

# Portfolio



Avinaomi Osawa

OSAWA

AVINAOMI

大沢 アビ直美

Email: avinaomio703@gmail.com

- ・1997年7月31日生まれ
- ・2024年7月からアルケミー 3DCGスクールにて Maya、Photoshop、After Effect、Substance 3D ツール、MetaHuman Creator、UE5(基礎レベル)などを学ぶ。
- ・2024年11月からTokyo Fashion Technology Labo (略称:TFL)にてCLO 3D、東レ2DCAD、デザインソフト APEXFiz®を学ぶ。
- ・趣味・特技: CG制作・映画鑑賞・J-WAVEラジオ・スポーツ

# Video production

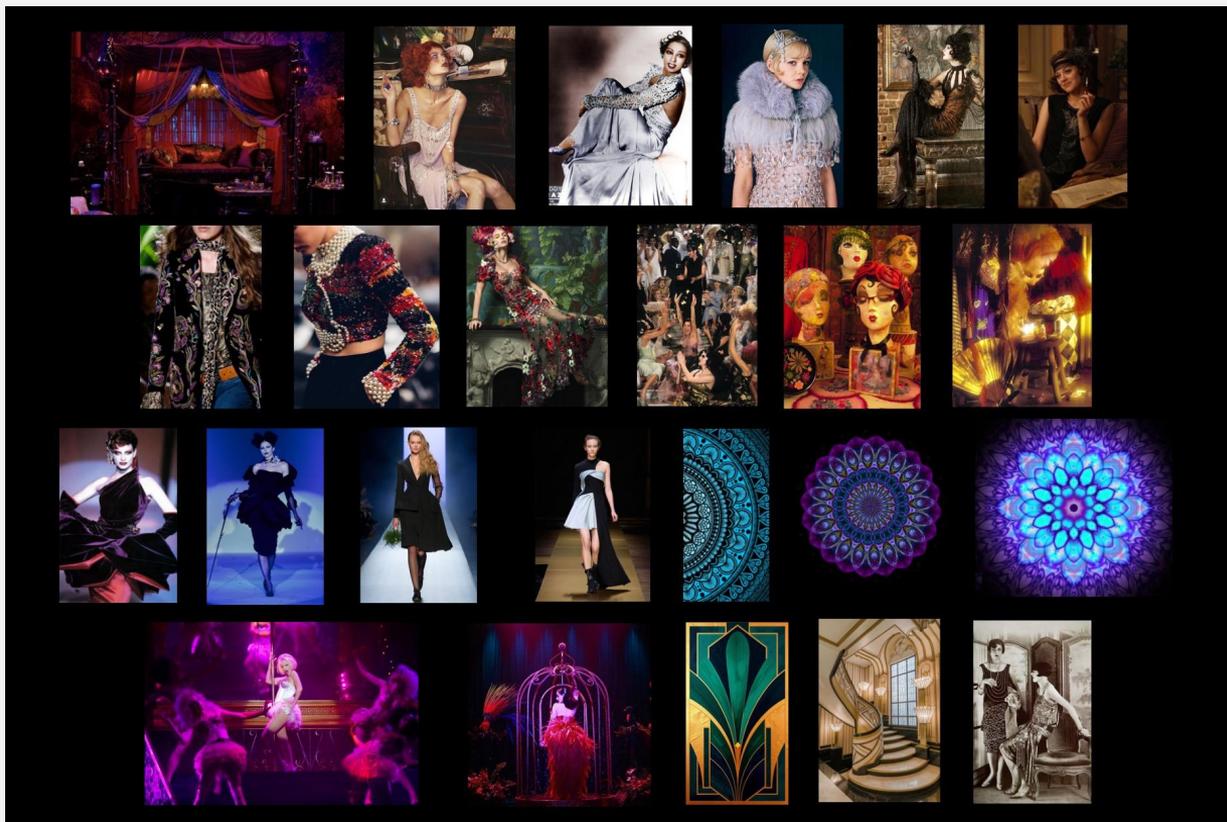
時間:1分18秒



動画QRコード

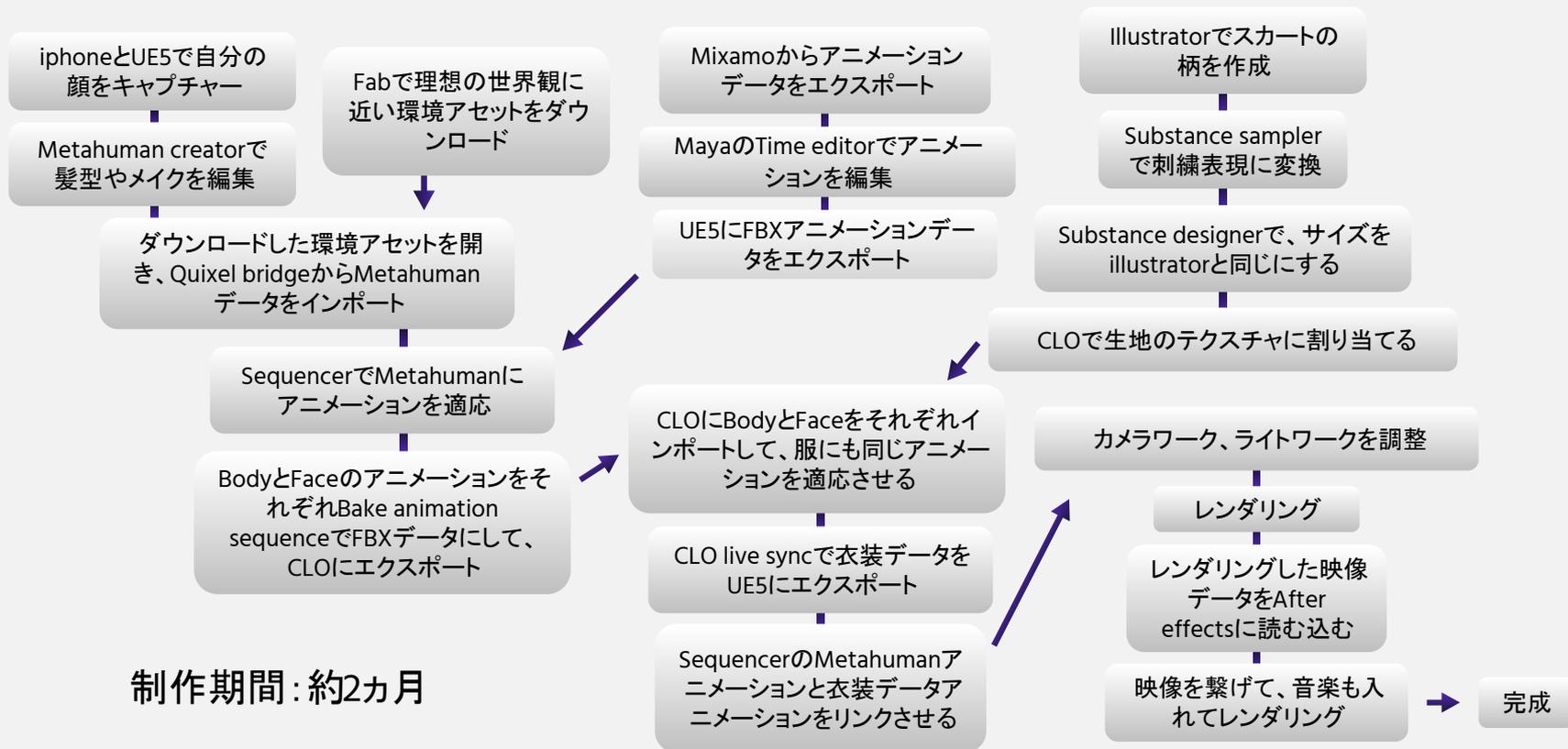
リンク:

<https://youtu.be/RHIQqguprbQ?si=f20hts7IK24QSQgH>



服のデザインや映像の雰囲気は、20世紀初期に流行したデカダンスやアール・デコ、キャバレーから着想を得ました。光沢のあるベルベットに色鮮やかな幾何学模様の刺繍を施し、クラシカルでありながら動きによってボリューム感を出すことのできるシルエットに仕上げました。

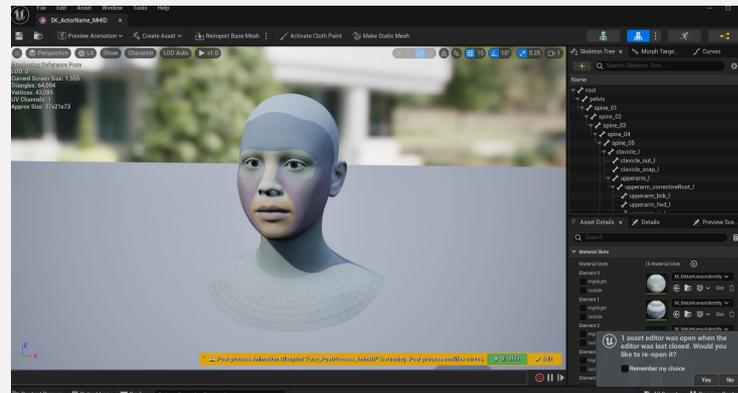
# Production process



# Metahuman



Metahuman creator



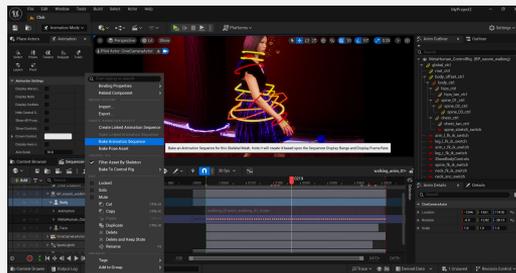
UE5

自分の顔をキャプチャーして、  
Metahuman creatorで編集

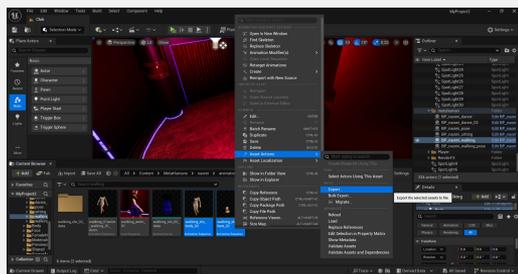
# Animation



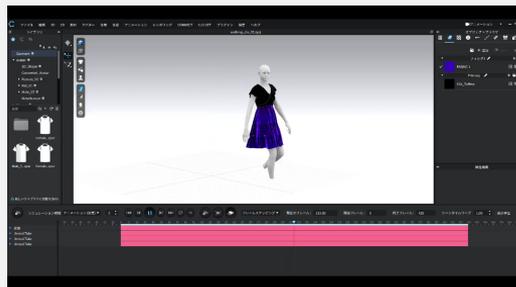
①Maya



②UE5



③UE5



④CLO

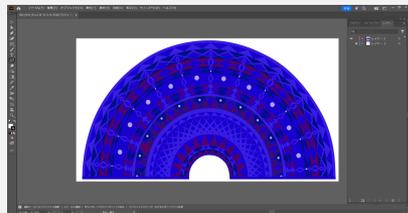
①  
MayaのTime editorでアニメーションを編集

②～③  
UE5にFBXアニメーションデータをエクスポート  
→SequencerでMetahumanにアニメーションを適応

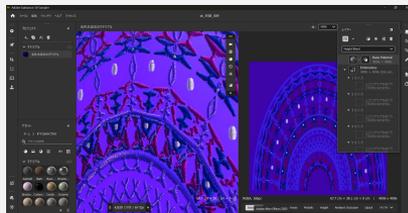
→BodyとFaceのアニメーションをそれぞれBake animation sequenceでFBXデータにして、CLOにエクスポート

④  
CLOにBodyとFaceをそれぞれインポートして、服にも同じアニメーションを適応させる

# Costume



Illustrator



Substance sampler



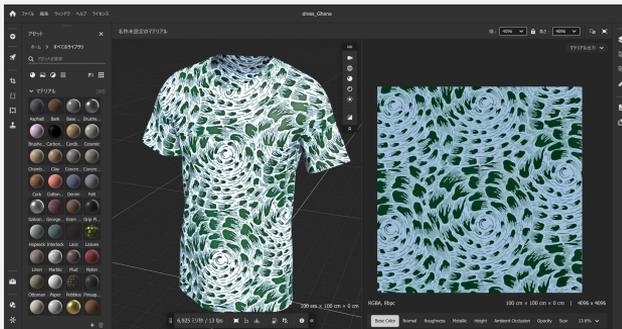
Illustratorで作成したスカートの模様をSubstance samplerへエクスポートして、刺繍表現に変換

# Digital fashion





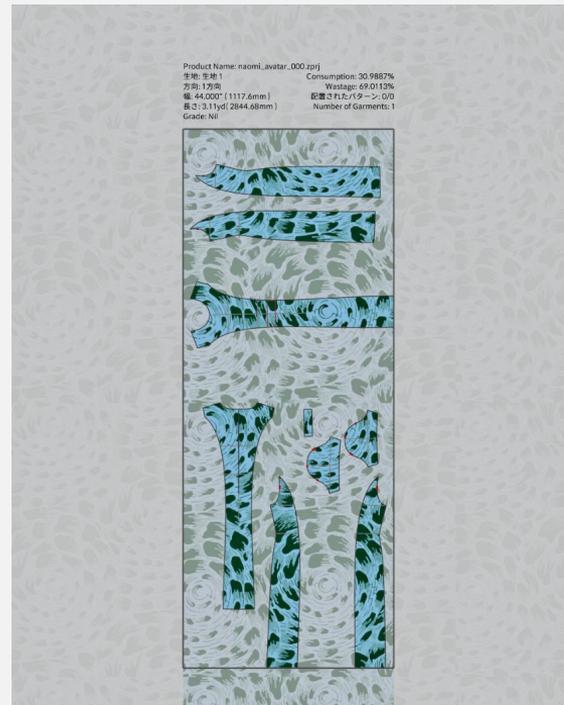
実際に着てるアフリカ布のワンピースをCLOで再現



①



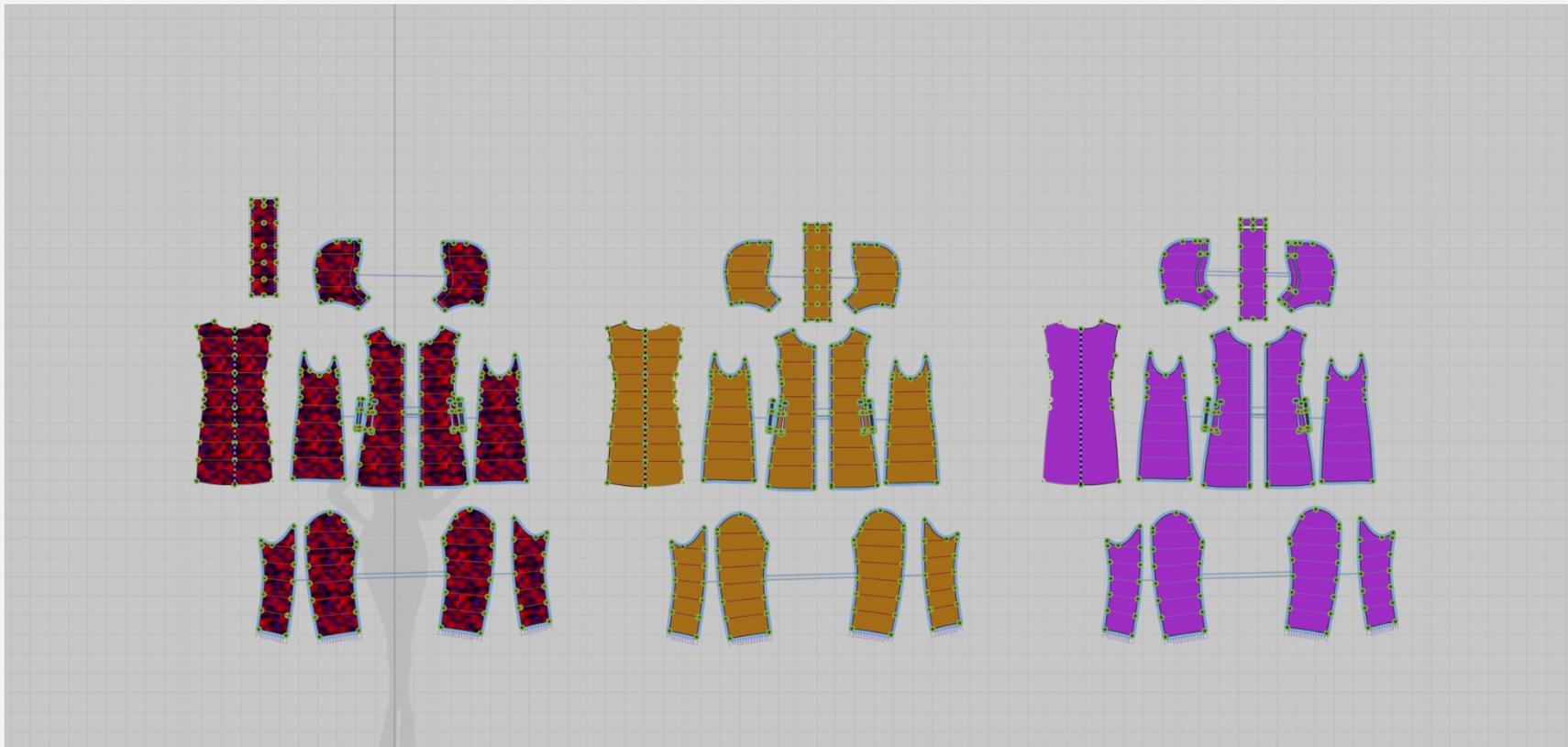
②



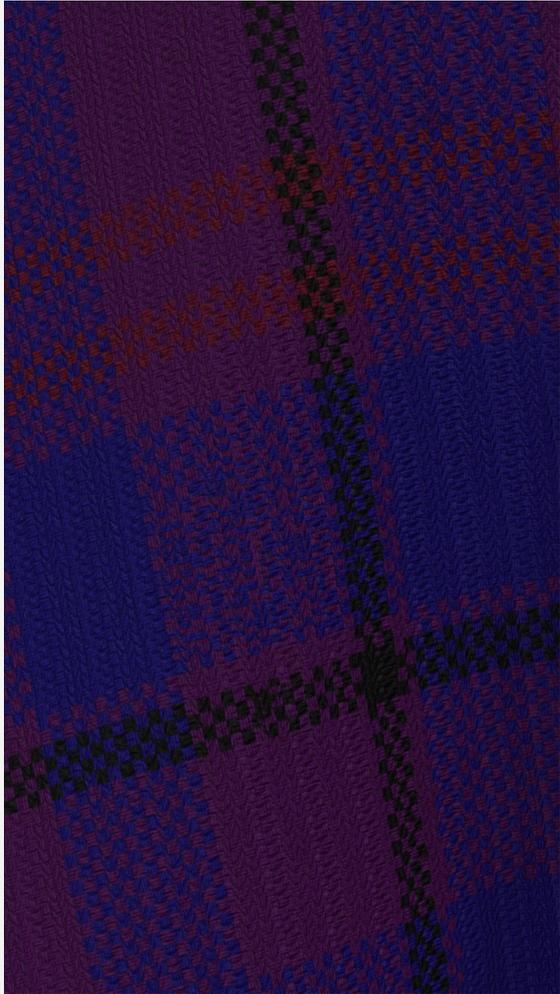
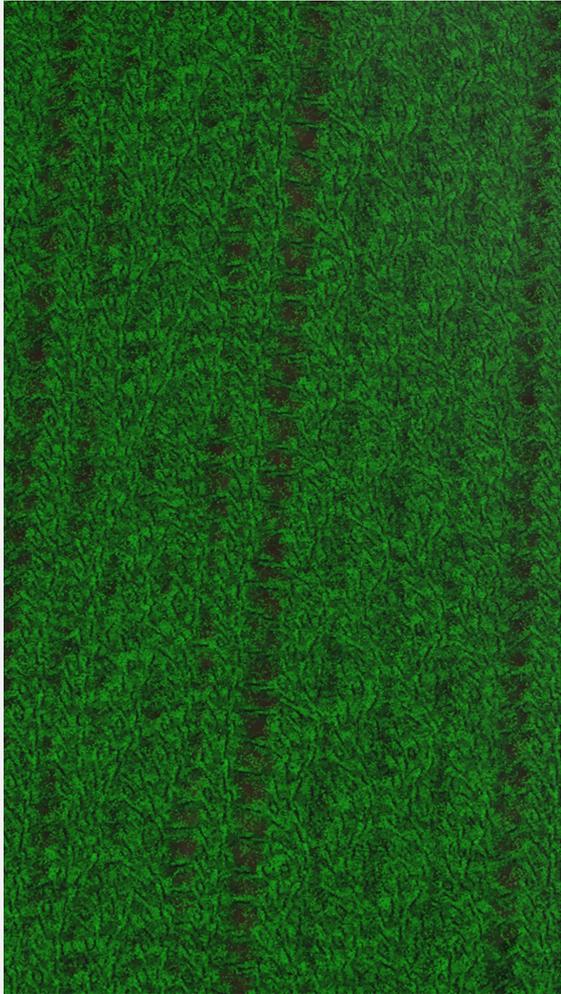
③

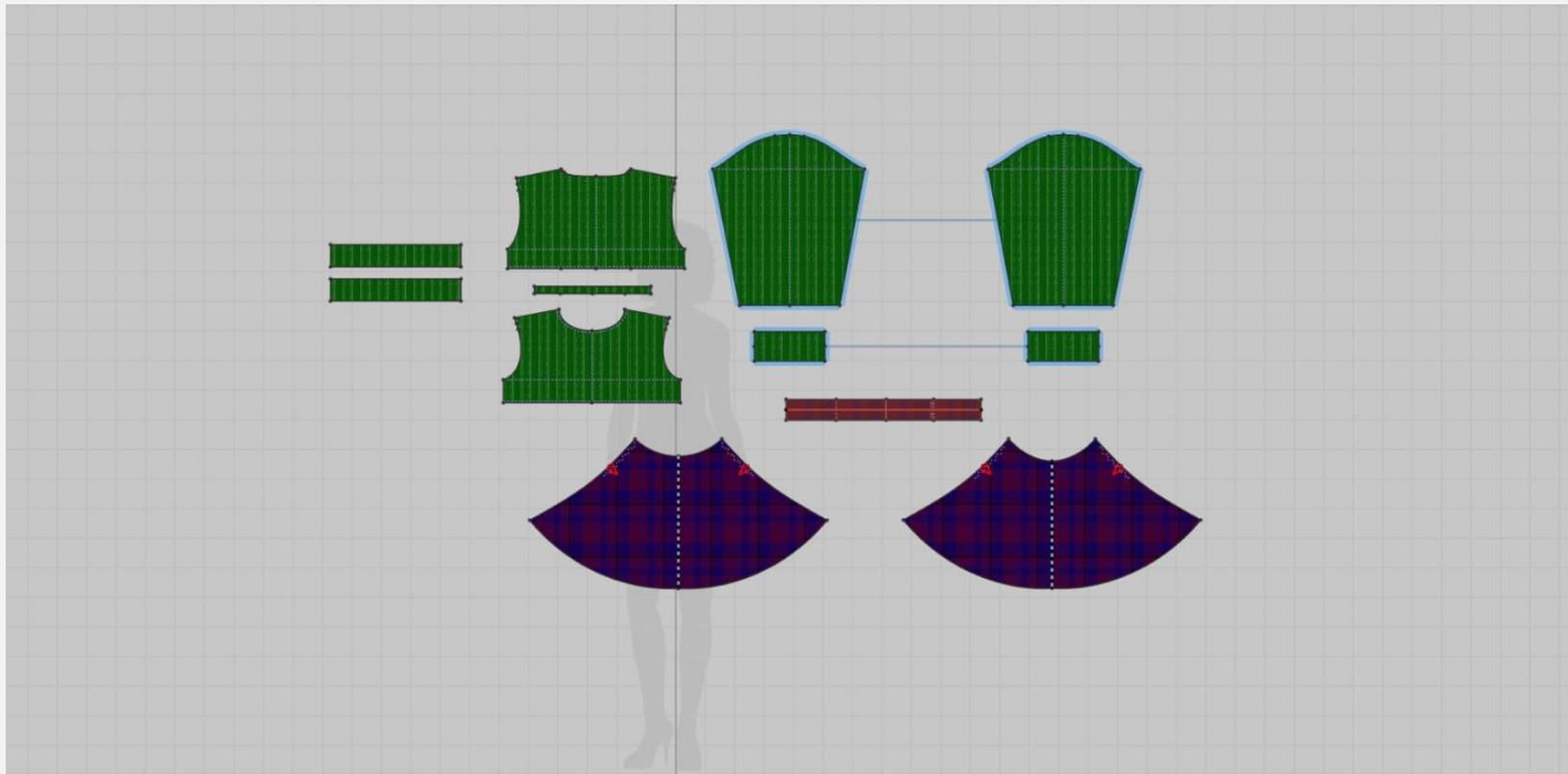
- ①実際のワンピースを撮影し、Chat GPTで1リピートの柄になるように生成  
→Substance samplerでマテリアルに変換
- ②CLOでパターン作成、マテリアル適用
- ③CLOのプリントレイアウトでプリントの配置調整





CLOで作成した3層構造のフード付きダウンファーコートにデザイン  
ソフトAPEXFiz<sup>®</sup>で作成したマテリアルを適用





アパレルCAD CREACOMPO II とCLOで作成したパターンにデザインソフトAPEXFiz®で作成したマテリアルを適用

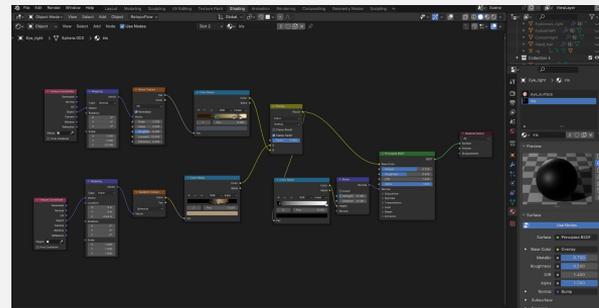
# Modeling



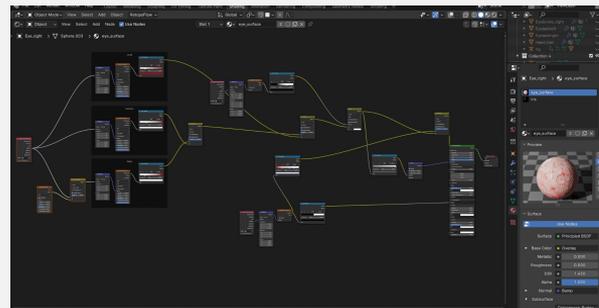




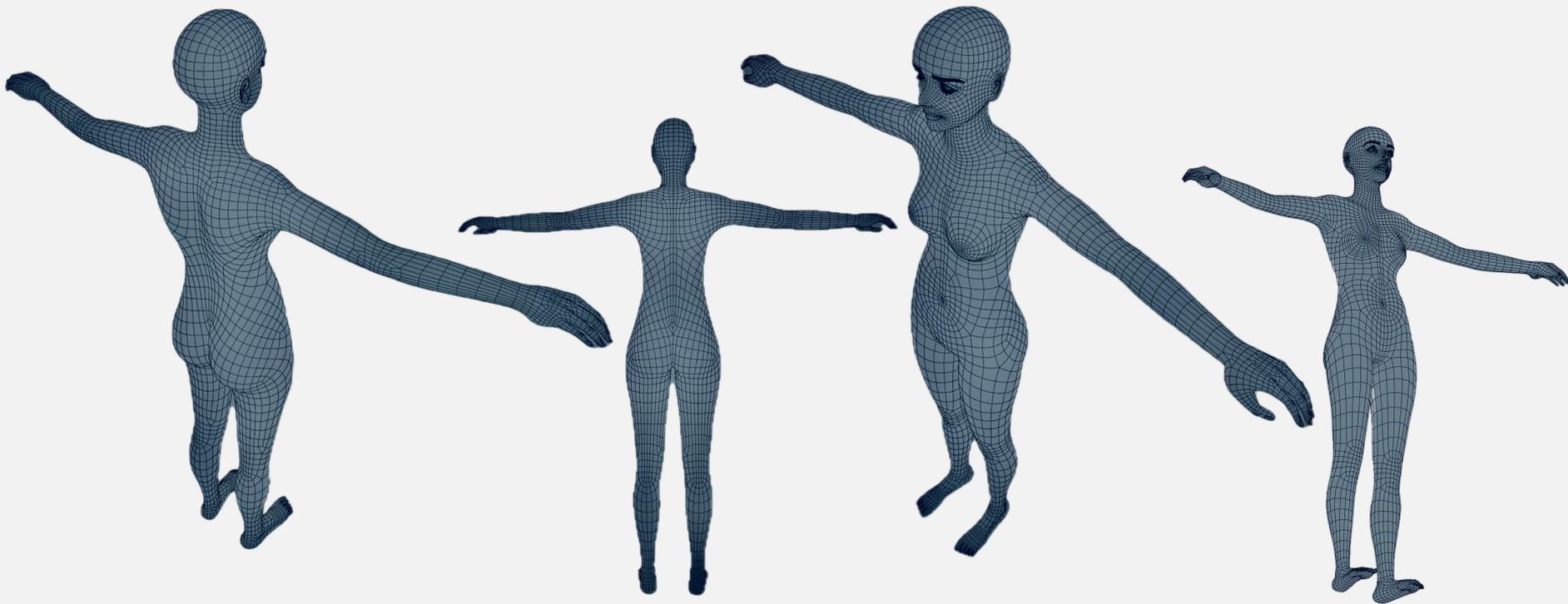
Reference



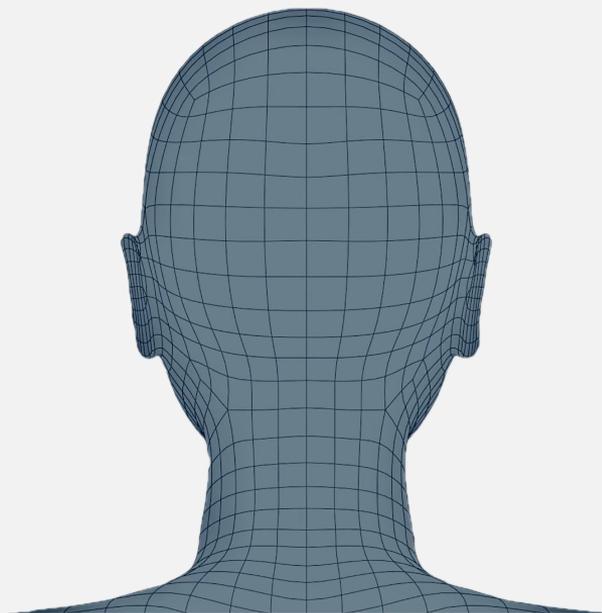
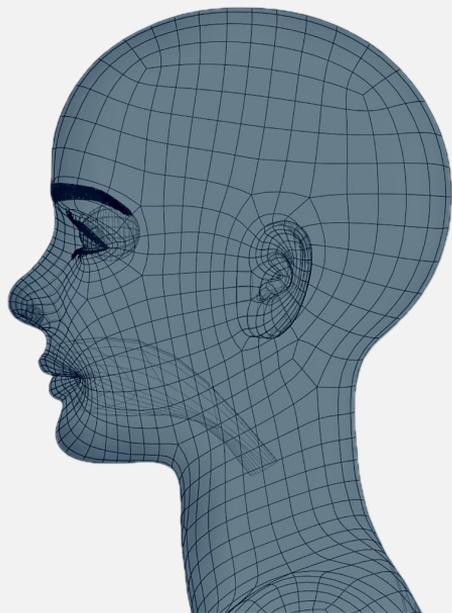
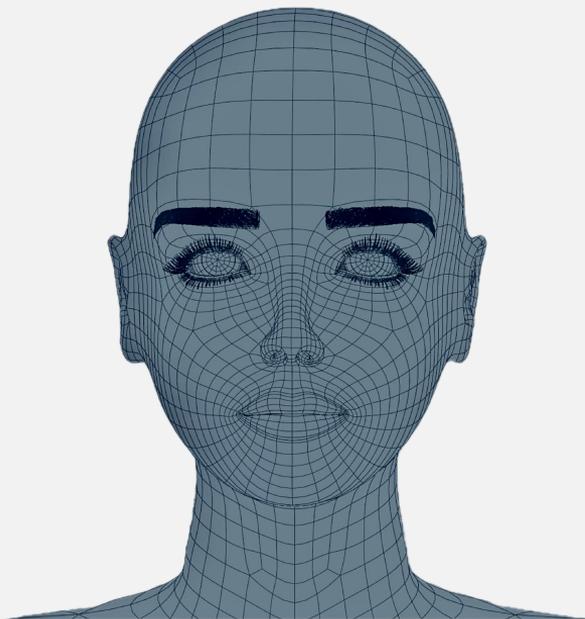
黒目のノード



白目のノード

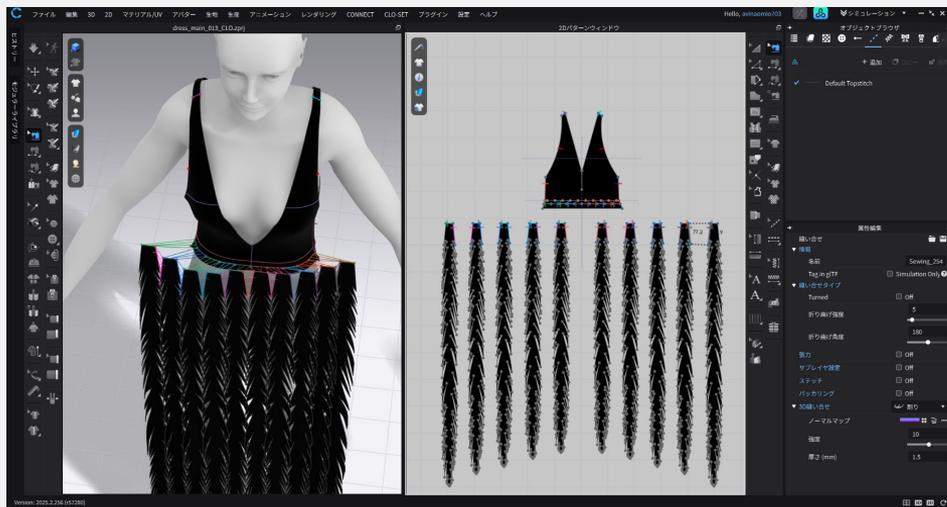


Blenderでのオートリギング実行の際、関節の曲がりや肉感の動きをウェイトペイントが正確に捉えられるよう、可動ラインに沿ったトポロジーを設計

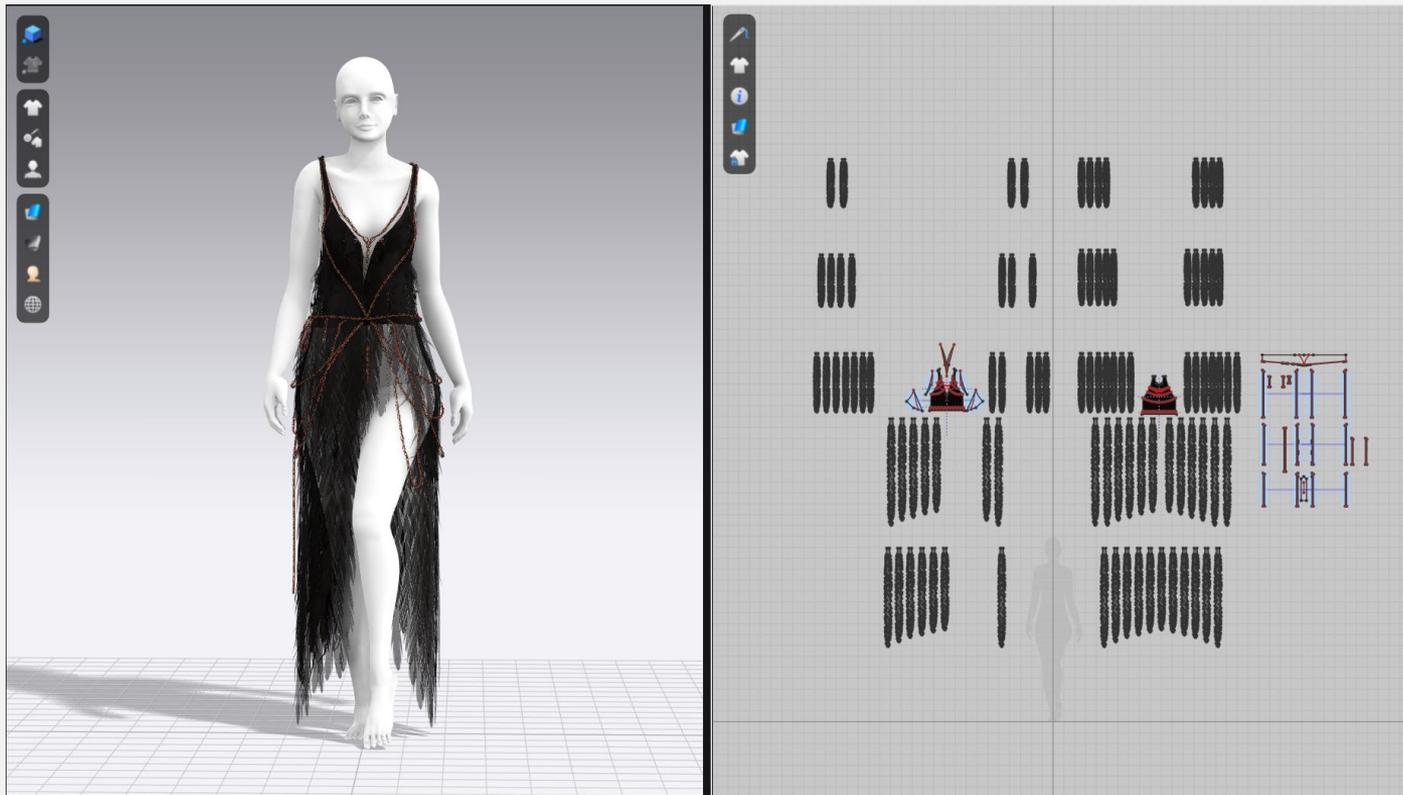




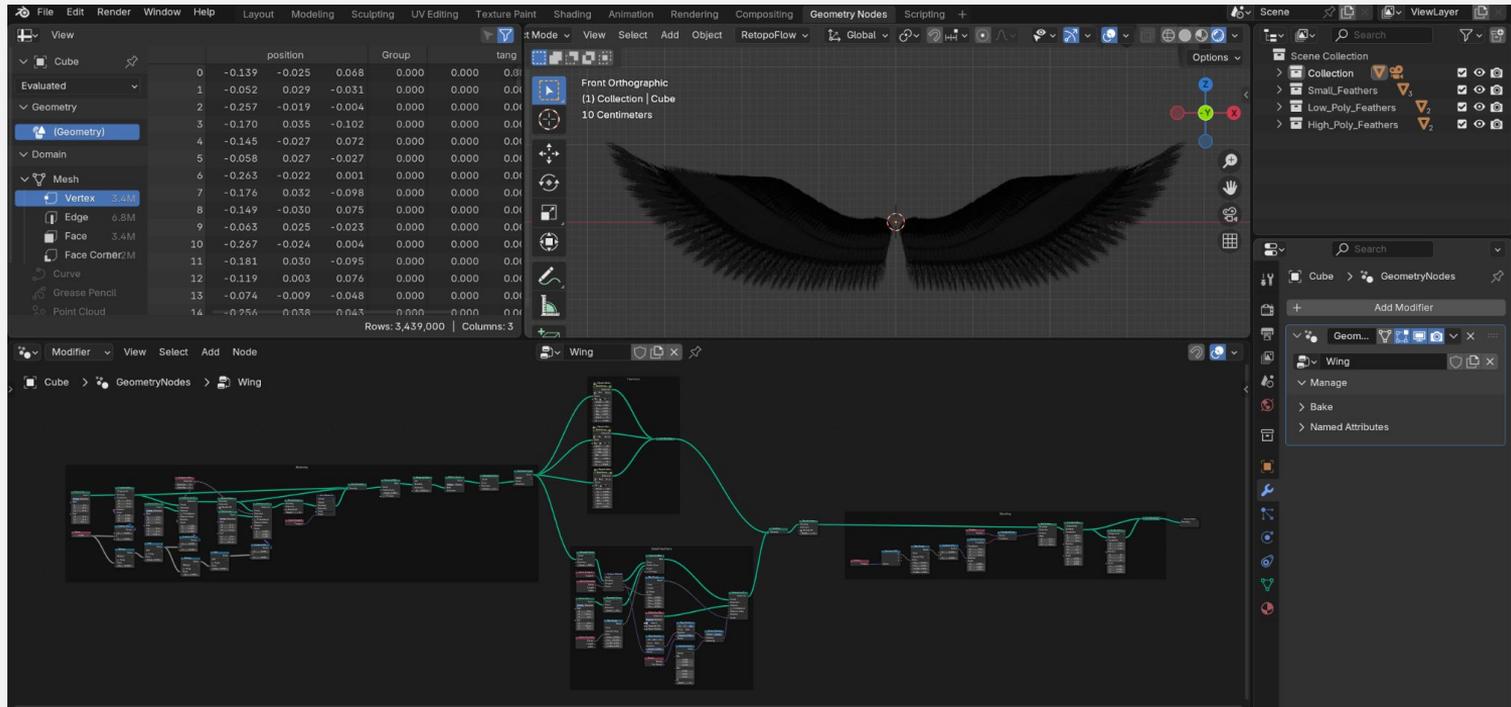
Illustratorから取り込んだ羽形状は点が多く、そのままでは正確に縫い合わせることが難しかった。そこでCLO上で不要な点を削除し、縫合しやすいシンプルな形状に再設計した。その結果、複雑な構造でも隙間なく接合でき、安定したシミュレーションが可能となった。



引用: [風切羽の構造](#)



羽を重ねた構造により、シミュレーションで広がりすぎる問題があったため、重力パラメータを調整してラインのシルエットを安定させた。さらに、羽の枚数と不透明度Opacity)を調整することで、透け感と美しいラインを両立させた。



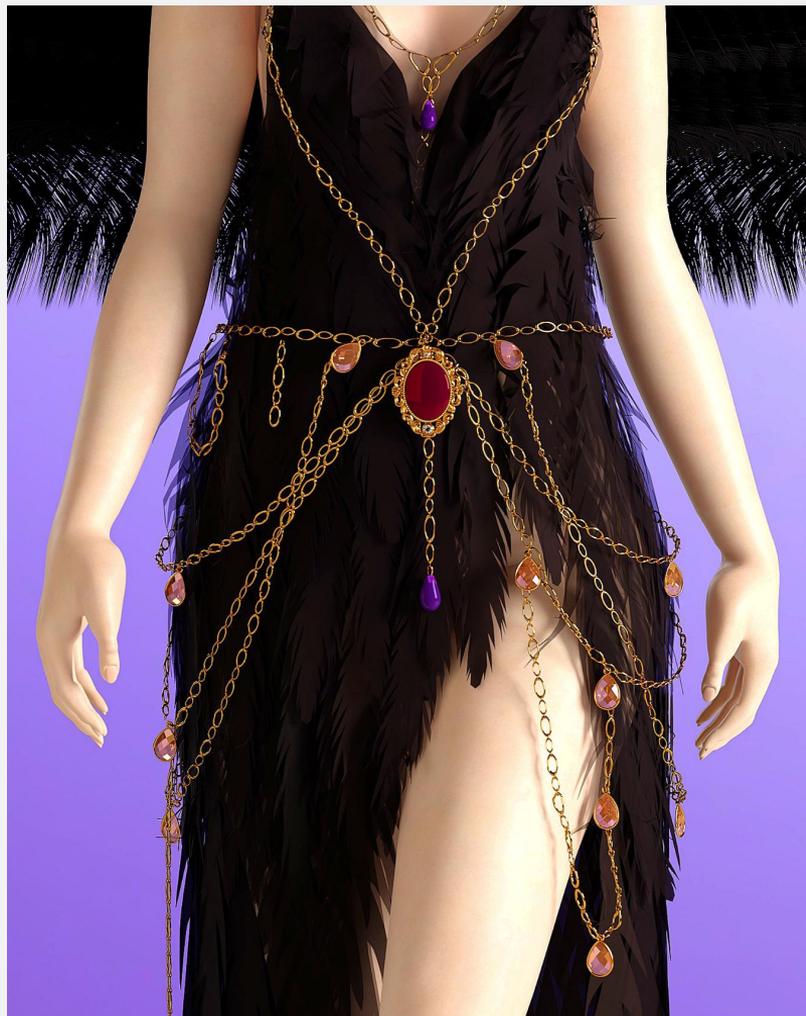
以下の動画をもとに作成

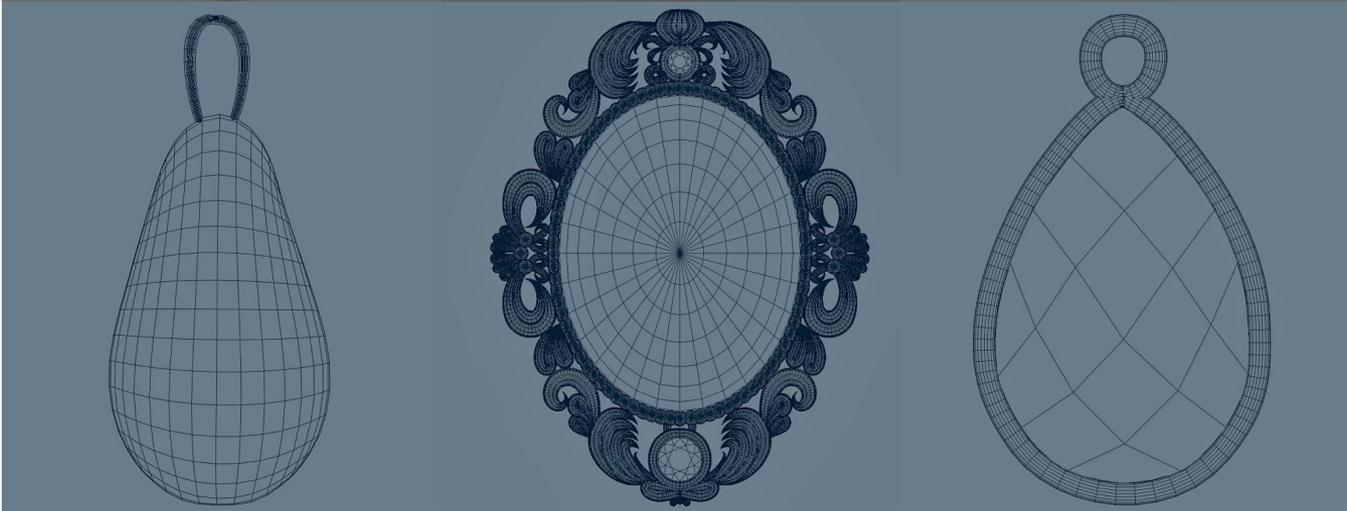
[https://youtu.be/990uhUBE\\_yw?si=DdpX9hfAcZ5lI9Dc](https://youtu.be/990uhUBE_yw?si=DdpX9hfAcZ5lI9Dc)

Geometry Nodesを使用して羽を作成。ノード上で密度や長さ、向き、カーブを調整できる構造にし、羽の重なりや流れをコントロールできるよう設計した。形状を崩さずに全体のシルエットを柔軟に調整できる点が特徴。



Reference







# Coffee



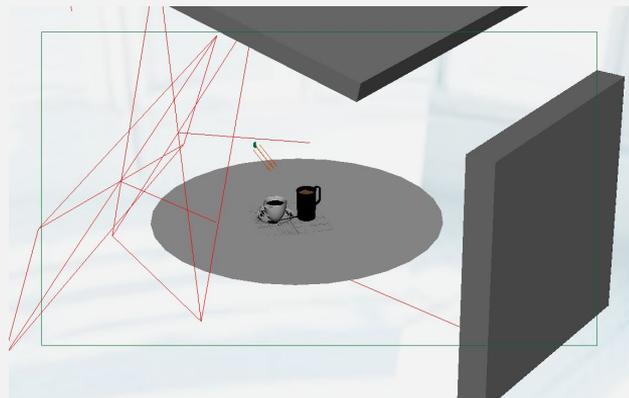
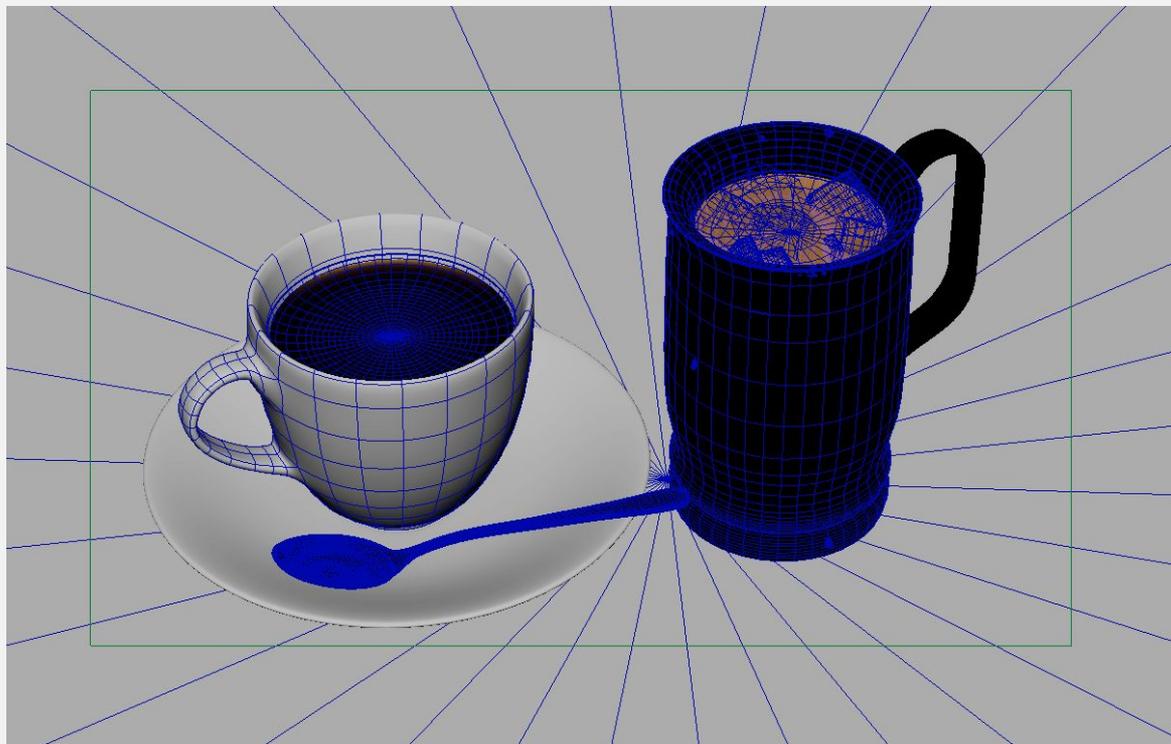
Reference



Final Render

制作期間: 約1ヵ月

煙と背景のぼかしはPhotoshopで加工



リファレンスのようなライティング  
にするために壁とライトの位置を  
細かく調整

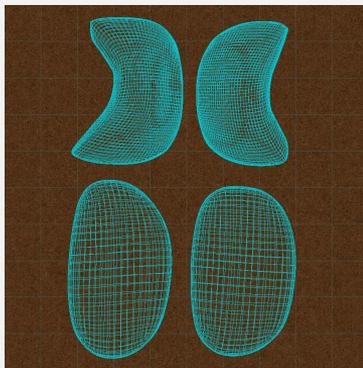
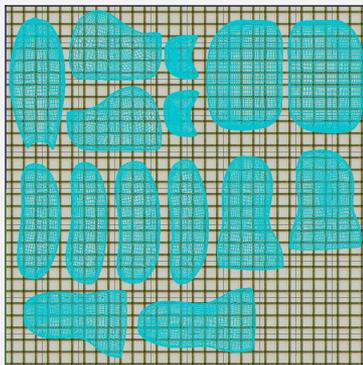
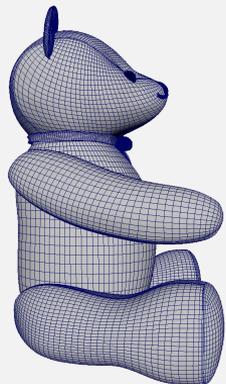
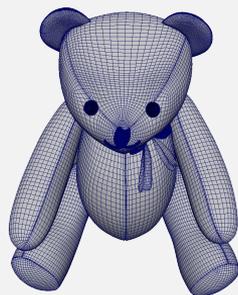
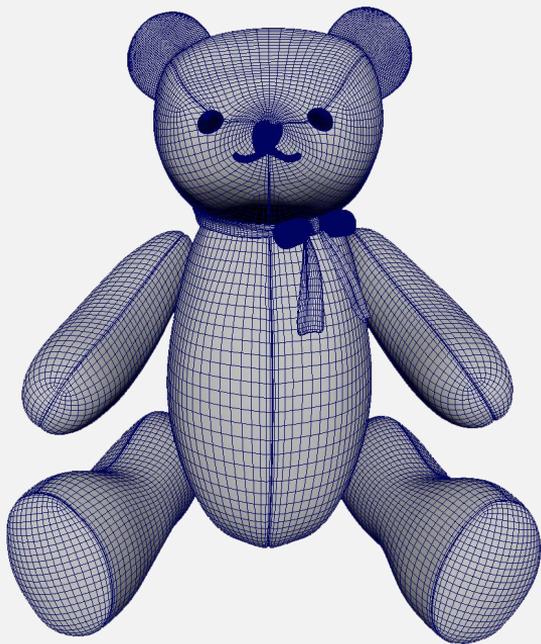




制作期間: 約2ヵ月

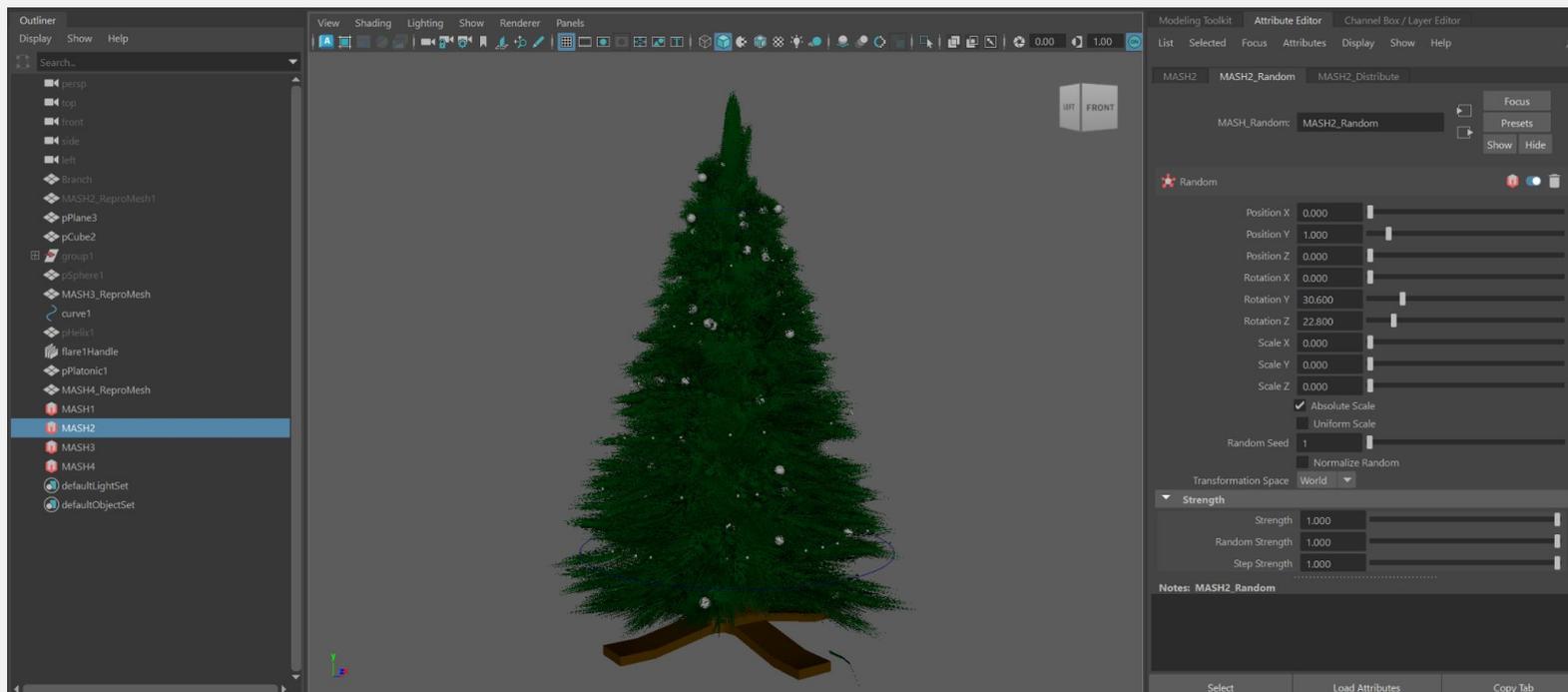
ツリーやろうそく、スタンドライトの明かりはArnoldのmesh lightで色味や明るさを調整し、クリスマスの部屋の暖かさを演出

# Bear



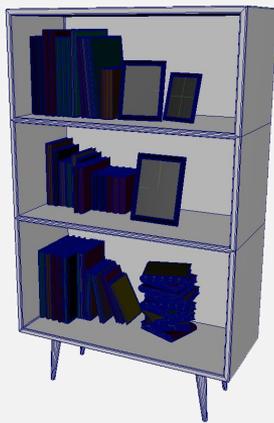
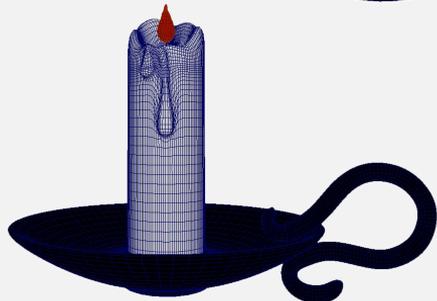
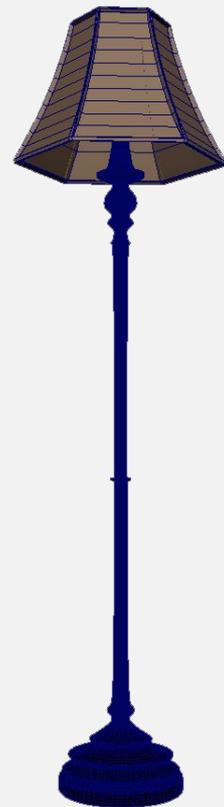
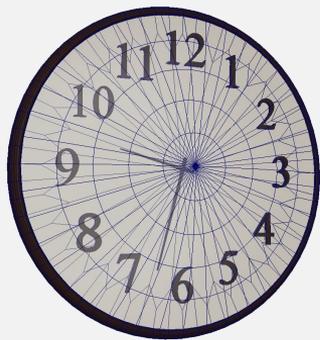
MayaでUV展開を行い、Substance painterでクマの模様を作成

# Christmas tree



ツリー本体やライト、飾りは MayaのMASHを使用

# Asset



# Reference



# Animation, Composite

# Panda



リンク:

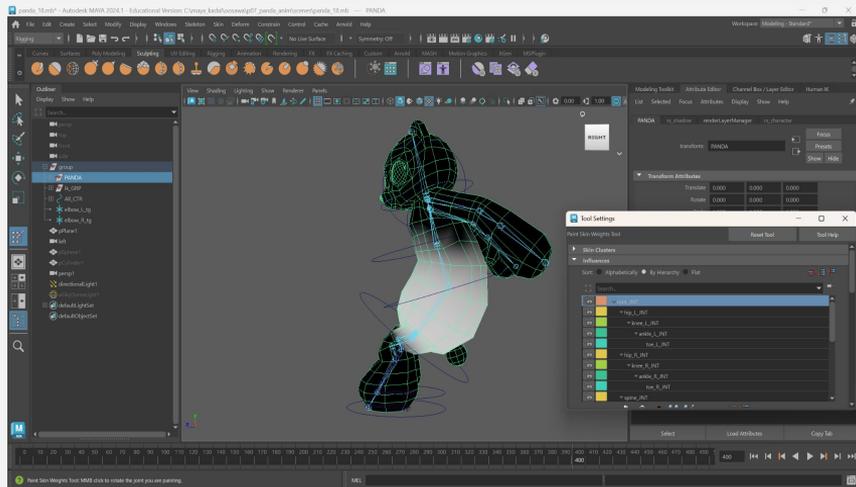
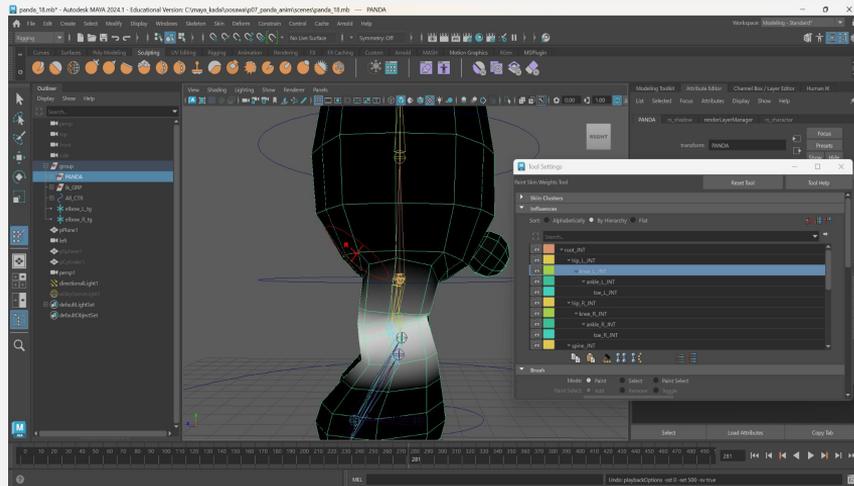
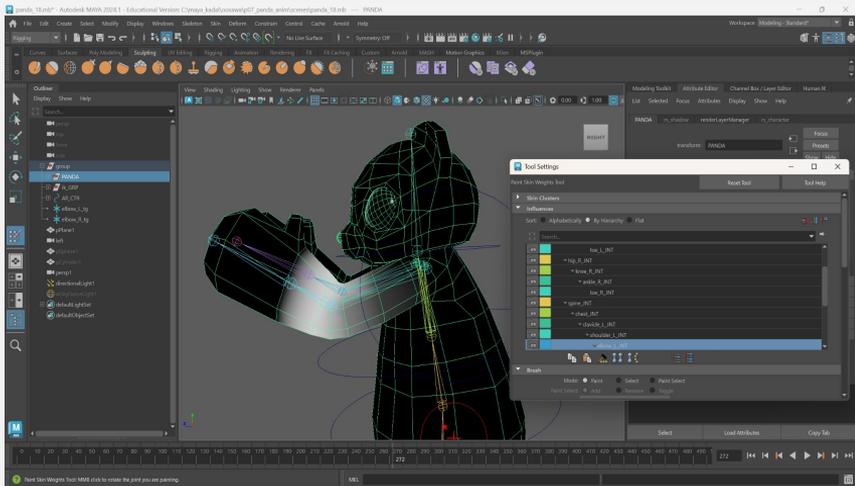
[https://youtu.be/N-n8TBfzQos?si=AW647R9AvADp\\_4dg](https://youtu.be/N-n8TBfzQos?si=AW647R9AvADp_4dg)

制作期間:約1ヵ月

Mayaでリギングからアニメーションまでを作成し、After effectsで画像と合成



動画QRコード



# Reference

ジャンプ→



ポーズ→

リンク:

[https://youtu.be/0h9ltcJWyGI?si=HyYe0dsZ-PrOg\\_if](https://youtu.be/0h9ltcJWyGI?si=HyYe0dsZ-PrOg_if)

# Snow



制作期間:約2週間

雪の動きをMayaで作り、After effectsで画像と合成



動画QRコード

リンク:

[https://youtu.be/7y9BW8fRRxg?si=Rnw0dYHiHz\\_EvDko](https://youtu.be/7y9BW8fRRxg?si=Rnw0dYHiHz_EvDko)

# Ballerina



リンク:

<https://youtu.be/cMh8zl6jX7o?si=z0NkSKFqPmWoNKd6>

制作期間:約5日間

バレリーナの回転に合わせて  
particleを見せるために、After  
effectsのマスキで調整



動画QRコード

THANK YOU