



PORTFOLIO

ENVIRONMENT ARTIST
YUTO MIYOSHI

三好 右人

2002/08/27

静岡県静岡市出身

OCA 大阪デザイン& IT テクノロジー専門学校在学中

背景アーティスト志望

小さい頃から何かを作ることが好きでゲームや映画も好きでした。リアル系のゲームが好きです。映画は洋画が好きで、海外ドラマも好きです。CG で作る心を掴まれる世界観が好きです。

専門学校に入学してから自分で調べて学ぶという機会がとても増えました。私は自分で調べて勉強することが好きで CG の事もとても好きなので日々とても楽しいです。

モデリングやテクスチャはもちろんですが、**全体的な雰囲気や空間を作る力に自信があります。**

Mail

YutoMiyoshi0827@gmail.com

VIVIVIT URL

https://www.vivivit.com/yuto_portfolio

DEMOREEL

https://youtu.be/47yzu7_bfjc

趣味

ゲーム / スニーカー / 映画鑑賞

好きなゲーム

バイオハザードシリーズ
DEATH STRANDING
アンチャーテッド
ホグワーツレガシー

好きな映画

STARWARS / ハリーポッター
スパイダーマン
ワイルドスピード / アクアマン / カーズ

使用ソフト

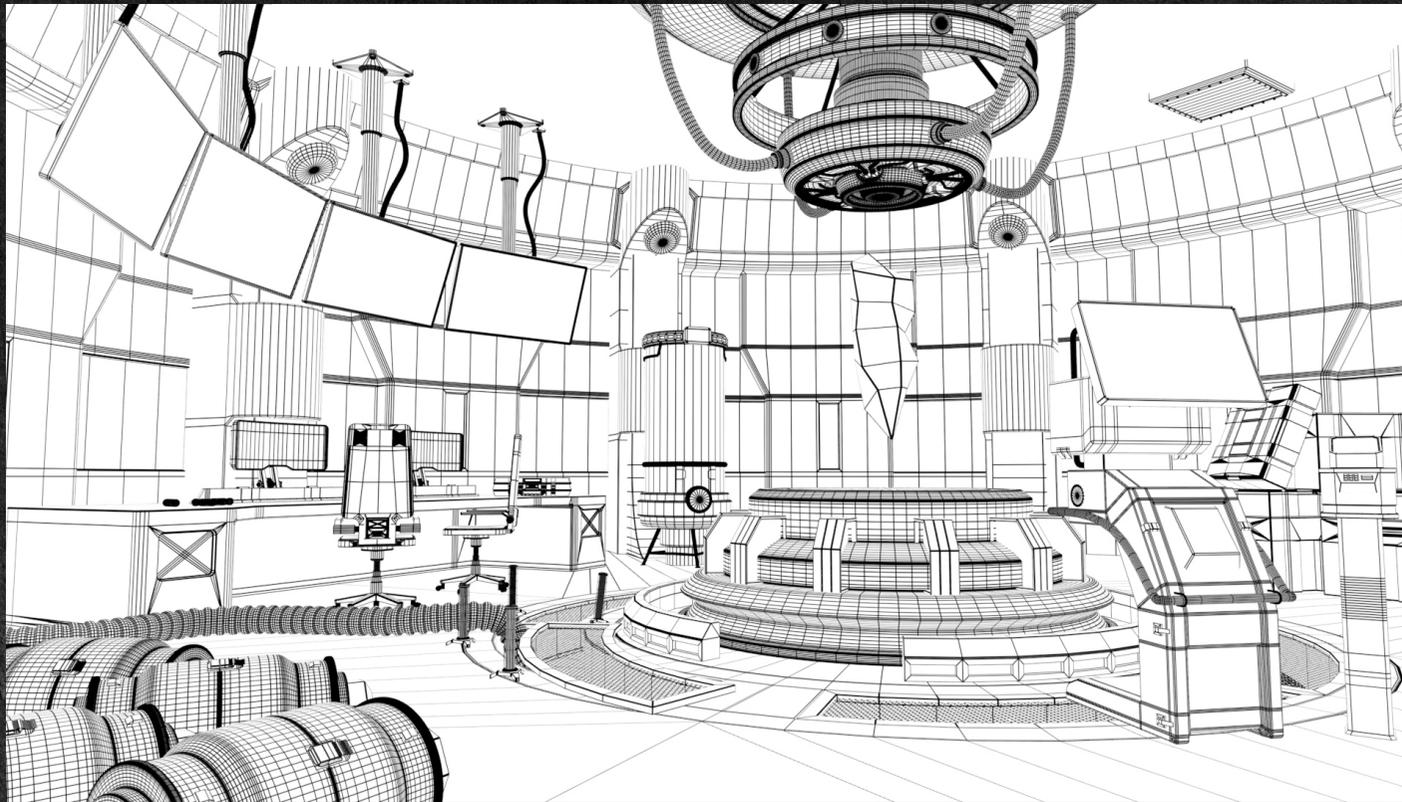
・ Maya ・ Unreal Engine ・ Unity
・ ZBrush
・ Substance Painter
・ Substance Designer
・ After Effects ・ Photoshop
・ Illustrator ・ InDesign



制作期間 ...3 ヶ月 制作時期 ...2022 年 10 月 ブラッシュアップ ...2023 年 4 月~ □ポリゴン ...1,033,897

大きな研究所のある一つの研究室。
ここでは主に宇宙で回収した自然物や生物など研究している。

Wireframe



References

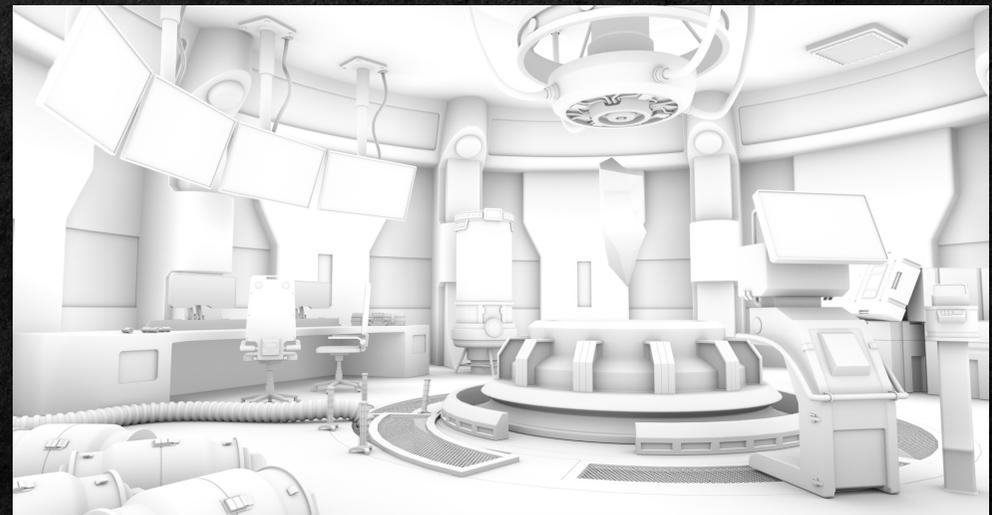


StarWars などの SF チックな作品が好きで、自分でも作ってみたいと思いました。
 また、ゲームエンジンで作品を作りたいと思い、レンダリングは **UnrealEngine5** でレンダリングしました。
 どんな雰囲気になりたいか主に Art Station や Pinterest などを使い資料を集め、イメージを固めました。

Other Angle



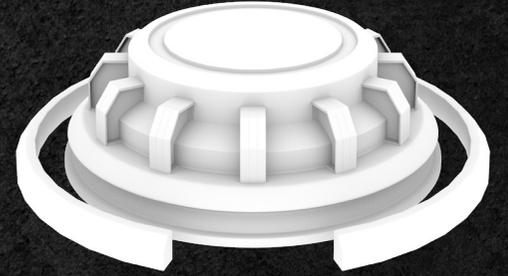
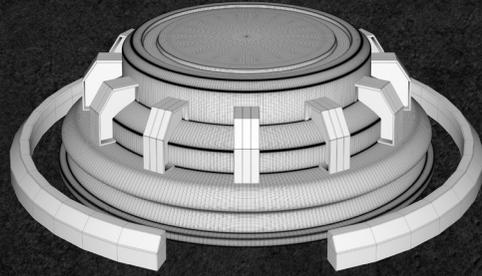
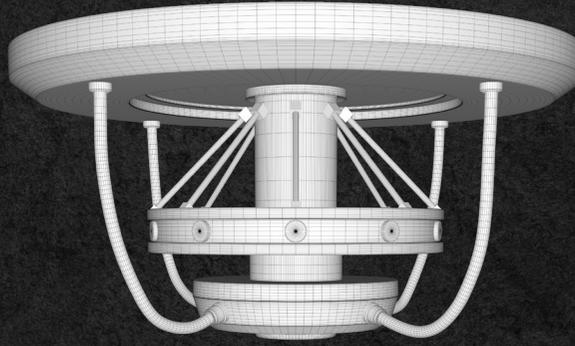
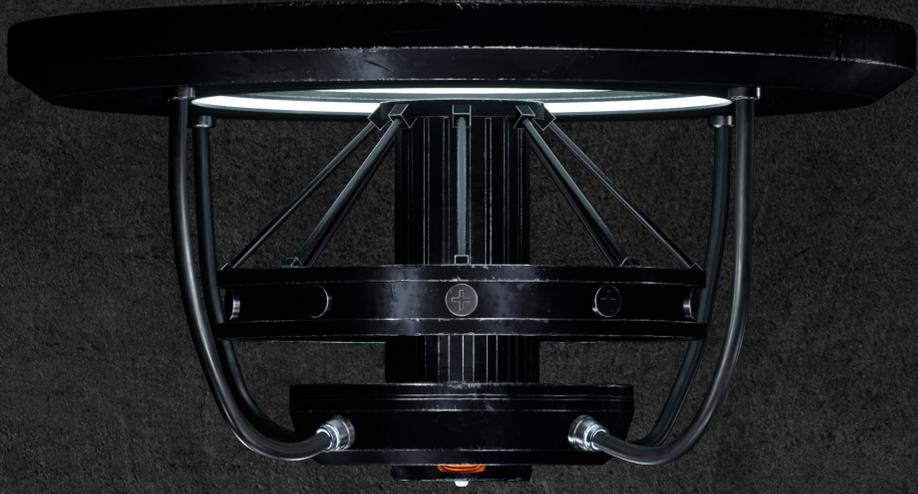
A0



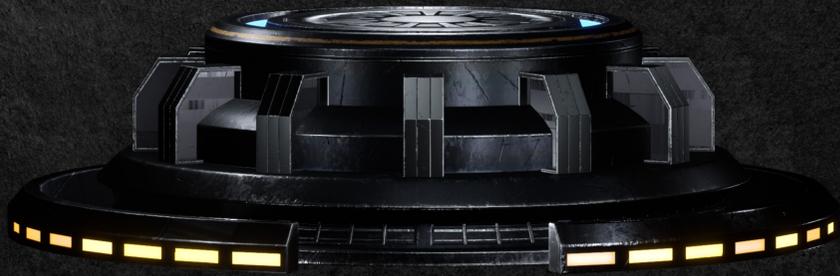
Experiments Machine

□ポリゴン ...254,428 Wireframe

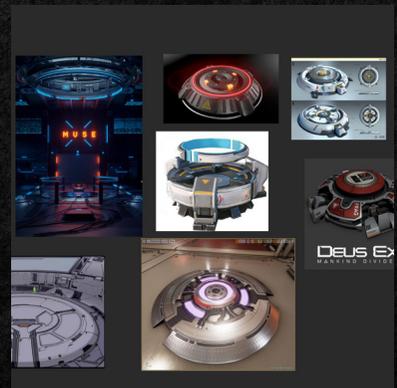
AO



Other Angle



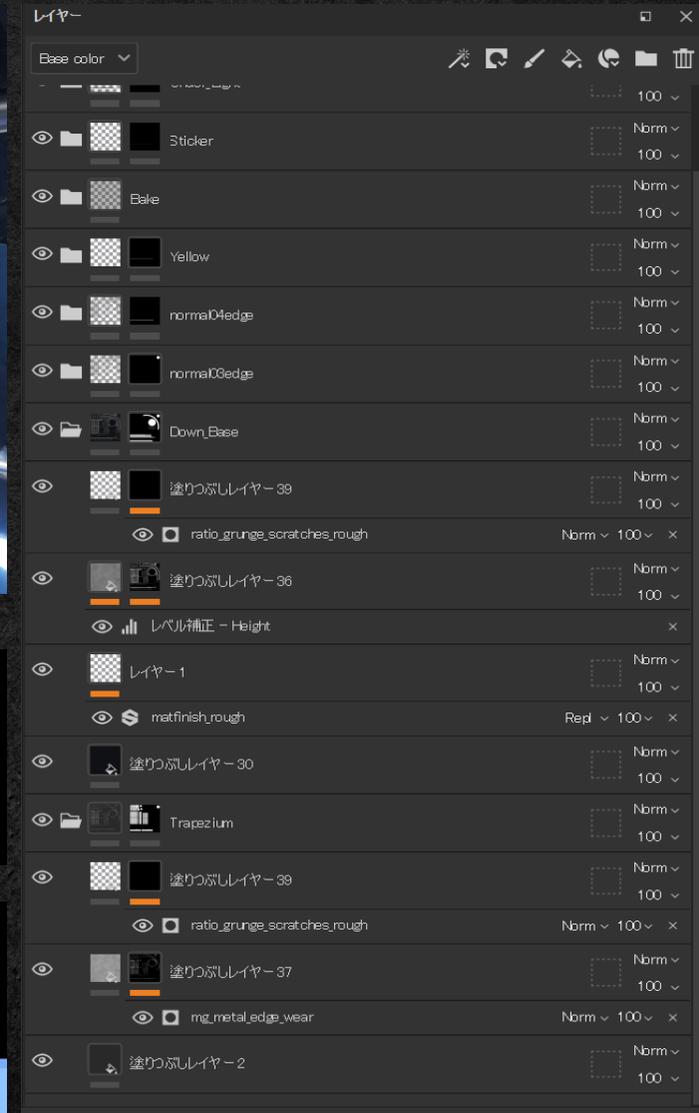
References



Other Angle



Substance Painter



BaseColor

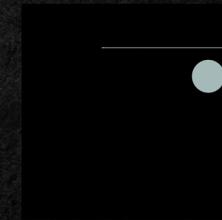
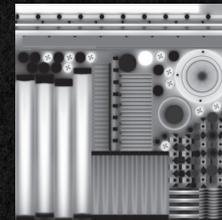
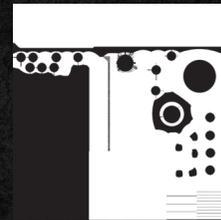
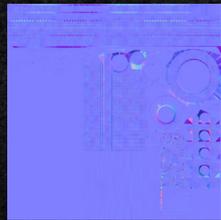
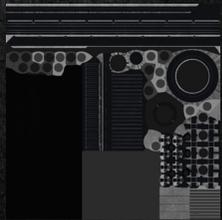
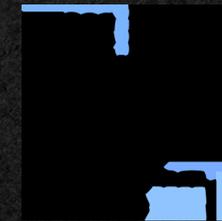
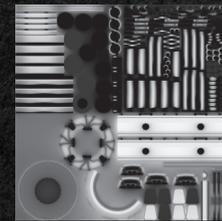
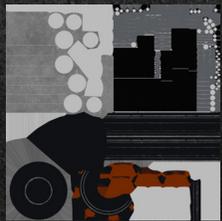
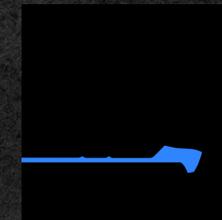
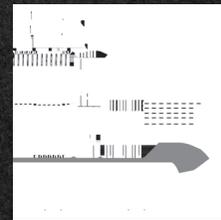
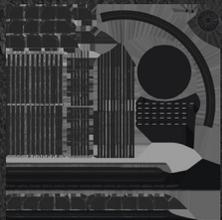
Normal

Roughness

Metalness

AO

Emissive



Experiments Machine は実験台という意味です。まず、資料をたくさん集めてどのような形にするのかを決めました。この研究所のメイン機械で一番使うので頑丈なことを表すために鉄の質感で使い込まれているのに角を剥がさせたり凸凹させたりしました。

Chair



Back



BaseColor



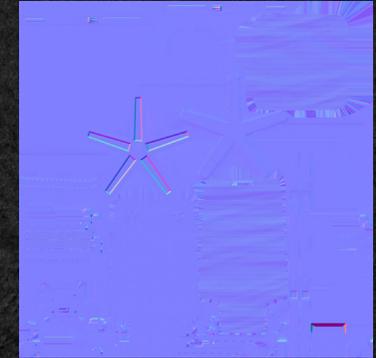
Roughness



AO



Normal



Metalness



Decal

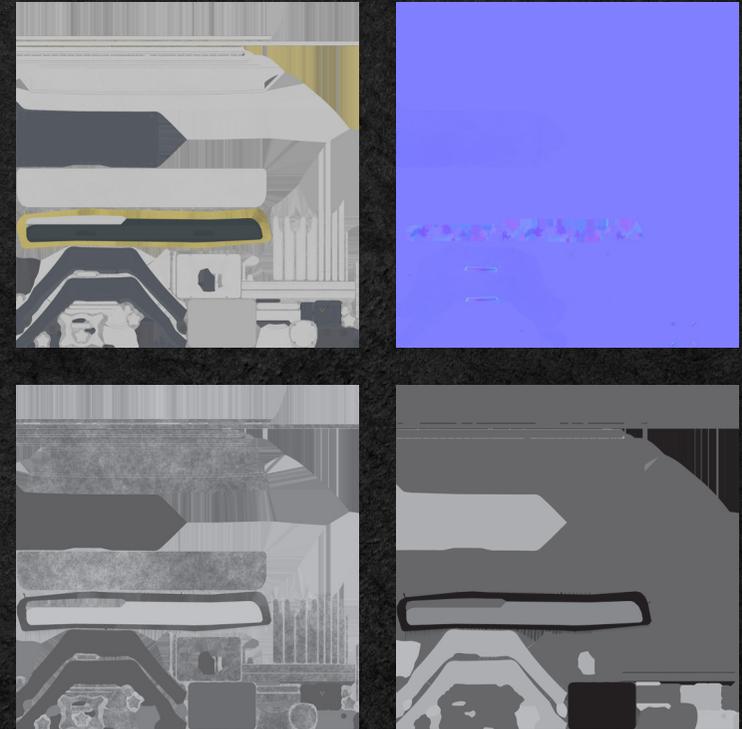


ラボにありそうなシンプルな椅子に仕上げました。各パーツの質感をうまく表現できました。研究室にありそうな硬そうな、研究に没頭できそうな椅子を作りました。

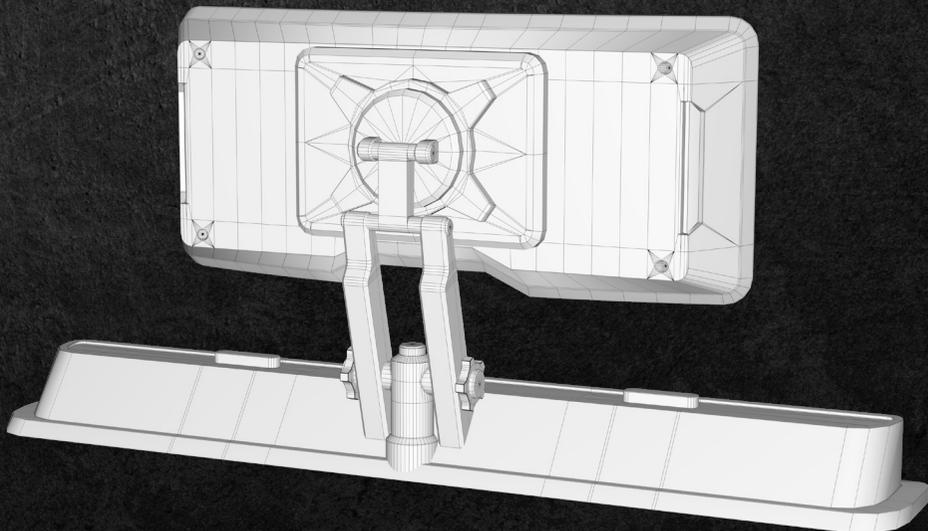
Monitor



Textures



Wireframe



Back



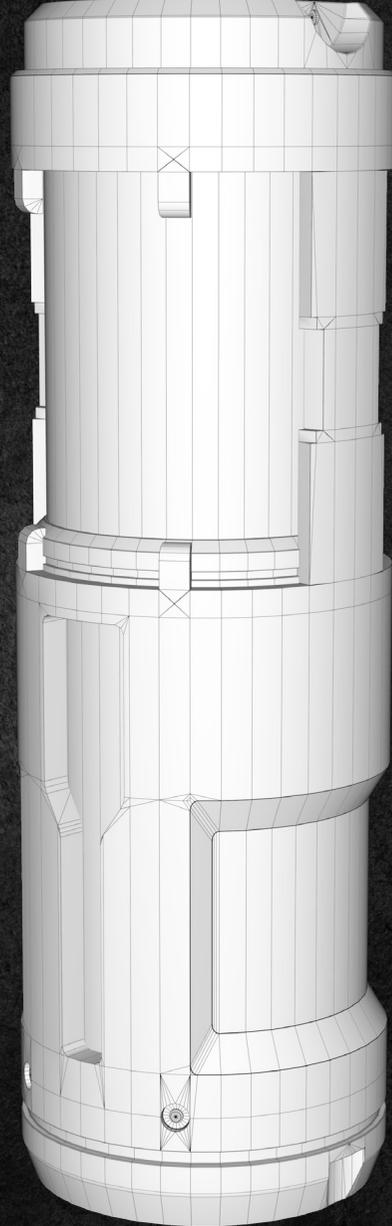
□ポリゴン ...5,856

機械にプログラムで指示を送っているようなモニターと時間を計測していることを分かるようにHUDを作りました。モニターのアームの部分は構造を資料を見て理解し、実際にアームが動くかのように説得力があるように作りました。

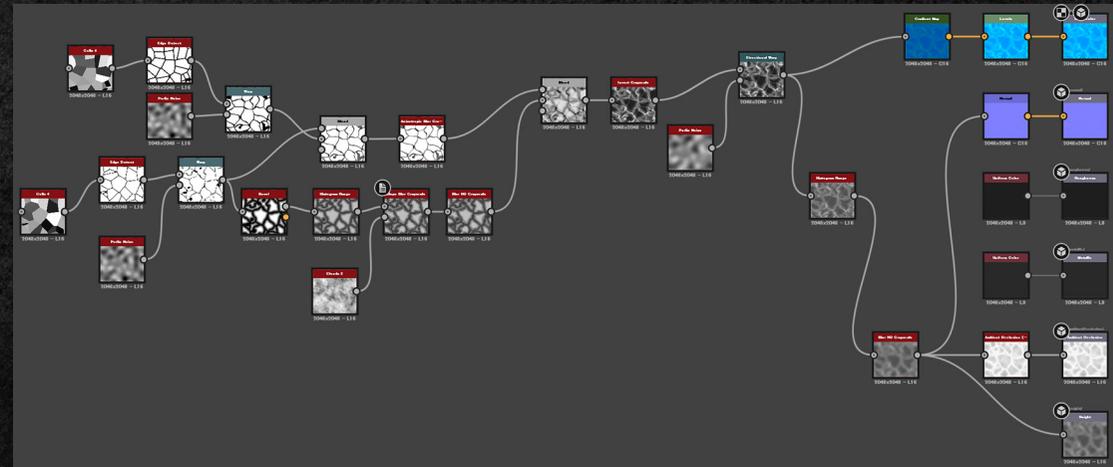
Test Solution



Wireframe □ポリゴン ...7,888 Other Colors



Substance Designer

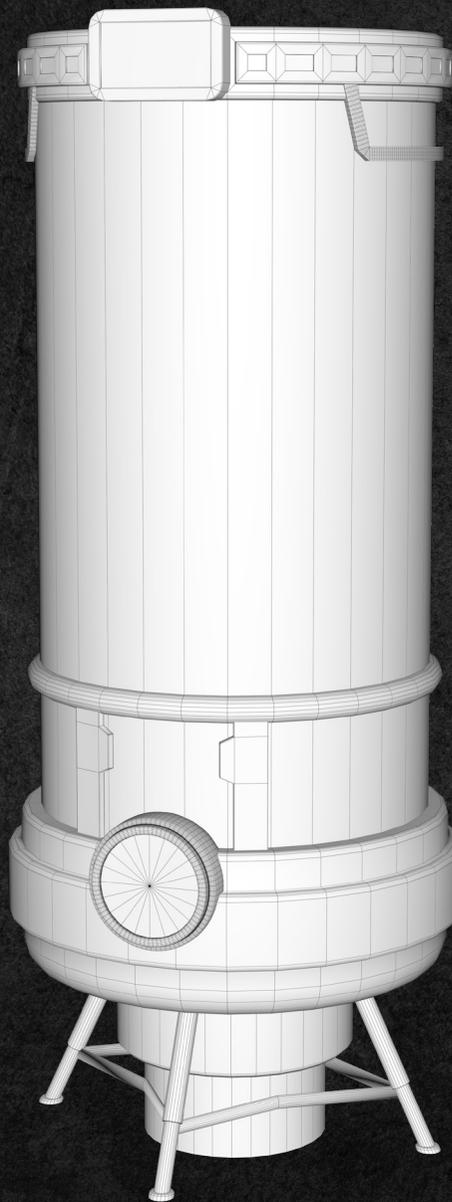


未知の液体を保存するビンのような容器を制作しました。初めて Substance Designer を使って液体を作りました。光らせて怪しい雰囲気表現しました。

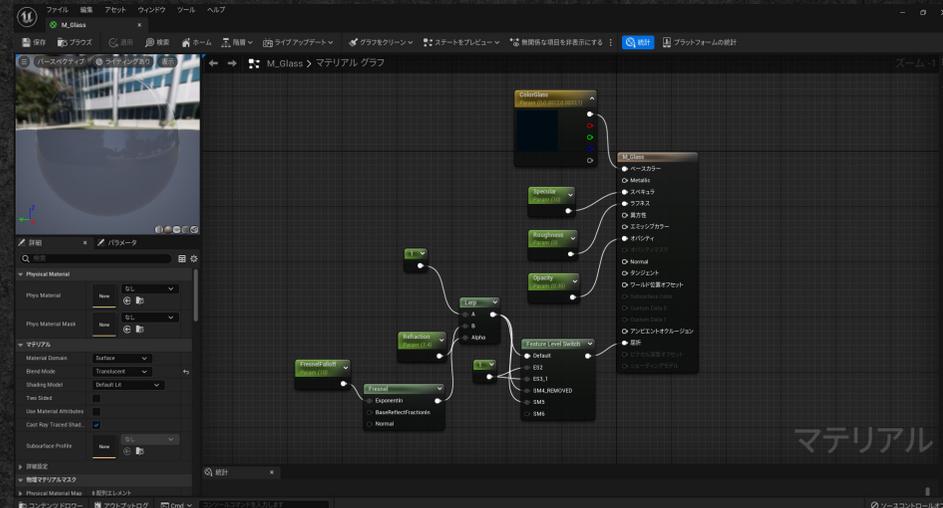
Tank



Wireframe



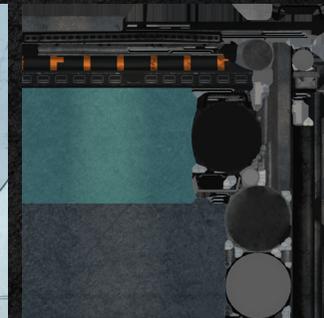
Glass Material (UE5)



反射している様子



Textures (一部抜粋)



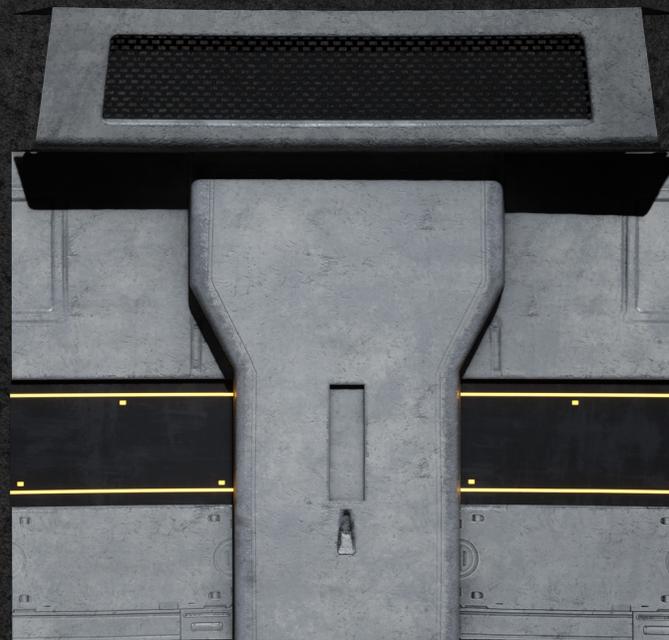
□ポリゴン ...5,856

生物の体の一部などを保存液につけ保存しておく物です。タンクの水は Unreal Engine のプラグインで作りました。ガラスは、レイトレーシングを用いて反射するように Unreal Engine でマテリアルを作りました。

Sci-Fi Box



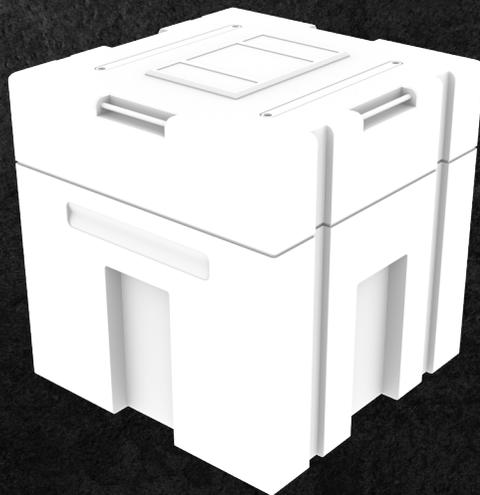
Wall



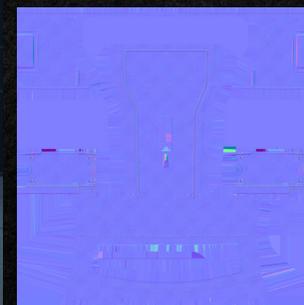
壁は同じモデルが並んでいるので、パターン化するのが嫌だったので汚れが違うテクスチャを3種類用意してマテリアルインスタンスを使い制作しました。

Wireframe

Ambient Occlusion



Textures (一部抜粋)

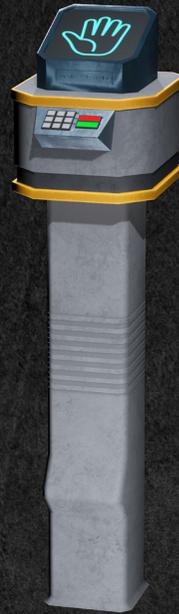


モデリングは細かいところとそうでないところとコントラストを意識してモデリングしました。上部のメッシュ部分はポリゴン削減のため Opacity Map を使いテクスチャで表現しました。

Pillar



HandScanner



Gas Cylinder



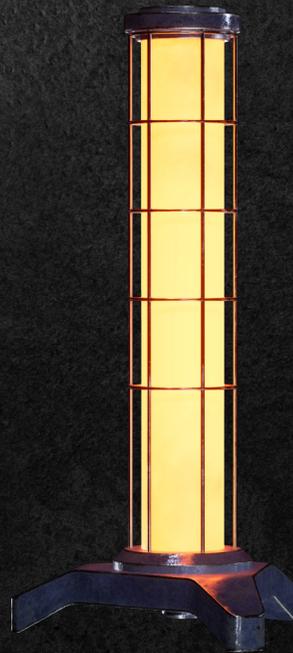
Vent



Unknown Stone



Safety Lamp

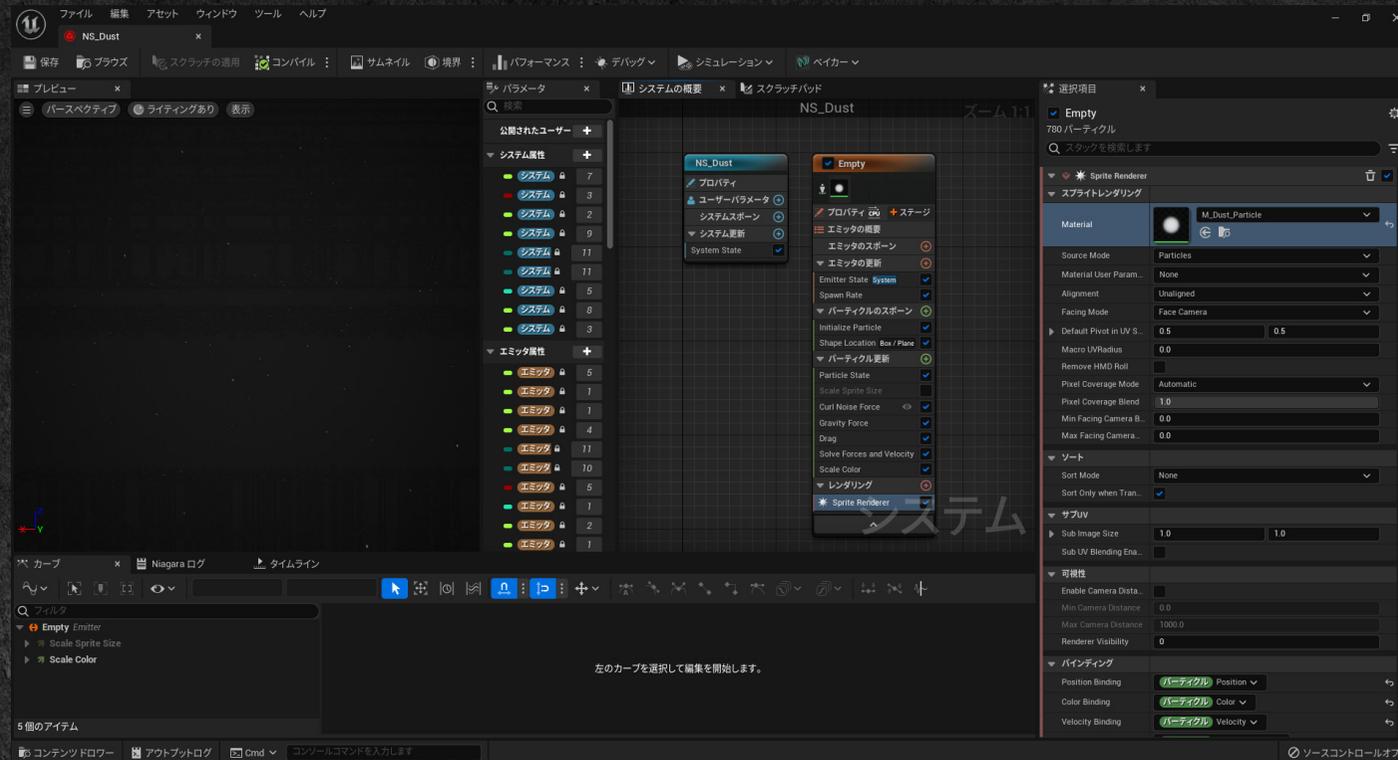


Desk



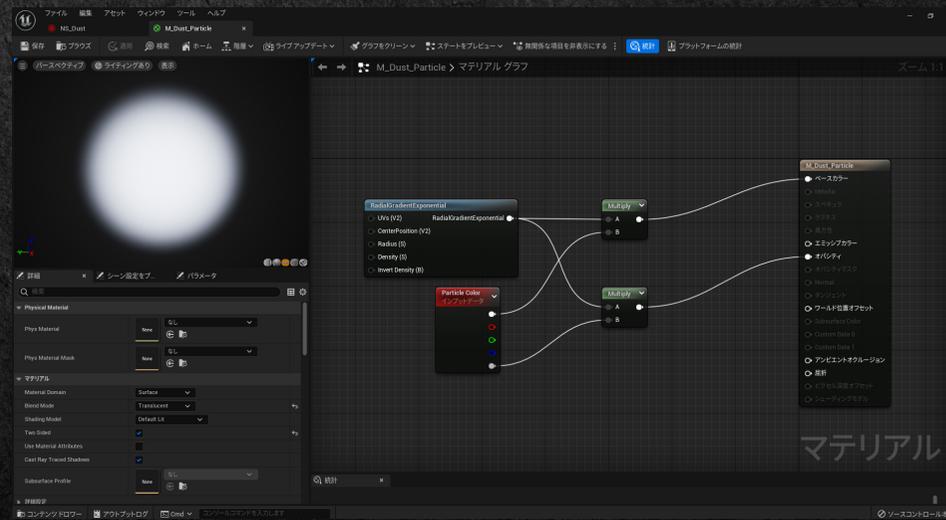
この作品で使ったプロップスです。全てにおいて Normal Map 等を使い使われている様子や物の質感をうまく表現できたと思います。Photoshop でオリジナルステッカーを作り、それを Substance Painter で貼り、オリジナリティのあるプロップス制作ができて楽しかったです。

Dust Niagara System

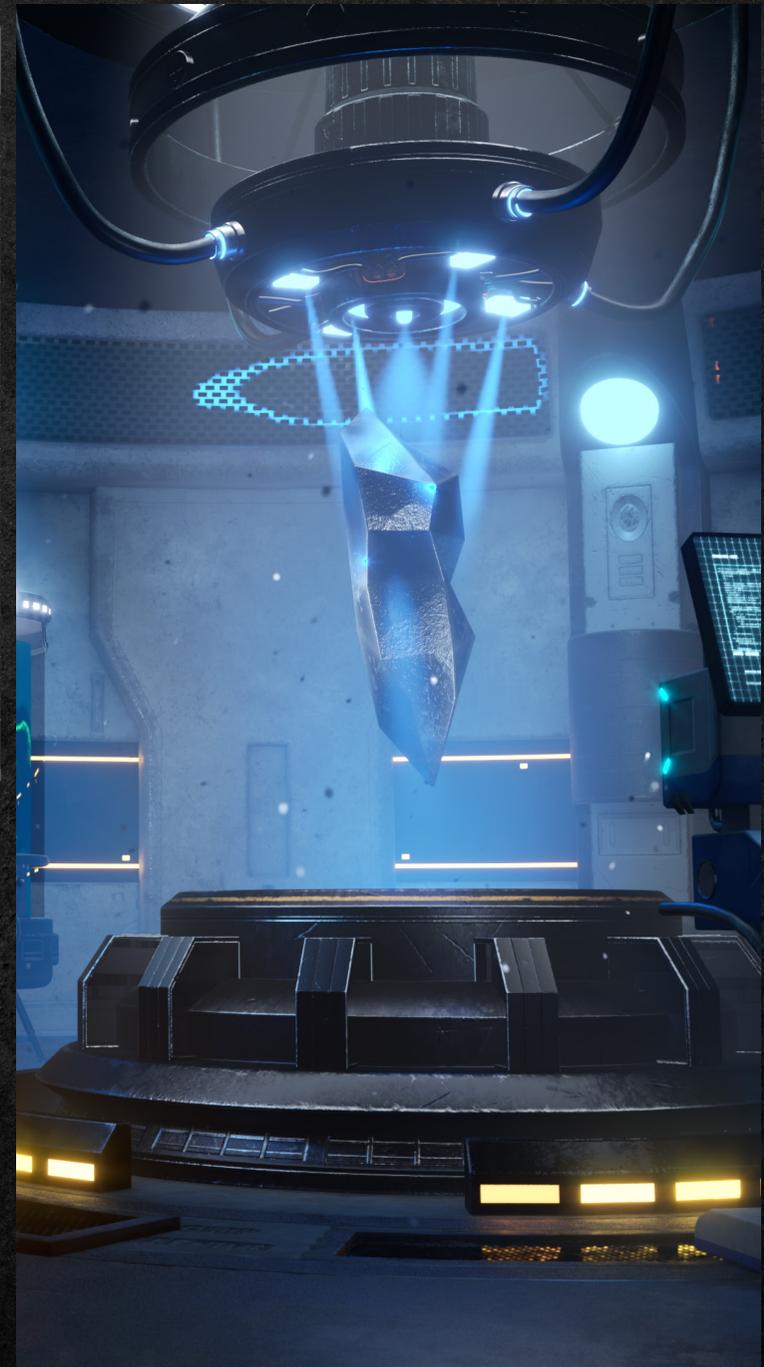


左のカーブを選択して編集を開始します。

Dust Material



マテリアル



部屋の奥行きを感じやすいように埃を Niagara Effect で制作しました。またメインの機械に存在感を与え、上からの光を可視化するためにスポットライトを当てて Fog を使い、光の筋を演出しました。

初期



何をしているの分かりづらいし左上が寂しい感じがしました。



機械が円状のため、その情報を部屋の形にも取り入れたいと思いました。



完成



Bloomが強すぎて眩しくなっていました。

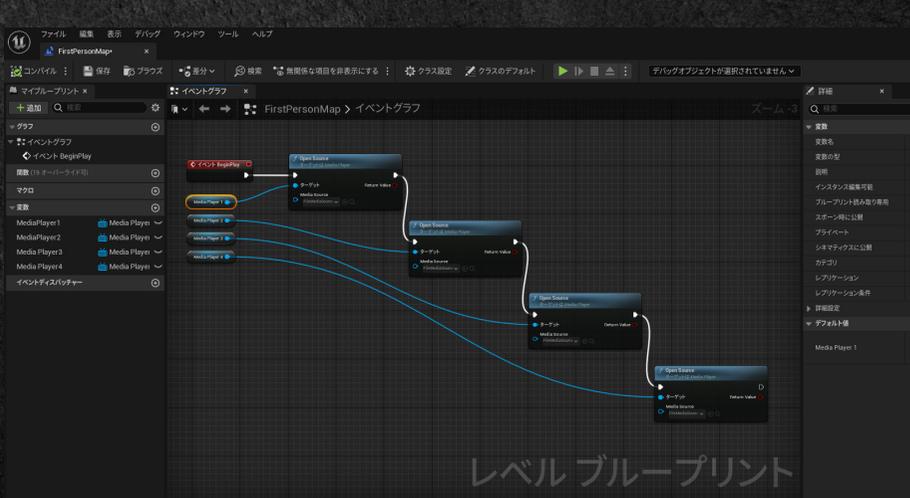




・右下の円の部分は人が立って機械をコントロールする場所なので空間を感じられるようにカメラアングルで下が見えるようにし、やんわりスポットライトを当て空間を意識させました。

・赤の円で囲ったライトはメッシュがズレてチューブが出て危ないよと注意を促すために赤系のライトを配置しました。

・Unreal Engine のポストプロセスで色味調節などの雰囲気作りはしたのですが、モニターの Bloom が少し物足りなかったのでコンポジットで足しました

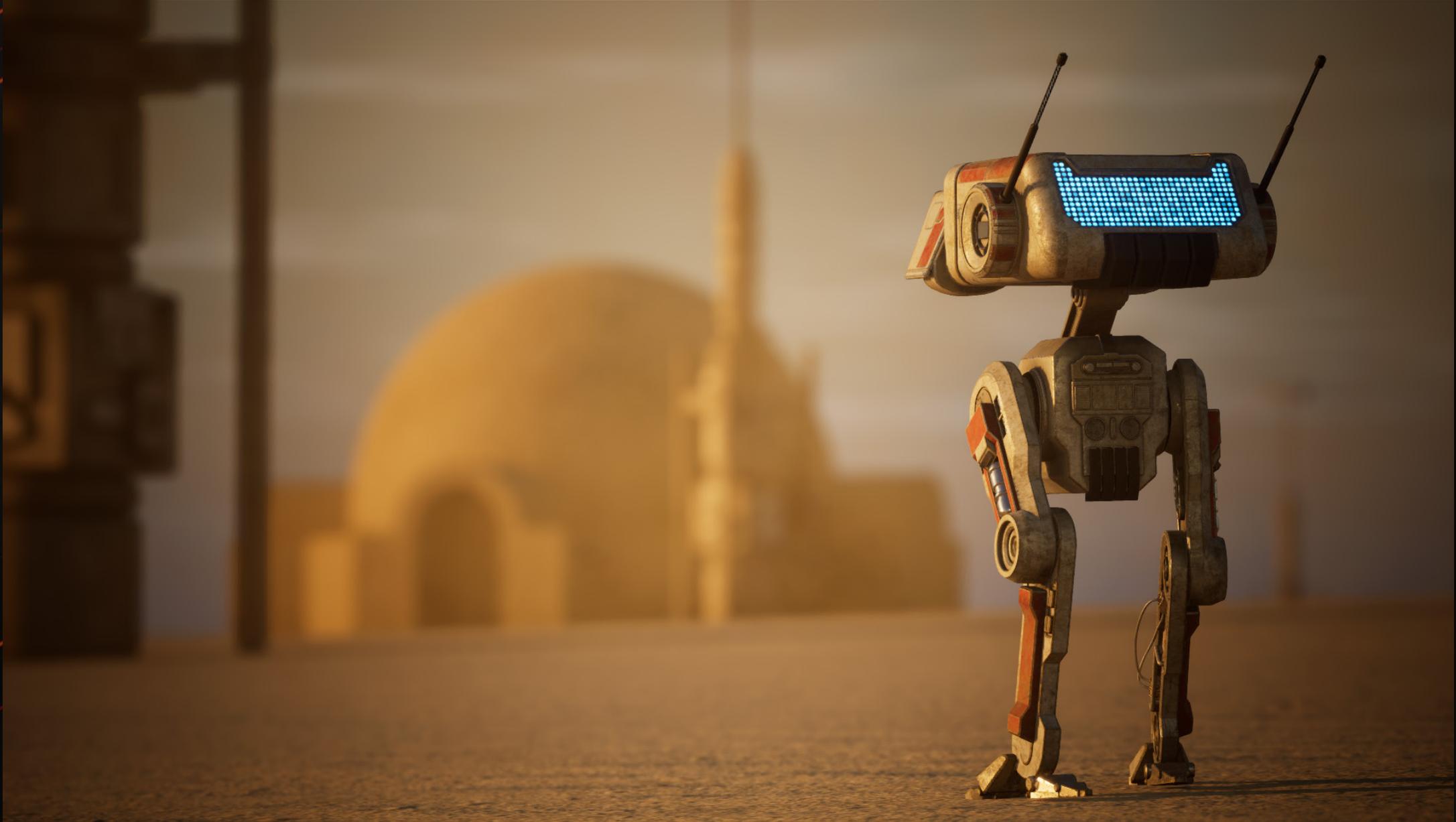


レベルブループリント



◀モニターの画面が動く仕組みやモデルのターンテーブル等をブループリントで作成しました。またプレイボタンを押したら、1人称視点でプレイできるように3人称視点のテンプレートを少し改変して作りました。このようにゲームの仕組みのようなものを構築していくのはとても楽しかったです。

DROID



制作期間 ...1 ヶ月半 制作時期 ...2023 年 3 月~ □ポリゴン ...60,302

Droid ... BD-1
Location ... Tatooine

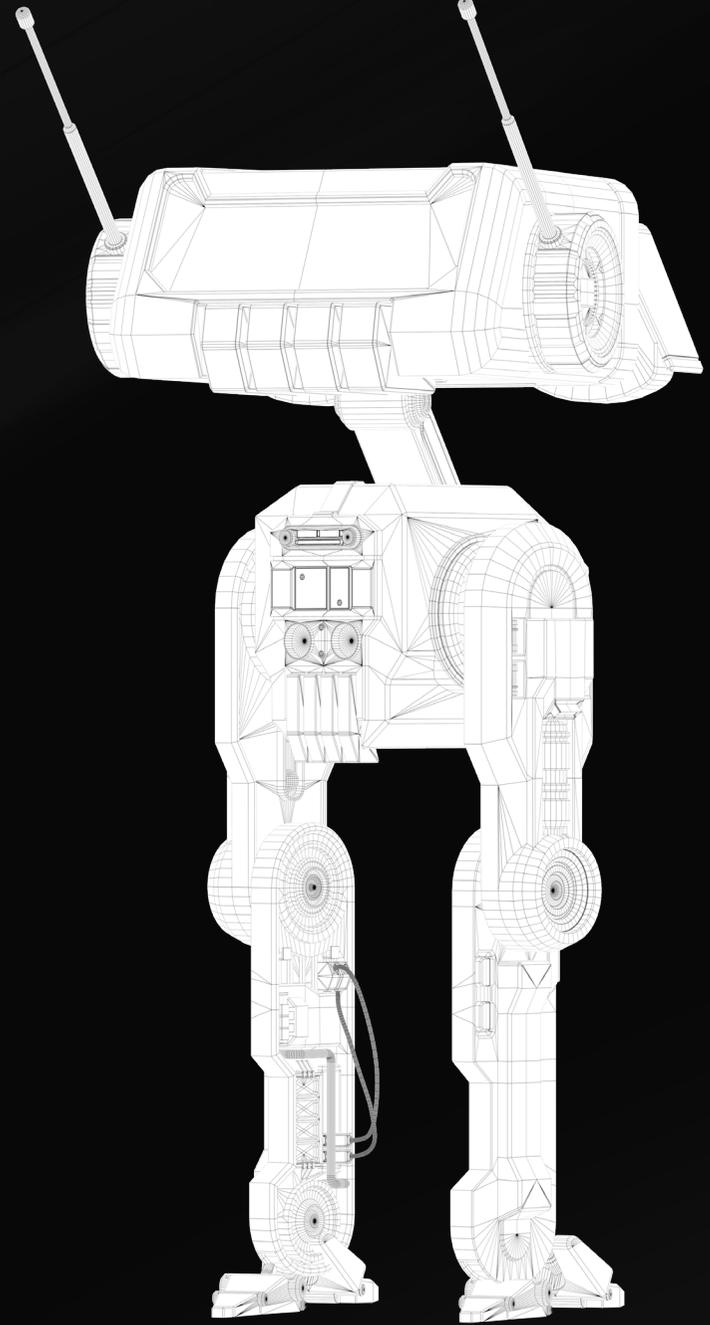
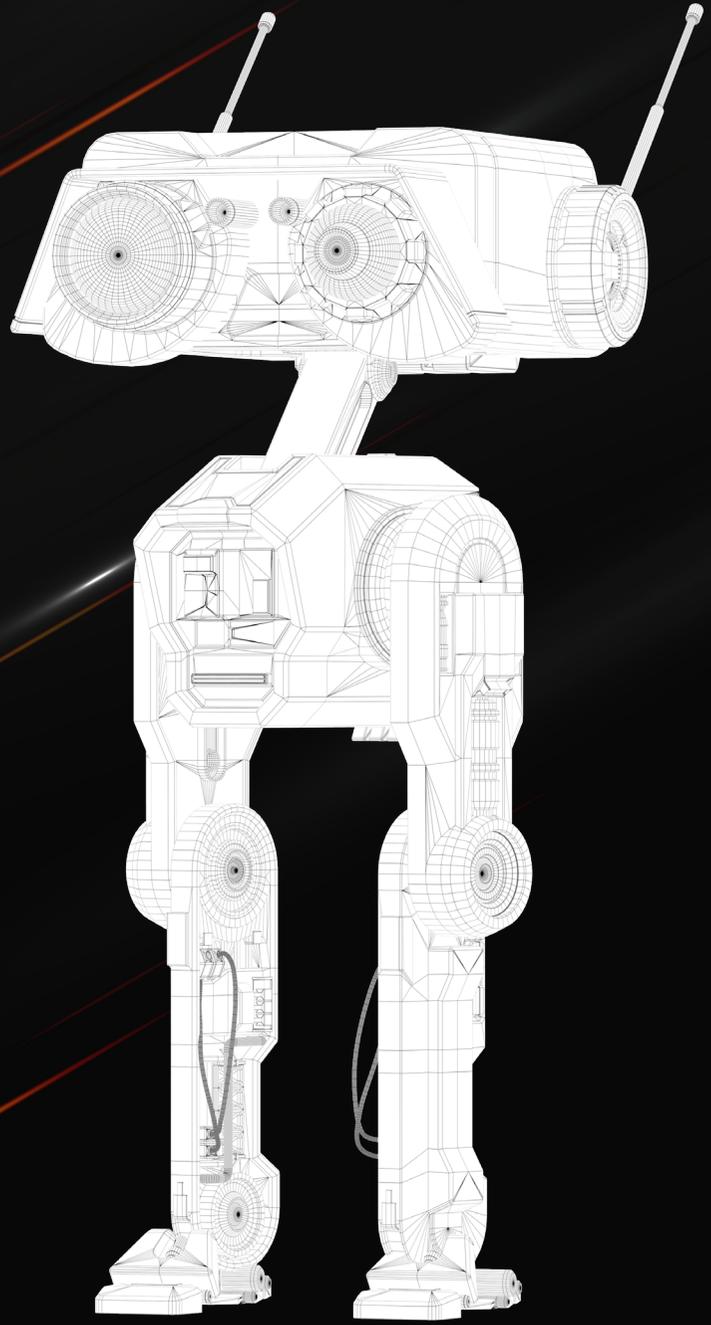
BD-1

□ポリゴン ...56,201

STARWARS JEDI:FALLEN ORDER に登場するドロイドを制作しました。



Wireframe





References



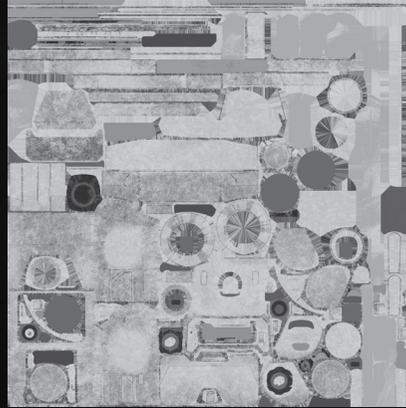
Base Color



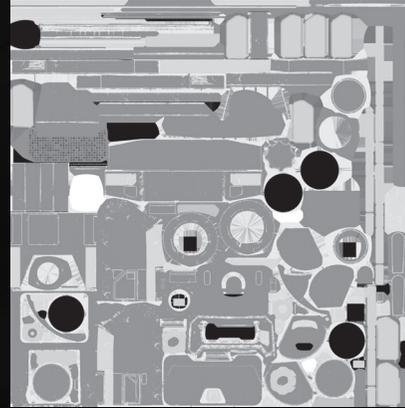
Normal



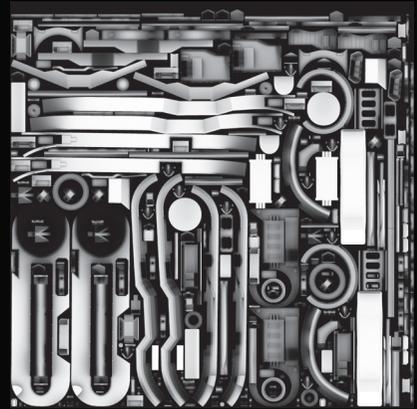
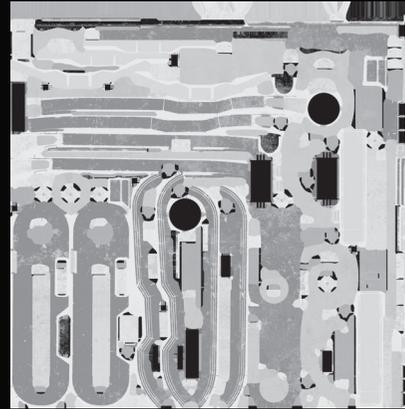
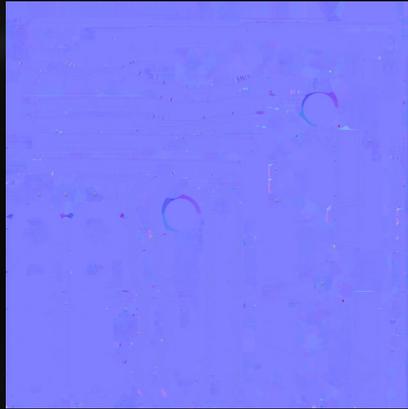
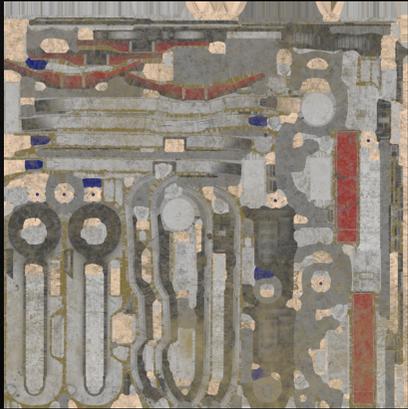
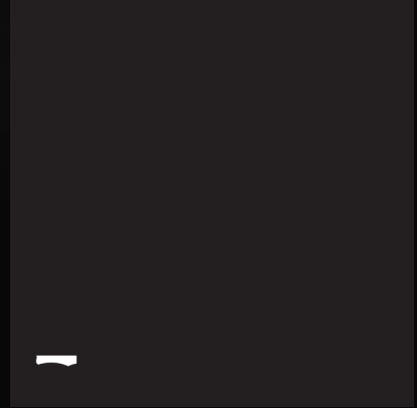
Roughness



Metalness



AO



House

□ポリゴン ...1,210

Pole

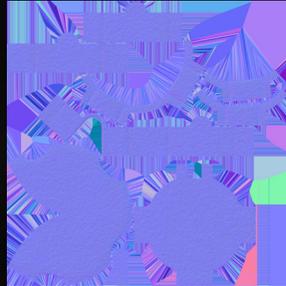
□ポリゴン ...5,751



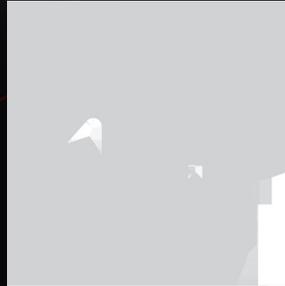
BaseColor



Normal



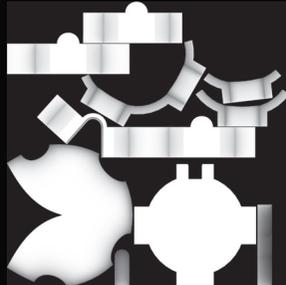
Roughness



Metalness



AO



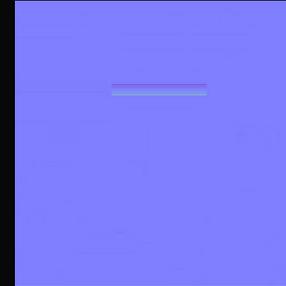
References



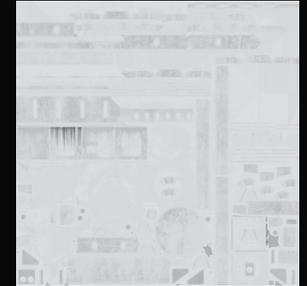
BaseColor



Normal



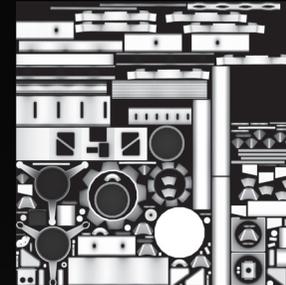
Roughness



Metalness



AO



References



Glock17 Gen4



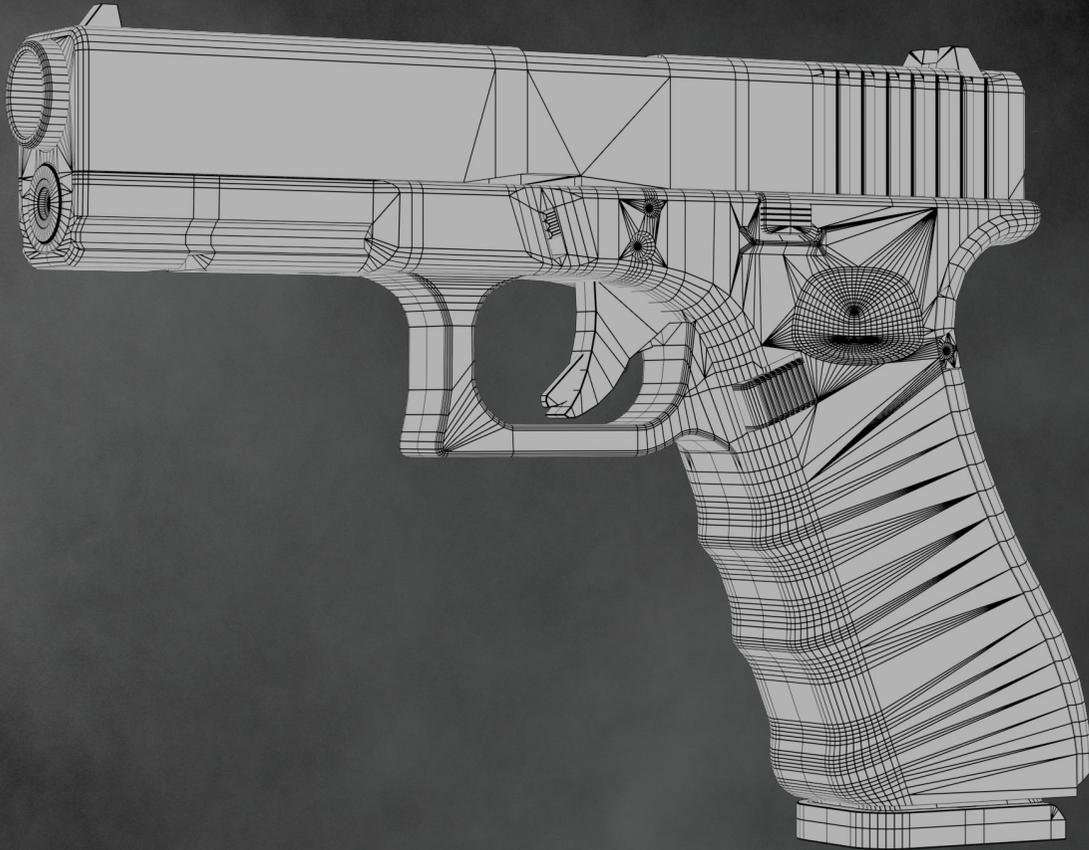
制作期間 ...2 週間 制作時期 ...2023 年 11 月 □ポリゴン ...57,449

Glock17 Gen4 を自主制作ゲームに使うため制作しました。
実際にゲームに入れることを考えてモデリングやテクスチャ作業をしました。

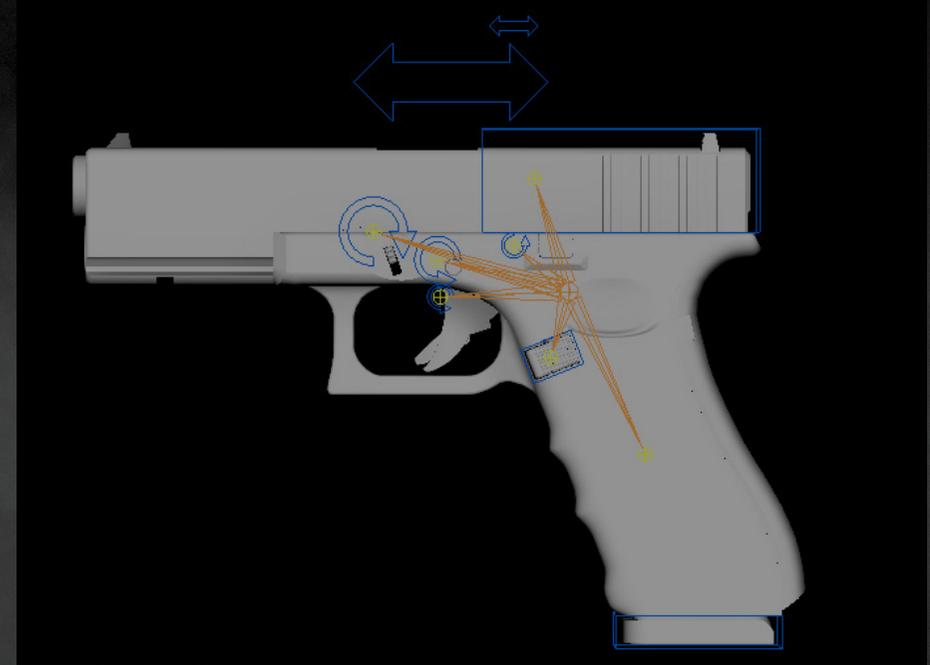


□ポリゴン ...56,912

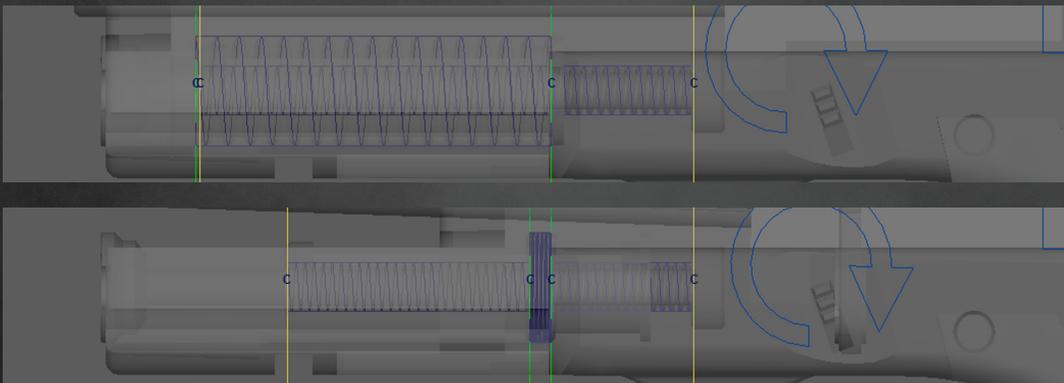
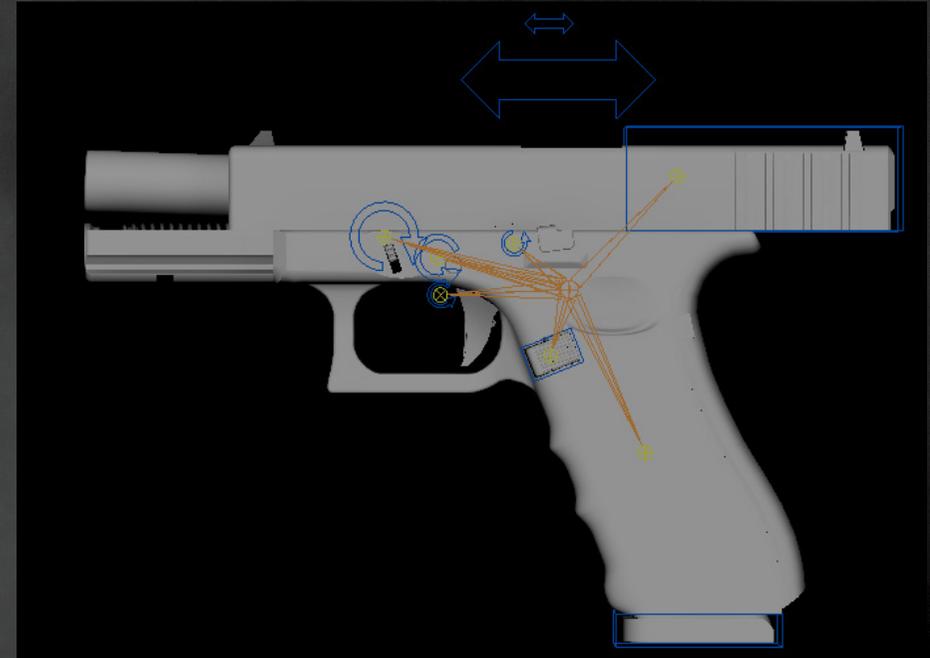
Wireframe



撃つ前のリグの状態



撃った後のリグの状態



ストライカー式のピストルがどう動くのか理解するためにスプリングのリグを作りモデリング効率化を行いました。

Base Color



Normal



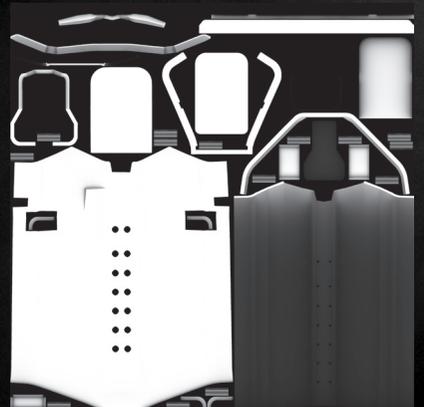
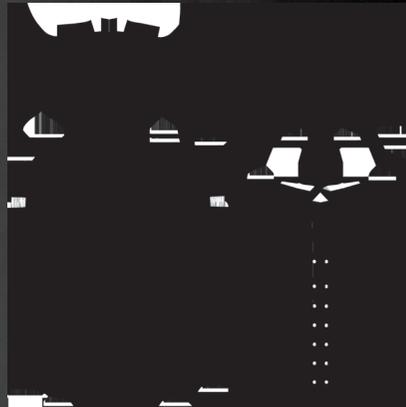
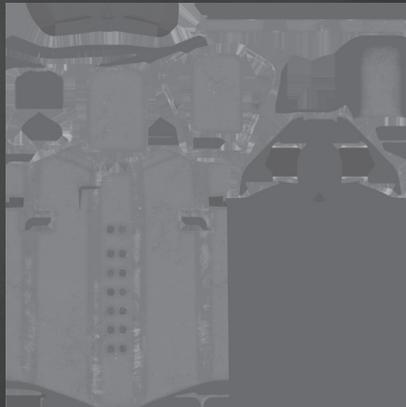
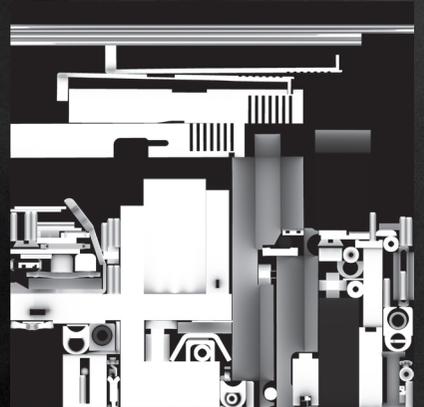
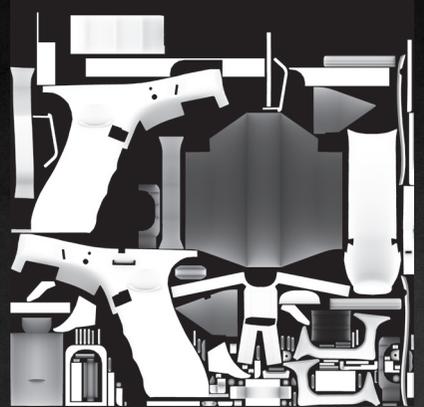
Roughness



Metalness



AO



GAS STATION



制作期間 ...2 ヶ月 制作時期 ...2023 年 12 月～ □ポリゴン ...326,483

2000 年初期 アメリカの田舎のガソリンスタンド
何か妙な雰囲気を感じる気がする ...

Final



・赤色の円のライトはランダムに点滅させ入口付近に視線誘導させ、中でなにが起こっていることを想像させました。

・黄色い線はアウトラインが直線にならないように意識しました。

・緑の線は道を表しています。ガソリンスタンドから先を徐々に斜めにしてこの先には何かが続いていることを表し、また Fog を使うことにより行かなければ分からないわくわく感 + 怖さを演出しました。

・紫の三角形は前景で、黒くなりすぎないように後ろからライトを入れてシルエットとしています。

・手前の緑の影は Ver01 では黒潰れしてしまっていたのでライトを仕込み不自然にならないように CG ならではの嘘ライティングをしました。

Ver01



暗い部分が黒潰れしてしまっている

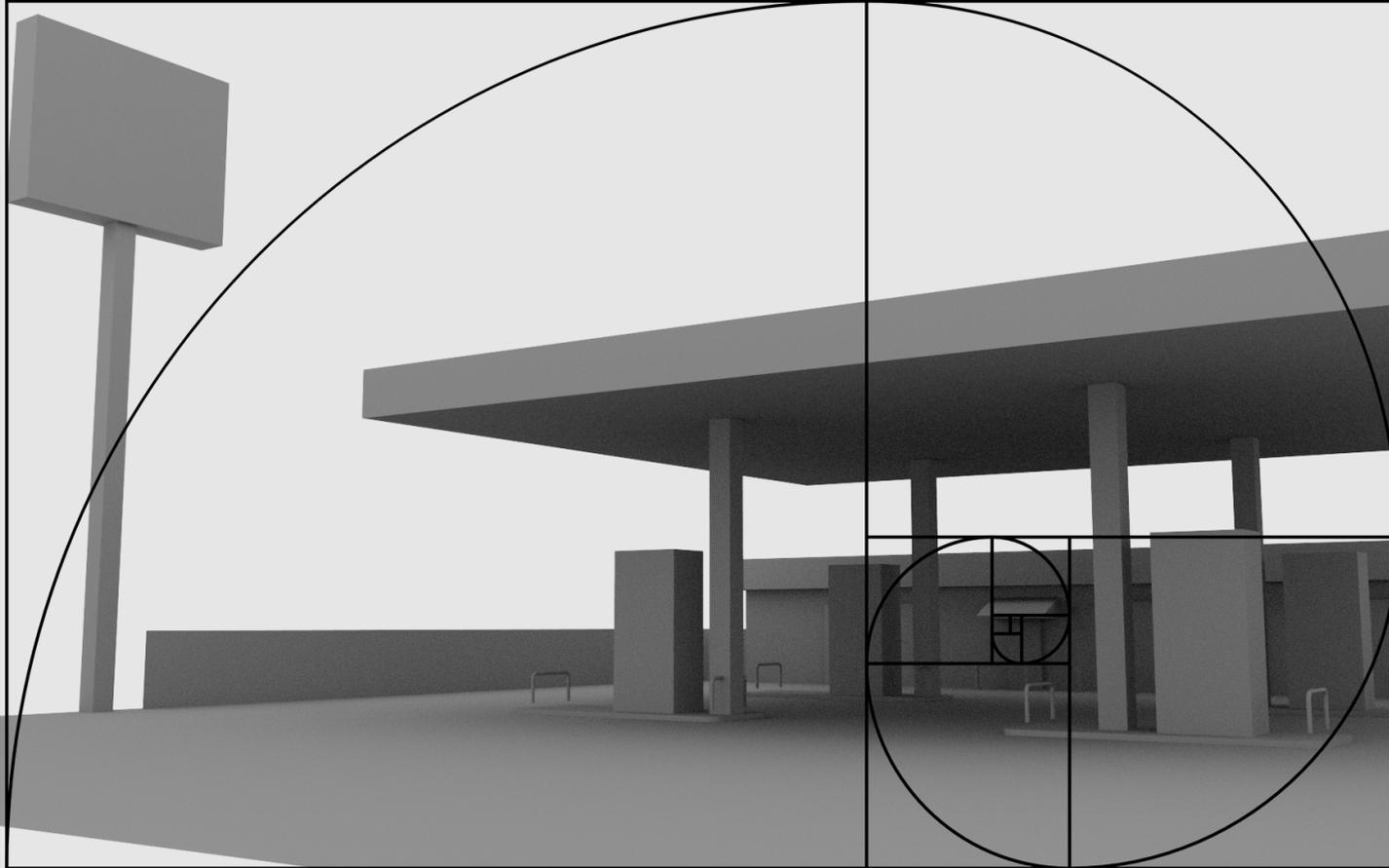
Ver02



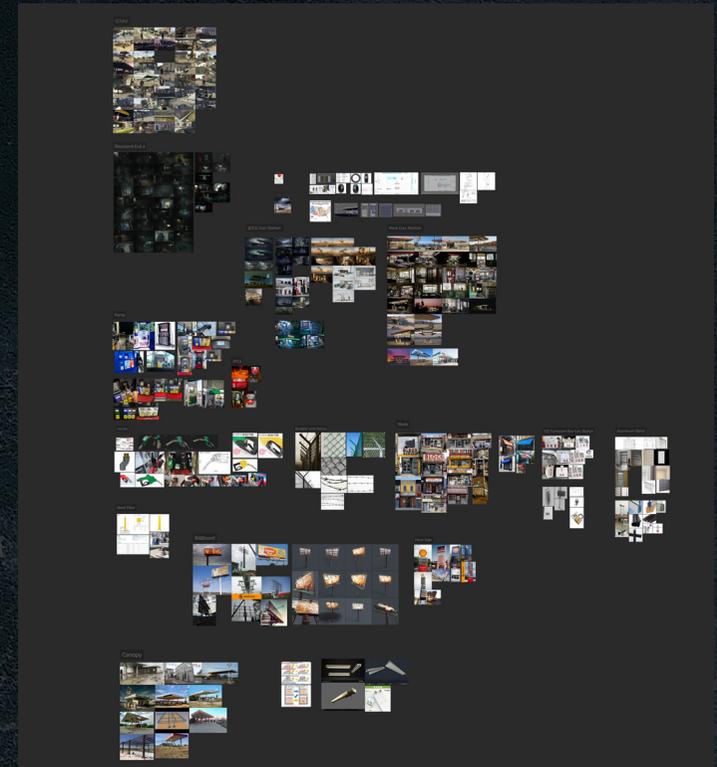
奥にあるフェンスが全く見えない



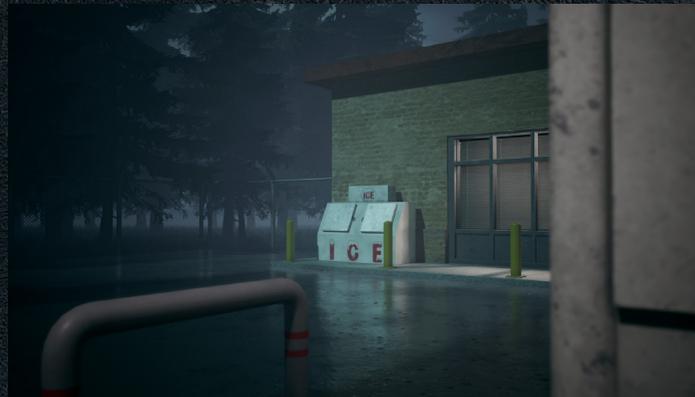
ラフレイアウト



References

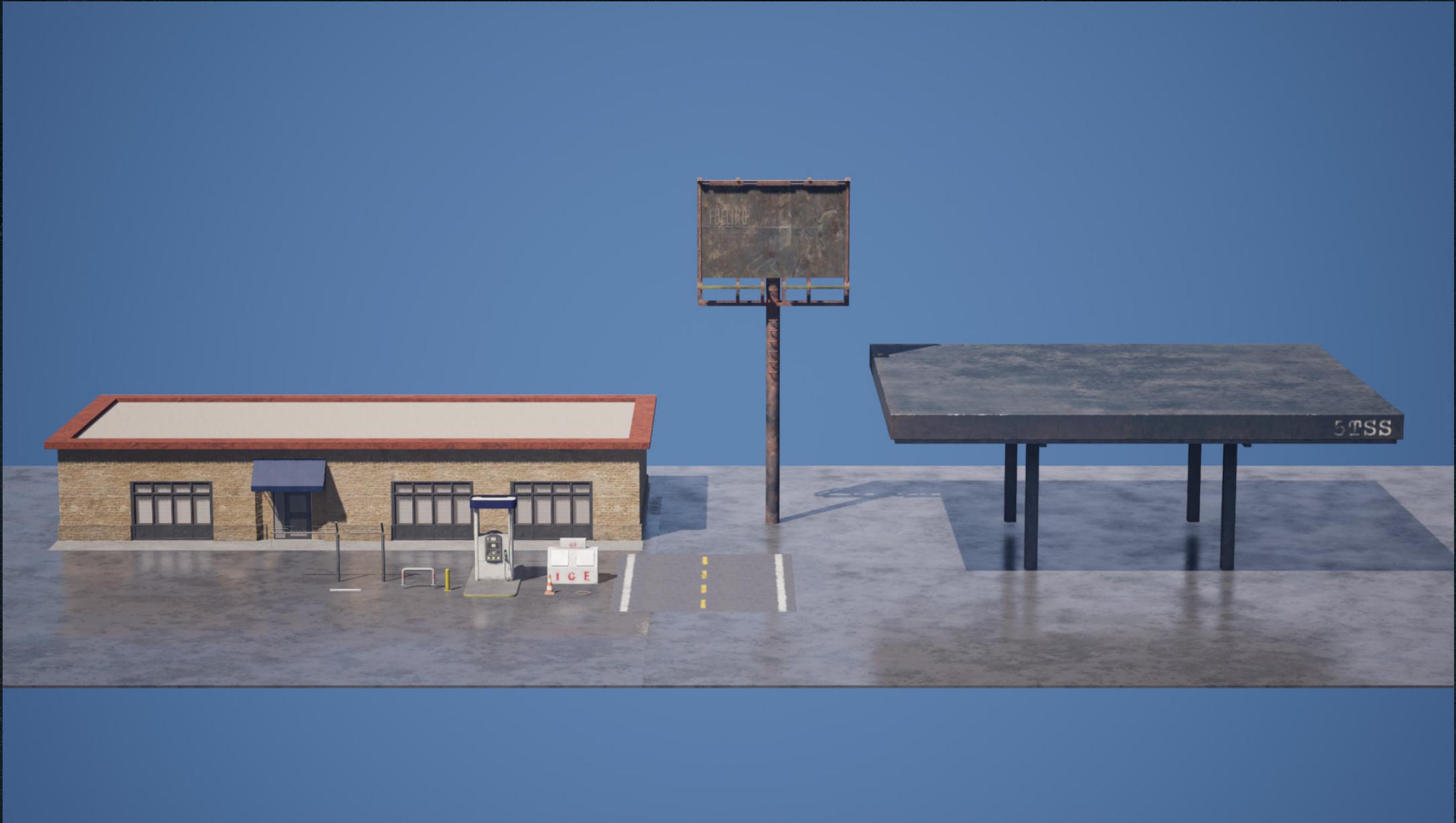


Other Angle



バイオハザードのホラーテイストの作品が好きで、自分でも作ってみたいと思いました。

Asetts



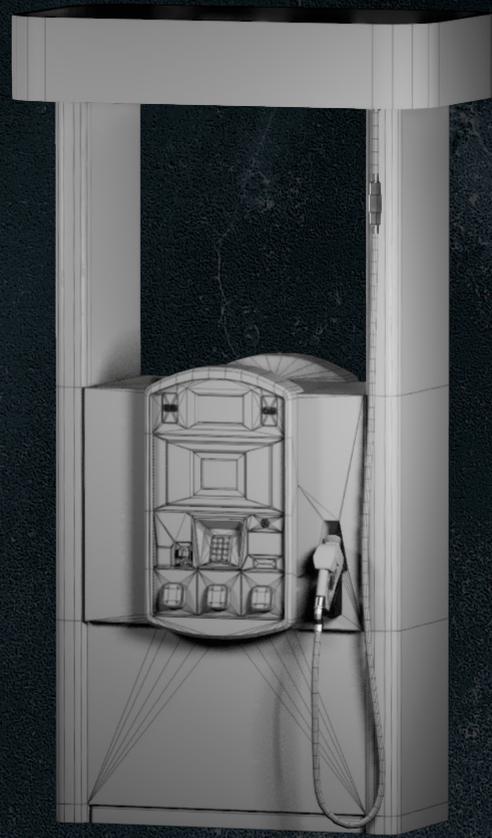
制作したセット一覧です。

木や草は Megascan を使用しました。

ガソリンスタンドの場所の設定がアメリカ中西部（ウィスコンシン州）なので、そこの地域に多く生えているマツの木のアセットを使用しました。

Fueling Machine

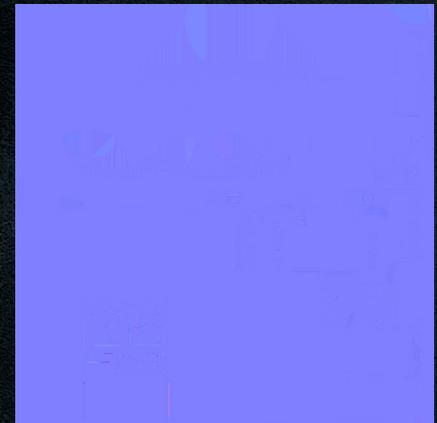
□ポリゴン ...33,015



BaseColor



Normal



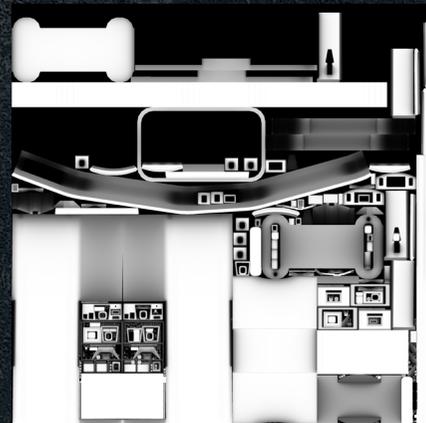
Roughness



Metalness

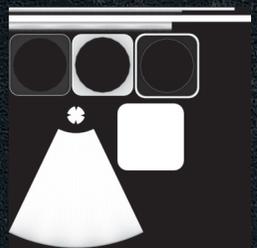
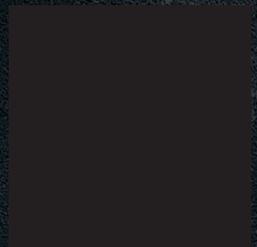
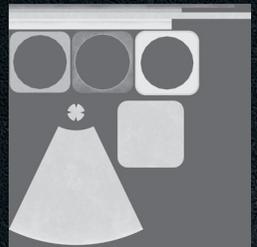


AO



Traffic Cone

□ポリゴン ...807



IceBox

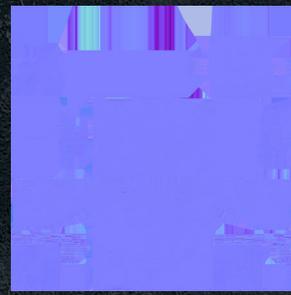
□ポリゴン ...23,660



BaseColor



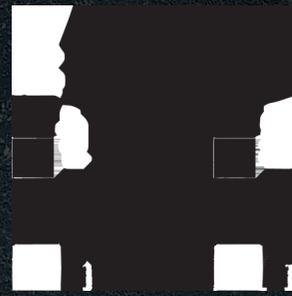
Normal



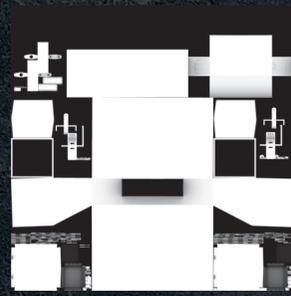
Roughness



Metalness



AO



よく見えるプロップ
スのテクスチャは作
り込み、あまり見え
ないものには時間を
かけずに効率化を考
えて制作しました。

ZOMBIE FPS GAME



ウェーブごとにゾンビがスポーンしてゾンビを撃破し、全部の敵を倒した時間を競うゲームを作りました。自主制作してきた Glock17 と Gas Station を活用してチュートリアルを参考にして制作しました。

※ゾンビと腕はフリーのモデルを使用しました。

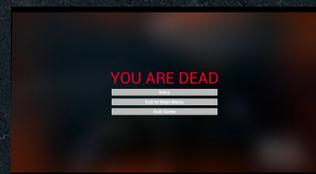
参考チュートリアル

Create a Zombie First Person Shooter Game /Unreal Engine 5

使用ツール Unreal Engine 5 Blueprint

追加した機能↓

Main Menu Logic



Shell Ejection Logic

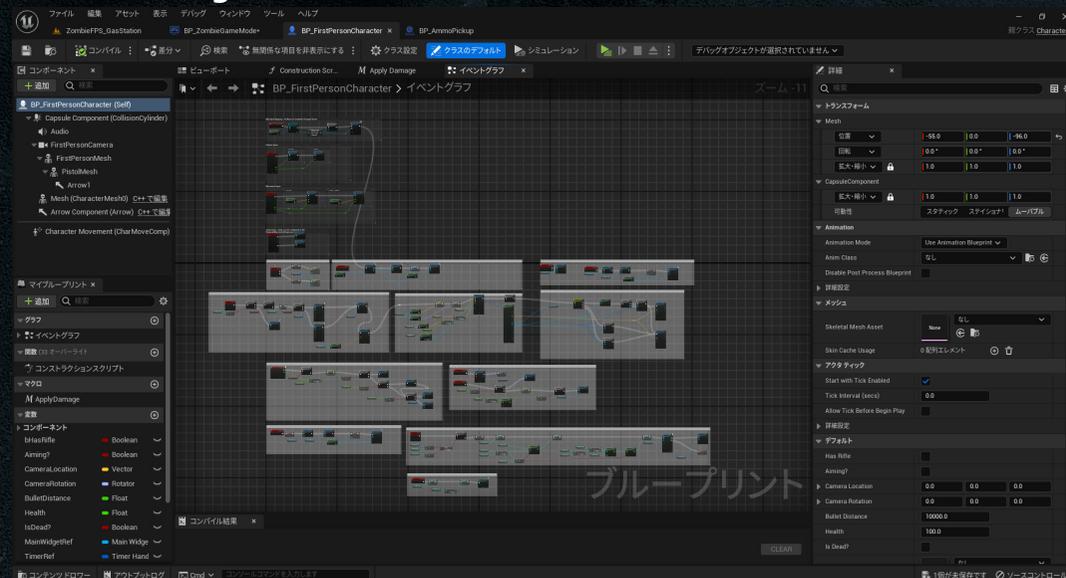


参考動画

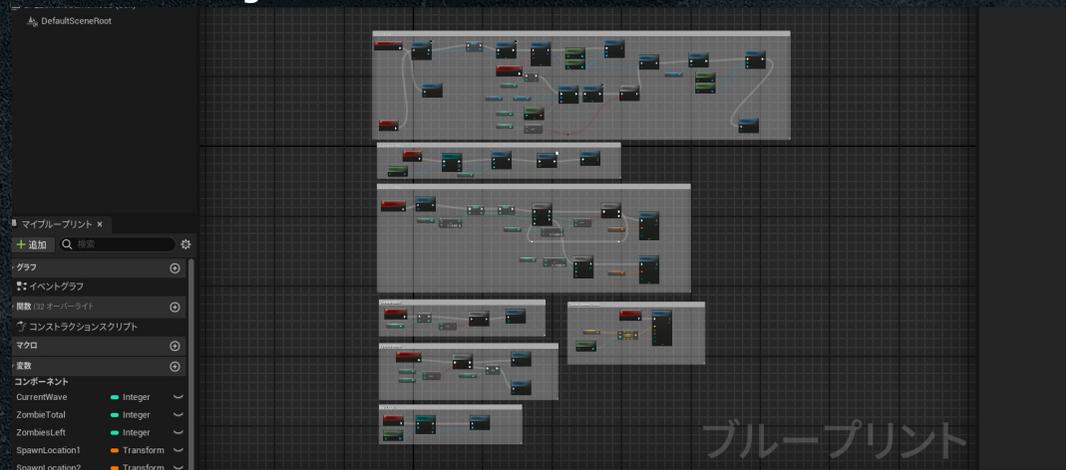


ここから動画どうぞ！

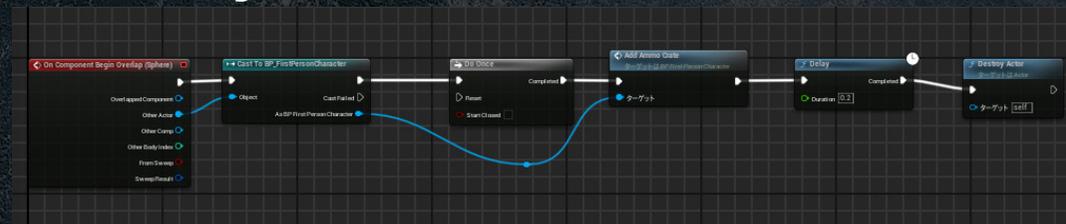
Character Logic



Game Mode Logic



Ammo Pick Logic



アクセラアクセス



Information

株式会社ホンダアクセス様との産学連携プロジェクト「クルマVチューバー「クラリゼ」を使用したゲーム制作」で制作しました。

制作期間 ... 7月3日 ~ 12月14日

制作人数 ... 31人

ディレクター
プログラマー ... 5人
キャラクターモデラー ... 5人
背景モデラー ... 7人
アニメーター ... 3人
エフェクト ... 1人
コンセプトアーティスト
UIデザイン ... 3人

各セクションごとにリーダーがいます。私は**背景のリーダー**担当です。

ターゲット ... 普段ゲームをしない層

コンセプト ... ① 見る側も楽しめるゲーム
② 会場の人と争って熱中したくなるゲーム

担当箇所

仕様決め

背景指示出し

背景モデル一部

プログラマーとの連携

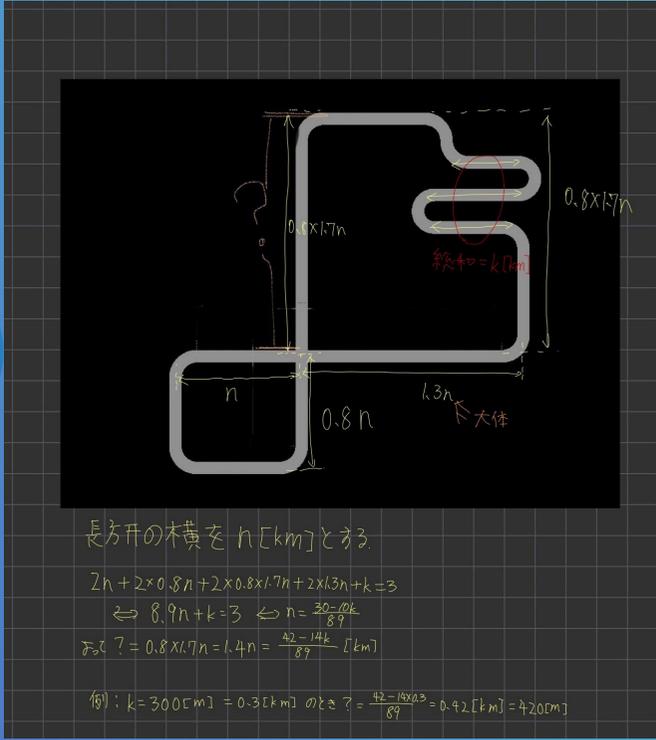
背景ライティング

キャラクターセットアップ

ホログラムエフェクト制作



仕様決め



まずは走るコースの長さを決めました。コースの形は全体リーダーの方に決めてもらったのでそれに合わせて作りました。今回のプレイヤーはクルマVチューバーのリゼットなので女の子が走ることを想定して全体で約3Kmになるようにしました。

Player	Height 165cm (仮)		
Straight_Road	Size 700*500		※cm
R_Curve_Road	Size 700*50000	Insert Edge 50	Bend *45
L_Curve_Road	Size 700*50000		Bend *45
U_Curve_Road	Size 700*100000	Insert Edge 100	Bend *90
Up_Road	Height 400		
勾配	約10%		
Guard_Rail	Width 10	Height 80	Depth 500
Yellow Line	Size 15*500		

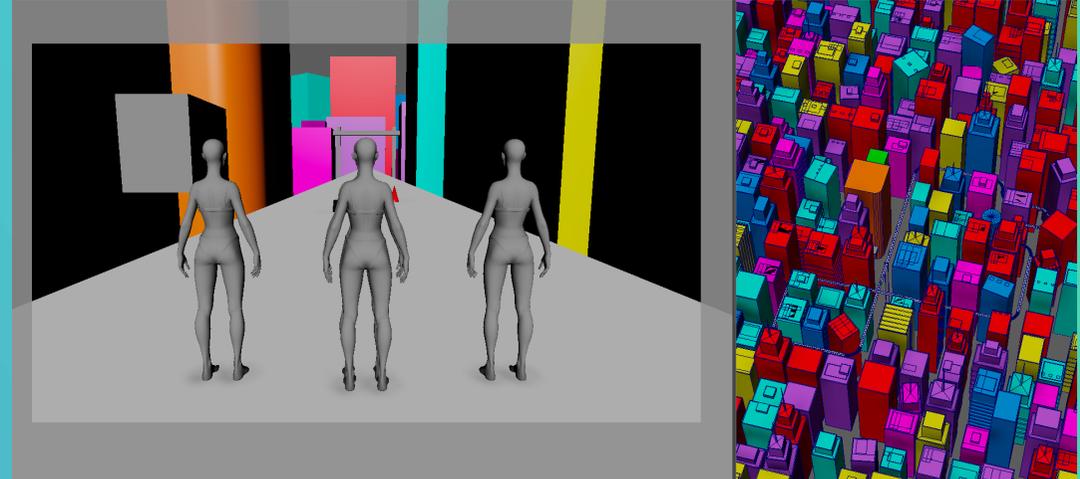
コースの大きさや実際の道路の幅など使用を元に今回のゲームの道路の幅などを決めていきました。今回は障害物を避けながら走るパートがあるので、避けるアクションの楽しめるように道路の幅は広めにしています。

背景指示出し

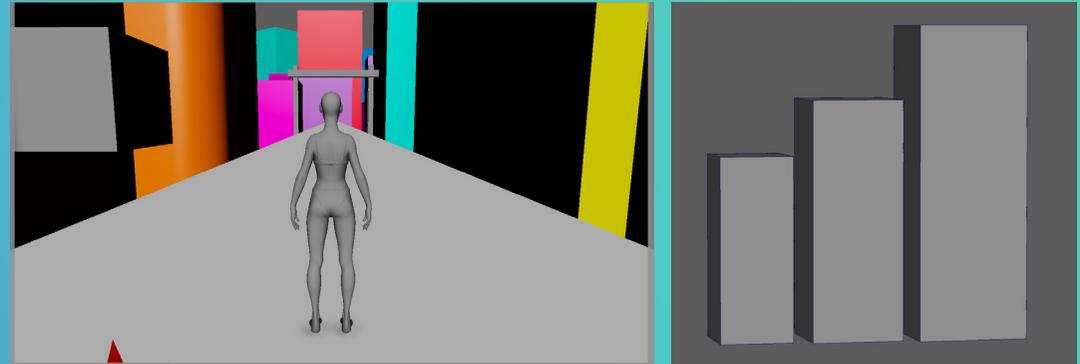


チームのみんなに仕事を振る時に作りやすいようにまずはラフマップを作りました。とりあえず雰囲気を見たかったので、QTOWNを使いビルを作りました。

サイズ感



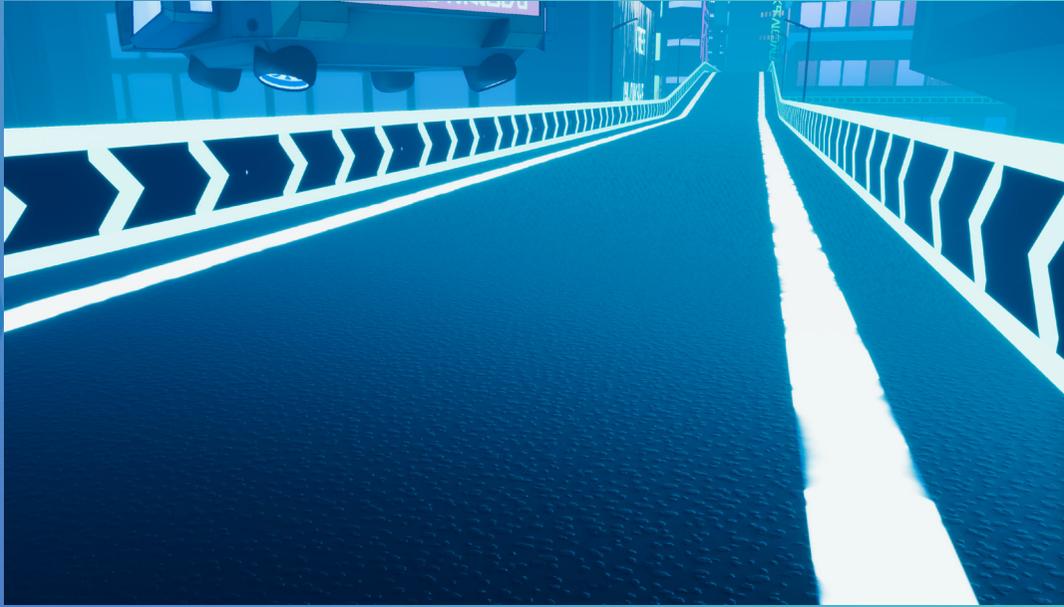
プレイイメージ



プレイイメージをしっかりさせたかったので Maya でカメラにアニメーションをつけてラフの時点でどのような箇所が映るのかイメージすることができました。QTOWN で作ったビルを元に 3 種類のボックスを作ってそれを目安にチームのみんなにビルを制作してもらいました。

背景モデル一部

Road

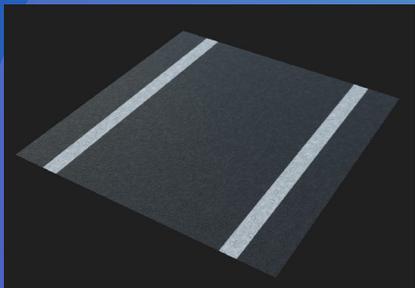
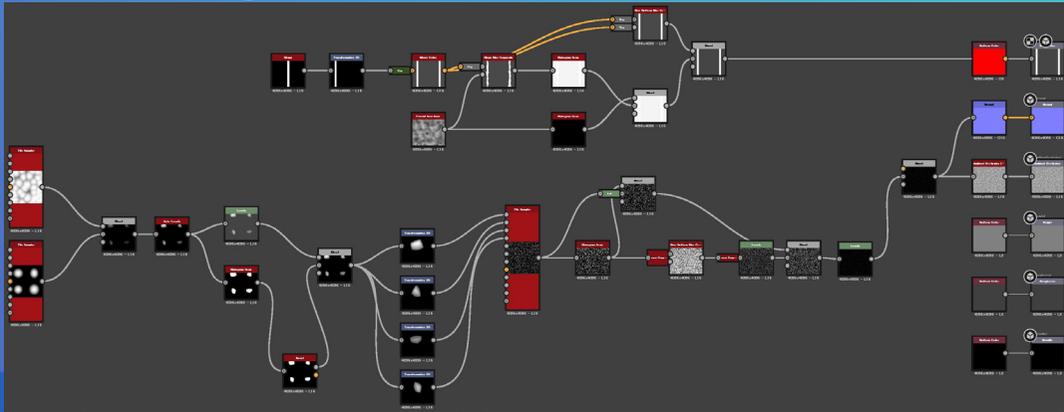


Audience Seats

□ポリゴン ...4474

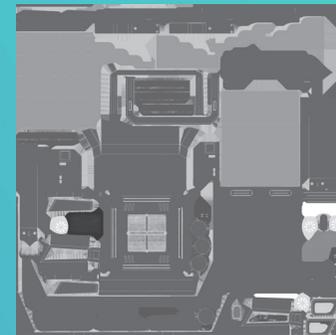
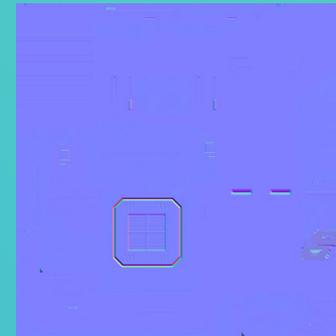


Substance Designer



Substance Designerで道路のテクスチャを作りました。今回はリアルなマップではないのでキャラクターに合うように作りました。また、どんな道路の形状になっても使えるように白線などシームレスになるように作りました。

Textures

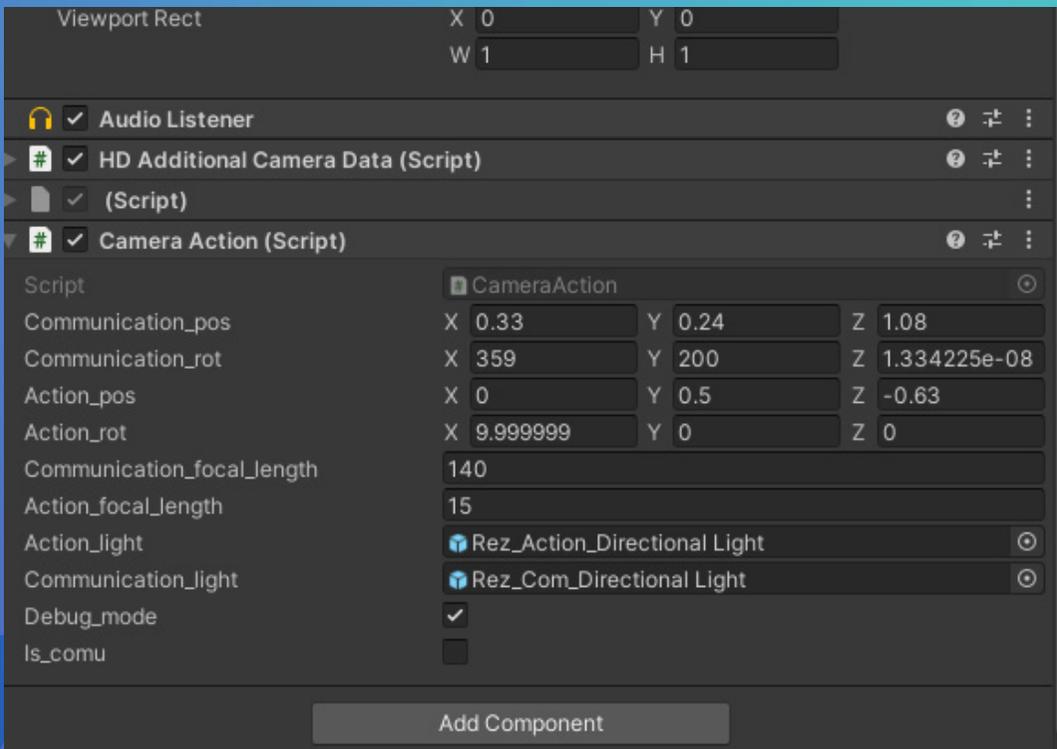


道路の前割に浮かぶ観客席を作りました。コンセプトアートや自分で似ている物などリファレンスを集め、雰囲気合うように作りました。※エフェクトは担当していません。

プログラマーとの連携



β版完成時にカメラ位置が気に入らなくて調整したい時わざわざプログラマーと作業を毎回するのは**時間がかかりコストパフォーマンスが低いことが問題**として上がりました。
そこで私はこんな要望を ...



提案した内容
アクションパートとクイズパートでカメラを切り替えるその切替と同時にディレクショナルライトも切り替える
そしてこれらをすぐ調整できるようにヒエラルキーで調整できるようにすること

なぜディレクショナルライトを切り替えるのか→

カメラ位置について

カメラ位置は結構悩んだポイントです。
なぜかという背景とキャラクターと避けやすさすべてを考慮するとメリハリのないつまらない絵になってしまうからです。
そこでアクションパートとクイズパートで**注目させるべき要素**を決めました。

アクションパート：背景の良さ、障害物の避けやすさ
クイズパート：キャラクターの可愛さ

こうすることで各パートの役割が決まり、カメラ位置を決めやすくなりました。

アクションパート



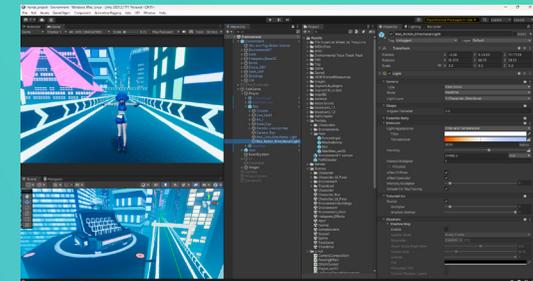
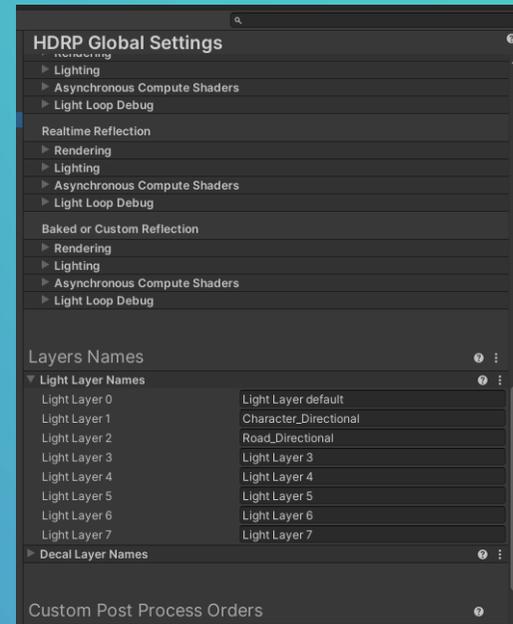
背景のダイナミックさと障害物の視認性を考慮し広角カメラ

クイズパート



キャラクターが歪まずに可愛くなるようにやや望遠気味カメラ

LightLayer

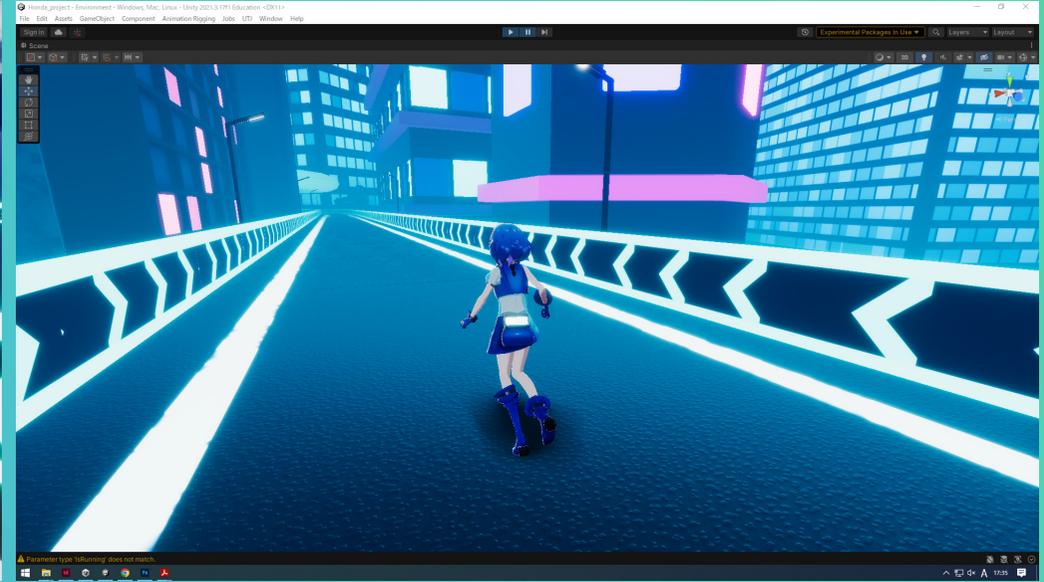


背景とキャラクターでライトレイヤーを分け、**キャラクターはセルルック調**で背景はセルルック調ではないのでライトを分けてキャラクターのセルルック調の可愛さを失わないようにしました。
アクションパートとクイズパートでカメラの向きが約180度変わるのでディレクショナルライトも切り替えてセルルック調での可愛さを保ちました。

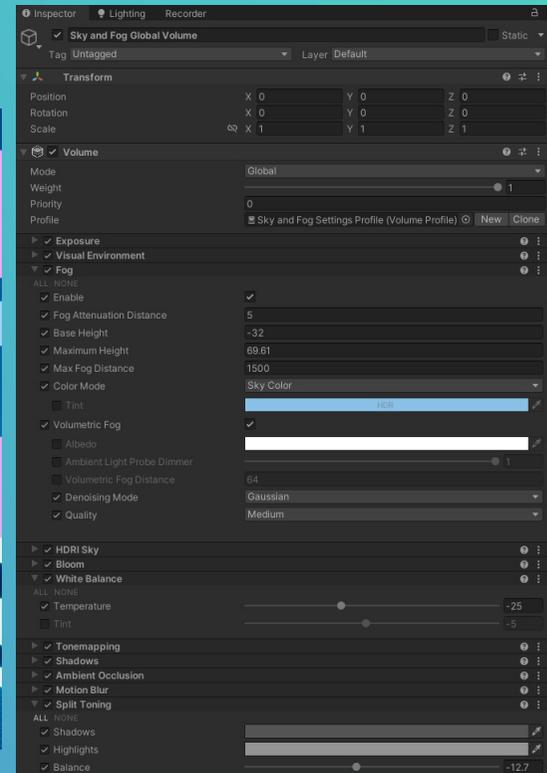
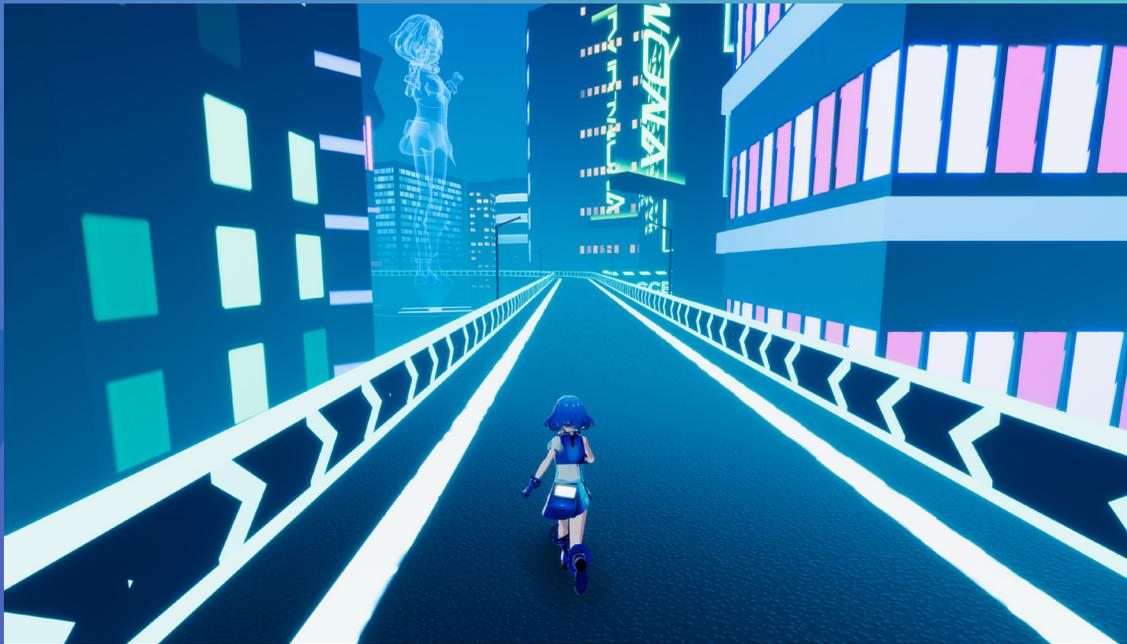
背景ライティング



初期



中間



初期の段階だとリアルな HDRI を使っていることから背景にもキャラクターにもマッチしていません。そこで HDRI を **グラデーション** に変更し、Fog の色も変更して背景をコンセプトアートに少しでも近づけました。

次にキャラクターが浮いていると思ったので、**キャラクターの下に影をつけることで背景とよりマッチさせました。**

ゲームプレイのカメラの位置にもこだわりました。走っている後姿の場合キャラクターがメインのゲームなので近づけたかったですが、**障害物** を避けるゲームなので前や遠くが見やすいようにしました。

アクションパートとコミュニケーションパートで背景やキャラクターどちらを見せるべきか分けて考え、**カメラ** を配置しました。

キャラクターセットアップ



キャラクターチームがモデリング、リギング、スキニング、テクスチャを行い、その他の Unity 上での設定は私が行いました。

背景にHDRPを使用しているため"Unity Toon Shader"を使い、キャラクターをセットアップしました。



Hair HighLight なし



Hair HighLight あり

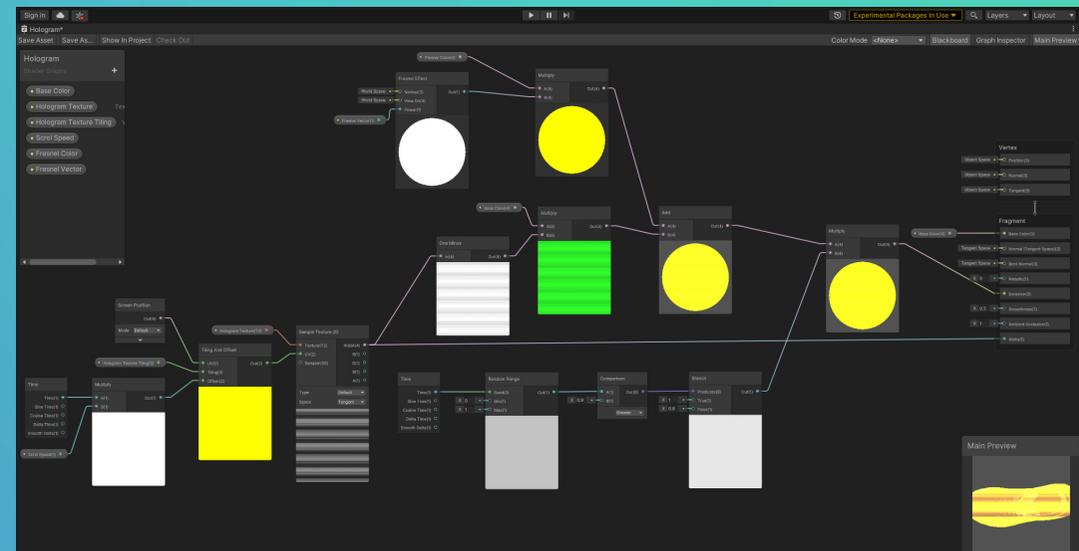
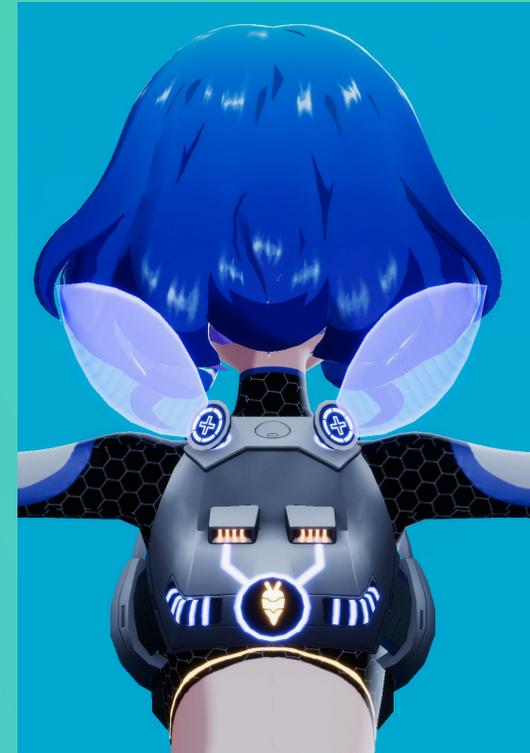


Hair SpringBone



SpringBone は初めて使いました。
根元からだんだん硬さを変えたりコライダーの大きさを変えたりして工夫しました。
その場で立ち止まって演技している時はとてもきれいに動きます。ですが走って移動しているときはいろんなシミュレーションが重なって、きれいに動かすのは難しかったです。
だから最終発表の走りの方はアニメーターの方々に髪の毛もアニメーションをつけてもらおうと思います。

Hologram Effect



Shader Graph を使いホログラムエフェクトを作りました。

Animation



Information

制作期間

2022年7月下旬～8月31日中間提出
～10月19日最終提出
～11月14日ブラッシュアップして提出

動画秒数 ...15秒

作品 QR



株式会社ニューロン・エイジ様監修の元、産学連携プロジェクトとしてアニメーションを制作しました。
お題は「架空の超必殺技 スーパースピニングスマッシュ」でした。

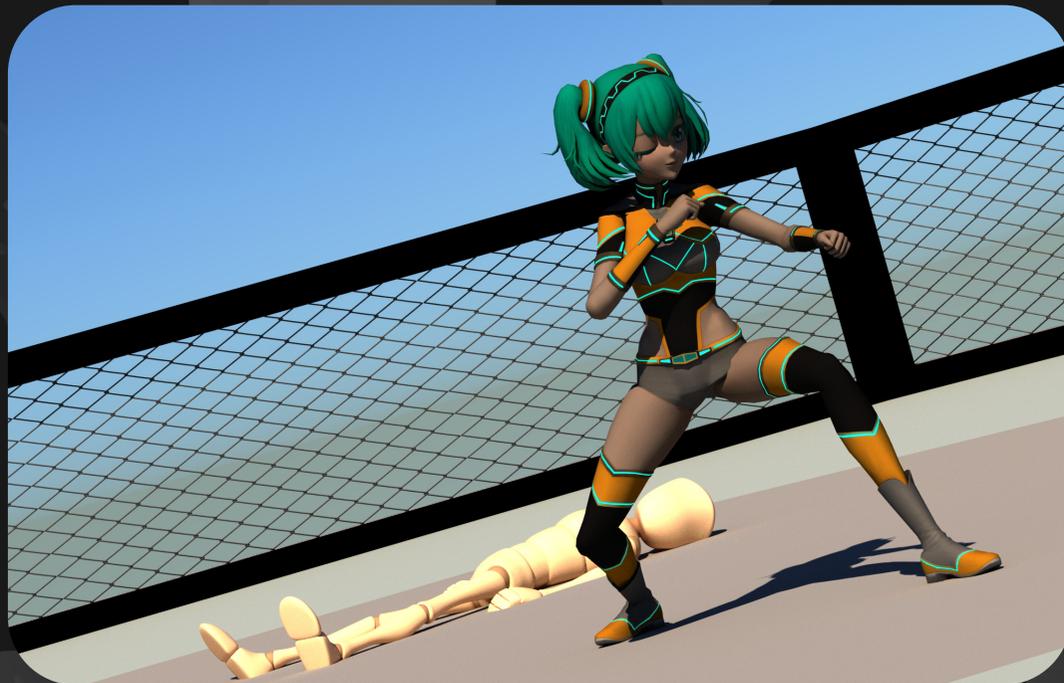
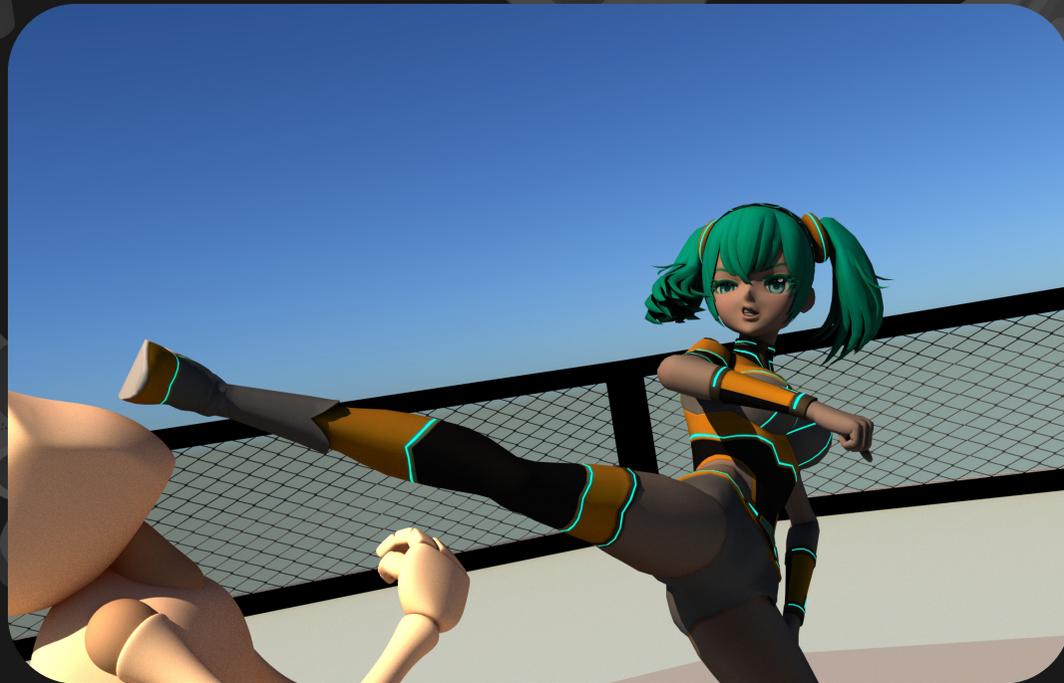
ルール

- ①エフェクトの使用は NG。
- ②魔法やエネルギー弾ではなく、**体術のみ**。

References

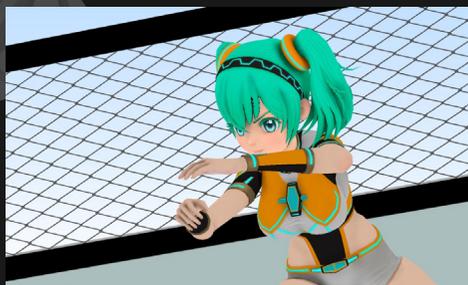


リファレンス集めは Youtube で行いました。足りない部分や自分の体で再現できる動きは**実演してカメラ**で撮りました。自分で動くことでアニメーションを作るときに見るだけよりも**動きをより理解**しながら作ることができました。





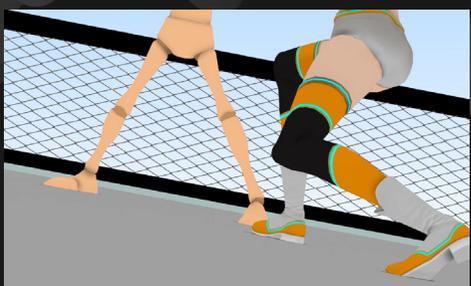
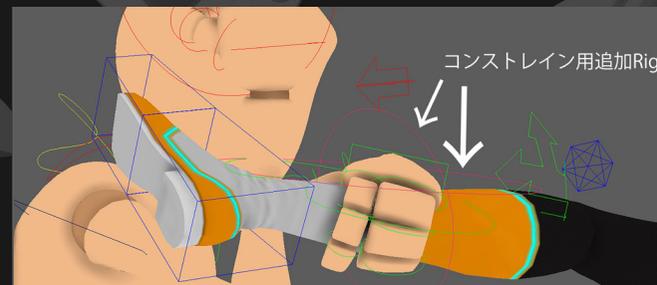
0F



99F



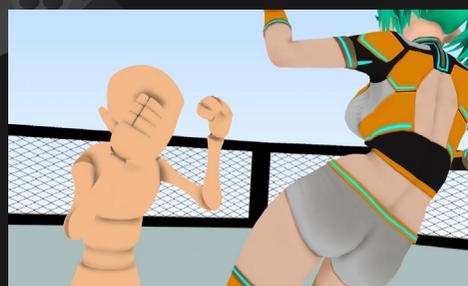
123F



173F



204F



214F



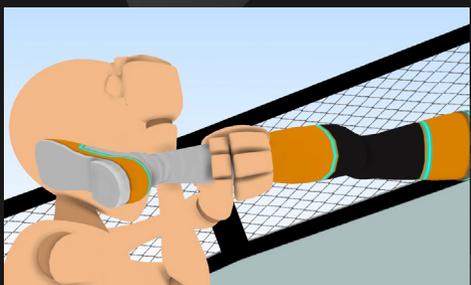
142F



145F



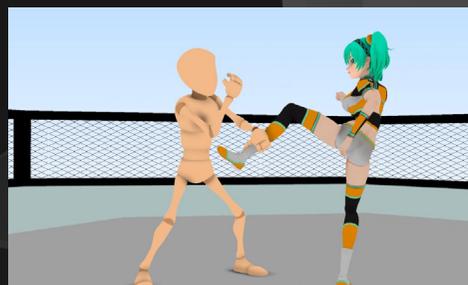
149F



224F



233F



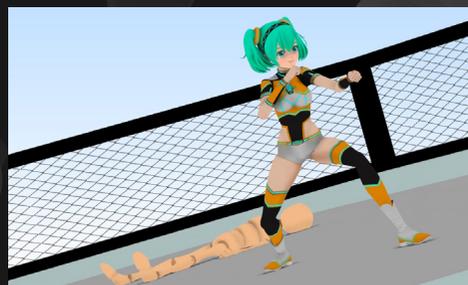
251F



294F



309F

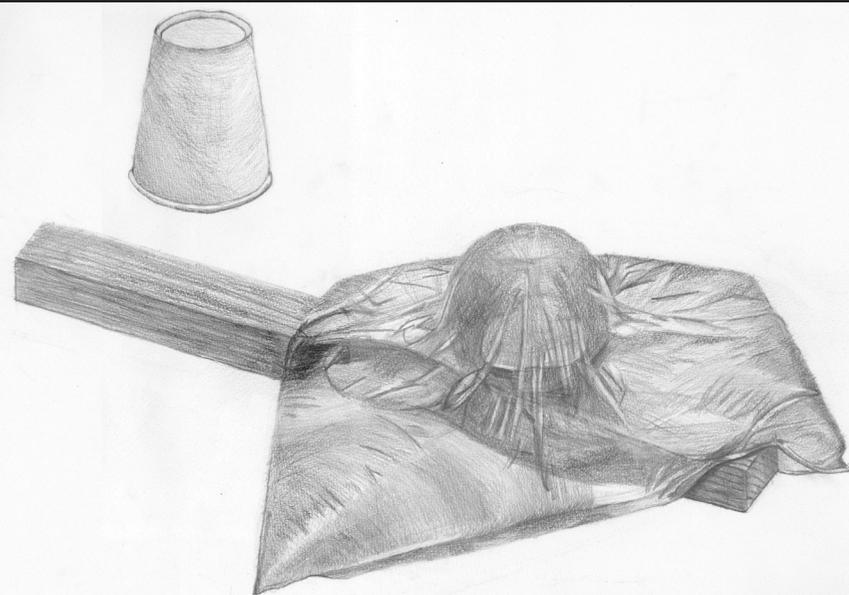


463F

ブラッシュアップ

今回のアニメーションは所々にまばたきをさせて人間らしく見せたり、フェイシャルも付けて感情を理解させやすく作りました。173F等アップで映るところは他のところより更に細かく作ることを意識しました。初め手で足を掴んだシーンを作った時に掴まれた足と掴んだ手の滑りが目立っていたのでコンストレインのリグを追加して使いました。コンストレインを使ったことにより手の滑りを緩和させることができました。また309Fで蹴った足が止まって見えてしまったので株式会社ニューロンエイジ様からもフィードバックもあり、足首でフォロースルーを表現してみました。今回の作品は優秀賞を取ることができて頑張った良かったと思います。

デッサン



THANKS