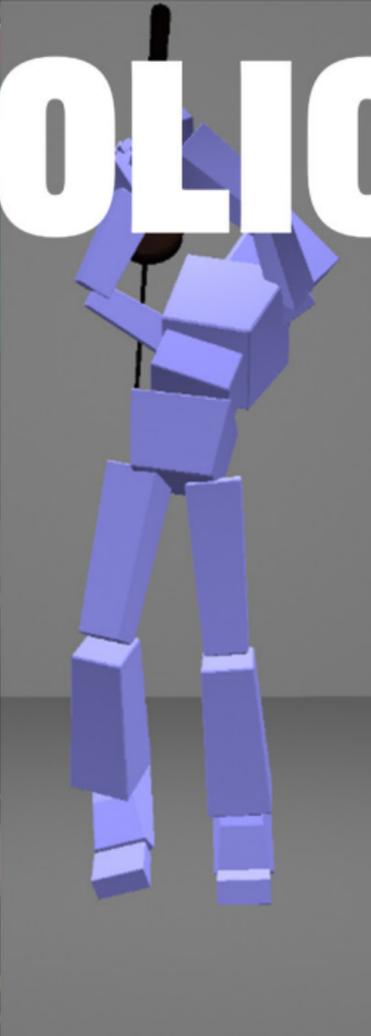


PORTFOLIO



TASHIRO RARA

PROFIL



田代 らら
Tashiro Rara

東京デザイナー・アカデミー
映像デザイン学科 3DCG 専攻
アニメーションコース
2025 年卒業予定

志望職種：3DCG アニメーター

使用可能ソフト



Maya



Photoshop



Cinema 4D



After Effects



Premiere Pro



Unreal Engine

UNREAL
ENGINE



Illustrator



Blender

幼いころから三度の飯よりゲームが好き。自分と同じくらいゲームの楽しさを知ってもらえるゲーム制作をすることに憧れ、2年生から3DCG専攻に移転し、現在はアニメーターを目指しています。移転した分技術では劣っていても、やる気と吸収力の速さならだれにも負けません。Mayaの経験歴は半年です。

Gun Action 製作途中



しっかりマガジン落とし、マガジンウェル（装填する場所）の内側を見ながら装填し、チェンジ中はトリガーフィンガ（発砲するときにひくとリガー）を伸ばしておく

最後にスライドストラップを前進させるアニメーションを付ける予定です



相手はアンドロイドという設定なので、カクカクした動きを意識してアニメーションさせています、発砲アニメーションは簡単に付けています。

まだ製作途中ですが細部こだわって制作しています。

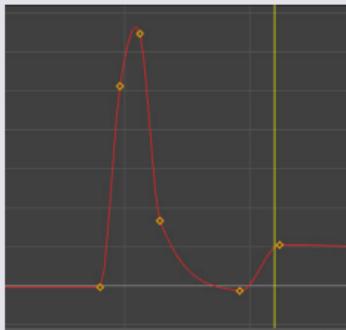
カンフー 中段蹴り

制作時間：2時間 使用ツール：Maya



70 フレーム (24fps)

瞬きのグラフ



東国の動きはきれいな円を描くような動きするので、重心の動きに破綻がないように意識しました。
フェイシャルにも少し手を入れ、瞬きはCGWORLDに記載されていた方を参考にし、瞳や眉毛も瞬きに合わせて動かしました。
瞳一つの動きでもクオリティーに差が出ることが分かりました。

やっちゃった！

制作時間：7時間 使用ツール：Maya



ストーリー性のあるものを制作したく、前回の作品から付け足しました。ギャグ長の構成なので効果音をつけ、さらに面白さが増すようにしました。

ドヤ顔など表情を豊かにし、見てもらう人に「わかりやすく面白く伝わる」ように意識しました。授業で学んだ「基本すべてのリグを動かす、気持ち悪い動きにならないようにする」を実践し、ロボットではなく人間味が出るように制作しました。

やっちゃった！



本当なら上段蹴りでミット目がけるはずが、なぜか中段蹴りで相手を蹴り飛ばしてしまいます。



眉を斜めに吊り上げ、胸を張らせて上を見上げることで自信があるように見せています。



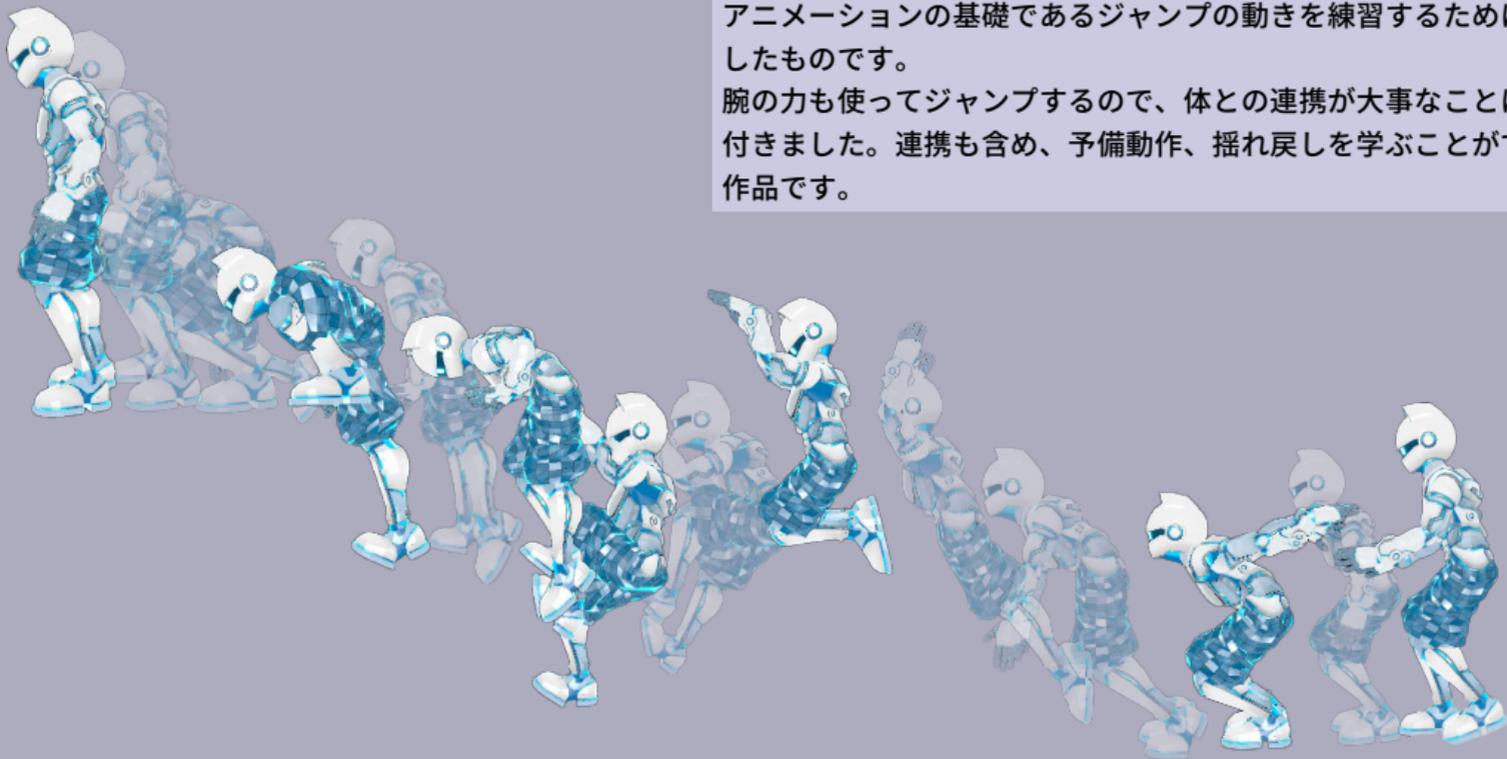
ビックリした後に悪いことをしたと自覚している中、ゆっくり目をそらし逃げる準備動作をさせました。

パルクール キャットリープ

制作時間：5 時間 使用ツール：Maya

151F

0F

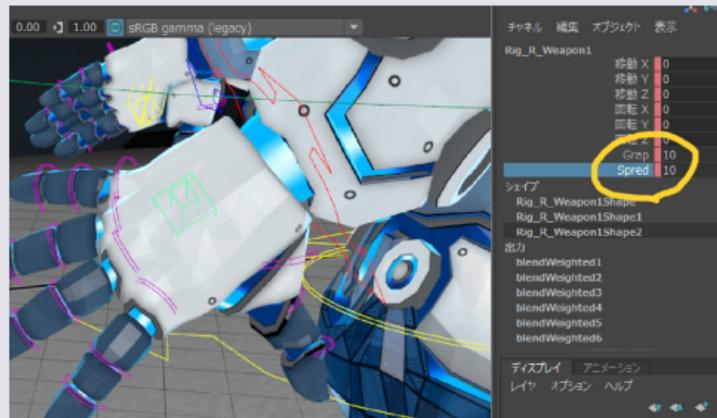
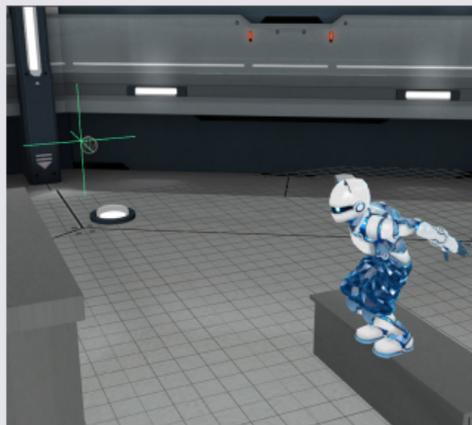


アニメーションの基礎であるジャンプの動きを練習するために制作したものです。

腕の力も使ってジャンプするので、体との連携が大事なことに気が付きました。連携も含め、予備動作、揺れ戻しを学ぶことができた作品です。

151 フレーム (30fps)

パルクール キャットリープ



ジャンプするための予備動作と高く遠くまで飛ぶために腰を下げて貯めています。この時にカクカクした動きにならないように調節しています。

ジャンプは上下の動きが激しいので作業工程を減らすために、ロケータで頭の制御を簡単にしています。

壁をつかむ動きをするのに指一つ一つ動かすのは時間がかかるため、ドリブンキーで Grap, Spred を作り簡単に握る、広げるの動きをできるようにしました。

Walk

制作時間：1 時間 30 分 使用ツール：Maya



18 フレーム (30fps)

分かりやすく伝わるように「大袈裟に」を意識して制作しました。体の横振れ幅や腕振りなど大きい動きに調整しました。

技術では劣っても、見てくれる人が少しでも楽しく、退屈しないようにするため、フェイシャルがつけることのできるモデルは絶対に表情を付ける世にしています、時間がなくても、瞬きや呼吸、眉毛の動きなどは何が何でも入れています。

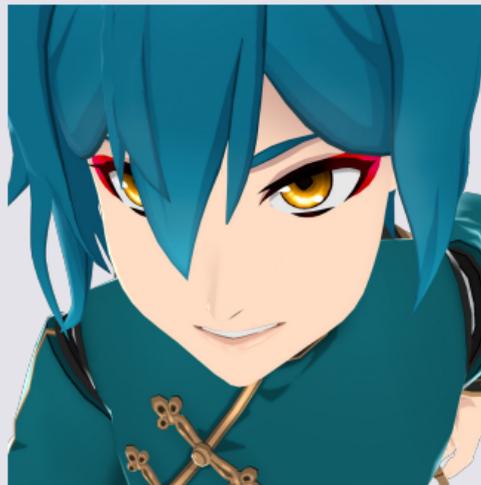
Run

制作時間：1 時間 30 分 使用ツール：Maya



18 フレーム (30fps)

意識した点は、体が直線状にまっすぐになること、前に行く力が逃げないように上下のブレを小さくすること、できるだけ速く走っているように見せることです。

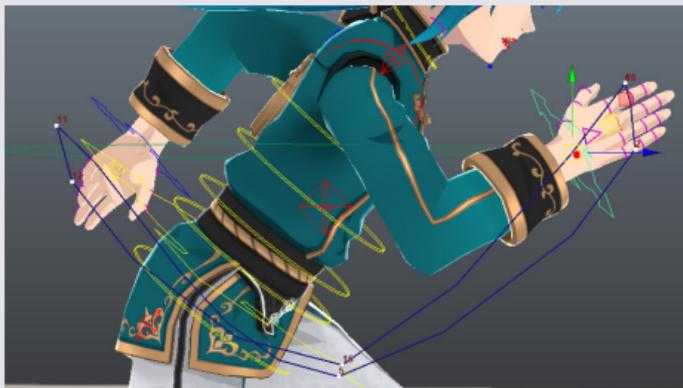


walk と同じように表情の変化を付けています、疲労による口呼吸もさせています。

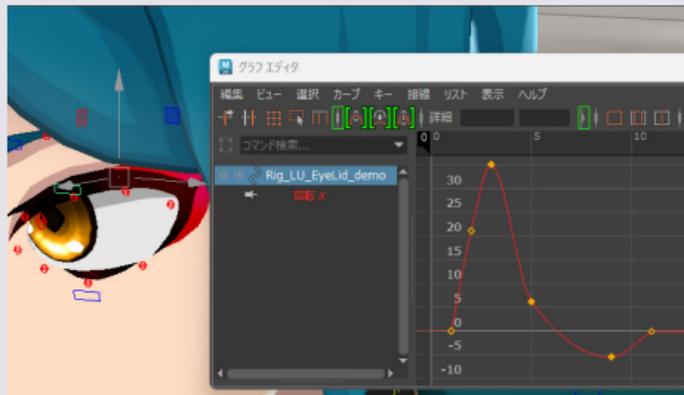
Run



頭はロケーターで制御し、速く見せるために障害物を後ろに流すことで、「このぐらい速く走っているよ」と伝わるようにしています。



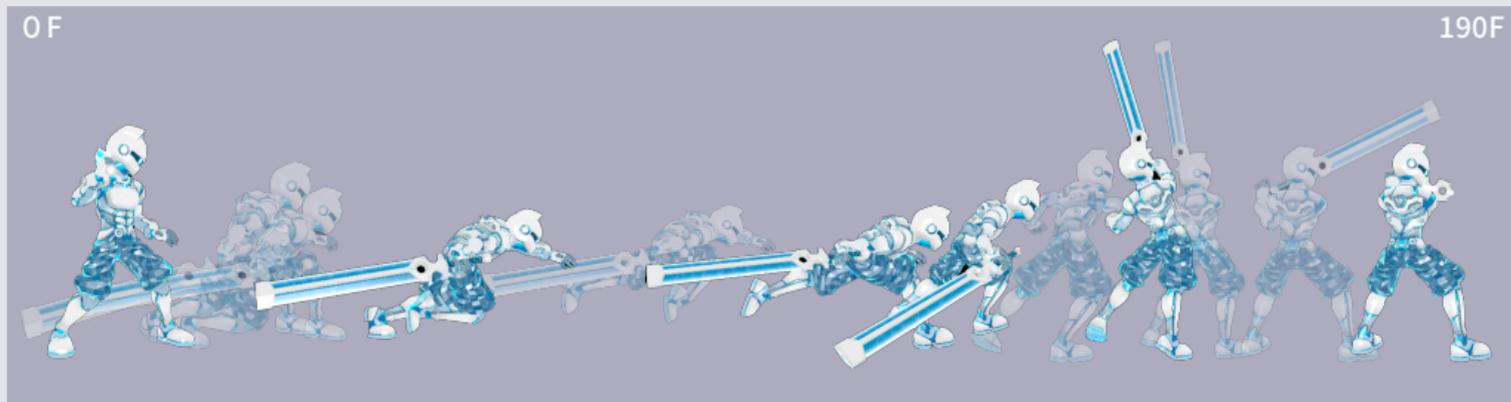
腕振りにはただU字に振るのではなく、8の字にすることで腕振りの軌道を滑らかにしています。



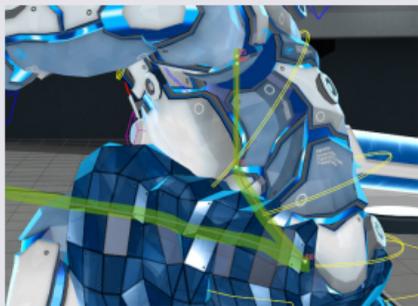
瞬きは、CGWORLDに記載されていた方のグラフを参考に調整しています。

切り上げ攻撃

制作時間：4 時間 使用ツール：Maya



190 フレーム (30fps)



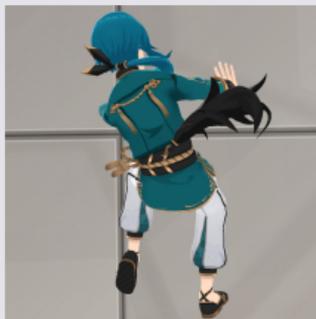
武器を持った動きを練習するために制作しました、突進するための貯め動作、切り上げ時の腰の動きを下からえぐり、楕円を描くように調整しました。剣の軌道をスムーズに保ち、不自然な揺れやありえない手首の動きが生じないように注意しました。

下段攻撃

制作時間：7 時間 使用ツール：Maya



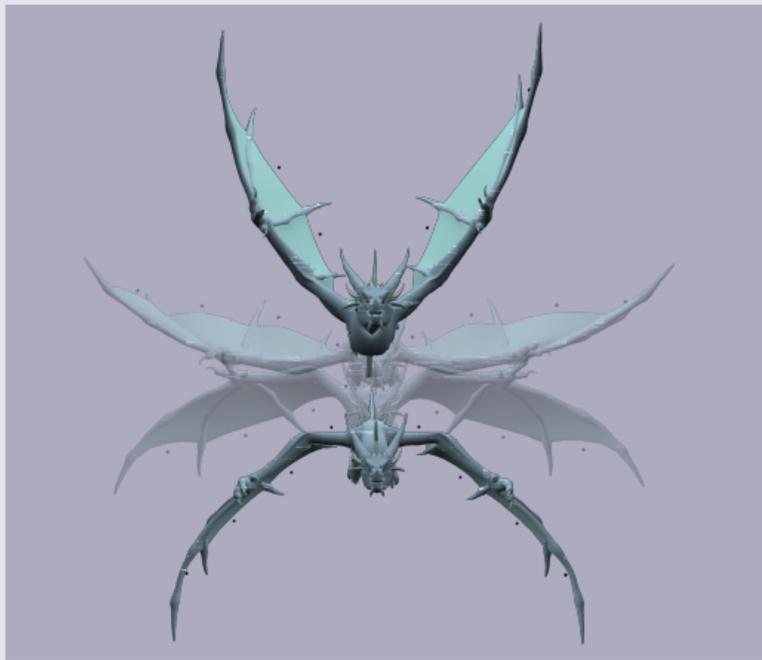
180 フレーム (30fps)



攻撃時のスピード感を練習するために制作した作品です。下段回し蹴りで足を回し切らず途中で折り畳み、素早く起き上がった後に上から体重の力も乗せて力強く見せています。構えを戻すときも重心を意識しています、全体的に上下と回転がある動きなので、必要なポーズやキー、中割についてコツをつかむことができました。

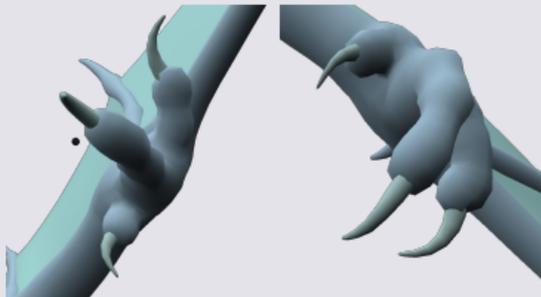
ドラゴン飛行

制作時間：10 時間 使用ツール：Maya

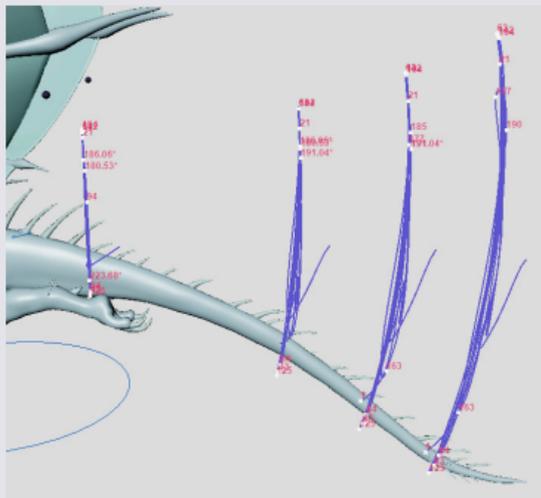


250 フレーム (24fps)

人型以外の動きを練習するために制作しました。空気をつかみ飛んでいるように見えること、滞空時に風を感じるように意識しました。

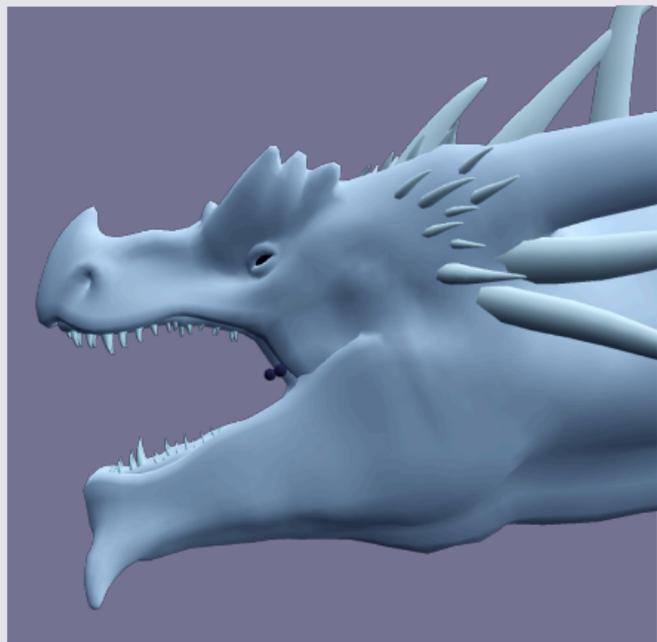


翼に手がつながっているなので、上下の動きに合わせて一緒にグーパーするようにしました。

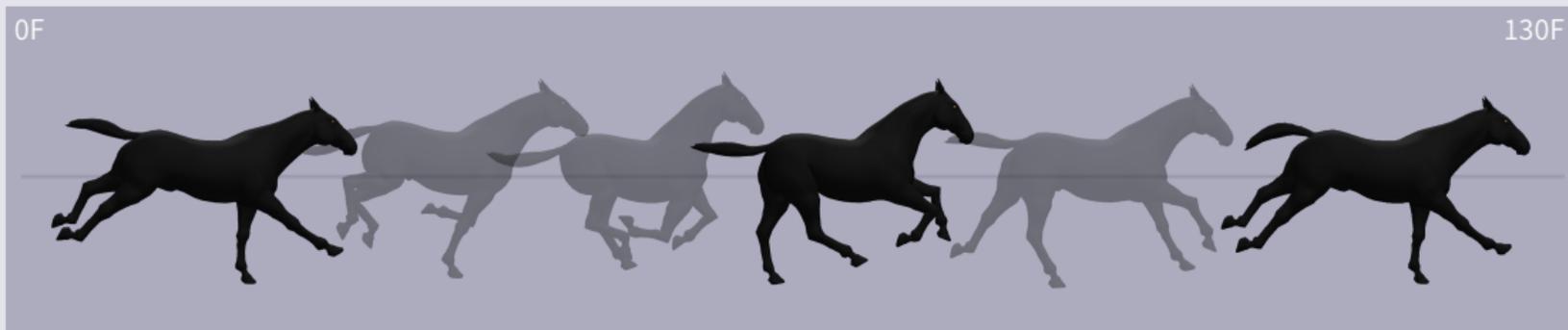


尻尾の運動軌道。振り子の運動を基に飛行、滞空時のアニメーションを制作しました。

ドラゴン飛行



小さくて見えにくいですが、生物ですのでしっかり生きているものと感じられるようにフェイシャルも付けています。



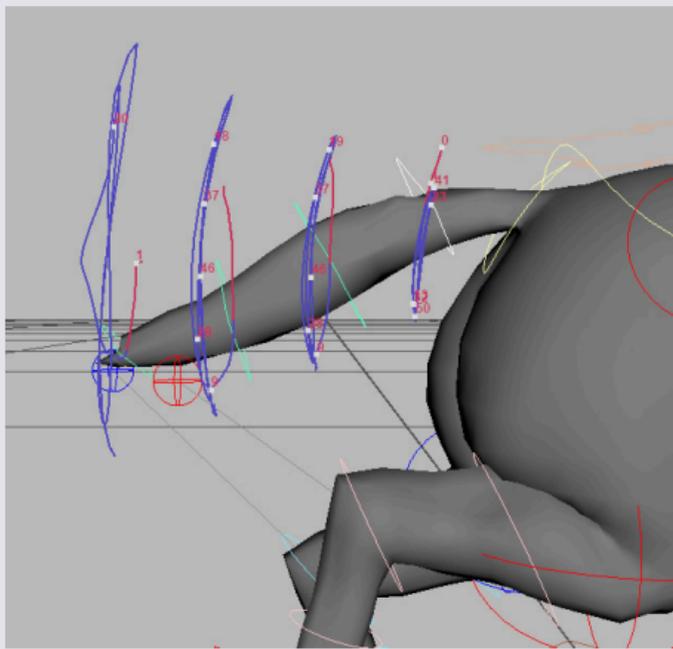
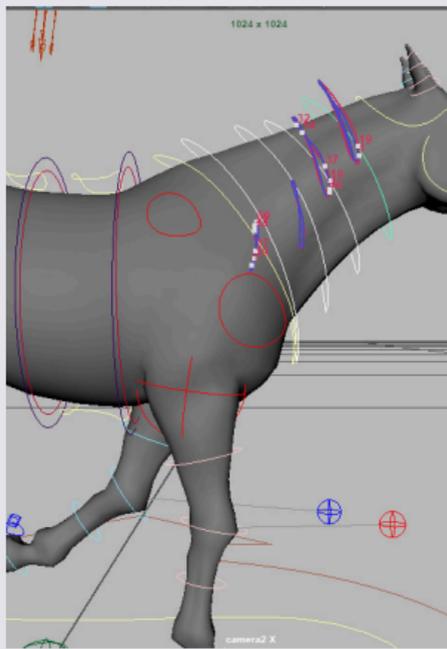
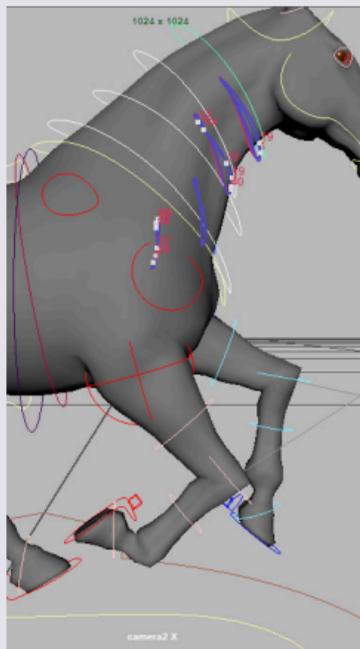
130 フレーム (30fps)

一番速い走り方の襲歩（4 拍子）を制作しました。体の上下を限りなく小さくすることで効率よく前へ進んでいるのを表現しました、これは人間の走りと同じ原理です。足首の回転範囲が広いので、破綻しないように注意しました。頭や首の動きは視点を動かさすぎないように意識しました。

「襲歩（4 拍子）のちょこっと解説」

駈歩（3 拍子）は 2 拍子目に斜め対の足が同時に着地しますが、襲歩（4 拍子）は同時ではなく後ろが少し早く着地するため 4 拍になります、競馬などでの走りです。

馬 襲歩

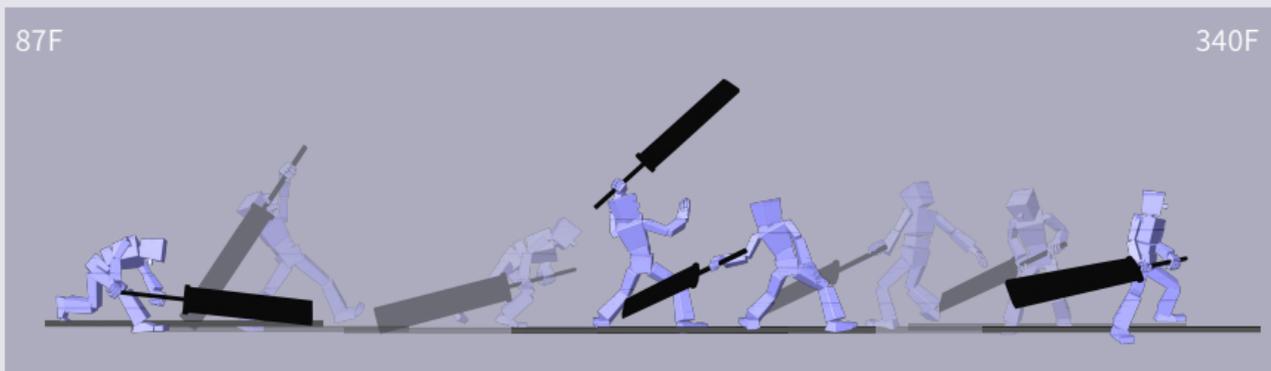
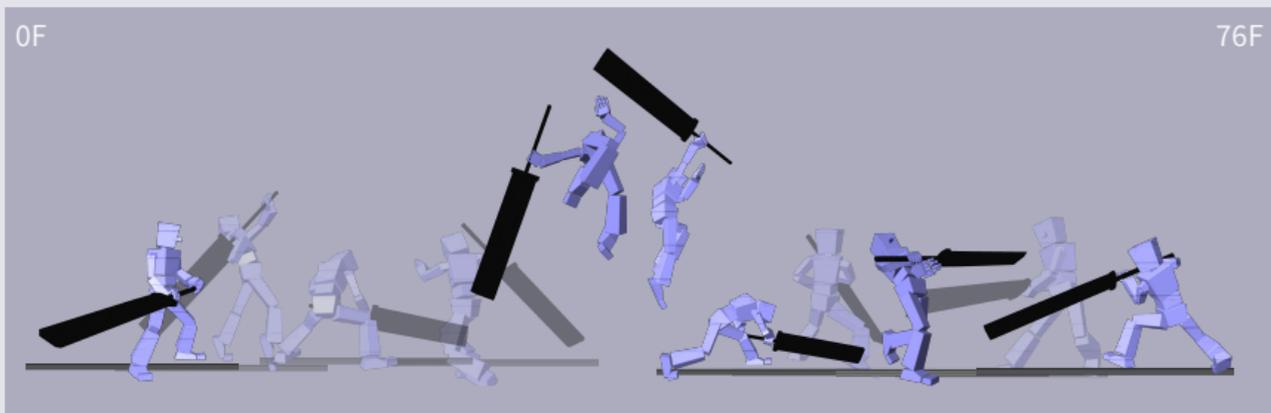


首の運動軌道です。走りに合わせて破綻しないように制作しました。

尻尾の運動軌道です。尻尾は毛で軽く、今回は速い走り方なので、上の方で揺れるように意識しました。

2B 再現アニメーション

制作時間：72 時間 使用ツール：Maya

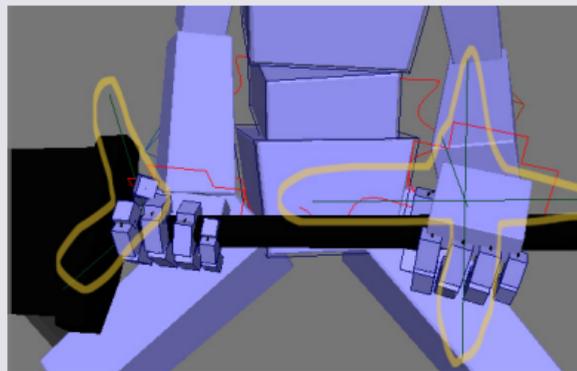


340 フレーム (30fps)

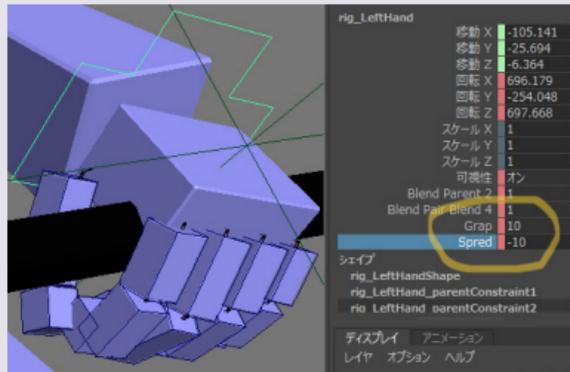
ニーアオートマタより2Bの大剣弱連撃のアニメーションを再現しました、攻撃のつなげ方やスピード感、重いものの表現を学ぶために制作しました。

ゲームのアニメーションなので、スタイリッシュで爽快感がある中でも、大剣という重いものを表現することの大変さと、予備動作と反動が大事なことが分かりました。

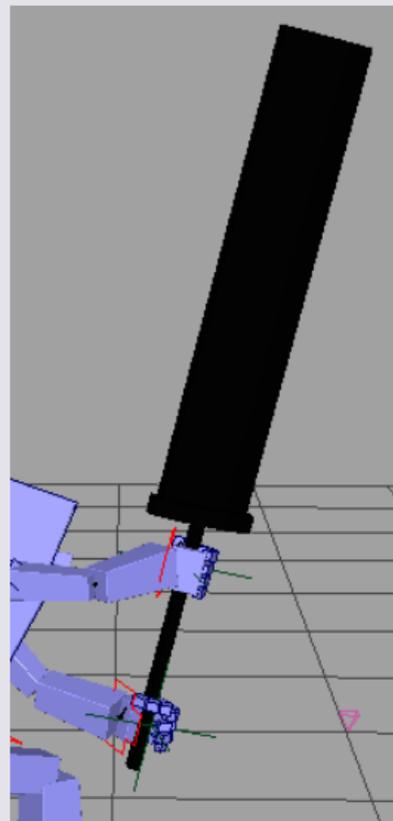
2B 再現アニメーション



動きが激しくペアレント化だと混乱したので、ロケーターを使って手の動きが自在にできるかつ追従してくれるようにしました。



武器を持ったり話したりと忙しいので、セットドリブンキーで握る、広げるを簡単にできるようにして作業工程を減らしました。

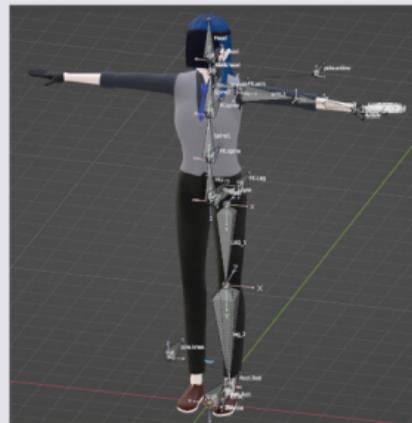
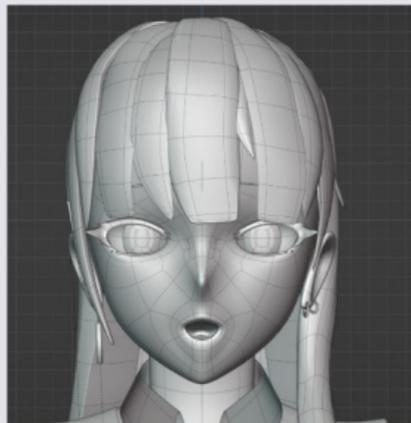


大剣は簡単にモデリングしたものです、2Bの身長と武器の大きさを考慮して、フリーリグモデルに合わせてなるべく同じになるように制作しました。

キャラクターモデリング（自分の代理キャラクター）

使用ソフト：Blender

制作時間：約2週間



初めてのモデリングになります、自分の代理人をモデリングしたので好きなものを詰め込んだキャラクターになります、blenderを使用した理由はチュートリアルが多いからです。

モデリングをした目的は、単純にやってみたかったという好奇心と、アニメーターとして成長するにはモデリングからやることで、人体の構造を深く明確に知ることができると思ったからです。

初めてでわからないことだらけでしたが、モデリングを自分で一からすることでパーツ分けや、人体の構造では特に重心と背骨のS字カーブ、顔と首のつながりがより深く理解できました、服のしわやテクスチャがまだ理解できてないのもっと勉強しなければいけないと思いました、リギングは一般的なヒューマンリグでポーズさせることができる程度にしました、目的はあくまでもモデリングを完成させ、理解をすることなので、リギングにはあまり時間をかけていません。

キャラクターモデリング（自分の代理キャラクター）



フェイス



クロッキー



PORTFOLIO



TASHIRO RARA