



PORTFOLIO

KISARA TAKEHIRO

ABOUT ME



木皿 武宏

KISARA

TAKEHIRO

2004/06/03

**専門学校 東京デザイナー
・アカデミー**

映像デザイン学科

VFX 専攻

SOFTWARE/TOOLS



Houdini



NUKE



Maya



blender



After
Effects



Photo
Shop

REEL

REEL2



CONTACT

E-mail : vi23002021.t.kisara@gmail.com

X : @Kisa040603

MIND

志望職：エフェクトアーティスト志望
目標であるエフェクトアーティストとして
活動していけるように日々エフェクト、
Houdini について学んでいます。
いずれ、Unreal Engine や Unity などの
ツールでのエフェクト制作も取り組んで
いきたいと思っています。

制作時期：2024/04/16~04/23

RUNAWAY TRAIN

SOFTWARE/TOOLS



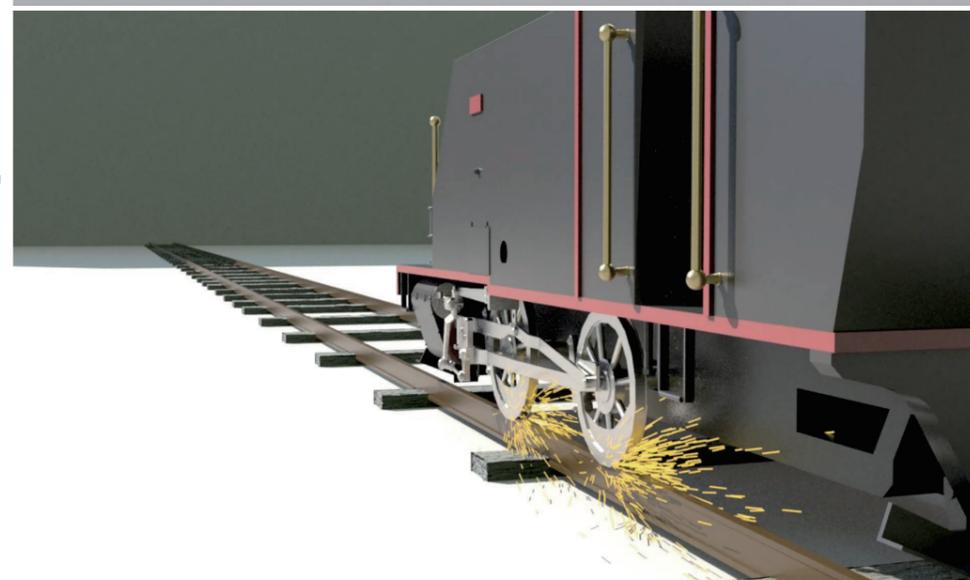
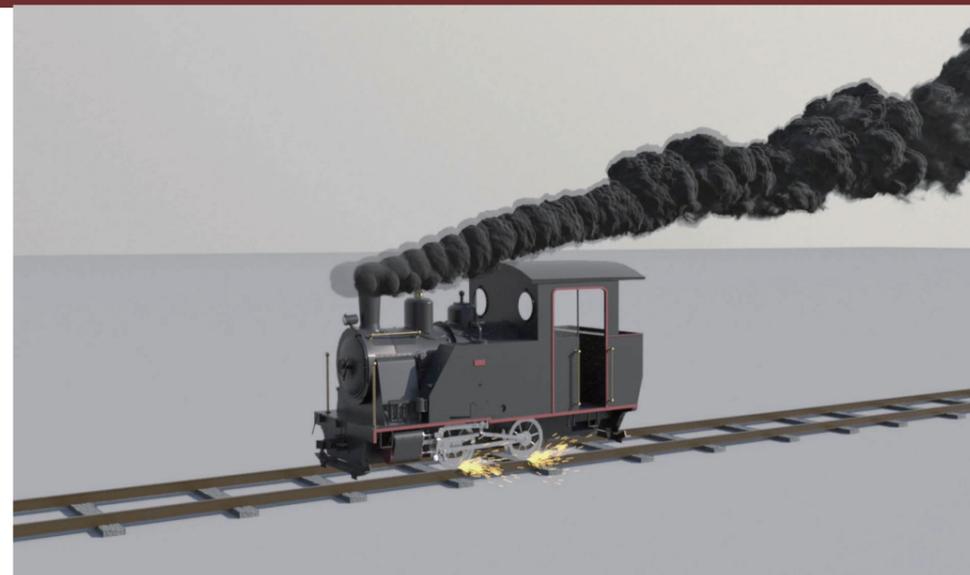
制作時間

約 1 週間

制作形式



自主制作



REFERENCE



作品はこちらから



この作品は、暴走した汽車が壁を破壊してもなお走り続けるという作品です。汽車の煙をできるだけリアルに見えるように、また汽車特有の長く続く真っ黒な煙を意識しました。壁の破壊エフェクトは、RBD Bullet Solver ノードに挑戦したのですがこだわりの点として、壁がすべて崩れず汽車が通り過ぎたあとにぽろぽろと破片が崩れるようにしたかったので、破片の大きさや崩れ方砂煙にも注意しました。反省点・改善すべき点として、汽車の速さや暴走状態が引き立つようにカメラワークに力を入れ壁のディテールにもこだわりブラッシュアップしていきたいです。

制作時期：制作途中

BURNING CAR

SOFTWARE/TOOLS



制作時間

制作途中



制作形式

グループ制作
(自主制作)



REFERENCE

↓ Plankton ミュージックビデオの一部シーンから参考にしました。



↓ Youtube から参考にしたリファレンス



作品はこちらから



この作品は、二人で現在制作途中のグループ制作作品です。3DCG専攻の方と取り組んでいる制作なのですが、車と背景モデリングが3DCG専攻の生徒さんが担当し、エフェクトとコンポジットは私が担当し計2人で制作しています。エフェクトの制作はリファレンスをもとにしつつ2人で話し合い意見やアドバイスをもらい作成しています。この作品は、燃え立つ火のエフェクトを目立たせるように黒煙を勢い良くリアリティを上げれるよう注意しました。他専攻の方との制作は経験がなかったので上手くコミュニケーションを取り作品の構成に合ったエフェクト制作をするのに苦労します。エフェクトは、炎、爆発、砂埃、破片、火の粉を制作しました。まだ改善点が多く残っているので注意して進めていきたいと思っています。

BURN AWAY

SOFTWARE/TOOLS



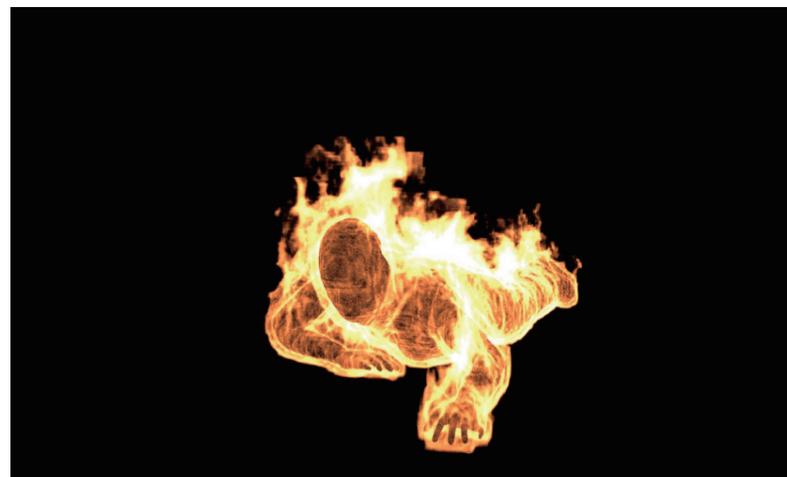
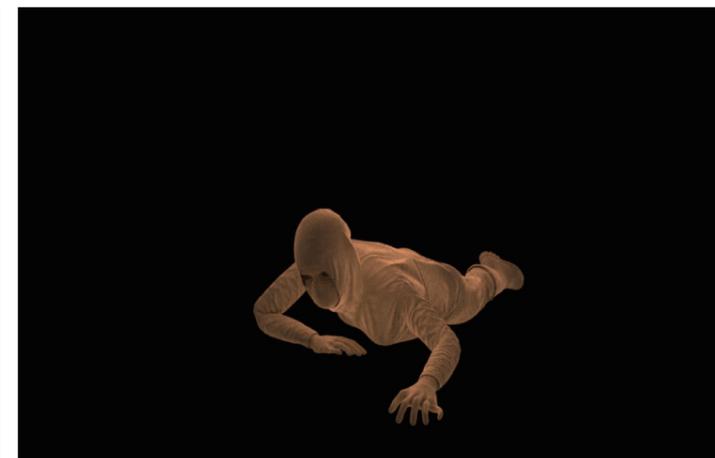
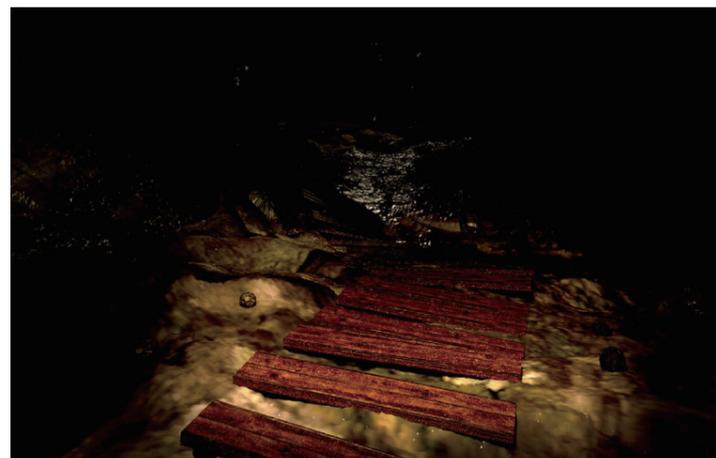
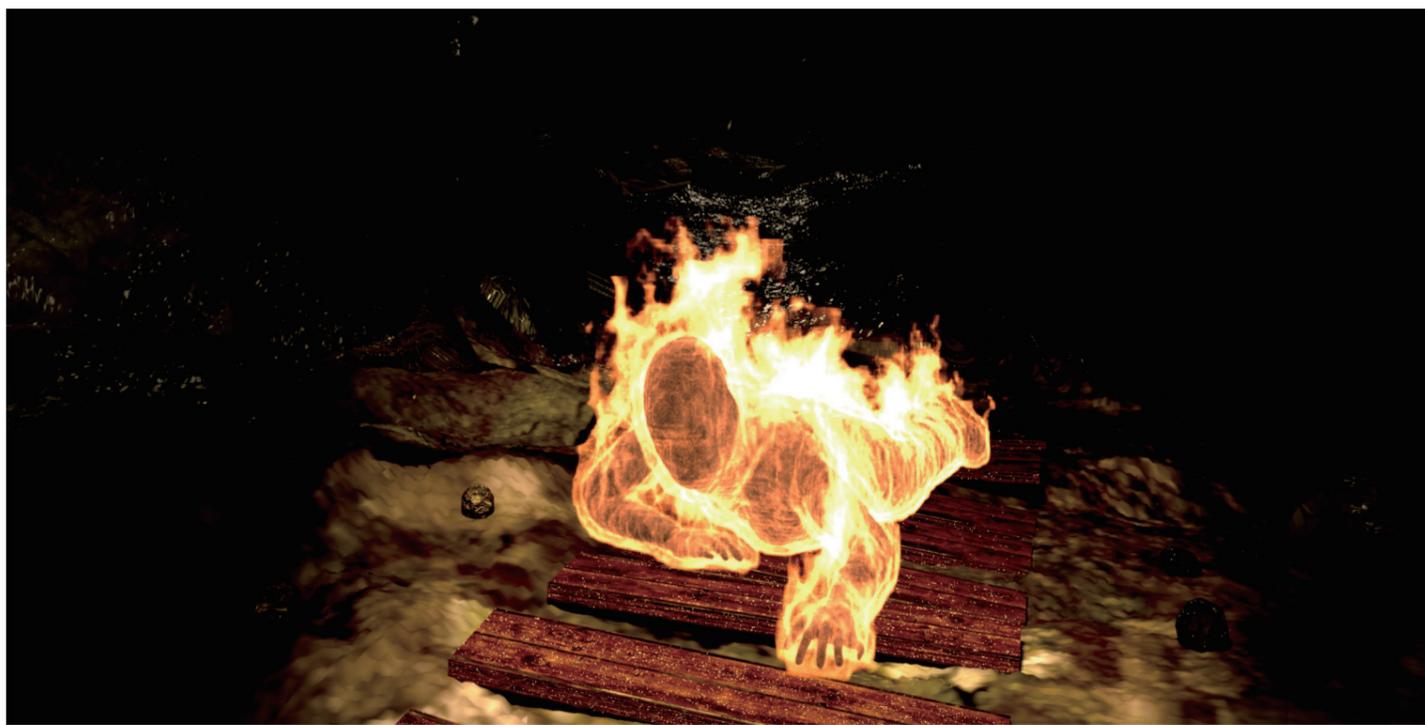
制作時間

約2日

制作形式

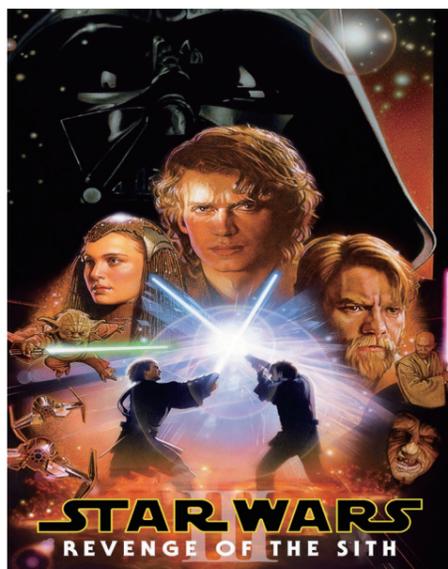


自主制作



REFERENCE

↓ アナキンの燃えるシーンを参考にしました。



第6話に出てくる呪霊の漏瑚が

人を燃やすシーンを参考にしました。↑



作品はこちらから



この作品は、暗い洞窟のなかで奇妙に燃え、逃げようとする人間のホラーテイストな作品になっています。不気味さや、恐怖を引き立たせるようなエフェクトを作成する上で、炎のリアリティのある色合いや燃えるスピードに注意しながら作成しました。元にしたリファレンスよりゆっくりと徐々に燃え広がることを意識しながら制作しました。

反省点・改善すべき点として、カメラワークを加えてホラーテイスト特有の緊迫感など引き立たせるように、またストーリー性を加えてブラッシュアップしていく予定です。

※(モデルとアニメーションは mixamo.com を利用しました。)

制作時期：2023/12/01~01/20

FROOT LOOPS

SOFTWARE/TOOLS



制作時間

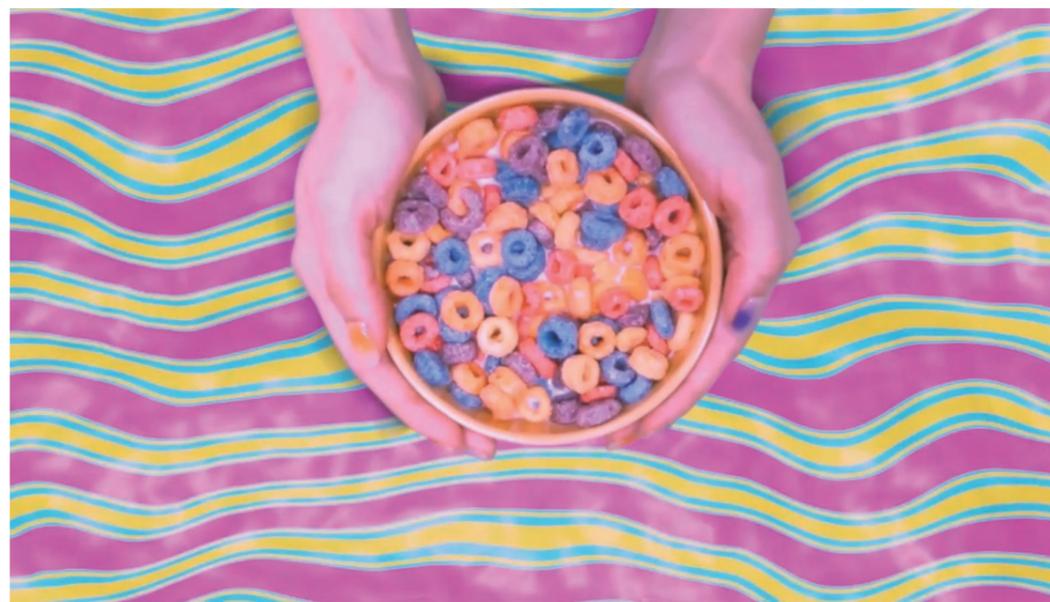
約1カ月

制作形式



グループ制作

担当シーン

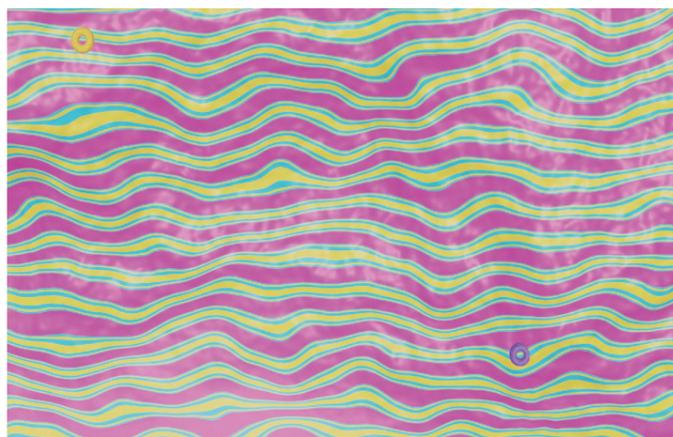
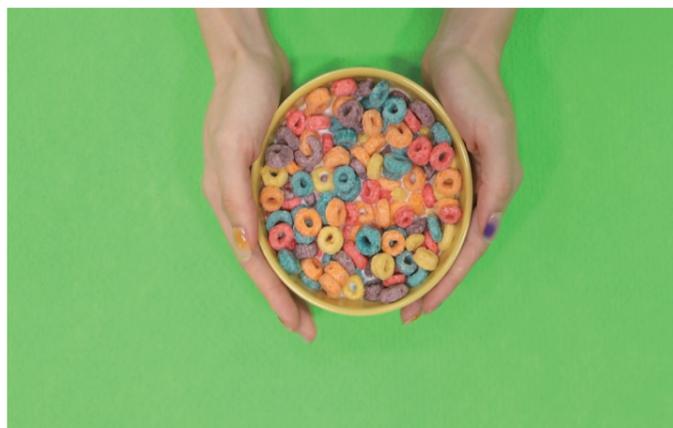


作品はこちらから



1年生後期にグループで取り組んだ海外のお菓子の商業作品になります。メンバーは全員で5人で制作しました。僕が担当した部分は、水(ミルク)のエフェクト、コンポジットを作成しました。工夫した点は、明るい世界観の作品だったのでその世界観にあった明るくポップに見えるように注意して取り組みました。ただ、今回初めて水のエフェクトに挑戦したのですがとても苦戦しました。今回の経験から今後水のエフェクトに取り組む際は、より良いエフェクト作りをしていきたいです。コンポジットの部分では、実写素材のカメラワークとblenderで作成した背景素材とのカメラワークが合わず苦戦しました。

今回のグループ制作は、人数も多くデータの受け渡しや進行状況などのやり取りに苦労しました。また、この時期にもう一つのグループ制作にも取り組んでいたのが大変でした。



制作時期：2023/12~2024/01

BATTLE FIELD



SOFTWARE/TOOLS



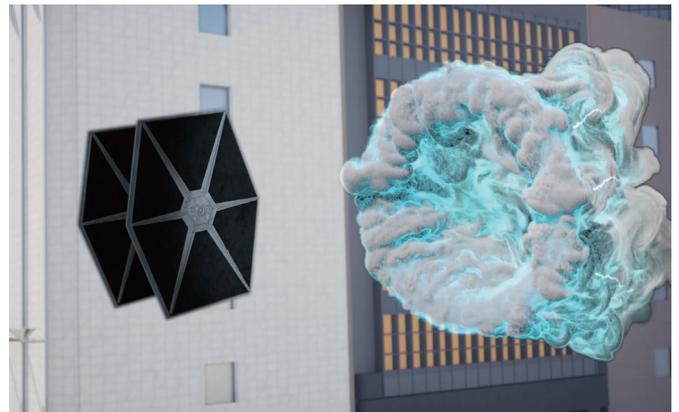
制作時間

約 1 カ月



制作形式

グループ制作



1年生後期に取り組んだグループ制作の作品です。キャラクターモデリング、背景モデリング、エフェクト、コンポジットの計4人で取り組みました。
初めてのグループ制作のなかで、個人の作業はもちろん絵コンテの作成やグループのメンバー同士のデータのやり取りに苦労しましたが良い経験になりました。
担当したエフェクトが、ビルの炎上・ポータル・爆発(2種類)になります。
どのエフェクトも、リアルにまたメインのストーリーに合うように注意して作成しました。

BATTLE FIELD Effects

Burning Building



この制作が初めてHoudiniを使ったエフェクトで内容は、ビルが炎上するエフェクトです。

メイン部分の黒煙だけでなく炎や白煙で炎上を表現しました。

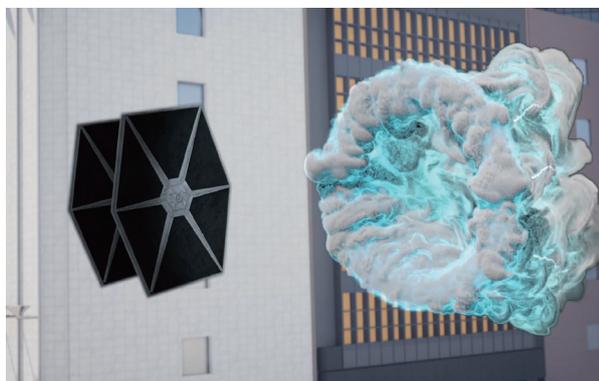
反省点として、ビルとエフェクトが上手くマッチしていなかったのが今後注意したエフェクトを作成していきたいです。

このエフェクトは、映画などで見るようなポータルを参考にして作成したエフェクトです。

煙自体のリアリティと煙（ポータル部分）の動きに力を入れて作成しました。

また、ポータルの色合いや放つ光・電撃などでよりポータル感を引き立たせるように表現しました。

Portal



Explosion ver1



このエフェクトは、レーザーに攻撃された時の爆発エフェクトです。基本的な爆発より小規模なものを意識して作成しました。

反省点として、小規模な爆発のエフェクトで表現が足りないのが火花などもう少し爆煙っぽさを足して攻撃時の小規模な爆発を上手く表現したいです。

このエフェクトは、大規模な爆発エフェクトです。

倒れるほどの攻撃を受けたことを表現するためにver1よりも大きな爆発のエフェクトを作成しました。

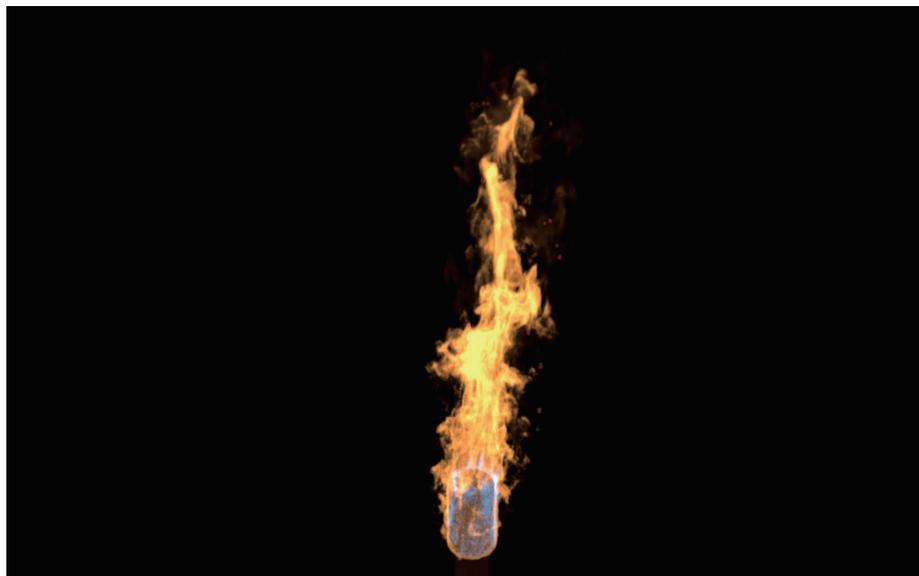
反省点として、爆破時の迫力や色合いの変化などが足りていなかったのが今後、迫力を引き立たせるエフェクトを作れるように注意したいです。

Explosion ver2



制作時期：2024/02/09~02/10

BURN TORCH



SOFTWARE/TOOLS



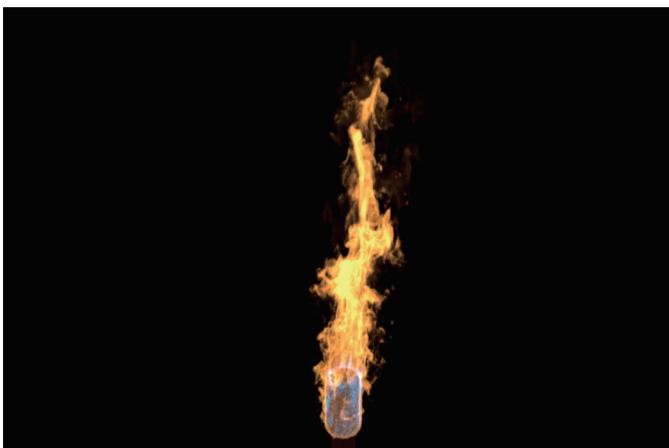
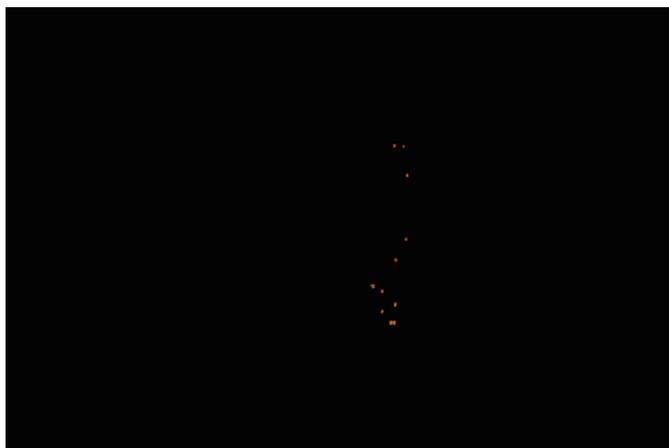
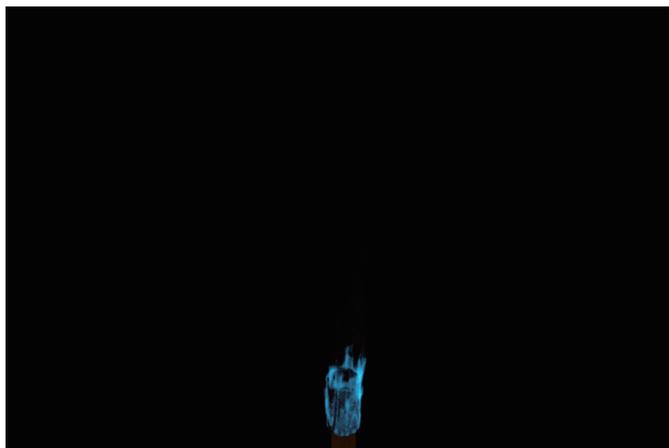
制作時間

1日



制作形式

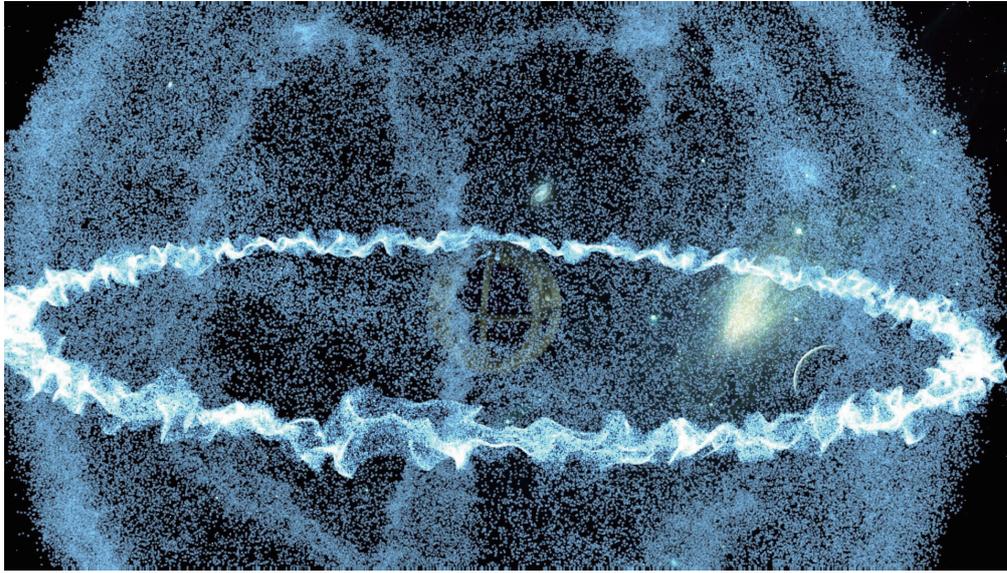
自主制作



松明が燃えるシンプルな作品です。作品の内容がシンプルな分、火のエフェクトをよりリアルに見えるように炎の青い部分や火花の表現にも注意しながら作成しました。

制作時期：2024/02/20~02/21

SPACE OBJECT



SOFTWARE/TOOLS



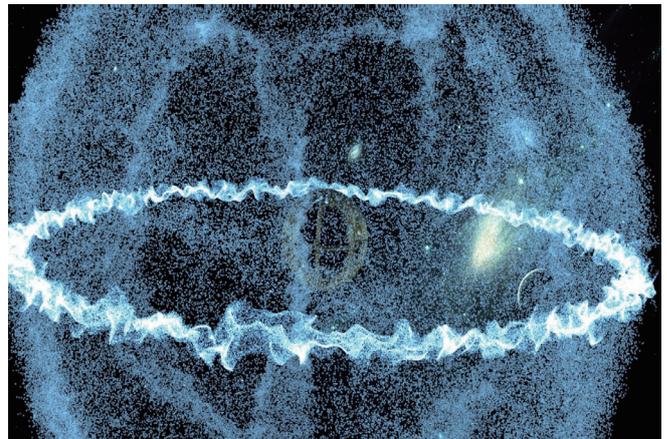
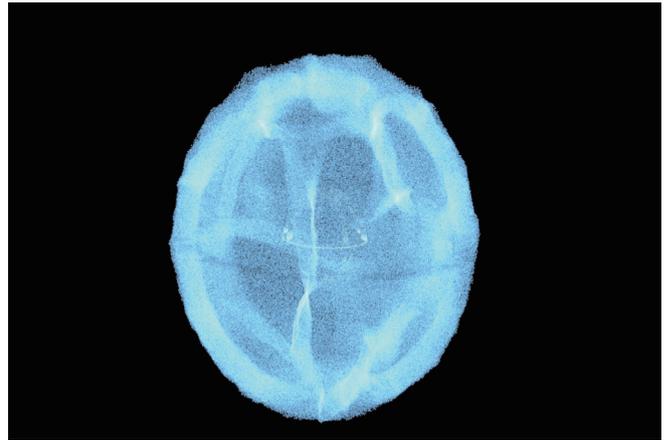
制作時間

1日



制作形式

自主制作



宇宙に浮遊している奇妙な球体が衝撃波を放つという作品です。
パーティクルをメインとしたエフェクトを作ったことがなかったので、今回初めて取り組みました。少し奇妙なオーラの部分と衝撃波の爽やかな表現に意識して作成しました。