



# P O R T F O L I O

P H A M L E H U Y



## PROFILE



ファミレファイ  
PHAM LE HUY

1993年 ベトナム — ホーチミン市出身  
2019年 日本へ移る  
2019年 アリス日本語学校横浜校入学  
2021年 アリス日本語学校横浜校卒業  
2021年 東京デザイナー学院 映像デザイン  
3DCG専攻入学  
2023年卒業予定

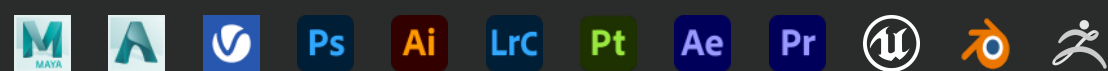
## HOBBY

写真撮影、サイクリング  
自作キーボード、音楽

## STRONG POINT

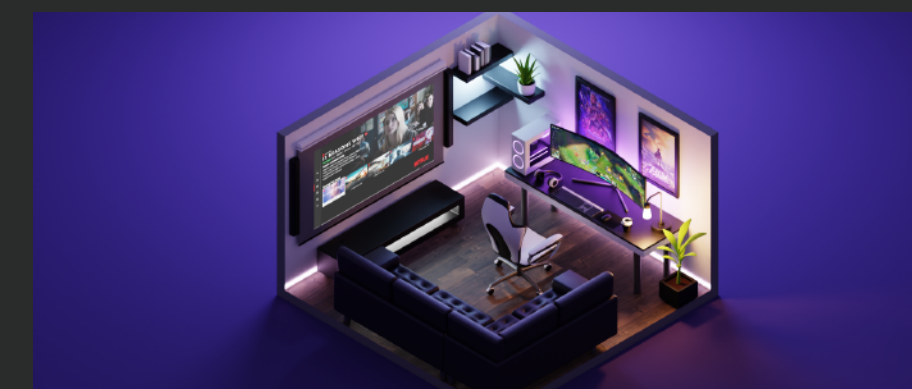
ベトナムと日本でCGと映像を4年間学び、  
プロとしての制作経験もあります。  
PhotoshopやPremier、After Effects  
などのAdobeソフトは長年学んで使ってきた  
のでスキルには自信があります。

## TOOLS



## INDEX

- 01 SUSHI BAR
- 02 UE5 SCENE
- 03 AXE MODELING
- 04 ROOM MODELING
- 05 PHOTO
- 06 VIDEO





# 01 | SUSHI BAR

A SCIFY SCENE

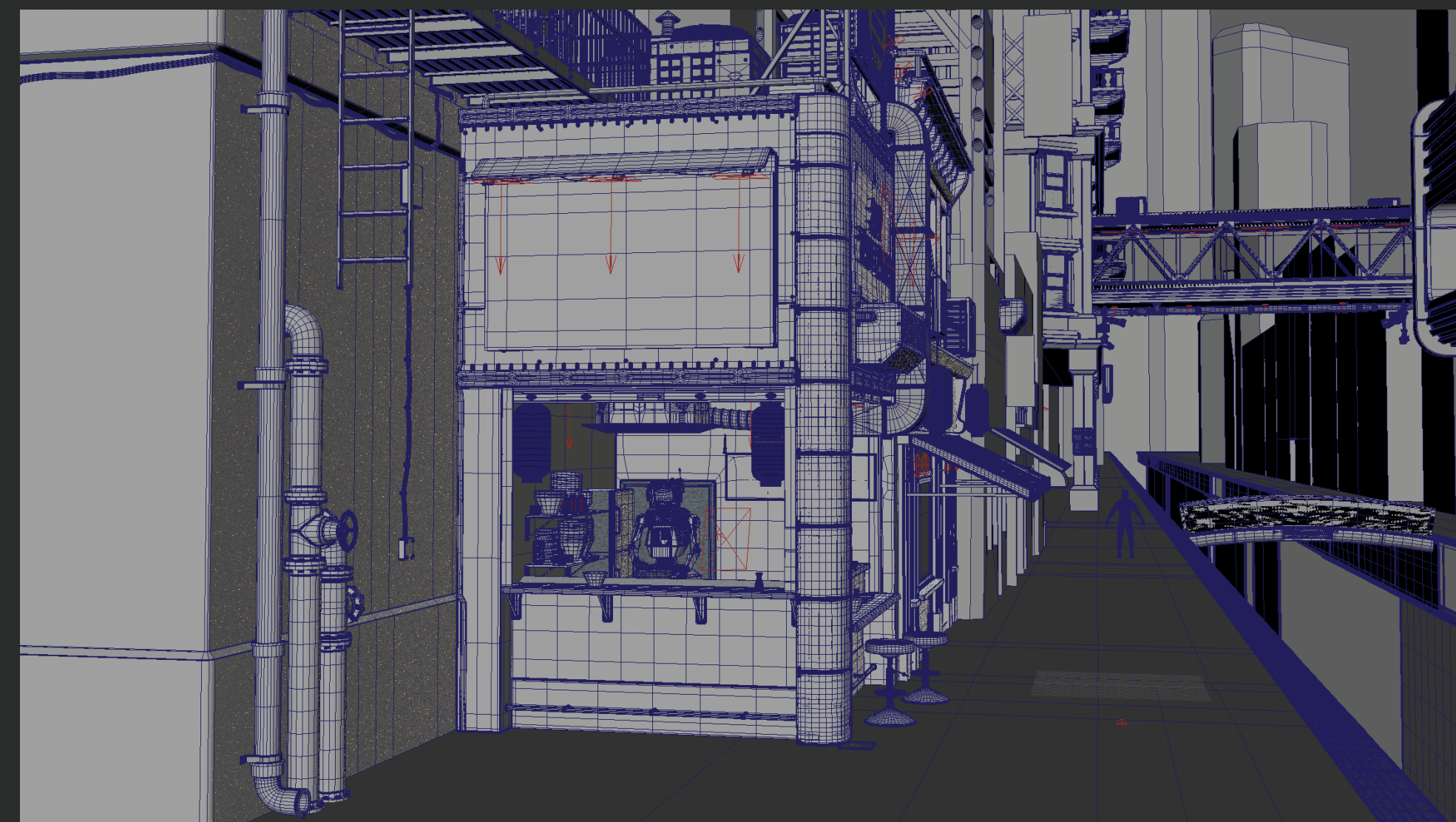
2021.11 - 2022.02



## A LITTLE CORNER IN A SCIFY CITY

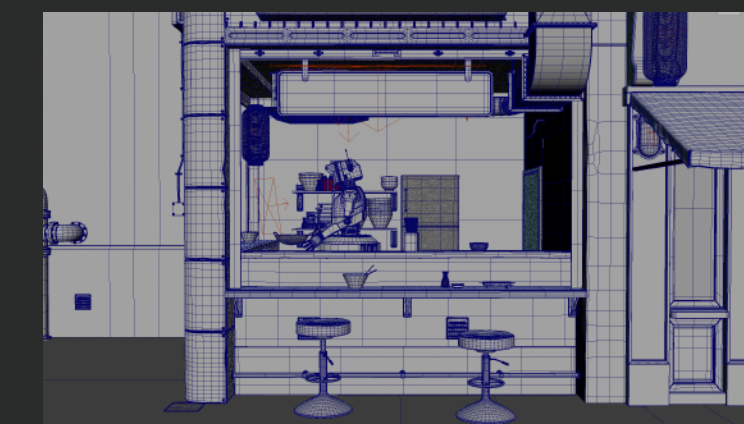
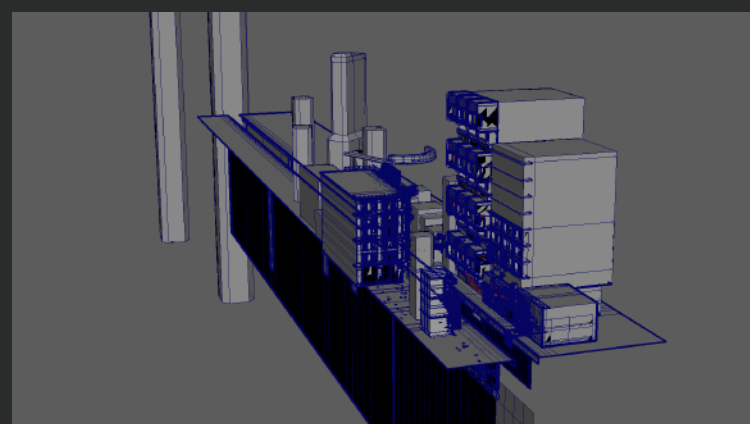
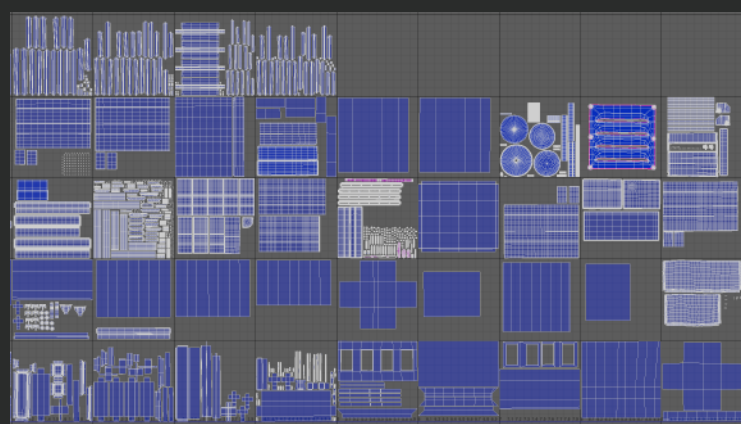
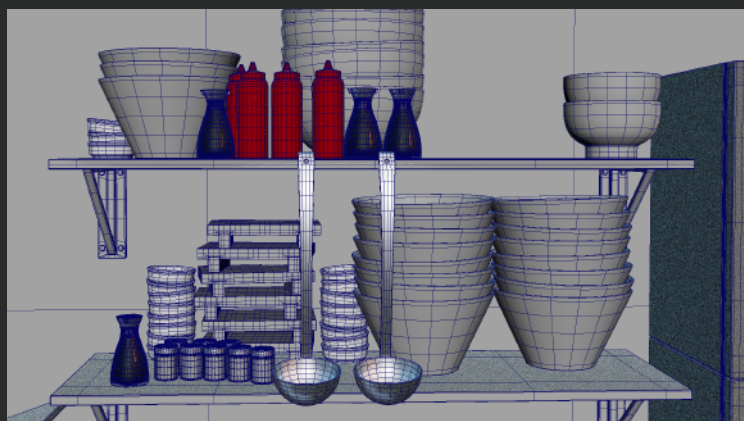
未来の日本の街角をテーマに和風食堂をメインにシーンを制作しました。インターネットでSFをテーマにした写真をたくさん見た後、ネオンライトのある暗い背景、古い素材、ロボットなどの未来技術などのアイデアに基づいて、それらをすべて再現しました。

## 環境ライトと店のライトのセットアップ



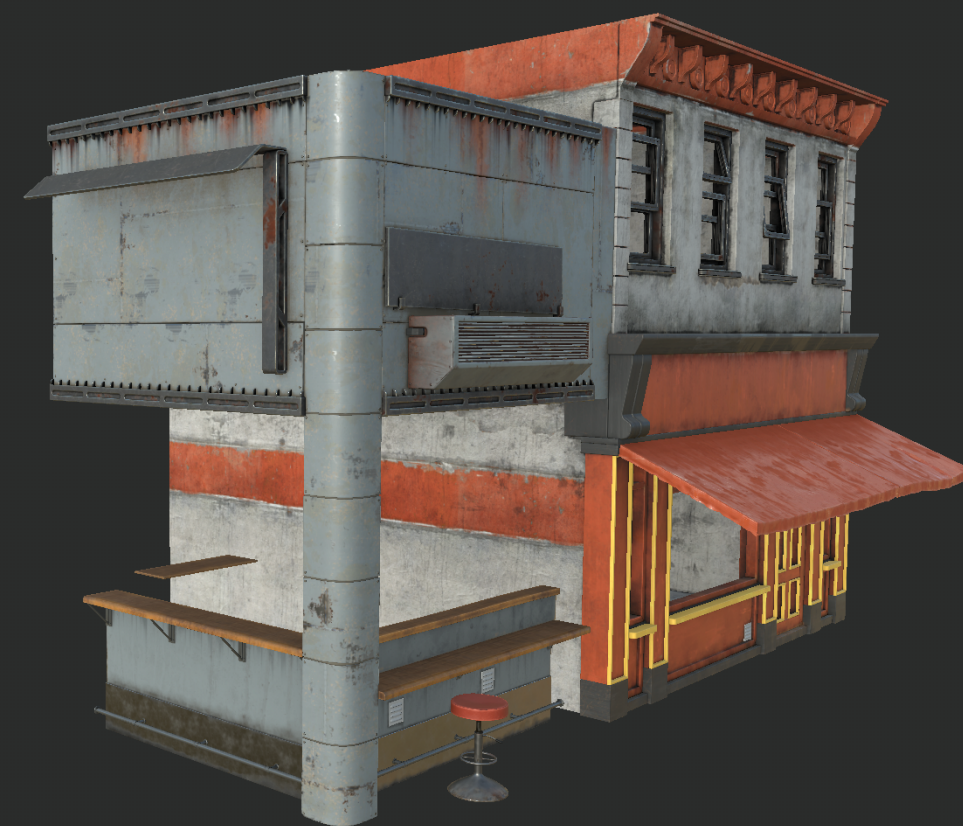


## DETAIL



フレームのポリゴンを最小限に抑えようとしたのですが、それでも 3D モデルのリアリズムを維持しています。フレームにリアルさを追加するだけでなく、単純な構造の建物をいくつか背面に追加しました。

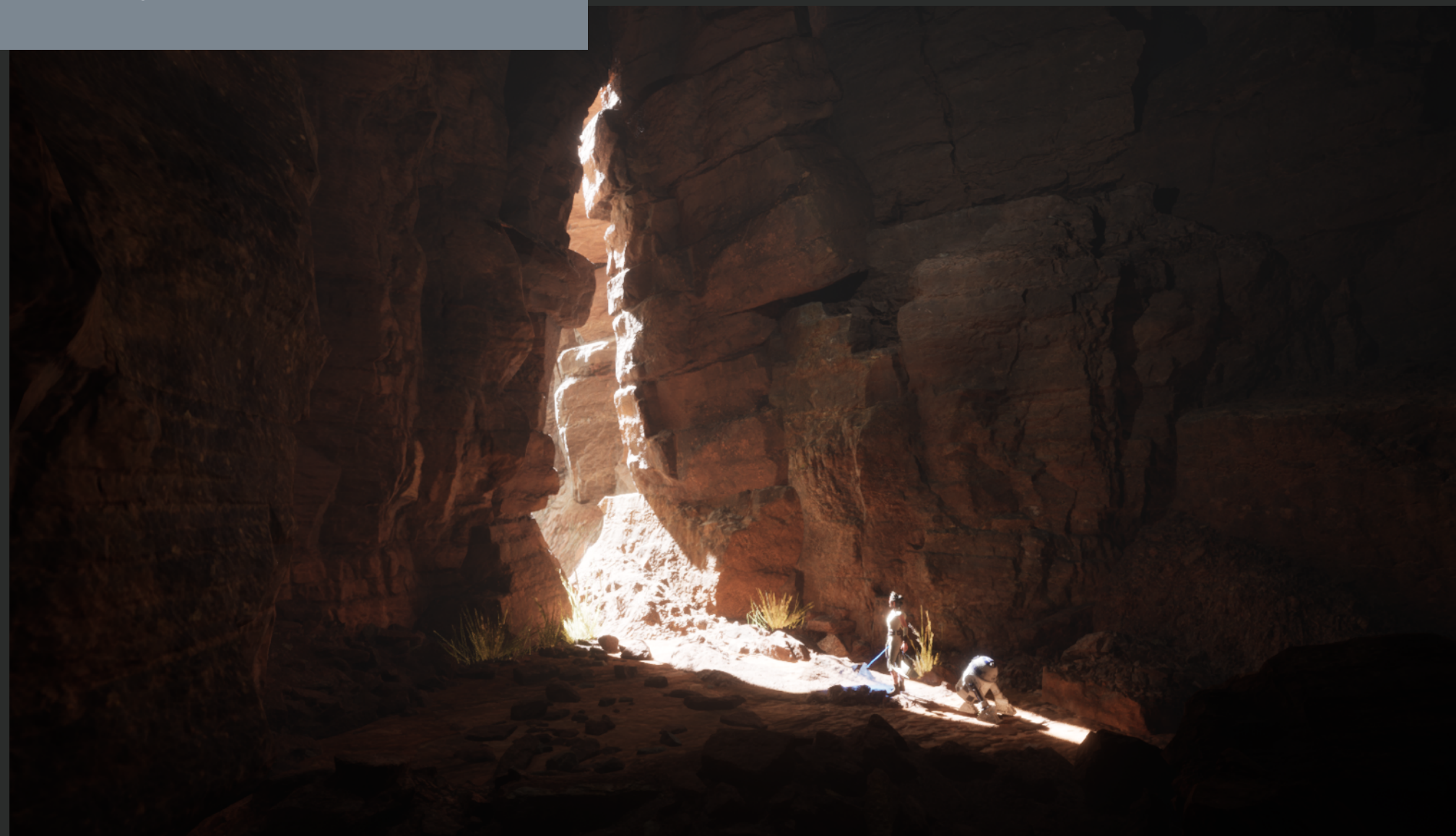
## テクスチャデザイン





# 02 | UE5 SCENE

STAR WARS FAN SCENE



## UE5 SCENE

スター・ウォーズの映画シリーズとキャラクター。ソフト「Unreal Engine 5」で初めて試した商品です。この作品の主題は、洞窟の中から外を眺めている仲間と共に立っている戦士です。照明設定が印象的なシーンを見せたかったのです。ということで、メインライトが外にある洞窟の設定を選びました。このシーンのテーマには、インターネットで見つけたスター・ウォーズの無料の3Dキャラクターモデルを使用しました。

制作期間 1日

制作時間 2022.07

使用ツール



## SCENE SETUP



### 照明とカメラのセットアップ

洞窟の外側から内側に向かって強いメインライトが投射され、観る者に感動的な情景を演出します。ただ、外側と内側の光量の違いでディテールや戦士が見えにくかったため、適度な強さのライトを入れてディテールをはっきりさせました。

## BLOCKING

### Maya でブロッキングを作成する

まず、作業時にシーンを視覚化しやすくするために、単純な3Dモデルを作成しました。立体立方体を作り、洞窟の形に穴を開けました。それ以来、アンリアル エンジンのライブラリにあるアセットを使用して、より正確な洞窟シーンを作成しています。





# 03 | AXE

PROPS MODELING



## AXE

アンリアル エンジンを使ってロールプレイングゲーム用の武器3Dモデルを作りたくて、インターネットで見つけたサンプルの2Dコンセプトからゲーム用の3Dモデルを再作成しました。



制作期間 1日  
制作時間 2022.07

使用ツール



## MY WORKFLOW



Base mesh

1

最初に Maya を使用して斧のベースメッシュを作成しました。



High-poly

2

次に詳細を追加するために、zbrush を使用して斧をよりリアルに見せ、ハイポリメッシュを作成しました。



Retopology

3

次に、ハイポリメッシュから、ゲームで使えるメッシュを作成するためにリトポロジします。



Texture & Render

5

Substance Paint を使用してテクスチャを作成しました



Look-dev

4

斧の各要素の ID 色



04 | ROOM  
PROPS MODELING

## ROOM

これは、入学ときの作品です。私が始めたばかりの頃、Blenderに精通していました。これらは、より印象的なシーンを作成するために光と組み合わせたシンプルな形状です。現在、私はこのソフトウェアをマスターするためにさらに練習しています。

制作期間 1日  
制作時間 2021.06

使用ツール

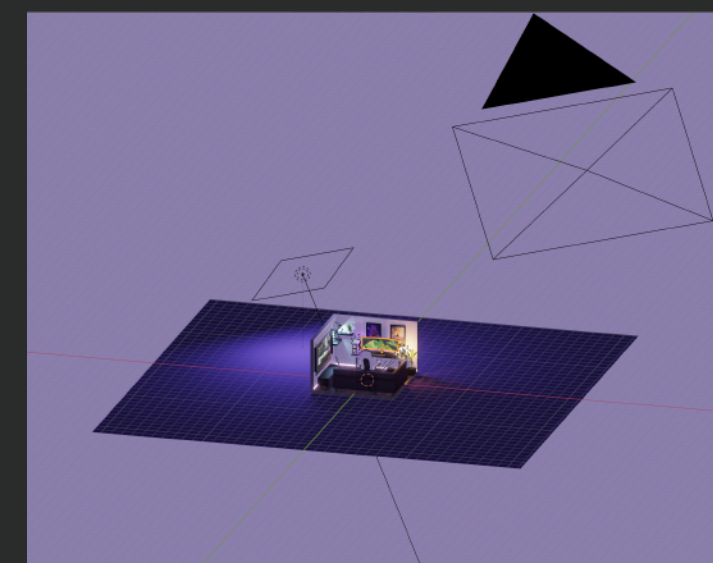


## BASE MODELING



ローポリ構造でシンプルなシーンを作成

## LIGHT SETUP

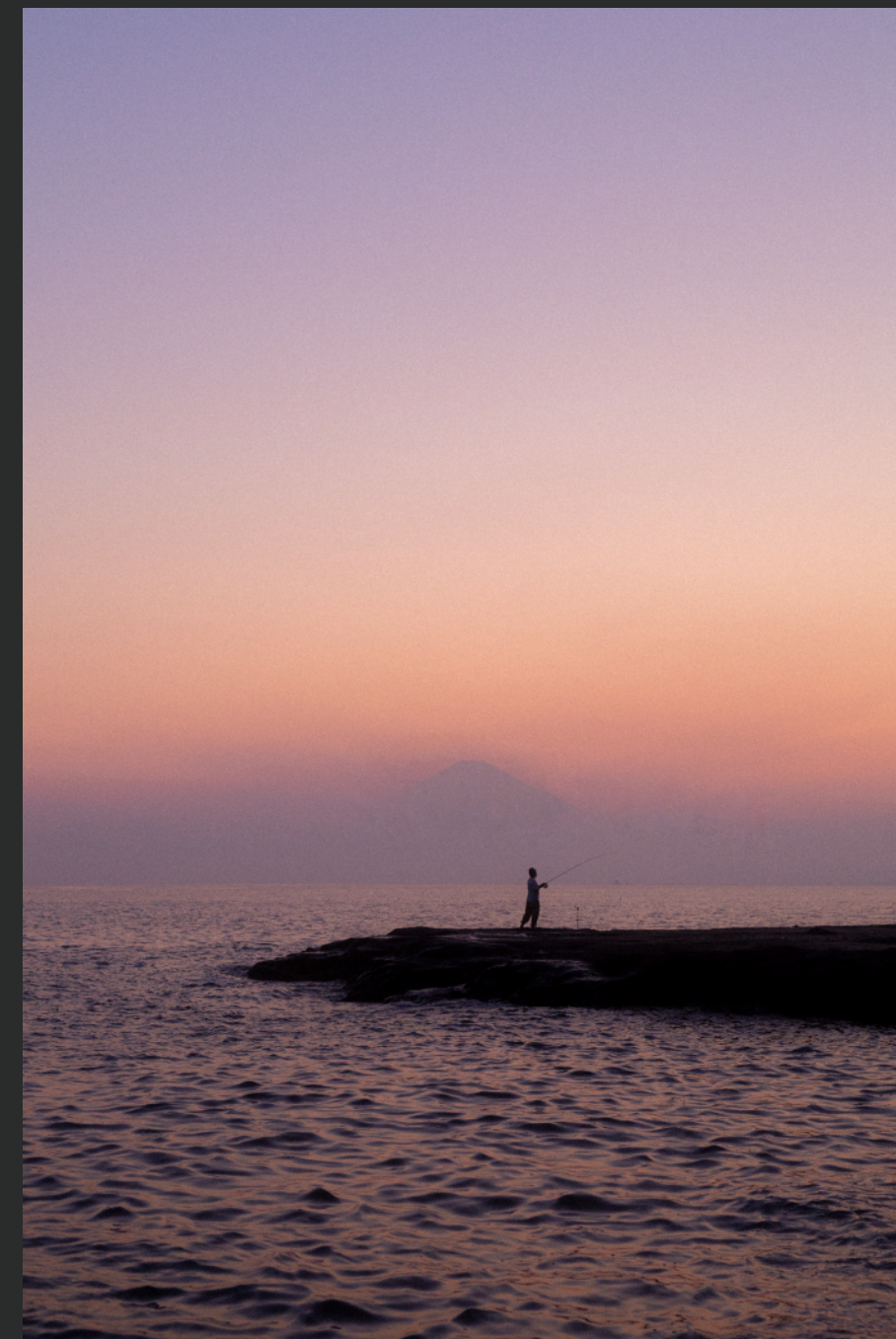


メインライトに加えて、バックライトを追加してコントラストを上げ、テーブルのライトとテレビのライトを組み合わせで調和のとれたシーンを作りました。



ORTHER WORKS



05 | PHOTOGRAPHY  
STREET-LIFE PHOTOGRAPHY

カメラ： Fujifilm Xpro3, Sony a73, Leica M2



06 | VIDEOGRAPHY  
FREELANCE VIDEOGRAPHER

## ENOSHIMA

担当: カメラマン + ビデオ編集



YOUTUBE LINK



## THUGLIFE: WAY OF LIFE

担当: カメラマン + ビデオ編集 + エフェクト



YOUTUBE LINK