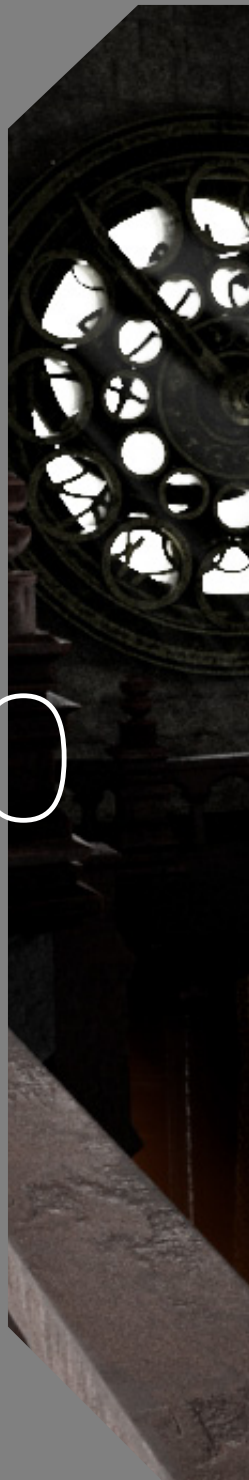


# Portfolio



# 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」

Modeling&Riging&Animation



「Rothenburg Street」

Modeling



「stair」

Modeling



「Ruins Entrance」

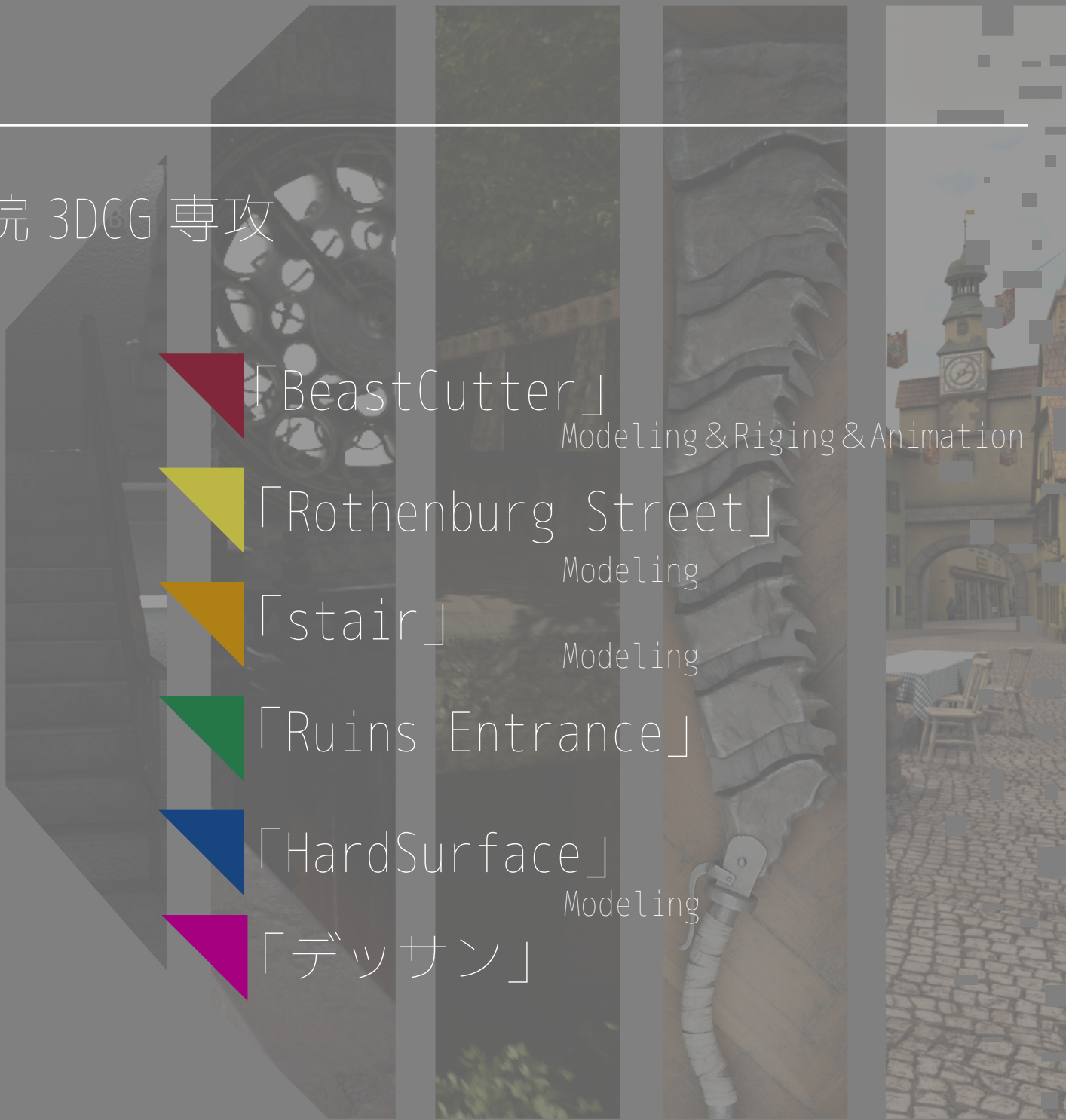


「HardSurface」

Modeling



「デッサン」





# BeastCutter :from「BloodBorne」

制作時間 85h

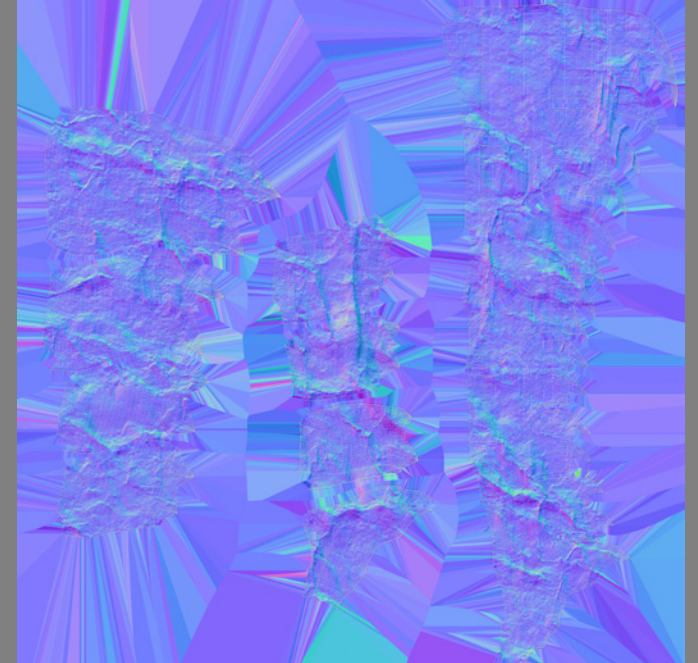
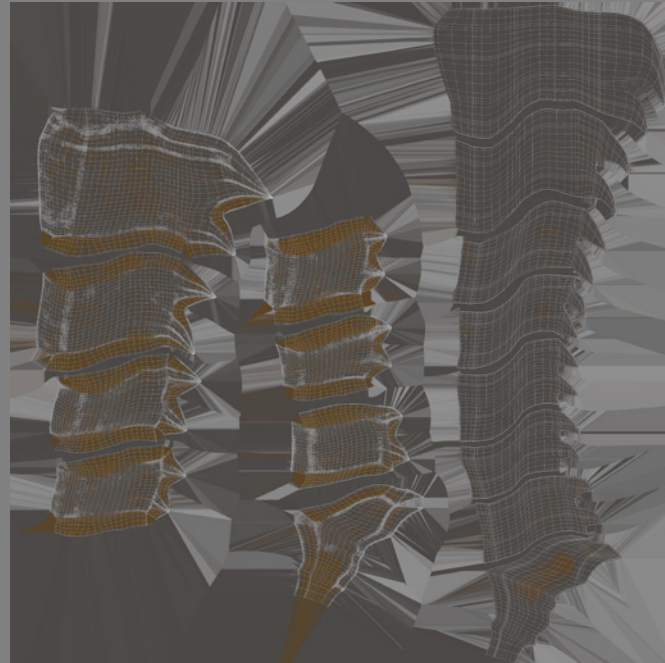
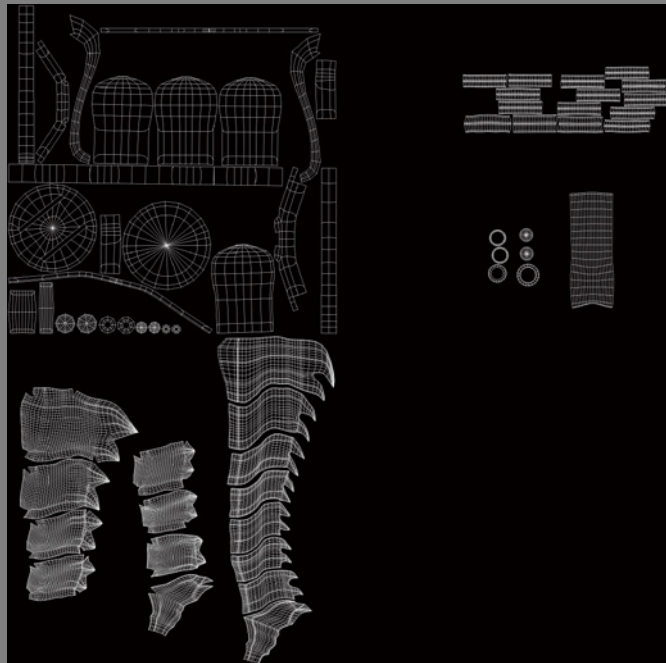
制作期間 2023年1月～3月

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。自分のスキルや、他ソフトを使用しないデメリットなどを研究する目的で、Mayaのみを使用してモデリングしました。これからの制作のワークフローを組み立てる上でのよい経験になりました。



# BeastCutter :from「BloodBorne」 UV & Texture

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、UDIM用に展開しました  
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。





# Rothenburg Street

制作時間 180h

制作期間 2023年4月～7月



ドイツのバイエルン州にあるローテンブルクの街並みを制作しました。

映像作品の背景として使うことを考慮し、ハイクオリティなテクスチャを作成することで、どの画角からも解像度が担保されています。



# Rothenburg Street UE5

制作時間 180h



夜のシーンのライティングを UE5 にて行いました。  
月明りと街灯のライトのバランスを考慮して作成しました。

# Rothenburg Street UE5

制作時間 180h

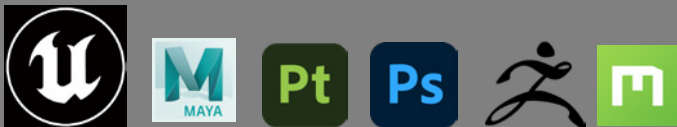


参考資料をもとに、ライトが地面に反射する様子を調節。月夜をイメージし、青白いライトをベースに街灯の温かみを表現しました。

より現実に近づけるために、ヨーロッパでの月の明るさ、色などを調べ、参考としてその値を使用することで、実現できました。



Maya から UE5 へエクスポートする際にスムーズにレベルをつくれるように、1 建物一つにつき、マテリアル一つと決め、UV 展開をしました。実際にエクスポートしてみたら、20分ほどでシーンを構築でき、効率化につながったと感じました





# Rothenburg Street modeling & Texture

制作時間 180h



## モデル作成

基本的に Maya を使用し、モデルを制作しました。

街並みを作るにあたって、比率が破綻しないように、数値でサイズ感を管理しました。UV 展開では Photoshop でテクスチャを作ることを考慮した開き方を実践しました。

テクスチャは Photoshop で制作したのち、SubstancePainter にて経年劣化などの汚れをつけ、よりリアルな質感を表現しました。



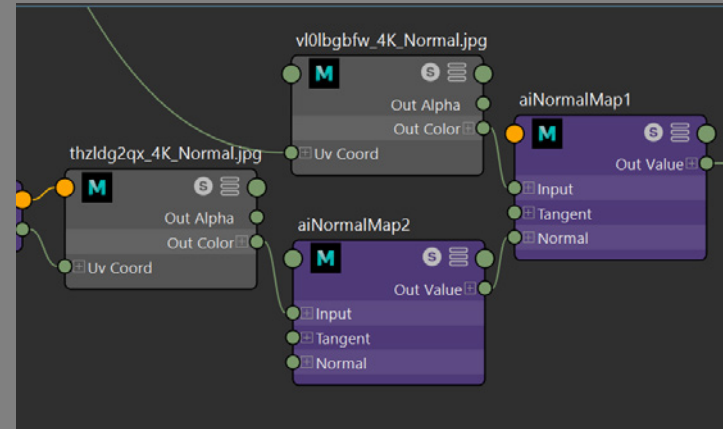
→西洋の出店をイメージし、アセットを制作しました。Maya のクロスシミュレーションを用いて布を作成。質感にもこだわりました。



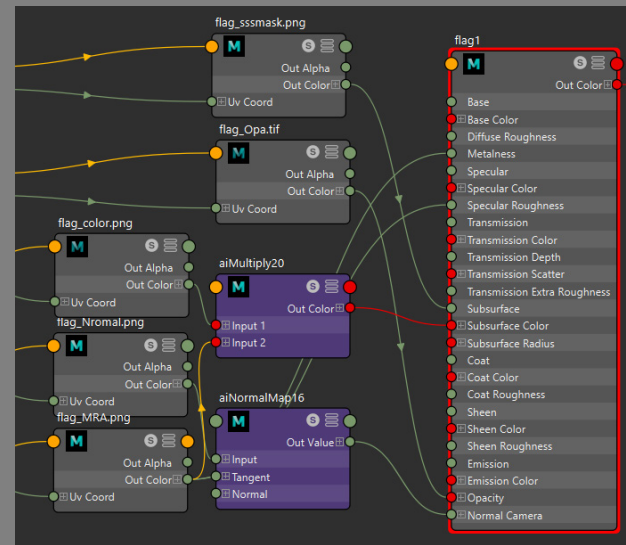


# Rothenburg Street shader

制作時間 180h



地面のテクスチャのリPEAT感を緩和するため、ノーマルマップをブレンドし、石の溝とは別に全体がゆがむように工夫しています。



SSS を利用して布が光を通す様子を表現するため、sss が反映されるマスクを作成し、厚手の布から光が透ける様子を作成。テクスチャの枚数を減らすため、1チャンネルの metalness, Roughness, occlusion をそれぞれの RGB に割り当て、使用しています。



# 「stair」+Brush Up

制作時間 30h

制作期間 2023年2月～4月



「古い工場の最西にある階段」という設定で作った背景。普段使われない階段だが、どのような人物が何のために使用している場所かが伝わってくるように制作をしました。隠れて仕事をさぼる場所にはちょうどよいが、実際には危険な行為が行われている

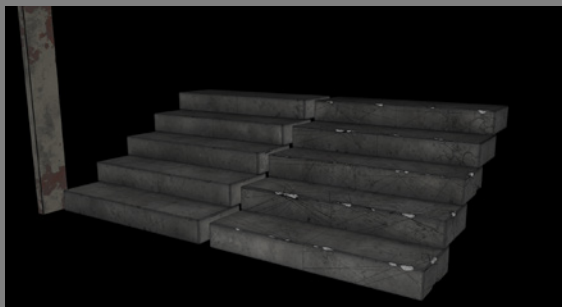




# 「stair」 assets



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。SubstancePainter を用いて塗装の剥げ、サビ感のテクスチャを制作しました。



階段の削れや、フレームの歪みをつけ、より雰囲気会うように年季を表現しました。ハイポリモデルを制作し、SubstancePainter のバイク機能で用いてテクスチャを作成。



## ゴミ箱

海外によくある、大きい箱でタイヤの付いたタイプ。プラスチックの質感と、使い古された汚れをテクスチャで表現しました。



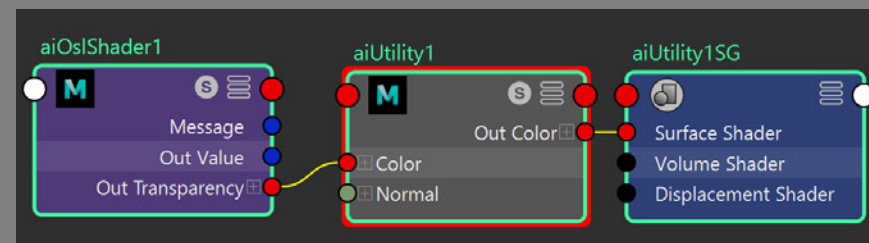
↑ブラッシュアップ前の作品。制作時間 15 時間  
ほぼすべてのテクスチャ、ライティングを変更し、アセットを数種類増やし、ブラッシュアップさせました。



# Interior Mapping



Plane 一枚とテクスチャのみで空間を作るシェーダー  
を利用し、試験的に室内を作ってみました。  
ゲームなどで、建物の内装を表現するのに実際に使われて  
おり、どのような仕組みなのかを理解するために、  
今回の背景の制作に+して作成しました。



UnrealEngineにて、制作した Rothenbrug の作品にも  
実装。

ゲーム内でのこういった視差を活かしたシェーダを  
自由に作成できるようになると、表現の幅が広がる  
と感じました

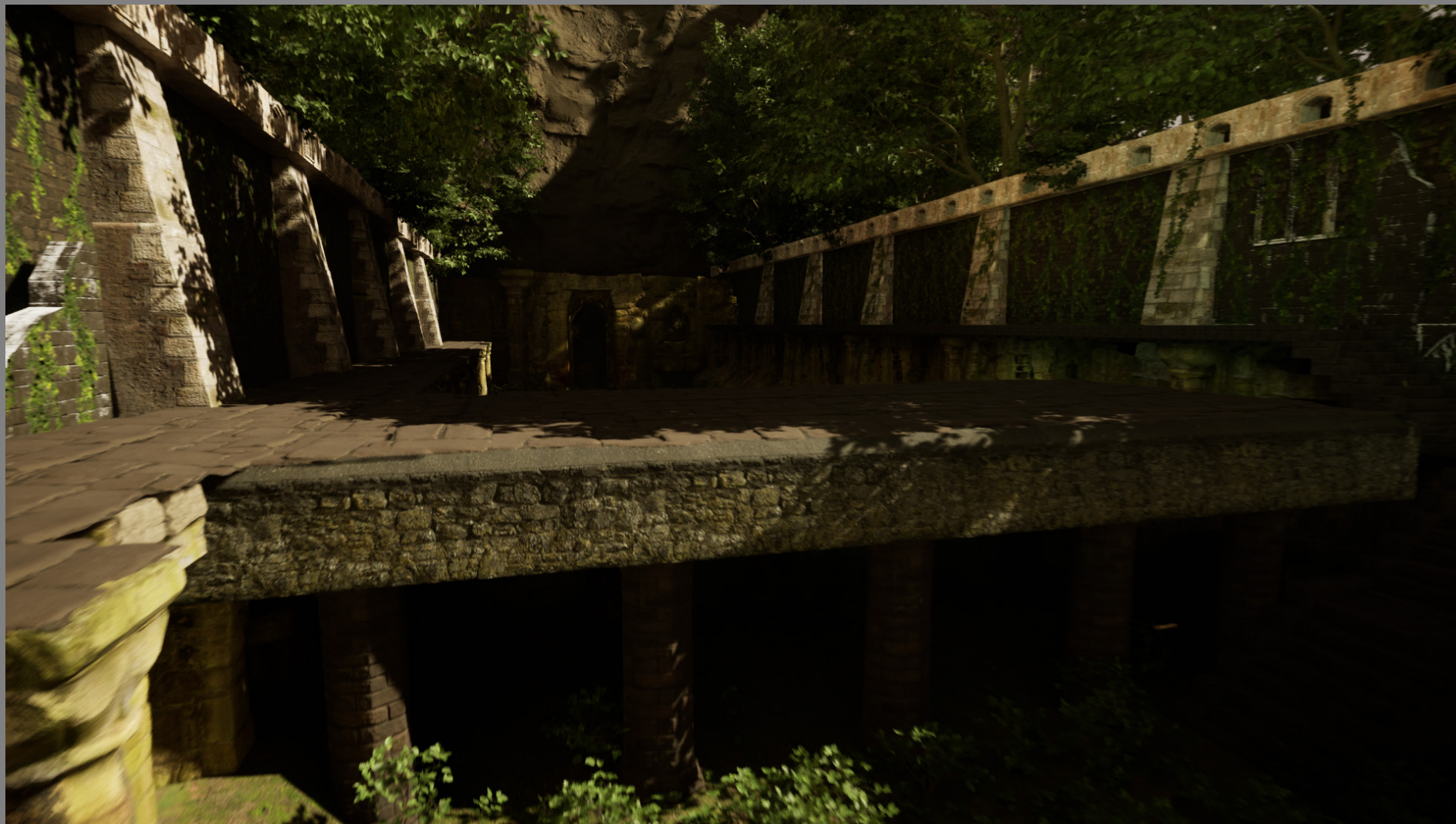




# 「Ruins Entrance」 Brush Up

制作時間 50h

制作期間 2023 年 1 月



UE5にて megascansy や無料アセットのみを使い、アセットを配置しながら、画の全体を確認し、背景を制作しました。  
最初に全体のラフを描き、そこから実際にものをおいて、情報量を考えながら制作。

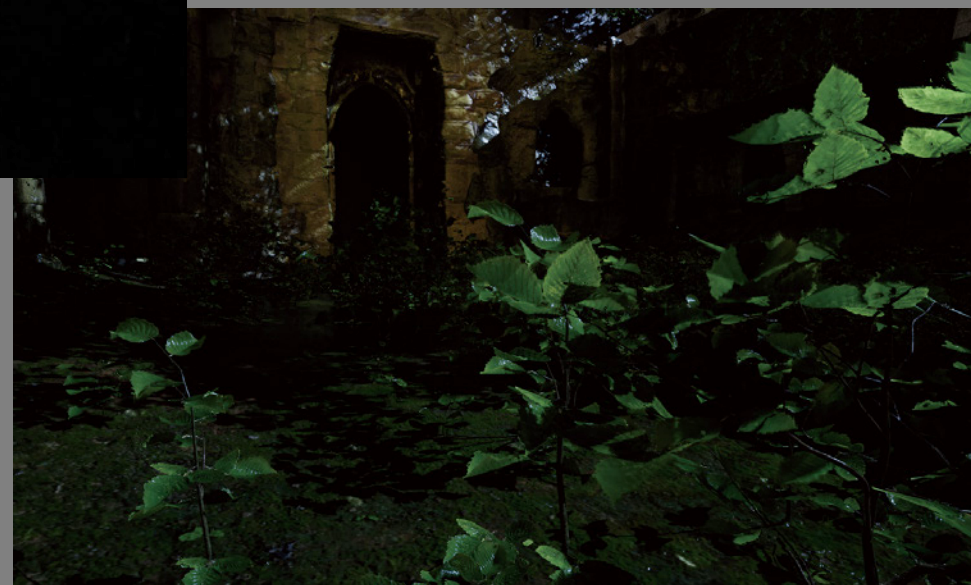
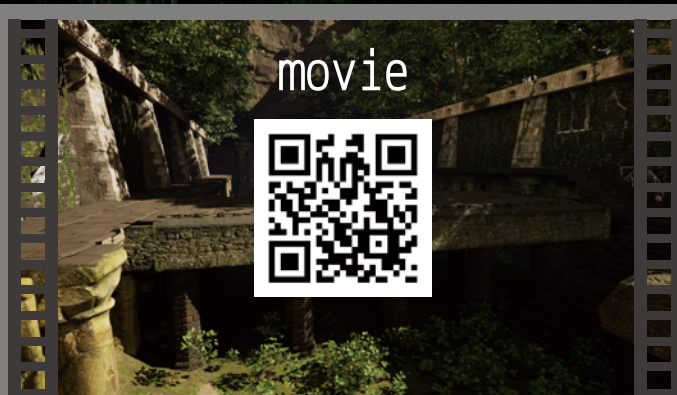


# 「Ruins Entrance」 RainNight Brush Up

制作時間 52h



制作したものの、夜のバージョンのライティングと、雨天時をイメージして、雨が降っている表現をしました。雨により、湿っている部分の色をエリアを絞って設定し、水滴の表現を反映させました。また、カメラレンズに水滴が滴る様子も加えました。





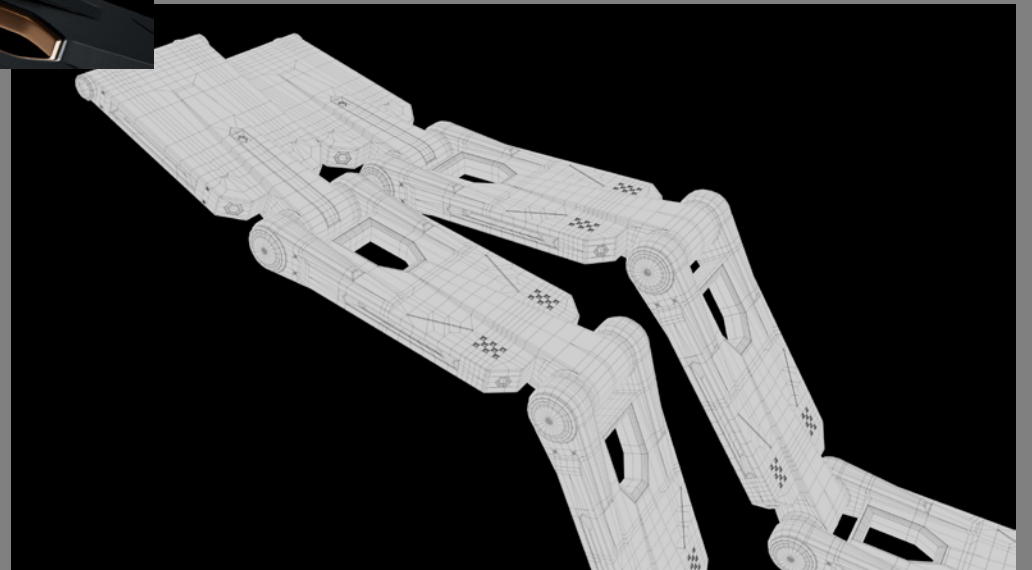
# 「HardSurface」

制作時間 10h



hardsurface モデリングの練習で、youtube にあるチュートリアル動画を見ながら作りました。topology について学ぶために、定期的にいろいろな hardsurface を作っていくつもりです。

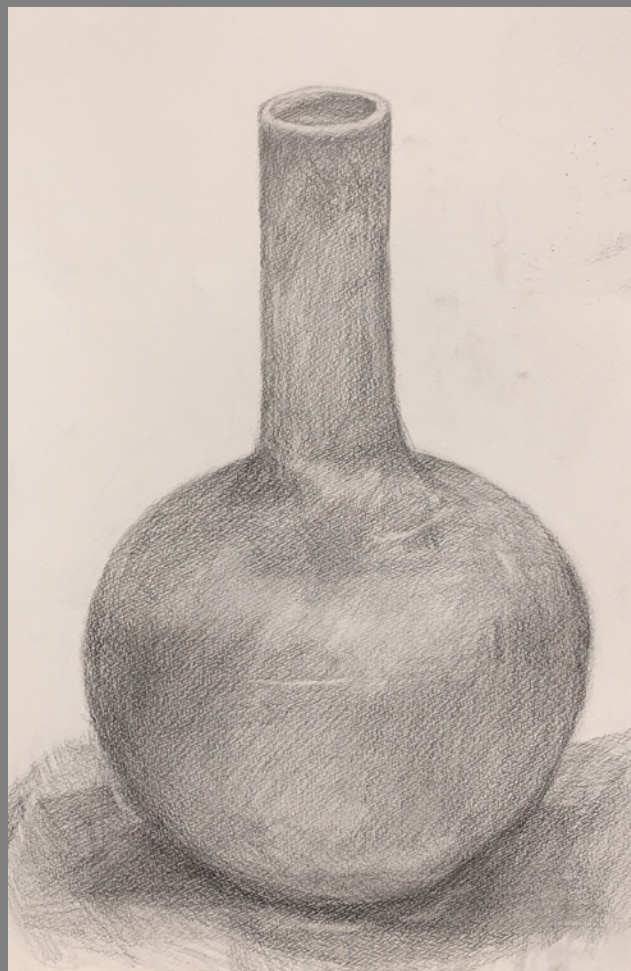
今回の作品では、円形部分の形状から、多角形の形状の穴があり、そのメッシュの流れを綺麗にするのに力を入れました。



# 「デッサン」

制作日 2022年4月から8月

5月



6月



8月

