



PORTFOLIO

3DCG CHARACTER DESIGNER

久田萌会

~2024/12・1年生秋

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：キャラクターモデラー

とことんこだわり抜いて
モノを作ることが好きです！

小さなことでもしっかりとこだわって作れば、
それは作品の深みとなって誰かに届くと信じています。
限られた時間の中でしっかりと緻密なこだわりを詰める
スピード感と技術力を身につけるべく、日々精進しています。

HISTORY

2001 東京都出身
2020.03 成蹊高等学校 卒業
2024.03 立教大学 現代心理学部 映像身体学科 卒業
2024.04~ 専門学校東京クールジャパン・アカデミー 在学中

LIKE

3DCG / お絵描き / 声優さん / 筋肉 /
映像作り / 映画鑑賞 / ゲームのシネマモード

MAIL

mo8etmo8@yahoo.co.jp

SKILL



↑ 浅草で日本駄右衛門(歌舞伎『白浪五人男』より)とハイタッチしました

Contents



3Dモデリング

p4 - p23



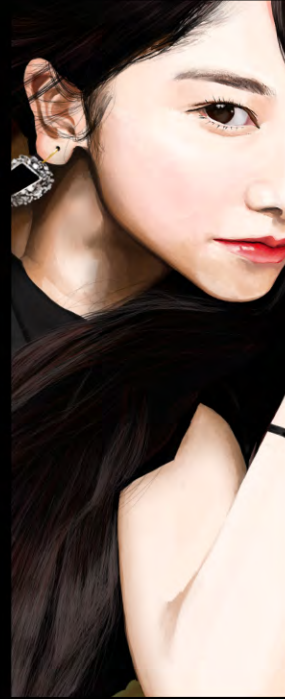
デッサン

p24 - p27



人体スケッチ

p28 - p29



イラスト

p30 - p33



大学卒業制作

p34 - p40



大学での活動

p41 - p42

01

Character Modeling: Original

幕末の浪人

制作時期：2024/6-11

制作時間：約4ヶ月

レンダリング：Maya Arnold

その太刀筋は流水の如く、たや嫺やかに



CONCEPT

カウボーイ COWBOY × SAMURAI 侍



Original Design



幕末を生きる浪人。元は藩に仕える武士であった。藩士時代は騎馬戦で弓を引いていたが、西洋文化が渡来し現在は長銃を使用している。

こだわり

一つ一つの仕組みを正しくモデリング

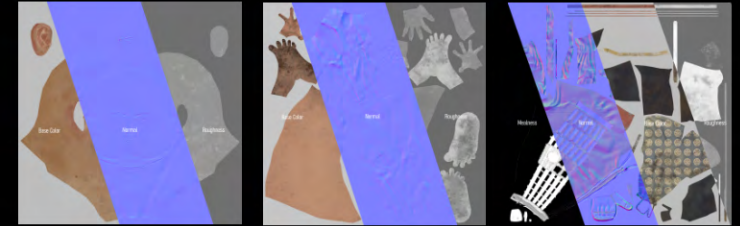
時代物のキャラクターであるため、着物や武器を実際の仕組みと同じように正しくモデリングすることで説得力のある造形を目指しました。



初の男性モデリングかつ初のフォトリアルへの挑戦となったモデルです。
幕末が好きだったため、幕末が舞台のゲームに登場していそうな侍をオリジナルデザインで作りました。リアルなモデルを作るためのワークフローを通し多くのことを学ぶことができました。



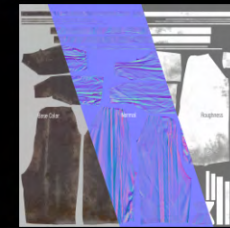
Texture



FACE

SKIN

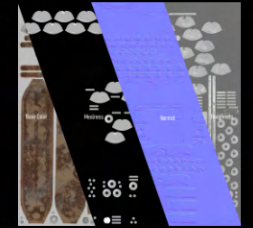
KOTE / JUBAN



HAKAMA



MANTEAU



BULLET CASE

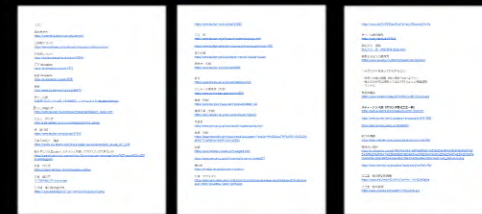
Reference



Manteau Off

Workflow (1/2)

1. Collect Reference / Visual Design



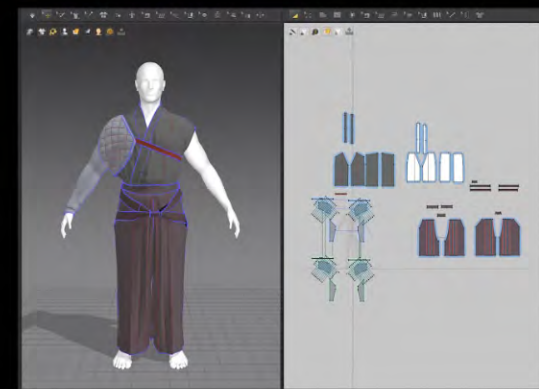
↑ 構造などが詳細に載っているサイトを文書にまとめて作業を効率化しました。

- リファレンス集め
画像資料だけでなく、型や構造など仕組みを調べて正しくモデリング。
- キャラクターデザイン
この侍の人生や立場の設定をしっかり練ることで、テクスチャ作業の汚れ具合などに反映。
Ex) 刀はしっかり手入れしているので綺麗め、足は戦場を駆け抜けているため泥まみれ、など

2. Sculpt 0から素体をスカルプト



3. Making Cloth Marvelous Designerで和服を制作

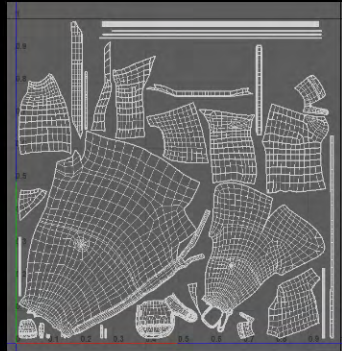


Workflow (2/2)

M AYA 4. Retopology

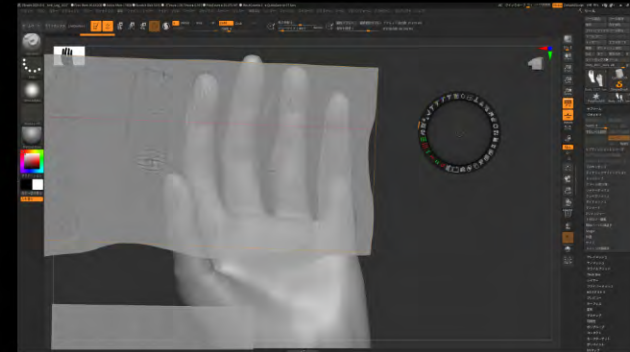


M AYA 5. UV



ZBRUSH 6. Detailing by Zbrush

ZbrushのSpotlight機能で指紋やシワのノーマルマップを制作。

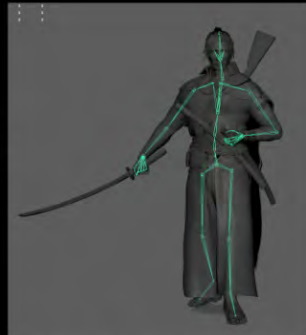


Pt Ps 7. Texturing



Substance 3D Painterを使用。
 ・ハイポリモデルをリトポ後のローポリにバイク
 ・テクスチャ作成
 ・籠手のOpacityMapや肌のSpecularMapの作成
 ・Photoshopを用いて各マップを微調整

M AYA 8. Skinning / Posing



※借用画像

ポージングは、自分で案を描き出しながら
 試行錯誤した結果、右のリファレンス画像
 をベースにポージング。

M AYA 9. Shading / Lightings / Rendering



布にはSheen、肌はSSS・Supecular・Coatと
 シェーディングを利用しリアルな質感表現を
 追求しました。

ライティングはポートレイトを撮る際の3点ライト
 を参考にHDR/Key/Fill/Backを土台に光を追加し
 ていきました。

Face



MARIで テクスチャ付け



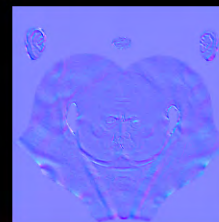
Displacement Map



Albedoチャンネル

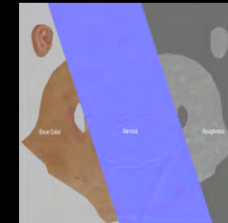
ベースカラー(Albedo)は実際の人間の写真を、細かい毛穴やシワはDisplacement Mapを適用しました。

ZBRUSH Normal Map 書き出し



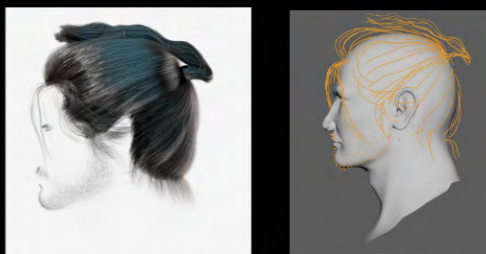
Zbrushのノイズ機能で毛穴を付け、細かい目元のシワなどを足したハイポリモデルのNormal Mapを書き出しました。

Pt ベイク / テクスチャ



Substance 3D Painterでベイクし、テクスチャを付けました。スペキュラ・コートのマップもここで作成しました。

M AYA Xgen



MayaのXgenで髪の毛・ヒゲ・まつ毛を作成しました。髪は、浪人風に乱れた髷(まげ)のスタイルを意識して作りしました。ヒゲは、無精髭でありながらも小柄(小刀)である程度整えていそうなイメージで作りました。

Reference



M AYA シェーディング

MayaのArnoldでシェーディング・レンダリングを行いました。

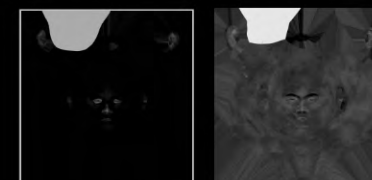
SSS：血管の透け感を表現しました。Substance 3D Painterで厚みマップを書き出し、ウェイトに繋げました。



Thickness Map

Specular：肌の光の当たる部分をスペキュラマップで制御しました。

Coat：顔の皮脂の油っぽさを表現しました。



Specular Map

Coat Map

Assets (1/2)

Bullet Case —弾丸入れ—

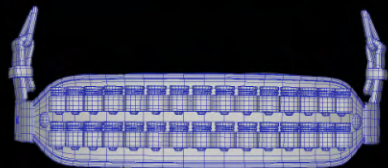


カウボーイが身に付けていそうなデザインにしました。
所有している銃に合わせてミニエー弾という
特殊な弾丸を装備しています。

Reference



ミニエー弾の形



Koté —籠手—



元々弓を引いていた侍という設定だったため
籠手を装備させました。
鉄の防具はメッシュを複製しUVを大きめに
設けて、Opacityで透過しました。Mayaで
ハイポリを作ってからノーマル情報をローポリ
にベイクすることで複雑な形状でありながら
情報量を軽くしました。



裏



装備イメージ

Reference



Assets (2/2)

Waraji —草鞋—



Mayaのツイストとカーブを用いてモデリングしました。
 実際の編み方と同じように形を作るところにこだわりました。
 また、泥道や戦場を草鞋で踏み締めて生きていることを考え、
 足は泥や土で汚しました。

Reference



Bandage —バンテージ—



バンテージは、Marvelous Designerを用いて
 実際の巻き方と同じ方法で手に巻きました。



Reference



Sageo —下緒—



帯刀した際に刀を固定する下緒(さげお)は、
 戦闘中も片手で脇差を抜くことができる
 戦闘向きの結び方を取り入れました。

Reference



引用：YouTubeより
 「【時代劇・殺人で使える】下緒の結束」



打刀 / 脇差

ポリゴン数：△2193

使用ツール：

制作時間：約55時間

幕末という時代も鑑みて打刀を選びました。
江戸時代以降の**武士の正装**であった
「**大小二本差**(だいしょうにほんざし)」をしており、
脇差は打刀と揃いの拵(こしら)えとなっています。

また汚れに関しては、**定期的に手入れ**をしている
ため、ある程度経年劣化や使用感で汚れているもの
の、服の汚れに比べ綺麗になっています。

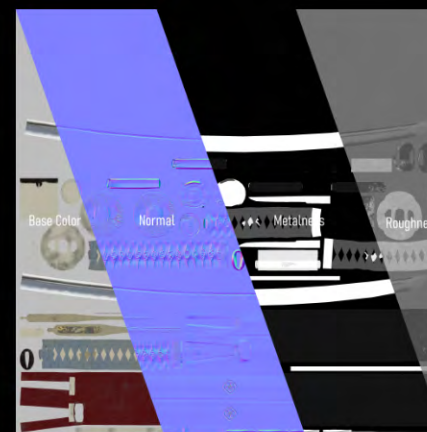
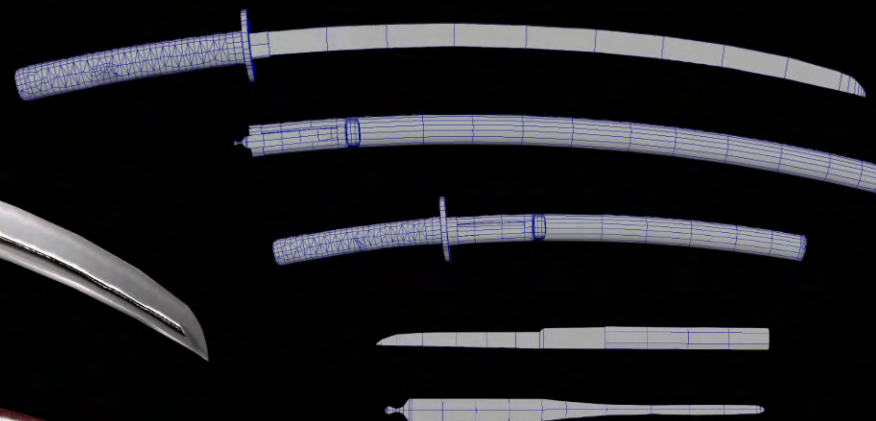


←オリジナルデザイン

刀の拵えにはこの侍の趣味嗜好やこだわりを
詰めました。彼は元藩士であるため、三所物の
拵ったしっかりとした造りの刀を持っており、
刀の拵えに自分の好きなモチーフを起用する
財力があったと考え、**鯉と梅の木**をモチーフに
刀をデザインしました。



柄巻



柄巻(つかまき)

柄巻は打刀に多く見られる摘巻(つまみまき)を採用し、**実際と同じ構造**にモデリングしました。特に巻き留めの結び方は、YouTubeで実際に巻いている動画を確認しながら作りました。

Reference



三所物(みところもの)



刀装具である目貫(めぬき)・筭(こうがい)・小柄(こづか)の3点は**三所物**と呼ばれ、これらを身につけることは「**粋**」とされていたそうです。

この浪人も三所物を身につけており、ポロポロになった身なりよりも、**武士の魂である刀を重んじています。**

Reference



Reference



...etc



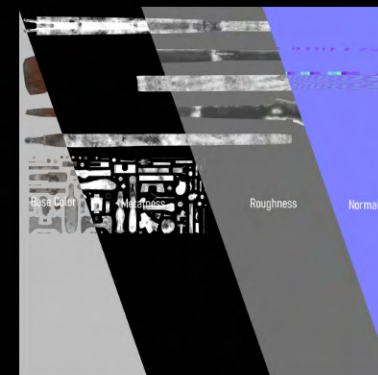
スティーブンス銃

ポリゴン数：△56000

使用ツール： M (AYA) Pt Ps

制作時間：約30時間

幕末という時代を鑑みて、江戸時代末期、幕府軍の標準装備であるスティーブンス銃を所有させました。元々弓使いであったこの侍は、まだ銃に愛着を持っていないため、あえて装飾は付けず、そのままの状態です。



Reference



Details



Reference



成長

1体目：

初のハイポリゴンキャラクター制作

はじめての…

- Mayaでのハイポリゴンモデリング
- Zbrushでのスカルプト
- Substance 3D Painterでのテクスチャ制作
- 髪の毛制作 …etc



2023/8~2024/4

様々な失敗を重ねながら、段々と
スピードアップ&クオリティアップ
していています！



2024/6~2024/11

2体目：

1体目の反省を活かし、
フォトリアルな人間を作成。

・顔 ・服 ・小物 ・髪
など、**前回デテールを詰め
切れなかった部分の作り方を
見直し**、実際の物を参考に説得
力のある造形を目指しました。

次のモデルではさらに
今回の反省を活かして
臨みます！



02

Character Modeling: Reproduction

HERMES COSTELLO

『ジョジョの奇妙な冒険』より
エルメェス・コステロ

制作時期：2023/8-2024/4

制作時間：半年

レンダリング：Maya Arnold

初のハイポリゴンキャラクター作品

未完成・調整中



Hermès Costello from JOJO

制作時間：半年



Pt

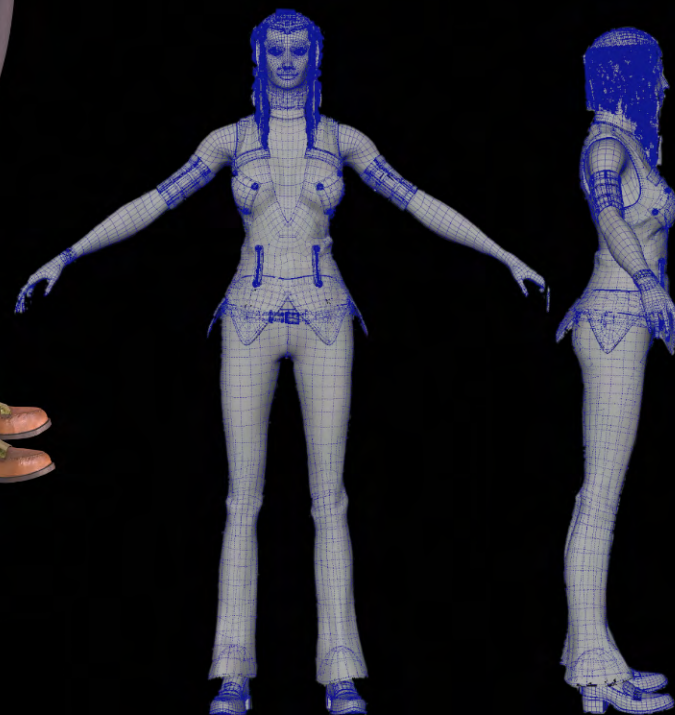


Hermès Costello Rendering: Maya Arnold



今後の課題

- ・ 瞳の方向やステッチ・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・ポージング



『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
落とし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。



Dread Hair

Reference





03

Environment Modeling: Reproduction

TelephoneBox

制作時期：2024/7-8

制作時間：約45時間

レンダリング：Unreal Engine 4

※人物は生成AI画像から合成しています。



Telephone Box Rendering: Unreal Engine 4

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。

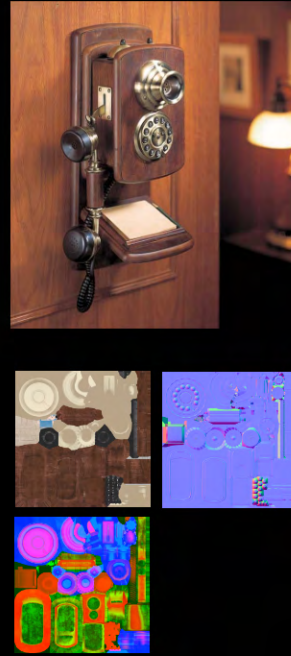
Mayaでモデリングし、Substance 3D Painterでテクスチャを付けました。レンダリングはUnreal Engineで行っています。



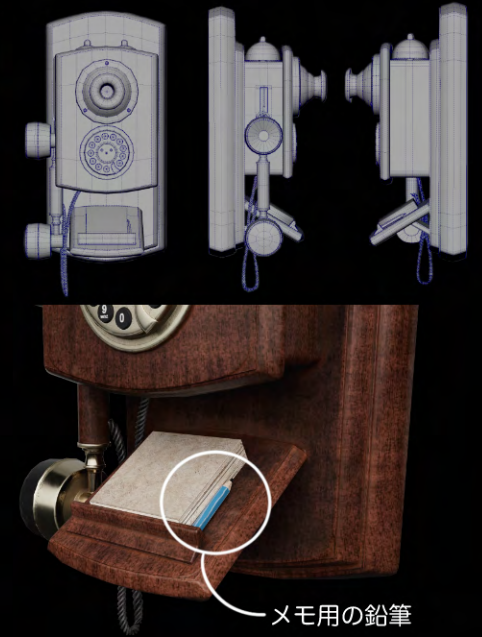


電話ボックス

Reference



壁掛け電話



メモ用の鉛筆

ランプ

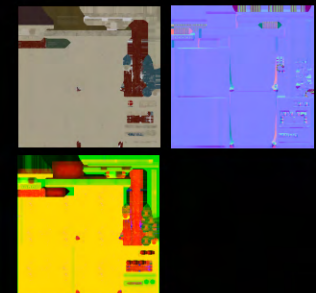
Reference



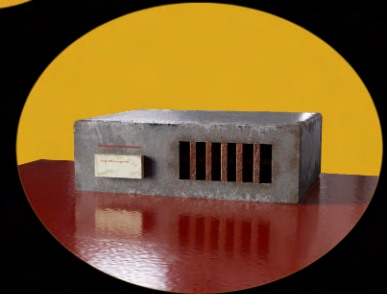
元画像



変圧器



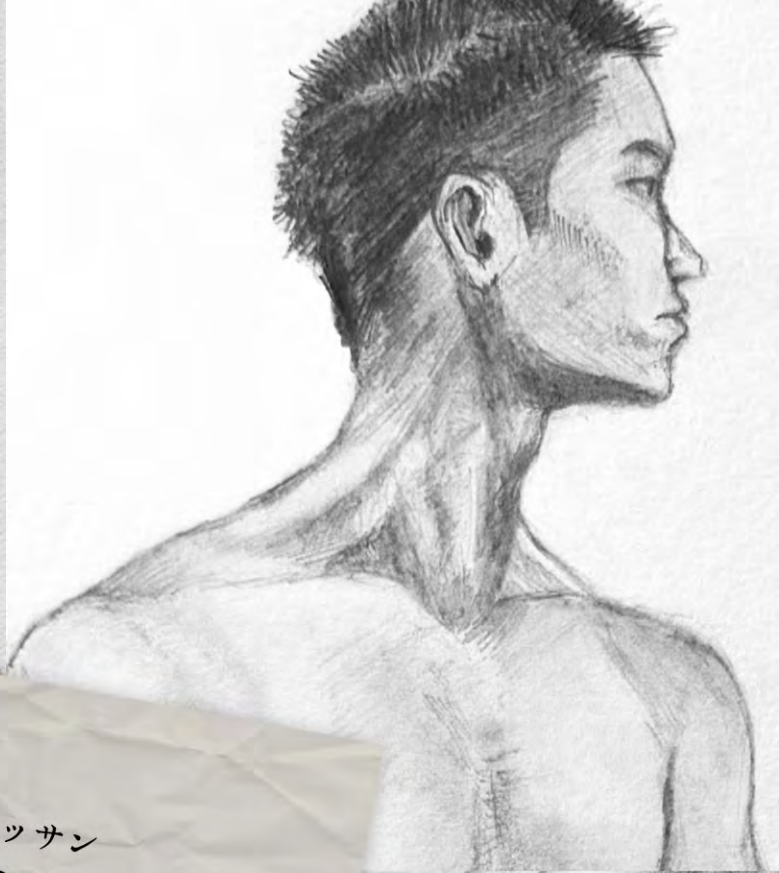
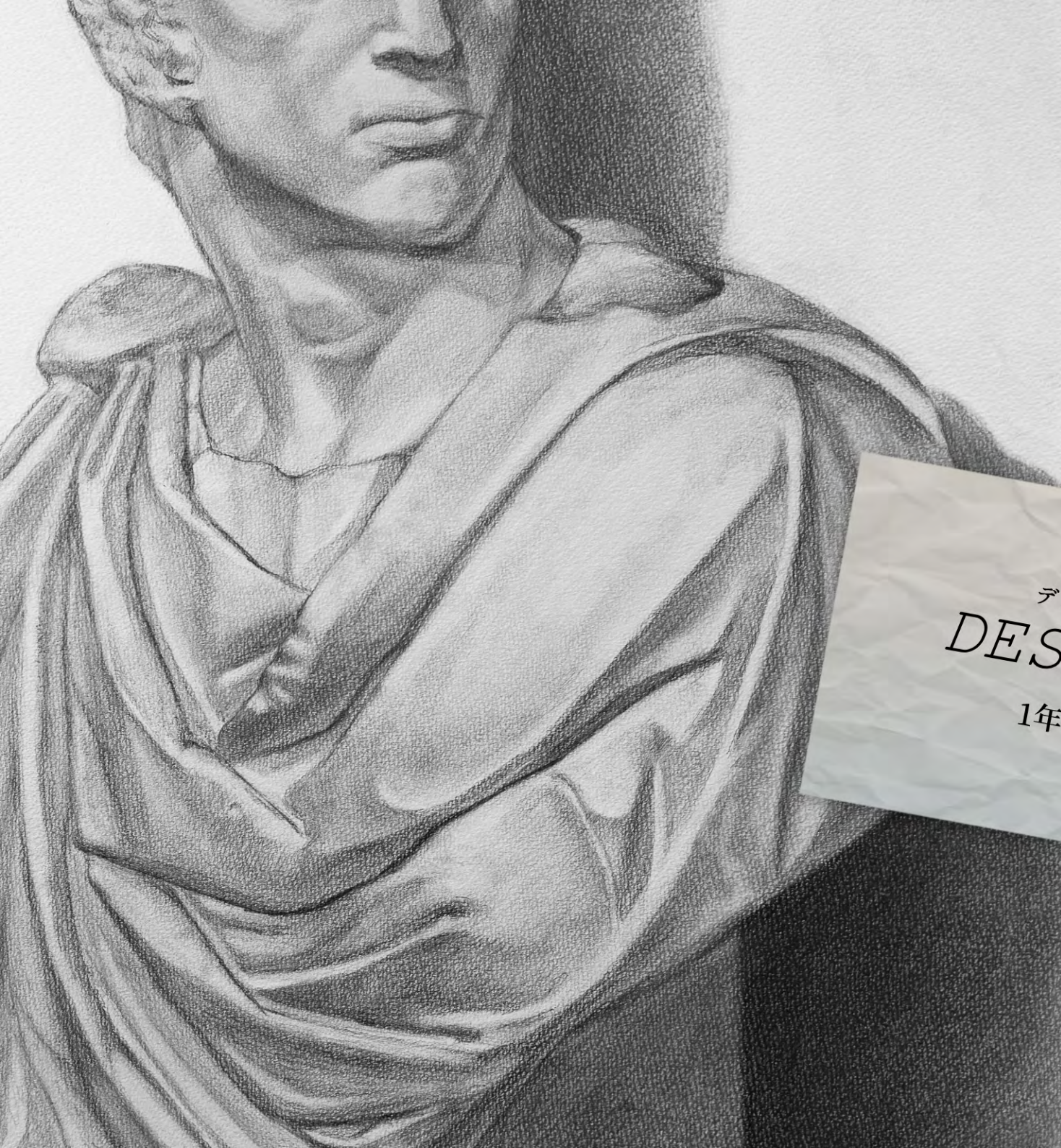
AI画像からの落とし込み



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。

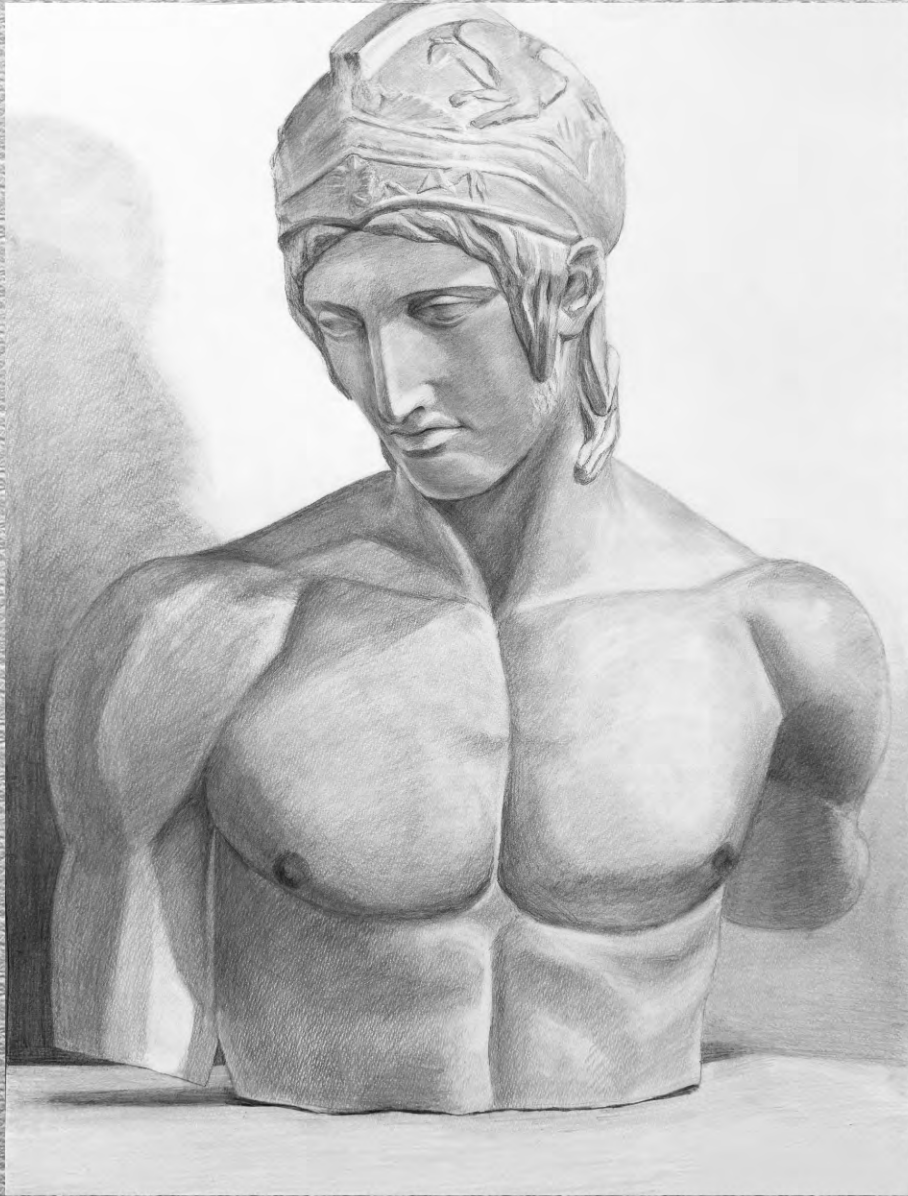


参考画像に電話が無いのでレトロなデザインのものを加えました。



デッサン
DESSIN
1年次





10月 12時間



12月 12時間



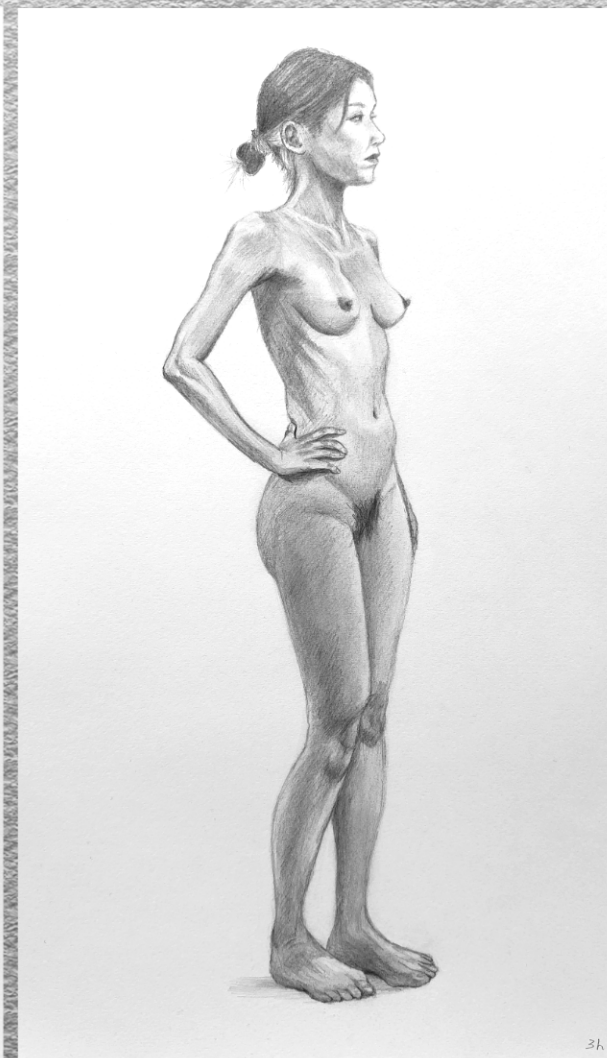
5月 9時間



11月 6時間

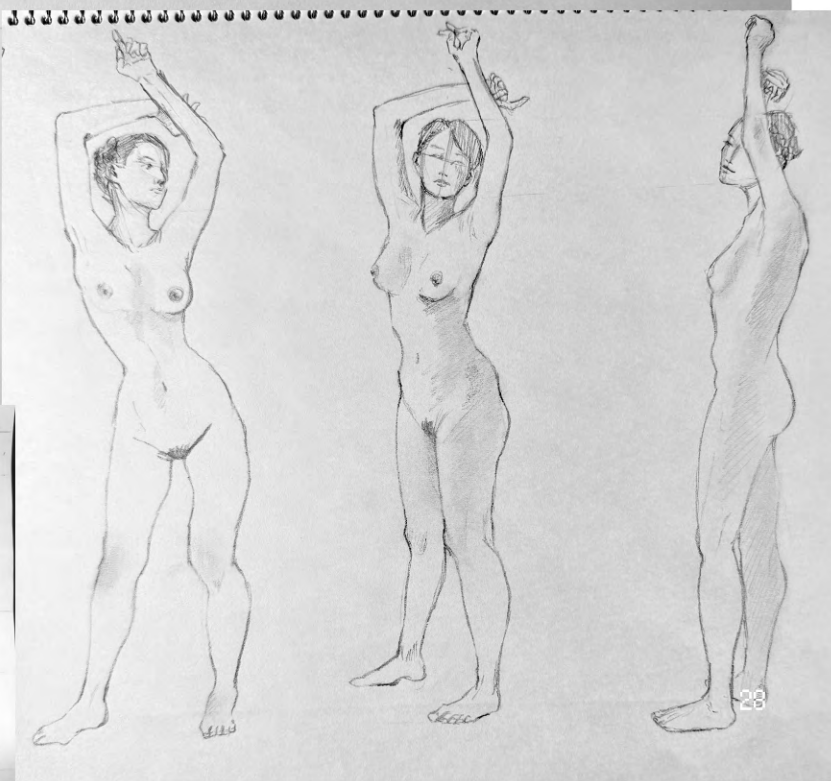
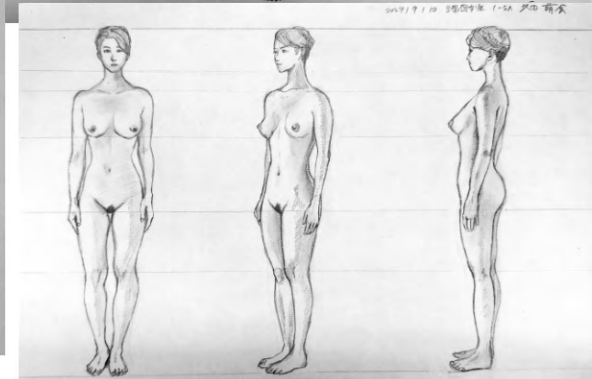
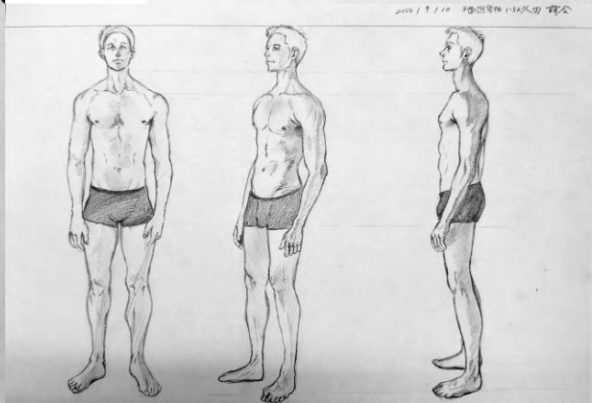
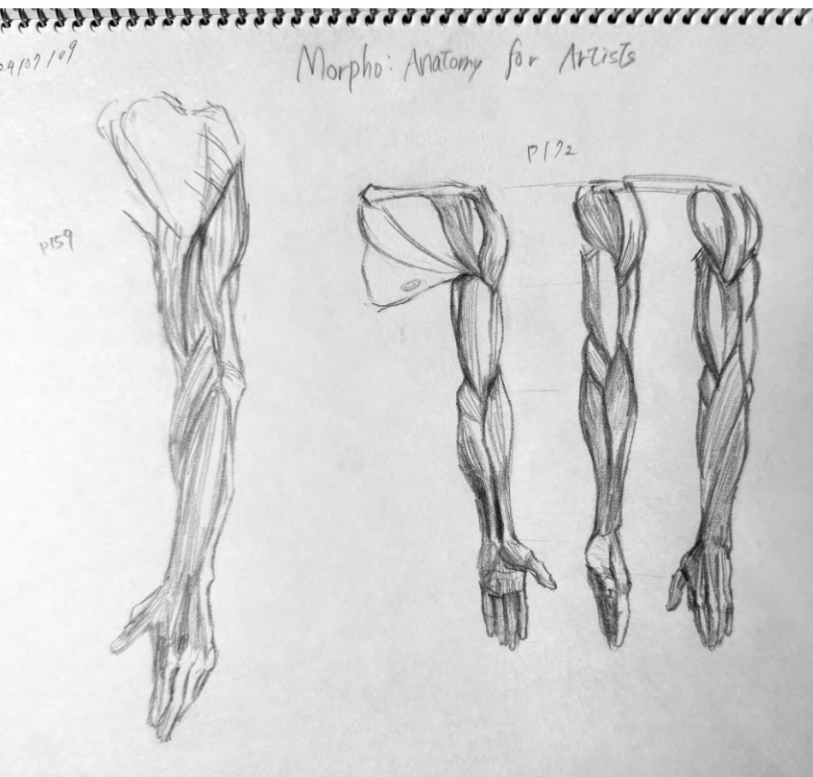
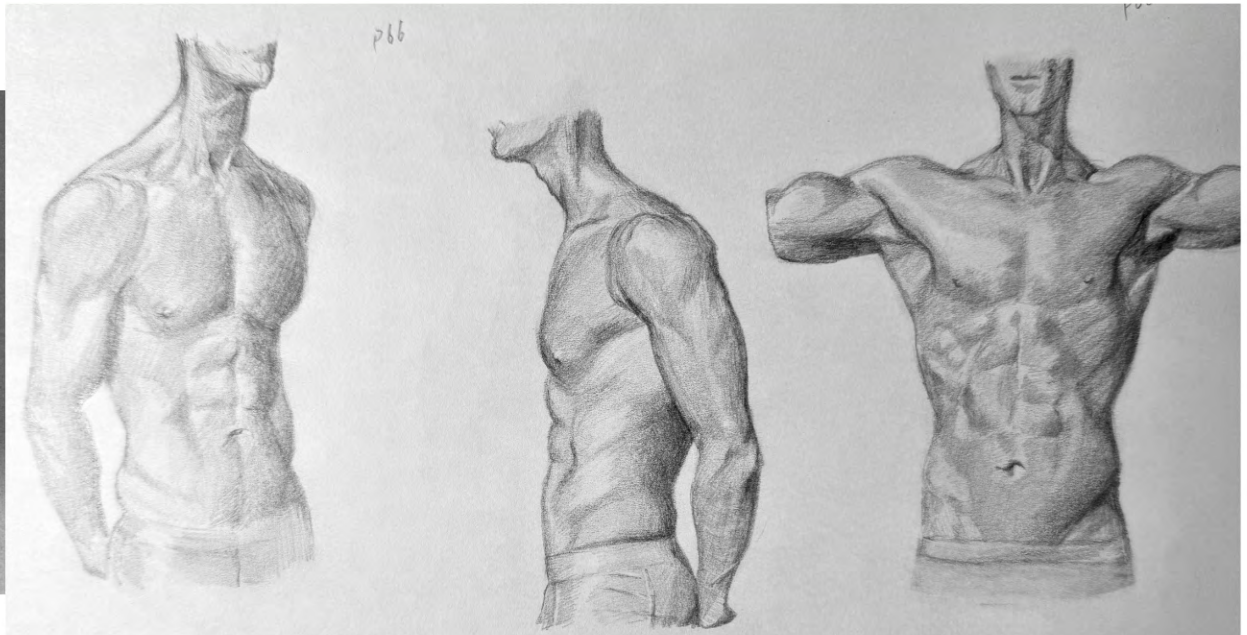
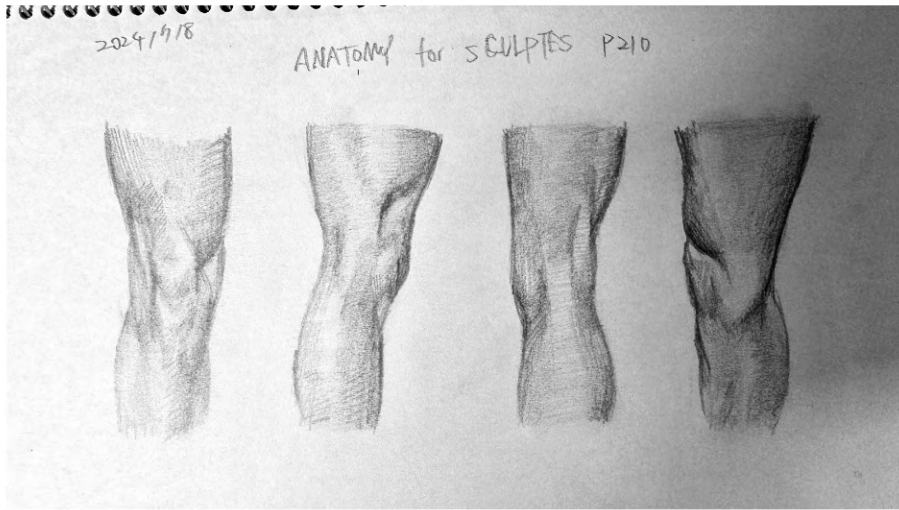


8月 6時間

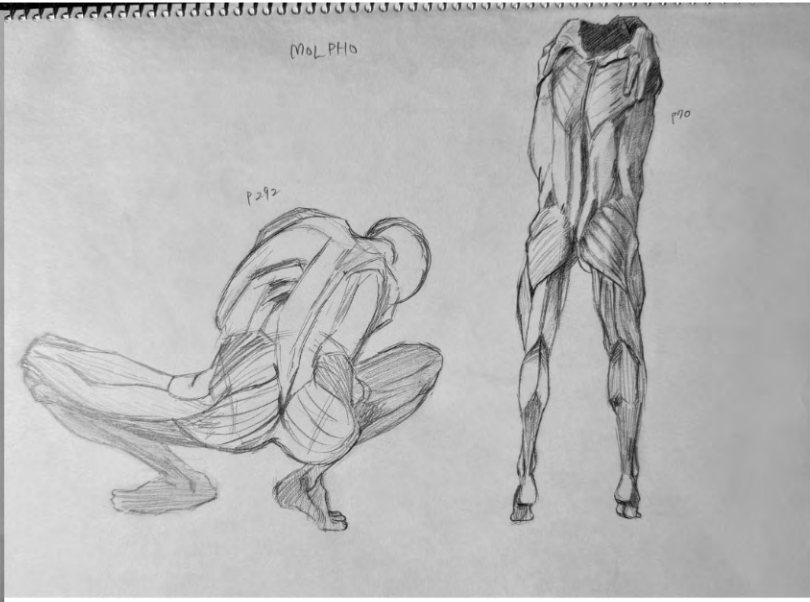
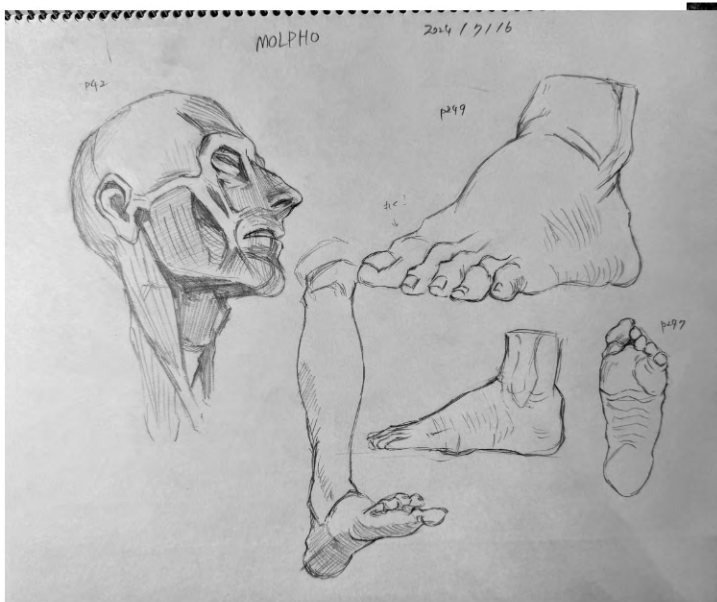
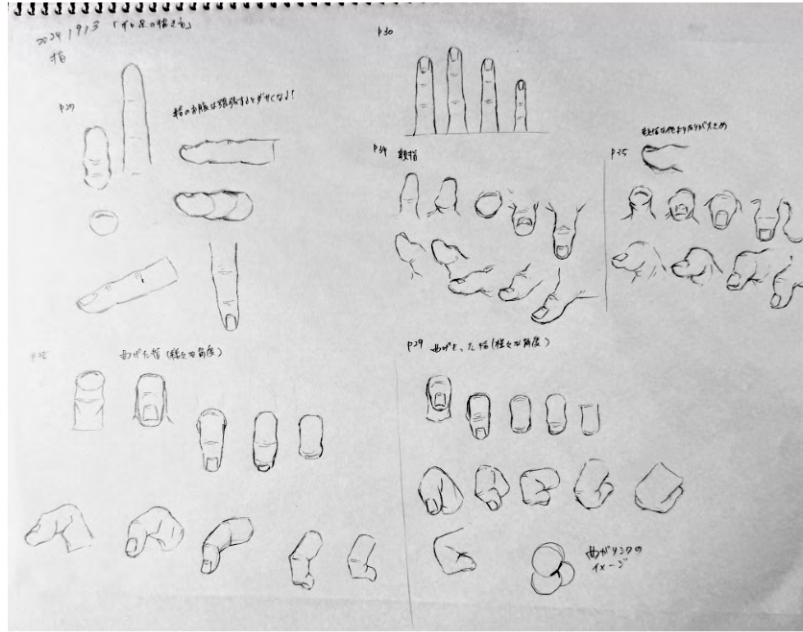
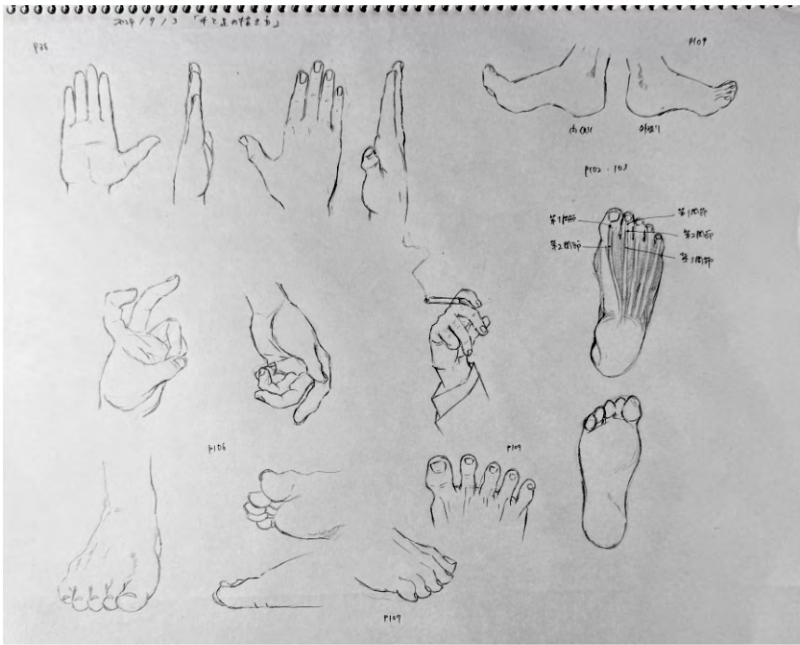


11月 3時間

人体スケッチ



人体スケッチ





2024

ctTV#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。イラストは、**セミリアル**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)

←ルパン肌質参考 (玉木宏)

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

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)

ALL LUPIN,
but VARIOUS VOICES.

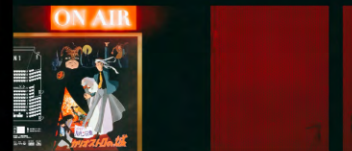


立教大学 卒業制作
ルパン三世研究『空間・虚無』
(1時間20分の映像)

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。

67秒のダイジェスト版↓

https://drive.google.com/file/d/11Q9cubVDI9AFS6oA5tY9Ytrhlwo4Jsny/view?usp=drive_link



Workflow

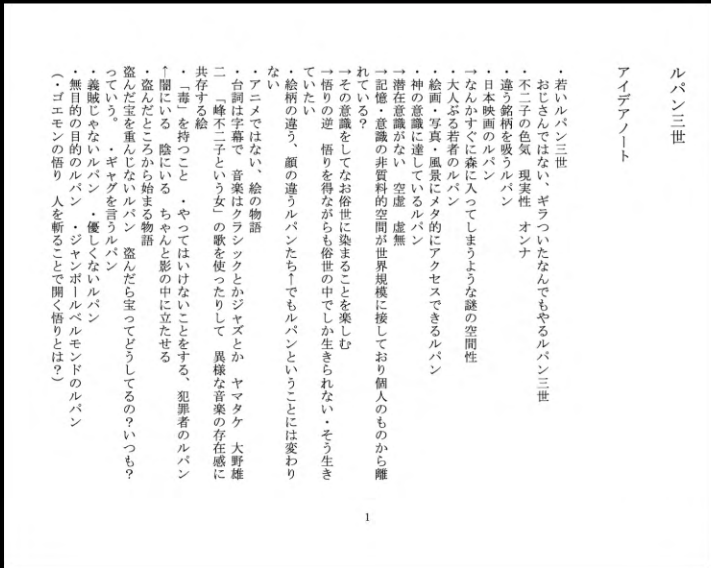
同時並行

アイデア出し・構想 (3ヶ月)

『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。



資料(映画・本)の調査・閲覧

作品の肥やしにするための映画鑑賞と書籍閲読。

『ルパン三世』以外の作品を多く観ることを意識。
特に『ルパン三世』アニメ第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**を多く鑑賞。脚本だけでなく画面作りの参考にも。

書籍は、ルパン三世の原作漫画はもちろん、**アルセーヌ・ルパンの小説**、アニメ製作者のインタビューや批評本、哲学書なども積極的に閲読。

制作時期に観た映画



制作時期に読んだ、参考にした本



...etc

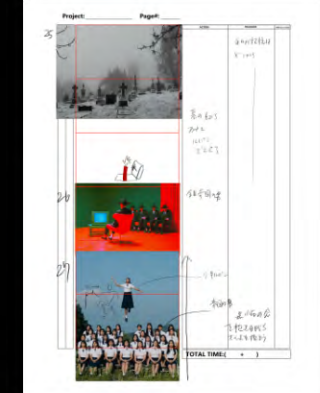
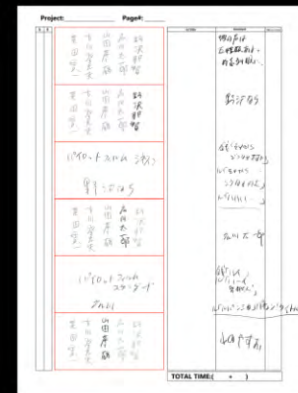
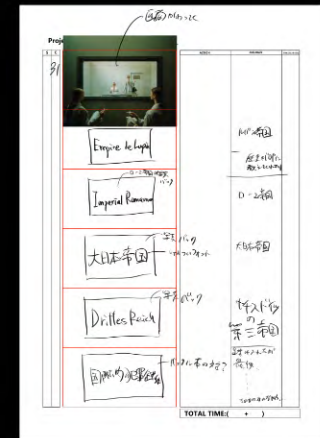
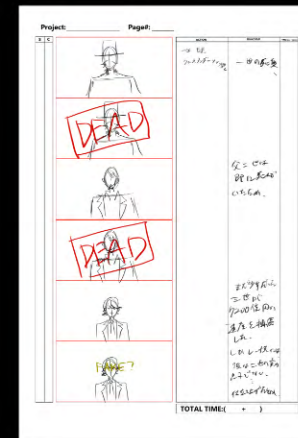
...etc

脚本 (約1ヶ月)

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」「快樂主義」「顔」の三部構成。22ページの原稿となった。

絵コンテ (約3日)

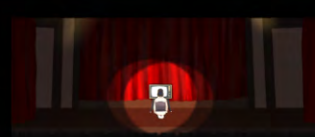
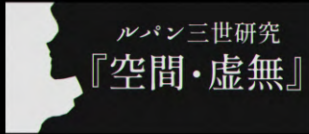
実際の絵コンテとは異なり自分用のメモとしてざっくりと映像の流れを
描画。アニメーション作画技術がない中でどのように一枚の絵を映像として
魅せるかに重点を置いた画面作りを意識した。





作画
(約1ヶ月半)

Clip Studio Paintで映像の画面を描画。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尺的に匹敵する枚数の絵を作成。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。





ナレーション録音
(2日)

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。



編集
(1ヶ月弱)

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。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。



制作論文
(約20日)

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明示した。

2023年度 卒業制作

制作物：ルパン三世研究『空間・虚無』

制作論文：ルパン三世研究『空間・虚無』制作論文

指導教員： 准教授
現代心理学部 映像身体学科
久田前会

論文要旨

本論文は、1967年にケン・ヘンチンによって撮られたから現在において40年以上もの間
連続してアニメや様々な媒体で発表され続けている作品『ルパン三世』について研究した卒業
制作物『ルパン三世研究『空間・虚無』』の制作論文である。この制作物では、『ルパン三世』
という作品の主人公『ルパン三世』に着目し、その出自や可視的人物・背景の謎を、作品『ル
パン三世』の構成を事前には読み取ることができず、制作物の中で謎を徐々に明らかにする。本論
ではその制作に至るまでの思考や制作の過程・意図の記述を通じ、ルパン三世という人物の
「疑わしき」を再考する。

3人の著者

この作品には3人の著者の参加し、その3人が書いた研究映像が本編の内容となっている。
『制作』を語り手として、『制作』の著者であるケン・ヘンチン、『制作』を語り手とする
著者。この3人の参加と著者の参加の目的は異なるが、それぞれが持っている
まともな知識としては、『制作』の著者には参加する『制作』というキャラクターを
モデルにした人物である。トモキは、第一歩『制作』で完成した『制作』のように、
ルパン三世から『制作の教育者』として現れた女性であるが、ルパン三世は輸入され、
後に『自分こそ本当の母親である』という虚勢の言葉を騙しつけてルパン三世をモデルに入ら
れたキャラクターである。トモキは、この3人の参加がルパン三世の存在に、これまで
ルパン三世というキャラクターでありながら、『制作』に参加することで、アニメ（映画）
という世界に足るものがある人からルパン三世というキャラクターである。彼女は
語らなくてもルパン三世に執着しているという点で『制作』の語り手となる部分
が多いため、この著者の参加の目的は彼女の参加をモデルにした。あくまでもモデル
にすぎないという著者の参加の目的は異なるという設定で採用している。
次はケン・ヘンチンに関してだが、この著者の参加の目的は『制作』を語り手である
著者の参加の目的、ケン・ヘンチン(1924-1996)である。彼をモデルにした著者は、
ケン・ヘンチンがルパン三世に執着していたからである。彼を知ったのは『制作』の著者

とする前提とした。『制作』が『制作』の著者について書いた文章が掲載されている『制作
制作』という著者。『制作』の著者であるケン・ヘンチンとケン・ヘンチンとの
ケン・ヘンチンとケン・ヘンチンとの関係が明らかである。『制作』でケン・ヘンチンと
ケン・ヘンチンとの関係が明らかである。『制作』でケン・ヘンチンとケン・ヘンチン
との関係が明らかである。『制作』でケン・ヘンチンとケン・ヘンチンとの関係が
明らかである。『制作』でケン・ヘンチンとケン・ヘンチンとの関係が明らか
である。『制作』でケン・ヘンチンとケン・ヘンチンとの関係が明らかである。
ケン・ヘンチンとケン・ヘンチンとの関係が明らかである。『制作』でケン・ヘンチン
とケン・ヘンチンとの関係が明らかである。『制作』でケン・ヘンチンとケン・ヘンチ
ンとの関係が明らかである。『制作』でケン・ヘンチンとケン・ヘンチンとの関係が
明らかである。『制作』でケン・ヘンチンとケン・ヘンチンとの関係が明らか
である。『制作』でケン・ヘンチンとケン・ヘンチンとの関係が明らかである。



Access URL

△ 大学内のみ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。

67秒のダイジェスト版

https://drive.google.com/file/d/11Q9cubVDI9AFS6oA5tY9Ytrhlwo4Jsny/view?usp=drive_link

本編フル(1時間20分)

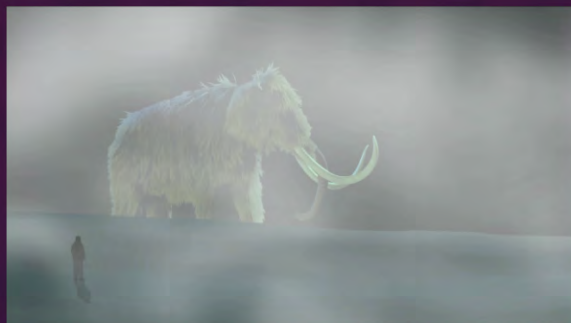
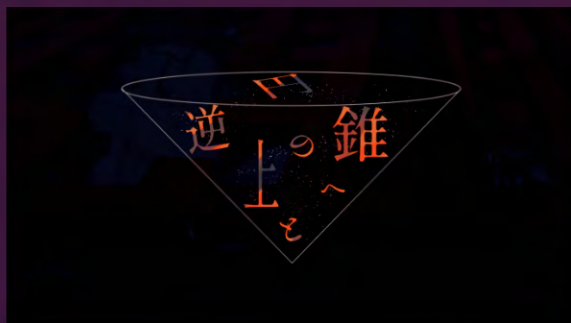
https://drive.google.com/file/d/1IcTaeJv_pPnXUynIWBb7zFyKuXdbvvVA/view?usp=sharing

脚本

https://drive.google.com/file/d/1t0c2IzqSfN_jKQiGcCww3eoe08p3UHaO/view?usp=sharing

制作論文

<https://drive.google.com/file/d/1TNAGJOUpY-sg1p4ISmXVt8wiaTEd0wM3/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:



2021 ・ 約10時間

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

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