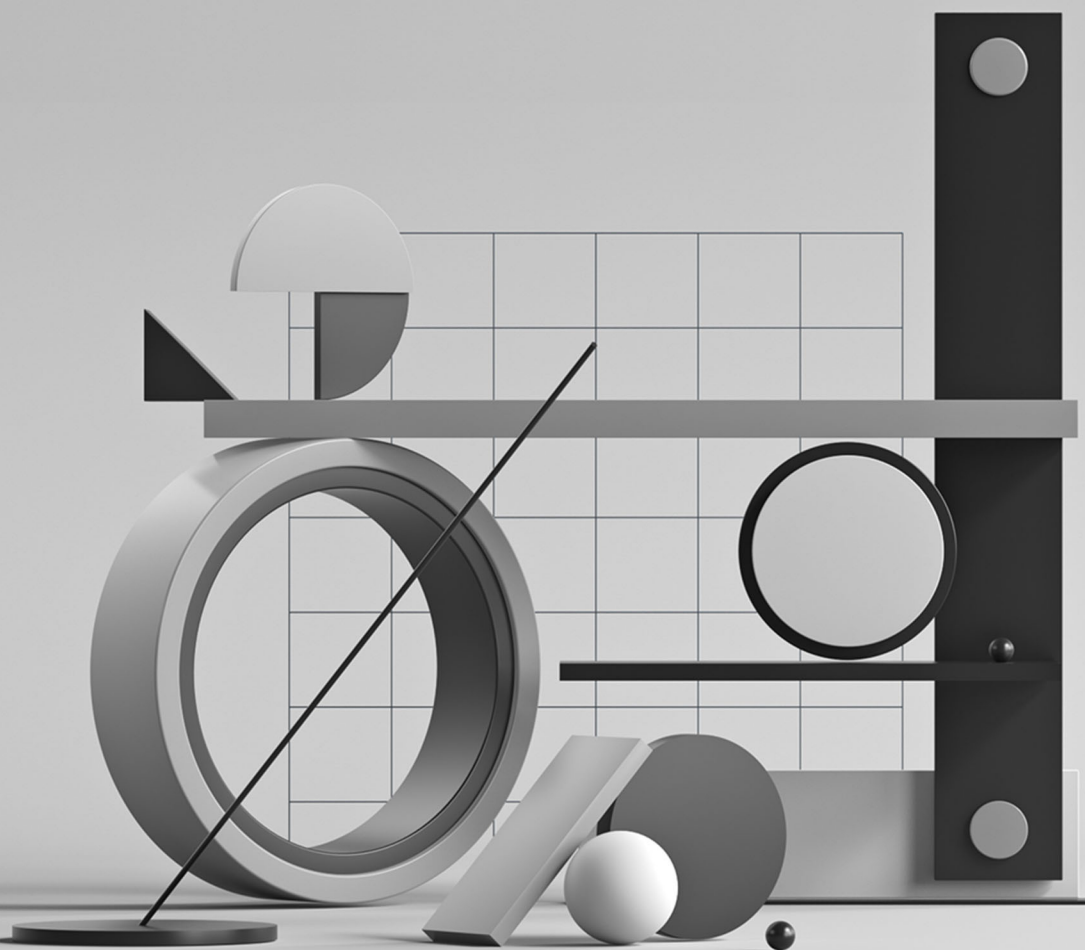


MODELING DESIGN

TOKYO DESIGNER GAKUIN  
Visual Image Design · 3 DCG

# PORTFOLIO

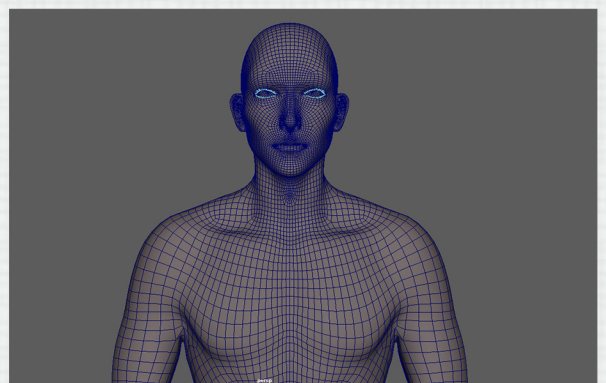


作品  
WORKS

タイトル <<男性>>

制作時間 約50時間

使用ツール ZBrush, Maya, Substance3D Painter, Photoshop



今回は、フォトリアルの男性モデリングを作りました。モデリングをZbrushで作った、テクスチャーをSubstance Painterで作った、そしてMayaに入れて、ライティングをあげて、レンダリングしました。



作品  
WORKS

タイトル <<男性>>

制作時間 約50時間

使用ツール ZBrush, Maya, Substance3D Painter, Photoshop



皮膚の質感をみえるように、毛穴も作りました。MayaのXGenを使って、髪の毛を作りました。



キョ カ コウ

許 嘉恒

モデラー デザイン

Personal resume

07月01日

070-1264-1648

xujiaheng43@gmail.com

## 学歴 EDUCATION

- 2013.09-2017.07  
遼寧石油化工大学 芸術設計学院  
専攻: アニメーション
- 2017.10-2018.04  
艺数绘动漫科技  
専攻: イラストレーション
- 2019.10-2021.03  
新宿日本語学校  
専攻: 日本語
- 2021.04-2023.03  
東京デザイナー学院 映像デザイン学科  
専攻: 3DCG専攻

## 職歴 WORK

- 2018.07-2019.03  
厦門4399ネットワーク株式会社  
職位: イラストレーター

## ツール SOFTWARE





作品  
WORKS

タイトル <魔法少女>

制作時間 約4.5時間

使用ツール ZBrush, Maya, Substance Painter, Marmoset Toolbag



Artstationで女性キャラクターのイラストを見つけて、このデザインは好きだから、モデラーを作りたいと思ってまして、ZBrushを使って女性キャラクターを製作しました。もっと肌に見えるように、ノイズを使って、肌理が表現できるようになります。



作品  
WORKS

タイトル <<島>>

制作時間 約6.5時間



参考イラストー作者 Lok du

使用ツール Maya, ZBrush、Photoshop

この作品は好きなイラストを3DCGで再現する作品です。このイラストのデザインは面白いし、全体的雰囲気もよいし、モデラーで再現したいと思います。山はZBrushで彫刻した、テクスチャーはイラストを参考にして、photoshopで描きました。一番頑張ったことはライティングを作ったことです。全体的雰囲気はいいと思います。



作品  
WORKS

タイトル 《空中ラーメン屋》

制作時間 約4 5時間

使用ツール Maya, Substance3D Painter,Photoshop



この作品はイラストを3DCGで再現した作品です。船のデザインは面白い、建物もおしゃれです。

初めてSubstance Painterを使ってテクスチャーを作成しました。

参考イラスト





作品  
WORKS

タイトル <<Benz-G300>>

制作時間 約45時間

使用ツール Maya, Photoshop



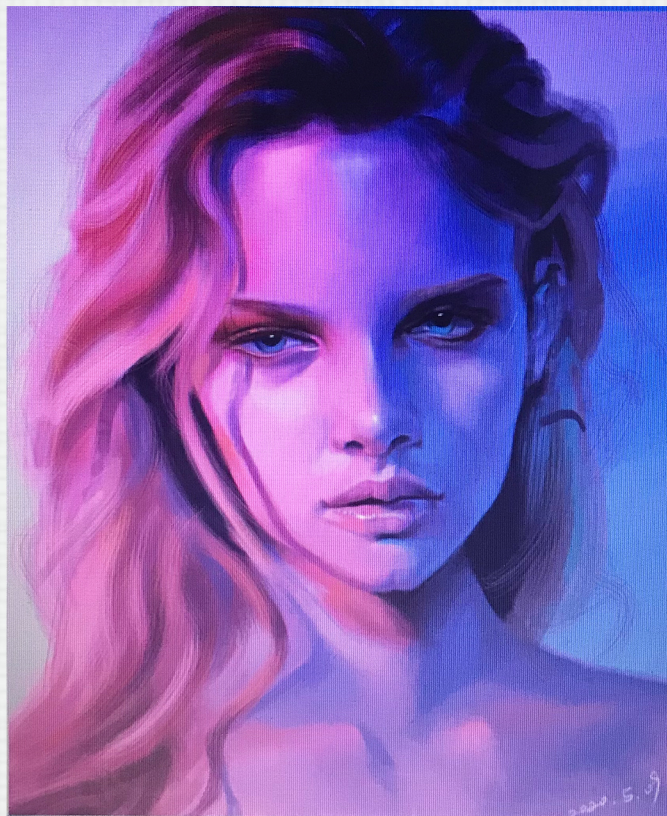


作品  
WORKS

イラストレーション



タイトル 《エジプト女王》 使用ツール Photoshop



タイトル 《魔女》 使用ツール Photoshop

