

PORTFOLIO

Misono Miyuri

千葉デザイナー学院

CG・映像・アニメーションコース





みその みゆり
御園 未有吏

専門学校千葉デザイナー学院 / CG・映像・アニメーションコース

▫ ABOUT ME

• Hobbies

音楽鑑賞、映画鑑賞、言語学習、アニメ鑑賞、イラスト、楽器演奏、言語学習、ゲーム、

• Like

水族館、うどん、つけ麺

▫ SKILLS







自主制作としてフォトリアルな表現で銀閣寺を作りました。修学旅行で初めて見たときの感動が忘れられず、当時の静かで美しい空間が再現できるよう努めました。また、よりリアルに見えるよう構造の仕組みなどや作った意図などの背景もよく勉強し、情報収集に努めました。

制作時間：90 時間

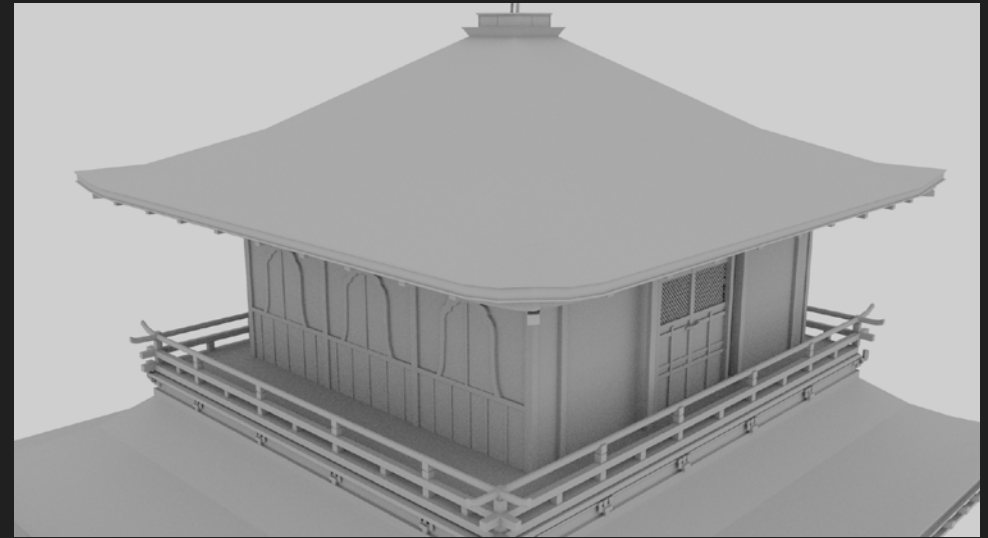
制作時期：2022 年 2 月後半 ~2022 年 7 月

Clay Render



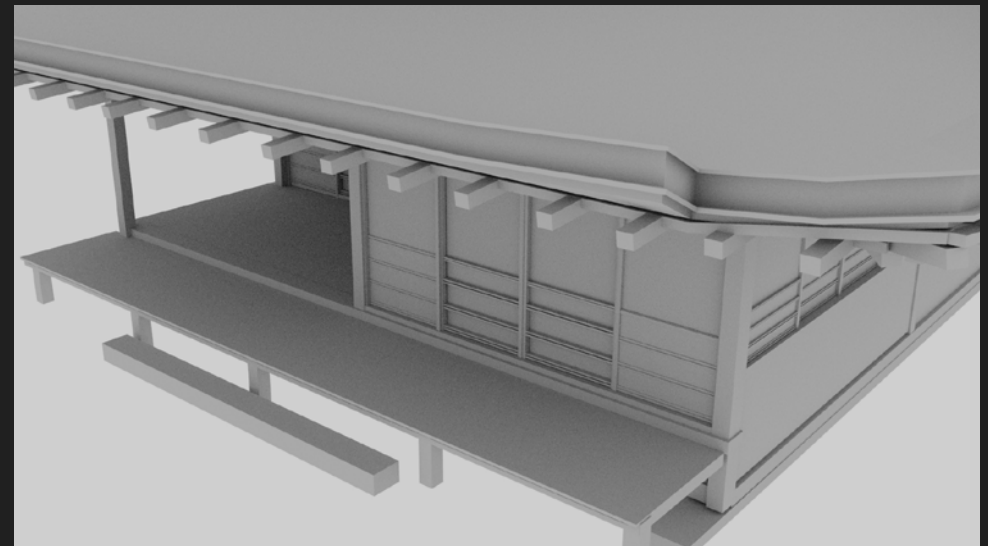
01 Roof

こけら葺きの屋根に見えるよう、サブスタンスペインターを使って再現しました。また、剥がれている箇所をよく観察し、年月が経っていることを表現しました。

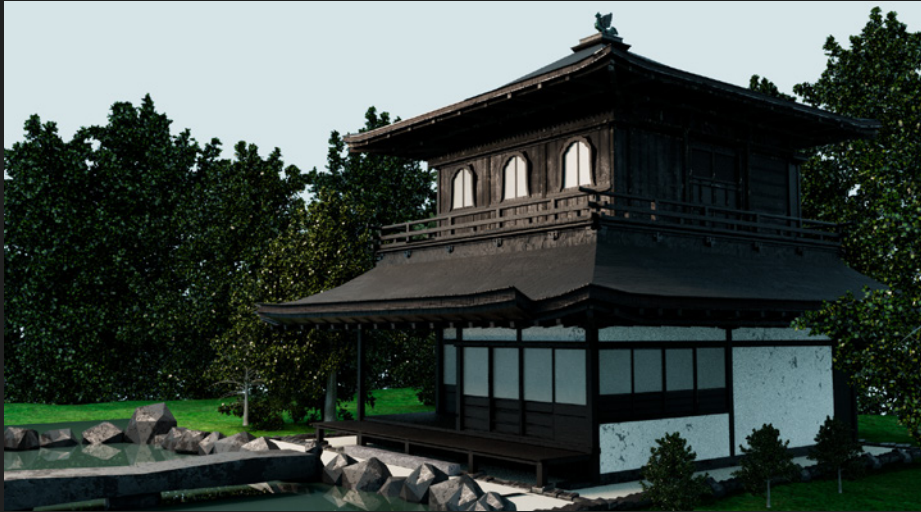


02 First floor

木の枠ではテクスチャを何枚も重ね、色に深みを出したり、まだらな色になるよう気を付けました。



3月に完成してからUV展開を開き直したりし、約4か月間ブラッシュアップしていました。時間としては30時間ほどですが、他の作品と並行して制作していたため、UV展開だけでなく、サブスタンスペインターを使用してのテクスチャの質感表現など上達したと実感しています。また、新しくUE4を使いだし、よりリアルを迫りました。



2022/3

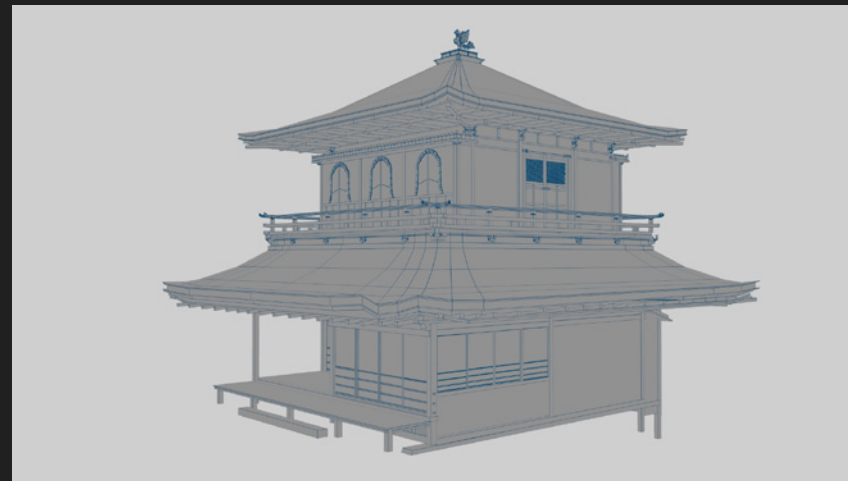


2022/7

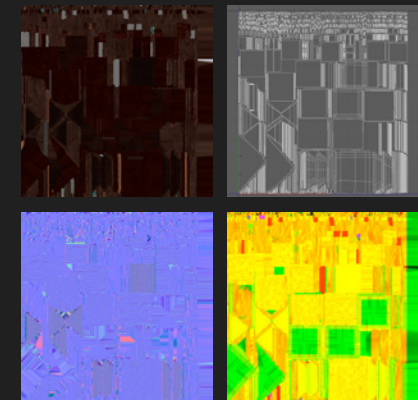
▶
4ヶ月後



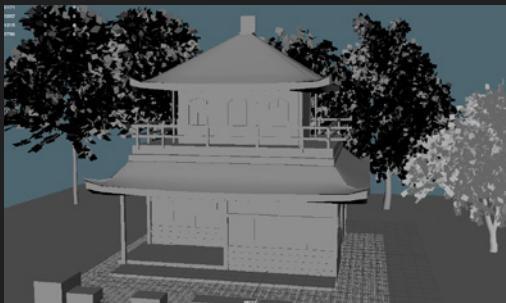
Clay Render



Wire Frame



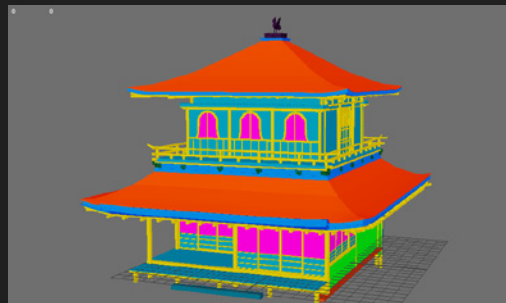
Texturing/UV Mapping



01 ラフモデリング



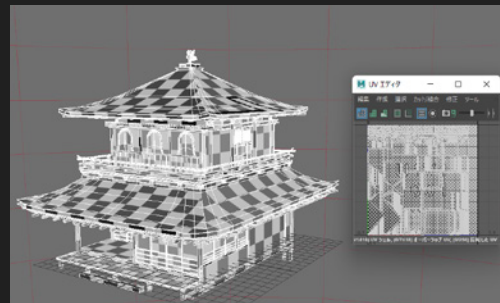
大まかにモデリングをし、全体の大きさを把握しました。



02 モデリング完成 / 頂点カラー



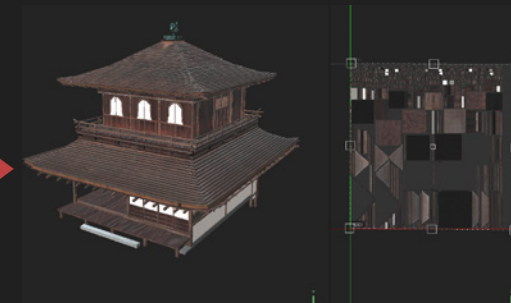
ラフモデリングを参考に、細部まで作り込みました。また、サブスタンスペインターを使用するためマテリアル事に頂点カラーをつけました。



03 UV 展開



タイルの大きさが揃うように気を付け、一つのUV タイルに展開しました。



04 テクスチャ



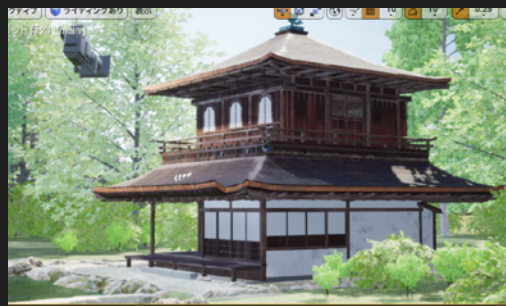
なぜこの汚れがあるのか、どのような材質を使っているかを考え、テクスチャを制作しました。



05 背景



銀閣寺の周辺の木や地面などを観察し、作成しました。池の周りの岩はこげがあるもの、銀閣寺の周りの岩は少し砂がかかったような岩を使用するなど細部まで表現しました。



06 ライティング



朝をイメージして作成しました。光の色などを考え、何度も試行錯誤をしました。



07 完成



銀閣寺をさまざまな角度から見たものを集めたり、遠くから撮った画像ではわからない箇所は、その箇所の名称を調べ細部まで再現できるようにしました。

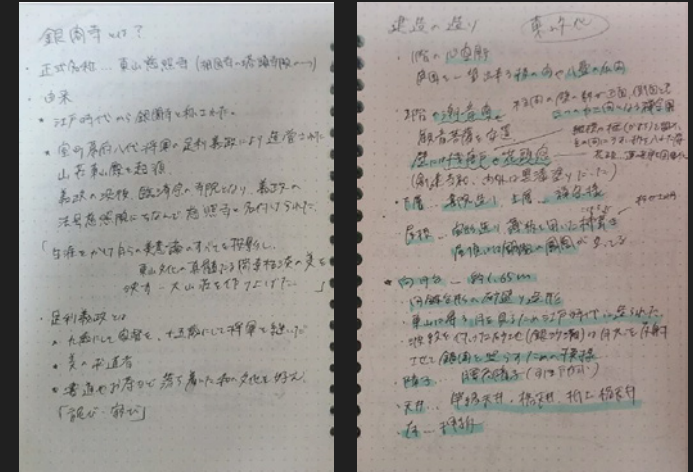
銀閣寺を建てた背景や当時の歴史も調べ、なぜこの形状なのか、この建物がどういうものなのか意識しながら作成しました。

※全てインターネットから保存した画像です





実際に銀閣寺の背景などを調べたときのものです。目に見えないものも知ることで、より説得力のある作品が作れると思い調べました。



小鳥の家

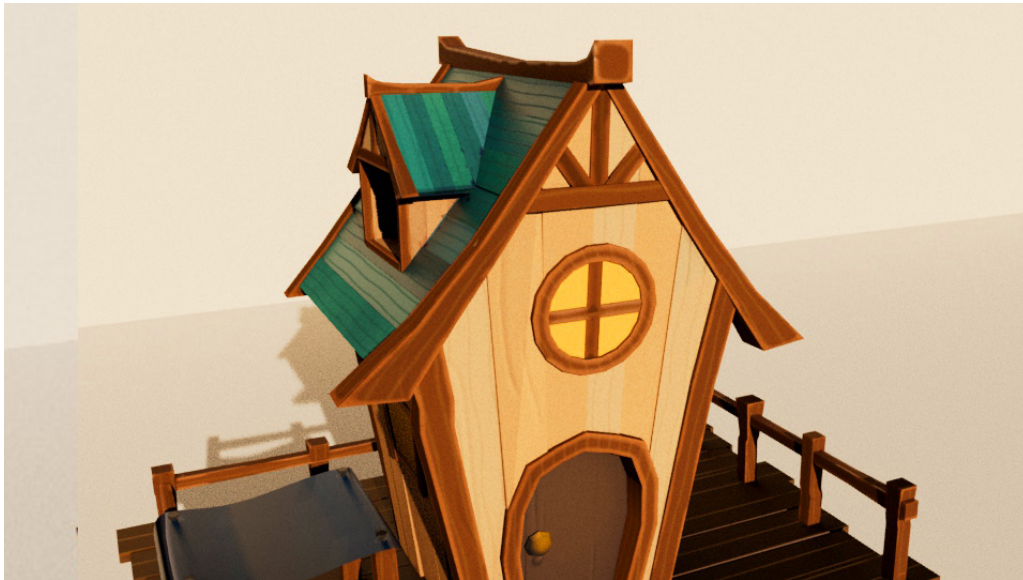


鳥たちが人間の家のようなものを建てたらどのようになるのかとふと思い作成いたしました。実際の鳥の巣のように基本的に自然物で作られています。小鳥たちがえさを貰うときに上を見上げている姿が印象的だったため、きっと家を建てる時はえさやりが楽になるようドーマーを取り付けるだろう等想像し楽しみながら制作した作品です。

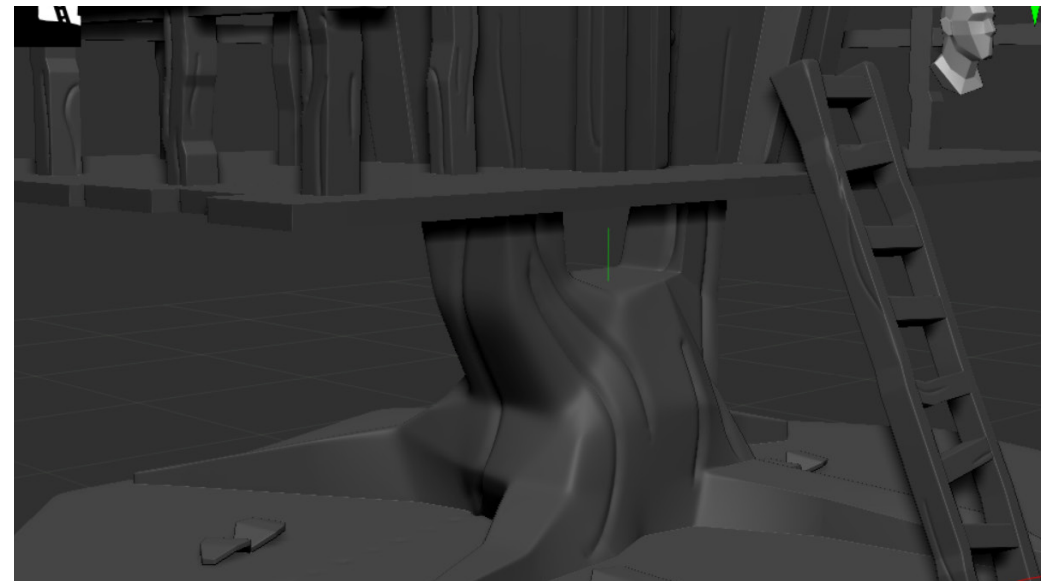
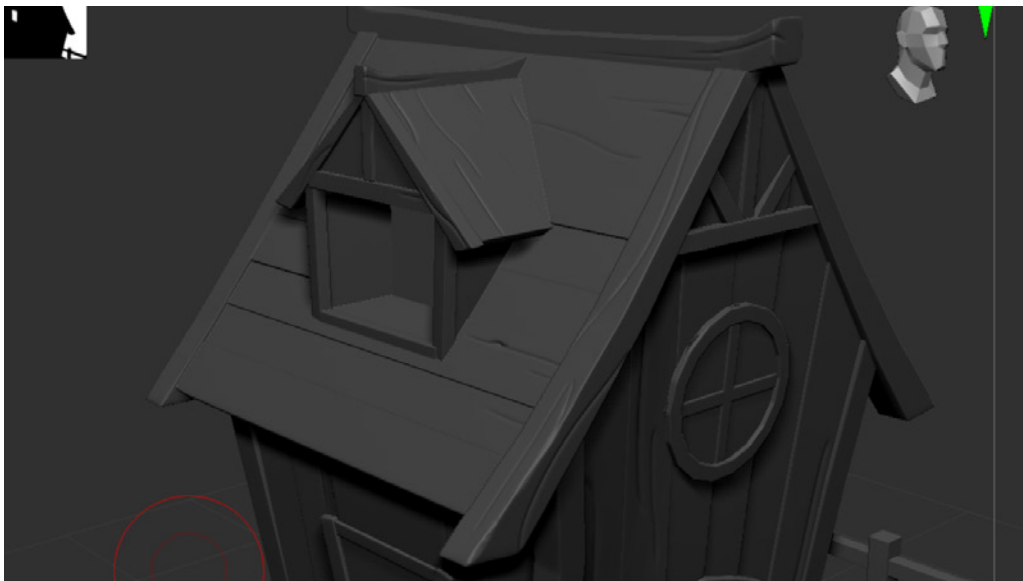
制作時間：20 時間

制作時期：2022 年 5 月





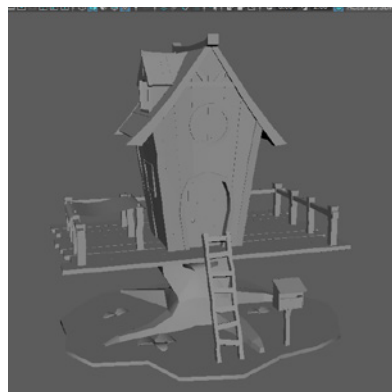
木や屋根の色をまだらにしたり、木を少し曲げることで、手作り感や森の中にある自然のものを使っていることを表しました。また、家を作る前にまずはしごや床を作成すると考えたため、違う木を利用したとわかるように色を変えました。



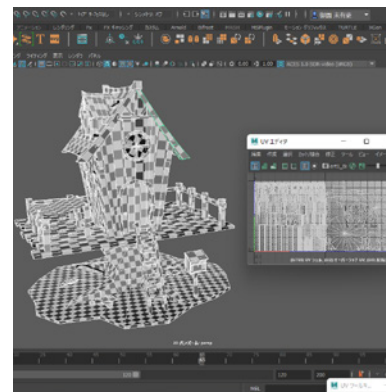
Zbrush Core を使用し、主に木のディテールを付けました。

01 ラフモデリング **M**

大まかにモデリングをし、形や大きさをイメージしました。

02 モデリング **M**

ラフモデリングをもとに細部まで作り込みました。

03 UV 展開 **M**

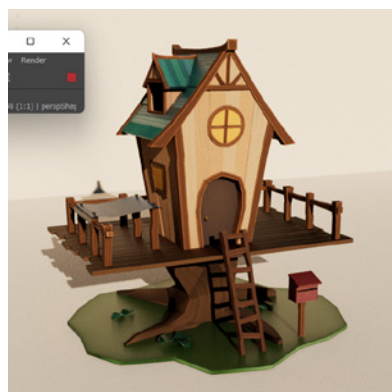
今回は UDIM を用いて UV 展開をしました。

04 ディテール **ZBrushCore**

木目など細部の作り込みをしました。

05 テクスチャ **Pt**

ファンタジーの世界観になるよう、細部まで作り込みすぎず、手塗りのような表現を意識しました。

06 ライティング **M**

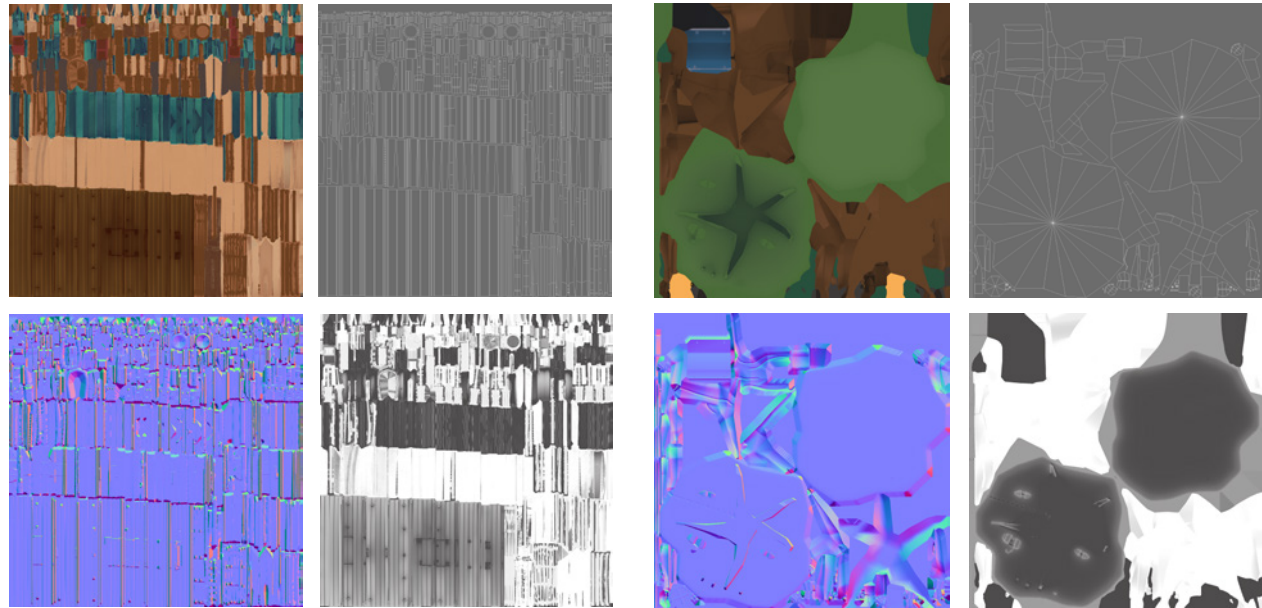
明るく優しい雰囲気になるよう、影は暗くなりすぎないようにしました。Arnold を使用し、レンダリングしました。



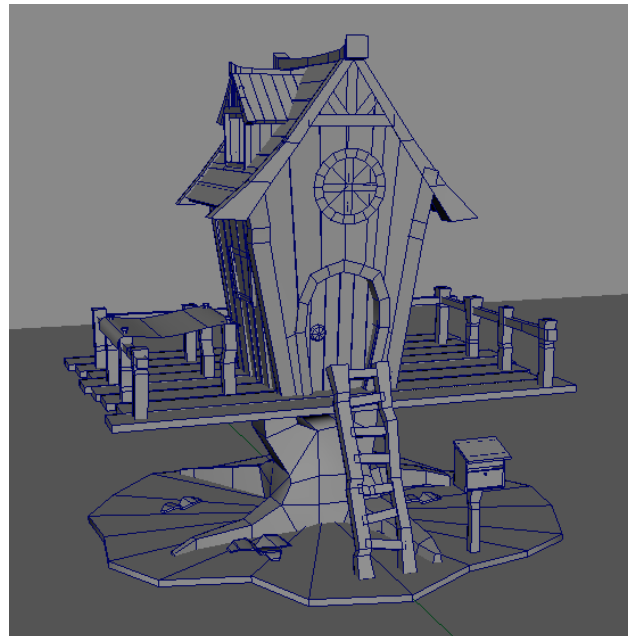
07 完成



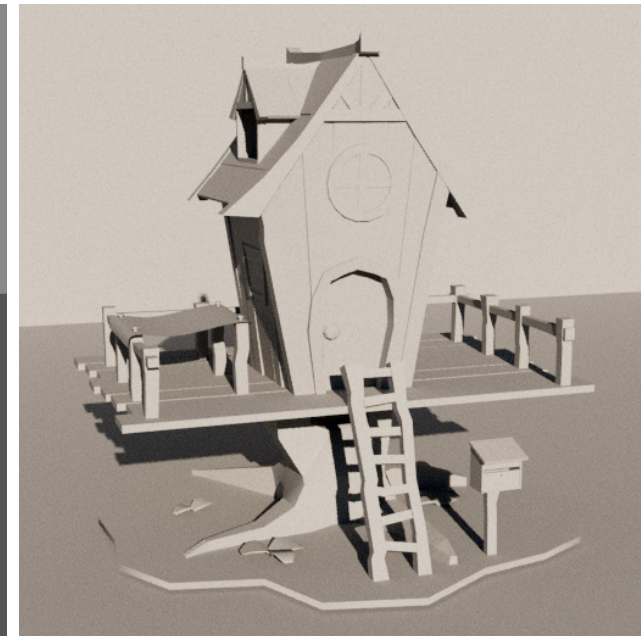
Sketch



Texturing/UV Mapping



Wire Frame



Clay Render

ギタリストの住む部屋



お昼に部屋の中でギターを弾いているのをイメージし、作成しました。ギターは始めたてなので横に教材を置いたり、汚れの無いギターを作成しました。SNSなども使い実際にギターのある人の写真を参考に、部屋を考えました。家具等の配色にも気を付け、まとまりのある部屋中にもギターの存在感がしっかりと表れるよう気を付けました。

制作時間：23 時間

制作時期：2022 年 4 月





メインのギターには特にこだわりを持ち作成しました。ボディの丸みやそれぞれの質感、重さなどが伝わるよう気を付けました。





Sketch



Wire Frame



Clay Render



Reference

実際に公園等を巡り、観葉植物に合いそうな葉っぱの写真を撮りに行きました。



年月を感じるような公衆電話をイメージして作成しました。さびているテクスチャや、公衆電話に描かれているイラストにこだわりました。公共のものなので使用できつつ年月が経っているように見せるよう錆のつける箇所にこだわりました。インターネットの画像だけでなく、実際に公衆電話を探し資料写真を撮ったり、メモを取りました。イラスト等はイラストレーターを使用し作成しています。

制作時間：18 時間

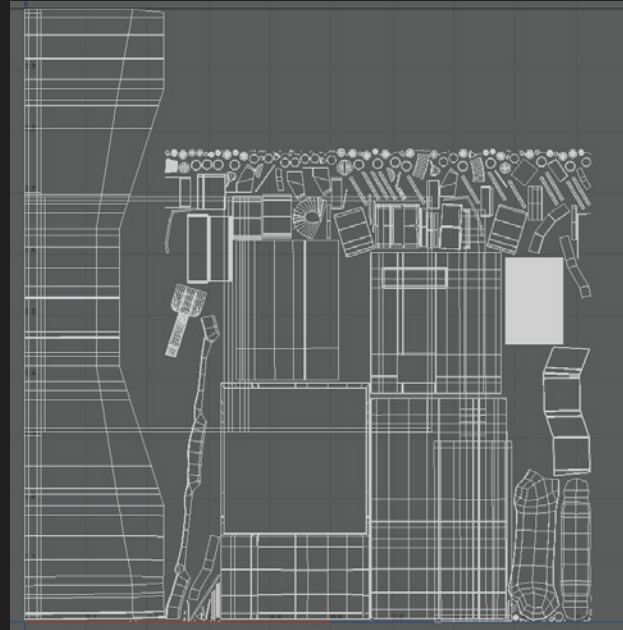
制作時期：2022 年 4 月



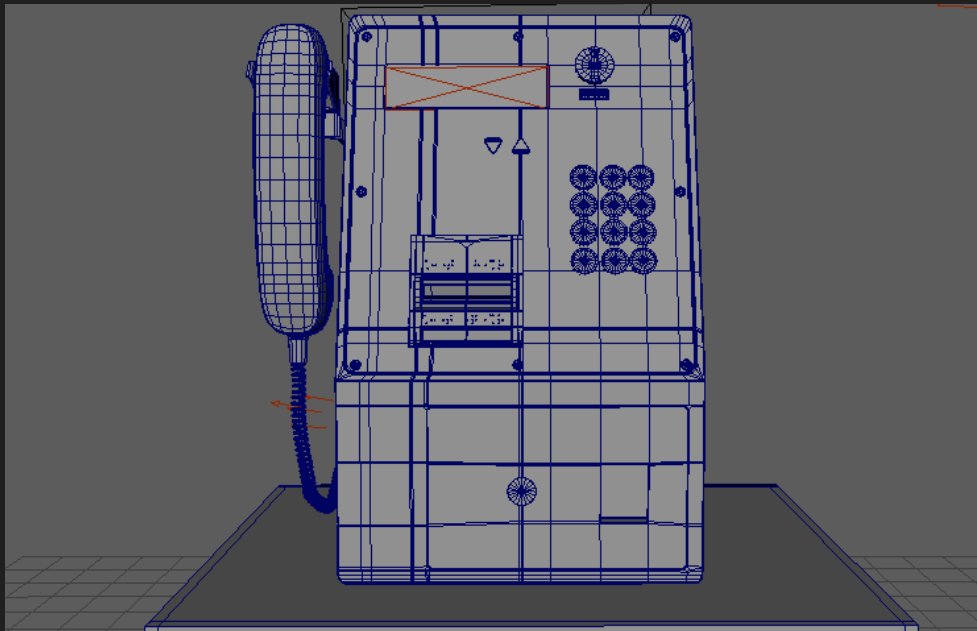


受話器のコードや全体のフォルムに気を付けて取り組みました。パトカーや消防車などのイラストも細部まで観察し、仕上げました。ディスプレイは Maya でエリアイトを使用し、よりリアルに仕上げました。





UV Mapping



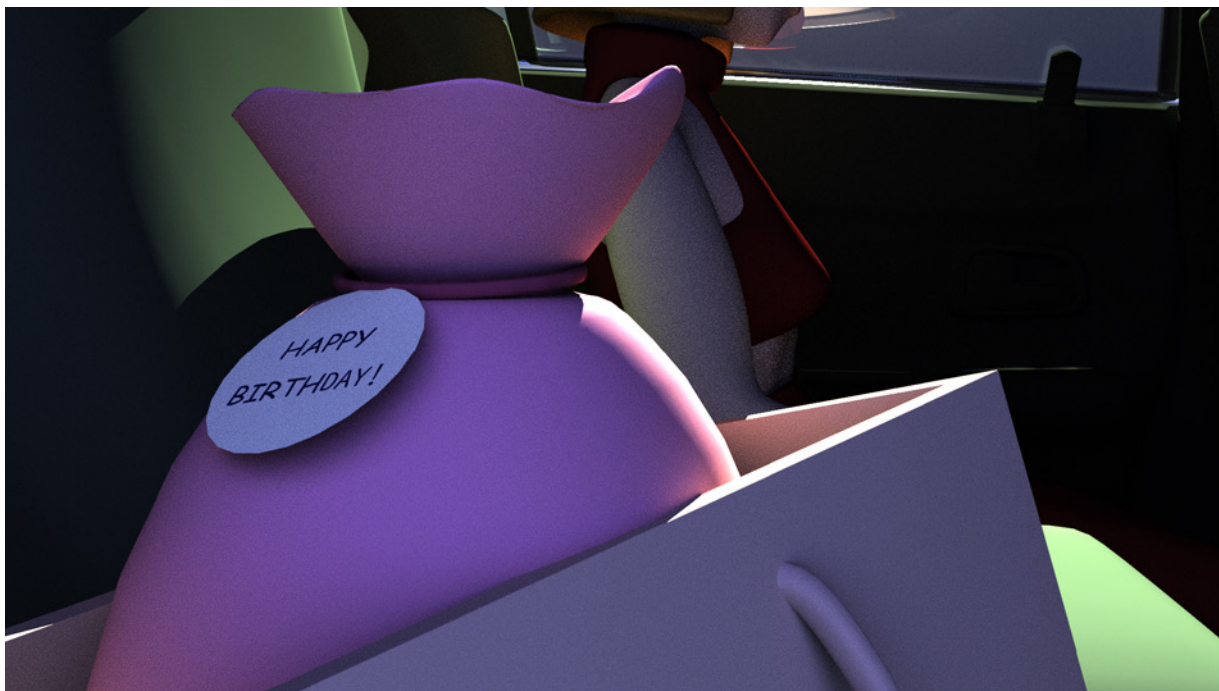
Wire Frame



Clay Render

Escape the room





Scene1 - 静止画での背景説明 -

静止画三枚と音声のラジオのみで女の人が連れ去られたという背景を端的に説明し、部屋に連れ去られたシーンは全て動画にすることで違う場面が変わったと伝わりやすいようにしました。

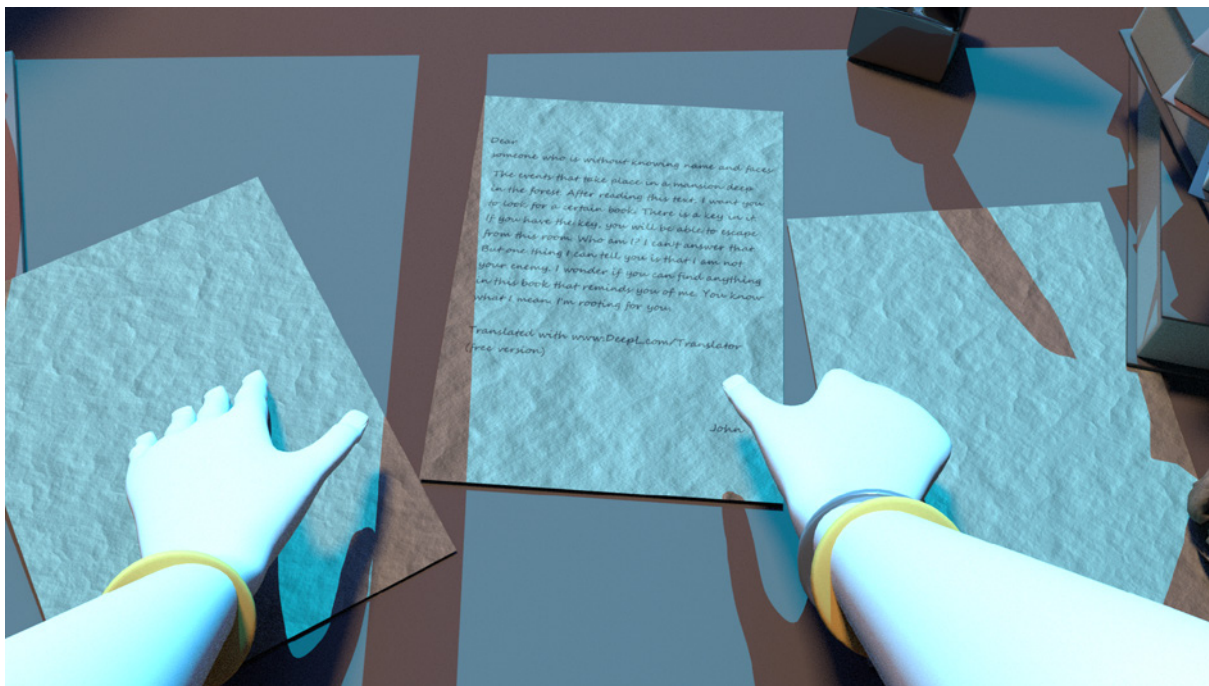


Scene2 - 本棚の配置や表情 -

背景の本棚はよく使う箇所は雑に本を置き、上の段は触った様子がないようにし、その部屋の持ち主の身長や性格を表しました。

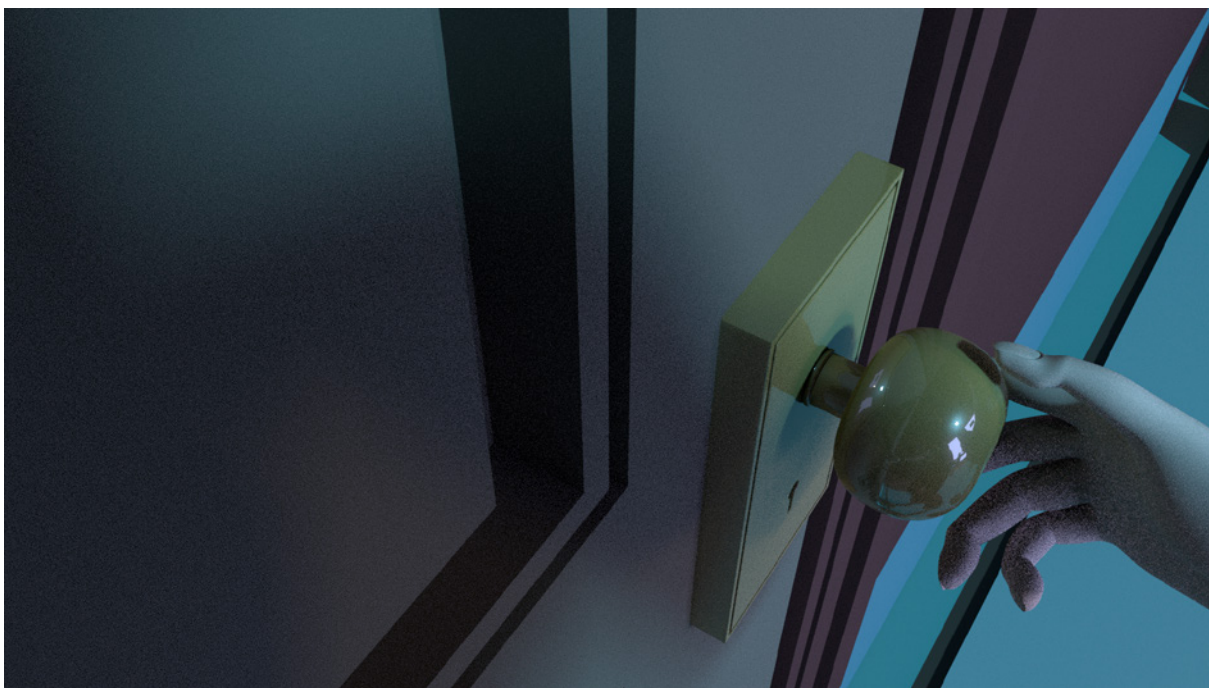
動画内では表情をわかりやすく、豊かにしたかったため、眉の動きをオーバーにしました。

また、戸惑っているため意識が手先まで向かない様子を表すために、脱力感のある手を表現するよう意識しました。



Scene3 - 光の落ち方 -

このシーンでは光の落とし方に注意しました。前に窓があるため、窓の格子が写るようにし、外の光が机に落ちていると伝わるようにしました。右奥にある羽ペンを目につきやすい位置に影が落ちるようにし、手紙に書かれた文字がその羽ペンで書かれたものだとより意識しやすいようにしました。



Scene 4 手の動き -

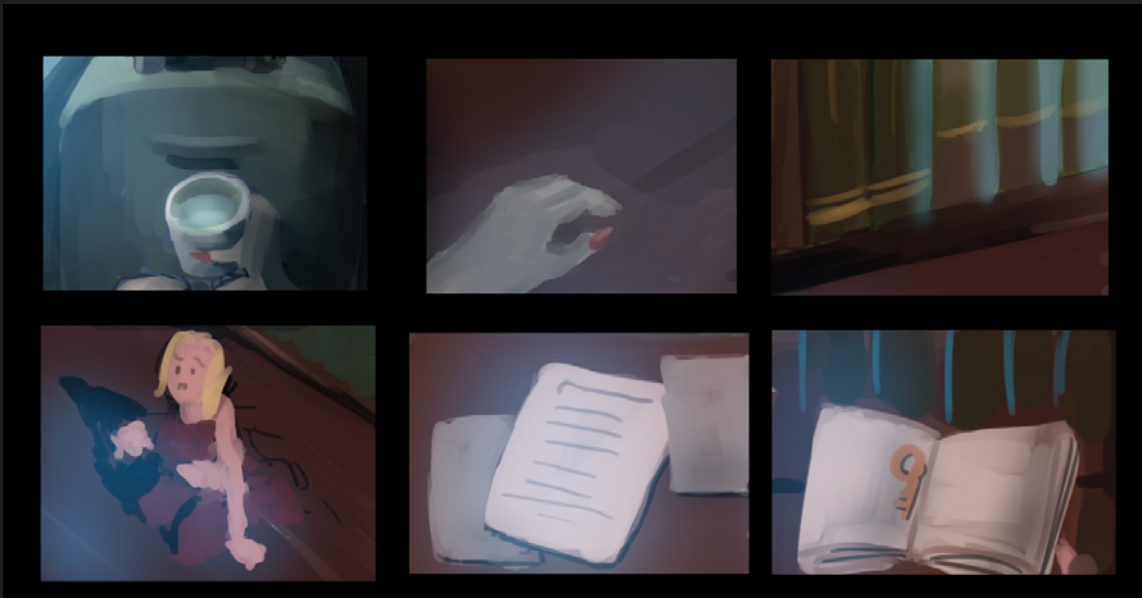
アニメーションで不自然な動きにならないよう、時間をかけてモデリングしました。実際にアニメーションを作る際は自分でも同じ動きをし、どの指に力が入っているのか、どれくらい関節が曲がるのか等を観察し作成しました。



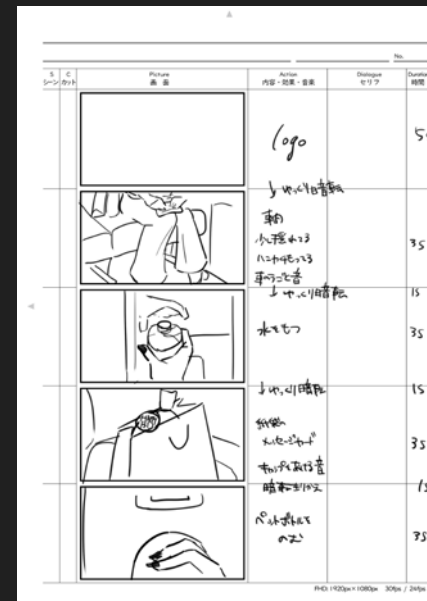
Concept Art

ポップで誰でも楽しめる脱出ゲームということコンセプトに作成しています。

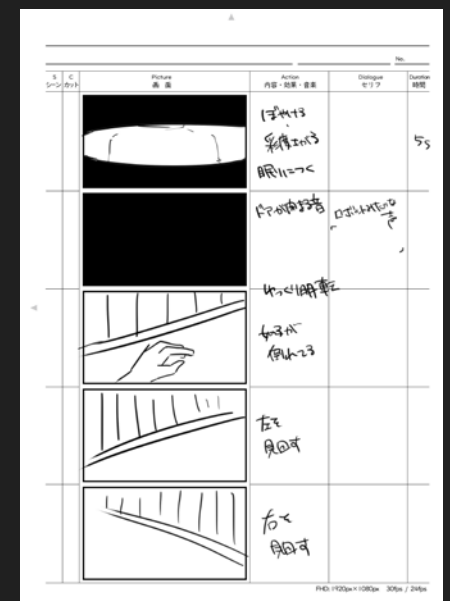
背景は、ヨーロッパの洋館をイメージして作成しました。月夜の光る部屋にすることで静かで周りに誰もいない異空間な印象になるようにしています。

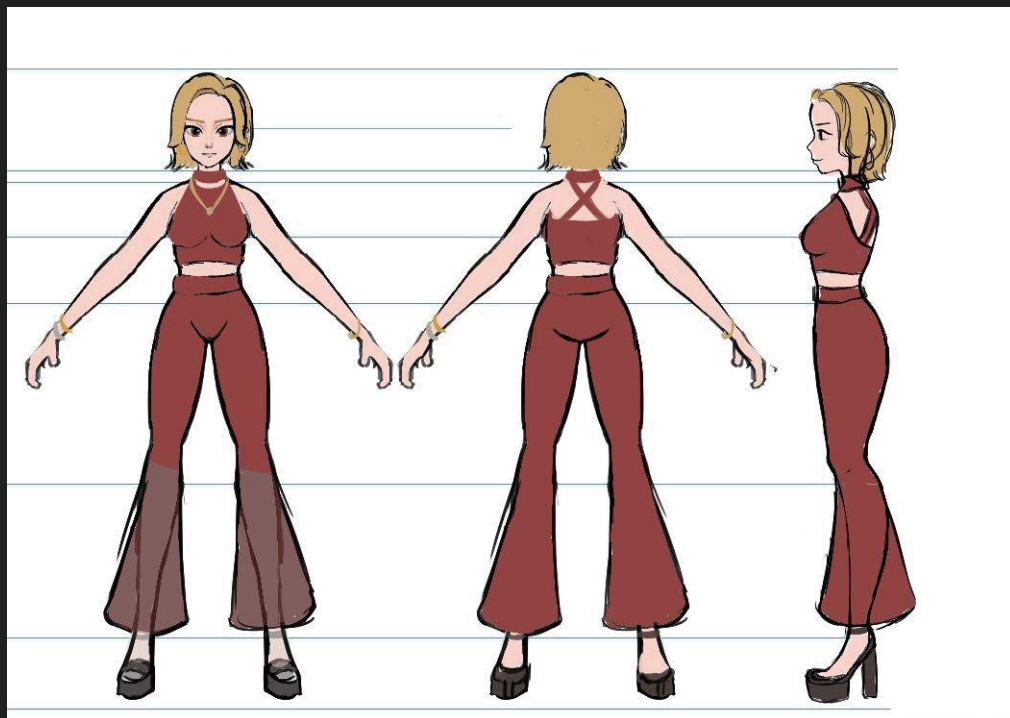


Color Keys



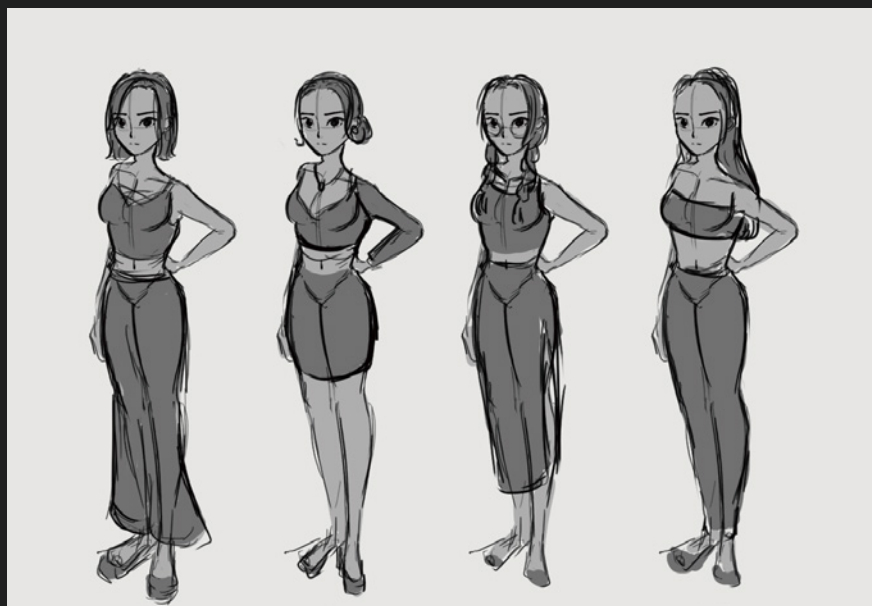
Storyboard



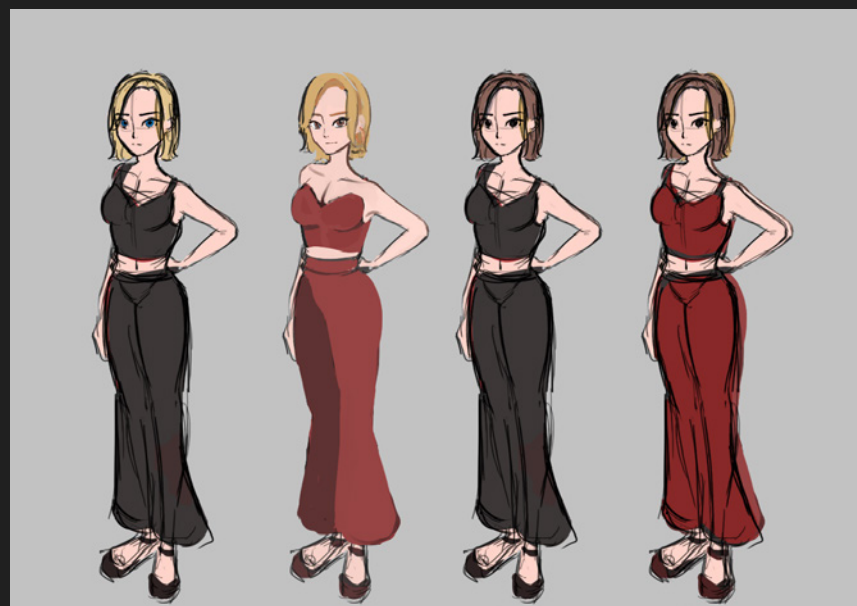


Character Turnarounds

始めに全体的な印象を決めました。海外に住むキャラクターをイメージしていたので、海外の女性を参考に気の強そうな女性や真面目な女性、フレアパンツやスリットスカートなどさまざまなパターンを出しました。その後、いくつか色のパターンを描き、キャラクターデザインを固めていきました。



Rough Design





Clay Render

二年生の進級制作として作成したものです。ポップな3D脱出ゲームのティザーPVを想定して作成しました。

小学生から大人まで楽しめるよう、デフォルメされた可愛い世界観を再現しています。

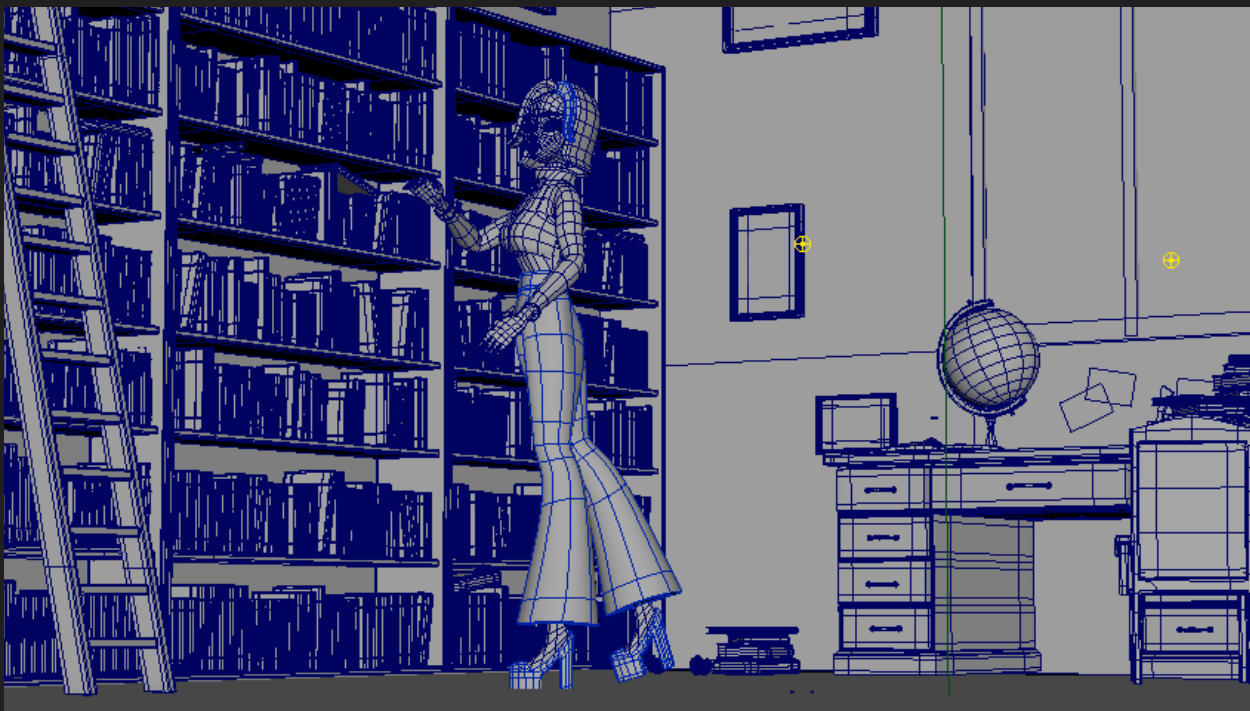
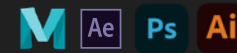
1分を超えるアニメーションは初めてだったので、構成をしっかり練り、最終的な形を意識して取り組みました。

制作時間：110時間

制作時期：2021年12月～2022年1月

<https://photos.app.goo.gl/WZzzvFLAYa3buUfE6>

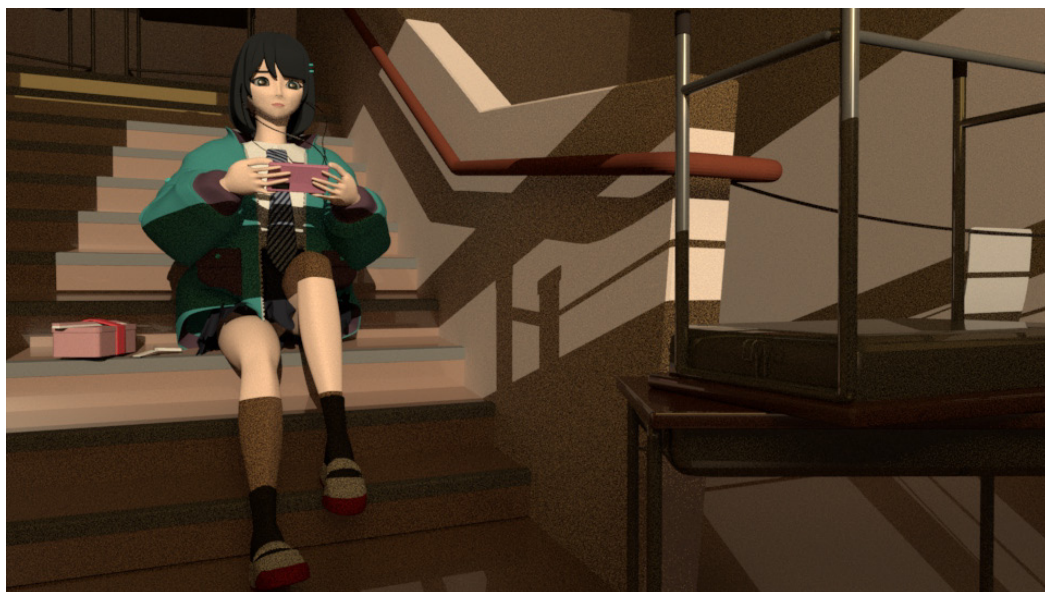
△全体のアニメーションです。※一部素材使用



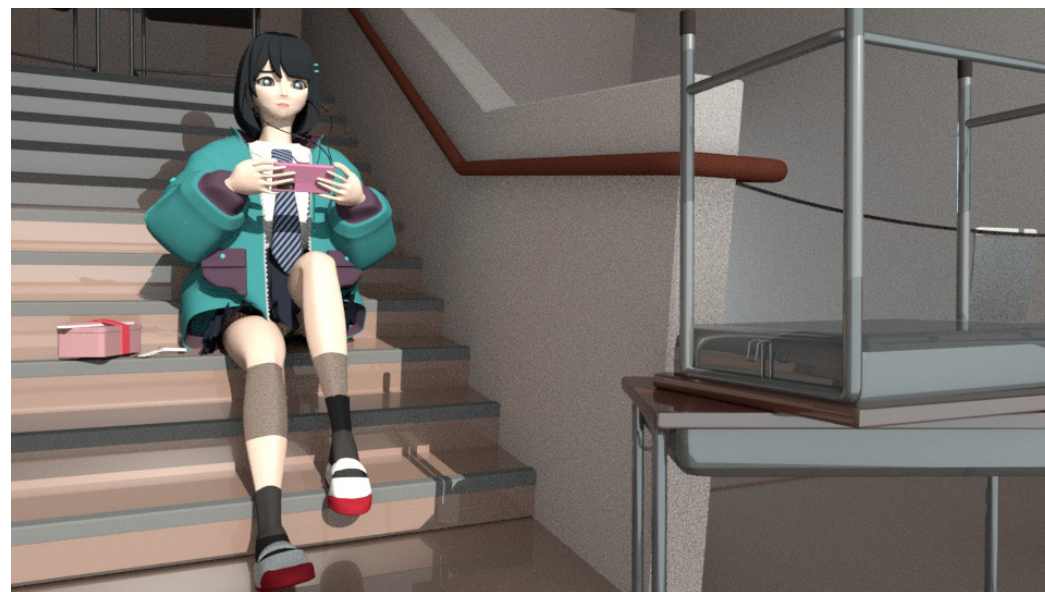
Wire Frame



それぞれの空気感が伝わるよう、各時間帯の日の位置や光の色に気を付けてライティングをしました。



Morning



Noon



Early Evening

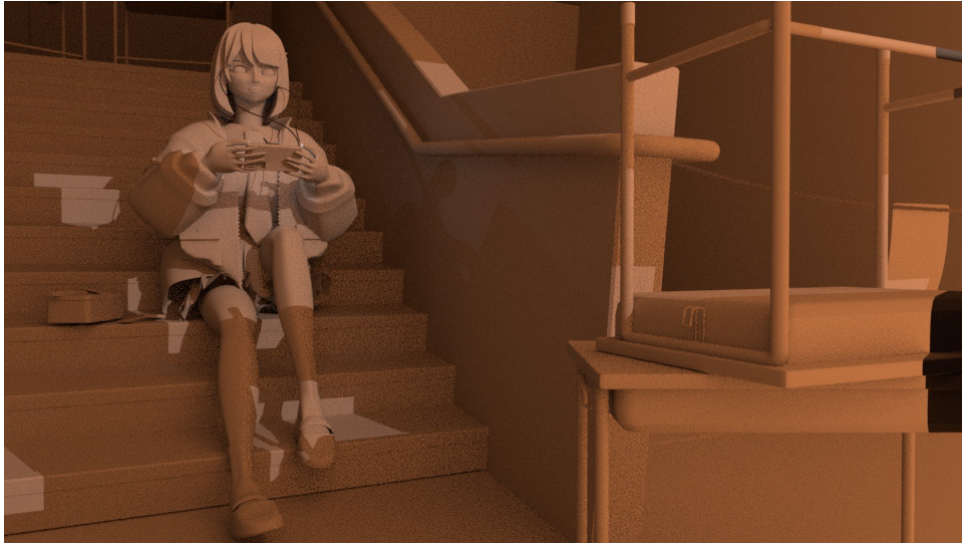


Night



全体的に緩く無気力な雰囲気がある女の子をイメージしました。学業の成績は優秀というギャップも表したかったため、第一ボタンは上まで、ネクタイは校則通り結ぶなど着崩さないスタイルにしました。





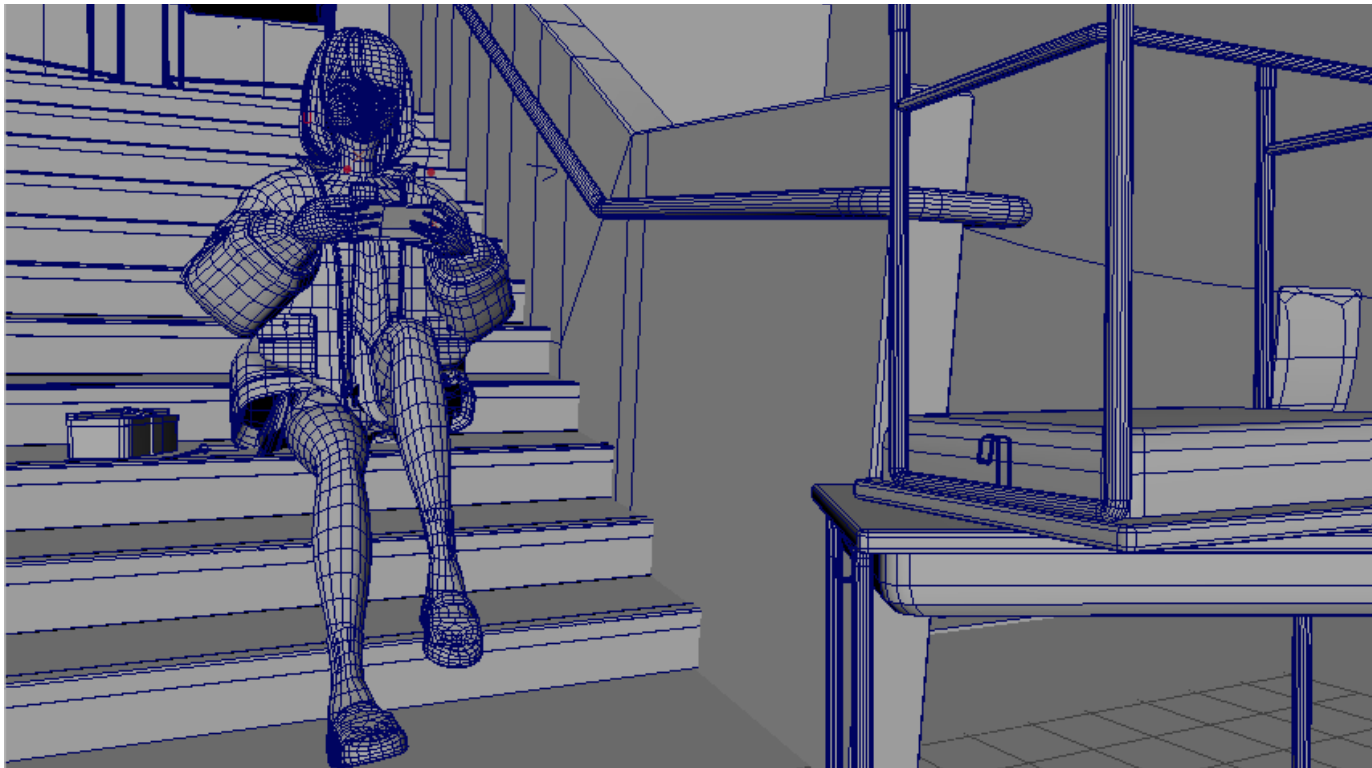
Clay Render

二年次の夏休みの課題として作成しました。屋上を繋ぐ階段で授業をさぼっていたら放課後になっていたという様子を表現しました。お弁当箱を横に置いたことでお昼休みくらいからいるということを表現しています。

高校時代の夕方の雰囲気などを思い出しながら作成しました。

制作時間：55 時間

制作時期：2021 年 8 月



Wire Frame



ロヴァニエミの冬

幕張ハンドメイドフェスタというイベントに出展したものです。

サンタクロースが今から子どもたちにプレゼントを届けるシーンを描きました。オーロラを背景にシルエットを描くことで、サンタクロースを見ることはできないけど存在しているということを表しました。

制作サイズ：B1

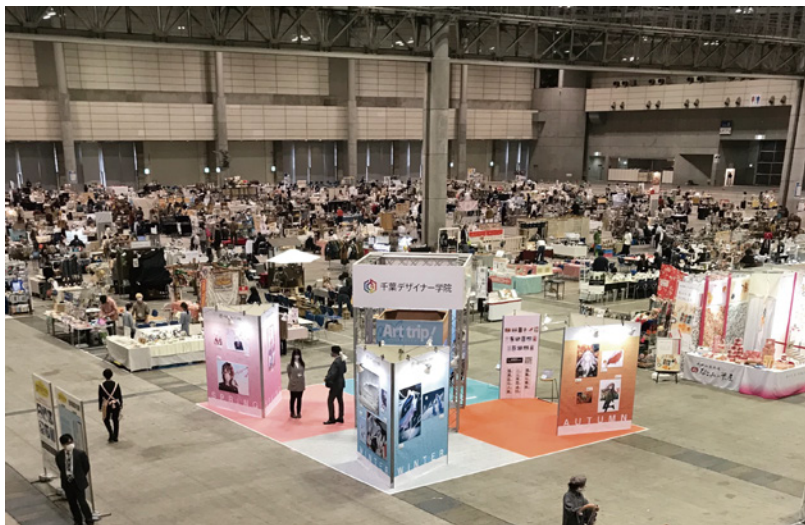
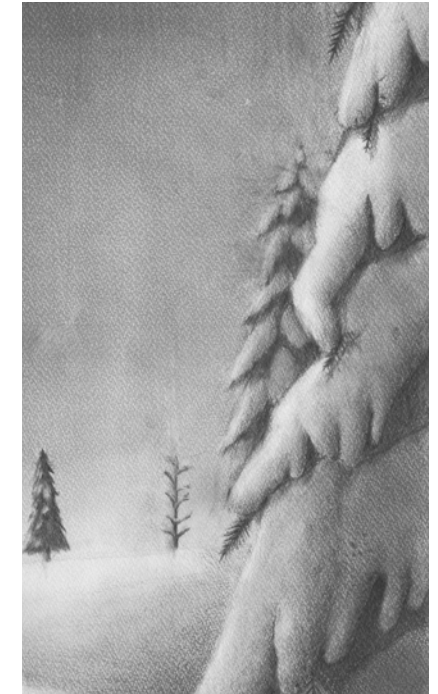
制作時間：3週間



△サンタクロースの後ろに白い光を落とすことで今まさに駆け進んでいるという動きがでるようにしました。オーロラも揺らめくようすが伝わるよう、濃淡が不揃いになるよう描きました。



△葉や枝の影など細部まで描きました。雪のある箇所はぼかしながら描き、雪の凹凸を表現しました。

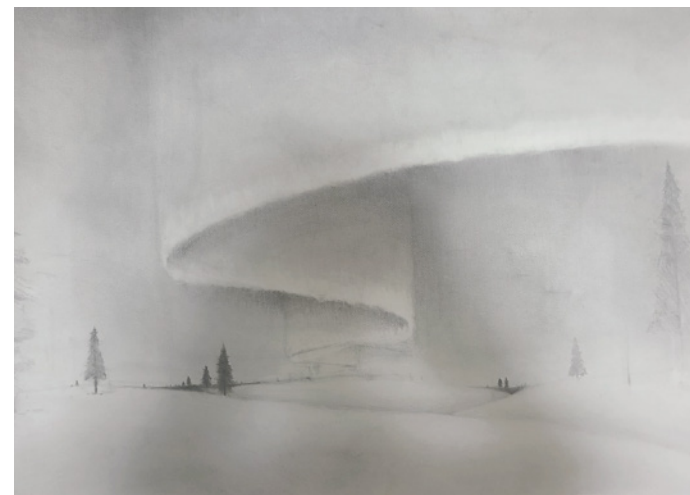


昨年、幕張ハンドメイドフェスタに校内選考を経て展示していただきました。写真は当時のようすです。



01 ラフの作成

ノートブックに小さく全体のイメージを描きました。自分の中で作品のイメージを固めていきます。



02 全体像を固める

本番の用紙に描いていきます。おおまかに描き、全体のバランスを見ていきました。



03 サンタの位置を決める

ある程度全体像が固まったら、サンタの位置を決めます。一度別の紙にサンタを描き、さまざまな位置に置いたり、サイズを変えて一番良いものを見つけました。

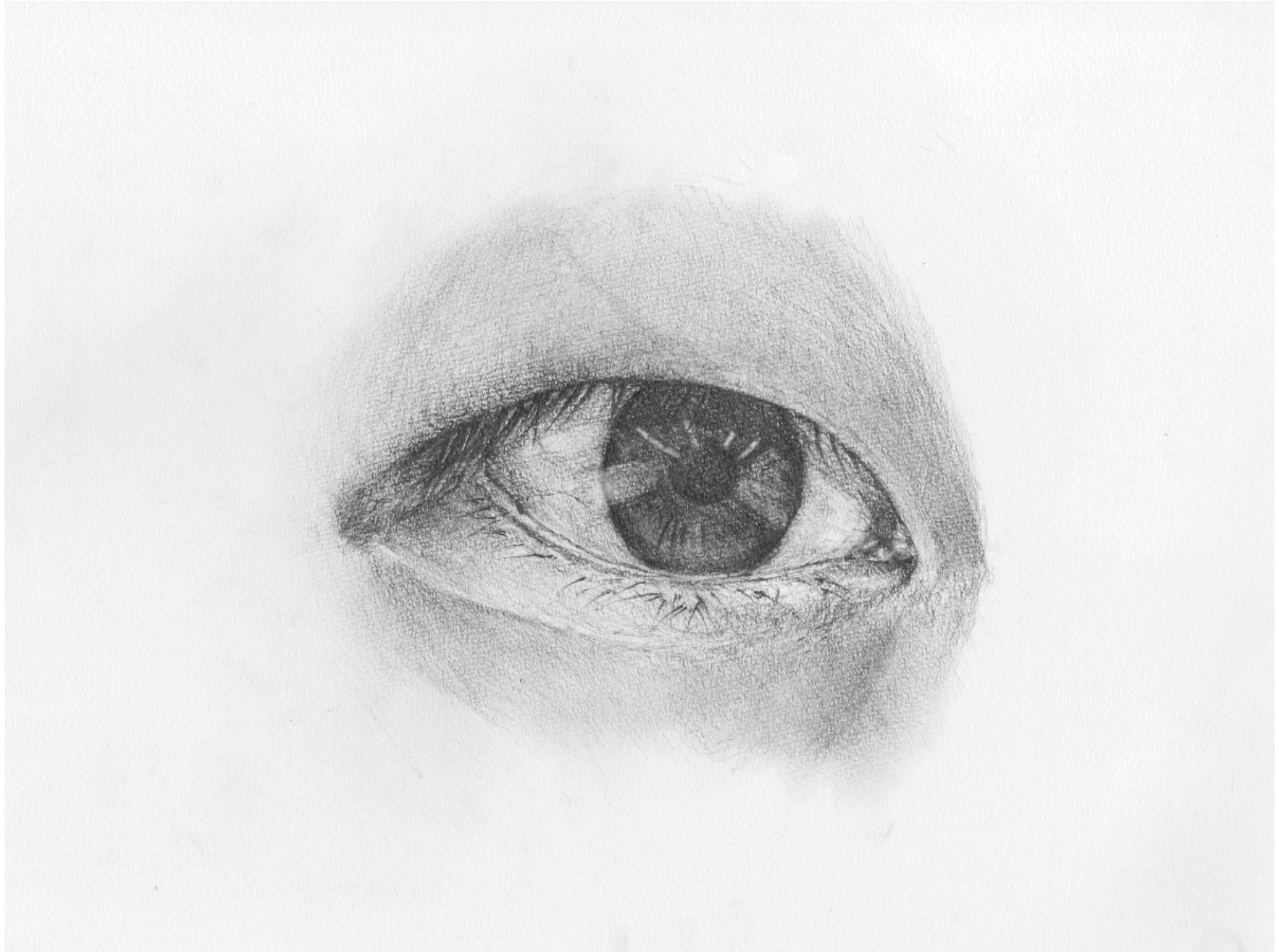


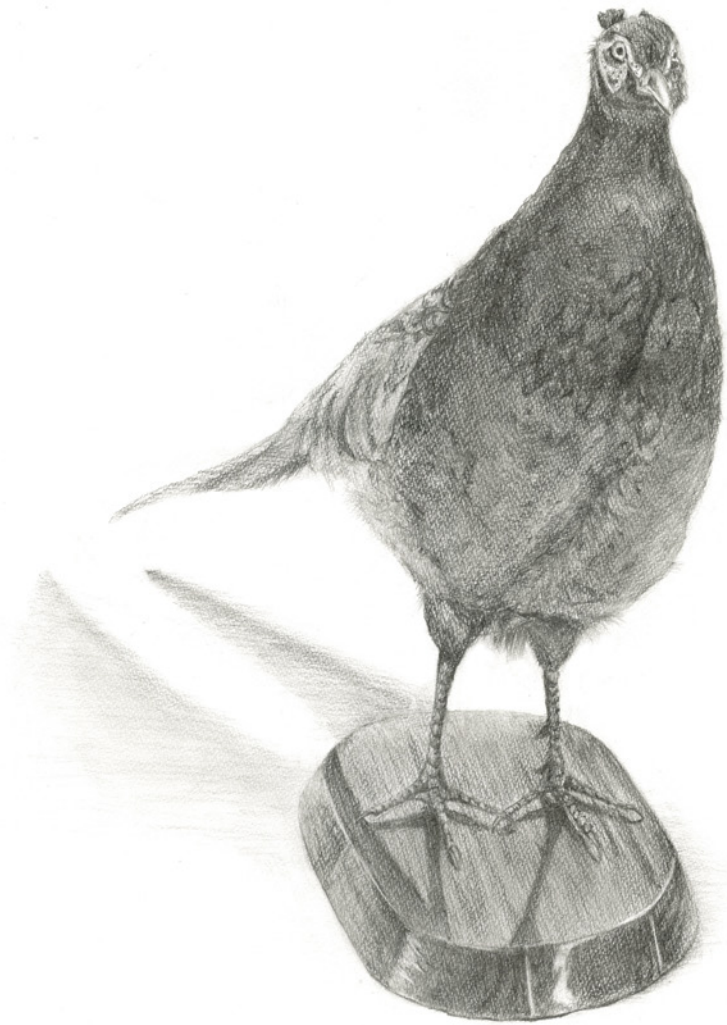
△別案の内の一つ



04 完成

それぞれの位置が定まったら更に陰影を強め、完成です。





キジの標本 / 木炭紙版 / 15 時間



手とグラス / F6 / 5 時間



象 / 9 時間

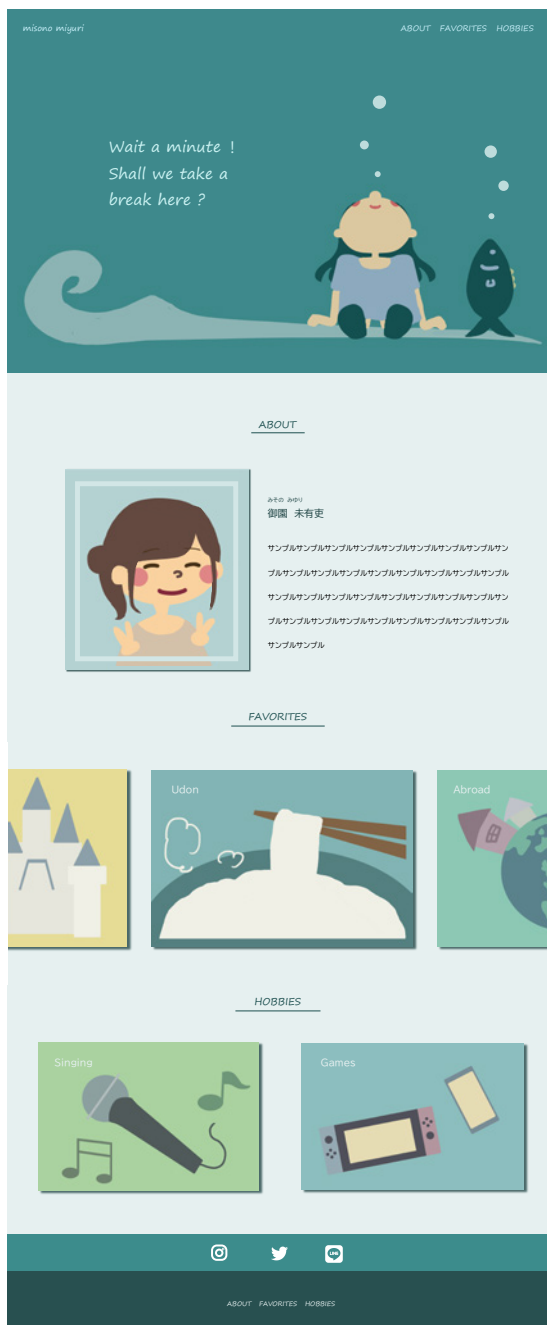
全て一年次に作成したものです。紙粘土で形を作り、水彩絵の具で塗装しました。象は骨格を意識して中に針金を入れ、立つように作成しました。動物園に行きスケッチをしたり、本物と並べてもどちらが粘土かわからないようよく観察し、作成しました。



左：粘土 右：本物
しゃもじ / 9 時間



◁手前：粘土 奥：本物
ラングドシャ / 9 時間



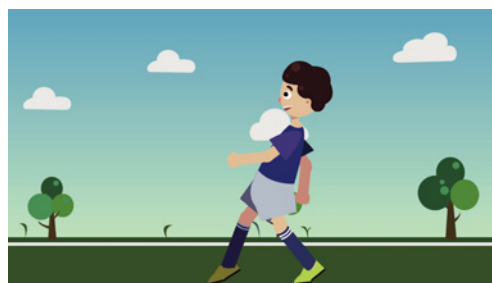
△Web Design/9 時間 (1 年次)



△Angry Walk/7 時間 (2 年次)



<https://photos.app.goo.gl/vRDS5Fu35FwDrAtk9>

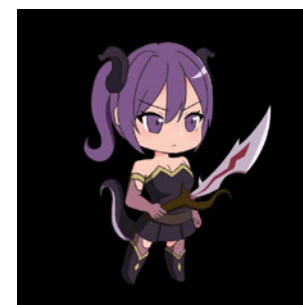


△Sneaky Walk/7 時間 (2 年次)



<https://photos.app.goo.gl/PLBTR1XVSx9pgjfr5>

一、二年次に作成したものです。全て 3DCG ではありませんが、相手のことを考えて見やすいレイアウトや配色を考えること、限られたピクセルの中で意図が伝わるようにイラストを作成すること、自分で実際に歩いたりして人物をよく観察しアニメーションを作成するなど、この時に学習したことが今 3DCG 作品を作る際にも活かしていると感じています。また、さまざまなジャンルを制作することで自分の視野が広がりました。



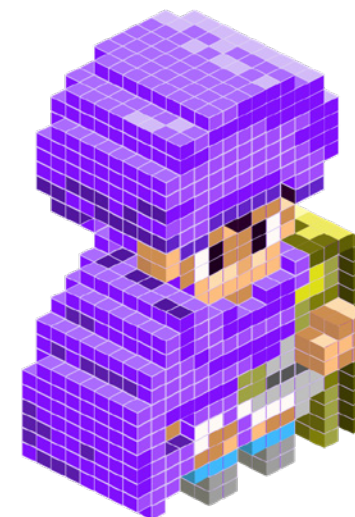
△Damage Animation/8 時間 (2 年次)



<https://photos.app.goo.gl/U7oRN6p1hLcneDbn7>

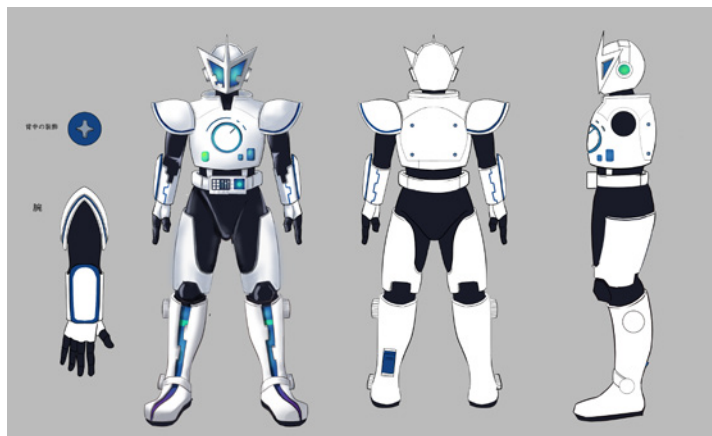


△Pixel Art/3 時間 (2 年次)

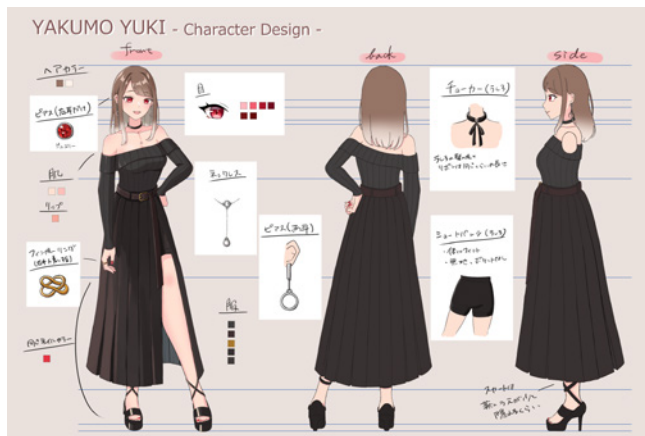


△Voxel Art/2 時間 (1 年次)





△オリジナルヒーローのデザイン



△配信に使用するキャラクター



△Steamの背景に使用するイラスト



△絵本の挿絵(一部)



△デスクトップに使用するイラスト



△立ち絵イラスト



△吉栗の郷でのARスタンプラリー用登場キャラクター



△ECサイトや会社HP等に登場するキャラクター

御園未有吏
専門学校千葉デザイナー学院
misono.miyuri201009@cdg-st.jp