

P O R T F O L I O

S A T O U K O U K I

2 0 2 4 v e r

PROFILE



佐藤 晃希

SATOU KOUKI

東京デザイナー学院
映像デザイン学科 VFX 専攻

生年月日：2003年11月10日（20歳）

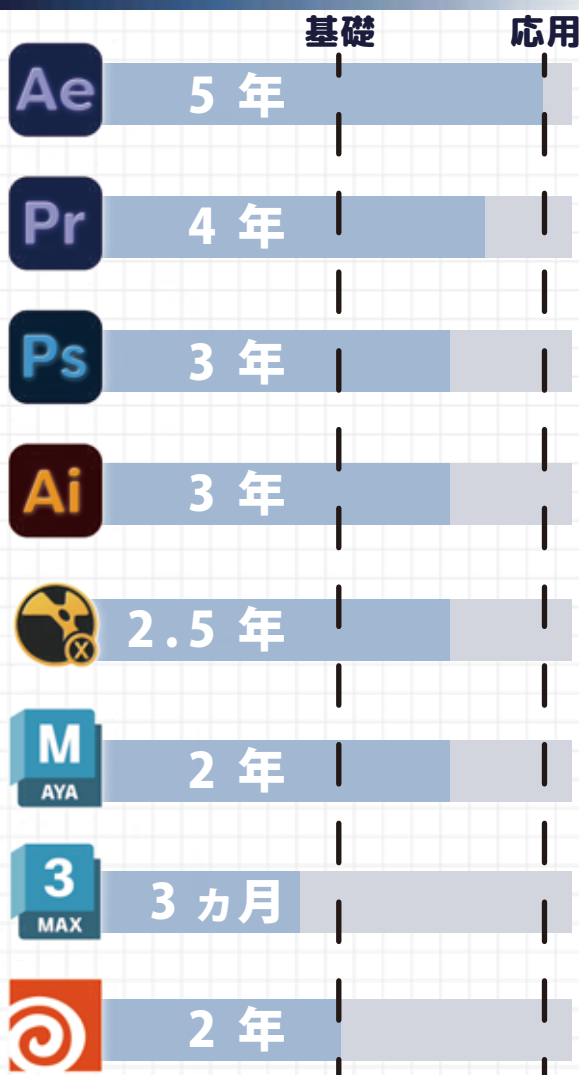
血液型：A型

TEL：080-7239-6174

E-mail：vi22002014.k.satou@gmail.com

出身地：茨城県水戸市

SKILL



CERTIFICATION

- ・CGクリエイター検定ベーシック
- ・ビジネス計算実務検定
普通計算 1級
ビジネス計算 1級
- ・ビジネス文書実務検定
ビジネス文書部門 1級
速度部門 1級
- ・情報処理検定
ビジネス情報部門 1級
プログラミング部門 1級
- ・商業経済検定
マーケティング 1級
ビジネス経済A 1級
- ・簿記実務検定 3級
- ・珠算・電卓実務検定
普通計算 1級
ビジネス計算 1級

TOOL



LUMIX DC-GH6

2022年5月14日 購入

マイクロフォーサーズマウント
2652万画素
4/3型 LiveMOS センサー

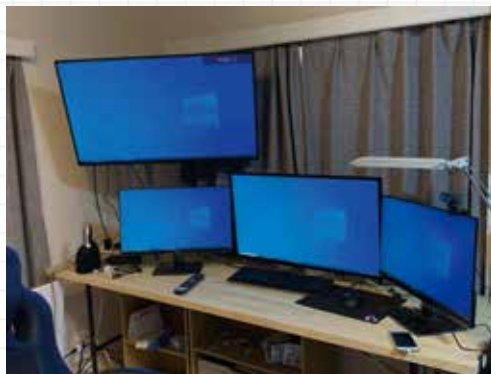
LEICA 12-60mm
F2.8-4.0 ASPH. / POWER O.I.S.



Sony NX5J

2023年1月24日 購入

112万画素
1/3型 3CMOS センサー
35mm 換算 29.5 ~ 590mm



BTO Desktop PC

2020年7月14日 購入

Intel Core i9-9900K
64GB RAM
GeForce RTX2080Ti
1000W/80PLUS Platinum
Windows10 Pro (64bit)



Neewer 電動スライダー

100mm ドリーレール

Libec TH-X

2022年8月23日 購入

75.5~159cm
折りたたみ時長さ : 78.5cm
ポール径 : 65mm
三脚段数 : 3段



DOG CARCASS



【卒業制作作品】CGコンポジット



SCHEDULE

製作時間	2 時間
撮影	30 分
トラッキング	30 分
コンポジット	1 時間



◀ 撮影風景



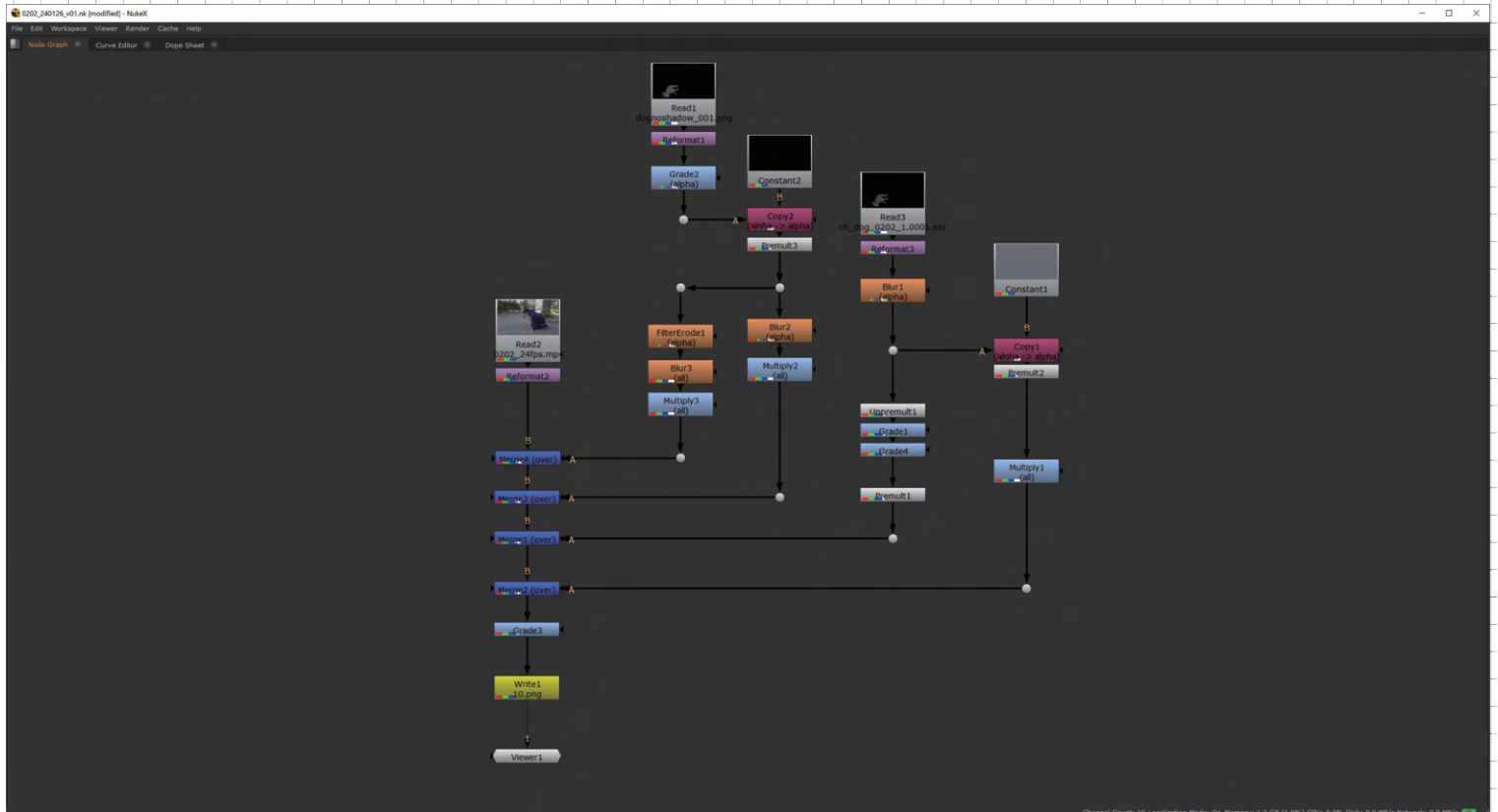
▲ YouTube視聴リンク
<https://youtu.be/1Ap6M7SzTYM>

BEHIND THE SCENE



- A** カラーコレ後の撮影素材
- B** レンダリングイメージを合成
- C** カラーチャートを元にコントラストの調整
- D** 影1を追加
- E** 影2を追加
- F** 馴染ませ
- G** 全体のカラーグレーディング

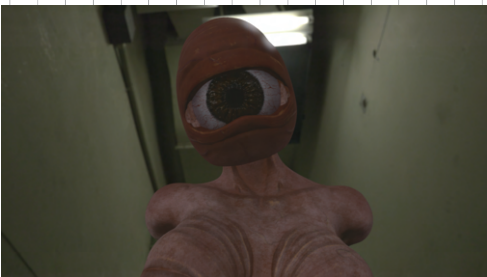
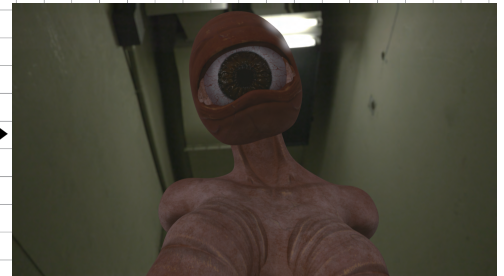
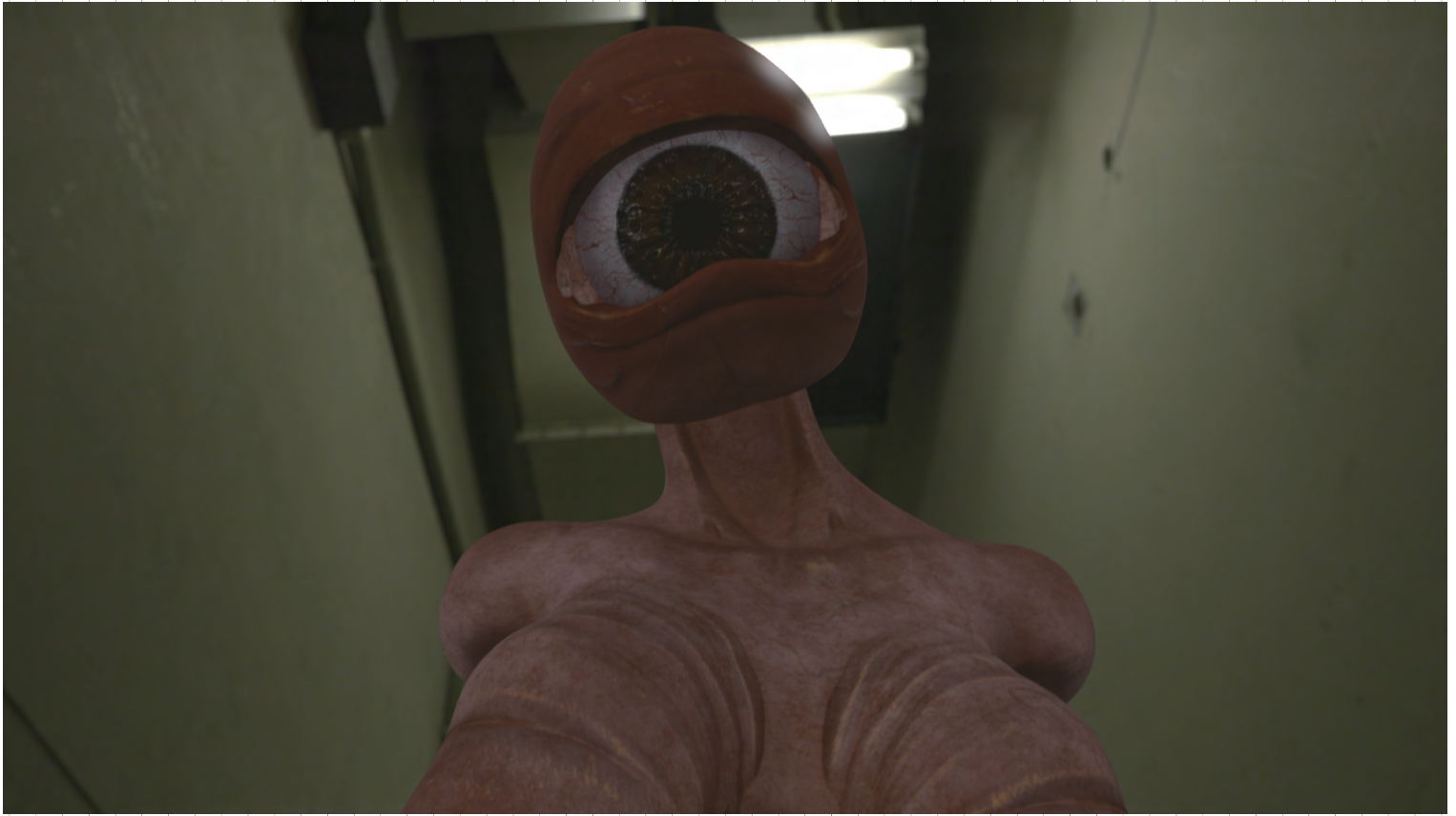
▼ノードグラフ



LustTentaclos



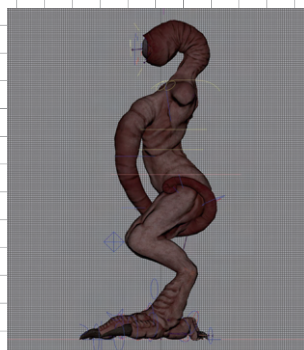
【卒業制作作品】CGコンポジット



SCHEDULE

製作時間 1.5 時間

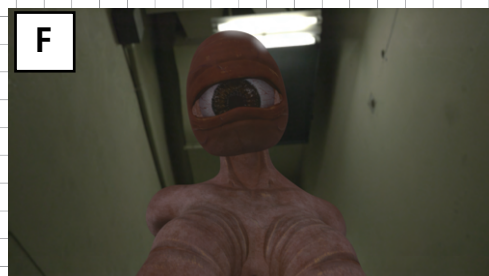
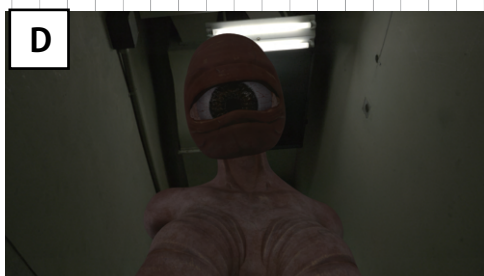
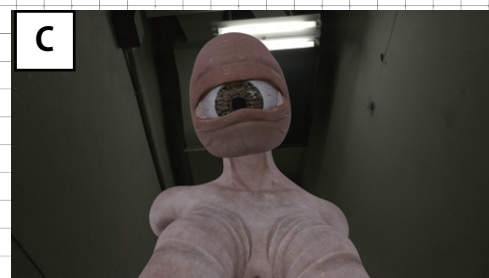
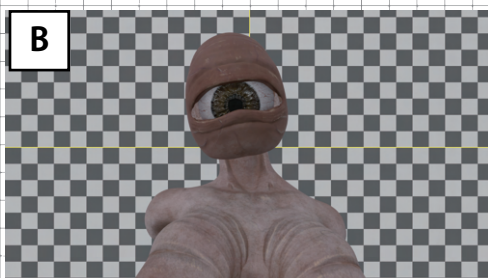
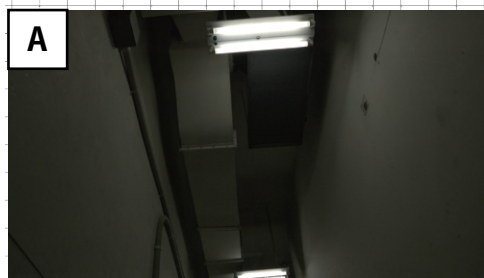
撮影 30 分
コンポジット 1 時間



▲YouTube視聴リンク
<https://youtu.be/6T4JRgF6yTw>

◀使用モデル (LustTentaclos)
モデリング: 3 DCG専攻 大本さん

BEHIND THE SCENE



A カラーコレ後の撮影素材 **B** CGのレンダリングイメージ **C** 背景と合成

D カラーチャートを元にカラーグレーディング **E** 全体のカラーグレーディング、ライトラップの追加

F カメラの手振れを追加

▼ノードグラフ

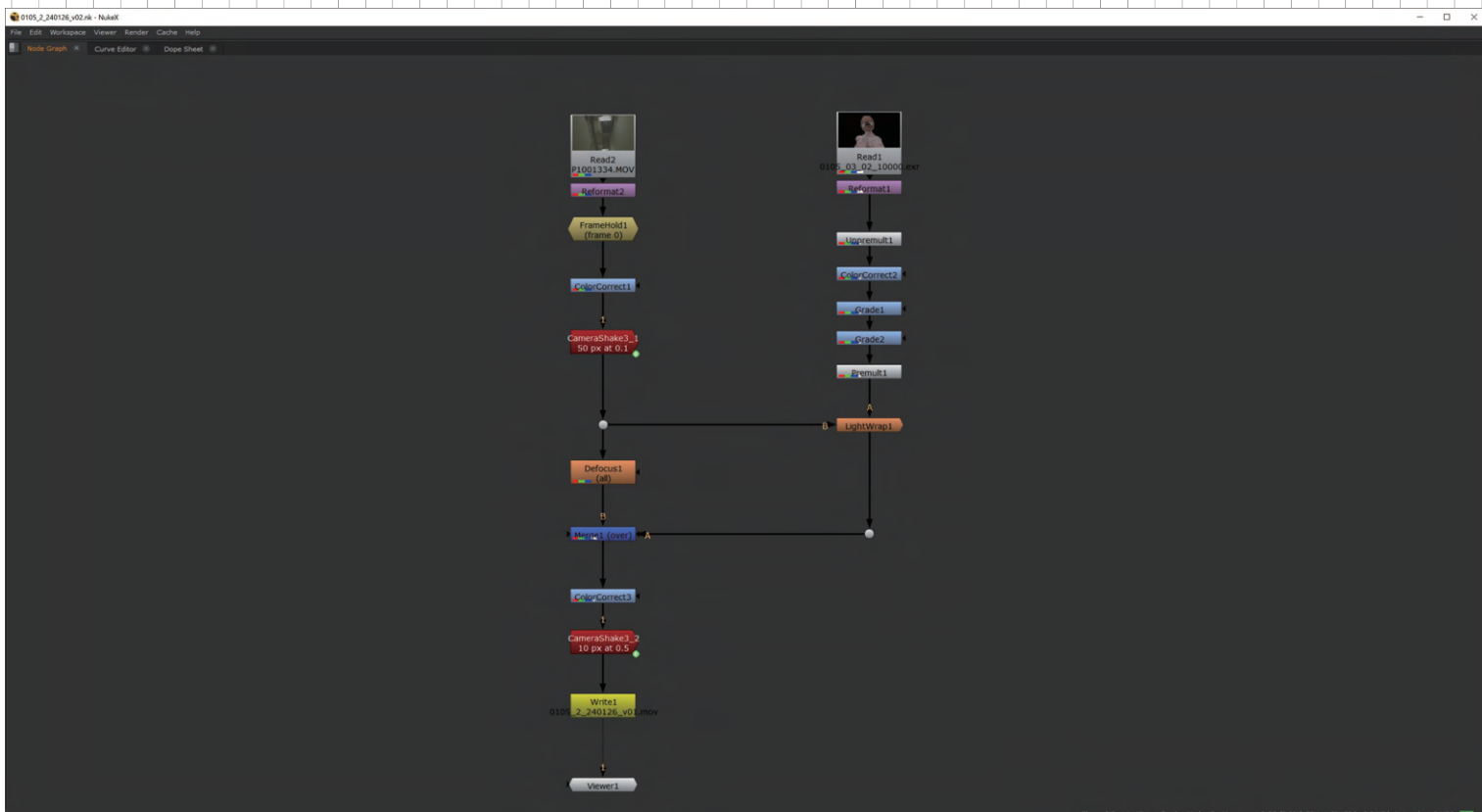


PHOTO SHOOT



キーイングと画面のはめ込み



SCHEDULE

製作時間 7 時間

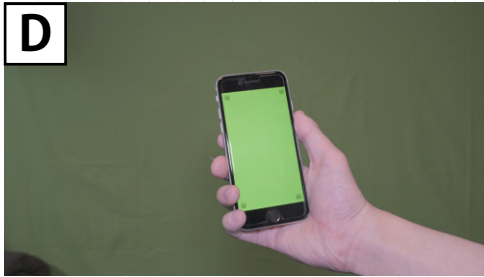
撮影	2 時間
キーイング	2 時間
トラッキング	30 分
カラーグレーディング	30 分
ブラッシュアップ	2 時間



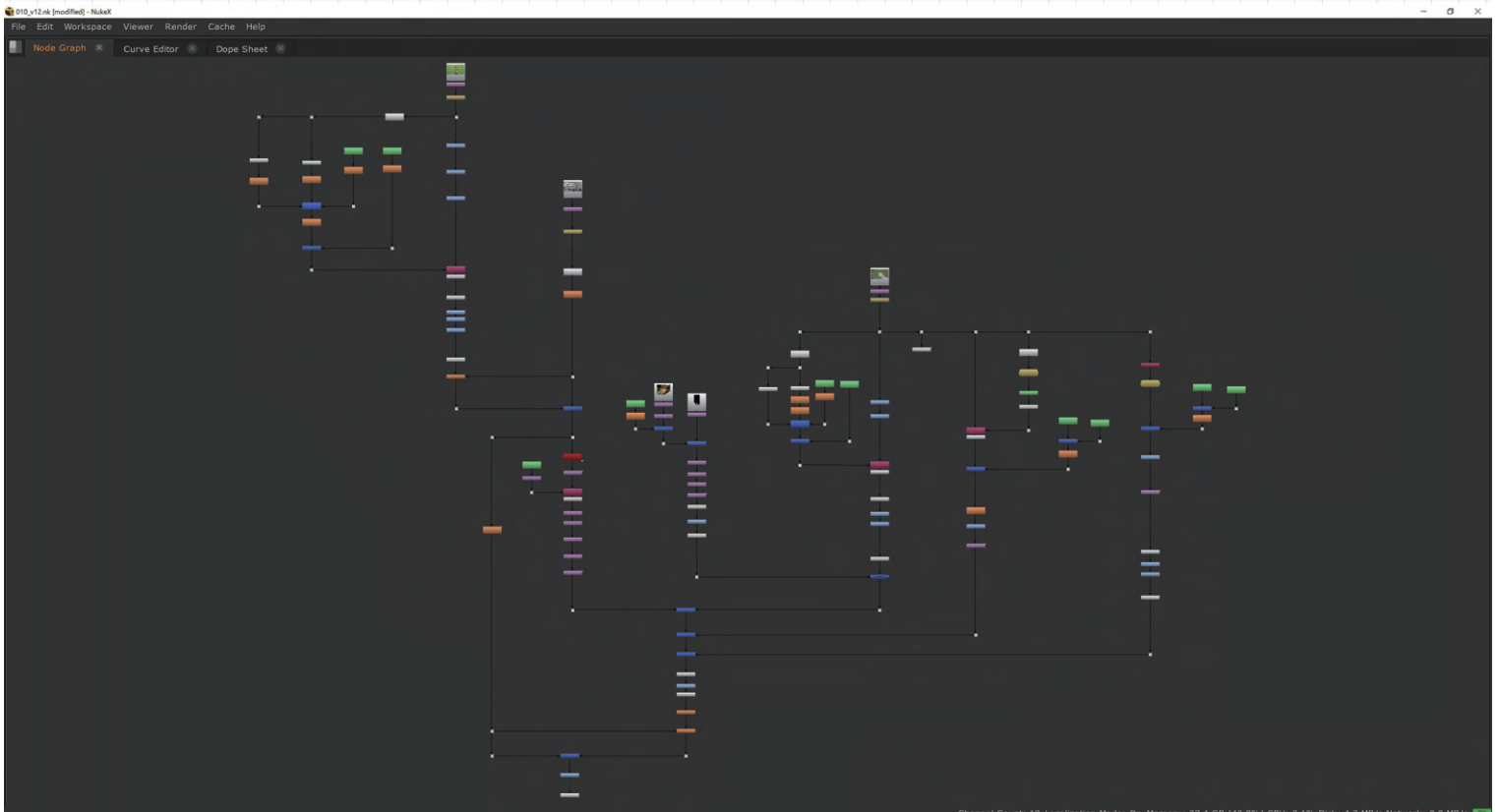
◀ 撮影風景

▲ YouTube 視聴リンク
https://youtu.be/wpRcFYwye_w

BEHIND THE SCENE



- A** 背景の撮影素材 **B** キーイングして色を合わせる **C** ライトラップを追加し背景をぼかす
D 前景の撮影素材 **E** キーイングして **C** をはめ込む **F** 色を合わせ、画面の汚れを追加
G 画面の端をマスク **H** 背景をぼかす **I** 全体のカラコレ



ANNIHILATION EFFECTS



消滅エフェクト



SCHEDULE

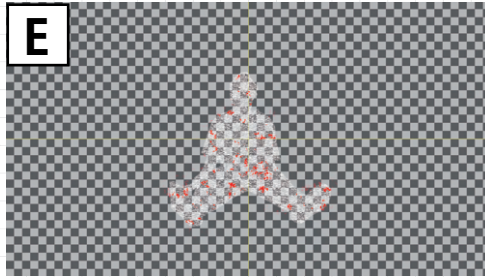
製作時間 5 時間

撮影	1 時間
マスク	1 時間
エフェクト	2 時間
コンポジット	1 時間

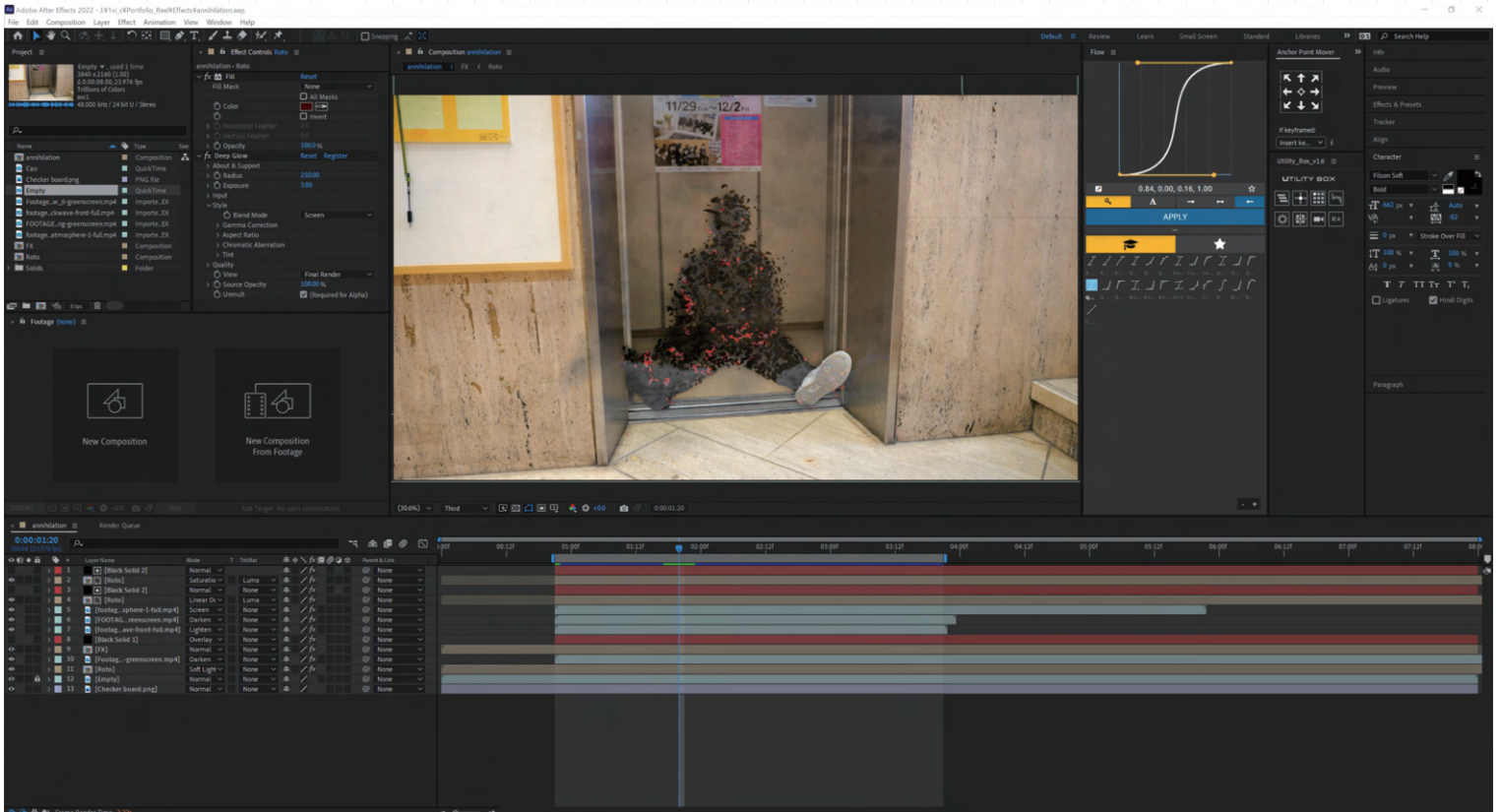


▲YouTube 視聴リンク
<https://youtu.be/BrrNZ7khRgo>

BEHIND THE SCENE



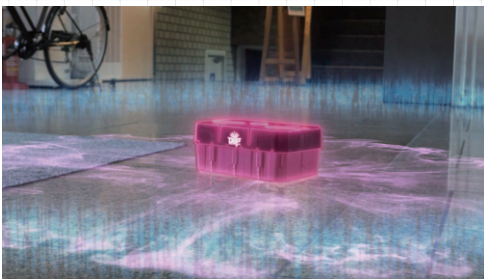
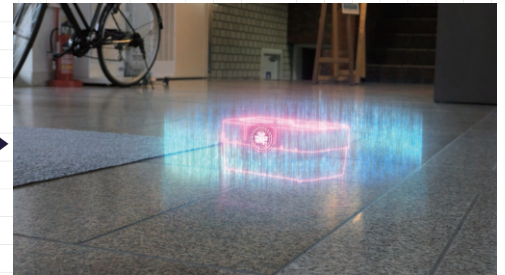
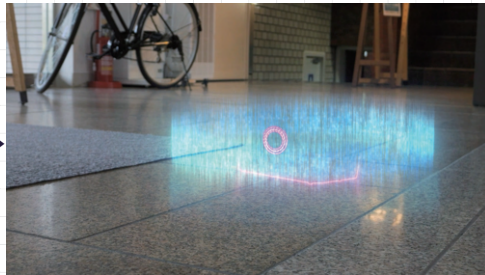
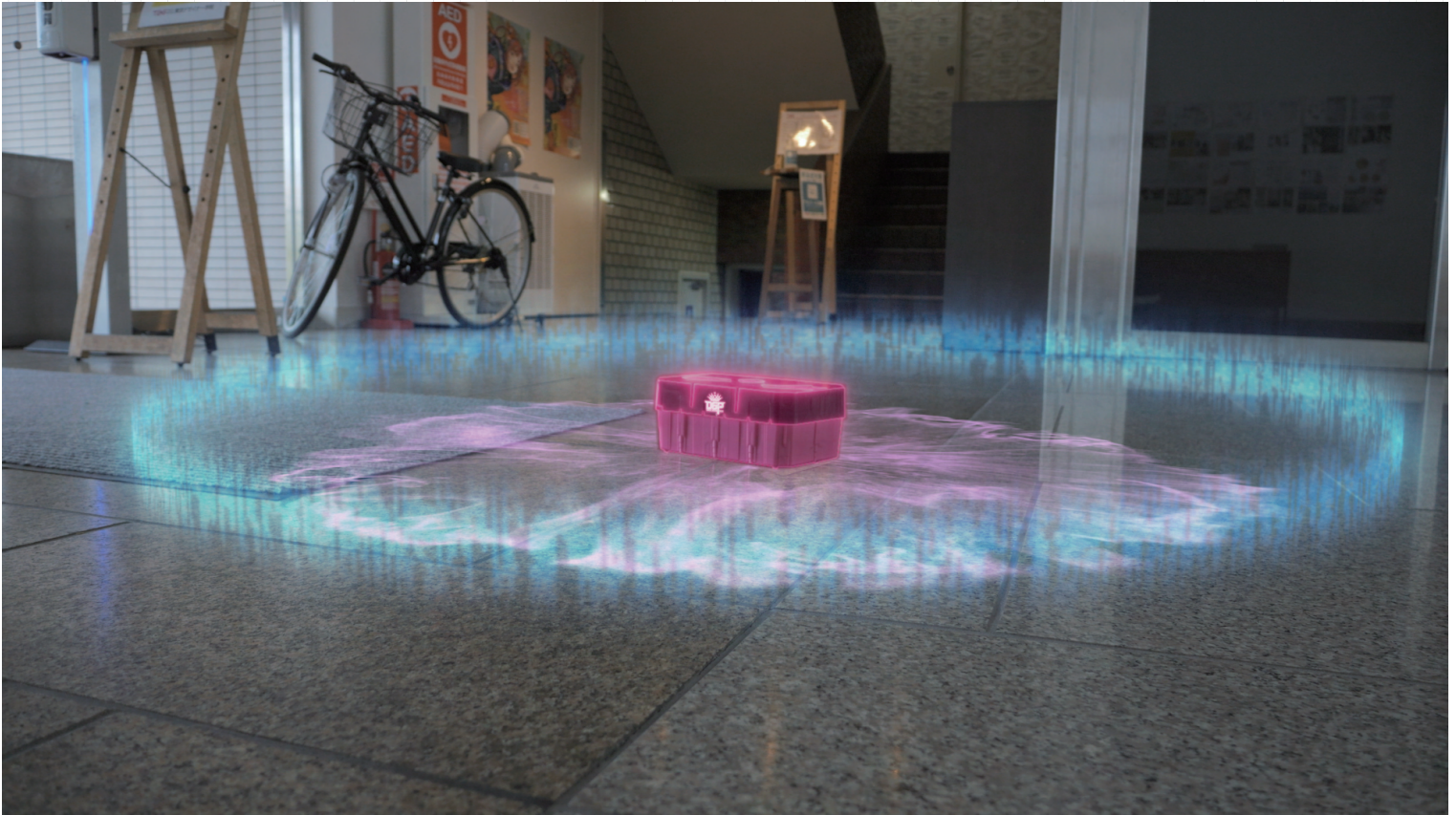
- A** 背景の撮影素材
- B** 人物の撮影素材
- C** 人物のマスキング処理
- D** 破壊のシミュレーション
- E** 赤と白のノイズアニメーション
- F** シミュレーション素材と煙素材を合成
- G** 各素材を合成
- H** 色調を補正し煙を追加



ITEM BOX APPEARS



「仮面ライダーギーツ」のアイテムボックスの出現シーンを再現



SCHEDULE

製作時間 13 時間

撮影	1 時間
マスク	2 時間
トラッキング	1 時間
エフェクト	5 時間
コンポジット	2 時間
ブラッシュアップ	2 時間

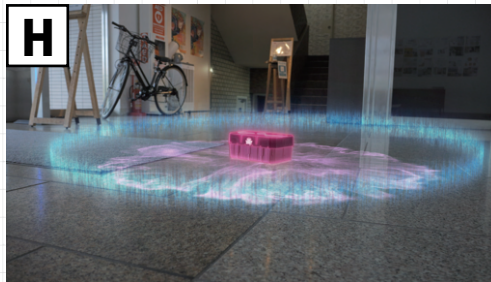


◀ 撮影風景

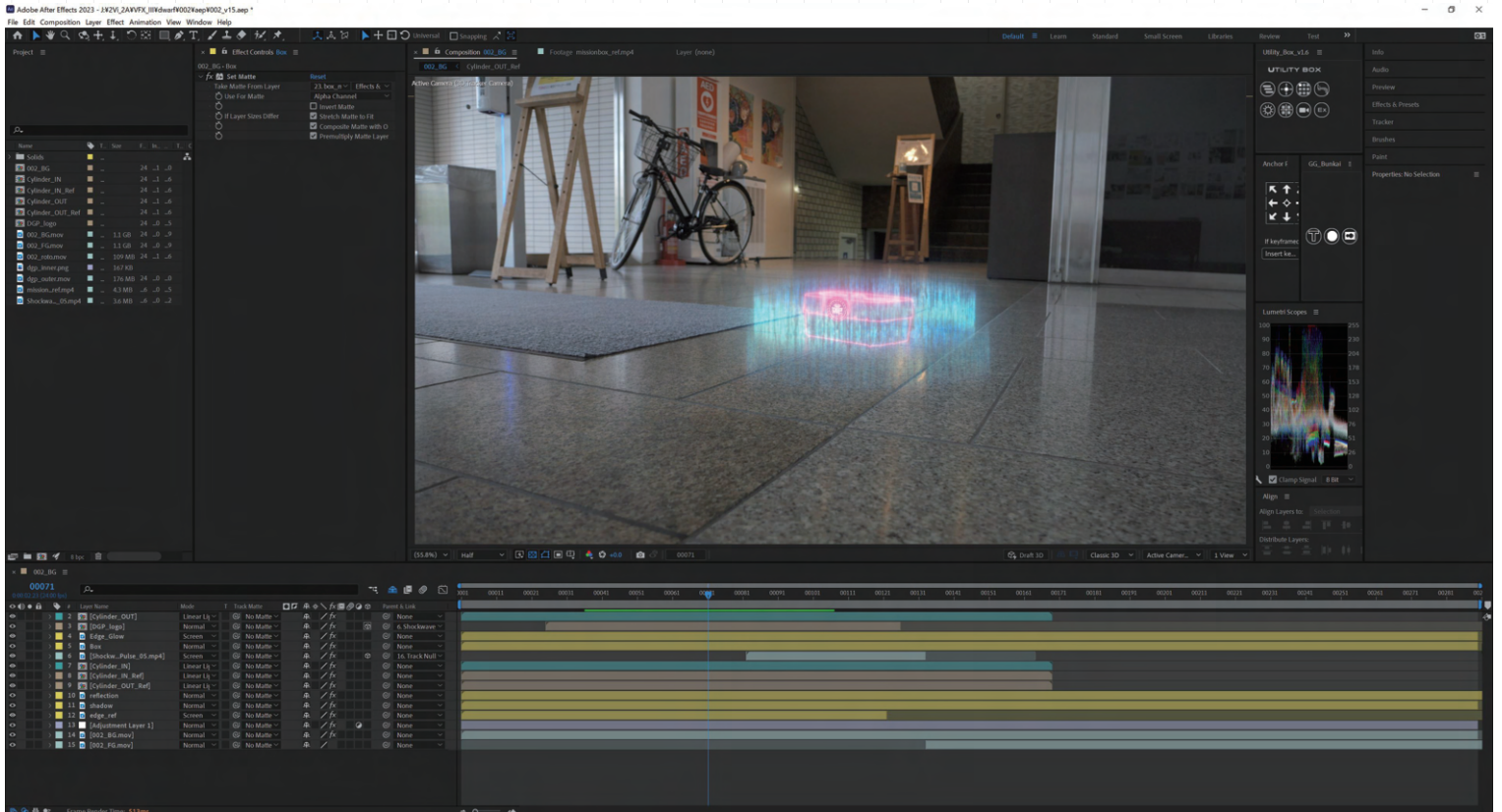


▲YouTube 視聴リンク
<https://youtu.be/H2P95h8DzC4>

BEHIND THE SCENE



- A** 撮影素材 **B** マスクを作成し合成 **C** 地面の販社を追加 **D** 輪郭を Saber で発光させる
- E** ショックウェーブ素材を追加し、色調を調整 **F** DGP ロゴのアニメーションを合成
- G** フラクタルノイズと CC Cylinder で円柱のエフェクトを作成 **H** グロー強度の調整



FLIGHT OF DRAGREDDER



「仮面ライダー龍騎」のドラグレッダーを再現



SCHEDULE

製作時間 18 時間

撮影	1 時間
マスク	1 時間
モデリング	10 時間
アニメーション	1 時間
コンポジット	2 時間
ブラッシュアップ	3 時間

日本映像クリエイティブ長部さんの修正案を取り入れて再構成をした。

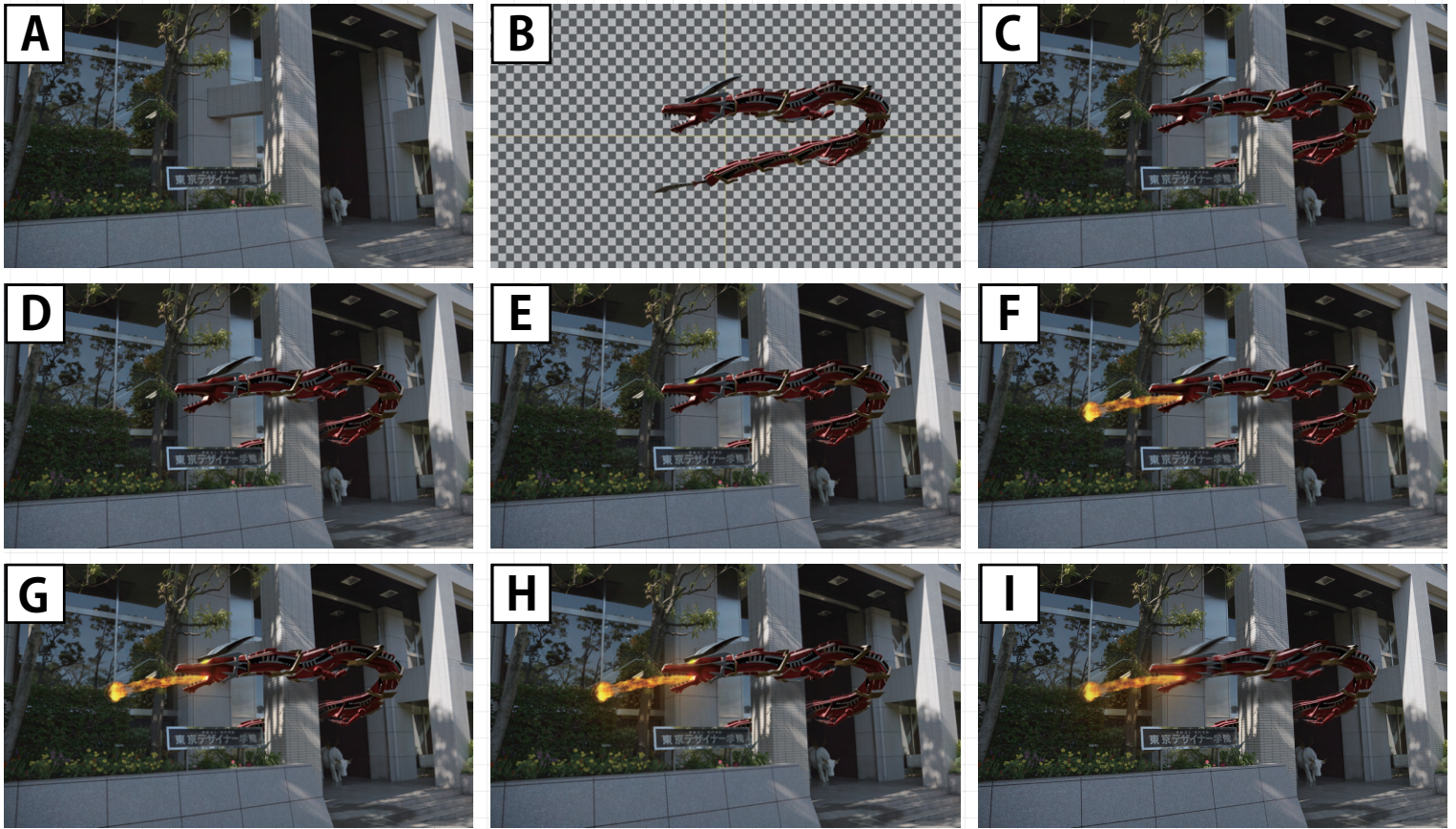
【修正箇所】

- ①アニメーションの速度に緩急をつけた。
- ②ライティング、影の修正
- ③口から炎を吐く
- ④モーションブラーのサンプル数をあげる

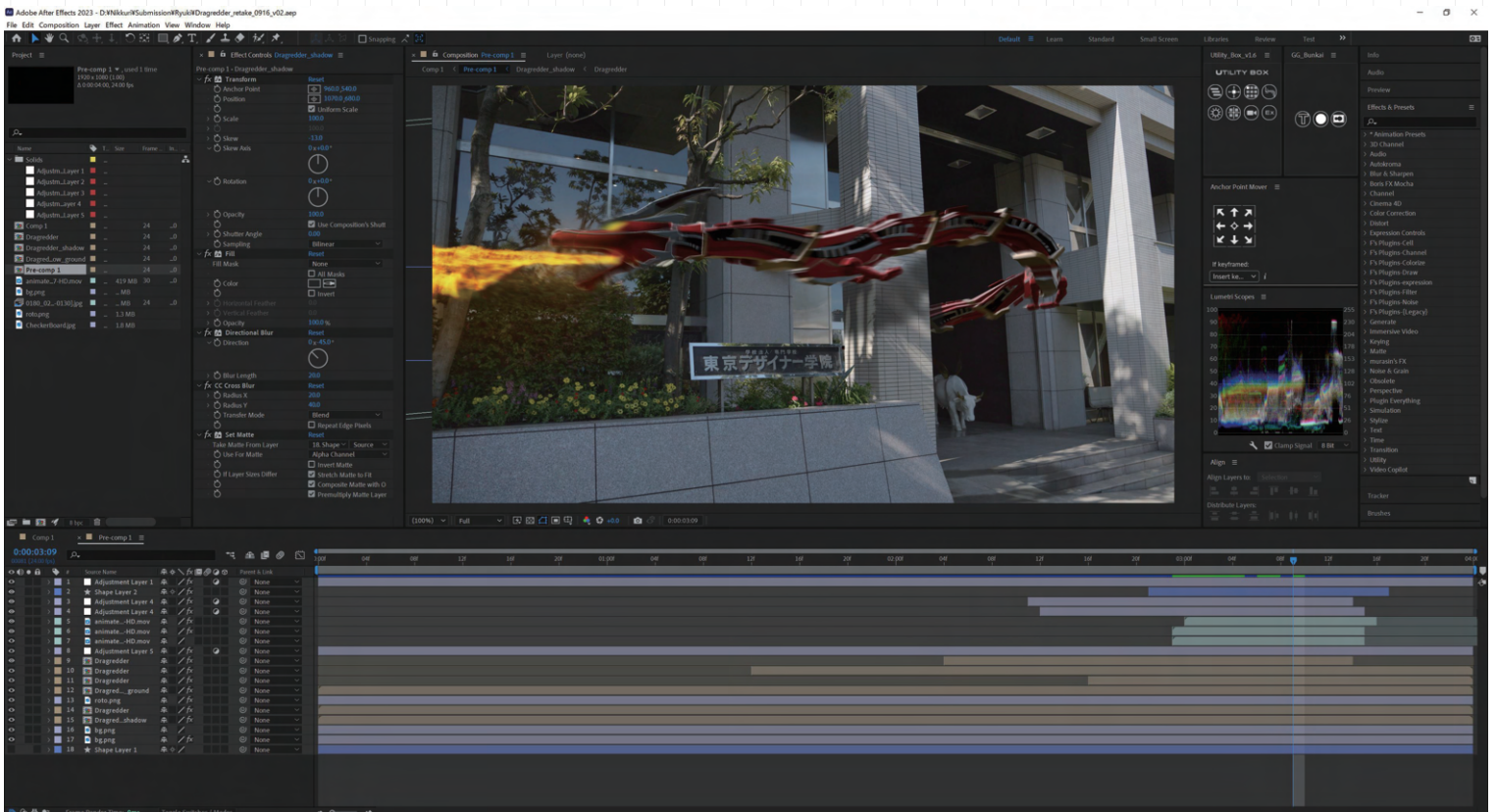


▲YouTube 視聴リンク
<https://youtu.be/oaGkAMy04FY>

BEHIND THE SCENE



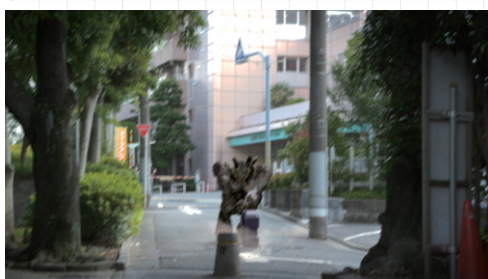
- A** 実写プレート **B** ドラグレッダーのレンダリングイメージ **C** 背景の柱と植物をマスクし、ドラグレッダーの連番素材を合成 **D** 柱、ドラグレッダー、地面に影を追加 **E** 目の発光 **F** 火炎素材を合成 **G** 口の発光、照り返しを追加 **H** 背景に照り返しを追加 **I** 熱ゆらぎ、モーションブラーを追加



GROUND DESTRUCTION



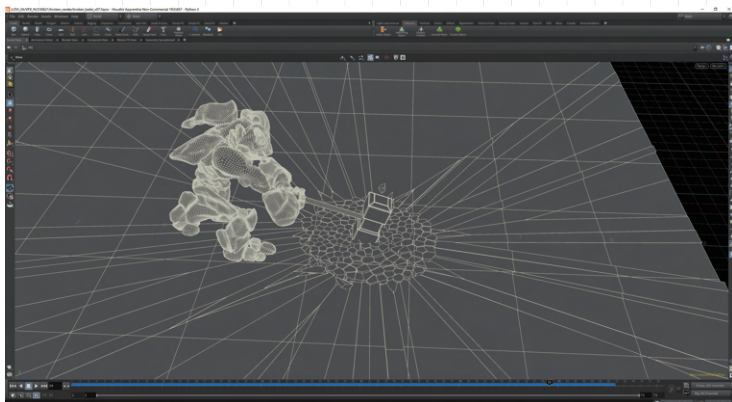
破壊のシミュレーション



SCHEDULE

製作時間 4 時間

撮影	20 分
マスク	10 分
モデリング	30 分
シミュレーション	1 時間
コンポジット	1 時間
ブラッシュアップ	1 時間

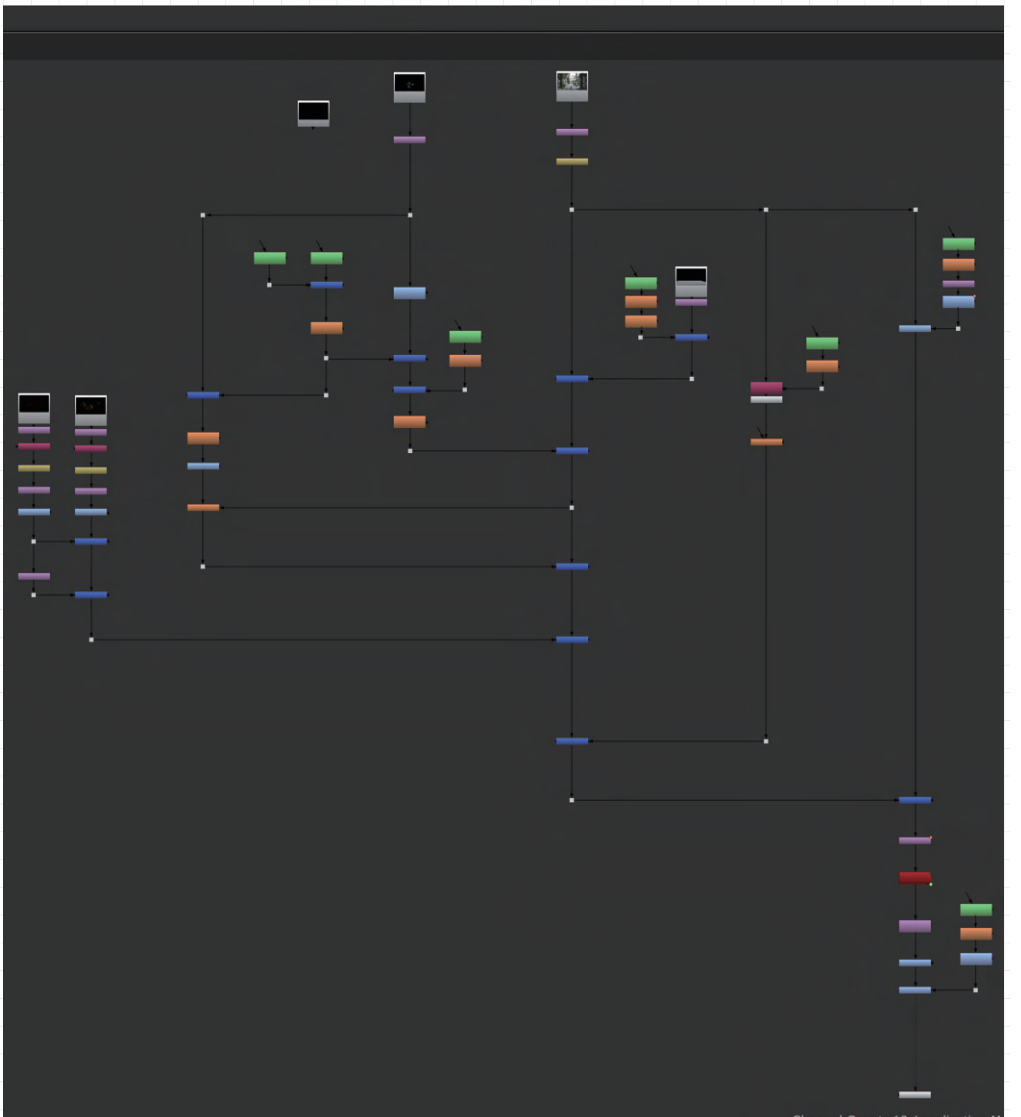
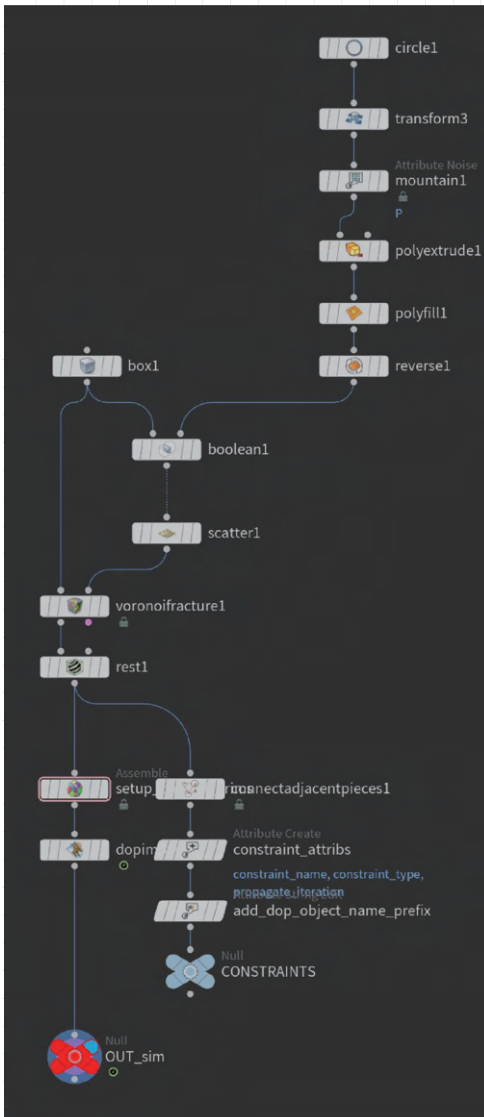


▲YouTube 視聴リンク
<https://youtu.be/ZDA4hgdmkuY>

BEHIND THE SCENE



- A** 背景の撮影素材
- B** シミュレーションのレンダリングイメージの合成
- C** TestGeometryCrag を合成
- D** 土埃素材を追加
- E** レンズディストーション
- F** カラーグレーディング



BLOCK EXPLOSION



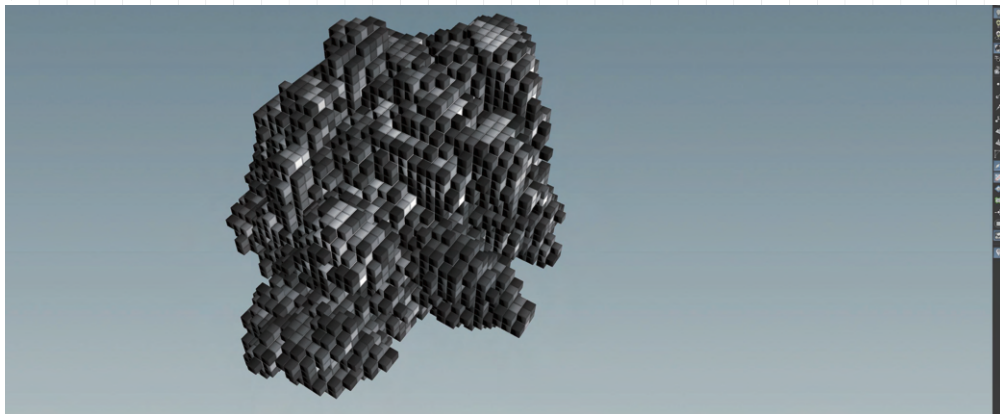
授業で作成した作品のブラッシュアップ



SCHEDULE

製作時間 4 時間

爆発	0.5 時間
ブロック化	0.5 時間
コンポジット	2 時間
ブラッシュアップ	1 時間

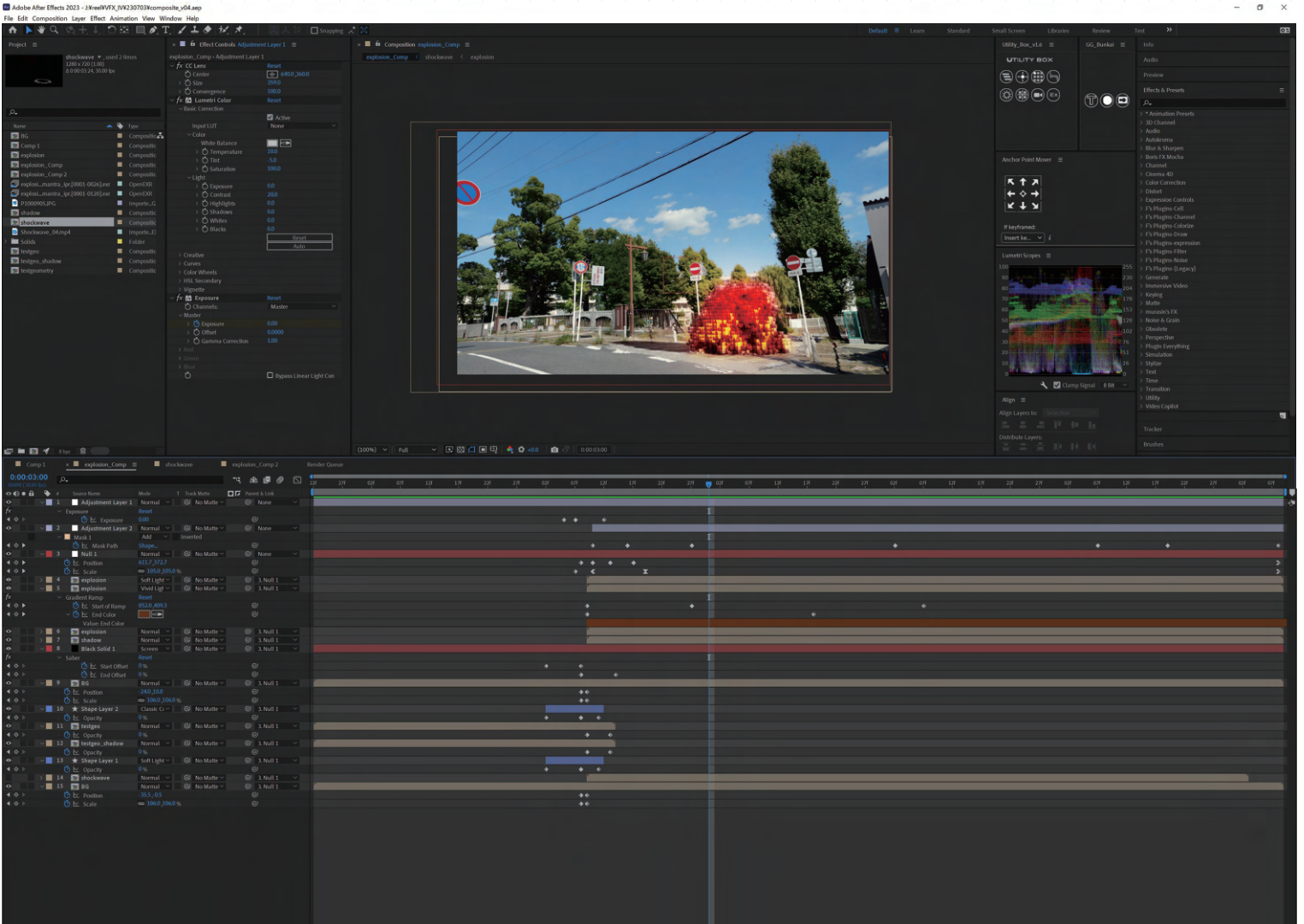


▲YouTube 視聴リンク
<https://youtu.be/NUiCVXMtgYA>

BEHIND THE SCENE



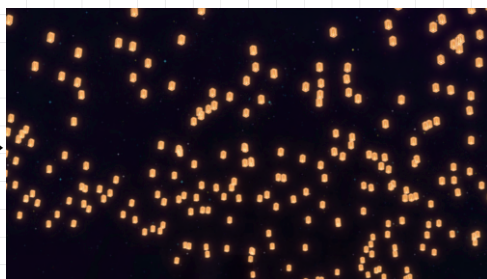
- A** 背景の撮影素材 **B** testgeometry squab を合成
- C** Ae で稲妻を作成 **D** 爆発を追加 **E** 色を追加、グロー①
- F** グロー② **G** カラコレ、レンズディストーション



LANTERN FESTIVAL



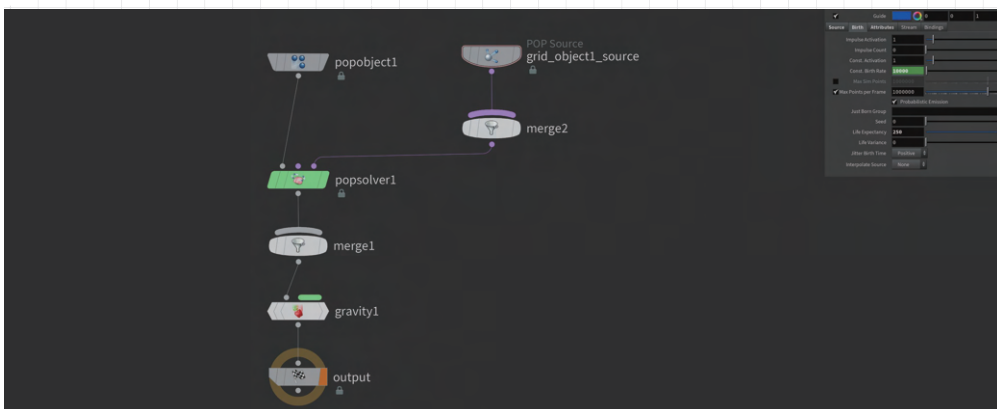
授業で作成した作品のブラッシュアップ



SCHEDULE

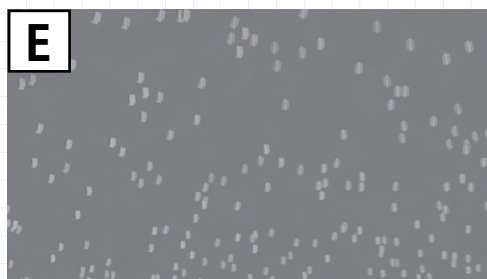
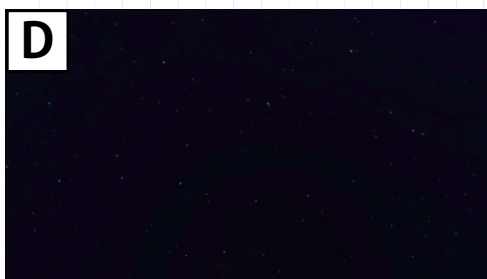
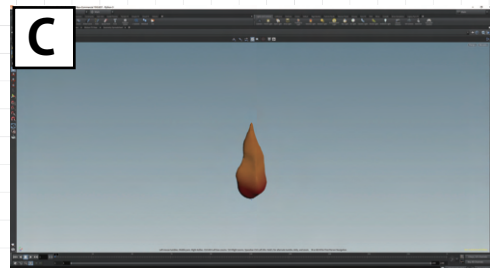
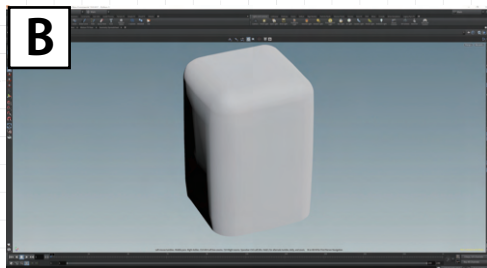
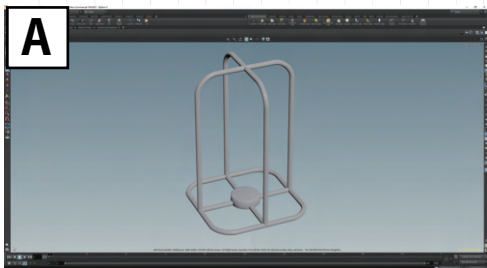
製作時間 10 時間

モデリング	3 時間
シミュレーション	2 時間
コンポジット	2 時間
ブラッシュアップ	3 時間

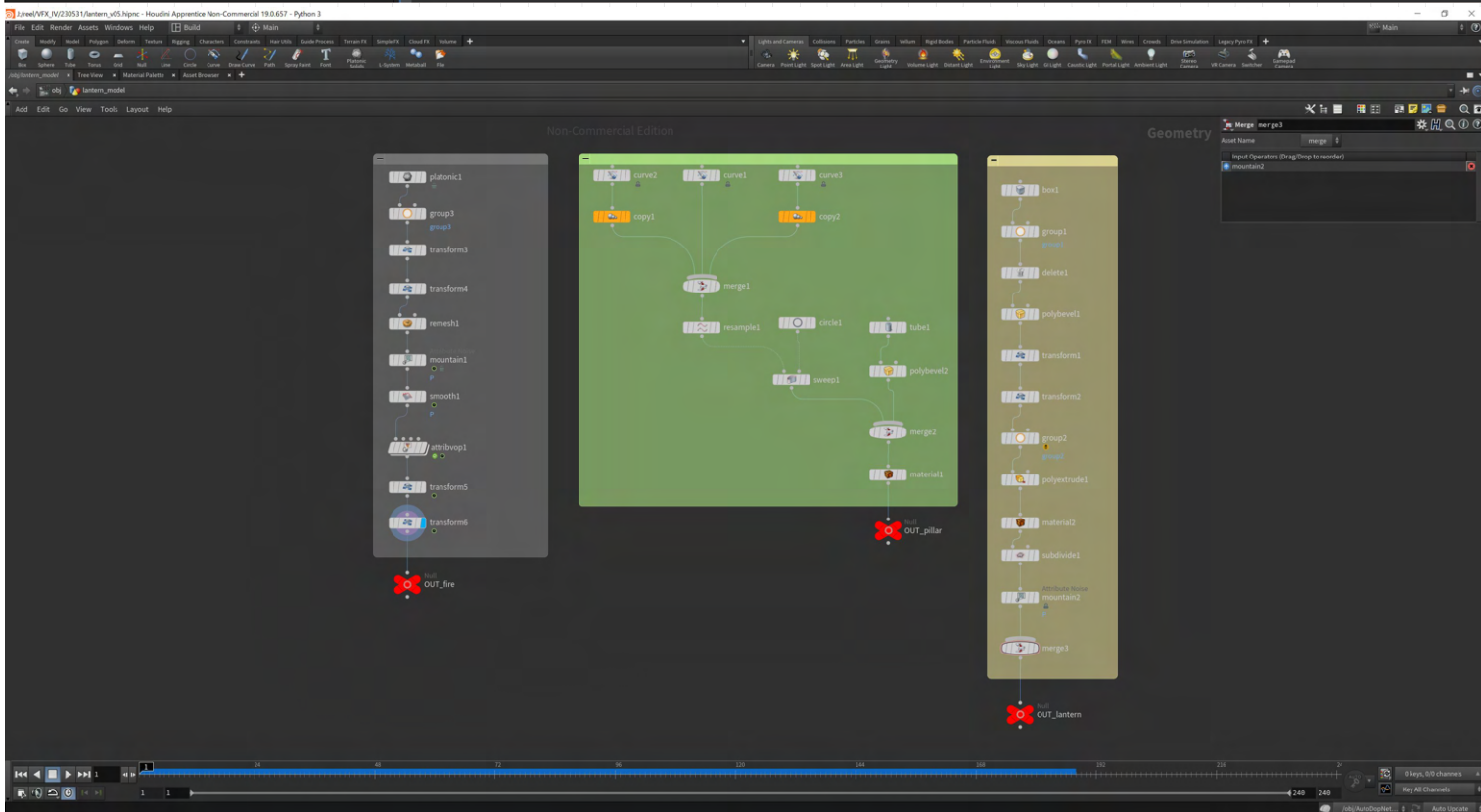


▲YouTube 視聴リンク
<https://youtu.be/G0ulE3cqucs>

BEHIND THE SCENE



- A** 骨組みのモデル **B** 皮のモデル **C** ろうそくの炎のモデル
- D** Ae で星空背景を作成 **E** POP で浮遊シミュレーション
- F** グロー **G** 背景と合成、馴染ませ



ご覧頂き、ありがとうございました。

佐藤 晃希

東京デザイナー学院 映像デザイン学科 VFX専攻

Tel 080-7239-6174

Mail vi22002014.k.satou@gmail.com