

Portfolio

トカチョウ

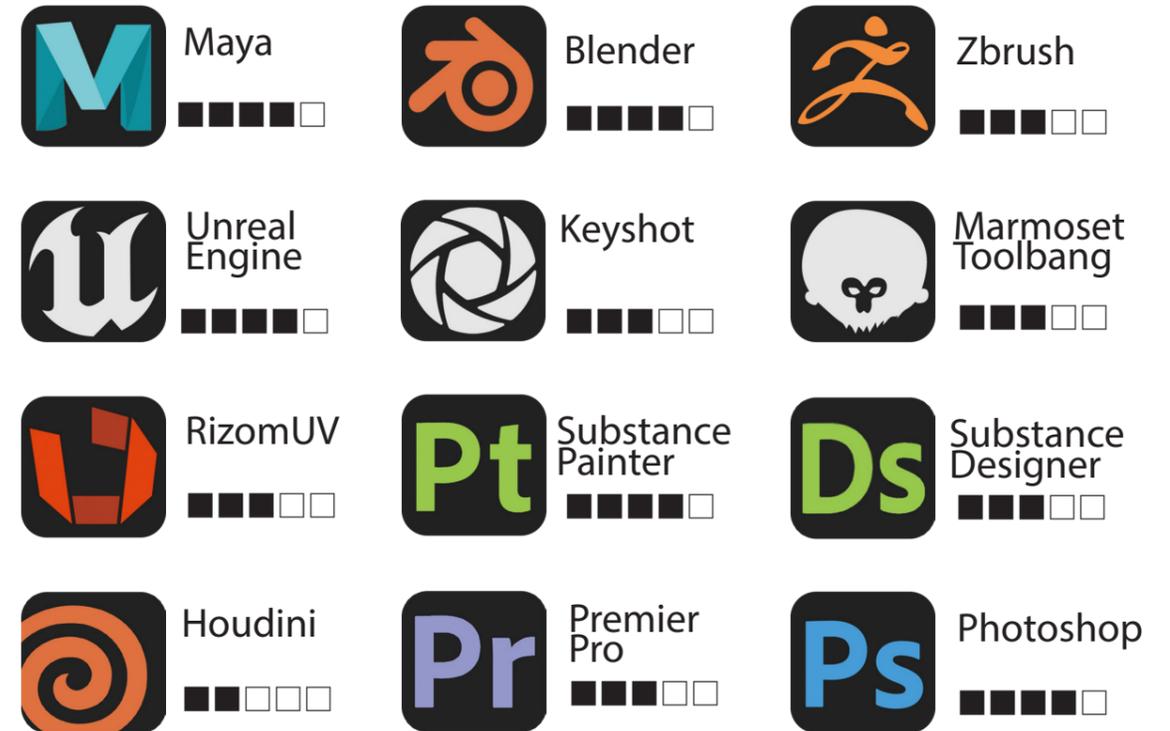
アンドレイ

Tkachou Andrei

・東京デザイナーアカデミー 映像デザイン学科

・2025年 3月 卒業見込み

Skills



ベラルーシ出身のトカチョウ・アンドレイです。

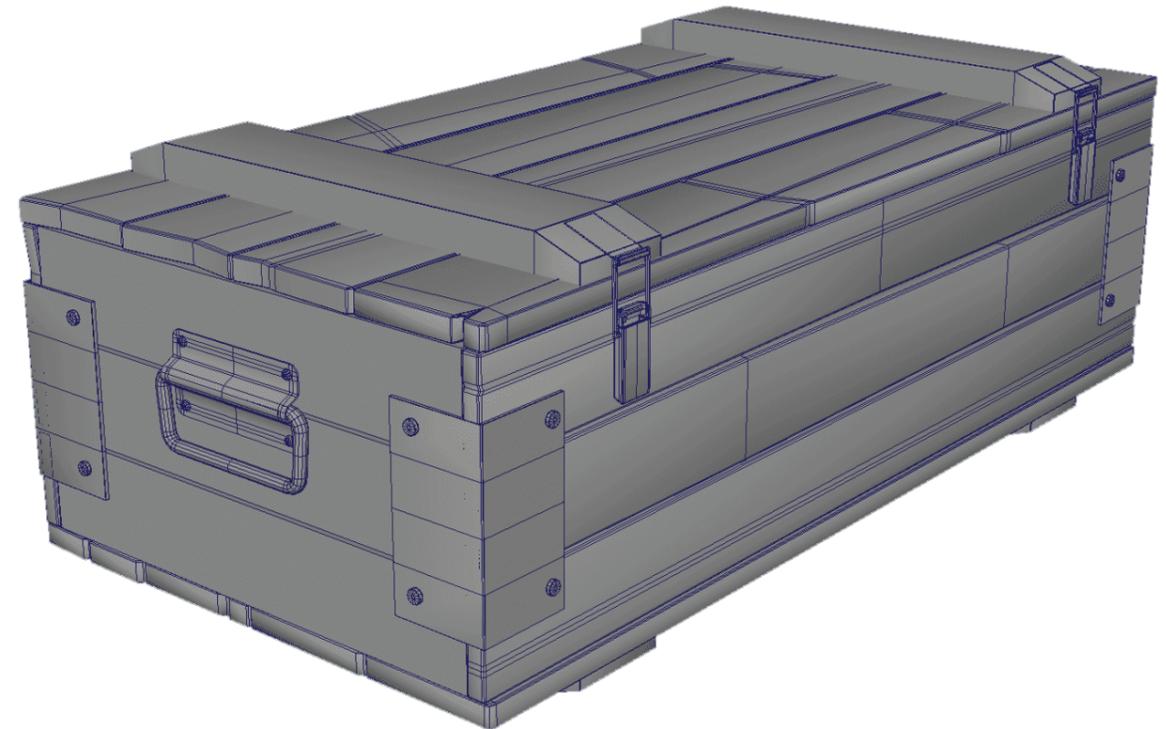
私はベラルーシの会社でコンピューターエンジニアとして勤務し、様々な仕事に携わる中でデザイン業務も行ってきました。3D技術が仕事に役立つと考え、独学で学び始めたところ、その魅力に引き込まれ、より深く学びたいと考えるようになりました。

日本に来てからは、日本語学校で学び、現在は専門学校で3DCGを専攻しています。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、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んでいます。これにより、幅広いプロジェクトに対応できる能力を身に付けています。

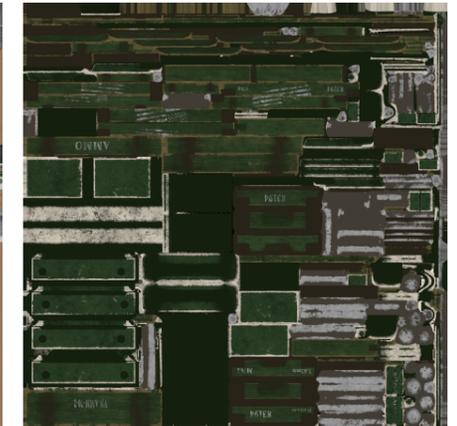
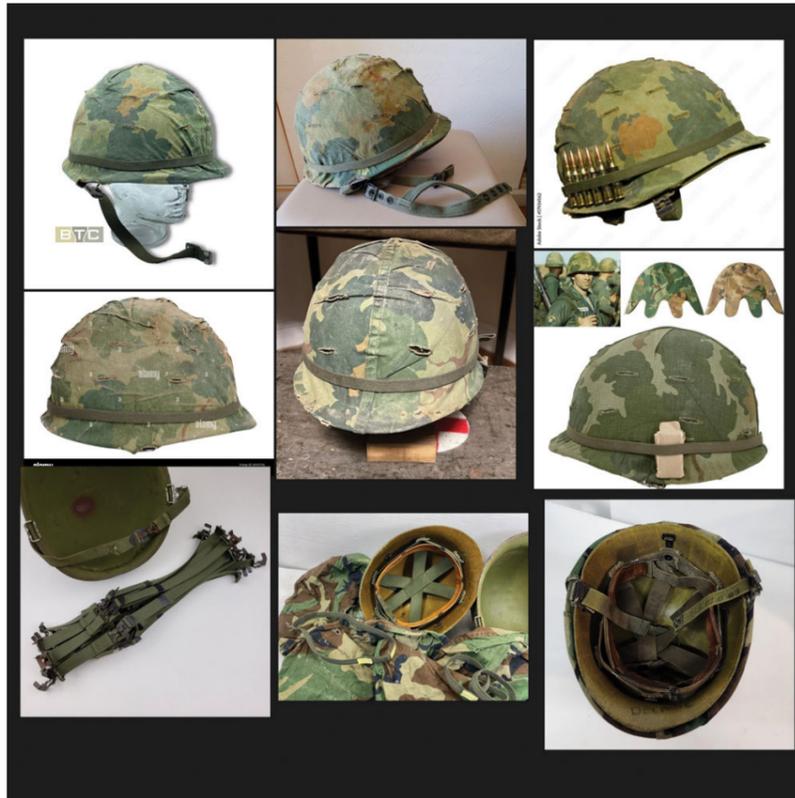


この作品を制作するにあたり、ベトナム戦争のシーンに影響を受けました。
ベトナム戦争の多くの写真を見て、その写真や映画などでよく見られるヘルメットを再現したいと思いました。
シーンをより完成させるために、弾薬箱もモデリングしました。

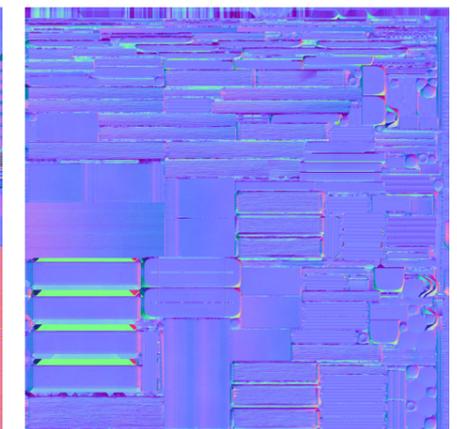
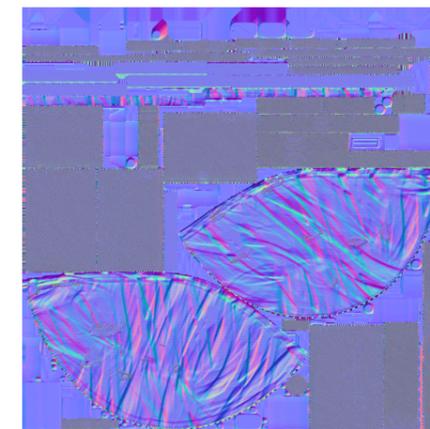


ローポリとハイポリをモデリングしました。

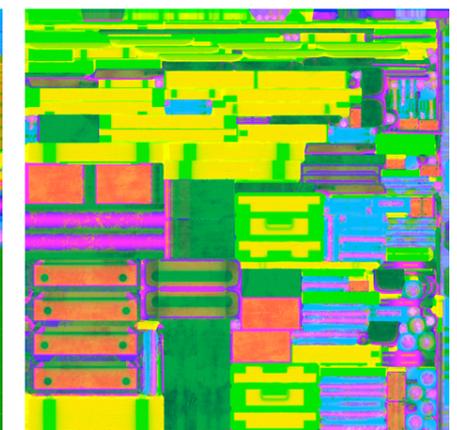
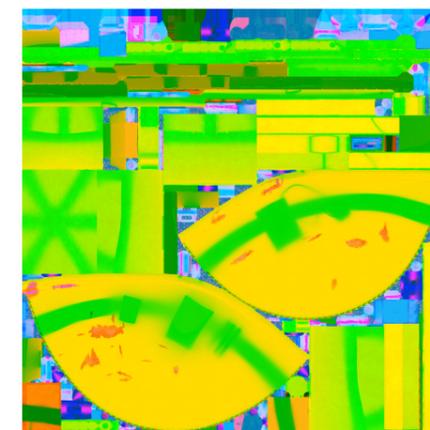
ローポリでは、品質とポリゴン数の最適なバランスを達成するを意識して制作しました。
ハイポリは、後にテクスチャにベイクするために、多くのディテールを持つように作成しました。



Base Color



Normal



AO_Roughness_Metallic

テクスチャを作成する際、写真など多くのリファレンスを参考にしました。
UV展開を行い、Substance Painterで2つのテクスチャセットを作成しました。



テクスチャリングでは、ヘルメットの破れた布や塗装の擦れなど、細部にこだわりました。
女性の写真はAIを使用して作成しました。



Houdiniを勉強して、花の開花を制作しました



Houdiniで開花する花のアニメーションを制作しました。
ノードのパラメータを変更することで、さまざまな種類の花を生成することができます。
これにより、花の形状や動きを自在にコントロールし、異なるデザインの花を
簡単に作成することが可能です。

Youtube:

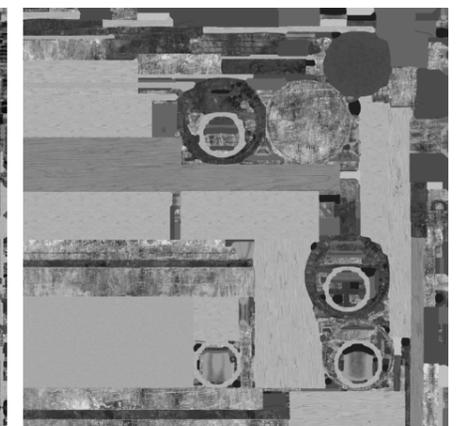
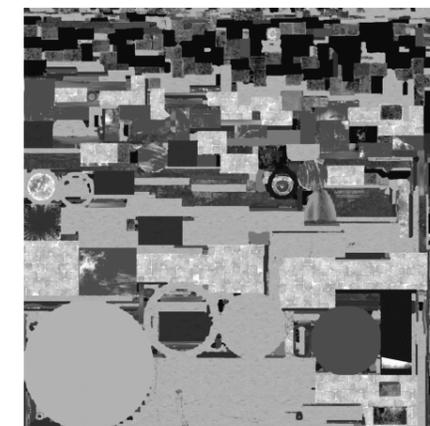
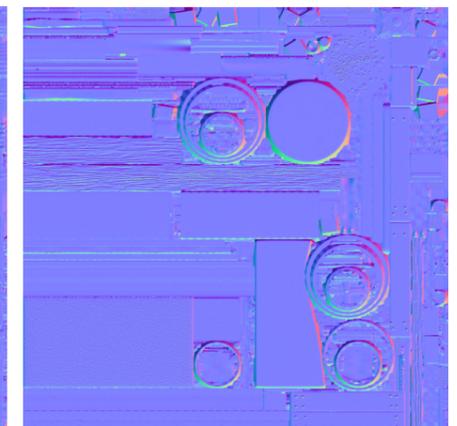
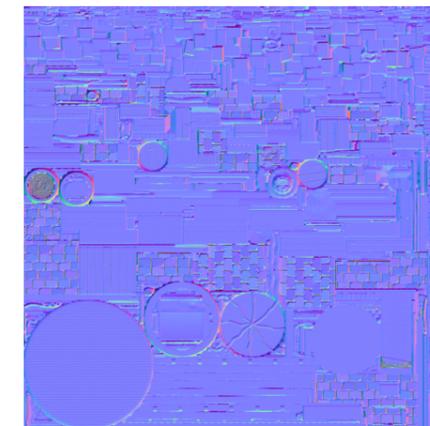
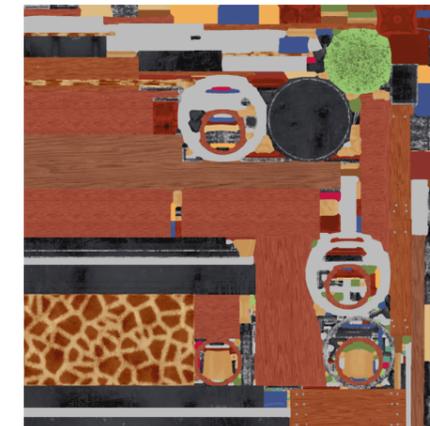
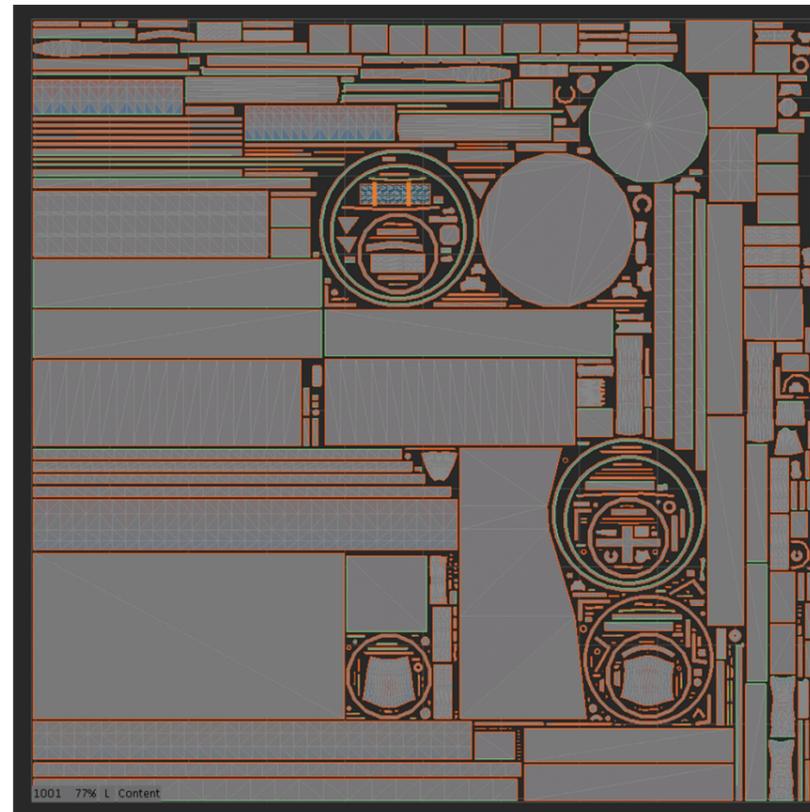
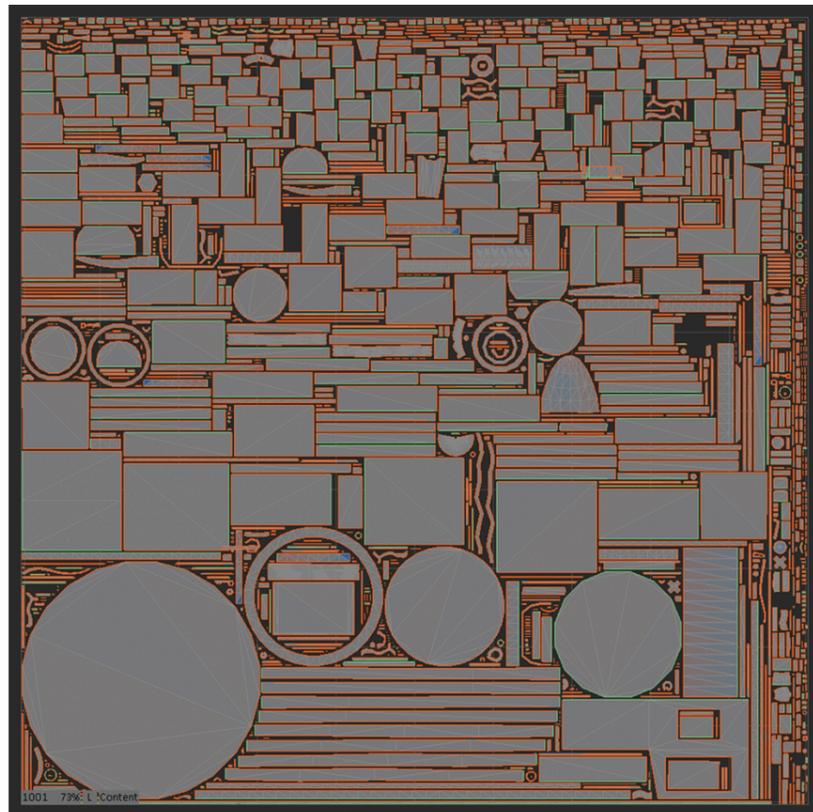




グリム童話を意識した魔女の部屋です。

私はスタイライズされたシーンが好きで、今回は自分もそのようなシーンを作成したいと思いました。

この作品は、魔女の部屋を描いた幻想的なシーンで、神秘的で魔法のような雰囲気伝えてみました。

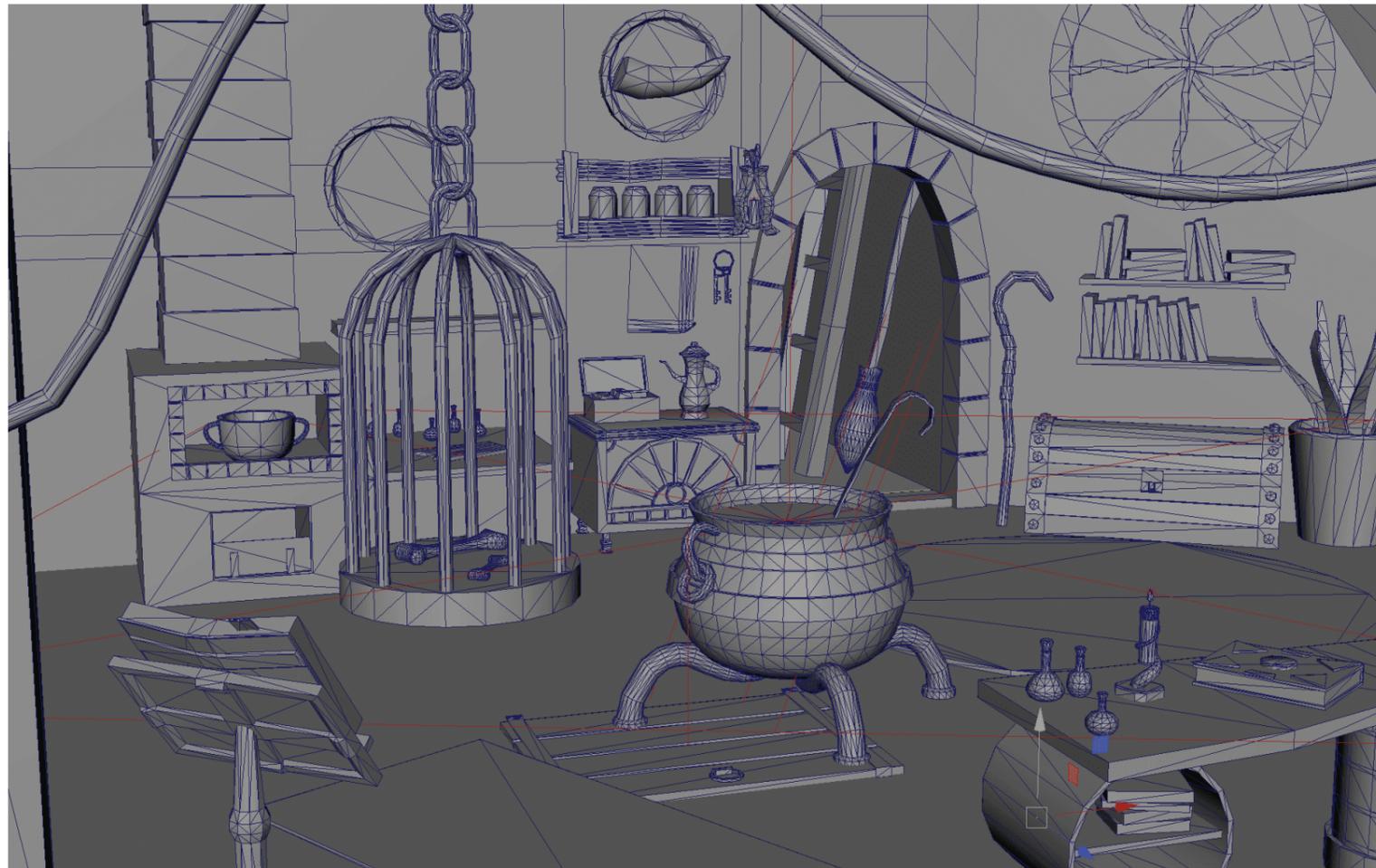


Base Color

Normal

Roughness

UV展開は専用ソフトRizomUVを使用し、2つのテクスチャセットを準備しました。
Substance Painterでテクスチャリングを行い、一部のポストプロセッシングはPhotoshopで行いました。



ポリゴン数を抑え、照明とディテールを使って雰囲気表現するよう心がけました。

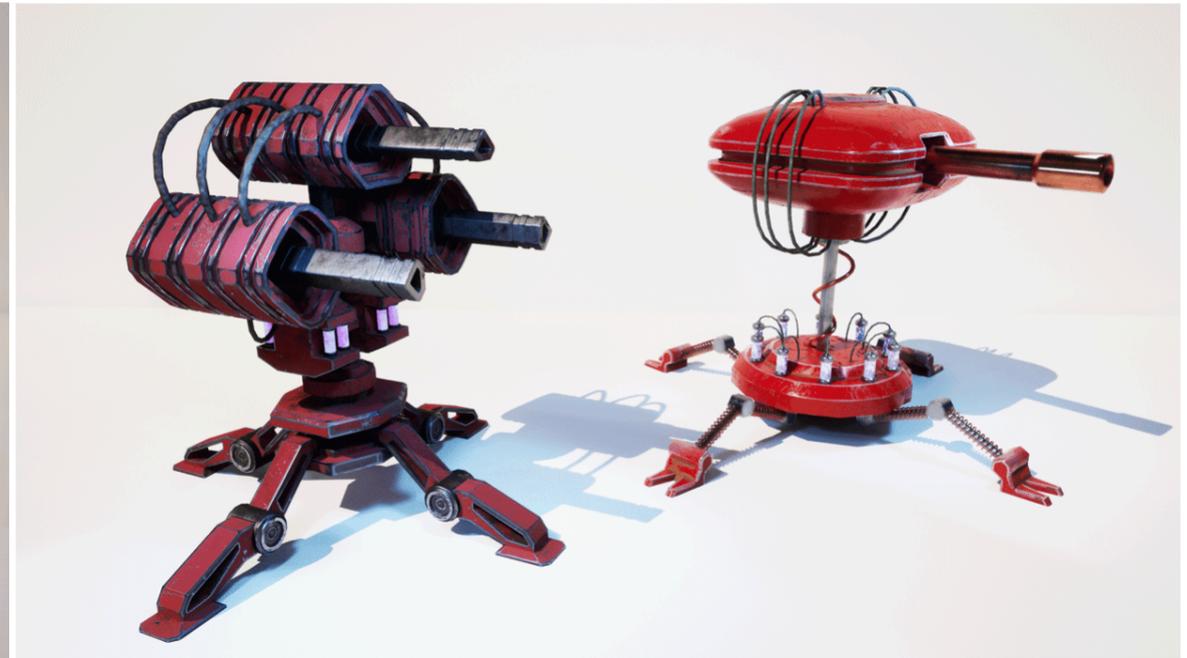
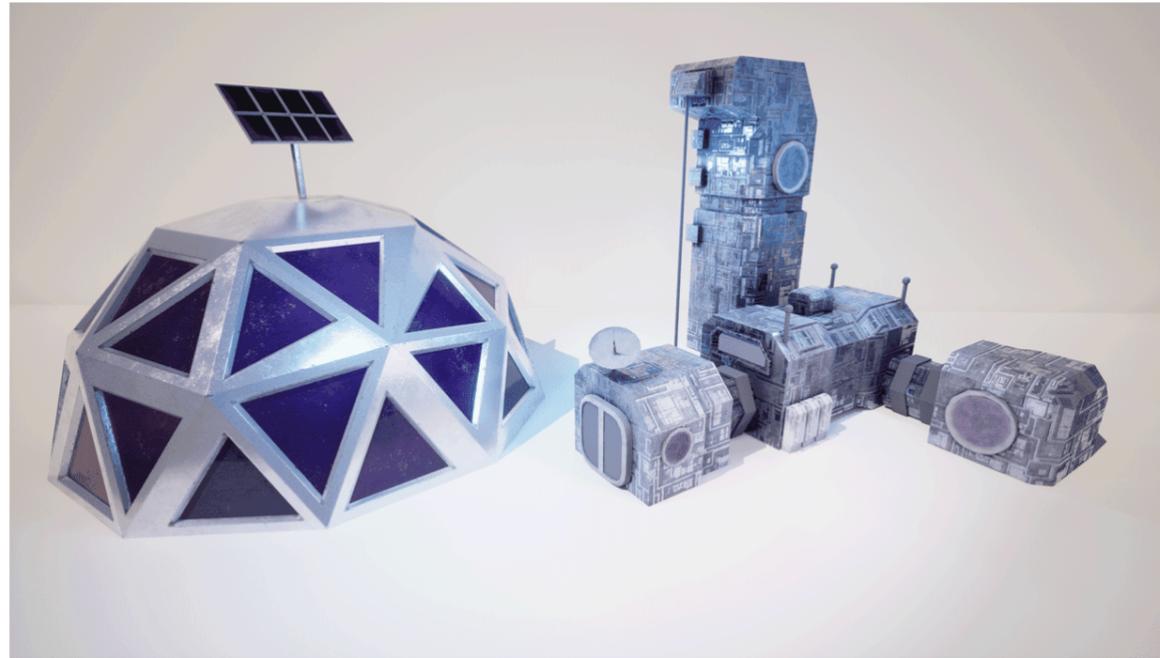


森の中のエイリアン基地のシーンです。

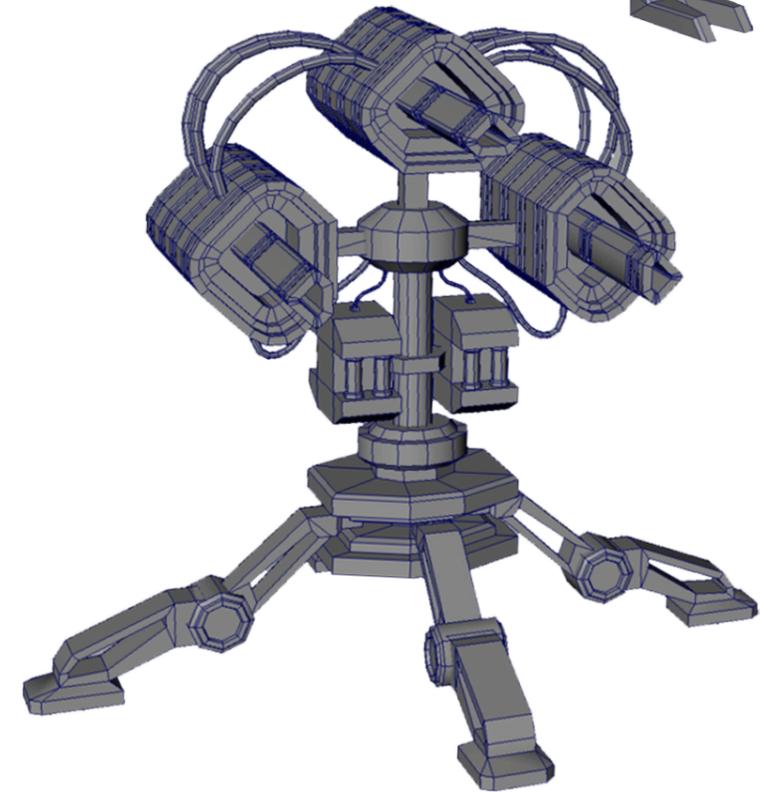
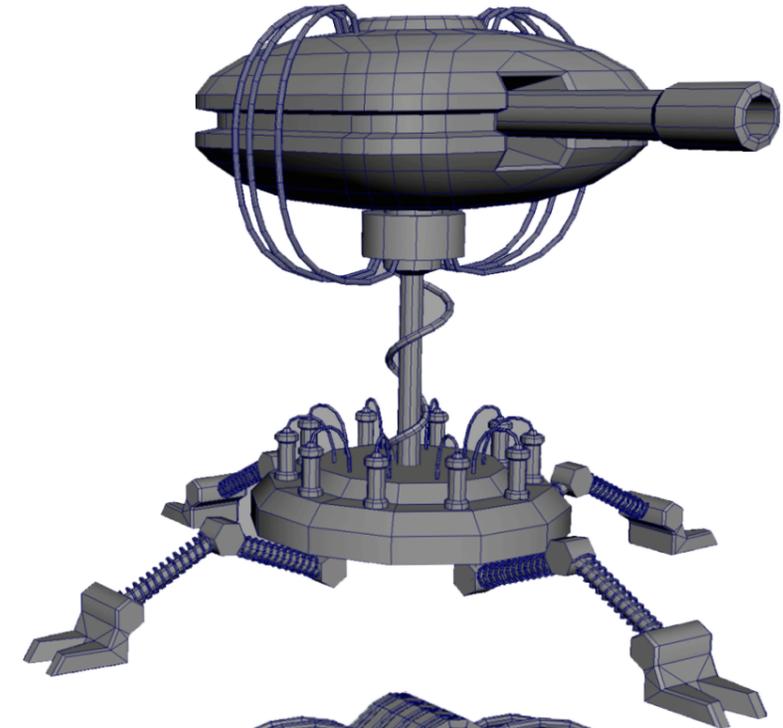
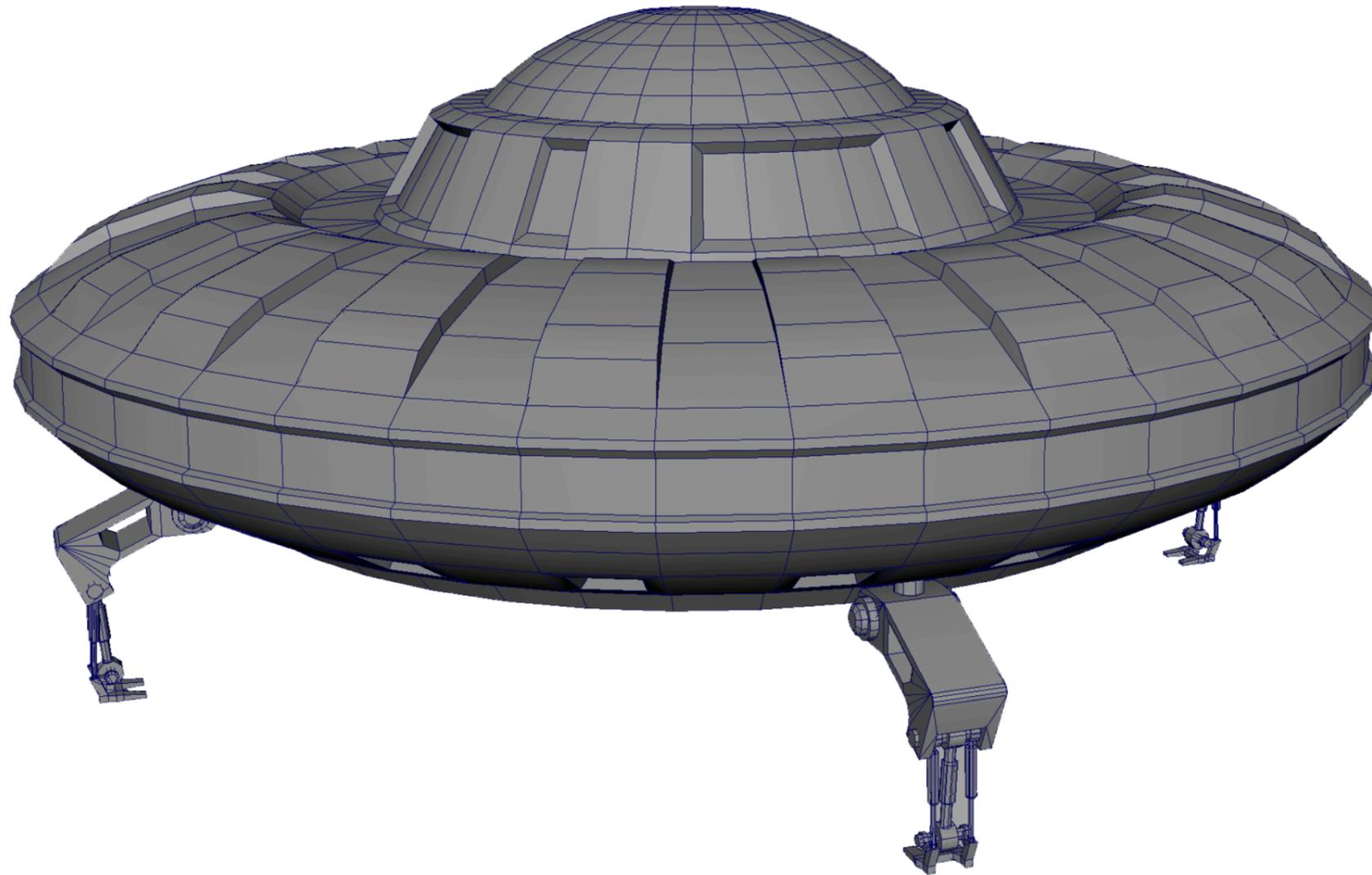
森の中にあるUFOのシーンをモデリングし、エイリアンの研究基地をイメージしました。

UV展開はRizomUVを使用し、テクスチャリングはSubstance Painter。

レンダリングとライティングはUnreal Engineで行いました。



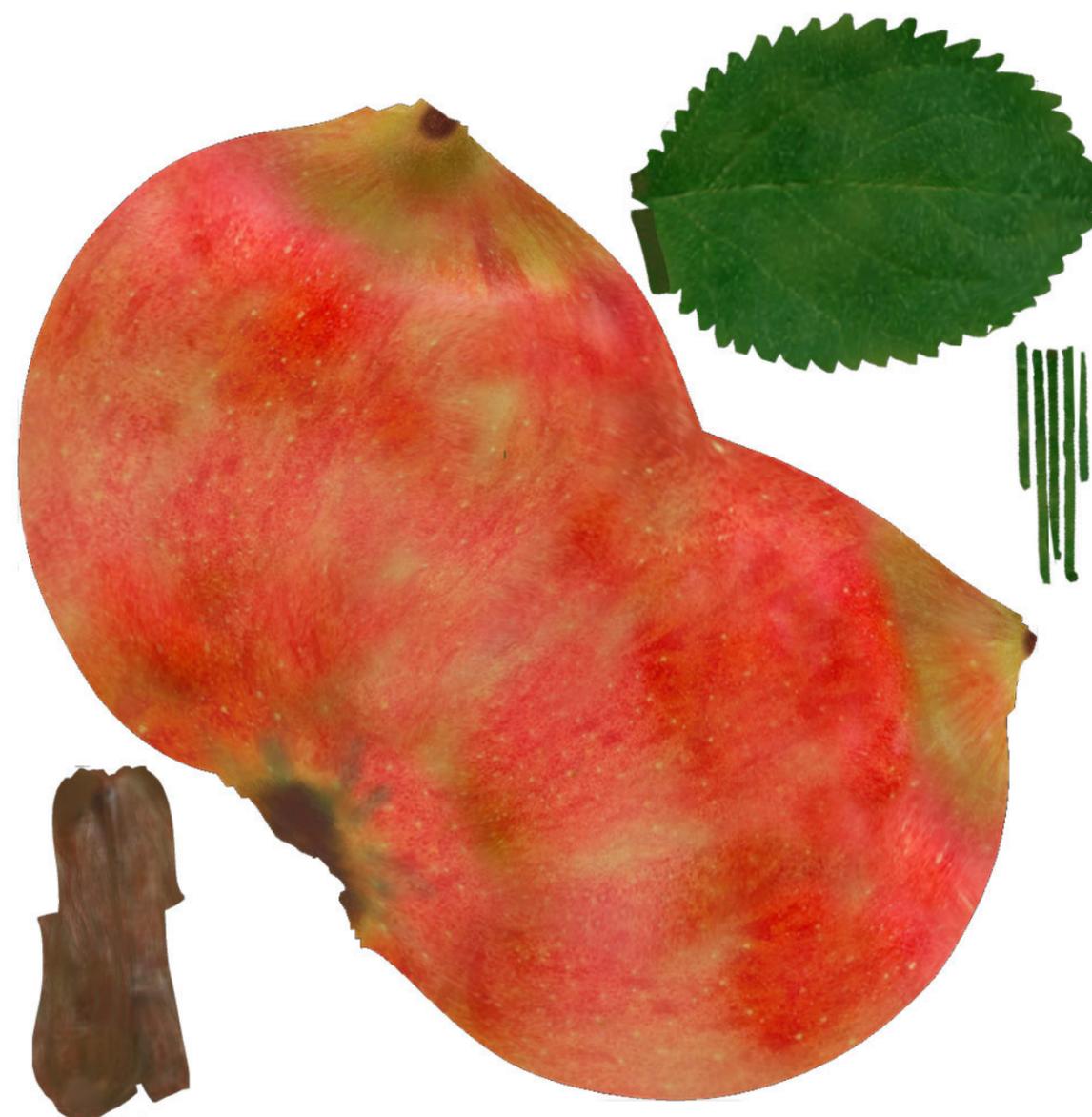
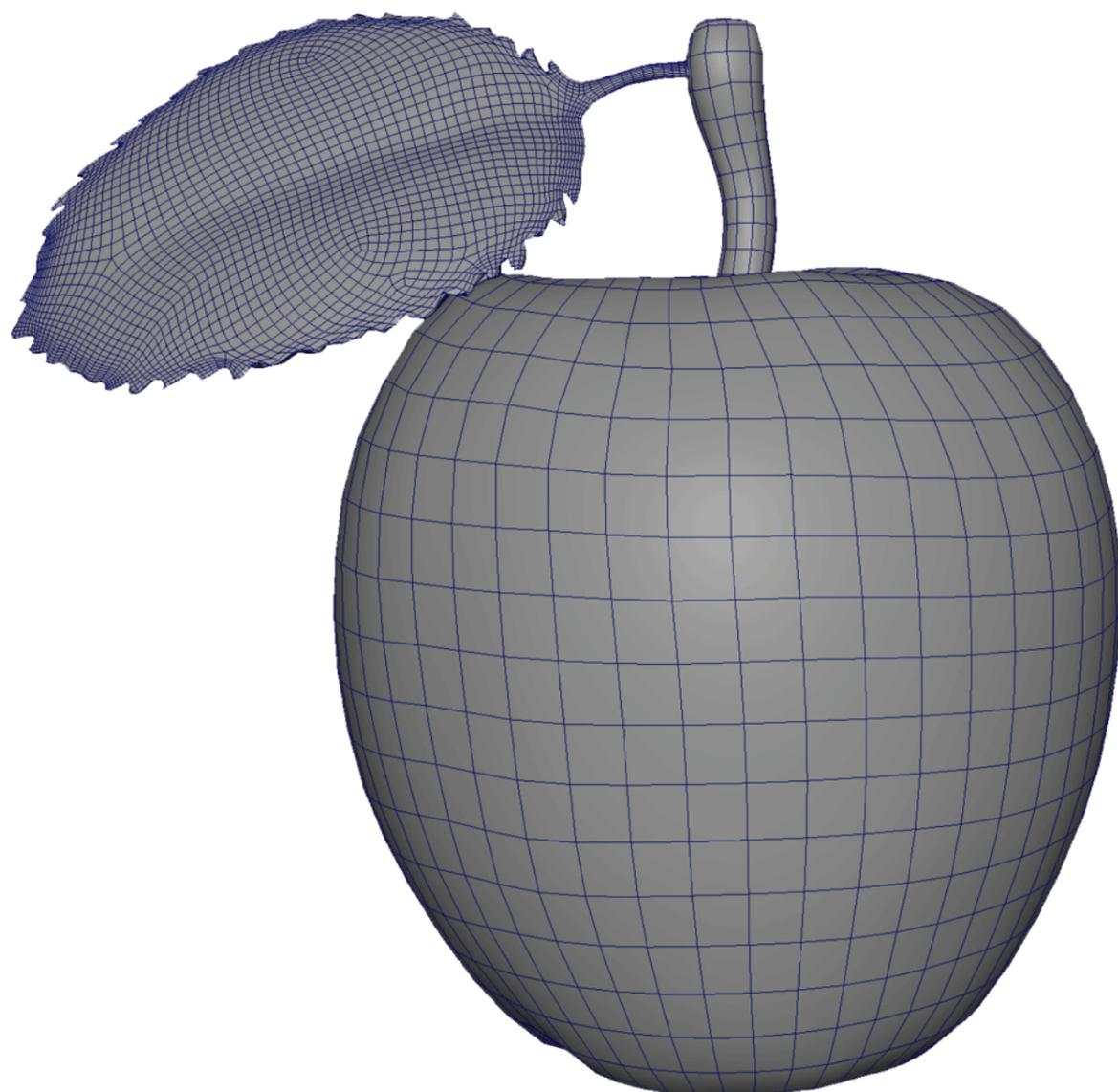
UFO、2つの建物、2種類の戦闘タレットといくつかのボックスをモデリングしました。
環境の木々や草などはマーケットプレイスの無料アセットを使用しました。



このシーンではローポリモデルを使用しました。ポリゴン数を抑え、美しいトポロジーを作るように頑張りました。



Zbrushの学習を始めた際、練習用にこのリンゴを作成しました。
リアルなリンゴを作ることを目指し、Zbrushの様々なツールを学びました。

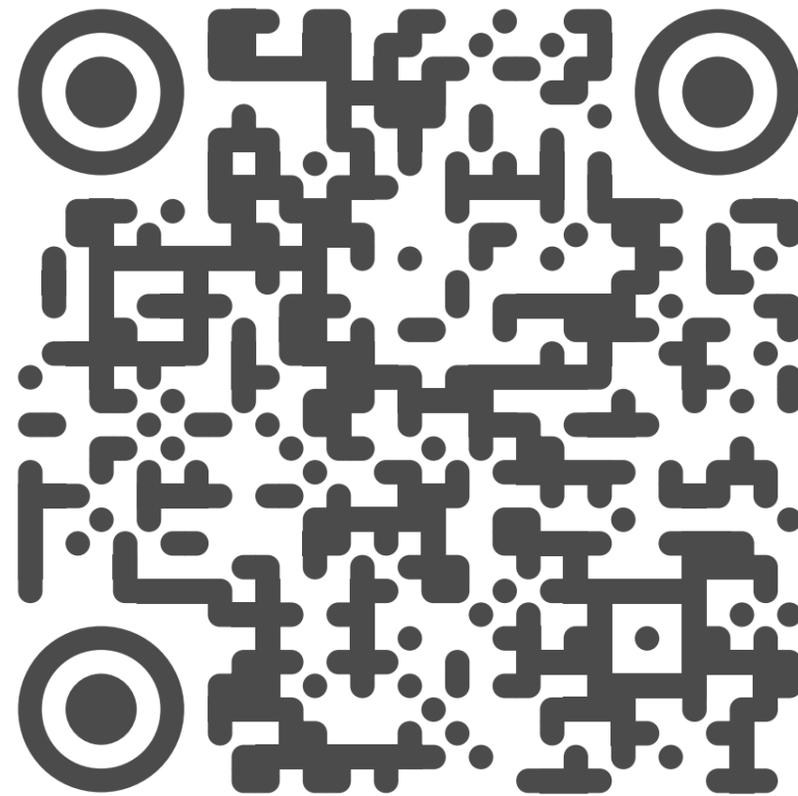


モデリング、UV展開、テクスチャリングはすべてZbrushで行いました。
シーンはKeyshotでレンダリングしました。

• OTHER WORKS



Links:



Scan Me



capymode@gmail.com