

Portfolio

Mitsuaki Abe

PROFILE



自己PR


私の強みは誠実なところとコミュニケーション能力です。
一度取り組んだことは最後まで諦めずに責任を持って遂行する。その結果として期限内に目標としていた物よりも良い作品ができることを経験から学んだからです。これはチーム制作の場においては、私が途中で諦める事は、メンバーの負担を増やし信頼を失うことにも繋がると考えております。
また、チームメンバーに対しては常に現状と目標の確認、私のタスクやメンバーの作業状況を共有し、苦戦している時には相互にフォローし合い、諦めることなく一緒に乗り越えるように心掛けております。

使用可能ソフト



メインツール



 ★★★★★  ★★★★★



サブツール

 ★★★★★  ★★★★★

基本操作勉強済みソフト

 ★★★★★  ★★★★★

 ★★★★★  ★★★★★

 ★★★★★  ★★★★★

阿部 光彰 -Abe Mitsuaki-

8月17日生まれ 所在地 神奈川県 藤沢市
東京コミュニケーションアート専門学校
スーパークリエイター科 VFX・CG・映像マスター専攻所属
エフェクトデザイナー、VFXアーティスト志望

趣味

- **プラモデル制作、塗装**
(ガンプラと食品玩具を中心に制作と塗装をしています。最近では趣味の域を超えて、撮影用の小道具などの塗装もしています。)
- **特撮**
(好きな作品：トミカヒーローレスキューフォース、機界戦隊ゼンカイジャー、快傑ズバットなど)
- **映画**
(好きな作品：RRR、シャークネード、ガーディアンズ・オブ・ギャラクシー)

特技

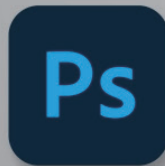
テコンドー
(スーツアクターを目指していた時期があり、中学3年から高校卒業まで習っていました。)

URL

Wantedly https://www.wantedly.com/id/mitsuaki_abe
vivivit <https://www.vivivit.com/portfolio/public/22uGBI03rg>
Twitter <https://twitter.com/m817abe>
Youtube <https://www.youtube.com/@user-dd9nj6rx1l>

Mitsuaki Abe

Effect designer



DemoRill URL <https://drive.google.com/file/d/1Vv31TXwcdT33WSuC9QvwetAdaAAGJkFY/view?usp=sharing>
(著作権作品があるので Google ドライブの URL を使用しております。)

<https://youtu.be/DbnRAP3m7eQ>



作品詳細

CG・VFX 専攻の学生数名で制作しました。(掲載しているのは2月10日時点の展示用で今後修正予定です。)

この作品を通して学んだこと

3Dのエフェクト、シミュレーションをほぼ全て自分が担当するので本番のアセットが上がってくる前からシミュレーションのテストを行い、進捗確認でディレクターとの意見交換を行うことである程度イメージを固めることができ、本作業に入ってから作業を効率的に行うことができました。



ガラスのシミュレーション

Houdini でレンダリングする際にノイズを除去しきれなかったため、シミュレーションしたガラスを MAYA でレンダリングしました。



レーザーが貫通するシーン、

ガラスにレーザーが当たる位置の調整と後の体当たりでも同じガラスを使うので破片の分割数を多くしました。

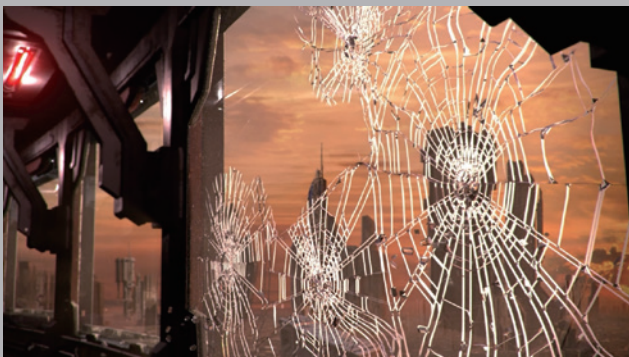
主人公が窓ガラスを割るシーン、

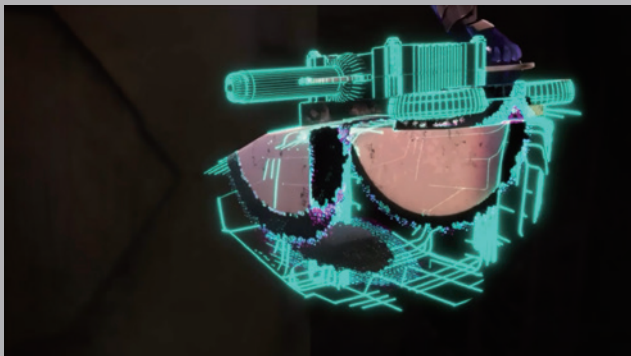
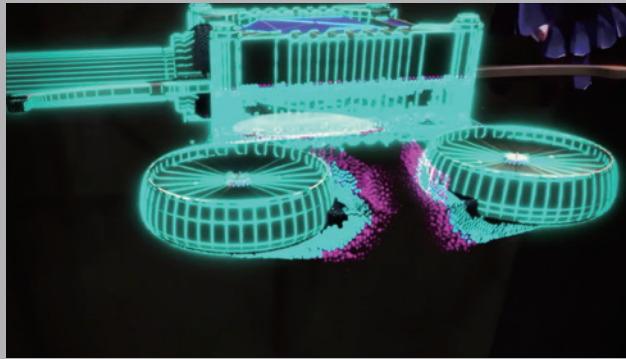
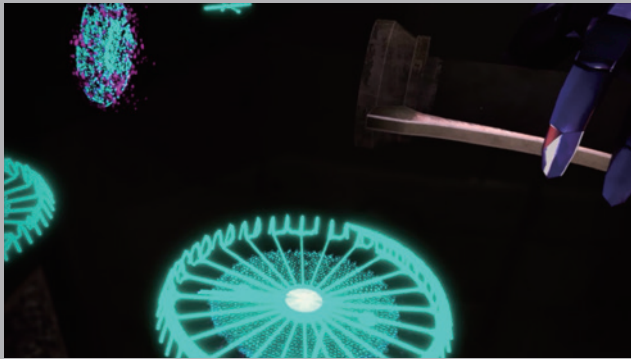
ガラスのスローを主人公のアニメーションを合わせることで、そして衝突時に迫力と勢いを感じられるように意識しました。

苦労した点

ガラスのスローの設定に苦戦してしまい、本編ではガラスがカクついて違和感ができてしまったのが凄く悔しかったです。

しかし、スローの問題を改善できたので修正版を掲載
カット 008 改善版 URL <https://youtu.be/va8URX7DuZc>





詳細

ホバーバイク出現シーンのシミュレーション制作。
構成要素が多かったので、自分の作業前に最優先でテストを行ってイメージを固めて本番での作業効率とクオリティの向上を行ってきました。

ショックウェーブはフリー素材を使用しました。
また、このカットのみコンポジットも行いました。

こだわった点

出現のアニメーションとタイミングを特に意識し、アセットが更新されるごとにディレクターに確認して調整しました。

出現完了シーンは近年の仮面ライダーの変身完了時を参考に制作しました。

コンポジット：グローを強調と他のカットと違和感が出ないように意識しました。

苦労した点

一部のマシンでレンダリングできなかったため、本体とそれ以外の要素ごとに分けたり工夫しました。



バイクの白煙

こだわった点

実際のバイクの白煙の様になるよう意識する事と、スラスターの動きに合わせて白煙の出る周期を調節を行いました。

苦労した点

白煙がだまになって自然にならず調節に苦労しました。完成後にだまを解消できたので掲載します。



バイクの白煙(修正版) <https://youtu.be/7KN3Ziq7svc>
だまの解消だけではなくノイズとブラーを加えることでより実際のバイクの白煙に近づけるように工夫しました。

バイクのジェット (カット 014)

こだわった点

一つの炎だけで作るのではなく複数の炎を合わせ、ジェットに厚みができるようにしました。

苦労した点

普通の炎と少し作り方が違うのでパラメータの調節に苦戦しましたが、その中で見つけたパターンが完成に繋がったのでよい経験になりました。



Drone Explosion/Bike Landing_Simulation



ドローンの爆破

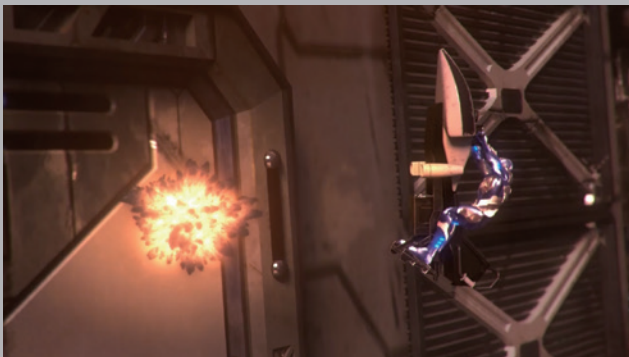
爆破エフェクトは普通の爆発を上から撮影しました。

こだわった点

空中で爆発するので拡散されるような形状を意識しました。

苦労した点

爆発を上から撮影していたので、シミュレーションの範囲設定では中心が潰れてしまいましたが、使われるのが数秒なのでフェードアウト後まで伸ばすことでレンダリング時間は少し伸びますが、解消することができました。



着地後の煙

こだわった点

着地直後の勢いと、煙が濃くなり過ぎないように気を付けました。



苦労した点

バイクと地面の距離から煙を生成するのでその量とバイク側への設定次第で密度が変わるので少し苦戦しました。

Drone beam Effect



詳細

2Dのビームエフェクトを制作しました。

こだわった点

違和感がないように発射角度に気を付けました。

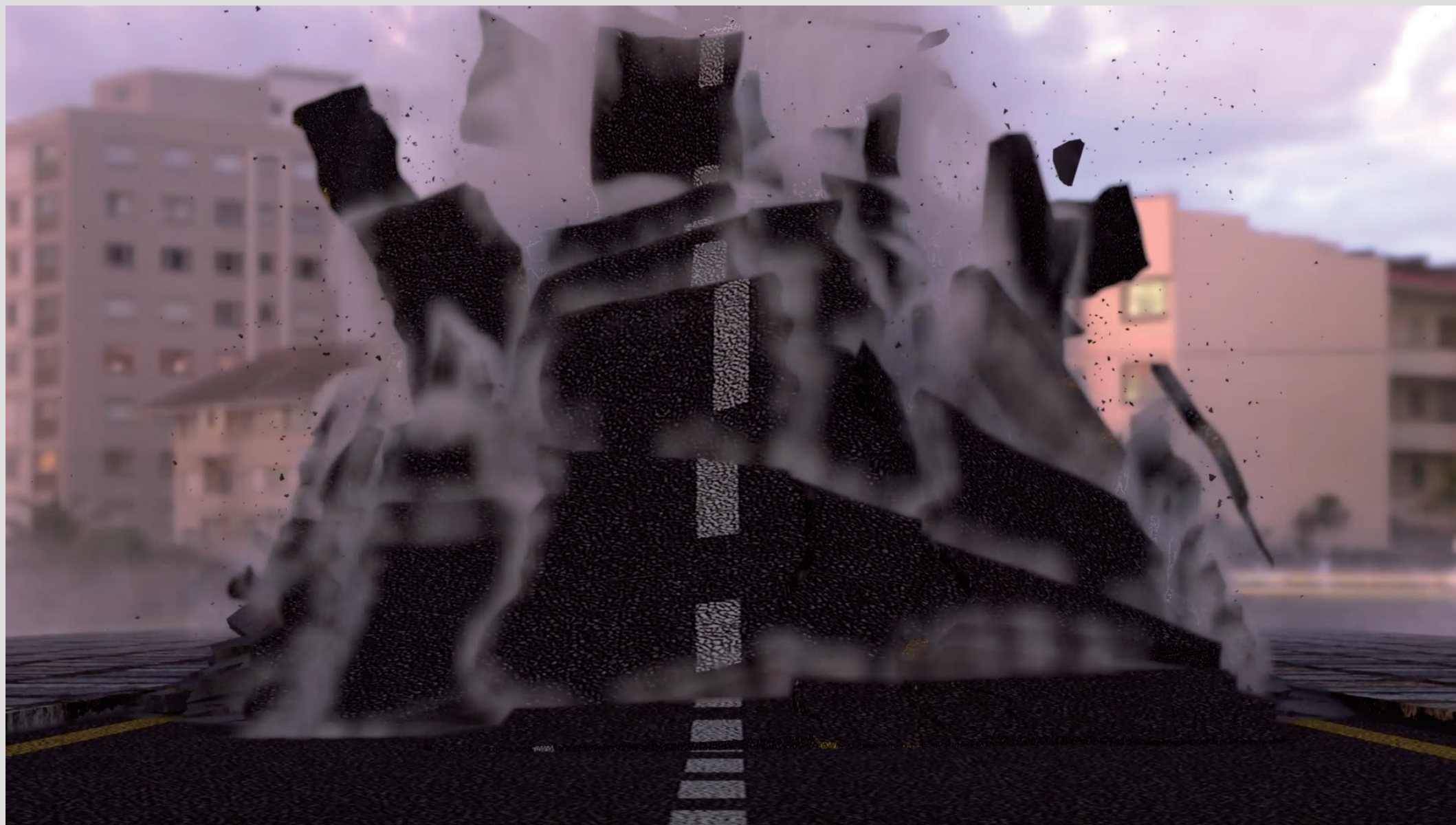
苦労した点

廊下を走るシーンは回避する動きがないので微妙に当たらないようにするのに苦戦しました。





https://youtu.be/tDTXQwU6_ew

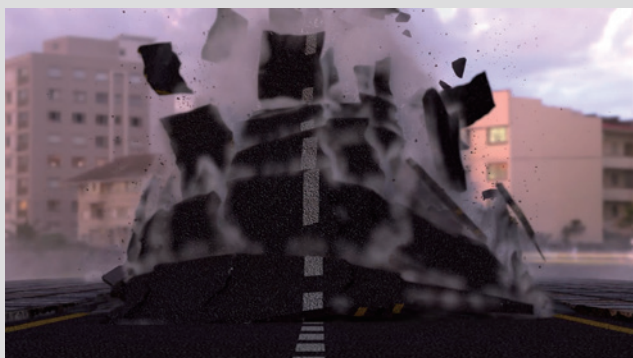
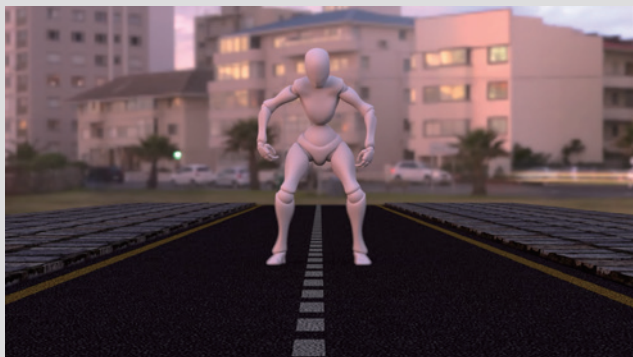


詳細

地割れのシミュレーションを制作しました。

参考にしたチュートリアルで自分の知らない工程があったのでそれを使用したいと考え制作しました。

Peace_Simulation



こだわった点

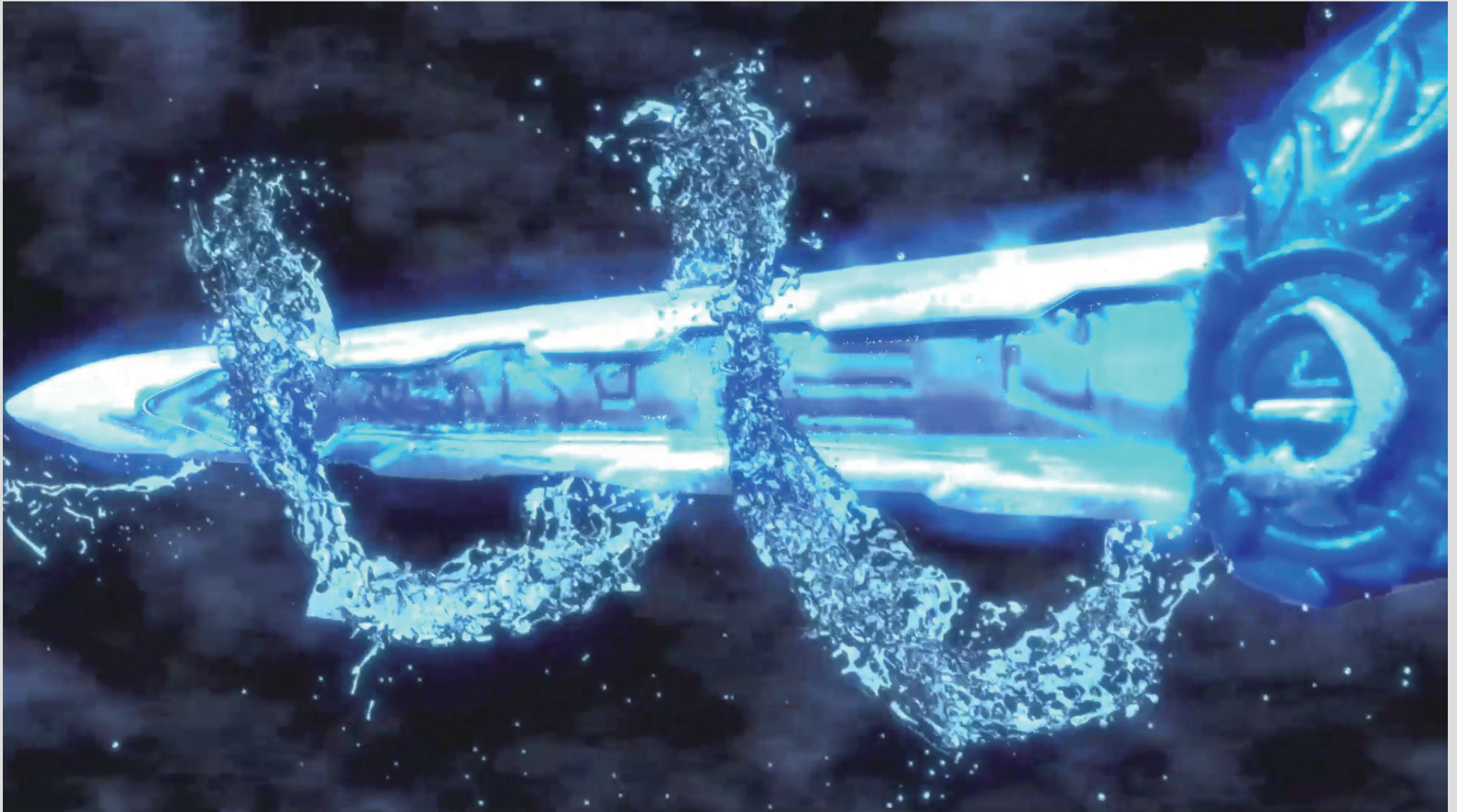
チュートリアルに近づけるように意識しましたが、そのままに制作するのではなく破片の数やバージョンの違いで再現できない部分を別の方法を使用して完成できるよう工夫しました。

苦労した点

破片の工程が多く理解するのに時間がかかったり、学校の展示会前に載せたかったので最低限の状態にするのに苦労しました。

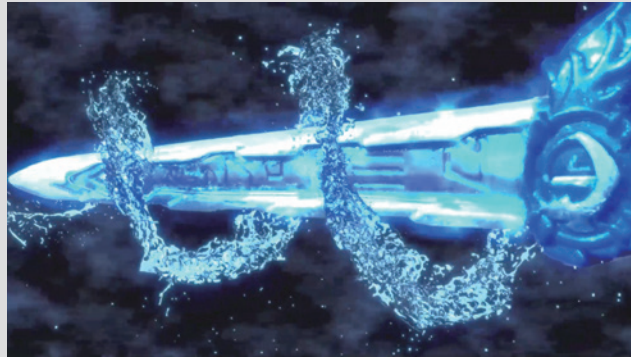
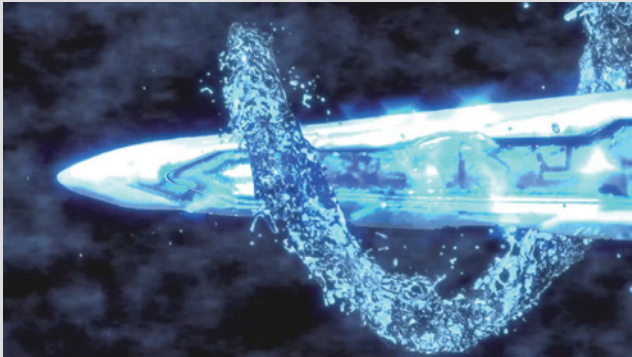
この作品で学んだこと

行程が多く、時間がかかったり苦戦することが多かったですが、破片の設定など今までやっていなかった方法を知ることができて良い経験になりました。



詳細

「仮面ライダーセイバー」の1シーンをイメージして制作しました。
特撮関連の実写素材を使った作品を作りたかったのでフィギュアの剣を塗装しました。
水の形状を実際のシーンに近づけることと剣の合成に力を入れました。



こだわった点

剣の立体感を出す事と、演出を実際のシーンに近づけることに力を入れました。

苦労した点

パーティクルの量とメッシュ化した流体の形状の加減が難しかったです。

また、カメラワークの調整に苦労しました。

この作品で学んだこと

2つの3Dソフトを使う事と、流体制作で慣れないことも多かったですが、流体だけではなく、パーティクルシミュレーションの勉強にもなりました。





詳細

炎の剣を制作しました。

最初はスーパー戦隊のロボの必殺技みたいにしたと考えてましたが、炎を大きく見せたかったので使用するアニメーションを変更しました。剣のモデリングもしたのとは前述した戦隊ロボの必殺技みたいにしたかったのでそれに合う剣を使用したくて行いました。



こだわった点

炎の勢いと強調できるライティングを意識しました。

苦労した点

炎の明るさと色味の調整が難しく苦戦しましたが、少し色を薄めコンポジットでグローを使うことで良い明るさになりました。



これまでの比較

Ver.1 炎の纏い方は悪くないが迫りに欠けると感じました。

Ver.2 炎の勢いはよかったが火花が出なかったので修正を行いました。

最新 炎の強調ができてよかったですが途中で消えかかってしまうのでその修正が次の課題になりました。



1 Ver.1

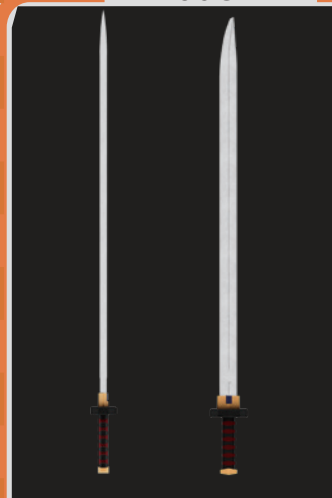
<https://youtu.be/8LPvAgTvWcU>



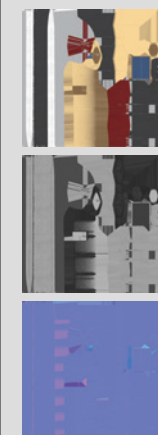
2 Ver.2

https://youtu.be/vGqvY_-lME8

Model



texture





詳細

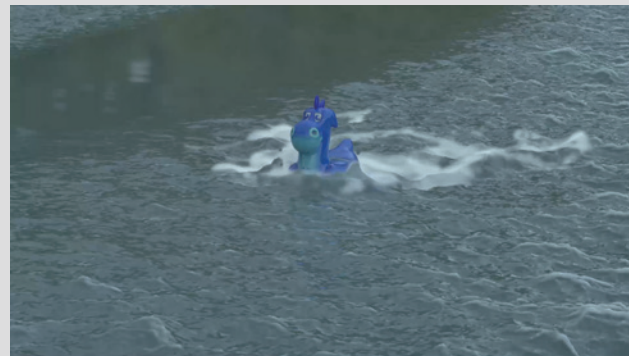
友人の汽車のモデルを使った水上列車の試作で水面のシミュレーションを行いました。

こだわった点

波のしぶきの密度と影響に気を付けました。

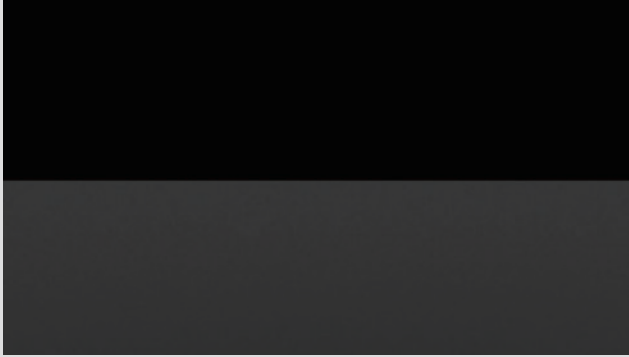
苦労した点

波の勢いとモデルと水面への影響の調節に苦労しました。



Explosion

制作時間 8 時間
担当 シミュレーション

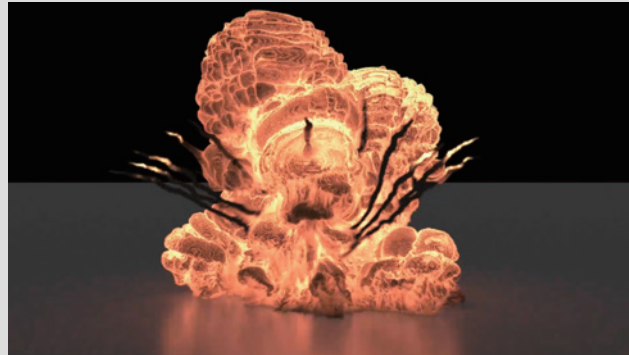


詳細

リアル系の爆発を制作しました。

こだわった点

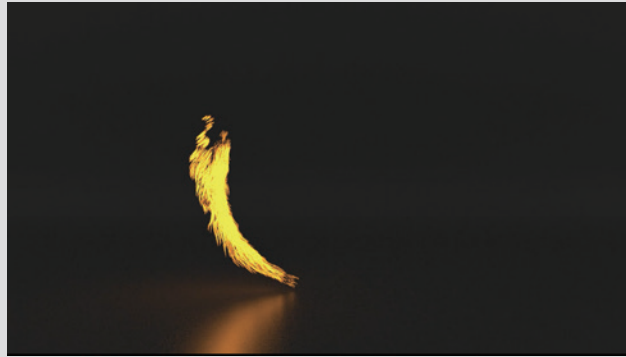
爆発自体の明るさだけではディテールがわかりづらい部分もあったのでライトを使ってわかるようにしました。



苦労した点

処理が重くディテールの調整に苦戦しました。





詳細

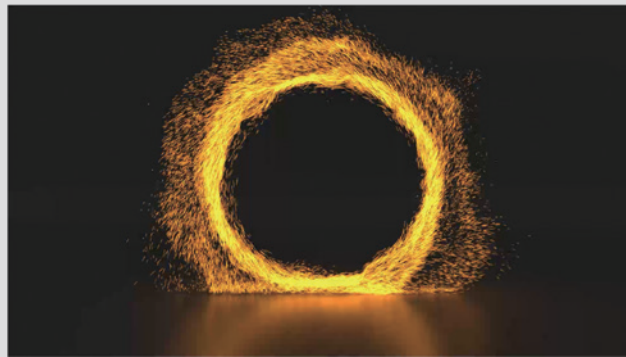
ドクターストレンジのポータルをイメージして制作しました。

こだわった点

パーティクルの飛ばし方と発生源になるサークルの形状を似せるように意識しました。

苦労した点

シミュレーションした際にパーティクルが上手く散らばらず苦戦しましたがアトリビュートの追加で解消することができました。



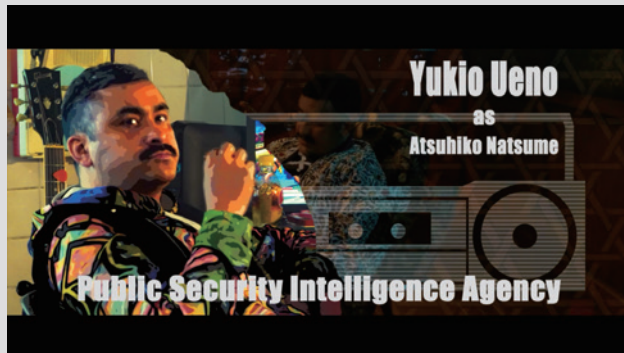
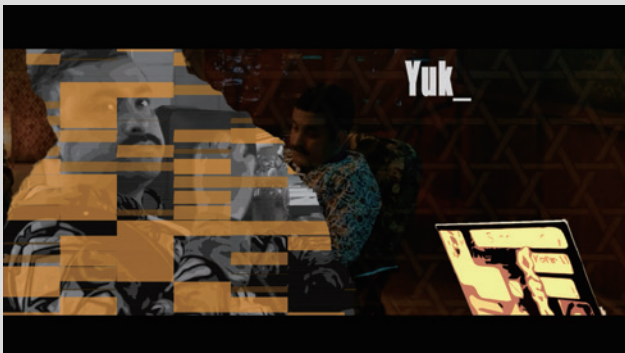
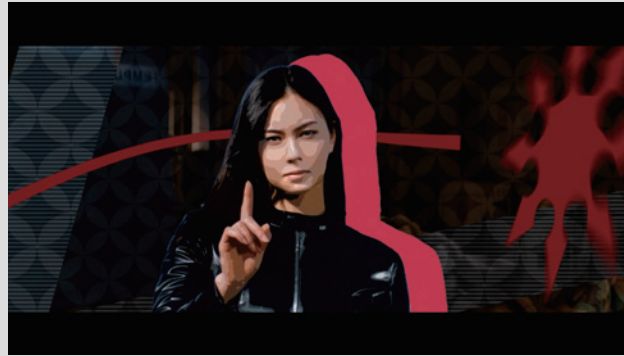
Amazon Prime video Game Of Spy OP 制作

制作期間 2022年2月~4月 3か月
担当 モーフィンググラフィックス / 素材加工



本編 URL amazon.co.jp/dp/B09SKHX2JD

※転用禁止 © 東映株式会社



詳細

東映株式会社様からの産学連携プロジェクトで Amazon Prime video で 2022年6月24日に配信されたドラマ「Game Of Spy」の OP 制作に参加し実際に使用されました。

こだわった点

自分の担当と前後の繋がりに注意したこと、そして登場人物の要素を分析して印象に残る様に意識しました。

苦労した点

飛んでくる手裏剣や登場人物のシルエットと写真が合わさるタイミングとフィードバックで特に修正を受けた登場人物のイラスト加工の調整に苦戦しました。

この作品で学んだこと

実際に使われる映像をドラマのプロデューサーさんともやり取りをして短いスケジュールで制作するのは大変でしたが配信された本編で映像がそのまま使われて自分の名前がエンドクレジットに掲載されて実績として残る良い経験になりました。

Dump

コンセプト 近未来の自動運転作業マシン
担当 モデリング

制作期間

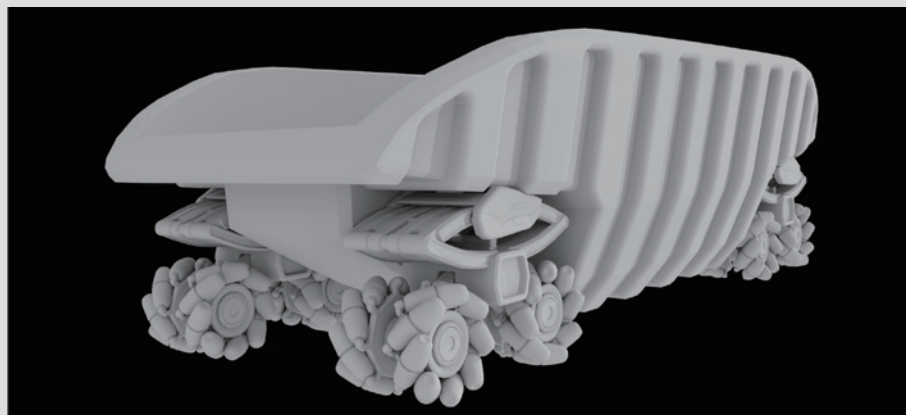
全体 2020年7月～2021年7月

最終版 2021年5月～7月



SMALL WORLDS Miniature Museum 公式サイト <https://www.smallworlds.jp/>

※転用禁止 ©SMALL WORLDS



グレースケール



3D プリンターで出力されたミニチュア



車輪を差し替えた状態

詳細

株式会社 SMALL WORLDS 様からの産学連携プロジェクトで近未来の宇宙空港エリアに出てくる作業マシンのミニチュアのデザインとモデリングをしました。

1年次の春から学校でも展示され、展示作品を見て興味を持ってくださった雑誌の編集者様から取材をして頂き、「TWO WHEELS JOURNEY Vol.02」(令和3年10月発行)に掲載されました。

また、三年次に施設で展示されるミニチュアの汚し塗装を行いました。

こだわった点

ミニチュアとして出力した際のディテールがどうなるか、強度を感じられるデザインを意識しました。

また、坂道や段差に対して高さを調節できる脚と全方向に移動できるメカナムホイールを車輪に搭載しました。

苦労した点

車輪の脚が伸ばした状態の強度と構造に説得力を持たせるのに苦戦しましたが、内側にサスペンションを柱代わりにして脚の接続軸を分けて解決しました。

この作品で学んだこと

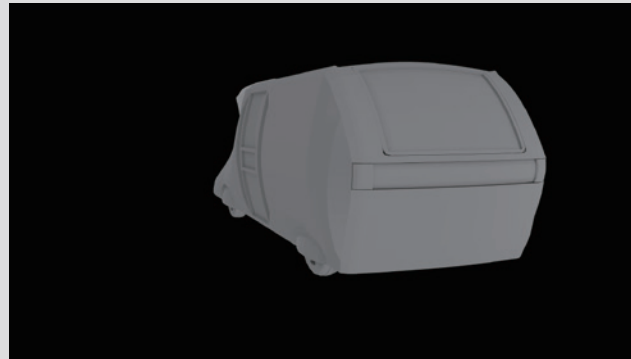
初めての産学連携プロジェクトかつデザインを考えてモデリングしたので苦戦することが多かったですが、アイデア探しの為に自分の知らないことは積極的に調べる感覚が身に付くと共に、多角的に物事を捉える様になりました。

SMALL WORLDS Miniature Museum 公式サイト <https://www.smallworlds.jp/>

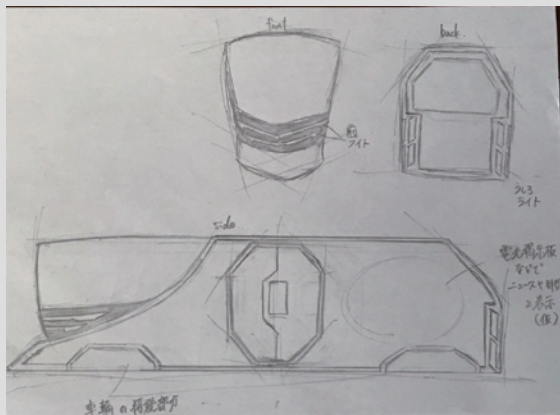
※転用禁止 ©SMALL WORLDS



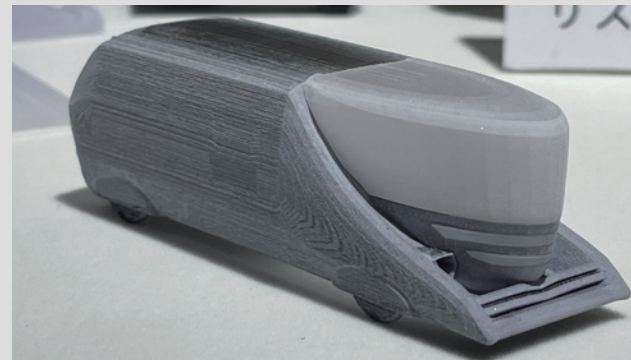
グレースケール Front



グレースケール Back



友人に書いて頂いたデザイン原案、
これからアレンジ、修正を行ってきました。



実際に 3D プリンターで出力された
ミニチュア (2020年2月時点)

詳細

株式会社 SMALL WORLDS 様からの産学連携プロジェクトで
近未来の宇宙空港エリアに出てくるリムジンの
ミニチュアのデザインとモデリングをしました。

こだわった点

フロントの形状と箱っぽくならないように気を付けました。

苦労した点

全体的に綺麗な曲線を作るのが難しく苦戦しました。

Thank you

Gmail

m817abe@gmail.com