



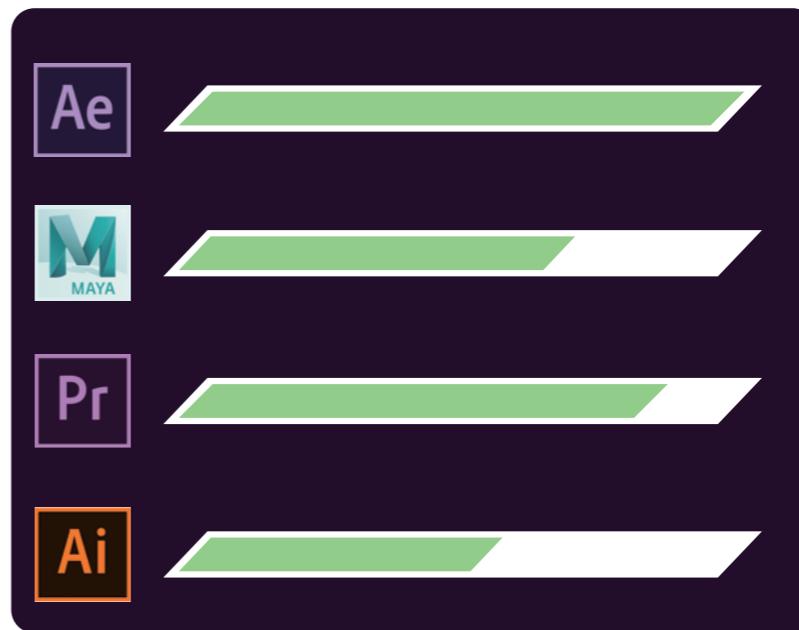
PORTFOLIO



田橋知明

福岡デザイン&テクノロジー専門学校
スーパークリエイター科 スーパーCGクリエイター専攻 3年
長崎県立五島高等学校出身

PROFILE



Tabashi Tomoaki
田橋 知明

• From 長崎県五島市

• Birth 2001/07/26

• Hobby ・ 特撮、アニメ鑑賞
(ウルトラマン、仮面ライダー、エヴァンゲリオン)

• Back ground

幼少期からウルトラマンや仮面ライダーといった特撮作品を見てきて自分もこういったヒーロー作品でいろんな人たちを楽しませたいという思いから本校に入学し、特撮作品に携わることを目指して活動しております。

• Goal

ウルトラマンの変身シーンを制作した中で、オリジナルのエフェクトで自分だけの変身を生み出したことがとても嬉しく、もっと自分のアイデアをいろんな人達に見てもらいたいという思いからコンポジット、エフェクトアーティストを目指したいと志願しました。

CONTENTS

- **ウルトラマンデッカー変身 original.ver**
- **ウルトラマントリガー変身 original.ver**
- **企業課題 Life is style 様 「Historical Travel」**
- **企業課題 サイバーコネクトツー様 カットシーン制作**
- **ウルトラマンレグロス VFX アクション**
- **Raining VFX シュミレーション**
- **企業課題 Psychic VR Lab 様 「Happy_Valentine」**

ウルトラマンデッカー 変身 Original.ver



特撮ドラマ「ウルトラマンデッカー」の変身シーンを再現しつつ、オリジナルのアレンジを加えた作品。
クロマキー合成で変身バンクのカットで本編再現を取り入れつつ、発光や宇宙のエフェクトを差し込みました。

制作日 2022/10/07 制作時間 15hours 使用ソフト 

[Youtube](#) に動画を上げております。ぜひご覧ください



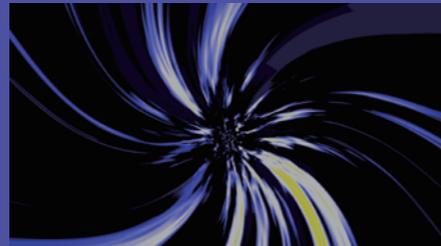
VFX

背景合成

本編映像をマスクがけした素材

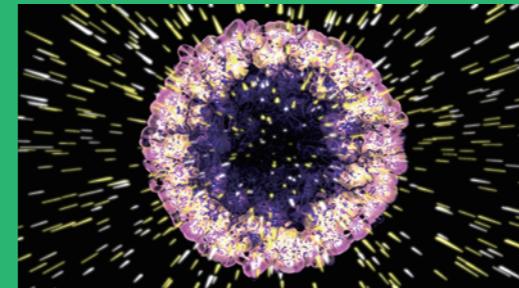


背景エフェクト

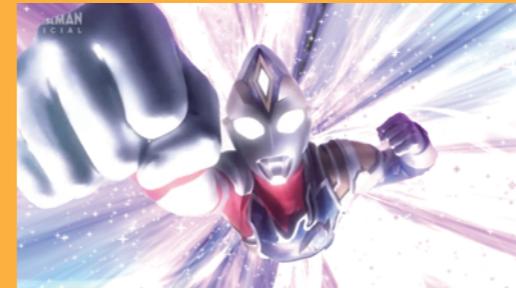


合成

アレンジ



デッカーはウルトラマンダイナのリブート作品でもあるためダイナの初期変身シーンの球体が中心にフェードアウトするカットをアレンジしたカットを追加しました。その後、SEに合わせた衝撃波のカットを追加し、次のぐんぐんカットで爆発しながら登場するイメージのカットに仕上げました。



3段階に分けてデッカーがポーズを変えながらズームしていくのに合わせ、エフェクトも3段階に分けて追加されていくよう作成しました。デッカーは前作のトリガーの続編でもあるのでトリガーの背景エフェクトに寄せたエフェクトを差し込みました。

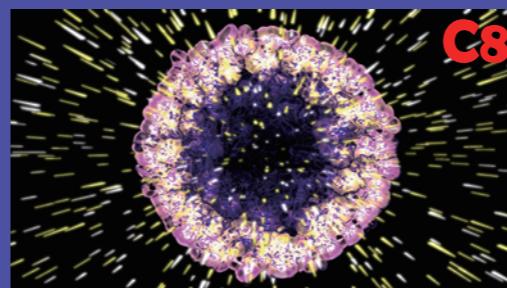
本編比較



本編と同じカットでアイテムの発光ギミックを目立たせるカットにしました



変身アイテムのみのカットにし、アイテムの存在を強調させるカットにしました



アレンジカットを差し込み、本編にはないエフェクトのみのカットにしました



ポーズごとにエフェクトが変わるのに対して、エフェクトが重なっていく演出にしました

ウルトラマントリガー 変身 Original.ver



特撮ドラマ「ウルトラマントリガー」の変身シーンを再現しつつ、オリジナルのグラフィックを加えた作品。
テレビ本編よりも変身アイテムを際立たせるカットやグラフィックを取り入れることで、より引き立たせたものに仕上げた。

制作日 2022/01/10 制作時間 10hours 使用ソフト Ae

Youtube に動画を上げております。ぜひご覧ください



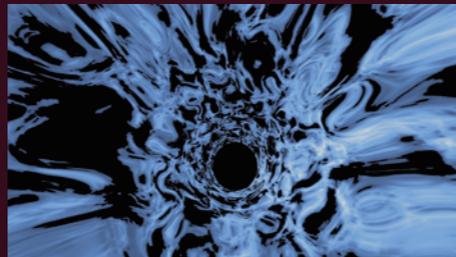
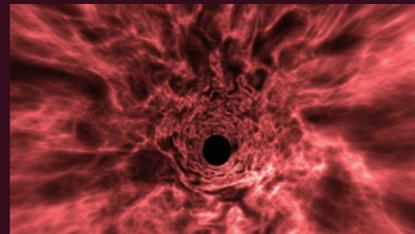
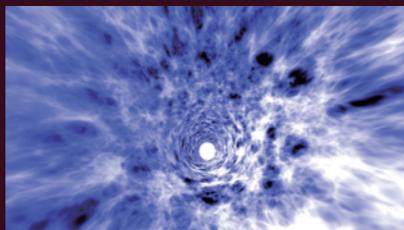
VFX

背景合成

本編映像をマスクがけした素材



背景エフェクト



合成

アレンジ



トリガーのぐんぐんカットは 3 段階に分けてズームしているので、それに合わせて背景のエフェクトも 3 段階に分けて上乘せしていくような表現を取り入れました。

イメージカラーのパープルを基調にしつつ、レッドやブルーのノイズとパーティクルで鮮やかさを演出しました。

本編比較



ハイパーキーのイラスト面に発光したようなエフェクトを追加しました。



本編とは別のアングルで撮影しつつ周辺にノイズをかけて特殊空間を演出しました。

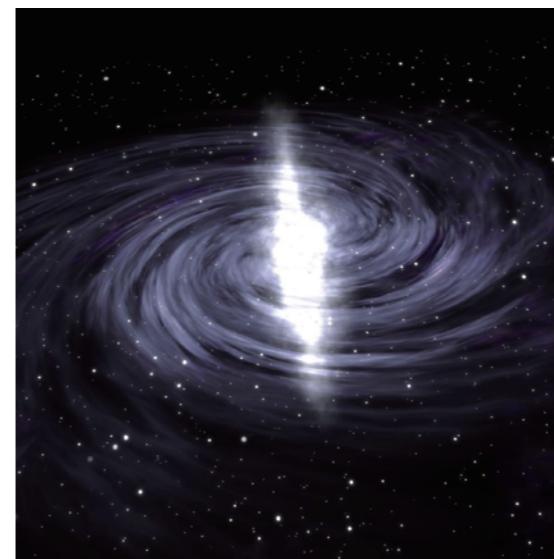
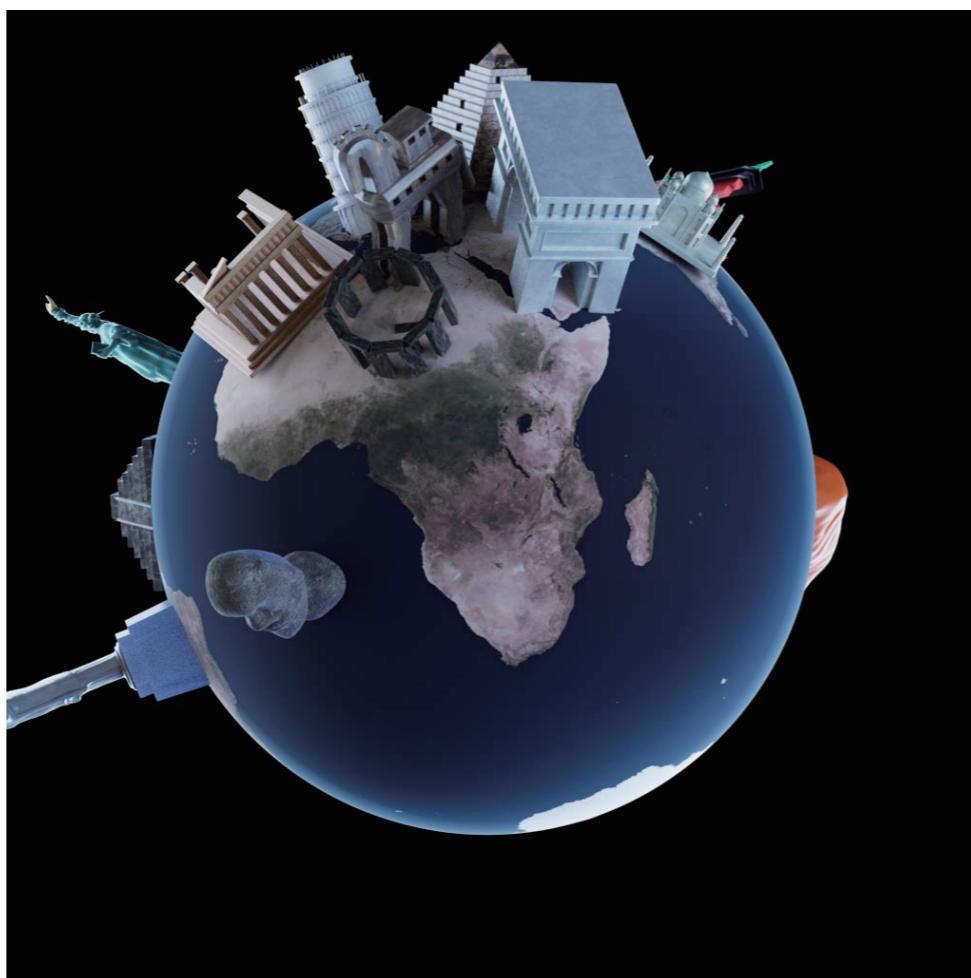


アイテムのみのカットにし、ローアングルから発光するようエフェクトを付け足しました。



ぐんぐんとズームすることによってエフェクトが重なっていく演出に仕上げた

企業課題 Life is style 様 「Historical Travel」



株式会社 Life is style 様より頂いたプロジェクト作品。

3D Phantom というホログラムサイネージのPR動画として立体感を活かすため回転しながら世界遺産が出現するという表現を取り入れました。

銀河のエフェクトと地球のアニメーションを担当しました。

制作日 2022/07/14 制作時間 50hours 使用ソフト



プレビュー

GROUP PROJECT



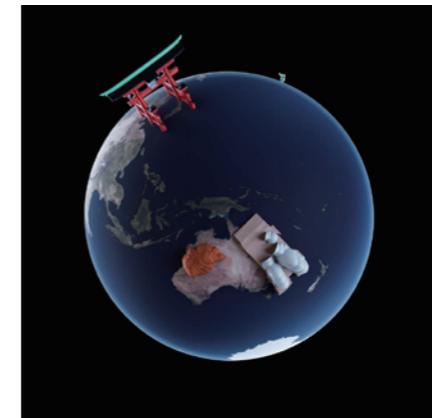
銀河系が出現し、中心の太陽系にズームアウトする



無数の星々を超えた先で地球に到達する



地球に到達するとアメリカ大陸から自由の女神像などの世界遺産が出現する



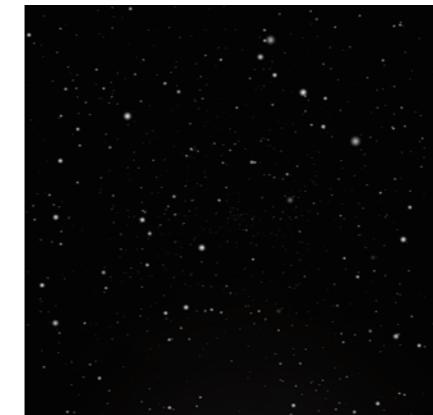
続いてオーストラリアのオペラハウス、日本の厳島神社が出現する



アフリカ大陸でピサの斜塔、モアイ像などが出現



ユーラシア大陸でピラミッドや凱旋門が出現



地球が中心にフェードアウトし、銀河に戻っていく



再び銀河系が出現し、フェードアウト

世界遺産モデル



アクロポリス (ギリシャ)



凱旋門 (フランス)



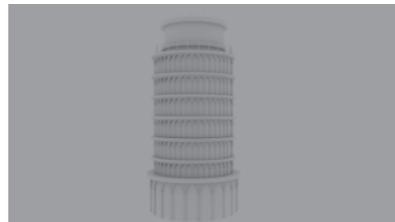
厳島神社 (日本)



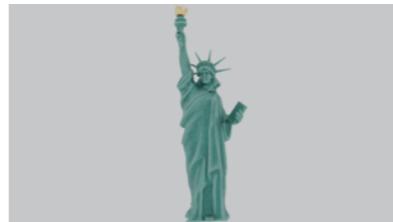
モアイ像 (チリ)



ピラミッド (エジプト)



ピサの斜塔 (イタリア)



自由の女神像 (アメリカ)



ストーンヘンジ (イギリス)



タージ・マハル (インド)



トロイの木馬 (トルコ)



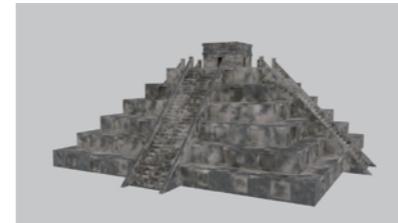
コルコバードのキリスト像 (ブラジル)



オペラハウス (オーストラリア)

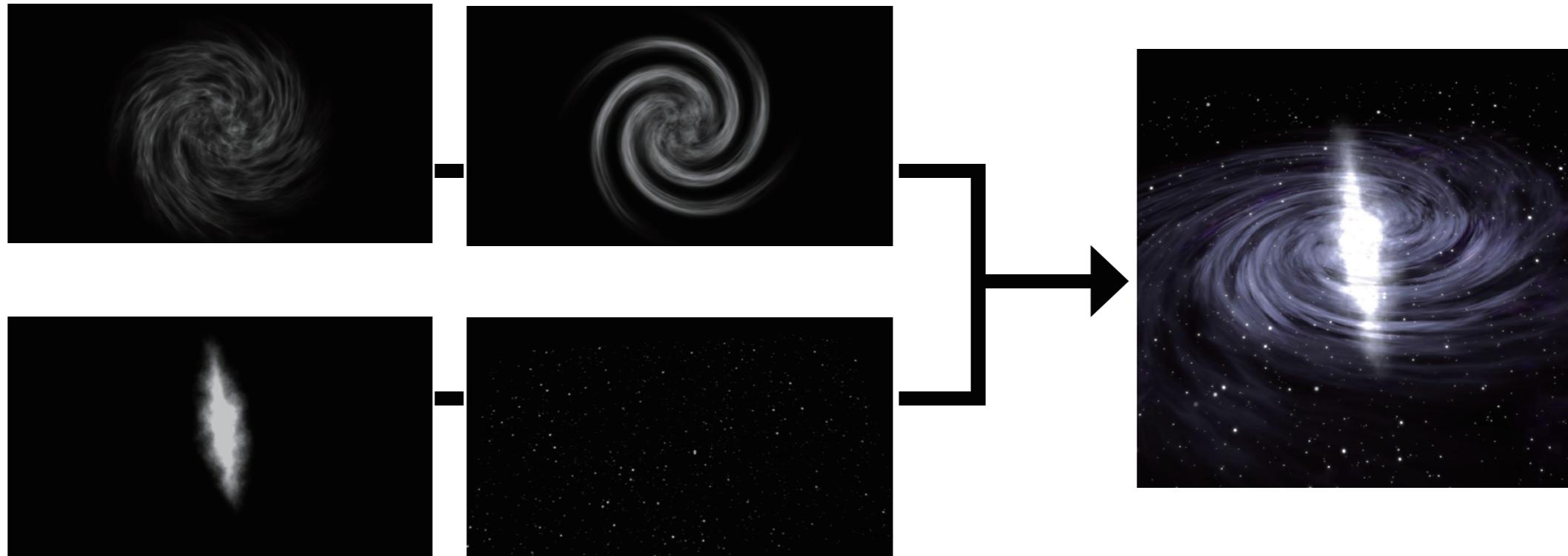


エアーズロック (オーストラリア)



チチェン・イツァ (メキシコ)

エフェクト



螺旋状の銀河とその中心に銀河系の光が輝くデザインに仕上げました。

ノイズにマスクをかけ、回転で螺旋状にした星系や中心の太陽系を 3D 化して重ね掛けしており、

Ster Burst というエフェクトを 3D 化して周辺の星々を表現しています。

企業課題 サイバーコネクトツーツー様 カットシーン制作



株式会社サイバーコネクトツーツー様から頂いたアニメーション作品。

頂いた絵コンテを元にオリジナルのアニメーションを制作していき、キャラの動きからカット割りまで自分たちで作り上げたものとなっています。



制作日 2021/09/15 制作時間 40hours 使用ソフト



V コンテ

ANIMATION

カット割り



C1 巨漢の B に立ち向かおうとする A

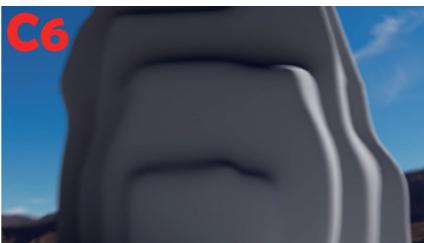


C5 B に向かって飛び出す A

集中線とブラーで疾走感を演出



C6 地面に向かって拳を振りかざす B



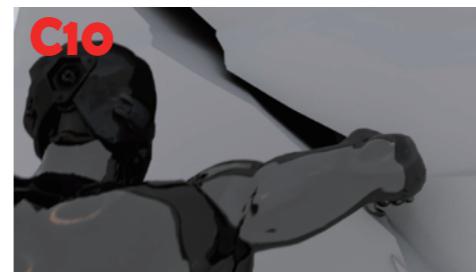
C6 B が地面を殴ったことで地面から巨大な壁岩が出現する

出現するときの振動を画ブレで表現



C7 岩の壁を破壊しようと拳を振りかざす A

右手ズームからのフェードアウトと集中線で疾走感を演出



C10 殴りつけたところに拳を押し込む A



C11 壁岩に押し込まれる B



C12 最後に壁岩ごと B を殴り飛ばす A

正面顔ズームのあと後ろに回り込んで、衝撃波で迫力を際立たせた

ウルトラマンレグロス VFX アクション



ウルトラマン公式 Youtube チャンネルのオリジナル作品「ウルトラギャラクシーファイト 運命の衝突」にて
初登場したウルトラマンレグロスのアクションシーンをオリジナルで制作した作品。

当時はまだ Youtube での配信はされていなかったため自分の想像でアクションシーンを撮影し、エフェクトのデザインも
一から制作した作品となっています。

制作日 2022/05/7 制作時間 8hours 使用ソフト  

VFX



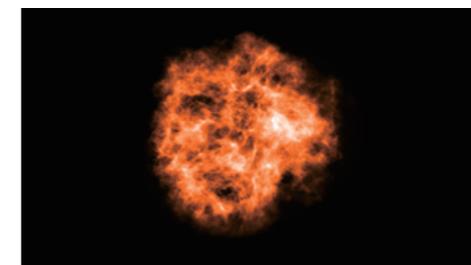
電撃白虎拳の紋章デザイン



火炎赤龍拳の紋章デザイン



紋章デザインリファレンス



紋章のデザインをトレースし、その上にグローと Saber で発光させることで電撃と火炎を表現しています。

また 2 つの紋章が際立つよう彩度を落としつつ周辺にノイズで劇中のような特殊空間を演出しています。

本編でどのような戦闘をするのか公開されていなかったためオリジナルのアクションを撮影した上に雷と炎のエフェクトをそれぞれ手の動きに合わせてアニメーションをのせました。自分なりのレグロスの戦いをイメージしました。

Raining

VFX シュミレーション



自然現象をエフェクト上で再現した作品。

水滴状のメッシュを複数制作したものをコンポジションして、ゆがみやパーティクルでアニメーションを付けたあとルミナンス合成することで表現しました。

制作日 2021/07/27 制作時間 5hours 使用ソフト

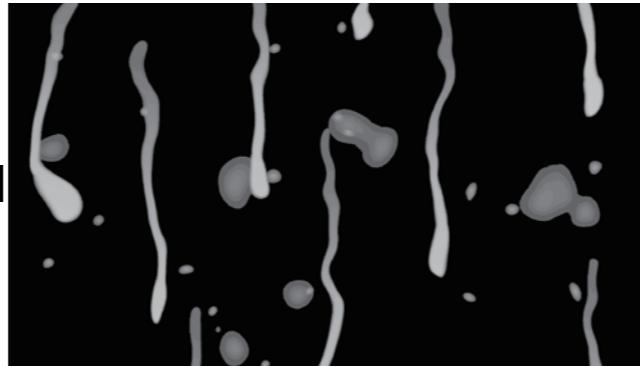
Ae

MOTION GRAGHICS

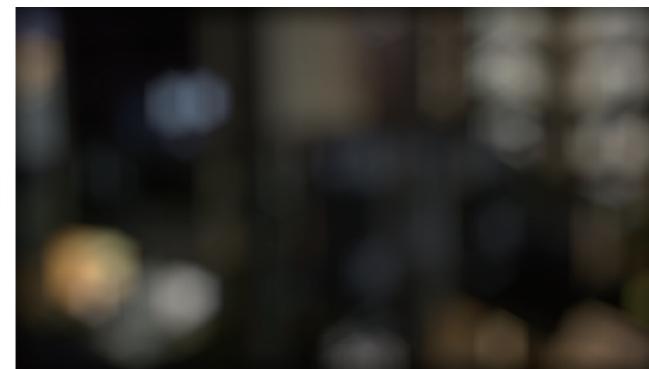
水滴のシェイプにアニメーションをつけ、
コンポジションごとに複製



ゆがみやパーティクルなどのエフェクトを乗せ、
雨のように滴るアニメーションに変更



動画の上にエフェクトをルミナンス合成し、
色調補正を加えた



ベランダから撮影した夜景の動画にブラーをかけた
ものを合成

企業課題 Psychic VR Lab 様 「Happy_Valentine」



STYLY のアプリをダウンロードし、
こちらをスキャンすることで体験できます。



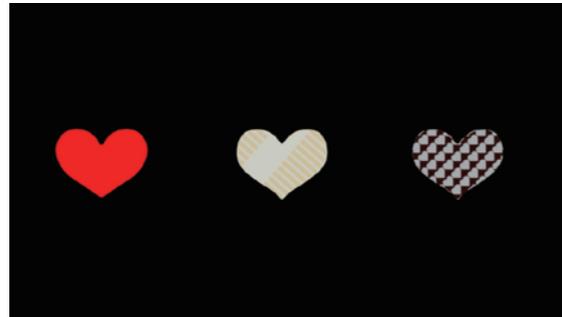
STYLY というメタバースプラットフォームを使用して作成した AR 作品。

Unity でモデルのアニメーションのプログラムを作成し、そのデータを STYLY 上にアップロードすることで
スマートフォンで AR を体験することが出来ます。

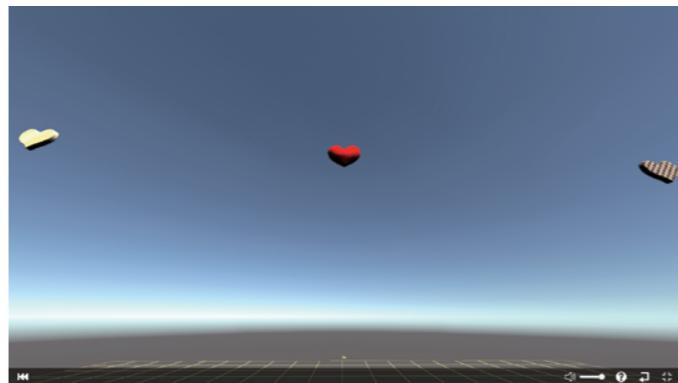
制作日 2023/01/13 制作時間 20hours 使用ソフト



AR project



ハートと「Happy Valentine」のモデルを MAYA 上で作成



作成したモデルを Unity 上に読み込み、アニメーションのプログラムを作成



Stylyにアップロードし、パーティクルや Snow のアセットを追加して世界観を表現



降ってくるハートをタップすることで「Happy Valentine」という文字に切り替わる

