

■ At School in the Morning

—早朝の学校で—



制作時間：258h

制作期間：2021/7/15-8/15

ポリゴン数： $\triangle 41,221,354$

舞台は小学校の教室です。黒板が壁から崩れ落ちてその先に別世界が広がっています。

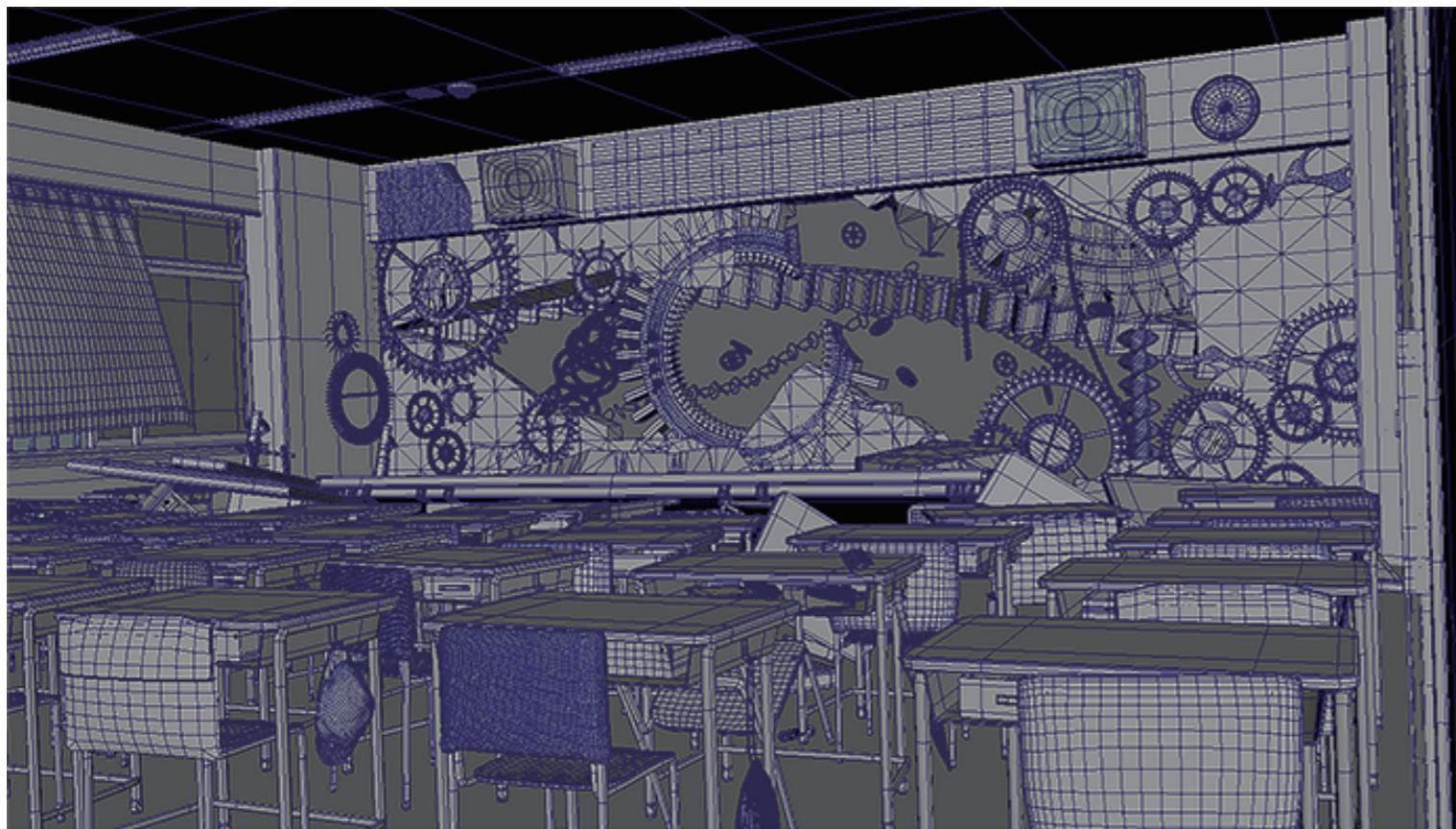
壁の手前の教室の現実感と奥の異世界感を強調するように作りました。現実側は自分が通った小学校をモデルにして忠実に再現して現実感を出しました。異世界側は自分の好きな歯車をテーマにして作成し鎖状にして奥行きを出しました。また壁をはさんで明暗のコントラストを出すことで異世界側に目が向くようにしました。

初めて本格的に制作した作品です。maya のモデリングの仕方、SubstancePainter の使い方を学びながら制作しました。

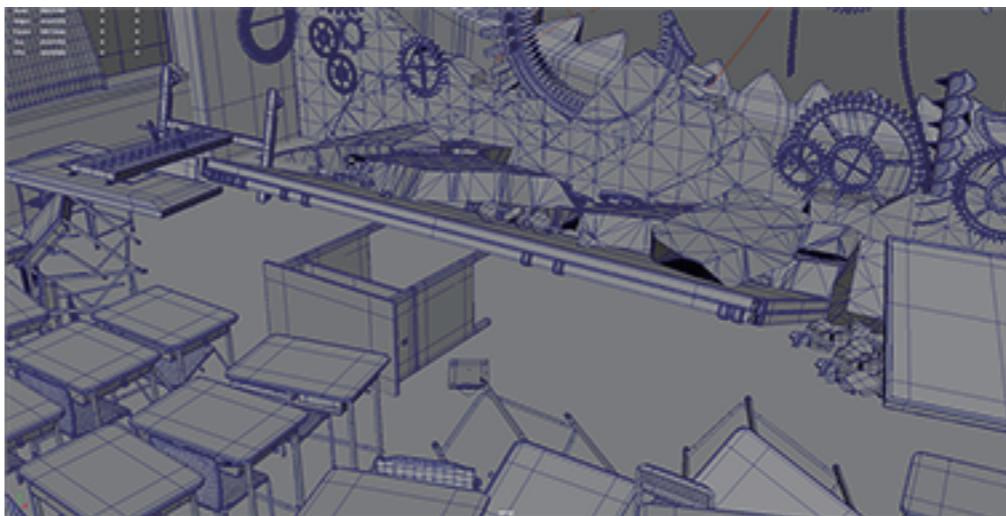
モデリングはシミュレーションを多用しました。業務では時間がかかるので使用しないと思いましたが、重力による布のたるみなどよりリアルにモデリングできるので使用しました。その際シミュレーション結果がきれいになるようにトポロジが正方形ではなく菱形になるようにしました。

最終的な作品としては静止画だったのでレンダリング後にphotoshop で光の強弱やハイライトの加減の調整ができるようにAOV を各ライトに対して設定しました。

■ WireFrame



■ OtherView





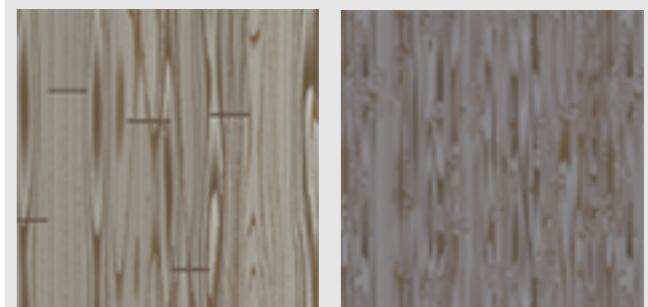
制作時間：272h

制作期間：2021/8/15-9/11

現在通っている学校を忠実に再現しました。リファレンスはすべて見て触れるものなのでメジャーで一つ一つ測り制作しました。

■Texturing

木目のテクスチャが多いのですがリファレンスを観察すると一つ一つ色味、木目の荒さ、歪み濃霧など異なっていたので Substance Painter で細かい箇所まで再現しました。



ゲームで使用する目的だったのでポリゴン数には注意しつつ制作できる期間も短かったのでソリッドモデリングすべて制作しました。それでもなるべく角にきれいなハイライトが出るようにベベルした後でソフトエッジにするなどして工夫しました。



こちらの作品はバーチャル SNS の cluster にあげているので誰でも見られるようにしています。

↓ URL

<https://cluster.mu/w/655522bf-b97e-4cd5-9f32-630dcf4e9835>

■ Others



■ NanashiMumei (ホロライブ EN 二期生、制作中)



Unity



MAYA



Photoshop



■ テハヌー (ゲド戦記、制作中)



ZBrush



■ コロシアム (86h)



MAYA



■ DudgeViper (外車、72h)



MAYA



■ PGM ヘカート II (銃、30h)



MAYA