



PORT FOLIO

Tokyo Dsigner Gakuen College
MURASE KENTO

00 profile

MURASE KENTO

村瀬 健斗



Education & Job

- 2017 静岡県立三島北高等学校 卒業
- 2017 東洋大学 社会学部 メディアコミュニケーション学科 入学
- 2021 東洋大学 社会学部 メディアコミュニケーション学科 卒業
- 2021 株式会社三協フロンテア 営業職 入社
- 2021 株式会社三協フロンテア 進学の為退社
- 2022 東京デザイナー学院 映像デザイン学科 3DCG 専攻 入学
- 2024 東京デザイナー学院 映像デザイン学科 3DCG 専攻 卒業予定

Hobby

アニメ、ゲーム、漫画
美術館、スポーツ

Skill

CG クリエイター検定ベーシック
色彩検定 3級
美術検定 3級

Tools



INDEX

01 legacy



02 wilderness



03 living

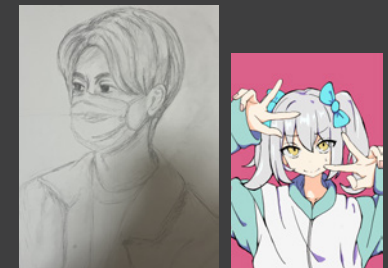
04 american diner

05 group work



06 character modeling

07 goat scape



08 drawing

01 legacy



制作時間 2022/02/20~2023/04/04

約 150 時間

文明が滅んだ後に残った廃墟とロボットをテーマとして作った作品です。

文明が滅び管理されることなく自然と溶け合う建物を意識して制作しました。



concept ～人類が残した文明の形跡～

日常と **SF** を融合させたかったので、人が行き交うショッピングモールに SF を想起させるロボットを配置し、人類に何かが起こったことを連想させようと思いました。

ストーリー性を感じる SF 作品を作りたいと思い、廃墟とロボットをテーマとして制作しました。

建物と自然という組み合わせが好きだったので植物が生い茂る廃墟を目指し制作しています。

我々の日常として馴染みのあるショッピングモールを廃墟と化し、そこに巨大なロボットを配置することで、大きな争いか文明の存続を絶つような大きな出来事が起こり、文明が減んだのではないかという事を想起させようとしています。



▲ 植物のアセットは megascans のものを使用しています。



▲ ロボットがメインのオブジェクトとなるように構図を考えました。

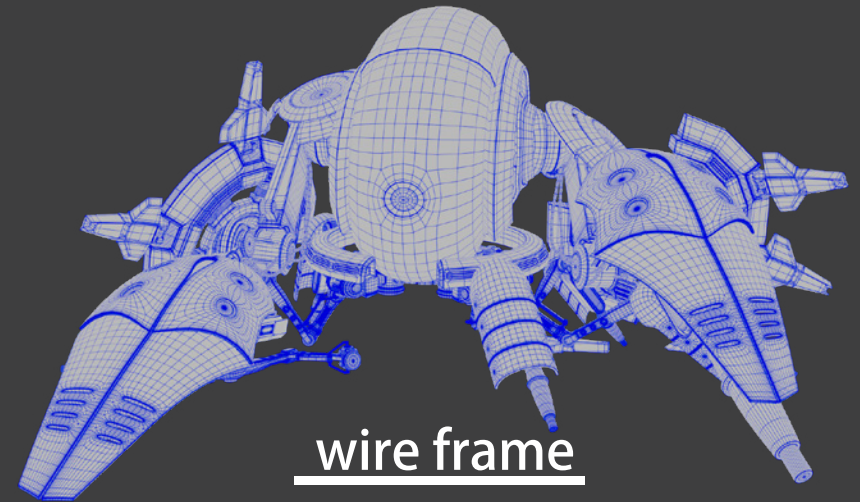


◀ ロボットの明度を他のオブジェクトよりも高くし、画面の手前を画面の奥よりも暗くし目立たないように調整しています。

robot model



front



wire frame



side



back

戦闘に用いられたロボットとしてデザインしています。

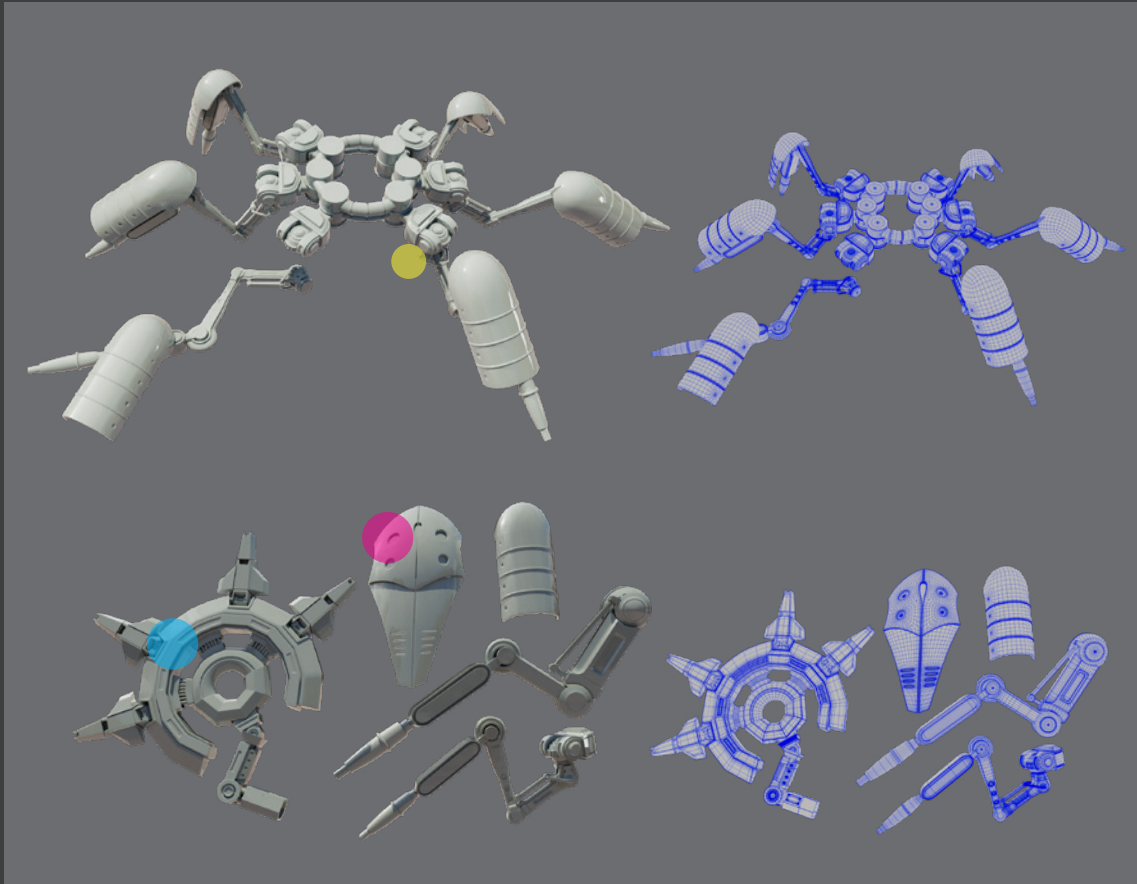
ハードサーフェスマデリングで歪まないように意識しています。

6つの足と2つの手を用いて戦闘を行います。

左右後ろについている機関には小型の独立する砲門がついておりこれによって戦闘を行います。

robot model

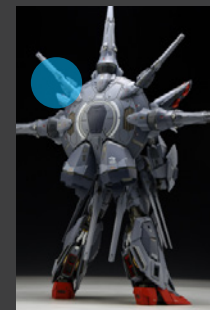
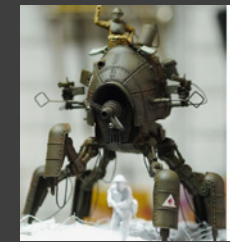
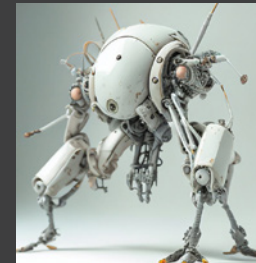
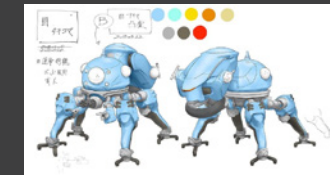
parts



多くの資料を見て様々なデザインを踏襲して組み合わせるようにしてデザインを行っています。

どのような用途のロボットか考え、実際にどのように動くのか考えながら設計しています。それぞれのパーツのサイズやバランス感、全体を見た時のシルエットなど違和感がないようにデザインしました。

reference

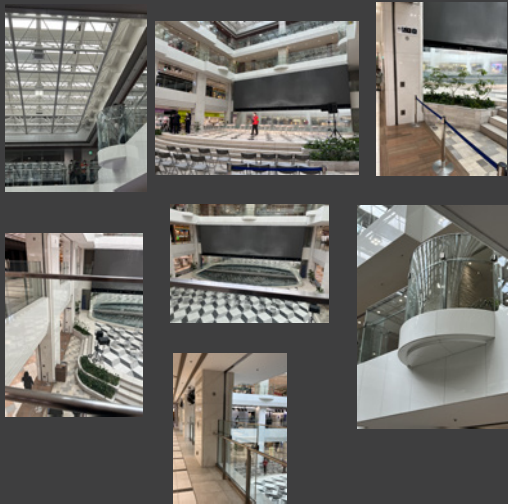


bg model ~廃墟と化した池袋サンシャイン噴水広場~

廃墟となるショッピングモールは池袋サンシャインをモデルにしています。

その中にある噴水広場は土日にイベントが行われ、多くの人で賑わうことから今回のテーマに適していると考え制作することにしました。

reference ~サンシャイン噴水広場~



現実



廢墟 ver

◀ 廢墟をリファレンスし、壊れた様子をモデリングし、テクスチャーを制作しました。
苔が生える程年月が過ぎ、汚れ、劣化した石の壁を再現しています。



▲ 本来はモニターですが、そのまま作ると画面における黒の割合が多くなり見栄えしなくなるので、イベント時にステージバックに使われる巨大看板に差し替えています。
ロゴはイラストレーターで制作しています



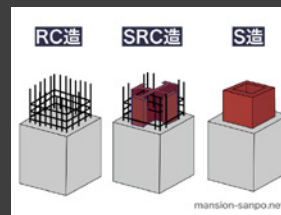
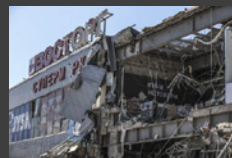
bg model ~廃墟と化した池袋サンシャイン噴水広場~

建物の崩壊表現

SRC 構造と RC 構造

池袋サンシャインの構造を調べたところ、鉄筋コンクリート造（RC造）と鉄筋鉄骨コンクリート（SRC造）であることがわかった為、柱をRC造、フロアをSRC造として壊れる様子を再現しました。

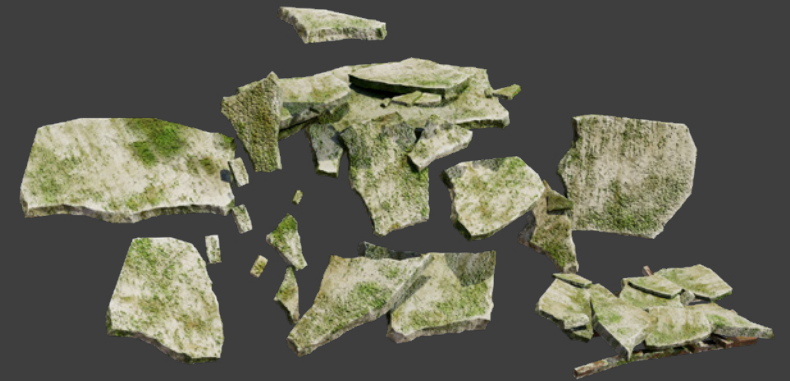
瓦礫が崩れる様子も実際に資料を見て滑り落ちるように折り重なり、崩壊部分からブリッジ状に残しながら崩れる様子を再現しました。



▼ 壊れた照明のモデル

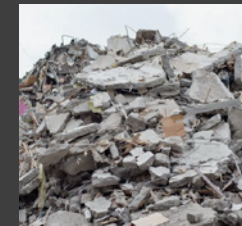


瓦礫のモデル



今回のモデル作成では zbrush は使用せずに maya 中のブーリアン機能を使って制作しました。

瓦礫のモデルはいくつかパターンを作り、それを複製して配置しています。



02 wilderness



制作時間 2022/12/10~2023/01/20

約 120 時間

荒野にある廃れた集落をイメージした作品です。初の屋外のオリジナル作品で、植物のみ megascans のものを使用し構図や建物のデザイン、その他のプロップ全て自身でデザインし作成しています。

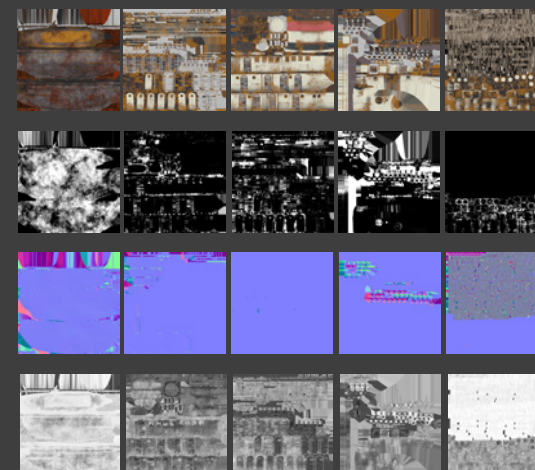


ship model

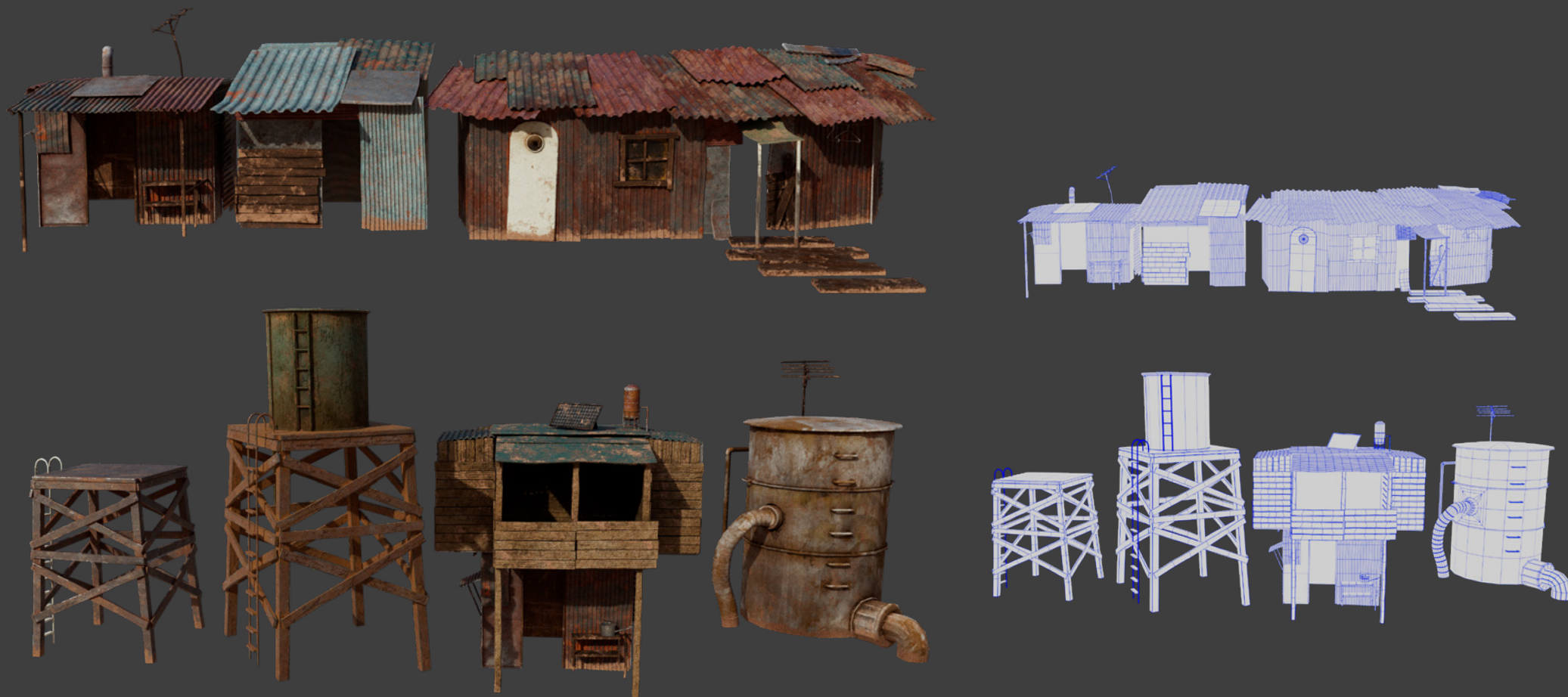


船のモデルはこの作品での主役となるため、力を入れて制作しました。船の参考元は中型のタグボートです。廃棄されて年月が経っている様子を表すためにテクスチャやモデルを歪ませたりこだわりました。

船体の壁のテクスチャは油が垂れて汚れとなっているように意識しながら制作しています。



bg model



建物のモデルは世界観を合わせる為に材質や形状を同じにし統一感が出るようにしています。

材料は主に鉄、アルミ、木材としており船のモデルに使われていても違和感のないものになっています。また船のオブジェクトを流用したりして、船の材料を使って建物が作られているというバックグラウンドも考え、どのようにして集落が形

成されていったのかなど考えて作っています。

テクスチャで汚れを表現する際に情報量を増やすため、経年変化による錆などの汚れと、環境による砂や土の汚れを入れています。

bg model



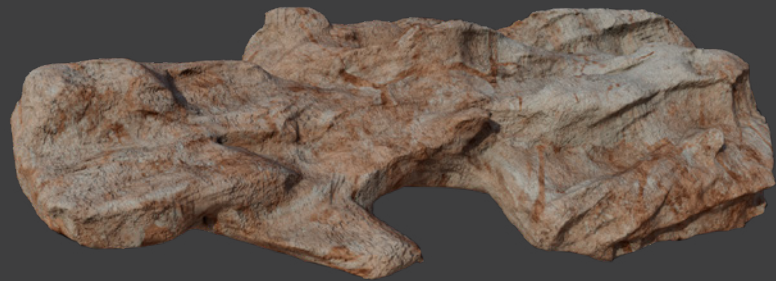
小さいプロップモデルは生活感を出すために必要であり、作品の見える範囲も広がったためかなりの量必要であることが考えられました。そのため、繰り返し使うことが想定され、繰り返し使用されても違和感がないようなモデルを考え作成しました。

文明と切り離されたイメージにするため、機械類のモデルは避けて、船の中に存

在していてもおかしくないモデルを考え制作しています。

これらのテクスチャはモデルが良く人の手に触れることを考え、建物よりは経年変化の汚れを少なく、環境による汚れを強めています。

bg model



初めて zbrush を用いて制作したモデルになります。自然物のモデルは maya によるモデリングだと少し作り辛いと感じたため、zbrush を使用しました。骨はクジラの骨をモデルとしています。

作る際の資料集めとして実際に博物館に行き直接レファレンスを取りました。岩山のモデルはオーストラリアのエアーズロックなどリファレンスを行い、普通の岩と形状がどのように異なるか観察しながら制作しました。どのように削れどういった色に変化するかなど普通の岩とは違う点を重視し制作しています。

composite

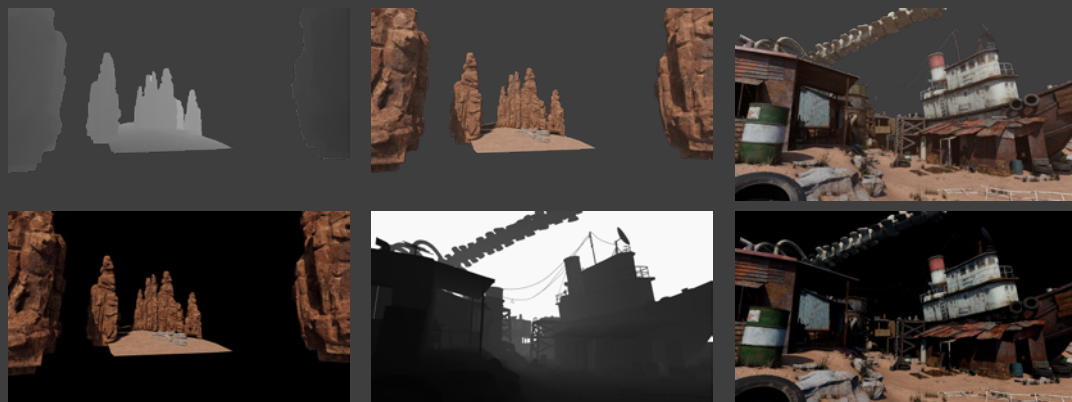
before



after



material



モデルをレイヤー分けし、AOV で要素分解してレンダリングを行いました。砂埃を足して空気感も出るようにコンポジットを行いました。また、後ろの岩山をぼかしたり彩度を落とすことで前のモデルに目がいくように調整を行っています。

03 Living



制作時間 2022/10/15~2023/01/30

約 80 時間

お昼過ぎのティータイムのリビングをイメージした作品です。プロップの制作の練習としても考えていたため、モデルの種類を多くすることを意識しています。



lighting



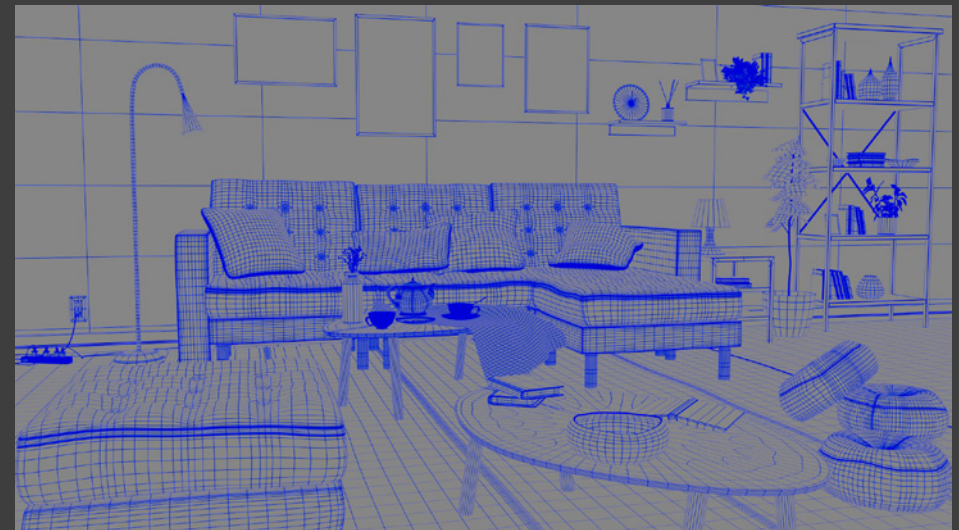
真ん中のテーブルをメインにしたかったので光の差し込みでその周辺の明度をあげています。逆に画面右側や手前は暗くすることでコントラストを作ることを意識しています。

また、メインとなるテーブルの上のモデルの量を増やすことで情報量をほかの場所よりも多くなるようにしています。

wire flame

クッションやソファなどの布製であるものは柔らかさが出るようにポリゴン数も増やしています。

植物は maya に搭載されている paint effect を用いて作成し、テクスチャもデフォルトのものを使用しています。

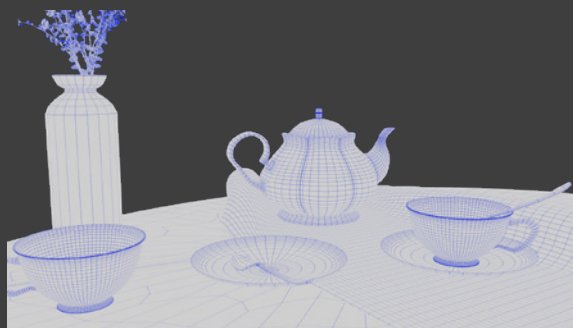


bg model



プロップ作りの練習としての側面もあり、多くの種類のモデルを制作しました。部屋のスケール感を意識し一つ一つのモデルのスケール感が損なわれないようにしました。

bg model



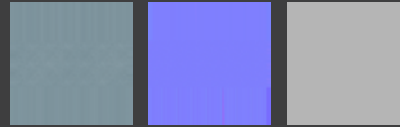
特に力を入れたのがテーブル上のティーカップとティーポットの制作になります。取っ手や注ぎ口の形状はリファレンスを確認しつつ、違和感のないものを目指し、接合部分は歪まないようにトポロジーに気を付けつつ一体のオブジェクトとして制作しています。

柄は自身でデザインして photoshop を用いて制作しています。

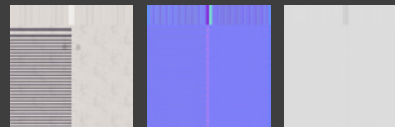
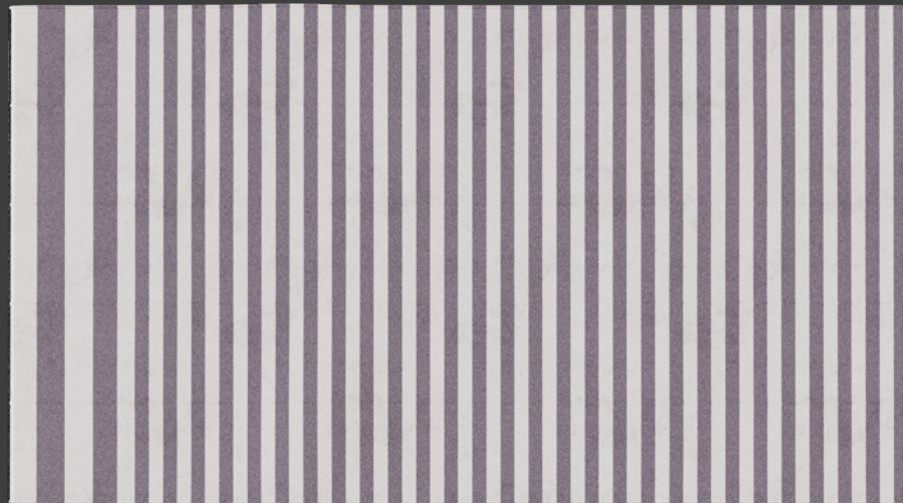


棚はオブジェクトで埋めようと考えていましたが、メインとはならないためテクスチャは作らずでリアルで完結しそうなオブジェクトを考え制作しています。本は、いくつか表紙の種類を制作しそれを繰り返し使用しています。デュフューザーは自身の部屋にあったものをみながら制作しました。

bg model



壁のテクスチャ制作では、全体のイメージに直結するため、部屋の雰囲気に合わせてものを作ることを意識しました。綺麗なリビングだったため汚れによる情報の追加ということがあまりできませんでした。そのため、汚れは最小限のものに抑えノーマルとラフネスで情報量を出すことを意識しました。



カーペットの折り目はモデリングで表現しています。テクスチャ作りでは布がほつれているような感じと小さなほこりがたまるような感じを目指し制作しました。

composite

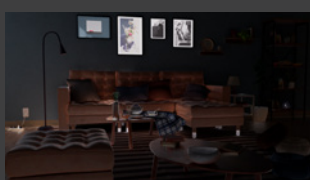
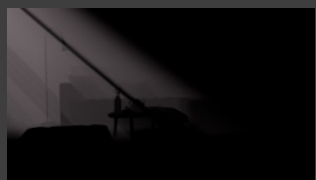
before



after



material



AOV で要素分けでレンダリングし、after effect で調整しています。主に emmissive の要素を調整し差し込む光量を強くし、光の色をオレンジに近づけています。温かい光の差し込む昼下がりという雰囲気を目指しました。またコントラストも少し強くなるように調整しています。

04 american diner



制作時間 2022/10/20~2022/11/20
約 90 時間



3D モデル

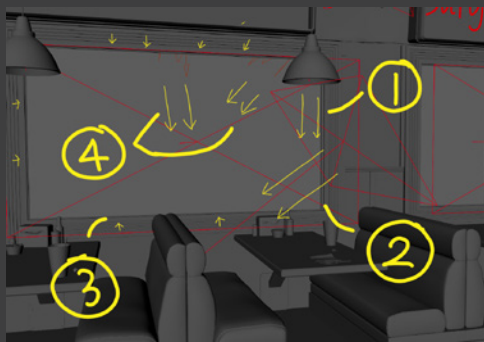


参考写真

プロップの配置など多少アレンジを加えた箇所はありますが、写真を参考に完全再現を目指しました。

夜の店内でネオンライトが印象的なため、ライティングにおいて多く考えることができました。イメージ通りの画作りをするために様々なライトを意図を持って配置しています。

lighting



店内のオブジェクトが発するライトだけでは暗くなりすぎてしまったため、いくつかエアライトを設置しイメージに近づけています。

①照明からの光になります。店内のテーブルやソファを照らす役割があります。

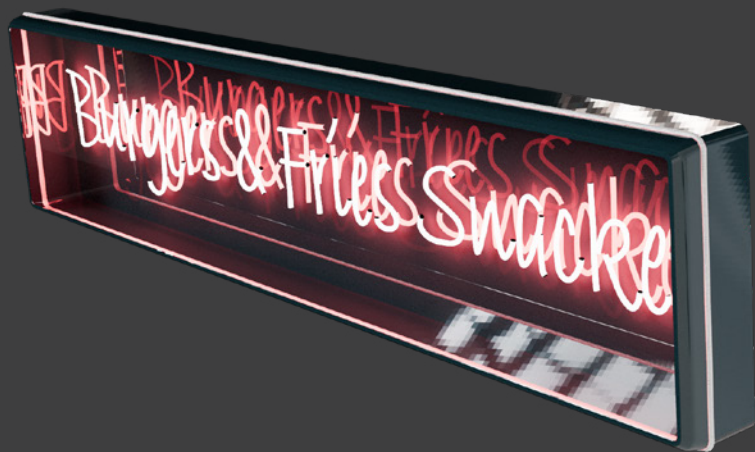
②「①」のライトでは足りなかったソファに光を当てる役割を担っています。

③窓の淵から漏れ出している光を表現するために設置しているライトです。

④外の照明からの光です。本来は一つだけで表現する予定でしたがソファに上手く影が落ちなかったため2つ使っています



bg model



ネオンライトはカーブを作成し、それをメッシュライトで光らせることにより再現しています。

机の上のプロップはあまりアップにならないためマテリアルのみで済ませているものもいくつかあります。

タバスコのような透明なモデルにラベルを貼ることが初めてで、プレートをオパシティで透過することにより表現しました。

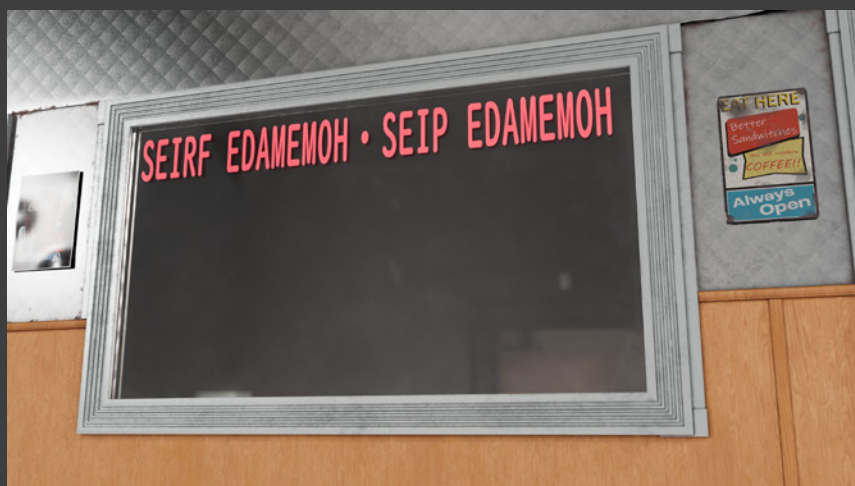
ソファは使用感があるが座る人が不快にならない程度のテクスチャを意識してリファレンスを見ながら作成しました。

bg model



店内の壁はアルミと木材で作られていることはわかりましたが、色合いが光の影響を受けすぎているため元の色がわかりにくい状態にありました。そのため、仮にテクスチャを作りそこから色を微調整しながら制作しました。

店内の壁に使われる木材の質感を表現するのが難しく多くの資料を見ながら制作をしました。



窓の汚れを作成するのにラフネスやノーマルを使ったりと様々試行しましたが、ベースカラーに直接汚れを書き込むのが一番イメージ通りだったので、それを採用しました。



05 group work

M Pt

制作時間 2023/01/03~2023/01/06

約 20 時間

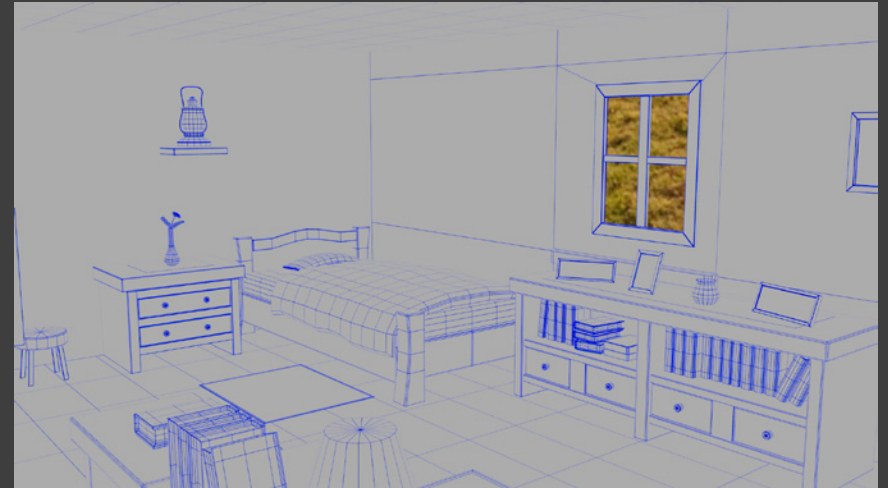
グループワークでは 70 秒程度の短編アニメーションを制作しました。私は部屋のプロップ、ライティングを含めたモデリングを担当しています。



cut scene



lighting



ボリュームを照らすことにより、室内の明るさと雰囲気を演出するために設置したライト



ボリュームを照らさない設定にして、登場人物を照らすために設置したライト

この BG モデルは自分がどれだけ早く制作できるかということに重きを置きたかったので、デザインはあらかじめ考えて置きモデルの作成からテクスチャ、ライティングも含めて 20 時間という制限の中で制作しています。

夢の中というシーンのためフォグをたくことでぼやとした雰囲気に仕上げています。室内には役割の異なる 2 つのライトを設置しています。

bg model



使用するキャラクターモデルが多少デフォルメされたゲームキャラという感じだったため、それに合うようにプロップを制作しました。

ポリゴン数は少なくし、形状もシンプルなものにしました。ディテールはわかりやすいものをつけ細かくなりすぎるのを避けました。

また、ディテールに関してはテクスチャのノーマルマップで表現しています。

06 character modeling



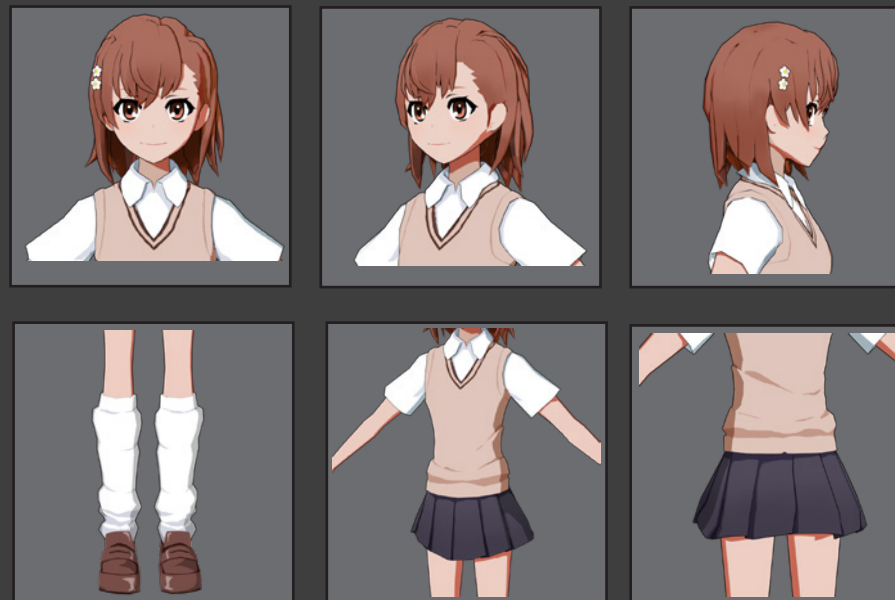
制作時間 2022/10/17~2022/12/26

約 50 時間

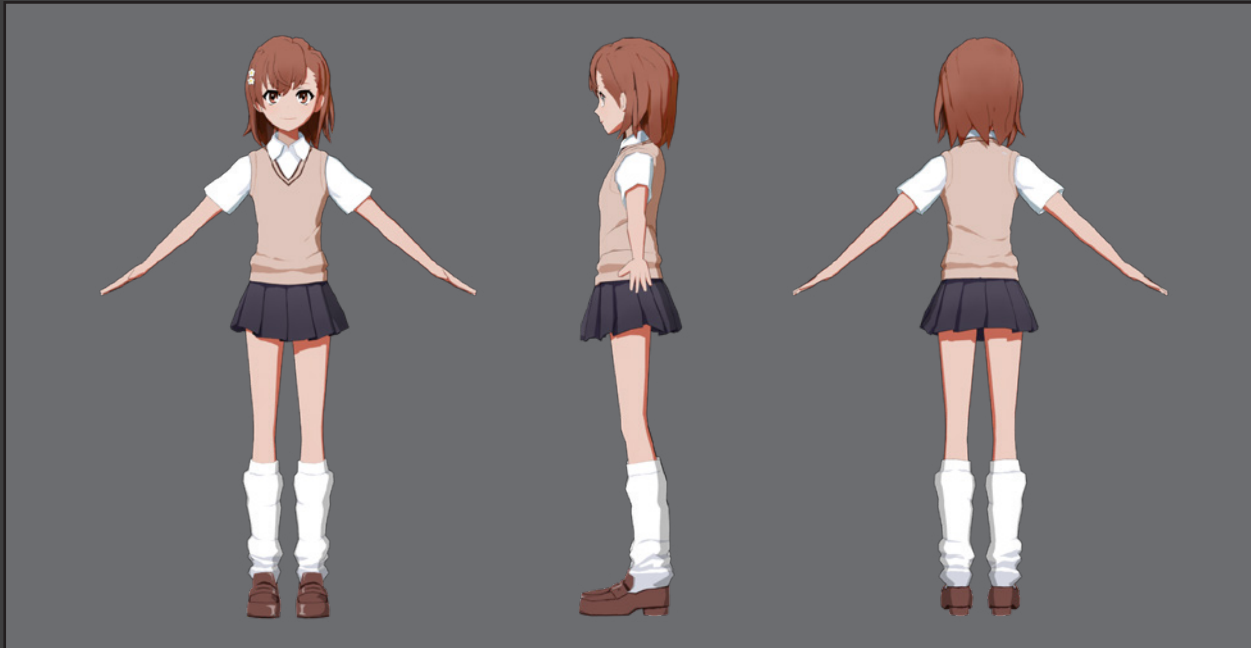


モデリングの練習の一環として「とある科学の超電磁砲」に登場する「御坂美琴」を制作しました。

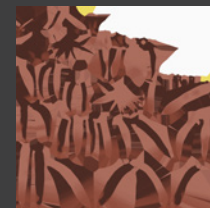
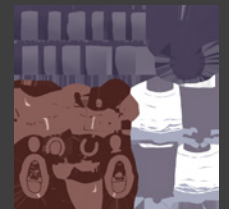
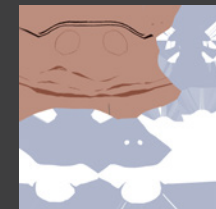
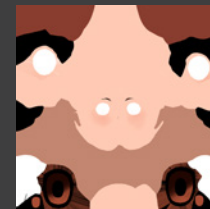
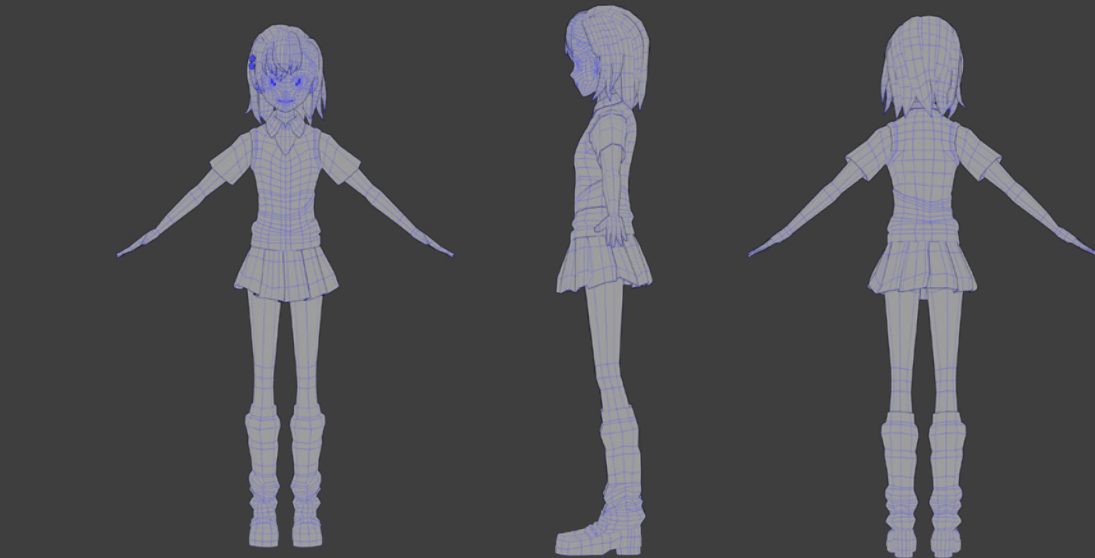
初めてのキャラクターモデリングで普段制作している BG モデルとは異なり、トポロジーを強く意識しながら制作しました。トゥーン調のテクスチャ制作も初めてだったので良い経験になりました。



character model



顔のトポロジーはイメージに直結するため特に力を入れて制作しました。様々なモデルを確認し参考にしながらトポロジーを決めていきました。服や靴下のしわはモデルのアウトラインに強く出るためモデリングで作成、テクスチャで影になる場所に直接書き込んで表現しています。



07 goat scape



制作時間 2022/07/15~2022/10/01

約時間 80 時間

maya を習い始めてから約 3 カ月で初めて制作した、自主制作作品です。



goat robot



maya を習い始めてから初めて制作したオリジナル作品になります。初めにヤギをモチーフとしたロボットを制作し、それを配置するための BG を後から制作しました。独学で調べながら初めて substance painter を使用しました。

ヤギのロボットは自分でデザインし、モデリングからテクスチャ制作まで行った作品になります。

戦争に導入されるヤギ型の兵器としてデザインしたため、側面にロゴやシリアルナンバーを入れてあります。ロゴも自身でイラストレーターで作成し、使用しています。

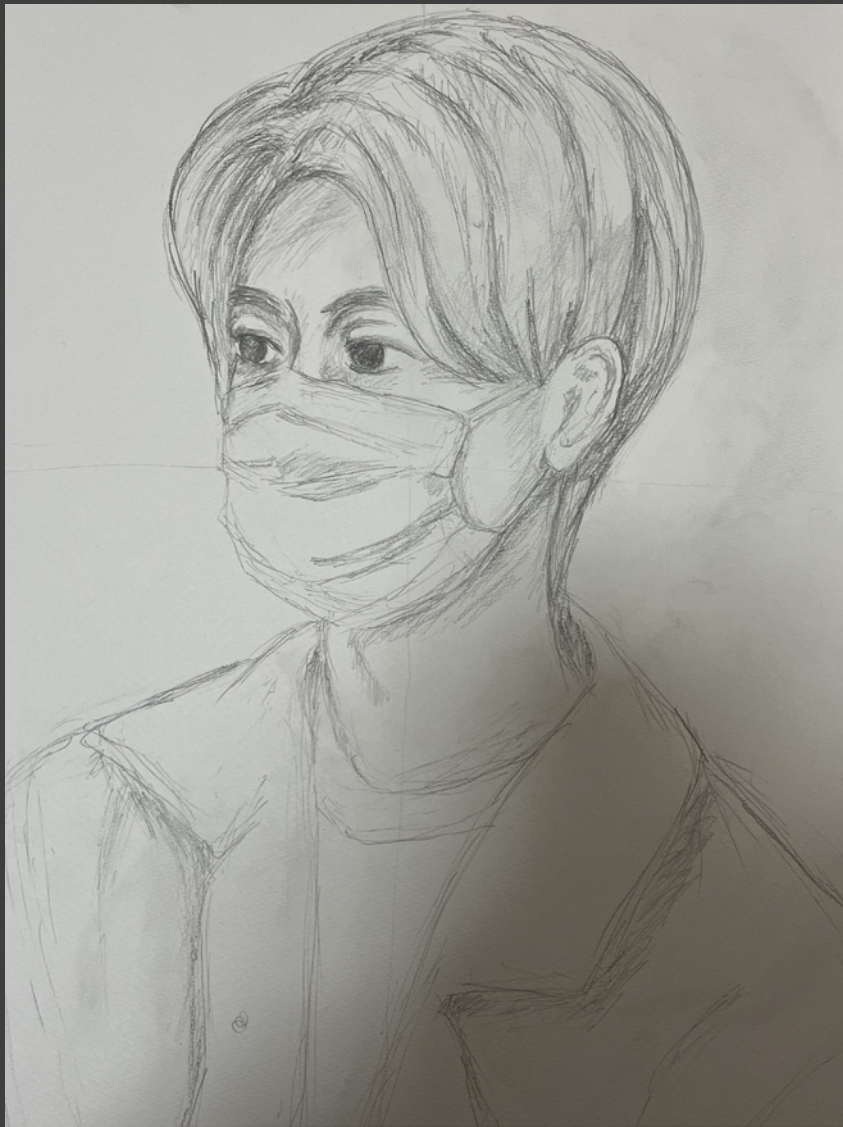
08 drawing



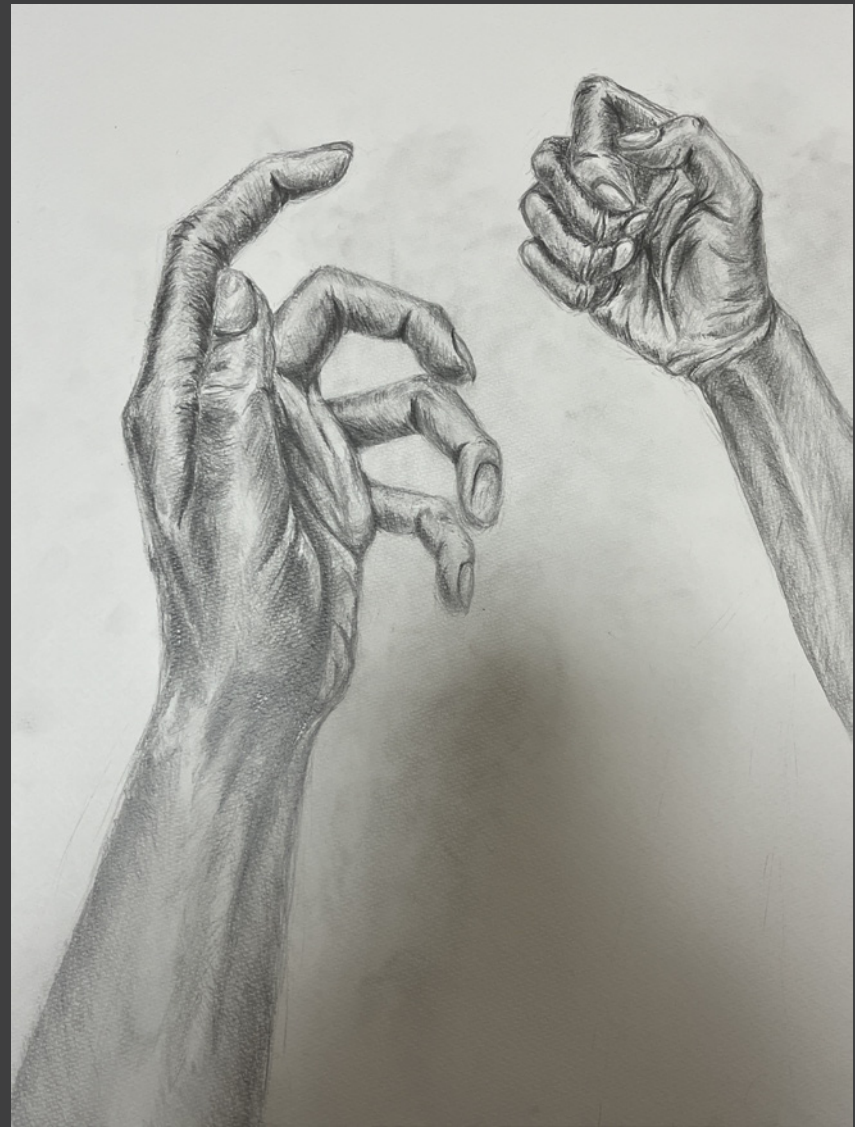
ランプデッサン 約9時間



壺デッサン 約6時間



友人スケッチ 約1時間



手デッサン 約6時間

illustration



Thank you for watching