

Takata Yuki's
PORTFOLIO



PROFILE



タカタ ユキ

小さな頃から絵を描くことや工作が大好きでした
その延長で、美術大学在学中には
素描・彫刻・写真・ポスターデザイン・ブランディング
タイポグラフィ・プロダクトデザイン・アニメーションなど
幅広く学びました
その際に、モーショングラフィックスと出会い、
“動く広告”に感動したことがきっかけで、大学卒業後に本格的に
映像を学び始めました

CARRIER



女子美術大学
ヴィジュアルデザイン学科
2023.3月 卒業

東京デザイナー・アカデミー
映像デザイン学科
モーショングラフィックデザインコース
2023.4月 入学

… 2025.3月 卒業見込み

SKILL



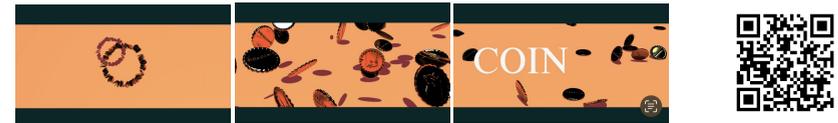
動画の URL 一覧

「FREED」



1

「COIN」



6

「ゆるっとメール」



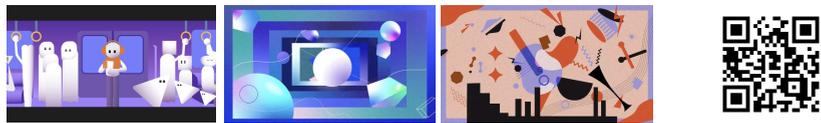
2

「2024 REEL2」



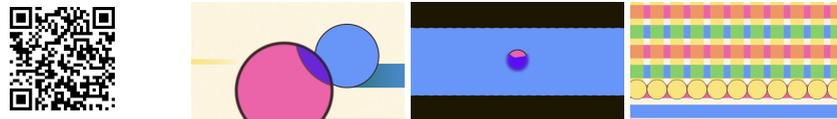
7

「MUSIC IS LIFE」 ※メイキング映像付き



3

「Color of Memories」



4

「Synapse」



5



Chapter 1

2D

「FREED」 架空 CM



コンセプト

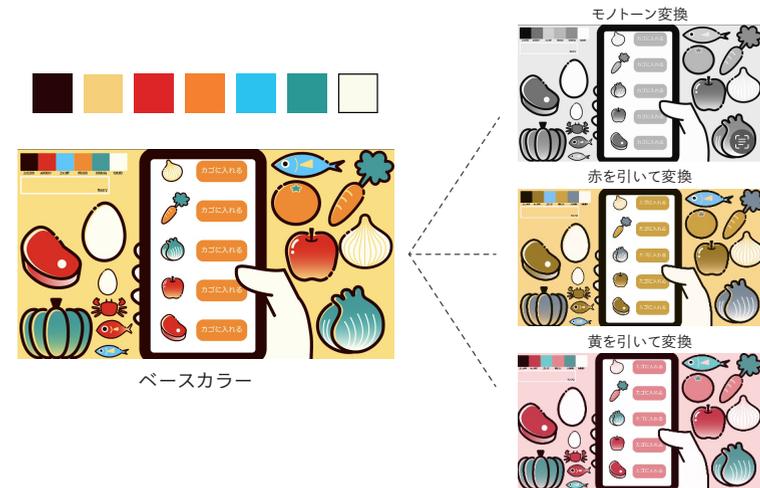
授業課題として架空サービス『FREED』を宣伝する架空CMを制作
「美味しく・POPに・新鮮に」をコンセプトに、
ロゴキャラクターや自動車などを生き活きと動かすことで第3者が楽しく
見ることが出来るインフォグラフィックスを目指しました

制作期間 1週間

使用ツール Ae Ai

配色

私がデザインを制作する際に意識していることの1つに、
色彩の豊かさを多くの人に感じてもらえる配色かどうか、といった思いがあります
コンセプトに沿ったベースカラーを設定し、様々な色覚に対応した配色になるように
微調整を繰り返し、配色を決定しています
広告を見ている間も少しでも多くの人に楽しいと思ってもらえるよう
色彩やコントラストを大切に制作をしています



キャラクターを活かしたカットの流れ



キャラクターで画面の流れを作り、心地よい視線誘導が出来るよう心掛けました



「FREED」のロゴのベースに食材を美味しく見せるために丸みを帯びたタッチでイラストを制作しました

FREED の絵コンテ

氏名 タカタ ユキ

| cut. | 画面 (人物・背景など) | 内容 (実写、CG、アクション、セリフなど) | 時間 |
|------|---|------------------------|----|
| | いつでも新鮮食材を食べたくないですか？ | 文字がポコポコ出てきます | 2s |
| | そんなときは | 下から文字が出てきます | 1s |
| |  | FREEDのアイコンが登場 | 1s |
| | フリードは食べ物特化のフリマアプリ // 業界初 // | スマホを持った手は軽く シェイク | 2s |
| | スマホの 専用アプリから 簡単注文! | 右に軽くスライドして 文字も出てきます | 2s |

8s

氏名 タカタ ユキ

| cut. | 画面 (人物・背景など) | 内容 (実写、CG、アクション、セリフなど) | 時間 |
|------|---|---|----|
| |  | 注文ボタンを押すと FREEDくんが画面から出てきます | 1s |
| | すぐに収穫して  | 右から左にFREEDが流れるように 移動すると畑の野菜がリズム良く 収穫されます | 1s |
| | 採れたて新鮮なうちに  | FREEDくんに野菜が続きます (このカットは省く可能性あり) | 1s |
| |  | 移動した先に段ボールがあり、 野菜たちは梱包されます | 1s |
| | お届けします!  | 箱詰めが終わると同時に FREEDくんはアイコンの位置へ と戻ります。 モーションは少し楽しそうに段ボ ールが跳ねます | 2s |

6s

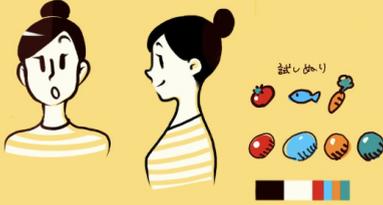
FREED の絵コンテ

氏名 タカタ ユキ

| cut. | 画面 (人物・背景など) | 内容 (実写、CG、アクション、セリフなど) | 時間 |
|------|---|--------------------------------|----|
| |  | 段ボールが画面から消えて | 1s |
| | | 続いて文字が出てきます | |
| |  | すると下から上にFREEDのトラックが出てきます | 1s |
| |  | 少しトラックがバックするとトラックの背後から文字が出てきます | 1s |
| |  | 走り出したトラックに続いて初回完全無料をアピール | 1s |

4s

氏名 タカタ ユキ

| cut. | 画面 (人物・背景など) | 内容 (実写、CG、アクション、セリフなど) | 時間 |
|------|--|--|----|
| |  | 文字だけを画面に登場させます (商品が届いて喜んでる消費者のイラストを載せようか検討中です) | 2s |
| |  | FREEDのアイコンで締めます | 1s |
| |  | | |
| | | | |
| | | | |

3s

「ゆるっとメール」 架空 CM



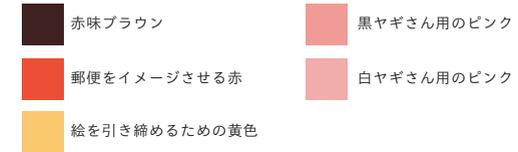
コンセプト

自身が考えたサービスを用いた架空広告を制作
『11月23日(ふみの日)限定で国内ならどこでも手紙が送料無料で送ることが出来る』
というサービスを設定した上で、インフォグラフィックスを制作しました
気軽に手紙を書いて大切な人へ送って欲しいという想いと、
郵便を英語では "mail" と呼ぶことから、手紙を食べたで有名な歌に出てくる
ヤギの鳴き声のメ〜とかけて「ゆるっとメール」と名付けました

制作期間 3日

使用ツール   

配色



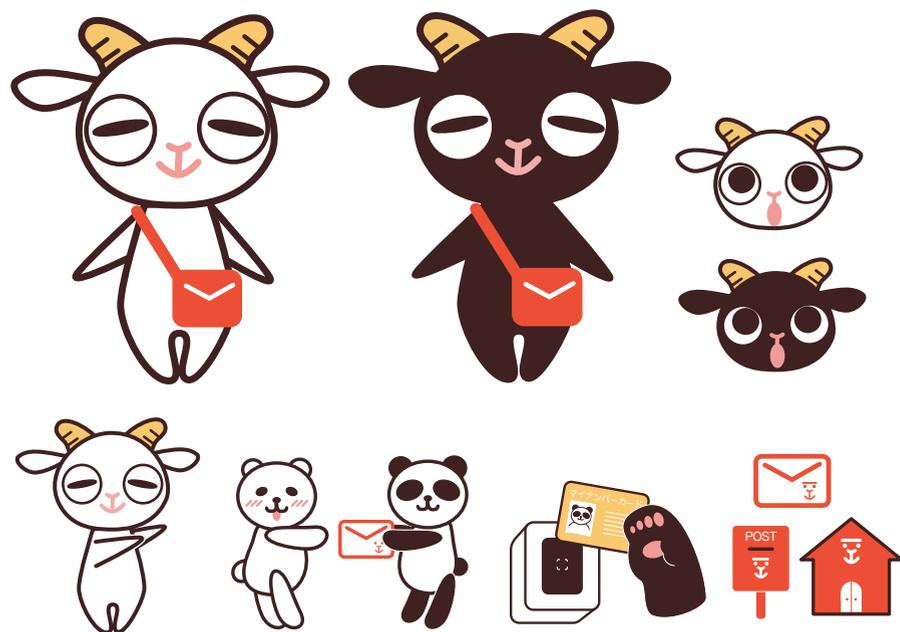
ロゴデザイン

郵便マークとヤギの鼻から口にかけての形状が似ているように感じたため
郵便マークの印象を保ちつつキャラクター性を付加したロゴデザインを制作しました

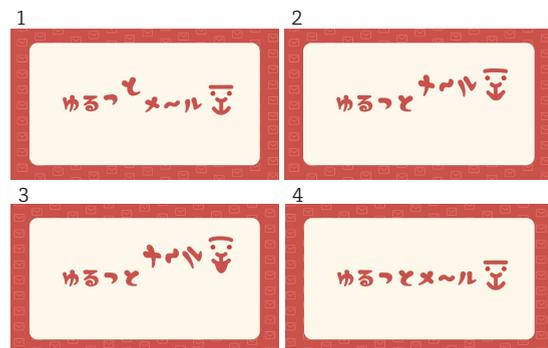


キャラクターデザイン

ヤギの特徴的な目・鼻・ツノの要素を用いて、ゆるキャラを目指して制作しました



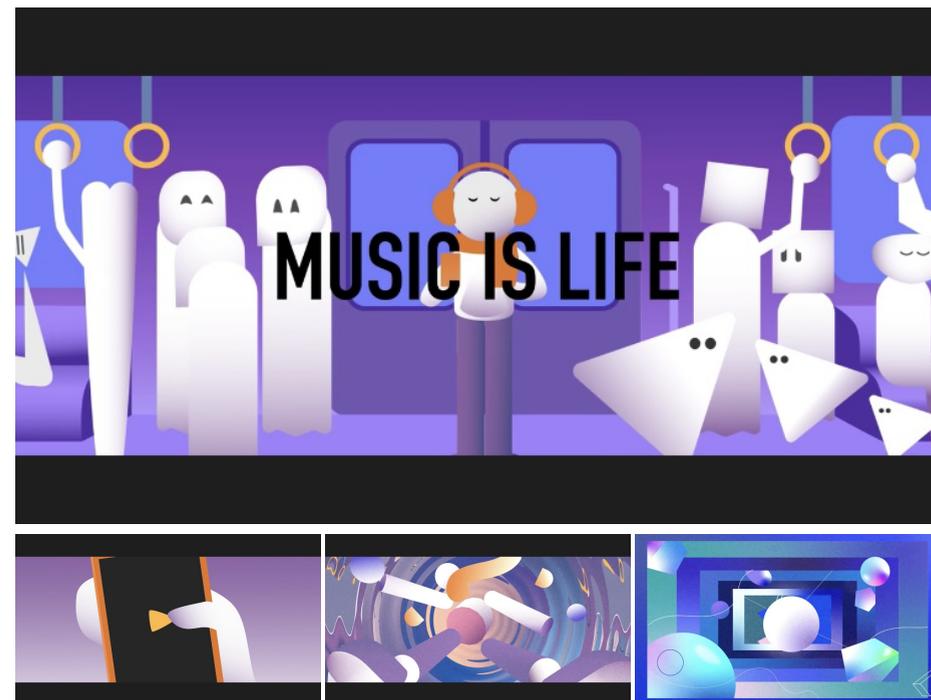
ロゴモーション



「ゆるっとメール」の「メール」の部分と、ヤギの鳴き声の「メ〜」を掛けていることが伝わるようにロゴマークに表情をつけ、ゆったりとしたスピードのモーションを付けました

「MUSIC IS LIFE」CM

グループ制作



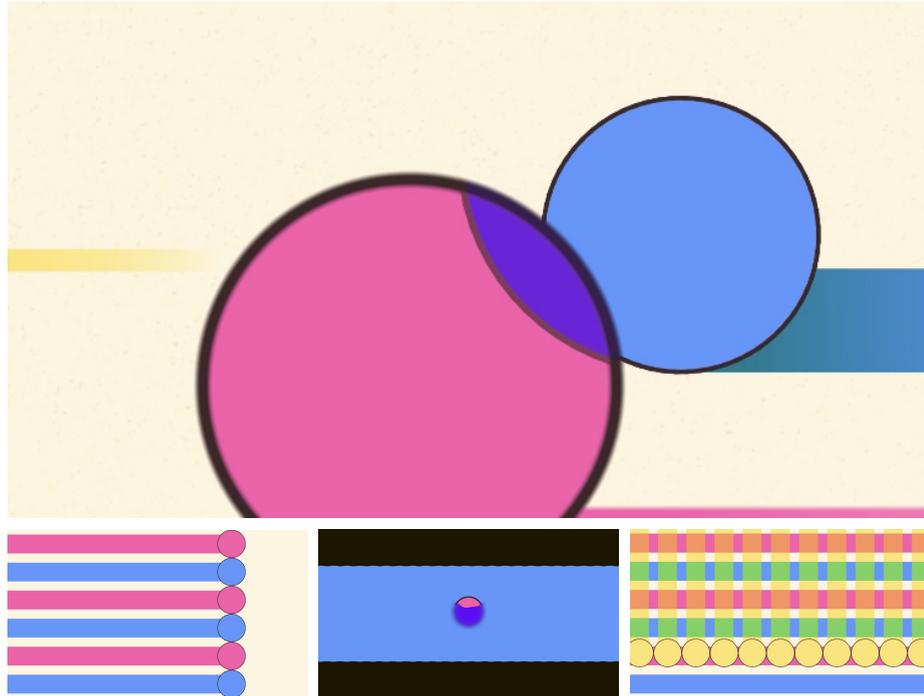
コンセプト

留学生と制作したグループ課題にて「音楽は言葉の壁を越えて誰とでもコミュニケーションを図ることが出来る」という共通認識から架空の音楽再生アプリのCMを制作。ストーリーの流れを大切にしつつ、各個人の得意分野であるイラストレーション・3DCG・グラフィックデザインを用いて取り組みました

制作期間 1ヶ月

使用ツール Ae Ai Ps

「Color of Memories」 MV



コンセプト

D マーケットの課題の「重ね」というお題で制作した映像作品
「人は見た色と自分の経験を重ねて記憶を辿る事が出来る」と言う話をコンセプトに制作しました
また、色同士の重なりから新しい色が誕生する現象としての面白さも交えたグラフィックに仕上げました
そして、作品を観た人に心地良さを感じてもらうために落ち着いた配色を選び、色から連想したイメージや
記憶に浸って鑑賞出来るような作品を目指しました

制作時間 15h

使用ツール Ae Ai

「Saturday Night」アニメーション



コンセプト

“continue to be creative.”
これからもクリエイティブな活動が出来ますように、、、と思いを入れて制作した映像作品
ピクセルの1つ1つを手描きで作成したため、時間がかなりかかりましたが大好きな作品です

制作期間 1週間

使用ツール Ae ?

企業案件

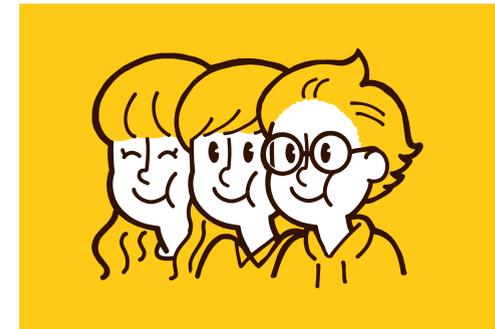
株式会社 MOGJOB 様のイメージキャラクターの制作



「美味しく、もっと気軽に就職活動をする」をコンセプトに就職活動をサポートするサービスを提供されている（株）モグジョブ様のイメージキャラクターとイメージボードの制作に携わりました。



配色決めの際には、ラフな印象を持たせるためにポップな色彩を基調として、さらに、食欲を掻き立てるような暖色寄りの配色で全体のデザインを進めました。



衣装1



衣装2



衣装3



衣装4



それぞれのカットで印象が合うように
トーン&マナーを意識しながら表情豊かに様々な
キャラクターを描きました



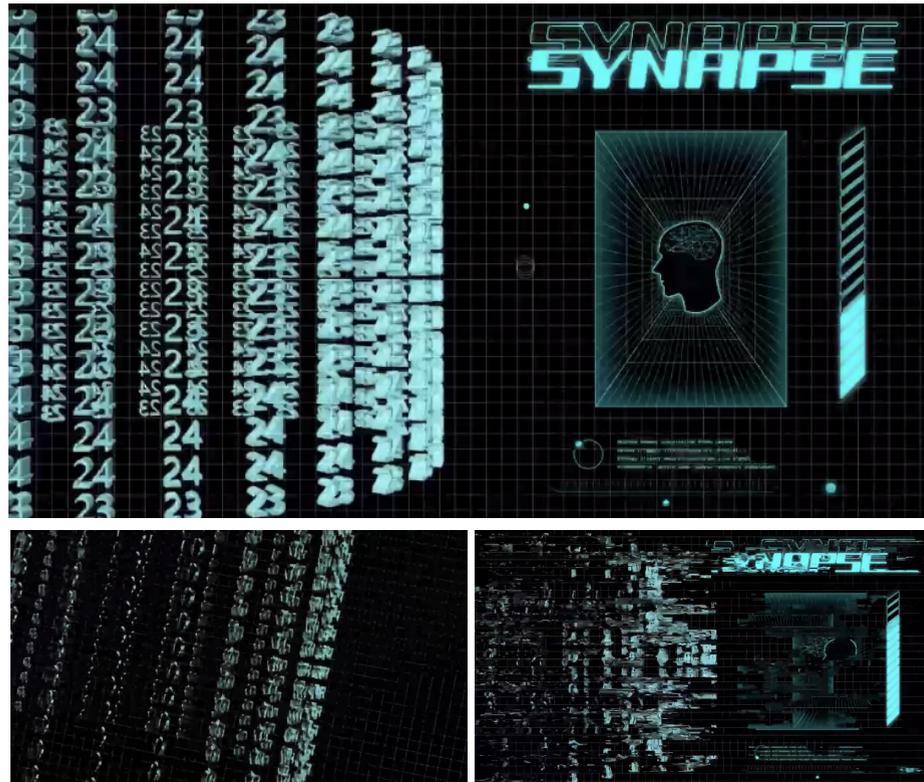
動画 URL



Chapter 2

3D

「 Synapse 」



コンセプト

記憶と時間をコンセプトに制作
黒とネオブルーを基調とし、途中で画面が途切れるような演出を加えることで
SF をイメージしたヴィジュアルをデザインをしました

制作時間 7h

使用ツール   

「 Coin 」



コンセプト

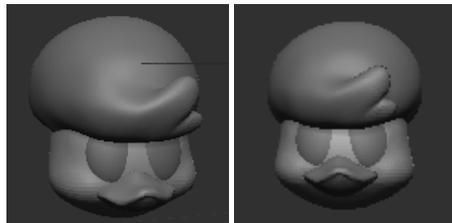
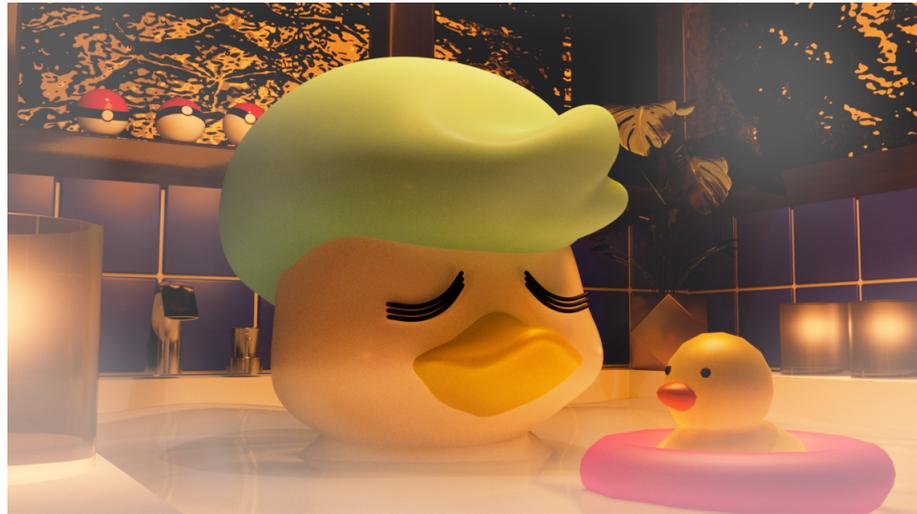
シネマティックなヴィジュアル映像を制作
Zbrush で硬貨を制作後、Cinema4D でモーションを付けました

制作時間 5h

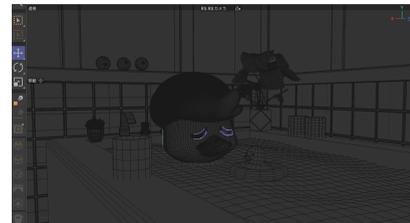
使用ツール   

「 いい湯だな 」

授業課題



Zbrush でモデリング



Cinema4D で空間を制作

コンセプト

ポケモンカードに応募するために授業内でモデリング画像を制作
アヒルのようなデザインのポケモンのため、温泉に浸かるポケモンをデザインし、バトル後の疲れを温泉で癒しているような表情になるようにモデリングをしました
制作順序は、Zbrush でモデリング後に Cinema4D で空間を作り、最終工程で湯気などの表現を Photoshop で再現しました

制作時間 7h

使用ツール   

モデリング_作例1



コンセプト

Cinema4D でモデリングを行った作品
近未来的要素を含んだデザインを目指しました

制作時間 2h

使用ツール  

モデリング_作例2



コンセプト

Zbrush でモデリングを行った作品
好きなキャラクターでモデリングをする課題だったため、ヨッシーを制作しました

制作時間 1.5h

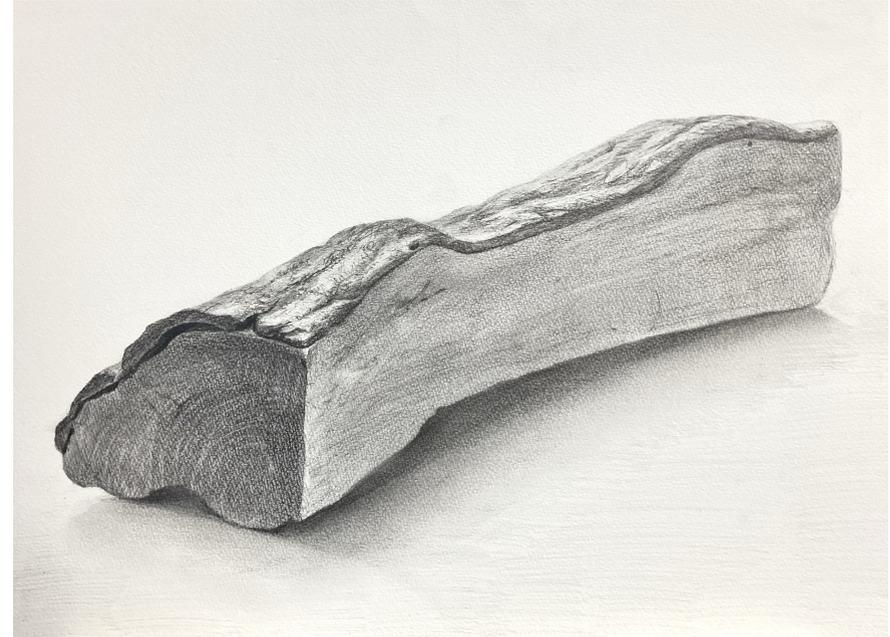
使用ツール 

Chapter 3

デッサン



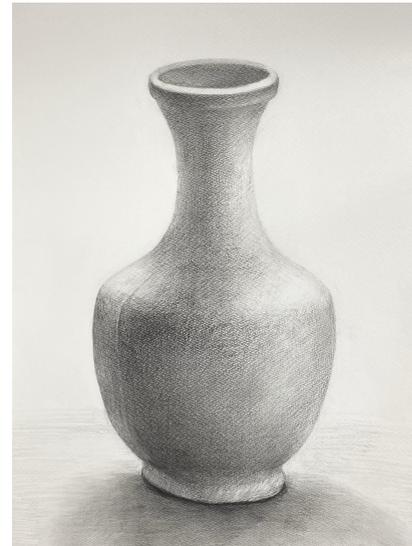
「石膏像」
制作時間 6.5h



「木」
制作時間 7h



「手」
制作時間 3h



「陶器の壺」
制作時間 6h



「ワイン瓶」
制作時間 6h

Takata Yuki' s

PORTFOLIO