

# PORTFOLIO

john jihyoku

千葉デザイナー学院

# 3DCG environment



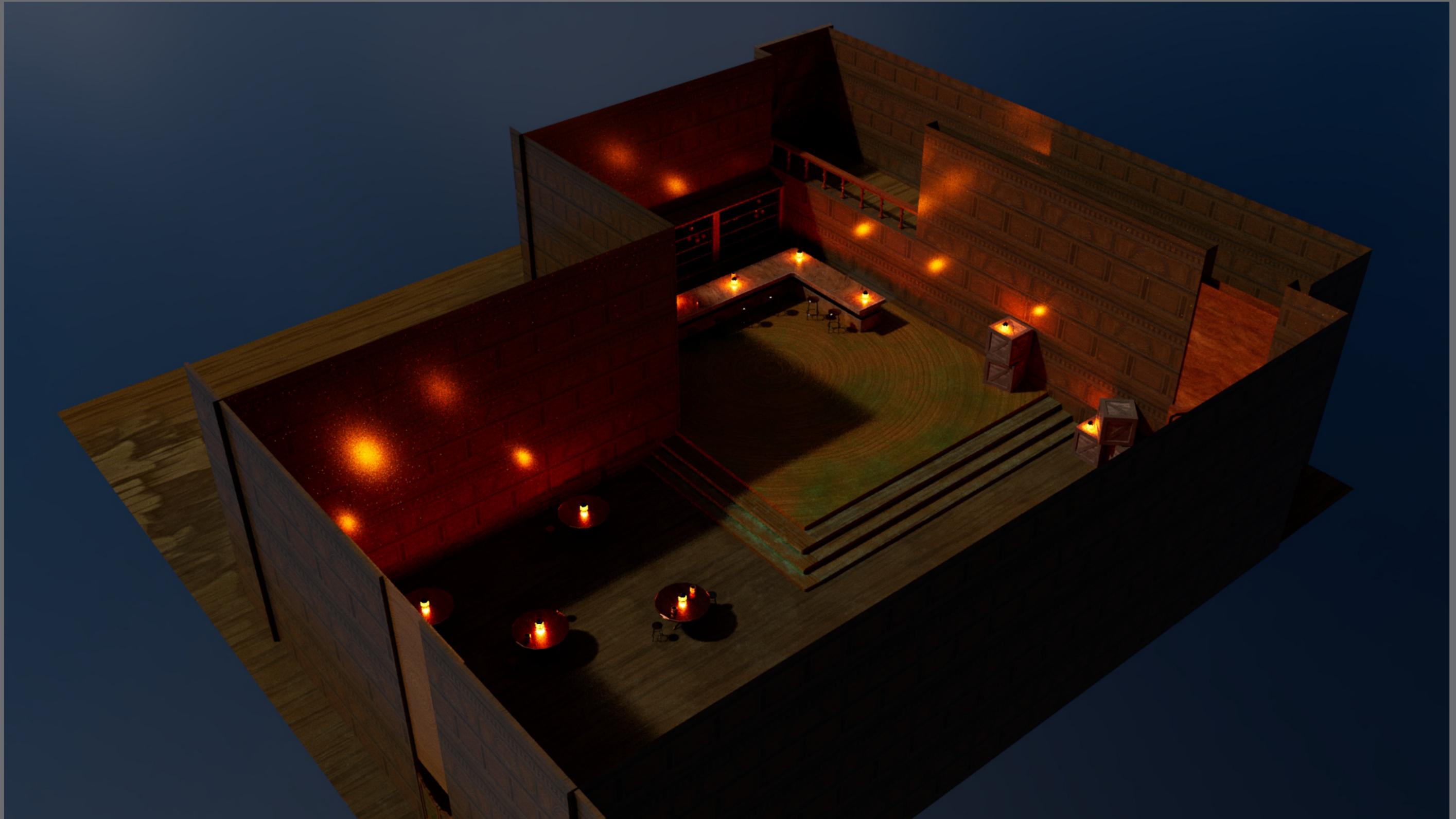
Title : 秘密の酒場

# 3DCG environment



制作時間：1日と4時間

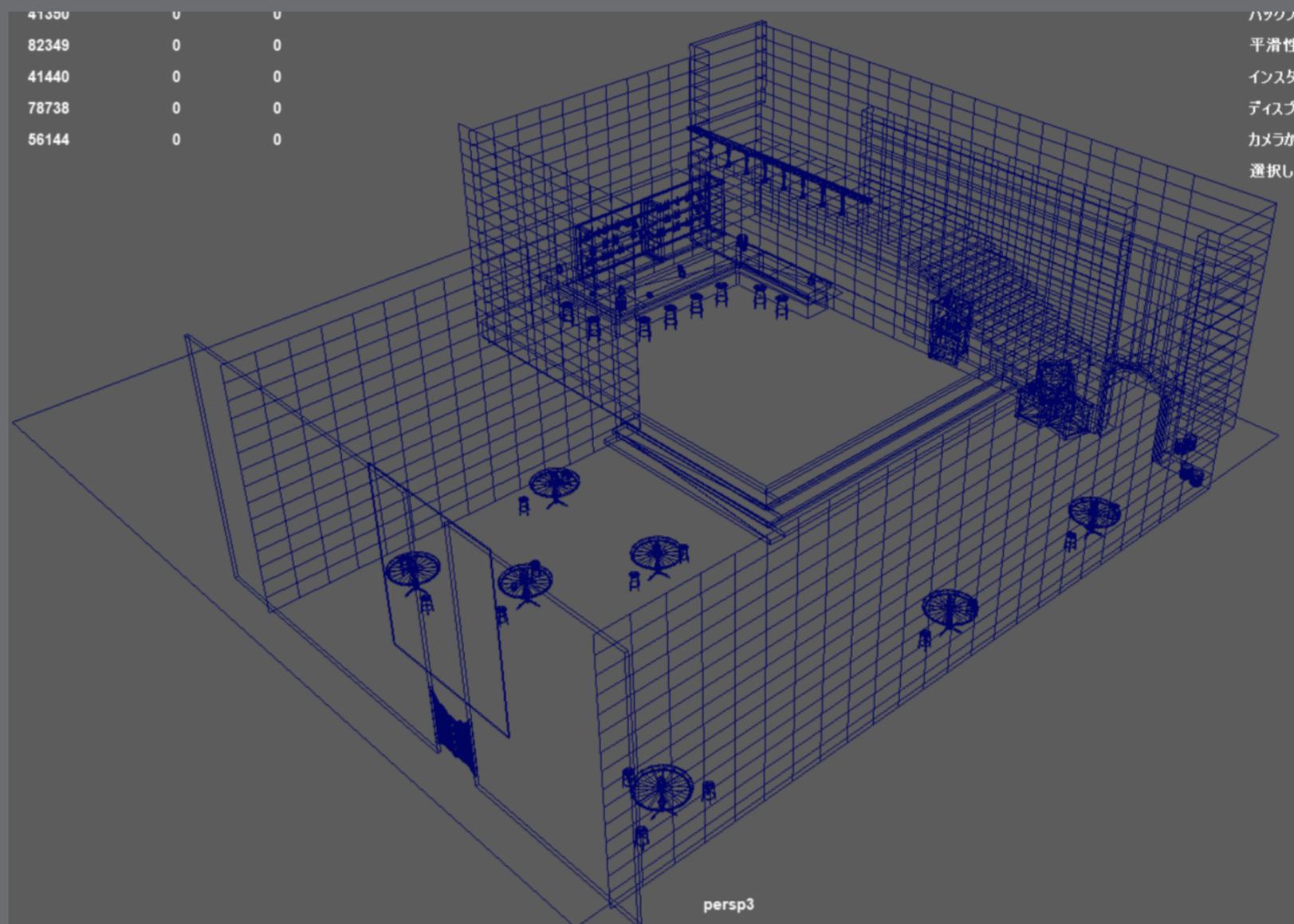
# 3DCG environment



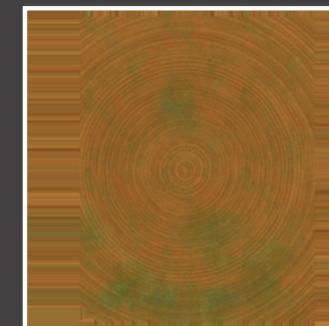
使用ソフト :



# 3DCG environment



floor textures



wall textures

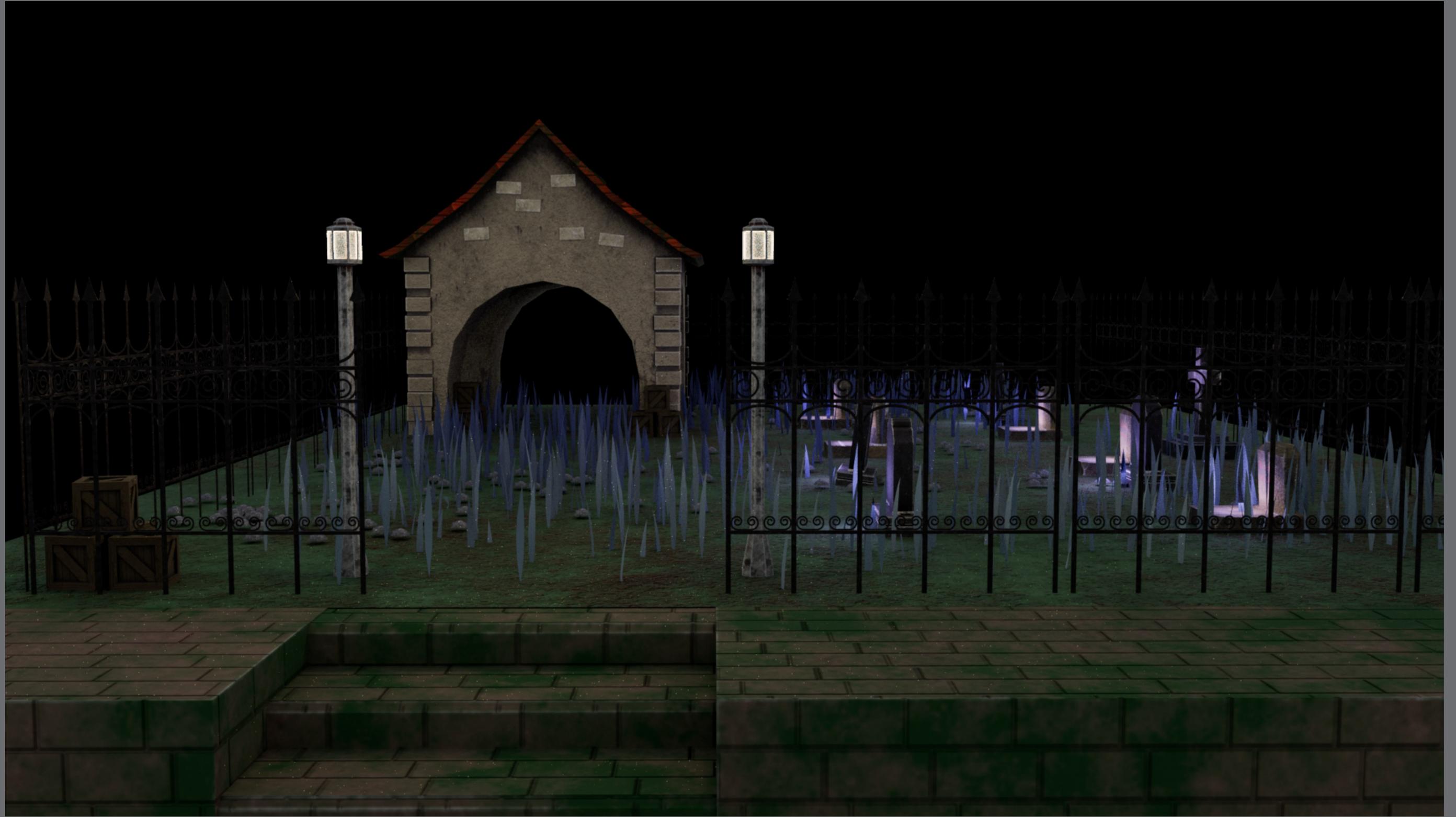


## Point

賑やかな町中の裏路地にあるような酒場をイメージして作りました。最初は岩の中の雰囲気を出したかったのですが町中にあるというのは外したくなかったので、最終的に木材建築風のイメージで作成しました。事前デザインをあまりしていなくて、テクスチャ等は作りながら考えていったので、どこをどういう質感にするのか、模様をどう入れるのかを考えるのが大変でしたが、楽しかったです。

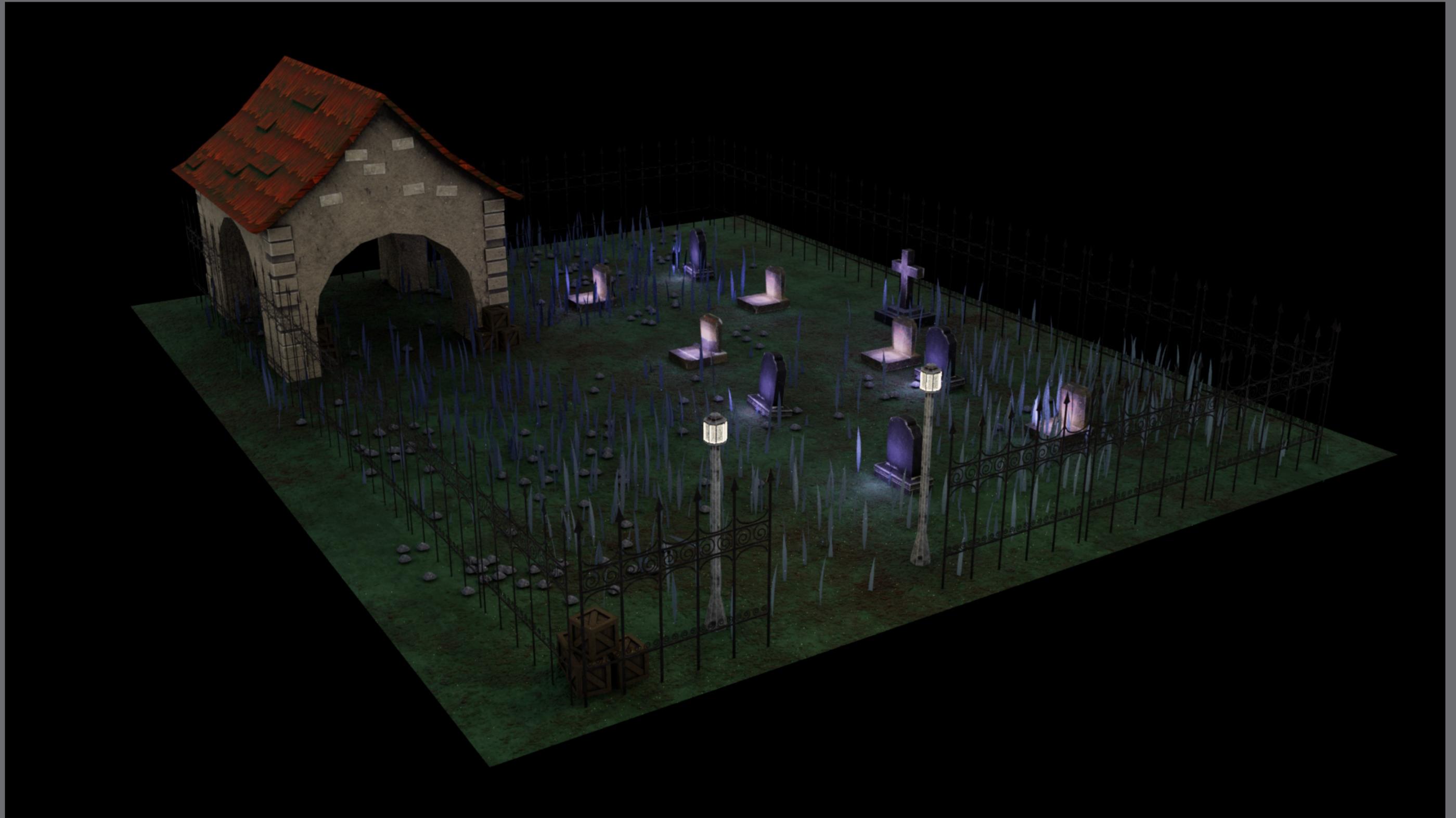
Maya でモデリングをし、SubstancePainter と Photoshop でテクスチャを描いていきました。造形以上にテクスチャの方に時間を多く使ってしまい、またデータ管理も大変でしたが、うまく行ってよかったです。

# 3DCG environment



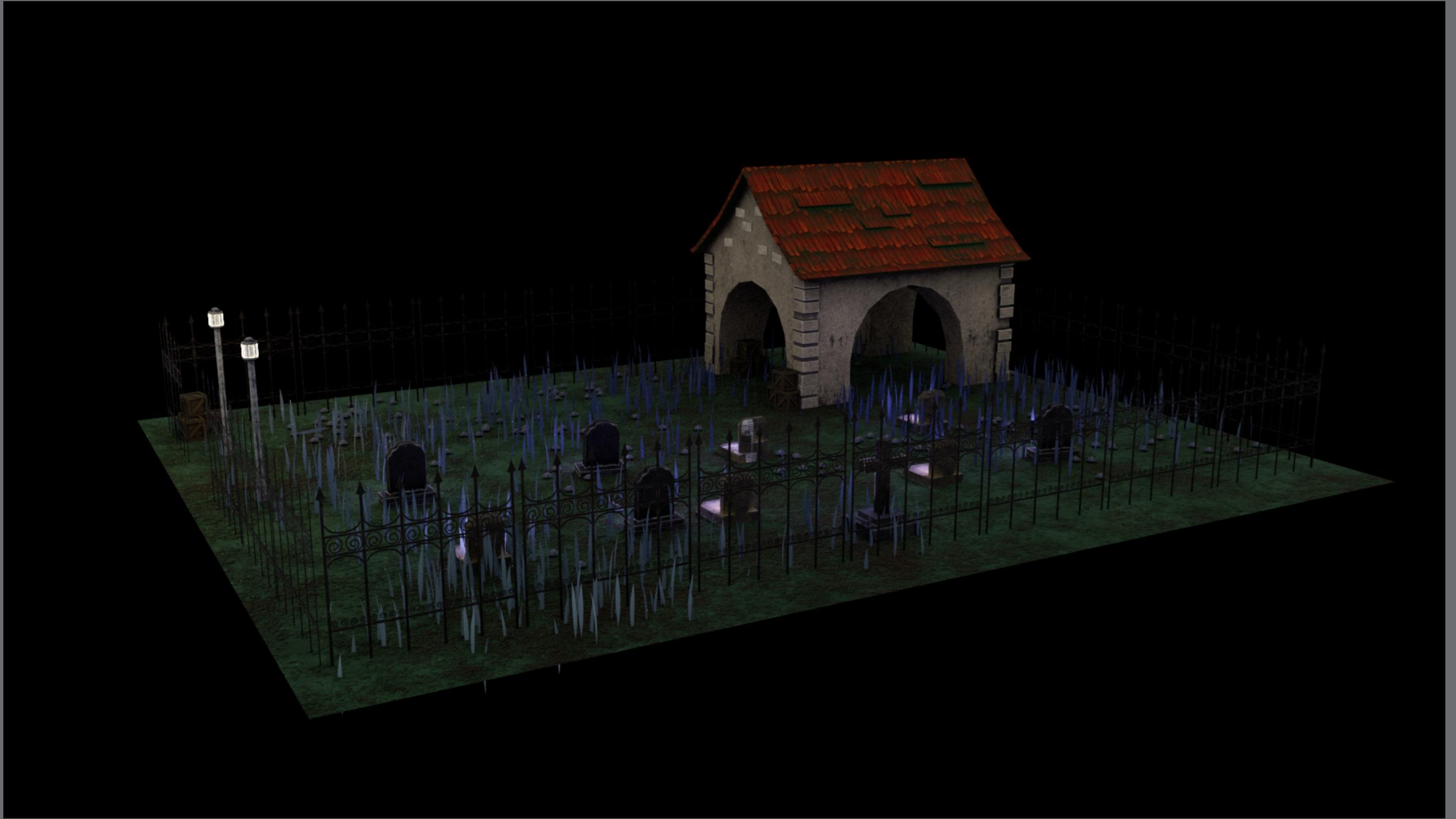
Title : 墓地

# 3DCG environment



制作時間：6時間

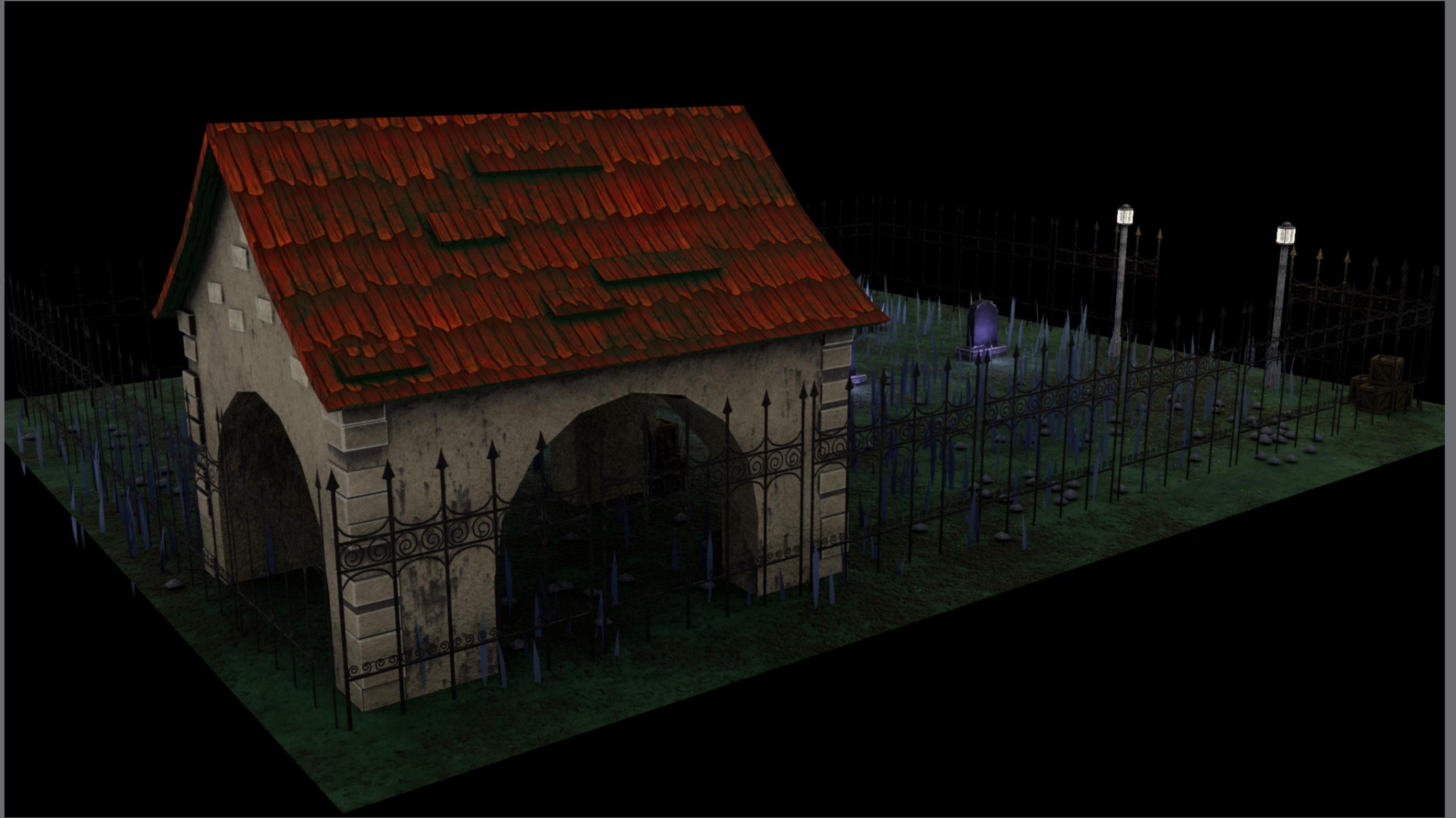
# 3DCG environment



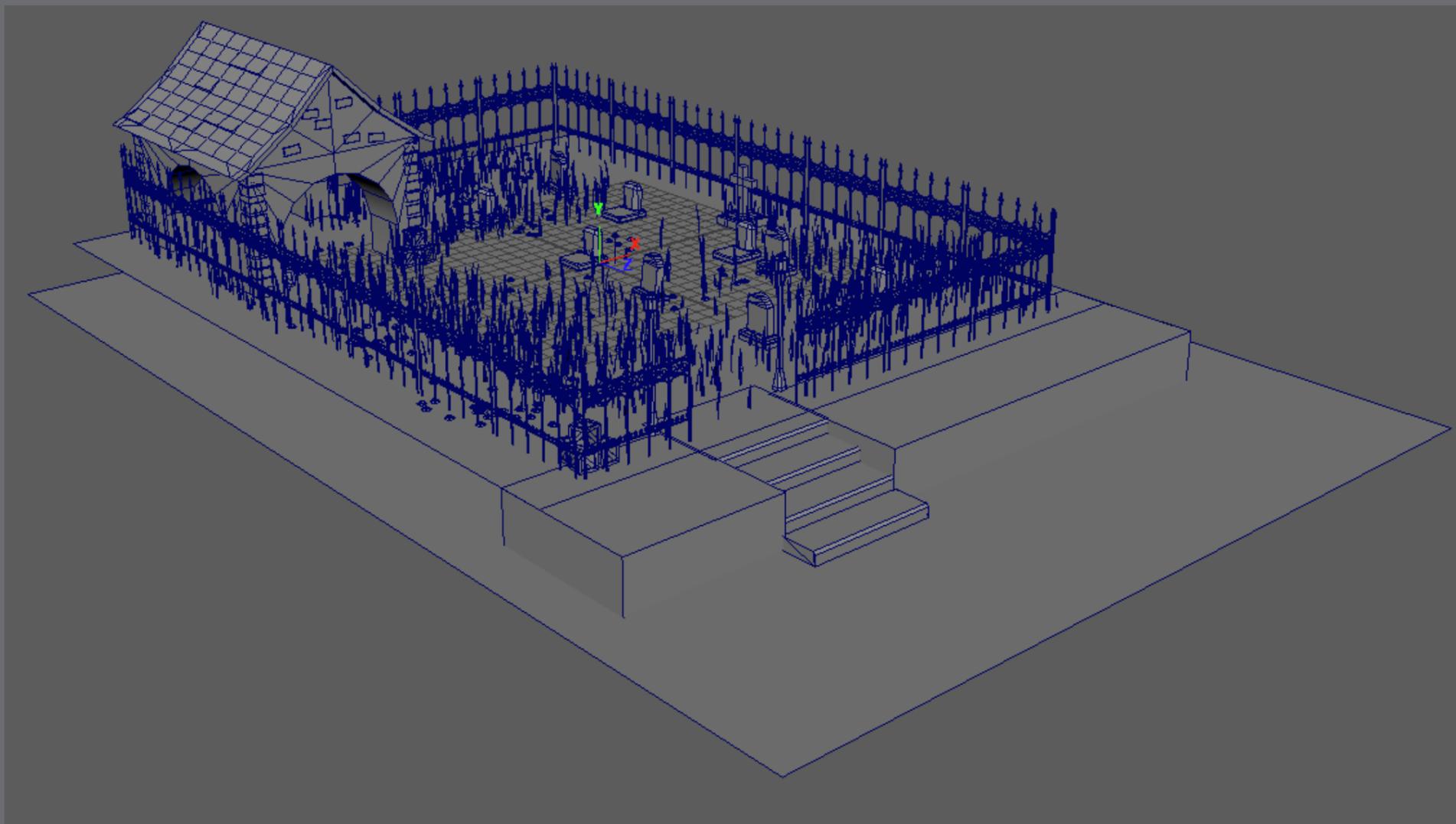
使用ソフト :



# 3DCG environment



# 3DCG environment



## Point

墓地の雰囲気を出すために、ライトを少なめにしつつ、見づらくなならないような工夫をしました。その一つが、墓地から出ている光です。これを入れることで、ライトを不自然なく配置できるようにしました。さらに、墓地から光が出ていることによって、関連性のある霊的現象を思わせることができ、墓地ならではの雰囲気を出すことに役立っています。この墓地からの光は一辺倒にならないようにこだわりました。手前のレンガの地面はもともとなかったのですが、友人からアドバイスを貰い、入れることにしました。これによって、正面絵としての見栄えがかなり向上したと思います。

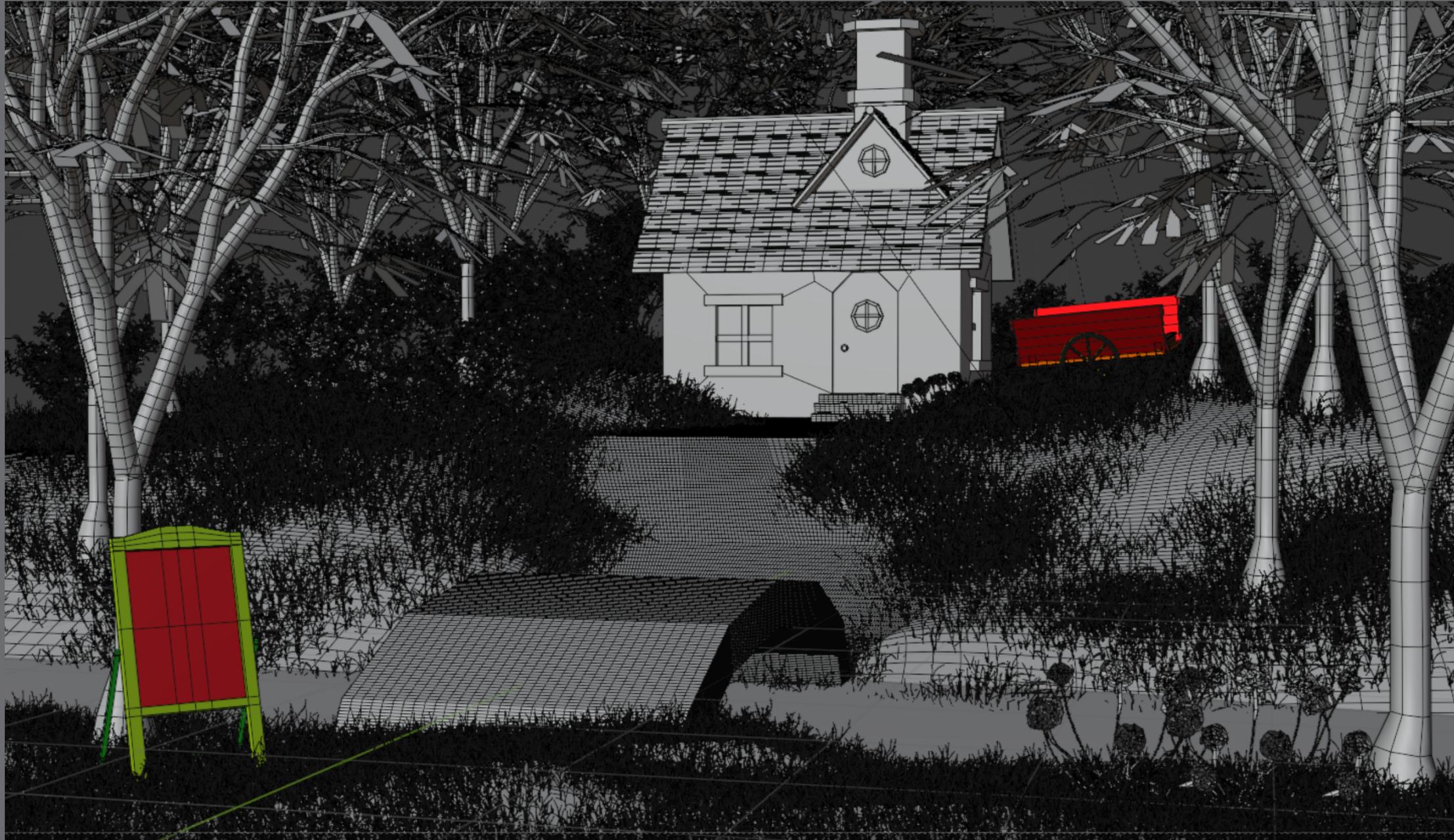
メインとなる墓地本体については、今回、少ないアセットで違和感なく物の配置をしたいと考えており、傾きを利用したり、位置を若干ずらしたりと、そこをかなりこだわりました。

作成手順については、先にイメージを固めるためラフモデルを作成し、アセット作りをして、配置、レンダリングという手順です。レンダリングはMAYAのArnoldを利用しました。

# 3DCG environment



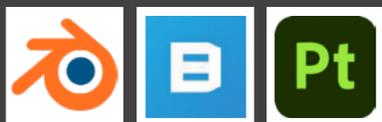
# 3DCG accessory



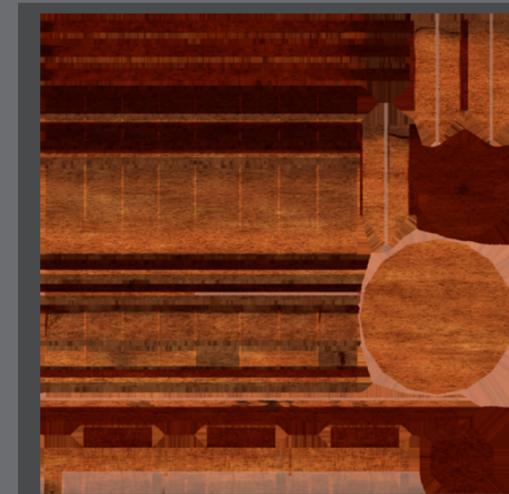
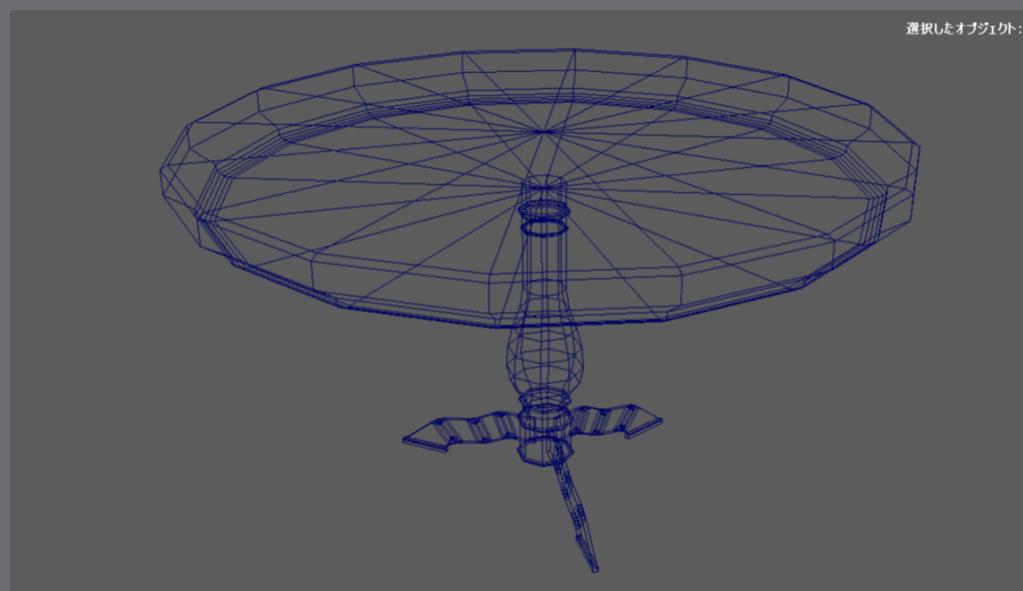
## 森の中の小屋 制作時間：20 時間

森の中に佇む小屋をイメージしながら制作しました。家と小物はモデリングして、地面の草は bridge からダウンロードしたものを、パーティクルを使用し配置しました。家や石橋の凸凹具合を表現するために、ディスプレイメントを使用し、スカルプトやモデリングを行わない作りをしました。

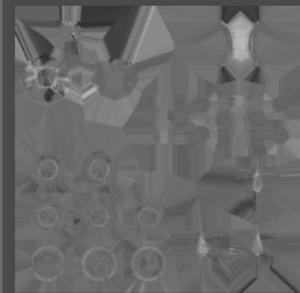
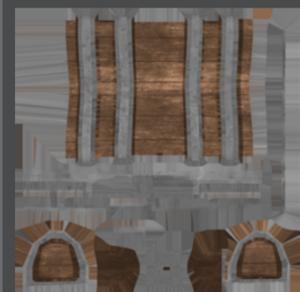
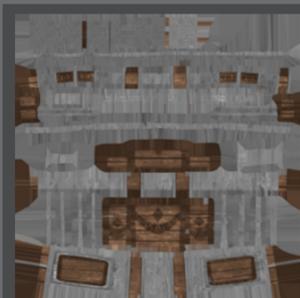
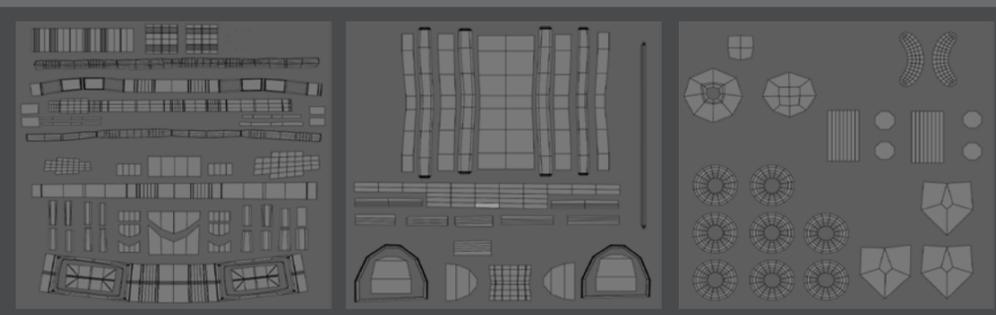
・使用ツール



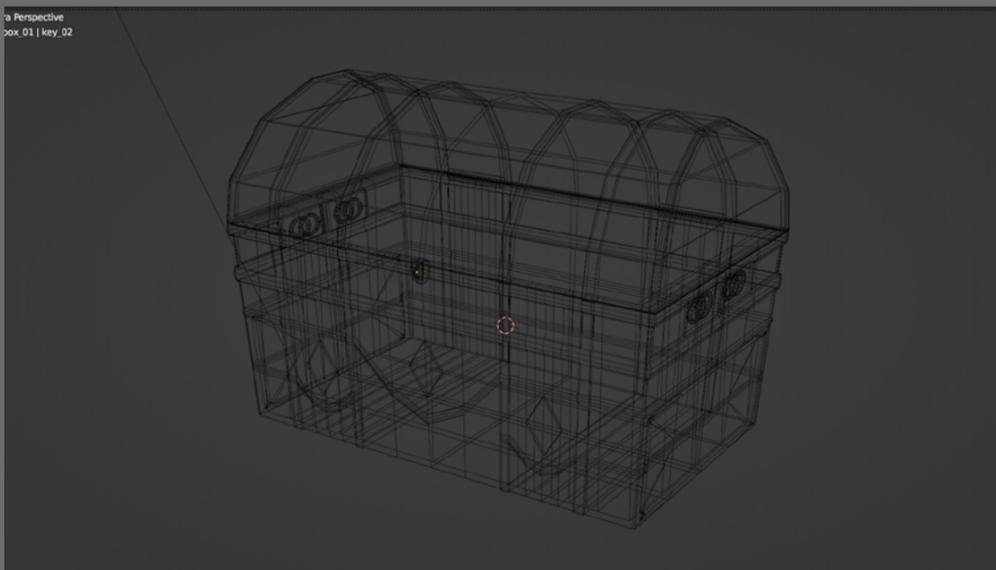
# 3DCG accessory



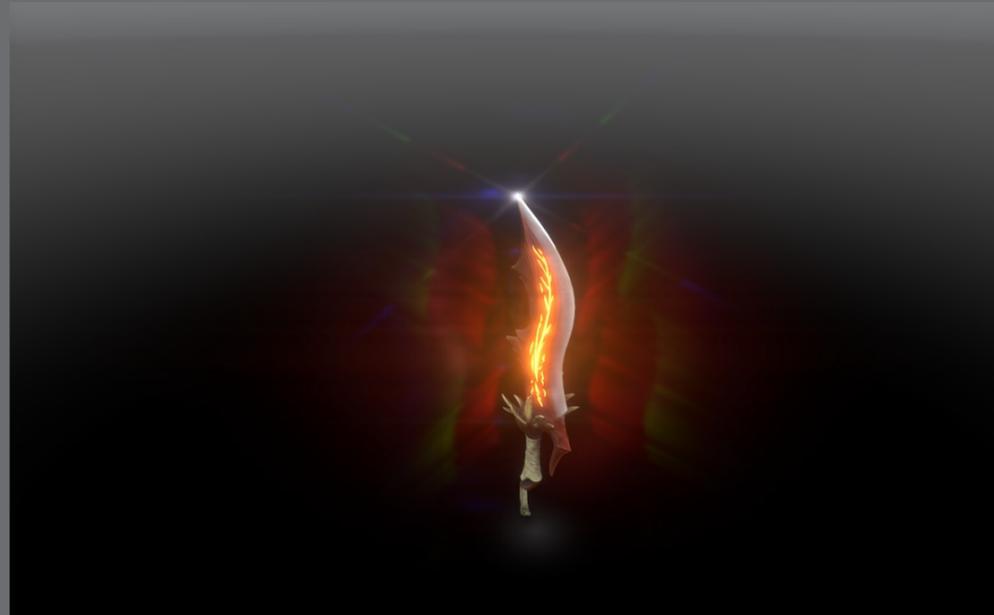
制作時間：30分  



制作時間：45分  



# 2D illustration



使用ソフト :  

## Point

AKM と剣は既存のモデルデータを使用して、SubstancePainter でテクスチャを描いたものになります。SubstancePainter はレイヤーの管理が難しく大変でした。



# 2D illustration



Title : 背景基礎 古民家

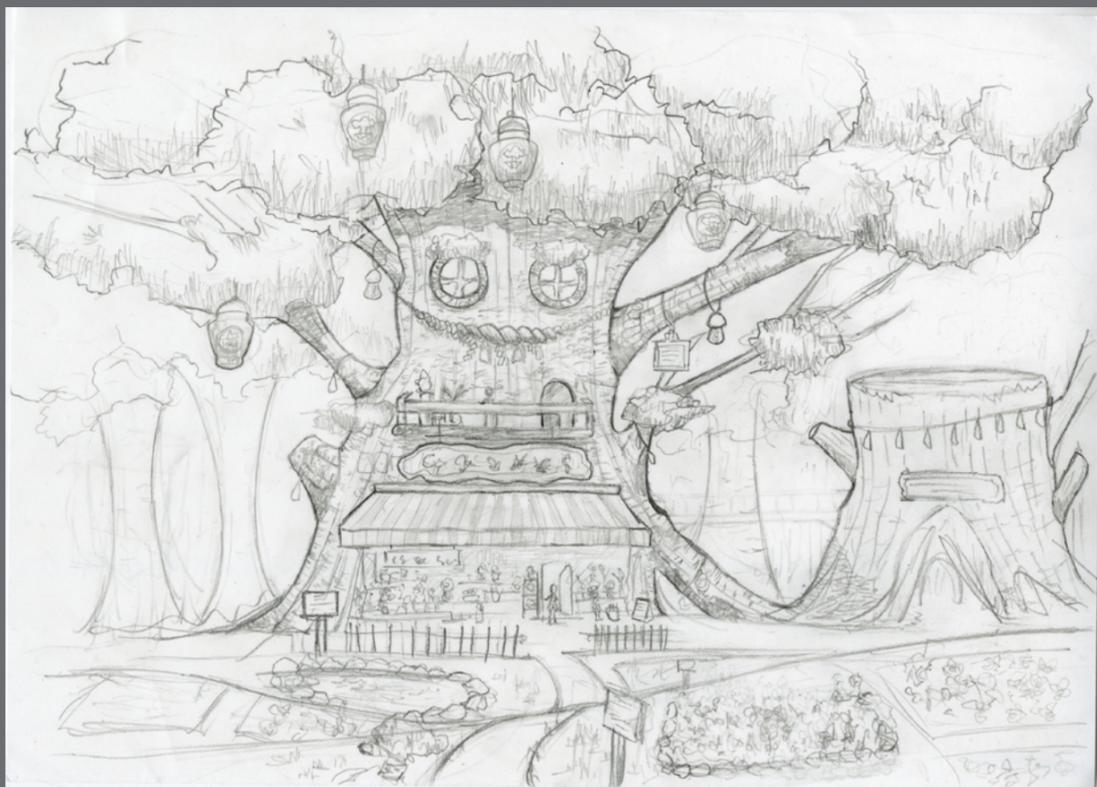
# 2D illustration



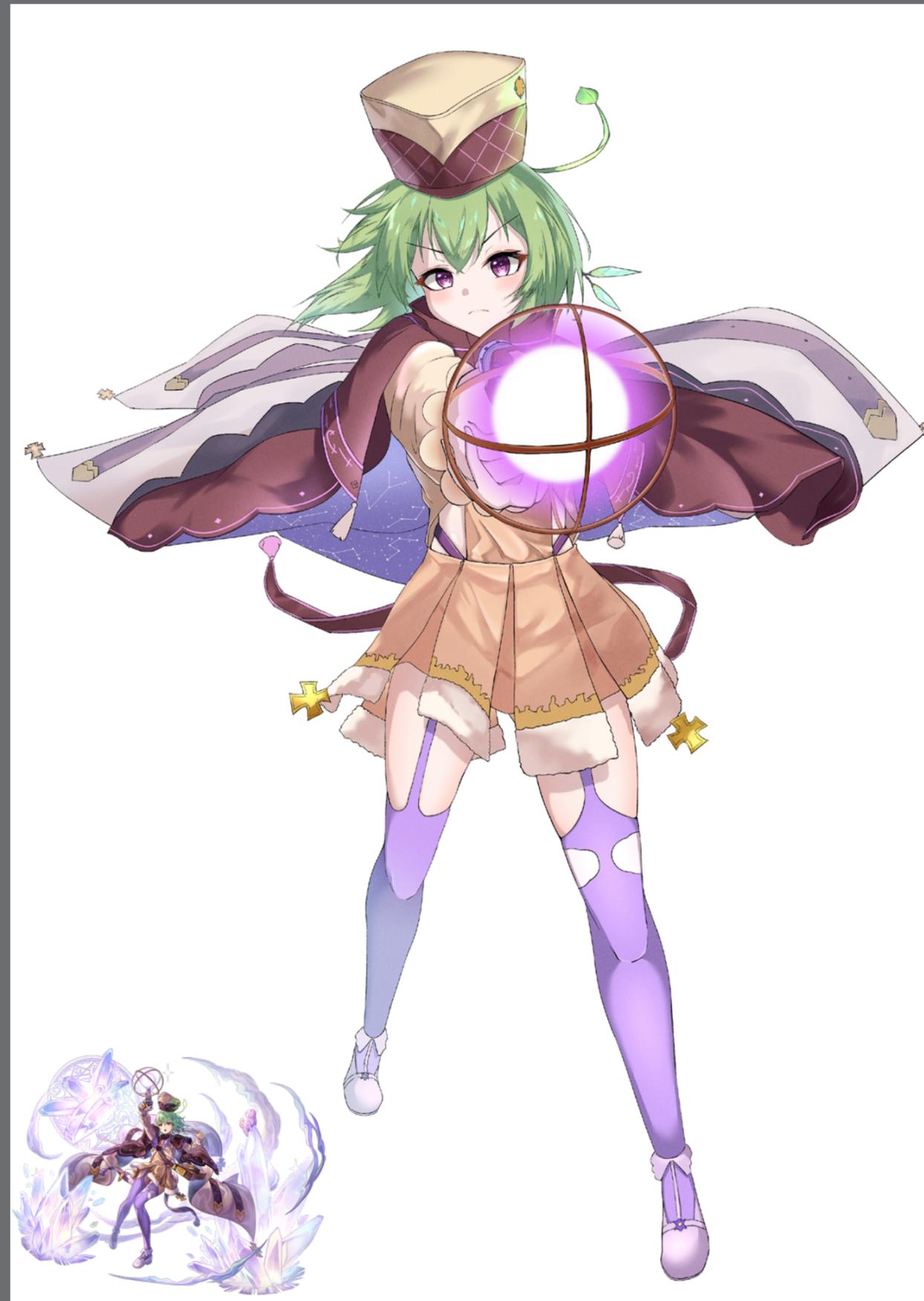
Title : オリジナルタイトルビジュアル

# Illustration conceptart

# 2D illustration fanart



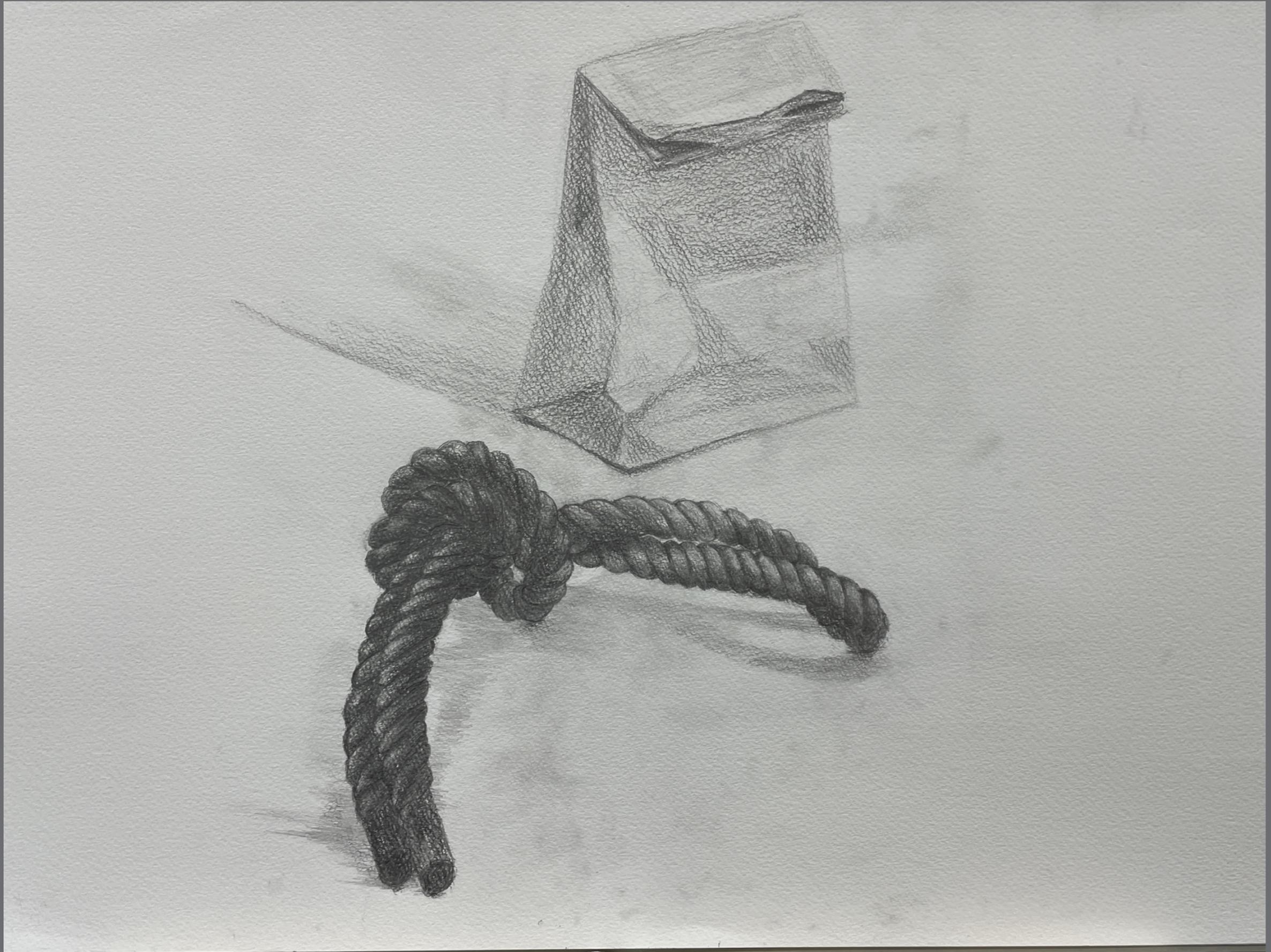
Title : 木の中の花屋



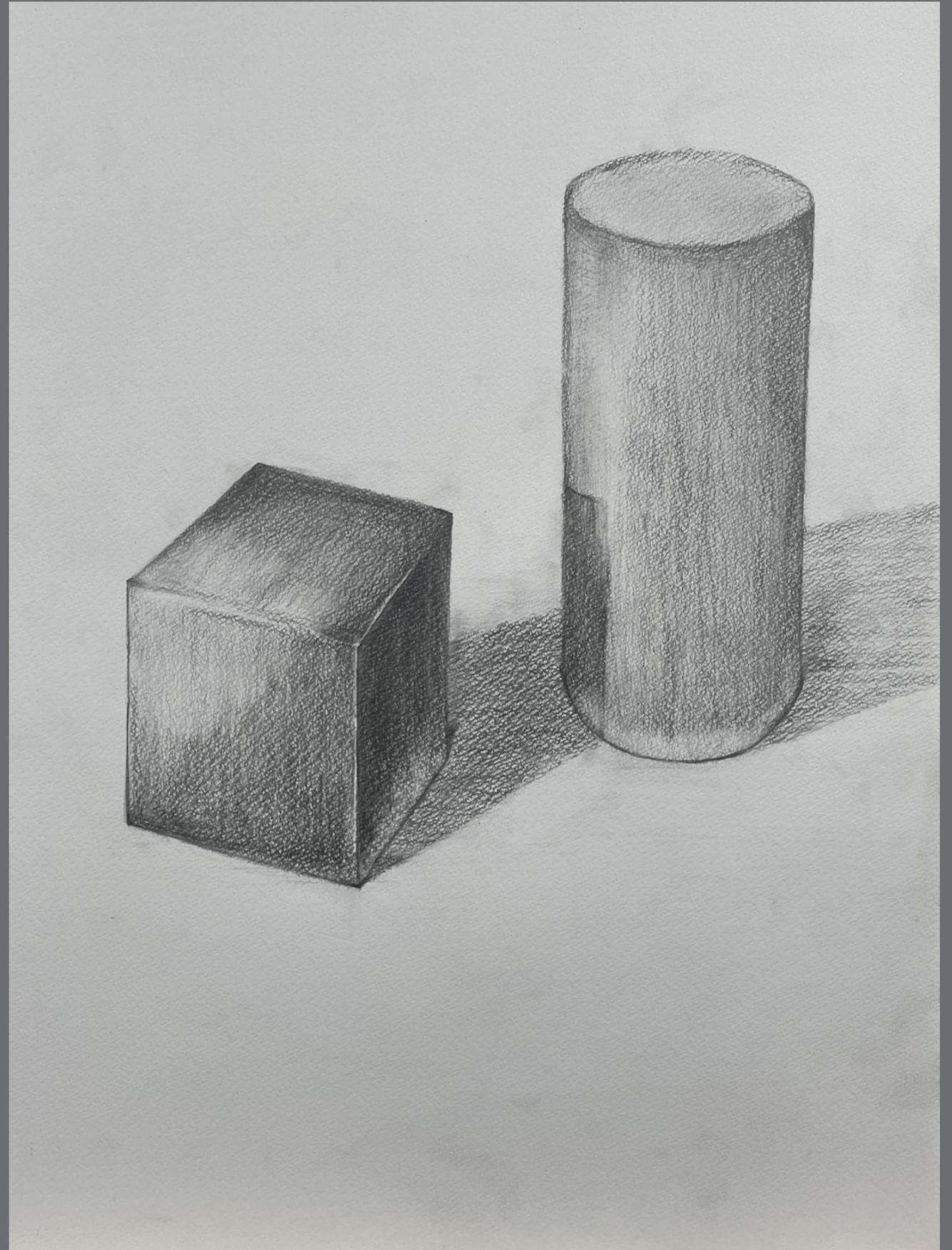
# Sketch



# Sketch



# Sketch



# Profile

---

Name: 全 志ヒヨク (ジヨン ジヒヨク)

Skill: Maya ★★★★★

blender ★★★★★

Zbrush ★★★★★

SubstancePainter ★★★★★

Photoshop ★★★★★

Illustrator ★★★★★

Hobby: 音楽鑑賞、映画鑑賞、モデリング、イラスト等の芸術系統を嗜むことが好きです。