

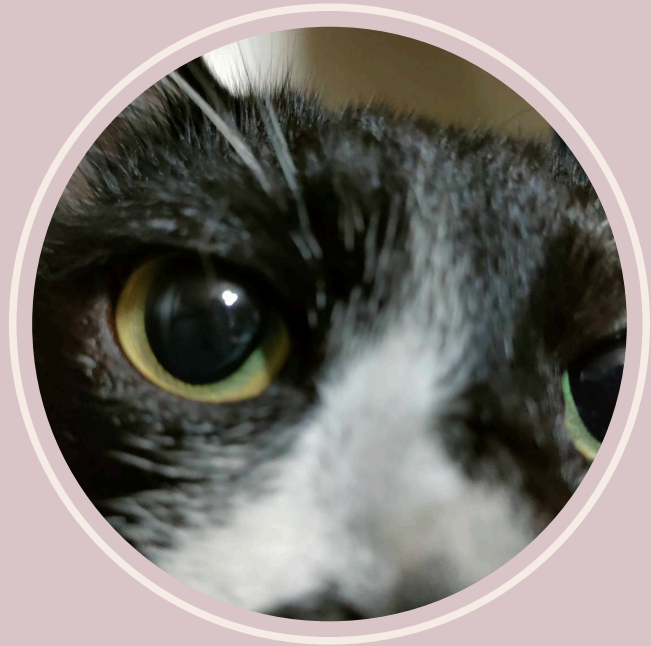


PORTFOLIO

専門学校 大阪デザイナー・アカデミー
アニメーション学科
アニメ演出・監督コース

しみず ほのか
清水 穂乃香

PROFILE



Shimizu Honoka

清水 穂乃香

2004/12/12

専門学校 大阪デザイナー・アカデミー
アニメーション学科
アニメ演出・監督コース

TEL : 080-9750-8208

E-mail : shimizu5188@gmail.com

Message

高校生の頃からデザインを学んでいて、アニメーションを仕事にしたいと思い、専門学校への入学を決めました。現在はアニメ撮影、動画編集等 After Effects を用いた制作を筆頭にさまざまなことを勉強しています。趣味は散歩と猫カフェめぐりです。

History

- 2004年12月 ● 兵庫県宍粟市 出身
- 2020年3月 ● 宍粟市立波賀中学校 卒業
- 2023年3月 ● 兵庫県立龍野北高等学校
総合デザイン科 卒業
- 2023年4月 ● 専門学校大阪デザイナー・アカデミー
アニメーション学科 入学

Skill



CONTENTS

01 卒業制作「君の見つめる世界」



02 写真合成「四季」



03 デジタル世界の番人さん



04 結婚式場 CM 風動画



05 ログモーションアニメーション



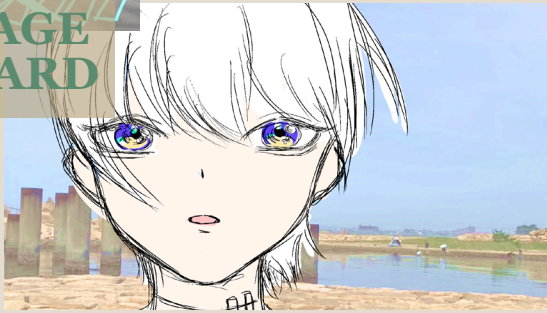
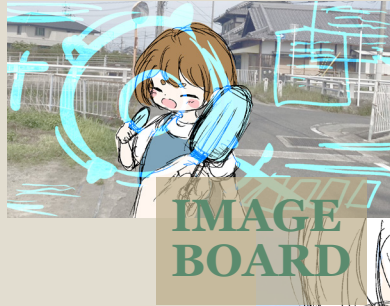
06 Other





卒業制作 「君の見つめる世界」

INTRODUCTION



概要

タイトル「君の見つめる世界」

テーマ：日々の小さな幸せ

約2分のMV風アニメーション

実写 × アニメーションの作品

キャラクターの見た目（一人称視点）での描画

コメント

コンセプト：日々の小さな幸せを感じて大事にしてほしい。

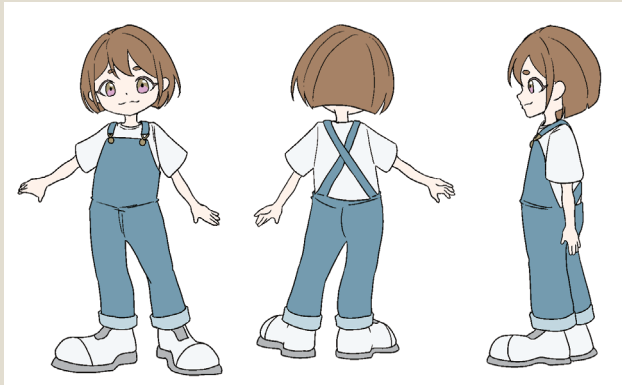
私が思う幸せは、綺麗なものを綺麗だと思えることやおいしいものをおいしいと思えること、楽しい気持ちに素直になれることです。

そんな思いをもとに、ちょっぴり非日常的なキャラクターたちが起こす出来事と私たちが実際に体感できる日常の幸せに着目したアニメーションを作りました。

キャラクターたちが起こす小さな幸せの出来事に共感してもらいたいです。

この作品を見た人が、日々の小さな幸せを再確認できるよう願っています。

CHARACTER



すずらん三面図

すずらん

村の小学生。

天真爛漫で無邪気好奇心旺盛な、おてんば娘。

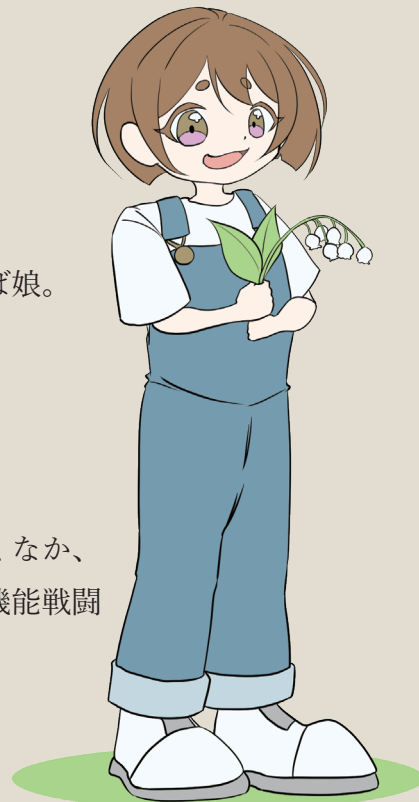
意外と礼儀正しく、聡明な節もみられる。

年齢は8、9歳くらい。

【裏設定】

数十年後科学者になる。

争いごとが嫌いで、人も街も疲弊していくなか、戦争を早く終わらせたい一心で汎用型多機能戦闘アンドロイドであるアヤメを作った。



アヤメ

数十年後の未来から突如タイムスリップしてきたアンドロイド。タイムスリップしてきた衝撃で記憶を失ってしまった。

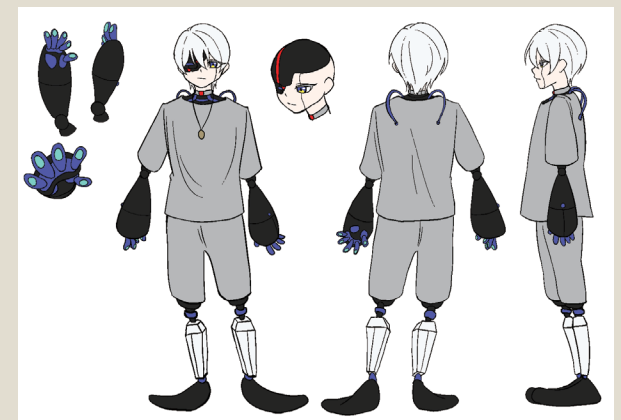
口数は少なくポーカーフェイス。

純粋ですべてを真に受けしてしまうような子。

年齢は16、17歳くらい。

【裏設定】

感情を幼少期のすずらん学び、見ている景色を情報だけでなく、自分の主観を交えて考えることができるようになる。



アヤメ三面図

STORYBOARD

No. 1 Part Scene 1 担当:

CUT	画面	内容	セリフ/SE	秒数
1		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
2		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
3		カメラ アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
4		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
5		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
Total				50.00

No. 2 Part Scene 2 担当:

CUT	画面	内容	セリフ/SE	秒数
1		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
2		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
3		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
4		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
5		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
Total				50.00

No. 5 Part Scene 3 担当:

CUT	画面	内容	セリフ/SE	秒数
12		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
13		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
14		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
15		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
Total				40.00

No. 2 Part Scene 1 担当:

CUT	画面	内容	セリフ/SE	秒数
5		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
6		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
7		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
Total				30.00

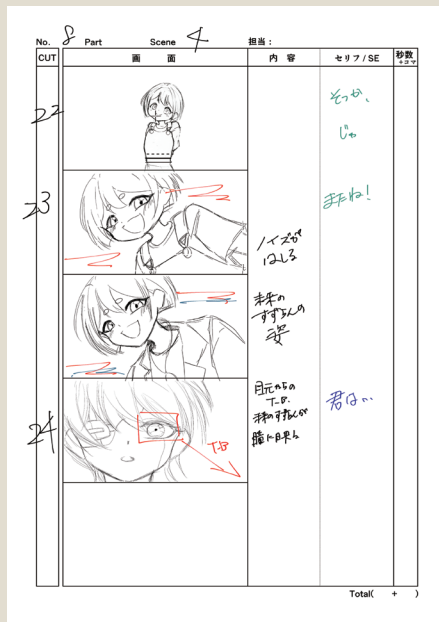
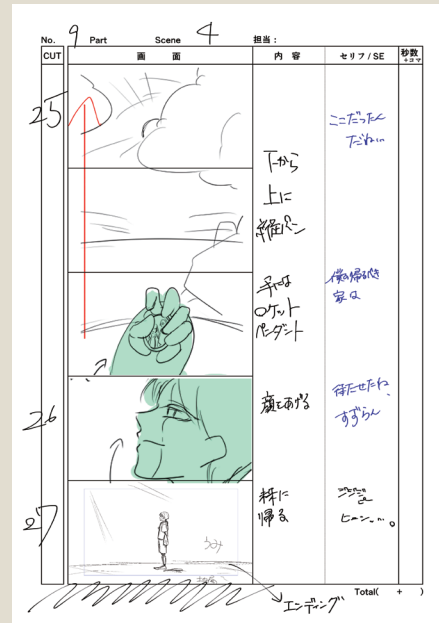
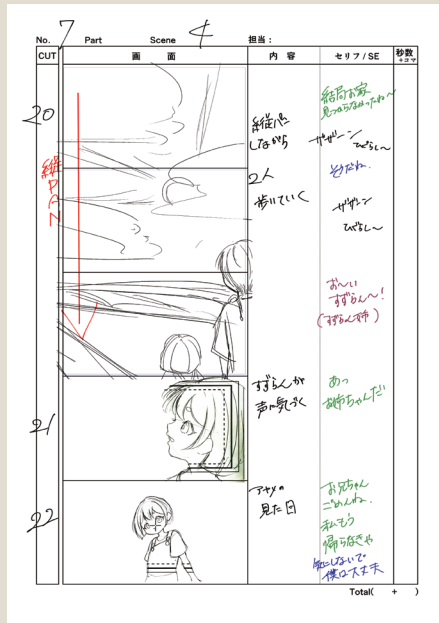
No. 4 Part Scene 2.3 担当:

CUT	画面	内容	セリフ/SE	秒数
7		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
8		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
9		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
10		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
11		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
Total				50.00

No. 6 Part Scene 3 担当:

CUT	画面	内容	セリフ/SE	秒数
16		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
17		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
18		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
19		アノキの顔が 画面の中心に 映る。	アノキの顔が 画面の中心に 映る。	10.00
Total				40.00

STORYBOARD



ストーリー

時は現代、大阪。

記憶喪失のアンドロイドである

アヤメは少女すずらんと出会う。

無邪気なすずらんはアヤメのおう

ちを探してあげる！と、おうち探

しの旅と称して町巡りを始める。

そうして、町巡りをして色々な場

所をめぐるが手がかりは見つから

ない。

夕暮れ時、すずらんの迎えが来て

しまう。

去り際にまたねと言って振り返る

顔がアヤメを作った科学者の彼女

と重なってみえる。

アヤメは記憶を、自分の使命を思

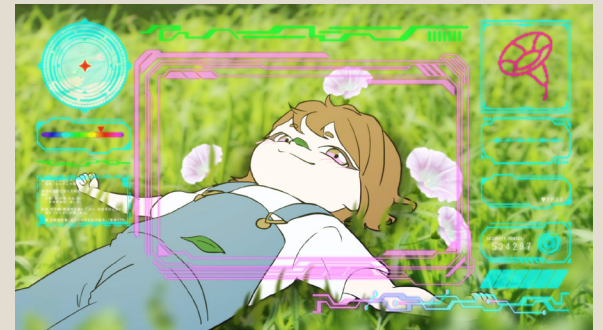
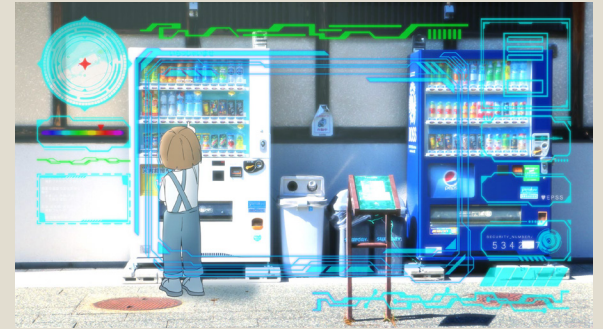
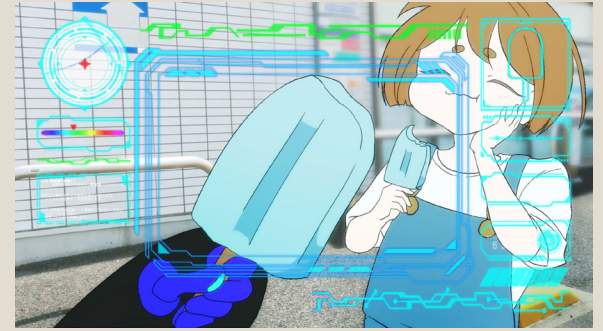
い出し、すずらんの歩んできた世

界の美しさを見て、すずらんの

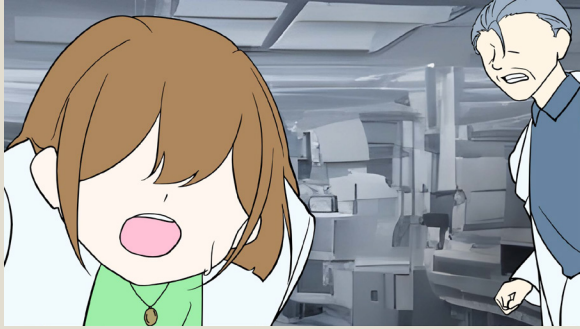
未来を守ろうと決意してアヤメは

未来へ帰る。

COMPOSITE



COMPOSITE





写真合成「四季」

PROCESS

制作時間：32 時間

コンセプト決定



写真撮影、加工



キャラクターデザイン、作画



彩色



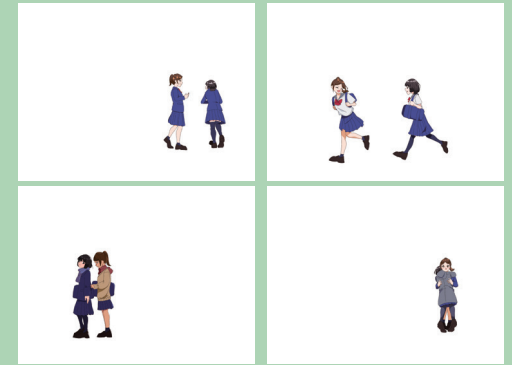
撮影



編集



完成



今回の作品は写真合成の課題として制作しました。

コンセプトとして四季と時間経過を表現しました。それぞれ春の朝、夏の昼、秋の夕暮れ、冬の夜をイメージし、キャラクターの親密度も上昇していくような作画にしました。

写真はこれからの加工を考えて、あまりカゲが出ない曇りの昼頃、撮影しました。

撮影、編集において意識したことは空気感です。

どうすれば季節ごとの空気が再現できるかを考えてエフェクトをかけました。

使用ソフト

Ae

Pr

Ps



COMPOSITE



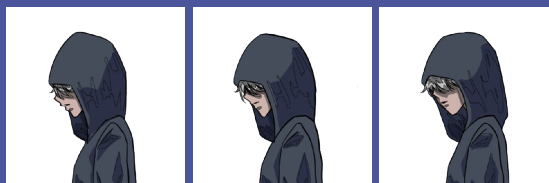
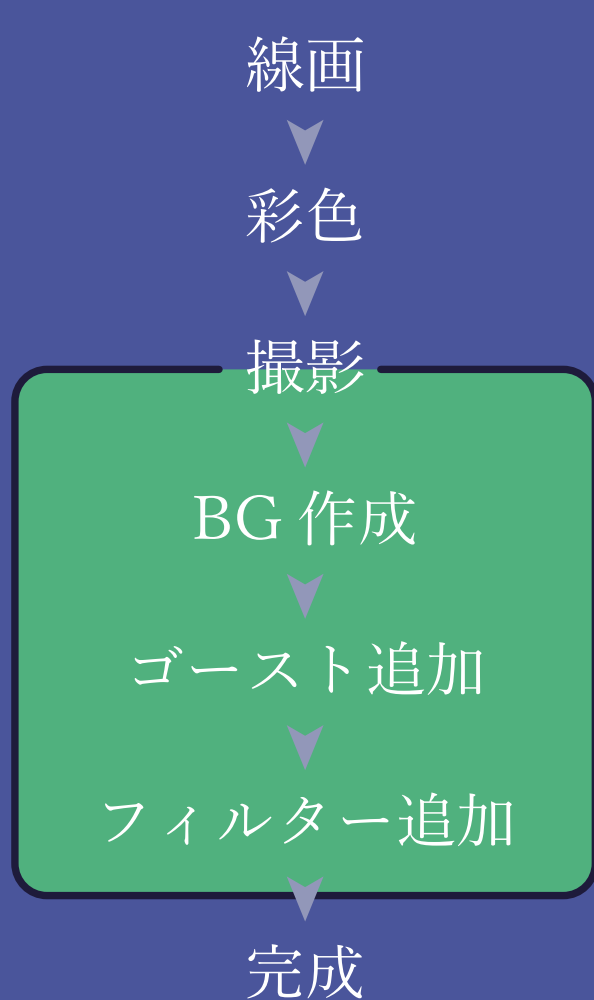


デジタル世界の番人さん

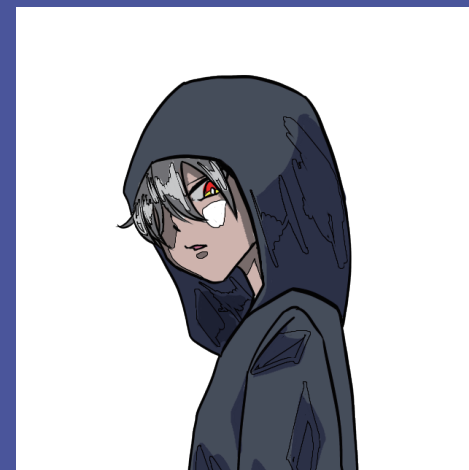
PROCESS

制作時間：8 時間

フラクタルノイズを用いたグリッチエフェクトの練習のために作成。



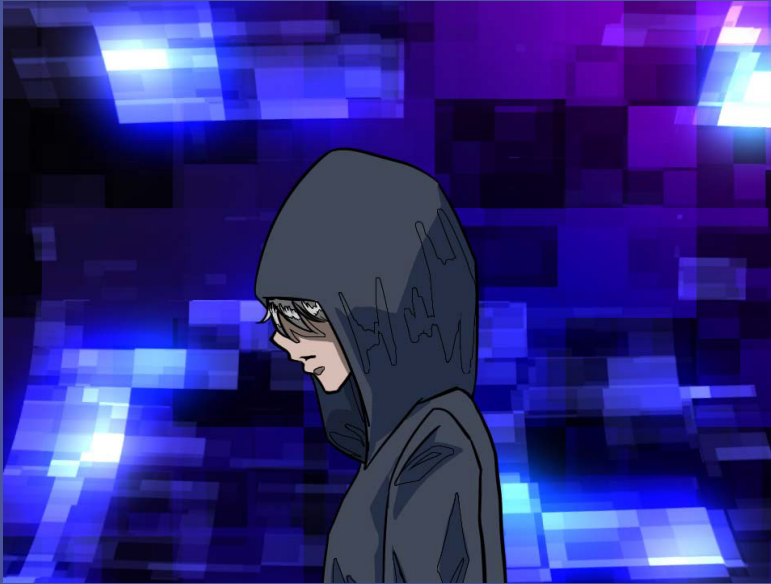
計4枚の動画を描きました。
基本のBG素材はAeで作成。



使用ソフト



COMPOSITE




背景の制作

- ・フラクタルノイズでデジタル世界のノイズを作成。
- ・CC Lens、ワープでBGに歪みを追加。
- ・画面に走査線を追加してよりモニター画面を見ている雰囲気を出す。



- ・BGセル込みの合成コンポジションを複製後、モーションタイルを用いてゴーストの表現を追加
 - ・キャラクターに色調補正をかけた後、パラを追加。
- 全体的に怪しい雰囲気を出す。



今、せが
幸動き出す。

結婚式場 CM 風動画

STORYBOARD

制作時間：6時間



使用ソフト

Ae

Ai

COMPOSITE



- ・ CC Drizzle を使用して波紋のトランジションを作成。
作成した動画が水面という着想からこのトランジションに決定。



- ・ 背景にディスプレイメントマップで波の動きを作成。（動きの元はフラクタルノイズで作成。）
- ・ コースティックで水の表面張力を再現。
- ・ 写真が滲み映りだす様子は、動きをタービュレントディスプレイスで作成後、マスクで合成。



- ・ 動画に DF をかけて全体的に明るい印象に。
人物はぼかしたくなかったため背景にだけかけた。
- ・ パスのトリミングを使用してロゴにモーションを作成。

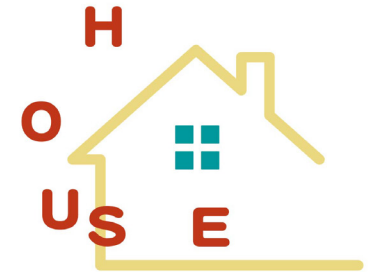


Cafeteria

ロゴモーションアニメーション

ANIMATION

制作時間：各 1 ~ 2 時間



使用ソフト

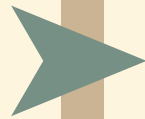
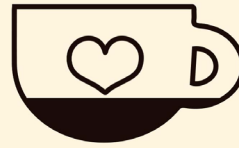
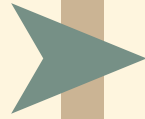
Ae

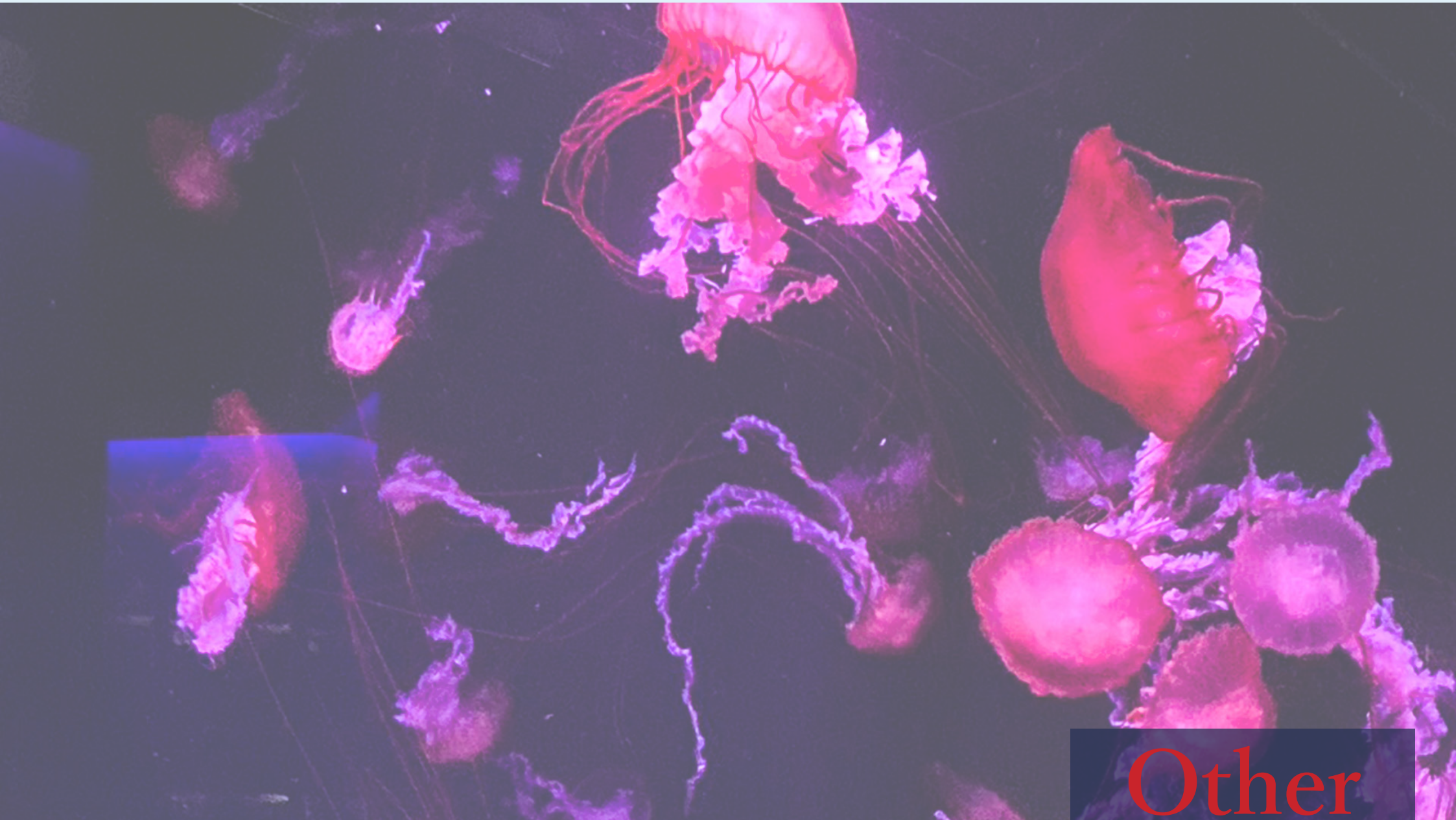
Ai

インターネットよりフリーのロゴマークを引用。
illustrator のパスを After Effects でマスクまたはパス化。
実際にアニメーションをつけて完成。

ANIMATION

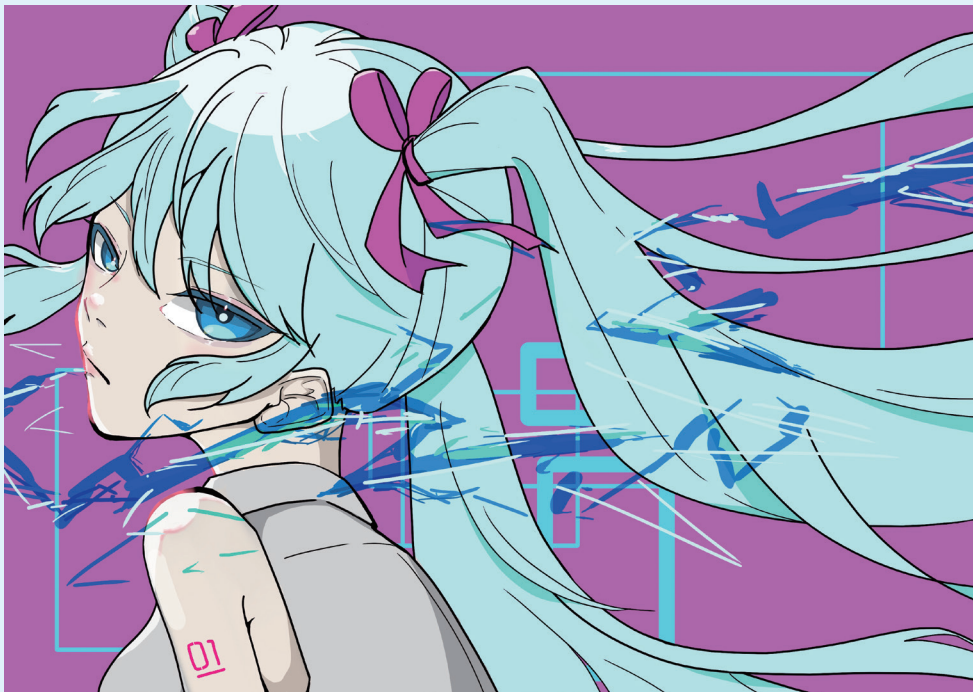
制作時間：各 1 ~ 2 時間





Other

CONTENTS



illustration

CONTENTS



illustration

CONTENTS



illustration

CONTENTS



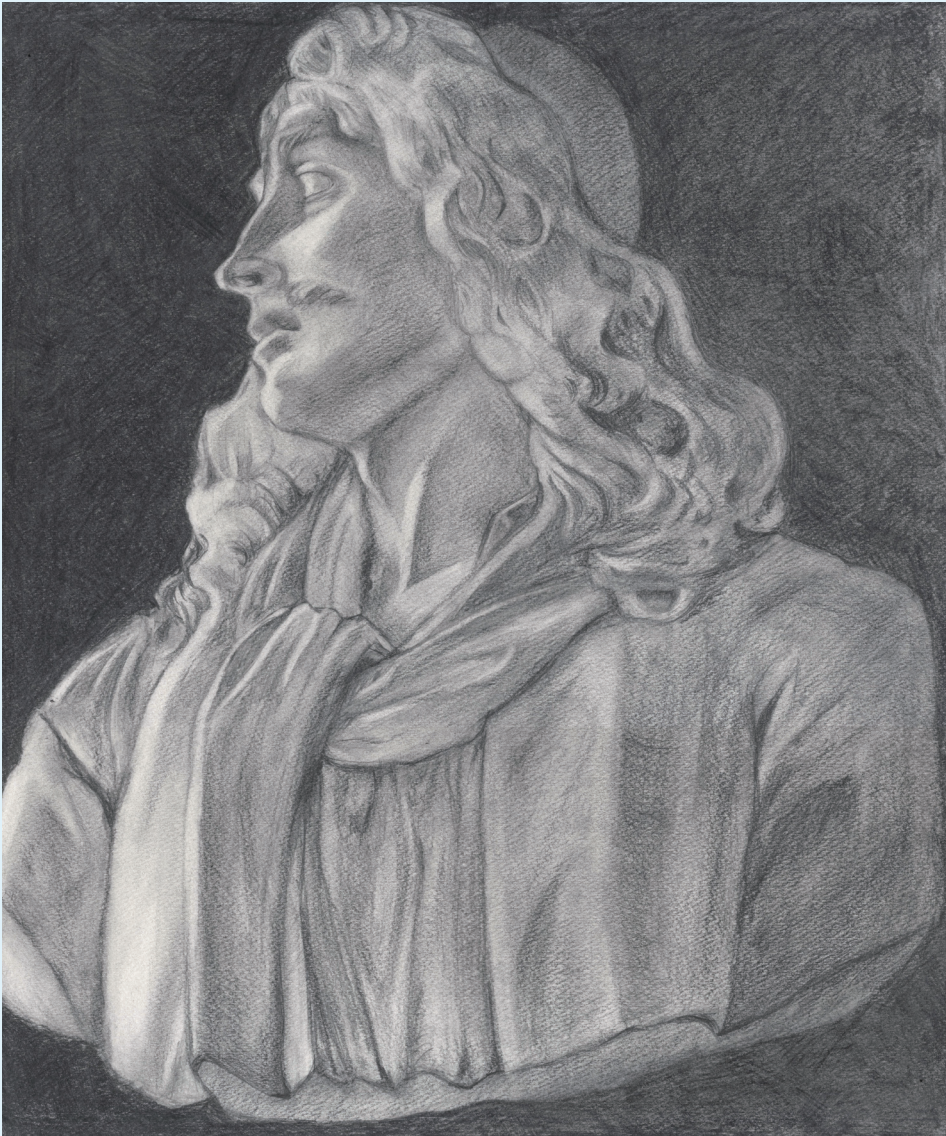
sketch

CONTENTS



sketch

CONTENTS



dessin



Thank you for watching !