

designers audition

2023

animation Portfolio

Profile

三宅竜馬

2003年7月2日生【19】

東京デザイナー学院映像デザイン学科

3dcg 専攻

message

自分の中にあるものを映像で表現

したいと思い CG を学び始めました

主にアニメーションを中心に取り組んで

いますがカメラや映像表現にも興味があります

mail : vi22002063.r.miyake@gmail.com

Skill



- Maya
- Unreal Engine5
- After Effects

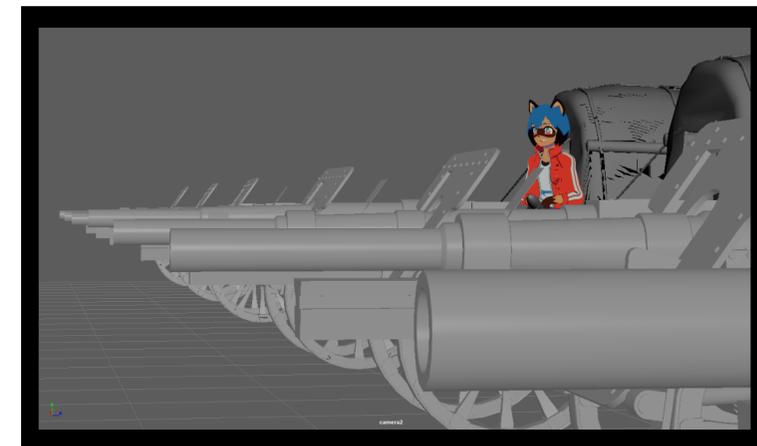
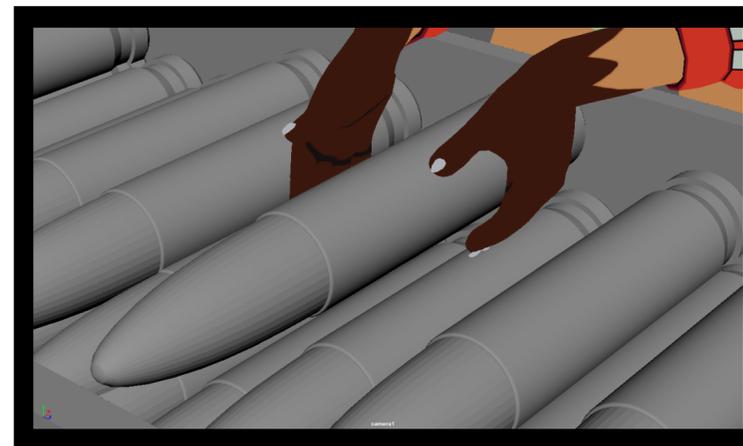
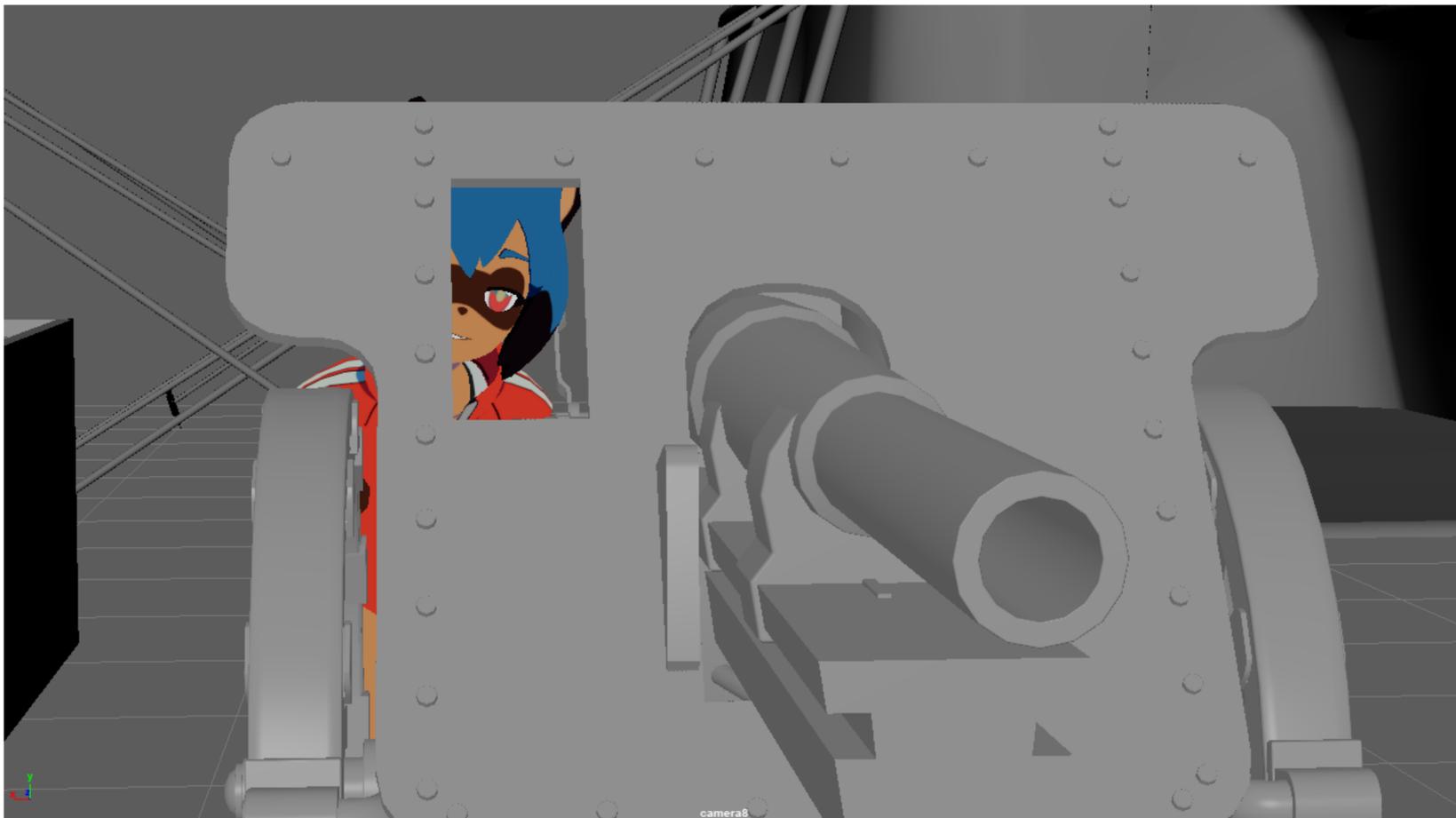
Content

表紙	1P
プロフィール	2p
砲撃	3p
格闘	4p
飛び越え	5p
ガンアクション	6p
ランサイクル	7p
鉦山	8p

砲撃

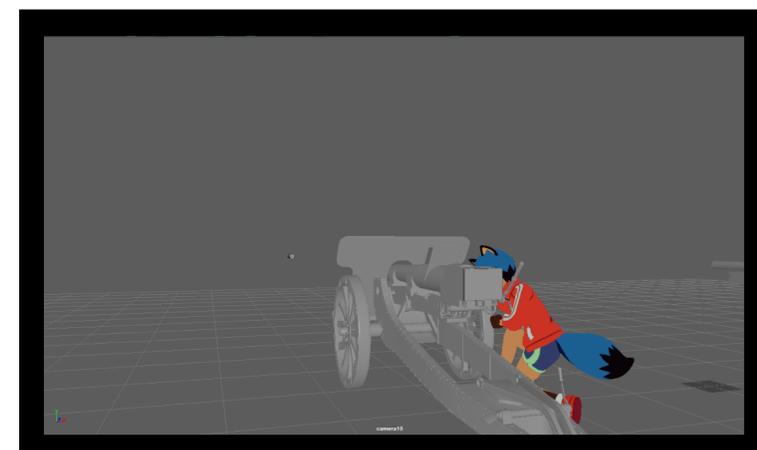
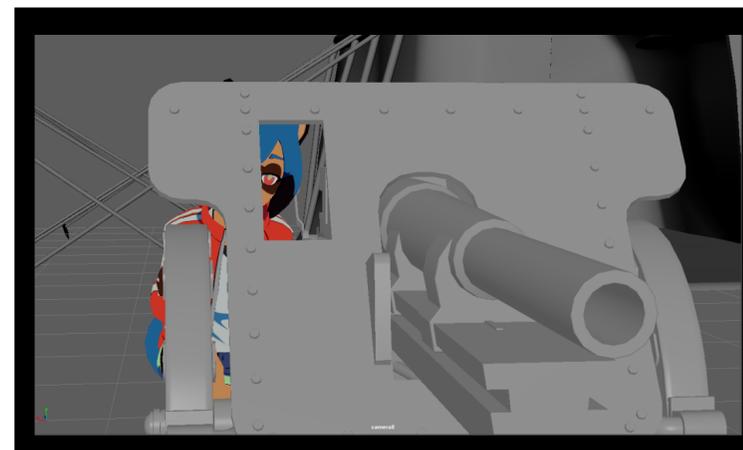
作成期間・2023-1 ~ 2023-2

使用ソフト・Maya



• point

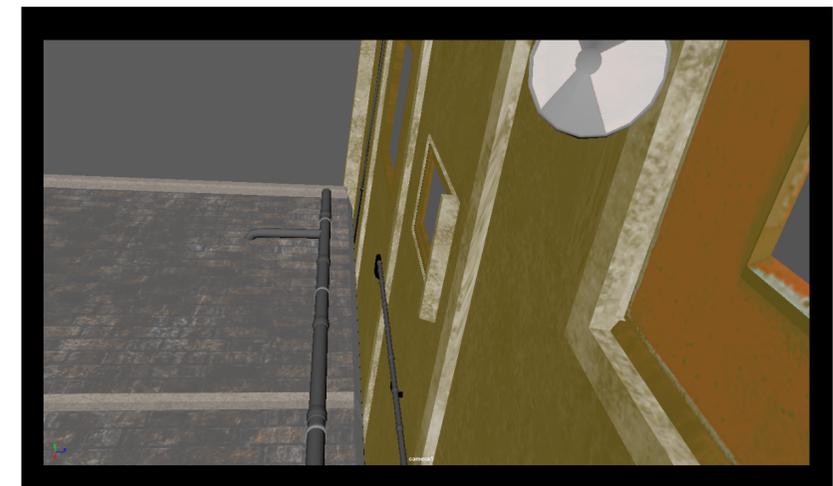
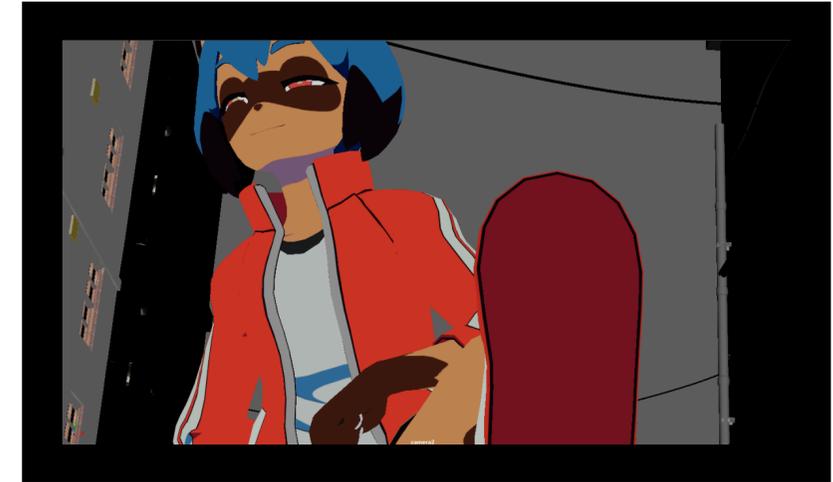
何か重たい物を持つ表現がある映像を作りたいと思ったときにただ立方体などを持ち上げるだけじゃつまらないと思い、重たい砲弾を持たせそれに合わせたアニメーションを作ったら面白いなと考え作成しました、砲弾の重さ、重機の細かい動作やカメラワークにも力を入れました。



格闘

作成期間・2023-3/1～3/20

使用ソフト・Maya



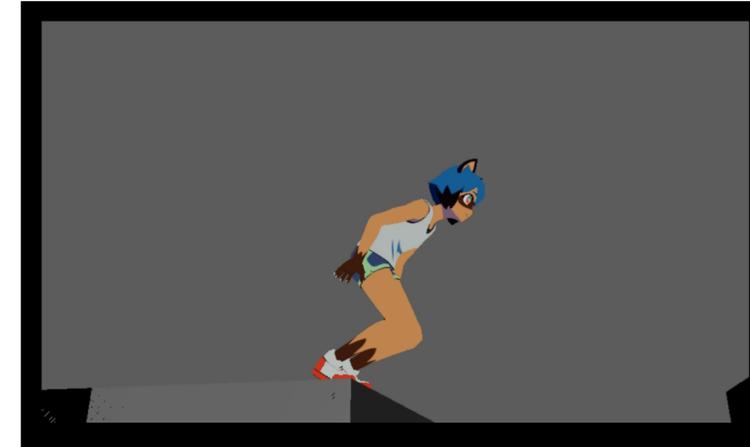
・ point

絵コンテから動きをつけようという授業で絵コンテから作りあげました、背景などは自由で、攻撃が喧嘩っぽいと思ったので路地裏をBGに置きましたどうしたら恐怖を煽るような表現が出来るかなと考えたときに笑いながら近寄ってきたら怖いかなと思いフェイシャルにも力をいれました。

飛び越え

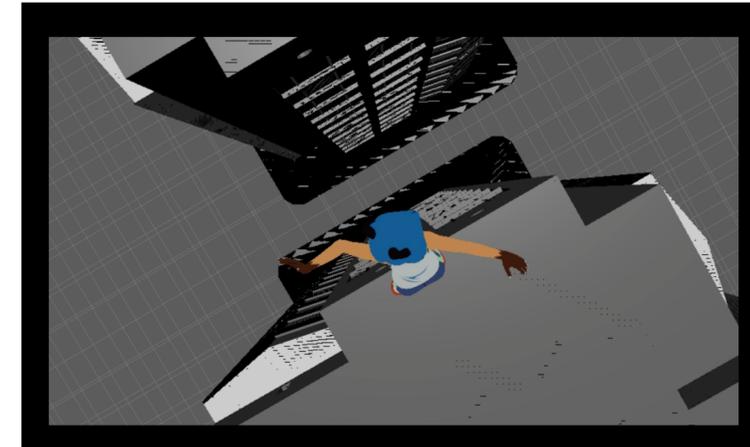
作成期間・2022-6 ~ 202-7

使用ソフト・Maya

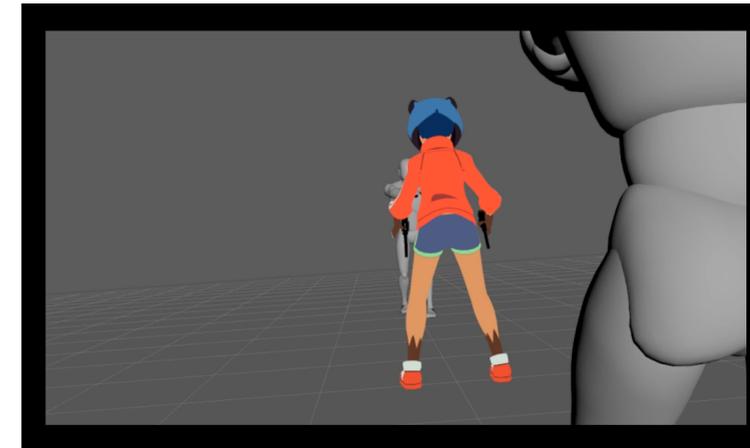
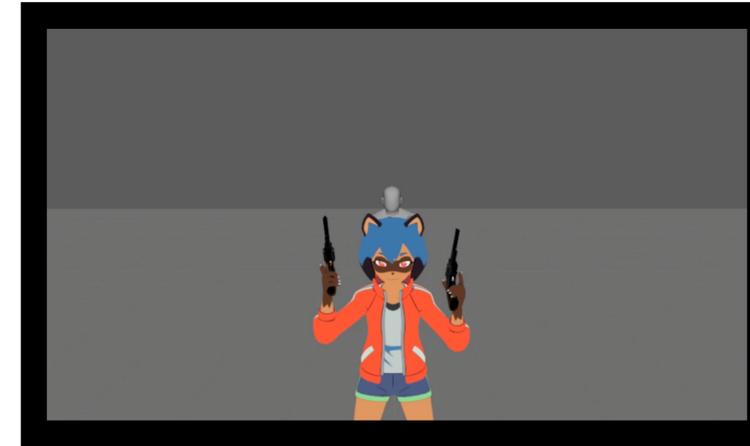


・point

実際に自分がジャンプした動画をリファレンスにし
アニメーションを作り BG やカメラを配置しました、
高いビルの上をジャンプしてつまずいたときの緊張感
や焦りを表現できるようなカメラワークを意識しました



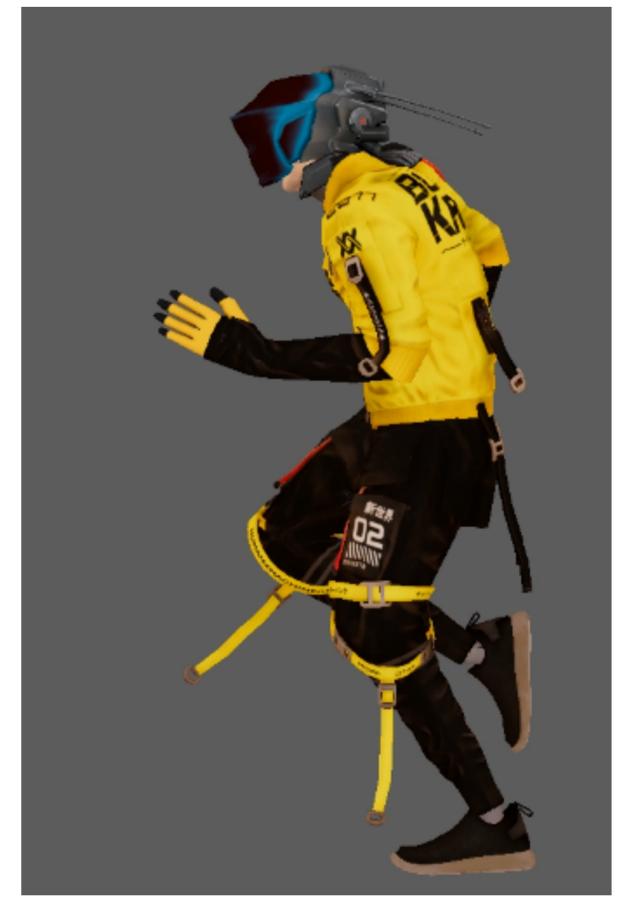
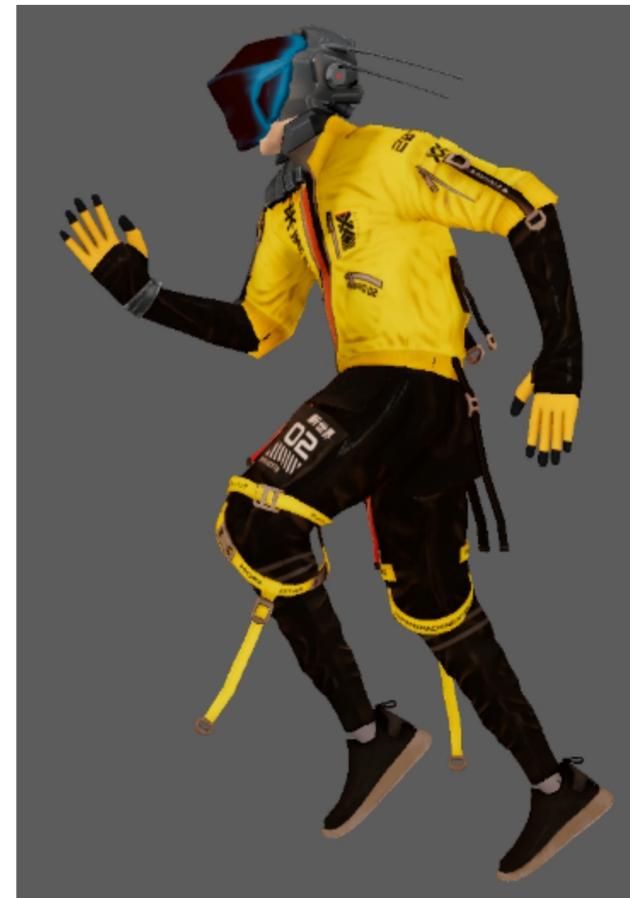
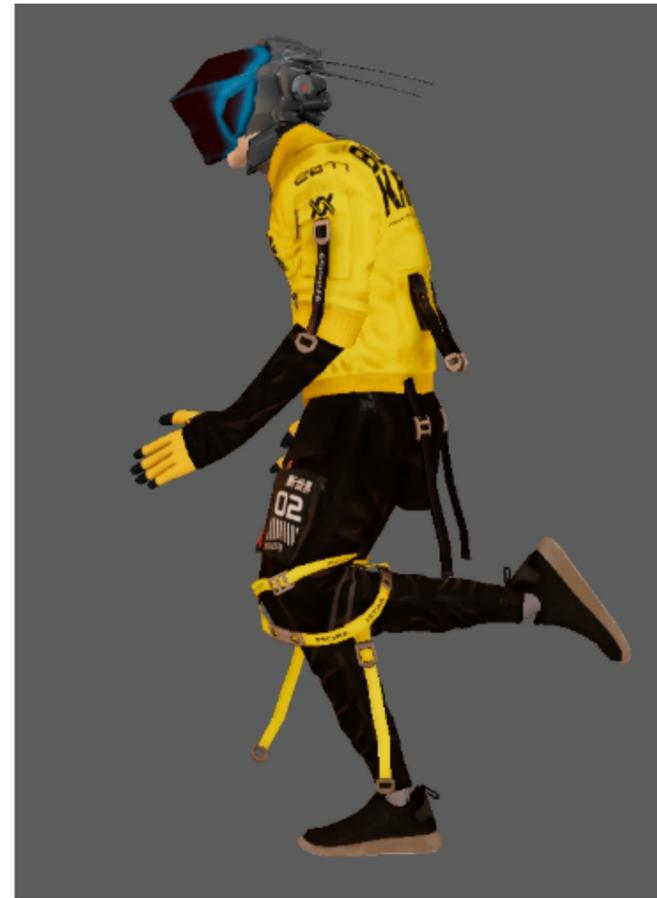
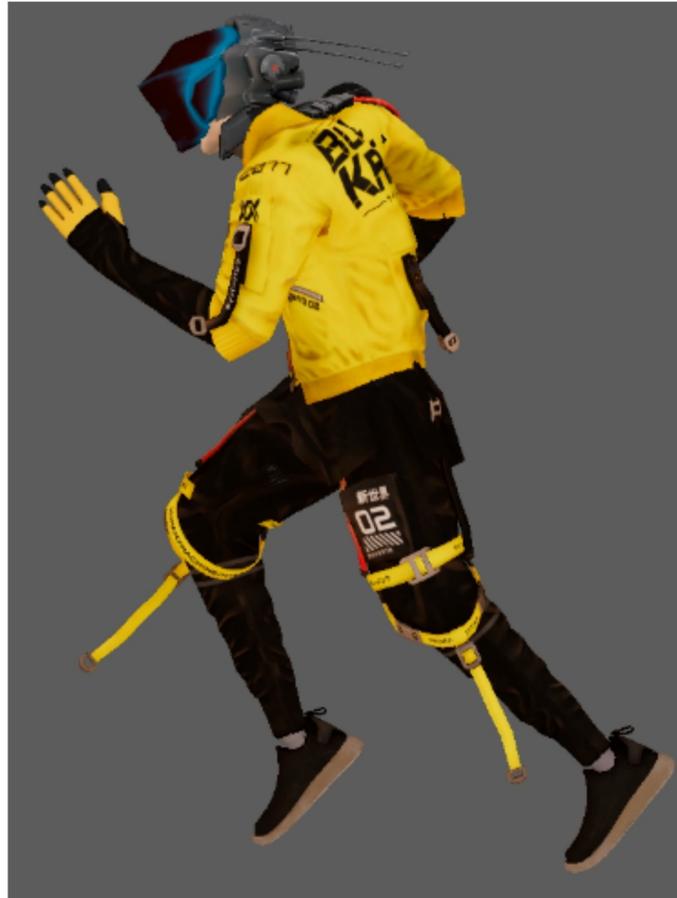
ガンアクション 作成期間・2022-8～2022-9 使用ソフト・Maya



• point

ゲームのガンアクションをリファレンスにアニメーションとカメラワークを付けました、アニメーションはリファレンスのものですが、ガンアクションをキメた後に撃って敵を倒すカットがあったらカッコいいなと思い最後のカットはオリジナルで作りました。





point

実際に走っている人の動画をリファレンスにアニメーションを付けました、腕の振りや腰のポイントなどを意識して作りました。

鉾山 作成期間・2022-12～2023-1 使用ソフト・UE5, AE



・ point

Unreal Engine を使用し鉾山の中の採掘場をイメージして作りしました、視点が中心に行くようなレイアウトにしたかったので、出口を正面に置き採掘場の奥から覗くような画にしました、最後に Unreal Engine で書き出した画像を After Effects で色調補正を行いました、出口の光や影、全体の温度感に意識して補正をしました