

# PORTFOLIO

3Ddesign

HESHIHAO



HE SHIHAO  
賀 世豪  
sheehohe@gmail.com



# ABOUT ME

## ■ 履歴

2014.07-2018.06  
中国 吉林アニメーション学院 アニメーション学科 卒業

2017.11-2018.06  
中国 Tencent Technology  
MOREFUN STUDIO GROUP部配属 インターンシップ

2018.06-2020.03  
中国 Tencent Technology  
MOREFUN STUDIO GROUP部配属 3DCGデザイナー職

2021.04-2023.03  
ISI日本語学校 卒業

2023.04~  
専門学校東京クールジャパン  
3DCGデザイナー専攻 卒業見込

## ■ 希望職種

3Dキャラクターデザイナー

## ■ 趣味

植物、インテリア、コーヒーを作る、パソコンなどデジタルについて物

## ■ スキル



# 3D モデリング

3D Modeling



# 3D モデリング

## ■ 仕事実績



2019年から2020年にかけて、「ChessRush」という名前のモバイルゲームの制作に参加しました。

ゲーム内のプレイヤーキャラクターは、チェスプレイヤーのような小動物です。



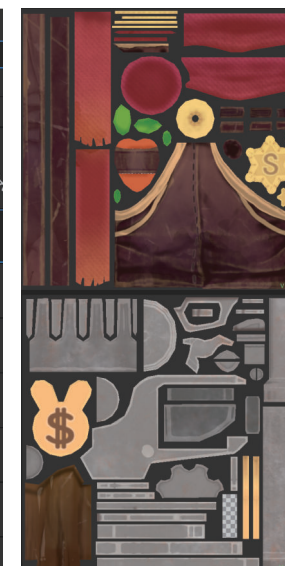
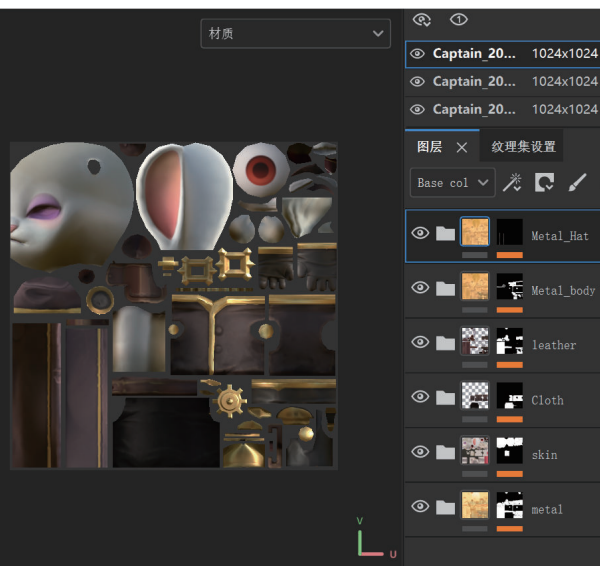
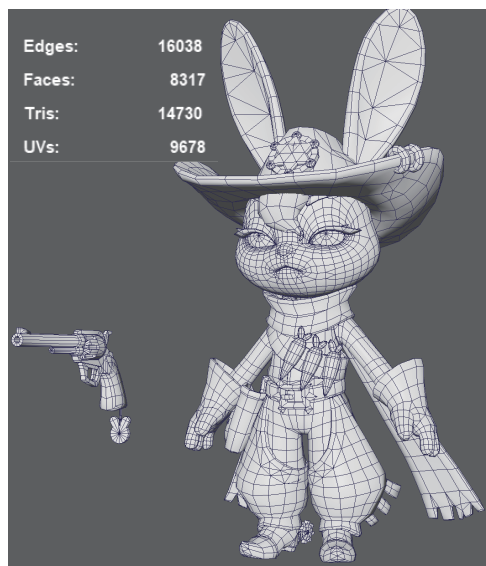
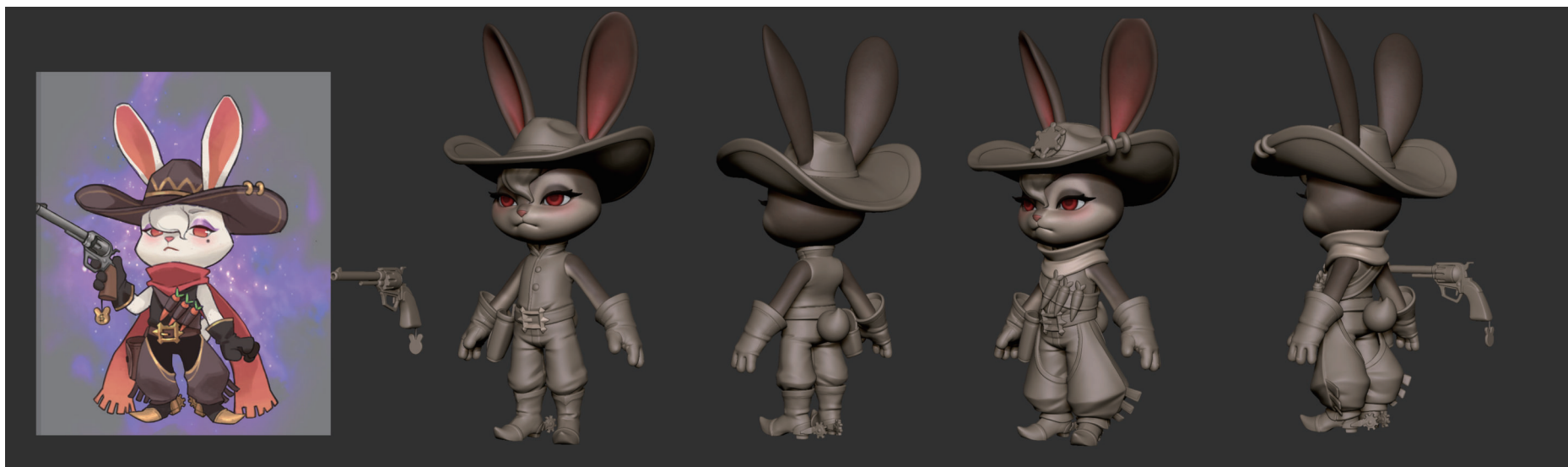
# 3D モデリング

## ■ 仕事実績



# 3D モデリング

## ■ 仕事実績



カウボーイウサギ、制作時のスクリーンショット

# 3D モデリング

## ■ 仕事実績

携帯電話の電力消費を考慮して、基本的には Basecolor map や Metallic map などのテクスチャを統合した後、手描きで仕上げることが一般的です。

主に S ランクの制作を担当し、他のキャラクターは外注会社に委託し、フィードバックを書きました。最終的にはそれらの他のレベルのキャラクターを統合して制作しました。



# 3D モデリング

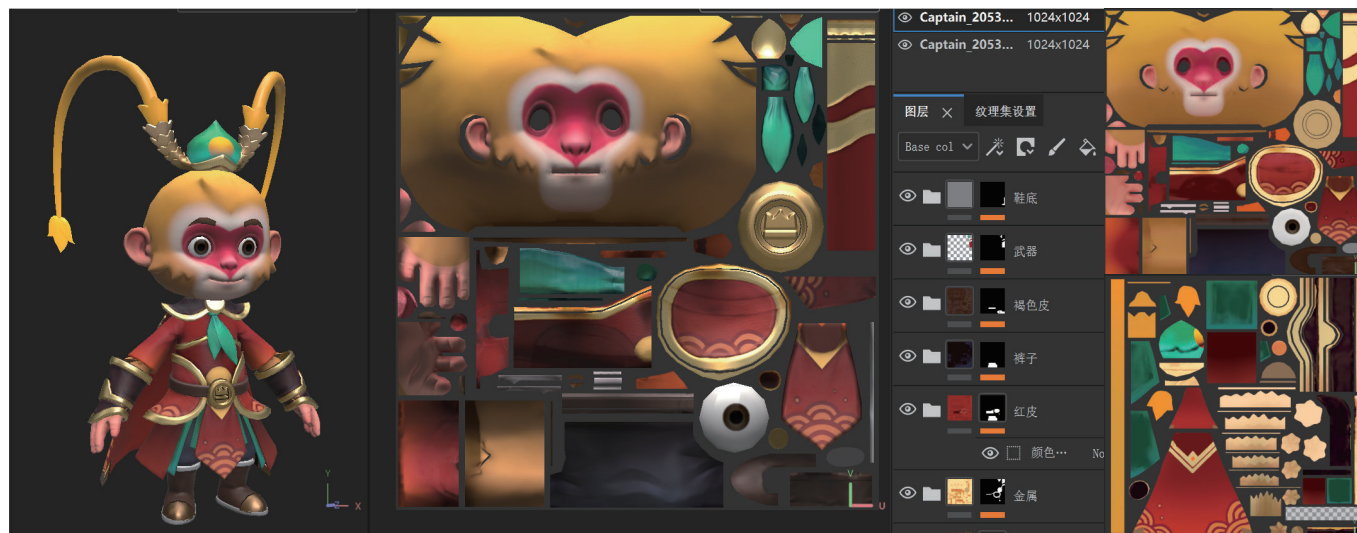
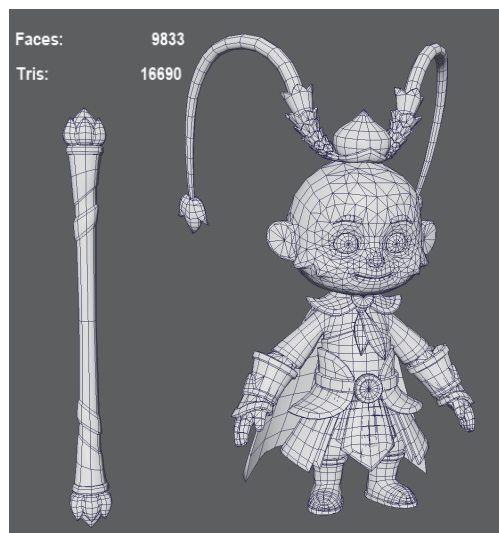
## ■ 仕事実績





# 3D モデリング

## ■ 仕事実績



悟空 制作時のスクリーンショット

# 3D モデリング



## ■ 仕事実績

悟空というキャラクターに関して、主にSランクの制作を担当し、他のキャラクターは外注会社に委託し、フィードバックを書きました。最終的にはそれらの他のレベルのキャラクターを統合して制作しました。

# 3D モデリング



# 3D モデリング

## ■ 仕事実績



# 3D モデリング

## ■ 仕事実績



駒を象徴するキャラクター 制作年：2019年

# 3Dモデリング

## ■ 仕事実績

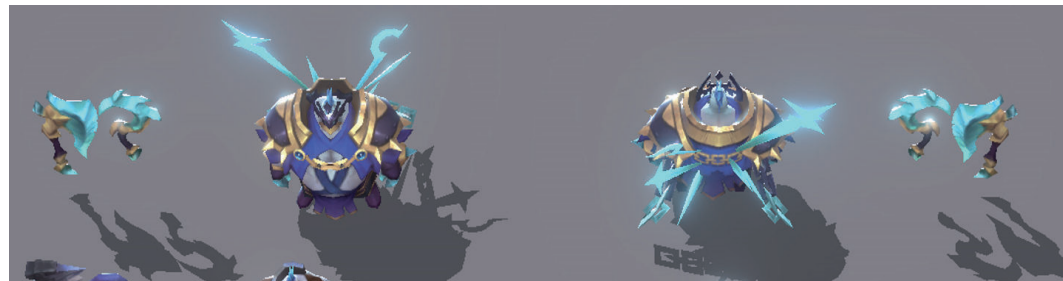


駒を象徴するキャラクター

制作年：2019年

# 3Dモデリング

## ■ 仕事実績



# 3D モデリング

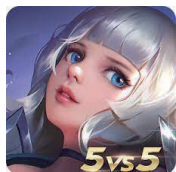
## ■ 仕事実績



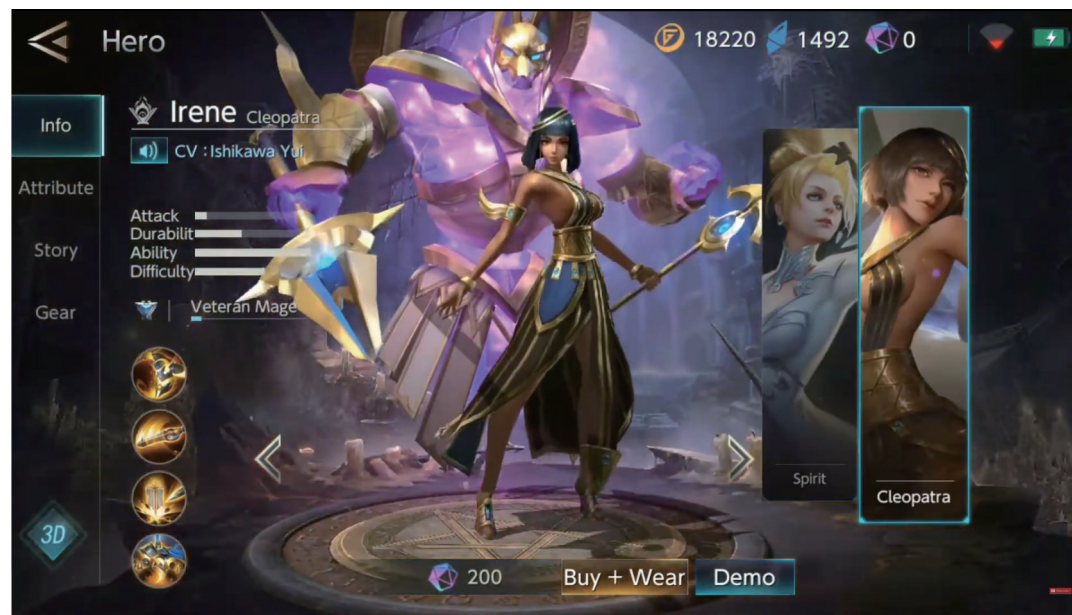
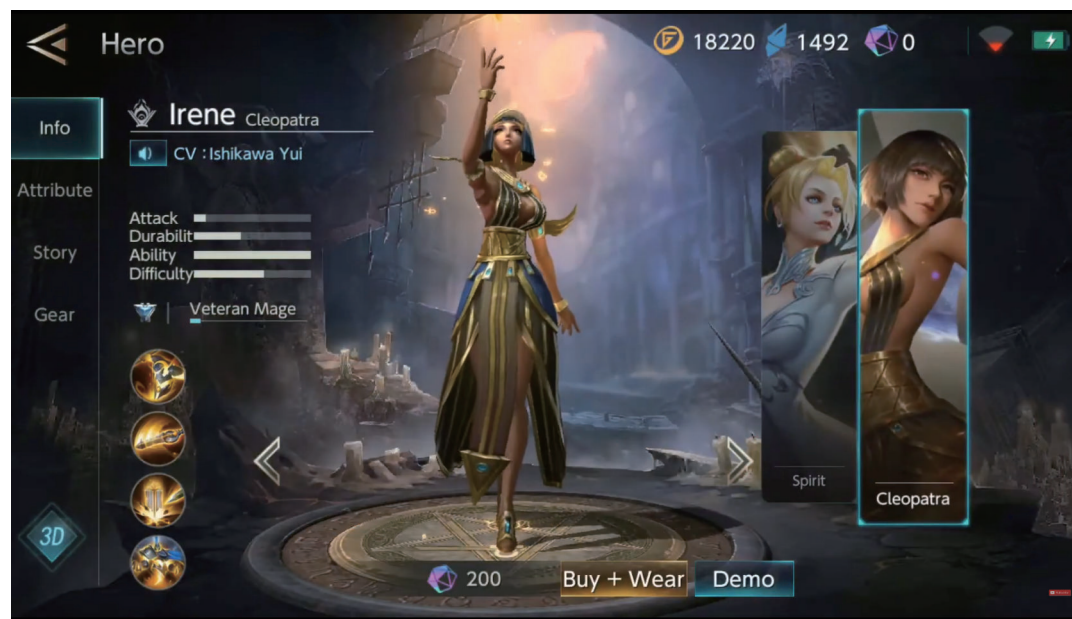


# 3Dモデリング

## ■ 仕事実績



2018年、MOBAゲーム『War Song』の「Irene」という名前のキャラクターの制作に関与し、このエジプト風のキャラクターの制作しました。



# 3Dモデリング

## ■ 仕事実績



# 3D モデリング

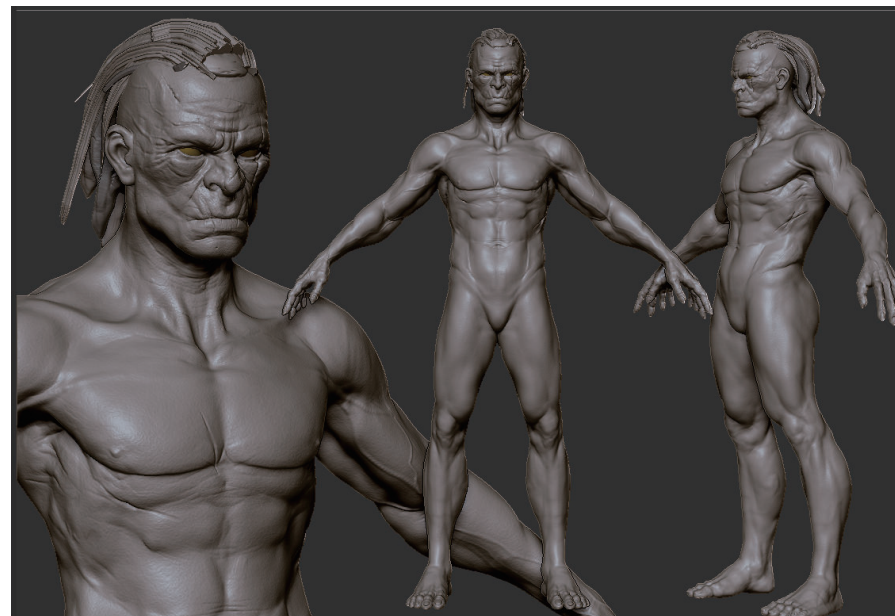
## ■ 仕事実績



# 3Dモデリング

## 学部時代

学部の三年生の時に制作したキャラクターで、自分でデザインし、完成させた最初のキャラクターです。



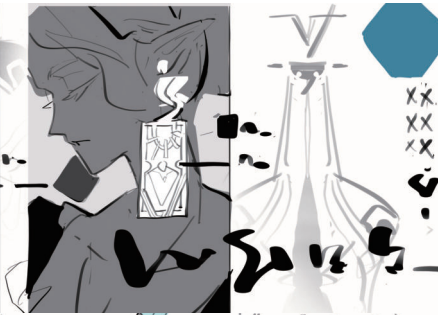
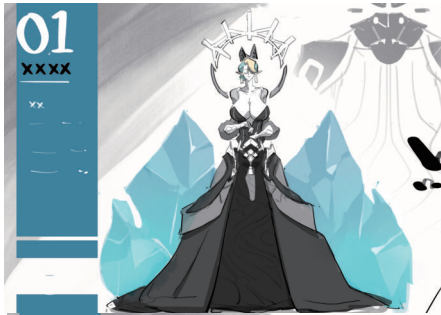
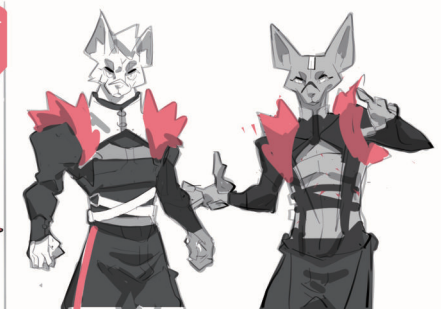
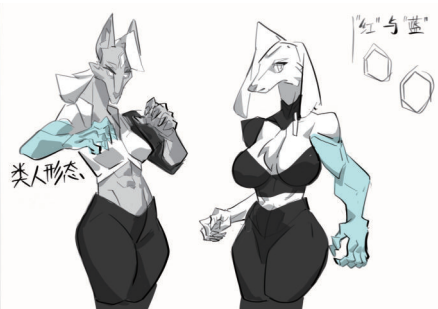
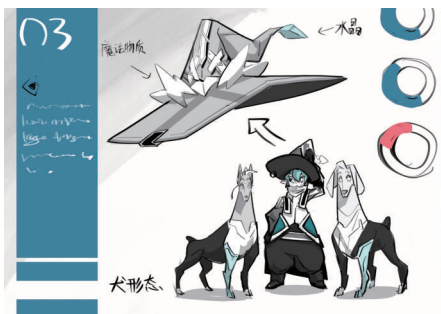
# 2D デザイナー

2D design



# 2D デザイン

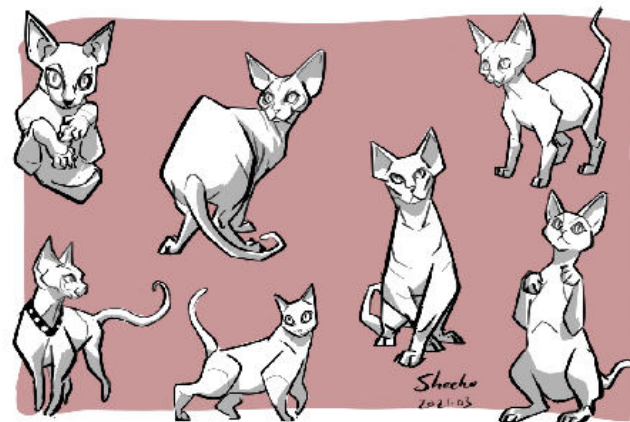
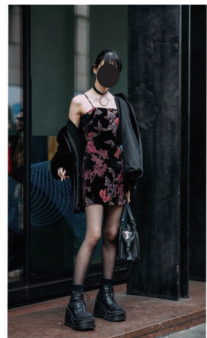
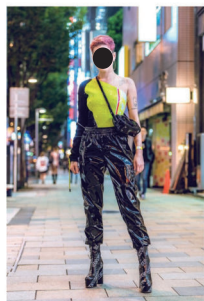
## キャラクターデザイン



# 2D デザイン



DAY 5  
2021-10-05



# 2D デザイン



## ■ ミニゲーム制作

会社の業務外の時間を利用して参加したミニゲームの制作において、プランの立案から始めて、約2~3週間かかりました。4人のチームで構成され、美術デザインを担当しました。

原始時代にネアンデルタール人を背景にした数値シミュレーションゲームです。プレイヤーは部族の若きリーダーとして扮し、人口、食物、武力、知力などの基本数値が含まれています。





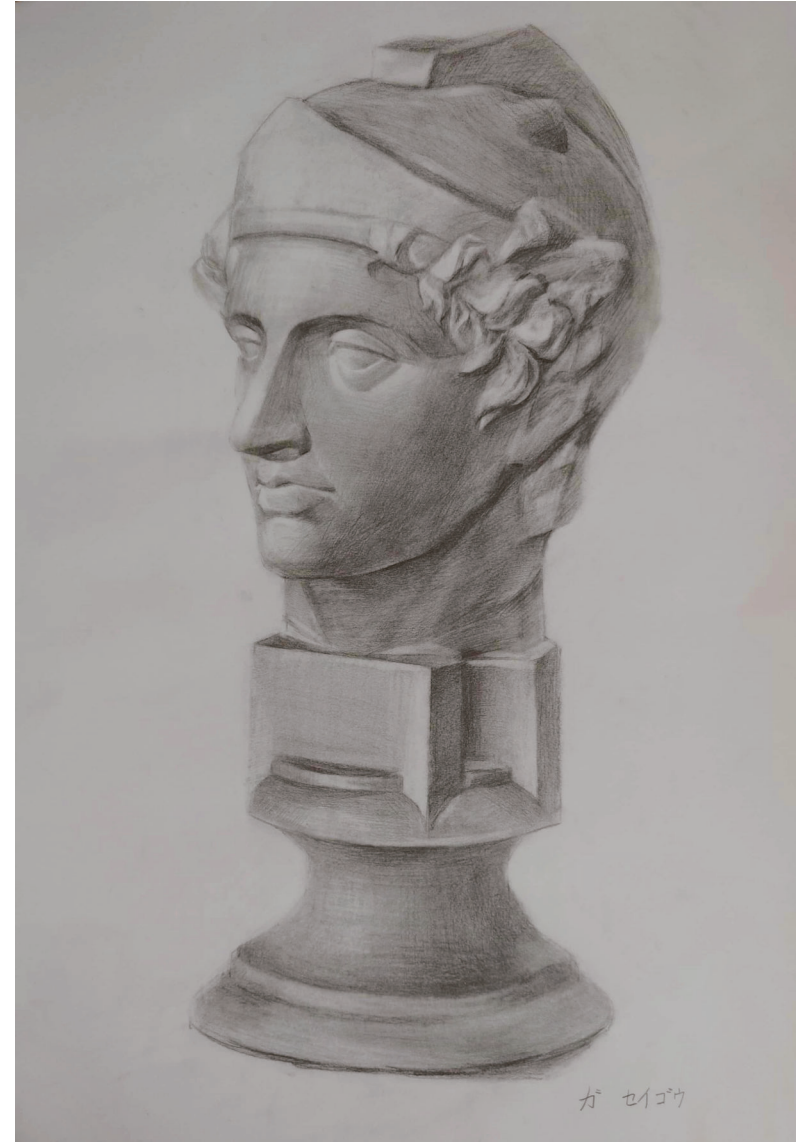
# 2D デザイン

## ■ ミニゲーム制作

ゲームには昼と夜のモードがあります。  
プレイヤーは昼間は狩猟や採集などの基本的な操作のみが可能であり、  
夜になると祈りやクラフトなどのイベントが発生し、  
各選択がゲームの結果に影響を与え、  
最終的な目標は部族をこの原始時代に生き残らせることです。



# デッサン



# デッサン

