

PORTFOLIO

TATSUYA SUGA

2021



2022

P R O F I L E

PROFILE



須賀 達也

T A T S U Y A S U G A

1998年 埼玉県生まれ

2021年 東洋大学
経営学部マーケティング学科 卒業

2021年 東京デザイナー学院 映像デザイン学科
モーショングラフィックス専攻 入学

大学ではマーケティングを専攻していましたが、インターンをきっかけに広告を運用する側ではなく、制作する側に立ちたいと感じ、モーションデザイナーの道へ進みました。

抽象的な表現を主とした映像や広告が好きです。2D,3Dに囚われない様々な表現に対応できるモーションデザイナーになれるよう精進していきます。

SKILLS

AFTER EFFECTS



ILLUSTRATOR



PHOTOSHOP



CINEMA 4D



OCTANE RENDER



INFO

E-MAIL

tsulu1418@gmail.com

TEL

080-9298-6901

TWITTER

@sugamograph

CONTENTS

MOTION DESIGN



TECHNOLOGY



AN



DESIGN TEST



CONNECT



KUMIKI



KEY FRAME



BLUE, BLACK, WHITE



FASHION SHOW



FREED

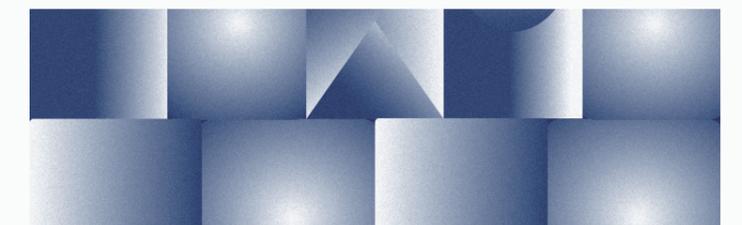


CREATION

GRAPHIC DESIGN



COLORS

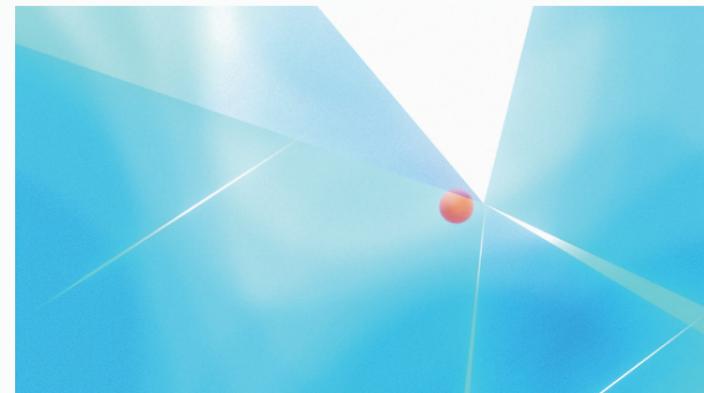
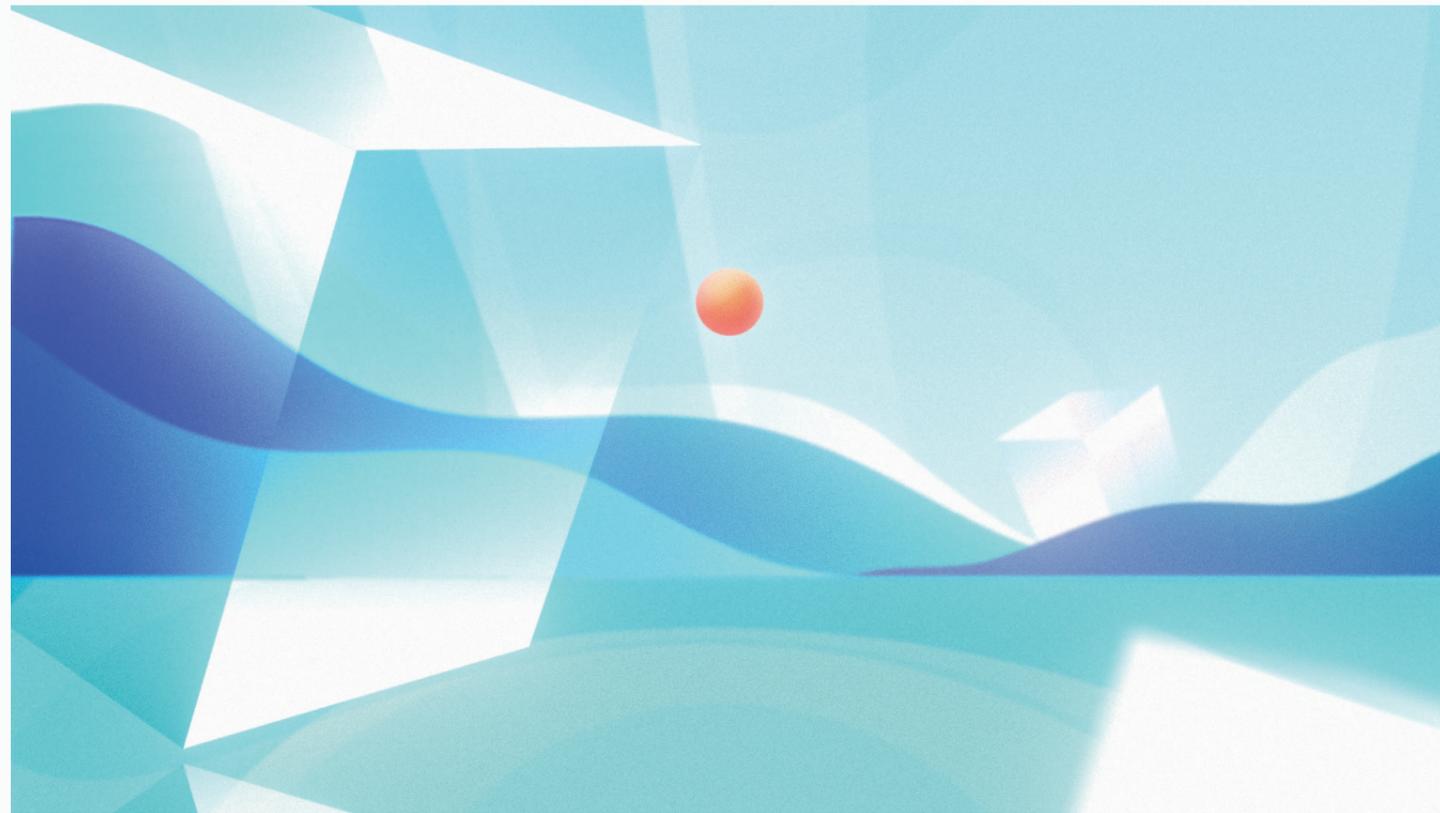


TOKYO2020



JOBA HEADER

MOTION DESIGN



TECHNOLOGY

3 WEEKS

AFTER EFFECTS / ILLUSTRATOR / CINEMA 4D

2021.09.14

<https://www.youtube.com/watch?v=nrmFt12EISY>



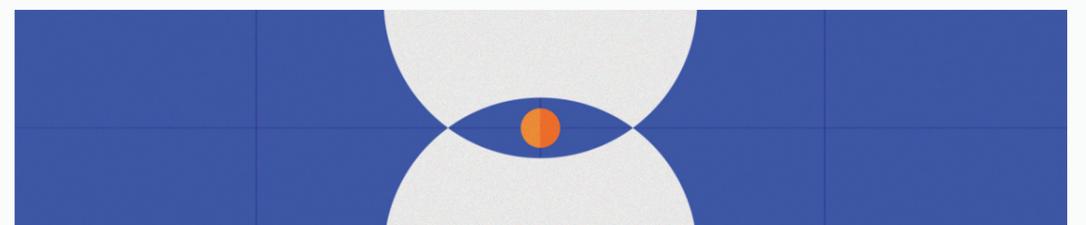
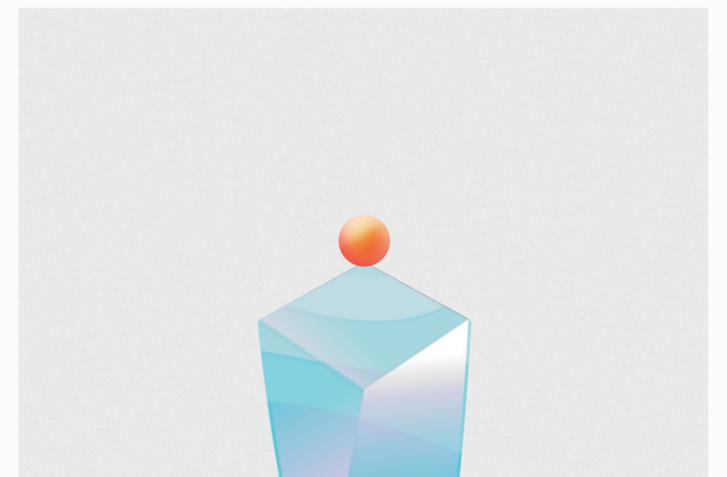
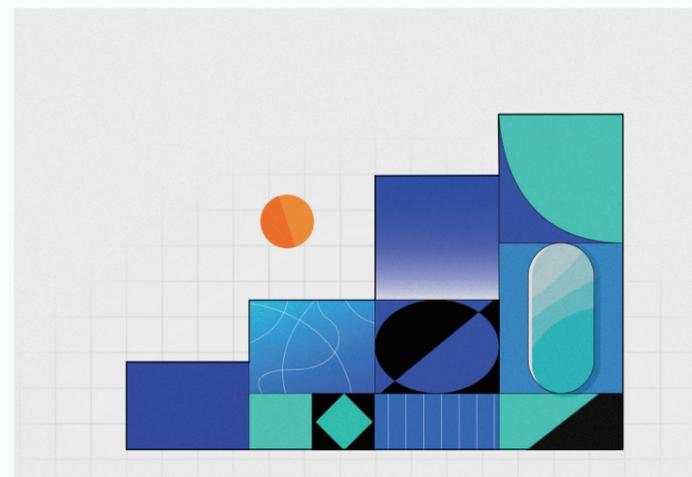
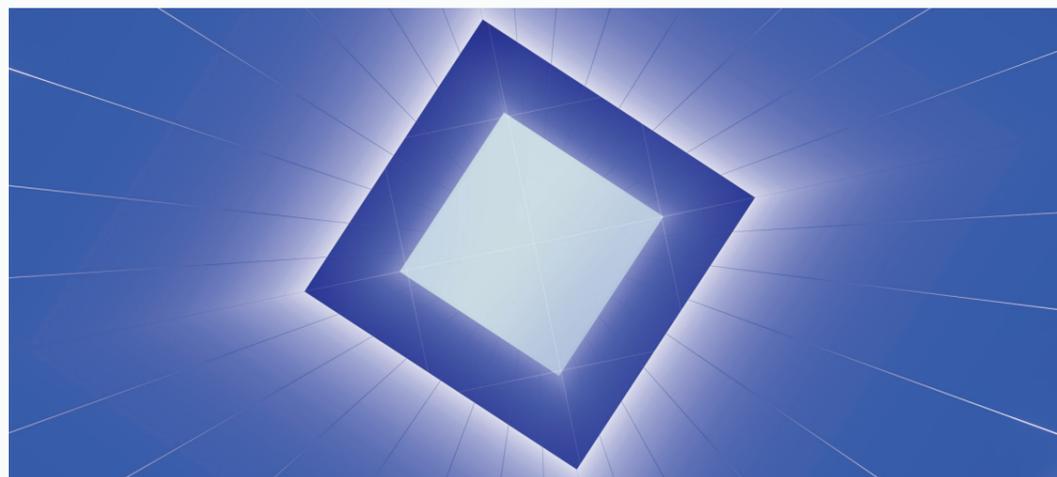
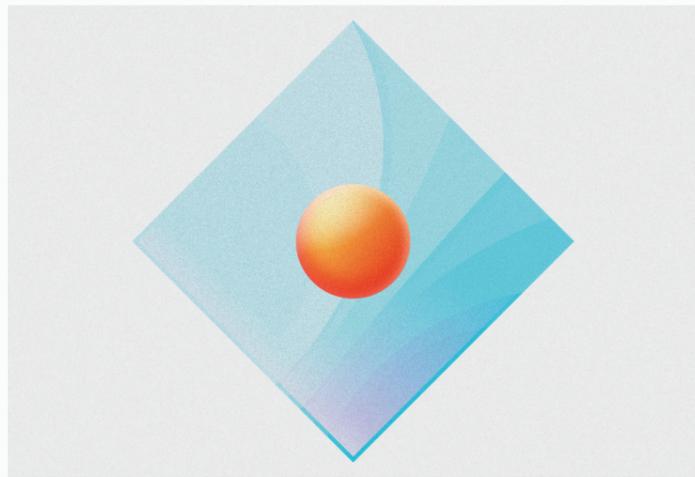
1年生の前期授業の最終課題として、提供された楽曲を基に映像を制作しました。青を基調としたデザインに、アクセントカラーとしてオレンジを用いることで視線誘導を心がけました。

CONCEPT

立体と平面を織り交ぜたシェイプモーションの面白さとグラデーションの美しさを追究した作品。提供された楽曲のテーマがソリューションやテクノロジーをテーマにしており、それに伴い青を基調としたグラフィックで構成しました。

MOTION DESIGN

TECHNOLOGY



AN

3 WEEK

AFTER EFFECTS / CINEMA 4D / OCTANE RENDER

2022.01.13

<https://www.youtube.com/watch?v=akfs35ujjO1>



架空の高級国産コスメティックブランド、「杏」の新商品であるリップグロスのプロモーション映像。4人グループで制作した映像で、主にリップグロスのカットシーンのアニメーション・ライティング・背景モデリング・コンポジットを担当しました。

MEMBER

LOGO DESIGN

SHUN KIGUCHI

MODELING

KAZUHISA ANDO

BG MODELING

KAZUMA ENTA / TATSUYA SUGA

COMPOSITE

KAZUHISA ANDO / TATSUYA SUGA

LIGHTING

KAZUHISA ANDO / TATSUYA SUGA

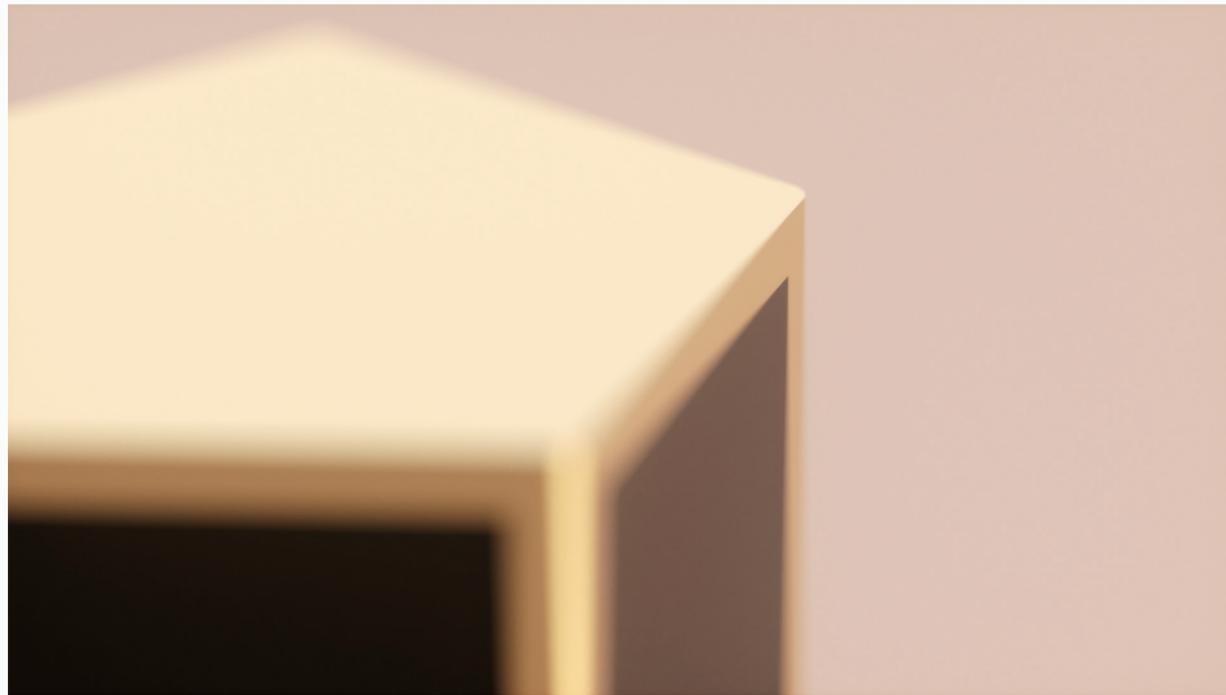
ANIMATION

KAZUMA ENTA / TATSUYA SUGA



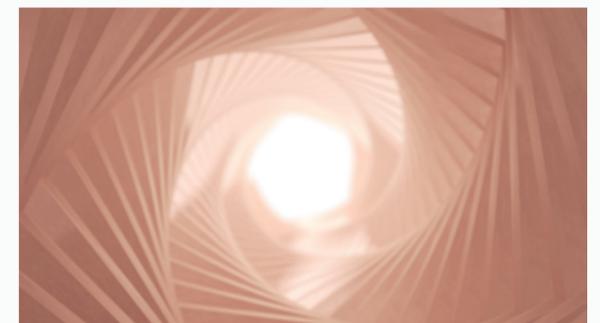
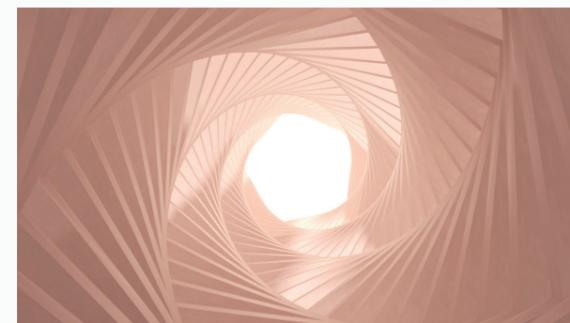
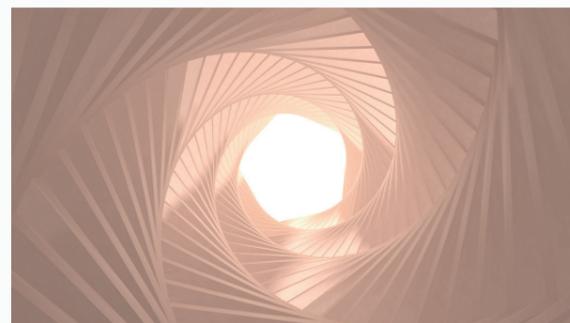
CONCEPT

コンセプトは国産の高級コスメティックブランドのプロモーション。30代都内住みの女性をターゲット層として設定しており、大人の女性へ向けたブランドです。製品はブランド名でもある杏をモチーフとしたリップグロスで、形状は杏が咲かせる五枚花から着想を得、正五角形にしています。また、高級感を演出する為に複数のグロスを用いた表現は避け、カメラワークやアニメーションはゆったり目に付けました。



BEFORE

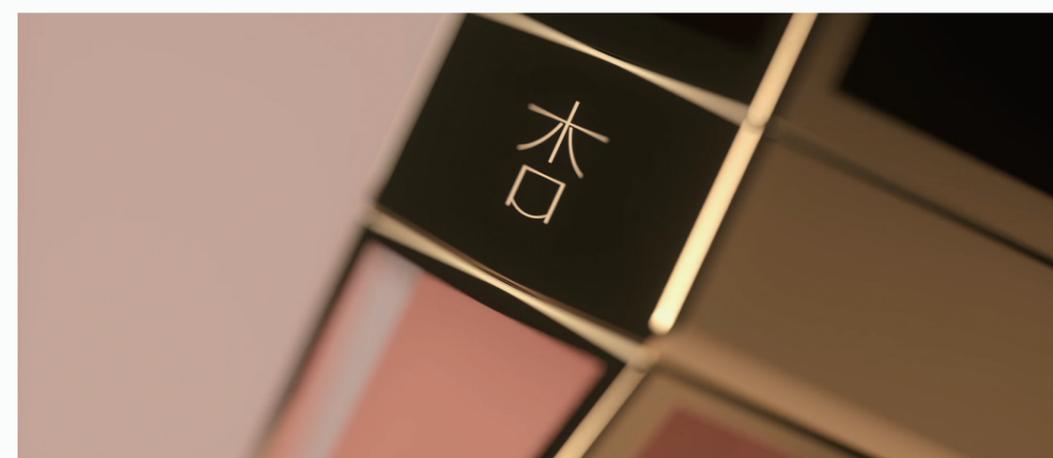
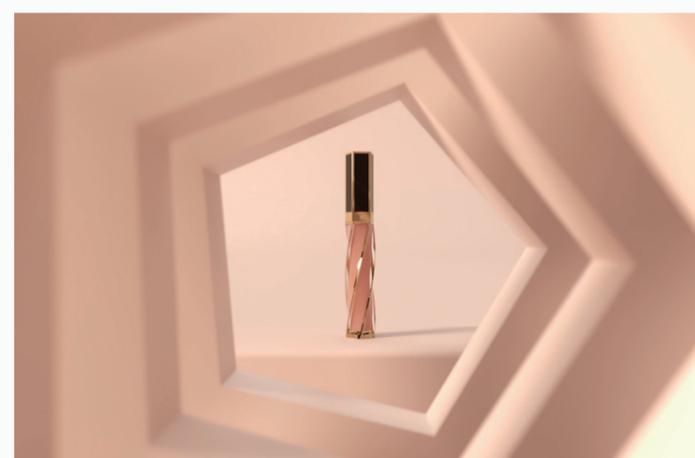
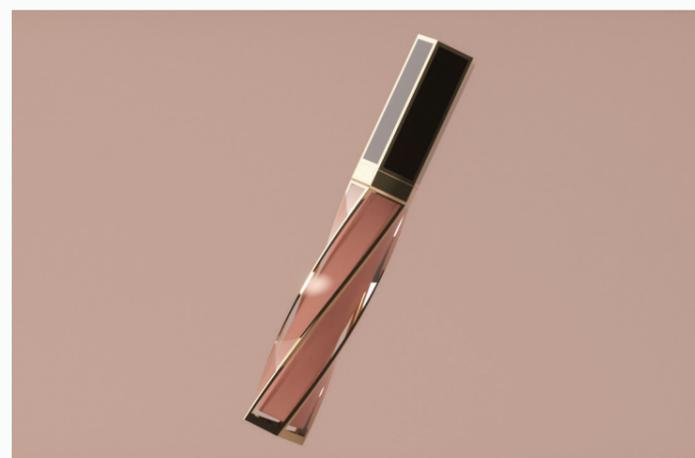
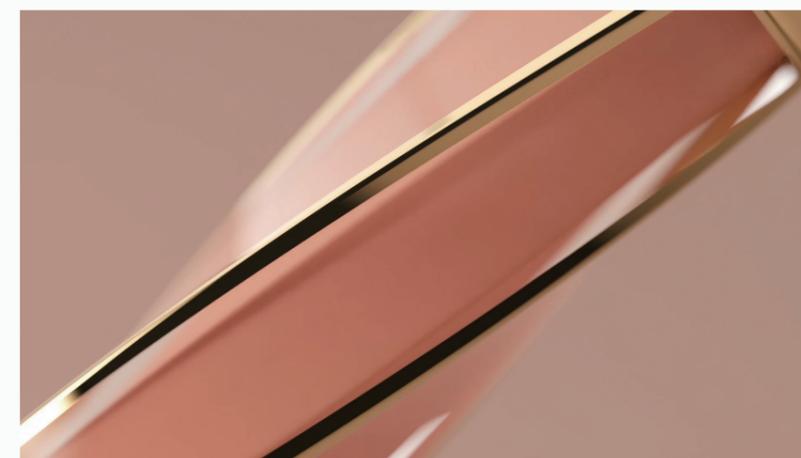
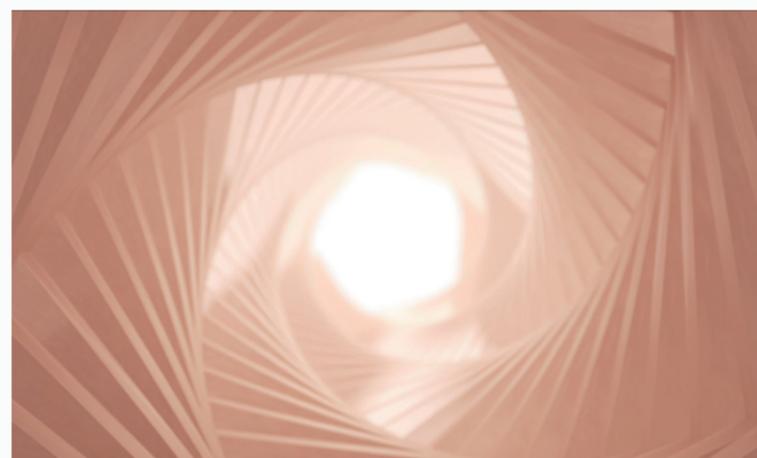
AFTER



COMPOSITE

OCTANE RENDERのRENDER PASSESを用いて、BEAUTY / INFO PASSESを別途書き出し、AFTER EFFECTSにインポートしてコンポジットをしています。

コンポジット前では、全体的にコントラストが低く、グロスのマテリアルの反射も少ないため、高級感を演出する為に反射光や光のコントラストをより強調させています。





DESIGN TEST

2 DAYS

AFTER EFFECTS / ILLUSTRATOR / CINEMA 4D / OCTANE RENDER

2022.02.07

https://www.youtube.com/watch?v=oI_Xay4Y2Eg



東京デザイナー学院「デザインテスト」の全世界ライブ配信を想定した際の、試験開始時に用いるアイキャッチ映像を制作しました。

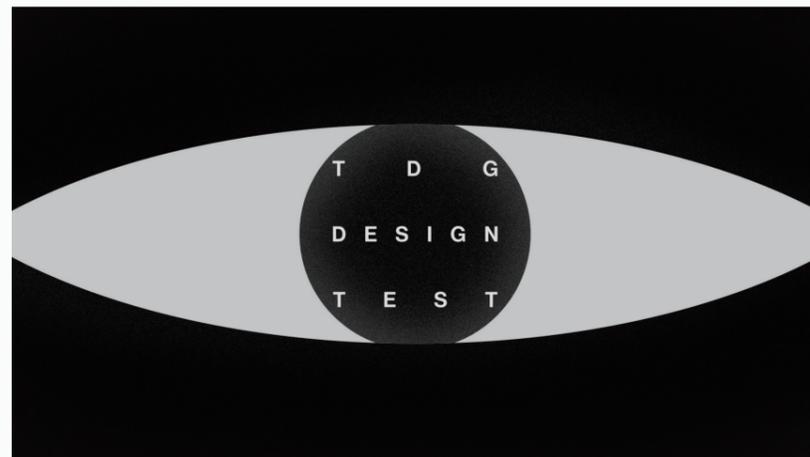
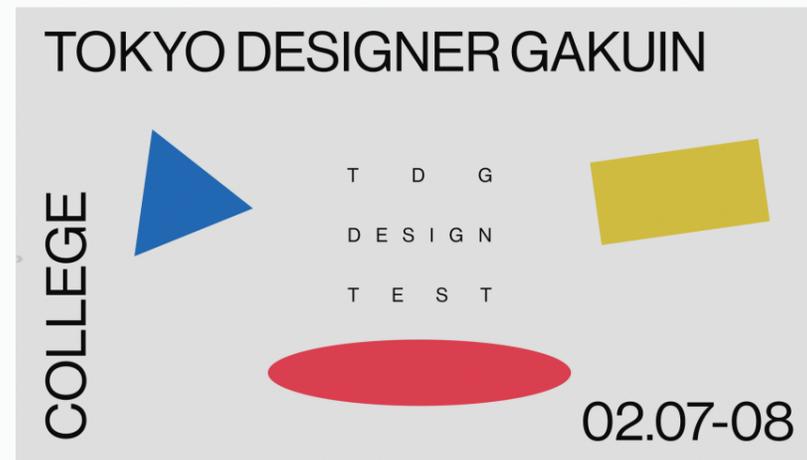
CONCEPT

デザインのテストというテーマを、グリッドやバウンディングボックス、キーフレームをモチーフとしたグラフィックをベースに、様々なスタイルのグラフィックを制作することで表現しました。

また、今回の課題の評価基準である、緊迫感の演出/TDGらしさ/日本語圏以外への配慮の3つをクリアする為に、グラフィックをサウンドに合わせて高速で切り替える/グラフィックにTDGのロゴを取り入れる/英語と日本語の併用の3点で対応しました。

MOTION DESIGN

DESIGN TEST



CONNECT

2 WEEKS

AFTER EFFECTS / ILLUSTRATOR / CINEMA 4D

2022.02.03

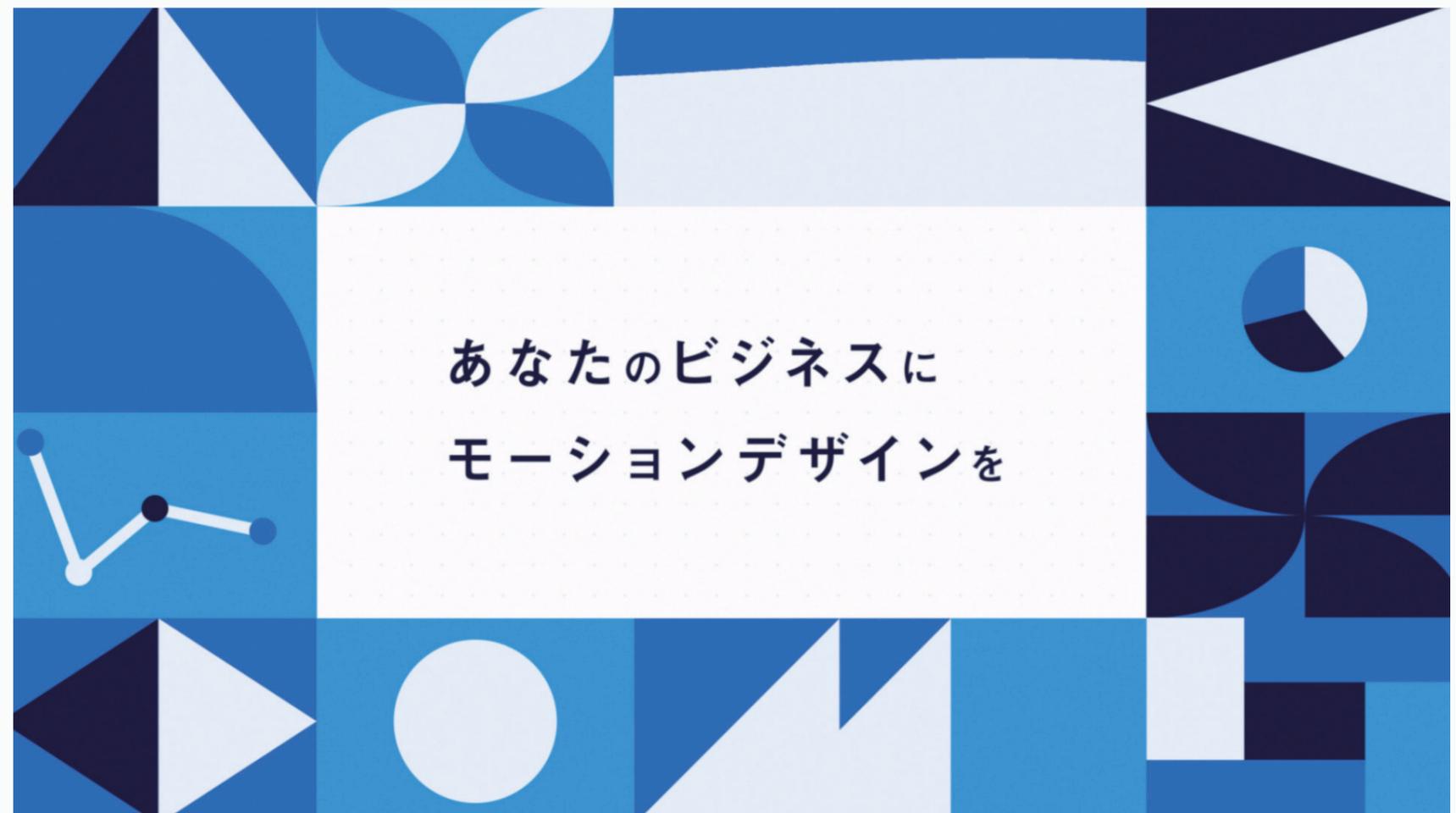
https://youtu.be/LNPu4E6ys_k

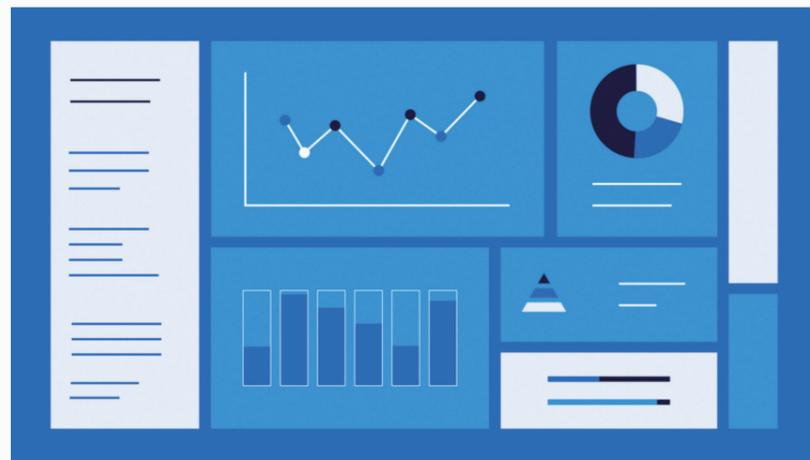


1年生後期の最終課題として、架空のアプリとそのプロモーションを制作しました。

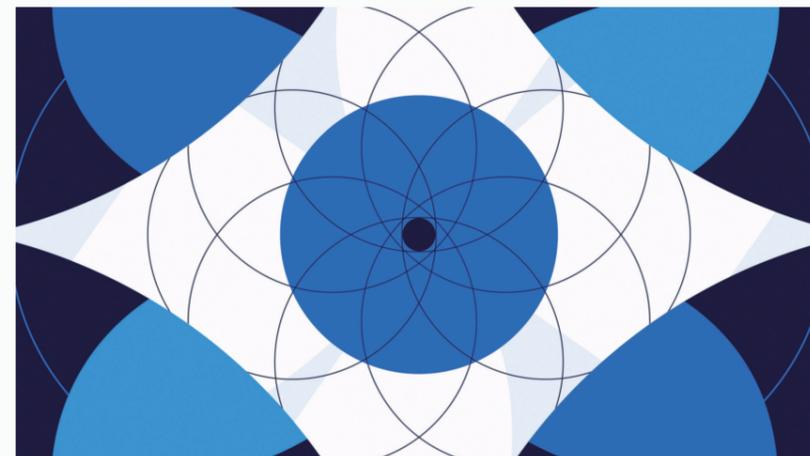
CONCEPT

CONNECTは、「ビジネスとモーションを繋ぐ」というテーマでモーションデザイナーに特化した架空のビジネスマッチングアプリです。クリーンなイメージを訴求するために、青を基調とした配色で画面構成し、CONNECTに登録しているモーションデザイナーが提供できるサービスを端的に表現しました。





ビジネスと
モーションを
つなぐ



CONNECT

KUMIKI

5 DAYS

AFTER EFFECTS / CINEMA 4D / OCTANE RENDER

2022.10.16

<https://www.youtube.com/watch?v=rMvtTomdfB0>



和をテーマに制作した作品。飛騨の伝統技術である組木をモチーフに、CINEMA 4DとOCTANE RENDERを用いて制作しました。

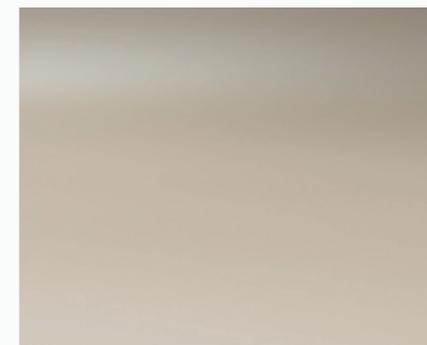
CONCEPT

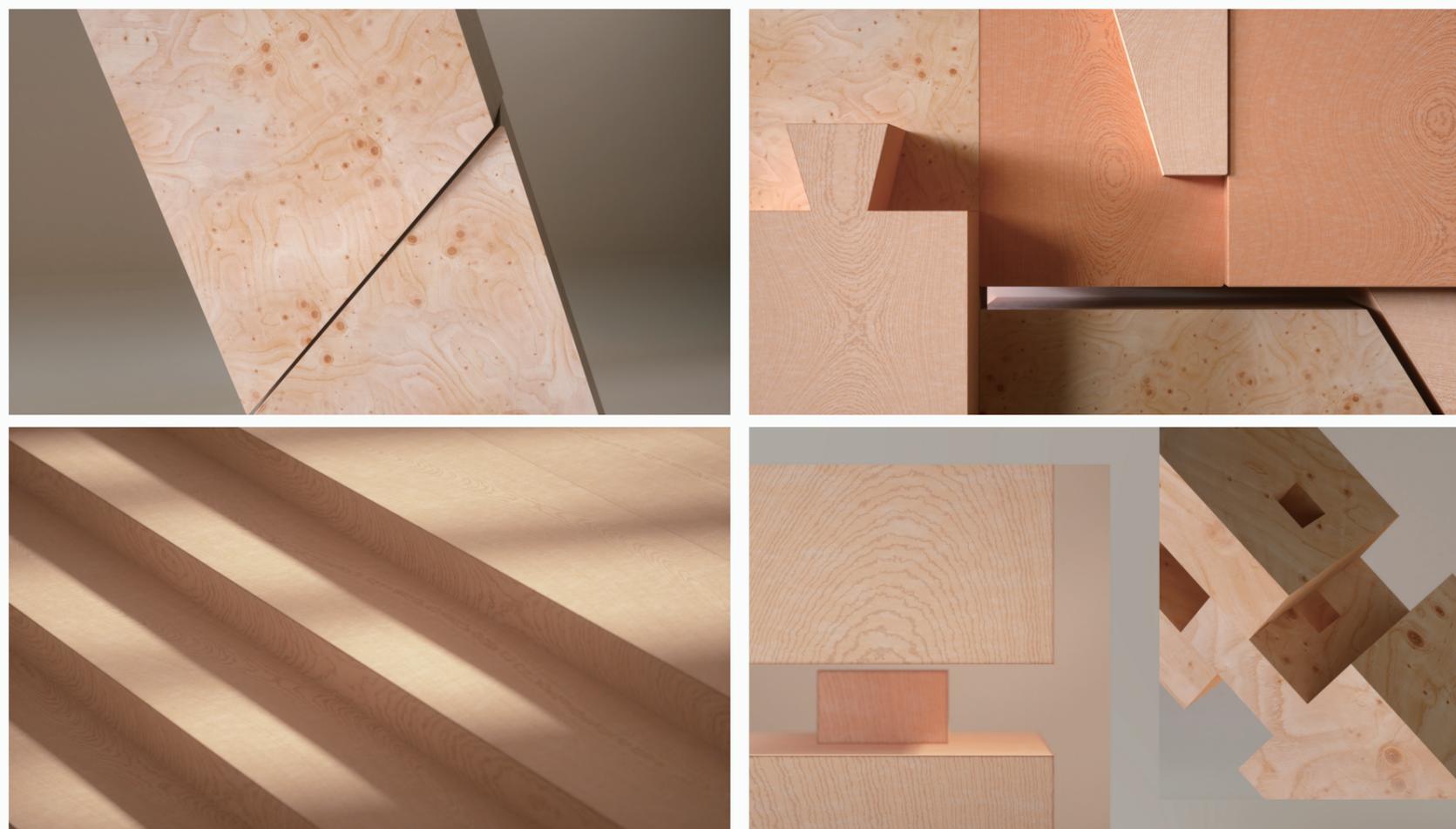
和というテーマから穏やかさ・落ち着き・静かな美しさや力強さを連想し、それらを映像として表現する為に質実剛健で美しくも力強い組木をモチーフとして選びました。アニメーションは緩やかにしつつ、細かくBGMに合わせてカットすることでメリハリを付けました。

MODELING

KANASAKI KENJI

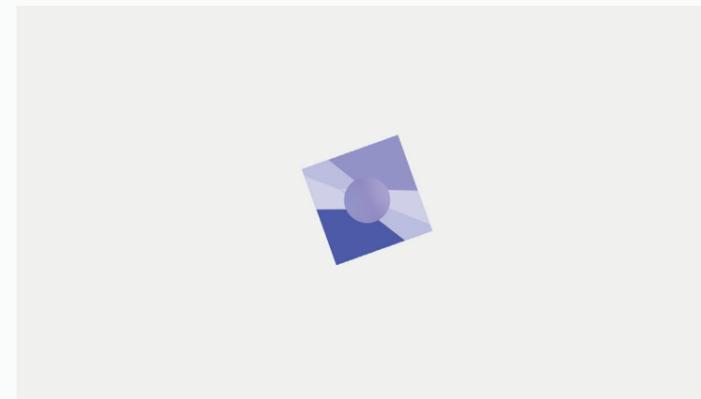
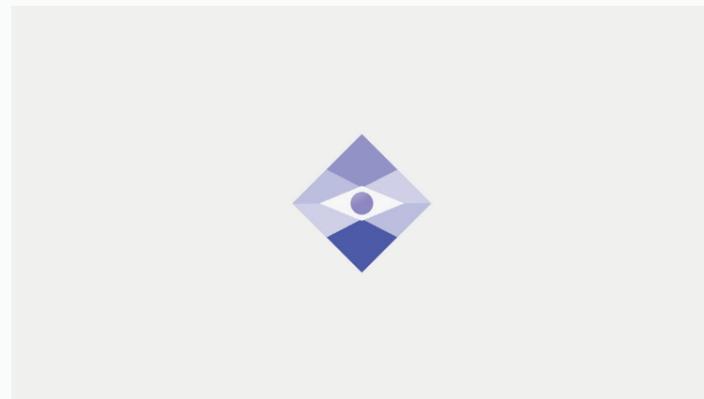
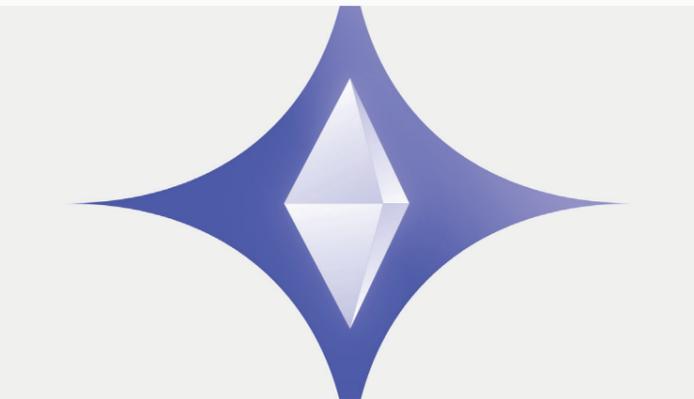
<https://www.thingiverse.com/thing:169723>





MOTION DESIGN

KEY FRAME



KEY FRAME

1 DAYS

AFTER EFFECTS / ILLUSTRATOR / CINEMA 4D

2021.11.01

<https://www.youtube.com/watch?v=vPEhLP1PFZ0>



CONCEPT

AFTER EFFECTSのキーフレームをモチーフにロゴとロゴモーションを制作しました。CINEMA 4Dで制作したダイナミックなモーションを頭に持つことでインパクトを付け、間延びしないようにテンポ良くモーションを付けました。

BLUE, BLACK, WHITE

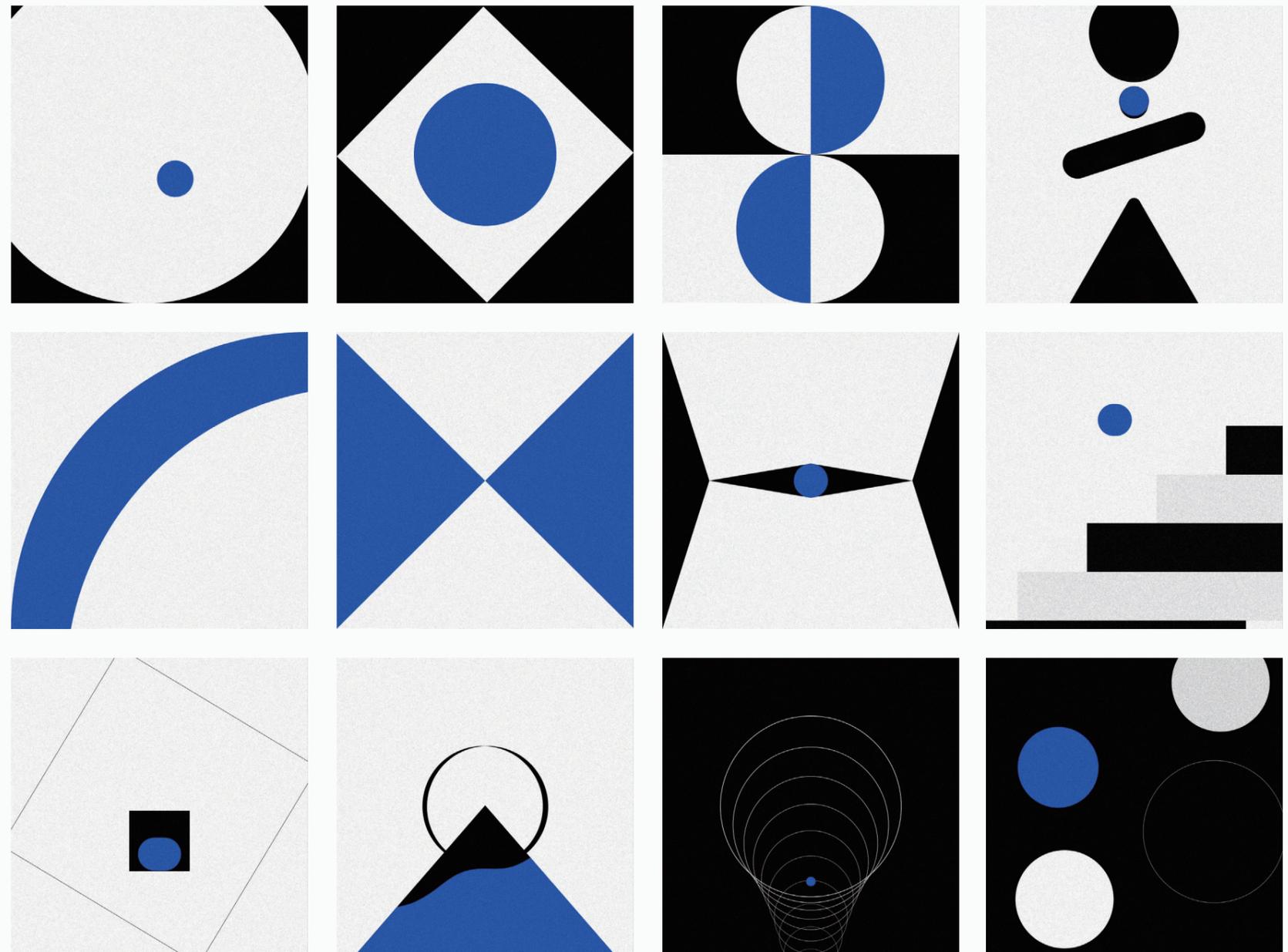
4 DAYS
AFTER EFFECTS / ILLUSTRATOR
2021.07.20
<https://www.youtube.com/watch?v=koKWk4u4hB8>

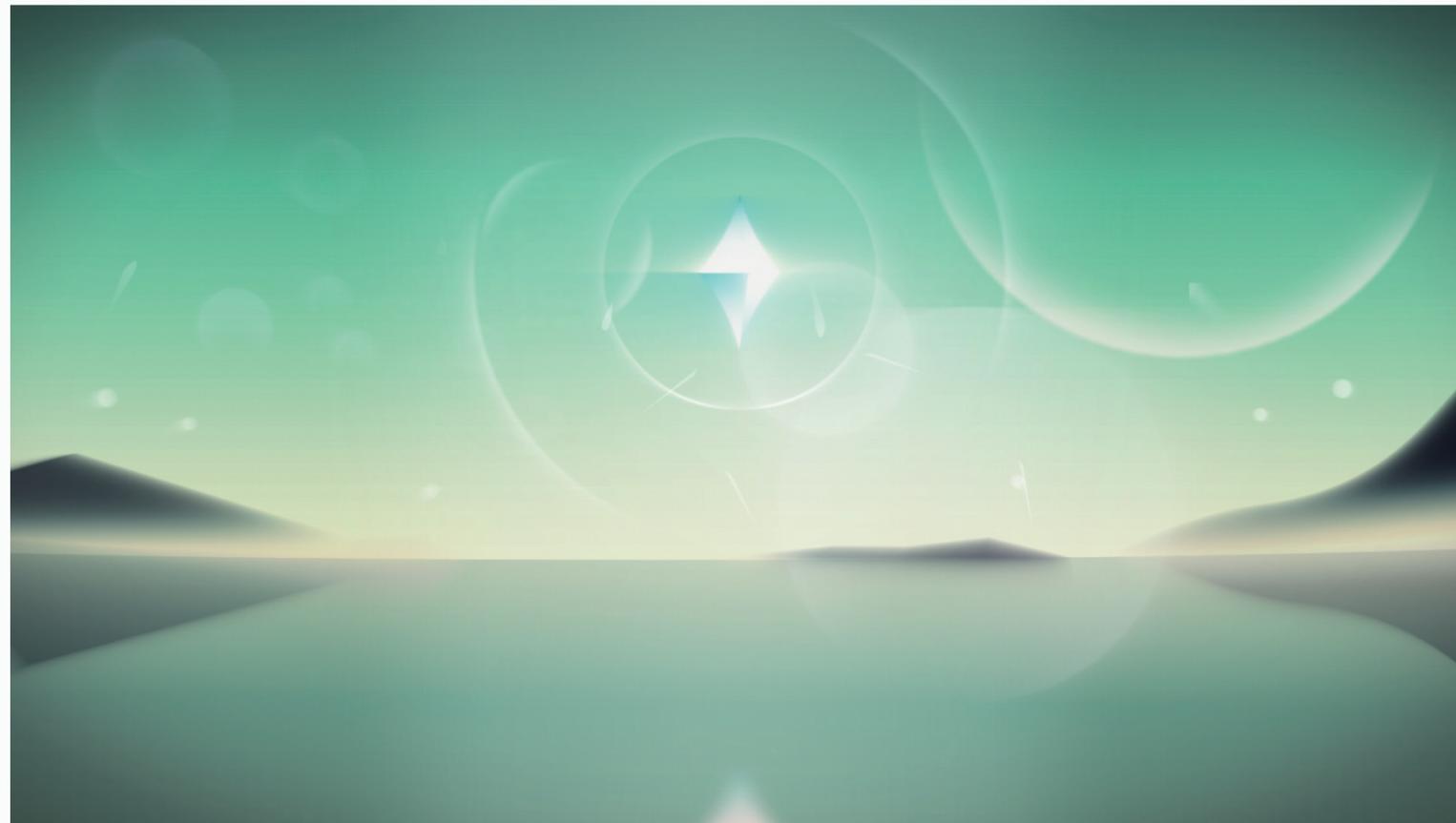


音に合わせたモーションの練習として制作した映像。テンポ良くカットが切り替わる為、アクセントカラーに青を入れ視線誘導を行いました。

CONCEPT

音ハメがテーマの作品で、サウンドの細かい音まで拾うことで、気持ちの良いモーションを追究しました。幾何学図形のみで抽象的なグラフィックを作ることで画面の情報を削り、モーションに集中できるような構成を意識しました。





FASHION SHOW

2 WEEKS

AFTER EFFECTS / ILLUSTRATOR / CINEMA 4D

2022.02.17

<https://youtu.be/qtgGHo2Qz9o>

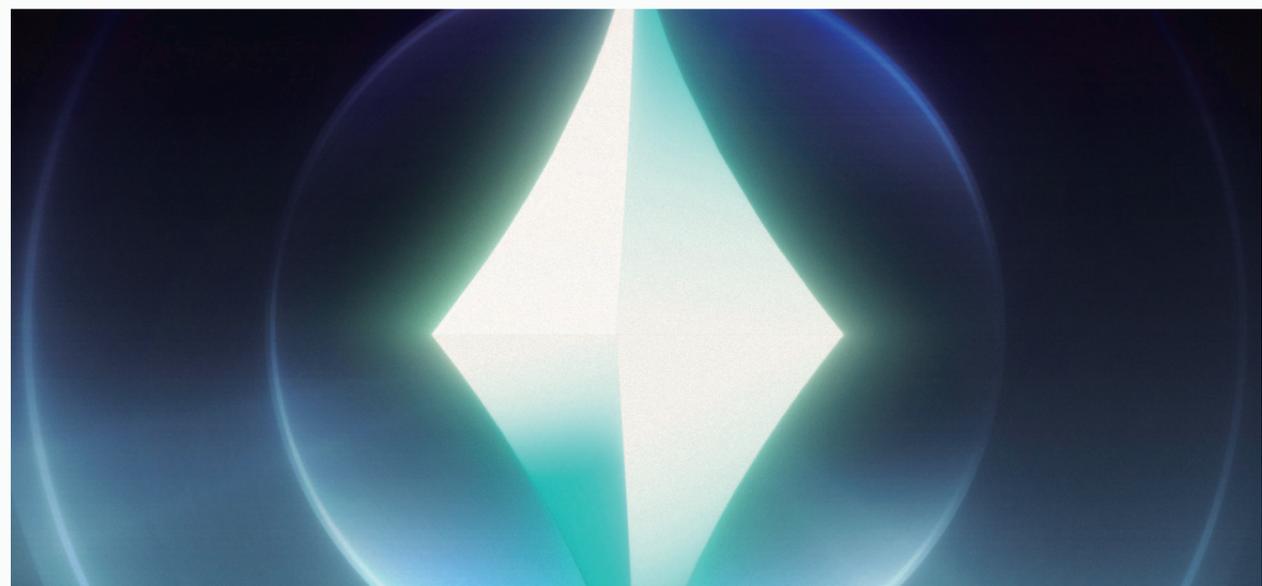
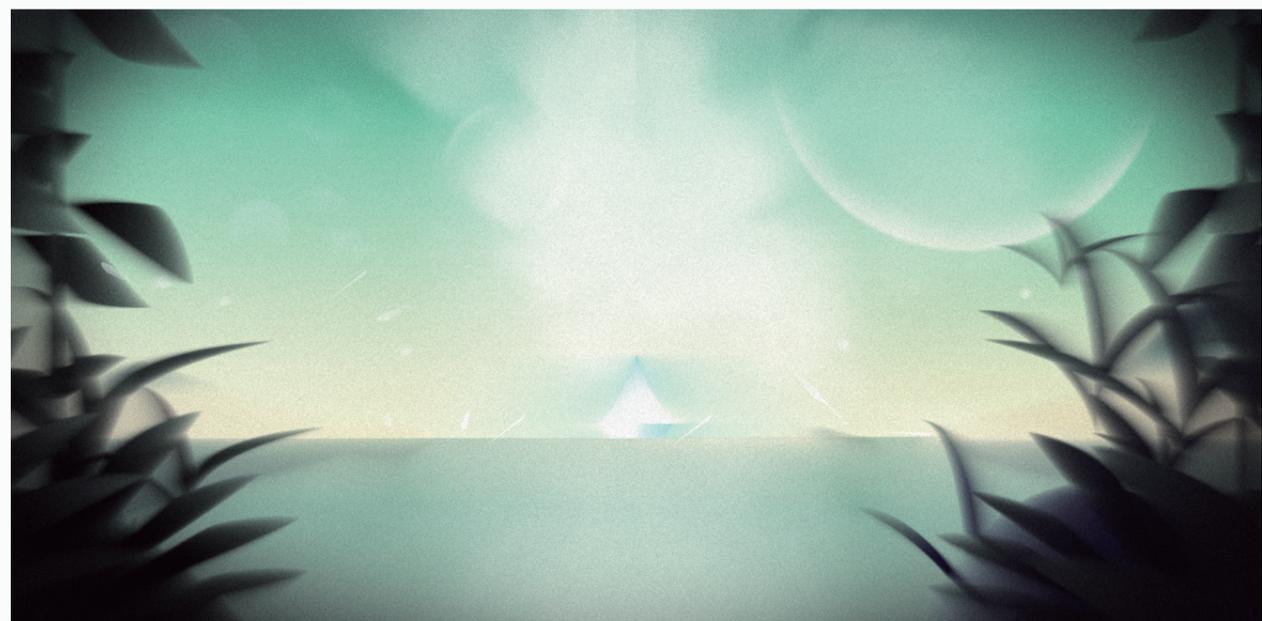


東京デザイナー学院ファッションメイク学科によるファッションショー用オープニング映像を5人チームで制作し、私はイメージカットの一部を担当しました。

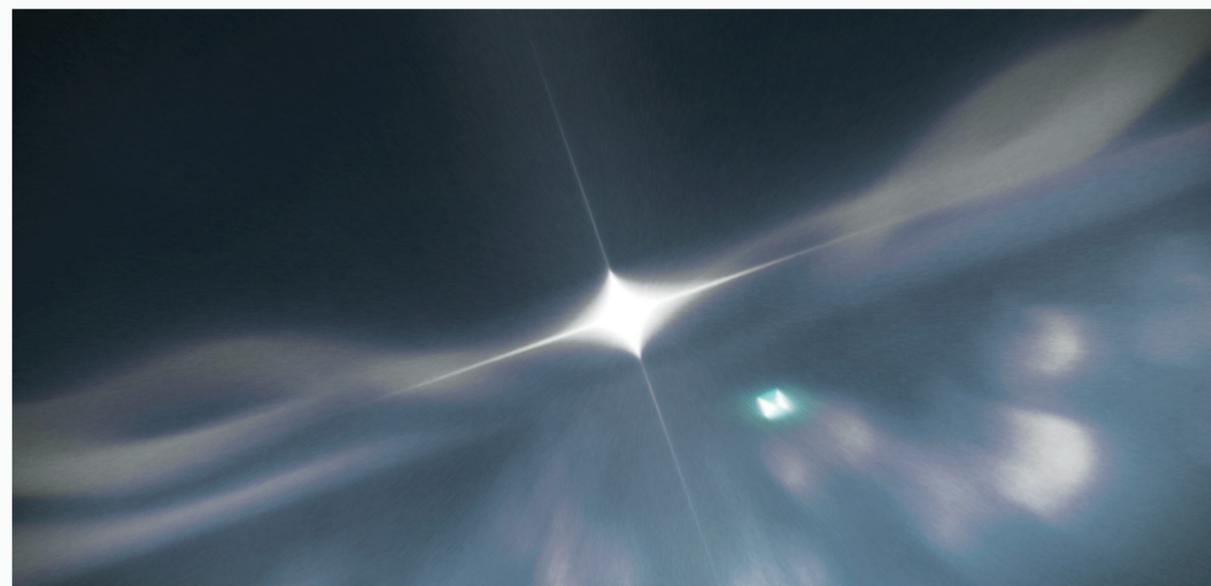
CONCEPT

今回オープニング映像を制作することになったファッションショーは「転生」がテーマとなっており、それに伴い火・水・風・光の元素をモチーフとした映像を制作しました。私が担当したパートは風がモチーフで、目には見えない空気の流れを草木の揺れや、雲を用いて表現しました。また、このパートは映像全体の中では中盤にあたり、後半に向けて勢いを作るためにダイナミックなカメラワークを意識して制作しました。

MOTION DESIGN



FASHION SHOW



FREED

2 WEEKS

AFTER EFFECTS / ILLUSTRATOR

2021.11.08

<https://www.youtube.com/watch?v=yo9IPsx5EcU>



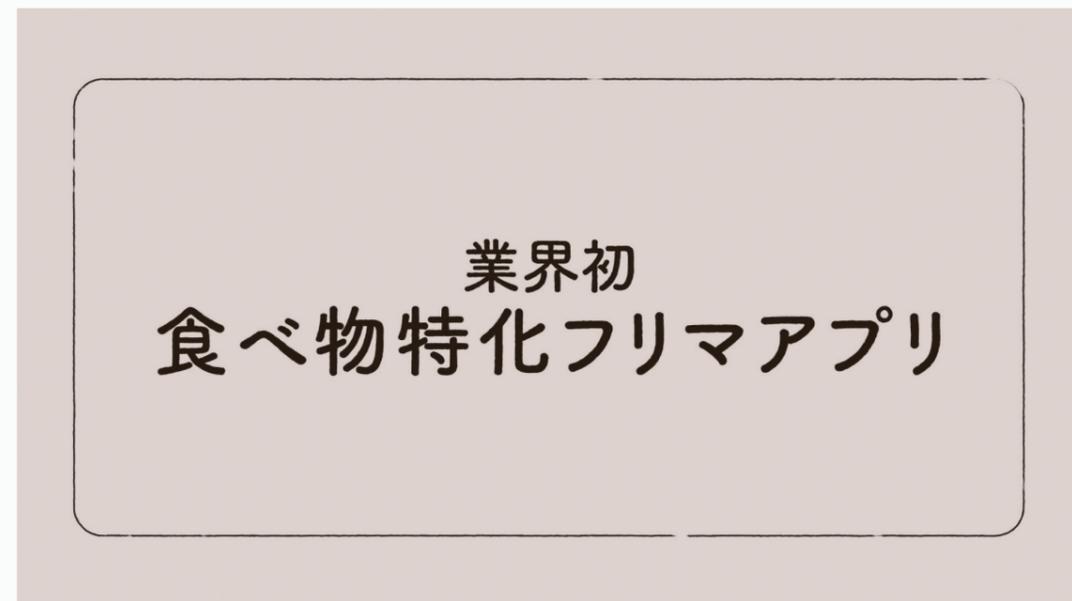
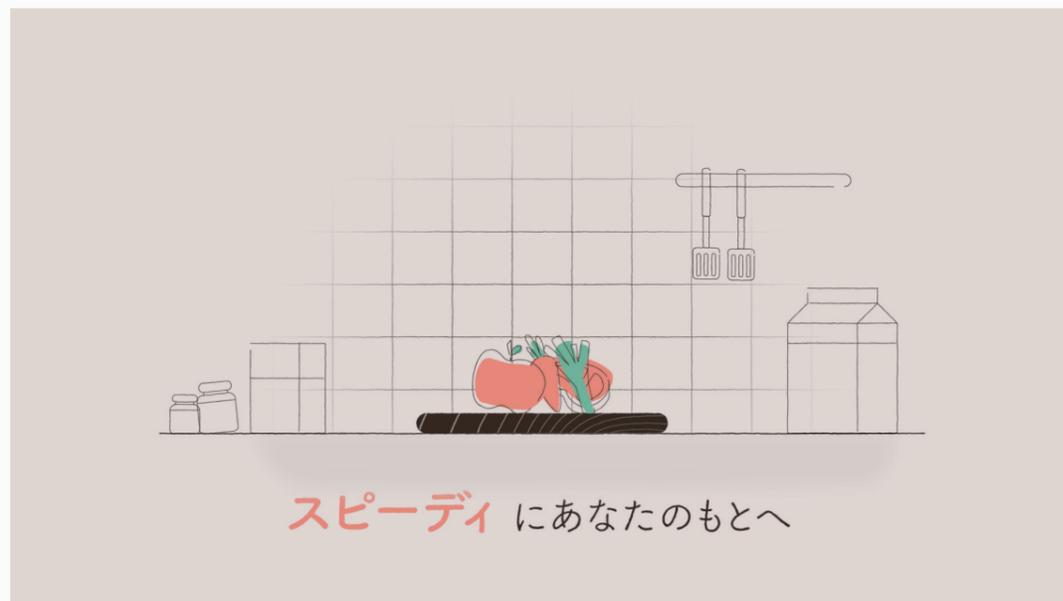
架空のアプリケーションのプロモーションを制作する課題で、ロゴマークとアプリの設定は担当講師から提供されたものを用いて制作しました。

CONCEPT

FREEDは食品に特化した架空のフリマアプリという設定で、アプリの持つ特徴や情報を15秒という短い尺に収めつつも、映像として見やすいものにする為にシームレスなトランジションを心がけて制作しました。

食べたい味を、食べたい時に





CREATION

4 DAYS
AFTER EFFECTS / ILLUSTRATOR / CINEMA 4D
2021.09.21
<https://www.youtube.com/watch?v=t7qB3uXlfzg>



創造をテーマに制作した映像。幾何学図形をモチーフに抽象的な表現で創造を表現しました。

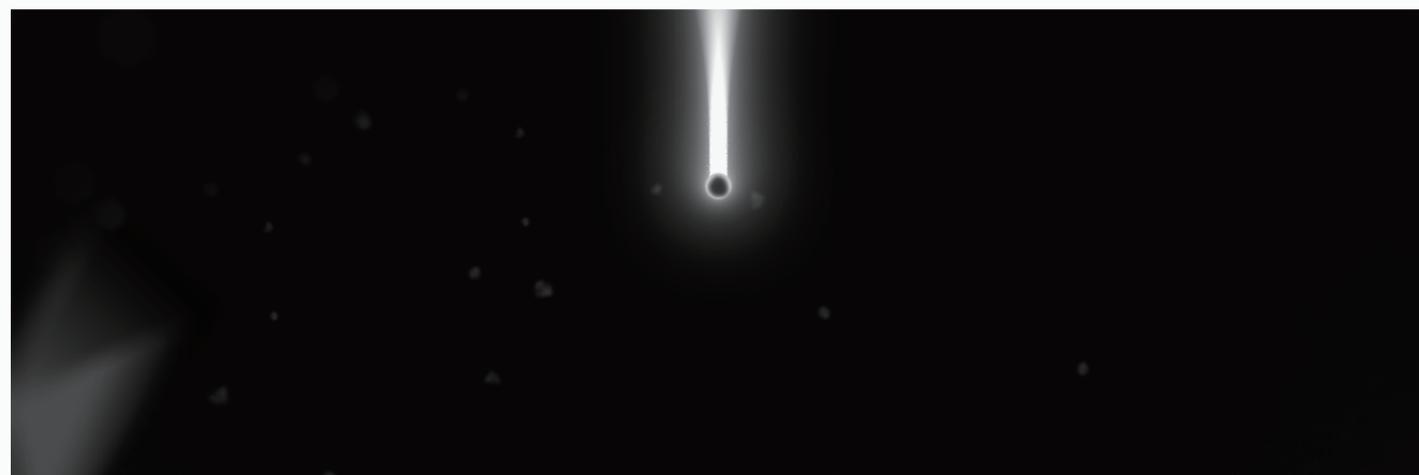
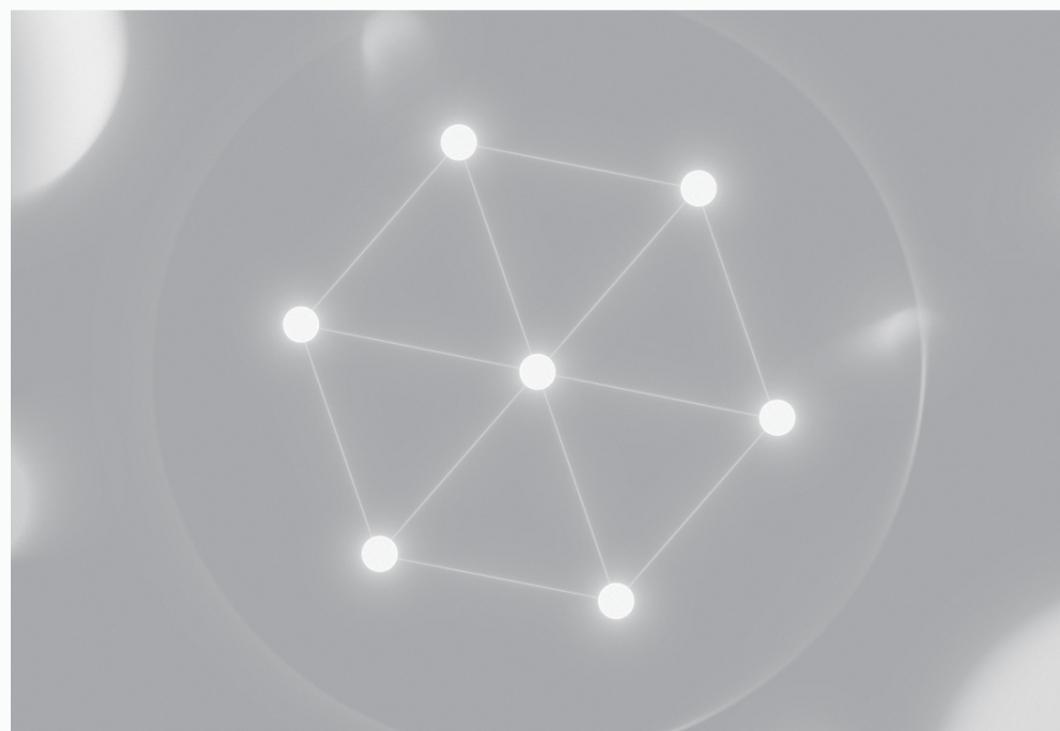
CONCEPT

創造をテーマにした抽象的な映像で、点が線になり、最終的に立方体という一つの形を成すことでアイデアや考えが生まれる過程、創造を表現しました。



MOTION DESIGN

CREATION



G R A P H I C D E S I G N

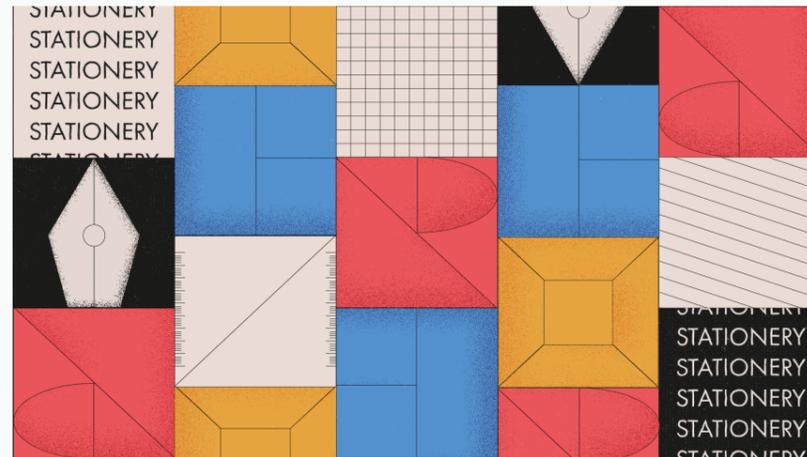
COLORS

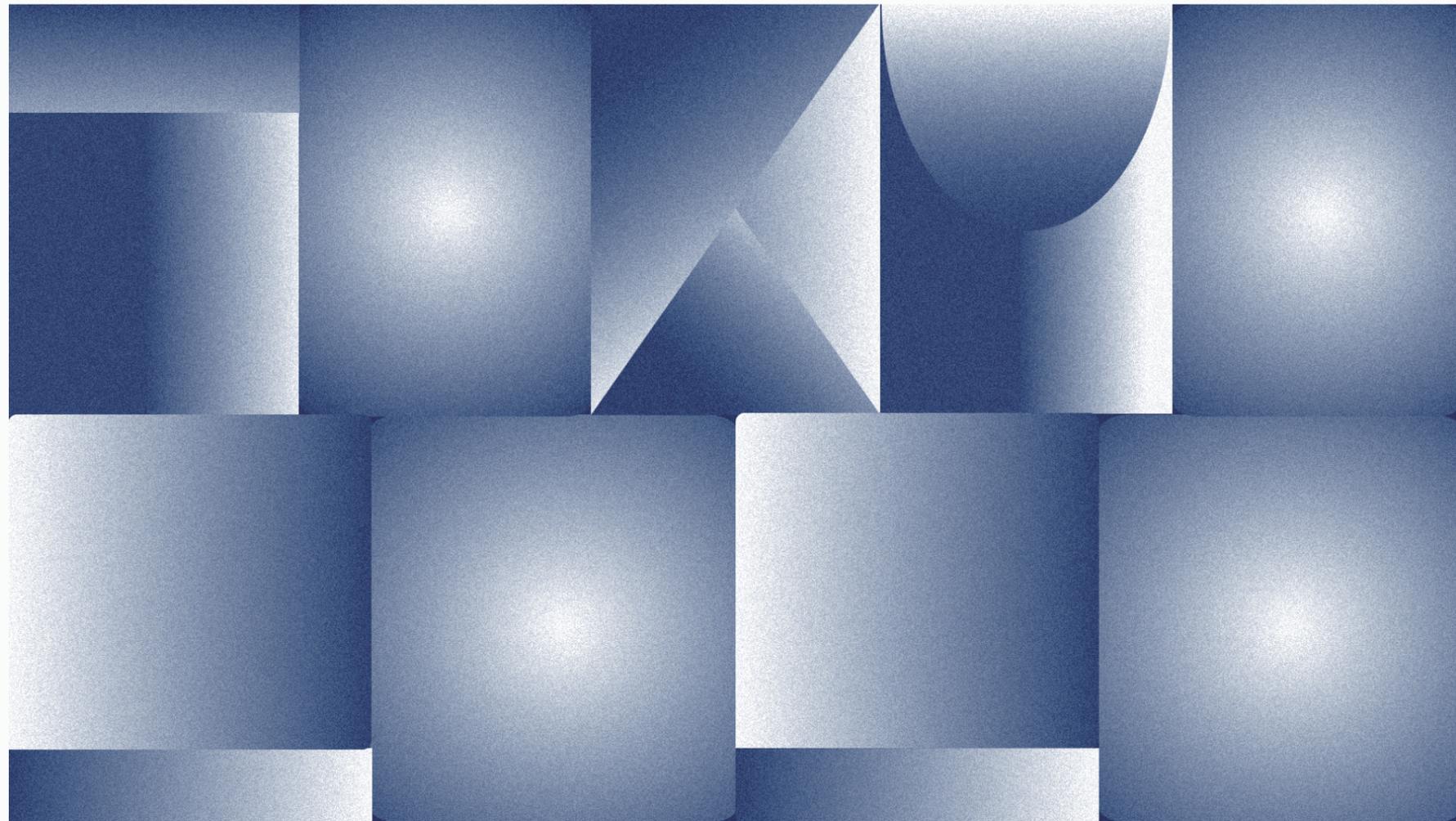
2 DAYS
ILLUSTRATOR
2021.09.01

架空文房具店COLORSのプロモーション映像を想定したイメージボードを制作しました。

CONCEPT

COLORSは都内でも最高峰の品揃えが売りの文房具店で、品揃えの豊富さ、多様さをイメージしたカラフルなグラフィックを制作しました。配色は色の3原色であるマゼンタ・シアン・イエローで構成しました。





TOKYO2020

2 DAYS
ILLUSTRATOR
2021.09.01

東京2020夏季オリンピックをテーマにグラフィックを制作しました。

CONCEPT

幾何学図形とグラデーションで「TOKYO2020」を描くことで、東京五輪の基本コンセプトである多様性と調和を表現しました。



JOBA HEADER

2 DAYS
AFTER EFFECTS / ILLUSTRATOR
2021.05.08

Riot Games.inc開発のVALORANTというゲームでプロプレイヤーとして活動していた友人のSNS用のヘッダーグラフィックを制作しました。

CONCEPT

VALORANTプレイヤーが使用するヘッダーとして違和感のないものにする為に、VALORANTのゲームデザインをリファレンスとして、実際に友人がゲーム内で使用しているキャラクターのデザインをモチーフにし、モダン・ハイテクなグラフィックを制作しました。



