

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、ブルーロック)
- ・Vtuber(葛葉、魔界ノリりむ)
- ・食ること(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

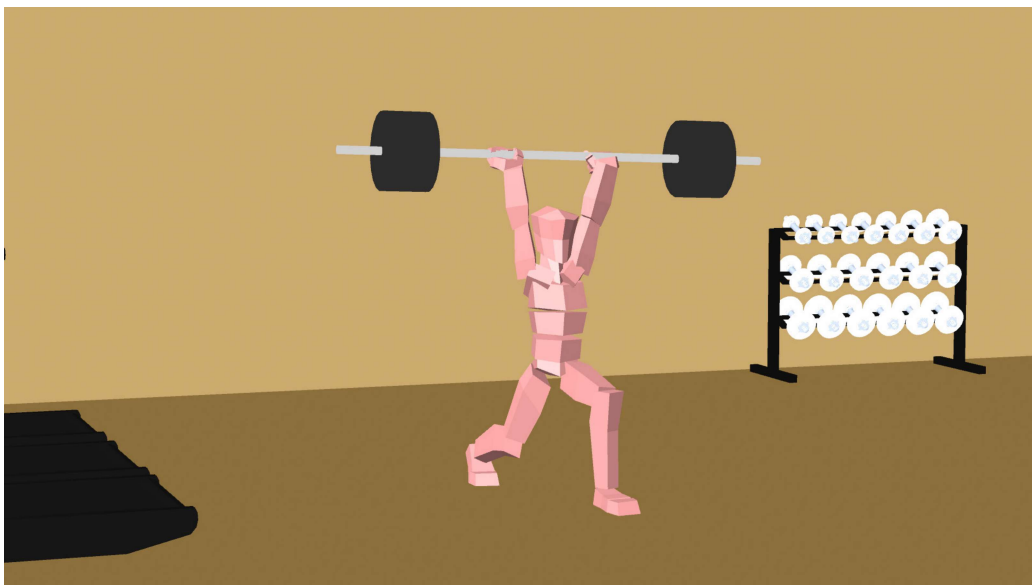
好奇心が強く新しいことが好きなので、幅広いジャンルのアニメーションを制作することで自身のクリエイターとしてのスキルアップを目指したいと思っています。「この世界には私の知らないことばかりなのに知らないままではもったいない」と思っており、食わず嫌いせずにとりあえず食べてみる精神でいろんな経験をしようとするところが私の強みだと自負しています。

<REEL>



weight lifting

制作時間 : 30 時間 使用ツール : Maya 制作時期 : 2024 年 4 月



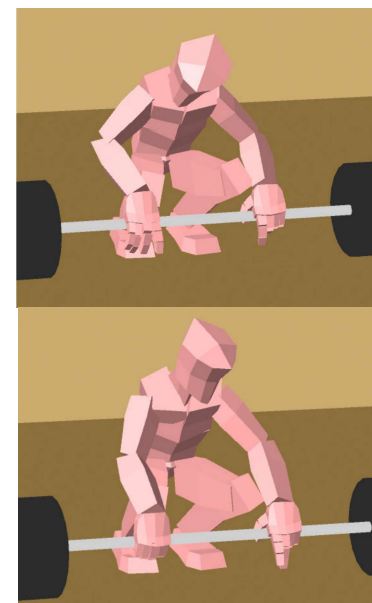
重さ表現の練習でウェイトリフティングのアニメーションを作りました。

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。

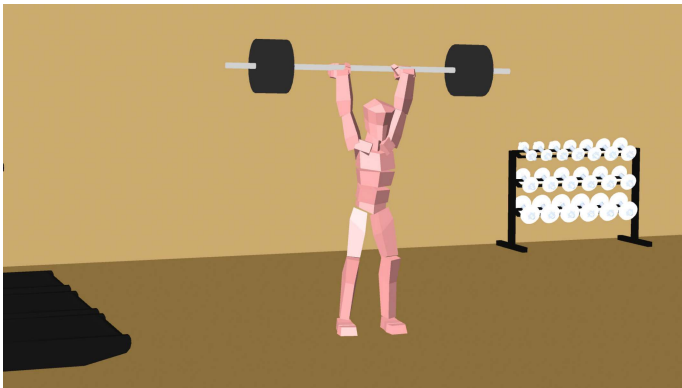


バーベルを握るときの**細かい指の動き**をリファレンスから表現しています。いつも**指先のアニメーション**に苦手意識があったので、今回は重点的に観察し実際の動きに近づけました。

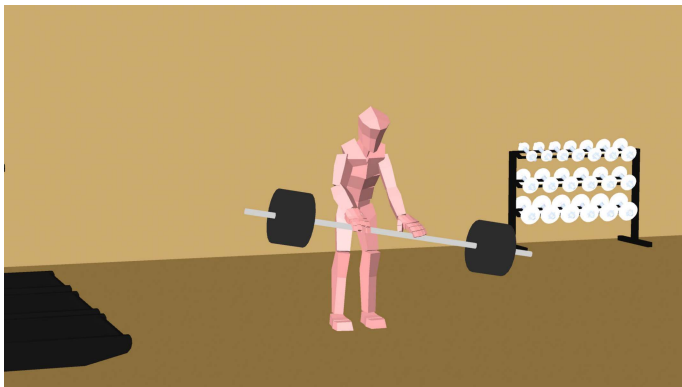


指先の動きを細かくしたのでそれに合わせて**目線**もそこに向くようにしています。いろんな角度から見て、その目線がちゃんと指を向いているか確認しました。

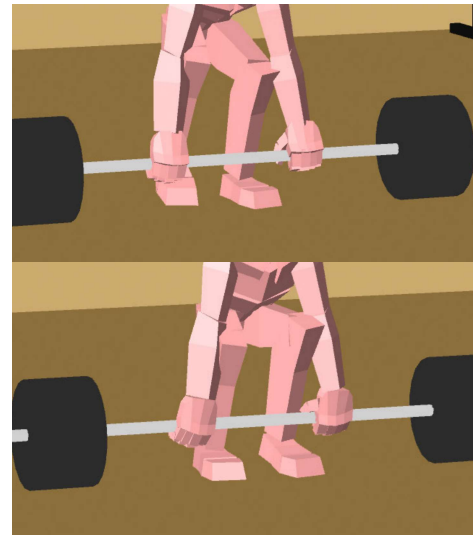
weight lifting



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。

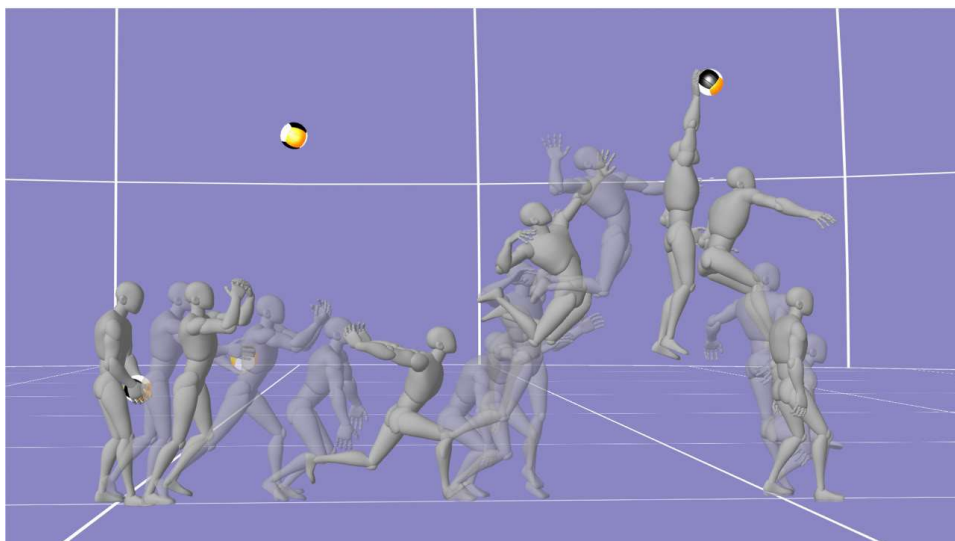


このアニメーションで一番苦労したところは**コンストレイ**ンの理解です。単純にバーベルを持つだけでなく、手にも動きを加えたかったため、どの階層にコンストレインするのがよいか、そのあとどのようにアニメーションを付けたらよいかにかかりました。

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。

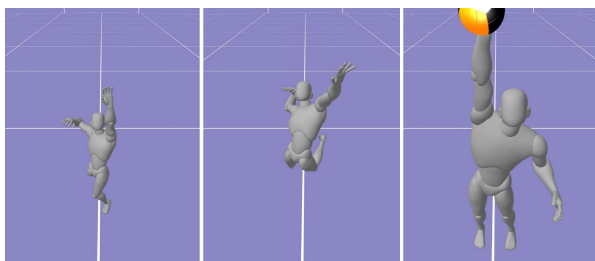
volleyball

制作時間 : 50 時間 使用ツール : Maya 制作時期 : 2024 年 3 月



「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。

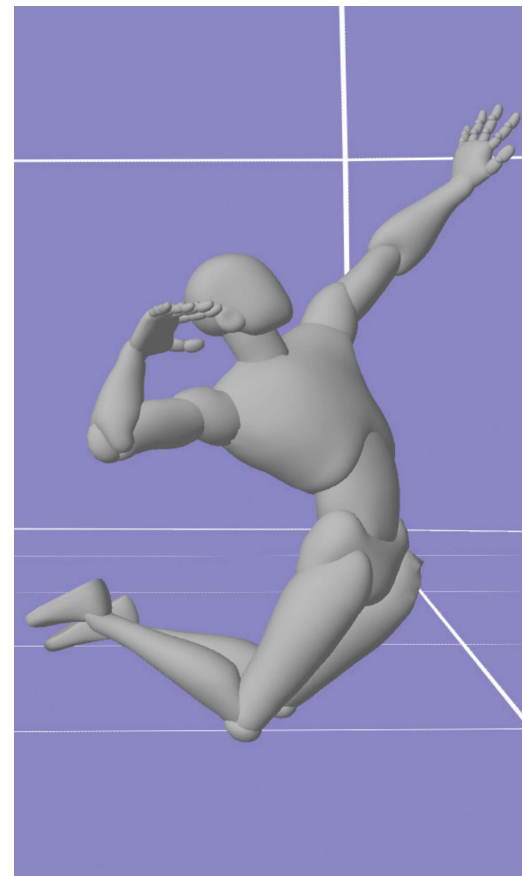
ジャンプ後の対空している時のポーズを**かっこよく**見せるようにしました。実際のフォームより動きを**大きめ**にしています。



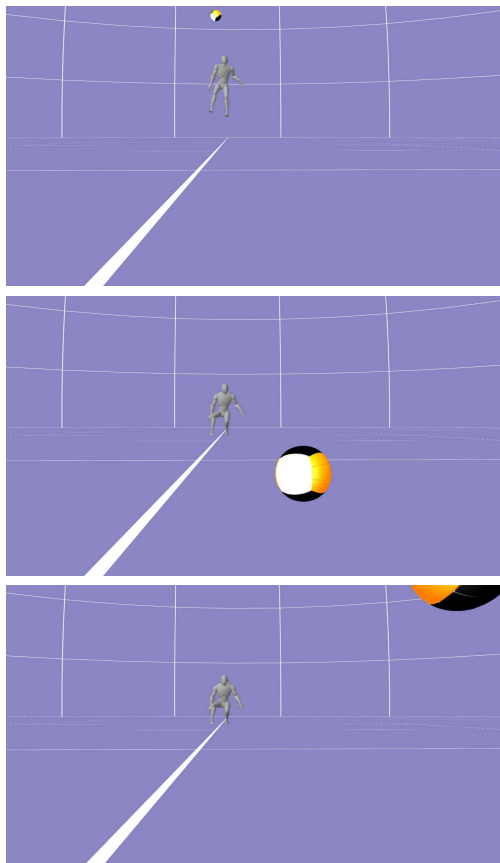
カメラに向かってくる**勢い**と**迫力**を表現しました。



リファレンスにした石川祐希選手

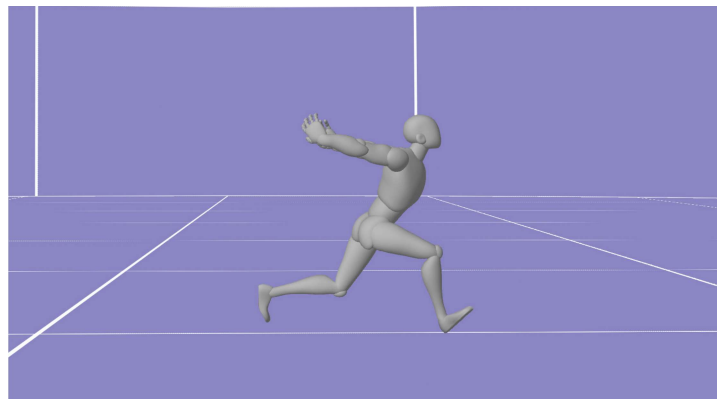


volleyball

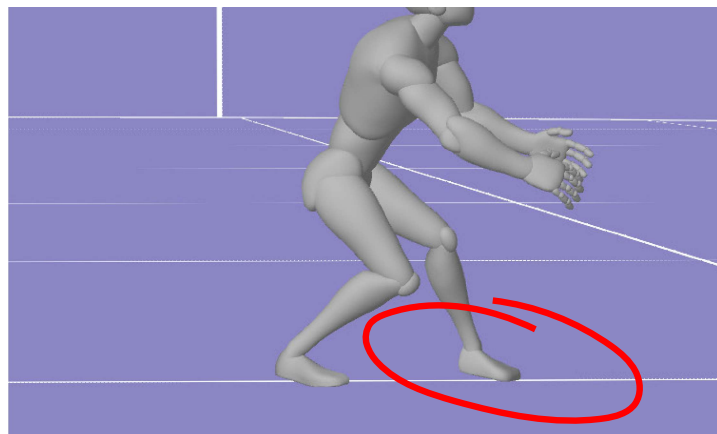


アニメーションの後半でカメラの位置を切り替えボールが飛んで行った先も入るようにしました。回転がかかり跳ねた後に右上に飛んで消えていくカメラワークにしています。

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。投げるときには山なりに、打ったあとは緩めのカーブで勢いを表現しました。



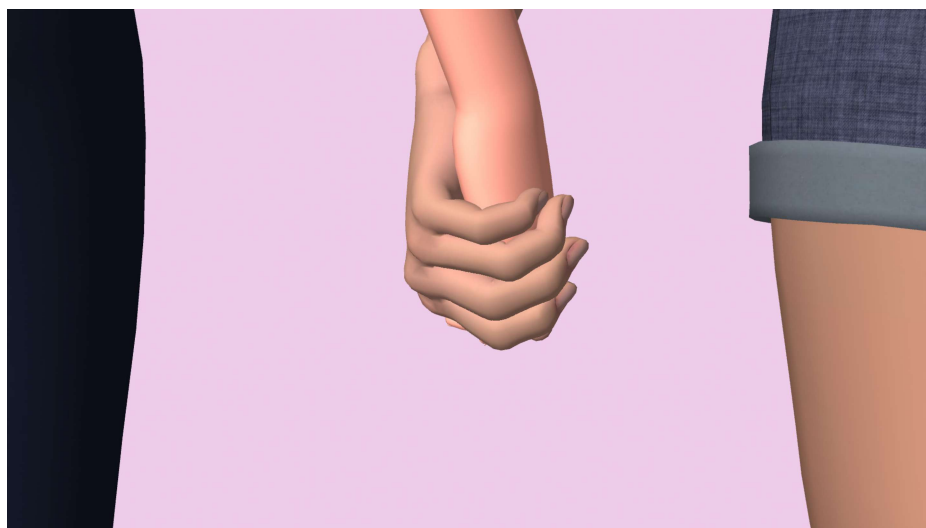
実際のバレーボールの試合を参考にしており、助走や踏み込みの仕方を調べてよりリアルな動きになるように気を付けました。



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。

hand

制作時間 : 10 時間 使用ツール : Maya 制作時期 : 2024 年 4 月

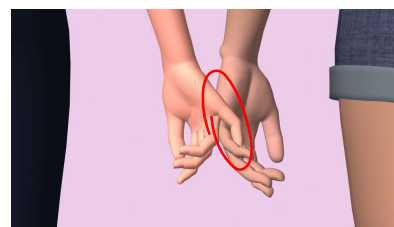


「ChroNoiR」の楽曲「常夏★スカイスクレイパー」のシーンをアニメーションで再現してみました。

手にフォーカスを当てた繊細な動きを表現したく、もともとの楽曲に込められているストーリー性を指先に持たせることを意識しています。

指が貫通しないようにしつつ、フルアニメにしたときにより揺れの動きを出すようにしました。

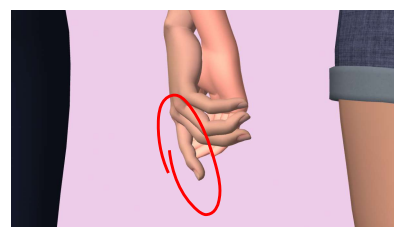
好きな曲から影響を受け、表現の幅に挑戦してみた作品です。苦手な指のアニメーションをつける練習にもなりました。



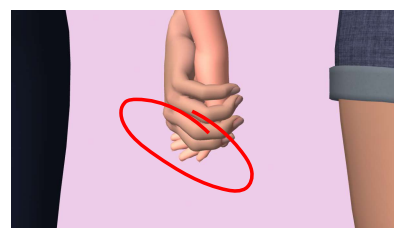
小指をいたずらにひっかけているところで、貫通しないことや離れていくときに名残惜しさを感じられるように細かく動かしています。



手を握ろうとするポーズで、中指に変化を出しシルエットを良くしています。



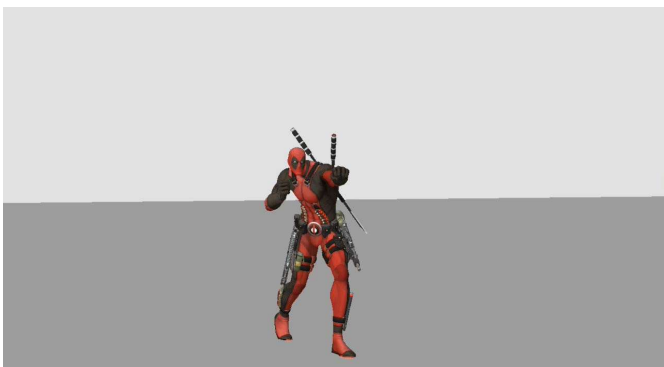
ここでは人差し指を伸ばし、最後に握りこむところです。元の動画の繊細さを表現しています。



二人が握りしめる前、指先がまだ残っている部分にこだわっています。その後、お互いがギュッとするとき二人の思いが一つになるような感情をこめています。

fight

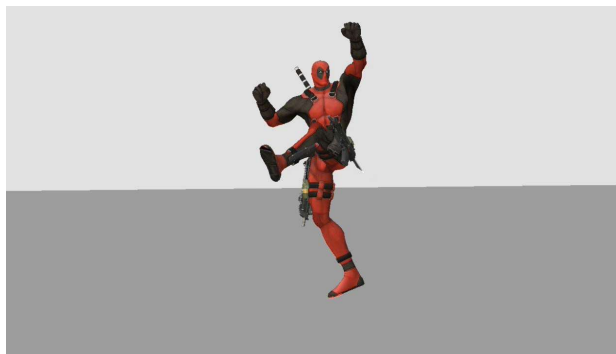
制作時間 : 12 時間 使用ツール : Maya 制作時期 : 2024 年 5 月



ジャブを打っています。左手・左足を前に出し右手をグッと体に寄せて引いています。上半身のひねりを意識し、顔は常に相手を向くようにしています。



アッパーを打っています。ジャブの後、体をひねる勢いで右手を下から突き上げています。連続攻撃なのですぐに右手を引き、次の動きに移れるように重心が動きすぎないことを意識しました。



蹴り上げる前のジャンプで左足を振り上げています。蹴りの勢いをつけるために大きな動きにしています。



空中で蹴りを入れています。敵がいることを想定し、ジャブ・アッパーから蹴る位置が高くないように気を付けました。



足を着いたときの重心移動に気を付けています。左足に体重が乗るように傾けつつ右半身に動きを残すことでバランスを保つようにしました。

tiger

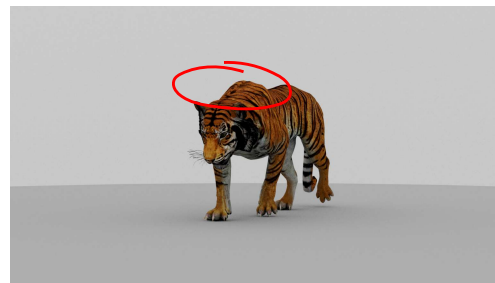
制作時間 : 10 時間 使用ツール : Maya 制作時期 : 2024 年 2 月



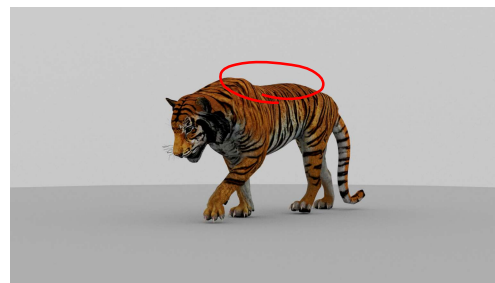
人間以外のアニメーションの練習もかねて四足歩行の虎の歩きを制作しました。

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。

少しフェイスナルをつけ、変化を出す工夫をしました。フェイスナ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なるように気を付けました。

walk

制作時間 : 6 時間 使用ツール : Maya 制作時期 : 2024 年 3 月



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。

run

制作時間 : 8 時間 使用ツール : Maya 制作時期 : 2024 年 5 月



ゲームで見られるような低姿勢になっている走りを作成しました。リアルな走り方よりも**前傾姿勢**にすることで迫力の増した動きにしています。男性モデルなのでひねりを大きめにし、体を**大胆**に動かすことを意識しました。

走りのモーションは何度か作ったことがあるのですが、どうしても**硬さ**が残り不自然になっていました。そこを繰り返し練習し**アドバイス**をいただきながら修正しました。



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。

sketch

制作時間：各 9 時間 制作時期：2023 年 4 月～ 8 月

