

Portfolio



Ootsuka Konoha





このは Lv. 3 えかき
 ぶき スタイラスペン
 ぼうぐ かみどめ
 じょうたい げんき



Profile (デジタル版)



氏名 大塚好華

所属 千葉デザイナー学院

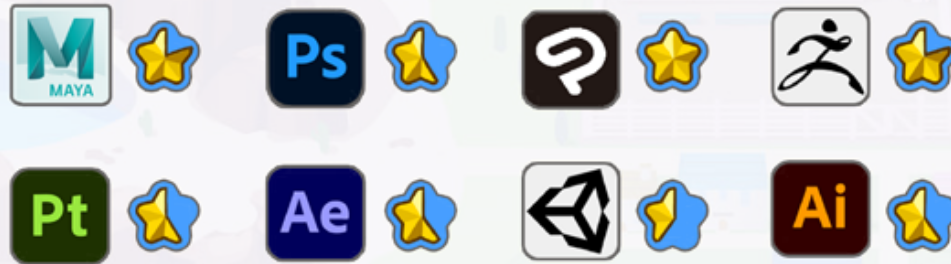
ゲームCG・キャラクターデザインコース

生年月日 2003年10月28日

血液型 A型

特技 ものづくり

スキル



Profile



3DCG



Sketch



Other





Portfolio **タンサク**をもっと楽しく！

ータンサクのすすめー

1. カテゴリ

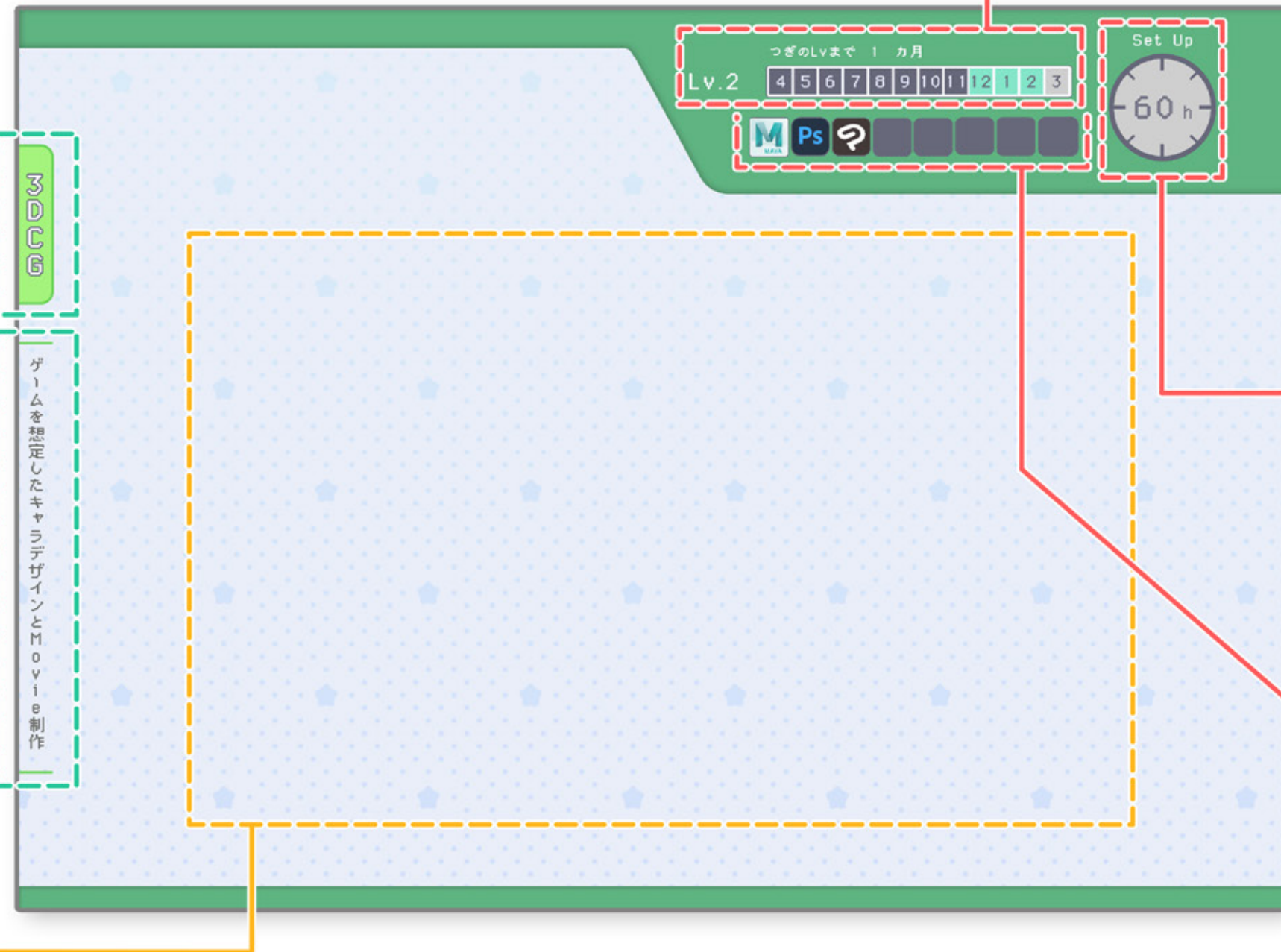
3DCG・Skech・Other と
3つの**カテゴリ**が示されている。
カテゴリごとに色が異なる。
ブックマークを意識したデザイン。

2. 副題

カテゴリからさらに分類し、
それぞれの作品に合った
副題 (テーマ)が示されている。
見出しを意識したデザイン。

3. 作品

大きく**作品**を配置。



4. 制作時期

Lvが制作した**学年**。
バーに書かれた番号が**月**。
を表しており、**水色**でぬられた番号は
制作した月を表している。
EXPバーを意識したデザイン。

5. 制作時間

円の上には作品に対して行った**事柄**。
円の中には**事柄**にかかった**時間**。
が示されている。
時計を連想させるデザイン。

6. 使用ソフト

制作の際に使用した**ソフト**が
表示されている。



このは Lv. 3 えかき
ぶき スタイラスペン
ぼうぐ かみどめ
じょうたい たのしい



3DCG (Highlight)



ナゾの生物あらわる！ →

ぽりごとんとうげの生態系にせまる！！
よく見ると人影が見えるような...



← 同場所で発見された
古びた本。中には何も
書かれていないようだ。



リアルワンちゃん！？ →

頭だけのふしぎワンちゃん！！
らんまると書かれたプレート
の近くで発見されたようだ...



Profile



3DCG



Sketch



Other





つぎのLvまで 1 カ月

Lv.2

4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3



Ae

Animation



3DCG

3D Animation

四石竜といにしえの書

0:00~0:40 (40秒)

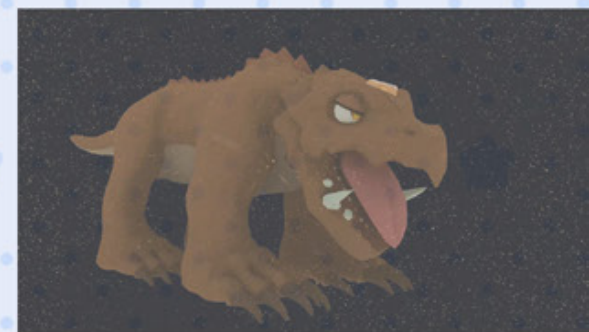
2024年 2月

「四石竜といにしえの書」は、いにしえの書を頼りに不思議な力を持つ四体の石竜を探し求めて旅をするオープンワールド型のアクションゲーム。(架空のゲーム)



YouTube

URL : <https://youtu.be/vKm3Dh9mvZQ>



ゲームを想定したキャラクターデザインとMovie制作

四石竜と
いにしえの書

3DCG

ゲームを想定したキャラデザインとMovie制作



つぎのLvまで 1 カ月

Lv.2

4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3



Set Up

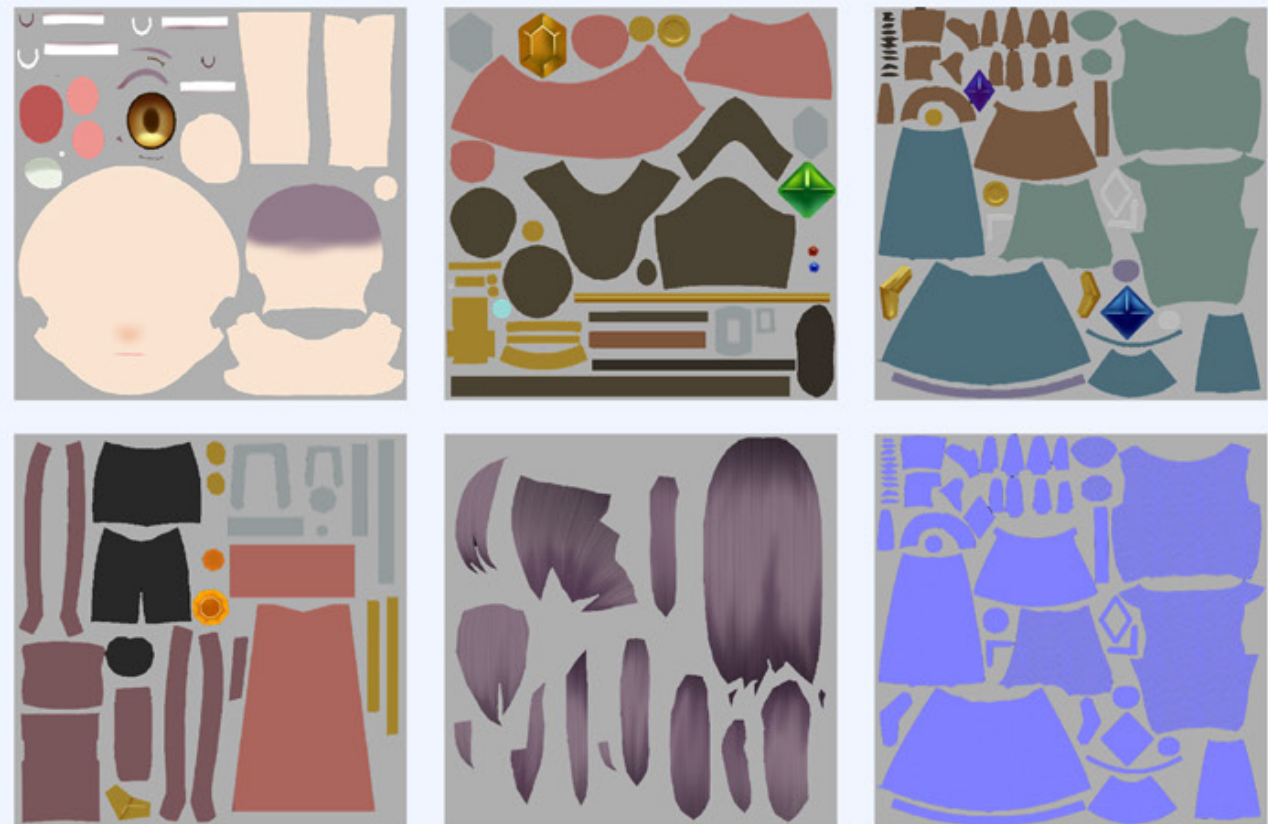


モデルのカイボウ

ワイヤー表示



UV展開



3Dモデル情報



氏名： 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見つけること。彼女はまだ見ぬ宝石を求め、いにしえの書を頼りに旅に出る。

ポリゴン数： 28716

テクスチャ： (縦横) 2048 px・ 6 枚

制作目的： 架空のゲームのPV制作

発行日： 2024年 2月

自由記述欄： Point

・影色の調整

Emission・SSSを適用することで彩度の高い影色へ調整し、3Dらしい冷たいモデルから温かみのあるモデルに仕上げました。

・ブーツのモデリング

スキニングで困らないよう、足を曲げた際に生地が巻き込まれない位置へ調整して制作しました。

1

影色の調整

適用前



影色が黒い。

適用後



影色が明るい。

影色調整にシェーダーを使用することのねらい

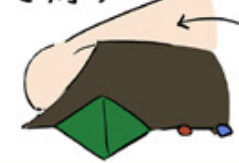
シェーダーを用いたオブジェクトそのものに対する影色とライトのシャドウを用いた周りの環境に合わせる影色の2つの方面から影を付け、場の空気感を伝える。

2

ブーツのモデリング

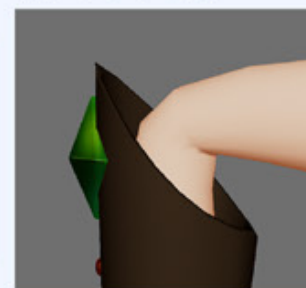
デザイン構想

ひざ周り



3D化で困らないよう、靴の生地はひざ裏より下に

モデリングビュー



調整するメリット

物理的に生地をなくしたことでウェイトの調整必要がなくなりモデルの破綻防止につながる。また、ウェイトの影響(摩擦)がないため、脚が曲げやすいように見える。

四石竜と いにしえの書

つぎのLvまで 1 カ月

Set Up

Lv.2

4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3



3DCG

ゲームを想定したキャラデザインとMovie制作



モデルのカイボウ

ワイヤー表示

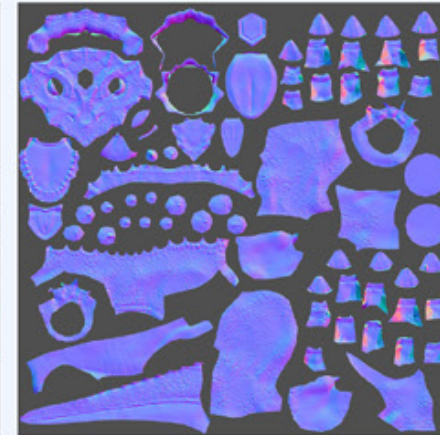
マエ



ヨコ



UV展開



3Dモデル情報



氏名： 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み、主食としてミネラル豊富な宝石を食べる。

ポリゴン数： 12046

テクスチャ： (縦横) 2048 px・ 3枚

制作目的： 架空のゲームのPV制作

発行日： 2024年 2月

自由記述欄： Point

・モンスターらしい質感

デフォルメなデザインでありながらも、ZBrushを用いてリアルな外皮の凹凸を表現することで、存在感のあるモデルに仕上げました。

・顎のスキニング

口を開閉する際にテクスチャの伸びや構造等の違和感が無いよう丁寧にスキニングを行いました。

1

モンスターらしい質感

ZBrushでスカルプト



皮膚の質感が切り替わる所や角の生え際にディテールを加える等、生物らしさを意識してスカルプトを行った。また、ZBrush時点で強く質感を入れておくことで、Mayaのシェーダー設定から調整可能になるよう制作した。

bump値を調整

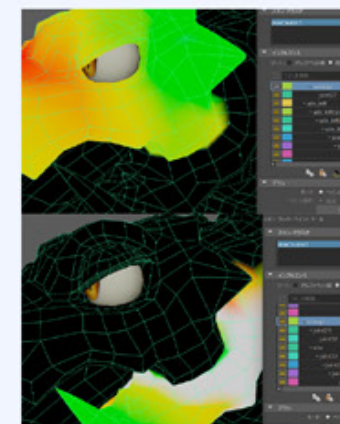


他のモデルから浮かないよう質感の強さを調整。

2

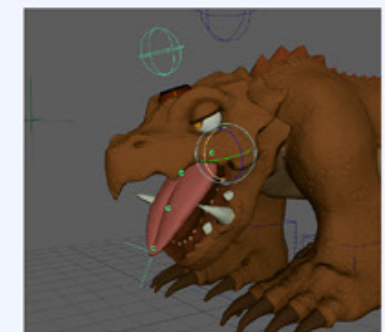
顎のスキニング

スキニングビュー



口周りのスキニングを調整、大きく口を開けても違和感のないウェイトに仕上げた。上顎と下顎の境目は、メッシュ・UVの伸びに注意してスキニングを行い、破綻のない生き物らしい構造に仕上がった。

リグを確認



口を開けると上あごの内側に入り込む。

四石竜と いにしえの書

3DCG

ゲームを想定したキャラデザインとMovie制作

つぎのLvまで 1 ヵ月

Lv.2

4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3

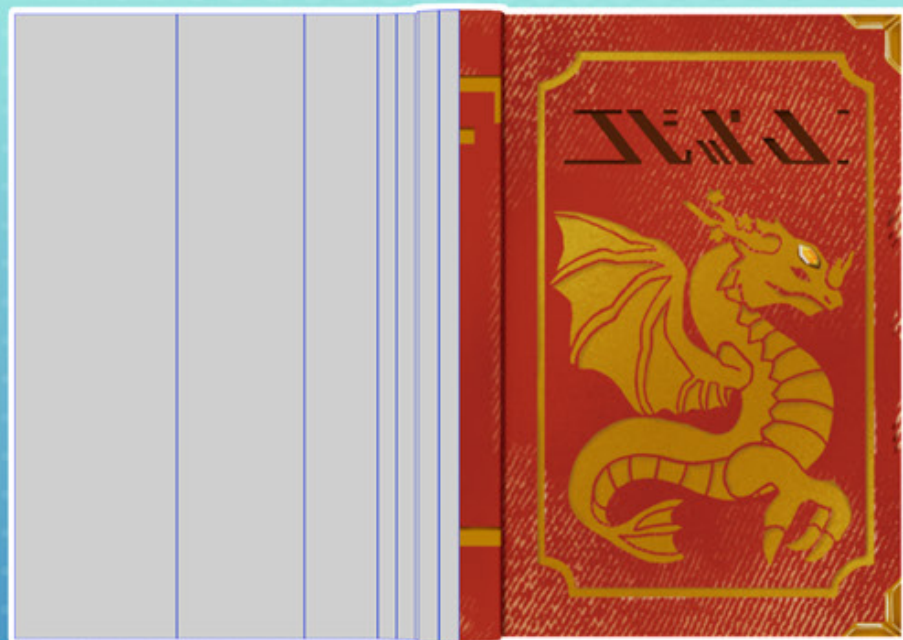
Set Up



モデルのカイボウ

ワイヤー表示

マエ



ヨコ

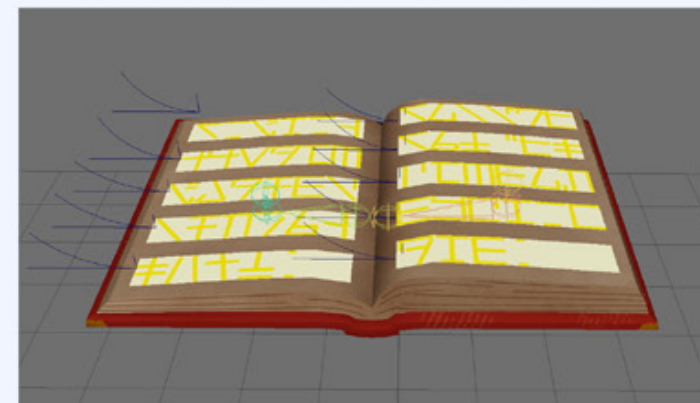


UV展開



ひとくちメモ

bentを使用したアニメーション



本から文字が剥がれてゆく様子を表現するため、bentの使用例の記事を参考に試行し、納得の行くアニメーションを制作することができました。

3Dモデル情報



氏名： いにしえの書
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。

自由記述欄： Point

・テクスチャで伝える

『いにしえの書』らしい古書の雰囲気や本が汚れた様子や表紙が擦れた様子を想像して描きました。

・シンプルなモデル

スキニングの際に複雑にならないよう、不要・必要を見極めてシンプルなモデルになるように制作しました。

ポリゴン数： 376

テクスチャ： (縦横) 2048 px ・ 1枚

制作目的： 架空のゲームのPV制作

発行日： 2024年 2月

1 テクスチャで伝える

厚みのある布地の本
デニム生地のテクスチャを使用して布地感を表現。さらに、本の折り目に影色を入れることで厚みを表現。

本同士の摩擦で表紙が擦れて付いた傷
デニム生地を観察し、摩擦で白く剥けた傷を描いた。

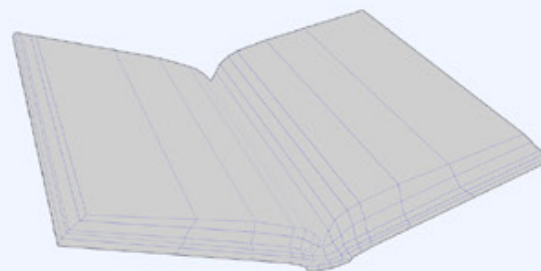


何度も本を開いて潰れた痕
本を開く際に親指の圧が掛かり何度も繰り返す内に端が凹み、痕になる様子を実体験を元に描いた。

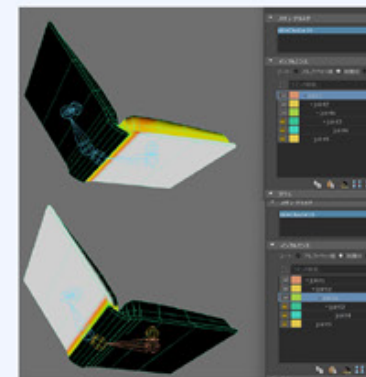
本の角を保護する金具
布地+金具を描くことによって高級感を表現。さらに、保護用の金具にすることで大切な本であることを想像させる。

2 シンプルなモデル

本の3Dモデル

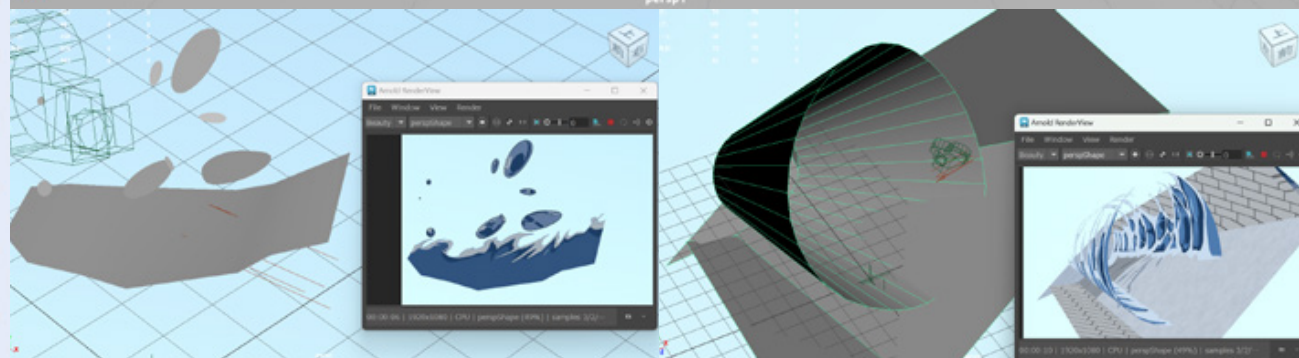
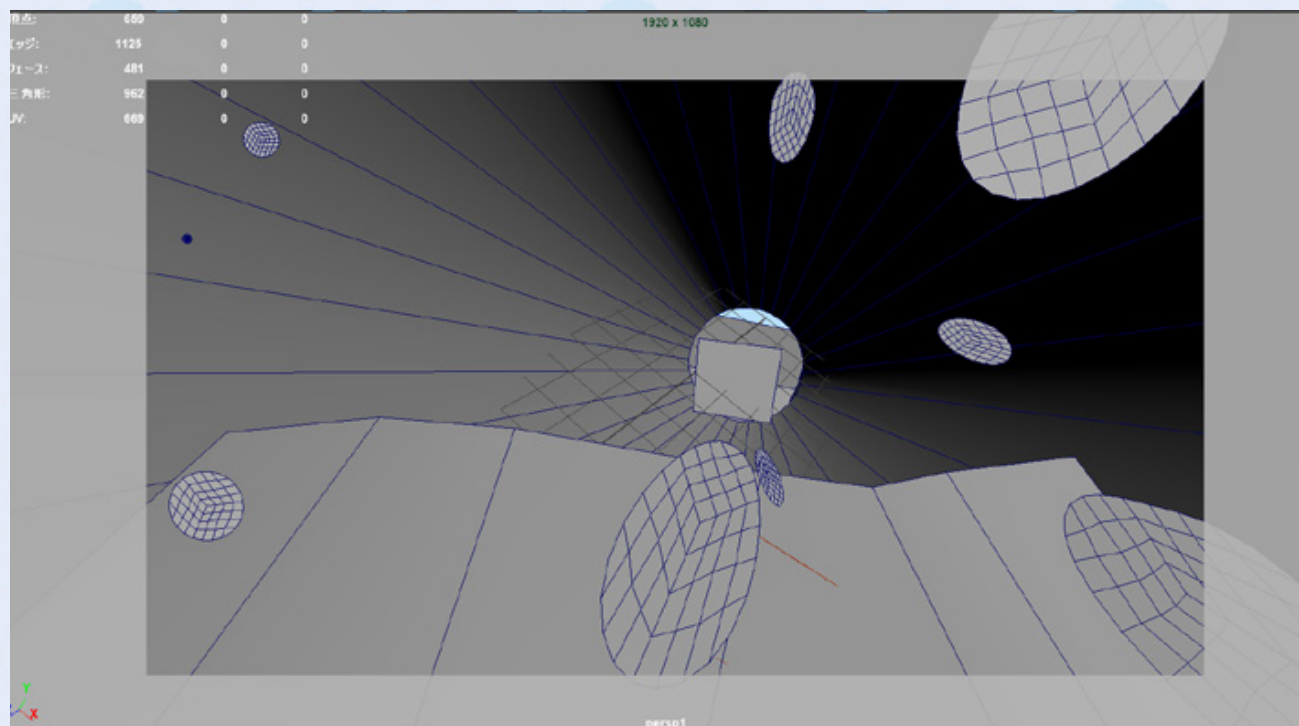


スキニング



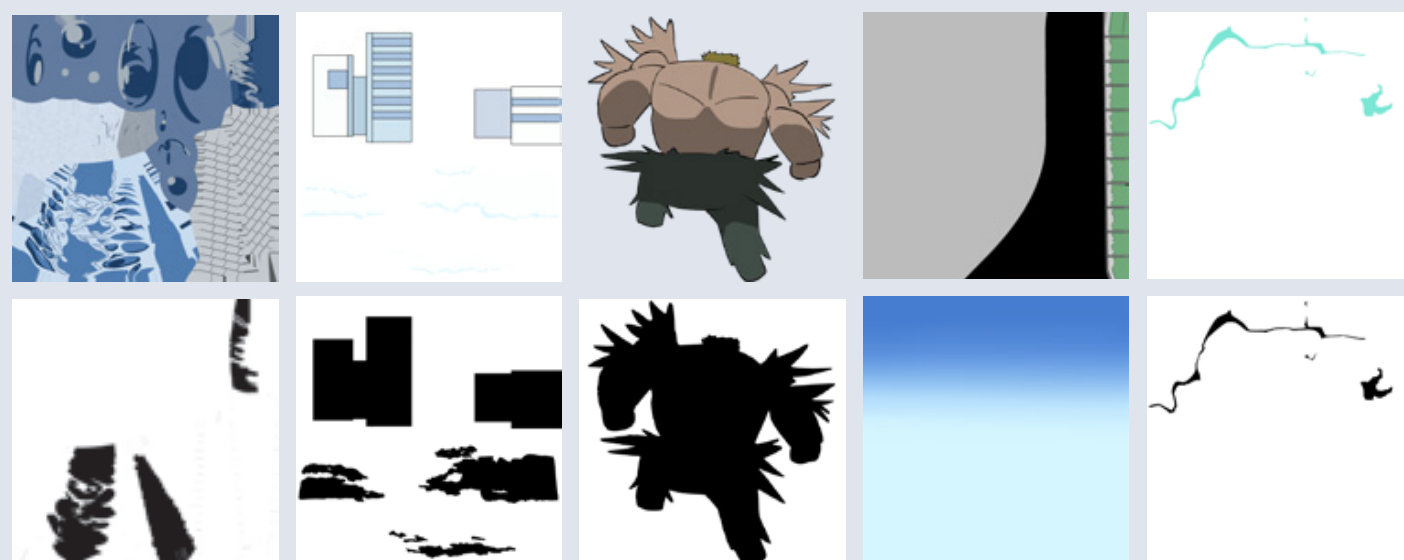
開閉の際、本の表紙が伸びてしまわないよう、頂点選択を用いて調整。破綻のないウェイトに仕上げた。



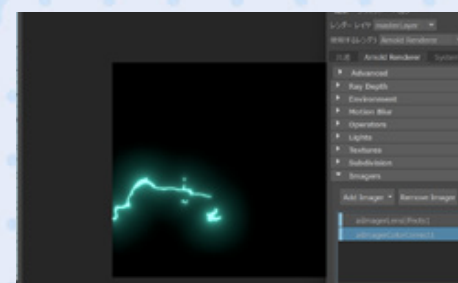


背景は板ポリゴンを多用し、アニメらしいエフェクトを配置した。
マスクを利用することで感覚的に波を描画した。

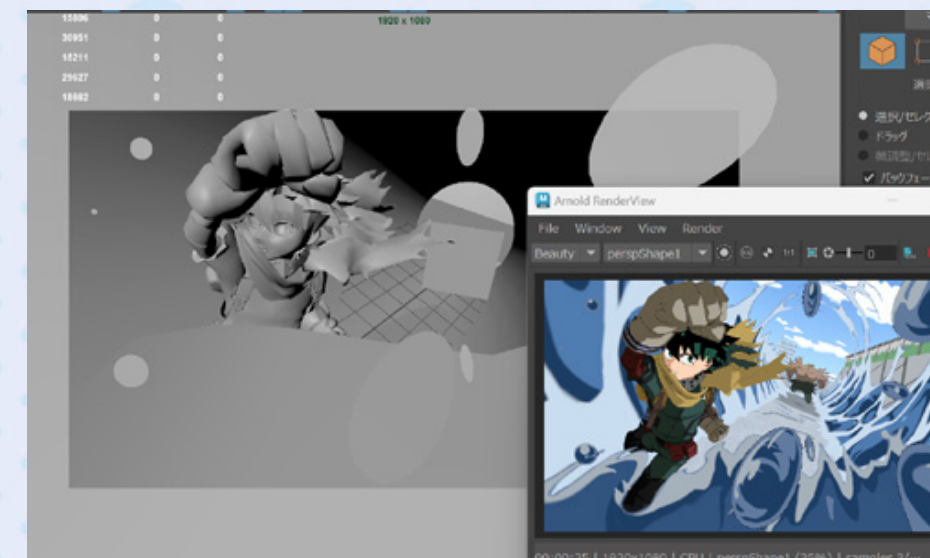
UV展開



リファレンス



別途エフェクトをレンダリング。
ブルーム等を加える。



①リファレンスと比較しつつポージング・背景の配置。



②レンダリング後、Photoshopにてエフェクトと合成。



③アニメのシーンに寄せるため、周りに乗算を加え、色味を調整。

背景・エフェクト詳細情報

制作時期：2024年11月

制作時間：10時間

ポリゴン数：962

使用ソフト：Maya・Photoshop
SubstancePainter
CLIPSTUDIOPAINT

Set Up

つぎのLvまであと 4 ヶ月

Lv.3

4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3



3000G

セルリックキャラクターの再現

モデルのカイボウ

ワイヤー表示

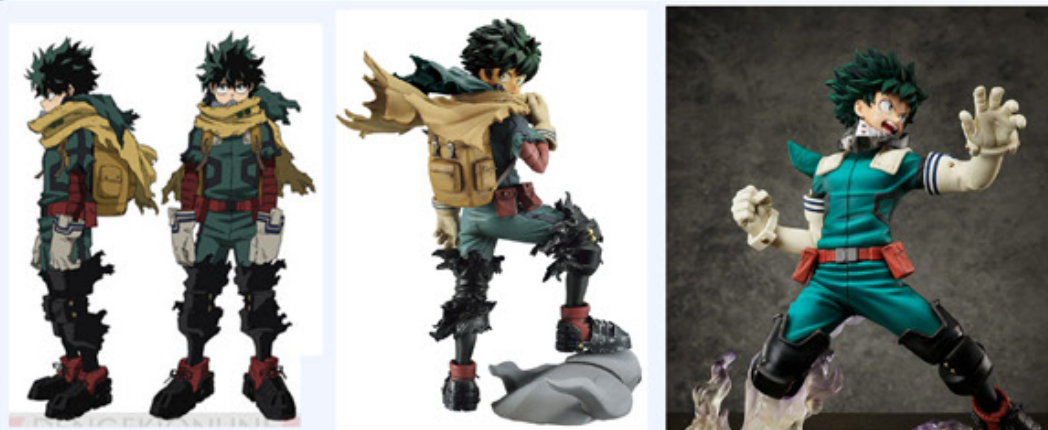


UV展開



スキマ

リファレンス



3Dモデル情報



氏名：緑谷出久(デク)

アニメ僕のヒーローアカデミア第6期の緑谷出久(デク)を再現した。6期の衣装は移り変わりが激しいため同じ衣装の資料集めに苦労した。

ポリゴン数： 28669

テクスチャ： (縦横) 2048 px ・ 4 枚

制作目的： セルルックのモデル制作

発行日： 2024年 11月

自由記述欄： Point

- ・ テクスチャで描き込む
シェーダーによる影情報を少なくするため、あえてモデルの凹凸をシンプルにし、影を入れる箇所と入れない箇所のメリハリを付けた。

- ・ マスクの利用

ポリゴンが複雑になりそうな箇所はマスクを利用して切り抜き、少ないポリゴンで仕上げることで複雑な影が出ないようにした。

1 テクスチャで描き込む



テクスチャで描き込んだ箇所
ジャージのようなやわらかい質感の箇所は、余計な影がノイズになるためシンプルな凹凸でモデリングする。



シェーダーで仕上げた箇所
面が不規則な箇所は情報量を必要とするためポリゴンを多く割りシェーダで仕上げる。

2 マスクの利用



マスク利用のメリット
マスクを利用することでウェイト付けが楽になり、相対的にノイズの原因となるウェイトのエラーやポリゴンの凹み等も少なくなる。



Modeling

つぎのLvまであと 6 ヶ月

Lv.3

4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
---	---	---	---	---	---	----	----	----	---	---	---

M MAYA				Pt			
-----------	--	--	--	----	--	--	--

55 h

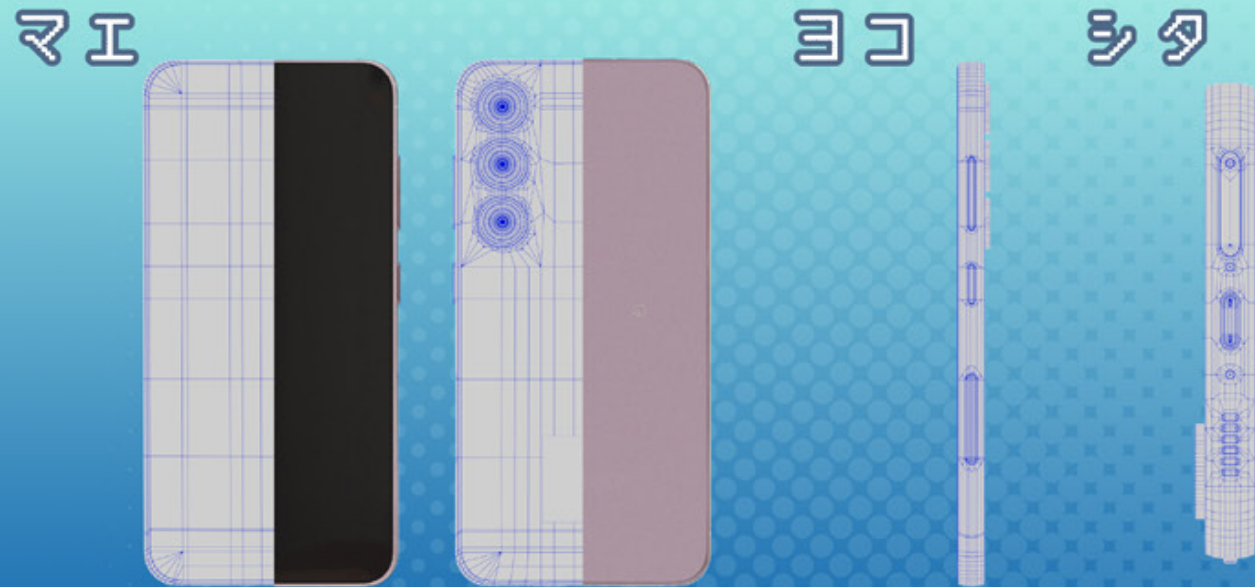
MOJO

ハードウェアのモデリング



モデルのカイボウ

ワイヤー表示



スキマ リファレンス



サイズと重量

サイズ (高さ x 幅 x 厚さ, mm)
146.3 x 70.9 x 7.6

重量 (g)
168

3Dモデル情報



氏名 : Galaxy S23

参加インターンシップの課題作品。
ハードサーフェスのモデリングの
ため、特徴的な曲線美を出せるよう
トポロジーに気を付けた。

ポリゴン数 : 15360

テクスチャ : (縦横)2048px・3枚+512px・2枚

制作目的 : ハードサーフェス制作

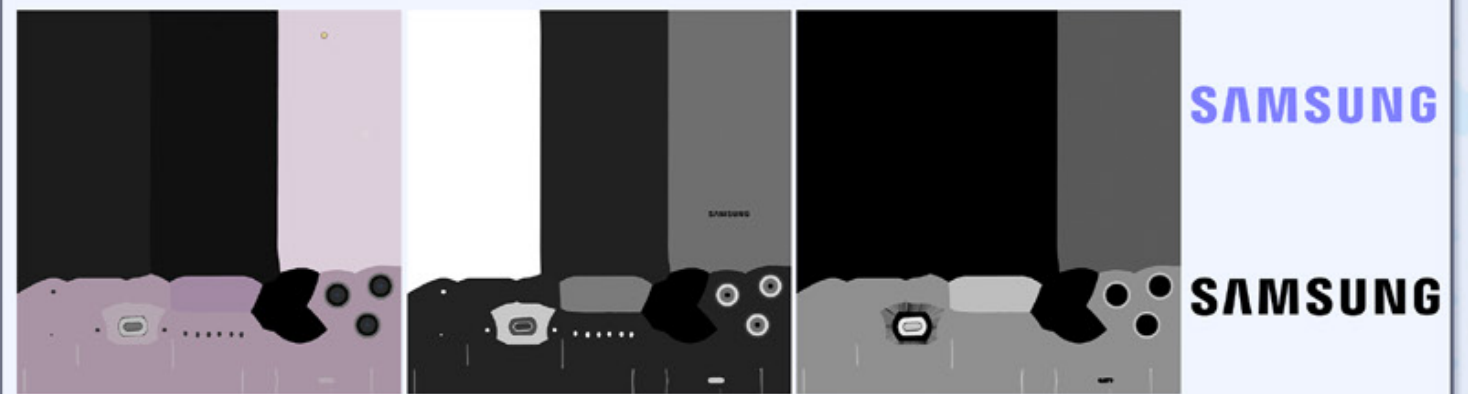
発行日 : 2024年 9月

自由記述欄 : Point

・シェーダーの塗り分け
光沢度合いの異なる部品ごとに
シェーダーを作成し、理想の光沢
にできるよう微調整を行った。

・繊細なモデリング
電源ボタンと本体の間隙や
画面と側面枠のつなぎ目等の
細かな隙間も逃さず丁寧に
モデリングを行い、説得力の
あるモデルになるよう心掛けた。

UV展開



1 シェーダーの塗り分け

側面枠等、光沢の強い箇所

before

after

substanceで
出力した
テクスチャを
貼り付けた
だけのモデル。

substanceで
出力した
テクスチャを
貼り付け、
Maya内で
微調整を
行ったモデル。

背面等、光沢の弱い箇所

下図のように該当箇所をUVで
仕分けておき、別シェーダーを
割り当てる。

2 繊細なモデリング

ボタン等の隙間

隙間を空けた後、ベベル
を掛けることができるよう
トポロジーに気を配った。

本体と側面枠の隙間

スマートフォンの前面・背面は
ボタンと異なり、不動な部品
のため隙間が大きくなるよう
意識した。



Modeling & Rigging

おさいほうせんしゃ

0 : 00 ~ 0 : 11 (11秒)

2024年 6月

「おさいほうせんしゃ」は、趣味である裁縫をテーマにモデリングした戦車をノードを使用してリギングを行い、アニメーションで動かした作品。

※急遽ポートフォリオに入れた為、この作品のみ別URLとなっております。



YouTube

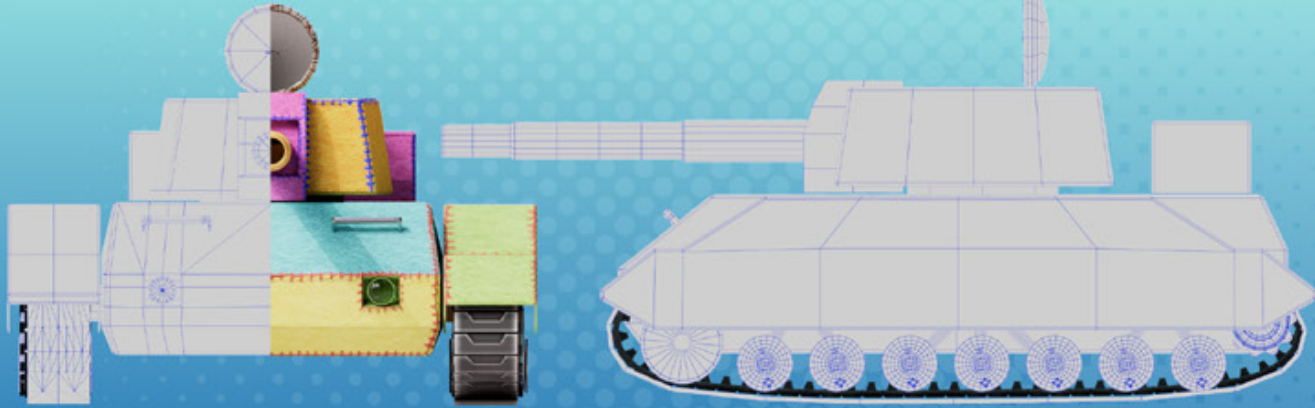
URL : <https://youtu.be/8n4uSQ87MYk>

モデルのカイボウ

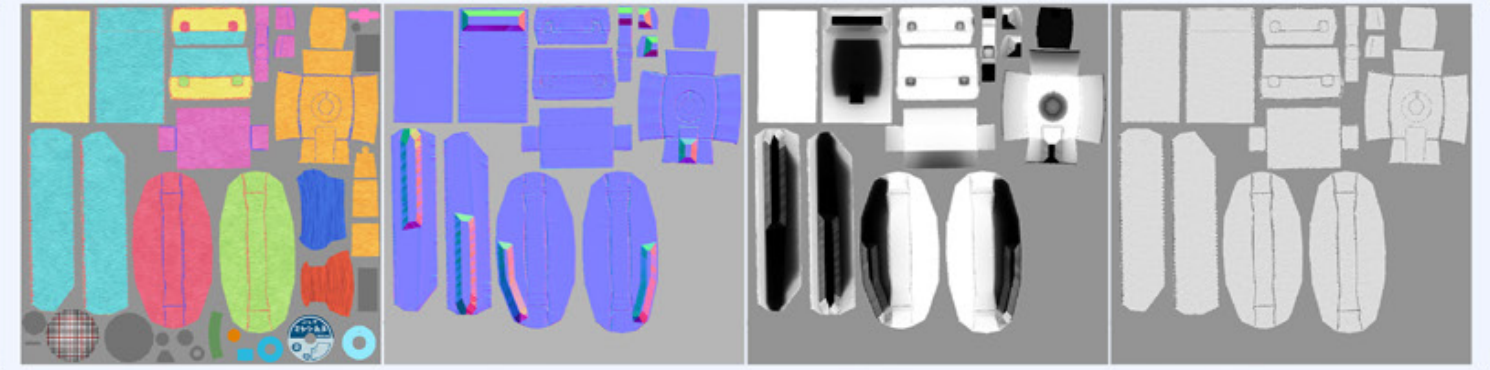
レンダービュー

マエ

ヨコ

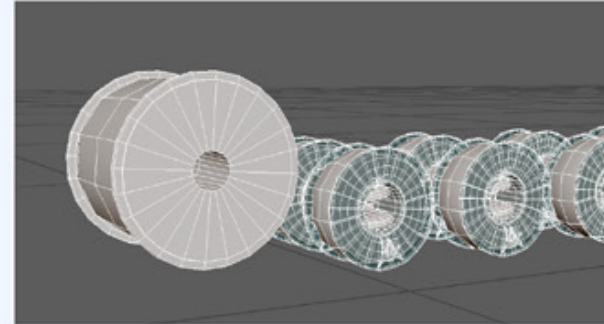


UV展開

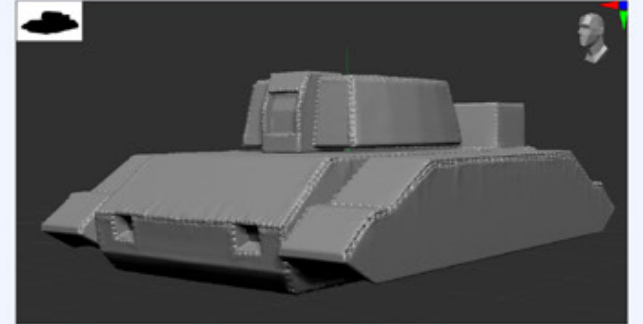


1

ソフトの使い分け
Maya



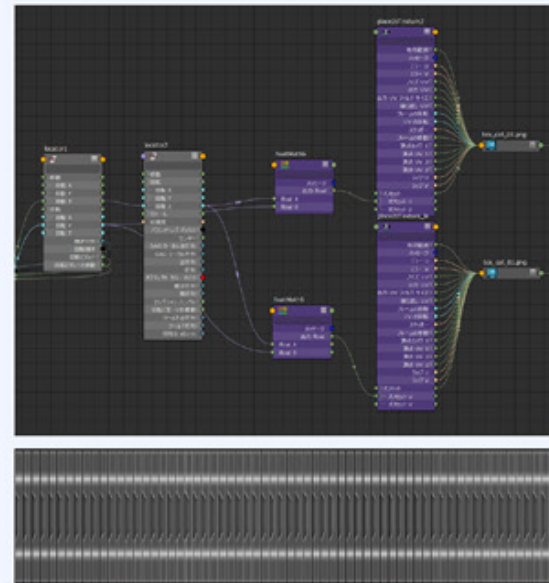
ZBrush



プロダクトはMayaで制作し、手作りを想定した戦車の外装はMayaでラフモデリング後、ZBrushでディテールを付け、SubstancePainterでペイク・着色を行いました。

2

ノードを用いたリグ



UVのリギング

タイヤ部分に使用したノードを応用してキャタピラのUVにもリグを付けた。フロートマスで回転方向・速度を制御し、オフセットU方向に適用することでコントローラーをZ方向に動かすと前後に順転、Y方向に回転すると方向に応じて回転するように見える。

←キャタピラのテクスチャにはアセットを使用しました。

スキマ

リファレンス



3Dモデル情報



氏名：おさいほうせんしゃ
裁縫好きの知識を活かした作品。段ボールを芯に上からフェルトを被せてブランケットステッチ等で縫い合わせたイメージで制作した。

自由記述欄： Point

・ソフトの使い分け

制作物によって適した3DCGソフトを選択し、効率の良いモデリングを心がけた。

・ノードを用いたリグ

1つのコントローラーを動かすと連動してタイヤ・キャタピラが回転するリグをノードを用いて制作した。タイヤのリグは授業で制作し、UV部分は応用した。

制作時間：(Animation含め) 30 時間

テクスチャ：(縦横) 2048 px・5 枚

制作目的：ノードを用いたリグ付け

発行日：2024 年 6 月



モデルのカイボウ

ガイド表示

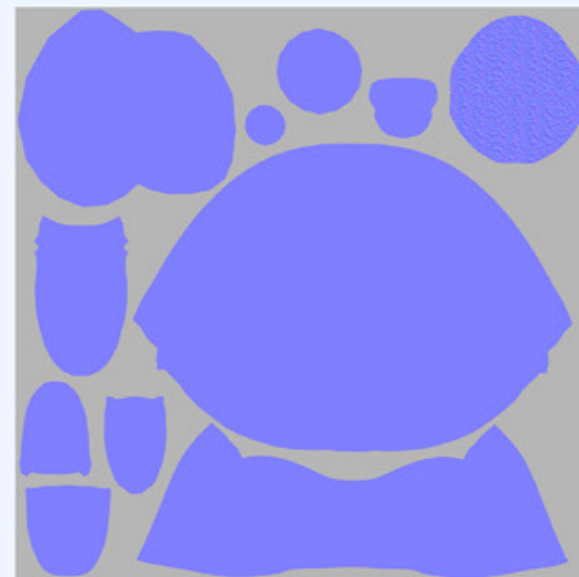
マエ



ヨコ

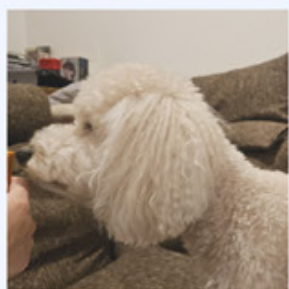
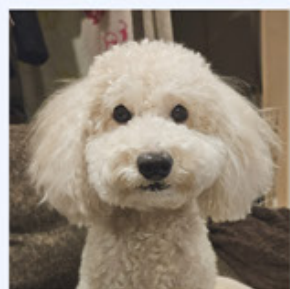


UV展開



スキマ

リファレンス



3Dモデル情報



氏名： 蘭丸(らんまる)
大塚家の愛犬のトイプードル。
家族に3Dモデルを見せると
蘭丸であると言ってくれたので
とても嬉しい。

自由記述欄： Point

・毛質の使い分け

耳付近のやわらかい毛質と
鼻付近の硬めの毛質を使い分け、
よりリアルな毛質になるよう
制作しました。

・鼻のうるおい感

鼻のうるおい感を表現するために
法線マップを使用して鼻の凹凸
を付け、異方向シェーダーを使用
しツヤ感をプラスしました。

ガイドの数： 509 本

テクスチャ： (縦横) 2048 px ・ 2 枚

制作目的： xgenの習得

発行日： 2024年 3月

1

毛質の使い分け

やわらかい毛質

硬めの毛質より細く
モディファイアの
ノイズの値が低い。
毛束も少なく、
ふんわりとしている。

硬めの毛質

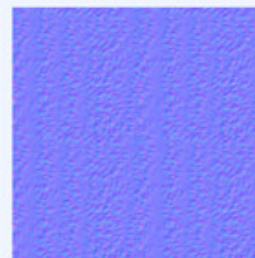
やわらかい毛質より太く
モディファイアの
ノイズの値が高い。
毛束が多く、
短い毛束が重なって
体毛を構成している。



2

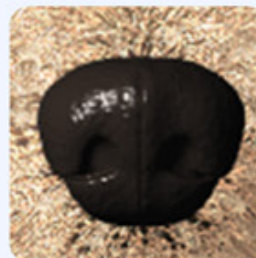
鼻のうるおい感

鼻の法線マップ



Photoshopを使用して
法線マップを制作。
その後、Substanceを
使用してテクスチャの
大きさを調整し、
テクスチャを出力。

レンダービュー



ビューを見ながら
スペキュラの値を調整
し、テカリ過ぎない、
良い湿り気感に調整。
内から滲み出るような
水分感を意識した。



3D Animation

ロゴアニメーション

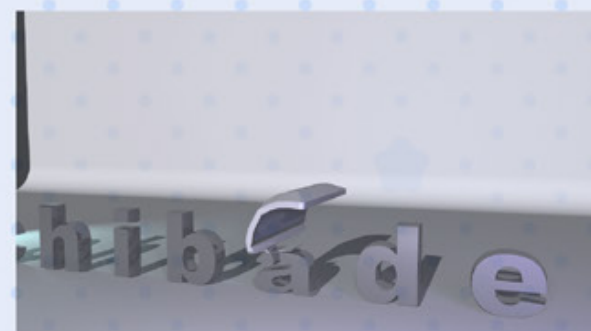
0 : 55 ~ 1 : 10 (15秒)

2023年 5月

「ロゴアニメーション」は、モニターが、文字の上を
楽しそうに跳ね進み、大技を決めてフィニッシュする
はじめて制作した3DCGアニメーション。



YouTube

URL : <https://youtu.be/vKm3Dh9mvZQ>



このは Lv. 3 えかき
 ぶき ハイユニ
 ぼうぐ かみどめ
 じょうたい しゅうちゅう

つぎのLvまであと 3 カ月

Lv.2

4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3



Sketch (Highlight)



スケッチショップに 新商品 !!

つぎのLvまで 3 カ月

Lv.1 4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3

5B 3B B HB

ヨウミヤクまで
かききる

Sketching 6h

従来のデザインは
そのままに
中身が見やすい
ジッパーバッグ型
に進化!!

更に、識別しやすい
 マークを追加し
 もっとユーザーに
 優しい設計に!!

スケッチショップは
次のページへ!!

: 使用したえんぴつの濃さ

Profile



3DCG



Sketch



Other





Sketch

モチーフの形や空間の光をとらえる

つぎのLvまで 3 カ月

Sketching

Lv.2

4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3



5B. 3B. HB



つぎのLvまで 3 カ月

Sketching

Lv.2

4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3



5B. 3B. 2B. HB. H



Store

つぎのLvまで 5 ヵ月

Lv.2

- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 1
- 2
- 3



5B . 3B . 2B . HB



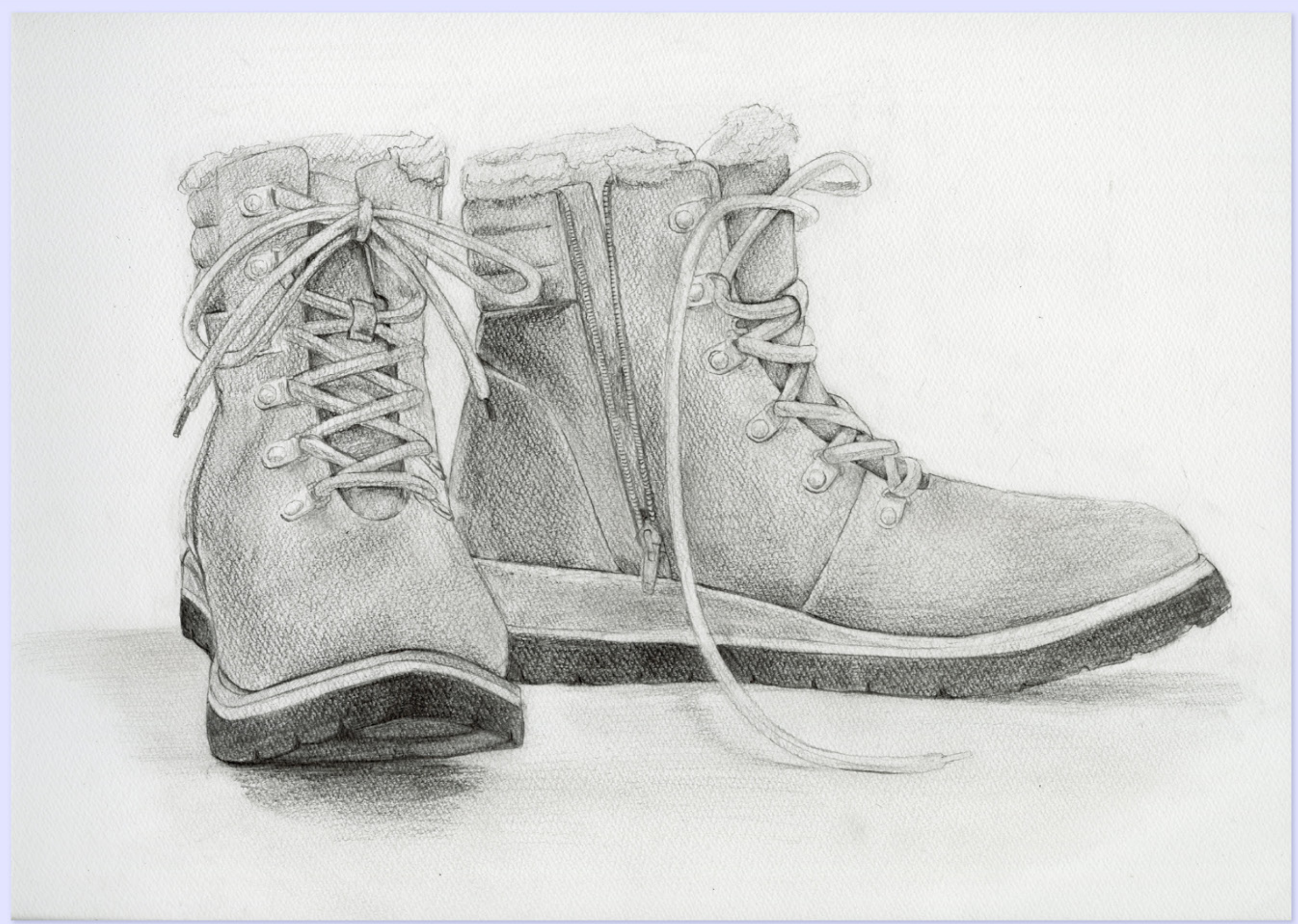
ていねいに
カタチをよみとる

Skeching



Sketch

モチーフの形や空間の光をとらえる



Store

つぎのLvまで 3 カ月

Lv.1

4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
---	---	---	---	---	---	----	----	----	---	---	---



5B . 3B . B . HB



ヨウミヤクまで
かききる

Skeching



Sketch

モチーフの形や空間の光をとらえる





このは Lv. 3 えかき
 ぶき スタイラスペン
 ぼうぐ かみどめ
 じょうたい わくわく

つぎのLvまであと 6 ヶ月

Lv.3

4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3



Other (Highlight)



名物の小さな動物達！ →

手のひらサイズの動物がお出迎え！！
 ふれあい体験ができる施設もあるみたい
 そのほかむらで待っているよ！



← 個人のたしなみ！！

ものづくりが大好きなKさん！
 シュミで二次創作をしているよ
 左の作品は大好きなキャラクターが
 付けていたハットらしい...

Profile



3DCG



Sketch



Other



そのほかむら



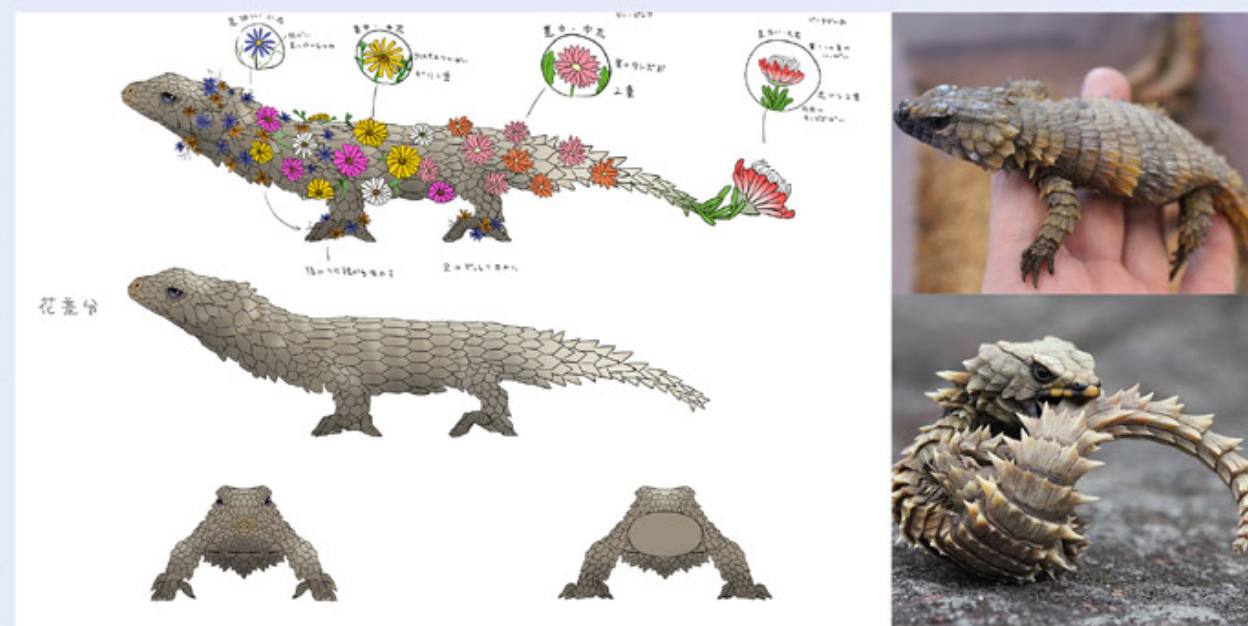
アルマジロトカゲをモチーフにした

モンスター



— 設計イラスト —

まるで小さなドラゴンのような見た目のアルマジロトカゲ。今回はそのイメージとは真逆の属性を持つ花を纏わせることで、異世界感のあるモンスターのデザインに仕上げた。



↑ 設計イラスト

アルマジロトカゲのリファレンス↑

— 立体造形について —

材料：ワイヤー・石粉ねんど・アクリル絵の具・テグス・レジン

モンスターの表皮は1欠片ずつ丁寧に付けることで、アルマジロ要素である、段々に重なった表皮のスキマを感じさせる造形を施した。また、花の造形は、種類によって花びらの枚数や構成が異なる様子を再現した。尾の先にある花には、おしべ・めしべにテグスを使用することで造形のばらつきを軽減させた。

学園祭

模擬店



つぎのLvまであと 5 ヶ月

Lv.3

4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3



Other

本物に忠実なロゴ・提供品デザイン



--- ロゴデザイン ---

*お客さんに本物を提供する！

水族館に併設されているカフェをテーマに傾向やデザインを見比べ、本物に忠実なロゴ・提供品デザインを行った。



本気さがお客さんに伝わるよう、水族館のロゴもデザインした。

--- 提供品 ---

販売した商品の一部。

写真を撮って楽しむ方もいた。



↑制作した宣伝ポスター

↑模擬店の外観



↑制作した水族館の職員風の名札



↑水族館のお土産風のビスケット



↑綿あめを溶かして飲むココア



学園祭

物販

ZOO

Other

「人に楽しんでもらう」をテーマにしたグッズ販売



～手のひらサイズのどうぶつ専門店～

ZOO

どうぶつに食べられちゃう?!

被食リング 全3種

どうぶつに絡みつかれちゃう?!

絡まリング 全3種

9/30.10/1 **セントラル4F** にて販売します!

↑ 宣伝ポスター



— 設計イラスト —

*お客さんに楽しんでもらう を大切に!

アクリルキーホルダーや缶バッジなど視覚的に楽しめる商品が溢れる中で、いままで見たことのないような、触感でも楽しめるようなグッズを考えた。



— 造形について —

材料(やもり・犬)：石粉ねんど・エポキシパテ・レジン・針金

(くらげ)：おゆまる・針金

指に巻きついている手足を造形後も調節可能な素材で制作することで様々な指の太さに対応できるようにした。また、くらげは、可動域が広くなるように制作し、触手を自由な形に変形できるようにした。

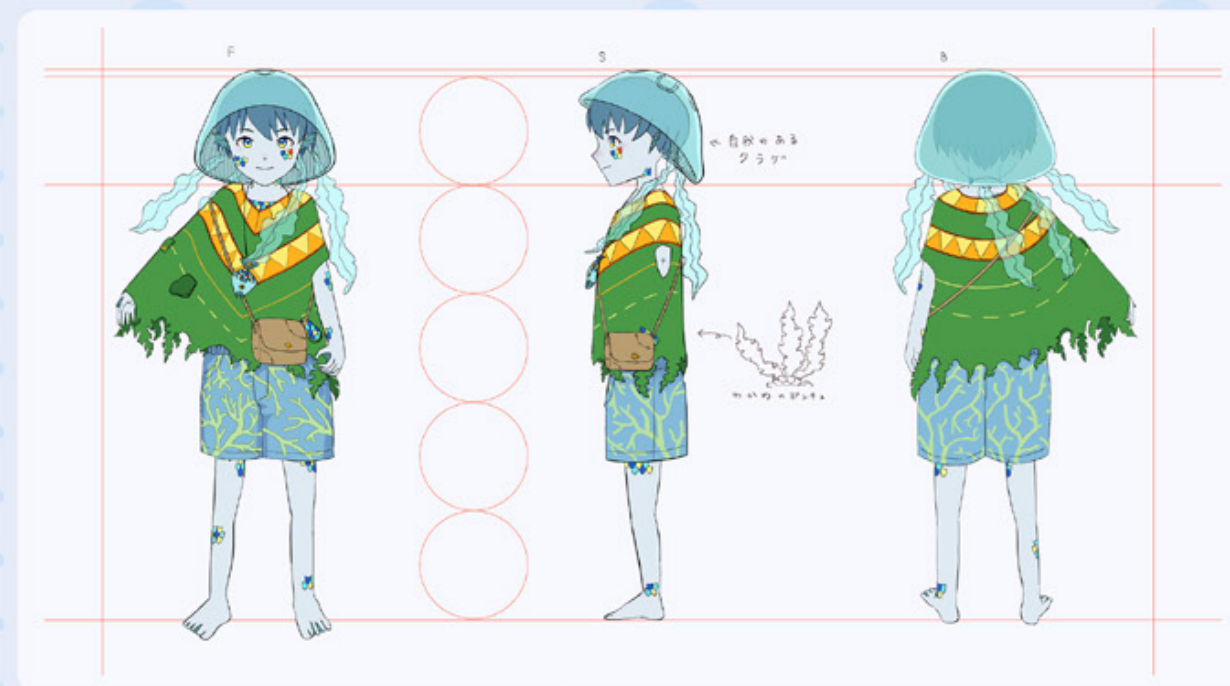
上記の造形にしたことでお客さんから好評をいただいた。

魚の少年と街並み



— 世界観のデザイン —

世界観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。少年が羽織っているポンチョは、海藻のわかめにメキシコ特有の鮮やかな柄を取り入れることでわかめの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た。



↑(上)キャラクター3面図 (下)小物デザイン

リファレンス↑



2023/07 [30 hour]



2023/12 [30 hour]



2023/9 [20 hour]



2024/7 [50 hour] ファンアート



エビ揉め！ エビ揉めエビを揉め

2024/9 [3 hour] ファンアート



2024/10 [50 hour]



Thank you!

