

PORTFOLIO



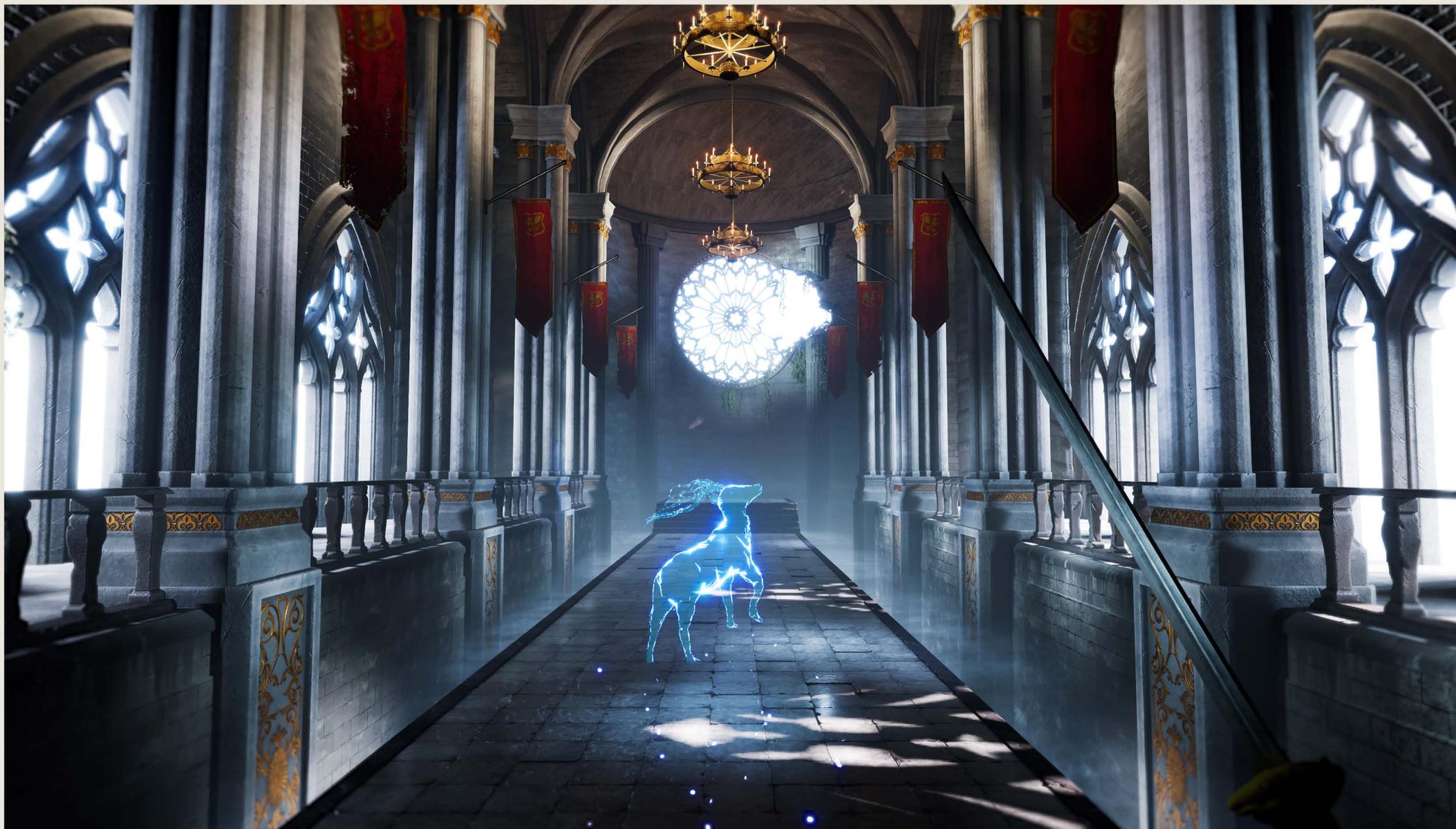
OCA 大阪デザイン & テクノロジー 専門学校 三田 稜晴
CG クリエーター 専攻 2年

聖堂



MODELING

DRAWING



制作時間	196 時間
製作時期	2 年生後期
ポリゴン数	2,058,629

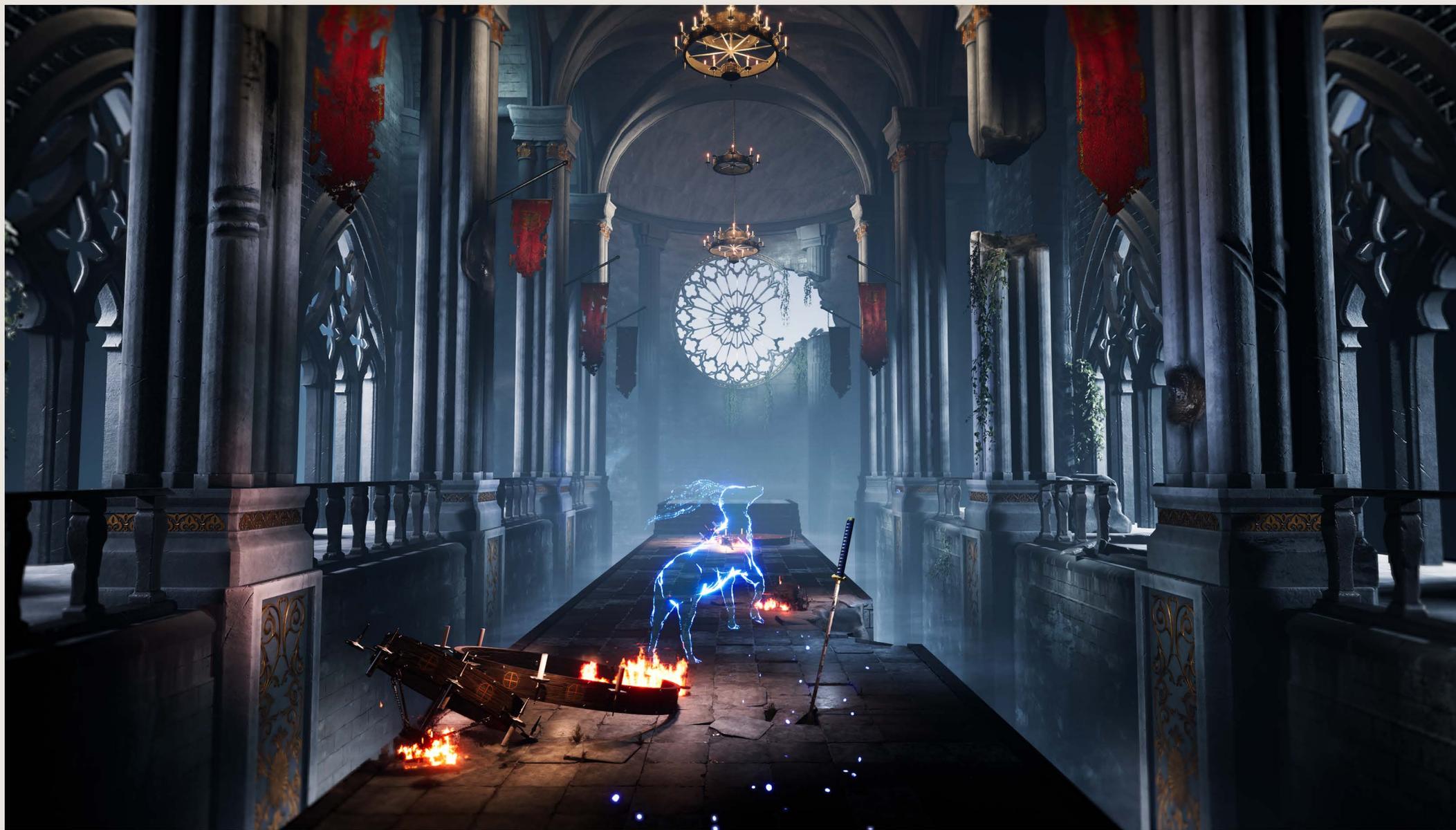
ゲームのボスとの戦闘する場所を想定し制作しました。
ボスを奥に配置した時、視線が自然と奥に行くようにしボスの裏から後光が射す用に設計しました。

廃聖堂



MODELING

DRAWING



製作時期

2年生後期

ポリゴン数

2,440,235

ボスとの戦闘に負け 20 年後の聖堂を制作しました。

炎と爪の攻撃方法を持つボスという設定の柱などに爪痕や焦げた跡をつけるようにしました。

別アングル

—聖堂—



—廃聖堂—



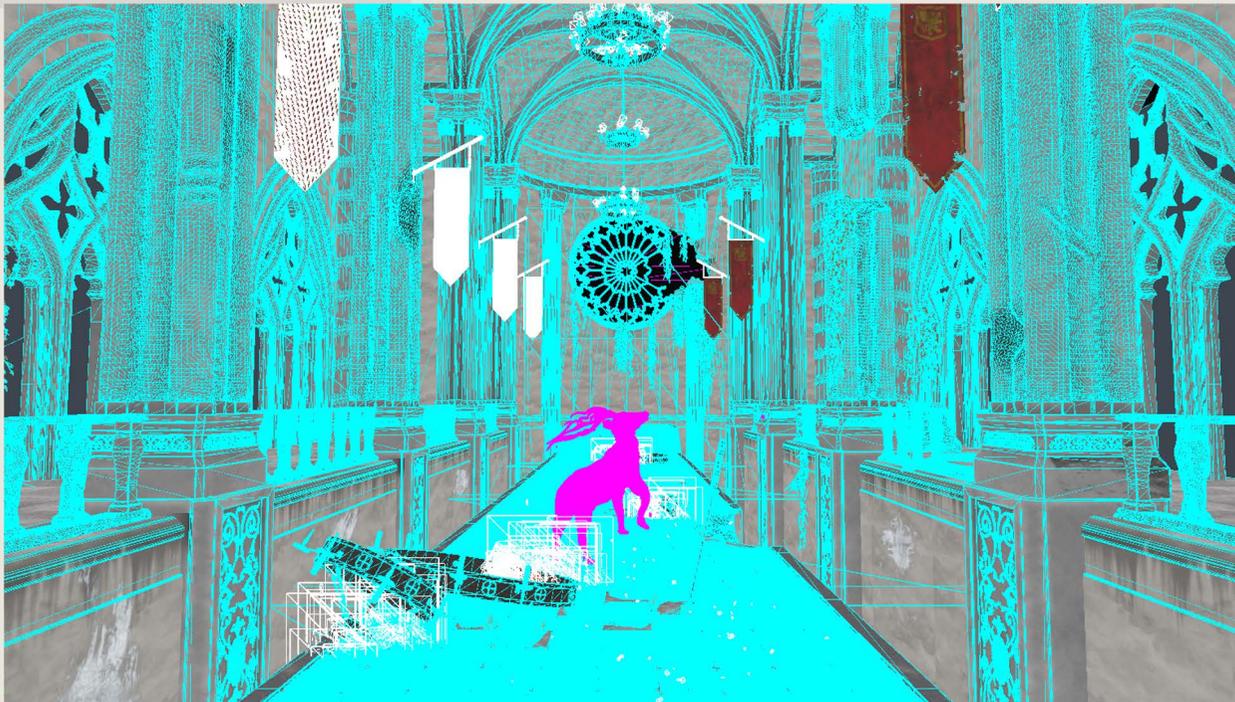
ライティング (聖堂)



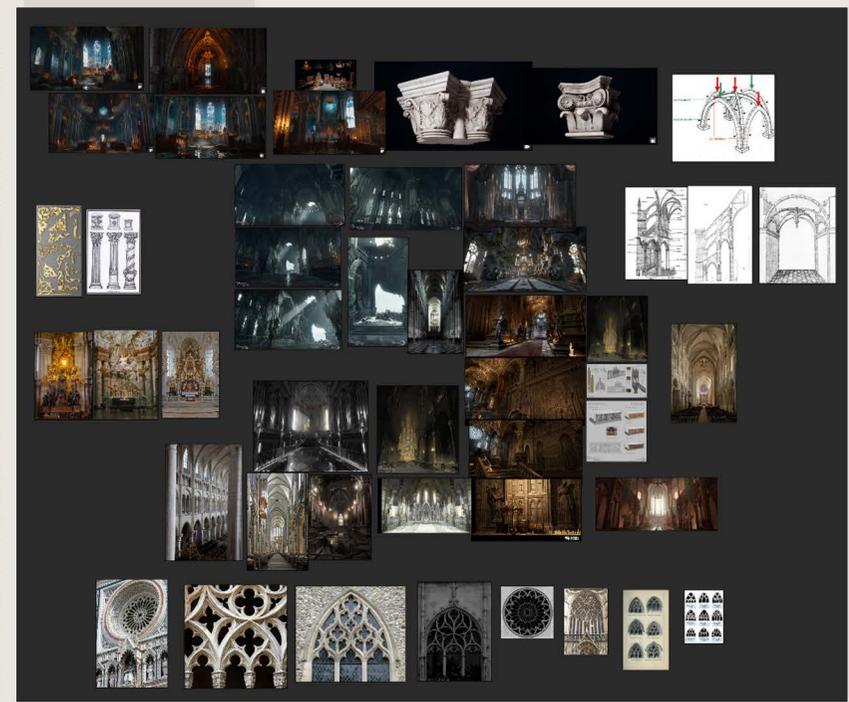
ライティング (廃聖堂)



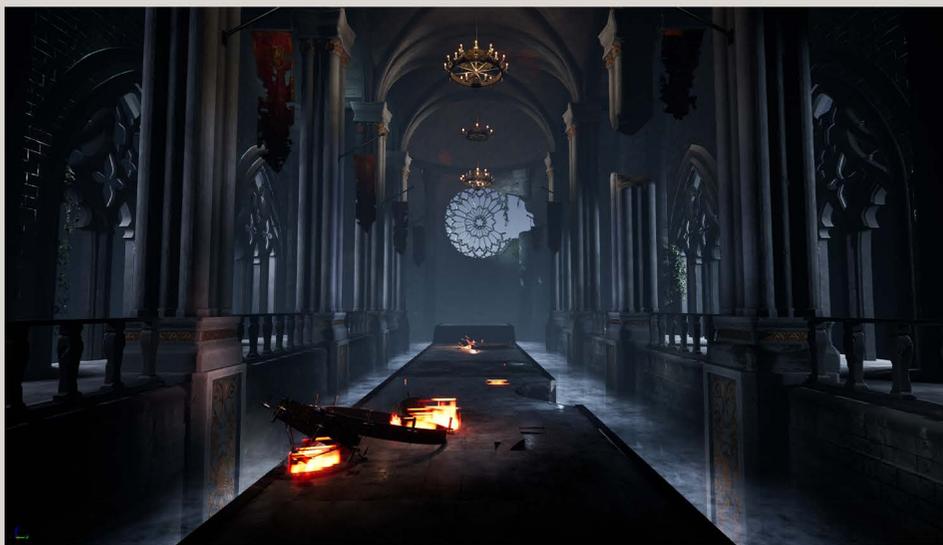
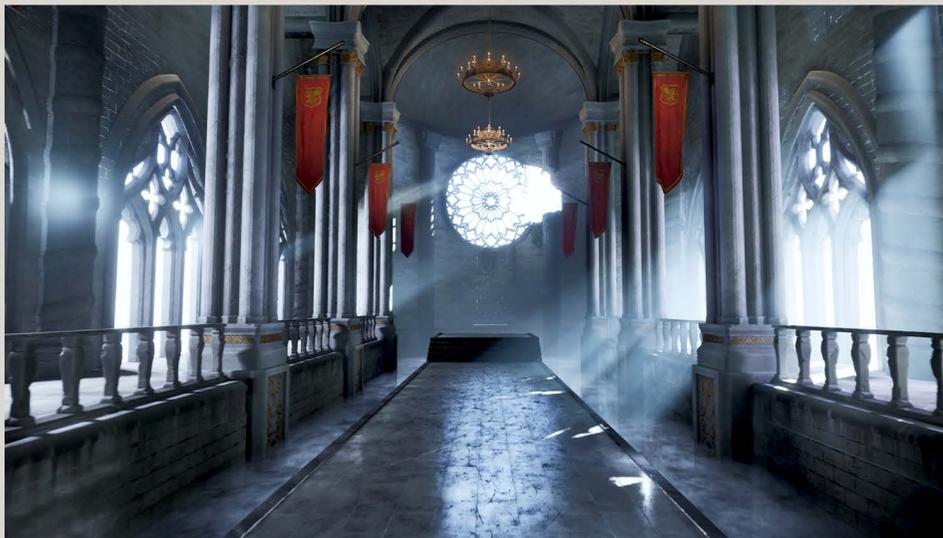
ワイヤーフレーム



参考資料

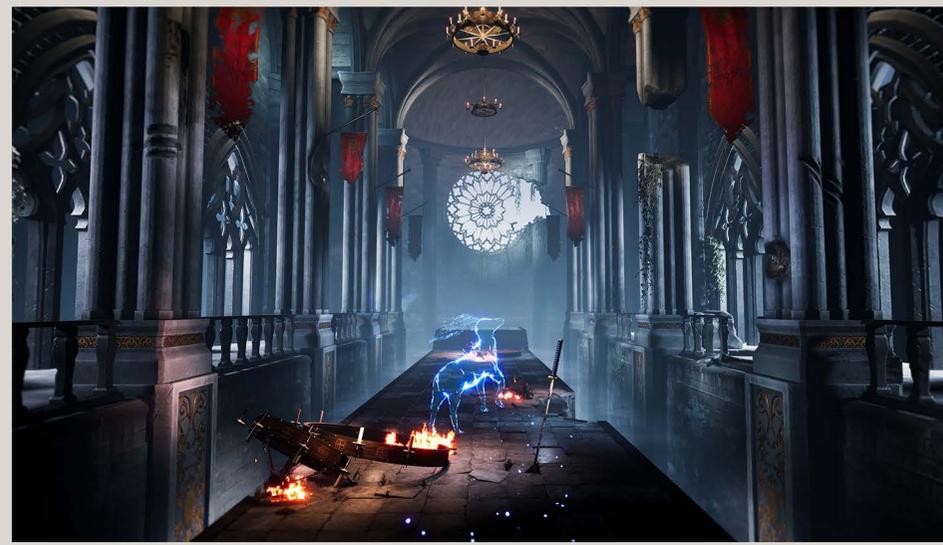
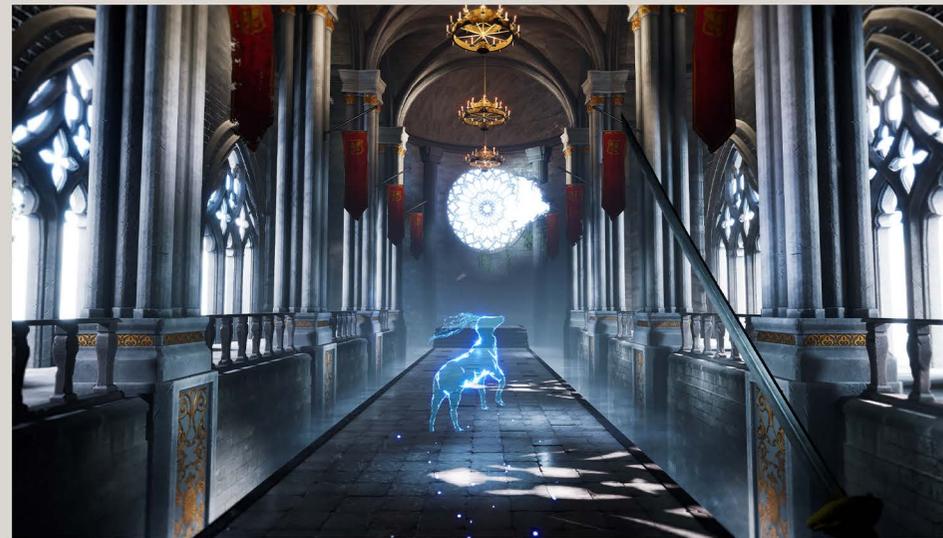


修正前



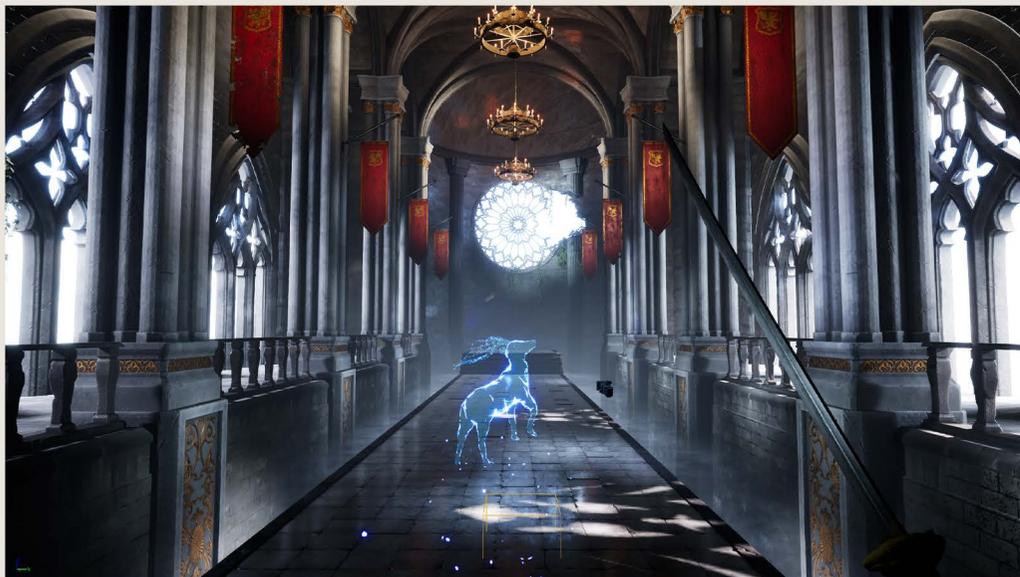
- ①壊れている部分ストーリーが分からない
- ②地面の情報量が少ない
- ③ライティングが単調
- ④オブジェクトの質感が分かりづらい

修正後



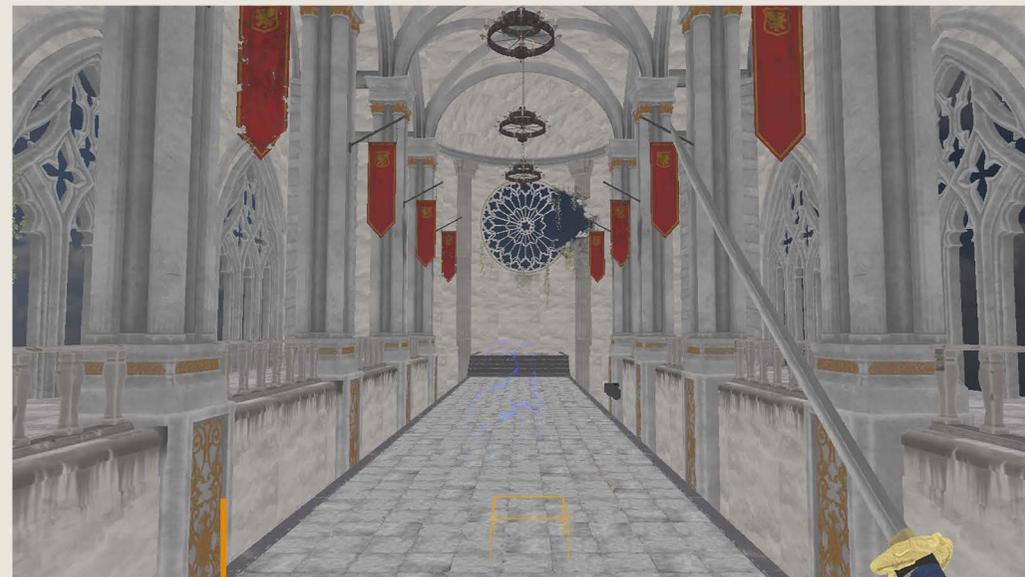
- ①ボスの設定を考え傷を付ける(サイズ 4.5m 攻撃手段 爪・炎)
- ②地面を平面からタイルを一枚ずつ配置・案内系の NPC の配置
- ③上下でライトの色を変えて迫力ができるようにした
- ④目立たせたいオブジェクトの周りにライトの配置

Texture

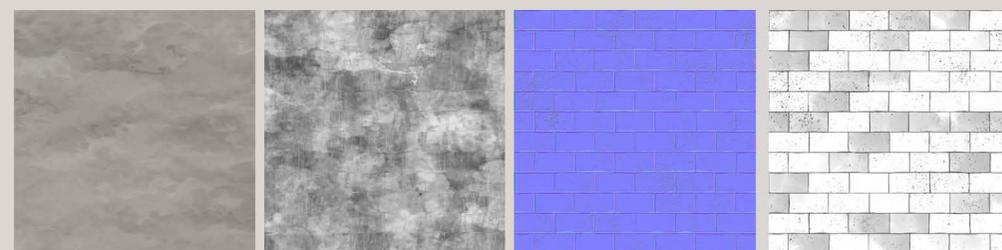
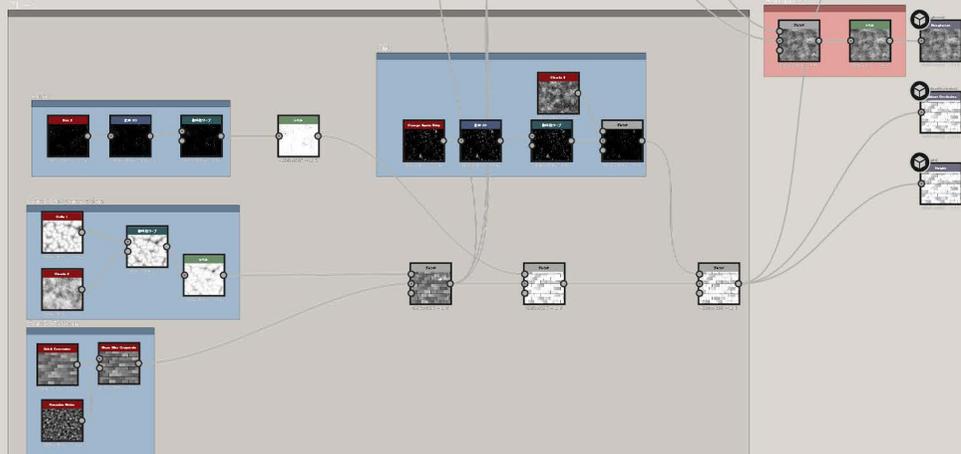
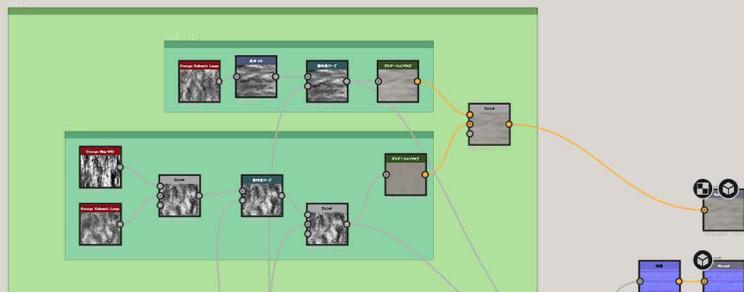


SubstanceDesigner

(ライティングあり)



(ライティングなし)



(BaseColor,Roughness,Nomal,AO の順番)

雰囲気合うように
SubstanceDesignerで
壁のテクスチャを作成
しました。
テクスチャのループ感
を減らすために傷や汚
れのデカールを作成し
て貼り付けました。

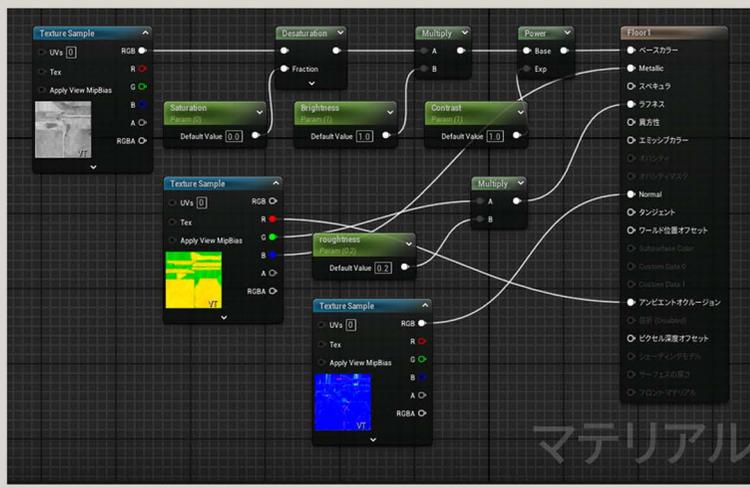


(作成した傷や汚れのデカール)

変更前



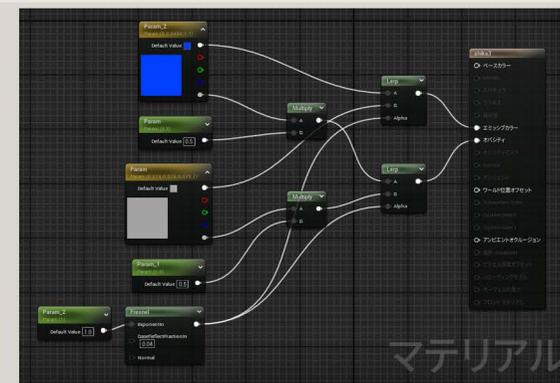
変更後



タイルの場所や用途によって色やラフネスを変えられるようノードを組みました。

床を平面からタイルに変更した事で、サイズや位置をずらせるようになり情報量や説得力を持たせるようにしました。

Global Scalar Parameter Values	
<input checked="" type="checkbox"/> Brightness	1.0
<input checked="" type="checkbox"/> Contrast	1.0
<input checked="" type="checkbox"/> roughness	0.2
<input checked="" type="checkbox"/> Saturation	0.0



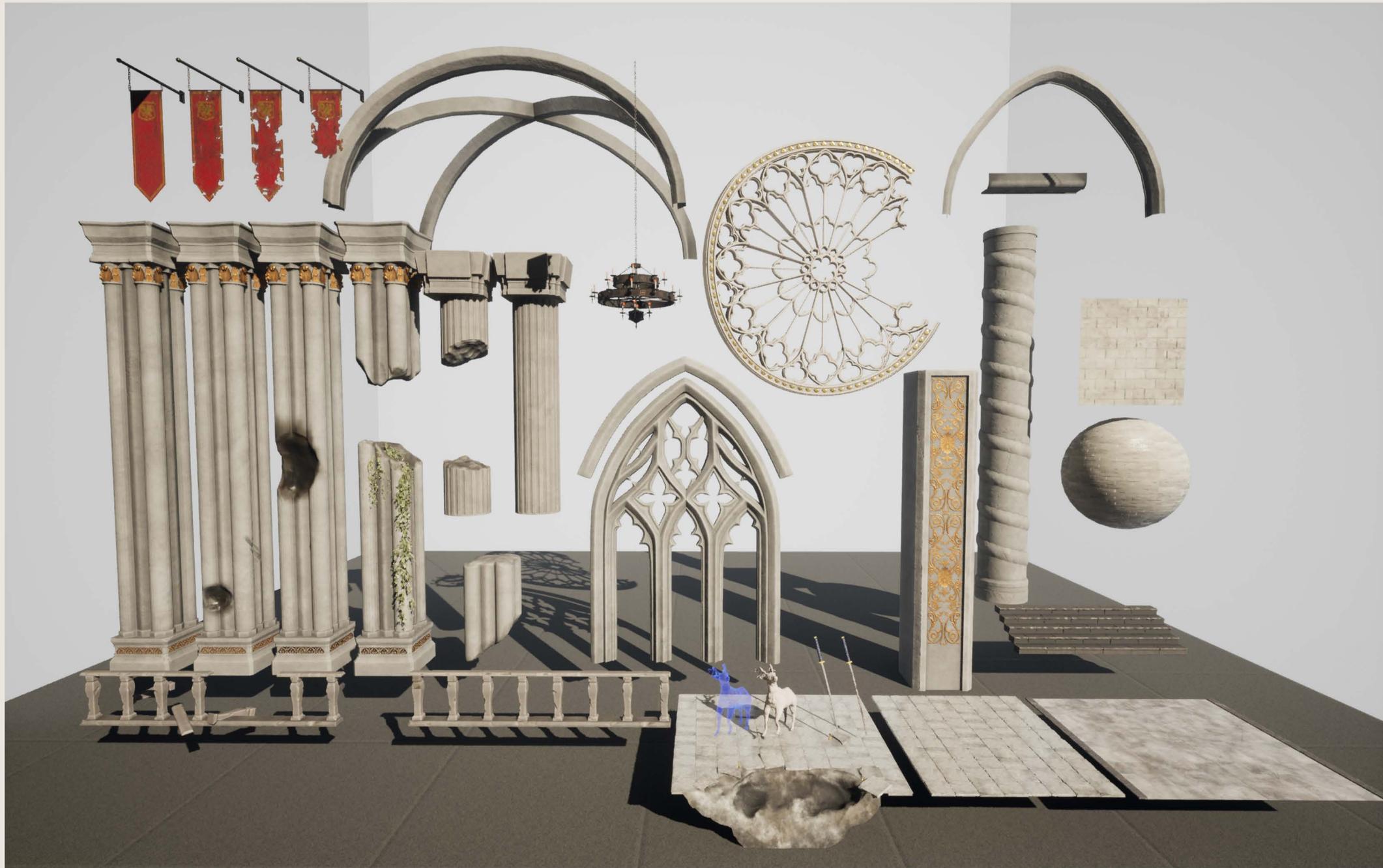
案内役の鹿の NPC も同様に用途によって色を変更出来るようにノードを組みました。



Global Scalar Parameter Values	
<input checked="" type="checkbox"/> Param	-0.715013
<input checked="" type="checkbox"/> Param_1	0.537487
<input checked="" type="checkbox"/> Param_2	0.955343
Global Vector Parameter Values	
<input checked="" type="checkbox"/> Param	[Grey Vector]
<input checked="" type="checkbox"/> Param_2	[Yellow Vector]

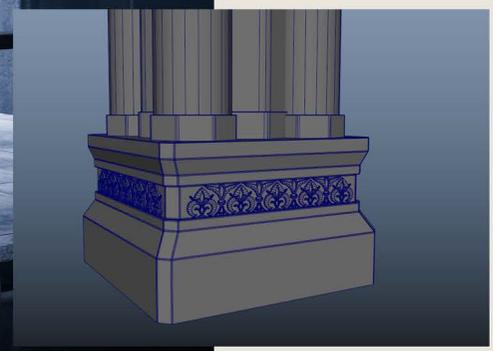
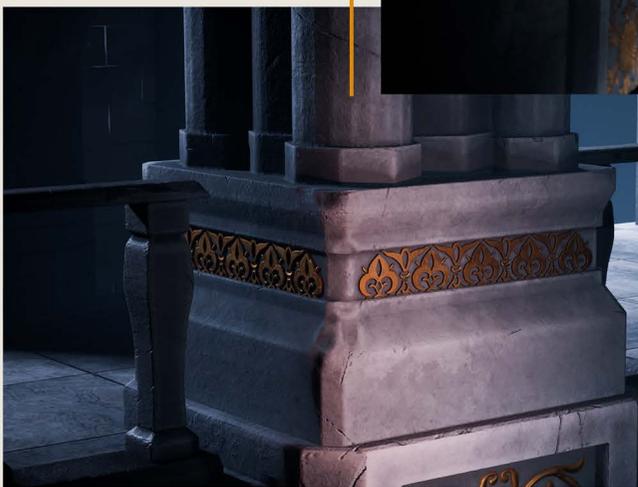
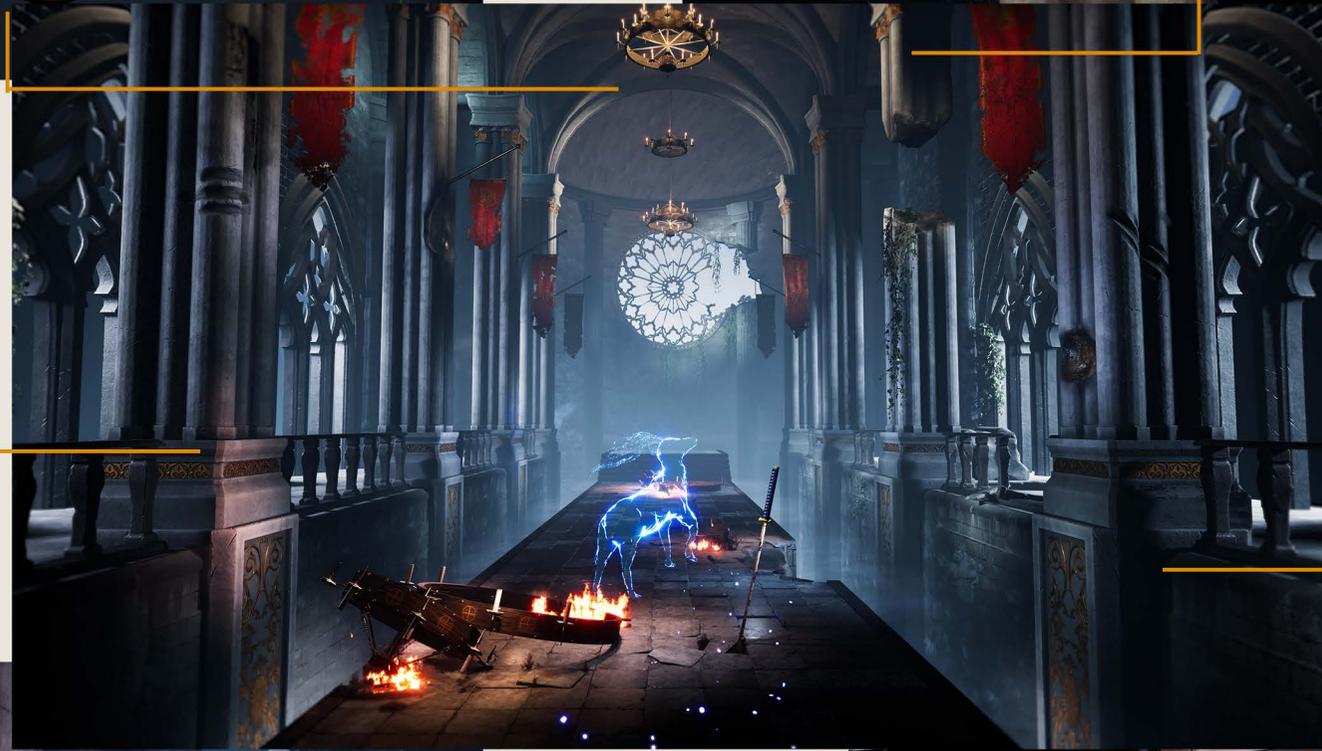
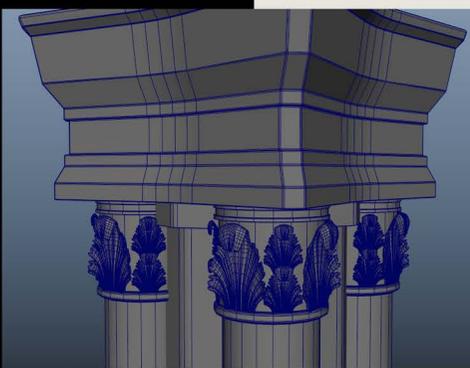
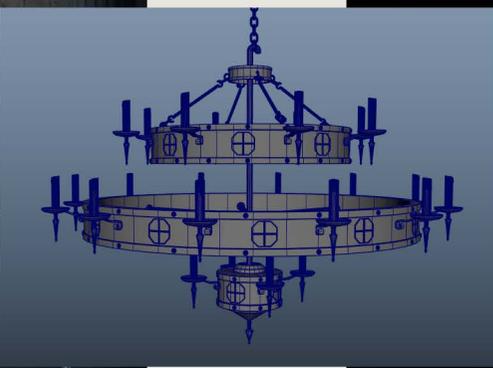
Asset Model

MODELING
DRAWING



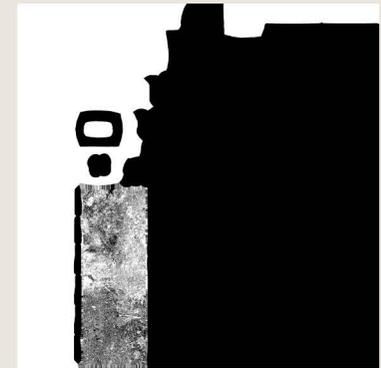
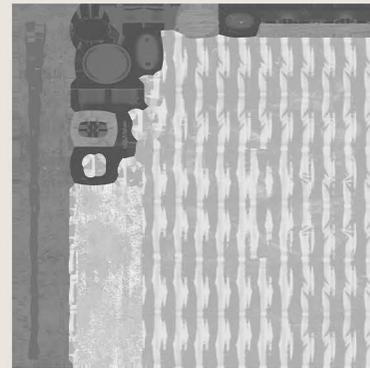
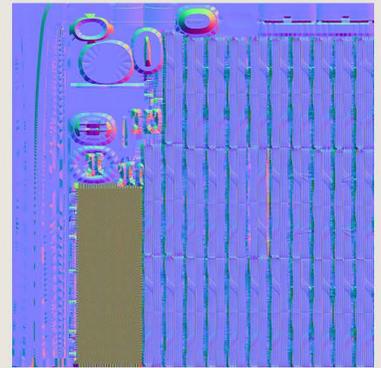
MODELING

DRAWING



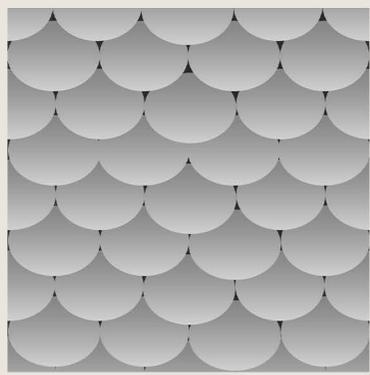


Texture



information

鯉の部分は Zbrush を使用し製作しました。鱗を再現するために、Photoshop でアルファ画像を作りました。



路地裏



MODELING

DRAWING

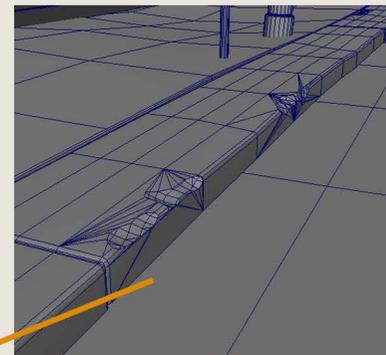
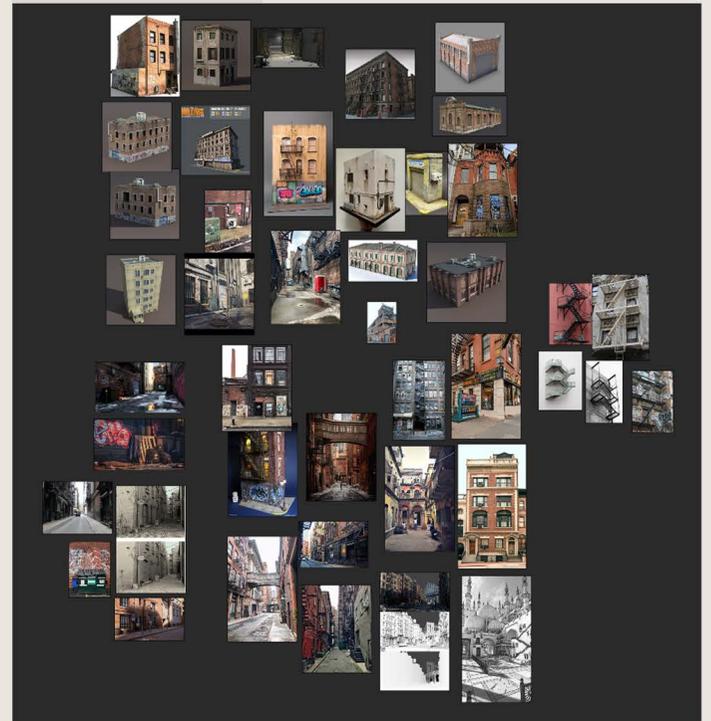
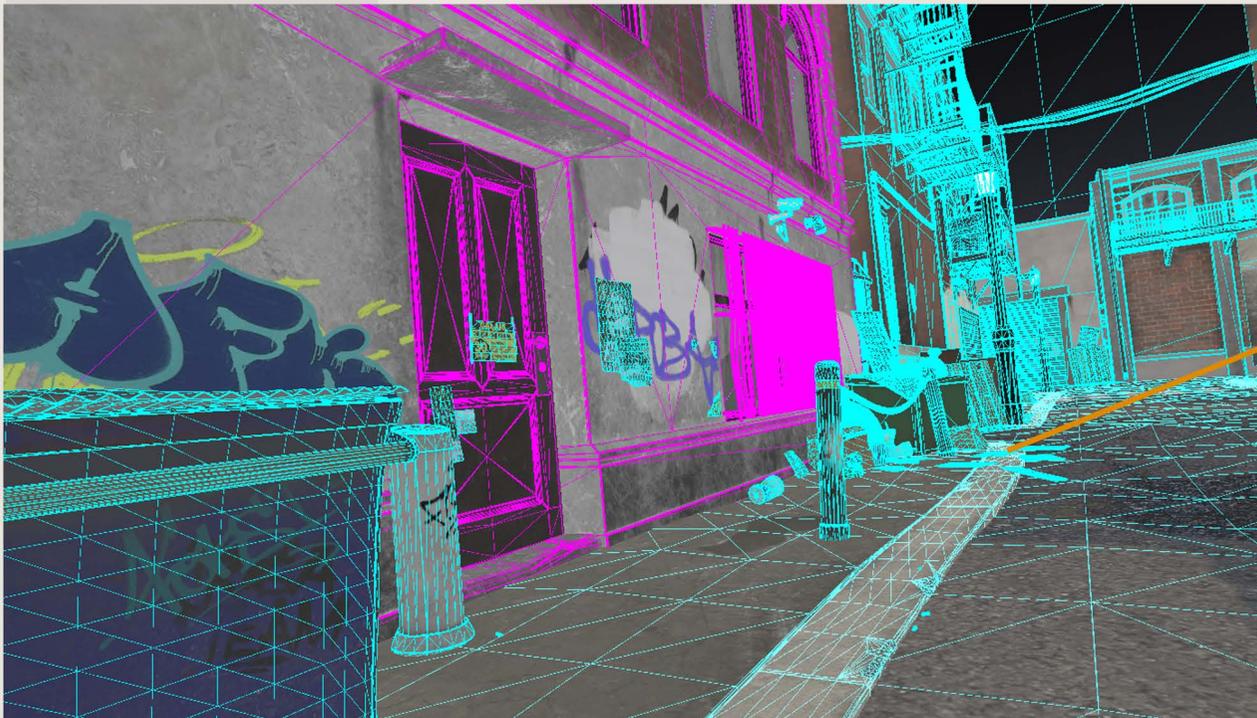


制作時間	約 200 時間
製作時期	2 年生後期
ポリゴン数	1,158,964

Unreal Engine を初めて使用して制作した背景モデルです。
薄暗く不気味な雰囲気を出すようライティングを行いました。
治安の悪さを出す為、壁の落書きを塗装した上から再度落書きするよう工夫しました。

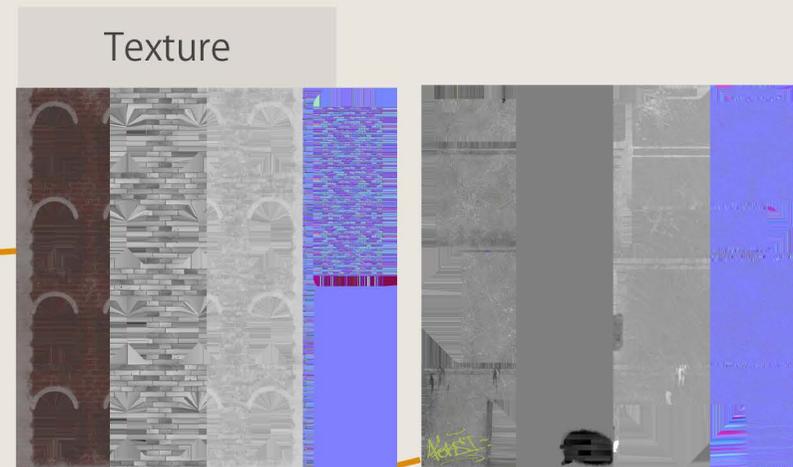


ワイヤーフレーム

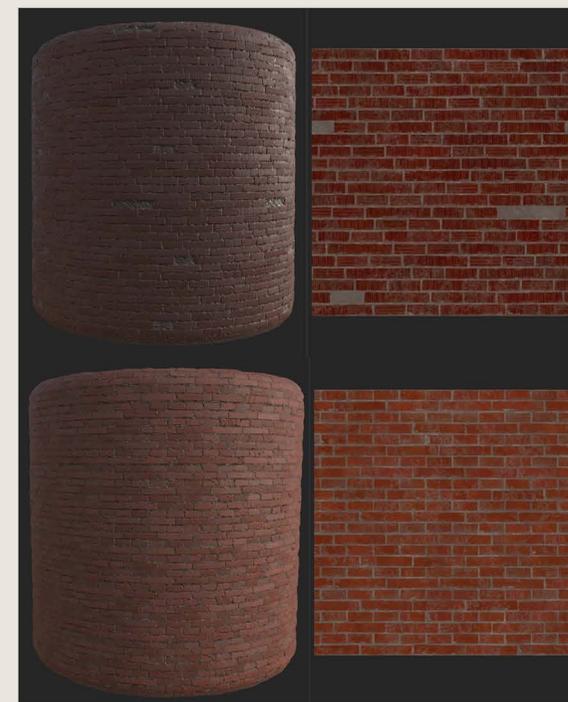


道の端は傷を付け単調にならないようにしました。
道路にも水たまりを配置して、水はけの悪さを出しつつ
単調にならないようにしました。





(Color,Height,Roughness,Normal の順番)



レンガは風化した雰囲気合うようにするため SubstanceSampler でテクスチャを作成した。



壁に落書き→塗装→落書きを描いて治安の悪さが分かるようにしました。

壁や窓の面格子に歪みや塗装の剥がれている部分を作り、車がぶつかったようなストーリーを演出しました。

政庁

大河ドラマで使用される CG モデルの制作



制作時間 124 時間
製作時期 2 年生後期
ポリゴン数 882,830(植物を除く)

大河ドラマ「光る君へ」で使用される政庁のモデルを制作しました。
えさし藤原の郷がモデルとなっており、正確にサイズ感やテクスチャを
似せるようにしました。
植物は、メガスキャンのものを使用しています。

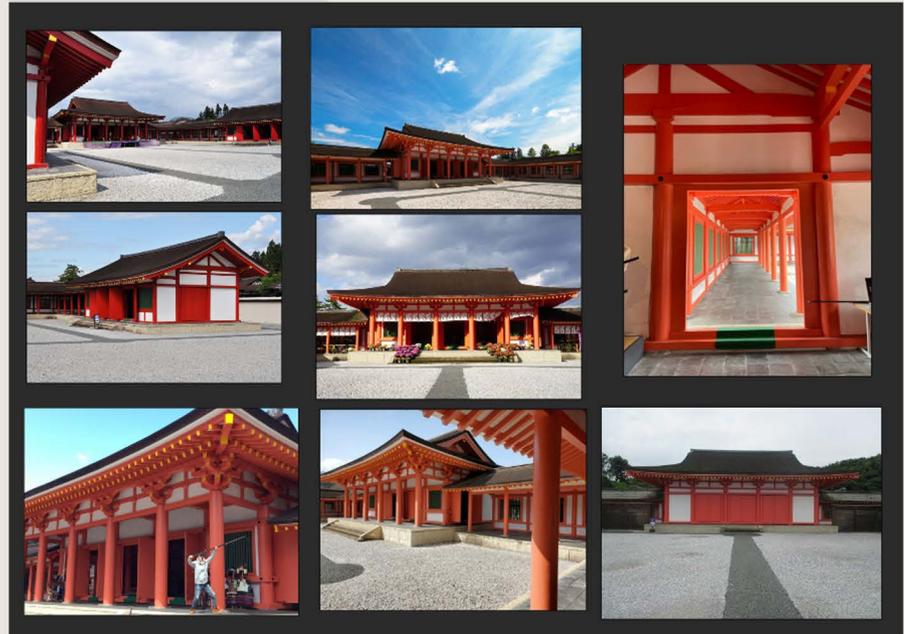
別アングル



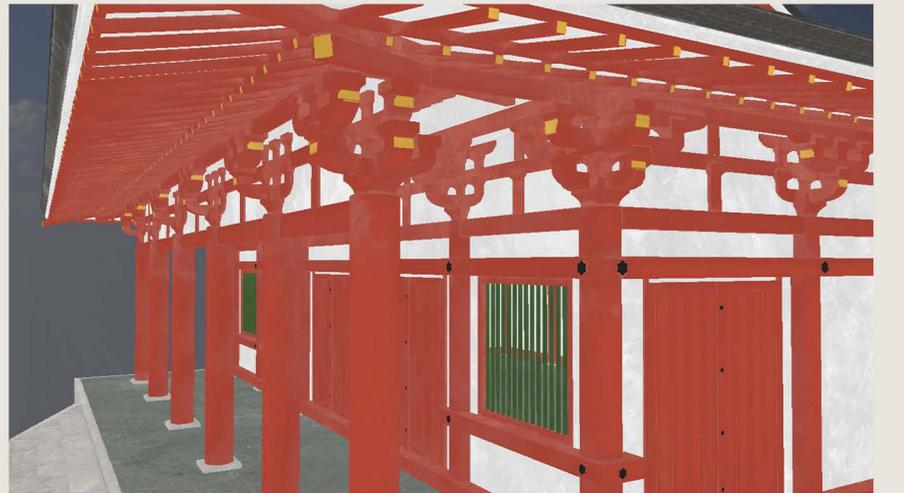
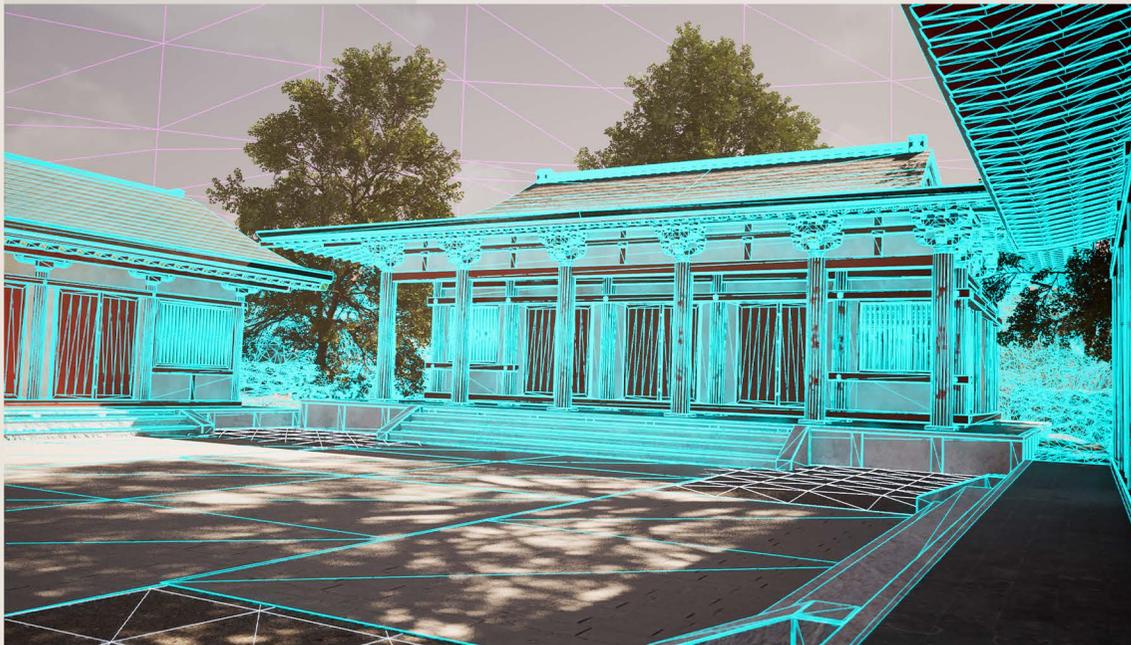
ライティング



参考資料



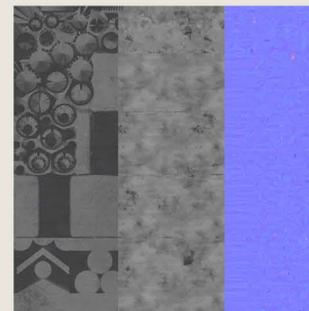
ワイヤーフレーム



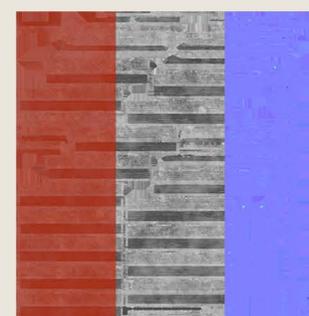
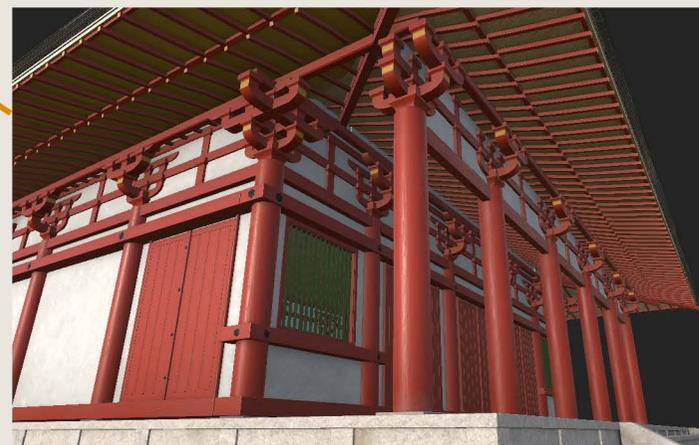
新しくできた建物の為、汚れは清掃しにくい場所を重点的に汚しました。



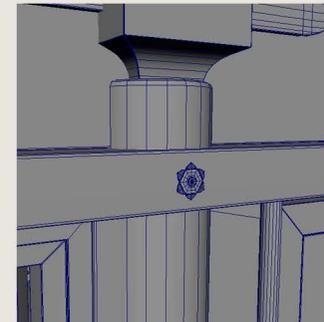
△461,266



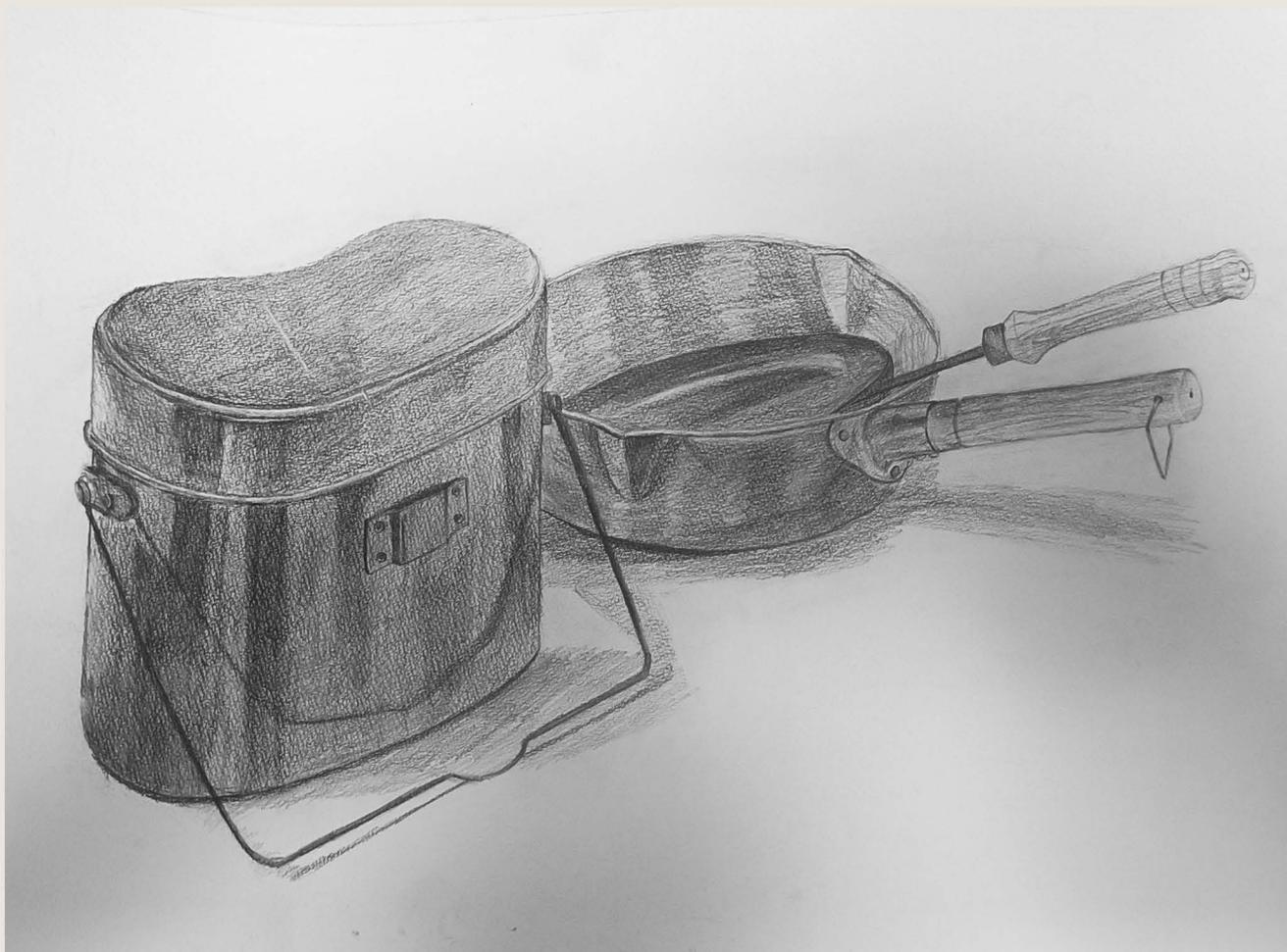
瓦の一部テクスチャ (Color,Roughness,Nomal)

柱の一部テクスチャ
(Color,Roughness,Nomal)

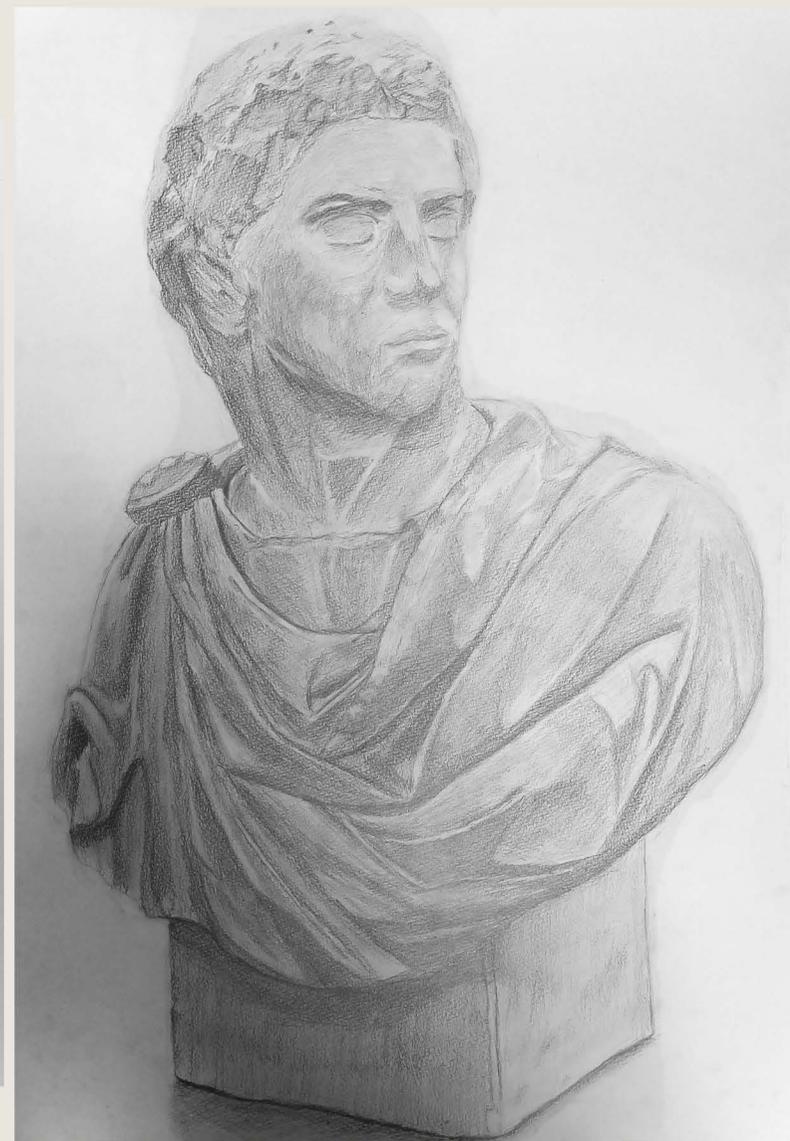
△210,782



ドラマでの使用の為、ドアを開いたときに位置やサイズ感に違和感が無いように調整しました。
屋根の上の瓦部分は、細かく映っている資料が無かったため、8世紀頃の瓦の出土品を参考に制作しました。
また人の目線で接写で映る事を考え、黒い金属部分のディテールを細かく制作しました。



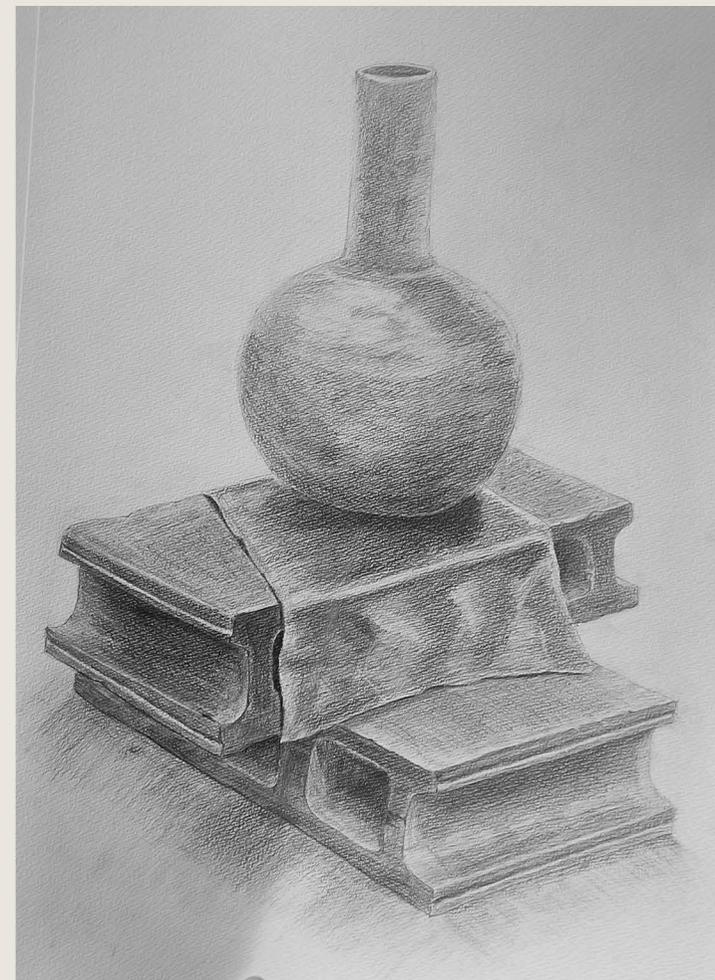
制作時間 12 時間
制作時期 2 年生後期



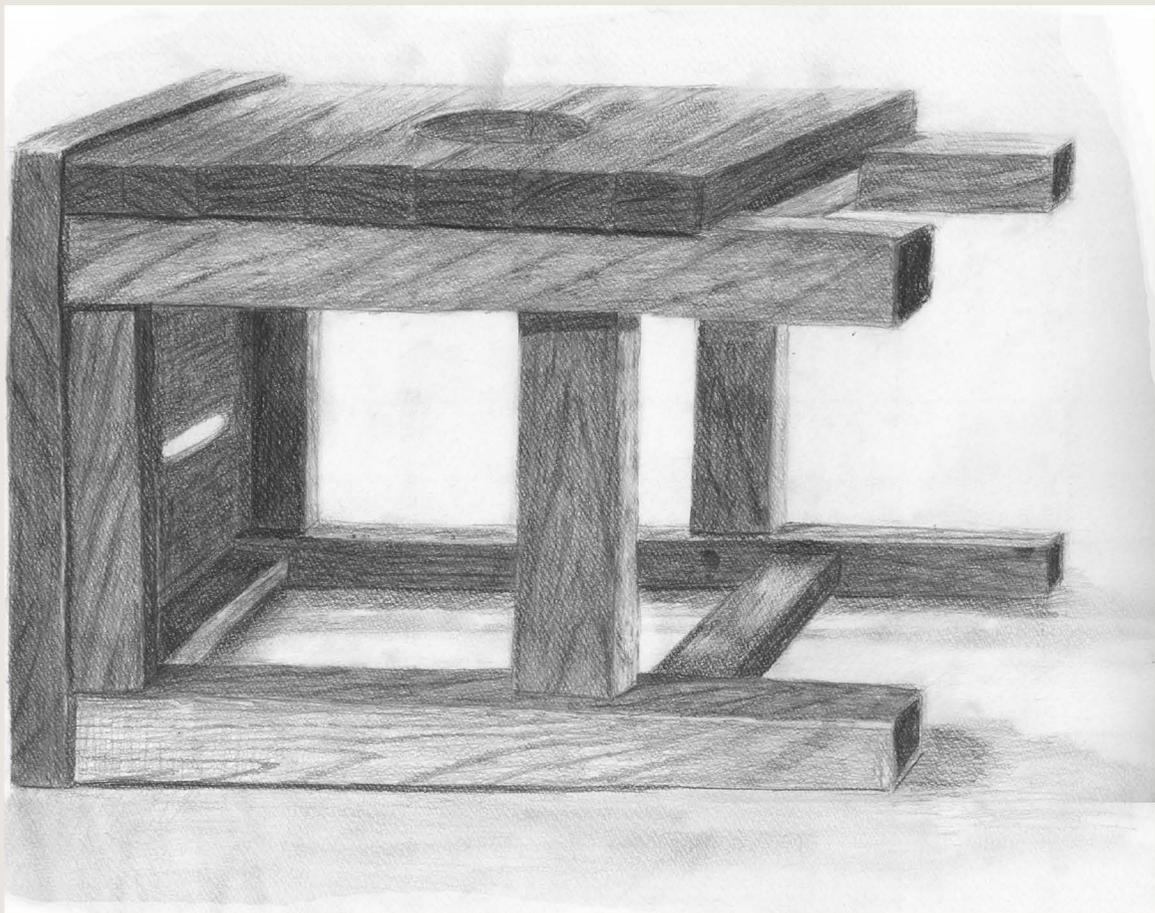
制作時間 12 時間
制作時期 2 年生前期



制作時間 9 時間
制作時期 2 年生前期



制作時間 12 時間
制作時期 2 年生前期



制作時間 12 時間
制作時期 1 年生前期



制作時間 12 時間
制作時期 1 年生前期

