

3D



リファレンス

『うるか』

私が好きなVtuberのうるかさんを作りました。  
2万ポリゴン程度、テクスチャを3枚までという  
ことを軸に作りました。

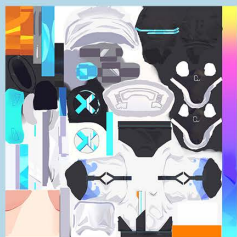
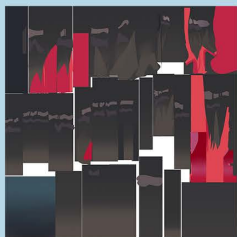
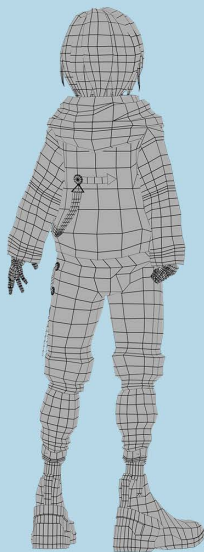
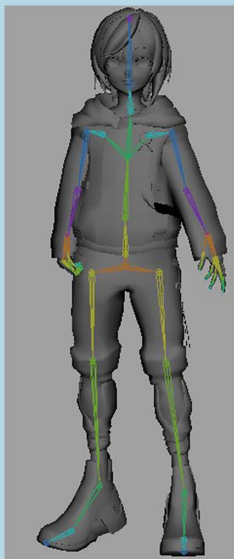
使用ツール  
制作時間  
ポリゴン数



60時間

▲23070

# 3D



1024×1024

初めてテクスチャを3枚使ったので、UVの配置が難しかったです。リファレンスが正面からのものしかなかったので、後ろ側の影を違和感がないように描くのをがんばりました。

# ブレンドシェイプ



ブレンドシェイプ用に目、口、眉毛で別々に形を作り登録しました。

3D



After

2023/10/30-2023/11/03



Before

2023/08/01-2023/10/03



リファレンス

## 『キャストィ』

OverWatchに出てくるキャストィをつくりました。  
2023年8月に作ったものを企業バイトの際に  
修正しました。

使用ツール  
制作時間  
ポリゴン数

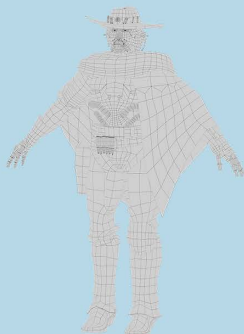


80時間

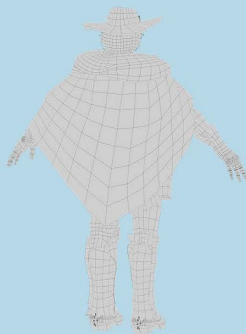
▲32564

# 3D

## ワイヤーフレーム



Front



Back

## BaseColor



## Metalness



## Roughness



## Normal



Substance Painter  
を初めて使って作った  
作品です。  
デフォルトで入っている  
機能を使いました。

# 3Dモデリング



学校内の「修了展」という作品展示イベントで掲示したポスターのモデルです。

背景は他の方に作っていただきました。

制作期間:1ヵ月

## 3Dモデリング



### 『ゆきこちゃん』

ポスターの中で担当したキャラクターの1つです。  
雪っぽいキャラクターをイメージしてデザインから  
作りました。

使用ツール  
制作時間  
ポリゴン数



26時間

▲91022

## 3Dモデリング



front



back



### ◀お気に入りポイント

実は目の中にうっすらとうさぎ柄が入っています。  
しっかり認識できるより、ふとした時に、  
「あっ!」と気づけるぐらいの存在感を目指しました。

このポスターを作り始める時期が少し遅かったため、作業時間短縮のため、  
口と目をレンダリングするときの表情で作りました。



# 3Dモデリング

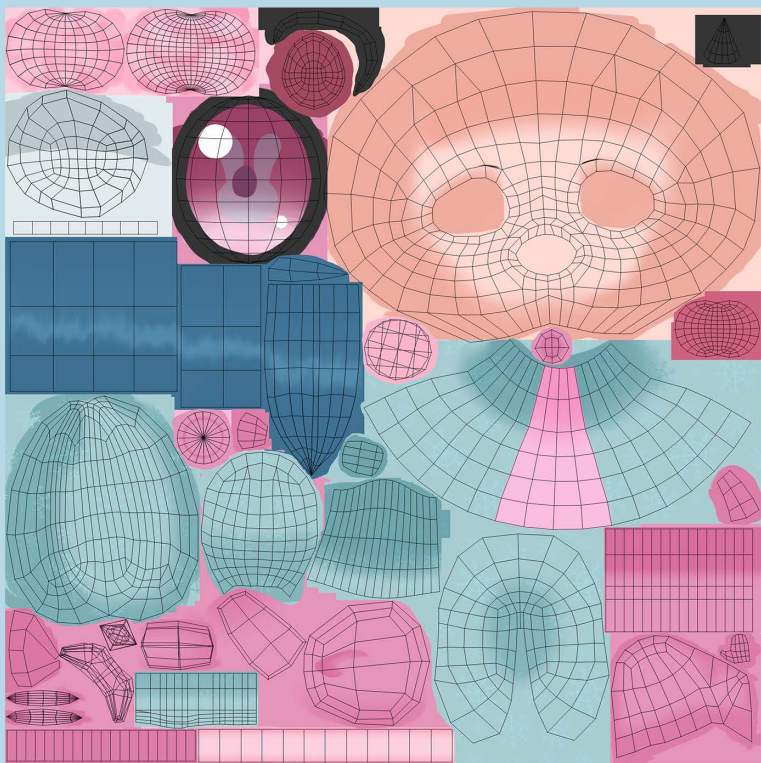


▲モデリングする際に使用した二面図です。  
デザインも自分でした。

## 『参考資料』



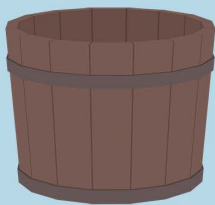
# 3D



▲テクスチャ

2048×2048

# 3Dモデリング



## 『雪だるまと木のバケツ』

ゆきこちゃんの雰囲気にあうようにかわいい感じにしました。

使用ツール  
制作時間  
ポリゴン数



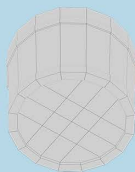
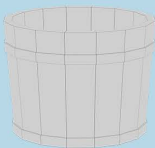
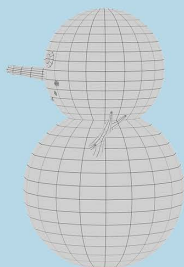
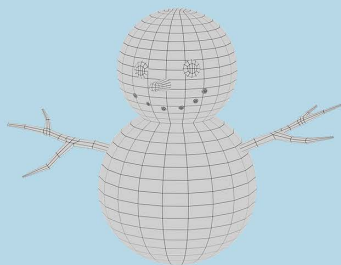
5時間

▲2816(雪だるま)

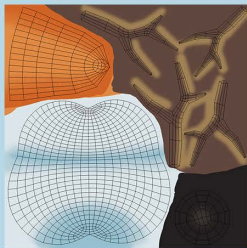
▲416 (バケツ)

# 3D

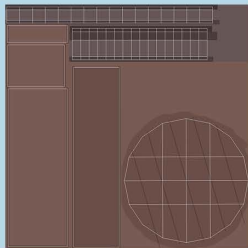
## ワイヤーフレーム



## テクスチャ



雪だるまのテクスチャ  
サイズ:1024×1024



バケツのテクスチャ  
サイズ:1024×1024

# 3Dモデリング



## 『ゆめかわちゃん』

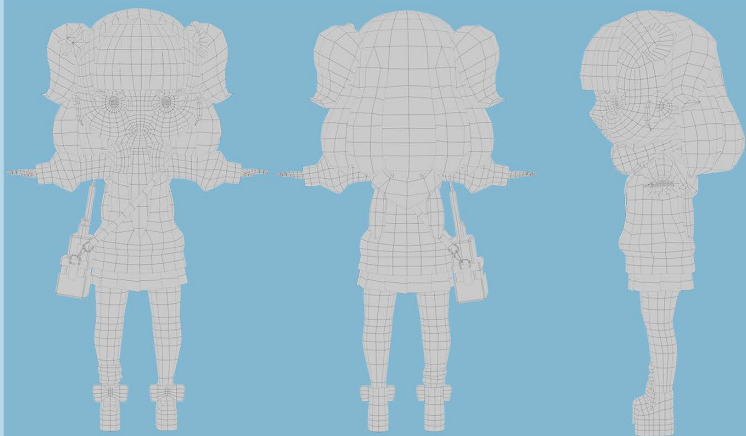
自分で考えたキャラクターをつくりました。  
3頭身であることと、2万ポリゴン以内で  
つくることを絶対条件にしました。

使用ツール  
制作期間  
ポリゴン数

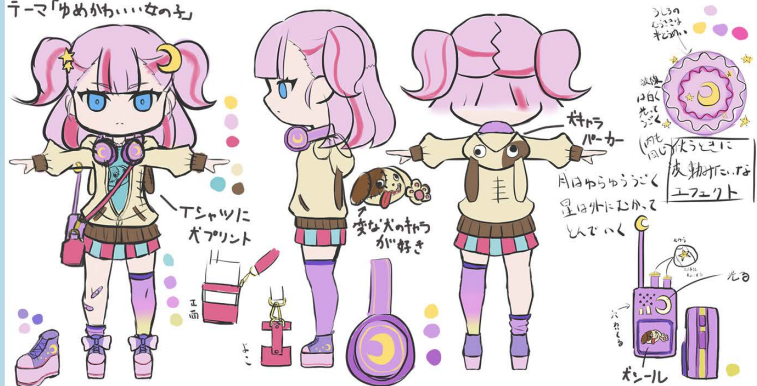


50 時間  
▲11904

# 3Dモデリング



テーマ「ゆめがわいっせいのち」



特に苦労した点は、後ろ髪のオブジェクトと頭のオブジェクトをくっつけるのが特に難しかったです。

ブーリアンでくっつけてからトポロジーを整えました。

このモデルは素体からつくりました。

# テクスチャ



髪の毛と上着にとくに力をいれてつくりました。  
上着がのっぺりして見えないように影をつける  
のが難しかったです。

サイズ 1024×1024