

PORTFOLIO

3DCG CHARACTER DESIGNER

MOE HISADA

~2024/08 · 1年生夏



# PROFILE

## 久田 萌会 / HISADA MOE

専門学校東京クールジャパン・アカデミー  
ゲーム総合学科 ゲーム3DCGデザイナー専攻 1年

希望職種：3Dキャラクターデザイナー

プレイした人の人生を変えてしまう程に  
魅力的なキャラクターを作ることが目標です！

**Mail : mo8etmo8@yahoo.co.jp**



### HISTORY

- 2001 東京に生まれる。
- 2020.03 成蹊高等学校 卒業
  - ・第63回全日本学生美術展 特選受賞(油絵 風景画)
  - ・学内頒布の文集の表紙に2年連続選出
  - ・文化祭金券デザイン担当
  - 絵のスキルを活かして積極的に活動しました。
- 2024.03 立教大学 現代心理学部 映像身体学科 卒業
  - ・映像・哲学・写真・ファッションなど幅広く「表現」について勉強
  - ・卒業制作では1時間20分の映像を制作。
  - 物事の捉え方・深め方を学びました。
- 2024. 04~ 専門学校東京クールジャパン・アカデミー在学中

### HOBBY

- ・お絵描き
  - 主にファンアートを描きます。
  - キャラクターを解像しアウトプットする習慣はモデリングに役立っています。
- ・声優
  - 声優さんの演技を見ることが好きです。
  - 映画を字幕版と吹き替え版両方観て演技を比較したり、ラジオでお芝居の話を聴いたりしています。
  - 好きな声優さん：大塚芳忠さん、武内俊輔さん、小林親弘さん、平田広明さん…etc

### ME

幼い頃から絵を描くことが好きで、セミアルな絵柄で人物をよく描きます。絵でもモデリングでも、その人物のバックグラウンドや思想・美学などを深掘りし、それらを作品に反映させることが好きです。

### SKILL



CLIP STUDIO PAINT  
6年~  
●●●●●●



Substance 3D Painter  
1年以下  
●●●●○○



Marvelous Designer  
1年以下  
●○○○○○



Maya  
1年  
●●●●○○



Unreal Engine  
1年以下  
●●○○○○



Mari  
1年以下  
●○○○○○



Zbrush  
1年  
●●●●○○



Photoshop  
1年以下  
●●○○○○



FiberShop  
1年以下  
●○○○○○

# 目次

01  3Dモデリング

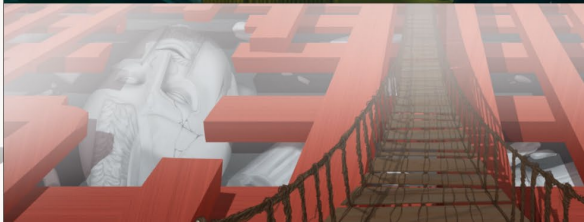
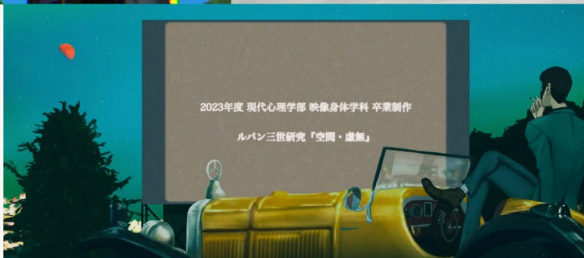
02  デッサン

03  イラスト

04  大学卒業制作

05  大学での活動

06  人体スケッチ







未完成&調整中

3DWORK : No.1

**HERMES COSTELLO**

from JOJO's Bizarre Adventure

『ジョジョの奇妙な冒険』よりエルメェス・コステロ

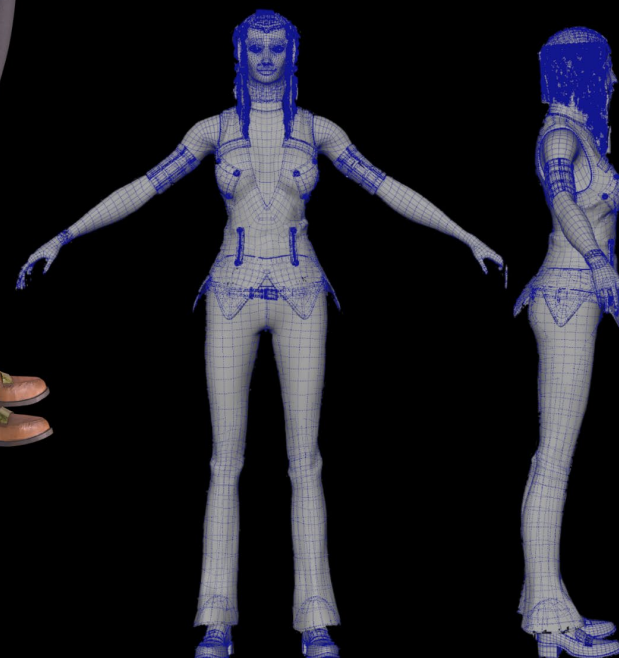
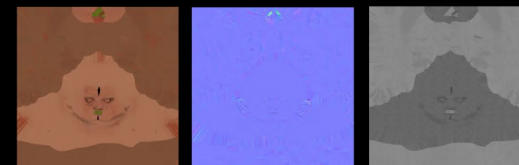




今後の課題

- ・縫い目の方向やステッチ・汚れの追加等
- ・テクスチャをより細かく修正
- ・リギング・スキニング・ポーゼング

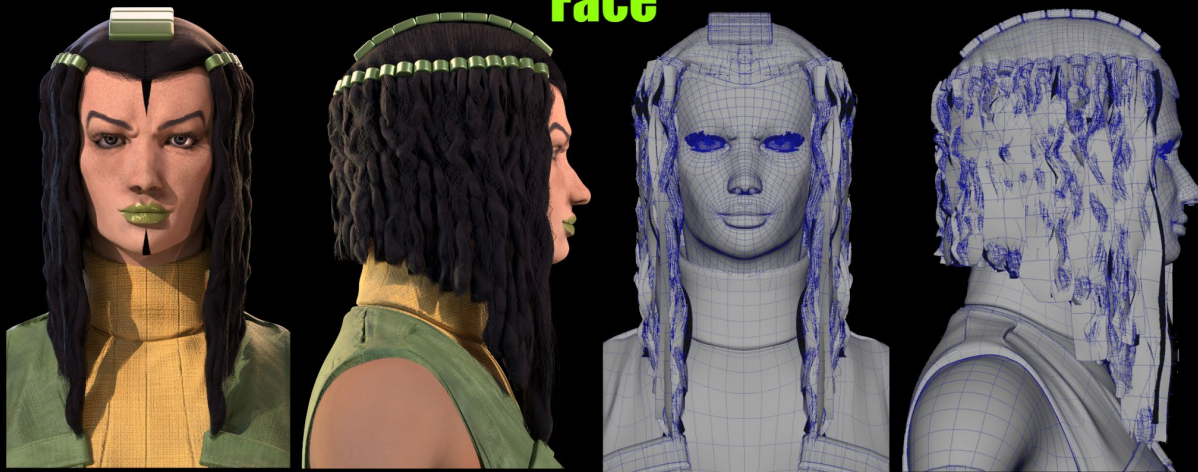
Hermès Costello  
Rendering: Maya Arnold



『ジョジョの奇妙な冒険』第6部に登場するエルメス・コストロをセミリアルにモデリングしています。初めてのハイポリゴンキャラクターということで好きなキャラを自分の絵柄でCGでどこまで表現できるか試みました。ワークフローを勉強できた第1作目となりました。

## 🔍 セミリアルへの落とし込み

### Face



### Loafers



ローファーは、アニメでの描写を参考にしました。  
リアルな質感ですが色はアニメらしい華やかさを  
落とすすぎないように意識しました。



### Reference



まつ毛やドレッドヘアにはFiber Shopを使用。  
アニメ特有の表現とリアルな毛感を両立する表現  
を模索しました。



Alpha Map



### Dread Hair

### Reference





3DWORK : No.2

幕末の侍(現在鋭意制作中)

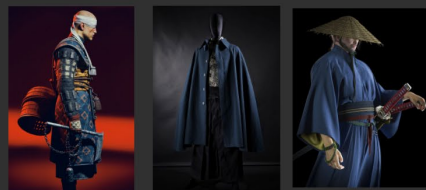


【設定】

幕末の侍。脱藩した浪人だがややあって  
現在は勝海舟の護衛。射撃が得意で銃も  
刀も使う、和洋折衷デザイン。



ベースデザイン(オリジナル)



Reference

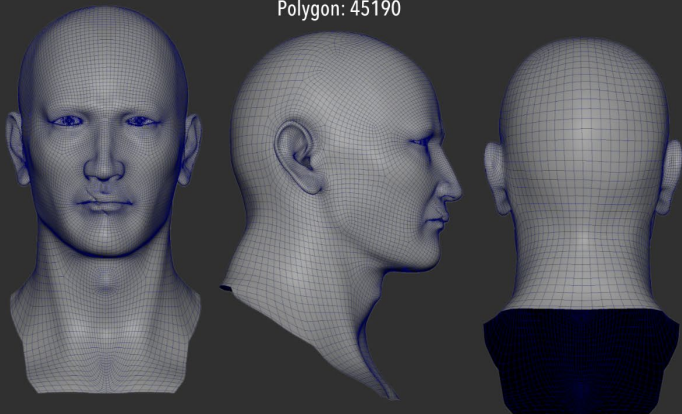
2体目はフォトリアルな人間をオリジナルデザインで制作しています。  
Zbrush、Marvelous Designer、Mayaを行き来しつつ制作しています。  
襦袢・袴・籠手はMarvelous Designer、マントはMayaのシュミレーション  
を使用しました。



## Face

まつ毛・ヒゲ・髪はこれから制作します！  
Xgenを使用予定です。

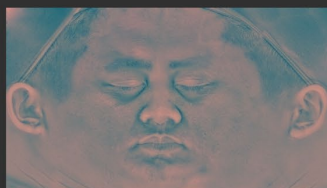
Polygon: 45190



## Texturing Workflow



MARIで  
テクスチャ付け



Displacement Map

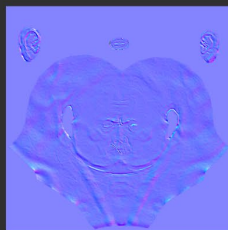


Albedoチャンネル

ベースカラー(Albedo)は実際の人間の写真を、  
細かい毛穴やシワはDisplacement Mapを適用しました。



Normal Map  
書き出し



Zbrushのノイズ機能で毛穴を付け、細かい  
目元のシワなどを足したハイポリモデルの  
Normal Mapを書き出しました。

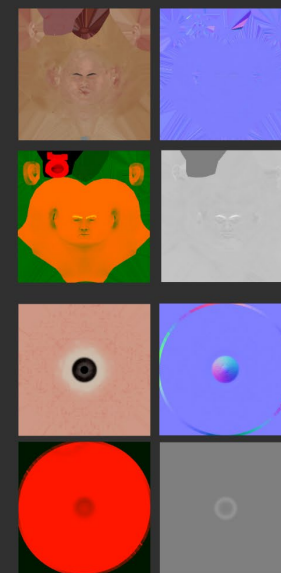


ベイク



口の傷リファレンス

Substance 3D Painterでベイクし、  
眼球や傷跡のテクスチャを付けました。  
眼球と目の縁は反射で光るようにしました。

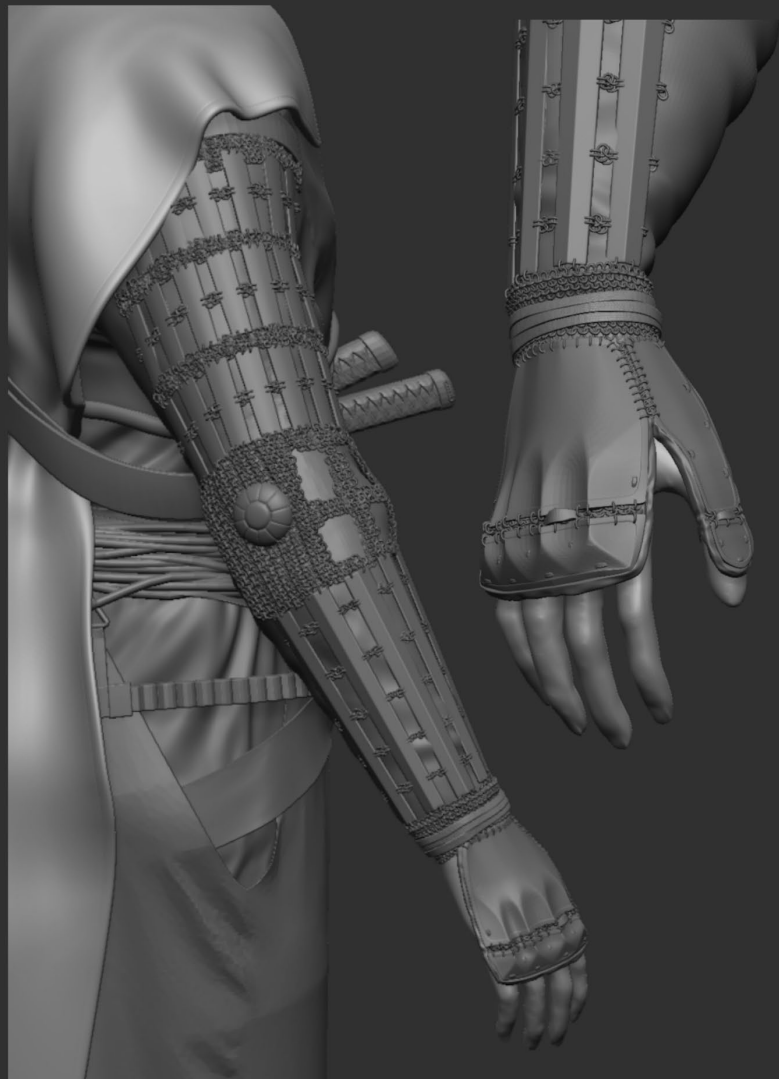






いごて  
射籠手

Mayaで制作し、細かいシワや位置などは  
Zbrushで修正しました。



## References

わらじ  
草鞋

Mayaのツイストやカーブを  
利用して作りました。





3DWORK : No.3

※人物は生成AI画像から合成しています。

TelephoneBox (背景作品)





## Telephone Box Rendering: Unreal Engine

### Reference



参考は生成AIのこちらの画像です。  
AIの表現で曖昧になっている部分は自分で  
解釈し置き換えました。(次ページ参照)

画像を参考に背景を作るという課題で映画風の電話ボックスを作りました。ウェス・アンダーソン監督風のシンメトリーでポップな世界観を、リアルな3Dの質感で表現するために試行錯誤しました。

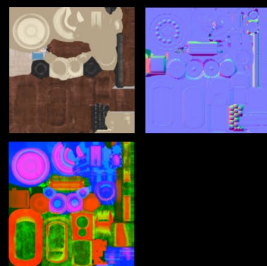
Mayaでモデリングし、Substance 3D Painterでテクスチャを付けました。レンダリングはUnreal Engineで行っています。



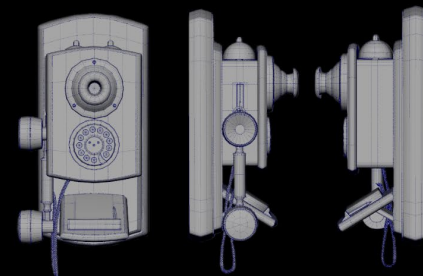


電話ボックス

## Reference



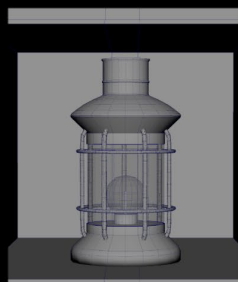
## 壁掛け電話



メモ用の鉛筆

## ランプ

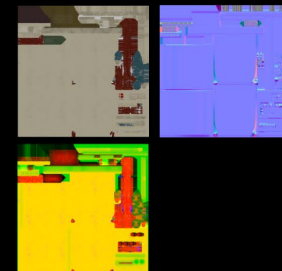
### Reference



### 元画像

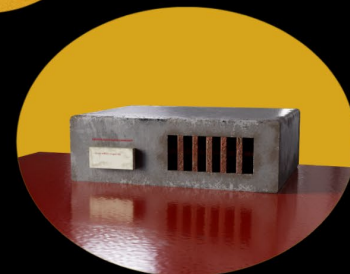


## 変圧器





## AI画像からの落とし込み



参考元であるAI画像で曖昧な表現になっている部分は実際のものや絵に置き換えて作りました。



参考画像に電話が無いのでレトロなデザインのを加えました。





DESSIN  
1年生4-9月





# デッサン



5月 9時間



9月 6時間



8月 6時間

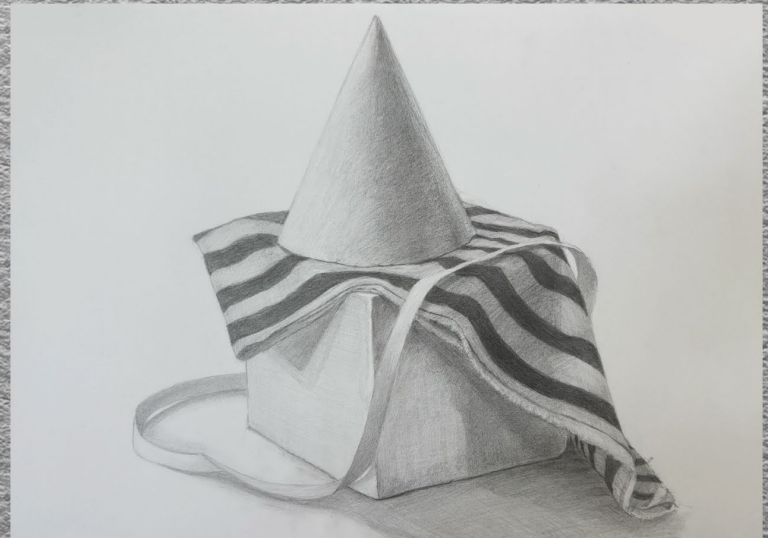




7月 3時間



6月 6時間



5月 6時間





5月 9時間



7月 9時間



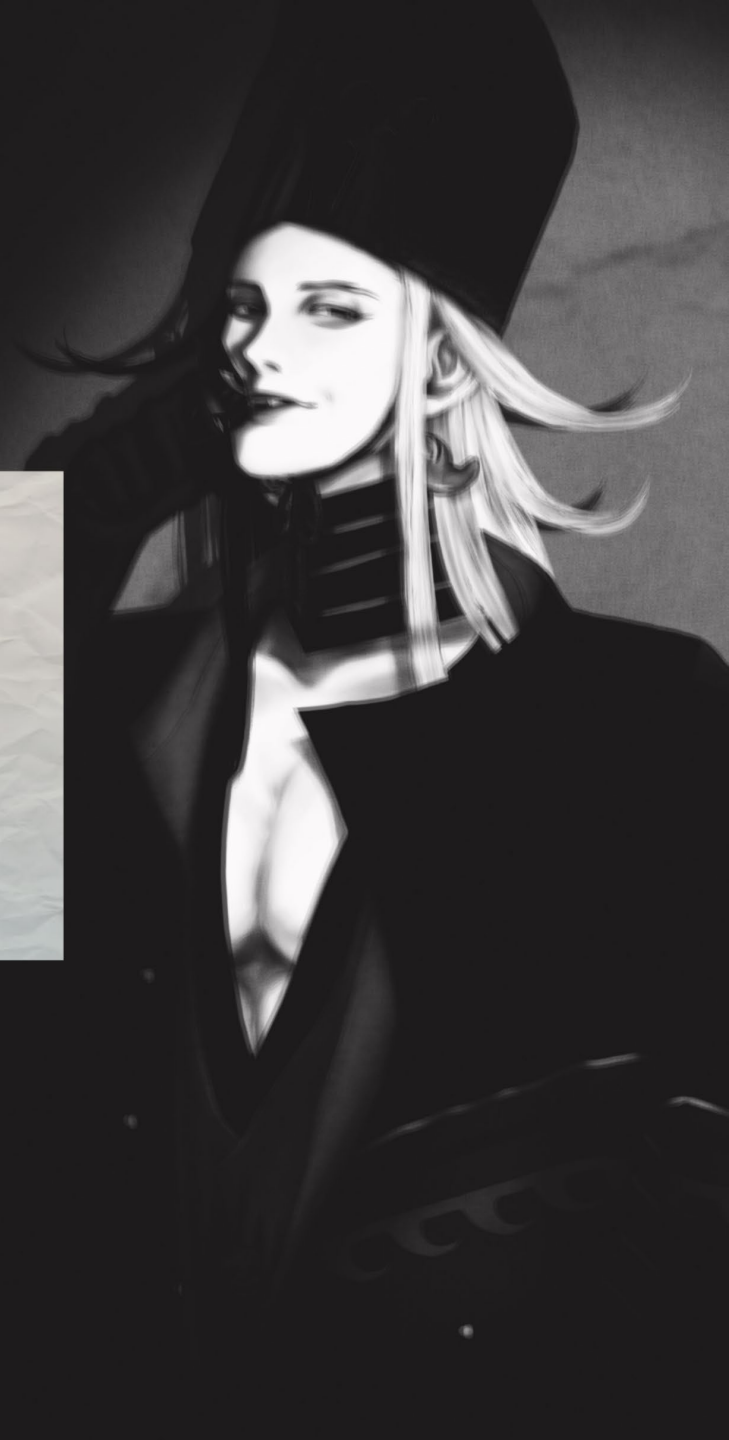
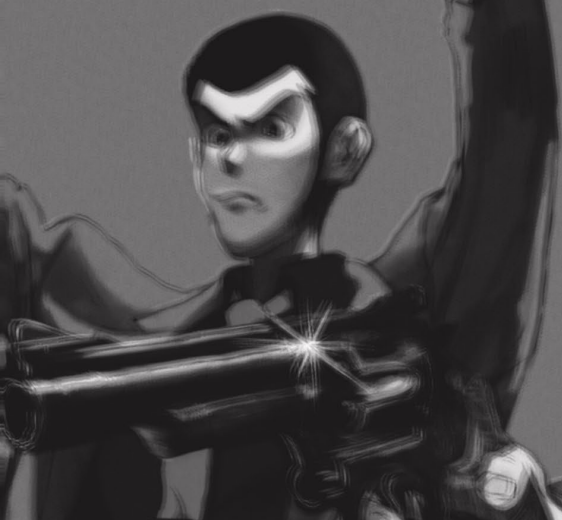
ILLUMI  
LUPIN MAGAZINE

2024

ルパン三世  
次元大介  
(ルパン三世同好)  
永遠の相棒

TV #7

ILLUSTRATIONS  
(2DCG)







2019 約180時間 声優・雨宮天さんの写真を模写(友人の依頼)

昔から絵を描くのが好きです。自分の絵の能力を活かせる職業を考えた際、キャラクターモデラーに行きつきました。セミアリアルな絵柄に落とし込み、厚塗りで質感や空間を表現するのが得意です。



2022 約90時間 蘆屋道満(『Fate Grand Order』)(友人の依頼)

『ルパン三世』ファンアート

2024 約30時間 アニメのワンシーンを映画『パルプ・フィクション』を意識して別角度から描きました。  
キャンバスサイズもシネスコ比率にし、文字のフォントもパルプ・フィクション風です。



↑  
References



+



+

**PULP  
FICTION**





『ルパン三世』ファンアート

References



次元スーツ参考



ルパンスーツ参考



画面構成参考



←次元肌質参考  
(真田広之)


次元は元軍人なので  
日焼けのシミや  
シワが多く、全体的に  
カサついたイメージ。  
髭の生え際も参考に。

←ルパン肌質参考  
(玉木宏)

ルパンは出生が裕福  
であり、年齢不明という  
ミステリアスなところ  
からも、肌は年相応であり  
ながらもハリがあって  
潤ったイメージ。

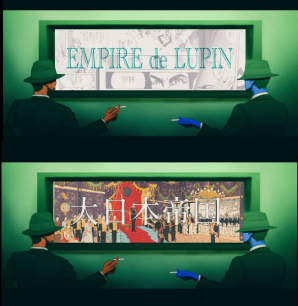
2024 約30時間 日本の誰もが知っている相棒の2人を特集に組む！  
というコンセプトで雑誌の表紙風に描きました。





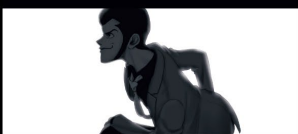
大学卒業制作  
「ルパン三世研究：『空間・虚無』」  
(1時間20分の映像)





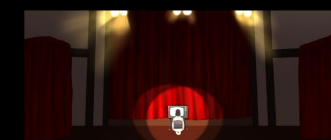
立教大学 卒業制作  
ルパン三世研究『空間・虚無』  
(1時間20分の映像)

大学の卒業制作では『ルパン三世』を学術的に研究し、それを“架空の研究論文”という設定で1時間20分の映像で表現しました。



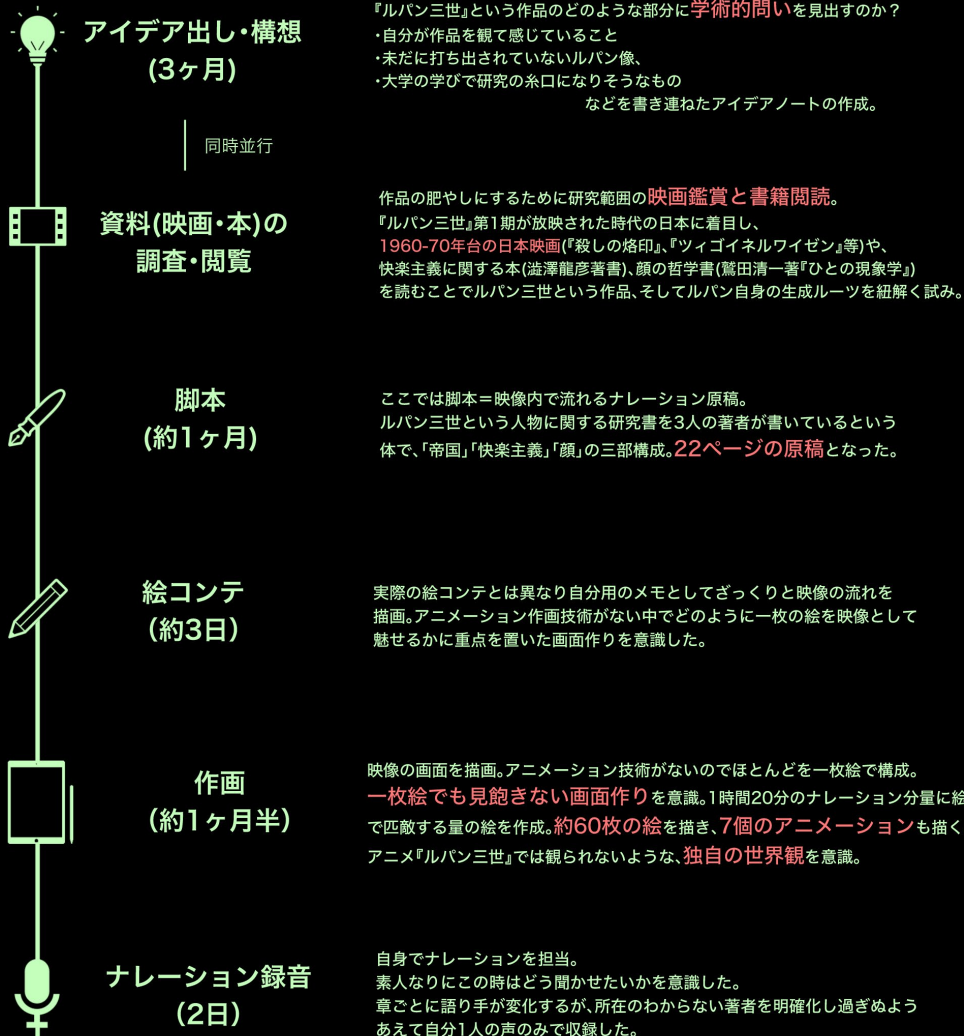
60秒のダイジェスト版↓

<https://drive.google.com/file/d/1eoHJYahTe87hDlru-wKXpGRHAV-AXpZs/view?usp=sharing>





## Workflow



『ルパン三世』という作品のどのような部分に**学術的問い**を見出すのか？

- ・自分が作品を観て感じていること
  - ・未だに打ち出されていないルパン像、
  - ・大学の学びで研究の糸口になりそうなもの
- などを書き連ねたアイデアノートの作成。

作品の肥やしにするために研究範囲の**映画鑑賞と書籍読読**。  
『ルパン三世』第1期が放映された時代の日本に着目し、  
**1960-70年台の日本映画**(『殺しの烙印』、『ツイゴイネルワイゼン』等)や、  
**快楽主義に関する本**(滋澤龍彦著書)、**顔の哲学書**(鷲田清一著『ひとの現象学』)  
を読むことでルパン三世という作品、そしてルパン自身の生成ルーツを紐解く試み。

ここでは脚本＝映像内で流れるナレーション原稿。  
ルパン三世という人物に関する研究書を3人の著者が書いているという  
体で、「帝国」「快楽主義」「顔」の三部構成。**22ページの原稿**となった。

実際の絵コンテとは異なり自分用のメモとしてざっくりと映像の流れを  
描画。アニメーション作画技術がない中でどのように一枚の絵を映像として  
魅せるかに重点を置いた画面作りを意識した。

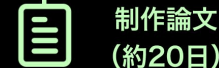
映像の画面を描画。アニメーション技術がないのでほとんどを一枚絵で構成。  
**一枚絵でも見飽きない画面作り**を意識。1時間20分のナレーション分量に絵  
で匹敵する量の絵を作成。**約60枚の絵を描き、7個のアニメーション**も描く。  
アニメ『ルパン三世』では観られないような、**独自の世界観**を意識。

自身でナレーションを担当。  
素人なりにこの時はどう聞かせたいかを意識した。  
章ごとに語り手が変化するが、所在のわからない著者を明確化し過ぎぬよう  
あえて自分1人の声のみで収録した。



作画をiMovieで編集。それに加え作中には『ルパン三世』をよく知らない人にも  
分かり易いようにアニメや漫画のシーンを挿入。  
使用する音楽も、ナレーションそれぞれの場面に対応した音楽を選択。ルパンが  
産まれ、母に抱かれるシーンはシューベルトの《アヴェ・マリア》、世間的なルパン  
三世像を表現したい時はおなじみ(ルパン三世のテーマ)、エンディングはフラン  
ク・シナトラの《Fly Me To The Moon》など**こだわりたっぷりの楽曲選**  
**択**です。**1時間20分の研究映像**をいかに面白く見応えのあるもの  
にするかを一秒一秒こだわって編集しました。

## 完成・微修正

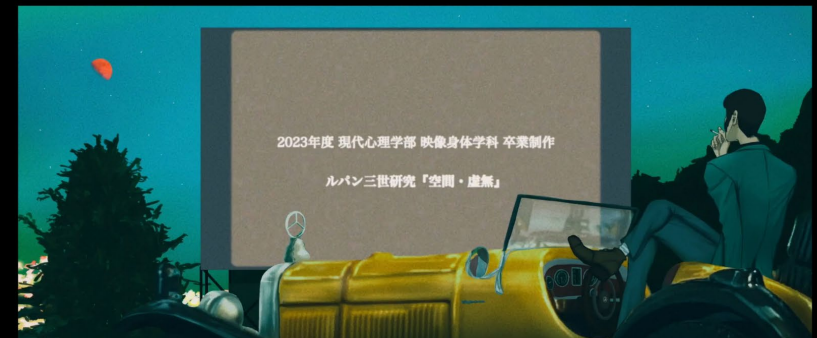


制作論文では論文要旨、制作に至るまでの考え、制作過程、意図などを執筆。  
また、映像内では語られなかった裏設定なども書きました。

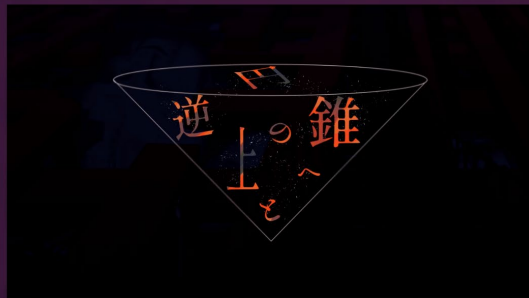
↓フル版はこちらから閲覧できます。

△ 大学内での公開前提で作られており、著作権の問題がございます。  
転載・他サイトにアップロード・保存・スクショ等の行為はお控え下さい。

[https://drive.google.com/file/d/11cTaeJv\\_pPnXUynlWBb7zFyKuXdbvvVA/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/11cTaeJv_pPnXUynlWBb7zFyKuXdbvvVA/view?usp=sharing)







## 個人制作 『逆円錐の上へと』 (5分の映像)

大学2年次に個人制作で5分の映像を作り、  
出身高校の文化祭でOG枠として出展しました。

「夢」がテーマで、タイトルは『逆円錐の上へと』。  
大学で勉強していた、アンリ・ベルクソンという哲学者  
の考えを自分なりに解釈して映像化を試みた作品です。



# 立教大学での活動 サークルのポスター・ロゴ制作

大学2年次に動画制作サークルの美術担当者としてポスターとラジオ企画のロゴを描きました。

### サークルの新生歓迎会用ポスター

コンセプト：

「チームで」作ること

工夫：

- ・ 構図によってチームと1人との対比を見せた
- ・ 色彩を絞ることで虹色を強調し、多様性を表現



ラジオ企画でのロゴ作成

コンセプト：

暇つぶしにゆっくりゆったり聴くラジオ

工夫：

- ・ まったりしたイメージの動物をチョイス
- ・ 落ち着いた色味



新生歓迎期間に大学のキャンパス内に掲示されました。

立教大学新座キャンパス動画制作サークル

# THE CREATORS POOL

— ザ・クリエイターズプール —



一人じゃ、  
できないことを。



YouTube:



Instagram:

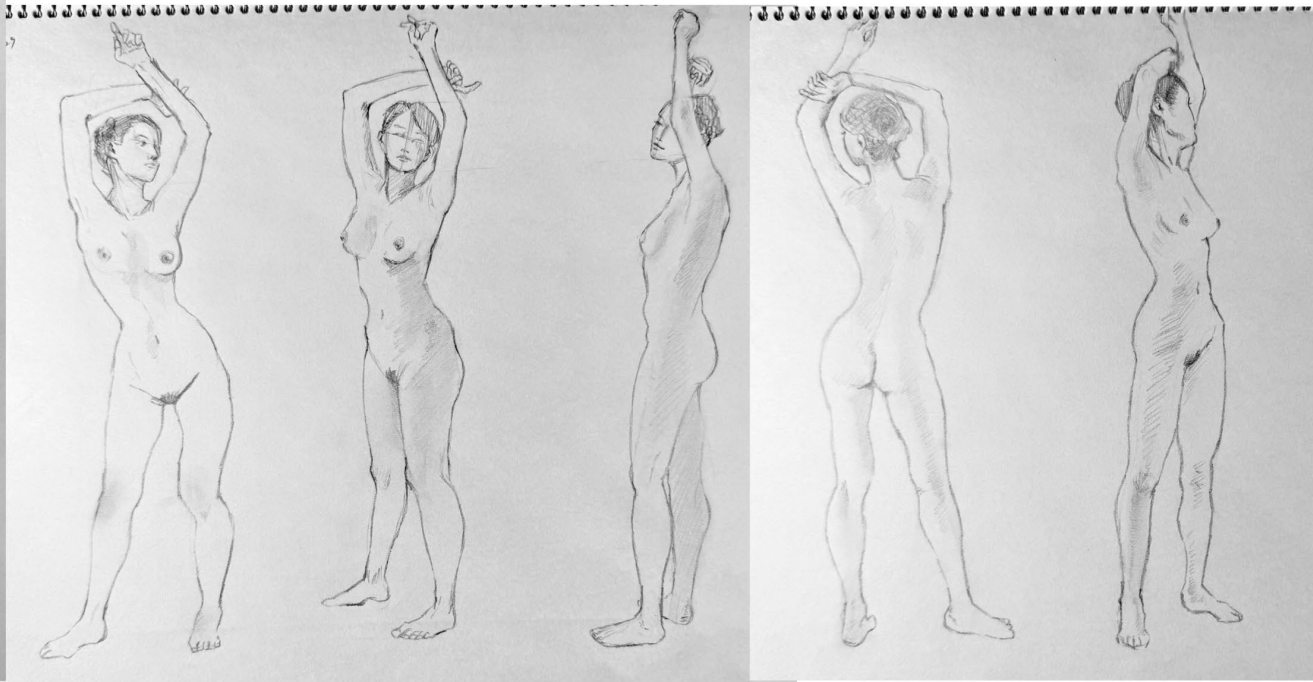
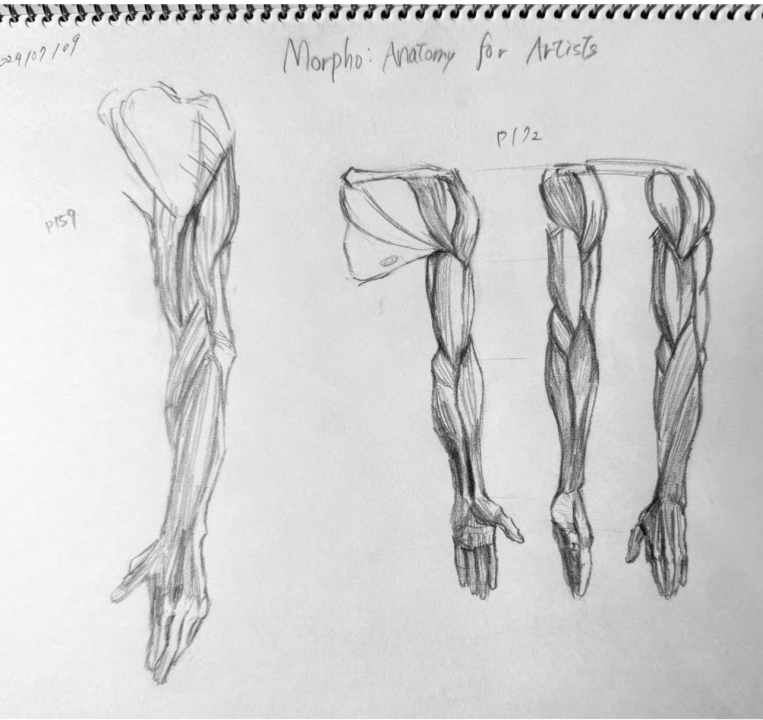
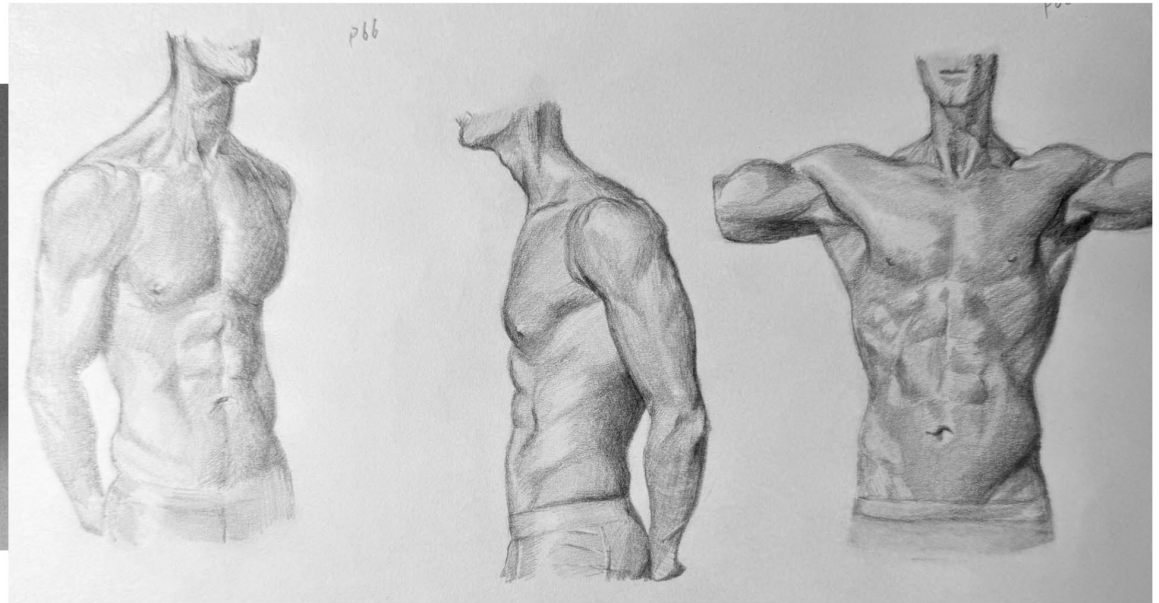
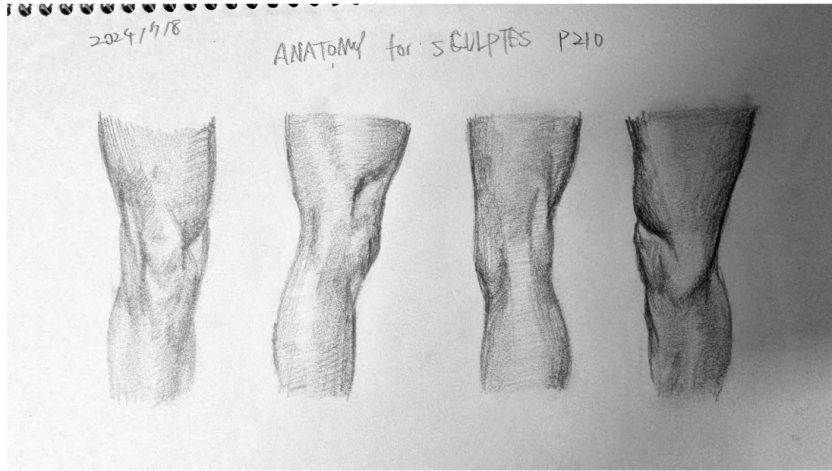


Twitter:



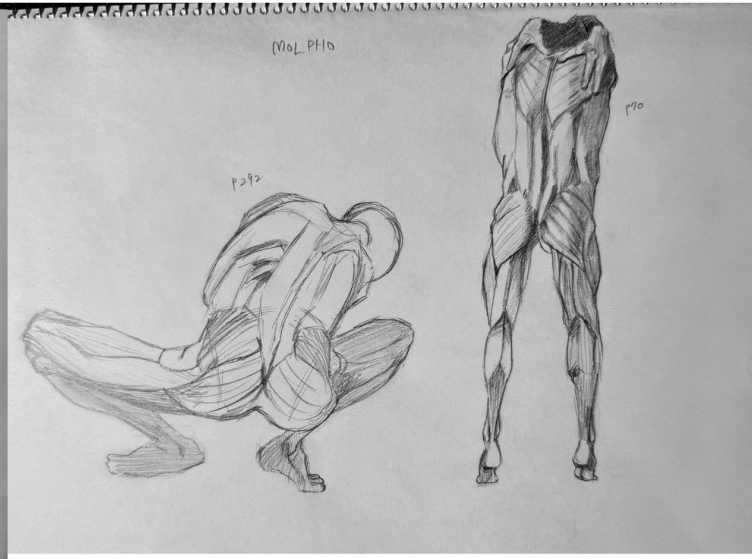
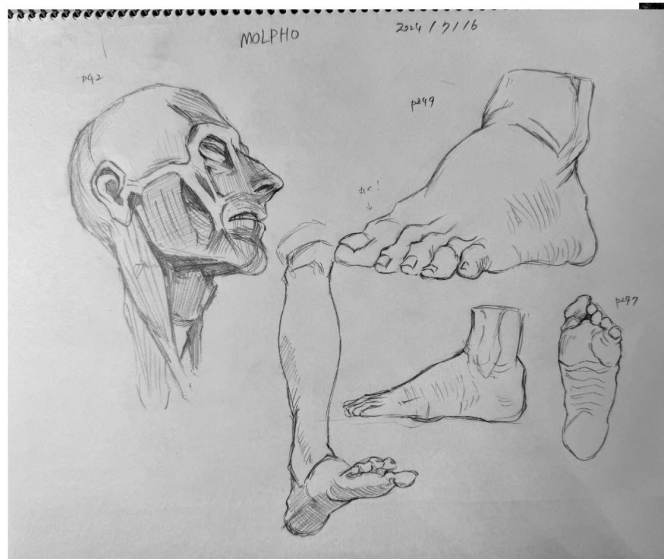
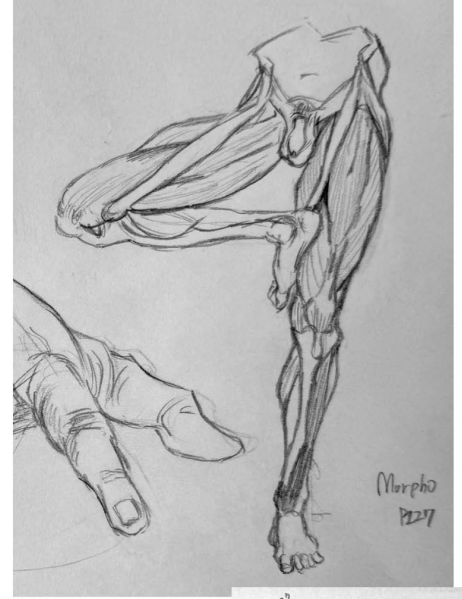
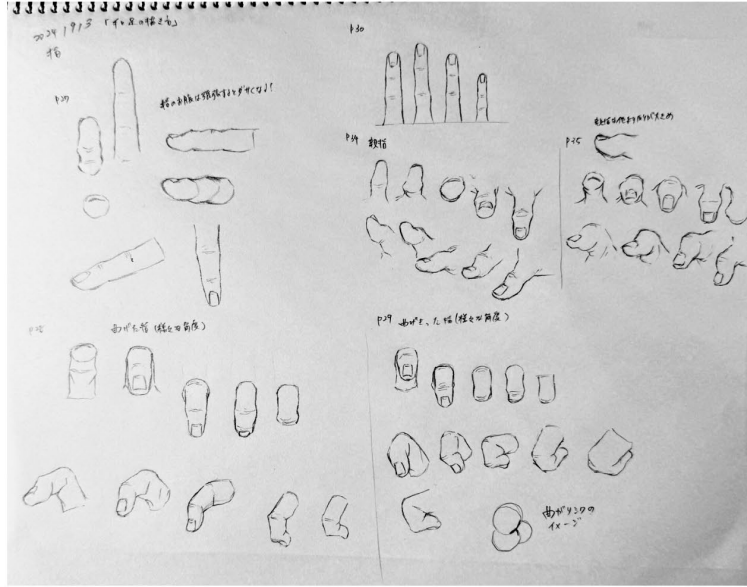
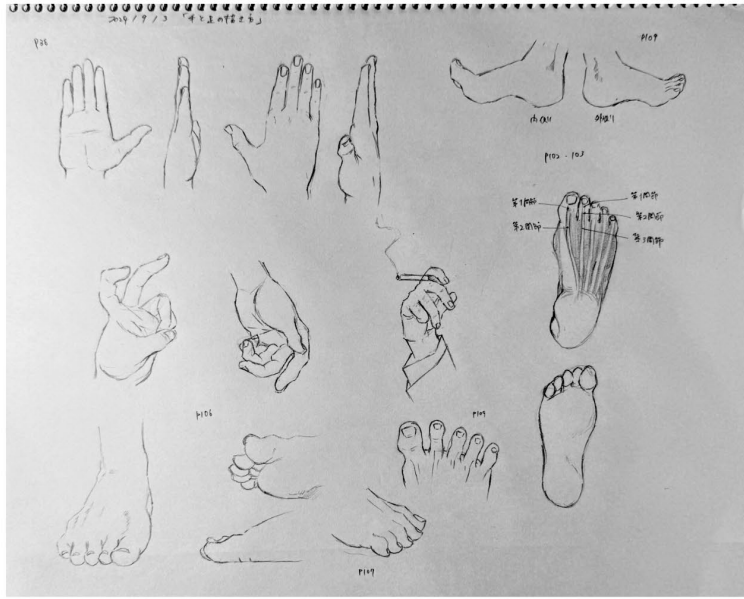


# 人体スケッチ





# 人体スケッチ





THANK YOU

最後までご拝読ありがとうございました。  
まだまだグングン成長いたしますのでよろしくお願ひします！

Mail : mo8etmo8@yahoo.co.jp

**VIVIVIT** : [https://www.vivivit.com/hisada\\_3d\\_cooljapan](https://www.vivivit.com/hisada_3d_cooljapan)

**Pando** : <https://pando.life/@b2sg8o9xjq>