

portfolio

専門学校東京クールジャパン

藤沢直輝

-PROFILE-

藤沢 直輝

Fujisawa Naoki

mail: tcj.game.3dcdg.naoki@gmail.com

3D 背景デザイナー志望

使用可能ツール/ 熟度



〔/ 自己紹介 \〕

世界の感動をより響かせ、心から蕩けられるものを作っていきたい。
烏有、幻想を抱いて進め

....^/ 趣味 \^....

現在のトレンドを入手すること
辞書を読む
3DCG を使った作品作り

The background is a dark, monochromatic illustration of a street scene. On the right, a horse-drawn carriage is visible, with a horse and a driver. The carriage has large, spoked wheels. To the left, a building with multiple windows is shown, some of which have arched tops. The overall scene is dimly lit, with a few small, glowing particles scattered throughout, creating a mysterious and historical atmosphere.

背景作品

スチームパンク風の工房 制作時間 - 約 72 時間 使用ツール - Maya, ZBrush, Adobe Substance 3D Painter, Unreal Engine



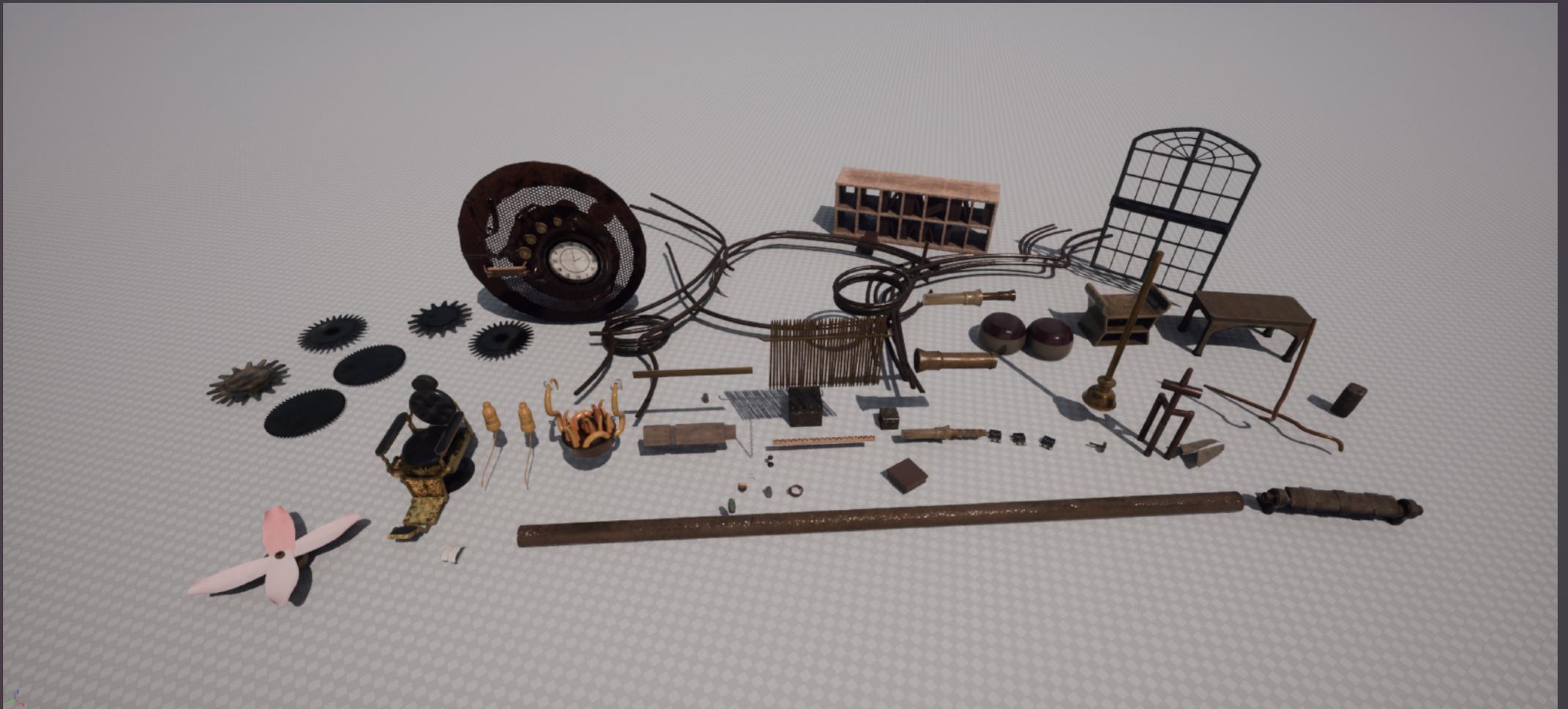


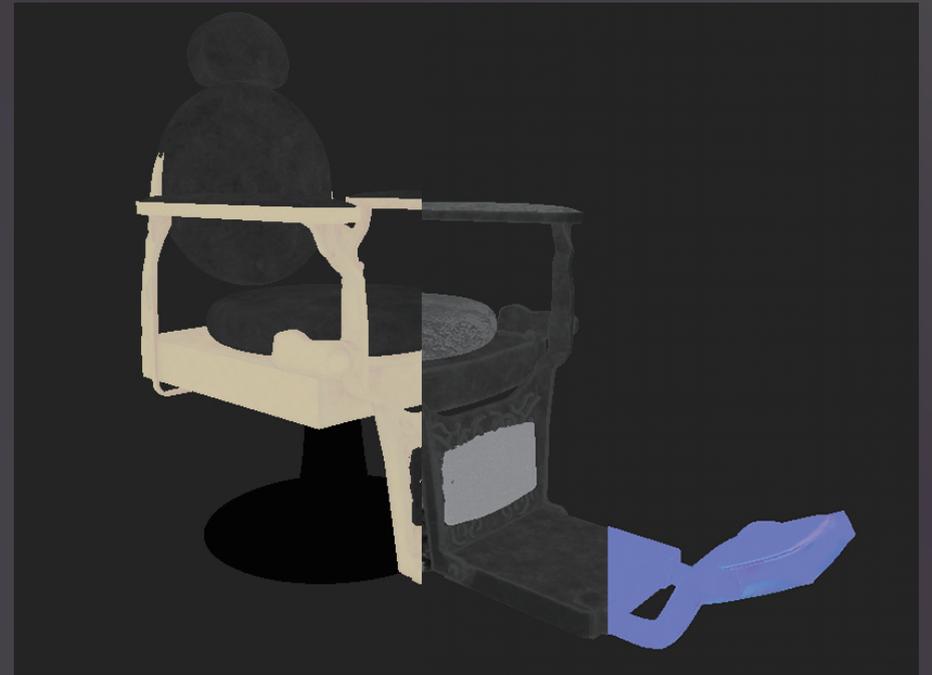
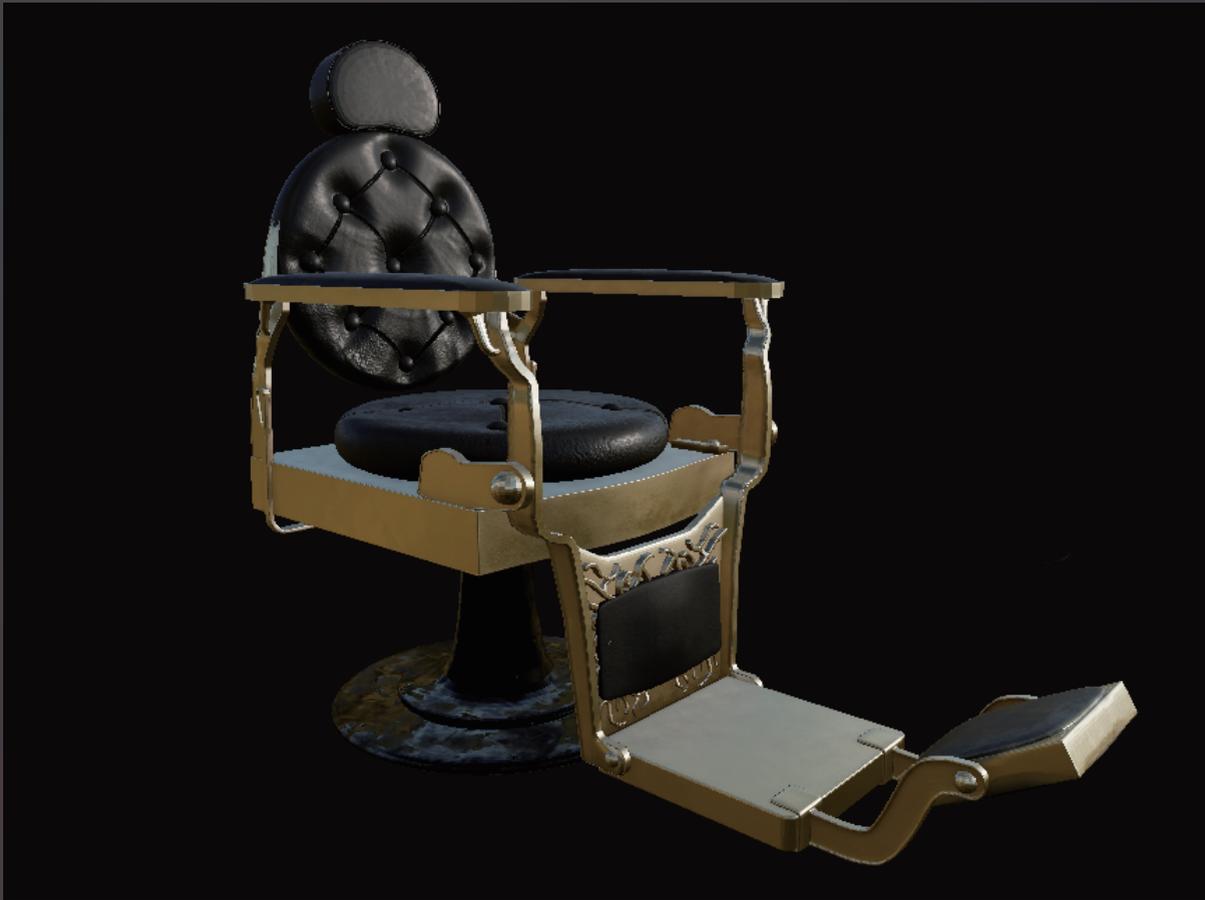
DALL・E3 による AI 生成作品

奥にある歯車たちはぐちゃぐちゃなのでここを時計に変更

今回の制作において留意した点は左から右へかけての光の移ろい、まるで制作末期による繁忙の結果でありそのような部屋の汚さ、また、時計に目が行くようにカメラの位置を設定したところです。今回の制作においてはほかの作品よりもアセットの数が非常に多く、また、世界観がスチームパンク風なので如何にしてそのような雰囲気を醸し出すかといったところが非常に困難な点であって、この制作により自分のスキルが跳ね上がる感覚がありました。

アセット



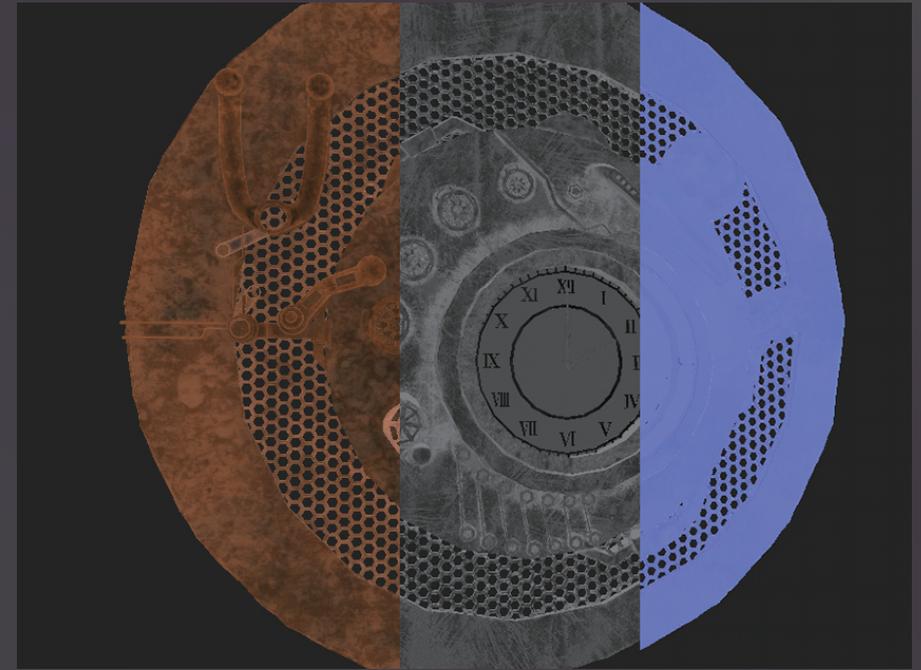


・ちょっといい椅子

これを制作する際に苦労した点は、椅子の根本や足の置くところ、背もたれなどを繋ぐ金属の橋です。そこを作ろうとする際、エッジの部分が真ん中部分より盛り上がっているにもかかわらず湾曲が多いため、いつも通りの押し出し→その周りをふくらませるように押し出しがうまくいかず、新しいやり方を発見するいい体験になりました。また、時代柄のことを考えて椅子の座る部分や背もたれの革をどうすべきか、金属部分をどうすべきかを考えるいいきっかけにもなりました

参考画像





・製作途中とみられる歯車仕掛けの時計

これは、歯車などを設置している段階の製作途中という設定の大きめの時計です。この画像では見えませんが、左下側にでかい歯車が置いてあることなどから判断できます。

これを制作するときに注意した点は、時計の支えである銅板(外見をよくするための仮みたいなもの)をZBrushで彫り、打って手で作られたんだ、といった印象を持たせるようにハンマーで打ったような痕を付けたことです。

苦労した点では、数字部分のテクスチャをどうするか、その周りにあるパイプの状態をどうするかを考えることや歯車の設置の仕方がどうすればよりよく見えるかなといったことです。

参考画像



温泉街

製作期間 : 約 55 時間 使用ツール : Maya,ZBrush,Adobe substance 3D painter,Photoshop,Unreal engine 5



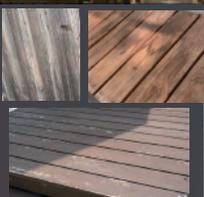


参考画像

場所：銀山温泉



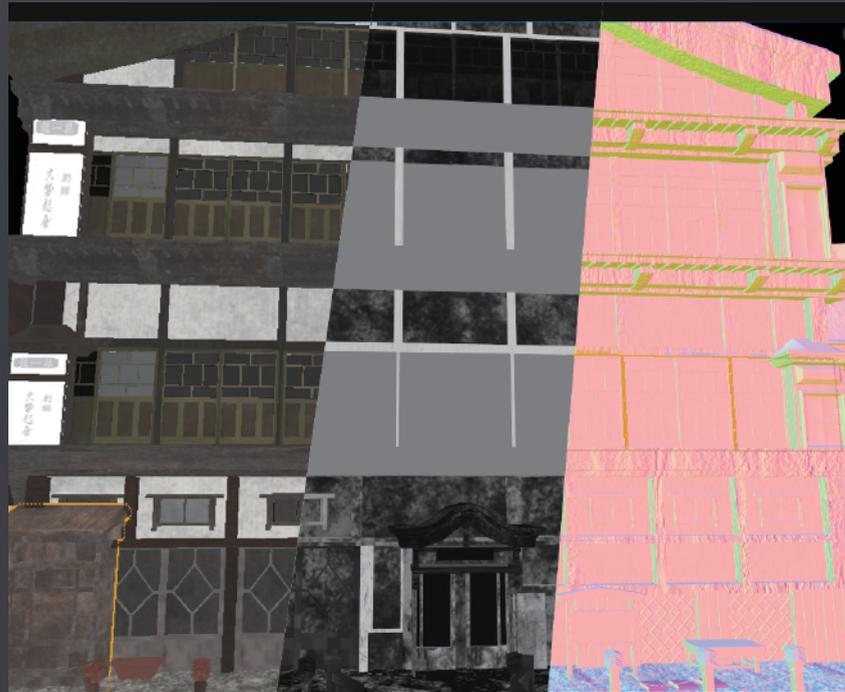
今回これは二年時になってからの初めての製作で、一年次の時に経験したツールや物事の動かし方を復習という形で作成に当たりました。注力したところは、今までやったことのないやり方を使用して最終画像におさめることで、触ったことのないパラメーターを調べてどのようにしたらいいかを考えて調節したことです。



アセット (家や道路はサイズ比較用)

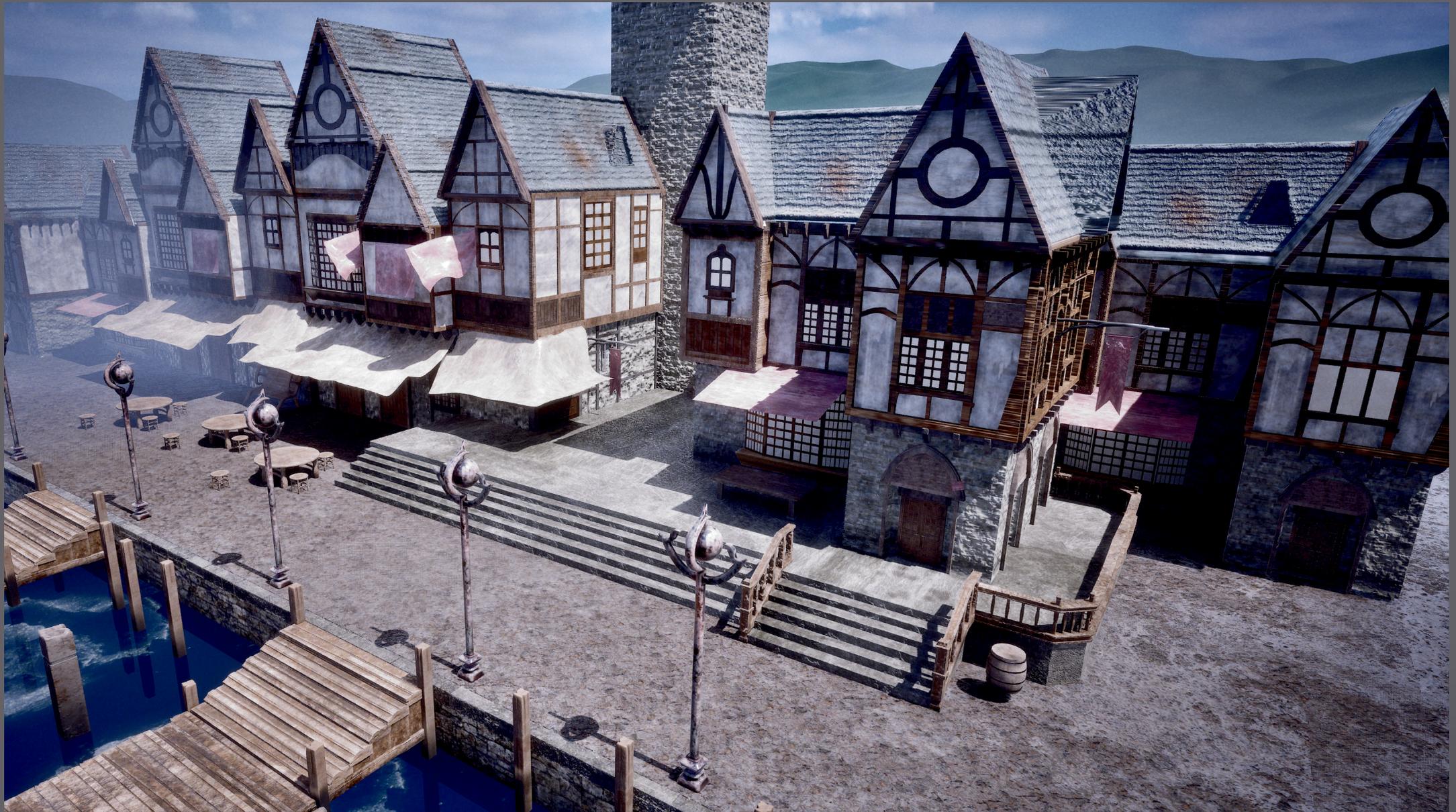


古勢起屋・別館



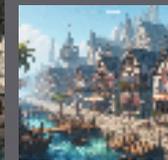
RPG 風海沿いの町

制作時間 : 約 76 時間 使用ツール : Maya, Adobe Substance 3D Painter, photoshop, Unreal Engine 5





参考画像
左の画像を RPG 風にしてもらうため AI を使用



アセット



ちょっとレトロな街

制作時間 - 約 50 時間

使用ツール - Maya,ZBrush,Adobe Substance 3D Painter,Unreal Engine

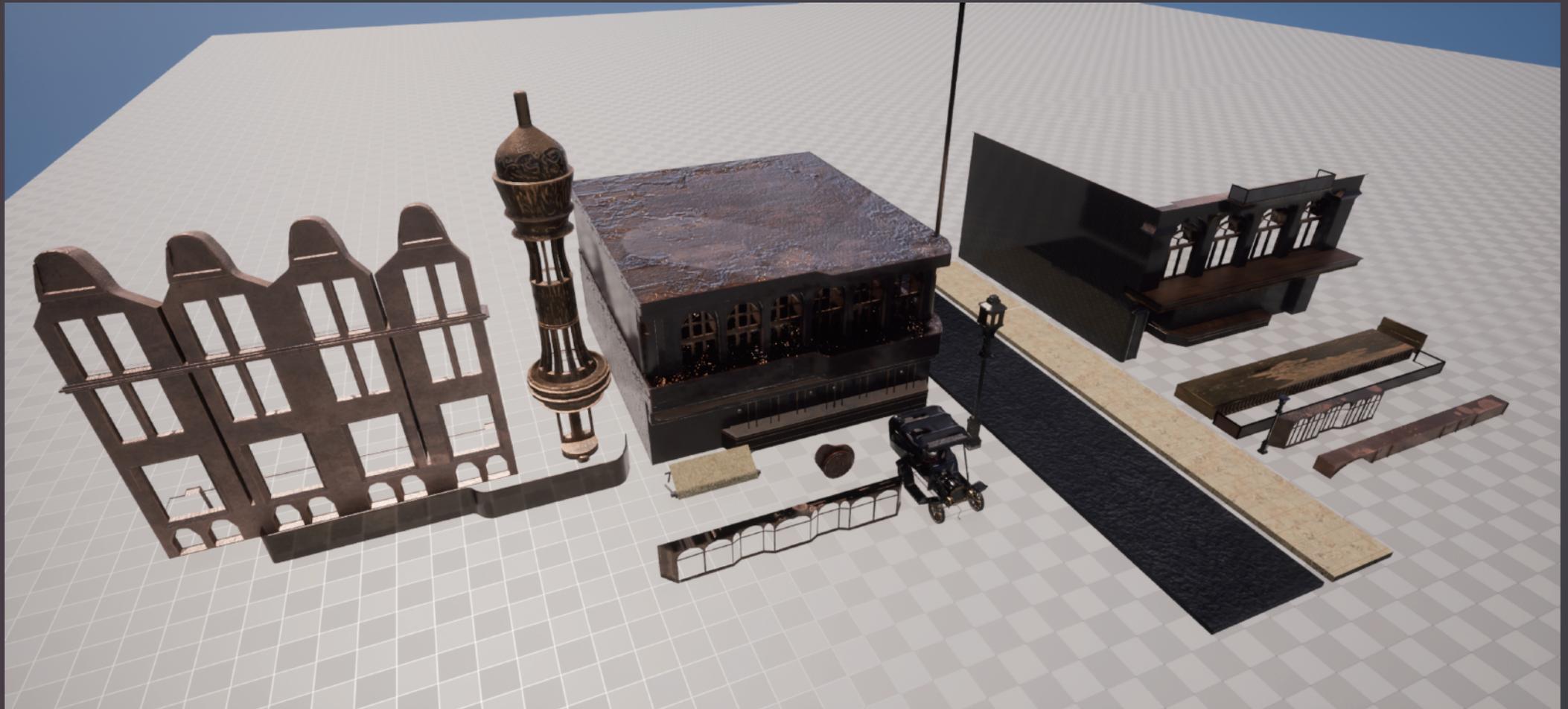


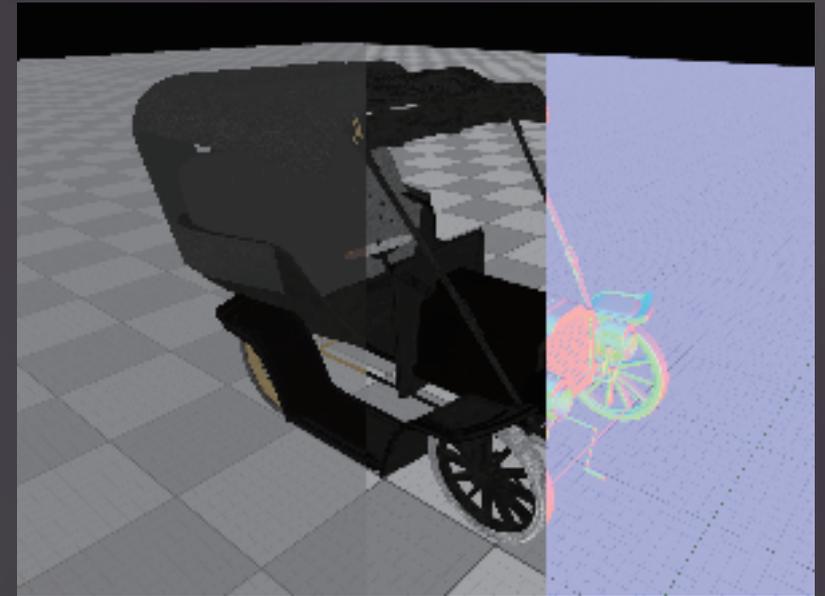


DALL・E3 による AI 生成作品

4回目となる今回の作品では、3回目の作品であるスチームパンク風の屋内を作ったのをつなげるようにちょっとレトロな感じの屋外風景にしました。右から左への光の移ろいをすることで、自然と力を入れた車が目に留まるようになっていました。今回の制作で注意した点は二つあり、一つはこの頃の建物の大きさで、今とは背丈が違ってくるため、一階の高さを考えたりとかしました。もう一つは建物の重さです。金属と石(石レンガ)を使用しているために、上にばかり金属をやたらと使うと建物が侍従に耐え切れなくなってしまう。そのため、どのように接着させれば自重を解決できるかなというものを考えて作成に当たっていました。

アセット





・アンティークな車 (全体が黒いため Unreal Engine にて撮影)
これを制作するにあたって注意した点は、車前方部分と座る部分の
バランスを考えることです。タイヤやフレーム、踏み台の位置はすでに決めてあるので
それに似合うように配置したことです、また、このころの道路は質が悪かったんだろうな
ということや舗装されていない道も走っていそうだなということを考えて
胴体やタイヤを通常よりも汚くしたことに注意しました。
また、ZBrush で踏み台のところを何度も踏まれてへこんだ風にしたかったのですが
ライティングやテクスチャの関係でうまく反映されなかったのが今後の課題として
生きていくと思います

参考画像



居酒屋

製作期間 -79 時間 使用ツール :Maya,Adobe Substance 3D Painter,Photoshop,Unreal Engine 4,5



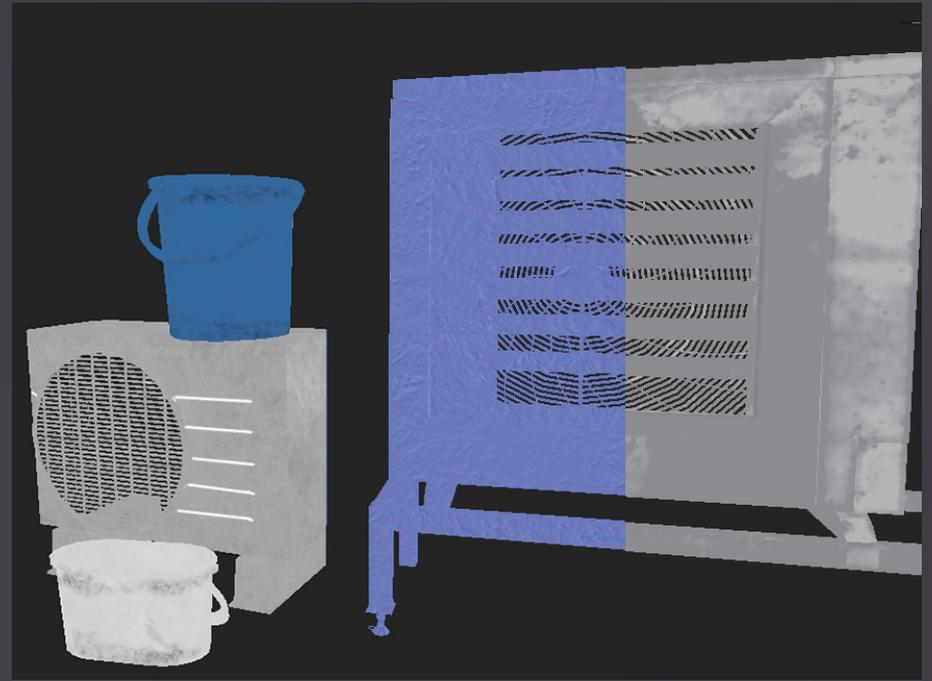


<https://www.google.com/maps/@34.6655533,135.4994662,3a,75y,266.85h,89.2t/data=!3m6!1e1!3m4!1srOQDeimqmmPnafjy9HF4g!2e0!7i116384!8i8192?entry=ttu>
大阪難波 焼き鳥南蛮亭

アセット

ポートフォリオに載せる作品としてはこれが一つ目で、最初にやる大きな作品でもありました。力試しとして挑んだこの作品にはいくつかポイントがあり、一つ目は電柱を中心に置くことで左右を見分けやすくし、二つ目は完全に暗いところを作らないように全体にライトを当てて光量を底上げしたところです。特に苦労したところは最初なので、テクスチャを間違えたり自分の器量不足でモデルがゆがんでしまったりと、今から見ればなんてことのないのですが時には最初のころに戻って苦労したところを注視するいいきっかけになりました





・ダ○キンの室外機

これを制作するにあたって注意した点は、室外機の中をどのような暗さにするか、また、奥まったところに置かれているから必然的に汚くなるよねという感じから汚れ(黒)を強くしたりしたところ。苦労したところは、Mayaで穴の開いている部分をMake Holeで作成したためにマルチカットやUVの展開がうまくいかなかったことです。頑張って違和感がない程度まで修正はできましたが、Make Holeを使う際に次どうすればいいかを知ることができるいいきっかけでした。



参考画像



ウッドデッキのある庭

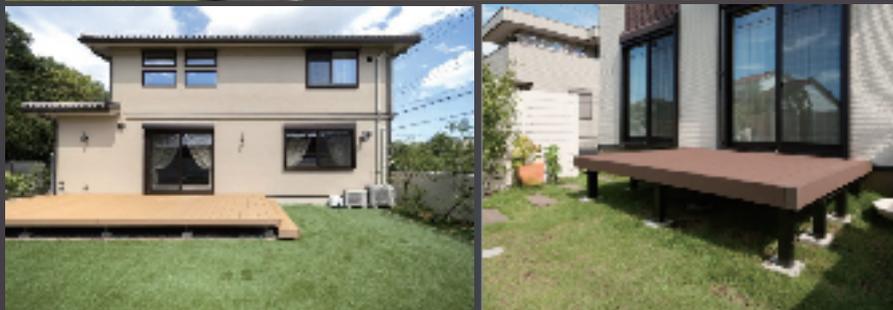
制作期間:約 15 日

使用ツール :Maya,Adobe Substutance 3D Painter,Unreal Engine 5





参考画像



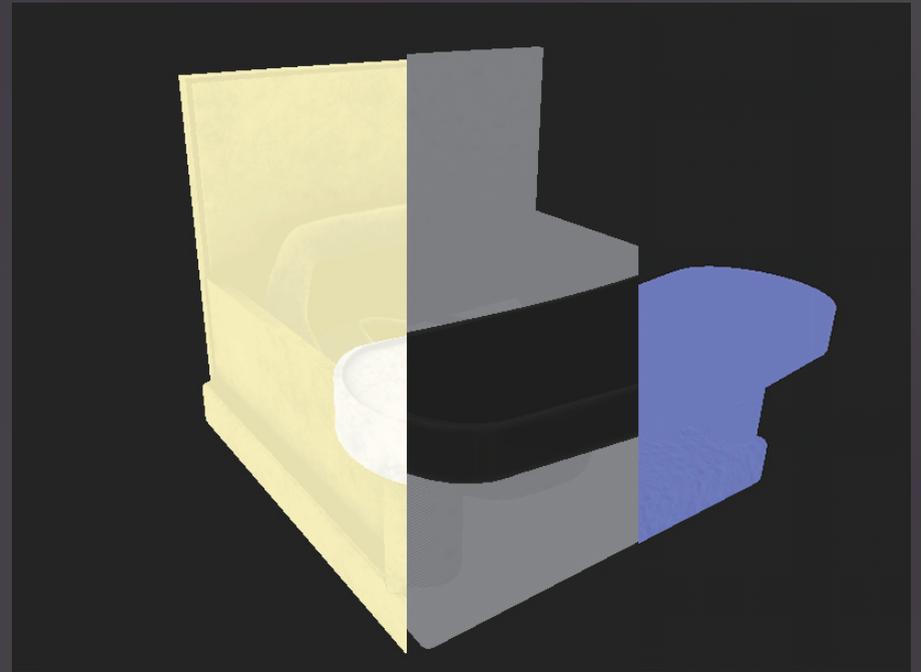
アセット

居酒屋に続き、二番目の作品となった今回においては前回の反省をいかに活かすことができるか、ということに注力しました。また、今回は内容が読み取れるもの(椅子が四つあり、金属のコップが二つ=父母、小さなコップ=子供、チャイルドシート=赤子)のように家族構成をきちんと考えたりして作成に当たりました。また、現実の昼夜のことを考えて光の角度を真昼になるように調整したり、机に別の同じ角度のライトを当てることでその机を強調したりと光の具合をどうすればよりよくなるかを考えた。





参考画像

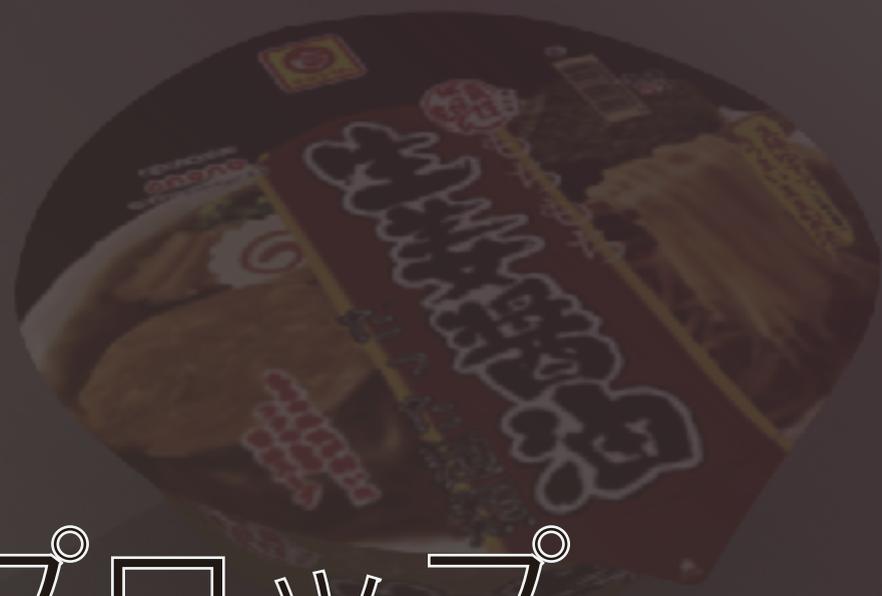


・赤ちゃん用の椅子のアドオン

これを制作するにあたって注意した点は、赤ちゃんの大きさを考えたことです。小さすぎても大きすぎても違和感が頭を貫通してくるためです。結果、大きさはうまくいき隣にいるお母さんがご飯を食べさせたりもできるよね、という風にもできるようにになりました。しかし、モデリングの際に椅子の部分を細くしすぎてしまったために硬い感じになってしまいました。大きさに気を取られるがあまりに起きてしまった事故だと思うので全体感を持って作るいいきっかけとなりました



デッサン、



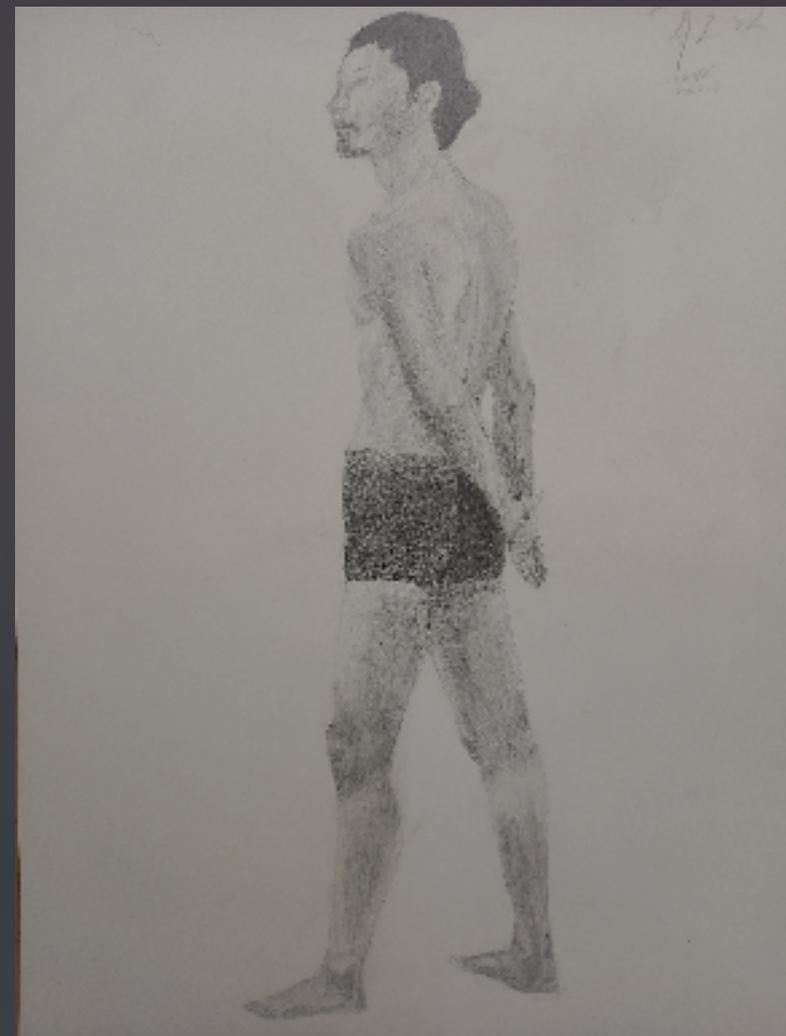
プロトッポ





バケツと布
一年次9月

人物
一年次9月





白、グレーと黒のコントラスト
1年次 10月、12月

ガラスとテープ
一年次 12月





新潟長岡ショウガ醤油ラーメン (267Poly)

カップラーメンに触れることはほとんどないので、実際のカップラーメンがどのような感じでデザインされているかを気に留めることがあまりなかったためいい機会となった。ものを描く際に完全コピーではためなため、どこをどのように変えればいいのかも悩んだ。



(512x512)

参考画像



ワイヤーフレーム

