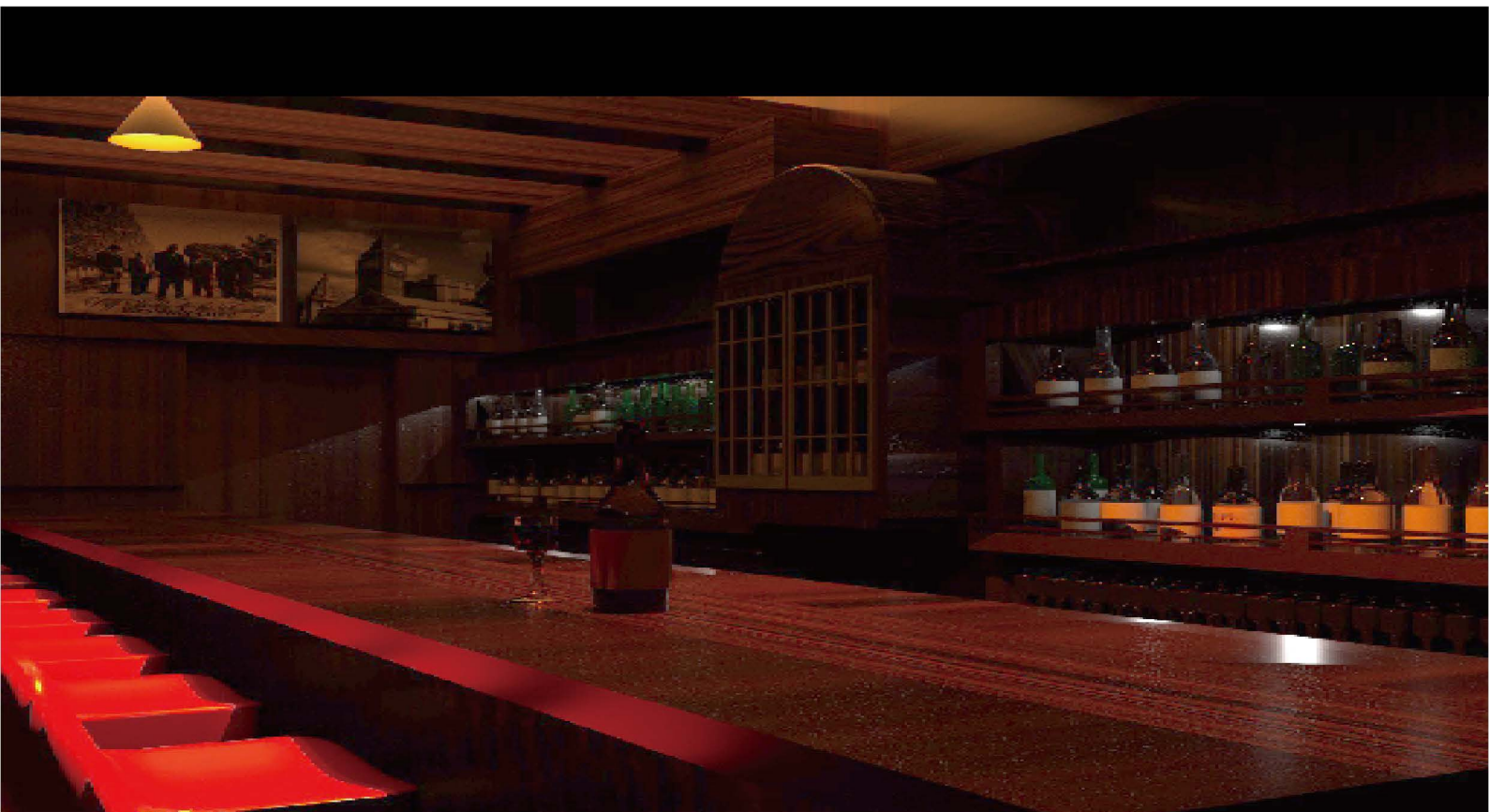




2024 VFX Portfolio



Profile

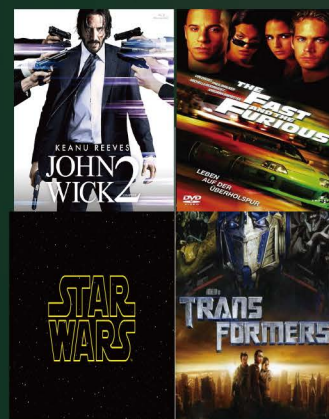
山中凱月 2004.08.21 Man
Totsuki Yamanaka

東京デザイナー学院専門学校
映像デザイン学科 VFX 専攻

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

好きな作品 / 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



SKILL

Nuke、After Effects、Maya などの主に
コンポジット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現在勉強中です。
その他動画編集や音楽編集も趣味で行っています。



作品介绍

個人制作編

【最初に個人で制作した作品をご紹介します】



<https://www.youtube.com/watch?v=gHm8ftFN3gc>

こちらの作品はアメリカヒップホップアーティスト「Tyga」のミュージックビデオのワンシーンを再現し、外出の準備をテーマに作った、「outing」という作品となっています。原作でもあるミュージックビデオで、ホログラムのように映し出されている服を選択すると、鏡の中の自分が一瞬でその服を着て、鏡に映ってる自分が違う動きをしていることに印象を受けて再現しました。

再現



原作



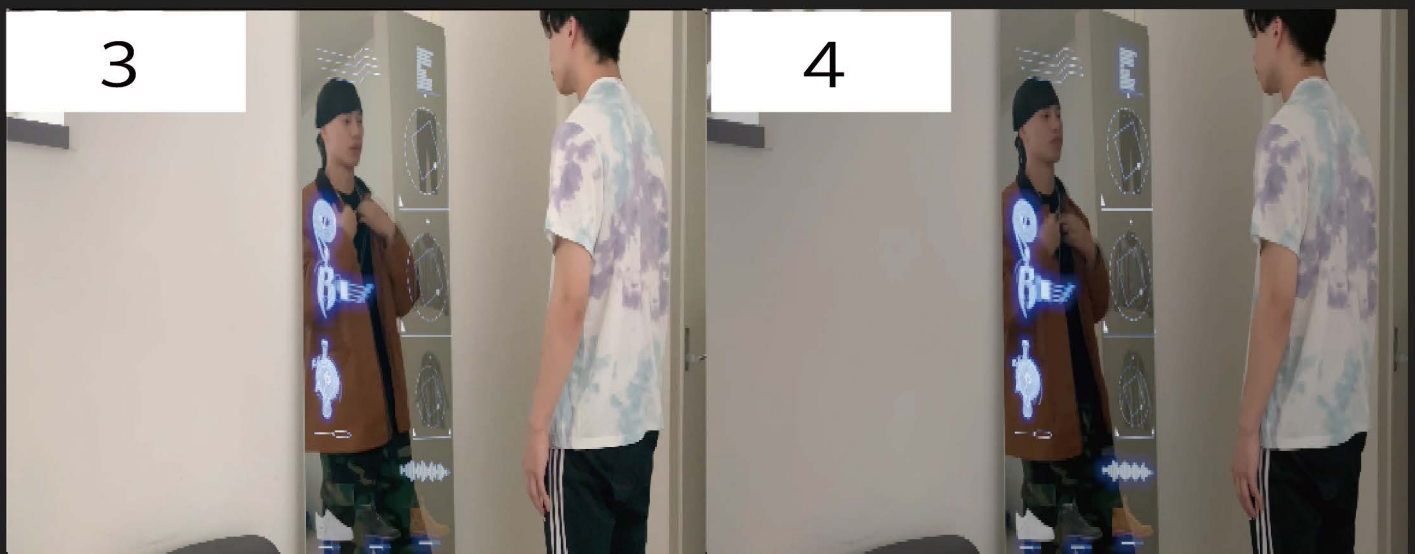
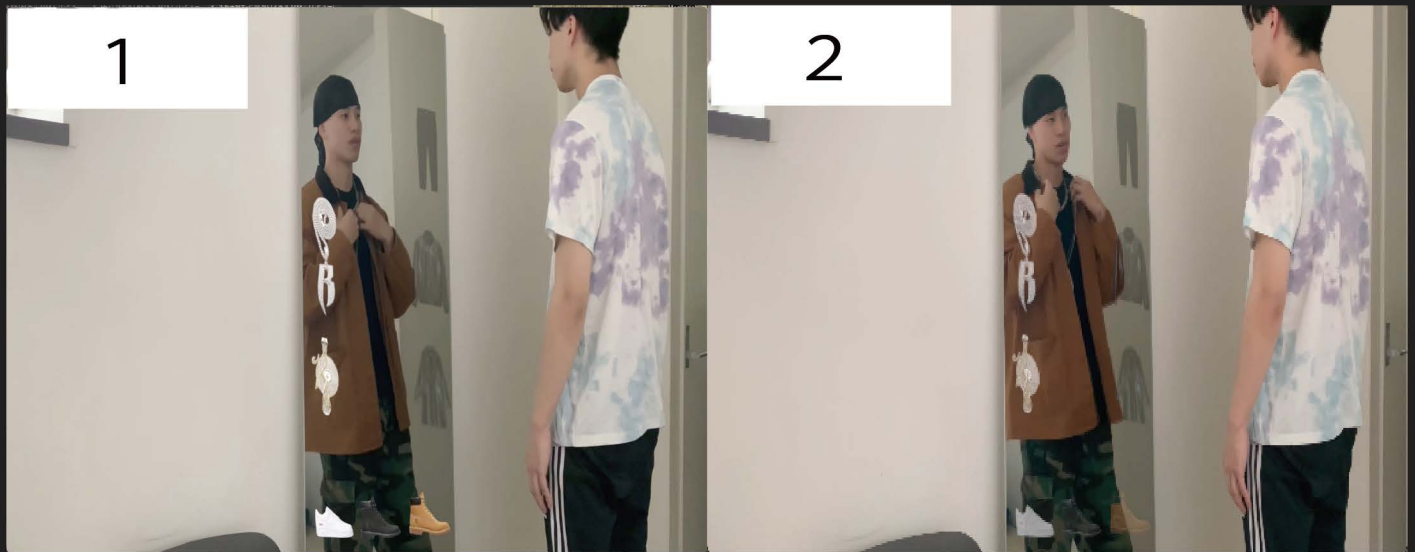


1 まず着替えた状態で鏡の前に立ち、鏡に全身が映るように撮影します。

2 その後撮影した素材を使い、鏡の部分だけを上手く切り取ります。

3 そして、今度は着替えていない部屋着の状態に鏡に映し出されているホログラムがあると想定し、触れる動作を行います

4 最後に鏡の部分に、先程切り取った素材を綺麗に位置を調整し上手く合成します。



1 Nuke で切り取った服やアクセサリなどを、鏡に貼り付けます。

2 Blur でぼかしをかけて、Grade で色を調整して違和感がないようにします。

3 鏡にエフェクトを追加し、アクセサリの色を変えて光らせるようにします

4 更にエフェクトをさらに光らせるために color grading node で少し暗くさせて
作品の完成となります。

Wu-tang-Hologram

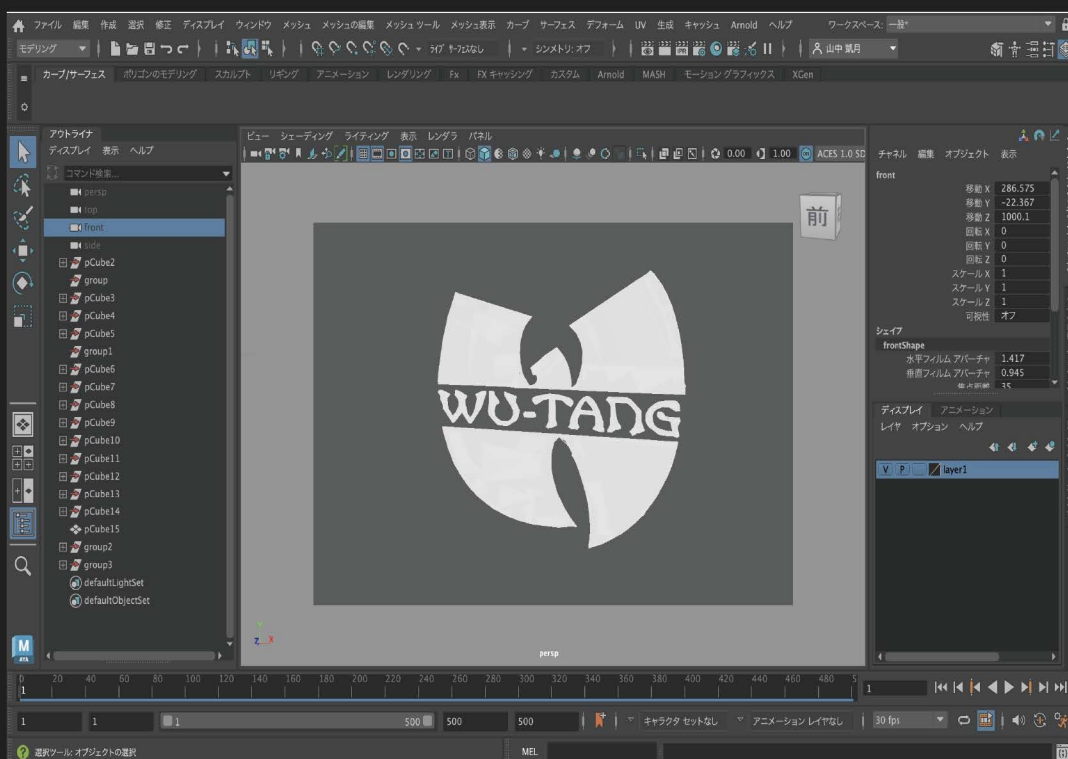


<https://d.kuku.lu/yuarsjcz>

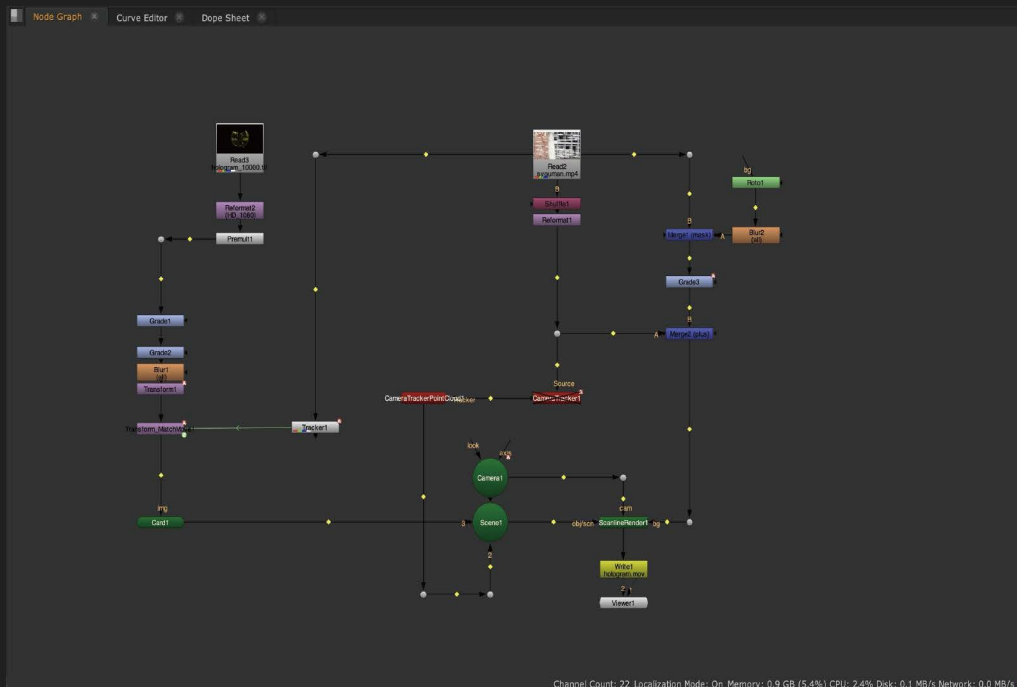
この作品は、モデリング作業に Nuke でのコンポジットもすべて一人で挑戦して制作した作品です。アメリカの音楽グループ「Wu-tang-clan」のロゴをホログラムにして実写の映像に合成した作品です。学校で学んだコンポジットの基礎を生かし、初めて撮影からコンポジットまで一人で挑戦した作品となっております。



まず初めに Maya でロゴをモデリングしました。元の素材を参考にして慎重にモデリングしました。次に Arnold でホログラフィックエフェクトに設定して、モデリングしたロゴをホログラムのように作りました。最後にアニメーションでロゴを回転と上下に動く動作を設定して、レンダリングをしました。



そしてNukeでコンポジットの作業に入ります。Trackerで携帯の部分をトラッキングし、Mayaでモデリングした素材を合成しました。それからCamera Trackingで位置などを上手く調整しました。最後にホログラムの出現と消滅のタイミングで周りの光をRotoで上手く追加しました。

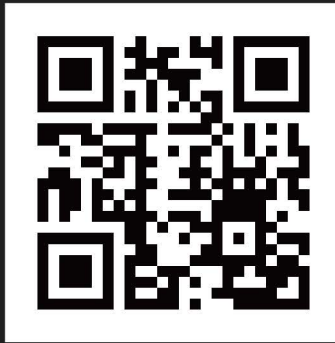


作品介绍 M Ae

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。】

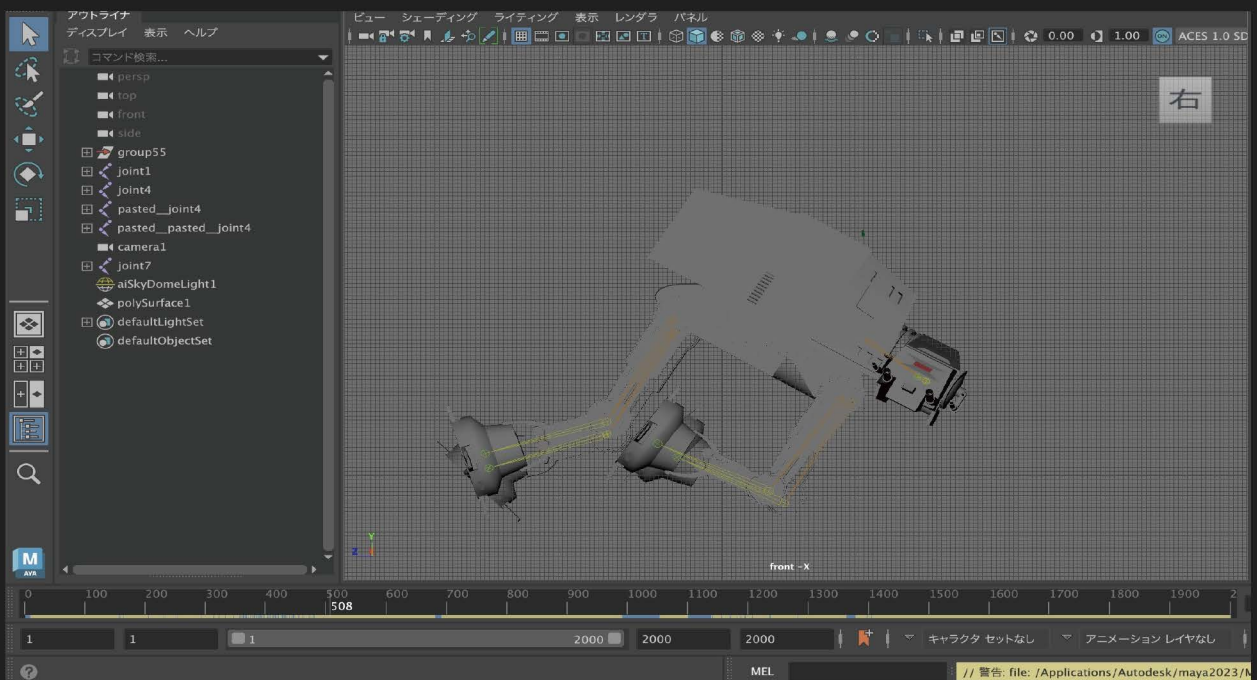
こちらの作品は四人共同で制作した映像作品です。自分は映画「スターウォーズ」に登場する AT-AT が街を襲っているワンシーンのコンポジットと AT-AT のモデリングを担当しました。



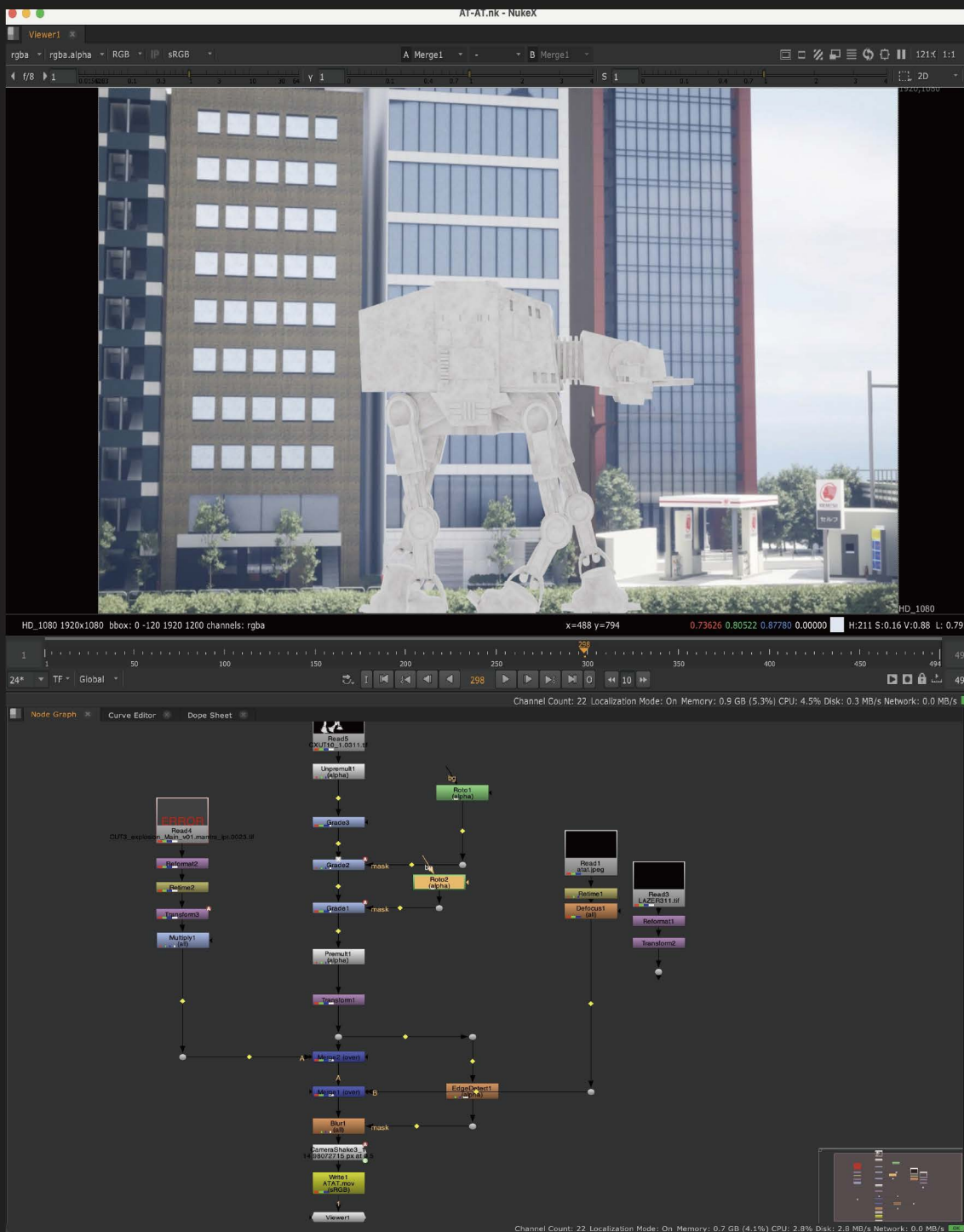
まず最初に Maya で AT-AT をモデリングする作業を行いました。それから AT-AT を動かすために AT-AT の足と頭部に Skeleton を追加し、原作と同じ動きにアニメーションを行いました。そして、最後に AT-AT が前に倒れるように Skeleton やアニメーションで調整を行いました。



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 コンポジット編



制作時間 計 30 分

【次に Nuke を使って制作したコンポジット作品を紹介します】

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、主に camera tracking を使用し、山の中を歩いている人を消しました。最初は RotoPaint の消した後が目立っていましたが、少しずつ改善して綺麗に真ん中の人を消すことが出来ました。

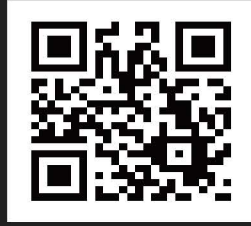
BEFORE



AFTER



Traktor Composite



制作時間 計 30 分

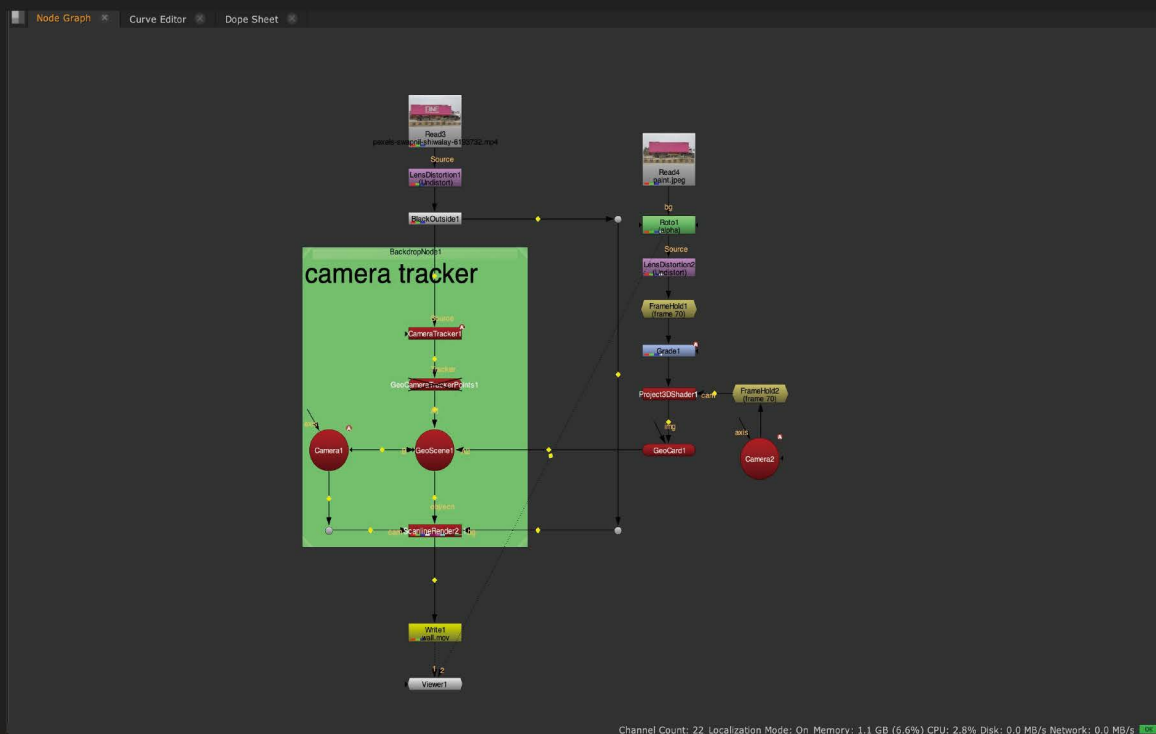
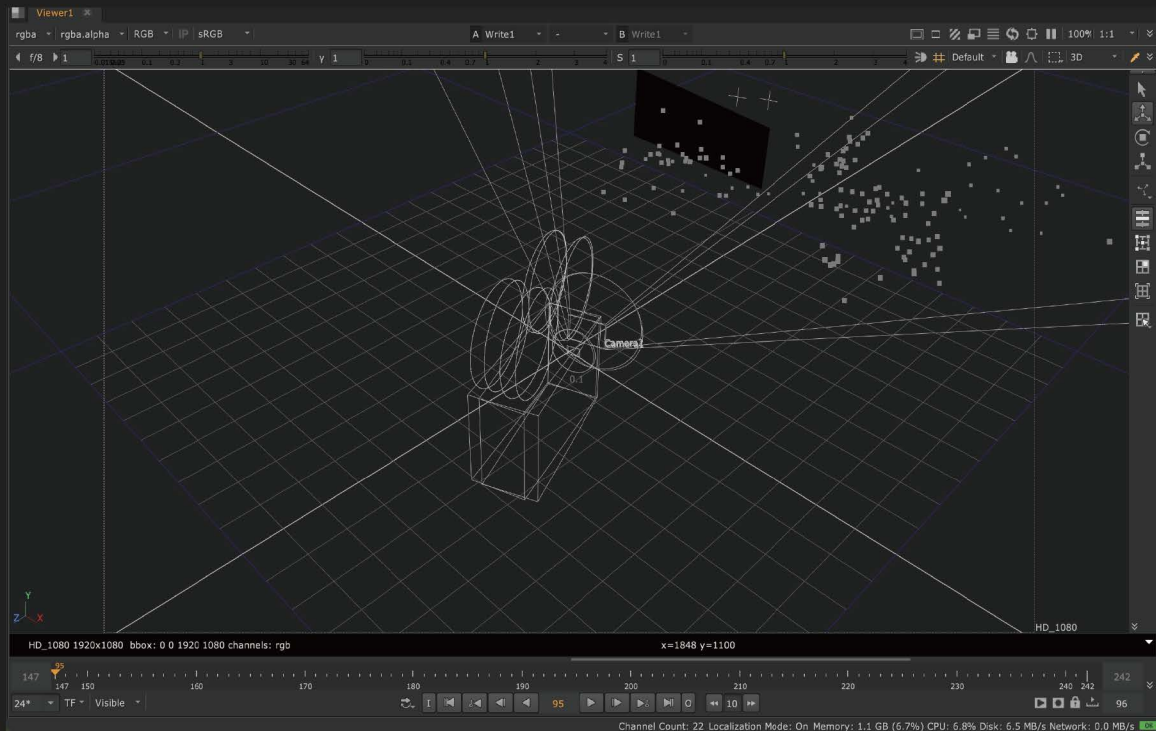
BEFORE



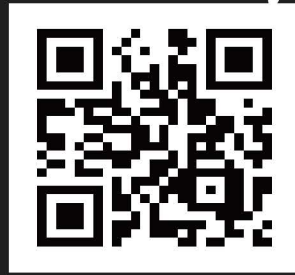
AFTER



2つ目の作品はトラックのトレーラの文字をコンポジットで消した作品です。
こちらの作品も先程と同じように camera tracking の手法を使い、
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。

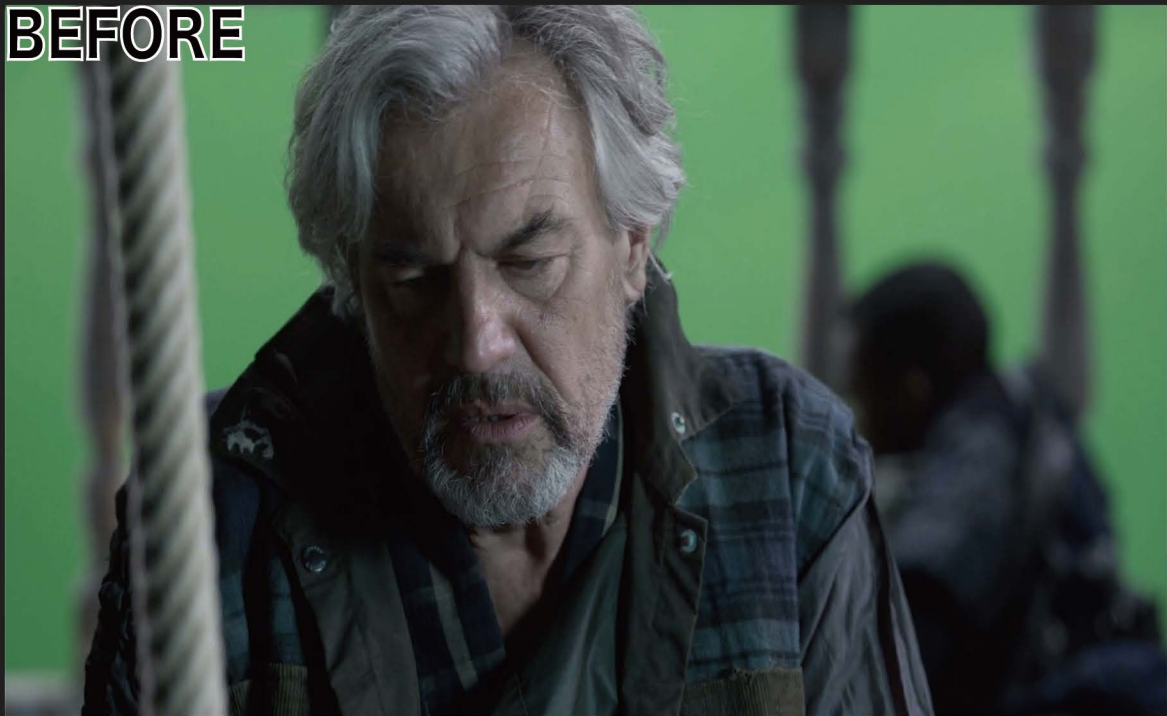


Green Back Synthesis



制作時間 計 50 分

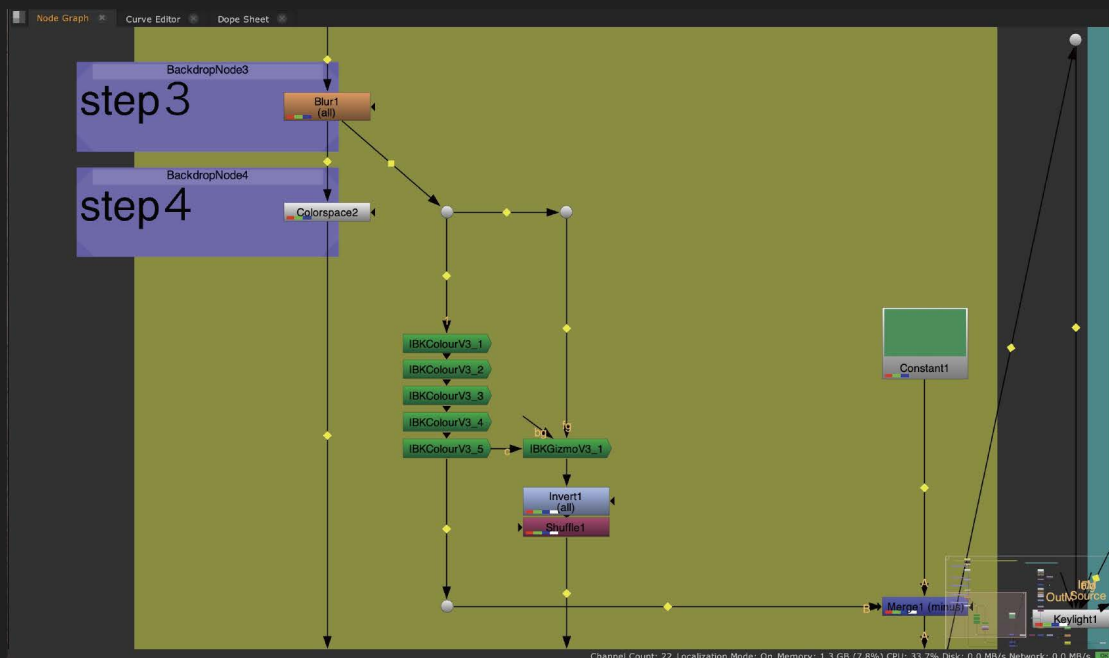
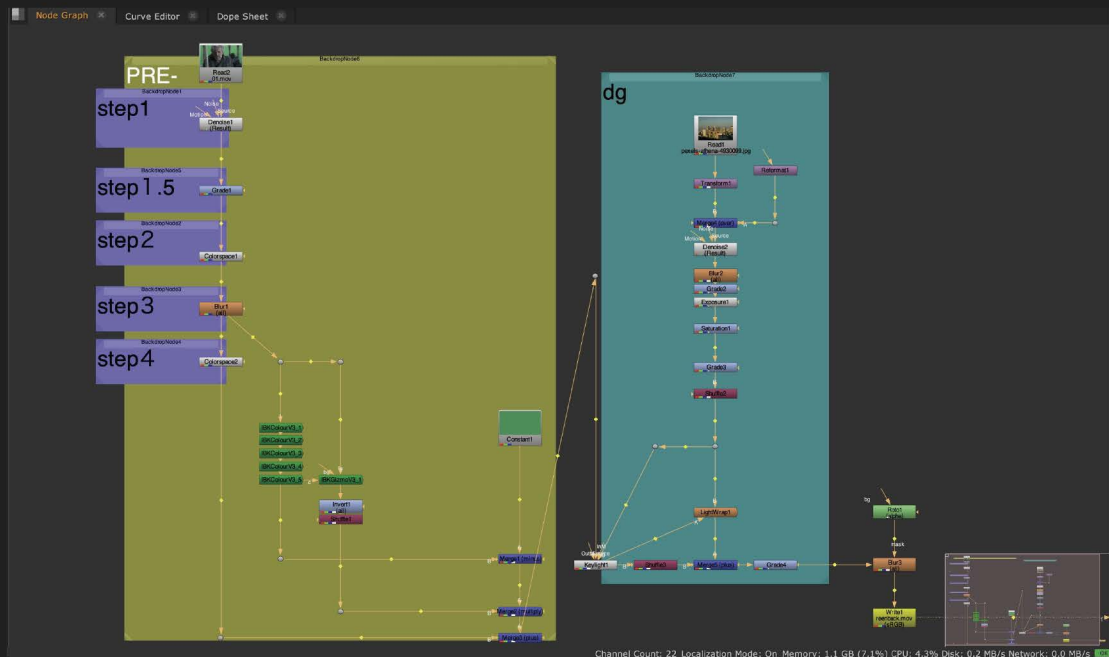
BEFORE



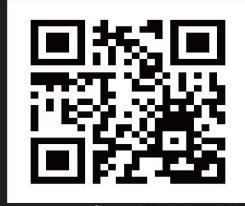
AFTER



3つ目の作品はグリーンバックの動画に別の動画素材の背景を合成した作品です。Keylight ノードでキーイングを行い、IBKcolour や grade で少しずつ、違和感が無いように調整しました。最後に背景をぼかして完成となります。



Car Drive Composite



<https://youtu.be/D3N1LjhSIUE>

制作時間 計 30 分

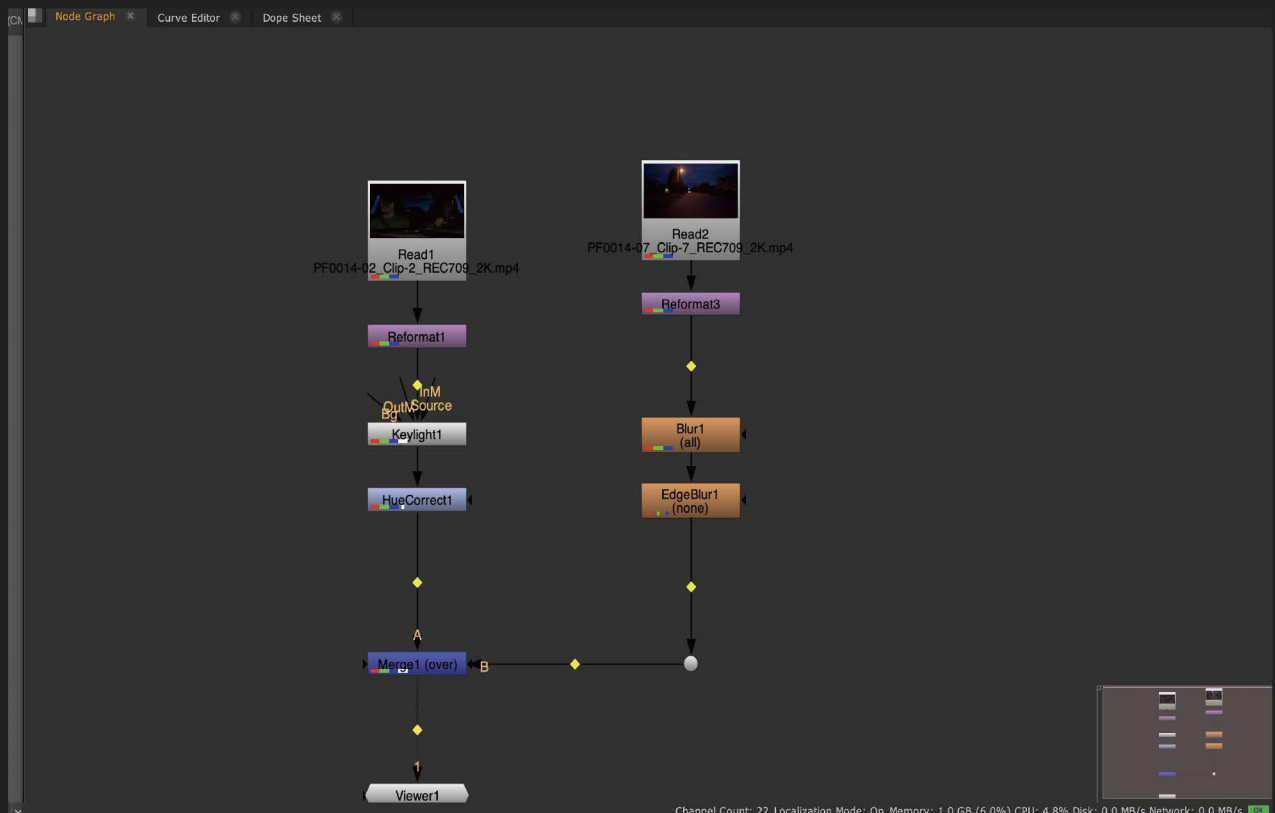
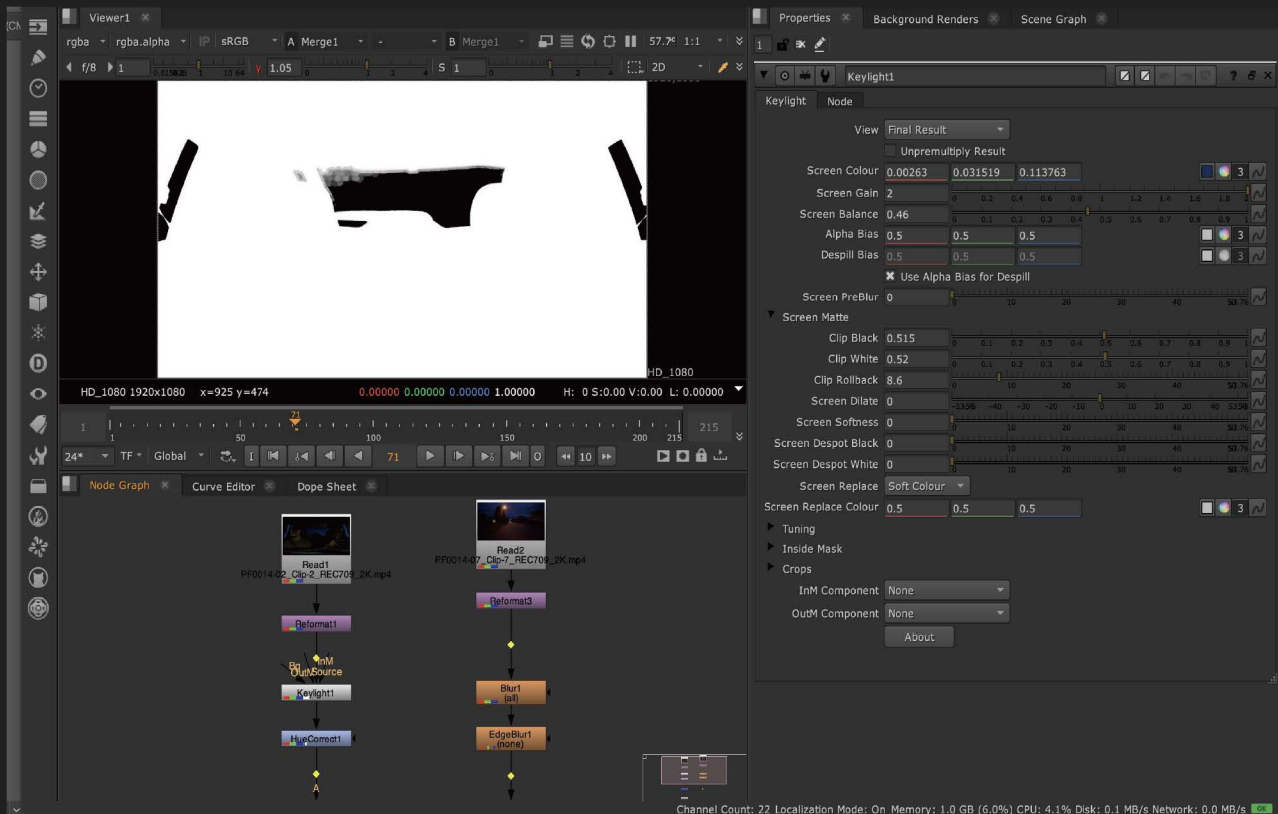
BEFORE



AFTER



こちらの作品も同様に Keylight でグリーンバックに背景を合成しました。
今回は背景が夜になっているため、車の中の人たちの明るさを外の背景
に合わせるように Huecorrect で少しずつ調整をしました。

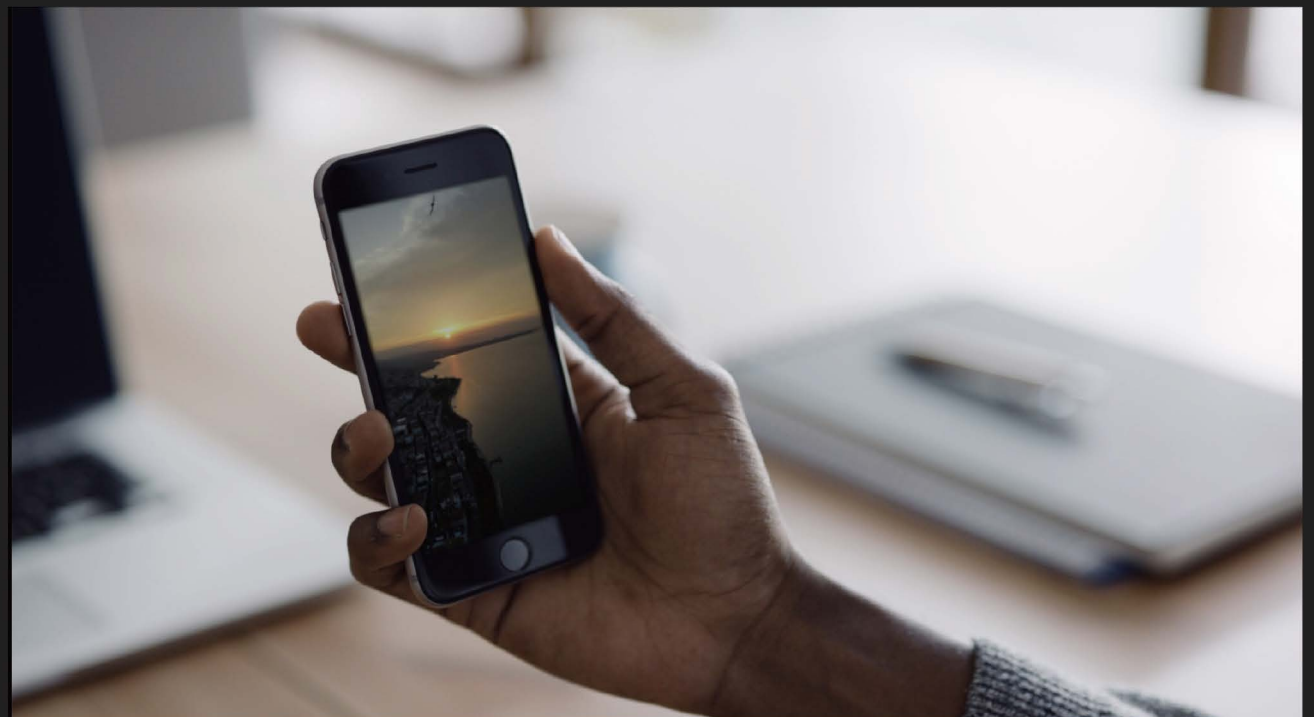


Smartphone Composite

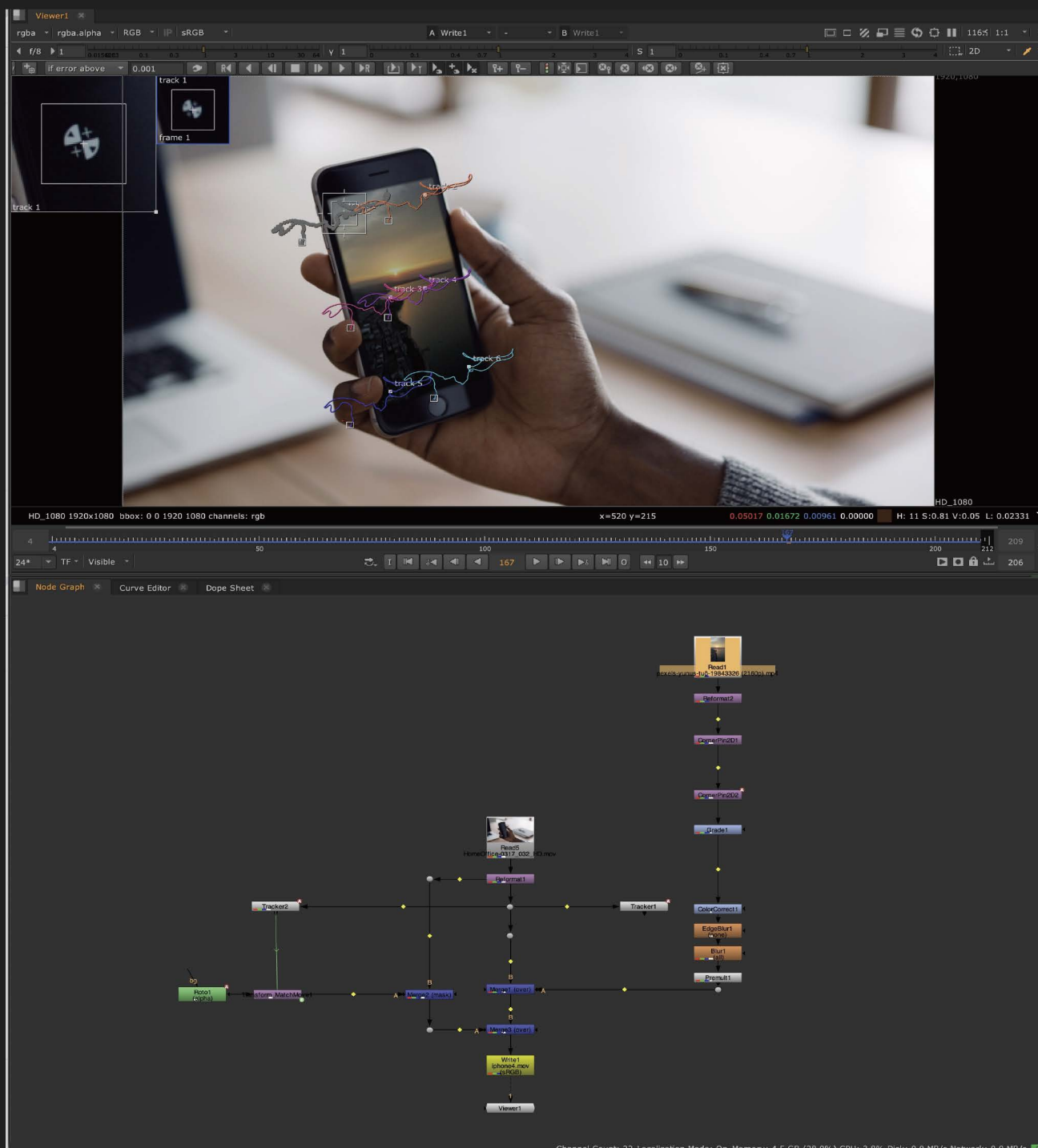


<https://youtu.be/luHE3mdMI70>

制作時間 計 30 分



こちらの作品も Traker を使って、スマホの画面に別の素材の映像を合成しました。そして今回、指が丁度が貼り付ける場所と重なっていたため、Roto ノードを使って指の部分を Mask ノードで重ねました。最後の仕上げで、画像を Grade ノードや Blur ノードを使って調整しました。



M 作品紹介

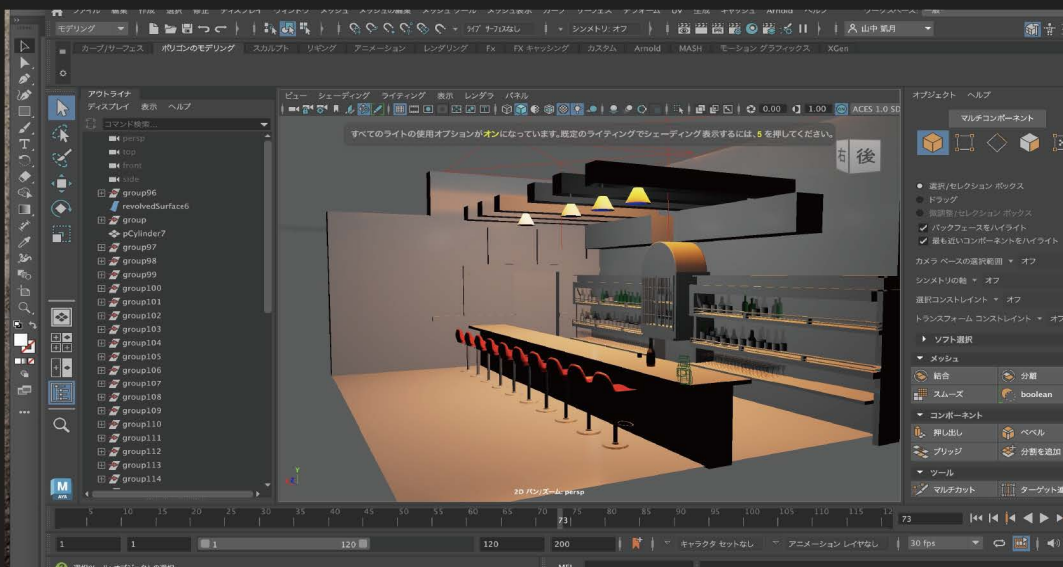
Maya モデリング編

【Maya を使ってモデリングした作品を紹介します】

こちらは 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。



Gmail
vi23002028.h.yamanaka@gmail.com

Pandou



Reel Movie

