

PORTFOLIO

制作実績

田中麻鈴
Tanaka Marin

Visual Design

Motion Graphics

技術表

使用可能		自己評価
After Effects	■ ■ ■ ■	4
Illustrator	■ ■ ■ ■	4
Photoshop	■ ■	2
Cinema4D	■ ■ ■	3
Blender	■ ■	2
⋮		

アニメとストーリーゲームが好きな元体育会系。
(水泳・陸上・バドミントンを経験、体力と忍耐力に自信あり。)

高校卒業後、映像デザイン勉強開始。
映像の基礎を学ぶためにモーショングラフィクスを専攻。

アニメ撮影職を志望しています。
演出を考えたり、エフェクトを重ねることが好きです。

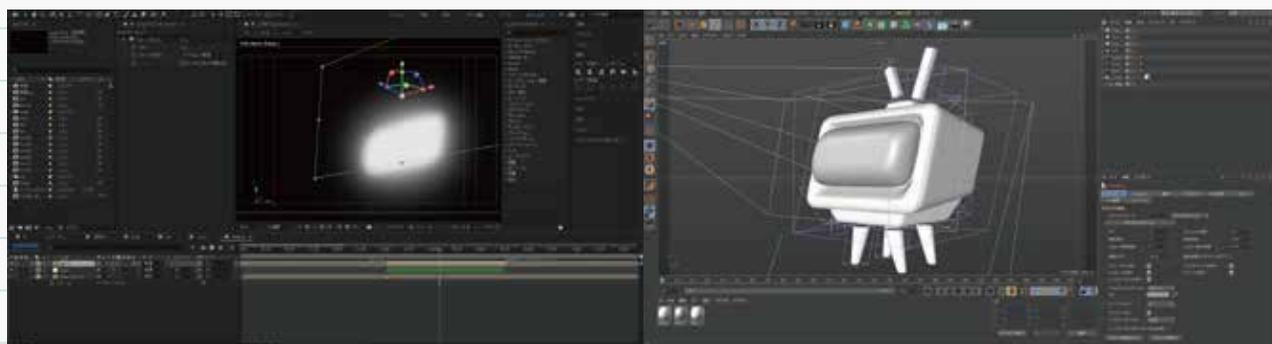
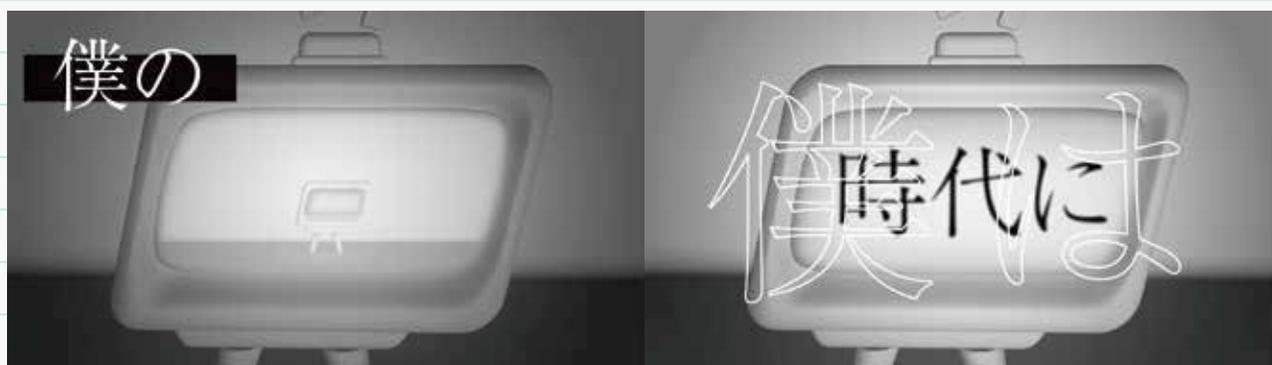
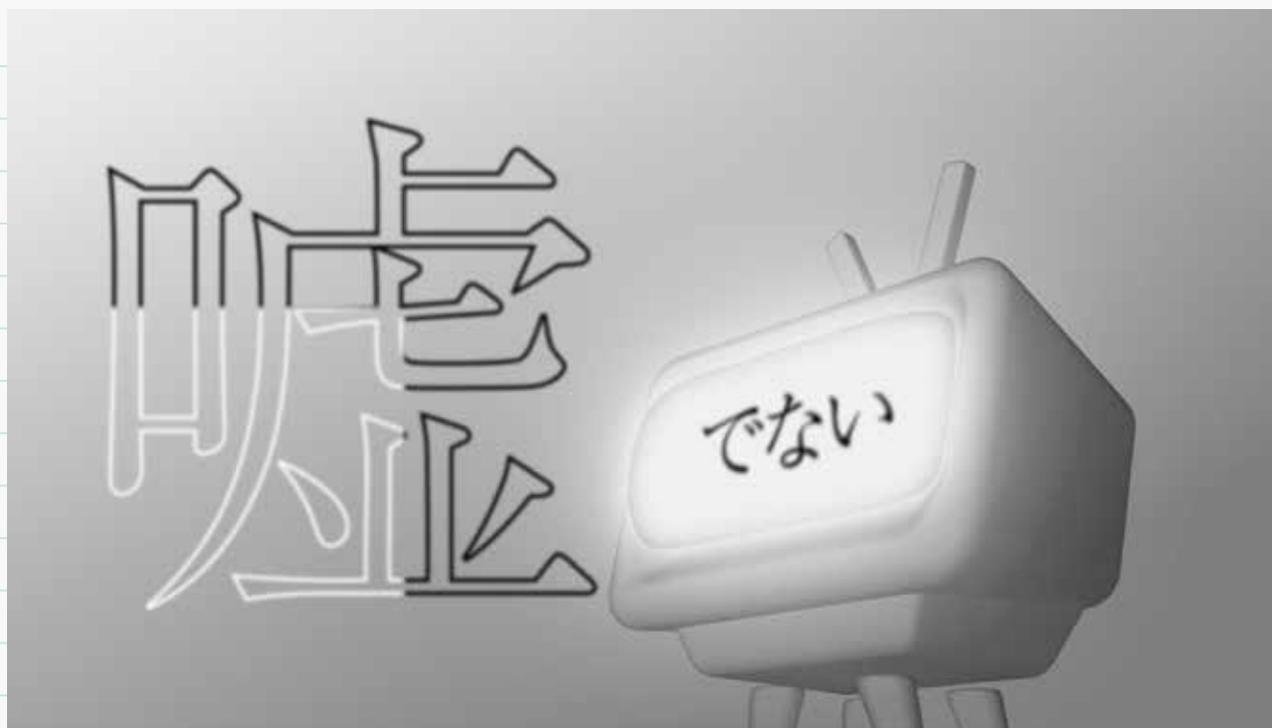
まだまだ力不足ですが、すこしでも記憶に残る映像を制作します。

MV制作(ウオッチドックス/神様、僕は気づいてしまった。)

制作期間 2021.12.14

制作時間 3week

使用ソフト Ae・C4D



曲に込められた虚無と葛藤をモノトーンで表現しました。

「僕」の自分に対する不安と社会に対する疑念をこの曲から感じたのでそれが伝わるように制作しました。

TVは、主観と客観のイメージを自分なりに具現化した物です。

色調が落ち着いているので、TVのグロー表現と画面の演出は特にこだわりました。

HALLOWEEN animation

制作期間 2021.10.30

制作時間 1week

使用ソフト Ae



ミステリアスなハロウィンアニメーションを制作しました。

満月が大きな瞳に変化し、ハロウィンで賑わう街並みを見守っているように、羨ましがるように、、、すこしでもドキッとするような質感と動きにこだわりました。全体的に紙のテクスチャを入れていてミステリアスさを出しました。テクスチャ素材は、unsplashからダウンロードしました。

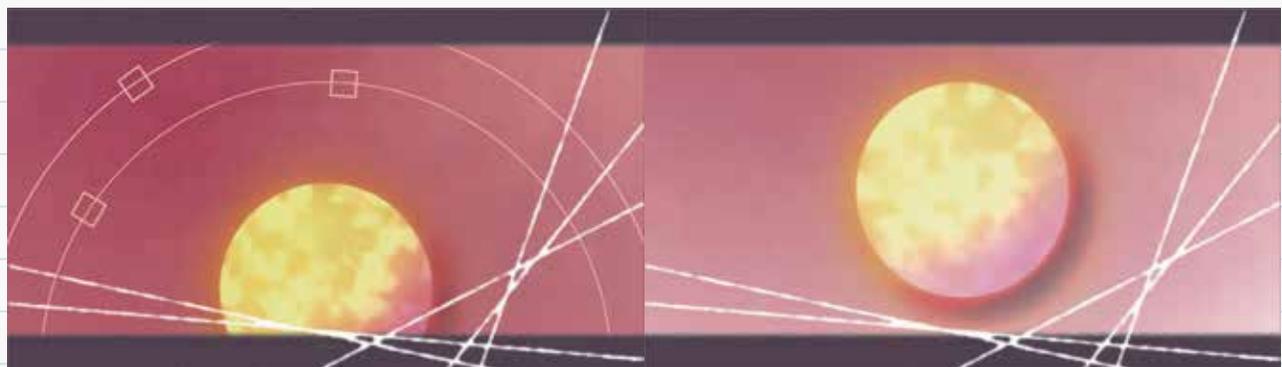
夜空と街並みの雰囲気が出るように左上を黒く、右下をハロウィンカラーで街並みの明かりをイメージしてオレンジを入れました。

NEW TEAR animation

制作期間 2021.12.18

制作時間 1week

使用ソフト Ae



新年の初日の出と初夢をイメージしてふんわりとした色を使いました。

テクスチャを使わずに空気感に深みを出せるように工夫しました。

特に影の部分は、モードにこだわってすこしリアルな印象にしました。

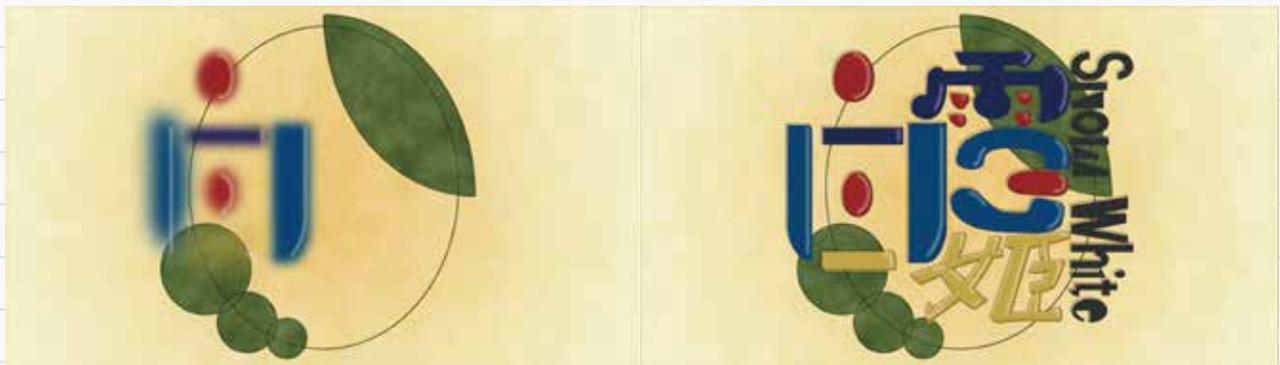
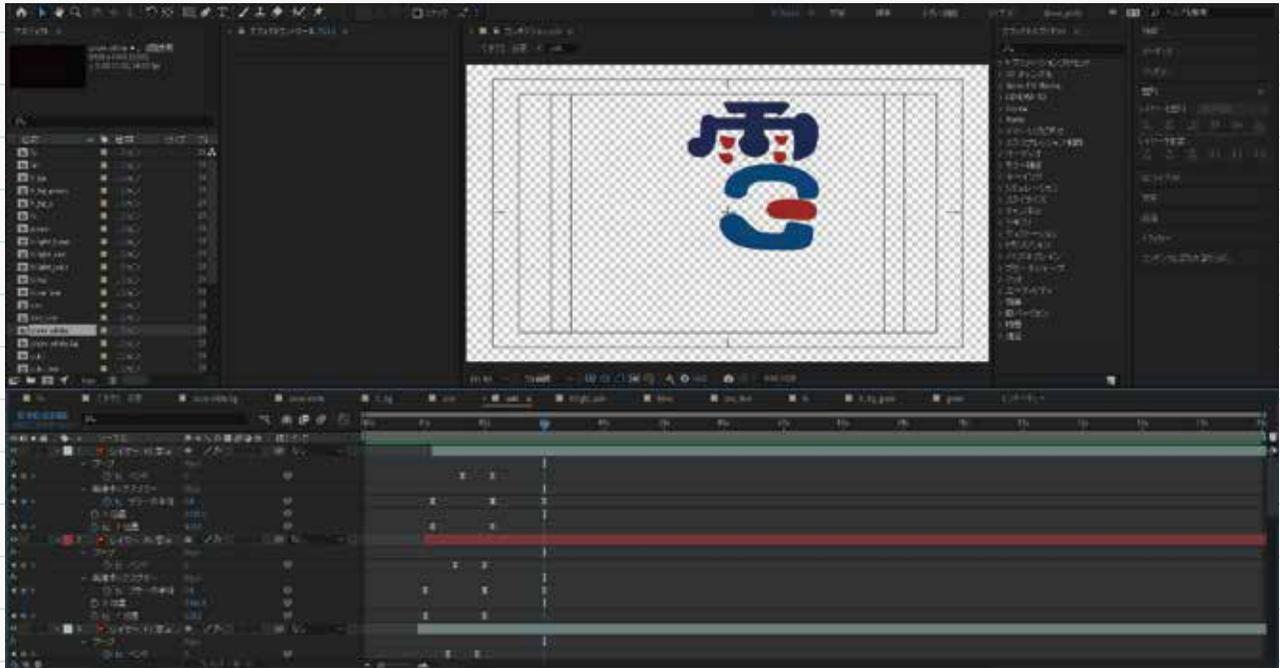
背景と馴染むように日の丸の影の色を黒ではなく紫を使い、和風な感じを出しました。

Text animation

制作期間 2022.01.15

制作時間 1week

使用ソフト Ae・Ai



絵本の挿絵のような形をイメージしました。

文字のフォントは、ピグモ00を使用しました。

カラーパレットは、白雪姫のドレスをリファレンスにしました。

フラクタルノイズとブラーを使って紙のような質感を出しつつ、ハイライトでべたっとしすぎないようにしました。

アニメーションの動きは、雪が降る動き、溶ける動きをイメージしてベントを使用しました。

Design Test アイキャッチ制作

制作期間 2022.02.07

制作時間 3day

使用ソフト Ae・Ai



シンボルマークがべた塗りなので、エフェクトも手描きのよ
うなアニメ風に。

カウントダウンアニメーション
は、パスのトリミングを使用。
テンポ感を出すためにタイミ
ングを試行錯誤しました。

シンボルマークの羽と耳、目にも
アニメーション。



東京デザイナー学院本校舎の玄関口にいる牛のオブジェクトをシンボルマークにしました。

すこしスポーティな印象にして、LIVE配信開始の緊張感を演出してみました。

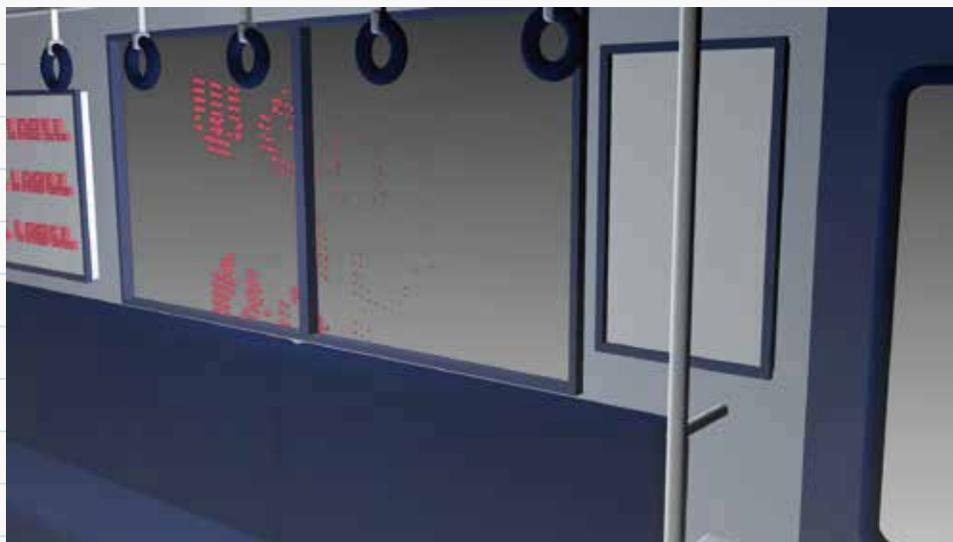
TDGのカラーは、ピンクのイメージが強いので、背景は相性のいいブルーを使いました。

Cinema4D Text animation

制作期間 2021.12.23

制作時間 2week

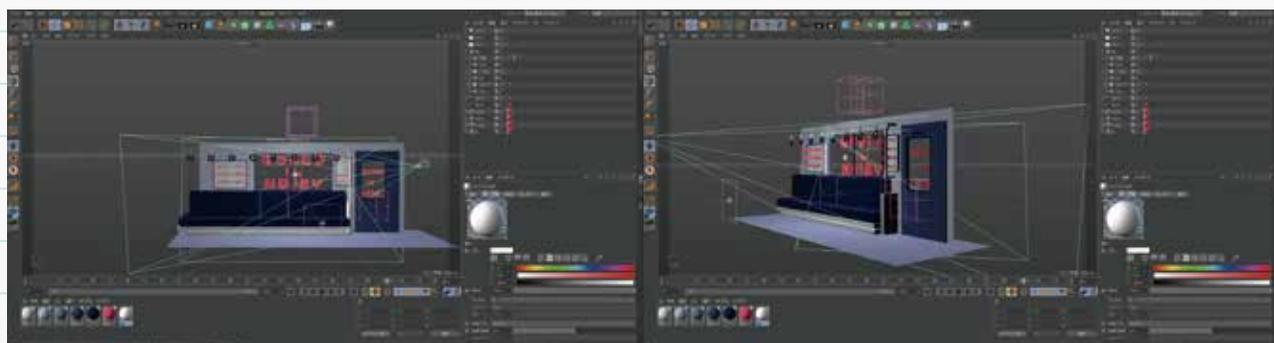
使用ソフト Ae・C4D



テキストアニメーションがメインなので、賑やかな背景モデリングは落ち着いたブルーで統一しました。

カットの切り替えは、ブラーを使用。

短尺でアニメーションスピードも早いので、ぼかしたトランジションで緩急を付けました。



cinema4Dを使用して、ドットテキストアニメーションを制作しました。

リファレンスにTVアニメ「ヴィジュアルプリズン」の第1話を参考に制作しました。

MVやアニメのOP・EDにありそうな雰囲気を出しました。1 cutだけだとさみしかったので、自分が通学でよく見るアングルを再現してみました。

Japan POP

制作期間 2022.01.13

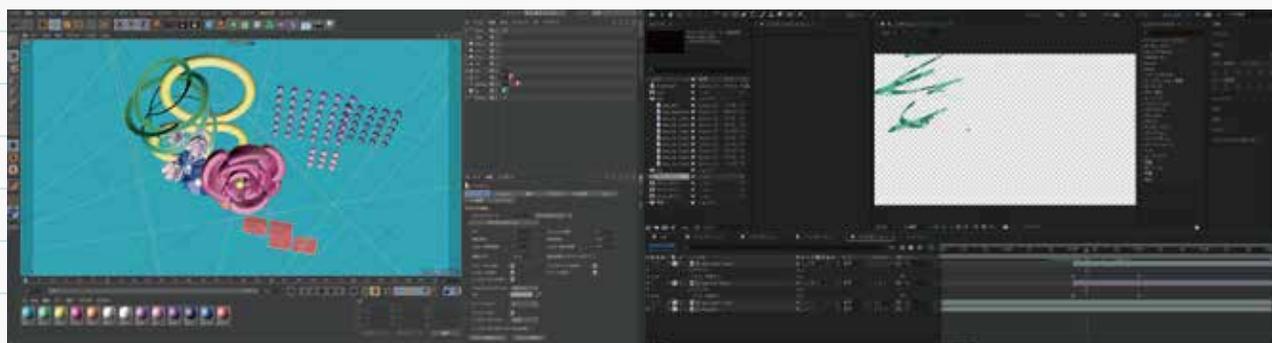
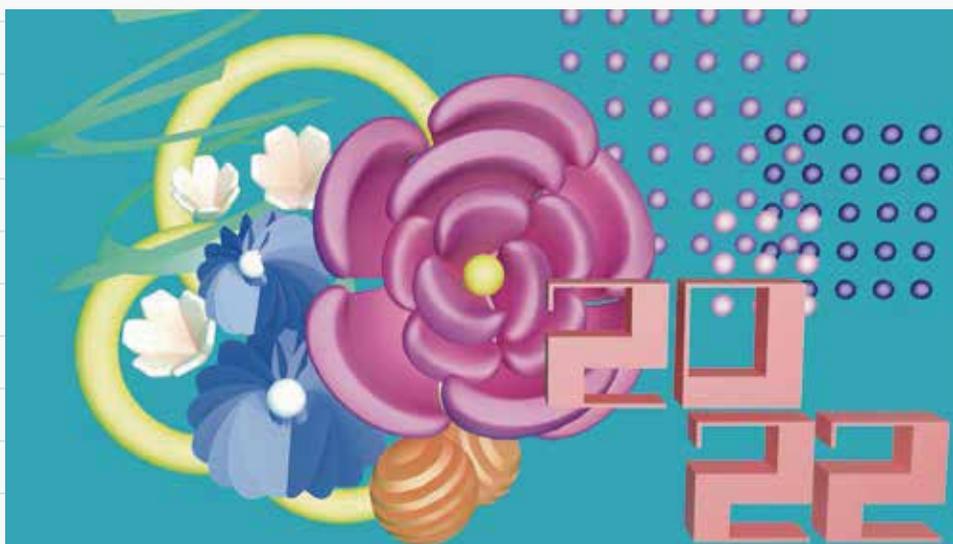
制作時間 1week

使用ソフト Ae・Ai・C4D



【after】

【before】



正月飾りをリファレンスにビビットカラーを使った、かわいい作風にしました。

マルチパスで書き出して、Aiで作成したパターンをトラックマットで重ねました。

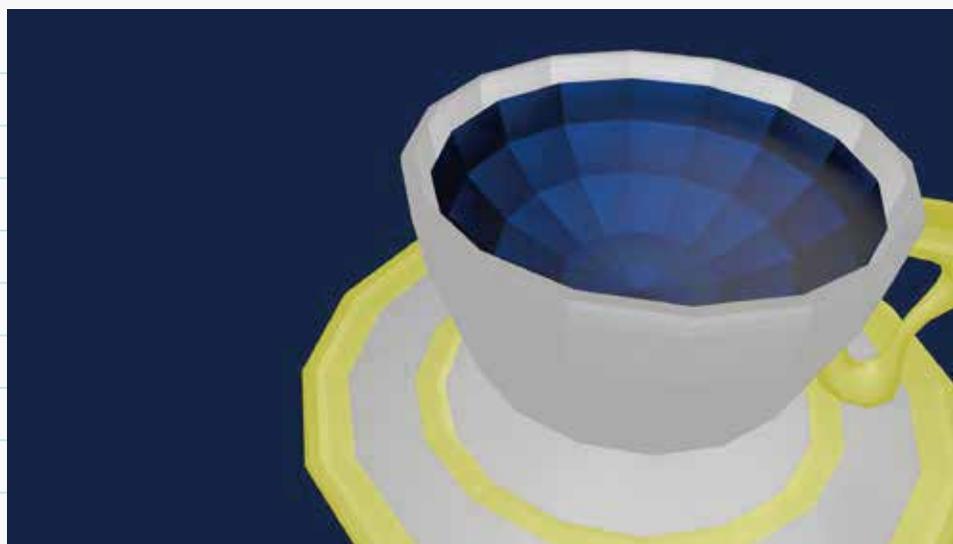
花びらをクローナーで複製して作成したものと一枚ずつ形を整えて作成したものを組み合わせて制作しました。

modeling×animation

制作期間 2022.02.07

制作時間 2week

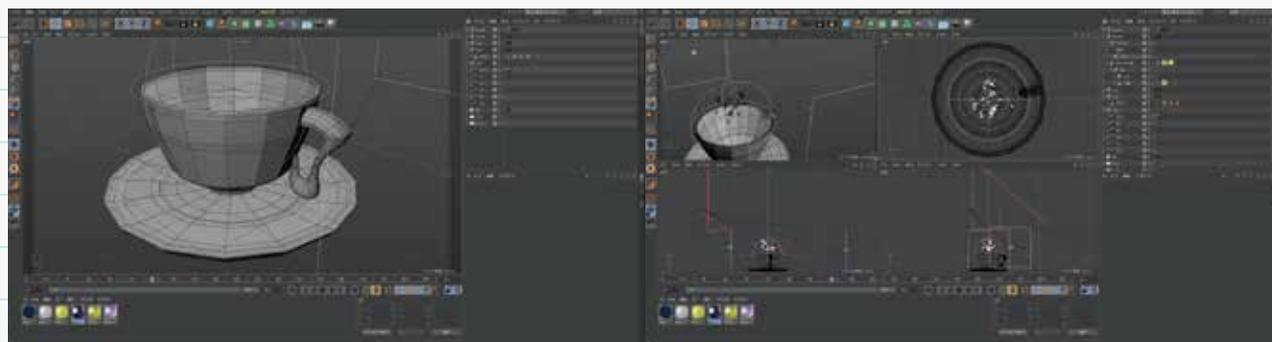
使用ソフト Ae・C4D



特にティーカップのモデリングは、取っ手の部分にこだわりました。

デフォーマーを組み合わせ、厚みのバランスを調整しました。

雫のアニメーションは、回転とボロノイ分割の消失を使いました。



ローポリゴンのモデリングとセルマテリアルを使って制作しました。

アニメーションのリファレンスは、TVアニメ「ヴィジュアルプリズン」とTVアニメ「ヴァニタスの手記」を参考に制作しました。

Logo animation

制作期間 2021.11.01

制作時間 1week

使用ソフト Ae・Ai



基本的なバウンスアニメーションをヌルで制御しました。

動きがシンプルのためタイミングを大事にしました。

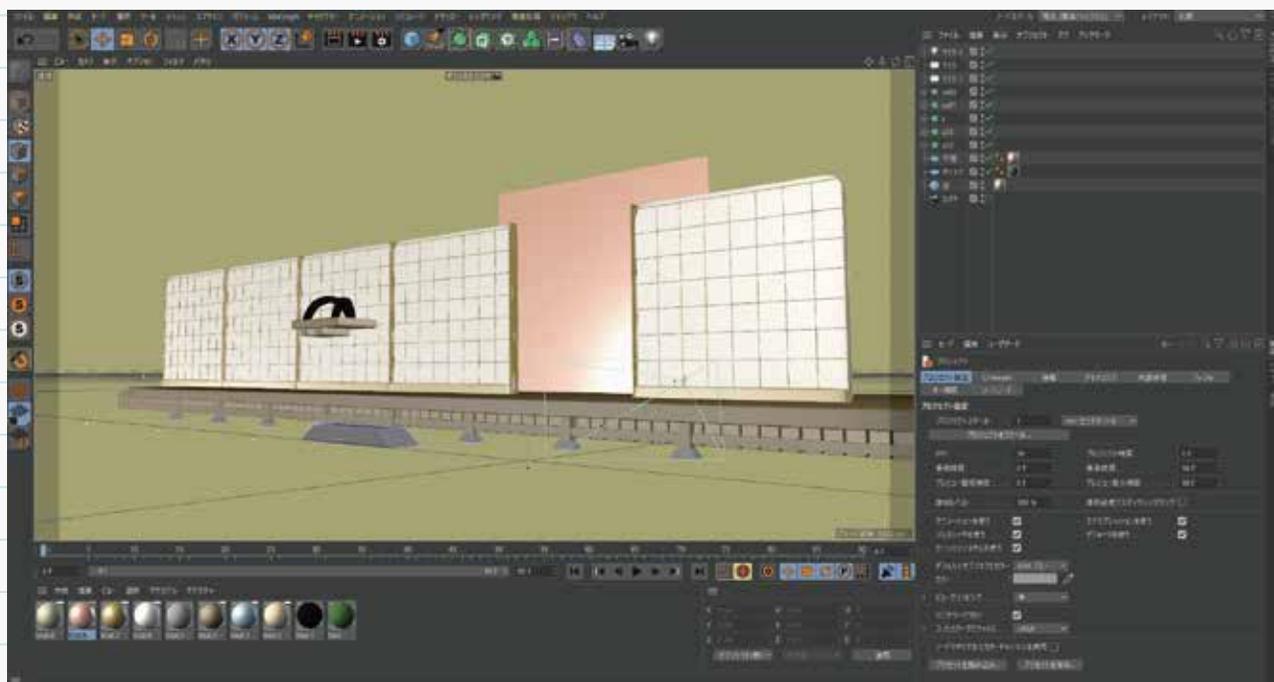
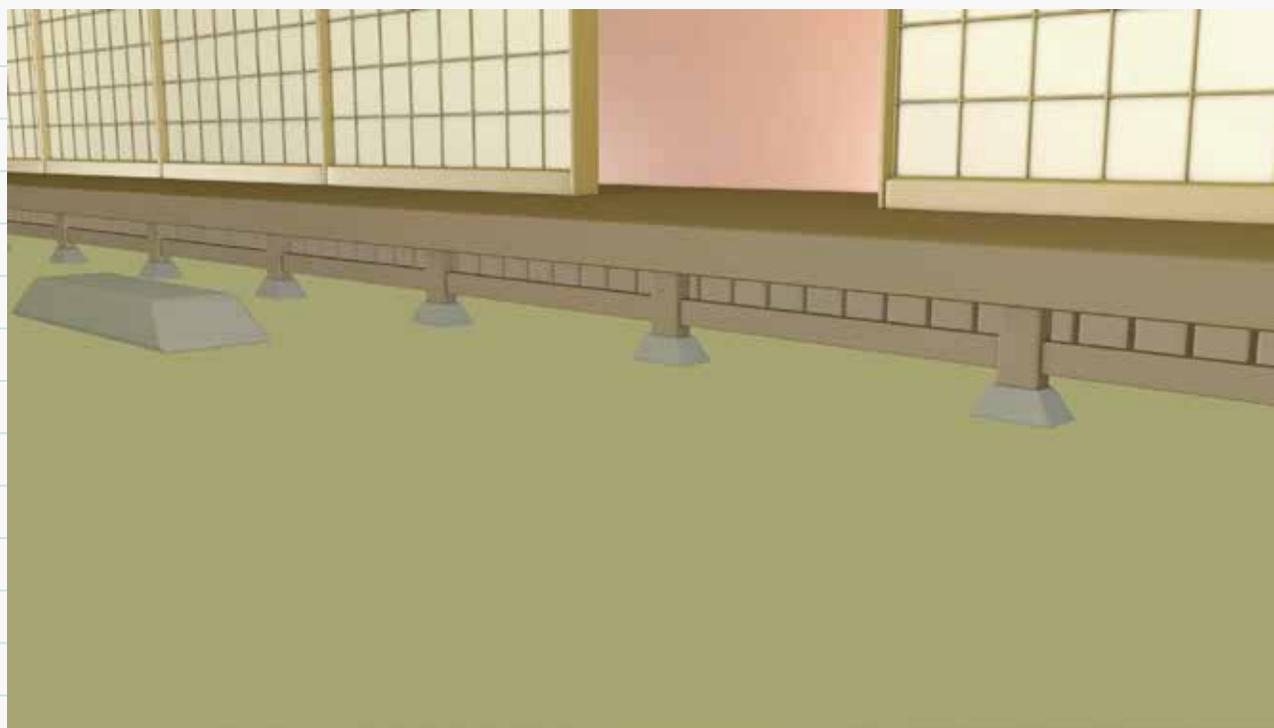
Lの動きはマスクを使って、Loadingの動きを可視化させました。

背景モデリング×animation

制作期間 2021.10.16

制作時間 2week

使用ソフト Ae・C4D



初めて簡単な背景モデリングに挑戦しました。

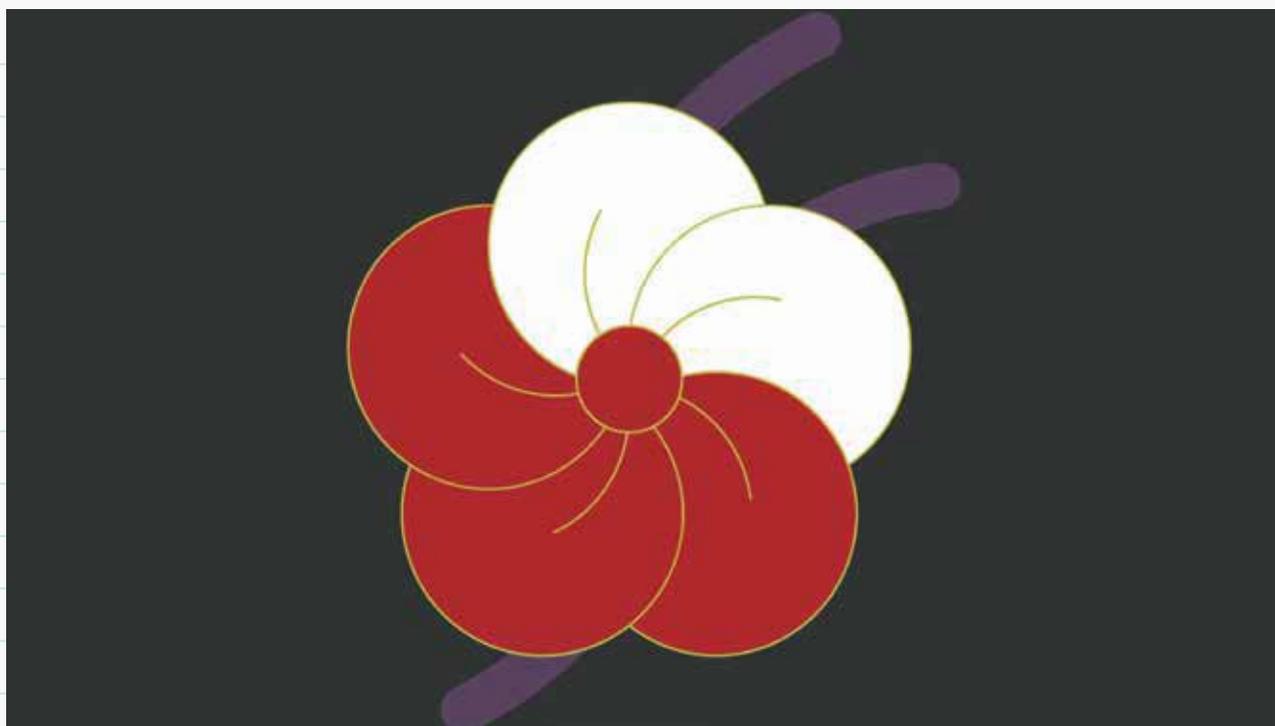
ふんわりとした色で統一したので、マテリアルにすこし艶を出してメリハリをつけました。

Music×animation

制作期間 2021.09.07

制作時間 3week

使用ソフト Ae・Ai



Feryquitousさん (@Feryquitous_) の「japanesq」を使わせて頂きました。

笛の音が特徴的和風の曲で、すこし中華の雰囲気もあるなと感じたのでTVアニメ「フルーツバスケット」に出てくる「おにぎりおみくじ」をリファレンスに演出しました。

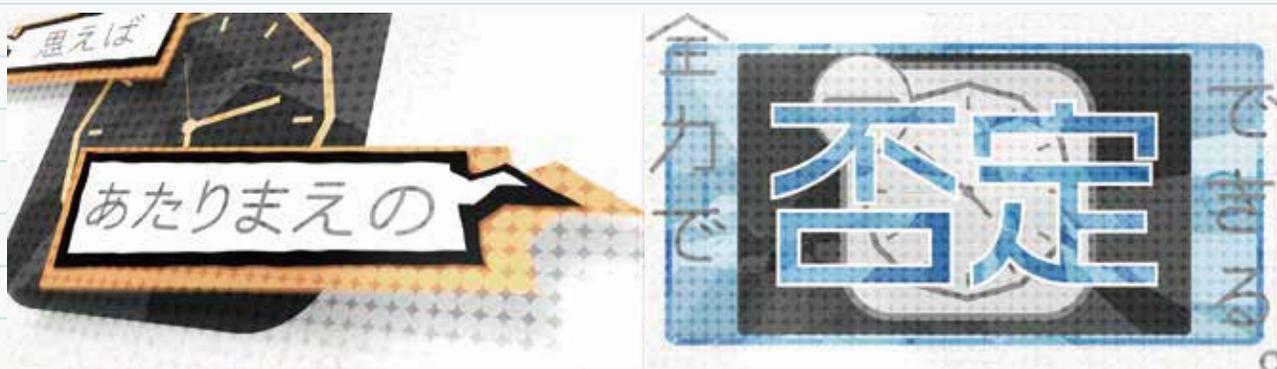
連想ゲームのように場面が展開されていくようにしました。

1st展

制作期間 2021.09.16

制作時間 4week

使用ソフト Ae・Ai



1年生の夏頃の作品展示会に提出した作品です。

ゲーム原作のライトノベル「虚白ノ夢」の序のを自分なりに演出しました。

ゲーム演出を言語化されたものを映像として可視化するのは、思っていたより難しく何度もブラッシュアップを重ねました。

時間の流れと感情の変化を軸に構成しました。