



Portfolio

Asuka Ekinaga

Environment Artist

X(twitter) @AsukaEkinaga

artstation AsukaEkinaga

gmail asukayiyong@gmail.com

Contents





Jerry Room

制作時期：2023/4 (3年前期)
制作期間：20日 制作時間：160h



ModelingCafe 様のインターンシップにて『トムとジェリー』に登場するジェリーの部屋を自分なりにイメージして制作しました。
トムとジェリーの世界観を1枚絵だけでどう伝えるか、どうしたらジェリーらしい部屋になるかを考えながら制作しました。
スケール感に気をつけながらハイライトの太さや汚れの大きさを調整しました。





Roughmodel (5day)



Modeling (6day)



Texture (4day) + Lighting (2day)



Retouch + Brushup (3day)

ジェリーらしさやトムとジェリーの世界観の演出



①視線誘導

②作品によく登場する武器類の配置

③入口付近の木くず

④オリジナルアイテムの配置



①ベッドの布団

②壁紙



①映画「ヒューゴの不思議な発明」を参考

②ライティング

③レタッチ

①視線誘導



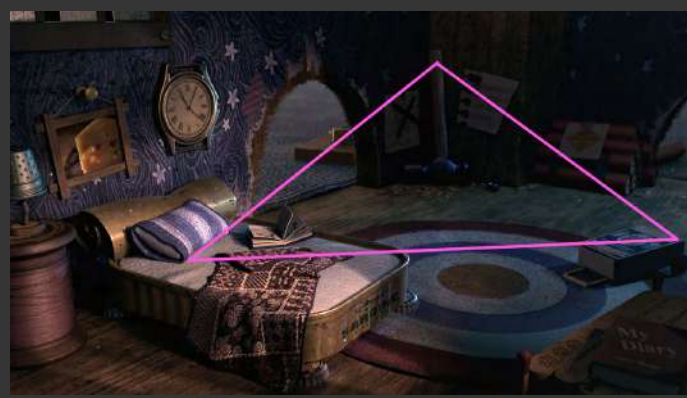
メインの視線の流れ

メインのベッドを視線の流れが囲むようにして部屋全体を見渡す視線の流れを促しつつ最終的にはベッドに視線が戻るような流れを意識して家具の配置を行いました。



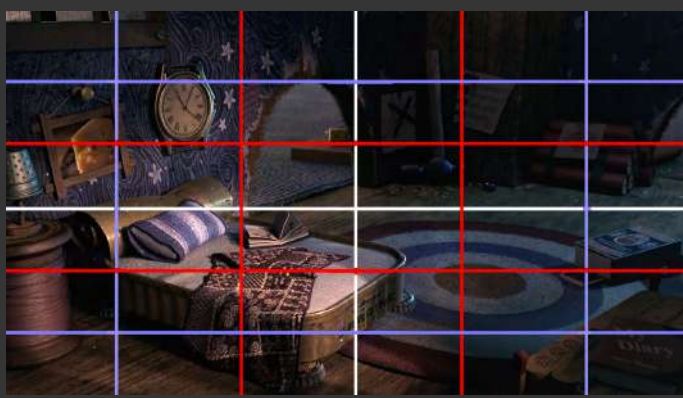
メインへの集中線

物のシルエットの方向や壁紙の星の流れ等をメインへの集中線として利用し視線をベッドに集めました。丸で囲んでいる星がああ空間に1つあることでいいアクセントとなっているかなと思います。



画面のバランス・重心・情報量

メインのベッド、ハンマー、キャリーケースで三角になるように配置して、画面のバランスや重心、情報量を保てるように配置しました。



3分割法

三等分した位置に物が配置されるようにしました。

②、③武器類の配置と木くず



作品によく登場する武器類を配置することで、作品を見た人がすぐにトムとジェリーの作品をイメージできるように工夫しました。ハンマーやダイナマイトを入口付近に配置しているのは、ジェリーがトムにすぐ反撃できるようにするためです。木くずは、壁裏感を演出するために配置しました。

④オリジナルアイテムの配置



- ・キャリーケース
トムとジェリーには登場ませんが、トムとジェリーの舞台が家の周りだけでなくビーチや都心と色々な場所で繰り広げられるので、その場所へ行くときにジェリーが使ってくれたらいいなと思って遊び心という意味も含めて配置しました。
- ・あたり棒つきのアイスの棒とマッチ棒の机
ジェリーの部屋に登場する机には、どこかで拾ったであろう木でDIYされている事が多いですが、そのまま再現するよりちょっとした遊び心を入れたいと思ったので、あたり棒つきのアイスの棒とマッチ棒でジェリーがDIYしたという想定で制作しました。机の天板はボンドでとめている想定です。
- ・腕時計
「借りぐらしのアリエッティ」から着想を得ました。借りぐらしのアリエッティはよく人のものを拝借して家の家具にしていたので、そこから時計もジェリーがDIYして作ったのではなく家主から拝借したと考えて配置しました。ジェリーの部屋にはジェリーがDIYした時計が出てきますが今回はそのまま再現するのではなく少し工夫して構成しました。

-Grading-



映画「ヒューゴの不思議な発明」グレーディング

映画「ヒューゴの不思議な発明」のティールオレンジのグレーディングがすごく好きで、元々ベッド周りを暖色・武器周りを寒色のライティングにして生活感と武器周りの危険感を出したかったので参考にしました。また、映画の主人公のヒューゴの部屋が駅の壁裏のような場所にあるのでよく埃が舞っている演出があり、ジェリーの部屋も壁裏にある想定で制作していたので埃の要素も参考にしながら追加して壁裏感を演出しました。



before

after

ライティング

- ・キーライト：beforeの方は全体的に暗くコントラストがないので主役に光を当ててコントラストを出すことで、主役に視線が行くよう工夫しました。
光は外光をイメージしているので太陽光のように光の輪郭をはっきりさせつつもよく見たらぼやけているように調整しました。
- ・リムライト：明度のコントラストが弱く、アセットが画の中に溶け込んでしまい何が置いてあるかわからない感じになってしまっていたので、画面右の方から光を強く当て、アセットの輪郭が浮き出るようにしました。

-Texture-

①ベッドの布団



パッチワークをイメージして制作しました。

よくDIYしているジェリーは集めた切れ布で自分で作るだろうと考え、パッチワーク風の模様になりました。

②壁



ジェリーがオシャレのために壁紙を張っている想定で進めました。ジェリーの陽気さやポップさを演出するために男の子の子供部屋のようなイメージで制作しました。全体的に暖色が多く画面がぼやけている印象を受けたので、壁紙に寒色を使うことで画面内にメリハリを出しました。入り口付近は壁紙の剥がれた要素を追加し、オシャレ + 補強を兼ねてマスキングテープを追加しています。

Linley Sambourne House



制作期間：8ヶ月 制作時期：2022/11（2年後期） 制作時間：800h

Linley Sambourne 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、構図もカッコ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

Production Point



Before



After



beforeは、ノイズ感が強くリファレンスの絨毯のふわふわ感とは程遠い見た目になっており、絨毯の厚みもあまり感じずペラペラした印象になってしまいました。ですので、ふわふわ感とは何かを考えテクスチャの修正を行いました。ペルシャ絨毯のきめ細やかな柔らかい毛並みを出すために、テクスチャの密度を上げてブラーをかけてやることで、きめ細かい要素と毛の柔らかさを追加することが出来ました。厚みを感じさせる為に絨毯の縁にほつれ防止や模様を絨毯に縫い付けたときに出来る少しの縫い目の凹凸を再現することで厚みを感じさせる事が出来ました。



Before



After



Before



After

Light, Retouch

① エリアライトに青や緑の色を少し混ぜ、空気感を出す。

最初は、エリアライトは全て白色で置いていたのであまり空気を感じず、画面全体からも、かたい印象を受けました。

そこで、リファレンスを見ると窓の外に植物があったので部屋に入ってくる光に周囲の植物の色が少し入ってくるんじゃないかと思い、置いていたエリアライトに緑や青の色を混ぜてみました。

② 窓の上から入ってくる光のグラデーションを再現。

最初の方も、窓の上の方を明るくしていたのですが白黒にしたときに明暗のコントラストがなく、目立ってほしいのに目立たない結果になりました。ですので、窓上部の光の明度や彩度を上げて、その部分が目立つように周りの明度をほんの少しグラデーションがかかるように下げて調整しました。

③ 悪目立ちしているところの修正

壁の色味や明度、壁の鏡に当たってる光の調整を行い、画面全体に馴染むように修正しました。



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。

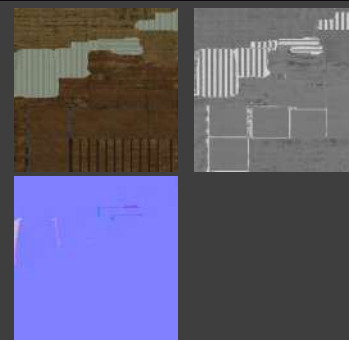
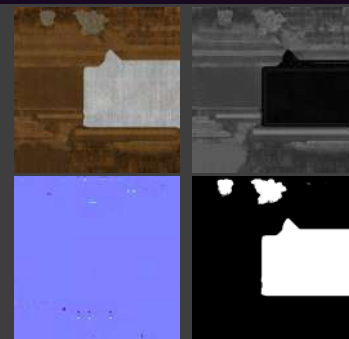
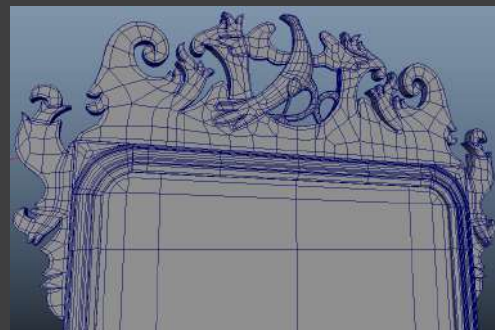
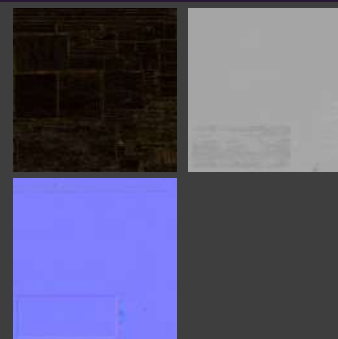
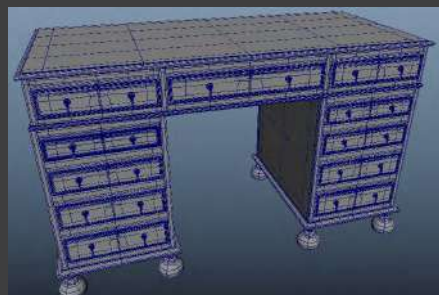
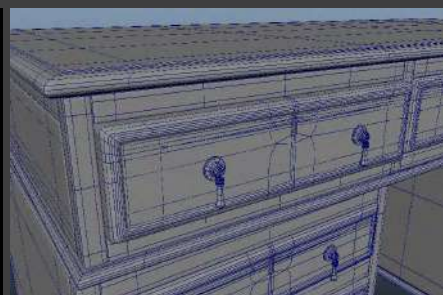
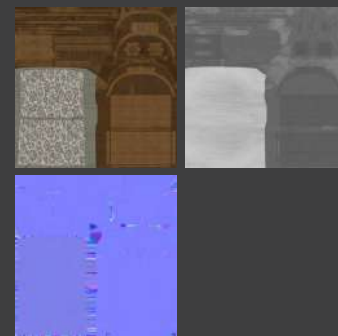
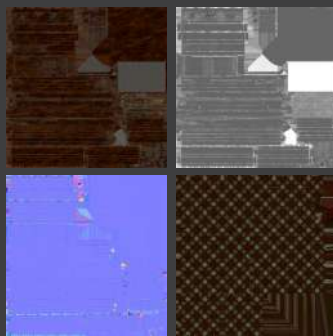
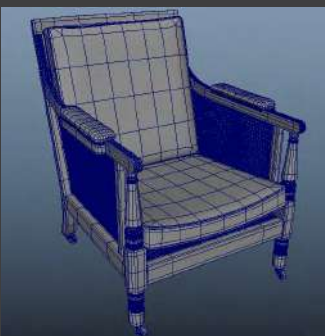
テクスチャ

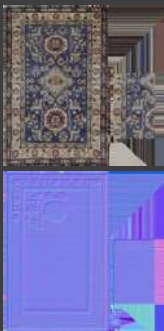
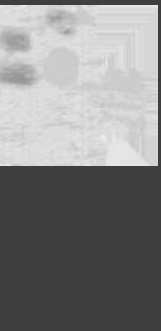
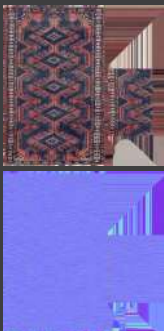
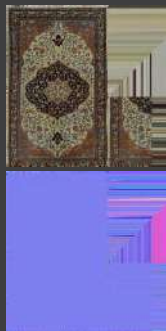
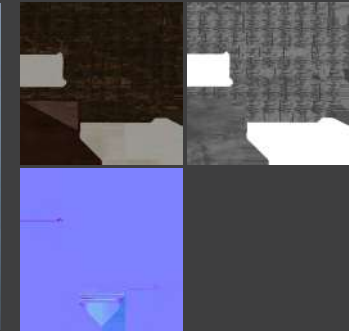
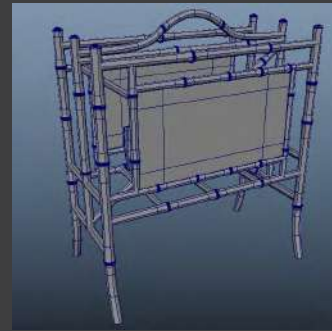
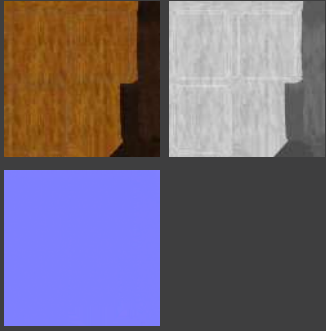
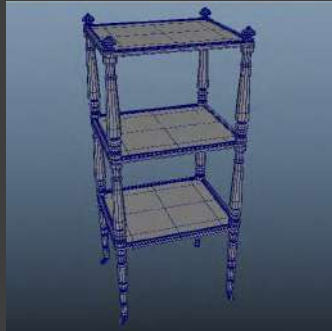
なんとなくで汚さない、なんの要素なのかを自分の中で明確にして作業をしたほうが
いいとアドバイスを頂いたので、色んなリファレンスをみながらこの写真の汚れが欲しい、
こういう理由でこの汚れができるかもしれない等を考えながら制作しました。

ブラッシュアップ

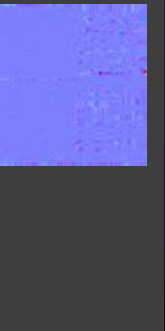
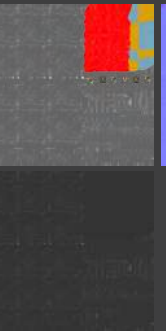
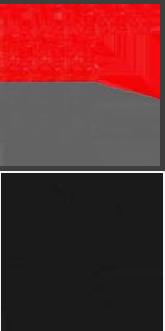
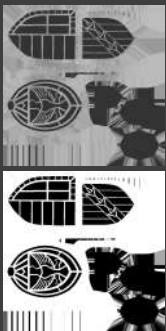
壁の青の色味が明るすぎて変に目立ってしまっていたので、テクスチャの色味を
調整しました。

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リア
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。

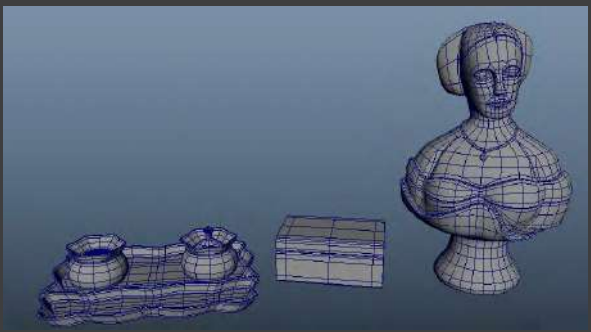
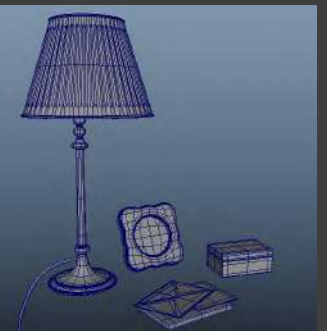
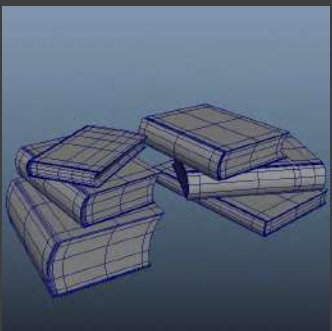




carpet



glass







1967 Ford Mustang GT 390 Fastback

制作時期：2023/10（3年後期）

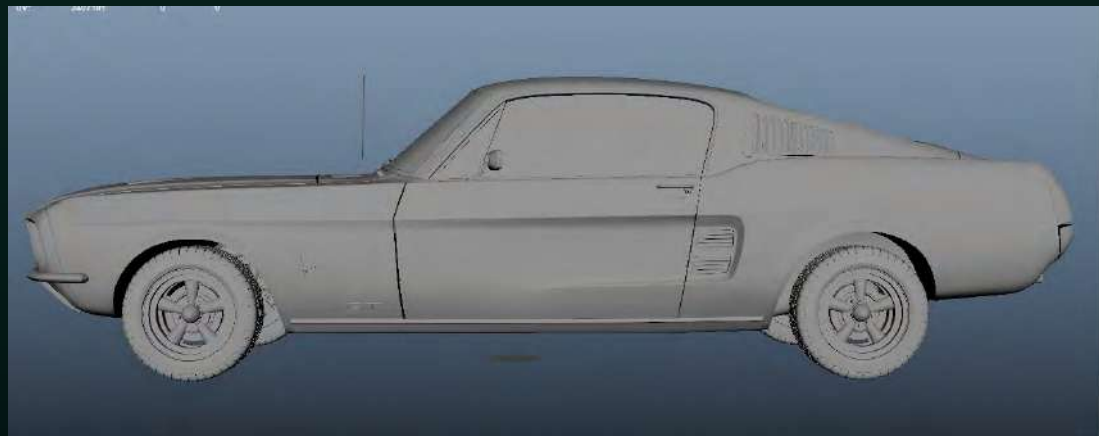
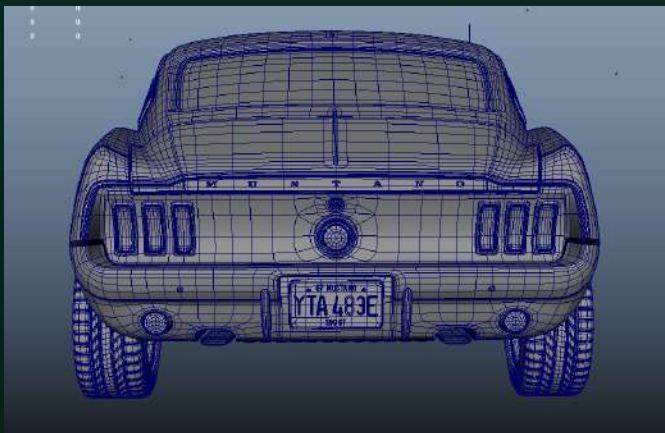
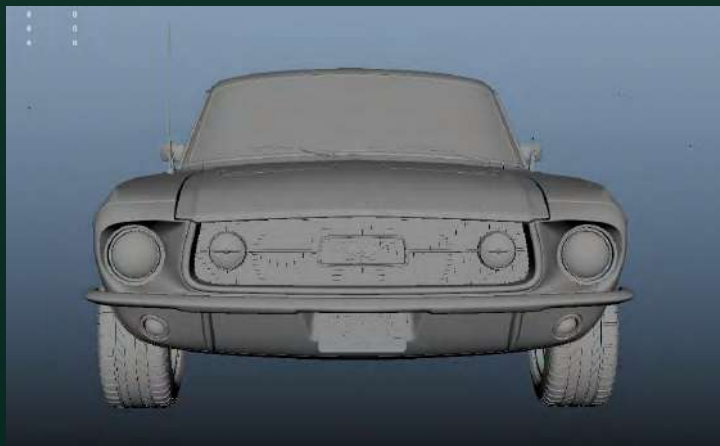
制作期間：2ヶ月 制作時間：260h



複雑な形状の練習として 1967 Ford Mustang GT 390 Fastback を制作しました。

曲面の形やエッジの流れが歪まないように気をつけました。

Reference





Wireframe



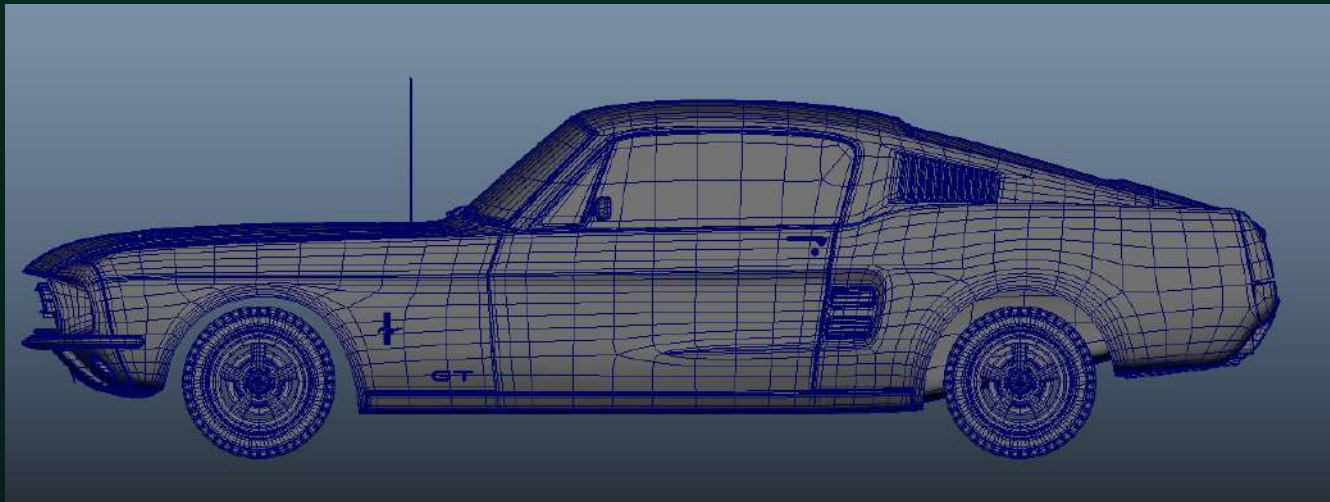
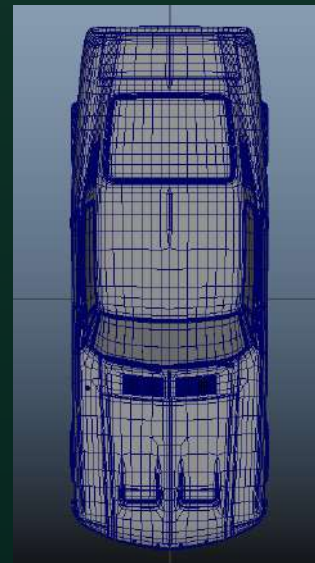
Front



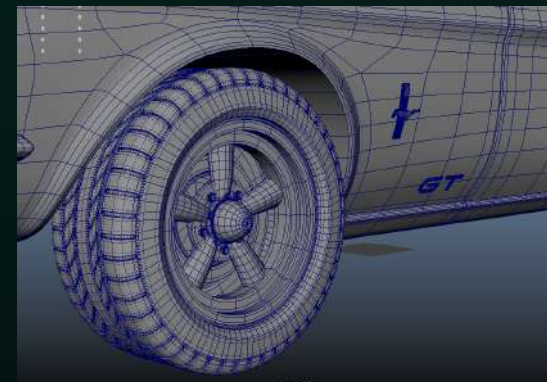
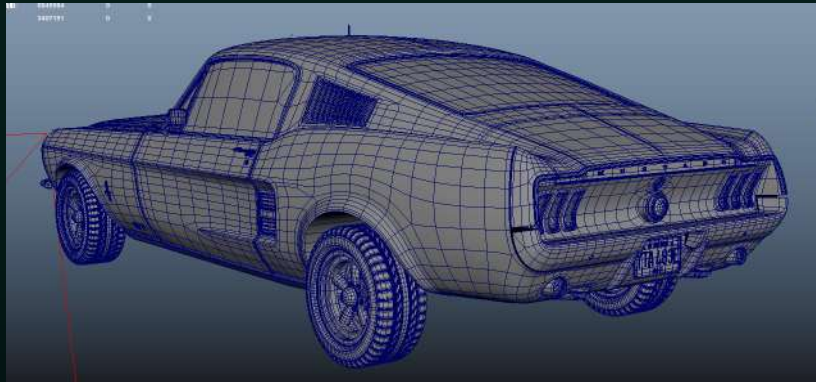
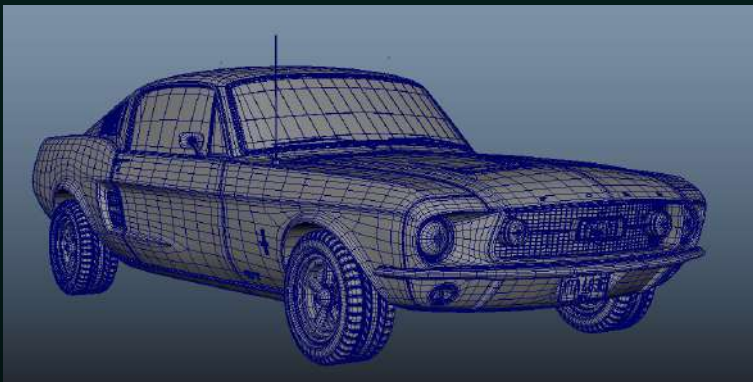
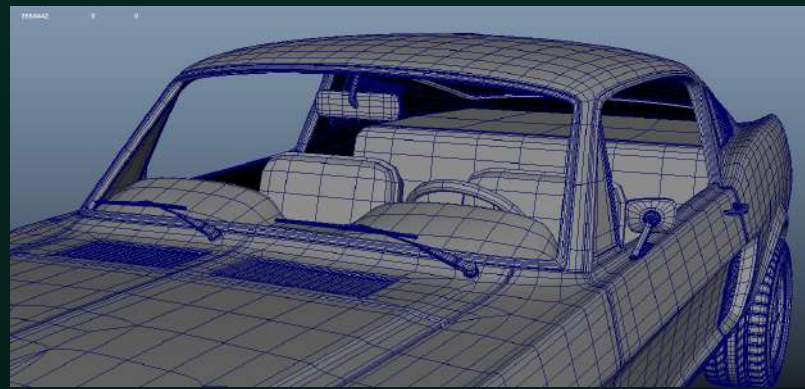
Back



Top



Side



Rue du jersual

※制作途中



制作期間：8ヶ月 制作時期：2024/1（3年後期） 制作時間：800h

フランス デイナンにあるジュルジュアル通りの路地を模写しました。

テクスチャ技術向上と曇りのライティングの勉強でこの題材を選びました。

テクスチャはできるだけマスクのみで制御すること、レンダリングだけでなく substance 上でもリアルに見えるテクスチャを制作することを心がけました。



◇ reference

Antique Watch



制作期間：3ヶ月 制作時期：2021/12 制作時間：200h

1年の後期に制作しました。

Maya や Substancepainter などのソフトにな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。

デッサンの考え方を意識して常に全体で見て進めることに気をつけながら制作していきました。



◇ reference



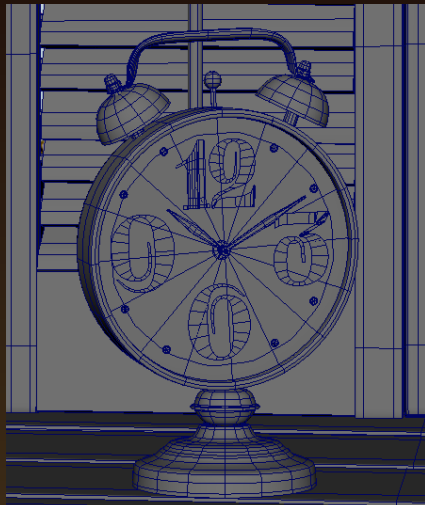
roughmodel



modeling

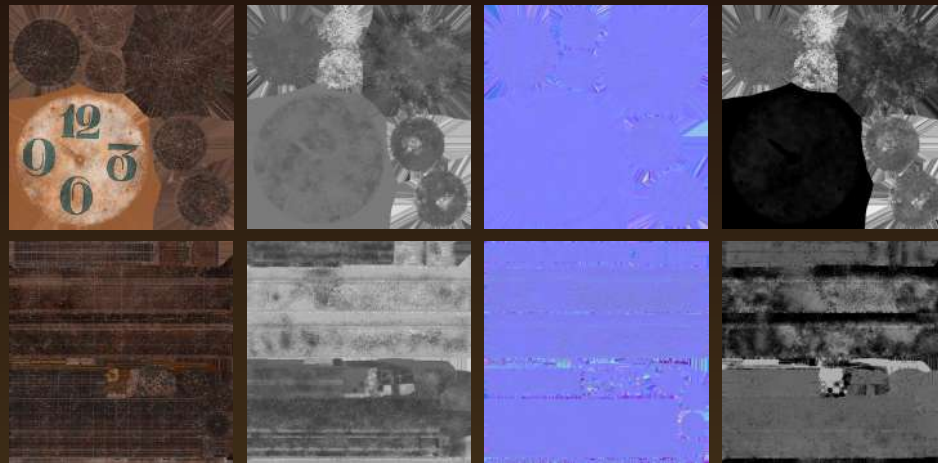


texture & retouch



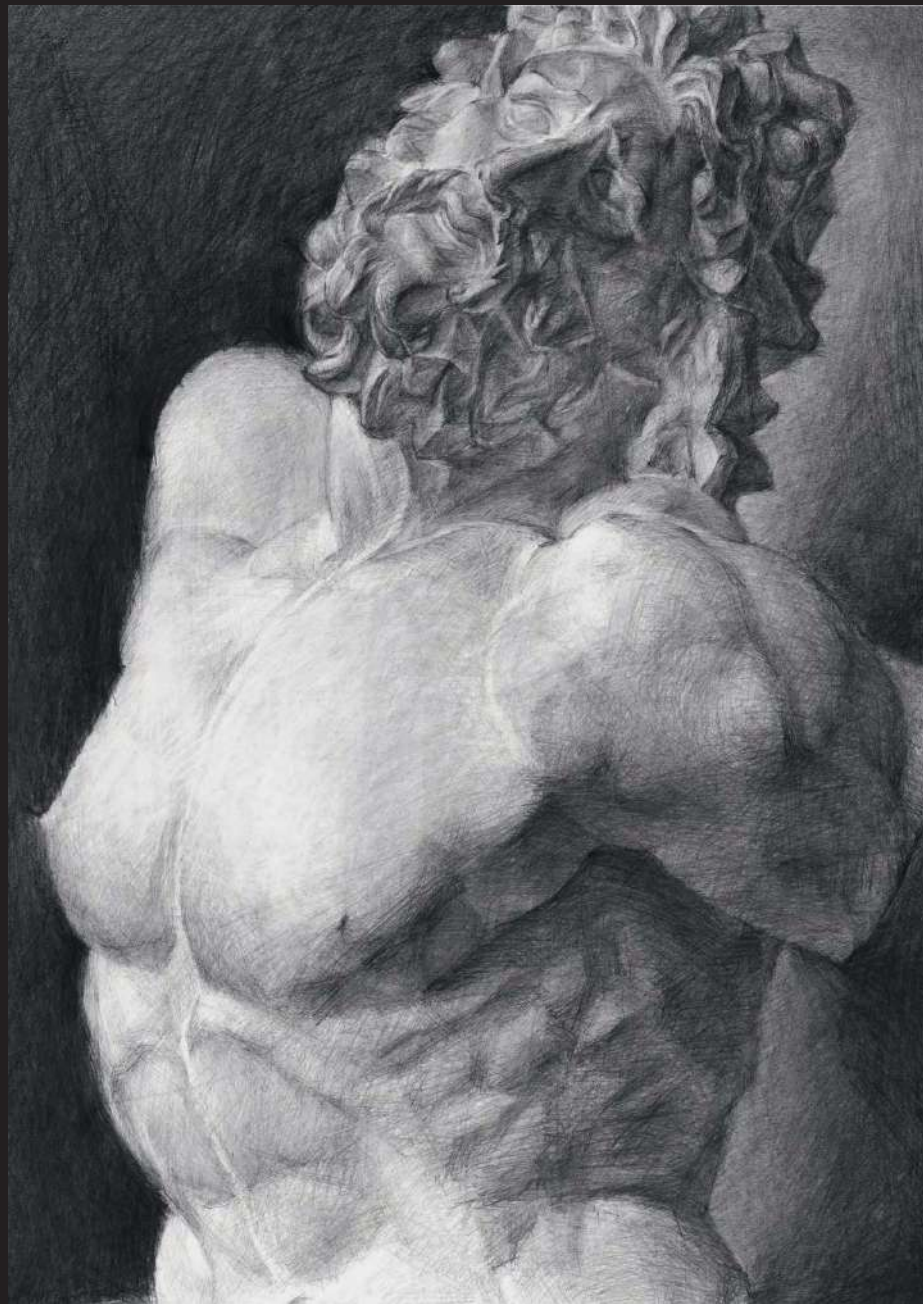
wireframe

◇ uv texture 2048px

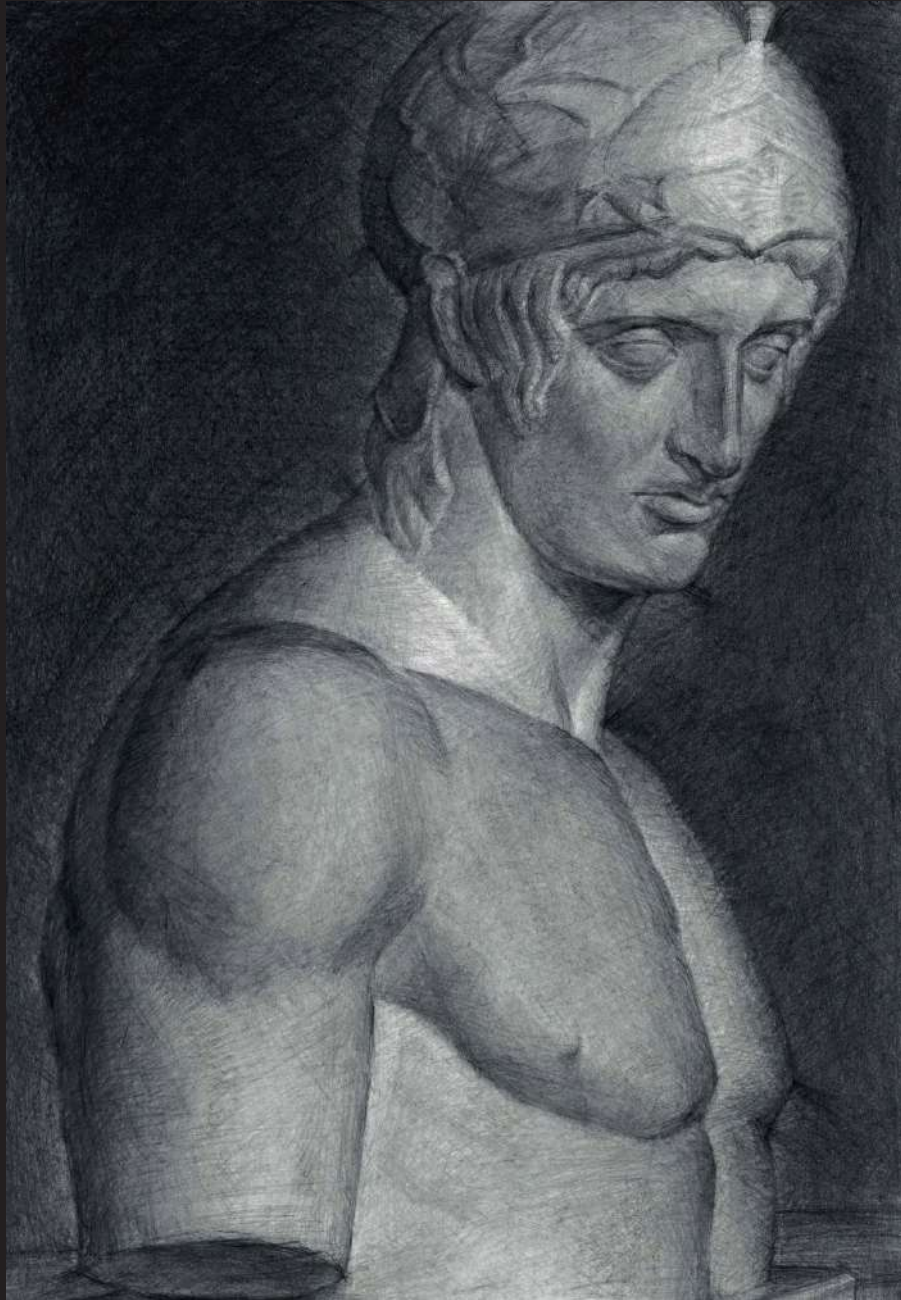




制作期間：2023.5-2023.6
B3 ケント /45h



制作期間：2023.10-2024.1
B2 ケント /63h

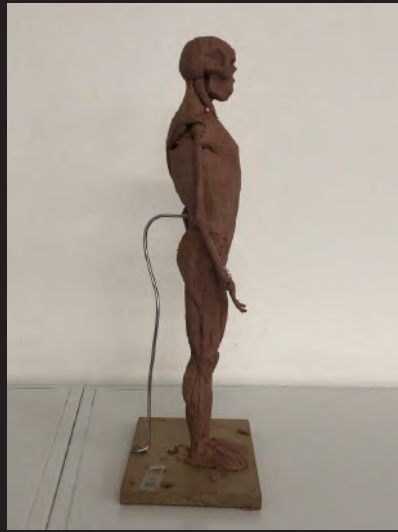
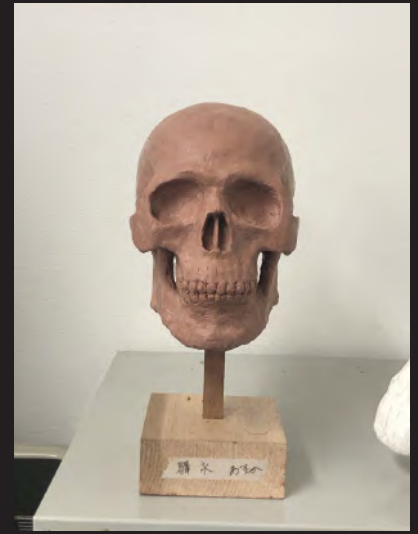


制作期間：2023.5-2023.9
B3 ケント /66h



制作期間：2023.7-2023.10
B3 ケント /42h

Other



Handwritten notes and diagrams illustrating the relationship between a skeleton model and its photographic representation.

Top Left: 身動が木に上に見え構造の一例 (Example of a skeleton model where movement is visible from above).

Top Right: 何故? (Why?) 主役(A)は画面中心 (The main character (A) is in the center of the frame). 小くかつ、いささか? (Small and a bit?). Aは大きく占める? (Does A take up a large portion?). 暗い? (Dark?). 圧迫感がある? (There is a sense of oppression?).

Middle: A diagram showing a white 'A' shape on a black background, with arrows pointing to two different photographic compositions.

Bottom Left: ラインによる視線の誘導 (Guidance of the line of sight by lines). 若肌や地形の影が視線を誘導する (The shadows of the skin or terrain guide the line of sight). 相対的に指し示す (Indicate relatively).

Bottom Right: 構図、左が中心、右が中心に落ちる (Composition, left is center, right is center). 物理的ラインが視線を誘導する (Physical lines guide the line of sight). 点を結ぶのは、指し示す (Connecting points is indicating). (この場合、指し示す) (In this case, indicating).

Fin. Thank you

驛永 あすか

Ekinaga Asuka

背景モデラー志望

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 3年
(山口県立防府商工高等学校 出身)