

P Portfolio

YOKOKURA
SORA



Menu

3D

1. 3D スケールキャラクター (オリジナル/既存)
2. 背景
3. 小物 (リトポロジー)
4. 戦車 (3D ペイント・アニメーション)
5. モンスター (リトポロジー)
6. 小物 (ハードサーフェース)

2D

1. キャラクターモーション
2. キャラクターデザイン
3. 背景
4. SD キャラクター
5. 一枚絵・イラストレーション

アナログ

1. アイディアスケッチ
2. デッサン

Profile



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

よこくら そら
横倉 蒼空

pen name: う`あにまばら

X(旧 Twitter): @Vnmabara03

TEL: 080-2122-6949

Mail: yokokura.sora221145@cdg-st.jp

千葉県出身 母方：京都 父方：千葉

2003年4月23日誕生

【目指しているもの】

3DCGのキャラクターデザイナー

趣味 : バラエティ鑑賞。Netflix 漁り。ソシャゲ周回

好きなもの : かわいいものやキャラクター。ゲーム実況

好きなアーティスト : サカナクション。クリーピーナッツ

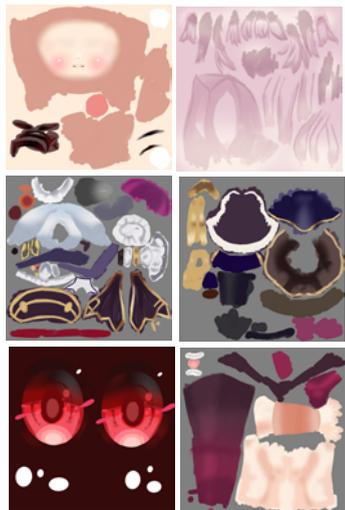
好きな番組 : マツコ有吉のかりそめ天国

得意げなスキル : CLIP STUDIO PAINT. Adobe Photoshop. Maya

スケールキャラクターモデリング (オリジナル_悪魔幼女)



手書き texture



コメント

テクスチャはすべて clipstudiopaint を使い、手描きで作成しました。

■レンダリング画像



■ワイヤーフレーム

■色付きの正面と顔周辺



四角ポリゴン数 39,052

制作時間 : 50 時間 制作時期 2024/10



キャラクターデザイン

■キャラクターボード



魔族

アメラ・ドルチェ

510歳 (♀)

悪魔と魔術の国の女王。悪魔代表。腰につけている瓶から胎玉を食べ、魔力を補充する。天真爛漫な性格でよくエルファに「うるさい」と怒られる。最強の運を持つ

■攻撃モーション (絵コンテ)



■三面図

身長 140cm(角まで150cm)
年齢 510才(人でいうと12才)
性格 言動は利口だが、根本は幼く無邪気なため興味本位で行動しがち。よくやらかし、怒られるが気にしない。天性の明るさを持つ。



■戦闘シーン想定の子キャラ



プリンセスネクト: Re 風

コメント

悪魔の女の子らしい角と大きな鎌、そしてあまあましい小悪魔らしさを表現しました。

大きな角のいかつさをフードやフリルで緩和しかわいらしさも付け加えています

制作時間

キャラボ : 19 時間 三面図 : 20 時間

デフォルメ : 6 時間



スケールキャラクターモデリング (オリジナル_少年)

オリジナルキャラクター「ツキウタ」(み)

■レンダリング画像



■三面図

ツキウタ



目指したいキャラクターとして、ファンタジー強めの主人公のようににしたかったので「メルクストーリア」の主人公のようなビジュアルを目指しました。そして、ところどころに月をあしらって、「月の子」の表現を行いました。

■モデル



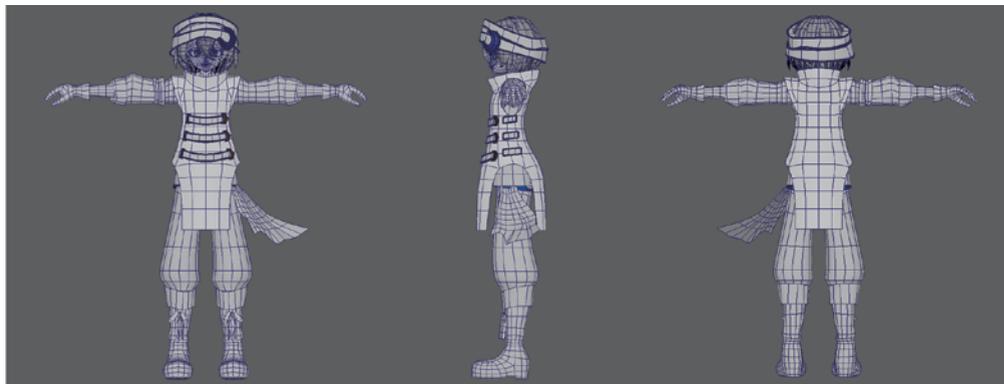
■texture



四角ポリゴン数 22,863

制作時間：50 時間 制作時期 2024/1





概要

始めは 2D のキャラクターから制作をはじめキャラデザを確定させてから、イラスト→三面図を作成し、3D を制作しました。



■表情差分



■小物



■使用シーン



MAYA で作成したモデルを unity に移行し、背景はアセットを使用しながら、ムービーを作成した際の一部です。
MAYA で動きをつけ、unity でレンダリングしました。

■キャラクター説明



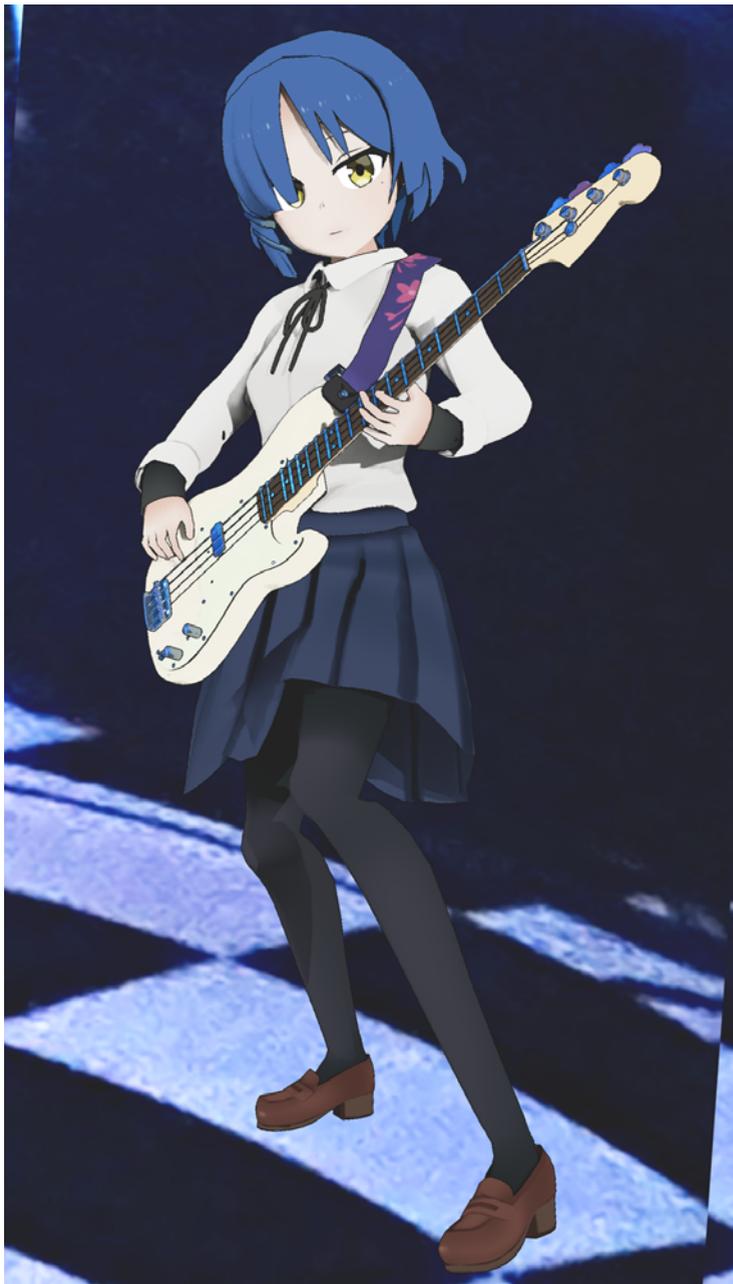
ツキウタ 16歳 男 168cm 50kg

王都に生まれし男の子。月の力が込められた不思議な時計「月光辰儀」とともに旅をする
旅の中で国間のいざこざや種族の暖かさや魅力に触れ、
対立する国々の架け橋となり
絆を紡ぐことを目指し、
旅を続ける



スケールキャラクターモデリング (既存キャラクター)

■レンダリング画像



「ぼっち・ざ・ろっく」より

山田 リョウ

■手書きテクスチャ

キャラクター



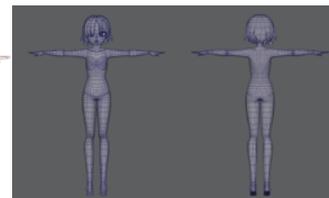
小物 (ベース)



■モデル

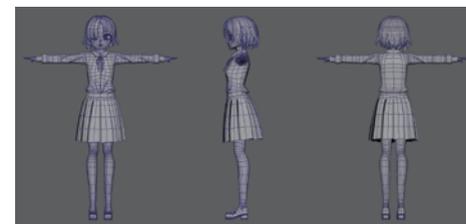


■体のメッシュの流れ

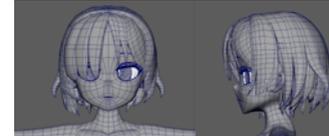


セルルックなキャラを目指し、ゲームやアニメ等で使用できるキャラクターを作成しました。

顔を似せることを第一として、モデリング→clipstudiopaint を使用しゲームとしても使いやすいよう手書きでテクスチャを描きました



■顔回り



■キャラクター説明 (公式) をもとにモデリングとモデリング用画像



四角ポリゴン数 21,514

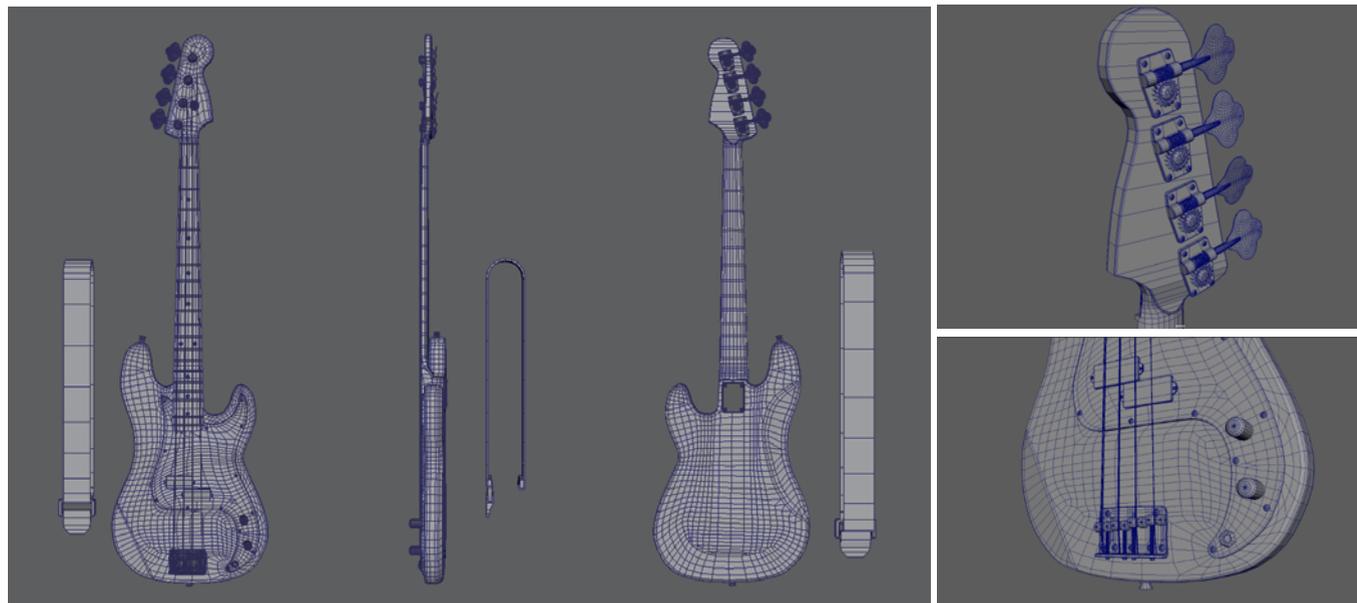
制作時間：キャラクター 70 時間



■トゥーンレンダリング用小物



■モデル



▼細かなパーツたち



コメント

ベースはポリゴンが多いですが、すべてのパーツをハードメッシュでモデリング

スームメッシュは使用していません

▼モデリング時に使用した参考元資料



スームメッシュポリゴン数 59,753

制作時間：小物

20 時間

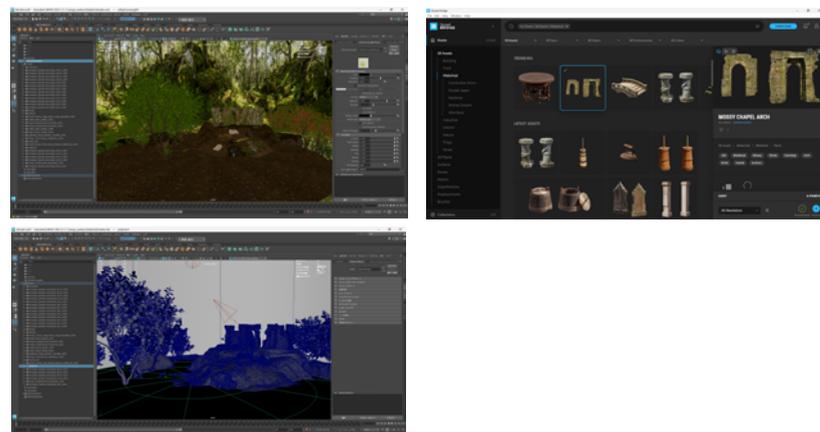


■ 背景作品 (3D・2D)

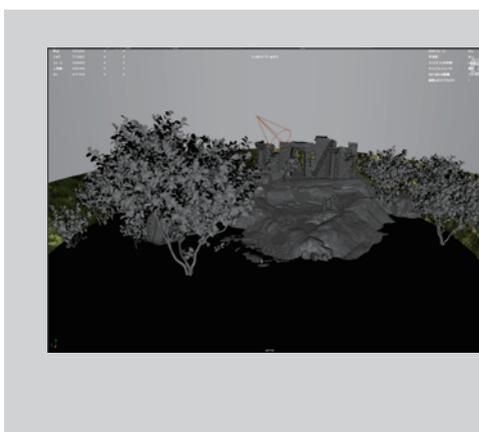
3D 背景



■ソフトウェア画面



ポイント



制作時間：12 時間



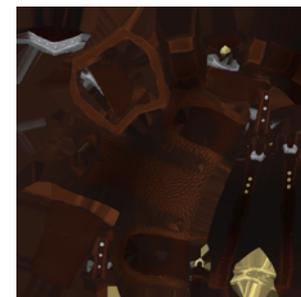
「霧の森の中の神殿」をテーマにアセットを使いモデルを配置し、被写界深度などを調整して背景を作成しました。

森の中を表現したかったので外のスカイドームライトの画像を森に木を数本植えたときに不自然ではないように気を付けて配置しました。

■ 小物 (バックパック)



■ テクスチャ



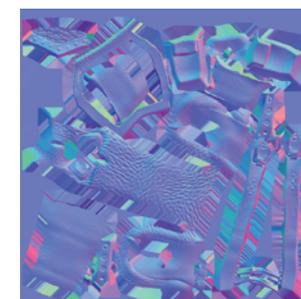
Base color



Metallic



Roughness

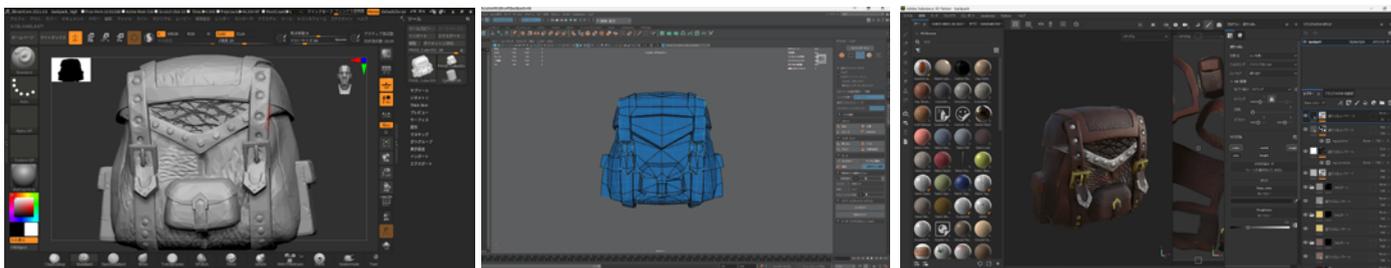


Normal

■ アイディアスケッチ



■ コンセプト



モチーフデザインをスケッチで行い、それを Zbrush でモデリングをし、Maya でリトポロジーをしたのちに substancepainter で着彩しました。汚れなどもジェネレーターを使うことで表現しています。

ポリゴン数 554

制作時期：2023/05

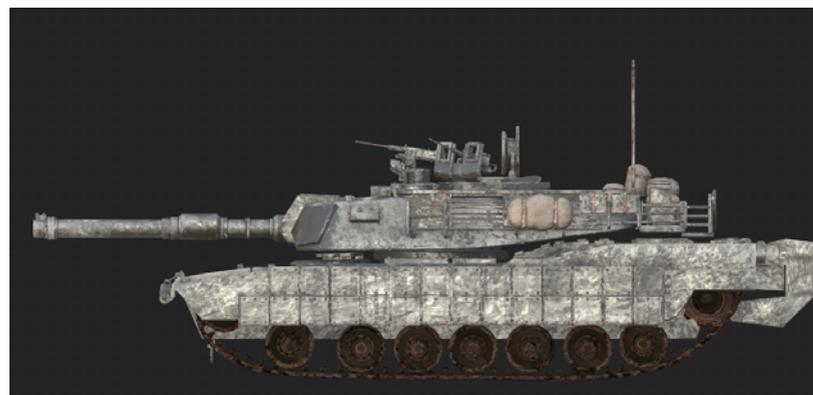
制作時間：21 時間



■ 戦車 (3D ペイント・無限軌道アニメーション)



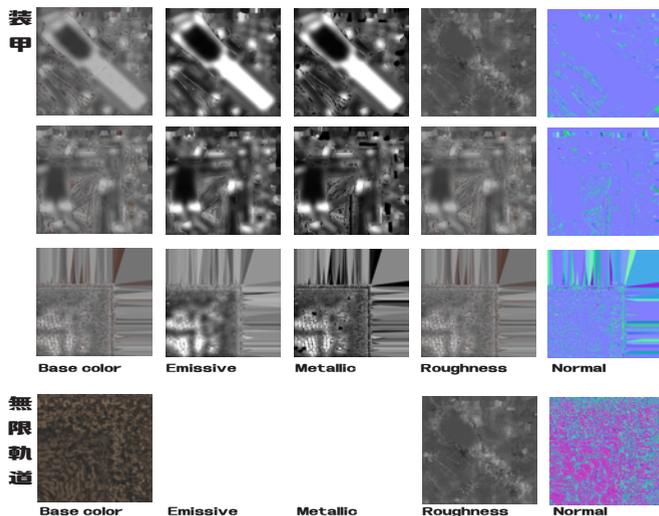
■ モデルペイント



■ ポイント

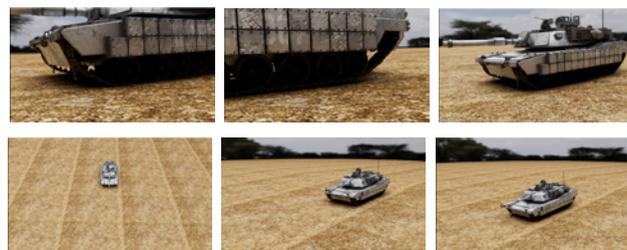
1. 著作権フリーのオブジェクトをサブスタンスペインターで着色。
2. mash を使い、移動をすることでキャラピラが動くようにしました。
3. ノードエディターを使用しキャラピラの動きに連動し、車輪も動くように調整しました。
4. 戦車と車輪それぞれにコントローラを作成し、動かしやすいようにしました。
5. 動画のほうはシーケンスレンダラーから Arnold を使用し 10 時間レンダリングしました。

■ テクスチャー



アニメーション

<https://youtu.be/EDNUPtBV9dw>

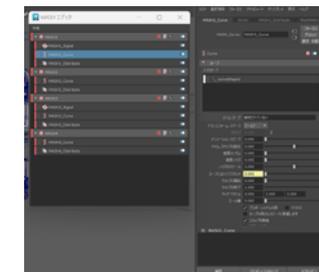


概要

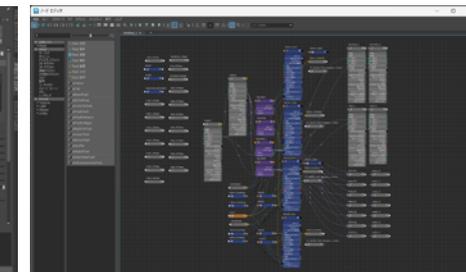


使い古した無骨な外装の戦車をイメージし、汚れや傷を多めにペイントし、リアルな金属を目指しました！

■ mash でのチェーン部分作成



■ ノードエディター



制作時期：2023/04 ~ 05
制作時間：24 時間
レンダリング時間：10 時間



ファンタジーゲーム想定モンスター (リトロジー)

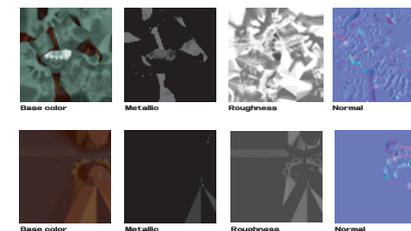
■レンダリング画像



■参考資料



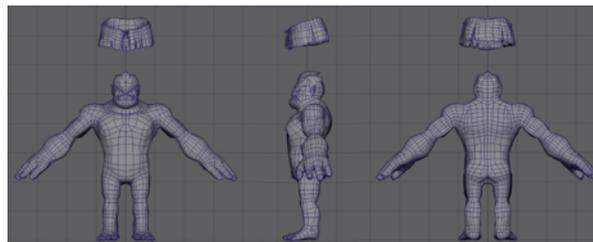
■テクスチャ



■zbrush(リトロジー前)



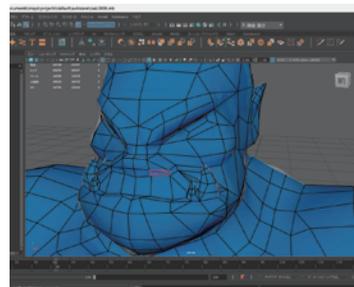
■Maya(リトロジー後)



■モデル (使用シーン)



概要



参考画像をもとに Zbrush でモデリングをし、それを Maya でリトロジーをしたのちに substancepainter を使い着色、

リグをつけポーズをつけて unity でレンダリングをしました。

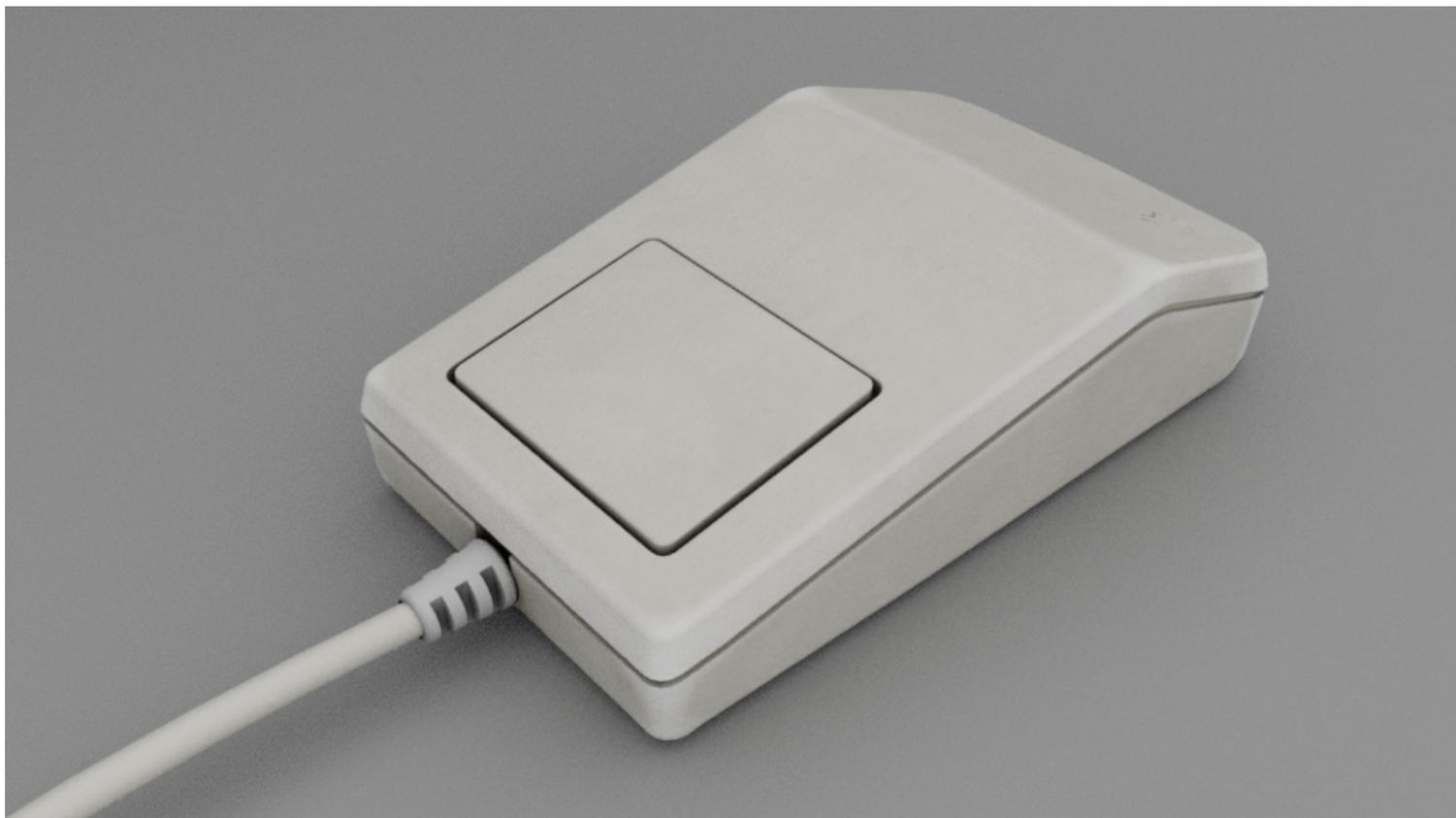
四角ポリゴン数 1,021

制作時期 : 2024/02 制作時間 : 33 時間



リアルチック小物 (ハードサーフェース _ マウス)

■レンダリング画像

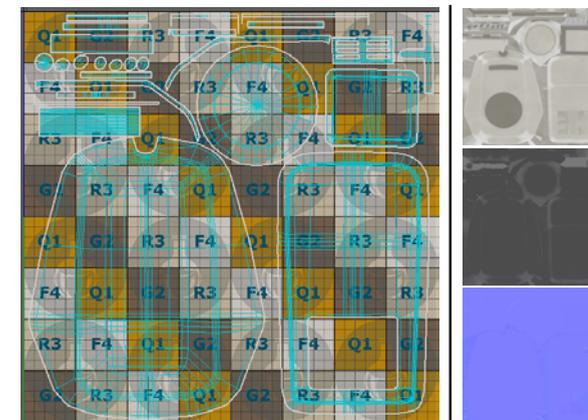


■正面と背面

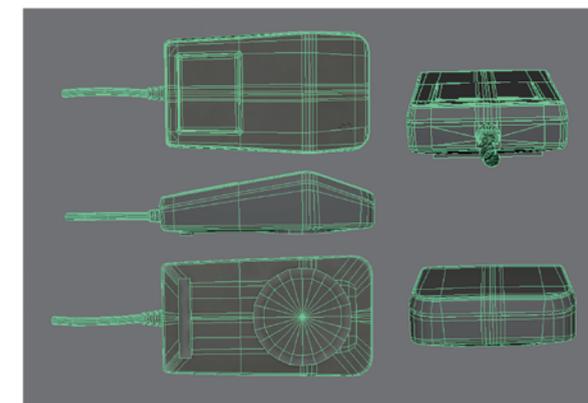


■UV

texture -



■メッシュ



ポリゴン数 1870
制作時間 : 20 時間



■ 三等身キャラクターモーション

一気見のURL → <https://youtu.be/GwBOLDhC5qY>

待機

<https://youtu.be/Atluc6RGidY>



攻撃

<https://youtu.be/da-ksNAwLgA>



防御

<https://youtu.be/jCxK5PZbHj4>

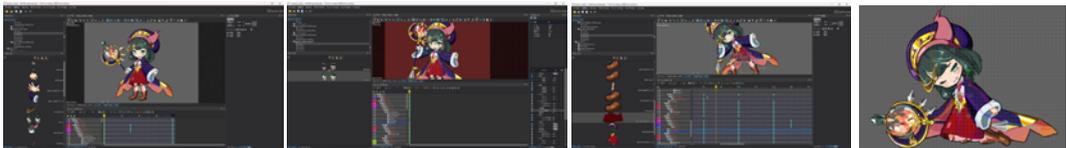


敗北

<https://youtu.be/PVmJT9sbCfk>



■ 作業画面



■ イラスト



■ パーツ分け



ポイント

キャラデザからパーツ分け、モーションまで一貫して行いました。
スマホゲームの戦闘時のミニキャラを想定しており、魔法学生の女の子です。
個人的に動かしている時が一番楽しく、
表情差分やらなんやら時間を忘れて取り組んでいました。

イラスト + パーツ分け : 18 時間

モーション : 21 時間



キャラクターデザイン 2

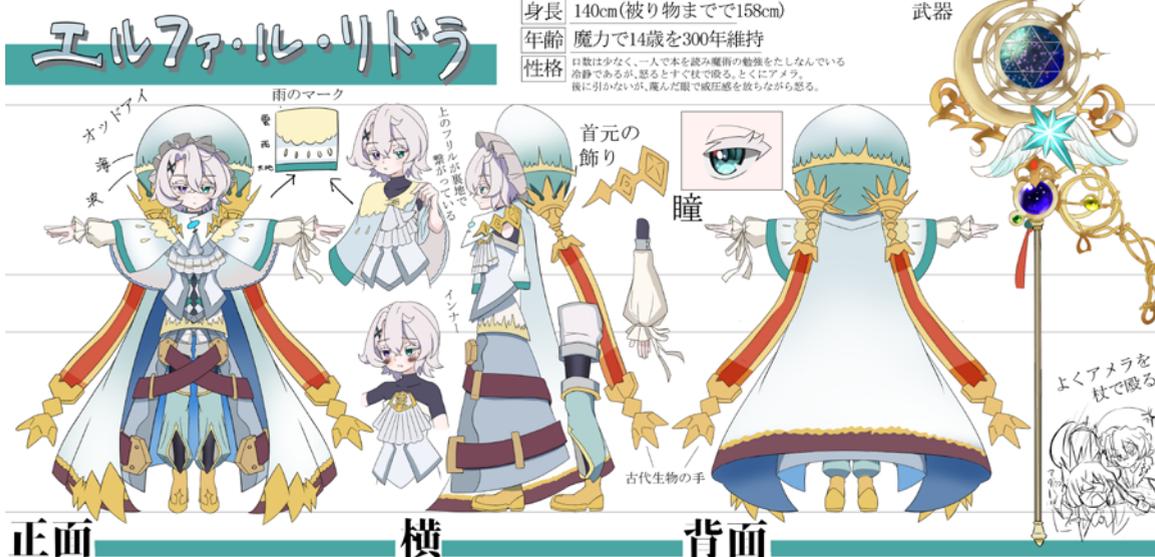
■キャラクターボード



■攻撃モーション (絵コンテ)



■三面図



■戦闘シーン想定の子キャラ コメント



魔法使いらしさを目指したキャラクターです。フリルで中性的にみせ、あらゆるところにグラデーションをつけ、水色→白くすることでやわらかさを表現しました

制作時間

キャラボ : 19 時間 三面図 : 20 時間

デフォルメ : 8 時間



キャラクターデザイン (男)

■ 戦闘シーンを想定したイラスト

参考画像



ポイント

ゲームの立ち絵等を想定して作成したイラストです

和風な鬼の戦士をイメージして作成しました！
年齢は20代くらいにみえるように描き方を工夫して見せています。



立ち絵

■ 年齢の変化



10代



20代

■ コンセプトアート



少年期に戦闘に明け暮っていたようすを描いたコンセプトアートです。
暗い雰囲気を目指しました！

制作時間

キャラデザ : 3時間 立ち絵 : 10時間

戦闘絵 : 10時間



キャラクターデザイン (ヴィネットイラスト)

■ヴィネットイラスト



■三面図

阿ノ香 (あのか) 原案



ポイント



一年時の進級制作の時のキャラクターを今の絵柄で書き直しました。顔の描き方や細かいディティールなど具体的になった部分が多々あると思います。

見てほしい部分は絵の上達と靴や体のづくり、面に沿った線などより細かく表現できるようになった部分です。

2022/12 頃のヴィネット

制作時期 : 2024/06 制作時間 : 10 時間



キャラクターデザイン（擬人化）

■元キャラクター

こぎみゅん（サンリオ）



ポイント

1年の初期に描いた擬人化を2年になって描きなおしたイラストです
サンリオのキャラの中で一番好きなキャラの「こぎみゅん」の雰囲気を変えずにキャラクターに落とし込む際、愛くるしさとゆるふわな感じを残すように努めました！

制作時間：6時間

製作期間：2023/7



制作時間：10時間

制作期間：2022/8



2D 背景

1



概要

1. ファンタジー世界線の コンセプトアート

制作時間：10 時間

制作時期：2024/02



2



3



2. 古民家の背景

制作時間：20 時間

制作時期：2024/04



3. 真夏の海

制作時間：3 時間

制作時期：2022/06



デフォルメキャラクター

■ 既存キャラクター「東方プロジェクト」より



2 等身



2. 5 等身



制作時期 : (左 2 人) 9/16

(右二人) 3/26

all 4 時間



■「例大祭にての物販」



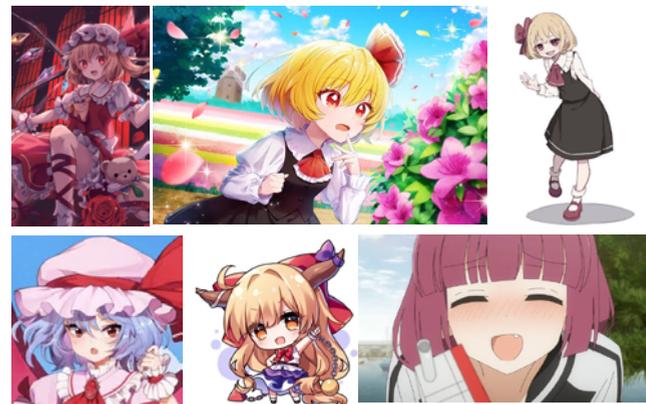
コメント

2024/5/3 の例大祭でのサークル販売用に作成したミニキャラです。セットの印象を付けたく、二人のキャラのポーズを対にしました。

コメント

2024/10 の例大祭でのサークル販売用に作成したミニキャラです。上記のデフォルメとくらべても、かわいらしさが上がったのではないかと思います！

■参考資料





企業イベント最優秀賞受賞作品

テーマ：「みせろ、今の自分」

内に秘めた自分自身を解放し、明るい未来へ駆け出すイメージで作成しました。

一番表現したかったのは希望に満ち溢れた明るさやポップさです。

クラッカーのように勢いよく飛び出すことを想像させやすいようにカラーテープや紙吹雪をモチーフに入れ躍動感を足し、四つ飛び出ている水玉に映りこんでいるモチーフはイオンモールのイベント「学フェス」の内容を一部抜粋し「漫才」「演奏」「絵画」「機械」を組み込みました。



制作時期：2023/10 制作時間：20時間 

途中経過







1



2



1. パイプ椅子に乗る本とボール

制作時間：10 時間

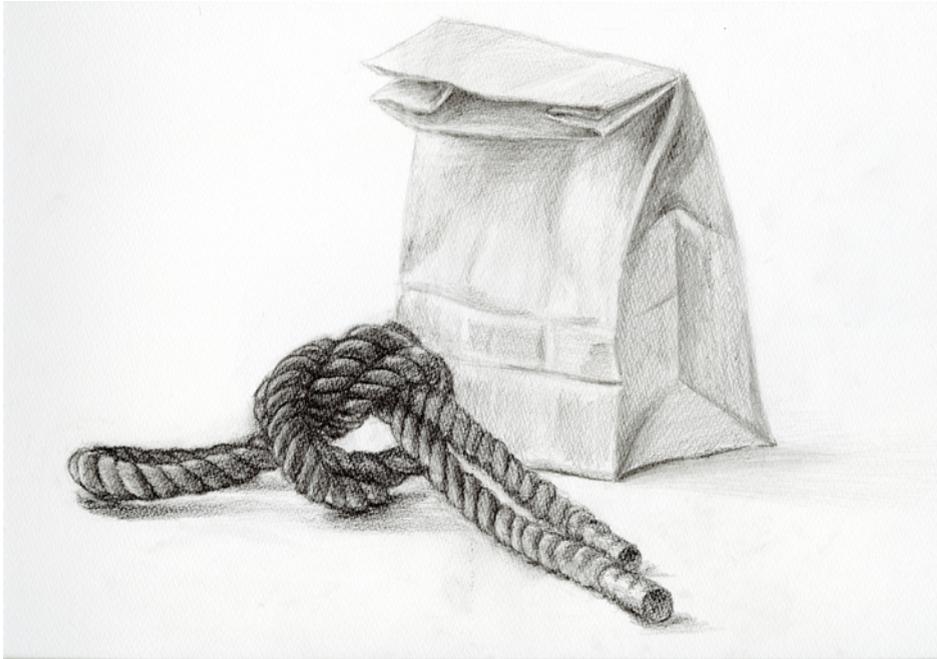
制作時期：2024/02

2. 汚れた運動靴

制作時間：10 時間

制作時期：2023/11

3



3. 紙袋とロープ紐

制作時間：10 時間

制作時期：2023/06

2. 枯葉の落ち葉

制作時間：10 時間

制作時期：2022/12

4

