

PORTFOLIO

PORTFOLIO

PORTFOLIO

TRAVAS, SENA,

# PROFILE



TAKAHASI

SENA

高橋 星名

2005年5月13日 生まれ



## INDEX

01.Duck Train

02. 千と千尋の神隠し

03.alley

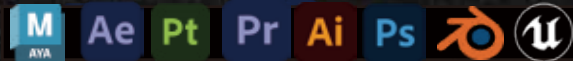
04.Lesekai Room

Hoddy 音楽鑑賞 ギター 古着

SKill CG クリエーター検定 ベーシック

2024.年4月～ 3DCG

Tools



## Strengths

自分の強みは向上心と根気強さです。  
作品が完成した後も、何度も見返して改良して  
より優れたものにするために尽力します。

MILLENNIUM PARADE/King Gnu/ 東京事変 / 米津玄師さんなどのミュージックビデオに影響されCGや映像に興味を持ちました。

映像業界の背景モデリングを主として学んでおり将来的には、ジェネラリストを希望しています。  
また、CGや実写などのミュージックビデオのディレクションから制作に携わって行きたいです。  
広告制作にも興味があります。

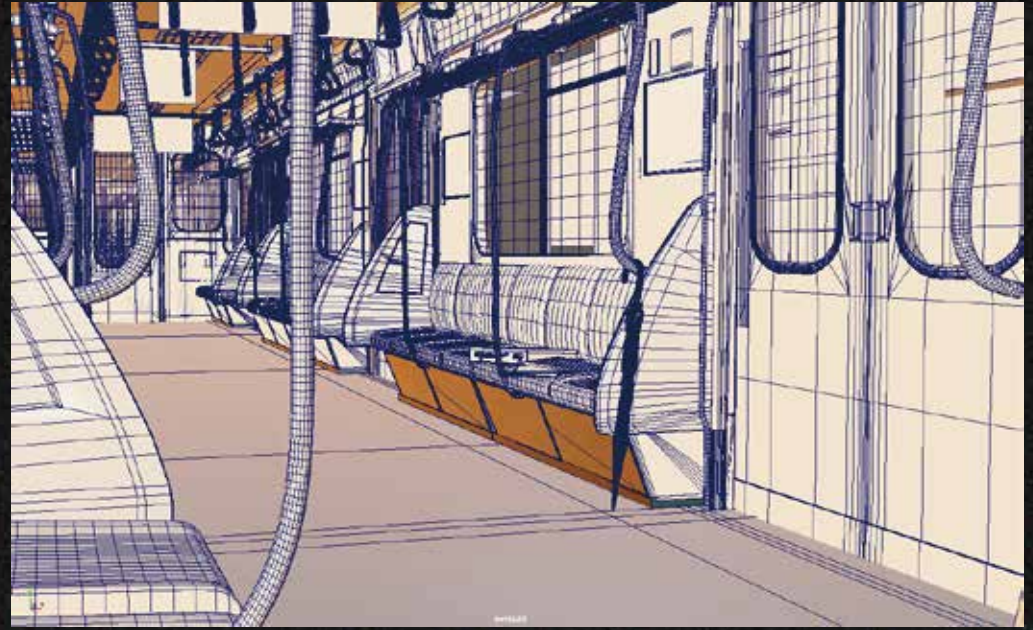
# DUCK TRAIN



original production time 2024 8/1-10/30



# SHADING & WIREFRAME

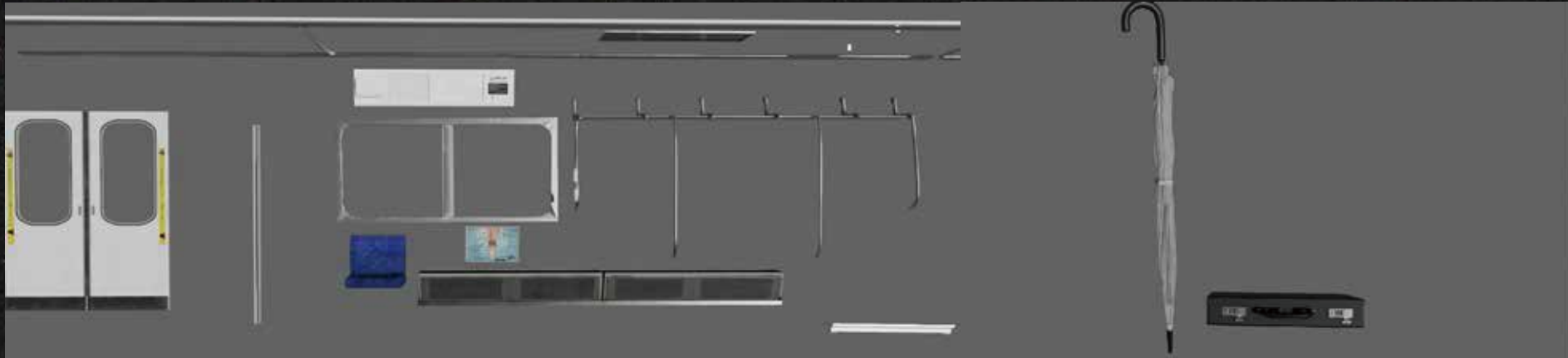


## Another shot



この作品は、学校帰りに見た風景を基に制作しました。CGを活用して雨の表現を強調し、その雰囲気をより一層引き立てることで、視覚的に美しい仕上がりを目指しました。

# Asset

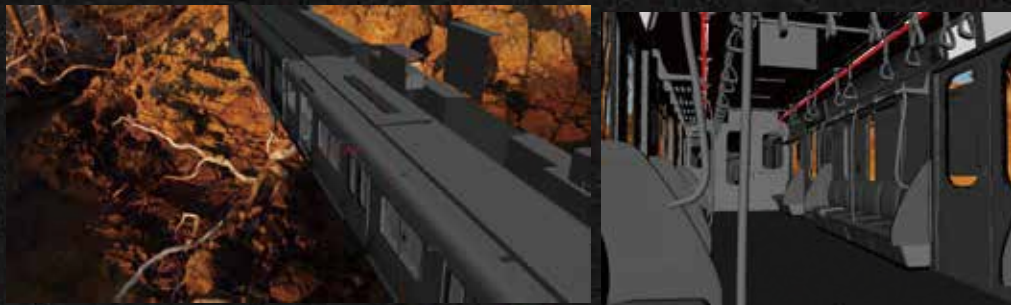


アセットは自分で沢山電車に乗り細かいところまで再現できるように頑張りました。また棒などが直線にならないように意識しながらモデリングしました。また物量を増やすために傘やバックも入れました。

# Lighting

夕方時間帯とライティングでは、光の向きが異なるだけで大きな違和感が生まれるため、微調整に時間を要しました。また、雨の表現も重要で、特に水面の屈折を美しく表現できるよう、ライティングに工夫を凝らしました。

キーライトとして Skydome を配置し、電車の外にはスポットライトを設置しました。また、蛍光灯はメッシュライトを使用してライティングを行いました。さらに、Volume エフェクトを活用して、夕方の雰囲気をより強調できるように工夫しました。

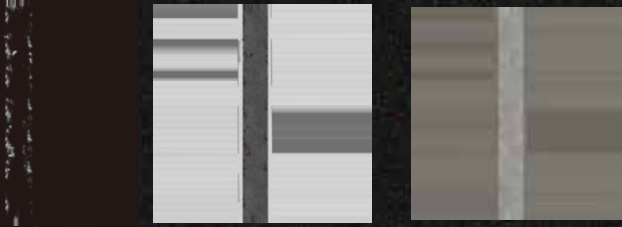


# Texturing

質感や汚れの表現をこだわって Sabustance painter で作成しました。雨あがりというストーリー性を持たせるために水滴や床の水たまりのような表現も付け足しました。

## Floor

床の汚れに関しては表面の粗さ、反射などで表現しました。例えば人がたくさんいるところは反射がおおかったり椅子の下は汚れが多かったりを観察し、Sabustance painter で細かく調節しながら作成しました。

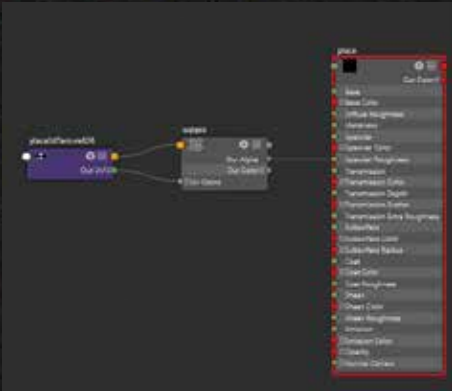


## Reference



## Plastic texture

。テクスチャーは時には誇張して表現した方が効果的だと思い表現しました。プラスチックといえども硬いものや柔らかいものがあり、それぞれの特性を強調することで、リアルさが増すと考えました。

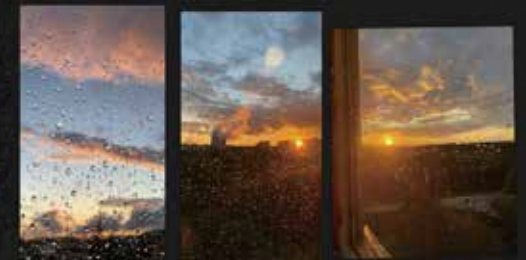


Specular Roughness に  
water を繋げ屈折率で表現



## Winter

窓の水滴を表現するのが一番難しかったです。Normal map/Roughness/transmission/specularなどを微調整しながら表現しました。



# 千と千尋の神隠し



2人で制作しました。私は、背景モデリング/ライティング/カメラワークカット/コンポジット/編集  
友人キャラクターモデリング/リグで担当を分けて制作しました。

Remake

production time 2024 11/1-12/30



# SHADING TEXTURE



Another shot



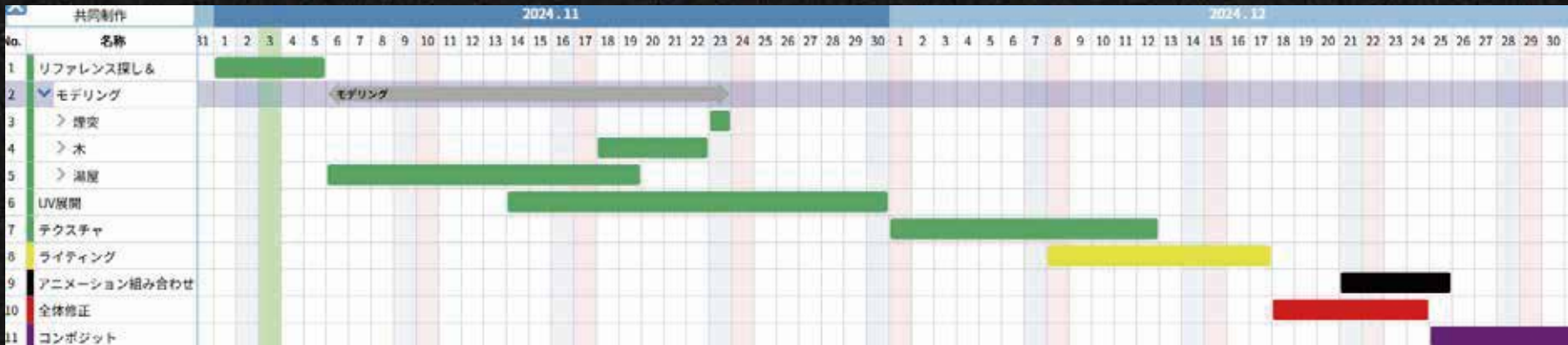
映像作品





# Production process

共同制作で大事なのがスケジュール管理とお互いの現状把握だと思ったのでサイトを使ってしっかり進めていきました。



→ キャラクターモデリング→テクスチャー→リギング

コンセプト→スケジュール→絵コンテ作成→リファレンス

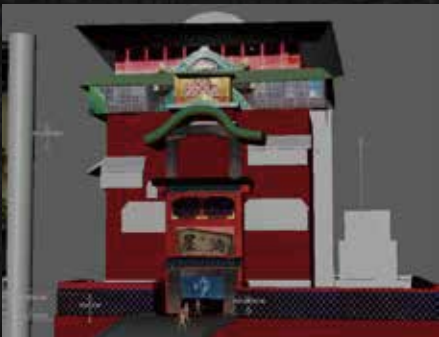
→ 背景とキャラクター→統一ショットワーク ライティング

↓

背景モデリング→テクスチャ

→ コンポジット編集

## Modering



ラフモデル制作



モデリング完成

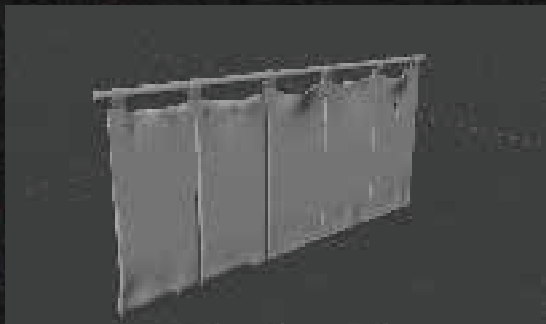


テクスチャーと微調整

モデリングしていく上で湯屋は実際に存在しないのでラフモデリングの時点で建物の大きさを千尋を 140cm と推測しながら色んな実際にある建物を調べながら MAYA のツールを使ってしっかりスケール感を意識しながら制作しました。

# 布の表現

テクスチャーだけでなくモデリングの状態から質感をだしていけるように工夫して制作しました。  
布は全部で3つあったのですが MAYA の cloth simulation や blender のスカルプト使ってみました。



## Reference



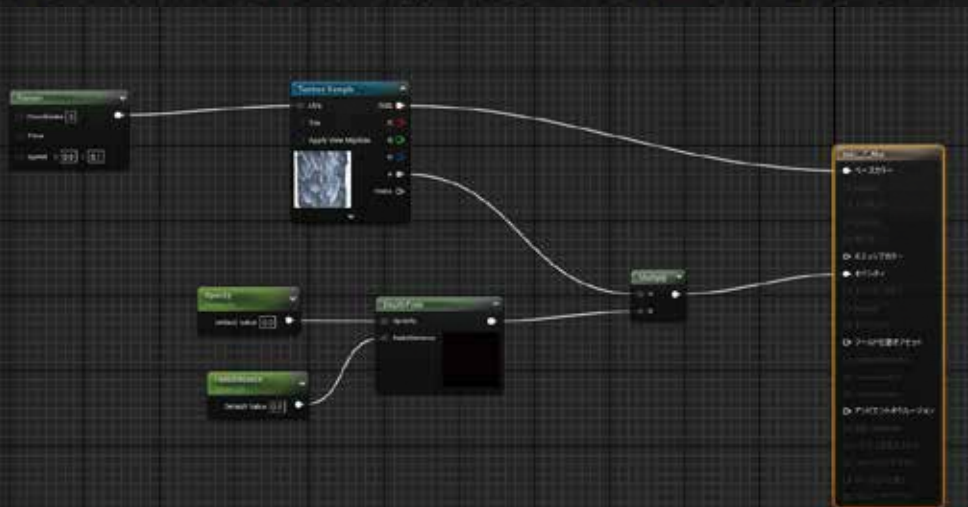
のれんの制作では blender を使いリファレンスをみてしわを表現しました。

# 湯の表現

滝のテクスチャーを Photoshop で制作し UE5 の中でノードを作成し上下に動かさせ水が落ちていく様子を再現しました。

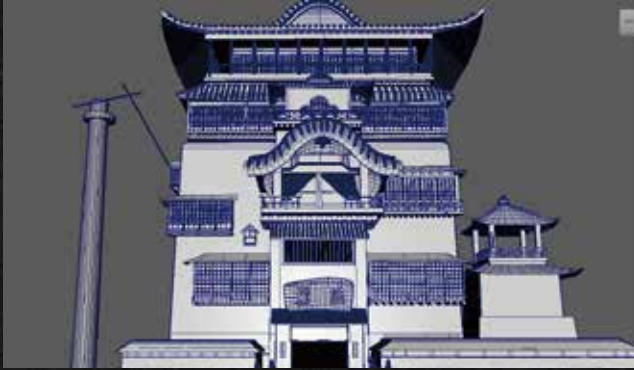


完成



使用したテクスチャー

# Texturing



今回湯屋は細かいモデリングはしてなくほぼテクスチャーで細かいところを表現しました。  
またリピート感が出ないように意識しました

モデリング



テクスチャー



例えば細かい木目などはモデリングせずテクスチャーでかいてうまく馴染ませました。

改善前



改善後



壁のテクスチャーを最初は同じものをリピートして使っていたのですが立体感がうまく出なく  
しっかりリファレンスを見たときに絶対に同じ焼け汚れしてる壁はなかったので  
考えながらテクスチャーを作り直しライティングで立体感を出しました。

# Reference



# Camera work

カット割とカメラの動きに意味を持たせられるように構成を考えました。



旗が動いているように見せるために旗が動く方向と逆にカメラを動かしました。



カットの追加



元々キャラクターが湯屋に向かうアニメーションを入れる予定だったのですがなくなってしまったのでなにか1つカットを足そうと自ら考え入れました。

足元のアップをいれカメラもアップにし次のカットで引くことで印象付けられると思いこのカットを入れました。

# ALLEY

M  
AYA Pt

original production time 2024 8/1-8/30



柵の壊れ方



リファレンス



アスファルトの汚れ



リファレンス



デカールを使用して落書きを追加し汚れもリファレンスを見ながら制作しました。

# IESEKAI ROOM

M  
AYA

Pt

original production time 2024/1-2/25

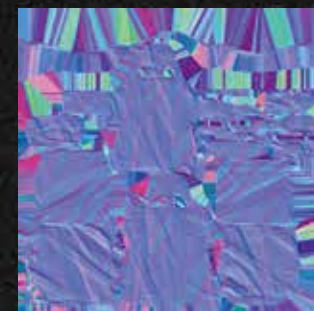


## Aseet



## Texturing

しわをテクスチャで表現しました





## デッサン 4時間

SNS



PANDO



最後まで見てくださりありがとうございます。もっと頑張ります。