

パン パン モウ ビイ ソン  
Pan Pan Moe Pyi Zone



school

専門学校東京クールジャパン



phone

080-4363-1968



e-mail

panpanw727@gmail.com

3D作品ポートフォリオ



# Dreamland

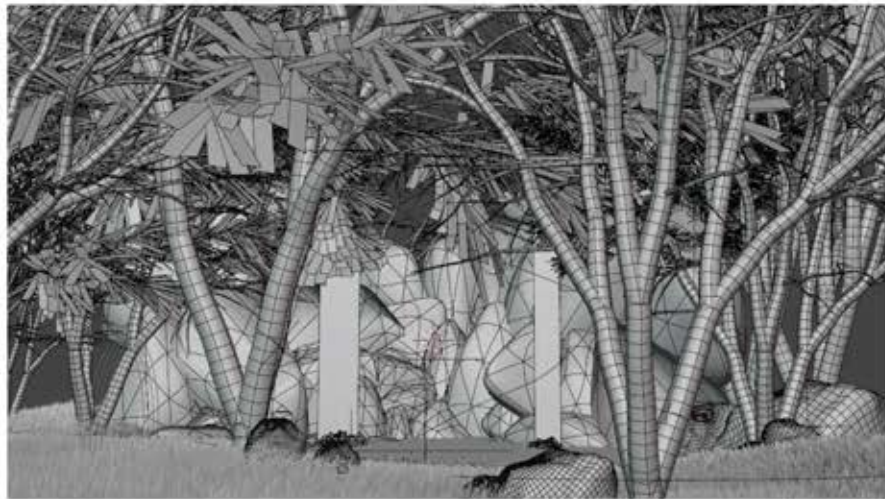
Time of Project : 1 week

Software : **Blender, After Effect, Premiere Pro**

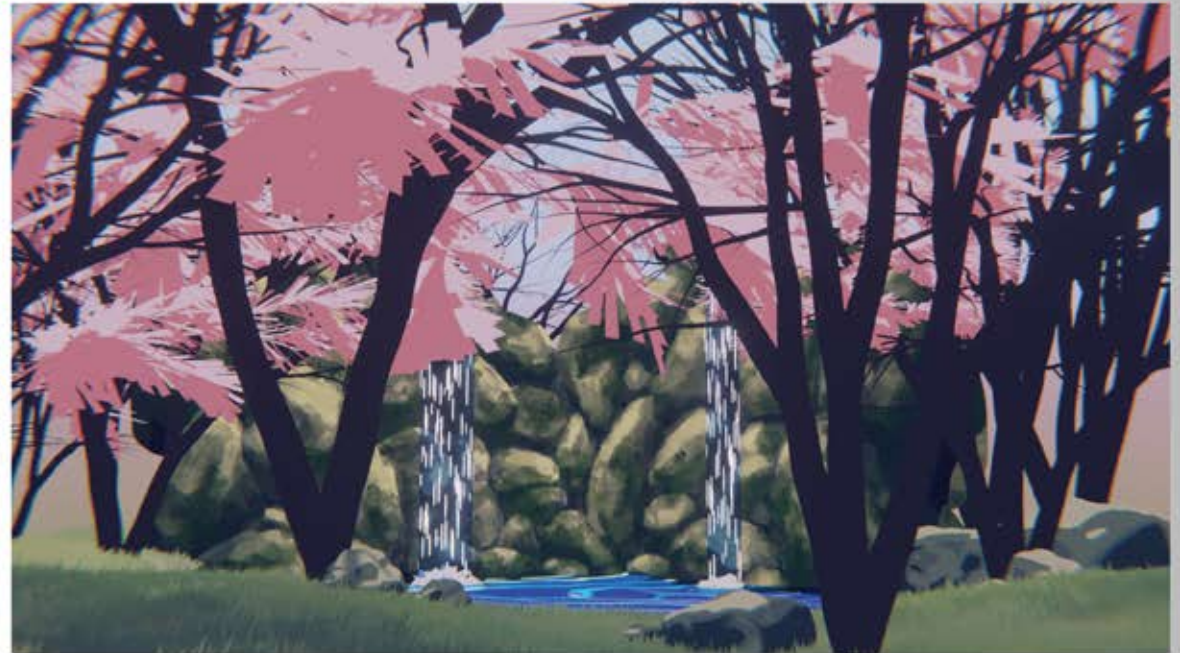




# 背景モデリング



wireframe



final render

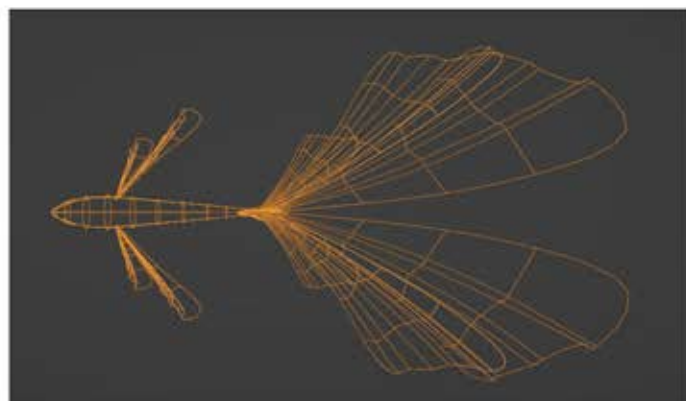


matcap

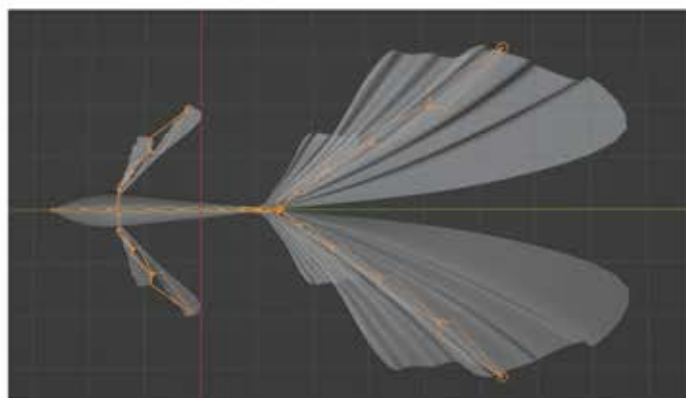
## 作品の説明

タイトル通りに想像や夢の中にしか存在しない非現実的なイメージを持って作りました。滝のテクスチャは 3D形状に対してカメラ方向から画像を貼り付ける手法（カメラマッピング）で作成し、水はProceduralで作成しました。

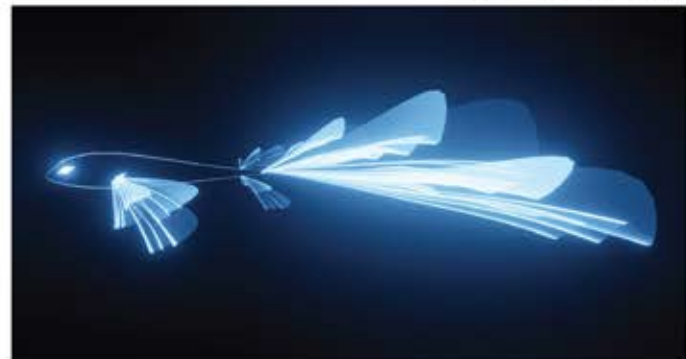
# キャラクター



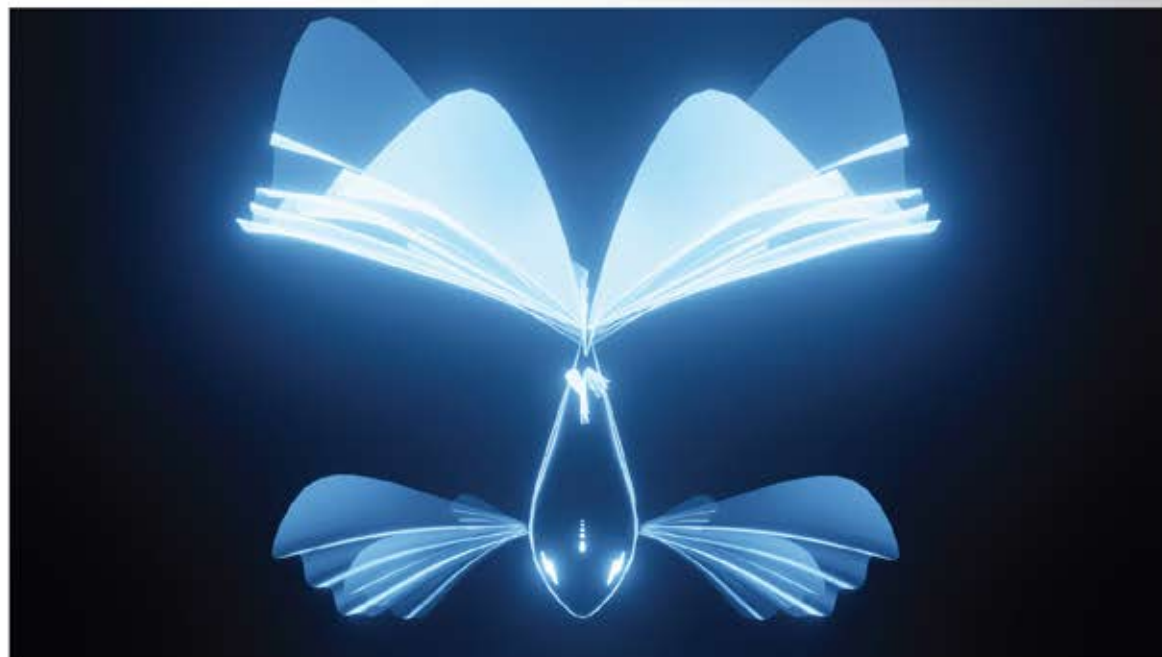
wireframe



matcap & rig



final render(side)



final render(front)

## 作品の説明

空から滝にやってくる魚の精霊の概念。そこで、魚を美しく見せたかったので、キャラクターデザインは「ベタ」に参加に選びました。ShaderNodes (シェーダーノード) を設定して、スピリット効果を得ました。

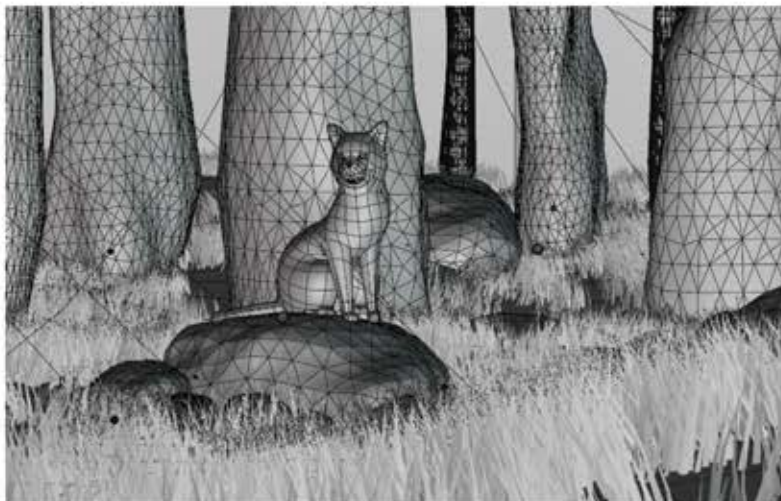




# Black Cat

Software : **Blender**  
Time of Project : 4 days

# モデリング



wireframe



base color



final render

## 作品の説明

猫のモデリングは、最初にローポリゴンで作成され、次にSubdivision Surface(サブディビジョンサーフェス)モディファイアで適用されました。

ワールドにボリュームマテリアルを適用することで、final render のように霧を表現しました。



# Old Style

Software : **Blender**  
Time of Project : 4 days





## References



## 作品の説明

1960年の雰囲気を出して作った作品です。店のデザイナーは、ニューヨークをイメージして、大きな本棚を入れて優雅な感じにしました。

全てのモデリング、テクスチャ、ライティング、レンダリングはBlenderを利用して作業しました。



# Table Texture



original.jpg



bump.jpg

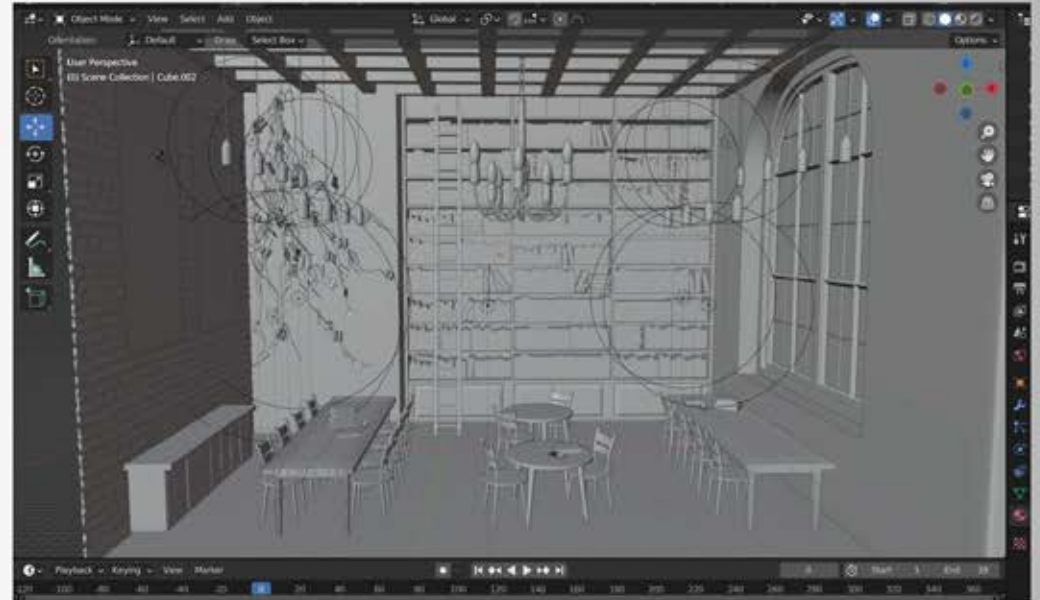


displacement.jpg

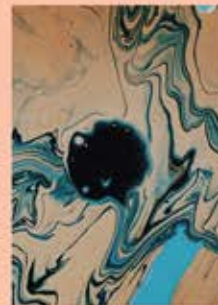


reflection.jpg

# Modelling



# Image Texture





# Silent House

Software : **Blender**  
Time of Project : 3 days





## 作品の説明

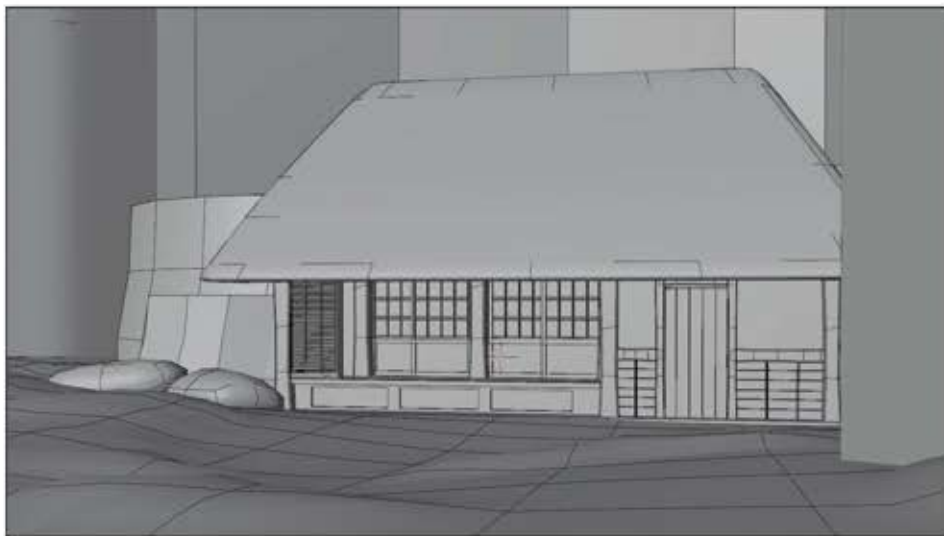
森の中にある古民家のモデリング作品です。屋根のところと冬の雰囲気を出すところに意識して作りました。

屋根のオブジェクトを選択し、パーティクルを設定し、そして、ヘアを有効にして草で葺かれた屋根の総称を作りました。テクスチャはPhotoshopを利用して描きました。

地面で積もっている雪は最初はBlenderの積雪アドオン「Real Snow」を使うつもりでしたが、データが重くなったので、代わりにシェーダーノード(Shader Nodes)で雪のテクスチャを作り、Displace(ディスプレイス) モディファイアをかけて雪の厚さを作成しました。



# モデリング



wireframe



final render



matcap



テクスチャ(texture)

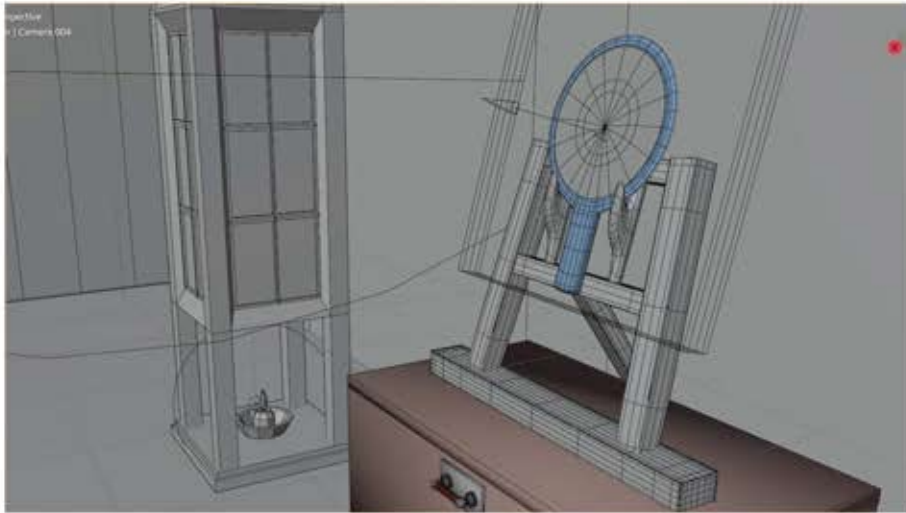




# Mirror in the room

Software : **Blender**  
Time of Project : 2 days

# モデリング



wireframe



final render



base color

## 作品の説明

「エリアライトを使用して「行灯」の明るさの指向性を設定し、ポイントライトを部屋や壁に当たるライトに使用しました。

エリアライトとポイントライトを設置することで、真夜中に部屋の暖かさを感じられる雰囲気照明を設定しました。





# Mystary Play

Time of Project : 2 Weeks

Software : **Blender, After Effect, Premiere Pro**





## 作品の説明

人間のことがあまり好きではない女性と悪魔の出会いで、これから二人はどんな人達と出会い、その人達とどんな遊びをするのかというストーリー設定で作った作品です。

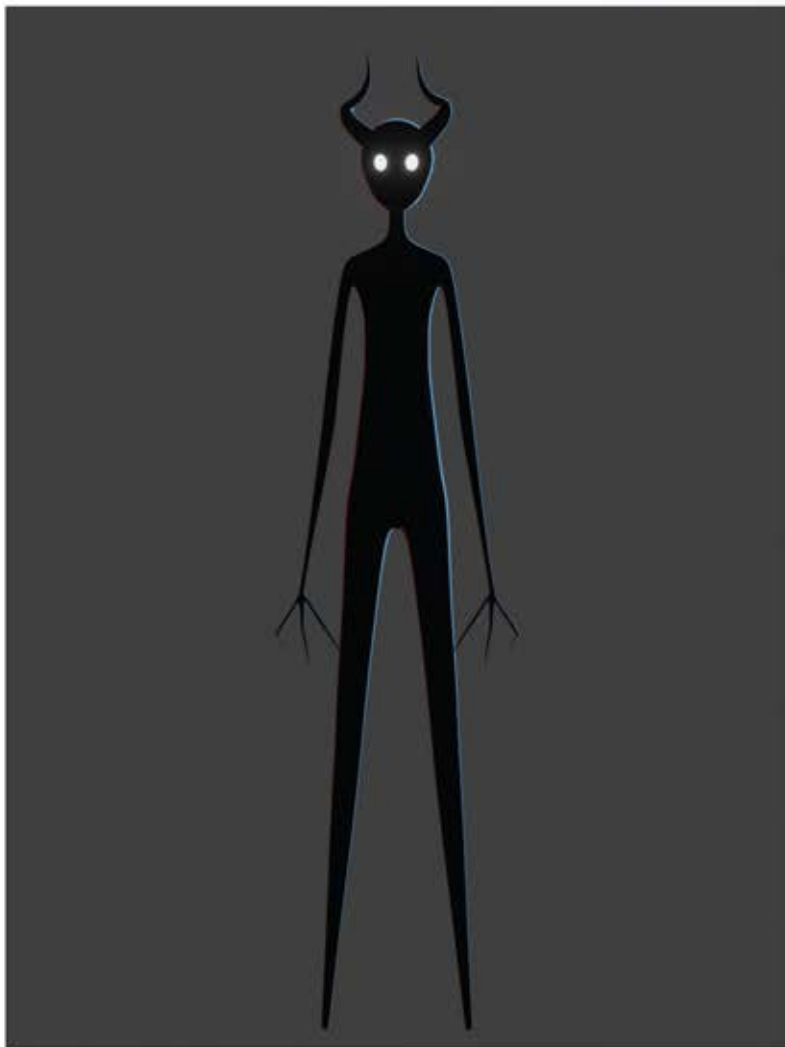
モデリングからレンダリングまでは Blender で作業しました。編集は After Effect と Premiere Pro で作業しました。



# 背景モデリング



# キャラクター



**悪魔：** キャラクターデザインとしては手、指と足を長くして悪魔の感じを出しました。



**女の子：** 美人ですが、何を考えるか分からないタイプで考えて作ったデザインです。



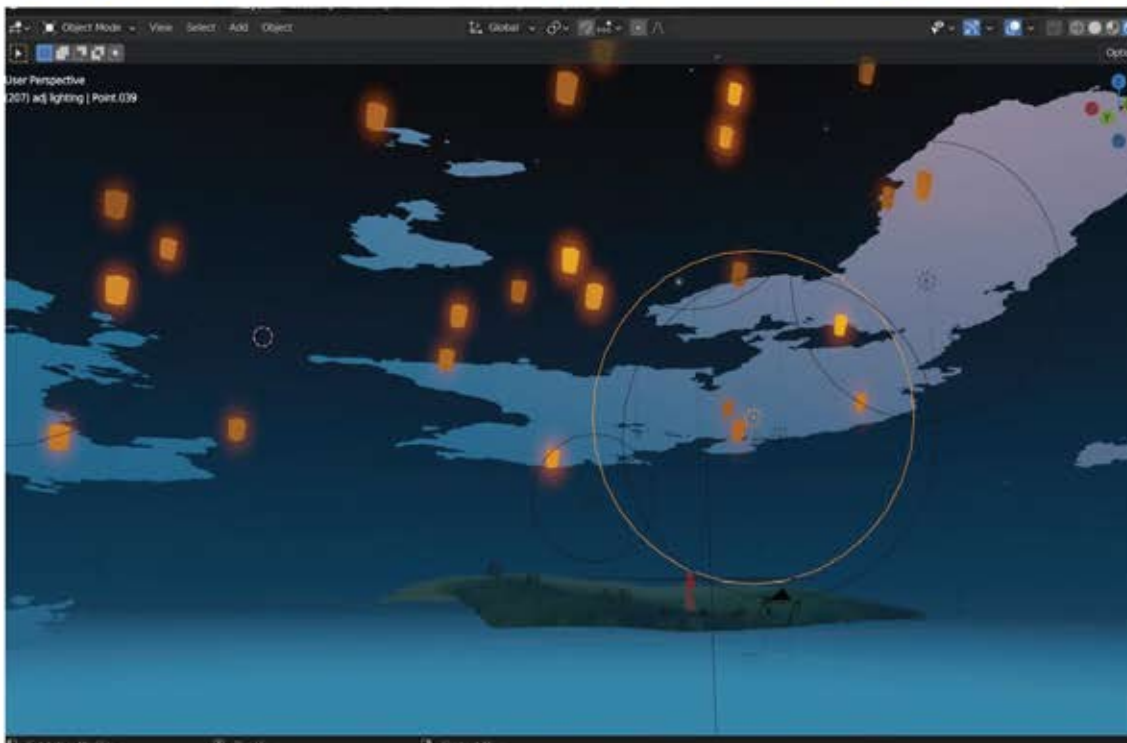


# Wish

Time of Project : 2 Weeks

Software : **Blender, After Effect, Premiere Pro**





## 作品の説明

ミャンマーのクーデターで命を失った人達に「自分の命をかけて戦ってくれてありがとう、もし生まれ変われるならこんなひどい目にあわないように・・・」と心の底から祈りながら作った作品です。



# アニメーション

①



②



③



BlenderのGerease Pencil 機能を利用し作業しました。

①



②



③





# Hollow Knight

Time of Project : 2 Weeks

Software : **Blender, After Effect, Premiere Pro**

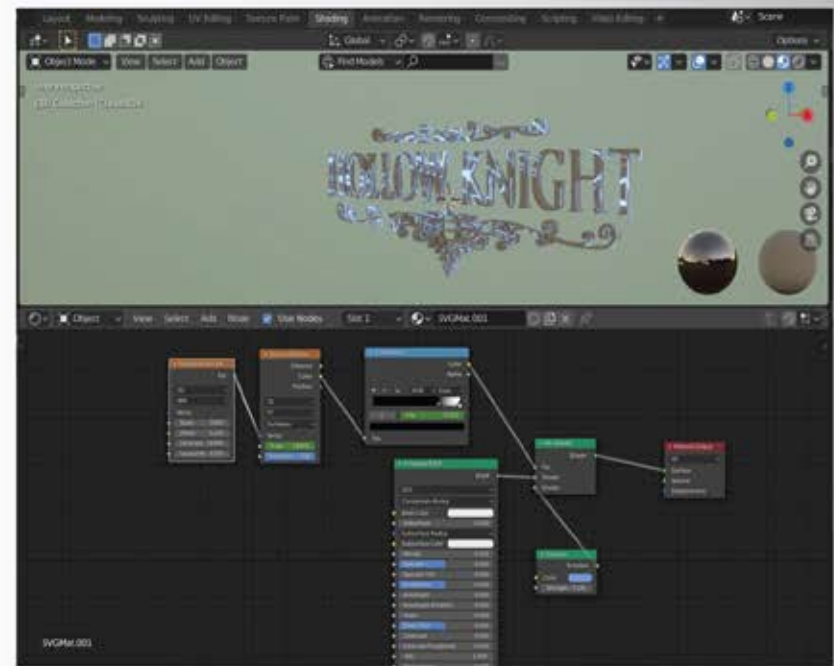
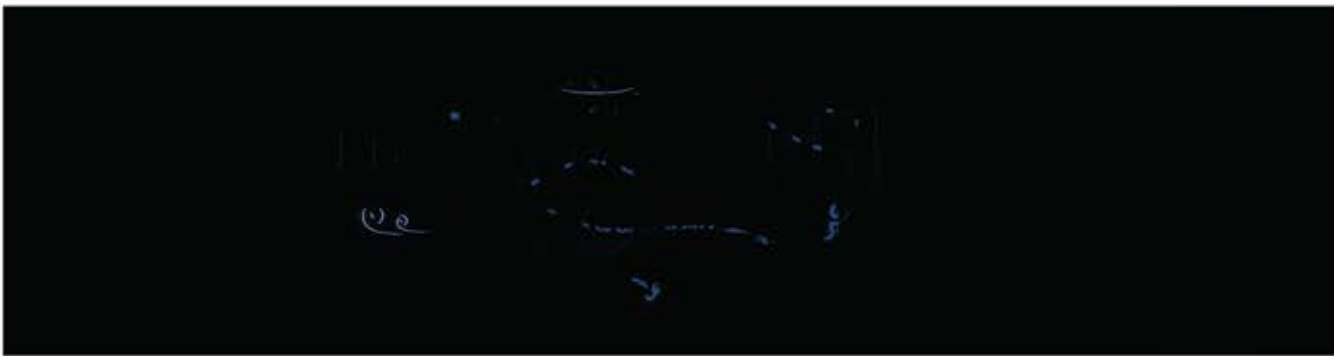






## 作品の説明

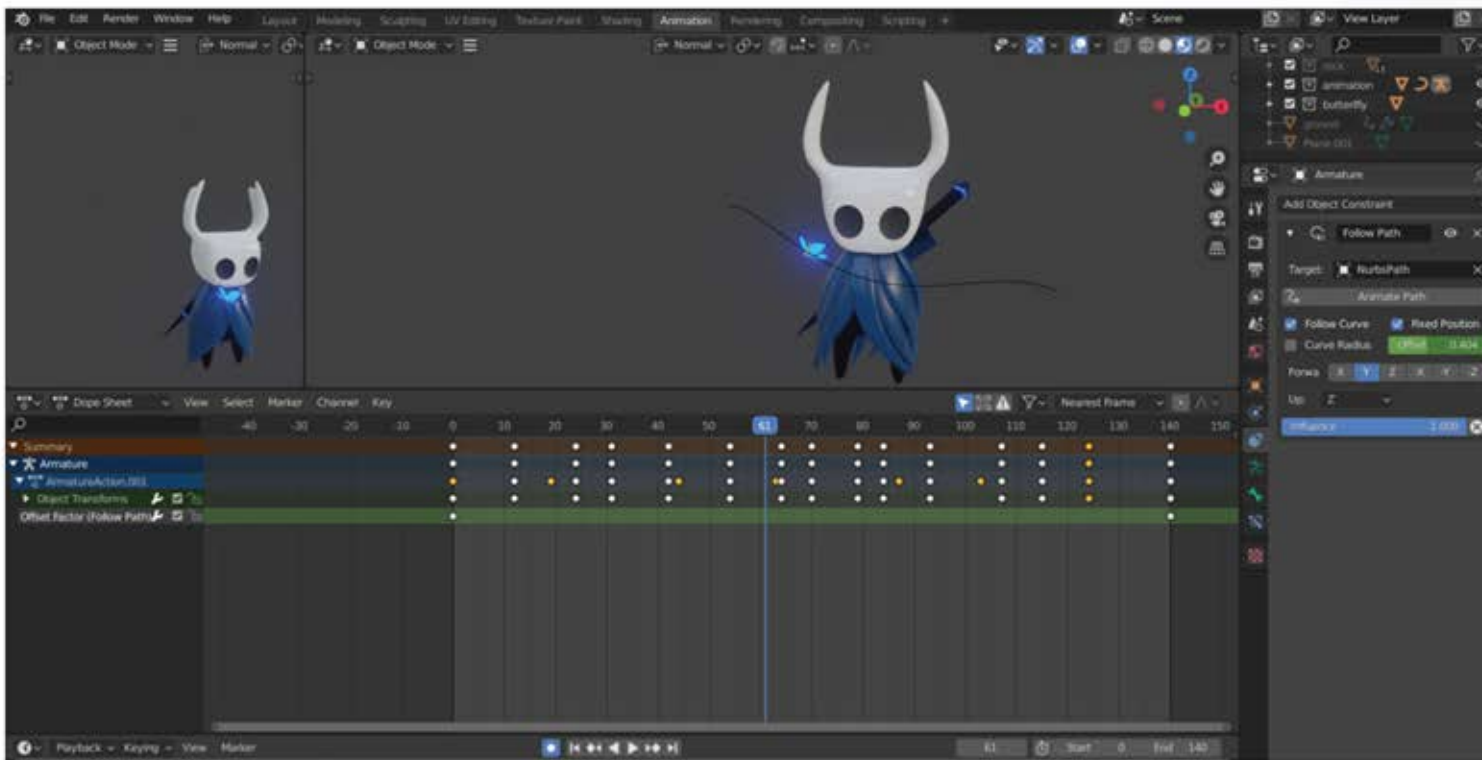
キャラクターのモデリングだけでなく、背景のモデリングやアニメーションも含めた短いゲームの予告編動画を作りたかったので、Hollow Knightゲームのティーザービデオをイメージして作りました。



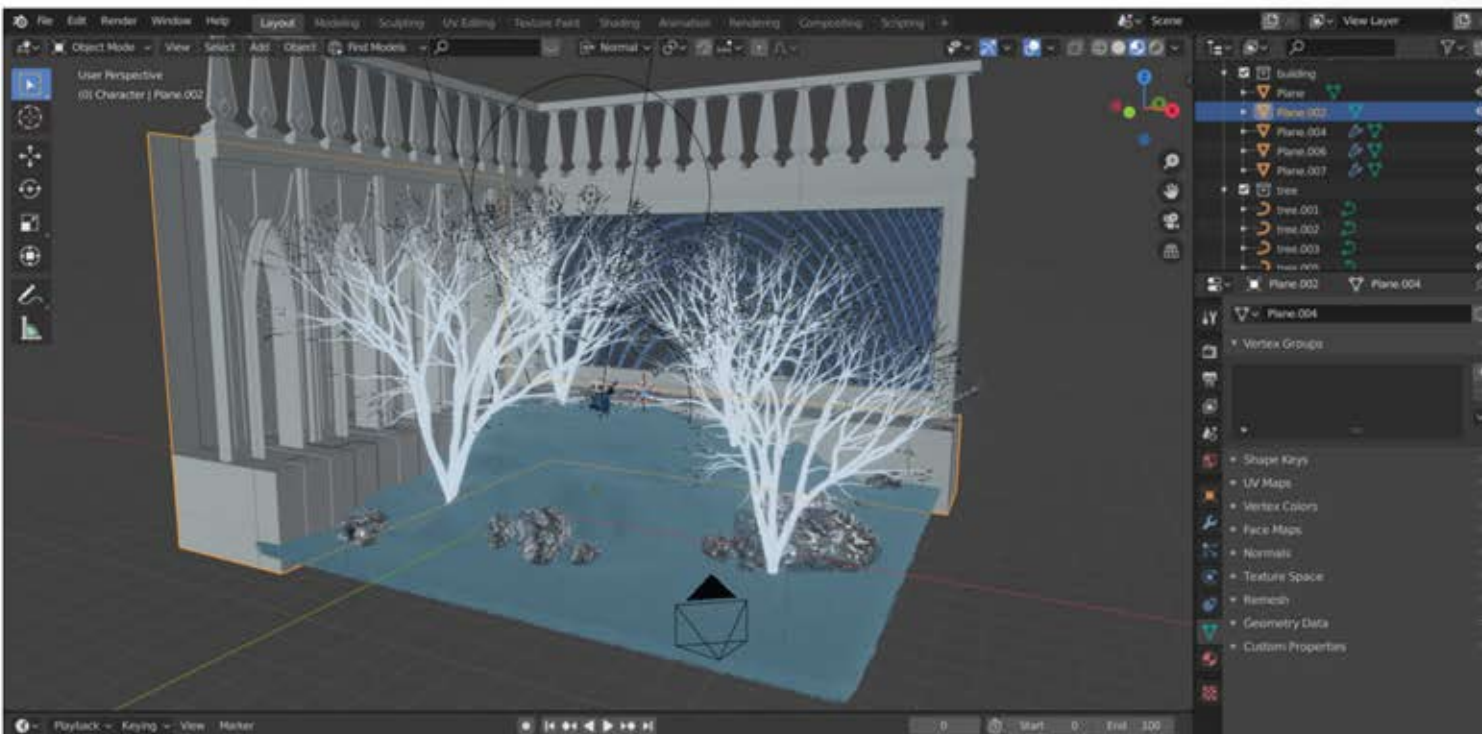
ゲーム予告編なので、最後にゲームタイトルを入れました。

水の波紋でゆっくり出てくるようにしたいので、テクスチャノードを使用して作成しました。





蝶の羽の動きはアーマチュア(armatures)を使って、飛ぶ方法は follow path でアニメーションさせました。



残念なところはせっかく背景モデリングしましたが、映像で見せられなかったところです。でも、おかげで今後はあまり必要ないところに力を入れ過ぎないように気を付ける事が分かりました。



# Inner Plant

## 作品の説明

これはテクスチャー向けに作成した作品です。  
【美は容姿とは関係ない。それはあなたが人間であることと、他人を自分自身にどう感じさせるかです。】というメッセージをもとにしたモデリングであります。

Time of Project : 2 days

Software : **Blender**

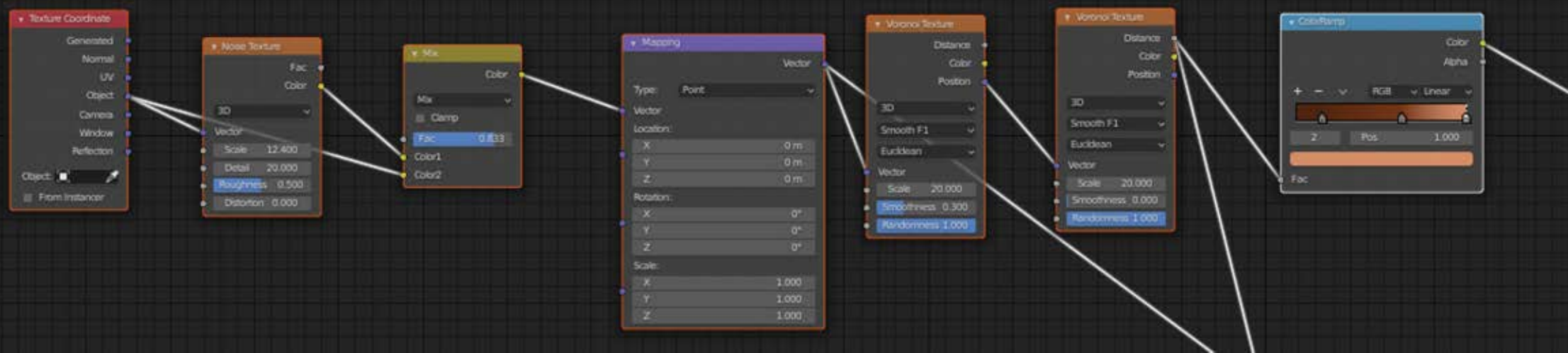




植木鉢は、バンプノードとノイズテクスチャで、ランダムに形を配置し、カラーランプで大きな古いへこみを再現しました。



レザーテクスチャは、ボロノイテクスチャとカラーランプでレザーの形を設計しました。そして詳細はノイズテクスチャで取得しました。







# Seal (character)

## 作品の説明

自分が描いたキャラクターをモデリングし、目のアニメーションも少しやりました。

Shape Key で目を開けたり閉じたりしました。

Shape Key アニメーションするには、矩形を上下に動かすだけで目のアニメーションが出来るように設定しました。

Time of Project : 5 days

Software : **Blender**

## モデリング



## 目のアニメーション

Shape Key で目を開けたり閉じたりしました。Shape Key アニメーションするには、矩形を上下に動かすだけで目のアニメーションが出来るように設定しました。







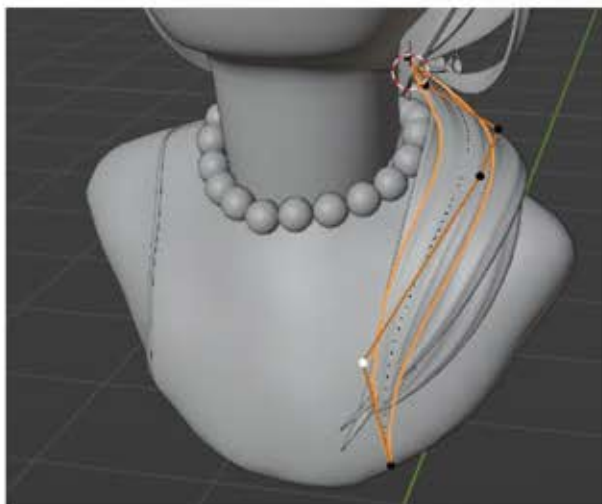
# Sculpting

## 作品の説明

ミャンマーの女性の冷静的な印象を参考にして作られた作品です。

Time of Project : 2 days

Software : **Blender**



髪のところはベベルカーブを使って作りました。

テクスチャは、顔と口のところを テクスチャペイントでやって、後はマテリアルを使いました。