



Portfolio

福岡デザイン&テクノロジー専門学校
ゲームグラフィックデザイナー専攻 2年
(山口県立防府商工高等学校 出身)

驛永あすか



驛永 あすか EkinagaAsuka

◇ 自己紹介

背景モデラー志望

ゲームや映画の世界観に惹かれて、ゲームをしたり映画を見たりしているうちに、私も沢山の人を魅了できるような世界を作り、今度は感動やワクワクを伝える側になりたいと思い、この業界を目指しました。

まずは基礎を鍛えるために、CG制作では写真模写に取り組んでいます。また、観察力・思考力を鍛えるために全ての基礎であるデッサンにも取り組んでいます。

出身地 山口県防府市

SNS
❦ eki : @030215_ea
❦ Asuka Ekinaga
✉ asukayiyong@gmail.com

好きな事・ハマっていること

映像 ———— ハリーポッター、ゲーム・オブ・スローンズ

本 ———— オルタネート：加藤シゲアキ著
medium：相沢沙呼著

デッサン ———— 好きな石膏像は、マルス、武装せる女神

◇ Skill



Contents



Linley Sambourne House



制作期間：2022.2-2022.11 制作時間：800h

LinleySambourne の部屋の一室を模写しました。

モデリング力を上げたかったのでモデルの使い回しが少なく、構図もかっこいいと思ったのでこの題材を選びました。

各アセット毎に様々なリファレンスを集め、構造通りに作ることを意識して制作しました。すべてサブディビジョンモデルで制作しています。

光のグラデーションや周りの環境を意識したライティングを行いました。右下の絨毯の毛並みのふわふわ感や厚みを出すために、絨毯の縁加工や模様の縫い目のちょっとした凹凸をノーマルマップで表現したり、きめ細やかな絨毯の毛を再現するために毛のテクスチャの密度を上げたり、substance のブラーフィルターをかけて柔らかさが出るように工夫しました。



◇ reference



◇ occlusion



Roughmodel



Modeling



Texture + Retouch



Brushup



ラフモデル

できるだけ直線で大まかなシルエット・印象を捉えるように配置しました。
また、できるだけ整数で数値を入れて最大でも少数第一位で抑えています。

モデリング

サブディビジョンモデルで制作する前提でモデリングをしました。
最低限の割で形を捉えて、できるだけ等間隔にエッジを配置しました。
サポートエッジを入れるときは、モデル自体のエッジの流れを意識しました。

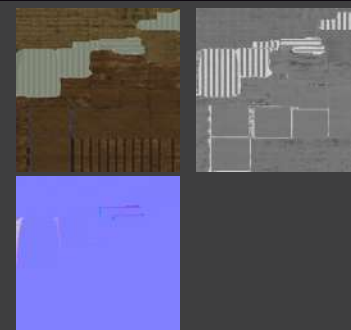
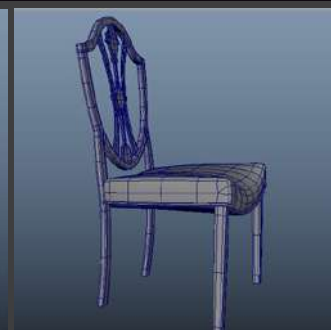
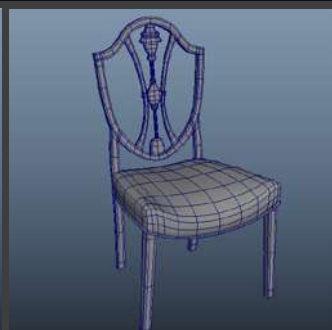
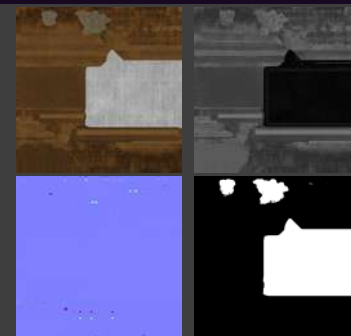
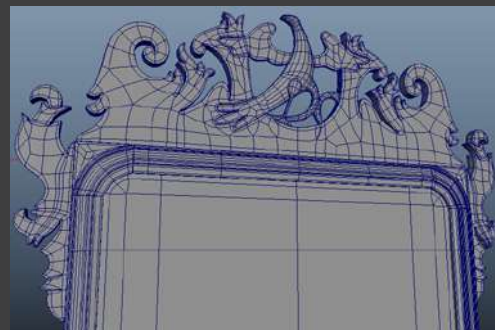
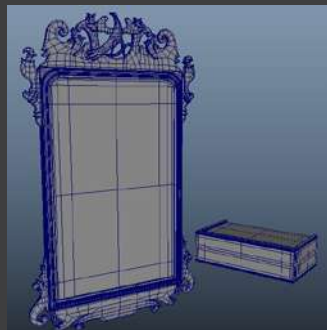
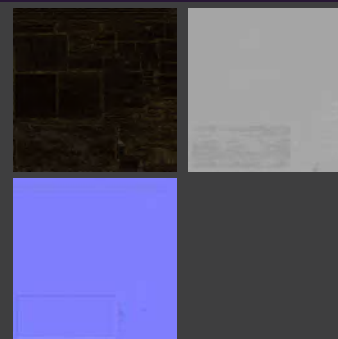
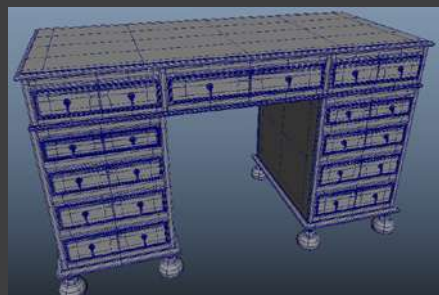
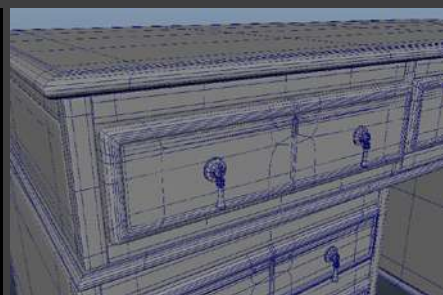
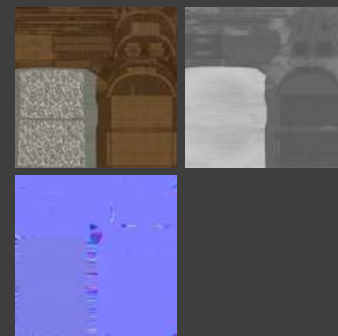
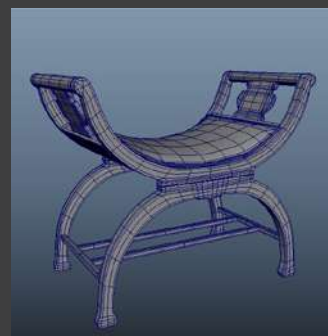
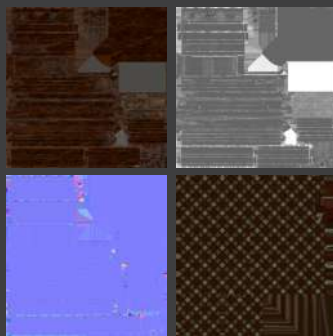
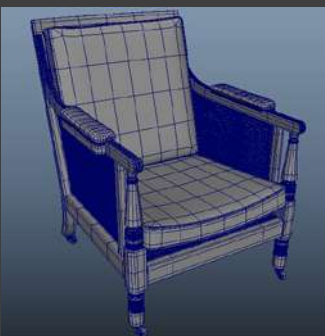
テクスチャ

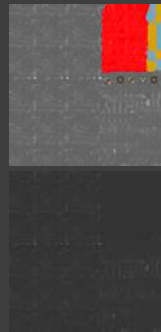
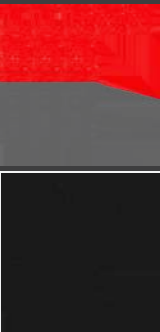
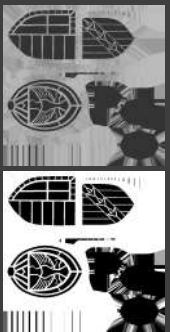
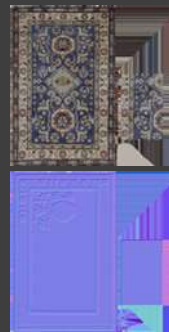
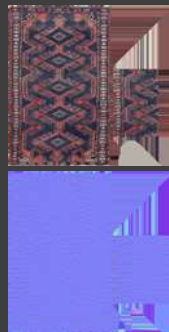
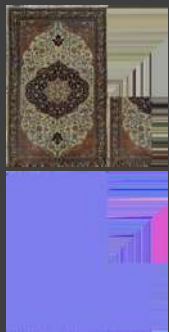
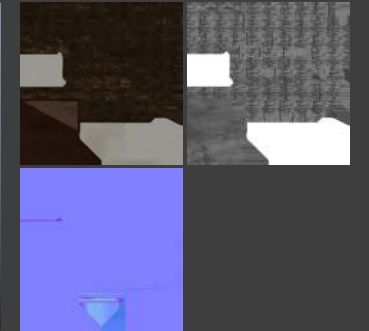
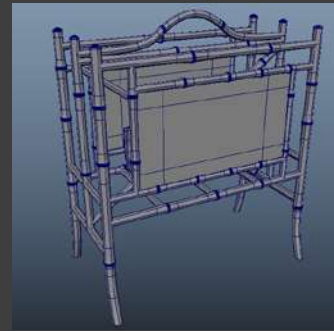
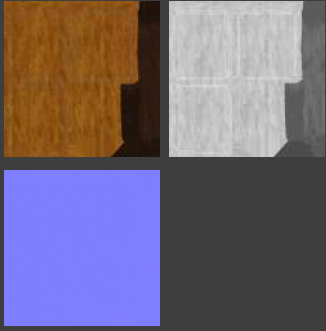
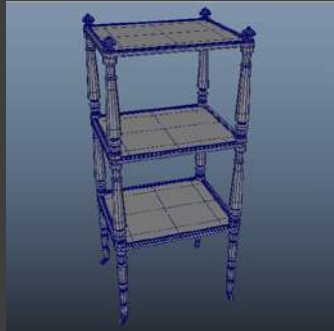
なんとなくで汚さない、なんの要素なのかを自分の中で明確にして作業をしたほうが
いいとアドバイスを頂いたので、色んなリファレンスをみながらこの写真の汚れが欲しい、
こういう理由でこの汚れができるかもしれない等を考えながら制作しました。

ブラッシュアップ

壁の青の色味が明るすぎて変に目立ってしまっていたので、テクスチャの色味を
調整しました。

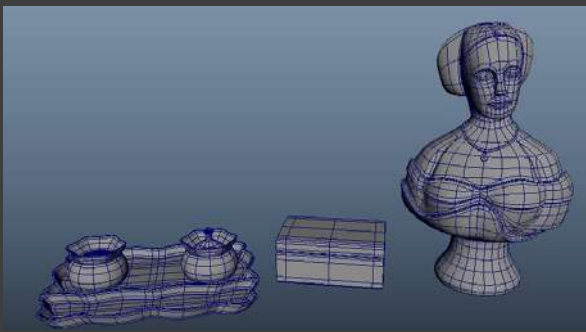
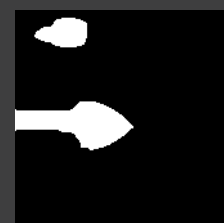
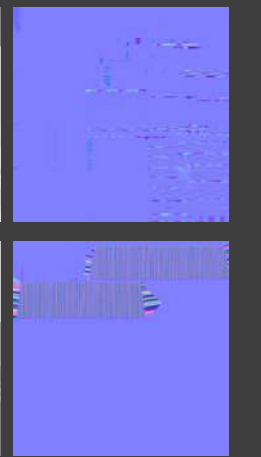
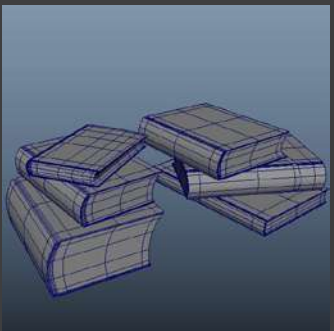
周りの環境を意識したライティングを行いました。部屋の外は植物がありその影
響で、部屋に入ってくる光に緑や青の色が少し混ざっていると思ったのでエア
ライトの色に少し緑を混ぜています。また、窓の光のグラデーションが個人的に
綺麗で忠実に再現したいと思ったので、窓の上部にスクリーンでペイントしてそ
の部分を目立たせるために他の部分の光の明るさを抑えて再現しました。





carpet

glasses





※制作途中

The Edge Of Love

制作期間：2022.12- 制作途中
制作時間：100h



映画「The Edge Of Love」に出てくる部屋を参考に制作しています。

前回の LinleySamborneHouse で制作スピードが遅いという課題が出てきたので、モデリングからレタッチまでの一連の作業スピードを早くするために制作しています。

「前回の部屋と同じくらいの物量 + 布のような動きのあるものが苦手」という点で題材を選びました。



※制作中です。
フランスのディナンの街並みを模写しています。

この題材を選んだ理由は、LinleySambourneの部屋ではモデリングメインで制作していたので、今回は部屋を制作する過程で出てきたテクスチャの課題部分を解消できるような題材を選びました。また、曇り空で通常よりライティングが難しそうだったのでライティングの勉強になると思い選びました。



Antique Watch



制作期間：2021.11-2022.1 制作時間：200h

1年の後期に制作しました。

maya や substancepainter などのソフトに一通り触れて慣れることを目的としてまずは簡単なアセットを制作しました。



◇ reference



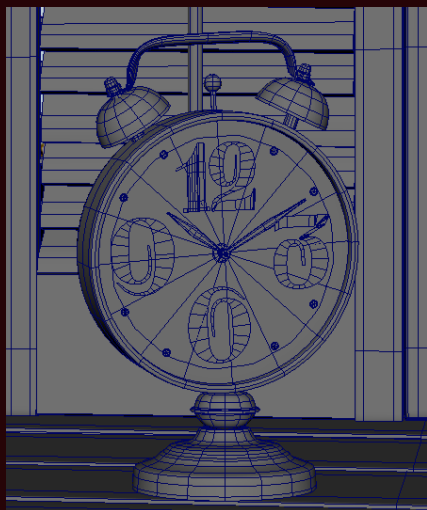
roughmodel



modeling

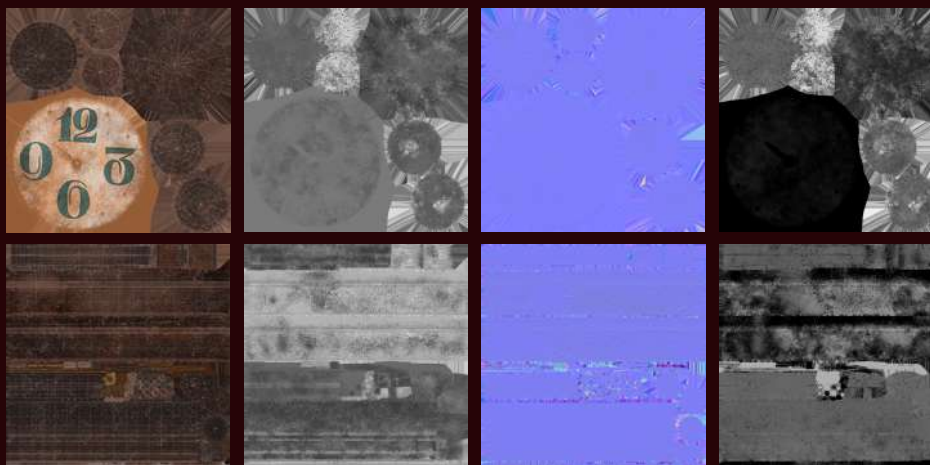


texture & retouch



wireframe

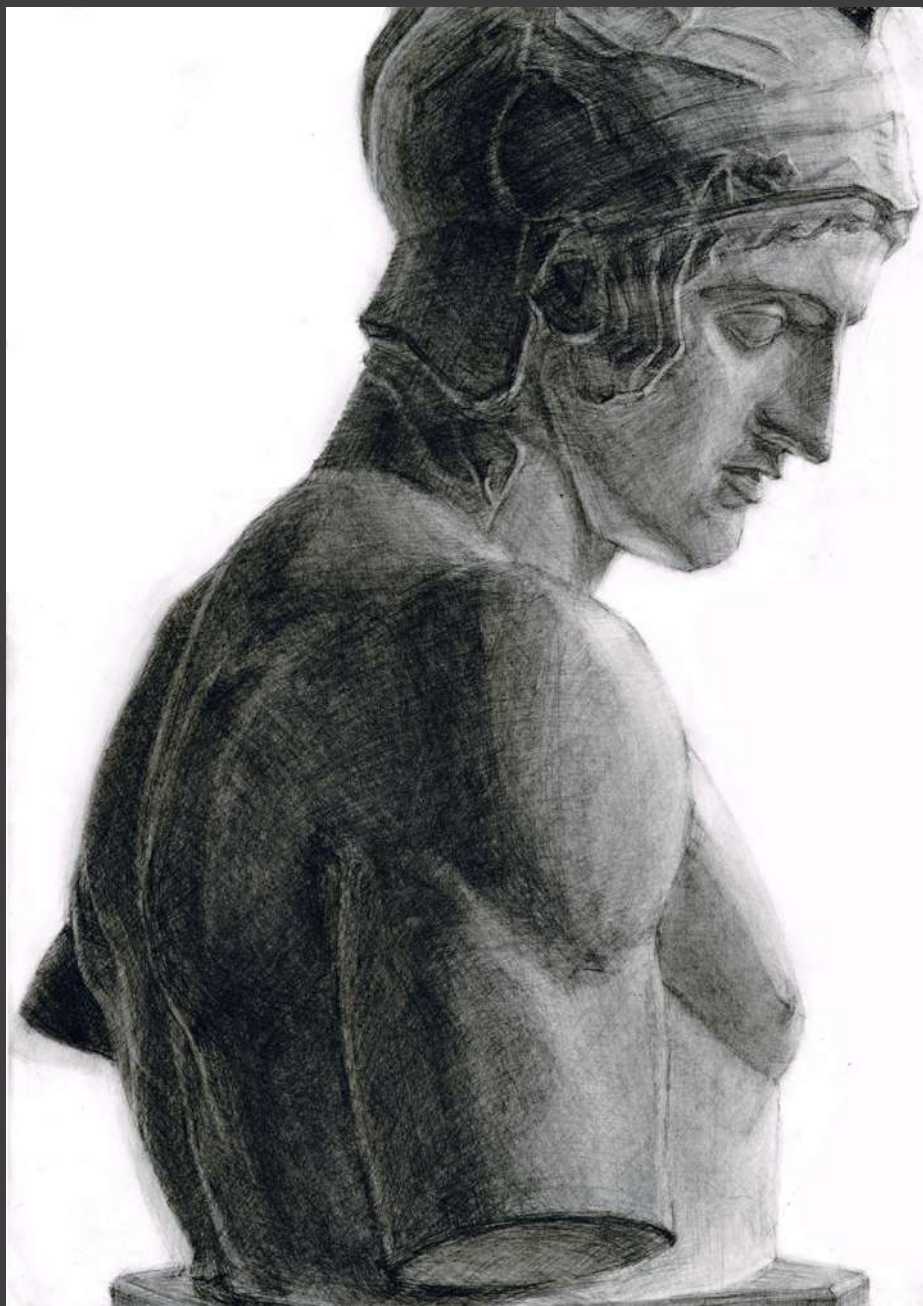
◇ uvTexture 2048px





制作期間：2022.10-2022.11
制作時間：50h

制作途中

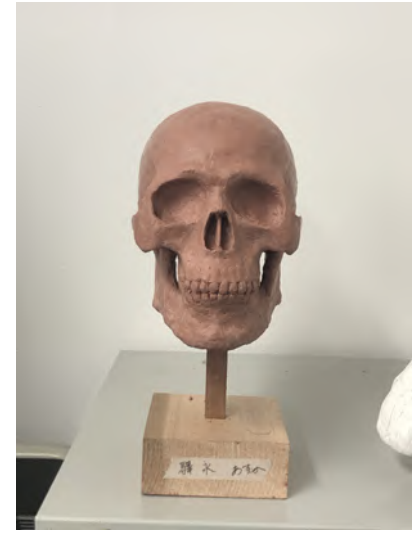
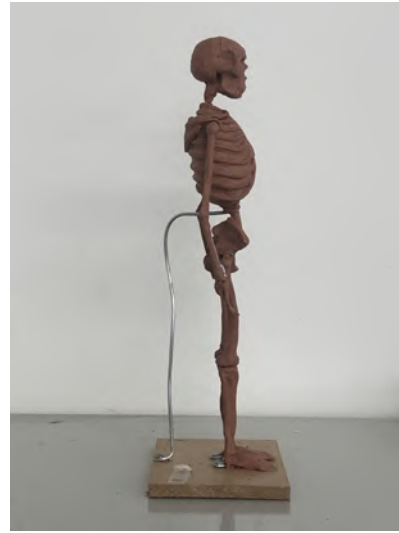


制作期間：2022.7-2022.8
制作時間：57h



制作期間：2022.10-2023.1
制作時間：48h

Other



①
 明るく、ソフト
 安心、平和
 明日音の切りかわりが
 ゆるいから？



②
 ・怪しい
 ・何へ企てるのか？
 ・①に比べて
 ②がソフト差が
 多数に感じる。
 ・顔の右側が
 暗くおちていて
 おみえなから
 みてはいる人へ考える余地があるから？

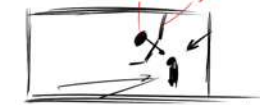
「身動きがとれない
 上に見え結構」の一側
 明暗の
 配分を考えた
 ことにあてはめる



「身動きがとれない
 上に見え結構」
 何故
 主役(A)が
 画面の中心
 小くおちる、というね？
 Aより大きく占めて
 色は明暗が暗く、
 圧迫感がある？



ラインによる視線ゆとり
 若肌やその地形を視るラインが
 かわる位指している。



柵、左側の丘、右の谷に落ちたかげの
 物理的のラインが視線を誘導
 点を結ぶバイジナルラインがある
 (コントラスト、指の関節、
 苦境にたつ男の頭
 等)