



PORTFOLIO / Game VFX

Yuto Ichinose

PROFILE



東京デザイナー・アカデミー / モーショングラフィックス専攻

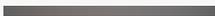
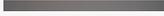
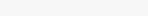
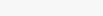
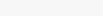
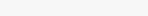
一瀬 勇人 Yuto Ichinose

映像表現について学びながら映像制作 (3D,2DCG) やデザイン・作曲等の活動をしています。

中高時代からデジタルアートに興味を持ち、大学時代から自主制作やイベント出展、案件制作など様々な事に挑戦してきました。Sci-Fi 系やクールな質感が得意です。

動きの気持ち良さや質感にこだわった映像制作を心がけています。

SKILLS

		After Effects
		Illustrator
		Photoshop
		Cinema 4D
		Redshift
		Houdini
		Unity
		Unreal Engine 5
		Maya
		FL Studio

LICENSE

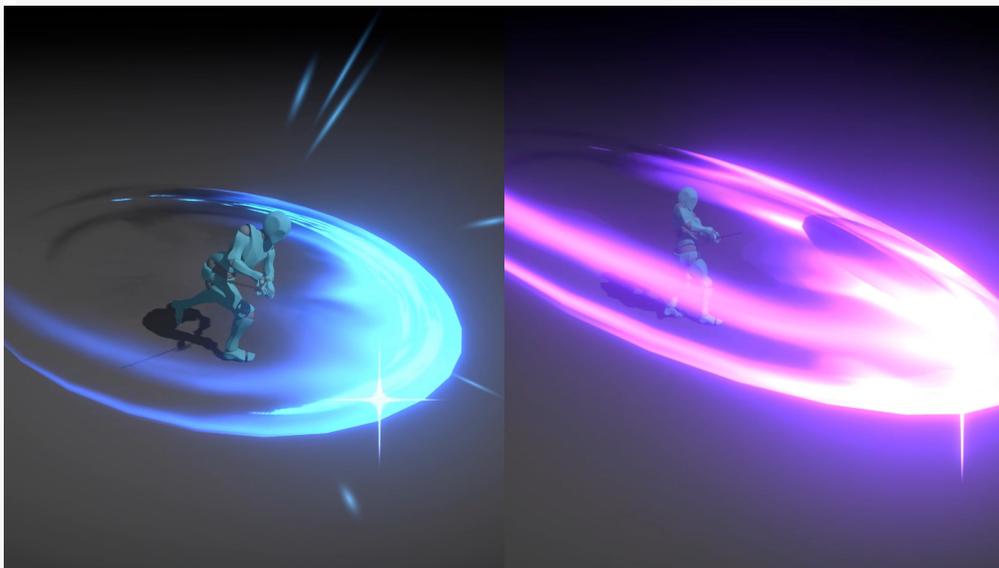
- ・CG クリエイター検定 エキスパート
- ・色彩検定 3 級



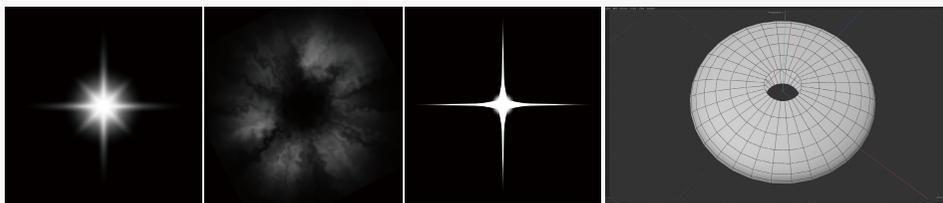
@noxcel_

Slash Attack

   | 4 Days

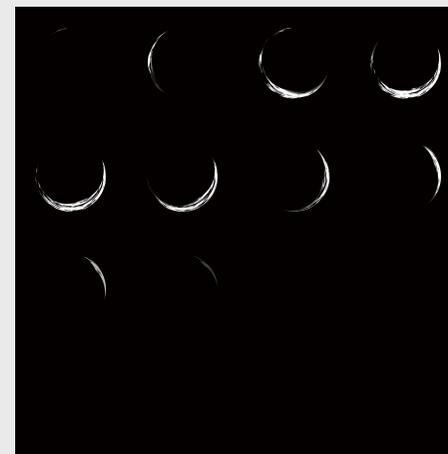


Unity で斬撃 (中・強攻撃) のエフェクトを制作しました。
鋭い攻撃に見えるよう色彩や量感を調整し、3 発目に関してはサイズやエミッションを増やすことで更に勢いを付けました。
コントラストをつけるため、軌跡に暗い部分をレイヤーしています。

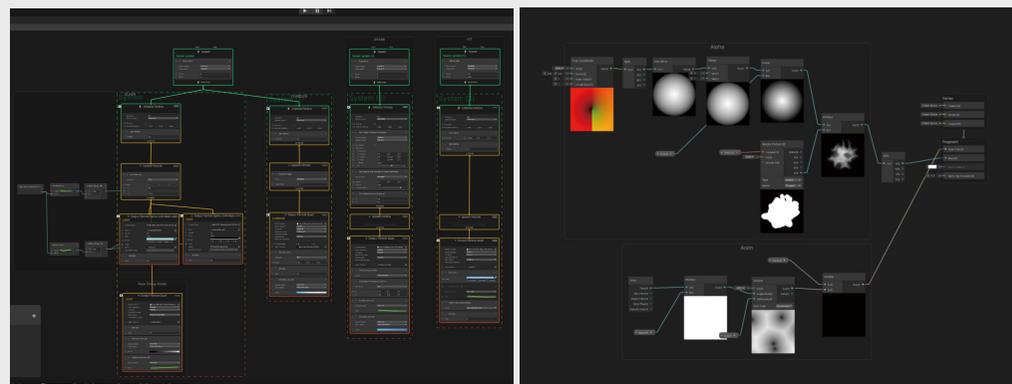


▲テクスチャ / モデル

一瞬の表示で映えるようにメリハリを意識し、エフェクトにヒットマークやスパーク、黒いスモークを追加しました。
またパーティクルを適用するためのディスク状のモデルを C4D で作成しています。



▲スプライトシート

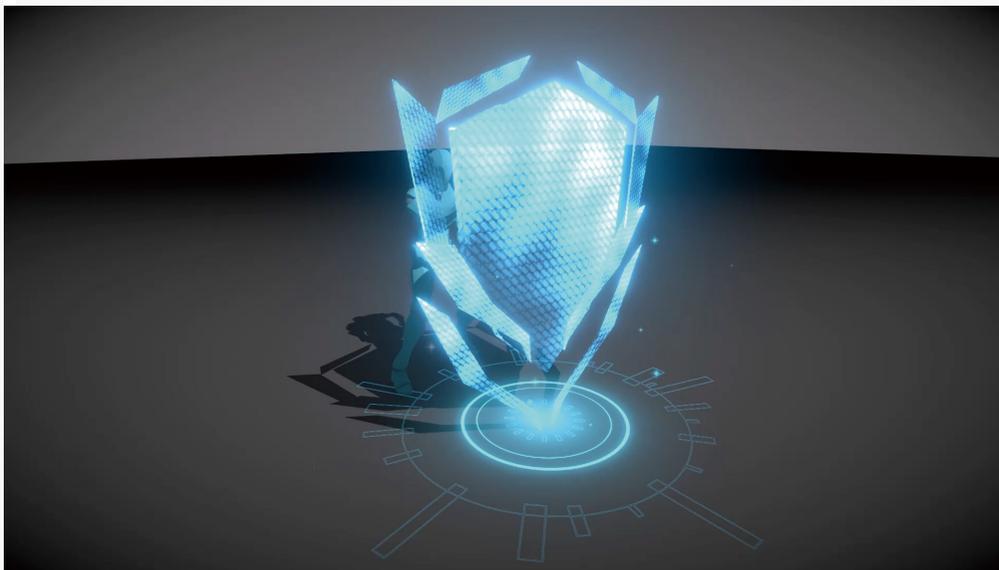


▲VFX Graph / Shader Graph

芯の部分は Ae で作成したスプライトシートを VFXGraph の Flipbook Player ノードで再生し、ディスク状のモデルに Shader Graph を適用したレイヤーで厚みを出しています。軌跡がはっきりと出るように意識しました。
また Voronoi ノードをアニメーションさせることで動きを加え、Shader Graph 内の Power ノードで開始時と終了時のフェードをコントロールしています。
アニメーションは Mixamo というサイトからお借りしました。

Sci-Fi Shield

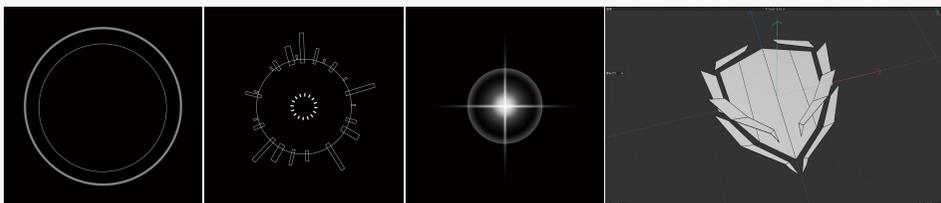
    | 3 Days



Unity でシールド発動エフェクトを制作しました。

「多重構造で衝撃から守るホログラムのシールド」という設定で、全体的に Sci-Fi 風の雰囲気を意識しています。

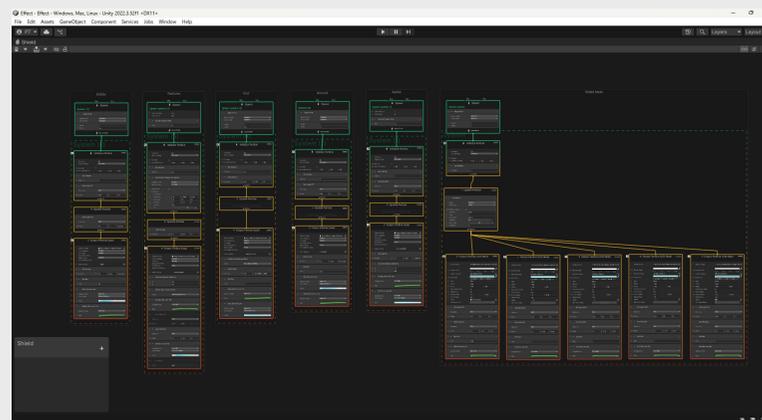
モーションは Mixamo というサイトからお借りしました。



▲テクスチャ / モデル

Illustrator と Krita というペイントソフトで制作しました。

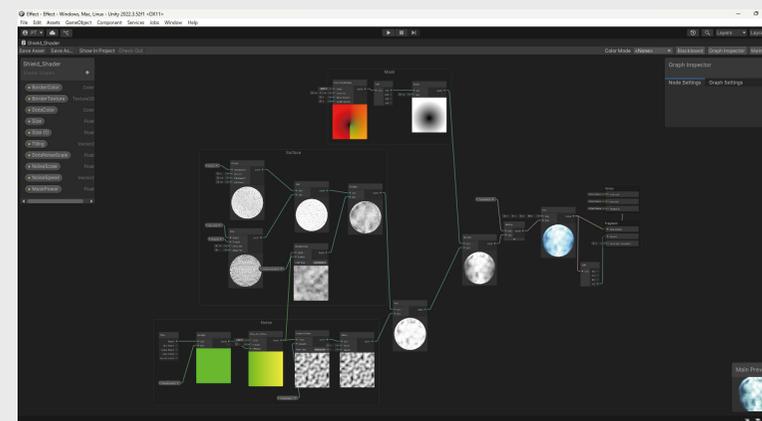
細めの線を意識し、シールドの下に HUD 風のテクスチャを敷くことで近未来感を演出しています。



▲VFX Graph

C4D でシールドの各パーツをモデリングし、Mesh Output で各パーツをパーティクルに割り当てて微調整しています。パーツが独立している印象を出すためにスケールアニメーションのタイミングをずらし、Turbulence をかけて浮遊感を演出しています。

Shader Graph が正しく機能するようにメッシュに注意しながらモデリングし、UV 展開まで慎重に行いました。



▲Shader Graph

Shader Graph でシールド表面のマテリアルを制作しました。

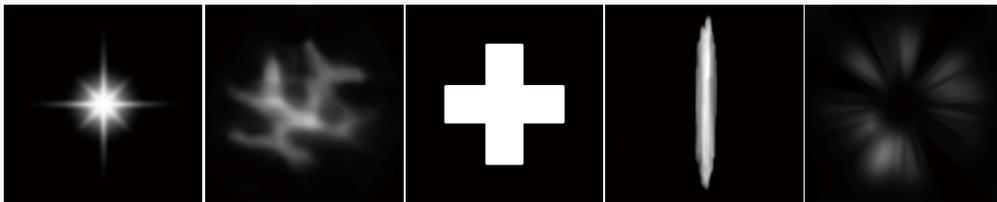
Dots と Stripes でカーボンファイバーのような表面の質感を出し、ノイズを乗せることでホログラムの流動性を表現しています。

Healing Spell (Static)

    | 4 Days

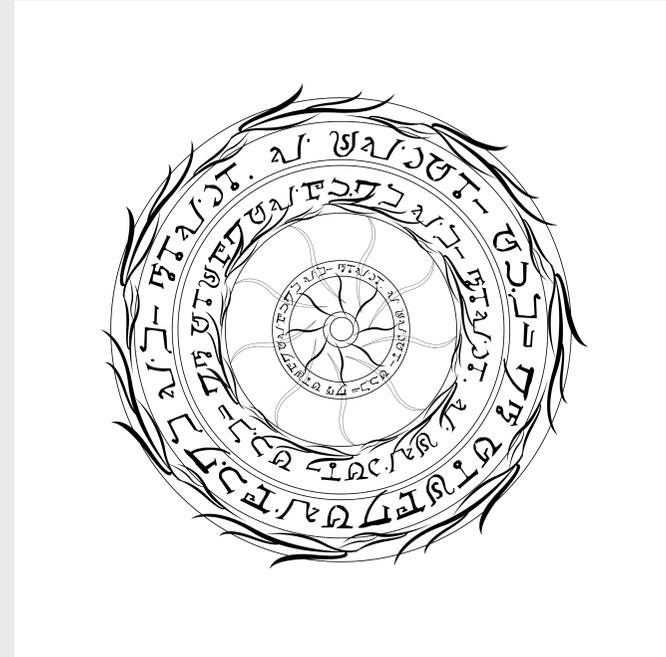


Unity で持続性のある回復フィールドを展開するエフェクトを制作しました。
主体が魔法陣なので、展開後の周囲の要素を増やすことで空気感を持たせることを意識し、上昇気流のような場をイメージしています。
モーションは Mixamo というサイトからお借りしました。

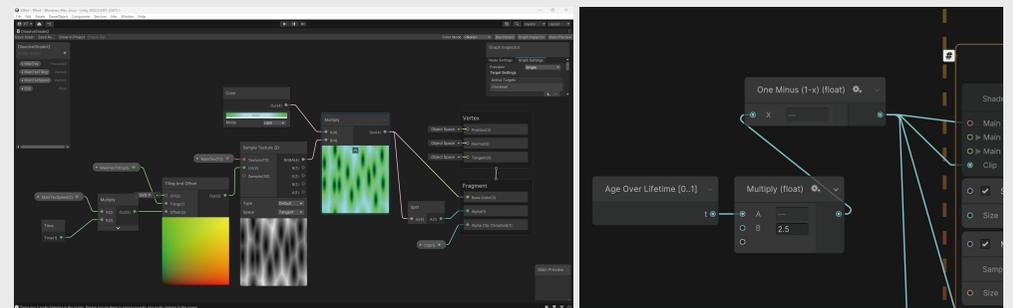


▲テクスチャ

After Effects と Krita というペイントソフトで制作しました。地面に広がる放射状のテクスチャは Ae の極座標変換、タービュレントディスプレイを活用して作っています。視覚的に分かりやすくするため、プラスマークで回復を示しています。



薬草をイメージした魔法陣を制作しました。植物の曲線をデザインに取り入れ、柔らかい印象を与えています。内側と外側の回転方向を逆にすることで動きを厚くしました。ルーン文字には“A SACRED RING OF RESTORATION AND PEACE”と書かれています。

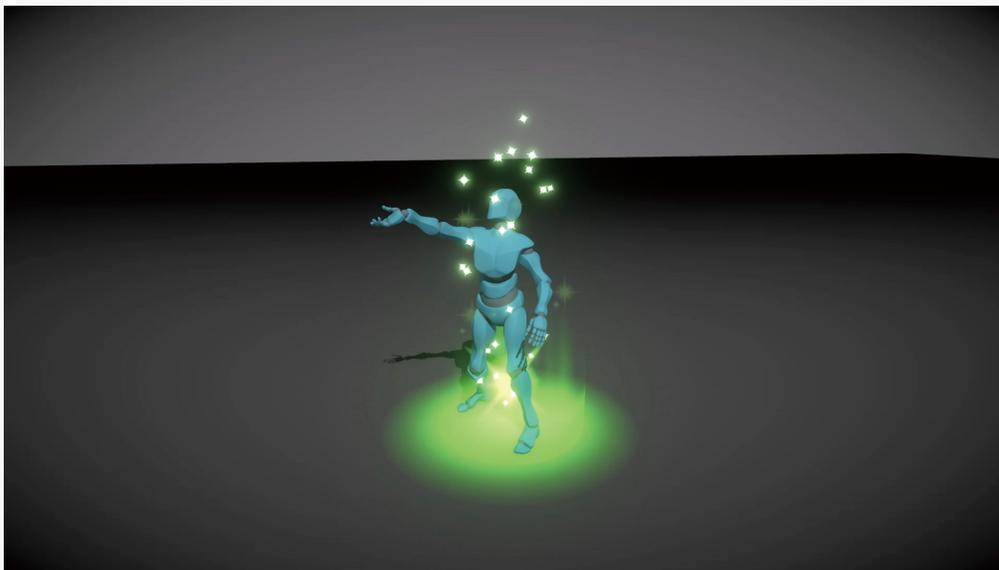


▲Shader Graph / VFXGraph

魔法陣やルーン文字の出現をディゾルブ風にしたかったのでノイズシェーダーを作成し、エフェクト開始時に Age Over Lifetime でノイズ値をクリップすることで実現しました。

Healing Spell (Quick)

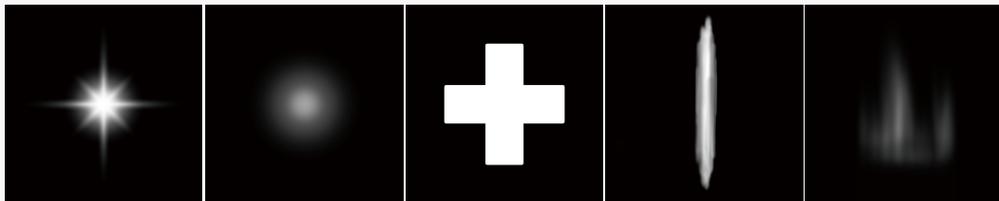
   | 3Days



Unity で即時回復のエフェクトを想定し制作しました。

初めから回復効果を示すのではなく、発動→回復といった段階を踏んだ表現でメリハリを付けています。また Static に対して緑色を明るくし、軽い印象を与えています。

モーションは Mixamo というサイトからお借りしました。



▲テクスチャ

Krita というペイントソフトで制作しました。Static と共通のものに加えて足元のオーラとグロー用のテクスチャを制作しています。

Punch

   | 3Days



Houdini の Pyro でパンチを制作しました。拳に合わせて動かした sphere をソースに、Velocity に Attribute Noise をかけてランダム感を出しています。

コンポジットではパーティクルの発光に合わせて Ae 上でモデルに色を合成し、カメラシェイクや Glow でより統一感のあるリッチな表現に仕上げました

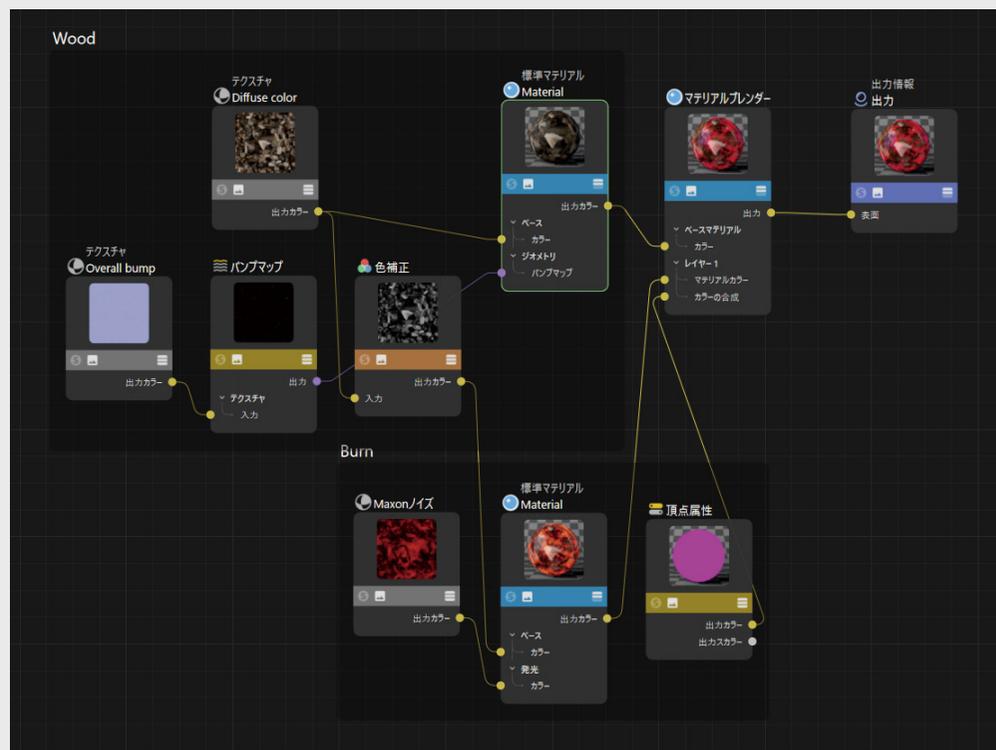
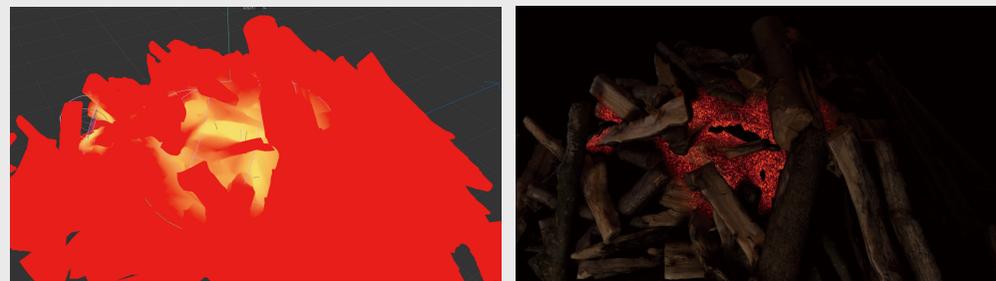
3D モデルとアニメーションは Mixamo のものを使用し、C4D で一度書き出してから Houdini 上に平面を配置し作業を行っております。

Campfire

  | 2 Days



C4D の Pyro と Redshift を用いてフォトリアルな質感の焚火を制作しました。
モデルに対して頂点マップを作成し、表面に沿うように炎を発生させています。火の粉はパーティクルに乱気流と発光をかけて表現しました。
3D モデルは Quixel Megascans のものを用い、軽量化のためシミュレーションの前にポリゴンリダクションを使用しています。



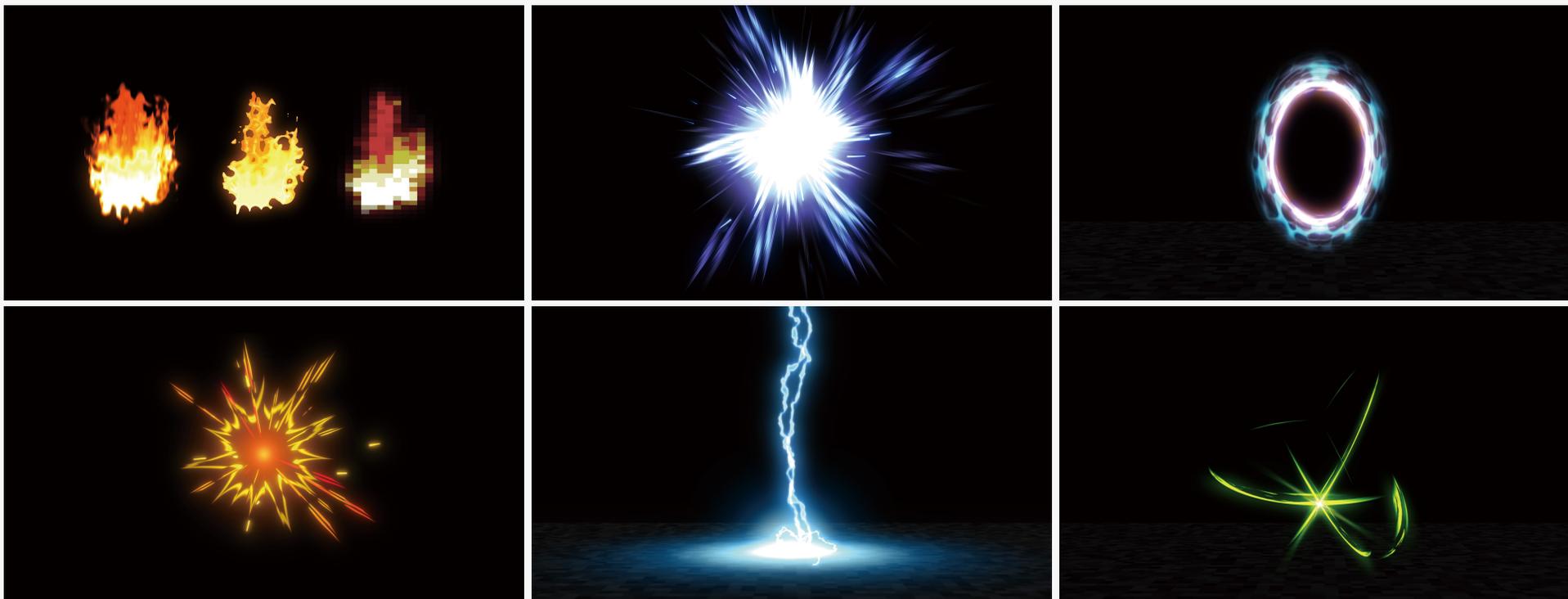
▲ 燃烧効果

炎の発生源の頂点マップを基準に別のマテリアルをミックスし、木材が焼ける様子を再現しています。

木材にシンプルにノイズを乗算するのではなく、焼けた状態の別マテリアルを作成することでリアルな質感を目指しました。

Effect Studies

Ae | 1Day



テクスチャやパーティクルの学習目的で制作しました。