



PORT FOLIO

AOI NAKAMURA



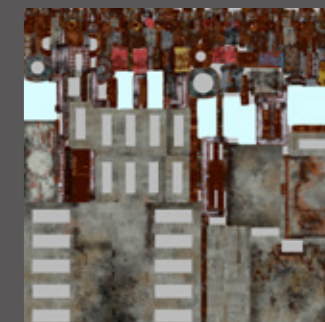


- ▶ スチームパンクな世界観の「廃工場」を制作しました。全体的に薄暗く、少し不気味な雰囲気を目指しました。
- ▶ 錆の質感とつけ方をぜひ見ていただきたいです。ダクトなどは角をメインに錆を入れ、人の手や化学物質などにより劣化しているであろう手すりは全体的に錆させています。
- ▶ テクスチャは全て Substance Painter で作成しました。廃工場なので、大胆に汚しを入れています。

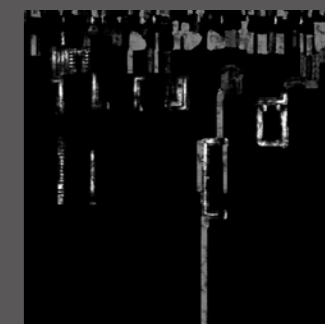
Texture Render



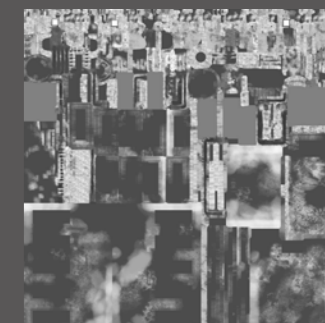
-Texture-



BaseColor



Metalness



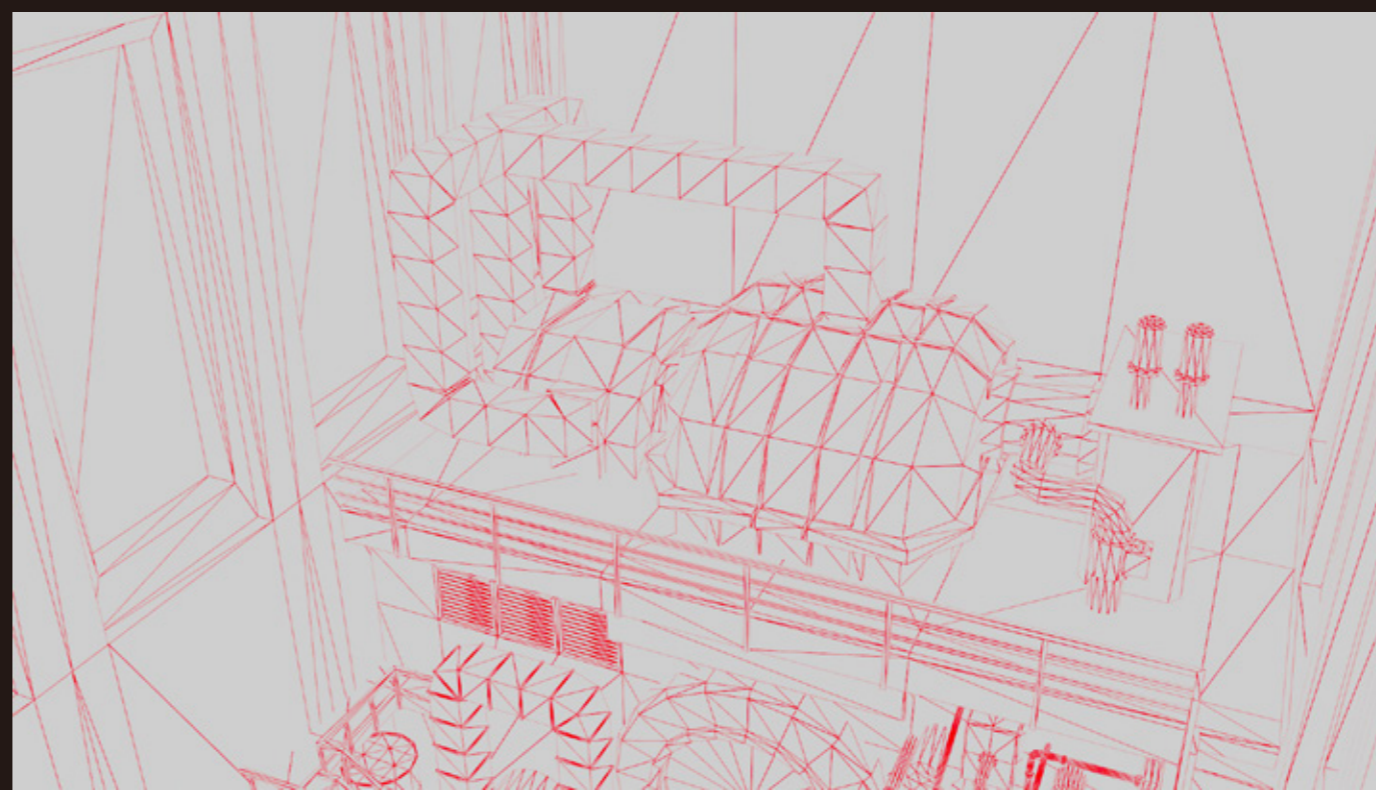
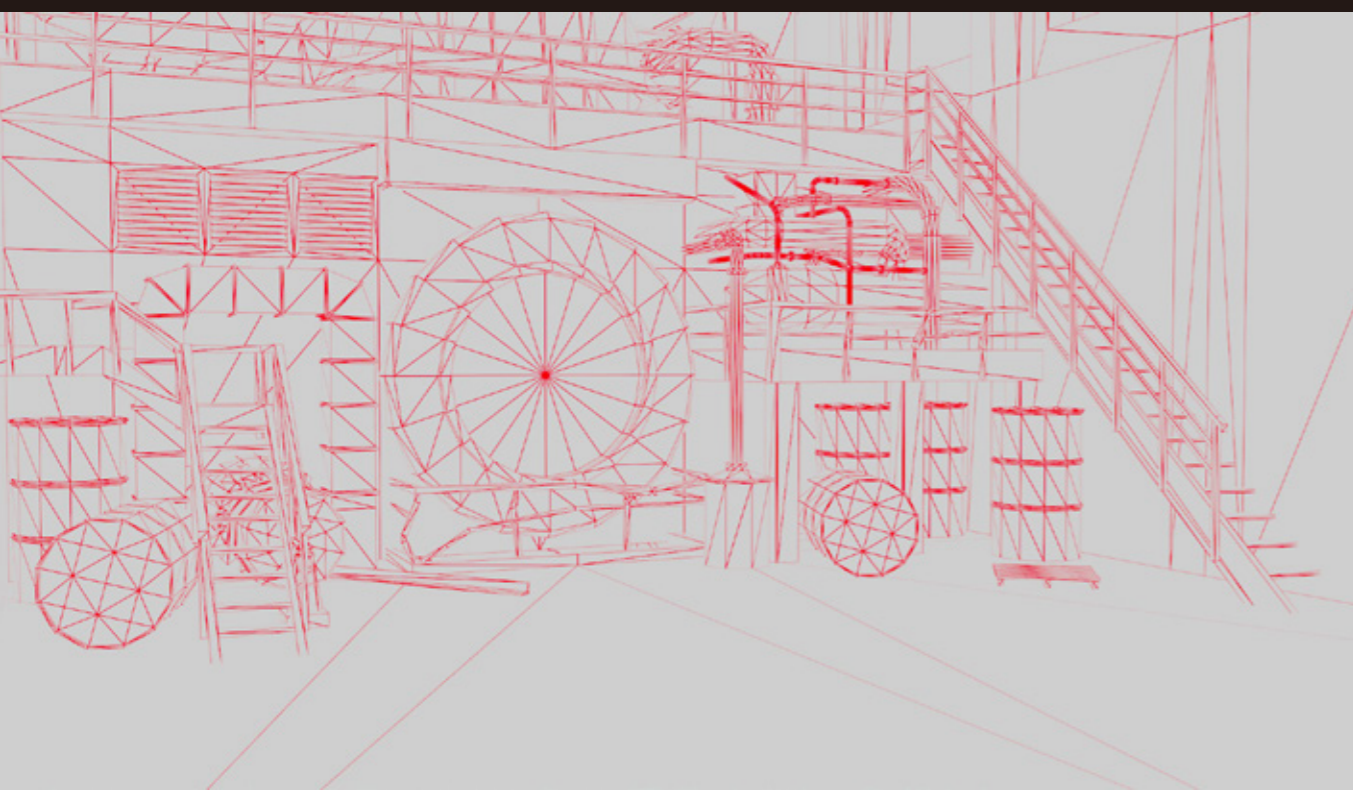
Roughness



Normal

テクスチャサイズ :2048px

Wireframe





▶ゲームでの使用を想定した、等身高めの男性キャラクターをモデリングしました。工房や工場で働いている技術者の青年という設定です。

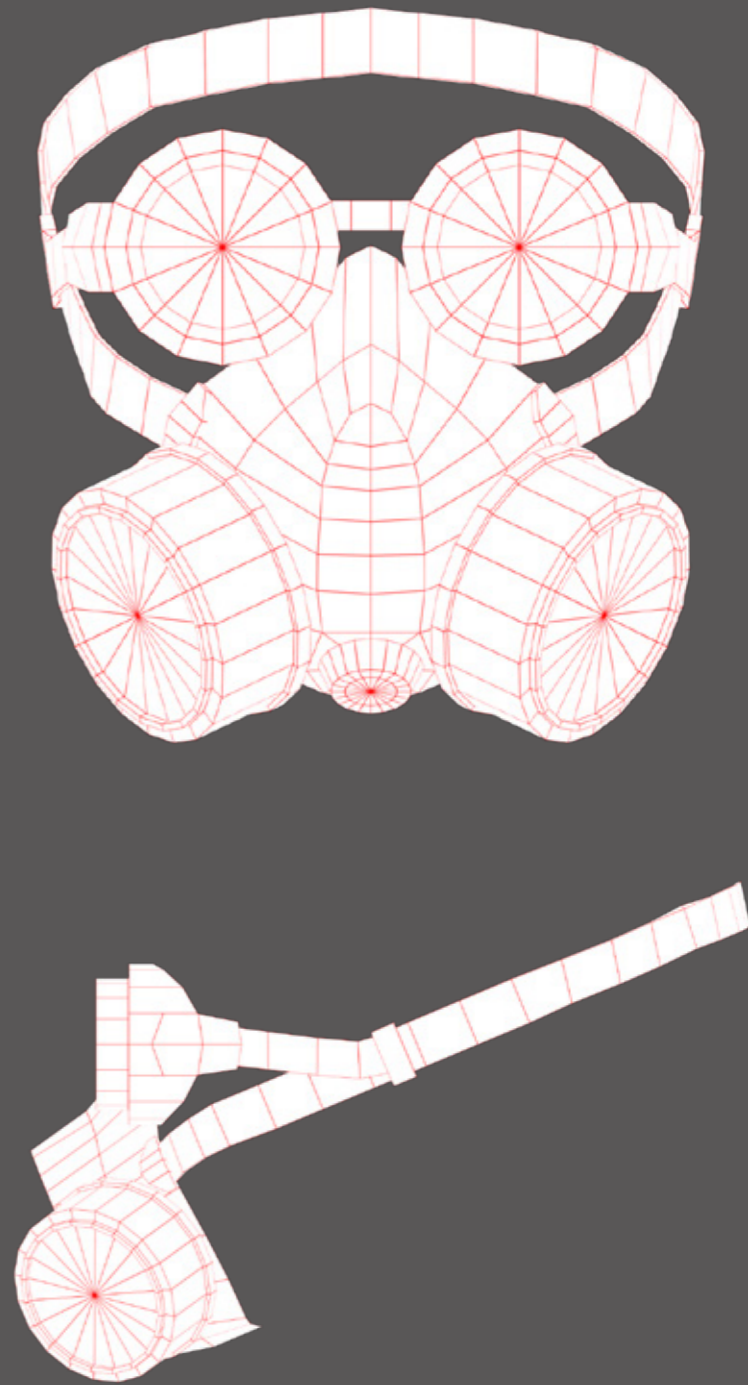
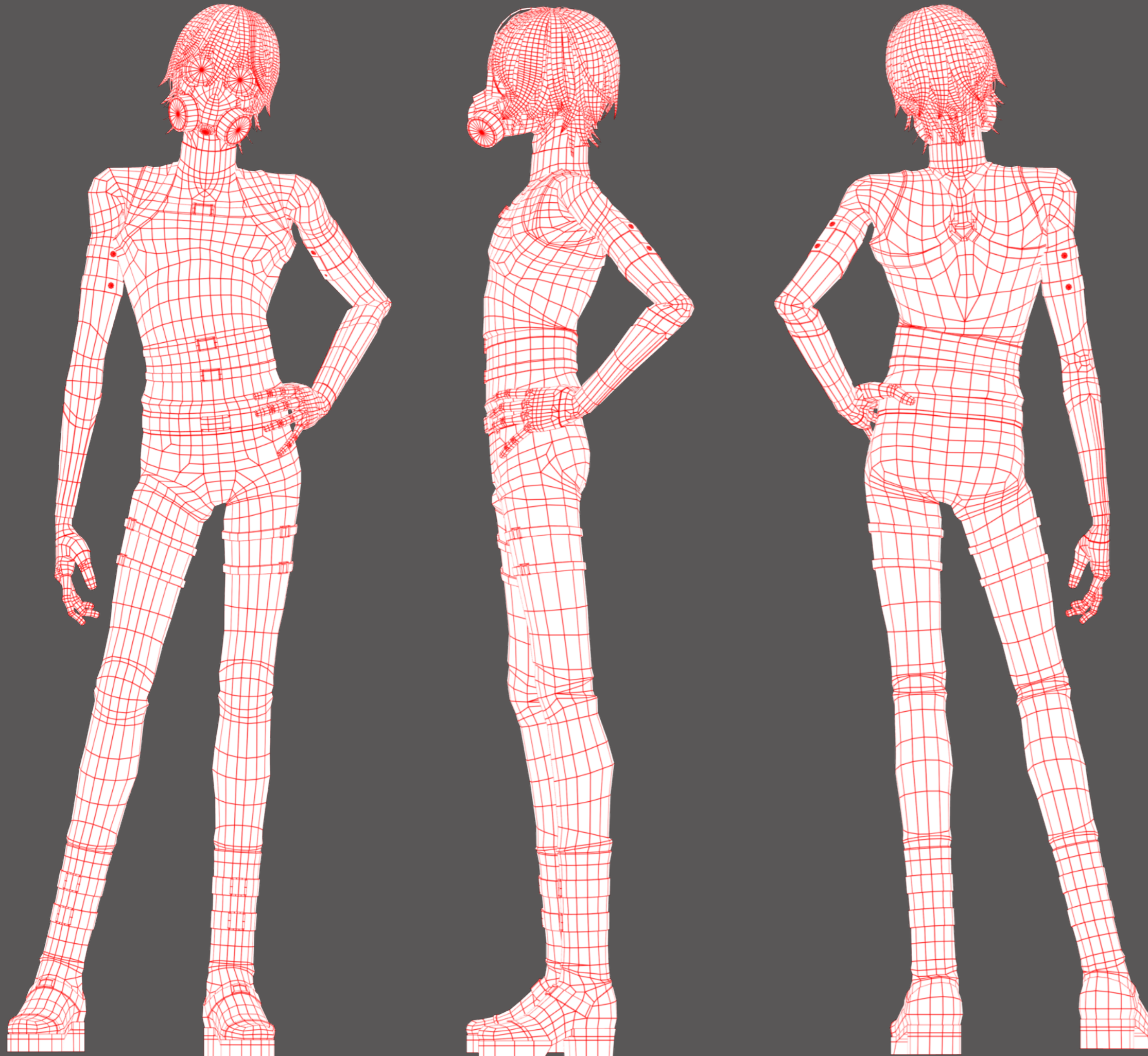
▶アクションシーンで映えるように、手足や指を長めにデザインしています。
スチームパンクな世界観を想定しているので、衣装にはベルトや金属、ガスマスクを取り入れました。



▶モデリング、リギング、レンダリングは MAYA、テクスチャは Substance Painter を使用しています。

キャラクターらしい体のバランスと、実際の人間に近い顔の造形が違和感なく両立したセミリアルなキャラクターを目指しました。体のラインと髪の毛の造形をぜひ見ていただきたいです。

▶ガスマスクはデザインはシンプルに、テクスチャで汚れや質感を表現しました。



▶布や筋肉の流れをに沿ったトポロジを意識してモデリングしました。

髪や指などよく動かすところはポリゴンを多くし、他の部分では節約ポリゴン数を節約しました。関節部分のしわの表現を見ていただきたいです。

▶ガスマスクはシルエットを重視しつつ、ポリゴン数を少なく制作しました。

ガスマスクの青年

合計ポリゴン数：14384



制作期間：30 時間
制作時期：2021 年 12 月 ~2 月

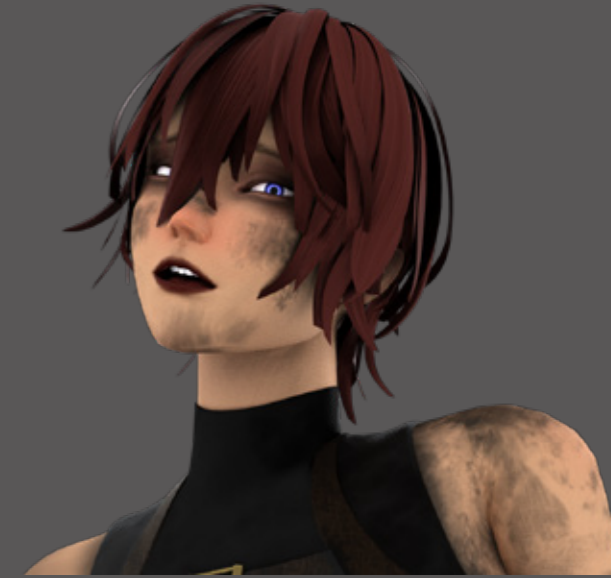
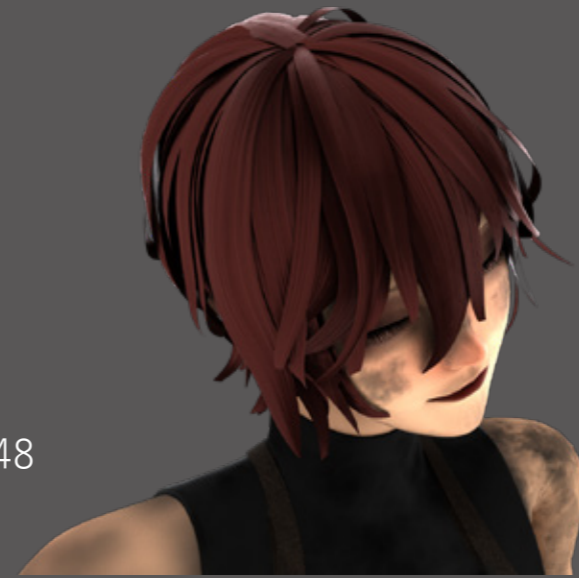


Hair/□1430



Mask/□1048

Body/□8892

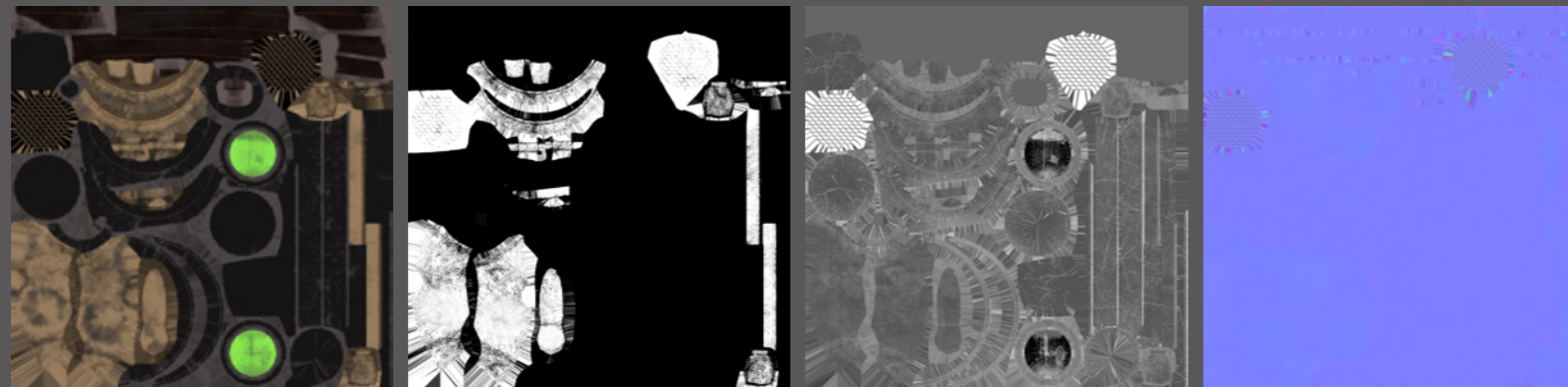


BaseColor

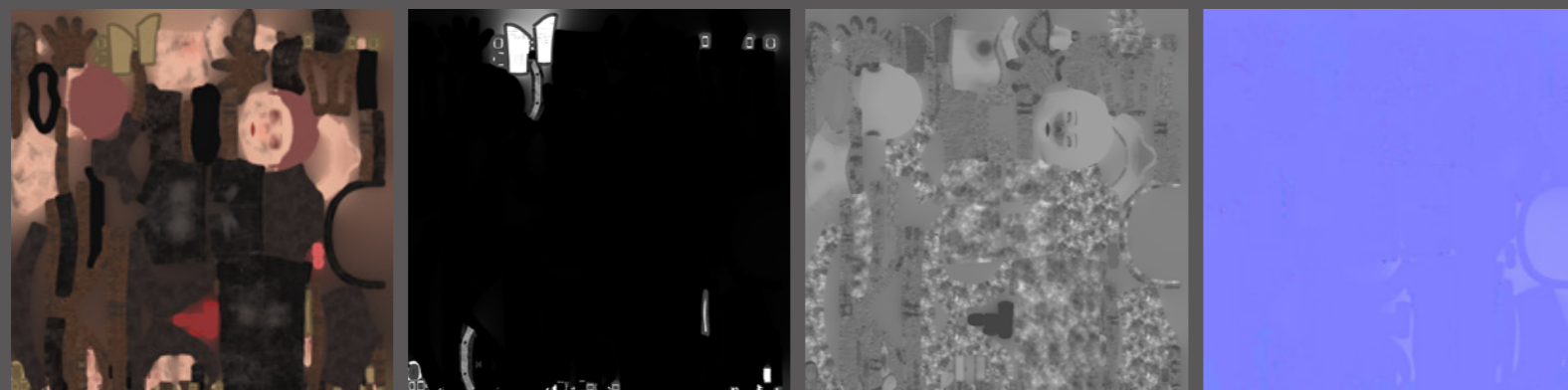
Metalness

Roughness

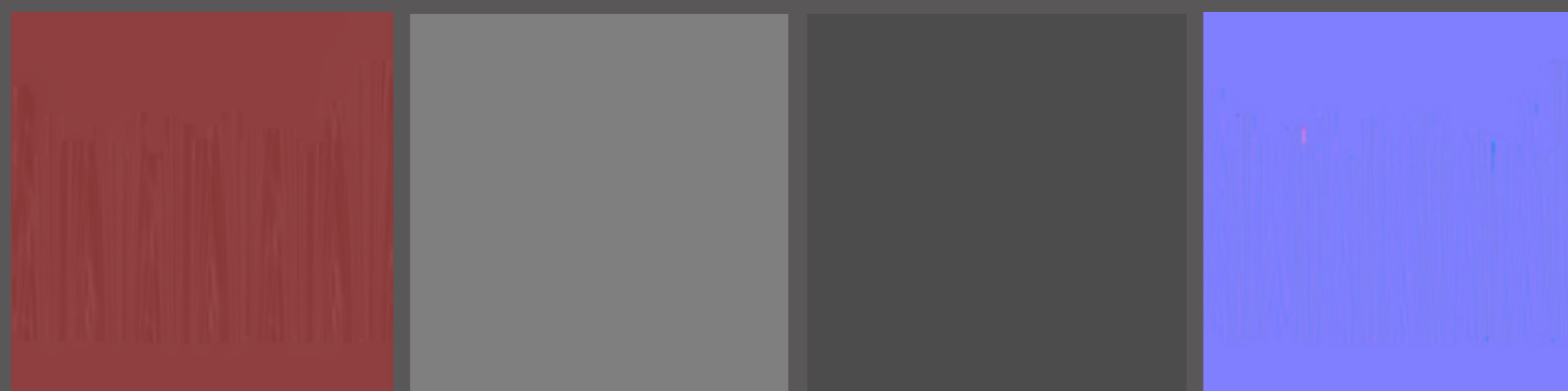
Normal



Gasmask



Body



Hair



Eye

Eyelashes

Teeth

原案



▶ガスマスクや肌などの全体的な汚しの表現をぜひ見ていただきたいです。

▶テクスチャは口内・まつ毛・眼球を Photoshop、その他は全て Substance Painter で作成しています。

▶原案は CLIP STUDIO PAINT で制作しました。ガスマスクは色々な案を考えましたが、資料を集めながら一番スチームパンクな世界観に合うデザインにしました。

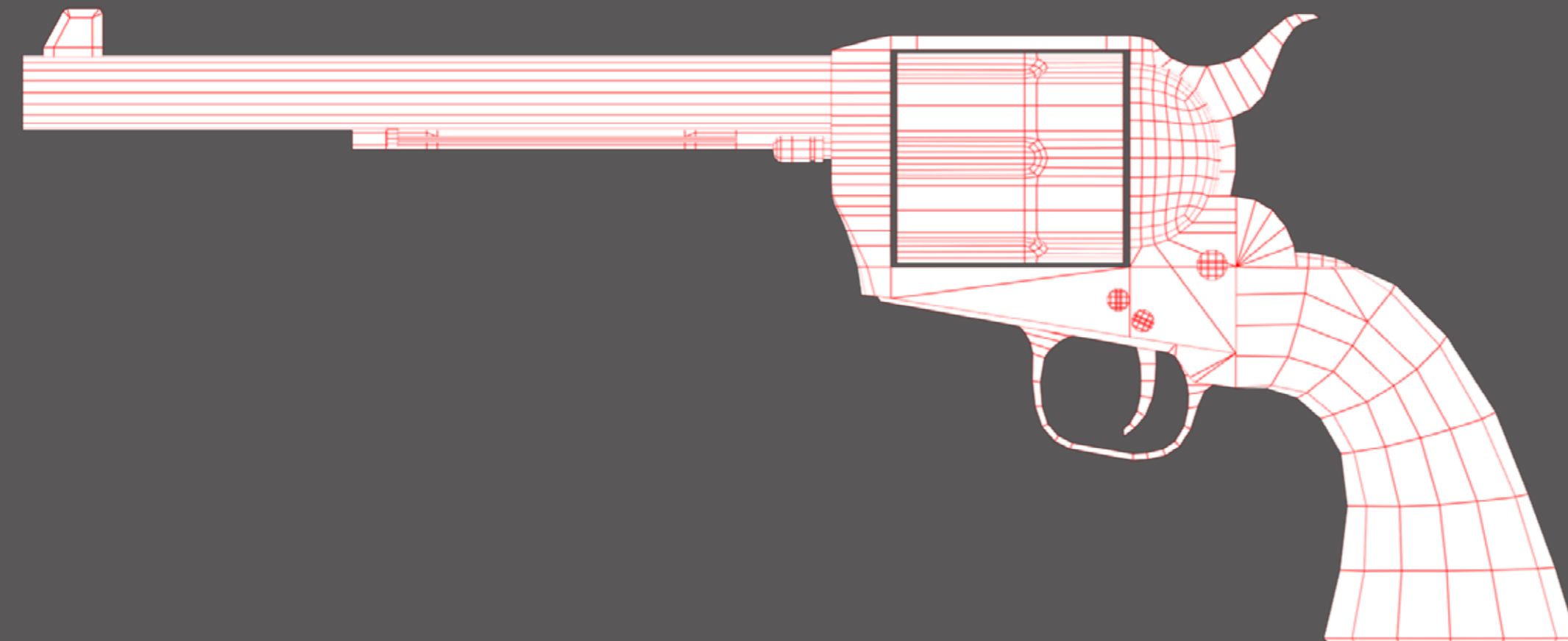
テクスチャサイズ :2048px



Hull Body



Wireframe



▶コルト・シングル・アクション・アーミー (saa)/” 通称ピースメーカー” をモデルにしたリボルバーのハードサーフェスモデリングです。ガスマスクの青年に持たせていたものをベースにポリゴンを増やして細部まで作りこみました。

▶曲線が多いので、シルエットを保ちつつポリゴン数を抑えることを意識して制作しました。

▶金属部分の使い込まれた傷、グリップの木目の配置に特に気を付けました。



Texture

テクスチャサイズ：2048px



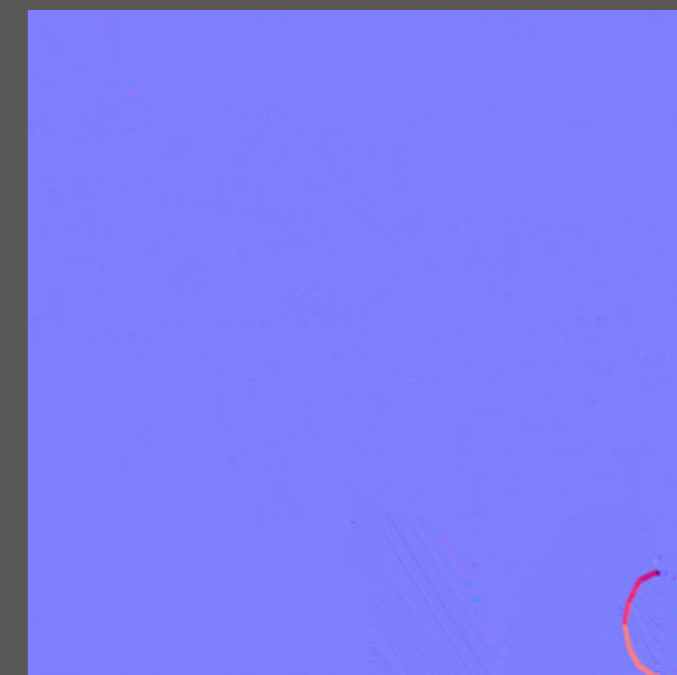
BaseColor



Roughness



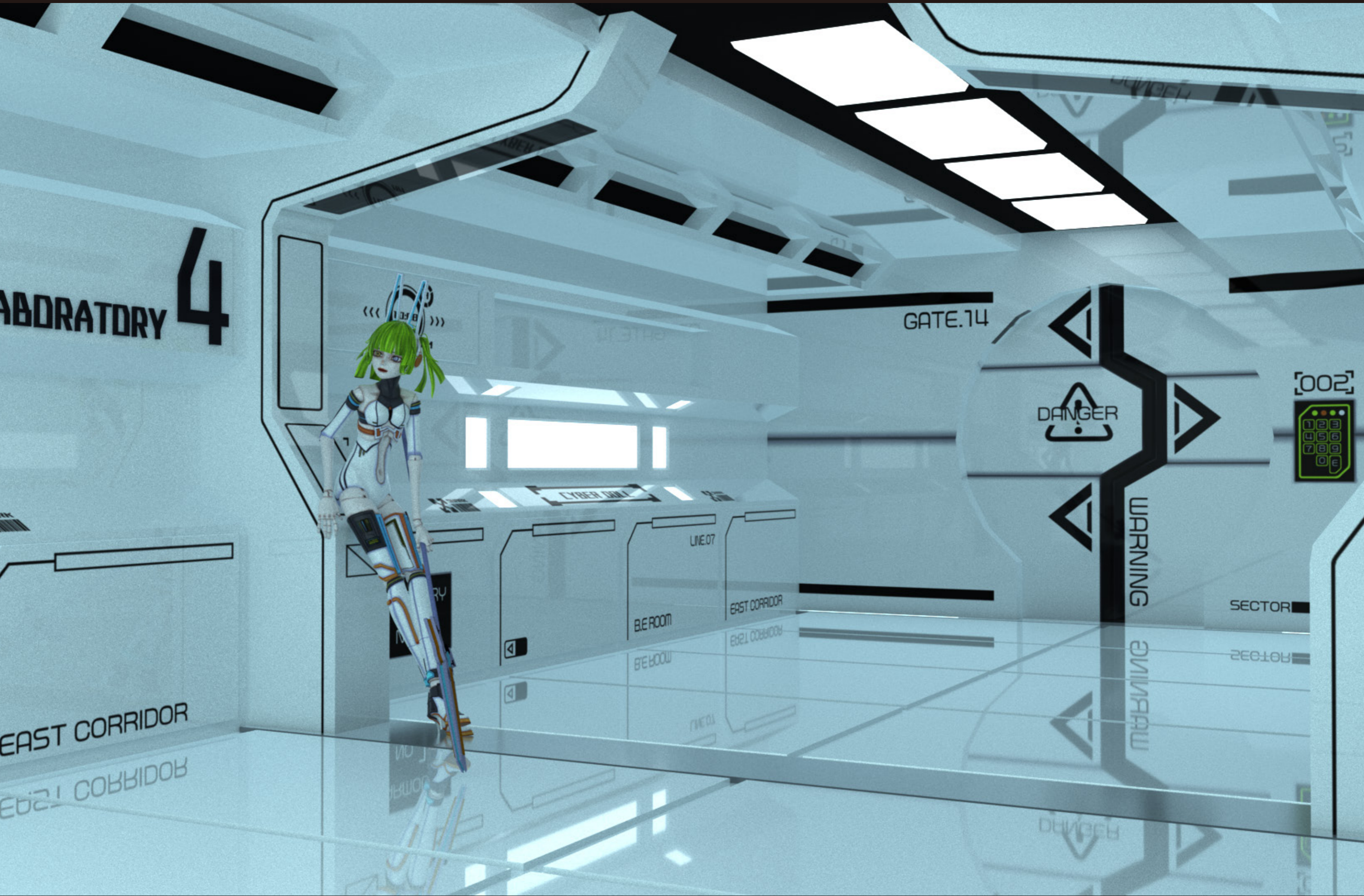
Metalness



Normal

▶テクスチャは全て Substance Painter で作成しています。金属部分の傷や剥離は強めに表現し、ゲーム上や映像で映えるようにしました。また、グリップの部分も木目を強めに出しています。

▶金属の部分は銃らしい冷たさ、重厚感がでるよう意識して制作しました。また、ハンマー・トリガー・リロード時に開ける部位は動かせるようになっています。



LABORATORY 4

GATE.14

DANGER

WARNING

002

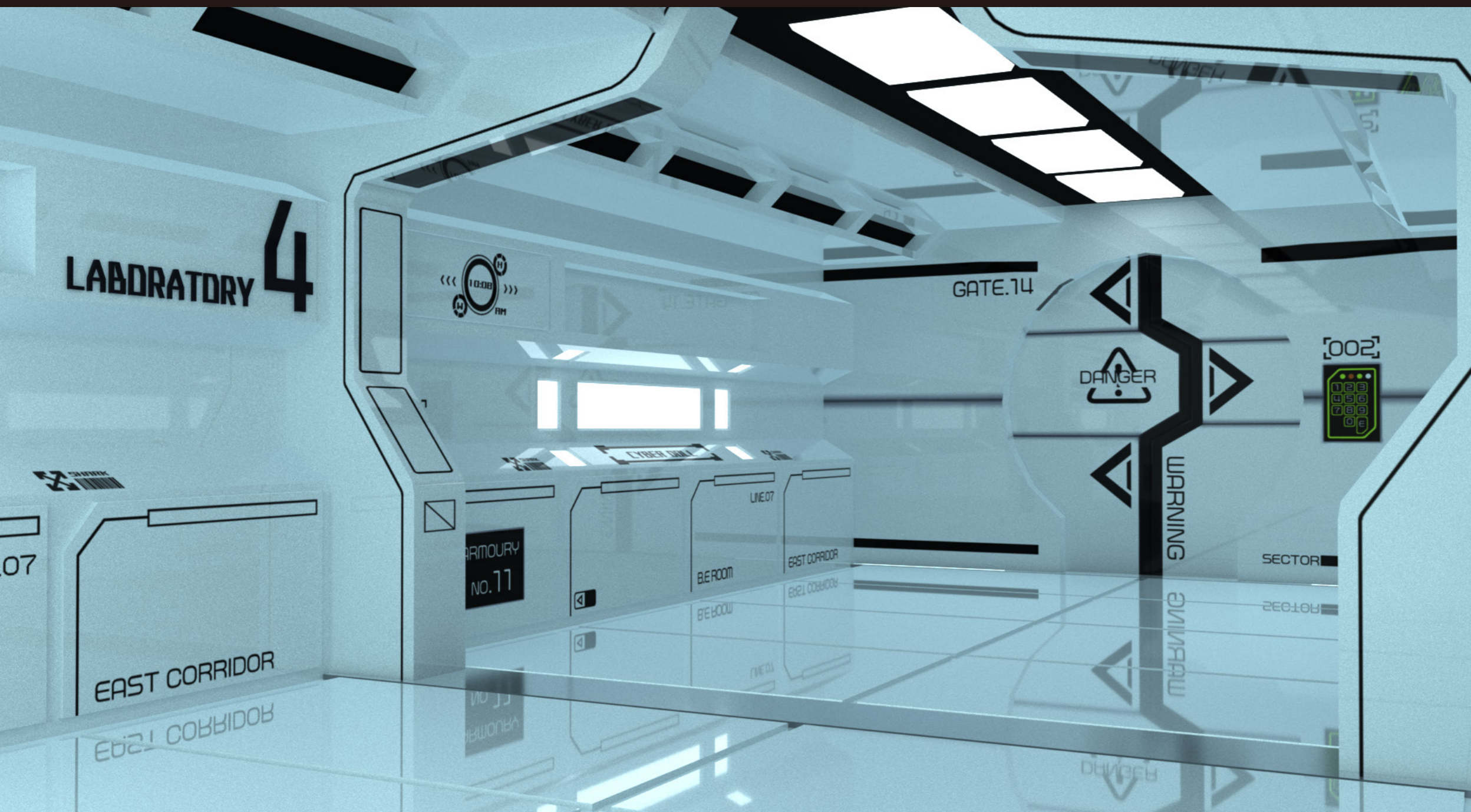
EAST CORRIDOR

B.E ROOM

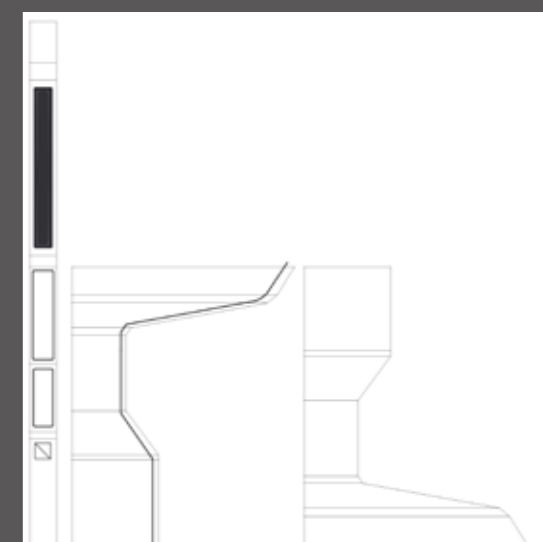
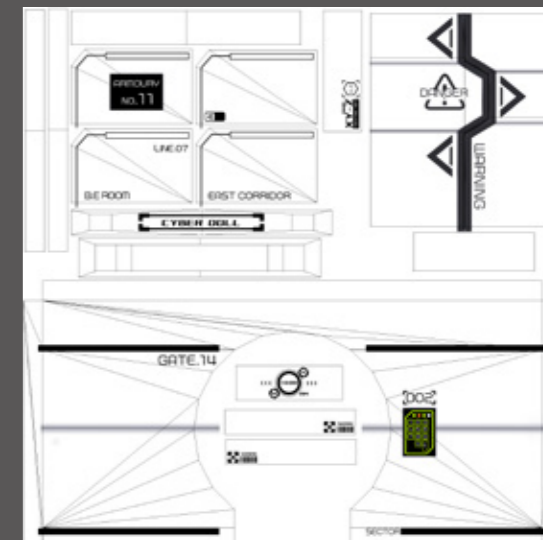
EAST CORRIDOR

SECTOR

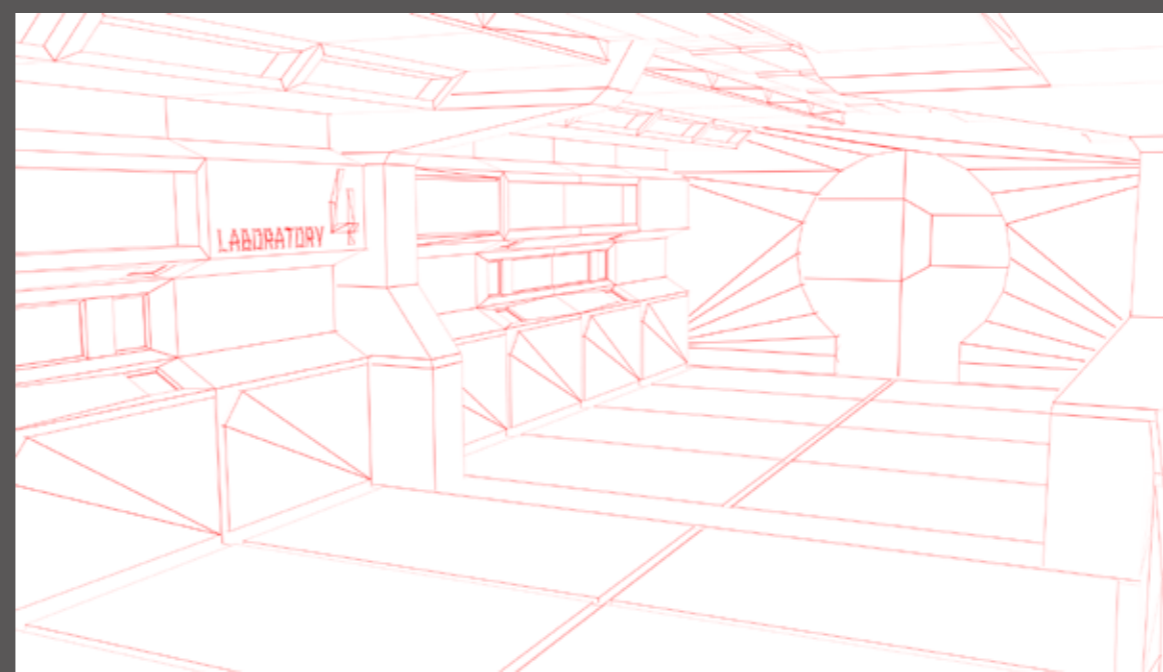
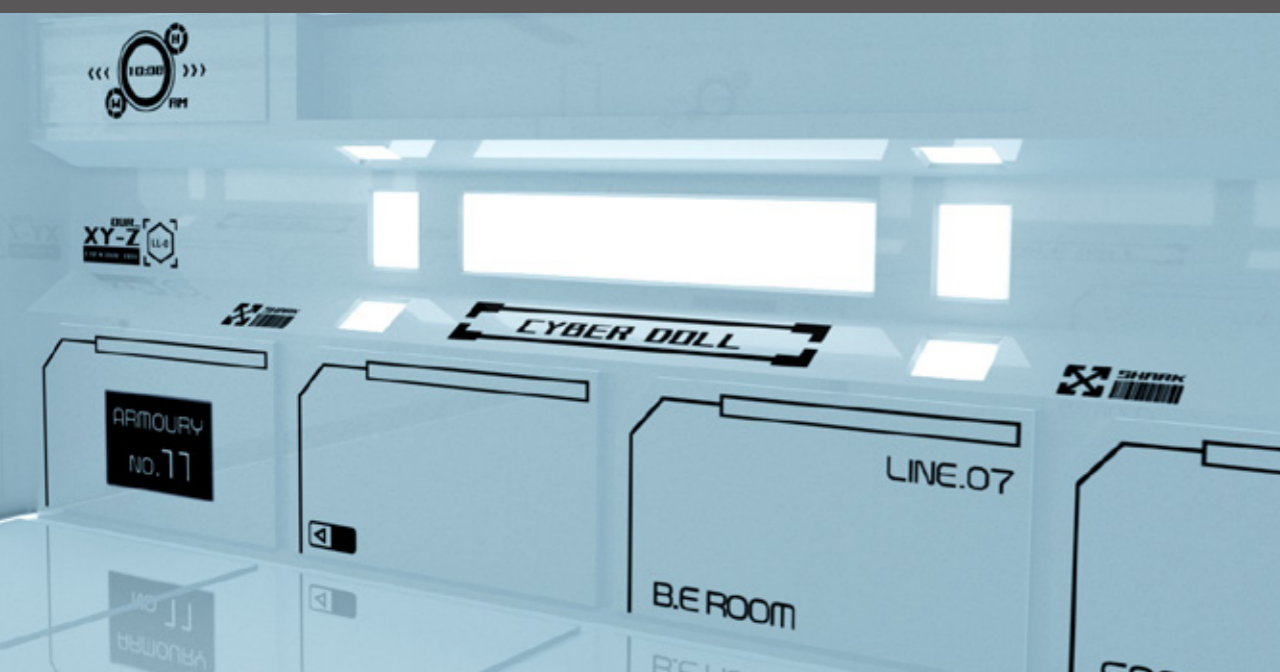
ROTOR 32



-Texture-



テクスチャサイズ：2048px



▶宇宙船の中にあるサイバーな研究所を制作しました。色々な資料を参考にしながら、一から自分でデザインしています。

▶テクスチャは CLIP STUDIO PAINT と Photoshop を使用し、フォントと手描きを組み合わせて作成しました。

▶レンダリングは MAYA の Arnold です。白いメッシュライト、床と壁の反射を強めに出して、無機質で冷たい空間を目指しました。

ドール型アンドロイド

合計ポリゴン数：24190



制作期間：38 時間

制作時期：2021 年 7 月 ~8 月



Hair/□8408

Body/□16934

Weapon/□316

ドール型アンドロイド

合計ポリゴン数：24190



制作期間：38 時間

制作時期：2021 年 7 月 ~8 月



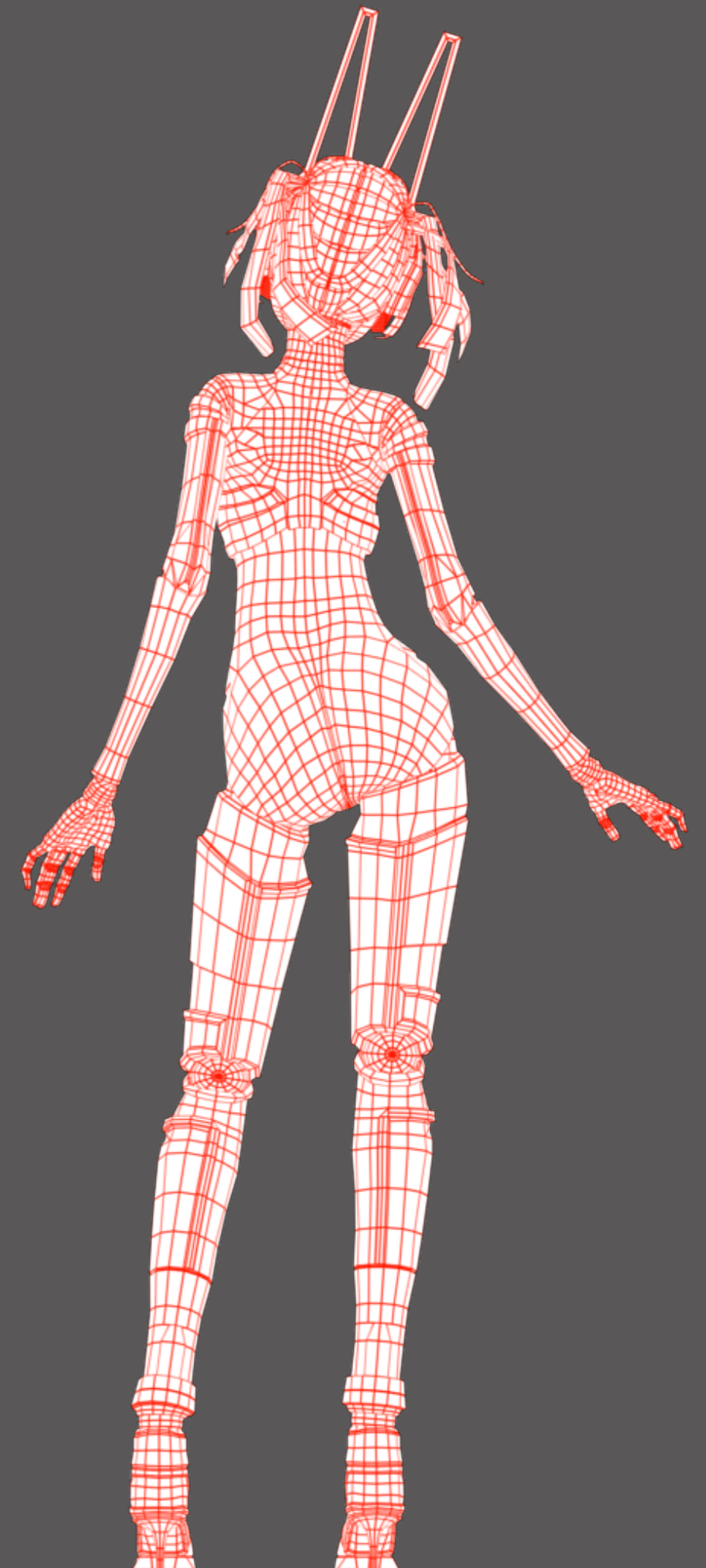
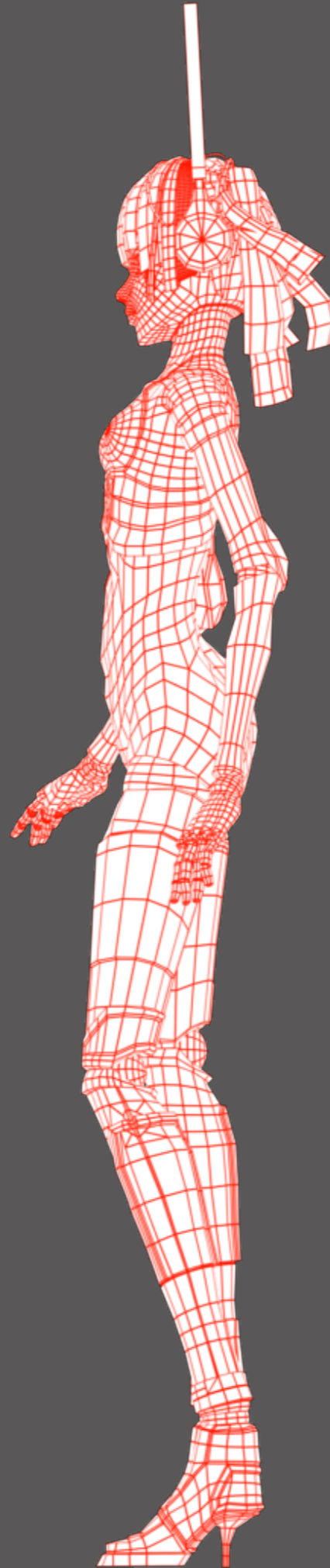
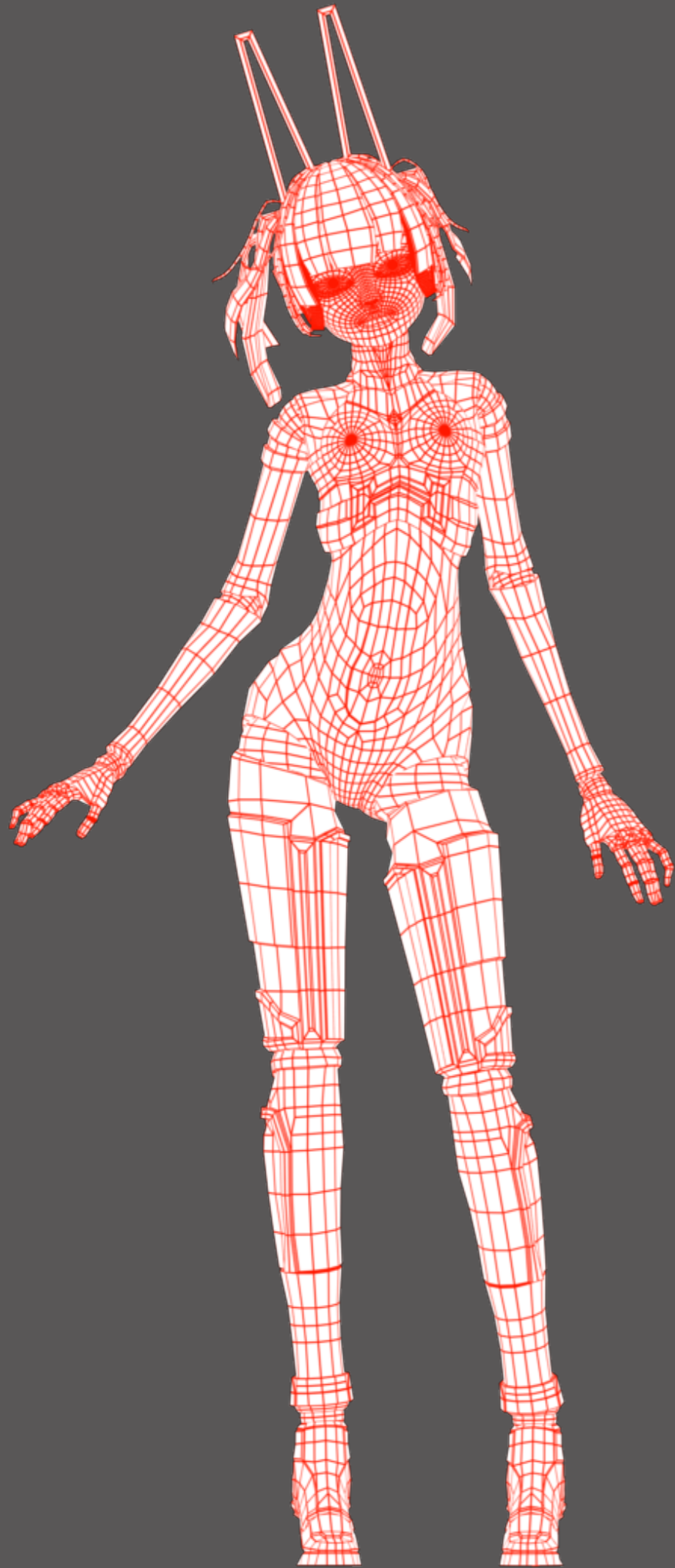
ドール型アンドロイド

合計ポリゴン数：24190



制作期間：38 時間

制作時期：2021 年 7 月 ~8 月

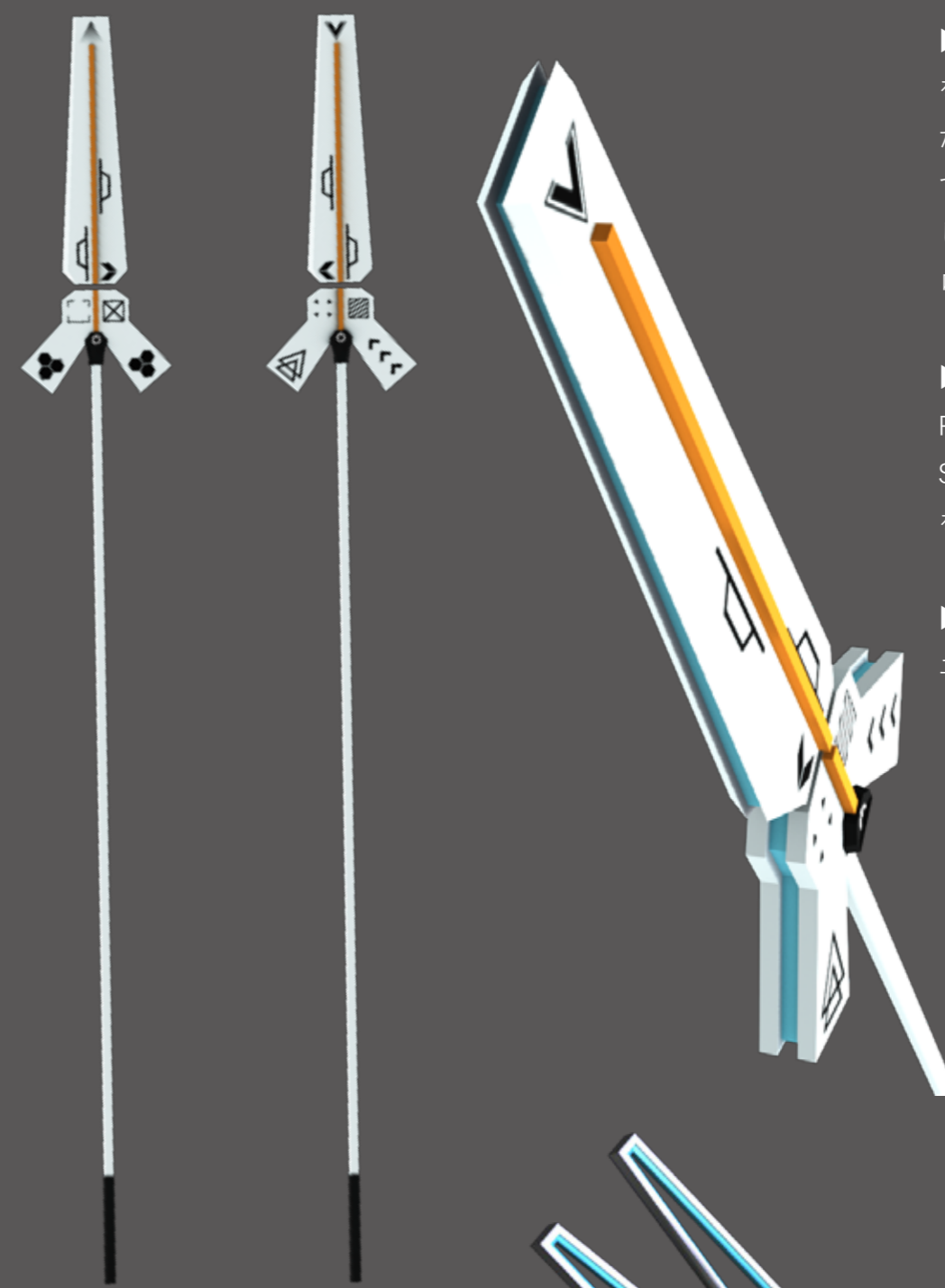
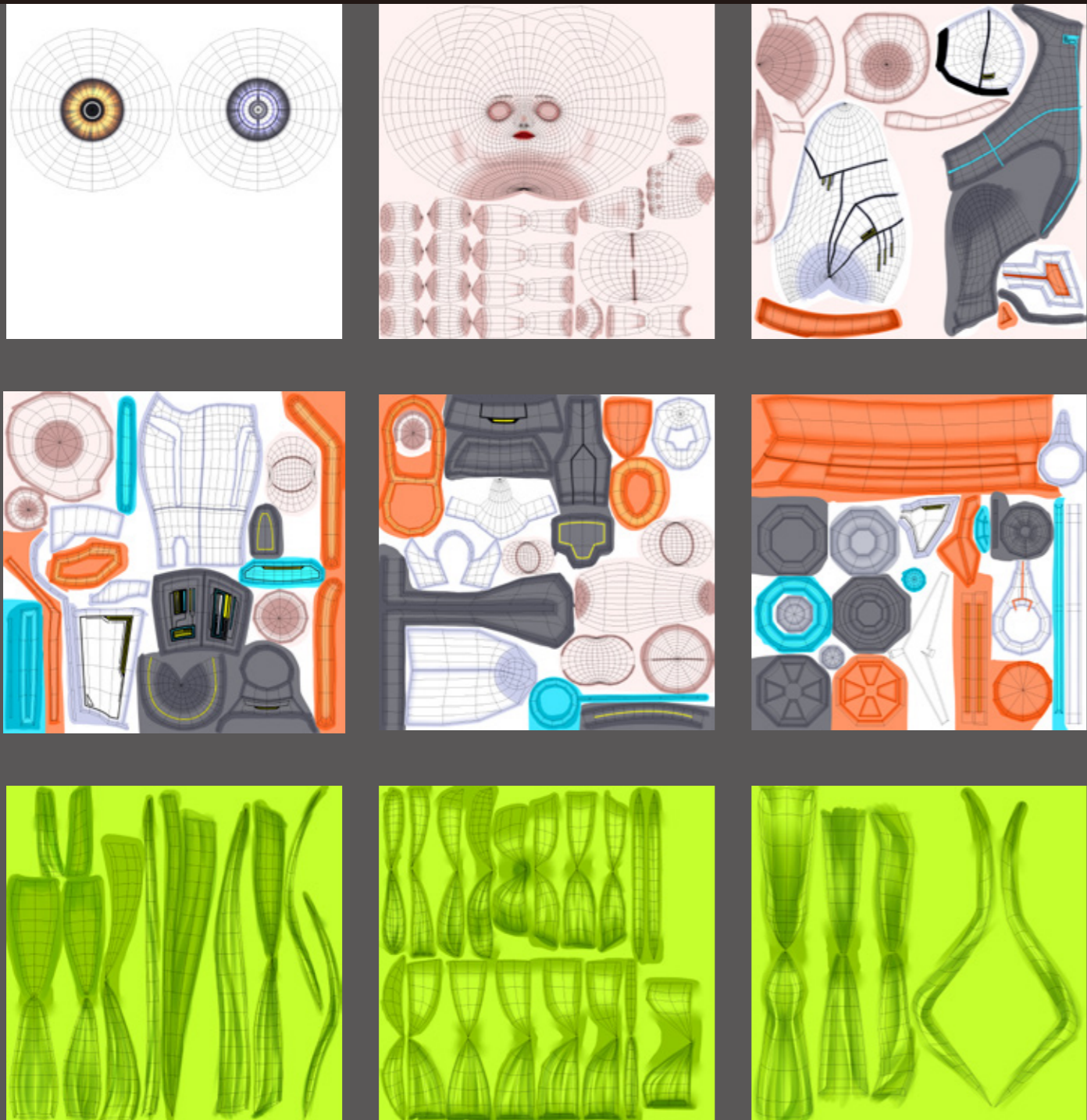


ドール型アンドロイド

合計ポリゴン数：24190



制作期間：38 時間
制作時期：2021 年 7 月 ~8 月



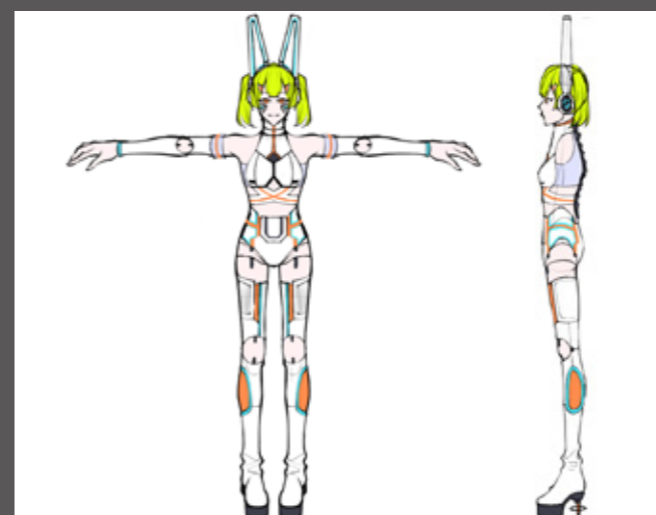
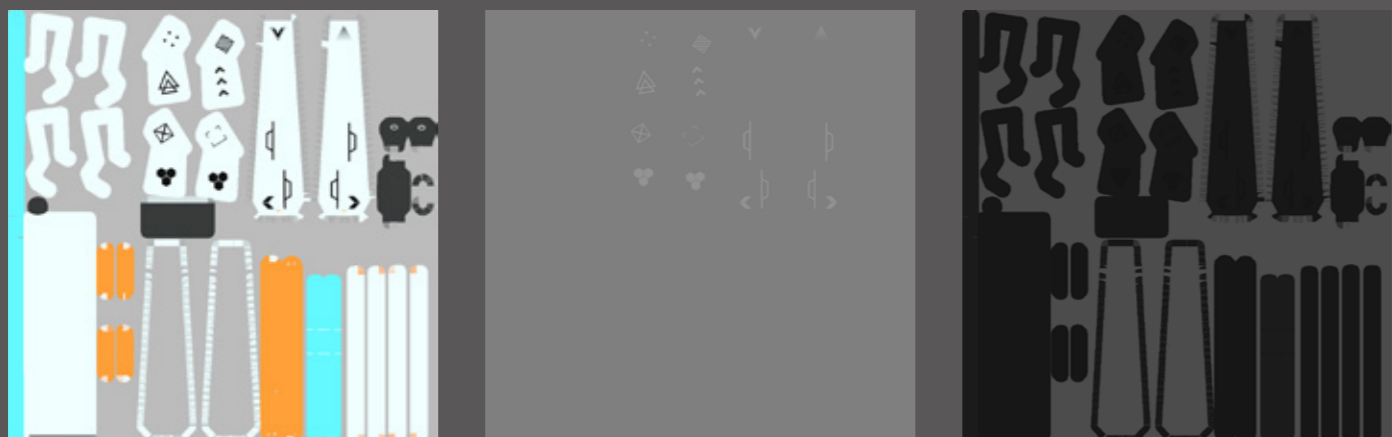
▶球体関節の戦闘型アンドロイドをイメージして一から制作しました。人間の女性に近いシルエットでありながら、球体関節や機械らしい目、質感にすることでアンドロイド感を表現しました。

▶キャラクターはCLIP STUDIO PAINTで手描き、武器はSubstance Painterでテクスチャを作成しました。

▶キャラクターのデザインとシルエットを見ていただきたいです。

Doll

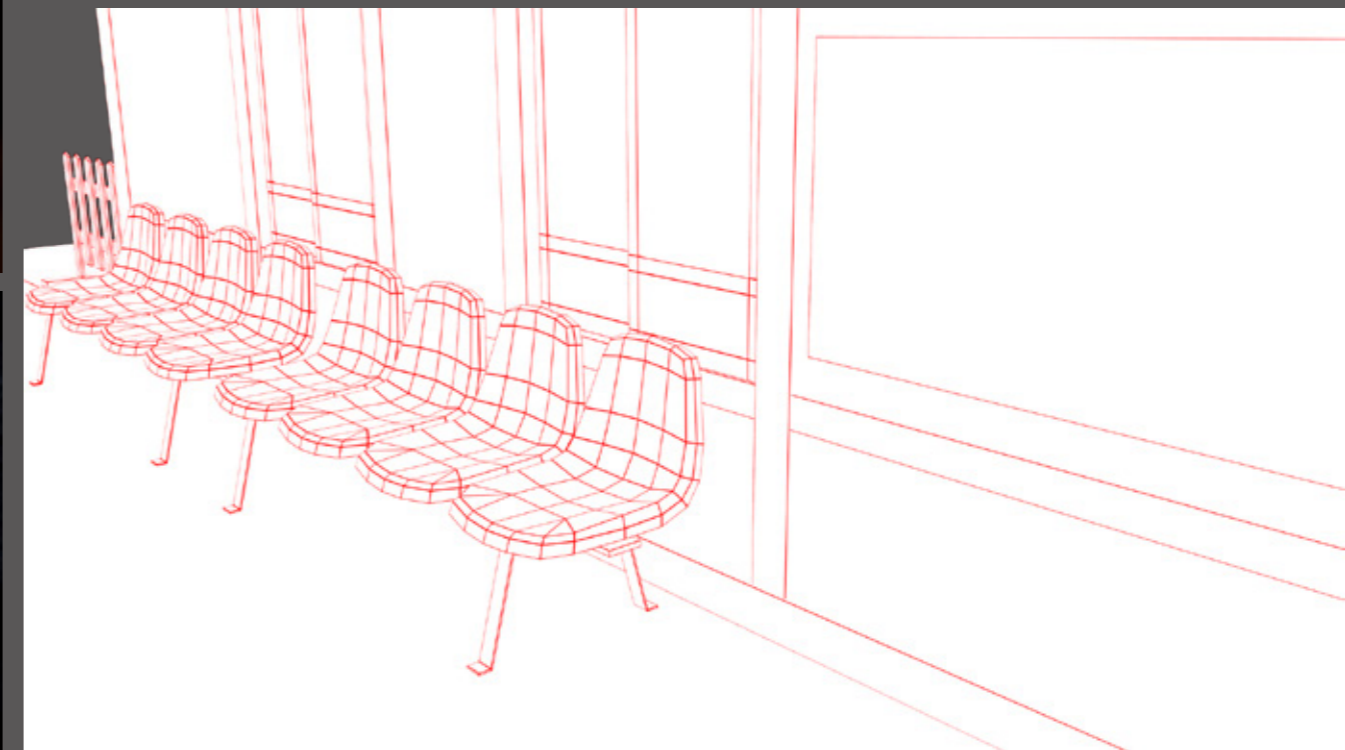
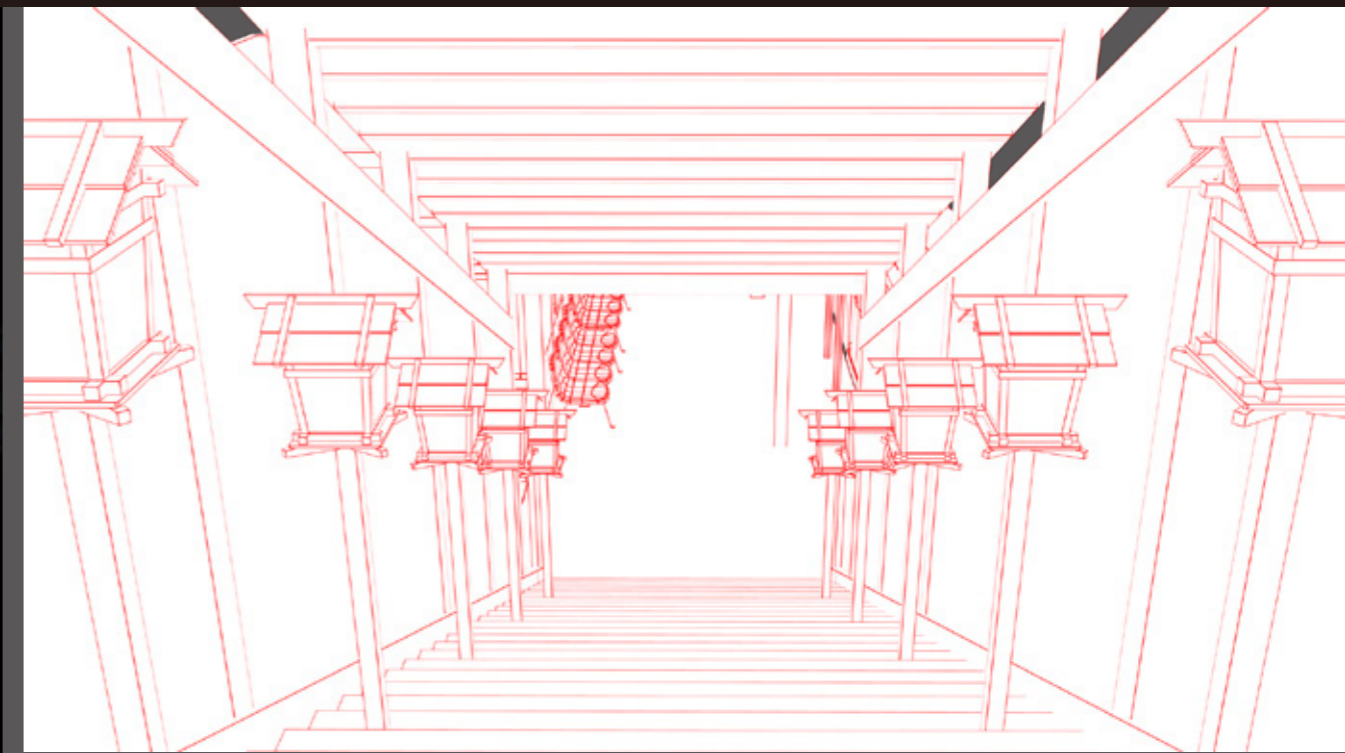
原案



Weapon

テクスチャサイズ：2048px

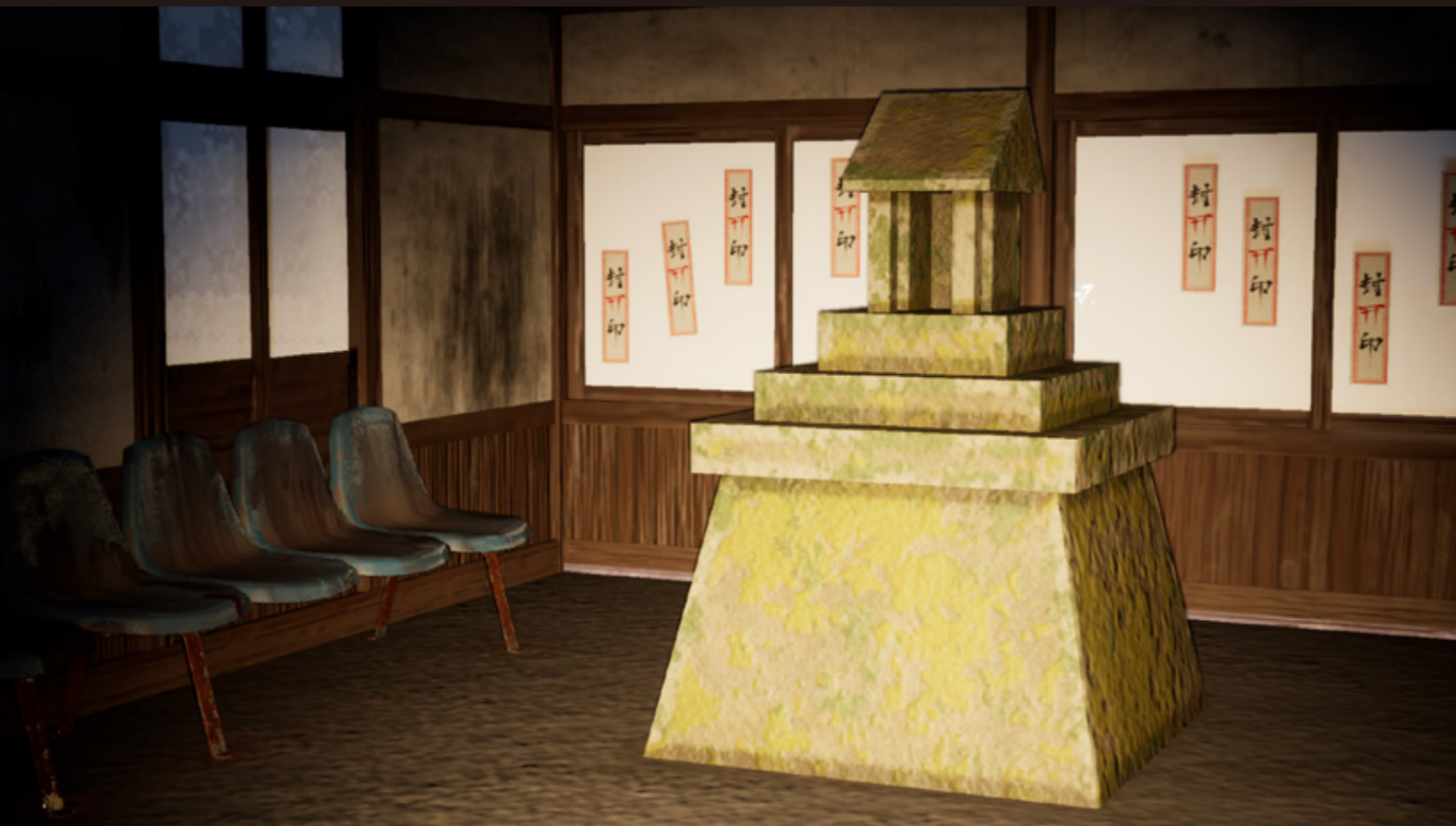




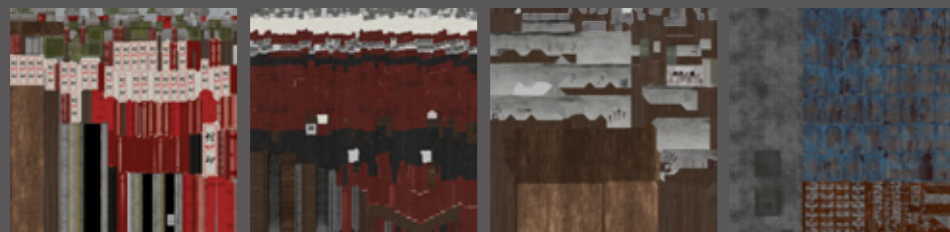
▶今も昔もまともに信仰されていなかった祟り神がいるという設定で制作しました。怨念が立ち込めていることを想定し、全体的に薄暗く汚しを多めにしています。

▶一人称のホラーゲームを想定しているため、光源は懐中電灯を意識しています。また奥まで続く鳥居、窓ガラスにある血痕、汚れた椅子、祠などで不気味な雰囲気を演出しています。

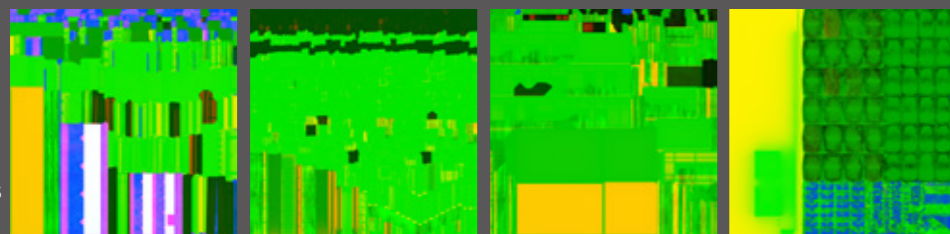
▶この「異界の駅」を使用した約1分のエフェクトムービーです。
<https://youtu.be/r-QuPiK36NM>



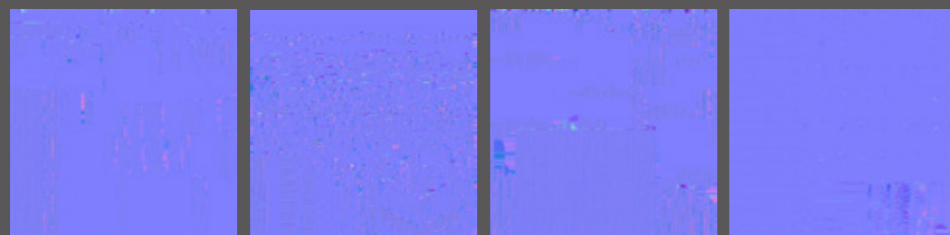
Texture



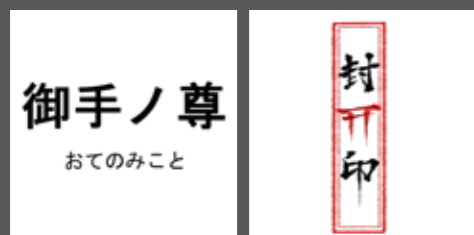
BaseColor



Occlusion
Roughness
Metallic



Normal



Others

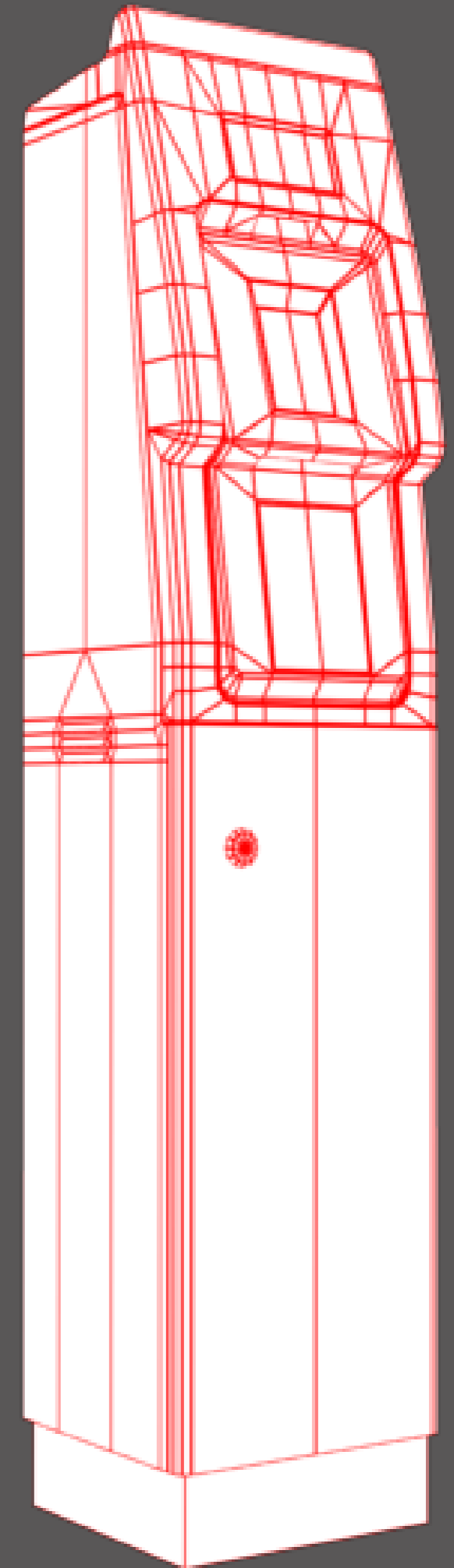
テクスチャサイズ：2048px



▶人間からの信仰が足りず雑に扱われてきた”御手ノ尊”という神様がいます。人より何倍も大きく沢山の腕が付いた忌々しい見た目をしています。また、駅舎の窓にびっしり貼られている御札は、それを人間が無理やり抑え込もうとした痕跡です。鳥居の真ん中を通ってしまったり、祠に手を合わせずに外に出ると姿を現し襲われます。

▶テクスチャはほぼ substance Painter で作成しています。古い駅舎っぽさを出すために木材をメインに使い、錆や汚しを多めにしました。またおそらく何人もの人間が襲われているので、血の跡や傷も大胆に入れてあります。

▶駅名は illustrator、御札は手描き (CLIP STUDIO PAINT) で作成しました。



Texture



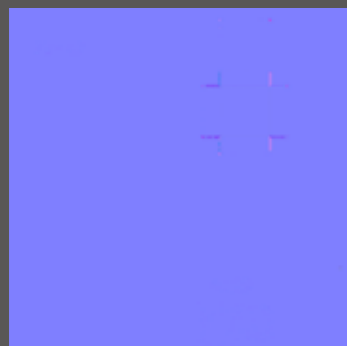
BaseColor



Metalness



Roughness



Normal



しっかりタッチ

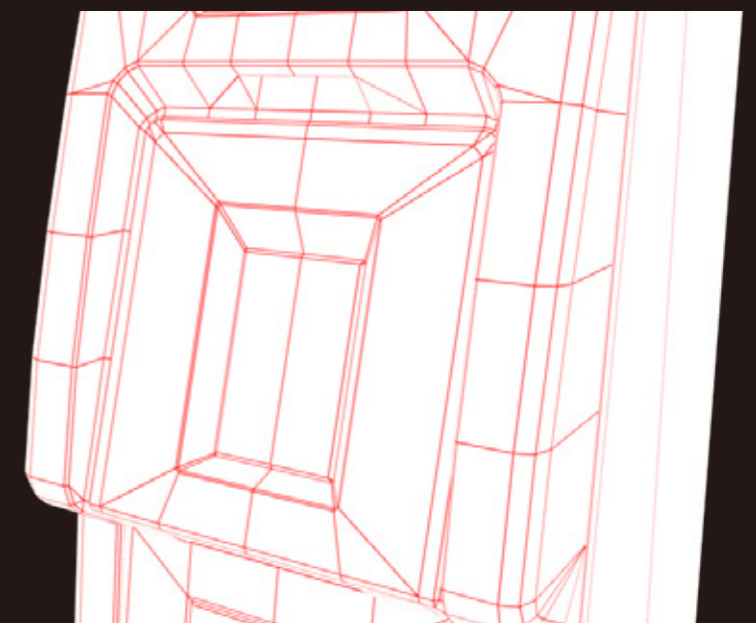
入 場
ENTRY
出 場
EXIT

▶無人駅や田舎の駅に設置されている簡易改札機を作りました。ゲーム背景での使用を想定し、ポリゴン数を抑えて制作しました。

▶近くに実物があったので資料が集めやすく、細かいところまで作りこめたと思います。

▶テクスチャは部位ごとの質感の違いがわかるよう意識をして制作しました。Suicaをかざす部分にはEmissiveを適用し、青く光るようにしています。

異界の駅 ver.

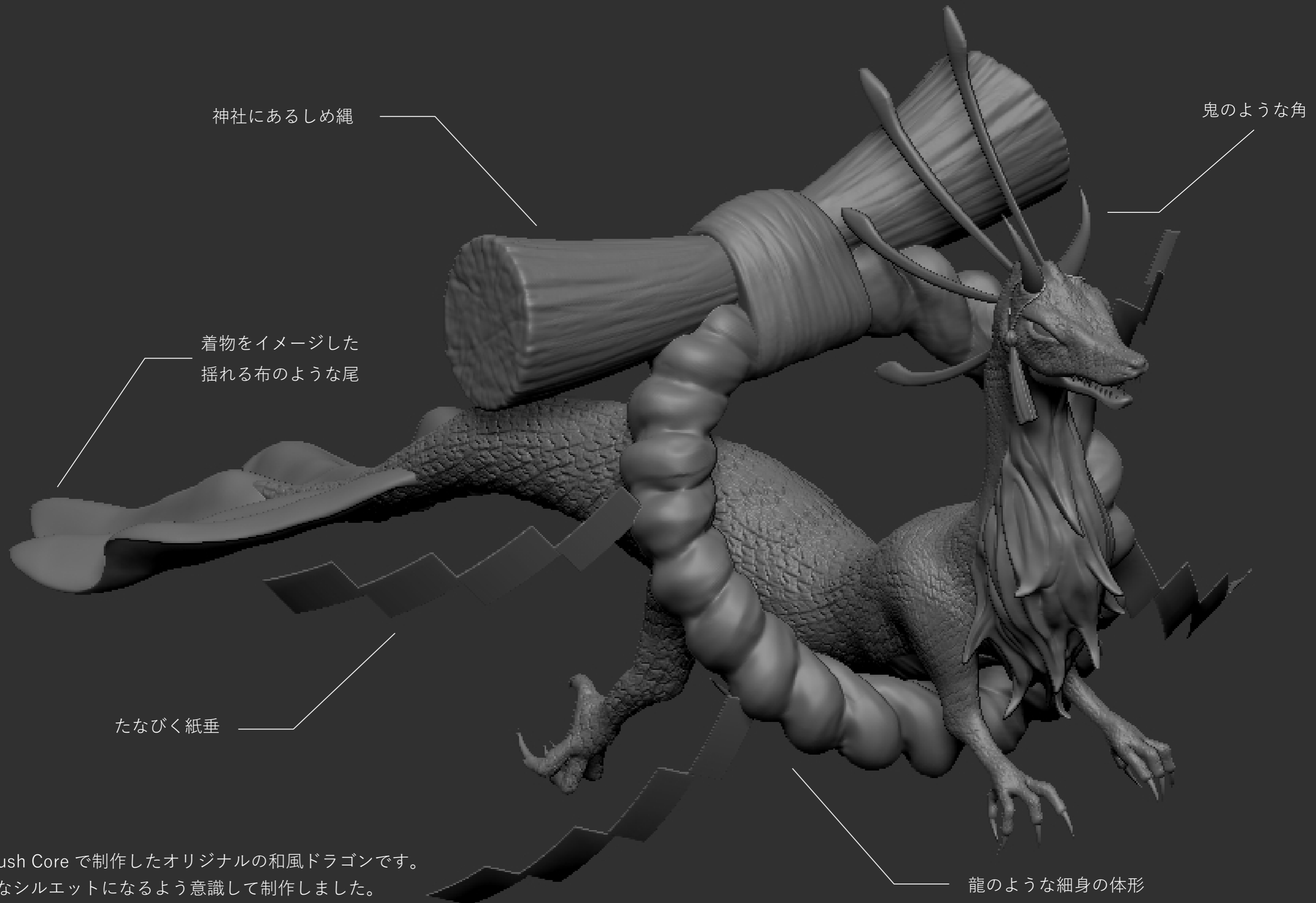




▶twinmotion というソフトを使用してウォークスルूमービーを作りました。モデルはアセットを使用しています。サイズ感に違和感の無いよう気を付けました。

▶約 1 分の YouTube 動画です ↓

<https://youtu.be/JkofF7cnYaY>



神社にあるしめ縄

鬼のような角

着物をイメージした
揺れる布のような尾

たなびく紙垂

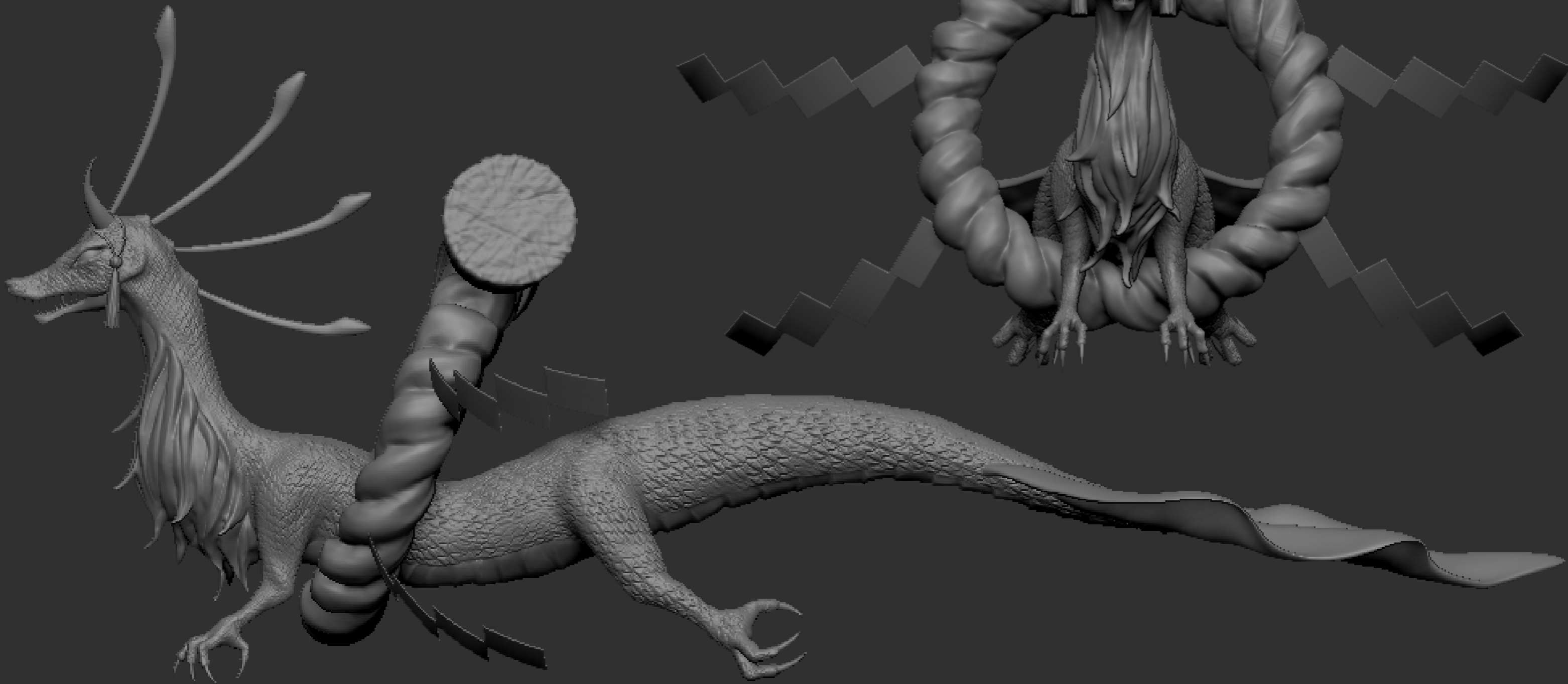
龍のような細身の体形

▶Z-Brush Core で制作したオリジナルの和風ドラゴンです。
特徴的なシルエットになるよう意識して制作しました。

▶どの角度から見ても魅力的に見えるデザインにしました。優雅に空を舞う姿を想定して、尾を風になびく形にし全体的にも細身の体形にしました。また、神社に住まう神様、信仰の対象という設定なので神社の要素を取り入れました。顔周りの装飾やデザインとしめ縄のディテールを見ていただきたいです。

- 横 -

- 前 -



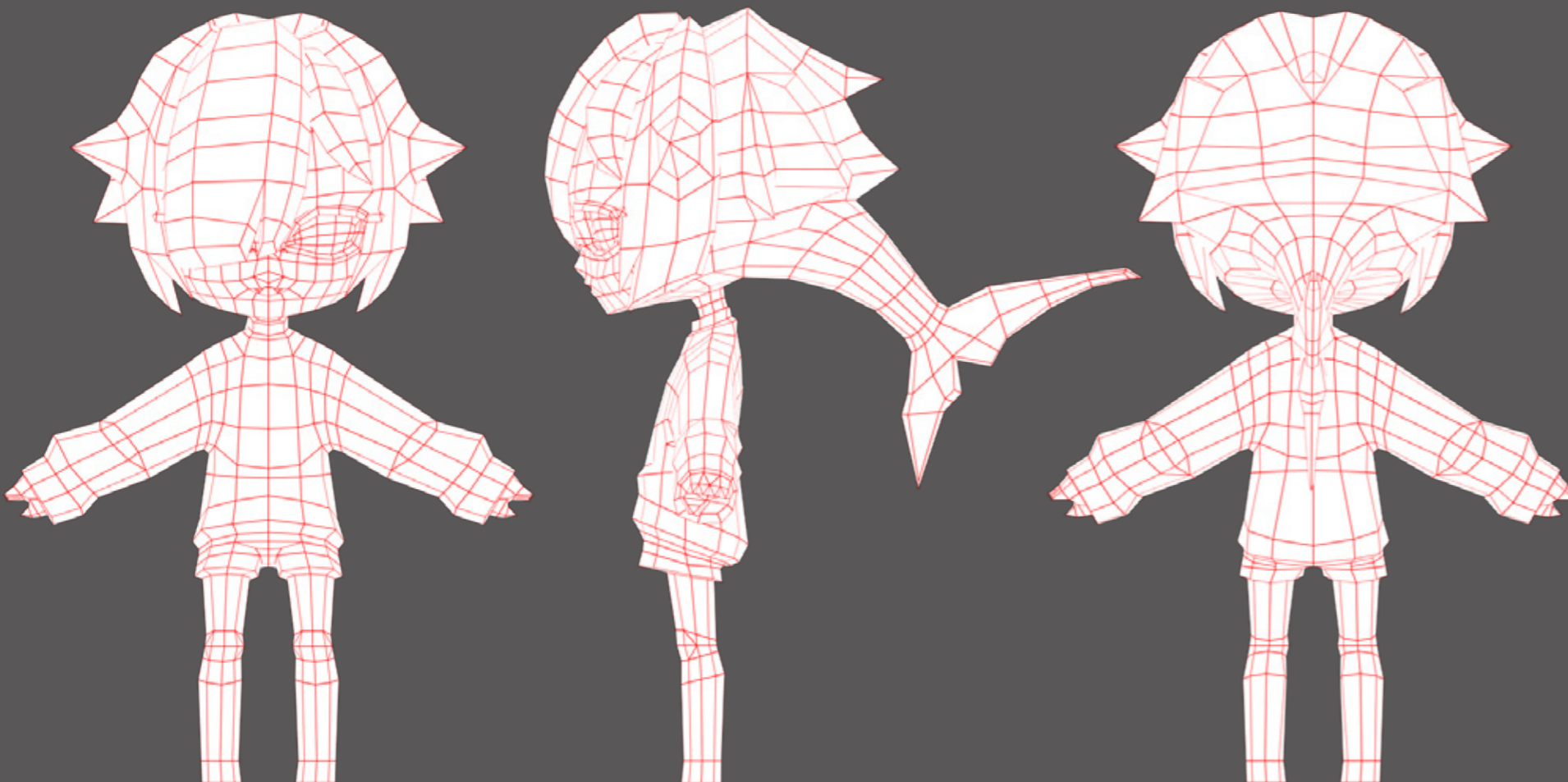


▶サメをモチーフにした三頭身のローポリキャラクターを制作しました。シルエットが特徴的でかわいらしいキャラクターにしたかったので、大胆に後頭部をサメの尾びれのようにデザインしました。特に目のデザインと表情付けを見ていただきたいです。

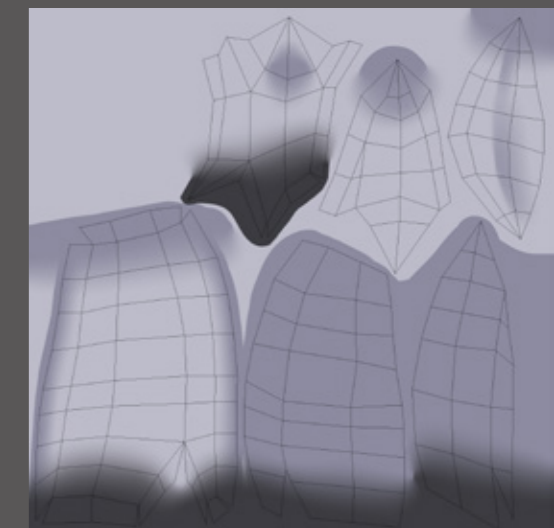
Full Body



Wireframe



-UV・Texture-



テクスチャサイズ：2048px



▶袖にもサメの歯をイメージしたギザギザ模様を配置していましたが、柄が多く感じたためショートパンツにのみ残しました。マスコット感が欲しかったので、等身も少し低く作りました。また、一色では寂しいため髪にグラデーションを入れました。





ひび割れた能面（小面）

▶巫女をモチーフにした創作クリーチャーを制作しました。和風ホラーゲームの敵キャラを想定しています。

▶森の小さな神社が身勝手な人間に荒らされ、その神官・巫女の憎悪が実体化した姿という設定です。

巫女装束

引きずるほど長い黒髪

大幣

大きさの違う 6 本の腕



- 攻撃 -



▶特殊な力をまとった大幣を振り、敵をその大幣に収めようとしてくる。能面の瞳は紅く光る。

- 防御 -



▶一番大きな手を体の前で交差させて結界を生み出し、敵の攻撃をはじく。

- 裂傷 -



▶攻撃をうけたことで血しぶきが舞い、装束や紙垂に付着する。体勢は崩れ髪も乱れる。

約 3m

- サイズ感 -

- ・体長は約 3m ほど
- ・手で人間をしっかり掴めるくらい大きい

- 体の構造 -

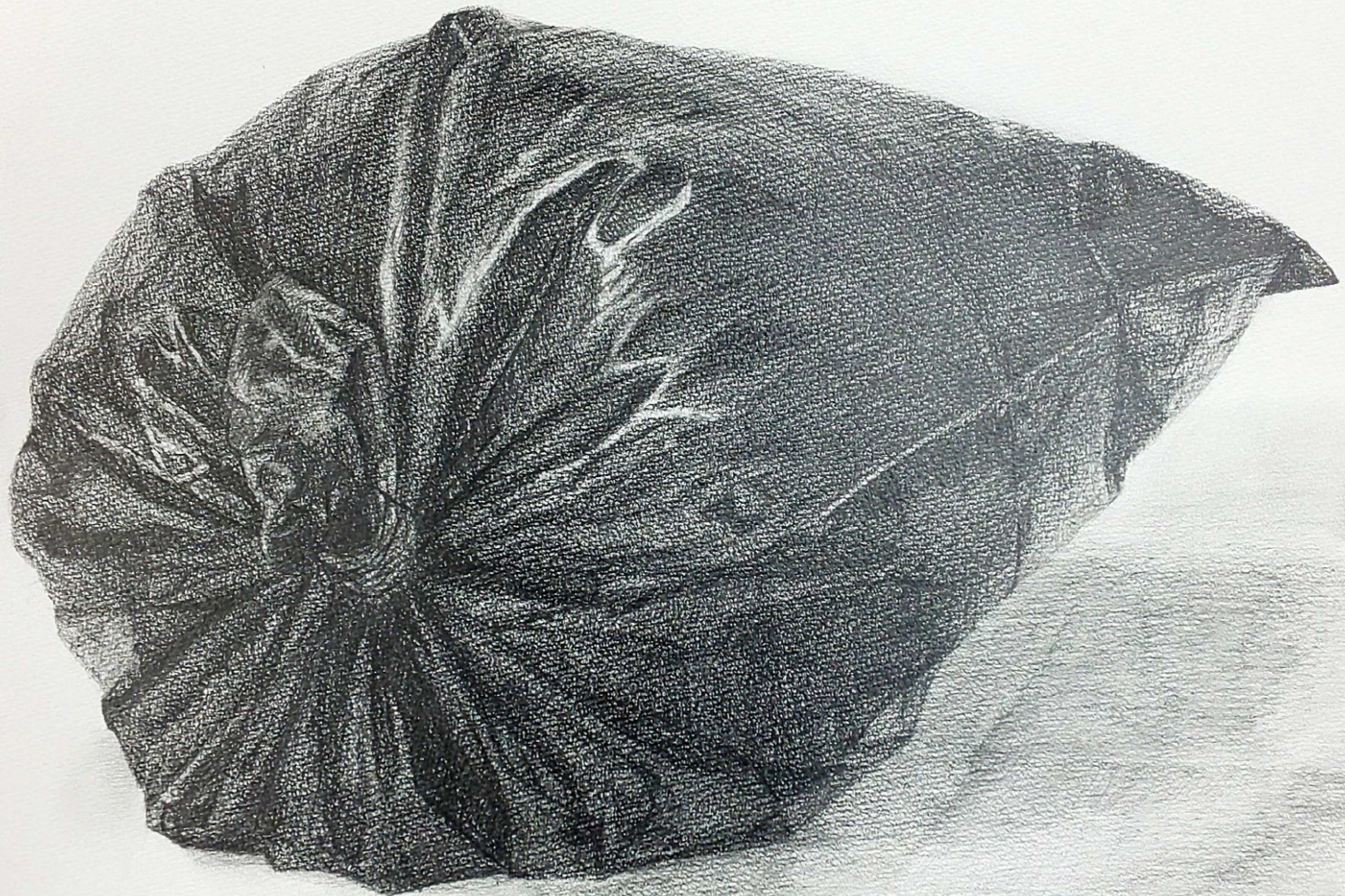
- ・大きい腕はわき腹と太股の側面から生えている
- ・脚も一応あるが脚としての機能はない
- ・色の付いた 4 本の腕で蜘蛛のようにカサカサ動く



154cm

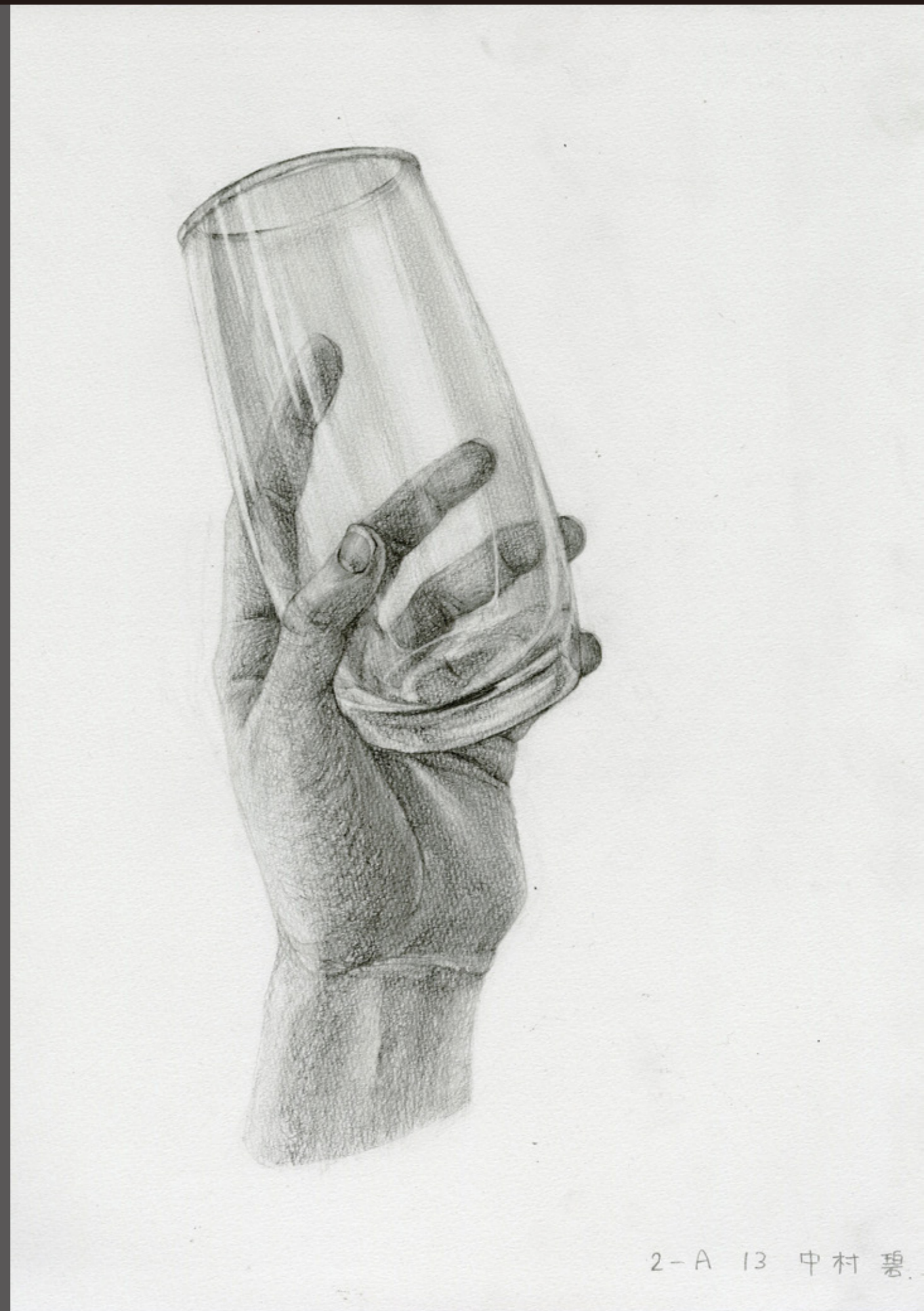






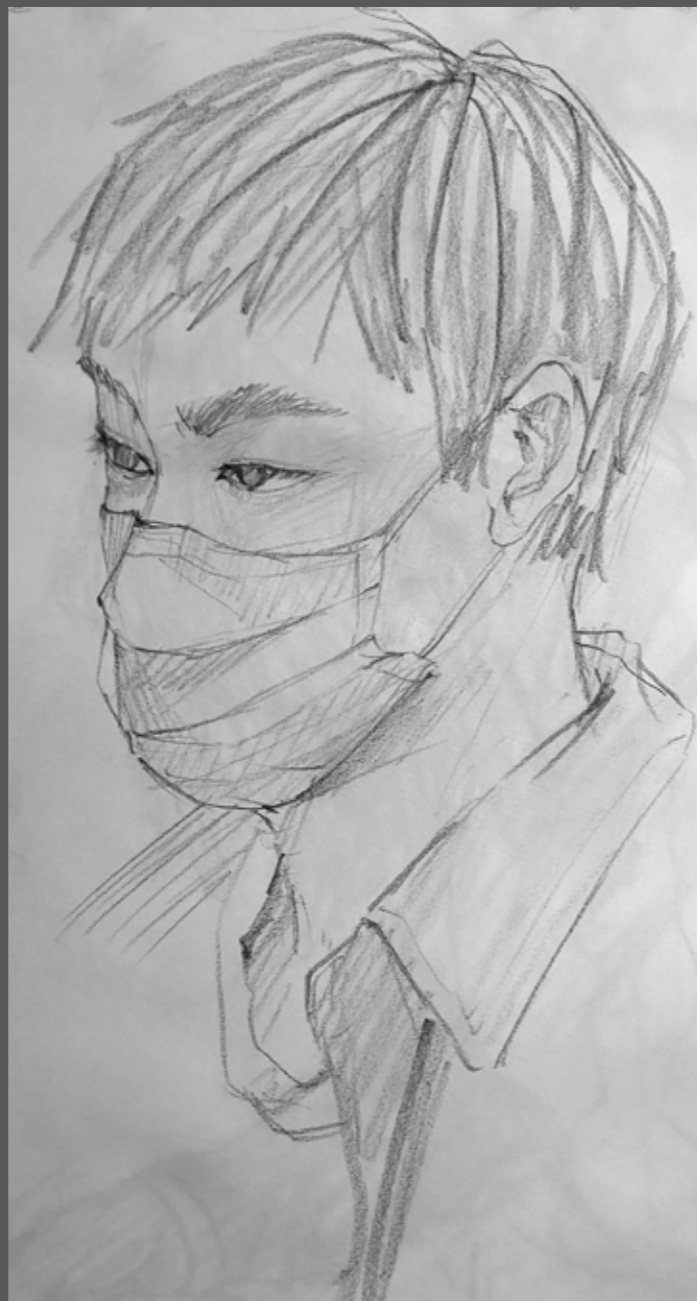


2-A 12 中村 碧



2-A 13 中村 碧

クロッキー・粘土造形



←クロッキー

↓粘土造形作品



▶クロッキーは全て2021年(2年次)に描いたものです。最初をしっかり観察する時間を作り、全体のバランスに気を付けて描きました。

▶粘土造形は1年次に制作した「自分の手」です。一番動きが出る構図を意識しました。曲げた指の肉感と、手のひら側と甲側の違いに気を付けて制作しました。

妖狐 / ヨウコ



目一鬼 / マヒトツオニ



青行燈 / アオアンドン



髪切り / カミキリ





4 時間



4 時間



4 時間



5 時間



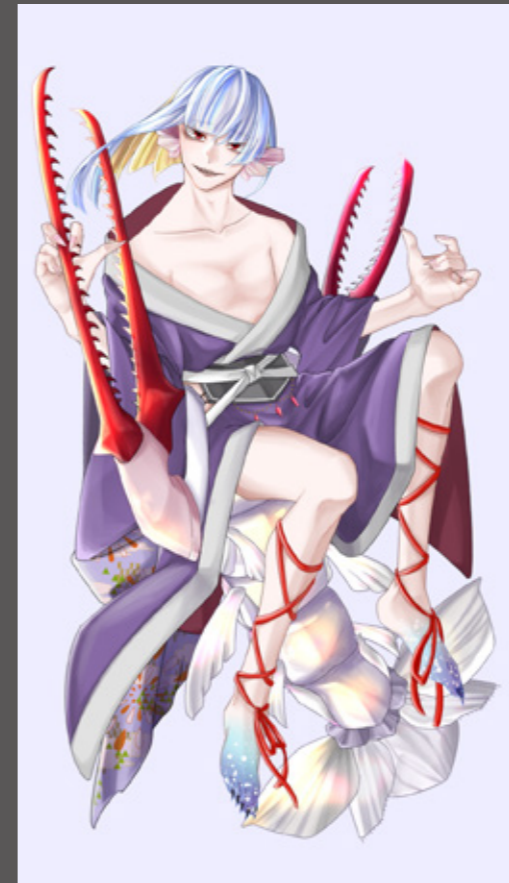
5 時間



5 時間



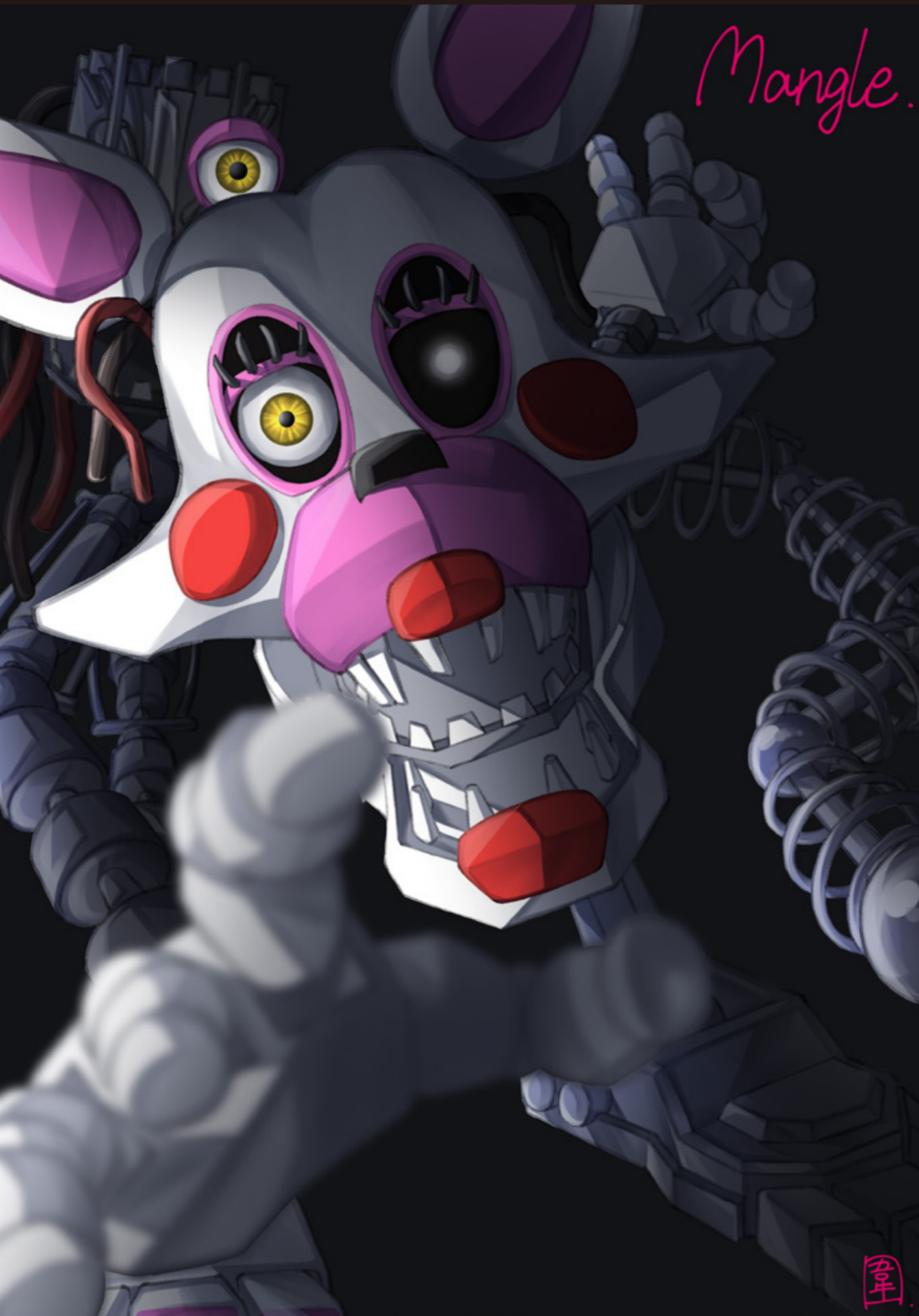
5 時間



5 時間

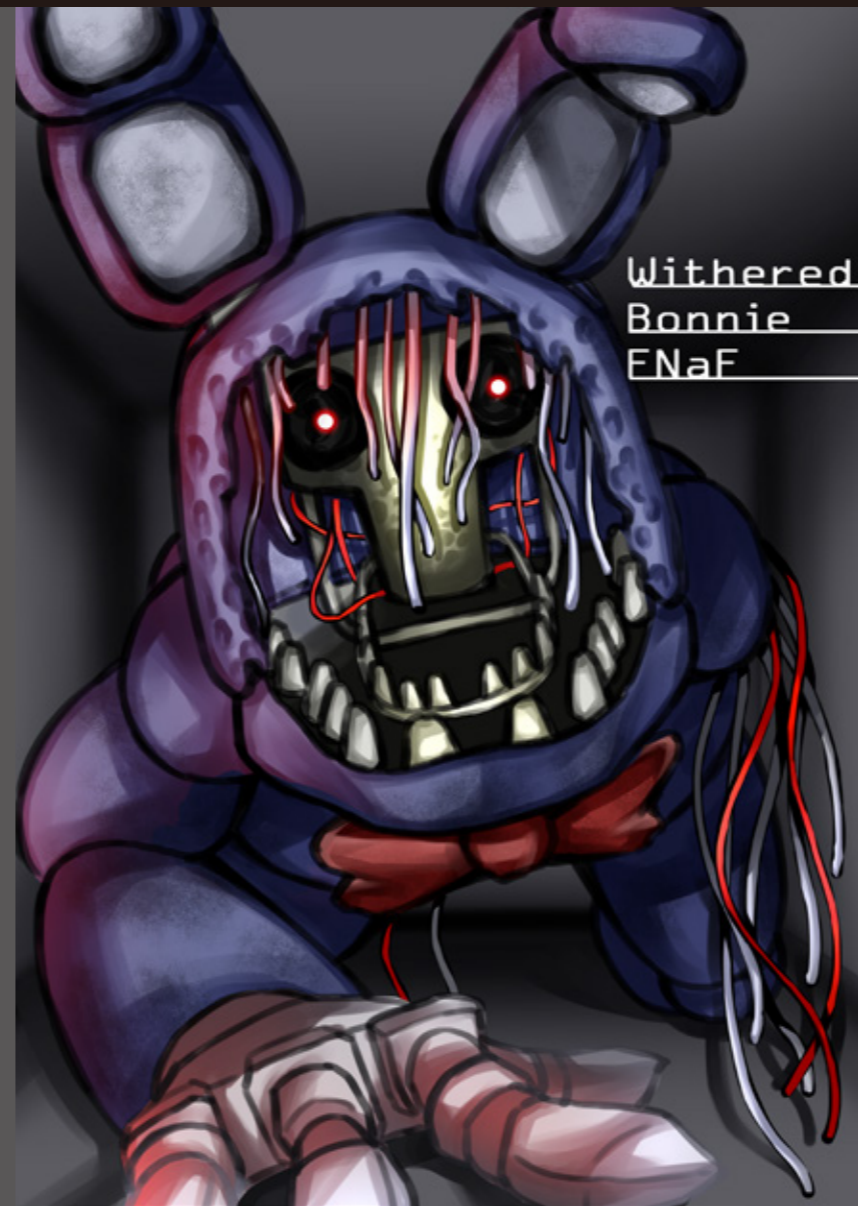


5 時間



Mangle.

Mangle(Five Nights at Freddy's)/5 時間



Withered
Bonnie
ENaF

Withered Bonnie(Five Nights at Freddy's)/5 時間



2bro.
兄者弟者.

兄者、弟者、おついち (2bro)/5 時間



ハイキュー!!の目

佐久早聖臣 (ハイキュー!!)/5 時間



初音ミク (VOCALOID)/3 時間



中村 碧 NAKAMURA AOI

▶好きな物：駄菓子 / 猫 / 鮫 / 眼鏡 /
漫画 / 日本らしいもの /
豚骨ラーメン / お笑い /
漫画 / ガチャガチャ / 服

▶生年月日 : 2001/07/31
▶血液型 : AB 型
▶性格 : 楽観的 / 穏やか
▶趣味 : イラスト / 創作 / 漫画

スキル



: MAYA



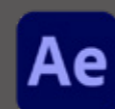
: Photoshop



: CLIP STUDIO PAINT



: ZBrush Core



: Aftereffect



: Unity



: Substance Painter



: Unreal Engine



: Twinmotion

▶使用経験あり
・ Sprite Studio
・ Live2D
・ VRoid Studio



中村 碧

千葉デザイナー学院

CG・アニメーション・映像コース

Gmail : nakamura.aoi201001@cdg-st.jp

Tell : 080-9288-1749