Portfolio








VTuber GAOCHAN

リギング ・ ウェイト、フェイシャル、 セットアップ、
モデラー様のポートフォリオ映像制作を担当しました。



▲3D モデリング：骨抜き豚　デザイン：Alde



▲背景デザイン：Alde

Overview

VTuber モデル制作協力
2024/9 ～ 2026/04
3DCG デザイナー（キャラクターモデル）

Cascaduer　M AYA　Ps

ワンダープロトコル

同人サークル「ポリキュー部」で制作中のブルーアーカイブ二次創作ゲームです。コミックマーケット 108 頒布に向けて開発中です。



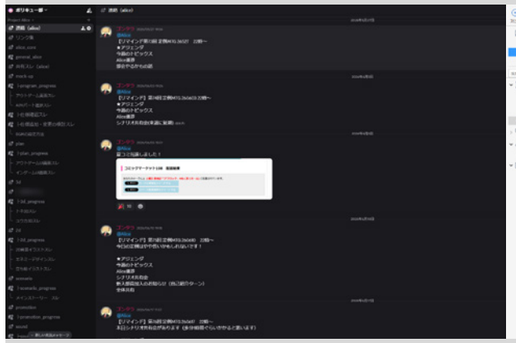
イラスト：よとう



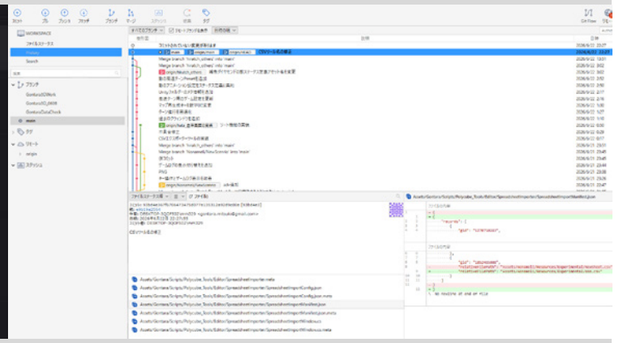
▲モックアップのゲーム画面

プロジェクトリーダーとして、開発進行管理およびチームマネジメントを担当しています。3D キャラクター制作 ・ 監修に加え、仕様策定やタスク管理、制作フローの整備を行い、メンバーが円滑に作業を進められる環境づくりにも取り組んでいます。
現在は、同人イベントでの頒布およびデジタル配信に向けて開発を進めています。

ゲーム開発資料

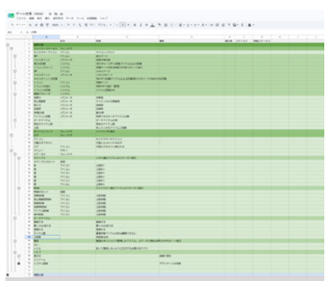


▲discord の画面

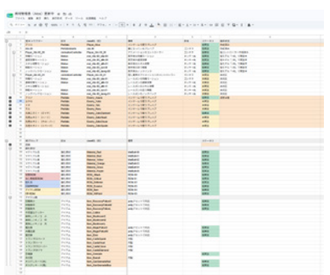


▲SourceTree の画面

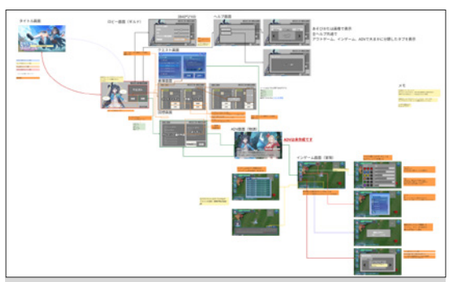
基本的に Discord でメンバーとのやり取りや情報共有を行っています。
Unity データは Git（GitLab）を用いて管理をしています。
Git の操作は SourceTree を利用しています。



仕様表



アセット管理表



ワイヤーフレーム

チーム制作における情報共有の効率化を目的として、仕様やアセット管理にはスプレッドシートを活用しています。また、ゲームのワイヤーフレーム作成には Miro を使用し、メンバー間での認識合わせや企画の整理を行っています。

Overview

3D ローグライク（開発中）
2025/09 ～
10 人以上のゲーム開発

Works Details

プロジェクトリーダー
企画 ・ ディレクション
3D キャラクターモデル制作 ・ 監修

ワンダープロトコル

担当した 3D モデルです。
2D チームのデザインを基に作成しています。



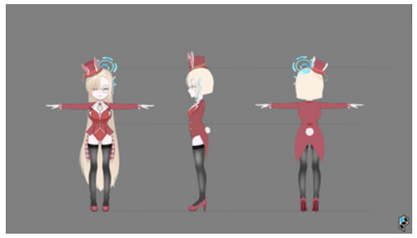
3D モデルは 4 頭身で作成しています。
基礎骨を共通にすることで量産体制を整えています。

Model Details

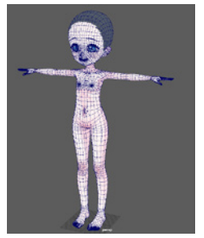
▲25000 以下
テクスチャ 2K 以下
lilToonShader/Magica Cloth2

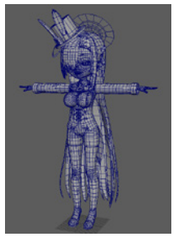
制作フロー

三面図を基にモデリング



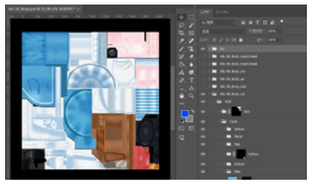
デザイン：はるはる





共通素体から顔 ・ 髪 ・ 衣装を作成

Photoshop でテクスチャ作成

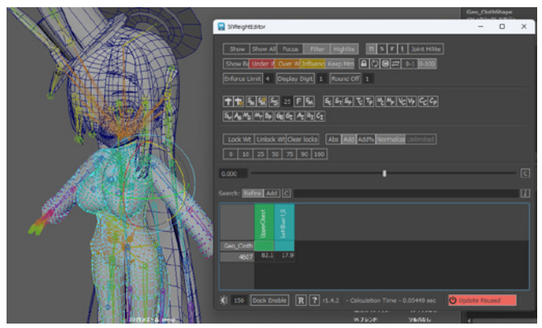


手描きでテクスチャを作成



カラー　シャドウ　AO

リギング ・ ウェイト、Unity セットアップ ・ ルック調整

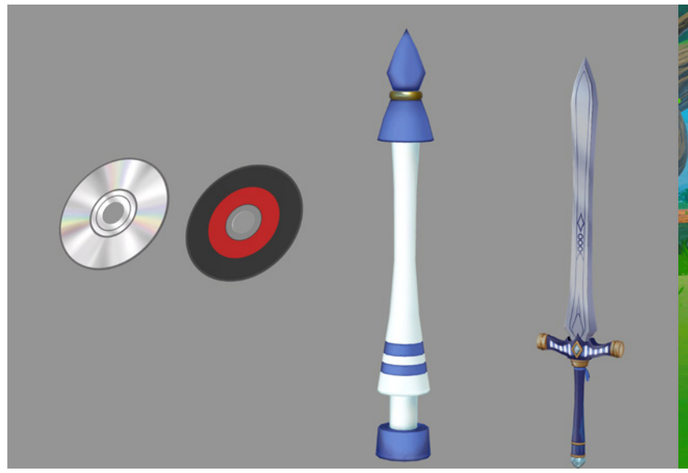




Git にプッシュし完成

ワンダープロトコル

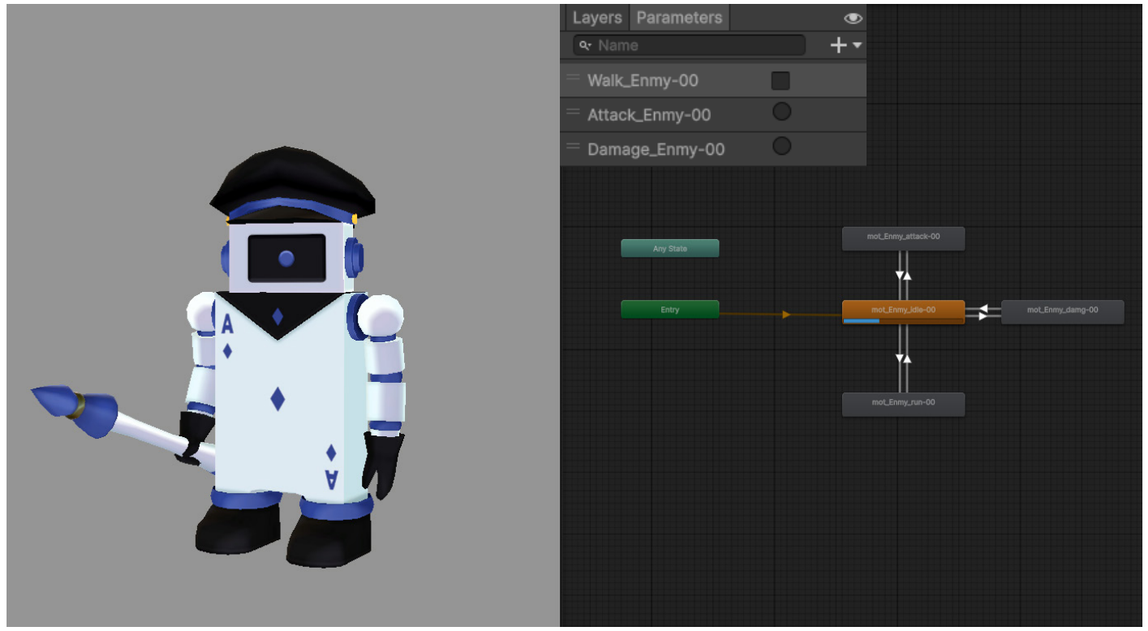
その他の制作物



▲制作したプロップ



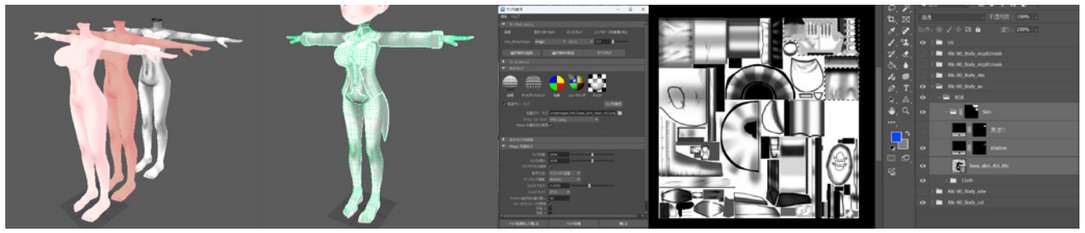
▲実装画面



▲エネミーの制作 ・ 実装と Animator の作成

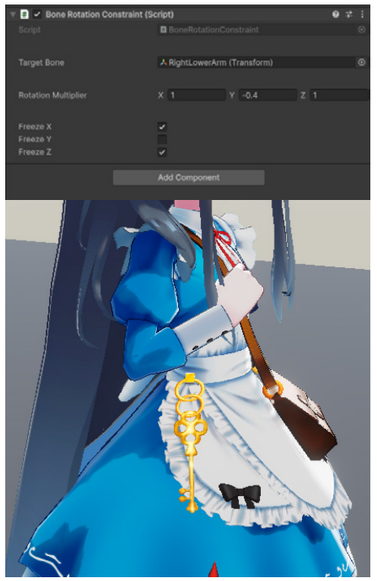
制作ノウハウ

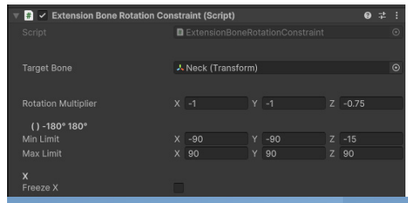
■共通肌ベイク

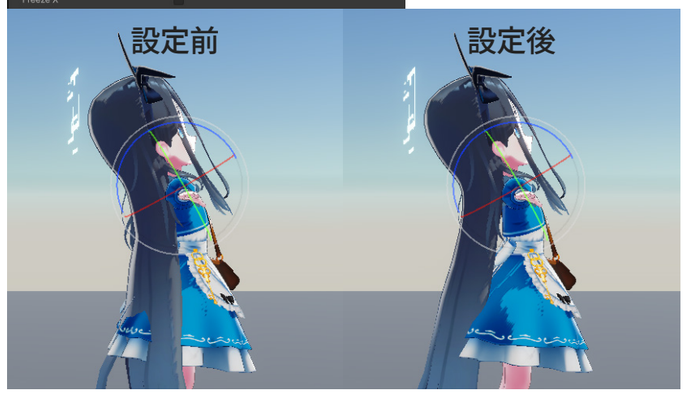


ベイク用素体からカラー、シャドウ、AO をマップ転写しています。これによって、UV が変わっても肌の共通部分のテクスチャ品質を保つことができます。

■オリジナルのボーンコンストレイント







負の値も使えるようにし、角度制限を設定することで標準の回転コンストレイントよりも補助骨の自由度が上げることができました。肘や膝だけでなくスカートやロングヘアの補助骨にも応用できます。

Details

3D モデル制作を中心に、仕様策定から実装までを担当しています。また、生成 AI を活用してスクリプトやツールを作成し、制作フローの効率化や開発環境の改善など、テクニカルアーティストに近い役割も担いながら開発を進めています。

進め！クルセイダーちゃん！

同人サークル「ポリキュー部」で制作したブルーアーカイブ二次創作ゲームです。コミックマーケット 106 でパッケージ版を頒布しました。





▲パッケージ版　▲ゲーム開発制作本の 3D ページ



▲イラスト：はこ　デザイン：Alde

Overview

3D トップダウンシューティングゲーム
2024/09 ～ 2025/08
5~7 人のゲーム開発

Works Details

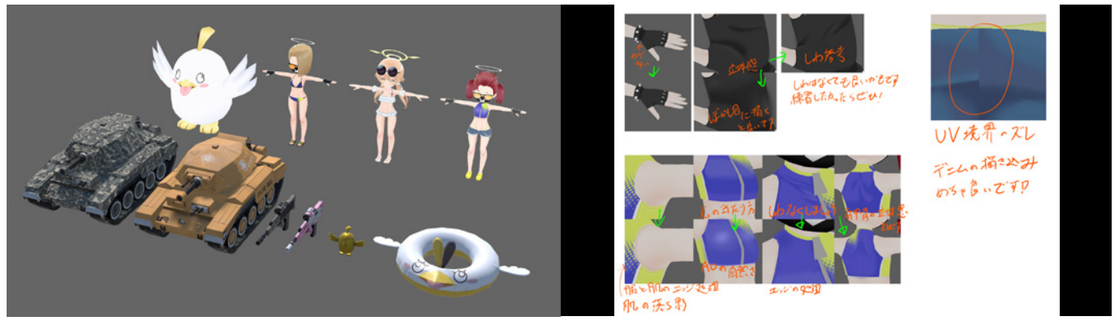
プロジェクトリーダー
企画 ・ ディレクション
3D キャラクターモデル制作 ・ 監修

進め！クルセイダーちゃん！



ゲームシーン





▲制作 ・ 監修した 3D アセット　　▲FB 資料

キャラクターおよびプロップはすべてフルスクラッチで制作し、背景には有料アセットを使用しました。
一部テクスチャ制作で、業界志望の学生メンバーへのディレクションと品質管理を担当しました。

Overview

制作期間は約半年で、Unity の TopDownEngine を活用して制作
Github を活用し安全なバージョン管理で制作を進行
PC 用ゲームとして製品版を頒布

一之瀬 アスナ (バニー)

ブルーアーカイブのファンメイドモデルです。VRM セットアップと
MagicaCloth2 を使ったセットアップを行いました。





▲カラーテクスチャとワイヤーフレーム



▲イラスト：はこ　デザイン：Alde



▲コミックマーケット 104 用に制作した告知映像

Overview

ファンメイドモデリング
2023/05 ～ 2024/08
3DCG モデリング

Model Details

Polygons：△55613
Textures:2K ～ 1K
lilToonShader/MaterialSlots：7

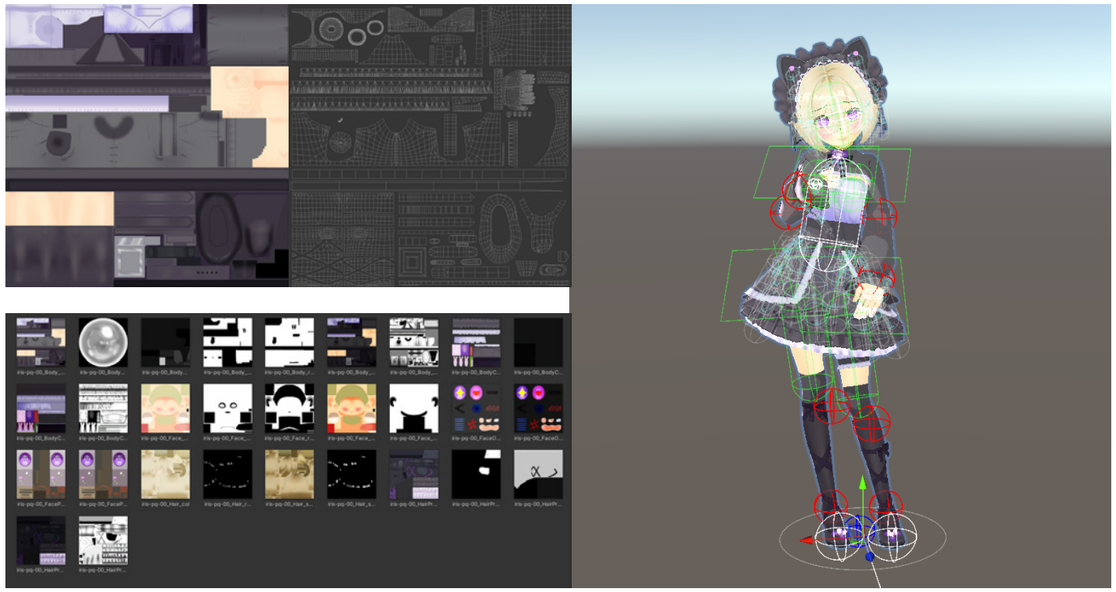
アイリス

VRChat 想定のオリジナルアバターです。3D モデリングを担当しました。コミックマーケット 102 にて頒布しました。





▲カラーテクスチャとワイヤーフレーム



テクスチャは Photoshop で手描きし、lilToon シェーダーで仕上げしました。セットアップは VRChat 用の PhysBone を使用しています。

Overview

VRChat 想定オリジナルアバター
2023/05 ～ 2024/08
3DCG モデリング

Model Details

Polygons：△52030
Textures:2K ～ 1K
lilToonShader/MaterialSlots：7

静物デッサン

働き始めてからデッサン教室に通い始めました。
主に静物デッサンに取り組んでいます。











Overview

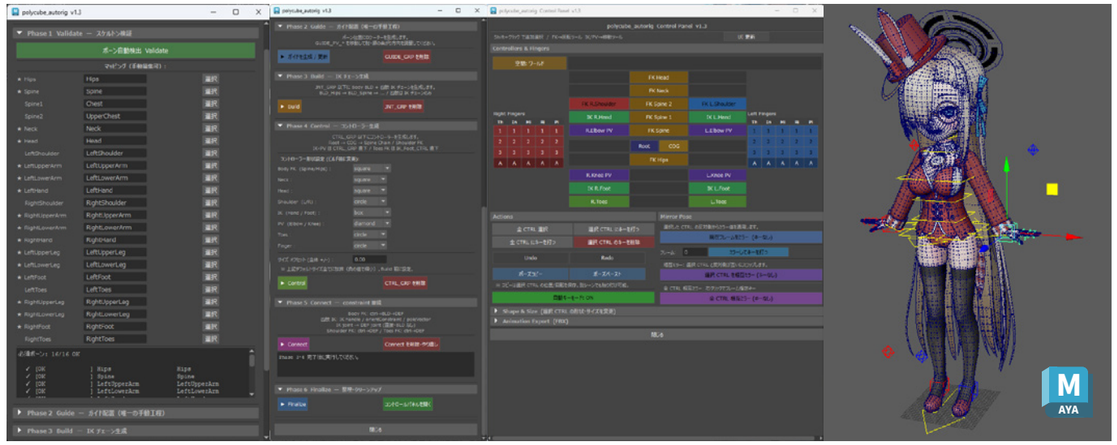
静物デッサン
2024/01 ～
1 回 3 時間　月 4 回程度

Details

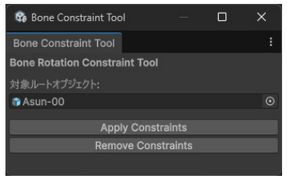
絵を描く経験がないまま業界に入ったため、基礎能力向上を目的に始めました。観察眼を鍛えることで外注ディレクションの質が上がり、陰影のコントラストを知ったことでテクスチャ作成のスキルアップに繋がりました。

ツール作成

個人活動では、生成 AI を活用した制作効率化ツールの開発に積極的に取り組んでいます。



自動でリグコントローラーを作成するツールです。Humanoid 規格でボーンをマッピングし、コントローラーを設定します。



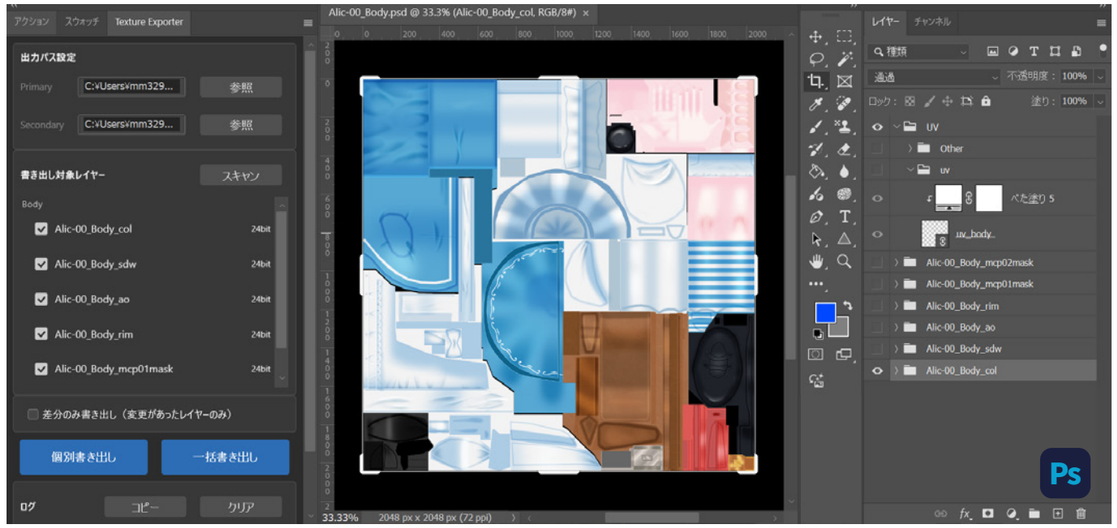
◀肘や膝などの補助骨は全員共通のためツールを用いてコンストレイントのスクリプトのアタッチと値の設定を自動化しました。



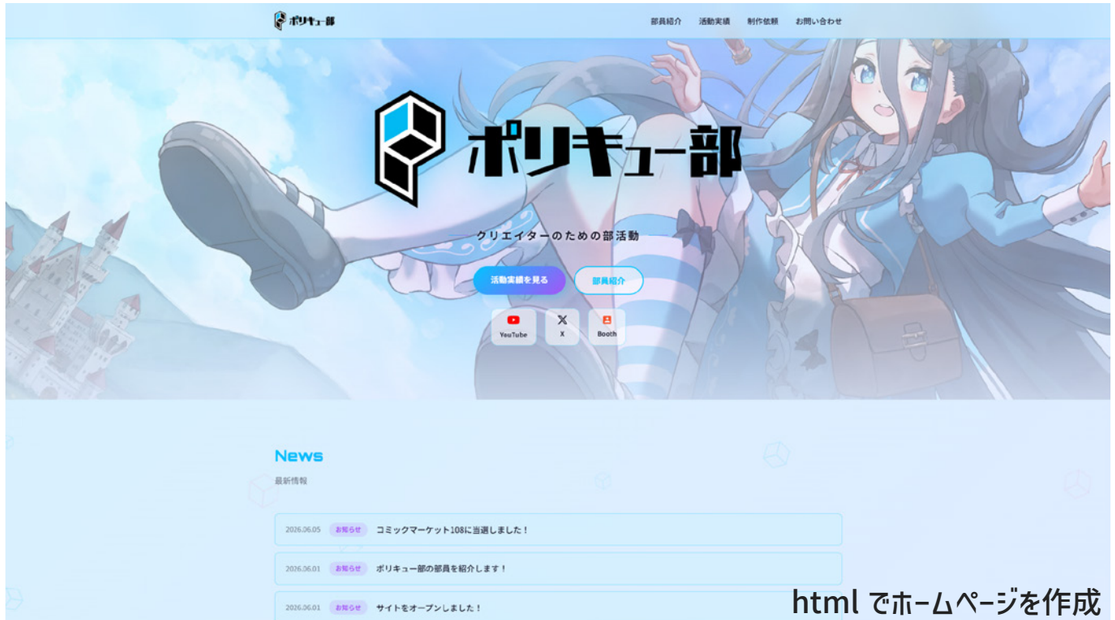
▲CSV のインポートツールです。シナリオは CSV で管理しているため、スプレッドシートの変更を Unity のボタンで自動的に読み込むことができます。



その他にも制作を効率化するツールを作成しています



テクスチャをエクスポートする Photoshop ツールです。命名規則にしたがってグループレイヤーごとにテクスチャを出力できます。



html でホームページを作成

Overview

AI スクリプティング
Claude Code

Details

MEL に触れたことをきっかけに、業務効率化ツールの開発に興味を持つようになりました。デザイナーとして感じた課題や改善案をもとに、AI を活用しながらツール制作に取り組んでいます。