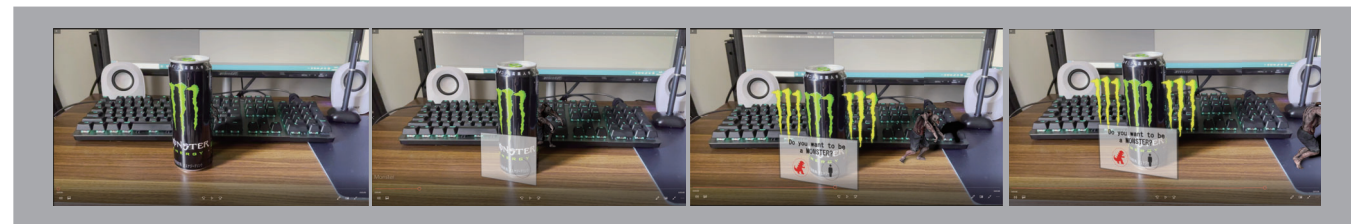
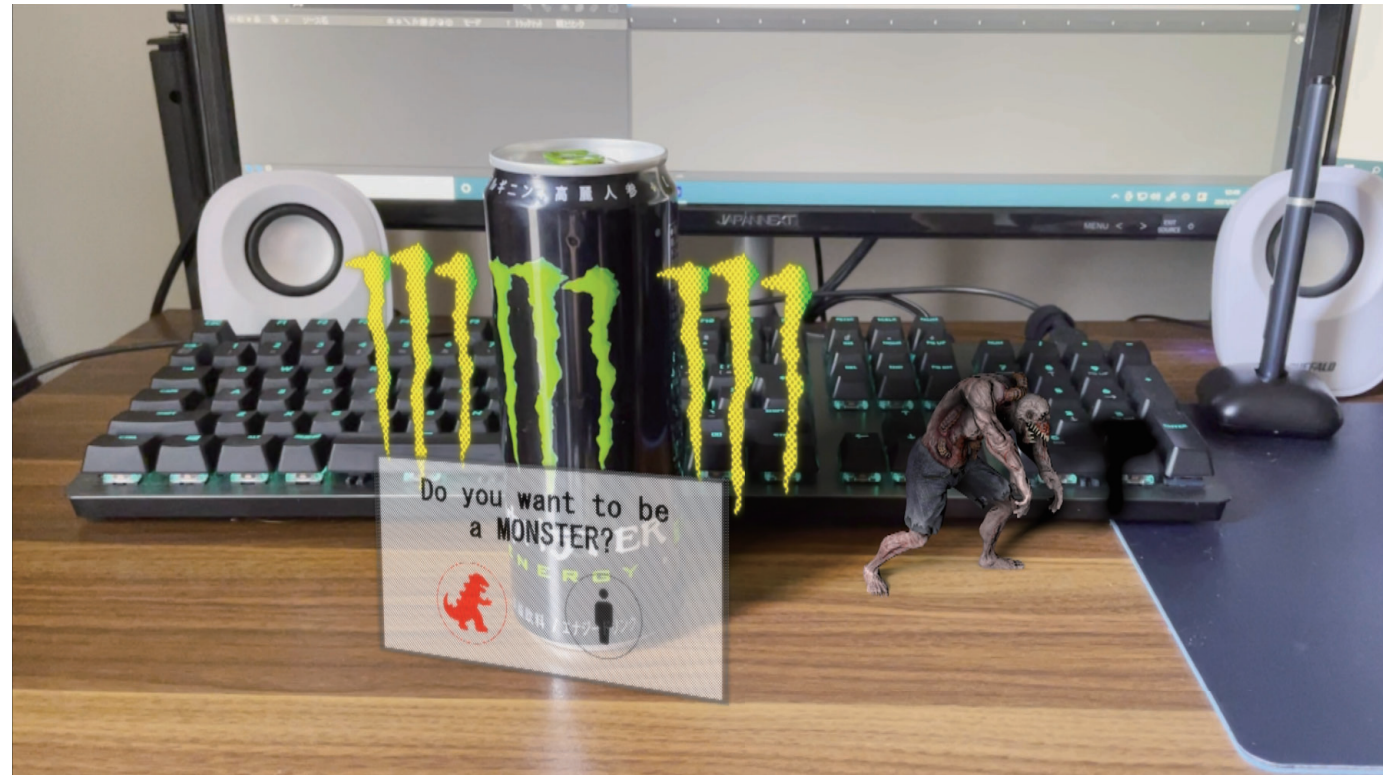
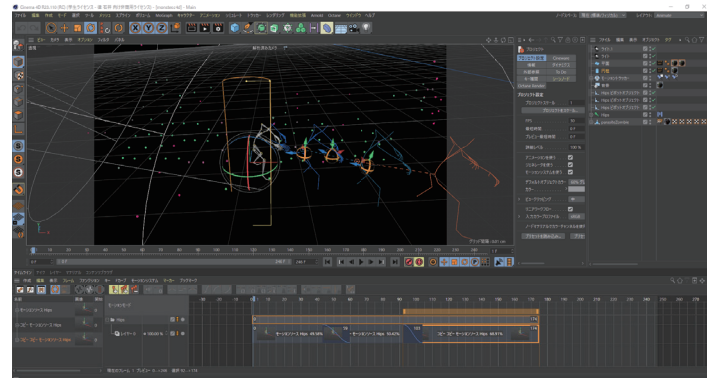


MONSTER

制作時間：25 時間



エナジードリンクの MONSTER ENERGY をコンセプトに映像を制作した。
テーマは VFX でももしろい映像を作ることだったのでモデリングなどには時間をかけないようにした。
実写 × モーショングラフィックス × 3DCG での映像は初の試みだった。



C4D でのアニメーション編集画面

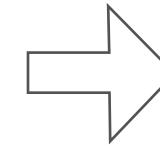
アニメーションは Mixamo を利用したが Cinema4D 内でモーションクリップを作成し違和感がないよう調整した。
3D モデルの合成には影が反映されるよう円柱オブジェクトを作成し 3D モデルが回り込んでい際には影がかかるようにした。

WORKFLOW

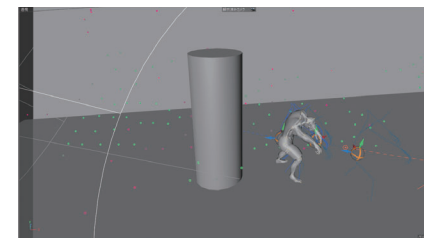


CINEMA 4D

- ・モーショントラッキング
- ・3D モデル合成



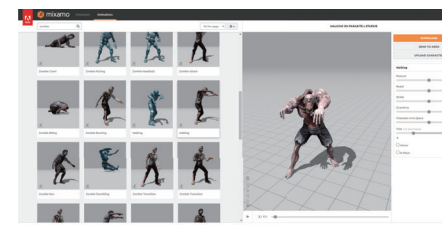
- ・モーショントラッキング
- ・グラフィック合成
- ・カラーグレーディング



3D カメラ解析&モデル配置



マテリアルなしのレンダリング
C4D 標準レンダラーを使用



モンスターのモデル・アニメーションは Mixamo を利用



実写に CG を合成



飲料のモーションインフォグラフィックスとして制作した素材



無料で配布されていたロゴのベクターデータを利用。



Cinema4D での作業時にコントラストが落ちてしまっていたので Ae で色を修正

百鬼夜行

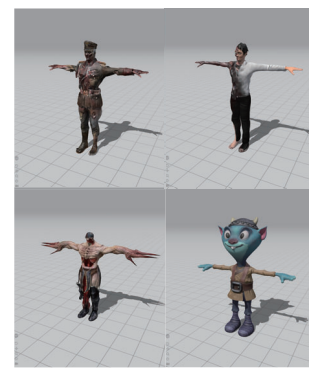
制作時間：40 時間



「日常の中で出会う異質なもの」の映像を制作しようと思い、百鬼夜行をテーマに制作した。コンポジットに Nuke を使えるようになることも目標としており、初めてだったので操作方法等も並行して学びながら制作した。カメラ解析を Cinema 4D で行ったため最終的な仕上がりは少し違和感が残ってしまったが Nuke の基本であるノードベースでのマスクやカラーマッチを習得することができた。



C4D の OctaneRender でのマテリアル編集



使用した Mixamo のモデル

先頭を走る青い子供は無料で配布されていたモデルを使い、マテリアルは Octane Render でノードベースで作ったものを適用した。

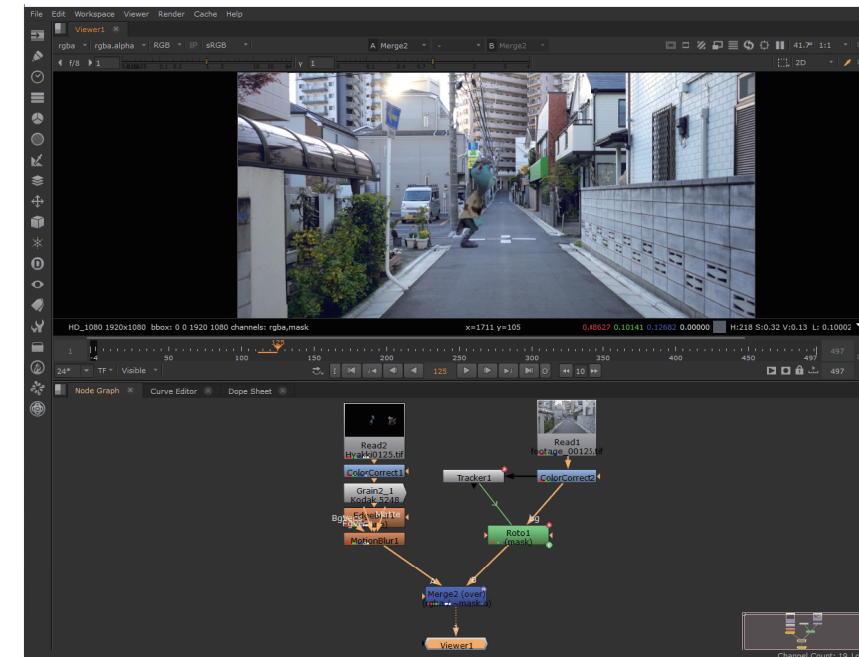
列をなすモンスターたちのモデル・アニメーションは Mixamo を利用した。

COMPOSIT



CG みのレンダリング画像

ライティングは HDRI 画像を撮れるカメラを用意できなかったため似た照明環境を持つ HDRI 画像をネットで拾い利用した。



Nuke での作業画面

コンポジット、マスク処理、カラーグレーディングには Nuke を使用した。Nuke を使うのが初めてだったので基本的なところの学習から始めた。マスクのトラッキングやグレイノイズ・エッジブラー・モーションブラーは比較的うまくできたと思うが、Cinema 4D との相性が悪いのか、CG 素材との合成にブレが生じてしまった。



R

G

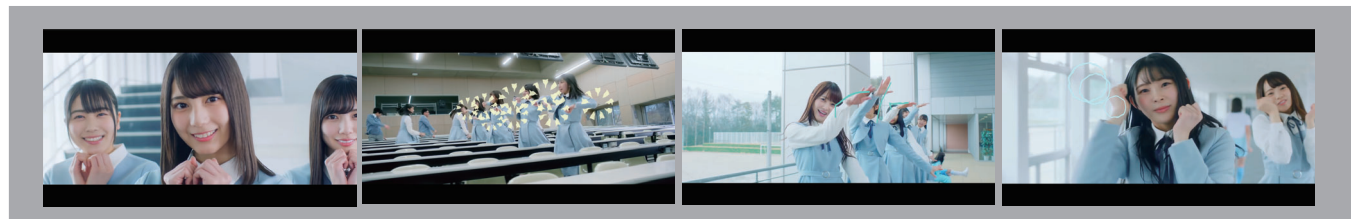
B

CG 素材のライティングを実際の照明環境とは違うもので行ったため違和感のない合成は少し難しかったが、RGB それぞれの輝度表示を用いてできるだけ違和感のない合成を目指した。

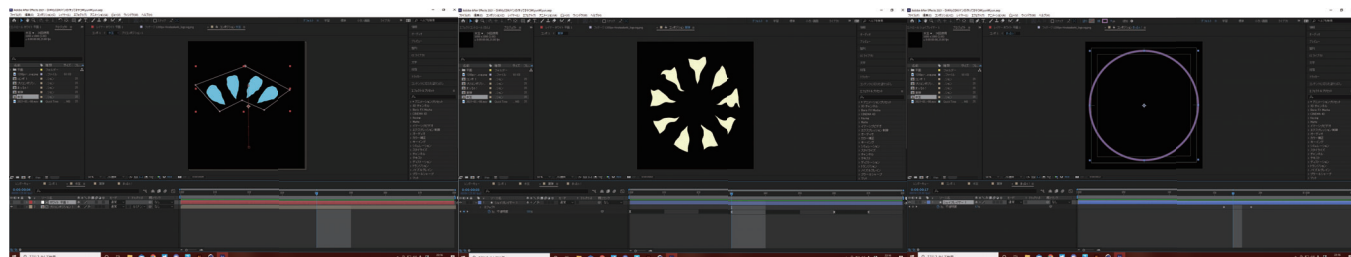
キュン

制作時間：9 時間

Ae



ダンスにモーショングラフィックスを付け加えた視覚効果を試したいと思い日向坂 46 の「キュン」の MV を使用して制作を行った。実写動画に合わせてモーショングラフィックスを作るのは初めて行ったが好きなグループというのもあって非常に楽しくできた。ダンスというものは音を体で視覚的に表現するものだがそのダンスをモーショングラフィックスで感覚的に新たに追加するという作業にもおもしろさを感じられた。




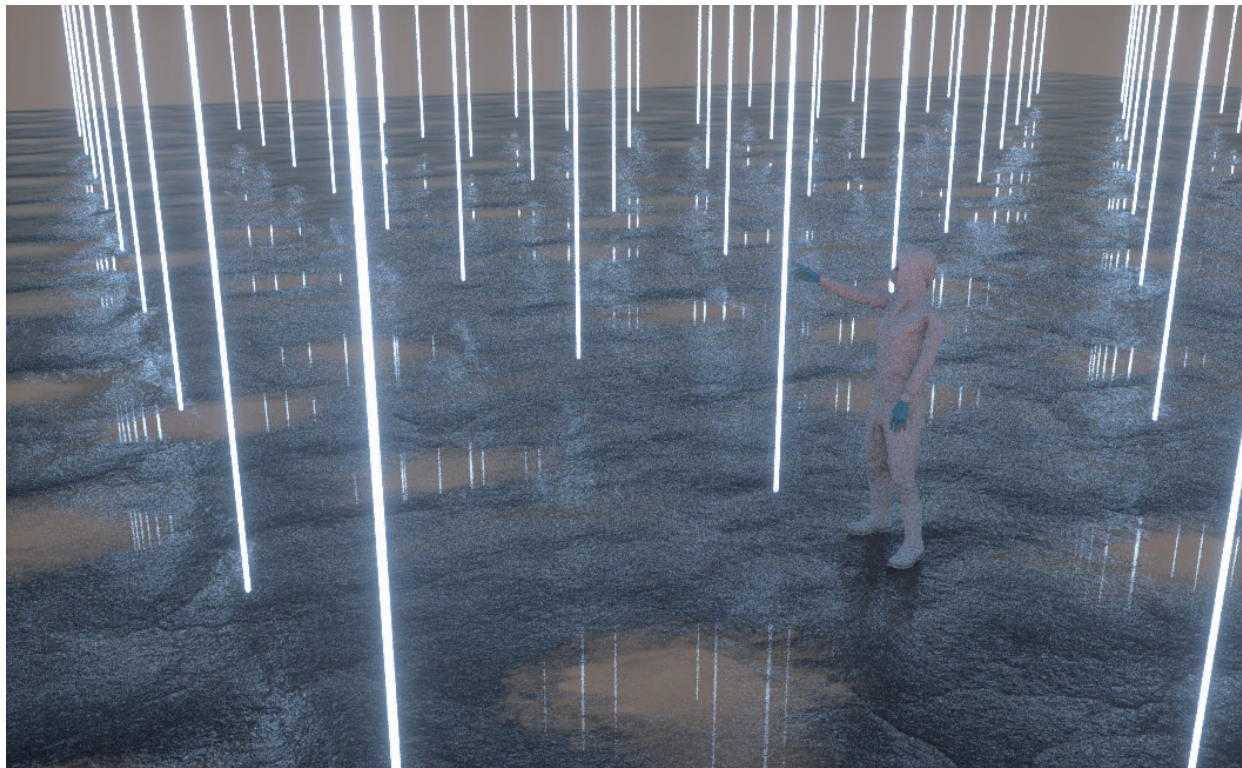
一部のモーショングラフィックスには単純な図形だけでなく図形を組み合わせたものを利用した。エフェクトをかけてやわらかさができるようにするなど、動画の雰囲気にあうようなものを選択した。イーズイン・イーズアウトにもこだわり、みていて心地よいモーショングラフィックスになるよう制作した。

everyday という 1 日 1 作品 3 DCG を制作するプロジェクト
 約 1 か月間技術や知識の習得を目的として、主に Youtube のチュートリアル
 を参考に作品作りを行った。
 結果初心者から一通りのことはわかる中級者にレベルアップできた。

作品は最終的な絵作りを目標にしているなので、使えるものは使って時間を短縮できるようにした。
 違いが分かるように以下のように記す。

 ←自分で制作したもの、注力した要素



 ←アセットなど、既存のものを利用した要素



 ・地面のマテリアル・発光オブジェクト  ・人体モデル・ポーズ

octane render を導入してから初めて作った作品です。
 地面のマテリアルの作り方のチュートリアルを参考に制作しました。
 レンダラーが変わるだけでかなりフォトリアルな仕上がりになるんだなと感動しました。

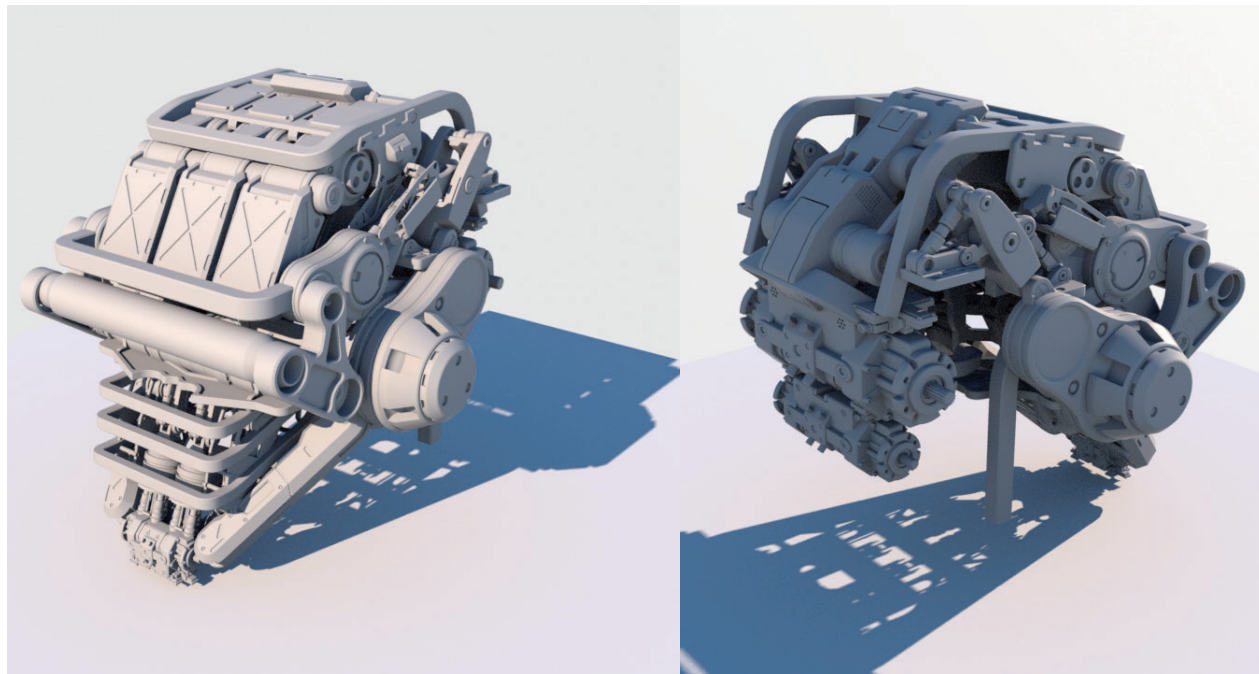


 ・地面のマテリアル・ライティング  ・3D モデル全般



 ・地形生成・ポージング  ・3D キャラモデル

地形生成ソフトの World Creator を使用して地形の生成にチャレンジした作品です。
 カメラの被写界深度も操作して遠近感のある絵作りができたと思います。



・キットバッシュモデリング

・キットバッシュパーツ

配布されているキットバッシュアセットを利用してキットバッシュモデリングに初挑戦した作品です。頭部をイメージして作っています。



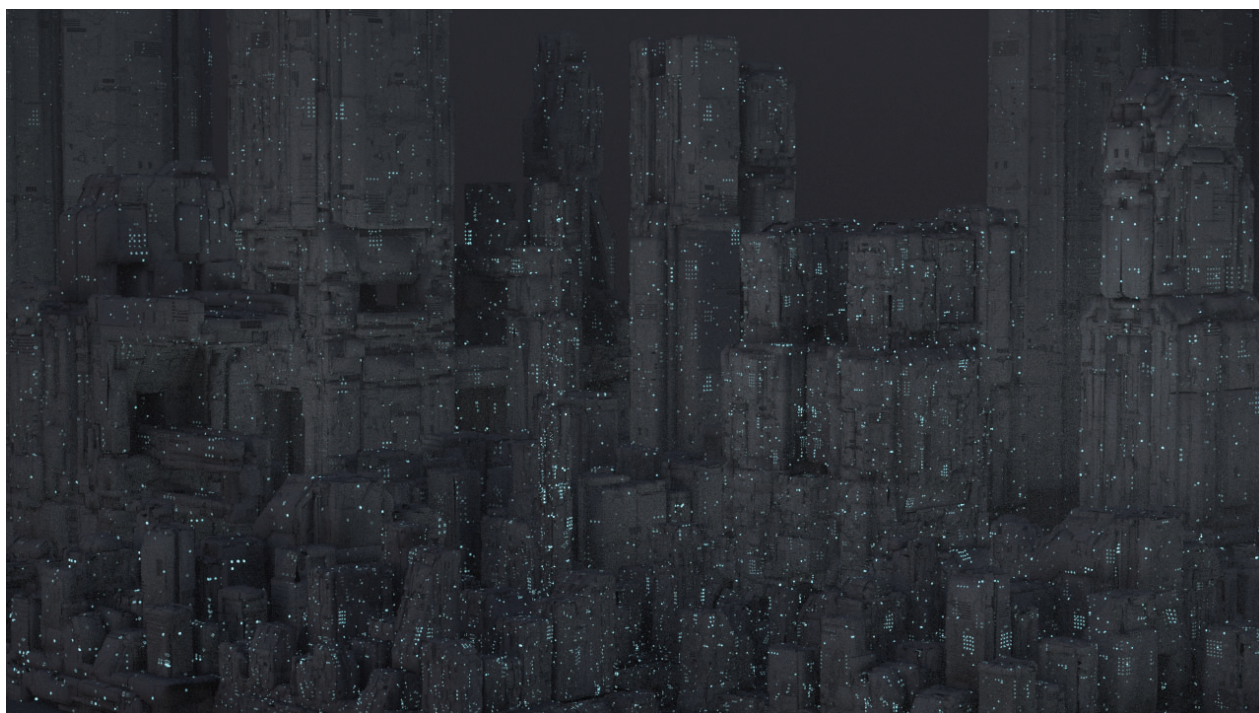
・モデルの配置・構図

・キットバッシュパーツ

KITBASH3Dにて無料で配布されているキットを利用して「荒廃した街」をテーマに制作した。

Octane renderではメモリがモデルに耐え切れなかったためこの作品はArnold renderを使用した。

構図にこだわり、フォグを追加することで退廃的な雰囲気にした。



・Sci-Fi マテリアル

・キットバッシュパーツ

Youtube チュートリアルを参考に作りました。Sci-Fi な雰囲気のCGが好きなので完成して嬉しかった作品です。

購入したSci-Fi CityのキットをJSplacementを利用してよりSF感を出すことができました。



・地面マテリアル

・人物、狼モデル

Quixelのソフトを使用したシーンづくりがしたいと思い地面のマテリアルをMixerで制作。地面に設置されている草・岩はMegascanを利用しました。Quixelのソフトを使うことでかなりフォトリアルな質感にすることができたと思う。



・ライティング、モデリング

・人体、お面モデル

millenium paradeの「Bon Dance」を聞いて想像した、コンセプトアートのような作品。楽曲からイメージを作り出すという作業が初めてだったが、ラフスケッチを描くことから初めておおむね想定通りにできた。中央の手筒花火から火花を散らすことで華やかさを演出できた。



・レイアウト

・モデル全般



・ライティング、雲

・雲



・被写界深度、ライティング

・3Dモデル



・ライティング、フォグ

・3Dモデル



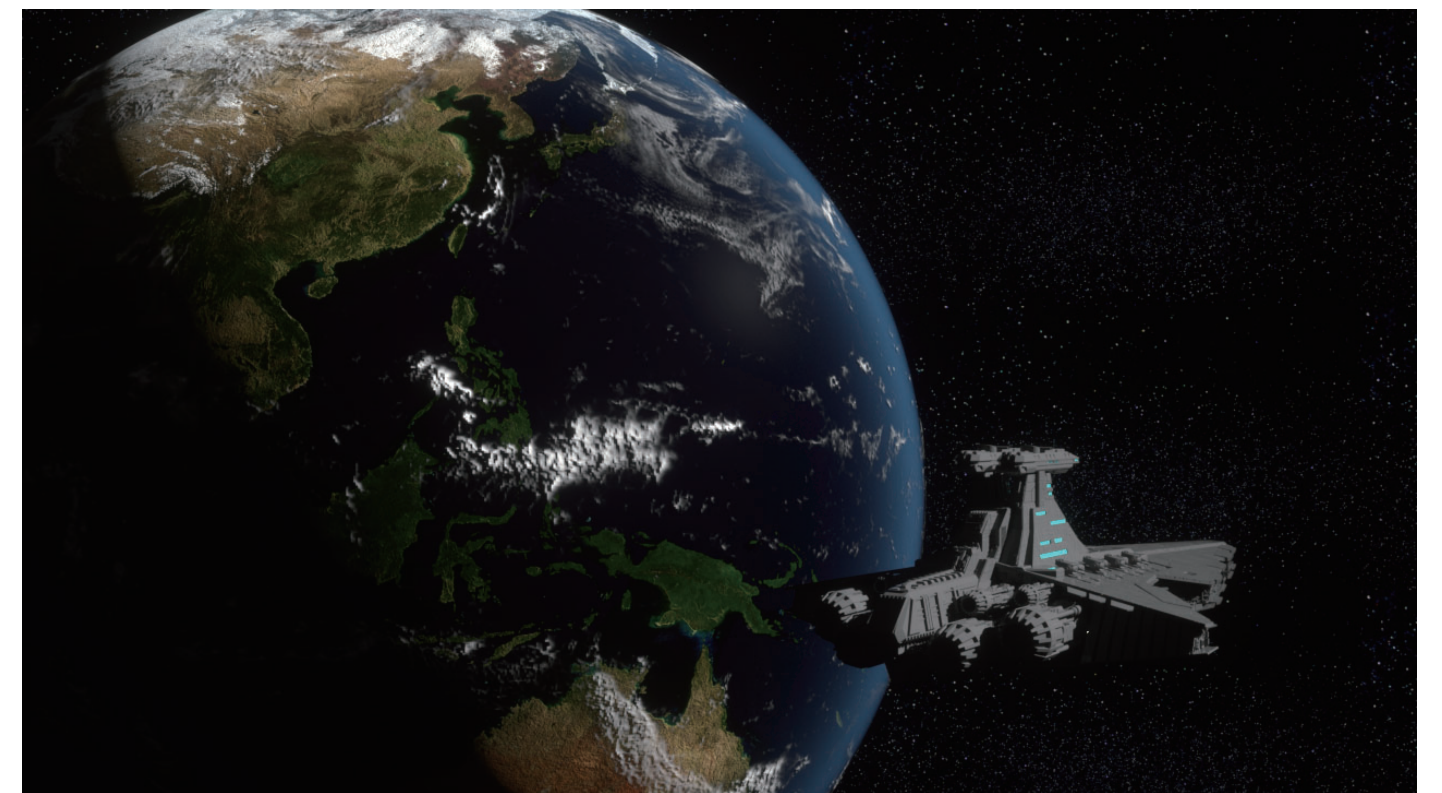
・カメラ、マテリアル

・3Dモデル



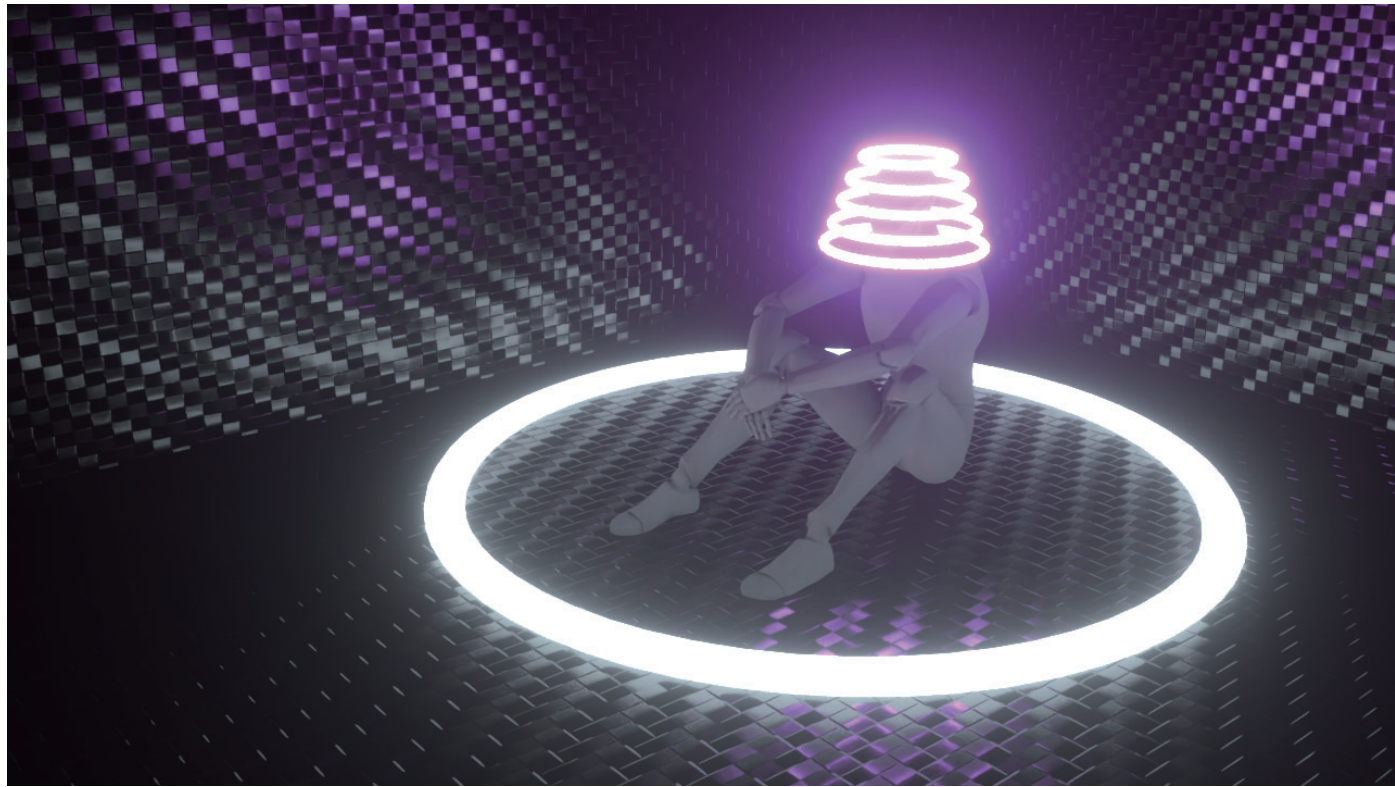
・ライティング、遠景の山

・3Dモデル



・地球のマテリアル、ライティング

・3Dモデル



・ライティング

・人体モデル



・レイアウト

・3Dモデル (Kitbash)