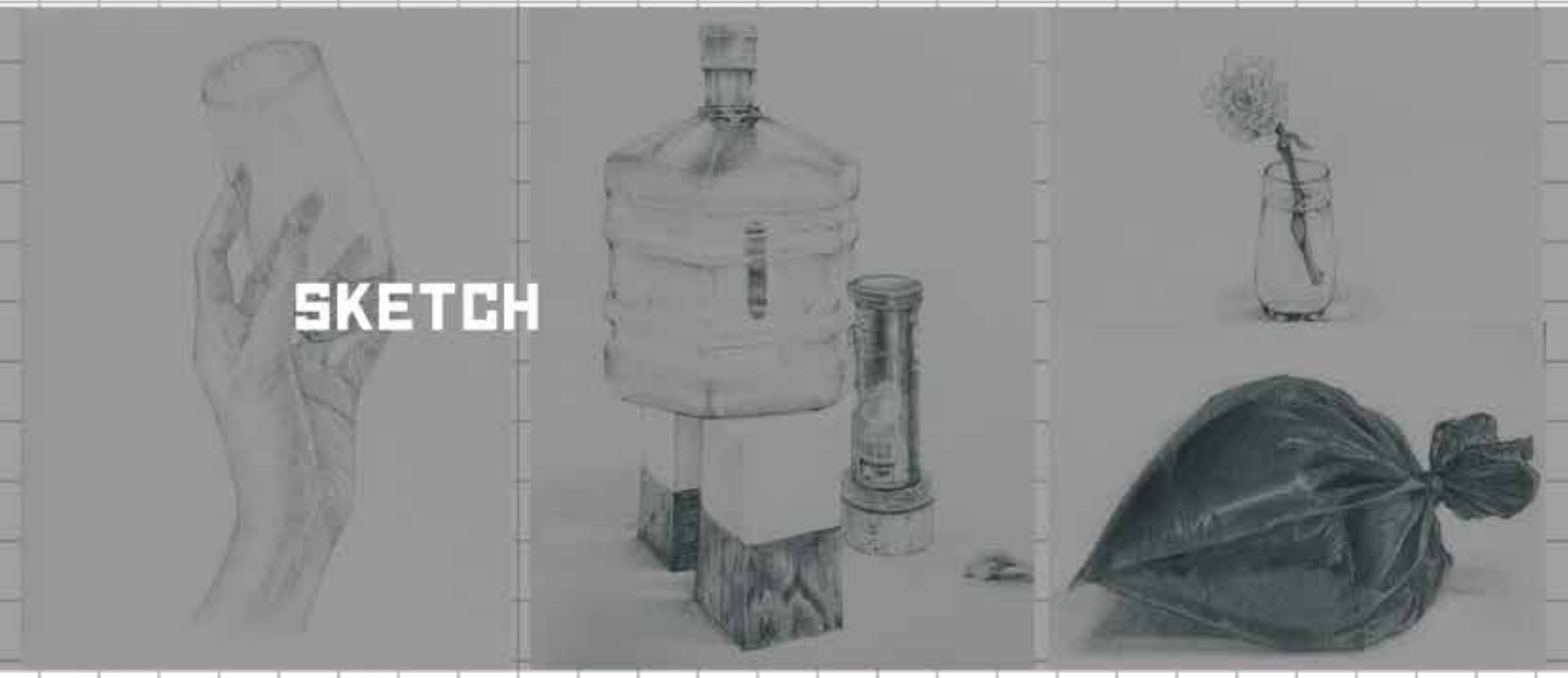
PORT-FOLIO

YUKI MUNEKATA

LIVE2D
&
ILLUSTRATION

LIVE2D

2D ILLUSTRATION


SKETCH

LIVE2D

オリジナルキャラモデル
制作時間 :1 ヶ月
制作時期 :2021/08

▽テクスチャアトラス

▽ラフ

▽トラッキング

初めてキャラクターデザイン、パーツ分け、モデリングを 1 人で全て行った作品です。胸を別レイヤーに設定し、適度に揺れるようにしています。

オリジナルキャラモデル
制作時間 :1 ヶ月
制作時期 :2021/10～21/11

▽テクスチャアトラス

▽ラフ

▽トラッキング

髪以外のパーツに物理演算をつけることに挑戦した作品です。キャラクターのモチーフである「オムライス」のふわふわとした卵の表現に特に力を入れました。

オリジナルキャラモデル
制作時間 :2 ヶ月
制作時期 :2021/12~22/02

▽三面図

▽テクスチャアトラス

▽トラッキング

VTuver の歌ってみた風の動画用モデルです。
髪の毛やスカートのパーツ数を通常より増やしています。

オリジナルキャラモデル
制作時間 :2 ヶ月
制作時期 :2022/3～22/5

▽テクスチャアトラス

▽ラフ

▽トラッキング

高可動域モデルの作成に挑戦したモデルです。
違和感のない頭の XY や、マスクの反転を利用した
輪郭消し、複数の物理演算の使用でより立体的で魅力の
あるモデルを作成しました。

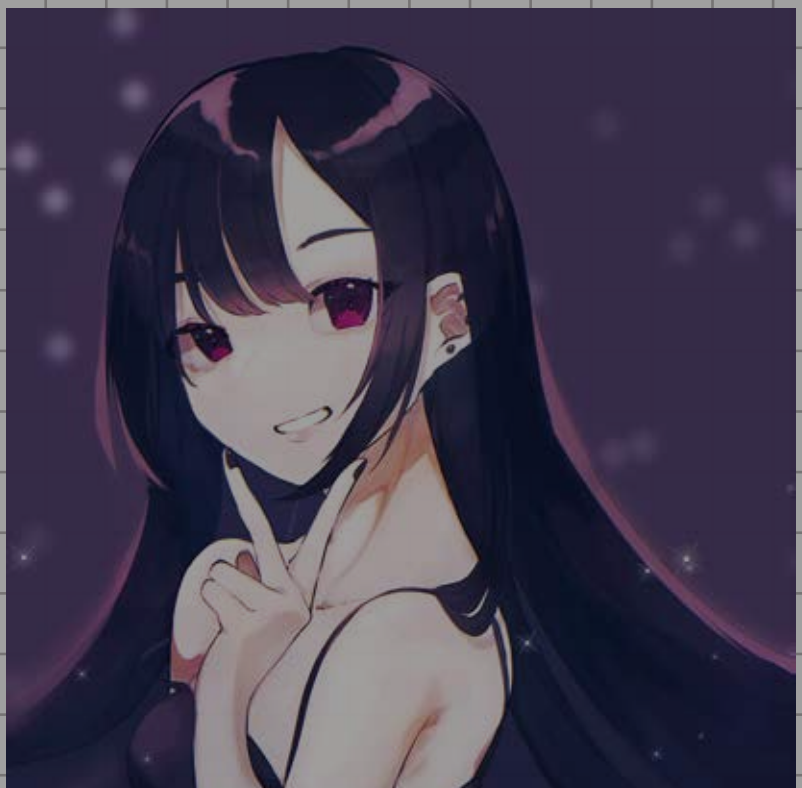
オリジナルキャラモデル
制作時間 :3 ヶ月
制作時期 :2022/09~22/11
納得のいくレベルでない
ため未完成

▽テクスチャアトラス

▽トラッキング

差分の作成に挑戦したモデルです。衣装の着脱に特に力を入れ、それぞれにかわいらしさが出るようデザインしました。
モデルのかわいらしさをさらに追求し喜怒哀楽の表現により力を入れようと加筆修正中です。
nizima にて作品登録し、実際の VTuber として活動しています。

2DILLUSTRATION



キャラクターデザイン 課題制作

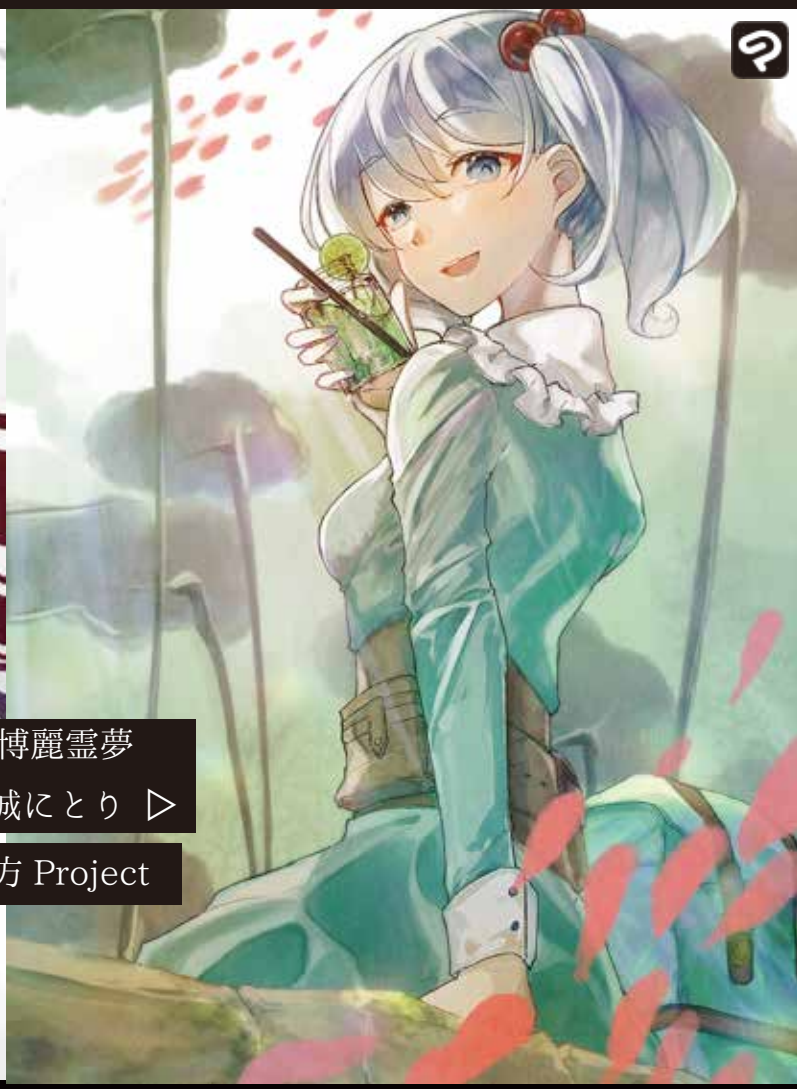
制作時間 :5 時間
制作時期 :2022/10

友人の誕生日にプレゼントとして贈ったイラストです。
シンプルですが単調にならないよう、青と淡い色彩が特徴の
女の子を表現しました。

制作時間 :3 時間
制作時期 :2022/5

ゲームや映像の使用を想定した
Live2D アニメーションです。
羽をスキニングで物理演算を
設定することにより滑らかな
動きをつけることができました。

AfterEffects 内のスポットライト
エフェクト、ガウスぼかし
エフェクトを使用して光と影を演出
しています。



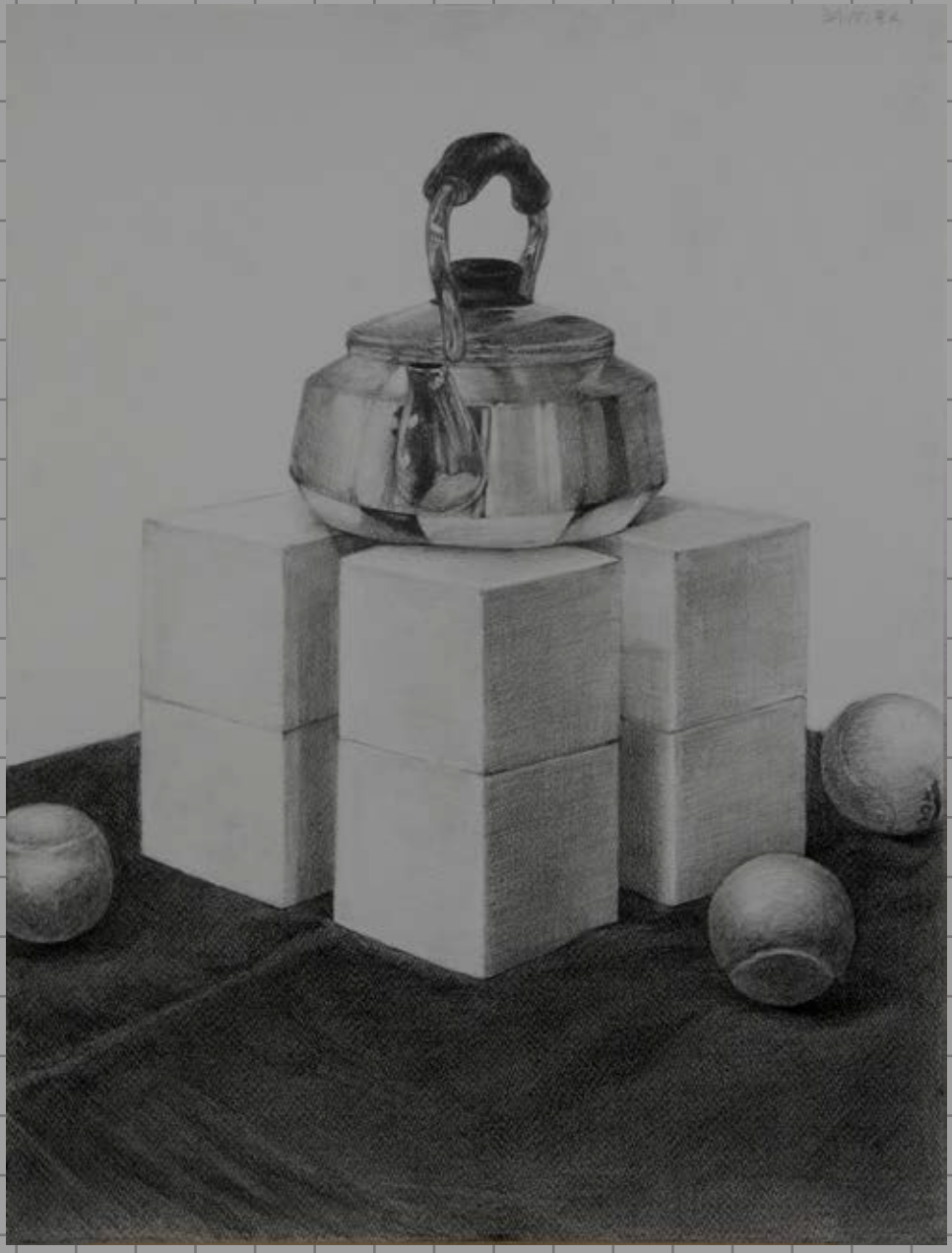
◁ Name: 博麗霊夢

Name: 河城にとり ▷

Game: 東方 Project

Name: 古明地こいし ▽

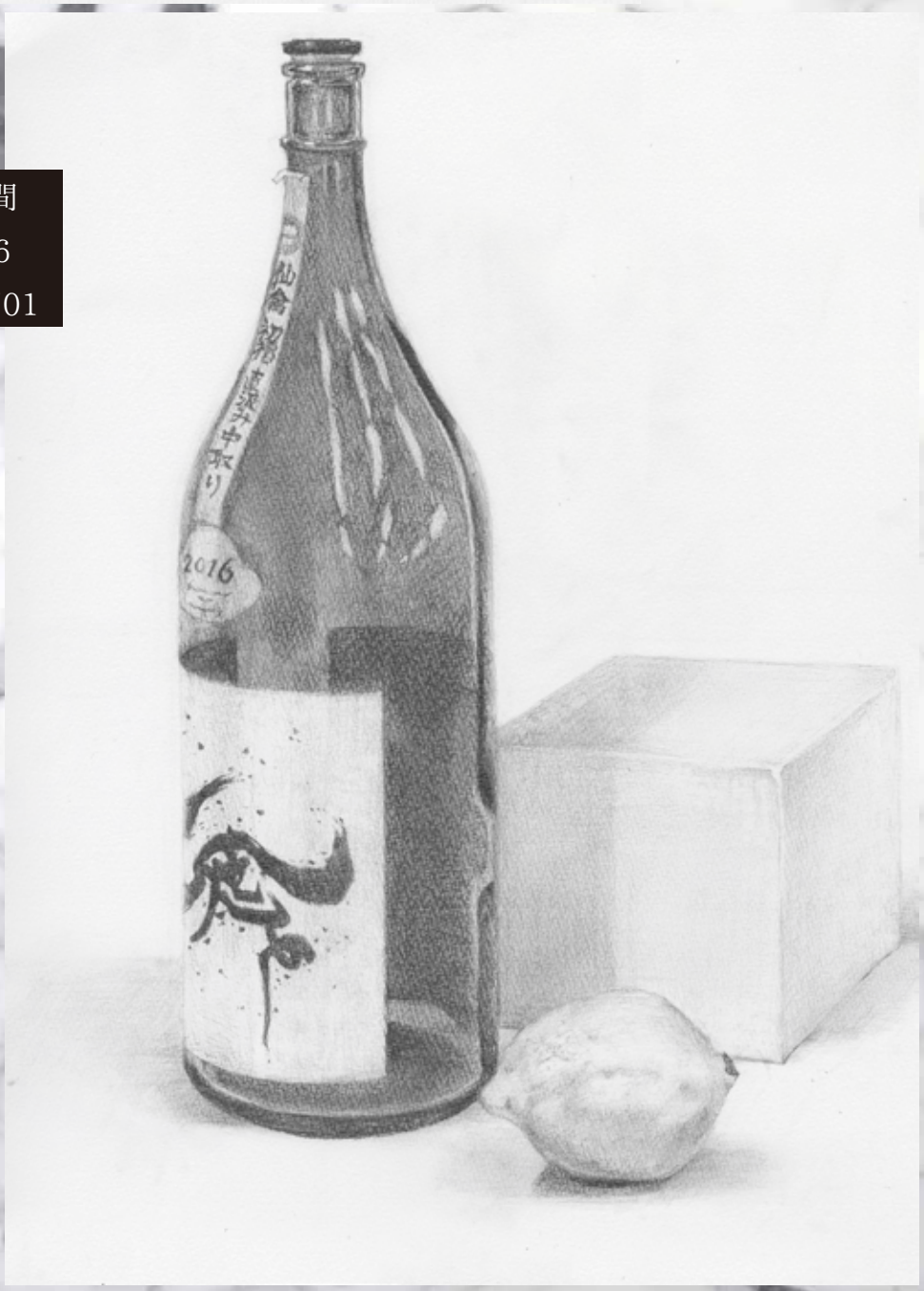
Name: ベネット
Game: 原神
制作時間 :20 時間
@IKACHAN_334



SKETCH

制作時間 :6 時間
画用紙サイズ :F6
制作時期 :2020/12

制作時間 :12 時間
画用紙サイズ :F6
制作時期 :2021/01



制作時間 :6 時間
画用紙サイズ :F6
制作時期 :2021/01

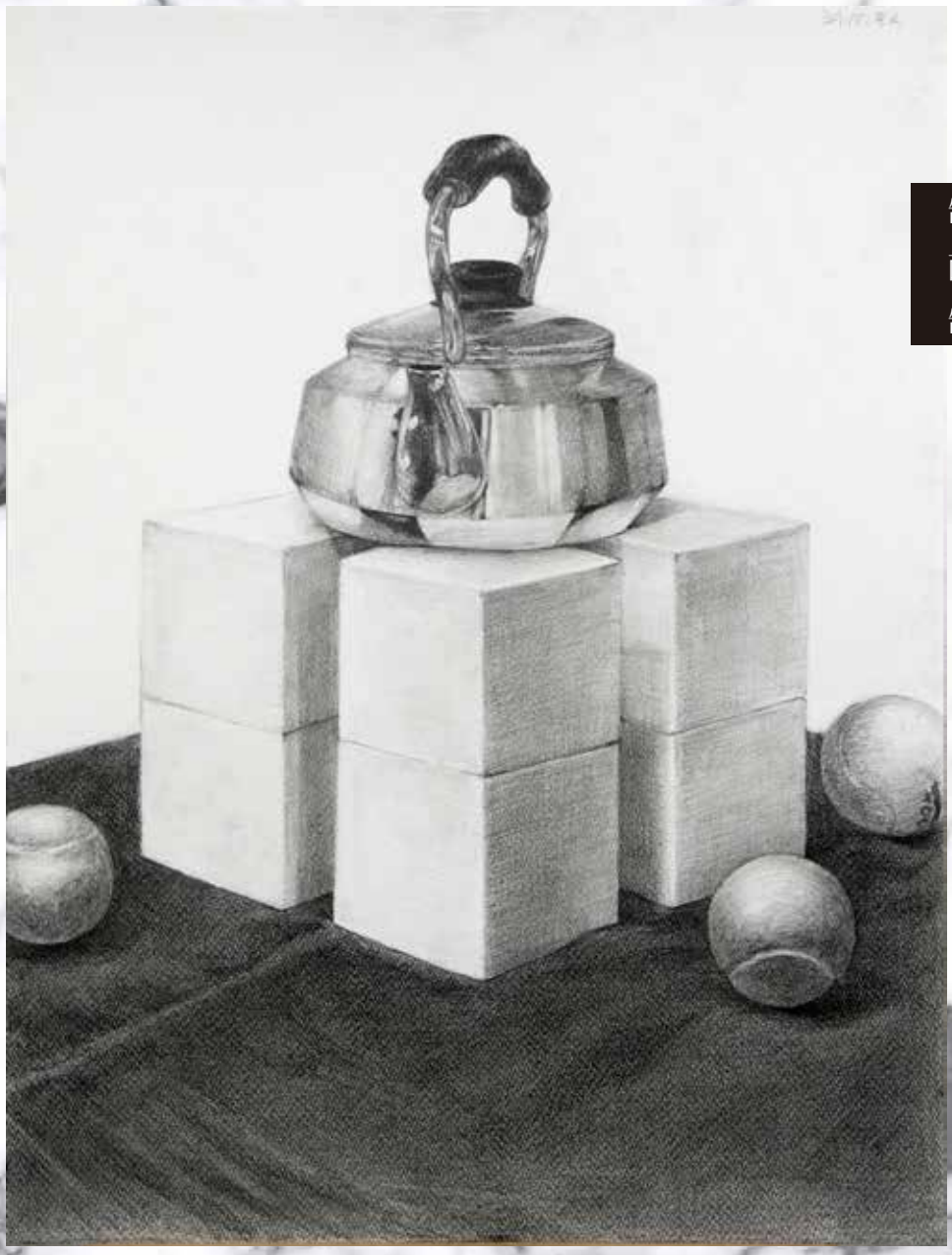
制作時間 :9 時間
画用紙サイズ :F6
制作時期 :2021/04

制作時間 :12 時間
画用紙サイズ :F8
制作時期 :2021/06

制作時間 :12 時間
画用紙サイズ :F8
制作時期 :2021/06

制作時間 :15 時間
制作時期 :2021/06

制作時間 :12 時間
画用紙サイズ :F6
制作時期 :2022/06



制作時間 :20 時間
画用紙サイズ : 木炭紙
制作時期 :2022/09

制作時間 :15 時間
画用紙サイズ :F6
制作時期 :2022/10

[redacted]

Gmail:munekata.yuki201028@cdg-st.jp
TEL:080-3022-5698