

AUTODESK UNIVERSITY

全株監督2

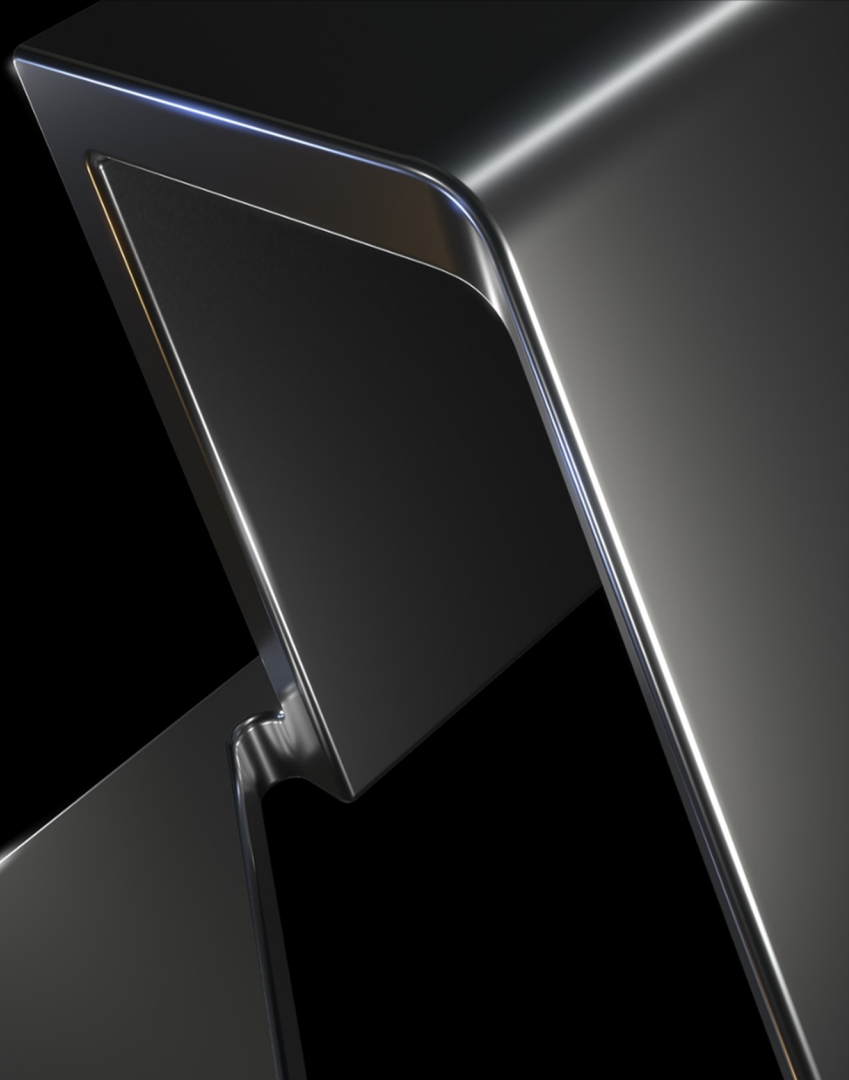
SHOTGRID x NukeStudio

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メン
トの実用例

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

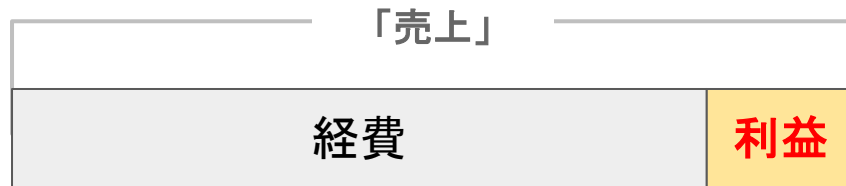
待遇を良くするためには？

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は？

売上全体を増やす

「売上」	
経費	利益

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

「売上」	
経費	利益

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は？

経費を削減して、利益率を上げる

「売上」	
経費	利益

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は？

作業による付加価値を明示する

「売上」		
経費	付加 価値	利益

「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



計：120,000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。

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

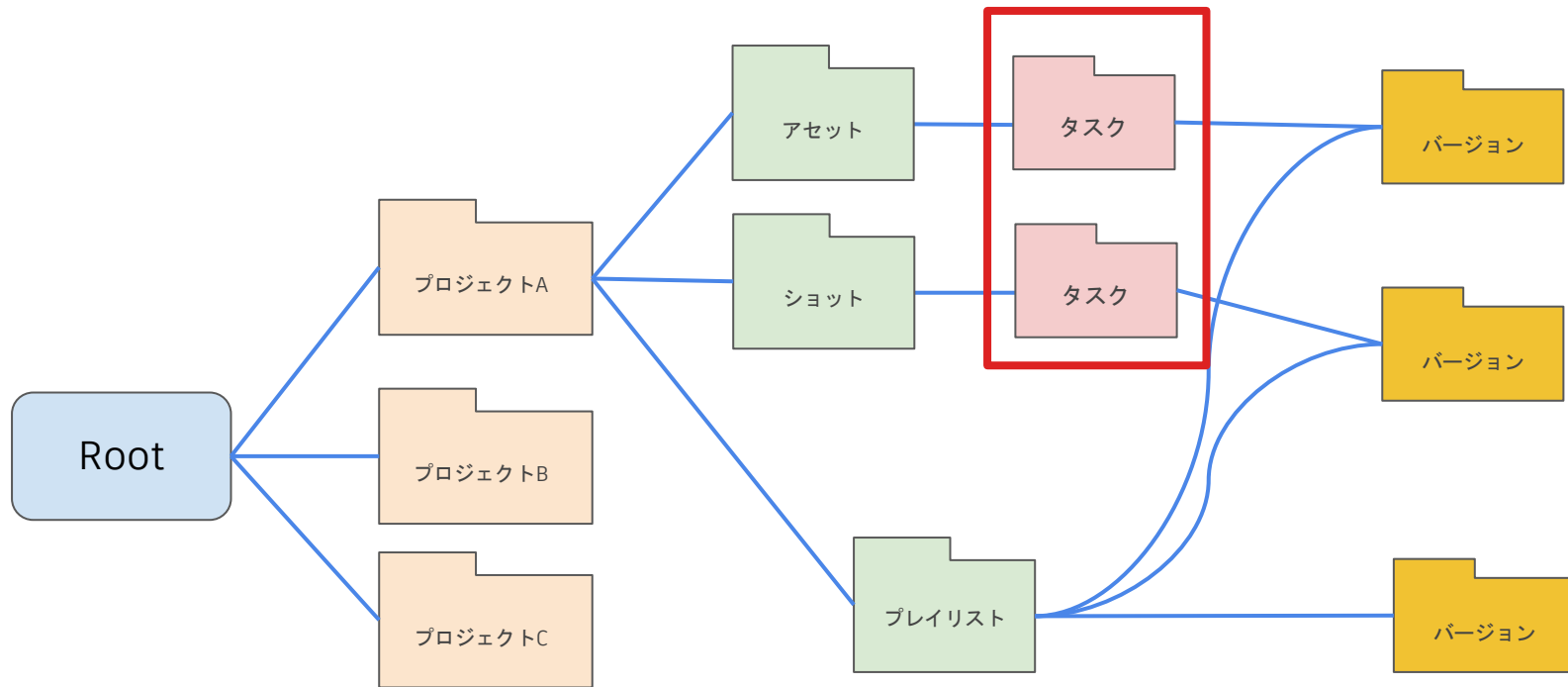
タスクの管理 = 「実際の運用」のトレース。実効



ShotGrid

プロジェクト管理 = 全タスクの管理

ShotGrid 従属関係

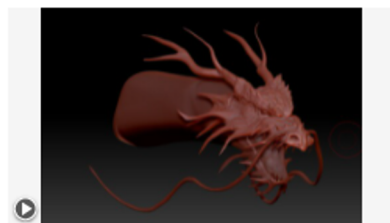


「関係性」の管理はExcel等では困難

ShotGrid

タスク管理

🐉 dragon



Type
Asset Name
Status
Description
Review

Character
dragon

R&Dモデル2
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 ▼

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

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 Logg...	Total Price
1.5 hrs	8.5 hrs	15%	8,250
5+	65 hrs	7%	27,500
0 hrs	40 hrs	0%	0
2.5 hrs			
0 hrs	80 hrs	0%	0

Click to see time log entries

🕒 Concept-b - Time Logged

☰ Add Time Log ▼ ⌵ Sort ⌵ 🔍 Search Time Logs...

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 Field code: est_in_mins

GENERAL PERMISSIONS

Who can **see** this field?

- ☒ Admin
- ☐ Artist
- ☒ Manager
- ☐ Vendor

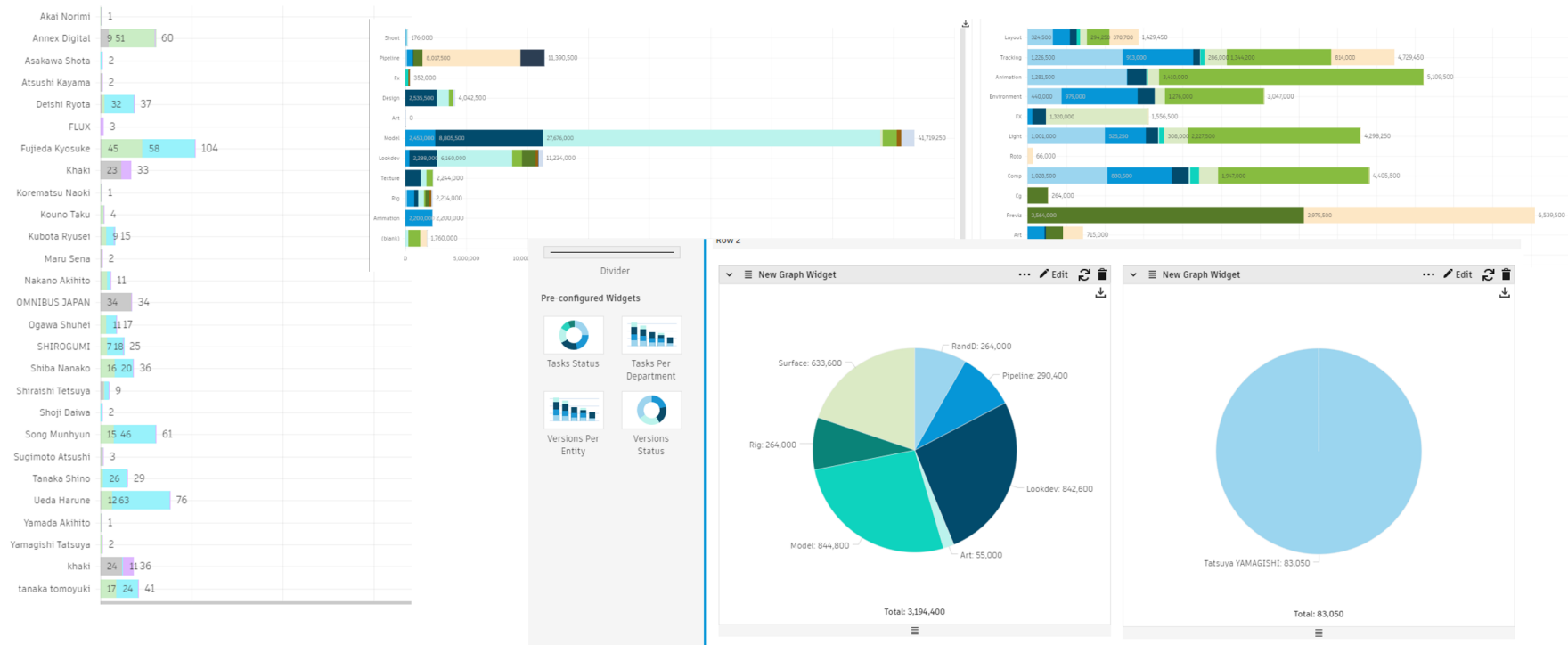
Who can **edit** this field?

- ☒ 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

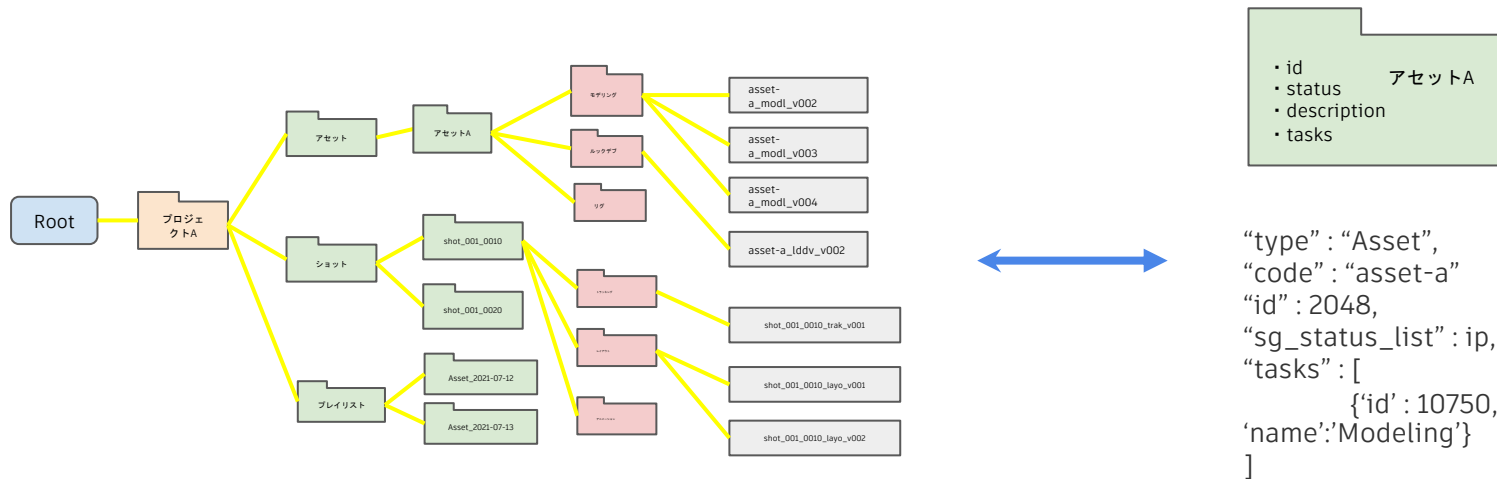


数値は仮であり、実際のプロジェクト等の関係はありません。

全裸監督2

ShotGrid Python API

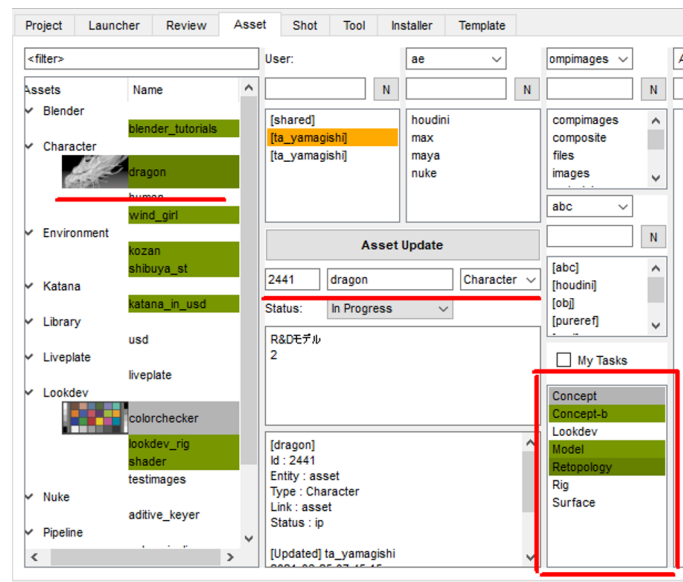
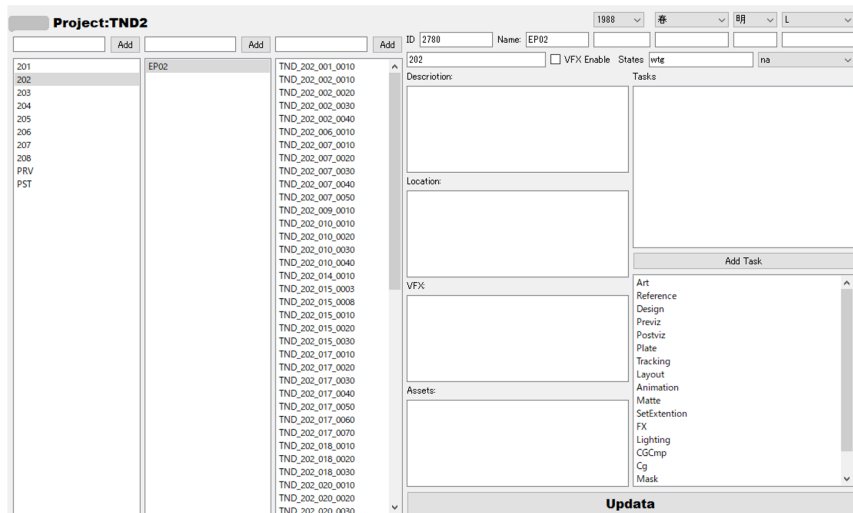
ShotGrid Python API



- 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 活用事例

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！

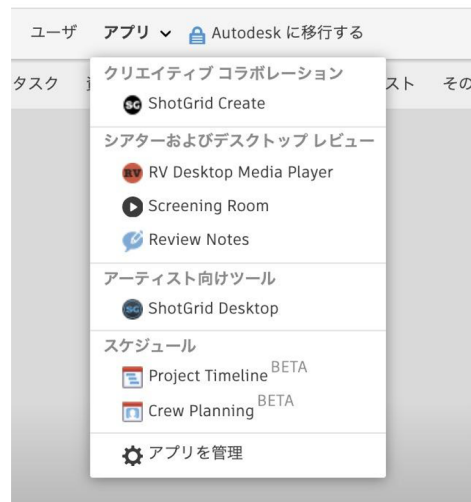
実際に初期設定部分からShotGridへのショット登録までを解説していきます。



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・地藏消し	Add CG satellite and building, Clean-up the statues.	 TND_201_018_0010_comp_SNC_v
	EP01	N TND_201_018_0020	↑	2D/3D	地藏消し 衛星合成	Clean-up the statues. Add CG satellite and building.	 TND_201_018_0020_comp_SNC_v
	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.	 TND_201_018_0030_comp_SNC_v
	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.	 Tnd_201_018_0040_comp_snc_v0
	EP01	TND_201_018_0050	↑	2D	地藏消し・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 ☆

サムネイル

シーケンス

ステータ

check_da...

net...

ショット コード

最新ver

VFX_scope

Vendor

keysho...

progress

Submission Note

EP03

↑

1/14, 1/27, 2/4, 3/18, 3/5

0%

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.

3/18 check 監督ok

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

3/18 check approved this version.

3/18 check 監督ok

EP03

↑

1/27, 3/5

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.

3/5 監督ok

Adjusting lighting in compositing work, pursuing the reflection of the on the ground, and expressing realistic heat distortion

FINAL

3/5 check approved this version.

EP03

↑

3/18

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.

3/18 check 監督ok

Erasing a car from a live-action plate. Lighting adjustment of 3D material in compositing. Add sparks and smoke,heat distortion.

3/18 check approved this version.

3/18 check 監督ok

EP03

↑

1/27, 3/18, 3/25

TND_203_008_0040

160623nlogo-w1280

Composite CG F1 car, Synthesis of sparks generated during driving.

SNC

✓

3/25 check approved this version.

3/25 check 監督ok

Erasing a car from a live-action plate. Lighting adjustment of 3D material in compositing. Add sparks and smoke,heat distortion.

3/25 check approved this version.

3/25 check 監督ok

EP03

↑

1/14

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

✓

Director has approved this version.

▼ EP05 (9)

0%

EP05

↑

1/27, 2/12, 2/4

TND_205_014_0010

TND_205_014_0010_com p_SNC_v012

3DCG antenna composition
Replacement of the school emblem
Relotion 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 4/25 監督ok 作業の最終確認をします
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
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	✔	Wood color adjustment 4/25 Director OK 4/25 監督ok
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	✔	Final adjustment of FG edge familiarization Color adjustment of 3d tree 4/25 Director OK 4/25 監督ok
TND_208_036_0180_comp_SNC_v019.mov	TND_208_036_0180	Add CG shibuya city on the background, CG traffic lights.	SNC	✔	Fixed FG edge mask Wood color adjustment 4/25 Director OK

	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	Adjusted the way the sky and clouds looked. 3/25 check The blue signboard at the back right of the center looks too conspicuous adjusted it by reducing the contrast. 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。
3	TND_201_003_0100_comp_SNC_v006.mov	TND_201_003_0100	Add CG Shibuya buildings.	SNC	WIP	Updated the BG detail and lighting. Added clouds in the sky. 3/25 check Adjust FG edges Adjust the color of the blue sign to match 0020 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
4	TND_201_003_0140_comp_SNC_v005.mov	TND_201_003_0140	Add CG Shibuya buildings.	SNC	WIP	Add CG Shibuya buildings. 3/25 check Adjust FG edges Adjust the color of the blue sign to match 0020 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
5	TND_201_005_0050_comp_SNC_v010.mov	TND_201_005_0050	Add CG Shibuya buildings, CG crowds, CG cars and CG	SNC	WIP	Add CG Shibuya buildings, CG crowds, CG cars and CG traffic lights. Future adjustment points Adjustment of cloud visibility Adjusting the lighting of 3DBG by compositing 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. 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
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	Add CG Shibuya buildings and crowds. Add the reflected Shibuya buildings. Future adjustments FG edge processing familiarity adjustment Adjustment of defocus of background CG 3/25 check approved this version. 3/25 check 既終



Client Review Site

プレイリスト ☆

■ ■ ■ プレイリストを追加 ▼ ▲ソート▼ 詳細▼ Review Notes アプリを起動

▼ A

▶

AU2021

▼ J

▶

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
▼ TND_201_018_0030 (1)							
▶ TND_201_018_0030		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_2
▼ TND_201_018_0040 (1)							
▶ TND_201_018_0040		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_2
▼ TND_202_002_0040 (1)							
▶ TND_202_002_0040		TND_202_002_0040_comp_SNC_v212	👤	Shiraishi Tetsuya	2021/03/31 18:38	final	▶ TND_2
▼ TND_202_031_0010 (1)							
▶ TND_202_031_0010		TND_202_031_0010_comp_SNC_v030	👤	Shiraishi Tetsuya	2021/04/30 15:31	final2	▶ TND_2
▼ TND_203_008_0010 (1)							
▶ TND_203_008_0010		TND_203_008_0010_comp_SNC_v029	👤	Shiraishi Tetsuya	2021/03/14 17:33	cmp	▶ TND_2
▼ TND_206_007_0010 (1)							
▶ TND_206_007_0010		TND_206_007_0010_comp_SNC_v019	👤	Shiraishi Tetsuya	2021/03/04 20:32	微調整しました final	▶ TND_2
▼ TND_208_036_0120 (1)							
▶ TND_208_036_0120		TND_208_036_0120_mka_SNC_v003	👤	Yamaishi Tatsuva	2021/05/19 19:41	Making	▶ TND_2



フォロー



最新



ステップ



バージョンを検索...

内部プレイリストのリンクをコピー

Client Review Site を使用して共有



厚さ 2 px カラー

元に戻す

クリア

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 tiresVendor: SPADE&Co.-Tokyo
Shot Name: TND_203_008_0010
Frames: 1000 - 1048 (49)
Media Color: Rec709 / baked show LutSPADE&Co.
VISUAL EFFECTS COMPANYTND_203_008_0010_comp_SNC_...
677

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

ここにドラッグするか、ここをクリックしてアビリティ



00:00 / 02:00





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。

© 2021 Autodesk. All rights reserved.