



P O R T F O L I O

Yoshida Haruki

Profile

YOSHIDA HARUKI
吉田 遥輝

学歴・職歴

2013.03 石川県立工業高等学校 機械システム科 卒業

2013.04 株式会社トランテックス 入社（正社員）

2021.07 株式会社トランテックス 進学の為退社

2022.04 東京デザイナー学院 入学

2024.03 東京デザイナー学院 卒業見込み

資格

計算技術検定 3 級

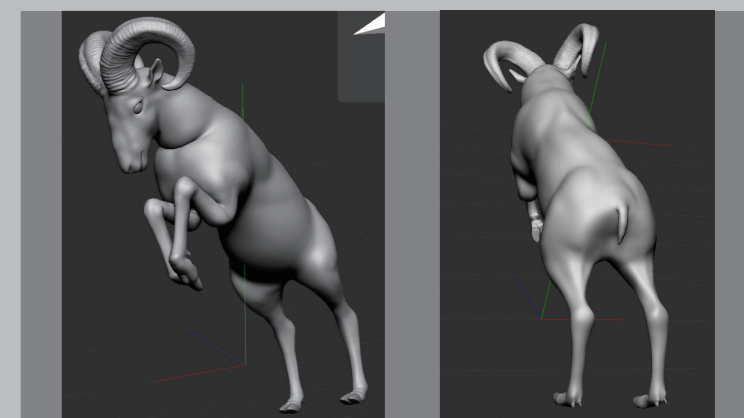
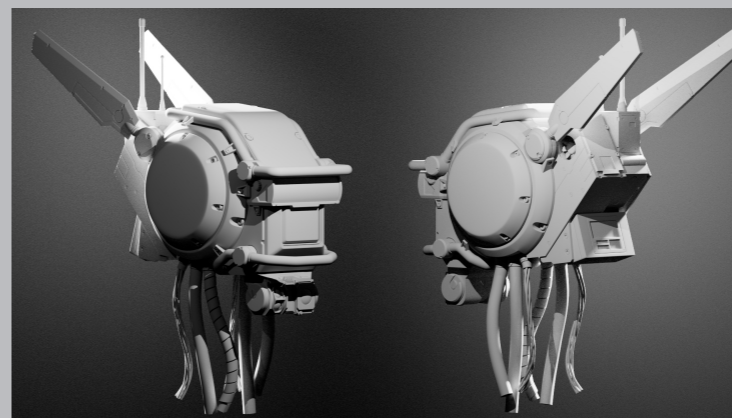
情報技術検定 3 級

機械製図検定

三級機械保全技能士

CG クリエイター検定ベーシック

TOOLS



01: Next_Treasure

制作時期 2023.03 ~ 2023.04

制作時間 200 時間



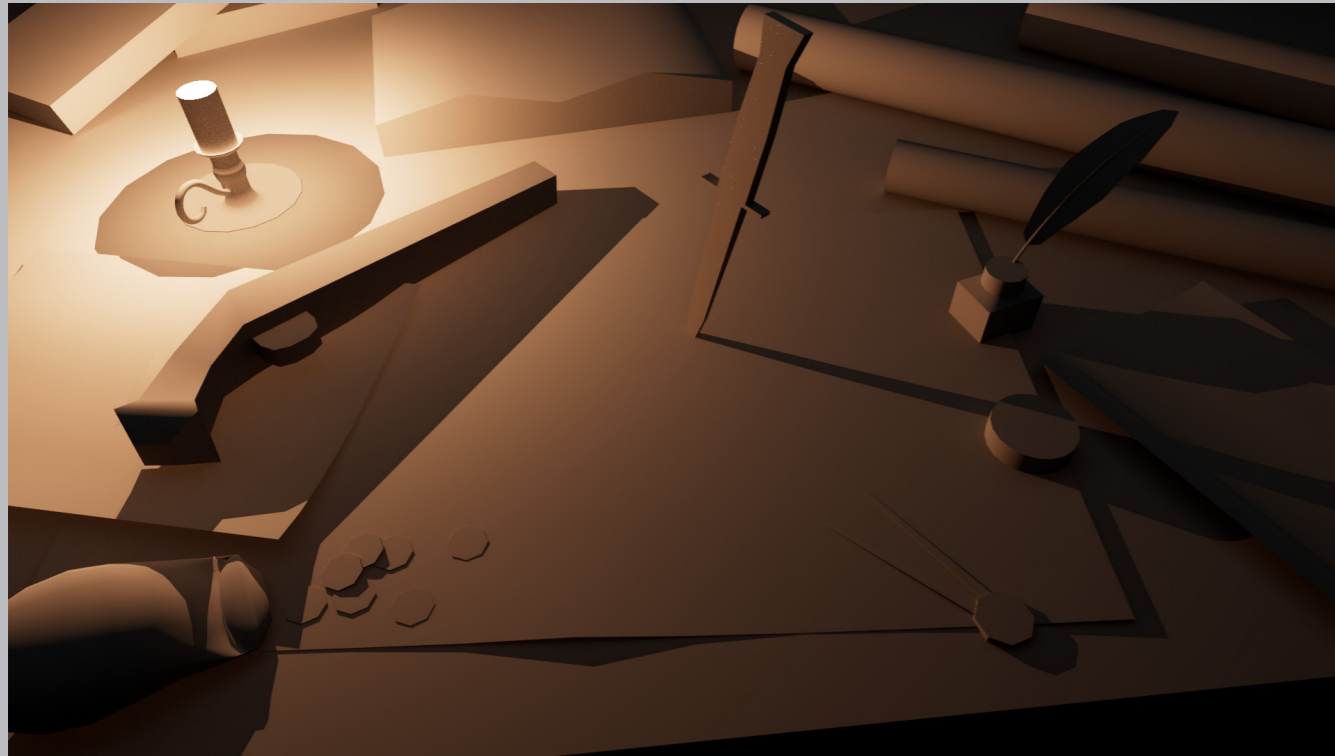
17 世紀ごろの海賊をイメージして制作しました。

物の配置やライティングで中央に視線が集まるように気を付けています。

さまざまな質感表現に挑戦しました。



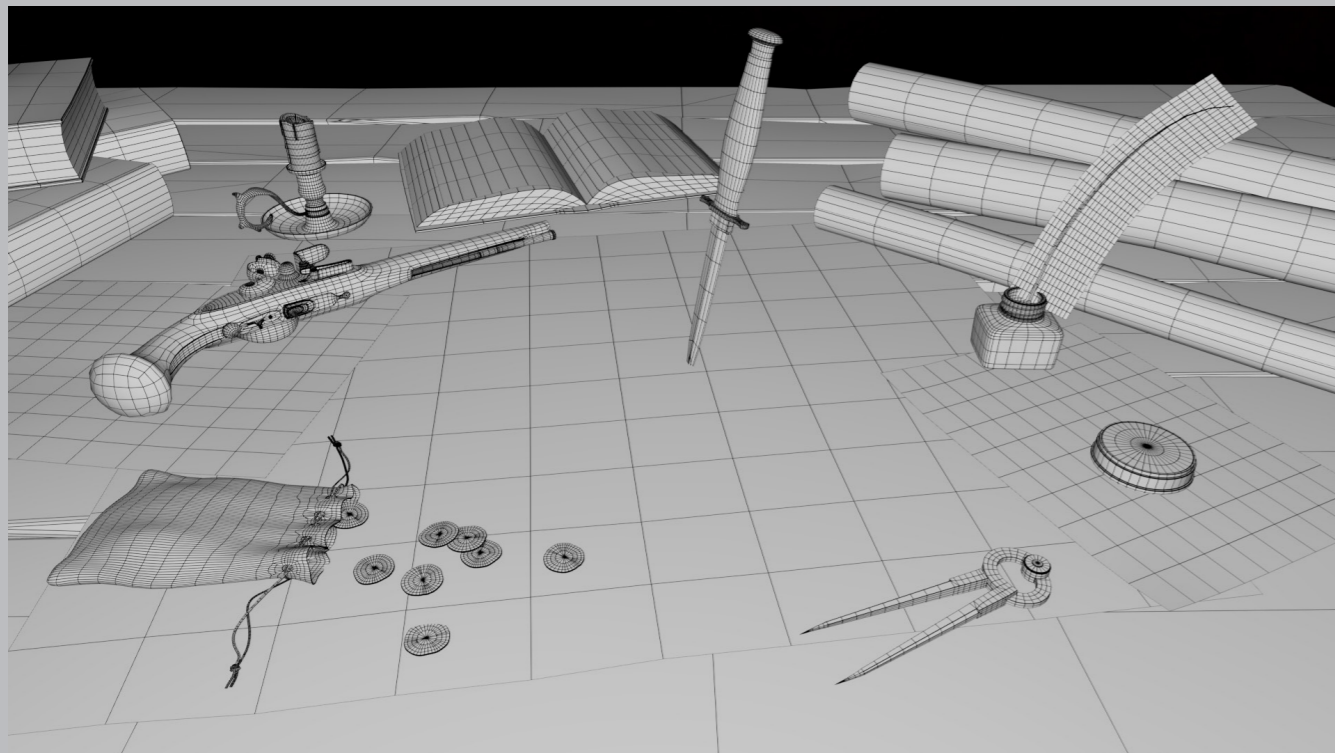
Rough_Model



Lighting



Wire_Frame



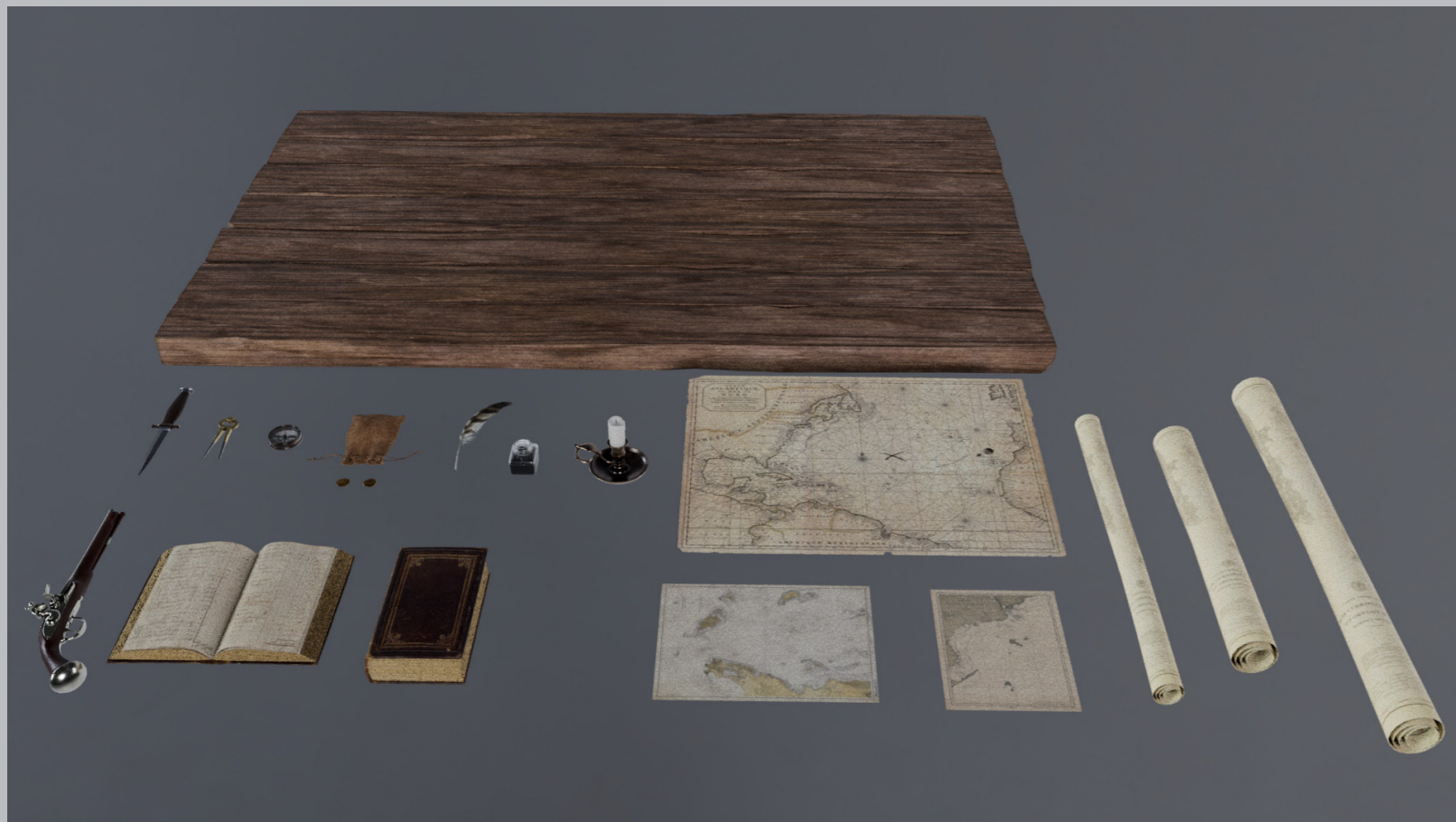
Rough_Model

- 中央に視線が集まるようにナイフの切っ先周辺は物を置かないように配置しました。
- ラフモデルの段階で軽くライティングをして完成図のイメージを固めました。

Lighting

- 中央に弱いスポットライトを当てナイフ周辺と明暗の差が出るようにしています。
- 黒つぶれしないように小物それぞれに個別にライトを当てています。
- 蝋燭の暖かい光と外から入ってくる冷たい光のコントラストを付けました。

Assets



Flint_Lock_Pistols

・17世紀当時の状態をイメージして汚れや錆は控えめにしています。ねじ頭、ねじ山、銃はノーマルで表現しています。

Book

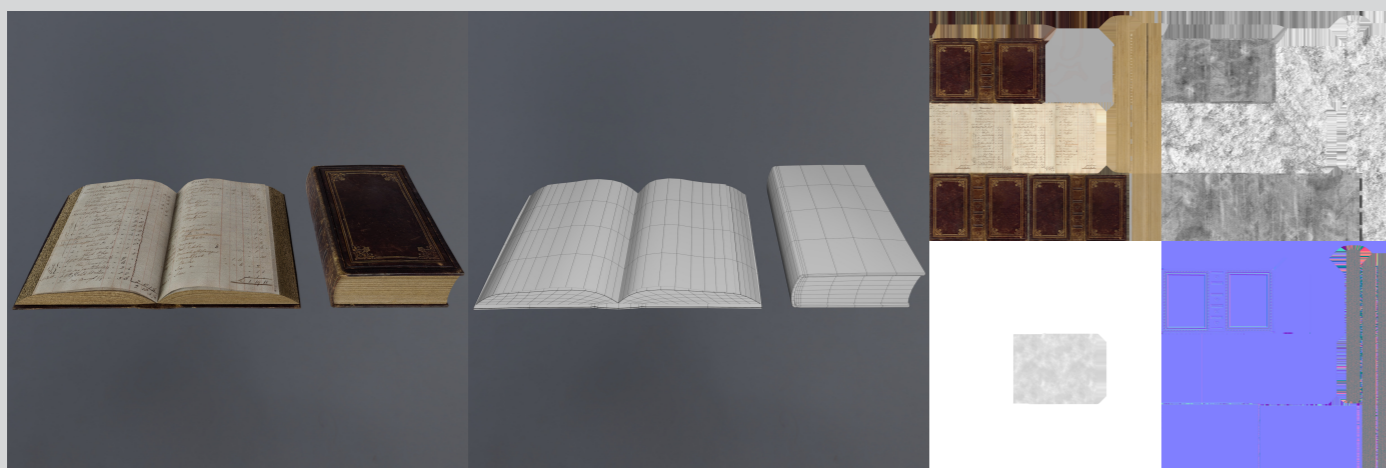
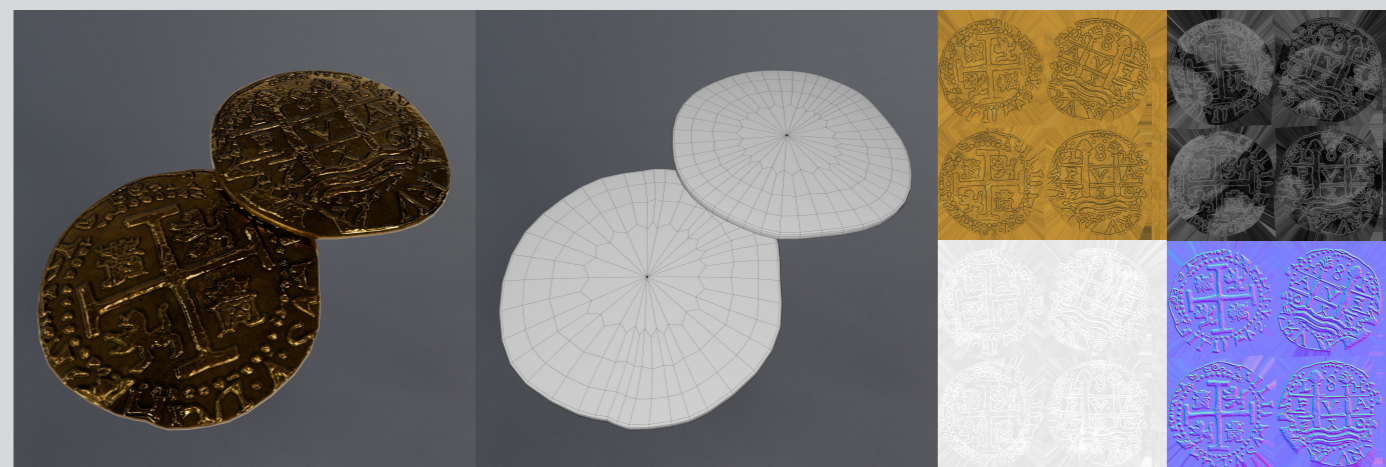
・ページの間はノーマルで表現し、オパシティでページに透け感を出しています。

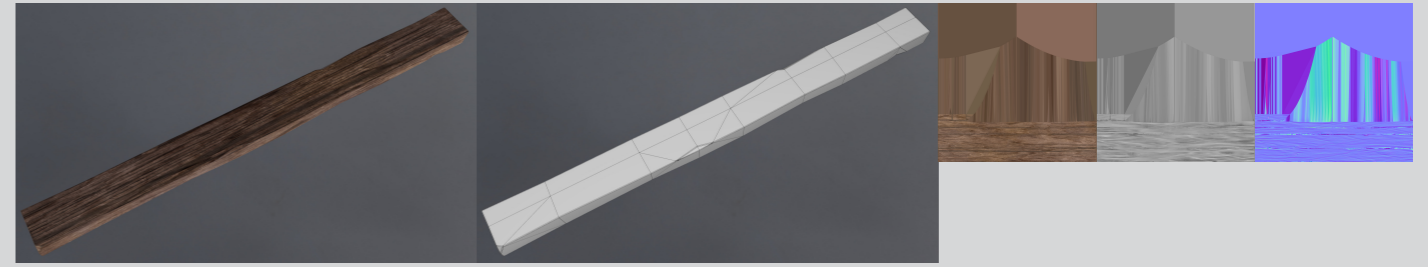
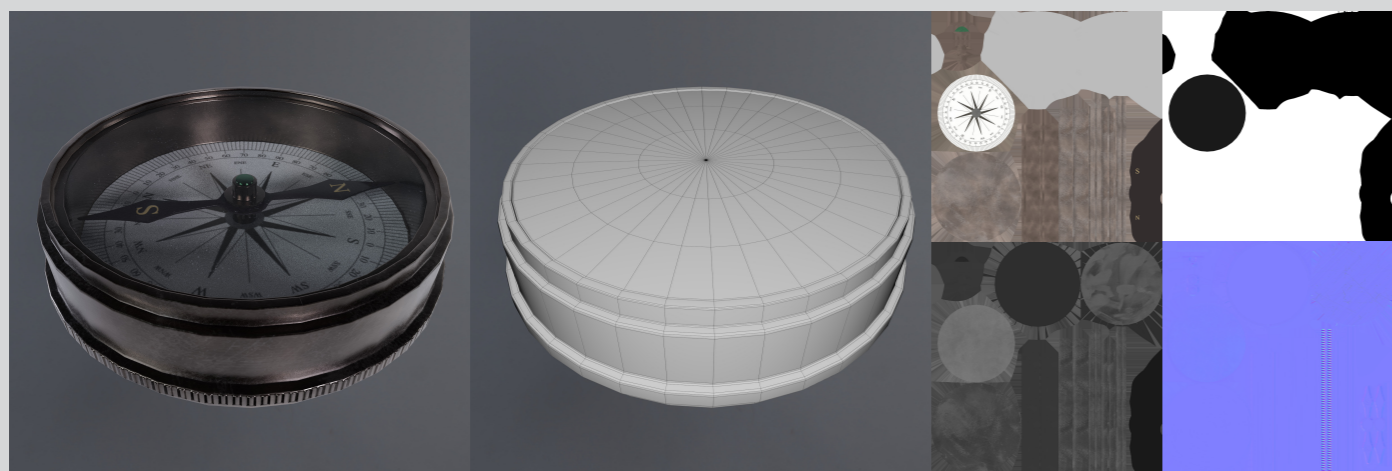
Coin

・Photoshopで画像から高さを抽出し、Substance3Dpainterでノーマルに変換しました。

Bag

・MAYAのスカulpt機能で作りました。ラフな革製でシミを多めにしています。





Knife

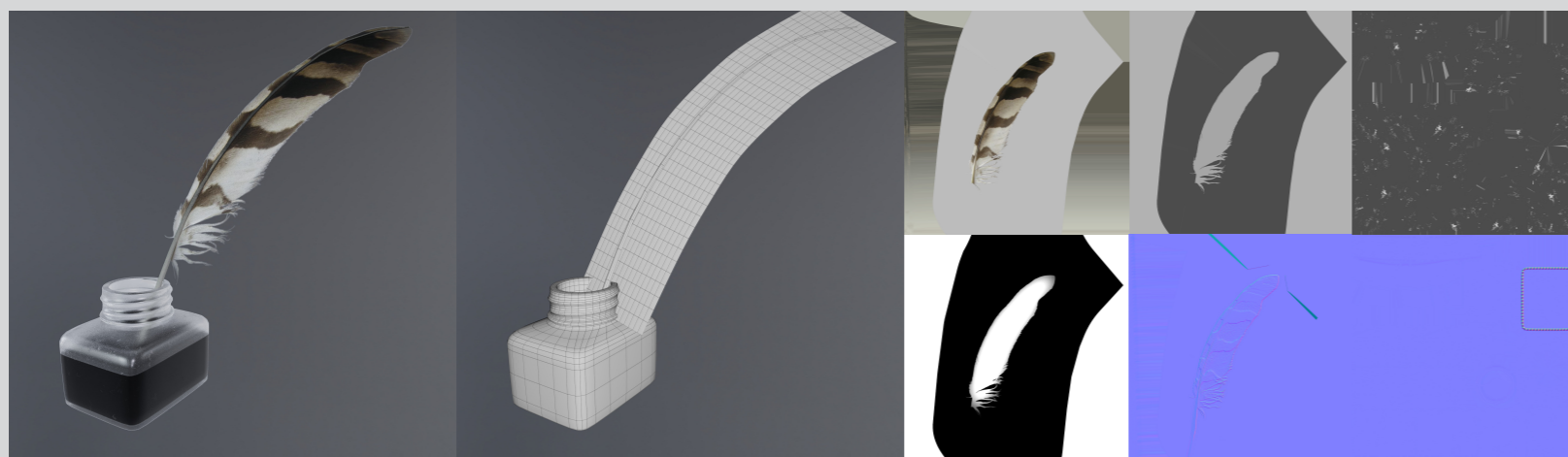
・刃先のラフネスを刃よりも下げ、光が当たったときに刃先がきらりと光る表現をしています。

Compass

・蓋の部分ガラスと同じ屈折率にするとシーンに置いたとき文字盤が見えなくなってしまうため、オパシティで透明にしてノーマルとラフネスだけ貼っています。

Feather_Pen

・羽の部分は画像をマスクで抜き出しています。オパシティマップで毛先が透けるようにしています。

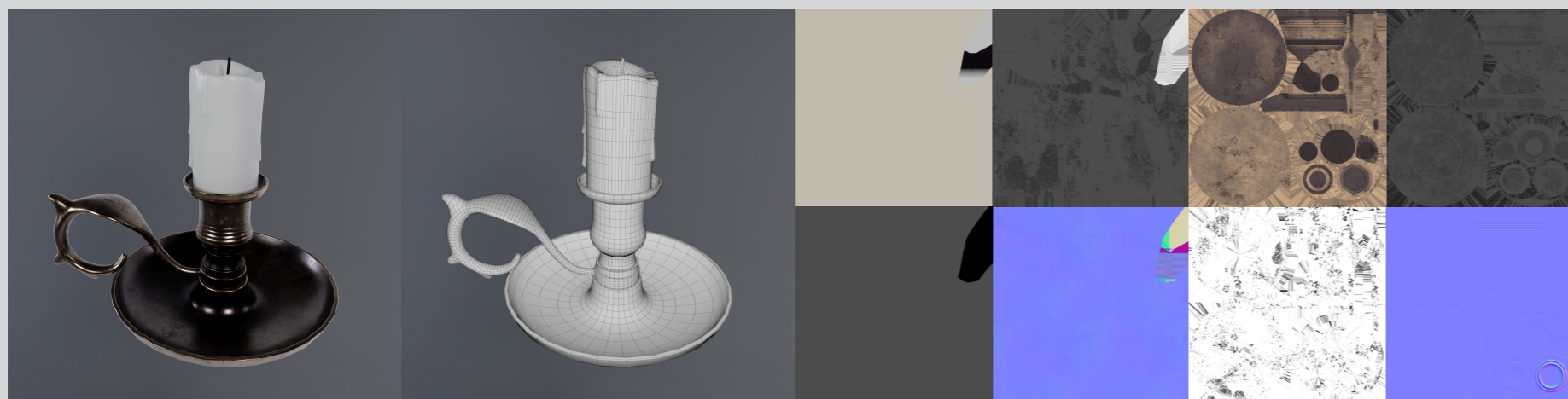


Candle

・持ち手の親指がかかる部分は摩耗して他の部分よりもツルツルしている表現をしています。

Single_Handed_Divide

・可動する部分は擦れたような傷をつけています



Desk

・角材を一本作り、リピート感が出ないように工夫して配置しました。

02: Abandoned_Satellit_Field

制作時期 2022.10~2023.1

制作時間 150 時間



UE5 を使用した背景作品を作りたいと思い Isaac Yeram Kim という方のコンセプトアートを再現した動画を作成しました。

メインとなるパラボラアンテナは遠景のモデルなので、ポリゴン数をなるべく抑えるようにして作り、手前の瓦礫はポリゴン感が目立たないようにモデリングすることを意識しました。山と草のアセットは Megascans のアセットを使用しています。



Concept_Art



Reference



実際に存在するパラボラアンテナを参考に制作しました。

鉄骨をリファレンスと同じ本数にすると、密度が高すぎて鉄骨の隙間から空が見えなくなってしまうため、コンセプトアートとリファレンスの中間ぐらいの密度に調整しています。

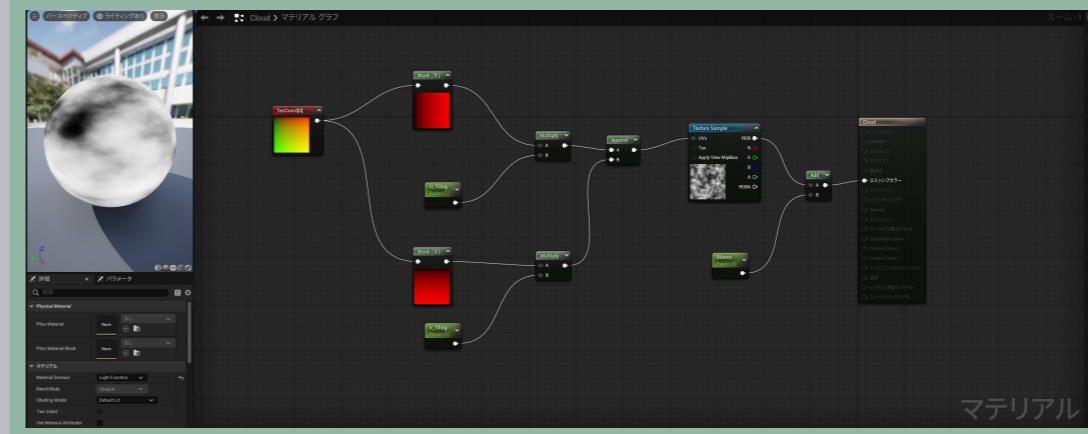
Lighting



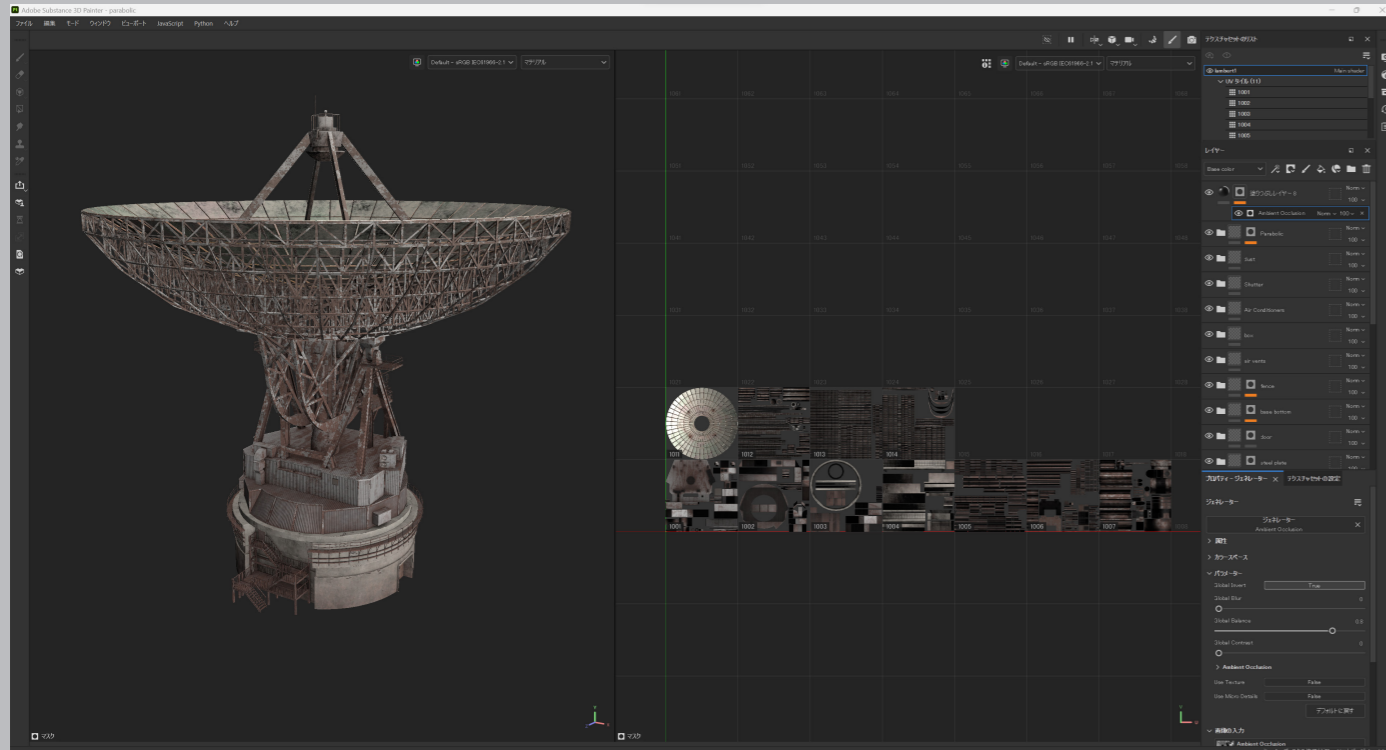
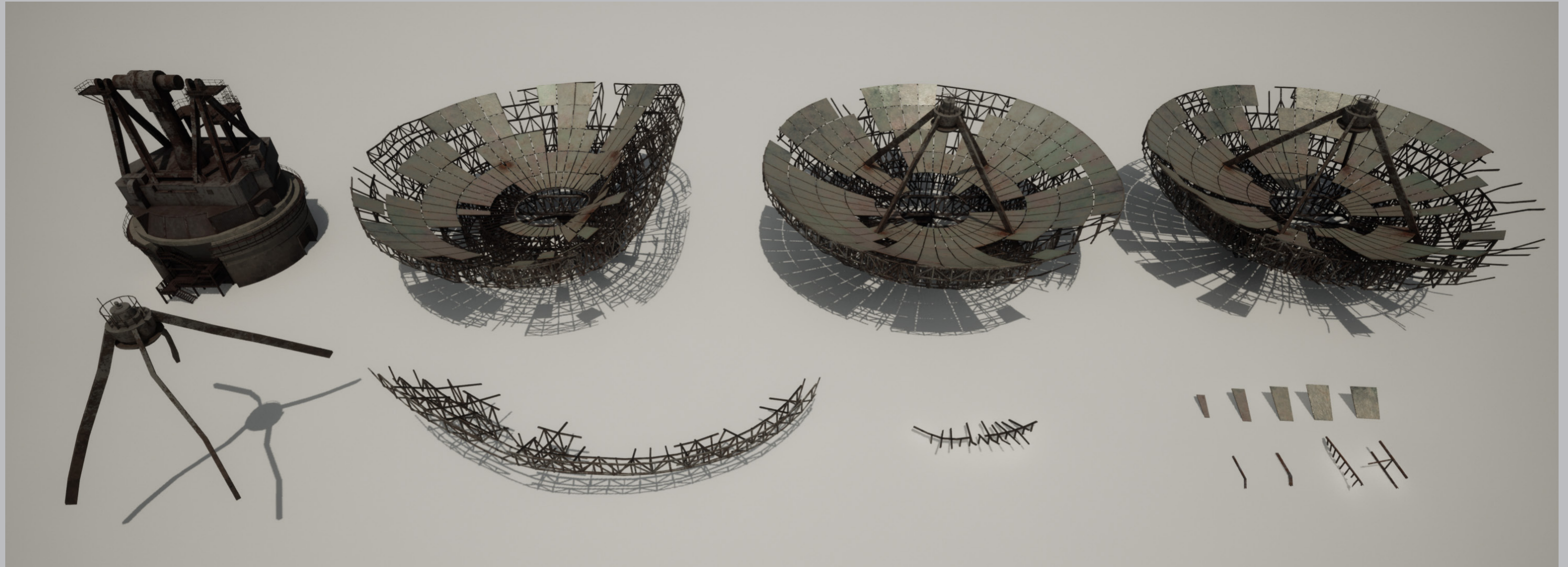
手前に影を作ることで奥行きが出るようにしています。

弱いライトを置いて黒潰れしないようにしています。

DirectionalLight のみだとパネルの色がすべて同じ色になってしまったので LightFunction を使用したライトを置いてのっぺりした印象になるのを避けています。

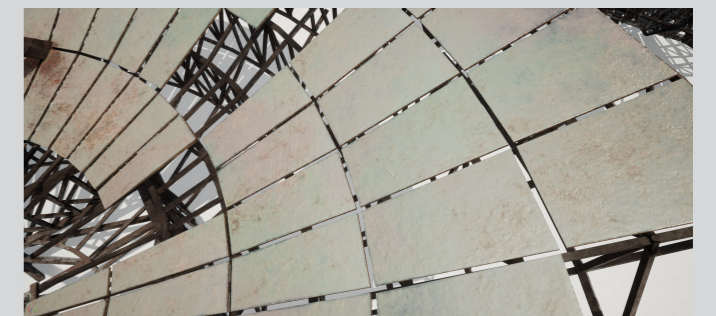


Assets

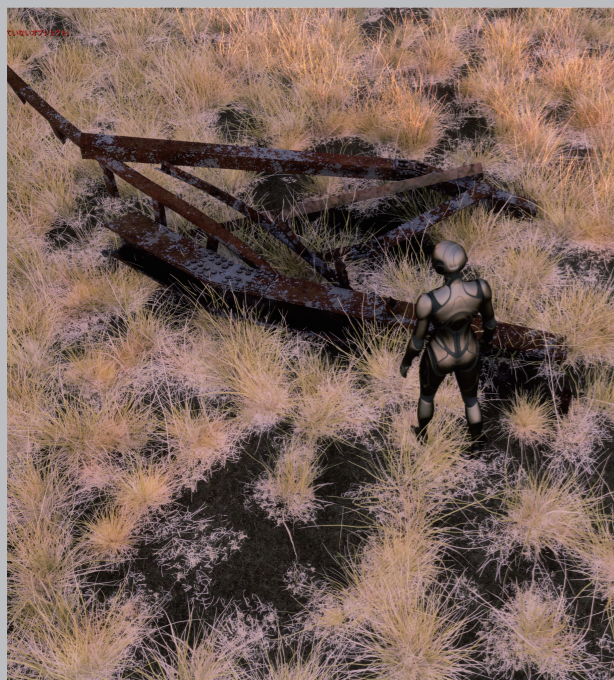


長時間放置された感を出すために
全体的に砂埃が付着しているよう
な表現をしています。

パラボラのパネルの材質はおそらくアルミ
だと思われるので錆びというよりは腐食に
近い白っぽくなる表現をしています。

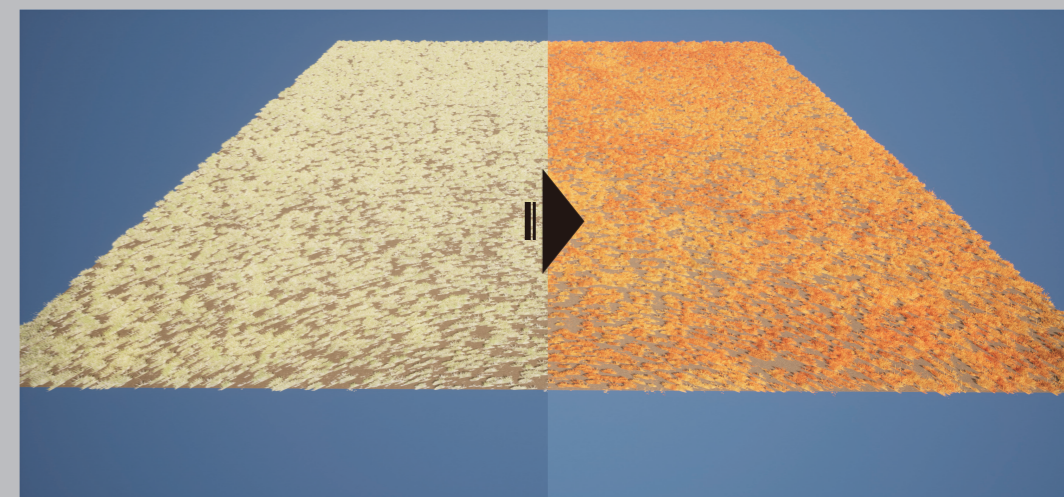
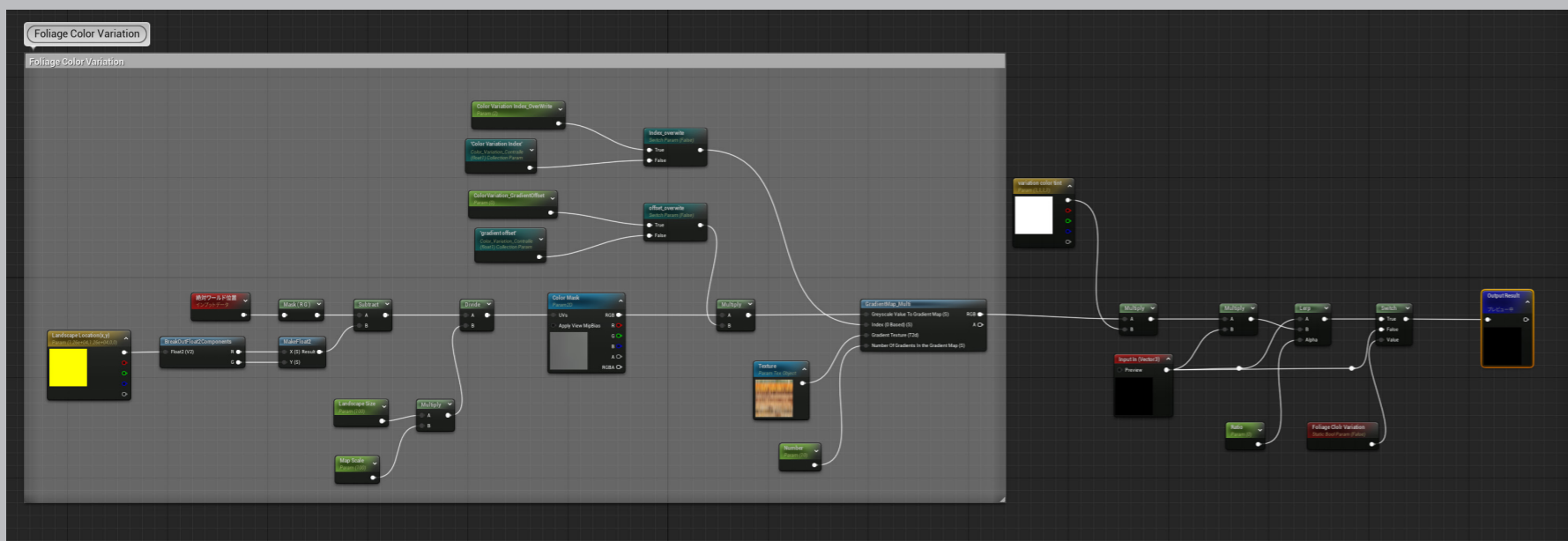


Assets



- 瓦礫はパラボラアンテナをブーリアンしたときにできたものを使用して工数を減らしています。
- 手前に配置する瓦礫は動画を停止してもある程度耐えられるようにハイポリで作りました。
- 手すりは適当に歪ませるのではなくパネルや鉄骨が老朽化により落下してきてぶつかったのを想定して歪ませています。

Color_Variation



使用した Megascans の草の色がほぼ単色で微妙だったので、ノードに変更を加え色相の変更と色ムラをつけることができました。

03: Antique_Room

制作時期 2022.11~2023.1

制作時間 100 時間



アンティーク調の室内シーンを作成しました。

家具は室内の雰囲気に合わせてリファレンスを探してこだわって作成しています。

時間短縮の為一部フリーのアセットを使用しています。



Wire_Frame



Reference



Brush_Up

2週間ほどで一度完成させたものをアセットの質感をメインにブラッシュアップしました。

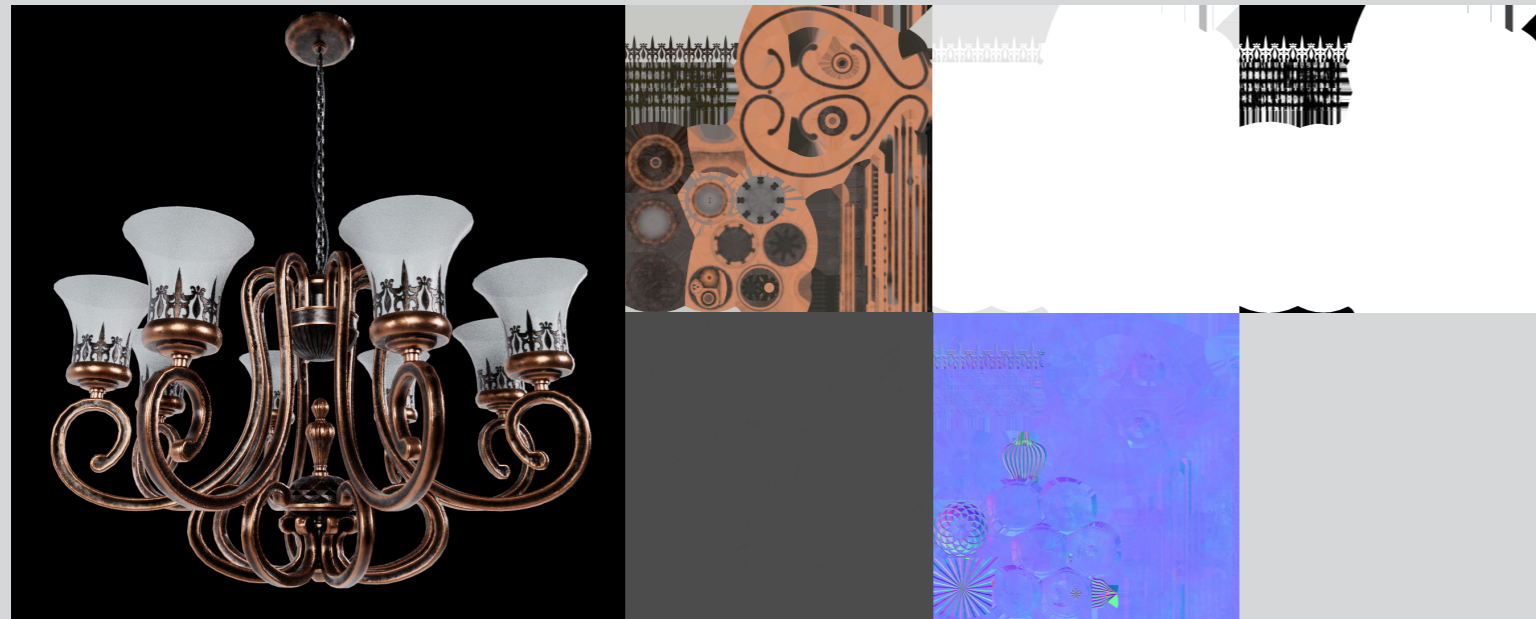


ブラッシュアップ前

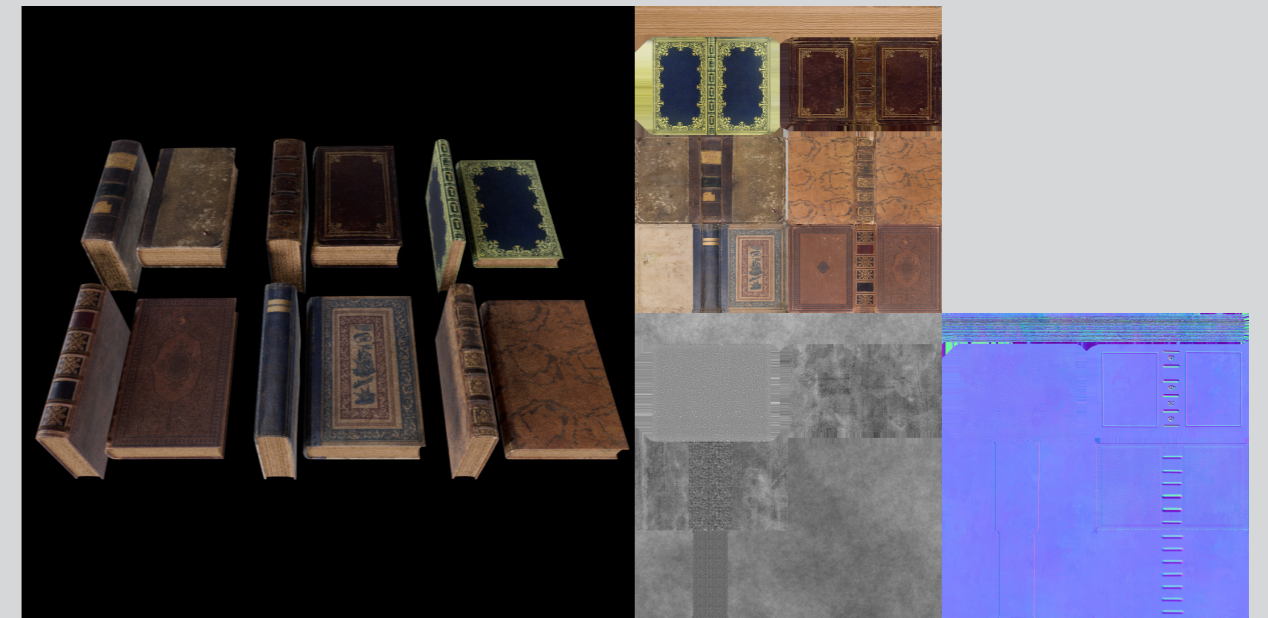


ブラッシュアップ後

Assets



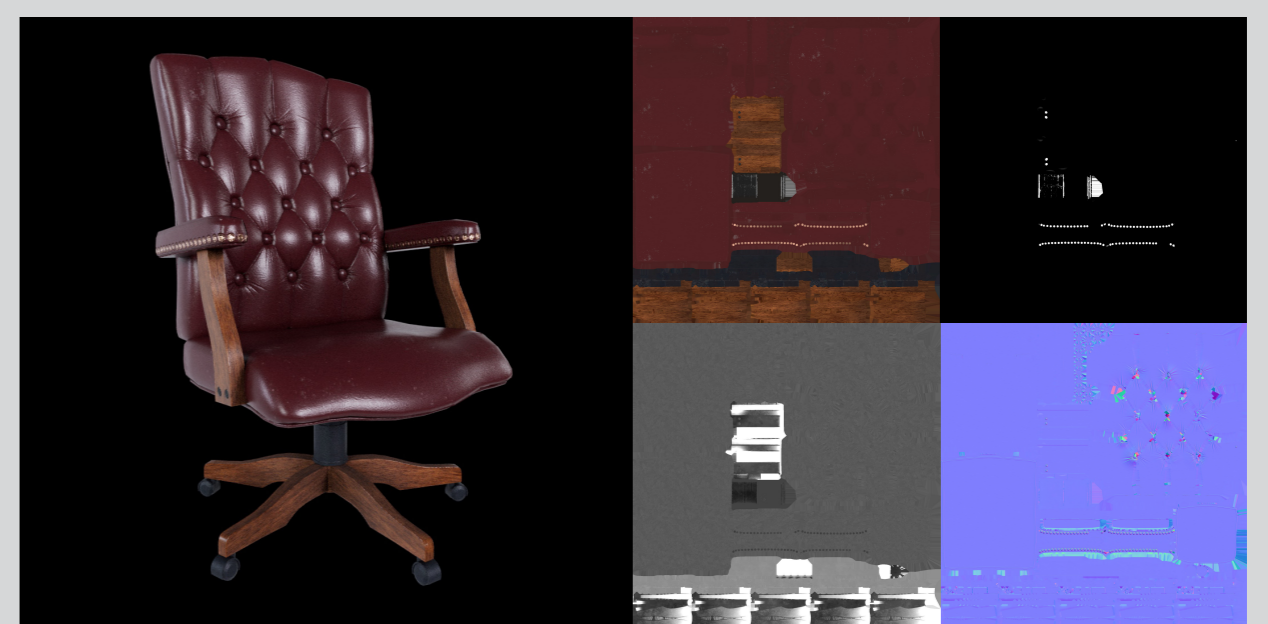
手の届かない上のほうは埃がかぶったような表現をしています



使用感が出るように歪ませています。
背表紙や本の隙間はノーマルで表現しました。
それぞれ表紙を違う質感にしています。



革の繋ぎ目にシワが寄っている表現にこだわっています。



シワの部分と鉸はノーマルで表現しています。

Assets

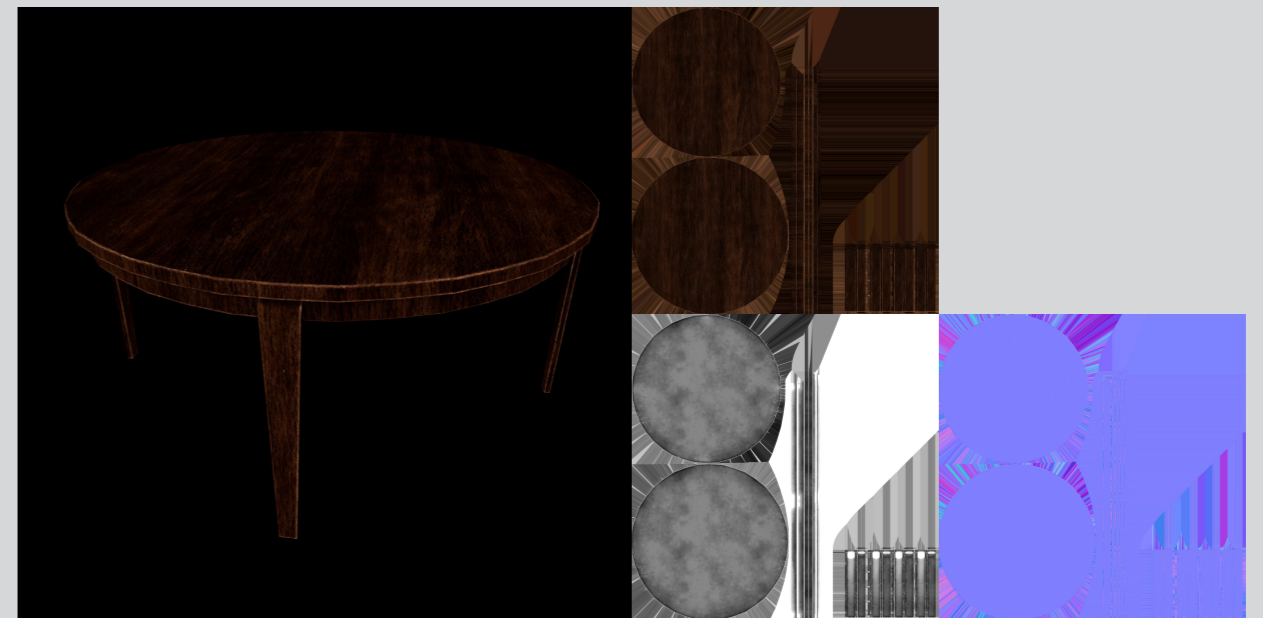
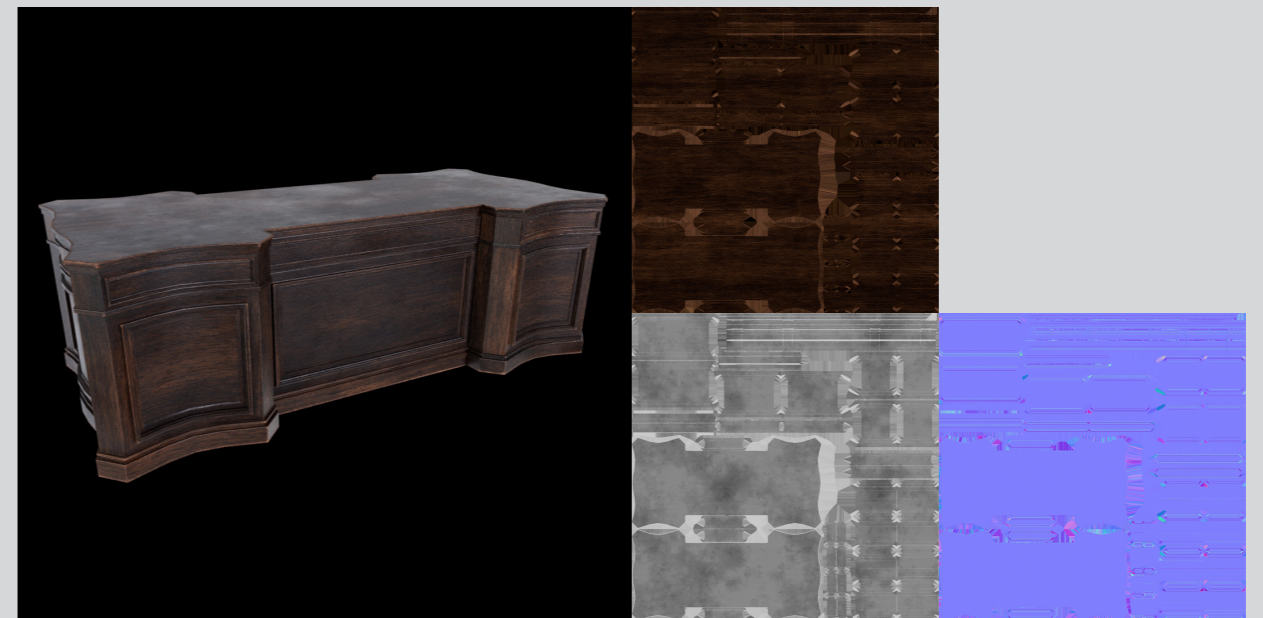


磨いたときにできる金属のスジの向きに気を付けて作成しました。
凹凸はノーマルで表現しています。



塗装がはがれた部分に錆が出ているような表現にしました。

木目の向きに注意して作成しています。
良く触る角の部分は少し削れたような表現をしています。



04: Corridor

制作期間 2022.12

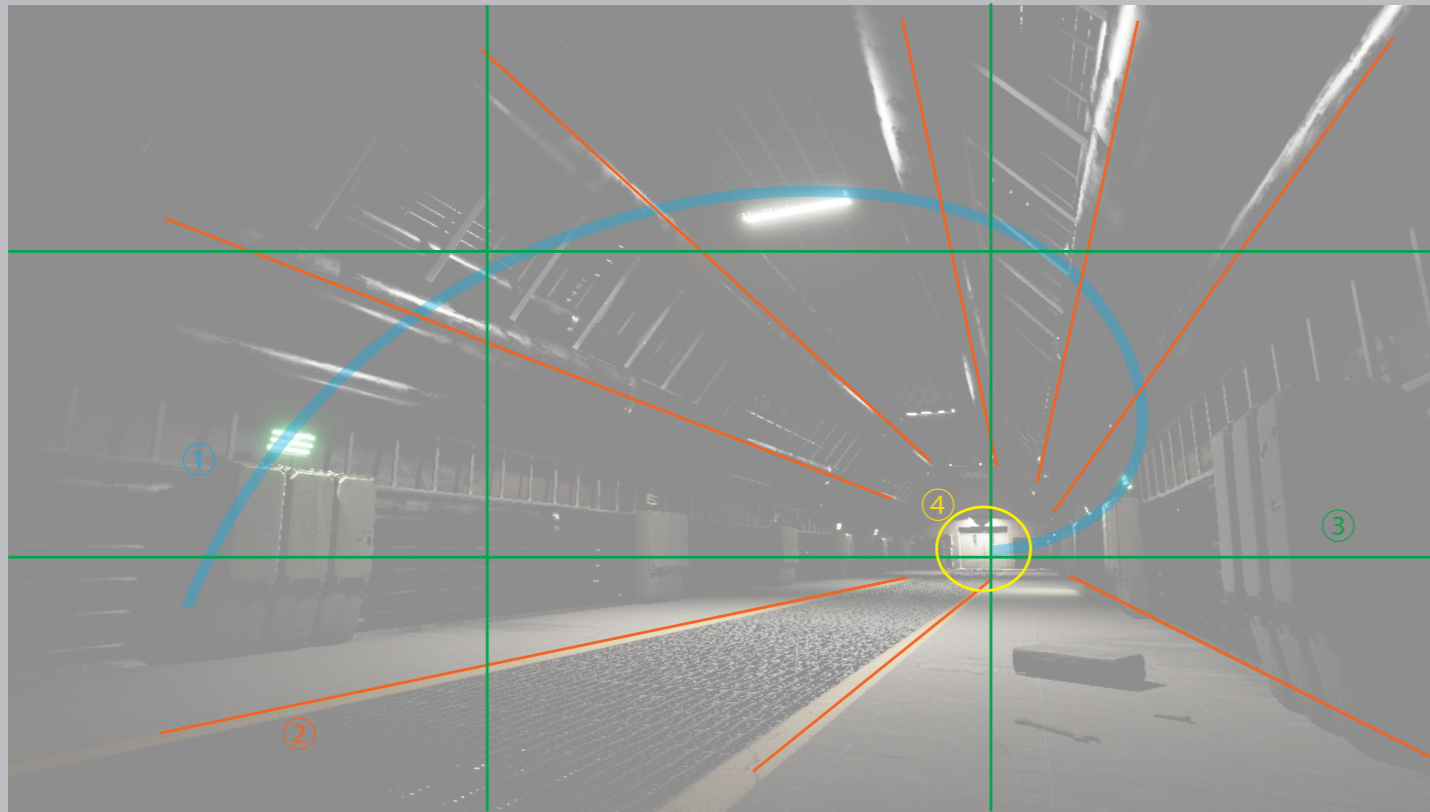
制作時間 20 時間



UE5 で Megascans のアセットのみを使い地下施設の通路を作成しました。
既存のアセットを別の材料に貼りかえることで表現の幅を広げています。
構図とライティングに力を入れています。



Level_Design



- ①ライトをらせん状に配置することで奥行きを出しています。
- ②放射線構図にして奥行きを出しています。
- ③三分割構図にして扉に視線誘導しています。
- ④他のライトよりも強く光を当てて視線誘導しています。

・光が強く当たる部分に物を配置したり、傷を入れることで印象付けています。

・デカールで汚れを入れることで床のテクスチャのリピート感を軽減しています。



05: Chappie

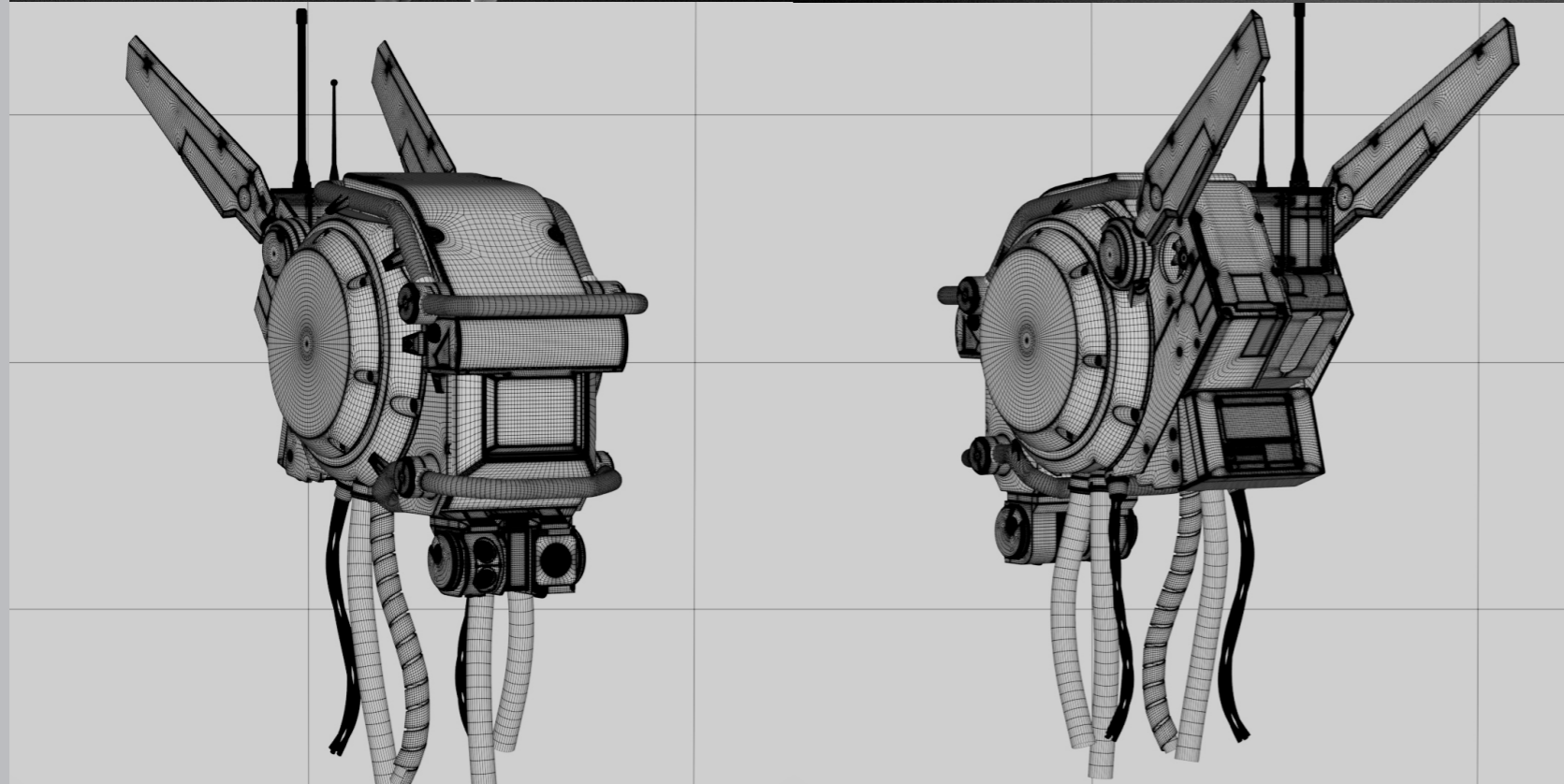
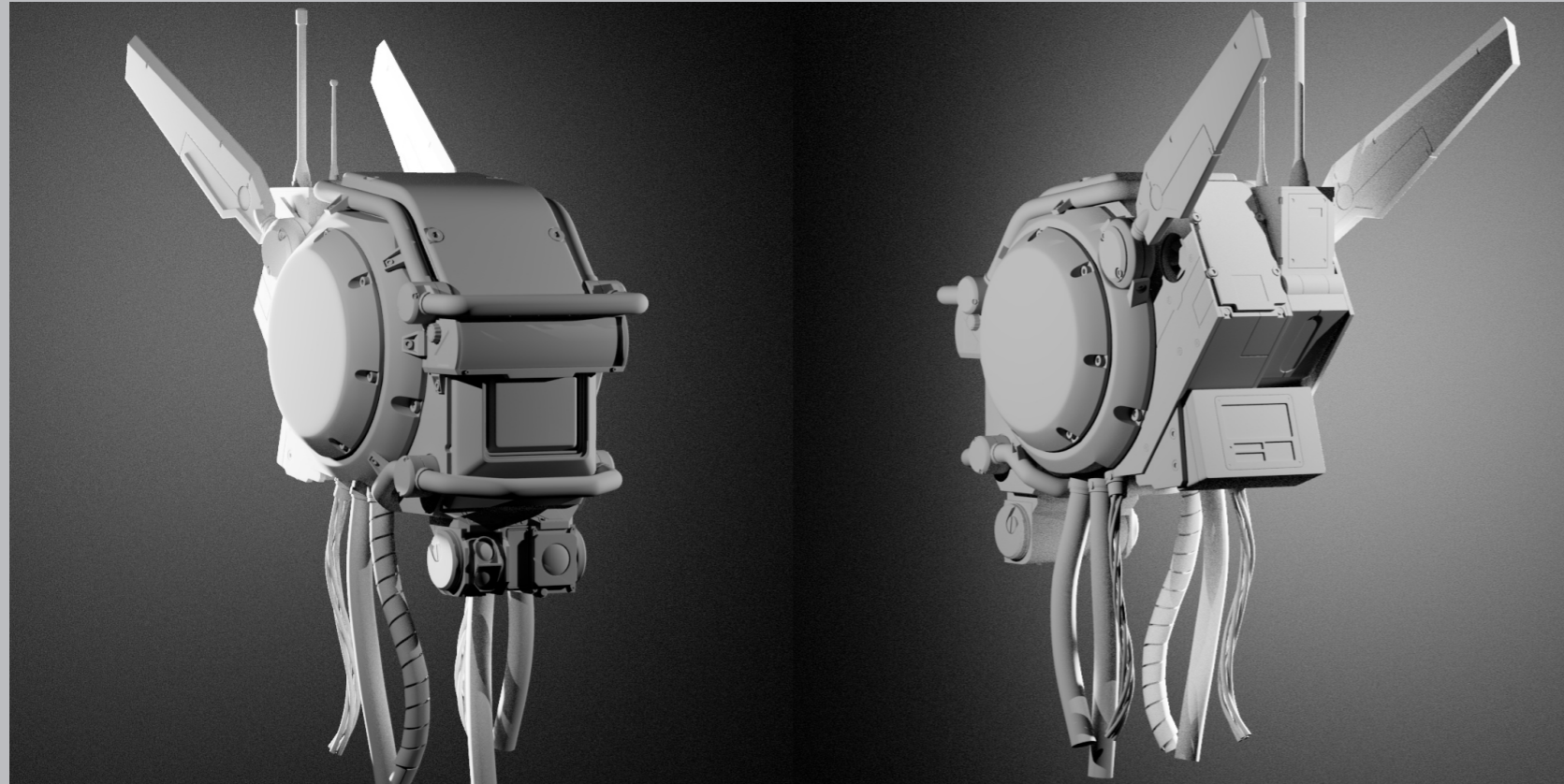
制作時期 2022.8

制作時間 100 時間



Chappie の頭部をモデリングしました。

一年生の夏休み中に作成したもので、MAYA のモデリングに慣れることを目標としました。



Reference



06: Gort

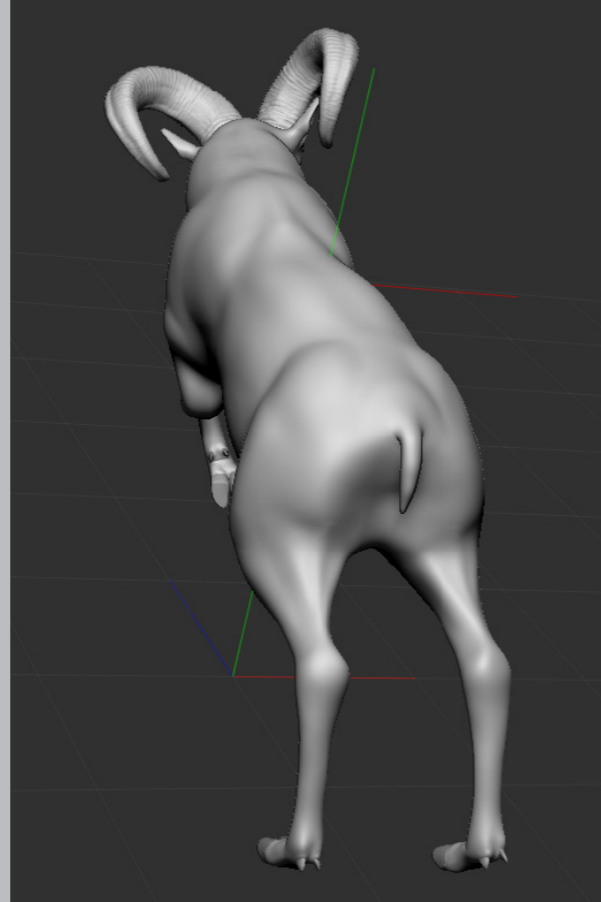
制作時期 2022.10~2023.01

制作時間 20 時間

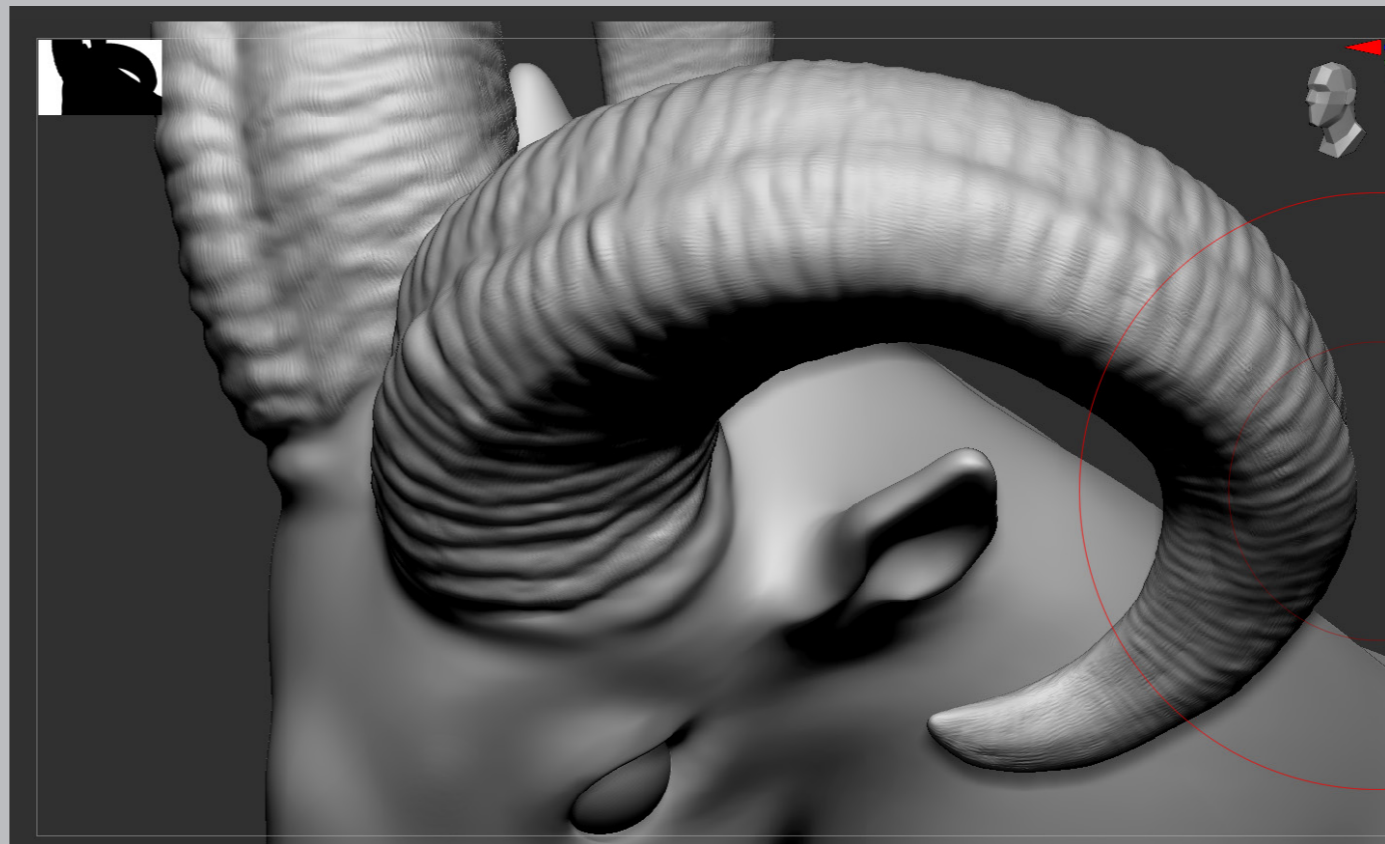
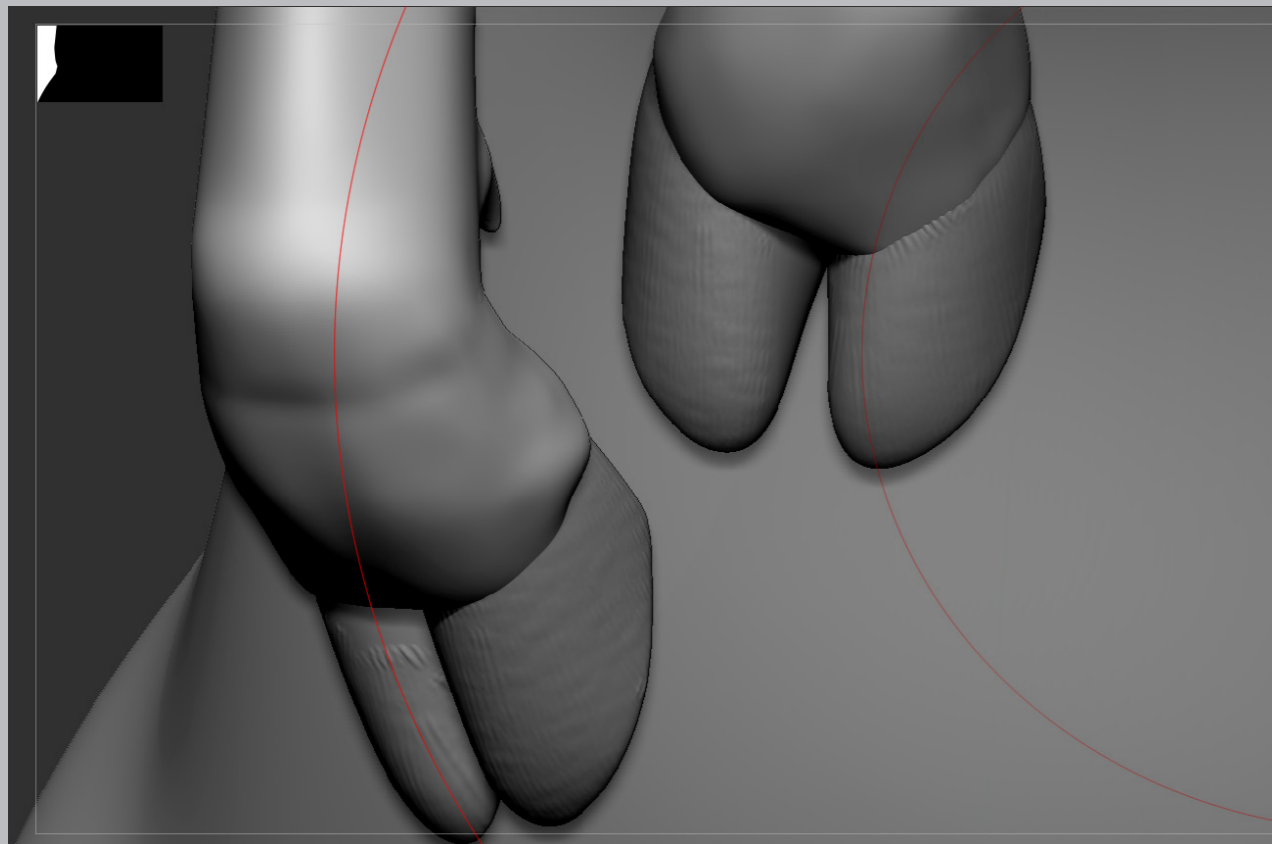


ZBrush を使って初めて作った作品です。

筋肉の付き方にこだわって作成しました。角や蹄のスジも細かく掘っています。



Reference



07: Lamborghini

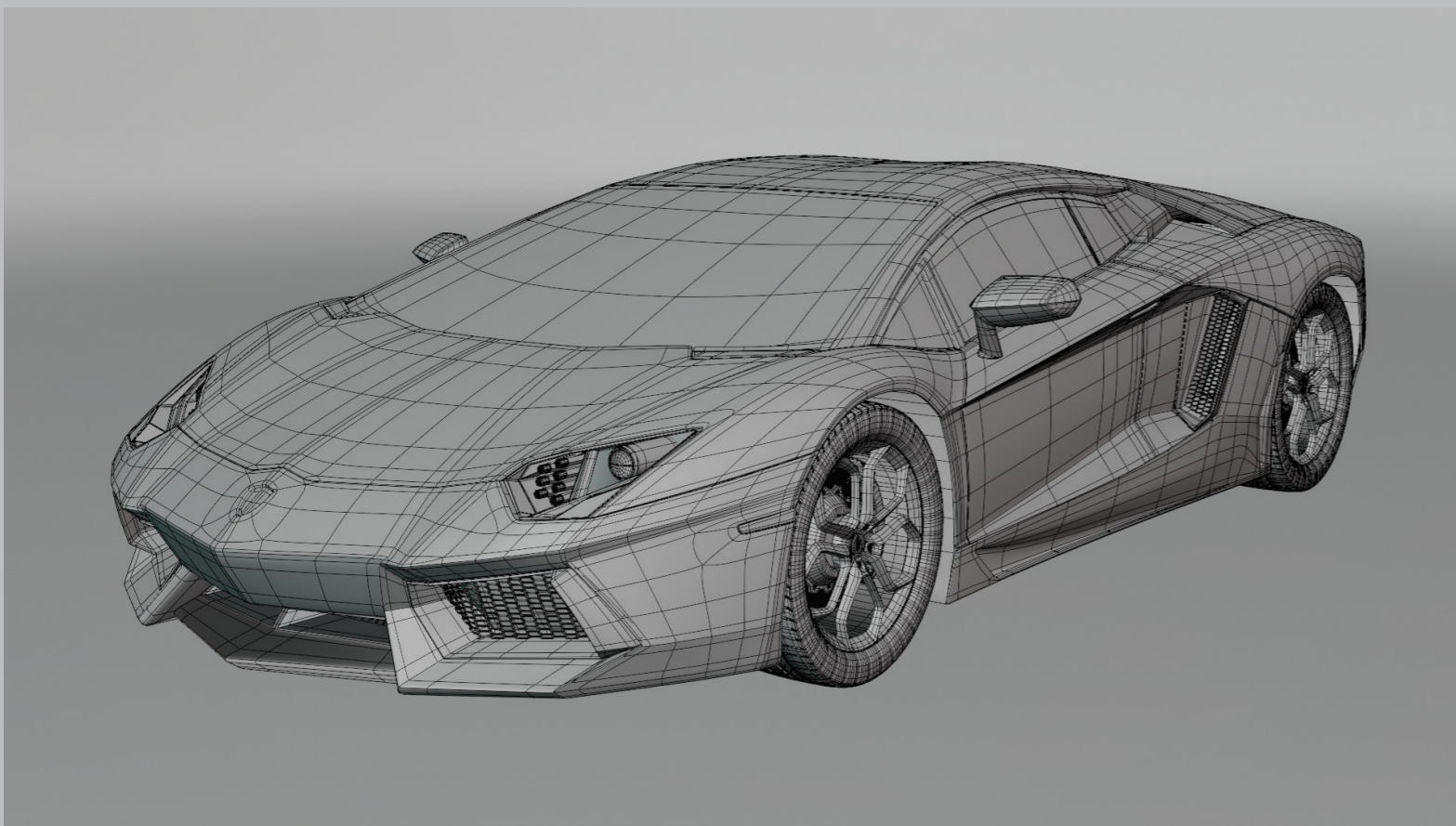
制作時期 2021.10



制作時間 200 時間

入学前に独学で Blender を勉強して作成したランボルギーニです。

作るモチーフのレベルを一気に上げてしまったので、かなり苦戦しましたが、良い経験になりました。



Reference

