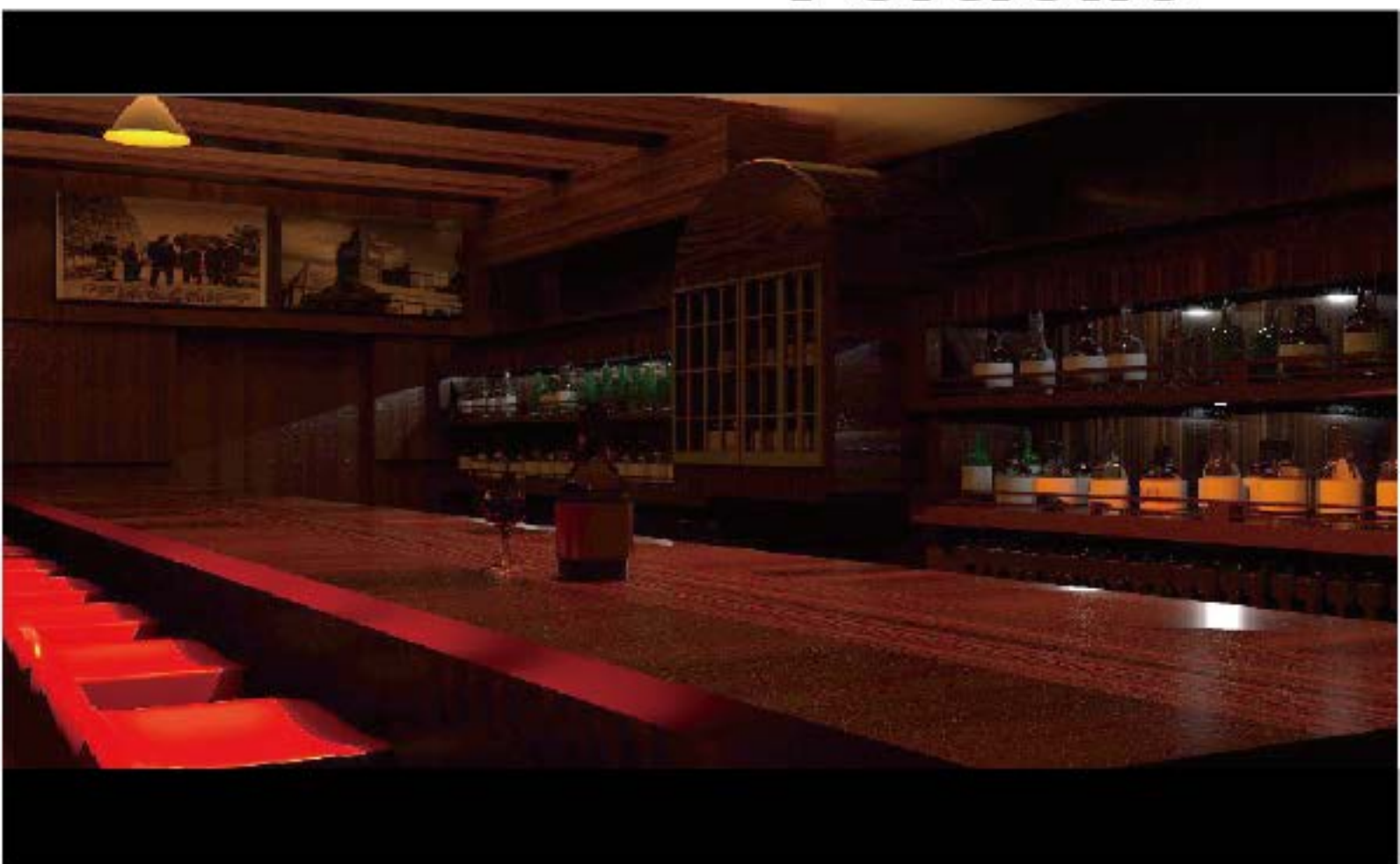




2024 VFX Portfolio



Profile

山中凱月

Totsuki Yamanaka

東京デザイナー学院専門学校

映像デザイン学科 VFX 専攻

生年月日 / 8月21日

性別 / 男

性格 / 凝り性、好奇心旺盛

好きなもの / 映画、音楽、ファッション

SKILL

Nuke、After Effects、Maya などの

主にコンポジターを中心とした

ソフトの使用が可能です。

また、Maya などのモデリング作業

のスキルも身に付けています。

好きな映画

スターウォーズ トランスフォーマー

ワイルドスピード ジョン・ウィック

アバター トップガン

ダークナイトシリーズ

アベンジャーズシリーズ



作品介绍

グループ制作編

【次はグループで制作した作品を紹介します。】

こちらの作品は四人共同で制作した映像作品です。自分は映画「スターウォーズ」に登場する AT-AT が街を襲っているワンシーンのコンポジターと AT-AT のモデリングを担当しました。

【使用したソフト】



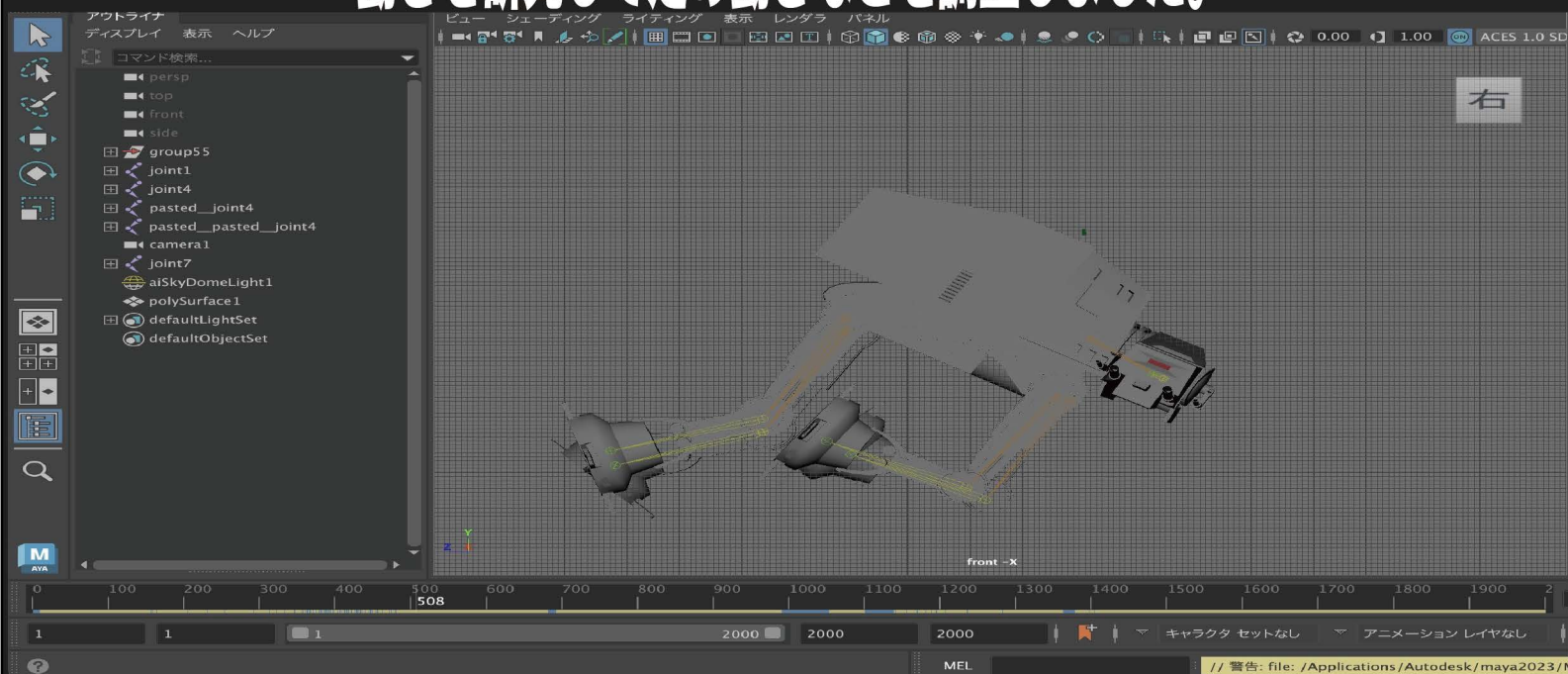
<https://d.kuku.lu/65rp3f8s3>



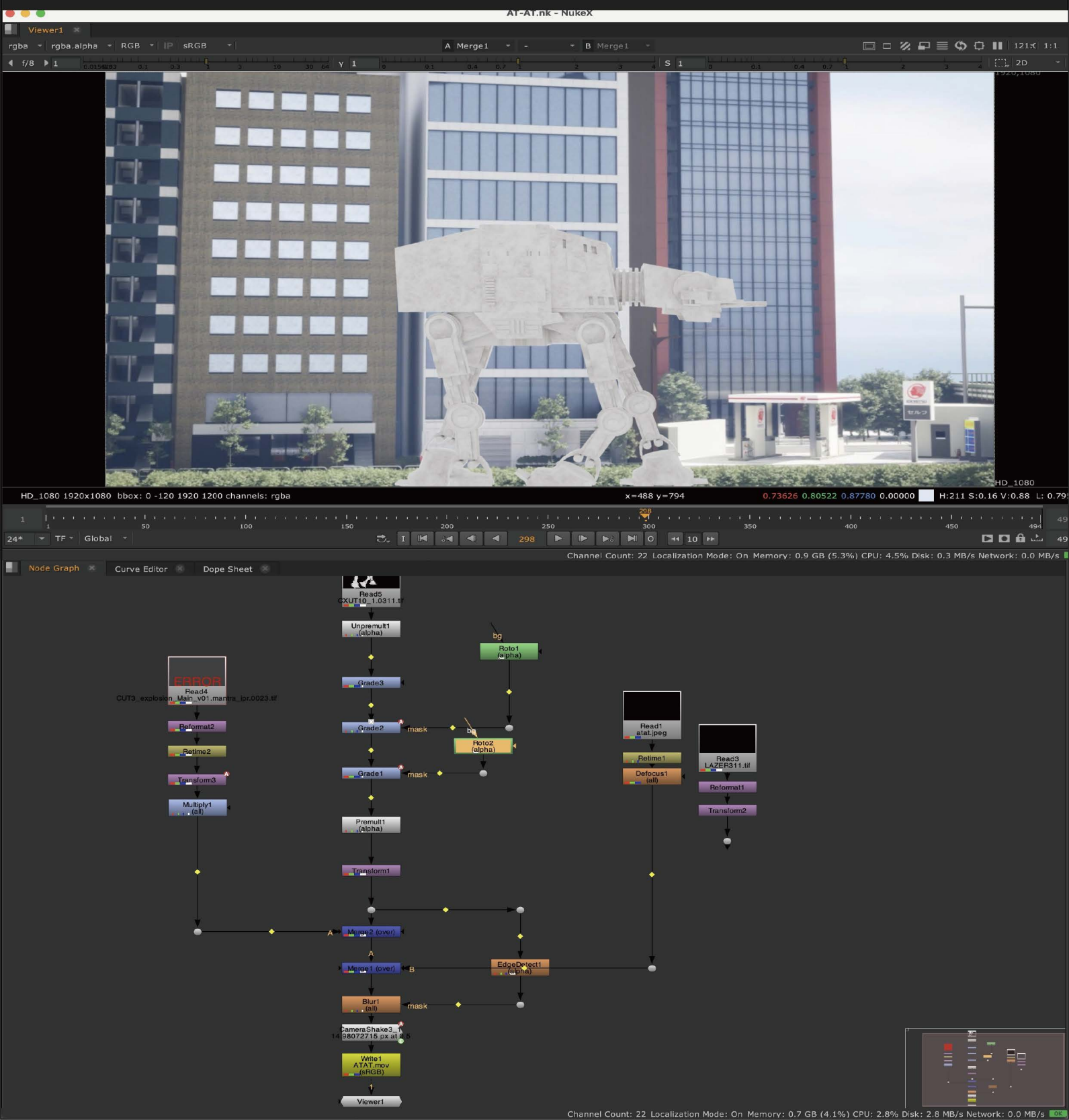
まず最初に Maya で AT-AT をモデリングする作業を行いました。それから AT-AT を動かすために AT-AT の足と頭部に Skeleton を追加し、原作と同じ動きにアニメーションを行いました。そして、最後に AT-AT が前に倒れるように Skeleton やアニメーションで調整を行いました。



アニメーションは原作の動きを細かく見て動きを研究して足の動きなどを調整しました。



そして最後に Nuke でコンポジットします。Maya でモデリングした AT-AT を背景に合成する作業を行いました。そして後に爆発エフェクトと AT-AT の砲台から出るレーザーを同じく合成させました。爆発エフェクトも光の調整などがかなり大変でしたが、丁寧に合成することができました。





作品介绍

Nuke コンポジター編

【次に Nuke を使って制作したコンポジター作品を紹介します】
まず1つ目は Nuke で作った最初の自主作品です

この作品は初めて自作した作品で、山の中を歩いている人をコンポジターで消し、
主に Nuke では camera tracking を使用しました。



<https://d.kuku.lu/2auten7te>

制作時間 計 30 分

BEFORE



AFTER



Traktor Compositor



<https://d.kuku.lu/y2w2hb54z>

制作時間 計 30 分

BEFORE

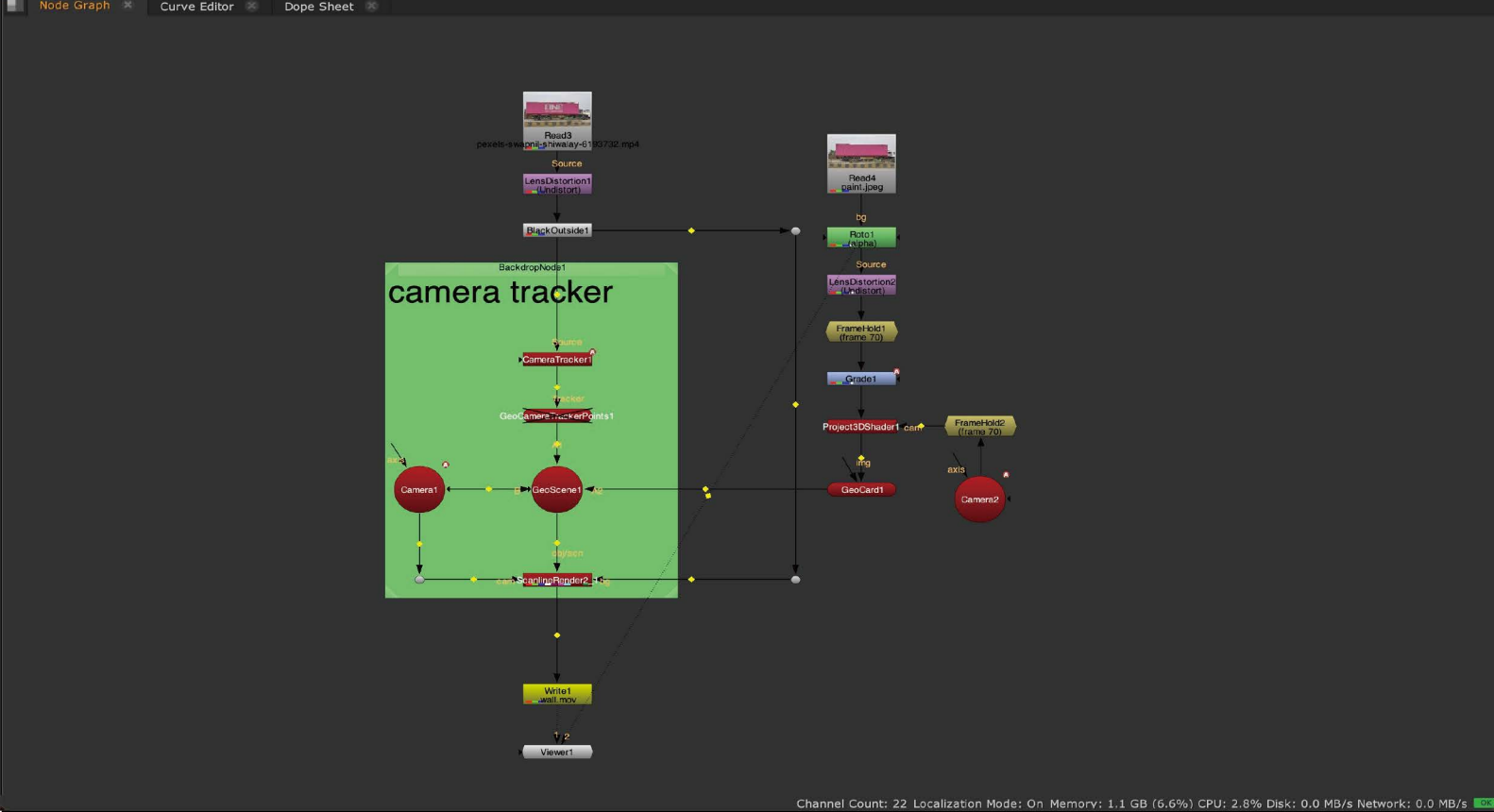
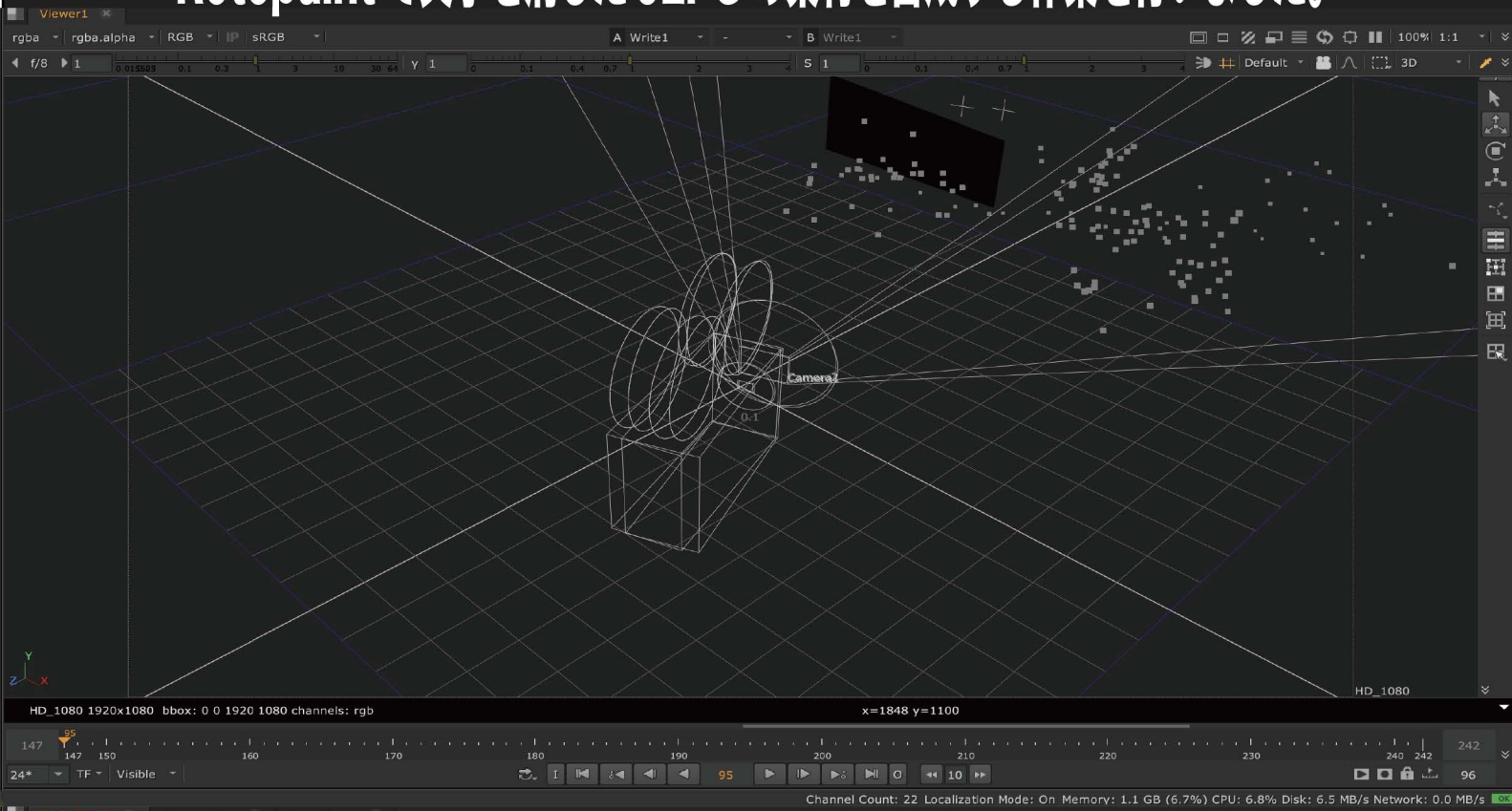


AFTER



2つ目の作品はトラックのトレーラの文字をコンポジターで消した作品です。
こちらの作品も先程と同じように camera tracking を使い制作しました。

Rotopaint で文字を消した JPEG の素材を合成する作業を行いました。



wall Compositor



<https://d.kuku.lu/t35jashse>

制作時間 計 30 分

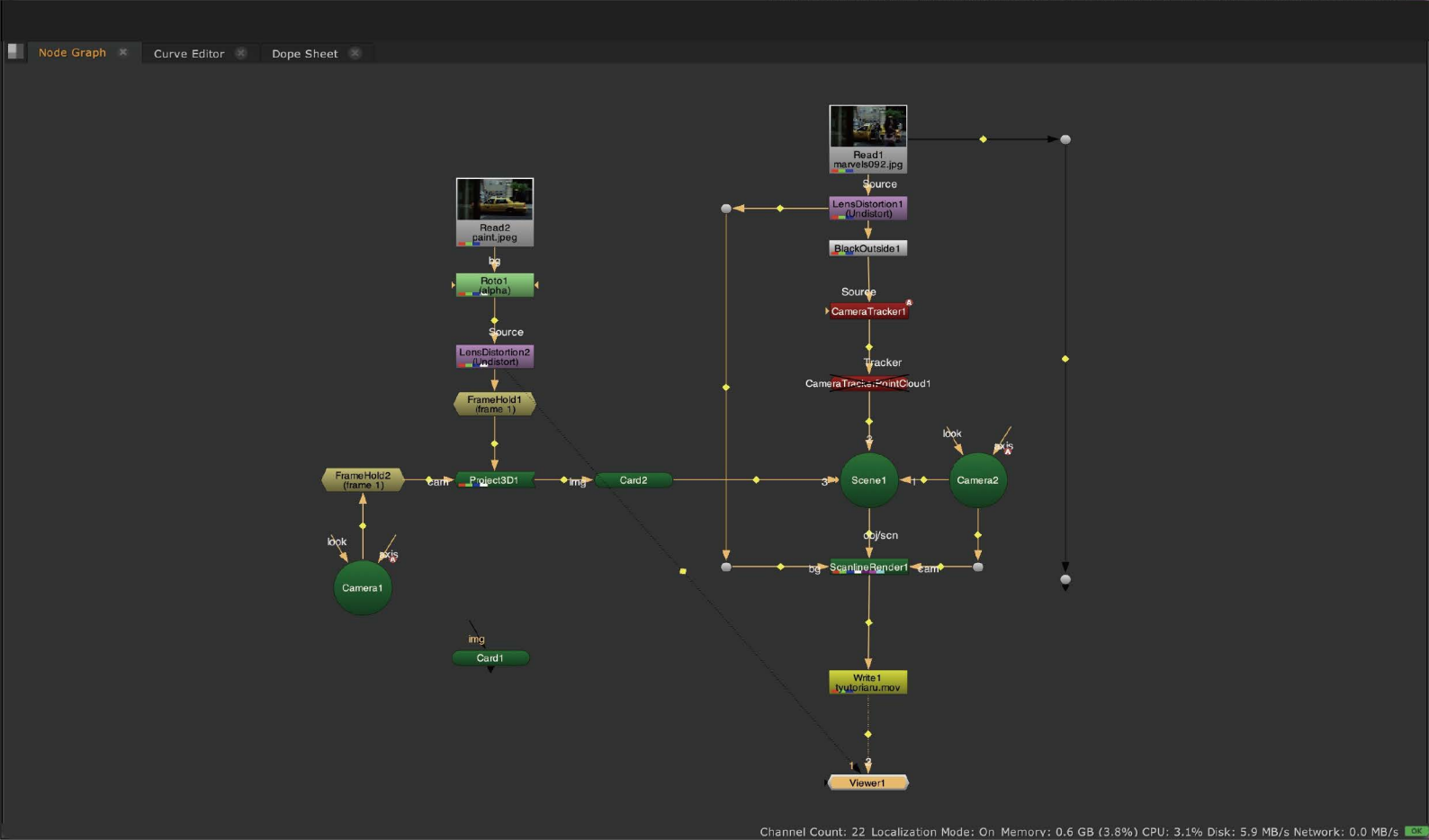
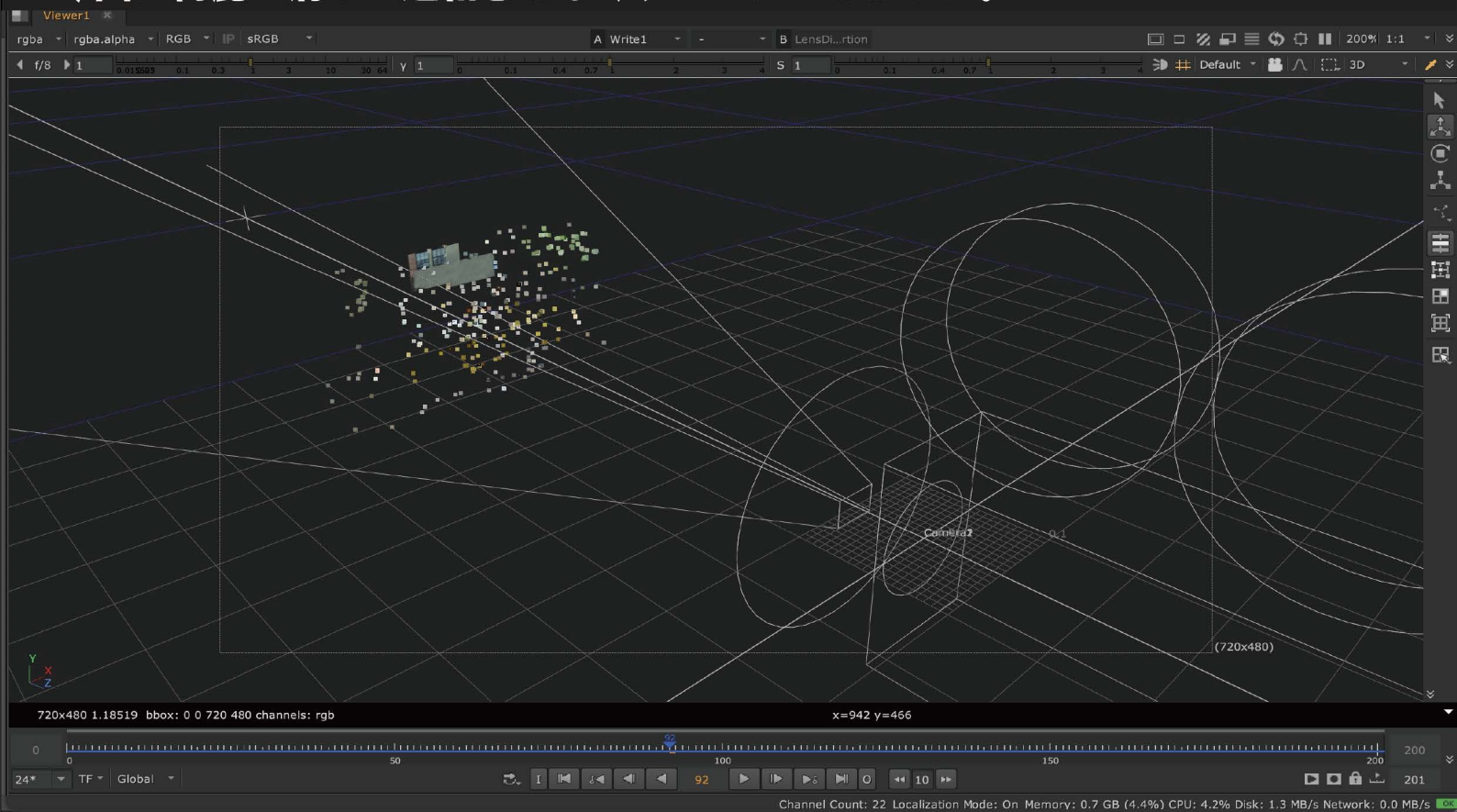
BEFORE



AFTER



3つ目の作品は奥の壁に書いてある絵や落書きをコンポジターで消した作品です。
こちらの作品も同様、camera tracking を使い制作しました。そして壁の
部分を切り取って Rotopaint で消し、貼り付けました。前回の反省を活かして
今回は綺麗に消して違和感をなくすことができました。



PC Compositor



<https://d.kuku.lu/ev2jzzjrs>

制作時間 計 30 分

BEFORE



AFTER



こちらの作品は Tracker を使用して制作した映像作品です。元々の素材にはパソコンの画面が真っ白になっています。パソコンの画面に別の素材の映像を合成しました。そして Grade や Blur を使って明るさを調整して違和感などを減らしていきました。

The screenshot shows the Nuke software interface. The main viewer displays a laptop with a video on its screen. The Tracker2 node is selected, and its settings are visible in the Properties panel. The Tracker2 node has four tracks, each with a name, track_x, track_y, offset_x, offset_y, and T, R, S, error values.

e	name	track_x	track_y	offset_x	offset_y	T	R	S	error
1	track 1	2144.1...	1733.4...	0	0	X	X	X	0...
2	track 2	3612.9...	1567.1...	0	0	X	X	X	0...
3	track 3	1961.8...	827.43...	0	0	X	X	X	0...
4	track 4	3405.5...	506.68...	0	0	X	X	X	0...

The Node Graph shows a sequence of nodes: Grade1, Grade2, Blur1 (all), Tracker2, and Merge1 (over). The Write2 node is also visible, with settings for channels (rgb), file path, frame expression, views (main), file type (jpeg), quality (0.75), and sub-sampling (4:1:1).

The screenshot shows the Node Graph in Nuke. The graph starts with a Read1 node (pexels_videos_1903279 (1-40p).mp4) and a Read4 node (production_kl_4064869 (2180p)007.tif). The Read1 node is connected to Reformat1, Transform1, CornerPin2D1, EdgeBlur1 (ncne), Grade1, Grade2, Blur1 (all), and Tracker2. The Read4 node is connected to Tracker1. The Tracker2 node is connected to Merge1 (over). The Merge1 (over) node is connected to Write1 (pc.mov). The Write1 (pc.mov) node is connected to the Viewer2.

PC Compositor



<https://d.kuku.lu/gs3rrmt5m>

制作時間 計 30 分

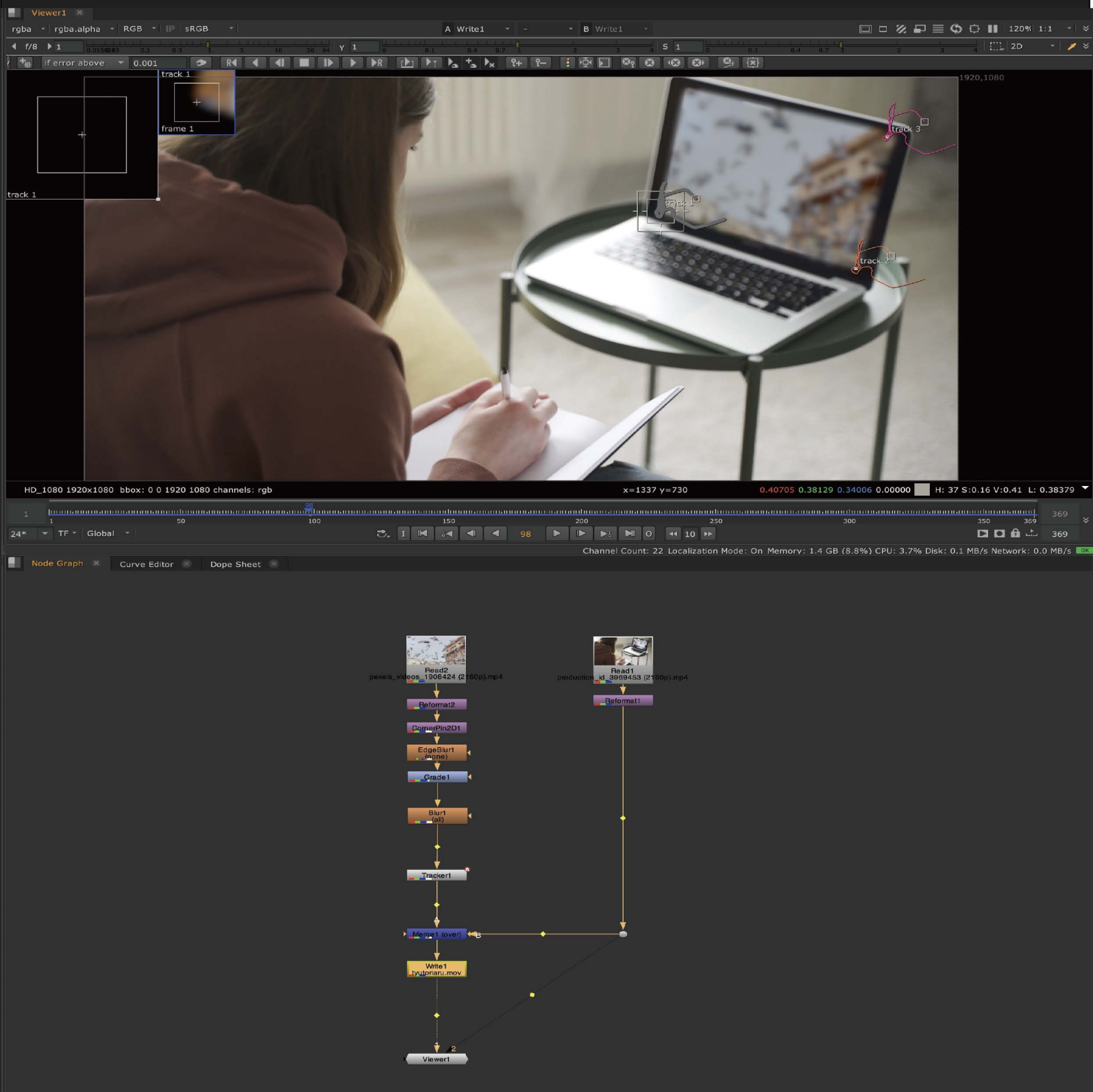
BEFORE

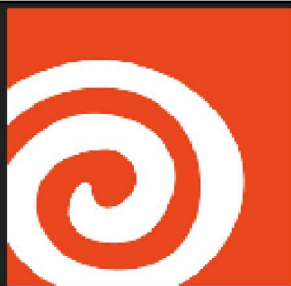


AFTER



こちらの作品も Traker を使って、パソコンの画面に別の素材の映像を合成しました。そして今回、元の素材の映像はパソコンの画面が少しぼやけているので、Blur を使って元の素材と同じようにぼかしました。Traker で合成した画面がずれないように調整して、上手く完成させることができました。





作品介绍

Houdini VFX 編

Houdini と Nuke で制作した作品を紹介します。

こちらの作品は Houdini を使って初めて個人で制作した作品です。Houdini ソフトでの制作はかなり苦労しましたが、制作していくことで慣れていくことができました。反省点は色の調整や、本来は箱も一緒に映し出されるはずでしたが、透明になってしまいましたので次の作品で Houdini を使うときは、レンダリング時にどこか不備になってないようにしていこうかと思っています。



<https://d.kuku.lu/8srgj64sw>



2つ目のこちらの作品は屋外から見た視点で、モデリングをして見ました。私はたくさんの映画を見ていてその中で海外の作品の中にドライブインという建物をよく見るので今回はその建物をモデリングしてみました。また、空の背景などのテクスチャーにも挑戦してみました。看板のライトの調整やテクスチャーなどの作業が背景ということもありとても大変でした。スカイドームライトをうまく工夫して背景モデリングができるようにしようと思いました。

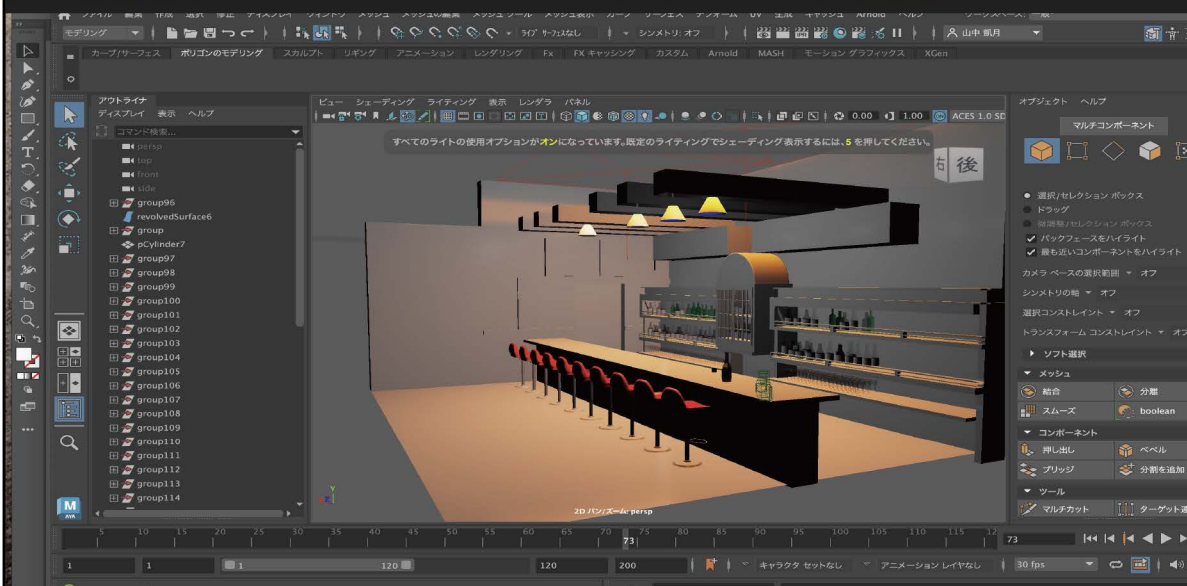




作品介绍

Maya モデリング編

【Maya を使ってモデリングした作品をいくつか紹介します】
まず1つ目は Maya ソフトを使い始めて一年目に制作した
作品です。制作期間はおよそ一ヶ月かかりました。作品
は、おしゃれなバーをイメージして制作し、店の雰囲気や
光の調整、ワインやグラスのデザインをおしゃれに工夫しました。



しかしこの作品の反省点としては机のテクスチャーや
瓶やコップの大きさなどが少し違和感があることです。
この作品の制作を通して UV 展開や、物体の大きさなど
をもっと観察していこうかと思いました。