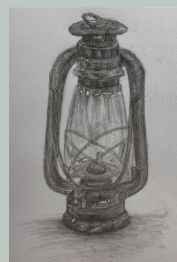


二次創作は下記 URL から
ご覧ください。



profile



イガラシ カノン
五十嵐 華音

2003年2月16日誕生

3DCG モデラーを志して勉強中。
自身の繊細な気質に悩む毎日。
物事を深く考えることが得意。
芸術で、人の心を癒したい。

skills

- 実用英語技能検定 2 級
- CG クリエイター検定ベーシック合格
- デッサン、クロッキー等の基礎画力
- adobe 系ソフトの基本操作
- リアルタイムレンダリング (Unreal Engine 4)
- MAYA を用いた 3DCG モデリング
- ゼロから作品を生み出す発想力



0. contents

1. washitsu



2. MV 「冬眠」



3. forest



4. Cheburashika



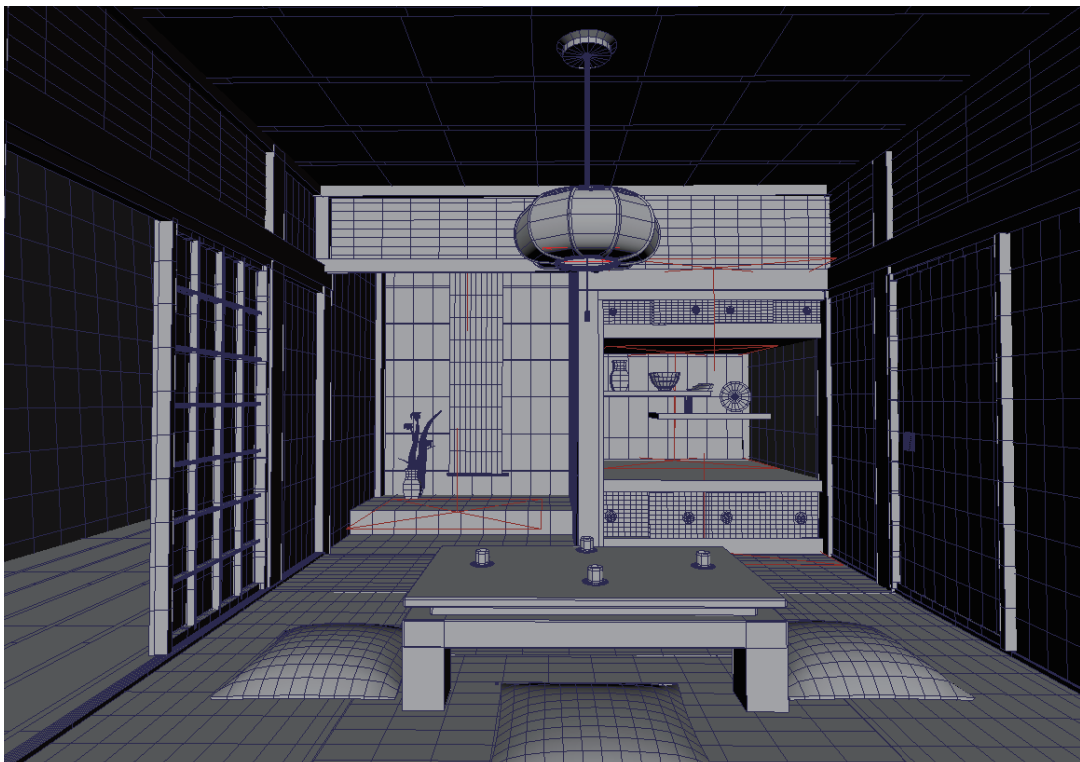
5. dessin

6. croquis

1. washitsu



wireframe





[UV]



point

和室をモデリングしました。

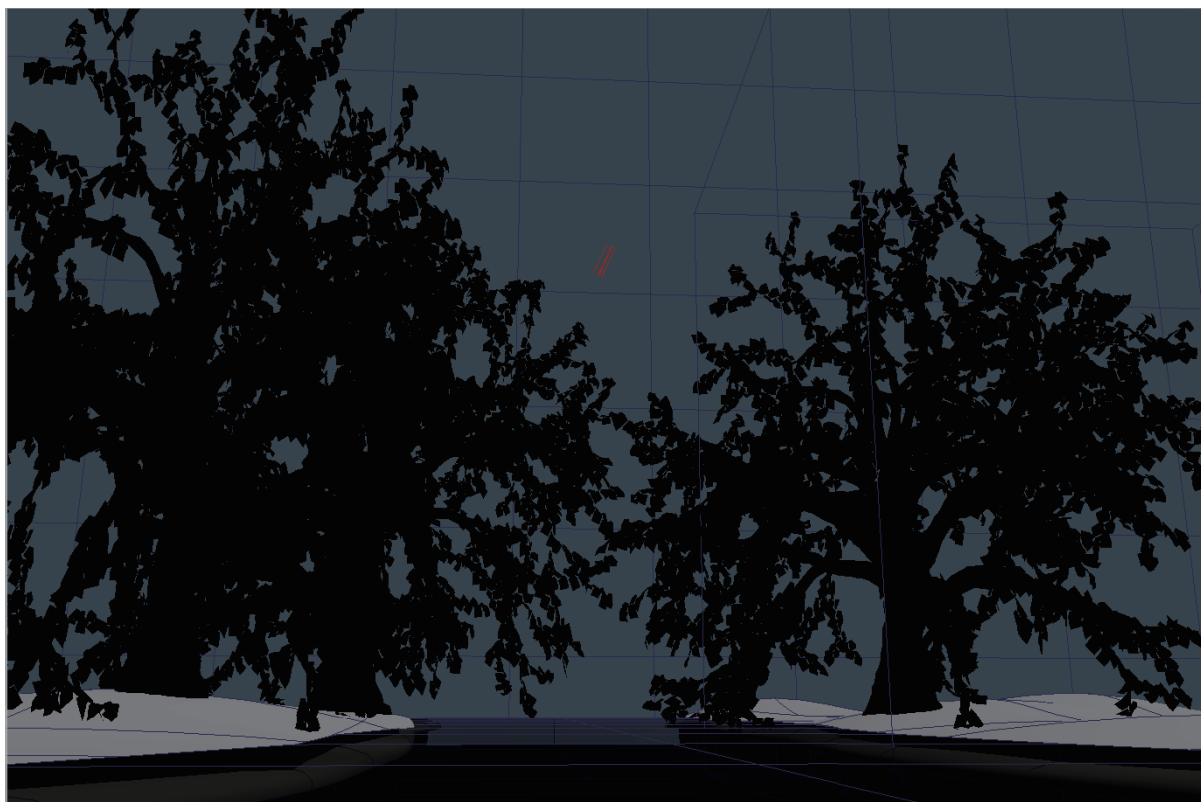
和風建築のリファレンスを参考にして、リアルな構造になるように工夫しました。

photoshop でテクスチャを手描きすることで、絵作りの根本を理解する大切さを知りました。

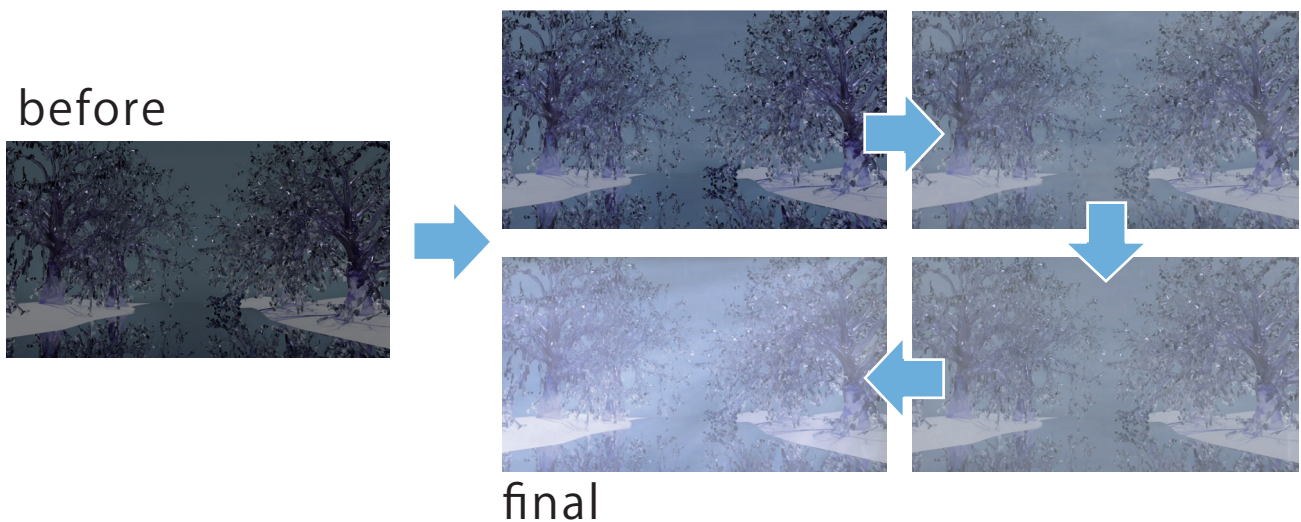
2. MV 「冬眠」



[wireframe]



[composite]

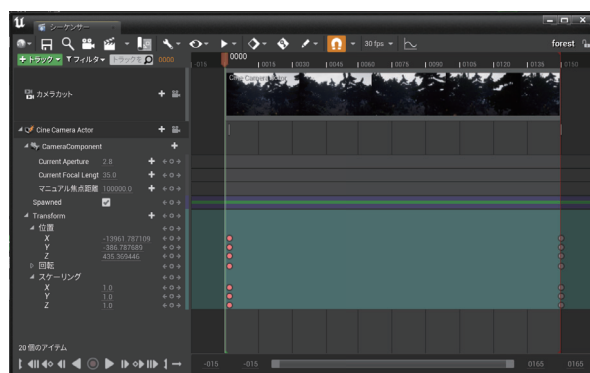
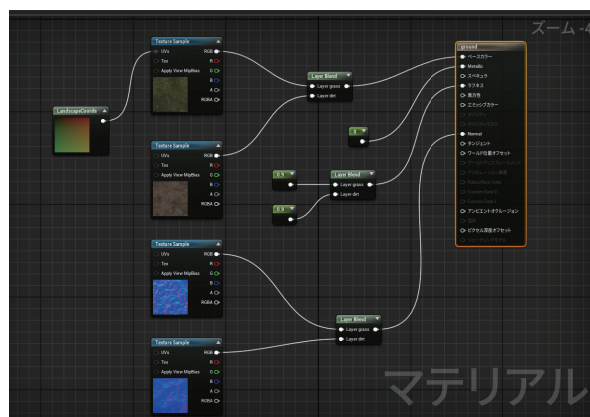


point

自作曲のオリジナル MV を作りました。
ゼロから自分で全て発想したものです。
この風景は、私の内面世界を表しています。
MAYA の paint effects を使って木を生やし、
aistandin で書き出しました。
MAYA での大きなデータの取り扱い、
After effects でのコンポジットを
勉強する良い機会でした。

3. forest





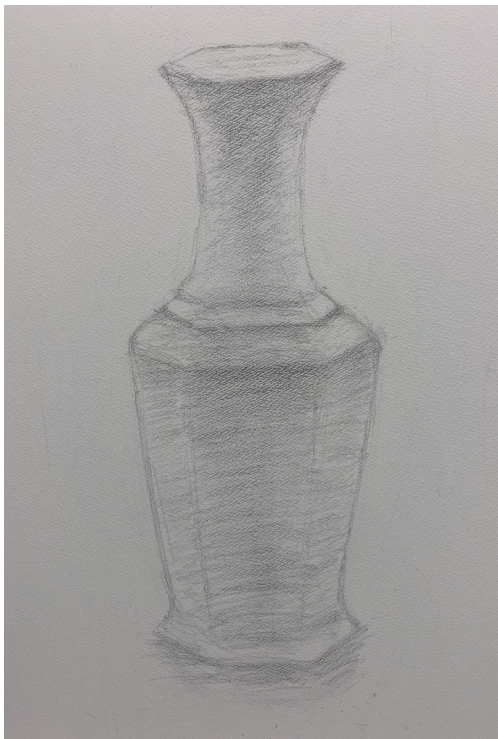
point

Unreal Engine 4 で、森を作成しました。
植物は、既存のアセットを使用しました。
フォリッジを用いた植物の配置や、
ノードの仕組みの理解に力を入れました。
もう少しソフトの勉強をし、リアルな森を
目指してブラッシュアップしていきます。

二次創作は下記 URL から
ご覧ください。

二次創作は下記 URL から
ご覧ください。

5. dessin



6. croquis

