

PORTFOLIO

NAMI KURIMOTO

KDG GAMECREATOR 2016-2017

ART OF NAMI KURIMOTO

CONTENTS

BATMOBILE 03

PALE COCOON 07

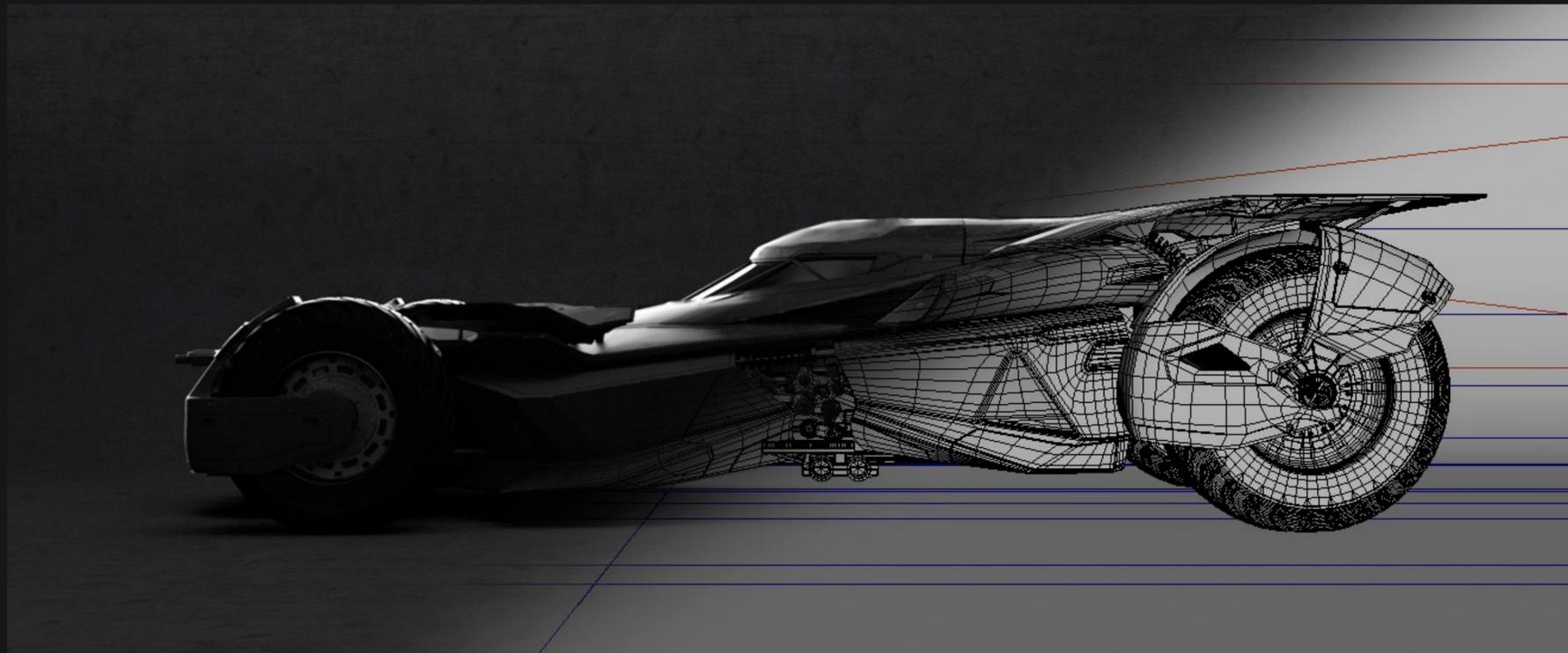
ZHIZN' 11

DESSIN 13

BATMOBILE

USED RENDERER V-Ray

PRODUCTION TIME 3Month



side body shot / wire frame

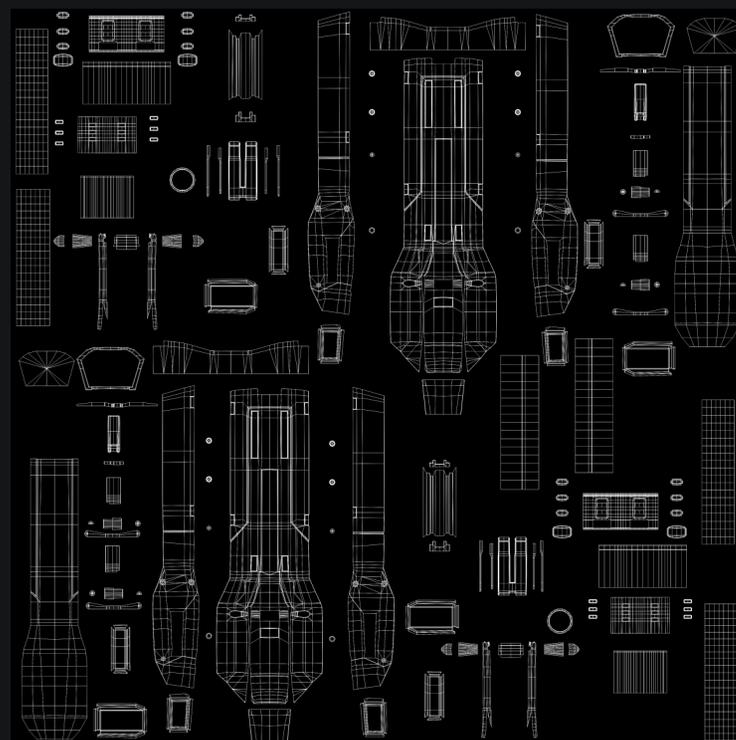


body color

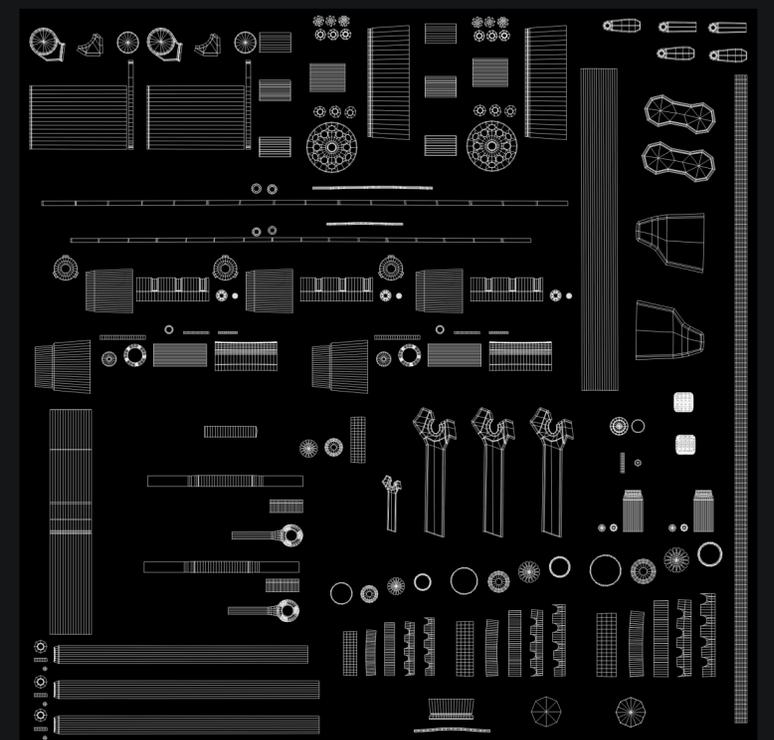
prop modeling

BATMAN v SUPERMAN DAWN OF JUSTICE に出てくる batmobileを製作しました。

初めてMariでオクルージョンマップを書き出してモデルにより深みができるようにしました。UVは場所ごとに分けるのではなく、質感ごとにまとめて後から調整がしやすいようにしました。



gattling uv

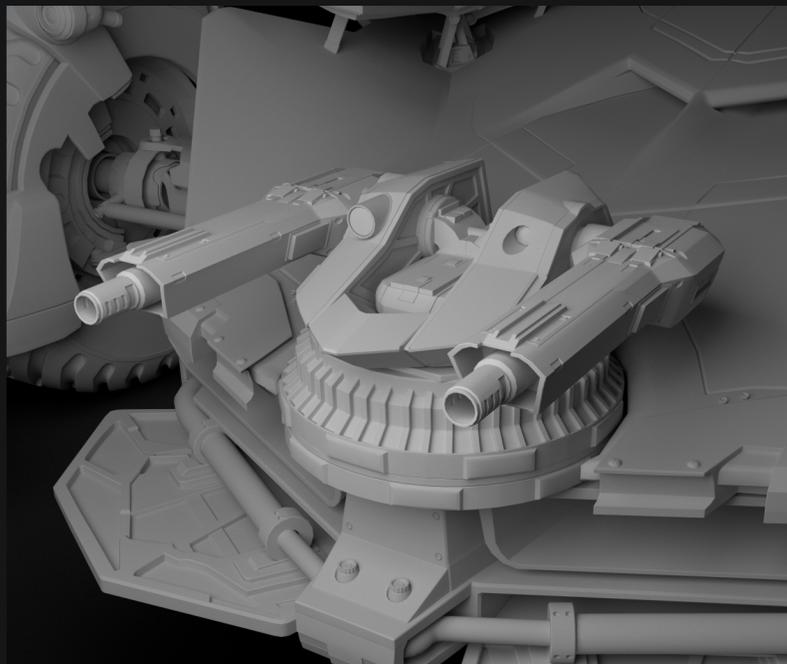


side body part uv

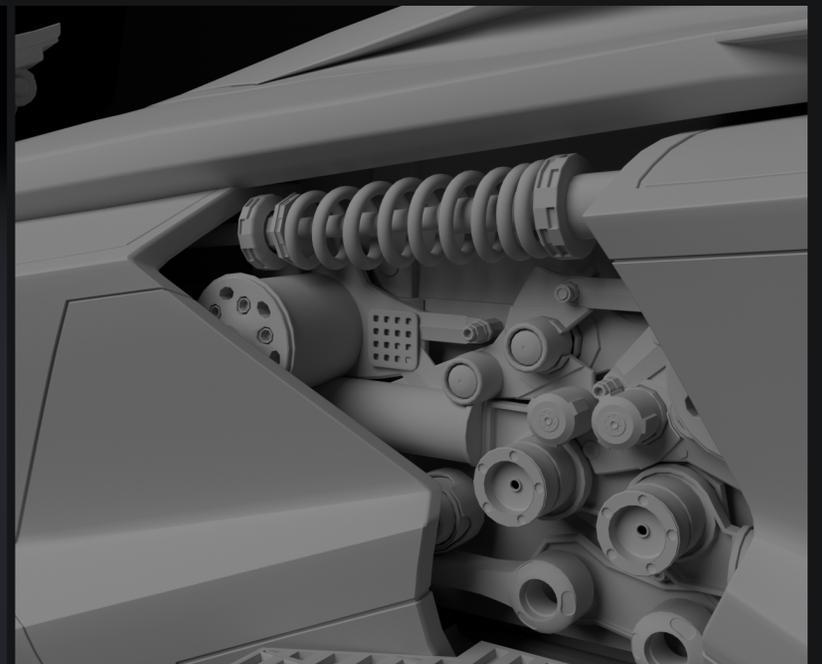




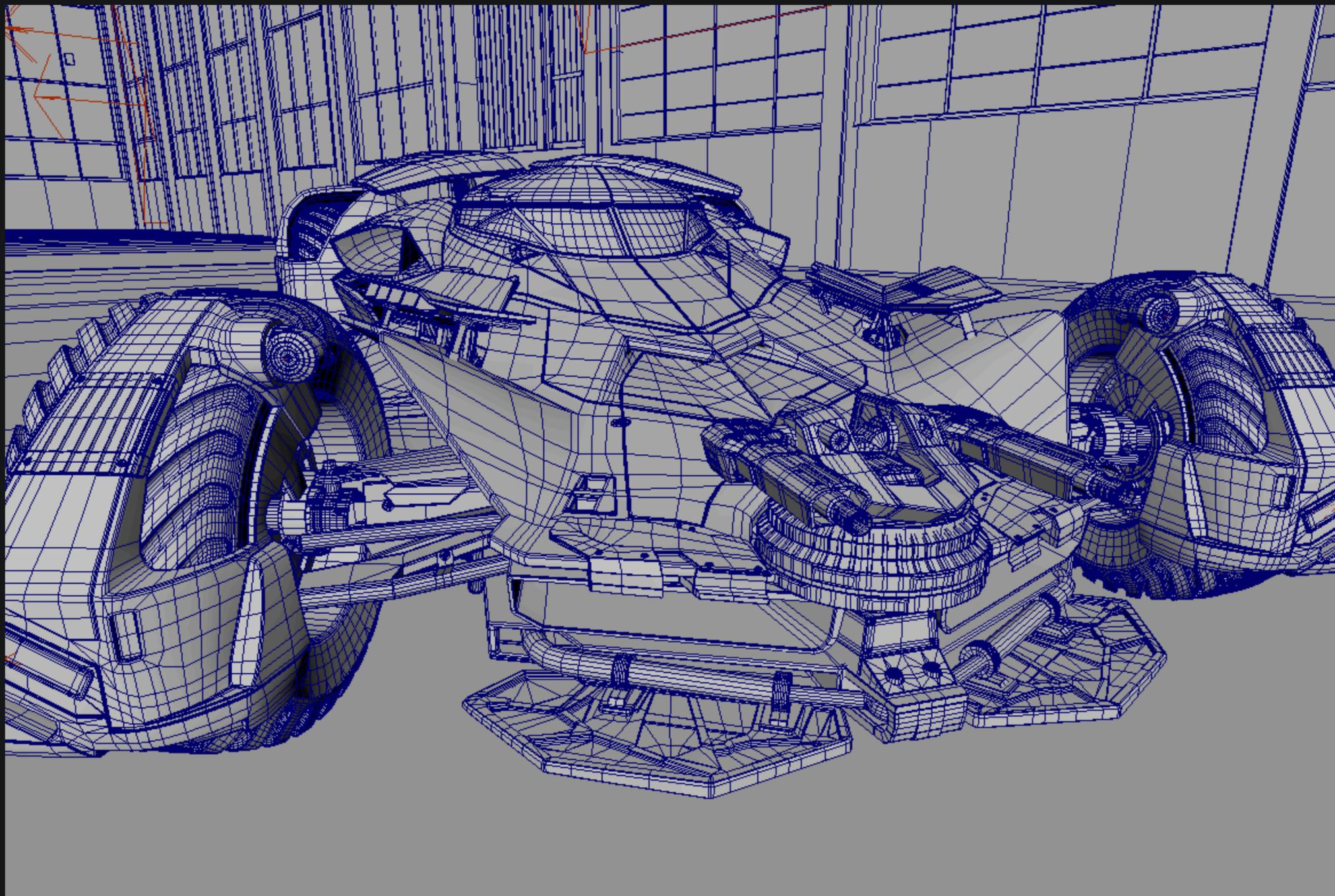
Clay Render



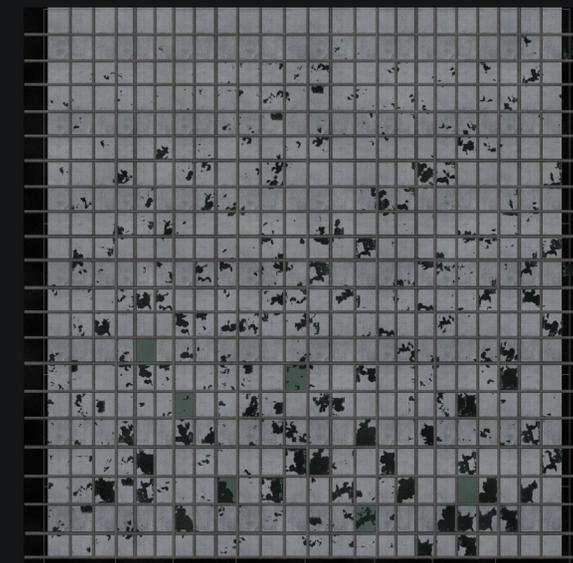
front gatling



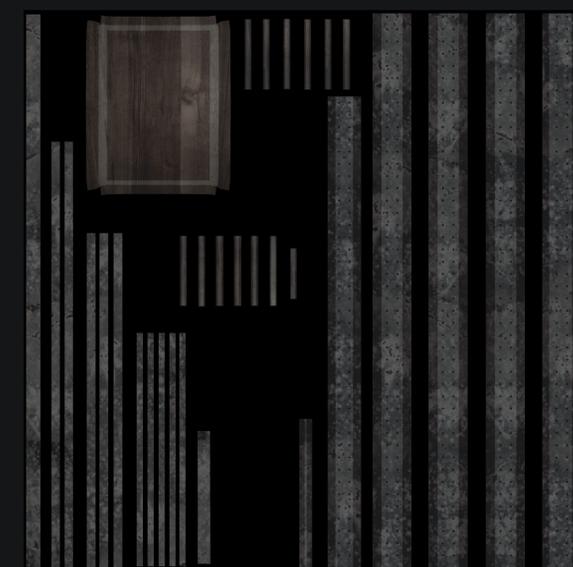
side body shote



wire frame



window color



pillar color



pillar bump map

background

この作品では背景も一緒に製作しました。
鉄柱の塗装の剥がれ方や窓の劣化を表現するために、廃墟の建造物の資料を沢山
集め近い物がなか探しました。
鉄柱の穴の部分はポリゴン数の削減のためバンプマップのみで書き表すよう心が
けました。

PALE COCOON

USED RENDERER Arnold

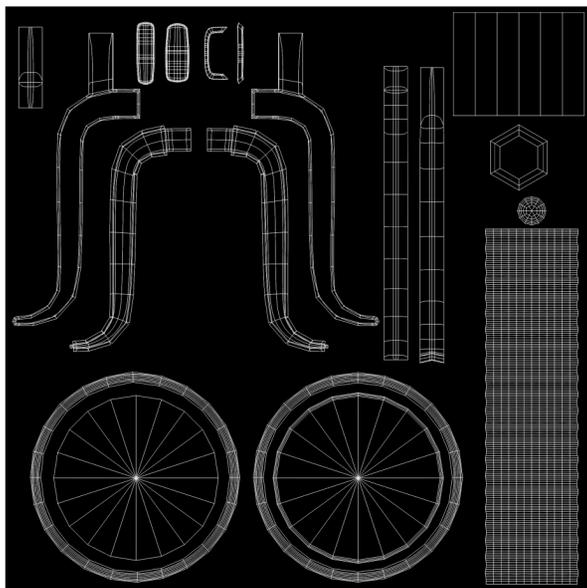
PRODUCTION TIME 4Month



Desk Angle



Low Angle



Chair UV



wood flooring diffuse color



wood flooring specular color

Interior Industrial

CGarchitectのランキングに載っていた作品の模写をしました。

様々なマテリアルの研究をするため題材に選びました。同じ木のマテリアルでも質感が異なる物は沢山資料を集め調べました。

特にニス塗り、乾いているといった異なる質感の木材に注目し表現しました。



wire frame

画面上の陶器ランプの材料は丸い窪みがあったので、たわまないように割り数を増やしました。
データ量の事を考え、サブディビジョンを出来るだけ使わないように考慮しました。

PALE COCOON

Cray render



Have a break.k...

ZHIZN'

USED RENDERER V-Ray

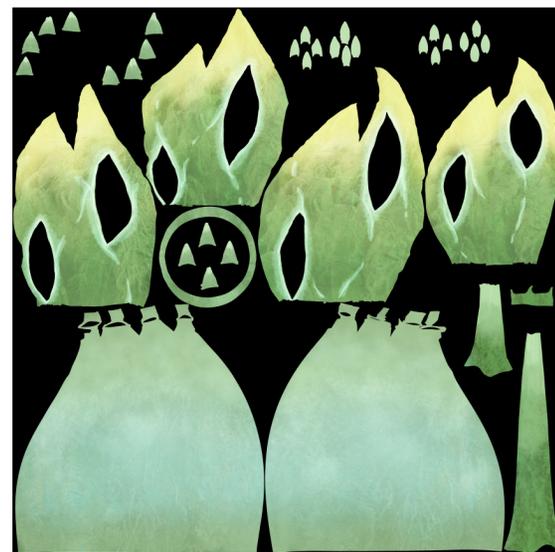
PRODUCTION TIME 3Month



Z depth



grass color / opacity



convallaria color

nature

これは私が初めてコンセプトから考えて作った作品です。
今までの模写と違って作品を一から制作すると、自分の今まで見てきた物や考えている事が作品に反映されるのがとても良く分かりました。
また、CGでは硬くなりがちな自然物の表現を如何に柔らかく表現するかを毎日追求しながら作業していました。



ボルク

Character Design



character

私のZHIZN'の作品の中で右手前に立っているランタンを持った主人公のヴォルクです。狼をイメージしたキャラクターです。動きやすさと野性的な感じを出すために服は必要な部分だけ身につけています。





Thank you



THE UNIVERSITY OF ALABAMA