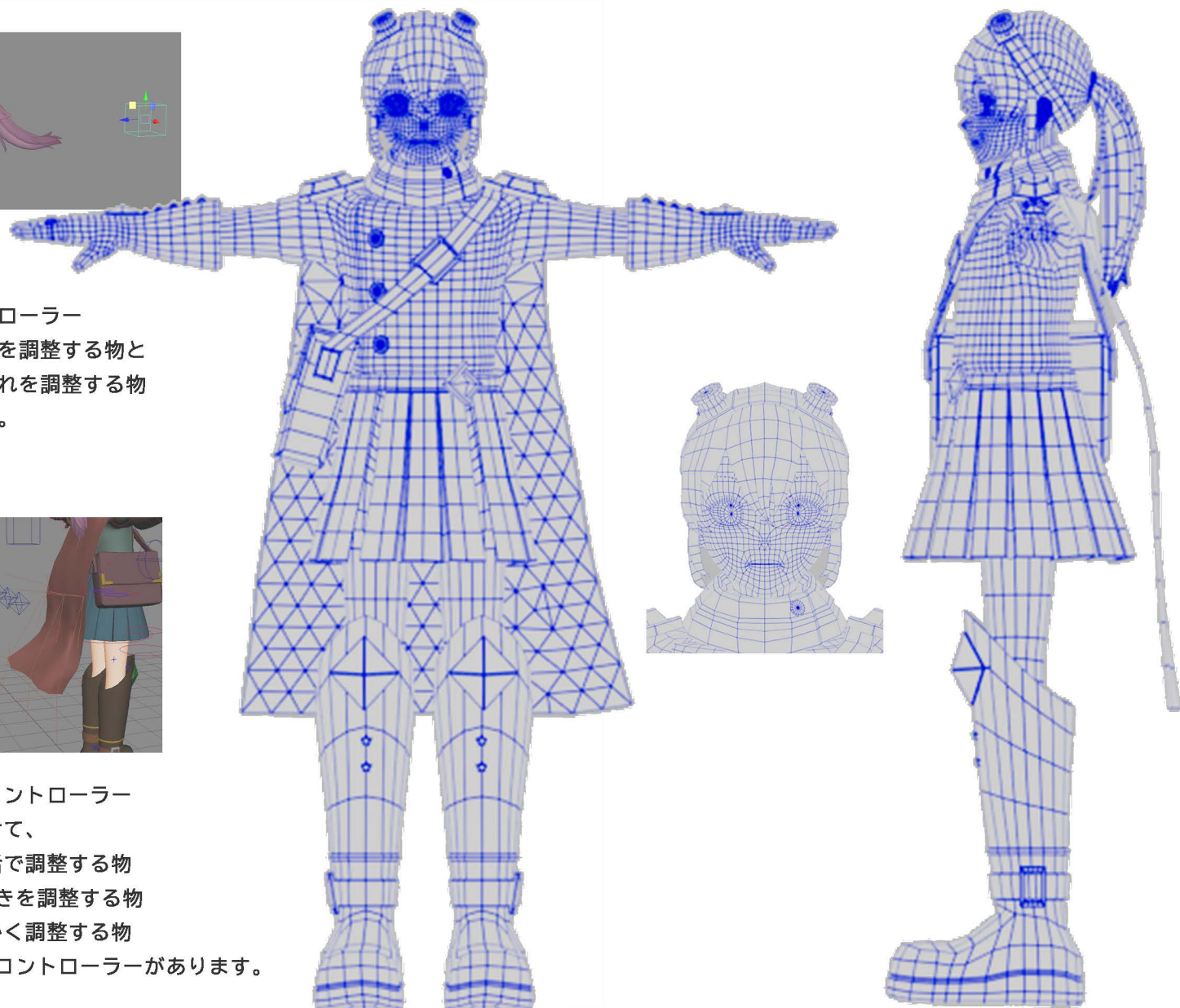
>スカートのコントローラー 裾の動きを一括で調整したり左右で調整をしたり出来ます。



>髪のコントローラー 前髪の揺れを調整する物と後ろ髪の揺れを調整する物があります。



>マントのコントローラー 大きく分けて、動きを一括で調整する物 3か所の動きを調整する物 さらに細かく調整する物の3種類のコントローラーがあります。



> UV



>上のテクスチャはmovie制作後、ブラッシュアップを行ったのちの物になります。(宝石部分)

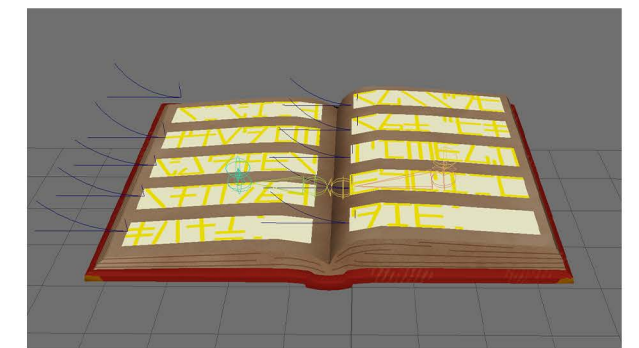
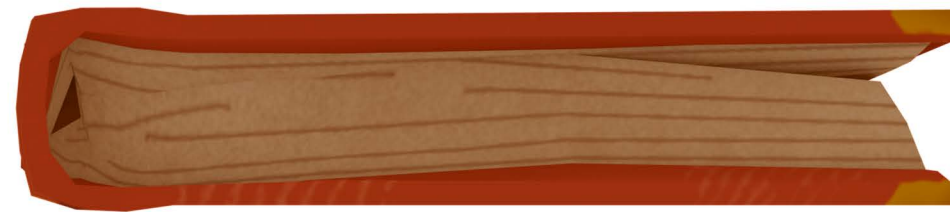
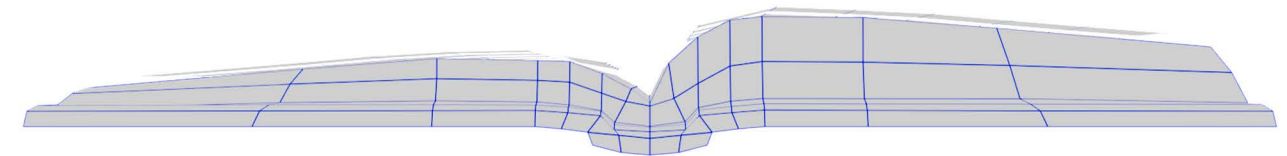
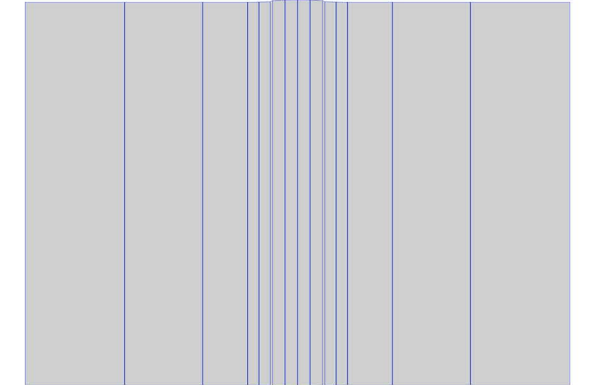
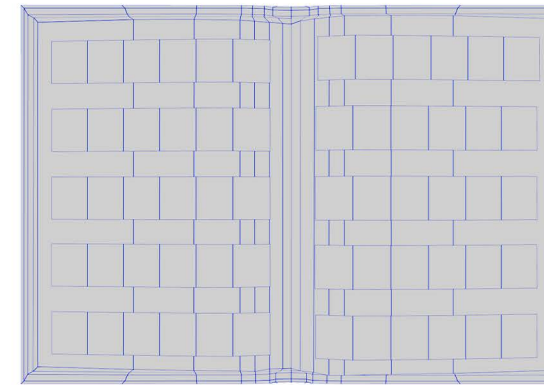
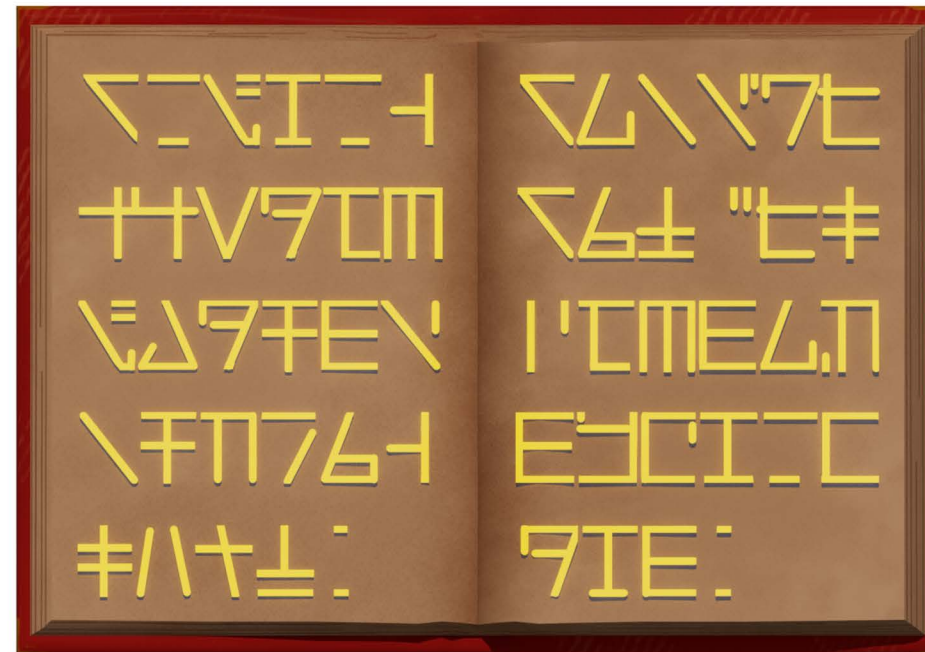
>スカートのモデリングは生地を広げると円になる構造を意識して制作を行うことで、リグ付けの際、破綻の無いようにしました。
>UV展開は洋服のつなぎ目を意識して展開することでノーマルマップのつなぎ目が目立たないように意識しました。

いにしえの書



制作時期：2024年1月～2月 制作時間：5時間

合計ポリゴン数：376



↑ Bendを使用して文字が本から離れる動きを表現

いにしえの書とは

表紙に宝石が付いている本

対応した宝石をかざすと文字が浮かび上がり
四石竜を呼び出すことができるようだ。

>いにしえの書の文字はカタカナを元に
創作し、世界観に深みを持たせました。

>テクスチャは古書の雰囲気が出るように
素材感を意識して描きました。

>本にリグ付けをすることで本の開閉を可能にしました。

違和感なく開閉が行えるよう、ウェイトの調整は

試行錯誤を重ね、理想のアニメーションに近づけました。

>文字のシェーダーにキーを打つことで文字が浮かび上がる
演出を表現しました。

Monster Concept Art



制作時期：2023年12月 制作時間：30時間



ヘリオス

鋭い爪と頑丈な顎を持つ
モンスター、見た目とは裏腹に
温厚な性格で暗い洞窟の中を
好む、主食はミネラル豊富な
宝石でどんなに硬い宝石でも
噛み砕いてしまう。

- >ヘリオスの反対色に当たる青の洞窟をイメージして制作し、画面の中で主役になるように彩色を行いました。
- >岩壁の重なりを意識して制作を行い、画面の中に遠近感が生まれるように工夫しました。
- >水面の反射を描くことで、絵の中の空気感や静けさが伝わるようにしました。

Monster

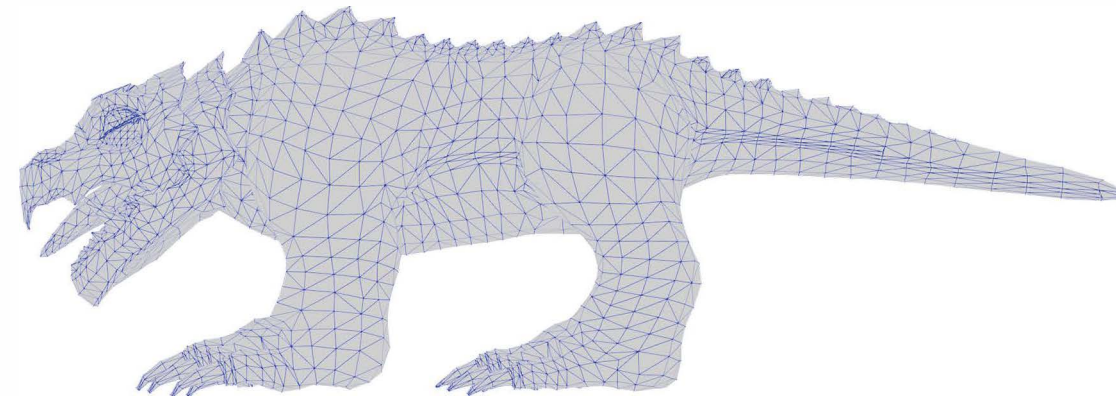
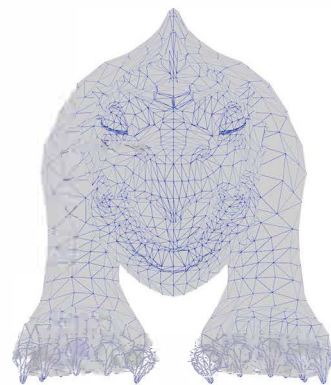
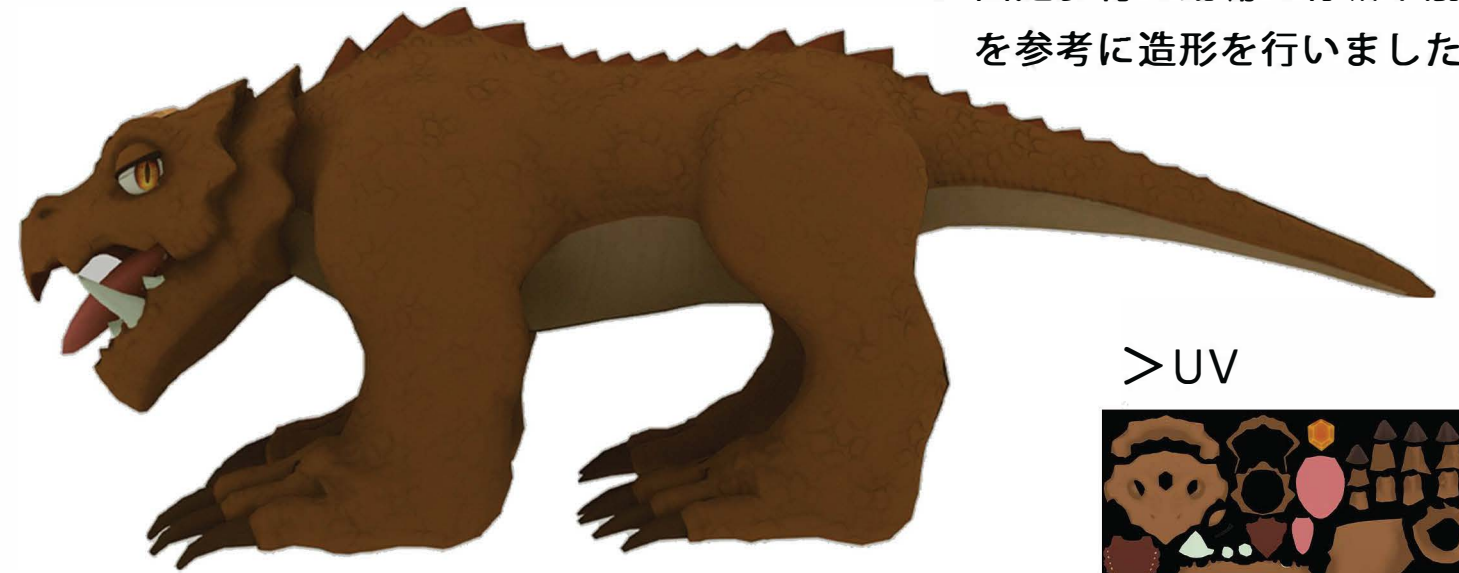


制作時期：2024年1月～2月 制作時間：30時間

ポリゴン数：12046

>背中に凹凸を付けることで
モンスターとしての存在感を
アップしました。

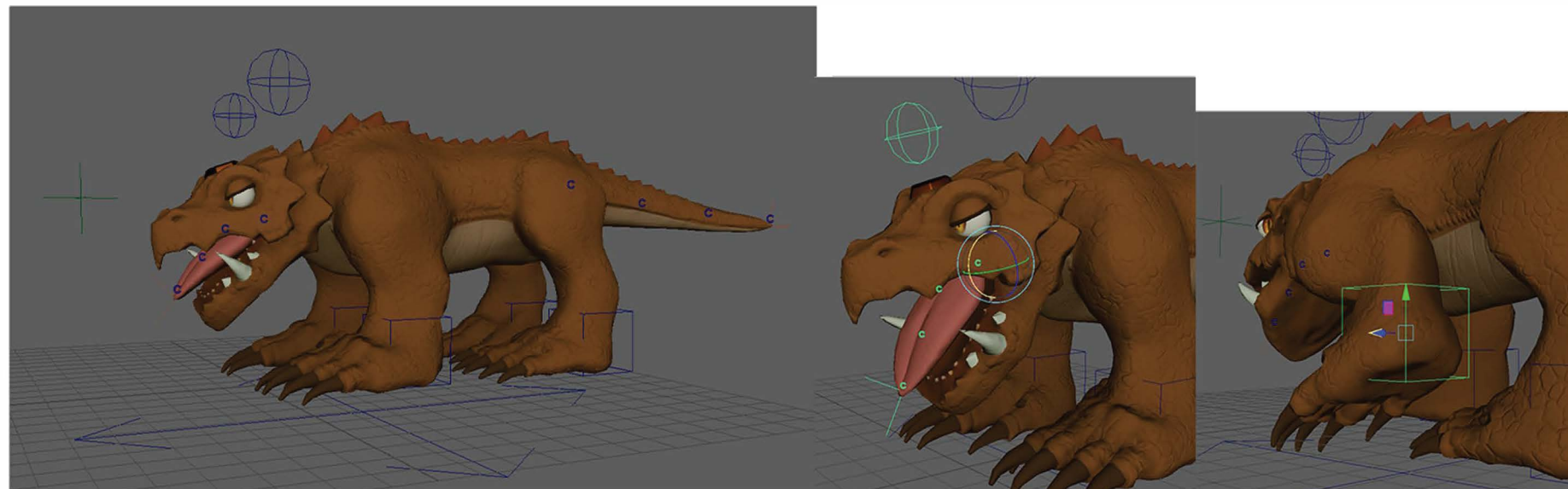
>四足歩行の動物の骨格や筋肉
を参考に造形を行いました。



>UV



>爪の先を面にすることでリアルな動物感を表現しました。



>モデリングはZBrush・Mayaで、
テクスチャはSubstancePainter
を使用しました。
デフォルメなデザインでありながら
リアル感のあるモデルを目指しました。
>こちらにもコントローラーを付けることで
アニメーションの効率を上げました。

Animation

Movie Highlight

ゲームを想定したキャラクターデザインとmovie制作



制作時期：2024年2月 制作時間：30時間



Cross the field

>3種類の背景モデルを制作し、オープンワールドらしい多様なフィールドを演出しました。

モンスターの召喚

>文字から粒子、モンスターと形状が変化していく流れを丁寧にを行うことで、モンスターの召喚という特別なシチュエーションを演出しました。

>モンスターが登場する場面ではAfterEffectのEffectを活用することで爽快感のある演出を行いました。



movie本編

<https://youtu.be/dSdBHJEJfXA>



Run motion

- > モンスターの存在感を表現するため、斜め下からのアングルで撮影を行いました。
- > 初めて四足歩行の生き物のモーションにチャレンジしました。
犬のRun motionを参考にキーを打ち、背中から尾にかけての流れを意識して制作をしました。
- > 主人公のトアのモーションは、モンスターの動きの流れに合わせてキーを打ち、見た人にリズムを感じさせるようなアニメーションを目指しました。

Making of run motion

<https://youtu.be/cr9szJ8VZkc>

愛犬(トイプードル)の頭像モデル

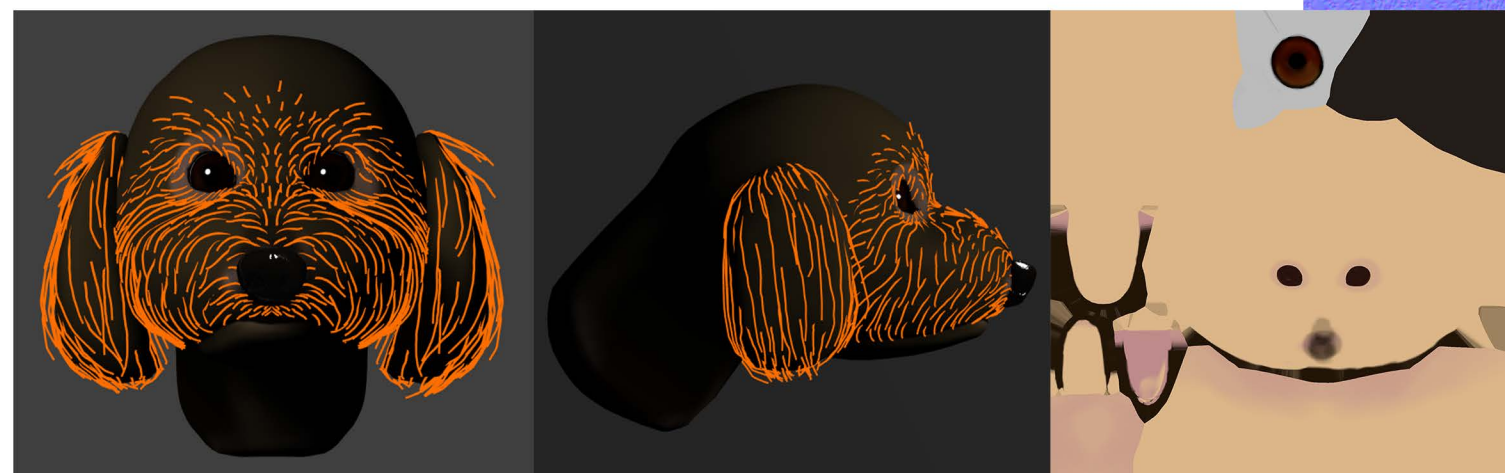


制作時期：2024年3月 制作時間：10時間



> 耳はサラサラの毛質に、
鼻の周囲は毛束感のある毛質に、
を意識して制作を行いました。

鼻用のNormalmap→



> Mayaを使用して制作を行い、xgenのモディファイア設定やライティングのシャドウ設定を試行錯誤し、よりふわふわで、より本物に近づくように制作を行いました。

> 鼻にはノーマルマップを適用し、犬特有の鼻の質感とうるおい感を表現しました。

> 上のガイドの段階から毛の流れを意識して制作を行うことで、xgenの適用後にまたガイドを描き直すことがないようにし、効率の良い作業を心掛けました。

Animation

Rogo Animation

<https://youtu.be/LFidc0WfUIk>

無機物を生き物らしく見せるAnimation



制作時期：2023年5月 制作時間：20時間



> モニターが高く飛ぶために踏み込む動き、着地する際に留まろうとする動きを丁寧に表現することで、より生き物らしく、より愛嬌のあるアニメーションを目指しました。

> アルファベットの「i」のアニメーションはピストンの動きを参考にし、アルファベットの触感が想像出来るように制作しました。

> ライティングでは3方向の固定のライトに加えて、カメラの動きと連動するライトを設置することでモニター自身の陰で画面全体が暗くならないように工夫しました。

Sketch

基礎画力



制作時期：2023年12月 制作時間：10時間
使用鉛筆：5B 3B HB



制作時期：2023年11月～12月 制作時間：12時間
使用鉛筆：5B 3B 2B HB H



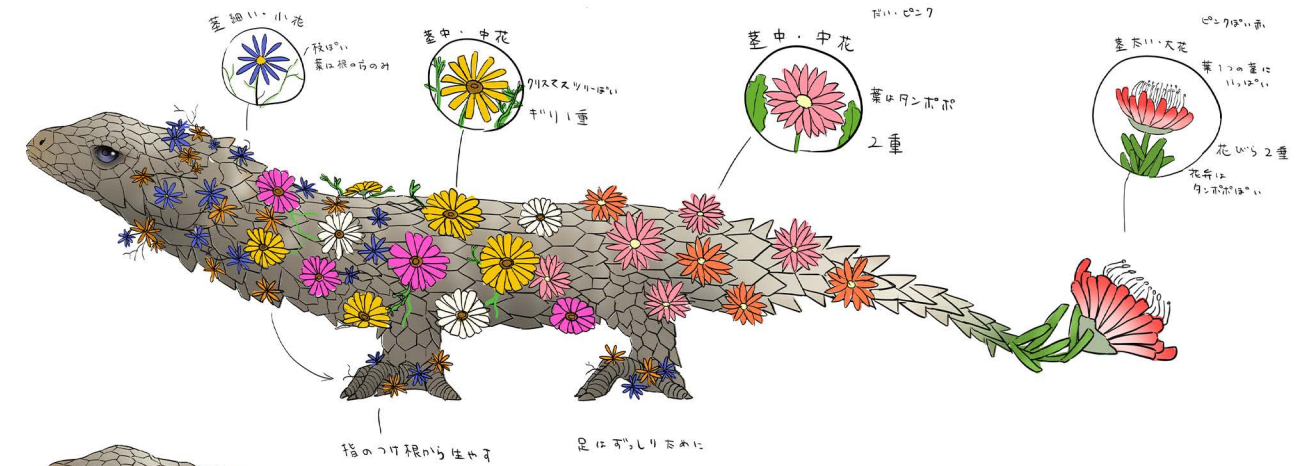
制作時期：2022年12月 制作時間：6時間 使用鉛筆：5B 3B B HB



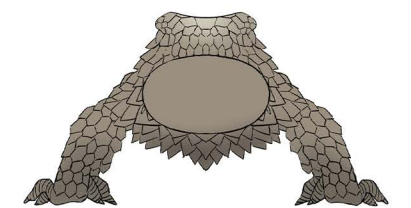
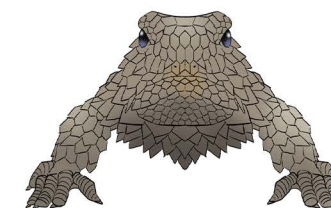
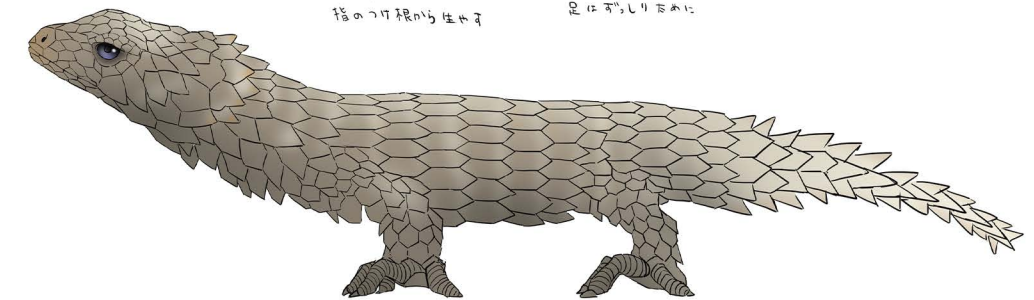
制作時期：2023年10月 制作時間：9時間 使用鉛筆：5B 3B 2B HB

動物をモチーフにしたモンスターの粘土造形

制作時期：2023年1月 制作時間：21時間



花差分



> アルマジロトカゲというトカゲをモチーフに花をテーマにしたモンスターのデザイン・造形を行いました。
モンスターの造形には石粉粘土を使用し、アクリル絵の具で着彩、尾の先端の雄しべ雌しべにはテグスを使用しました。

> 体の表皮の部分は一つ一つ丁寧に付けることでアルマジロトカゲの特徴であるアルマジロらしい、1層1層に隙間が感じられるような表皮に仕上げました。また、歯の造形にまでこだわり、つまようじを使用して、細かく粘土を立てて小さな可愛い歯を作りました。

制作時期：2023年9月 制作時間：各8時間

> お店のロゴも制作しました。

ZOO

動物に食べられちゃう？！ 被食リング

やもり

> 私が制作を行った
被食リング
です。

くらげ

> くらげはワイヤーと
おゆまるを使用して
制作しました。



> 友人が考案
制作を行った
からまリングです。

> 私と友人の2人で制作・販売まで
行いました。

> 専門学校の学園祭にて動物達の商品を制作することでお客様に癒しを届けたいという思いから
可愛い動物達をテーマに「被食リング」の考案、制作、販売を行いました。

> 人に楽しんで貰えるグッズにするために、視覚的に楽しめる物だけでなく、触感でも楽しめる
グッズ案を出し合い、より幅広く人に楽しんでいただける物を精査して誕生したのが、
「被食リング」「からまリング」です。

> グッズの制作ではより多くの方に着用いただけるように抱きついている腕や足にエポキシパテ
という素材を使用することで調節機能を付け、どんな指にもフィットするようにしました。

> 当日は多くのお客様に興味を持っていただき、想定以上の早さで完売しました。完売後も
メニューをご覧になった方々が立ち止まってくださったり、【かわいいですね・
これ欲しかったんだよね】と言ってくださったりして、制作して良かったと感じました。



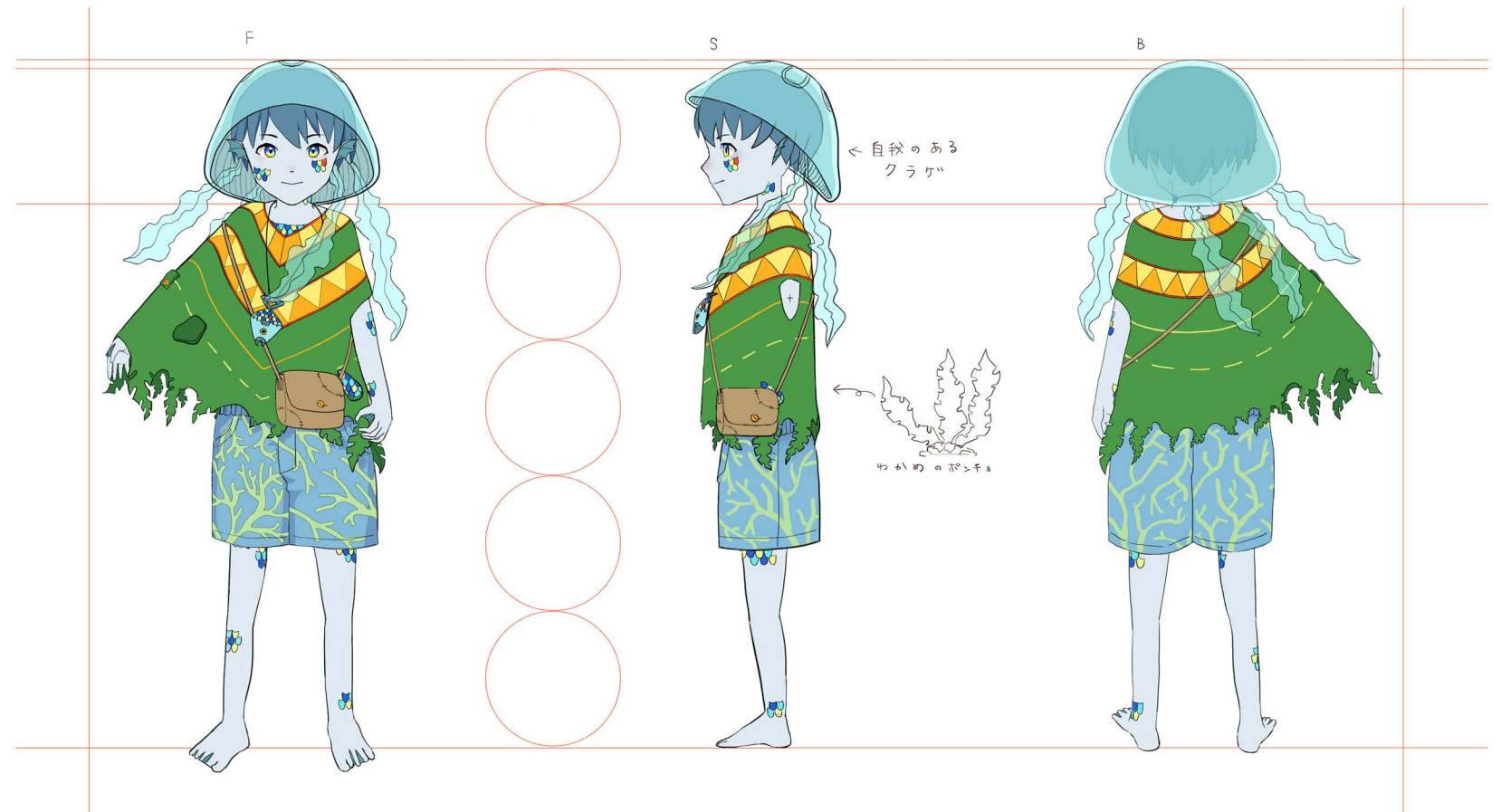
魚の少年と街並み



世界観に基づくイラストの制作



制作時期：2022年2月 制作時間：40時間



>キャラクターと街並みのデザインはメキシコの色彩鮮やかな街や文化をイメージしてデザインしました。特に魚の少年が羽織っているポンチョは、海の海藻であるワカメにメキシコ特有の鮮やかな柄を取り入れることで、異質感がありつつも、色彩鮮やかな街に溶け込むデザインにしました。

頭に葉っぱついてたよ



制作時期：2023年9月 制作時間：20時間



古民家のある風景



制作時期：2023年7月 制作時間：30時間

大塚好華

専門学校千葉デザイナー学院

otsuka.konoha221149@cdg-st.jp