

PORTFOLIO

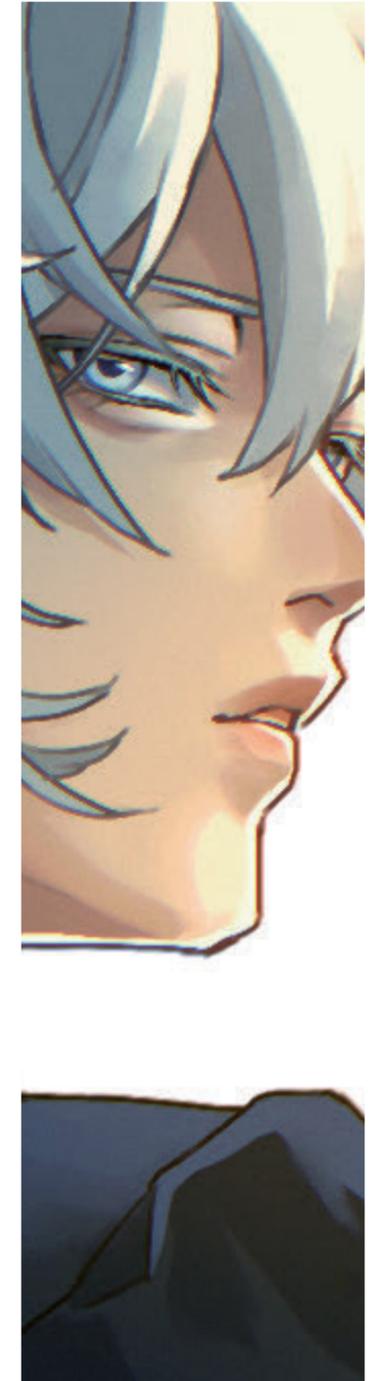
Tokyo Designer Academy
Nagura Asuka

3DCG(Environment)

Drawing

2D Graphic

Illustration



3DCG

01

緑深まる避暑の滝

『龍門の滝』

3DCG

制作時間 120 時間 (2024 年 2 月～4 月)

ツール ZBrush / Maya / Substance 3D Painter
SpeedTree / Unreal Engine 5
一部megascans使用



3DCG

02

CONCEPT

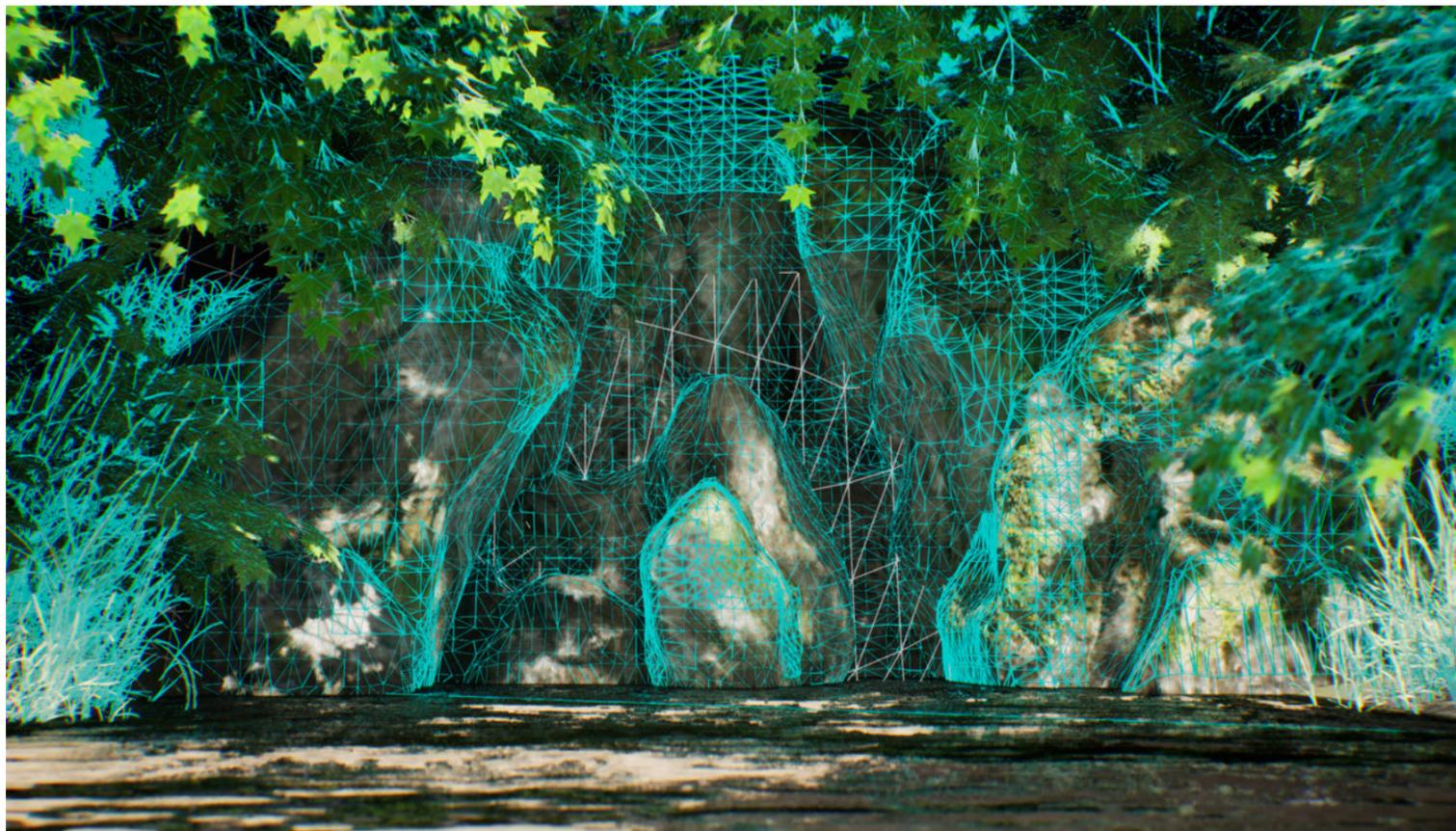
光と深緑で夏を演出

金閣寺にある「龍門の滝」を参考に制作しました。

光と影のコントラストを強くし、よく晴れた夏の日のような滝の涼しげな趣がより感じられるようにしました。また、青紅葉を鮮やかな緑にすることで鮮やかな青紅葉で涼を演出しました。

この作品を制作するにあたって、テクスチャのベイクや SpeedTree、UE の Niagara システムなどを自主的に勉強して取り入れています。

ワイヤーフレーム



ブラッシュアップ

最初に制作時間を決め、時間内で完成させることを目標に取り組みました。その後、時間をかけてブラッシュアップを行いました。

ブラッシュアップ前 30 時間



ブラッシュアップ後 90 時間



3DCG

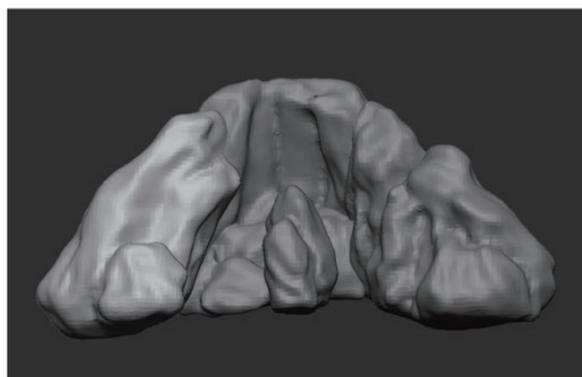
03

ASSET

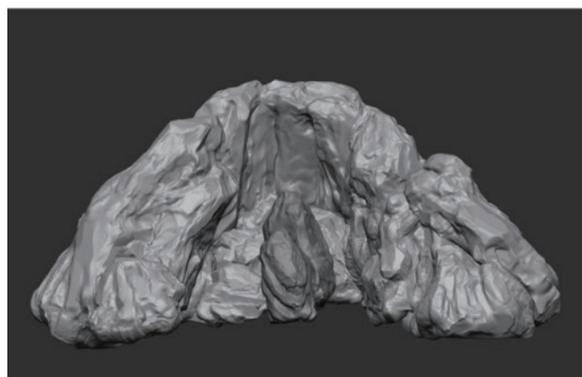
滝石組

岩は ZBrush メインでモデリングしました。
ハイポリモデルのポリゴン数が 300 万程度あるため、ローポリモデルに Normal
マップとしてバイク処理を行いました。最終的なポリゴン数は 3 万程度です。

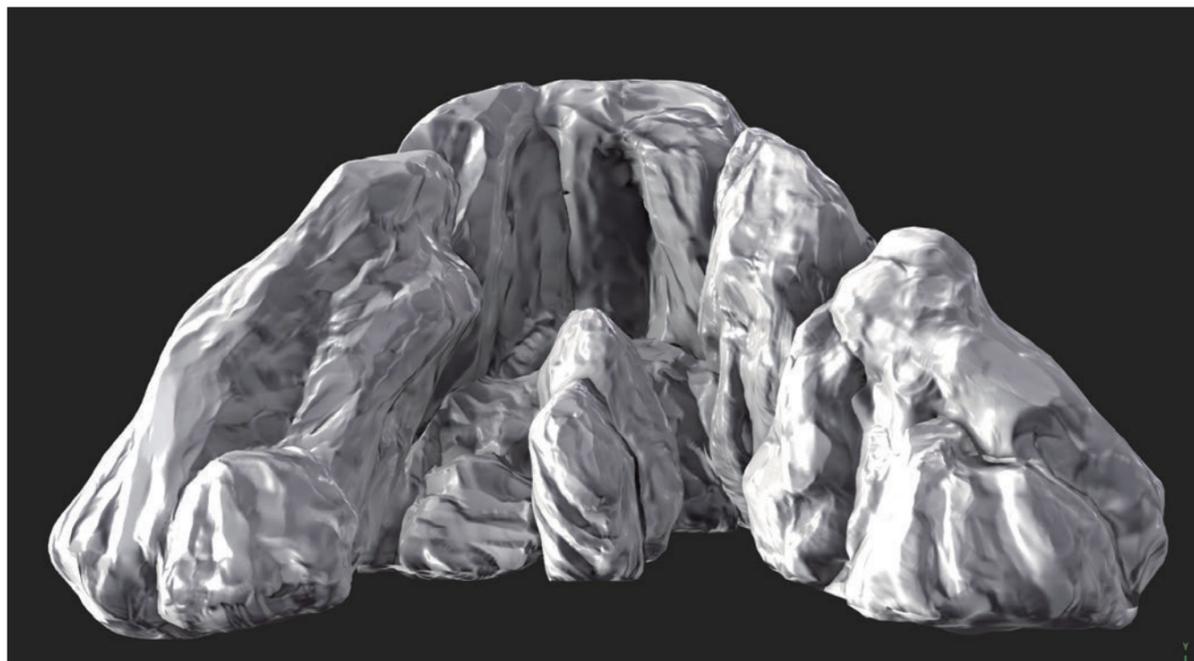
ローポリゴン



ハイポリゴン



バイク後



テクスチャ

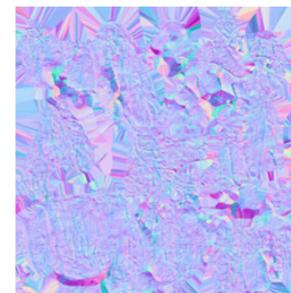


テクスチャは Substance 3D Painter で作成しました。フリーのテクスチャをベースに、汚しは手作業で描き込んでいます。

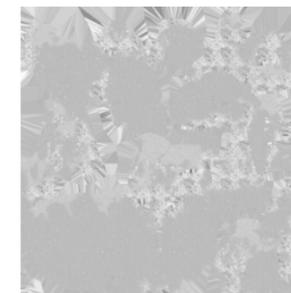
Base Color



Normal



Roughness



AO



ASSETS & EFFECTS

植物

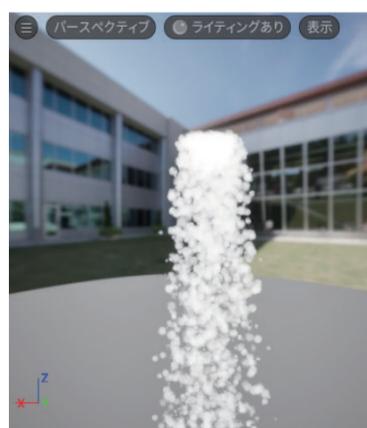
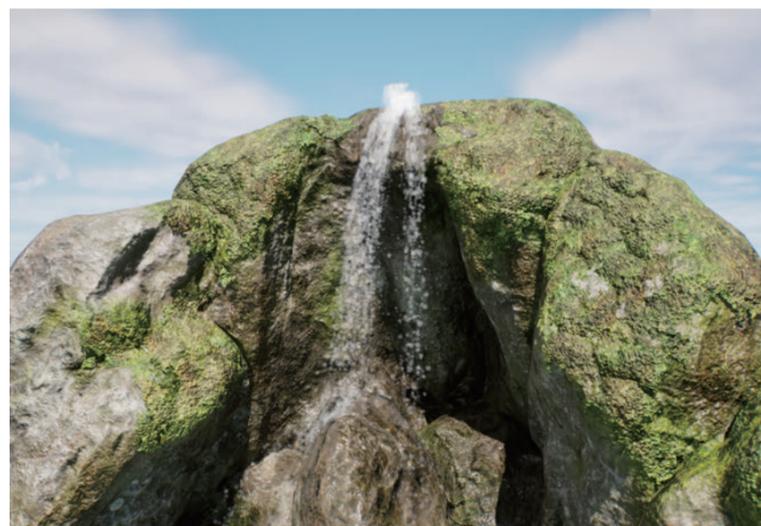
植物はフリーのテクスチャを使用して SpeedTree で作成しています。



エフェクト

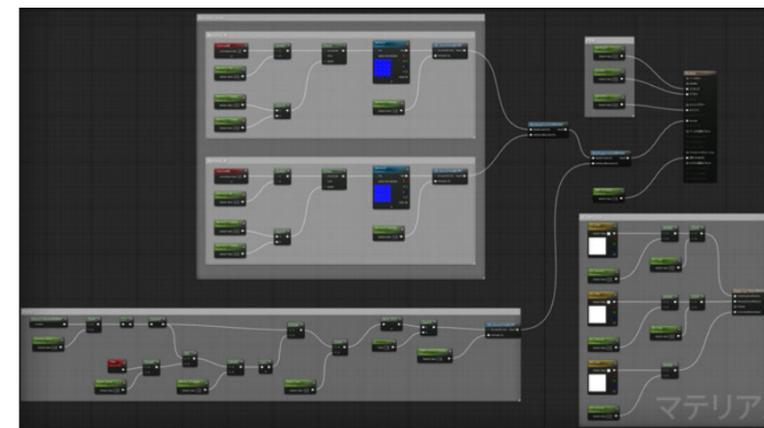
滝

Niagara システムを使用し、パーティクルで水表現しました。そのままだと水の落下に均一感があったため、落下速度と大きさの異なるエフェクトを2つ重ねました。



水面

チュートリアル動画を参考にマテリアルノードを組んで作成しました。2種類の Normal マップをタイミングをずらしながら動かして波打つ水面を作っています。



3DCG

01

参道に佇む神秘の象徴

『山道の二重鳥居』

3DCG

制作時間 60 時間 (2023 年 8 月～ 9 月)

ツール Maya / Substance 3D Painter
Unreal Engine 5 / 一部megascans使用



3DCG

02

CONCEPT

テーマは「重」+「山岳信仰」

「二重鳥居」という変わった形の鳥居をメインに、山の神様を祀る神社へ向かう参道を制作しました。山王信仰の象徴としての神秘的で厳かな印象と、思わず足を運びたくなるような、爽やかで澄んだ空気感の両立を目指しました。

この作品は昨年学内で開催された展示会に出展するために制作したものです。

元々日本史や伝統文化が好きだったこともあり、展示会テーマの「重」から「積み重なる歴史」を連想し、名前に「重」が含まれる二重鳥居を題材に選びました。

リファレンス

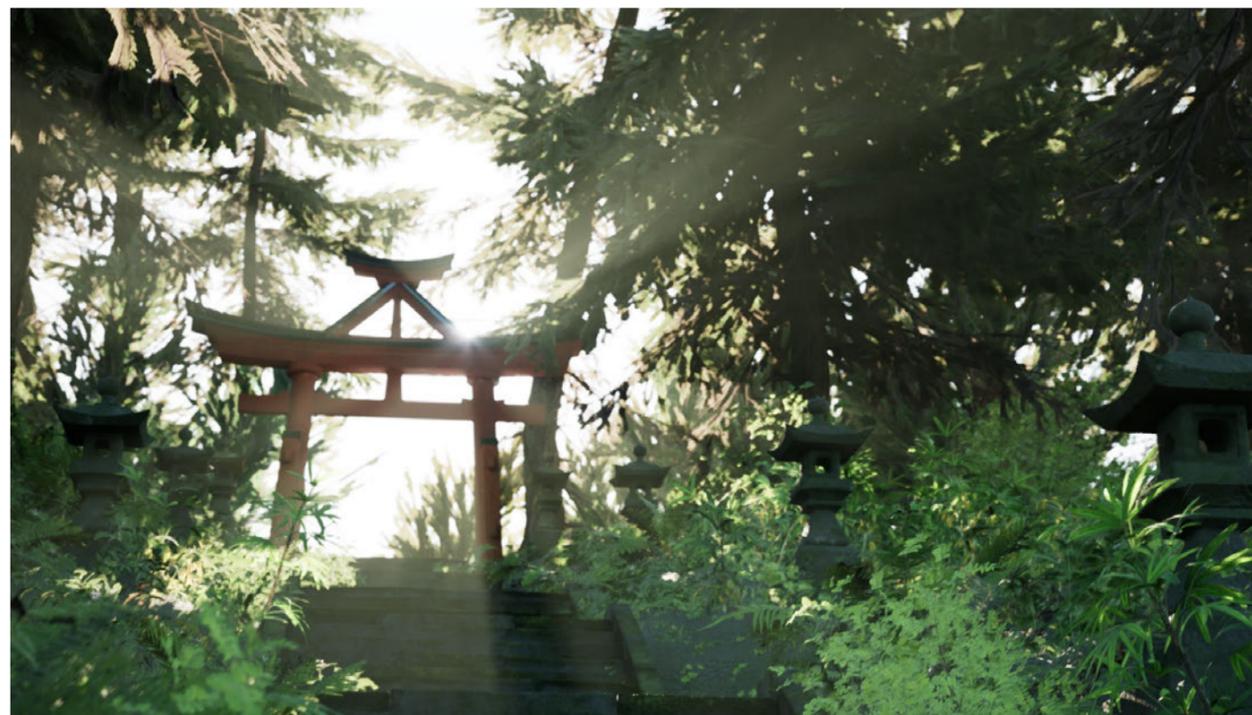


アセット

植物と地面のテクスチャは megascans のアセットを使用しています。



megascans

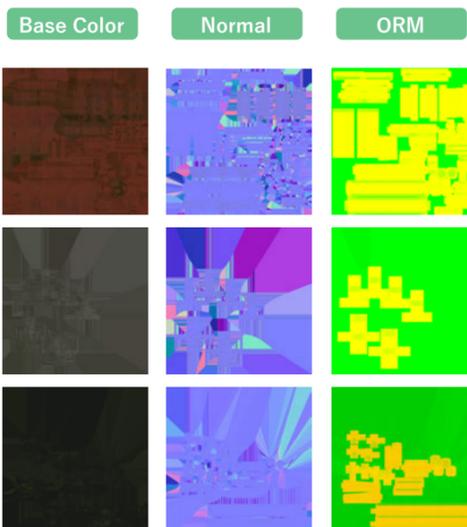
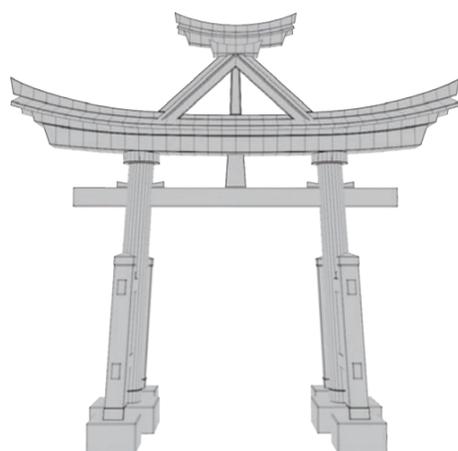


3DCG

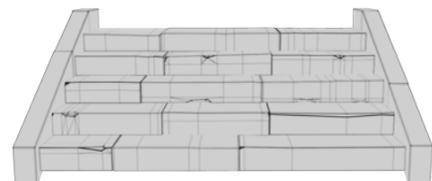
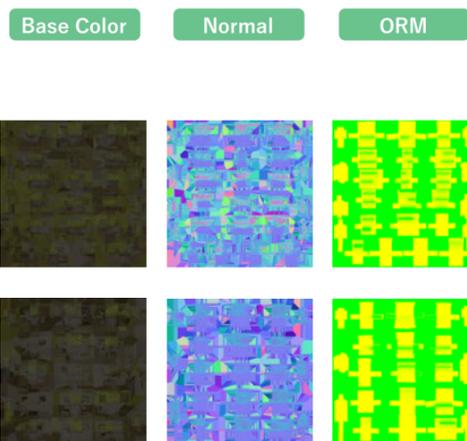
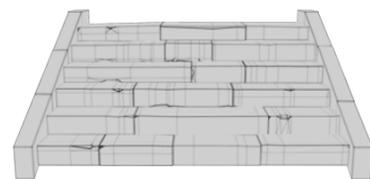
03

ASSETS

二重鳥居

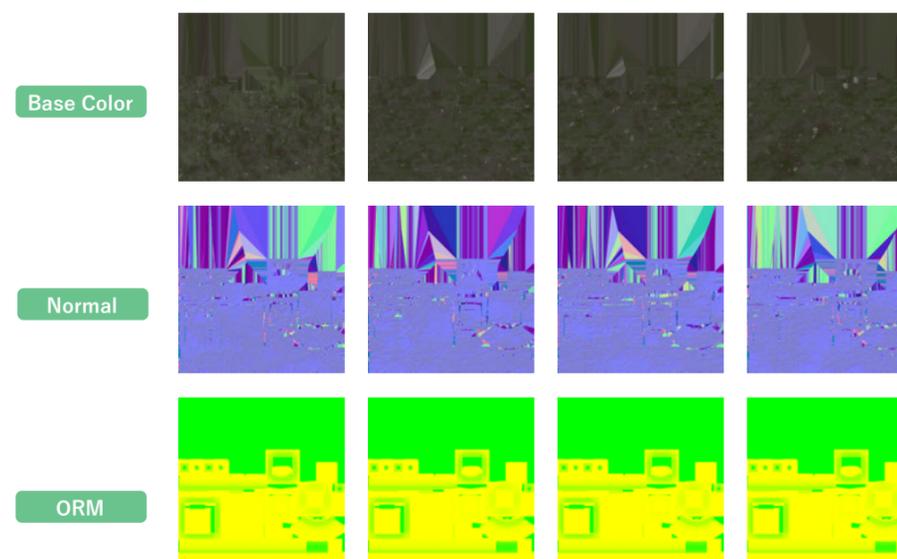
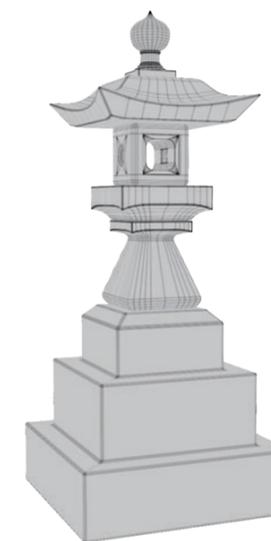


石階段



石灯籠

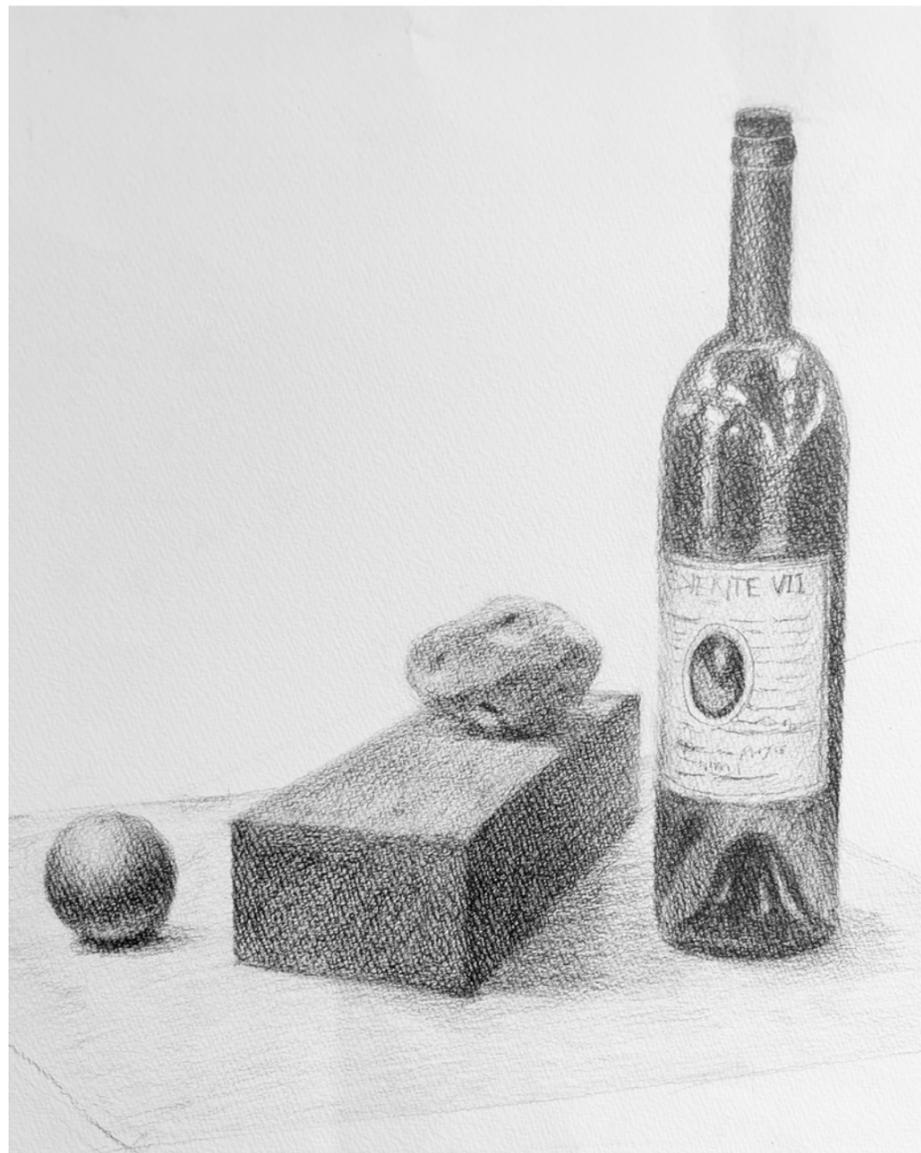
モデリングしたのは一基のみですが、テクスチャを4種作成してバリエーションを出しました。



DRAWING
01

Drawing

2023年6月 (9時間)



2024年4月 (10時間)

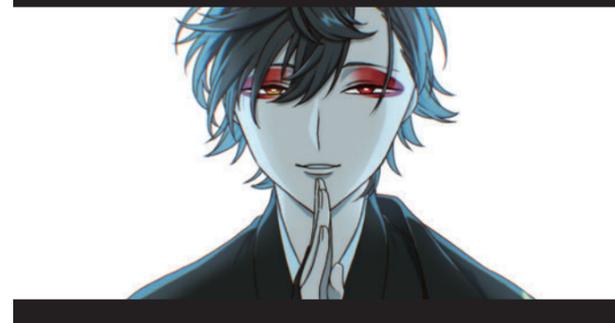


2D Graphics & Illustration

制作時期 2021年～2024年

ツール Photoshop / Illustrator
Procreate / Ibis Paint

イラスト



デザイン



コラージュ



Profile



NAGURA ASUKA

名倉 明日香

生年月日 2000年8月25日

出身地 東京都

東京デザイナー・アカデミー
映像デザイン学科 3DCG 専攻

History

- 2019年 学習院大学 法学部 法学科 入学
- 2023年 学習院大学 法学部 法学科 卒業
- 2023年 東京デザイナー・アカデミー (旧 東京デザイナー学院)
映像デザイン学科 3DCG 専攻 入学
- 2025年 東京デザイナー・アカデミー
映像デザイン学科 3DCG 専攻 卒業予定

Tools

Maya
ZBrush
Substance 3D Painter
Unreal Engine 5
Photoshop
Illustrator
Procreate
Premiere Pro

Hoby

寺社巡り
日本の伝統文化をこよなく愛する

音楽
気に入ったものを幅広く
(クラシック、吹奏楽、J-pop、K-pop、サントラ...etc.)

ゲーム
好きなジャンルはアクション系