

トカチョウ

アンドレイ

Tkachou Andrei

3D artist

使可できるソフト:



—Maya



—Unreal Engine 5



—Zbrush



—Blender



—RizomUV



—Keyshot



—Substance Painter



—Photoshop



capymode@gmail.com



capymode.artstation.com

自己紹介

ベラルーシ出身のトカチョウ・アンドレイです。

ベラルーシの会社でコンピューターエンジニアとして勤めて、
様々な仕事に携わる中でデザインの業務も行ってきました。
3Dが仕事に役立つと思って、独学で学び始めました。
そのあと興味が深まり、より真剣に学びたいと思うようになりました。

私はゲーム開発に特に興味があり、作品制作においては
主にゲーム会社のワークフローを参考にしています。
ポリゴン数を抑え、軽量で美しいテクスチャを作成する
ことに注力しています。

また、ジェネラリストとしてのスキルを向上させるため、
単にモデリングだけでなく、アニメーションやエフェクトなども
学習しています。



Fantasy room

グリム童話を意識した魔女の部屋です。

ローポリとハイポリのシーンをモデリングして、
Substance Painterでテクスチャをつけました。

スマートマテリアと手書きテクスチャを使用しました。
床の方はブレンダーのノードシステム使って、
木のマテリアを作りました。

UV展開をrizomUVという専用ソフトで展開しました

時間：～25時間

使用ソフト：





Ammo box

ベトナム戦争時代の写真を見て、
銃のボックスとヘルメットのシーンを制作したくなりました。
今回はテクスチャーとディテールに力を入れてみました。

時間：～30時間

使用ソフト：





M/62
83194
83194

Polaroid

学校のイベントのために制作した作品です。
カメラは実際に友達に借りて、リファレンスにして制作しました。

制作していた時にMayaの使い方にまだ慣れなくて、
たくさんのことを覚えられて良い経験になりました。
モデリングはMayaで制作し、
テクスチャをSubstancePainterでつけました。

UV展開もMayaで初めて作って看了看したので、
時間はかなり掛かりましたが、Mayaに慣れることが出来ました。

時間：～40時間

使用ソフト：





Emblem

仕事の依頼でアメリカ海兵隊紋章のモデルを制作しました。
こちらのモデルは3Dプリント用なので、
もらったサイズに従って作りました。
3Dプリントのため初めてモデルを作りました。
いろんな新しい(どんなこと)ことを勉強になりました。
それに日本の会社から初めての依頼だったので、
日本のビジネスマナーも覚える必要がありました。

Mayaで簡単な形を作って、Zbrushで最後まで制作しました。
3Dプリントするための準備もZbrushのプラグインを使って、
stlとobjファイルを用意しました。

時間：～10時間

使用ソフト：





Dungeon

専門学校に入学してからは作品を制作をする時はMayaを使っています。ですがBlenderを忘れないように簡単なダンジョンシーンをBlenderで制作しました。

柱をいくつかモデリングして、ランダム感が出るように配置しています。今回はライティングに力を入れて、ミステリーな映画みたいに謎の雰囲気を感じたかったです。モデリング、マテリア、レンダリング、すべてをBlenderで制作しました。

時間：～7時間

使用ソフト：





Town

Marketplaceのアセットを使って、
UnrealEngine5で町のシーンを制作しました。

ライティングと小物に集中して、ゲームに使える
中世ヨーロッパの町みたいなシーンを制作しました。

Unreal Engineのカメラと環境の設定を勉強してためになりました。

時間：～40時間

使用ソフト：





Apple

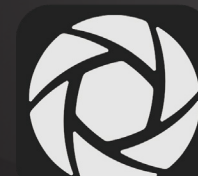
Zbrushを勉強始めた時にりんごを作ってみました。

モデリング、UV、テクスチャ: Zbrush

レンダリング: KeyShot

時間: ~5時間

使用ソフト:





UFO

森の中UFOのシーンです

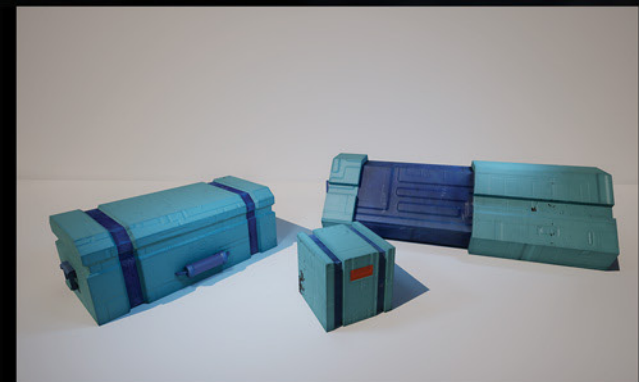
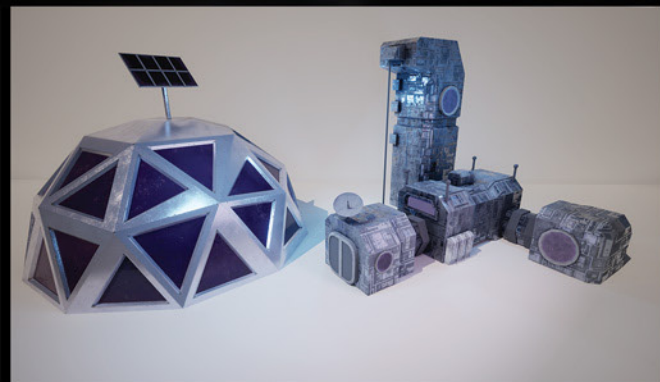
宇宙船、タレット、ボックスと建物がMayaでモデリングして、
Substance Painterでテクスチャを制作し、
Unreal Engineでライティングとレンダリングを行いました。

植物のアセットを使って森のシーンを作りました。

時間：～50時間

使用ソフト：





Sleight

シンガポールのトアーティストのコンセプトを
リファレンスとして使って、サンタさんのソリを作りました。

ゲームワークフローで作りましたので、ポリゴン数が少ない。
モデリングはMaya, テクスチャををSubstance Painter。
Unreal Engineに入りましてレンダリングしました。

時間：～35時間

使用ソフト：





Plane

大学の講座の作品です。
サブディビジョンモデリングやマテリアやテクスチャなどを
勉強するために制作しました。

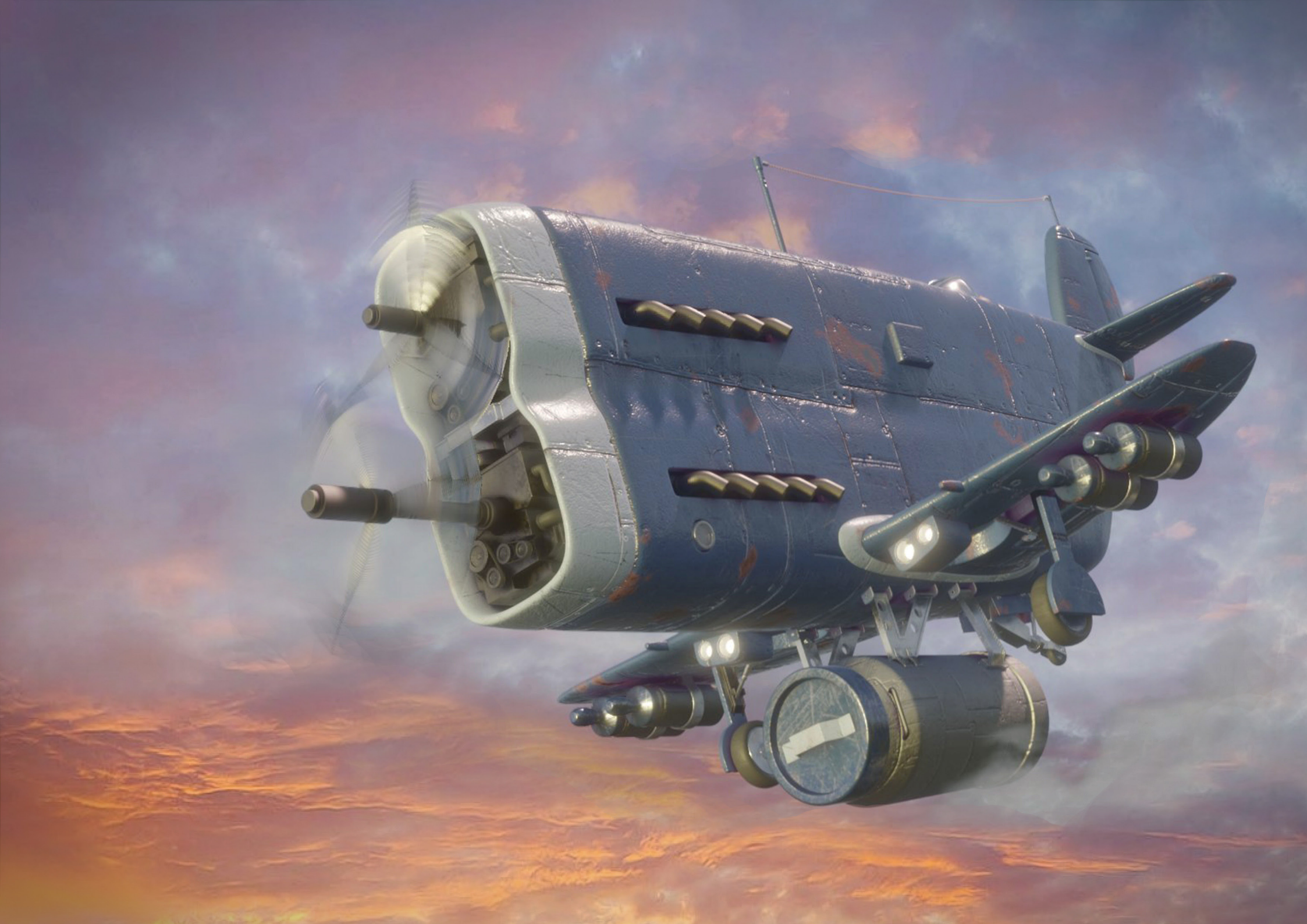
時間：～25時間

使用ソフト：



Pt

Ps



Mech

大学講座の卒業制作として制作した
ゲームに使えるロボットモデル。
ローポリとハイポリモデル、UV展開、
テクスチャ、リグを作りました。

時間：～80時間

使用ソフト：



Pt

Ps



Wagon

大学の講座の作品
ファンタジーワゴンのシーンです

全部Blenderで製作しました

時間：～10時間

使用ソフト：





Stove

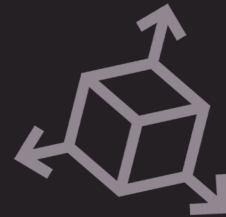
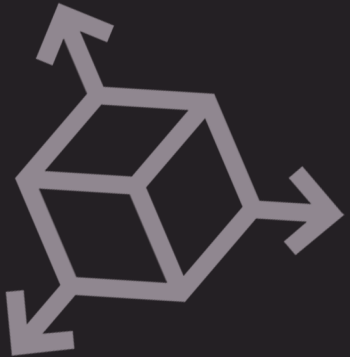
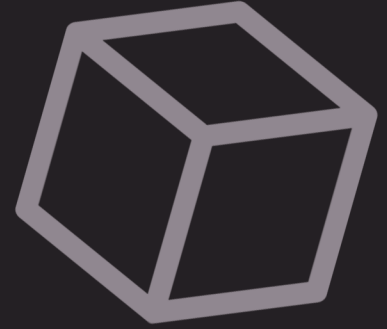
入学前に自習のために制作しました作品です。
全部blenderでモデリングして、
テクスチャ作って、レンダリングをしました。

時間：～10時間

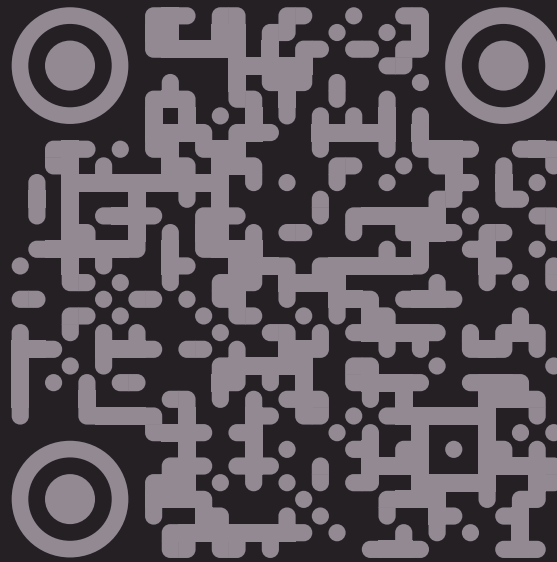
使用ソフト：







Links:



Scan Me

 capymode@gmail.com