

P Portfolio

YOKOKURA
SORA





Menu

CG制作

1. キャラクターデザイン
2. ヴィネットイラスト
3. 擬人化
4. キャラクターモーション
5. SDキャラクター
6. 一枚絵・イラストレーション
7. 背景

3D

1. 背景
2. 3Dスケールキャラクター（著作権）
3. 小物（リトポロジー）
4. 3Dペイント

アナログ

1. アイディアスケッチ
2. デッサン

キャラクターデザイン (悪魔っ子)

自主制作

■キャラクターボード



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

■戦闘シーン想定の子キャラ



プリンセスコネクト：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ています

■攻撃モーション (絵コンテ)



■三面図



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



キャラクターをもとにした 3D モデル

自主制作



■ アメラ・ドルチェ

使用ソフト:



作業工程 : キャラクターデザイン /
三面図作成 / モデリング /
テクスチャ / リギング / IK

制作期間 : ~ 2024/10
およそ 1 か月、約 50 時間

ポリゴン数 : 39,052

テクスチャ : 6 枚

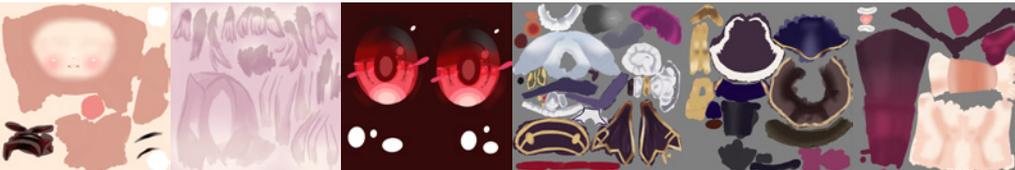
■ ワイヤースタイル



■ 表情差分



■ 手書き texture



■ レンダリング画像





■ オリジナルキャラクター「ツキウタ」

使用ソフト:



■ texture



作業工程 : キャラクターデザイン / 三面図作成 / モデリング / テクスチャ / リギング / IK

制作期間 : ~ 2024/1 およそ 1 か月、約 50 時間

ポリゴン数 : 22,863 (小物含む)

テクスチャ : 1 枚 (substancepaint 使用)

■ 三面図

ツキウタ



■ 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

キャラクターデザイン (魔法使い)

自主制作

■ キャラクターボード



■ 戦闘シーン想定の子キャラ



コトダマン風

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、やわらかさを表現しました

■ 攻撃モーション (絵コンテ)



■ 三面図

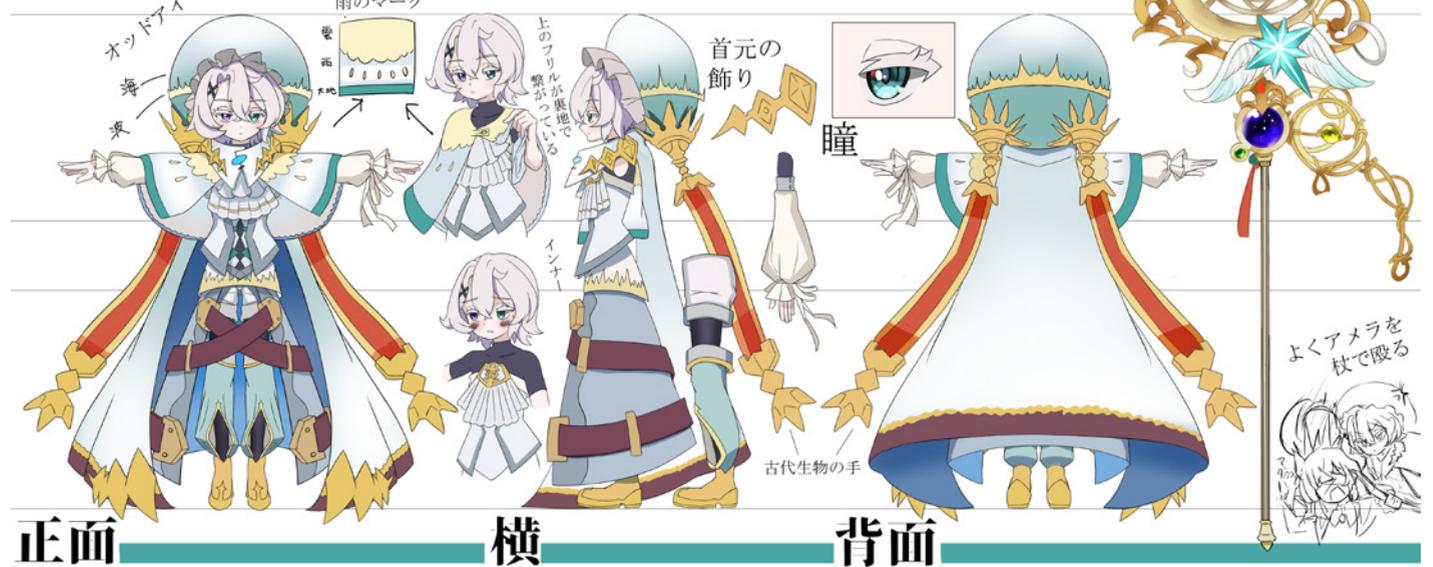
エルファール・リトラ

身長 140cm(被り物までで158cm)

年齢 魔力で14歳を300年維持

性格 口数は少なく、一人で本を読み魔術の勉強をたしなんでいる冷静であるが、怒るとすぐ杖で殴る。とくにアメラ。後に引かないが、飛んだ眼で威圧感を放ちながら怒る。

武器



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

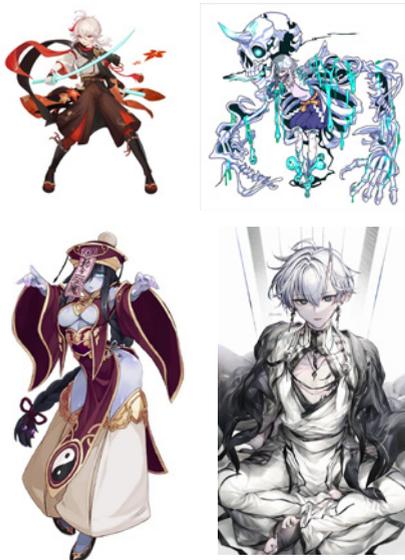


キャラクターデザイン（和装青年）

自主制作

■ 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代くらいに見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

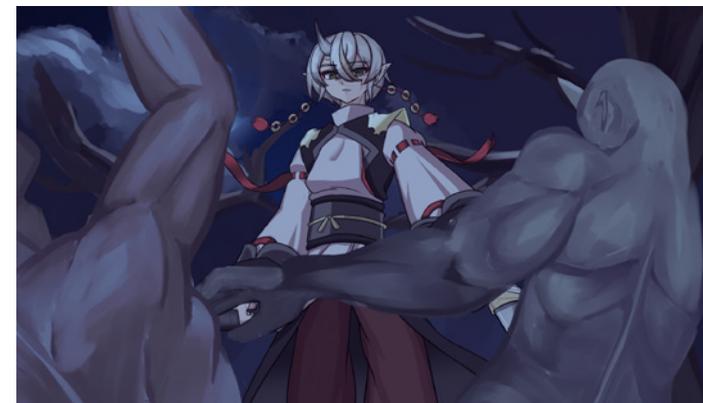


10代



20代

■ コンセプトアート



少年期に戦闘に明け暮れ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

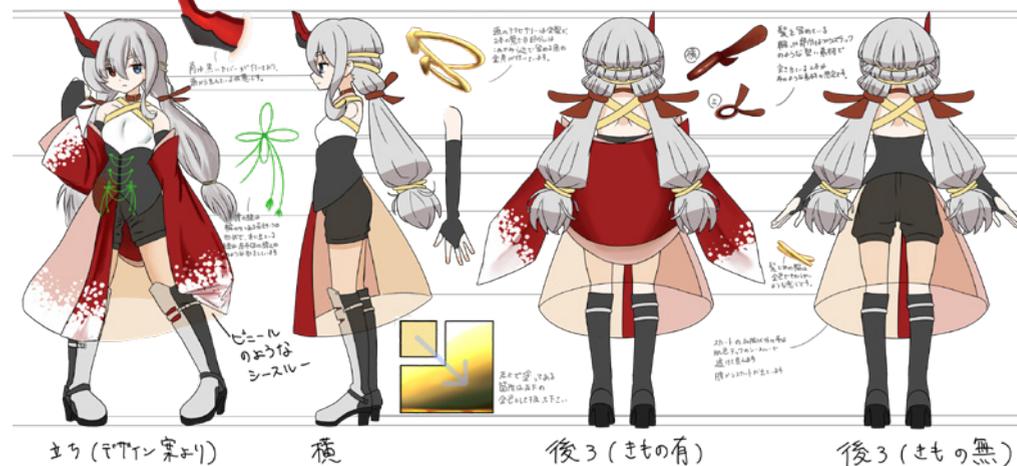




■ オリジナルキャラクター「婀娜香」

■ 三面図

婀娜香 (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ールなど具体的に変わ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つくり、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。

制作時期 : 2024/06 制作時間 : 10 時間



■こぎみゆん（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「こぎみゆん」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

モバイルゲームの戦闘を想定した攻撃モーション

学校課題

待機

<https://youtu.be/Atluc6RGidY>



攻撃

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



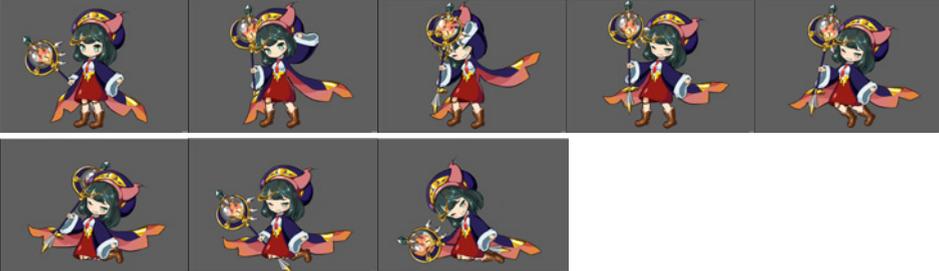
防御

<https://youtu.be/jCxK5PZbHj4>



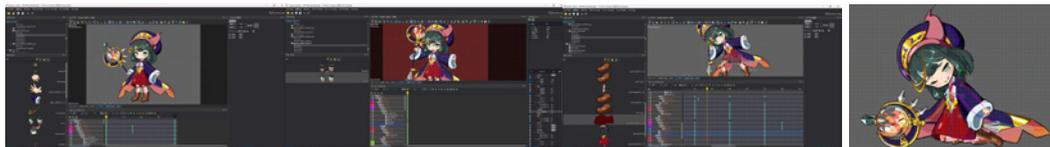
敗北

<https://youtu.be/PVmJT9sbCfk>

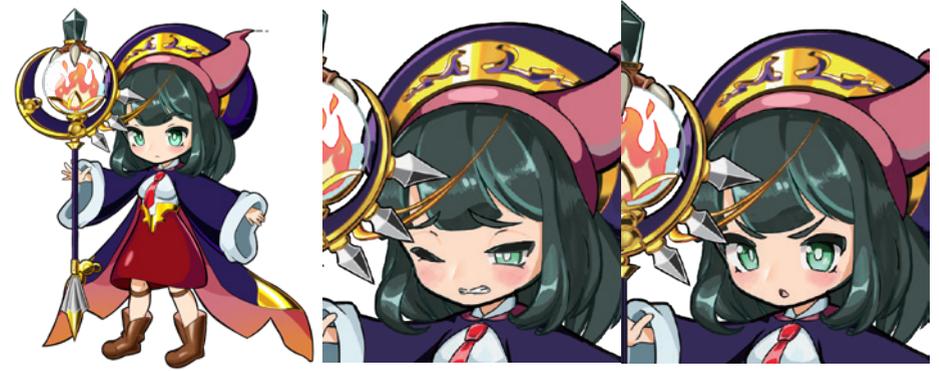


一気見のURL → <https://youtu.be/GwBOLDhC5qY>

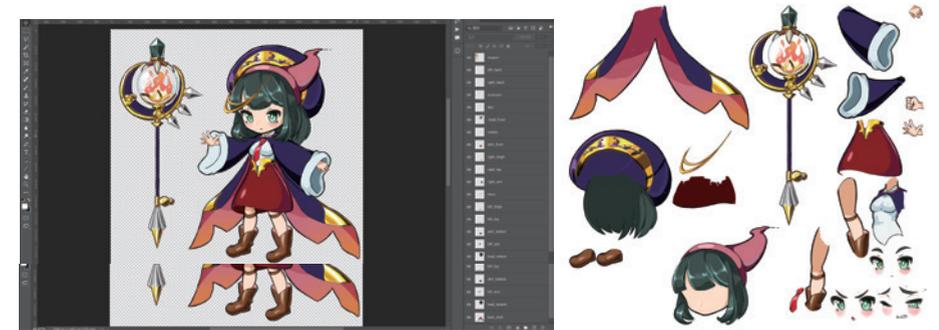
■作業画面



■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



デフォルメキャラクター制作

自主制作

■ 著作権キャラクター「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

自主制作



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。

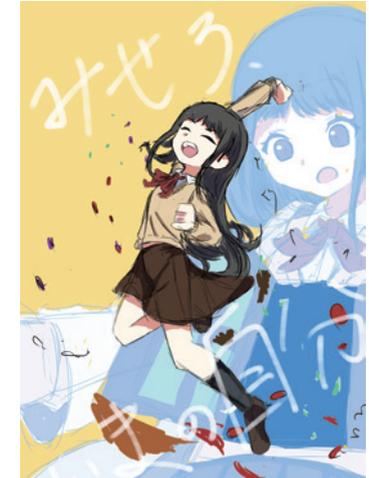
クラッカーのように勢いよく飛び出すことを想像させやすいようにカラーテープや紙吹雪をモチーフに入れ躍動感を足し、四つ飛び出ている水玉に映りこんでいるモチーフはイオンモールのイベント「学フェス」の内容を一部抜粋し「漫才」「演奏」「絵画」「機械」を組み込みました。



制作時期：2023/10 制作時間：20 時間



途中経過





学園祭メインビジュアル展示作品

タイトル：



「#ふゅーちゃーばれっと」

制作時期：
2023/7
制作時間：
40 時間

2023 年度の千葉デザイナー学院の学園祭「チバコレ」作成したイラストです。
スローガンをそのまま題名とし、パレット=絵具、これを大本のテーマで左を向き未来を見ている。いろんな色が混ぜられても自分をしっかり持ち、上を見上げるという意味を込めたイラストに仕上げました。
作品内での優秀作品を集めて製本される画集に掲載され、学校内で展示されました。



途中経過



ポストカード用イラスト (2023)

タイトル : 「菊に盃、呑むのは鬼」

制作時期 : 2023/9

制作時間 : 20 時間



学園祭での課題「ポストカード」の制作物。

決められたテーマは「和」で、和と言えば…江戸時代
→花札といった連想からこのイラストに着手しました。

花札の中で一番好きな札は盃だったので

盃でやりたいな〜と思いつつ、

それだけでは面白味がないので、

酒豪のイメージが強い鬼、和を強調させるための和服で
女の子を描こうと思いました。

途中経過



その他イラスト



「モクロは好きな音色」制作時期 2024/9 制作時間 30 時間



『「謎解きはディナーのあとで」アニメ映画ポスター風』制作時期 2024/8 制作時間 50 時間

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. 古民家の背景

制作時間：20 時間

制作時期：2024/04



2



3



3. 真夏の海

制作時間：3 時間

制作時期：2022/06

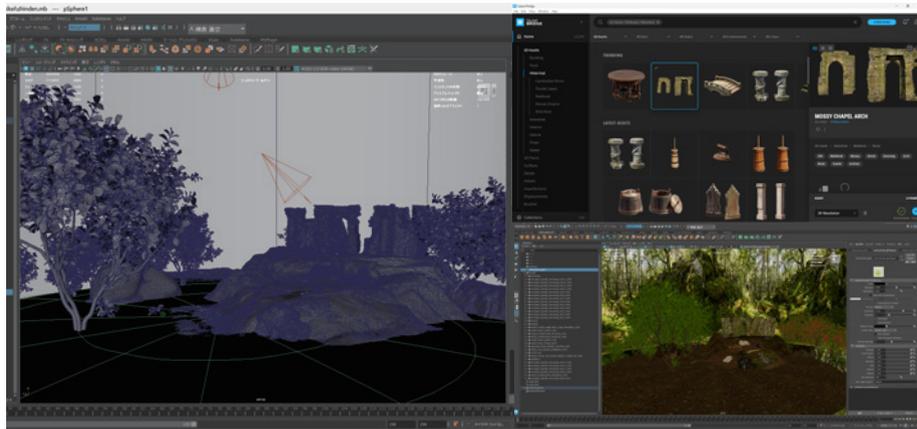


アセットを使用した 3D 背景作品

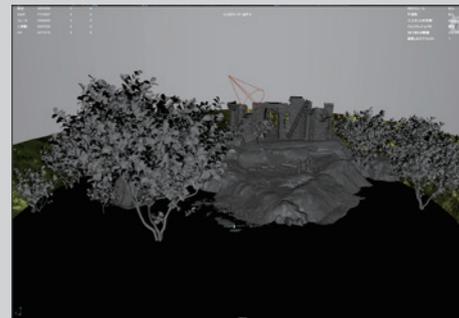
学校課題



■ 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。



■ 山田リョウ（ぼっち・ざ・ろっく）

使用ソフト：



作業工程：キャラクターデザイン / 三面図作成 / モデリング / テクスチャ / リギング / IK

制作期間：～2024/1 およそ1か月
キャラクター 約70時間 小物 約50時間

ポリゴン数：キャラクター 21,514
小物 59,753

テクスチャ：6枚（小物含む）

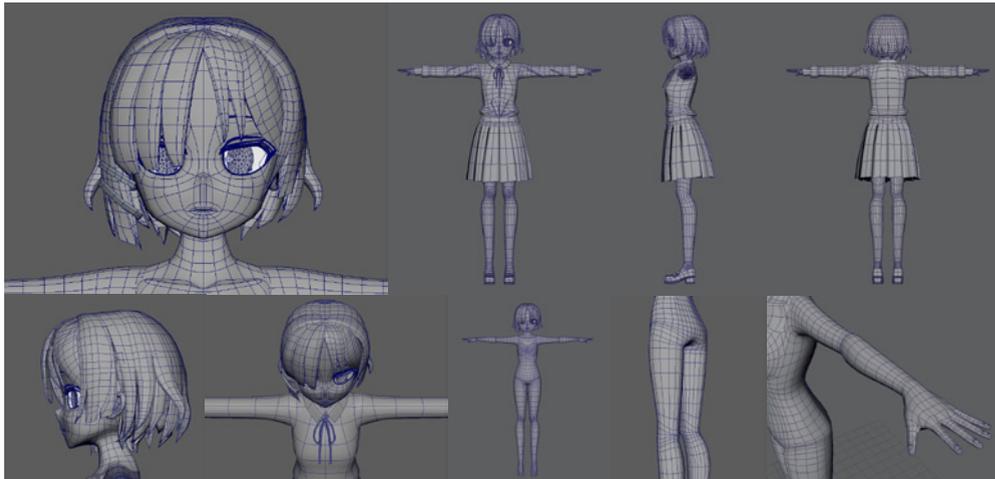
■ モデル



■ テクスチャ



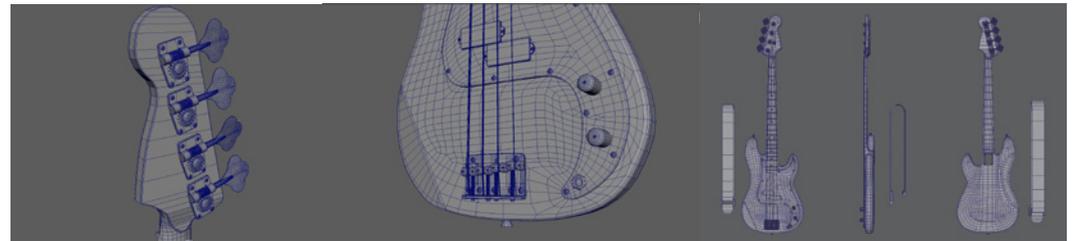
■ ワイヤーフレーム (キャラクター)



小物比較 (左: 大本参考画像、右: トゥーンレンダリングした制作モデル)



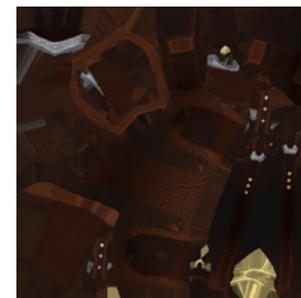
■ ワイヤーフレーム小物



リトポロジーを活用した小物制作



■ テクスチャ



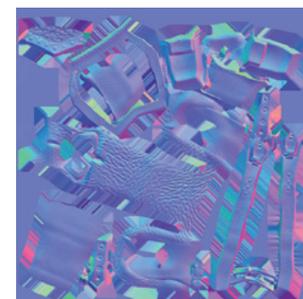
Base color



Metallic



Roughness

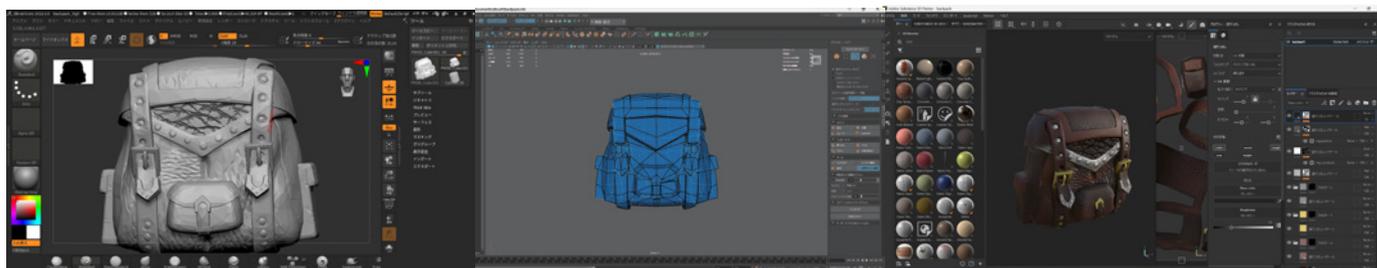


Normal

■ 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 で着色しました。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



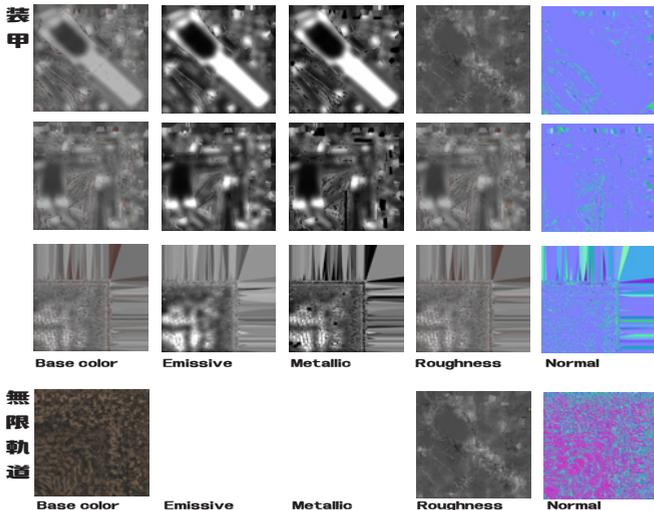
3D ペイントと無限軌道のアニメーション



■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/EDNJtBV9dw>

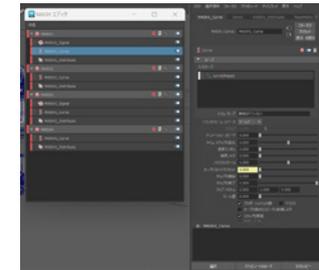


概要

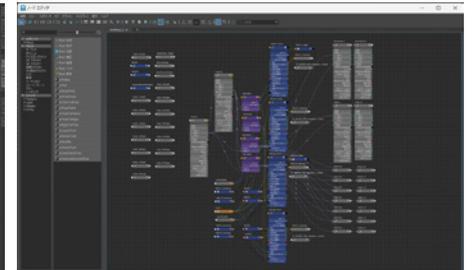


使い古した無骨な外装の戦車をイメージし、汚れや傷を多めにペイントし、リアルな金属を目指しました！

■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



銃の3Dペイント (AKM)



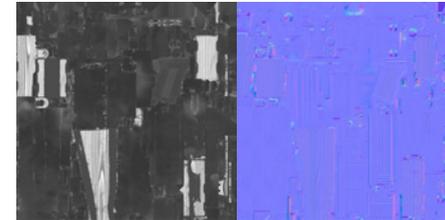
■ テクスチャ



Base color

Metallic

Mixed



Roughness

Normal

— もとモデルからのベース塗



リアルな銃の質感を追求し、参考画像を見ながら、出来たモデルに着色を行いました。

制作時期 : 2024/7
制作時間 : 10 時間



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. 枯葉の落ち葉

制作時間：10 時間

制作時期：2022/12

4



4. 紙袋とロープ紐

制作時間：10 時間

制作時期：2023/06

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: うゝ 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】
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
得意なスキル : CLIP STUDIO PAINT. Maya



fin

ご覧いただき
ありがとう
ございました！

