



About me



びや

BastelColor

Education

個人情報のため
非公開です

「なんでも屋」になりたい！

学業として研究をしながら、サークルや趣味として創作活動をしています。

年々知識もついて幅広い創作ができるようになりましたが、まだ先があると考えています。お仕事でも様々な技術や技法を取り入れ、なんでも知っててなんでも作れる人になりたいと思っています！



Skills



★★★ 人に教えられるレベル

Blender Unity

★★★ 使うのに不便しないレベル

AfterEffects Python
Substance 3D Painter
Premier Pro InDesign

★★★ 勉強しながら利用しているレベル

Photoshop Illustrator
C# Maya

Certification

CG-Arts 検定

CGクリエイター検定
エキスパート

CGエンジニア検定
エキスパート



キャラ

ゲーム



まるのみぱにっく!

MADE
WITH  Unity®

製作期間
2025/6 ~ (アプデ中)



ゲームの流れ

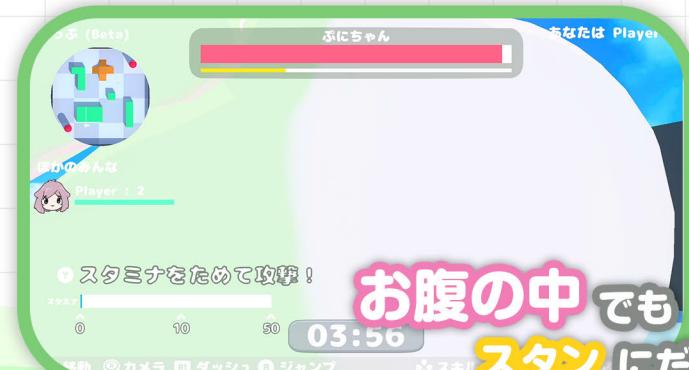
1プレイあたり 5分
最大人数 4人



丸呑みにされちゃう！
(スタミナを消費すれば脱出可能)

もぐひょう
ぷにちゃんの
HPを0にする

げーむおーばー^{or}
全員丸呑みにされる
制限時間が過ぎる



制作について

本ゲームは単独での開発を行っています。
「ゲームと仲良くなる」を目標に、まずは一本完成を目指しています！

☆自分で制作☆

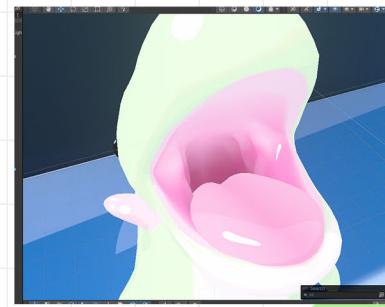
- ・ゲームプランニング
- ・ゲームデザイン
- ・世界観 / コンセプト
- ・キャラクター3Dモデル
- ・ステージ3Dモデル
- ・アニメーション
- ・プログラム
- ・一部シェーダー
- ・ローカライズ

外部データ利用

- ・UI (置き換え予定)
- ・VFX
- ・BGM / SE
- ・一部テクスチャ



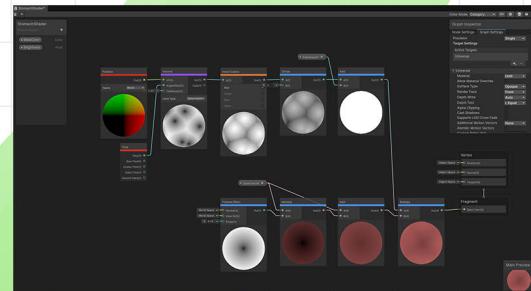
展示用チュートリアル



カメラチェック



開発初期



体内描写用のシェーダー



シルエットの透過処理



プレイヤーデザイン

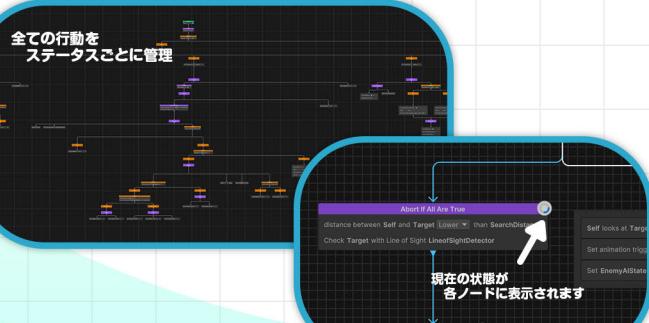
テクニカルポイント



未開拓な最新機能をふんだんに触りました！

サークル内で技術共有するため、最新バージョンに合わせてドキュメントを読みつつ開発を行いました。

Behavior



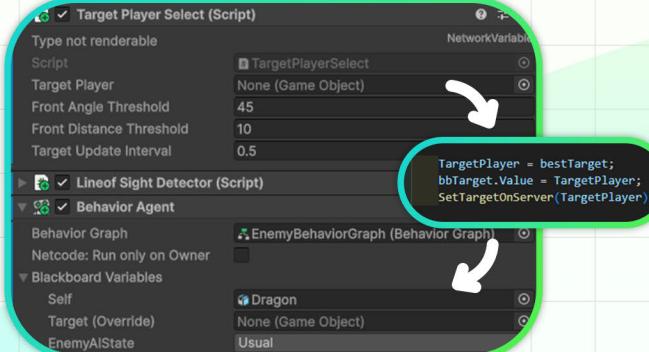
完全な新機能へ挑戦！

ゲームAIをビジュアルで組み立てることが出来る新しいパッケージです！

ただ初心者に優しいだけでなく、現在の状態を可視化できるため、上級者にもオススメです！

今回はエネミーAIに採用しており、ステータスでの統合管理や、丸呑み演出のための拡張ノードなどを取り入れています。

パッケージ連携



新機能 × マルチプレイ

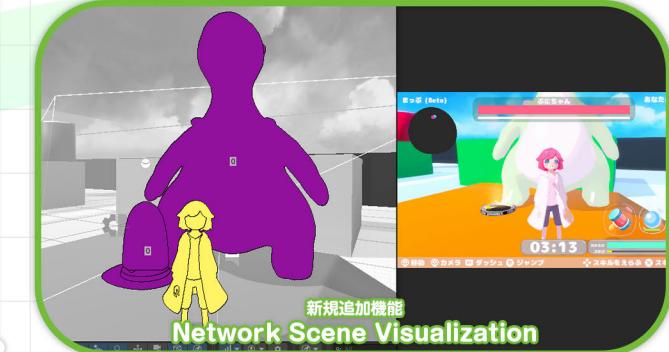
攻撃対象の選定は、プレイヤーの与ダメージや距離など、様々なパラメーターで行っています。プレイヤーのデータはクライアント内で管理されるため、必要に応じて取得と反映を行います。

攻撃パターンにも幅を持たせており、一定周囲にいるプレイヤーの数、丸呑みにしたプレイヤーの数などで振る舞いが異なります。

開発バージョン (2025年7月時点)

Unity 6000.1.8f1
Netcode for GameObjects 2.4.4
Behavior 1.0.12

Netcode for GameObjects



新仕様へしっかりと対応

マルチプレイ用の定番パッケージです！真新しい部分は少ないですが、いくつか仕様や推奨される構文の変更が入っています。

学祭展示向けということで、最大限ラグを減らす工夫をしています。例えば、移動や攻撃判定が全てクライアント側で処理されるようになっています。確実にチートが使われない学祭展示ならではの手法です。

技術共有

サークル内部でマルチプレイゲームを作るためのチュートリアル資料を作成し配布しました！

Capcom Game Competiton チーム参加

Dream.

Made with
RE ENGINE

製作期間
2025/4 ~ 2025/9

世界観作り&デザイン



Concept.

夢の世界に迷い込んだ少女つむぎと、そこで出会った案内人のバクの物語。
「悪い気持ち」に穢された夢の世界を治療するため、つむぎは奮闘する——



最初にラフ案(1)を提出して、チーム内で相談しました。

その後、コンテスト応募に際して企画書を提出するため、ブラッシュアップを行い企画書(2)を制作しました。

② Dream.

ステルスネタワーディフェンスを繰り返し、悪夢から「心」を守ろう！

ステルス
ステルスアクションを駆使して悪夢を探索

ロゴーディフェンス
迫りくるトラウマ達から「心」を防衛

・倒した敵が味方になる
・スキル、アイテムの獲得

・集めた味方やスキルを使って防衛

企画者：あおきいーず

② ラフ

「注射器」を用いた多彩なアクション

『刺さ』
壁などに刺して、ワイヤーアクションのような移動ができる

『抜き取れ』
隙についてストレスを抜き取る
・トラウマを浄化し、味方にする

『注入』
アイテムやスキルとして使用
・ステータス上昇などの効果

チーム制作過程



コンテスト規約上、制作に関してほぼ明かせる情報がありませんが、全体としてはデータベースと進捗の管理を行いました。

使い方ページ

まず一読
親ページについて
このワースペースは以下の親ページから作られます。

- タスク
- プロジェクト
- ミーティング
- ドキュメント

基本的にこの4つのページを使ってください。もし一つでも表示されていない場合は連絡ください
→@ひや

各ページの使い方

簡単な説明と詳細な説明で分けます。

① タスク

タスクを管理するページです。

② プロジェクト

プロジェクト全体の動きを見るページです。

③ ミーティング

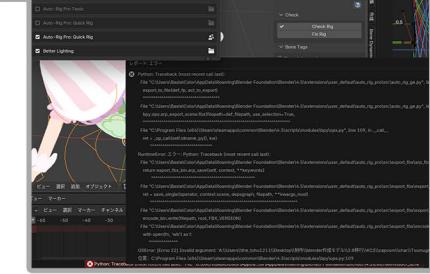
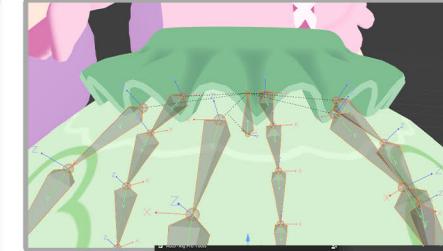
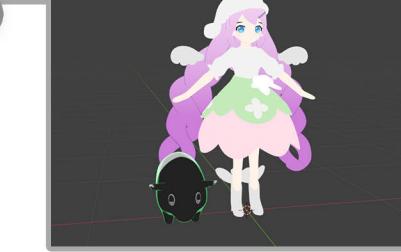
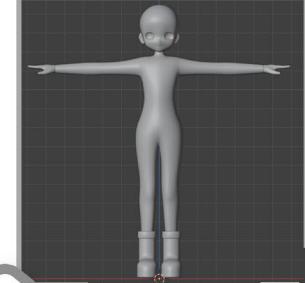
議事録を残すページです。

④ ドキュメント

ドキュメント作成用ページです。

CGC 進捗報告 5月

報告担当: 青木



データベース管理用の
Notionプロジェクトを作成

定期ミーティング

仮モデルでの検討

技術面の問題対策など

3Dキャラクター



ゲーム



ツール





使用ツール

blender^{MADE WITH} Unity[®] CUP STUDIO PAINT
Illustrator ShaderLab

プラットフォーム

VRCHAT

コーラフロート 妖精さん

しゅわっとヘアー！

髪の毛全体がコーラで出来た妖精さんです！炭酸で膨らんでしまうのをストローで抑えつけてます。

頭のアイスも食べられます……がほっぺを膨らませて怒られちゃうかも

「液体感」を重視！

まばたきモーションから髪の毛や服の質感、物理演算に至るまで、全てにおいて「ぶるん」とした表現を大事にしています。

見た目にこだわるため、髪の毛はシェーダーを自作！統一感を出すためコードから作ることになりました。



Technical Points

しゅわっとシェーダー

特徴的な髪の毛とお洋服の見た目をUnityで表現するため、ShaderLabを使ったオリジナルのシェーダーを組みました！

先にShaderGraphを用いて見た目をチェックしたのち、顔などのマテリアルに用いているliltoon*を参考に、同程度の明るさとなるよう構築しました。

*lilxyzw, <https://github.com/lilxyzw/lilToon>, 2025-9-14

独自のスカート貫通対策

揺れ物設定に必ず付きまとするのが「貫通問題」。こふりいでは、スカートのボーンに親を設定し、両脚の根本と微量(20%)の回転コンストレイントを掛けることで解決しました！

踊っても座っても土下座をしても……、ほとんどの場合で貫通しなくなっています！





リス × ぬいぐるみ

もつふりかわいく！
思わず抱きたくなるようなデザインを目標して制作しました！

VRChat専用アバターとして制作しましたが、Clusterなどに使われるVRM形式にも対応しています。

無料配布でも機能十分！
左手を使った表情の変更ができるほか、デフォルトのモーションもカスタムしています！

さらに、お手軽に色の変更ができるよう、オリジナルのコントローラーも設定！独自のアニメーションを作ることで改变も自由自在にできます。

**Yzmo - 唯縁物置 キュイブル / Quiple
おすわりモーション**

色変えコントローラー

LINK
<https://bastelcolor.booth.pm/items/6746290>

QRコード

使用ツール
blender®
MADE WITH Unity® CLIP STUDIO PAINT

プラットフォーム
VRCHAT cluster

Technical Points

制限に配慮したしっぽ

- VRChatのインスタンス数制限は4で固定です。巨大なしっぽを支えるために複数のボーンが丸まって配置されていますが、真っすぐ伸ばしても形がある程度保たれるようにリギングをしています。

可能な部分は負荷軽減！

- VRChatのアバターは、改变されることを前提に制作しないといけません。ベースとなるモデル部分で負荷が高いといけないのでフードの中の髪の毛は揺れボーンを実装していません。

カスタムモーションへ変更

- デフォルトのモーションはかなり男前なため、コントローラーをカスタムして、待機モーションやAFKモーションなどを変更しています。



AFKでは表紙のように寝られます！



内海アオバ

Derivative works of Bluearchive
Created : May 2025; Production Time : 70 hours

World : [J] by にゃらんてす



音速二次創作

イベント期間中に完成！

アオバはブルーアーカイブに新しく実装されたキャラクターです！

キャラクター応援のため、独自に制作を開始。実装イベント開催期間の2週間で1から完成させました！



細かい小物も制作！

ブルーアーカイブが銃を主軸に置いた作品であることから、銃はもちろん制作！

その他、整備士としてのポシェットやバッグのような小物、内側のシャツなども、時間が許す限り細かく制作しました！

使用ツール

blender® MADE WITH Substance 3D Painter Illustrator Unity®

プラットフォーム

VRCHAT





大きいお耳の ゆきうさぎ

使用ツール

blender
MADE WITH Unity®
Substance 3D Painter

CIP STUDIO PAINT

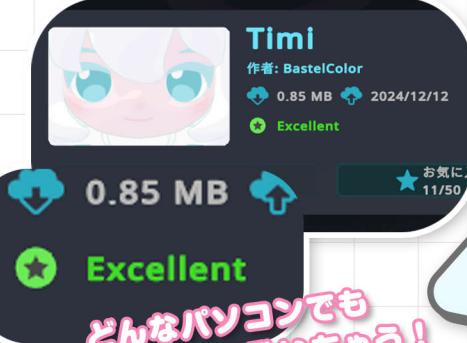
プラットフォーム

VRCHAT cluster

時間制限ありで制作！

独自に定めた10時間の制限の中で
メッシュからスキニングまで全て行い
ました！

アバターとしての配布のため、最終
的にはテクスチャ調整などを行ってい
ます。



どんなパソコンでも
動いちゃう！

超サクサクに動作！

VRChat上でのパフォーマンスランクは
Excellent！これは、Androidがベース
になっているMeta Quest2上でもほぼ
問題なく動作する指標です！

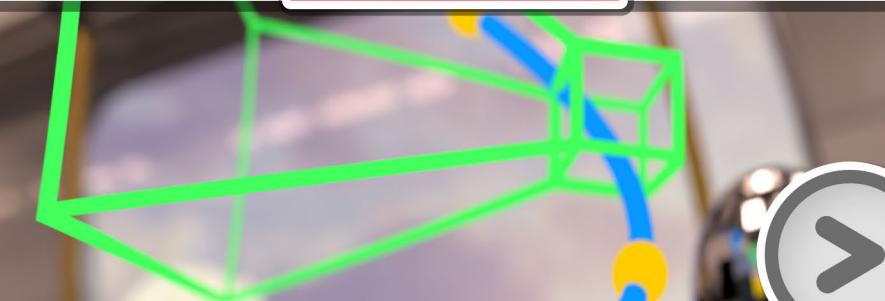
ただし、揺れ物などに大きな制限がかか
ってしまうため、後日クオリティー版も制
作して配布しました！



ツール



キャラ



リサーチ



1.4



1/50



300



Easy Easy Ease

制作: 2025/3 制作時間: 10h

使用ツール:  blender Python (bpy)

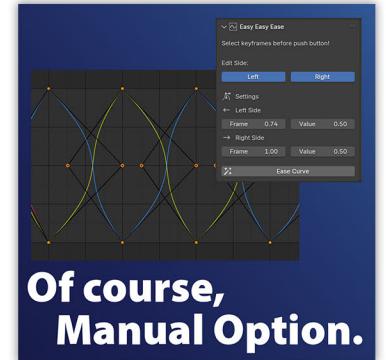
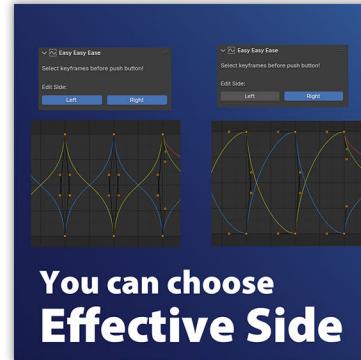
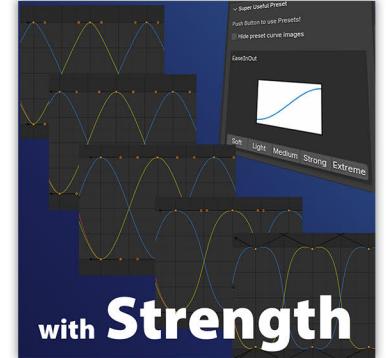
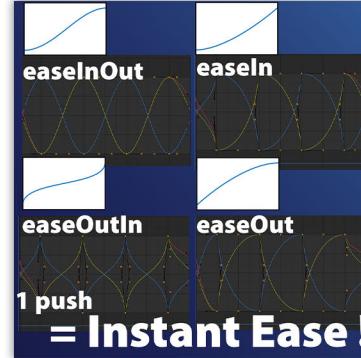


Booth

<https://bastelcolor.booth.pm/items/6739684>



配布ページ 紹介画像

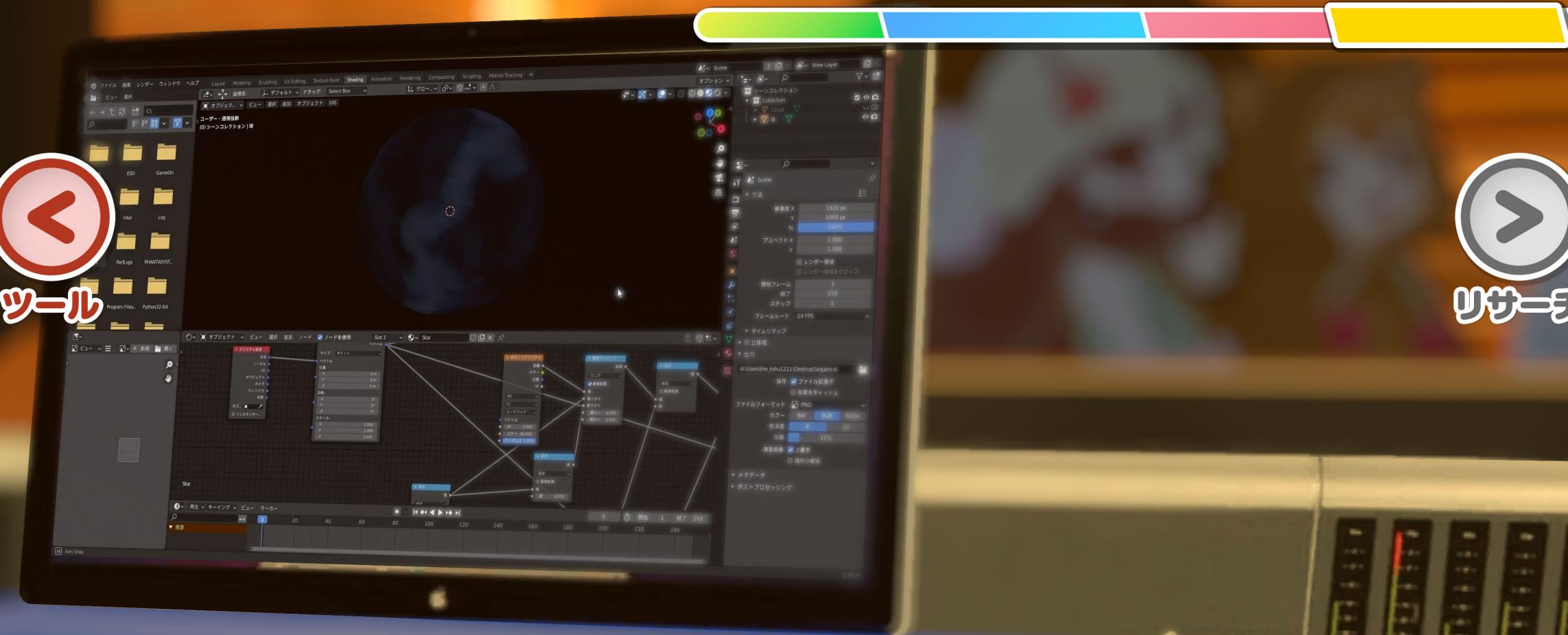


Blender向けのアニメーション補助プラグインです！

Blenderは編集不可なプリセットだけが標準で用意されています。そこで、**編集可能なプリセット**を作ることで、より簡単に多彩なアニメーション制作が行えるようにプラグインを制作しました。

実際に、先頭ページ掲載のゲーム「まるのみばにっぽぐ」におけるアニメーションはこちらのプラグインを利用して制作しています。

アウトプット



絵が描けなくても キャラモデリング



制作 2023/4 ~ 11
ページ数 243p

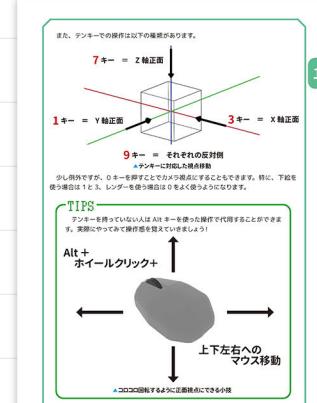
技術書同人誌博覧会 9
技書博アワード

優秀賞



Booth

<https://bastelcolor.booth.pm/items/5354527>



基本操作から.....



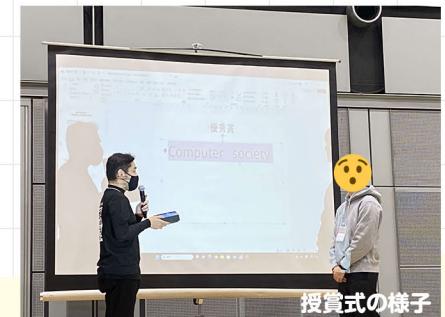
デザイン決めの基本



テクスチャの塗り方



VR環境への導入まで！



授賞式の様子

一度諦めた人へ向けた技術誌

「絵が描けないとキャラモデリングは出来ない」という風潮に負け、諦めきっていた昔の自分へ向けた一冊です！

特に、当時の書籍は人体の構造が多少分かっている前提で全ての話が進んでいたために、分からない人の気持ちに沿った書籍が有りませんでした。そうした流れに反発するように異常なほど書き込みました。

まさか頒布イベントで優秀賞を貰うとは思っておらず、壇上でコメントに困ったりしていました。

技術書典

技術書典14(2023年春)から
毎回欠かさずサークルとして出展しています！



サークル

<https://techbookfest.org/organization/5738600293466112>



技術書典14



技術書典15



技術書典16



技術書典17



技術書典18



技術書典19



本文執筆

「キャラモデリングのバリエーション宗派」 「絵が描けなくてもキャラモデリング」

本文執筆・組版など

本文執筆・組版

「霧囲気だけの深層学習入門」

本文執筆・表紙イラスト

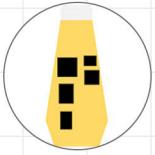
「VoiceVox を使ったローカル環境音声対話AI」 「物語に忠実なネーミング手法」

本文執筆

表紙イラスト予定



自分のチャンネルと大学サークルのチャンネルの両方で
様々な解説動画を投稿しています！



個人チャンネル

BastelColor

<https://www.youtube.com/@bastelcolor>



[ブルーアカ]PVの秘訣を解剖する！[解説]

2023/06/17 2,232回視聴



[Blender]モーショントラッキング音速解説動画[2.82]

2020/03/12 34,193回視聴



[ZETA]nice.mp3+[VCT moment]

2022/04/18 23,135回視聴



大学サークルチャンネル

KCS :: Computer Society

<https://www.youtube.com/@KCSKeioComputerSociety>



[Blender] マテリアルノードでProceduralな星空を作る方法

2022/02/14 2,344回視聴



[Blender/AE] モーショントラッキングを使ってみよう

2022/03/07 1,355回視聴



KCS2023ティザー「想像は創造だ。」編

2023/03/12 158回視聴

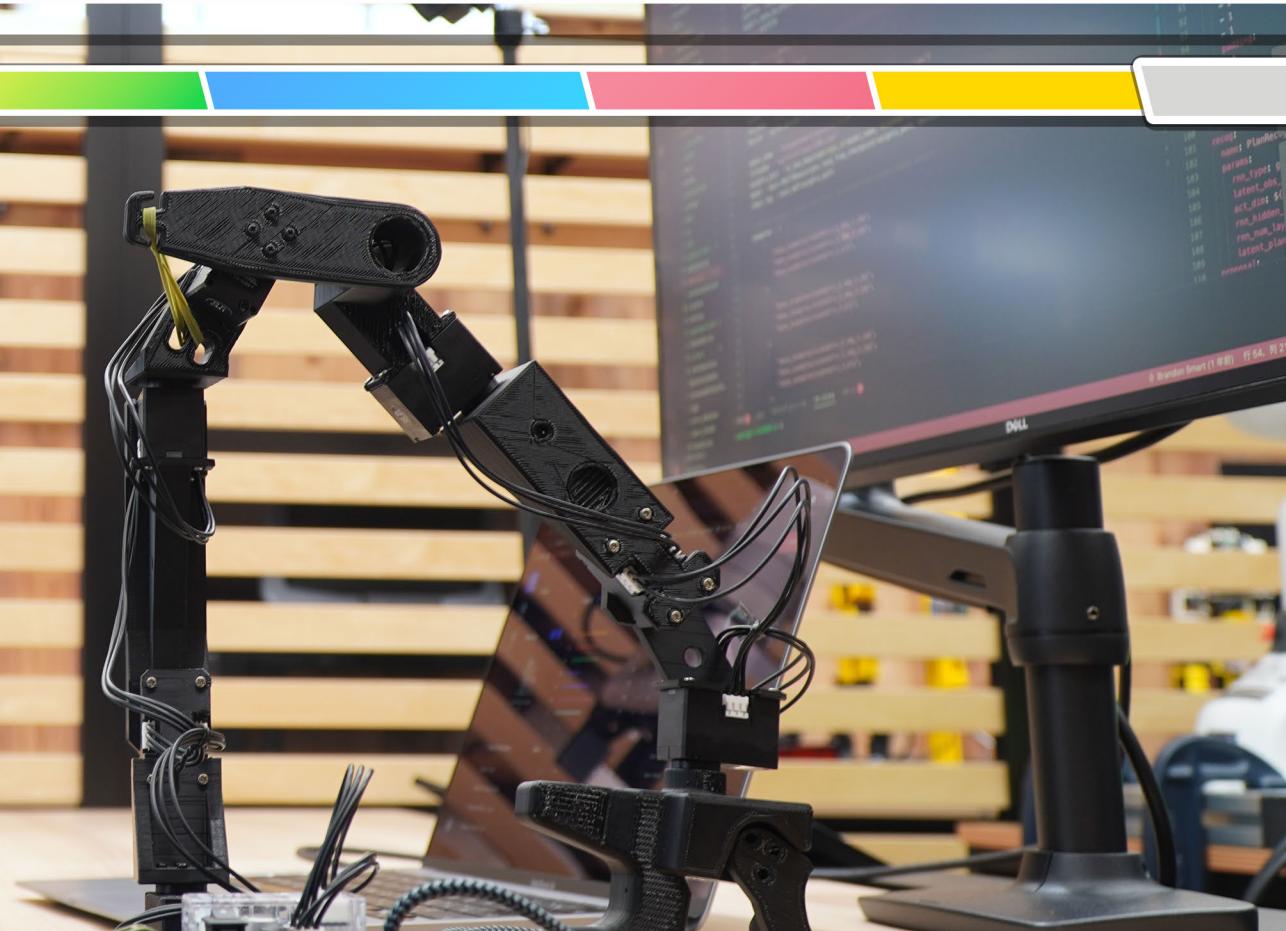
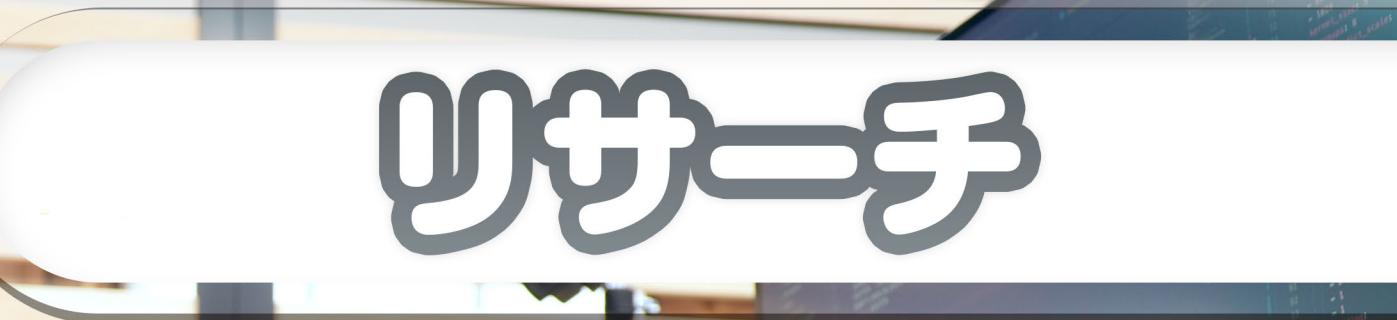
ウケなかった新歓動画



ツール



ゆせーす



非公開です

非公開です

非公開です

ロボットセットアップ

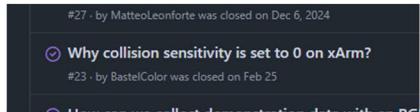
現在利用中のロボットは、研究室に新しく導入したものです！

操作のためのソフトもありましたが問題まみれバグまみれ……。そこで、研究室内で誰でも使えるように専用リポジトリをセットアップしました！

～Before～



衝突判定が存在しなかつたため
ボッコボコにされたペットボトル



無視されるIssue.....

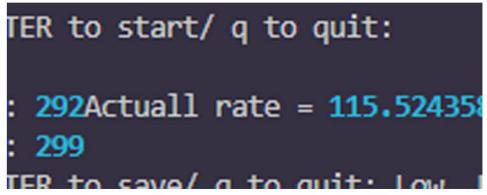


処理速度が激遅で追従しない上に
カメラ画像も取得不可

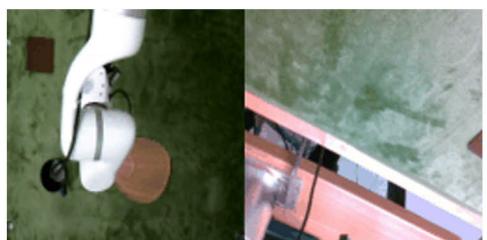


まさかの本番環境限定.....
(現在は修正済み)

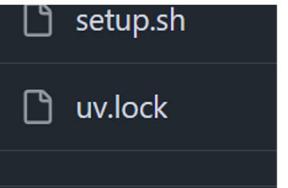
～After～



マルチプロセス処理を導入し
爆速化！(最大5Hz→115Hz)



APIが異なるカメラを連携し
画像同時取得を実現！



当たり前だけど
UVに対応！

```
1 echo setting up xArm_Modules...
2 git submodule update --init --recursive
3 echo creating venv
4 uv sync
5 echo changing camera permissions
6 for device in /dev/video*; do
7     chmod 666 "$device"
8 done
```

簡単に使えるように
bashファイルも作成！

誰でも使えるように
Readmeを作成！

References



Blender Trademark

Blender Foundation, <https://www.blender.org/about/trademark-policy/>, 2025-10-06

The logo of the software used is for attribution purposes only. This portfolio is not officially endorsed by or affiliated with the respective trademark owners.



Made with Unity® Trademark

Unity, <https://unity.com/ja/legal/branding-trademarks>, 2025-10-06

The trademark is for attribution purposes only. This portfolio is not officially endorsed by or affiliated with the respective trademark owners.



VRChat Trademark

VRChat, <https://hello.vrchat.com/creator-guidelines>, 2025-10-06

The logo of the software used is for attribution purposes only. This portfolio is not officially endorsed by the respective trademark owners.



Twemoji

X Corp. (formerly Twitter), <https://github.com/twitter/twemoji>, 2025-10-06

This portfolio features emoji graphics from the Twemoji open-source project, which is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International license.



CLIP STUDIO PAINT ロゴ

株式会社セルシス, <https://www.clipstudio.net/ja/gallery/press-assets/>, 2025-10-06

使用ソフトウェアのロゴは、制作実績のクレジット表記を目的として使用しています。本ポートフォリオは、株式会社セルシスによる公式の承認を受けたものではありません。



Cluster ロゴ

クラスター株式会社, <https://help.cluster.mu/hc/ja/articles/360049460751>, 2025-10-06

本ポートフォリオは個人制作によるものであり、クラスター株式会社による支援ないしパートナー提携を受けたものではありません。

ご覧いただきありがとうございました！