

総合学園ヒューマンアカデミー横浜校

CGデザイナー

吉田
一稀

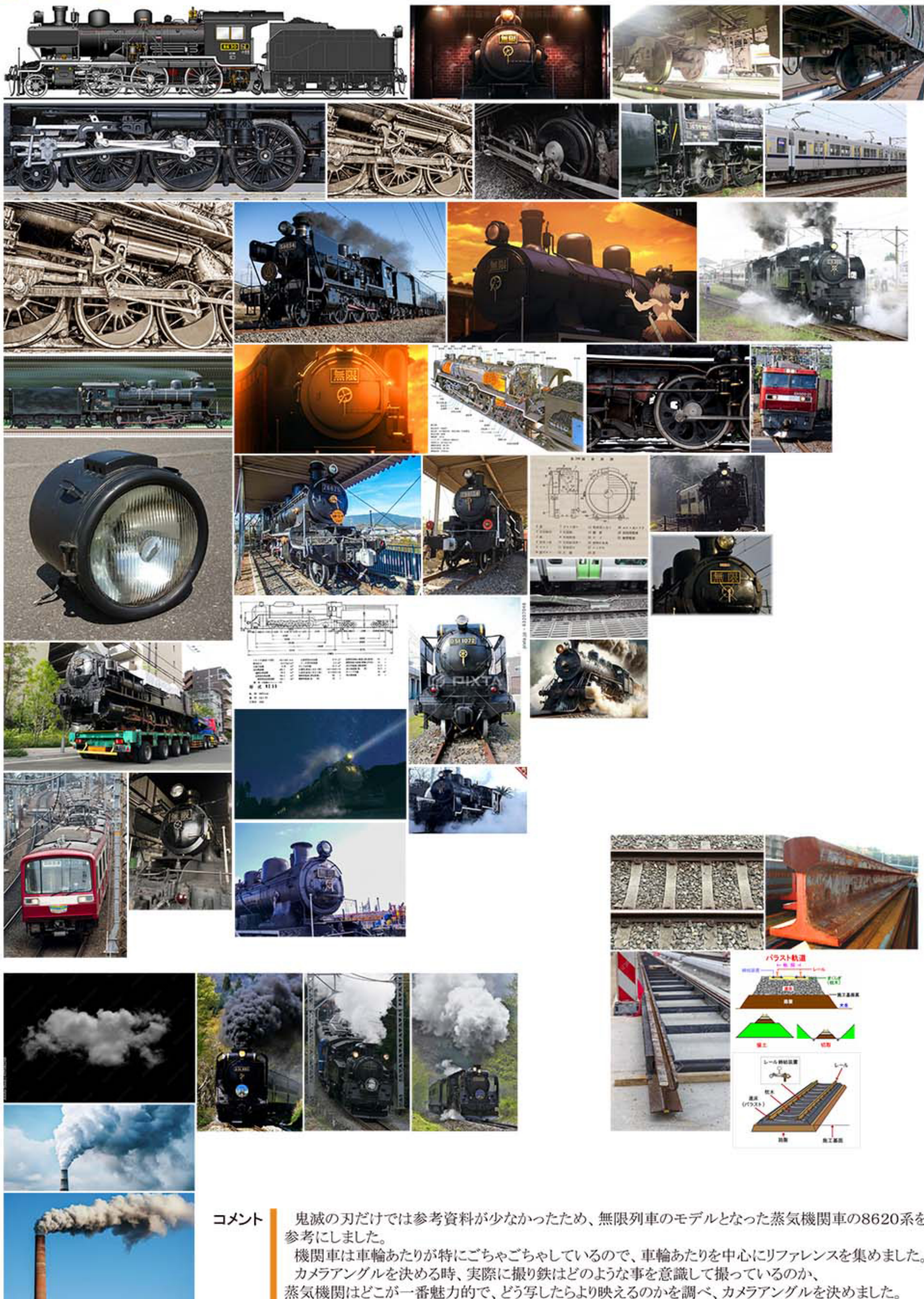
作品集





制作時間 | 70時間
三角ポリゴン数 | 80000

●リファレンス●



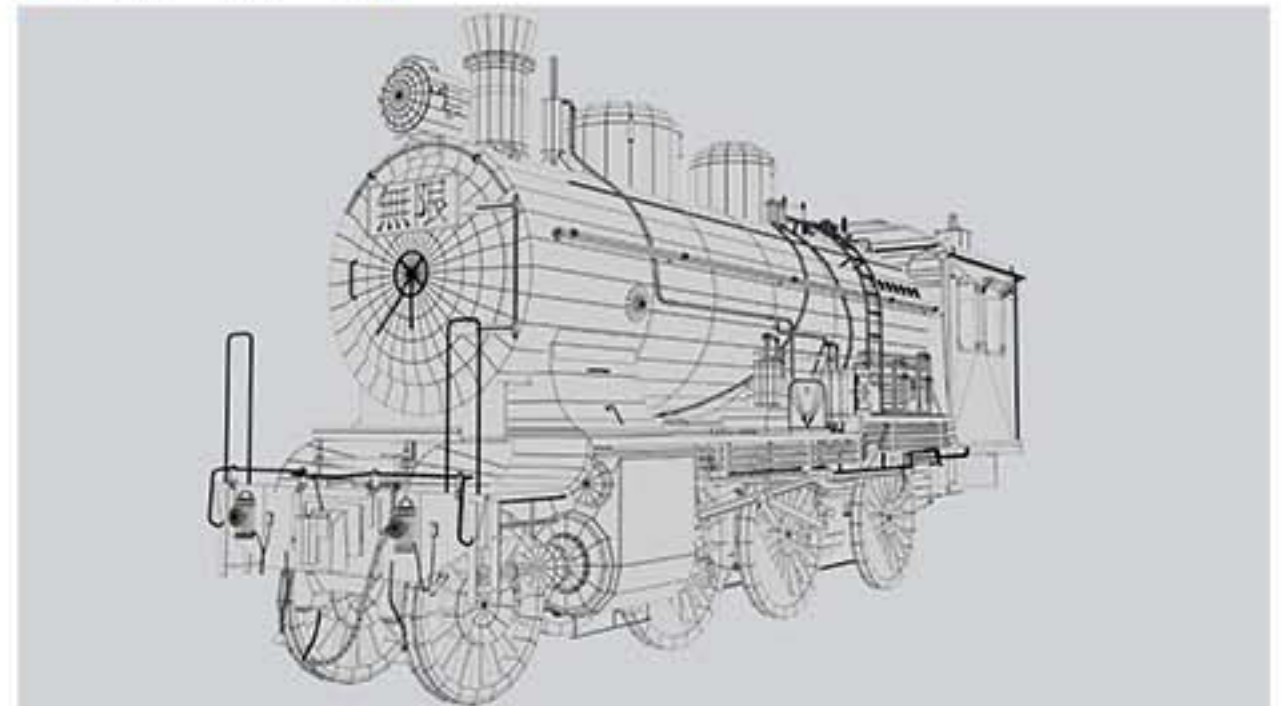
コメント 鬼滅の刃だけでは参考資料が少なかったため、無限列車のモデルとなった蒸気機関車の8620系を参考にしました。
 機関車は車輪あたりが特にごちゃごちゃしているので、車輪あたりを中心にリファレンスを集めました。
 カメラアングルを決める時、実際に撮り鉄はどのような事を意識して撮っているのか、
 蒸気機関はどこが一番魅力的で、どう写したらより映えるのかを調べ、カメラアングルを決めました。



●モデル●

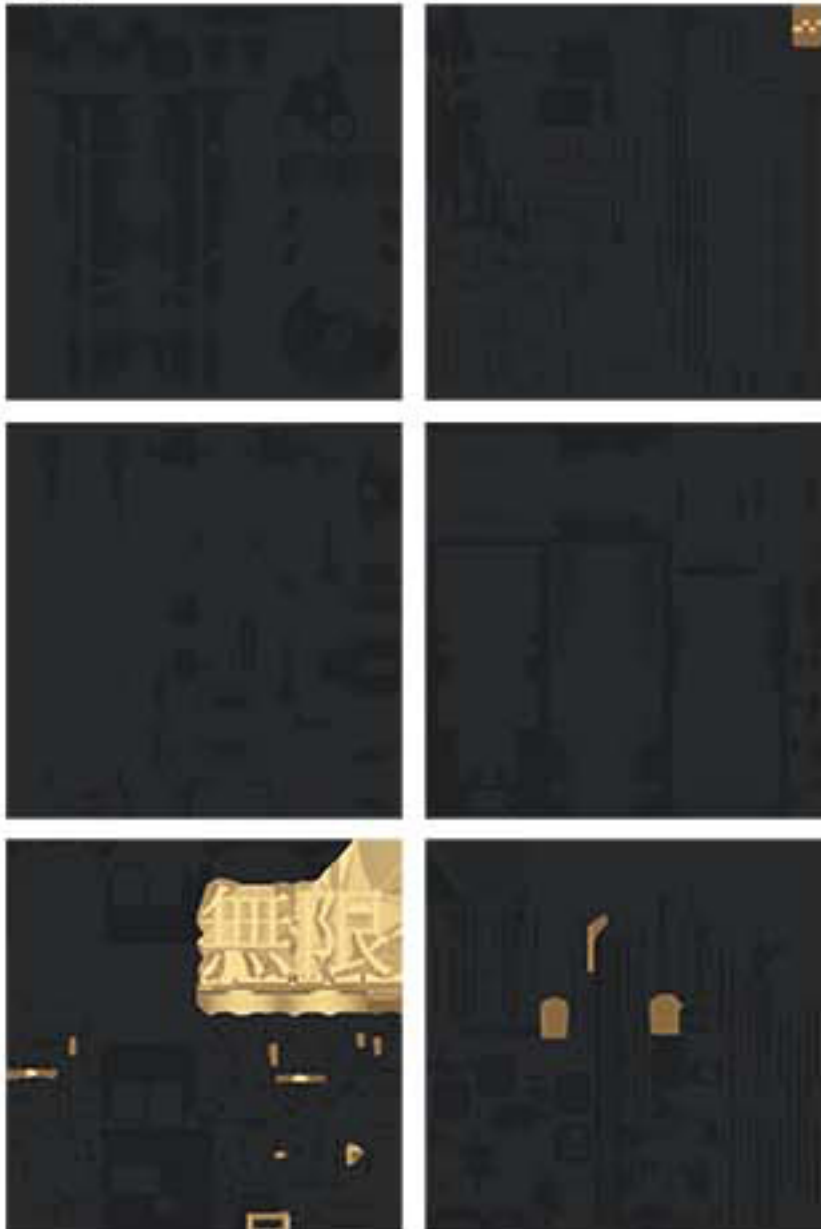


●ワイヤーフレーム●



●テクスチャ●

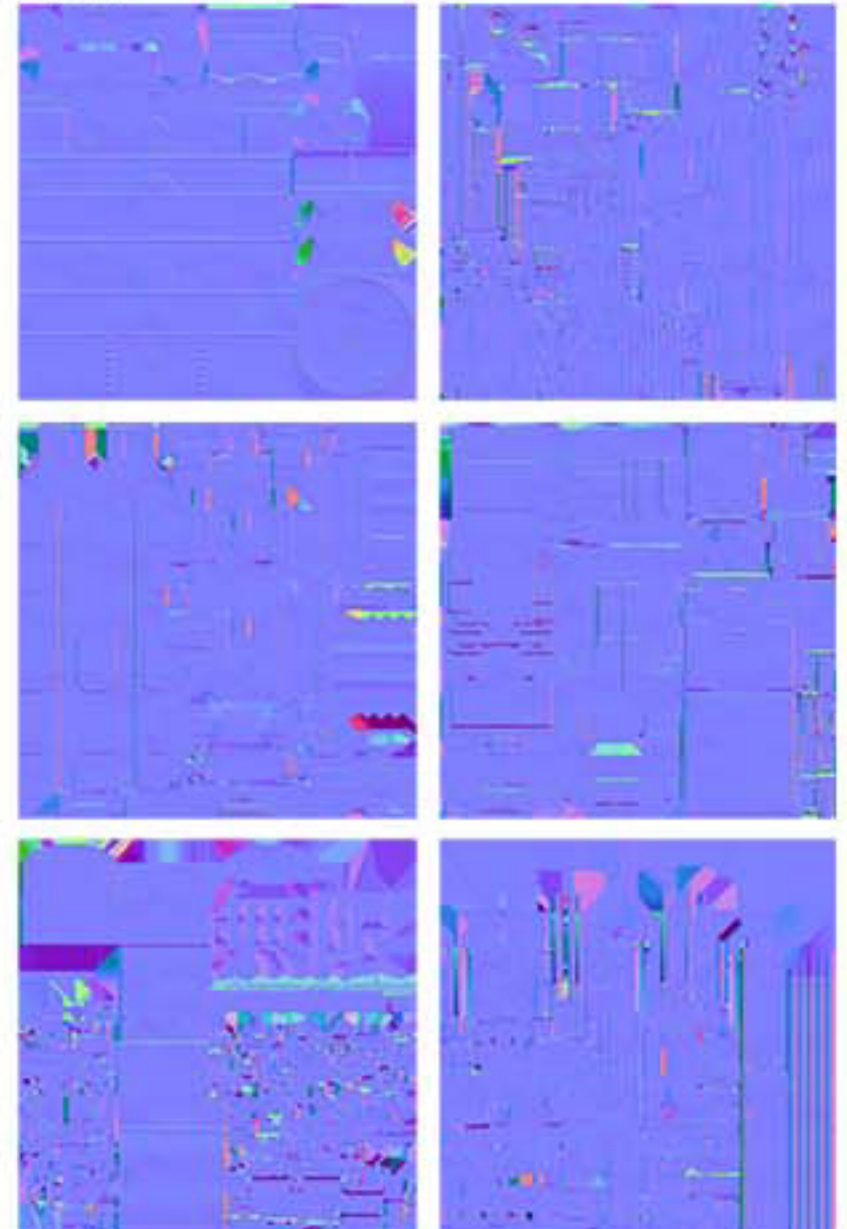
Color



Occlusion & Roughness & Metallic



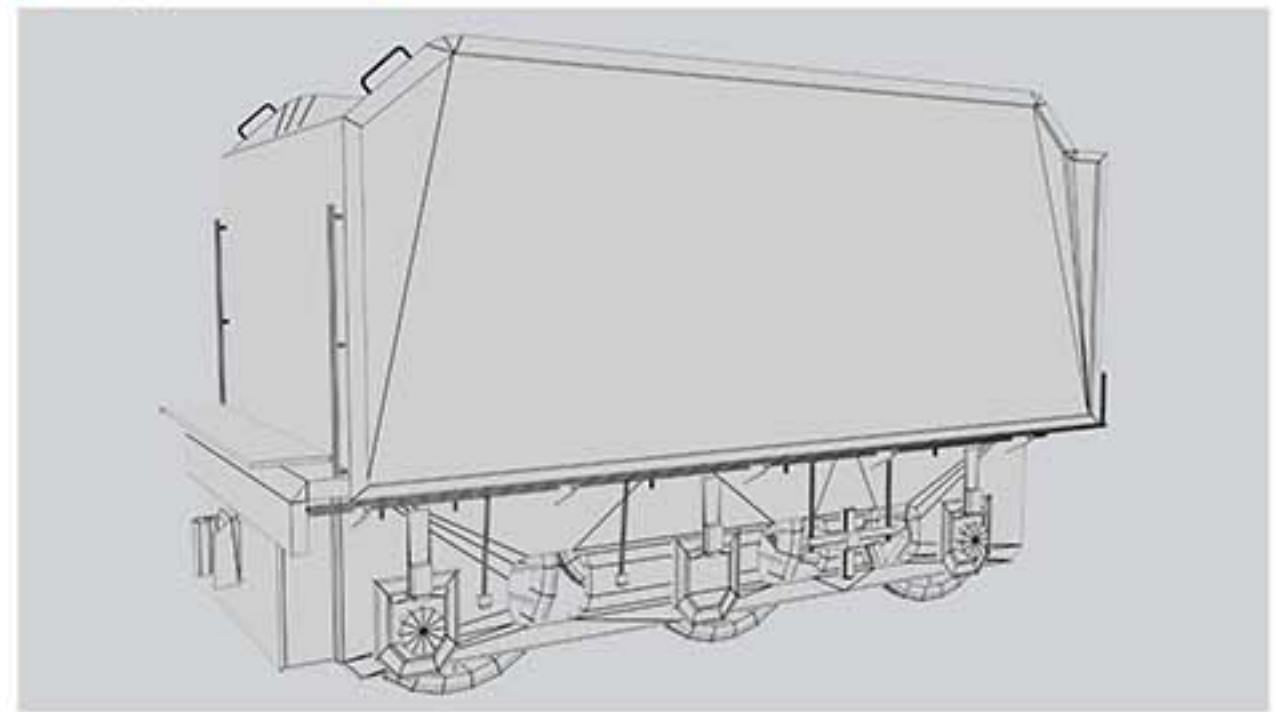
Normal



●モデル●



●ワイヤーフレーム●

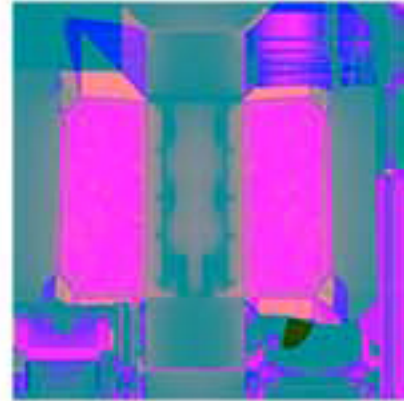


●テクスチャ●

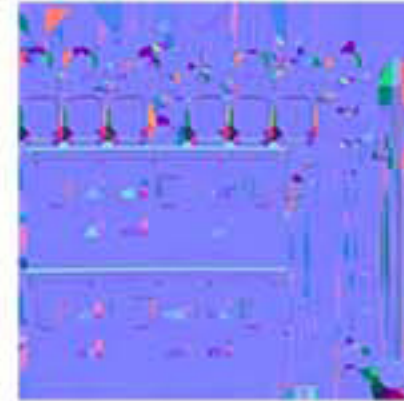
Color



Occlusion & Roughness & Metallic



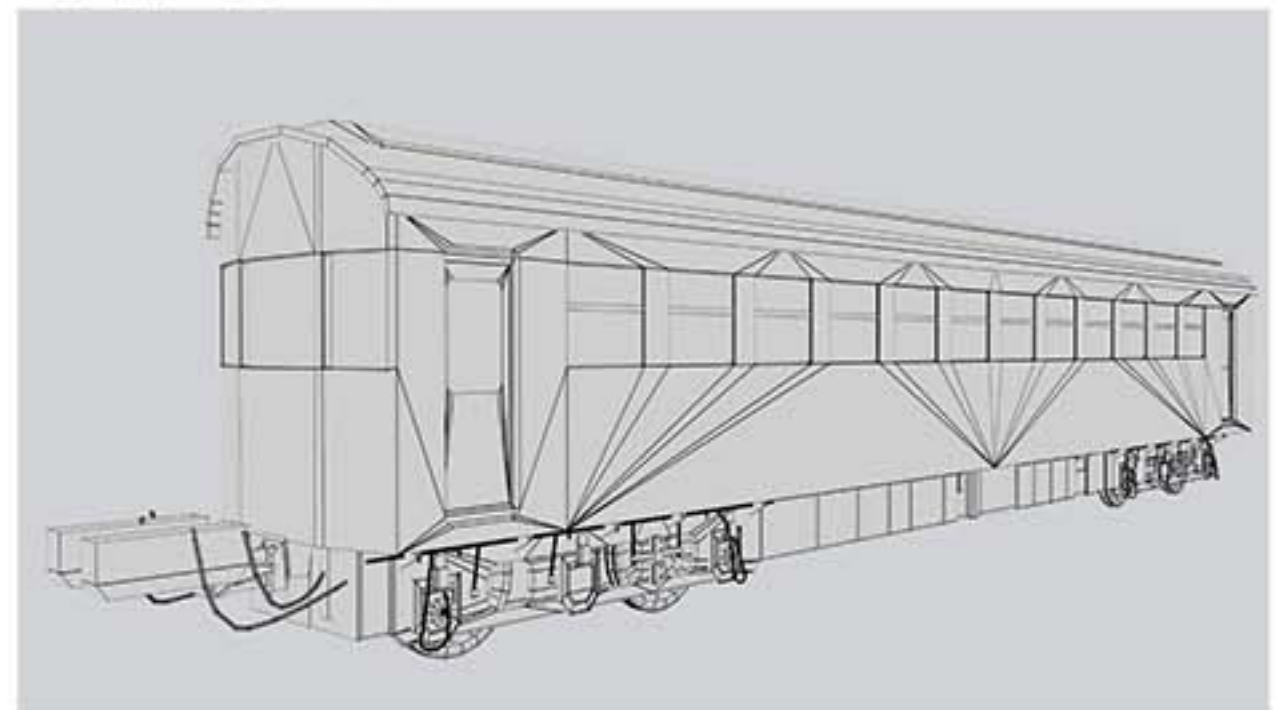
Nomal



●モデル●



●ワイヤーフレーム●

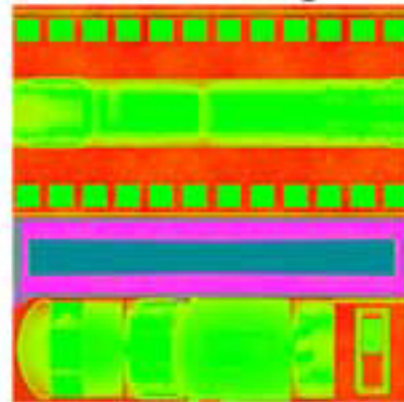


●テクスチャ●

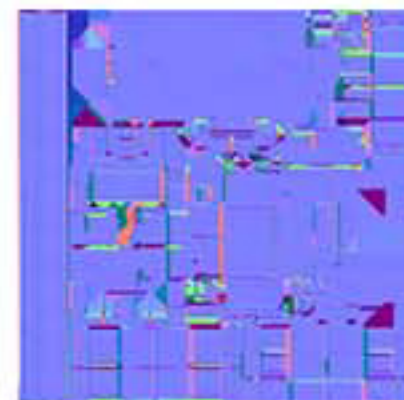
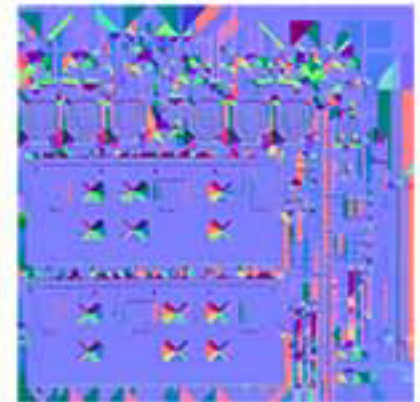
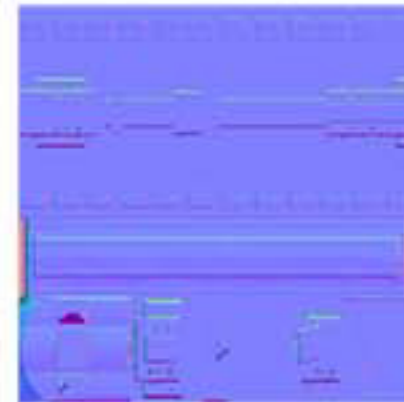
Color



Occlusion & Roughness & Metallic



Nomal



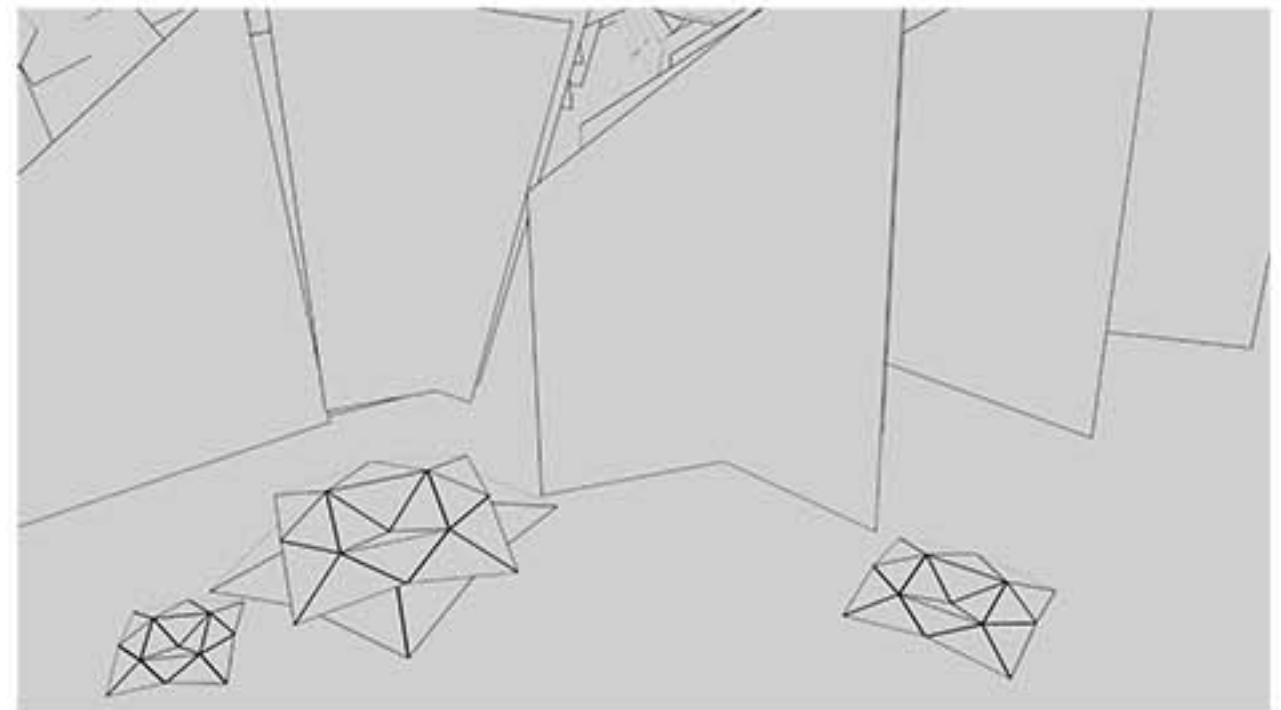
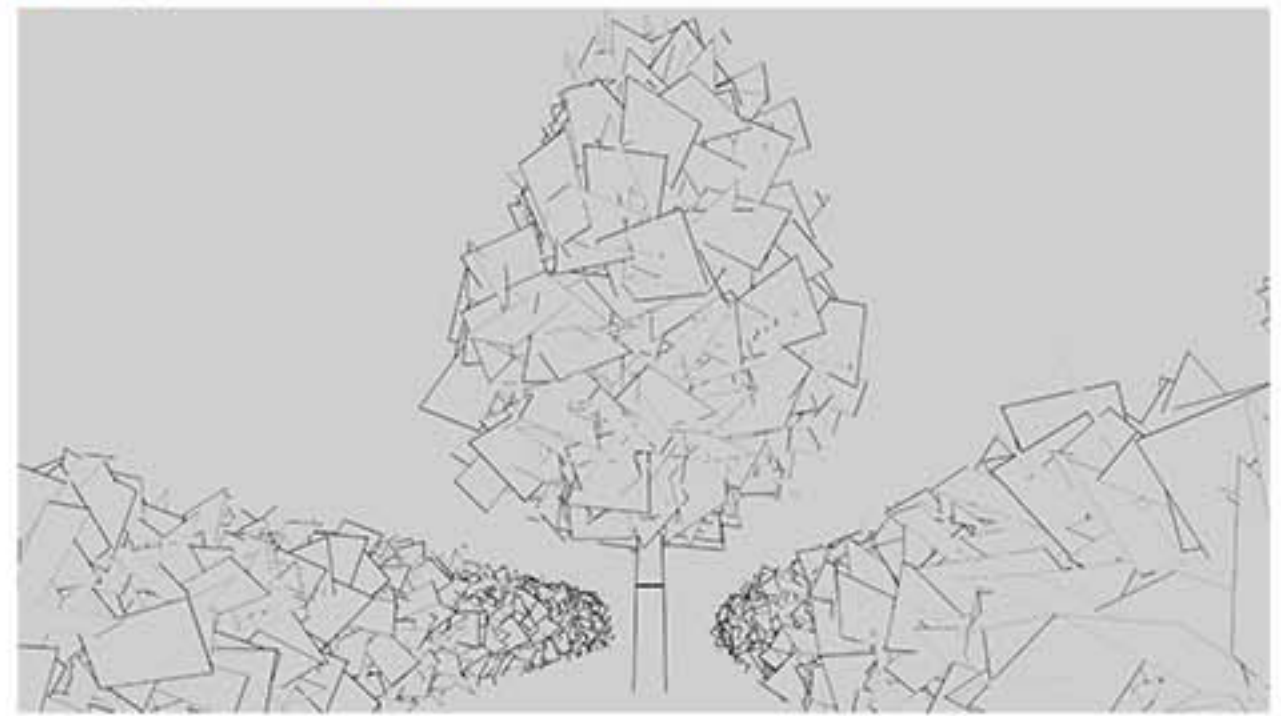
コメント

ポリゴン数を減らすため、ボルトなどの小さい凹凸は、Normalを使いました。
列車の下などのよくわからない部分は、配管を張り巡らせたりし、かっこよくなるよう造形しました。
最終的にどの様なアングルでレンダリングするか決まっていなかったので360°どこから見られても問題ないよう、制作しました。
今までテクスチャはRoughness,Metallicを別々の白黒画像で出力していたのですが、今回はRGBで統合されたテクスチャに挑戦しました。

●モデル●



●ワイヤーフレーム●



●テクスチャ●

Color



Occlusion & Roughness & Metallic



Opacity

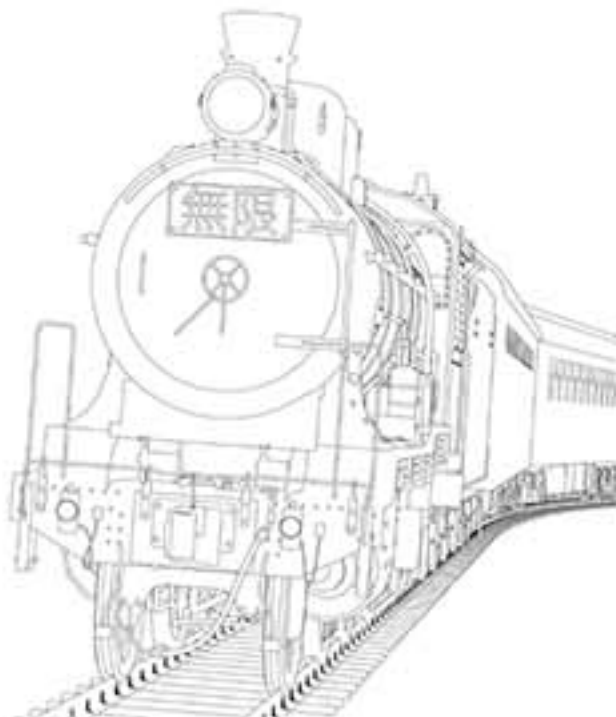


コメント | 本物の木の枝などをよく観察し、描きました。
光を通して感じる表現するため、先端にいくにつれ黄色味がかかるよう意識して描きました。
葉っぱを配置するときは、MASHを使いました。

●レンダリング画像●



●完成画像●



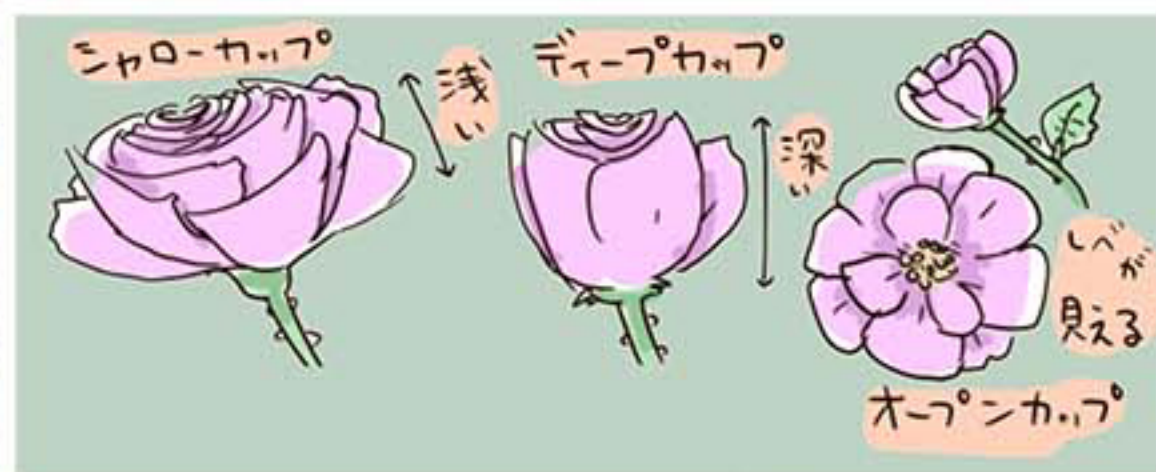
コメント | 今回はPhotoshop加工に力を入れようと思い、製作しました。
レンダリングした画像に、線画抽出した画像を合わせ、Photoshopで加工をしました。
黒く潰れて見えなくなっている部分の線画を明るめの色にし、シルエットを強調させるような加工をしました。
かっこよく見えるよう、陰に赤みを持たせました。



制作時間 | 100時間

三角ポリゴン数 | 6705221

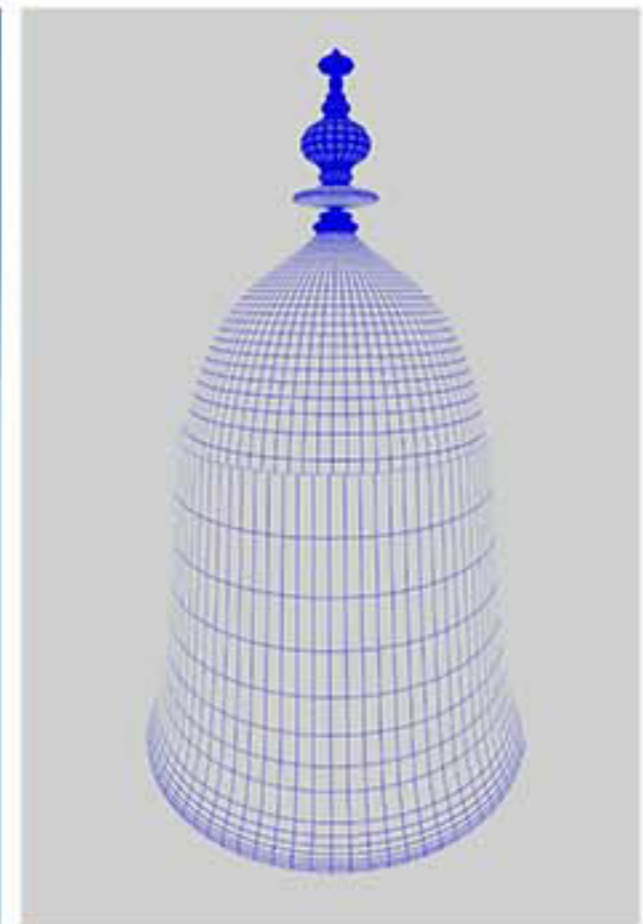
●リファレンス●



●制作過程●

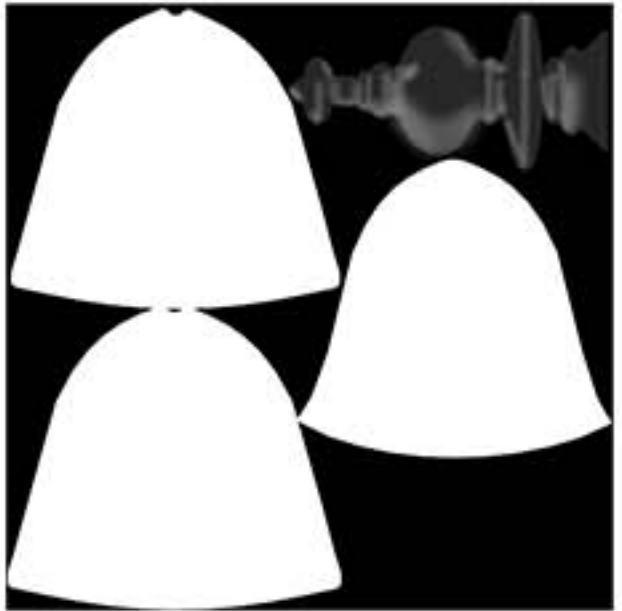


●ガラス●

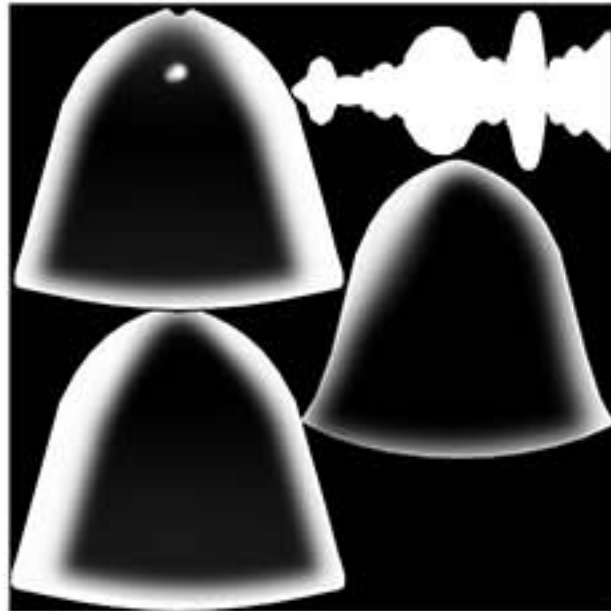


●ガラステクスチャ●

Roughness



Opacity



●霜テクスチャ●

Normal



Opacity



コメント 前面ガラスの質感にしてしまうと、写り込みで中の薔薇や向こう側の景色がうまく見えなくなってしまうので、正面から見たときに中央部分にあたる部分をOpacityで抜き、写り込み問題を解決しました。

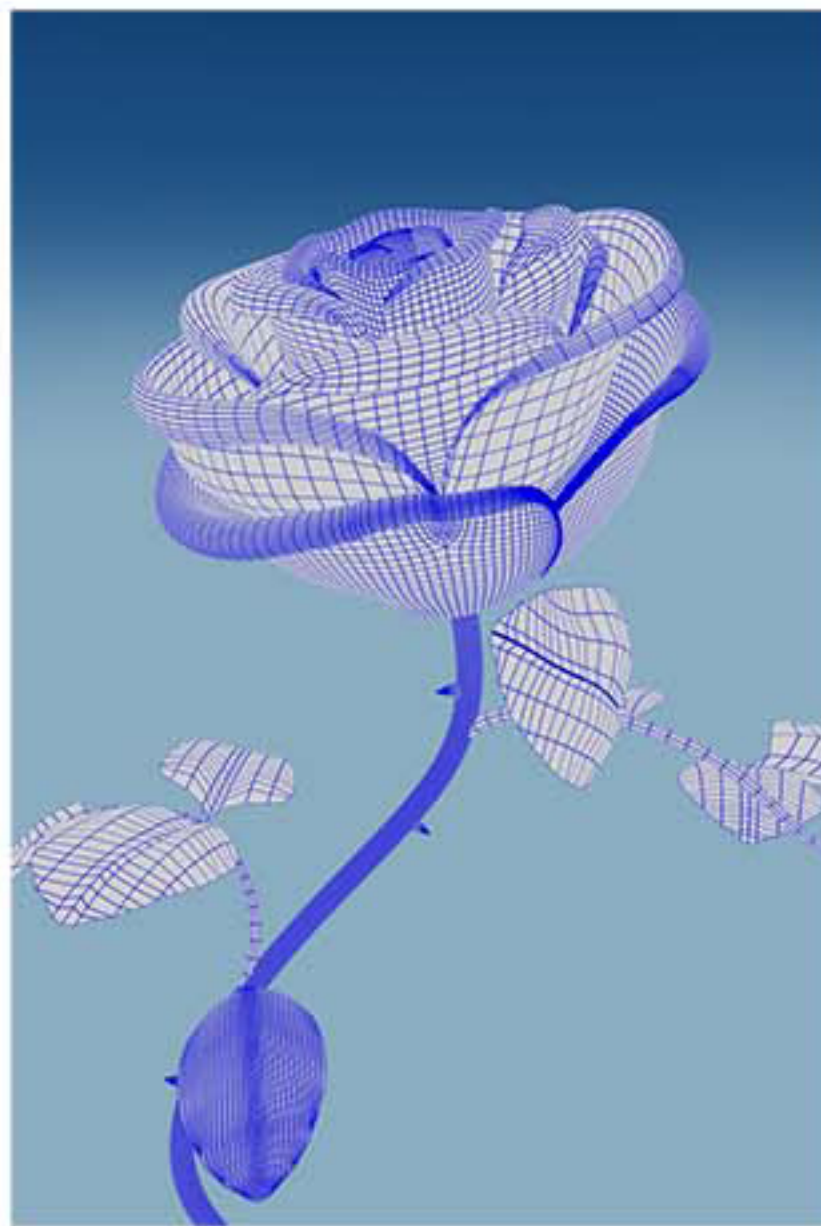
ガラスと、霜を一緒にしてしまうと、コントロールがしにくかったので、別々のオブジェクトに分けて製作しました。

霜は、SubstancePainterを使いNormalを手で描きました。手前側は、ぼけていたので、Normalを使わず、テクスチャをぼかしました。



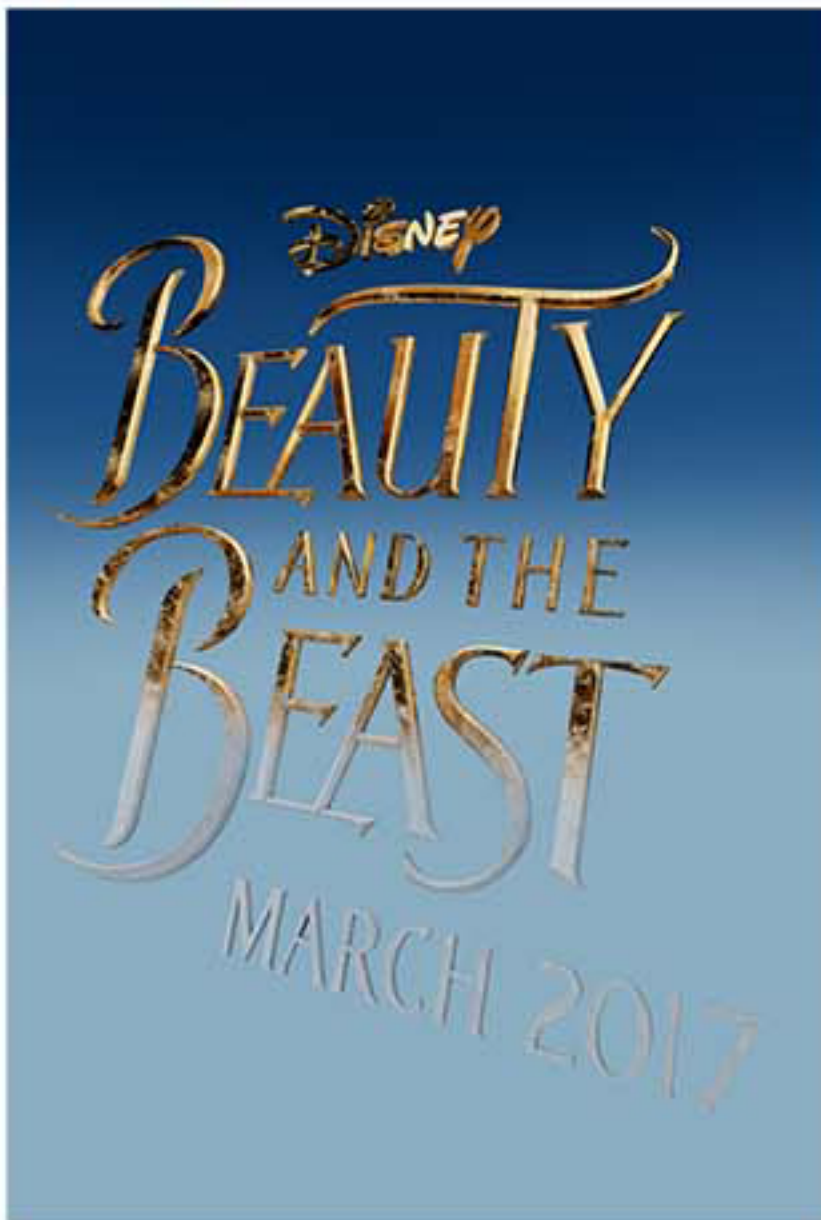
コメント ガラスが光っている表現をするために、ガラスの前後には板ポリを透過したものを置いています。

● 薔薇 ●

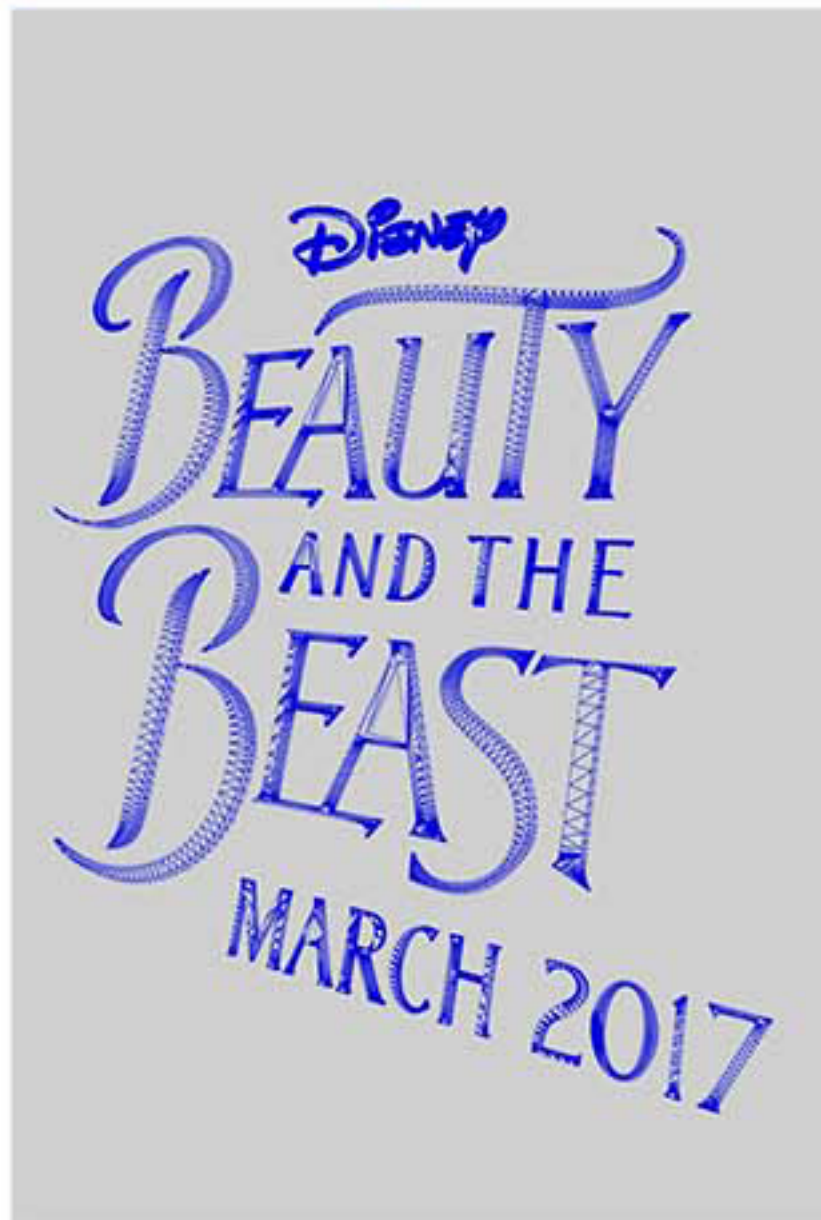


コメント | 正面からの見た目に注意して製作しました。
薔薇サブディビジョンをしながらモデリングをしました。
全体的にまだらな模様や凹凸をつけ、薔薇や葉がのっぺりしないよう、情報量を追加しました。

● モデル ●



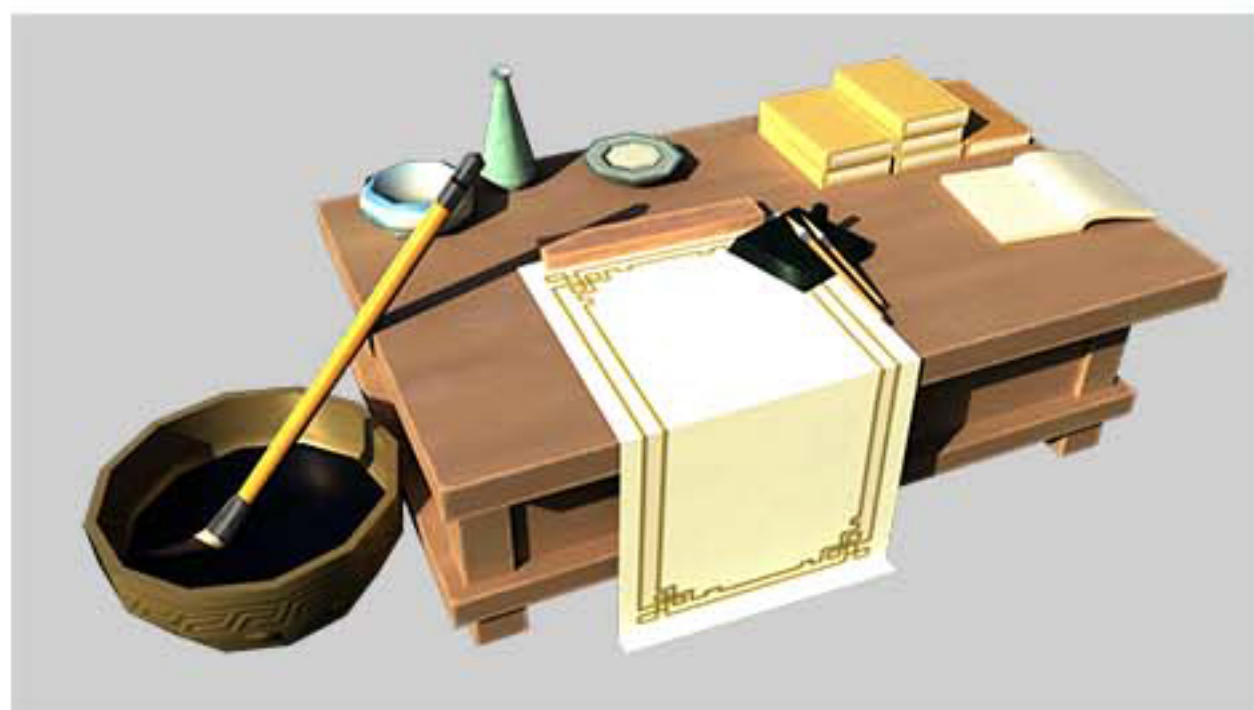
● ワイヤーフレーム ●



● illustrator ●

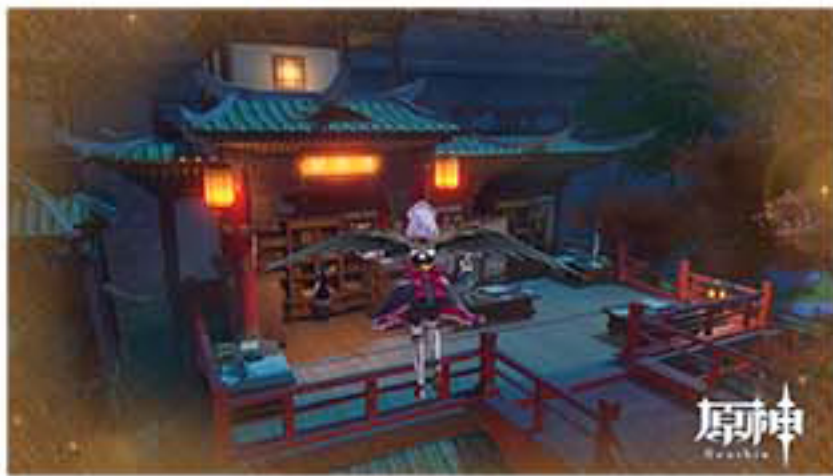


コメント | なるべくCG上で再現したかったので、タイトルロゴも3Dで製作しました。
タイトルロゴは一度、Illustrator上で製作してから、パスをMAYAにもってきて面を張り、厚みをつけ面取りをしました。



制作時間 | 150時間
三角ポリゴン数 | 1500

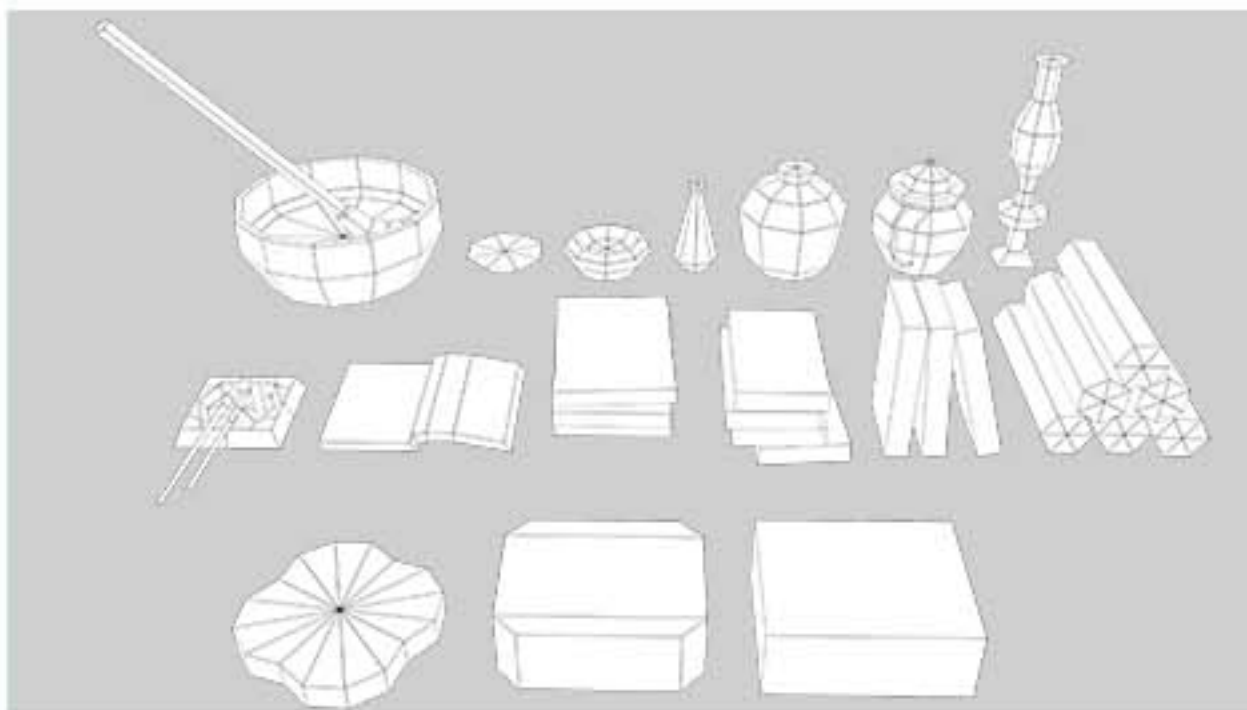
●リファレンス●



●モデル●



●ワイヤーフレーム●

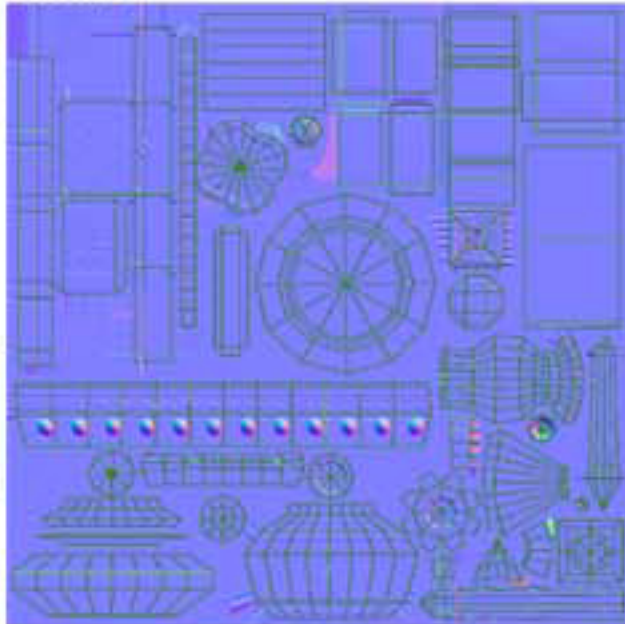


●テクスチャ●

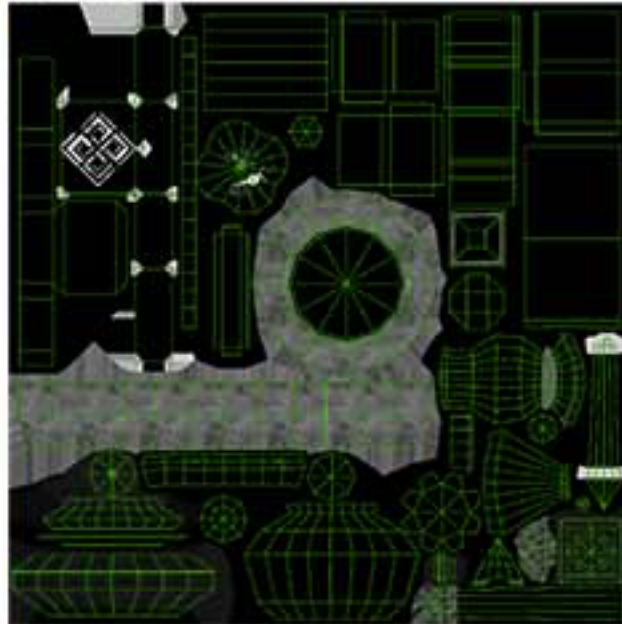
Color



Normal



Metallic



Roughness



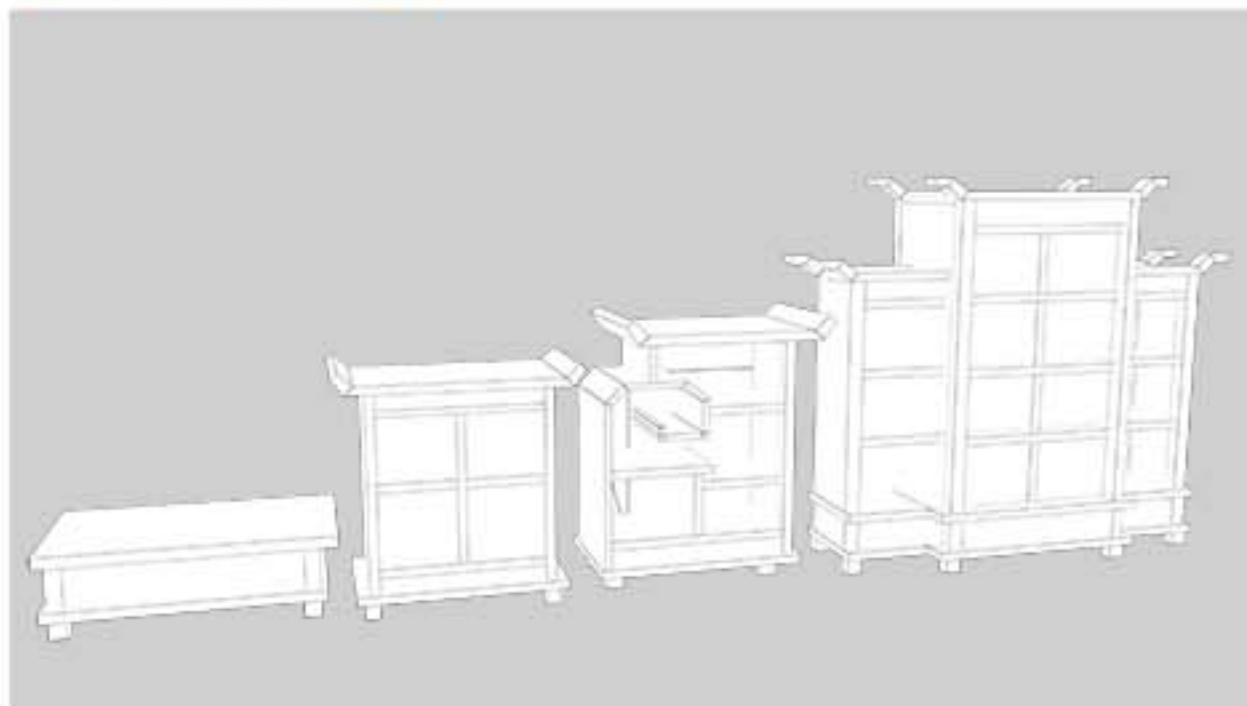
コメント

元にしたものとまったく同じポリゴン数になるよう、よく観察して制作しました。
全体的に、少し汚れている感を出しました。汚れはしっかりRoughnessをあげて質感の違いを意識して制作しました。
エッジのハゲ剥けている部分を意識して制作しました

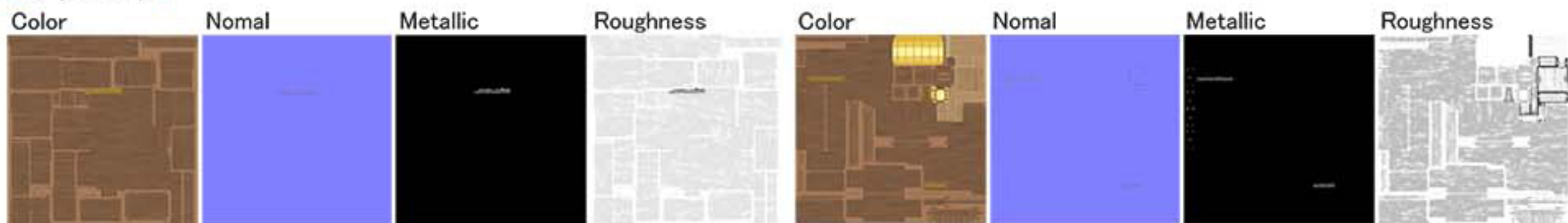
●モデル●



●ワイヤーフレーム●



●テクスチャ●

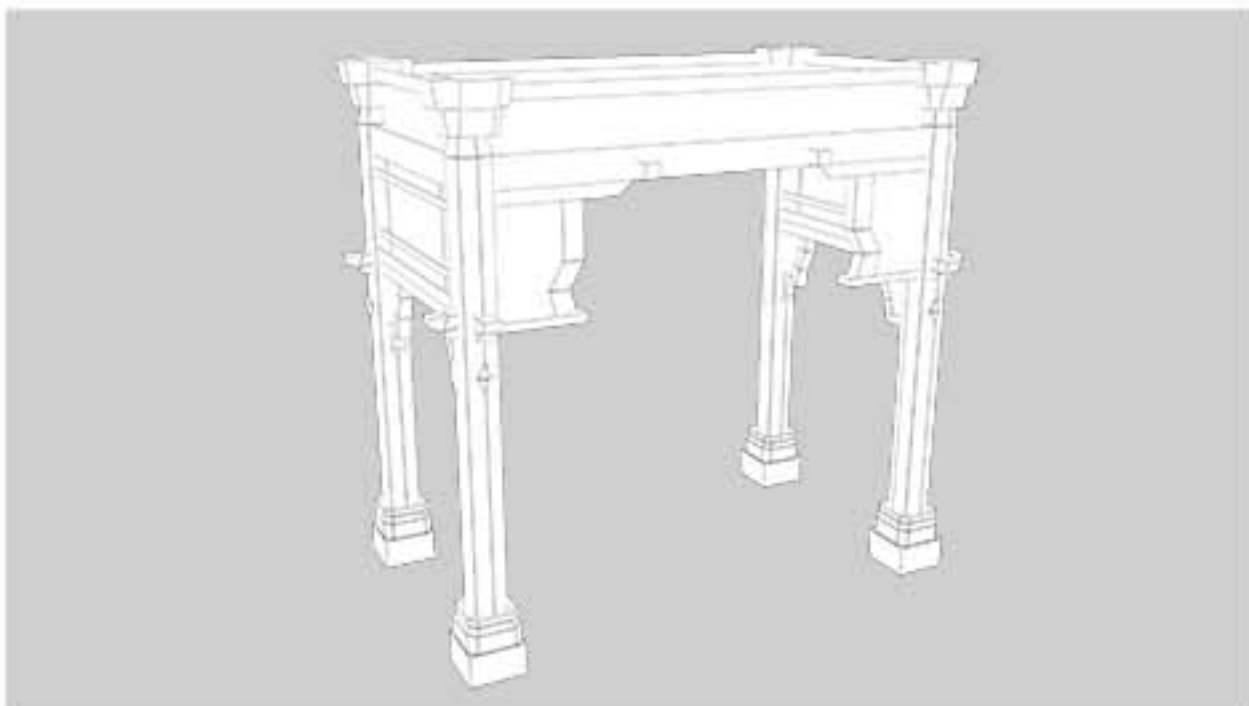


コメント 元の柵をよく観察すると、茶色以外に、ピンクや緑の色が薄っすら乗っていたのでしっかり再現しました。角が削れているような表現をしました。

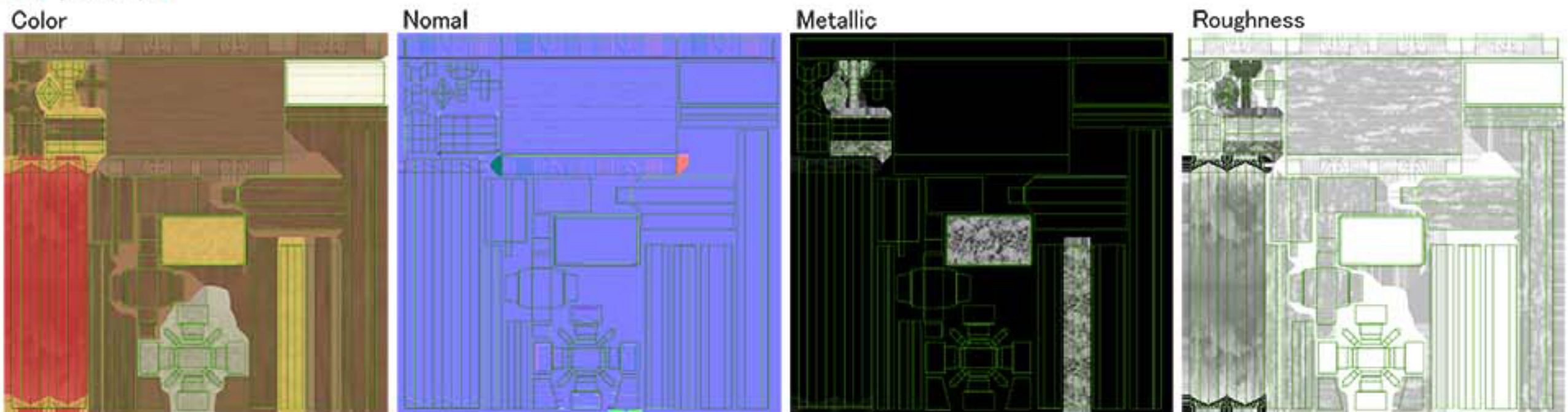
●モデル●



●ワイヤーフレーム●

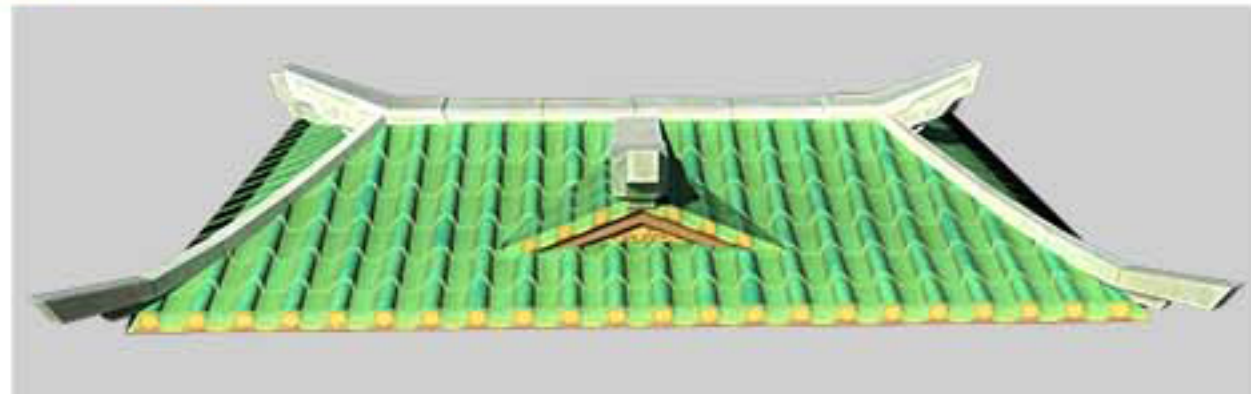


●テクスチャ●

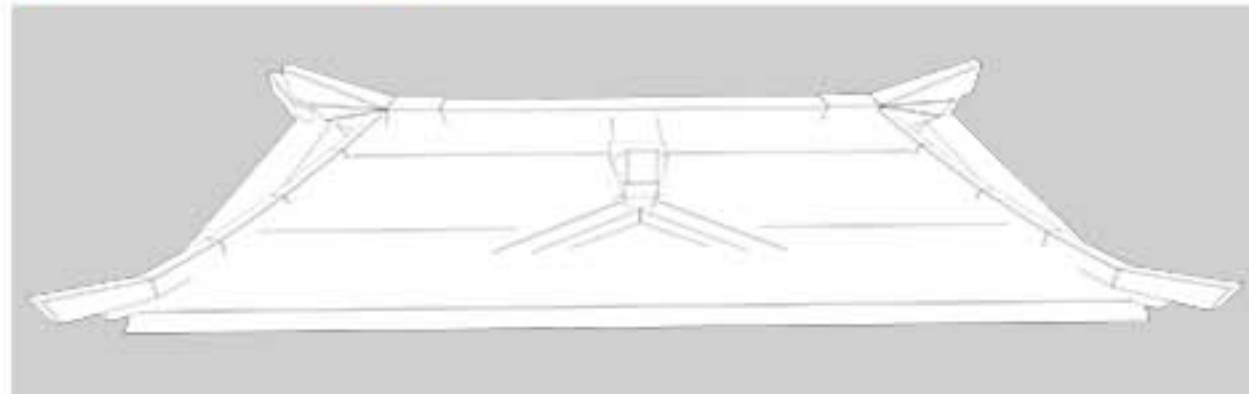


コメント 柱の汚れの跡や金の装飾の汚れなどを意識して制作しました。元にしたものがNormalMapを使っている場所は自分もNormalMapを使い、元のゲームとの差が出ないよう忠実に再現して作りました。

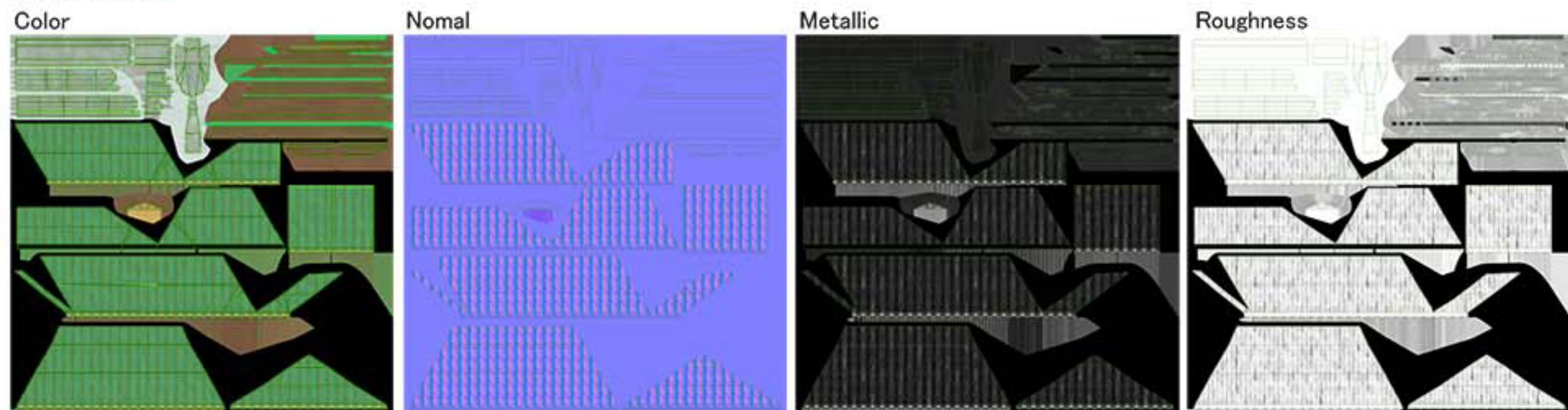
●モデル●



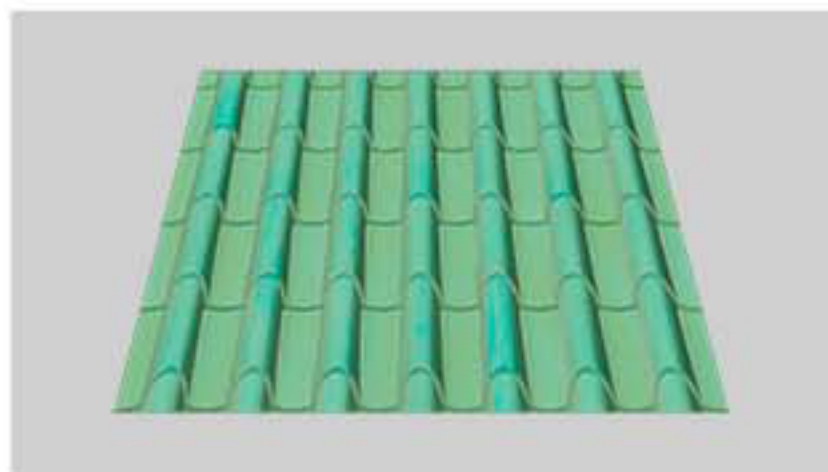
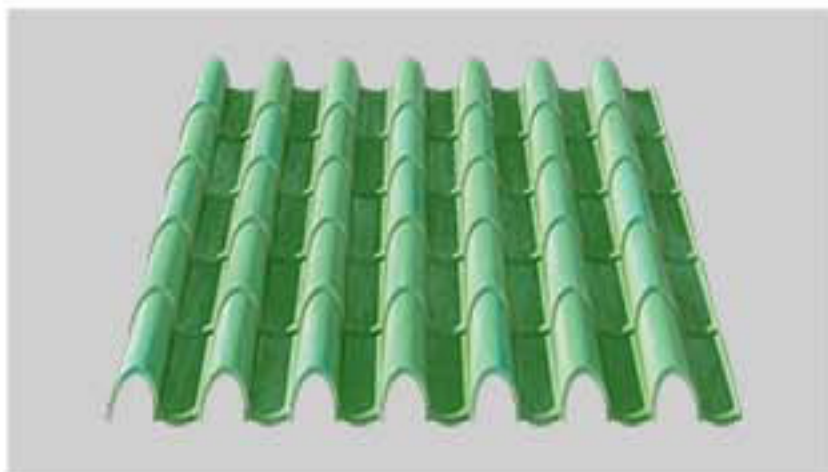
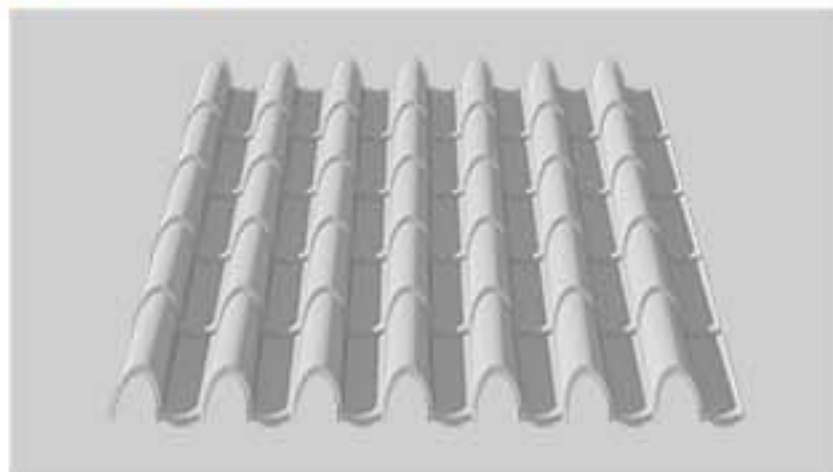
●ワイヤーフレーム●



●テクスチャ●



●ベイク●



High

Low

Low

Low

コメント 前回作った魔女の宅急便で瓦がうまくいかなかったので、今回はそこを最も頑張りました。ゲームをよく観察したらNormalを使って板1枚で作っていたので、自分もNormalを使って制作しました。ベイクについては、「高ポリを作る」→「色を付ける」→「ベイクする」「高ポリを作る」→「ベイクする」→「色を付ける」の、2つの順番で制作する方法を思い浮かんだのですが、今回のモデルは起伏が激しいので2つめの方法で制作すると思ったように色が乗らないと思ったので1つめの方法を選びました。1ページ前の木の装飾のところでは、起伏があまり無かったので2つめの方法で制作しました。

●ライティング●



コメント ライトはメインとなる提灯の明かりや、夜の空の明かりなどをキーライトとし、それだけでは見てほしい屋根や棚のところが真っ暗になってしまったので、フィルライトとして見てほしいところにいくつか配置しましたこの時意識したことは奥のライトは手前のライトより少し暗く設定し、奥行き感も意識しました。提灯は中にライトを入れ、提灯のEmissionの値を少し下げ半透明にし、発光してるように見せました。左がMAYAのArnold、右がアンリアルエンジン5でレンダリングしたものです。

今回、初めて実際のゲームの背景を制作しました。今回の制作で気が付いたことは、ゲームであまり近くに寄れない棚の中などのオブジェクトはポリゴン数が極限まで減らされている。ということと、一見物量が多そうなところも、同じものがたくさん並んでいたりして、実際に作る量はそこまで多くない。ということに気が付きました。今回の制作でNormalMapについて、ノーマルベイクについての知識が増えました。



制作時間 | 22時間
三角ポリゴン数 | 12000

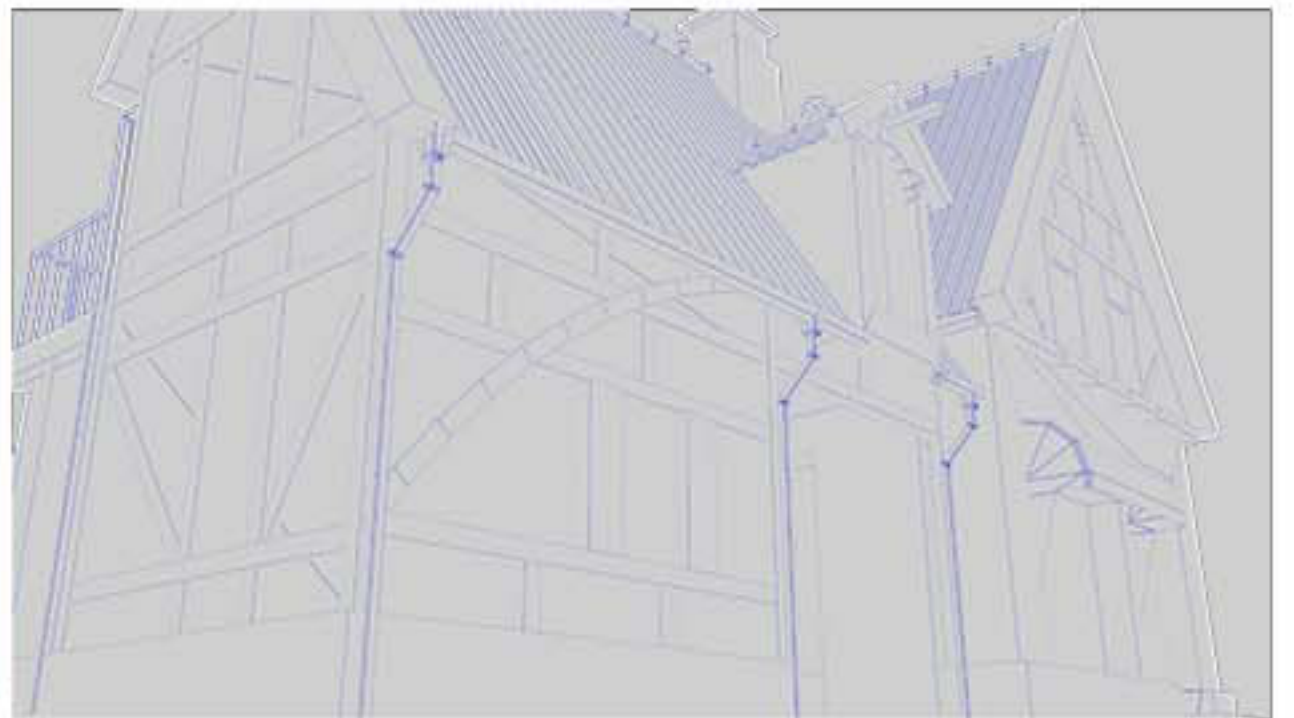
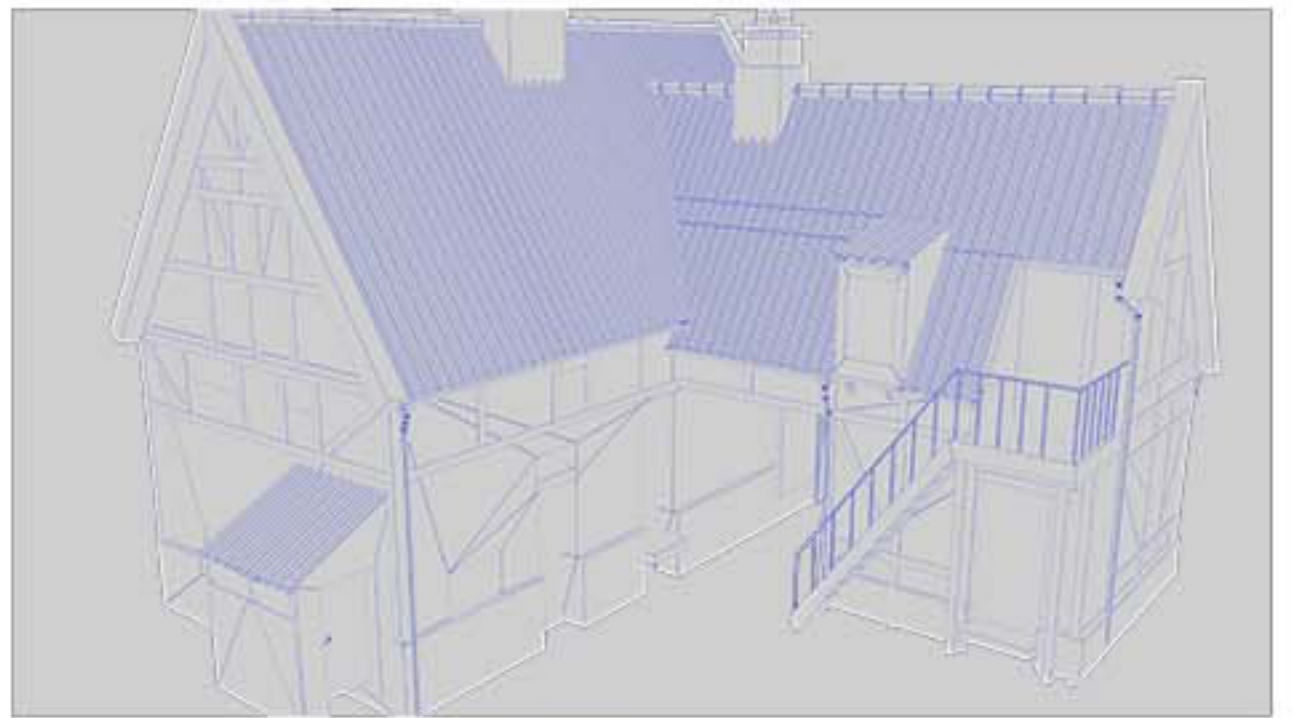
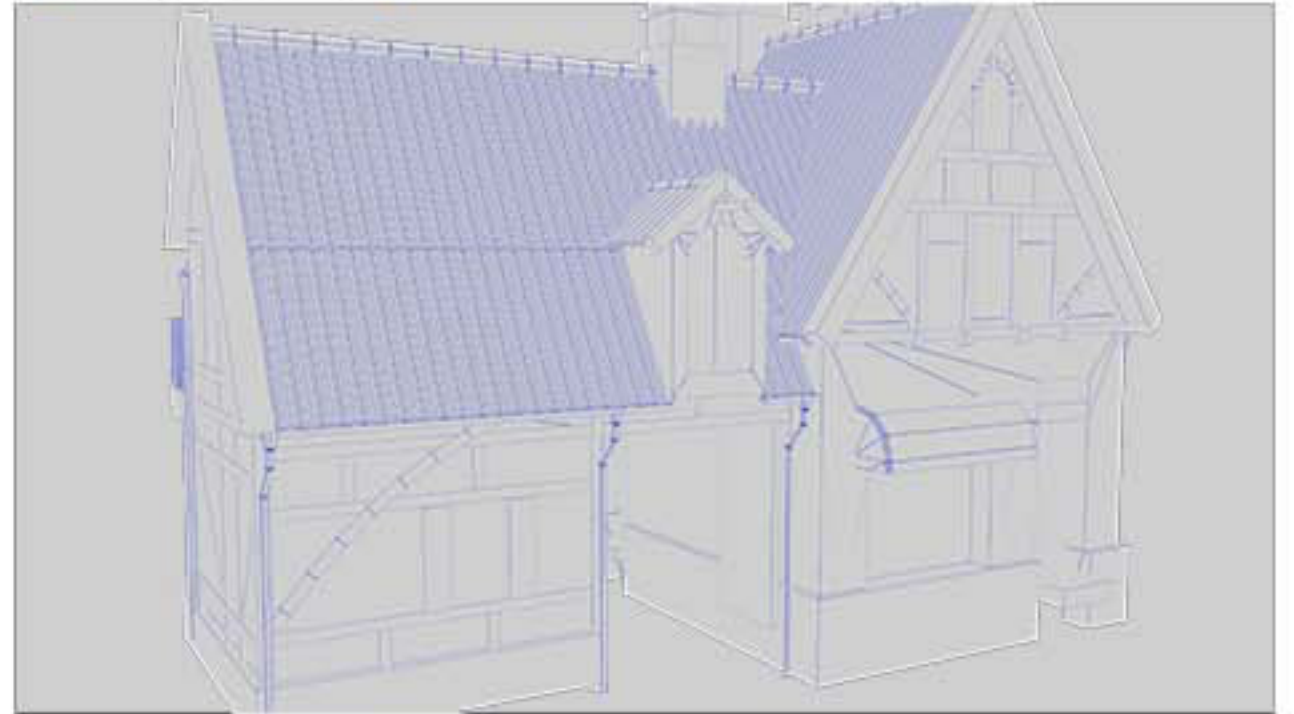
●リファレンス●



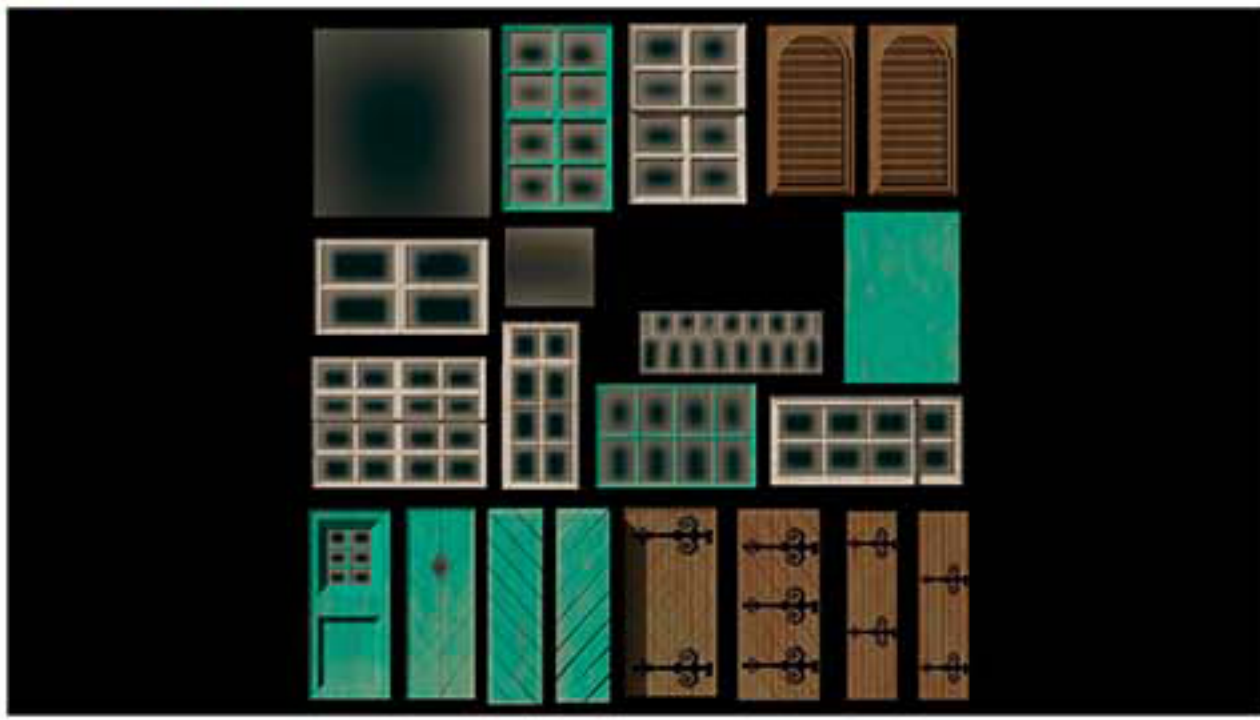
●モデル●



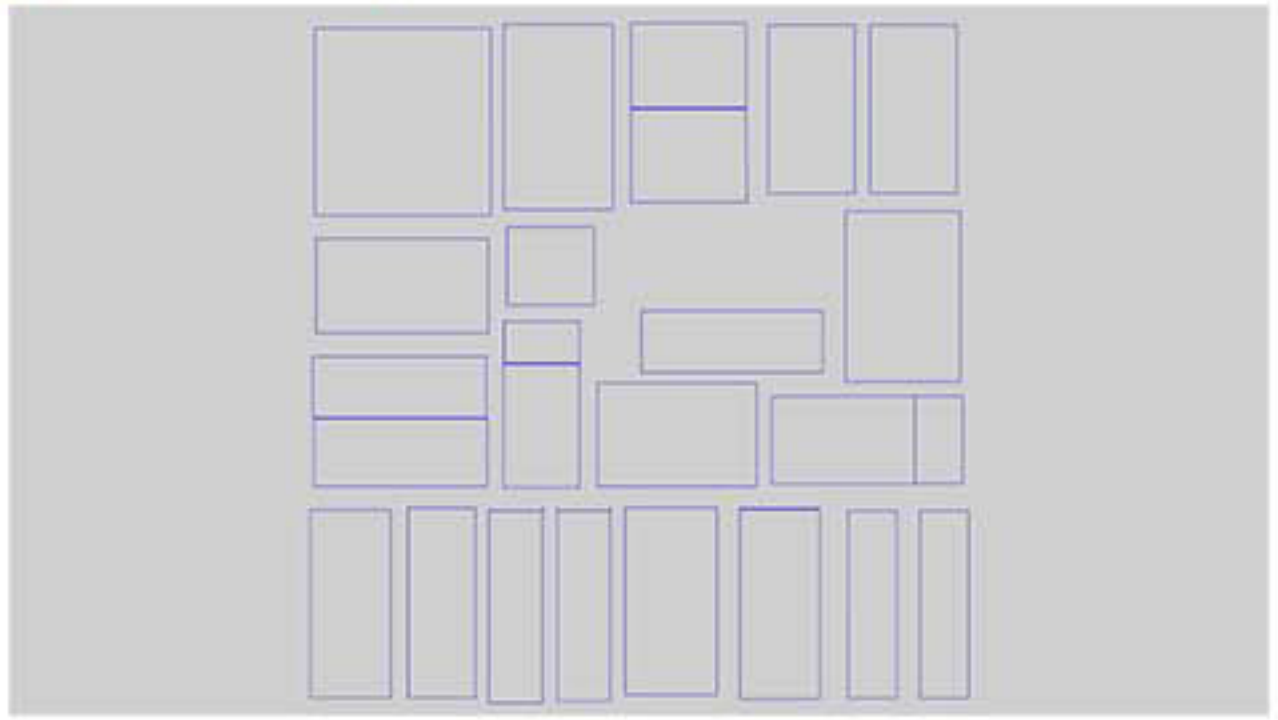
●ワイヤーフレーム●



●モデル●

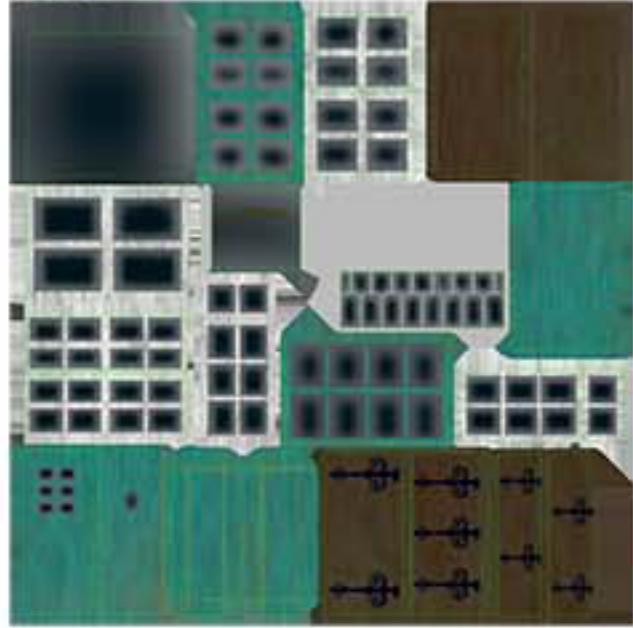


●ワイヤーフレーム●

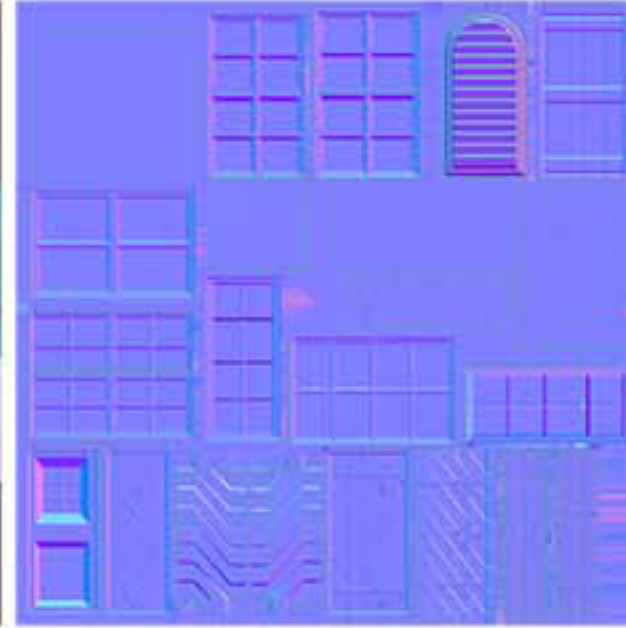


●テクスチャ●

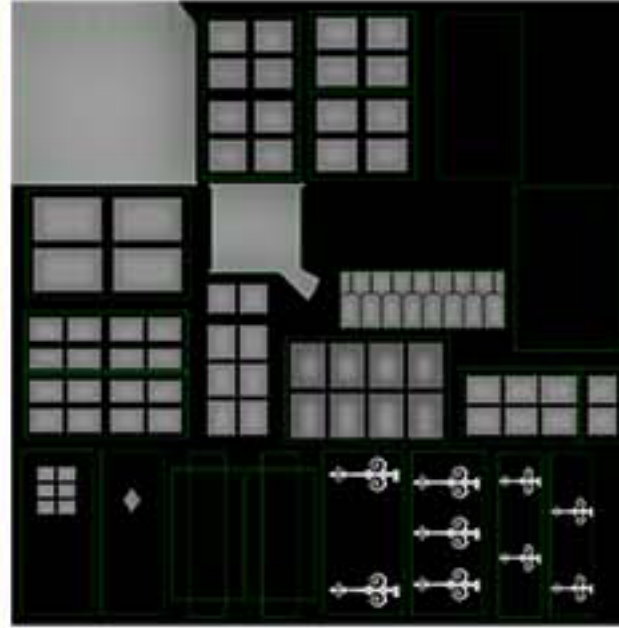
Color



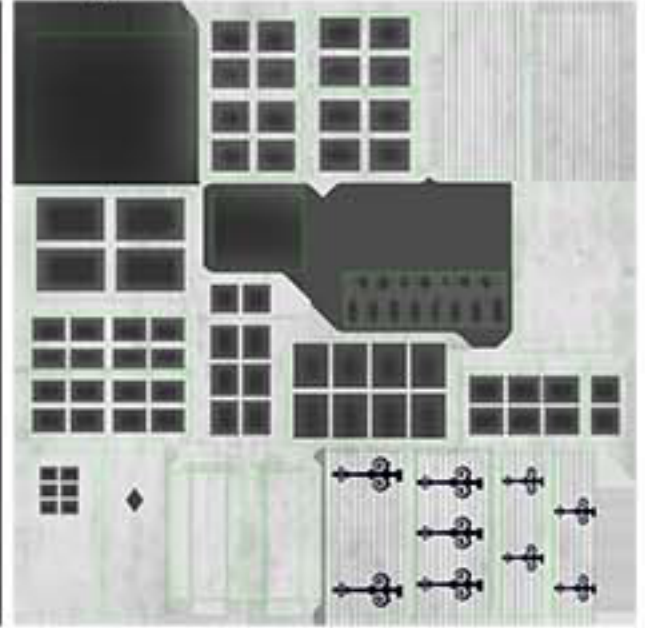
Nomal



Metallic



Roughness

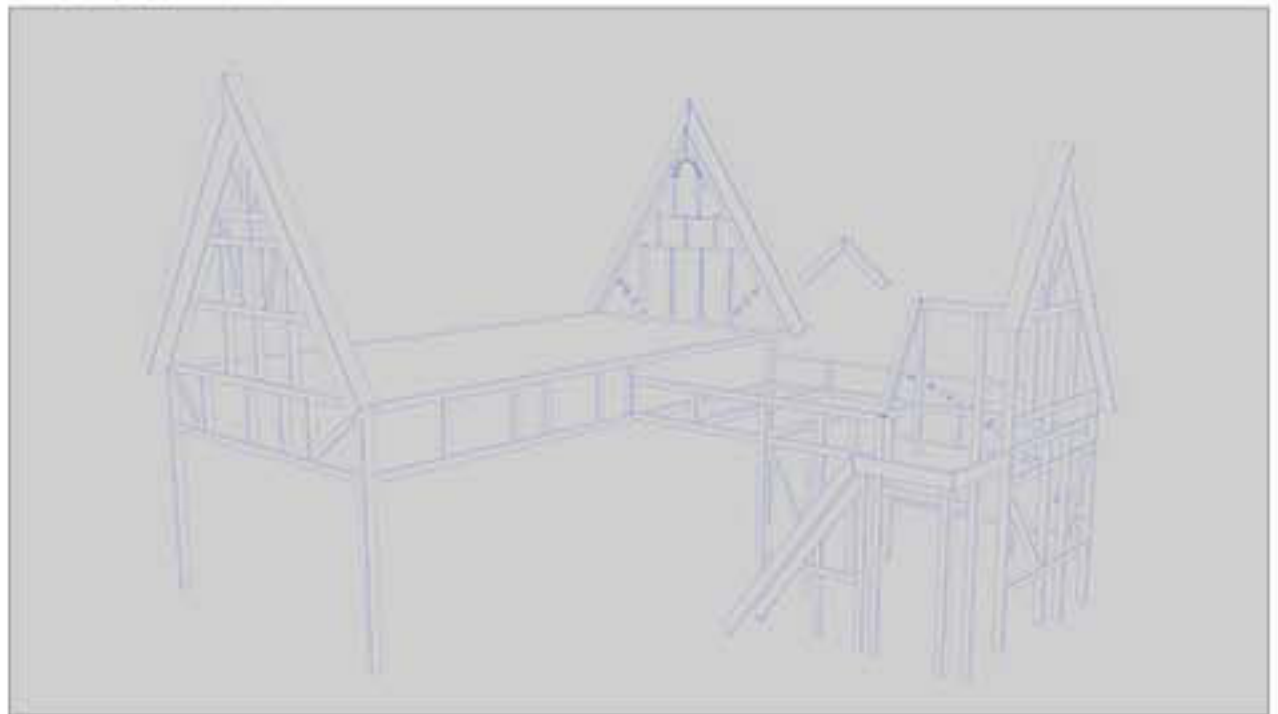


コメント | 窓やドアはHighポリを作り、Lowポリにベイクしました。
窓ガラスの表現は、色々なゲームを観察したら、紺色をベースに窓枠周りに白いノイズを加え、MetalnessとRoughnessを高めにして表現をしていたので、それを再現しました。

●モデル●



●ワイヤーフレーム●

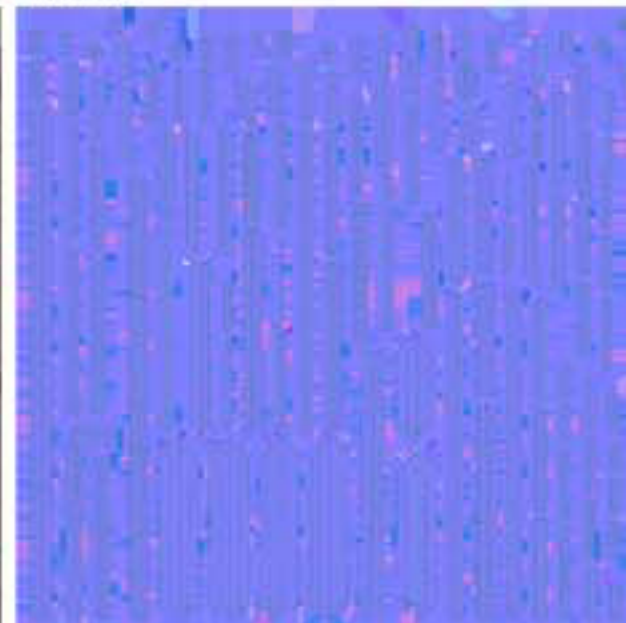


●テクスチャ●

Color



Nomal



Metallic



Roughness

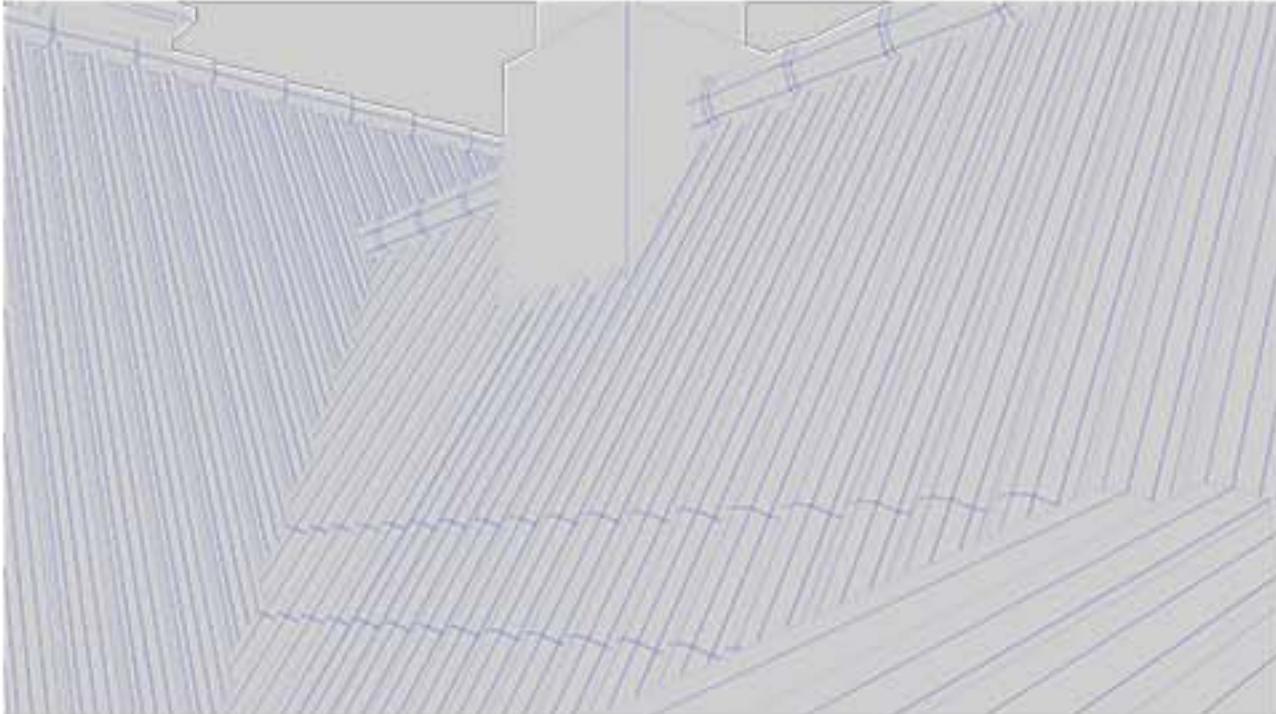
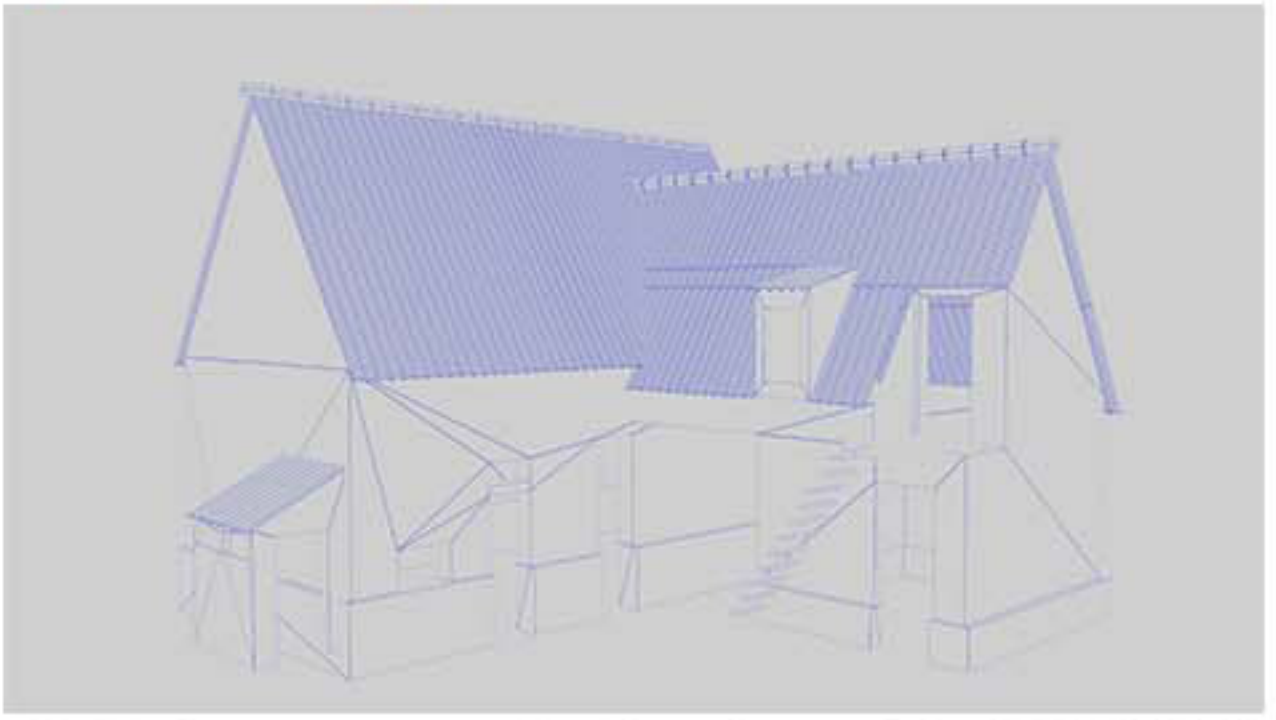


コメント | 木を組む時に、木同士を微妙にずらして面が重なったりしないよう組みました。

●モデル●



●ワイヤーフレーム●



●テクスチャ●

Color



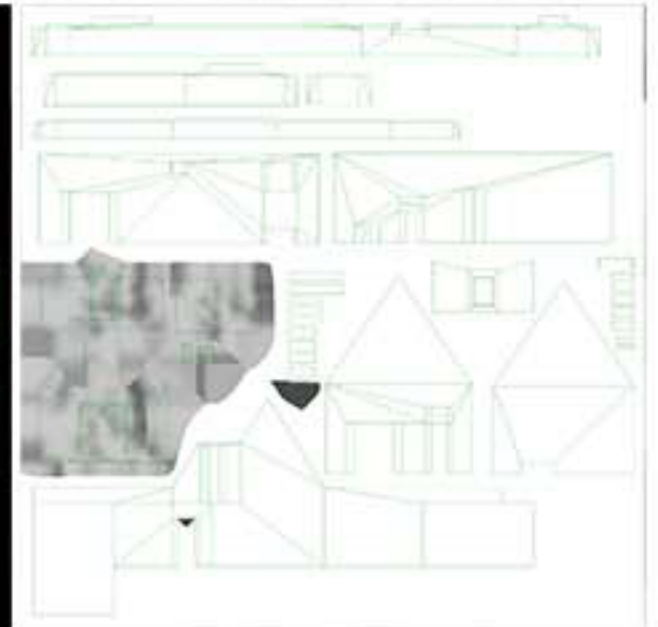
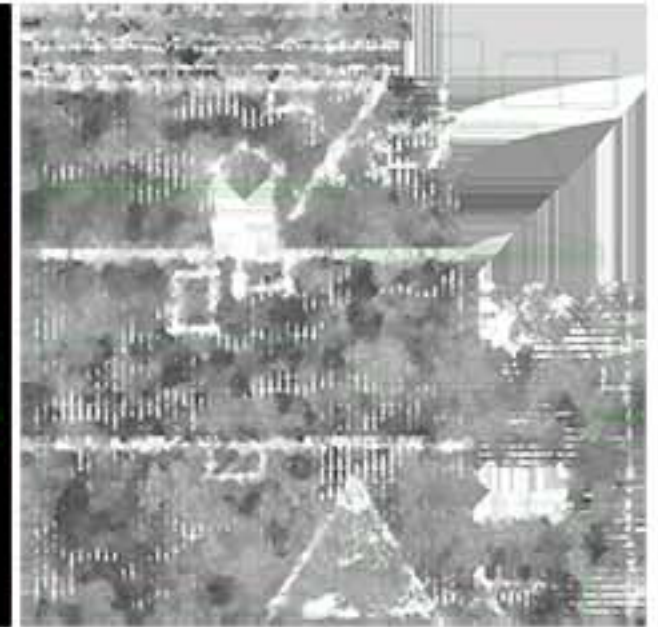
Nomal



Metallic



Roughness



コメント 屋根はベイクをし、ポリゴン数を減らしました。
ぶっ刺しを誤魔化すために、Normalでモルタルを表現しました。
屋根には複数の色を使い、ジブリ感を演出しました。
壁は、うっすら縦線をいれることにより、雨による汚れを表現しました。

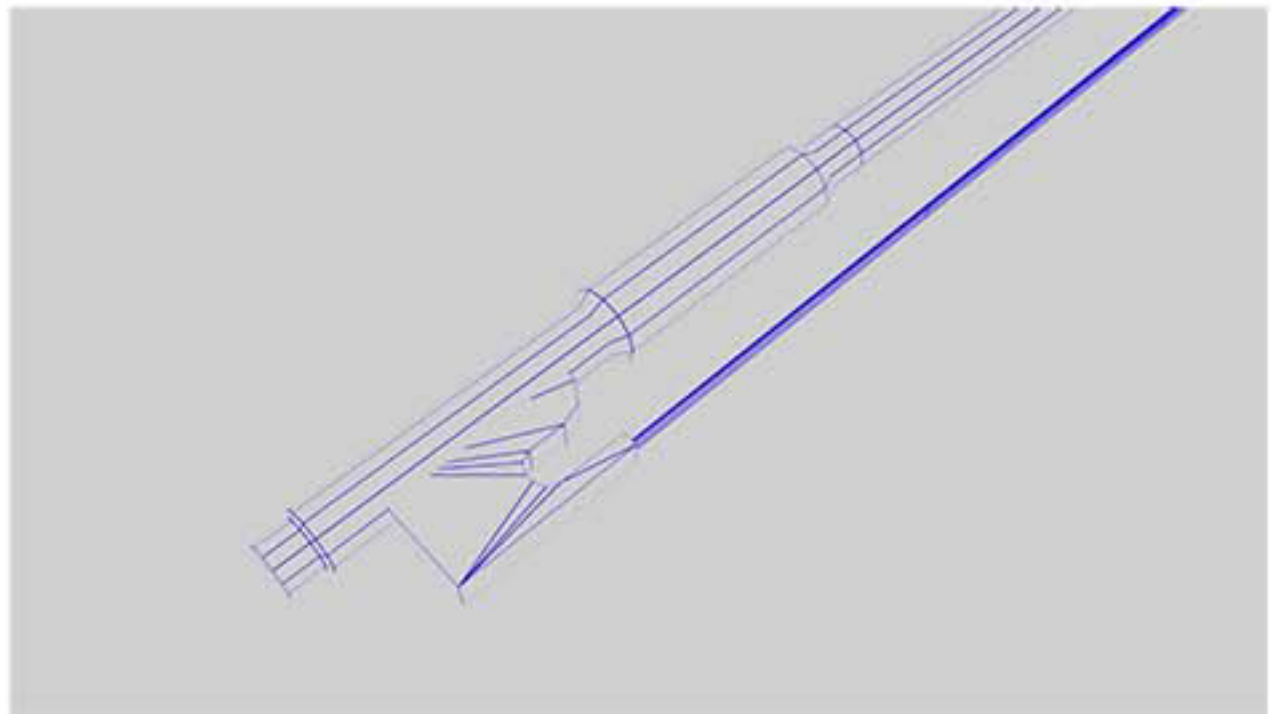
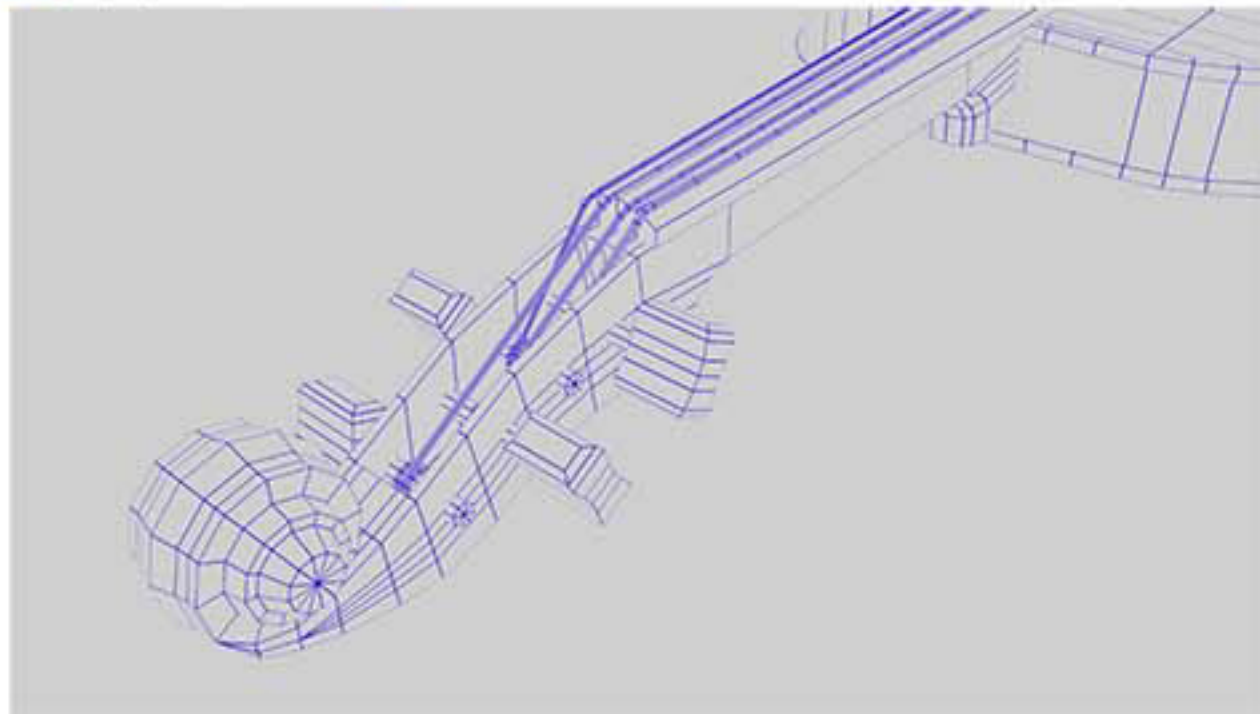


制作時間 | 10時間
三角ポリゴン数 | 9800

●モデル●



●ワイヤーフレーム●



●テクスチャ●

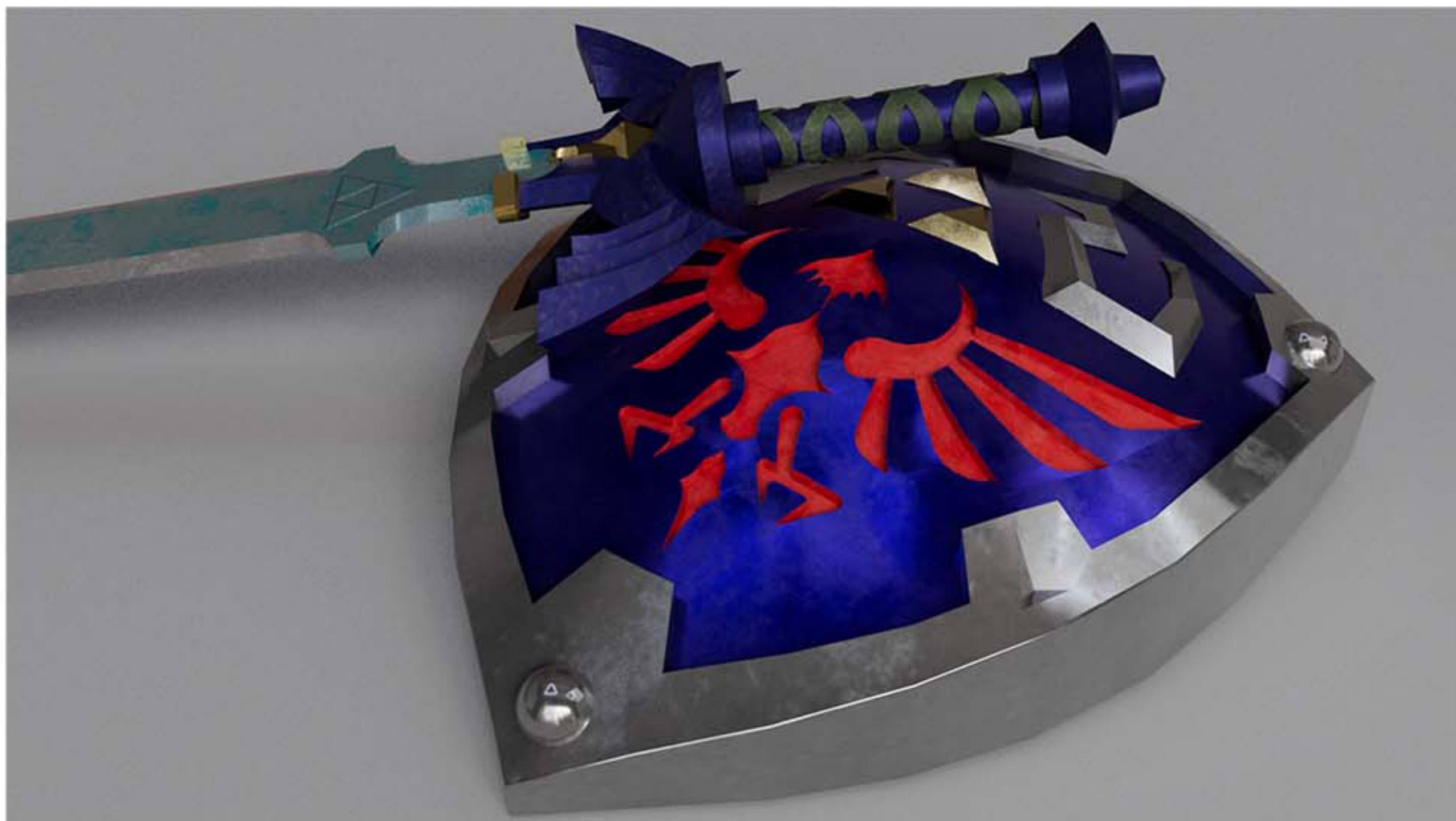
Color

Metallic

Roughness



コメント | バイオリンの木が日焼けしている風に見えるようにテクスチャを塗りました。
UVが綺麗になるように展開、配置しました。

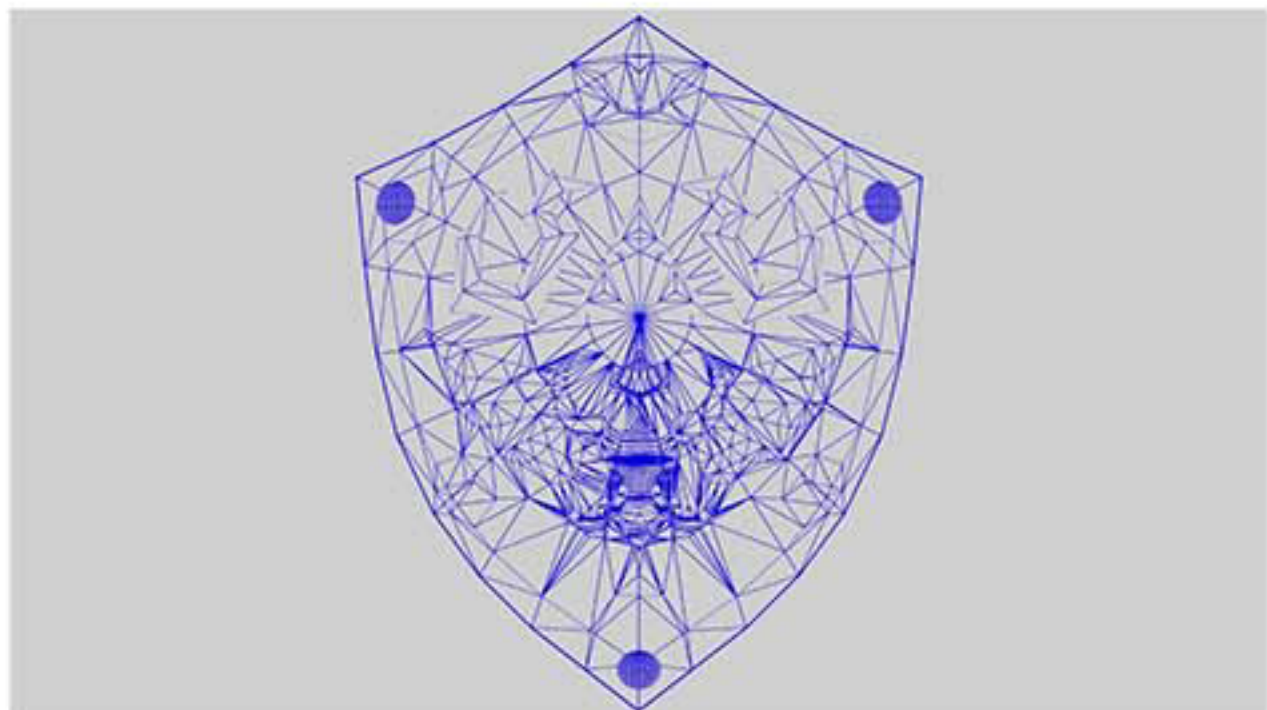
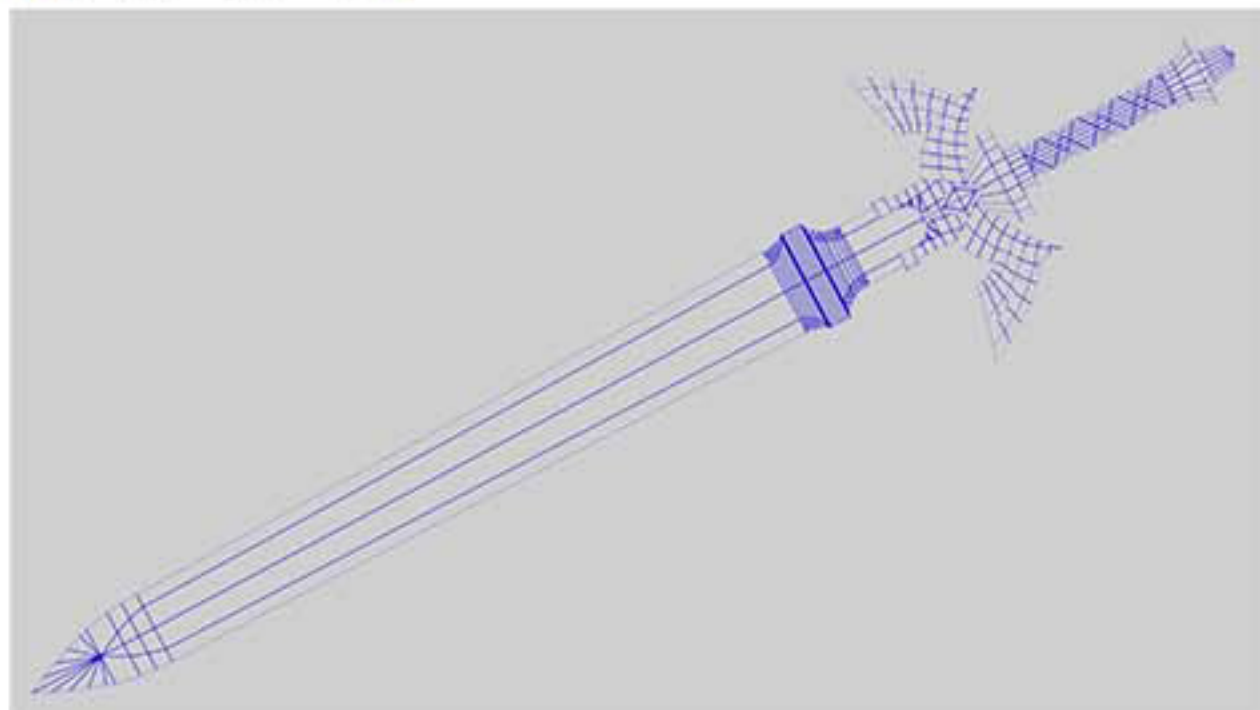


制作時間 | 15時間
三角ポリゴン数 | 5994

●モデル●



●ワイヤーフレーム●



●テクスチャ●

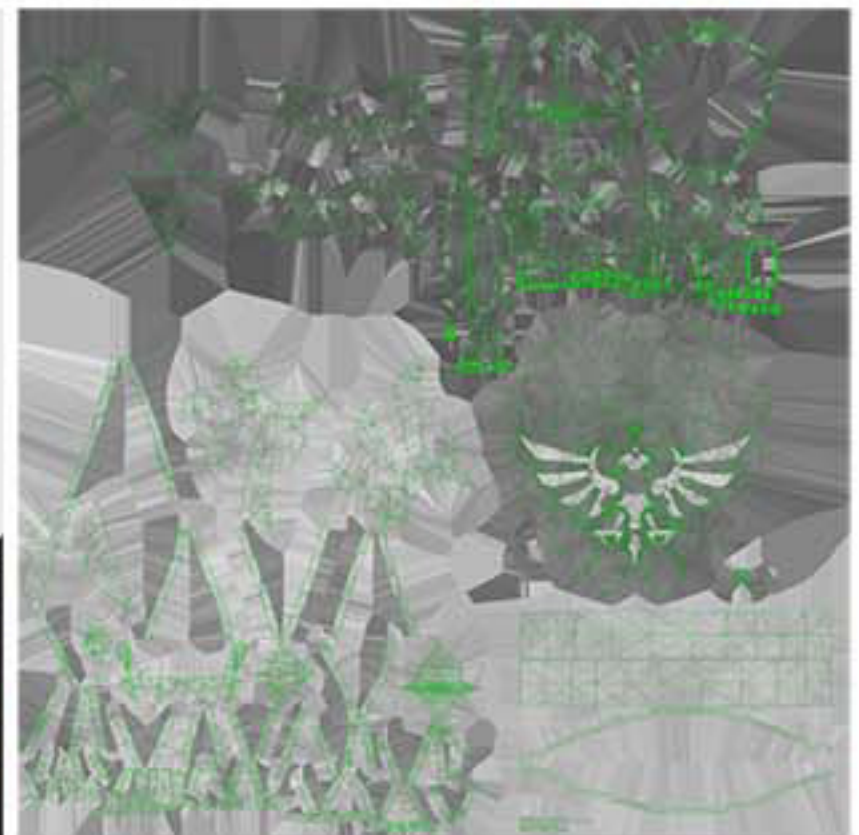
Color



Metallic



Roughness

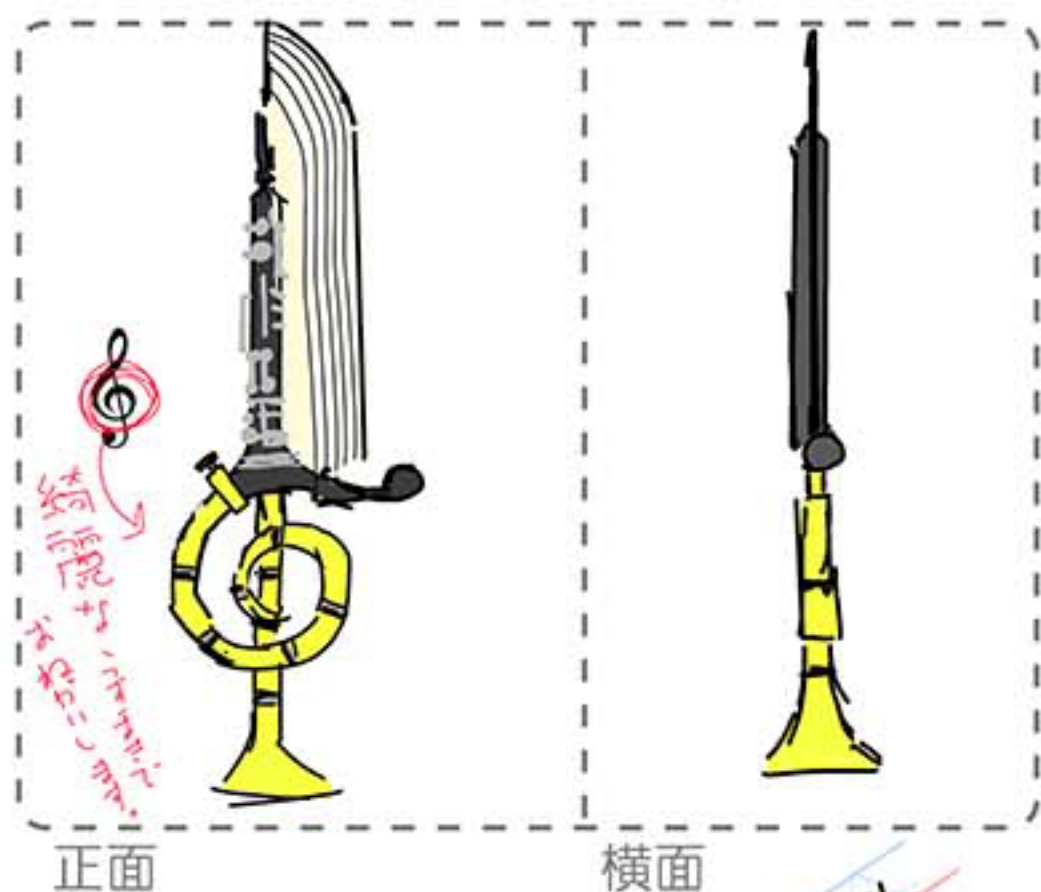


コメント | 盾の汚れや、質感をこだわって制作しました。
元にしたハイラルの盾と、あまり差がでないよう、こだわって制作しました。



制作時間 | 10時間
三角ポリゴン数 | 35755

●デザイン●



正面

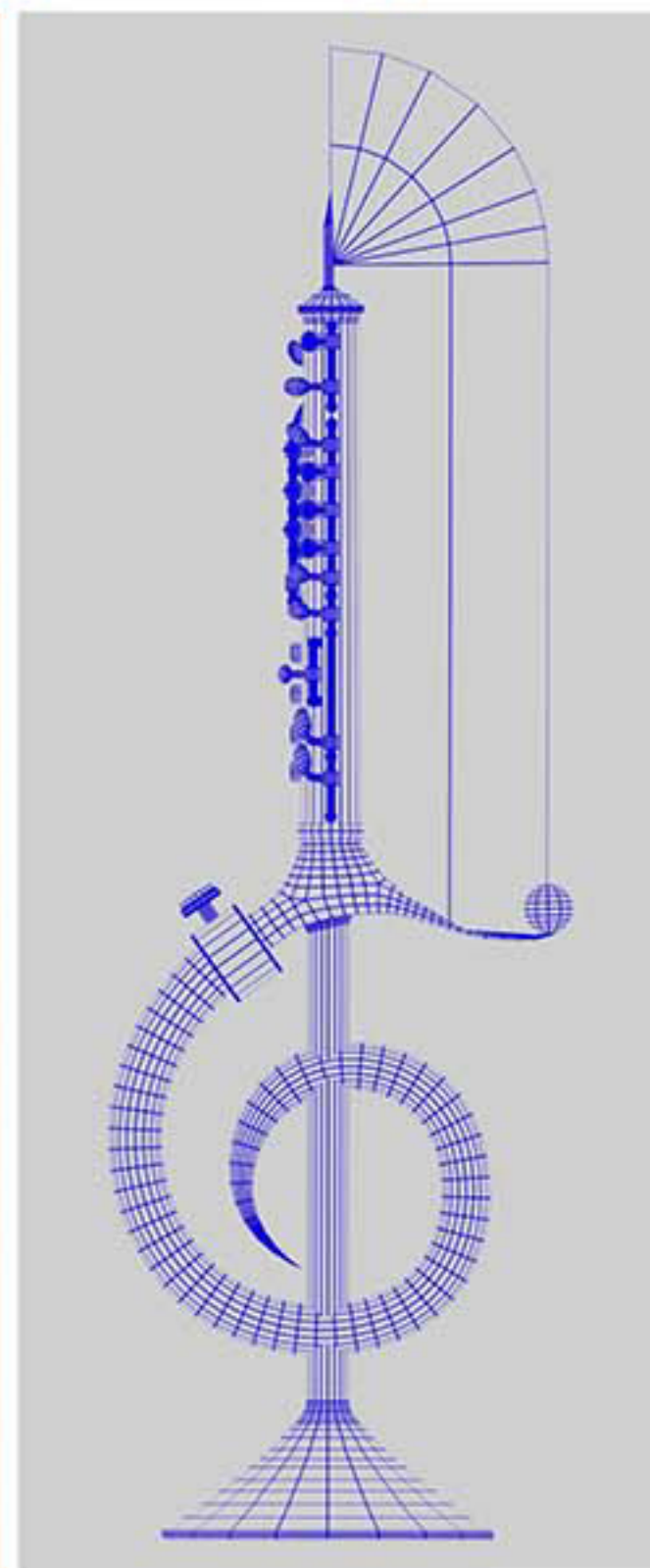
横面



●モデル●

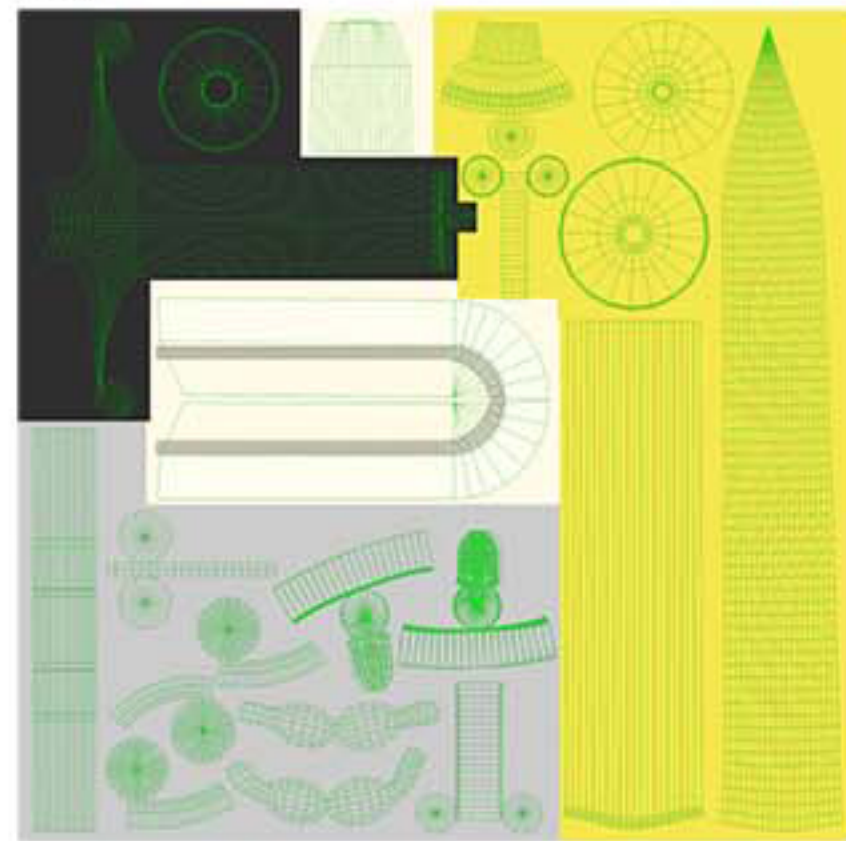


●ワイヤーフレーム●

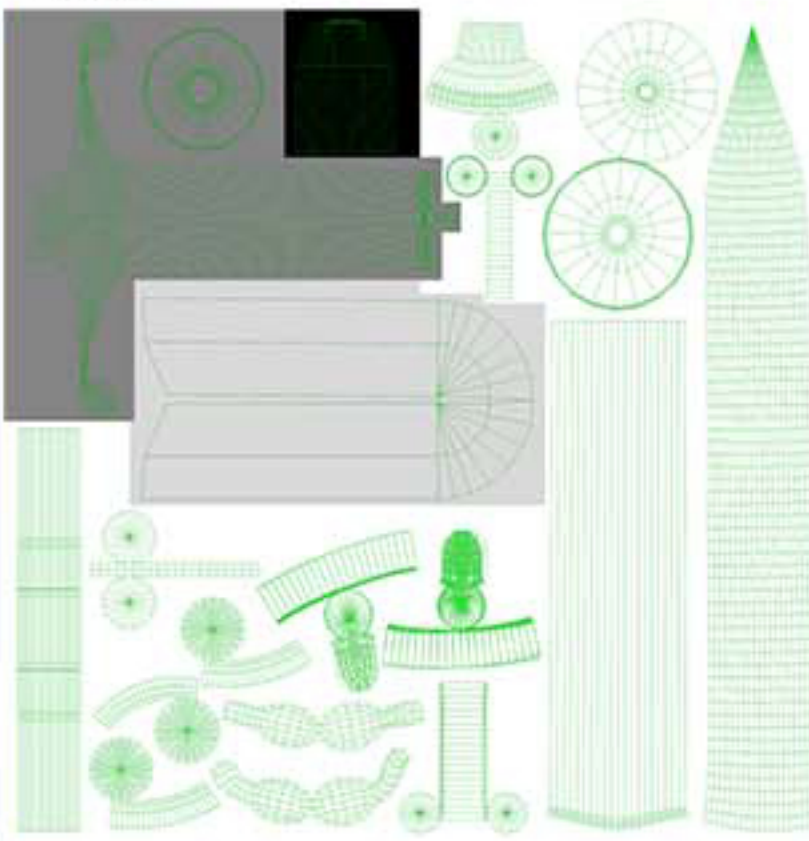


●テクスチャ●

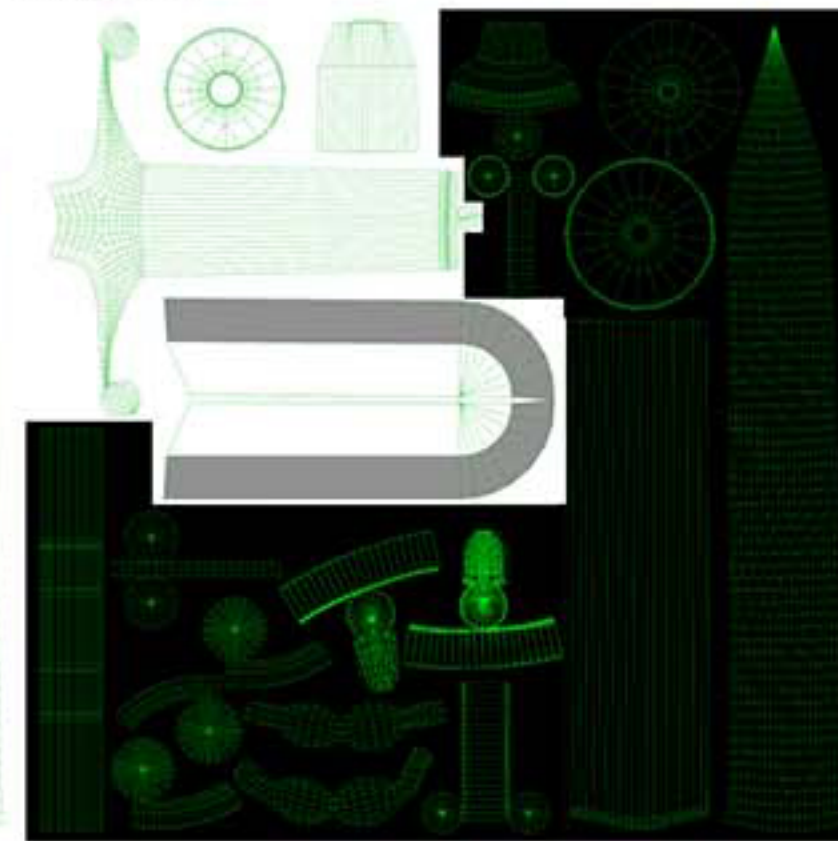
Color



Metallic



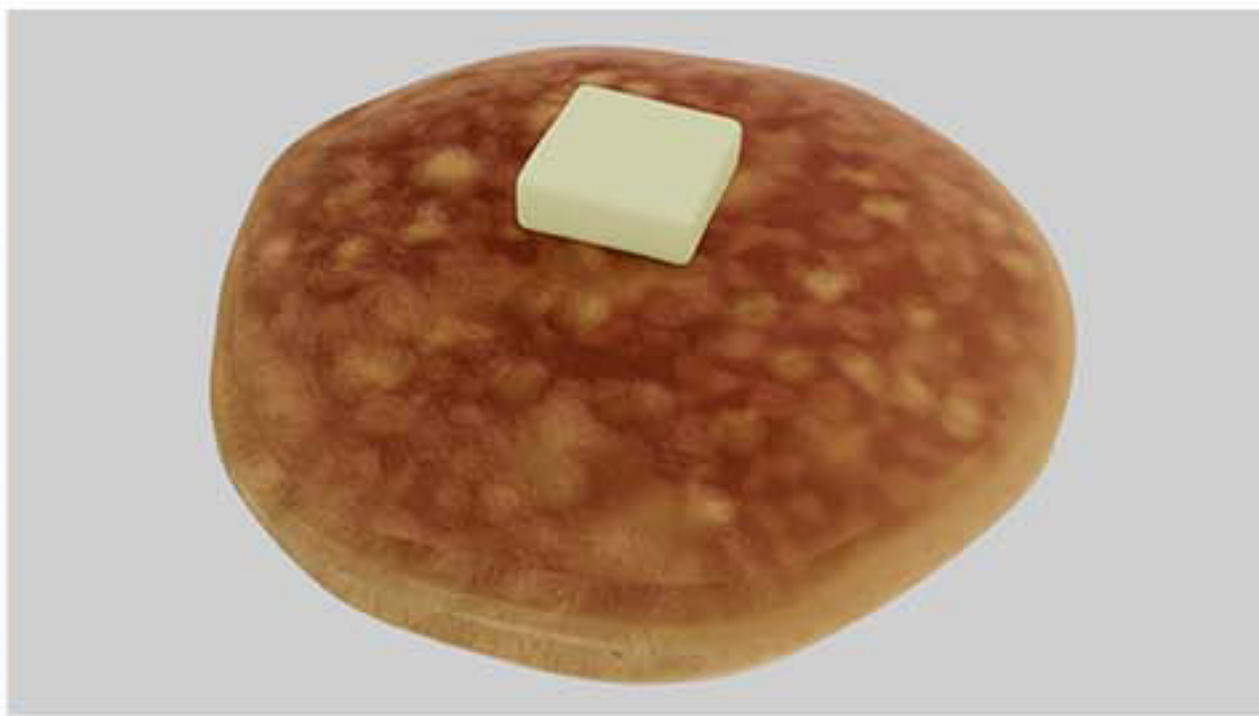
Roughness



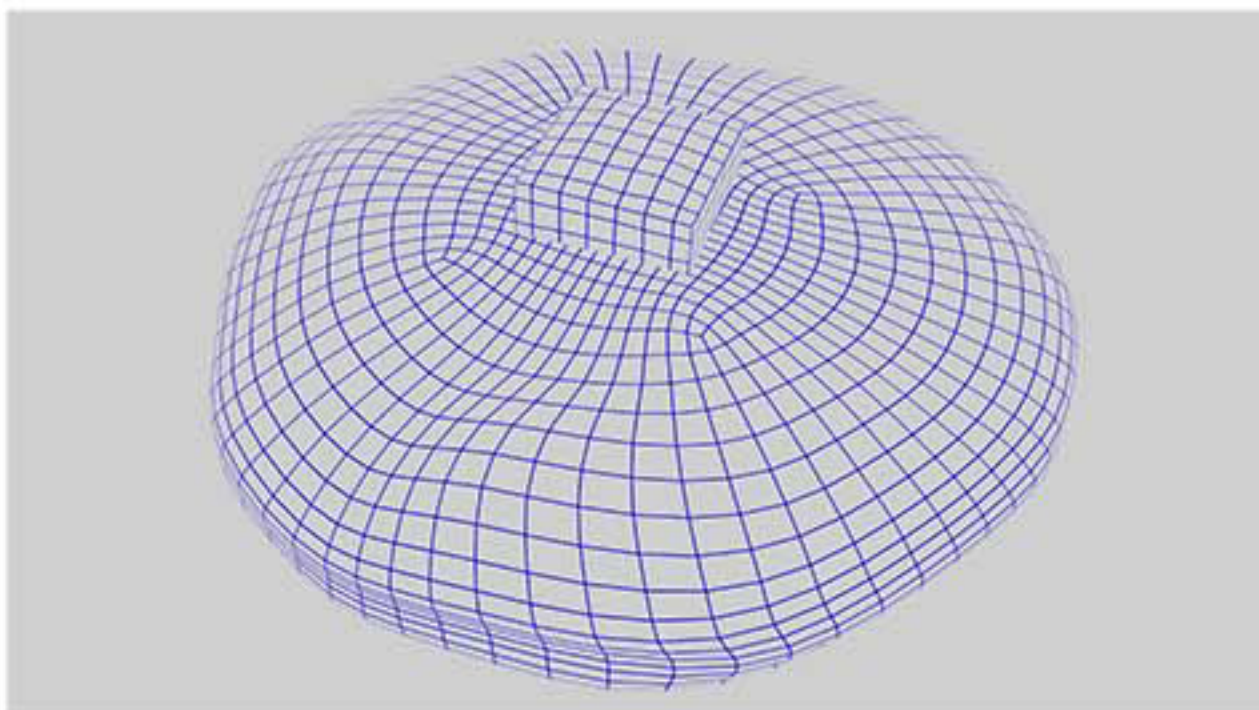
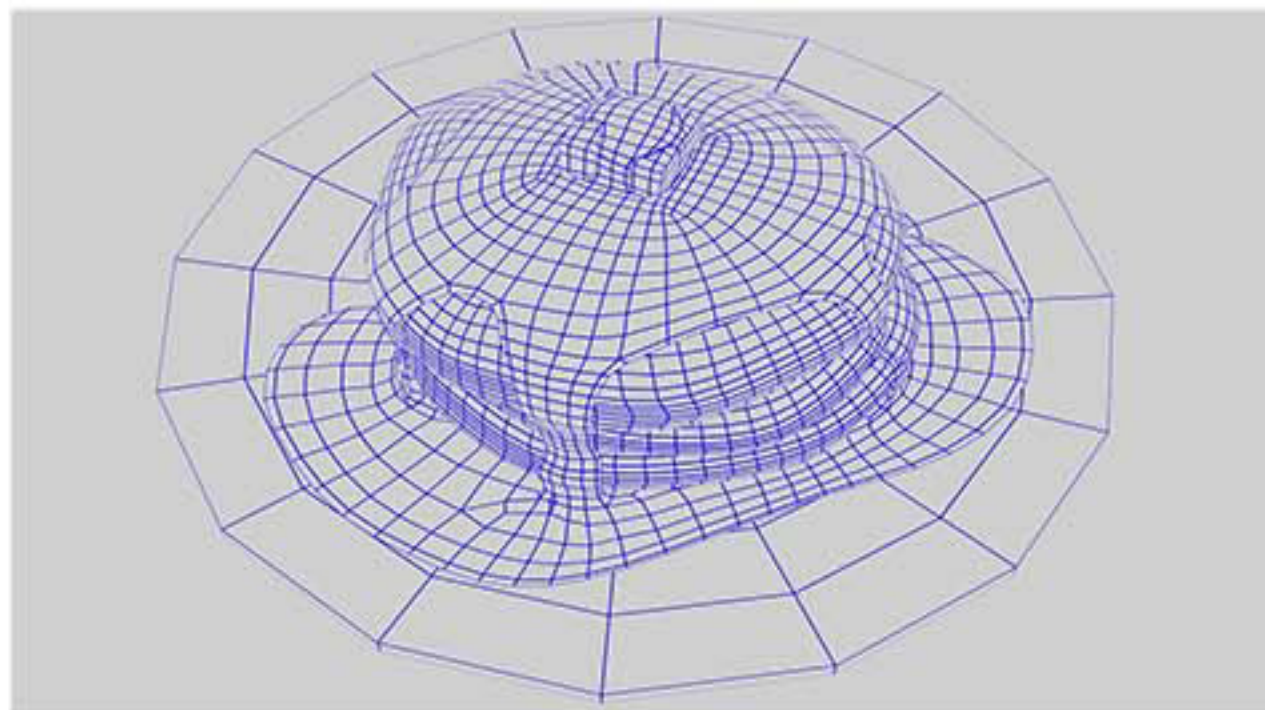
コメント 「楽器」をテーマにし、自分で剣をデザインし、それをモデリングしました。
ト音記号やオーボエ、トランペットなどを取り入れたデザインにしました。



●モデル●

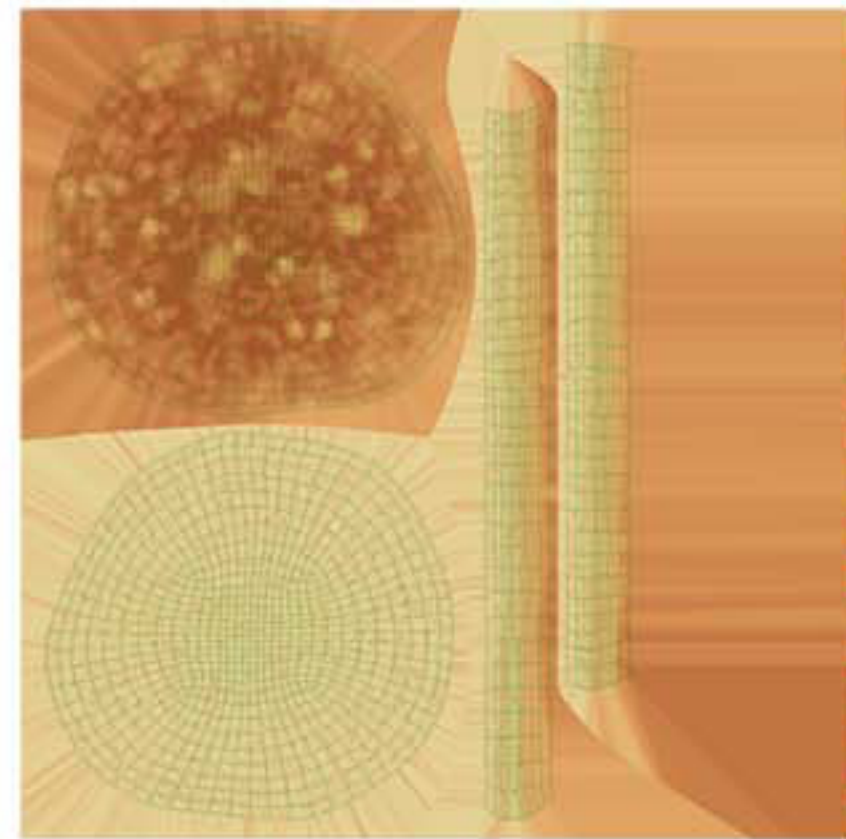


●ワイヤーフレーム●

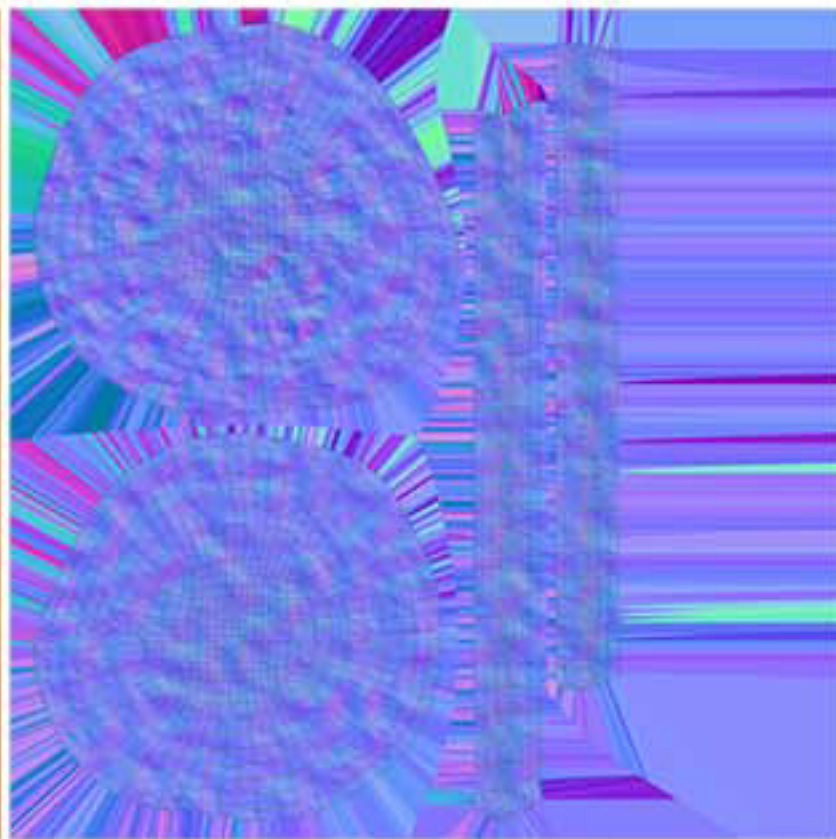


●テクスチャ●

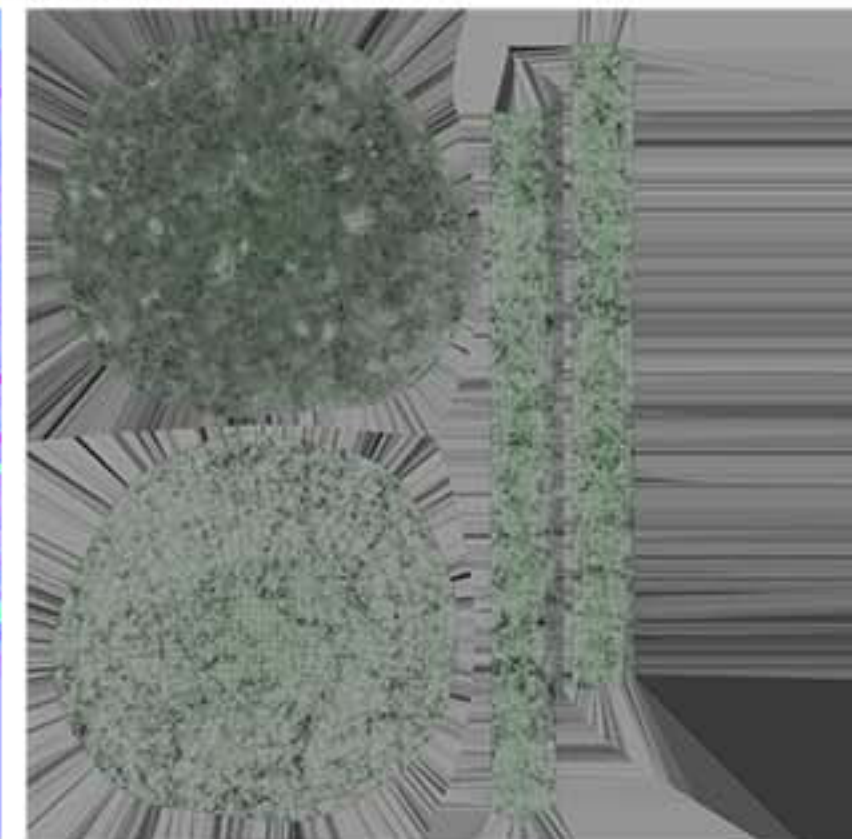
Color



Normal



Roughness



コメント | 盾食べ物を作ってみたいと思い、substance 3D Painterの勉強ついでに、制作しました
焼き目の焼きムラ感や、ブツブツ感を意識しながら制作しました。