

# Portfolio



# 自己紹介

東京デザイナー学院 3DCG 専攻

森田 賢

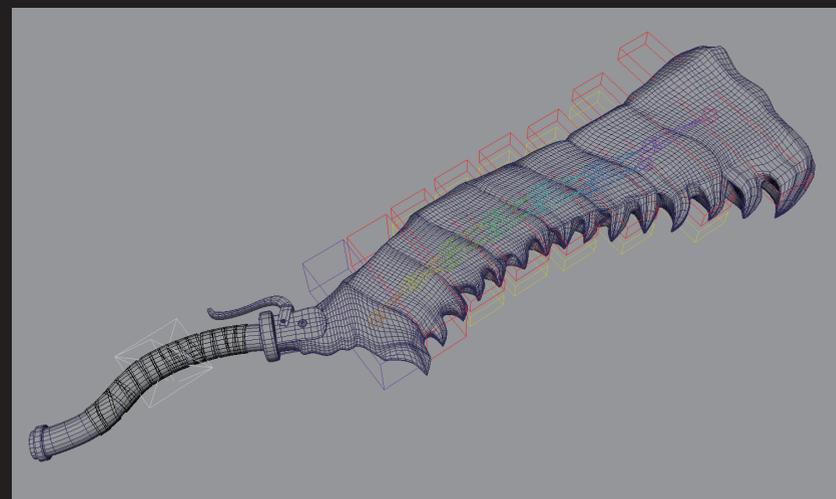
## 主な使用ソフト



# BeastCutter

:from 「BloodBorne」

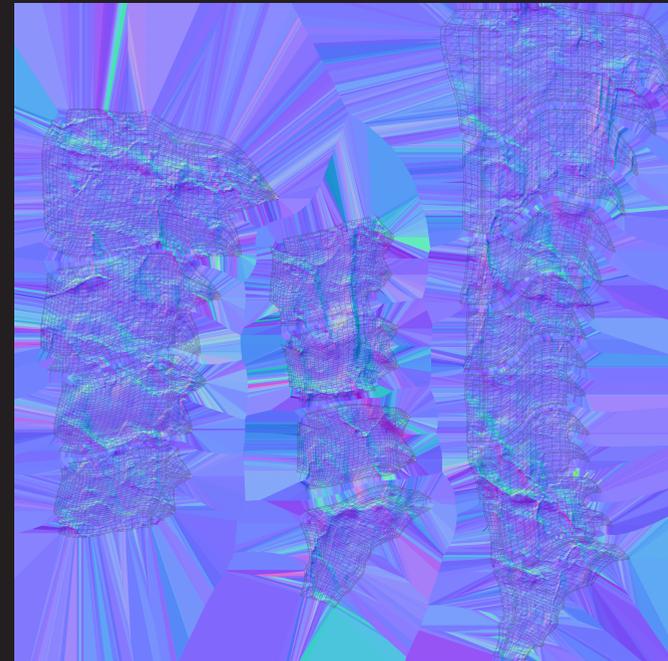
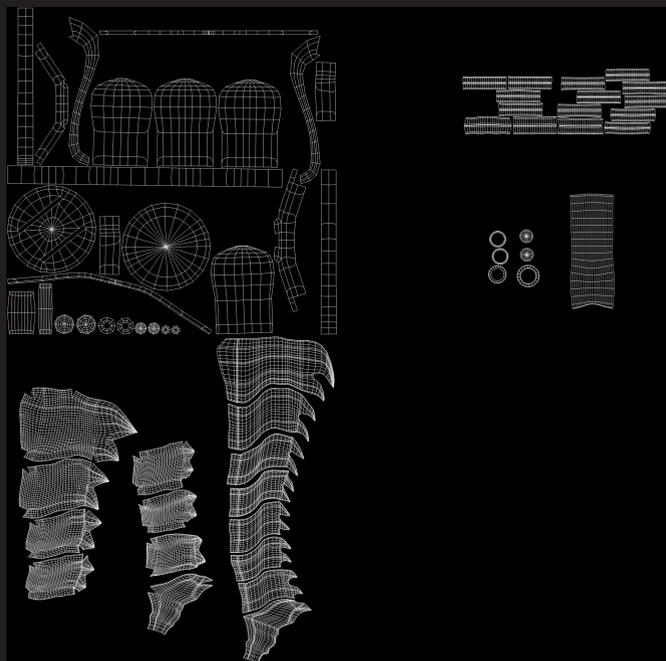
BloodBorne より、「獣肉断ち」を再現しモデリング、リギング、アニメーションをつけました。モデリングでは刃の形を作るのに注力して作成しました。テクスチャでは再現元と同じ質感を表せるように作成しました。アニメーションでは、ゲームでの武器変形モーションを再現しました



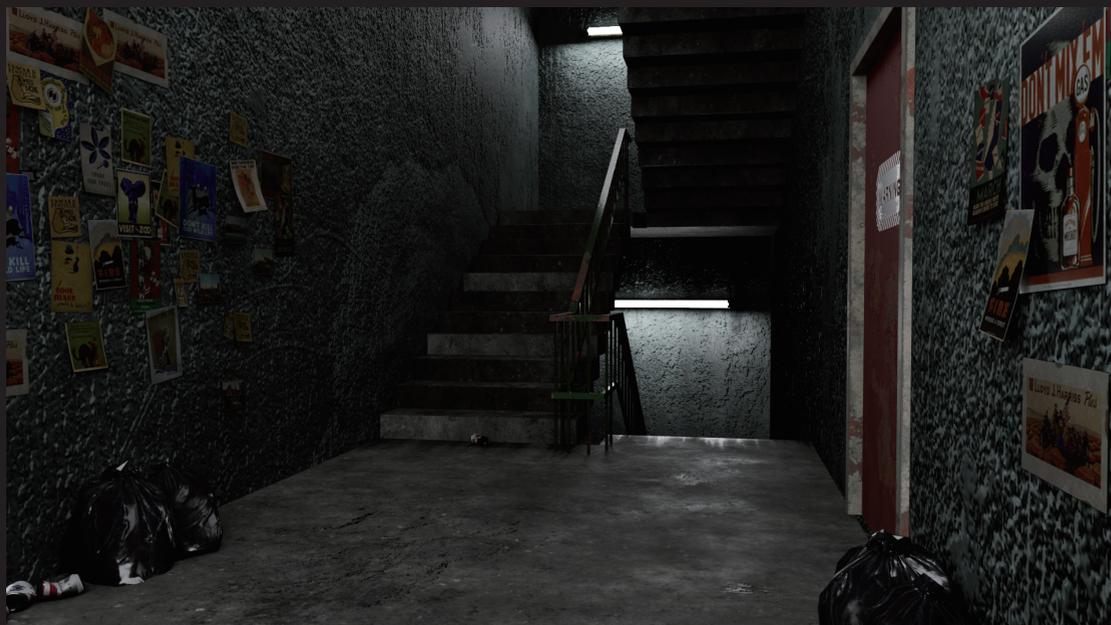
# BeastCutter :from 「BloodBorne」 UV



UV は、映像作品でのアップの画を考慮して、持ち手の部分のテクスチャ解像度を高くしたかったので、分けて展開しました  
テクスチャーは SubstancePainter を使用して制作しました。ざらついた表面の凹凸はノーマルマップで再現。



# 「stair」



古い工場の最西にある階段という設定で作った背景。  
年季と雰囲気を作り出すために、テクスチャで汚れたコンクリート  
と塗装のはがれた金属などを表現。  
コロナ療養中に3日で制作。



# 「Inside the ClockTower」

城内敷地にある小さな丘の上に立つ古びた時計塔の中をイメージして作成。  
時計のモデルは、ゲーム「BloodBorne」より実験棟の時計塔をもとにモデリング。  
レンダリングでは、その空間の空気感を演出するのに注力しました。



隙間から光が差し込む演出をするため、ライティングに時間を掛けました。



# 「Ruins Entrance」



UE5にて megascansy や無料アセットのみを使い、  
遺跡の入り口を制作しました。  
奥行やカメラの構図などの全体の画を見ながら制作。  
リアルタイムレンダリングならではのやり方で行い  
ました。



# 「Workroom」



Megascans アセットのみを使い、仕事部屋を制作しました。  
普段の仕事とは別に裏ではどのような仕事を引き受けている  
のか、危険な人物像を想像して作りました。

