

PORTFOLIO

JUN TAKAHASHI

高橋 潤

アニメーション撮影

アニメーション撮影の授業が
面白かったので仕事にしたいと思いました。

After Effects / Photoshop
Illustrator / Cinema 4D
Spine

1

女の子

Ae / Nove lAI

Before: Nove lAI Only



初めて制作したアニメ撮影です。

授業で習った知識のみで制作しました。

「放課後」をイメージし、夕焼けに照ら

されているように見えるよう赤みがけました。

2h

制作時間

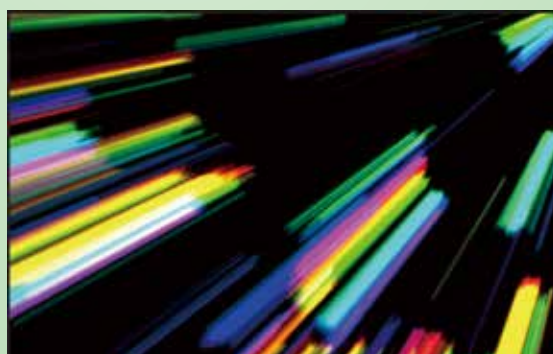
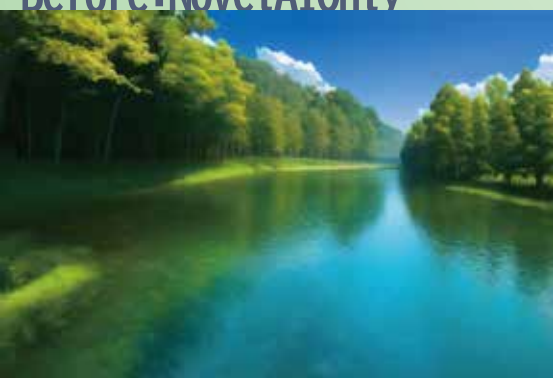
2

川 自然

Ae / Ps / NoveIAI



Before: NoveIAI Only



見えやすいように
補正をかけてあります

水のながれ、日差し表現に挑戦しました。
が、なかなか上手く「水」が表現できませんでした。
一つ一つのエフェクトの合成加減もまだまだで
ブラッシュアップが必要な作品です。

5h
制作時間

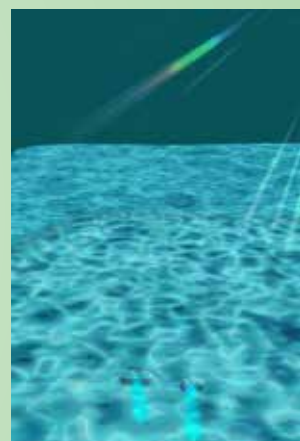
3

波

Ae / Ps / NovelAI



Before:NovelAIOnly



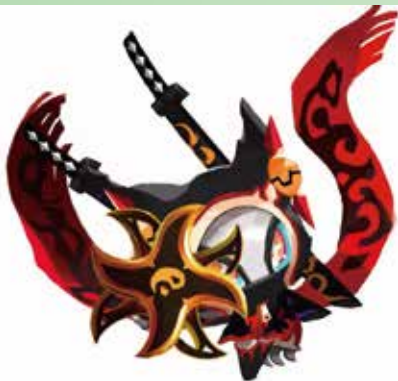
「水の流れ」にリベンジしました。
前回とは違った流れではありますが同じ要領で制作しました。「水」に関しては前回より
ぽく作ることができました。
フラクタルノイズを複数重ね合わせ水を表現
しています。

5h
制作時間

その他の作品

1

2D アニメーション Spine



spine で2 dアニメーションの練習もかねて
アニメーションの1 2の原則を念頭に、
極力自然に見えるように制作しました。

各5h
制作時間

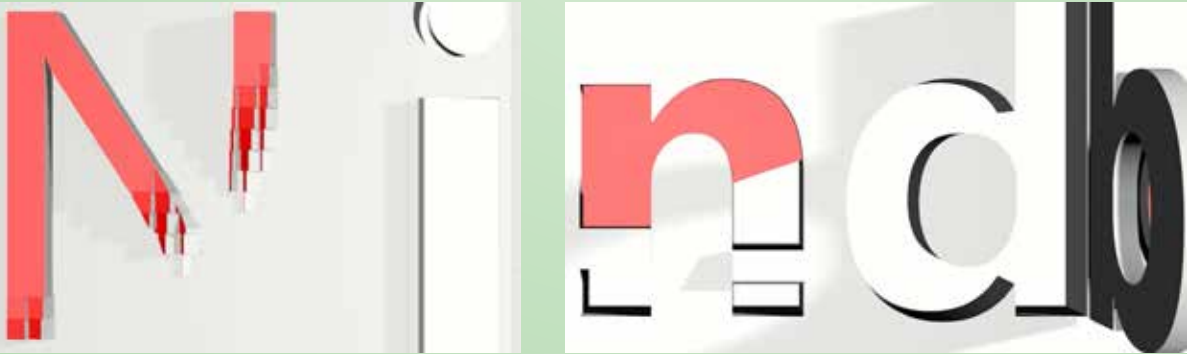
2

ニンテンドーダイレクト Cinema 4D



Nintendo Direct

c4d 2022

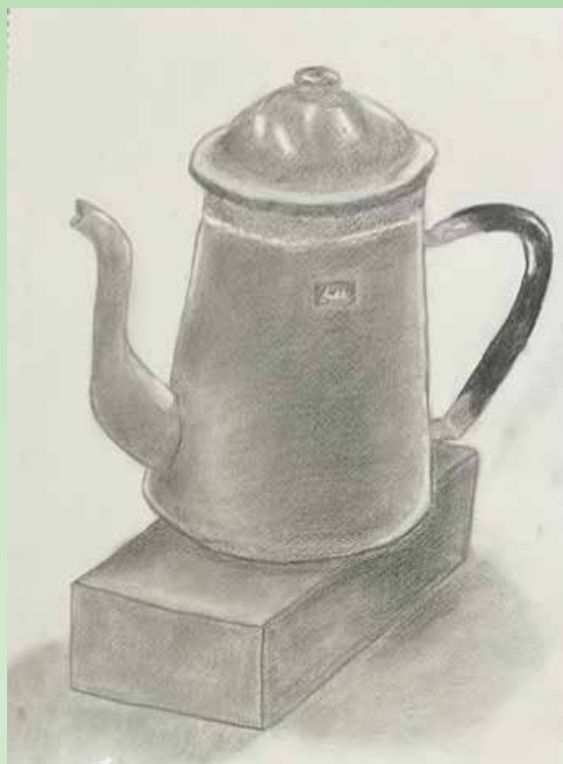


再現課題でニンテンドーダイレクトを制作しました。
ブロックが浮き出て文字に置き換わっていく際に
平坦にならないようにライトを配置しました。

9h
制作時間

3

デッサン えんぴつ



各 **6h**
制作時間

4

モーショングラフィックス Ae / Ai



各15h
制作時間

Thank You

