

ANIMATION PORTFOLIO

KOJIMA HARUKA

about me

小島 陽花

KOJIMA HARUKA

生年月日：2000.4.13

所属：東京デザイナー・アカデミー

映像デザイン学科 3DCG 専攻

趣味・特技

- ・アニメ・漫画(ハイキュー、ギヴン)
- ・Vtuber(葛葉、魔界ノリりむ)
- ・食えること(甘いもの、辛いもの)
- ・二度寝
- ・競技かるた(A級)
- ・行ったことない場所の散策、地図を見ずに目的地まで行く

使用可能ツール



Maya



Photoshop



Premiere Pro



Unreal Engine



Illustrator



ZBrush

勉強中...

クロッキー、After Effects

3DCG アニメーター志望

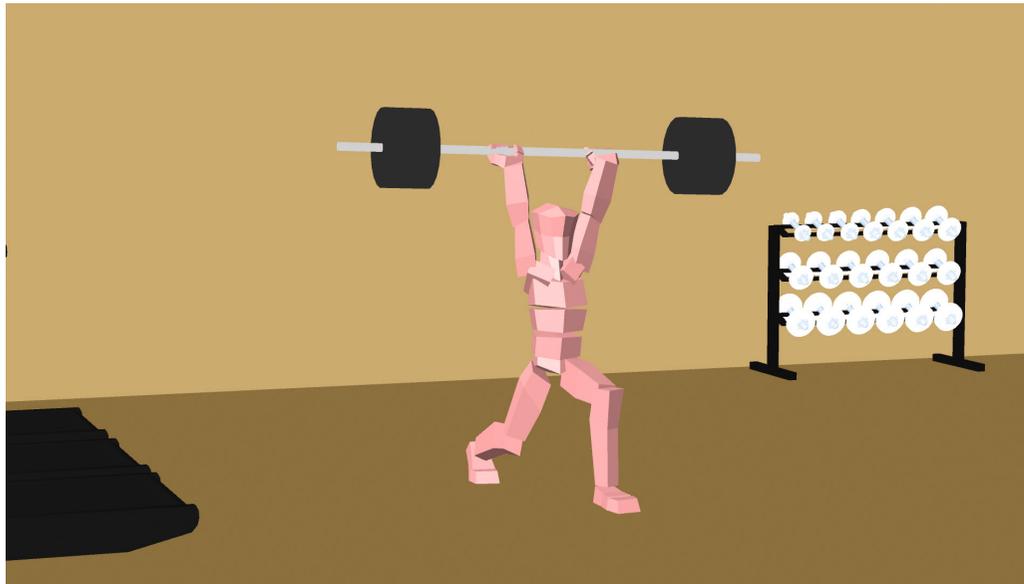
好奇心が強く新しいことが好きなので、幅広いジャンルのアニメーションを制作することで自身のクリエイターとしてのスキルアップを目指したいと思っています。「この世界には私の知らないことばかりなのに知らないままでいるのはもったいない」と思っており、食わず嫌いせずにとりあえず食べてみる精神でいろんな経験をしようとするところが私の強みだと自負しています。

< REEL >



weight lifting

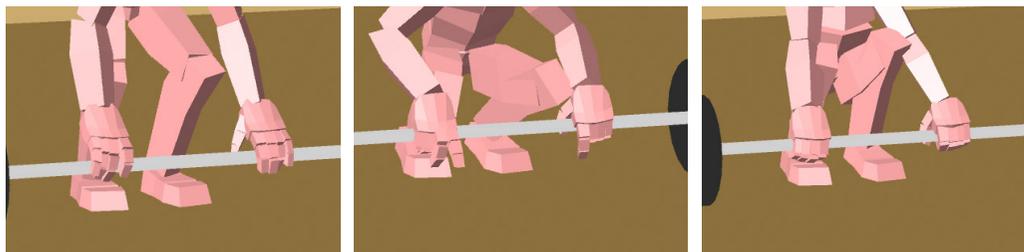
制作時間 : 30 時間 使用ツール : Maya



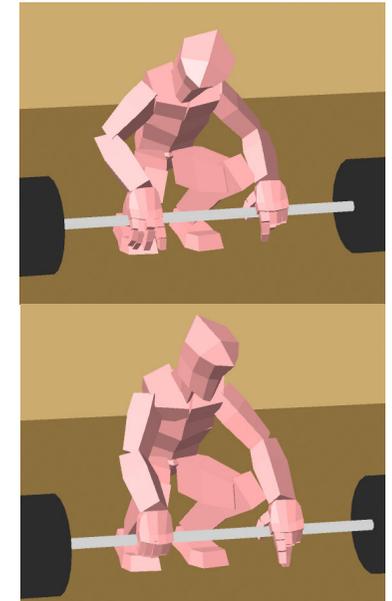
重さ表現の練習でウェイトリフティングのアニメーションを制作しました。

重いものを持つことによる**重心の移動**や**人間特有のブレ**をリアルに表現することを意識しました。

70kgの男性が160kgのバーベルを持ち上げるという設定で作っています。その**バーベルの重み**と**男性のどっしりとした体重**が伝わるように**重心の上下前後移動**を細かく調整しました。



バーベルを握るときの**細かい指の動き**をリファレンスから表現しています。いつも**指先のアニメーション**に苦手意識があったので、今回は重点的に観察し実際の動きに近づけました。

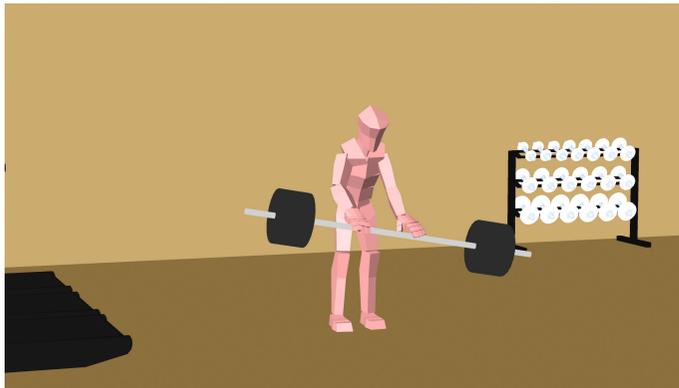


指先の動きを細かくしたのでそれに合わせて**目線**もそこに向くようにしています。いろんな角度から見て、その目線がちゃんと指を向いているか確認しました。

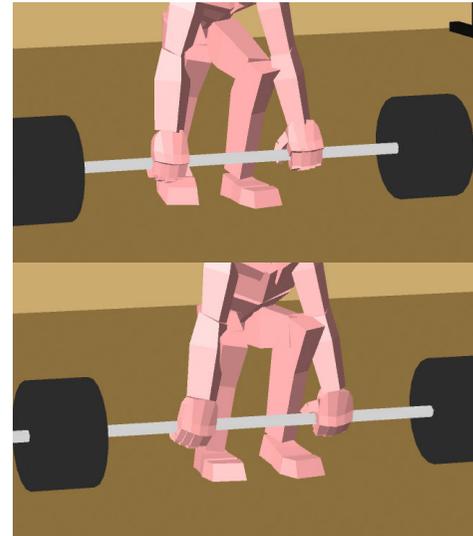
weight lifting



バーベルを真上で持ち上げているときは、数フレームごとに各リグを少しずつずらし**重さに耐えているブレ**を表現しました。それに合わせてバーベルも小刻みに動かしています。



バーベルを落とす際に傾いていたため、跳ね返ってくるのを両手で抑えようとしているところです。このバーベルの動きは**グラフィティ**でメリハリのある跳ね返りになるよう調整しています。

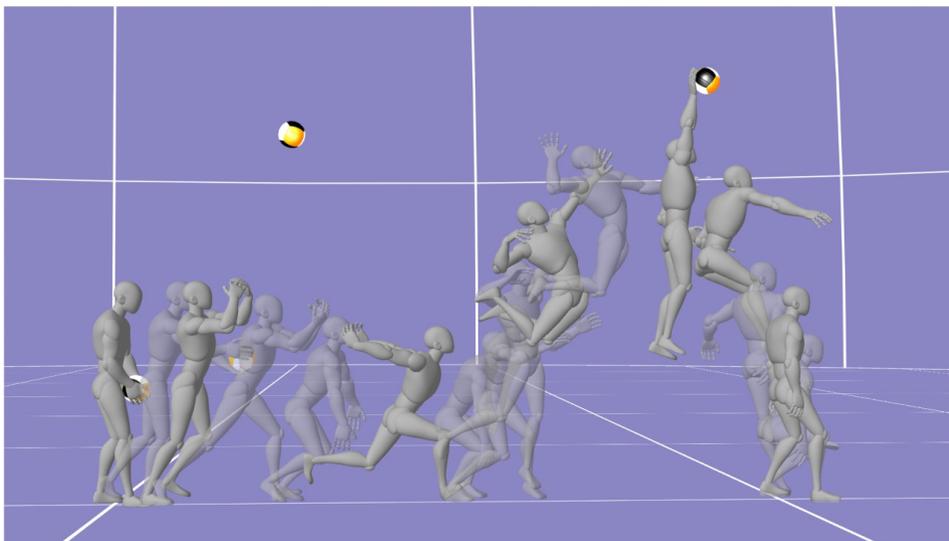


このアニメーションで一番苦労したところは**コンストレイ**の理解です。単純にバーベルを持つだけでなく、手にも動きを加えたかったため、どの階層にコンストレインするのがよいか、そのあとどのようにアニメーションを付けたらよいかにかかりました。

重さ表現として足への体重のかかり方や、全身でバーベルを支えているときのブレといった**人間らしい動き**を学ぶことができました。また、**指先や足先、頭**の動きをいつも以上に観察し**リアリティ**を出すよう意識して制作できました。

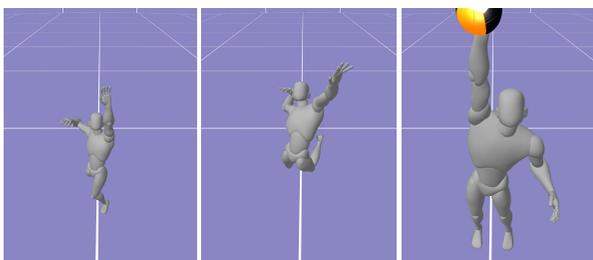
volleyball

制作時間 : 50 時間 使用ツール : Maya



「ハイキュー」に影響を受けジャンプサーブのアニメーションを制作しました。
カメラワークあり ver でバレーボールの**スピード感**を出し、**サイド固定のカメラ ver**で**全体の流れ**を見やすくしました。

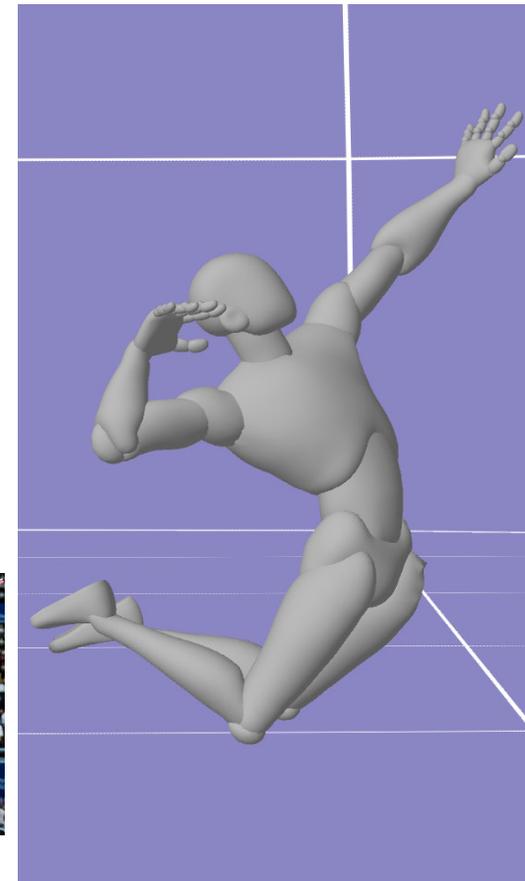
ジャンプ後の対空している時のポーズを**かっこよく**見せるようにしました。実際のフォームより動きを**大きめ**にしています。



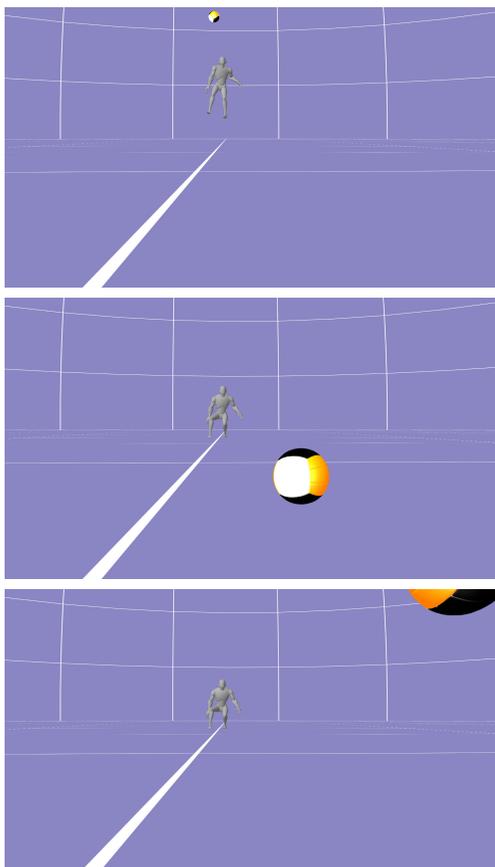
カメラに向かってくる**勢い**と**迫力**を表現しました。



リファレンスにした石川祐希選手

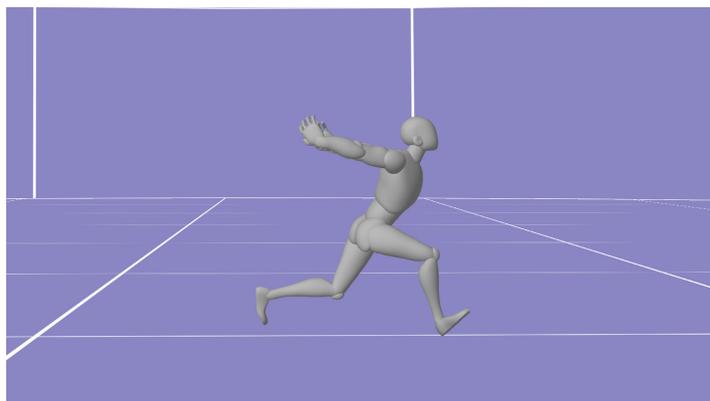


volleyball

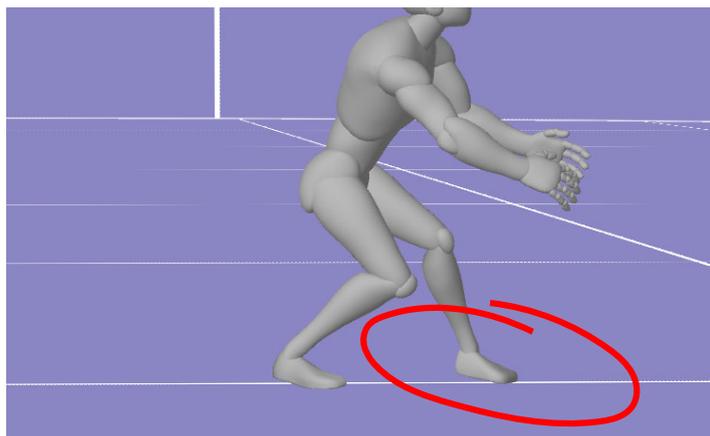


アニメーションの後半でカメラの位置を切り替えボールが飛んで行った先も入るようにしました。回転がかかり跳ねた後に右上に飛んで消えていくカメラワークをしています。

バウンスボールの復習もかねてボールのアニメーションもつけています。投げる時には山なりに、打ったあとは緩めのカーブで勢いを表現しました。



実際のバレーボールの試合を参考にしており、助走や踏み込みの仕方を調べてよりリアルな動きになるように気を付けました。



踏み込むときは左足を進行方向ではなく、横向きにするとより高く飛べる、ということをおこのアニメーションを作るにあたって初めて知りました。正しい動きを作るためにリファレンスを集める重要性を感じました。

game over

制作時間 : 40 時間 使用ツール : Maya



ゲーム「ゼルダの伝説」の暑さでゲームオーバーになるシーンを再現しました。

ふらふらとしながら汗をぬぐい前に倒れこむ場面です。

その場からあまり動かないため、その分細かい動きを意識して制作しました。リアルな人間に近すぎないように、ゲーム特有の少し硬さのあるところを忠実に再現しています。

カメラは固定に変えて倒れ込む瞬間もアニメーションがわかりやすいようにしました。



リファレンスとの比較画像です。使用したモデルとゲーム内のキャラの等身に違いがあり、まったく同じポーズにすると足が地面にめり込んでしまったので、破綻しないように調整するのに苦労しました。

tiger

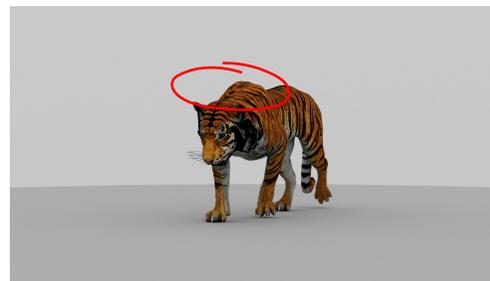
制作時間 : 10 時間 使用ツール : Maya



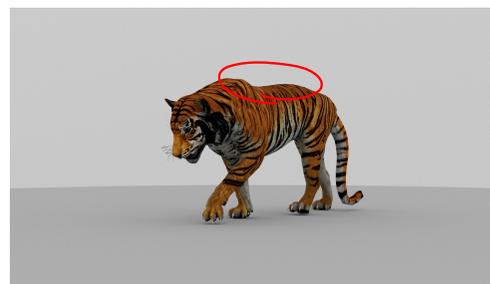
人間以外のアニメーションの練習もかねて四足歩行の虎の歩きを制作しました。

足の接地でブロッキングを作り、動物特有の**重心移動**に苦戦しました。

少し**フェイシャル**をつけ、変化を出す工夫をしました。フェイシャルはまだまだ勉強中なので、より細かな表情の変化も表現できるようになりたいと思っています。



←足をついた際の付け根の盛り上がり
の動きのタイミングがとても難しかったです。キーをずらし**自分で思っている以上に動きを大きく**することで、動物らしい虎の歩きになりました。



←腹の上下のタイミングも全く同じにコピーせずに**数値を少し変化**させ、機械的にならないように工夫しました。



足の動きに**リアリティ**を持たせるため、コンタクト前の角度を**斜め**にしています。そこからの接地も滑らかになるように気を付けました。

run

制作時間 : 3 時間 使用ツール : Maya



リンクのモデルを使用し、ゲーム内での走りモーションを意識して制作しました。ダッシュほどの速さはないので**上下の幅**を少し大きめに付けています。

歩幅も大きくとりすぎないように軽めに走っているという想定で作っています。



ゲーム内モーションである走りの動きは、ゲームをしているときに**常に目に入ってくる**ものであり、違和感があるとストレスになると思っています。そのため、よりゲームになじむように**がたつかず滑らか**であることに気を付けました。

私たちが普段目にしているものほどそういった違和感は強くなると思うので、より**自然なアニメーション**を作りたいと思っています。

walk

制作時間 : 6 時間 使用ツール : Maya



トムモデルを使用し**愉快的な歩き**のアニメーションを制作しました。普通の歩きよりも**ブロッキングを増やし**、腰を落とし膝を曲げるポーズを間に挟みました。

トム&ジェリーに出てくるような動きを目指し、リズムをとりながら跳ねている**楽しそうな動き**にしました。

しっぽのアニメーションにも力を入れました。先のほうが遅れてついてくるように適度にキーをずらし、**愉快的な歩きに合わせて上下左右に**振らせています。ピンと立たせるところ、根元からしならせるところと動きを大きくとっています。

ここからブラッシュアップするときは Squash and Stretch の仕組みを勉強し誇張表現を加えることで、大胆な動きを作りたいと思っています。

sketch

制作時間：各 9 時間

