

Animation Portfolio

Rinka Miyamoto

Battle Motion

information

使用ツール MAYA

制作時間 10 時間

制作時期 2023.12 頃

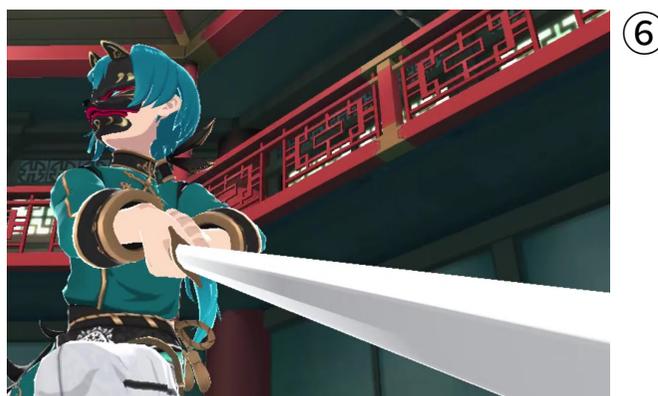
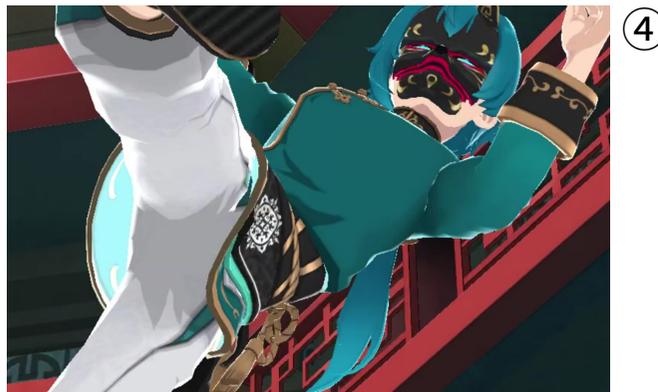
フレーム数 180

作品説明

ゲームの戦闘シーンのアニメーション
を作りました。

剣舞をイメージした動きで、最初の蹴
りと剣で切りつけるところに注目する
レイアウトを意識しました。

GR コード



Fish Motion

使用ツール

MAYA

制作時間

40 時間

制作時期

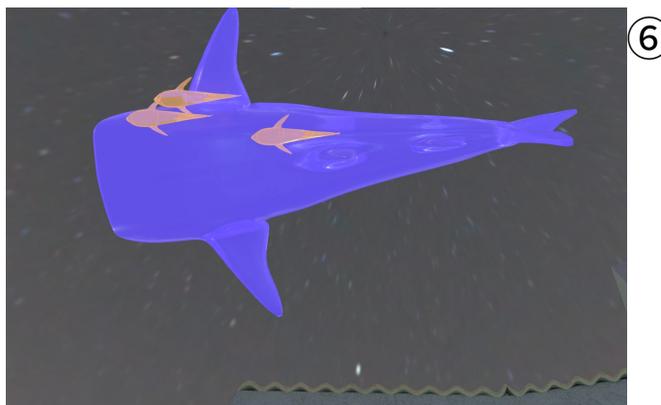
2023.9 頃

フレーム数

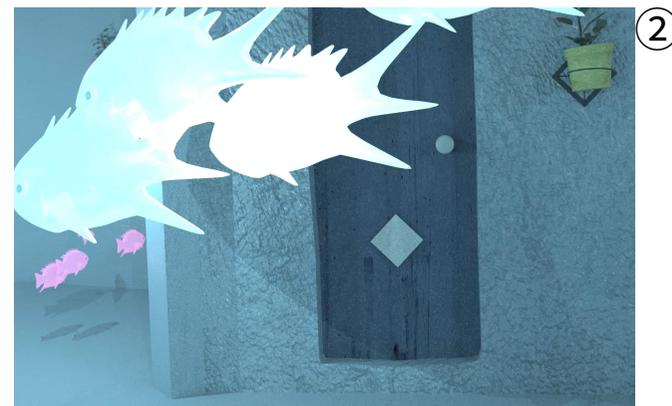
360

作品説明

モデリングとアニメーション
シロイルカ、魚、建物をモデリングし、
魚たちのアニメーションをしました。
シロイルカや魚たちのアニメーション
は、リギングがわからなかったので、
パスでアニメーションを付けました。
気を付けたところは、哺乳類と魚類と
では泳ぎ方が違うので、パスの引きか
たを変えています。



GR コード



Swimming Motion

information

使用ツール

MAYA

制作時間

6 時間

制作時期

2024.2 頃

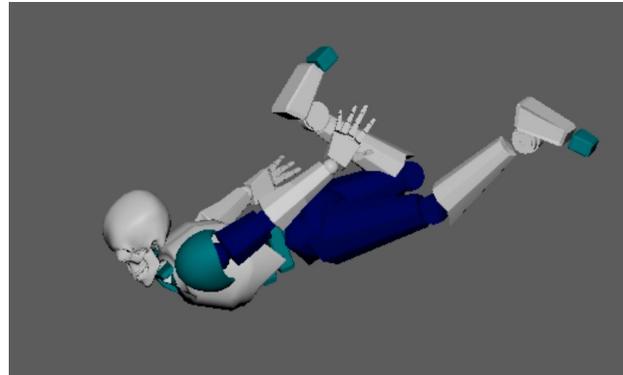
フレーム数

300

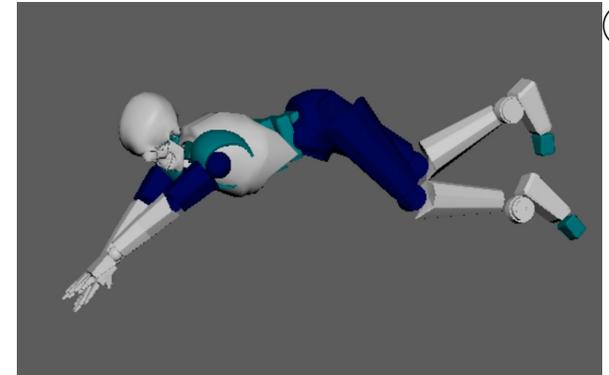
作品説明

水中で泳いでるモーションを作りました。
腰のひねりなど、手や足の動きを滑らかに
して浮遊感を出しました。

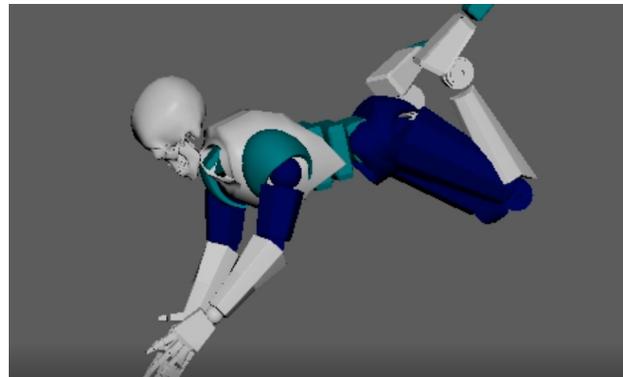
GR コード



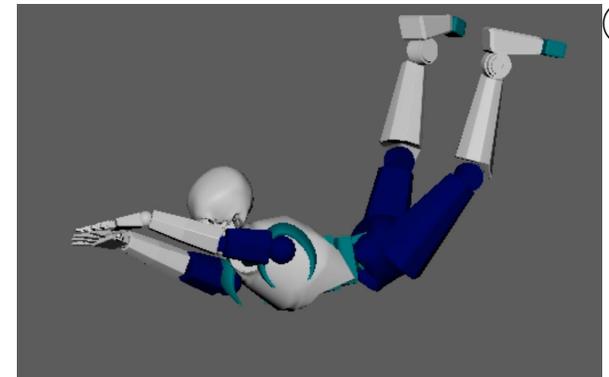
④



①



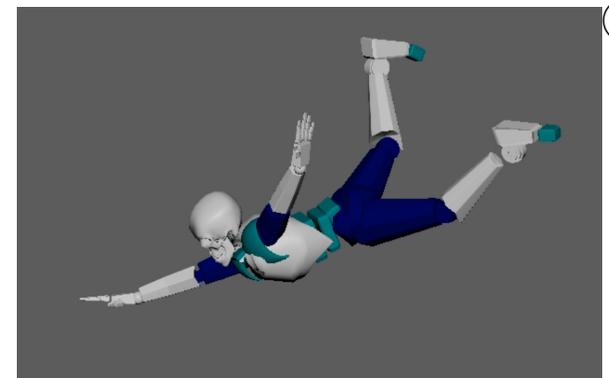
⑤



②



⑥



③

Stand-dy Motion

information

使用ツール MAYA

制作時間 12 時間

制作時期 2024.1 頃

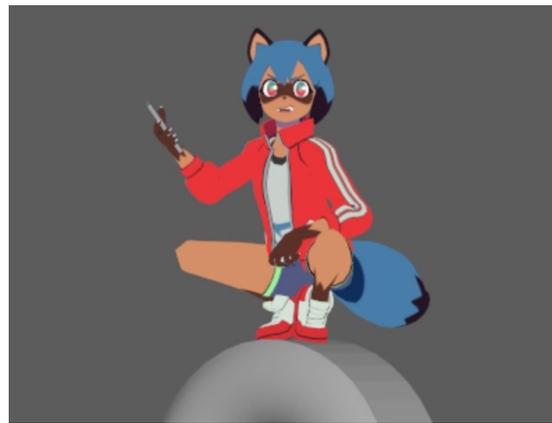
フレーム数 696

作品説明

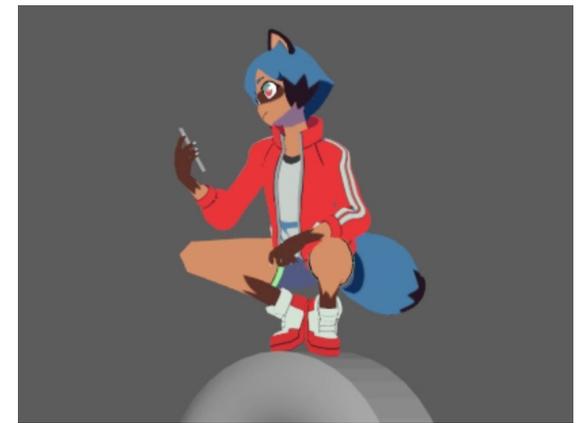
ストリートファイター6のジュリのキャラクター選択前の待機モーションを作りました。

タイヤの上に乗っているので、キャラクターがバランスをとってるように見せるように作りました。

GR コード



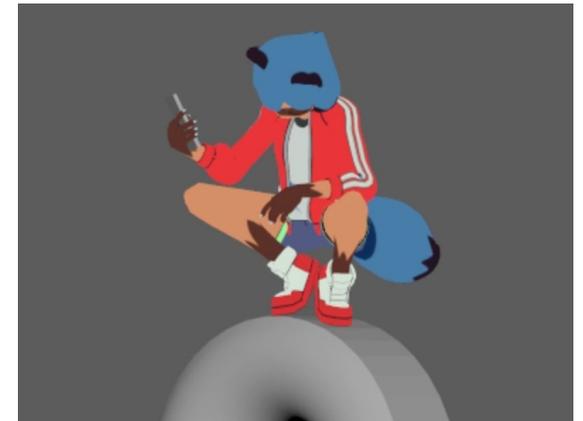
④



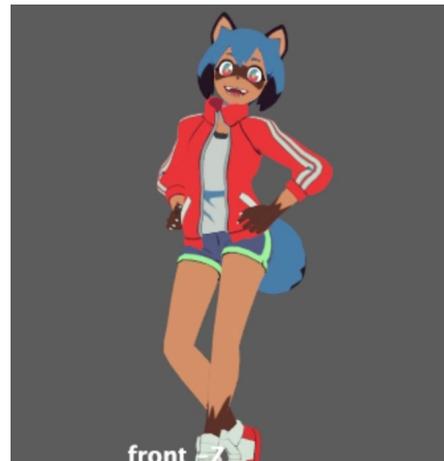
①



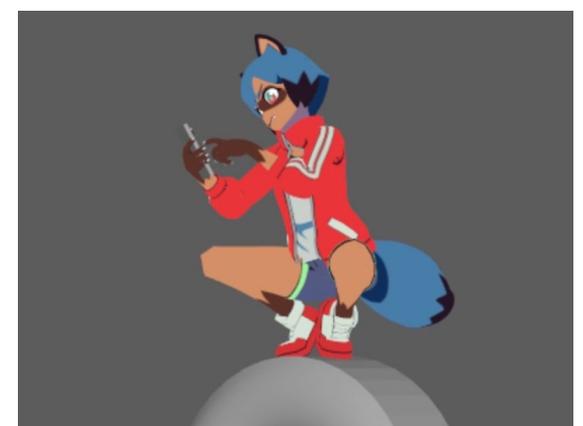
⑤



②



⑥



③