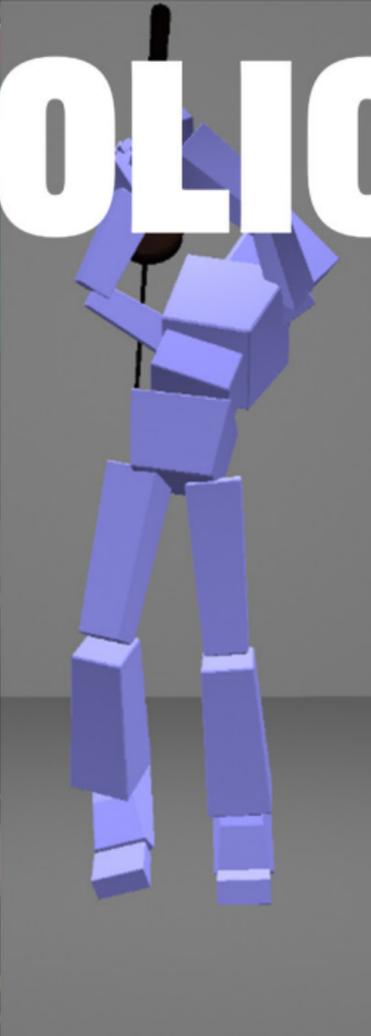


# PORTFOLIO



**TASHIRO RARA**

# Maya の使用、アニメーター学生歴

2023/4 月

11 月

2023/12 月

モーショングラフィックス専攻に入学  
AfterEffects 中心に学ぶ

初めて Maya を触る

2024/1 月

4 月

独学

専攻を転じ、CG 勉強中

独学 (約半年)  
授業 (約 3 か月)

Maya 使用歴合計 1 年程

Maya を触り始めるのが遅い分技術ではほかの学生と劣りますが、どんな作品でも見てくれる人が少しでも面白く感じられるようにフェイシャルや、少しの工夫を常に考えアニメーションを付けています。

# 三連パンチ

制作時間：5時間 使用ツール：Maya



0F～120F 24fps で制作しています。  
今回意識した点は、溜めと詰めです。相手から見て攻撃今からすること、攻撃がヒットしていることが伝わるように制作しました、ゲームでは予備動作、攻撃、ヒット、残心が動きの強弱で変わり、今どの動きなのかが分かりやすいので、アニメーションがつけやすかったです。



見ている相手が、「今から攻撃する」ことが分かりやすいように、溜めていることが伝わるように意識しました。



攻撃が当たった時、ヒットしたことが分かりやすいように、当たった瞬間動きを1～2フレ止めています。

# 三連パンチ



強力なことが伝わるように簡単な空気の波動エフェクトを付けています。

パンチの瞬間に合わせてカメラのブレを入れております、これは見ている側にまで衝撃が伝わっているため、それほど強いパンチだということを表現しています。

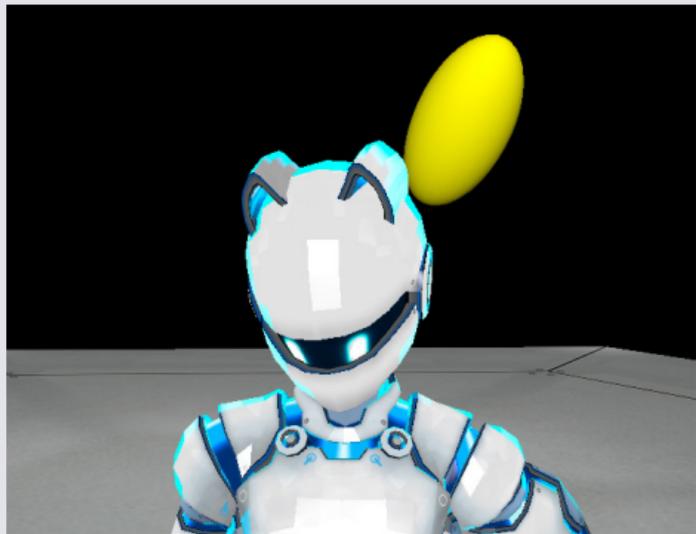


踏み込んでジャンプするときには、高さのあるジャンプをするための予備動作を深めにしています。



下からのアッパーは肩が先行し、遠心力も利用し押し込む形にしてパンチの重さがあるように見せました。

# 三連パンチ



見てくれる人が少しでも楽しめるように、最後にク  
スツとポイントを制作しました。  
かっこいいと見せかけて最後は抜けているキャラク  
ター性にすることができました。



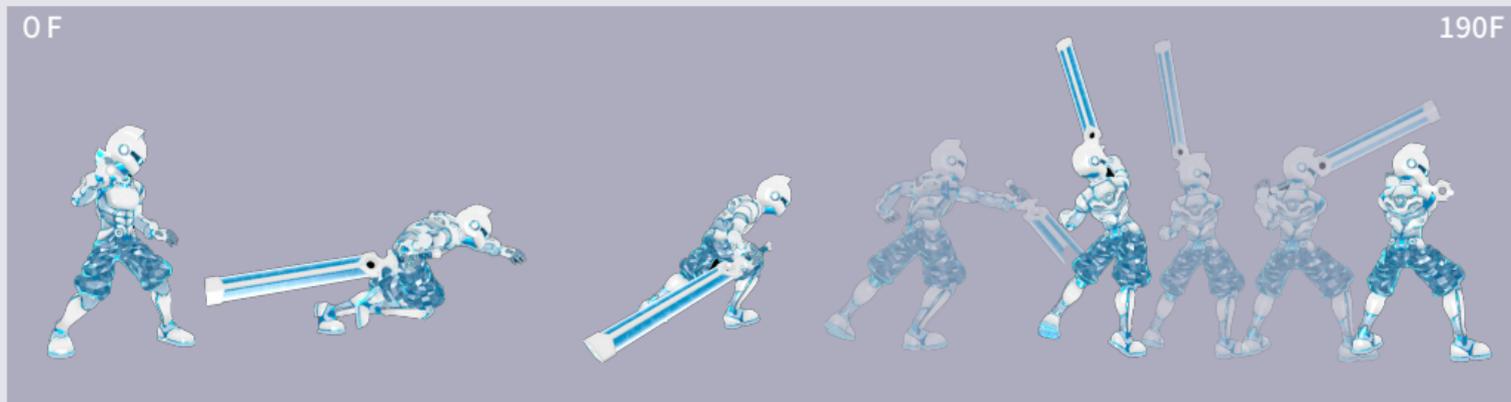
← 手の高さ

← 足の高さ

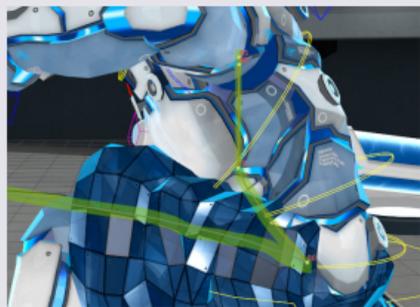
腕を振るときや、足の着地点などはそろわないように意識  
しています、ロボットではないので、よりリアルになるよ  
うに意識しています。

# 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。

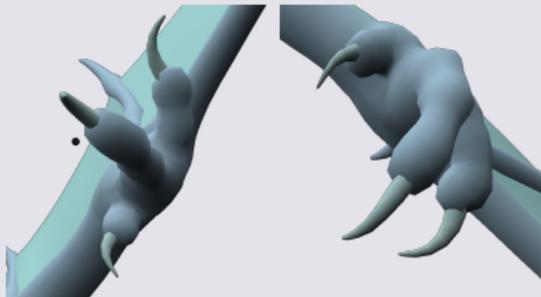
# ドラゴン飛行

制作時間：10 時間 使用ツール：Maya

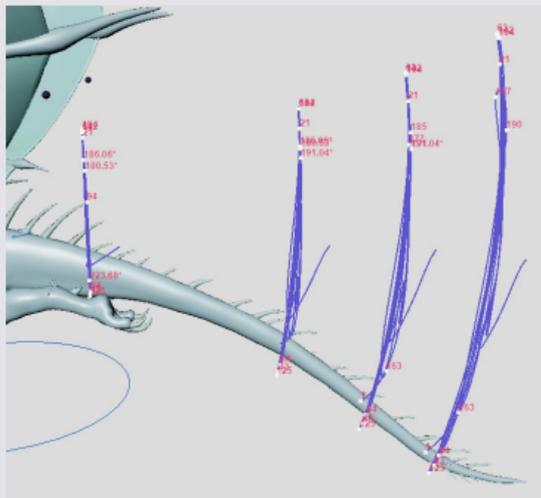


250 フレーム (24fps)

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。

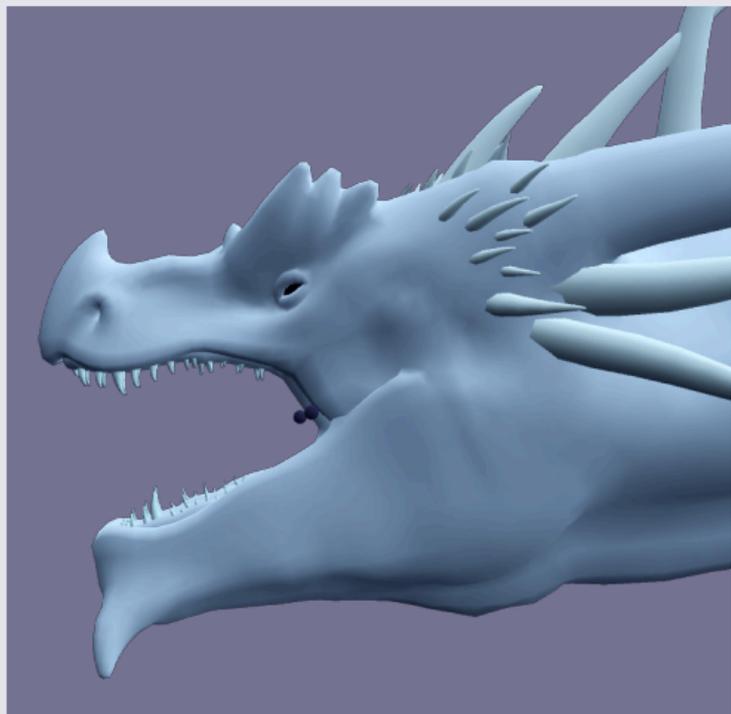


翼に手がつながっているのので、上下の動きに合わせて一緒にグーパーするようにしました。



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。

# クリーチャー 戦闘待機

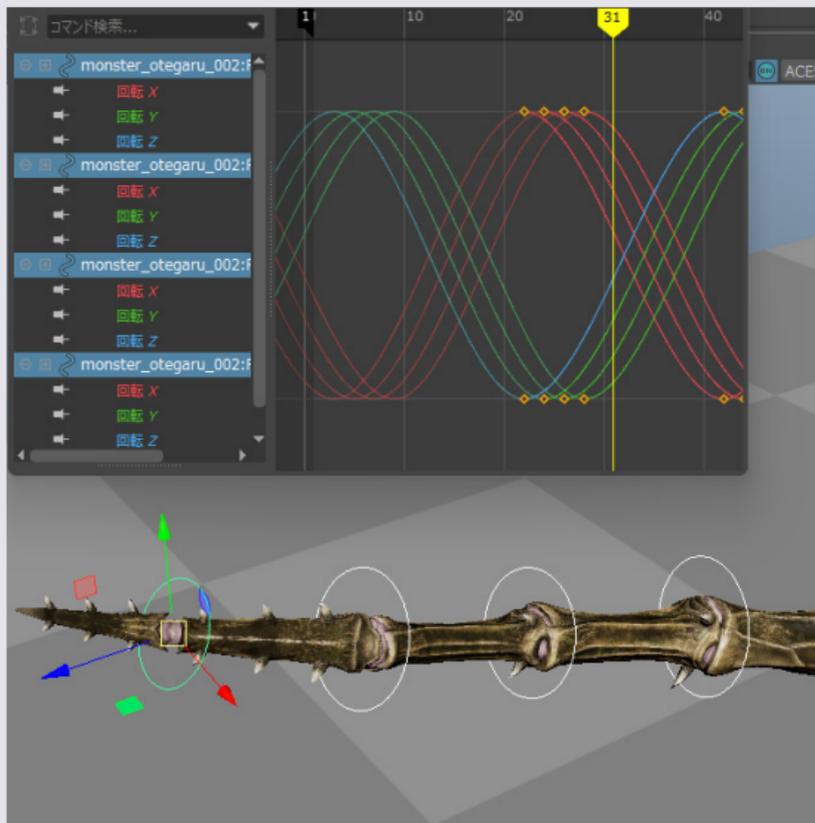
制作時間：3 時間 使用ツール：Maya

ターン制バトルの待機アニメーションを制作しました。

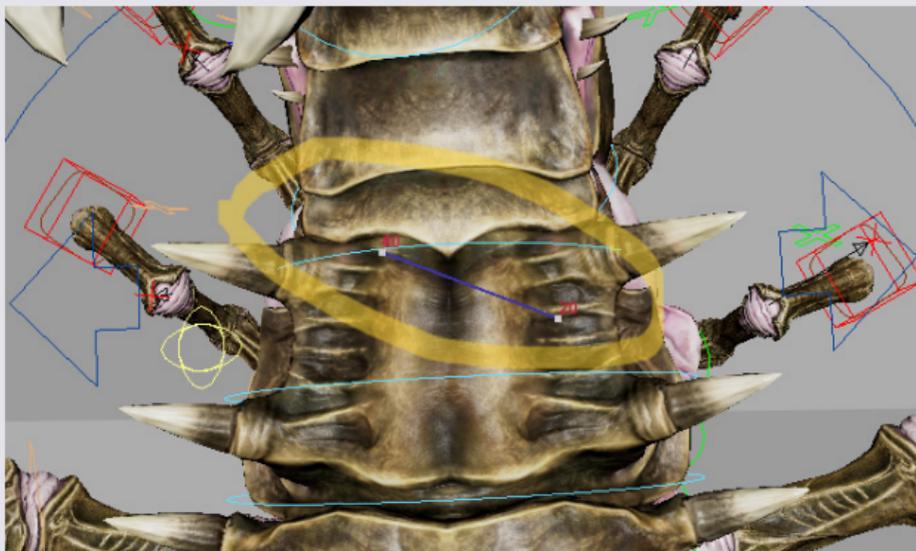
意識したことは、動き一つ一つは簡単に見つてる人には複雑にでも汚くないように大きく見せることです。

ほぼすべてのリグを同時に動かし、少しずつキーをずらすことで作業時間も縮められるので、効率的に制作することができました。

まとめてキーを付けた後に、それぞれずらしを入れています。



# クリーチャー 戦闘待機



上から腰になる部分の軌道になります、斜めに移動しているだけですが、回転も入れることで単純な動きも複雑にかつ破綻しないようにしています。



体に部分だけではなく、フェイシャルもサイクルさせています。

瞬きと口の動きに合わせて舌もアニメーションを制作しました。

# 寝坊アニメーション

制作時間：10 時間 使用ツール：Maya

1cut



2cut

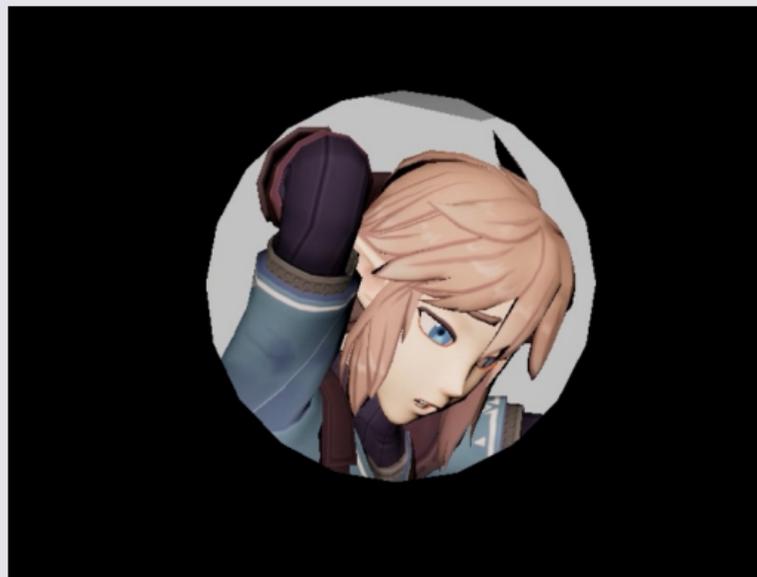
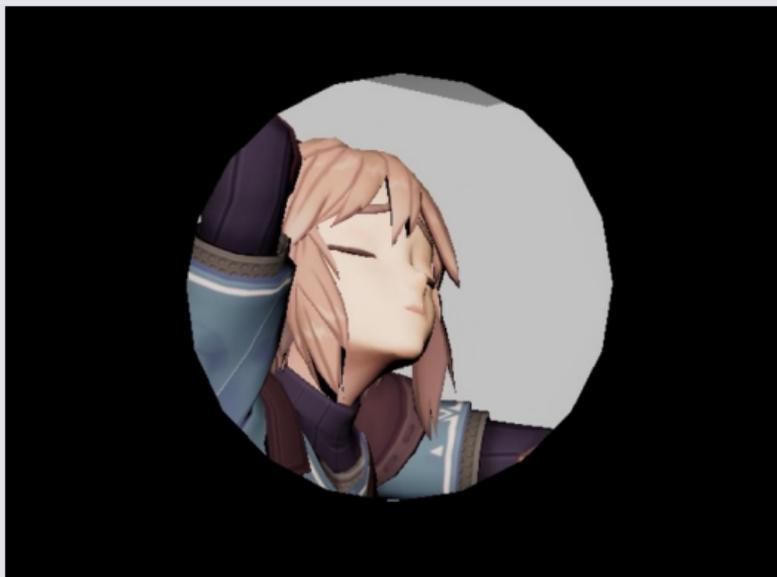


3cut



意識したことは、ストーリー性が伝わること、表情を豊かにすること、相手目線で考えることです。1カットでどこでだれが何をしているのかを分かるようにしました。2カットで今どんな体制で誰が寝ているのか、その近くに何が置いてあってどんな表情をしているのかが分かりやすいように、近づいたカットにしました。3カットで寝坊した勢いを制作しました。

# 寝坊アニメーション



面白要素として、最後はトム&ジェリーのような締め方を入れました。

瞳、頭、肩の順番で制作しつつ髪や瞳の揺れなど細かいところまで制作できたので、よりストーリーやリンクのキャラクター性が伝わるものにできたと思います、生き生きとしたものが制作できてとても楽しかったのが印象に残っています。

# 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

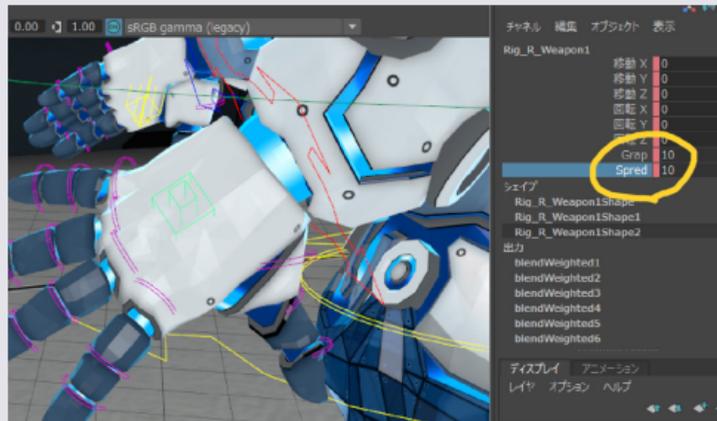
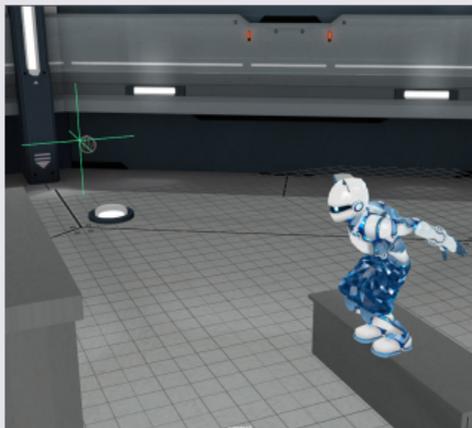
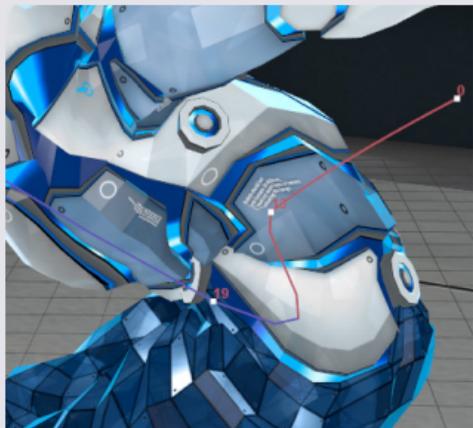


アニメーションの基礎であるジャンプの動きを練習するために制作したものです。

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。

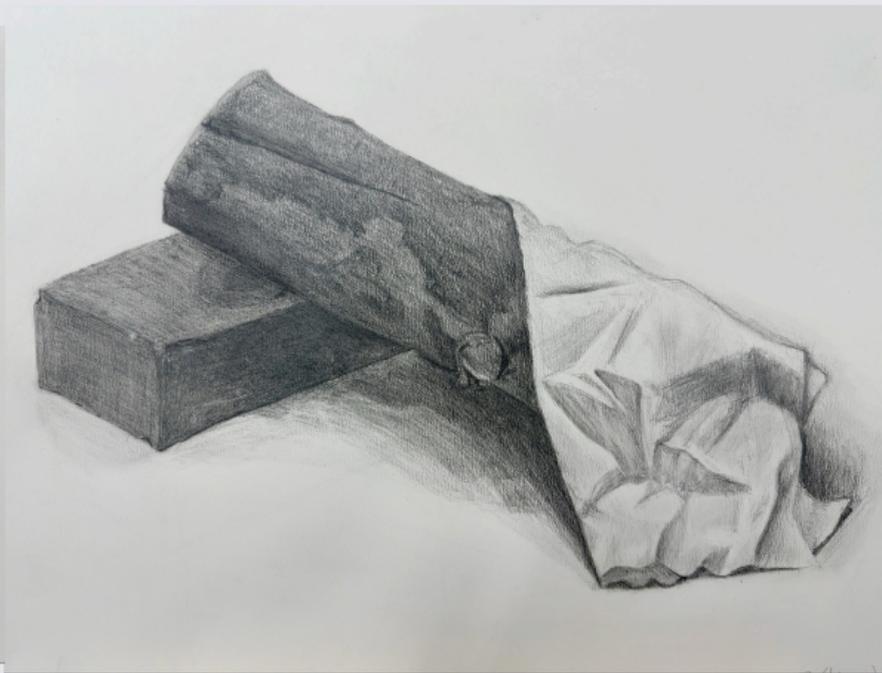
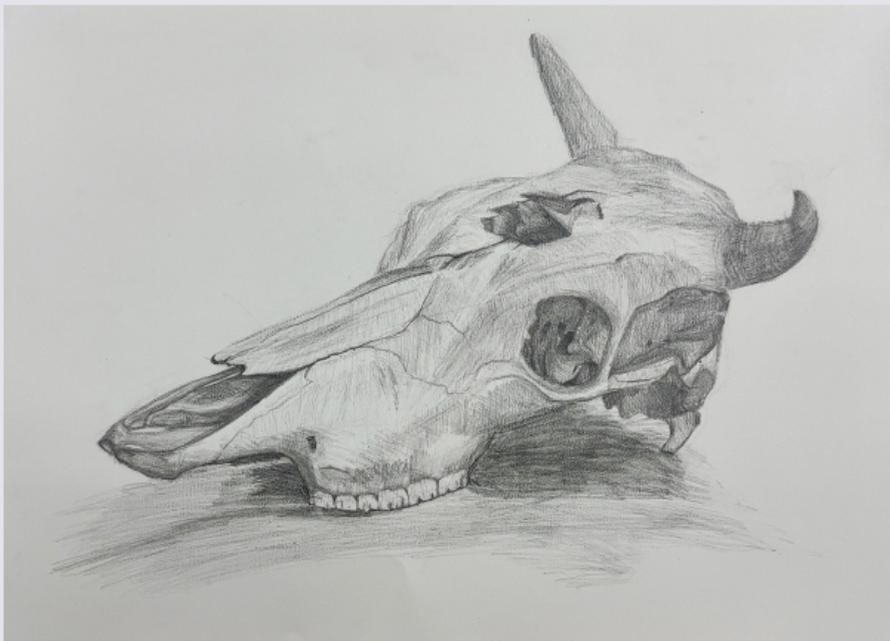
ジャンプは上下の動きが激しいので作業工程を減らすために、ロケーターで頭の制御を簡単にしています。

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。

# クロッキー



# デッサン



# 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。自分と同じくらいの感動や楽しさを知ってもらえる作品を制作することに憧れ、去年の11月から現在まで独学で制作して、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。