

TouchDesigner Vol.057 komakinex's VJing Class

TouchDesigner Vol.057 komakinex's VJing Class

■ NEWS Patreonでサブスクリプションプランを開始しました！TDSW Great Plan は月額\$20で TDSW 主催の全てのレギュラーオンラインワークショップのアーカイブを視聴することができるプランです。本ワークショップを含め毎月2回程度オンラインイベントを開催していきます。ぜひプランの参加をご検討ください。

 <https://tdsw20220515.peatix.com/>



資料とサンプルはワークショップ後も公開しています！

https://github.com/komakinex/20220515_komakinexVJ-Class

メニュー

- ・自己紹介
- ・登壇の目的
- ・概要説明
- ・ハンズオン
 - オブジェクト
 - 音の分析
 - カメラ
 - ライト
 - ボタン
 - 音に反応させる
- ・使ってる機材
 - パソコン
 - 音関連
- ・アイデア
 - テーマ決め
 - リファレンスの集め方
- 他の人のVJを見る・知る、体験する、分析する大事さ

自己紹介



プログラマー / ビジュアルアーティスト

大阪出身、1993年生まれ

大学までは化学をしていて、卒業後2018年からデジタルハリウッド東京本校でプログラミングとデザインの勉強をしました
普段は株式会社たきコーポレーションでプログラマーをしていて、センサーを使ったインスタレーションとかARとかインタラクティブコンテンツを開発しています

<https://www.taki.co.jp/>

<https://lab.taki.co.jp/>

2021年12月にTDSWのキュレーションでMUTEK.JP 2021に出演して、TouchDesignerでVJをしました

<https://twitter.com/komakinex>

<https://www.instagram.com/komakinex/>

<https://www.youtube.com/channel/UCSVJcxgg-TPtEKFoUu5xsXA>

今日一緒に話してくれる人たち

畔上さん

<https://twitter.com/azels>

石田くん

https://twitter.com/yuki_ishida

月原さん

<https://twitter.com/yass678>

登壇の目的

- ・過去の自分が、YoutubeにあるTouchDesignerのチュートリアルをこなしても、なかなか1つのシステムを作れるようにならなかつたから
- ・同じようなVJをしている人が少ないので、仕組みが広がるともっといろんな表現が生まれるかもしれないから
- ・ビジュアルの話はするけど、システムの話をあまりしないので、他の人がどういうふうにやっているか知りたかったからです！

概要説明

自分がやっているのはリアルタイムレンダリングで、3Dシーンをベースに展開していくVJです

プリレンダではないのでジェネ系というくりではありますが、抽象的ではなく、空間を設定してその中でタイムラインがあり出来事が起こるという感じです

いつも持ち時間はだいたい30分前後で、映像を見てもらうには中毒性があるかストーリーがあった方が良いのではないかと思っているので、こんな感じでやっています↓

<https://twitter.com/komakinex/status/1470755789740847106>

今回のサンプルファイルの中にはHoudiniで作った3Dモデルなどが入っていますが、ビジュアルについては詳しい説明はしません！

気になった人は各自調べてみてください

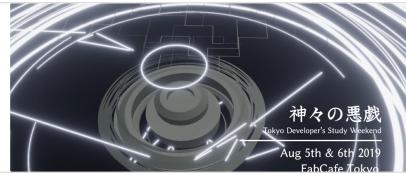
初心者向けではないけどおすすめワークショップ＆チュートリアルを載せておきます（自分がパーティクルをあんまり使わないとかあるので偏ってます）

- ・HoudiniとTD連携、非常に良い (TDSW 神々の悪戯 -Play By Gods-)

神々の悪戯 -Play By Gods-

Description この度はTokyo Developer's Study Weekend / TDSW がお送りする『神々の悪戯 -Play By Gods-』の公開情報をご覧いただき誠にありがとうございます。本作品の公開までにご尽力いただきました主演のおふたり、楽曲提供kafuka様、スタッフの皆様、上映会場をご提供いただきましたFabCafe Tokyo様、

 <https://playbygods.peatix.com/>



 <https://www.youtube.com/playlist?list=PLH6Y6o7cLK9j9abrzKYR-oxsRoPalVasU>

- TDの見た目上げ、非常に良い (TouchDesigner Vol.056 Lighting and Rendering with TouchDesigner)

TouchDesigner Vol.056 Lighting and Rendering with TouchDesigner

■ NEWS Patreonでサブスクリプションプランを開始しました！TDSW Great Plan は月額\$20で TDSW 主催の全てのレギュラーオンラインワークショップのアーカイブを視聴することができるプランです。本ワークショップを含め毎月2回程度オンラインイベントを開催していきます。ぜひプランの参加をご検討ください

 <https://tdsw20220424.peatix.com/>



- TDだけでこんなことが？となる、良い (YouTubeチャンネル Noto The Talking Ball)

 <https://www.youtube.com/channel/UCSEsok1iU9ewEebdMAJmMVw>

- グラフィック的なかっこよさがあり、良い (TouchDesigner Vol.038 Real-time animations with Tsumikiroom)

TouchDesigner Vol.038 Real-time animations with Tsumikiroom

Description (See below for the English version) ■ NEWS Patreonでサブスクリプションプランを開始しました！TDSW EXCELLENT PLANは月額\$35でライブ配信ワークショップに全て参加することができるプランです。本ワークショップを含め毎月2回程度オンラインイベントを開催していきます。今後も継続して受

 <https://tdsw20210228.peatix.com/>



サンプルファイル

class_sample.toe で概要説明

ハンズオン

class_hands-on.toe でハンズオン

- オブジェクト

ボタン押すと表示非表示

非表示の方法：スライドイン、アルファ、スケールに適したもの

レンダリングを切る

- 音の分析

Audio Filter CHOP

セレクトのDAT

- カメラ

置いただけ

動くやつ
回るやつ
切り替えるようにする

・ライト
影を落とす

・音に反応させる

オブジェクト
カメラ
ライト

・見た目を整える

ベースのポストエフェクトはBloom、Math TOP、レンズ歪み
backspacetokyoほっしーさんのエフェクト集
https://github.com/yasuhirohoshino/TouchDesigner_PostEffects
yuma taesu EEVEE Bloom TOP
<https://github.com/yumataesu/EeveeBloomTOP>

・エフェクトをかける

・ボタン
UI整える
パネル集めてPerformモード

もうVJできるぜ～

気をつけること

解像度

ファイルパス：自分の場合はデスクトップで開発して、ノートPCでVJするので相対パスにしている

VJで使ってる機材

パソコン

GIGABYTE AERO 15 (2019年購入)

AERO 15 (RTX 20 Series) 主な特徴 | ノートパソコン - GIGABYTE Japan
実際の製品規格及び外観デザインは、販売国・エリアにより異なります。現地代理店もしくは小売店にて最新の販売製品規格をご確認下さい。* 製品画像カラーは、撮影上光の加減やディスプレイ設定により実際のイメージと若干異なる場合があります。予め御了承下さい。* 当社ホームページ上にて正確な最新情報

<https://www.gigabyte.com/jp/Laptop/AERO-15--RTX-20-Series#kf>

CPU : Intel Core i7-8750H (2.2GHz-4.1GHz)

GPU : GeForce RTX-2070 MAX-Q

メモリ16GB、ディスプレイはFHD

音関連

オーディオインターフェース

Steinberg UR22mkII (Amazonで1万5000円で購入)

UR22mkII - コンパクト I/O のスタンダード

OS (Mac) macOS High Sierra, macOS Catalina, macOS Mojave, macOS Big Sur, macOS Monterey OS (Windows 64-bit) Windows 7, Windows 8.1, Windows 10, Windows 11 (64-bit) OS (iOS) iOS 10, iOS 11, iOS 12, iOS 13, iOS 14 Apple silicon-based Mac Rosetta 2 App 端子 USB 2.0, USB 3.0 (Tested with Intel USB

🔗 <https://www.steinberg.net/ja/audio-interfaces/ur22mkii/>



なんかあった時用のマイク

サンワサプライ USBマイクロホン 単一指向性 直挿し型 MM-MCU02BK

タッチ式マイクMUTE機能付きのコンパクトUSBマイク。・パソコンのノイズの影響を受けにくいUSBデジタルマイクです。・周囲の雑音を拾いにくい単一指向性マイクです。・タッチ式センサーで簡単にマイクMUTEが行えます。・LED付きでマイクの動作状況が一目で把握できます。・好みの角度に設定できる

🔗 <https://www.amazon.co.jp/%E3%82%B5%E3%83%B3%E3%83%AF%E3%82%B5%E3%83%97%E3%83%A9%E3%82%A4-USB%E3%83%9E%E3%82%A4%E3%82%AF%E3%83%AD%E3%83%9B%E3%83%83B3-%E5%8D%98%E4%B8%80%E6%8C%87%E5%90%91%E6%80%A7-%E7%9B%84%E6%8C%8F%E3%81%97%E5%9E%8B-MM-MCU02BK/dp/B01M7YIYZV>



その他

パソコンスタンドがあると便利です

1回腰をやられました

アイデアの話

自分の場合、何かを見たり体験すると思いつくことが多いです

全員が全員当てはまるわけじゃないと思うので、参考程度にしてください

リファレンスの集め方

普段の情報収集

TwitterやインスタなどSNSを見たり、展示を見に行くのが好きなので色々見に行ってます

神田さんや、Tsumikiroomさんのいいねをよく見てる気がします

<https://twitter.com/Kezzardrix/likes>

https://twitter.com/tsumiki_room/likes

参考にしたい人が何を見てるか知れるので、定期的に見てます👁

貯める場所

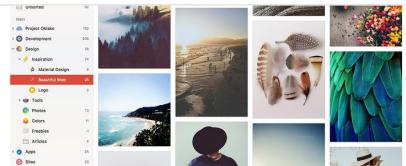
PCでもスマホでも使えるのでRaindropというアプリを使ってます

フォルダ分けしたり、余裕があればタグ付けしてます

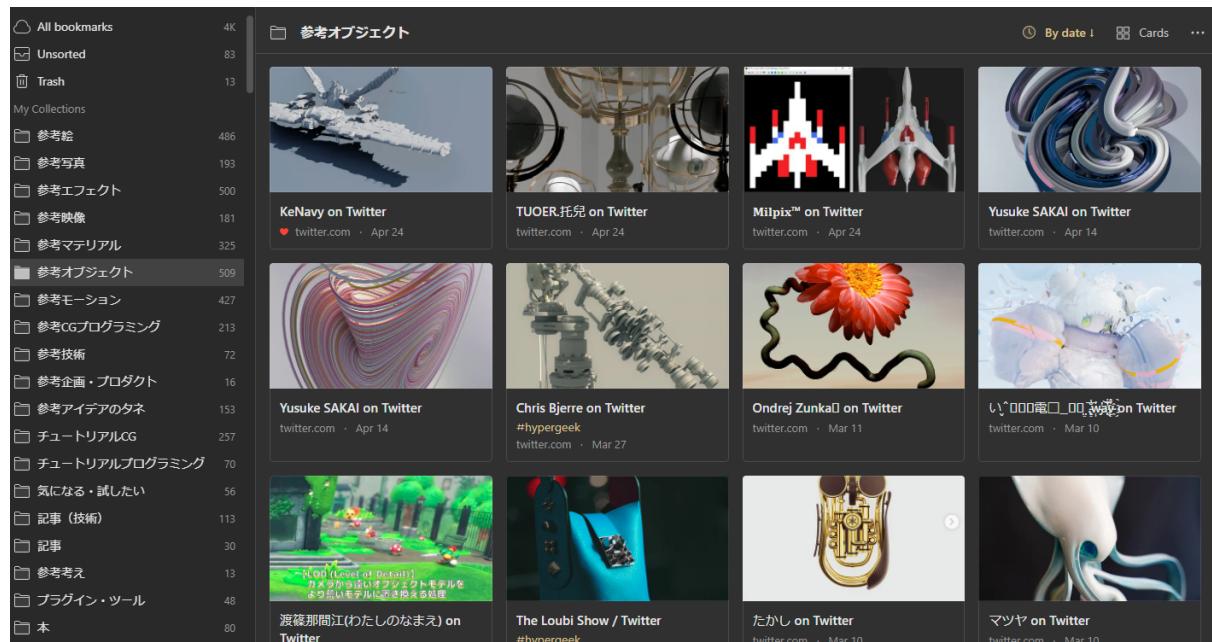
Raindrop.io - All in One Bookmark Manager

All in One Bookmark Manager. For your inspiration, read later, media and stuff.

🔗 <https://raindrop.io/>



↓こんな感じ



瞬間的な情報収集

Pinterestで探すとか、誰かが似たようなことツイートしてたなどと記憶を辿って検索することが多いです

制作しているときもSNSや展示を見るので、情報が入って来っぱなしです

アイデアばかりがどんどん膨らんできたのはこれだけ、みたいなことは多々あります

テーマ決め

何かを見たりふとした時に、あーこれいいかも~みたいなのを思ったらメモに残して思い出せるようにしています

基本はiPhoneのメモアプリで、ちょっと考えながらメモしたいときはiPadの手書きノートにしています

思いついているテーマをあげます、自由に使ってください（今後僕も使うかもしれません）

- ・野菜を食べろ！本をエビデンスに、野菜と果物がコーラとかをやっつける
- ・6匹の動物がカメラを持って、それぞれの視点を切り替えていく

他の人のVJを見る・知る、体験する、分析する大事さ

やりたいことを知ることは大事だと思っています！

Youtubeで見る

最近はイベントがあるとアーカイブを公開してくれてることがあります

僕も公開できるものはプレイリストにまとめています

komakinexのVJ集

▶ <https://www.youtube.com/playlist?list=PLBBXvPY2hFT3PVf1DhWtxm9eDxt-VSsUg>

よく見てる、僕の好きなVJプレイリストを公開しておきます

komakinex Fav VJ

▶ https://www.youtube.com/playlist?list=PLBBXvPY2hFT37wtWQwnYZcqN_mroHuiDd

考え方を知る

幸いなことに、すごい人が考えていることを、TDSWのワークショップだったり、こういった記事に書いて発表してくれているので、何をどう考えて制作しているのか知ることができます

また、普段自分が使っているVJのシステムは、比嘉さんが公開しているシステムがベースになっています

今回のワークショップが誰かのやる気につながれば嬉しいです

神田さんのプログラミングで映像を作るための考察記事

プログラミング | テクノロジー - Technology | AMeeT
プログラミング | テクノロジー - Technology - 記事一覧

◀ <https://www.ameet.jp/digital-imaging/category/%e3%83%97%e3%83%ad%e3%82%b0%e3%83%a9%e3%83%9f%e3%b3%e3%82%b0/>

AMeeT

HEXPIXELSのVJ映像の組み立て方インタビュー

HEXPIXELSの比嘉了とKezzardrixが語る、最先端のVJ表現 | CINRA

プログラミングを創造的表現につなげる「クリエイティブコーディング」は、いま音楽や映像をはじめとして多領域に広がっている。去る2018年7月10日、『exPoP!!!!!! ...

◀ <https://www.cinra.net/article/interview-201807-hexpixels>



石田くんのMUTEK.JP2021インタビュー

デジタルのその先を見据える、20代のヴィジュアルアーティスト3名の制作の裏側「MUTEK.JP 2021」レポート | bound baw

電子音楽とデジタルアートの祭典「MUTEK.JP」が2021年12月8日～12月12日の5日間にわたって開催された。今回、渋谷ストリームホールで行われた「Nocturne」プログラムに出演した、気鋭のUnder25のアーティスト、Kaori Yasunaga、Yuki Ishida、そしてJACKSON ...

◀ <http://boundbaw.com/world-topics/articles/143>



比嘉さんのVJシステム

夏休み

遅くなってしまいましたが、前の授業で言っていた、VJで作ったプロジェクトファイル式を整理したもの、こちらになります。実際に現場で使っているものなので、授業では紹介できないような細々とした学ぶべき所が沢山あるかと思います。色々と掘ってみてください！ここ何してんねん的な質問があればコメントかFacebookのメッセージグループなどできいてください！VJで使ったプロジェクト一式 それではよい夏休みを！Happy Designing! © Satoru HIGA 2018

<http://satoruhiga.com/TDWS2018/summer-holiday/>

第十二回

VJ HEXPPIXELS the C++ Punks is back!@mouse_computer 様のスポンサーを受け、強い機材や数の暴力を手に入れた比嘉了と神田竜。7/10、WWWへ向かう2人の運命やいかに？夜の帳にDAIVを見つめる謎の4人の男の正体とは？先祖の靈が舞い降りる、怒濤のエンディングを見逃すな！ <https://t.co/hpA3qYKnn> - backspacetokyo (@backspacetokyo) July 7, 2018 平日からめっちゃ楽しかった！！ DUB-Russell × HEXPPIXELS 気合いはいりまくりでエグ格好よすぎたわ....(・。<http://satoruhiga.com/TDWS2018/day12/>

体験する

人を沸かすには、どれだけ心動かされた経験があるかが大事だと思っています

最近ちょっと増えてきた感じがするので、ちょっと気になるイベントがあれば足を運んでみるといいかもしれません

分析する

見たり体験すると、あーかっけー！！と思うことはばかりですが、どうやったら自分が同じようなことができるようになるかを考えるといいのではないかと思っています

<https://twitter.com/komakinex/status/1112105523585835008>

自分は文章にすることが苦手だったので、意識して文字に起こしていました

<https://twitter.com/komakinex/status/1138313660122558465>

あと自分はVJをしたら反省文を書いています

VJの反省 | komakinex | note

VJの反省



<https://note.com/komakinex/m/ma0ad94e7ef6a>

毎回あれができなかった、これができなかったということがあるので戒めとして書いてます

記録に残しておくと思い返しやすいし、書いている途中で次はこうしたいというのが出てきます

ただ出てきた課題が、次のVJでクリアできるとは限りません

毎回似たような文章が、、

あとは書いている人があんまりいないのでおもろいのでは、と思っています

最後に

最初は人の真似から始めましたが、自分が見た聞いた体験したものを、自分のセンスで取捨選択していく、それが個性になっていくと思っています

6月19日にVJをする予定なので、見に来てください

以上です！

次は君の番だ！！