

PORTFOLIO

JUN TAKAHASHI

高橋 潤

アニメーション撮影

好きなことで働きたい
空気感を演出すること

作品をよりよく、
魅力を引き出すことが好きです

After Effects ★★★★★

Photoshop ★★★

Illustrator ★★★

Cinema 4D ★★

Spine ★★★

MAYA ★★

1

昼住宅

Ae / Nove lAI

Before



After



Nove lAI で出力したものを撮影処理しました。

田舎の朝のほんわかとした雰囲気にしてみました。

空気感はパーティクルの大小や奥行きで演出、

朝の日差しはコロラマなどを使い白くぼんやりとした色使いで少しまぶしさを加えることで朝感を演出しました。

カメラワークを追加した際に少し寂しいので三輪車を加えています



色調補正やレベル補正、
トーンカーブなどを使い全体の
色味を調整



NovelAI で出力した
三輪車を合成することで
視線を誘導させたり
全体の寂しさを緩和



日差しはフラクタルノイズ、コロラマ
グラデーションを駆使し制作

最終的に日差しに加え、日光の
強さが分かるようホワイト平面を
マスクで切ったものを
強弱がわかるよう合成。
また、遠近感を演出
できるよう奥と
手前に合成

4h
制作時間

2

森の小川 Ae / Nove lAI

Before



After



最終的にカメラワーク、SE、色収差を追加したもの

水の透明感のある表現が好きなので森の小川をつくってみました。空気感、遠近感を演出するために奥側に白いもやを付け加え、手前にカメラボケを含む木を加えてみました。水流の表現はフラクタルノイズ、タービュレントディスプレイスディスプレイスメントマップなどを使用しています。日差しの反射などは全体から暗い箇所を抽出しグローをかけています。特に、水流の表現が一番大変でした。



フラクタルノイズ、
ディスプレイメントマップ
を活用し川の流れを表現
マスクで切ったものを川の中に
配置し透明感を表現



白平面をマスクで切り、
奥に配置することで
空気遠近法により
遠近感を演出
パーティクルの空気感
を演出



手前にぼかした枝を配置し遠近感を演出
パーティクルで光の反射を追加し
川をカメラで撮った時のキラキラ感を
演出。

最後に日差しを追加にあたり、
明るい箇所を抽出した後
グローをかけ加算し
日当たりの演出。

7h
制作時間

3

キャラクター＋炎 Ae



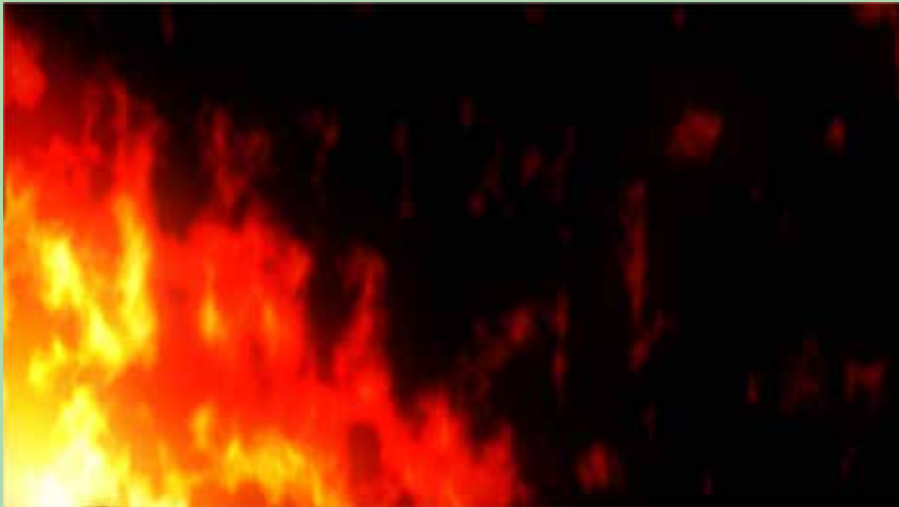
風、木、水とやってきたので炎を作ってみました。
使用しているキャラクターに合うように、炎はリアルよりに
作成してみました。炎は何度か作ったことがあるので作業自体は
かなり短くなりました。
煙は手前と奥、2種類作ってみました少し分かりづらくなって
しまったことが反省点です。
キャラクターにかかる炎の光の反射は見よう見まねでしたが、
なんとなくでもそれっぽくなるものだと感心しました。



黒平面に
フラクタルノイズ、
グラデーション



コロマのプリセットより
火を選択



グローを二重にかけ、
火っぽく



キャラクターを配置
色味を調整

1h
制作時間

4

女の子

Ae / NovelAI

Before



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

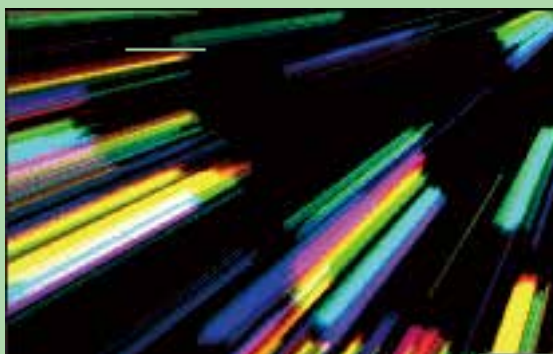
5

川 自然

Ae / Ps / NovelAI



Before



見えやすいように
補正をかけてあります

水のがれ、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

6

波

Ae / Ps / Nove LAI

Before



「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。

5h
制作時間

その他の作品

1

2D アニメーション spine



spine で2dアニメーションの練習もかねて
アニメーションの12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 c4d



Nintendo Direct

c4d 2022

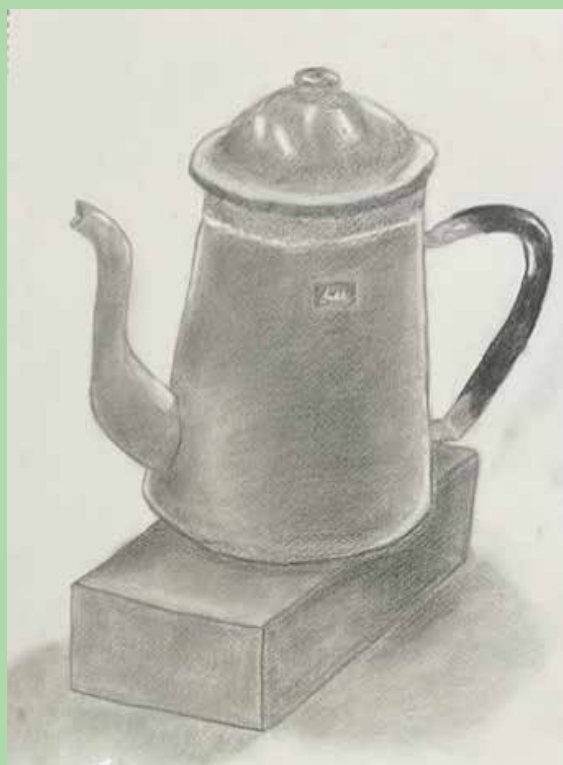


再現課題でニンテンドーダイレクトを制作しました。
ブロックが浮き出て文字に置き換わっていく際に
平坦にならないようにライトを配置しました。

9h
制作時間

3

デッサン えんぴつ



各 **6h**
制作時間

4

人体クロッキー えんぴつ



20分



10分



10分



5分

5

モーショングラフィックス Ae / Ai



各15h
制作時間

Thank You

