

portfolio



名古屋デザイナー学院 2年

大橋怜衣

目次

3D

- 背景①……廃墟
- 背景②……家電製品
- 背景③……部屋
- 背景④……教会
- 背景⑤……インベスティゲイター

- 小物①……キャンドル・ホルダー
- 小物②……キティちゃん

- テクスチャ①……剣
- テクスチャ②……服

3D アニメーション

- ①……ヒーロー着地
- ②……宝箱を開ける
- ③……野球

デッサン

- ①……アグリッパ
- ②……金属コップ・タオル
- ③……リンゴ
- ④……木・レンガ
- ⑤……ピンヒール
- ⑥……手

profile



おおはし れい

大橋 怜衣

名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG 学科
ゲーム CG 専攻

○主な使用ソフト

	◆◆◆◆◇
	◆◆◇◇◇
	◆◆◆◇◇
	◆◆◇◇◇
	◆◆◇◇◇

○趣味

旅行に行く事が好きです。
気になったところはどこにでも行きます。
最近とんこつラーメンにはまったので
ラーメン巡りにも行っています。



abandoned houses

頂点数 : 1,291,479

制作時間 : 180時間 (2022年 6月~10月)



ホラーゲームを想定して、山の中にポツンのある廃屋をイメージし制作しました。
経年劣化しているため、木のゆがみや、ペンキの剥がれツタを配置しました。

Software





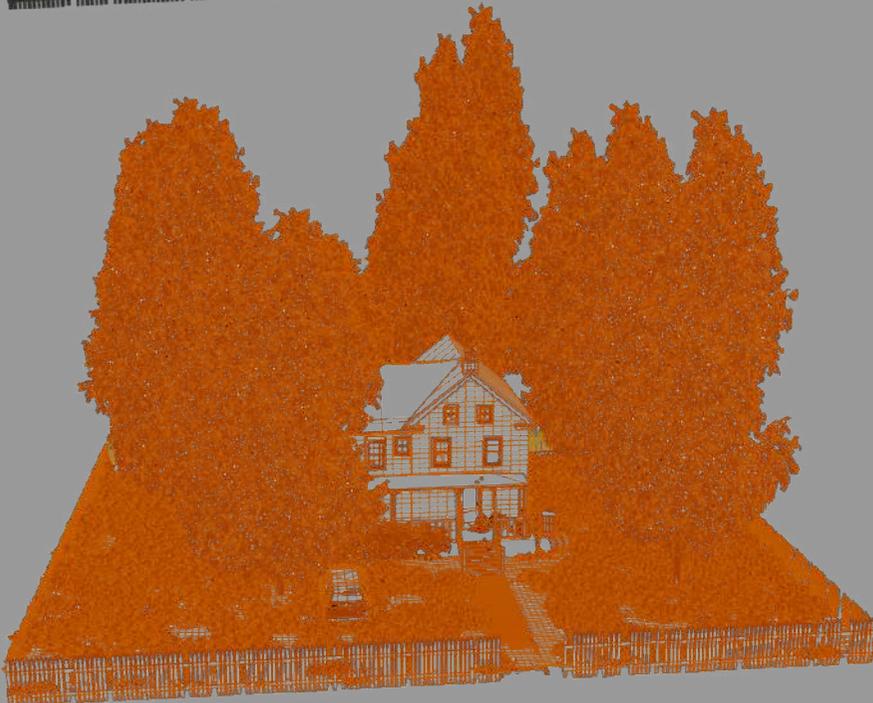
経年劣化している建物はペンキがはがれ、茶色い部分が見られていたため、それを表現するために、二種類のテクスチャを混ぜて制作しました。家の端の部分は特にはがれている、と考えより劣化させました。また、木は水分を含むとゆがむので、blenderのテクスチャプロパティを使用し表現しました。



reference image



全体図



↑海外らしく広めの土地

こだわり



←玄関前

【廃屋＝若者が茶化しに不法侵入をする】というイメージがあったので玄関前に空き缶やタバコの吸い殻置くだけでなく、彼らが壊したであろう手すりの板を配置しました。

しばらく手入れのされていない家なので手すり、階段がしなっているところ、窓ガラスが壊されて抜けてしまっているところ
はこだわりポイントです。



また、長年使われていない家ということで雑草を大量にはやしました。植物は blender の Bagapie と scatter というアドオンを使用しました。この二つのアドオンを組み合わせることで植物の生え方にランダム性ができより自然な仕上がりになりました。

こだわり



テクスチャ 1



テクスチャ 2

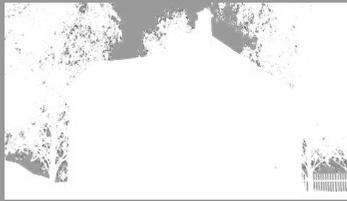


テクスチャを混ぜ合わせ制作しました。

黒色の部分はテクスチャ 1 を、赤い部分をテクスチャ 2 と
テクスチャペイントで設定し、青色は、水を表現しました。

この工程を入れることでこの作品独自の家の模様となりました。





Alpha



Trans
Dir



Denoising
Depth



Diff
Dir



shadow



DiffInd



AO



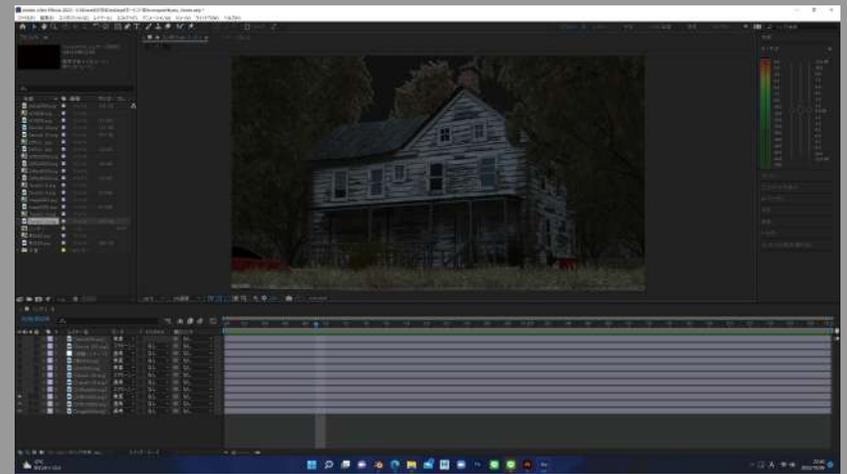
Diff
Col



Gloss
Dir



Image



Blender で9種類別にレンダリングし、AEへ持っていき各自調整しました。

完成！！



今回初めてコンポジットという作業に触れました。Blender だけでは出せなかった立体感や質感が AE を通してしっかりと現れ、自分がこう作りたい、というイメージそのものが表現できました。



AE でコンポジット作業が終わった後に背景合成をしました。
Alpha から背景以外を選択しマスクで空の写真を合成。



影は空の色に影響を受けるため色調補正で3色それぞれ
色見を調整。



Alpha から背景以外を選択しマスクで空の写真を合成。



写真右下が夕焼けの色になってしまっているのでマスクで選択し
調整。



×× 神社

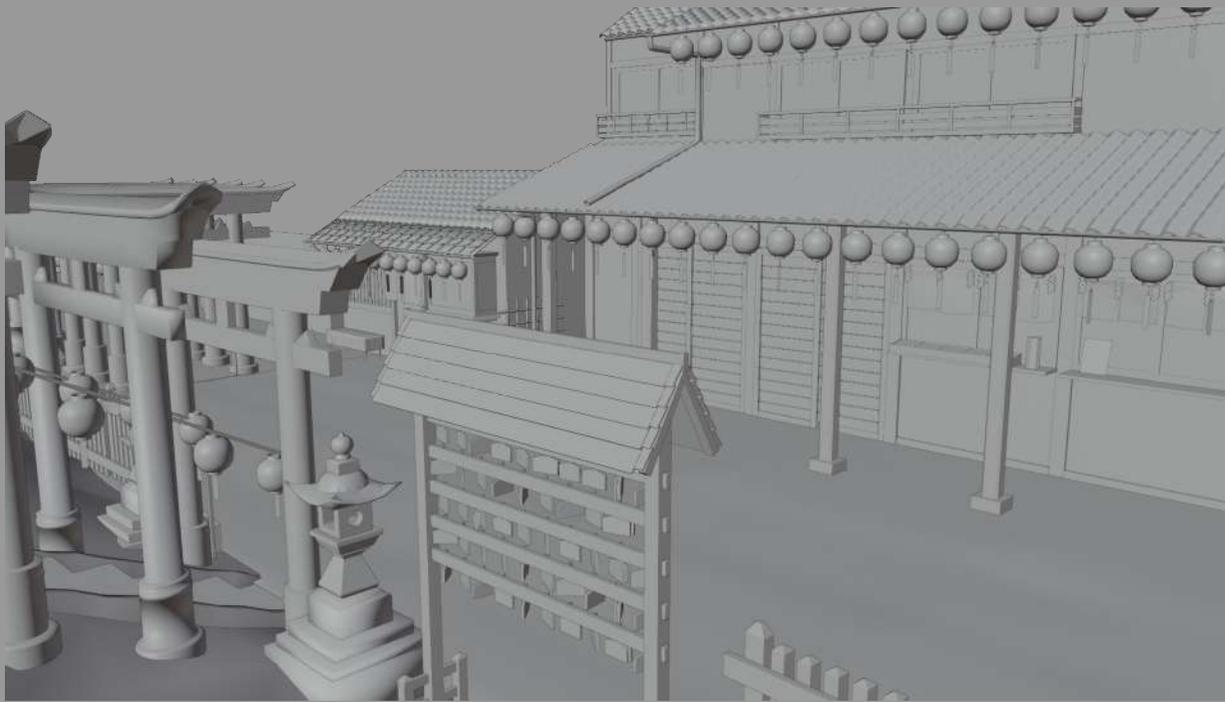
頂点数 : 209,536
制作時間 : 70時間 (2022年 11月~1月)



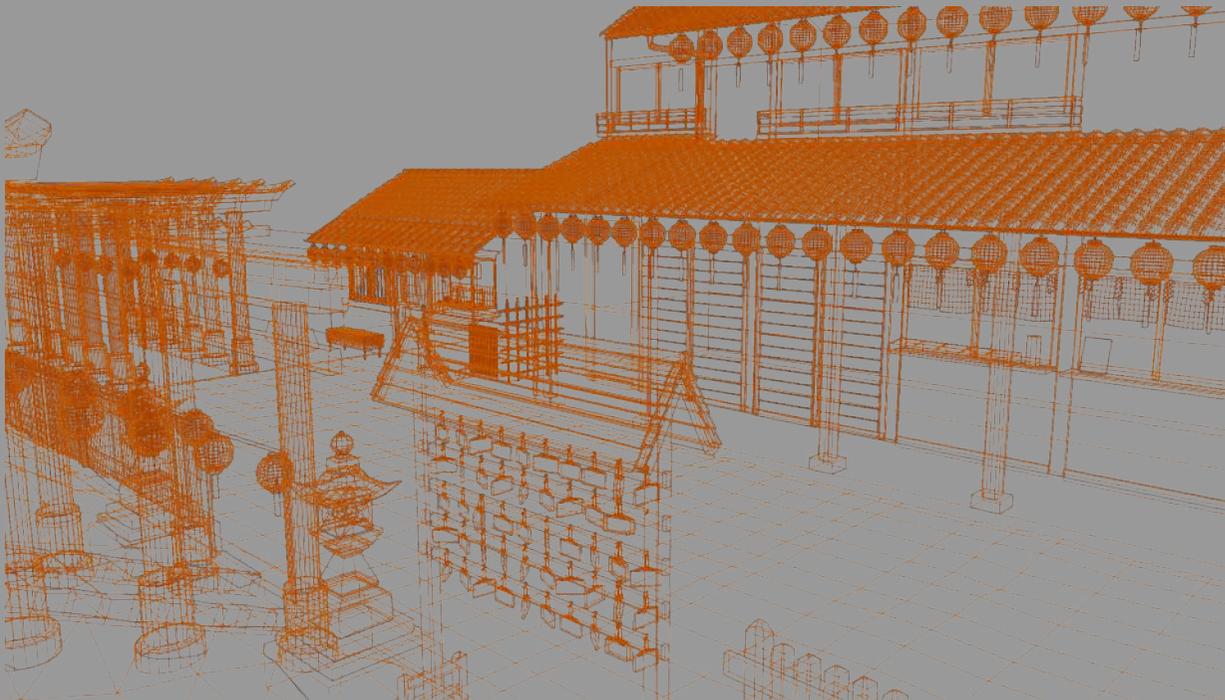
神社を制作しました。
今回の作品はテクスチャの使用感が出るように意識し、制作しました。

Software





京都伏見稲荷の本宮祭を参考にし制作しました。
長く使われた建物たちのため、絵馬掛けも屋根が欠けている他、
壁の下の方が土や雨で塗装がはがれ、ボロボロに見えるようテクスチャを
制作しました。



reference image



こだわり



提灯

お祭りのため提灯を配置しました。
中に明かりを入れ、提灯らしく光がふんわり
と見えるようオブジェクトを半透明に設定しました。



絵馬掛け

長年雨風にあたるため塗装が剥がれているだけでなく、
ところどころ欠けるようテクスチャを制作しました。



絵馬

友人に協力してもらい 11 枚の願い事を書いてもらい
ました。合格祈願や、結婚したい、英検合格等様々な
願い事を書いてもらいました。

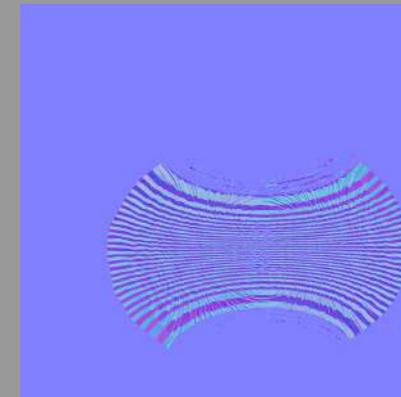
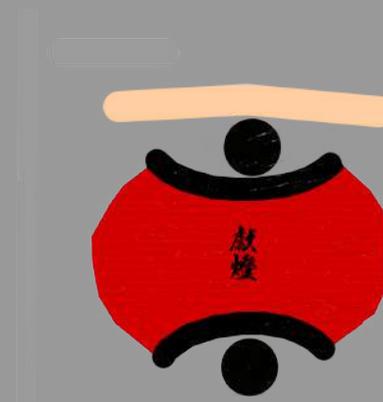


紅葉

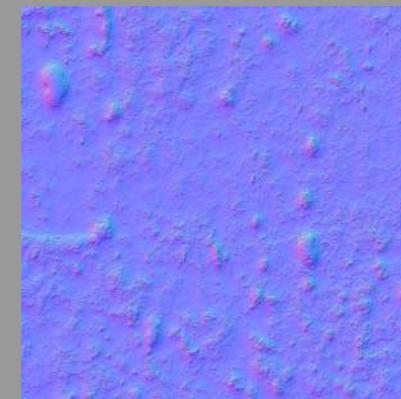
photoshop のレタッチの際に添景画像を使い加工し
配置しました。全体の色味に合うようトーンカーブ
や色調補正を使いました。

テクスチャ

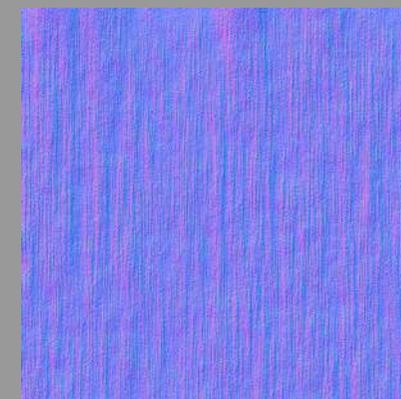
提灯



こけ



鳥居

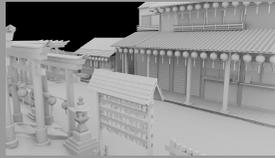




Alpha



Gloss Dir



AO



Gloss Ind



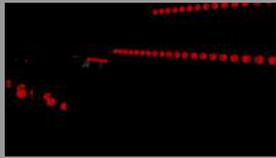
Diff Col



Image



Diff Dir



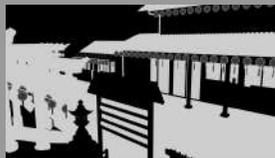
Trans Col



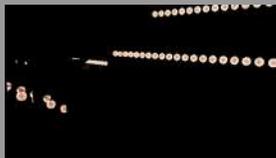
Diff Ind



Trans Dir



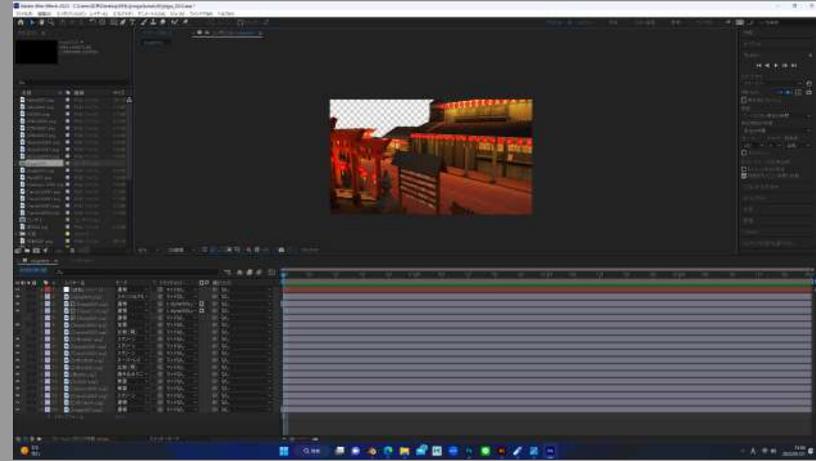
Gloss Col



Trans Dir



shadow



Blenderで13種類別にレンダリングし、AEへ持っていき各自調整しました。



完成！！



AE でコンポジット作業が終わった後に背景合成をしました。
空が浮いてしまったのでカットアウト、ドライブラシを使用し加工。



赤みが強すぎるため、トーンカーブ、色相・色彩を調整



境内には植物が多くあるため、紅葉とヒサカキを配置。
色を赤く染め、雰囲気にあうように調節しました。



完成！！



家電製品

頂点数 : 32,689
制作時間 : 20時間 (2022年 4月~5月)



TOFFYの電子ケトルを製作しました。
この作品ではケトルや机にオブジェクトが反射するようにライティングを意識しました。

Software

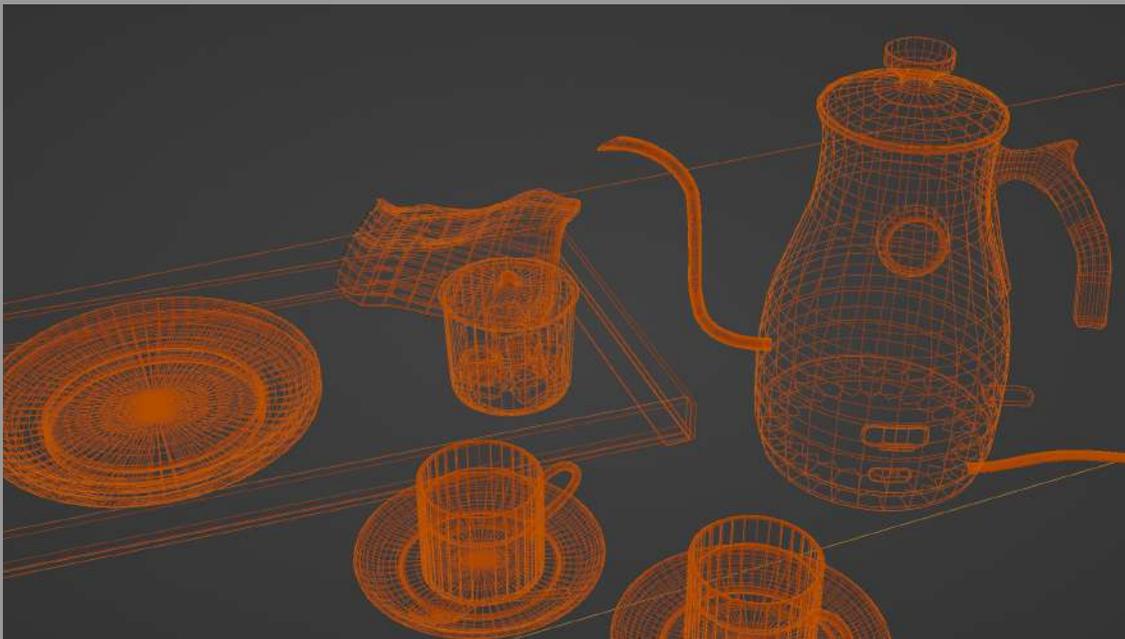
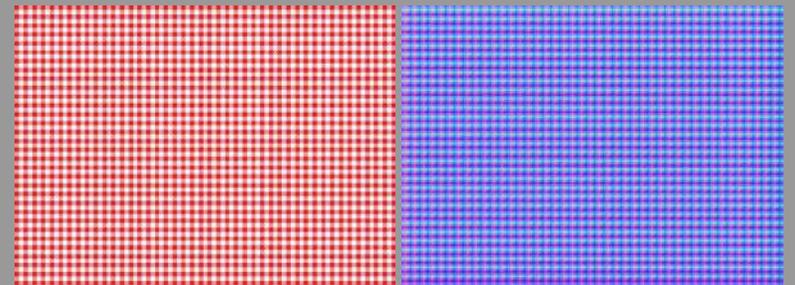




大理石



台ふき



reference image

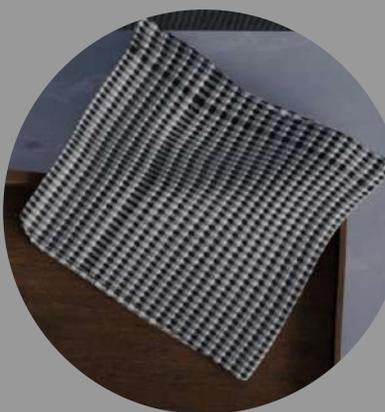
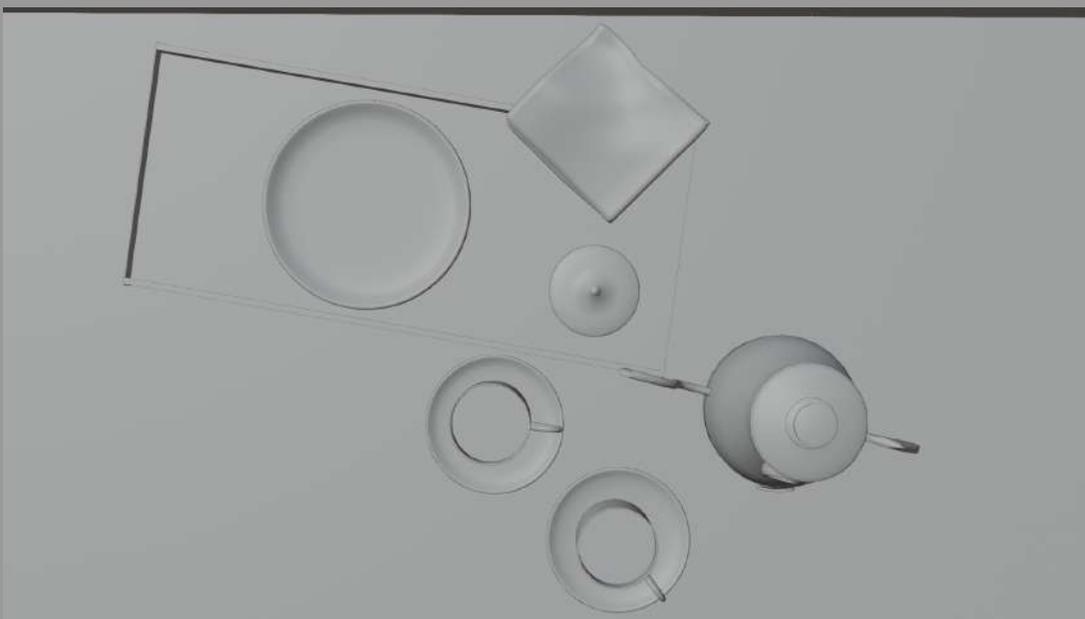




コーヒーカップがポットに反射で映るよう、ライティング、ノードを調整しました。また、床も同様にポット自身が映り込むようにしました。



リアルっぽさを出したかったので、実際にコーヒーを入れ上から写真を撮りました。また、泡が立体的に見えるようにノーマルマッピングもあわせて作りました。



布っぽさを表現したかったのでモデリング後スカルプトで布らしいしわ感を演出しました。



一人暮らし

頂点数 : 151,412

制作時間 : 45時間 (2021年 12月~1月/ブラッシュアップ5月)



参考資料を手本として製作しました。
ソファやクッションといった柔らかい素材を自然に見せられるよう試行錯誤しながら製作しました。

Software

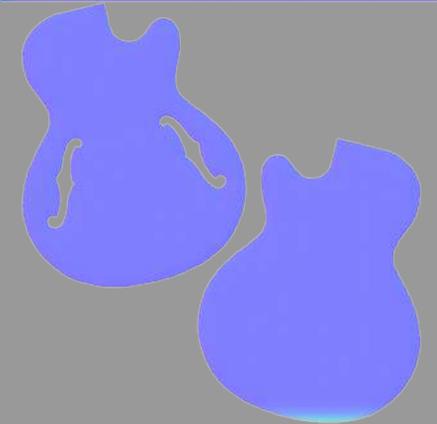




ドア



ギター



reference image





ソファ・クッション

柔らかさを表現するために、
物理演算を使用しました。



マスク

現代では必需品のマスクです。
出かける際に、取りやすいように
出入り口付近に配置させました。



ギター

UV 展開・テクスチャ作業を
行いました。



ちらし

商用利用可能の
web サイトで制作しました。





一度完成した作品をブラッシュアップさせました。

変更点として

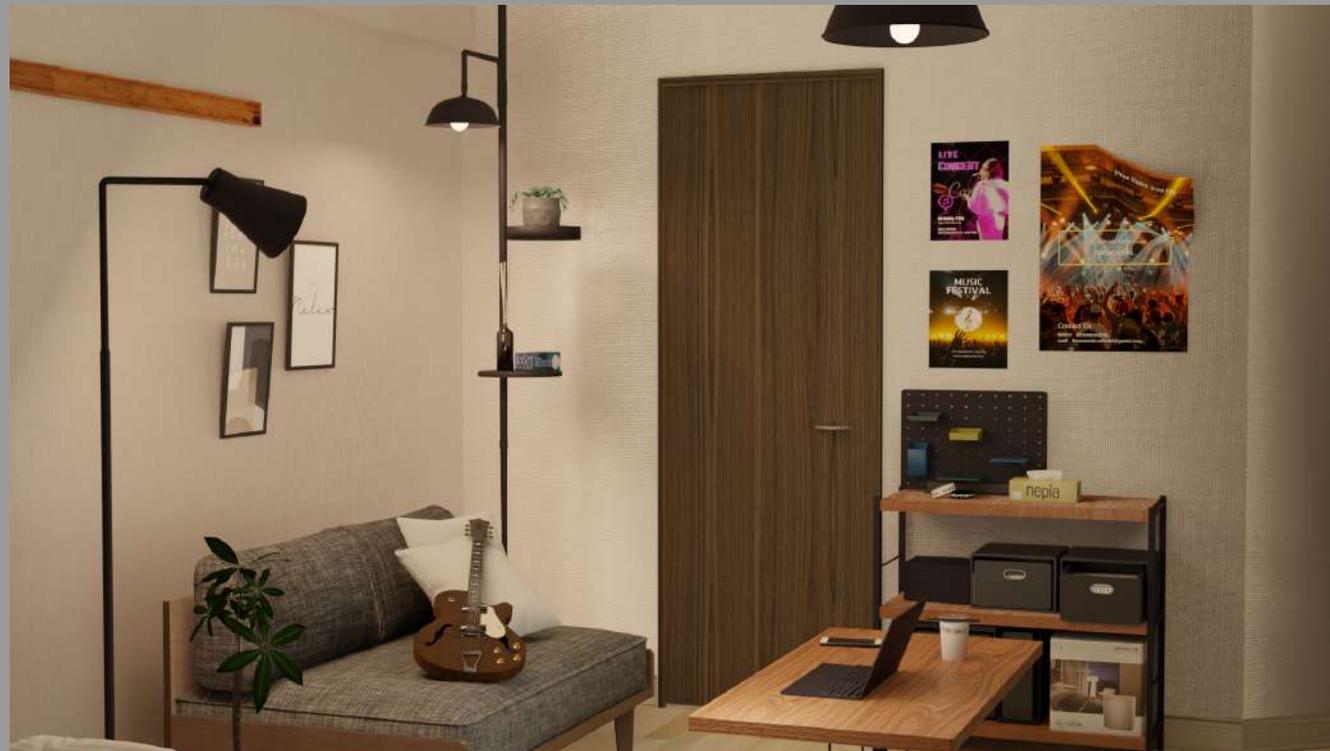
- ・服掛けをプラスチックから木製。
- ・ドアの色をカラーランプで変更。
- ・ソファに起毛感を持たる。
- ・カラーランプで全体的に明るく。
- ・植物の追加。

以上4点を変更したことで部屋全体に統一感が生まれ、見ごたえのある作品となりました。

2021/12~1

brush up

2022/10





ダレカノ願。

頂点数 : 848,162

制作時間 : 120時間 (2021年 10月~12月/ブラッシュアップ5月)



教会を製作しました。

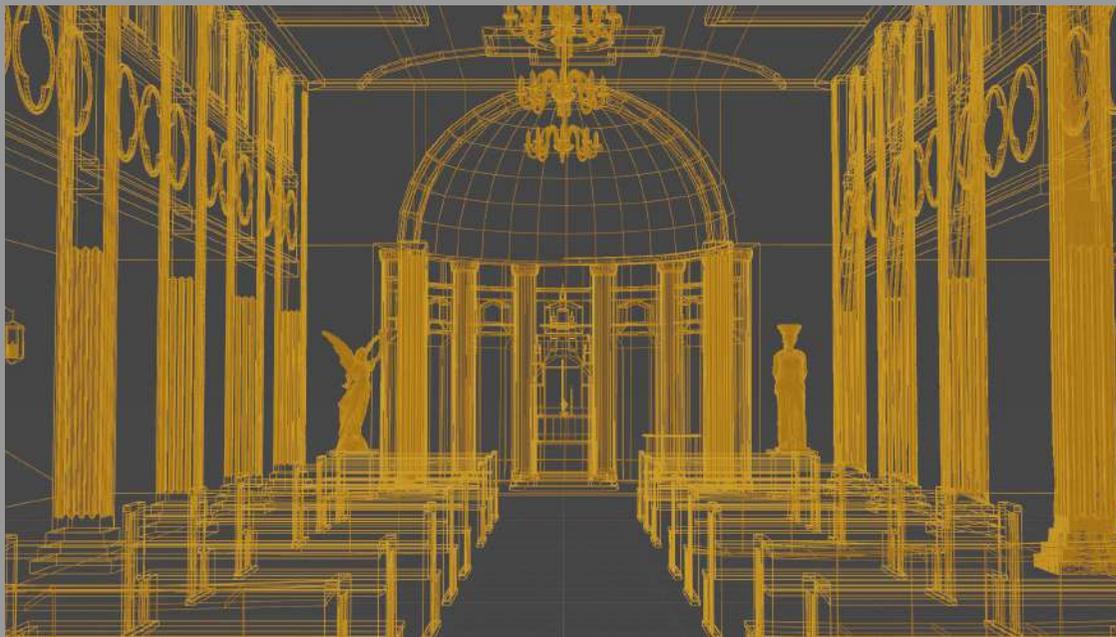
神々しさが出るよう Photo Shop で後から光の筋を入れました。

Software





岐阜県にある多治見修道院に行った際に日本の建築様式との違いに感動し、手本として制作しました。
また、愛知県の明治村やリトルワールドにも教会はあるため、実際に現地に赴き観察をし作品に取り込みました。



reference image





教会の側面



しなっている椅子



祭壇



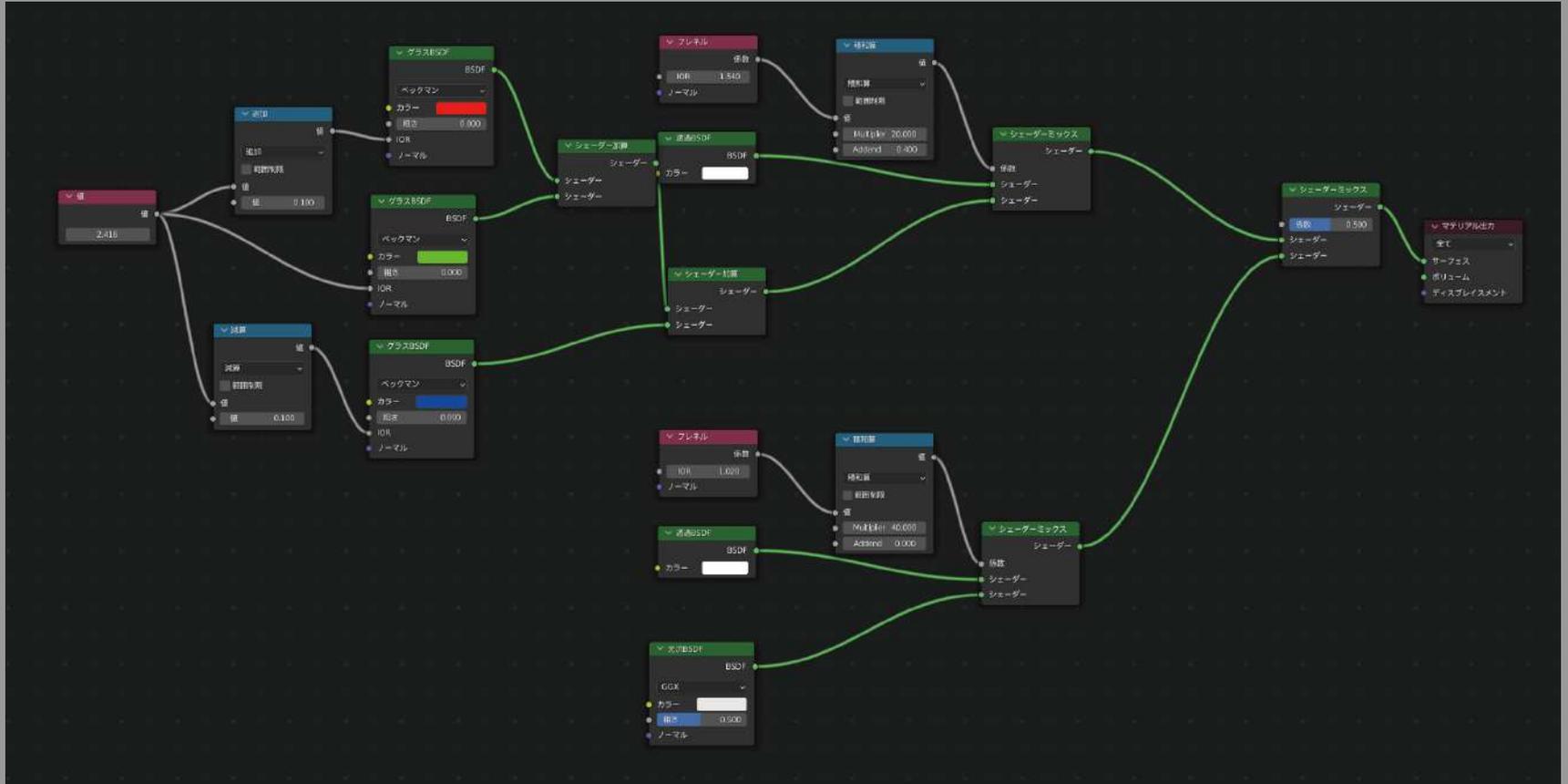
誰かが忘れていった聖書



汚れ、欠けた柱



マリア像・キリスト像
(フリーオブジェクト)



シャンデリアの宝石の部分のノードです。
教会のシャンデリアはキラキラしていてきれいなイメージだったので
派手になるよう心掛けて作りました。
ここまで複雑なノードを組むのは初めてだったため勉強になりました。



キャンドル・ホルダー

頂点数 : 188,003
制作時間 : 3時間 (2021年 9月)



RENDER



reference image

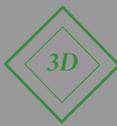


blender のグリースペシルという機能を使用した作品です。

自分で書いた線をそのままオブジェクト化することができるので制作がとても楽しかったです。

Software



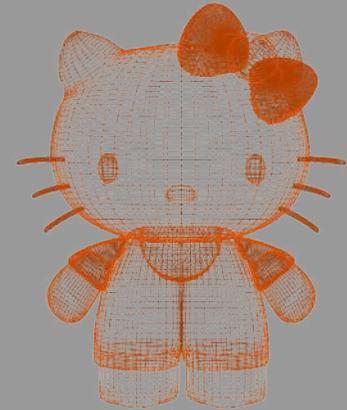


キティちゃん

頂点数 : 21,965
制作時間 : 23時間 (2021年 11月)



RENDER



reference image



授業で制作したキティちゃんです。

いかに本物に寄せられるかを課題とし制作いたしました。



インベスティゲイター (制作中)





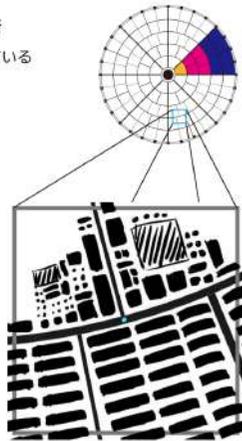
都市について

■VRで再現してほしい場所の資料

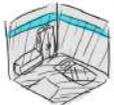


■コンセプトアート
下層地域の集団住宅の路地をイメージ
元々あった建物の骨格を再利用してある物もある
中央に近づくにつれ、再利用している部分が多くなる

この部分が再利用箇所
骨格部分に多いが、
一部壁などにも残っている



■VR化してほしい場所
下層地域と中層地域の間
四角の範囲は、縦横1kmずつ
3Dの境界がわからない為、作る範囲はお任せする
次ページに資料は集めたが、足りない場合は連絡を



■集団住宅内部の簡単なイメージ
正方形である必要はない
所謂ワンルーム
最低限ベッド、キッチン、風呂があればOK
その他家具は現代のものであれば、
適当置いてもらってOK(確認はします)

現在、卒業制作で制作している作品です。2D,3Dの友人と協力して制作しています。
近未来の世界を舞台として主人公が仲間と協力し戦っていくという設定の下制作しています。
私はこの世界へはいる体験ができるVRを作っています。
モデリング、テクスチャなどの3D全般を私が、この世界のイラスト、テクスチャを2Dの友人が行っています。





ヒーロー着地

制作時間 : 12時間 (2022年 6月~7月)



デッドプールのヒーロー着地を手本に製作しました。
原作通りになるように意識しました。

Software





宝箱を開ける

制作時間 : 12時間 (2022年 6月)



始めは思っていた以上に宝箱が重くもう一度構えてから開くアニメーションを製作しました。
重たく見えるよう、腕を震わせたり、少し止めたことで表現しました。





野球

制作時間 : 18時間 (2022年 4月~5月)

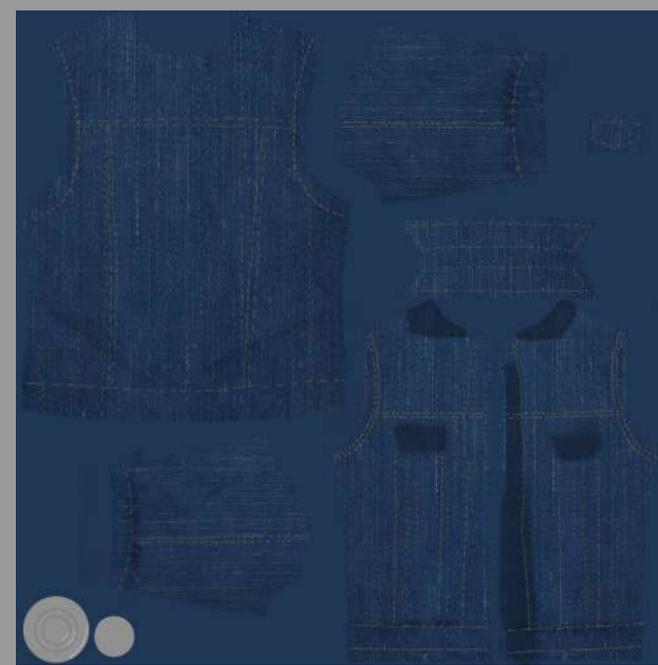
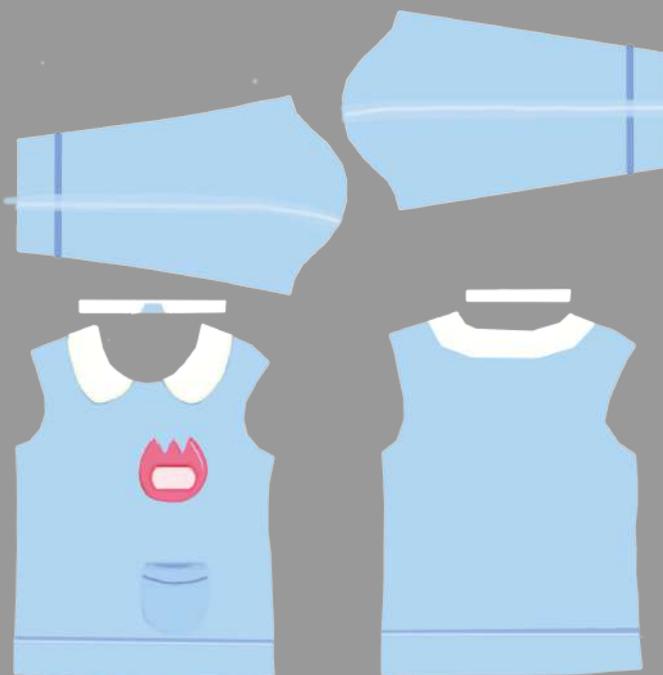
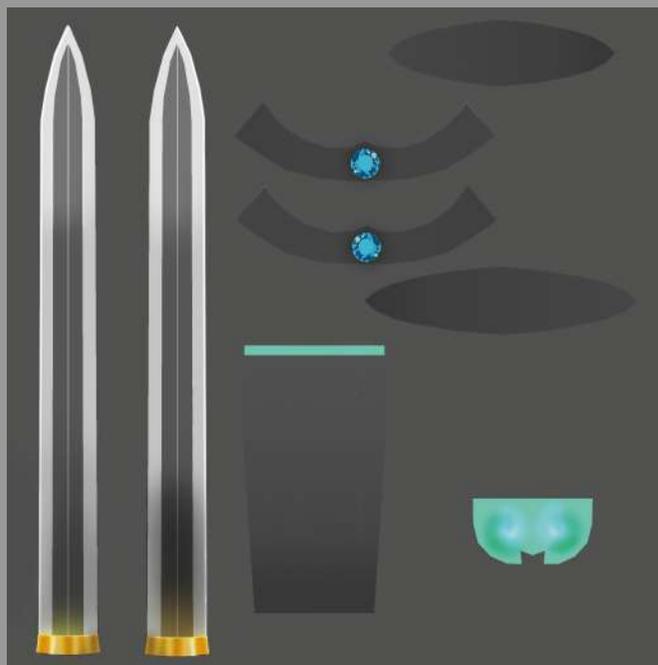
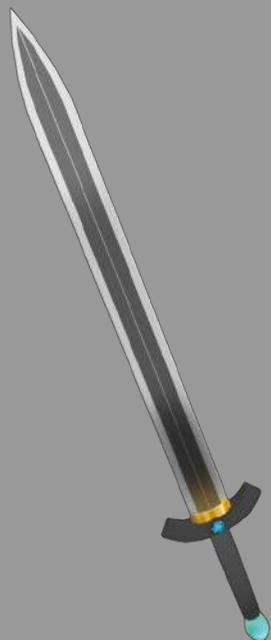


MAYA で初めてアニメーションを製作しました。足→腰→腕と重心がきれいに変わるよう意識し製作しました。



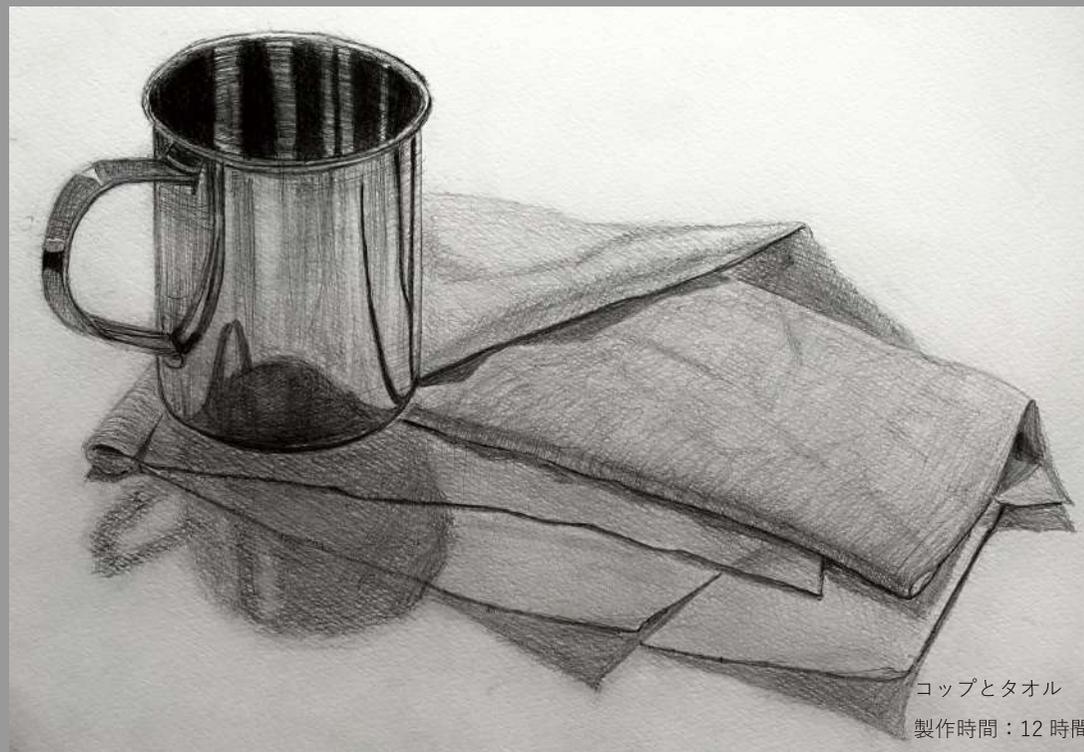
テクスチャ 剣 / 服

制作時間：17 時間 / 9 時間 / 9 時間





デッサン

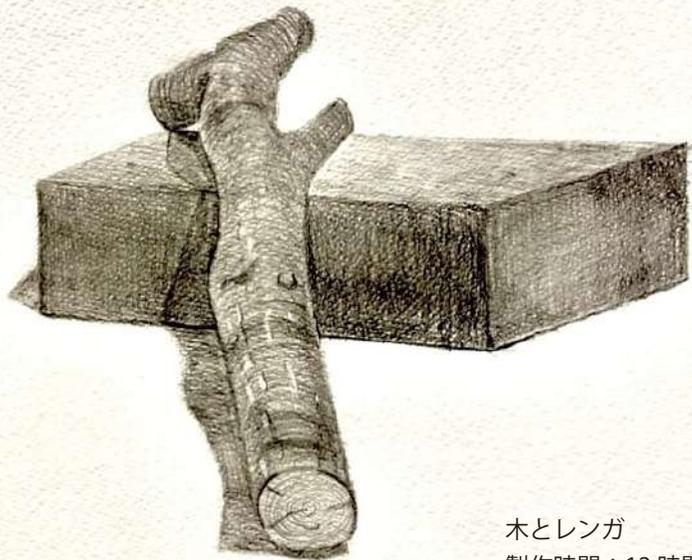




リンゴ
製作時間：3時間



ピンヒール
製作時間：8時間



木とレンガ
製作時間：12時間



リスのぬいぐるみ
製作時間：12時間



2021/04

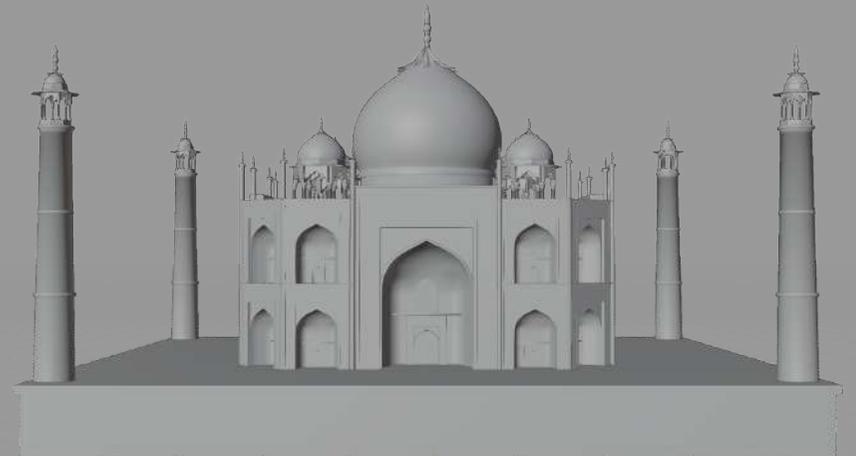


2021/12

2021/08



2022/02





2022/04

next stage



2022/10



Thanks for wathing