



# PORTFOLIO

3DCG CHARACTER DESIGNER

久田萌会

HISADA MOE



## PROFILE

# 久田 萌会 / MOE HISADA

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

### 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 / 映画鑑賞 / 筋肉 / 声優 /  
黒澤明監督作品 / ルパン三世 / 手塚治虫漫画

### MAIL

mo8etmo8@yahoo.co.jp

### SKILL



バックグラウンド

## キャラクターの人生を表現する

キャラクターのバックグラウンドを深掘りしながらモデリングすることに醍醐味を感じています。

このキャラクターはどんな人生を歩んできたのか？  
どんな性格なのか？何を美学として生きているのか？

常に形や質感の背景を考え、それをビジュアルで表現することにこだわっています。

# Contents

## 3Dモデリング

01 Mrs. Godfather

02 幕末の浪人


03 *Ermes Costello* from JOJO


04 Sculpting Practice


05 ハリネズミの仕立て屋

06 企業課題「リボン」

07 Telephone Box

 デッサン

 イラスト

 大学卒業制作



その身に刻むは王者の気品

01

Character Modeling  
Original

# Mrs. Godfather

制作時期：2025/1-2

制作時間：約200時間

レンダリング： Maya Arnold

※椅子とカーテンはフリーの3D素材を使用



# CONCEPT

## 1920年代 マフィアの女ボス

裏社会を牛耳るビッグファミリーのボス。フランス系アメリカ人で、親日家。  
肩の和彫のモチーフである牡丹の花言葉は『王者の風格』。身につける物へのこだわりが強い。

### 設定画



### 和彫 (オリジナルデザイン)



### 顔



モデル:  
エヴァ・グリーン

理由:  
ゲームの初期ボスとして制作したため、美しく気品のあるヴィランが似合うエヴァを採用。

「王者の風格」が花言葉の牡丹がモチーフ。  
画家、伊藤若冲の『動植綵絵 牡丹小禽図』をコラージュ&トレース。  
額のデザインは、実在の彫師である彫健氏の作品を参考。

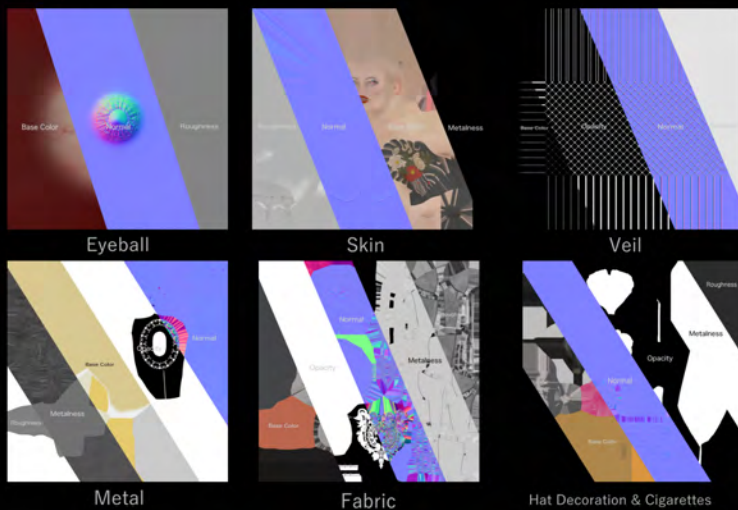
# 3D Mrs. Godfather

制作時期：2024/1-2

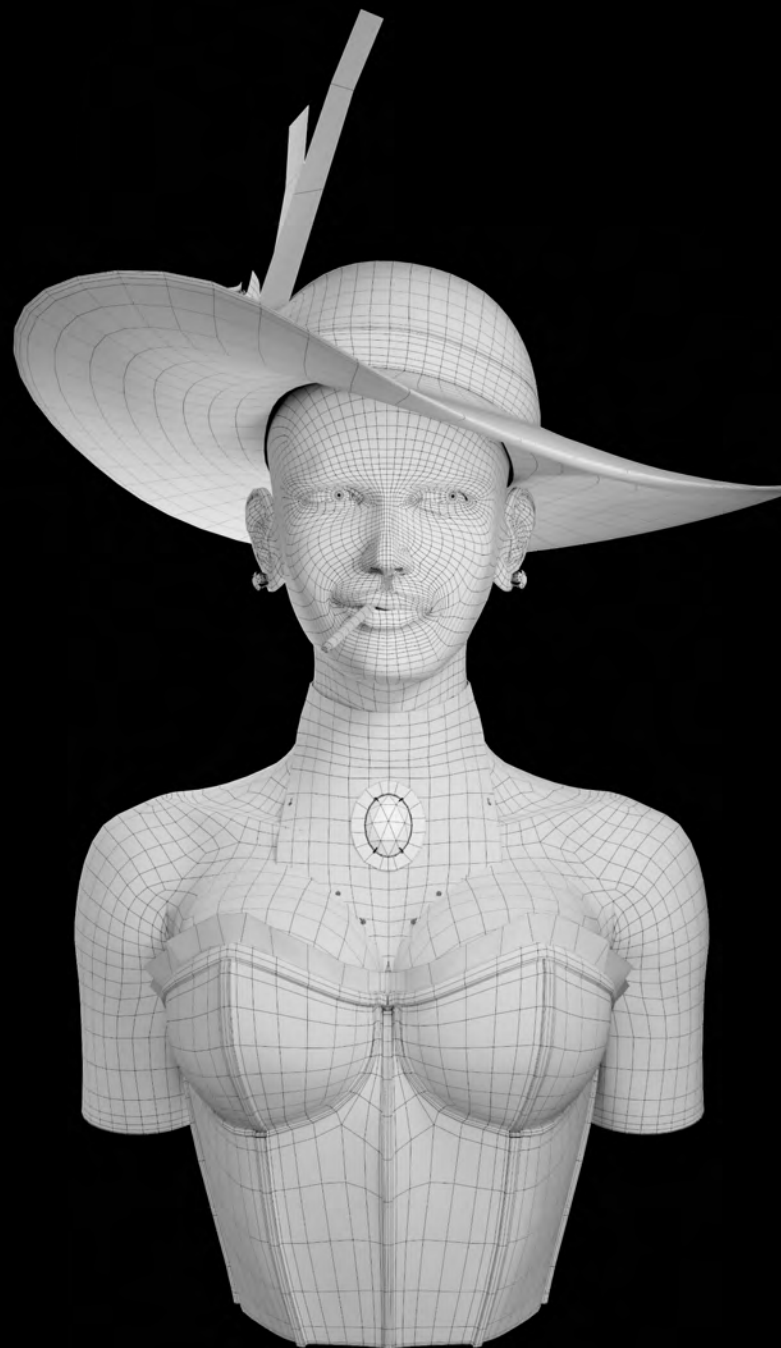
制作時間：約200時間

使用ツール：    

## Texture



## Detail



# 3D Workflow



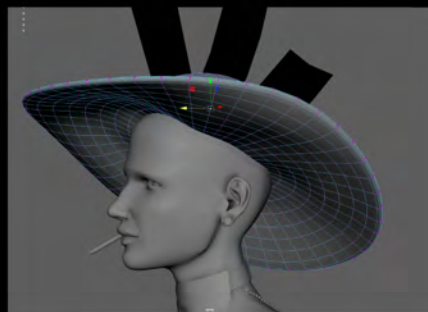
## Visual Design



リファレンスを集め、ベースデザインを作成。



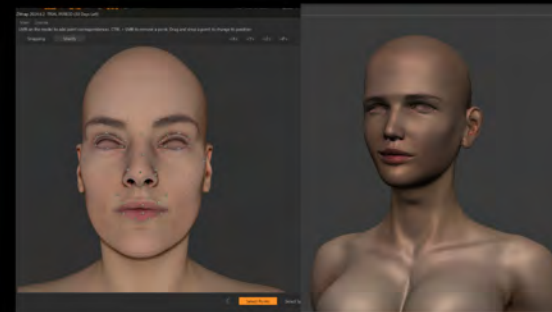
## Modeling



全体をMayaでモデリング&UV展開。



## Detailing



Zwrapを使用しベースカラー・ノーマル・スペキュラマップを投影。



## Xgen



レトロな巻き髪を表現。まつ毛も女性らしいものに。



## Texturing



生地感や、刺青の馴染み感を工夫。



## Shading



ArnoldでPBRレンダリング。  
SSS、Sheen、Transmissionを使用し、マテリアルの違いを表現。



その太刀筋は流水の如く、たじや嫺やかに

02 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

※背景にはHDRI画像を使用





## CONCEPT

西洋化、維新の動乱——…  
弓を銃に持ち替え、彼は世を憂う

幕末を生きる浪人。元は藩に仕える武士であったが、内部抗争により脱藩せざるを得なくなる。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。

幕末が舞台のオープンワールドアクションゲームのキャラクターとして制作。

# 3D 幕末の浪人

制作時期：2024/6-11

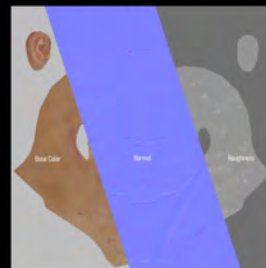
制作時間：約4ヶ月

使用ツール：      

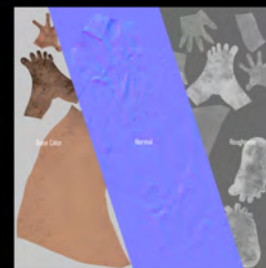
## Detail



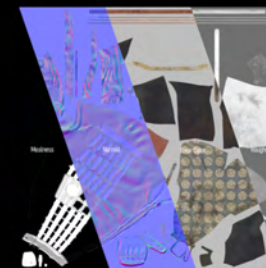
## Texture



FACE



SKIN



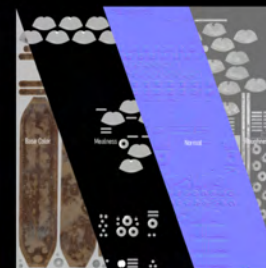
KOTE / JUBAN



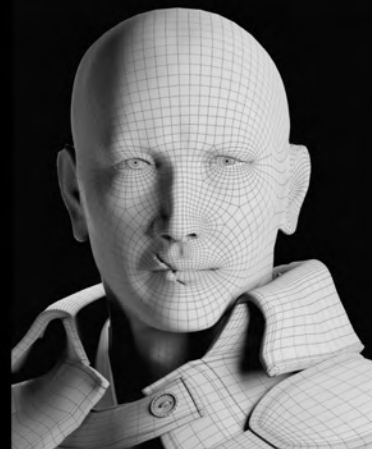
HAKAMA



MANTEAU



BULLET CASE



## Reference



...etc

# 3D Workflow



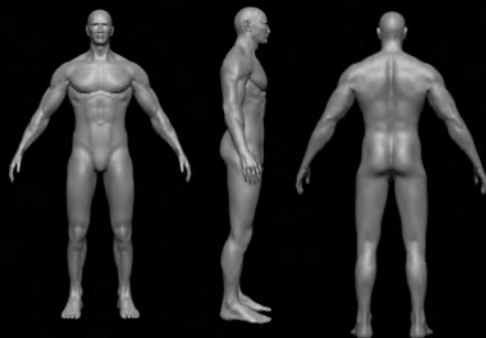
## Visual Design



リファレンスを集め、ベースデザインを作成。



## Sculpting



筋肉を勉強しつつ、0からスカルプト。



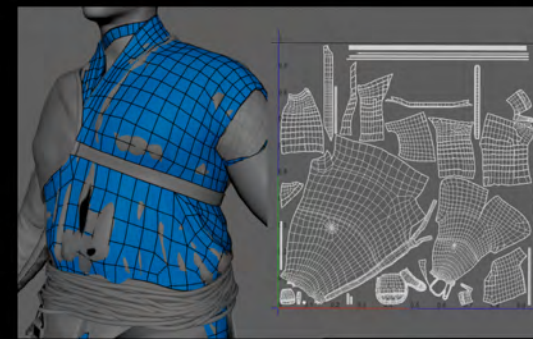
## Clothing



型から和服を作成。



## Retopology



トポロジーを意識しつつリトポ&UV展開。



## Texturing



顔のテクスチャ転写はMariを使用。  
Substance Painterでバイク&テクスチャ付け。



## Xgen



髪とヒゲは浪人感を意識。



## Skinning



ポーズはリファレンスを参考にしながら  
一通りスケッチ。威圧感を演出。



## Shading



ArnoldでPBRレンダリング。  
肌や服のシェーディングを使用。

## 3D Assets (1/2)

### ● Bullet Case —弾丸入れ—

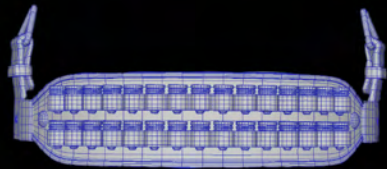


カウボーイが身に付けていそうなデザイン。  
ミニエー弾という特殊な弾丸を装備。

Reference



ミニエー弾の形



### ● Koté —籠手—



元は弓使いの侍だったため籠手を装備。  
アーマーはメッシュを複製し、UVを大きめに設け、  
**Opacity**で透過。ローポリにバイクすることで複雑な  
形状でありながらデータを軽量化。



裏

Reference



装備イメージ

## 3D Assets (1/2)

### ● Waraji —草鞋—



Mayaのツイストとカーブを使用。実際の編み方と同じように結んだ。また、足は泥や土でしっかりと汚した。

#### Reference



### ● Bandage —バンテージ—



Marvelous Designerを用いて実際の巻き方と同じ手順で巻く。



#### Reference



### ● Sageo —下緒—



片手で脇差を抜くことができる戦闘向きの結び方を採用。

#### Reference



引用：YouTubeより  
「【時代劇・殺人で使える】下緒の結束」

# ● 打刀 / 脇差

制作時間：約55時間

ポリゴン数：△2193

使用ツール：   

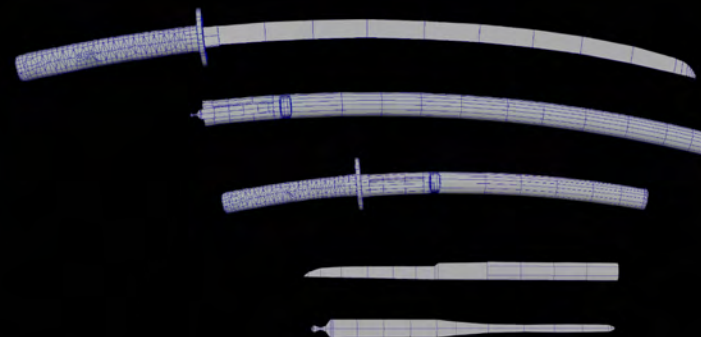
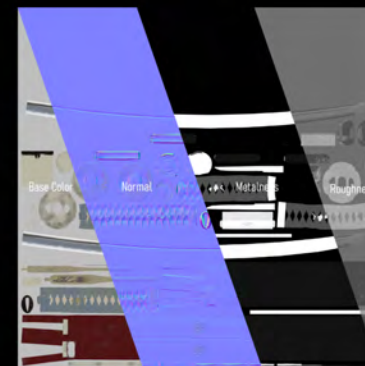


幕末であるため打刀を制作。当時の武士の正装であった「大小二本差(だいしょうにほんざし)」をしている。

オリジナルデザイン  
拵(こしらえ)のテーマ：梅の木と鯉



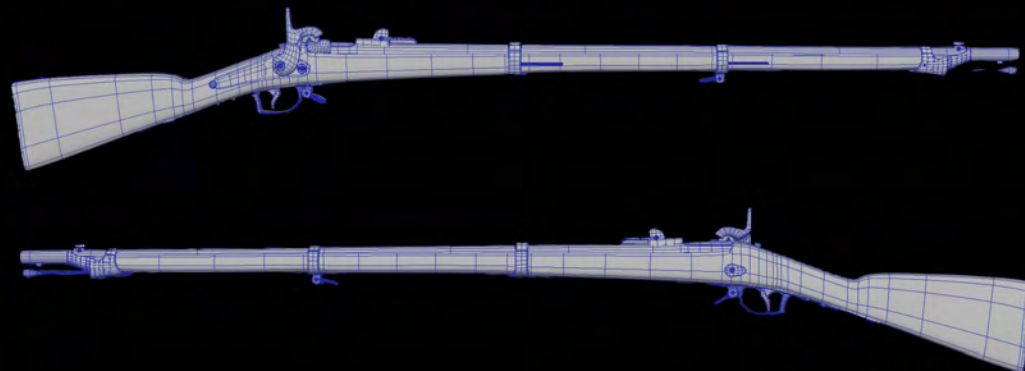
鍔(つば)










Reference



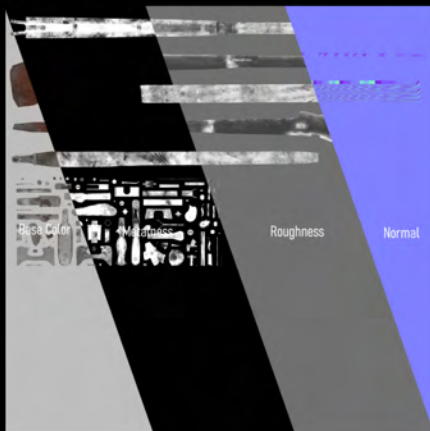
## ● スティーブンス銃

制作時間：約30時間

ポリゴン数：△56000

使用ツール：  

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。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、そのままの状態に携帯している。



Details



# 10ヶ月間の成長グラフ

2ヶ月



4ヶ月

6ヶ月



2023/8-2024/4



2024/6-11



2025/1-2

失敗を重ねつつ、段々と  
スピードアップ&クオリティアップ  
しています！

初のハイポリゴンキャラクター制作

# 03 Character Modeling Reproduction

『ジョジョの奇妙な冒険』より

エルメス・コステロ

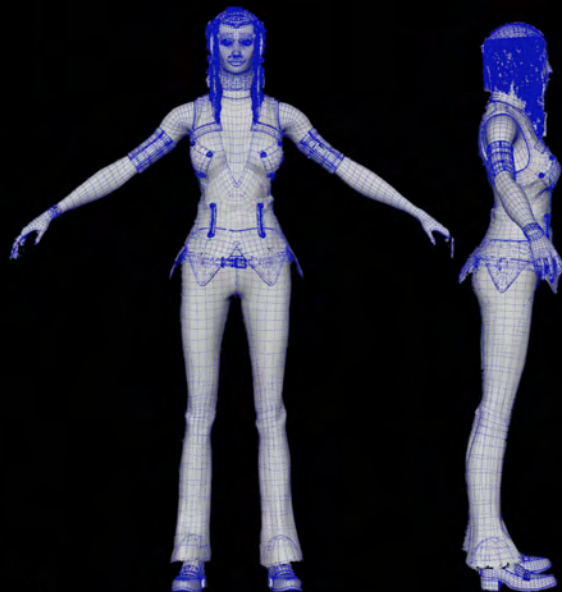
## Ermes Costello

制作時期：2023/8-2024/4

制作時間：約半年

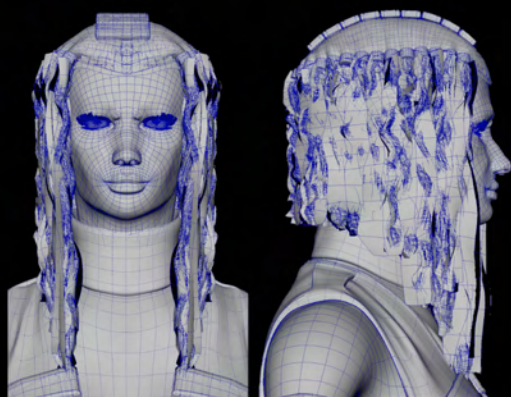
レンダリング：Maya Arnold

使用ツール：



『ジョジョの奇妙な冒険』第6部に登場するエルメス・コステロをセミリアルにモデリング。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挑戦。ワークフローを勉強できた第1作目となった。

## セミリアルへの落とし込み



### Loafers



アニメでの描写を参考。  
リアルな質感で、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。



### Reference

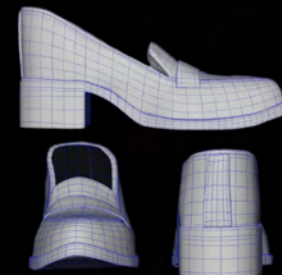


まつ毛やドレッドヘアにはFiber Shopを使用。  
アニメ特有の表現とリアルな毛感を両立する表現  
を模索しました。



### Dread Hair

### Reference



# 04

Character Modeling  
Reproduction

## Sculpting Practice



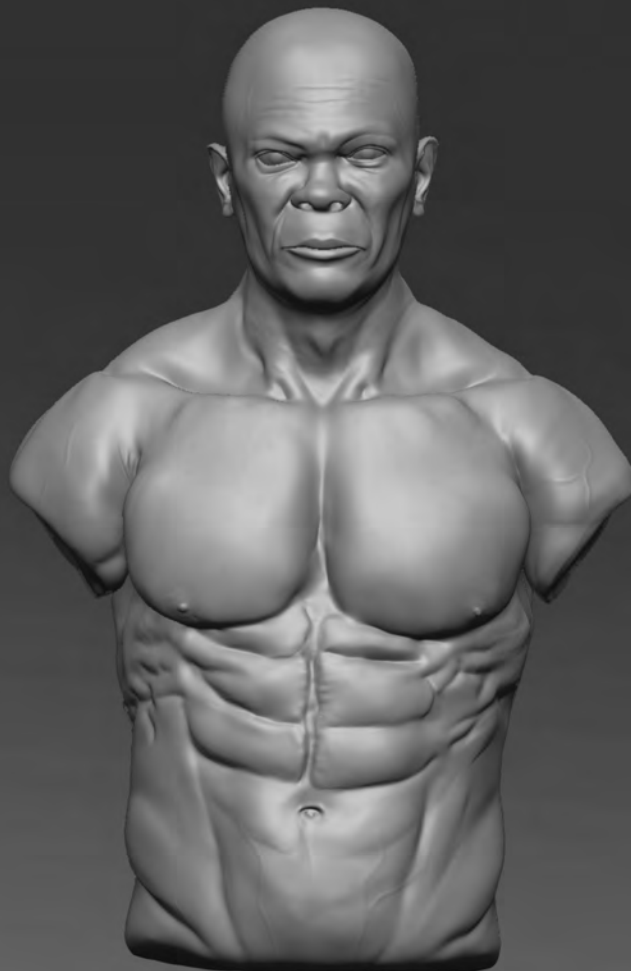
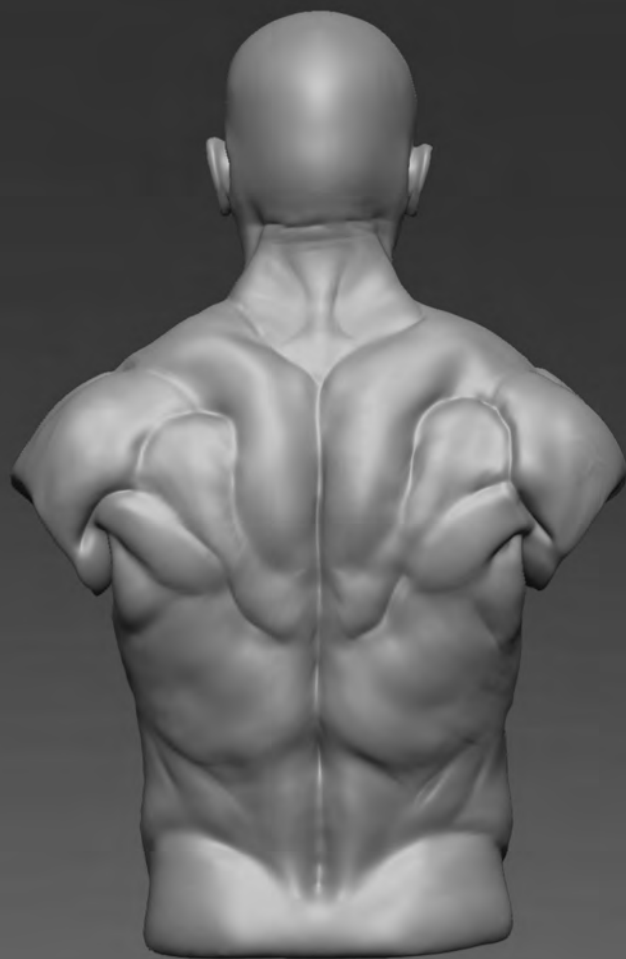
### ● 黒人男性 筋肉質

制作時期：2025/2

制作時間：約7時間



顔は俳優のサミュエル・L・ジャクソン、身体はボクサーのマイク・タイソンの筋肉を意識。



# 05 Character Modeling Original

ハリネズミの仕立て屋  
ハリコ (習作)

制作時期：2024/4

制作時間：約60時間

ポリゴン数：約5700△

レンダリング： Maya Arnold





### 課題内容

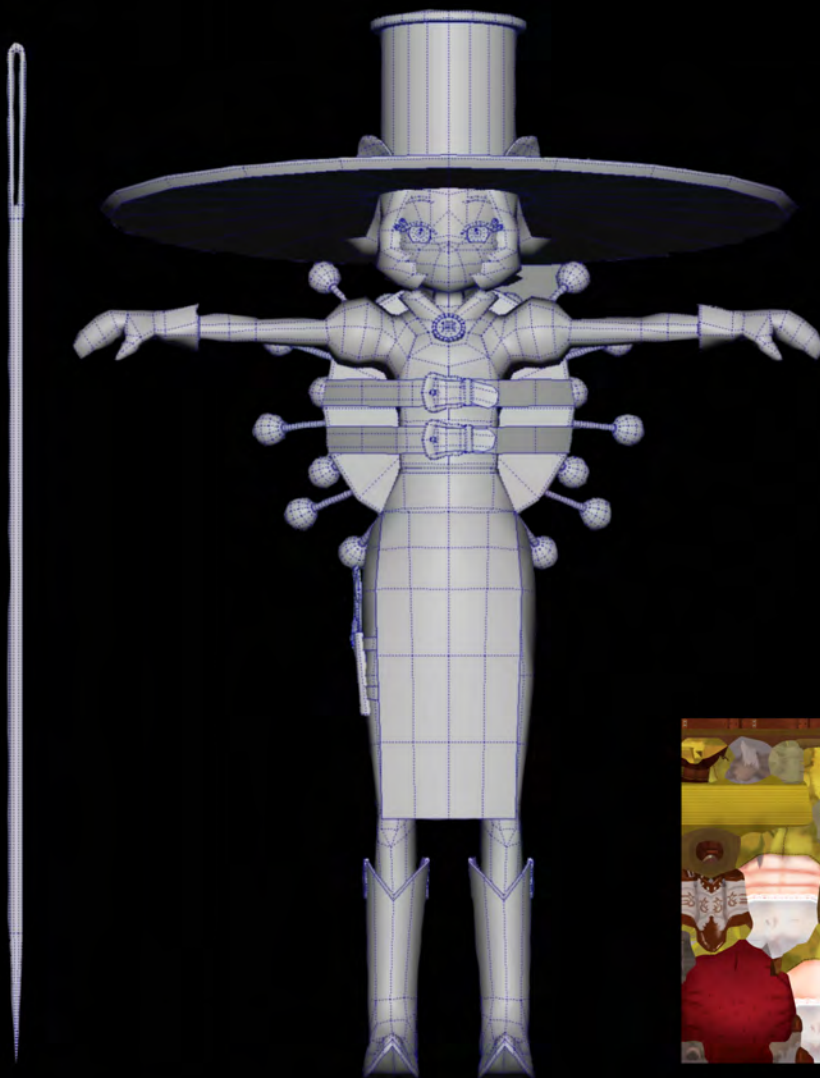
オリジナルデザインの  
ローポリゴンキャラクター作成

制作時期：2024/4

制作時間：約60時間

ポリゴン数：約5700△

使用ツール：  



↑教科書のキャラの相棒という設定



1024×1024px





# 06 Accessory Modeling Workshop

企業課題

受注制作：リボン

制作時期：2024/12

ポリゴン数：494△

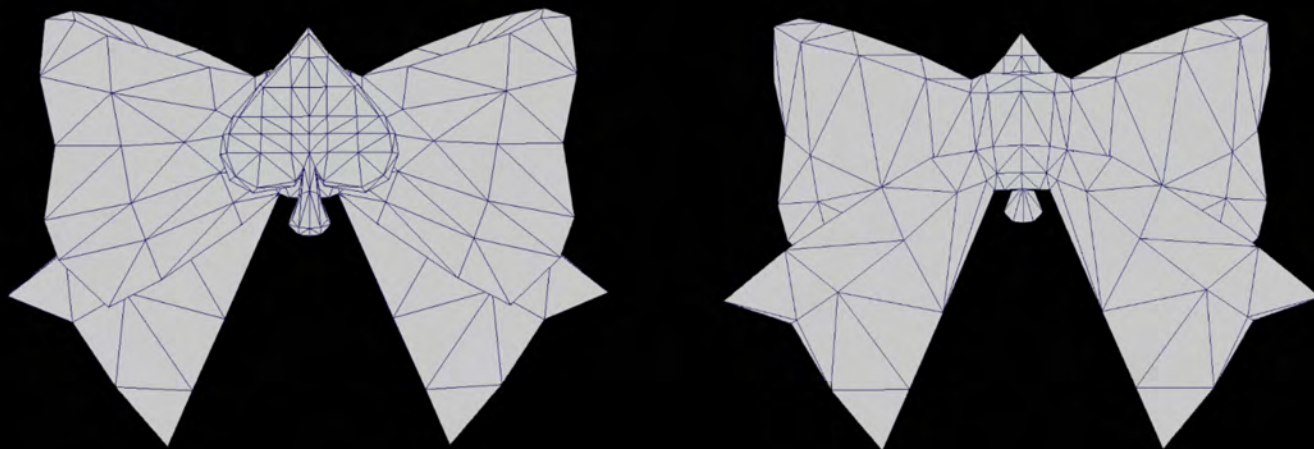
制作時間：約24時間

使用ツール：



(キャラクター：企業提供モデル)

## 📦 企業課題「キャラクターアクセサリの受注制作」



512x512px

### モデルの仕様指定

- 三角ポリゴン
- 500ポリゴン(三角ポリゴンでカウント)
- モデリングはMaya、テクスチャリングはPhotoshopを使用
- 最終ルックはMayaビューポート内ベースカラーをフラットライト表示
- Photoshopではベタ塗りレイヤーで色付け



↑ デザイン画



07

Environment Modeling  
Reproduction

## Telephone Box

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AI画像を合成

# 3D Telephone Box



## Reference



生成AIの画像。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。(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制作。**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た作品。



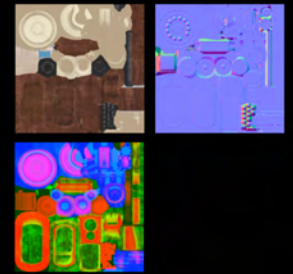
● 電話ボックス



● 壁掛け電話



Reference

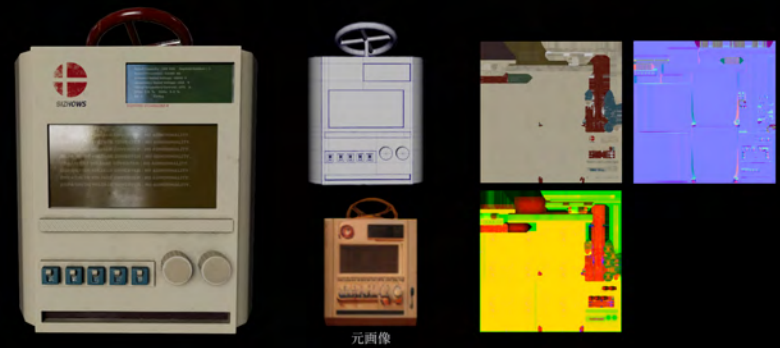


● ランプ

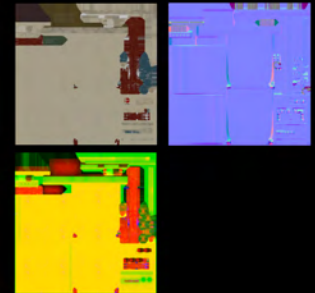


Reference

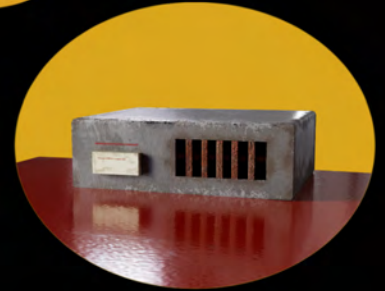
● 変圧器



元画像



## 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制作。

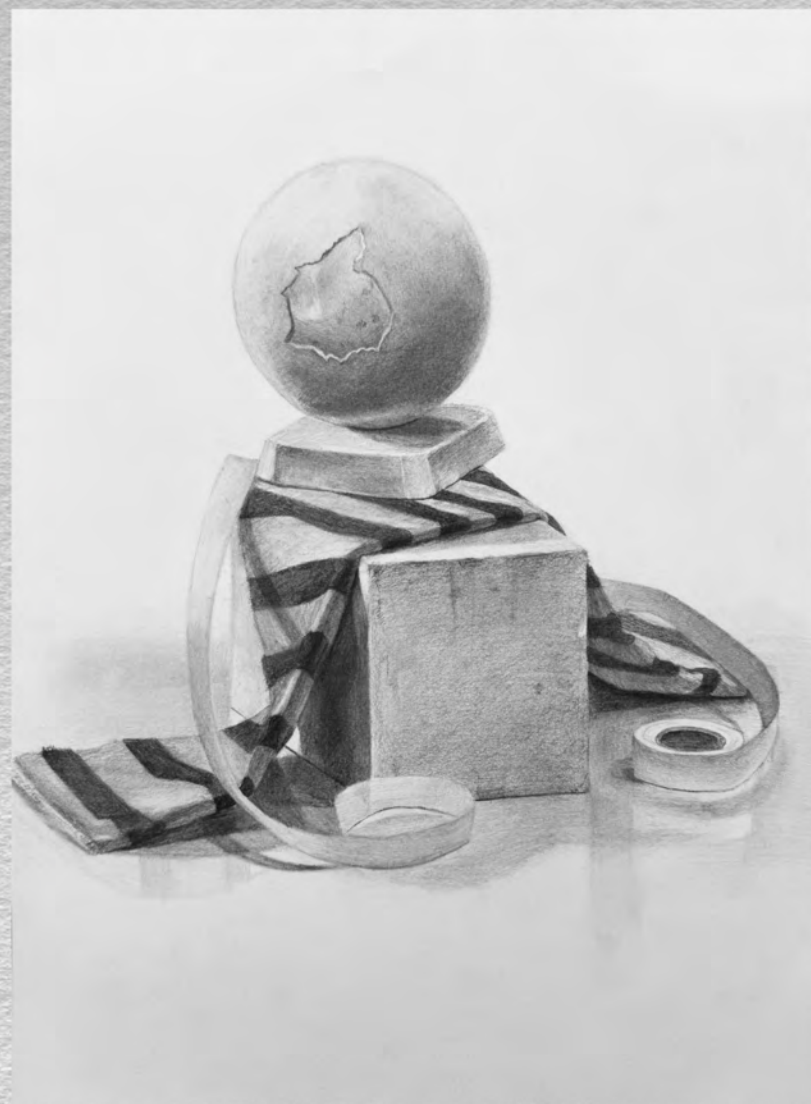


参考画像に電話が無い  
ためレトロなデザイン  
のものを追加制作。

# デッサン



5月 9時間

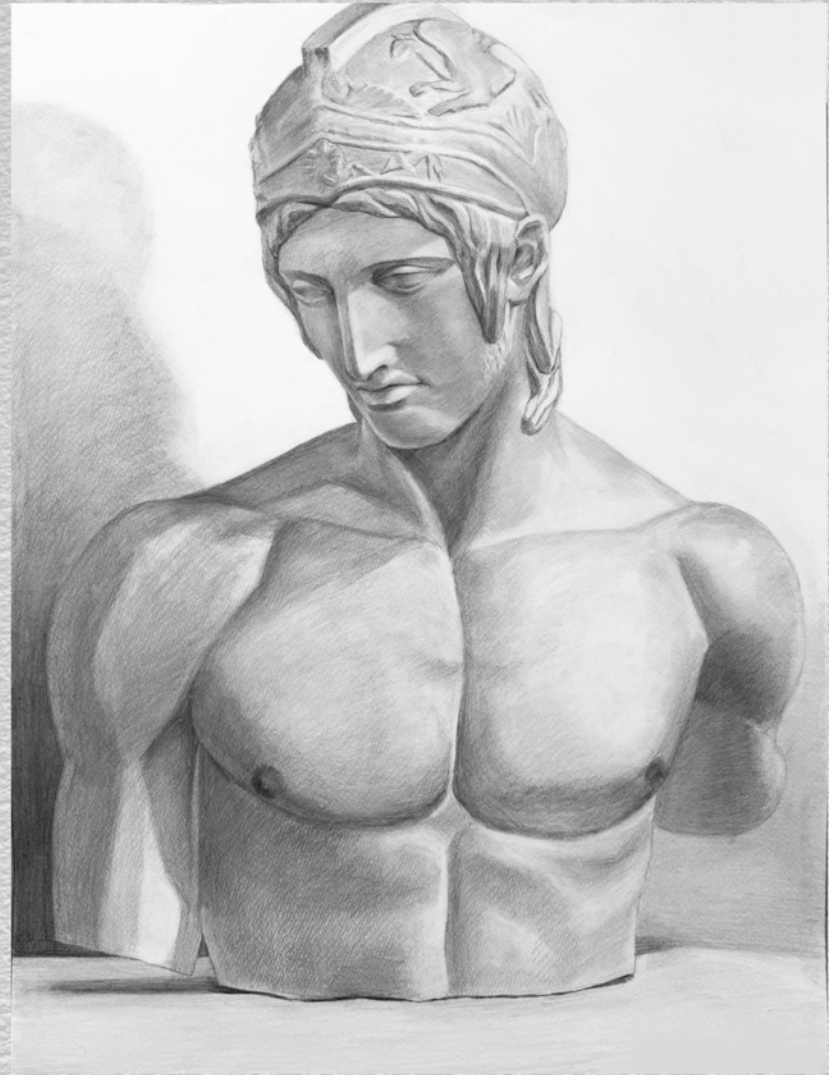


1月 6時間

# デッサン



11月 3時間

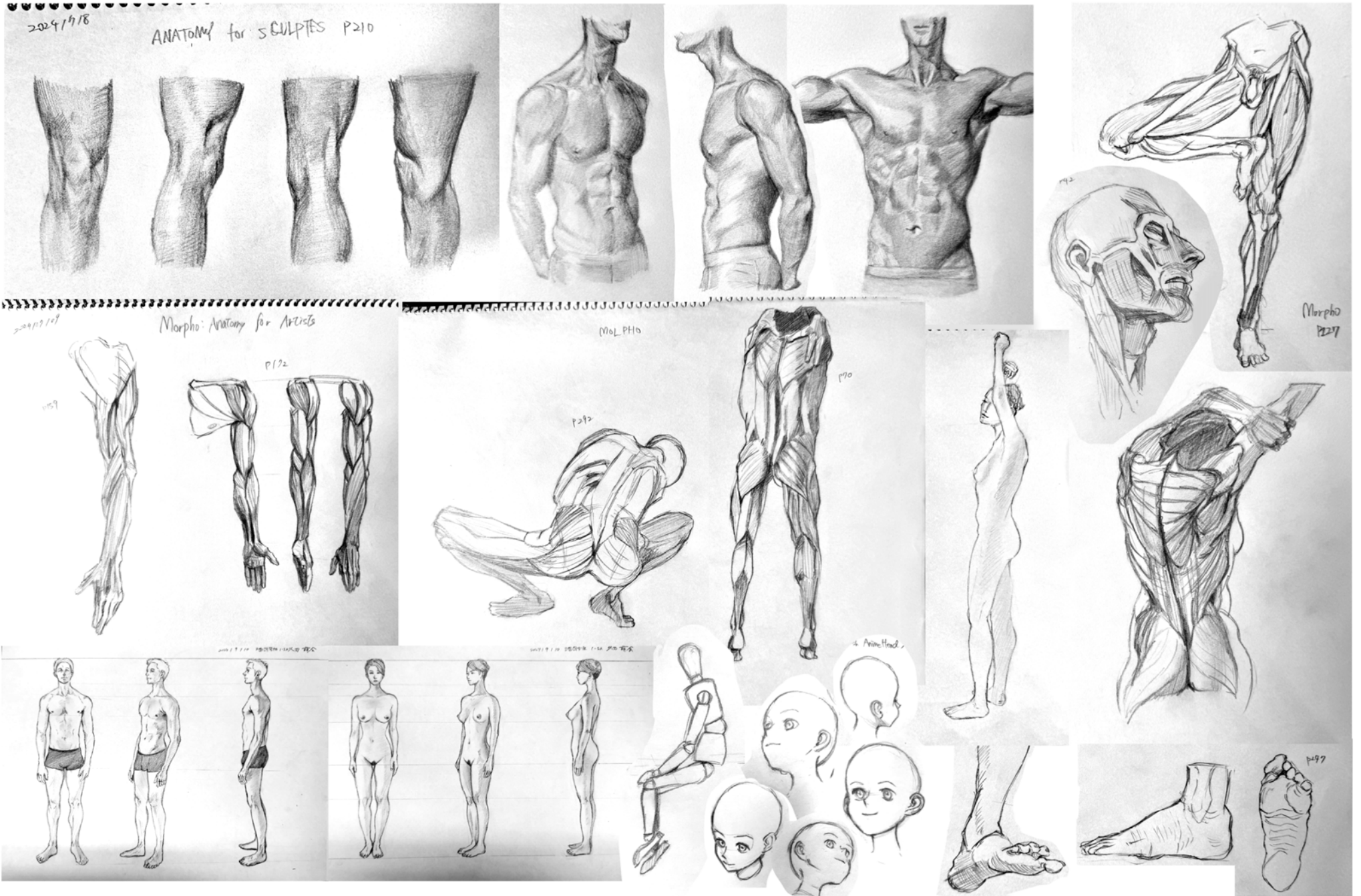


10月 12時間



# 人体スケッチ

2024/5~





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、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)




歌舞伎『流白浪燦星』  
のファンアート

2025 約34時間

製本イメージ



最終完成系の製本時を見据えて、中央は描き込まずに空間をあけた。  
賭場のリアリティを出すために、周りのモブの顔はそれぞれ実際の人間を参考に描画。



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)

ダイジェスト版(70秒) ↓

<https://drive.google.com/file/d/11Q9cubVDI9AFS6oA5tY9Ytrhlwo4Jsny/view?usp=sharing>



## ルパン三世とは、何か…？

皆が知る国民的キャラクター、ルパン三世。しかし、誰もが見たことのあるあの猿のような顔が本当の顔でないことをご存知でしょうか？物語の中だけではなく、メタ的な視点でもルパンは謎が多い人物です。作画によって顔はすっかり変わってしまうし、声だって声優が4回も変わっている。そればかりか性格も作品ごとに全く異なる時があります。誰が本物で、どのルパンが本当のルパンなのか？逆に、ルパンは必ずしも本物である必要はあるのか？

学術的な視点から、長寿作の新解釈に挑戦した1時間20分の入魂作！



# Workflow



アイデア出し・構想  
(約3ヶ月)



資料(映画・本)の  
調査・閲覧



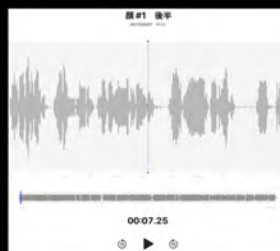
脚本  
(約1ヶ月)



絵コンテ  
(約3日)



作画  
(約1ヶ月半)



ナレーション録音  
(2日)



編集  
(約20日)

完成・微修正



制作論文  
(約20日)



● サークルポスター制作



2021 約10時間

● 映像制作



2021 2週間

5分の映像。  
 出身高校の文化祭有志展にOGとして出展。

チームで案を出し合いサークルのテーマを踏襲したデザインに。新入生歓迎会にて展示。



● ラジオのロゴ制作



2021 約5時間

## THANK YOU

最後までご高覧いただきありがとうございました。  
まだまだグングン成長しますのでよろしく願いいたします！

Mail : [mo8etmo8@yahoo.co.jp](mailto:mo8etmo8@yahoo.co.jp)

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

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

