



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

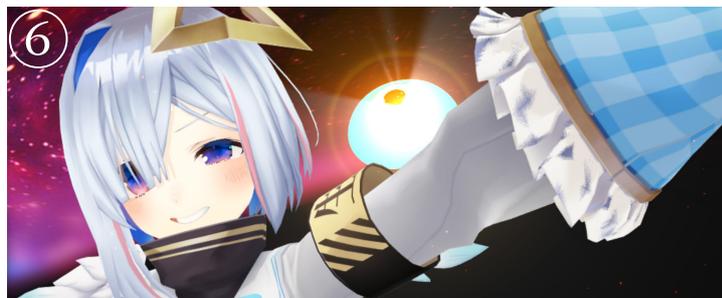
ゲーム・絵を描くこと

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。



Magic Attack



Infomation

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

Attack Motion



Information

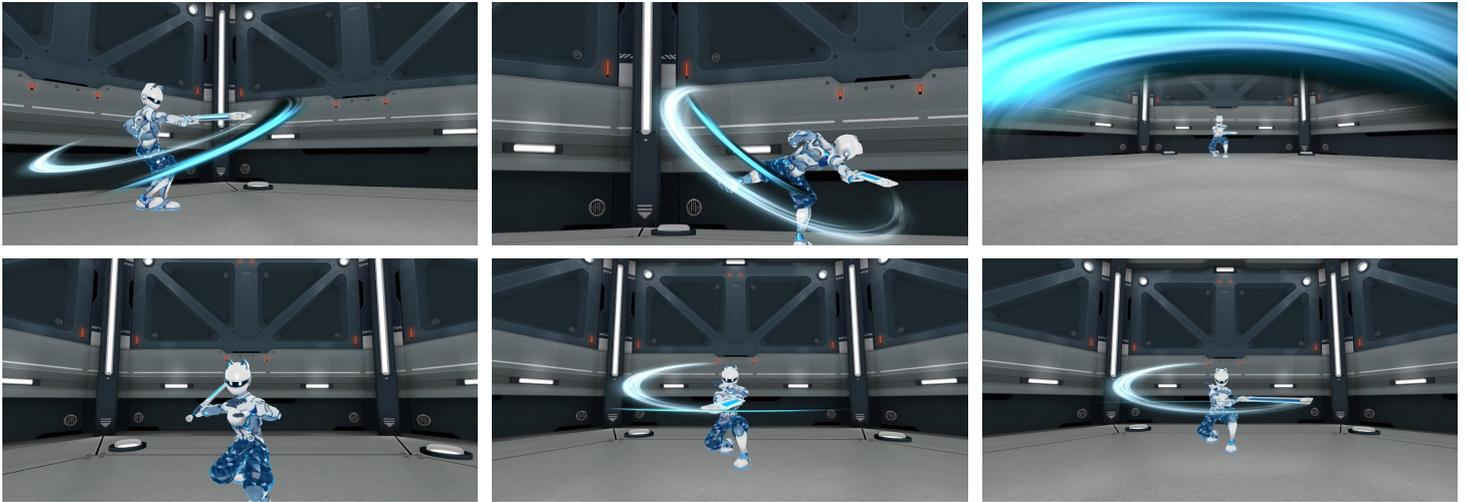
制作時期 2024年1月

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。

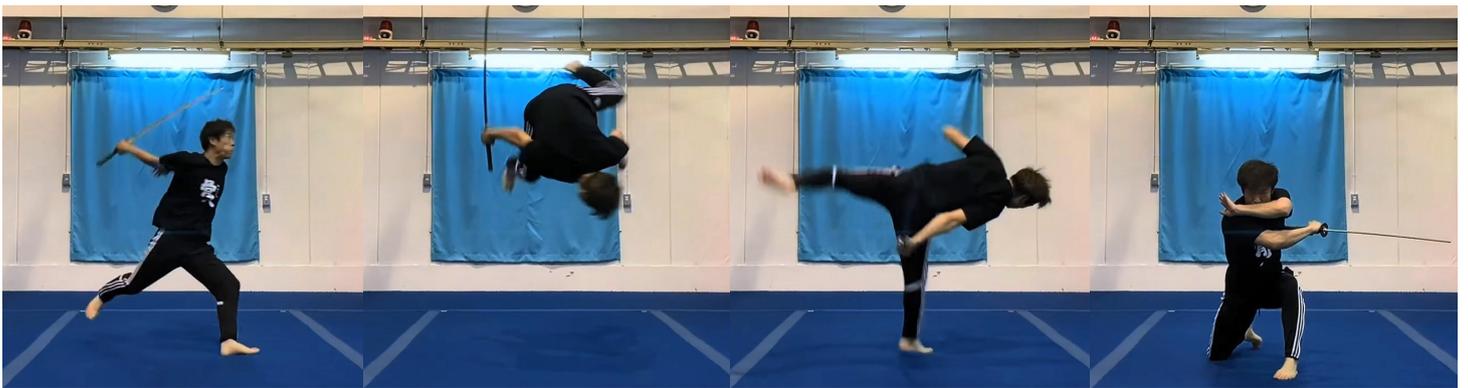
回転の勢いで三回攻撃するモーションを作りました。

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。

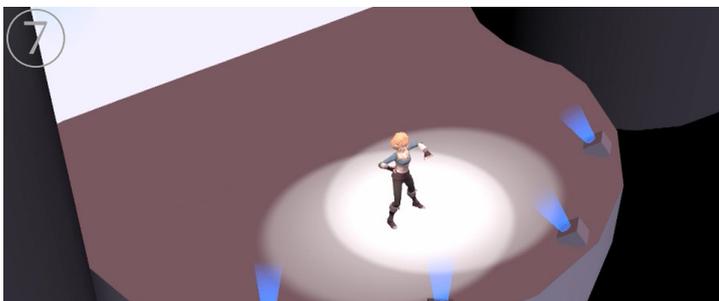
Reference



- ・ 参考にした動画

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

Motion Capture



Information

制作時期 2024年8月

制作時間 約31時間

「愛包ダンスホール」のサビの部分をもーションキャプチャーで撮影し、手直しを行いました。

Youtube

https://drive.google.com/file/d/IrU-H3SHid5VP5j8h7iQ5nhrFoammaXaW/view?usp=drive_link



Points



顔がアップになる演出を多く入れたので、笑顔やウインク、目を細めてほほ笑むなど、フェイシャルを細かく調整しました。

足のズレや浮いてしまっているところ、重心のズレを修正しました。足の入れ替えが多い部分では、蟹股になってしまっているところを調節し、全体を通してアイドルらしい、可愛さのあるモーションを意識しました。カメラワークも制作し、雰囲気伝わりやすいよう簡単なステージを制作しました。

Reference



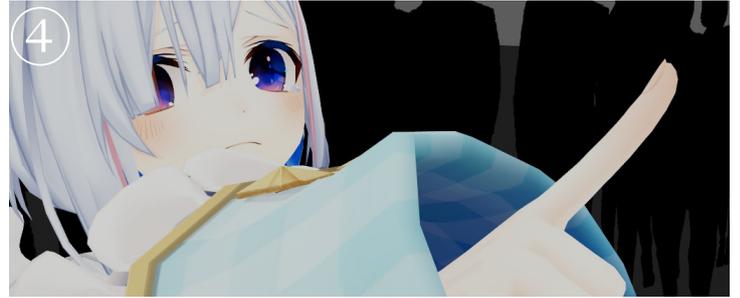
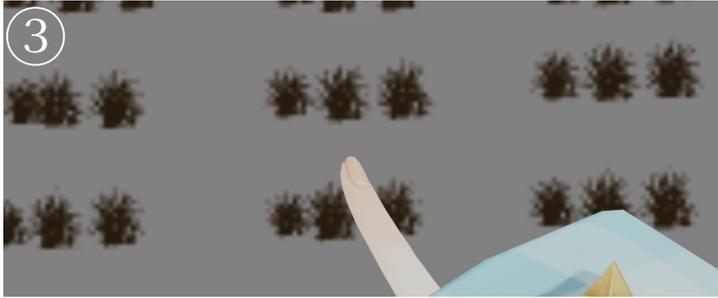
- 参考にした動画

<https://youtu.be/bnofYmfKLeo?si=3DAoPXNiBm-bC0nO>

<https://youtu.be/JWHqBNQL9xQ?si=gUEa3L0gudeiXdcY>

https://youtube.com/shorts/gY7holikZDQ?si=z1sjKFfa0_m_GI18G

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

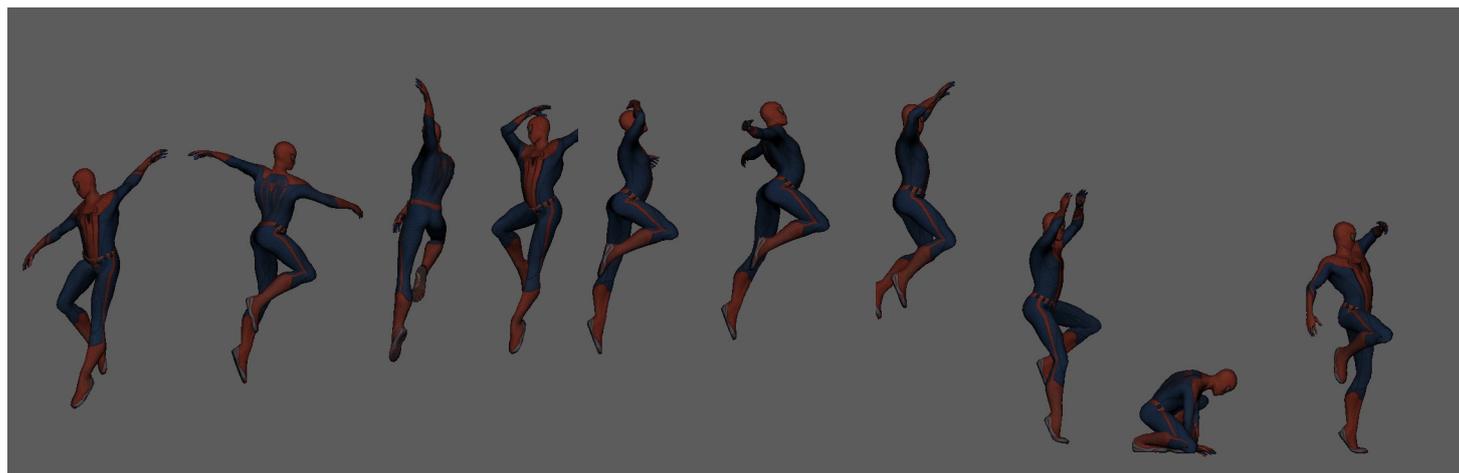
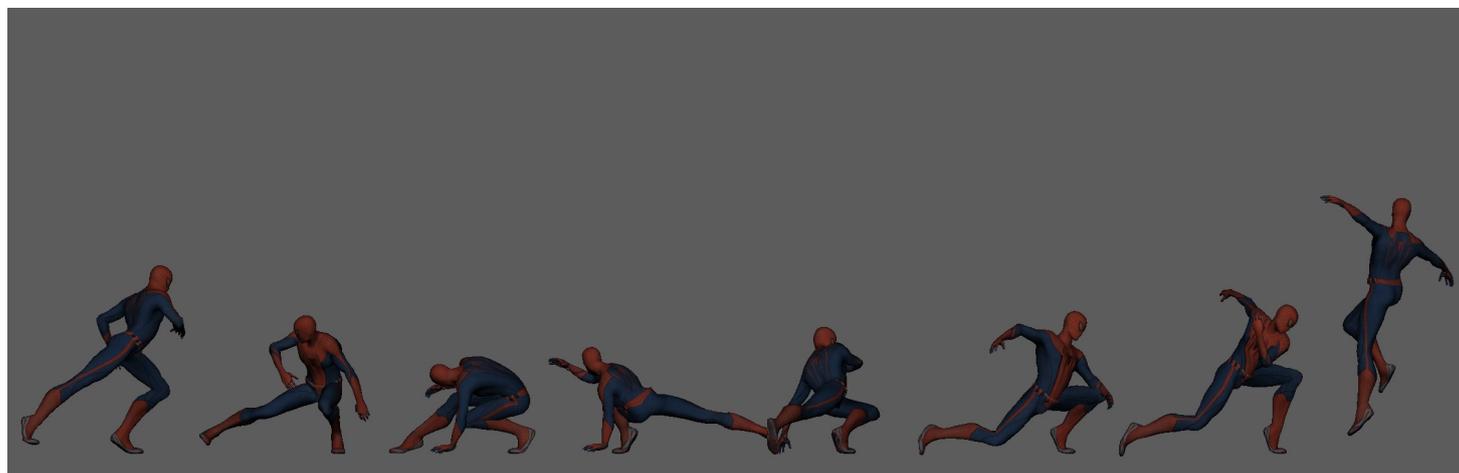
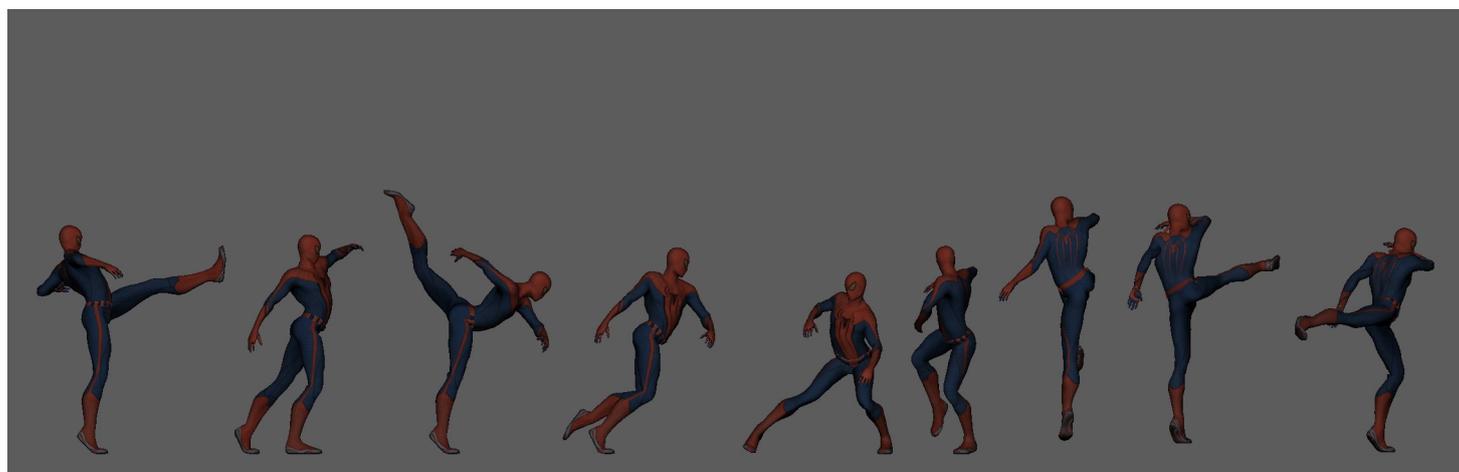
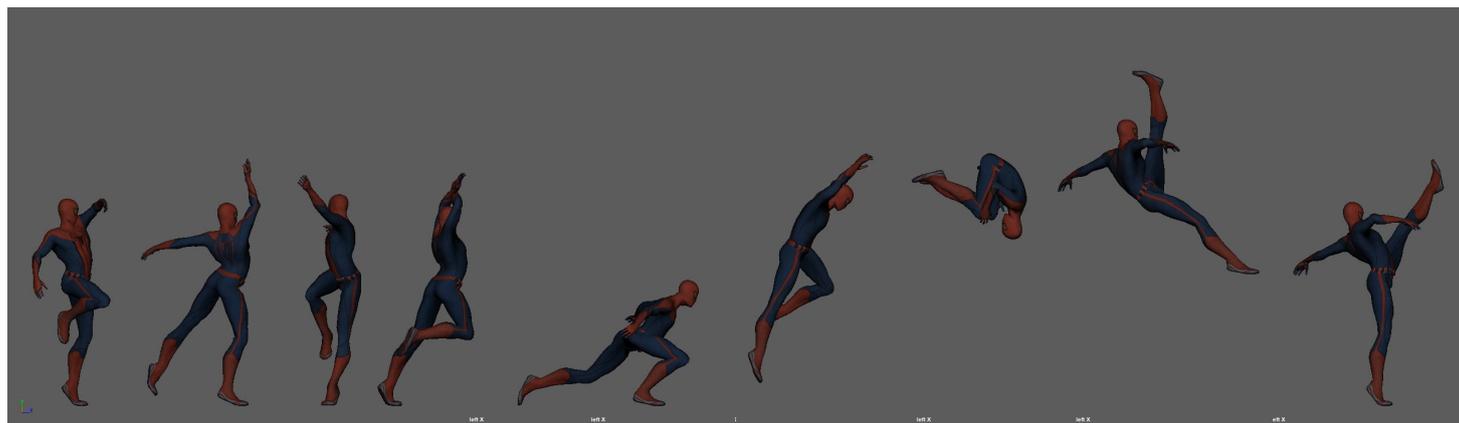


- 参考にした動画

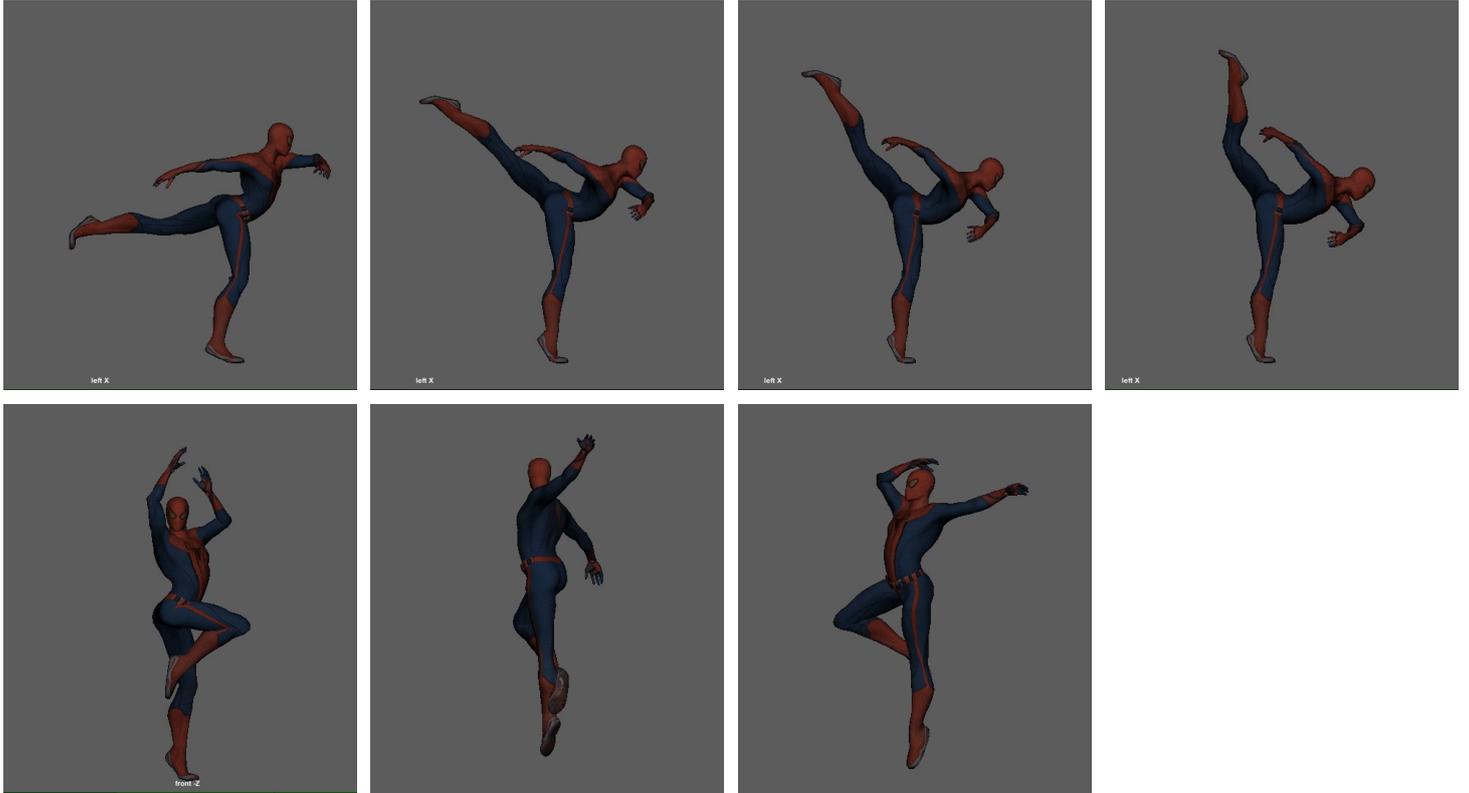
https://youtu.be/81gQ7XH_PU0

https://youtu.be/yPpvlyOA_Ko

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。

Infomation

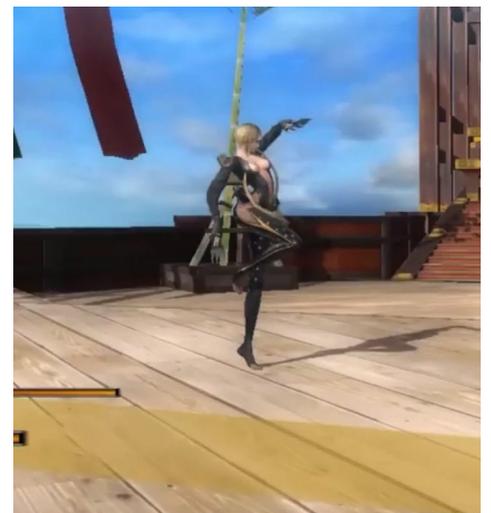
制作時期 2024年6月

制作時間 約18時間

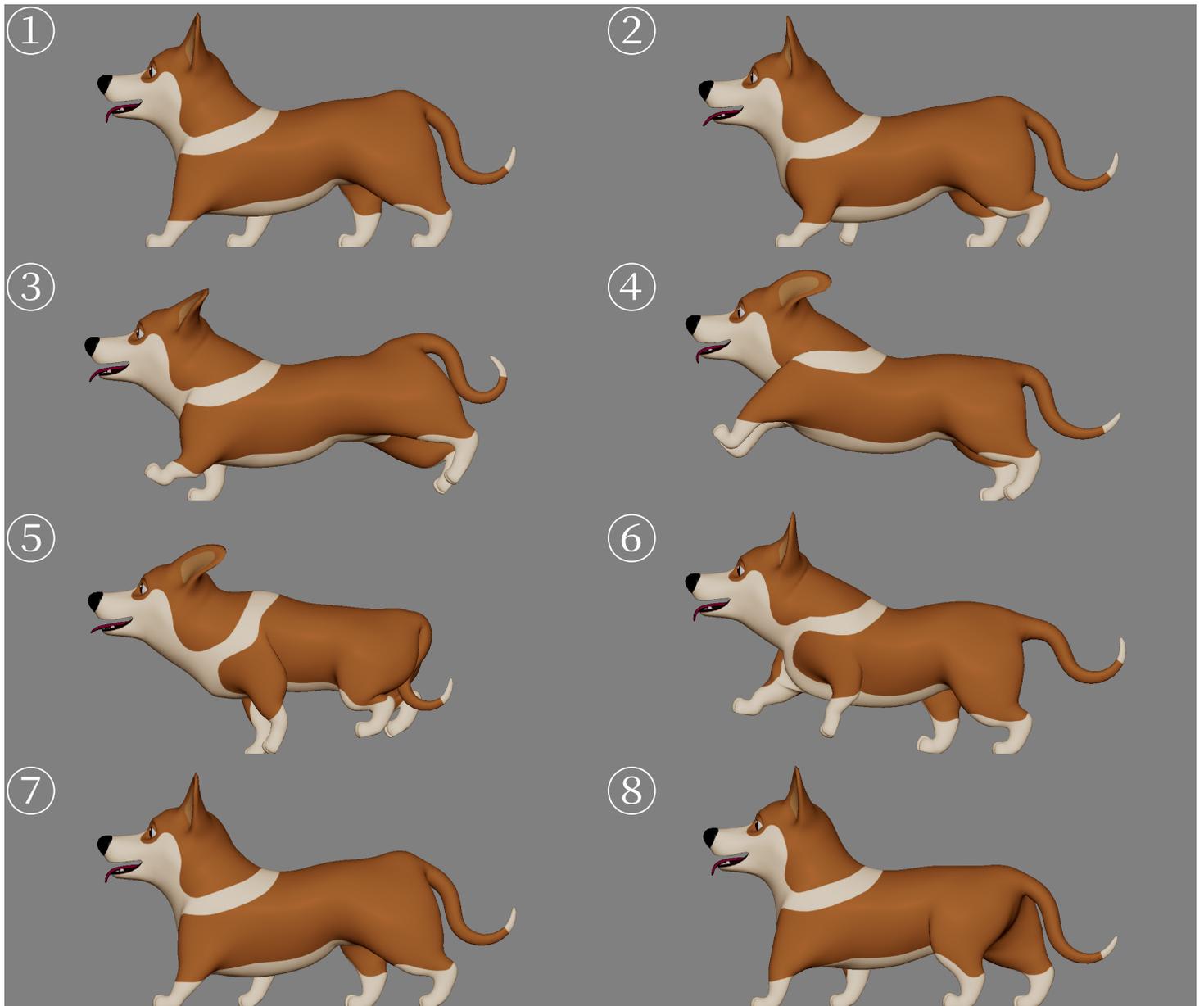
「戦国 BASARA」の攻撃モーションを再現しました。

体の柔らかさを意識して制作しました。

Reference



Dog Motion



Information

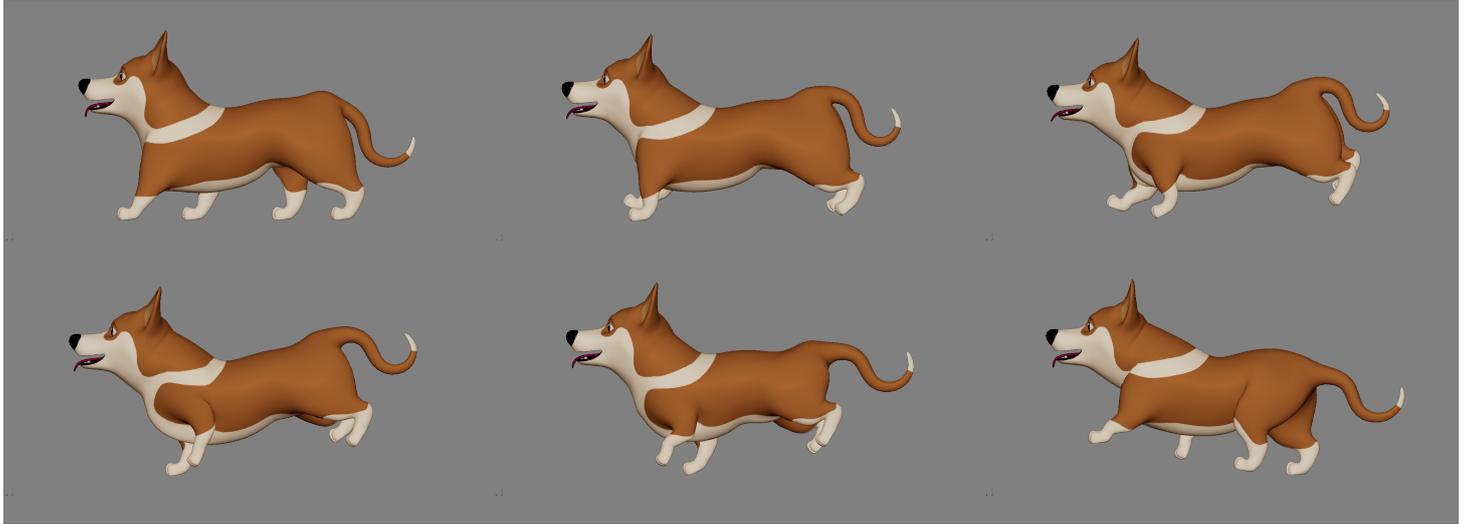
制作時期 2024年6月

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。

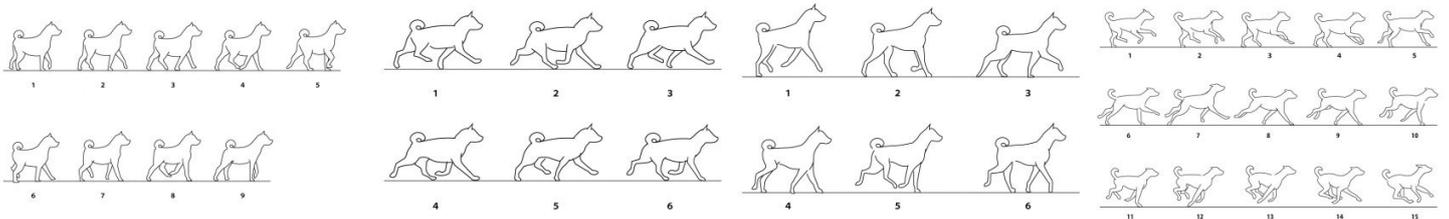
背骨の柔らかさを意識し、全身を使って動いている様子を表現しました。

Points



歩きから走りへ自然な移行ができるよう、頭を下げ、勢いのあるアニメーションを意識し、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



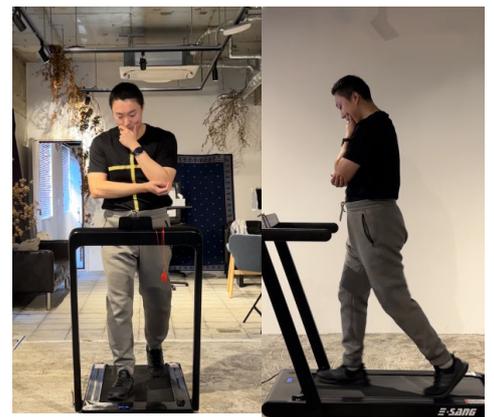
Information

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





Infomation

制作時期 2024年7月

制作時間 約6時間

走りのアニメーションを制作しました。
踏み込む時の上半身の傾きや手足の振り方を大きく付け、前に進もうとするアニメーションを意識しました。

Reference



20分クロッキー・デッサン

