

# PORTFOLIO

Sorkin Alexander



ソルキン アレクサンダー

Sorkin Alexander

背景アーティスト

SORKINALEXANDER95@GMAIL.COM

## 学歴・職歴

|      |                      |    |
|------|----------------------|----|
| 2017 | IAC - 3DCG ジェネラリスト   | 入学 |
| 2019 | IAC - 3DCG ジェネラリスト   | 卒業 |
| 2021 | HEXA3D - 3DCGジェネラリスト |    |
| 2024 | HEXA3D - 3DCGジェネラリスト |    |
| 2024 | 専門学校東京クールジャパン・アカデミー  | 入学 |

### 趣味

- ・プラモデル
- ・囲碁
- ・読書

### 特技

- ・独学
- ・問題解決能力

使用  
可能  
ツ  
ール





## 3D モデリング

FORD GT  
インターンシップ  
ラーメン屋  
狛犬  
豊臣秀吉  
犬山城 作業中

デッサン  
コスプレ

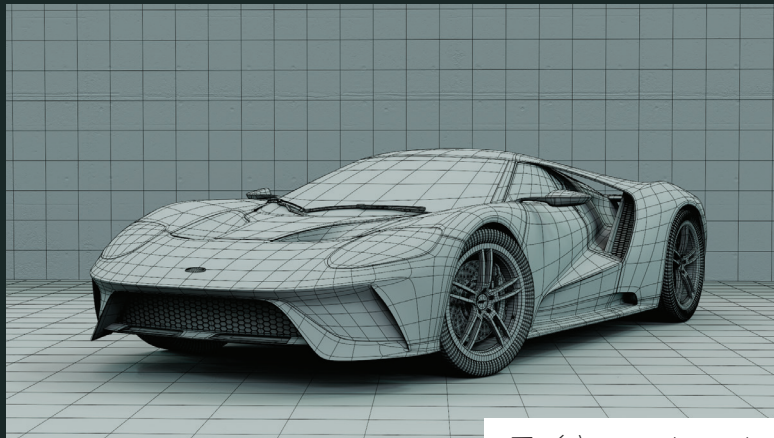




この車のモデルは、ハードサーフェスモデリング、マテリアル作成、ライティングスキルの向上を目的に制作しました。この特定の車種を選んだ理由は、その伝統と非常にユニークな空力デザインに魅力を感じたからです。



# FORD GT



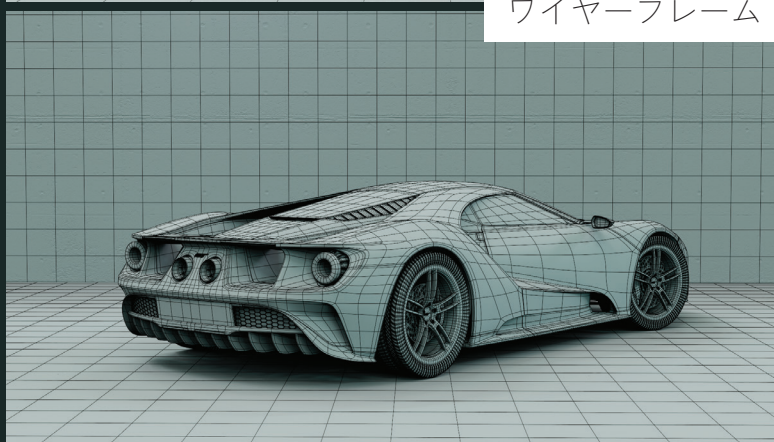
ワイヤーフレーム



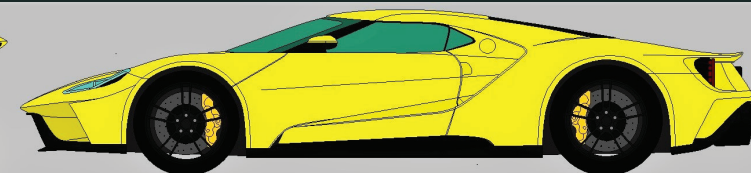
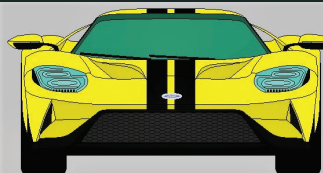
レンダー



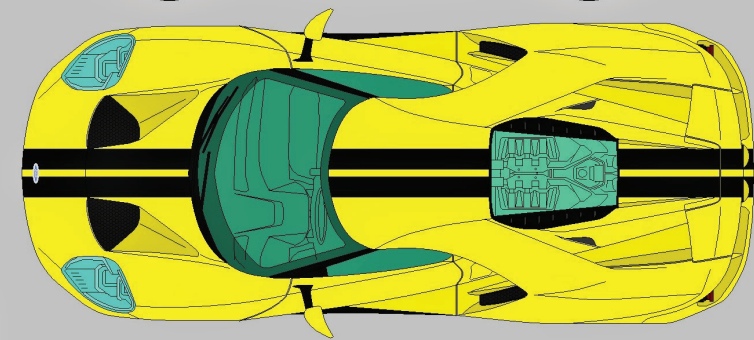
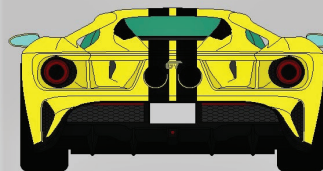
参考



正確に再現するために、オルソグラフィック図面や、多角度・クローズアップの写真を参考にしました。



FORD GT 2016



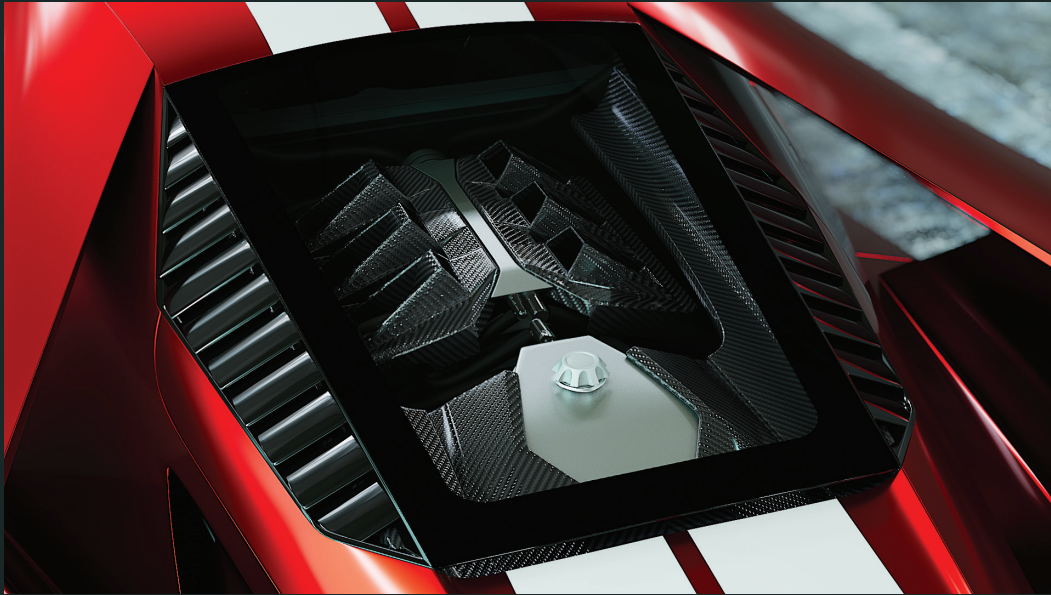


# FORD GT





# FORD GT



レンダー





大手自動車メーカーでのインターンシップの一環として、コンセプトカーのプロモーションビデオ制作に携わりました。本プロジェクトでは、日本の伝統美と未来的なデザインの融合をテーマに、『時を超えた日本の優雅さ』と『未来へと続く旅』を表現しました。



# インターンシップ

本プロジェクトでは、コンセプト立案から完成までの全工程を、約6営業日以内に完了させる必要がありました。限られた時間の中で効率的に作業を進め、スケジュール管理を徹底しながら制作を行いました。



日本の伝統と近未来のデザインを融合させることをテーマにしました。茶道と車のセンターコンソールの共通点を表現し、障子のように開くドア越しに富士山が見える演出で、和の美とモダンな技術の調和を描きました。

映像では、日本各地の象徴的なランドマークを巡る旅を表現しました。建物のデータは提供されていなかったため、ランドスケープを含めて自ら制作しました。フォリッジやテクスチャにはMegascansを活用し、リアルな環境を再現しました。





このプロジェクトでは、実在する場所を選び、それを再現する課題に取り組みました。雰囲気印象的だった小さなラーメン屋を選び、Googleで見つけた写真を参考に制作しました。Unreal Engineを使用した初めての環境制作プロジェクトです。再現度を高めるため、このラーメン屋を実際に訪れ、外観や内装の写真を撮影して制作に活用しました。



# ラーメン屋

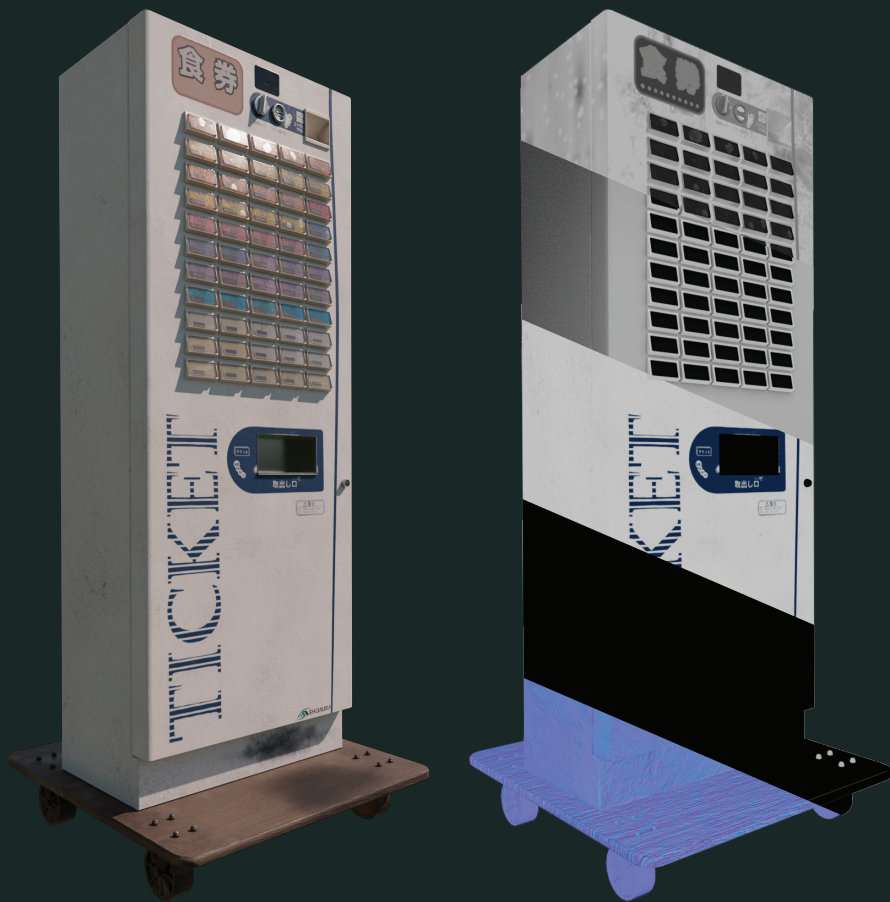
レンダー

参考



再現度を高めるため、このラーメン屋を実際に訪れ、外観や内装の写真を撮影して制作に活用しました。

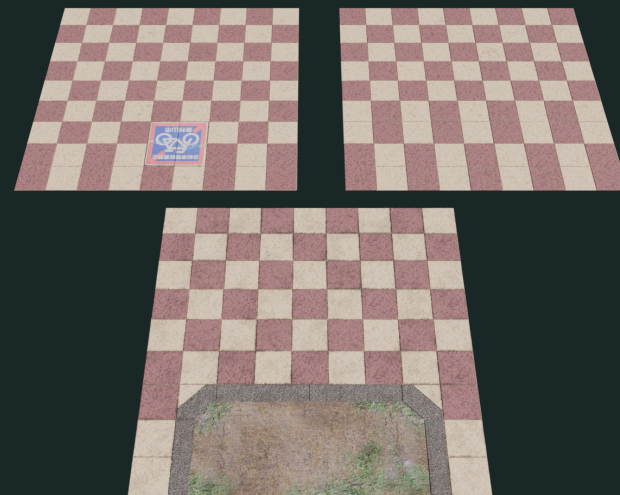




参考写真を元にチケット販売機を再現し、  
テクスチャマップで経年劣化を表現しました。



参考写真を基に、メーターやパイプが  
ある都市的な壁をモデリングしました。



シーンのモジュールアセットを作成し、  
歩道のバリエーションも含まれています。  
初めての試みでした。





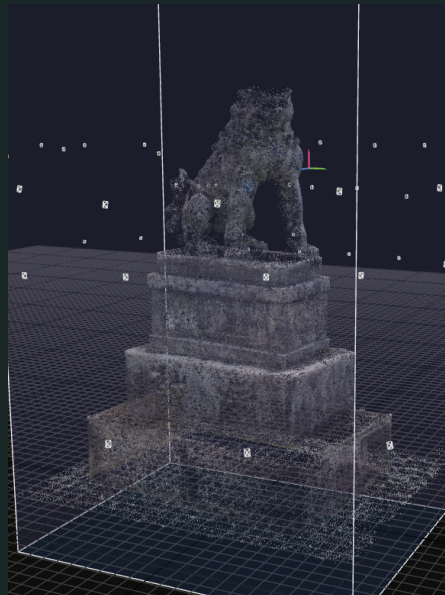
このプロジェクトでは、最初から最後までフォトグラメトリを使用してモデルを作成することに重点を置きました。今年の初めに根津神社に行った際、ライオン犬の像をモデルに選びました。このモデルは現在進行中のプロジェクトにも使用予定です。



# 狛犬



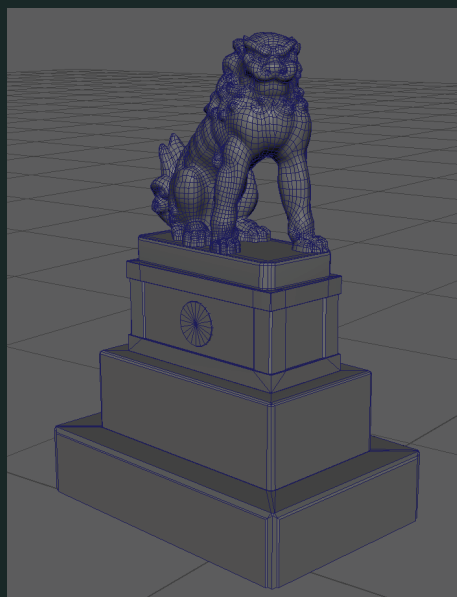
像の写真を100枚以上、さまざまな角度から撮影し、詳細なスキャンを確保しました。



RealityCaptureを使用して、写真を元にメッシュとテクスチャを生成しました。



ZBrushでメッシュを修正し、細かい不具合を解決しました。



MayaでリトポロジーとUV展開を行い、パフォーマンスを向上させました。



Substance Painterでハイポリゴンの詳細をベイクし、テクスチャを最終調整しました。





歴史、特に中世や日本に興味がある私は、侍の鎧を作ってみたくまりました。日本の統一者の一人、豊臣秀吉の鎧を作ることに決めました。これは私の初期のプロジェクトの一つです。





参考



歴史的な正確さを追求するため、甲冑のレプリカ写真を参考にして細部をモデリングしました。また、甲冑の構造や作り方についても調査し、その設計がどのように機能するのかを理解した上で制作に反映させました。

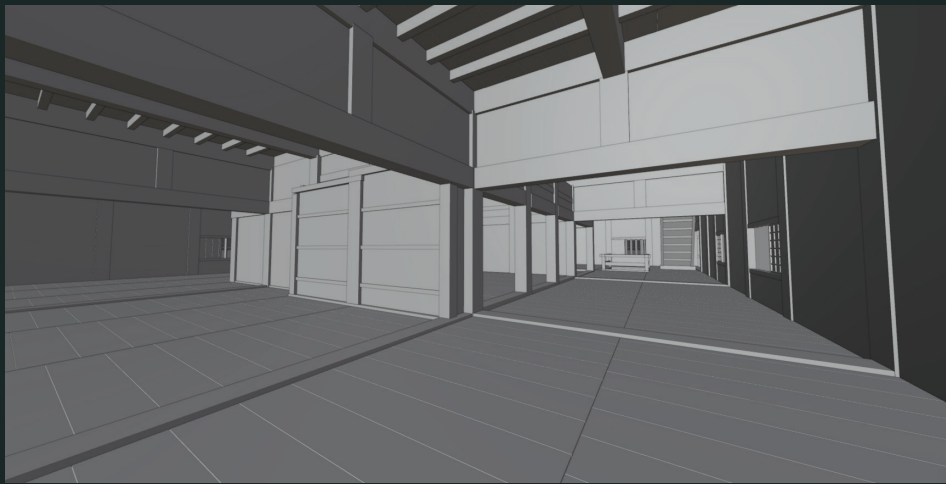
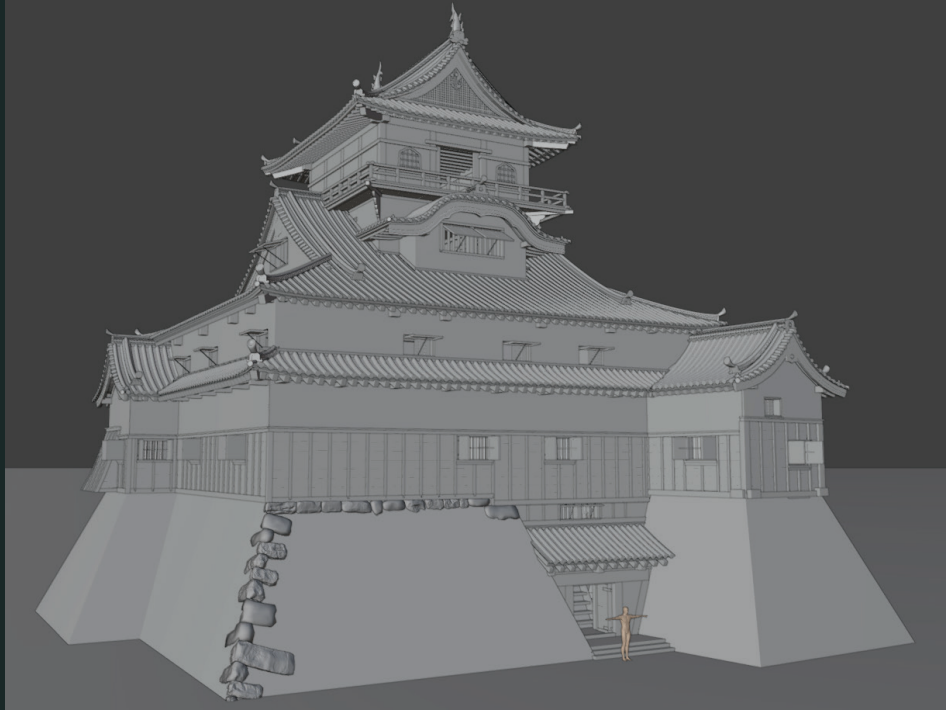




このプロジェクトは現在進行中で、城とその周辺環境の制作に取り組んでいます。  
犬山城をインスピレーションの源に選んだのは、川を見下ろす丘の上に立つ美しい立地が、  
絵画的で没入感のあるシーンを作るのに最適だったからです。



# 犬山城 作業中



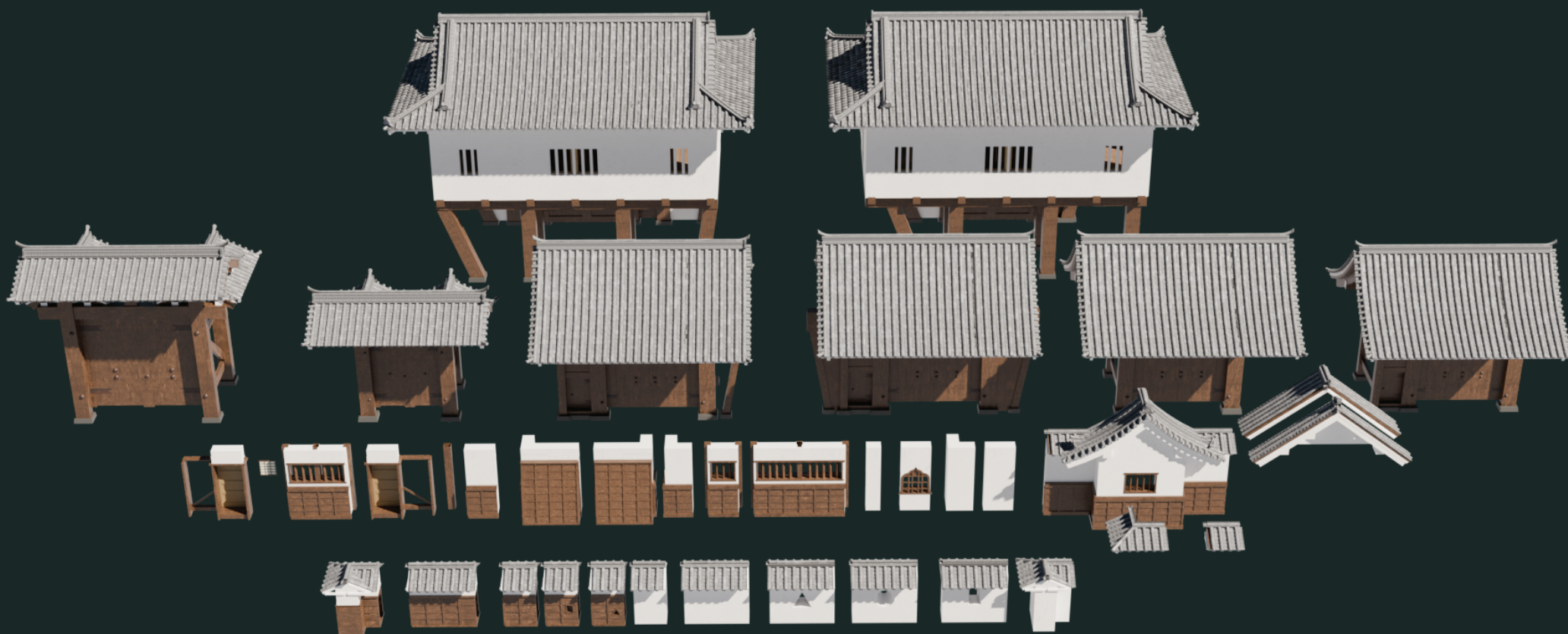
城とその周辺環境を正確かつ詳細に再現するために、設計図やインターネット上の写真を参考にし、実際に現地を訪れて構造を間近で体験しました。この経験により、デザインや環境の理解を深めることができました。





これらの細かいディテールは目立ちにくい部分ですが、リアリティを追求するために重要だと感じて制作しました。  
オブジェクトはZBrushでスカルプトし、その細かなディテールをモデルにベイクして最適化しました。

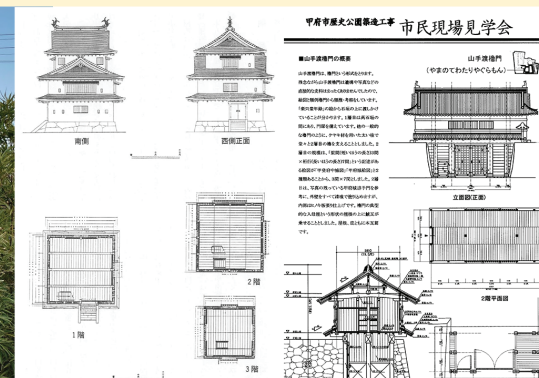
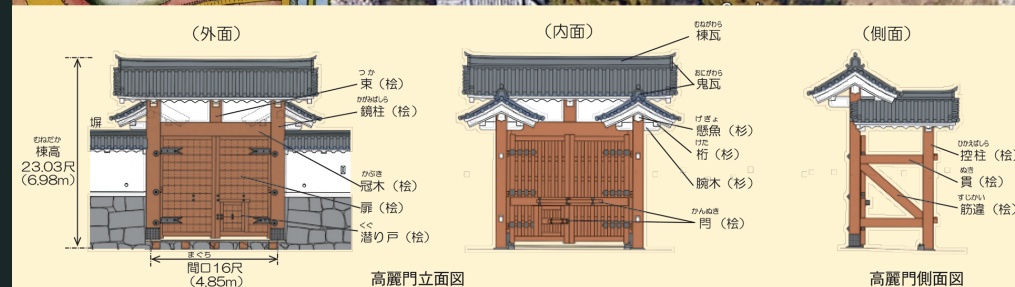
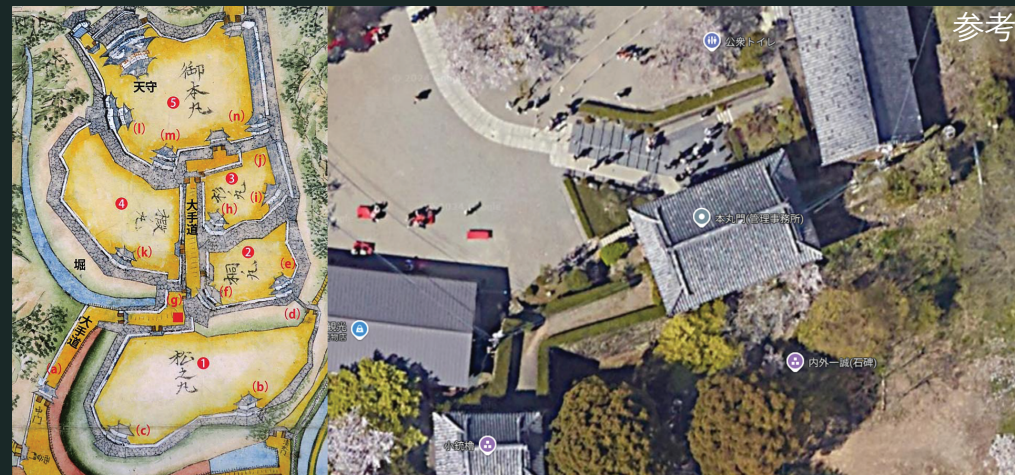




日本の城郭建築を再現するため、モジュラーアセットを制作しました。壁や屋根などのパーツを組み合わせることで、民家や櫓など様々な建物を構築できます。今後もライブラリを拡張し、より多様な建築を再現できるようにする予定です。



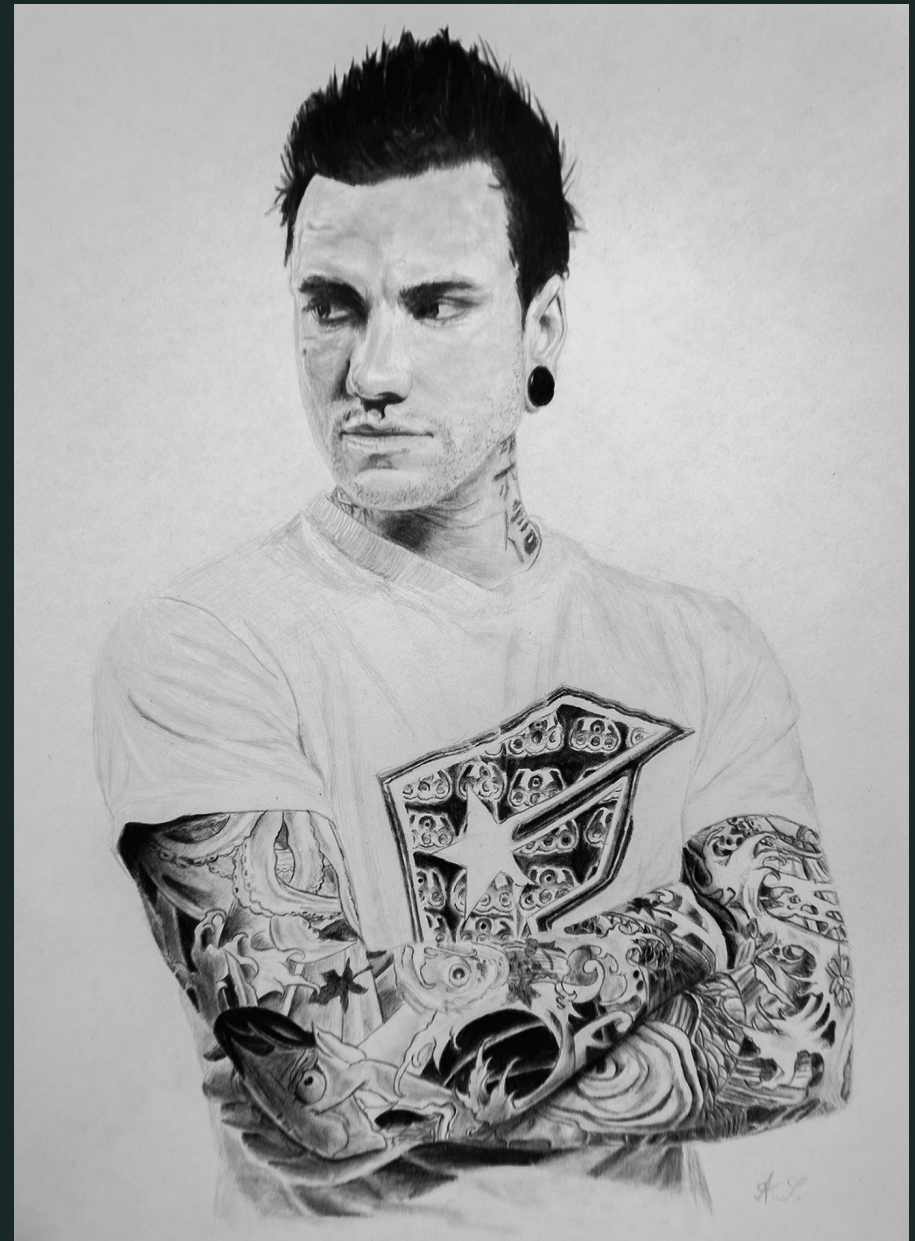
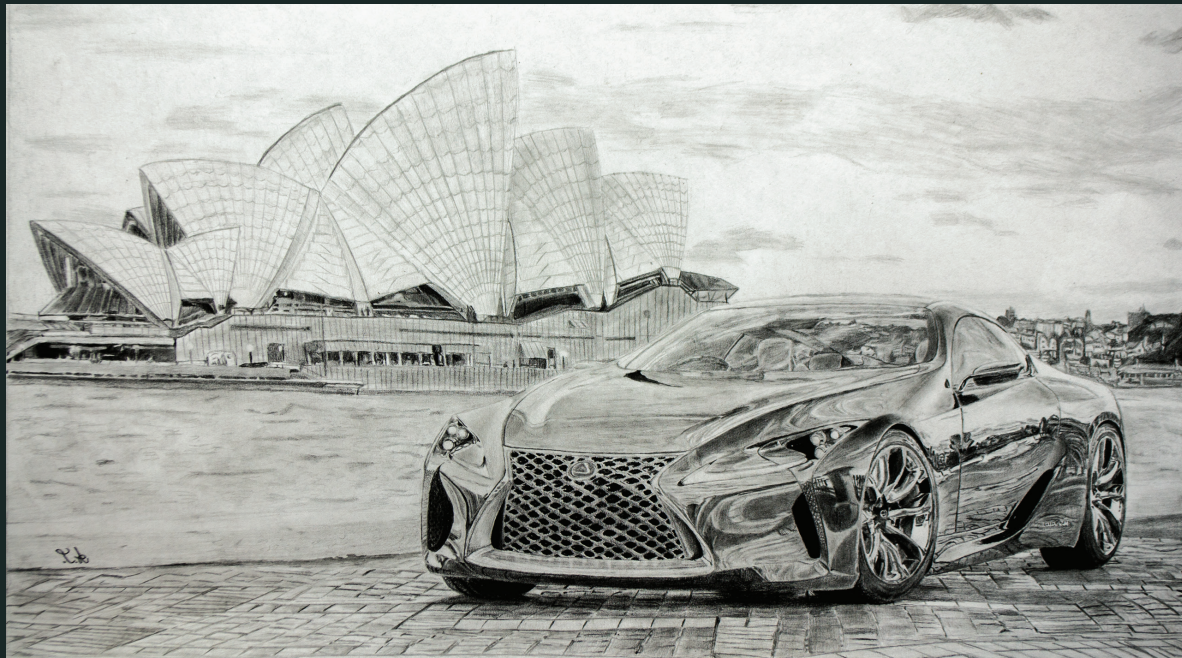
# 犬山城 作業中



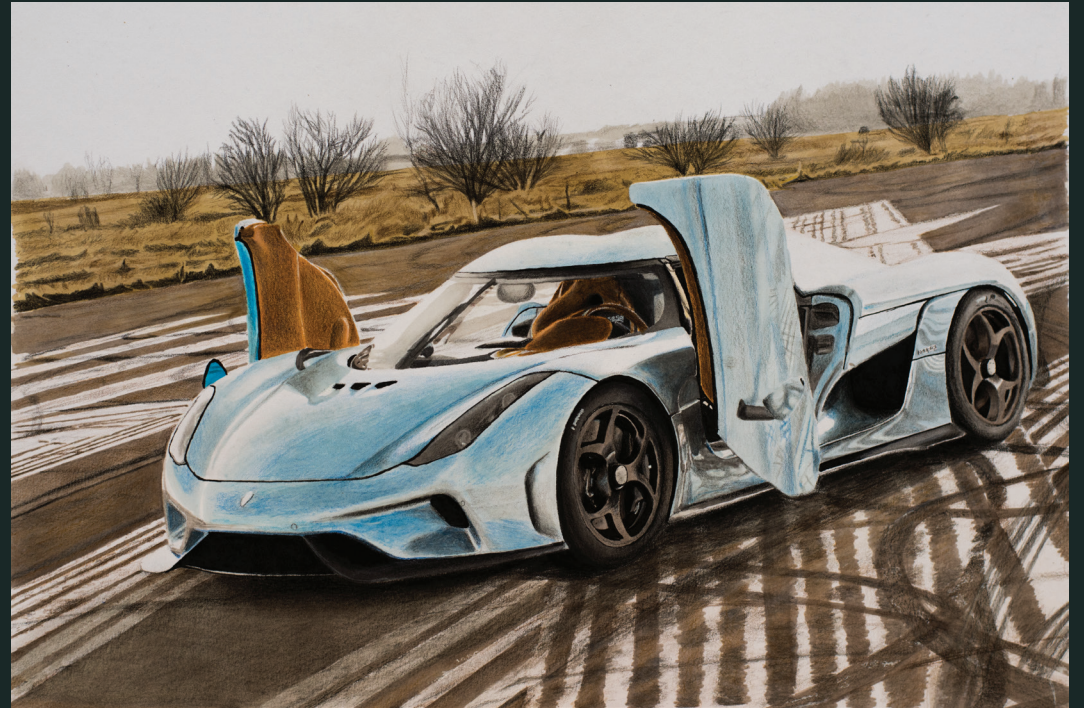
参考

このプロジェクトでは、城とその周辺エリア、特に城へと続く商店街を制作対象としています。  
時間の制約に合わせてマップを縮小しつつ、重要な要素はしっかりと残しています。  
目標は、戦国時代の犬山エリアを歴史的な正確さを保ちながら没入感のあるゲームマップとして再現することです。













私の趣味の一つはコスプレの制作で、日本の歴史が好きなこともあり、武士の鎧を作ることにしました。特に、真田幸村の鎧のデザインが魅力的で、ゲーム『仁王』での描写にも影響を受けて選びました。制作にあたっては、できるだけ歴史的に正確に再現するために、徹底的なリサーチを行いました。





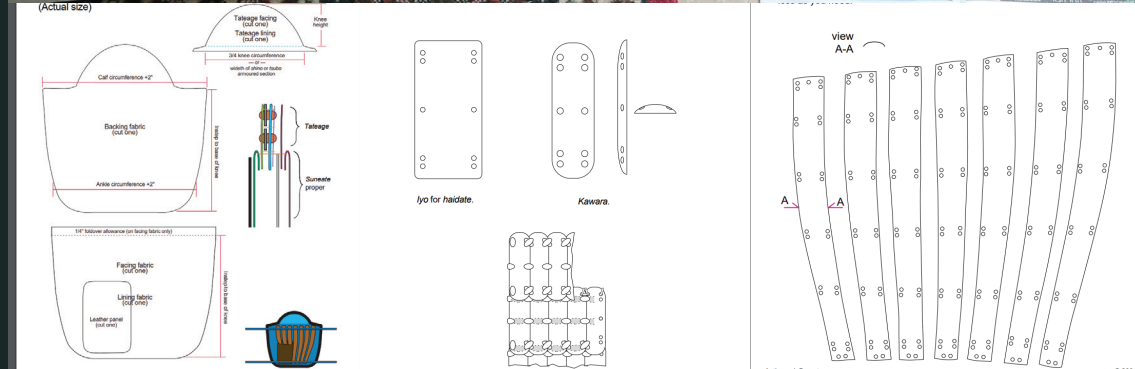
写真



参考



# コスプレ



テンプレートを使ってPVCからパーツを切り出し、成形後、真田幸村の象徴的な赤い鎧を再現するために赤く塗装しました。

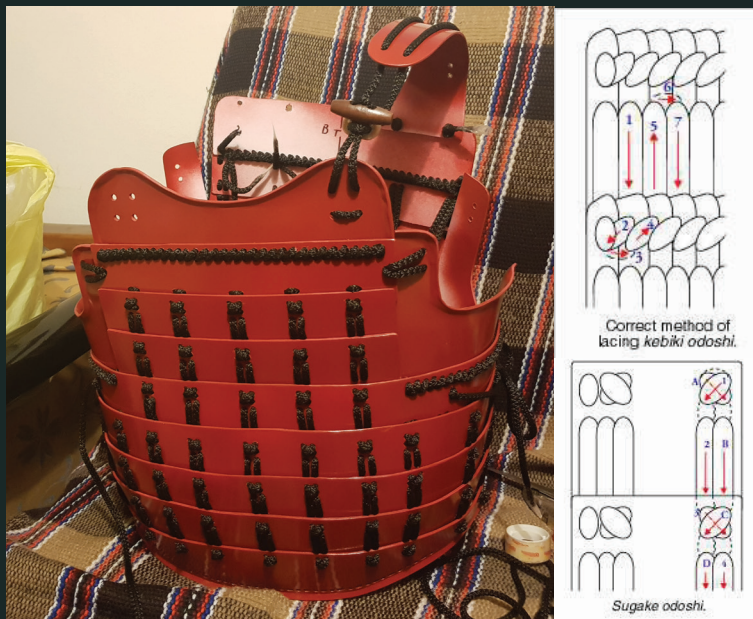


兜は建設現場のヘルメットをベースにし、その他のディテールを追加して完成させました。



異なるサイズのリングを集めて鎖帷子を作り、それを小手の布地に縫い付けました。

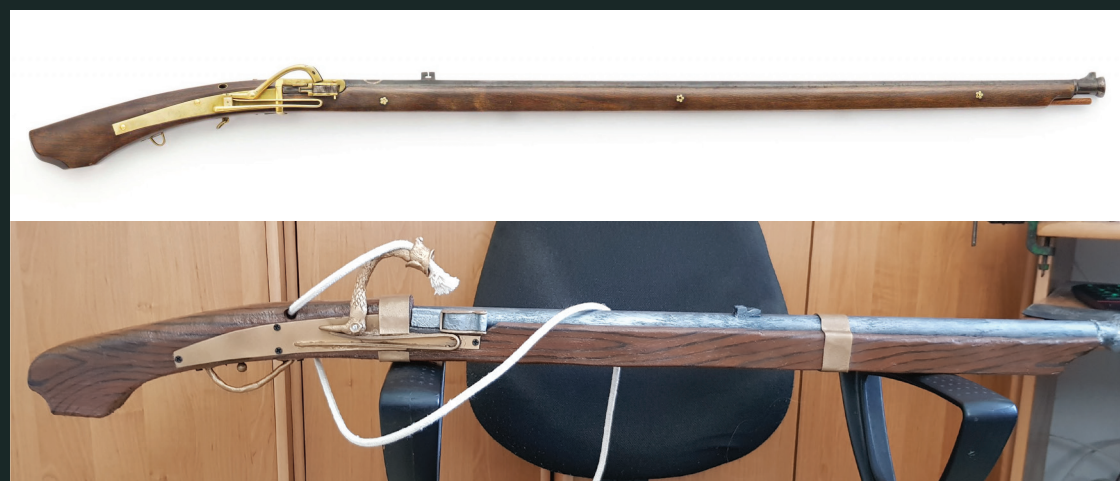




紐の通し方は実際の鎧と同じ方法で行い、リアルさを追求しました。



また、わらじはその作り方を調べた後、自己制作しました。



戦国時代後期には銃が使用されていたため、田根ヶ島鉄砲も作ることになりました。



槍や八双金物（はっそうかなもの）などの一部パーツは、3Dで作成し、その後3Dプリンターで出力しました。