

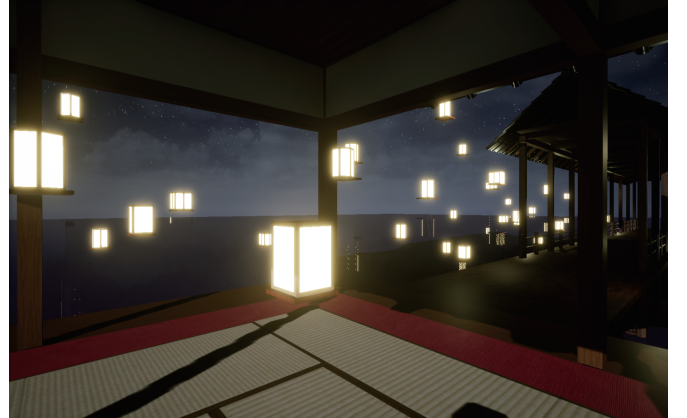
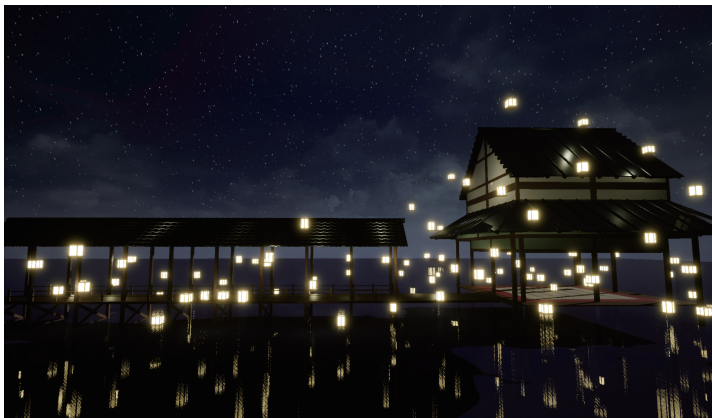
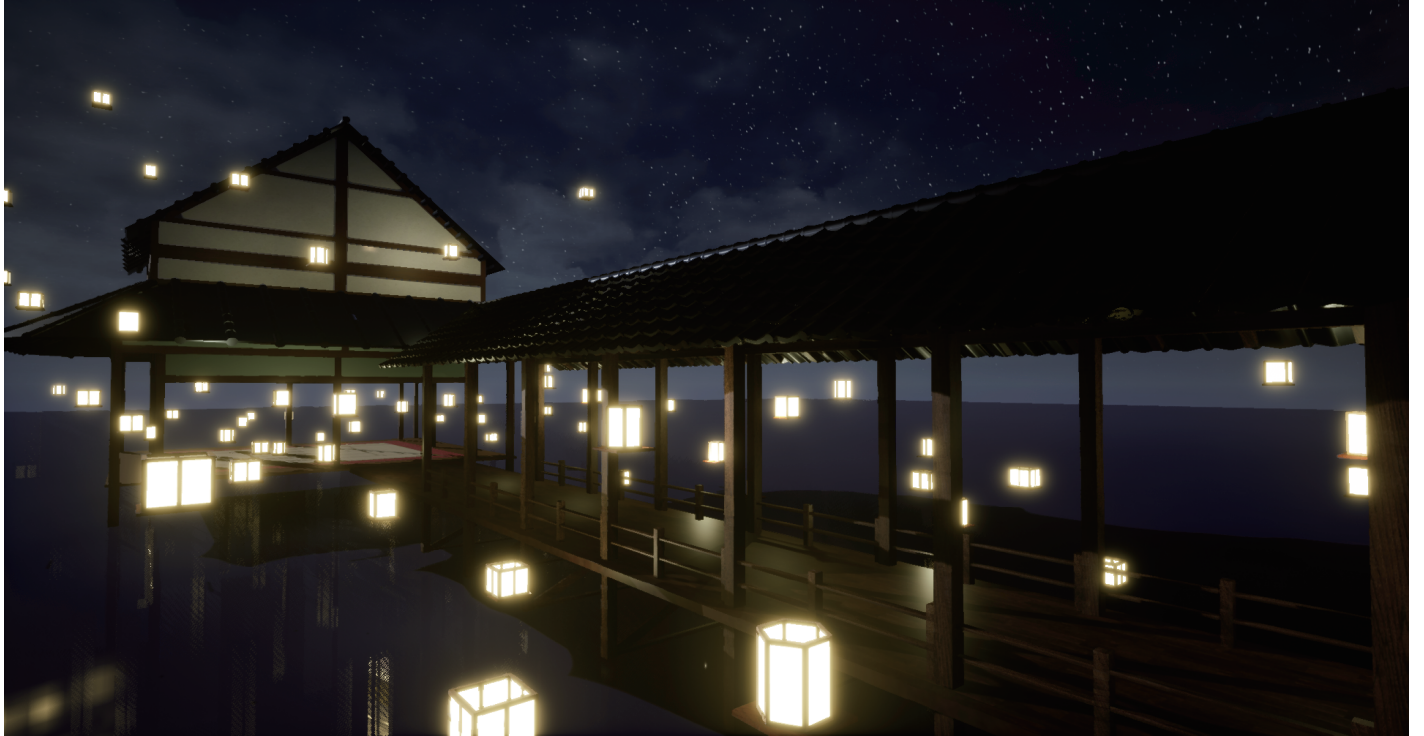
# Portfolio

東京デザイナー学院映像デザイン学科 3DCG 専攻

吉田 亨

Vi20002051.t.yoshida@gmail.com

# 灯籠



使用ツール MAYA , Unreal Engine4

## コンセプト

一般的に灯籠は川に流し死者を弔うものですが、作品のように建物や道の周囲を取り囲むように浮いていることで幻想的であり、見ている人が穏やかな気持ちになれるようなシチュエーションを制作しました。

## こだわった点

周りに何も無いことでより幻想的な雰囲気を出したこと。

暗い夜の中に灯るたくさんの灯籠が何かを暗示している雰囲気を出すこと。

死者を弔う行事で切ない気持ちになりがちですが、心が穏やかになるような雰囲気を出すこと。



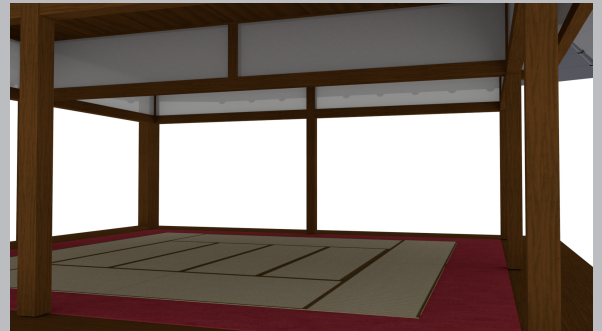
# モデリング集



## お寺

高台寺圓徳院をベースに制作したもの

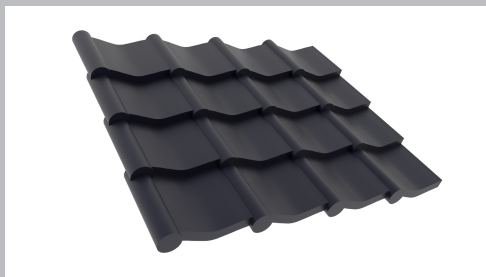
## お寺の内観



## 渡り廊下

高台寺に繋がる橋を制作したもの

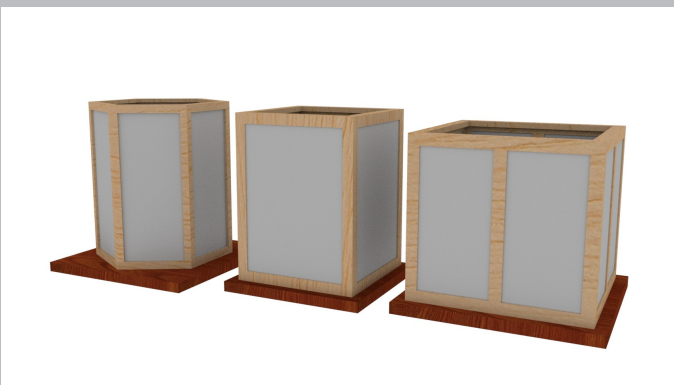
## 瓦



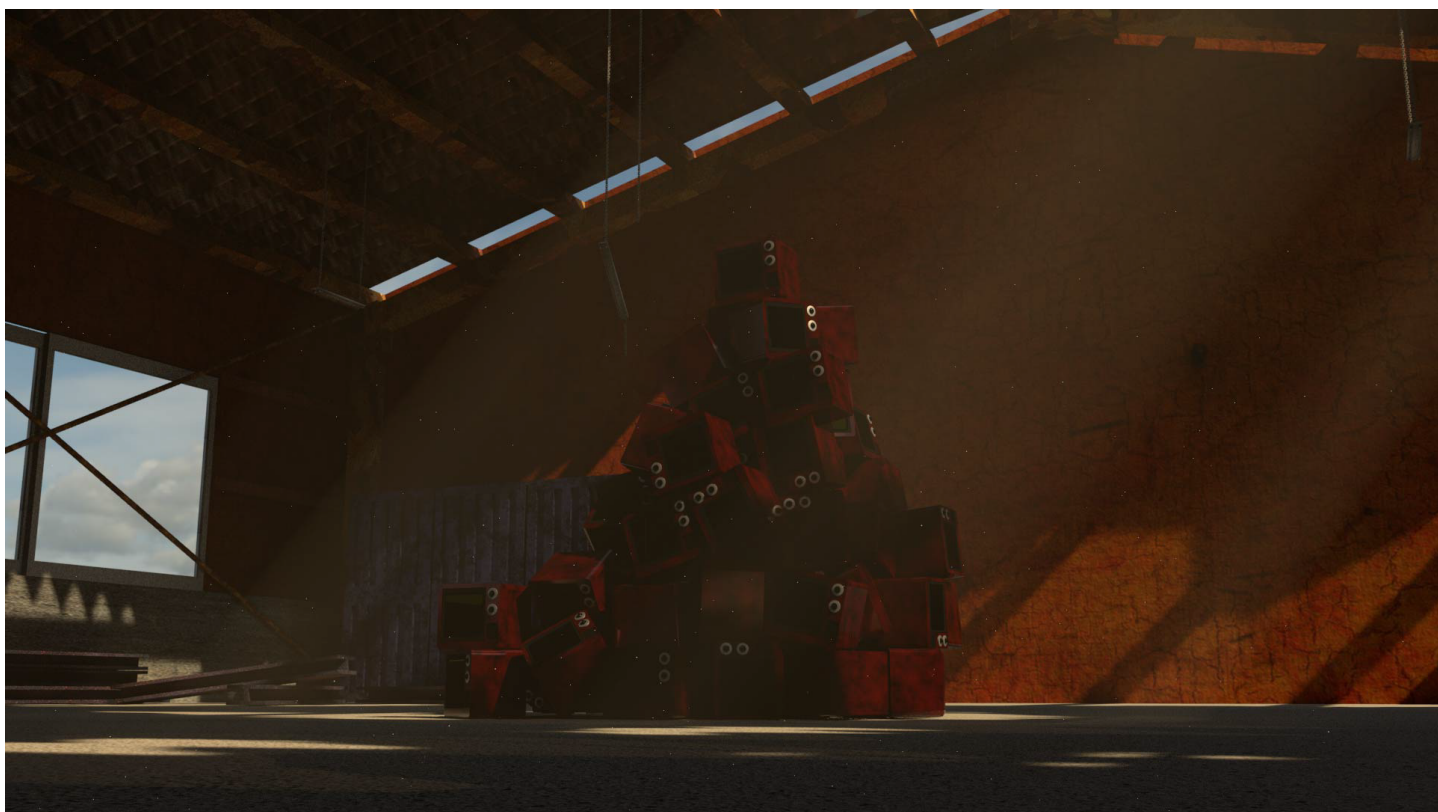
## 灯籠

灯籠流しで使われる灯籠をモデリングしたもの

作品の中で光が灯っている灯籠はアンリアルエンジン内にあるマテリアルを使用して光らせたもの



# WAREHOUSE



使用ツール      MAYA , Aftereffects

## コンセプト

ゲーム内にある伏線に繋がるような、「なぜここにこれがあるんだ」と疑問を抱かせるような同じものが積み重なって置かれているシチュエーションを廃倉庫を制作しました。

## こだわった点

廃倉庫の天井から出ている光の筋により中心にあるオブジェクトをより際立たせること。

廃倉庫内に飛び散っている埃と蛍光灯の鎖が千切れていることから長い間この場所に放置されていたと思わせること。

# ROOM



使用ツール      MAYA , photoshop

## コンセプト

自分が社会人となり、どんな部屋に住みたいか考え、理想となるような部屋の内装等モデリングしました。

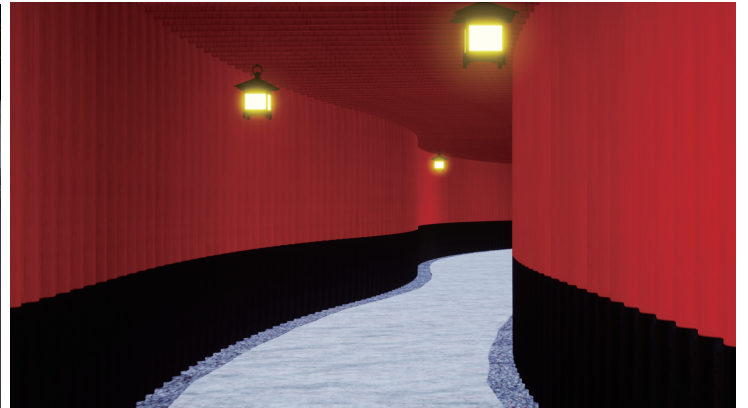
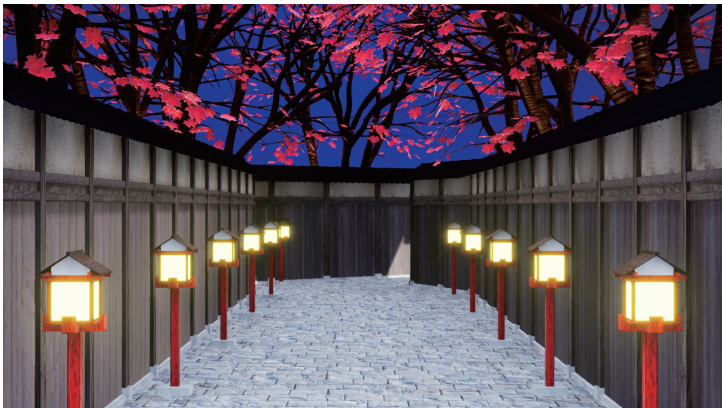
## こだわった点

一人暮らしをするとなるとマンションやアパートの一室に住むと考え、ワンルームで部屋の内装が良く見えるカメラ位置、ベランダから入る太陽の光によるライティングにこだわりました。

棚に配置してあるアンティークの小物系や本、タバコ等のモデリングをして、趣味ある空間作りこだわりました。



# Autumn



使用ツール blender , MAYA , Unreal Engine4 , photoshop

## コンセプト

木の葉が赤くなった京都の秋の夜をイメージして制作しました。

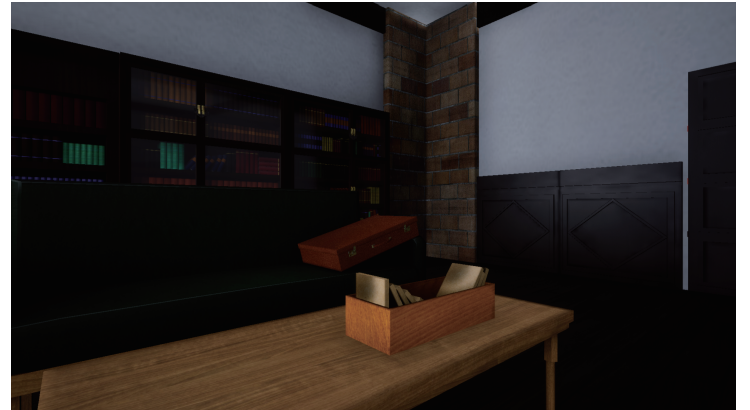
## こだわった点

夜の空の色を青く雲の色を黒くしたことにより、リアリティのあるような空作りをこだわりました。

紅葉が舞い散って地面に落ちる時間、揺れ幅の間隔は一枚一枚違うようになるようこだわりました。



# 静寂



使用ツール MAYA , Unreal Engine4 , photoshop

## コンセプト

昼間の時間帯で誰もいない書斎の空間となっており、作品名通りの静寂に包まれたものとなっています。アンティークな物がたくさんあり、人がセンチメンタルな気持ちになるような空間作りを意識しました。

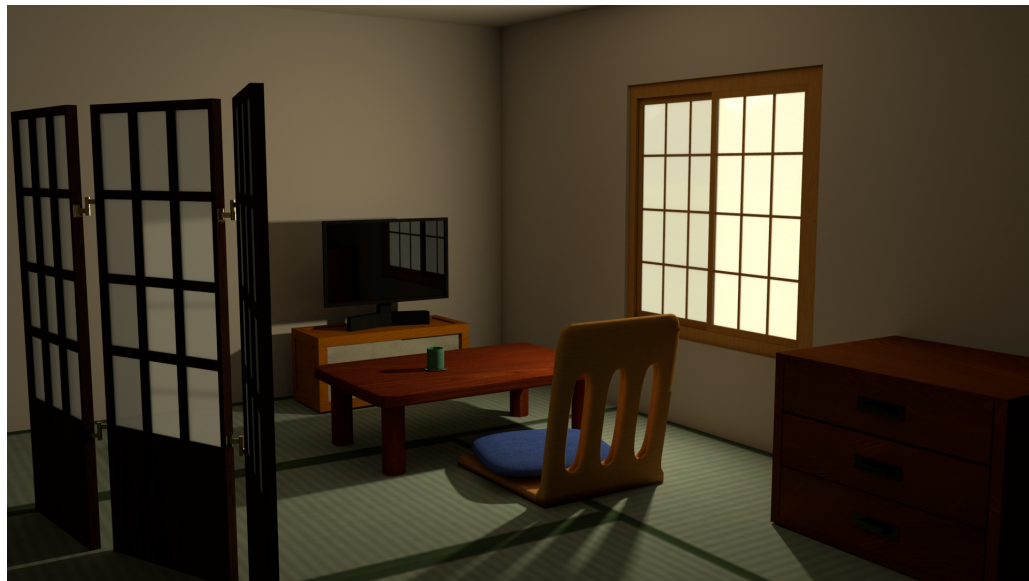
## こだわった点

窓から差し込む光と宙に舞う埃で室内の静けさを際立たせるような表現にこだわりました。

少し古ぼけた物があり、懐かしさを思わせるような雰囲気づくりを意識しました。

# その他の静止画作品

和室



使用ツール MAYA



SWORD CUTLASS

使用ツール MAYA

ニキシー管



使用ツール MAYA , Unreal Engine4