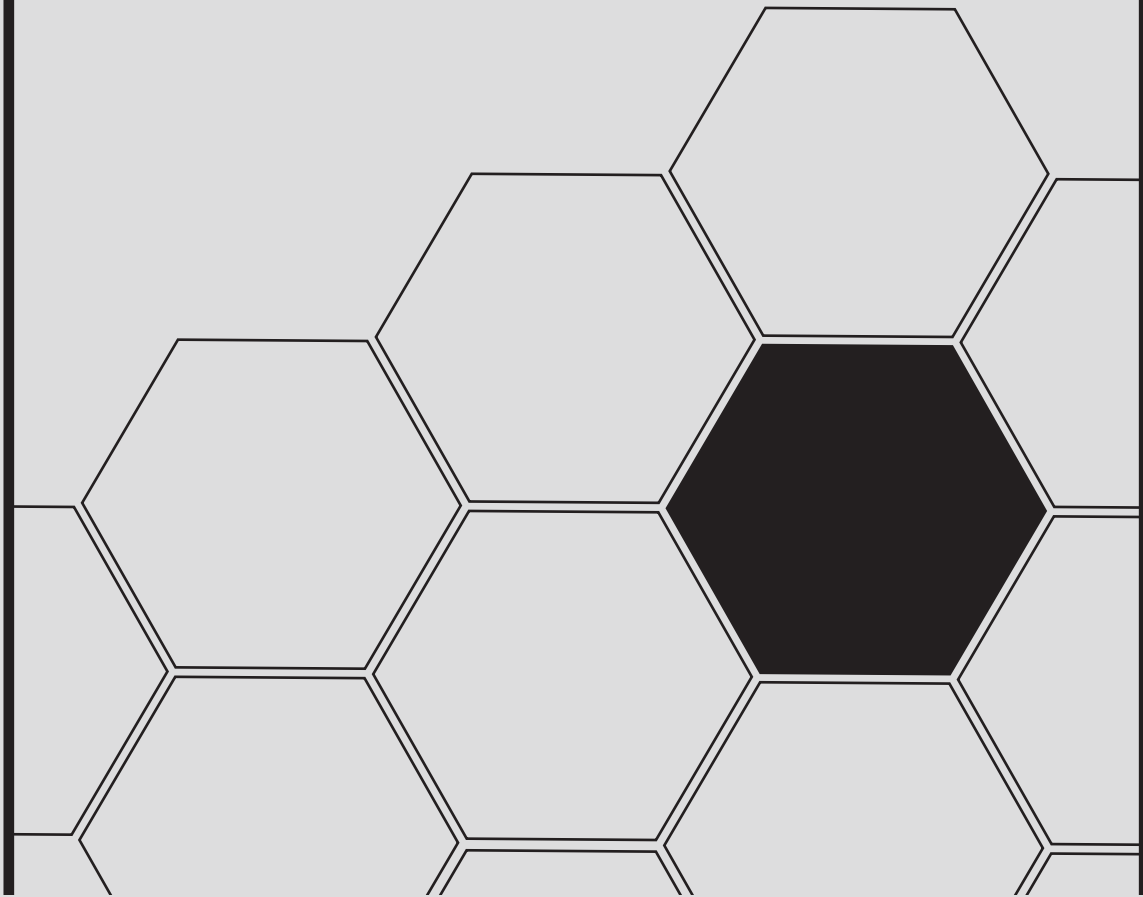


portfolio

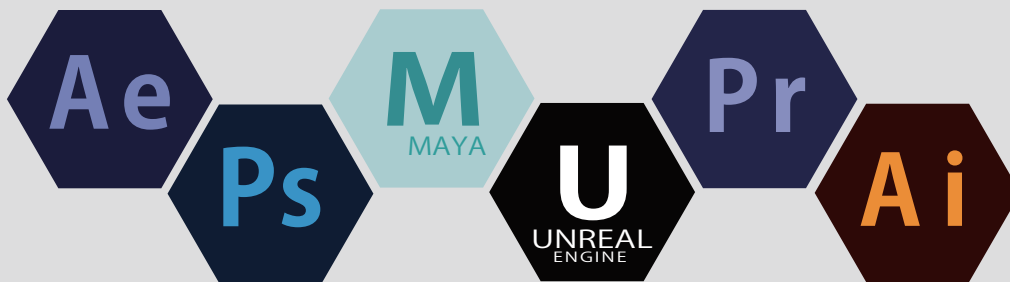


PROFILE

黒川 葵
くろかわ あおい

- 2021年 4月 東京デザイナー学院 映像デザイン学科 3DCG専攻 入学
- 2021年12月 3DCG映像会社「株式会社StudioGOONEYS」のインターンシップに参加
- 2024年 3月 卒業予定

Skill



Hobby

アニメ ゲーム 観劇 ダンス 歌

animation

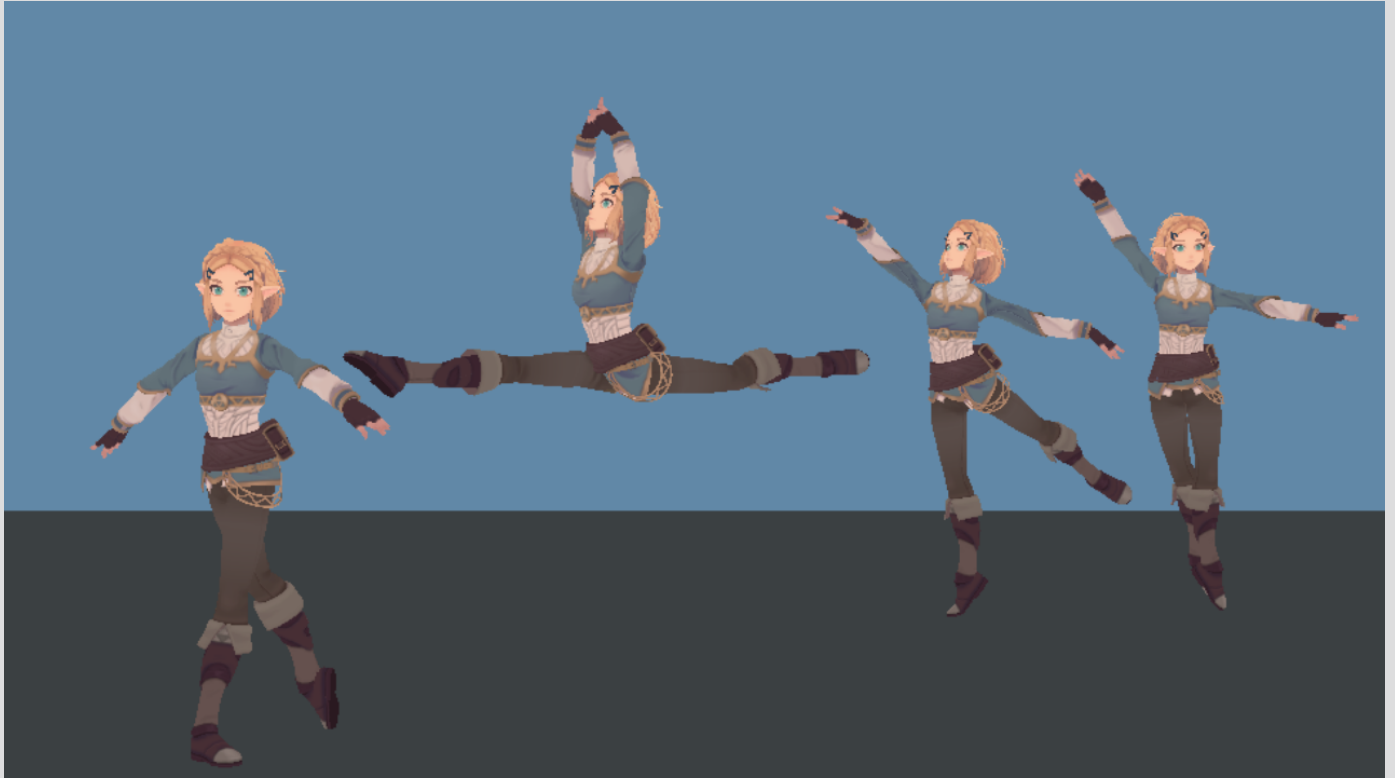
YouTubeURL



<https://youtu.be/B8cmfJ1ECrY>

Mayaを使用したアニメーション作品をまとめました。
よろしければ上のURLよりご覧頂けますと幸いです。

バレエ



information

バレエを習んだ経験を生かしたいと思いバレエのアニメーションを制作しました。バレエのしなやかな動きを表現するために、腕のしなやかな動きと、重心移動に注意しました。

作成時期 : 2021年8月

作成時間 : 1ヶ月

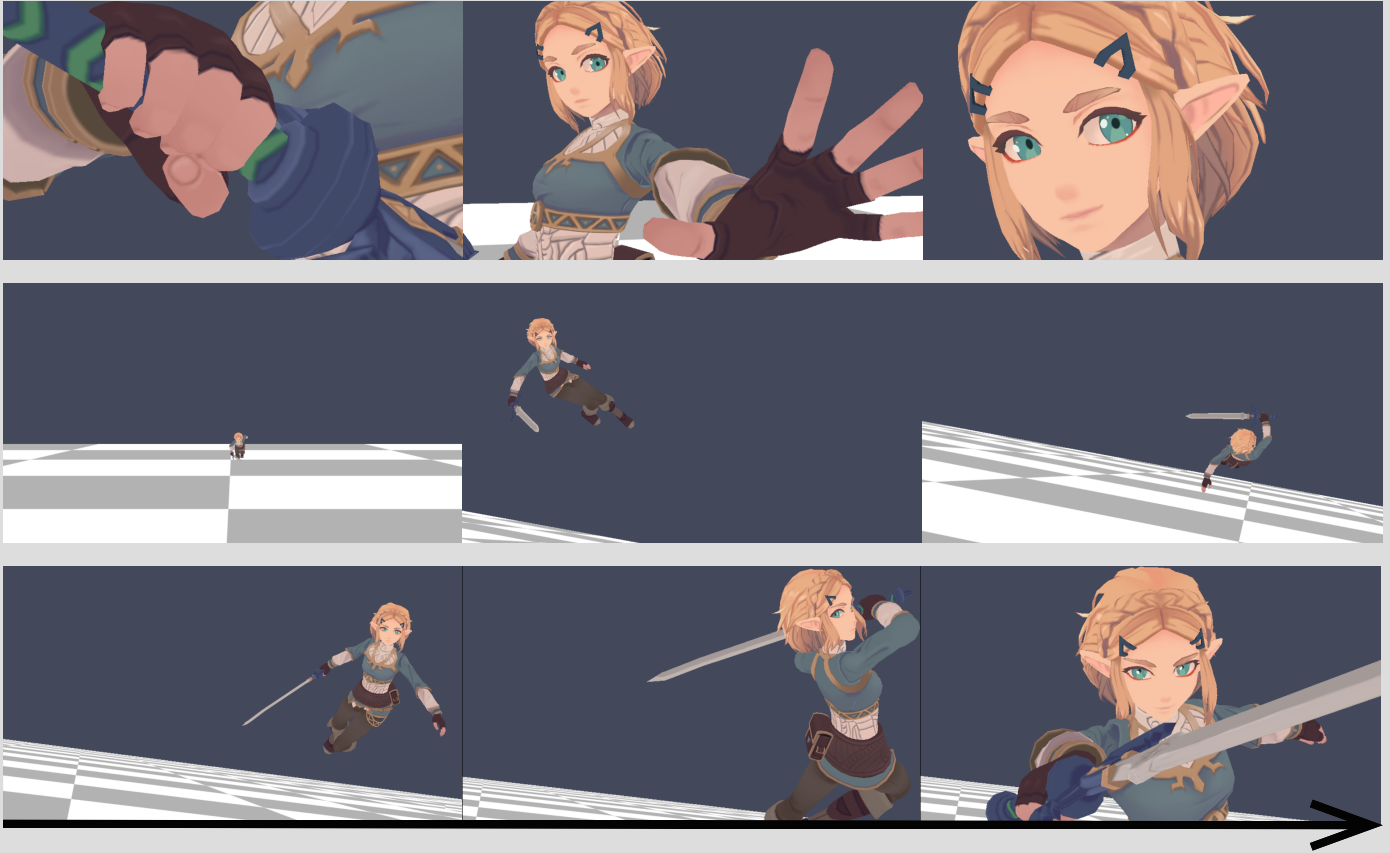
rig : Zelda Breath Of The Wild
<https://thestoff.gumroad.com/l/aBcqX>



リファレンス動画→<https://youtu.be/D62LexEwjdl>
1:17~



必殺技



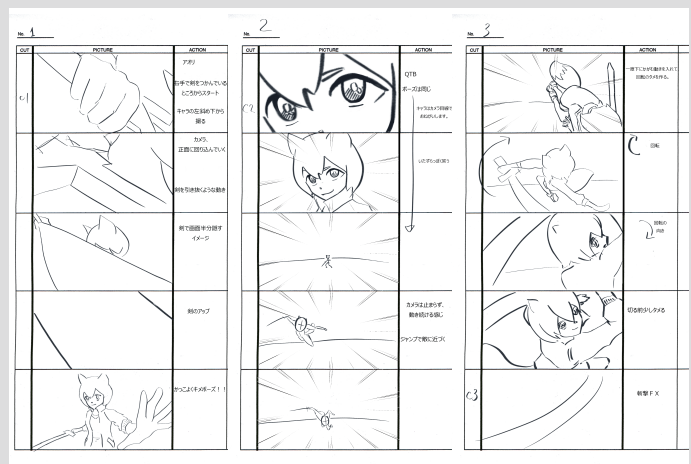
information

絵コンテをもとに必殺技のアニメーションを制作する課題をブラッシュアップしました。まずキャラクターの動きを前後に移動させずにつけて、カメラをつけやすいようにし、カメラをつける際は、画面の中での頭や目の軌道がなめらかになるように注意しました。

作成時期 : 2023年5月

作成時間 : 1ヶ月

rig : Zelda Breath Of The Wild
<https://thestoff.gumroad.com/l/aBcqX>



絵コンテ



攻撃モーション



information

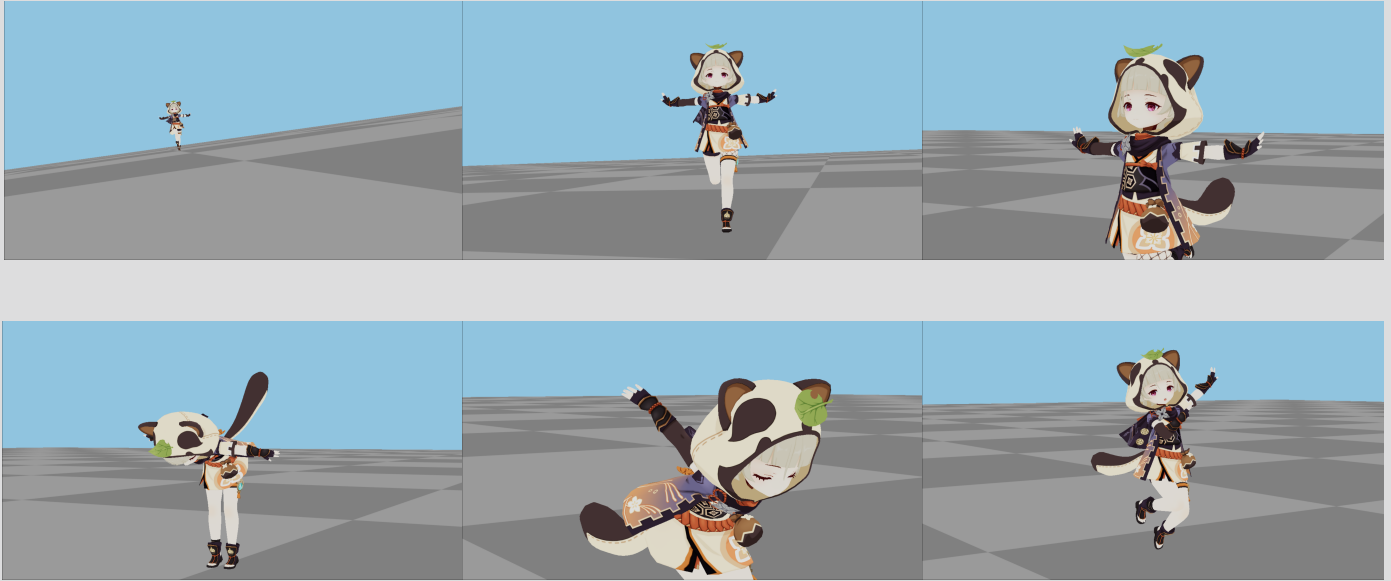
ゲームの攻撃モーションを練習するために制作しました。剣の軌道がきれいな流れになるように意識しながら制作しました。また、どの方向から見ても自然な動きになるよう重心移動に注意しました。

作成時期 : 2022年1月

作成時間 : 1週間

rig : AZRI
<https://www.gameanim.com/product/azri-rig/>





information

キャラクターの紹介シーンを想定して、カットを割ったアニメーションを制作しました。

作成時期 : 2023年7月

作成時間 : 1週間



リファレンス



攻撃モーション



再現したもの



リファレンス

information

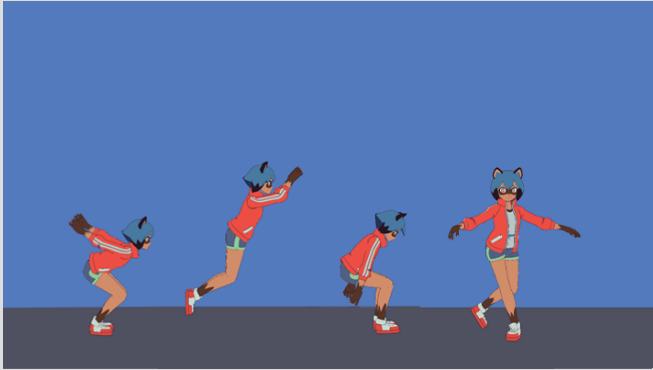
ゲームの攻撃モーションを練習するために制作しました。揺れものは手付けの上にUnrealEngineで物理シミュレーションとkawaii Physicsを使い、リファレンスの動きに近づけました。

作成時期 : 2023年5月

作成時間 : 3週間



ジャンプ



作成時期 : 2021年11月

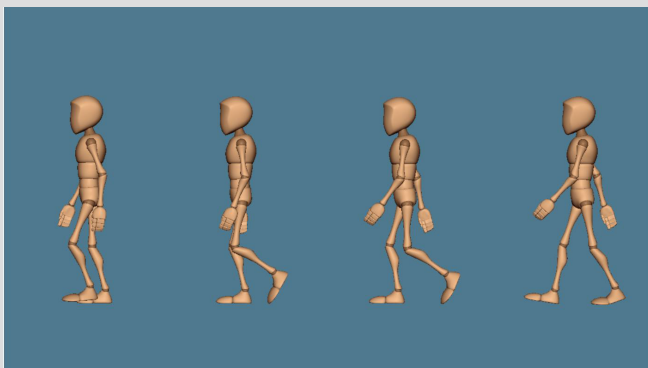
作成時間 : 3週間

rig : Michiru Rigged Model
<https://thestoff.gumroad.com/l/pSXRn>

information

自分のジャンプの映像をリファレンスにして制作しました。腰、足先、指先がそれぞれなめらかな曲線になるように注意しました。

ウォークサイクル



作成時期 : 2021年8月

作成時間 : 1 週間

rig : Ultimate Rigs
behance.net/gallery/17774421/Ultimate-Rigs-for-FREE

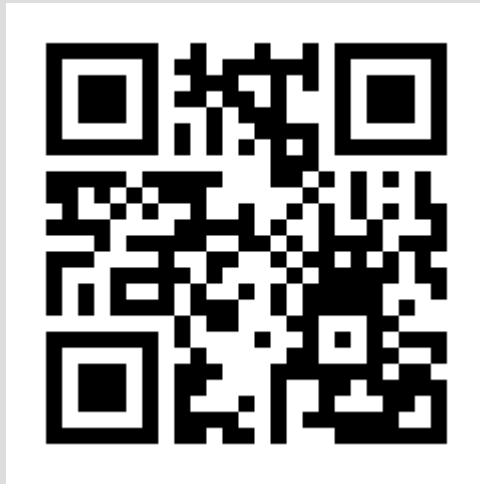
information

体や指先にかけて腰の動きをずしてキーを打っていき、より自然な動きになるようにしました。足動きに合わせて腰の移動や回転を入れ、胸には腰と反対の回転をかけて頭の位置を安定させるようにしました。



rigging

YouTubeURL



https://youtu.be/o_A1BUNUybU

Mayaを使用したリギング作品をまとめました。
よろしければ上のURLよりご覧頂けますと幸いです。



information

mGearの使い方を学ぶとともに、ゲームの攻撃モーションの作品のために制作しました。

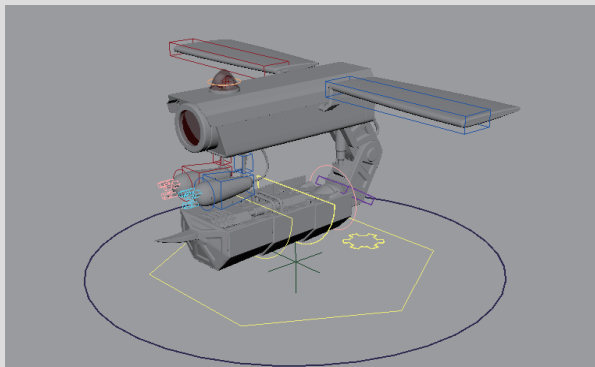
工夫した点

- >袖の形を調整するコントローラー
- >フードやマント、裾など揺れものコントローラー
- >ローポリを使ったウェイト調節

作成時期 : 2023年5月

作成時間 : 2週間

モデル : 原神公式より配布されているものを使用しています。



information

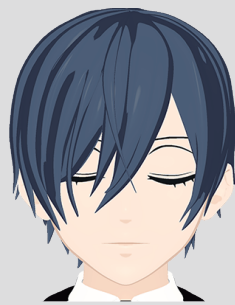
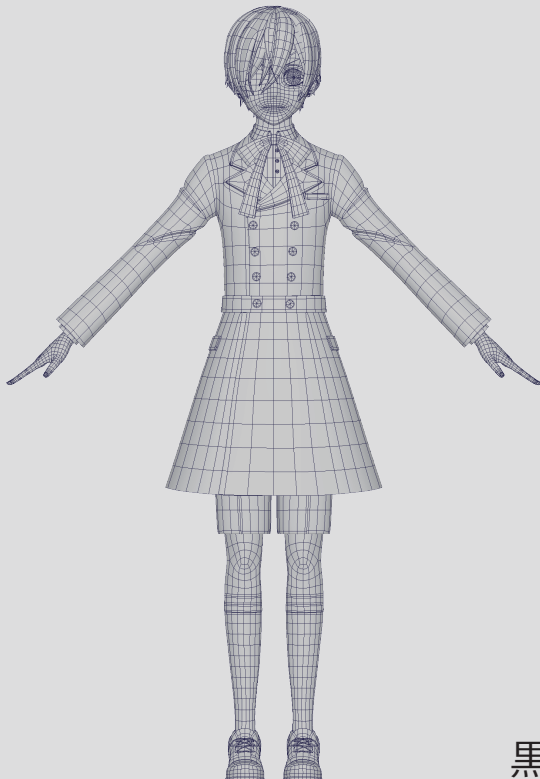
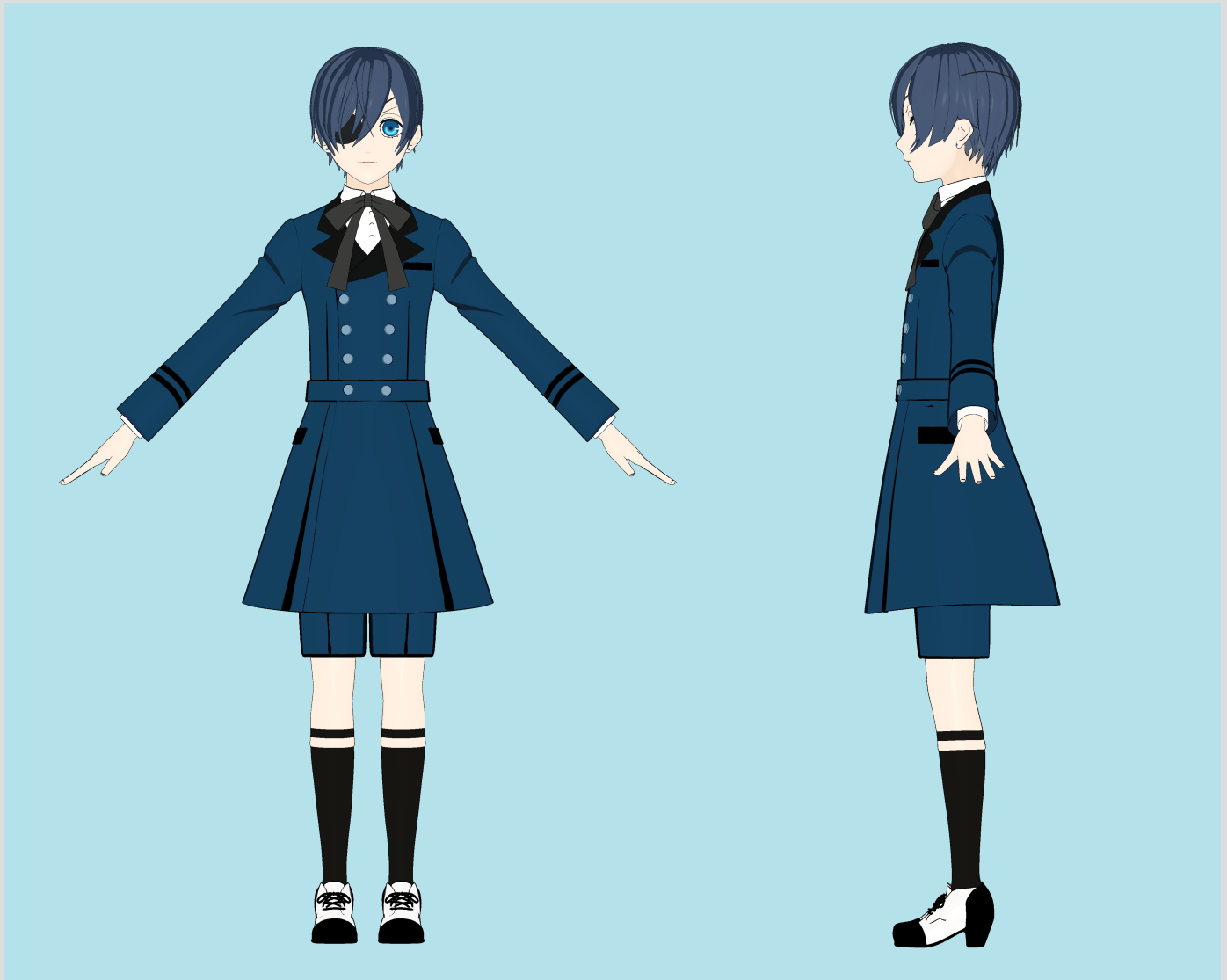
グループ制作で担当したロボットのリギングです。

工夫した点

- >IKFK、ハイポリゴンローポリゴンの切り替え
- >3軸を一度に制御できるコントローラー
- >軸を移動できる回転リグ
- >エイムコンストレインでのシリンダーの表現

作成時期 : 2022年1月

作成時間 : 1週間



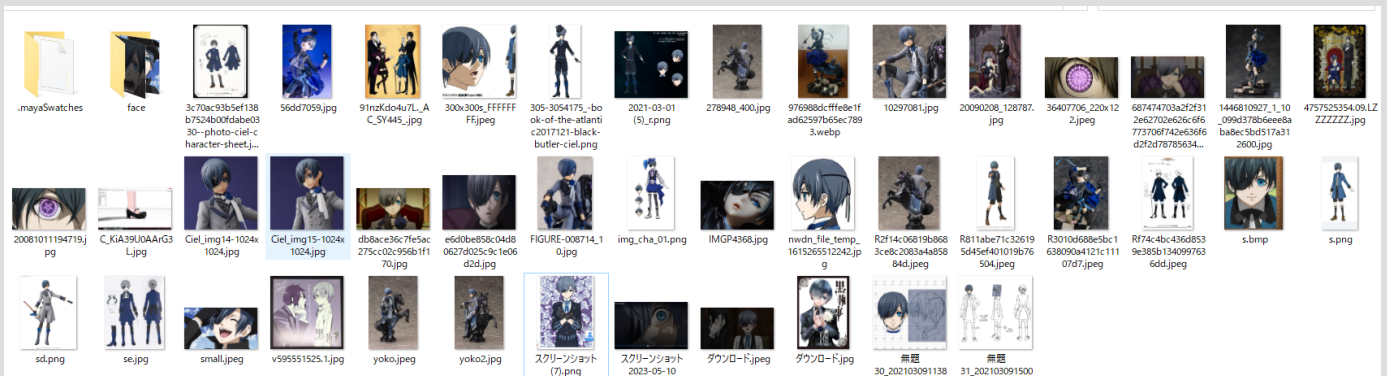
黒執事よりシエル・ファントムハイヴ

information

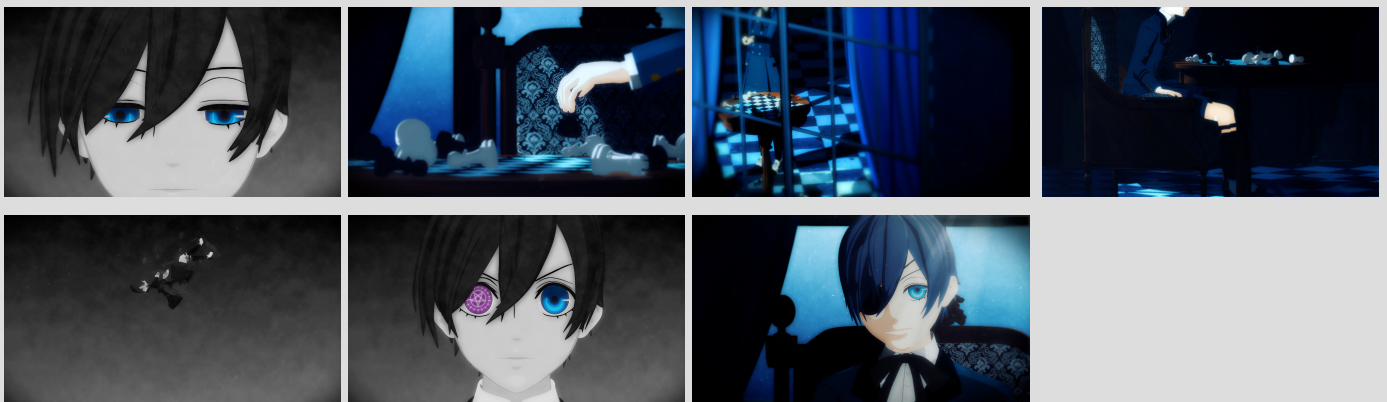
Mayaの練習を兼ねて制作した作品です。操作になれるとともに、普段自分が行っているアニメーションの前工程の苦勞を知るという点でとても良い経験になりました。また、このモデルを使った動画を制作するために目の周辺のブレンドシェイプを制作しました。

作成時期 : 2021年5月

作成時間 : 1ヶ月



リファレンス



制作した動画

