



PortFolio

Todoroki Sora

Profile

福岡デザイン&テクノロジー専門学校

CG クリエーター専攻 (3年制) 2年

轟 大空

Todoroki Sora

希望職種 ▶ 3DCG モデラー

生年月日 / 2004年02月06日

血液型 / A型

Tell / 080-3186-4927

趣味 / ゲーム オタ活 歌唱



Skill



Contents

1 *Solo Work*



2 *Group Work*



3 *Dessin*



4 *Clay Modeling*



Solo
Work

地下研究所

制作期間：7月～10月

制作時間：40時間



地下研究所



作品設定

・場所

(とある組織の建物の地下にある研究所)

・時代設定

(近未来・夏)

・パニック後の時間経過程度

(十分後)

・ストーリー

とある組織の二人の研究員がこの場所で人型モンスターの研究を行っていた。

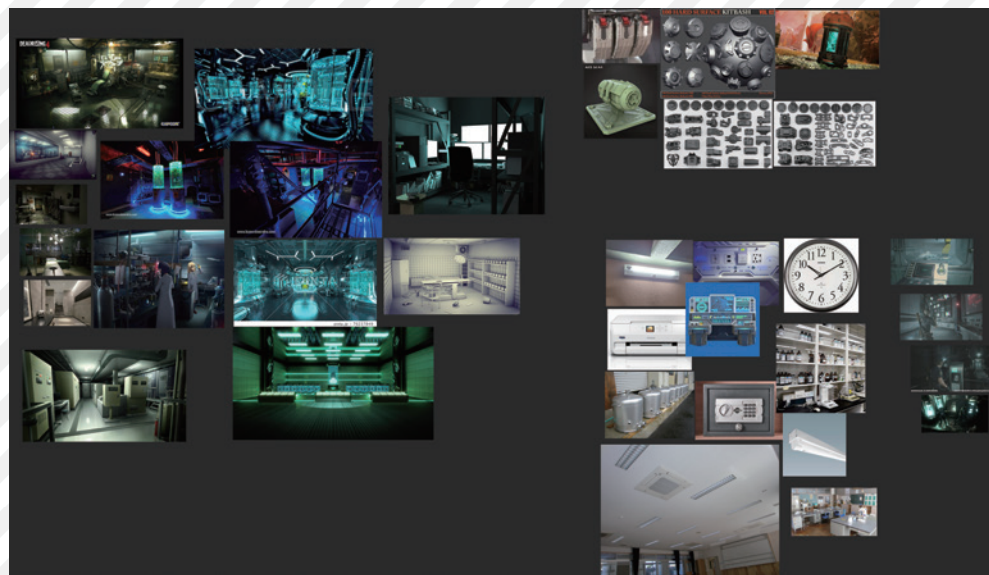
一匹のモンスターがタンクを割り、脱走して研究員に襲いかかった。パネルを操作していた一人は先に逃げ、PCを操作していたもう一人は驚き、椅子事倒れる。

勢いよく突進してきたモンスターは、ガラスを突き破り、そのまま観察室側のタンクに激突、そのすきにもう一人も部屋から逃げる。その後をモンスターが追いかけて出て行った部屋。

・作品のポイント

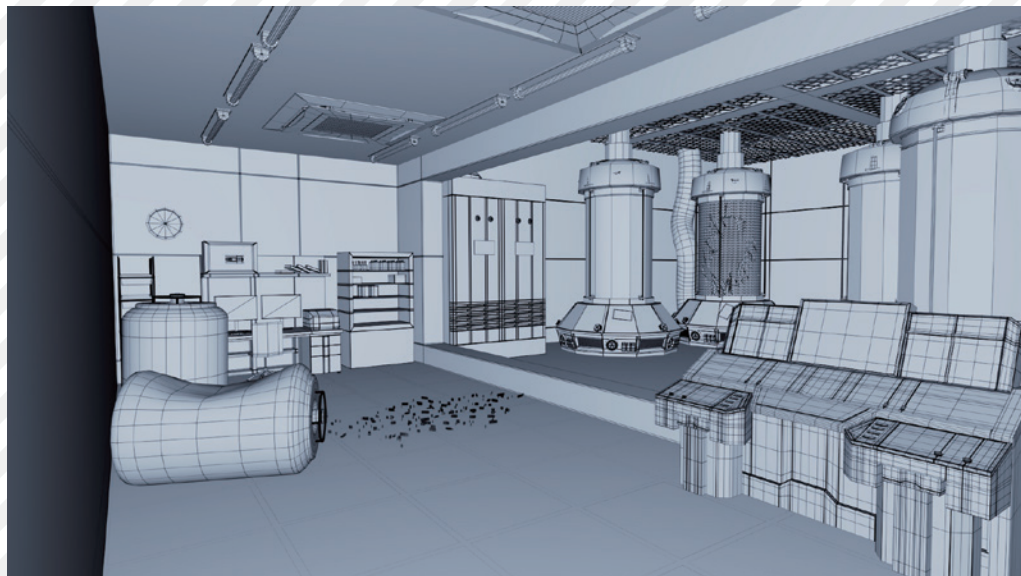
破壊された培養層や、ガラス。ホルマリンのライティング。

リファレンス



地下研究所

ワイヤーフレーム



グレースケール

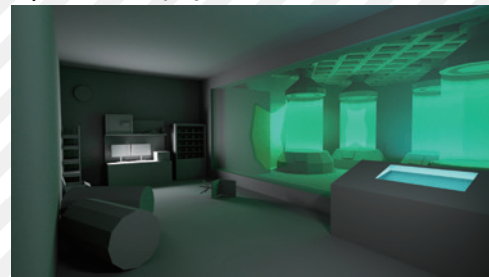


企業プロジェクト

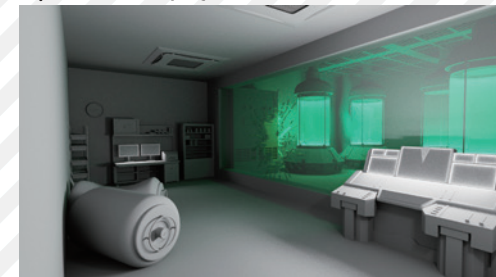
今回、株式会社 K2 様からいただいた企業プロジェクトで制作を行いました。このプロジェクトでは、計 4 回の提出を行いました。

提出後には企業様から、第 1 回の提出では文面でのフィードバックを、第 2 回、3 回の提出では zoom を使い、オンラインでのフィードバックを受けながら制作を行いました。第 4 回での最終提出日には、実際にご来校頂き、対面で感想やアドバイスをいただきました。

第 1 回提出



第 2 回提出



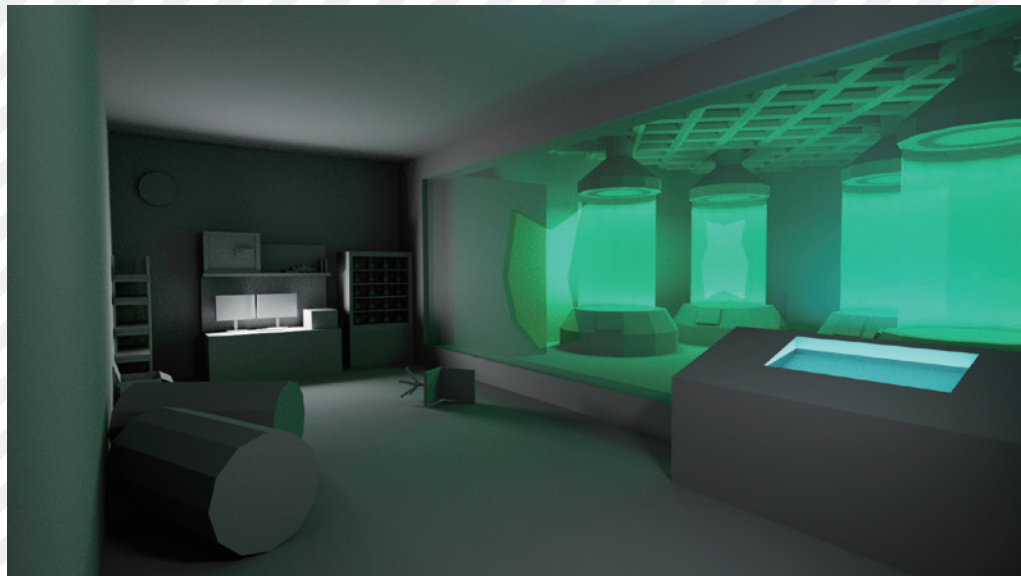
第 3 回提出



最終提出

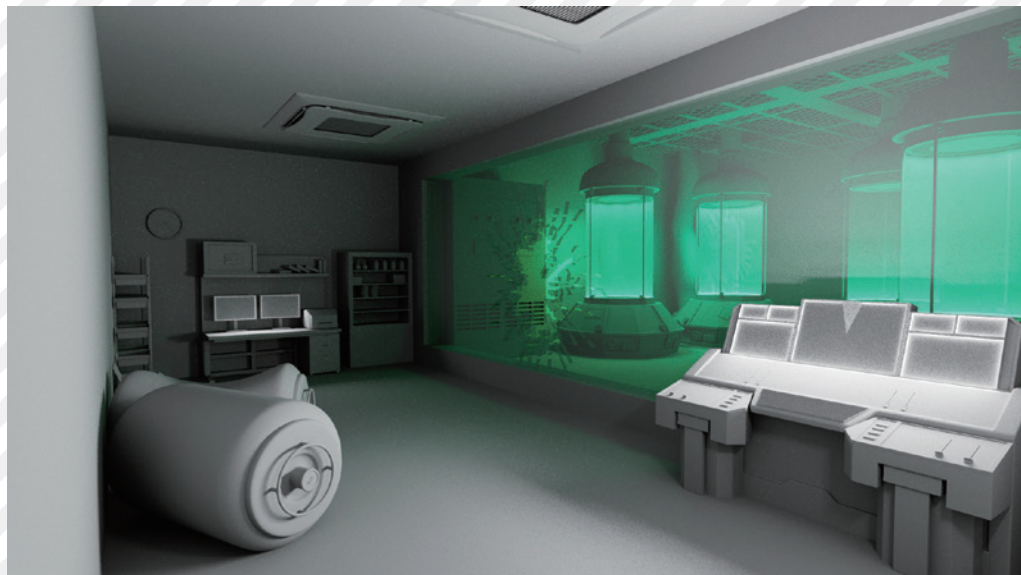


地下研究所



第1回で提出したラフモデル。

最初にストーリーや設定を考え、それに合わせて物の配置を行い、構図を決めました。

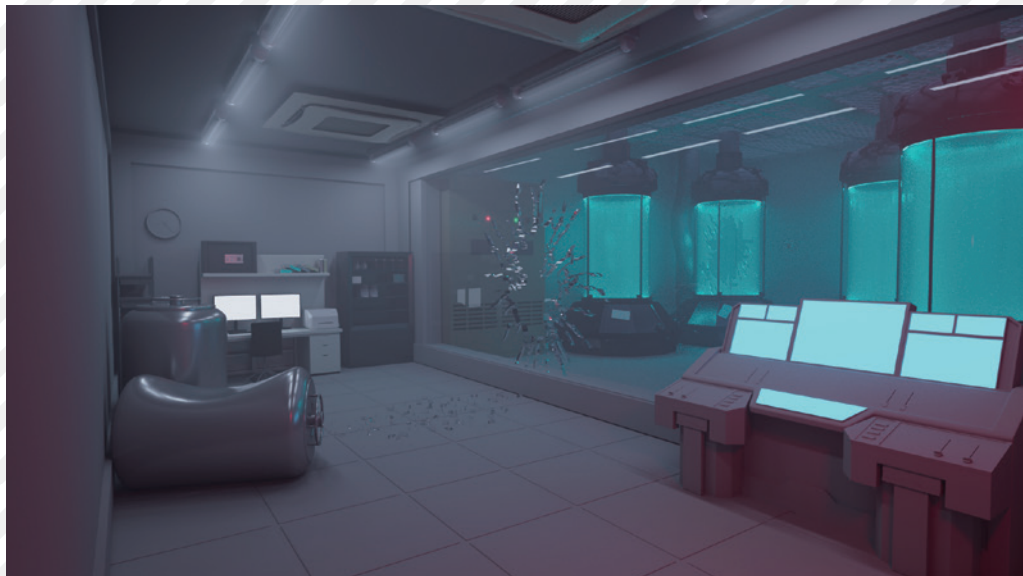


モデリングを行い第2回で提出しました。

細かい部分まで作りこみを行い、天井に空調設備を追加しました。手前の部屋のタンクを片方へこませてモンスターがぶつかったことを表現しました。

また、講師の先生のアドバイスで培養層のディテールにもこだわり、細かく作りこみを行いました。

地下研究所



ここでは、第2回の提出でいただいたフィードバックをもとに、ガラスの破片を散らかしたり、へこんだタンクを手前に持ってきました。

その後、マテリアルを貼り、ライトの調整を行いました。蛍光灯をつくり上からのライトを増やしました。



第3回で提出したモデルです。

第1回の提出の時に培養層が均一で、壊れた培養層が目立たないというフィードバックをいただいていたので、壊れた培養層のライトを赤に変更し、エラーが起きているような演出にし、目立つようにしました。また、操作パネルのボタンが培養層と連動して、光っている設定にしました。

地下研究所

レンダリング画像



第3回のフィードバックで「手前の蛍光灯をなくし、ライトを奥の部屋に絞ったほうがいい」といわれたので、調整し、壁、床にテクスチャを追加し、レンダリングしました。その後レタッチを行い、ハイライトの追加、色の調整を行いました。また、アドバイスをいただいていた、ガラスの映り込みや培養層の霜を追加し最終提出をしました。その後、割れた培養層からこぼれた水を床に追加しました。

最終提出



水追加



Solo
Work

下灘駅

制作期間：3月～1月
制作時間：65時間

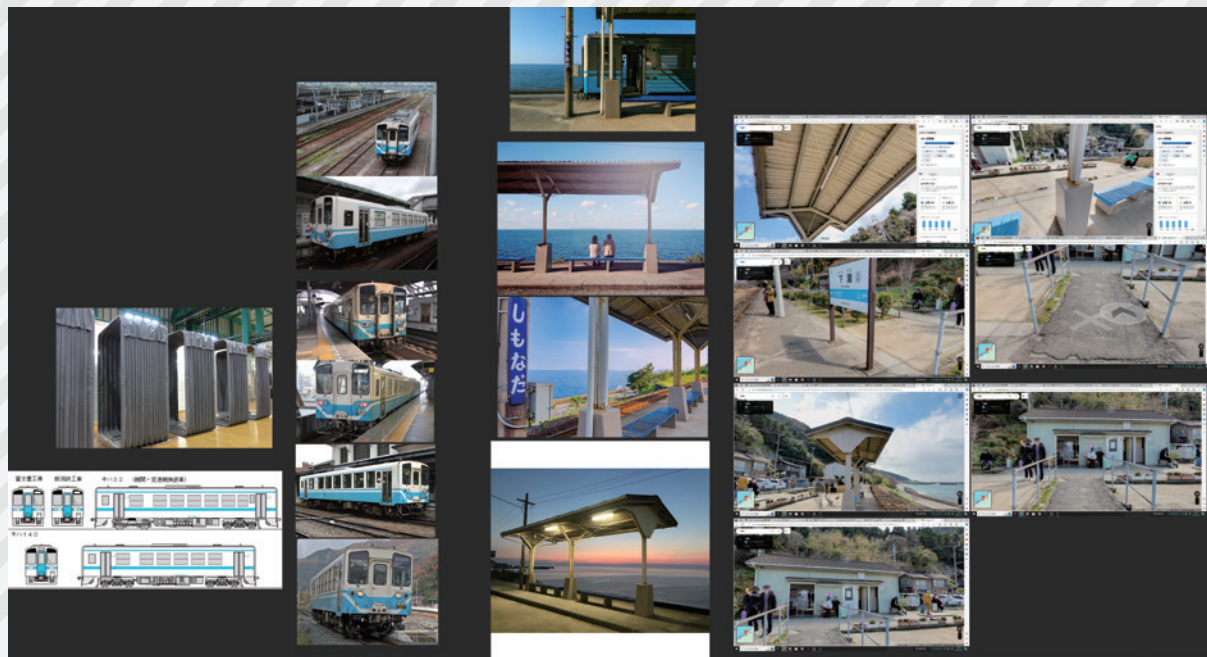


下灘駅



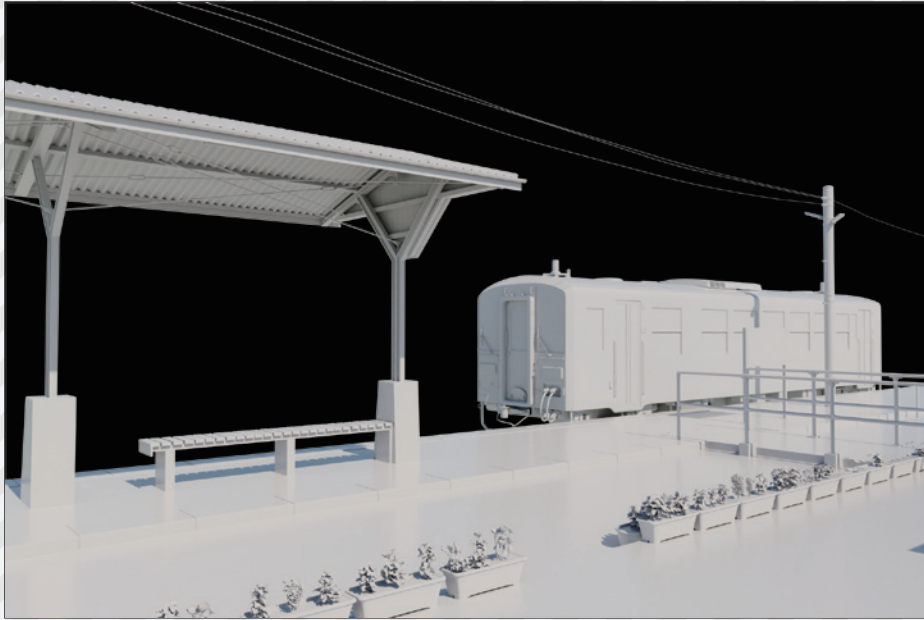
- 愛媛県伊予市にある下灘駅の写真の模写を製作しました。
- 全体的に細部までモデリングを行いました。特に植物や電車は細かいパーツまで、リファレンスを観察しました。
- テクスチャは、SubstancePainter を使って行い、Illustrater で看板などの素材を作成しました。錆や汚れ、ヒビや模様にも注目しました。
- ライティング、レンダリングは初めて UnrealEngine を使って行いました。
- その後 Photoshop でレタッチを行い、島や海、船を追加し色補正を行いました。

リファレンス

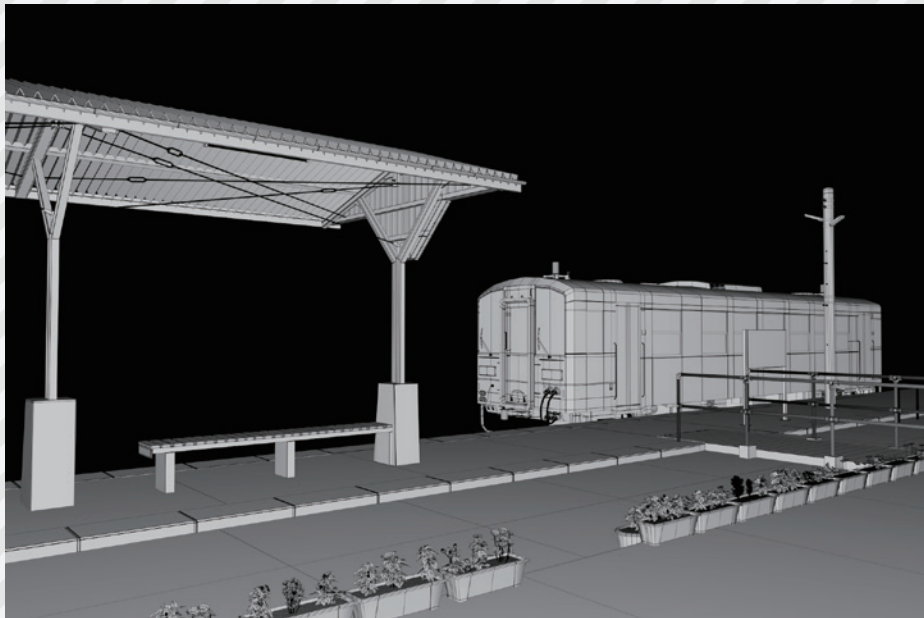


下灘駅

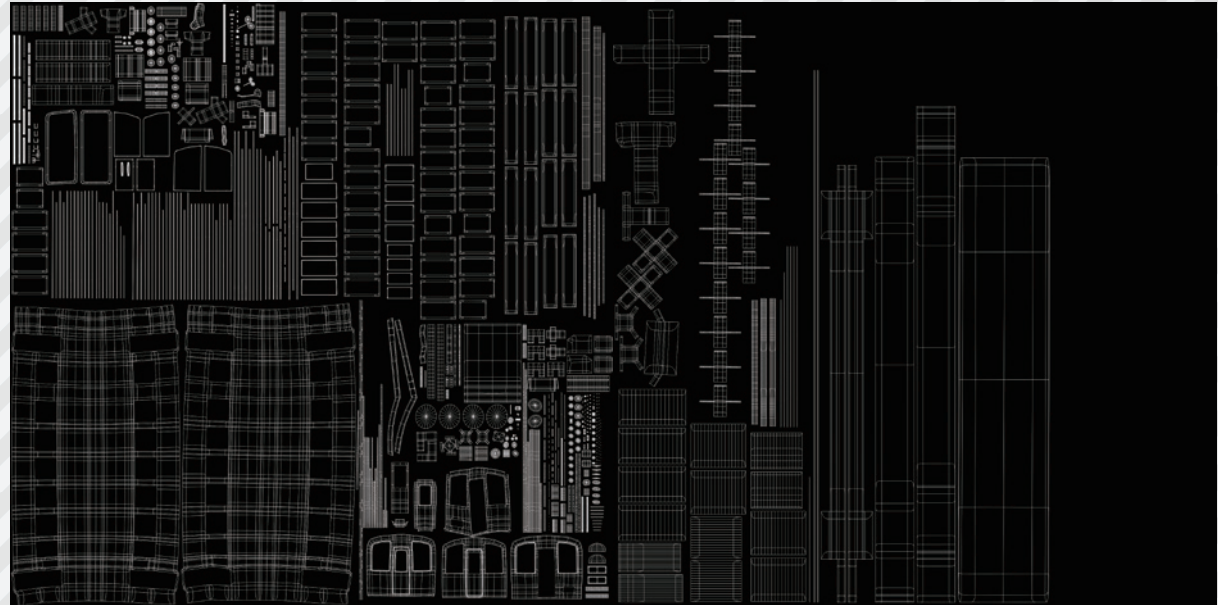
グレースケール



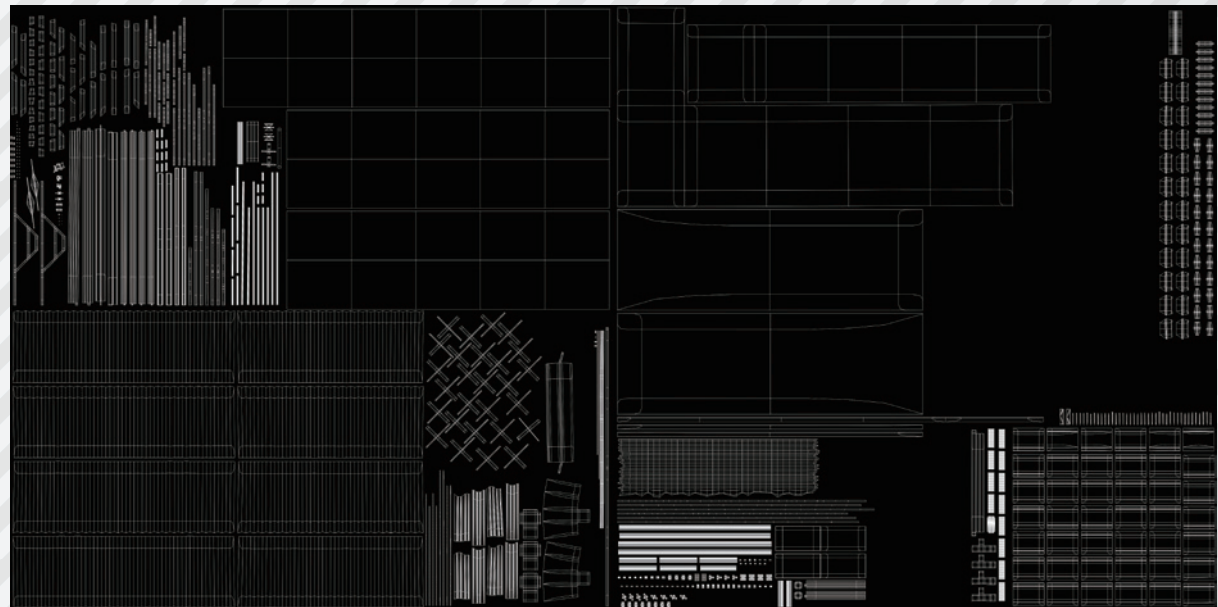
ワイヤーフレーム



電車 UV



背景 UV



下灘駅

Illustrater 制作素材



キハ32 12

レタッチ



Solo
Work

Sniper rifle

制作期間：6ヶ月

制作時間：40時間



Sniper rifle



Artstation で見つけた、スナイパーライフルを模写してオリジナルの画角でレンダリングした作品です。

銃の中でも特にスナイパーライフルが好きなので制作しました。

初めて SubstancePainter を使い、テクスチャの作成を行った作品で、汚れや錆をつけるのに苦労しました。



Sniper rifle



リファレンス



Sniper rifle

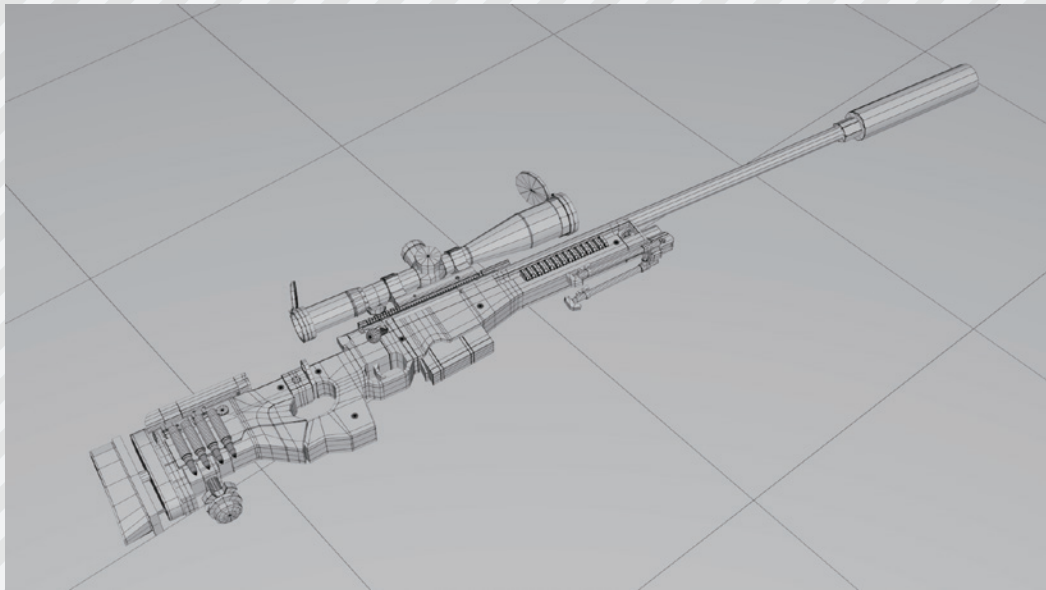
グレースケール

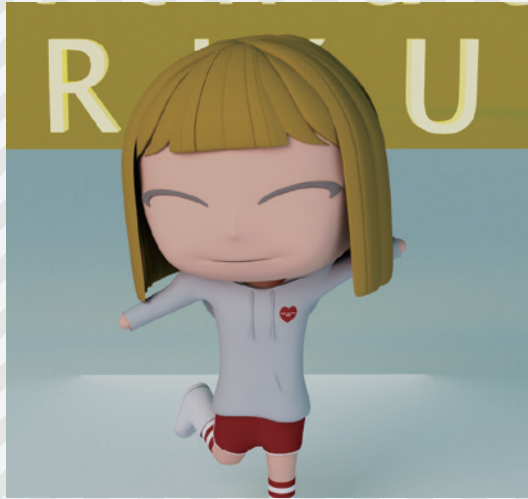


レタッチ



ワイヤーフレーム





- 推しの誕生日に SNS に投稿をしたくて、制作しました。
- NiziU の RIKU をキャラクターで制作しました。
- 慣れないキャラクター制作で苦労しましたが、キャラモデラー志望の友達に教えてもらいながら制作しました。
- リグを組み、スキニングを行いポーズをつけられるようにしました。
- 顔はブレンドシェイプを使い、表情を変えられるようにしました。

ブレンドシェイプ

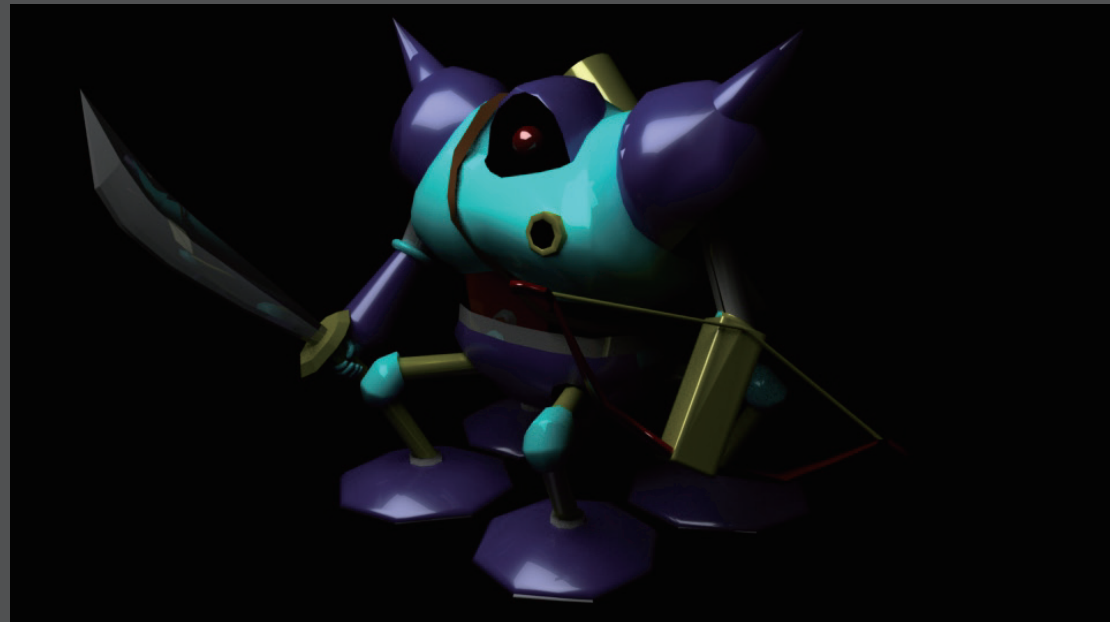


一年次 3D 作品



車

授業課題で制作した。
サブディビジョンのモデリングの練習になった。
フロントの部分の複雑な形に苦戦した。



キラーマシン

スキルアップのために好きなキャラクターを
制作した。
手の指の部分のポリゴン割を考えながら作るのに
苦戦した。



シャンデラ

スキルアップのためにキャラクターを制作した。
キャラクターに合う背景を制作した。
キャラの光を考えてライティングを行った。



路地

授業課題で制作した。
昼と夜の2種類のライティングを行った。



部屋

最初の授業課題で制作した。
これを通して基本操作を覚えた。

SIMBIOSIS

制作期間：7月～10月

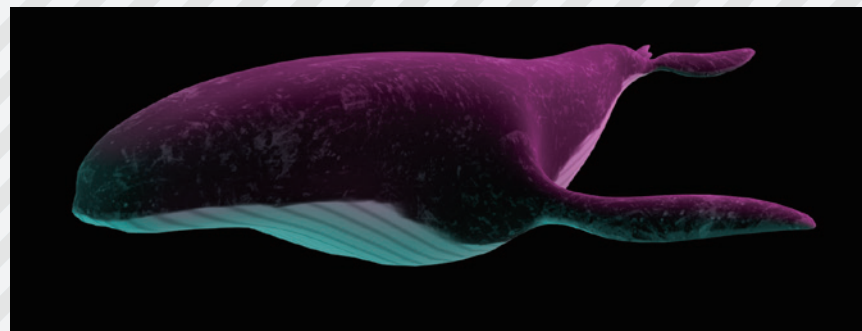


CREATORS

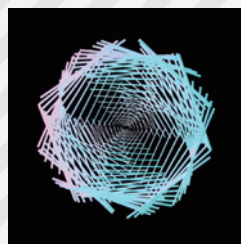
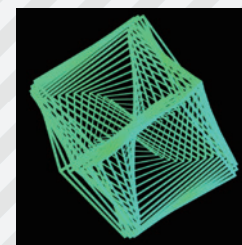
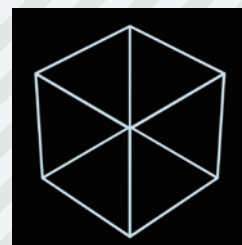
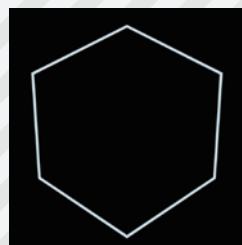
DIRECT&MODEL NAGAO TAKAHIRO
ANIMATION OKAMOTO AKIHISA
TODOROKI SORA
VFX TAKEYA KAZUKI
IDEA NISHIME KONOKA
HIGUCHI KONOHA

SIMBIOSIS

株式会社 Life is Style 様から 3D ファントムで流す動画を作るとい
う企業プロジェクトをいただき、グループ制作を行いました。
私は、クジラのテクスチャ、左の動画の 19～30 秒までのモデリ
ングとアニメーションを担当しました。自分で、形や動きを考えて作
るのは初めてで難しかったです。
頭のなかでいろいろなイメージがでてきたので、それをうまくまとめ
ました。

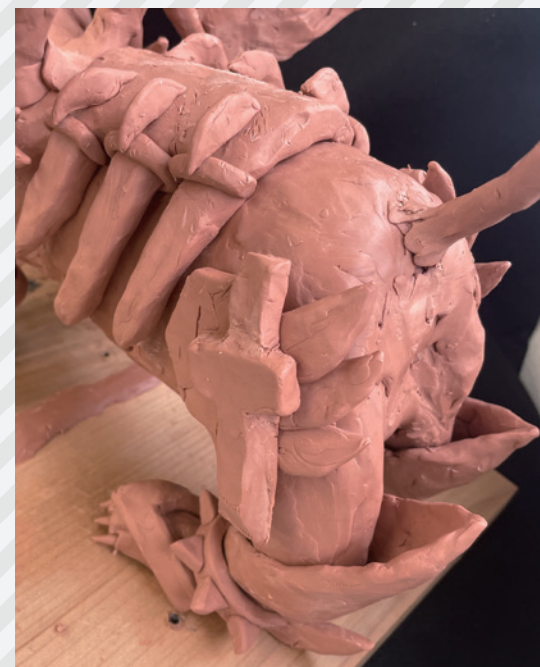


動画



Clay Modeling

制作時間：20 時間



武装した狼

Clay Modeling



リス

制作時間：12 時間



わたあめの妖精

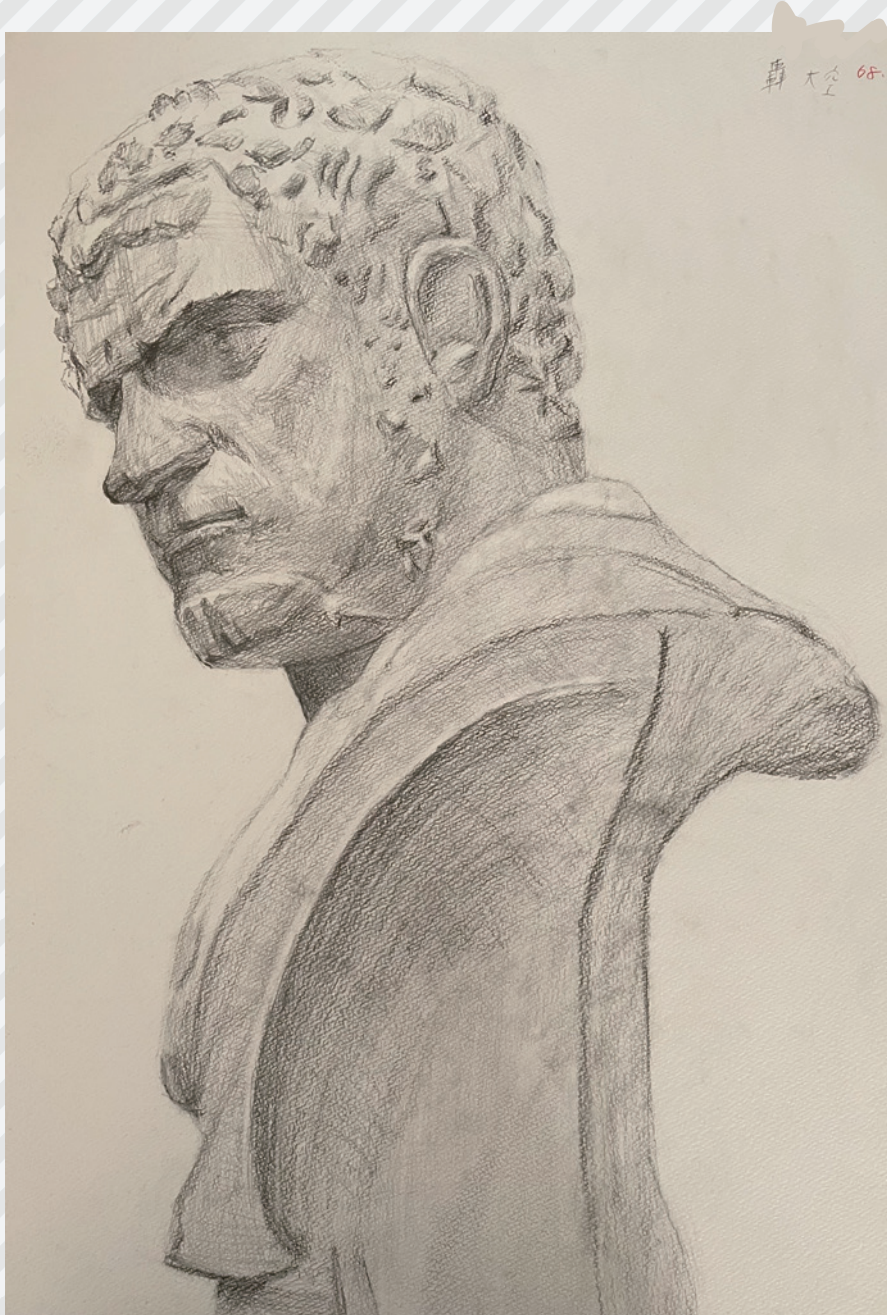
制作時間：10 時間



カメレオン

制作時間：12 時間

Dessin



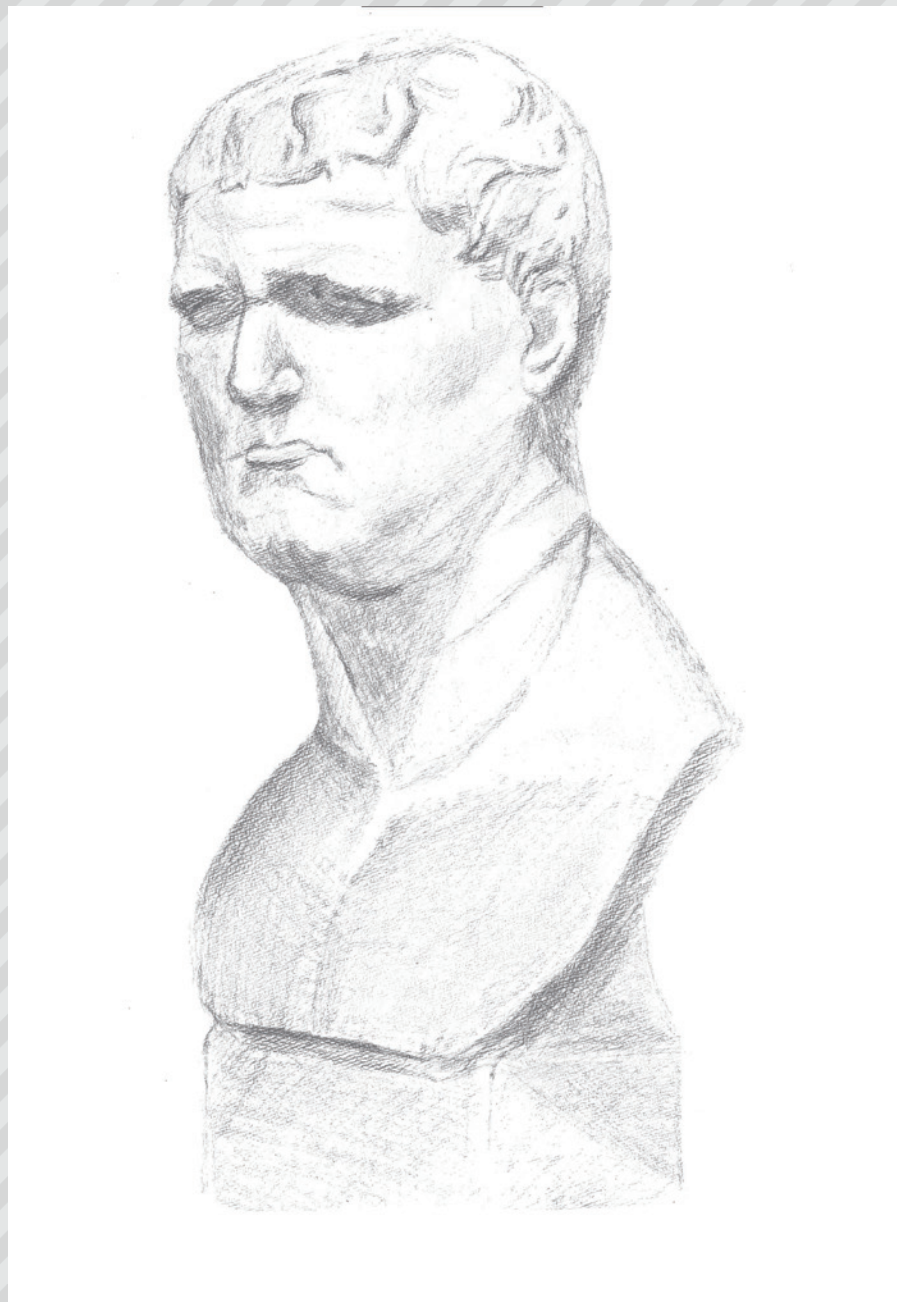
牛骨

制作時間：9 時間

カラカラ帝

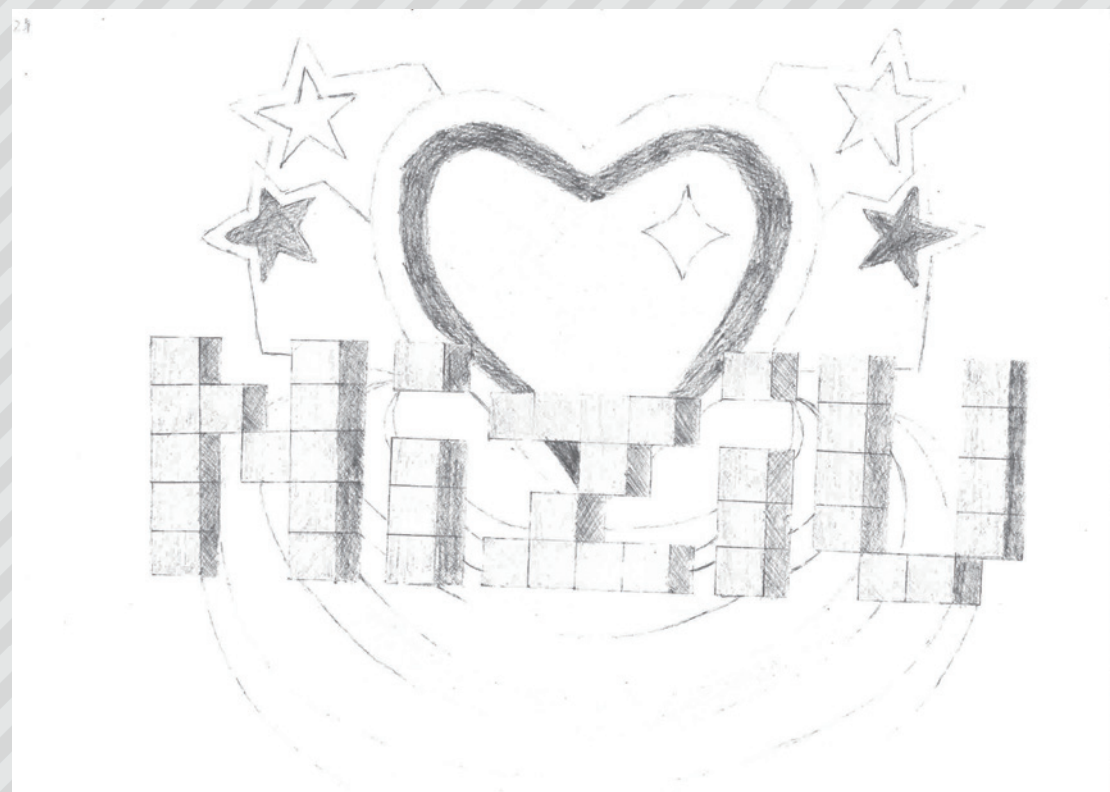
制作時間：20 時間

Dessin



アグリッパ

制作時間：11 時間



NiziU ロゴ

制作時間：5 時間



Fin

Pando



ViViViT

