

# PORTFOLIO

KANEGAE NAOYA

福岡デザイン&テクノロジー専門学校  
スーパーCGクリエイター専攻2年

# Profile

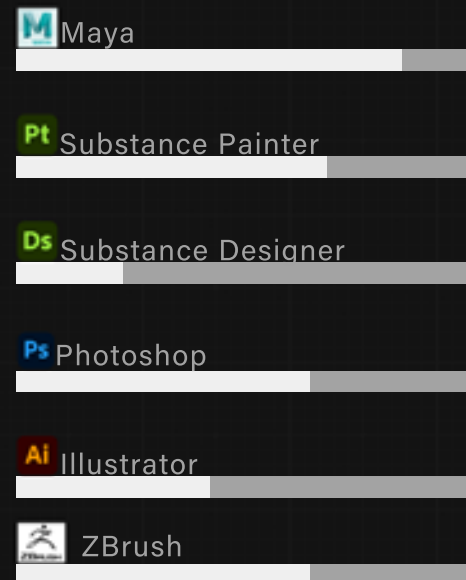
名前 鐘ヶ江尚哉

生年月日  
2002/5/27

出身  
福岡県久留米市  
出身校  
私立祐誠高等学校

趣味  
音楽鑑賞 (Hip-Hop, R&B<sup>など</sup>)  
スポーツ動画鑑賞  
Youtubeを見る

## Skill



## 自己紹介

モデリングをすることが好きで、特に小物のモデルを作りこむことが好きです。

Coll of Dutyやモンスターハンターシリーズを遊んだり、プレイ動画を見たりして行く中で、プレイをしなくても、楽しめる背景モデルに魅力を感じ背景モデラーになりたいと思いました。

背景モデラーになり、ユーザーが遊んで、見て楽しめるような世界を作りたいと思っています。

## 学生生活で取り組んでいること

モデリング能力を高めるためにArtStationの模写に取り組み、授業の一環でクラスメイトの人たちとグループ制作をしています。オリジナル作品を作ったりもしています。

# 和室

使用ソフト:    

制作時間:120h 制作日:2022/3





## Wireframe



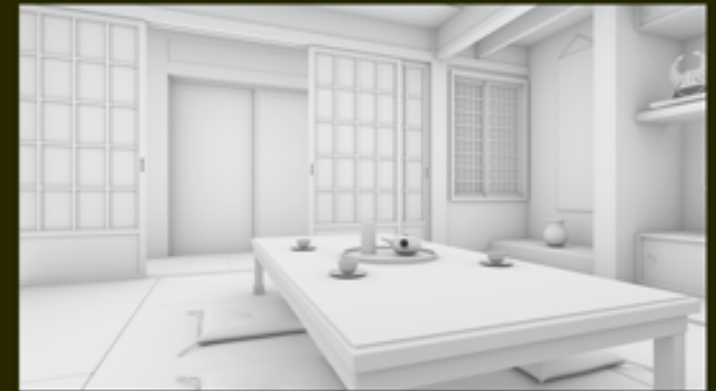
和室のモデリングをしました。

壁にノイズのノーマルマップを入れ、砂壁のようなざらざら感を表現し、色身を全体的に緑にすることで和を表現しました。

廊下の床板を一枚一枚モデリングすることで、板と板とのつなぎ目を表現しました。

畳のテクスチャを SubstanceDesigner で作成しました。

## Retouch Materials

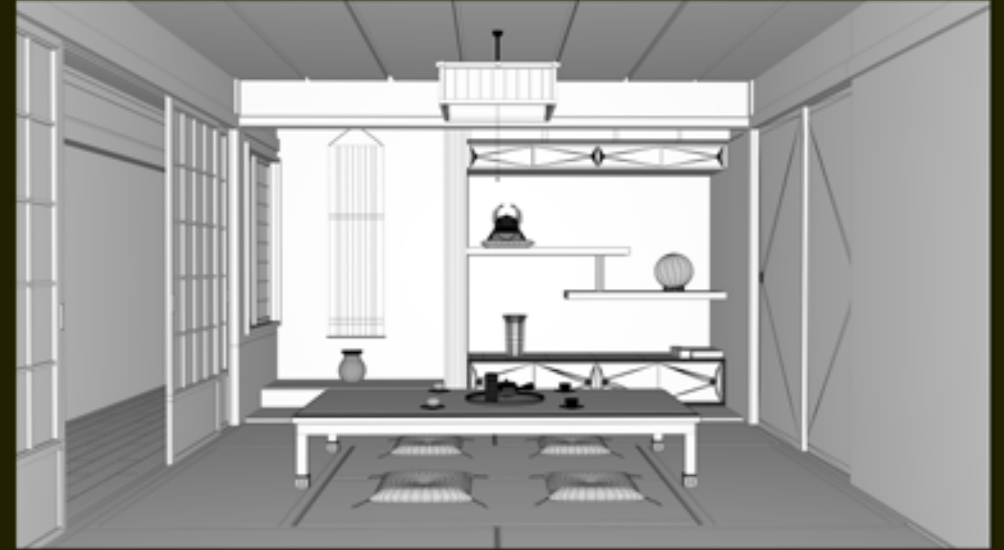




Another cut



Wireframe

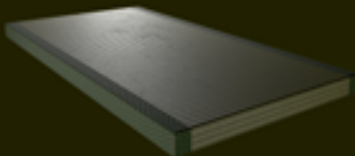
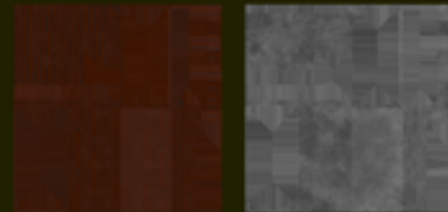
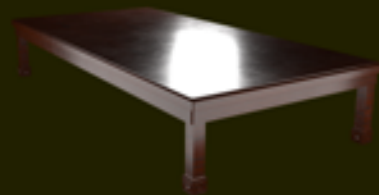


Asset

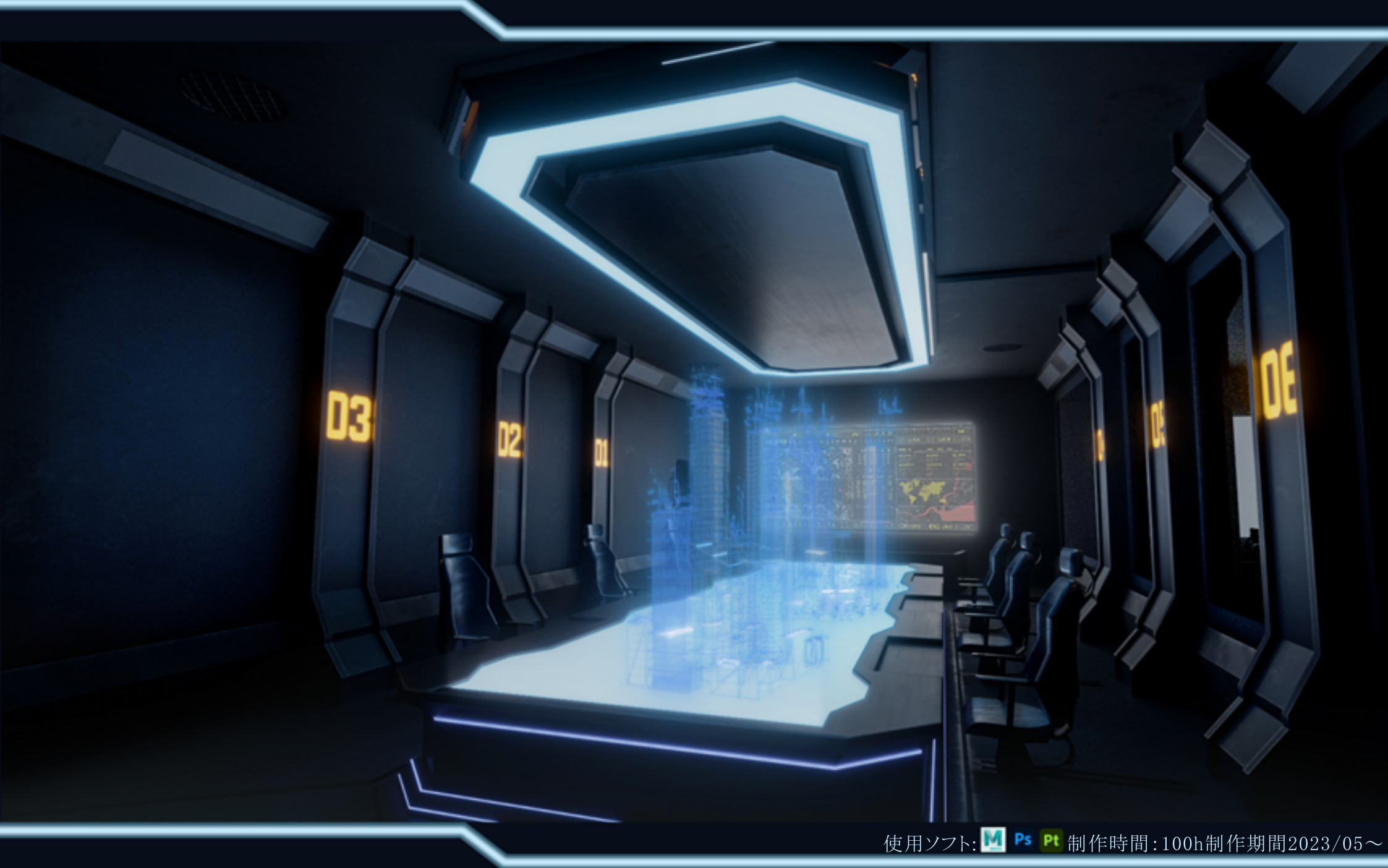
Texture



Texture



# SF:ConferenceRoom



制作したことのないSFっぽい作品を制作したいと思い、SFの世界でよく出てくる戦艦の中の会議室を制作しました。

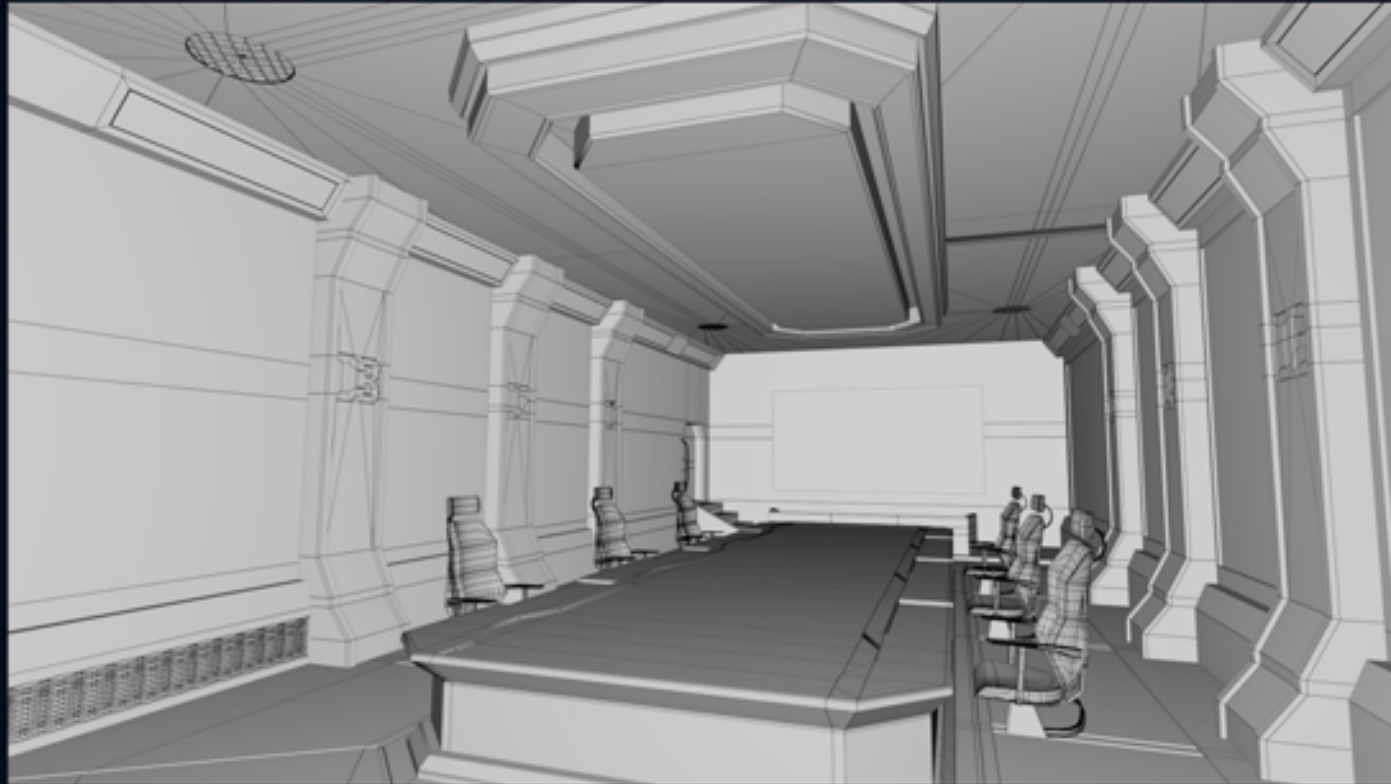
素材は戦艦の中なので、金属を基調として作りました。

Emissionを使用してライトの発行間を作りました。

ライティングは本当の会議の時のようにモニターの光と机のホログラムの光をメインの光にしています。

柱にある番号は小隊の小隊番号を表しています。アニメなどによく出てくる隊の番号をイメージしました。

#### ▼ Wireframe



#### ▼ Asset

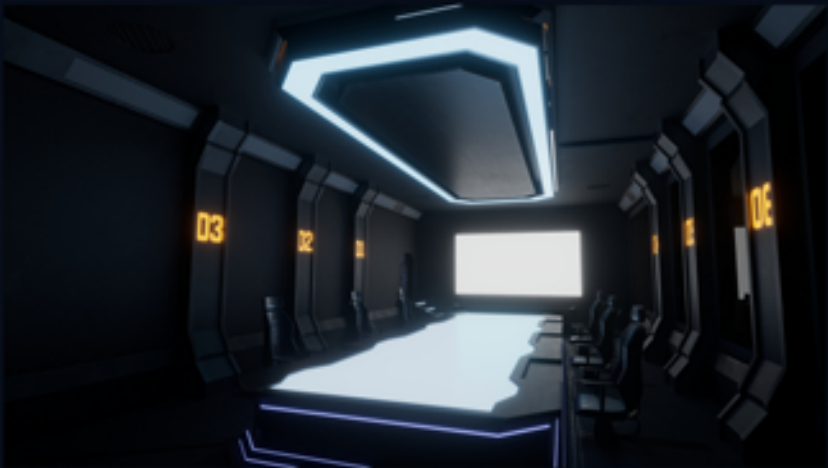


#### ▼ Texture





▼ Before



Retouch

全体的に少しボケていた感じがあったのでCamera rawフィルターを使ってボケた感じを軽減しました。

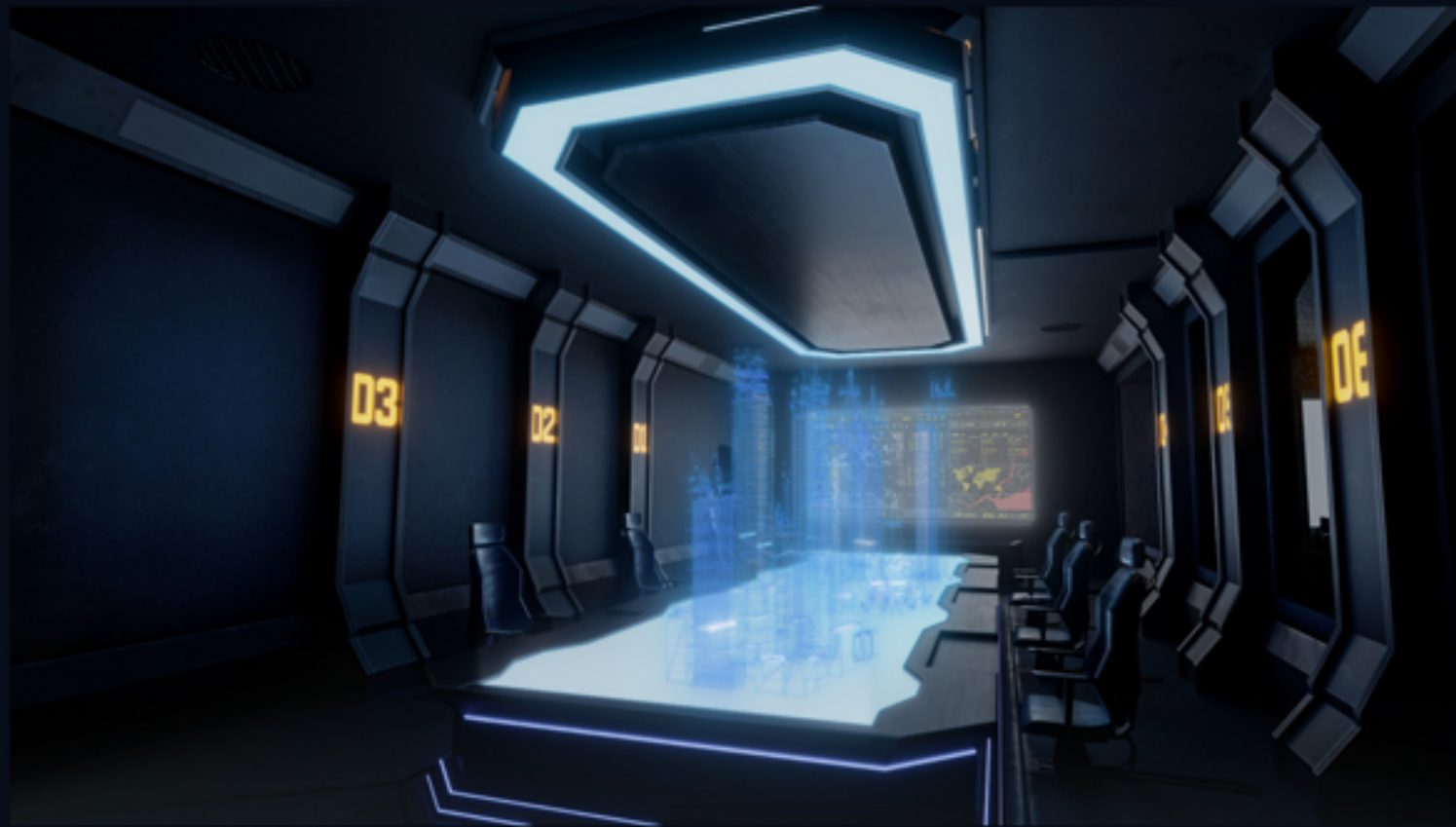
AOを乗算で乗せ不透明度を20前後まで落としました。

Specularをスクリーンにし不透明度を20%に落としました。

ホログラムのビルを3種類入れ周りになじむよう色調・彩度で色身を青にしました。

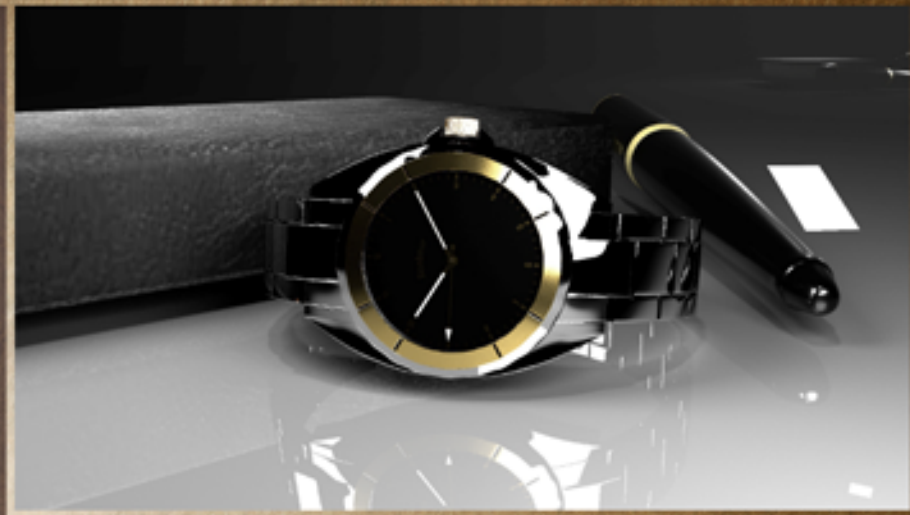
ホログラムが発光している感じを出すために周りに青を書き足し、レイヤーをソフトライトにし、不透明度を30%にしました。

▼ After



# Watch

使用ソフト：M 制作時間：30h 制作日：2022/1



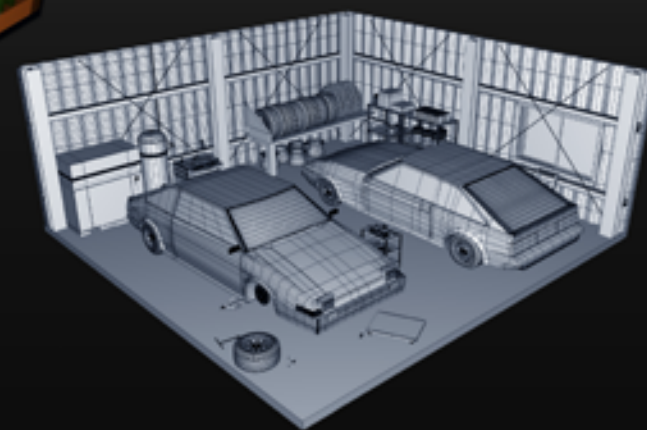
モデリング練習の一環で身近にある腕時計をモデリングしました。  
一度まっすぐな状態でモデリングし、バンドを使って丸めました。  
テクスチャはプリセットのメタルを使用しました。  
メーカーは既存ではなく自分で考えたメーカーにしました。



# 昔の自動車整備工場

使用ソフト: M Ps

制作時間: 55h 制作日: 2021/12



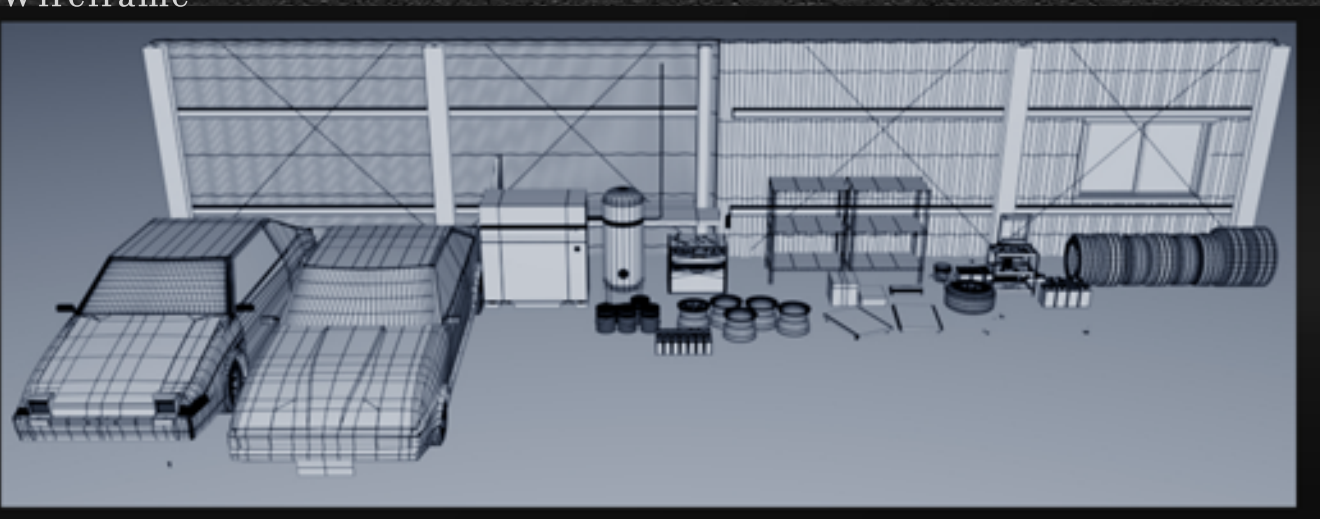
この作品は昔風な自動車整備工場を作りました。リアルな感じにするのではなく、ジオラマチックにしました。小物を多く、少し雑に配置することで昔ながらの手作業の雰囲気表現しました。夕焼けの感じを出して哀愁漂う感じにしました。タイヤの種類もいろんな種類を置くことで整備工場らしさを表現しました



Object



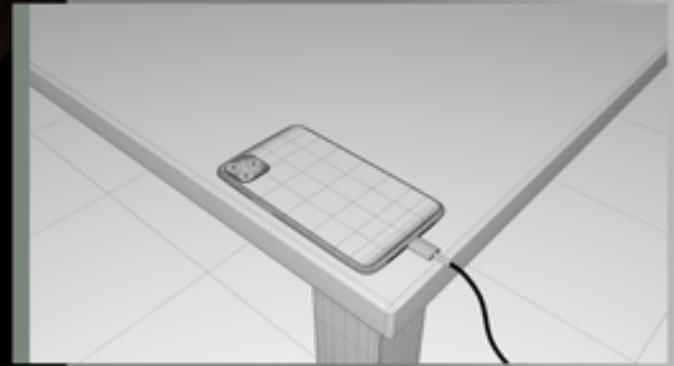
Wireframe



Reference



# Iphone



wirefram



課題の一環で Iphone、観葉植物、木製家具をモデリングしました。

Iphone は、同じような緑を出すのに板ポリを上に重ねることで、くすんだ緑を出しました。

観葉植物は、葉の形が一枚一枚違うので全てモデリングをしました。

木製家具は、引き出しをちゃんと引き出せるように、別ポリゴンで制作しました。