

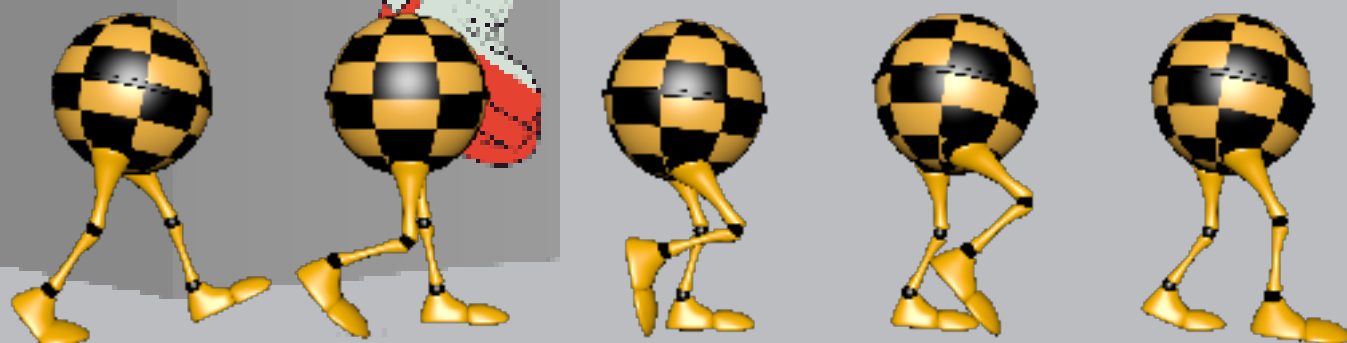


portfolio



高橋 僚

たかはし りょう



目次

1. オリジナルアニメーション (アサルト)
2. 呼吸モーション
3. ウォークサイクル
4. ウェイトリフト
5. ポーズ

1. オリジナルアニメーション(アサルト)



オリジナルアニメーション、アサルトです。MayaとAEを使って作った作品です。カメラワークを意識して作っているので自然な流れでストーリーを理解しやすくしています。

カット1では、敵に突っ込んで行くので迫力のあるカメラのアングルを意識して作りました。

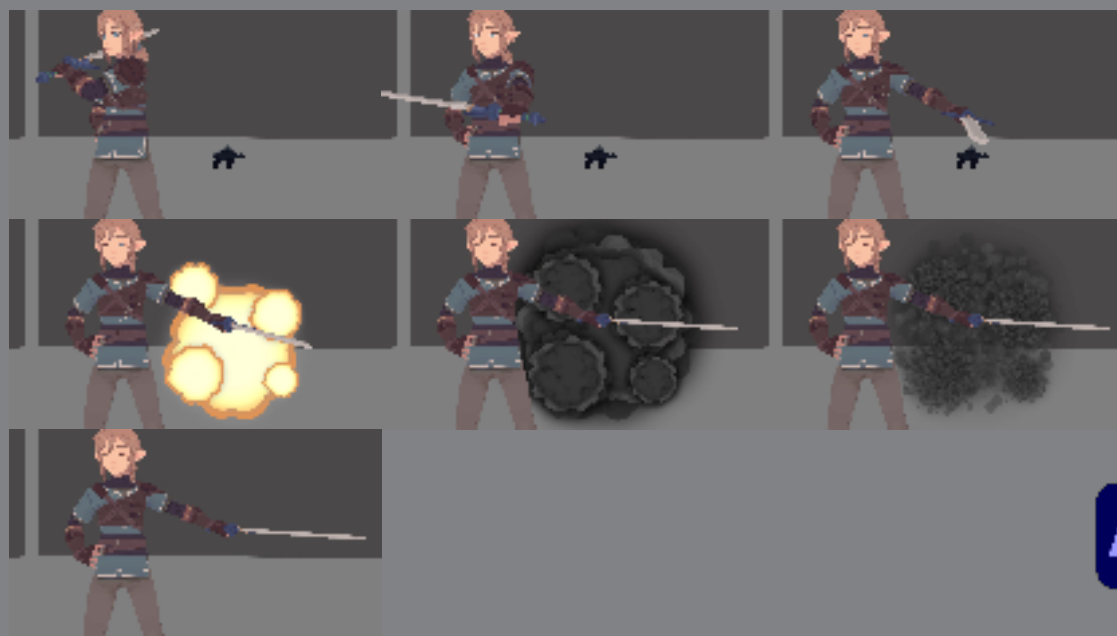


カット2では、sideからのビューに切り替え全体で起こっていることを描写しています。

敵キャラ、主人公キャラ共に色をアルファで抜き背景は黒と差別化しよりハッキリと物事が見えるようにしました。



カット3では、切られた敵が倒れてゆく構図です。このカメラワークが一番のお気に入りです。頭から徐々に倒れ全体が写るようにしており、ゲームやアニメ等でみかける構図を参考に作りました。



カット4では、倒れた敵を剣を振ったと同時に爆発して倒します。ゲームの決めポーズをした後にありそうな構図を再現してみました。爆発はAEで作りました。



2. 呼吸モーション

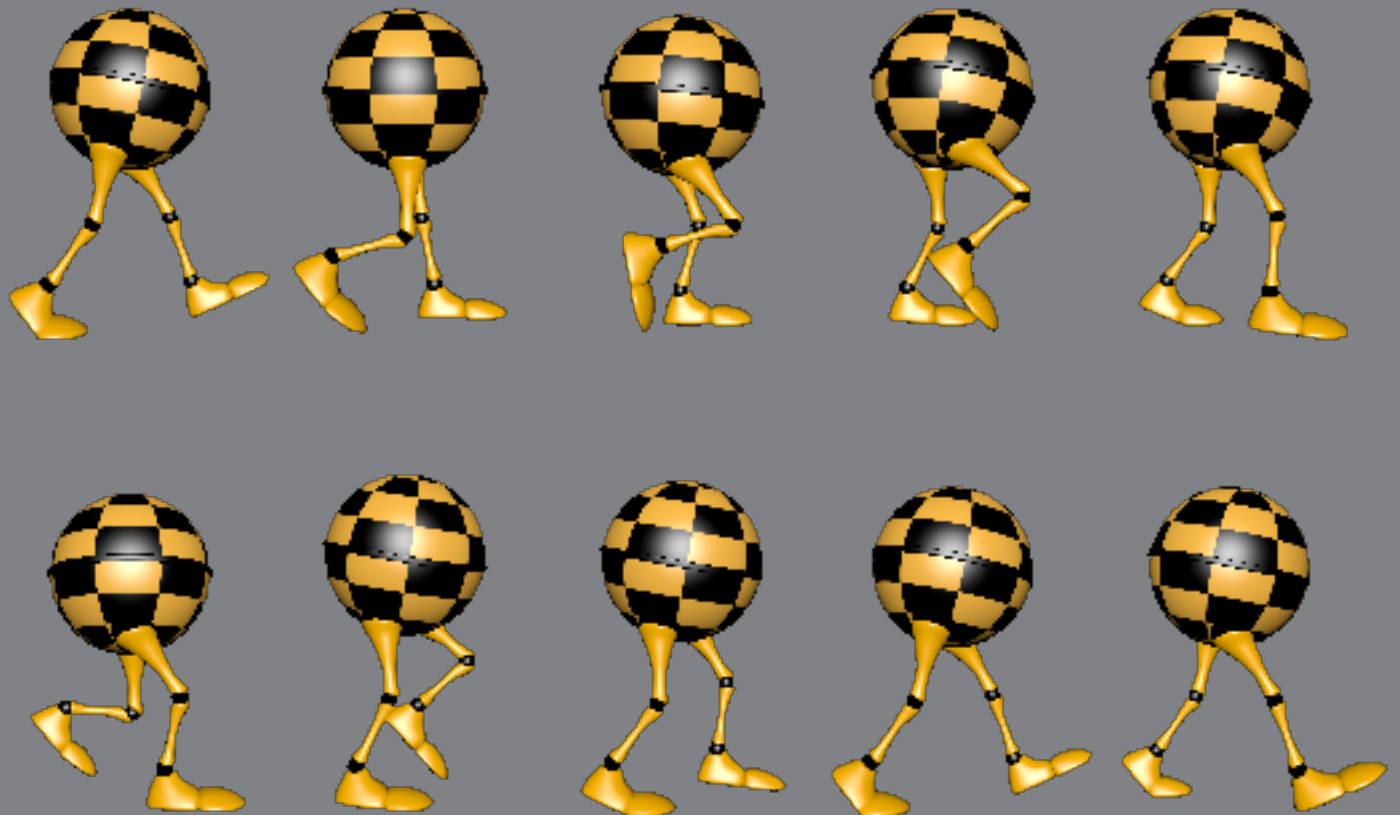


呼吸モーションを作りました。

大変だった点は二刀流のキャラクターのポーズはバランスをとるのが難しく、かっこよく見えなかった点です。右手と左手、体の向きを変えることで重心をしっかりとらせしっかりと呼吸しているように見え、恰好もよくなったのではと思っています。



3. ウォークサイクル



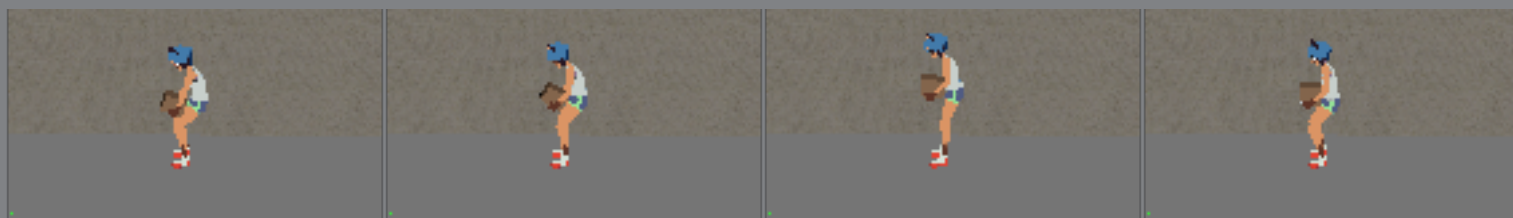
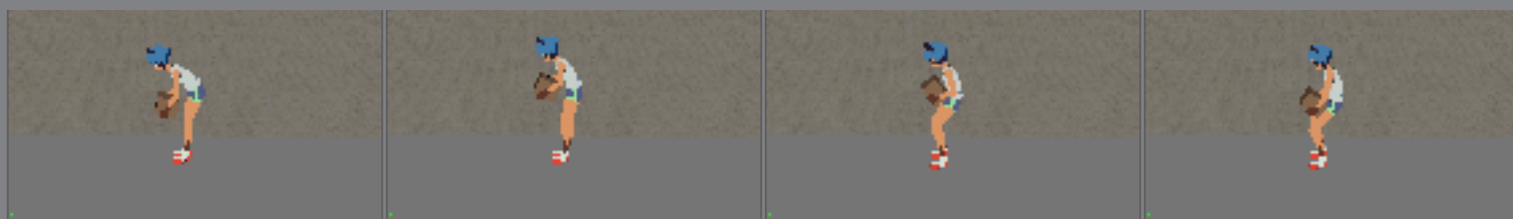
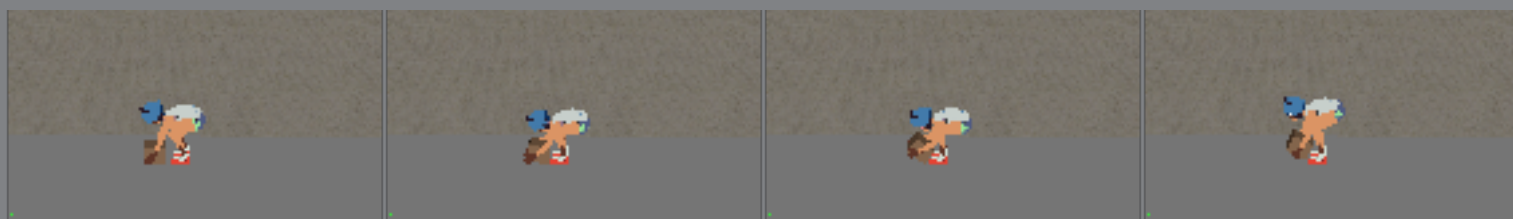
ウォークサイクルアニメーションを作りました。

足の動きだけでなく、腰の動きもしっかり観察してつくりました。人の基礎的な動きなので、普段意識しない分アニメーションをやる際に腰や足の動きが変じゃないか、自然に見えるかどうかを見極めるのが大変でした。

注目して欲しい所は腰の動きですね。このモデルは上がなく腰からの動作になります。なので腰の動きはかなり頑張りました。



4. ウェイトリフト



ウェイトリフト作りました
重さを感じるアニメーションを作った時
最初は全く重さを感じなくただ箱を持ち
上げている感じでした。

重さを感じさせるには腰使いかなと思い腰の動きを少し変えたり腕の位置を変えたりと試行錯誤して作りました。腰の前後左右にしっかりと動いている所をみてもらえればとおもいます。

5. ポーズ



sit ポーズ

コーヒーをたしなむ人のポーズです。
足をクロスさせゆったりとした雰囲気を作ることを頑張りました。



angry ポーズ

フェイシャルをつけ怒ってる人を表現しました。
怒ってるポーズはゲームでありそうなモーションを作りました。



kick ポーズ

回し蹴りのポーズです。
体の重心とのバランスをとるのが難しかったです。



絶望した時のポーズ

膝をつき頭を抱えているポーズです。
泣き崩れてるようにも見えるのでより絶望的に見えます。