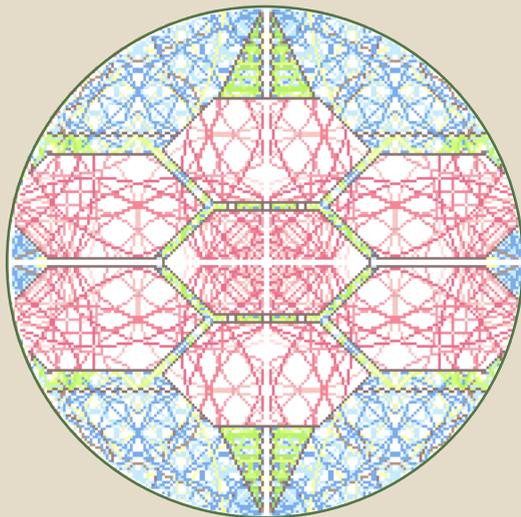


PORTFOLIO

Tanaka Marin



田中麻鈴

アニメーション撮影

2022年4月から始めた独学撮影まとめ

制作順になっているので、成長過程が見えるかも…

モーショングラフィックス

After Effects/illustrator/photoshop

cinema4D

アニメ撮影 01 桜



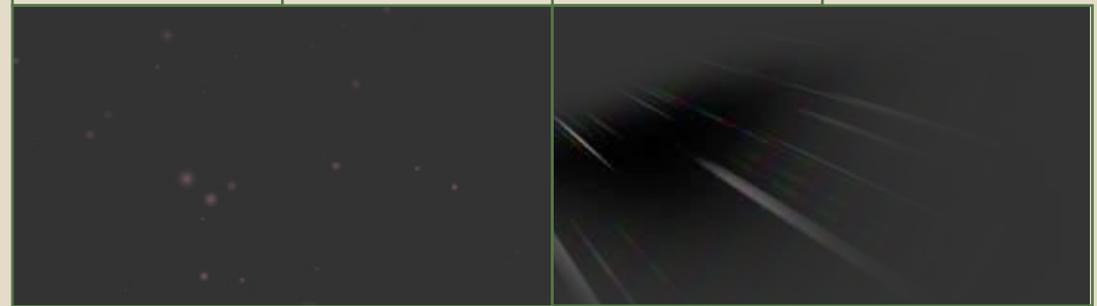
初めて制作したアニメ撮影です。

参考書を見ながら制作しました。

初めて撮影に挑戦してより撮影の面白さを発見しました。

日常の光と影のバランスや物体の映り込み、景色の構図など物事の見方が変わってきました。

- ・ Ae
- ・ VRoid



アニメ撮影 02 海空



水中表現に挑戦しました。

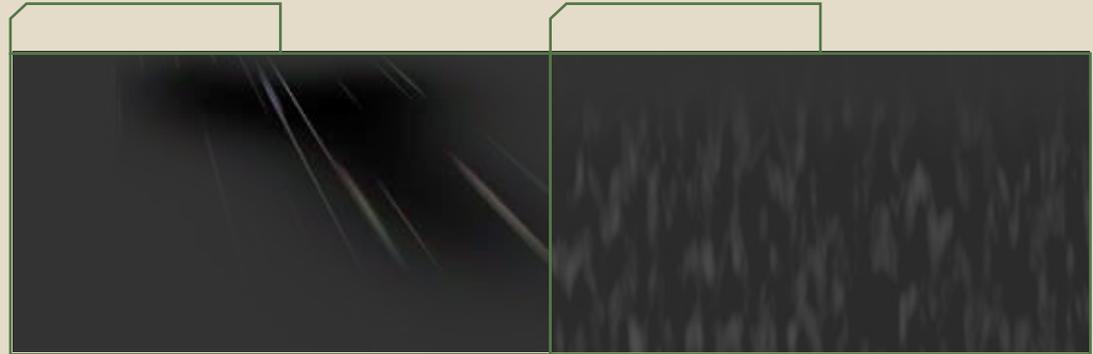
入射光の角度やキャラクターの影が不自然だったり、水流の流れの表現が上手く出来ていないなどフラッシュアップが必要な作品です。

また、画全体の情報量が少なく寂しいので、撮影とは別の演出が必要だと思いました。

- ・ Ps
- ・ Ae
- ・ VRoid



画全体のトンマナを合わせる為にキャラクターに Ps で加工を加えました。

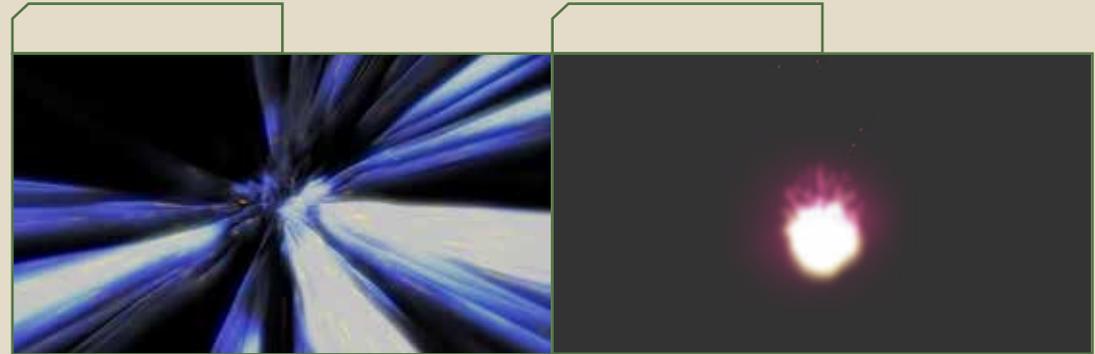
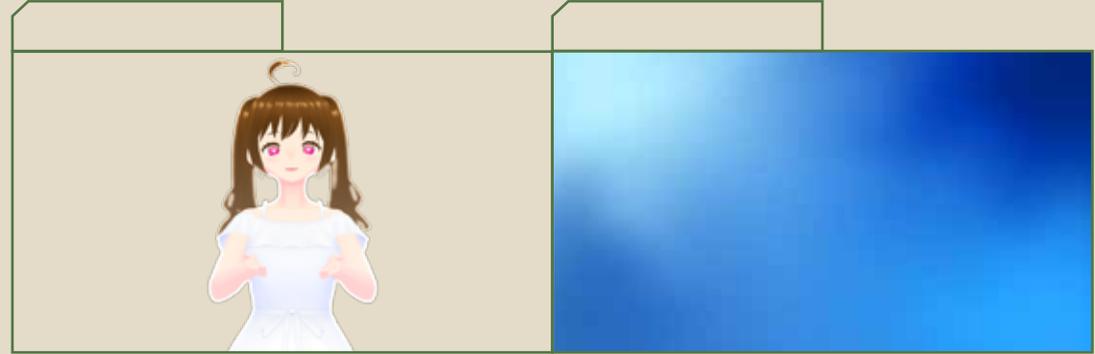


アニメ撮影 03 HP



炎の表現と水流表現のリベンジで大気流の表現に挑戦しました。
暗闇に灯る炎も綺麗ですが、炎というと生命の印象があったので他とは、
少し違った画作りをしてみました。

- ・ Ps
- ・ Ae
- ・ VRoid



気流表現は3D Followの表現を応用して奥行きを出しました。

アニメ撮影 04 忘れ物



友人が Cinema4D で制作した教室の背景モデリングにキャラクターをコンポジットしました。

夕暮れの放課後に生徒が忘れ物を取りに行くシーンを想定して制作しました。

- ・ Ps
- ・ Ae
- ・ VRoid

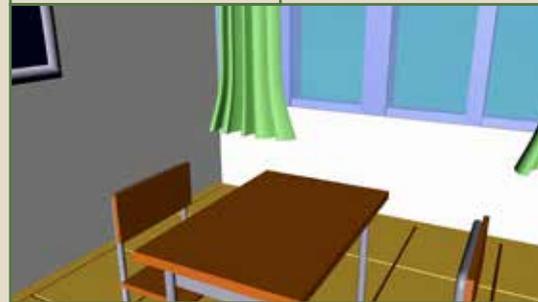
before



after



before



after



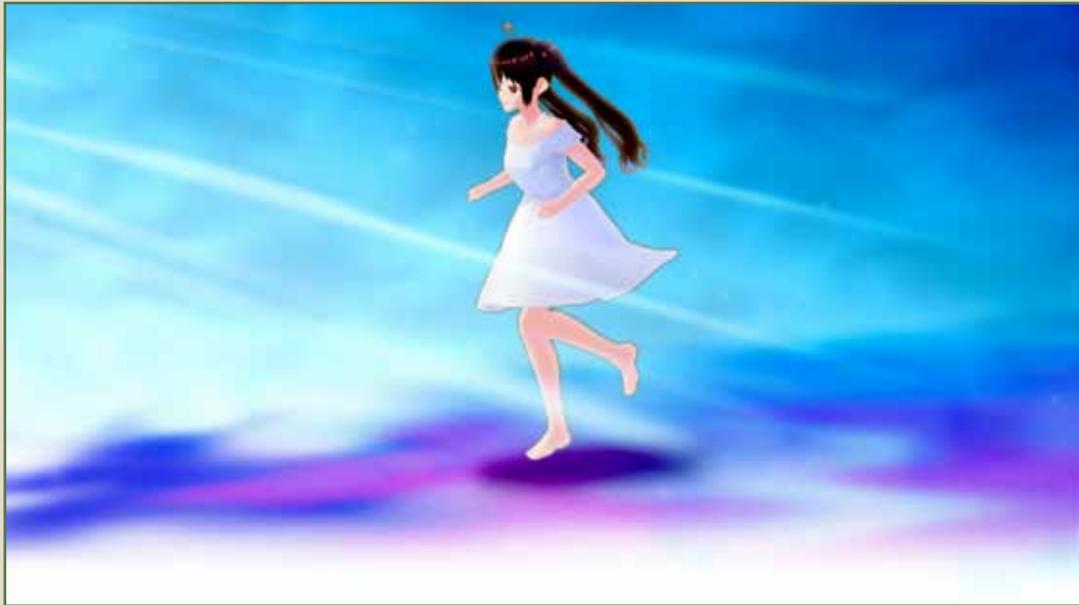
before



after



アニメ撮影 05 夢道雲



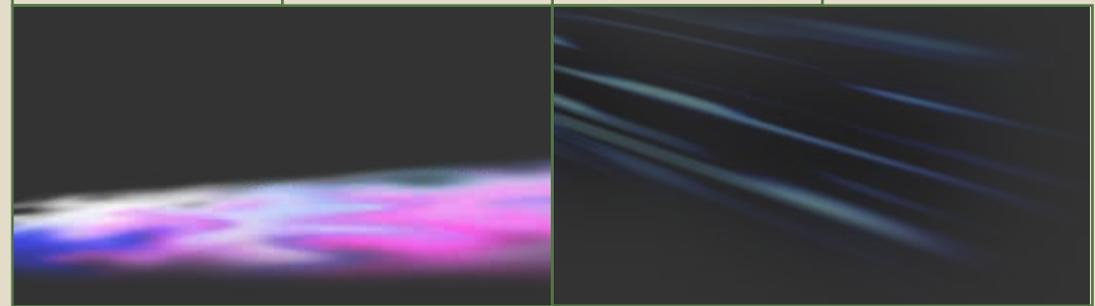
アニメ撮影 03 のフラッシュアップです。

VRoidのアニメーションテンプレートをOBSでキャスチャしたものをキーイングして使用しています。

- ・ Ps
- ・ Ae
- ・ VRoid

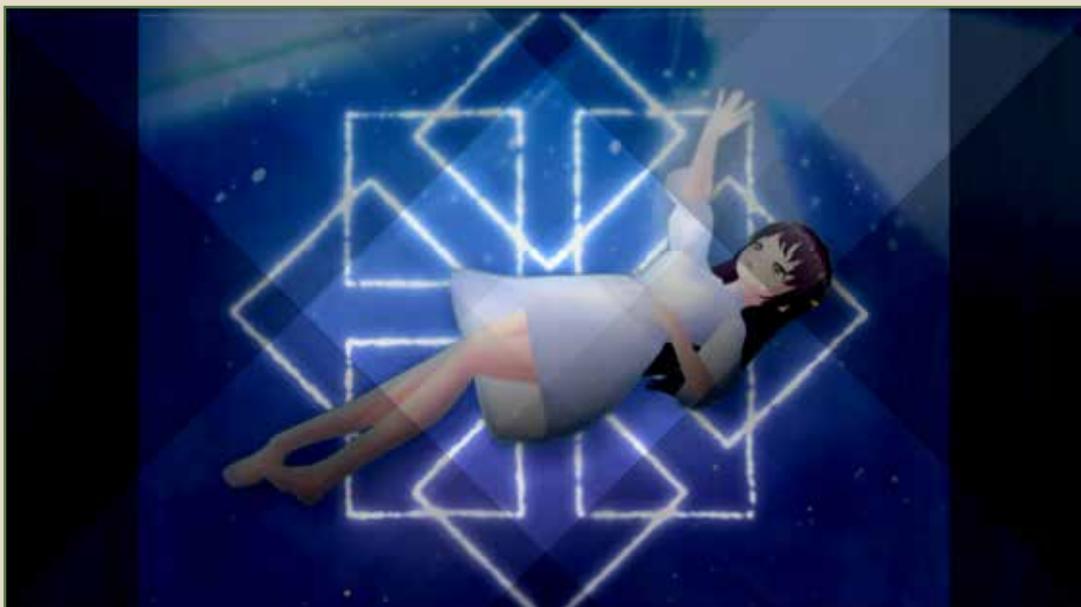


青空と雲のコントラストをふんわりと。



青空に合う綺麗なグラデーションを意識しました。

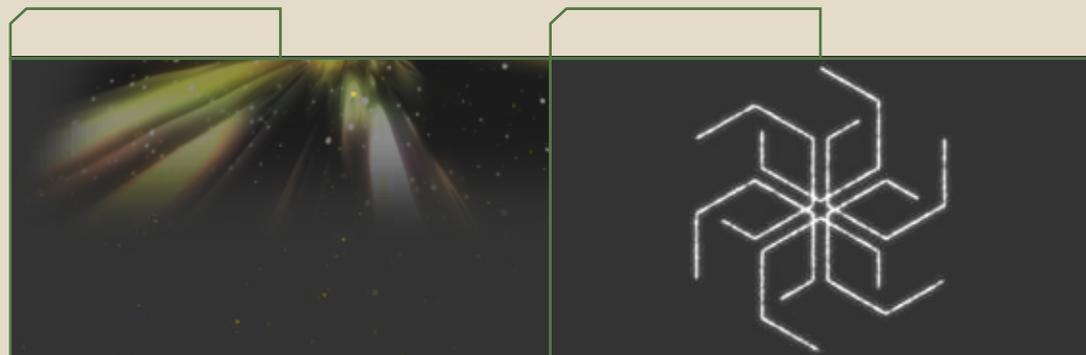
アニメ撮影 06 深夜夢



アニメ撮影 02 のフラッシュアップです。
キャラクターに動きをつけて、モーショングラフィックスの要素を加えました。

水中の儂さを表現する為に、全体的に歪みを加えています。
特にシェイプアニメーションの消え方にはこだわりました。
水泡が溶けていく様子を想像しながら制作しました。

- ・ Ae
- ・ VRoid



深海に沈む少女に月明りが射す様子表現しました。
すこし、オーロラのような感じで。

モーショングラフィックスといえば、シェイプアニメーション!!
ヒトデをイメージして幾何学的なシェイフにしました。

アニメ撮影 07 視野



友人が blender と Ps で制作した背景素材と書いてくれたキャラクター絵を「好きに撮影加えてもいいよ!!」と素材を提供していただきました。素材を頂いた際にミステリアスな印象を強く感じたので、霧の表現で空間の緊張感を出してみました。カメラアングルが低めだったので、部屋の隅の観葉植物などに設置された隠し防犯カメラをイメージしました。

- ・ Ae
- ・ VRoid

bg



霧は、床・空間全体・人物から発生しています。
3種類のバランスの調節が難しかったです…

character+Fx



液晶画面特有のノイズ感を表現するのが面白かったです。
キャラクターの Fx は、雰囲気に合わせて制作しました。

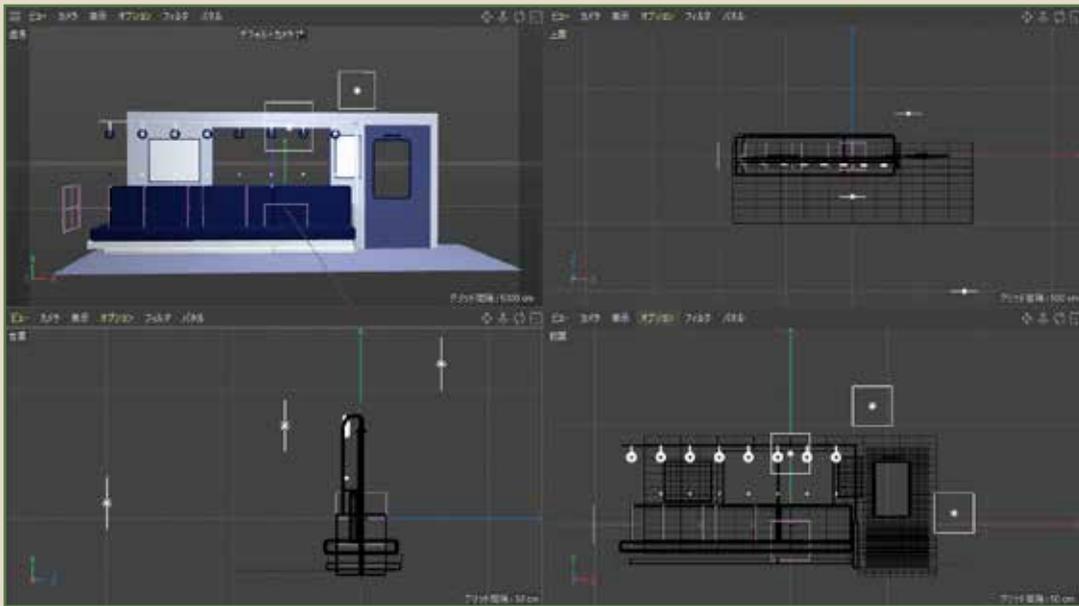
before



after



アニメ撮影 08 進路



1年生で制作したC4Dのドットテキストアニメーションを2年生になって
スラッシュアップしました。

影が落ちるようにレンダリングを変更したり、マルチパスを書き出してコ
ンポジットに力を入れました。

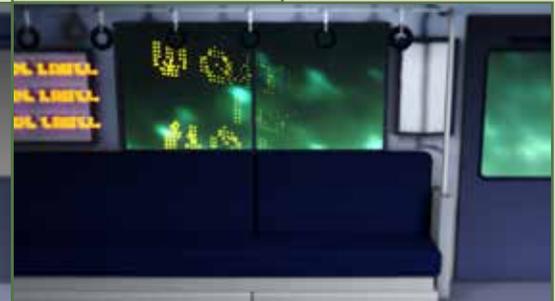
カメラアングルは、通学電車でよく見る景色を意識しました。

- ・ Ae
- ・ cinema4D

before



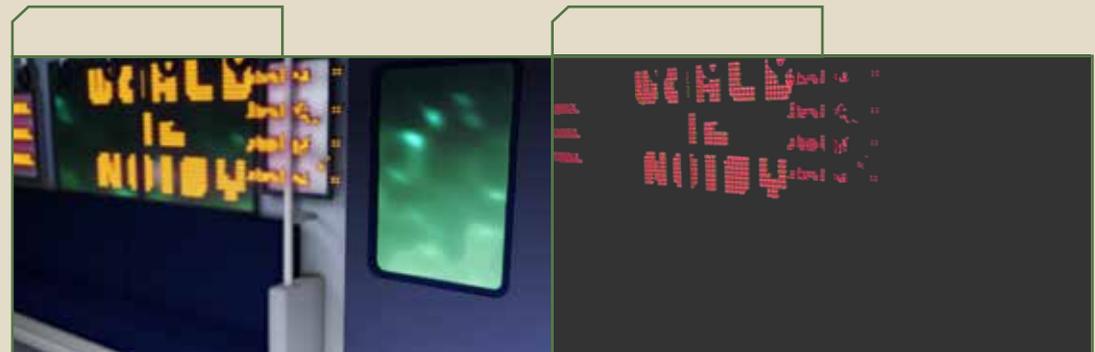
after



自然な影のレンダリングとレベル補正で雰囲気グッと締まった印象に。



車窓の景色は、私が緑色の空のアニメ作品が好きなので異空間に…
(ペルソナ3・神の塔・平穏世代の韋駄天達など)



マルチパスで車窓とテキストのコンポジット

アニメ撮影 09 参戦



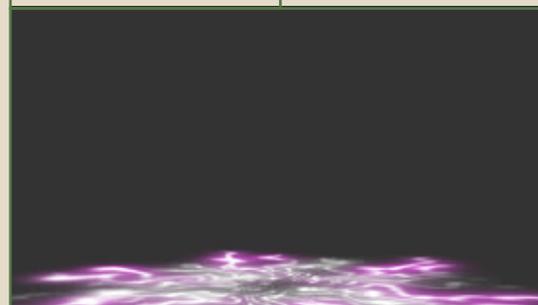
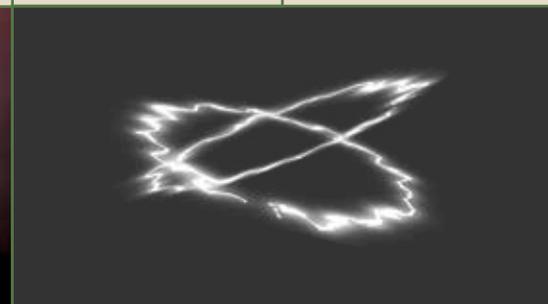
バトルアクションシーンの撮影練習で3Dレイヤーを使用して制作しました。

激しい動きと強めのグローで迫力のある演出を意識しました。

- ・ Ae
- ・ VRoid



ジャンプアクションだけでなく、キャラクターのエフェクトも雰囲気に合わせて制作しました。



立体的なエフェクトだけでなく、地面にもしっかりエフェクトを加えて空気感を演出しました。

アニメ撮影 10 夢彩



夜をテーマに制作しました。

夢を見る様子を夢を夜空のオーロラに見立てて表現しました。

Aeを使ったモーショングラフィックスの表現は、挑戦したのでC4Dでしか表現できないシェイプとテキストのアニメーションを加えました。

- ・ Ps
- ・ Ai
- ・ Ae
- ・ VRoid
- ・ Cinema4D



数式エフェクタを使用したランダムな動きをつけました。

C4Dのクローナーは簡単に物量を増やせる!!



消失アニメーションとディレイの滑らかで可愛い動きを

組み合わせた動きです。



背景のグラデーションは自信作です!!

キャラクターの自然体の透明感もグラデーションを応用したものです。

motion graphics 01



パーティーゲームのようなワクワク感をイメージして制作しました。



基礎的なバウンスアニメーションを使用したテキストアニメーション
ヌルで管理しています。



絵本風に制作しました。
アニメのアイキャッチをイメージして、動き付けしました

before >>>

メインのピンクの華は、一枚一枚微調整してボリューム感を出しました。



<<< after

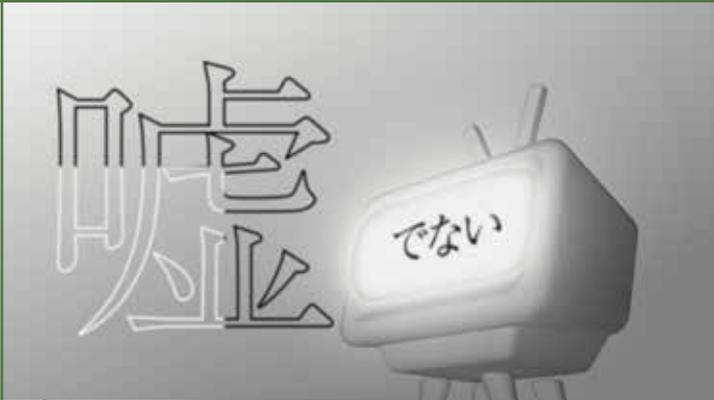
#Cute
#Logo animation

motion graphics 02

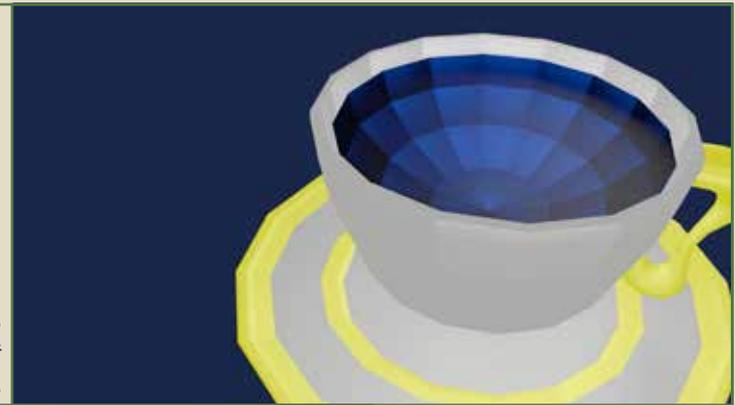


神様、僕は気づいてしまった
ウォッチドックス
MV

楽曲を聞いて感じた「虚無」「喪失」の
感覚を白黒で表現しました。



簡単なモデリング (TV) とはめ込み
(TV 画面) をしました。
ノイズやグロー、点滅表現にこだわりました



ローポリゴンモデリングです。
取っ手の部分の曲線が難しく何度も試行
錯誤しました。



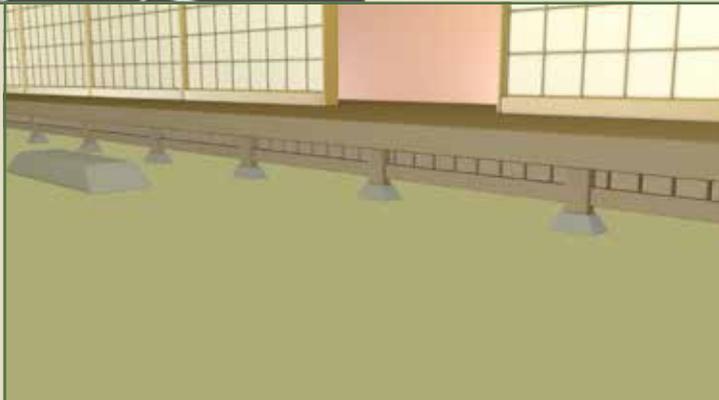
消失アニメーションは、粒が大きい物と
小さい物を混ぜてリアルな破碎を表現し
ています。

#Mysterious
#Modeling

motion graphics 03



新年の初日の出をイメージして制作しました。全体的に柔らかい色使いで、特に月の模様はこだわりました。



Cinema4D で簡単な背景モデリングに挑戦しました。



ハロウィンをテーマにした制作で、洋風ではなく、すこし和の雰囲気を感じる作品にしました。ちょっと妖怪っぽい??



学校主催の架空配信アイキャッチを制作しました。メインは、学校のシンボルの牛に目や耳にアニメーションを付けました。



カウントダウンを入れるのが条件だったので、アニメーションに合わせたスポーティな動きにしました。

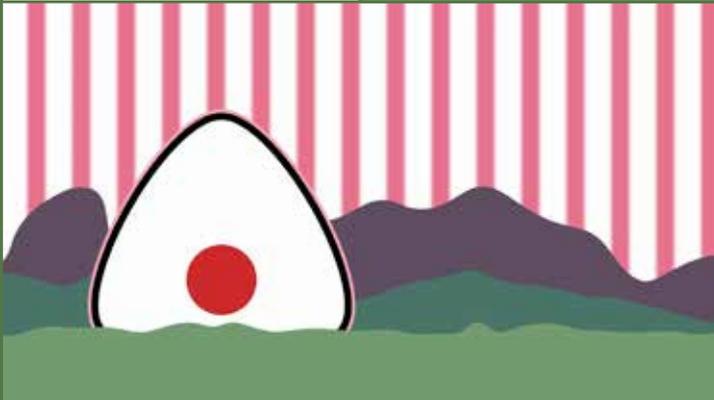
#Japan
#Pop

motion graphics 04



配布された楽曲の中から1曲選び制作しました。
使用した曲は、笛と太鼓の音が印象的な和と中華の祭りの雰囲気を感じたので、賑やかさのある動きにしました。

祭りの雰囲気から神社の画が浮かび、おみくじの発想に繋がりました。中国にあるおみくじのお菓子フォーチュンクッキーが思いついたのでそれを日本のおにぎりに置き換えて見ました。



海外のサイトからコミックの表紙画像をお借りして制作しました。
Psでパーツを切り抜きました。
全体的にPopな可愛い動きにしたかったので、現実ではありえない動きにしています



カメラのぼかしをこだわりました。
カメラの複雑な動きをヌルで管理しています。
女の子がTVの画面を打ち抜こうとしているのを椅子の裏に隠れて見ているという想定で動かしています。

#Japan
#Pop
#Playful

motion graphics 05



TVアニメ「ホリミヤ」ED
完全再現
チーム制作



前半部分の制作をしました。
モデリングとアニメーションコンポジットを担当しました。
モデリングはすべて Cinema4D です。

手を振る
君の髪が名残惜しくて



少し寂しそうに見えた



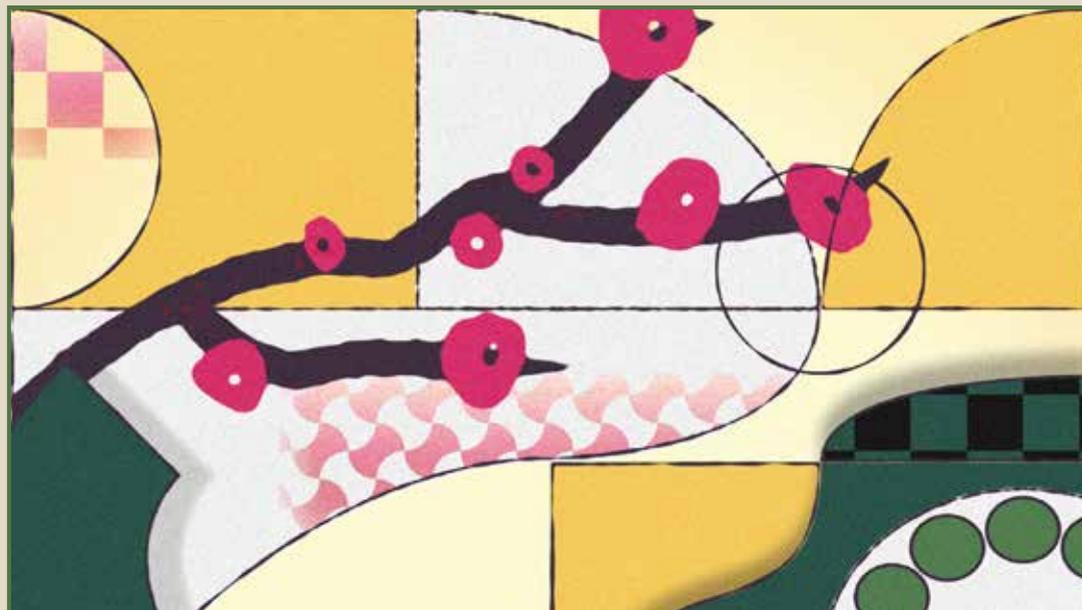
人生初の作品展に提出した作品です。
ゲーム原作のライトノベル「虚白ノ夢」の序章を自分なりの解釈で表現しました。

楽しいことが
ひとつもなかったとまでは

ゲーム特有の表現を文章化したものを映像化するという特殊な形の映像ですが、すこしでも面白いなと思っていただけたら嬉しいです。



イメージボード分析



手紙などのコミュニケーションをテーマに制作課題です。

私は、和の雰囲気のある作品が好きで抽象的に表現することが得意です。

なので、沢山あるコミュニケーションツールの中で黒電話を選びました。

「話に華が咲く」という言葉があるにで、それを具現化しました。

