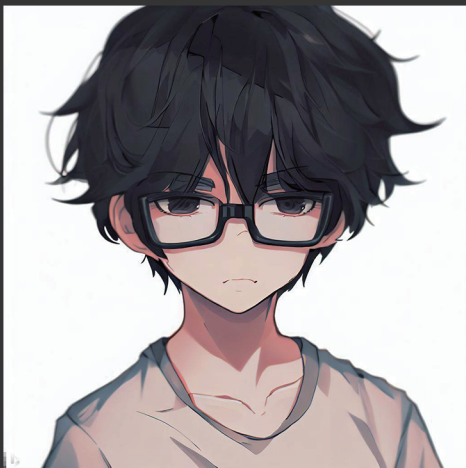




PORTFOLIO

BY NG KAMFAI (Kenny)
ウー ジンホウイ

ABOUT ME



名前：吳錦輝 Kenny(ケニー)とも呼ばれています。
ウージンホウイ

出身：香港

趣味：ゲーム、映画、アニメ、物理学

得意なこと：短期間で複数のスキルを身につくこと。

志望職種：エフェクト デザイナー

ゲームエフェクトを習うのは半年前から始めました。まだ未熟ですが、日々勉強中です。

ネットで作品を載せていますので、
興味のある方は是非ご覧ください。

(定期更新中)



Timeline

香港中文大学
Computer Science(コンピューターサイエンス) 専攻
卒業

Apr. 2019

関西外語専門学校日本語課程
入学

Oct. 2020

Jul. 2019

CKLY Trading Limited
(Web Programmer)
入社

Apr. 2022

OCA 大阪デザイン&テクノロジー専門学校
CG クリエーター専攻
入学

Skills

Design skills:



使用期間：2年
★★★★☆



使用期間：2年
★★★★☆



使用期間：1年
★★★★☆



使用期間：2年
★★★★☆



使用期間：1年
★★★★☆

Game engine:



使用期間：1年
★★★★☆

Programming skills:

C、Python、Java、Javascript
Front-end programming 全般

Language skills :

JLPT N1 合格 ----- Dec. 2022

TOEIC 960 点取得 --- Jul. 2023



REALTIME GAME VFX

テーマ：
炎・雷・氷・治癒魔法





制作期間 : 2023 年 10 月 ~ 12 月
制作時間 : ~60 時間 | 自主制作

FIRE TORNADO 属性 : 炎



made with
mixamo



CONCEPT FIRE TORNADO

スタイル：和風

初期設定

周囲の連中を巻き込む破壊力のある炎の竜巻。AoE（範囲効果）魔法に設定する。

リアルな炎竜巻



ヴァーチャルの炎竜巻



MESH

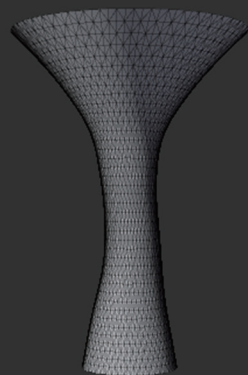
三つのメッシュで竜巻を構成されています。

炎竜巻本体：1

地面と空の炎オーラ：2

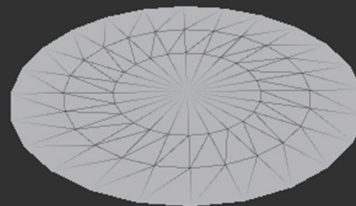
竜巻周囲螺旋のオーラ：3

1



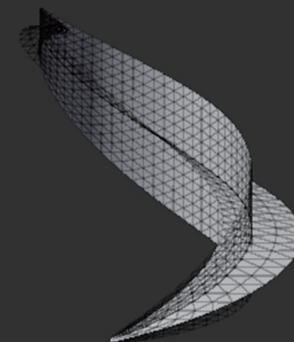
Tornado_high
3977 Vertices, 7680 Triangles | UV1

2



Circle
100 Vertices, 136 Triangles | UV1, Color

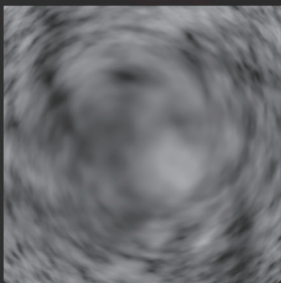
3



turbulence02_lowpivot
882 Vertices, 1536 Triangles | UV1, Color

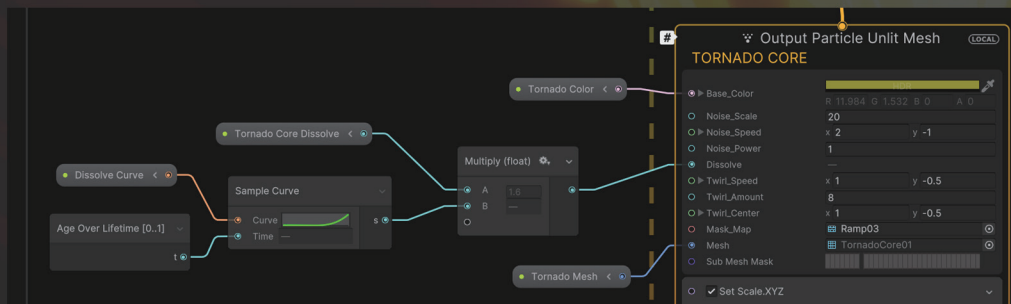
TEXTURE / SHADER

竜巻の表面テクスチャ



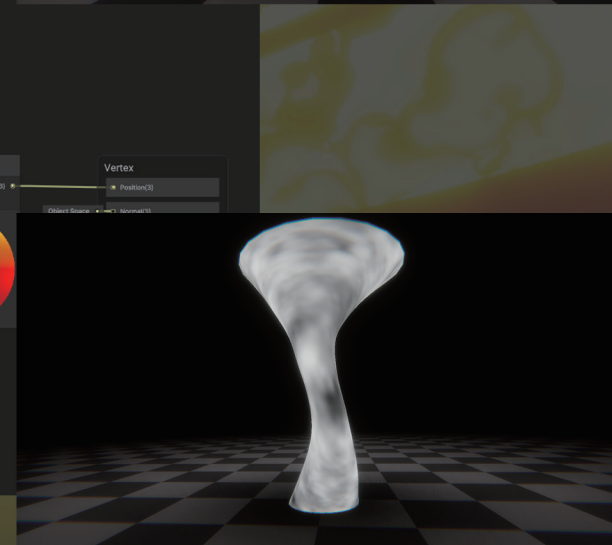
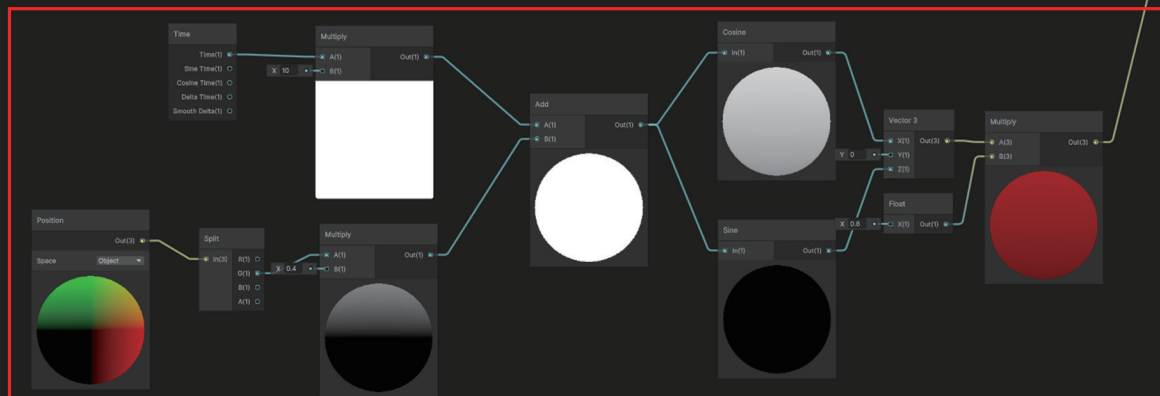
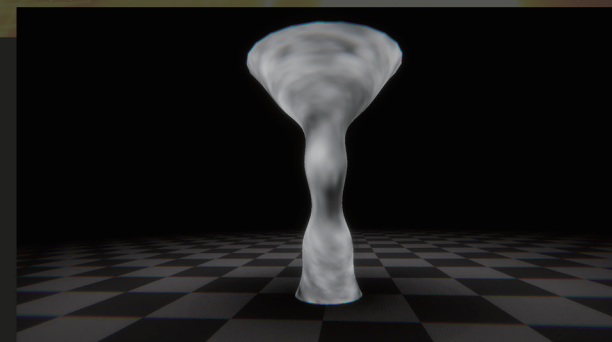
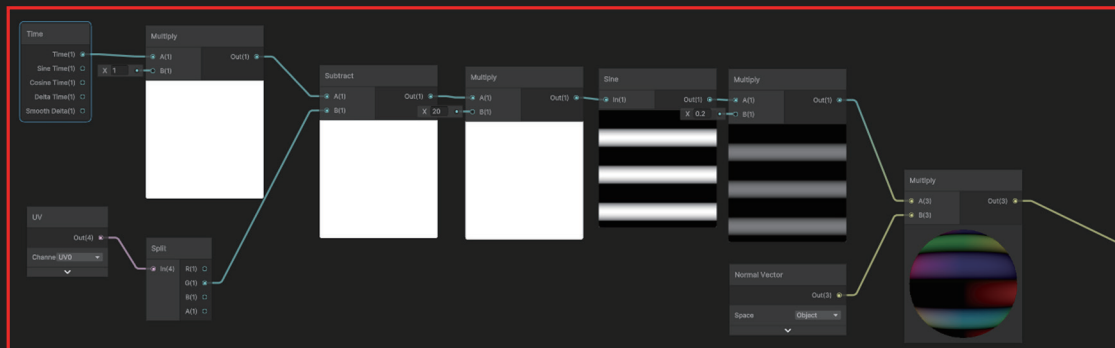
+

VFX Graph と Shader Graph を用いて竜巻の本体を作りました。



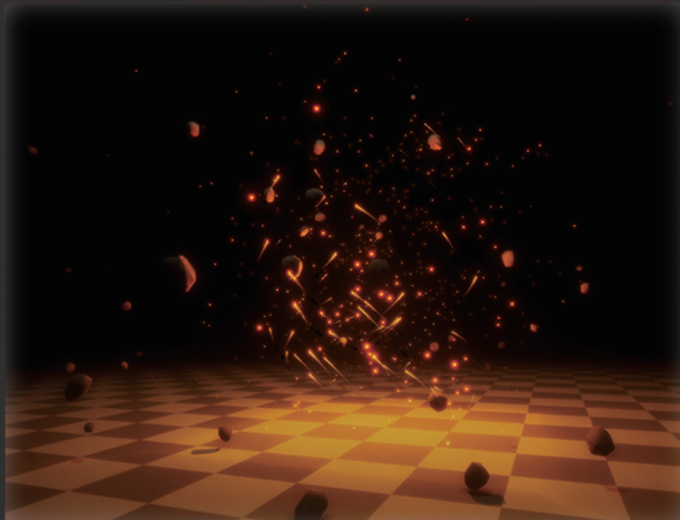
ShaderGraph で竜巻の Vertex Position を動かして命を与えます。

上下移動 (Normal vector と sine wave を組み合わせます。)



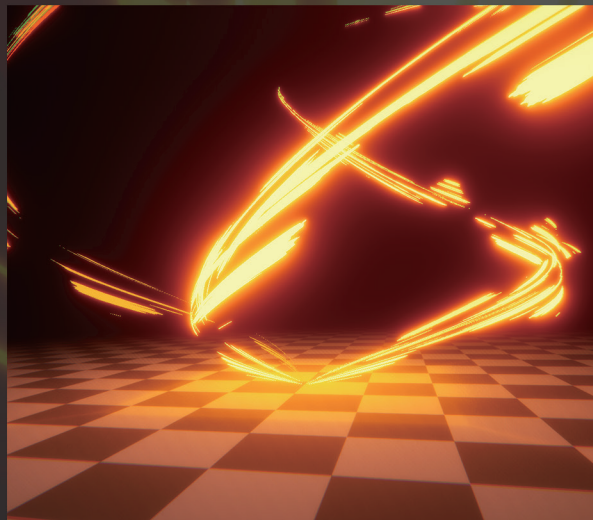
前後左右移動 (sine と cosine wave で x 軸 と z 軸 の値を影響させます。)

BREAKDOWN



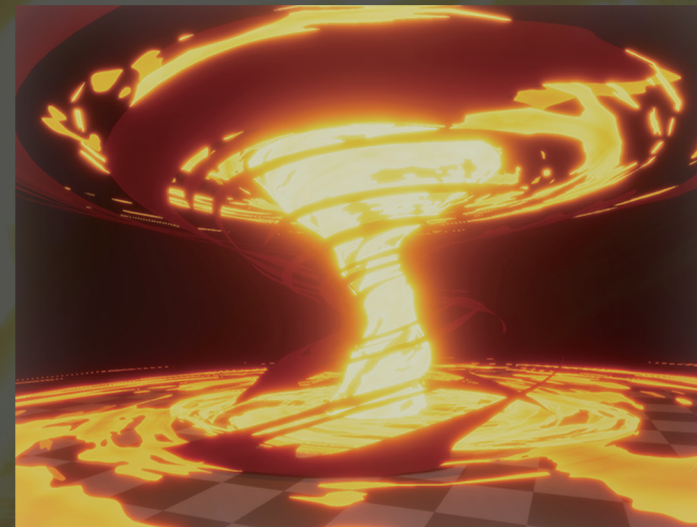
破片と炎の粉

+



螺旋オーラ

+

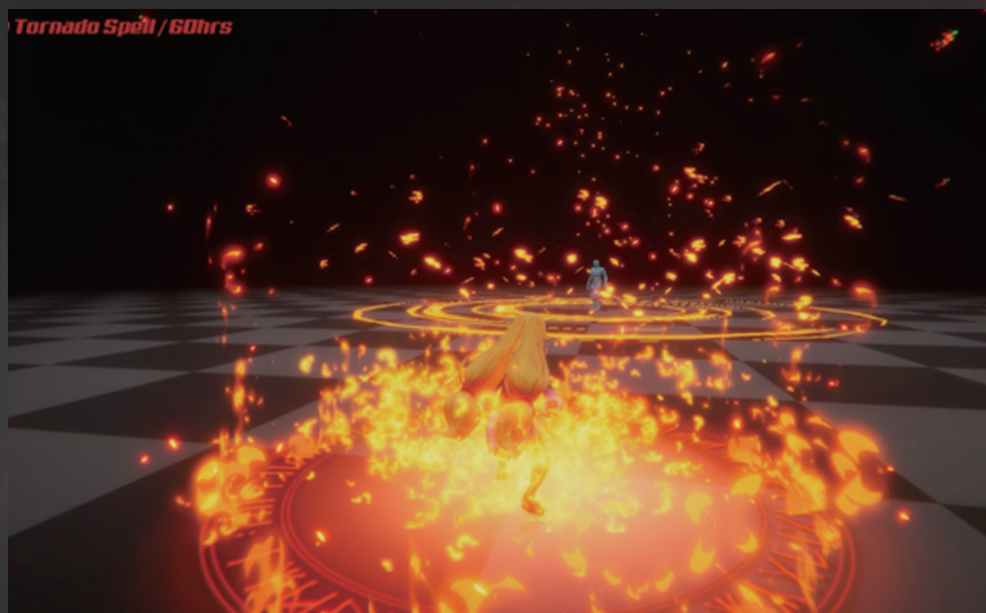


竜巻本体

OUTCOME

Ae

チャージ



竜巻





制作期間 : 2023 年 10 月 ~ 12 月
制作時間 : ~60 時間 | 自主制作

FIREBALL SPELL 属性 : 炎



made with mixamo

CONCEPT FIREBALL SPELL

スタイル：和風

初期設定

異世界で魔法使いが巨大な魔物に対してよく使うより威力が高いファイアボールに設定します。
アニメ、ゲームなどの火球を参考しつつ、制作をおこなっています。

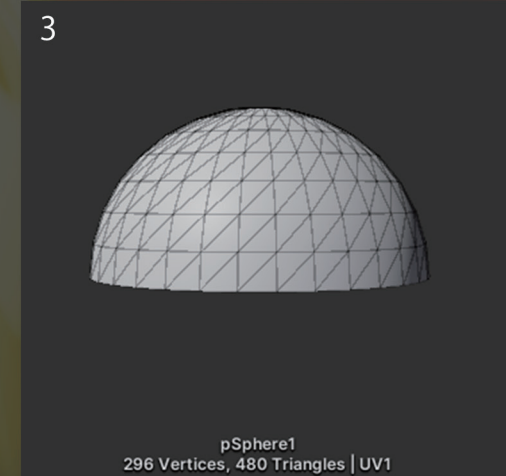
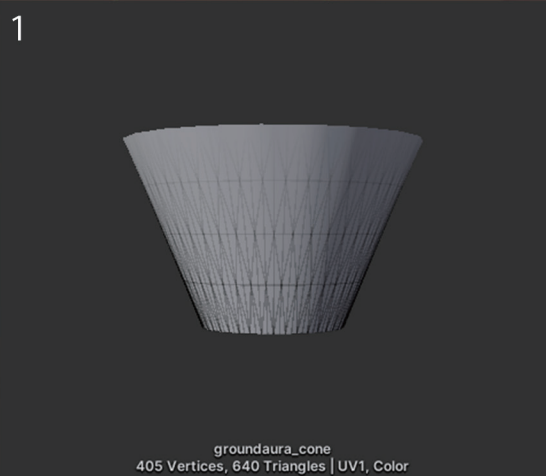


MESH

主に三つのメッシュ使っています。

オーラ系：1と2

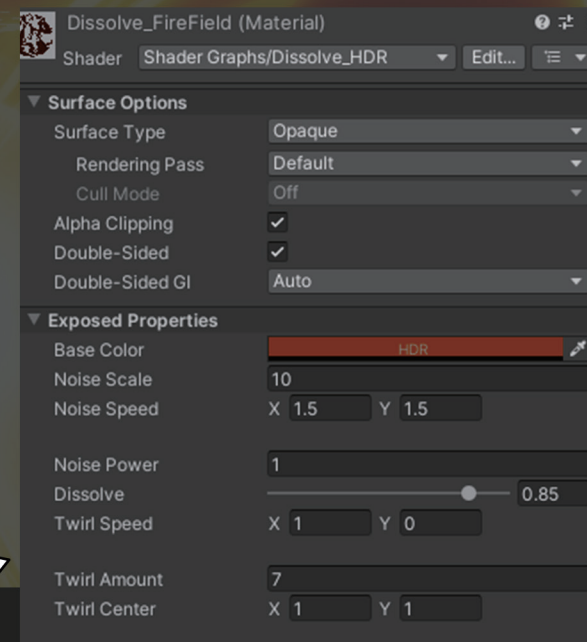
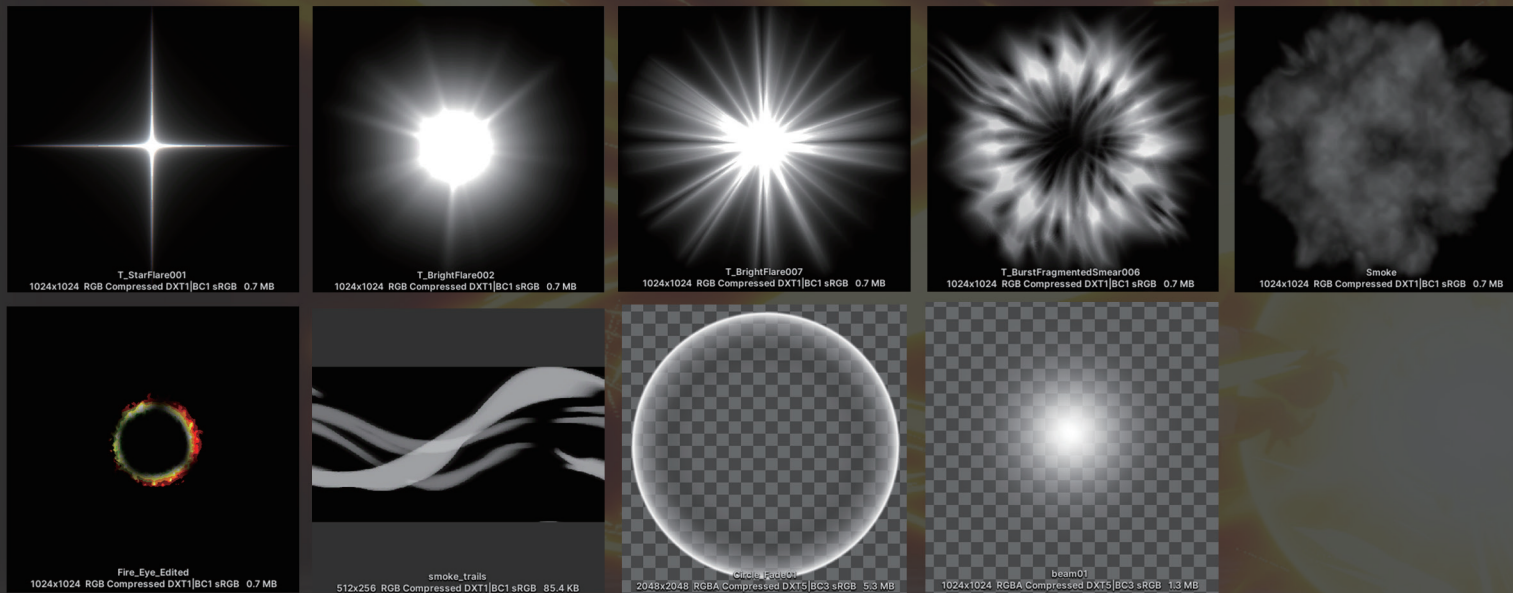
ヒット系：3



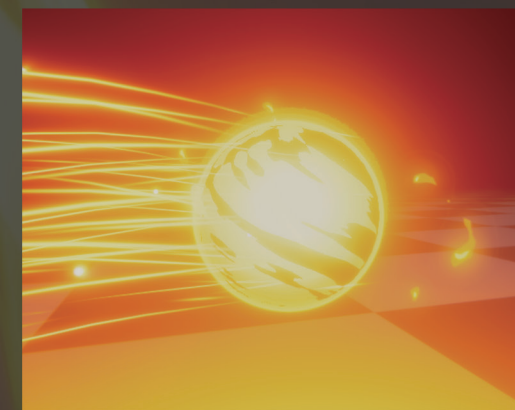
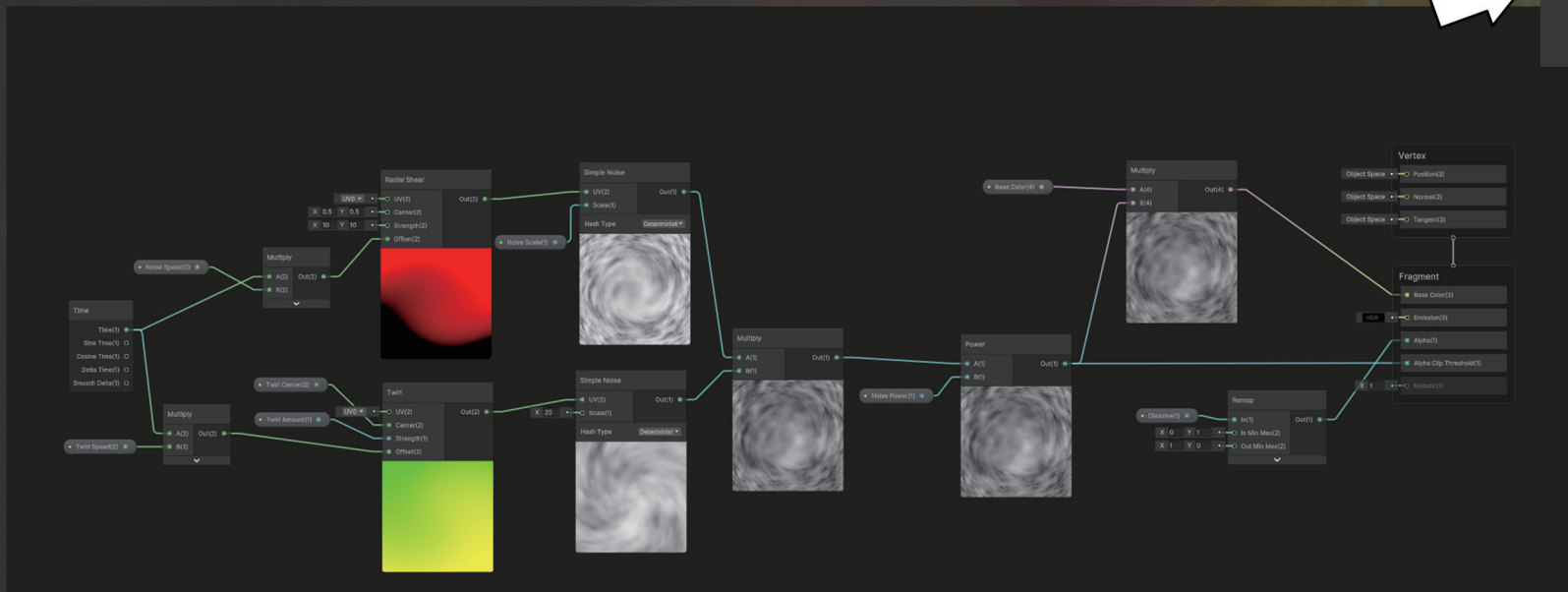
TEXTURE/SHADER



主に使われたテクスチャ :

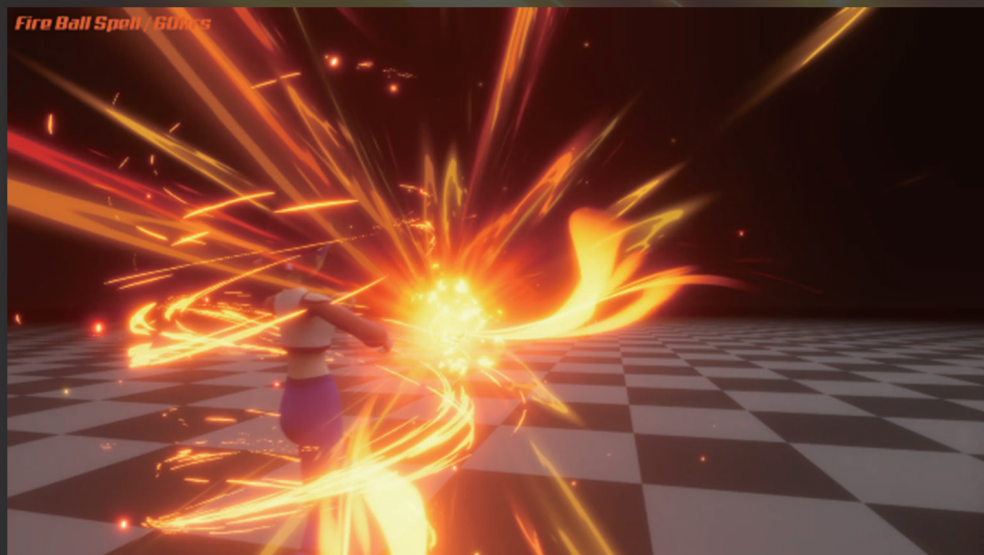


Unity shader graph を用いて、ファイアボールのコアを作りました。



OUTCOME Ae

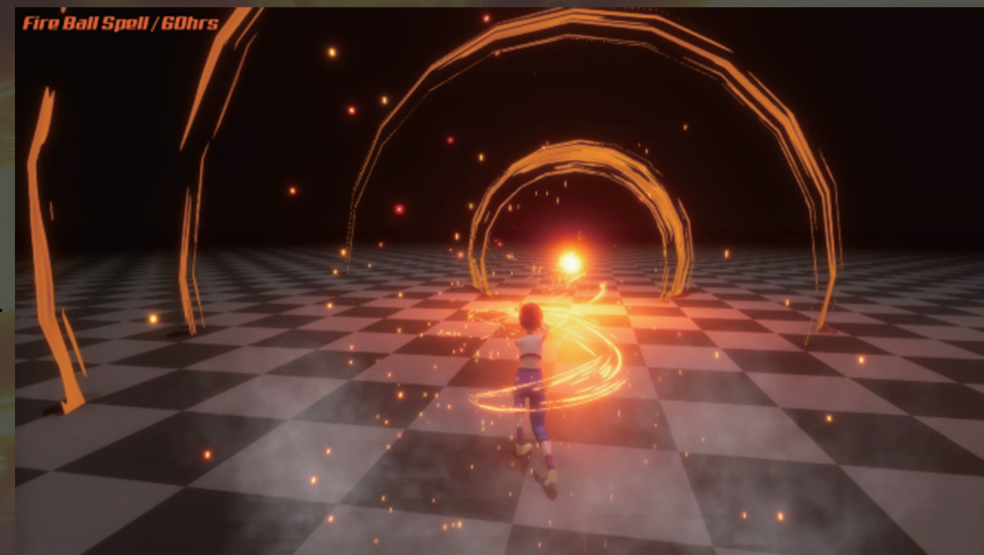
チャージ



魔法使い自身：螺旋オーラと火の粉生成
ファイアボール：周囲のエネルギー吸収



発射



発射した際の花火、煙と火の気流生成



爆発



終わった後の粉末と煙



制作期間 : 2023 年 11 月 ~ 12 月
制作時間 : ~50 時間 | 自主制作

THUNDER STRIKE 属性 : 雷



made with
mixamo

CONCEPT THUNDER STRIKE

スタイル：和風

初期設定

戦士が使う魔法。剣にエネルギーを注ぐ、敵に天罰（落雷）を与える。

ゲーム中の雷のスキル



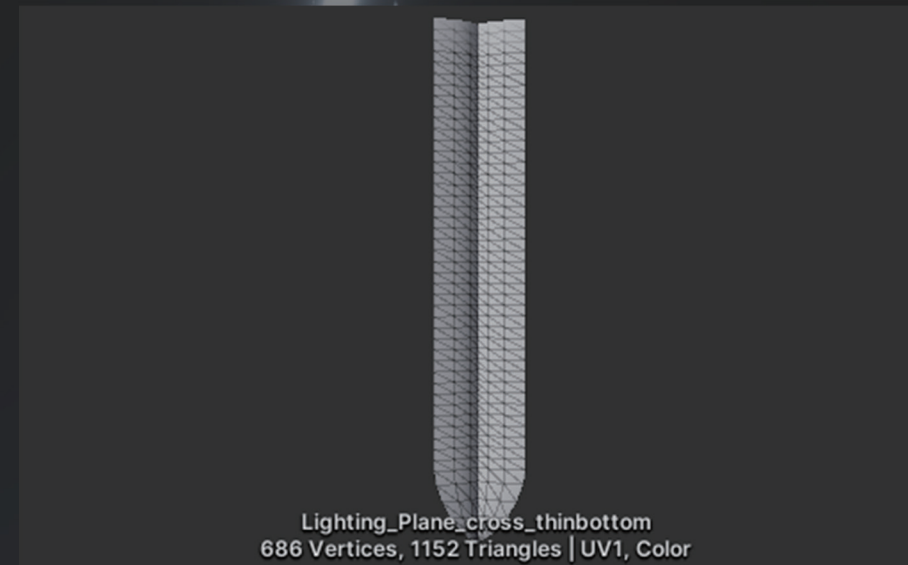
Thorのポスター



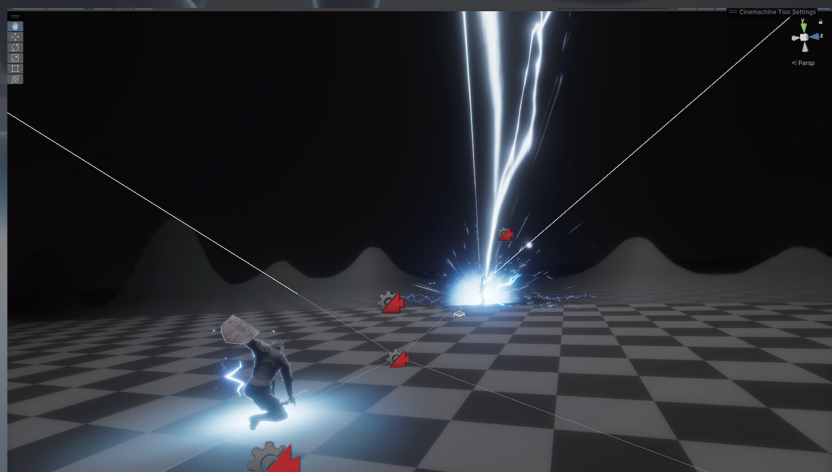
MESH



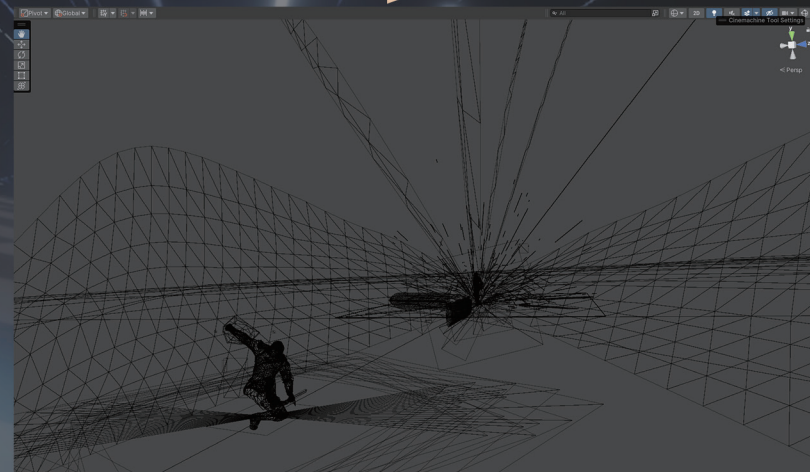
稲光のメッシュ



SCENE VIEW

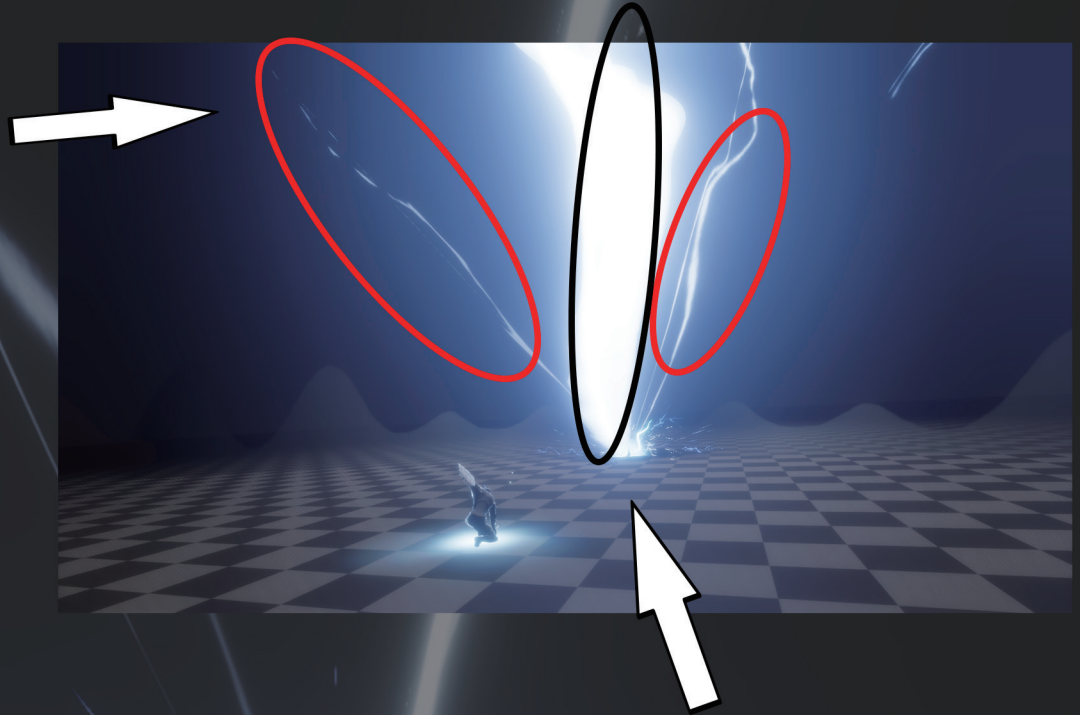
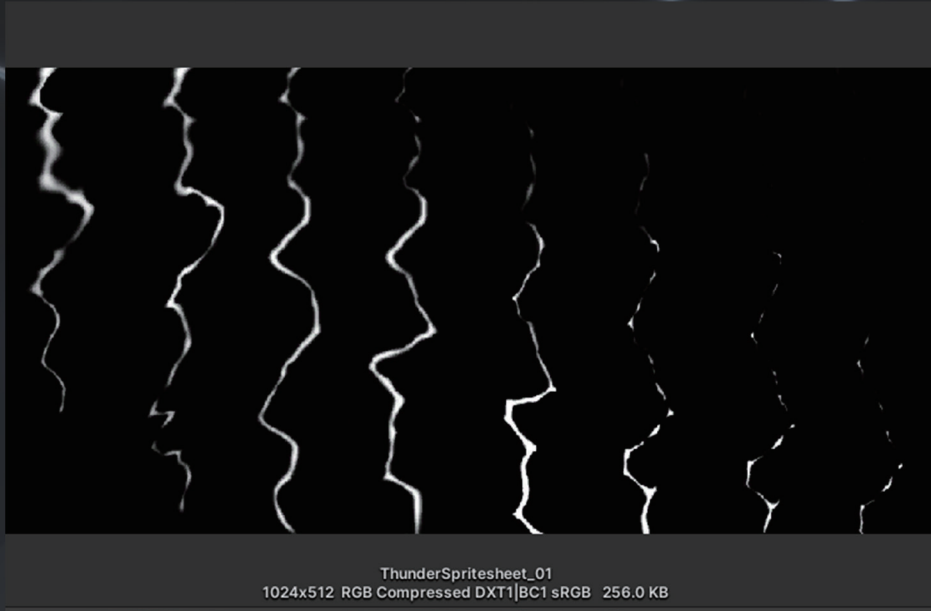


WIREFRAME



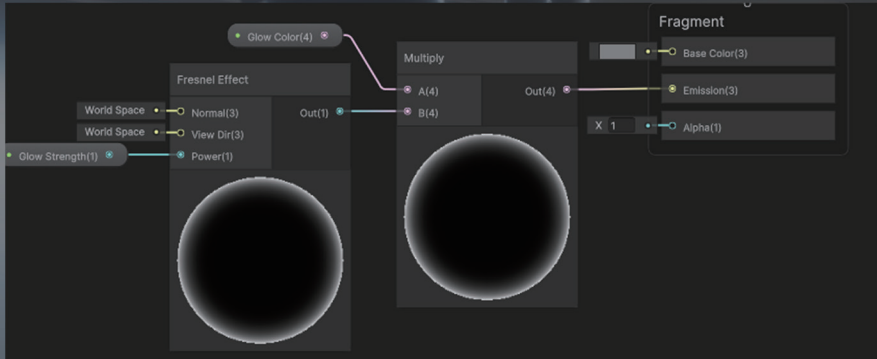
TEXTURE / SHADER Ps

稲光のSpritesheet (赤い部分)



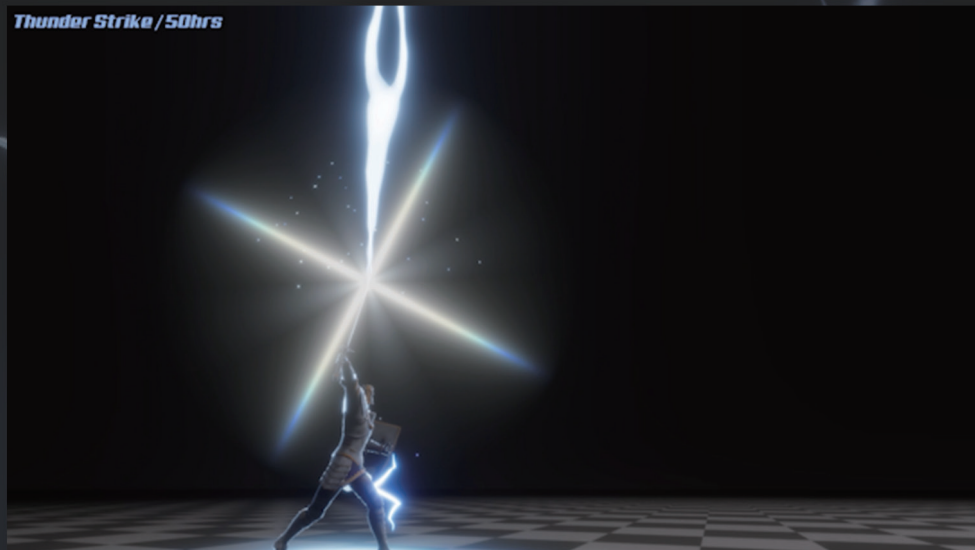
雷の形のテクスチャ(黒い部分)

Fresnel Effect で戦士側自身に glow effect を与える



OUTCOME Ae

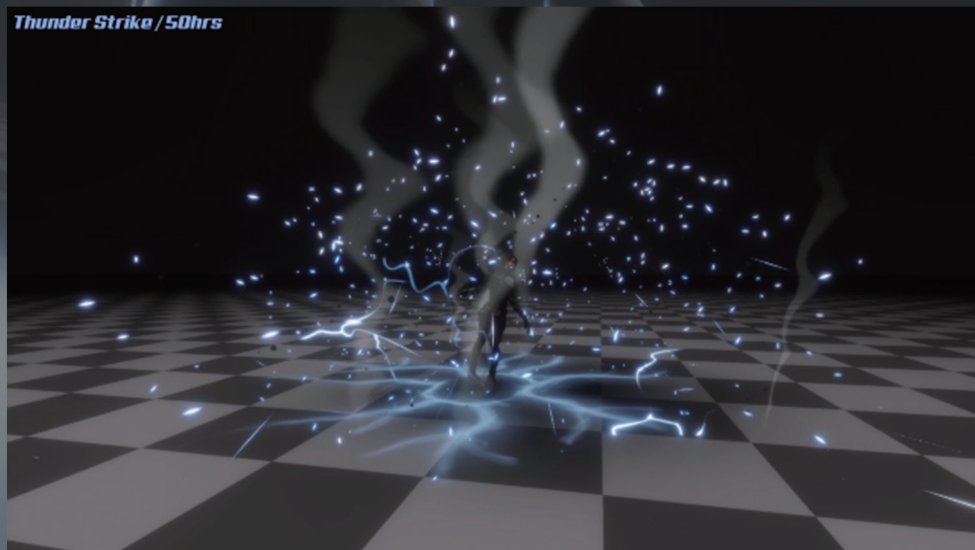
上空に雷を発射



敵の上空から稲光で敵にヒット



敵の周囲の煙と光



敵を終わる締め稲光



ICE LANCE SPELL 属性：氷

制作期間：2023年11月～12月
制作時間：～50時間 | 自主制作



Ps

Ae



made with
mixamo

CONCEPT ICE LANCE SPELL

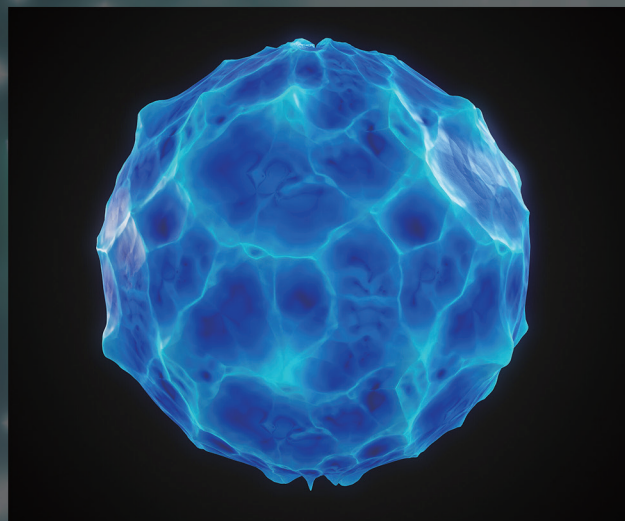
スタイル：和風

初期設定

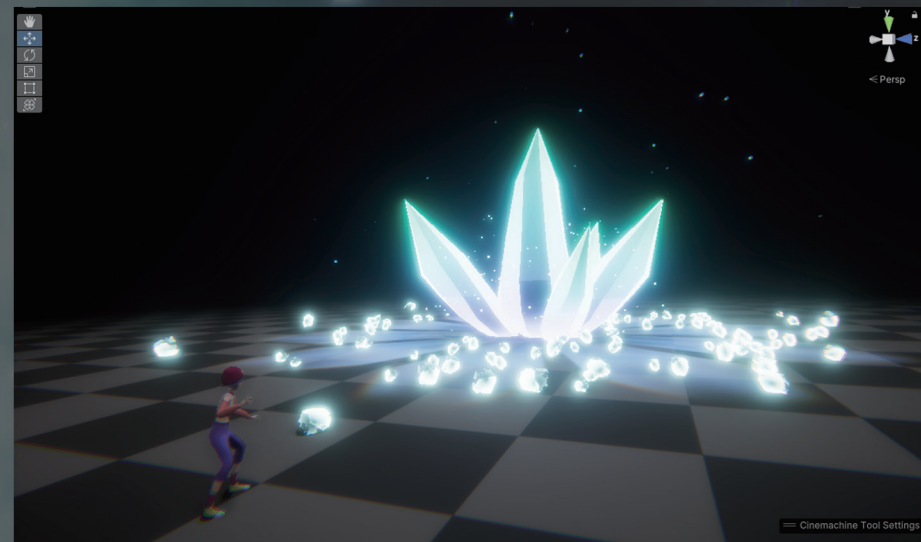
単体氷魔法。DEBUFF 効果を加える（移動能力控え）。相手を結氷させ、大きな氷柱で当たる。

氷柱の形の参考

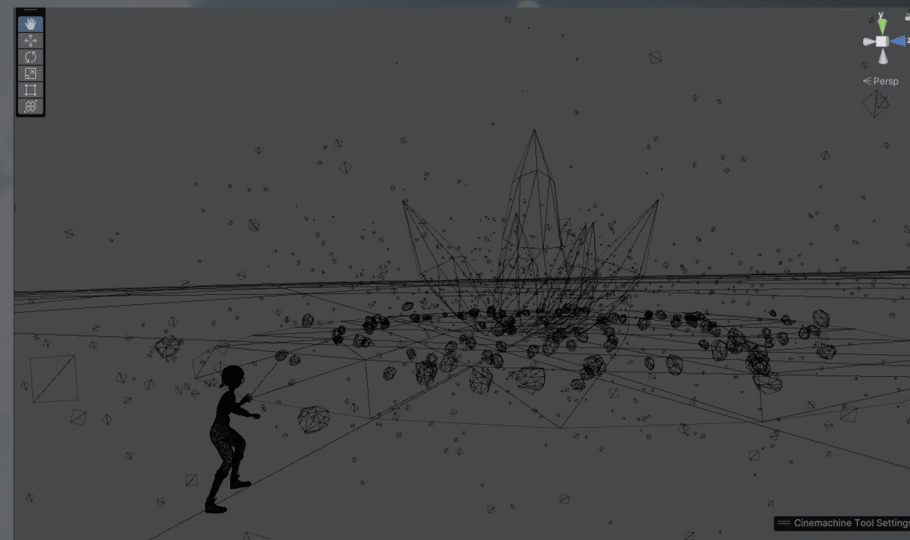
氷の質感の参考



SCENE VIEW

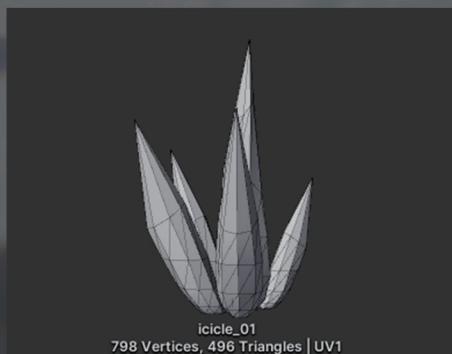


WIREFRAME

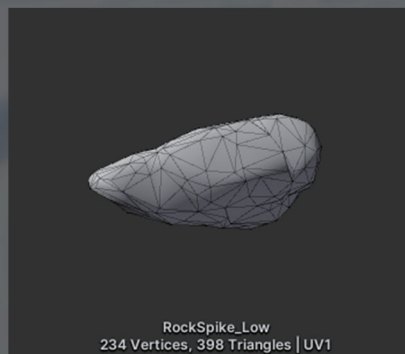


MESH

二つのメッシュで氷柱魔法を構成されています。

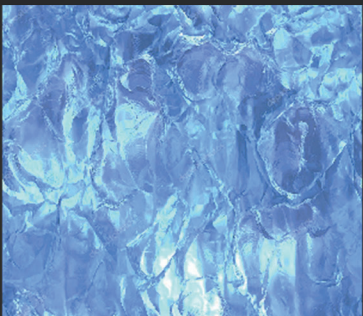


氷柱



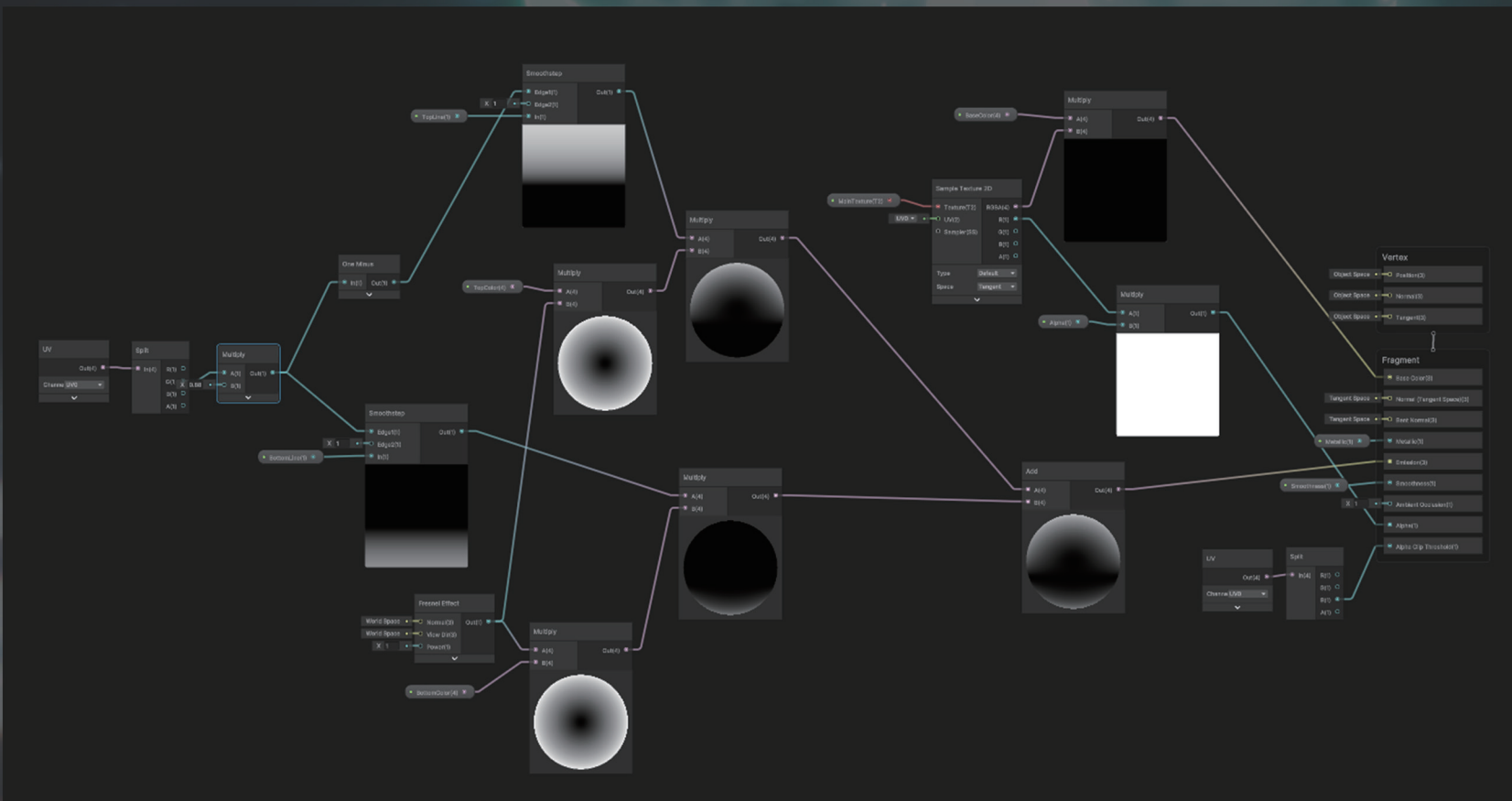
氷槍

TEXTURE/SHADER



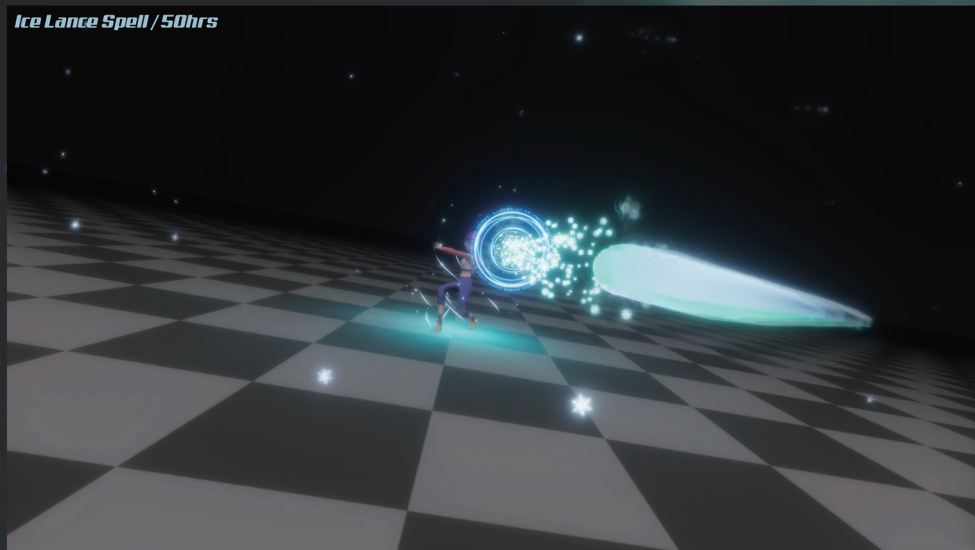
depositphotos_22411561-stock-illustration-seamless-ice-texture
1024x1024 RGB Compressed DX11|BC1 sRGB 0.7 MB

ネットで氷っぽいテクスチャを探し、
UnityのShader Graphで氷柱の質感とGlow効果を作り、
最後はInspectorにParameterを調整しつつ、
二層の色を重ねて、底部が紫、頂部が白青い氷柱を作りました。

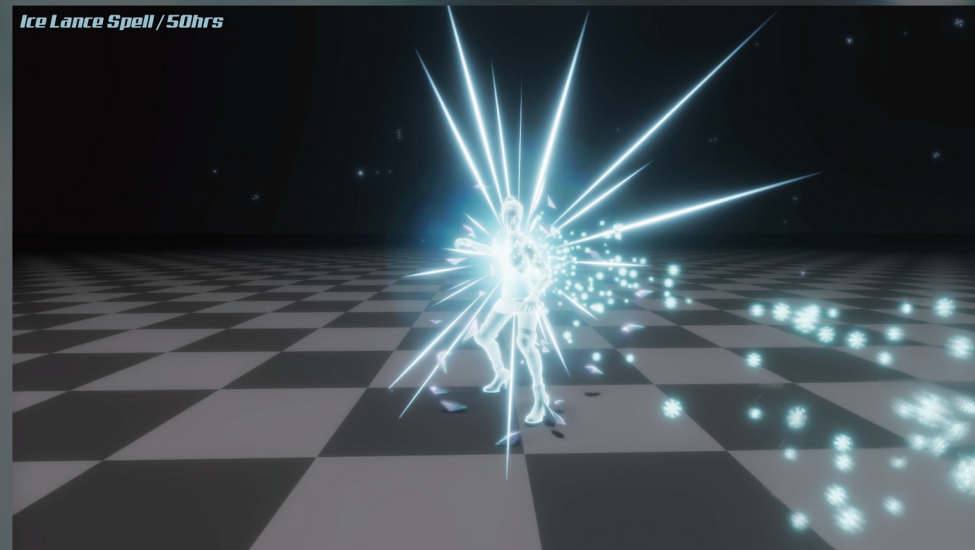


OUTCOME Ae

小さいな氷槍を発射する



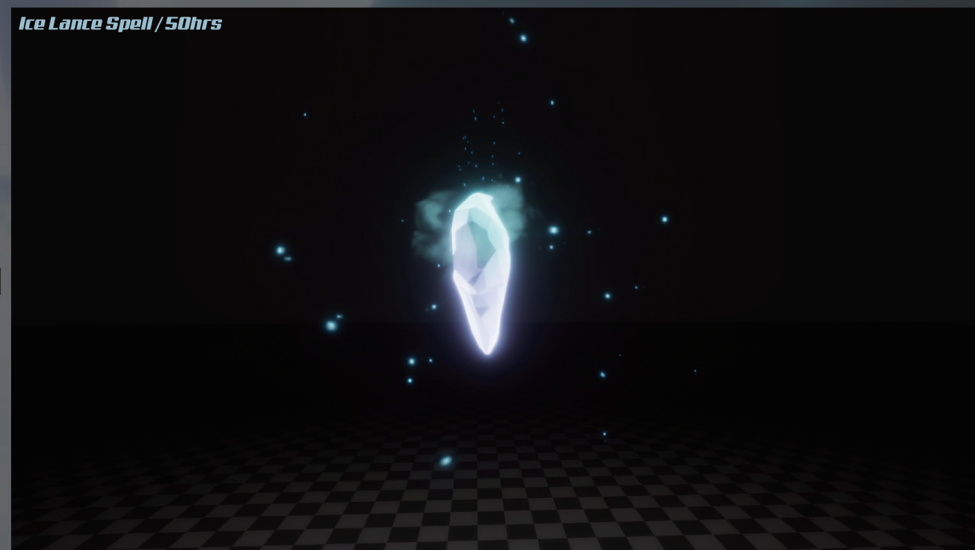
敵に当たって凍結する

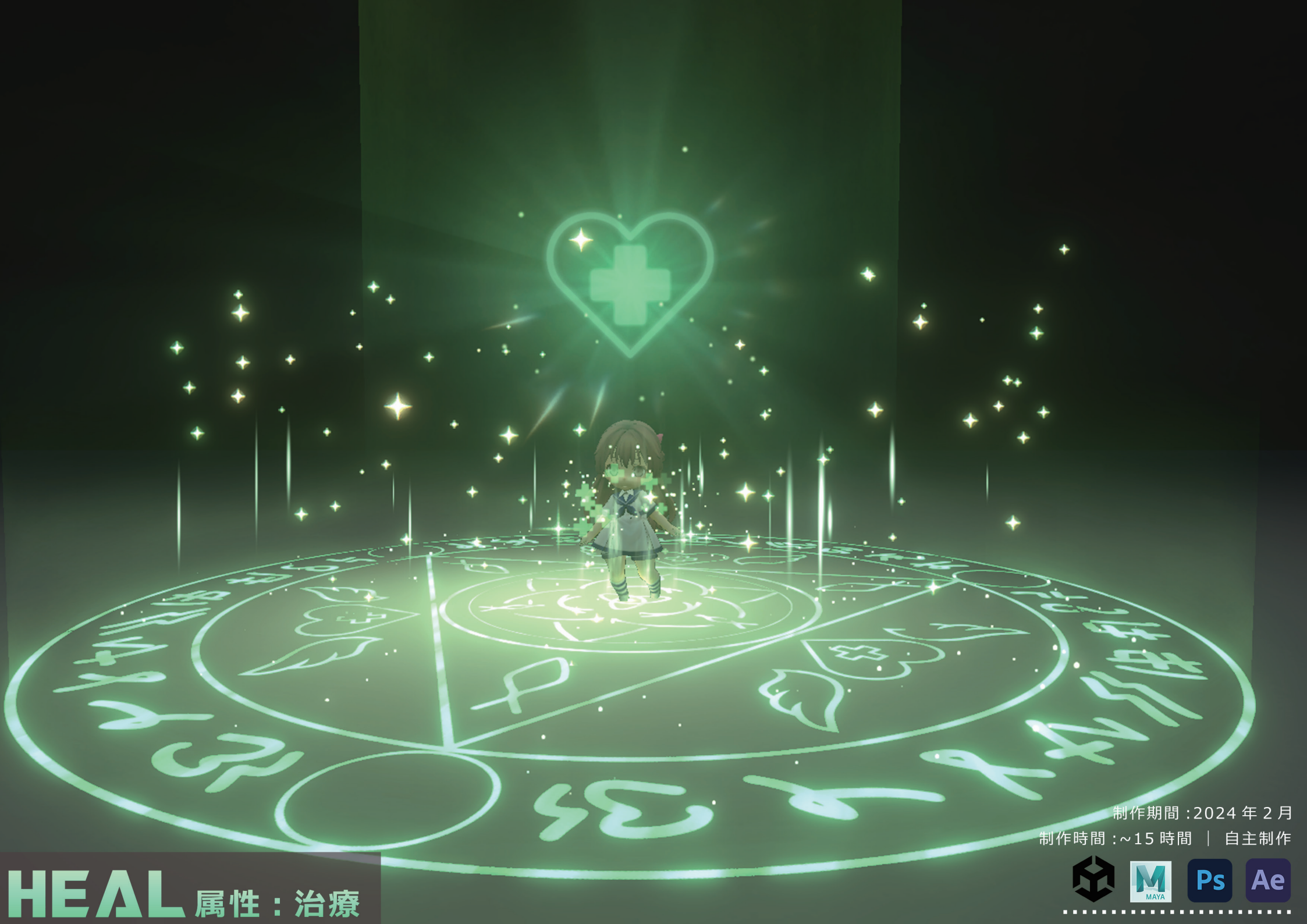


敵に当たって地面から大きな氷柱が出る



上空に大きい氷槍を生成する





制作期間：2024年2月

制作時間：~15時間 | 自主制作

HEAL 属性：治療



CONCEPT HEAL

スタイル：和風

初期設定

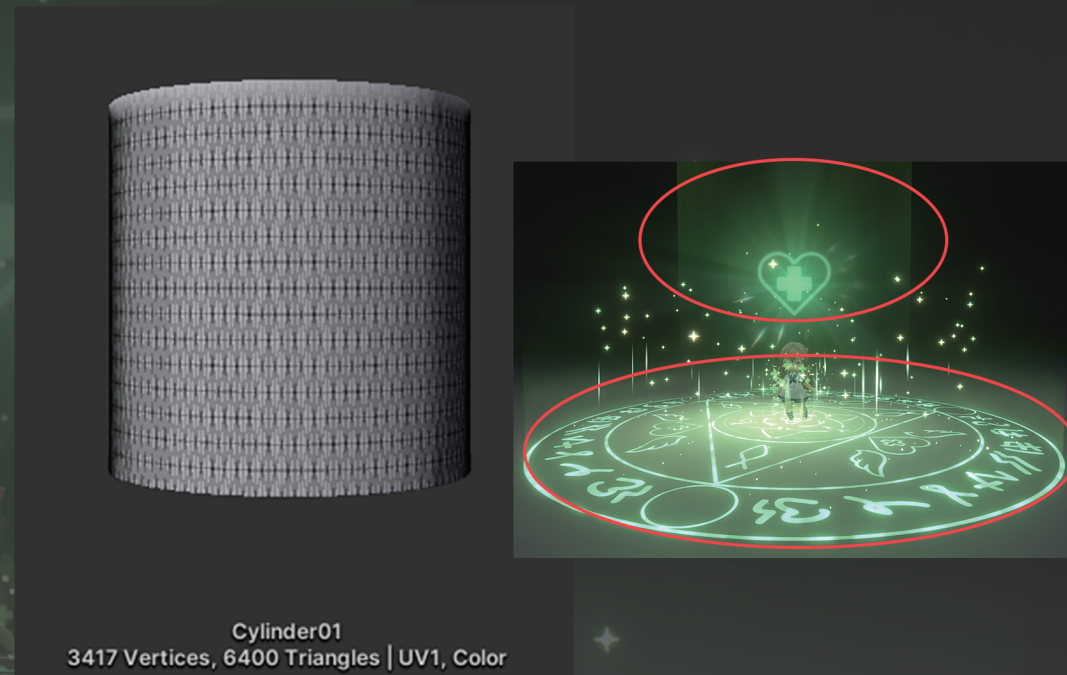
神官が使う範囲治療魔法。魔法陣内にいれば治療効果を得る。

Granblue Fantasy Relink の治療魔法に参考



MESH

オーラのメッシュ (赤い部分)



TEXTURE

文字の参考物



手書き魔法陣



シンボルと文字も自分で描きました

結果



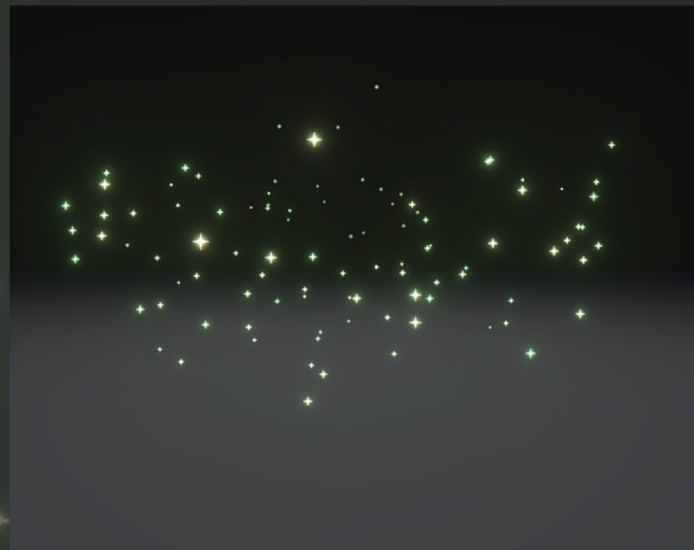
BREAKDOWN



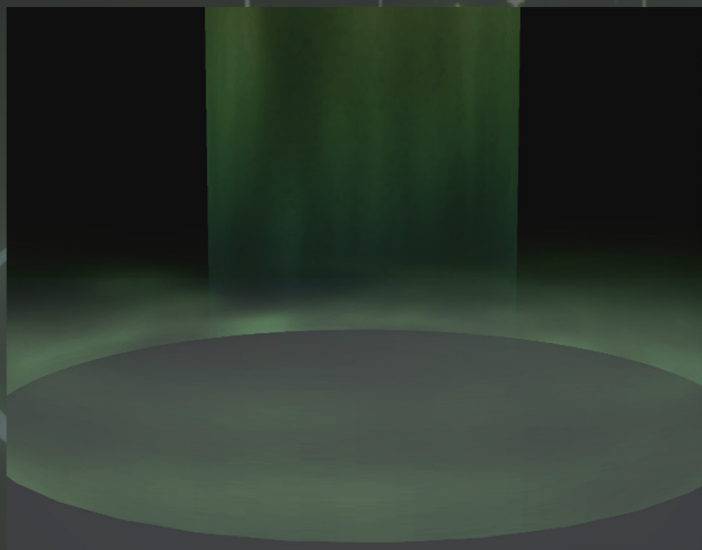
地面から出てくる小さな光



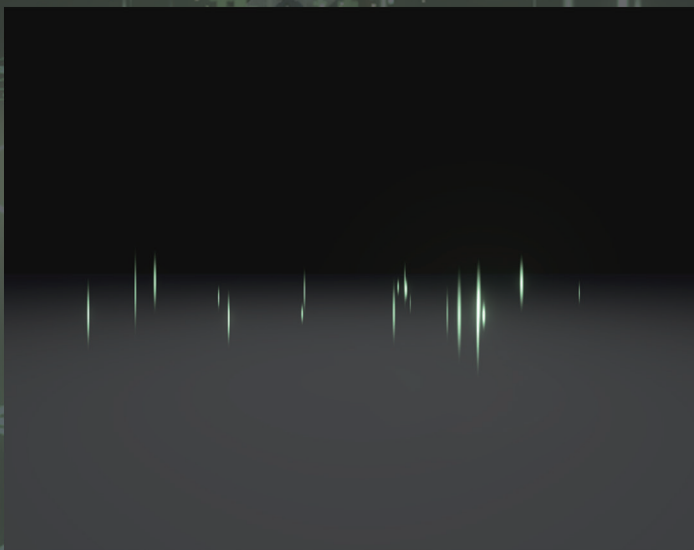
ヒールのシンボル



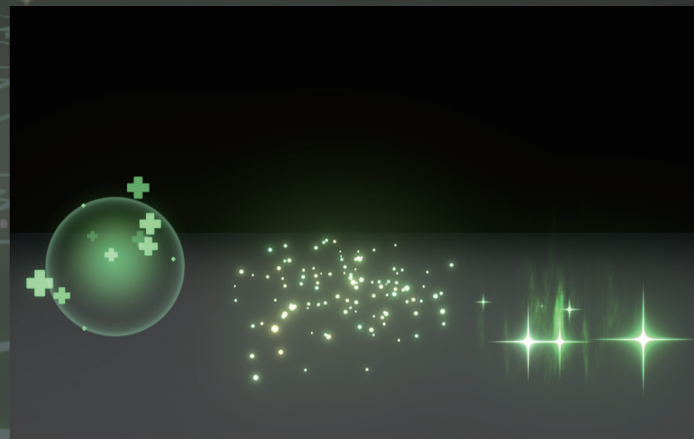
ヒール後のキラキラ光り



円柱オーラ



ヒール際のパーティクル



キャラ周囲のオーラ

ENVIRONMENT VFX

テーマ：

自然にある神社

自然現象の表現（葉の落下、螢、星など）



制作期間：2023年10月～12月

制作時間：～80時間 | 課題制作



CONCEPT

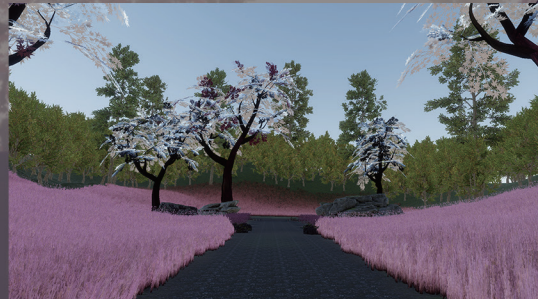
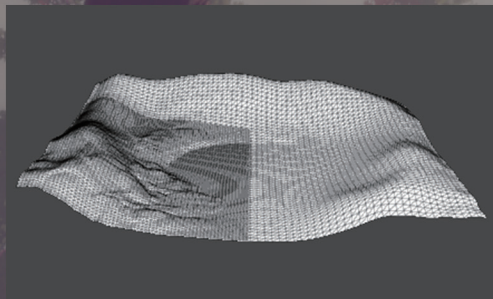
制作概念

武士の時代日本にある島に設定し、豊かな自然にある鳥居と小さいな神社が建てられている。

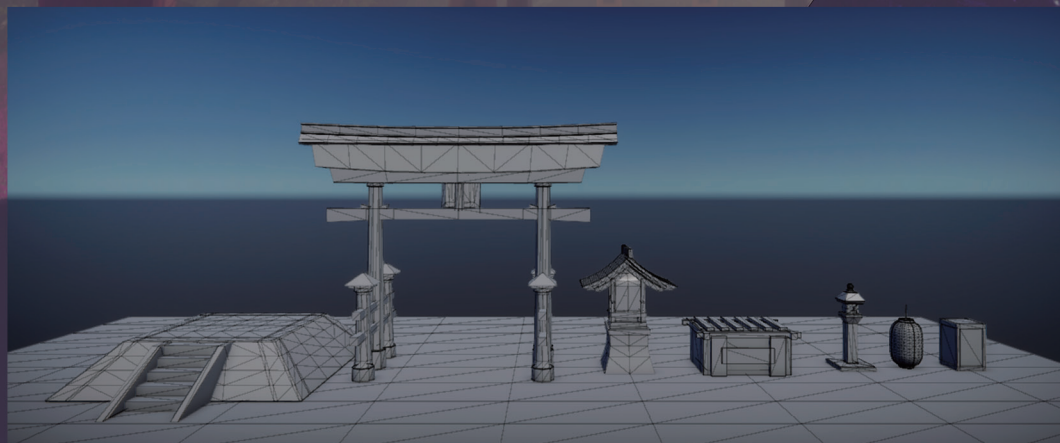
美しい風景に囲まれている鳥居を表現しながら、天気変換と合わせて昼、夜の違う雰囲気それぞれ作っていく。

STAGE

地形 : Unity Terrain で作っている 自然物 (樹、草、石など) を加える。



神社の部分 (MAYA で MODELING、Unity に実装)



REFERENCE

ゲーム Ghost of Tsushima



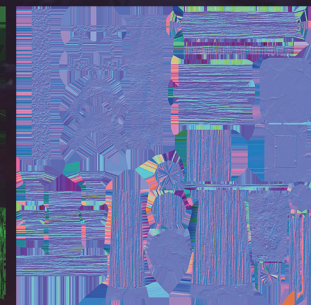
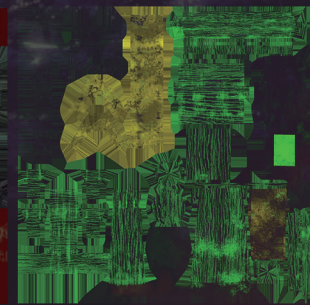
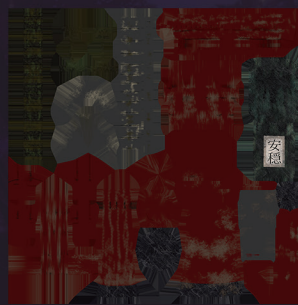
TEXTURE

Base Map

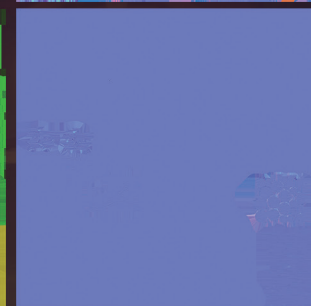
Mask Map

Normal Map

鳥居本体

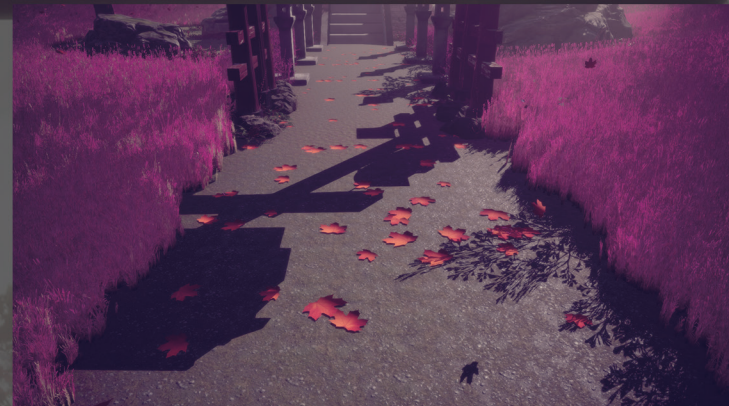


祠本体



* こちらはメインの TEXTURE 二個だけを載せます。

NOON SCENE



地面に置いてある葉



飛んでいる蝶

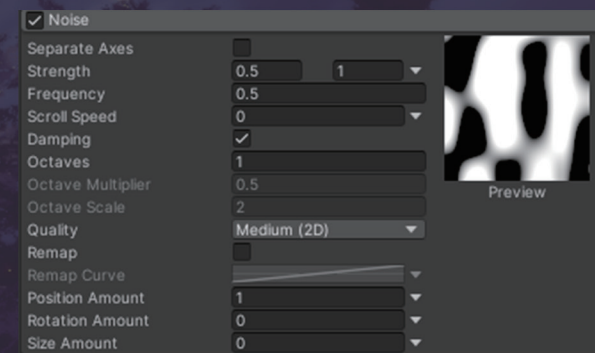


葉の落下

NIGHT SCENE



雲にちょっと隠しているキラキラな星



ランダムに動くために、Shuriken の Noise を使用と調節しました。



灯籠辺りの蛍



樹の周りに揃っている蛍

蛍の Texture



POST PROCESSING

Post-Processing と Effect の導入

導入前

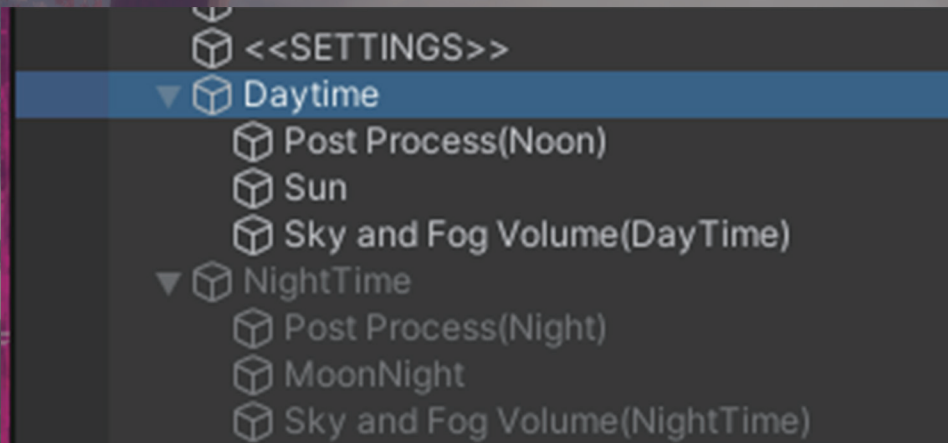


導入後

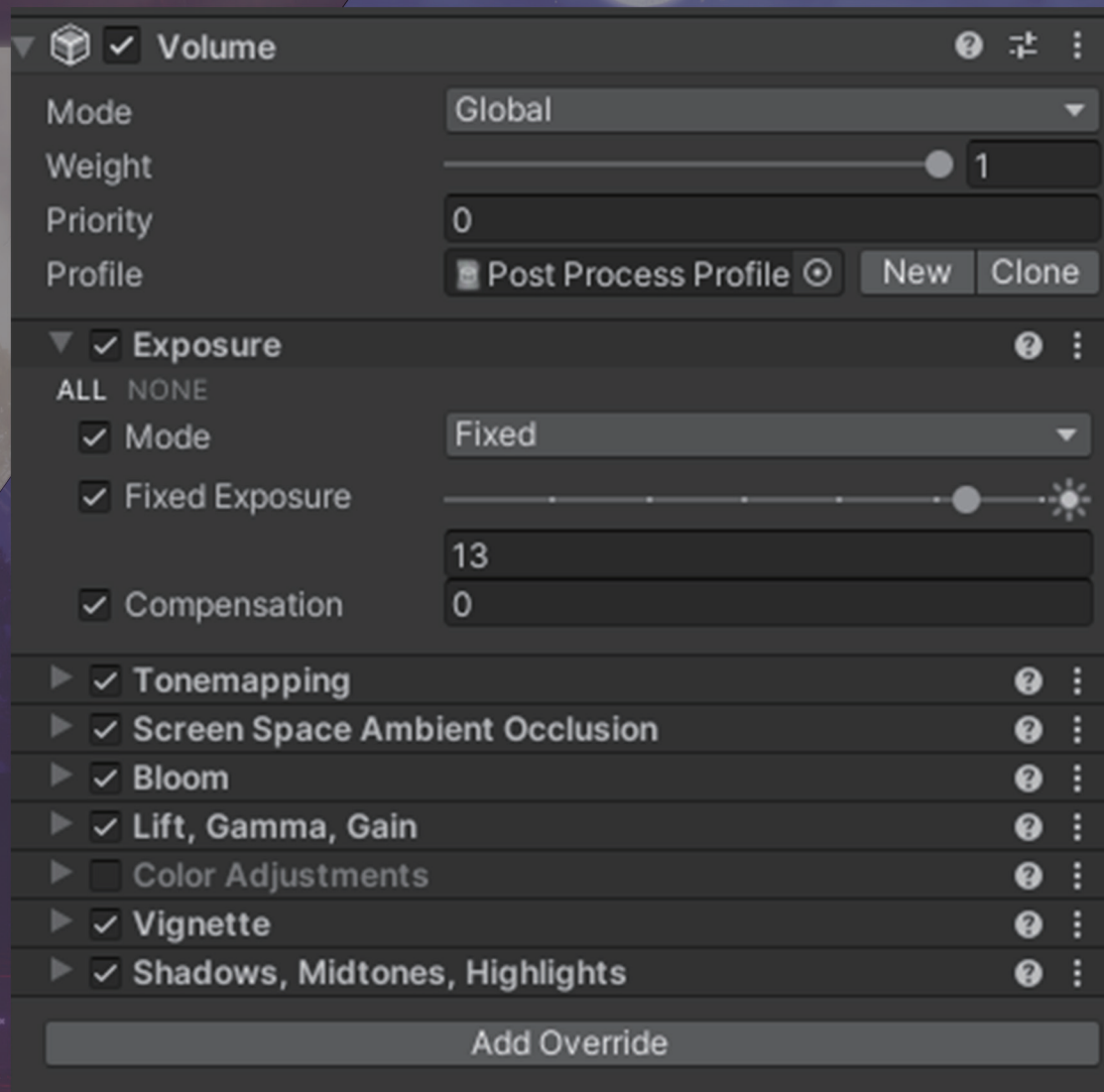


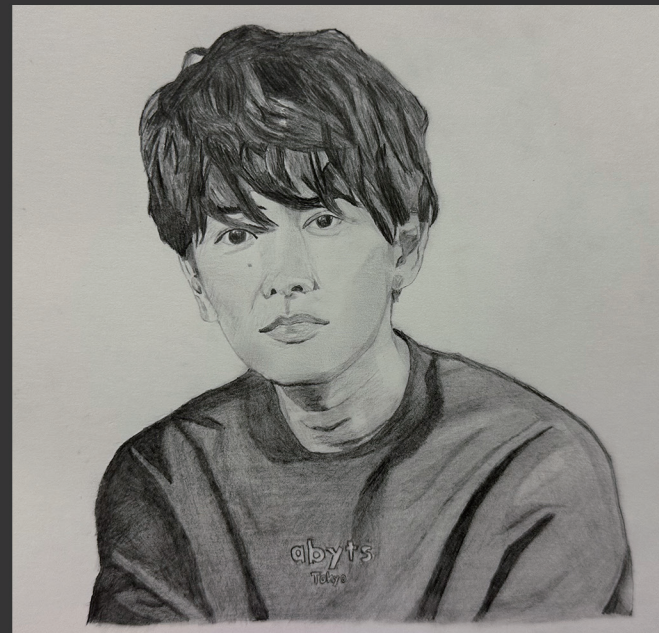
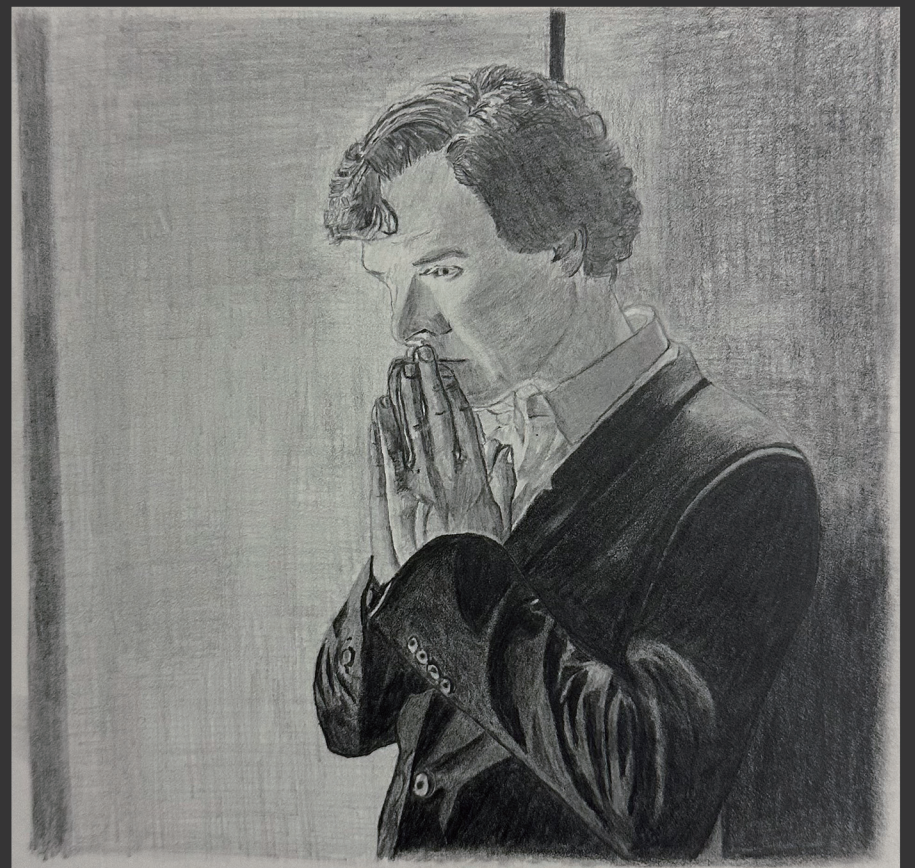
POST PROCESSING

昼と夜の Volume file、Lighting、Post-Processing
は別々に使ってます。

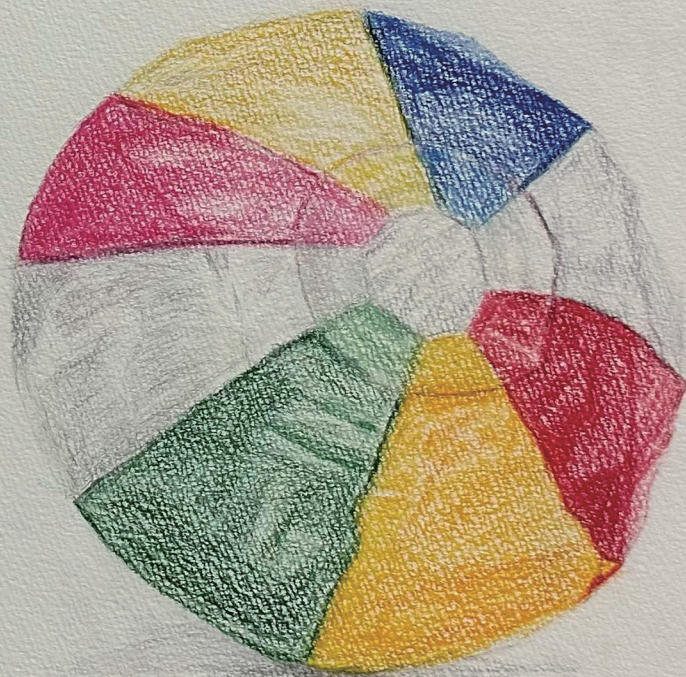
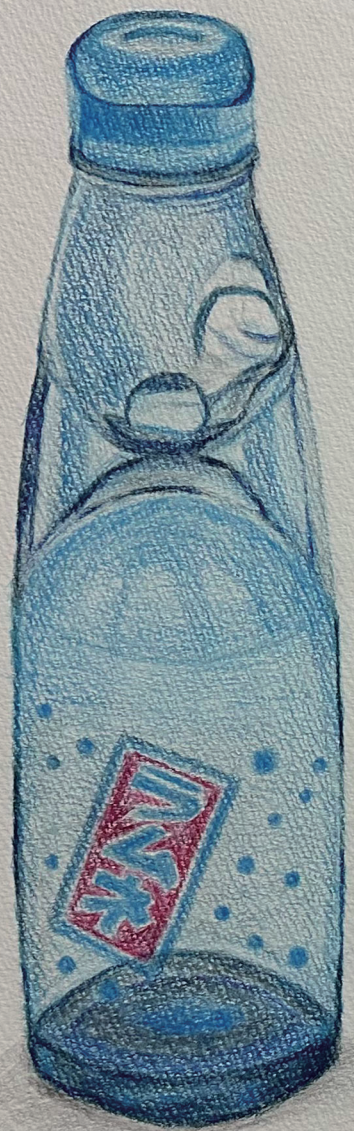


主に使用した
Post-Processing 効果





DESSIN



モチーフ：瓶、紙風船

制作期間：2023年9月

制作時間：～12時間 | 課題制作



モチーフ：ティーポット、カップ、フレッシュ入れ

制作期間：2024年2月

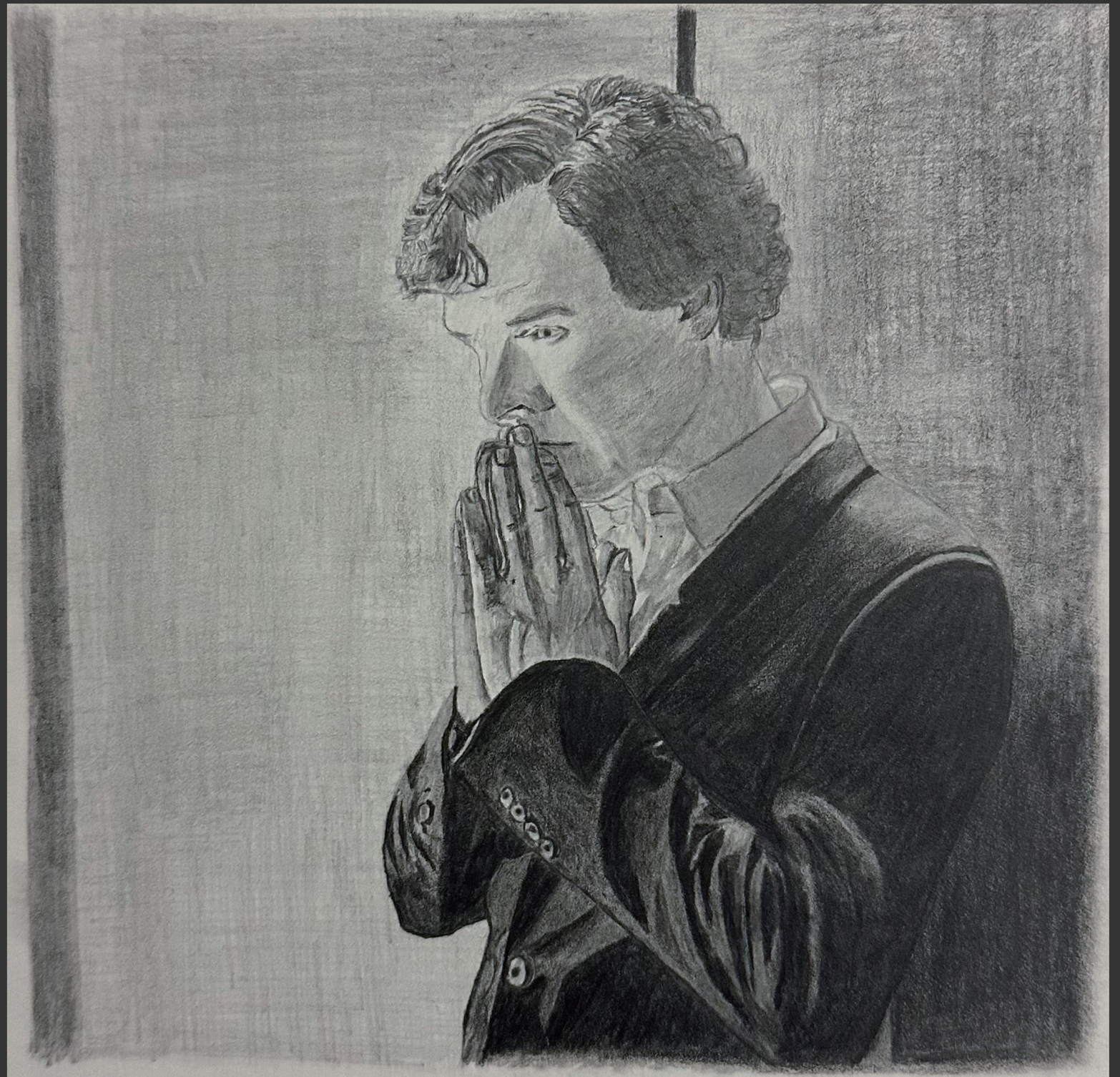
制作時間：～12時間 | 課題制作

写真模写

人物 : Benedict Cumberbatch
ベネディクト・カンバーバッチ

制作期間 : 2023 年 7 月

制作時間 : ~12 時間 | 課題制作

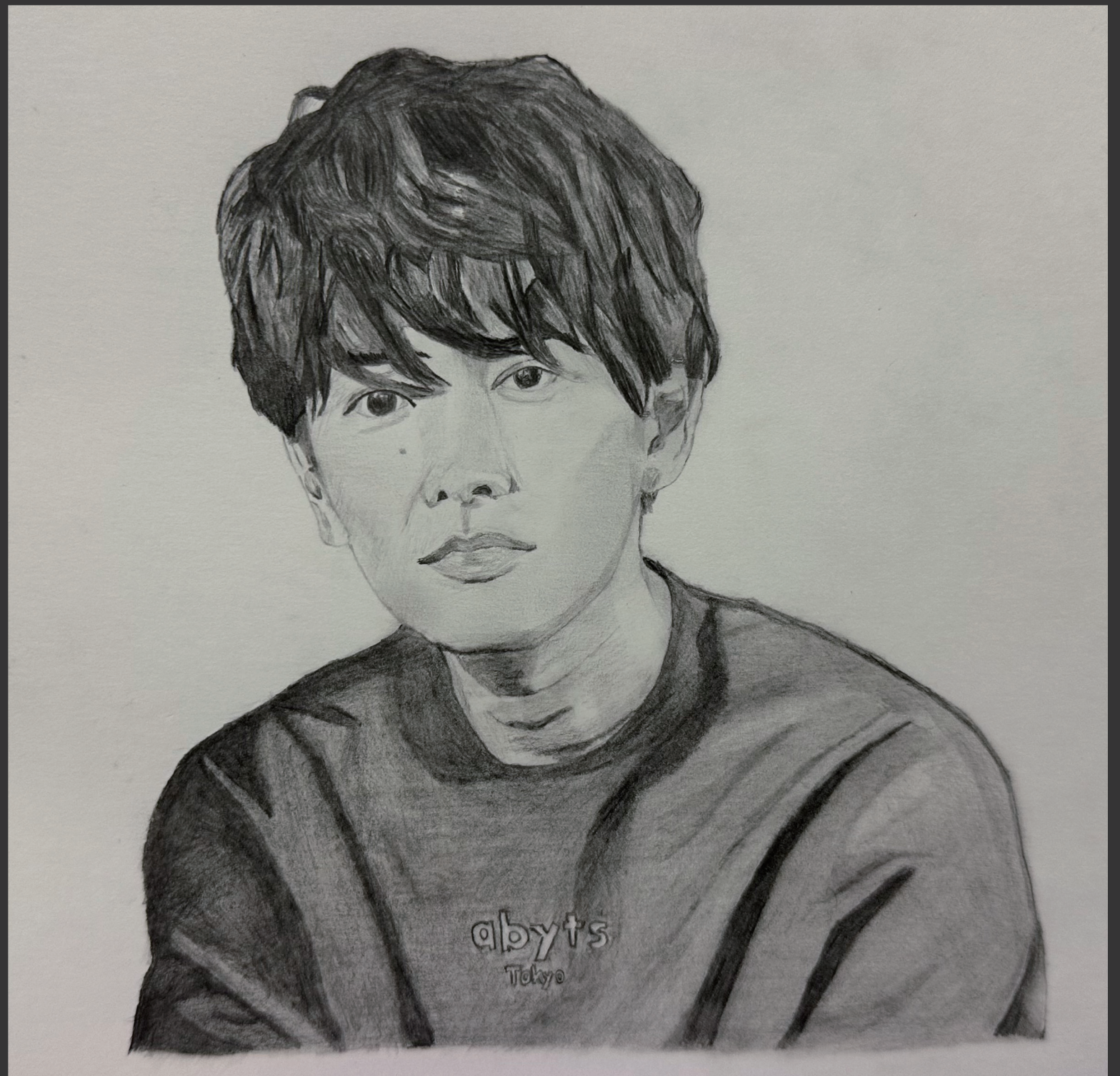


写真模写

人物：佐藤健

制作期間：2023年9月

制作時間：～9時間 | 課題制作



THANK YOU FOR WATCHING