

Portfolio

Haga Hiroki
羽賀 大紀

Profile



名前 羽賀 大紀

生年月日 1996年1月18日

出身 札幌生まれ

趣味

サイクリング ボルダリング 一人カラオケ

好きなアニメ

DARKER THAN BLACK Angel Beats!
ローリングガールズ

好きなゲーム

Apex Legends プロジェクトセカイ
雀魂 マリオカート スマブラ

使用ソフト

MAYA2018 After Effect
Illustrator MediaEncoder

INDEX

アニメーション

まどかマギカ再現

矛と盾

アニメータードラフト会議

回し蹴り

短刀を振るモーション

立ち幅跳び

走り 男性

歩き 男性 女性

アニメーション実技試験

デッサン

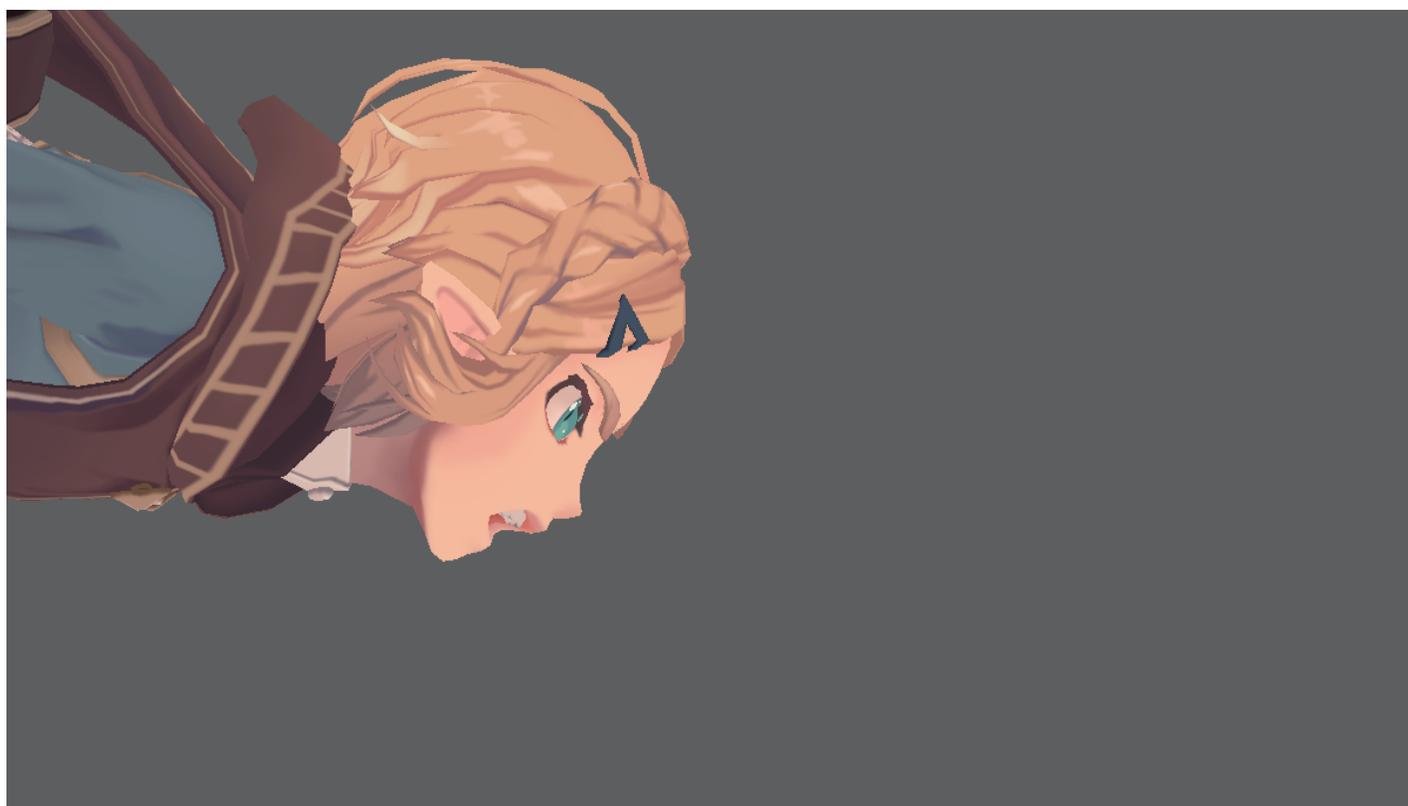
ポリタンク

石膏（円筒、立方体、三角錐）

バケツ

1

まどかマギカ再現



制作時間 35 時間

制作時期 2021 年 9 月

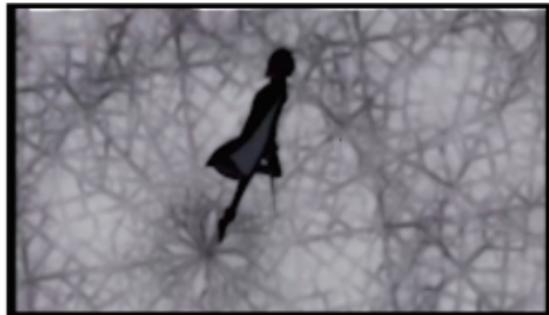
チーム制作でアニメを元に絵コンテを作り、アニメーションを制作しました。

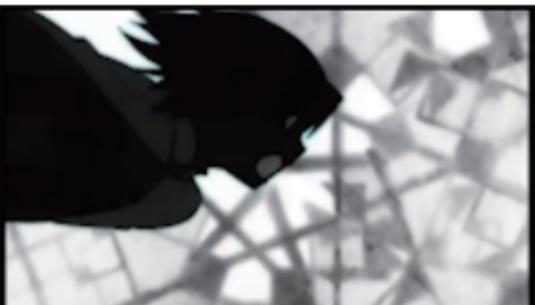
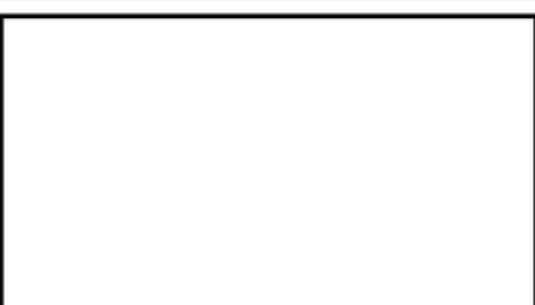
絵コンテを描いた人しかアニメを知らないなので、絵コンテから予備動作やマントの動きをイメージしました。

そしてイメージをしにくいところは話し合いで補い、絵コンテを書いた人のイメージに近づけるように制作していきました。

絵コンテ

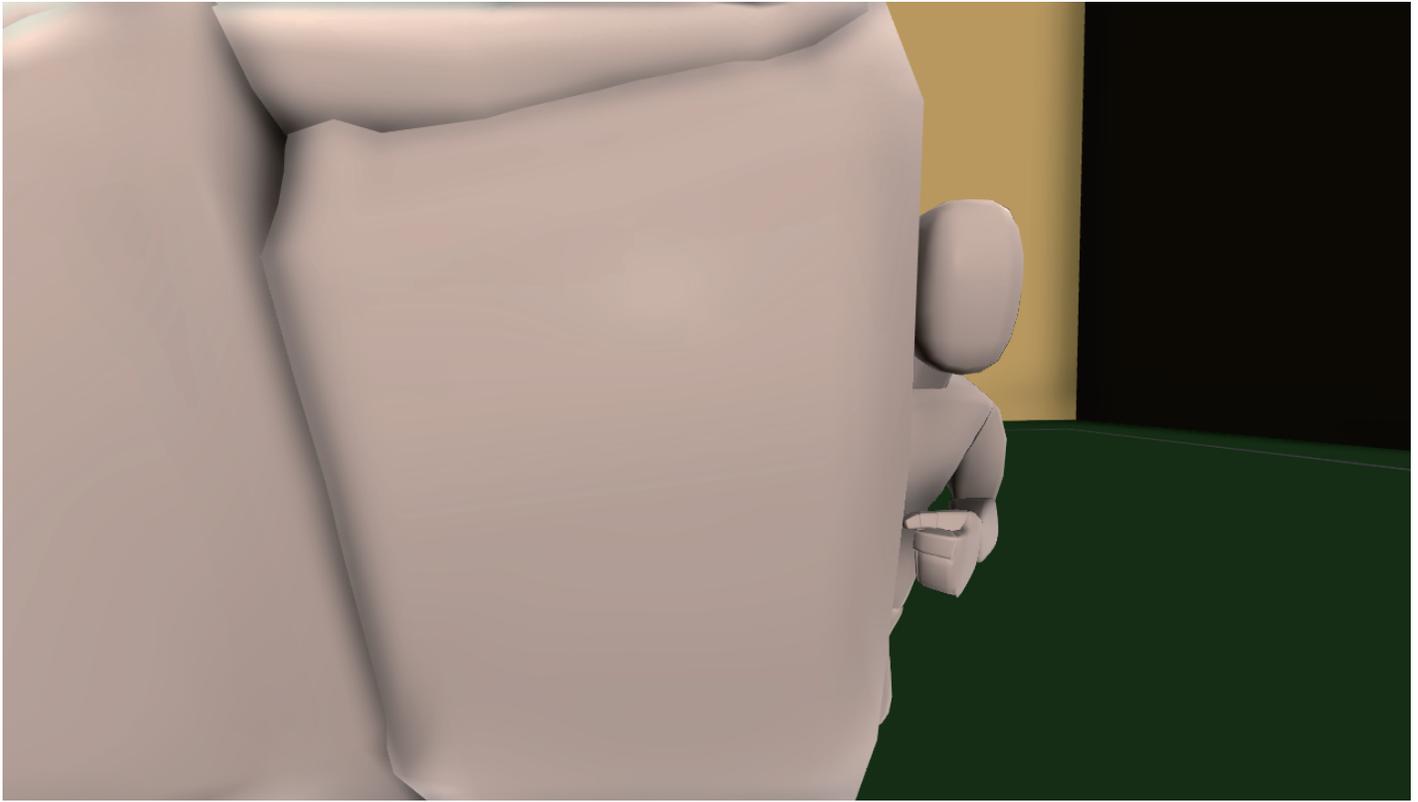
No. 1

S シーン	C カット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽	カメラ	Duration 時間
	1		走	フォロー	1 + 9
			立ち止まる	フォローパン	1 + 19
			飛び上がる	少し遅れてフォロー	1 + 18
			飛	フォロー TB	2 + 14
			止	固定	0 + 13

S シーン	C カット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽	カメラ	Duration 時間
			バク宙 魔法陣が広がって ける感じで斬りかかりに いく		1 + 3
				フォロー	1 + 1 10 + 11
	2		斬りかかる	フォロー	0 + 23
	3		斬 さやが高速でイン 割	固定	2 + 12
					

2

矛と盾



制作時間 25 時間

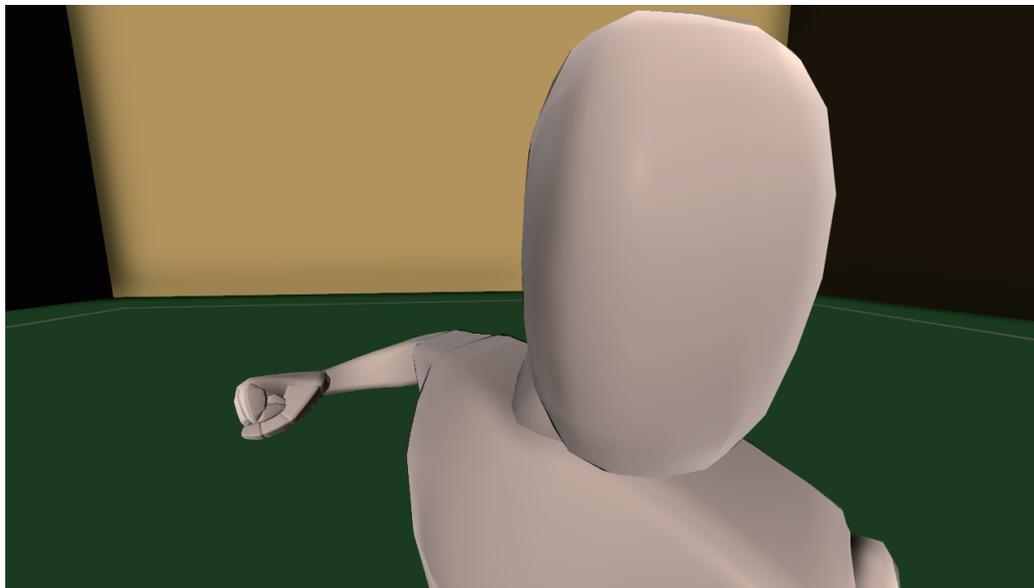
制作時期 2021 年 7 月

相手のパンチを盾で受けて、耐えることが出来たら盾の勝ち
耐えれなかったらパンチをした方の勝ち、という設定で制作
したアニメーションです。

カメラワークを意識してカッコよく見せれるように、焦点距
離などを調整するのが楽しかったです。

制作のポイント

2Cut



2カット目の殴るシーンでは、溜めの動きを長く見せ、殴りに行く動きを短くすることで、動きにメリハリをつけました。さらにカメラの焦点距離を調整することにより、迫力のあるアニメーションにしました。

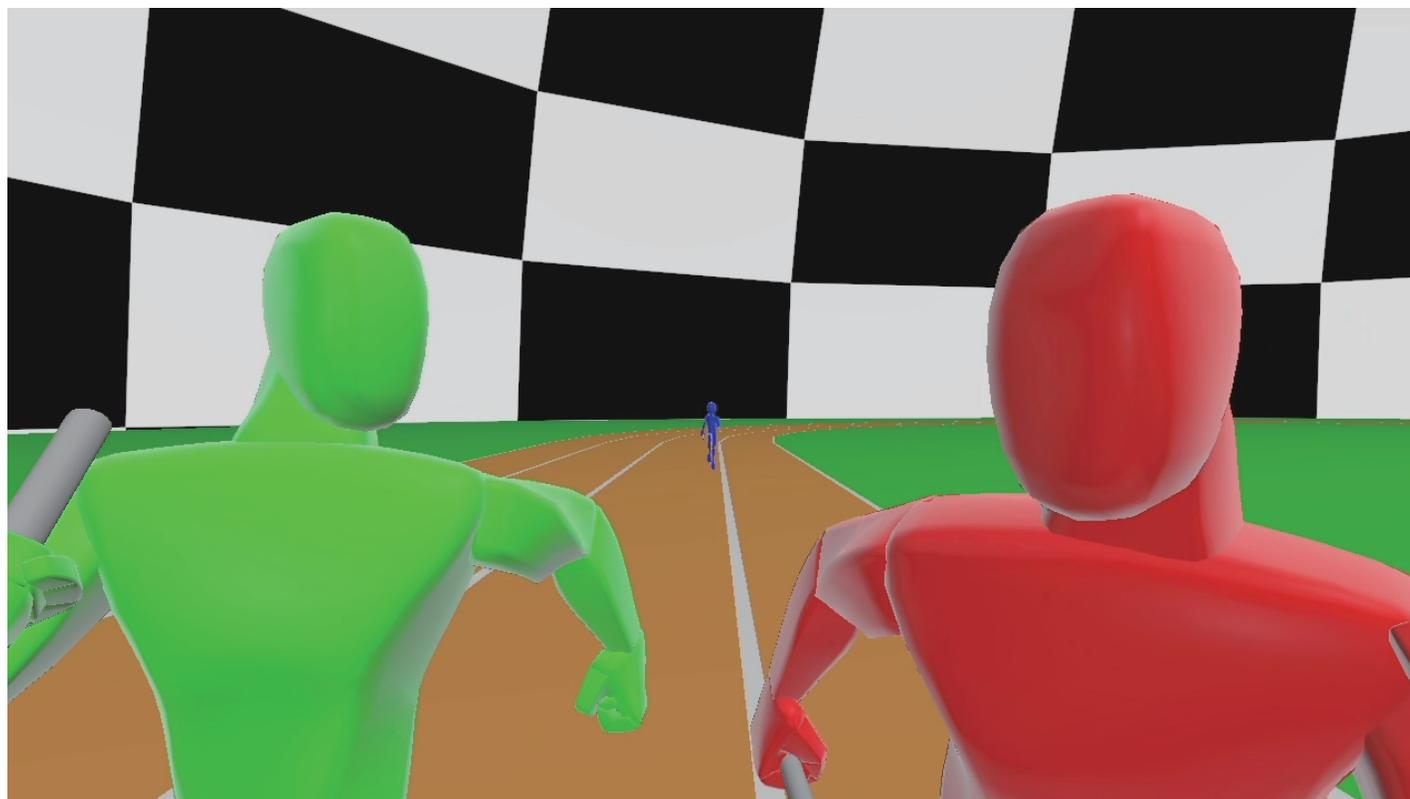
4Cut



最後のカットでは、勝利を分かりやすく表現したいと思い格闘ゲームの勝利シーンを参考にしました。

3

アニメータードラフト会議



制作時間 90 時間

制作時期 2021 年 5 月

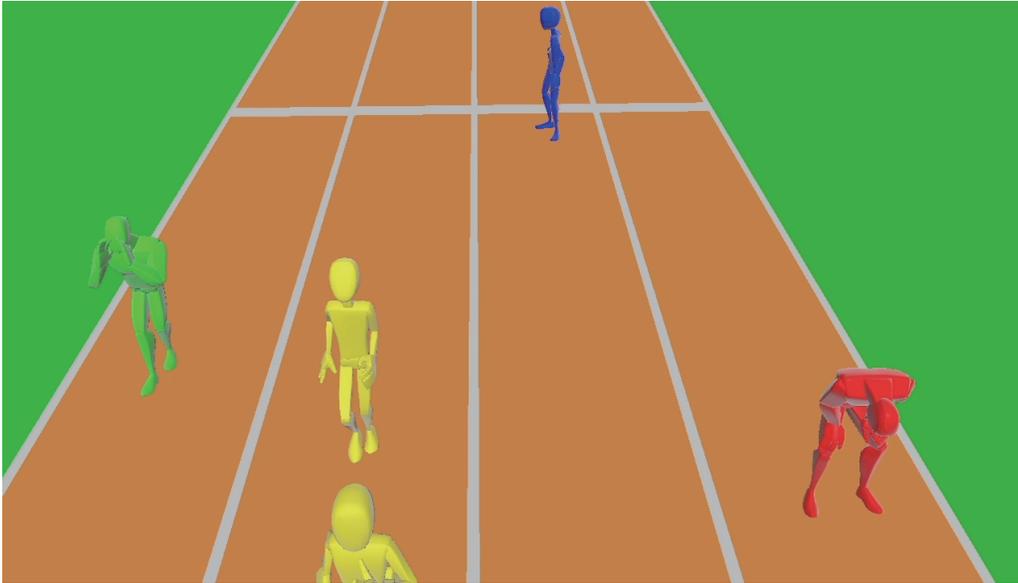
アニメータードラフト会議の課題の作品です。

全 15 カットの演出や動き、カメラワークを考えるのが大変でしたが、作っていて楽しかったです。

エフェクトやカメラワークなど、経験したことがないことが多かったなのでとても良い経験になりました。

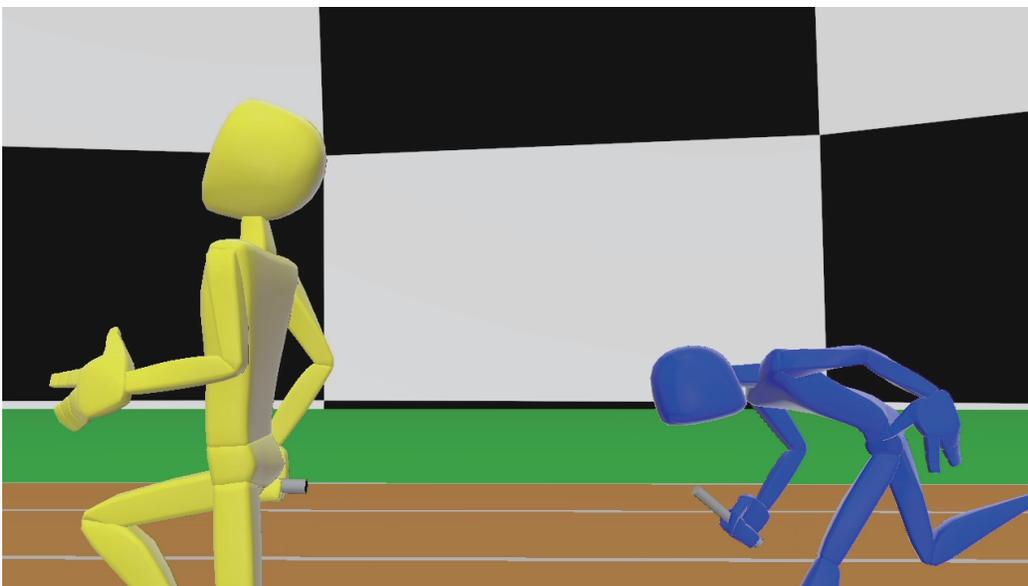
制作のポイント

3Cut



このカットでは、8人のキャラが同時に動くので8人分の動きを被らないように、モーションを考えるのと全体の流れが分かるようにキャラの配置を工夫しました。

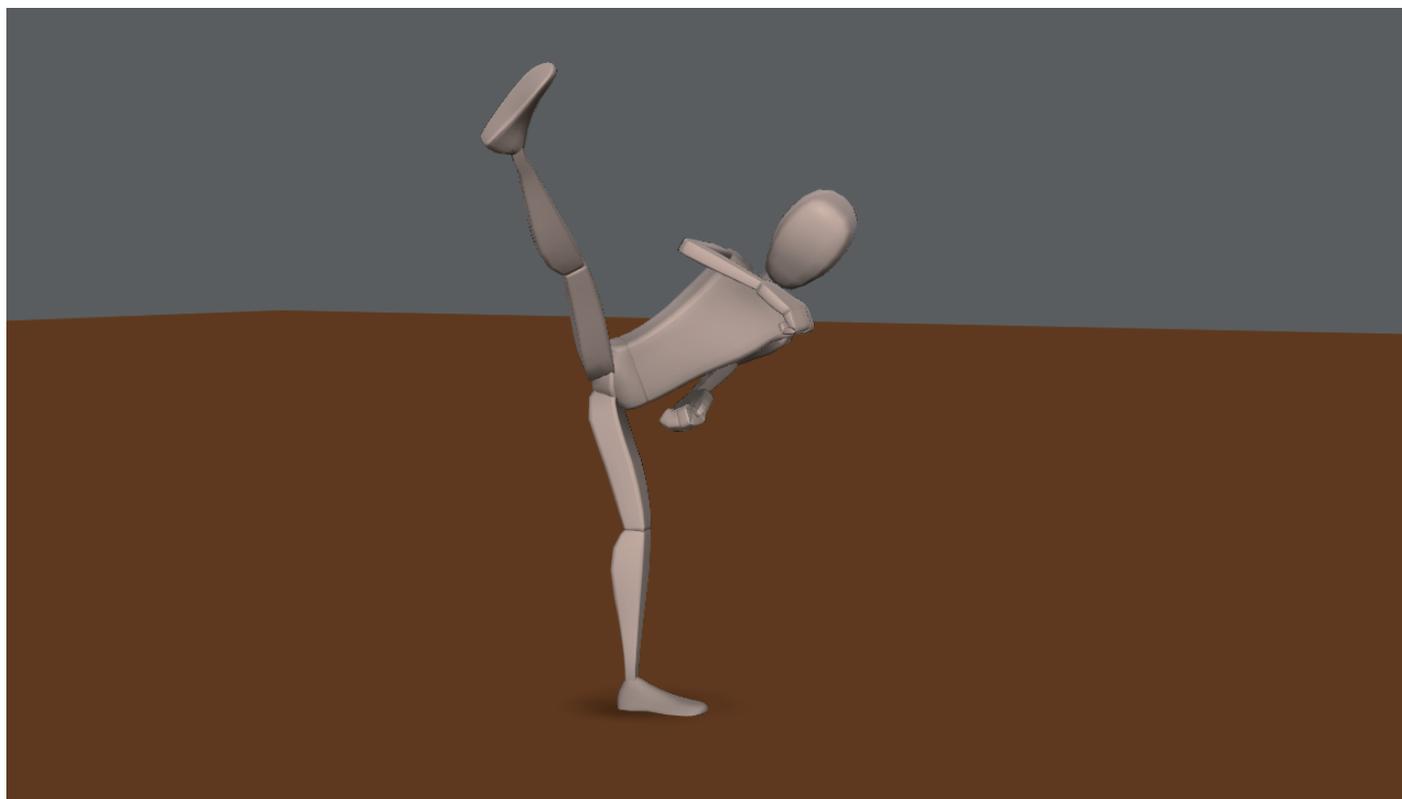
7Cut



青が力を溜める表現では、私の溜めのイメージが『一度小さくなり、力を解放する時に大きくなる』というイメージでした。なので体を小さくしてから走り出すときに体を元に戻すことで溜めを表現しました。

4

回し蹴り



制作時間 10 時間

制作時期 2021 年 7 月

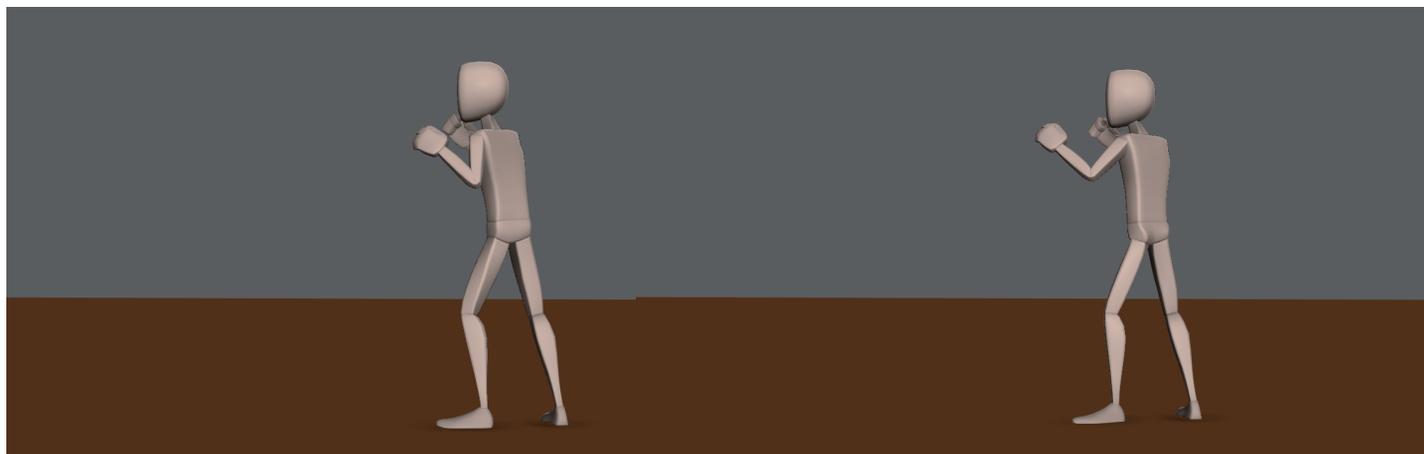
格闘家のリファレンスを元に制作しました。

実際のリファレンスをそのまま再現するのではなく、溜め詰め
の表現を強くし、フレームを縮めることで、カッコイイ切れの
ある回し蹴りを表現しました。

制作のポイント

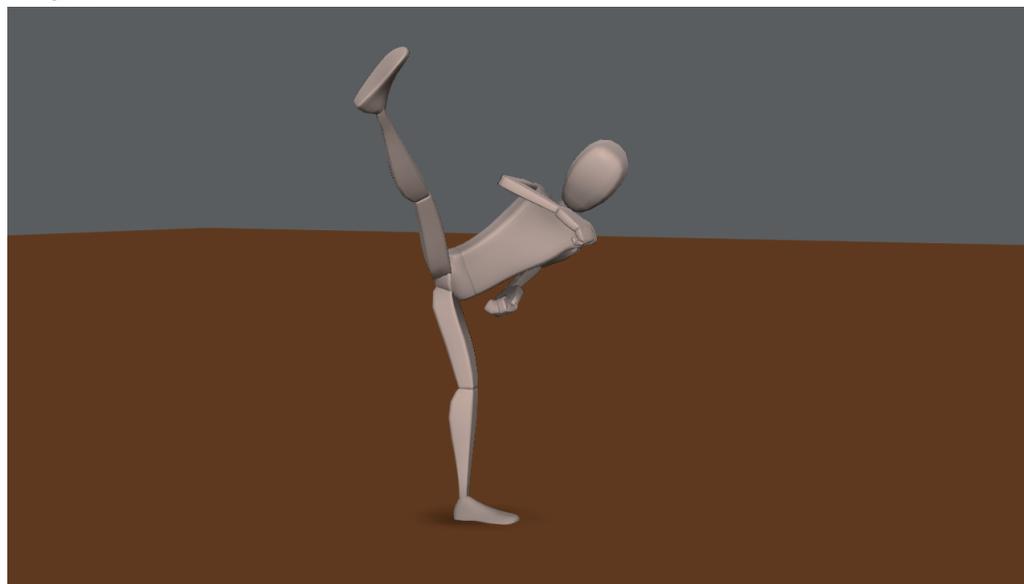
1F

38F



ゲームモーションではなく素振りを想定しているので、初めのポーズと最後のポーズを変えています。

19F



実際に蹴った場合 19Fがヒットするところなので、ポーズがカッコよくなるように意識しました。

5

短刀を振るモーション



制作時間 25 時間

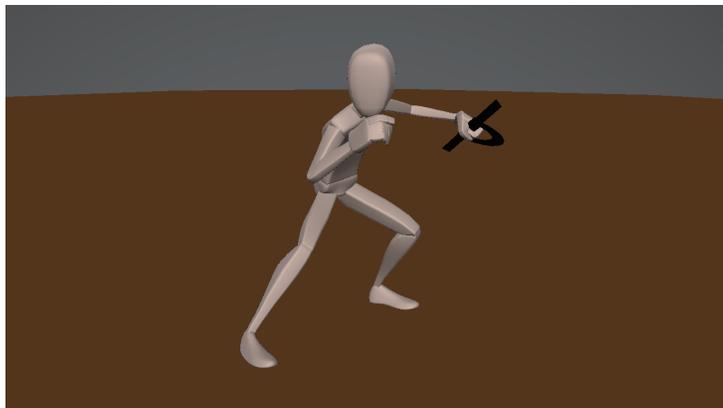
制作時期 2021 年 8 月

忍者が短刀を振るモーションです。

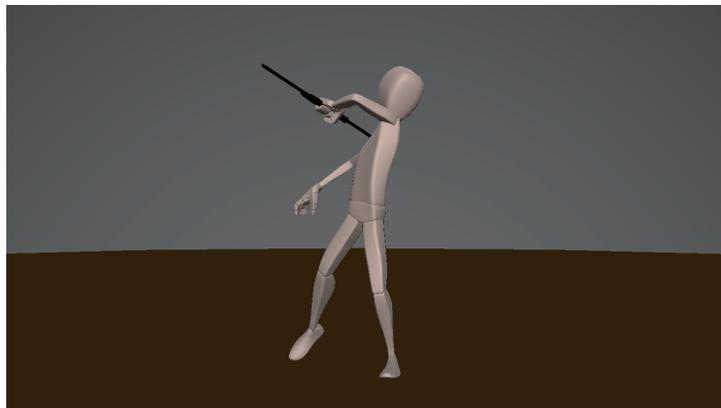
一年生の時に作った作品のテーマをそのままにして、一年生からどれくらい成長したのか確かめるために制作しました。

一年生のモーションをそのままやるのではなく、連撃モーションや溜め攻撃などにチャレンジし、キーポーズのカッコよさや右腕の動きの演技などに注意しました。

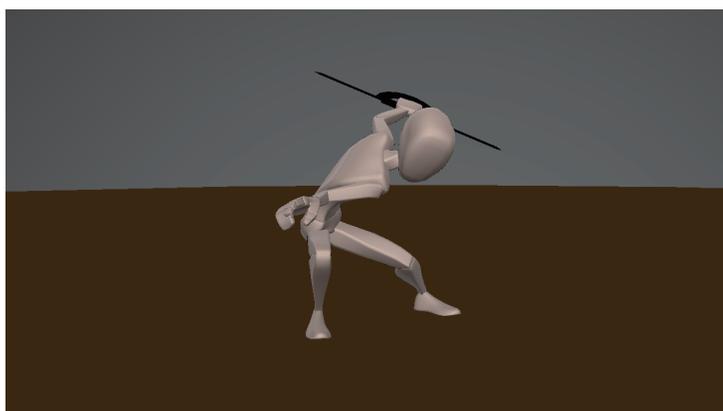
制作のポイント



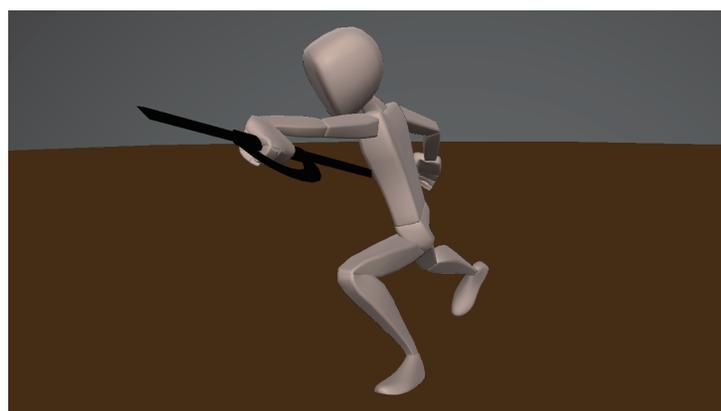
1F



22F



48F



63F

鏡を見てキーポーズになるポーズや体全体の動きの流れなどを確認しました。

それをそのままアニメーションにするのではなく、振りの速さを速くし、振る前の溜めなどを少し長くすることで、動きが単調にならないアニメーションを目指しました。

6

立ち幅跳び

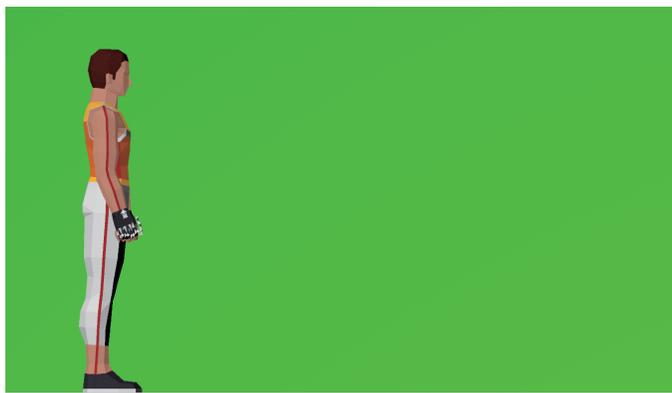


制作時間 15 時間 **制作時期** 2021 年 1 月

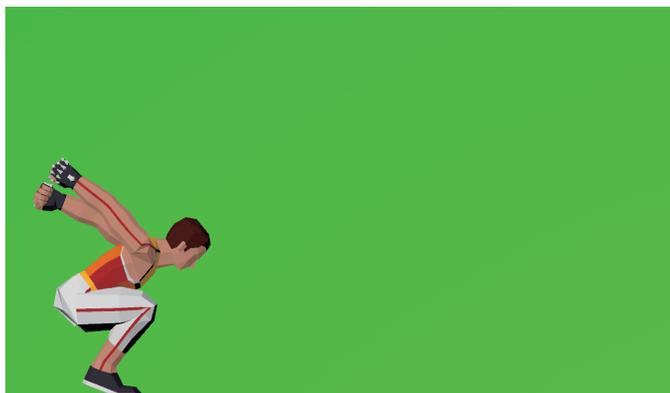
立ち幅跳びのリファレンスを撮り制作しました。

自分の動きを再現するので、細かいところの観察がとても大変でしたが、細かい動きを知ることができ、観察力の向上を感じることができたので、とても良い経験になりました。

制作のポイント



0F



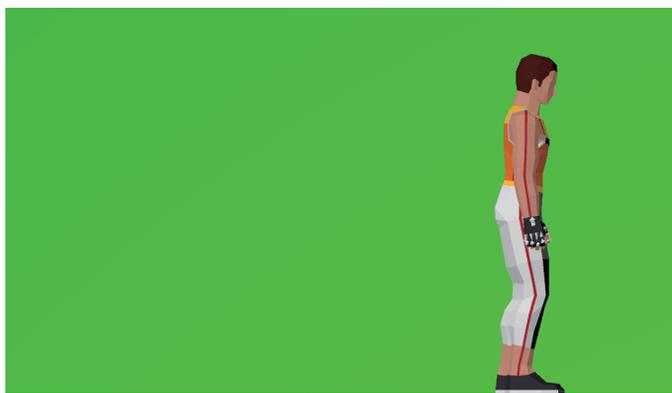
78F



115F



147F

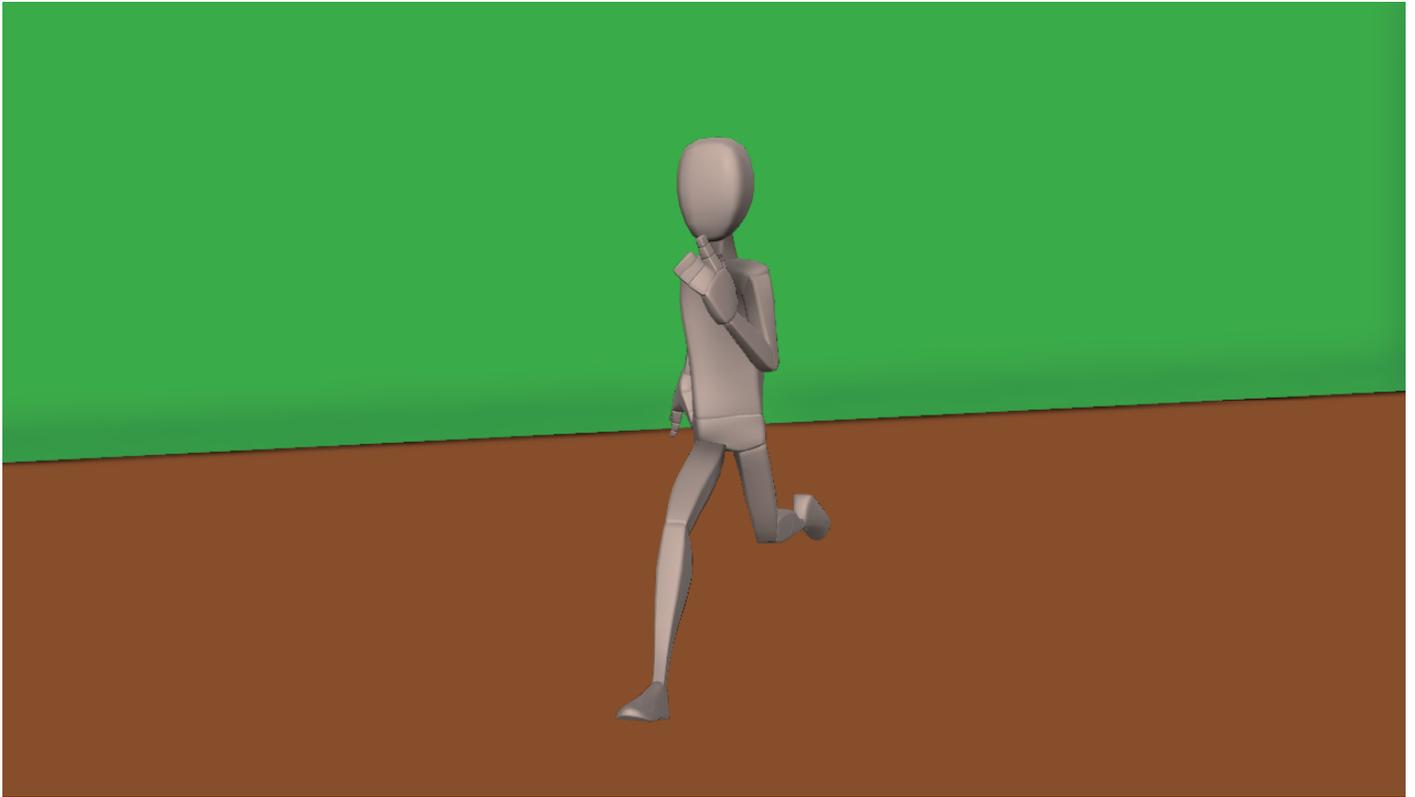


194F

動画を再現するので、モーション自体の長さに制限があり、その中でスローインスローアウトを使い、タイミングを合わせるのが難しかったです。

7

男性 走り



制作時間 10 時間

制作時期 2021 年 3 月

男性 18～20 歳 100m 走の選手を想定して作りました。
歩きを作った後だったので、歩きに関連して走りも作りたいたい
と思い制作しました。

キーポーズや、動きのスローインスローアウトを意識すること
で、全力で走る所を表現しました。

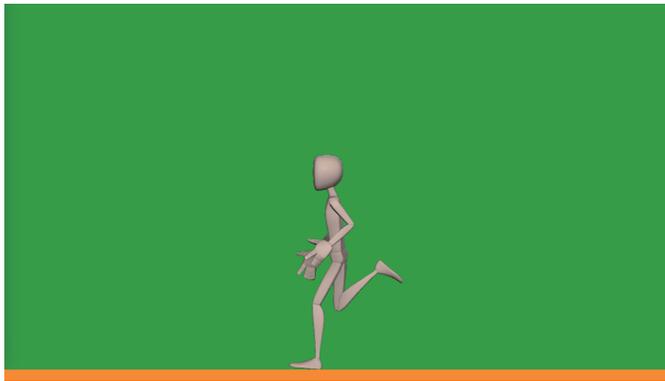
制作のポイント



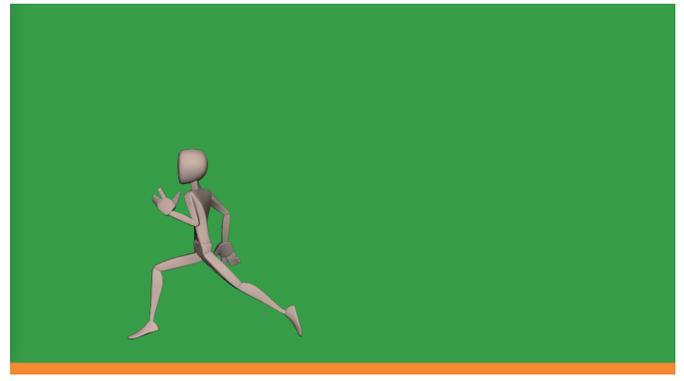
0F



3F



6F



9F

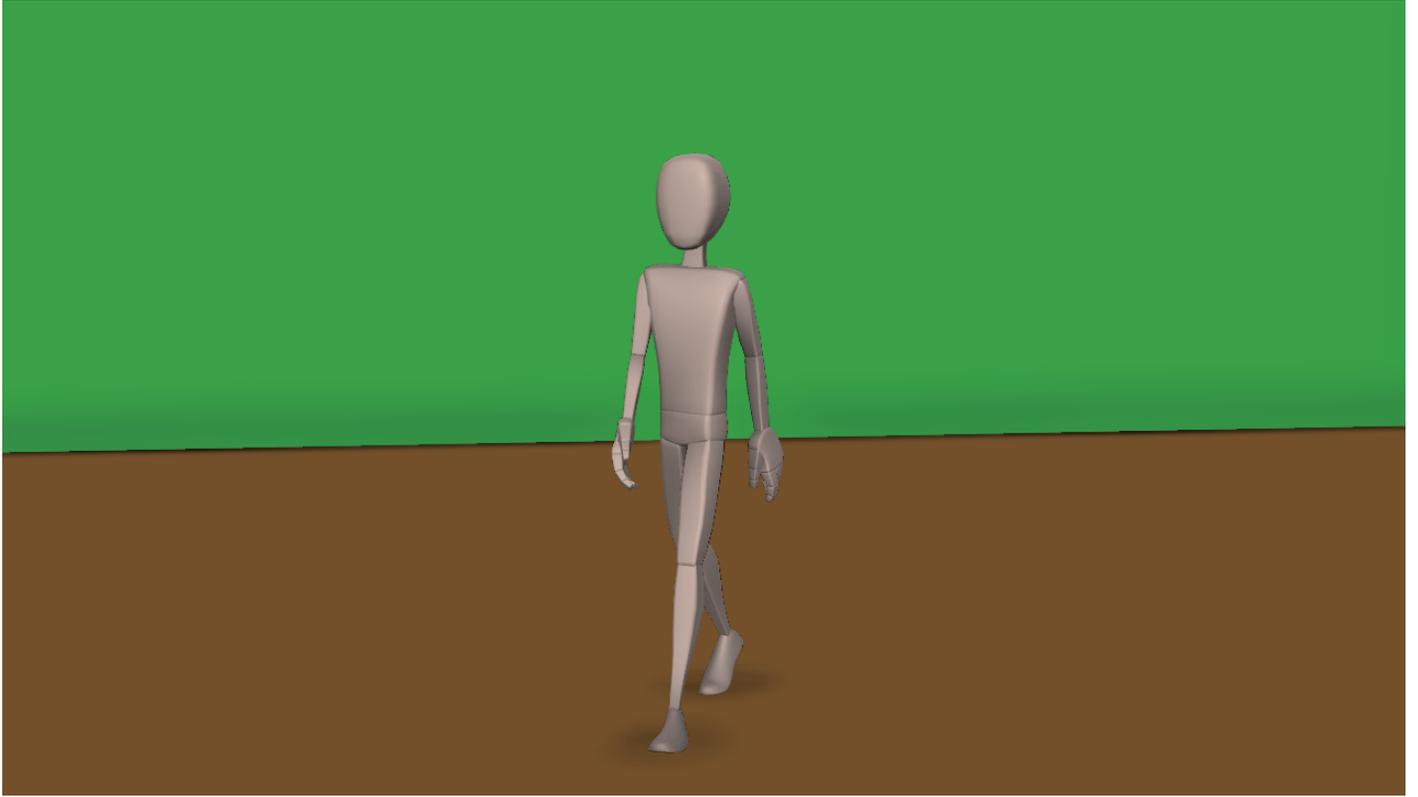


12F

陸上選手を観察していると上半身の動きはコンパクトで、逆に下半身は蹴り出す時や、足がついていない時などが動きが大きいので、その部分を間違えないように注意しました。

8

歩き 男性

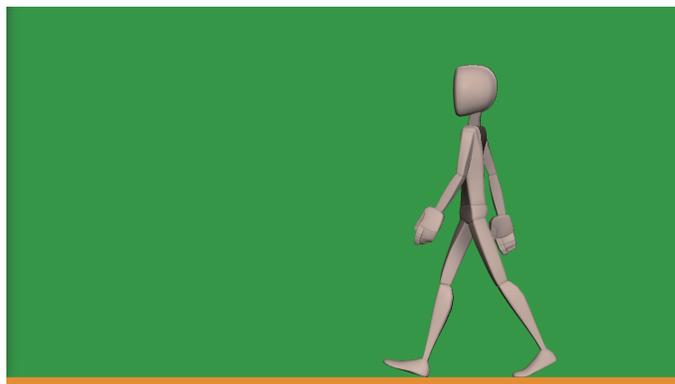


制作時間 10 時間 **制作時期** 2021 年 3 月

歩いている男性の、リファレンスを元に制作した歩きのモーションです。

腰の動きや重心に注意し、腕や足にかくつきがないように作成しました。

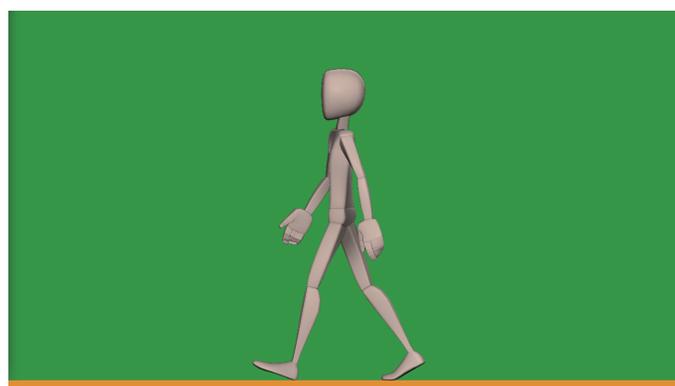
制作のポイント



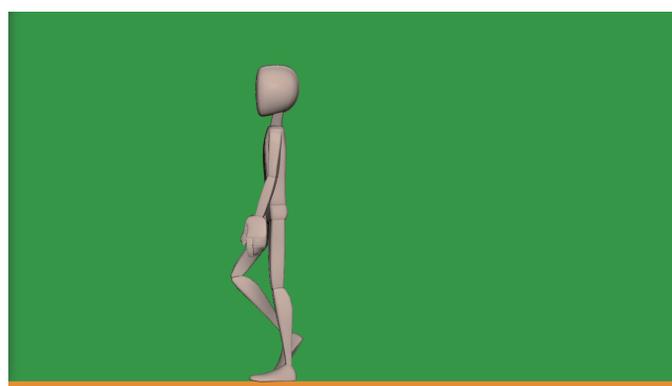
0F



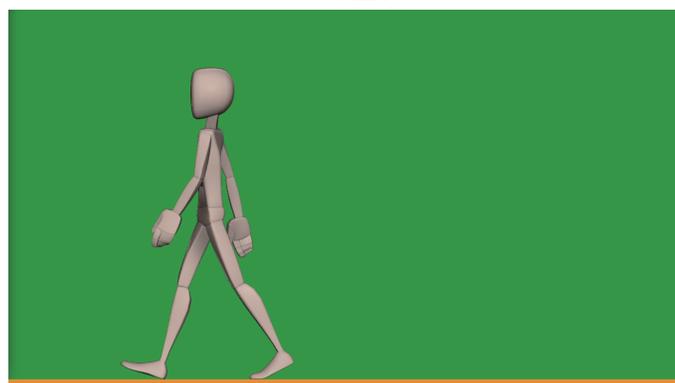
6F



12F



18F



24F

上半身では、腕の振りのスローインスローアウトを意識して、それに少し後追いをするように手首を動かすことで、動きが固くならず滑らかに動くようにしました。

下半身では、足が地面から離れる時と、着地する時にかくつきが出ないようにし、体重を支える足が曲がらないように注意しました。

9

歩き 女性

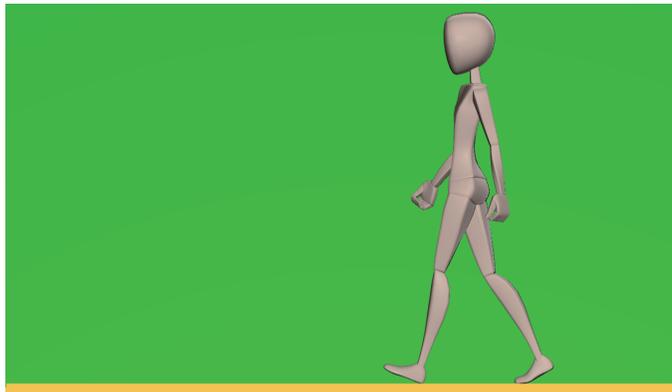


制作時間 15 時間 **制作時期** 2021 年 2 月

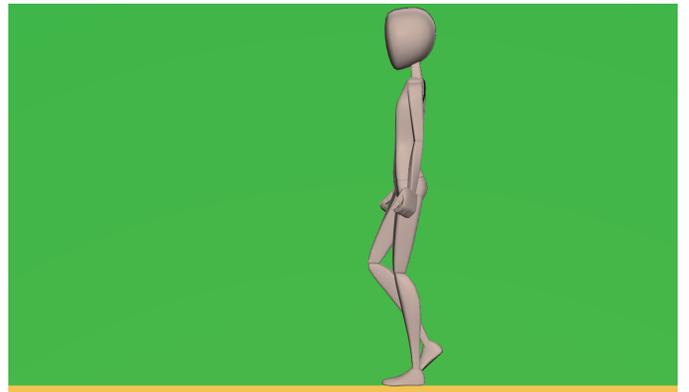
歩いている女性の、リファレンスを元に制作した歩きのモーションです。

初めての女性のモーションだったので、男性の動きの違いをリファレンスから見つけるのが難しく、それをモーションで表現するのが大変でした。しかしキャラの違いを表現することは、アニメーターにとってとても重要なことなので、これからもキャラを意識して制作しようと思います。

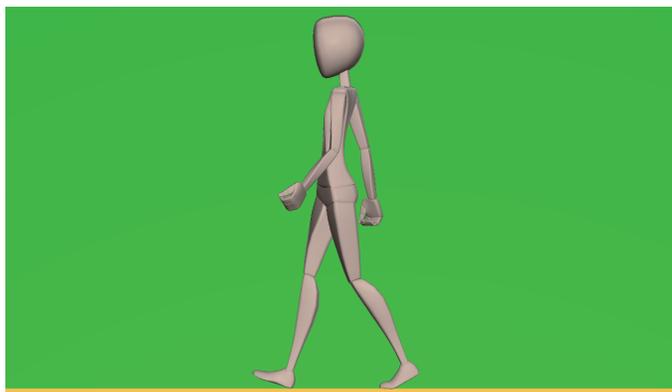
制作のポイント



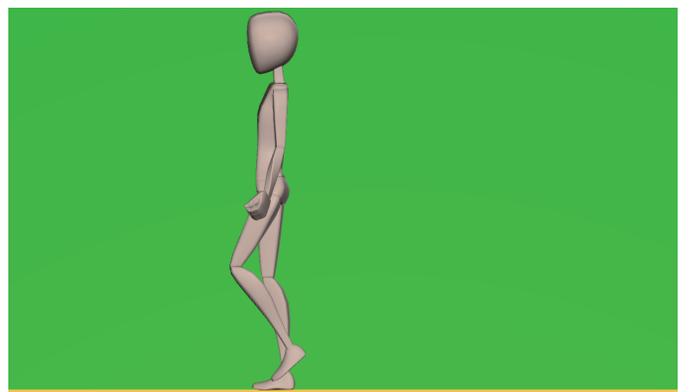
0F



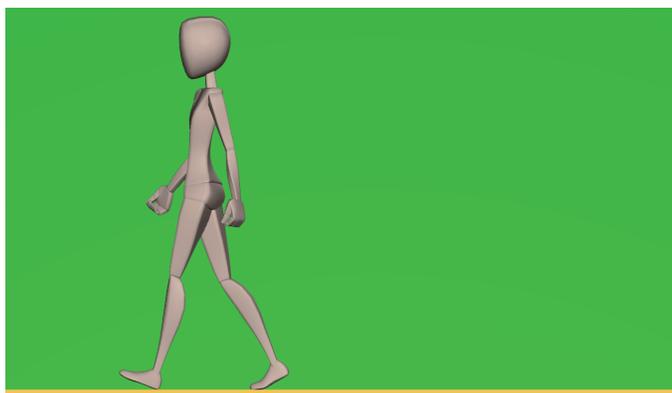
6F



12F



18F

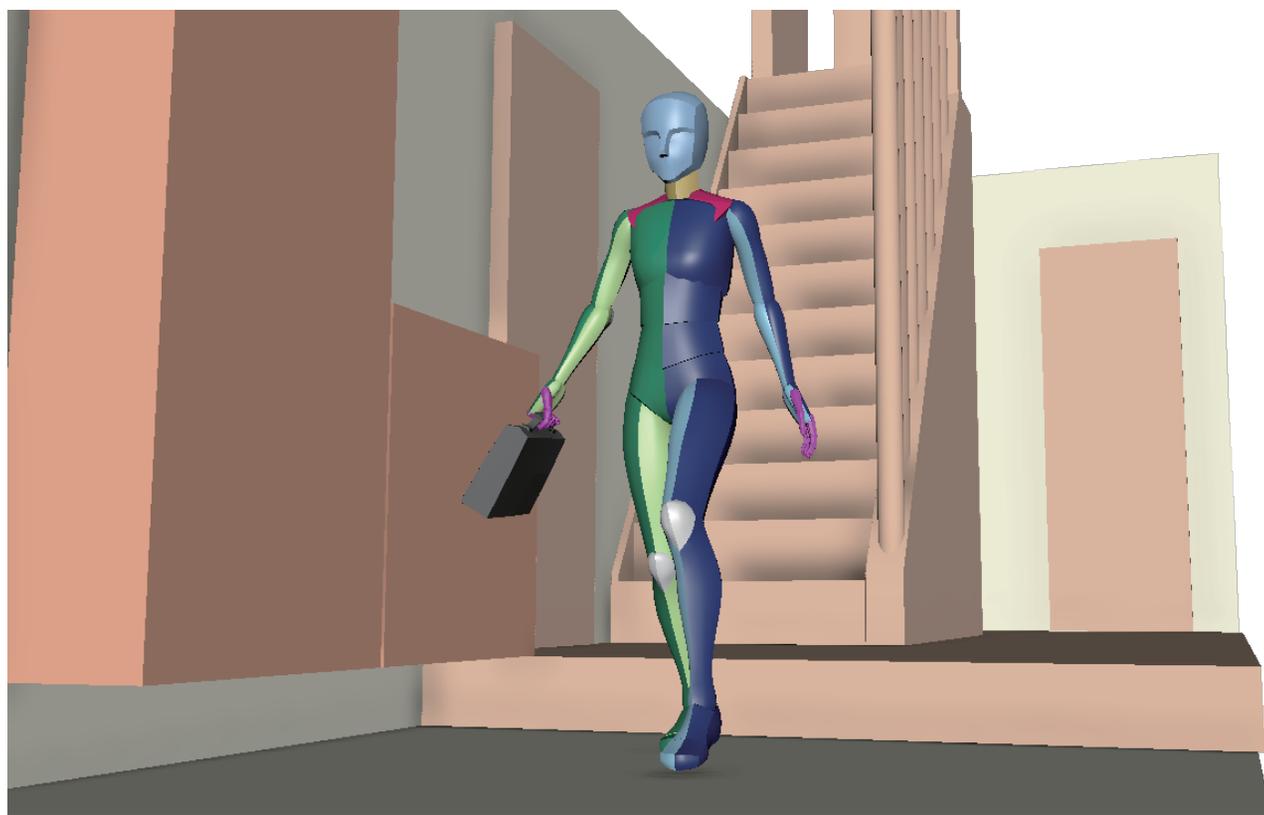


24F

女性は男性よりも腰の動きが大きいので、腰の回転を大きくしそれに連動する足の動きがかくつかないように注意しました。ほかにも腕の振りを外側に向けたり、足を内股にしたりなどポーズを意識して女性らしさを表現しました。

10

アニメーション実技試験



制作時間 40 時間

制作時期 2021 年 1 月

アニメーション実技試験の課題の作品です。

女子高校生が元気よく出かけるところなのですが、モデルが女子高校生に見えないので、動きで女子高校生を表現するためにキーポーズや、指の動きを意識して制作するのが難しかったです。

絵コンテを元にアニメーションを作るが初めてだったので、とても良い経験になりました。

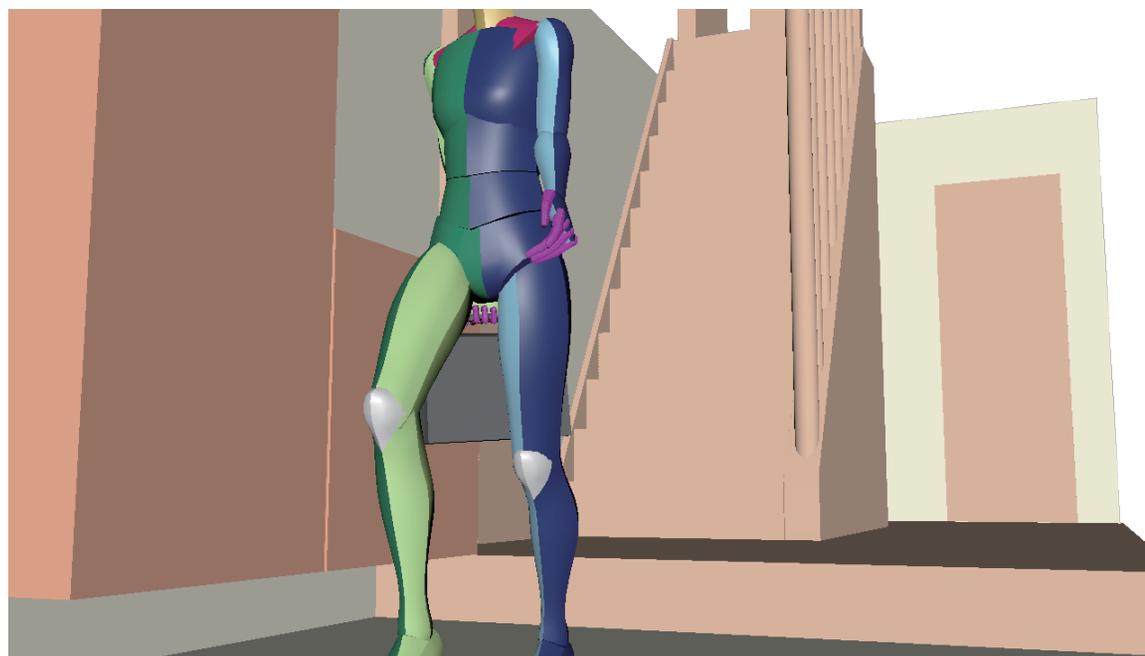
制作のポイント

29F



内股にさせたり腕を外側に向けるなど、特徴をキーポーズに入れることにより女性らしさを表現しました。

98F

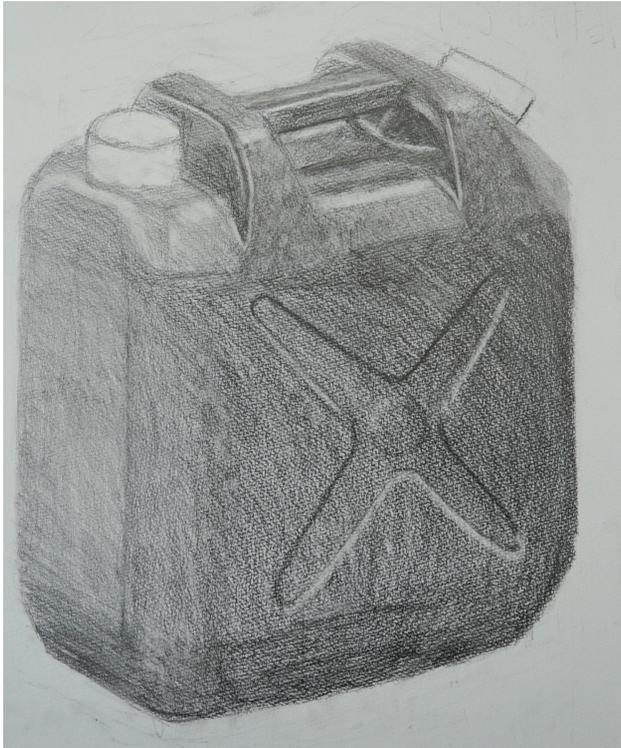


こちらにも腕を外側に向け、さらに手を少し握りらせて女性らしさを表現しました。

11

デッサン

ポリタンク



制作時期 2020年8月

制作時間 約7時間

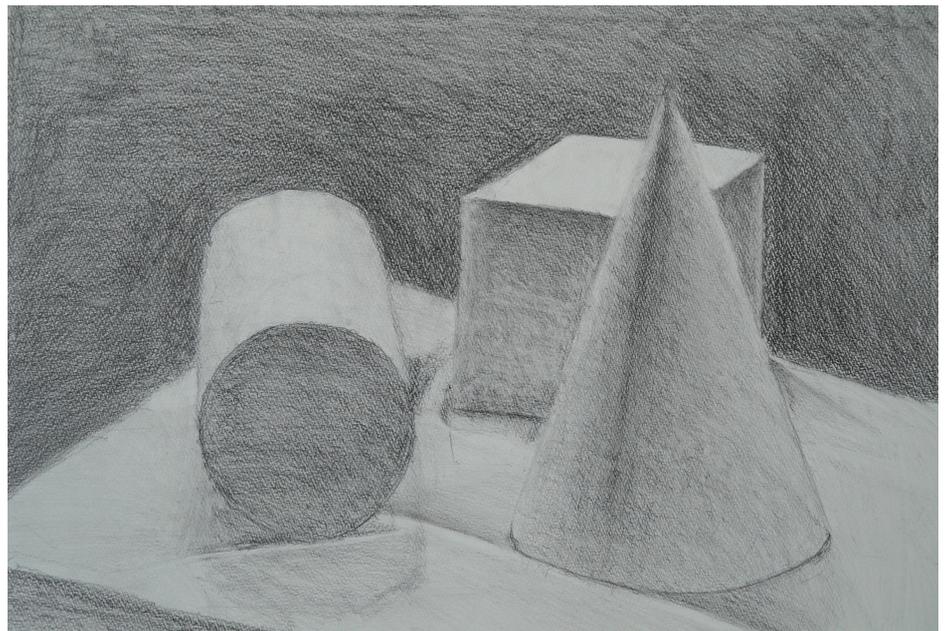
上部の形が複雑だったので、形や影に注意しながら制作しました。

石膏

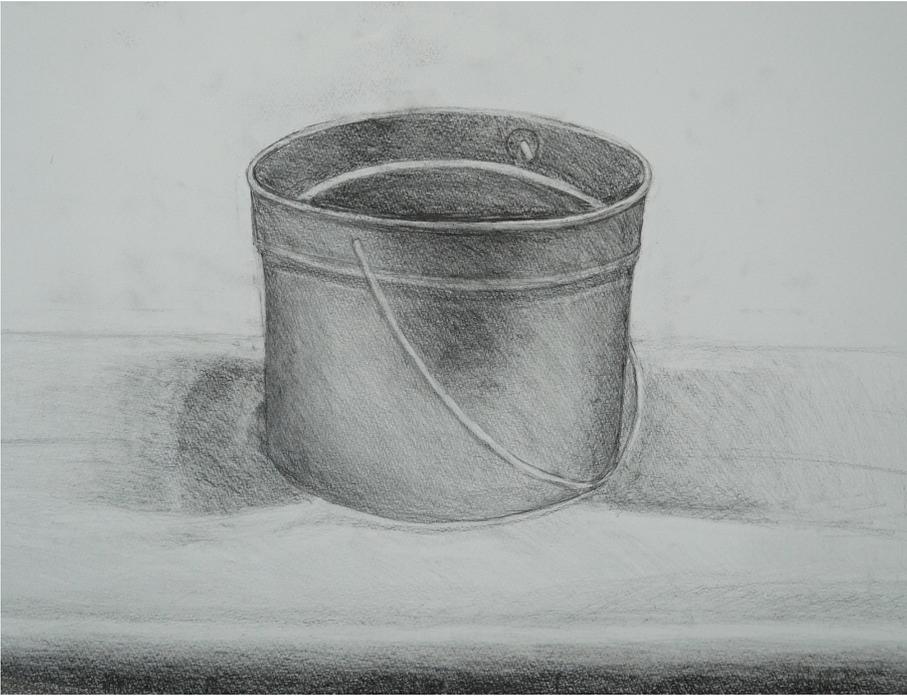
制作時期 2021年1月

制作時間 約10時間

複数の物を描くのは初めてだったので、距離感をしっかり観察しながら制作しました。



バケツ



制作時期 2021年5月
制作時間 約8時間

鉄の質感が出るように制作しました。

デッサンの経験は今までなく、吉田学園に入学して初めて経験しました。

最初は思い通りに線や色を出すことが出来なく大変でしたが、描いてく内に思い通りに描けるようになり、さらに観察力の向上を感じることができ、いい経験になりました。

横の紙コップのデッサンは初めてデッサンした物になります。

