
International Professional University of Technology in Tokyo
CREATIVE WORKS (2022-2024)

PORTFOLIO

CG GENERALIST

NOA OSHIMA

-大寫希空-

X/IG
@90n83i

大嵐 希空

NOA OSHIMA

東京国際工科大学
工科学部 デジタルエンタテインメント学科

映像研 所属(渡部健司研究室)



-SKILLS-

映像制作

イベントの制作フロー設計
映像シナリオ製作
コンセプトアート、デザインアート
3DCGプロップ、キャラクターモデリング
2DCGロゴデザイン
モーションキャプチャオペレーション

映像演出

絵コンテ、Vコンテ、プリビズ等
DCCツールの特性を活かした演出検証、実装、監修
DMX Moving Lightを用いたライブ演出

映像編集

M/A
コンポジット
カラーグレーディング
VFX合成

センサーを用いたインタラクティブ制作
プリレンダ、ジェネ系VJ

-MAIN TOOLS-

3D MODELING

MAYA
Cinema4D
Houdini(Procedural)

3D ANIMATION

MAYA
Cinema4D
MotionBuilder

2D DESIGN

Photoshop
Illustrator
Fresco
Procreate

COMPOSITE

AfterEffects
Houdini

EDIT

Premiere Pro
Davinci Resolve
Audition

VJ TOOL

Resolume
Touch Designer
UnrealEngine5

-ABOUT-

「想像を映像に。新たな映像表現を切り拓く。」

今現在、コンテンツを制作する上で一から物語を考え、演出していき、CGを作っていくことが多い。今まで見たことのない映像や体験を構成していくことで、映像表現に関する興味と知識を私のコンテンツで増加させたい。

-WORKS-

Feb 2022	顔認識による3Dモデルの作成	-----	GENERATE
May 2022	Shin-Cube01	-----	VIDEO
Jul 2022	室内空間	-----	IMAGE
Jul 2022	第7回東京ビッグサイトボルダリング大会	-----	VIDEO
Dec 2022	Photo Collage Art	-----	IMAGE
Feb 2023	ここでしか味わえないをもっと	-----	VIDEO
Feb 2023	Happy Birthday Noa!!	-----	VIDEO
Apr 2023	JAZZ x AR DUO LIVE	-----	LIVE
May 2023	ONE WAY ROAD	-----	VIDEO
May 2023	SUNLIGHT	-----	VIDEO
Jul 2023	現~うつつ~	-----	VIDEO
Aug 2023	Interactive Art	-----	INTERACTION
Aug 2023	川の水面と屋台	-----	VIDEO
Aug 2023	Generate PointCloud	-----	VIDEO
Sep 2023	森の中のハロウィン	-----	VIDEO
Oct 2023	DJVJ	-----	VJ
Nov 2023	SOLEIL	-----	VIDEO
Nov 2023	Photo Collage Art	-----	IMAGE
Dec 2023	森のクリスマス、サンタがやって来る	-----	VIDEO
Jun 2024	SLUMP LIVE ver	-----	LIVE
Feb 2024	Happy Birthday Noa!!	-----	VIDEO
Feb 2024	BLACK STAR	-----	VIDEO
Mar 2024	Mardini2024	-----	IMAGE
Mar 2024	桜と菜の花の咲くメルヘンの丘	-----	VIDEO
Apr 2024	DJVJ	-----	VJ
May 2024	TRUE MAN	-----	VIDEO
Sep 2024	リュウくん、ちゃんと踊ってよ!	-----	VIDEO
Oct 2024	Immersive Planetarium Van Gogh	-----	VIDEO
Nov 2024	内藤新宿から、新宿。	-----	VIDEO
Jan 2025	慧眼	-----	VIDEO

コンテンツ

CONTENTS

-MAIN SKILLS-

-01- Volumetric Video

リュウくん、ちゃんと踊ってよ！

P.4-P.8



-02- Projection Mapping

第7回東京ビッグサイトポルダリング大会

P.9-P.13



-03- Video

川の水面と屋台

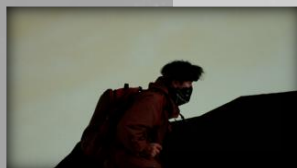
P.14-P.16



-SUB SKILLS-

-01- Virtual Production

P.17-P.21



-02- Graphic Design

P.22-P.24



制作実績集



MAIN SKILLS

-01- Volumetric Video

リュウくん、
ちゃんと踊ってよ！

リュウくん、ちゃんと踊ってよ！

ボリومتリックキャプチャを使用したダンスミュージックビデオ

2024 Oct
TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド XRDANCELIVE Director'sCut Ver.
Cinema4D / UnrealEngine / CharacterCreator / Marvelous Designer / AfterEffects / PremierePro
グループ制作 3名
Director
Pre-Viz / MotionCapture Edit / Sequence Design / DOP / Stage Design / Lighting Design / Cloth Simulation /
Composite / Color Grading / Edit
製作期間 4か月(2024 Mar-Apr, 2024 Sep-Oct)
Volumetric Video Studio - Nikon Creates

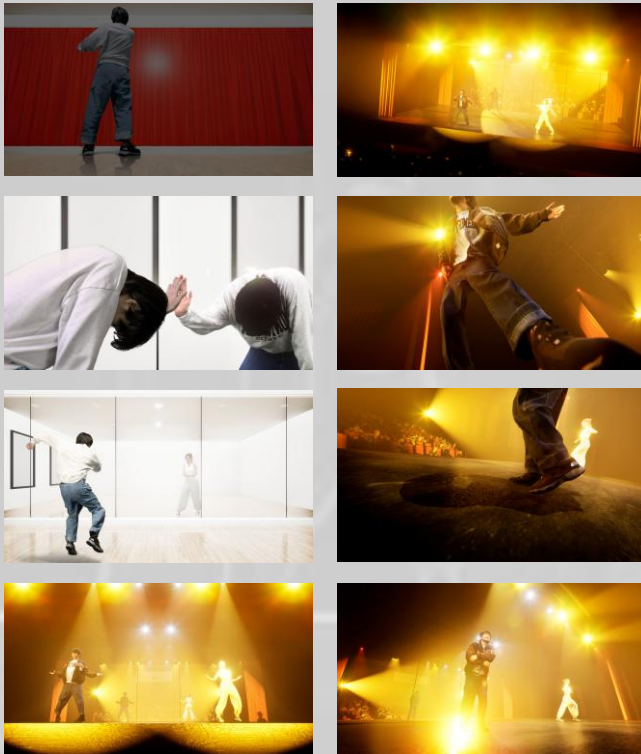


コンセプト

CONCEPT

作品概要：

ダンスがうまく踊れず落ち込むリュウくん。
鏡に寄りかかり、続きを踊ろうとすると鏡の向こう側にリュウくんの化身が現れる。
リュウくんが踊りたい振り付けを化身に教わり無事に踊りたかった振り付けを踊り切ることができたが...



PLANNING

2024年1/26-1/28まで開催されていた「TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド」(以降、XRメタ展と表記)東京国際工科専門職大学 MIRAI-LABO. のブースにてパフォーマンスされた「SLUMP」。

XRの実装を前提に、ダンスをテーマとしたライブパフォーマンスを立案。
バーチャルプロダクションを使用し、鏡の中に写るリュウくんをポリュメトリックキャプチャで実装することでLEDディスプレイを鏡と見立てる構成になっています。
LEDディスプレイ以外をグリーンバックとして合成を行い、グリーンバックから外をXRとしてCG空間を延長させていました。



「SLUMP」では実現できなかったビジュアルやクオリティをダンスミュージックビデオ、並びにディレクターズカット版の「リュウくん、ちゃんと踊ってよ!」を制作しました。グリーンバック合成、モーシヨンキャプチャ、ポリュメトリックキャプチャなど最新映像技術を使用したコンテンツとなっています。

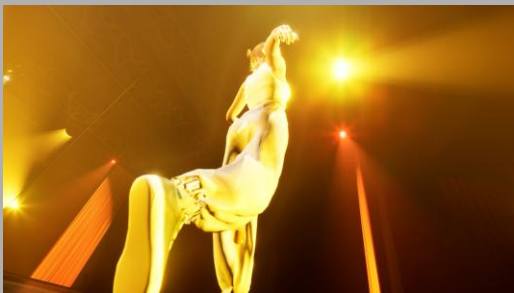


モーション/ボリュメトリックキャプチャ

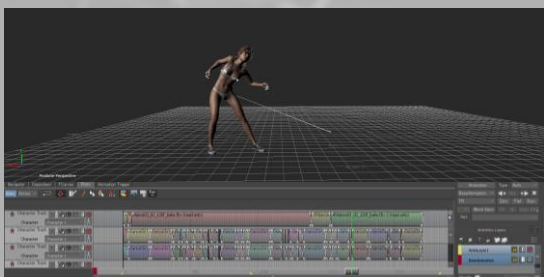
Motion / Volumetric Capture

リュウくんの化身となってダンスを教えてくれる女性アバターのモーションデータと、リュウくんの鏡内のキャプチャデータを撮影しました。

CHARACTER CREATOR / APPLY CHARACTER / MOTION EDIT



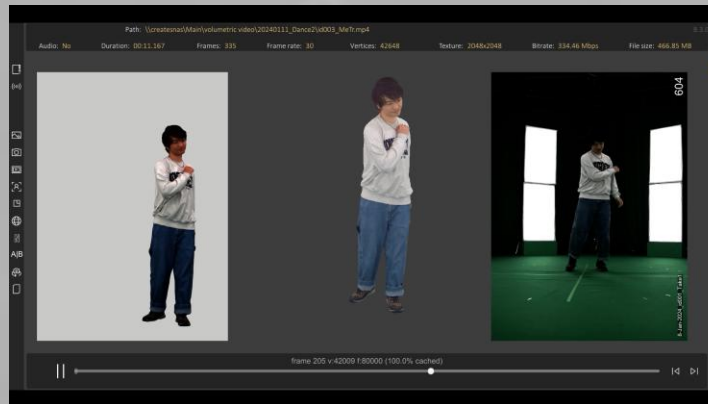
Character Creatorを使用して女性アバターの作成を行いました。



Motion Builderを使用して、モーションキャプチャで撮影したデータをCharacterCreatorで作成したキャラクターに適用させました。

また、本学の光学式モーションキャプチャシステムでは手指のキャプチャをすることがカメラの解像度の問題により不可能です。そのため、複数の手の形をFBXで書き出し、MotionBuilderのストーリー機能でどのタイミングでどの手の形をさせるかをタイムライン上で調整しました。

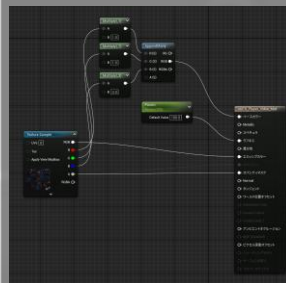
APPLY VOLUMETRIC CAPTURE DATA



ボリュメトリックスタジオから、abc(アレナビック)データと大量のpngデータを受け取り、Cinema4DやUnrealEngineにて利用することができます。



メディアテクスチャとしてマテリアルに適用



ジオメトリキャッシュと同じ位置じゃないとUVが変わるのでフレームを正確に合わせる必要があります。

R, G, Bそれぞれの色の度合いを調整しました。メディアテクスチャを使うことでシーケンスをテクスチャとして適用することができます。

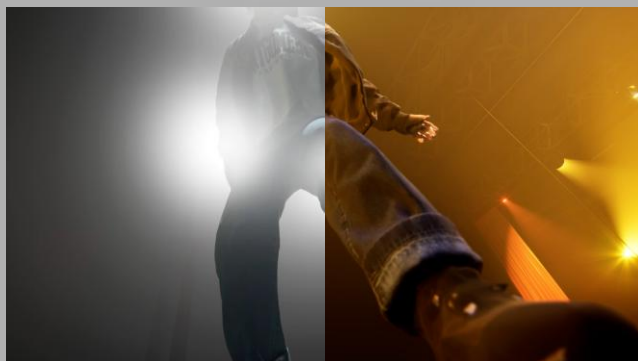


UE ビジュアルデザイン

UE VISUAL DESIGN

Unreal Engineのレベルシーケンスを使用してカメラワークやライティング、カラースペースなどの設定を行いました。

DMX MOVING LIGHT



標準のスポットライトでステージ演出を試みましたが、光の筋のクオリティが低かった為、DMXプラグインのMoving Lightを実装し、ライト自体のクオリティの向上を図りました。

DMX制御されたライトは合計14台搭載されており、スポットライト10台、ウォッシュライトが4台あります。ステージ上に立つダンサーを照らすライトでスポットライトを使用し、観客を照らすライトでウォッシュライトを使用しています。



COLOR SPACE



OCIO実装前

OCIO実装後

ボリュメトリックキャプチャを行ったテクスチャデータは実写データと同じであると考えられます。そのため、色空間を統一する必要がありました。

レベル全体のOCIO → Utility : Linear - sRGB
Output : Rec.709



OCIO実装前

OCIO実装後

OCIO実装前
マテリアル修正あり

OCIO実装後
マテリアル修正あり

マテリアルにも色空間を調節する方法があります。マテリアルノードである「Linear to sRGB」を使用すると、テクスチャデータが「sRGB」化できます。しかし、OCIOを上に掲げたらsRGBの二乗になるのではと考え、アバターもモデルも一括で色空間を統一できる「OCIO実装後」が見た目的に良いと感じたので採用しました。

コンポジット / 編集

COMPOSITE / EDIT

グリーンバックで撮影を行い3DCG背景と合成しました。

COMPOSITE



グリーンバック素材

CGカットで手が置かれる位置を確認し、タイミングを合わせながら撮影を行いました。



クロマキー抜き



カラーグレーディング

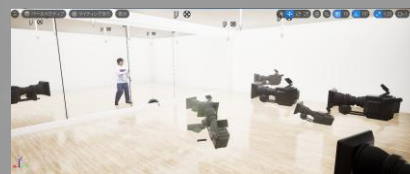
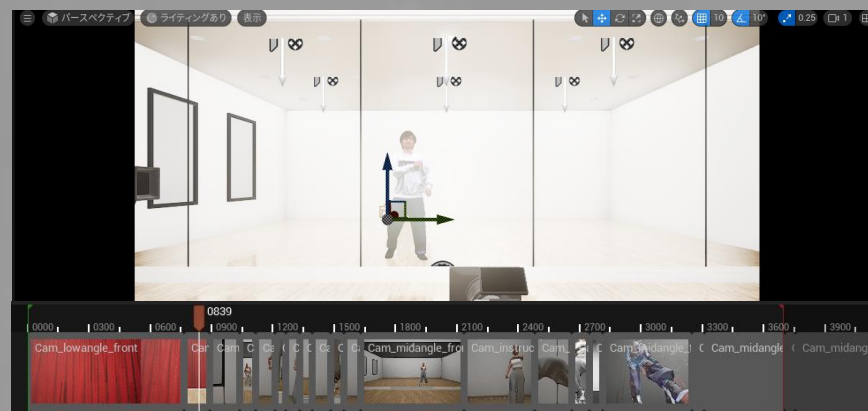
クロマキー抜きした素材とCGカットを合わせながら色調整を行いました。



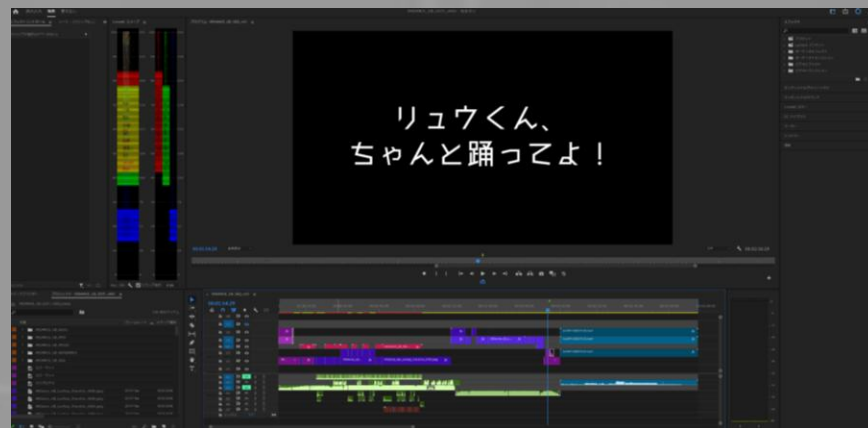
CGカット



CAMERA WORK / EDIT



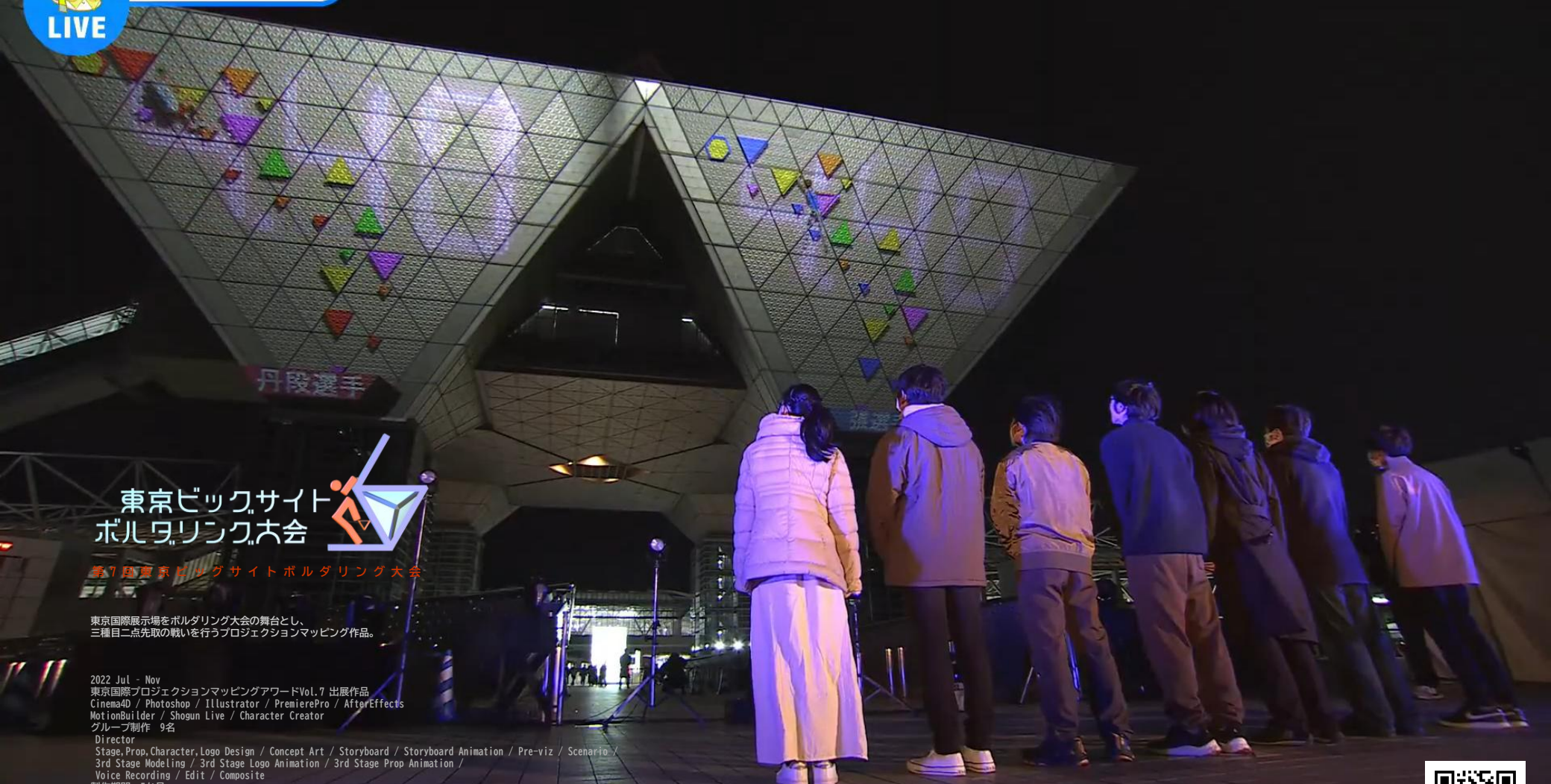
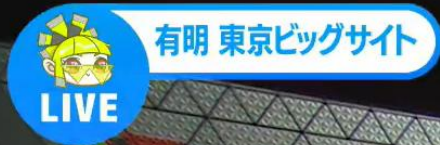
効率的にプレビューを確認する為にUnreal Engine内でカメラカットの設定を組みました。これにより同じカメラワークと尺で切り替えられ、合成カットと編集する際に簡単に使い分けられました。
カメラは合計10台使用し、どのようなアングルなのかレンズの大きさなのかを使い分けました。



コンポジットで書き出した合成カット、Unreal Engineで書き出したCGカットを使い分けて編集していきました。本編映像の最後にはエンドクレジットと1月に行われたXRメタ展からディレクターズカット版までのメイキング風景を流しました。

MAIN SKILLS

-02- Projection Mapping



東京ビッグサイト
ボルダリング大会



第7回東京ビッグサイトボルダリング大会

東京国際展示場をボルダリング大会の舞台とし、
三種目二点先取の戦いを行うプロジェクションマッピング作品。

2022 Jul - Nov
東京国際プロジェクションマッピングアワードVol.7 出展作品
Cinema4D / Photoshop / Illustrator / PremierePro / AfterEffects
MotionBuilder / Shogun Live / Character Creator
グループ制作 9名
Director
Stage, Prop, Character, Logo Design / Concept Art / Storyboard / Storyboard Animation / Pre-viz / Scenario /
3rd Stage Modeling / 3rd Stage Logo Animation / 3rd Stage Prop Animation /
Voice Recording / Edit / Composite
製作期間 5か月



コンセプト

CONCEPT

大会テーマは「ENJOY!!!」

それを「スポーツを観戦する楽しさ」

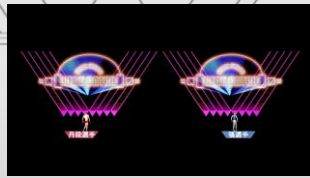
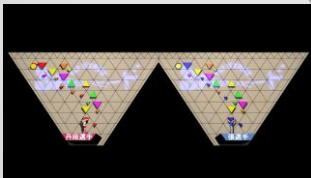
と捉えた。

作品概要：

東京ビッグサイトで開催されている「東京ビッグサイトボルダリング大会」は今年で7回目。
その決勝がなんと、2022年11月19日土曜日に開催されます！

決勝では、各種目1点の計3点のうち、2点を先取することで優勝を勝ち取ることができます。他のボルダリング大会とは一線を画す、ユニークな種目に特殊な競技性を持ったステージ、高い身体能力を持った選手たちが引き起こす勝負の化学反応が今、ここ、東京ビッグサイトで繰り広げられようとしています！

浅い歴史にも関わらず数々の大番狂わせでその名を世界に轟かせたこの大会の決勝戦を、本大会第1回目のチャンピオンと共に見ていきましょう！



PLANNING

2022年5月、応募の為に一次審査としてシナリオと絵コンテの提出を行いました。
一次審査を通過することで東京国際展示場にて投影できる権利を得ることができ、本制作に進むことができます。

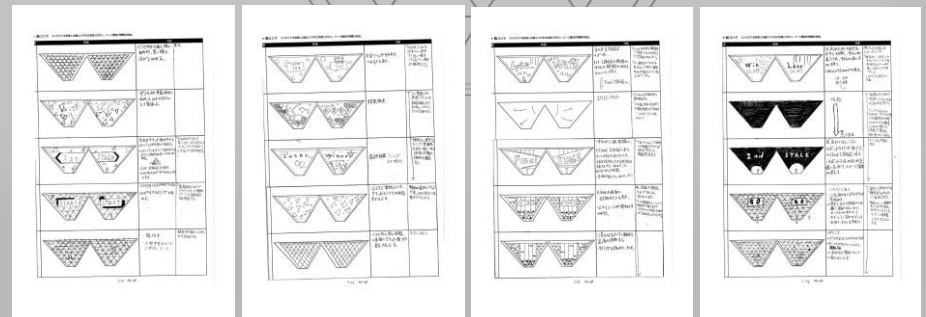
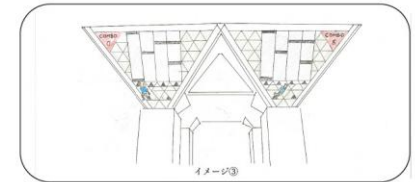
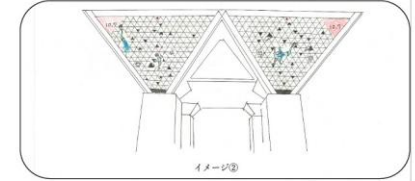
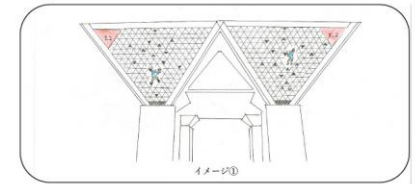
イメージ① 1stステージ
実際の大会にあるスピードクライミングを元にしたステージ

イメージ② 2ndステージ
障害物競走をテーマにプロジェクションマッピングを最大限利用できるステージ

イメージ③ Finalステージ
音ゲーとボルダリングを組み合わせたステージ

と、3ステージのテーマを設け、シナリオを組み立てていきました。

5月末、一次審査を通過し本制作に進むことができました。



デザイン

DESIGN

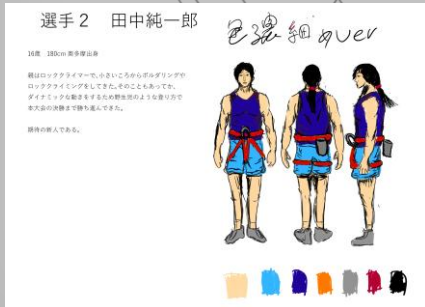
キャラクターデザイン / ステージデザイン / プロップデザイン / ロゴデザインなど
総合的にビジュアルデザインを担当し、絵コンテと台詞を同時に描いていきました。

CHARACTER DESIGN

1ST DESIGN

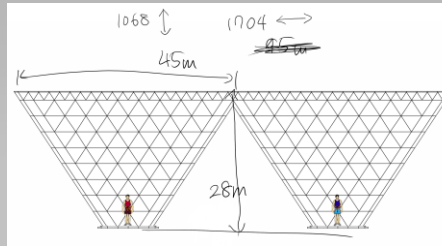


2ND DESIGN



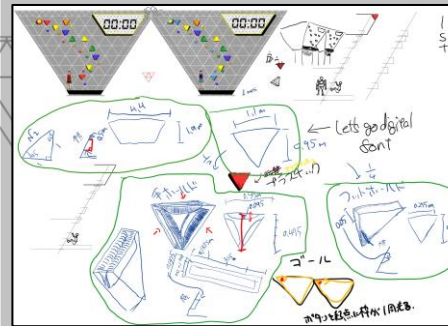
ビデオコンテは2Dアニメーションで構成していきました。
その際にある程度のキャラクター設定を設けなければならなかった為、1st Designとして2選手のデザイン画を描きました。
Character Creatorを使用して1st Designを基にキャラクターを制作しました。
同時に名前の変更も行い、よりオリジナリティ豊富なキャラクター像を目指しました。

STAGE / PROP DESIGN



選手が原寸大だと三角マスの半分しかサイズがありません。それだとプロジェクターの解像度により選手が潰れて見えなくなってしまう為、4倍にしました(三角2マス分)。

三角2マス分にする実際の人間のサイズは7mほどになりますが、プロジェクターを通すとより現実的に見える為、三角2マス分とし、ステージやプロップのサイズ感の調整を行いました。

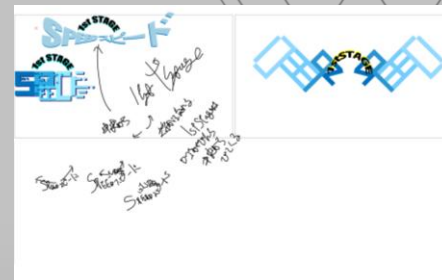


1st STAGEは実際にある「スピードクライミング」を基にしている為、単純でステージデザインをすることが簡単でした。
2nd STAGE, 3rd STAGEの立案は3か月ほど掛かり、設定の変更も頻繁に行いました。

立体感を強く表現できている2nd STAGEは、東京国際プロジェクションマッピングアワードに出展されていた過去の作品からインスピレーションを受け、デザインを構築しました。

3rd STAGEは、当初から「音ゲー」をテーマにしていましたが、プロジェクションマッピング要素が欠ける点が多く、いかに音ゲー要素を含めながら立体感を作れるかに難儀しました。結果、立体感ではなく平面感を作ることで国際展示場がデジタルモニターであることを表現しようとしていました。

LOGO DESIGN



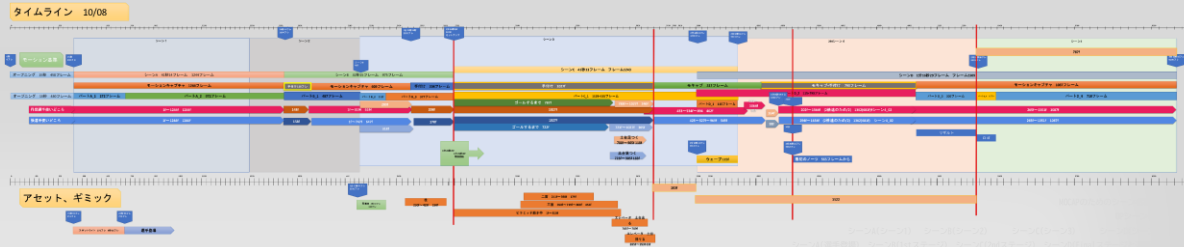
各ステージの特性を表現したロゴデザインを行いました。

- 1st STAGE 「SPEED」 疾走感、羽、光速
- 2nd STAGE 「RUIN」 遺跡感、岩、崩れそうな不安定感
- FINAL STAGE 「BEAT CATCH」 ヘッドホン、デジタル、音ゲー感

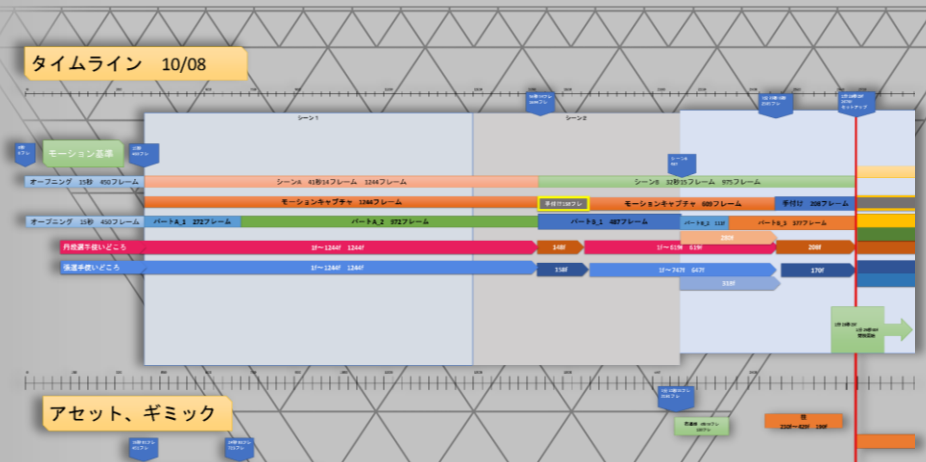
フレームシート

FRAMESHEET

1シーン1カットの映像である為、映像全体の尺感をきっちり決めておかなければならぬ為、アニメ制作で使われるフレームシートの制作を行いました。



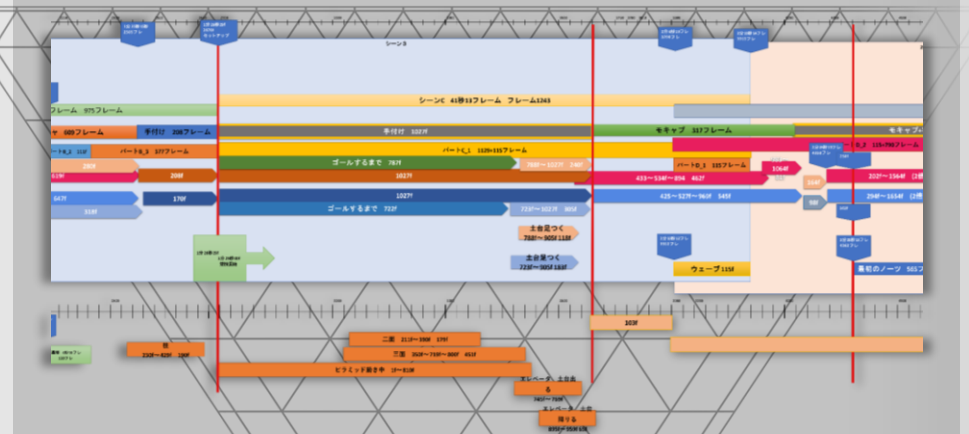
OP SCENE / SCENE A / SCENE B



フレームシートはモーションキャプチャと手付けアニメーションの使いどころを選定する為に作成しました。

- シーン1：選手入場
 - シーン2：1st STAGE
 - シーン3：2nd STAGE
 - シーン4：FINAL STAGE
 - シーン5：選手退場
- としていましたが、
- シーンA：モーションキャプチャ 選手入場
 - シーンB：手付けアニメーション 1stSTAGE ステージ入れ替え
 - シーンC：手付けアニメーション 2ndSTAGE
 - シーンD：モーションキャプチャ FINAL STAGE 選手退場
- とシーン名を二重構造にし制作していきます。

SCENE C / SCENE D



SCENE D



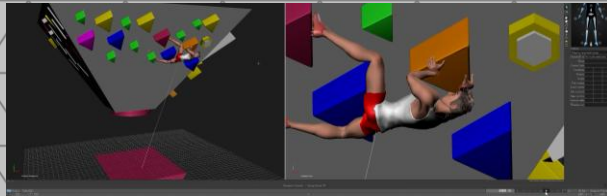
3DCG アニメーション

3DCG ANIMATION

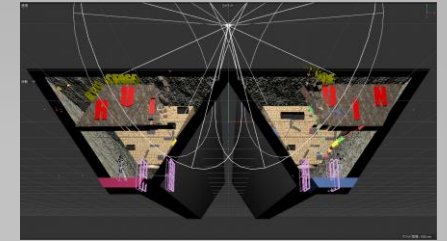
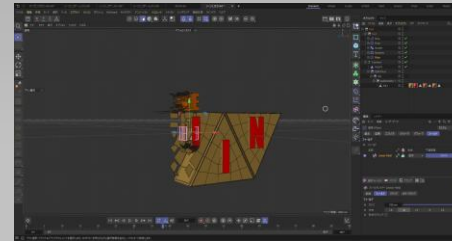
2nd STAGE「RUIN」のデザインとアニメーション、ギミックを考えました。
遺跡を舞台にしたステージとして構成されており、エジプトのピラミッドが反転している非現実空間を構築しました。

SYNQ CHARACTER ANIMATION

MotionBuilderにより手付けアニメーションを行い、逆三角形のオブジェクトに合わせた後に、オブジェクトを回転させることで回転しながら競技をしているようにしていました。

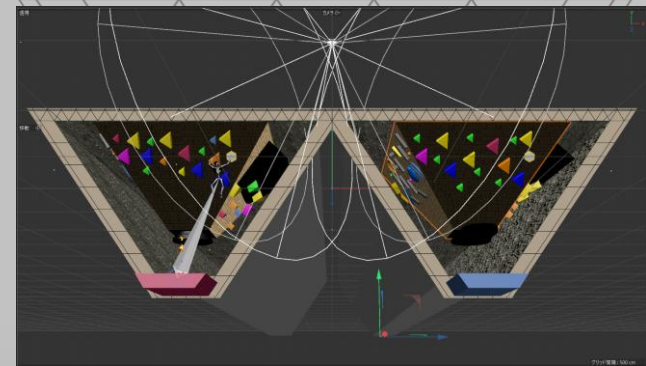


LOGO ANIMATION



2nd STAGEのロゴアニメーションは遺跡が朽ちていくビジュアルを表現しました。
Cinema4Dの「線形フィールド」を使用し、ポリゴンを細分化→縮小することで段々と砂が散っていくエフェクトを作成しました。

DATA REDUCTION



2nd STAGE「RUIN」のシーンCは、合計1,243フレームである為プロジェクトファイルの容量が重くプレビューすらも確認することができませんでした。
そのため、選手毎に書き出し編集にて繋げることで軽量化を実現しました。

また、シーンC内のレンダリングを細かくすることでルックデブを効率的に行えるようにしました。

コンセプト

CONCEPT

池袋、有楽町、名古屋にあるコニカミノルタプラネタリウムの上映を待つ場所、ホワイエに投影される映像。

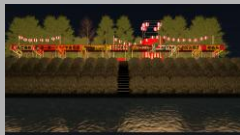
作品概要：

大きな川としだれ柳、
土手には屋台が並んでいます。
朝から昼にかけて屋台の準備が始まります。
川面には花や花びらが流れてきます。
日が沈み、あたりは夕焼けに染まり、
夜になっていきます。
屋台に灯かりがともり、人もだんだん増えていきます。
川面には灯籠が流れてきます。
遠くで花火が打ちあがり、水面に映っています。
懐かしい夏の風景をご堪能ください。

映像はすべてUnreal Engine(ゲームエンジン)
でリアルタイムにレンダリングしています。
水面の映り込みを綺麗に出すことに苦労しました。



PLANNING



初期案として、A案「川の水面」B案「ほおづき市」C案「夏祭り屋台」を挙げた後、マージ案として「屋台と水面」を提案しました。

朝から昼にかけて神社の境内に催されている夏祭り、縁日の屋台、川面の映りや魚の影など懐かしい夏の風物詩の風景が繰り広げられる。夕方から夜にかけての時間経過。夕焼けに染まり夜になり、提灯にあかりが灯る。夜空には雲や月。盆踊りの音が遠くに聞こえ、神輿の音も聞こえてくる。



マージ案2「川面と水面と屋台」で、土手と夏の風物詩を取り入れる屋台のビジュアルを作りました。



最終案「川と水面と屋台」で、大きな川幅と土手、豊富な風物詩を取り扱う屋台が並び、その前に行き交う人々がいるビジュアルを作りました。

3D ビジュアルデザイン

3D VISUAL DESIGN

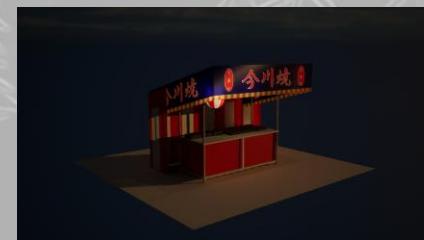
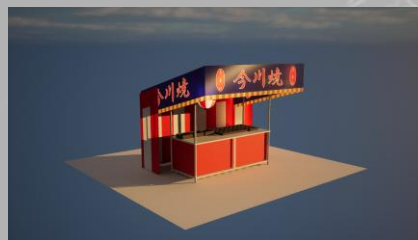
豊富な風物詩を表現する為に屋台のモデリングを行い、Unreal Engineにて提灯のライティングを行いました。

3D MODELING



屋台を量産する為、幕のテクスチャと机上のオブジェクトを変えるだけのモデルを作成しました。最終的にUnreal Engineにてレンダリングを行うのでローポリで作成し、テクスチャのディテールに注力しました。

3D LIGHTING

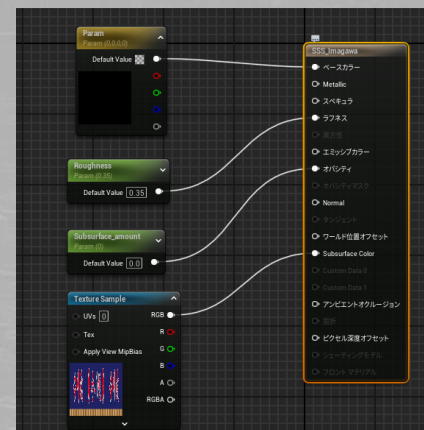


Unreal Engineにて提灯や豆電球のライティングを調整しました。実際の提灯や幕は光が透け、漏れて回りを照らしたり手元を照らしたりする為、Unreal Engine上のSSS(サブサーフェイススキャタリング)を搭載しました。

提灯の材料設定



幕の材料設定



SUB SKILLS

-01- Virtual Production

SUNLIGHT

SUNLIGHT

バーチャルプロダクションを用いたショート映像作品

2023 May
VIRTUAL PRODUCTION 48H FILMING CONTEST 2023 出展作品
Cinema4D / UnrealEngine / disguise / Photoshop / AfterEffects / PremierePro
グループ制作 3名
Director
Scenario / Character, Prop Design / 3DCG Animation / Virtual Production Operation
製作期間 2日
Virtual Production Studio - Nikon Creates



TRUE MAN

TRUE MAN

バーチャルプロダクションを用いたショート映像作品

2024 May
VIRTUAL PRODUCTION 48H FILMING CONTEST 2024 出展作品
Cinema4D / UnrealEngine / VIVE Mars / Photoshop / AfterEffects / PremierePro
グループ制作 3名
Director
Scenario / StoryBoard / Character, Prop, BG Design / DOP /
Camera Work / Virtual Production Operation
製作期間 2日



“SUN LIGHT” コンセプト

“SUN LIGHT” CONCEPT

大会テーマは「LIGHT」

それを「太陽光」

と捉えた。

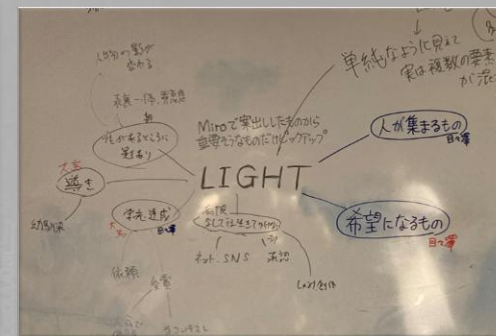
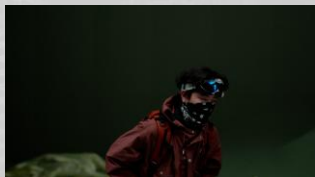
作品概要：

異常気象により地球が黒い雲に覆われた世界
この世界では太陽光は非常に膨大なエネルギーを生み出すことができ、価値があった。

主人公は太陽光収集のために旅に出るが、収集キットの異常により問題が主人公に立ちはだかる。

果たして主人公は太陽光を収集することができるのか。

PLANNING



VIRTUAL PRODUCTION 48H FILMING CONTEST 2023は、5/27(土)9:00から5/29(月)9:00まで開催され、初日の開始時間にテーマが発表されました。

「LIGHT」というテーマから、2時間で案出し→プロット制作を行い、時間に縛られながら制作を行いました。

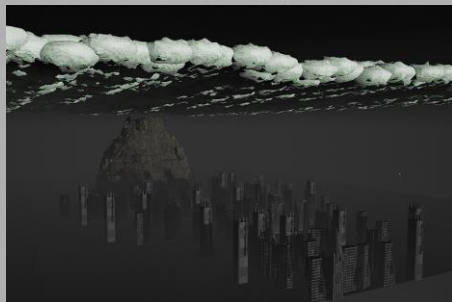
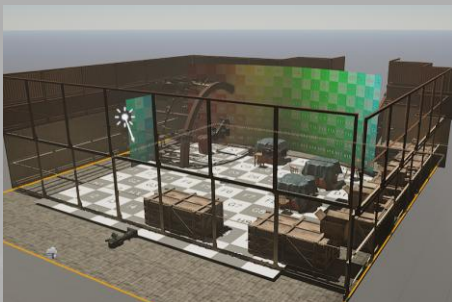
事前にグリーンバックとトラックーを用いてバーチャルプロダクション映像のテスト制作を行いました。バーチャルプロダクションにおける効果的な映像表現、構成を考えることが難しく、効果的であるかを考えるのに時間を要しました。

背景デザイン / VPオペレーション

BG DESIGN / VP OPERATION

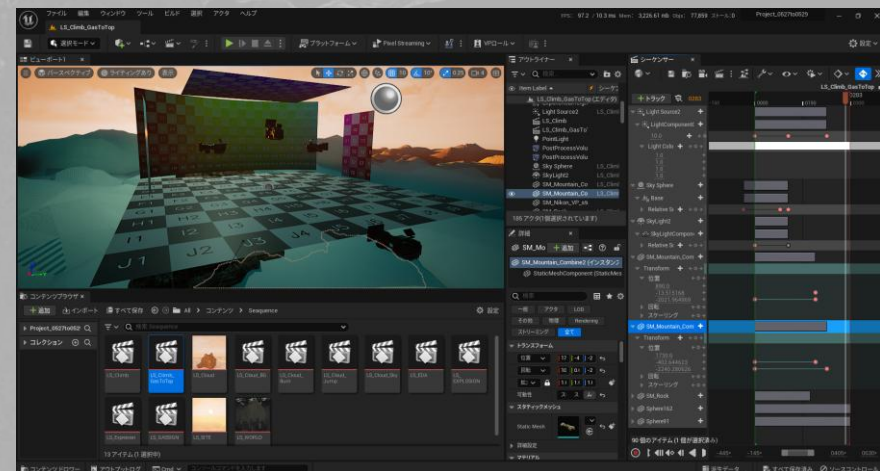
Unreal Engineを用いてバーチャルプロダクションのCGセットを制作していききました。標準機能であるレベルシーケンスにてアニメーション制御を行い、バーチャルプロダクションの背景を構成、実装、オペレーションしていききました。

BG DESIGN



Virtual Productionを実装する為に、メディアサーバーであるdisguiseを経由してUnreal EngineのCGセットを連動させていきました。disguiseにてUnreal Engineのデータを読み込ませる為、「Disguise Render Stream」プラグインとLEDディスプレイの位置を確認するためのモデルデータを配置していきました。アセットには「Bridge by Quixel」を使用し、絵コンテに沿ったビジュアルを作り上げていきました。

VP OPERATION



本作には、CG空間上でカメラも背景も変動することでより背景映像の現実感を帯びることができる為、時間経過で背景が変動する演出を取り入れています。Unreal Engineのレベルシーケンスにあらかじめアニメーションを組んでおくことで再生すると変動します。



disguiseを使用することで光源やグリーンバックなど簡易的に表示することができ、グリーンバック合成ではできない安定した絵作りを実現することができました。

急な立ち位置やオブジェクトの変更を行う為にUnreal Engineを同時に修正し、disguiseで投影するという体験は今までにない制作環境でした。

“TRUE MAN” コンセプト

“TRUE MAN” CONCEPT

PLANNING

大会テーマは3つのモノクロ写真が提示された。

- A) 魔女が教会で吊るされているような画像
- B) 水の都に巨大な船が突っ込んでいるような画像
- C) 砂漠が水の上に通るレールで街へ向かう航海士

3つのモノクロ写真から1つ選び、自分なりに解釈を行い、テーマ付け映像を制作する。

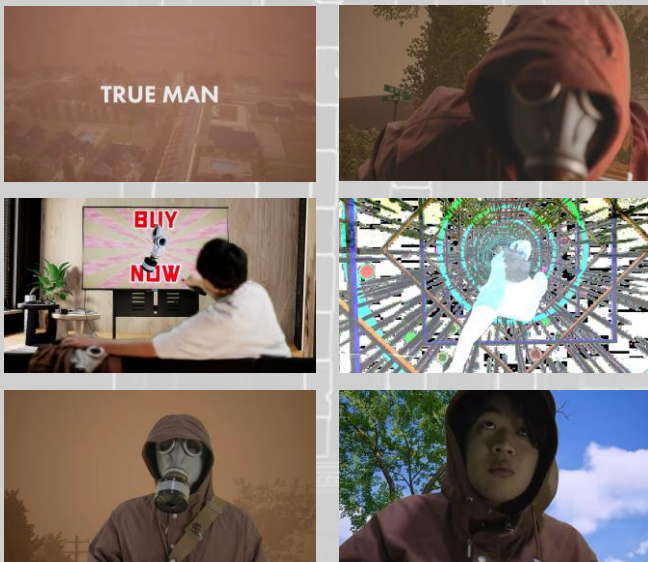
そこから「B」を選択した。

作品概要：

2030年
産業の進歩には重い代償が伴う。大気汚染により多くの人々はガスマスクを着用していた。
ある汚染された小さな町で、一人の男が必死に生きていた...



「B」のモノクロ写真から「消費される環境問題」とテーマ付けし、「環境汚染は偽装されていた」という映像を作ろうとしました。このコンテストは昨年も出展しており、去年はバーチャルプロダクションスタジオをお借りしLEDディスプレイで映像制作を行いました。今回はグリーンバックとVIVE Mars、Ultimateを用いてバーチャルプロダクションを行いました。グリーンバックを扱うことで、LEDディスプレイではできない表現を積極的に取り入れようと思いました。



撮影 / VPオペレーション / 編集

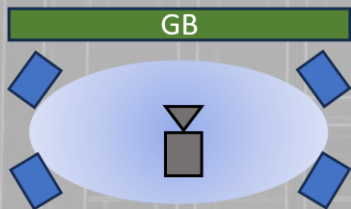
DOP / VP OPERATION / EDIT

UnrealEngineを用いてバーチャルプロダクションのCGセットを制作していきました。標準機能であるレベルシーケンスにてアニメーション制御を行い、バーチャルプロダクションの背景を構成、実装、オペレーションしていきました。

BOP / VP OPERATION



バーチャルプロダクションを行う為に「VIVE Mars Cam Track」を使用してUnreal Engineへカメラ座標を送り出していました。カットによってカメラがパンする可動域が変わったり、アングルが変わったりするのでトラックャーの位置はカットが変わるごとに移動させました。また、カメラの位置を動かすカットがある際は認識できるようにトラックャーの位置を移動させました。



COMPOSITE / COLOR GRADING

合成はバーチャルプロダクションを行うことで既にコンポジットされている為、カラーグレーディングを少し行うだけで済みました。白飛びや色調を修正しました。合成にはBlackmagic Design社のUltimatteを使用しました。



SUB SKILLS -02- Graphic Design



オルタナティブ 権兵衛

オルタナティブ 権兵衛

iPhoneで撮影できる3Dスキルを用いてアイコン作成

2023 Dec
自主制作
LumaAI / Cinema4D / Photoshop
製作期間 3週間



Mardini2024

Mardini2024

Siber社のソフトウェア「Houdini」のノードを使ったコンテンツを制作するイベント「Mardini」

2024 Nov
自主制作
Houdini
製作期間 3週間×1ヶ月

“オルタナティブ権兵衛” 制作フロー

Altanative Gonbei MAKING FLOW

iPhoneで撮影できる3Dスキャンとシーケンスによりスクリプトで3Dスキャンを行い、SNSなどで使用するアイコンを制作しました。

3D SCAN

LiDARによる点群生成・動画像による2種類の点群生成のそれぞれの簡易さと精度の検証を行いました。精度の対象としては、顔の表面が忠実に再現できているかを検証しました。



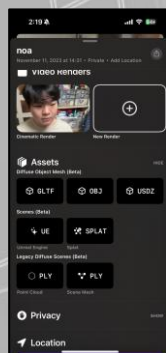
LiDAR
Scanniverse

NeRF
Luma AI

ngp
instant-ngp

点群生成方法	凹凸の計測	生成速度
LiDAR	不向き	15-30分
NeRF	向き	15-30分
ngp	向き	30-60分

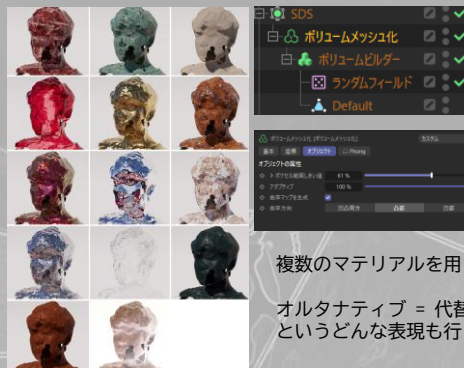
検証結果により、NeRFを用いているLumaAIを採用しました。



RENDERING / EDIT

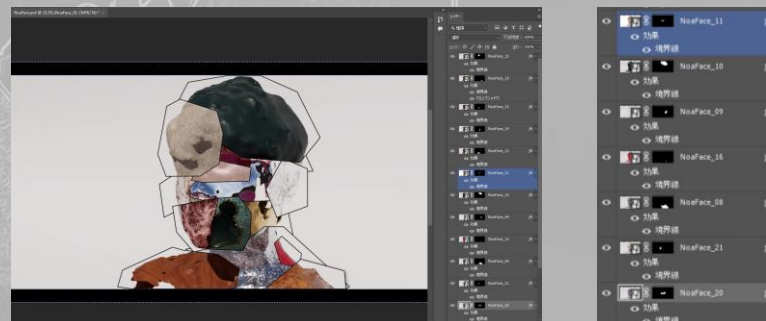
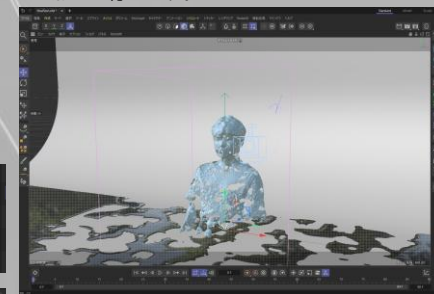
LumaAIから生成したOBJ形式のメッシュデータをCinema 4Dにて加工を行います。

朽ちたノイズのような形状を作る為に、ポリゴンを細分化するサブディビジョンサーフェイスに、ノイズ感を与えるボリュームメッシュにて錆びた鉄のようなメッシュ形状にしました。



複数のマテリアルを用いて多様性、多文化を表現しました。

オルタナティブ = 代替品
というどんな表現も行うという意味を表現しました。

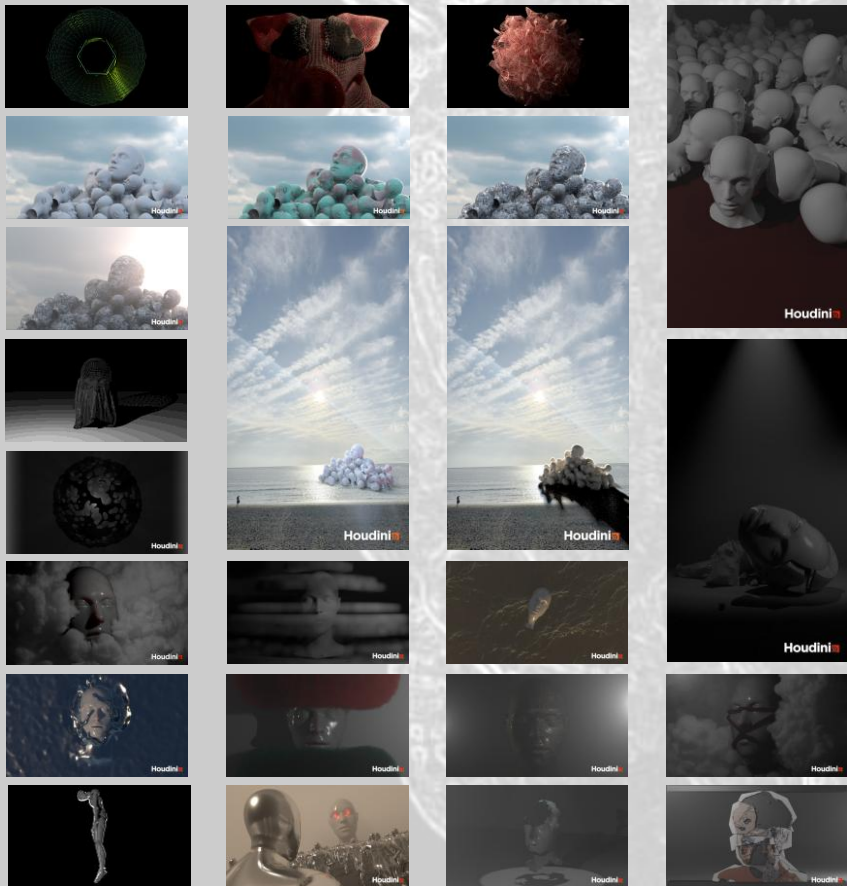


Cinema4Dにて書き出した複数枚の画像をトリミングし、写真を用いたフォトコラージュのように境界線を与えました。

“Mardini 2024” 制作フロー

Mardini2024 MAKING FLOW

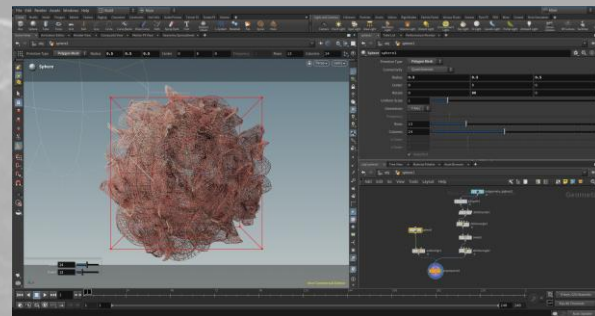
初めて使用するHoudiniのきっかけとしてSideFX主催のMardini2024に参加。コンセプトを「The HEAD」として頭をモチーフに制作していきました。



NODE

制作時間(3月中)
3時間/1日
→チュートリアル 1時間
制作 1時間
ブラッシュアップ 1時間

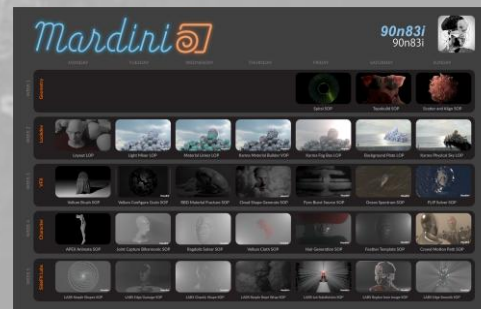
ツール
Houdini



1日1ノードを使用しビジュアルを提出する為、毎日公開されるチュートリアルを見ながらコンセプトの「The HEAD」をぶれないようにしました。



今まで3DCGを作り、2Dでレイアウトを構成してきましたが、3DCGツールのみでレイアウトを構成していくのに頭を使いました。単純過ぎて画面構成が難解でした。





CONTACT

**X / IG
@90n83i**

noa.oshima23@gmail.com