



# PORTFOLIO

OCA 大阪デザイン&テクノロジー専門学校

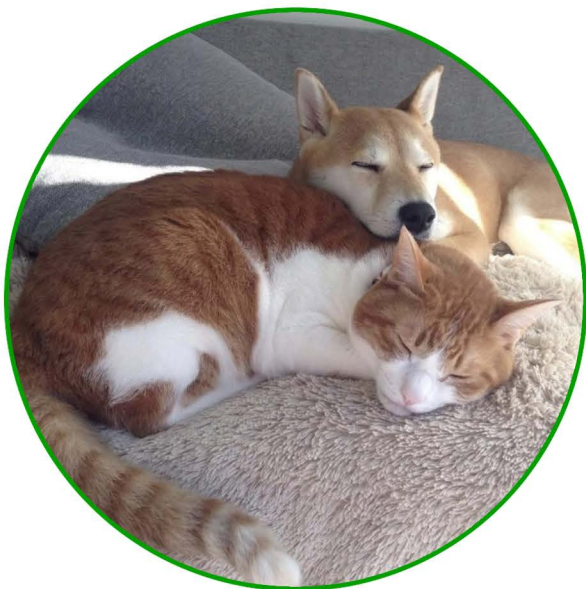
CG クリエイター専攻 3年

MAEDA

RUI

# 前田琉生

# 自己紹介



**前田 琉生**  
Maeda Rui

希望職種

背景デザイナー

OCA 大阪デザイン&テクノロジー専門学校

CGクリエイター専攻

3年制 3年

生年月日 : 2003/09/05

出身地 : 大阪府

資格 : 全日本剣道連盟剣道三段

使用ソフト



# 趣味特技

## 映画，アニメ鑑賞



## 剣道

小学4年生から剣道を始め、  
中学、高校と部活や道場での厳しい練習を重ねてきました。  
その結果、現在は3段の称号を所持し、今も道場に通い続けています。  
この長年の経験を通して培った継続力や持続力をCG制作に生かしたいと思えます。



# 背景モデリング



3DCG

# LIBRARY

使用ソフト



自主制作



制作時間

200 時間

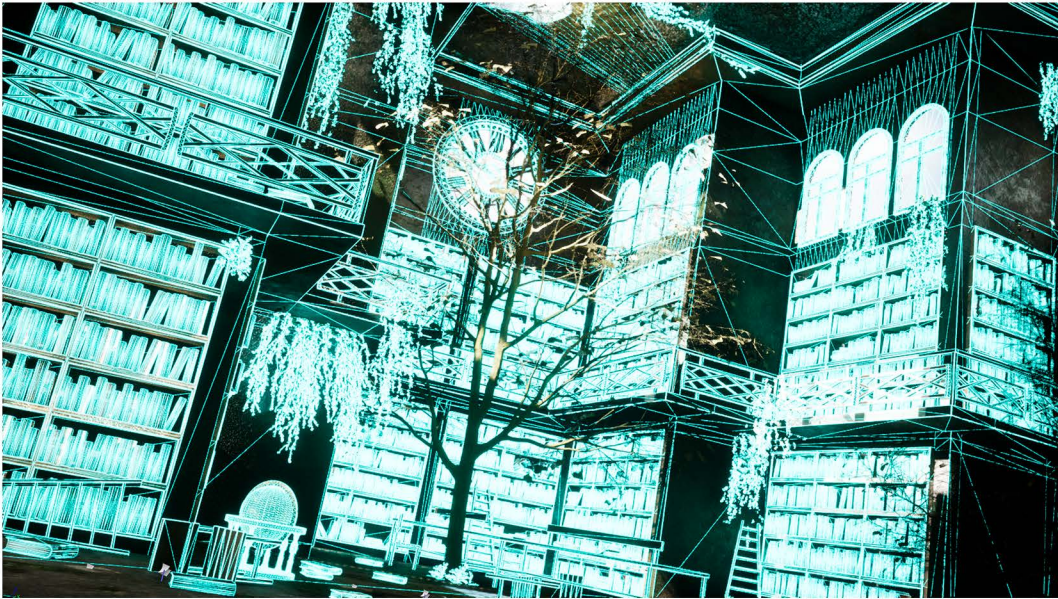
制作時期

2年後期

ポリゴン数

1,760,689

## ワイヤーフレーム



## ライティング



## 別ショット



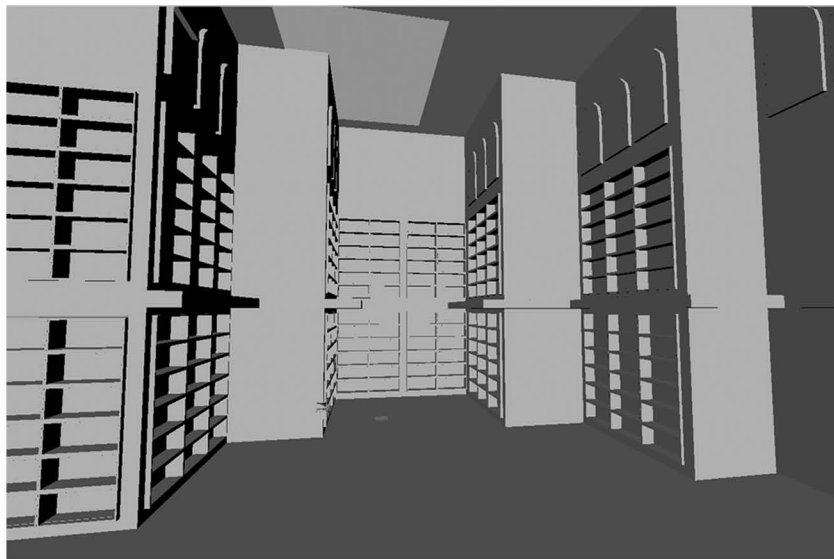


作りたい背景を決め、リファレンス探し

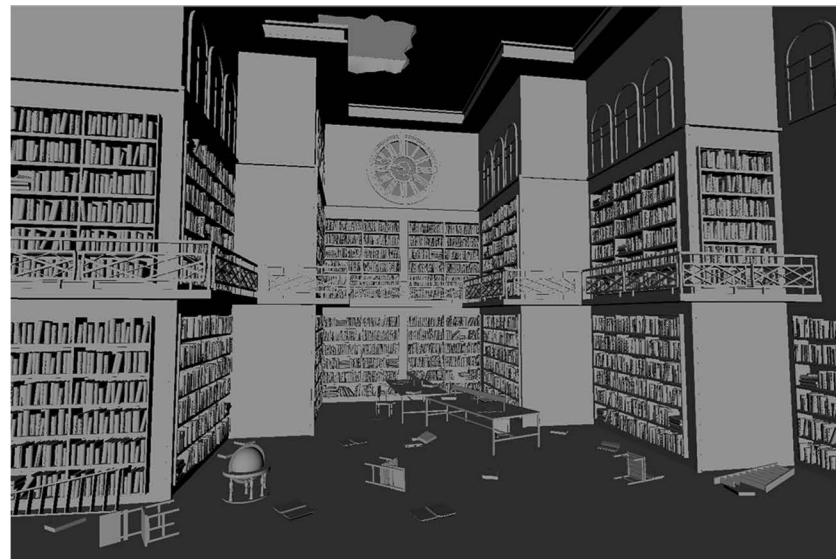


幻想的な背景が作りたいと思い、調べているとミニチュアで作られた図書館を見つけました。本の数が凄まじく、大変だと思いながらも、作ることを決意しました。制作期間を視野に入れスケジュールを組み制作をスタートしました。

リファレンスが見つかったら Maya での作業

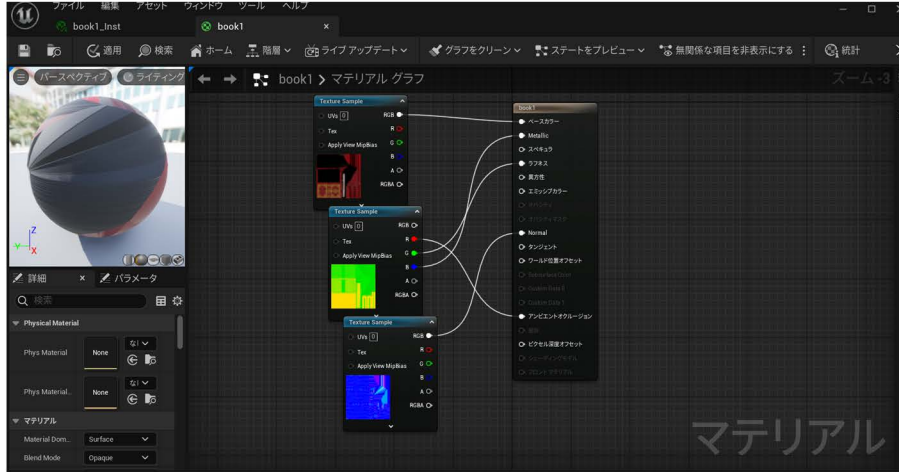


最初はラフモデルを作り、全体図を決めていきました。カメラワークを決め、焦点距離を調整して、必要なモデルのリファレンスを探し、作品に似合うモデルを作り始めました。



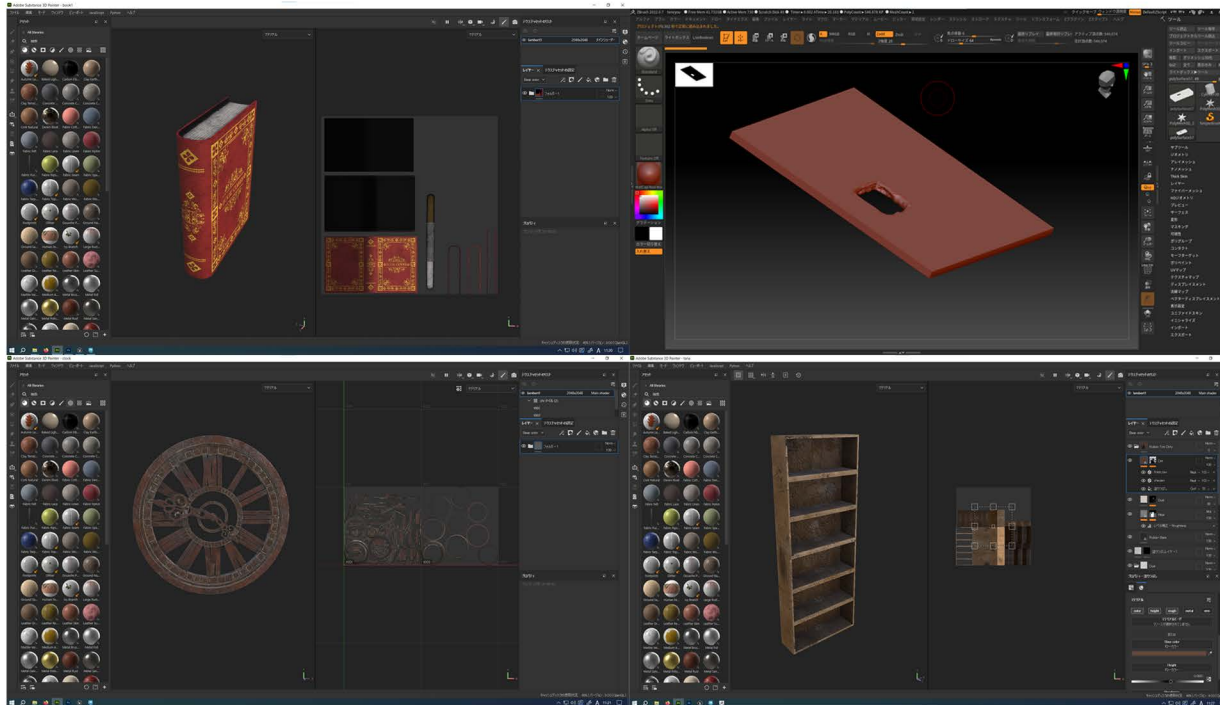
モデルを配置をしていく上で一番難しかったことは、本の配置です。ただ本棚に収納してコピーペーストで、配置するのはリアルさがないため、とても時間がかかりましたが、全て一つ一つ本を配置していき調整しました。

## Mayaでの作業を終え、初のUnreal Engine5へ



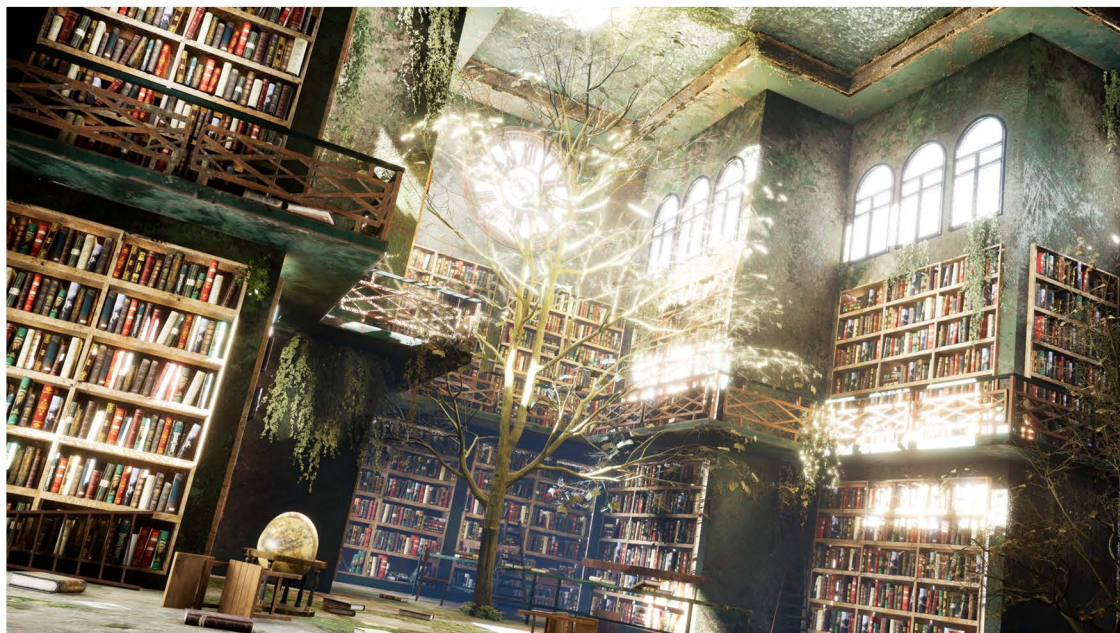
最初は UE の使い方から調べ、モデルの持っ  
ていきかたや、テクスチャのつけ方など基本  
のことから始めました。途中分らず、つま  
ずくことも多く、泣きそうになりながらも、  
UE5での制作をスタートしました。

## モデルの配置が終わったら Substance Painter でテクスチャ作り



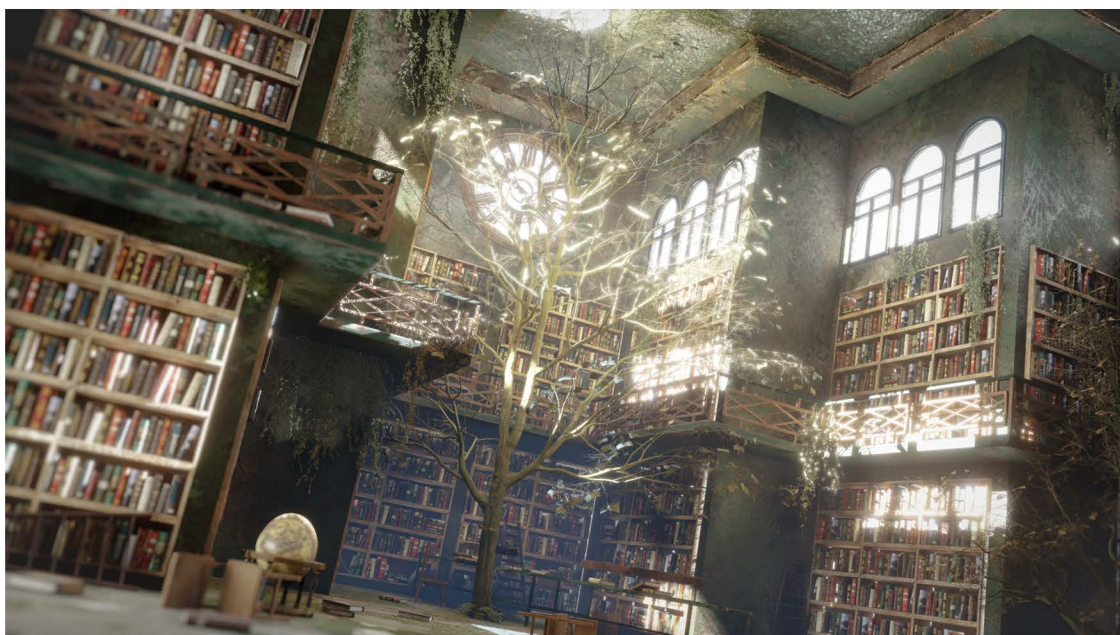
一つ一つ作品に合うように、  
テクスチャを作っていました  
Zbrush を使って、傷をつけたり  
削ったりして古臭さなどを、  
表現しました。本は 18 種類ほど  
テクスチャを作りました。

テクスチャを貼り終えいよいよライティングへ



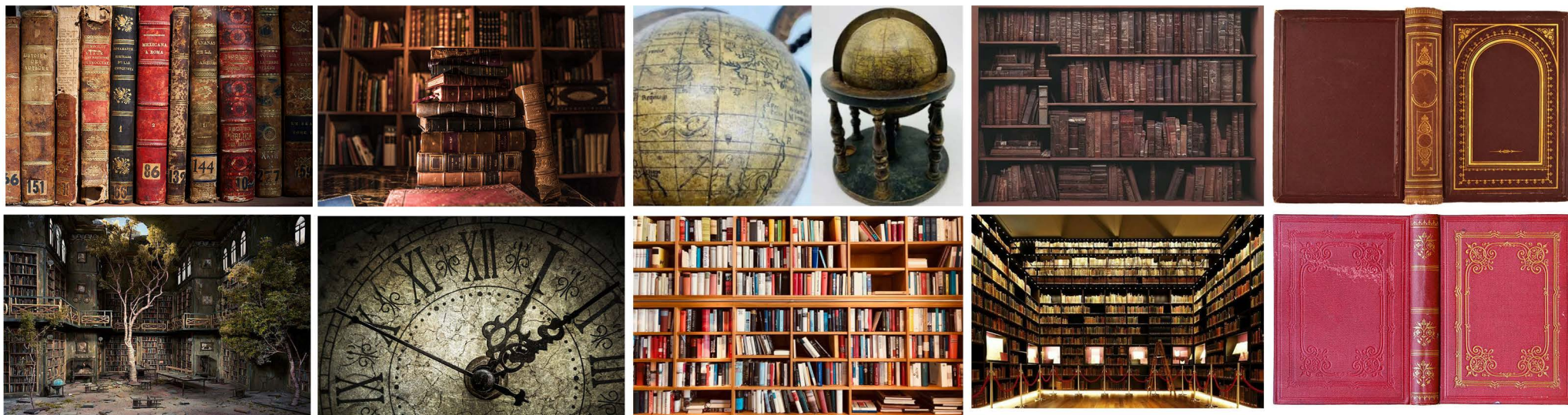
植物が突き抜け穴が開いた天井や窓から光を入れ、植物が光合成しているようなライティングにしました。誰も使わなくなった古い図書館が神秘的、幻想的な空間になるように意識してライティングをしました。

全ての作業を終え、Photoshop でレタッチ



CameraRaw フィルターを使い、強すぎる光を抑えつつ、幻想的な空間を作るため、ぼかしやブラーをかけ色味も変えました。納得がいくまで、何回も調整し、制作当初に思い描いていた背景が完成しました。

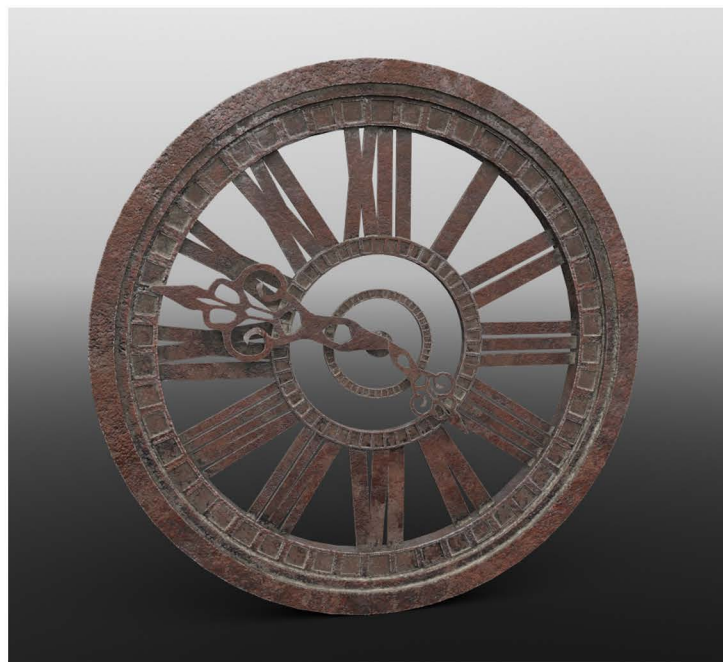
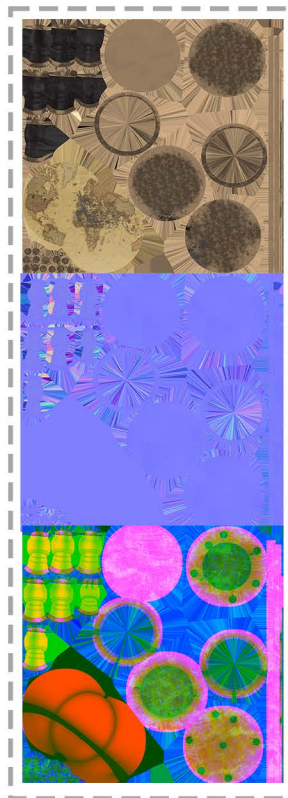
# リファレンス



# アセット ※テクスチャサイズ 2048×2048

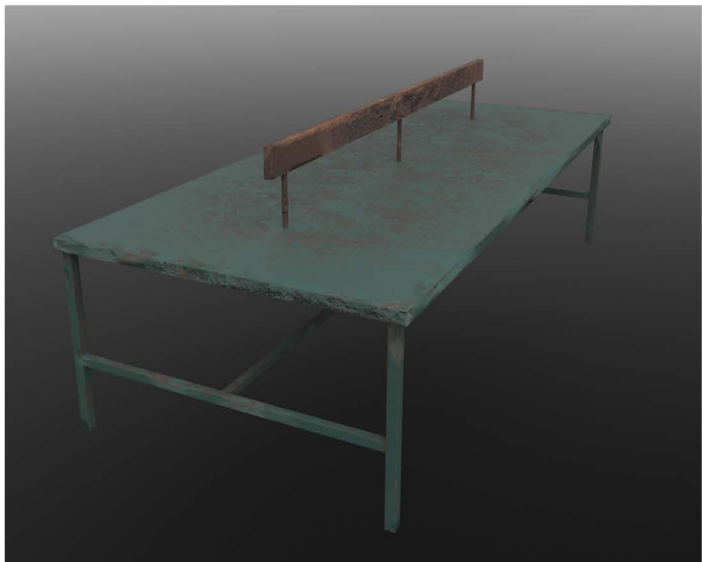


古びた地球儀

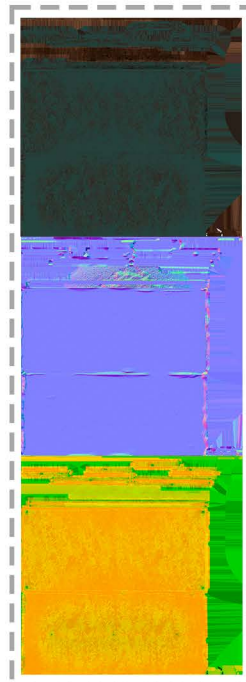


錆びた時計

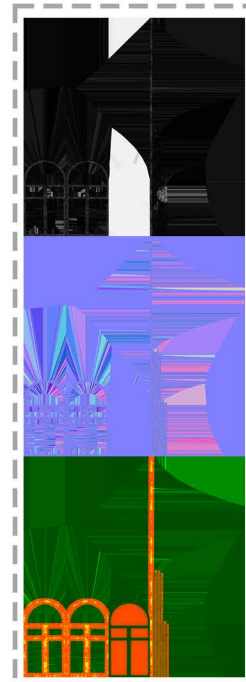




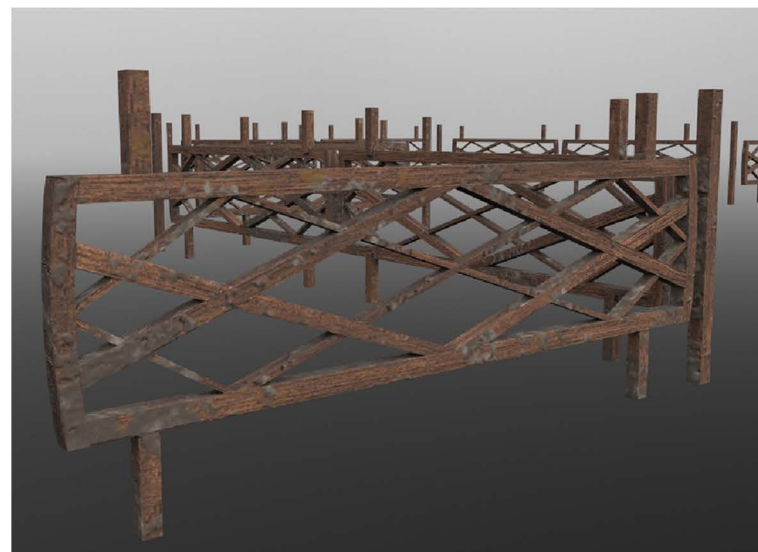
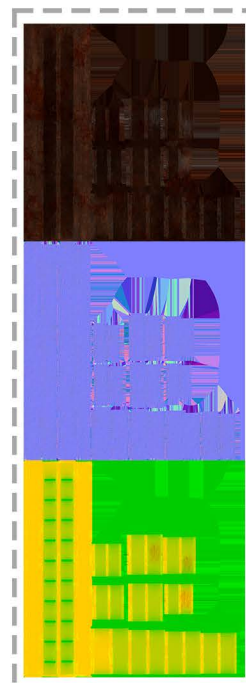
汚れた机



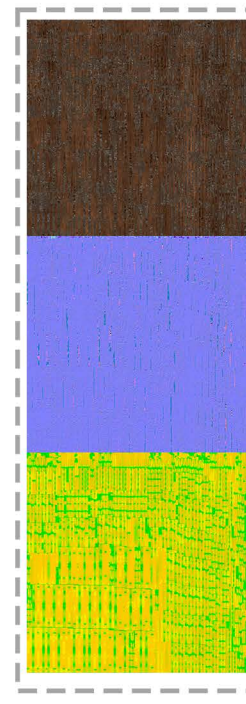
汚れた窓



ささくれた梯子

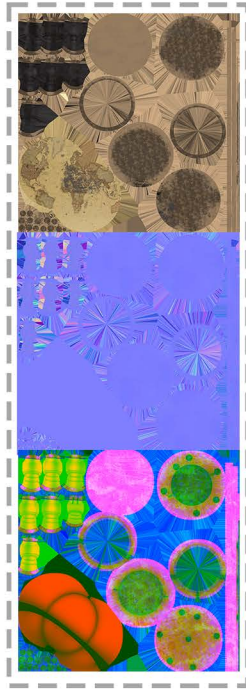


汚れた柵

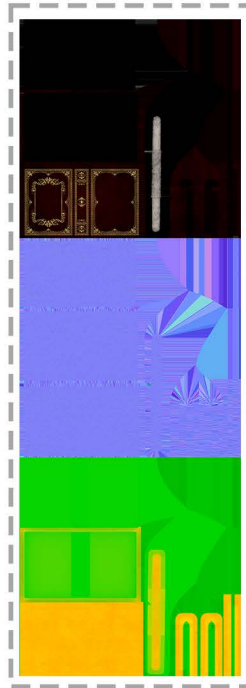




汚れた椅子



汚れた本



本の種類は全部で18種類ほどあり、一つ一つテクスチャをつけました。汚れた感じもリファレンスを見ながら作っていきました。どの本も作品の世界観を壊さないように雰囲気合っているテクスチャを探して作成しました。



3DCG

# SEWER

使用ソフト



制作時間

180 時間

制作時期

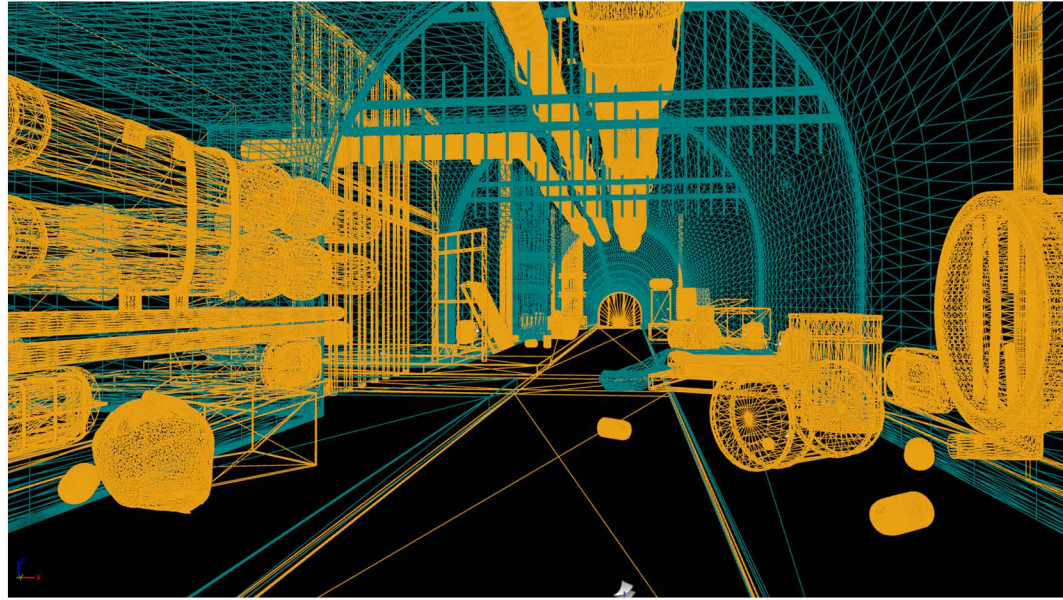
2年後期

ポリゴン数

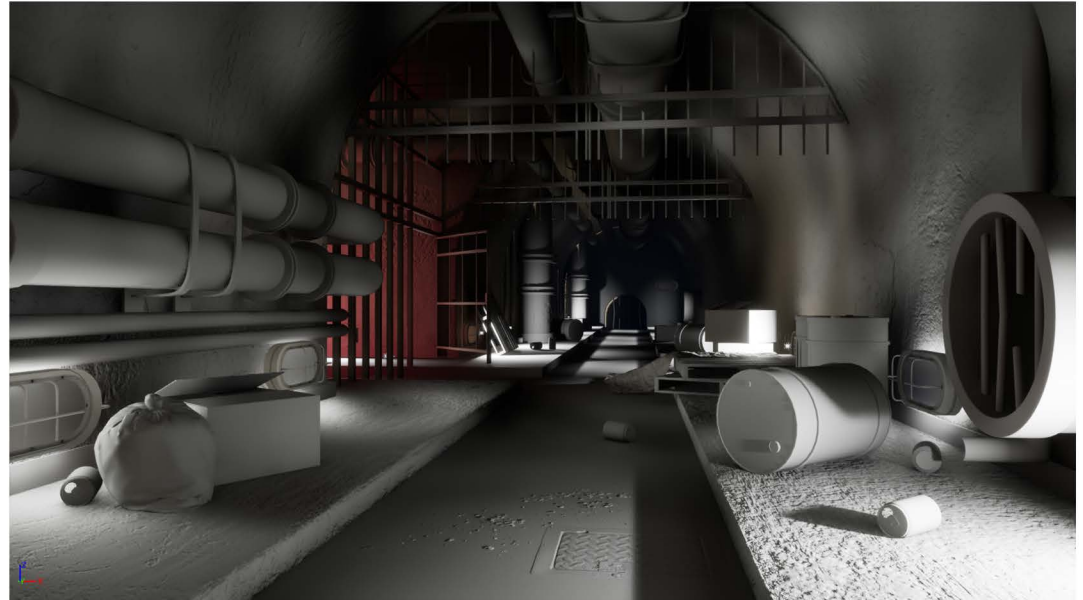
285,566



# ワイヤーフレーム



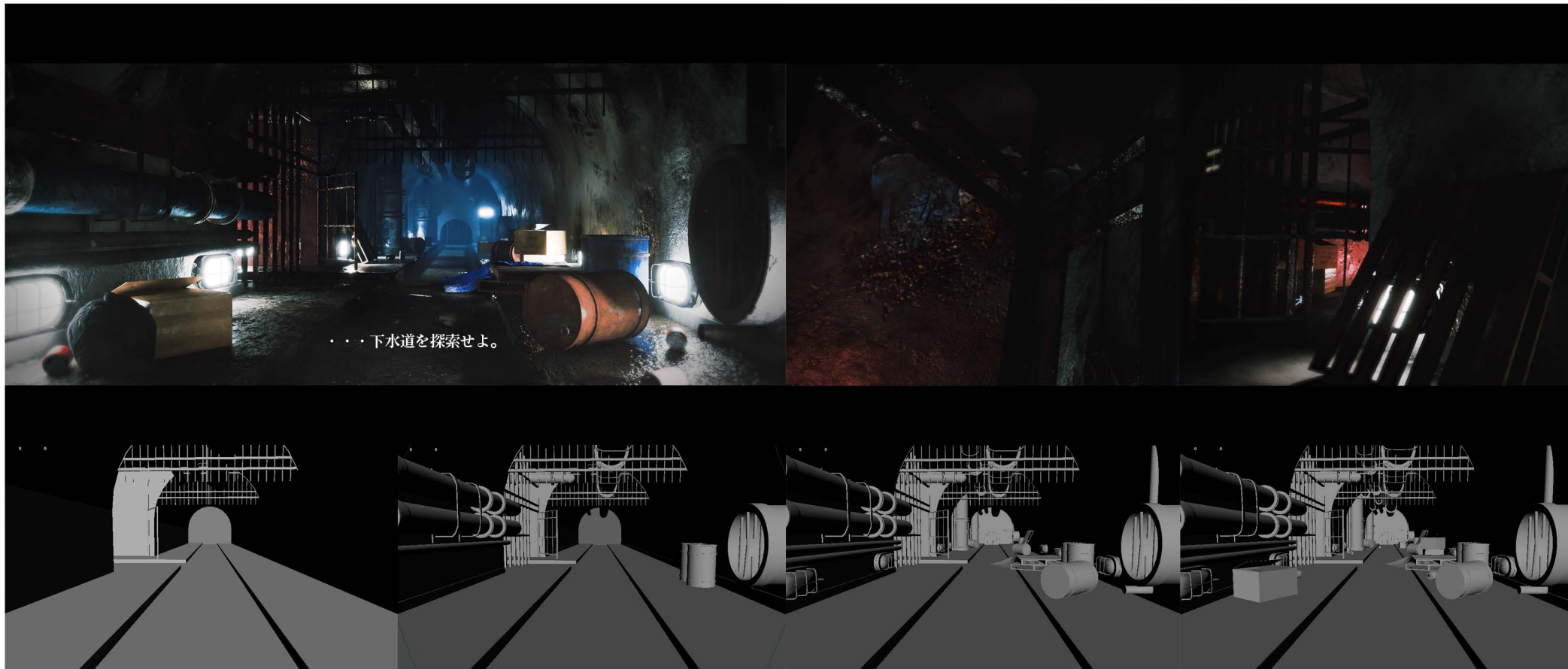
# ライティング



# 別ショット



# コンセプト



オープンワールドのアクションRPGのマップに出てきそうな下水道を制作しました。突如としてモンスターが襲ってくる可能性がある世界観を演出するため、ライティングに特に配慮しました。明るすぎず暗すぎずのバランスを保ちつつ、先が見えない方向には赤いライトを配置し、何かが潜んでいるような印象を与え、プレイヤーの不安感を高める演出を施しました。この制作において、リファレンス探しに多くの時間を費やし、様々なモデルを制作しました。細部までこだわったデザインと演出を通じて、プレイヤーに没入感と興奮を与える作品にしました。

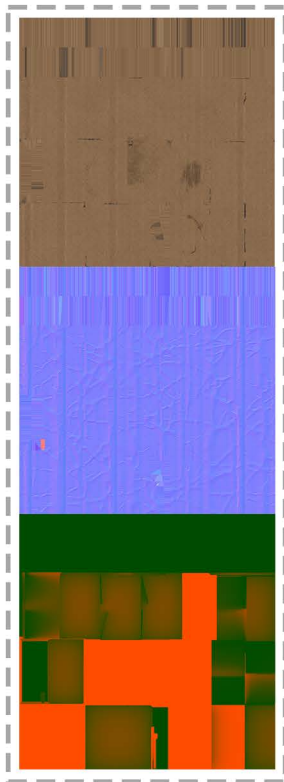
# リファレンス



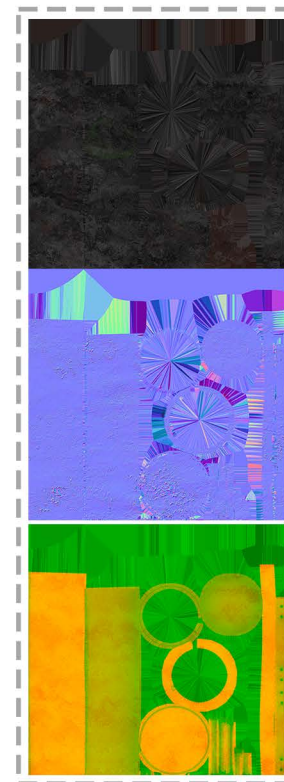
# アセット ※テクスチャサイズ 2048×2048



ダンボール



下水管

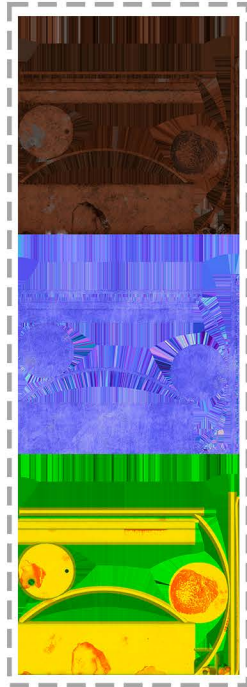




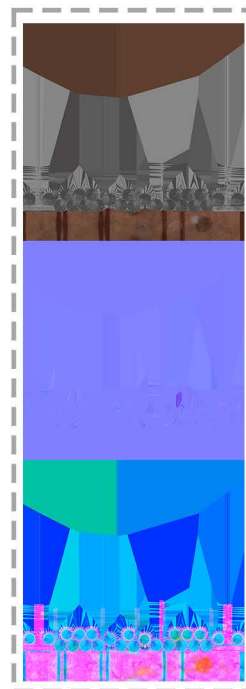
ドア



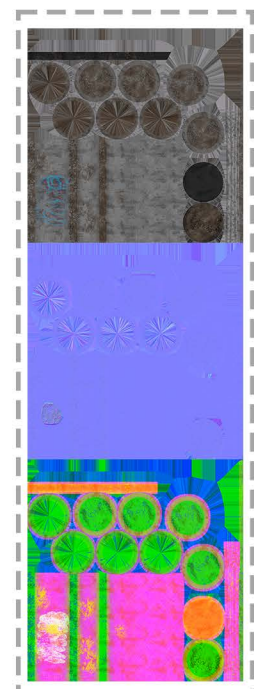
ドラム缶

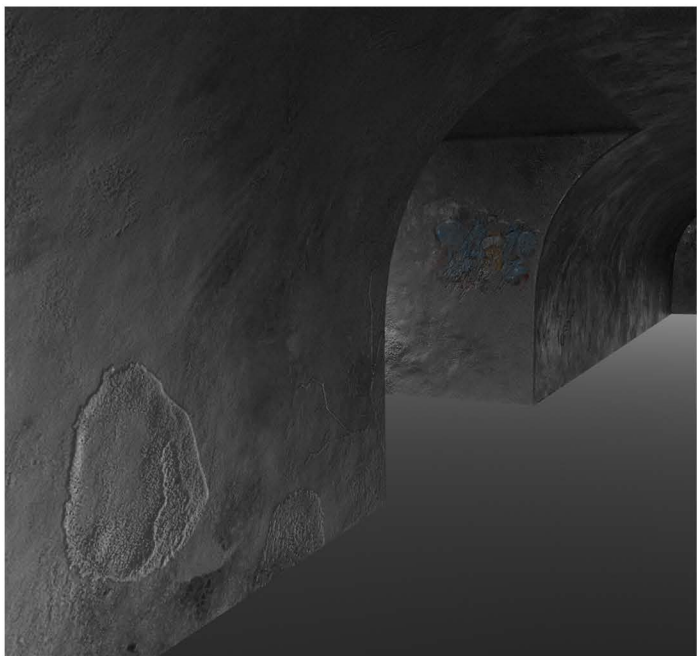


パイプ



柱

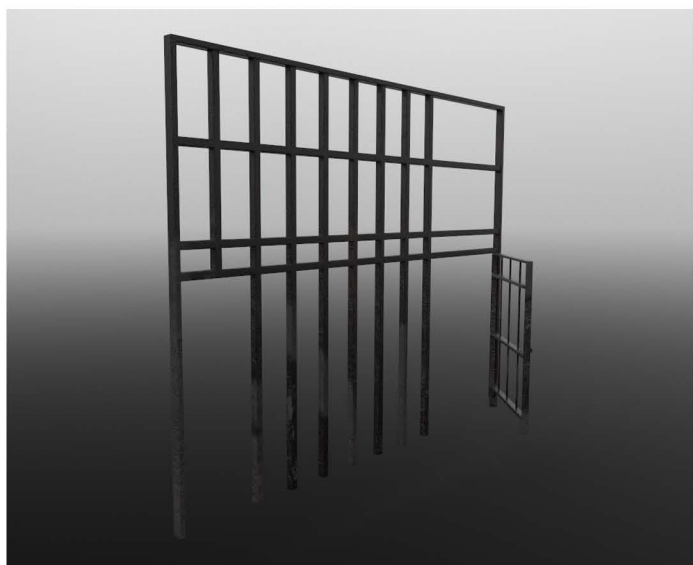




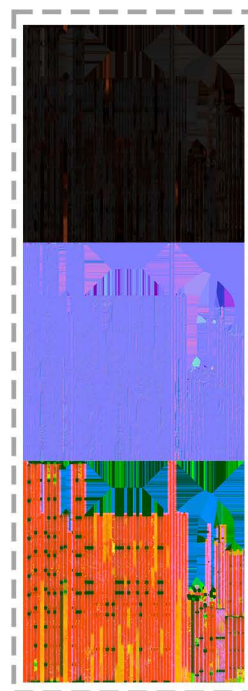
壁



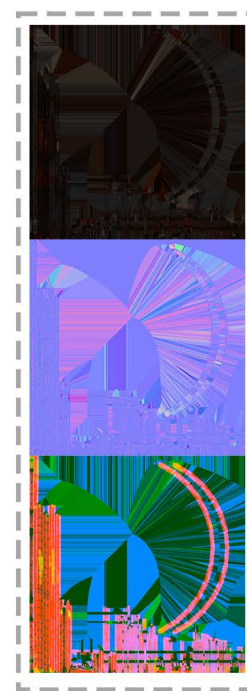
空き缶



鉄格子

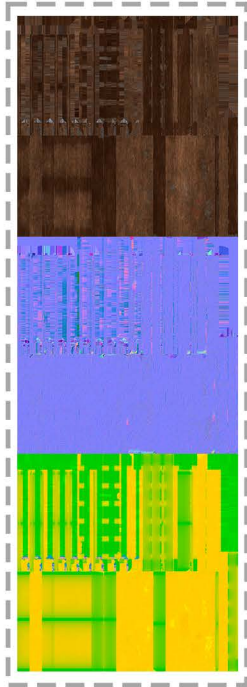


天井

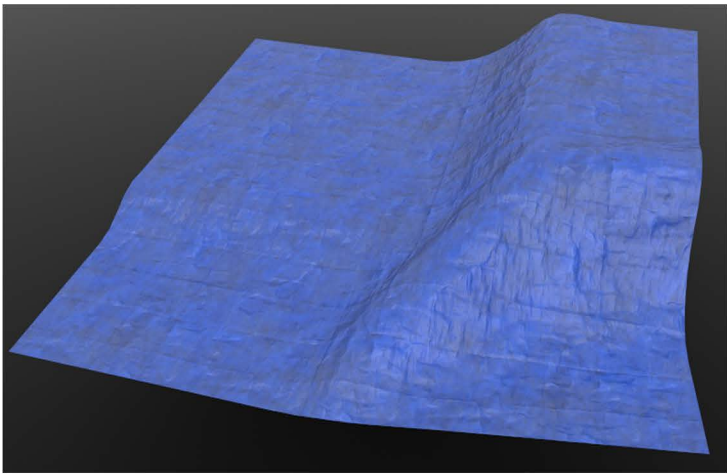
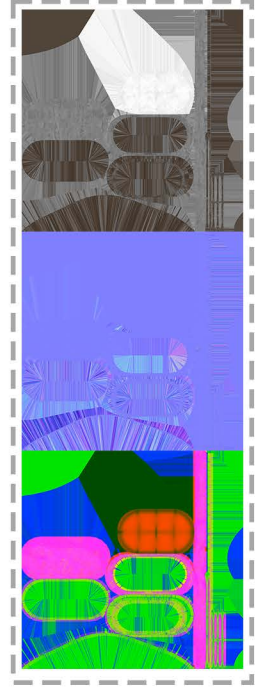




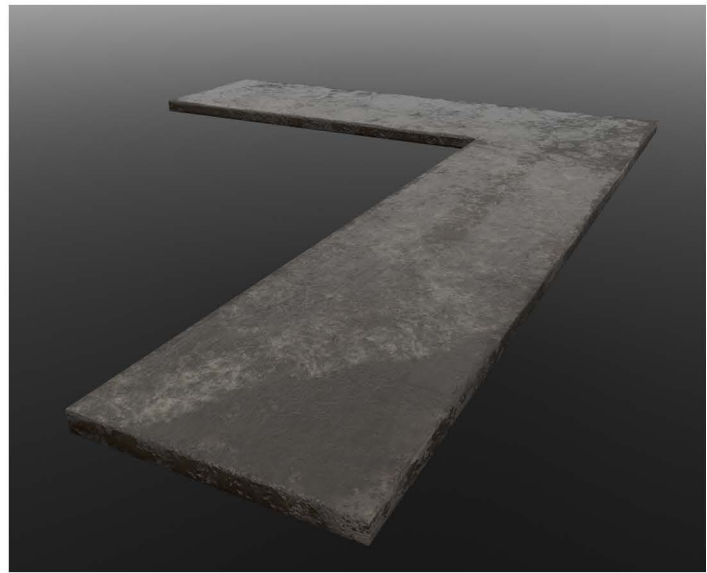
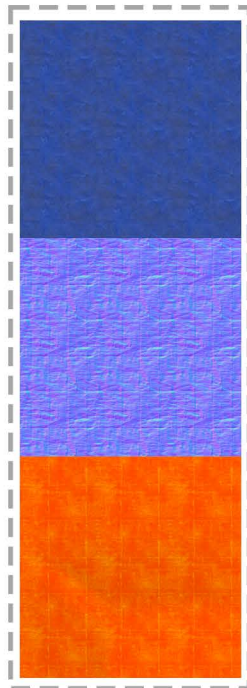
パレット



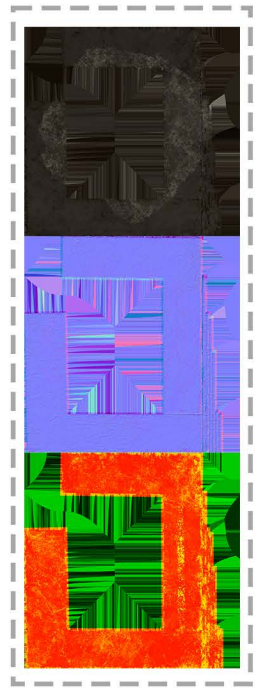
ライト



ブルーシート



床





WELCOME  
OPEN

COFFEE

GLARRING  
CAFE

Teacup and saucer



自主製作

3DCG

# CAFE

使用ソフト



制作時期

2年前期～

制作時間

120時間

総ポリゴン数

545,008

おしゃれなカフェが並ぶ路地を制作しました。  
tutorial を参考にしながら、初めてサブスタンス  
ペインターと Zbrush を使い、いろいろ学べて  
いい作品ができました。



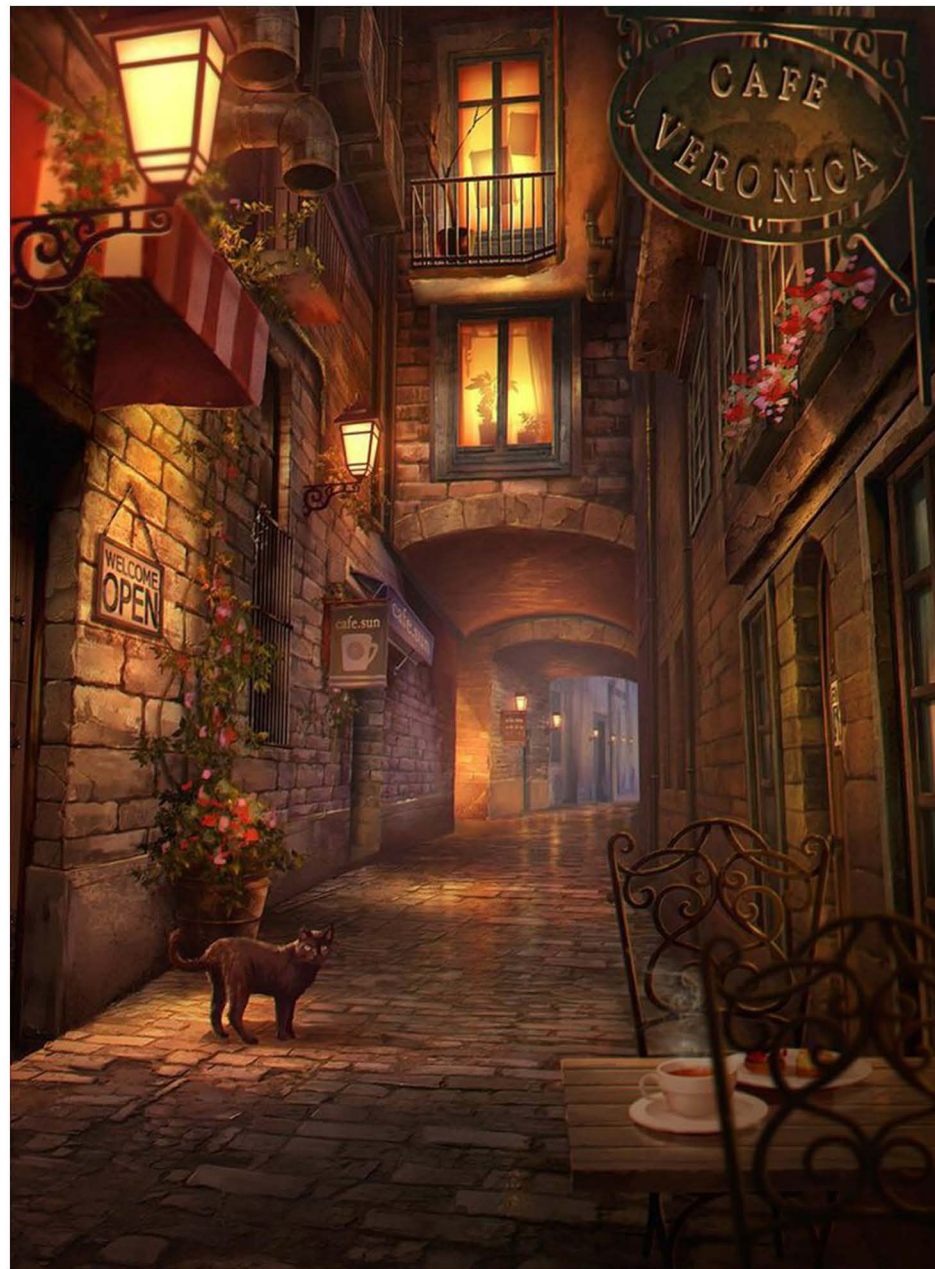
# ワイヤーフレーム



# ライティング



# リファレンス



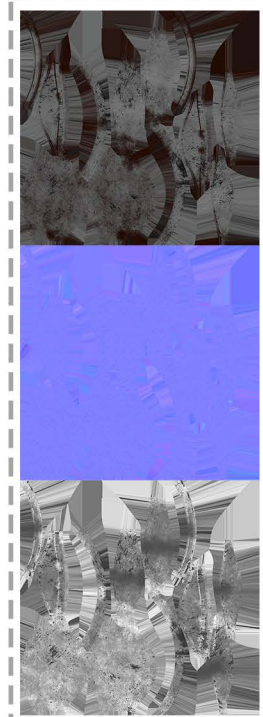
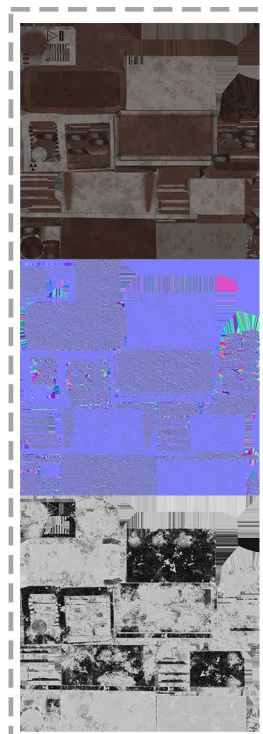
# アセット



換気扇



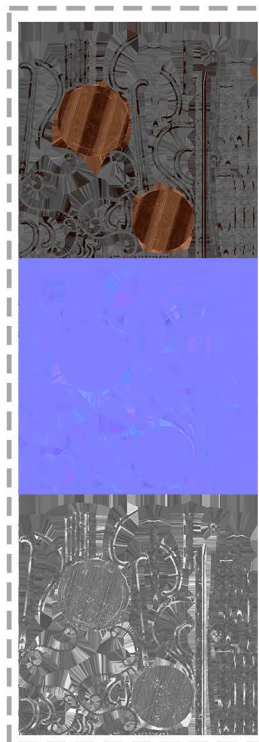
ダクト



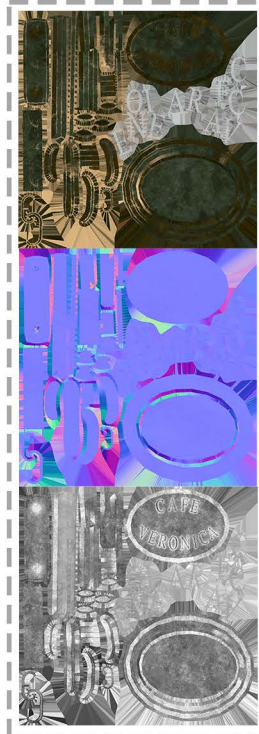
※ テクスチャサイズ 2048×2048



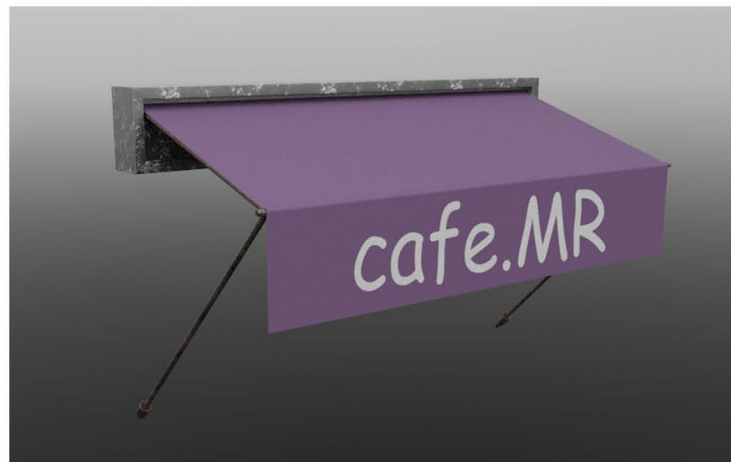
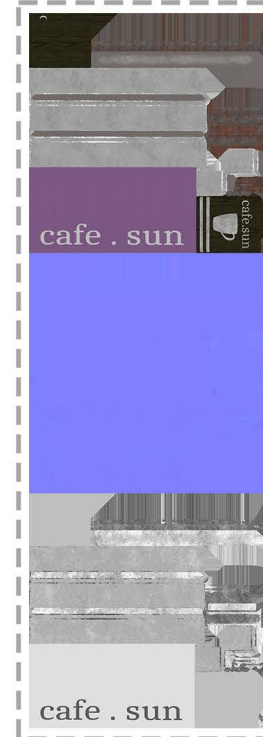
椅子



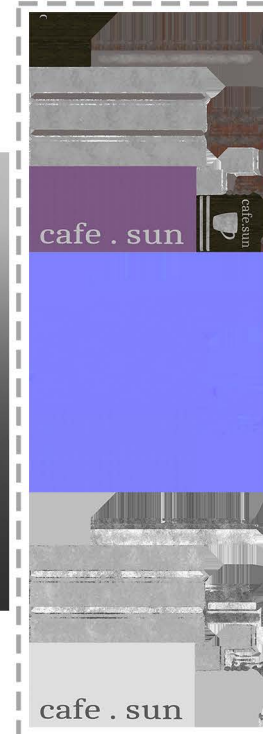
看板



看板 2



看板テント

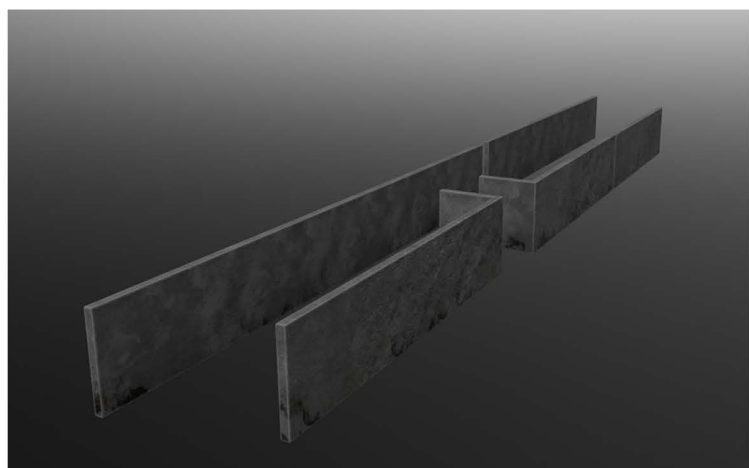
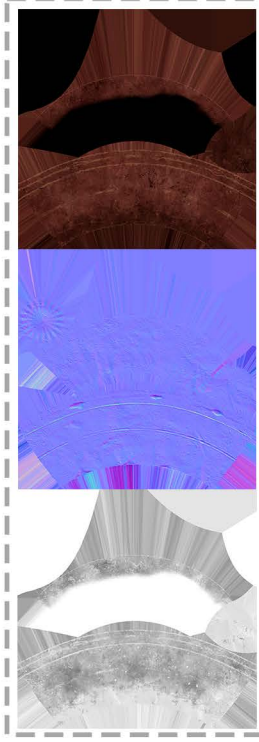




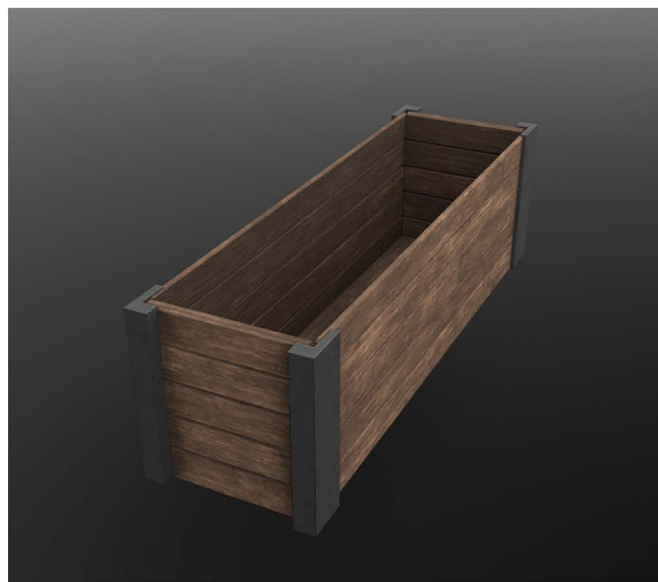
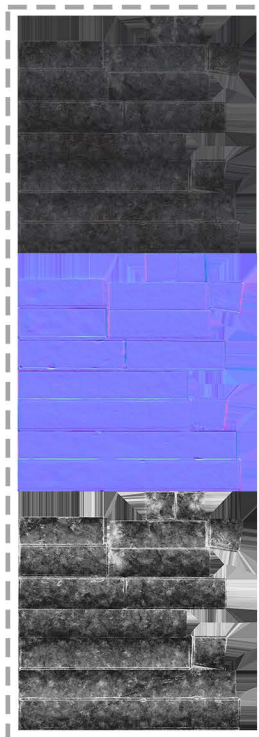
机



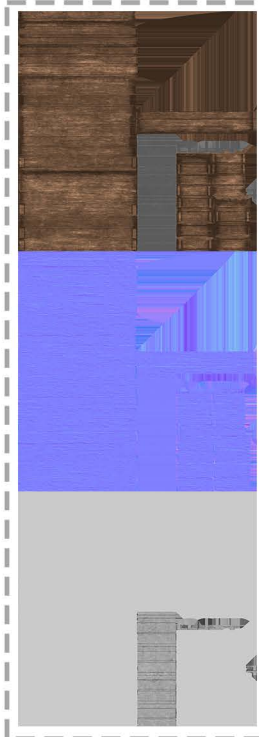
植木鉢



塀

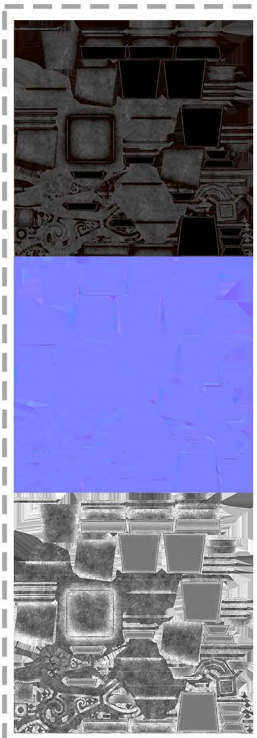


植木鉢 2





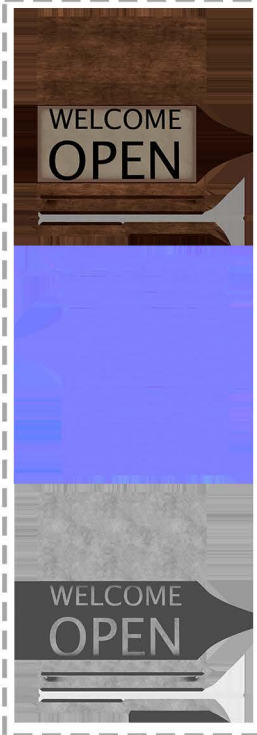
ランプ



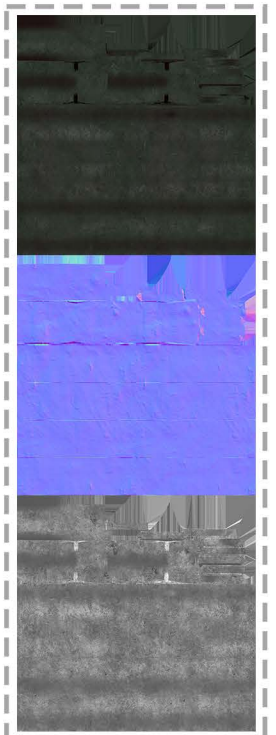
ドア



サインボード

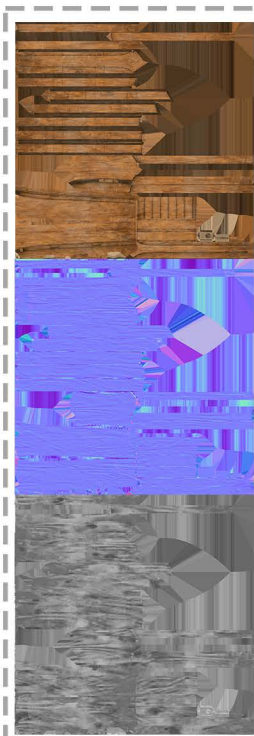


パイプ





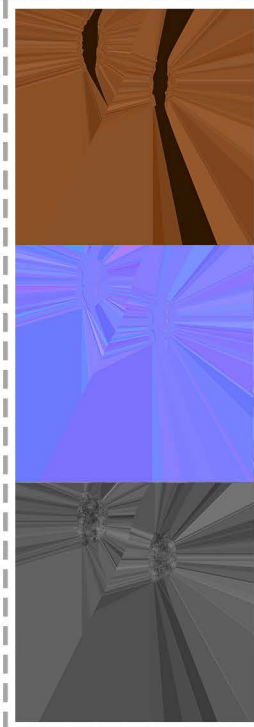
ドア 2



窓



ドーナツ



アセット

3DCG

## ハイリアの盾

使用ソフト



制作時間

40 時間

制作時期

2年前期

ポリゴン数

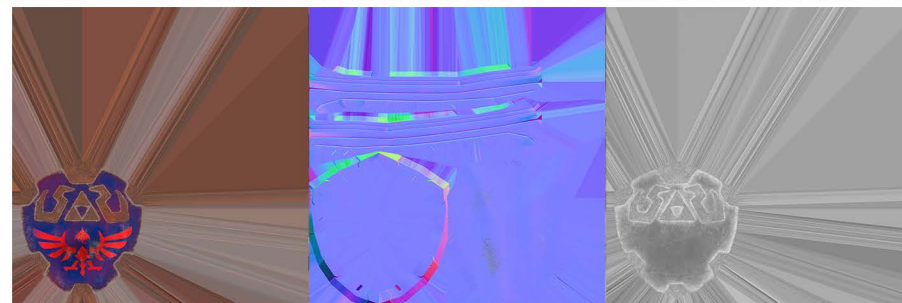
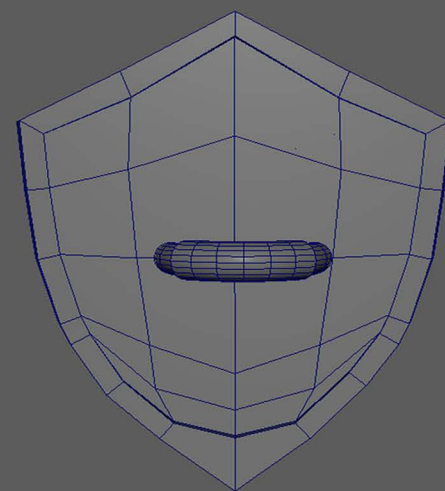
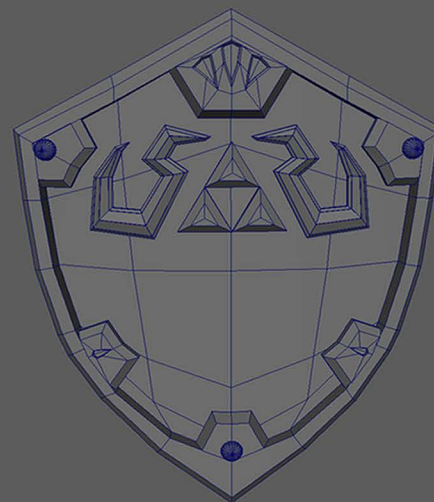
4,016



# コンセプト



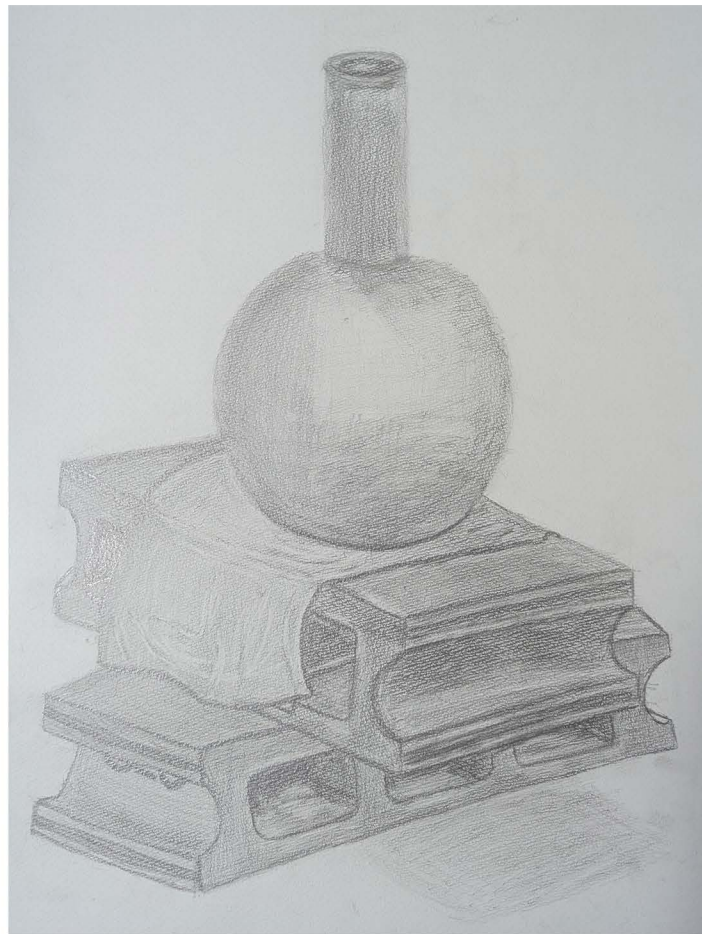
ゼルダの伝説に登場する伝説の盾「ハイリアの盾」を制作しました。授業で武器を製作する課題が出され、新作のティアーズ オブ ザ キングダムが発売されていたので思いつきで制作しました。こだわったポイントは、何回も攻撃を防いだ傷跡やさび付いている部分を細かく表現しました。



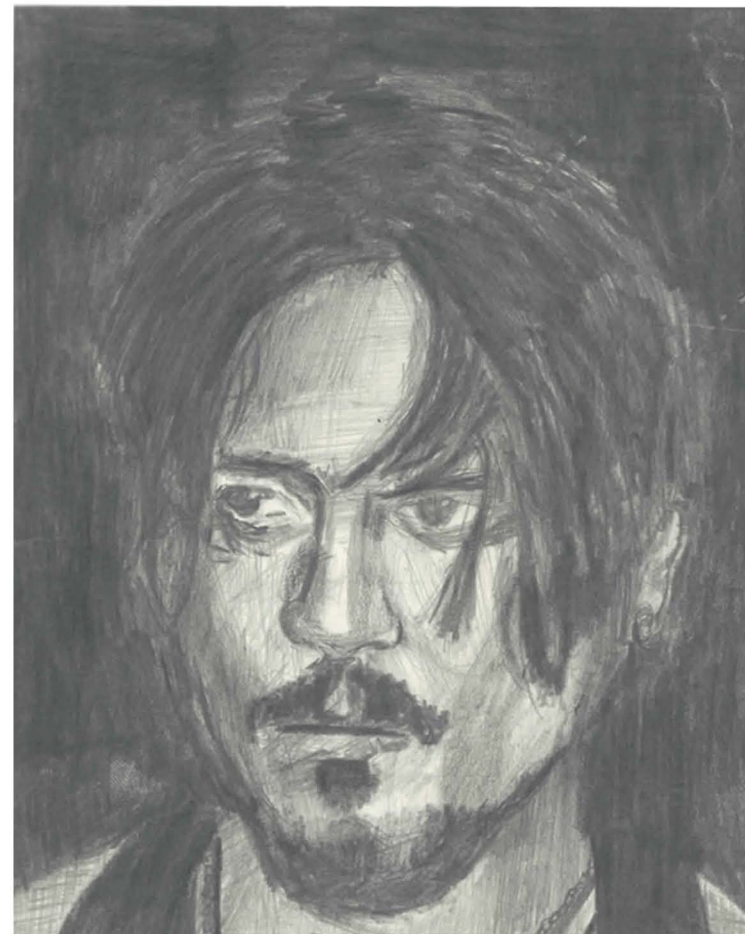
デッサン



ランプ  
制作時間 : 9 時間



ブロックと壺  
制作時間 : 9 時間

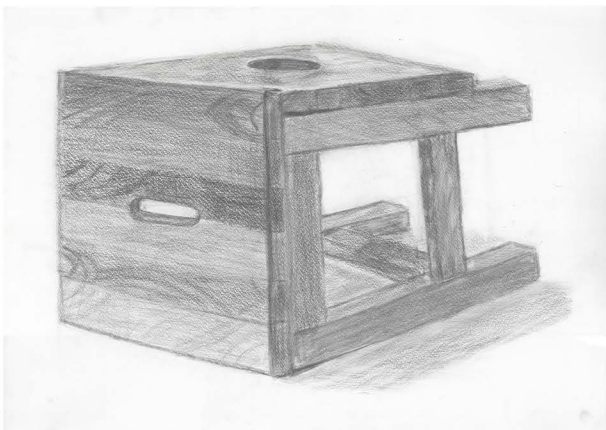


ジョニー・デップ  
制作時間 : 9 時間

# デッサン



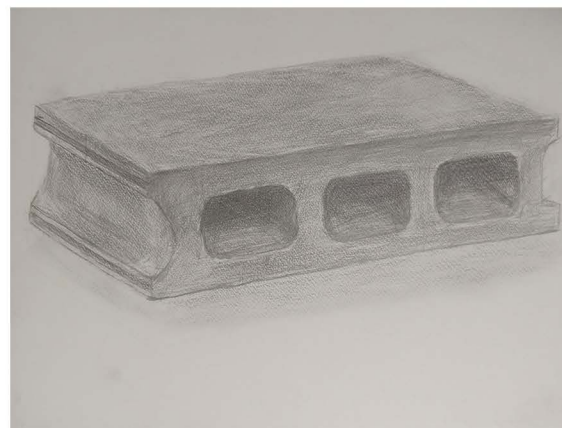
レンガとポットとトンダ  
制作時間 : 9 時間



椅子  
制作時間 : 9 時間



コーヒーセット  
制作時間 : 9 時間



ブロック  
制作時間 : 9 時間



靴  
制作時間 : 9 時間



Thank you

OCA 大阪デザイン&テクノロジー専門学校  
CG クリエイター専攻 3年  
MAEDA RUI

前田琉生