



PROFILE

東京デザイナー・アカデミー 3DCG 専攻

きくち あおい

菊池 碧

E-mail:juchibi94@gmail.com

スキル

- ・ MAYA
- ・ After Effects
- ・ Illustrator
- ・ Photoshop
- ・ Premiere Pro
- ・ Unreal Engine5

資格


- ・ CGクリエイター検定 ベーシック
- ・ 簿記実務検定 原価計算 1級
- ・ 簿記実務検定 2級
- ・ 情報処理検定 2級
- ・ ビジネス文書検定 2級

趣味

ゲーム・絵を描くこと

高校演劇の経験から、エンターテインメントに興味を持ち、趣味のゲームから、CGの勉強がしたいと思うようになりました。

キャラクターが生きているように動いている姿に感動し、3DCGアニメーターを目指しています。



Attack Motion



Information

制作時期 2024年1月

制作時間 約24時間

中攻撃のアニメーション、カメラワーク、エフェクトを制作しました。

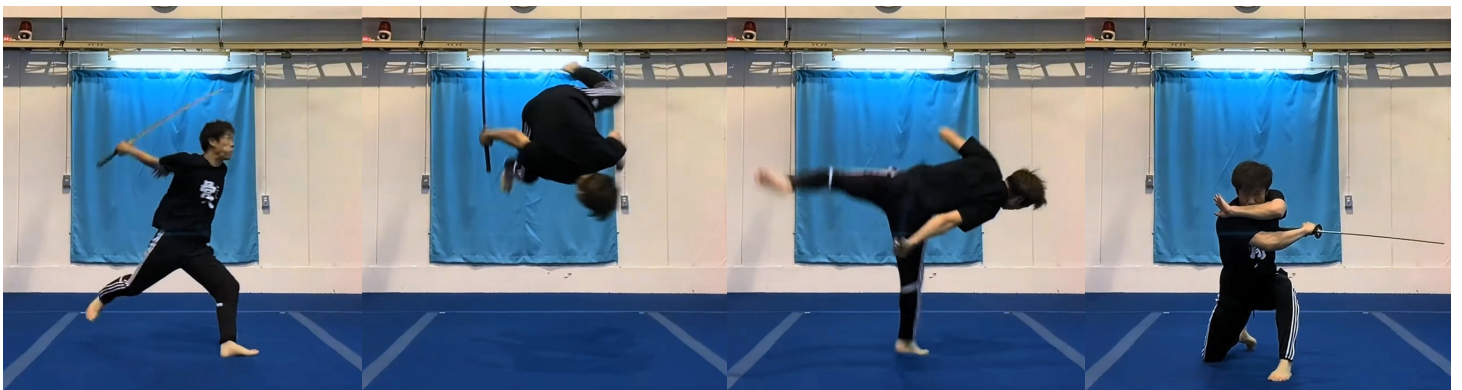
回転の勢いで三回攻撃するモーションを作りました。

Points



参考にしたりファレンスに、オリジナルの動きを追加し、三回攻撃を制作しました。攻撃エフェクトがシンプルなので目立つレイアウトにし、ためてから攻撃を放つタイミングの良いアニメーションになるよう意識しました。

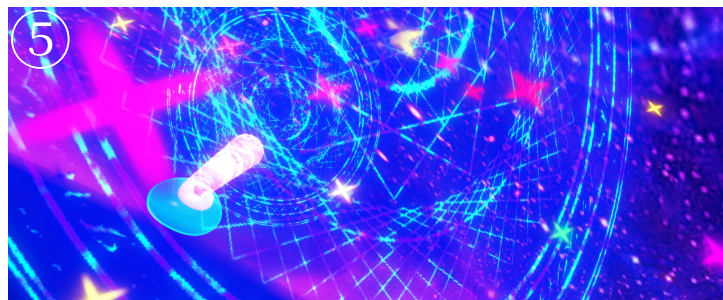
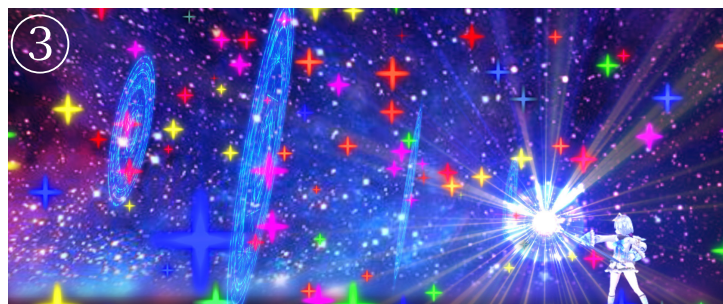
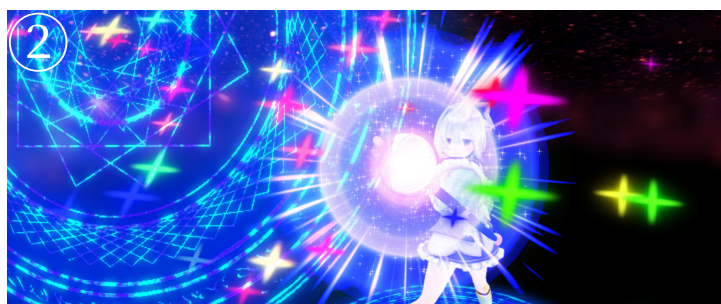
Reference



- ・ 参考にした動画

https://www.youtube.com/watch?v=Cvk-zqVRC-o&list=PLyww4Tfl-q2e-_91RQHFjQUkc5HGZxo7g

Magic Attack



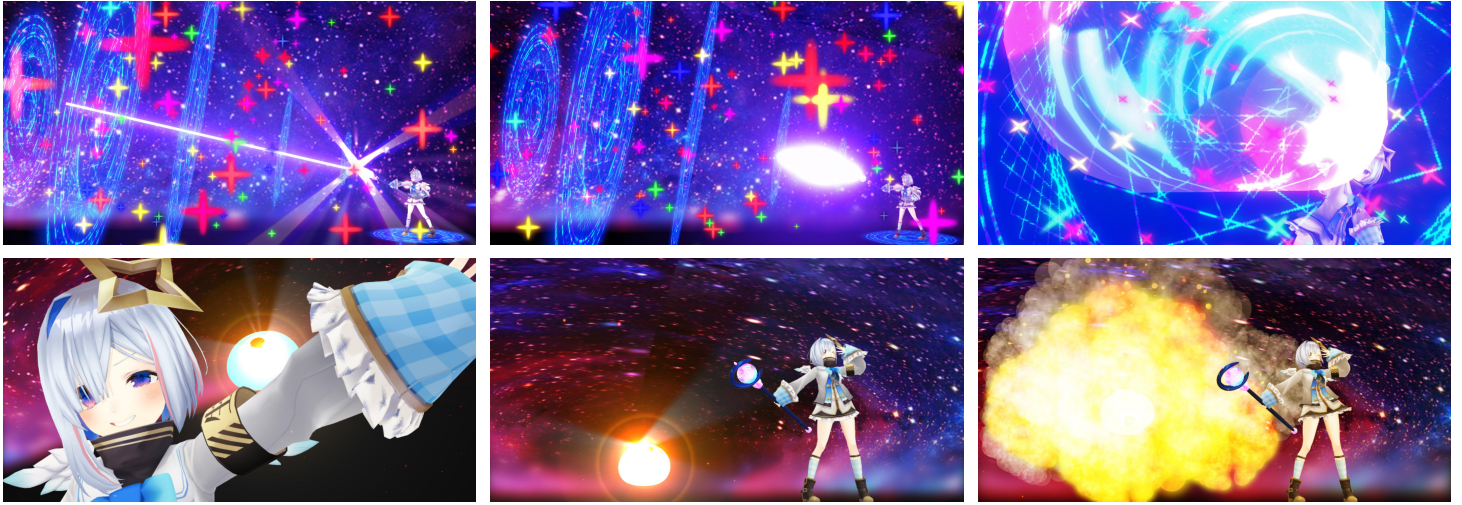
Information

制作時期 2024年5月

制作時間 約30時間

魔法攻撃のアニメーション、カメラワーク、エフェクトを制作しました。
エフェクトを多く使い、派手なアニメーションを制作しました。

Points



最も力を入れたビームを打つ場面は、一度弱い光線が出てから一気にエネルギーを放つようなエフェクトを制作し、攻撃の勢いでキャラクターが後ろへ倒れてしまうような派手な演出になるようにしました。前半はエフェクトに力を入れ、後半はキャラクターがかわいく映るように顔をアップにし、フェイシャルを細かく調整しました。

Reference

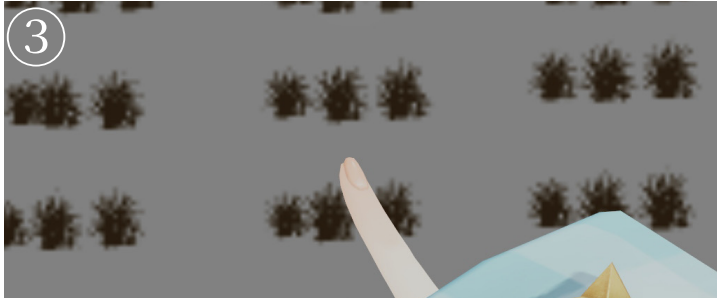


- ・ 参考にした動画

<https://youtu.be/Msk9Bf2RMyA?si=WxGeEikozTHYODKF>

https://youtu.be/76_bIEta6KM?si=J7uH_4A2YvLutfNS

合格発表



Infomation

制作時期 2024年6月

制作時間 約20時間

合格発表をテーマに、モーションとカメラワークを制作しました。
感情の変化が伝わるように意識して作りました。

Points



自分の受験番号を見つけ、何度も確認する仕草で、本当にあっているのかという緊張や、じわじわと嬉しさが込み上げてくる表現を意識しました。合格を確信してからは、飛び跳ねて喜んだり、うれし泣きをしたりと、落ち着きがない様子を作りました。最後は、カメラに向かってピースし、受かったことをアピールしています。

Reference

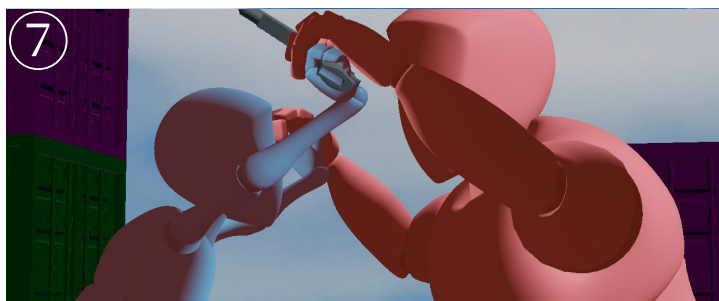
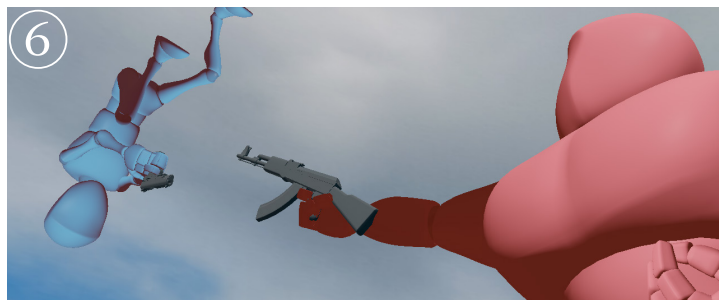
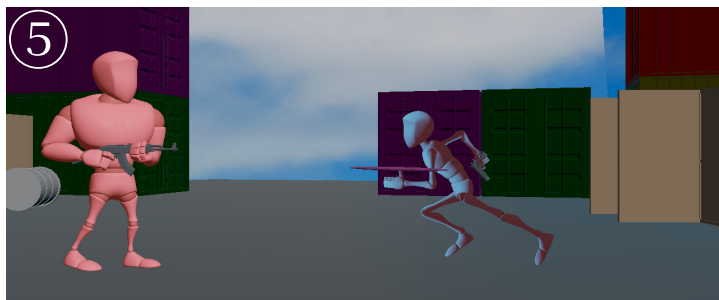
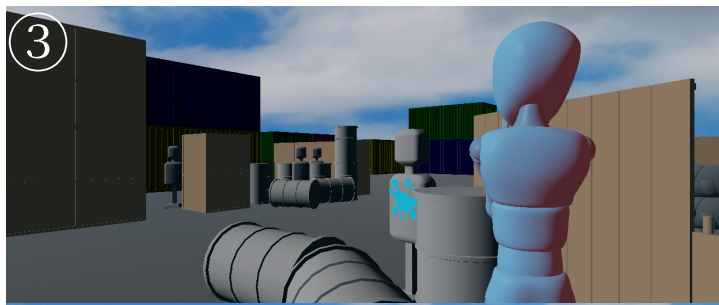


・参考にした動画

https://youtu.be/81gQ7XH_PU0

https://youtu.be/yPpvlyOA_Ko

GUN ACTION



Infomation

制作時期 2024年4月

制作時間 約35時間

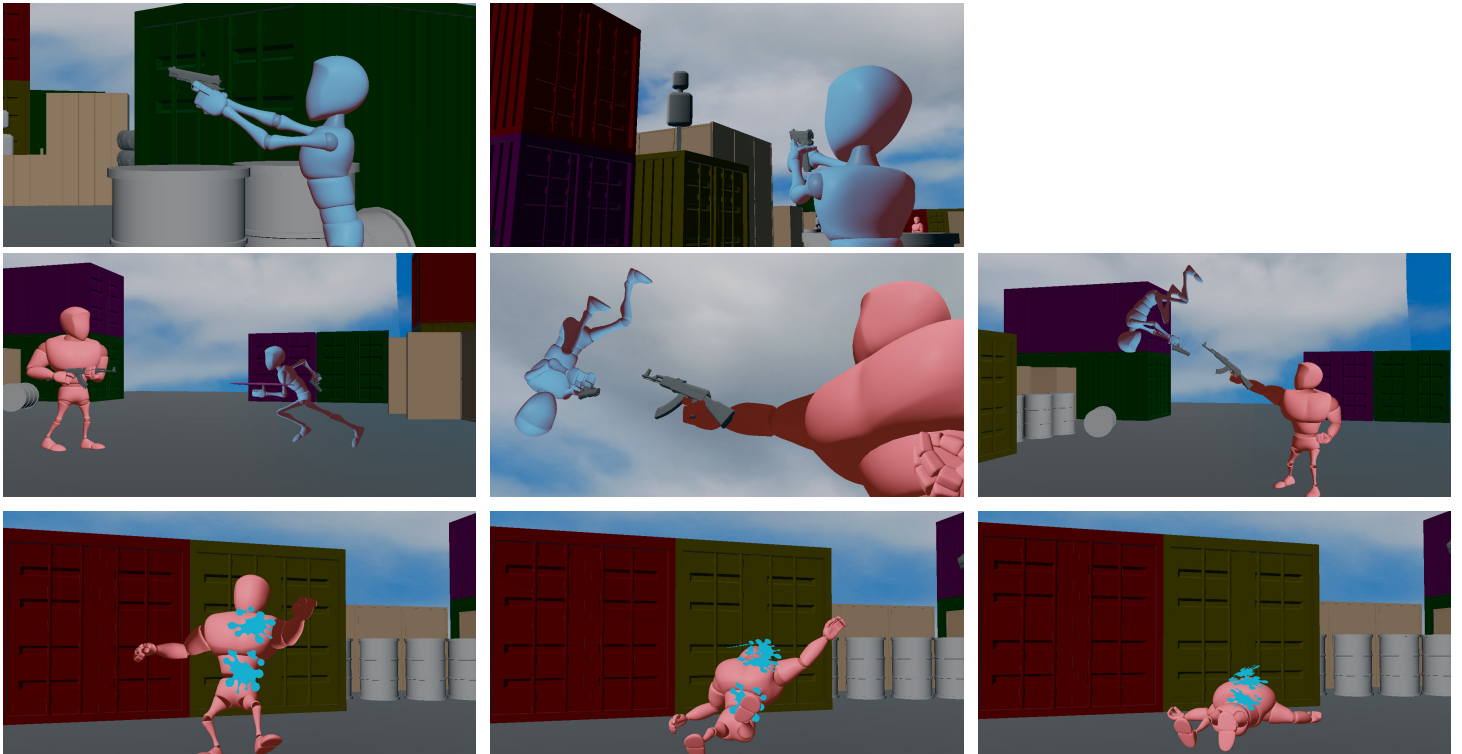
ガンアニメーションを制作しました。絵コンテを参考に、見せたいところをカメラで追い、視線を誘導したり、迫力が出るようカメラを揺らすなど工夫しました。

Youtube

<https://youtu.be/Eem5IDy-i3g>



Points



カメラのカットで視線誘導や、ハイスピードとスローそれぞれの気持ちのいいタイミングを意識して制作しました。

Reference



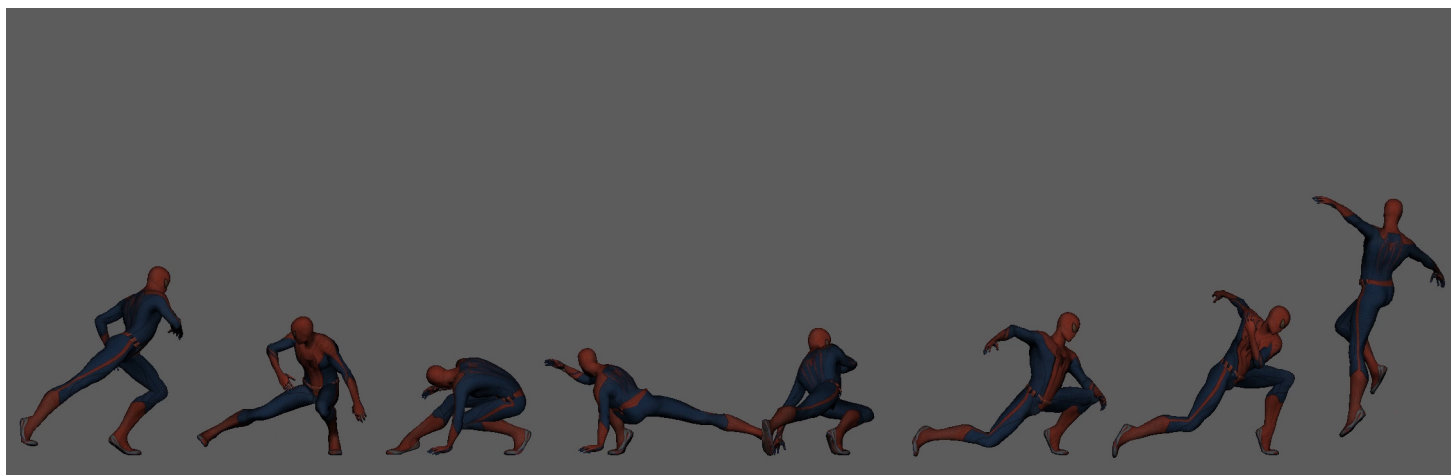
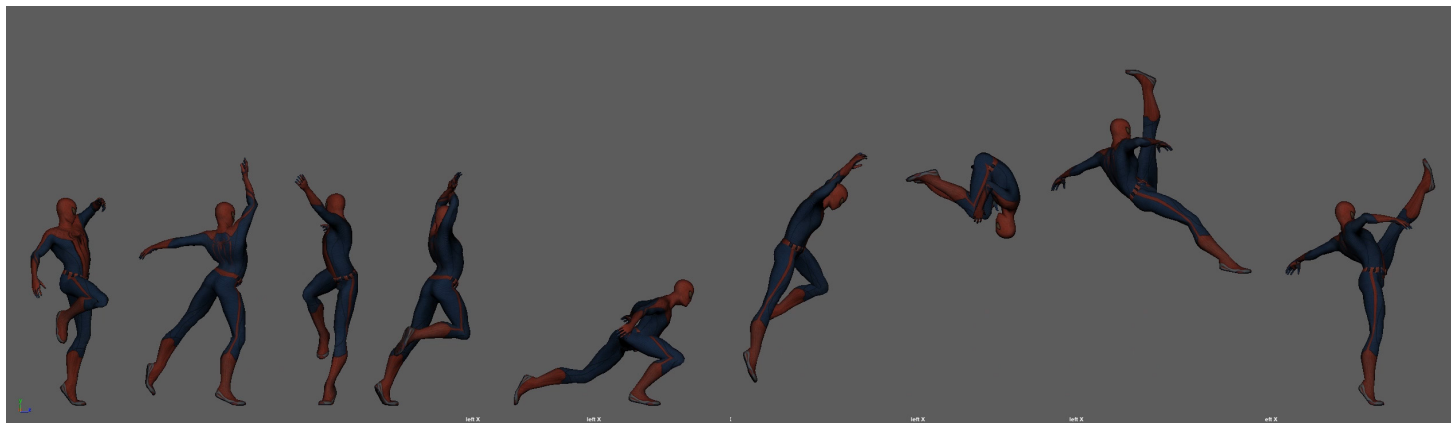
- 参考にした動画

<https://youtu.be/80rrhqcem0c?si=fvDXEs0TcgXqifp3>

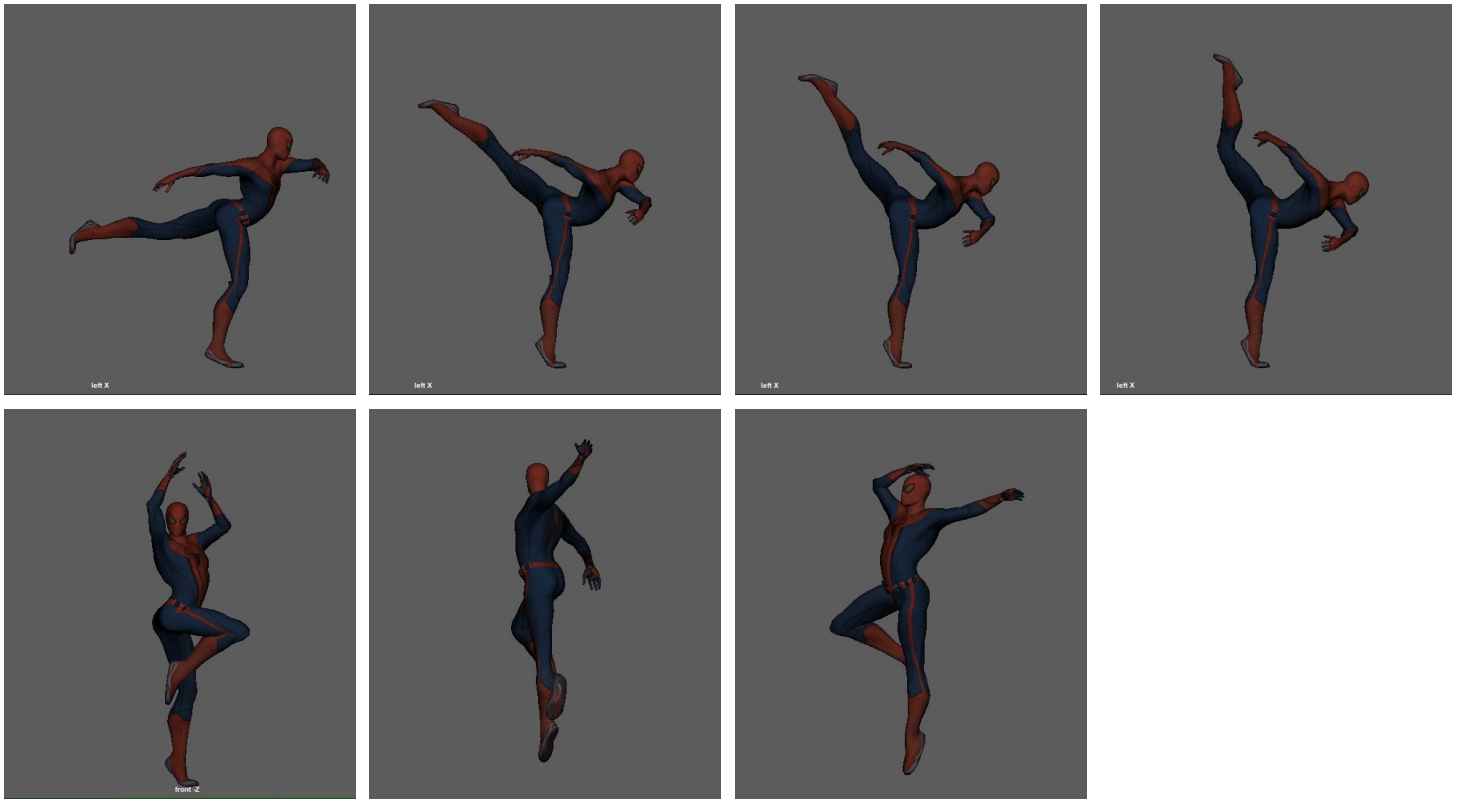
<https://youtu.be/dylDO6GCQDM?si=xipioWRzQrU-0SGG>

<https://youtu.be/aP6unZVbybA?si=PRz47twpDsbBkDxL>

完全再現



Points



足は綺麗な弧を描くようにしたり、胸を張ったり腰に角度をつけることで、体の柔らかさや女性的なしなりが出るよう制作しました。

Information

制作時期 2023年6月

制作時間 約18時間

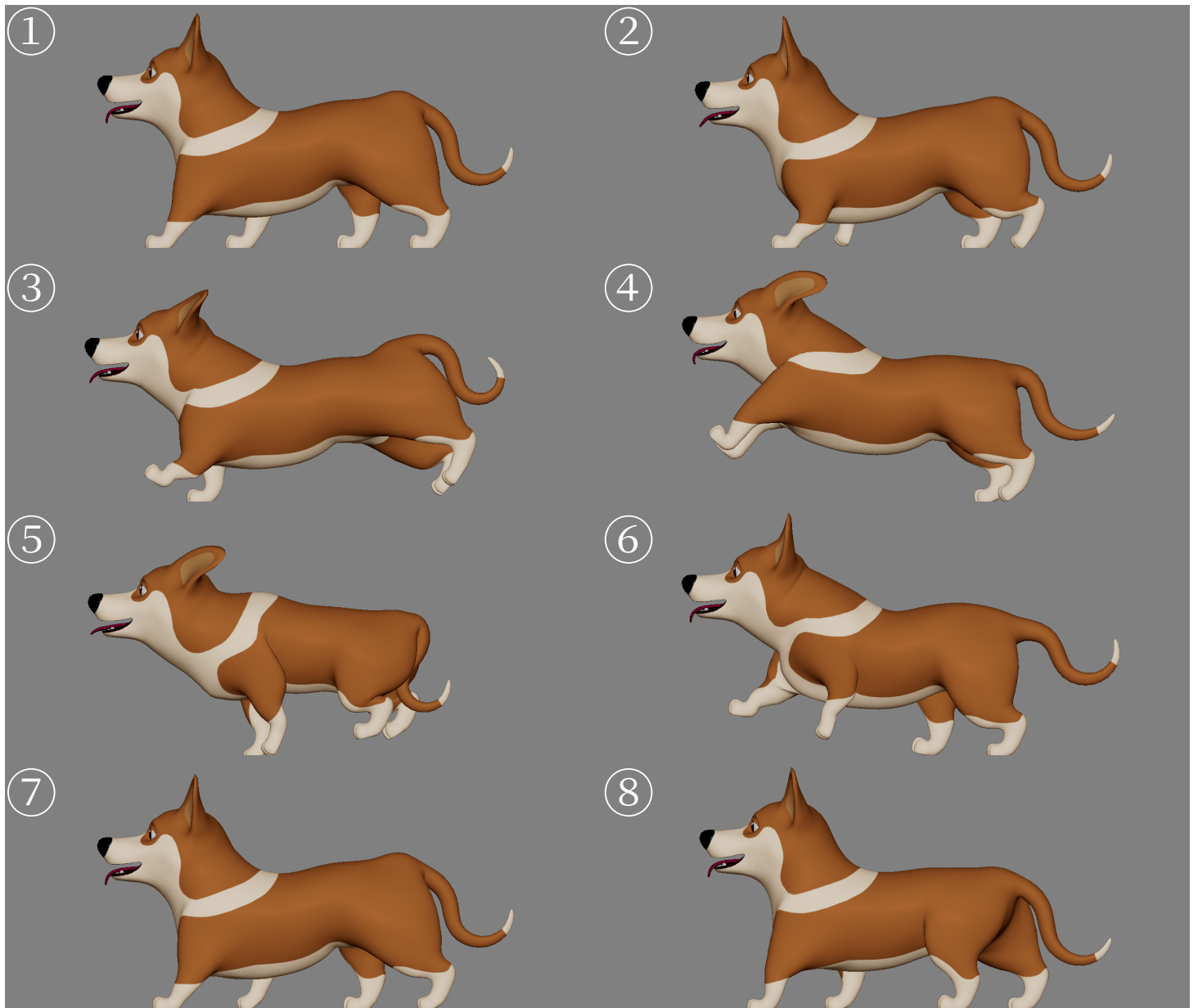
「戦国BASARA」というゲームの攻撃ターモーションを再現しました。

体の柔らかさを意識して制作しました。

Reference



Dog Motion



Infomation

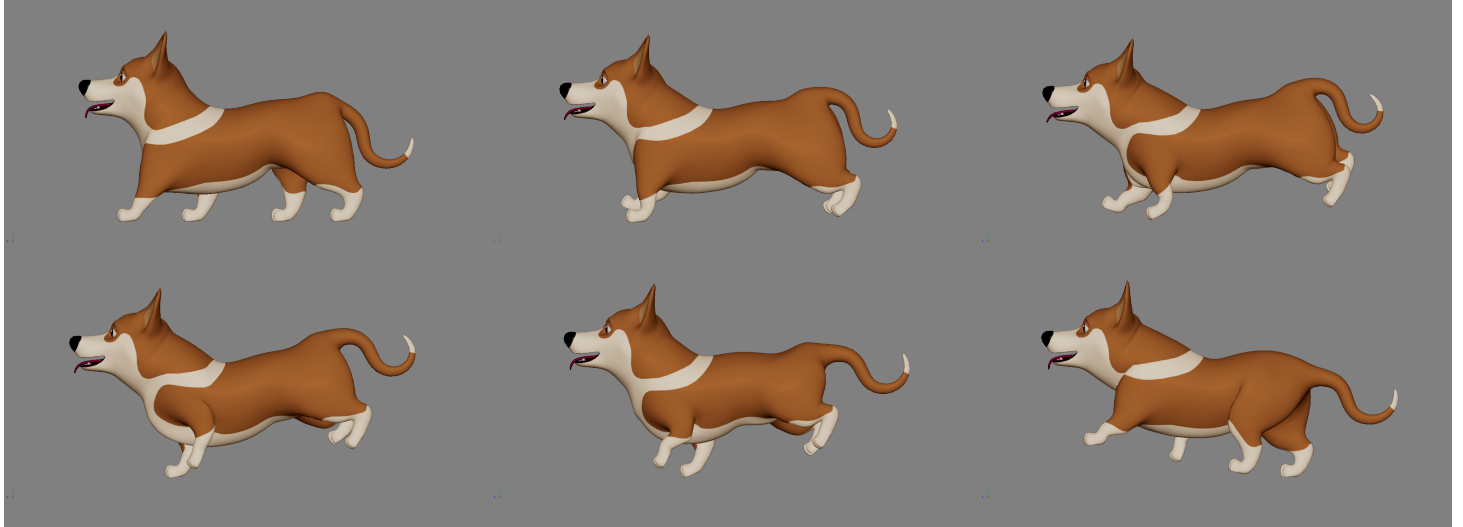
制作時期 2023年6月

制作時間 約25時間

――
歩きから走りへ変化するサイクルアニメーションを制作しました。

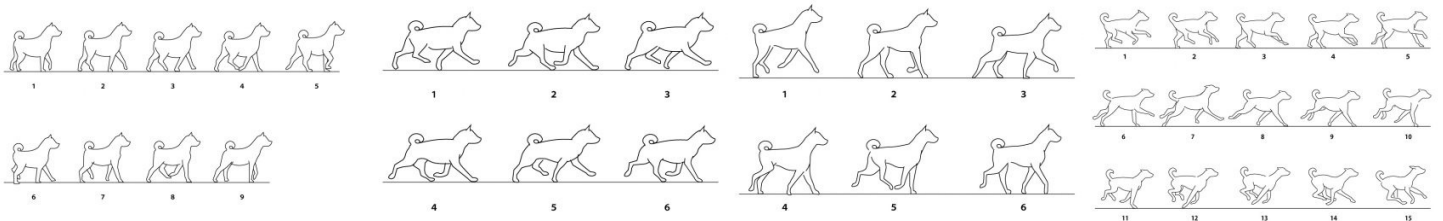
背骨の柔らかさを意識し、全身を使って動いている様子を表現しました。

Points



歩きから走りへ自然な移行ができるよう、間のアニメーションのスピード調節や、足の位置に気を付けて制作しました。走り終わった後もサイクルでつながるようにアニメーションを付けました。

Reference



- 参考にした動画

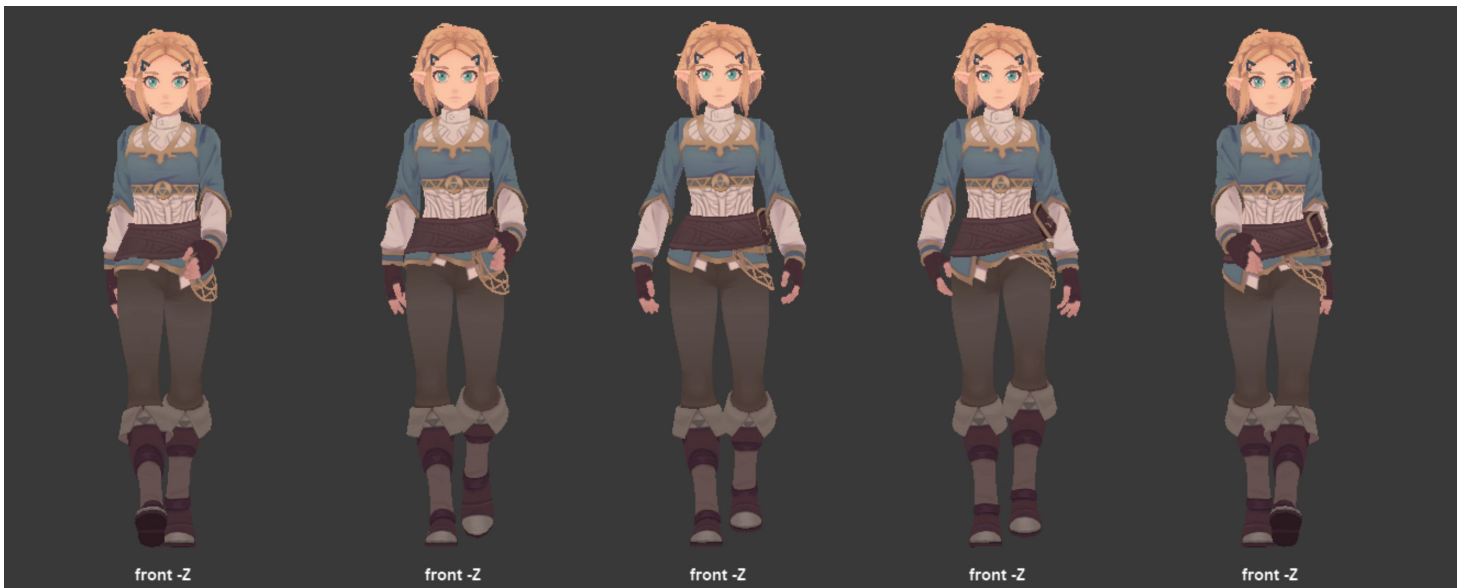
<https://modelinghappy.com/archives/20222>

<https://youtu.be/loXKdfz216I?si=c73F4JqaC1Z2ipu8>

<https://youtu.be/f0sakiBGWoE?si=YDrBVuT4j8P7fIKs>

https://youtu.be/T1QJnF7yBmw?si=27kZz3V29r_xYjFN

Walkcycle01



Infomation

制作時期 2023年11月

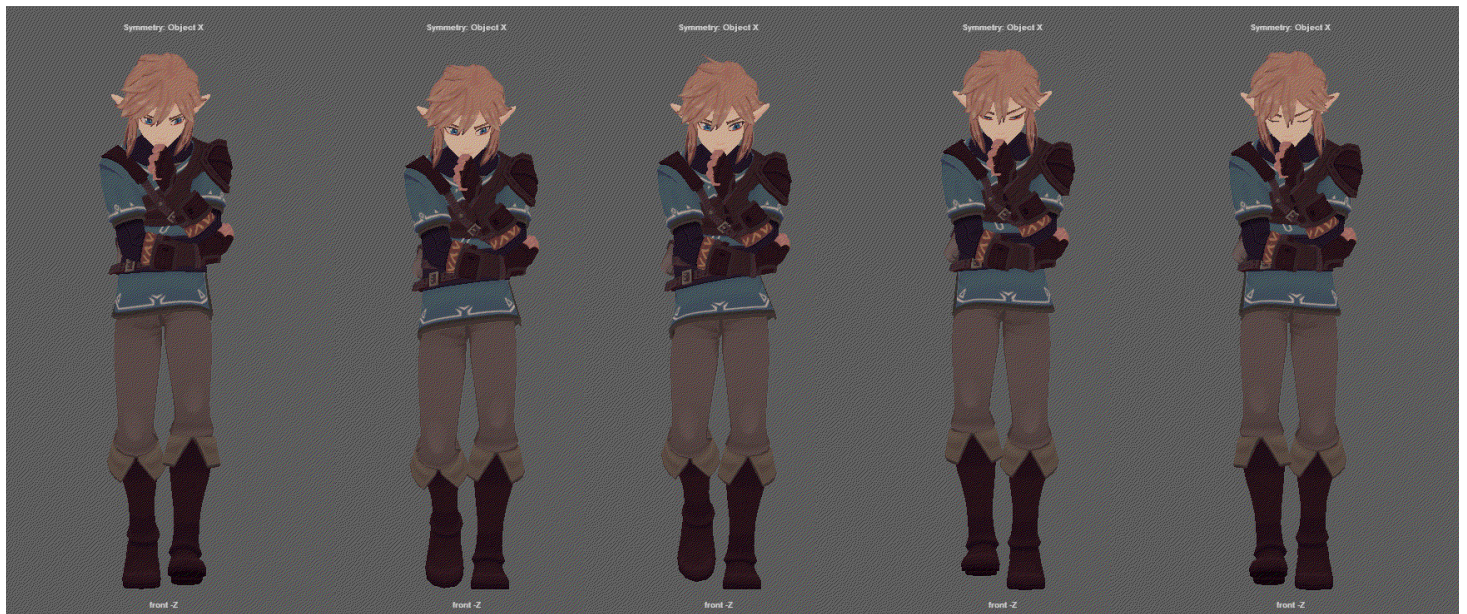
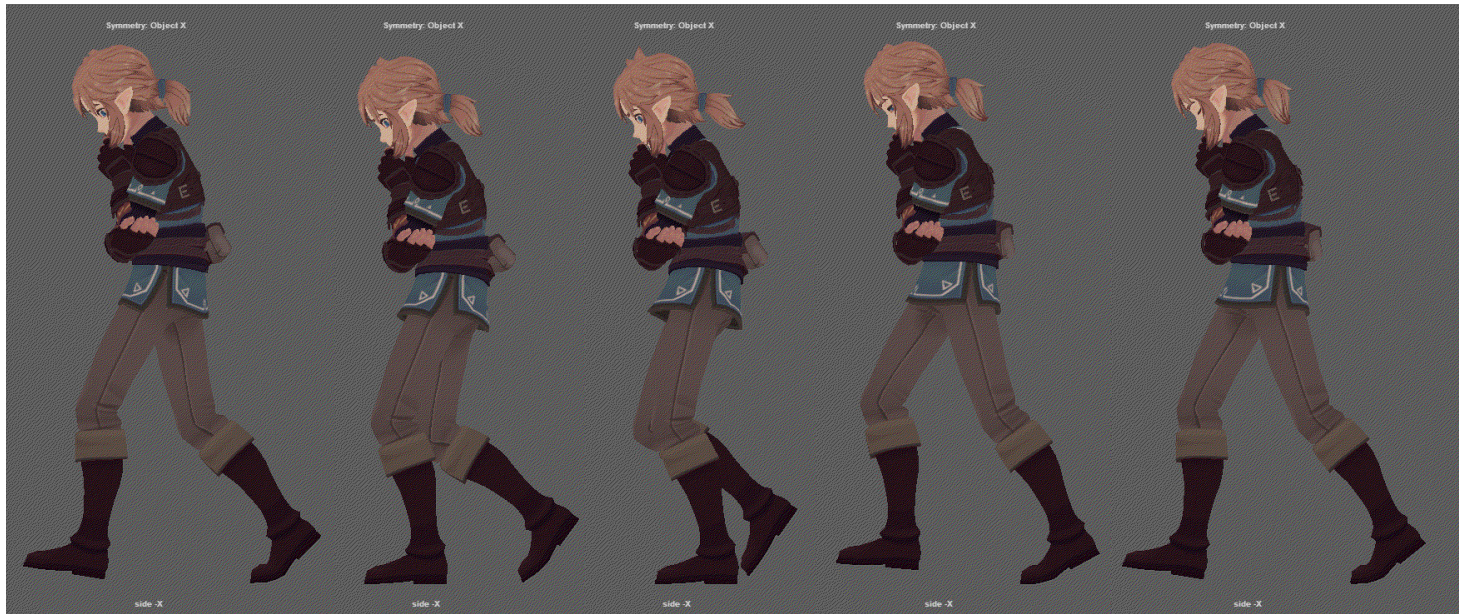
制作時間 約6時間

歩きのアニメーションを制作しました。
重心や体の回転、柔らかさを意識しました。

Reference



Walkcycle02



Information

制作時期 2023年11月

制作時間 約6時間

考えながら歩くアニメーションを制作しました。

上半身のバランスとトボトボ歩く歩幅を意識しました。

Reference

