

Portfolio



ホワン カイヤン
Huang KaiYang

台湾

建国科技大学 卒業

マルチメディア専攻

東京デザイナー・アカデミ
ー 入学

映像デザイン学科 VFX 専攻

使用可能ツール



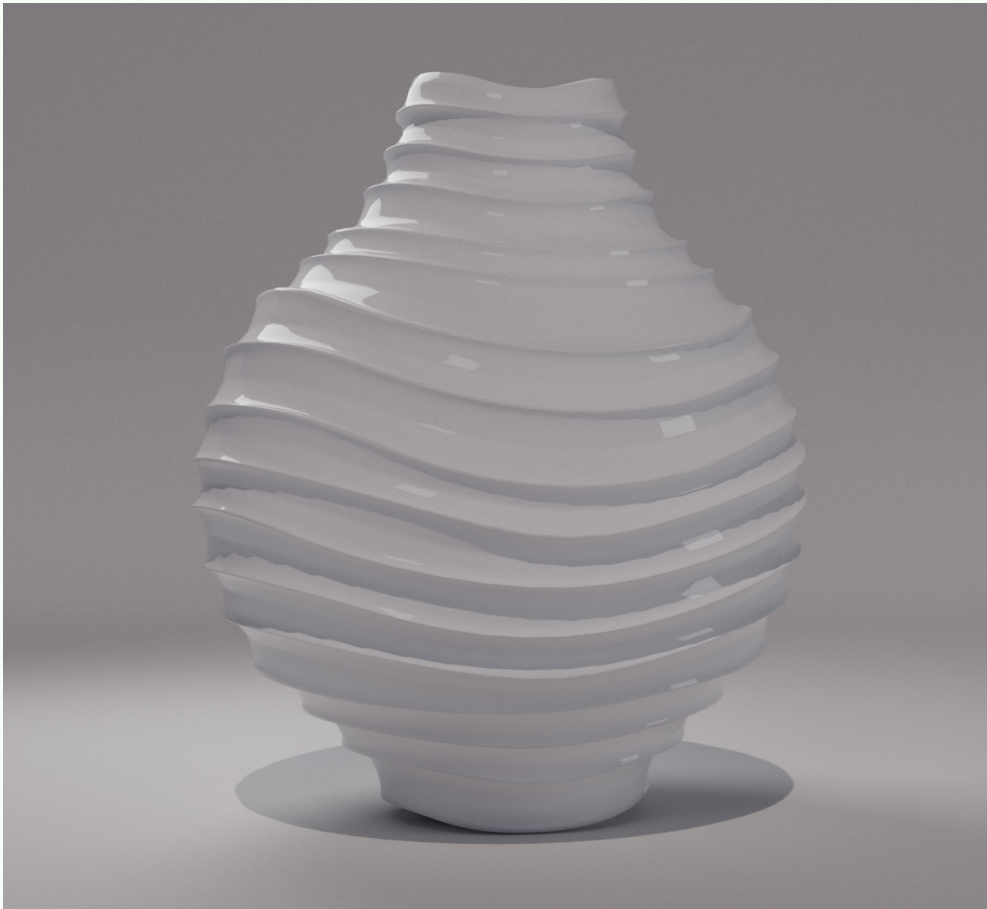
ocean951753@gmail.com

現実世界では見られないことに想像力を膨らますことはとても興味深いです。それを制作して皆に私のアイデアを共有できるのはとてもやりがいを感じられます。

不規則な縁の花瓶

使用ツール

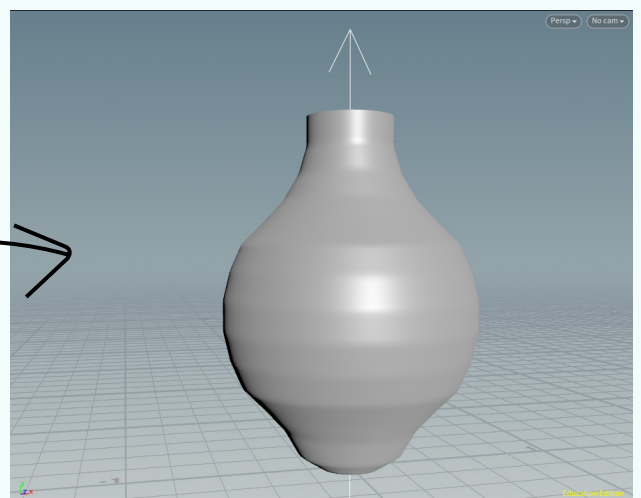
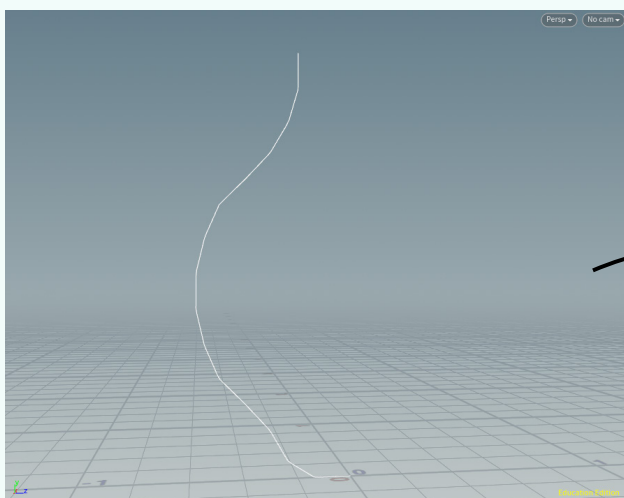
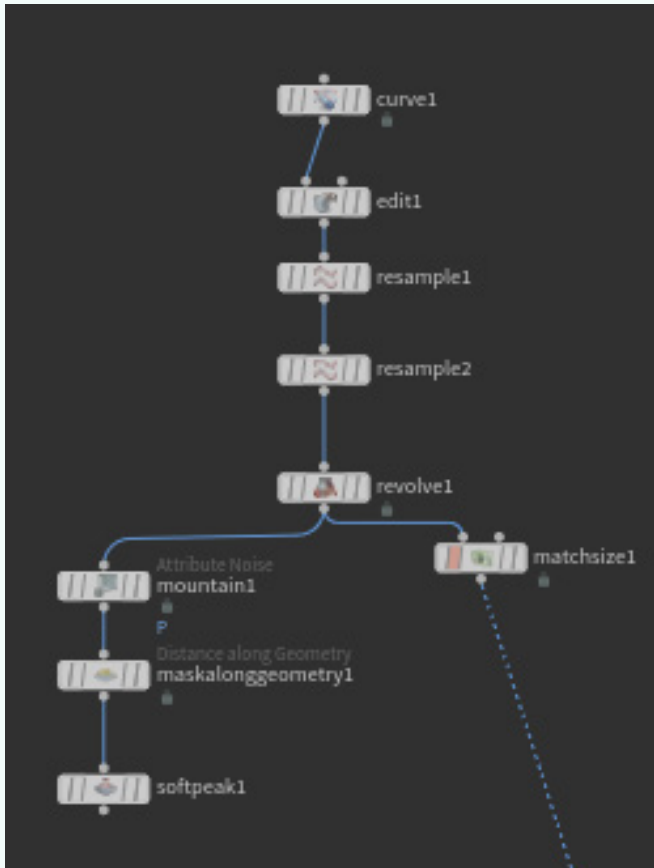
制作時間： 4 時間



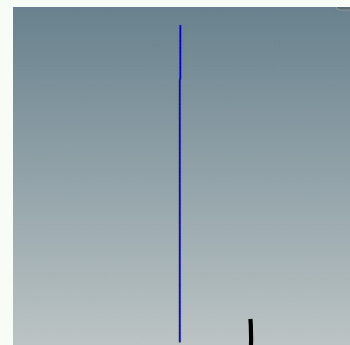
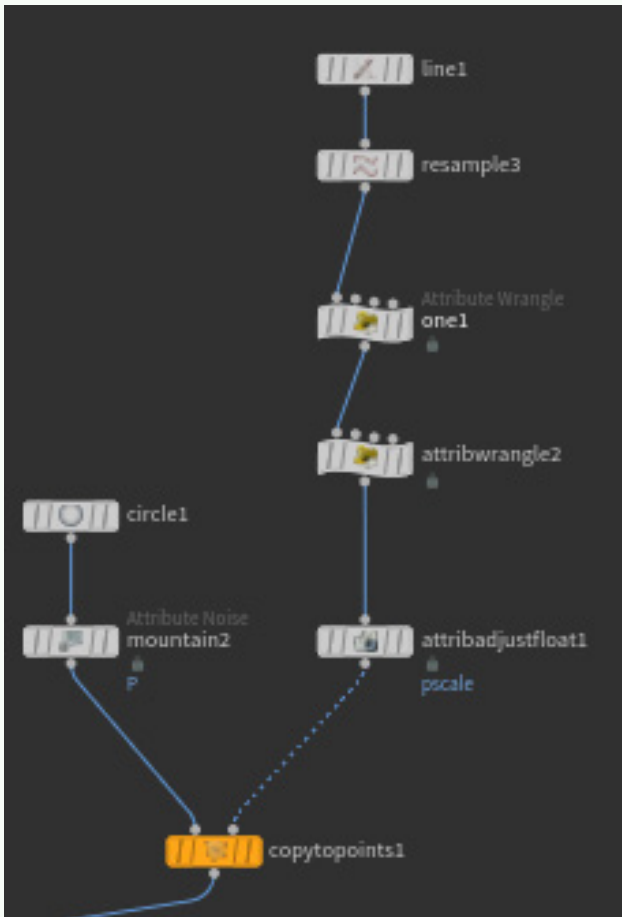
簡単な花瓶ではなく、VEX を使用してランダムなプリミティブまたはエッジを選択し、不規則な文様を作成した花瓶です。

Node

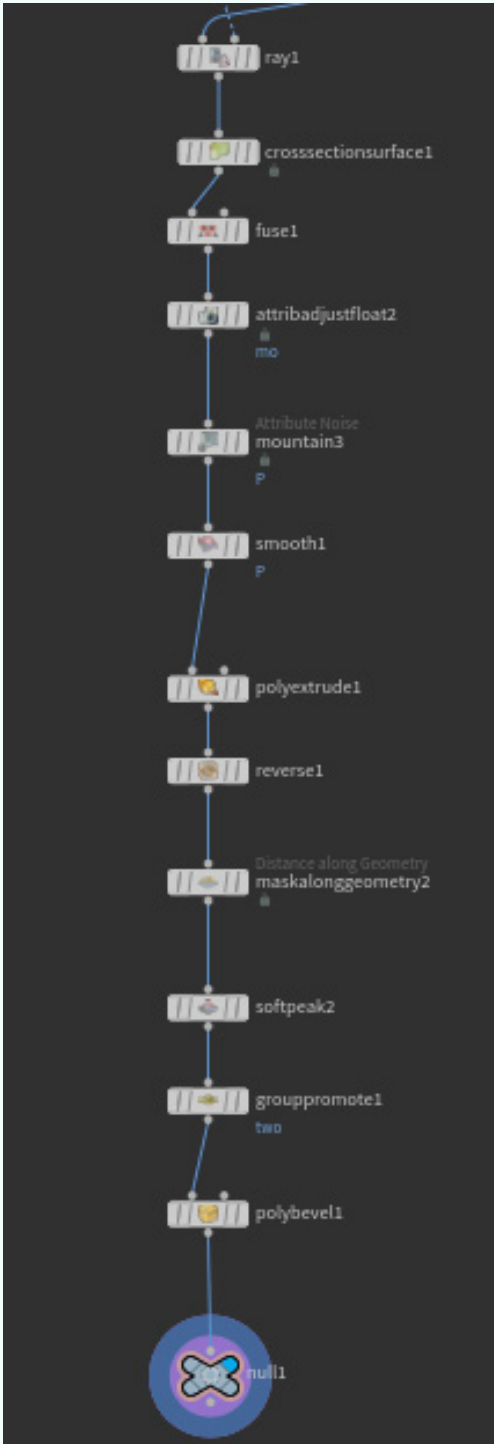
← 花瓶に基本的な形を作りました。



← 花瓶の縁にランダムに波を作りました。



← 選択されたポイントに対してマスクを作って押し出しました。



VEX

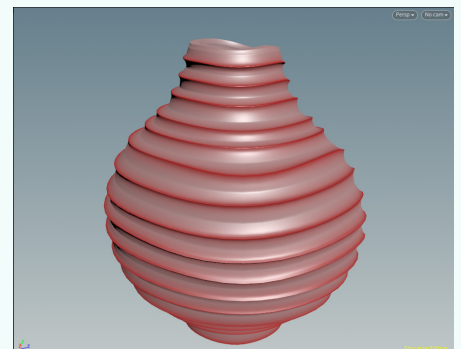
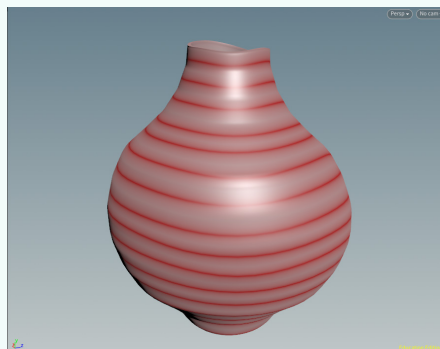
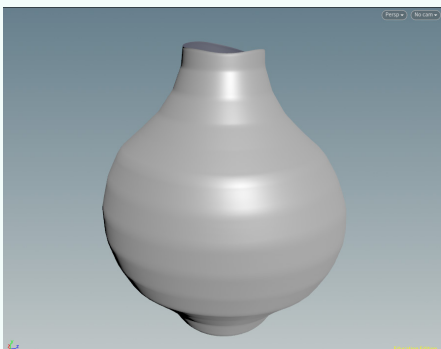
```

1 int random_1 = floor(rand(@ptnum)*3);
2 if(inpointgroup(0, "one", @ptnum)=1)
3 setpointgroup(0, "two", @ptnum-random_1, 1);

```

	Pt#	Px	Py	Pz	groupone	grouptwo
0	0.0	1.0	-0.2	0	1	0
1	0.0	1.54804	-0.2	0	0	0
2	0.0	1.56097	-0.2	0	0	0
3	0.0	1.54811	-0.2	0	0	0
4	0.0	1.52015	-0.2	0	0	0
5	0.0	1.58010	-0.2	0	0	0
6	0.0	1.48922	-0.2	0	0	1
7	0.0	1.46838	-0.288867	0	0	0
8	0.0	1.44122	-0.286444	0	1	0
9	0.0	1.42028	-0.222021	0	0	0
10	0.0	1.40288	-0.217597	0	0	0
11	0.0	1.38371	-0.223174	0	0	0
12	0.0	1.36454	-0.22875	0	0	0
13	0.0	1.34538	-0.234327	0	0	0
14	0.0	1.3273	-0.242438	0	0	1
15	0.0	1.31095	-0.25263	0	0	0
16	0.0	0.0	-0.139263	0	0	0
17	0.0	0.0	-0.119777	0	1	0
18	0.0	0.0	-0.098142	1	0	0
19	0.0	0.0	-0.0798514	0	0	0
20	0.0	0.0	-0.0598885	0	0	0
21	0.0	0.0	-0.0399257	0	0	0
22	0.0	0.0	-0.0199628	0	0	0
23	0.0	0.0	0.0	0	0	0

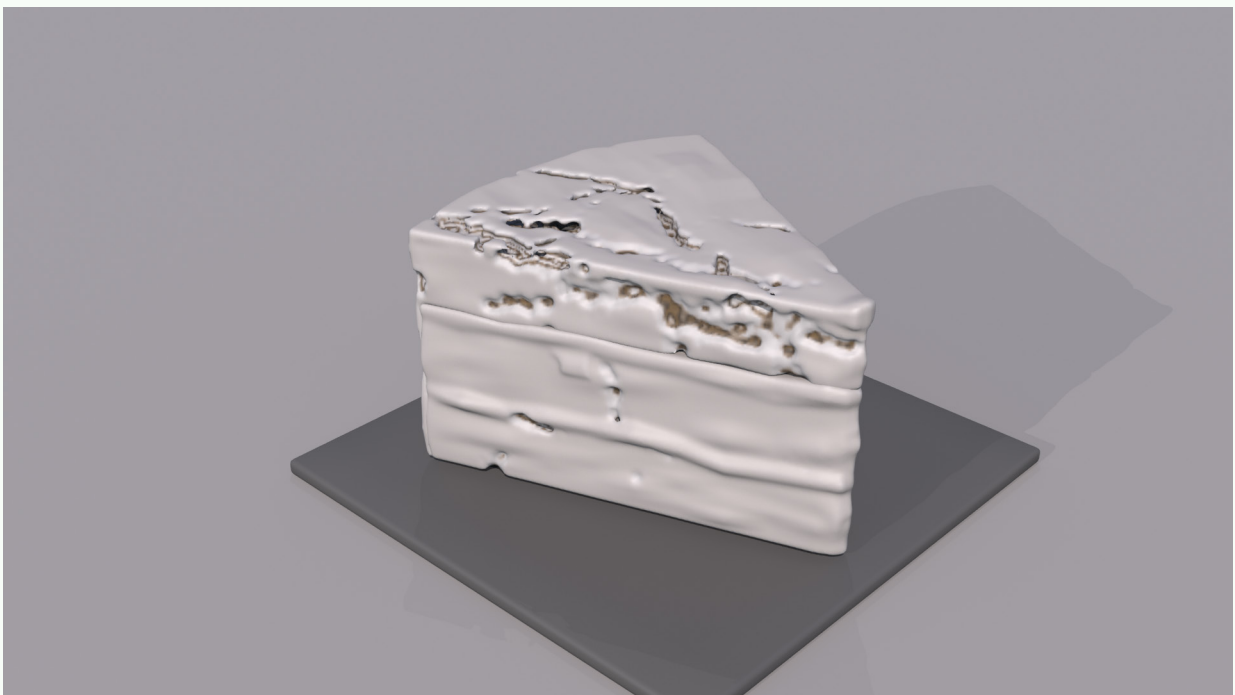
↑グループ one と two のポイントがかさねられていない。



虫齧む

使用ツール

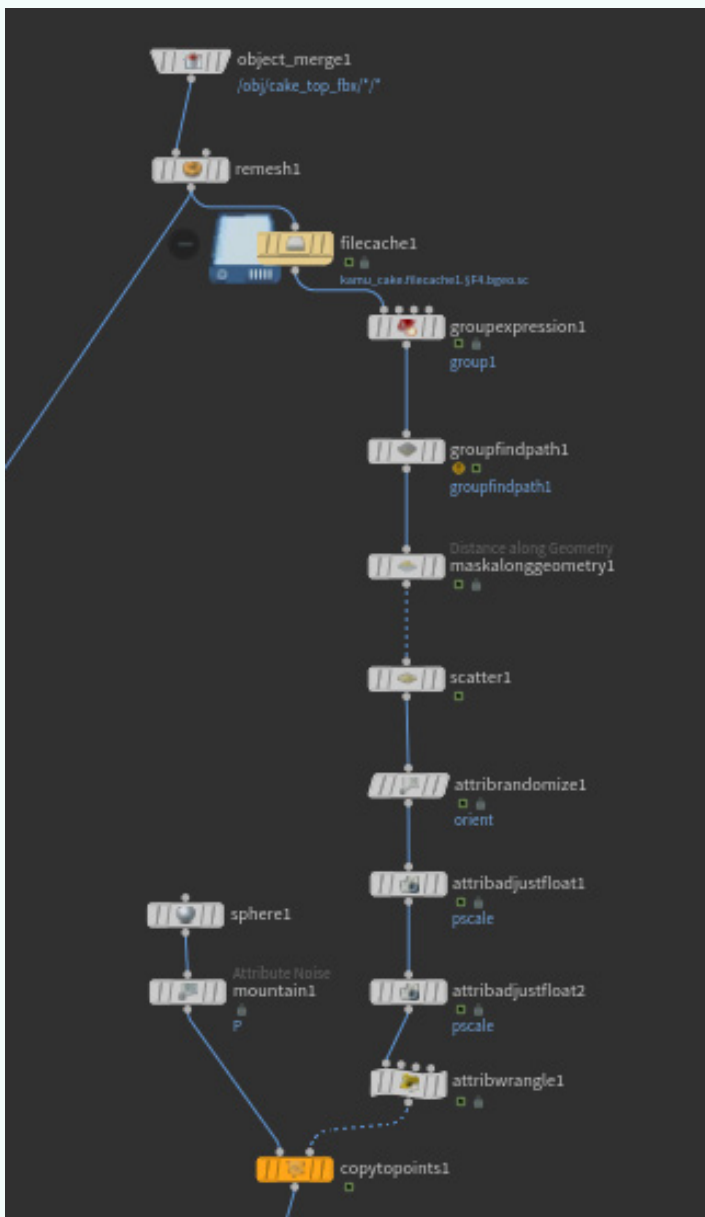
制作時間：6時間



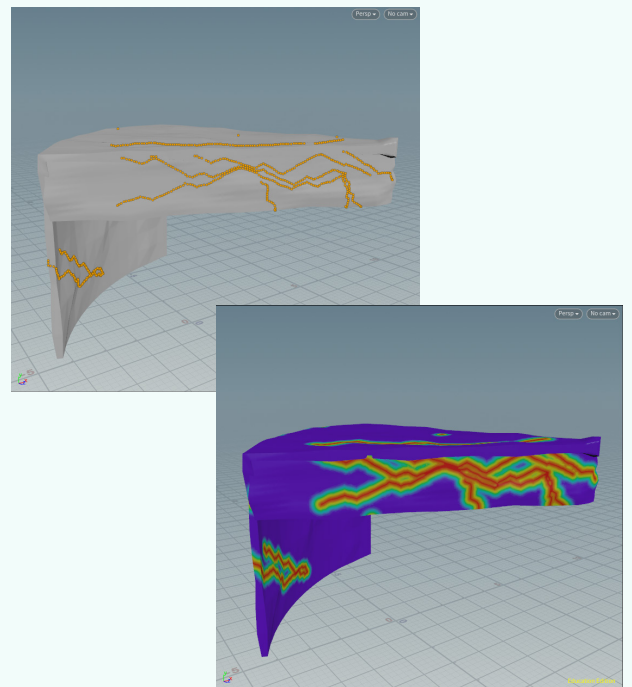
この作品はノードの VDB、VEX、Attribute Adjust Float などを使ってプログラム化モデリングの実現化の例です。勝手にモデルを変えても問題ありません。この作り方でも地面や物などの蝕んでいく感じを出すことができます。

※モデルはフリーアセットです。

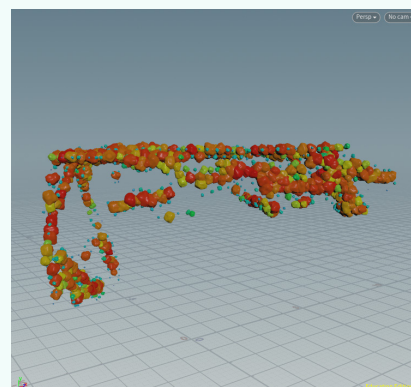
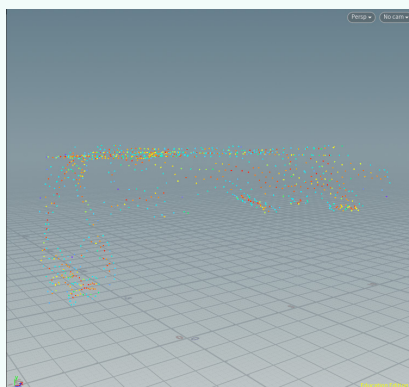
Node



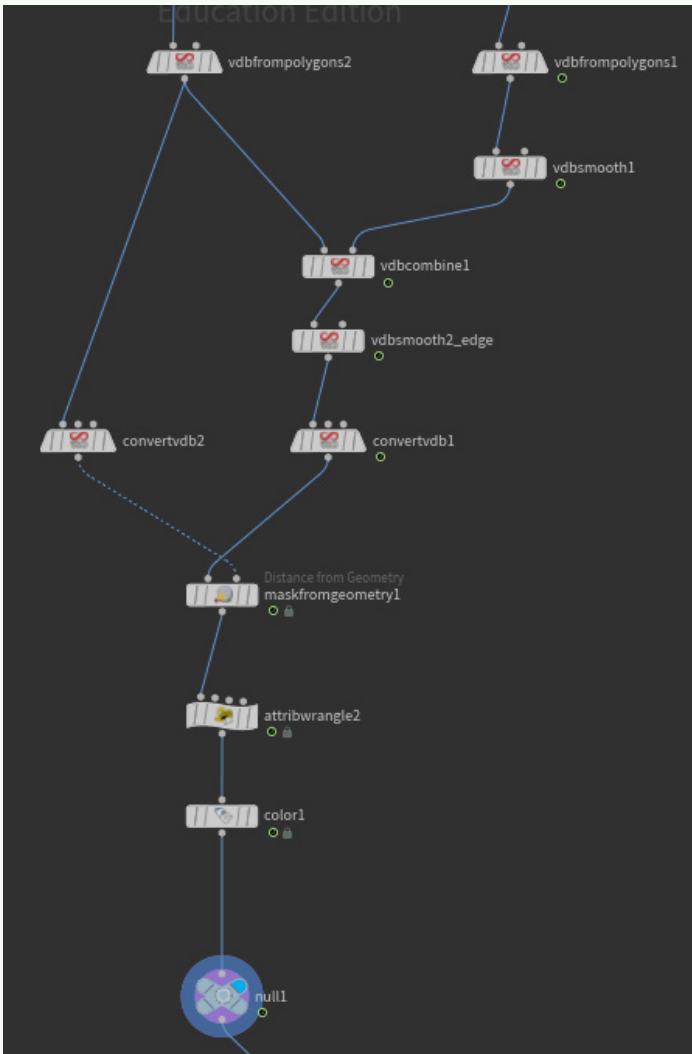
← 蝕むところのポイントを作りました。



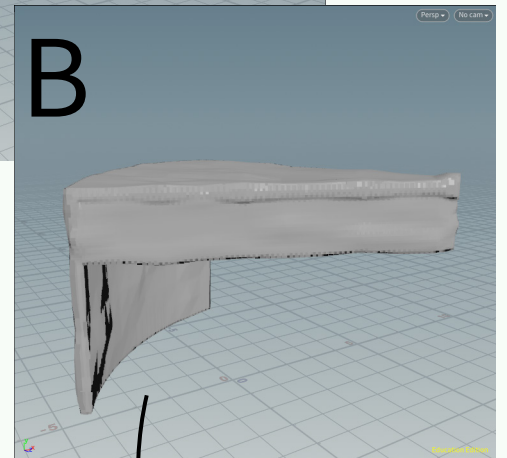
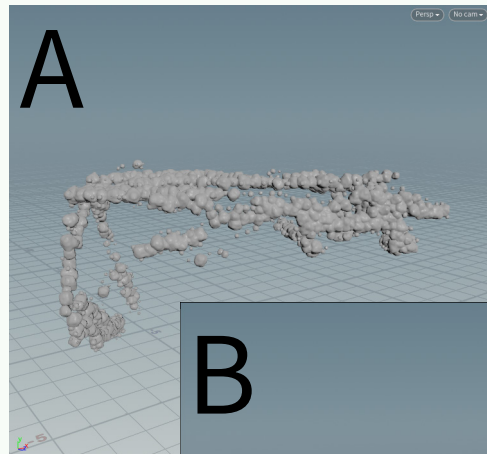
経路に基づいてマスクを作成しました。



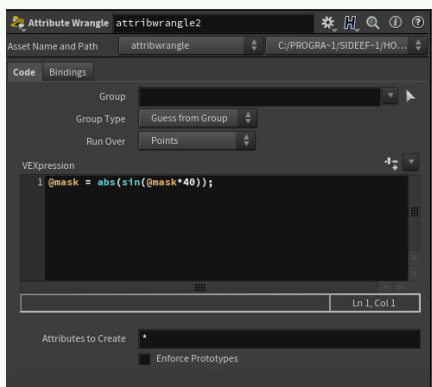
ノードのスカッターを使ってマスクに基づいてポイントをばら散らして sphere をポイントにコピーしました。



← 作ったポイントをポリゴンに転換しました。

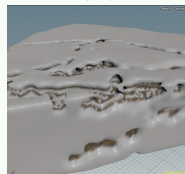


VEX

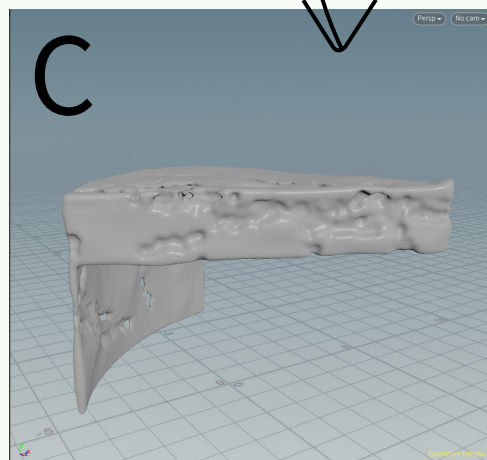
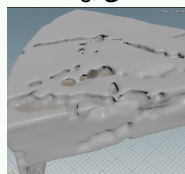


マスクのところにカラーをつける

ある



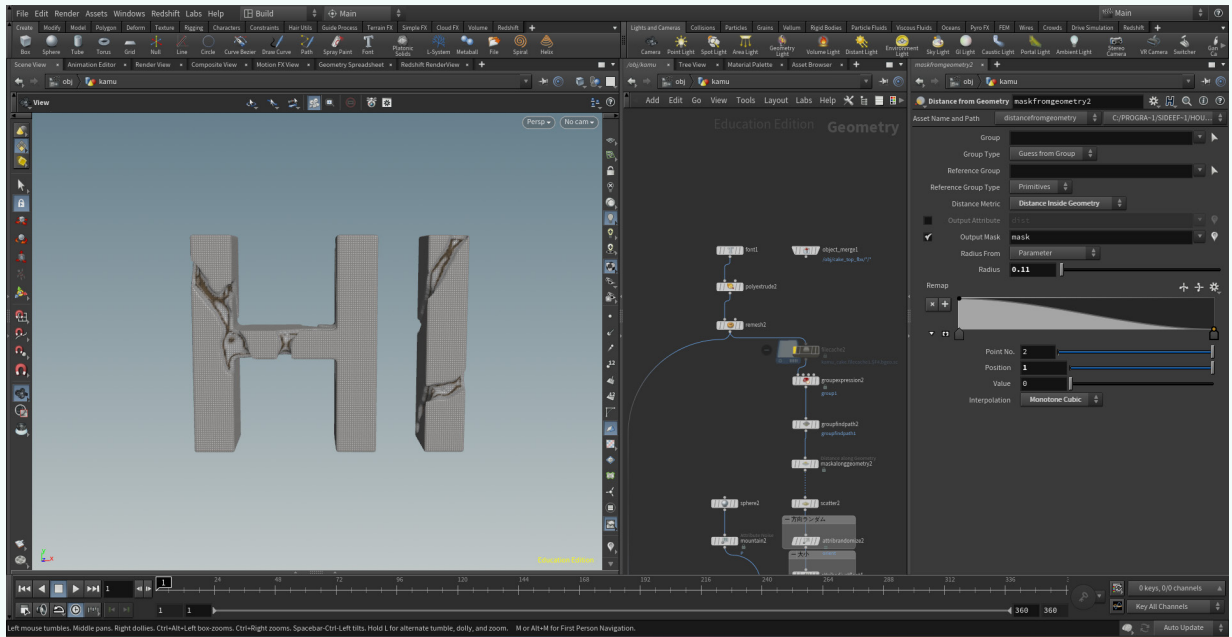
なし



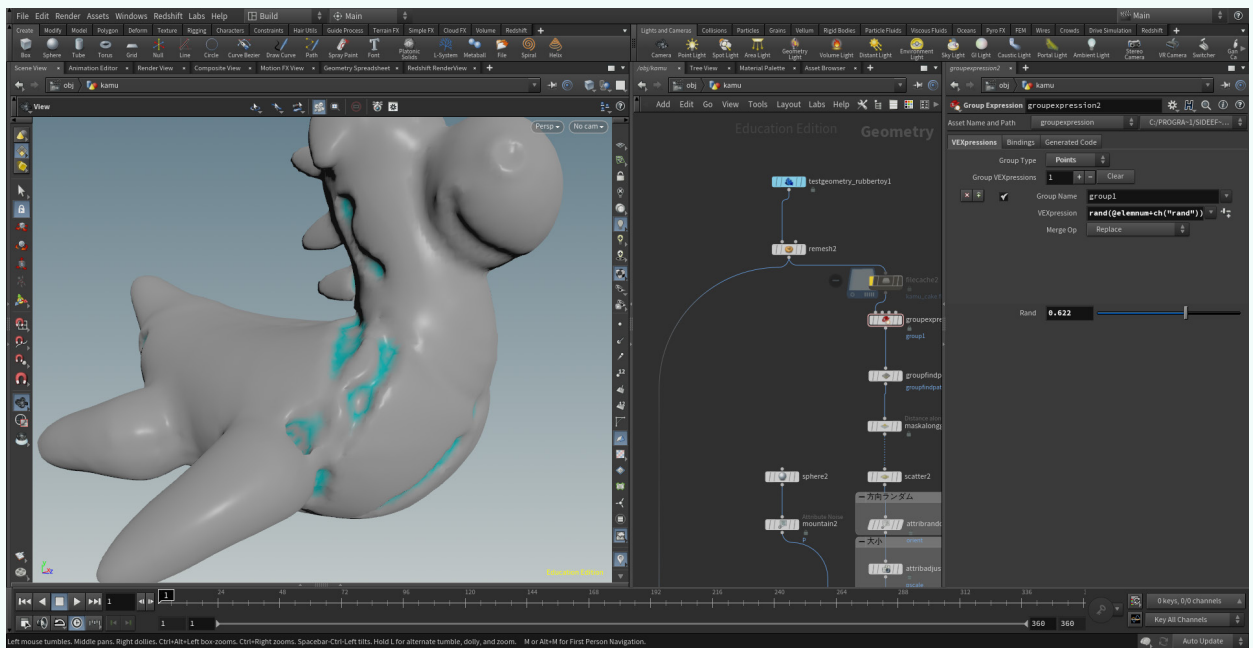
転換したポイント (A) とケーキのモデル (B) を減算して蝕んだケーキ (C) をえました。

他のモデルにかわっても大丈夫です。

例1



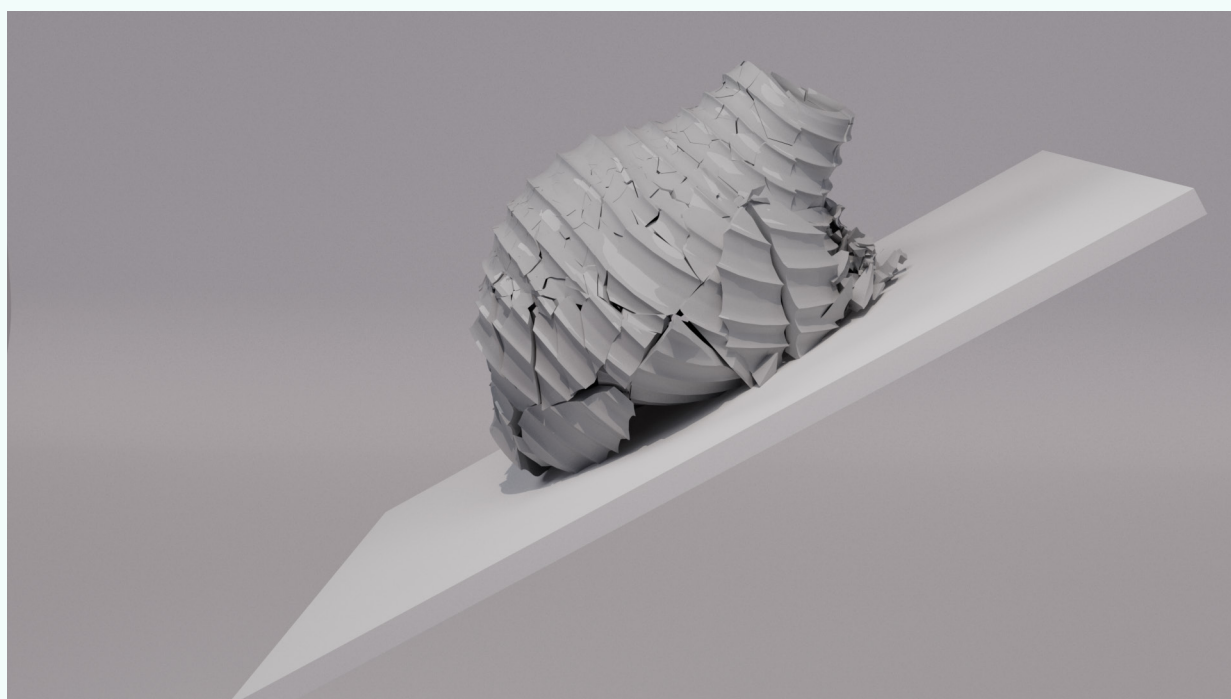
例2



落ちた花瓶

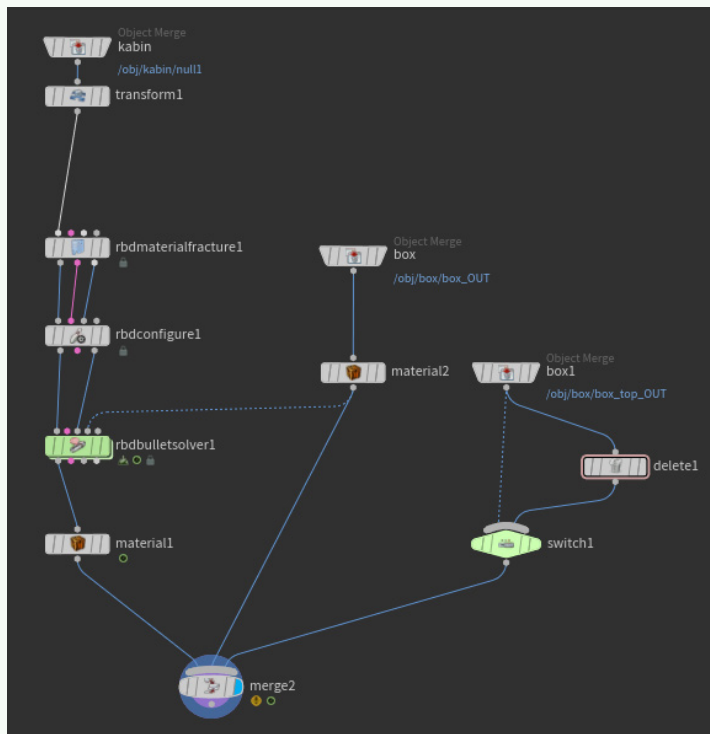
使用ツール

制作時間：6時間

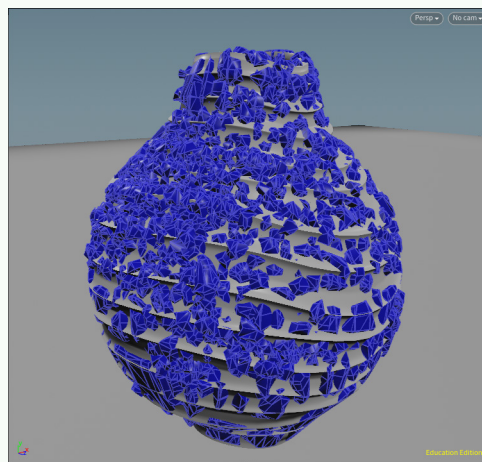


RBD ノードを使用して物の破壊をシミュレーション
します。

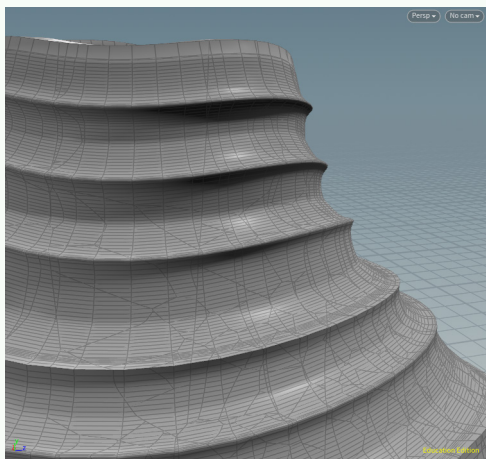
Node



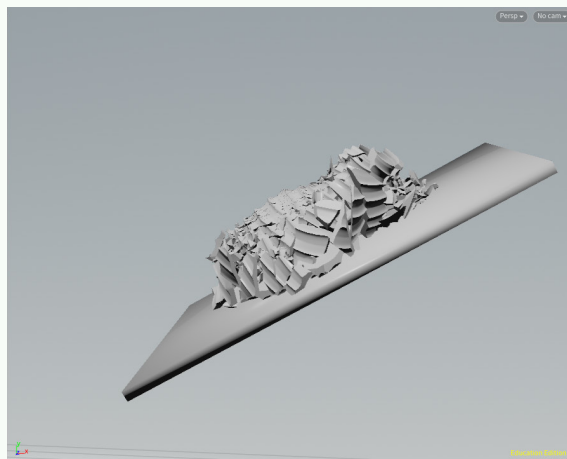
← 破壊シミュレーション



コリジョンをワイヤーフレームオーバーレイで表示します。モデリングがどのくらい粉碎させてるかどうか分かりやすくなる。

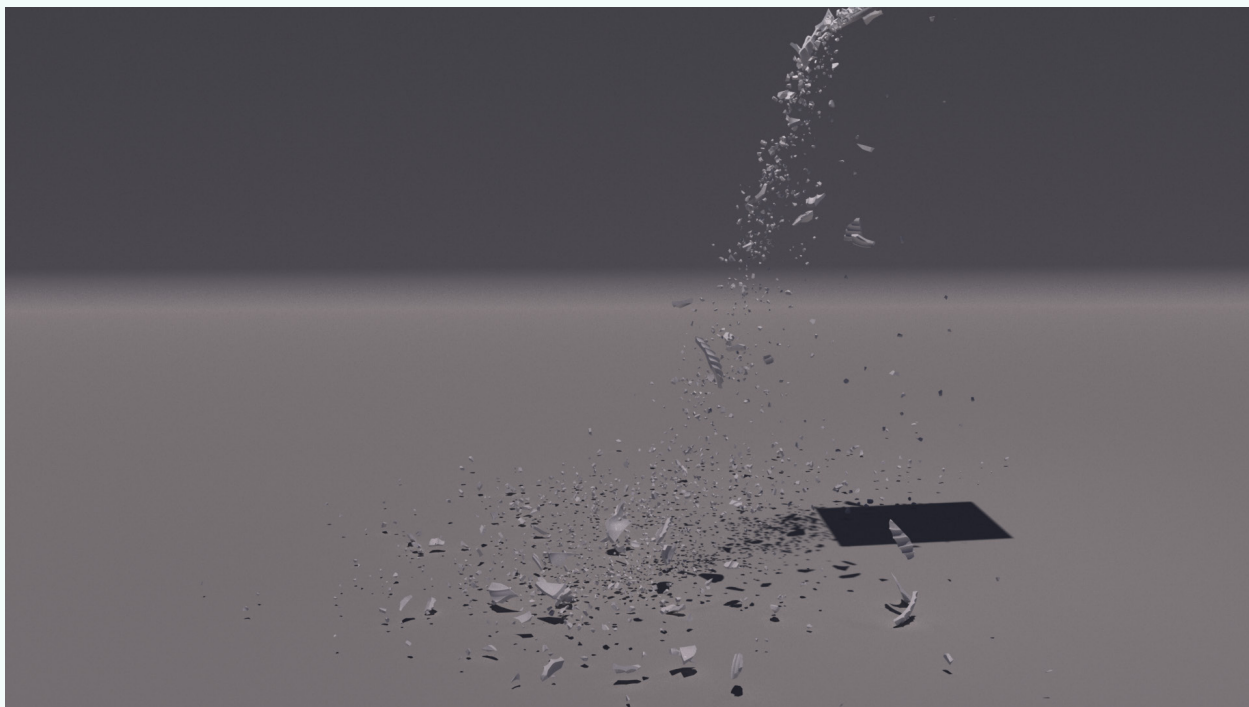


モデリングの粉碎処理を制御します。



花瓶が台にぶつかりますから、台をコリジョンポリゴンとしてノードの RBD Bullet Solver の 4 番目の入力をつなげました。

シミュレーション



足跡

使用ツール

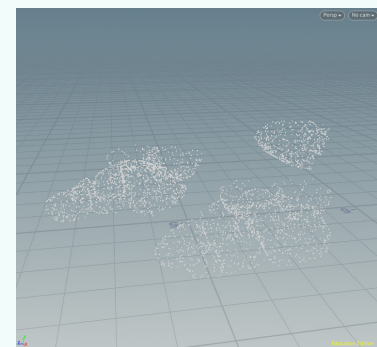
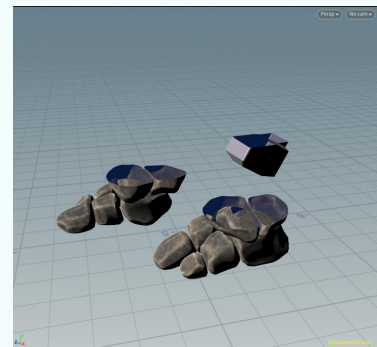
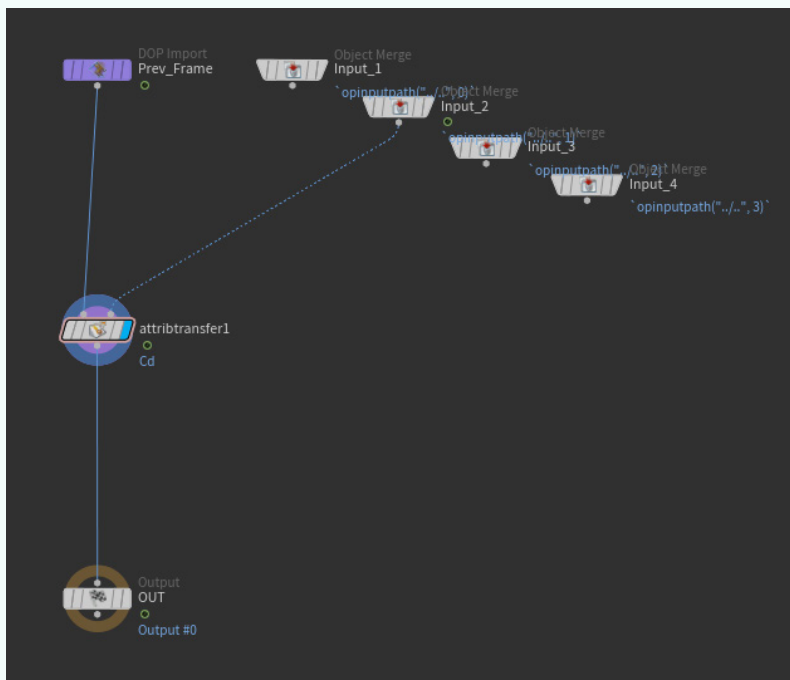
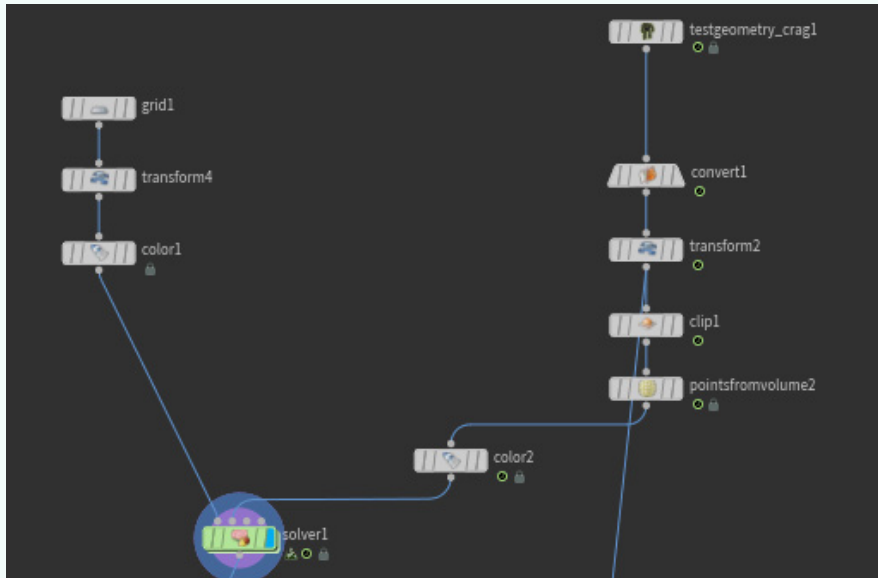
制作時間：6時間



Solver ノードを使用して SOP ネットワークを繰り返し、足跡が雪に残る感じを作り出しました。

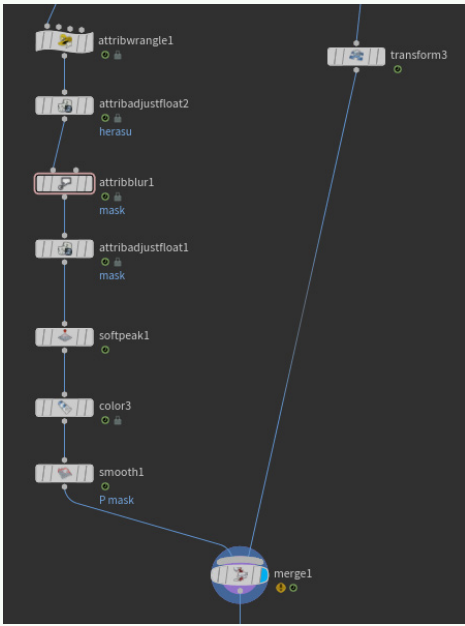
Node

← キャラクターの足を床に映る

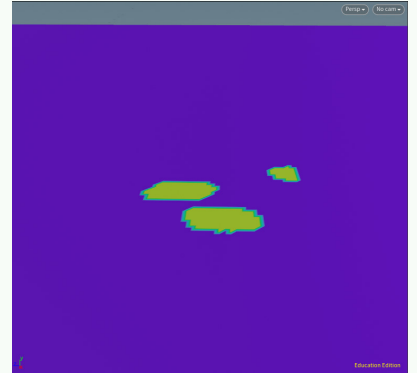
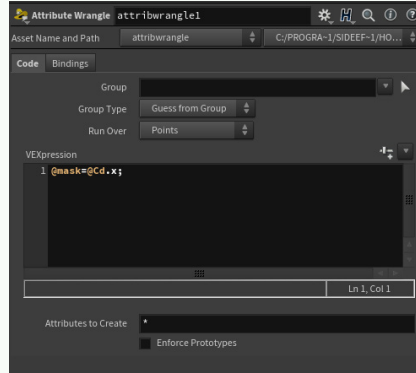


Solver の中身

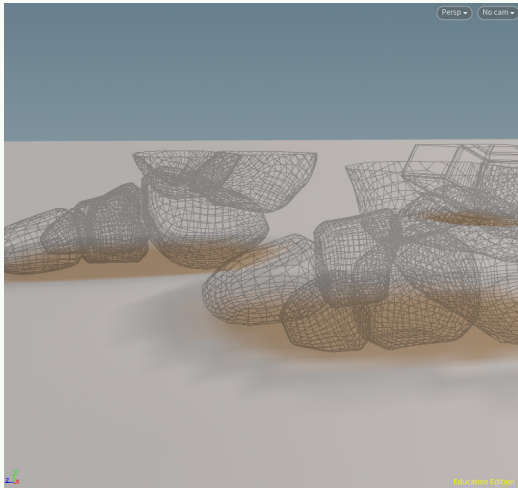
キャラクターの足でポイントをスキャターしてアトリビュートのカラーに転換して床に映りました。



VEX

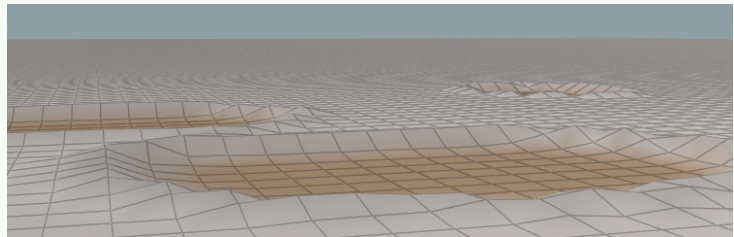


床に写っている足のマスクを作成しました。

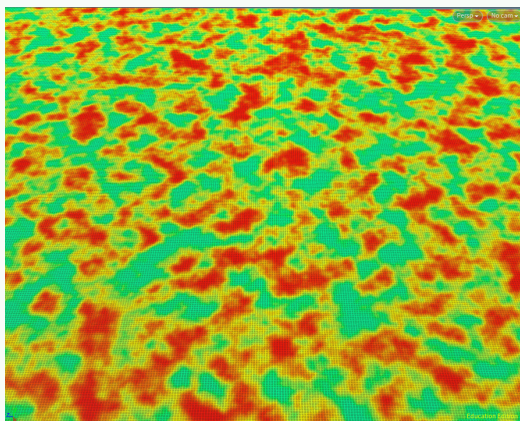
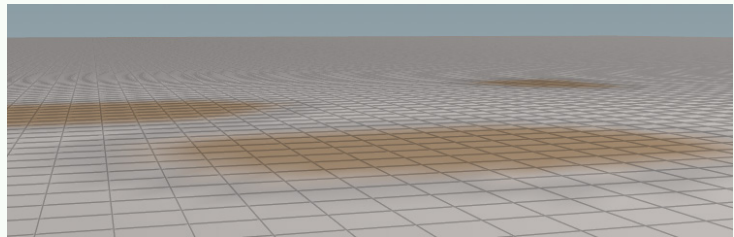


ノードの softpeak を使用してマスクを凹みました。

softpeak ある

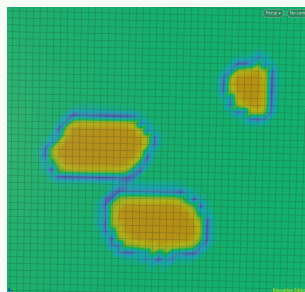


softpeak なし

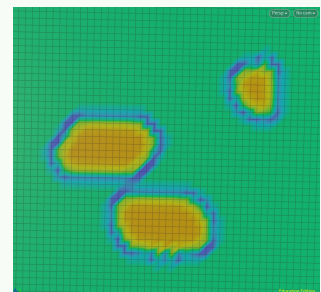


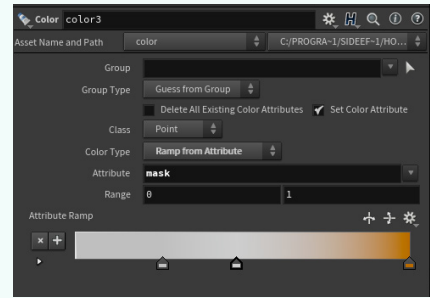
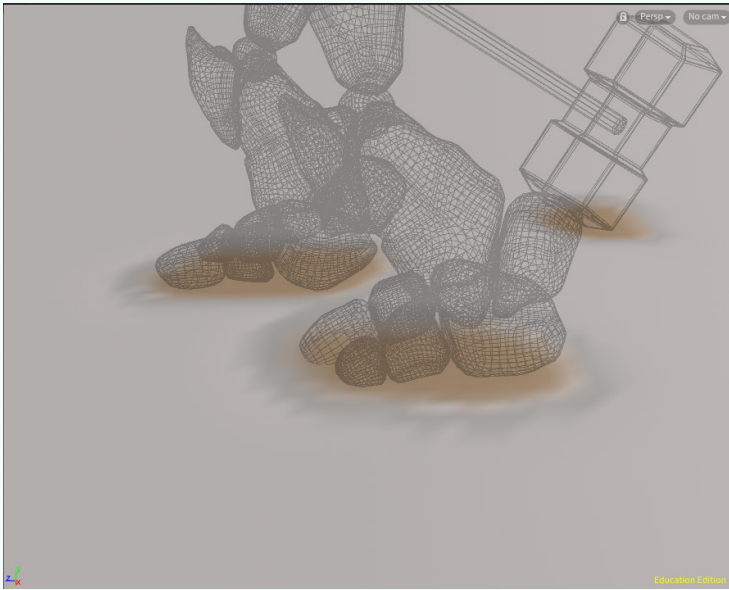
現実世界で足跡があっても突起のところにも凸凹の感じがありますので、Noise を追加しました。

Noise ある

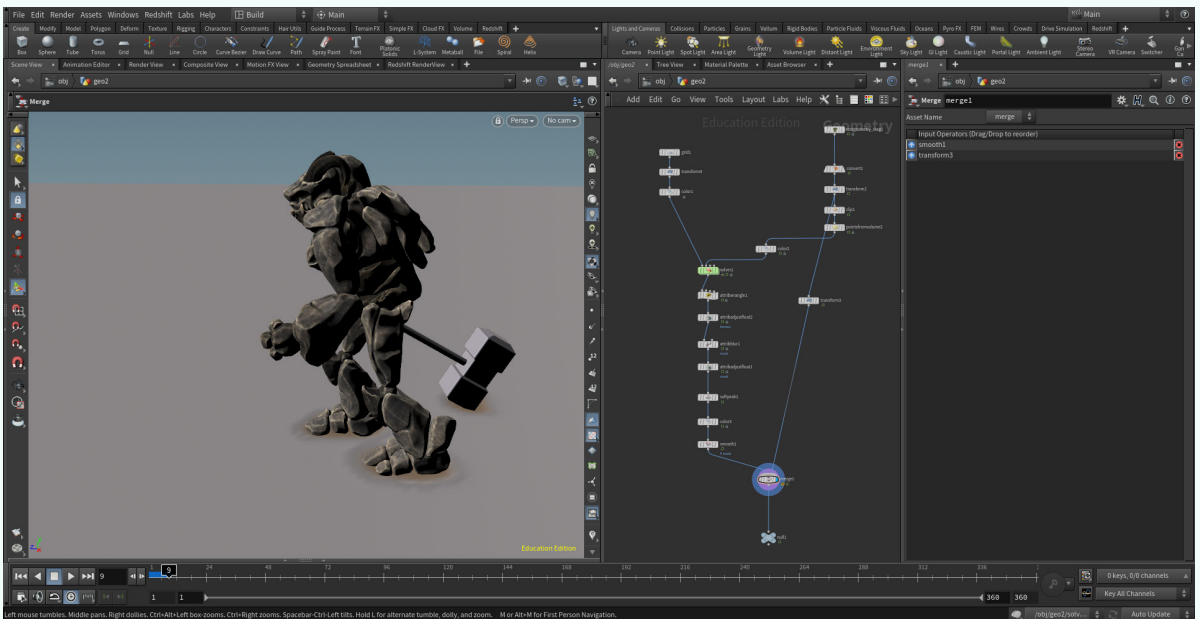


Noise なし





マスクに基づいてカラーを追加してスムーズしました。



足跡と石の巨人をマージしました。

編物

使用ツール

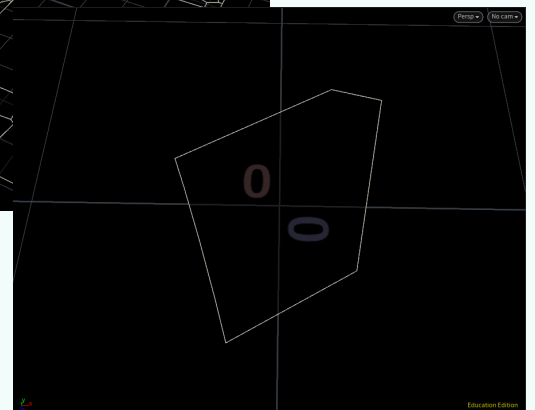
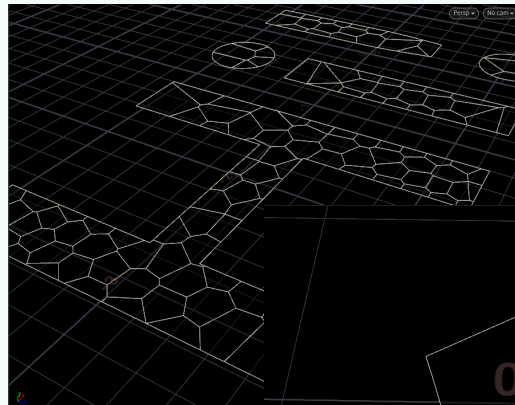
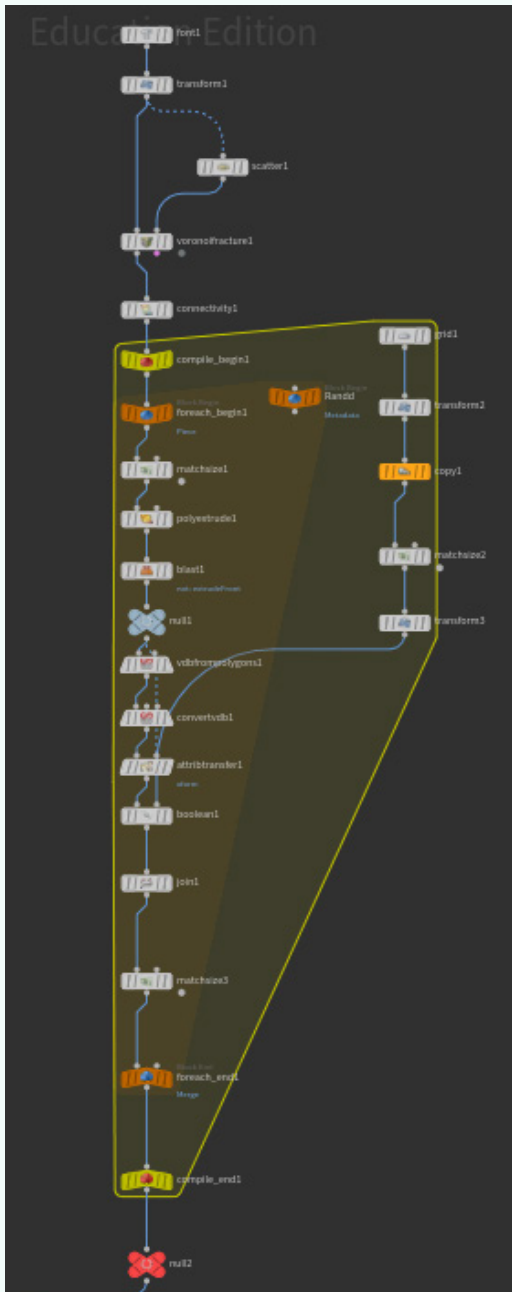
制作時間：一週間



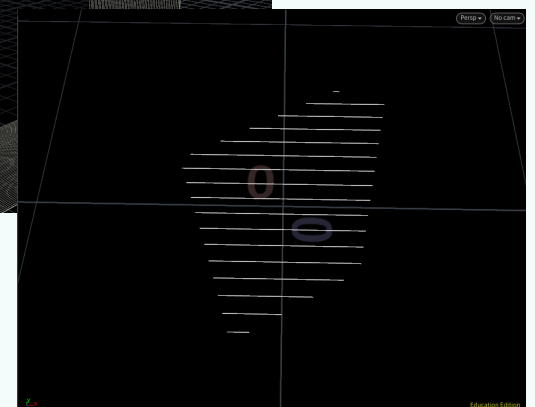
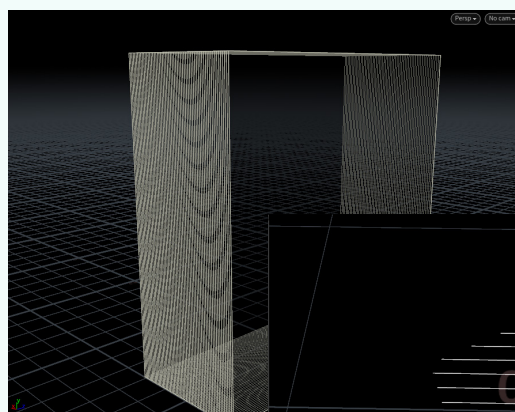
for-each ループを使って複数のモデルを編集し、服を織るようなエフェクトを作り出しました。

Node

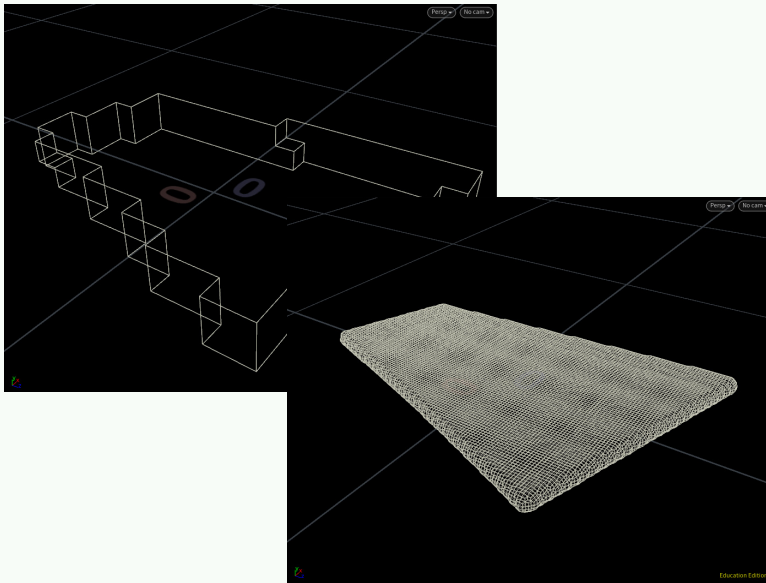
← 編物のベース



モデルを細かく切って for-Each で一つずつを表しました。



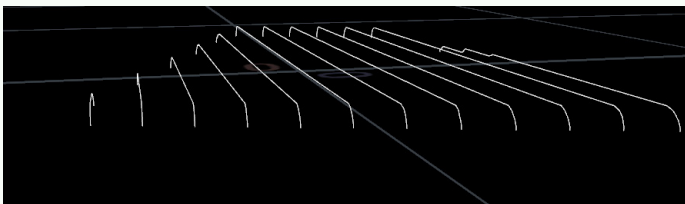
ノードの boolean を使って細かくなっているモデルと除算して編物のベースをもらいました。



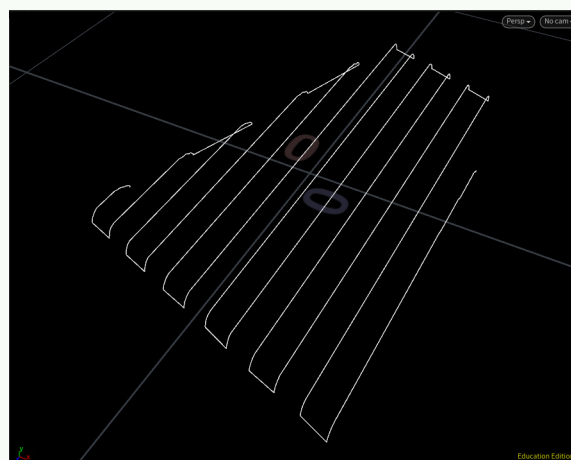
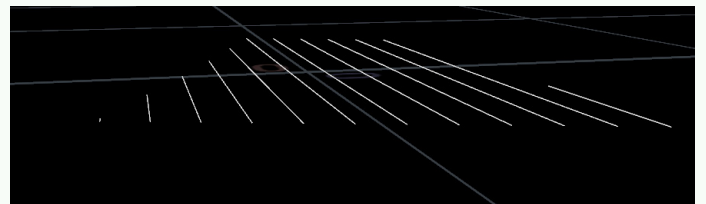
←参考画像

VDB を使って編物の厚みを作りました。

厚みあり

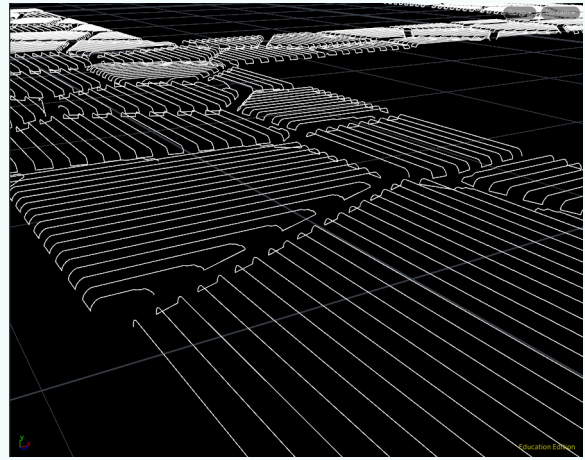
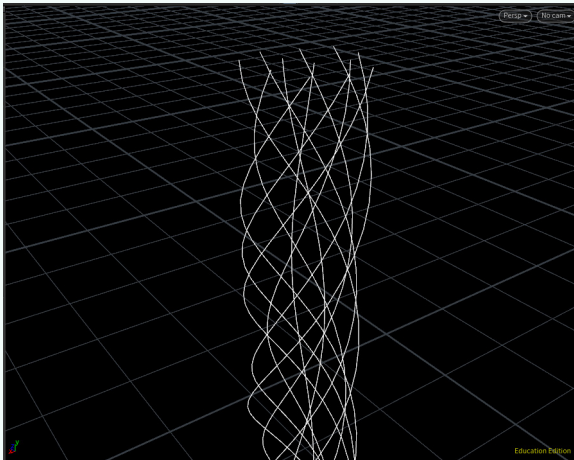
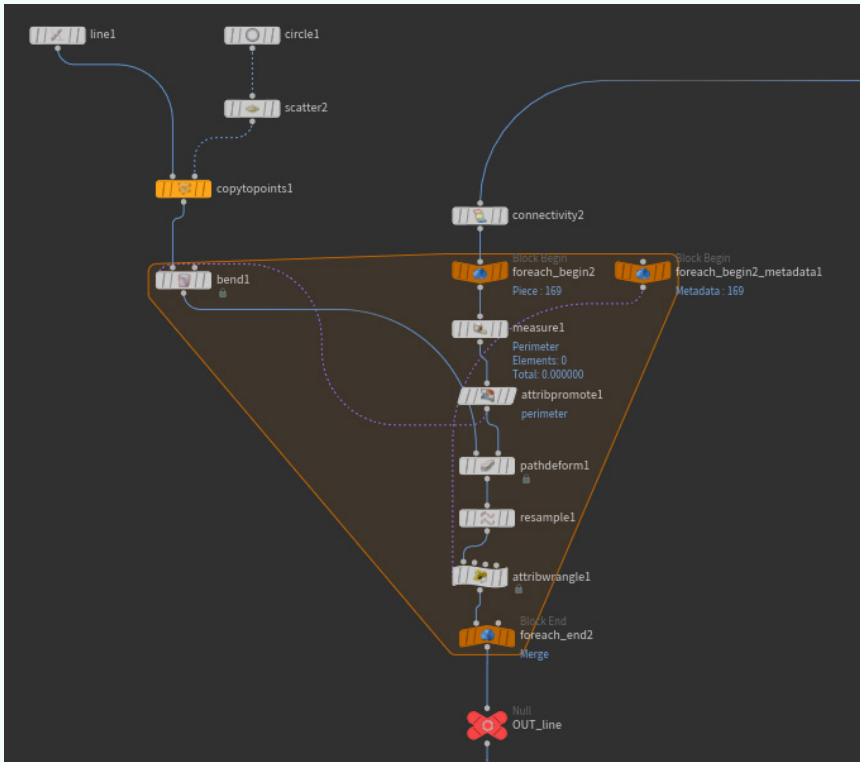


厚みなし

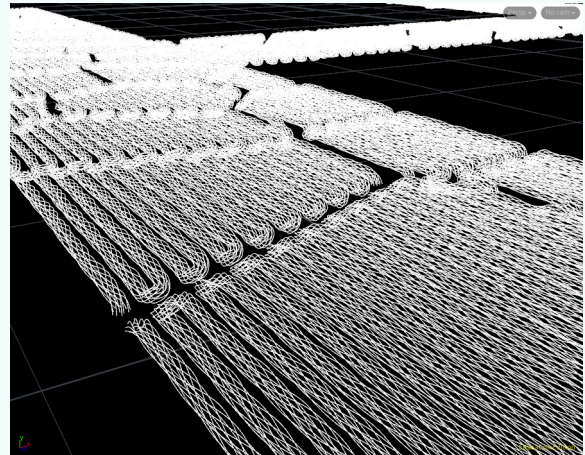


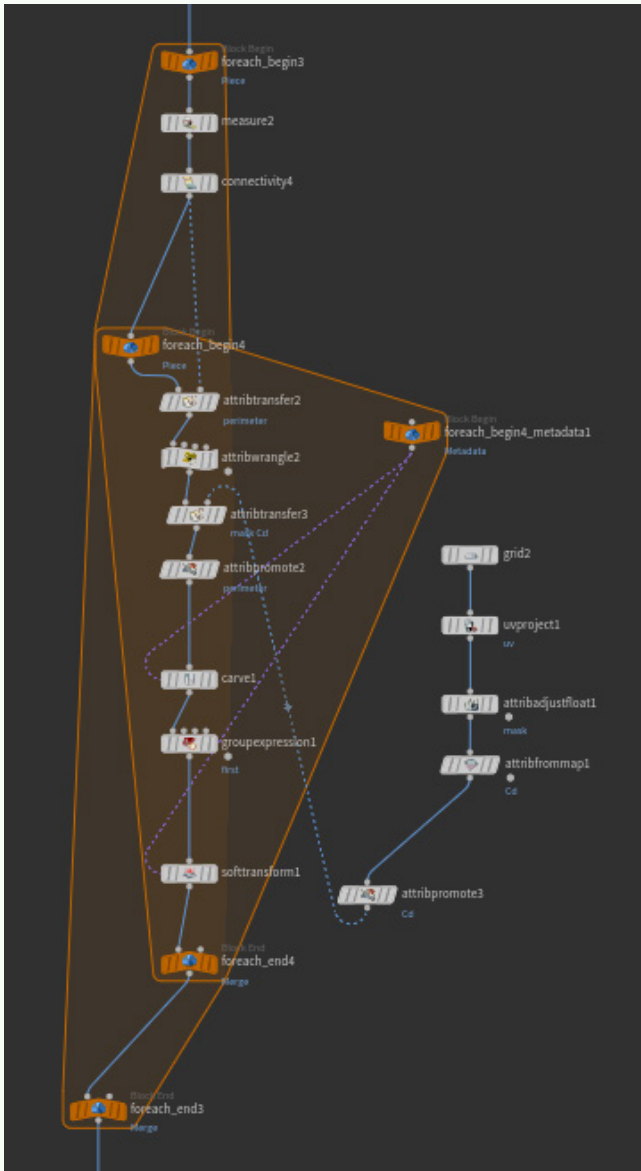
全てのラインを繋げて編物のベースを完成されました。

← 複数の糸を作ります

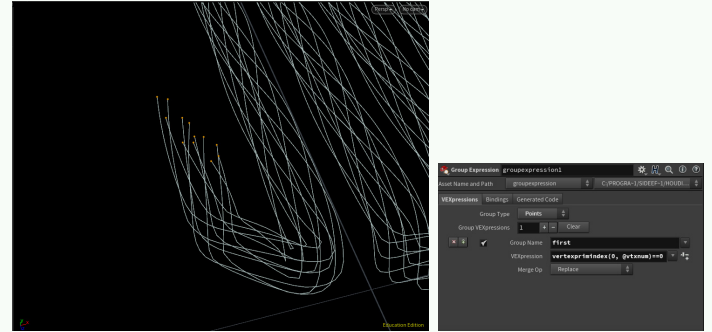


ラインをコピーしてベンドをして編物のベースに沿って変形しました。

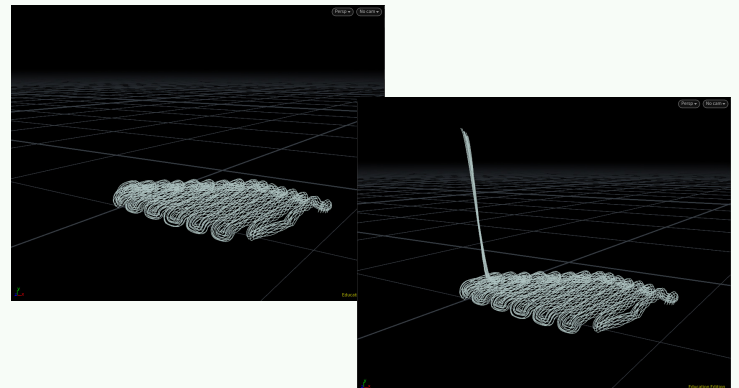




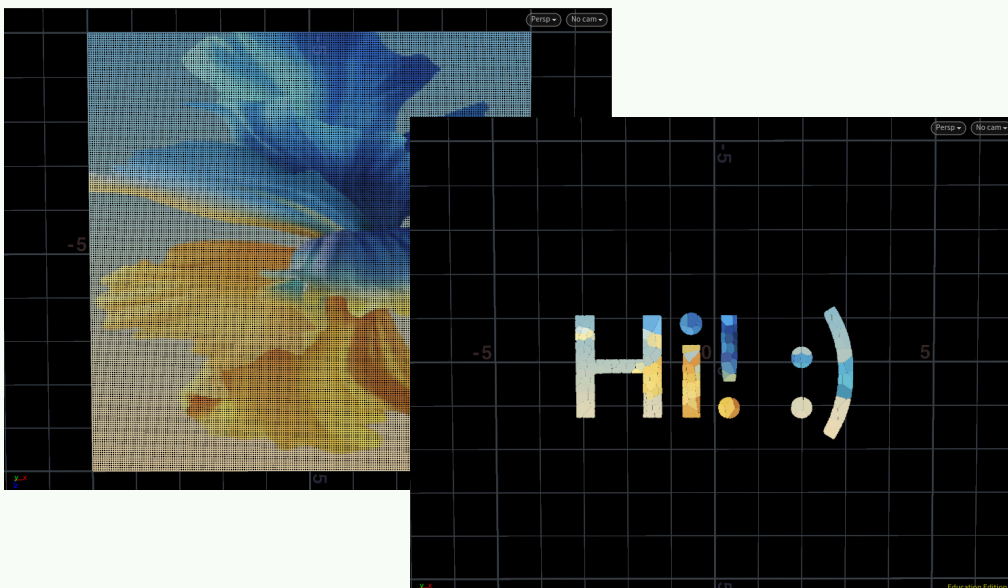
← 糸が上から下に落とすエフェクトを作ります。



VEX を使ってファーストのポイントを選択しました。



ノードのソフトトランスフォームを使ってファーストのポイントを上に移動しました。



ノードのアトリビュートフロムマップを使ってカラーを付けました。