



PORTFOLIO

FUJIWARA YUI



## ■ プロフィール



藤原 優衣  
Fujiwara Yui

にじさんじの 3D お披露目ライブで 2D のモデルが立体になって動いている姿に感動して自分でも作ってみたいと思い、この業界を目指しました。

生年月日 | 2005.05.31

学 校 | 大阪デザイナー・アカデミー  
ゲーム・CG 学科 2025 年卒業予定

ス キ ル |    

検 定 | ビジネス計算実務検定試験 1 級  
簿記実務検定試験 1 級  
情報処理検定試験 1 級  
商業経済検定試験 1 級

趣 味 | ゲーム鑑賞・プレイ  
TRPG 鑑賞  
イラスト

## ■ 夏休み課題【四宮伊織】



制作時間 | 約30時間

制作時期 | 2024.08.02 ~ 2024.09.02

ポリゴン数 | 13374

## □ 表情差分



## □ 四面

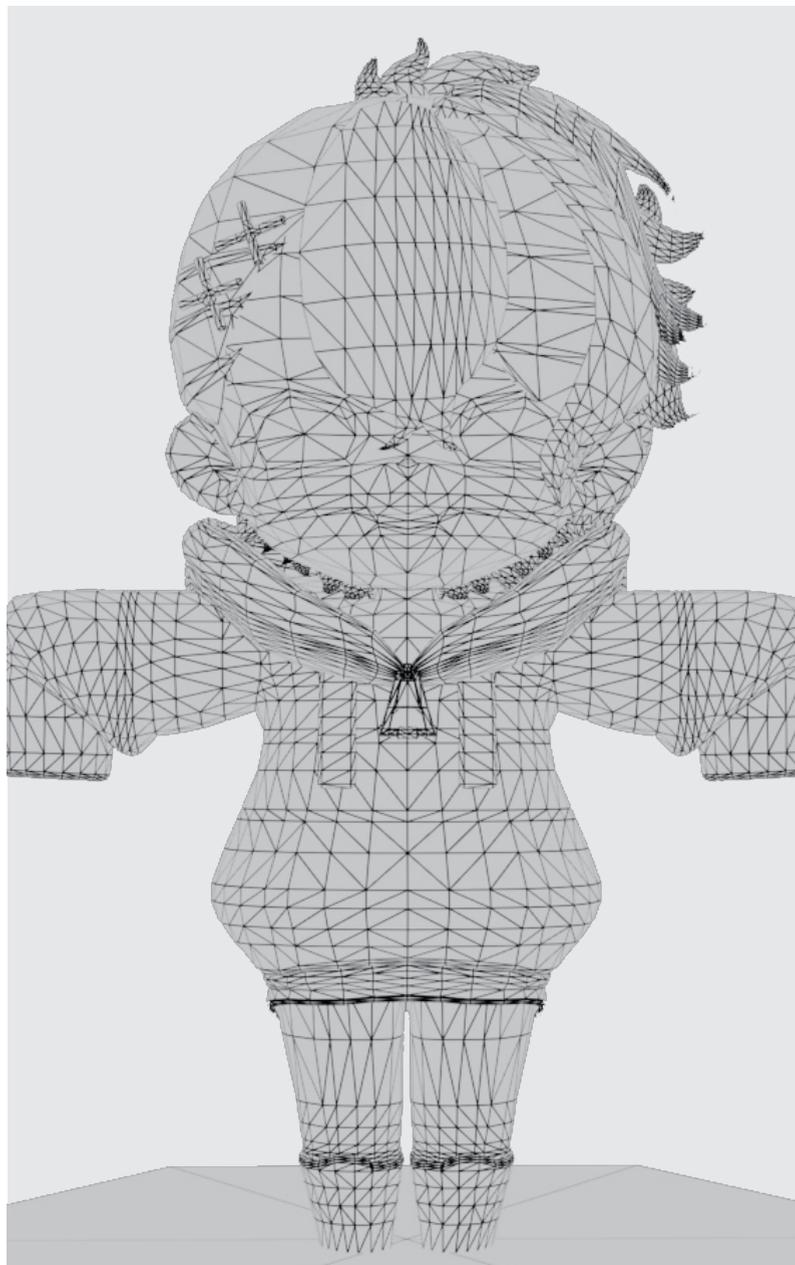


2～3等身でキャラクターを制作する課題で個人Vtuberの四宮伊織さんを制作。特徴的な髪形の再現とパーカーの造形に試行錯誤した。髪の毛はアウトラインを作らない代わりに束間を出すためにグラデーションの位置を少しずつ変えている。

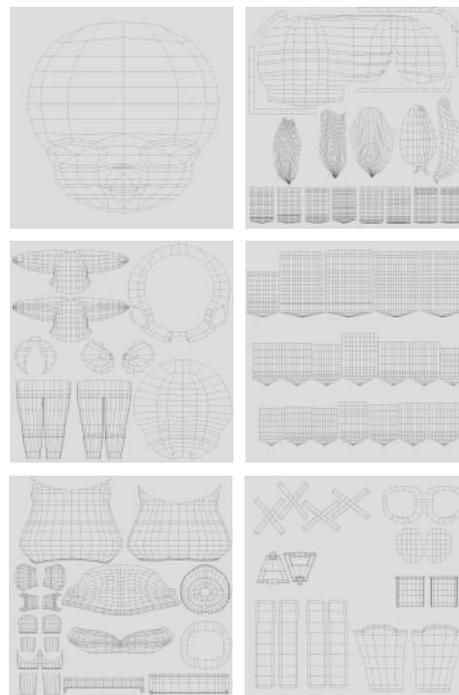
モデリング

制作ツール |    

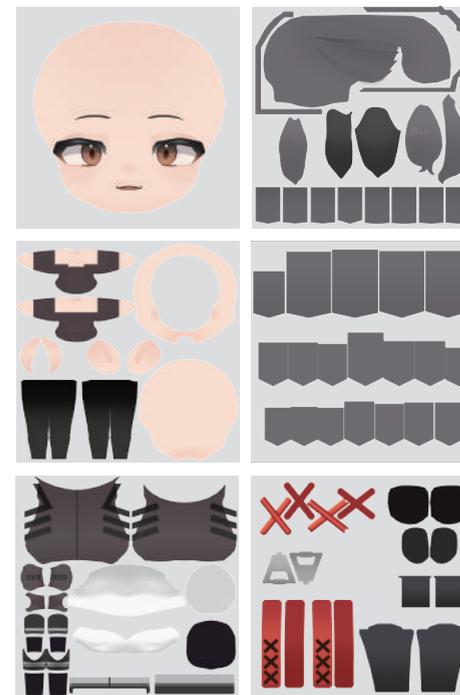
### □ ワイヤーフレーム



### □ UV



### □ TEX



### □ リファレンス画像 ※公式から引用



illustration : 黒田じつこ様・だゆ様・クシザキ様

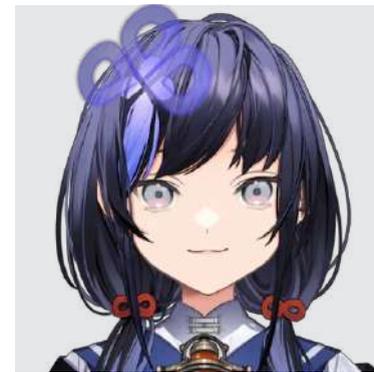
## ■ キャラクターモデリング【先斗寧（頭部）】



### □ 多面



### □ リファレンス画像



にじさんじ所属 Vtubre の先斗寧さんを制作。  
なるべく本家のイラストに寄せられるよう見本と見比べながら制作した。  
瞳の角度や顔のシルエットに苦戦した。  
本物に寄せる難しさを再認識できた。  
テクスチャは頭の装飾以外すべて Substance Painter でモデルに直接描き込んだ。  
今回はすでに見本として 3D モデルがあるため後頭部やつむじなどは公式モデルを参考にしている。

制作時間 | 約 40 時間

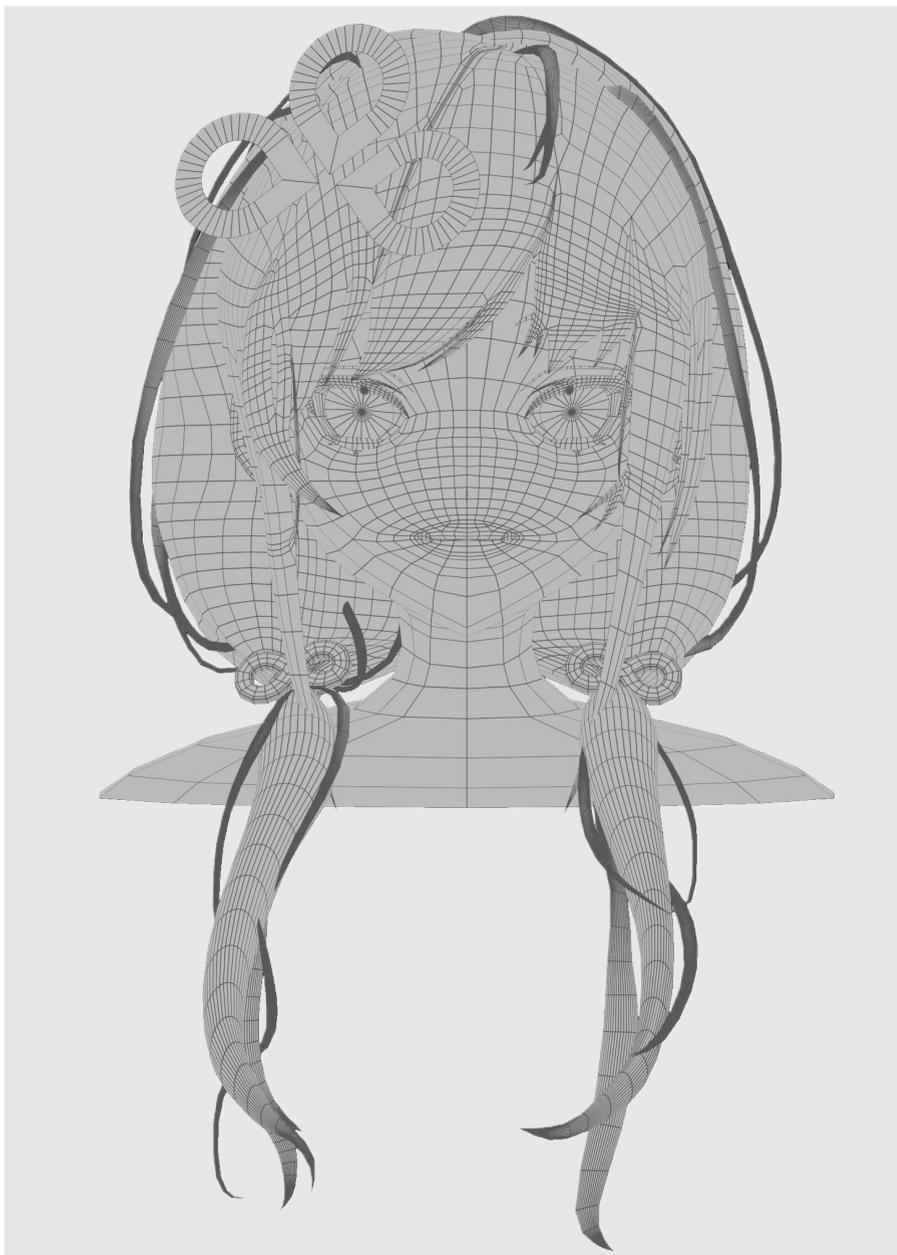
制作時期 | 2024.11.19 ~ 2024.12.05

ポリゴン数 | 22641

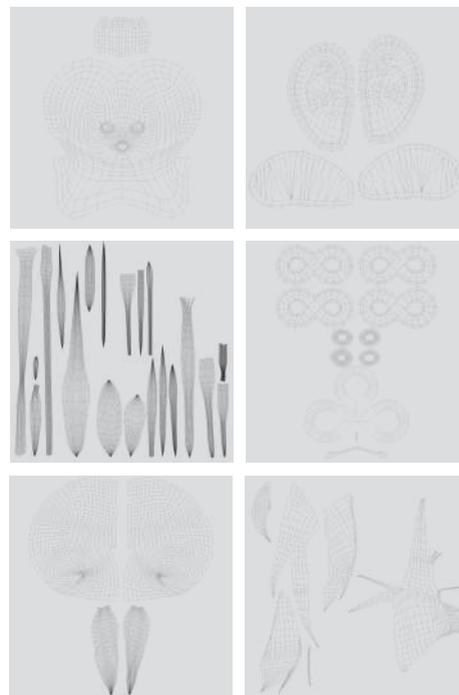
モデリング

制作ツール |   

□ ワイヤーフレーム



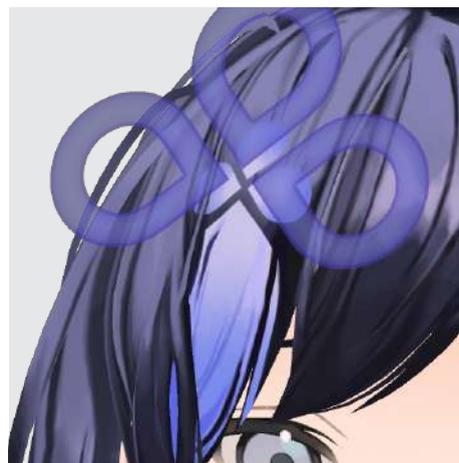
□ UV



□ TEX



□ 細部



髪の毛の塗り込み



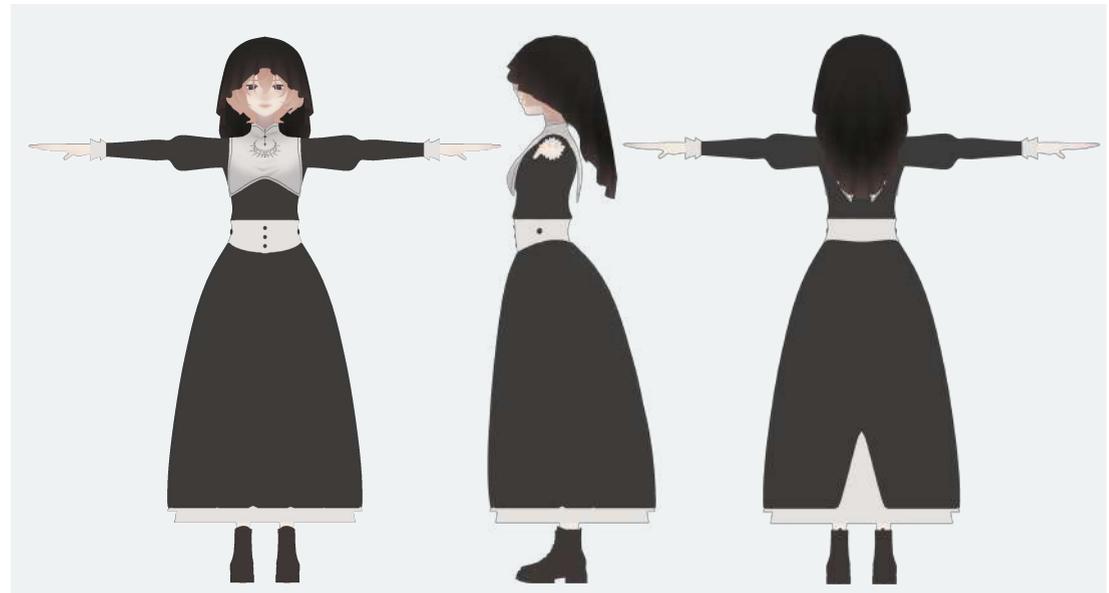
顔のシルエット

## ■ キャラクターモデリング【創作】※制作途中

□ 顔アップ



□ 三面



制作時間 | 約 50 時間

制作時期 | 2024.09.10 ~ 2024.11.16

ポリゴン数 | 91012

モデリング

制作ツール |    

## ■ キャラクターモデリング【創作】※制作途中

## □ 顔アップ



## □ 三面 (イラスト)



制作時間 | 約30時間

制作時期 | 2024.09.10 ~ 2024.11.16

ポリゴン数 | 11135 ※現時点

モデリング

制作ツール | M Ps Pt 

## ■ 小物制作 【S.yairi YD-04】



[価格]  
¥16,500

[サイズ感]  
小さな手でも比較的  
弾きやすいスケールで  
アコースティックギターらしい  
豊かな音色を楽しむ

[ラウンドバック・ボディ]  
一般的なモデルとは違い  
ボディバックが膨らんでおり  
その分音量が大きい

[カラーラインナップ]



## □ 三面



身近にあるものを制作したいと思い高校生の時に使用していたアコースティックギターを制作。初めて Substance Painter を使用しテクスチャづくりをしました。演奏しているうちにつく汚れや傷、ぶつけた跡など使用していたころや使用方法を思い出しながら制作しました。制作過程でわからないことが多くそのたび調べ、聞き、学びながら制作しました。

制作時間 | 約 25 時間

制作時期 | 2024.10.04 ~ 2024.10.25

ポリゴン数 | 16188

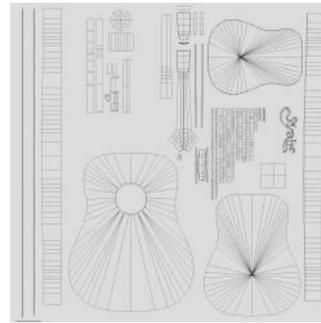
モデリング

制作ツール |    

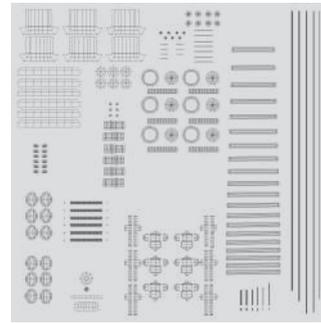
## □ ワイヤーフレーム



## □ UV

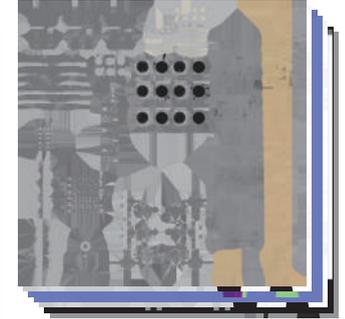


木目・プラスチック・ロゴ



金属部分

## □ TEX



## □ 細部



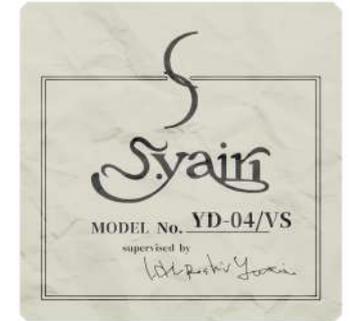
ピックによる引っ掻き傷



ボディのへこみ



弦の錆・ネックの乾燥



ステッカー



## ■ 小物制作 【audio-technica ATH-SQ1TW】



### □ 三面



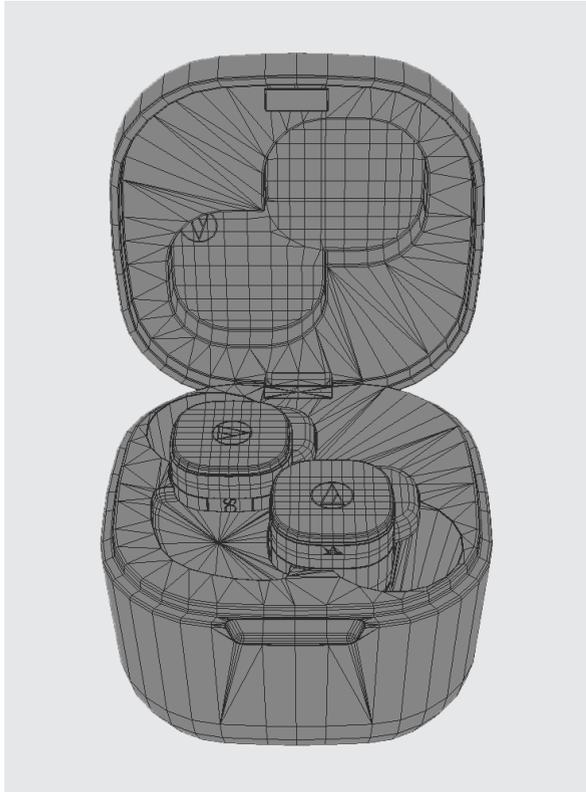
普段使用しているワイヤレスイヤホンを制作。  
比率や形状をよく観察しながら実際に手で触り質感や凹凸など  
実物に近づけられるように微調整を重ねた。  
前回のアコースティックギターではかなりゆっくり時間をかけて制作したため  
今回は短期間で制作することを目標にした。  
参考にした公式画像と実物で色味にかなり差があり今回は実物に寄せた色味にしている。

制作時間 | 約17時間  
制作時期 | 2024.11.08 ~ 2024.11.12  
ポリゴン数 | 13311

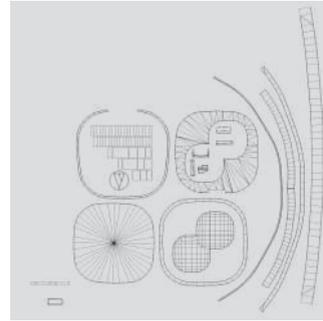
モデリング

制作ツール |   

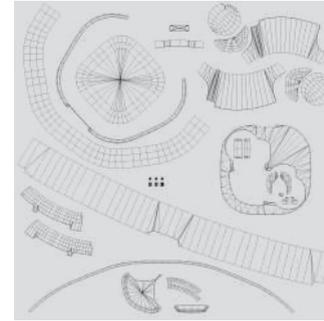
## □ ワイヤーフレーム



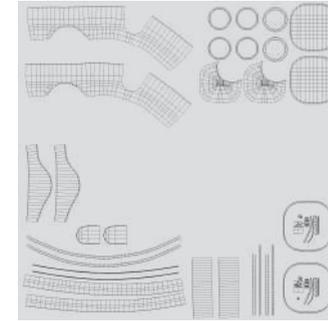
## □ UV



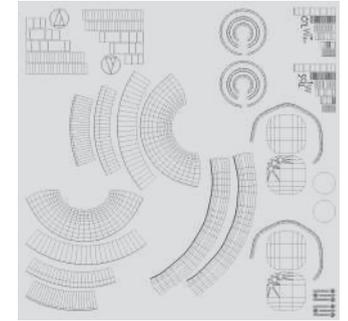
ケース（上）



ケース（下）

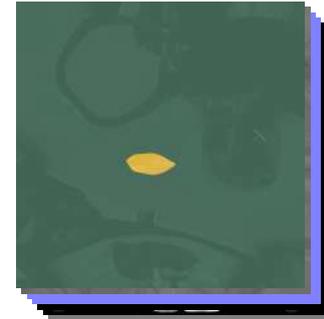


部品



イヤホン

## □ TEX



## □ 細部



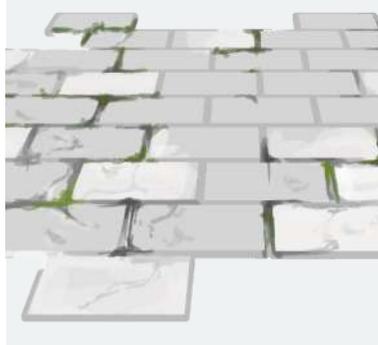
## □ リファレンス画像

## ■ チーム制作【キャラクターデザイン】

□ 全体



□ 描き込み



□ ラフ



各チームお題を2つ決め、お題に沿ったキャラクターデザインを行う課題  
 [お題] 国×花 (イギリス×バラ)  
 イギリスの近衛兵の制服を参考に  
 バラの優雅で美しい様をデザインに落とし込んだ。  
 髪の毛のシルエットがバラを上から見た形になるようにデザインしている。

制作時間 | 3週間

制作時期 | 2024.07.02~ 2024.07.23

イラスト

制作ツール |



# ■ チーム制作【<sup>う た う</sup>終末を祝詞う】

## □ キービジュアル



制作時間 | 3週間

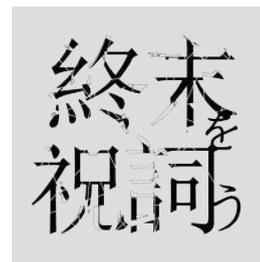
制作時期 | 2024.07.02~2024.07.23

担当箇所 | キービジュアル・主人公キャラクターデザイン・タイトルロゴ・背景・企画書1枚目レイアウト

## □ 背景



## □ □ □



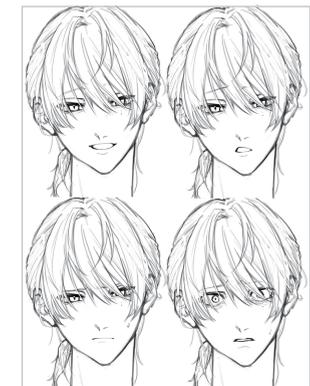
## □ 企画書



## □ キャラクターデザイン



## □ 表情差分



主人公のデザインは他のキャラを際立たせるために凝ったものにはせず親しみやすいデザインにした  
背景・ロゴは崩壊した世界観を表現できるようにした  
背景の画面下はキャラクターを配置する予定だったため描き込みは最小限にしている。



イラスト・プランニング

制作ツール | Pt 

## ■ CD ジャケット 【浴槽とネオンテトラ】



□原曲  
<https://youtu.be/NrfLlgv02hs?si=V3KBmbyV1dfa7Tje>

制作時間 | 約9時間

制作時期 | 2024.07.19 ~ 2024.08.06

曲名【浴槽とネオンテトラ】

作詞・作曲 [ 宛然サカナ ]

原曲の冷たく淡々とした曲調を表現したく全体的にグレーで仕上げました。

自分の得意とする厚塗り制作しています。

ロゴも原曲のイメージを崩さぬようシンプルにしました。

「ネオンテトラ」と「依存」をどのように描写するか悩み最終的に影で描くことで居ないのに居るように描きました。

□ □ □



□ ラフ案



パッケージデザイン

制作ツール | Pt 

## ■ キャラクターデザイン 【創作ポケモン】



タイプ くさ



タイプ ほのお



タイプ みず

### □ ラフ案

(修正前)



創作ポケモンを制作。

制作条件【御三家】【進化前】【北海道】  
進化前を意識してあまり凝ったデザインにはしていない。

1ラフよりも2ラフはデフォルメ度をあげた。  
配色も三色に抑え一体感が出るように工夫した。

制作時間 | 約10時間

制作時期 | 2024.06.12 ~ 2024.07.03

キャラクターデザイン

制作ツール | Pt 

## ■ その他イラスト



△ 高校3年生

原神：ガイア



Stray Kids：Bang Chan ※模写



創作：年賀状



△ 2024.09~

個人 Vtuber：四宮伊織



△ 高校3年生

ブルガトリウムの夜：桃下冬香



ブルガトリウムの夜：蛇原辰巳



△ 2024.10~

Dr.STONE：七海 SAI・七海龍水