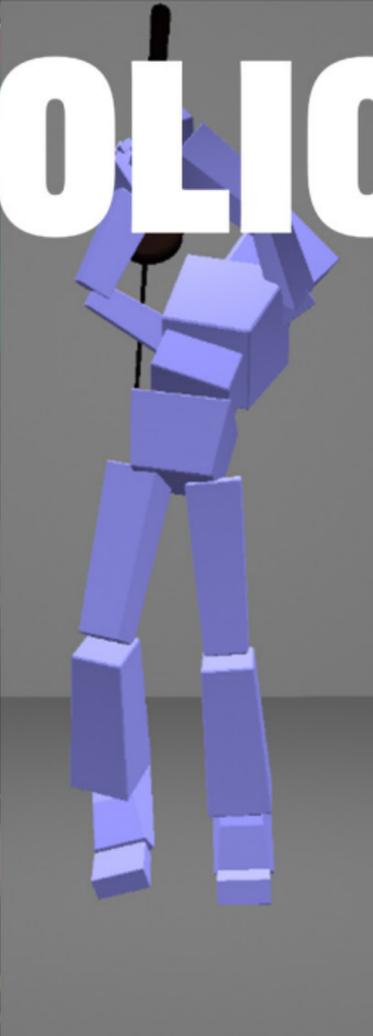


PORTFOLIO



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。

シュート

制作時間：7時間 使用ツール：Maya



貯め詰めと細かい演出を意識した作品です。
遠くて見づらいますが、デッド（赤い人）の目
元もアンメーションを付けています。



簡単なエフェクトと影を付けて強さ
を表しています。

シュートの威力が強いので着地の勢
いを大きくしています。

三連パンチ

制作時間：5時間 使用ツール：Maya



意識した点は溜め詰めです。
相手から見て攻撃すること、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、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、制作しやすかったです。



「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。



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、それほど強いパンチだということを表現しています。

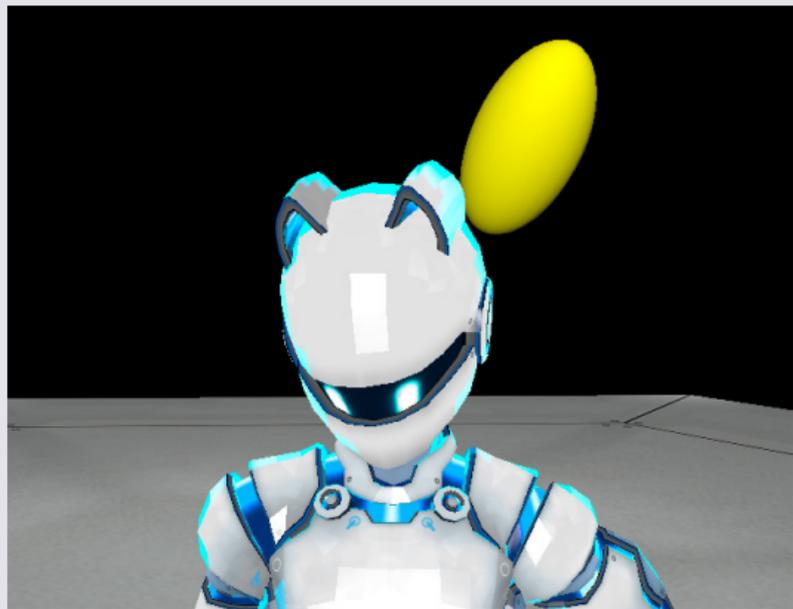


高さのあるジャンプをするための予備動作を深めにしています。



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、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しました。



← 手の高さ

← 足の高さ

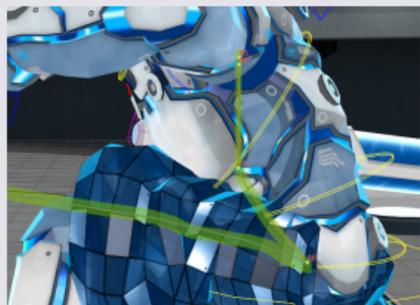
腕を振るときや、足の着地点などはそろわないように意識しています、ロボットではないので、よりリアルになるように意識しています。

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、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。

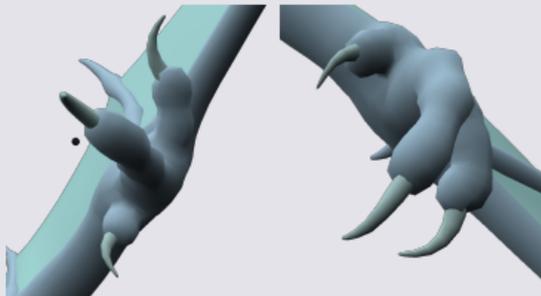
ドラゴン飛行

制作時間：10 時間 使用ツール：Maya

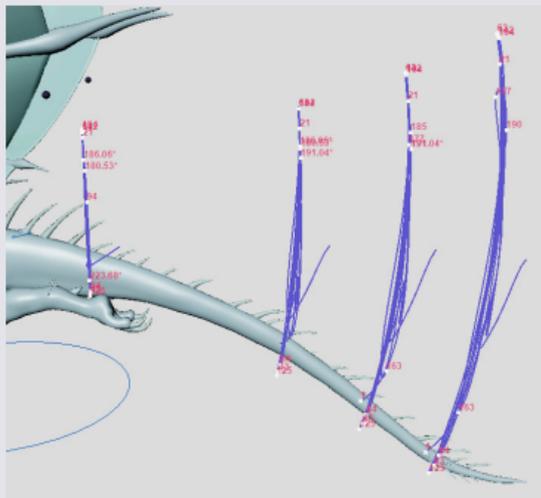


250 フレーム (24fps)

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。

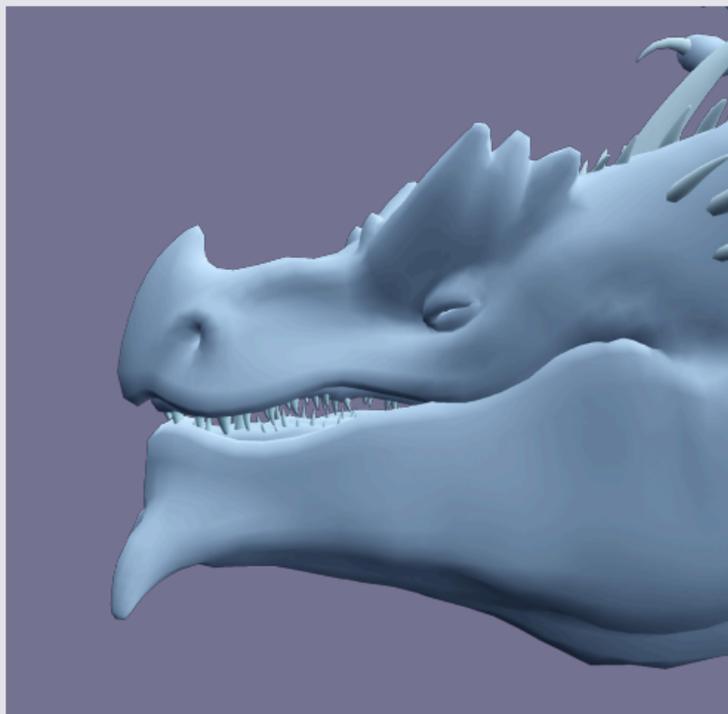
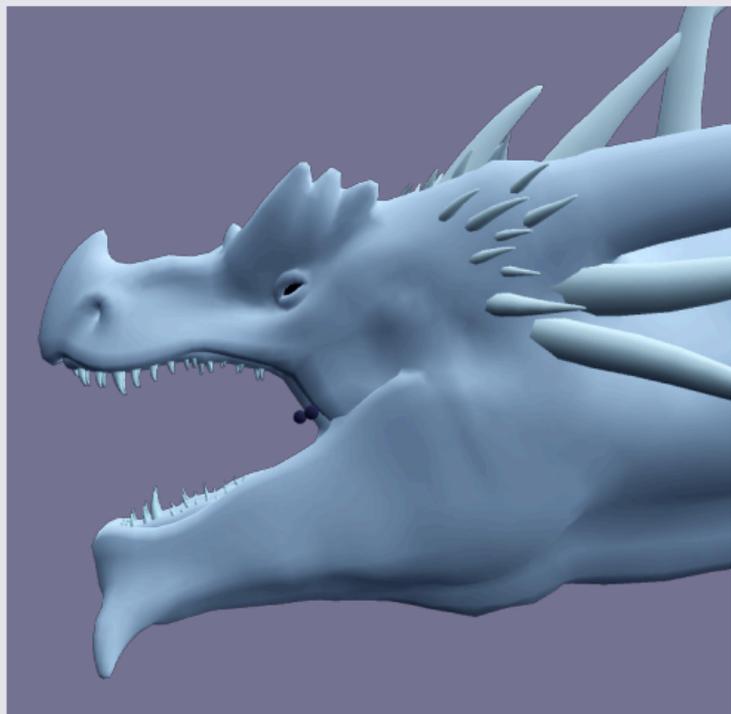


上下の動きに合わせて一緒にグーパーするようにしました。



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



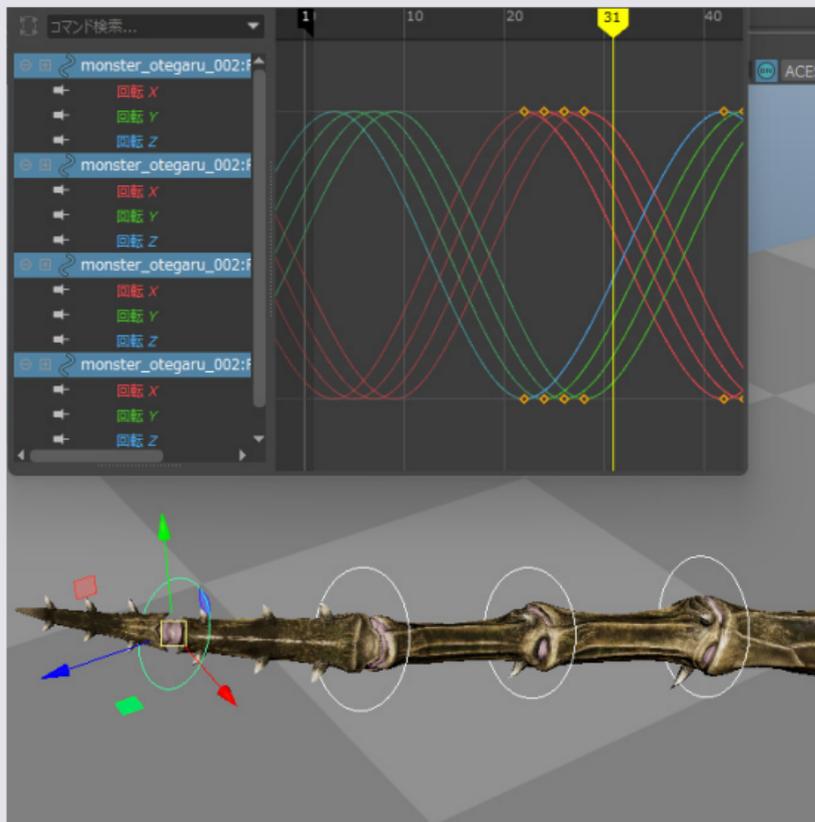
小さくて見えにくいですが、生物ですのでしっかり生きているものと感じられるようにフェイシャルも付けています。

クリーチャー 戦闘待機

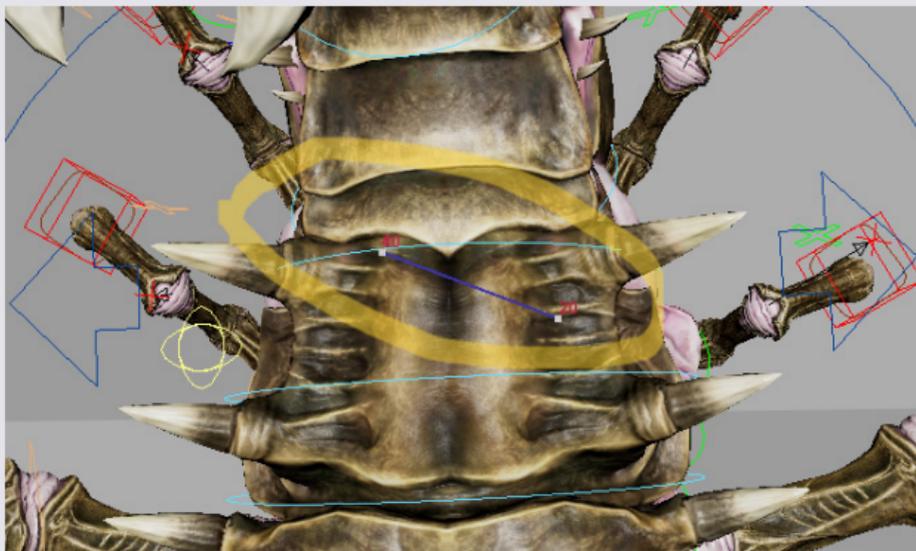
制作時間：3時間 使用ツール：Maya

ターン制バトルの待機アニメーションを制作しました。
動き一つ一つは簡単にしつつ見る人には複雑に、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を縮め、効率的に制作しました。

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。



体の部分だけではなく、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させています

寝坊アニメーション

制作時間：10 時間 使用ツール：Maya

1cut



2cut

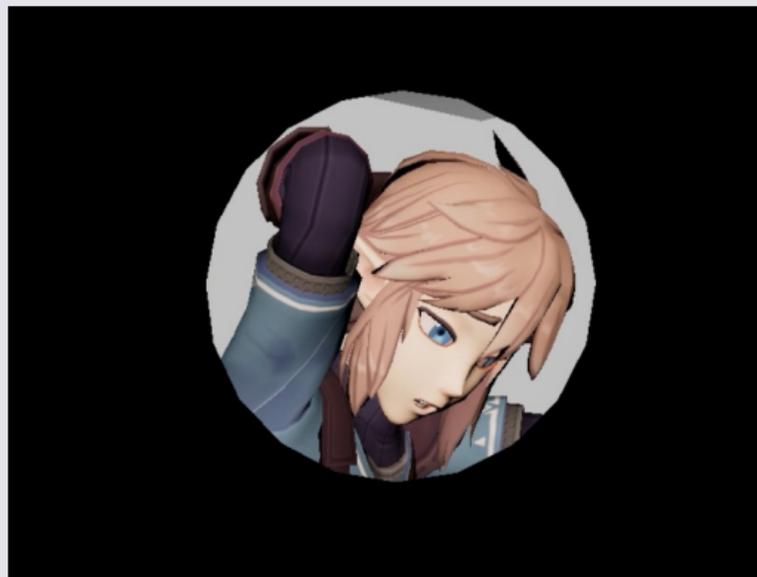
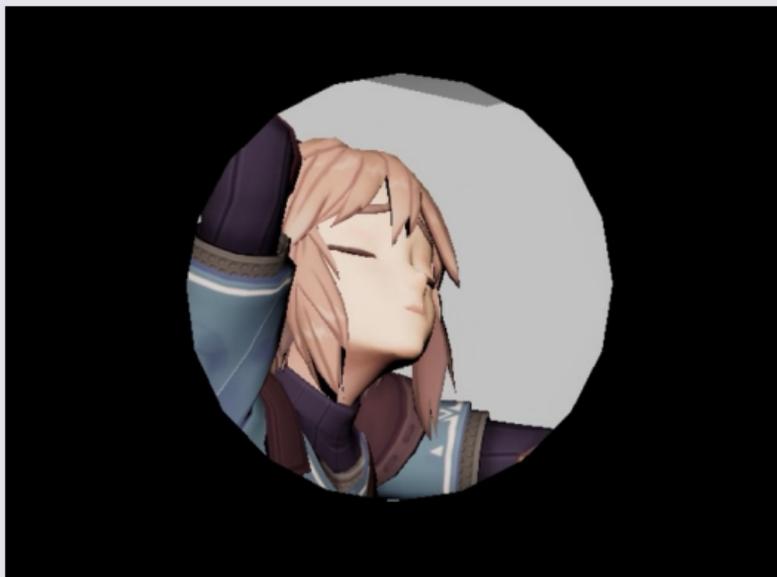


3cut



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カットで何をしているのかを分かるようにし、2カットで誰が寝ているのか、その近くに何が置いてあ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。

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です。

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、ギャグ長の構成で面白さが増すようにしました。

表情を豊かにし、見てもらう人に「わかりやすく伝わる」ように意識しました。授業で学んだ「気持ち悪い動きにならないようにする」を実践し、人間味が出るように制作しました。

やっちゃった！



上段蹴りでミット目がけるはずが、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。



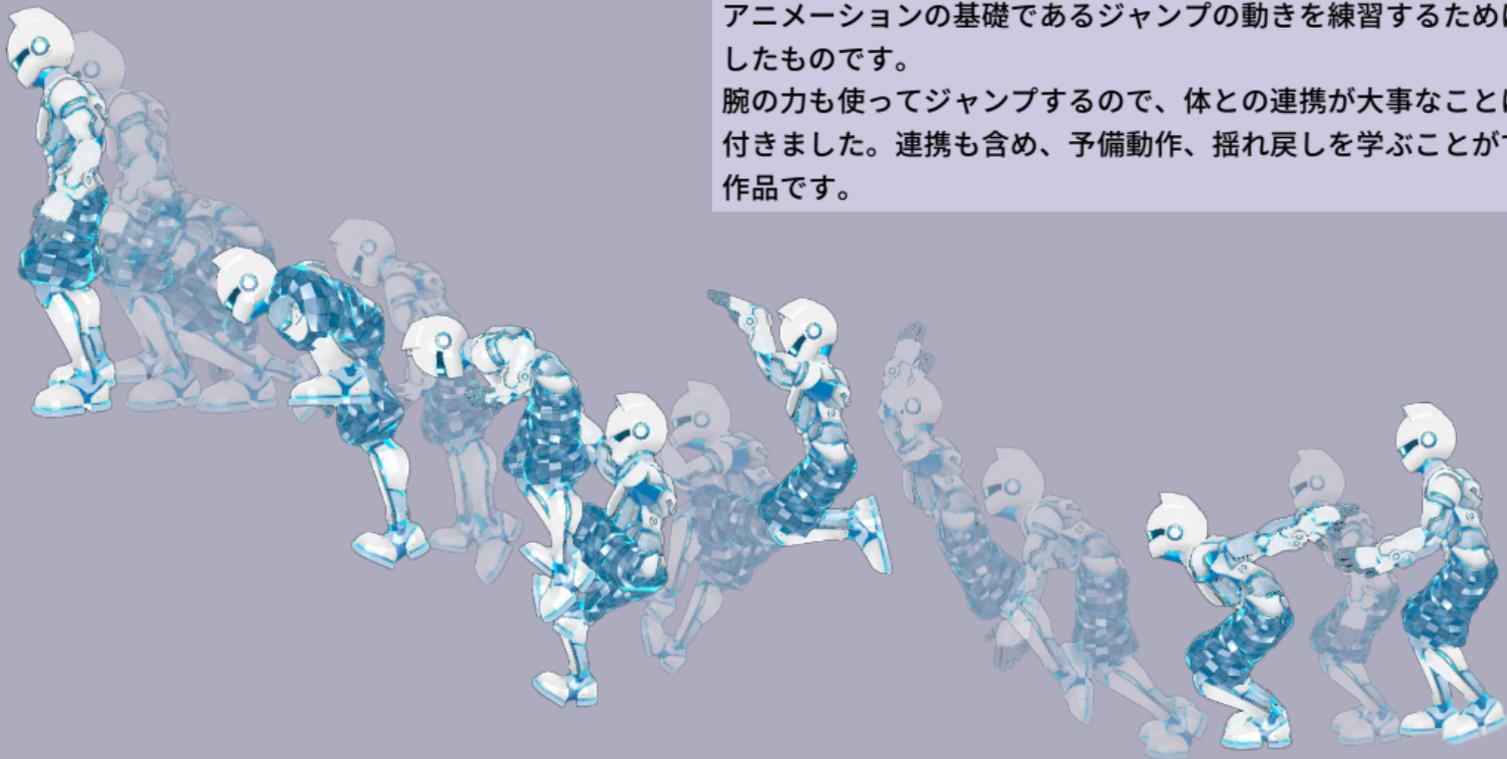
ビックリした後に悪いことをしたと自覚している中、ゆっくり目をそらし逃げる準備動作をさせました。

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

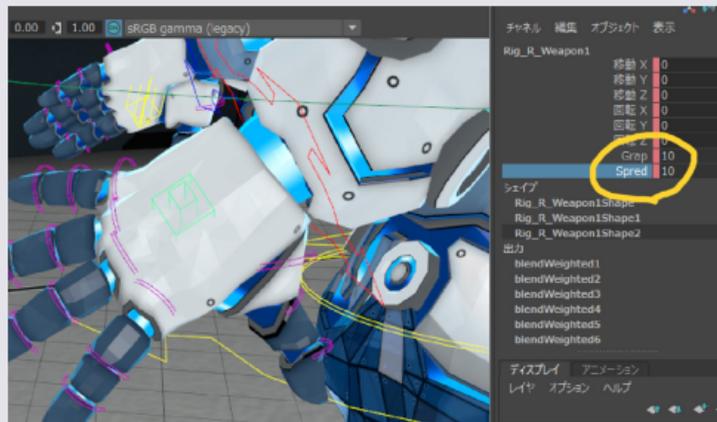
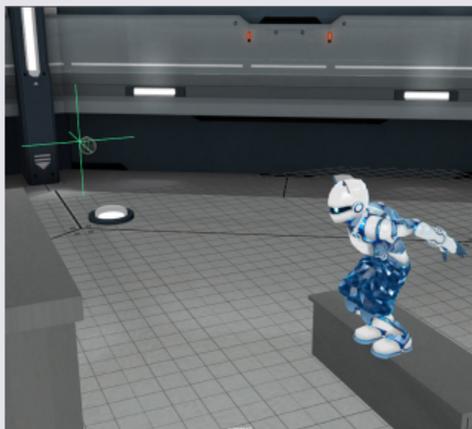


アニメーションの基礎であるジャンプの動きを練習するために制作したものです。

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



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。

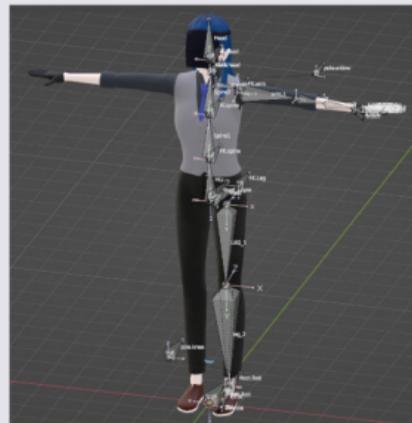
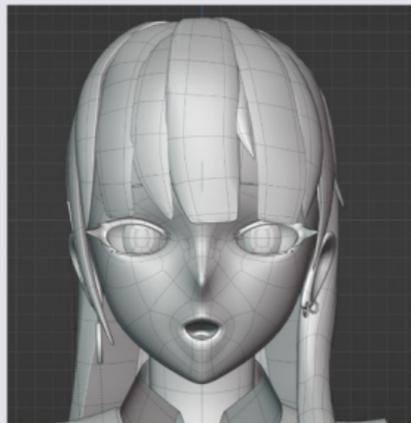
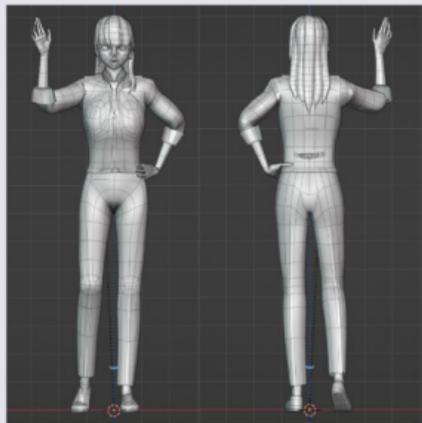
ジャンプは上下の動きが激しいので作業工程を減らすために、ロケータで頭の制御をしています。

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。

キャラクターモデリング（自分の代理キャラクター）

使用ソフト：Blender

制作時間：約2週間



初めてのモデリングになります、自分の代理人をモデリングしたので好きなものを詰め込んだキャラクターになります、blenderを使用した理由はチュートリアルが多いからです。

モデリングをした目的は、単純にやってみたかったという好奇心と、アニメーターとして成長するにはモデリングからやることで、人体の構造を深く明確に知ることができると思ったからです。

初めてでわからないことだらけでしたが、モデリングを自分で一からすることでパーツ分けや、人体の構造では特に重心と背骨のS字カーブ、顔と首のつながりがより深く理解できました、服のしわやテクスチャがまだ理解できてないのもっと勉強しなければいけないと思いました、リギングは一般的なヒューマンリグでポーズングさせることができる程度にしました、目的はあくまでもモデリングを完成させ、理解をすることなので、リギングにはあまり時間をかけていません。

キャラクターモデリング（自分の代理キャラクター）



フェイス



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。