



PORTFOLIO

2022
2023

Environment Artist

Devon Gani
CG Creator



Devon Gani

デフォン ガニ

Environment Art

Modeling | Texture | Composition

Profile

女 | ISTJ | インドネシア | 2002年

Hobby

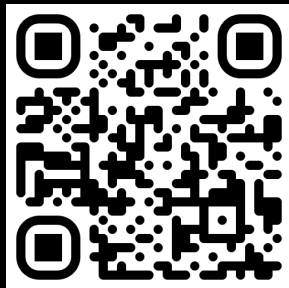
映画 | 絵を描く | ゲーム | 旅行

Software



Name Card

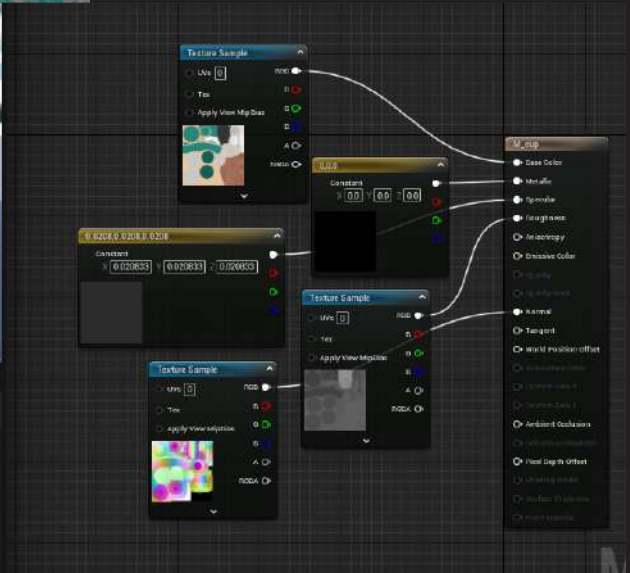
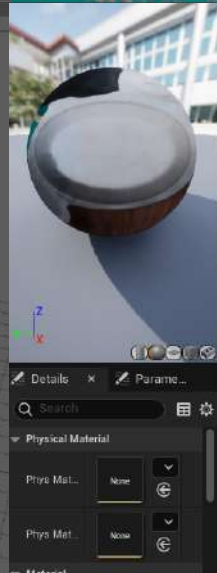
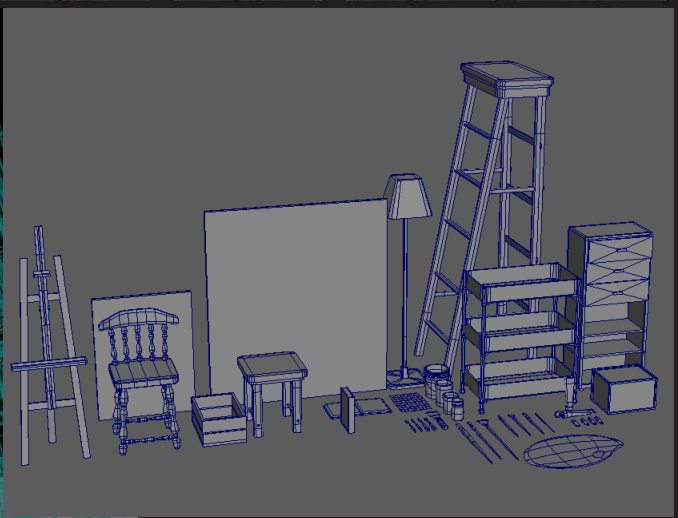
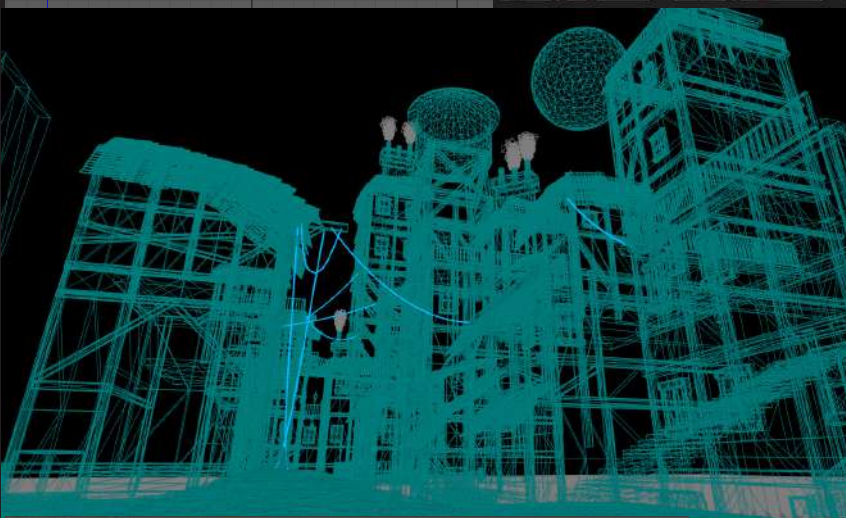
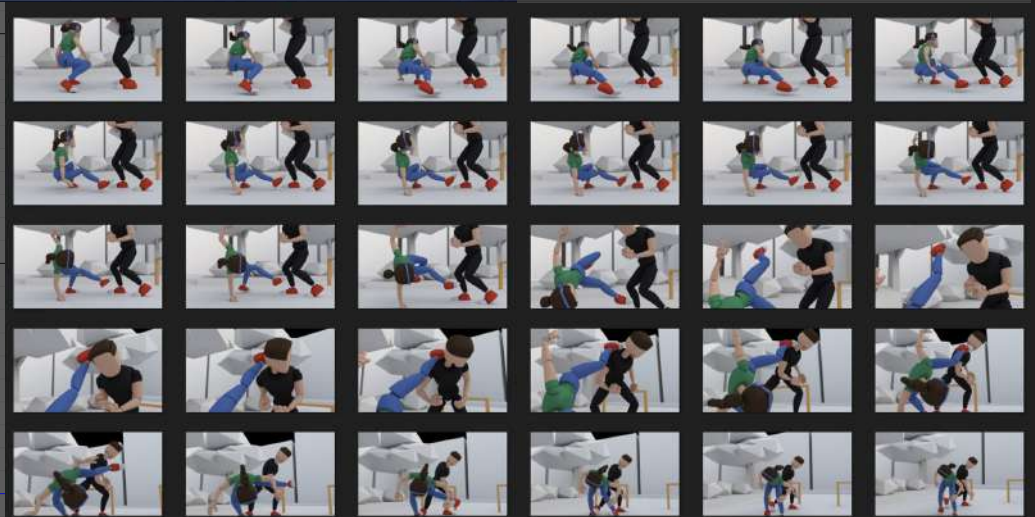
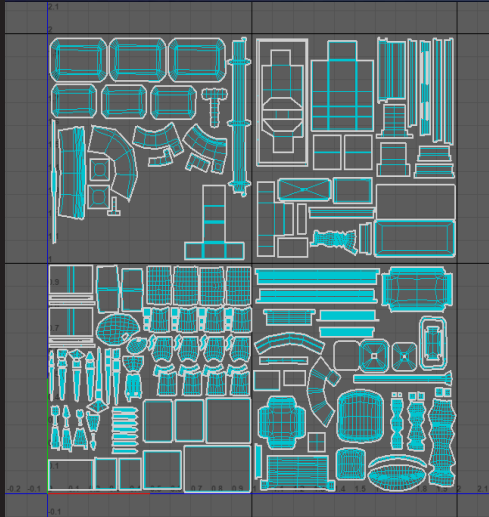
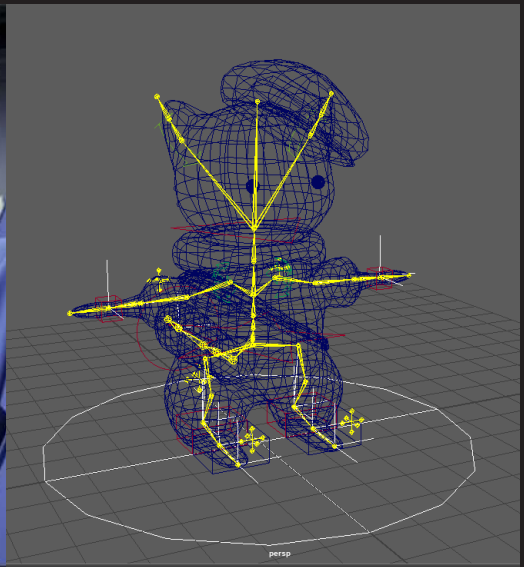
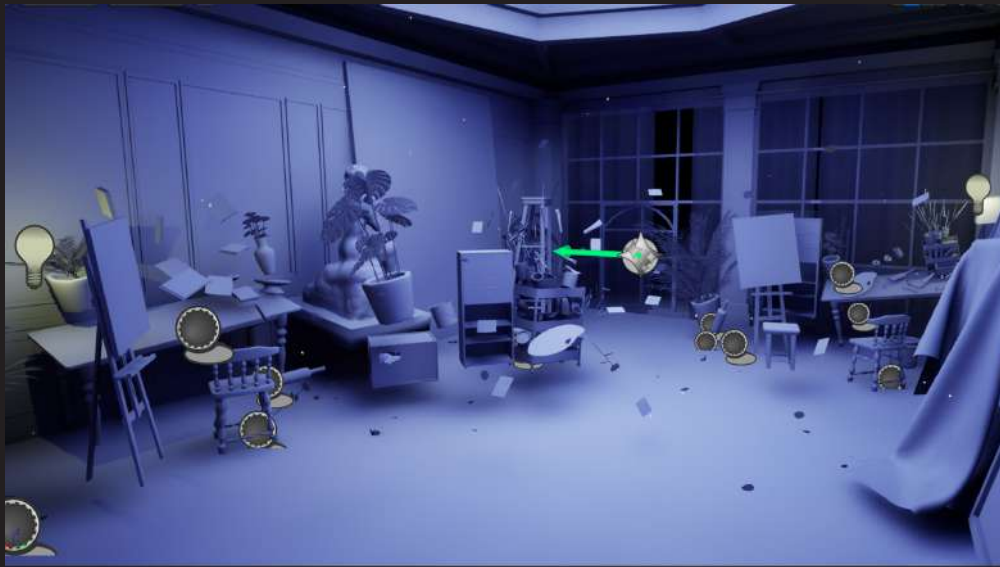
デモリール | PFのPDF | Artstation



<https://cg-devon.carrd.co>







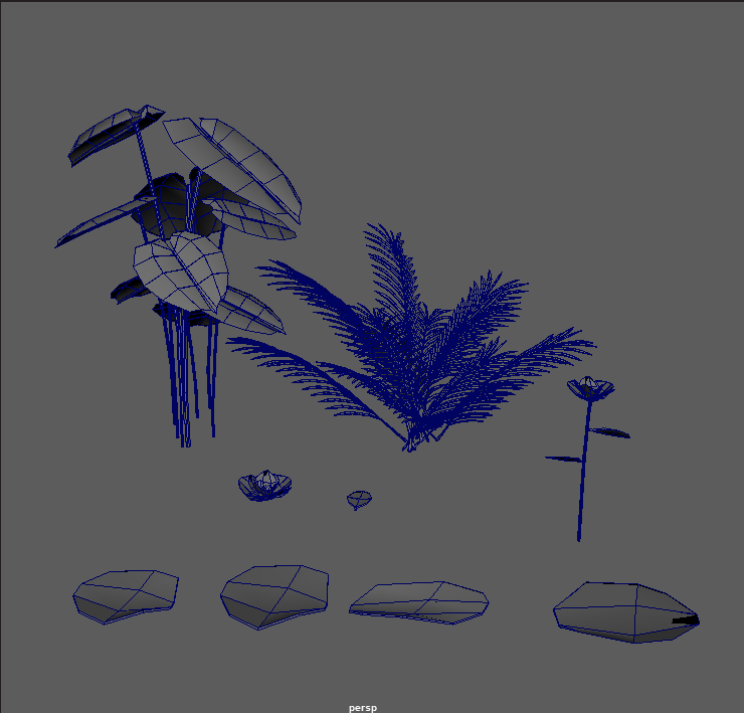
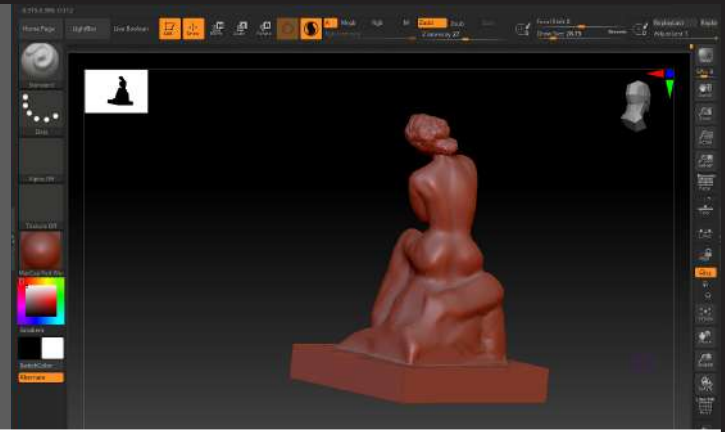
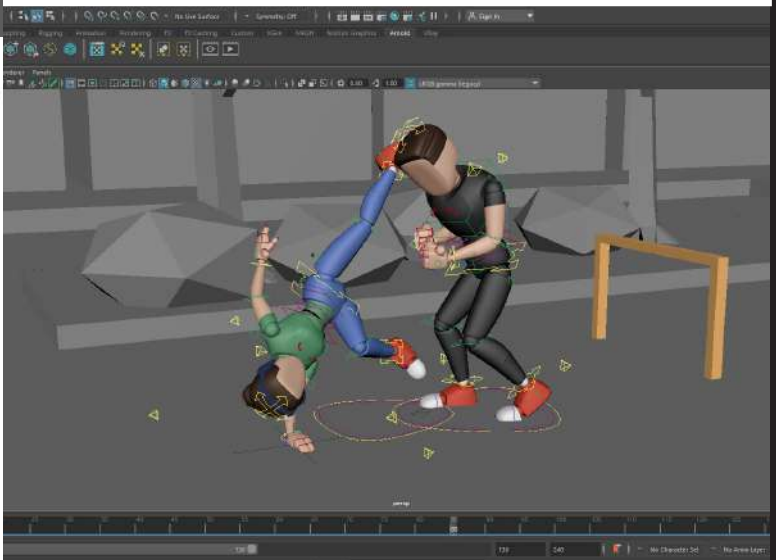


Table of Content

- 01 Painter's Haven
- 02 Kollsvick Harbor
- 03 Rakun
- 04 Coffee Break
- 05 Kick motion
- 06 Sketch / Illust







01 *Painter's Haven*



Scene Breakdowns

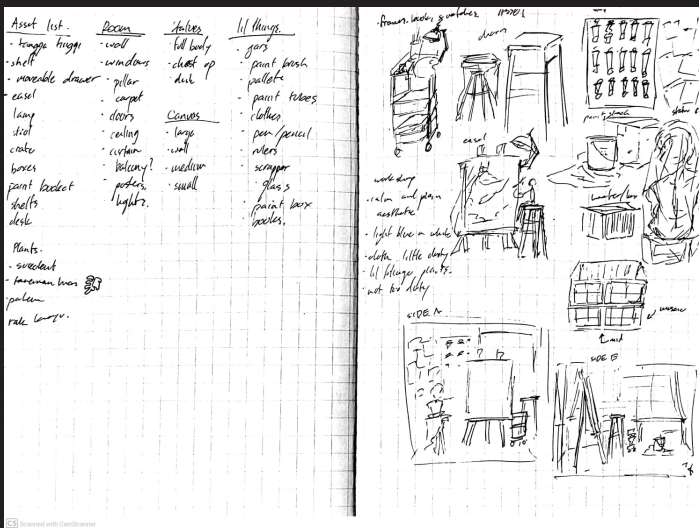
Concept コンセプト



このプロジェクトのアイデアは、インスピレーションを得るためにPinterestをスクロールしていたときに、アート スタジオというテーマが頭に浮かんだときに思いつきました。ミニマルなヨーロッパのアートスタジオというテーマに落ち着きました。WAOの前にプロジェクトを完了するために6か月の猶予が与えられました。つまり、プロジェクトと映画用にさまざまなアセットを作成する時間がありました。

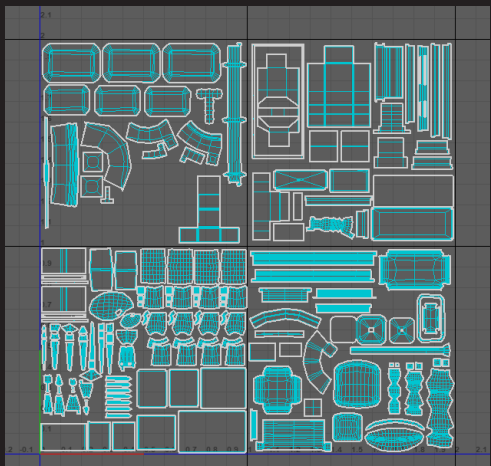
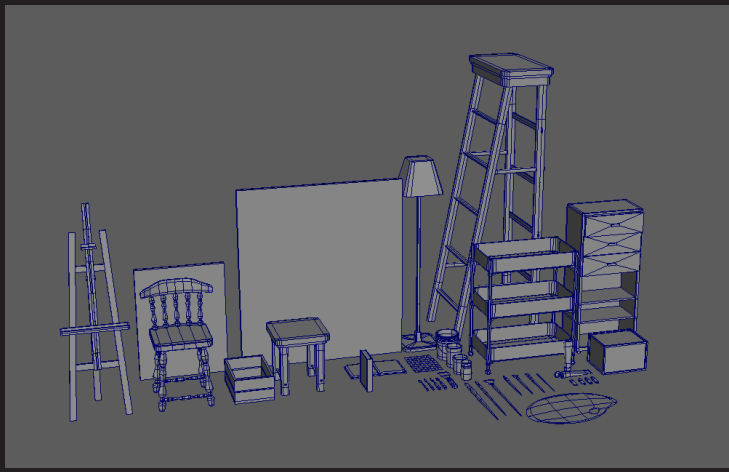


夜のシーンでは、KDAのMV「MORE」から大きなインスピレーションを受けました。あるシーンでは、部屋全体が反重力に変わり、家具がただ空中に浮かんでいます。少しサスペンスな雰囲気を醸し出します。



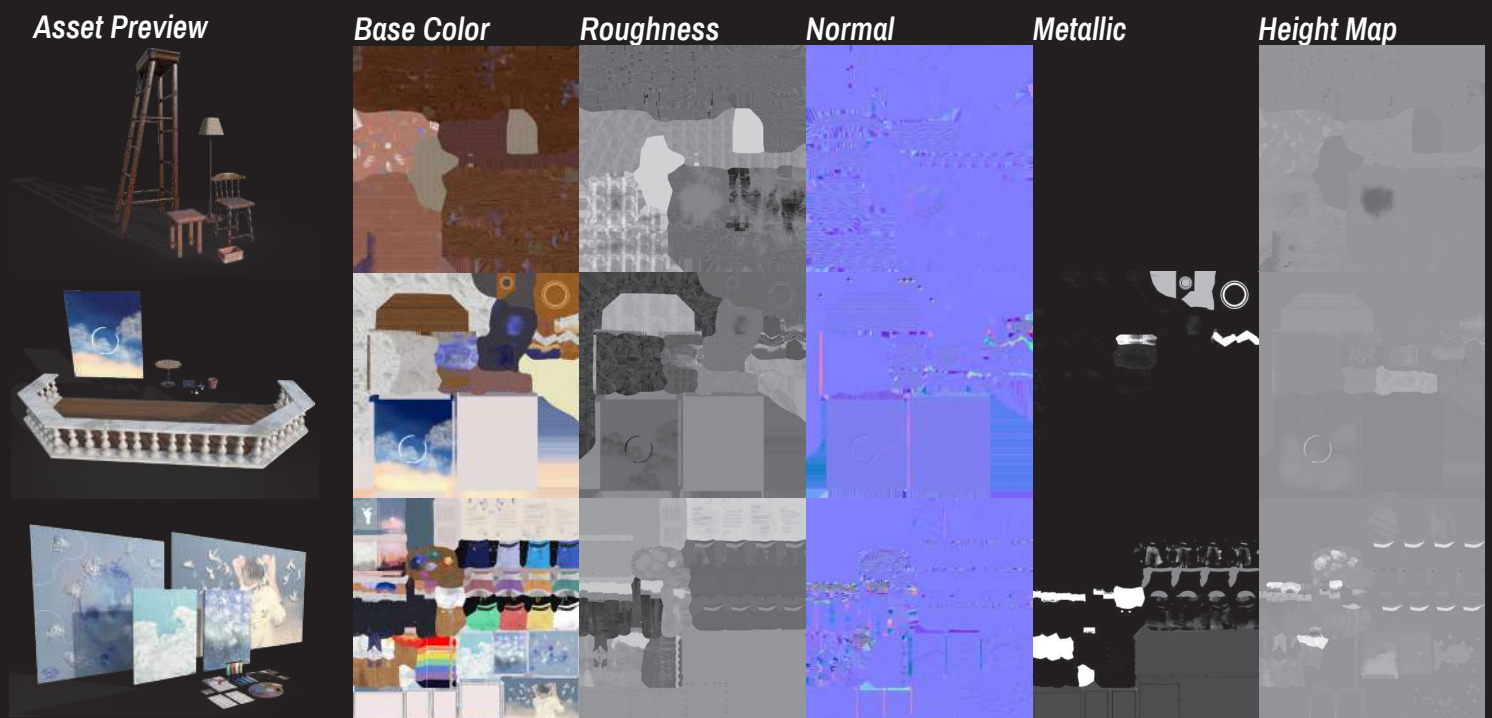
必要なアセットをリストアップし、それがどのように見えるかのスケッチをいくつか作成した後、スケジュールを計画し、すべてのアセットのモデリングに取り組み始めました。

Assets プロップ



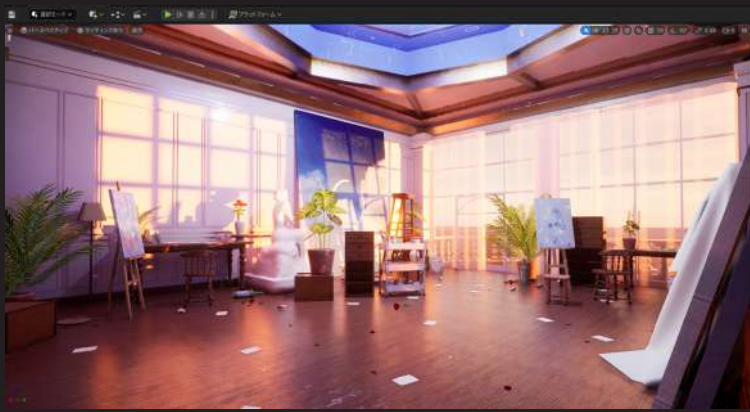
全部の資産は自分でモデリングされ、手描きされています。このプロジェクトをモデリング能力のテストにしたかったので、無料のモデルは全然使用しませんでした。それによって、自分自身に新しいことを学ぶ機会を与え、このプロジェクトだけでも本当に多くのことを学びました。この資産は、将来のプロジェクトのためにライブラリに追加されます。

Texture テクスチャ

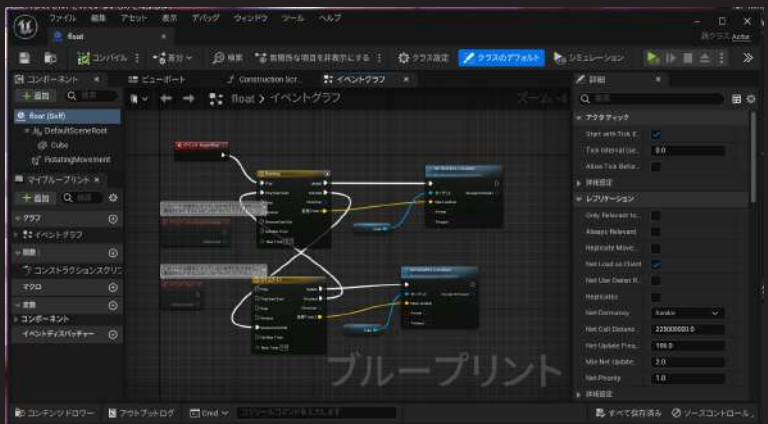
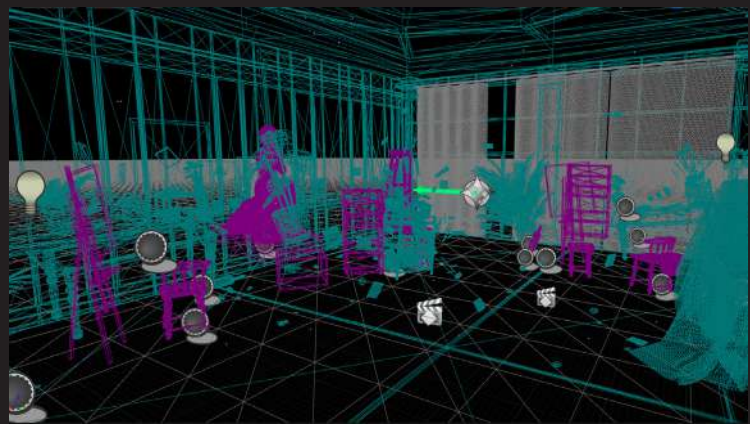


3つのテクスチャセット。1つずつテクスチャリングするのは時間がかかり、複数のファイルが必要になるため、いくつかの資産をグループ化して、後のテクスチャリングとコンパイルの時間を節約することにしました。最終的に合計9つのテクスチャパックが作成され、ワークフローが非常に最適化されました。

Compiling, FX & Camera コンポジット, FX&カメラ



アセットとプロップを Unreal Engine にコンパイルしました。紙や花びらを葉っぱに見立てて床に散らしてみました。プロップをセットした後、ナイアガラシステムを使用してフローティング仕様にし、落ち着いた雰囲気を加えました。さらに照明を少しいじて、夕焼けと夜景を作りました。

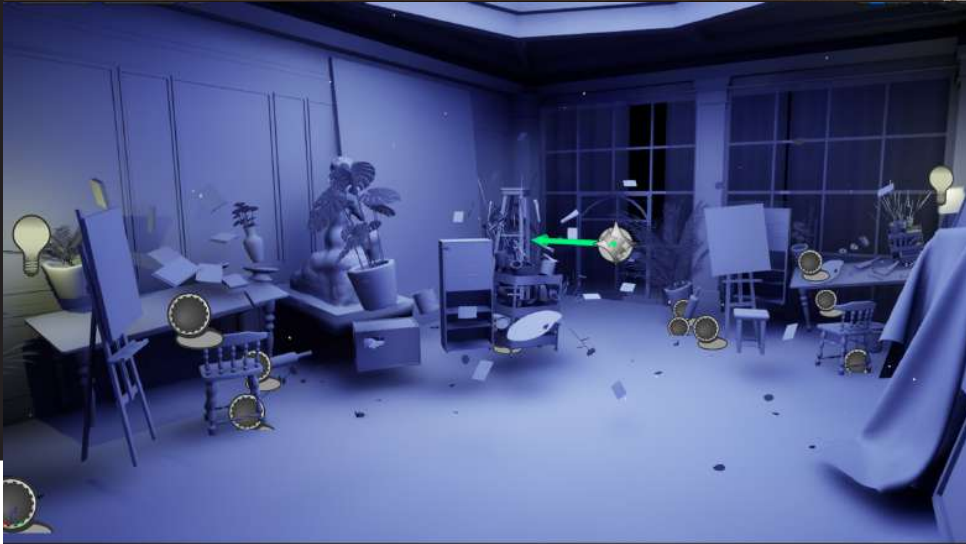
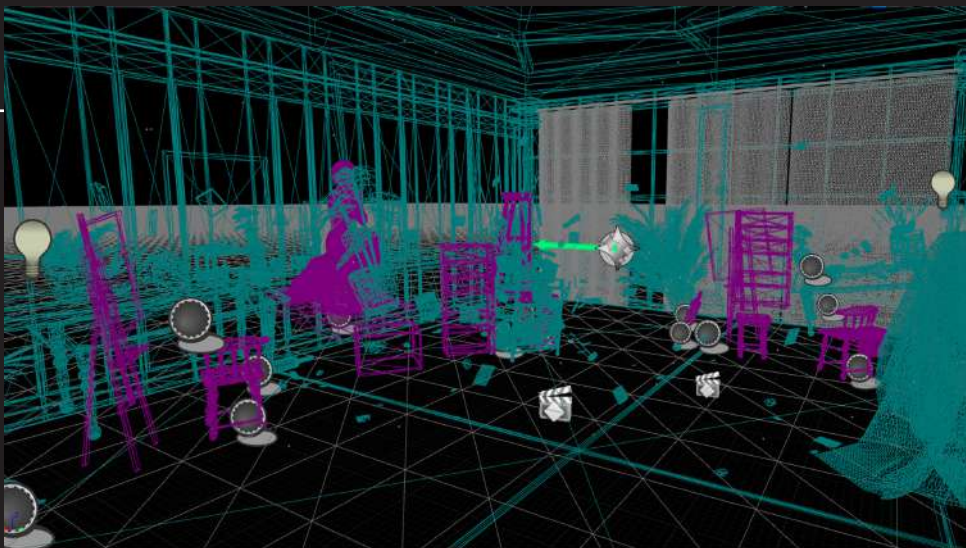


夜のシーンでは、浮遊する動きを表現したいと思っています。そんなアニメーションのチュートリアルは見つかりませんでしたが、浮動オブジェクトの作成方法に関する EZ Unreal のチュートリアルを見つけました。いくつかの小道具をアクターに設定し、それらを置き換えてシミュレーションを実行する前に、設定とスクリプトを微調整しました。

最後に、シーンを紹介するためと映画のためにいくつかのカメラワークを行いました。



Render レンダリング



イメージは Unreal Engine 5 でレンダリングされ、Adobe Photoshop と MediBang Paint で修正されます。シネマティックスも Unreal Engine によってレンダリングされ、AfterEffect で編集および合成されます。

最終結果には本当に驚きました。また、予定よりも早く完成し、バリエーションを作る時間もあったことも良かったです。最終的に、Unreal Engine 5 のスクリプトについて多くのことを学びました。

Project Details

制作時間 : 93時間 (2ヶ月間)

説明 : アートスタジオ

作品タイプ : 自主制作

年生 : 2年生後期

ArtStation Link

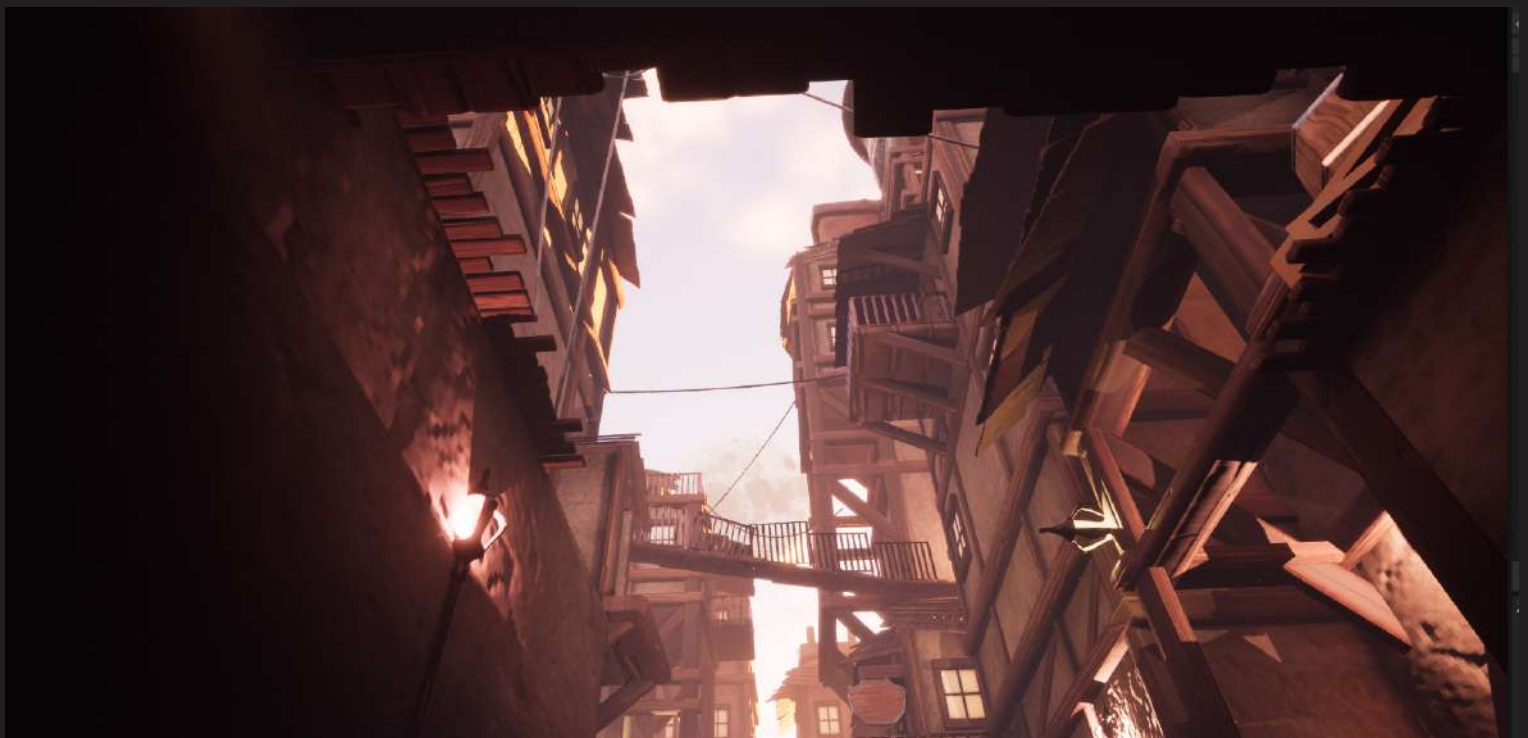
Model, Texture, Cinematics, Breakdown

<https://www.artstation.com/artwork/g0QrGx>





02 Kollsvick Harbor



Scene Breakdowns

Concept コンセプト



Painter's Haven を完成した時、冬休みまでにはまだ数週間あります。そこで、新しい短編プロジェクトに取り組むことにしました。最初、巨大な環境について悲観的でした。しかし、さらに調査と観察を行った結果、建物をモジュールに単純化することができました。単純なアセットをさまざまな形やサイズに構築できる建築シミュレーション ゲームをすることでこのコツを学びました。

ずっと書き続けてきた物語のために、ドイツの中世の港を作ることにしました。



Harbor - Project

b.1 watcher
 b.2 tavern
 b.3 high rise water down
 b.4 high rise
 b.5 high rise
 b.6 medium

Kellavick PF page

<p>Building Module</p> <ul style="list-style-type: none"> • roof tiles ✓ • walls ✓ • windows ✓ • door ✓ • chimney ✓ • support beam ✓ • misc. woods ✓ • pipes ✓ • balcony ✓ 	<p>Misc. Module</p> <ul style="list-style-type: none"> • scrapes ✓ • bridges ✓ • cables ✓ • streetlight ✓ • water dunes ✓ • hocks ✓ • signs ✓ • debries ✓ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. full render 2. little page - project detail 3. concept / bits 4. texture, assets; Arts station? 5. variants 6. were POV, after thoughts <p>Fr</p> <ul style="list-style-type: none"> - smoke - clouds - color - dust - lighting
---	---	--

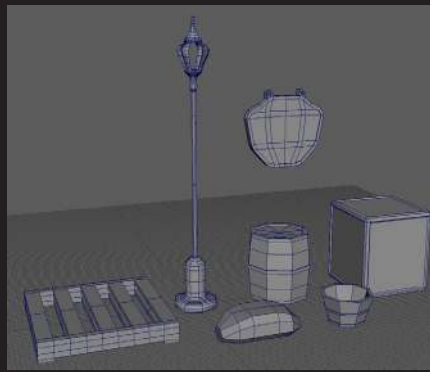
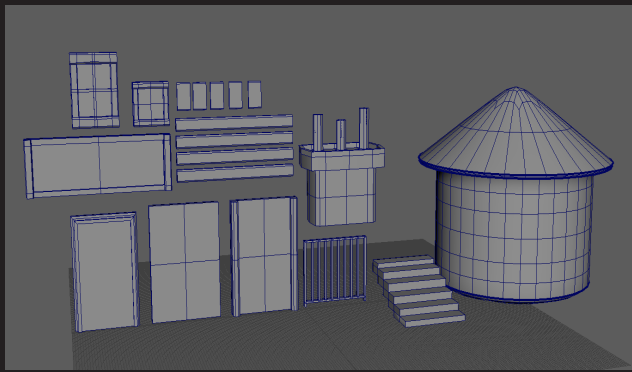
Kellavick UE File

- Kellavick → raw
- Kellavick 2 → skylight setting



始める前に、使用したいアセットと小道具をリストアップしました。次に、モデリングガイドとして樽や街灯などのアイテムの参考資料をいくつか探し始めます。

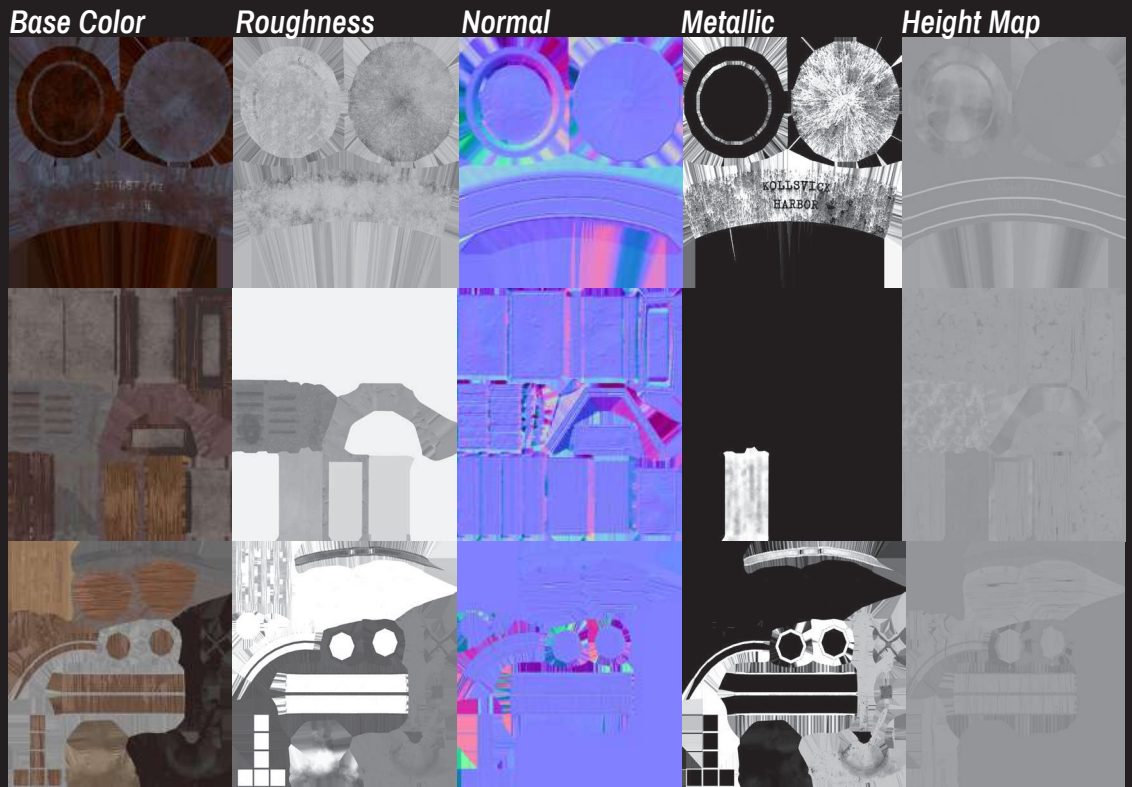
Assets プロップ



いくつかのAssetを作成し、Zbrush でスカルプトし、Adobe Substance Painter でベイク処理してテクスチャリングしました。このプロジェクトでは、シンプルでありながらスタイリッシュな外観を目指しました。



Texture テクスチャ

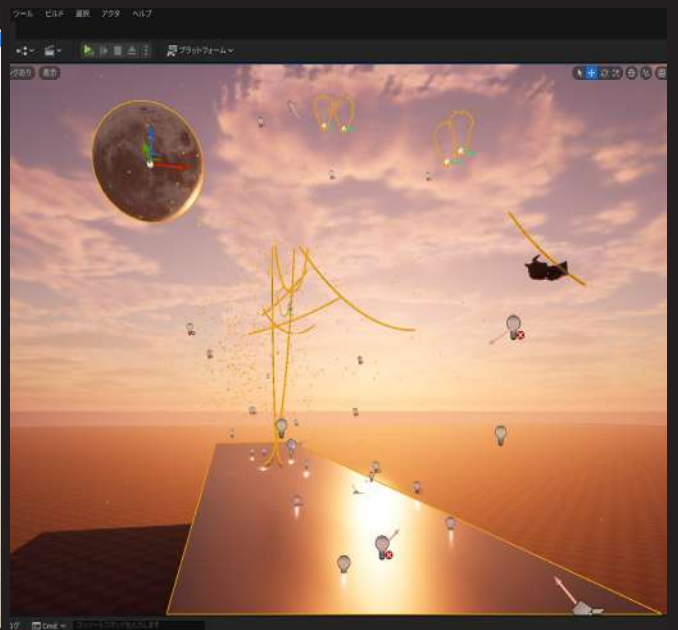
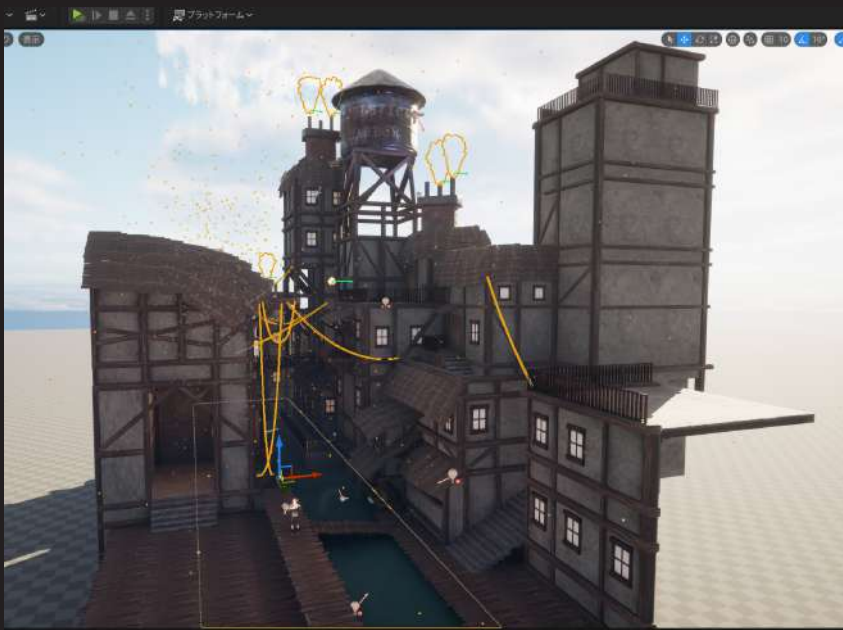


3つのテクスチャのサンプルセット。1つずつテクスチャリングするのは時間がかかり、複数のファイルが必要になるため、いくつかのAssetをグループ化して、後のテクスチャリングとコンパイルの時間を節約することにしました。最終的に合計4つのテクスチャパックが作成され、ワークフローが非常に最適化されました。

Compiling, FX & Camera コンポジット, FX&カメラ



アセットの作成が完了したら、UE5 に読み込みし、シーンのブロックアウトを開始します。それからブロックを建築を始めます。アセットを使用するとさまざまな建物を作成できるため、建物の進行にはそれほど時間はかかりません。



シーンの構築が完了したら、照明、スモーク エミッター、水のテクスチャ、ワイヤー アクターをいじりました。VFX に関しては新しいことがたくさんあります。照明もいじってから、最終的に月が映る日の光を当てました。最後に、環境を示すために簡単なカメラワークを作成しました。

Softwares ソフトウェア

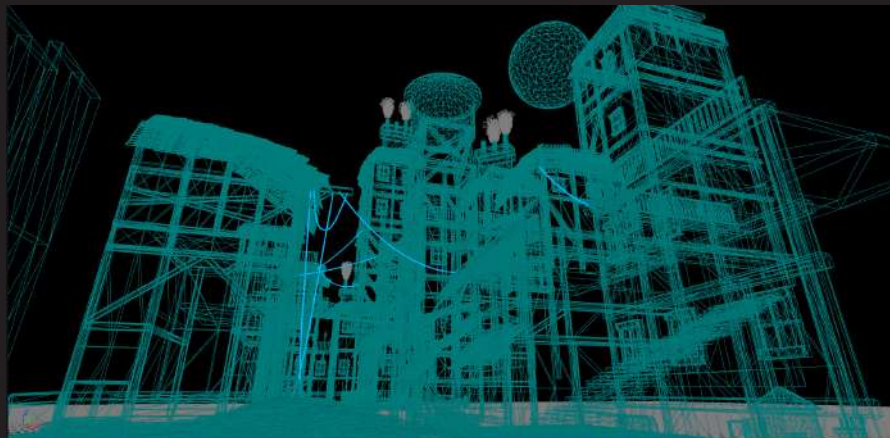


Render レンダリング

コンパイルした後、Unreal Engine 5 でシーンをレンダリングし、Adobe Photoshop で編集します。

短期間のプロジェクトだったので、最終結果には驚きました。モジュールを使って環境を作るのは速くて楽しいし、環境の中で繰り返されるパターンに気づきました。

しかし、プロジェクトの実行は重くなりました。今後はブロック用のテクスチャを作成して最適化してみようと思いました。



Project Details

制作時間 : 25時間 (2週間)
説明 : ファンタジーハーバー
作品タイプ : 自主制作
年生 : 2年生後期

ArtStation Link

Model, Texture, Cinematics, Breakdown

<https://www.artstation.com/artwork/PXxPJ1>





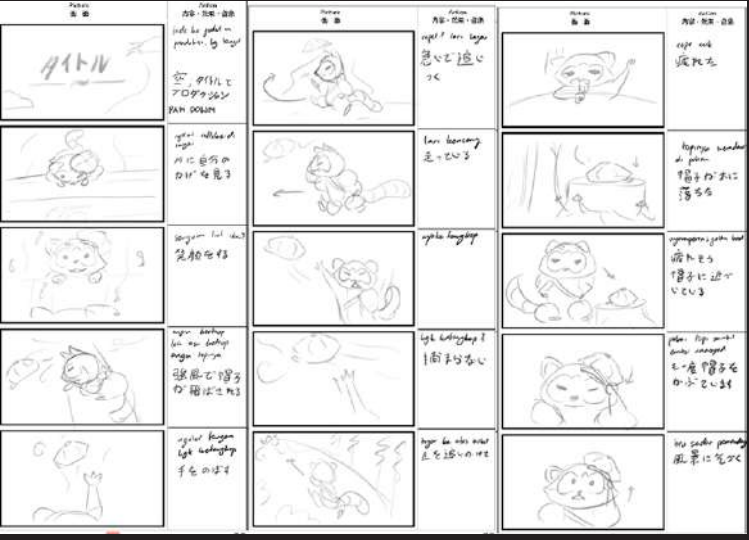
03 Rakun Short film



Scene Breakdowns

Concept コンセプト

CGの勉強を始めた1年間を総括する初のCGプロジェクト。株式会社白組からの企業プロジェクトでした。私たちは、実際に私たち自身を描いた、既存の動物の短編アニメーションを作成するという任務を受けました。私たちはデザイン、モデリング、リグ、スキンを作成し、最後にアニメーション化する必要がありました。長い間考え、私のことを静かに待たずら好きでのんびりしていると友人が評するアライグマのデザインに落ち着きました。その時普段着ている青色の帽子とスリングバッグを追加しました。最後に、キャラクターにインドネシア語でアライグマを意味する「Rakun」という名前を付けました。



この物語では、私が大切にしている言葉「*Kelak akan ada pelangi setelah hujan*」を引用します。つまり、人生の苦難の後には甘さが待っているということです。よく風に飛ばされる帽子と混ぜて、風に飛ばされる帽子を追いかける物語を作りました。ずっと追いかけて、やっと捕まえて、とてもいい景色を見つけました。



Project Details

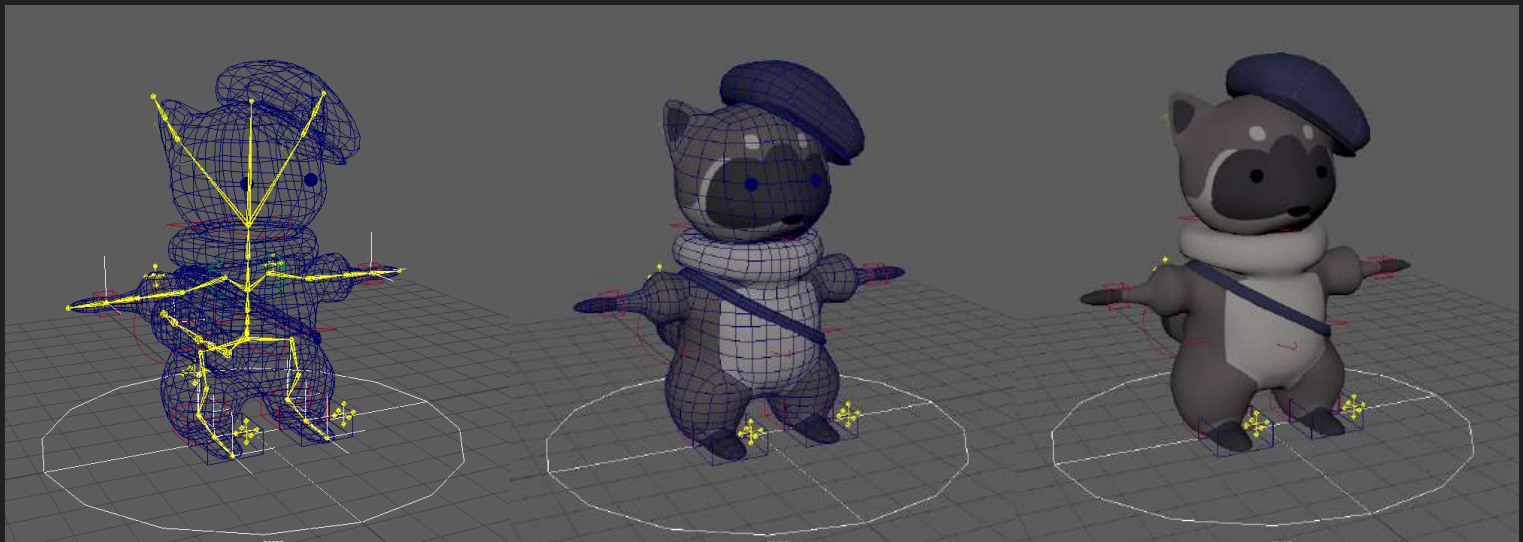
制作時間 : 70時間 (3ヶ月間)
 説明 : 風に帽子を飛ばされた
 作品タイプ : 株式会社白組企業課題
 年生 : 1年生後期

ArtStation Link
<https://www.artstation.com/artwork/04OnYK>
 Model, Texture, Cinematics, Breakdown



環境としては、シンプルなローポリ地形に決めました。リラックスできるモバイルゲームを参考にして、Rakunと対照的なカラーパレットを作成しました。

Assets プロップ



Rakunモデルはモデリングガイドラインに従ってモデリングされ、その後私自身でリグ付け、アニメーション化されます。

環境としては単純な木、草、丸太を作成しましたが、川については単一のプレーンとnoisemapを使用し、横方向に動くと、川が流れているように見せました。

Texture テクスチャ



Rakun

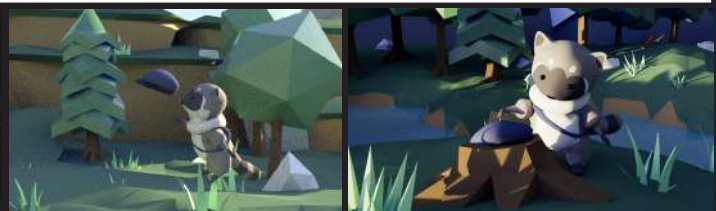
Sling Bag

Hat



初めてのプロジェクトなので、Adobe Photoshop でベースカラーのみを描きました。フラットな色ですが、漫画っぽくても大丈夫だと思いました。

レンダー Render



最終的なレンダリングはショートムービーの形式になります。Maya によってイメージシーケンスでレンダリングされ、After Effects でまとめました。

We Are Oca 2023の株式会社白組プレゼンテーションに選抜作品になりました。





04 Coffee Break



Scene Breakdowns

Concept コンセプト



コーヒーを飲みません。でも、私はコーヒーマシンの見た目が好きです。今後のプロジェクトに役立つ可能性があるため、マシンのモデリングを試してみることにしました。

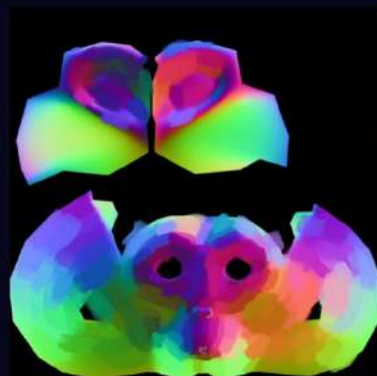
このプロジェクトは実験的なものにしたかったので、よりコミック風で様式化されたものにしたと考えています。

クッキーの技術的なモデリングも試してみるのもいいかもしれません。



最近、『Puss in Boots : The Last Wish』が好きです。このアートスタイルがきになって、たまたま YouTube で Cody Gindy によるチュートリアルを見つけました。

リファレンスを探して、試してみることにしました。特に Unreal Engine により、これらの変更を試すことが可能になりました。

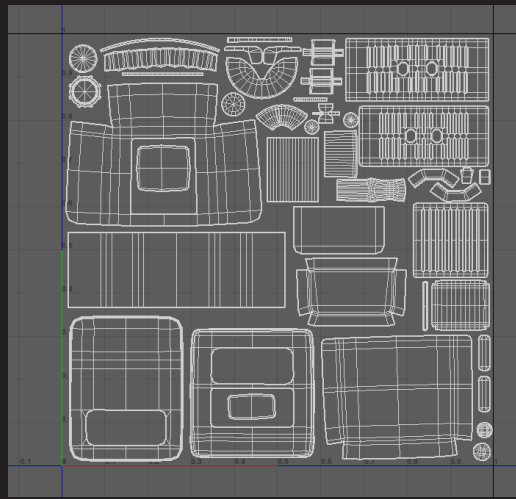
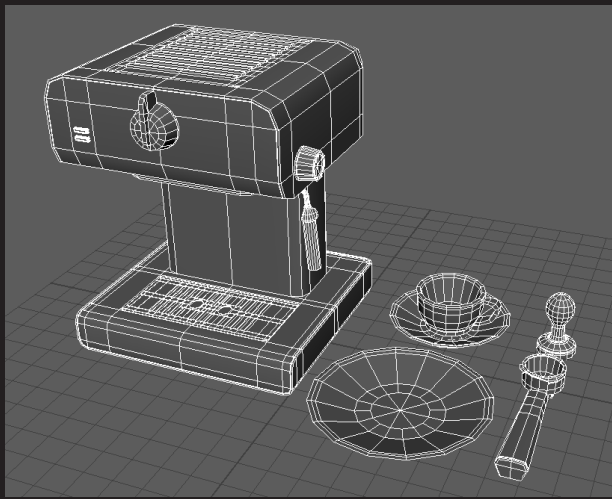


Object Space



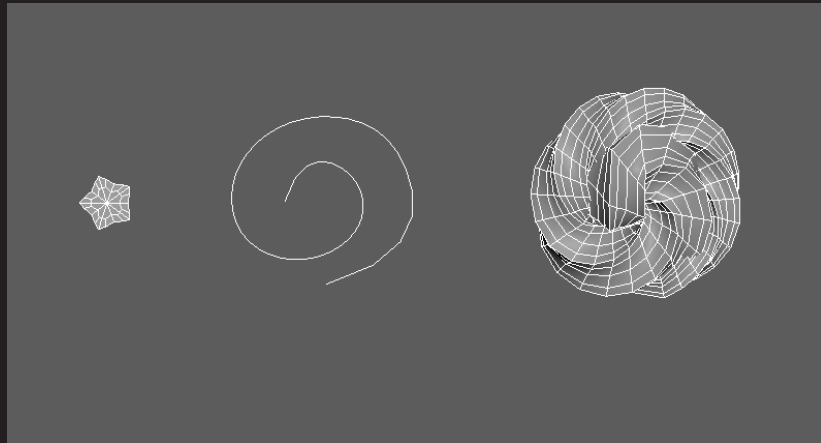
Tangent Space

Assets プロップ

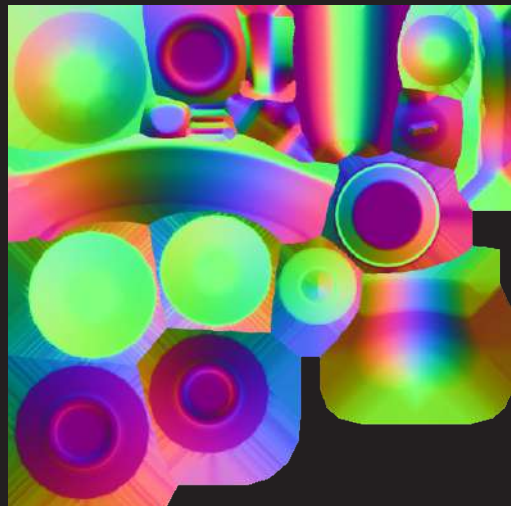


コミック風に仕上げるには、曲線部分に表情を付けないことをお勧めします。それで、UVがうまく行われていることを確認しました。

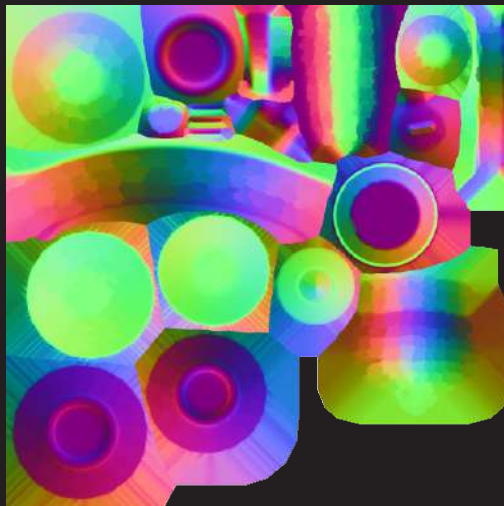
クッキーはカーブと星のプレーンを作成し、メッシュ スイープで結合しました。本当によく見えます。



Texture テクスチャ



raw world normal ↓



↓ painted world normal

UVマップの後、Adobe Substance Painter にテクスチャを描きます。このプロジェクトでは、接線法線マップを使用せず、代わりにワールド法線マップを使用しました。ASPからワールド法線マップを書き出して、Photoshop でペイントストロークを追加してマップを変更しました。ベースカラーはフラットカラーしました。これでもハイトマップとmetalnessは使用しません。



base colour

roughness



Compiling, FX & Camera コンポジット, FX&カメラ



テクスチャを完成させた後、Unreal Engine でコンパイルしました。資格のライトでテストしましたが、その動作がとても気に入りました。法線マップは実際に手描きのテクスチャのように見せかけ、リアルタイムで照明に反応します。



このプロジェクトで学んだことはより鮮やかな色を使用し、メタルネス マップを使用しないほうがよいということです。また、このテクニックは円形オブジェクトの場合に最も効果的です。これは、円形オブジェクトの法線マップ上の色が平面よりも多いためです。最後に、ストロークが大きいほど、視認性が向上します。



レンダリングには、いくつかの長方形のライトと紫色のスカイライトを使用しました。緑の物体と紫の光のコントラストが、シーンを本当に際立たせました。

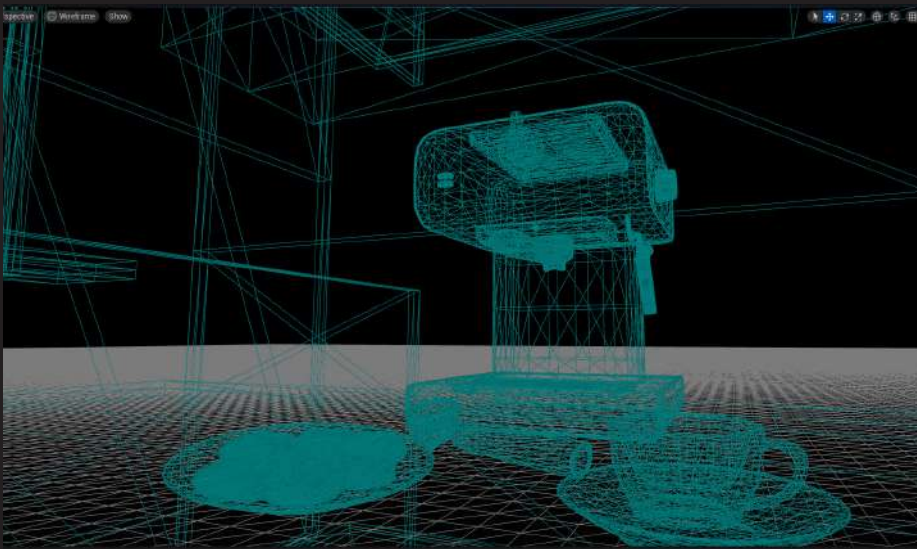
シンプルな照明で構図に大きな違いが生まれることに驚きました。

Render レンダリング

最終的な画像は Unreal Engine でレンダリングしました。

コーヒーマシンの結果は期待に応えられませんが、このプロジェクトは法線マップと色の理論について多くのことを教えてくれました。

結局のところ、最も大切にしているのは学習プロセスです。



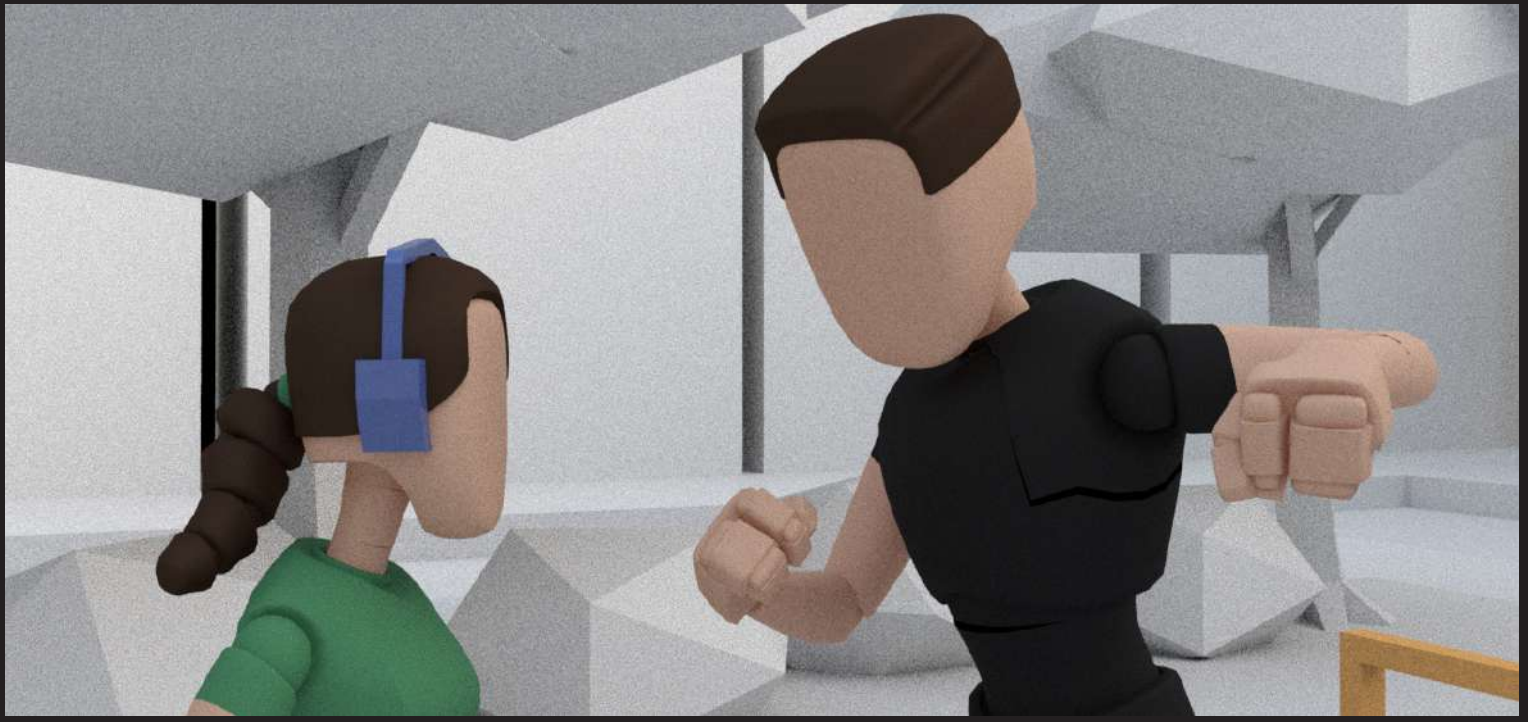
Project Details

制作時間 : 13.5時間 (1週間)
説明 : コーヒーマシン
作品タイプ : 自主制作
年生 : 2年生後期

ArtStation Link

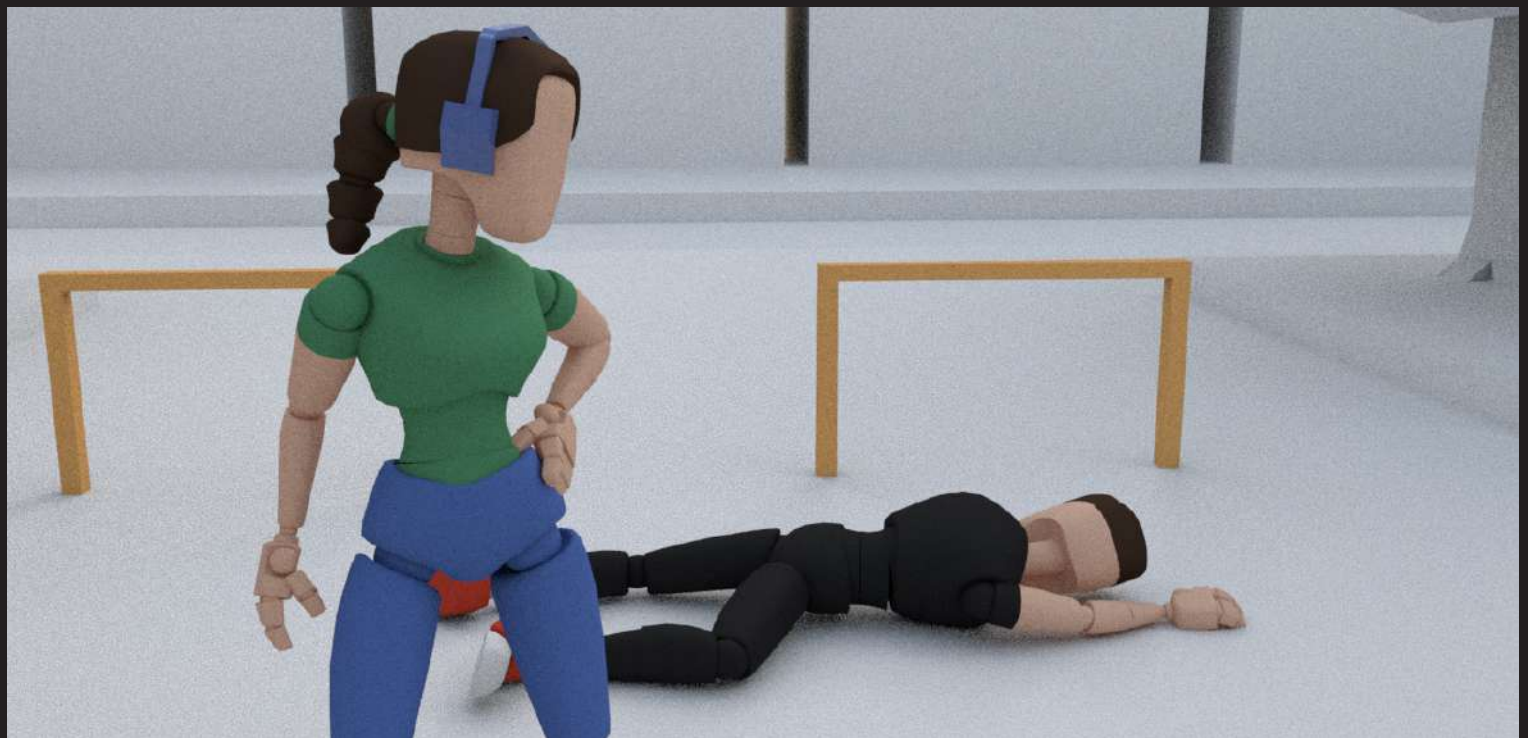
Model, Texture, Breakdown

<https://www.artstation.com/artwork/BX0kQA>



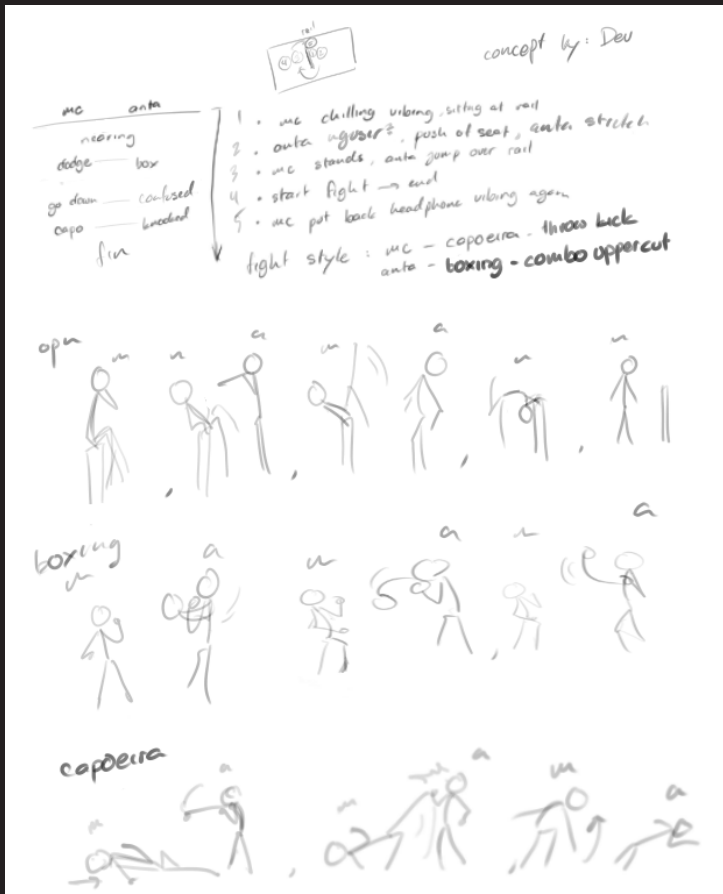


05 Kick Motion



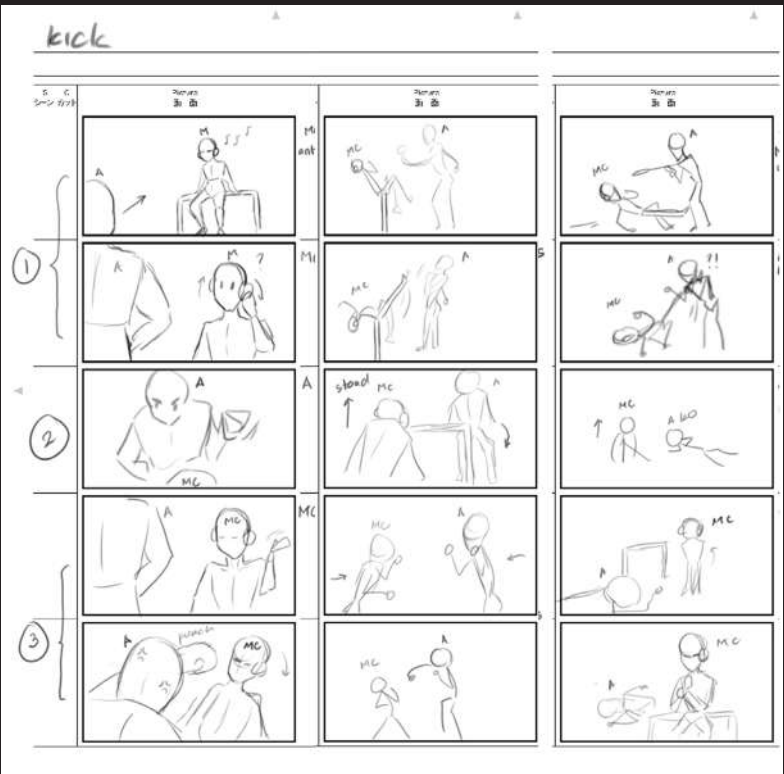
Scene Breakdowns

Concept コンセプト



これは若杉慮さんの企業課題でした。1ヶ月で一撃で相手を倒すキックのアニメーションを作成されています。このプロジェクトを武道について調べることから始め、ブラジルのカポエイラの武道を決めました。優雅かつ力強い動きに惹かれました。

カポエイラは足の力強い動きに重点が置かれているので、バランスを取るために相手はボクシングがベストだと考えました。戦闘シーンの振り付けをした後、動きを妨げない広いスペースが必要だったので、公園に決めました。最後に、戦闘の際に双方の勇敢さを示すために、手すりに追加のオープニングアクトを追加しました。



Reference:
<https://youtube.com/shorts/i9kINmTu518?feature=share3>



Reference:
<https://www.youtube.com/watch?v=NxIWai9sDR8>

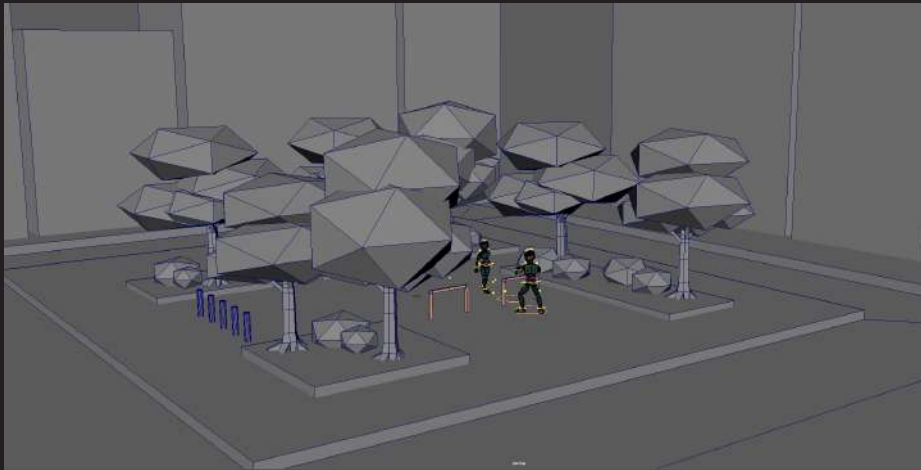
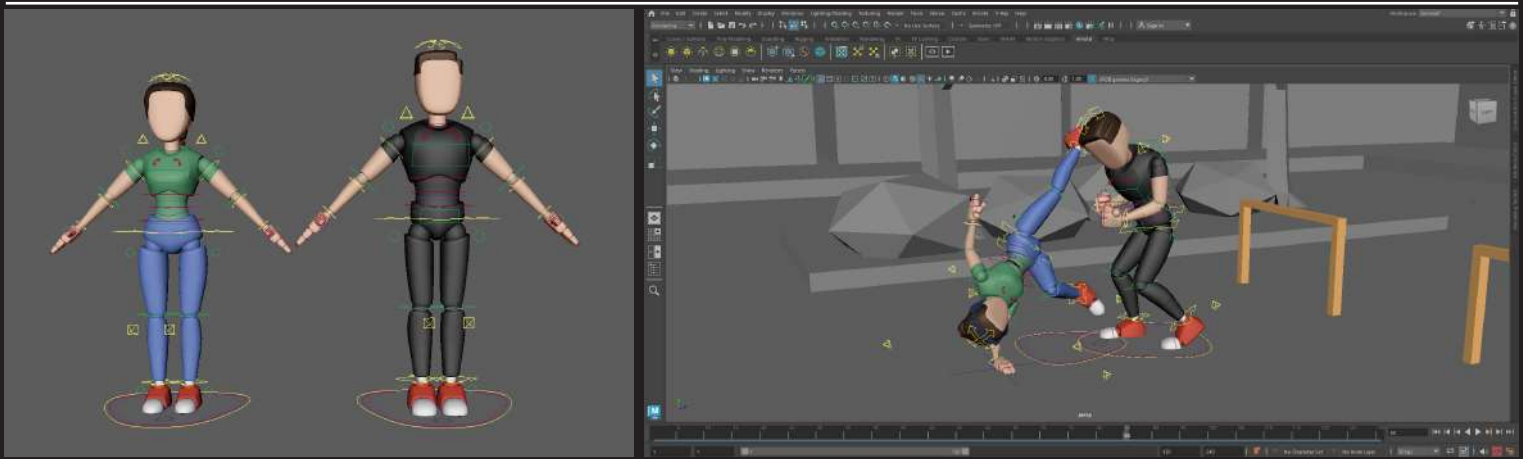


それらの動きを再現するのに適していないので、カポエイラとボクシングの両方について YouTube を参考にしました。使用されるシーケンスは、カポエイラのスローキックとボクシングのフックパンチです。

このプロジェクトを作成したとき、Weird Genius の「DPS」を聞いていたので、それがプロジェクトの BGM となり、ストーリーのテンポになりました。



Assets プロップ



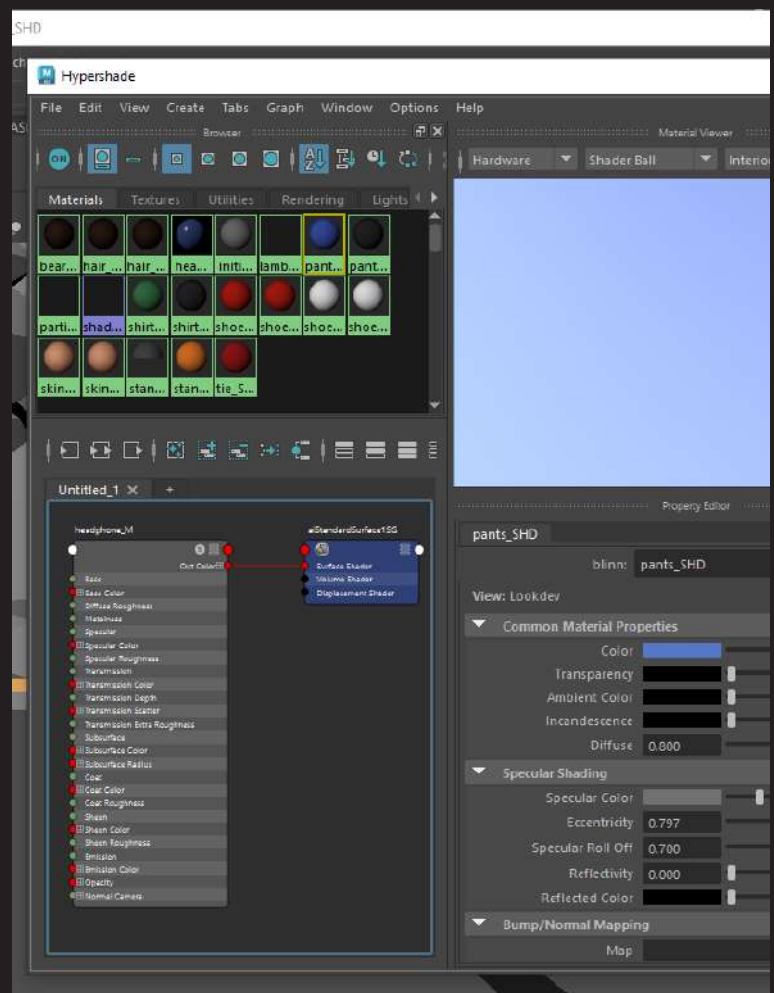
モデルとリグは、The Mecha - Mechs : Free Proxy Sample を無料で使用できます。男性の衣装を黒に変更し、サイズを変更して、より大きく威圧的なものにしただけです。

作成したのは、ローポリ環境と女の子が着用しているヘッドフォンだけです。前回のプロジェクトの木をリサイクルし、公園の残りの部分を Maya で作成しました。

Texture テクスチャ

キャラクターのテクスチャはフリーリーグのフラット aistandardsurface です。ハイパーシェーダーで男性の服装を黒にしました。

背景は無色ながら、キャラクターをより魅力的にします。なんとか明るいHDRIを見つけました。



Project Details

制作時間 : 48時間 (1ヶ月間)
説明 : 一撃で相手を倒すキック
作品タイプ : 産学連携プロジェクト
年生 : 2年生前期

ArtStation Link

Cinematics, Breakdown, Storyboard

<https://www.artstation.com/artwork/VJIm3P>

Compiling, FX & Camera コンポジット, FX&カメラ

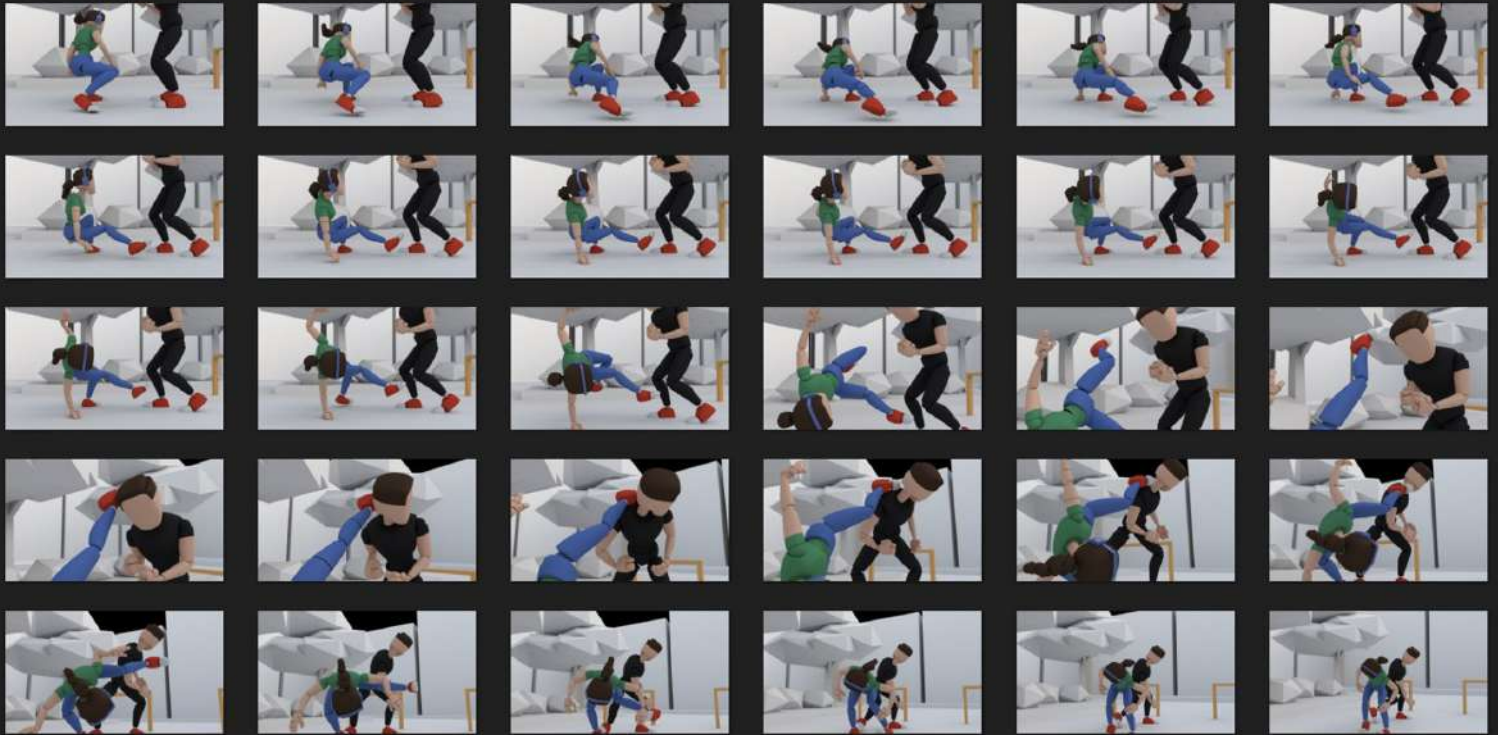


俳優があちこちにいるため、シーンのアニメーション化は非常に複雑です。特にバックフリップや向きを変えるのが得意です。

いくつかのロケーターを使用して、手と足を所定の位置に保ち、ブレンドシェープを切り替えました。

このプロジェクトでは、別の大きなプロジェクトを完了するまでに1か月しか時間がないため、FXは使用しませんでした。そこで代わりに、スピードを上げたりズームインしたりして、アクションがより強く見えるようにカメラアングルをいじりました。

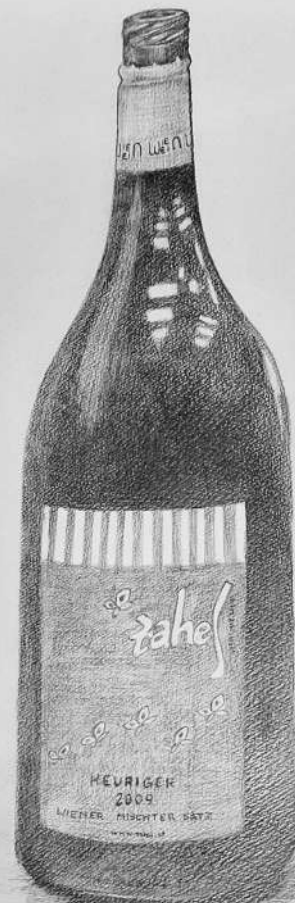
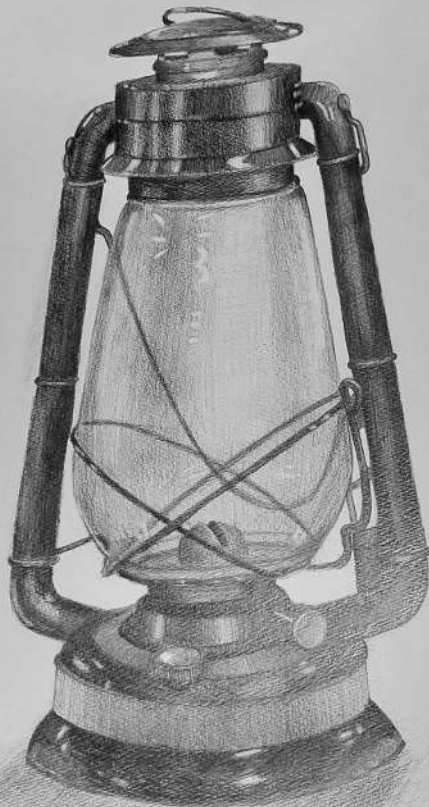
Render レンダリング

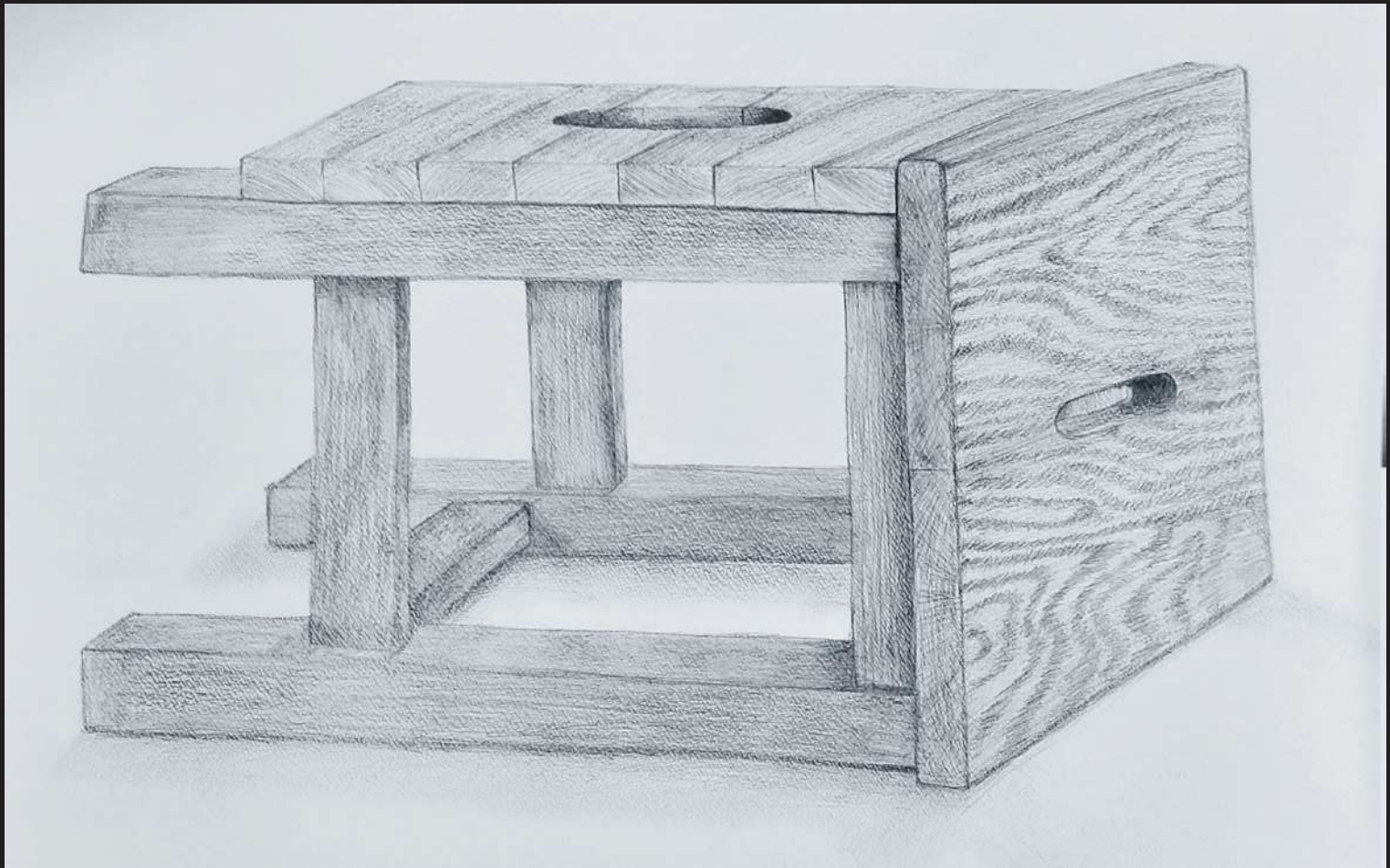


最終的には、すべてのレンダリングシーケンスを Adobe After Effects でコンパイルし、曲に合わせてペースを設定しました。

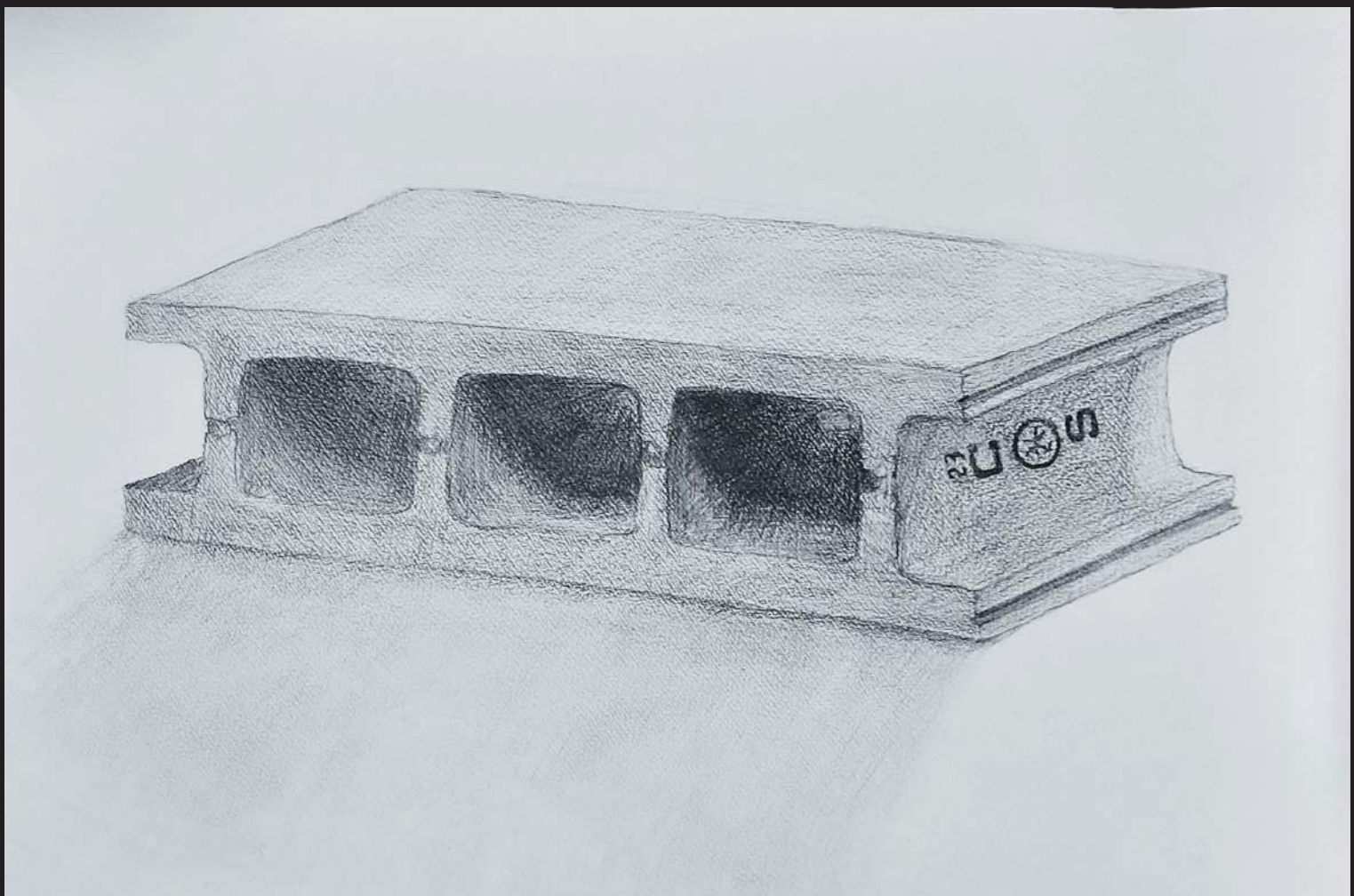
キャラクターモデルのポリゴンが見つからないという問題がいくつか発生しましたが、修正することができました。ただし、シーン全体を再度レンダリングするにはかなりの時間がかかりました。

この結果について、結果に満足しているということです。本プロジェクトはトップ5にも選ばれ、JIKEI GAMESHOW 2023に出展されました。





06 Sketch ...





... & Illust





Thank You

Devon Gani
CG Creator