

# Portfolio

作品集



## 毛 学治 モウ ガクジ

子供ごろからゲームが好きで、  
日本アニメやゲームから深い影響  
を受けた。

ゲーム業界で働くの夢を持って、  
日本に来ていま、3dの勉強をしている。

### 個人資料

- 名前: 毛学治 / モウガクジ
- 生年: 1999 / 02 / 23
- 携帯: 09099551233
- Email: tmxmt330841924@gmail.com

### 学歴

- 2014.09-2017.06 河南省普通中等专业学校
- 2018.06-2019.02 北京晚风亭キッチンスタッフ
- 2019.04-2021.03 東京早稲田外国語学校
- 2021.04-2023.03** 東京デザイナー学院

### 経験

- 2019.04-2022.01 滝山運輸 (新聞仕分けアルバイト)
- 2022.06-2022.10 コンビニスタッフ (アルバイト)

### スキル

Maya Zbrush  
Photoshop SubstancePainter  
Illustrator デッサン

### 個人能力

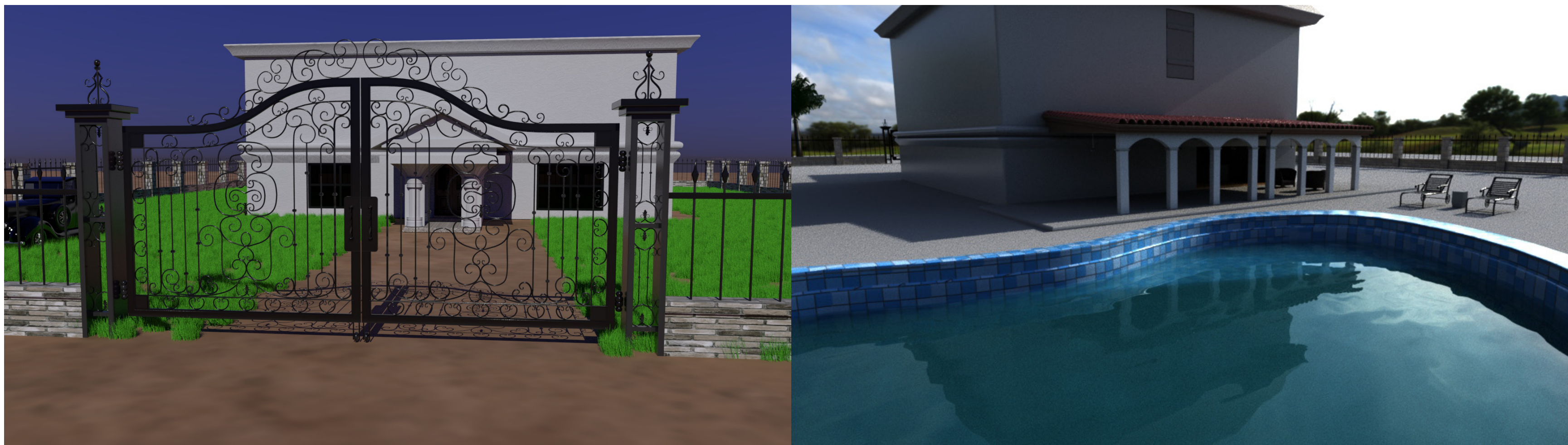
日本語能力試験N2

### 趣味

バスケットボール  
ゲーム、音楽、映画

### 希望職種

**背景モデラー**

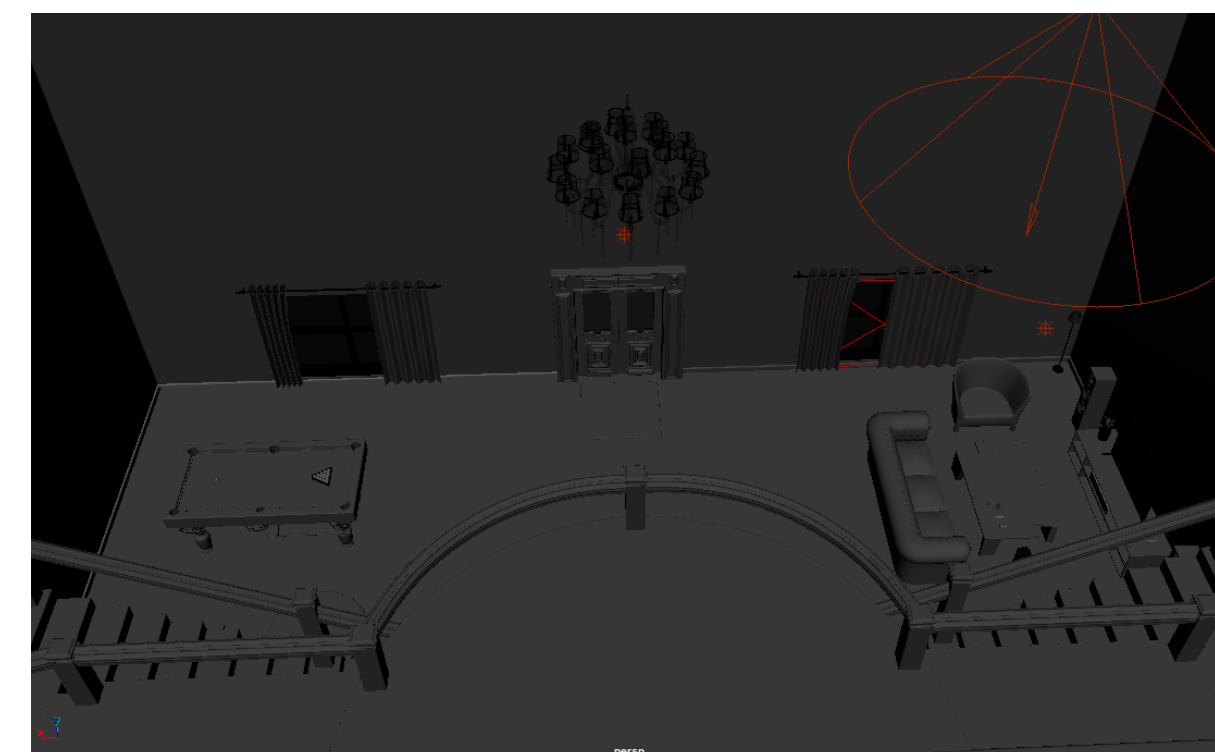


## 別荘

MAYAで主に作った建物で、車、家具とか全部で百時間ぐらいで、柱は画像を見ながら作ったもので、作れるものが作ったが、まだ足りなくて、外観は簡単で、最初参考が少ない原因です。



リビングは主に作った所で、シャンデリアはモデルがしあげたけ、mayaのマテリアルを使ってレンダリングした、初期の作品なので、サブスタンスまだ使えない時期でした。



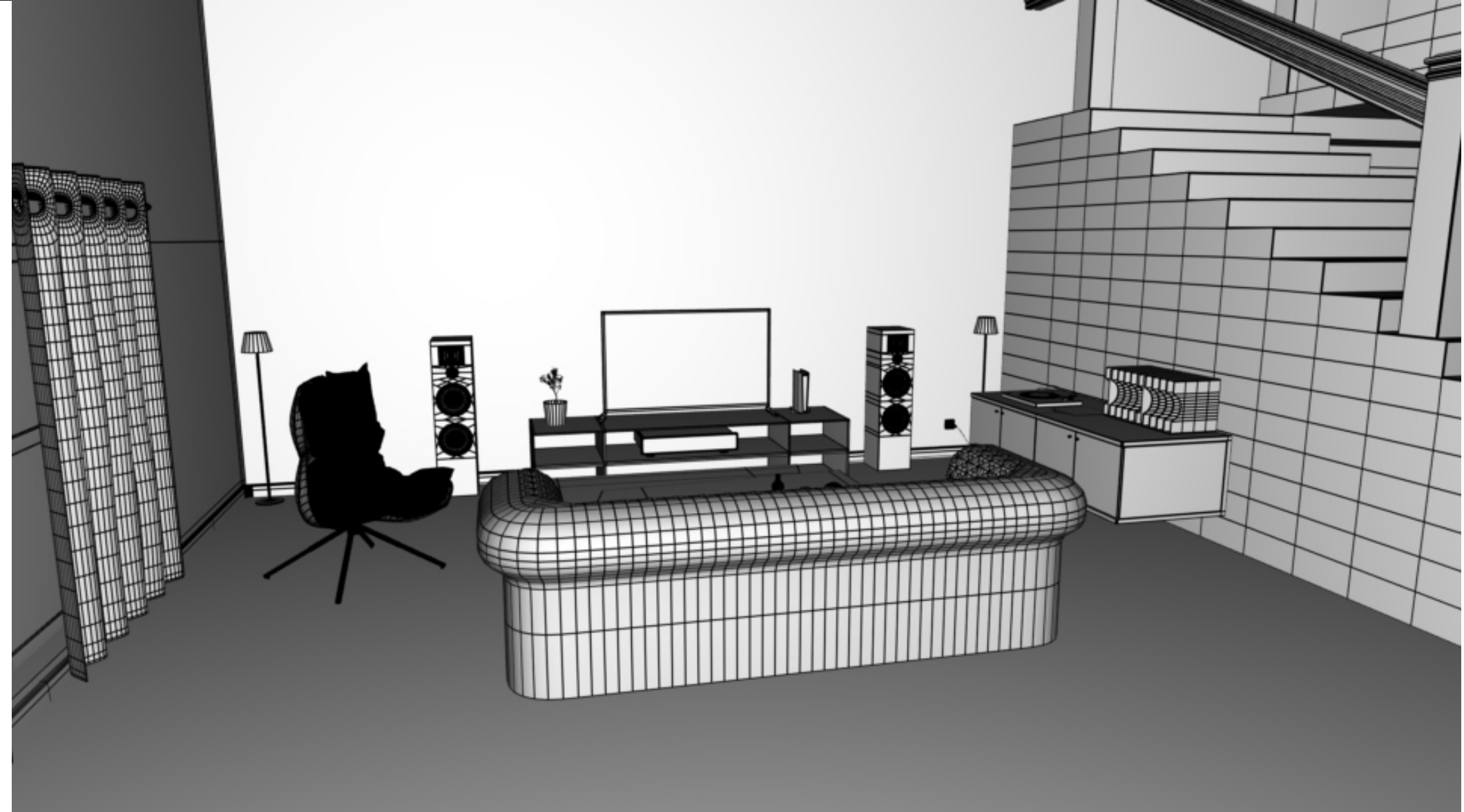


## チェア

制作時間: 10時間

使用ソフト: maya, Marvelous Designer, substance

こちらのチェアはyoutubeの画像を見て学んだ、Marvelous Designerを使ってクッションを作って、サブスタンスでテクスチャを作った、全部arnoldでレンダリングの画像です。



## ビリヤード台

---

制作時間: 15時間

使用ソフト: maya, substance

参考見ながら作った、比例は大体2.8×1.5  
最初四分の一作ってコピーする、まだ複雑な  
装飾作れないので、なんとなく完成した。

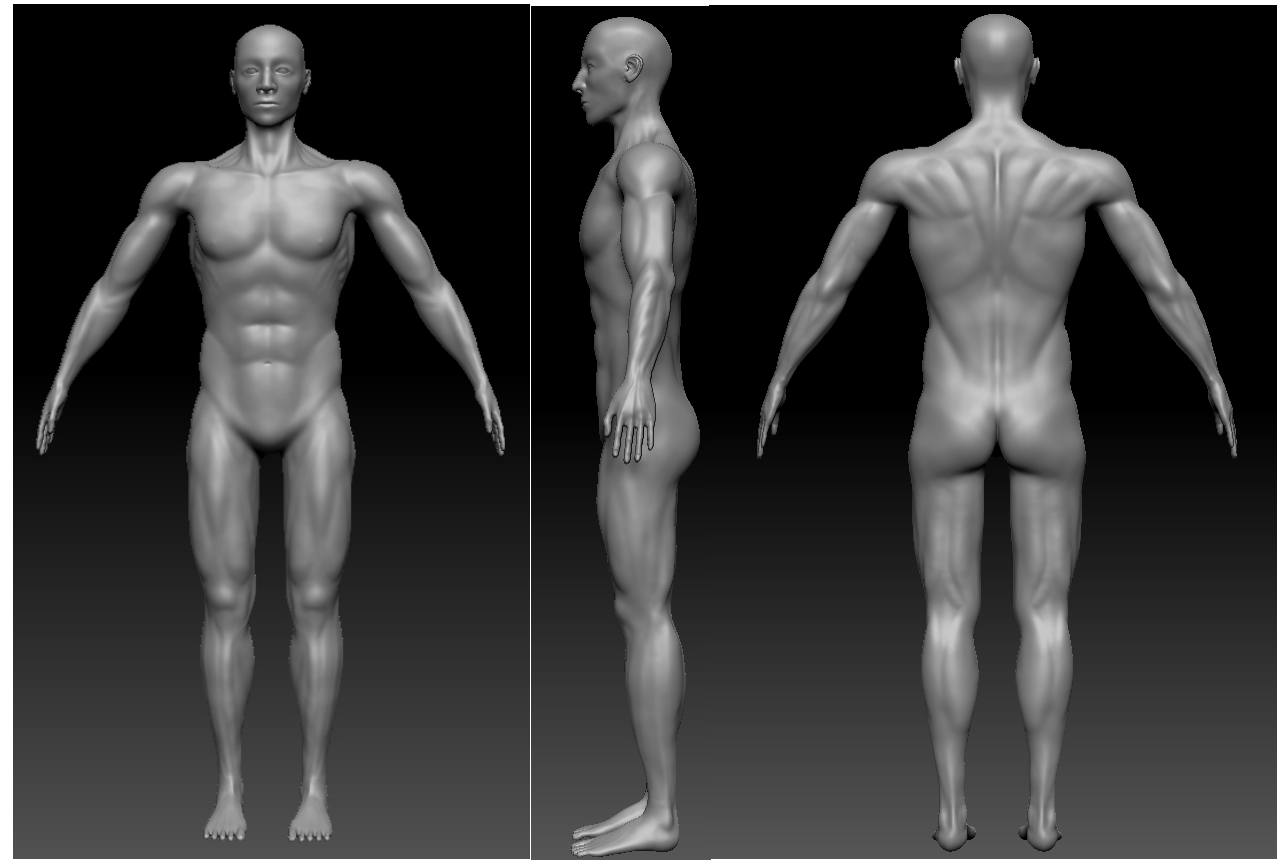


## クラシックカー

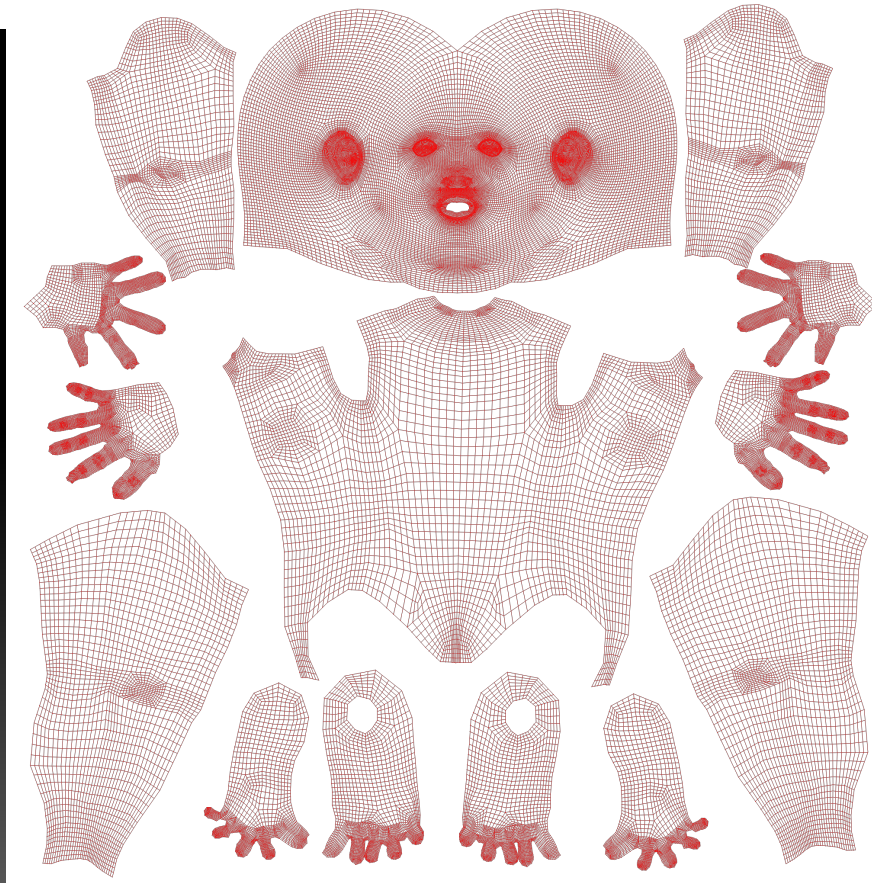
制作時間: 10時間 使用ソフト: maya, zbrush

この車もはmayaで作ったもので、マテリアルもmayaのもので、モデリング自体で時間かかった、最後のはZbrushで作った髑髏を車のマークをした。





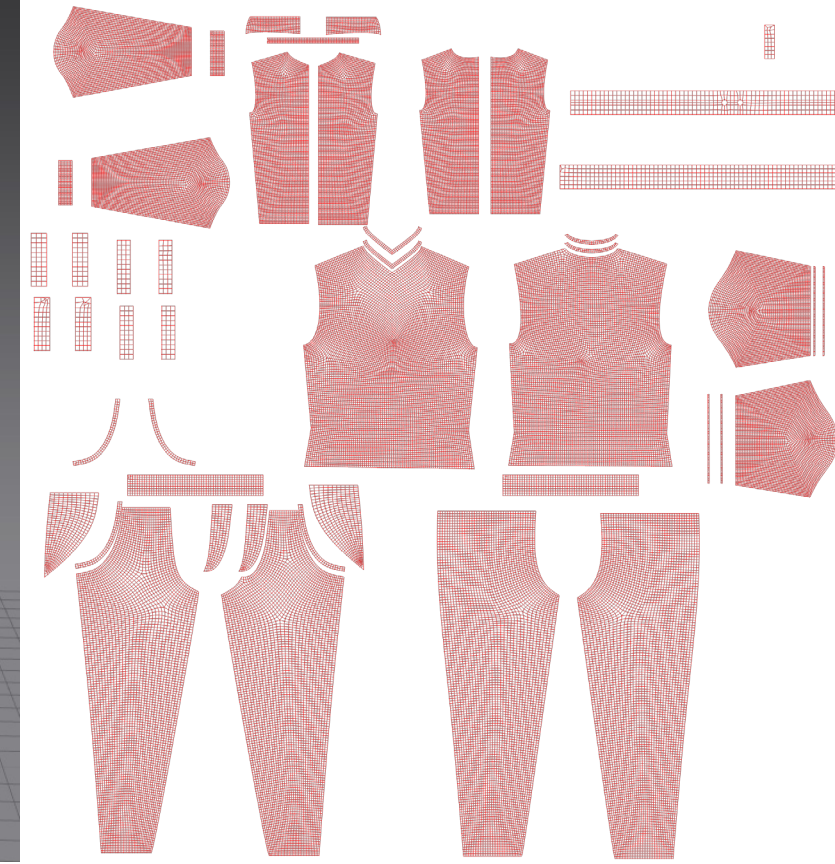
1、zbrushで球体からいちいち作った。



2、mayaでhighポリをトポロジーしてuvを展開した、メッシュはつづまる余裕が大きい



3、マーベラスデザイナーで服を作って2d平面ポリゴンをエクスポートして、zbrushでZremesherを作ってメッシュを整えてmayaにインポートする、mayaでメッシュを調整して、同じUVを持つ3Dポリゴンにアトリビュートの頂点位置を転送して、メッシュが変わる。

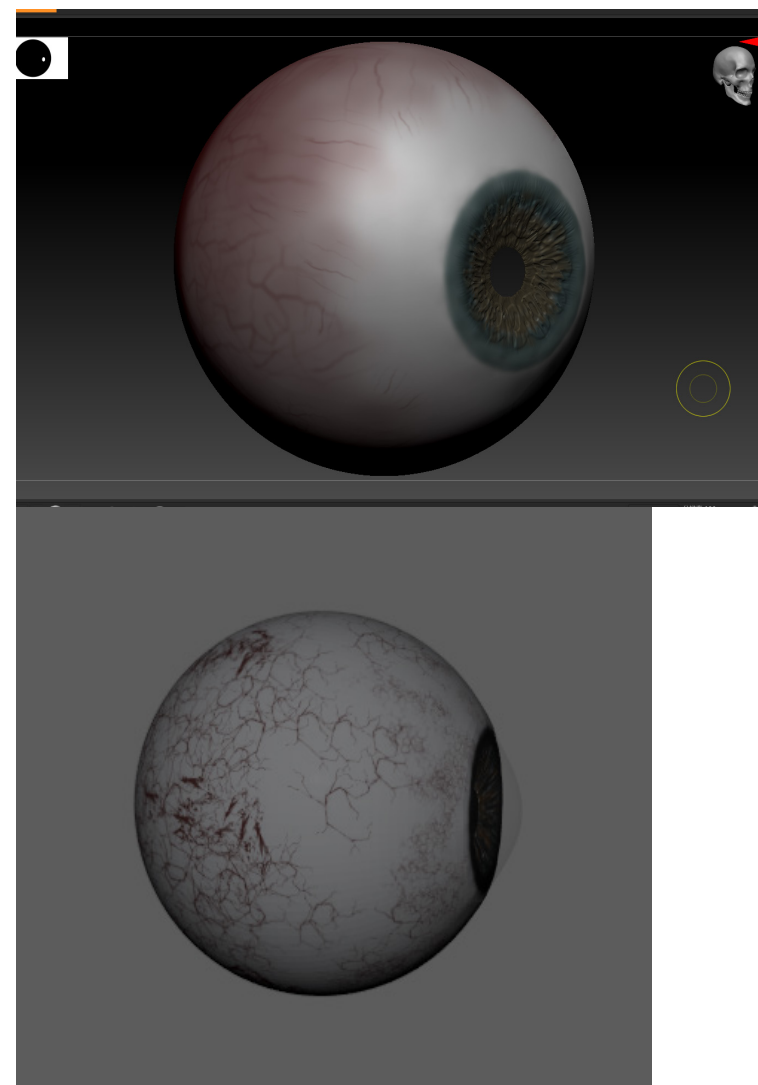


## 人体

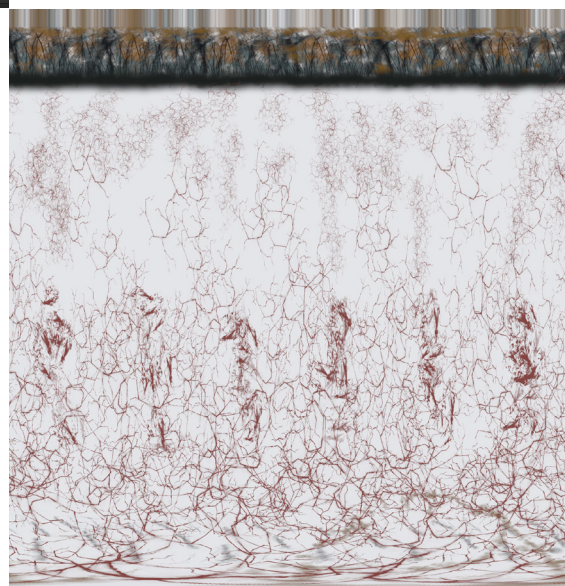
制作時間：20時間

使用ソフト：zbrush,maya,  
Marvelous Designer、substance

球体から作りました、  
背景モデラー希望だけど、  
人体構造の知識を身につけたい、  
キャラクターも作れるように。

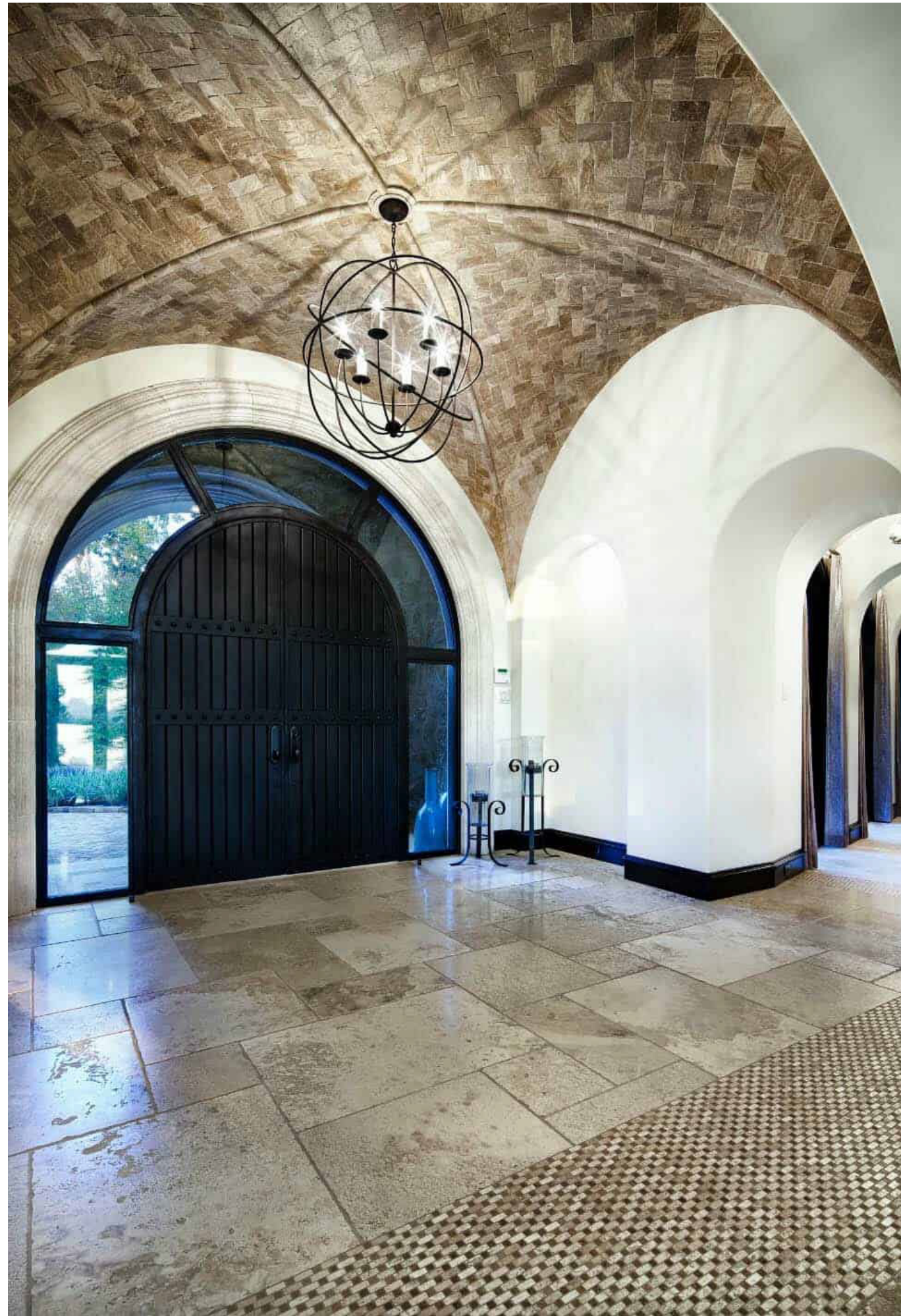


眼球もzbrushで作って、  
lowポリゴン数になって、  
substance painterで  
テクスチャを描いた。

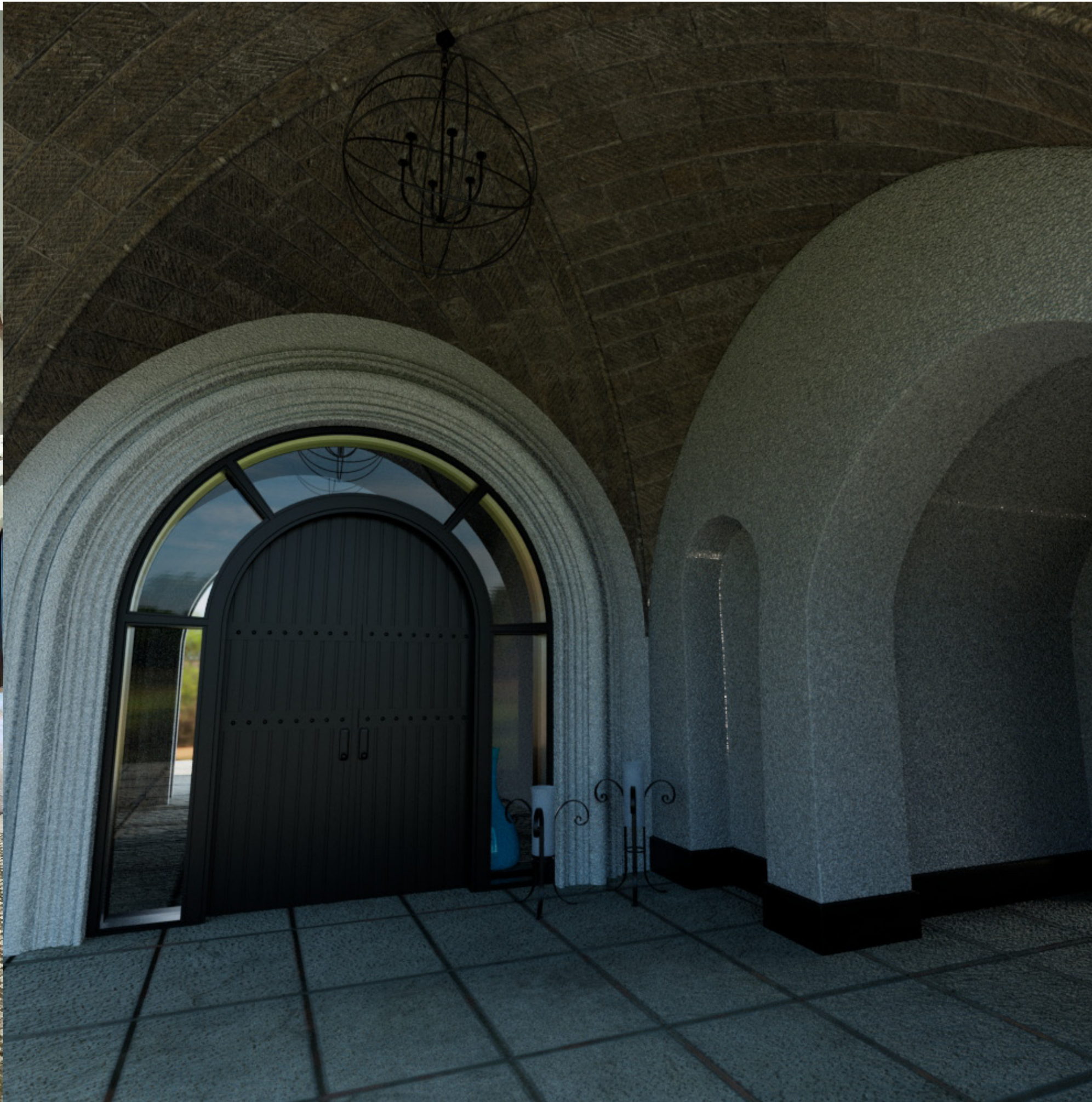


Arnold レンダリング画像  
毛はxgenで完成した。





0 1 : 参考図



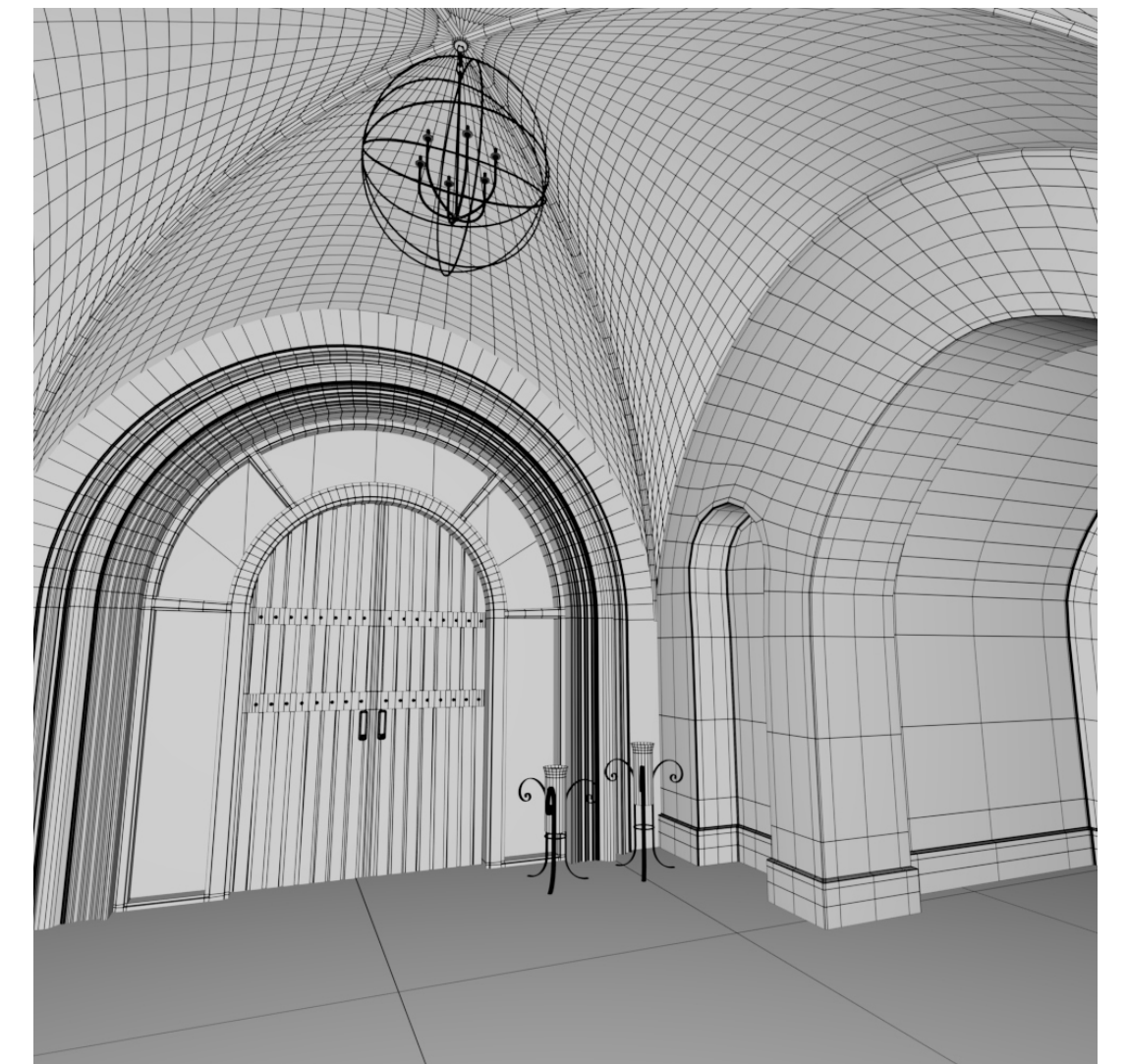
0 2 : Arnold レンダリング画像

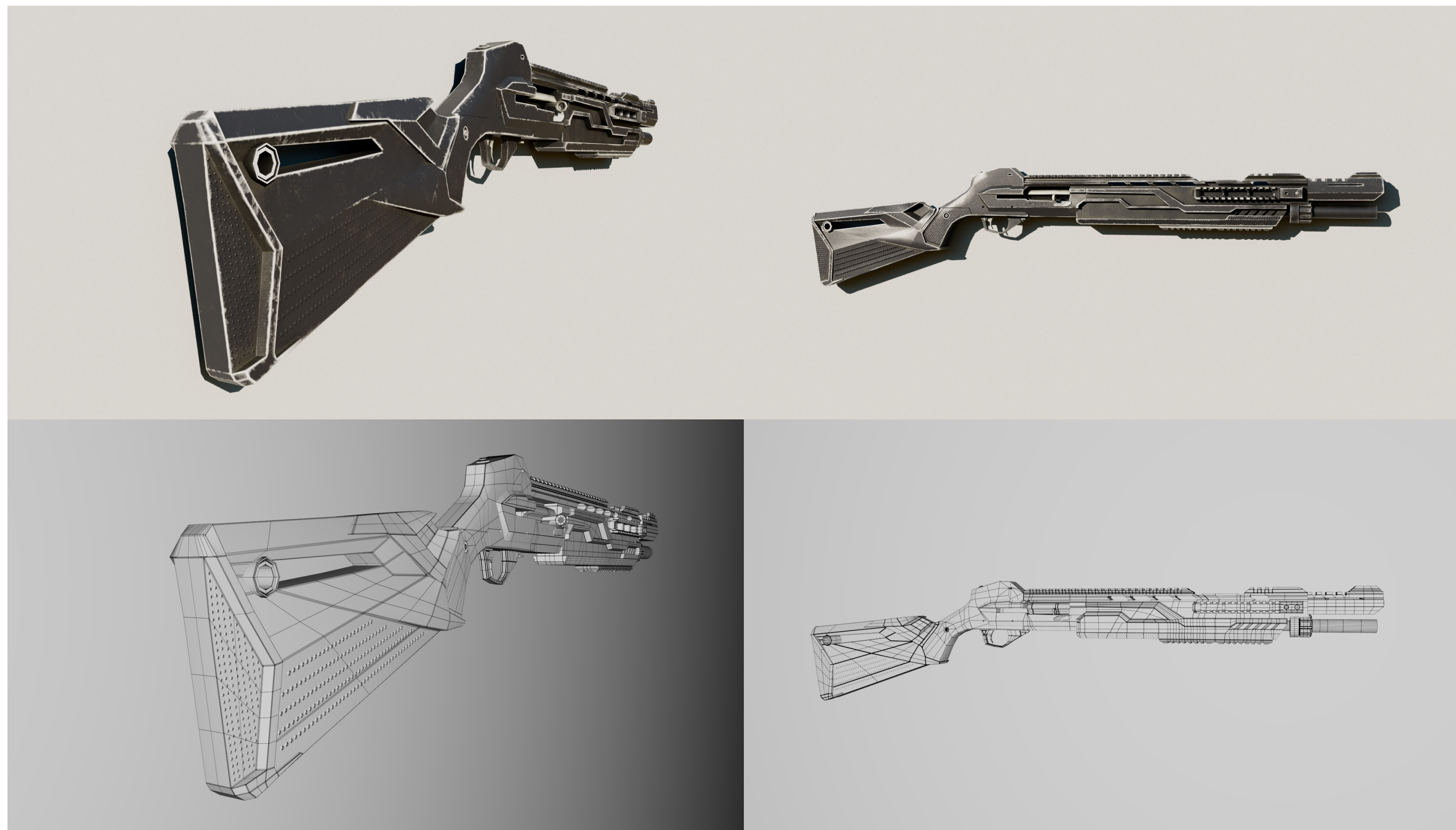
## アーチ型のドア

制作時間： 20 時間

使用ソフト： maya, substance

実際の参考写真を見てモデリングした、この天井ドームの形は三つのカーブで作りました。





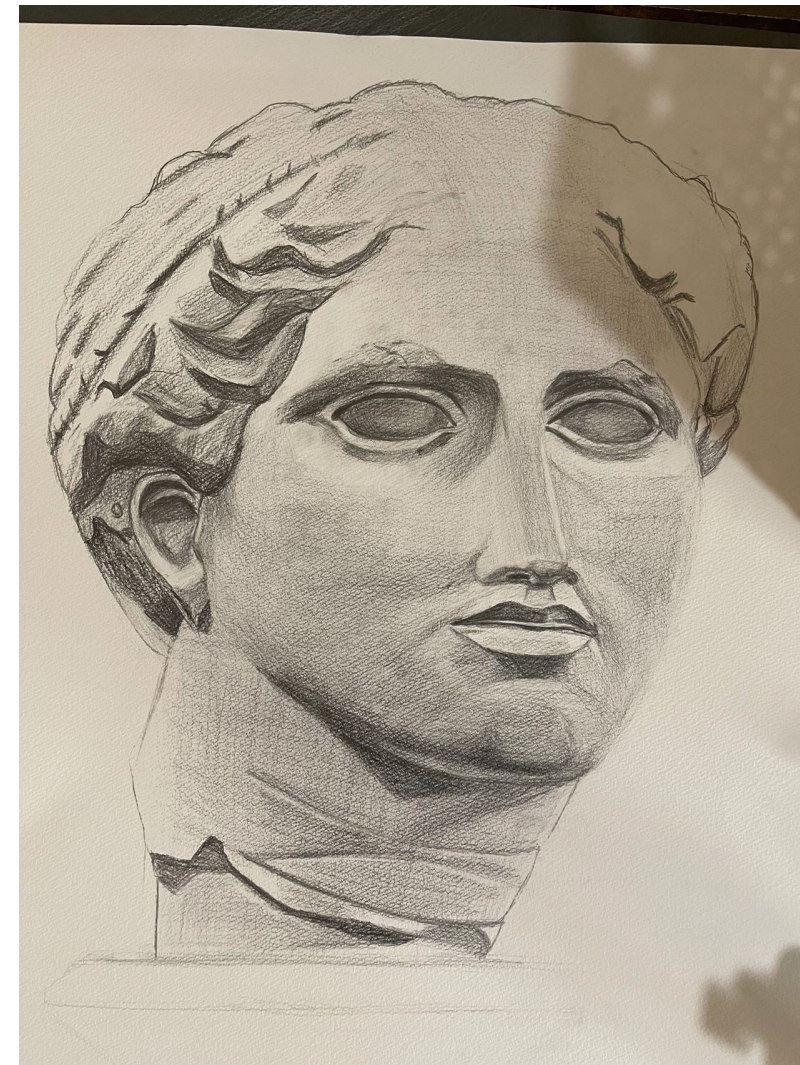
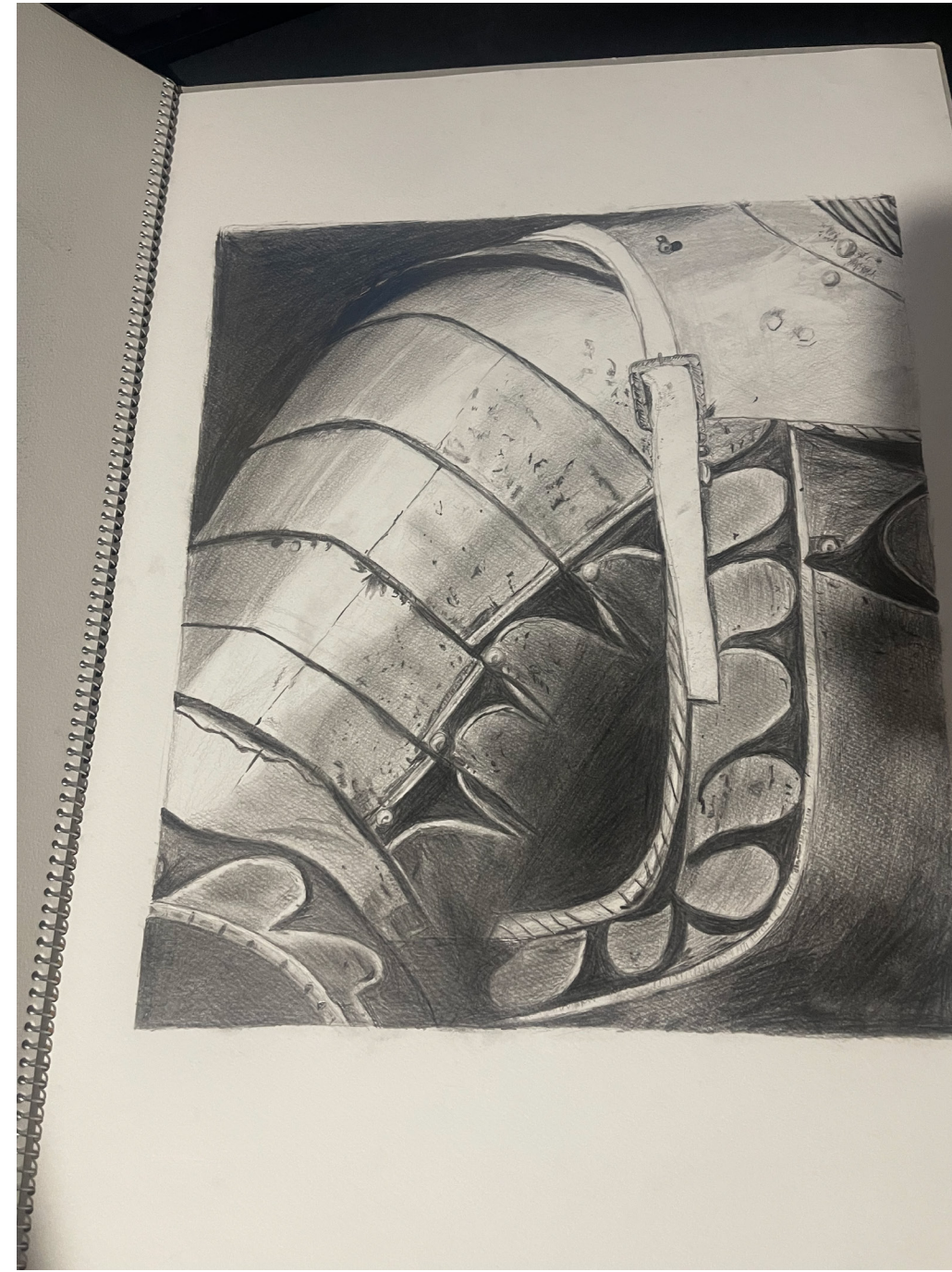
## MP-155ショットガン

制作時間: 20時間

使用ソフト: maya, substance

写真一枚を参考してモデリングした、ディテールが足りないと思います。mayaで機械類のモデリングする方法が理解した、UVはRizomで自動展開でした。





## デッサン

---

授業で描いた作品です、基礎から勉強して、簡単なものが描けるようになった、右の二枚は写真を見ながら描いたものです。