



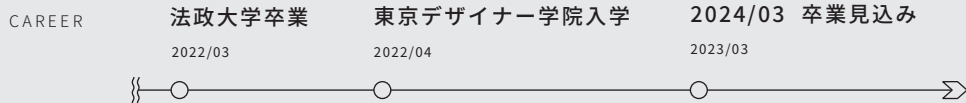
Portfolio

Kikkawa Takuma

PROFILE

NAME 吉川 拓磨
キッカワ タクマ

BELONG 東京デザイナー学院
映像デザイン学科 モーショングラフィックス専攻



私は 16 歳のときに映像制作を始めました。そのときは趣味の 1 つであったために制作ペースは数か月に 1 つほどでした。20 歳のときにモーショングラフィックスというものを知ってから映像に対する気持ちが高まっていき、その道へと進むことを決意しました。



SNS 上では

えのつき
柯ノ月

という名義で活動しております。

Pando



Twitter



REEL 2023



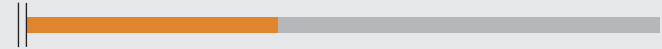
SKILL

ソフト

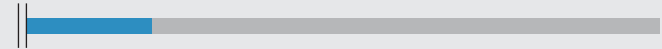
スキルレベル



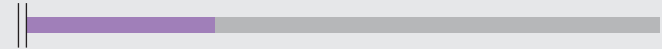
9 / 10



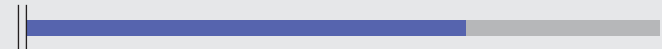
4 / 10



2 / 10



3 / 10



7 / 10

STRONG

主に After Effects を用いた平面的なモーショングラフィックスが得意です。抽象的なグラフィックを多く扱っており、快感を感じさせるような緩急や情報の伝わりやすさを意識したモーションデザインにも力を入れております。

FAVOR

気持ちいいと感じる緩急がとても好みであり、私自身も映像制作時に非常にこだわります。グラフィック面では幾何図形を用いた抽象的なグラフィックや 3DCG のフォトリアルのルックも好きです。また作品の最初から最後までがシームレスに繋がっているようなトランジションに工夫が施されている映像が好きです。



section 01

2DCG

広告PV

「回転技会」 広告PV

架空のペン回し大会のプロモーションビデオ

STYLEFRAME



DETAIL

制作期間

1 month 80 hours
2023/01/17 ~ 2023/02/11

使用ツール



VIDEO

watch via. YouTube



CONCEPT

大会という舞台で競い合うプレイヤー達から感じる「泥臭い熱さ」を大切にしたい広告PV。各所にグランジ加工などで汚しを加えており、泥臭いながらも上を目指す大会の雰囲気表現した。映像内で登場する”手とペン”はイ

ラスト素材ではなく「撮影した実写素材」を使用しており、コラージュ風に仕立てている。これにより実際に競い合う人達を想像しやすくすることでより「熱さ」が伝わるように意識した。

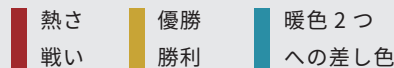
DESIGN

コンセプトの一部である「泥臭さ」を伝えるために随所で画面全体や図形などを汚している。その手段にグランジ加工とディザリング処理を用いている。



ディザリングはAe上で毎フレーム計算される。そのままでは目に痛いノイズ感が強調されてしまうため、フレームレートを5に落とすことで忌避感を減らした。

COLOR



左のようにワードから赤と黄色を選び、青色は他2色を引き立たせる差し色として使った。

HANDSIGN

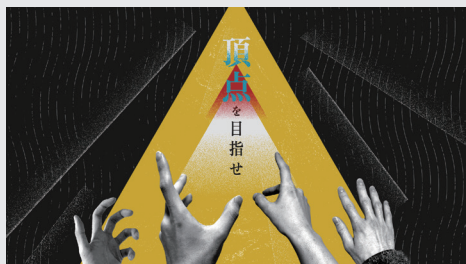
各シーンでレイアウトしている手はその形に意味やその場に適した形のものにしている。



このカットの主役であるペンを注目させるように上を仰ぐ。



参加者の各々の個性を表現するために意図して同じポーズにならないようにしている。



三角構図を意識した配置にすることで参加者が上へと渴望する様を表現。



「何を見る?」という文字の内容に合わせて覗き込むような形。

手やペンの素材は私自身で撮影したものと知り合いに声を掛けて頂いたもの。様々な人の手があることで「多くの人競い合っている」という印象を持たせることができると考えた。

TYPOGRAPHY

個性 個性

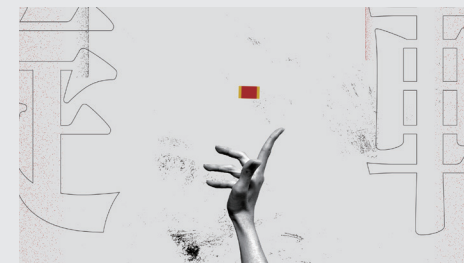
元の書体(左)から少し横に潰す(右)ことで「大会の緊張感」を出すことを狙った。

TRANSITION

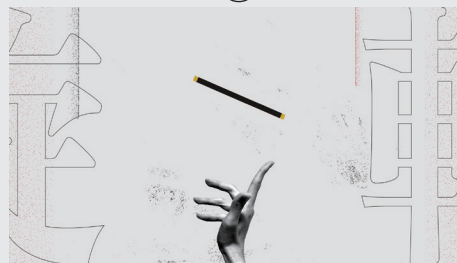
①



②



③



④

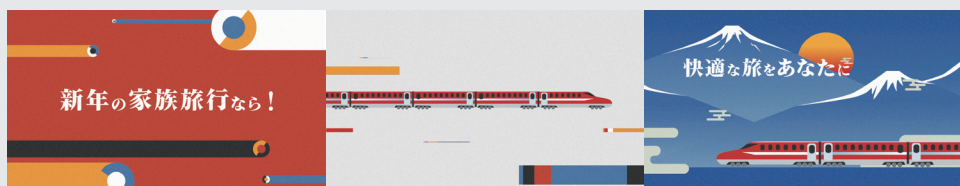


中央にスケールダウンする正方形がペンの画像に変化するシーン。このシーンの主役であるペンを印象的に登場させている。

全国快速超特急路線 CM


新しく施工された路線の広告コマーシャル

STYLEFRAME



DETAIL

制作期間 40 hours 2022/10/03 ~ 2022/10/18

使用ツール  

VIDEO

watch via. YouTube



CONCEPT

授業課題として制作した広告CM。新しく竣工される新幹線を宣伝する目的のもので代理店から制作済みのポスターを提供されたという状況設定であり、私はそのポスターをもとにした数カットのグラフィックデザインとモーションデ

ザインを担当した。ターゲット層は家族連れであるため賑やかな雰囲気を意識した。またこの新幹線は全国を最速3時間で移動するという性能設定があるので、アニメーションにスピード感をもたせることを大切にしたい。

PROVIDE

右が講師の方が作成したイメージポスターであり、Illustrator ファイルで共有していただいた。このポスターに描かれている全ての要素を余すところなく含めるように映像として再構築していった。その際に各カットで伝えることを明確にし、情報を整理することを意識した。

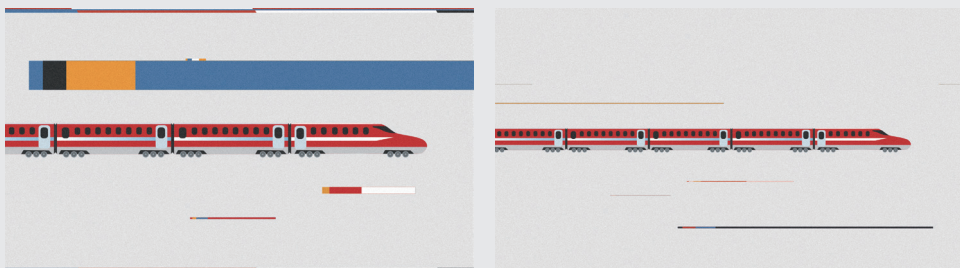


DESIGN

イメージポスターから離れない程度にカットを作成した。家族連れがターゲット層のため、図形を多く配置し賑やかな印象にした。



映像全体で速いスピード感がある印象をもたせるために強い緩急を効かせたアニメーションを意識している。さらにグラフィック面でも反映させている。

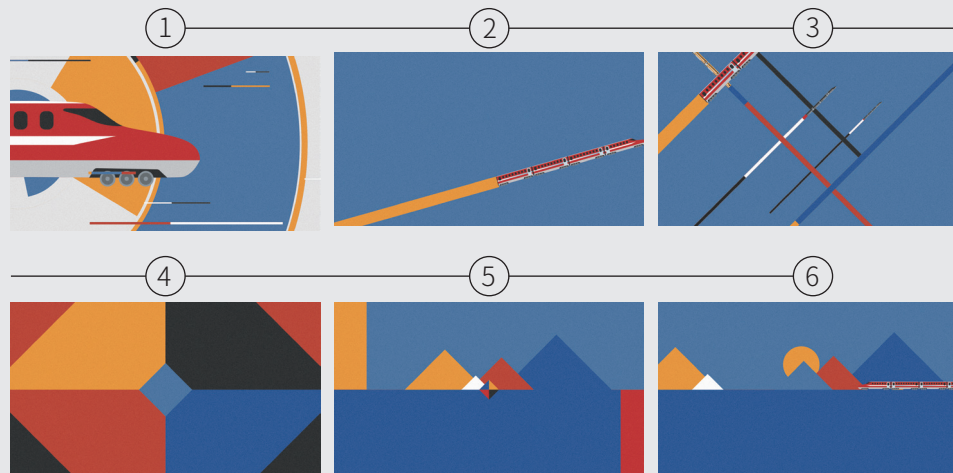


右から左へと流れるラインが縦に狭く、横に広がることで新幹線のスピードが加速している様子を視覚的にわかりやすくしている。



このシーン内で左へと流れるラインの速さは直前のカットと比較すると非常に緩やかであり、スローモーションのようなシーンになっている。また周囲の図形の速さが遅いことで右側の文字への意識が散漫にならないように工夫を行った。

TRANSITION

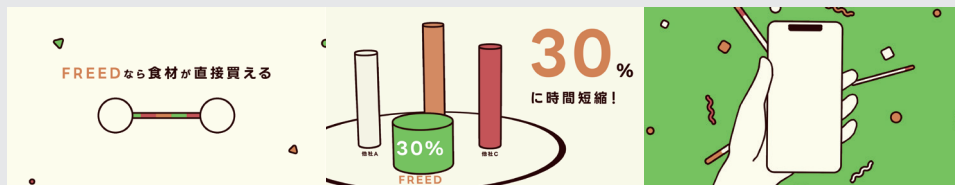


大きく映っていた新幹線が右斜めに軌跡を描きながら移動し、カメラが引くにつれて同じように斜めに新幹線が走り抜ける。それらの軌跡が画面中央を四角型に囲み、次のカットで四角の図形に移り変わる。これが山への布石となる。

FREED CM

架空アプリの広告コマーシャル

STYLEFRAME



DETAIL

制作期間 40 hours 2022/10/25 ~ 2022/11/08

使用ツール  

VIDEO

watch via. YouTube



CONCEPT

架空サービスの「生産者と消費者を直接繋げる食材専門アプリ」を宣伝する架空広告CMを制作した。食材を扱うサービスであるので暖かみや親近感を感じてもらえるように丸みを帯びた図形と明るいカラーを用いた。

CMの長さが最大で15秒までという条件の中で情報を短い時間で認識・理解しやすくすることを重要視し、インフォグラフィックスとモーションデザインの両方で伝えることを目指した。

PROVIDE

右の1カットをIllustratorファイルで講師の方から頂いた。テキストはアウトライン化されている。



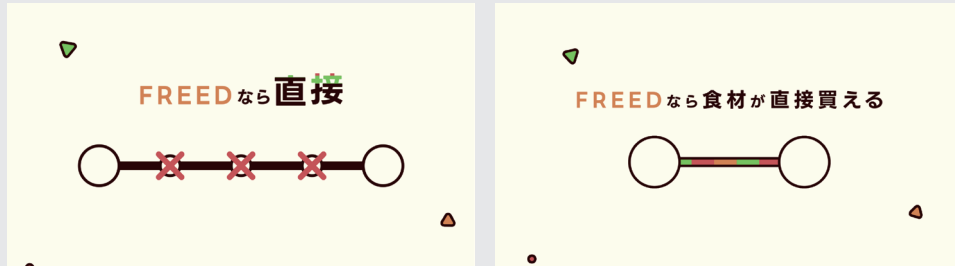
DESIGN

図形には塗りだけではなく線を加えることでポップでかわいらしい印象をもたせ、コンセプトである親近感をもたせることを狙った。



INFOGRAPHICS

15秒という短さで宣伝したい情報を伝える必要があるためにグラフで視覚的に訴えかけることを意識した。

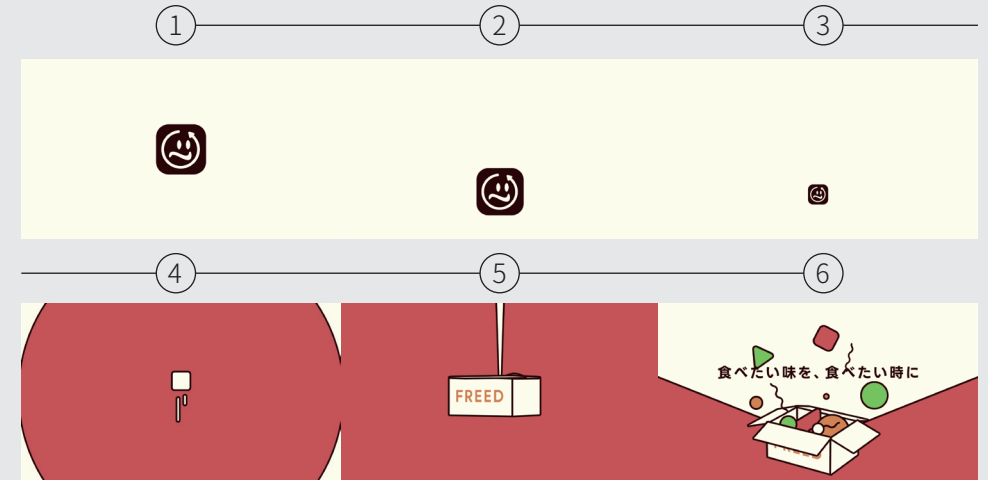


中央3つの円(仲介先)がなくなり左右端の2つの円が直接つながることで生産者と消費者が直接つながることをグラフィックとモーションで表現。

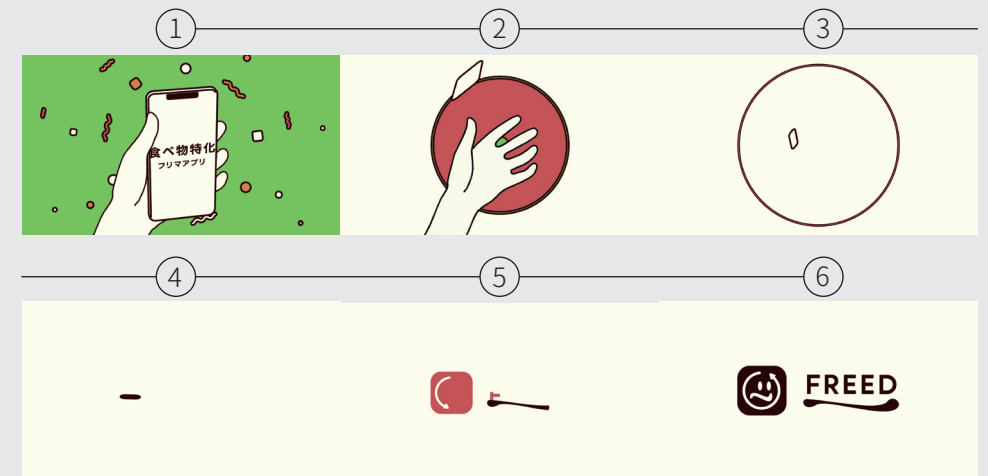


文字としての数字だけでなく棒グラフの高さを変化させることで数値変化を視覚的に分かりやすく表現。

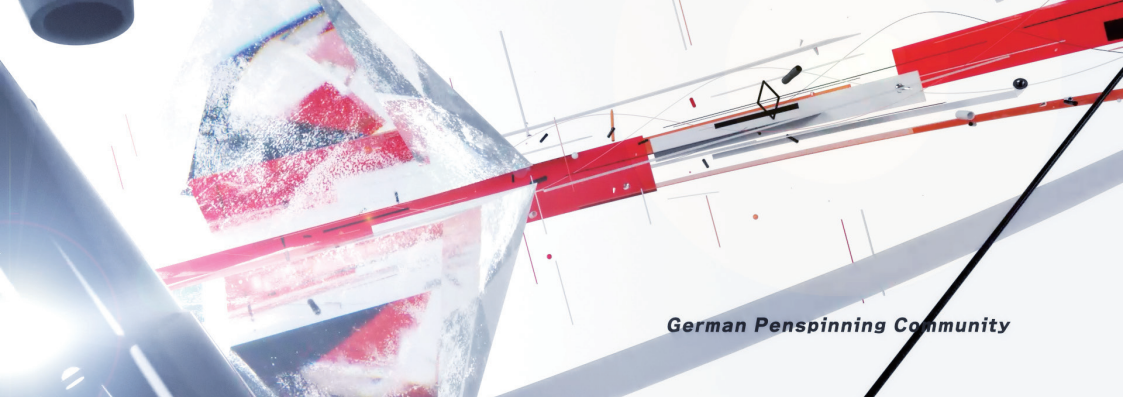
TRANSITION



中央のアイコンが一度下がった後、勢いよく上がる途中で長方形に移り変わる。さらに下がる最中で次カットの段ボールに切り替わる。



手にもったスマートフォンが飛び上がり、起動を描きながらロゴの一部になる。



German Penspinning Community

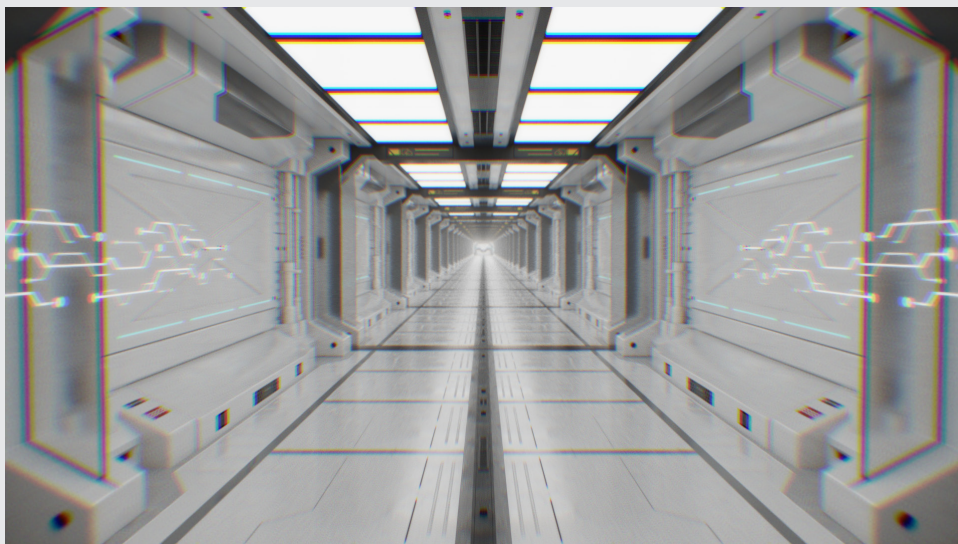
section 02

3DCG

JapEn Project 2023 PV

本プロジェクトのメンバーを近未来的な舞台上で紹介するプロモーションビデオ

STYLEFRAME



DETAIL

制作期間

1 month

70 hours
2023/06/13 ~ 2023/07/10

使用ツール



VIDEO

watch via. YouTube



CONCEPT

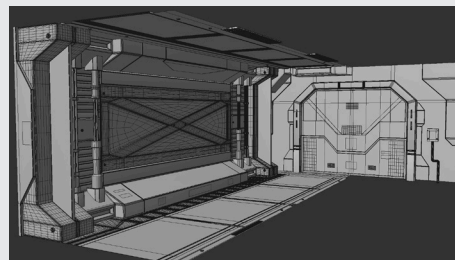
「JapEn Project 2023」というプロジェクトに所属するメンバーを紹介するプロモーションビデオ。2Dと3Dの両面で未来的なビジュアルを作成し、舞台を用意した。各メンバーを紹介する際に動画を映す必要があったため、

複数のモニターを設けた。そのモニター周りのビジュアルが印象的になるように、細かな装飾を含むUIをモニターの枠として配置した。またUI制作の大部分を他デザイナーに発注することで、作業の円滑化を図った。

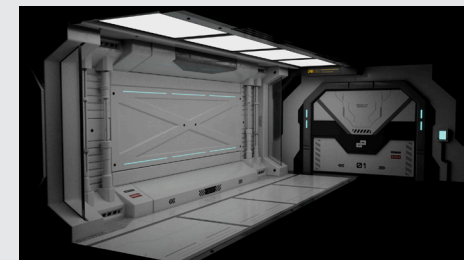
MODEL

本作品のために2つの舞台を制作した。プロジェクトが必要以上に重くならないようにするためにSDSを可能な限り避けて、ベベルで角を丸くするように意識した。

廊下

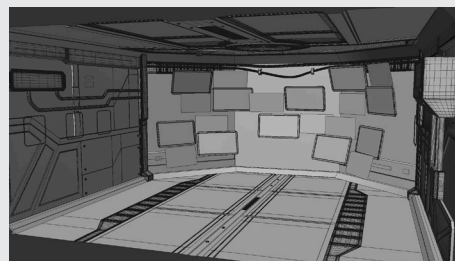


Wireframe

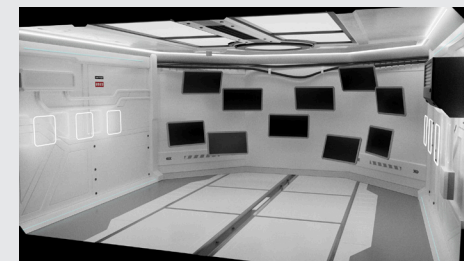


Render

モニタールーム



Wireframe

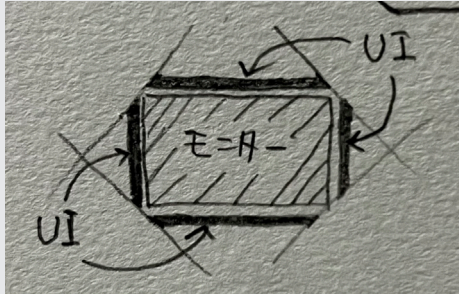


Render

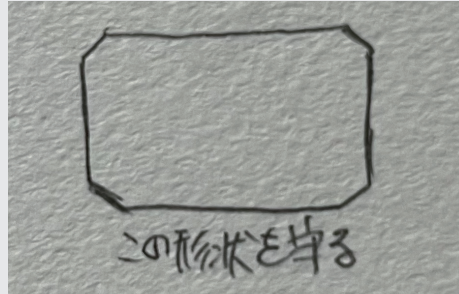
ORDER

本制作は締切日の関係で私 1 人だけの完成が難しくなり、途中で他デザイナーに UI デザインを発注することになった。発注から完成まで

に何度か進捗を確認し、モーション付けの注意点などを文章と口頭で伝えた。下は実際にそのデザイナーに送った簡単なラフである。



ラフ 01



ラフ 02



Final(Monitor UI)

最終的に完成版として受け取ったモニターUI。実際に制作してもらったUIはこれ以外にも複数あったため、私がUIデザインまで担当していれば、締切内にこのクオリティに至れなかった。本制作で作業の分担により短時間で質を向上できる経験を得ることができた。

DESIGN

本紹介PVはこのプロジェクトの外向けの初活動である。そのため今後は明るいものだと感じさせる爽快な色合いを軸とした。3Dモデルも重たい印象が薄くなるようにスッキリとした厚みのない造形となるようにした。C4Dでレンダリングしたものは「奥に行くにつれて

オブジェクトの密度が高くなり、黒ずんでいるように見える」、「壁などの白色と明るいためにUIなどの発光具合が地味になっている」ということが気になる。そこでC4Dのマルチパスを利用した以下の方法で解決を図った。



Original

左右のUIの透明度の情報を保持するためにC4D側で強く発光させることを控えた。



Emission

C4Dで出力したものをAfter Effects側で全体の明暗を調整した。



Depth

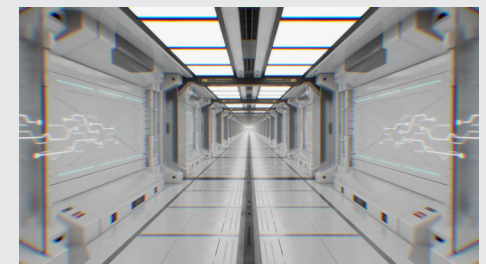
手前が暗く、奥に行くにつれて白くなるデプスマップを用意。

以上の「Original + Emission + Depth」3つを組み合わせる。



Composite

「Original + Emission + Depth」を合成したものの。Emissionはニアライトで、Depthはスクリーンで重ねている。Originalと比較すると左右のUIの発光具合が目立っている。



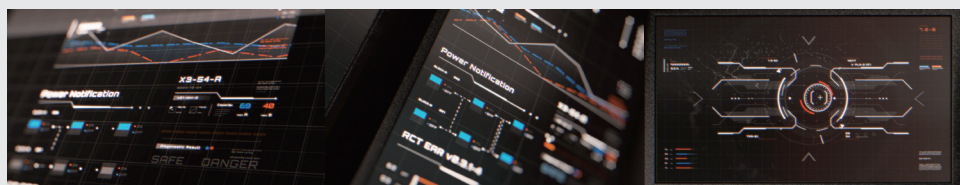
Final

全体的に白黒で彩度が小さいため、色収差を加え全体的に画を派手にした。

Futuristic Control Room

近未来の宇宙船の司令室を舞台としたモニターグラフィックス

STYLEFRAME



DETAIL

制作期間

2 months

200 hours
2023/01/17 ~ 2023/03/12

使用ツール



VIDEO

watch via. YouTube

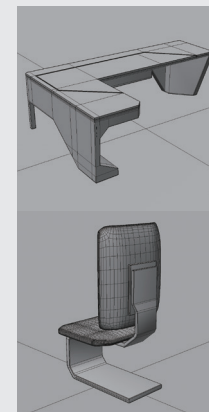
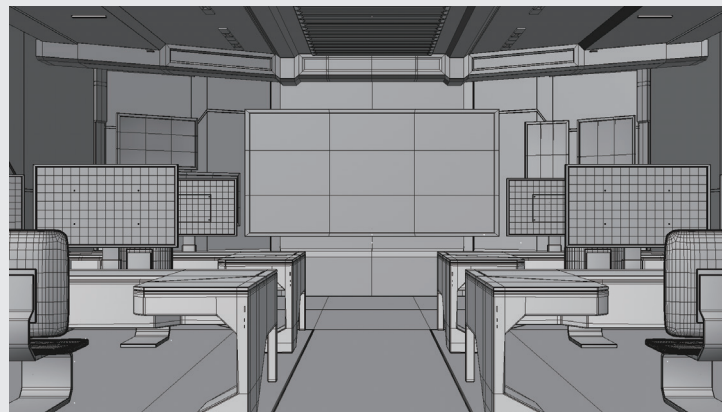


CONCEPT

舞台は「近未来の宇宙船の指令室」で船内外の情報が一手に集まる場所。その情報が設置されているモニターに次々と表示されていく様子を激しいカメラワークで魅力的に見せている。表示されるUIにはそれぞれ設定を設け

ており、SFのような世界観を作り上げるようにした。全体的にダークな雰囲気でありつつ照明やモニターからの発光で各所を輝かせることで10,20代の男性層が好むであろうカッコいいルックを目指した。

MODEL



船内のモデリングはCinema 4Dで行った。SF的な世界観を作り込むための凹凸や細かい発光部分をこだわった。

DESIGN

全体的に暗い雰囲気でありながら細かい部分を発光させ、重厚なSFらしいカッコいいルックを心掛けた。



STORY

1



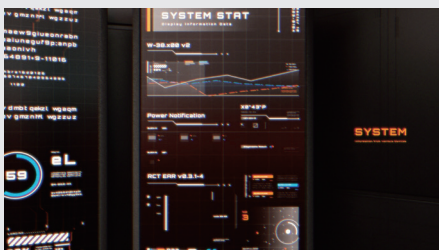
手前のモニターから次々と起動していき、セットアップが進んでいく。

2



セットアップが完了する。

3



各モニターで UI が表示される。

4

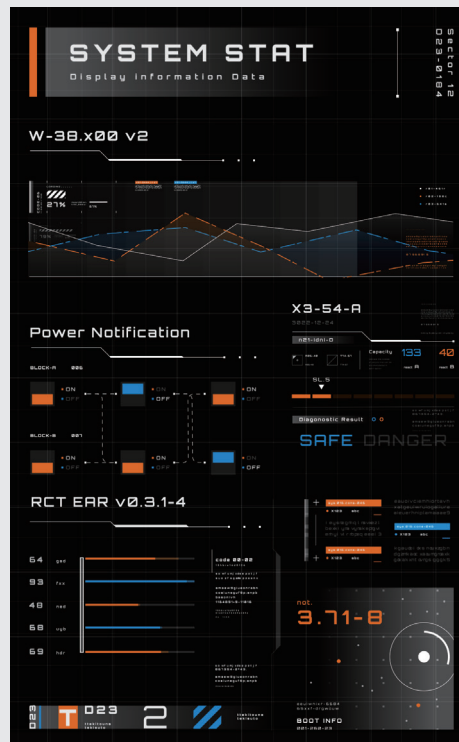


指令室全体の起動が完了する。

UI DESIGN

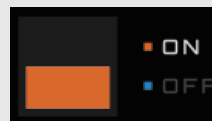
各モニターに表示する GUI を After Effects で制作した。メインの UI を 4 つ作成することを考えた時点で相当量になることは想定できたため、細かい数値表記やグラフなどはエッセンシャルグラフィックを利用したテンプレートを作成し、短い時間で作成できるようにした。

SYSTEM STAT

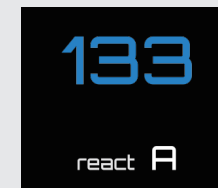


船内に取り付けられた機器から送られてくる情報を表示する UI。数値データの波形表示や出力の ON/OFF 表示などの UI を作成した。

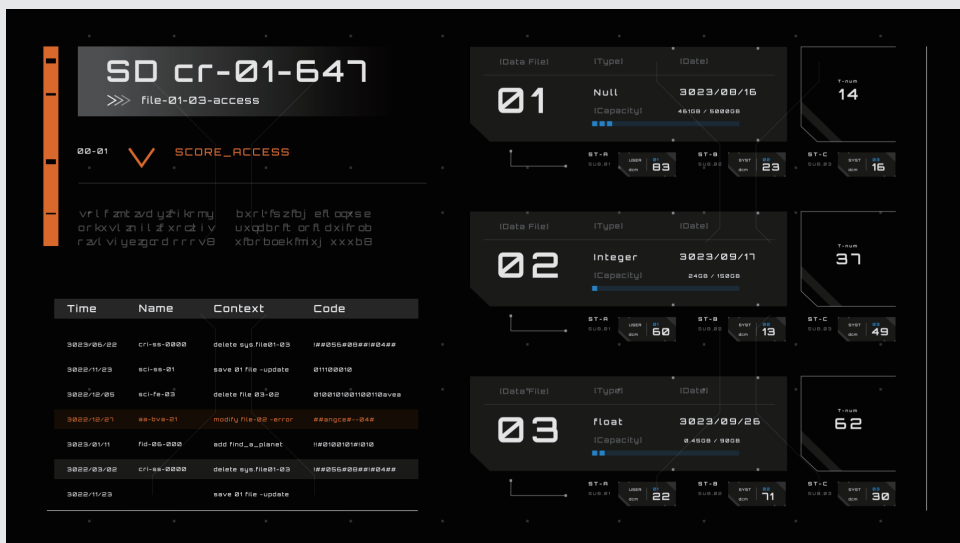
TEMPLATE



「ON/OFF」を切り替えるスイッチ。Ae 内のエフェクトであるチェックボックス制御で簡単に切り替えが可能。



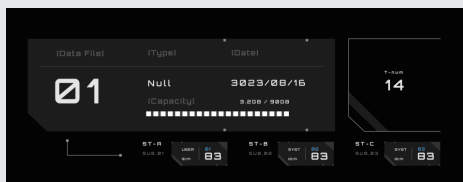
数値とテキスト「A」の部分任意に変更できる。



Data

指令室に集められる情報のログやそれらを保管するファイルとその状況を伝えるためのファイルUIがある。

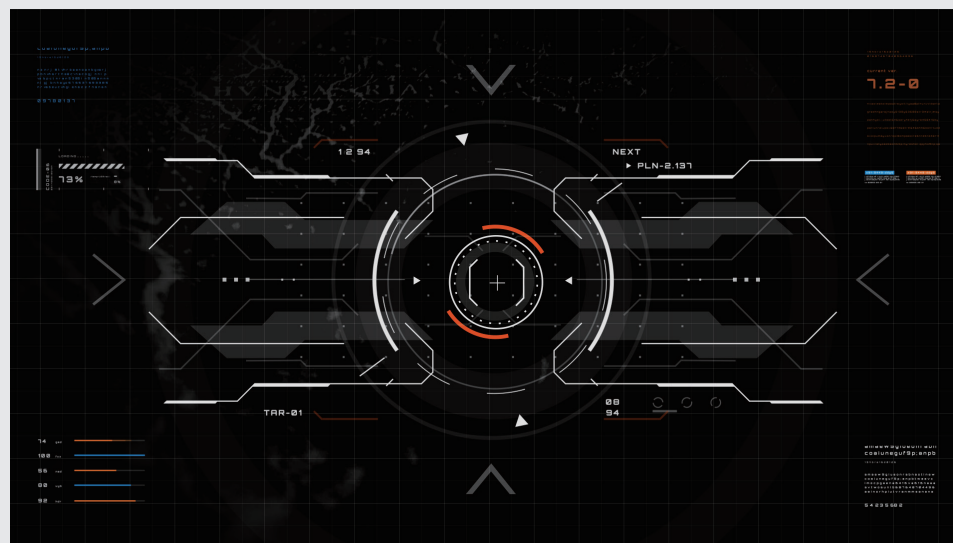
TEMPLATE



ファイルUI。ファイル番号やデータタイプ等の細かい数値を変更できる。

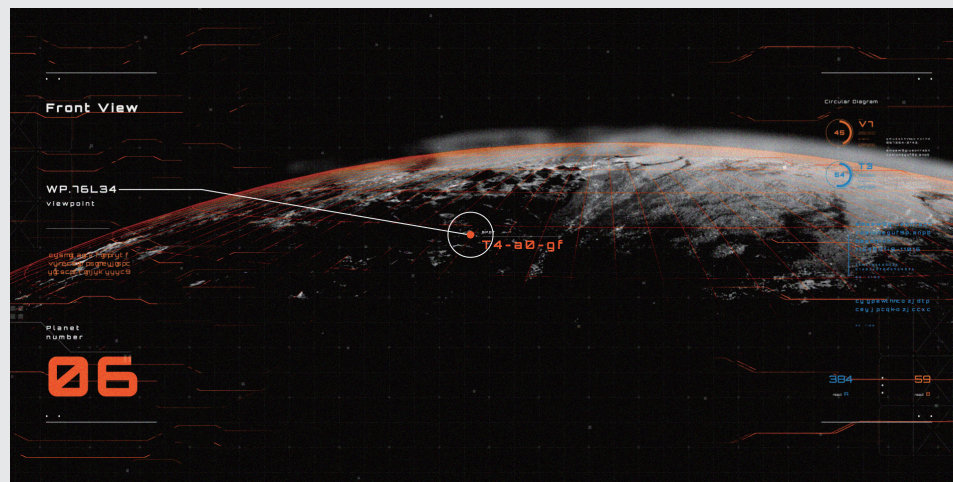


ログテンプレート。4つの項目を自由に入力できるようにしている。



Target

目的地を探すことを目的とした機器から送られる情報を表示するためのUI。探索中の地点を表示するスコープのようなUIが中央に大きくレイアウトしてある。



Front View

宇宙船からの前方視点。視点の見易さを考慮し、表示される情報が多すぎないように注意した。

Archaic

過去をテーマにした物寂しさを感じさせる作品

STYLEFRAME



DETAIL

制作期間

1 week

40 hours
2022/10/08 ~ 2022/10/14

使用ツール



VIDEO

watch via. Dropbox



CONCEPT

「過去」をテーマに時計や歯車が印象的で時間を感じさせる BGA を制作した。Cinema 4D で 3D の舞台を作成し、After Effects でカラーグレーディングを行った。全体的に深い紫色をメ

インカラーに据えることでダークな印象をもたせつつ、一方で神秘的な雰囲気をもたせた。

MODEL

Cinema 4D で時計を中心としにいくつかのモデルを制作した。



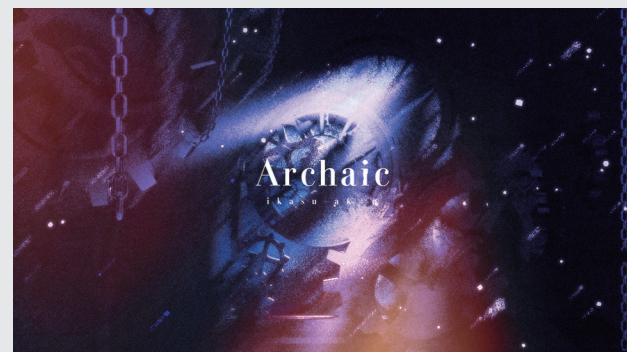
時計や歯車が特徴的な舞台をモデリングした。古い工場をモチーフに配管や鎖を追加して、「過去、時間」を感じさせる古めかしい雰囲気を目指した。



上のカットと同様のモデルを使用しているが、似た印象にならないようにレイアウトや構図を工夫している。

DESIGN

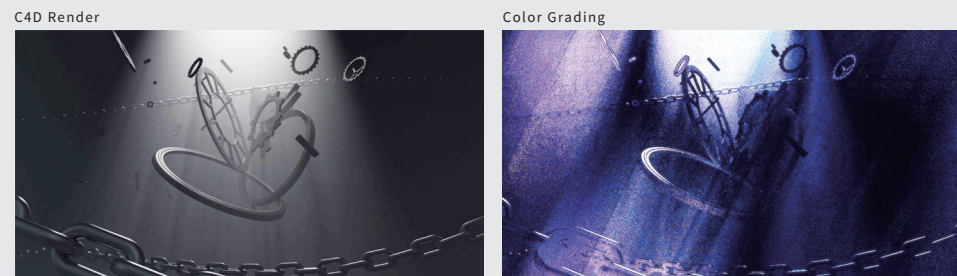
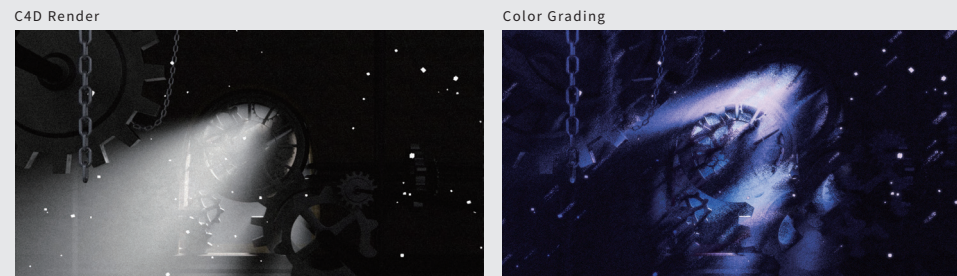
Cinema 4D でレンダリングしたものに After Effects で大幅なカラーグレーディングを行った。紫をメインとしたカラーへの着色やノイズのざらっとした質感を加えた。



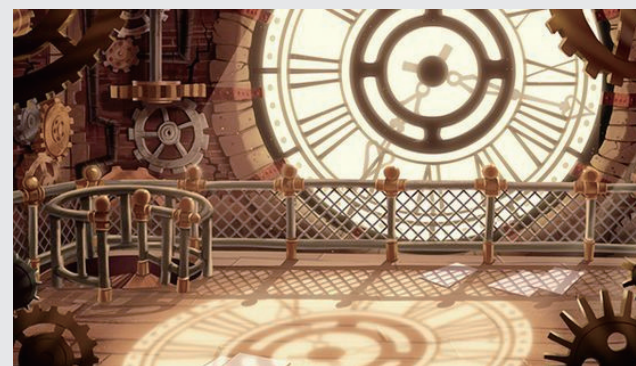
各所にライトリークやレンズフレアといった光の演出をいれることで全体的にダークな雰囲気の中に綺麗な印象を与えている。

COLOR

Cinema 4D でレンダリングしたものに After Effects で大幅なカラーグレーディングを行った。紫をメインとしたカラーへの着色やノイズのざらっとした質感を加えた。



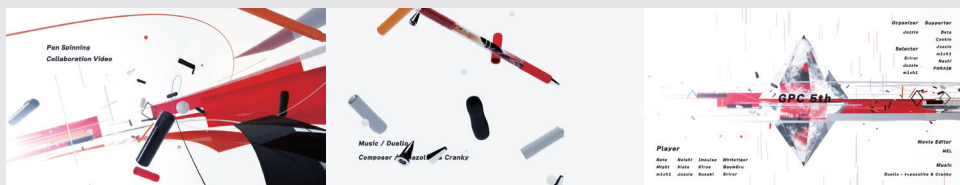
REFERENCE



GPC 5th

ペン回しの動画を集めたコラボレーションビデオ

STYLEFRAME



DETAIL

制作期間

1 month

150 hours
2022/10/01 ~ 2022/11/08

使用ツール



VIDEO

watch via. YouTube



CONCEPT

ペン回しコラボレーションビデオ (以下 CV と略す) とは BGM に合わせて複数のペン回し動画を集めた映像作品である。GPC 5th はドイツのペン回しコミュニティの公式 CV であり依頼

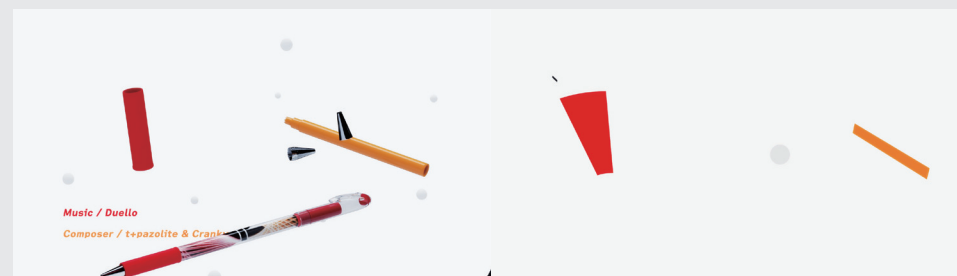
を受けて私が映像を担当した。Cinema 4D で「ペン回し用にカスタマイズされたペンや様々なパーツ」のモデルを用意することで、本作品のテーマがペン回しであることを明確にした。

DESIGN

ペン回し関連の具体的なモデル以外は抽象的な要素にすることで「ペン回し」というテーマを明確にすることを考えた。書体は線が太いものを選び、字間を狭くすることで力強さを感じさせるものにした。



TRANSITION



3D から 2D へ瞬時にシーンを切り替えている。このシーンの前後で映る要素は真上から見たときに右回りに回転しており、その動き方向や前後のカットで対応する各要素の色を一致させることで滑らかなトランジションにしている。



section 03

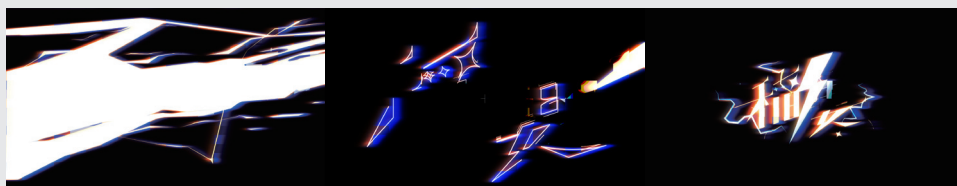
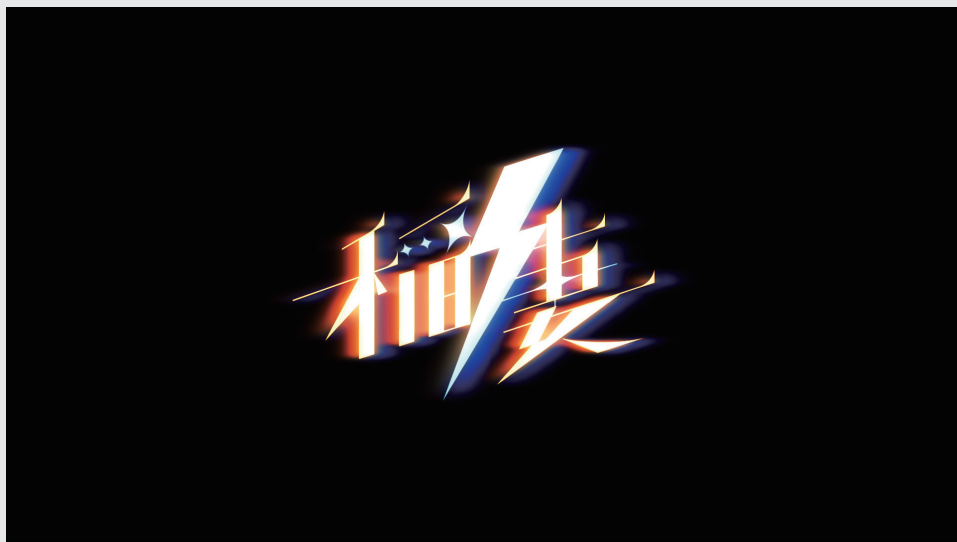
ロゴ モーション



稲妻

サイバー感溢れるカッコいいロゴ制作・アニメーション

STYLEFRAME



DETAIL

制作期間 **25 hours** 2022/10/26 ~ 2022/11/14

使用ツール  

VIDEO

via. YouTube

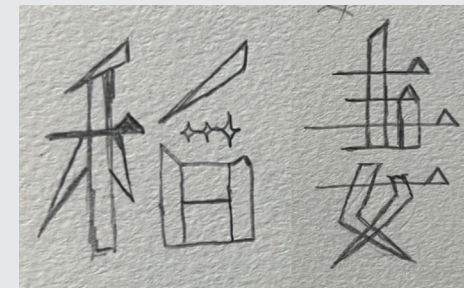
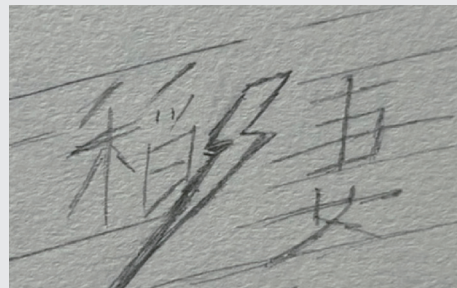


CONCEPT

サイバーをテーマにした「稲妻」のロゴ制作とモーションデザインを行った。稲妻から連想した「一瞬の煌めきや勢い」をロゴの造形やモーションで表現した。モーション付けは After Effects で行い、ロゴ制作は Illustrator

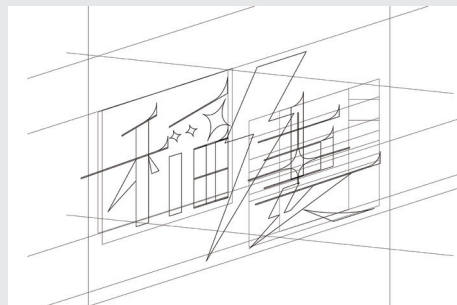
で担当することで各ソフトの得意分野による使い分けをした。ロゴの出現させる前に手書き風の稲妻エフェクトを入れることで印象的なロゴアニメーションになる工夫を施した。

DRAFT

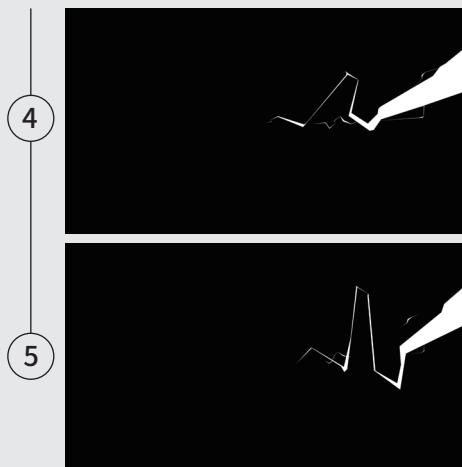


紙面上で2文字の位置や両文字の真ん中に稲妻型のシェイプを挟む凡そのレイアウトを決めた。そして稲妻の勢いをロゴに反映するために右上への全体の傾き、上にはねるようなウロコなどの1文字ごとの細かい造形を考案した。

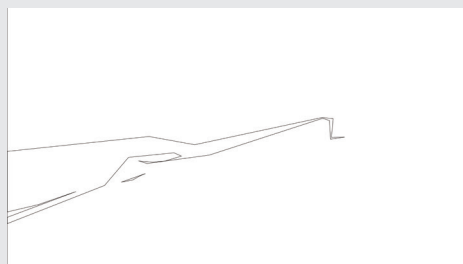
DESIGN



紙に書いたデザイン草案をもとに Illustrator で綺麗に造形していった。右斜め上への傾きが同一になることや1文字ごとのサイズ感がどちらか一方に偏らないように均一にすることを注意しながら作成した。



Illustrator で画面を横切る大きな稲妻エフェクトを作成した。合計で5カット作成している。



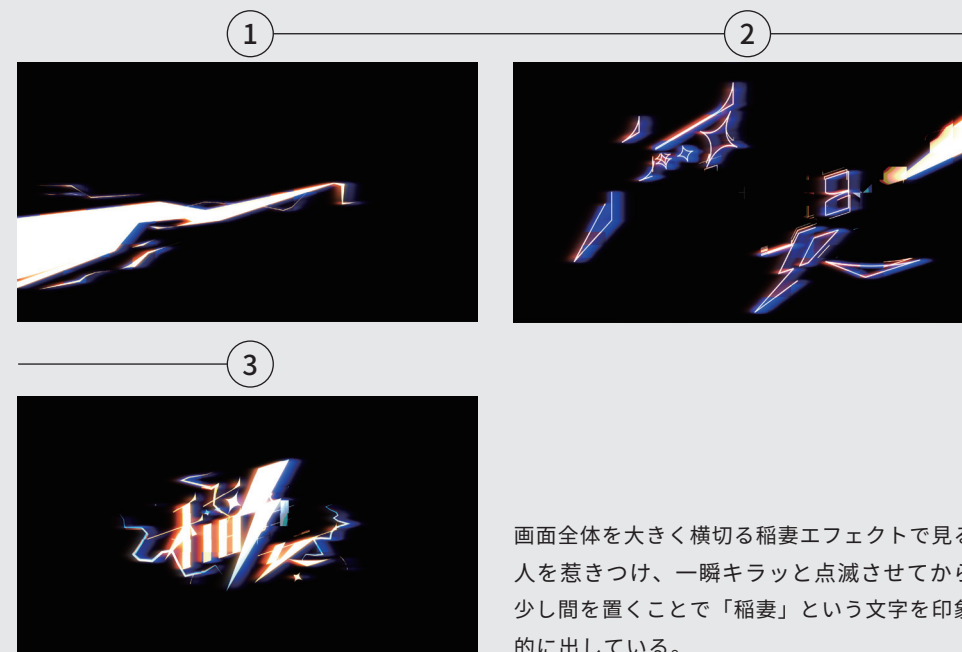
太い稲妻はクローズドパスで作成。勢いのある流れになるように線の太さのコントラストが大きくなるように意識した。



細い稲妻は線幅ツールを利用していくつかの変線幅プロファイルを登録し、オープンパスの線の太さに大きく強弱をつけている。



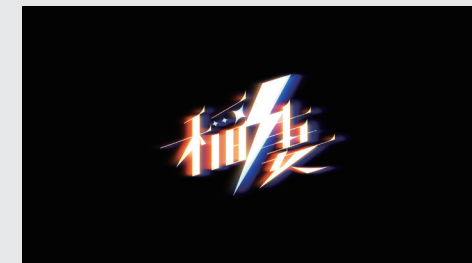
STORY



画面全体を大きく横切る稲妻エフェクトで見る人を惹きつけ、一瞬キラッと点滅させてから少し間を置くことで「稲妻」という文字を印象的に出している。

COLOR

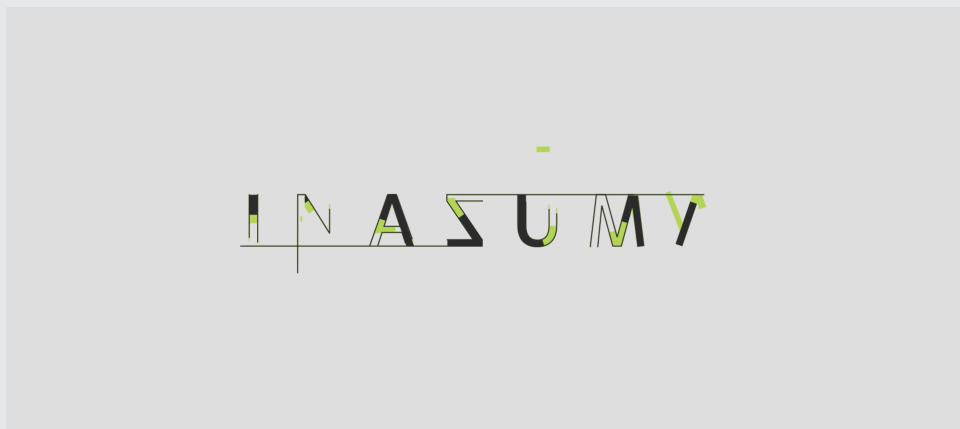
当初は稲妻から最もイメージされるであろうカラーである黄色をメインとした配色にしていたがよく見かける色だと感じ、見た目のインパクトを優先するためにリアルな稲妻の色である「赤と青」に変更した。



INAZUMA

フレッシュでスタイリッシュなロゴ制作・アニメーション

STYLEFRAME



DETAIL

制作期間 15 hours 2022/11/10 ~ 2023/11/15

使用ツール  

VIDEO

via. YouTube



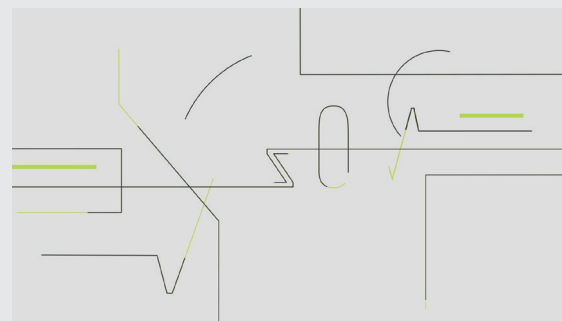
CONCEPT

フレッシュでスタイリッシュなロゴとモーションを意識したロゴ作品。高級感を感じさせるモノクロなカラーリングにフレッシュさを感じさせる明るい緑を入れている。ロゴ制作

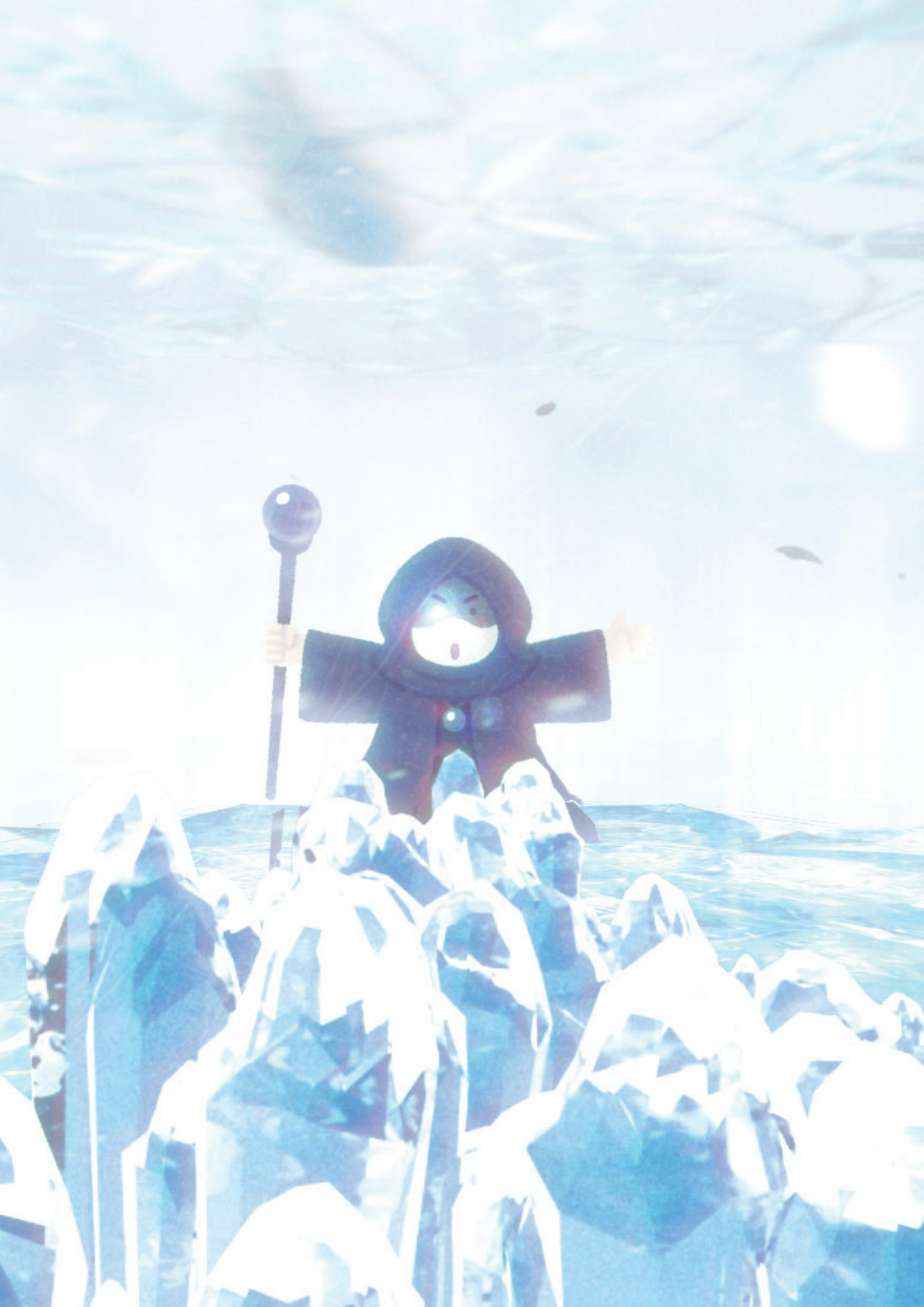
には Illustrator を使い、ロゴのもとになった書体をアウトライン化した後に加筆した。ラインを多く使用し細いシルエットにすることで軽い印象になるように意識した。

DESIGN

ロゴのもとになるフォントをサンセリフのものにしたり、細い線をグラフィックの要素にすることでオシャレで落ち着いた印象のあるスタイリッシュさを表現した。



画面全体に細いラインのトリミングアニメーションをしている。



section 04

コンポジット

氷魔法詠唱シーン

強力な魔法を放つ魔法陣とその詠唱シーン

STYLEFRAME



DETAIL

制作期間

2 weeks

50 hours
2023/01/17 ~ 2023/02/11

使用ツール



VIDEO

watch via. YouTube



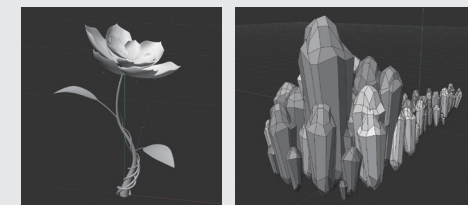
CONCEPT

「強力な氷魔法を放つ魔法使いと魔法陣」をテーマに呪文詠唱シーンを制作した。詠唱する魔法の強さを印象づけるため、モチーフとした「氷の結晶と花」から着想した花が咲くシーンといった特殊な演出を付け加えること

を考えた。魔法陣は Illustrator で、氷の花と氷は Cinema 4D で制作し、After Effects でコンポジットを行った。魔法詠唱中は術者は凍てつく雪山にあり、コンポジットでは説得力のある舞台づくりに注力した。

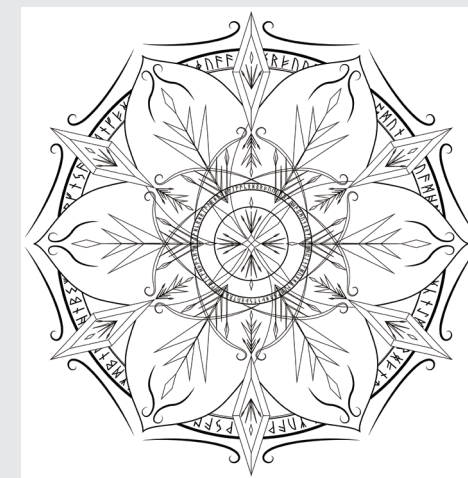
MODEL

Cinema 4D で花と氷をモデリングした。茎が伸びるアニメーションをするために MoSpline を利用した。氷はクローナーで複製し、フィールドを用いてサイズの変化や次々と出現するアニメーションをつけた。



DESIGN

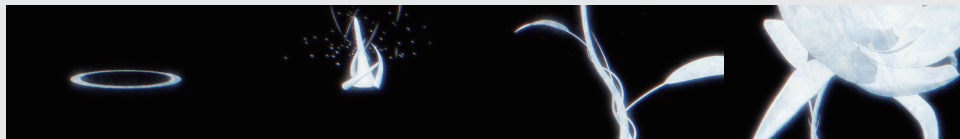
右の魔法陣を Illustrator で制作した。モチーフは「氷の結晶と花」であり、結晶の尖ったような形状の図形と花の花弁や優雅さを感じさせる曲線の要素で構成している。



STORY

単純に呪文を詠唱するシーンから入るのではなく、別のシーンを前に挿入することで特別な印象を与える。強力な魔法を予期させる演出を意図した。全体で3つのシーンで構成されている。

Scene 01



真っ暗な画面から茎が伸び、花が咲き誇る。



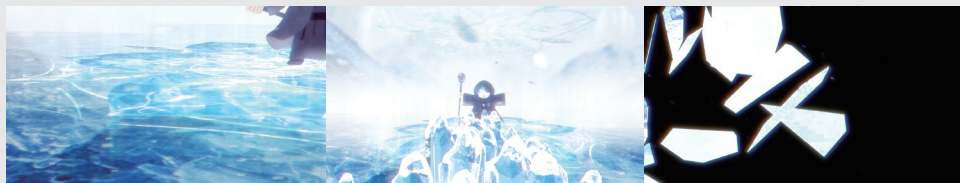
Scene 02



3Dから2Dへ移行する。花を中央に置き、カメラが回転しながら引いていく。



Scene 03



魔法使いの周辺でのカメラワーク。魔法が放たれ、画面全体が割れる。

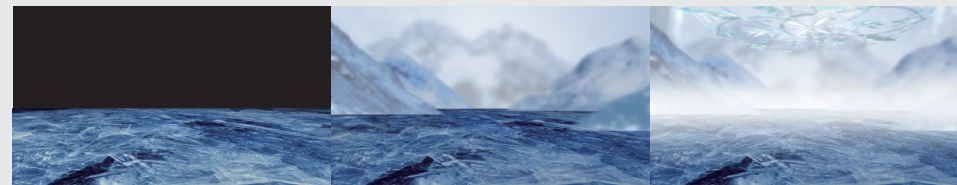
COMPOSITE

複数の独立した素材であるのでコンポジットを行う。各素材の色合いが異なるために必要があるものにカラーコレクションを施した。

地面テクスチャ

周囲の山々

空に浮かぶ魔法陣



フリー画像の「雪山の背景と氷の地面」を空気遠近法や吹雪による色合いの調整。

キャラレイアウト

魔法陣配置

Final Result



画像素材を合成した背景に「魔法使い、魔法陣、花吹雪」を追加し、一枚の絵として綺麗に見えるように色調整とグローをかけた。

ASSET

「雪山、氷の表面、魔法使い」の素材を使用した。元の色合いでは他素材と組み合わせる際に違和感が出てしまうため、使用する際は色の調整を行った。





section 05

静止画

Sci-Fi Calendar

Time

11:15:08

Date

13/7/2023

To do list

- Task 01 Description 001
 - Task 02 Description 002
- + add new event

Most recent event

MTG F6-21 | Others

Day

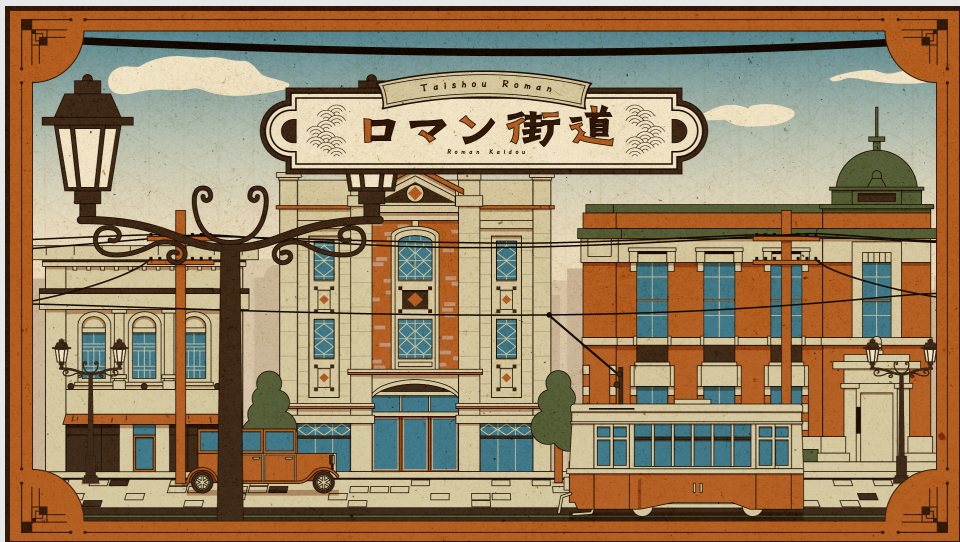
13

| SUN | MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |




ロマン街道

大正ロマンをテーマとした街並みの静止画作品



DETAIL

制作期間 40 hours 2023/06/07 ~ 2023/06/10

使用ツール 

CONCEPT

大正ロマンをテーマに制作した作品。“過去”を感じさせる程度に使用色を明るすぎないようにし、さらに昔の出版物らしくテクスチャを重ねた。反対に華やかさを出すために使用色は彩度が高くし、「ロマン」の雰囲気大切に

した。また多くの資料を集めることで、時代背景と矛盾するような物や細かい造形は避けるように意識した。


GAME FESTIVAL!

架空のゲームイベントを告知するポスター広告



DETAIL

制作期間 40 hours 2023/05/27 ~ 2023/06/02

使用ツール 

CONCEPT

架空のイベントポスターを想定した作品。ゲームのイベントであることを分かり易くするためにコントローラーやハードウェアを大きく載せた。「フェスティバル」らしさを演出するために画面全体にクラッカーから弾けた紙テープや

紙ふぶきを追加した。色については明度・彩度が高い色を中心に選び、楽しく明るい雰囲気大切にした。


Sci-Fi Calendar

SFの世界観を感じさせるカレンダー



DETAIL

制作期間 40 hours 2023/05/30 ~ 2023/06/04

使用ツール 

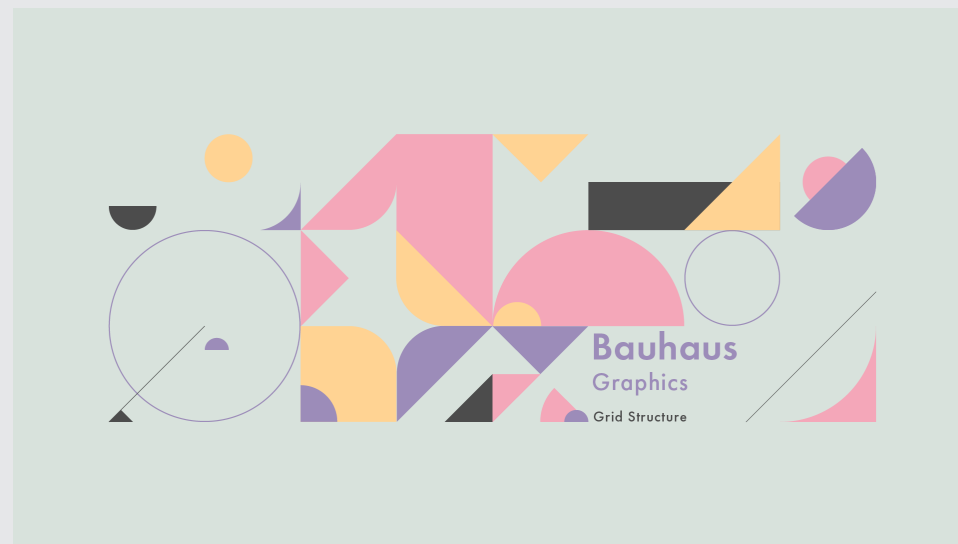
CONCEPT

「SF」×「カレンダー」をテーマにした作品。SFらしい未来的で少しメカニカルな雰囲気のある装飾を施しつつ、カレンダーとして欲しい情報である「現在の時間・日・月、ToDoリスト、近日のイベント等」を載せた。多くの情報

を記載したが、その中でも需要が高い情報に目が付きやすいように「フォントや空白のサイズ、色」を調整し、スムーズに情報を獲得できるように意識した。


Bauhaus Graphics

グリッドレイアウトの抽象的グラフィック



DETAIL

制作期間 3 hours 2023/06/06 ~ 2023/06/07

使用ツール 

CONCEPT

主に図形で構成された抽象的なグラフィックを扱った作品で、私好みのジャンルである。各々の図形は単純なものであるが、見る人に退屈を感じさせないような工夫を施している。1つは図形のバリエーションであり、もう1つは配置

である。どちらも粗密度を意識したものにしており、コントラストが大きい魅力的な画になるよう心掛けた。

Portfolio

Kikkawa Takuma