



Portfolio

千葉デザイナー学院
ゲームCG・キャラクターデザイン学科 3年

半田太介



はんだ たいすけ

半田 太介

所属：千葉デザイナー学院 ゲームCG・キャラクターデザインコース

出身 千葉県

生年月日 2003年 6月20日

趣味 プラモデル、イラスト

好物 きつねうどんの上に乗ってるお揚げ

Skill



自己紹介

ケモ耳とデフォルメが好きです。
キャラモデル、メカ、銃火器など色々
作れます。
最近はVRChatに入り浸り。
Autodesk Mayaは生涯の相棒です。

目次

03~19

3D Model

- 二葉アオイ
- ロクイチ
- 兎鞠まり
- ジェスコ

20~23

2D illustration

- キャラクターデザイン
- 一枚絵

24~27

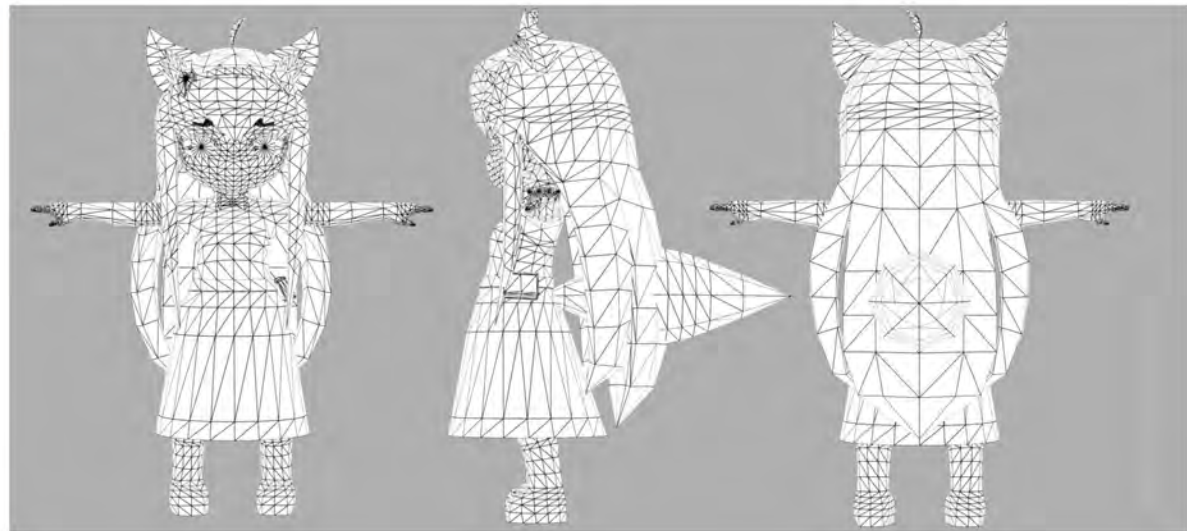
Drawing

- デッサン

3DModel

Illustration

Drawing



01 二葉 アオイ
ふたば



制作時期: 2024年 10月

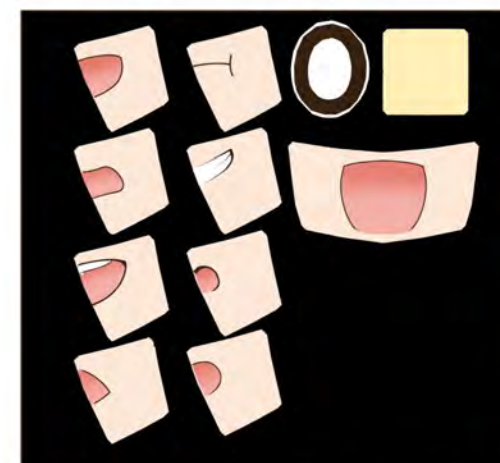
制作時間: 18時間

頂点数:4194
ボーン:100

△ポリゴン数:9956

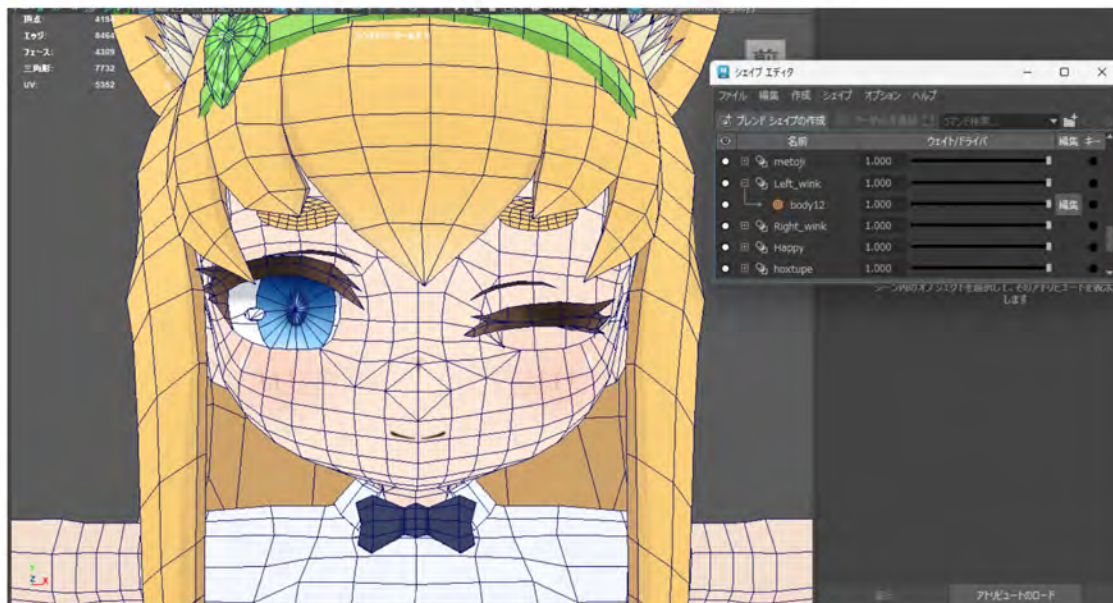
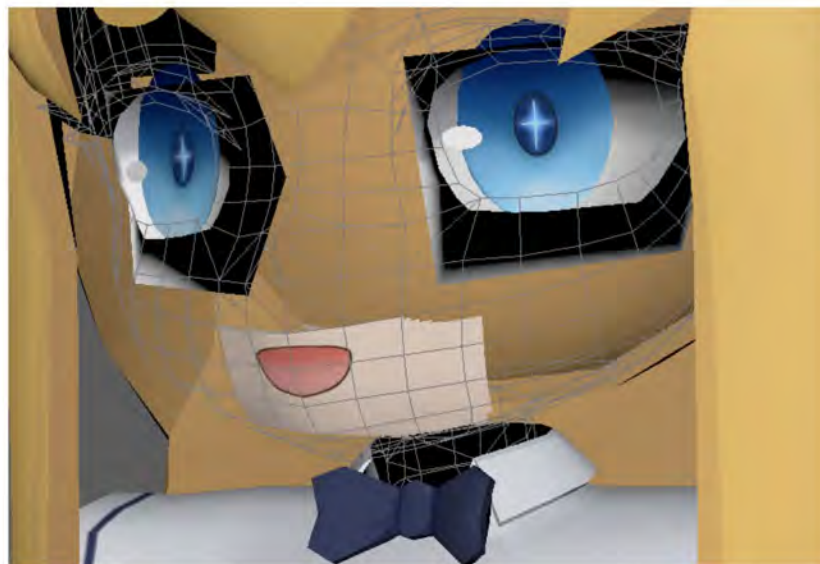
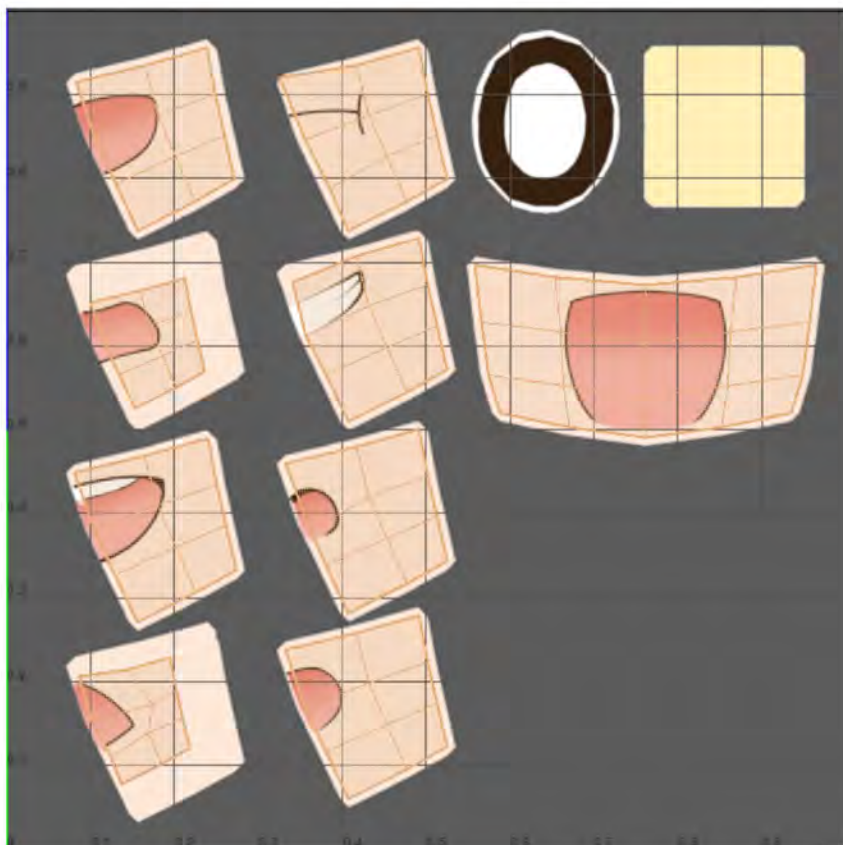


ブレンドシェイプ



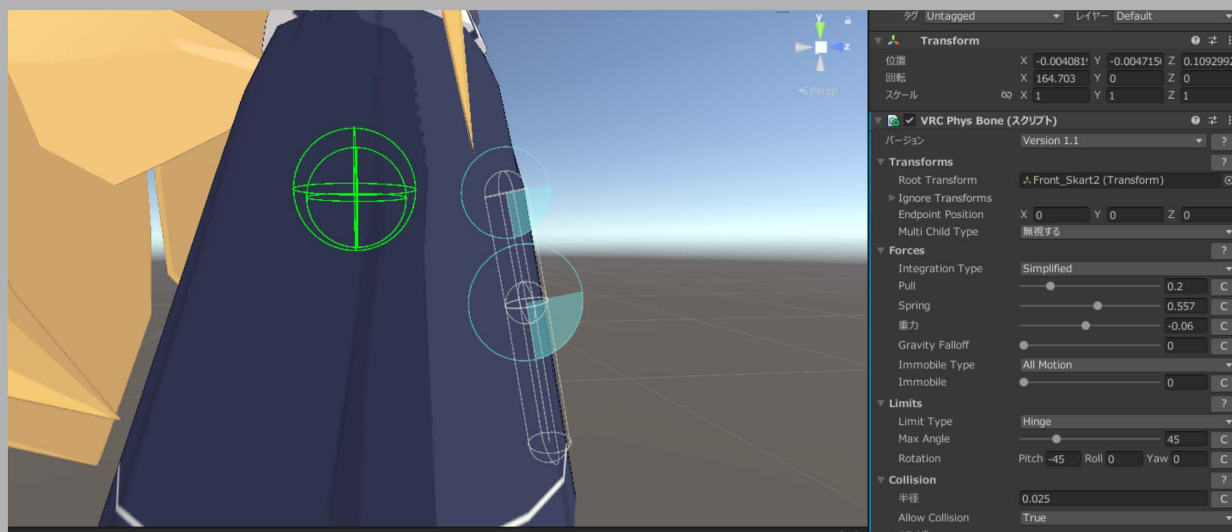
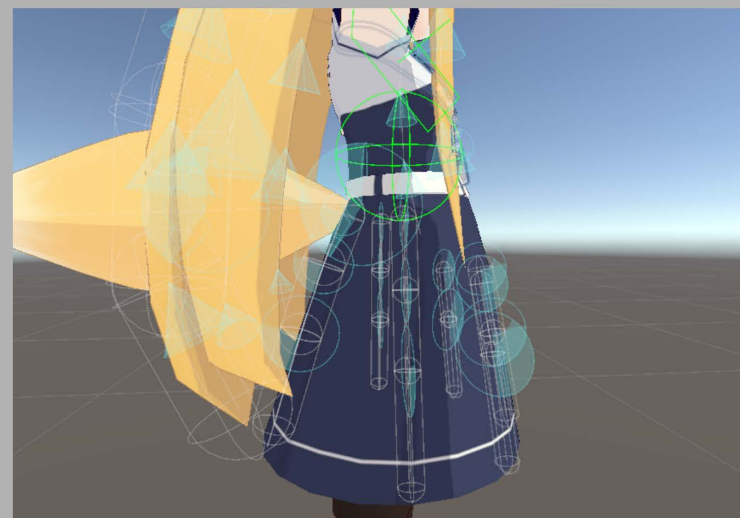
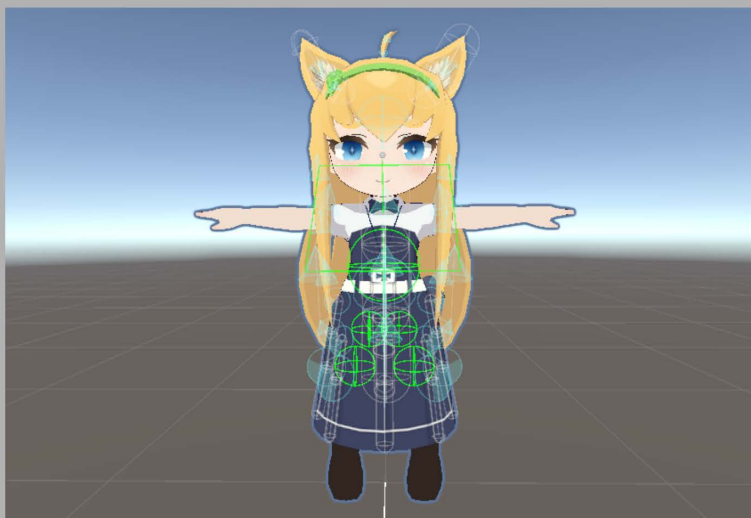
テクスチャマッピング

短期間でモデルを作る練習として、デフォルメ体系の3Dモデルを製作しました。
ブレンドシェイプは表情作りの勉強も兼ねてテクスチャで描いています。



固有の表情以外はUVを重ねて左右対称にしています。
新しい表情を作りたいときはオブジェクトを複製してテクスチャを描くことで簡単に増やすことができるようにしました。

頭のメッシュの内側に表情メッシュを入れ、シェイプキーで移動して口元に出しています



VRChat用の揺れもののシステム「Phybone」のパラメーター画面です
角度制限のパラメーター「Hinge」はZ軸がメインなので
自分はスカートのジョイントのZ軸を内側に向けて方向付けを行っています。
VRM用のSpringboneにも、変換ツールを使うことで対応可能です。

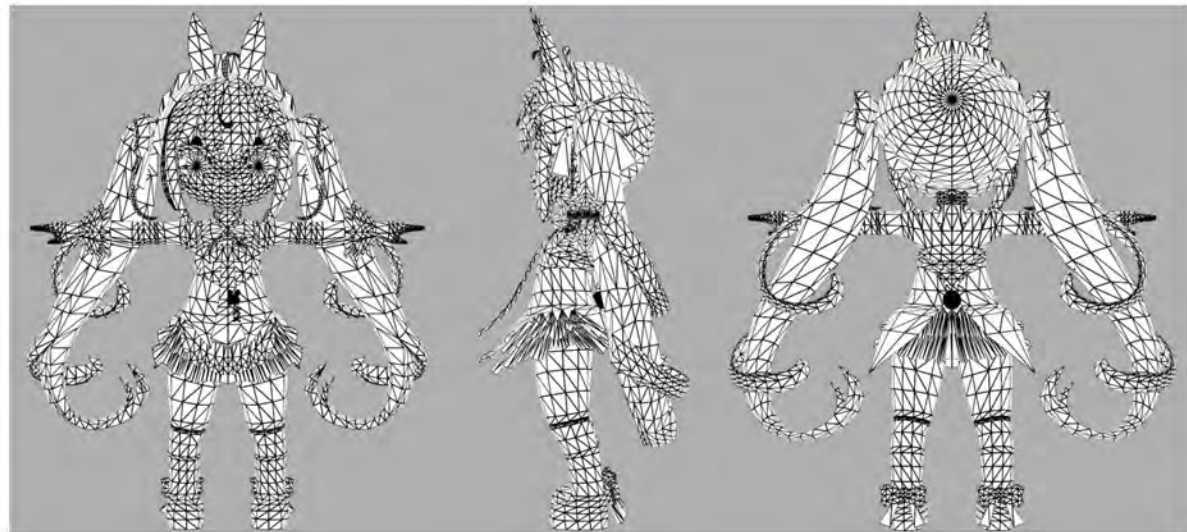


今回のモデルはデザイン的にも簡単だったので、以前描いたリアル頭身モデルをそのままデフォルメ化させた感じにしました。
複雑なデザインのキャラクターをモデリングする際は2Dの三面図を描いています。

3DModel

Illustration

Drawing



02 兔鞠 まり

とまり



制作時期: 2024年 11月

制作時間: 25時間

頂点数:7849

△ポリゴン数:14513

ボーン:220

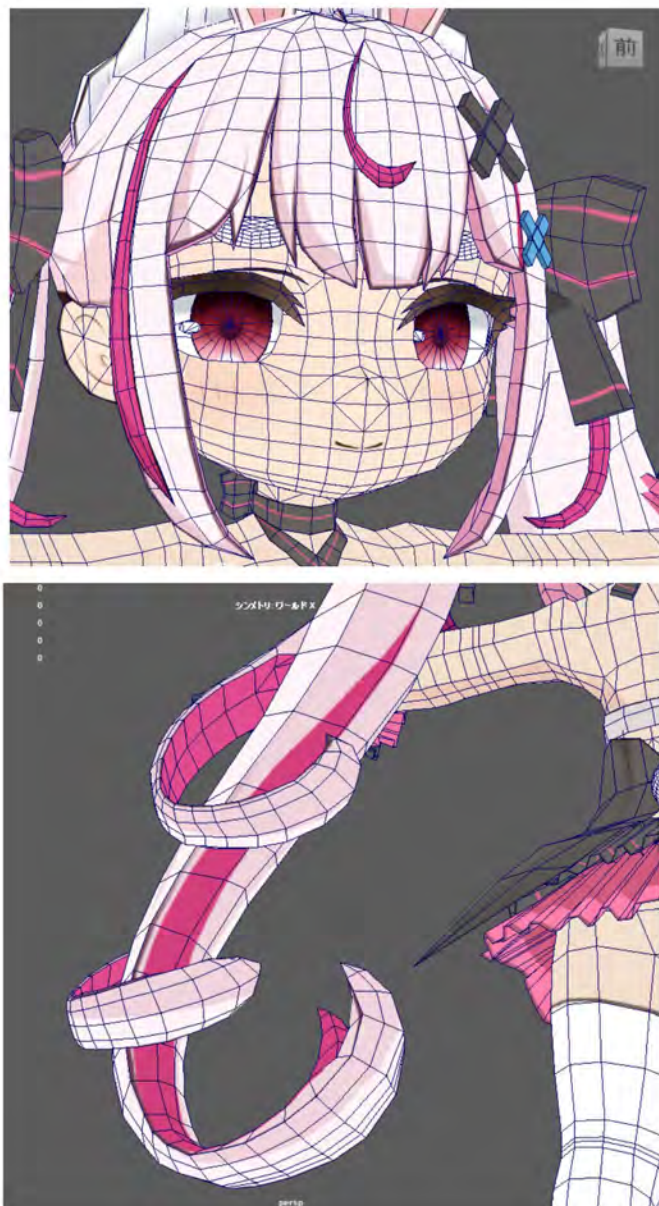


ブレンドシェイプ



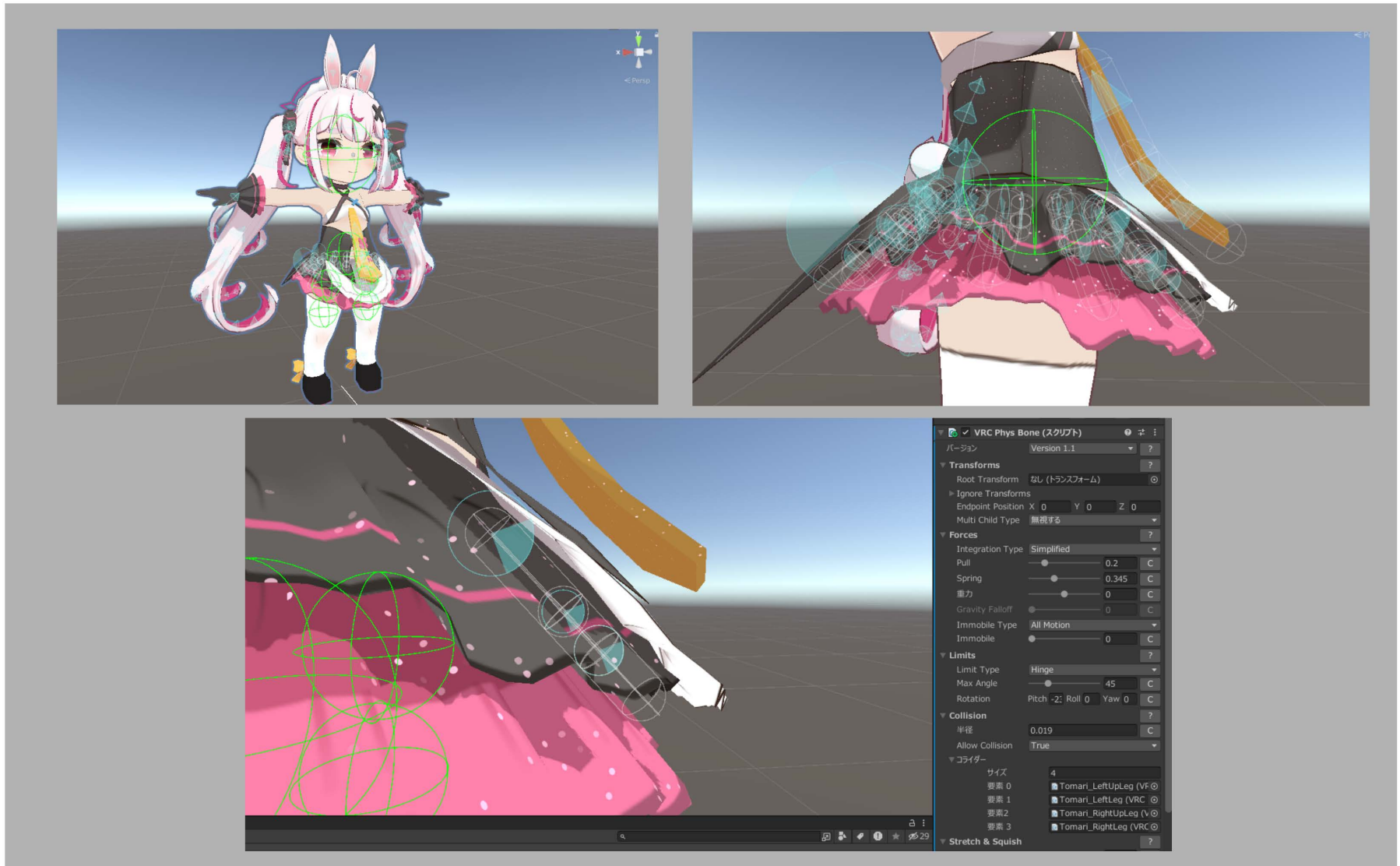
テクスチャマッピング

個人VTuberである「兎鞠まり」のファンメイドモデルです。
少しモデリングの難しい髪型に挑戦したい と思い、製作しました。
表情は前のページのモデルと共通です。



今回は、いつも目標にしている「ポリゴン数10000以内」という制限を無くし細かい部分まで作り込みました。

前髪・ツインテール根元の1本束やツインテール本体のロールしている部分にもポリゴンを多く割り、形状に合わせてジョイントも入れていきます。

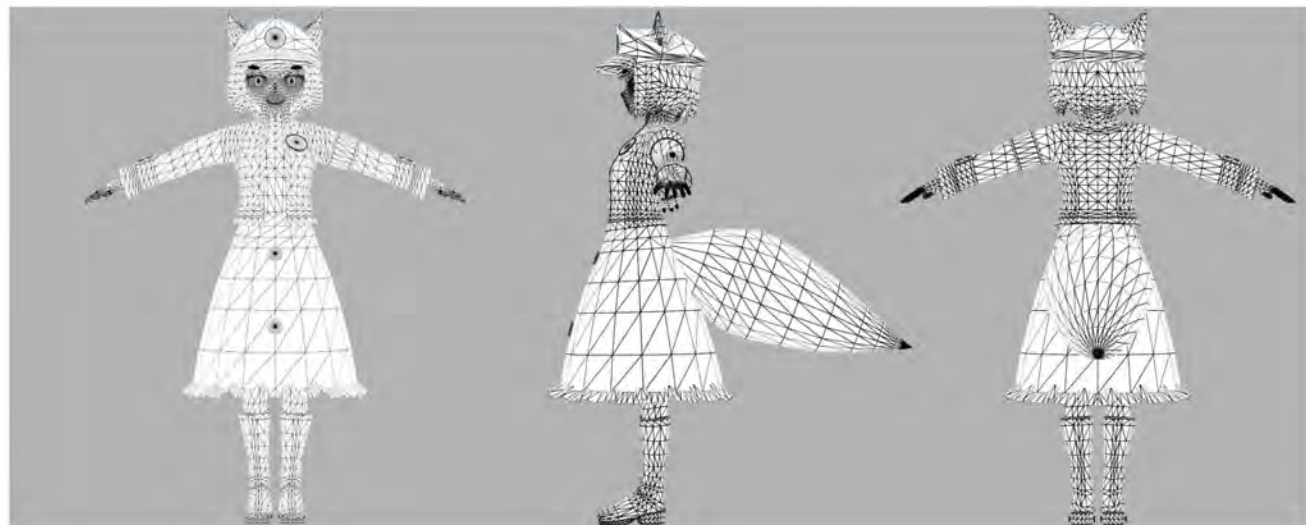


VRChat用の揺れもののシステム「Phybone」のパラメーター画面です
1つ前のモデルと同じく、角度制限のパラメーター「Hinge」はZ軸がメインなので
スカートのジョイントはZ軸を内側に向けて方向付けを行っています。
VRM用のSpringboneにも、変換ツールを使うことで対応可能です。

正面図と実際に作ったモデルとの比較



横と後ろ姿は公式のものを参考にしたので今回は正面のみ2Dに描き起こしました。また、新たな試みとしてシェーダーに頼らなくてもモデルが映えるように髪の毛のテクスチャに影やアウトラインを一部描き込んでいます。



03 ロクイチ



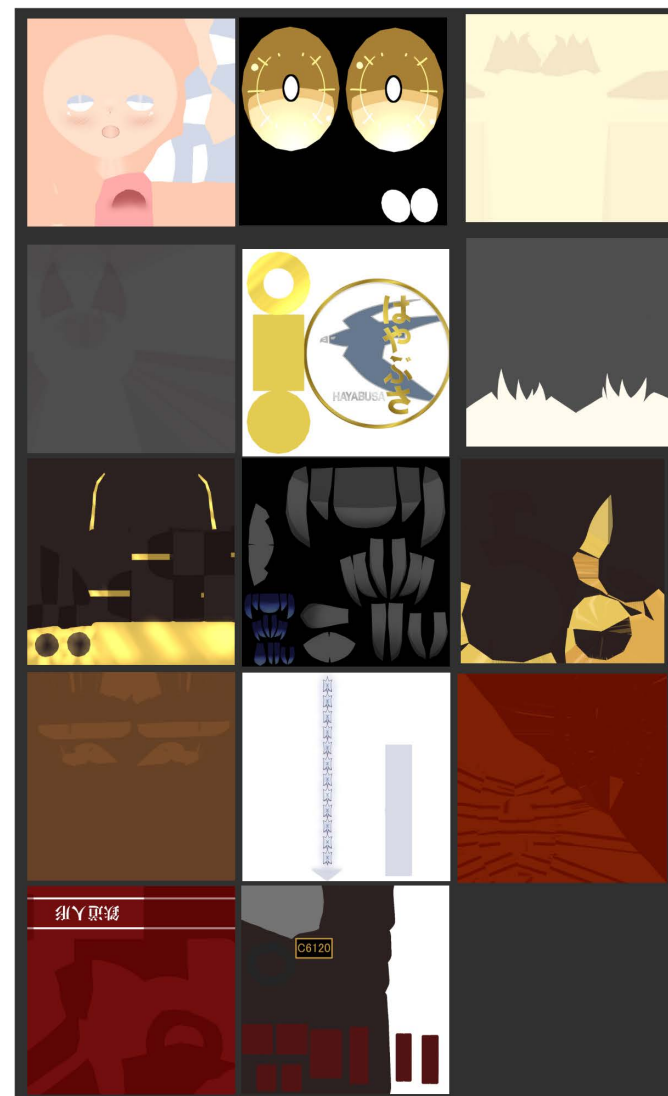
制作時期: 2024年 8月

制作時間: 28時間

頂点数:13491 △ポリゴン数:22746
ボーン:89



ブレンドシェイプ



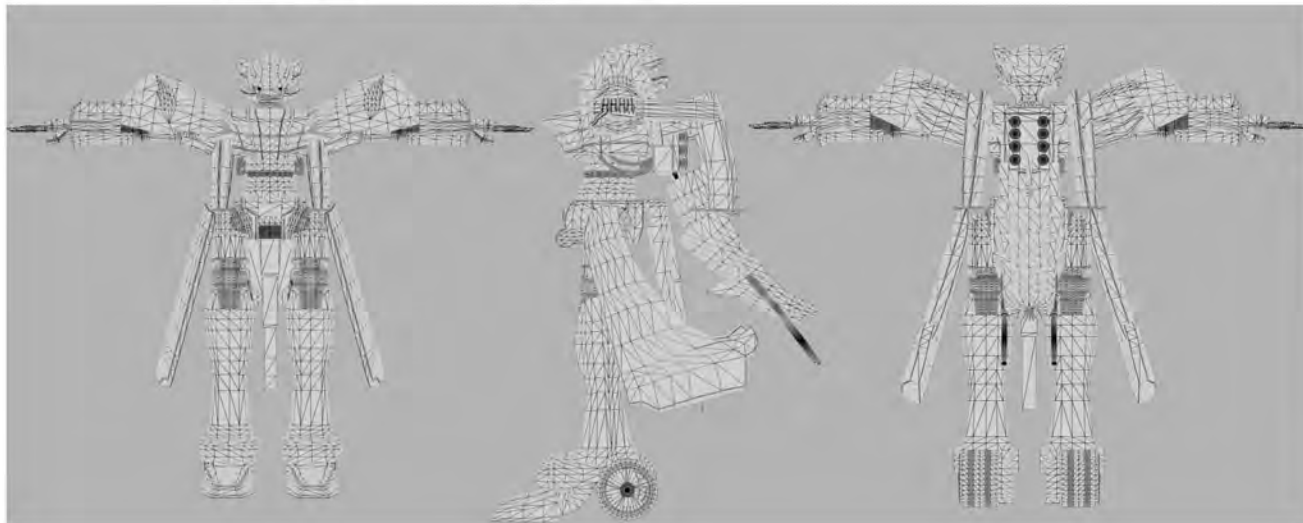
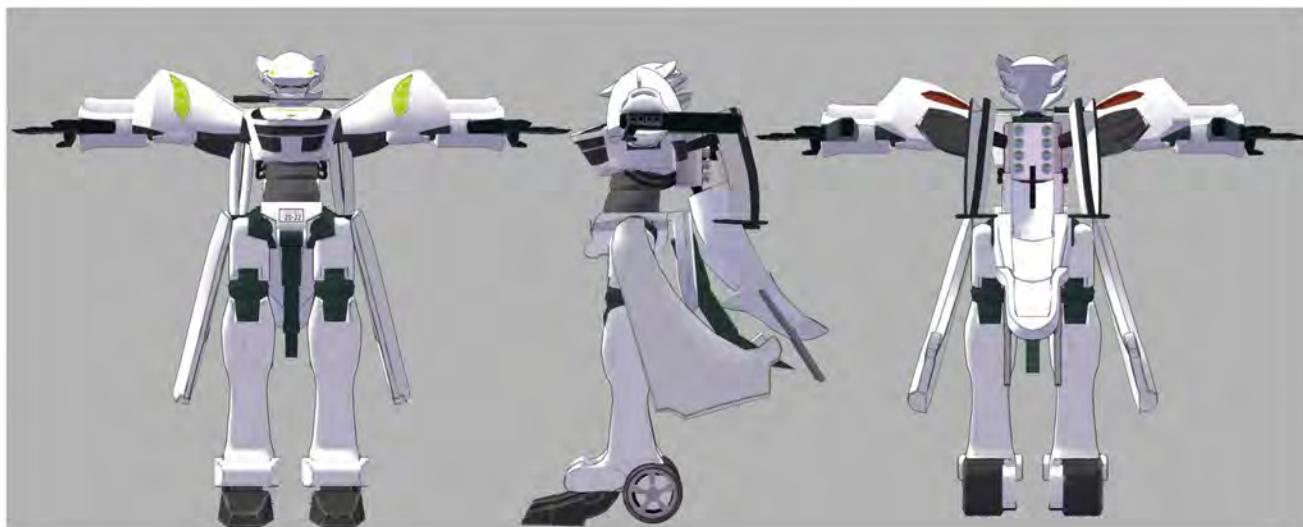
テクスチャマッピング

6頭身のスケールキャラクターモデリングで製作したモデルです。
テクスチャはClipStudioPaintで描き、Unityでセットアップ作業を行いました。

3DModel

Illustration

Drawing



04 ジェスコ



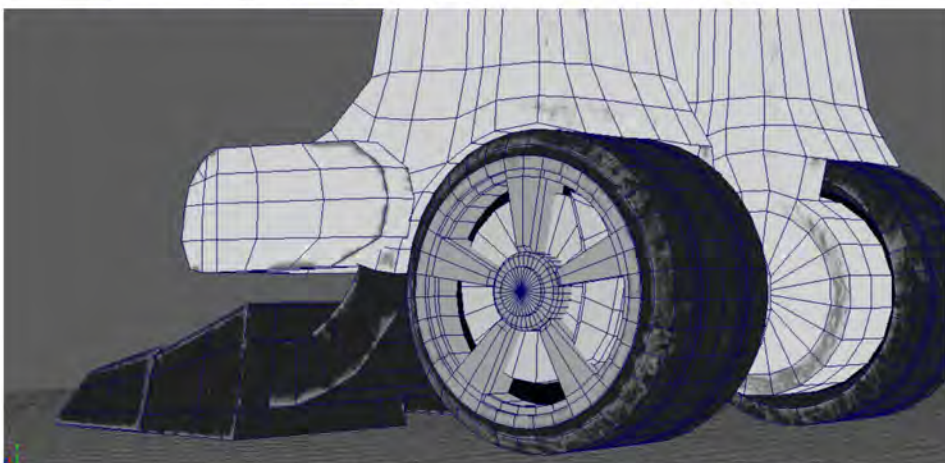
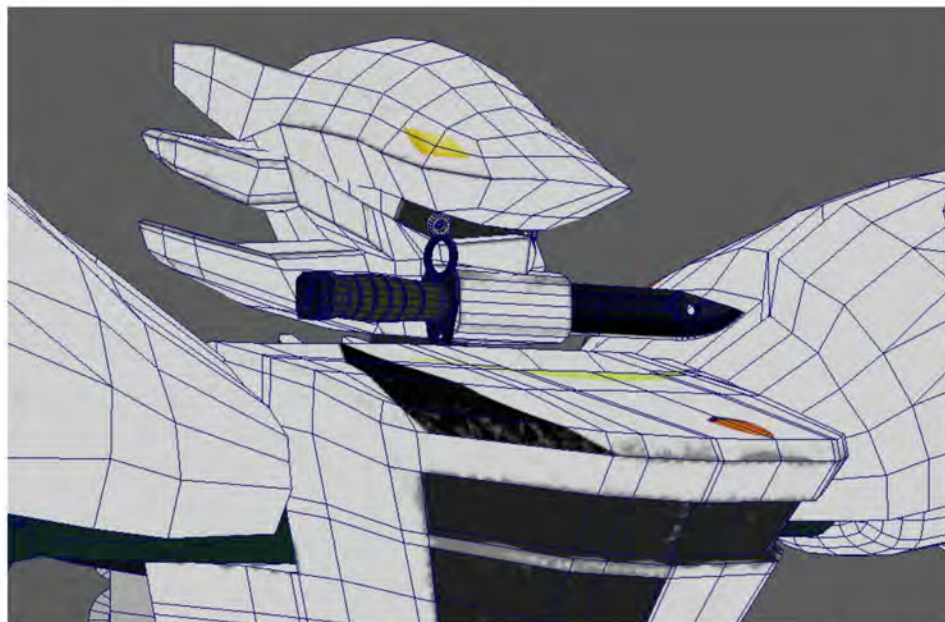
制作時期: 2024年 10月

制作時間: 18時間

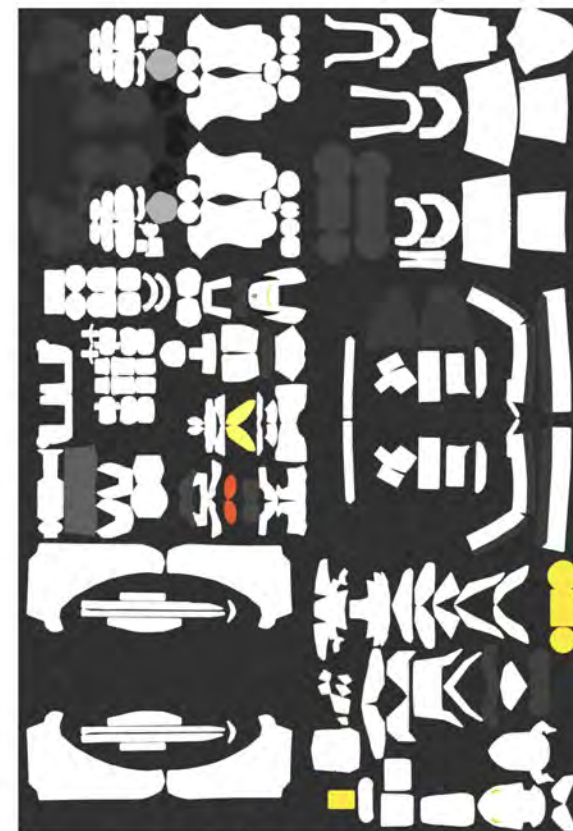
頂点数:23611

△ポリゴン数:46618

ボーン:65

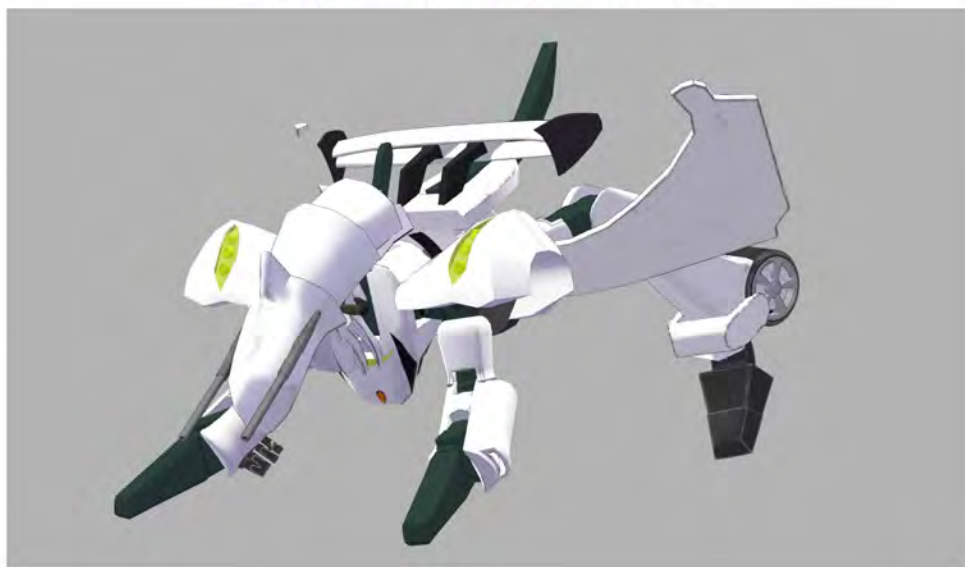
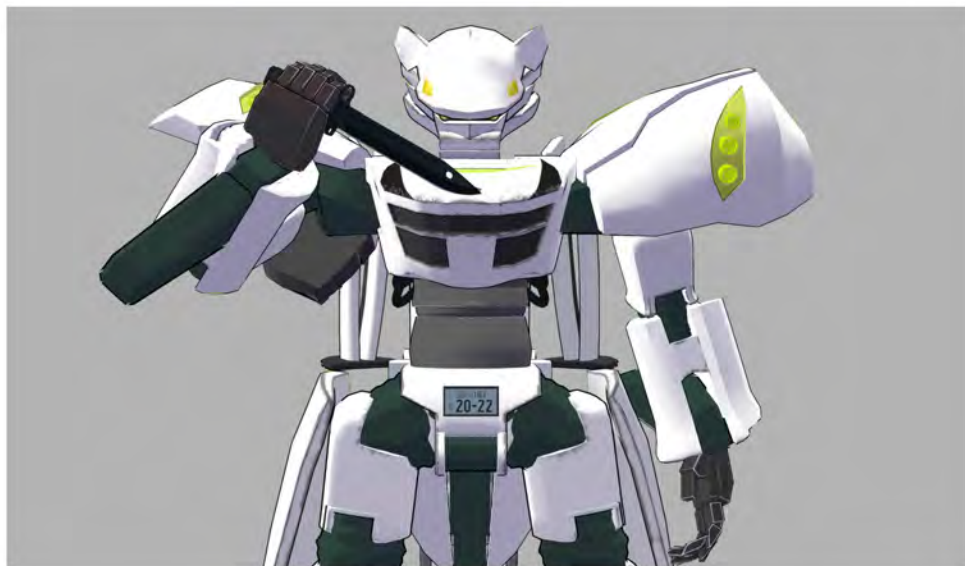


バストアップと脚部のタイヤ



テクスチャマッピング

VRChat用アバター兼卒業制作の主演メカをモデリングしました。
実在の車「ケーニグセグ・ジェスコ」がモチーフに狼の要素を加えてデザインしました。



▲原画

テクスチャの作成にはSubstance Painterを使用しました。
Unityではシェーディングを行い、アニメ調に調整を行いました。
口元のナイフはアセットを使用しています



05

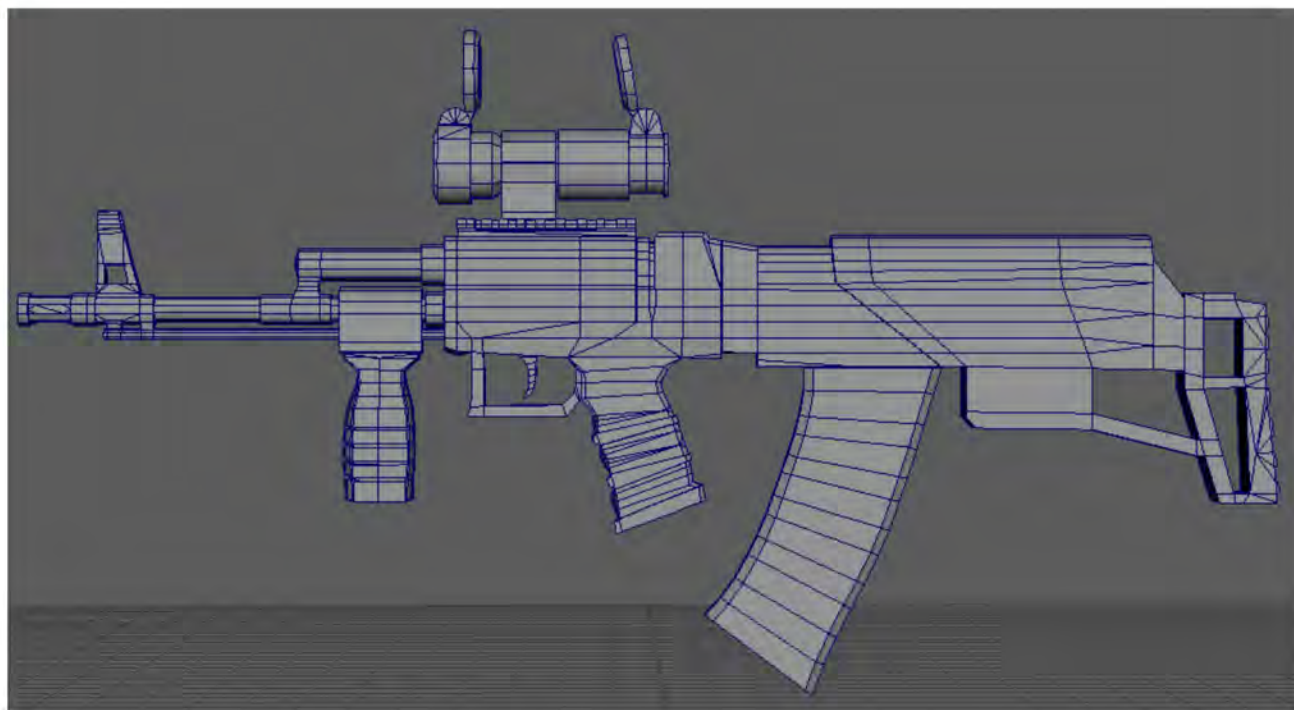
AK-74



制作時期: 2024年 10月

制作時間: 8時間

頂点数:3009 △ポリゴン数:5852



ワイヤーフレーム



テクスチャマッピング

ローポリの3Dモデルに持たせる用に製作したAK-74のブルパップモデルです。
この形のAK-74のASETが無かったので自作しました。
テクスチャはCLIP STUDIO PAINTで描いています。

3DModel

Illustration

Drawing



▲ A.T.O.S 隼

▼ ロクイチ



▲ 伏荷ミコト



▲ 白鷹ユワ



▲ ロクヨン



▼ 久喜ハル



▲ 二葉アオイ



▲ 上狼塚シグ



▲ 雪乃スズ



▲ 狗神ナツコ

房総三国紀行



▲ 二葉アオイ



▼ 久喜ハル



▲ 上狼塚シグ

見果てぬ
ユメを追って



▲ 雪乃スズ



▲ 伏荷ミコト



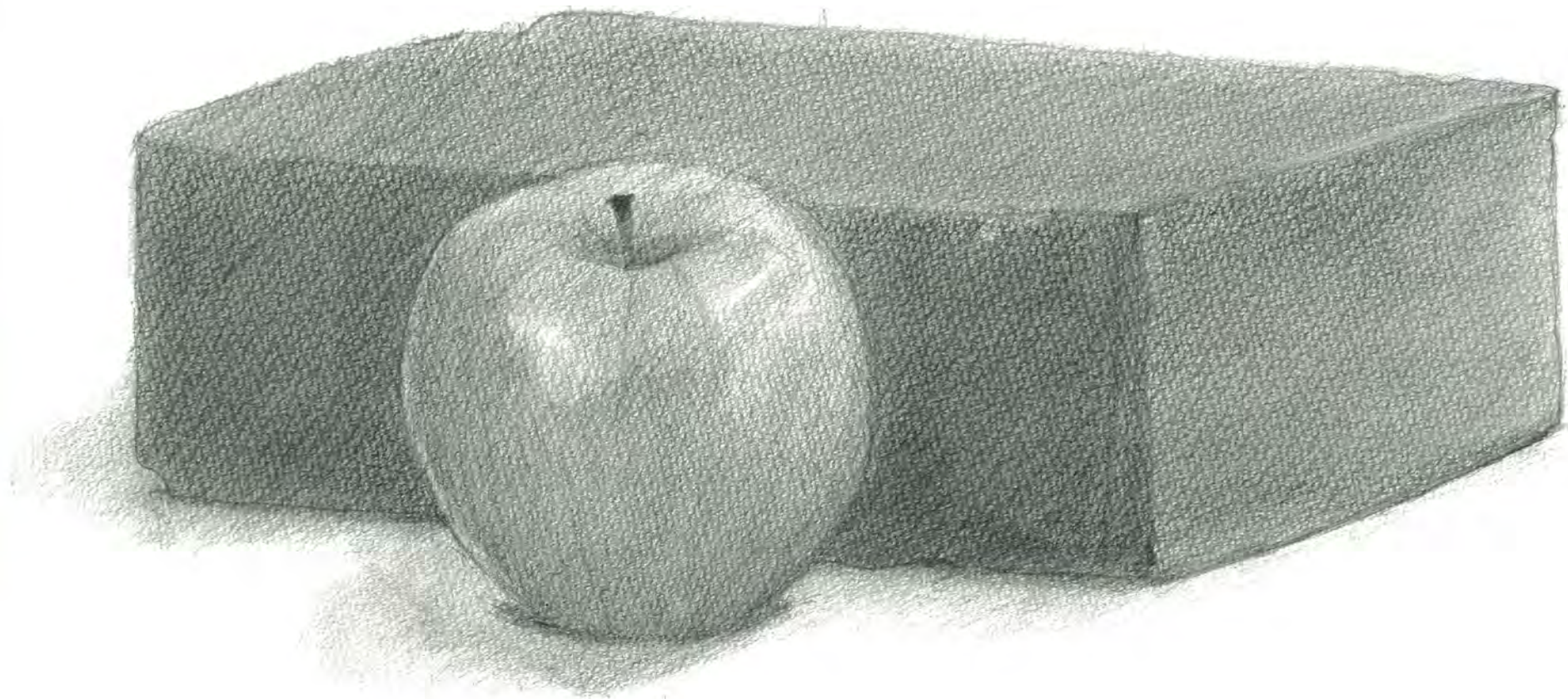
2年次 進級制作 「鉄道人形物語-prologue-」

メインビジュアル



2年次 キャラクターマーケティング

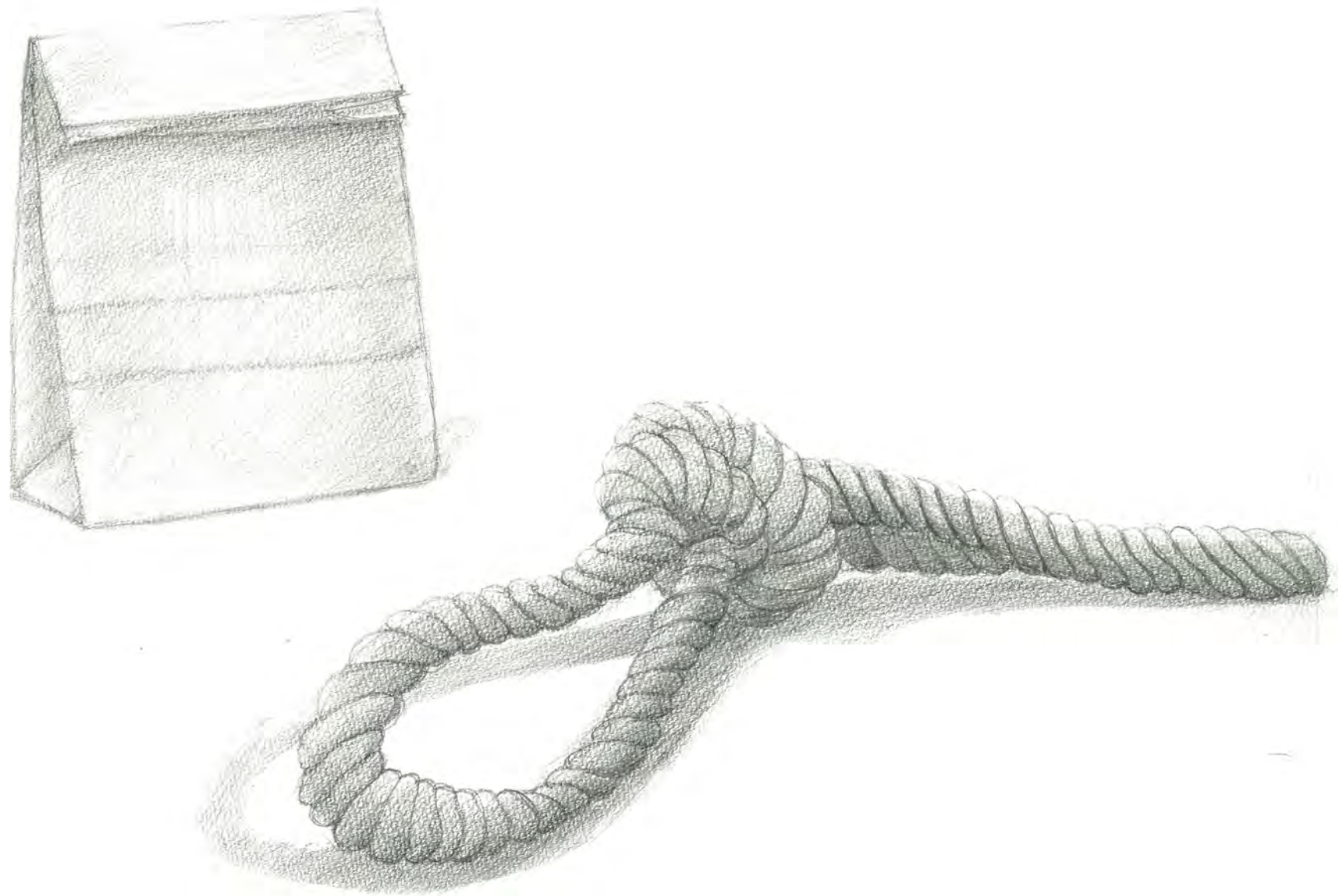
「僕のヒーローアカデミア」に作風を寄せてキャラをデザインする課題で製作しました



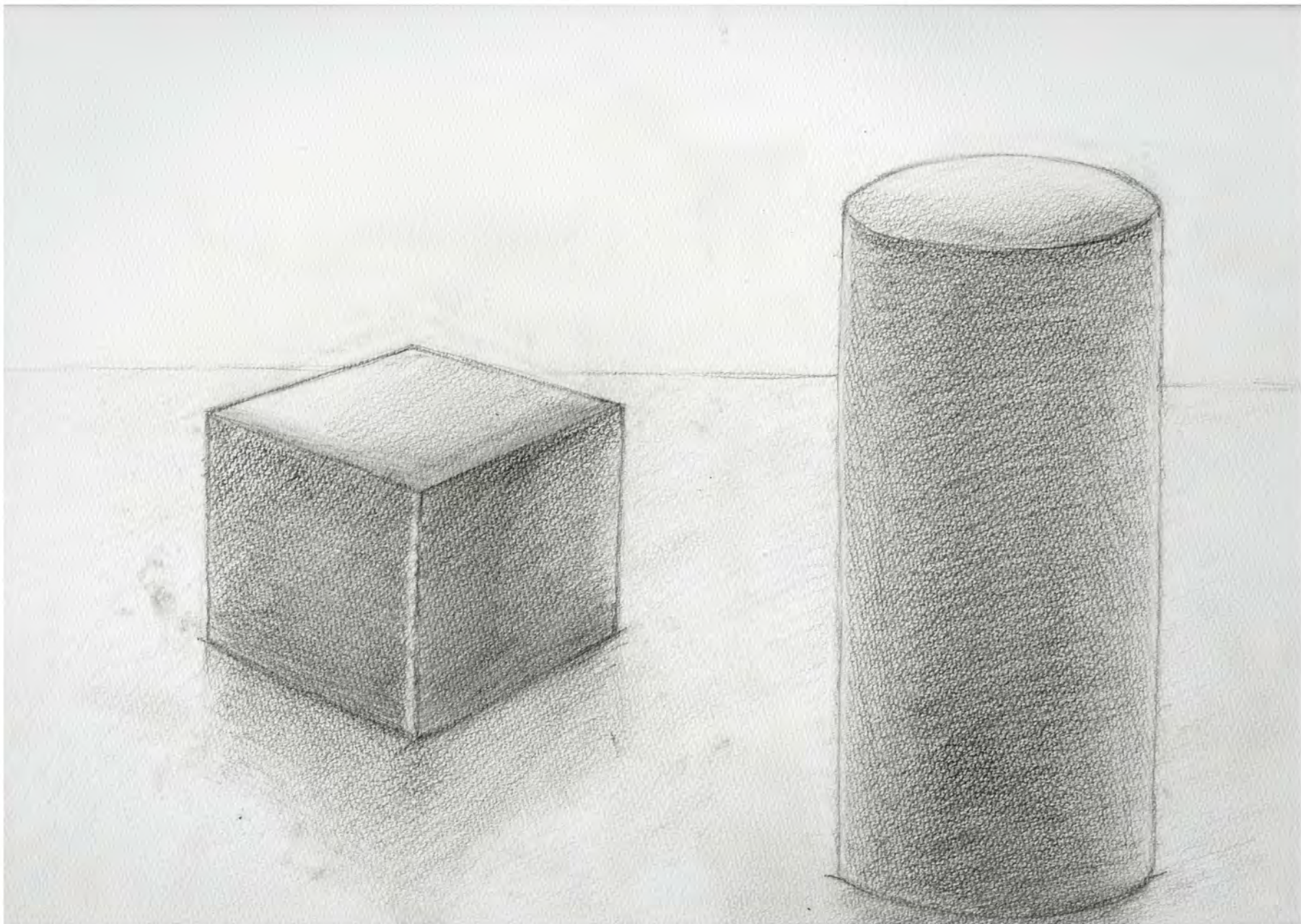
静物デッサン 林檎とレンガ
制作時間: 1 2 時間



静物デザイン 靴
制作時間:15時間



静物デッサン 紙袋と縄
制作時間:11時間



想定デザイン 立方体と円柱
制作時間:14時間

TEL

080-9159-2006

mail

handa.taisuke221130@cdg-st.jp
