

Portfolio

KAKUHANSHI

About Me

郭 凡子
カク ハンシ

趣味

ゲーム

アートブック収集

ピアノを弾く

好みの作品

モンスターハンターシリーズ

ドラゴンズドグマシリーズ

ゼルダの伝説シリーズ

エルデンリング

スキル

Adobe Photoshop

Adobe Substance 3D Painter

Maya

Zbrush

CLIP STUDIO PAINT

**現在、大阪デザイナー・アカデミー
ゲーム・CG 学科在学中**

Contents

3D 作品

グリフィン

ヘルメット

モデリングスケッチ

人間の顔

動物（日本鹿）

モンスター（タマミツネ）

デッサン

グリフィン (from "Dragon`s Dogma")

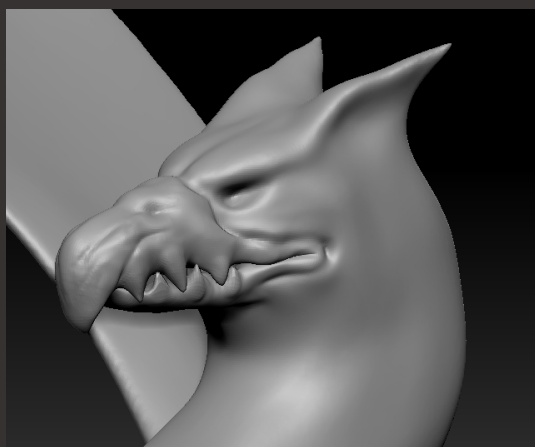
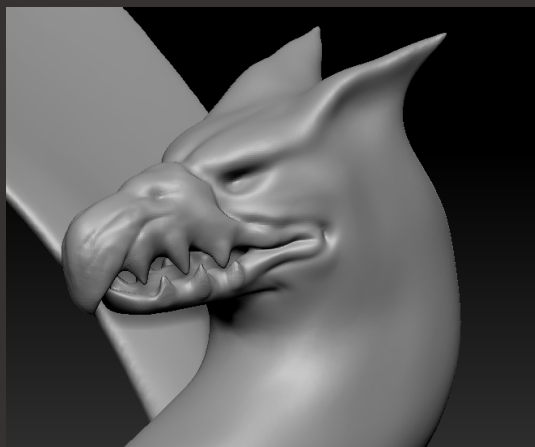
*(未完成です)



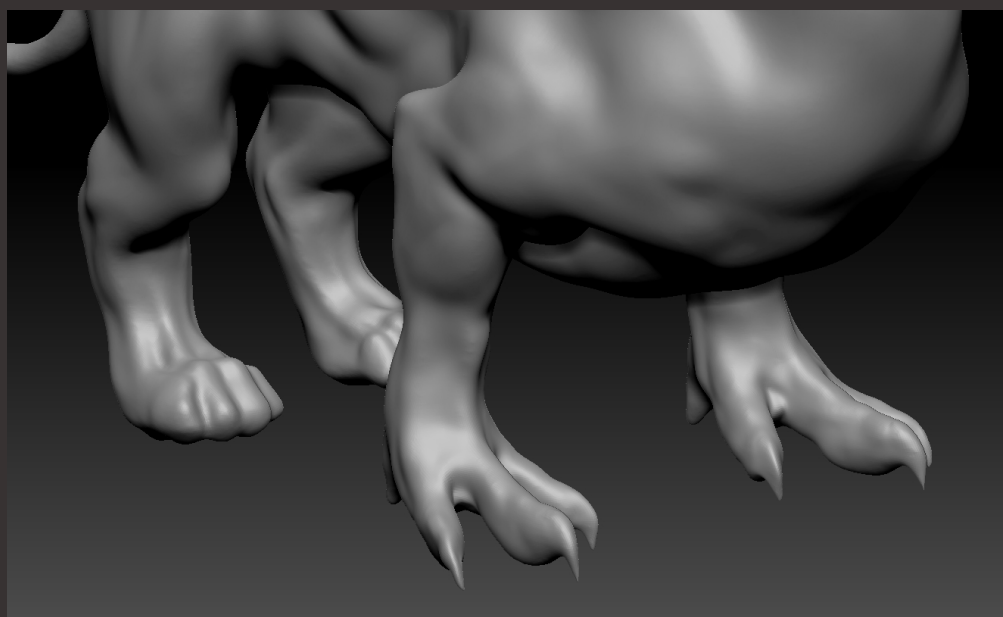
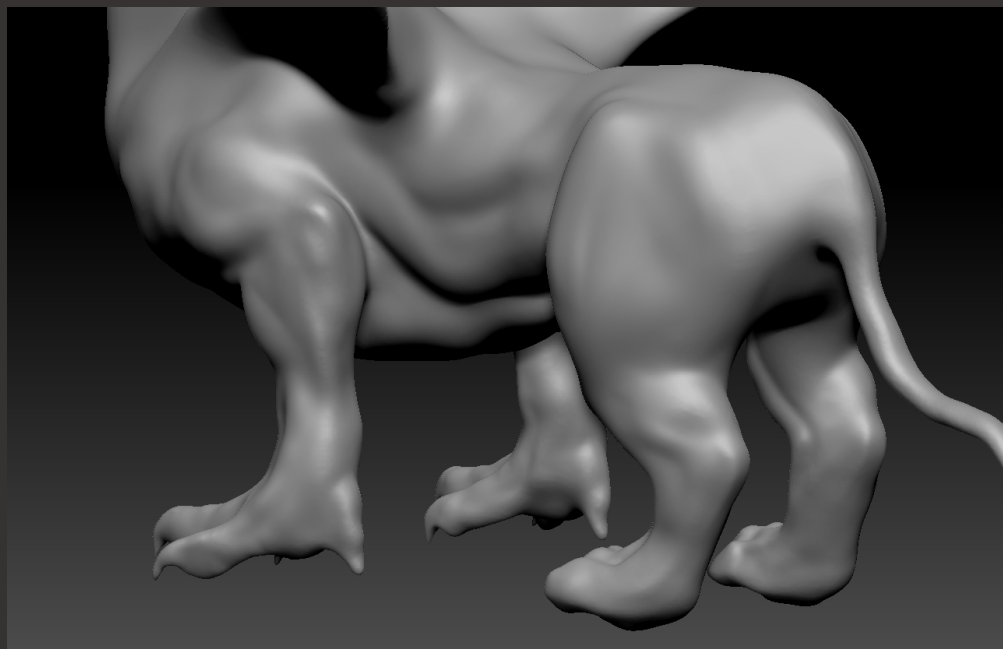
■制作ツール : MAYA,Zbrush,
Substance 3D Painter

■制作時間 : 未完成

*(未完成です)



レイヤー機能で口の動きを実現して、口の形を調整します。



リファレンス



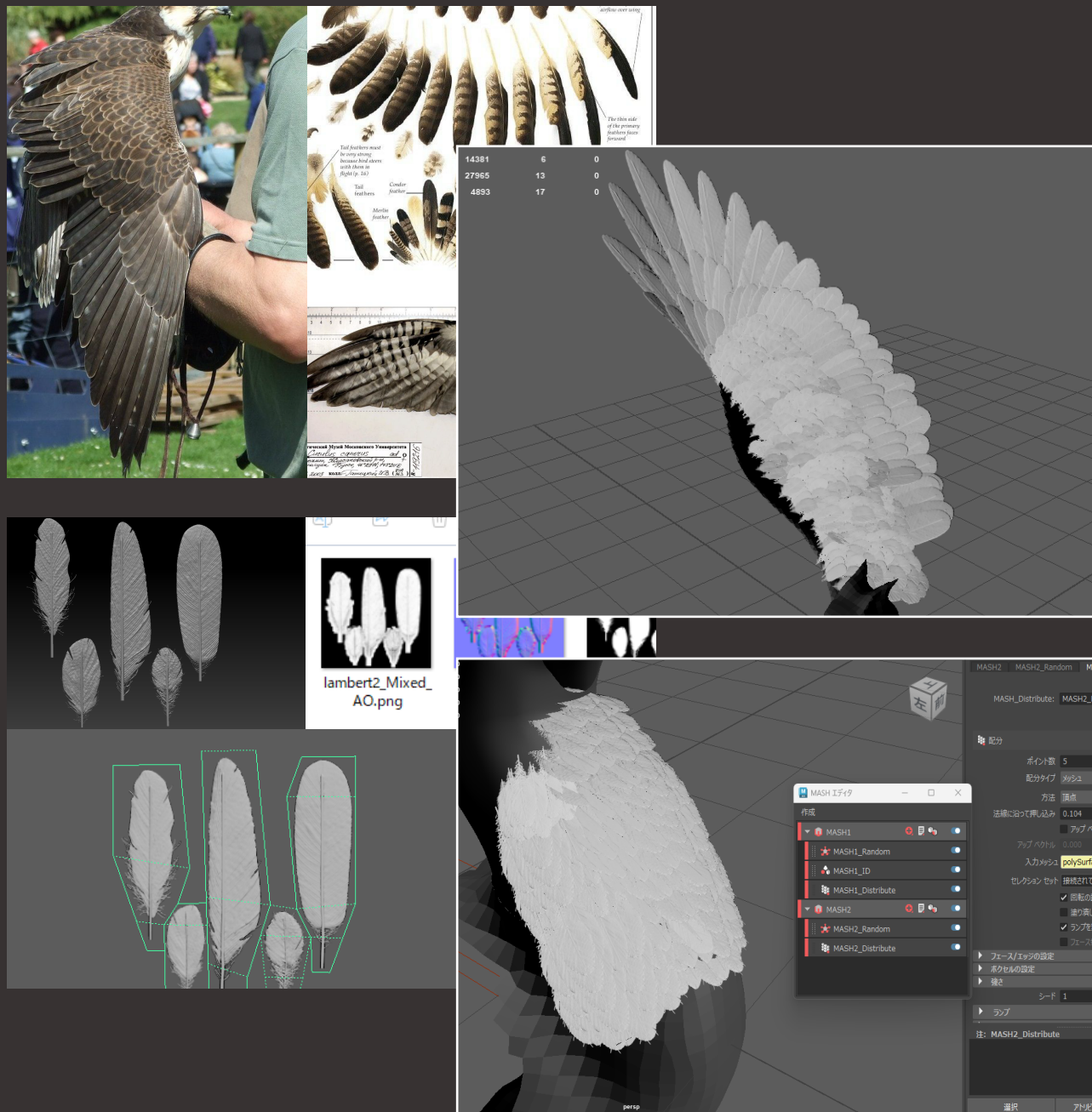
*(未完成です)



グリフィンのローポリメッシュをベースとして、
Maya で毛付けと翼の制作をチャレンジします。



毛付けと翼の制作



1. リファレンスの収集

設定集に掲載したグリフインの資料以外に、またタカとクロハゲワシの翼、と羽の形の資料を集めます。

2. 板ポリの作成

まず Zbrush で羽のハイポリを作っ、Substance 3D Painter でベイクを行います。取得したテクスチャは板ポリに貼り付けます。

3. 翼の制作

羽の種類によってエリア分けを行います。羽の分列には特別なルールがあるので、リファレンスを参考しながら、翼のバースに羽を差し込みます。いくつかのパーツを作成してから、コピーを利用すると効率が高められます。

4. 体に羽の毛をつける

より自然的な表現を求めるために、Mash 機能のランダム設定を利用します。ただポイント数が多い場合、Mash 機能の調整はややこしくなるので、違う Mash メッシュを作ってから、体の流れに沿って差し込みます。また手差し込むパーツを追加すると、全体なトレンドを維持できます。

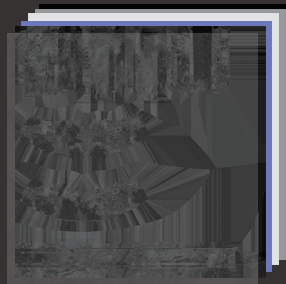
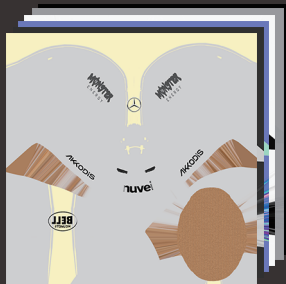
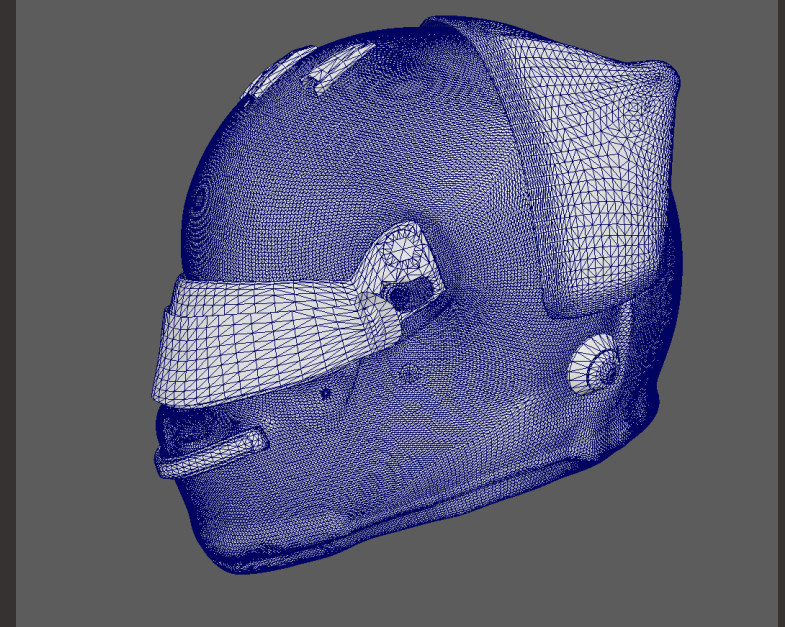
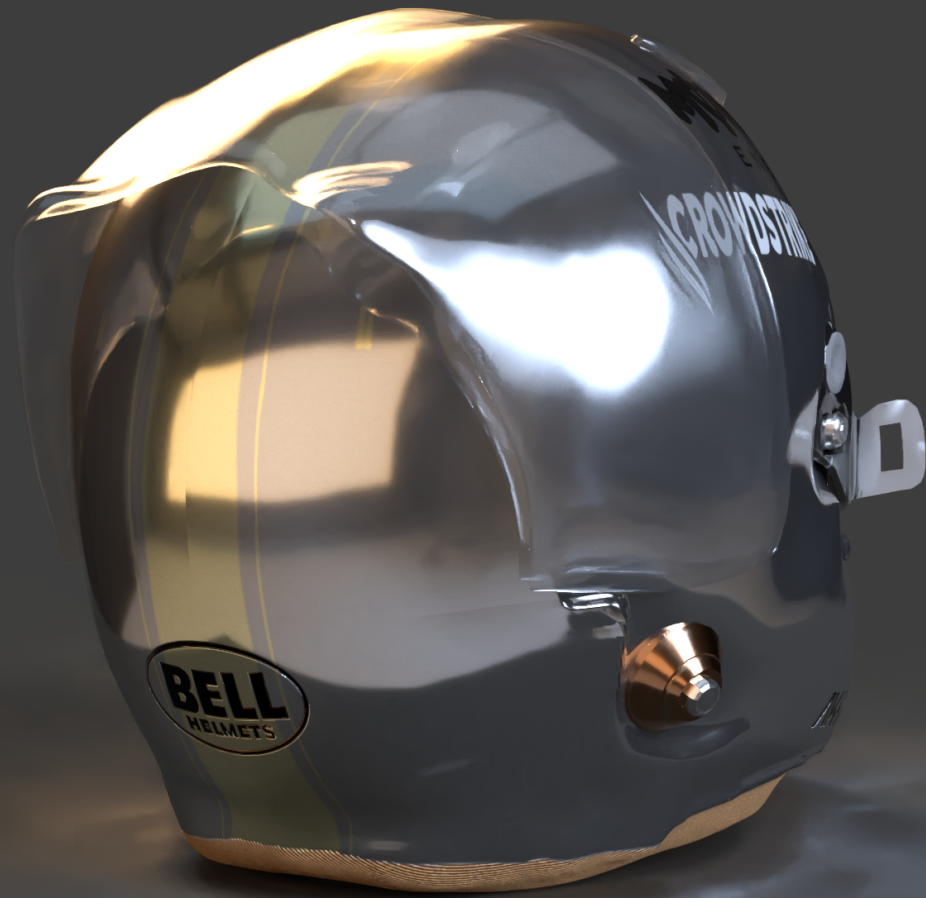
F1JapanGP Helmet (Lewis Hamiltonと空山基コラボしたスペシャルヘルメット)



■制作ツール : MAYA,Zbrush,
Photoshop,
Substance 3D Painter,
Substance 3D Stager

■制作時間 : 25時間

■ポリゴン : △197k



モデリングスケッチ（人間の顔）



Mads Mikkelsen

制作ツール : nomad

制作期間 : 2024/07

制作時間 : 10 時間

リファレンス



Léa Seydoux

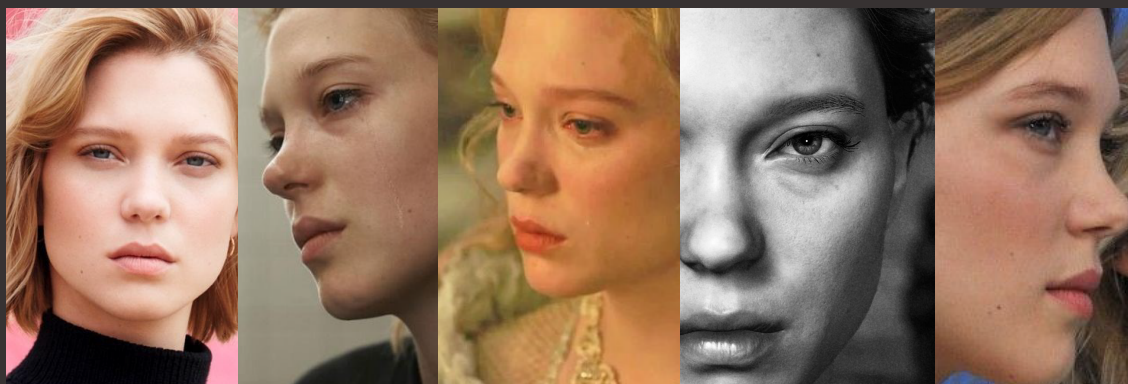
制作ツール : nomad

制作期間 : 2024/07

制作時間 : 6 時間



リファレンス



モデリングスケッチ（動物）



日本鹿

制作ツール : nomad

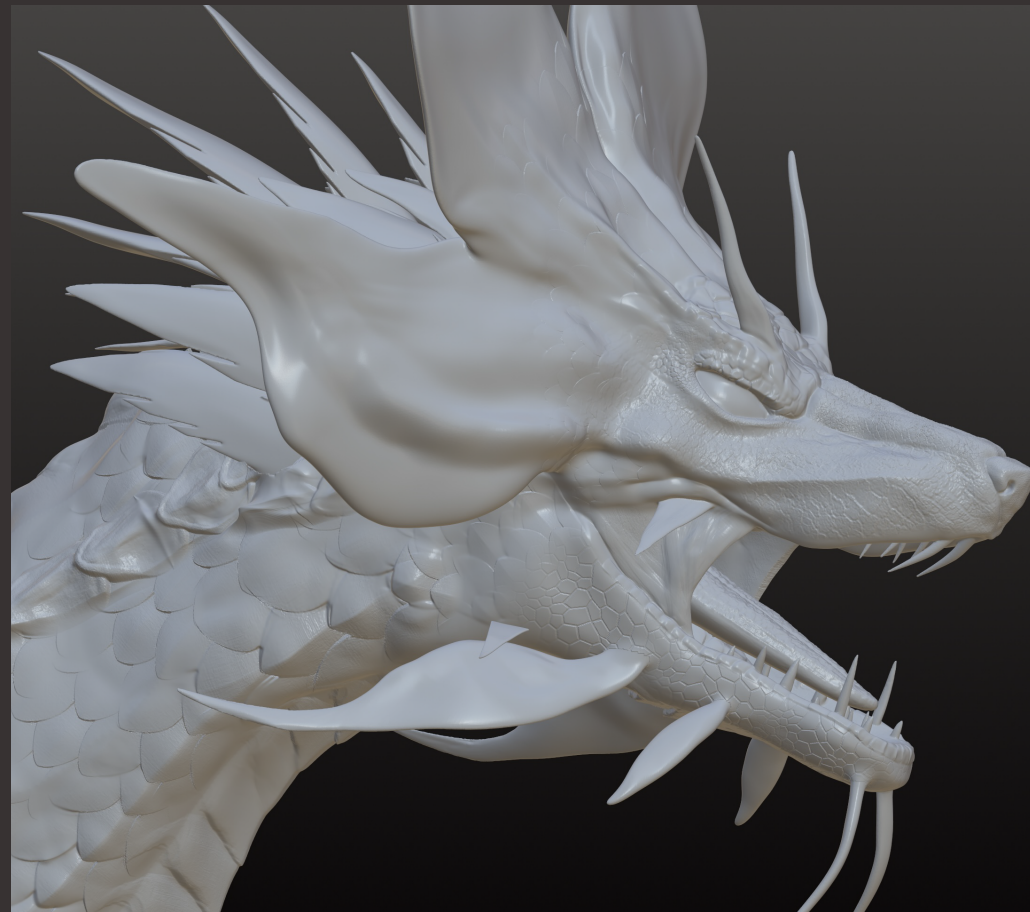
制作期間 : 2024/09

制作時間 : 5 時間

リファレンス



モデリングスケッチ（モンスター）



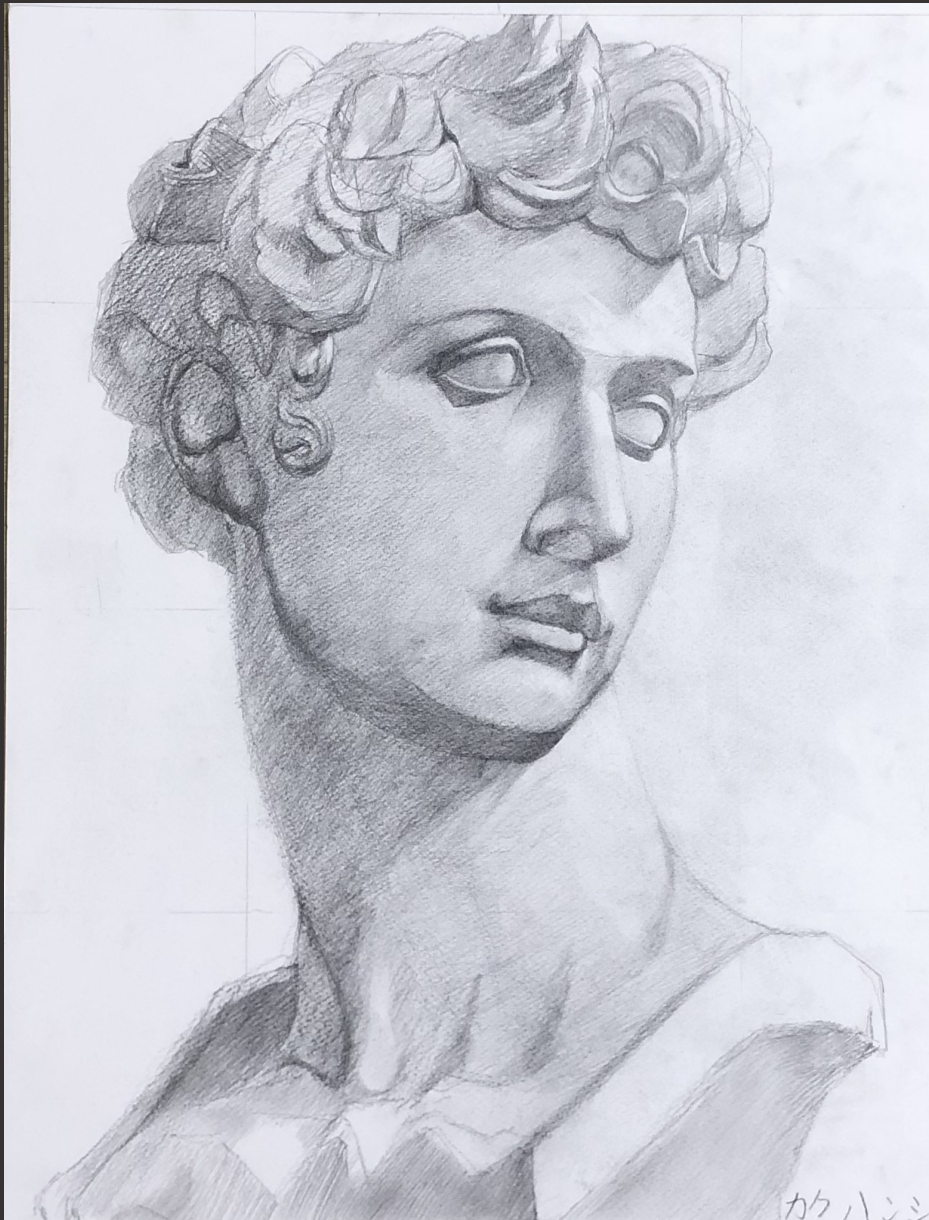
タマミツネ

制作ツール : nomad、Maya

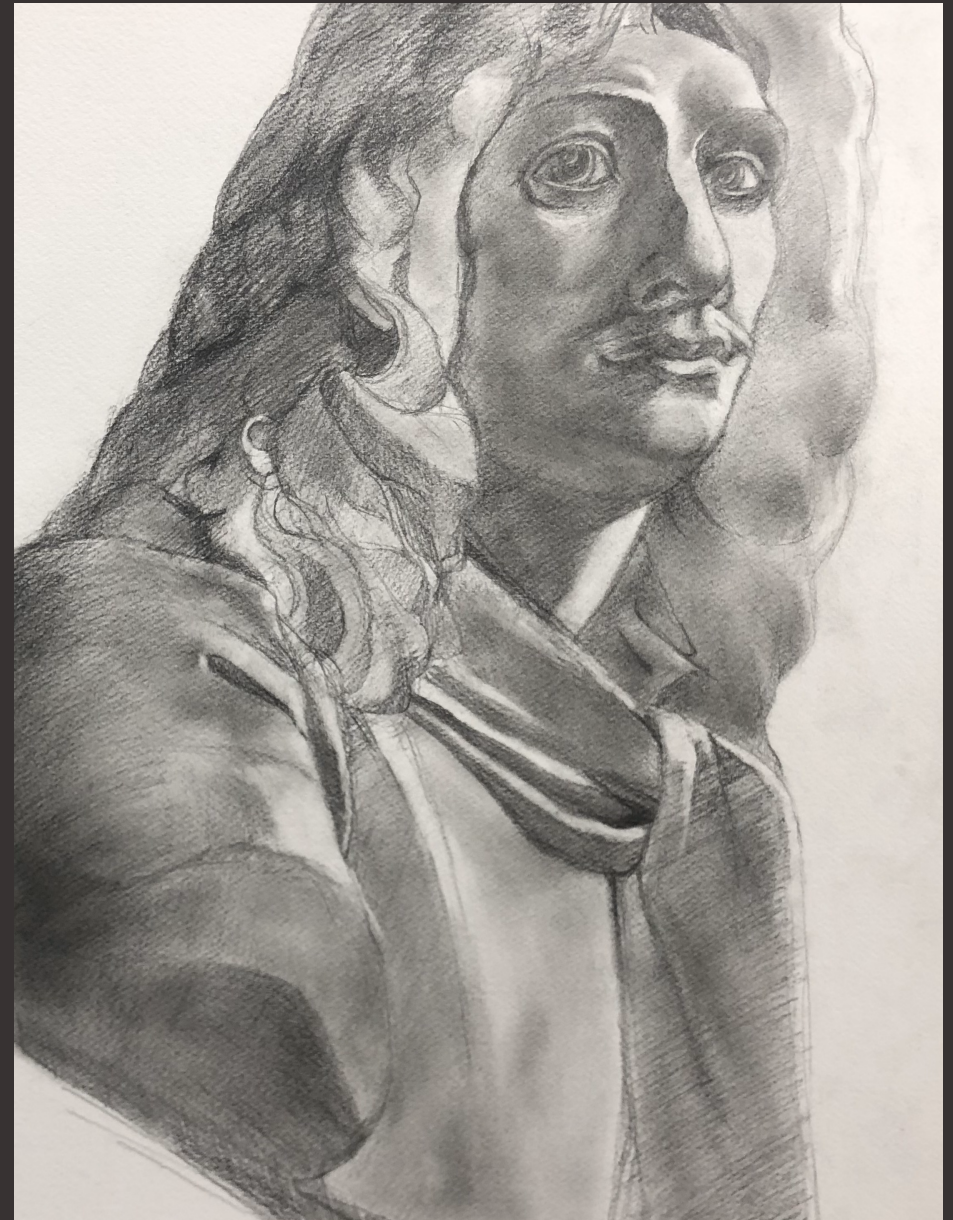
制作期間 : 2024/08

制作時間 : 20 時間

デッサン



制作時間：10 時間



制作時間：8 時間