

山下大知の
ポートフォリオ







山下 大知

やました

たいち

どんな人？

2005年埼玉県生まれ。越生高校で美術を学び、卒業後は東京デザイナーアカデミーに入学。学生生活中に課題と自主制作含めて、数々の作品を制作。プライベートでは中学生の頃に始めた動画投稿活動を現在もほぼ年中無休で続けている。

できること

編集

撮影

3D

コミュニケーション

色調整

使えるソフト

Adobe Premia Pro
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe After Effects
DaVinci Resolve
Cinema 4D

作品を作るうえで決めていること



自分の世界を見てもらって 楽しめるような作品制作

普段の作品制作で誰でも思い付きそうなものを制作するのではなく、自分にしか作れない作品を制作するように心がけています。
チーム制作では仲間の意見を取り入れつつ、自身の味を盛り込んで制作しています。



制作作品は次のページから！ ➡

もやしの本音



2024年11月頃に制作しました。高校時代に制作したもやし星人マスクを使った作品を作りたいと感じました。1人で制作するのは確実に無理だったため、友人に協力してもらい制作しました。

作中に登場するもやしは実際のものを使用し、作品の細かい部分までこだわりました。



本作では主に絵造りを意識して制作しました。全て実写にせず、イラスト等を取り入れているので、見ていて飽きないような仕上がりになりました。そして色調整も行い、元データでは暗くて見づらい難点も解消されて目が疲れなく、見やすい映像に仕上がりました。

未来が見えるサングラス



学校のイベント用に制作した作品です。家にあった独特なサングラスを使った作品を作りたいと感じてこの作品を制作しました。

中学時代の頃からの友人にも協力してもらい、満足のいく作品になりました。



では撮影現場の世界観作りをこだわりました。

2004年以降に出た物はすべて隠し、世界感を意識しました。

画質もあえて粗くする事で当時の雰囲気表現しました。

苦戦もしましたが、学んだ事を活かし無事完成させました。

不審者



授業内で 4 人チームになって制作した作品です。
お題が自由制作との事だったので、企画が
なかなかチーム全体で思い浮かばず難航して
いましたが、たくさん意見を出し合って良い
要素を組み合わせることで企画が出来ました。



撮影では追われている緊迫感を演出するため、撮影も
あえて手ブレをいれています。

編集では明るさ調整で暗くすることでホラー感を演出
しています。

協力してホラーかつシュールな作品に仕上がりました。

続・不審者



前回の「不審者」が好評だったので第二弾を制作しました。

前回と同様に4人チームで制作したため、企画から撮影まで割とスムーズに進んだため編集をこだわることができました。



撮影は前回より追われる場面が増えたため、より動きが多くなってスリル感を演出しています。

編集ではシーンごとに色調整し、メリハリをつけることによって見ごたえのある作品になりました。本作もシュールな仕上がりにになりました。

ハッピーターン CM



授業課題で製作したハッピーターンのCMです。
疲れがとれるようなおいしさを表現しました。
本作で初めて本格的なグリーンバックを使った
撮影をしたため、作品のクオリティを高める
ことができました。



本作では深夜に食べる設定のため、実際に深夜に
なるまで起きて撮影しました。
そして深夜の暗さをより表現したいと感じたので、
色調整で薄暗く若干緑がかった色にしました。
合成のシーンではメリハリで色調整無しにしました。

ポケットモンスター クリスタル CM



本作は授業で作ったものではなく、自主制作で制作した作品です。

ハッピーターンのCMを制作してからCMにも興味を持ち始め、授業の講評で頂いた意見を元にカメラワークを意識して製作しました。



CMに出てくるポケモンを未知の生命体として演出するため、アングルや合成などにこだわりました。実写の部分とゲーム画面の部分の尺をどちらかに偏らないように調整したので、見やすいCMに仕上げることができました。

ワープした人



**本作は授業の課題で製作した作品です。
制作するにあたって、見ていて不思議な気持ち
になる作品にしたいという構想がありました。
そのため、カットやアングルを意識して制作し
たので異質な作品になりました。**



**本作のタイトルの通り、この作品はワープがテーマ
なのでいかにしてワープしている風に見せるかで
エフェクトが作れない為、苦戦しました。
ですが昔の特撮作品を参考にしてぶつ切りカットで
ワープする方法になり、解決し無事完成できました。**

退化した



**本作は授業で製作した作品です。
前作のぶつ切りワープの手法を活かし、最新の
ゲーム機から昔のゲーム機に退化する演出を取り
入れて製作しました。
本作もまた不思議な作品になりました。**



**本作は学校の昼休みという限られた時間で撮影
したため、ショートムービーで制作しました。
そのため短い時間内でどれだけの情報量を
入れられるかを意識して制作しました。
無事にまとまった内容に仕上げられました。**

ゴキブリ駆除剤 CM

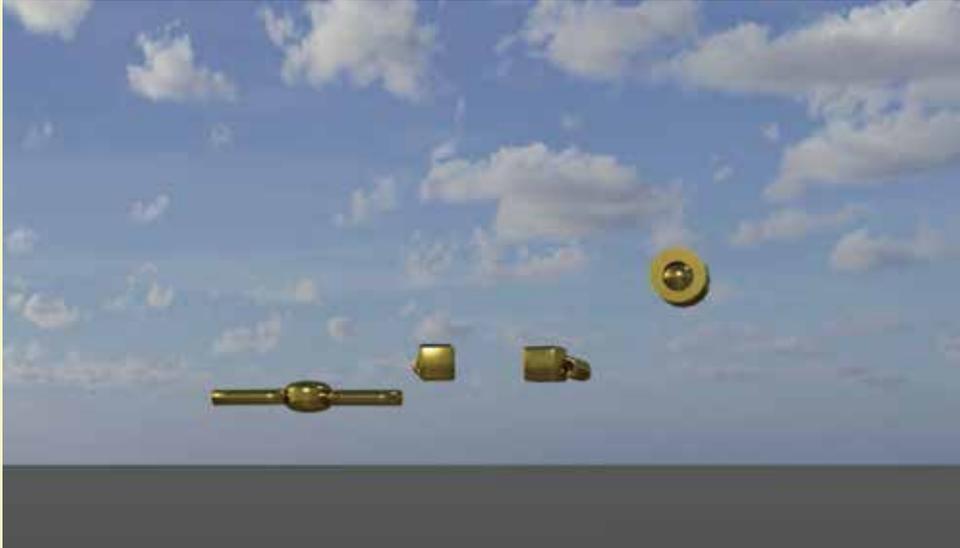


本作は授業で製作した作品です。
架空のCMを作る課題だったので、印象に残り
インパクトのあるCMにしたいと考えました。
本作に出てくるUFOは実物を作れないので、
生成AIに作ってもらいました。

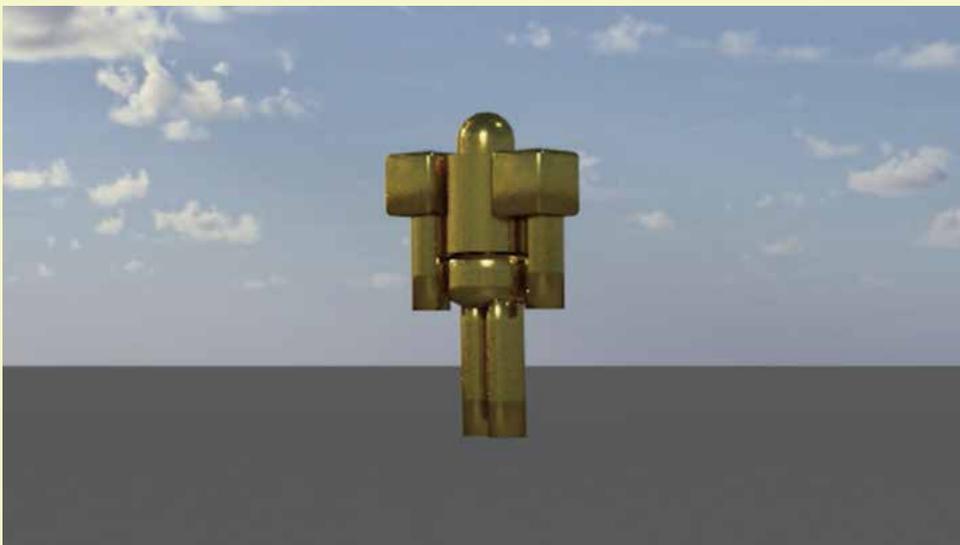


本作は実写とイラストを織り交ぜて制作しました。
実写部分は映像ではなく静止画にして、
分かりやすい絵作りを意識しました。
本作の作中で登場するアプリのアイコンは
Adobi Illustratorで制作しています。

ロボット超変形！



本作は人生で初めて Cinema 4 D で制作しました。
入学するまで 3 D の知識 0 で始めましたが、学んだ
事や身につけた知識を活かして制作しました。
キーフレームを細かく打って複雑な動きをさせることで
ロボットの変形を演出しました。



本作は変形がメインテーマなので、どんどんロボット
に変形していくシーンをつつこよく見せるため、
カメラの動きにも意識して制作しました。
最後のオチで壊れるシーンは、授業で習った衝突を
使用して迫力のある演出になりました。

ご覧いただき

ありがとうございました



