



portfolio

川邊泰大 (22 歳)

アニメやゲームが好きで

高校時代に初めて 3DCG に触れる

一度は就職したが映像に携わりたいと思い、

映像業界に進む。

エフェクト志望だが Nuke や Ae などのコンポジットも好き。

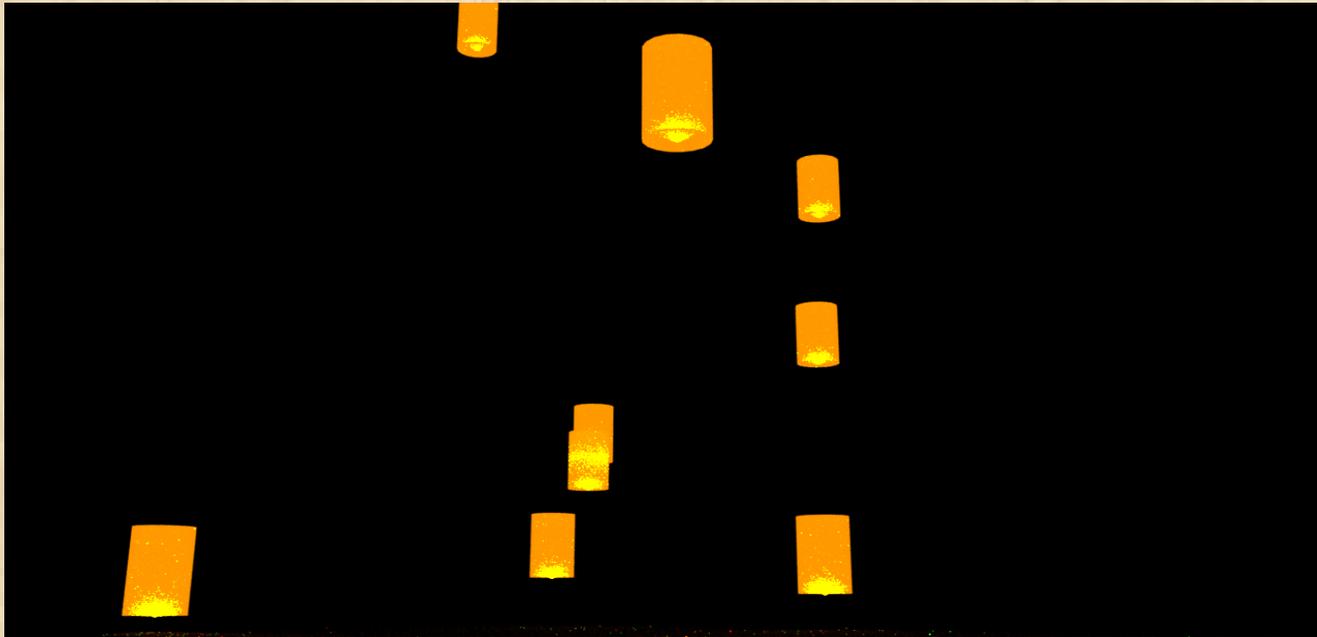
使用可能ツール



得意ツール



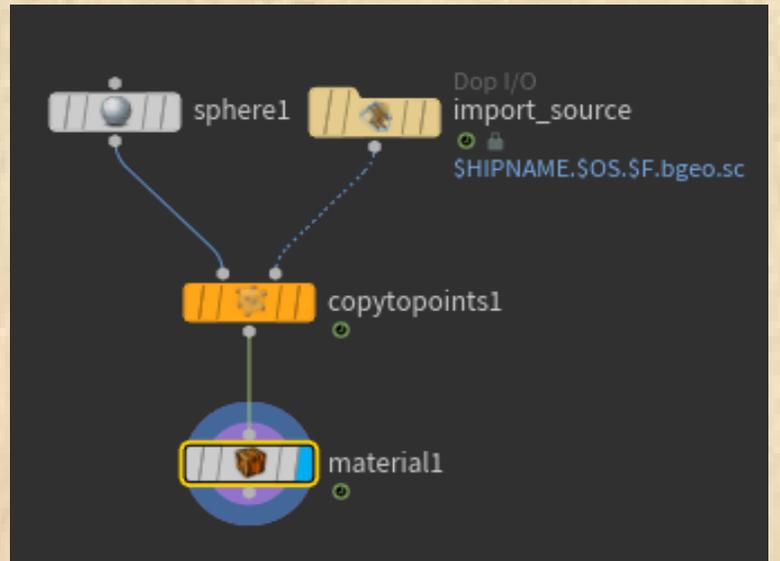
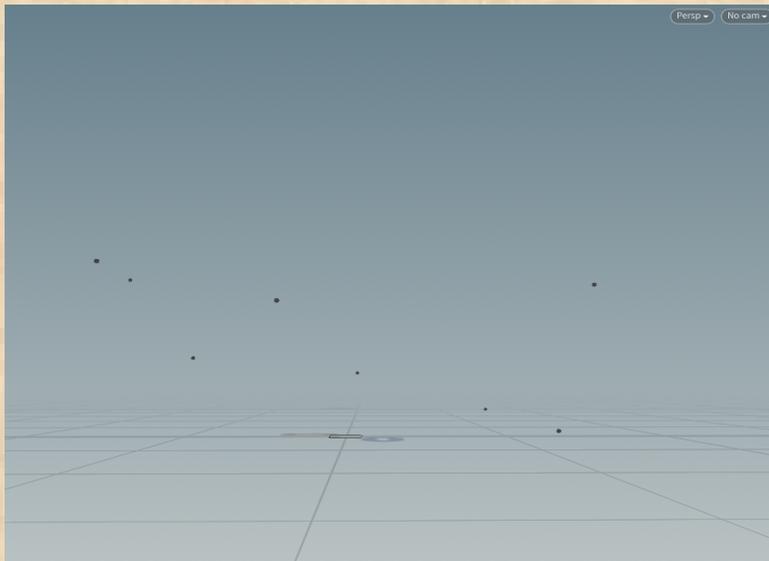
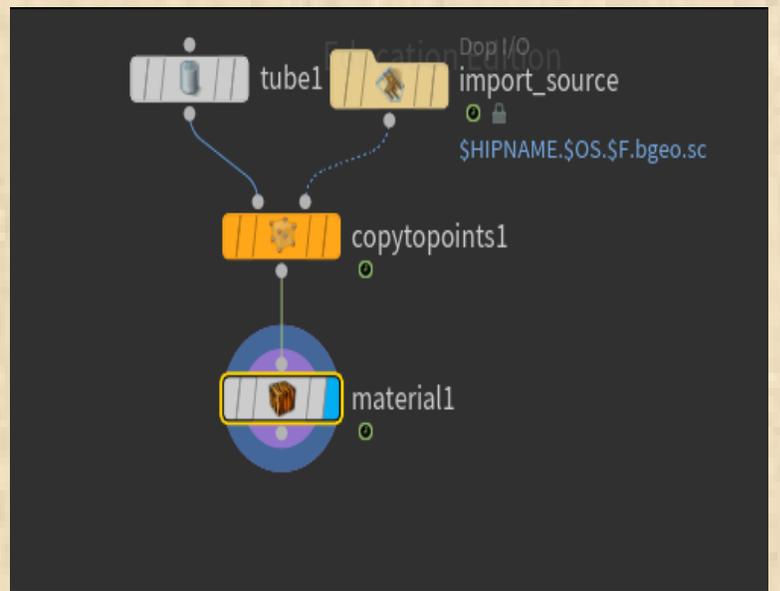
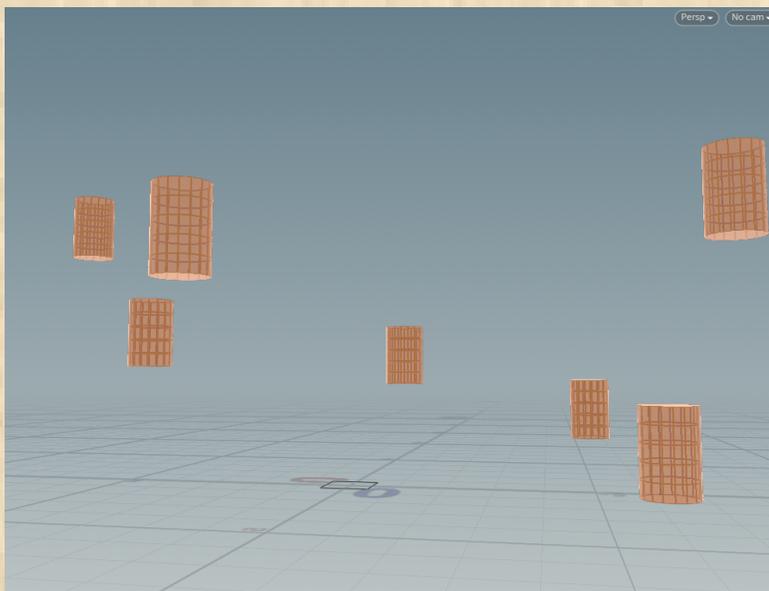
ランタンフェス



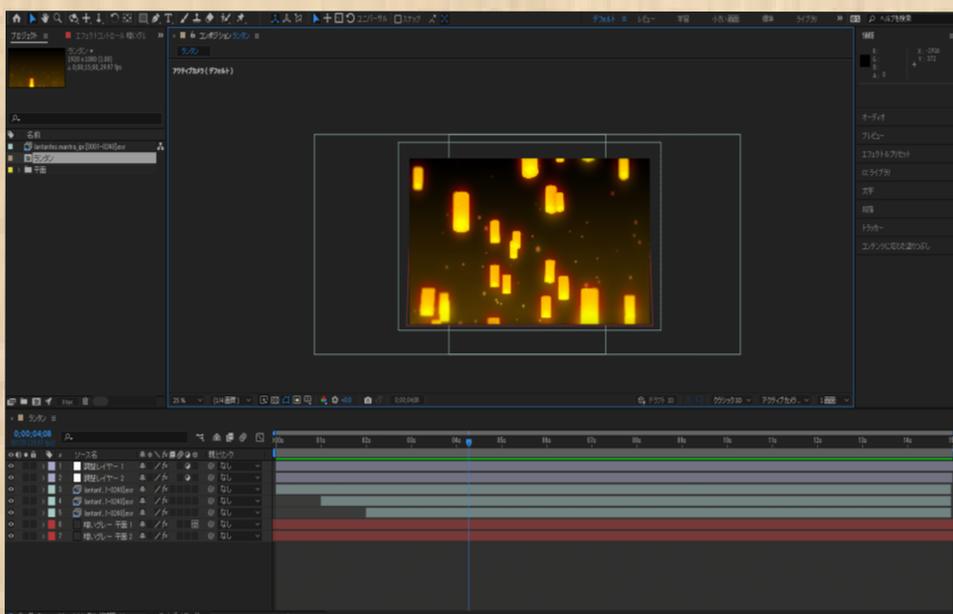
↑ houdini 作成後 ↓ Ae で調整後



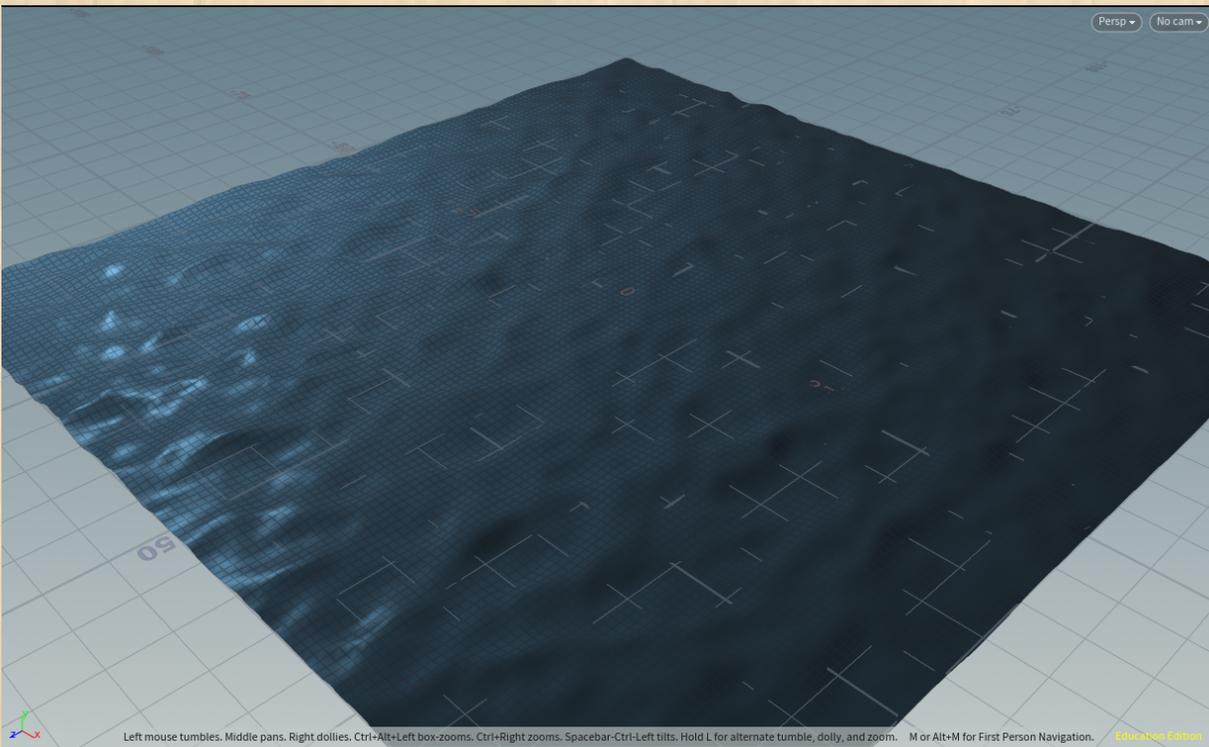
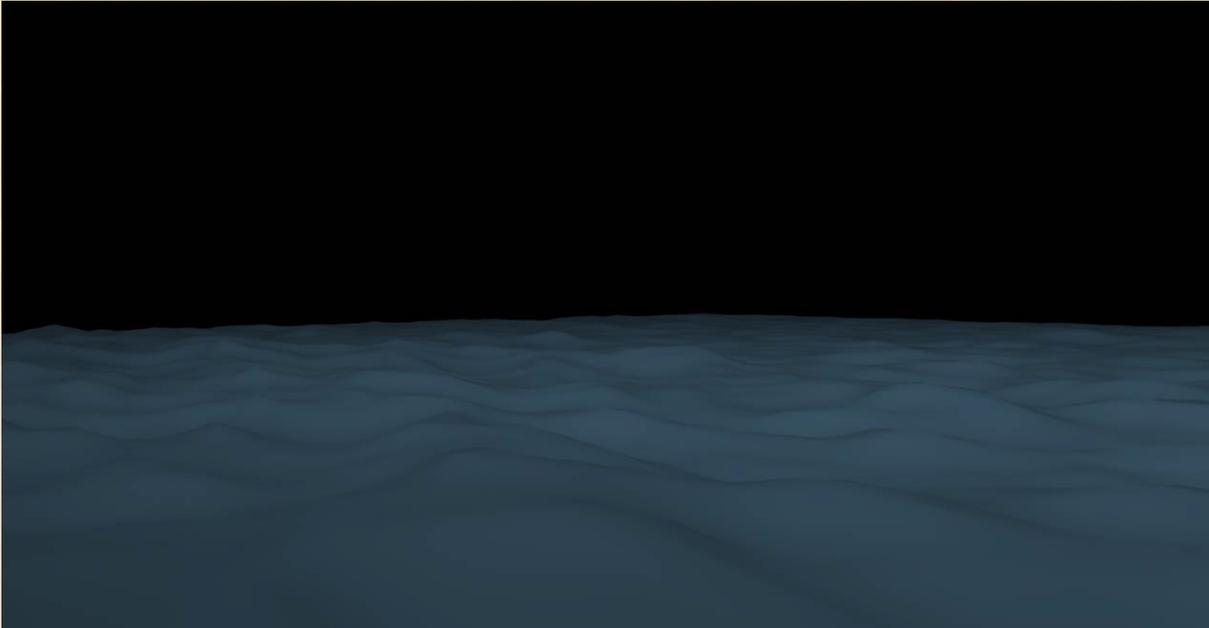
製作時間約 3 時間 (houdini2 時間 ,Ae1 時間)
課題でランタンフェスを題材に作成という事で
作成しました。チューブをランタンに見立て
中にスフィアを入れて灯りにしてみました。



パーティクルエミッターでポイントを浮かせ、チューブとスフィアをコピーしています。



Ae で明るさや背景パーティクルを追加しています。

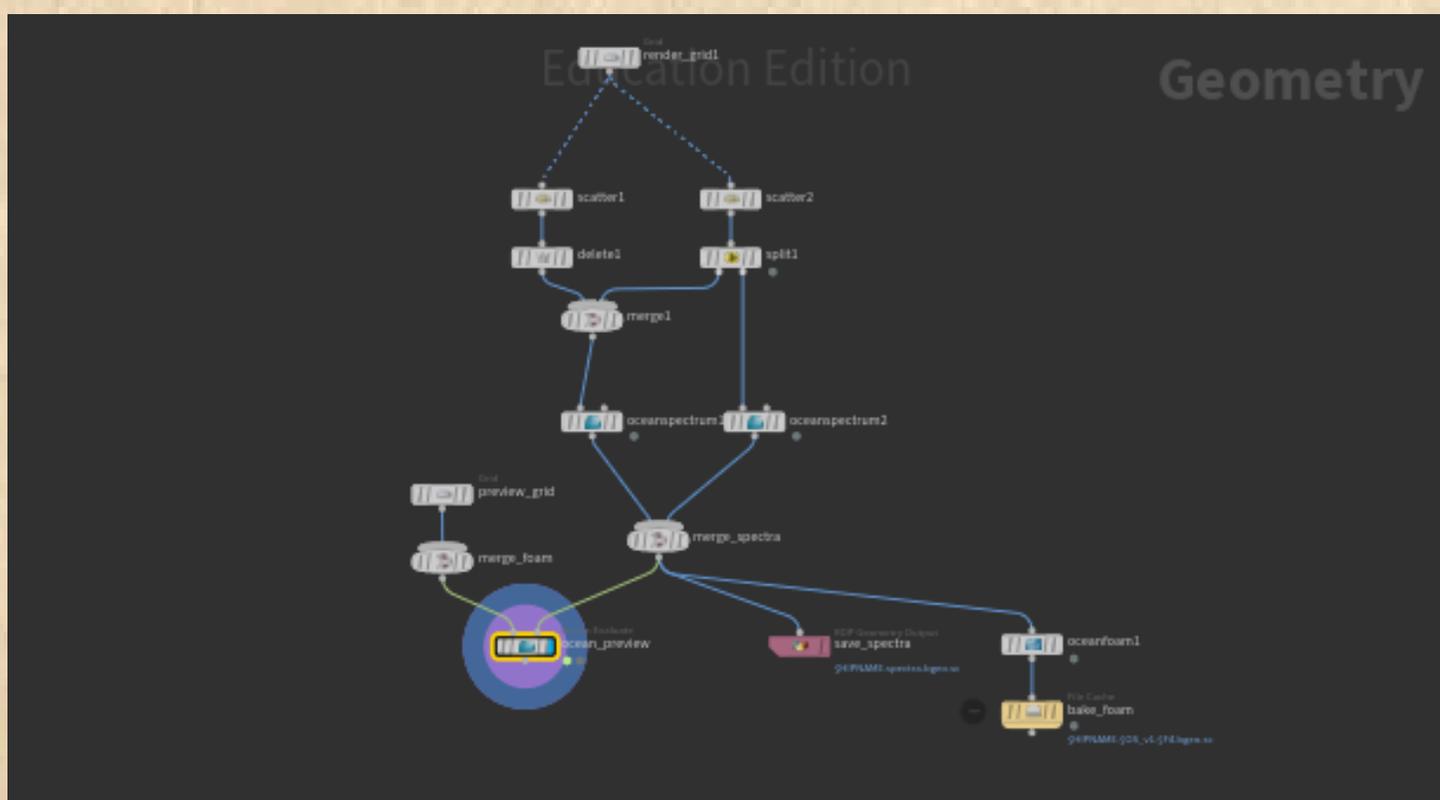
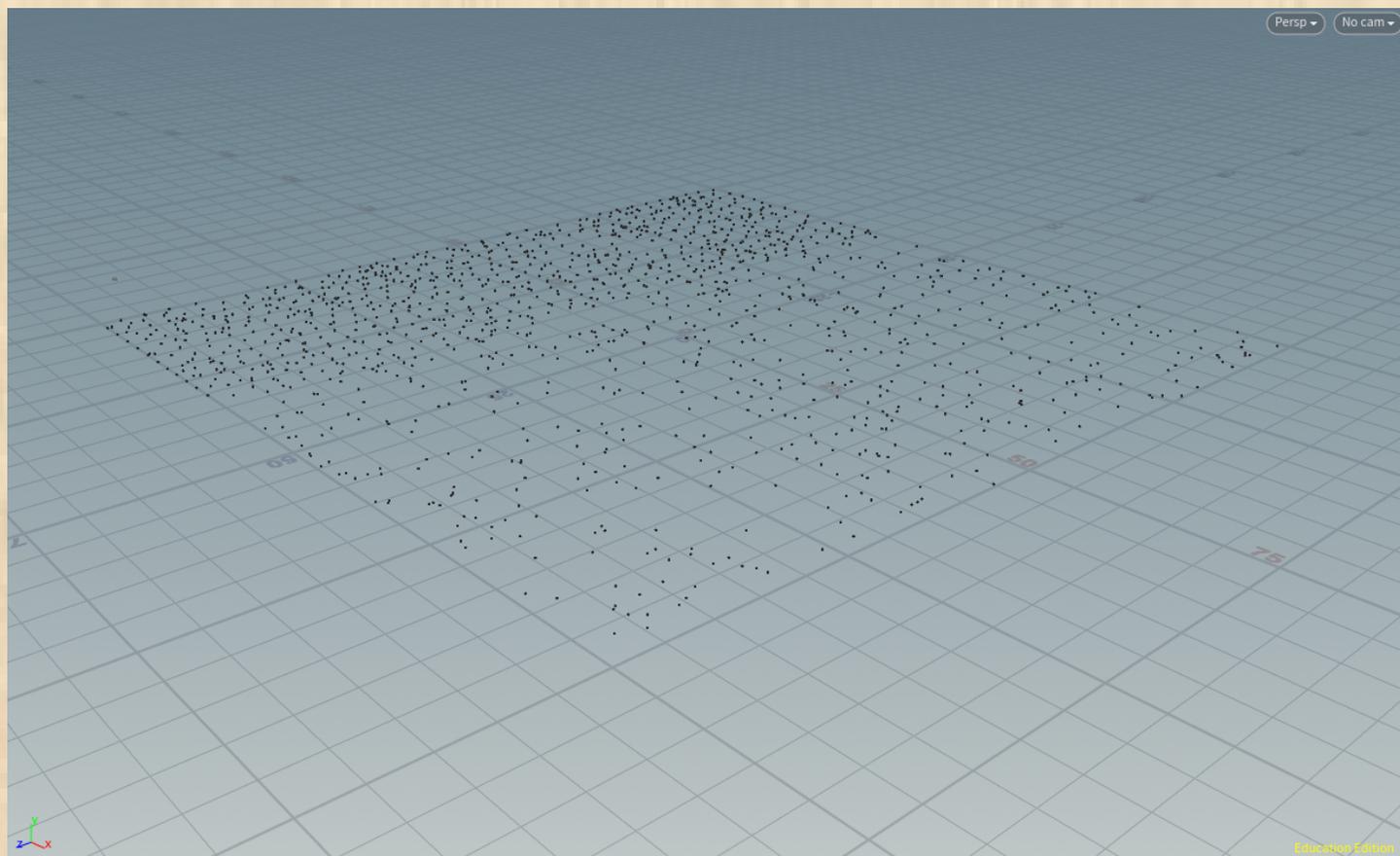


製作時間 5 時間

Houdini で海を作成しました。

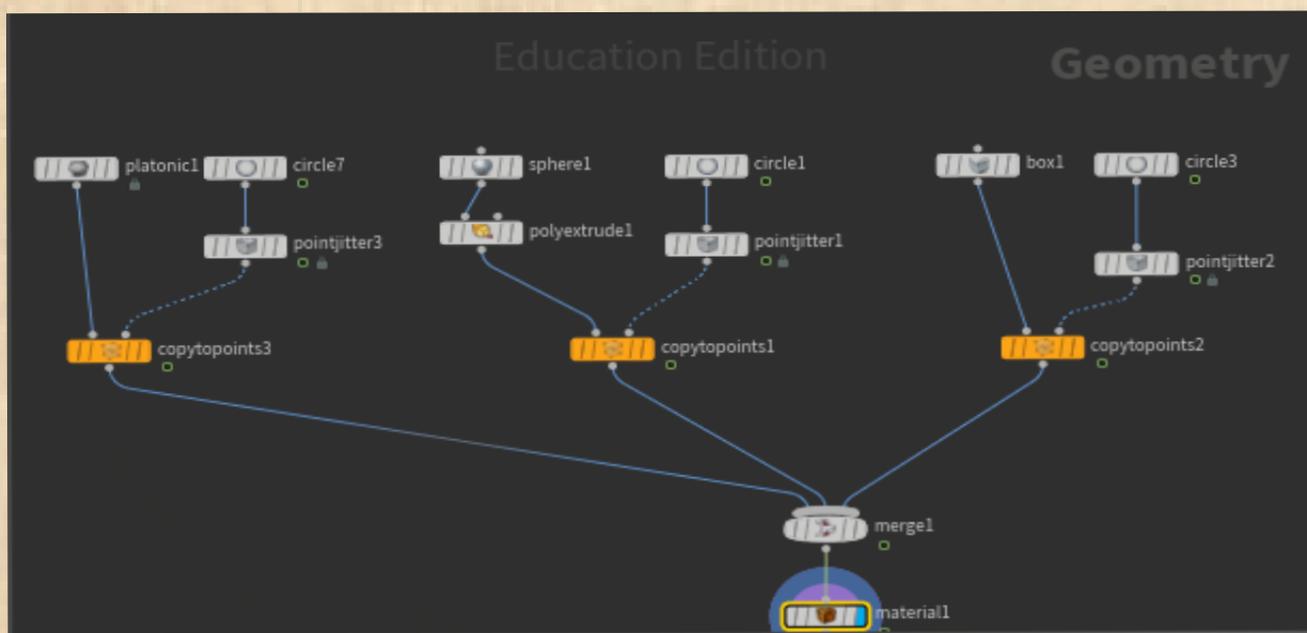
手前と奥で波の高さを変えてあり

調整ができる様になっています。



グリッドをスキャッターでポイントを撒く際に二つに分けることで波の調整をしています。波を調整することで波打ち際の再現などやりやすくなっています。

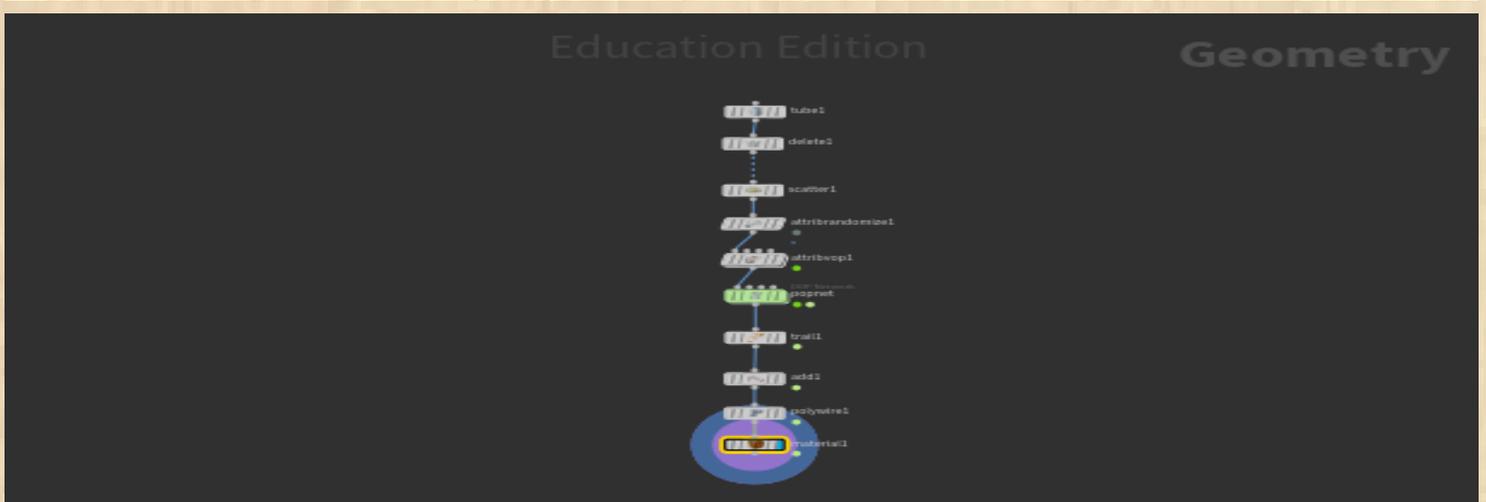
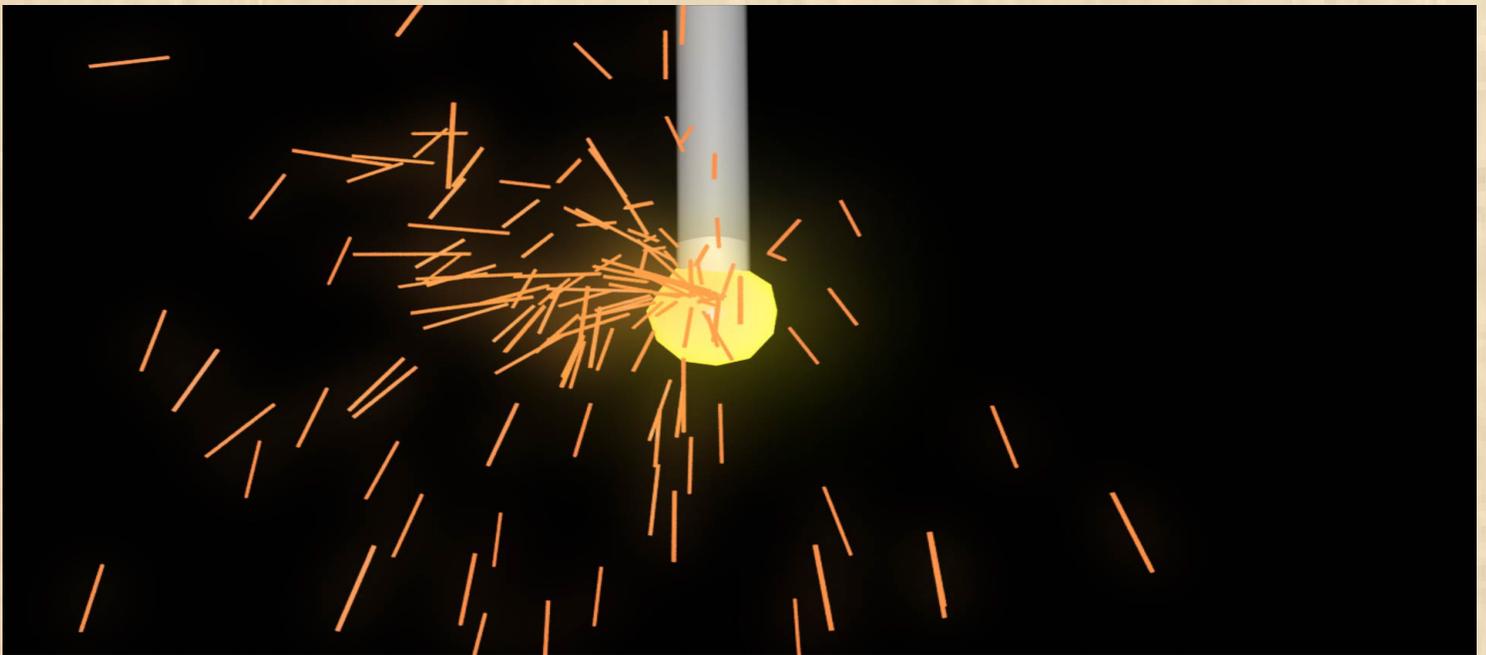
SF 風オブジェクト



製作時間 3 時間（構想 1 時間 Houdini 2 時間）
SF のオブジェクトをイメージして
作成しました。

ポイントにジッターを入れて
ランダム性があるように見せています

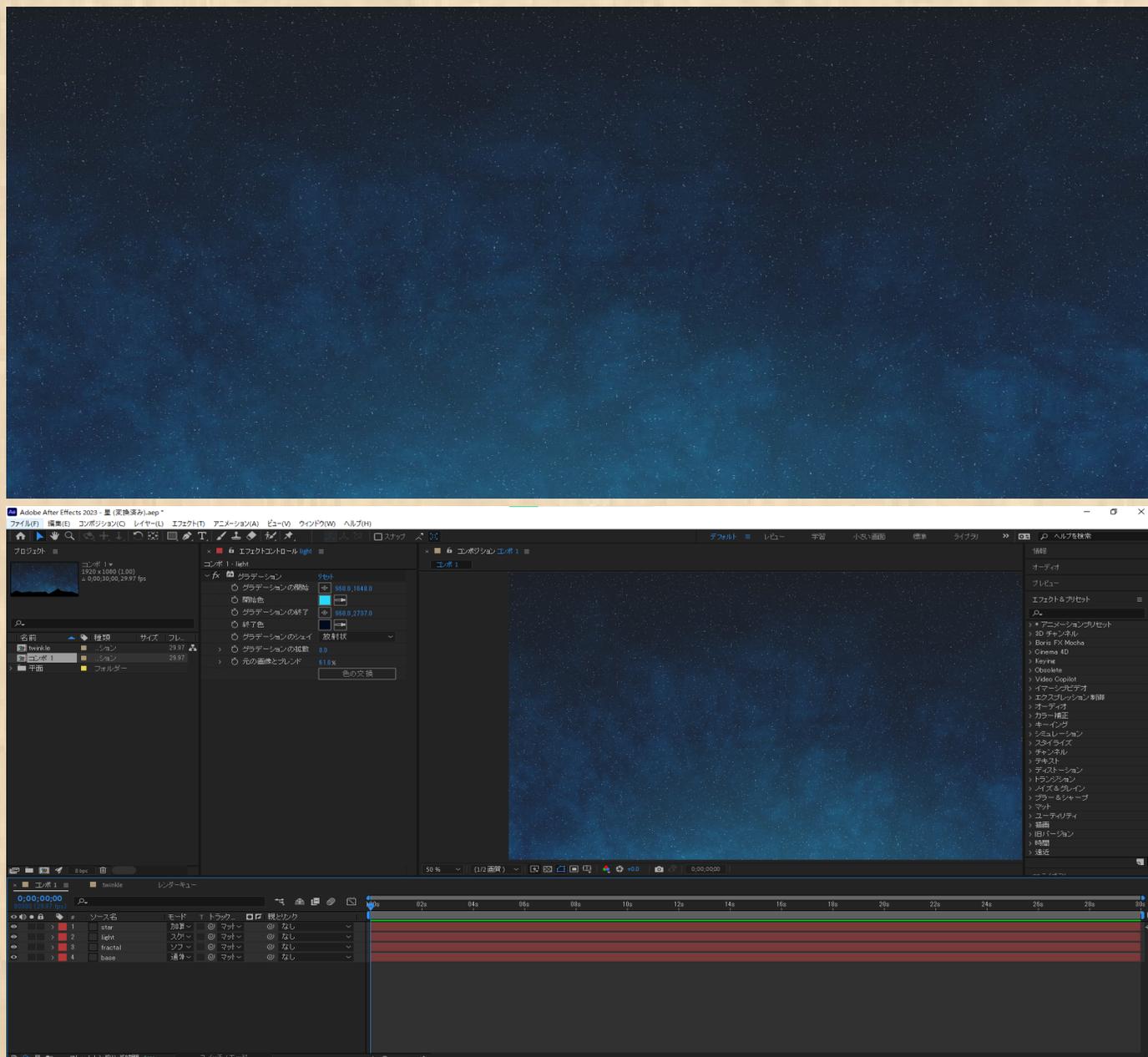
線香花火



製作時間 4 時間

線香花火を Houdini で作成しました。
popnet を学んだあとに作成したもので、
時間がかかりました。

夜空



製作時間 3 時間（構想 1 時間半、Ae 1 時間半）
Ae のみを使用して夜空を作成してみました。
フラクタルノイズを使用して何か作れないか
考えてみた結果、夜空を作ってみることにしました。