

Portfolio

IIJIMA TAKAHITO



01

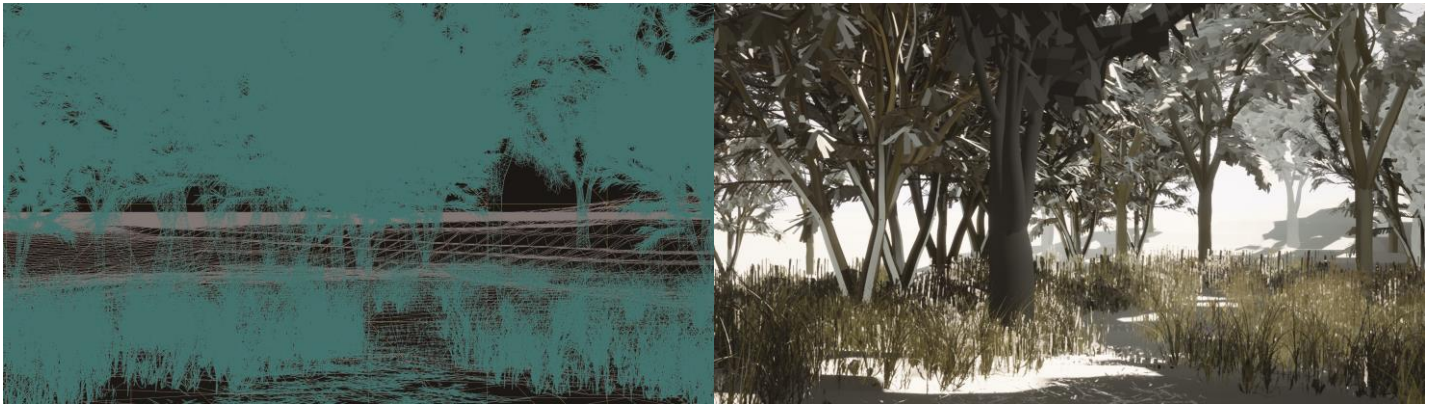
霧の立ち込める森

KIRINOTATIKOMERUMORI

製作期間 80 時間

ポリゴン数

使用ツール  



UE4 でのゲームエンジンを使用した作品制作を学びたいと思い作成しました。

森の中にある秘境をテーマにした雰囲気づくりを目標に制作を行いまして、主にライトとフォグの設定を重点的に行いました。

地面から生えている草はお借りした 3D モデルを使用しました。



霧の立ち込める森を制作する時に使用した木のモデルです。

主にカメラに映るものだったので、自分で作ったモデルを置きたいと思い制作いたしました植物を作る際に規則性があると自然に見えないので、如何にランダム感を持たせつつリアルに見えるかに注力しました。



一年生の時に制作した木です。

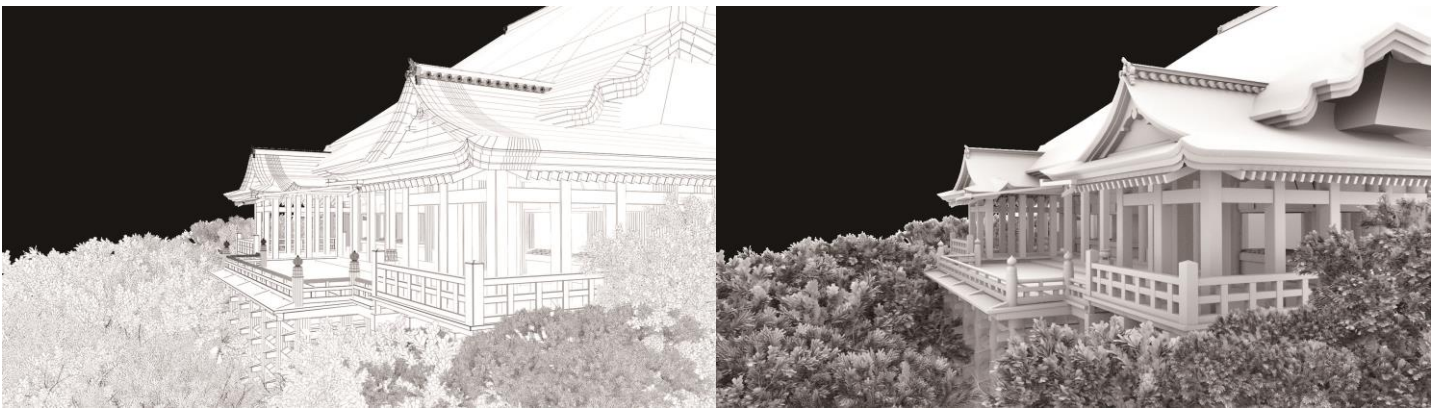
専門学校に入学してから、自然に見える植物を作れないかと試行錯誤を繰り返してきました。



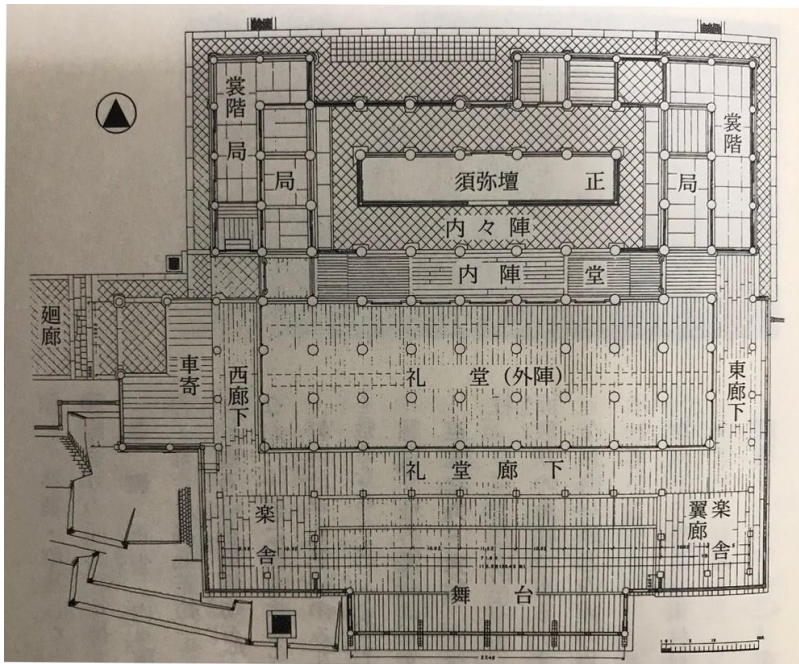
02

清水寺 Kiyomizudera

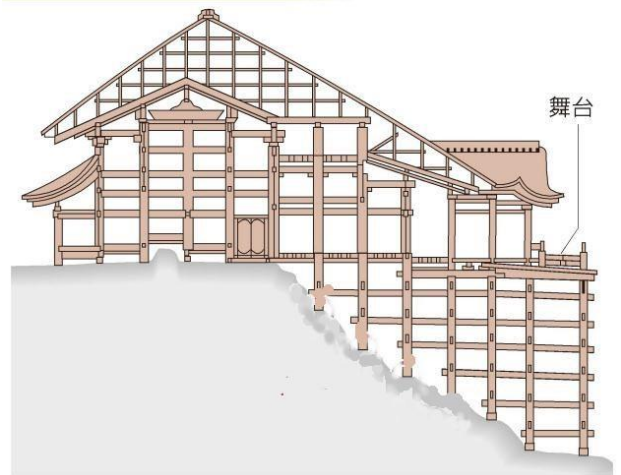
製作期間 40 時間 ポリゴン数 890,047 使用ツール   



専門学校の課題制作で、スケール感のある作品を作りたいと思い京都にある清水寺を製作しました。清水寺を MAYA にて製作を行い、木のモデルは Blender で作成を行い FBX にしてインポートしました。背景の街や空は著作権フリーの画像をお借りして Photoshop で合成しました。屋根の独特な形状を再現する事が難しく、余計にポリゴン数を増やさないように注意しながら作ることにこだわりました。



清水の舞台の断面図



設計図 (PNG) をプレーンに貼り付けて、柱の数や間隔を実際の清水寺と同じになるように制作を行いました。



こちらの写真で同じカメラワークになるように、カメラの設定をしてから制作を開始しました。

近くから撮ったりファレンスのみではなく遠くから撮った写真から清水寺のスケール感を出すための参考にしました。

03

室内
SITUNAI

製作期間 30 時間

ポリゴン数 10,870

使用ツール



卒業制作にマンションの部屋を作りました。

主に窓から入ってくる光のライティングとカメラワークをいかに自然に見せられるかを学びつつ製作を行いました。窓から入る光と壁や床に反射した時の光が、明るすぎず暗すぎない室内作りに注力しました。窓に映る背景は著作権フリーの写真をお借りしたものを Photoshop で合成し、色相と彩度の調整を行い、いかに背景となじませられるかにこだわりました。



株式会社アール・イー・クルー様の河野ビルを元に制作を行いました。

上の画像で、ライティングとカメラワークを同じになる様に調整を行いました。色彩と彩度は、背景に使用した画像に合わせたのでリファレンスよりも白くなっております。

下の画像で部屋の形を取り、そのままの図面に合わせたモデリングですとリファレンスと比べた時に違和感があったので、窓の大きさを少し大きくしております。

株式会社アール・イー・クルー 様

URL

<https://www.recrew.co.jp/news/news20200528/>



◆使用出来るツール

- ・ MAYA ・ Blender ・ Photoshop
- ・ illustrator ・ Unreal Engine4
- ・ After Effects ・ Word
- ・ Excel

◆メールアドレス

vi20002020tiijima@gmail.com