PORTFOLIO

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

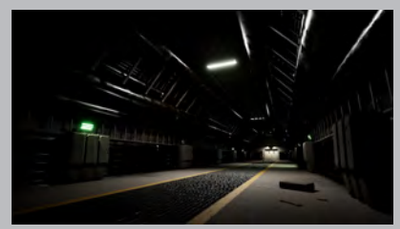
TOOLS

MAYA ZBRUSH Pt Ps Ai Pr

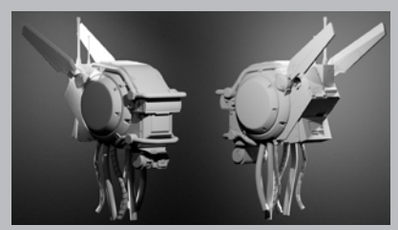
01:Abandoned_Satellit_Field

02:Antique_Room

03:Corridor

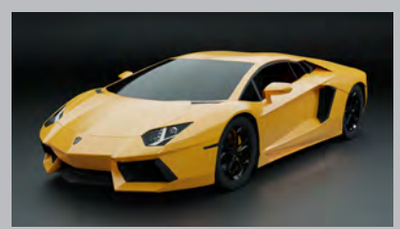


04:Chappie



05:Gort

06:Lambolghini



01: Abandoned_Satellit_Field

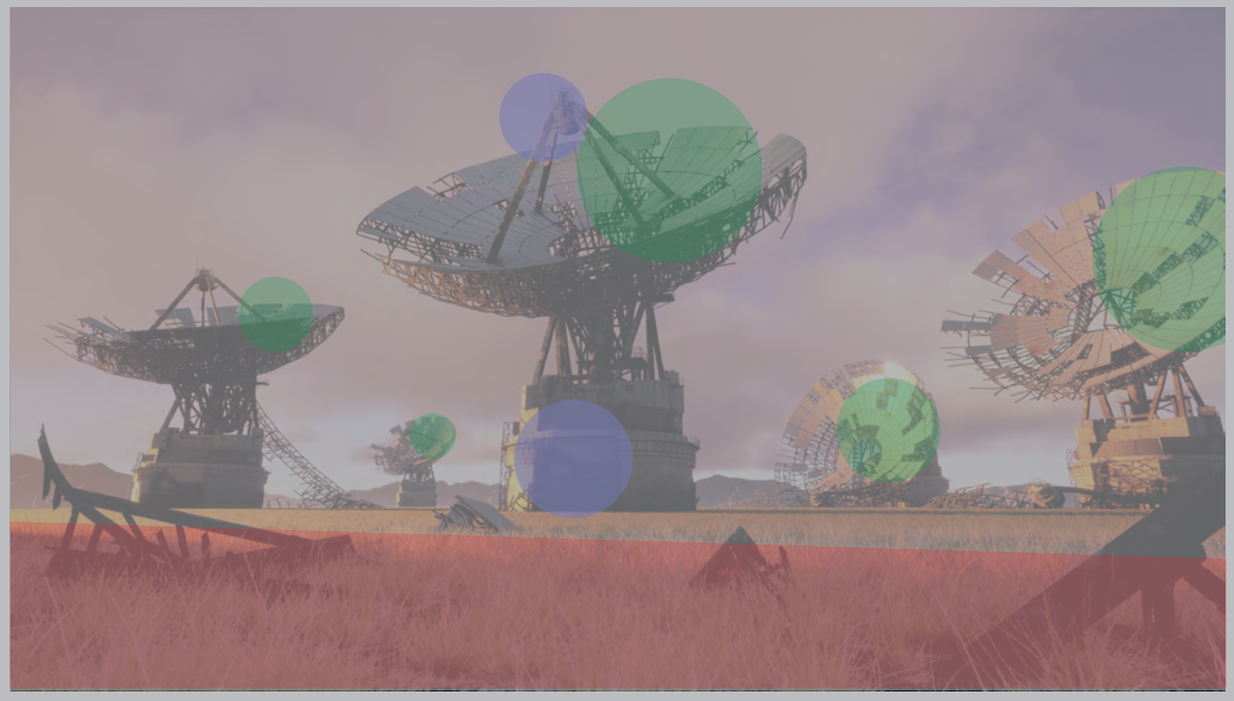
製作期間　一ヶ月半

Isaac Yeram Kim という方のコンセプトアートを再現しました。
https://www.artstation.com/artwork/QaXml

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。

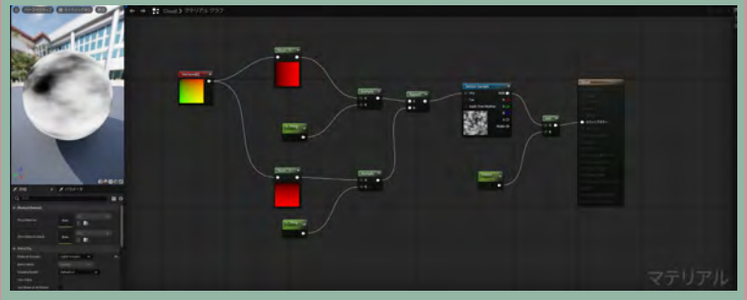
Reference

Lighting



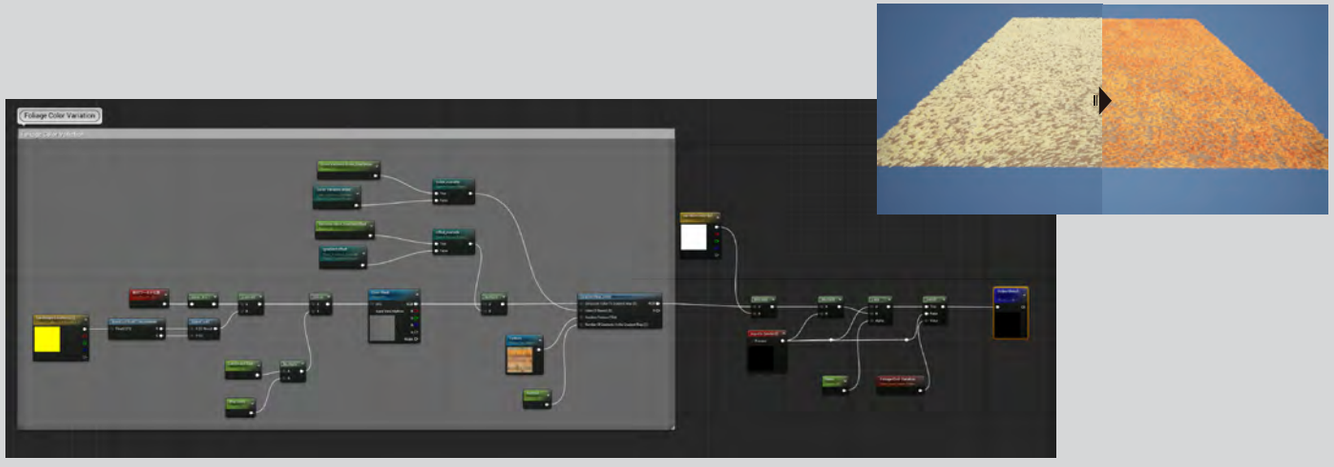
黒潰れしないように弱いライトを置いています

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。

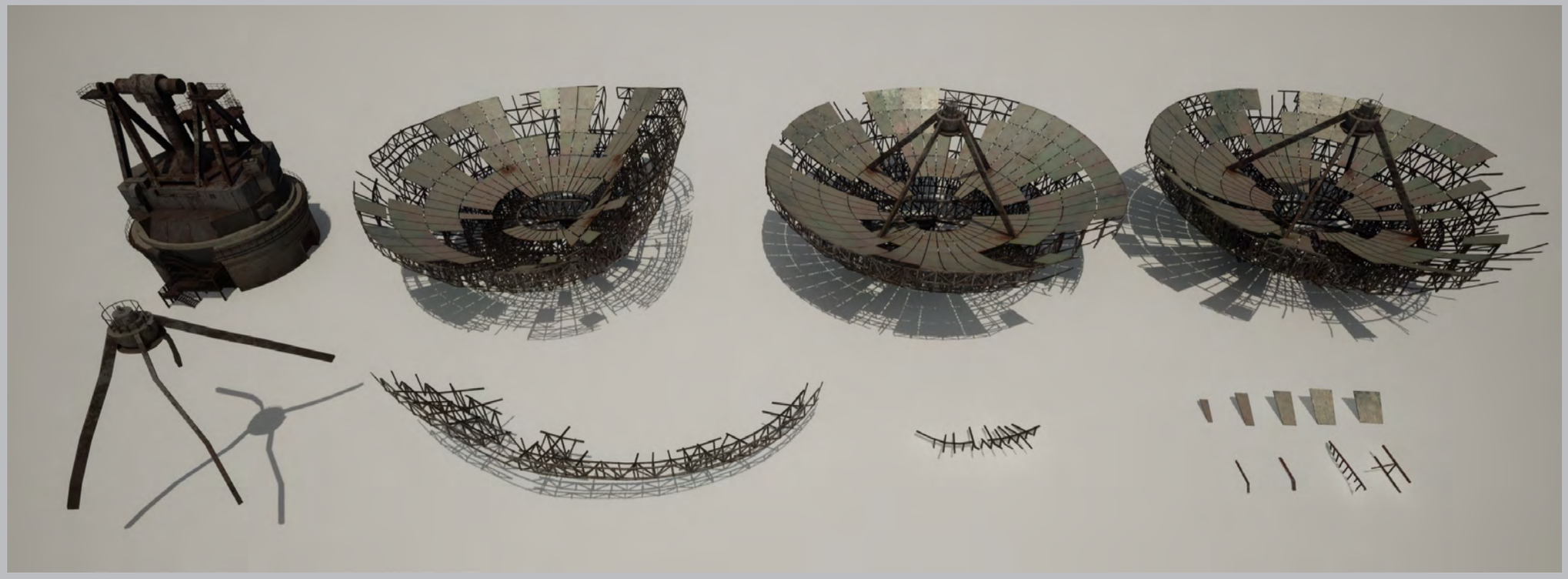


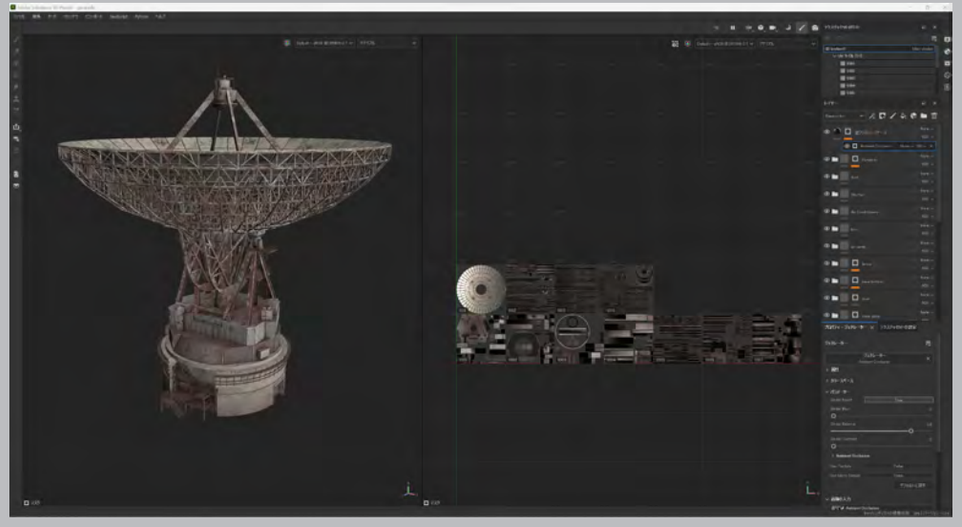
手前に影を作ることで奥行きが出るようにしています。

使用した Megascans の草の色が一色のみで微妙だったので、ノードを一部変更して、色ムラと色の調整をできるようにしました。



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。

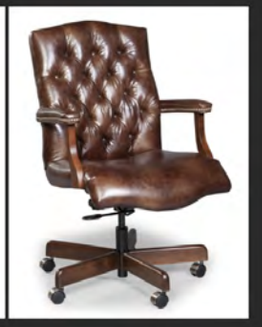
パラボラのパネルの材質はおそらくアルミだと思われるので錆びというよりは腐食に近い白っぽくなる表現をしています。

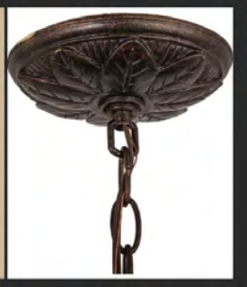
02: Antique_Room

製作期間　一ヶ月

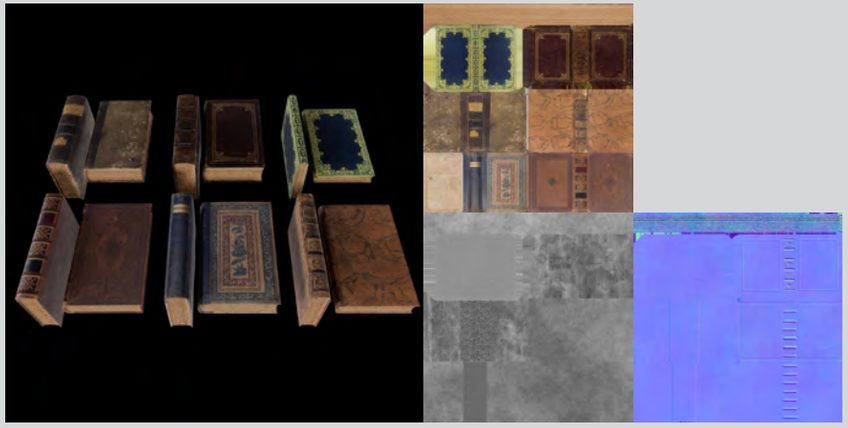
アンティーク調の室内シーンを作成しました。
家具は室内の雰囲気に合うようにリファレンスを探してこだわって作成しています。
時間短縮の為一部フリーのアセットを使用しています。

Reference



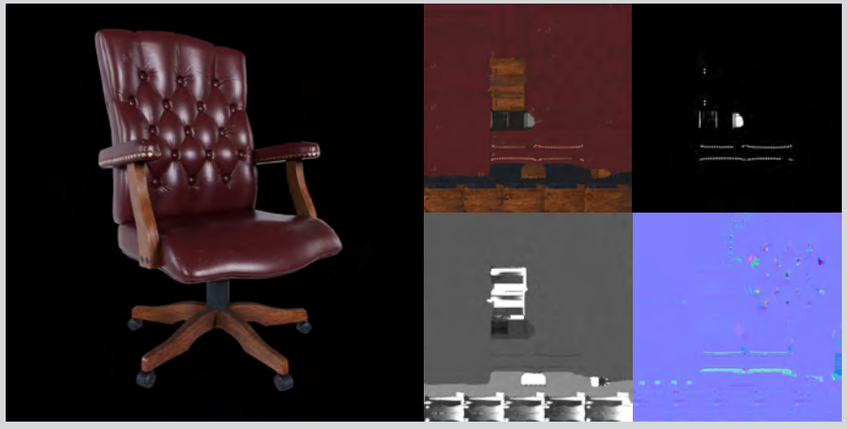


Assets



△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。

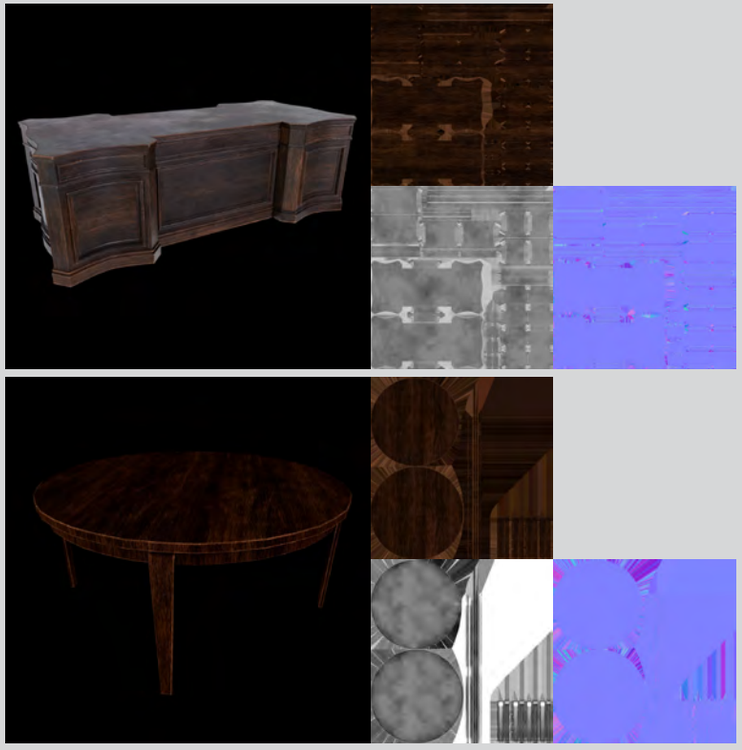
△皮の繋ぎ目にシワが寄っている表現にこだわっています。

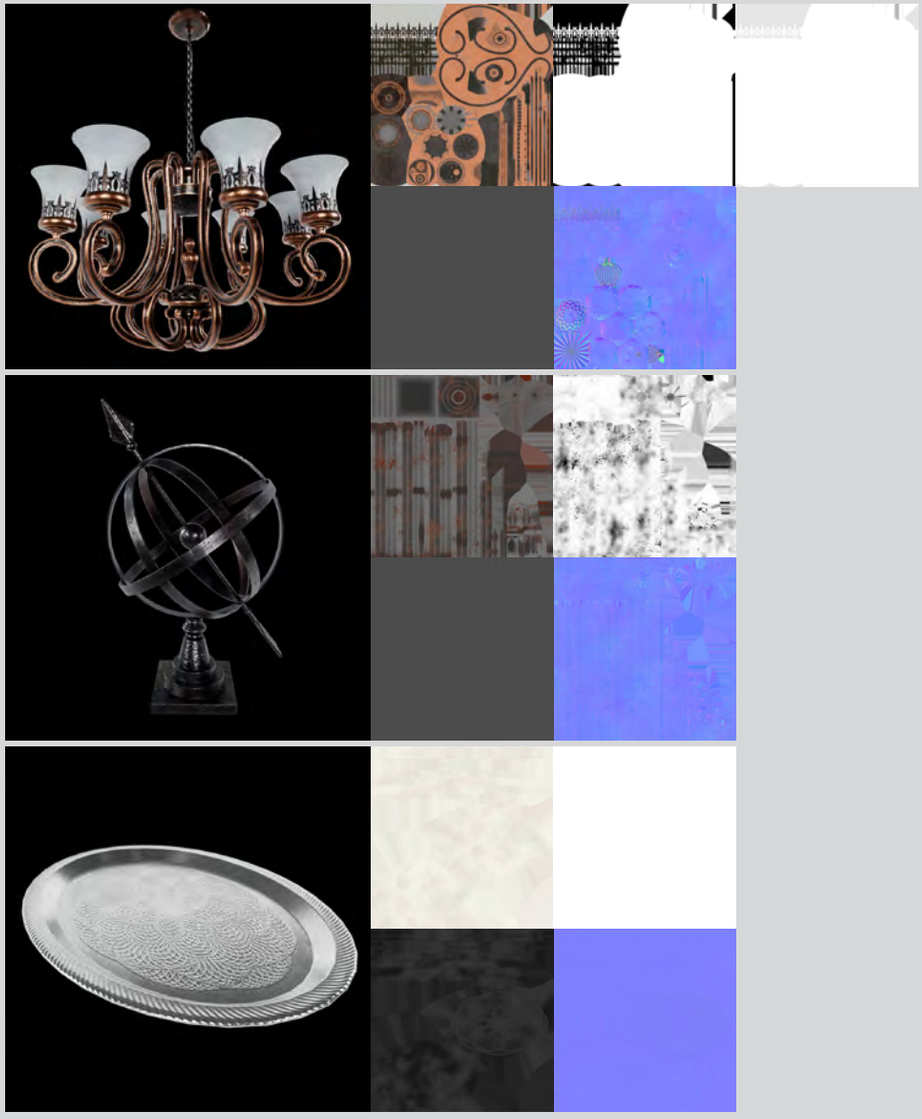


△シワの部分と鋲はノーマルで表現しています。

Assets

▽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。





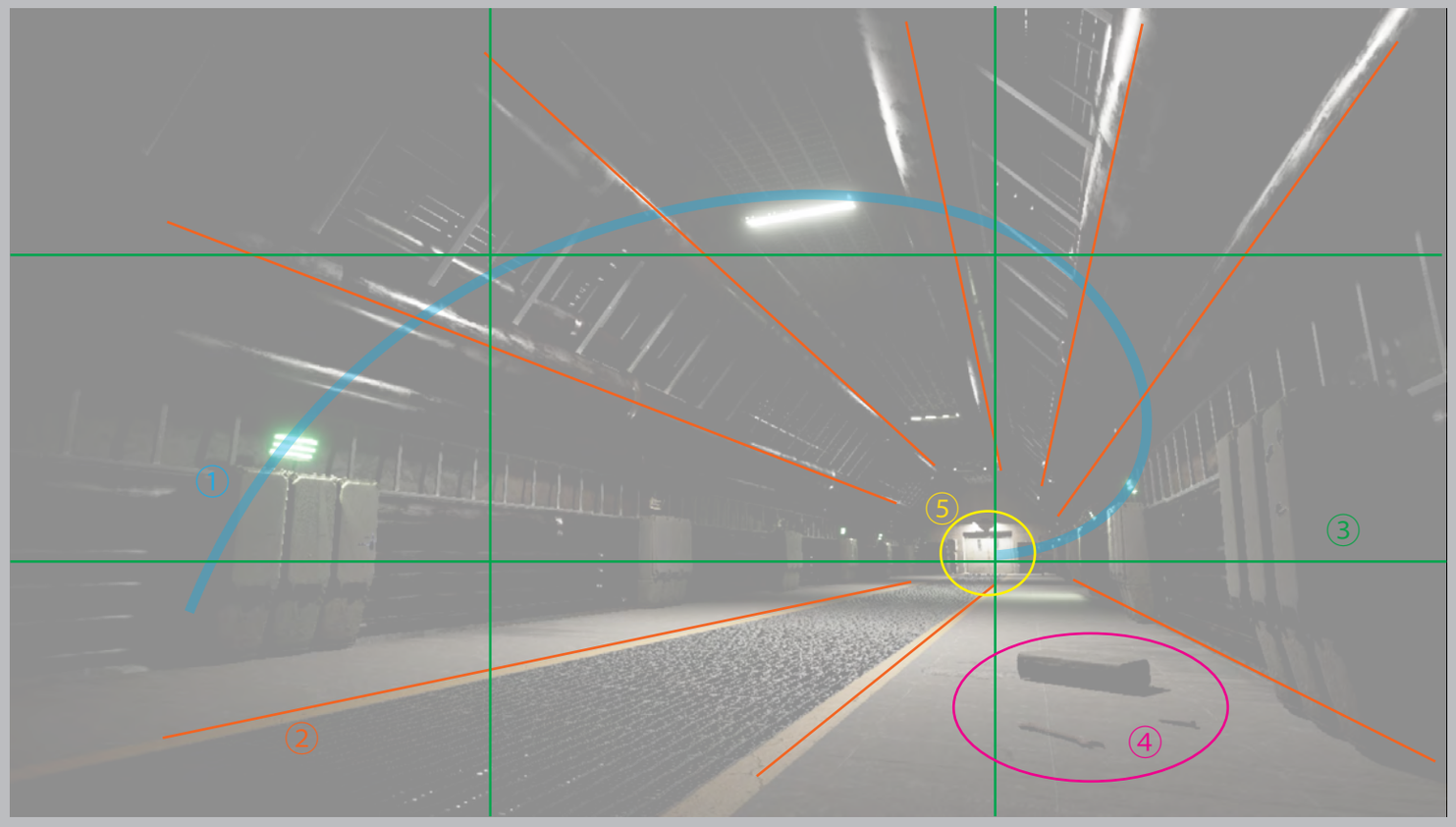
△磨いたときにできる金属のスジの向きに気を付けて作成しました。
凹凸はなるべくノーマルで表現しています。
シャンデリアの手の届かない上のほうは埃がかぶっているような表現をしています。

03: Corridor

製作期間　2 日

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マテリアル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。

Lighting

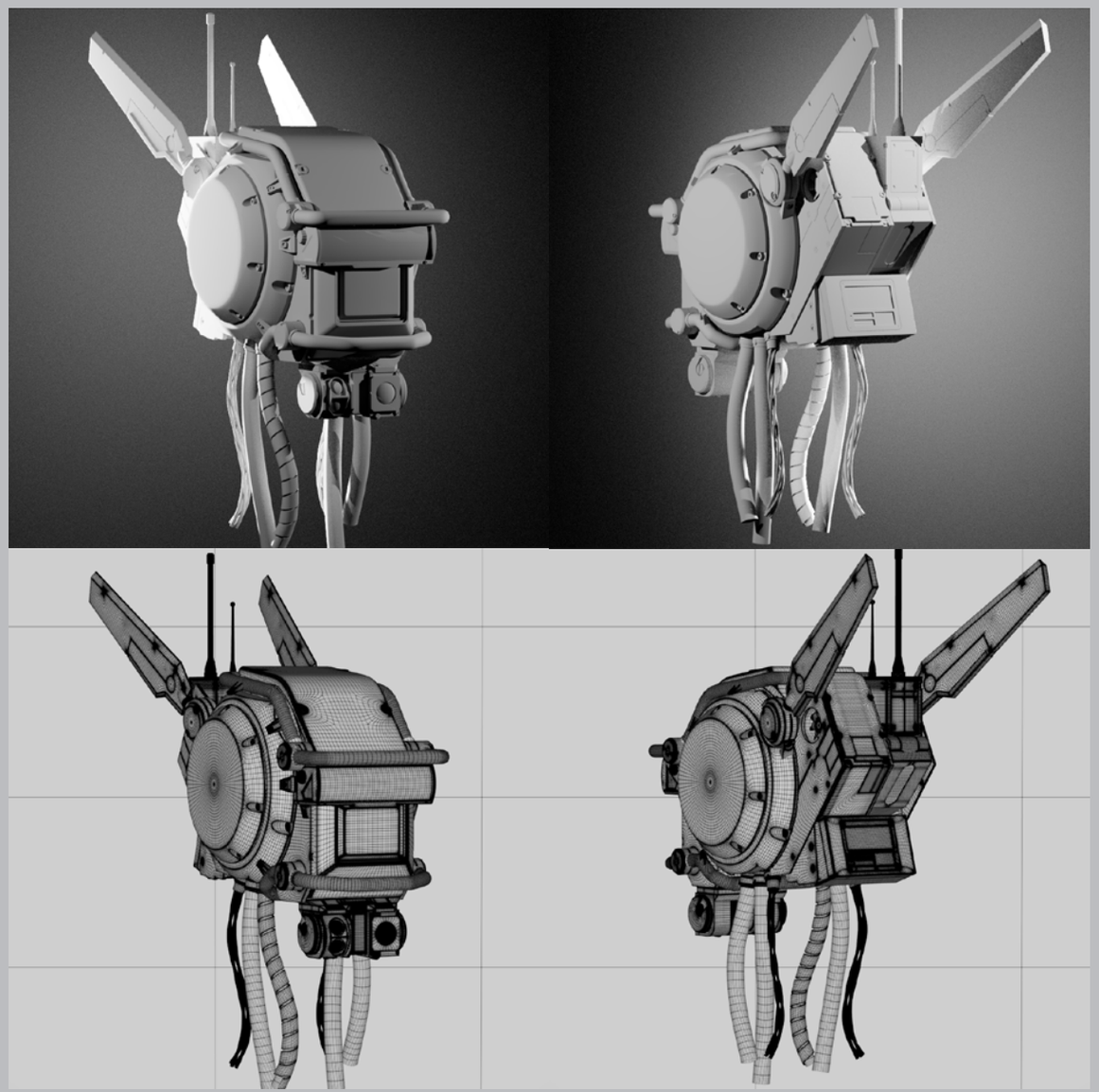


①ライトをらせん状に配置することで奥行きを出しています。
②放射線構図にして奥行きを出しています。
③三分割構図にして扉に視線誘導しています。
④光が強く当たる部分に物を配置しています。
⑤他のライトよりも強く光を当てて視線誘導しています。

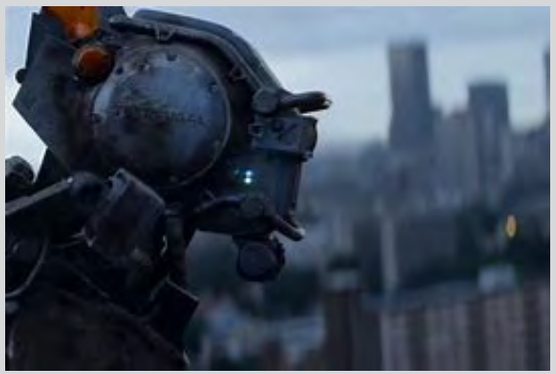
04: Chappie

製作期間　２週間

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

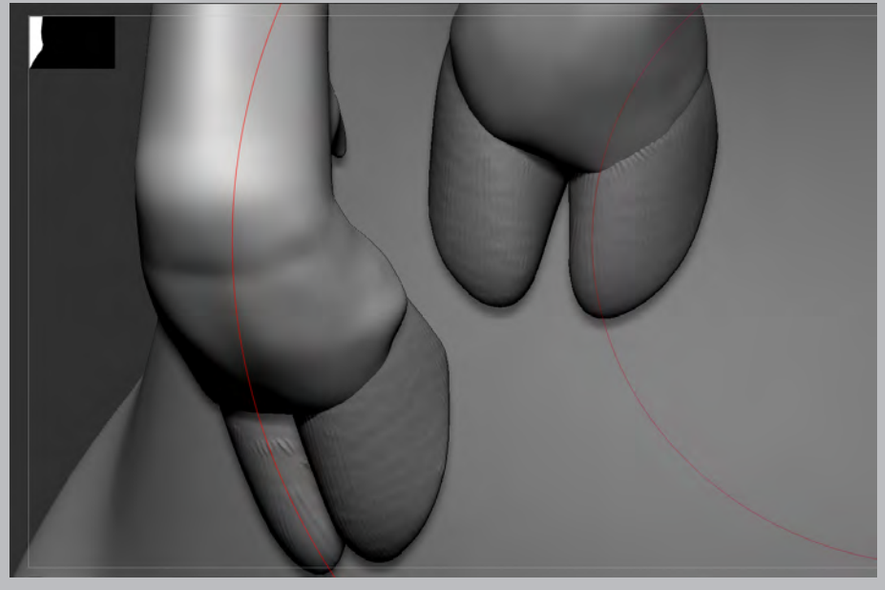


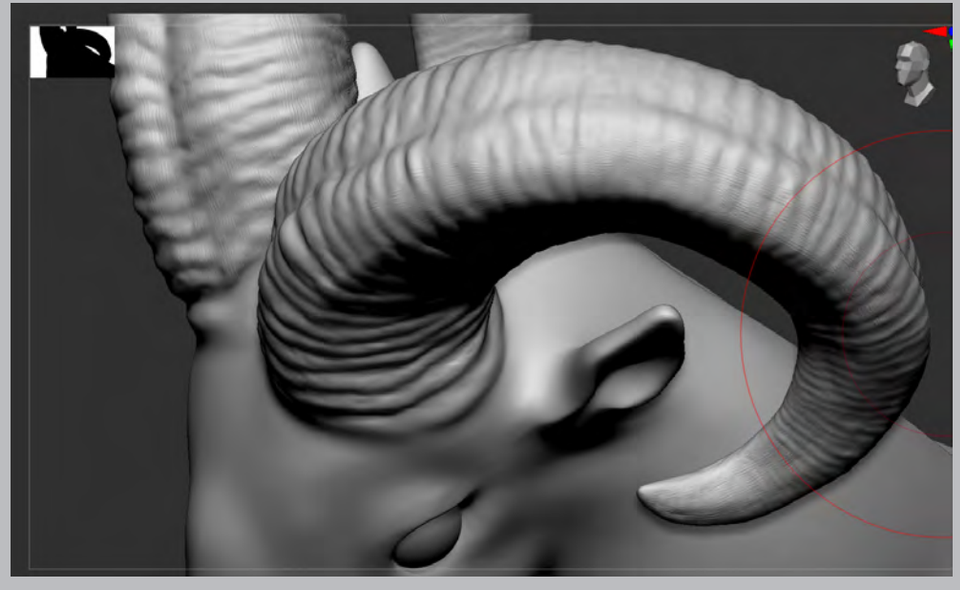
05: Gort

製作期間　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

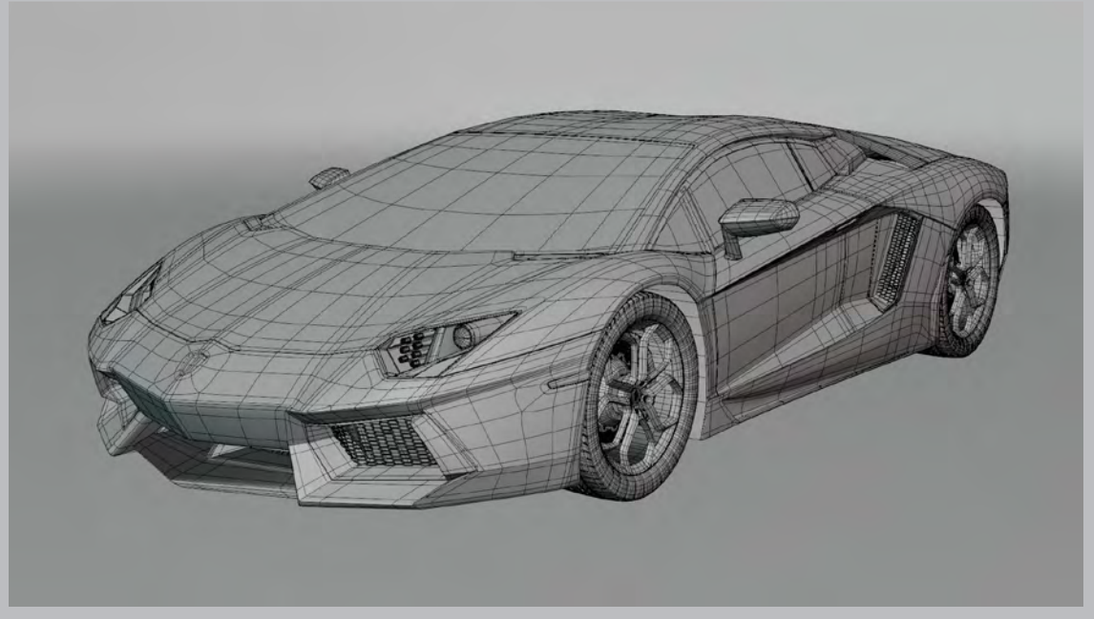




06: Lambolghini

製作期間　2 か月

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
網の部分やタイヤの溝など細かい部分もモデリングしています



Reference