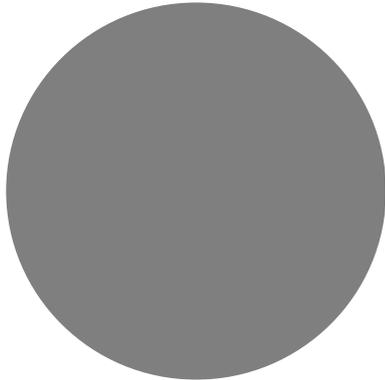


# PORTFOLIO

MOTIONGRAPHICS / 3DCG

# PROFILE



TDG 映像デザイン学科 モーショングラフィックス専攻

## 山田 涼太 / Yamada Ryota

2004.05.17 愛知県名古屋市出身

2025.03 卒業見込み

### SKILL

 Adobe After Effects	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □
 Adobe Photo Shop	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □
 Adobe Illustrator	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □
 Cinema 4D	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □
 Blender	■ ■ ■ □ □ □ □ □ □ □
 Unreal Engine 5	■ ■ ■ □ □ □ □ □ □ □
 Spine	■ ■ ■ □ □ □ □ □ □ □

### INFO

Tell : 080-2557-1478

Mail : yamada.mid.ryota@gmail.com

### PR

2023 年から映像制作を開始。

様々なツールを扱える、ジェネラリストを目指して学習中。

# CONTENTS

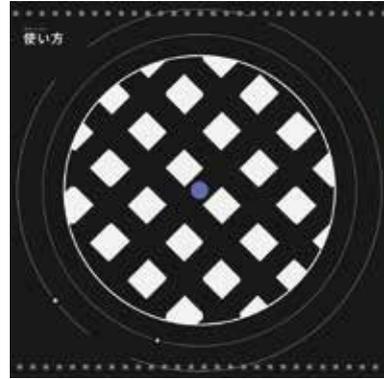
---

01



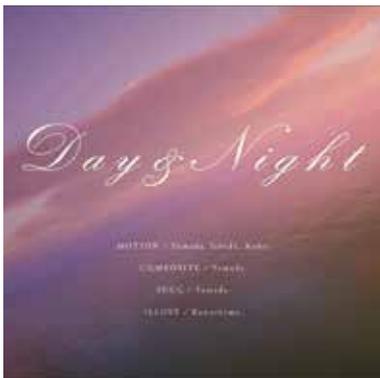
**EARPHONE**

02



**Track.**

03



**Day&Night**

04



**DesignTest**

05



**その他**

QR



**作品はこちらから**

# 01 - EARPHONE

## CONCEPT

「Cinema 4D で作品を作る」という課題で制作した作品となります。  
色々あるキーワードの中から「静寂と大迫力」というものに注目し、  
この映像を制作しました。  
また、カラーバリエーションがあったら面白いなと思い、  
その意図が伝わるような構成になるようにしました。

## OVERVIEW

制作時間：3week

使用ソフト：AfterEffects,Cinema 4D



# 02 - Track.

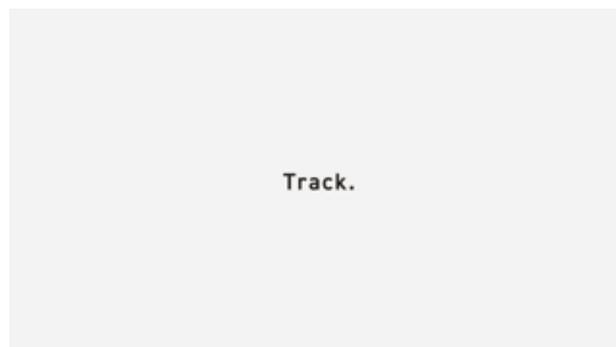
## CONCEPT

「自由課題・広告映像」というお題だったので、  
あったら便利だと思うサービスを想像しながら映像を制作しました。  
また、いつもよりデザインを意識して制作しました。  
サービス内容としては、注文してから荷物が届くまで、  
リアルタイムに追跡ができるというものです。

## OVERVIEW

制作時間：2week

使用ソフト：AfterEffects,Cinema 4D



# 03 - Day&Night

## CONCEPT

自由課題で、グループで制作した「2DMV」作品となります。  
全体的に切ないようなイメージになるよう、映像制作を行いました。  
私の担当した範囲は、  
レイアウト、テキストモーションのブラッシュアップ、3DCG、色調補正です。  
サビ直前に 3D を挟むことによって映像自体の緩急がついていると思います。

## OVERVIEW

制作時間：2week

使用ソフト：AfterEffects,Cinema 4D,Unreal Engine 5



# 04 - DesignTest

## CONCEPT

TDG「デザインテスト」のライブ配信を想定した動画を制作するというお題から、この映像を制作しました。

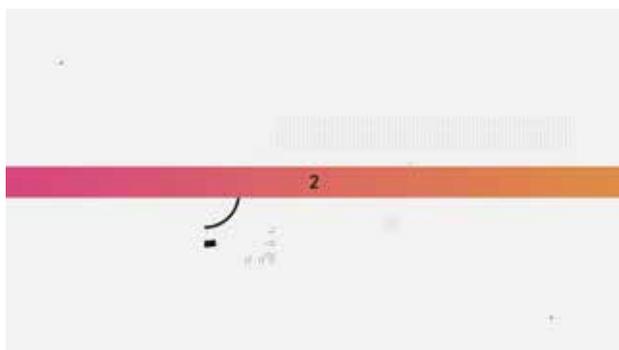
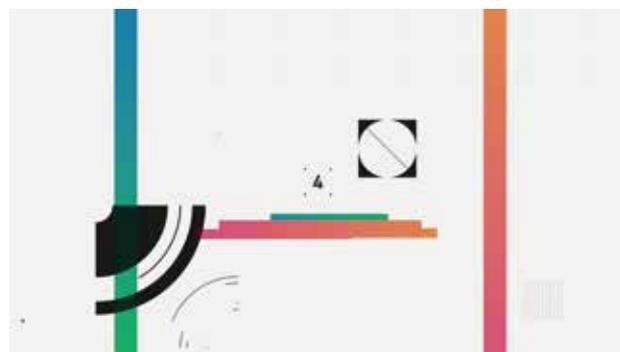
モーショングラフィックス中心の映像は、図形の配置が難しく、止で見たときのバランスを調整するのに苦労しました。

また、グラデーションはTDGの公式HPを参考にしたカラーになっています。

## OVERVIEW

制作時間：1day

使用ソフト：AfterEffects



## 05 - その他

### CONCEPT

こちらでは、  
課題として制作したものを簡単に紹介していきます。  
主に Unreal Engine での背景制作、PhotoShop でのポスター制作、  
Spine でのキャラクターアニメーションです。



UE5/QuixelBridgeを使った屋外制作



Spine/キャラアニ & エフェクト作成



Ps/架空のポスター制作



Ae/エフェクト作成



QR