

全裸監督2

SHOTGRID x NukeStudio

白石 哲也

VFXスーパーバイザー/ディレクター | @SPADE&Co.

山岸 辰哉

CGスーパーバイザー



Profile

白石 哲也

SPADE&Co.

VFXスーパーバイザー / ディレクター

2003年 オムニバス・ジャパン入社

CM・映画のコンポジットを担当

2014年 SPADE&Co.

主に映画作品に携わる

2021

「全裸監督 シーズン2」 「るろうに剣心 最終章 The Final/The Beginning」

「孤狼の血 LEVEL2」 「ドライブ・マイ・カー」 「マスカレード・ナイト」 「空白」

山岸 辰哉

フリーランス

CGスーパーバイザー

2021

「全裸監督 シーズン2」

2019

「森ビルブランドムービー」等、CM作品



Netflixオリジナルシリーズ「全裸監督 シーズン2」全世界独占配信中

Process

2020.3

2020.12

2021.4



Shoot
Color Pipeline Design

VFX production start

FIN

Shotgun x NukeStudio
検証

4K HDR

VFX

8 episode

550 shot

SHOTGRID

使用事例を全裸監督 シーズン2の制作工程の主なパートに絞って解説



Pre - Production

Breakdown
3D asset 管理



Post - Production

shot work
進捗管理

Shot management

NukeStudioを使用しSHOTGRIDと連携したショットマネージメントの実用例

The background is a dark, abstract design featuring a central black rectangle. It is framed by two diagonal bands: one on the left sloping upwards and one on the right sloping downwards. These bands are illuminated with a bright, glowing light that appears to be white on the left and yellow/orange on the right, suggesting a light leak or a stylized lens flare effect.

Pre - Production

全裸監督 シーズン2

Netflix案件：「ブレイクダウン」

見積もり：アセット制作、ショットワークの全タスク割り出し、工数の割り当て

アセットブレイクダウン

実際の様子（動画）

資本主義 - 労働者

労働力による経済活動への参加

賃金労働 - **労働の対価**として報酬を得る

デザイナー

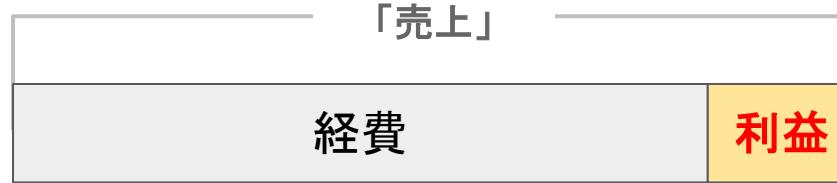
待遇を良くするためには？

Q. 「待遇」 「給与」などを良くするためには？

A. 「VFXが上手になる」

デザイナー

待遇を良くするためには？



給与を上げるためには利益を増やす必要があるらしい

デザイナー

待遇を良くするためにには？

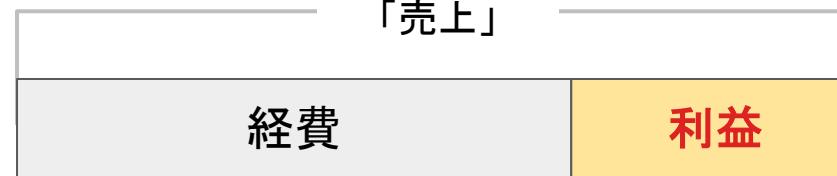
売上全体を増やす



デザイナー

待遇を良くするためには？

利益率が多い仕事を回す



一般化するほど、平均値に収束する傾向。
VFXはそこそこの歴史がある。

デザイナー

待遇を良くするためにには？

経費を削減して、利益率を上げる



人件費、設備費、外注費などの削減

デザイナー目線では負の要素が多い

デザイナー

待遇を良くするためには？

「営業する」

「経費を抑える」

「管理職に就く」

「残業しないと稼げない」

一般企業の会計目線では、現場スタッフの待遇は良くなりづらい傾向

ブレイクダウン

付加価値の明示 - 作業者が働きやすい環境構築

見積もり = 「**労働の対価**」の設定

タスクの管理 = 「実際の運用」のトレース。実効

デザイナー

待遇を良くするためにには？

作業による付加価値を明示する



「仕事が早い」

「難易度の高いタスクをこなせる」

「クライアントOKを取りやすい」

デザイナー

労働の対価とは？

モデリング

8 時間（1日） X 5,000円 = 40,000円

数値は仮の物であり、実際のプロジェクト等との関係はありません

デザイナー

労働の対価とは？

外的要因

モデリング

8 時間（1日） X 5,000円 = 40,000円

モデリング

16 時間（2日） X 5,000円 = 80,000円

計 : - 40,000円

トレースされていない場合、現場の負担になってしまう事が多い印象。

数値は仮であり、実際のプロジェクト等の関係はありません。

デザイナー

労働の対価とは？

労働の対価が下がる＝自分の価値が下がる

モデリング

8 時間（1日） X 5,000円 = 40,000円

モデリング

16 時間（2日） X 2,500円 = 40,000円

計 : 0円

数値は仮であり、実際のプロジェクト等の関係はありません。

デザイナー

労働の対価とは？

手が早い、クライアントのOKを得やすい

モデリング

8 時間（1日） X 5,000円 = 40,000円

モデリング

4 時間（半日） X 5,000円 = 20,000円

計 : 20,000円

数値は仮であり、実際のプロジェクト等の関係はありません。

デザイナー

労働の対価とは？

「見積もり」と「実効」の両方をトレースする事で「可視化」される

モデリング

8 時間（1日） X 5,000円 = 40,000円

モデリング

4 時間（半日） X 5,000円 = 20,000円

計：20,000円



「生産性」「パイプライン」

数値は仮であり、実際のプロジェクト等の関係はありません。

デザイナー

労働の対価とは？

タスクを細分化。時間単位 (h) で管理し工数を入力



数値は仮であり、実際のプロジェクト等の関係はありません。

ブレイクダウン

付加価値の明示 - 作業者が働きやすい環境構築

見積もり = 「**労働の対価**」の設定

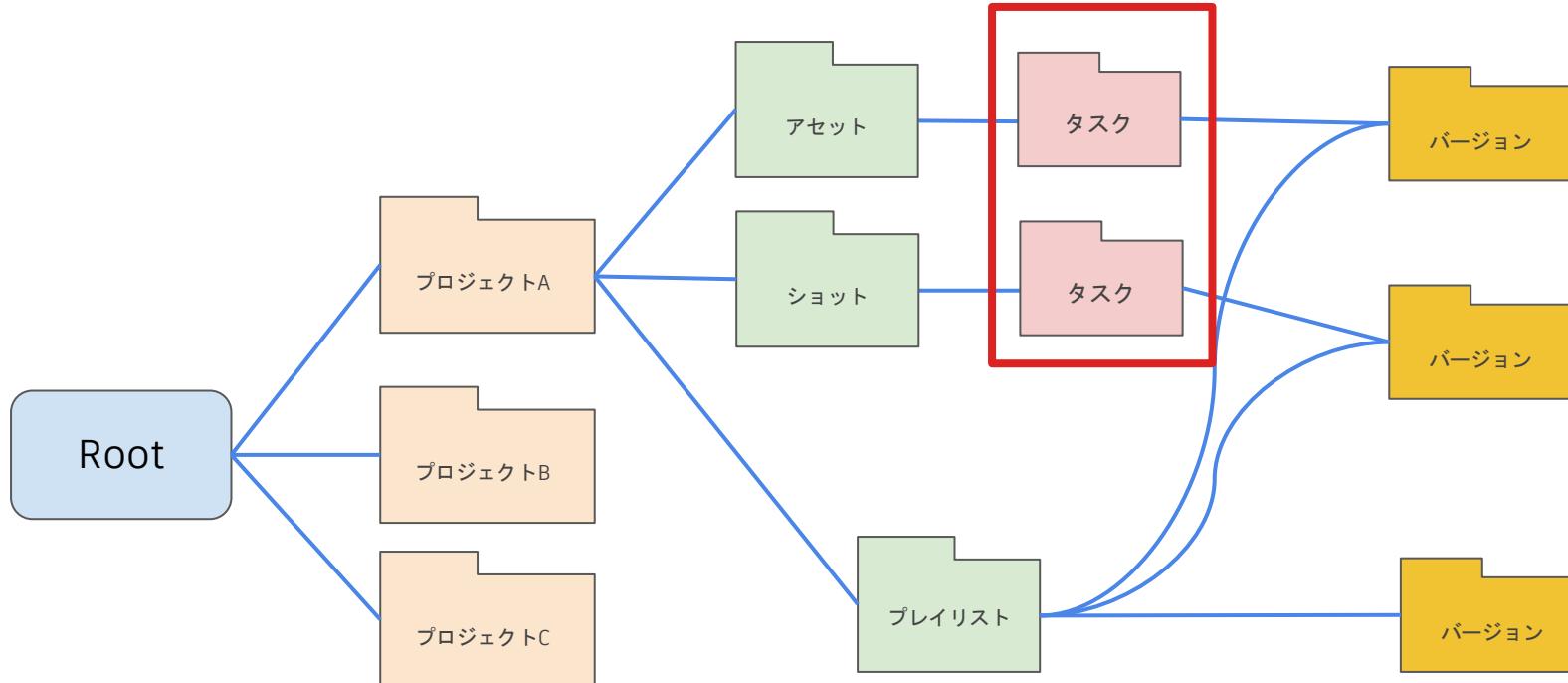
タスクの管理 = 「実際の運用」のトレース。実効



ShotGrid

プロジェクト管理 = 全タスクの管理

ShotGrid 従属関係

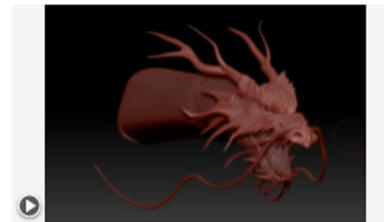


「関係性」の管理はExcel等では困難

ShotGrid

タスク管理

dragon



Type: Character
Asset Name: dragon
Status: ●
Description: R&Dモデル2
Review: No Value

Total Time Logged: 8 hrs
Total Price: 46,750
Total Estimate: 2,244,000
Total Balance: 2,197,250

Activity Asset Info Tasks Versions References Publish Files

Add Task		Sort	Group	Fields	More	Difficulty	Bid	Bid to days	Hourly Wage	Estimate	Time Logged	Total Amount	Balance	Time Logged -	Time Logg...
Sort Order	Pipeline Step	Task Name	Stat...	Assigned To		Medium	10 hrs	1.3	5,500	55,000	1.5 hrs	8,250	46,750	8.5 hrs	15%
dragon (7)	10 Art	Concept	●	Tatsuya YAM...		Medium	70 hrs	8.8	5,500	385,000	4 hrs	22,000	363,000	66 hrs	6%
	10 Lookdev	Concept-b	●	Tatsuya YAM...		Easy	40 hrs	5.0	3,300	132,000	0 hrs	0	132,000	40 hrs	0%
	15 Model	Retopology.	●	Tatsuya YAM...		Hard	80 hrs	10.0	6,600	528,000	2.5 hrs	16,500	511,500	77.5 hrs	3%
	20 Model	Model	●	Tatsuya YAM...		Hard	80 hrs	10.0	6,600	528,000	0 hrs	0	528,000	80 hrs	0%
	30 Surface	Surface	-			Special	40 hrs	5.0	8,800	352,000	0 hrs	0	352,000	40 hrs	0%
	40 Lookdev	Lookdev	-			Hard	40 hrs	5.0	6,600	264,000	0 hrs	0	264,000	40 hrs	0%
	50 Rig	Rig	-												

数値は仮であり、実際のプロジェクト等の関係はありません。

ShotGrid タスク

Bid、Time Logged

タスク

- ID
- Status
- Code
- 説明
- Bid
- Time
- Logged

タスクエンティティ

ShotGrid タスク

Bid、Time Logged

Time Logged	Time Logged -	Time Log...	Total Price
1.5 hrs	8.5 hrs	15%	8,250
5 hrs	65 hrs	7%	27,500
0 hrs	0 hrs	0%	0
2.5 hrs	Click to see time log entries		
0 hrs	80 hrs	0%	0

⌚ Concept-b - Time Logged

Person	Duration	Date	Description
Tatsuya YAMAGI...	0.5 hrs	2021/06/27	コンセプト、資料集め
Tatsuya YAMAGI...	0.5 hrs	2021/06/29	コンセプトデザイン
Tatsuya YAMAGI...	0.5 hrs	2021/06/30	ひげ回り
Tatsuya YAMAGI...	1 hr	2021/07/03	角回り
Tatsuya YAMAGI...	0.5 hrs	2021/07/04	顔周辺
Tatsuya YAMAGI...	0.5 hrs	2021/07/06	トップ
Tatsuya YAMAGI...	0.5 hrs	2021/07/07	歯
Tatsuya YAMAGI...	0.5 hrs	2021/07/14	口内
Tatsuya YAMAGI...	0.5 hrs	2021/07/15	バランス

1 - 9 of 9 Time Logs

ShotGrid

タスク管理

Bid	Bid to days	Hourly Wage	Estimate
10 hrs	1.3	6,600	66,000
70 hrs	8.8	6,600	462,000
40 hrs	5.0	6,600	264,000
80 hrs	10.0	6,600	528,000
80 hrs	10.0	6,600	528,000
40 hrs	5.0	6,600	264,000
40 hrs	5.0	6,600	264,000

Field Name

Bid

Field code: est_in_mins

GENERAL PERMISSIONS

Who can **see** this field?

- Admin
- Artist
- Manager
- Vendor

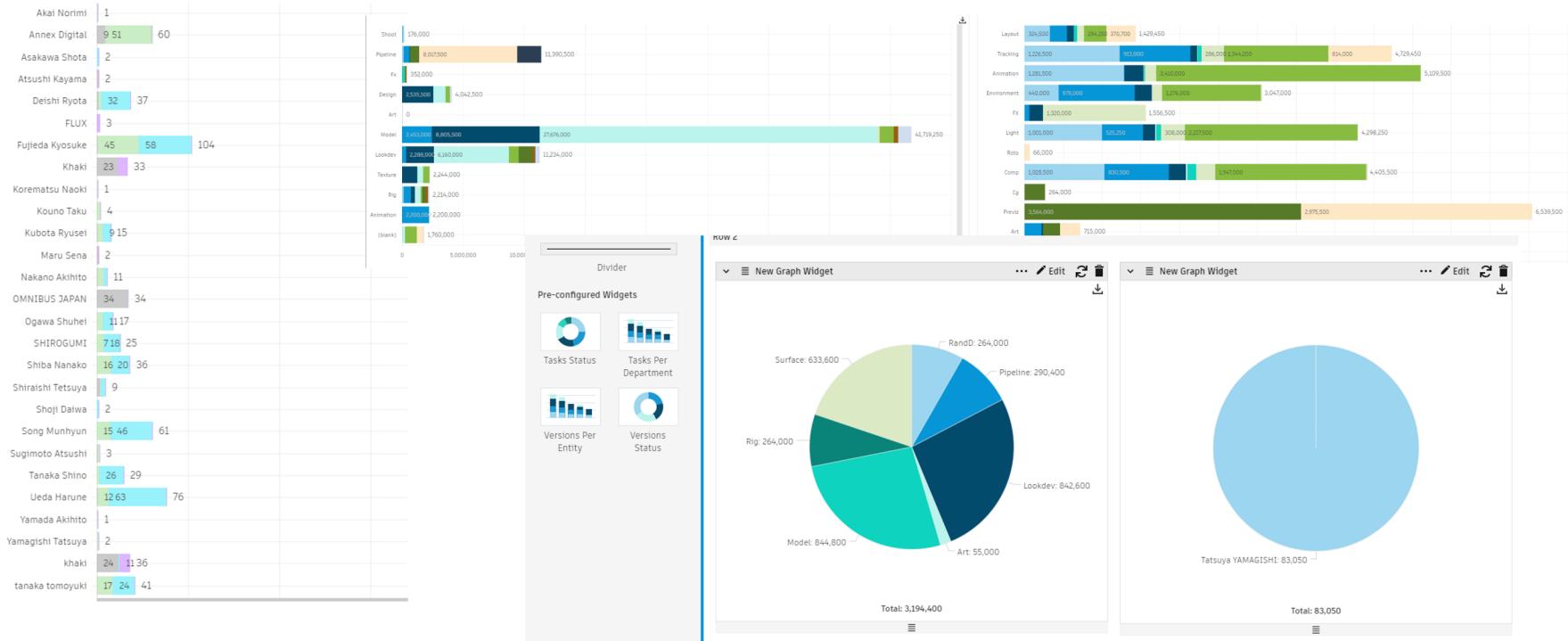
Who can **edit** this field?

- Admin
- Artist
- Manager
- Vendor

数値は仮であり、実際のプロジェクト等の関係はありません。

ShotGrid

ページデザインによる集計 - スタッフ毎、アセット-ショット工程毎

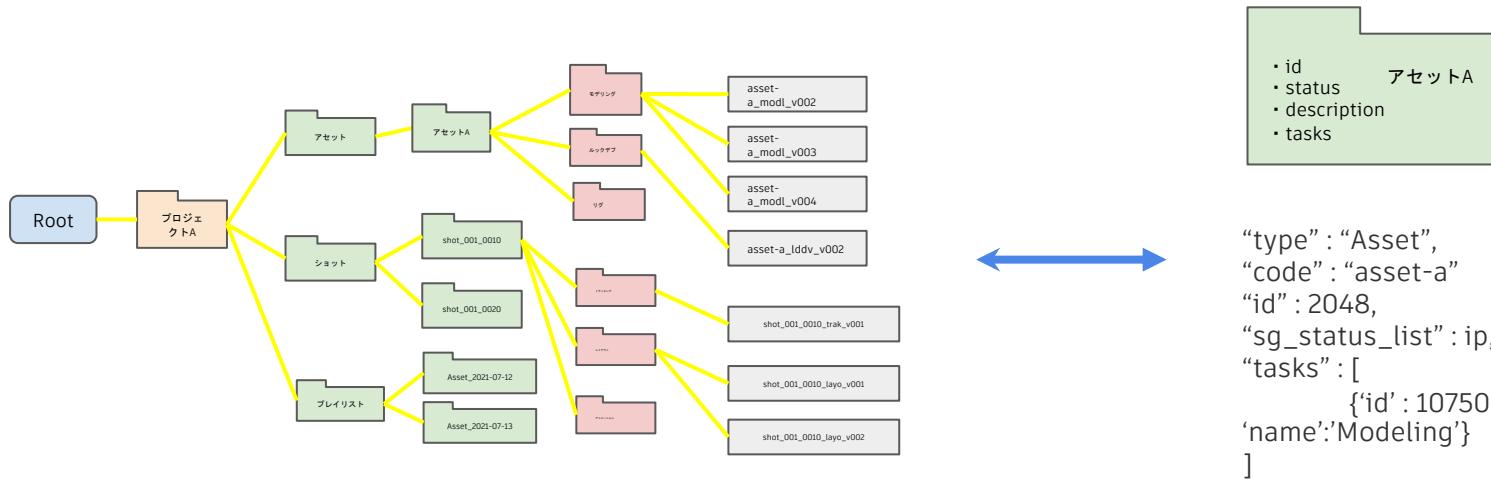


数値は仮であり、実際のプロジェクト等の関係はありません。

全裸監督2

ShotGrid Python API

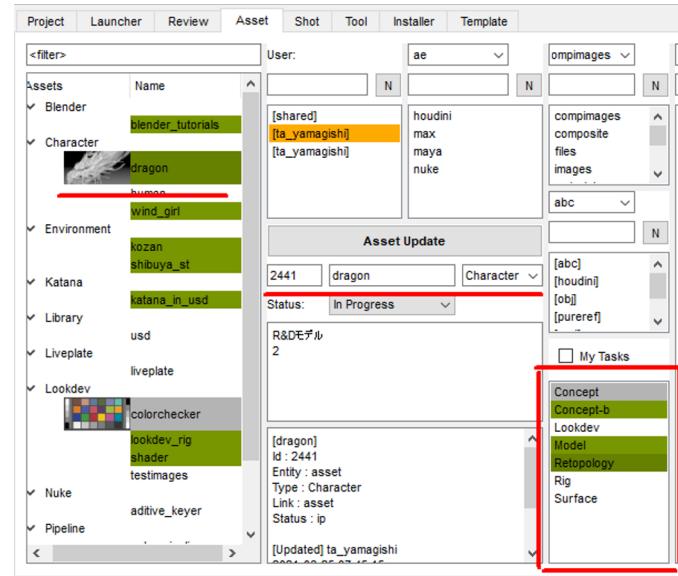
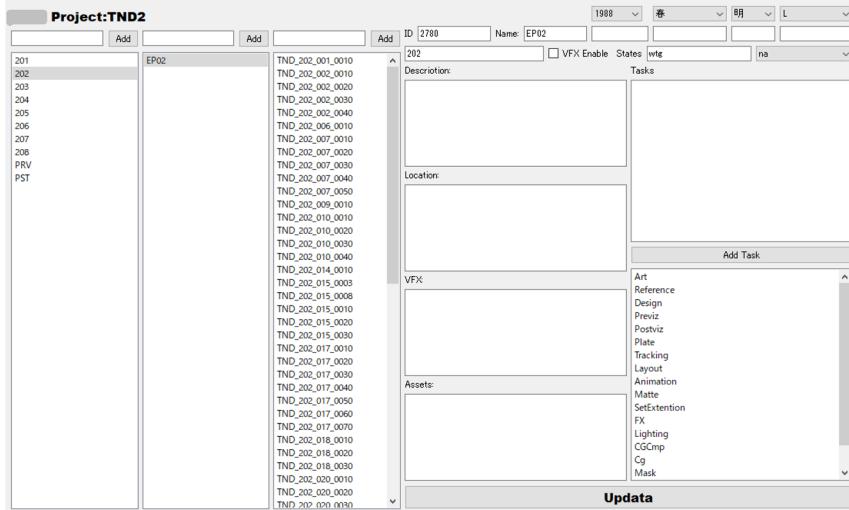
ShotGrid Python API



- 好きなエンティティをPythonの辞書型で「取得」、「作成」、「更新」
- 行っている事は非常にシンプル

ShotGrid Python API

APIを使った様々なツール



ツールの動画ダイジェスト - 5分ほど

Post - Production

Shot management

NukeStudio

EDLからプロジェクト再構築 / Nuke 作業環境設定 / プロジェクトフォルダ構成設定

ShotGridショット登録 + Nuke作業データの出力

ShotGrid

各種詳細情報の記載 (PM作業)

作業スタッフのアサイン

Venderさんへの情報共有、展開

Nuke

3D / 2D work

チェック出力 + ShotGridアップロード

ShotGrid x NukeStudio 活用実例

ShotGridとの連携で少人数スタジオでも効率的にショットマネージメントを可能に

ShotGrid・NukeStudio(Hiero)はそれぞれ使用しているが連携するまでは至っていない

システム知識がない方でも、簡単に連携可能！

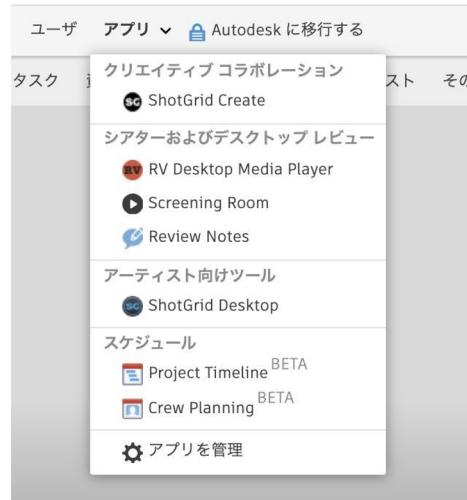
実際に初期設定部分からShotGridへのショット登録までを解説していきます。



実演

以下のtoolが必要になります

- ShotGrid Desktop
- ShotGrid Create (推奨)



Shot work

shot制作工程における、shotgridの活用事例

netflix keyshot



- 最新情報の共有
- 監督チェックの結果
- 今後の修正点

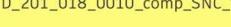
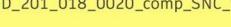
Client Review Site

プロジェクトチームに対しての、監督チェックムービーの共有

- shotgridにアップされた各ショットの最新のムービーをプレイリストにして共有することができる。
- チームメンバーからのコメント
- ユーザーアカウントは必要なし

Netflix keyshot



	EP01	TND_201_018_0010	2D/3D	衛星合成・地蔵消し	Add CG satellite and building, Clean-up the statues.	
	EP01	N TND_201_018_0020	2D/3D	地蔵消し 衛星合成	Clean-up the statues. Add CG satellite and building.	
	EP01	N TND_201_018_0030	2D/3D	衛星合成	Add CG satellite and building, clean-up the brown apartment at the background.	
	EP01	N TND_201_018_0040	2D/3D	衛星合成	Add CG satellite and building, clean-up the brown apartment at the background.	
	EP01	TND_201_018_0050	2D	地蔵消し・カモメ飛ぶ・宇宙合成	Remove the statues. Flying a seagull. Compositing a outer space.	
	EP01	N TND_201_020_0010	2D	宇宙合成	Composite the CG outer space, Clean-up the wire.	
	EP01	N TND_201_020_0020	2D	宇宙合成	Composite the CG outer space, Clean-up the wire.	

TND2 プロジェクトの詳細													
概要 外注 My Page チェック アセット EP01 EP02 EP03 EP04 EP05 EP06 EP07 EP08 Netflix Keyshot all_shot Archived QC_Retake Vender Mask DEAD LINE comp task staff Dir OK List risk_check バージョン 資料													
Netflix Keyshot ☆													
操作	ショットを追加	ソート	グループ	フィールド	詳細	パイプライン							
サムネイル	シーケンス	ステータス	check_date	net... key	ショットコード	最新ver	VFX_scope	Vendor	keyshot...	progress			Submission Note
	EP03	▲	1/14, 1/27, 2/4, 3/18, 3/5	N	TND_203_008_0010	TND_203_008_0010_com p_SNC_v029	Full 3DCG synthesis of F1 car, driver and background , add camera shake	SNC	✓	3/18 check approved this version.	adjusted the look by adding the effects of air distortion and wind flow		
	EP03	▲	1/27, 3/5	N	TND_203_008_0020	TND_203_008_0020_com p_SNC_v016	Composite CG F1 car. add heat distortion	SNC	✓	3/5 check approved this version.	Adjusting lighting in compositing work, pursuing the reflection of the on the ground, and expressing realistic heat distortion	FINAL	
	EP03	▲	3/18	N	TND_203_008_0030	TND_203_008_0030_com p_SNC_v015	Composite CG F1 car, Synthesis of sparks generated during driving.	SNC	✓	3/18 check approved this version.	Erasing a car from a live-action plate. Lighting adjustment of 3D material in compositing. Add sparks and smoke,heat distortion.		
	EP03	▲	1/27, 3/18, 3/25	N	TND_203_008_0040	160623nlogo-w1280	Composite CG F1 car, Synthesis of sparks generated during driving.	SNC	✓	3/25 check approved this version.	Erasing a car from a live-action plate. Lighting adjustment of 3D material in compositing. Add sparks and smoke,heat distortion.		
	EP03	▲	1/14	N	TND_203_022_0010	TND_203_022_0010_com p_SNC_v011	Add CG Satellite Antenna, composite the License Plate. remove the target of the reference	SNC	✓	3/25 check approved this version.	Director has approved this version.		
▼ EP05 (9)	EP05	▲	0%										
	EP05	▲	1/27, 2/12, 2/4	N	TND_205_014_0010	TND_205_014_0010_com p_SNC_v012	3DCG antenna composition Replacement of the school emblem Deletion of antennas in the live action part	SNC	●	2/12 監督ok	Fixed distortion and parallax issues of BG Forests, Fixed tracking and shadow pass		

Netflix Keyshot ☆

ショットを追加 ▼ ▲ ソート ▼ グループ ▼ フィールド ▼ 詳細 ▼ パイプライン ▼

Version Name	ショットコード	VFX_scope	Vendor	Submitting For	Submission Note
5 ショット					
▼ EP08 (5)					
 TND_208_018_0010_comp_SNC_v005.mov	TND_208_018_0010	Composite the shinjuku city with fit in period, Add CG train.Pursuing the city of Shinjuku at the time.	SNC		Added interactive reflection on building windows. Made reflection readable on train windows. Added subtle glass base color. (To do) Submitting for final approval. 4/25 Director OK Make a final check of the comp work
 TND_208_031_0010_comp_SNC_v120.mov	TND_208_031_0010	Composite Italy city on the background. Synthesized flare expression to feel the sunlight.	SNC		Adjusting Match Moves Adjusting FG Edge of Bokeh Final version Wood color adjustment
 TND_208_036_0120_comp_SNC_v009.mov	TND_208_036_0120	Add CG Sibuya buildings, people, and cars to the background.Clean up the white tape.	SNC		4/25 Director OK 4/25 監督ok 作業の最終確認をします
 TND_208_036_0170_comp_SNC_v025.mov	TND_208_036_0170	Add CG shibuya city on the background, CG traffic lights, REC lamp, Clean-up the white tapes.	SNC		4/25 Director OK 4/25 監督ok Color adjustment of 3d tree
 TND_208_036_0180_comp_SNC_v019.mov	TND_208_036_0180	Add CG shibuya city on the background, CG traffic lights.	SNC		4/25 Director OK 4/25 監督ok Final adjustment of FG edge familiarization

J4	A	B	C	D	E	F
1	Version Name	Link	Scope of Work	Vendor	Submitting For	Submission Note
2	TND_201_003_0020_comp_SNC_v012.mov	TND_201_003_0020	Add CG Shibuya buildings.	SNC	WIP	<p>Adjusted the way the sky and clouds looked.</p> <p>3/25 check The blue signboard at the back right of the center looks too conspicuous adjusted it by reducing the contrast.</p> <p>3/25 check 中央右奥の青い看板が目立ちすぎている印象なので、コントラストを抑えて調整する。</p>
	TND_201_003_0100_comp_SNC_v006.mov	TND_201_003_0100	Add CG Shibuya buildings.	SNC	WIP	<p>Updated the BG detail and lighting. Added clouds in the sky.</p> <p>3/25 check Adjust FG edges Adjust the color of the blue sign to match 0020</p> <p>3/25 check FGのエッジを調整 0020に合わせて青看板の色を調整する</p>
4	TND_201_003_0140_comp_SNC_v005.mov	TND_201_003_0140	Add CG Shibuya buildings.	SNC	WIP	<p>Add CG Shibuya buildings.</p> <p>3/25 check Adjust FG edges Adjust the color of the blue sign to match 0020</p> <p>3/25 check FGのエッジを調整 0020に合わせて青看板の色を調整する</p>
	TND_201_005_0050_comp_SNC_v010.mov	TND_201_005_0050	Add CG Shibuya buildings, CG crowds, CG cars and CG traffic lights.	SNC	WIP	<p>Add CG Shibuya buildings, CG crowds, CG cars and CG traffic lights.</p> <p>Future adjustment points Adjustment of cloud visibility Adjusting the lighting of 3DBG by compositing</p> <p>3/25 check Change the way the sky and clouds look Add thin clouds to match the flow of the scene to create a 3D effect.</p> <p>3/25 check 空と雲の見え方を変更する シーンの流れに合わせて薄い雲を入れて立体感を出す</p>
6	TND_201_005_0100_comp_SNC_v019.mov	TND_201_005_0100	Add CG Shibuya buildings and crowds. Add the reflected Shibuya buildings.	SNC	FINAL	<p>Add CG Shibuya buildings and crowds.</p> <p>Add the reflected Shibuya buildings.</p> <p>Future adjustments FG edge processing familiarity adjustment Adjustment of defocus of background CG</p> <p>3/25 check approved this version.</p> <p>3/25 check 監修済</p>

Client Review Site

プレイリスト ☆

■ フルスクリーン プレイリストを追加 ▾ ソート▼ 詳細▼ Review Notes アプリを起動

▼ A AU2021

Just Cause

AU2021

日付と時刻 値なし
説明 demo
プレイリスト名 AU2021

Activity Playlist Info バージョン ノート

バージョンを追加 ▾ ソート▼ グループ▼ フィールド▼ 詳細▼ バージョンをリンク▼ リンクを解除

リンク	サムネイル	バージョン名	ステータス	アーティスト	作成日	説明	アップロード日
▼ TND_201_018_0030 (1)		TND_201_018_0030_comp_SNC_v008		OMNIBUS JAPAN	2021/04/14 18:28	Fixed some black spot. Fixed flicker on midground trees. Added grain and "chromatic aberration". (To do) Submitting for replacement final.	TND_201_018_0030
▼ TND_201_018_0040 (1)		TND_201_018_0040_comp_SNC_v012		OMNIBUS JAPAN	2021/04/14 18:29	Brought in distance antenna dish closer to minimize parallax. Added grain and "chromatic aberration". (To do) Submitting for final approval.	TND_201_018_0040
▼ TND_202_002_0040 (1)		TND_202_002_0040_comp_SNC_v212		Shiraishi Tetsuya	2021/03/31 18:38	final	TND_202_002_0040
▼ TND_202_031_0010 (1)		TND_202_031_0010_comp_SNC_v030		Shiraishi Tetsuya	2021/04/30 15:31	final2	TND_202_031_0010
▼ TND_203_008_0010 (1)		TND_203_008_0010_comp_SNC_v029		Shiraishi Tetsuya	2021/03/14 17:33	cmp	TND_203_008_0010
▼ TND_206_007_0010 (1)		TND_206_007_0010_comp_SNC_v019		Shiraishi Tetsuya	2021/03/04 20:32	微調整しました final	TND_206_007_0010
▼ TND_208_036_0120 (1)		TND_208_036_0120_mka_SNC_v003		Yamagishi Tatsuva	2021/05/19 19:41	Making	TND_208_036_0120



最新

ステップ ▼

▼ バージョンを検索...

AU2021



厚さ 2 px カラー

元に戻す クリア

TND_203_008_0010_comp_SNC_v029 [6/7] ダウンロード

このバージョンにメッセージを追加

このバージョンにコメントを入力

コメント または ✓ 承認

ここにドロップするか、ここをクリックしてファイル添付

Show: TND

Submitting For:

Final

Version Name: TND_203_008_0010_comp_SNC_v029

Date: 2021-03-14

Shot Types: comp

VFX Scope Of Work: Full 3DCG synthesis of F1 car, driver and background , add camera shake

Submission Note: adjusted the look by adding the effects of air distortion and wind flow.
Add a sense of dirt on tires

Vendor: SPADE&Co.-Tokyo
Shot Name: TND_203_008_0010
Frames: 1000 - 1048 (49)
Media Color: Rec709 / baked show Lut

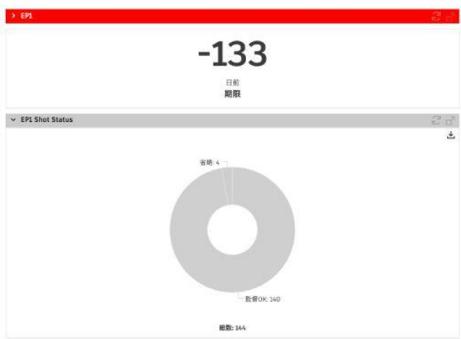
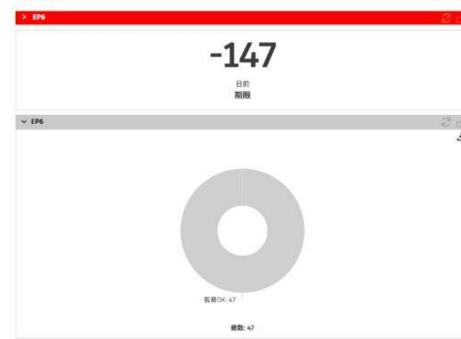
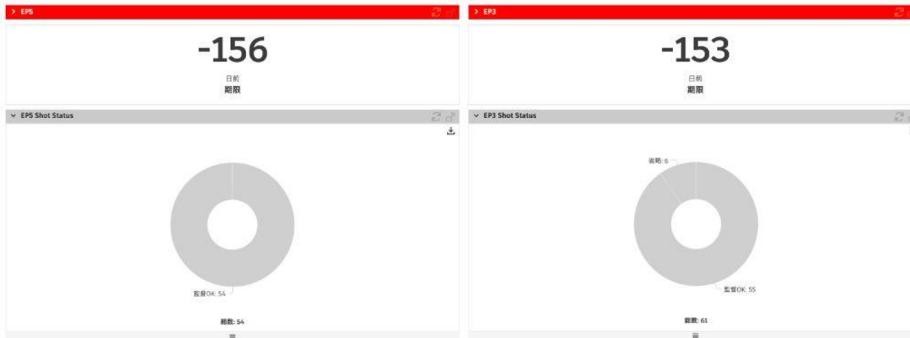
SPADE&Co.
VISUAL EFFECTS COMPANY



00:00 / 02:00



DEAD LINE ☆



Project report

ShotGrid導入によってもたらされたメリット

Pre - production

本来、設計、導入が非常に難しいVFX用データベースを安価で運用できる。各工程の従属関係。

実際のプロジェクト管理と同じ仕組みでブレイクダウンを行う事で、様々な予測が立てやすい

情報の全体共有：ファイル共有やレビュー、予算管理含め制作業務のほぼすべてをクラウド上で行える。

RVの付属



生産性の向上。サブスクリプション代を上回る大きな収益

Post - production

各アーティストの作業の進行状況の把握
(3D / 2D作業の把握)

エピソード、プロジェクト全体の進行状況の把握
ショットに対するfilterの自由度が高い
必要な情報ページを簡単に作成できる

監督チェック後の情報の共有や、チェック素材の共有
作業に割く時間の削減



クリエイティブワークに使える時間の増加

AUTODESK UNIVERSITY

Autodesk およびオートデスクのロゴは、米国およびその他の国々における Autodesk, Inc. およびその子会社または関連会社の登録商標または商標です。その他のすべてのブランド名、製品名、または商標は、それぞれの所有者に帰属します。オートデスクは、通知を行うことなくいつでも該当製品およびサービスの提供、機能および価格を変更する権利を留保し、本書中の誤植または図表の誤りについて責任を負いません。