

**portfolio**



# 宮崎 燿

Hikaru Miyazaki

**3DCG アニメーター志望**

**21 世紀アカデメイア**

**専門学校 東京デザイナーアカデミー**

**映像デザイン学科 3DCG 専攻**

2005/01/27 生 東京都出身

## 【使用ツール】



0 ————— ★ ————— 100



0 ————— ★ ————— 100

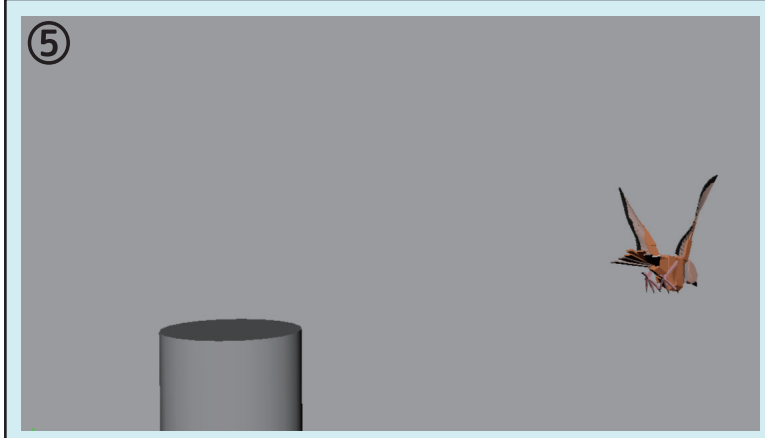
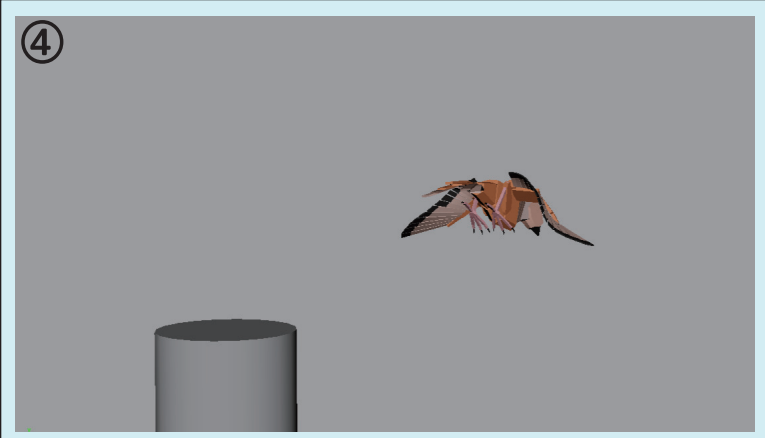
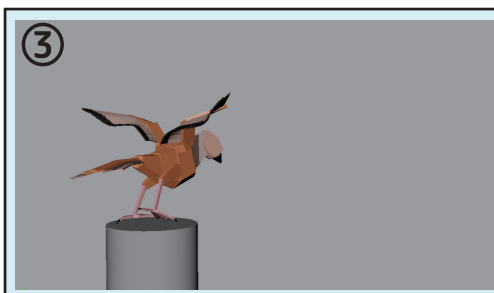
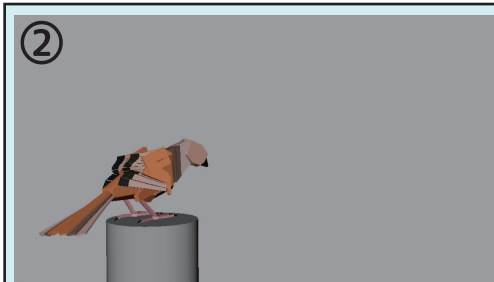
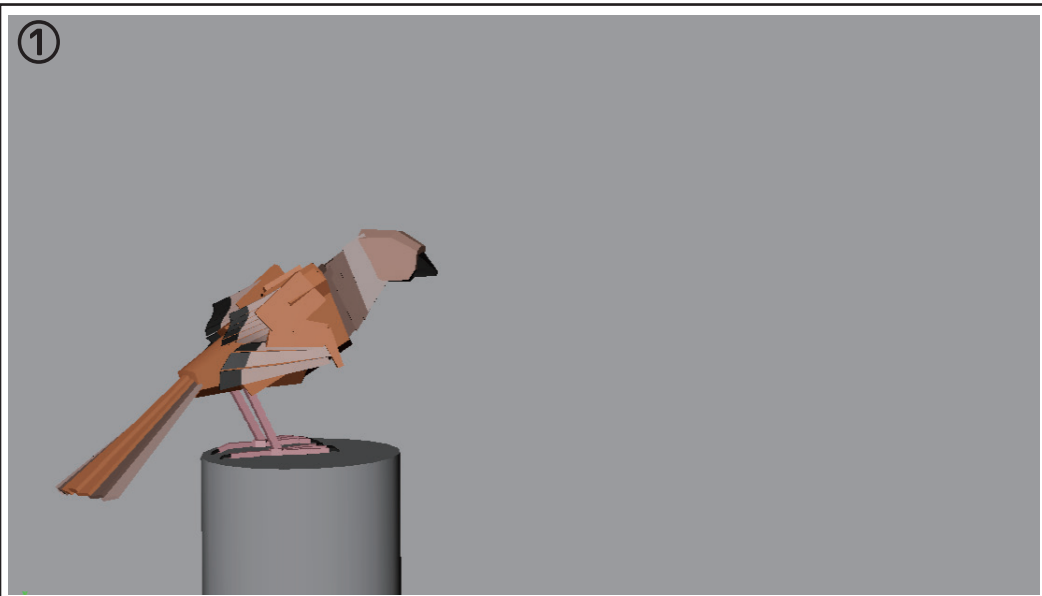


0 ————— ★ ————— 100

**Microsoft office(Word,Excel,Power Point)**  
**Microsoft teams**  
**Clip Studi(windows)**  
**Adobe Fresco**

# ◆ 飛び立ち

24fps/2024.2  
約 12 時間



鳥が羽ばたいて去っていくモーションを作りました。人間のモーションを作ったことは多いのですが、動物、特に鳥などの人間にはない翼などを持つ動物のモーションを作る経験をしてみたいと思い、今回作ってみました。力を込める部位などがわかりずらく、難しかったです。

## ◎Points

リファレンスを見て、鳥の気忙しくあたりを観察してから飛び立つさまを再現したく、飛び立つ前のシーンにも力を入れました。ハヤブサ、トンビなどの大型な鳥をイメージして作成しました。

### ▽リファレンス



<https://www.youtube.com/watch?v=HJ7O9zRdUqw>

<https://www.youtube.com/watch?v=RoYAlswqgMo&t=25s>

# ◆ ターン

24fps/2024.2~3  
約 20 時間



ターン + ワンポーズのモーションを作りました。やわらかい動きの表現をしたいと思ったのと、専門学校先生の授業にて、人が振り返るときどこから動く？というお話が合って、自身で作ってみたいと思ったため、今回制作しました。

## ◎Points

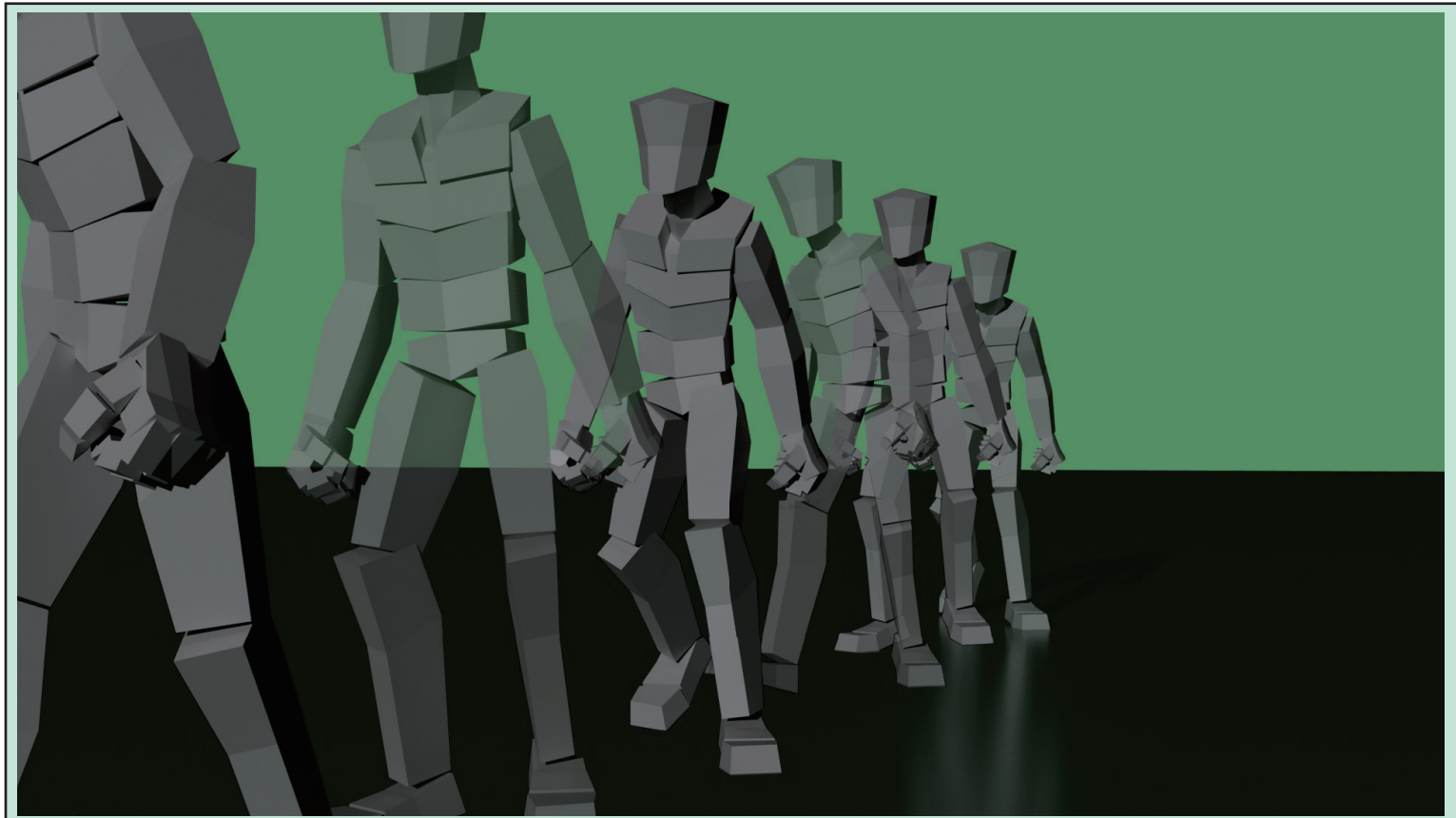
視線から順に振り向いた先の対象を見るように意識して作りました。  
また、キャラの一番かわいいシーン(この場合手を差し伸べるシーン)は見せ場だと思ったのでカメラも少し意識して設置しました。

## ▽リファレンス



# ◆ 歩き

24fps/2024.4~  
約 15 時間



歩きのアニメーション(サイクル)を作りました。

男女の違いを意識したアニメーションを作りたいと考えていたため、どっしりとした歩きを意識して作成しました。

また、今回はアニメーションを作る速度を上げたいと思っていたため、腰の動きから足、腕と作る順番を考えながら作ったことで、大幅に時間の短縮をすることができました。

## ◎Points

アニメーションは制作する過程にも気を配りながら作ることが大事だと改めて実感したいい機会になりました。

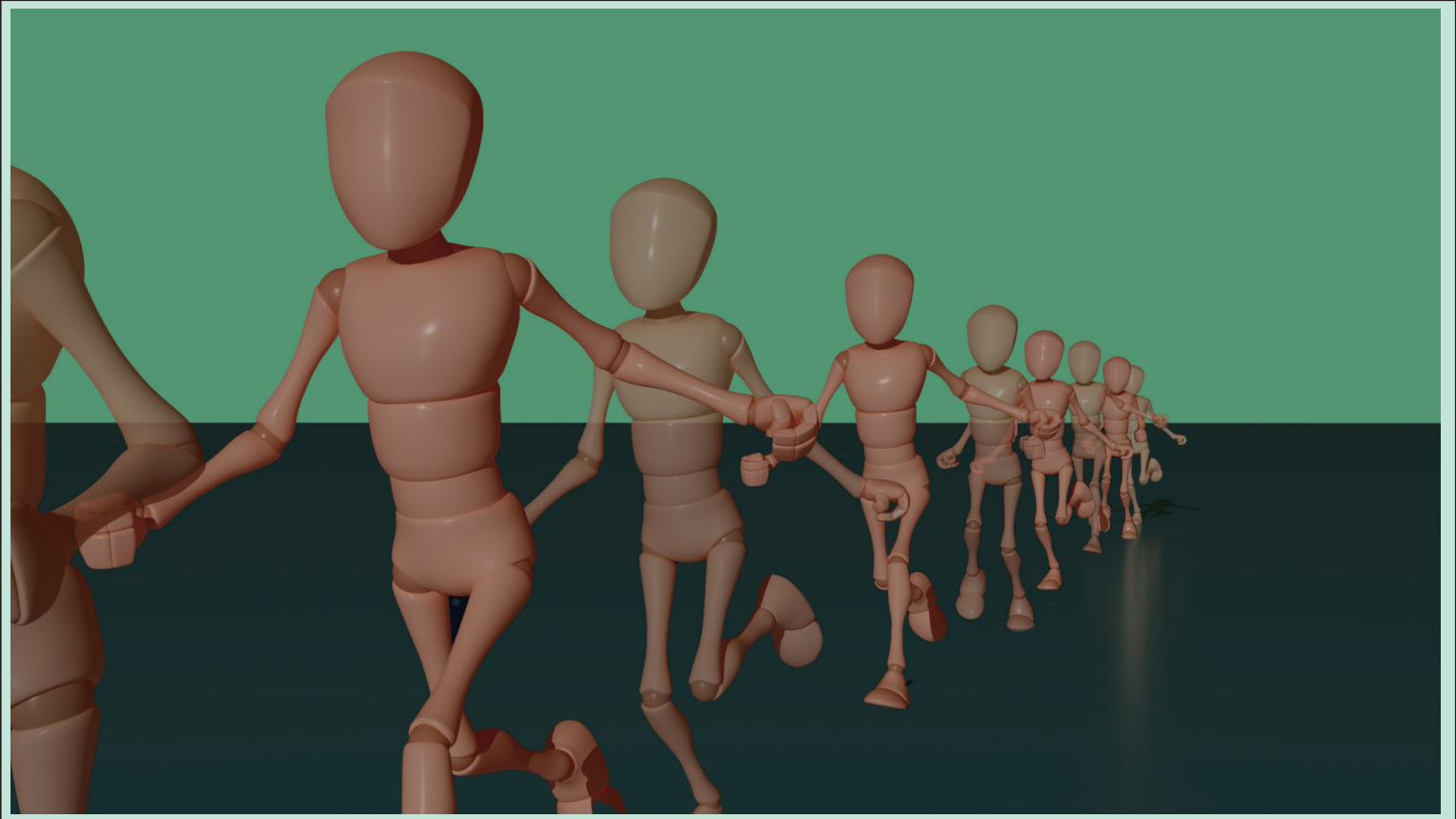
## ▽リファレンス



<https://www.youtube.com/watch?v=HaLfgNEZYK0>

# ◆ 走り

24fps/2024.3~  
約 30 時間



走りのアニメーション(サイクル)を作りました。

女の子走りをイメージして腰の回転や腕の広がりを意識して作成しました。

リファレンスを参考にしながらも、腰の回転などうまくサイクルになるように自分でしっかり考えながら作って、いい経験になりました。

また。走りのアニメーションは専門学校の授業でも作りましたが、頭の動きの制御など改善点が多々あり、今回成長が実感できてよかったです。

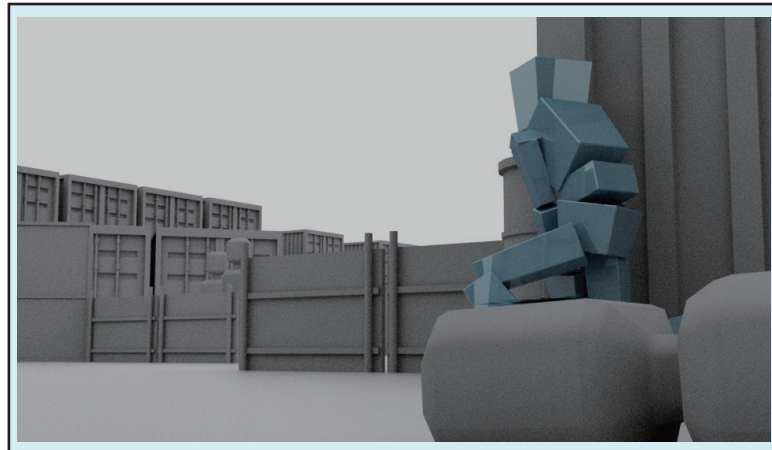
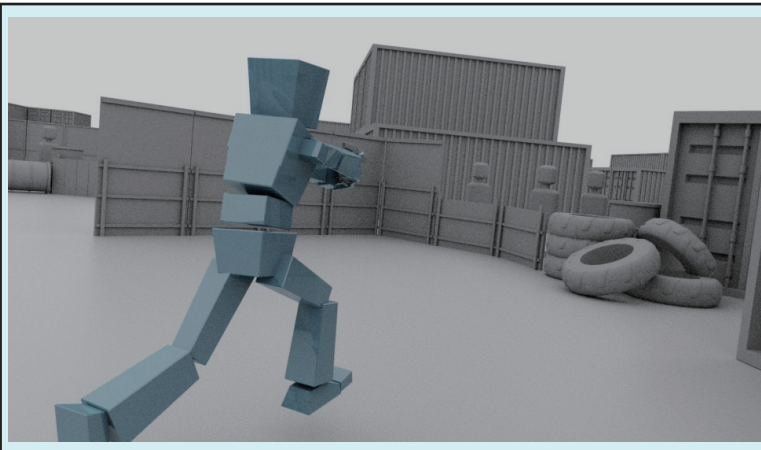
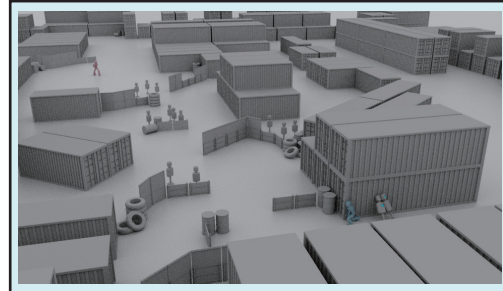
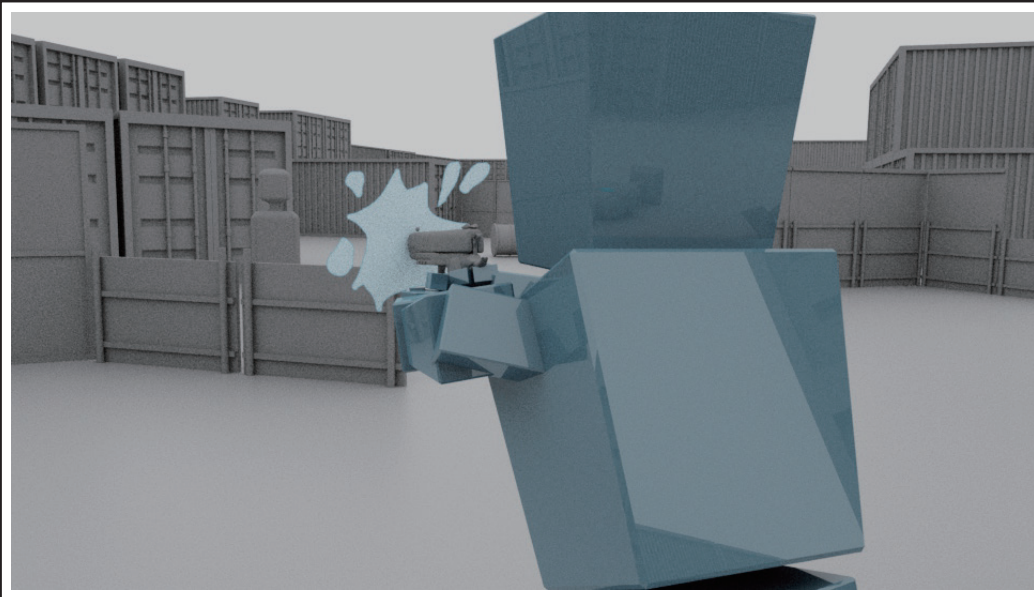
## ◎Points

女性の走りは男性と違い、骨盤が広い分腕の動きが横の回転になっていくという話を聞いて、男女の区別ができるようなアニメーションを作りたいと思い、制作しました。

## ▽リファレンス



<https://www.youtube.com/watch?v=IBZvo05NkFU>

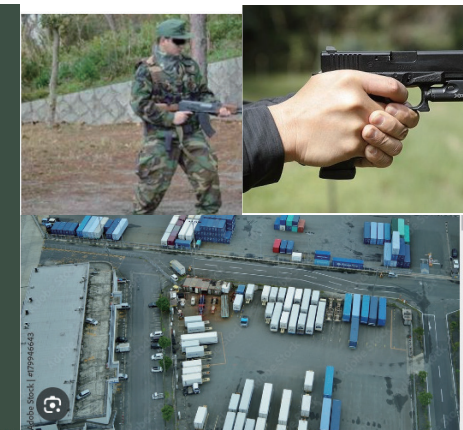


第十回アニメータードラフト会議のアニメーションです。絵コンテを読み解く力、カメラワーク、完成させる根性など求められているものに少しでもこたえられるよう鋭意制作中です。

## ◎Points

鋭意制作中。随時更新

## ▽リファレンス



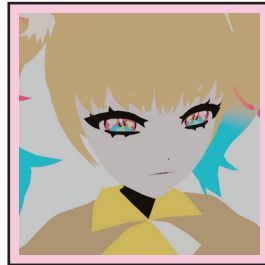
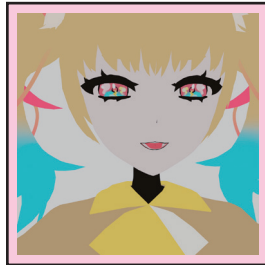
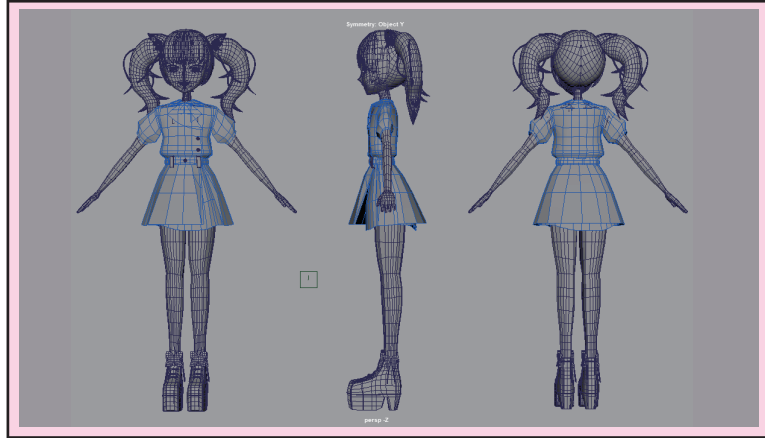
# ◆ Modeling

room model  
charactor model



## Charactor model

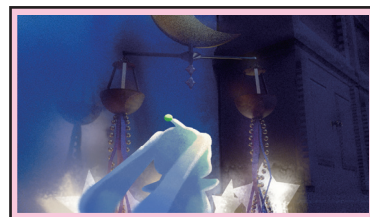
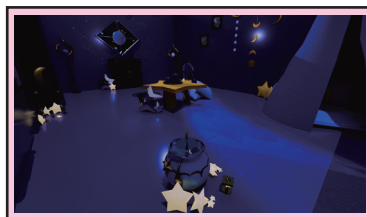
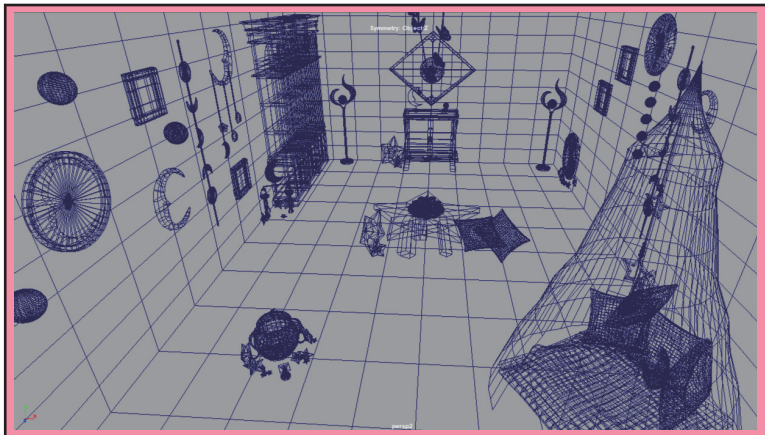
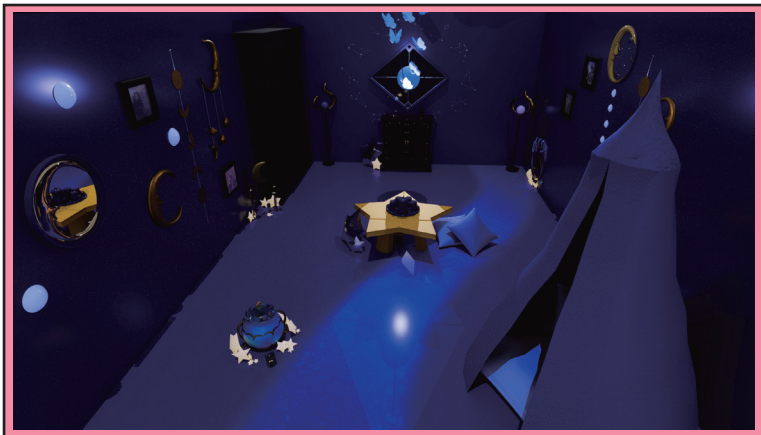
2023.10/10 ~ 12/19(約 50 時間)



専門学校 1 年時のキャラクターモデリングの授業にてオリジナルキャラクターを制作しました。  
初めてのキャラクターモデリングで、顔の調整や洋服の制作など苦労した点が多かった分、  
新しく終わった MAYA の機能や、効率的なモデリング方法などもあり、学びになったことがとても多かったです。

## Room model

2023.12/7 ~ 2024.1/17(約 60 時間 + キャラ約 10 時間)

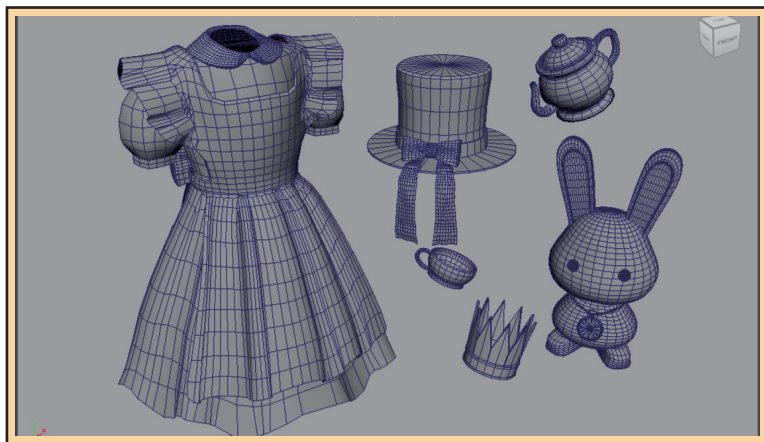


専門学校 1 年時の制作管理にてモーショングラフィックス専攻の方と組んで  
自分たちで考えた架空のゲームのトレーラームービーを作る際に制作した部屋とキャラクターの 3D モデル、  
ゲームのステルをイメージして描いたイラストです。イラストはレンダリングした画像を Adobe Fresco にて  
加工・加筆しました。レンダリング周りともモデリングをしっかりと学べたいい機会になりました。

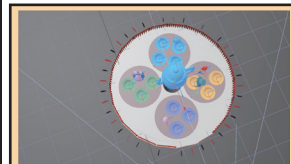
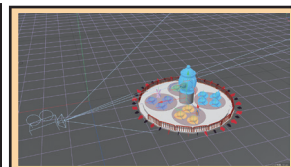


# ◆ Modeling

2024.2.1~2.7(約 30 時間)  
Modeling: 約 20 時間  
Cinema4D: 約 10 時間



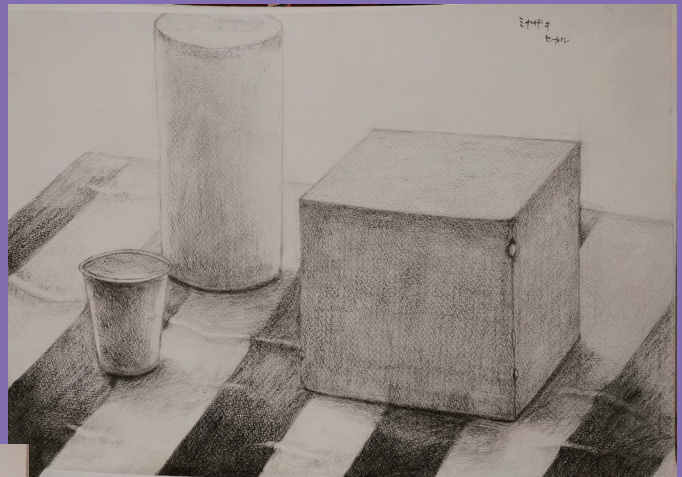
不思議の国のアリスをイメージした作品を作りたいと考えていたため、Cinema4D ではモデリングしずらそうなオブジェクトを MAYA 上でマテリアル分けまで制作を行いました。トーン調のマテリアル設定を行いたいと思っていたため、モデリングも緩い感じをイメージして、リアルに作りこまないようにしました。フリルを作るのがとても楽しかったです。



Cinema4D にてスペードやダイヤなどをモデリングし、メリーゴーランド × 不思議の国のアリスというテーマでアニメーションを作ることになりました。モーショングラフィック関連の勉強をしたことがないため、youtube などの SNS で参考になりそうな作品を探しつつ、現在鋭意誠意作中です。動きがある映像が作れるように頑張ります。



# ◆ Drawing & illustration



専門学校一年時のデッサンの授業で描きました。  
上二枚は約 8 時間、下一枚は約 6 時間でした。  
物体をよく観察することはモデリングや  
アニメーションの制作にも役に立っていると  
感じます。



趣味で描いているイラストです！  
SD イラスト以外は 2023.5~2024.2  
の期間に描いたイラストです。  
一枚絵は約 3~6 時間  
三面図は約 5 時間ほどで描いています。  
息抜きになるとともに人体の仕組みの  
確認などもかねてかきました。