

PORT FOLLIO

名前（ふりがな）

宮本 海人（みやもと かいと）

業界に入りたい理由

小さいころから仮面ライダーを見ていて、自分もこんな映像を作れるようになりたい、仮面ライダーに関われる仕事がしたいと思いコンポジターを目指しています。

使用可能ツール

Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro

Adobe Photo Shop, Nuke, Houdini, Maya

得意ツール

Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Nuke

仮面ライダーの変身エフェクト



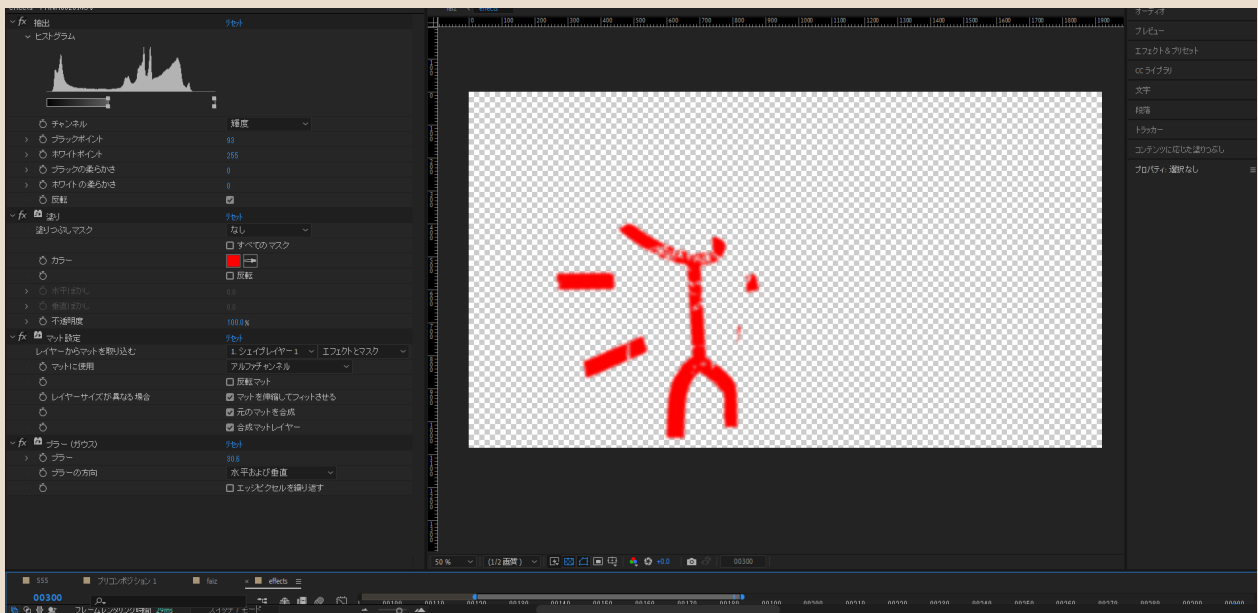
製作期間：10 時間

製作時期：2023 年 5 月

使用ソフト：After Effects

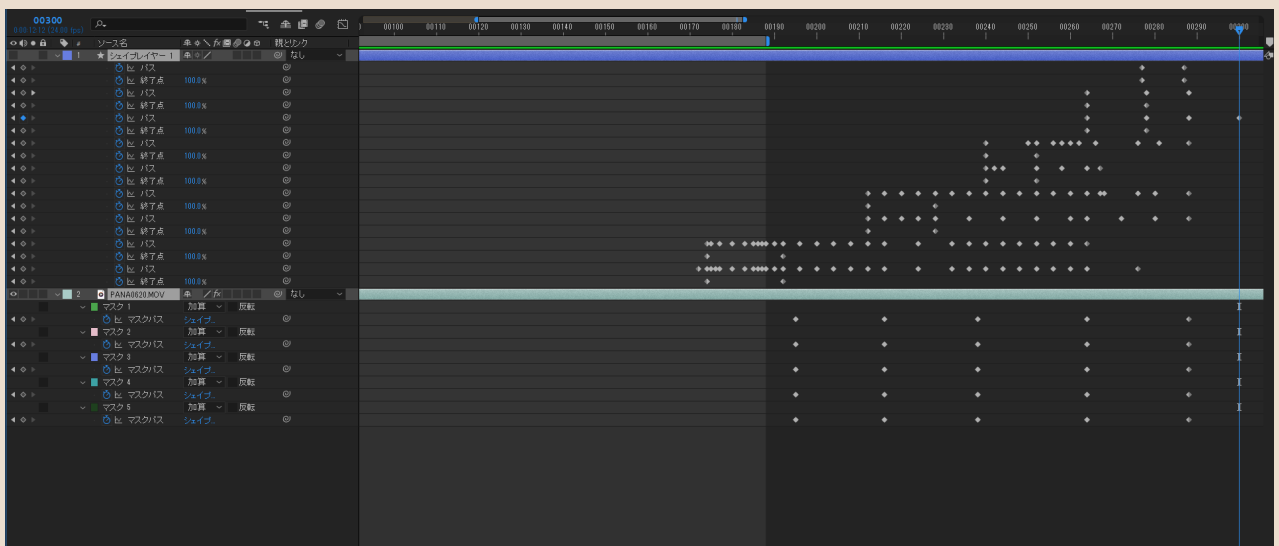
この作品は、実際の特撮の撮影の仕方を「おそらくこのような方法だろう」と考えながら、友達に教えてもらいながらガムテープでガイドの部分を作り、抽出のエフェクトを使って作成しました。この作品で抽出のエフェクトの使い方が少しつかめました。

エフェクト



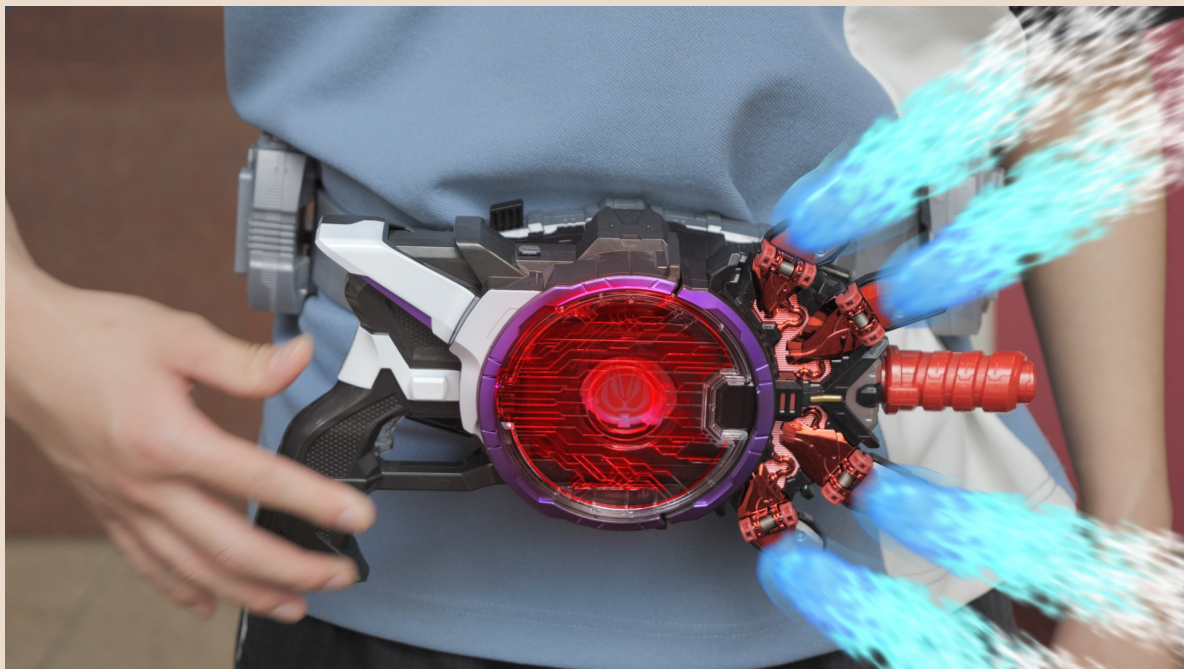
抽出のエフェクトを入れるためのガイドを服にガムテープを張った状態で撮影し、そこにエフェクトを入れてガムテープの部分を輝度情報で取り出して線の部分を作りました。

キーフレーム



マスクのパスのトリミングの部分の終了点の部分にキーフレームを打ち、位置を調整しました。

変身シーンのワンカットの再現



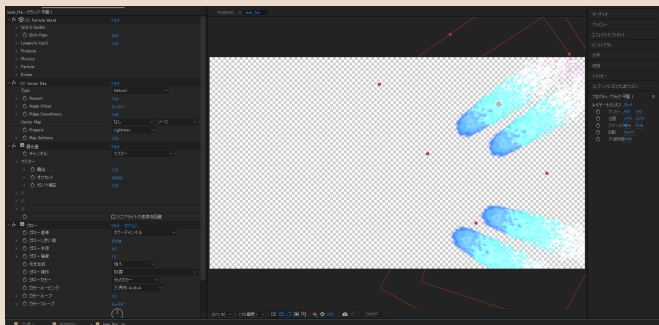
製作期間：8 時間

製作時期：2023 年 6 月

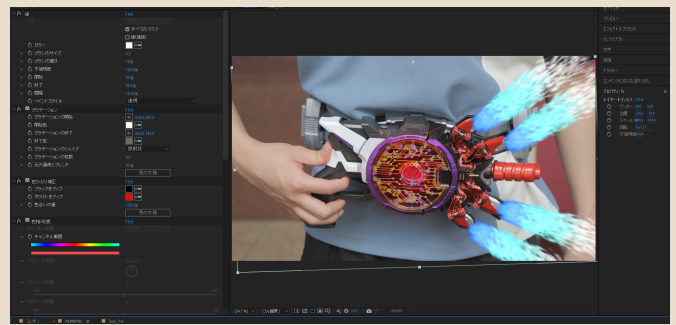
使用ソフト：After Effects

この作品は、再現するシーンのワンカットに絞って短時間で再現カットを作るということを意識して制作しました。この作品を制作したことで、より再現元の作品のカットの緻密性、細やかなカット割りによる効果についての理解が深まりました。

エフェクト

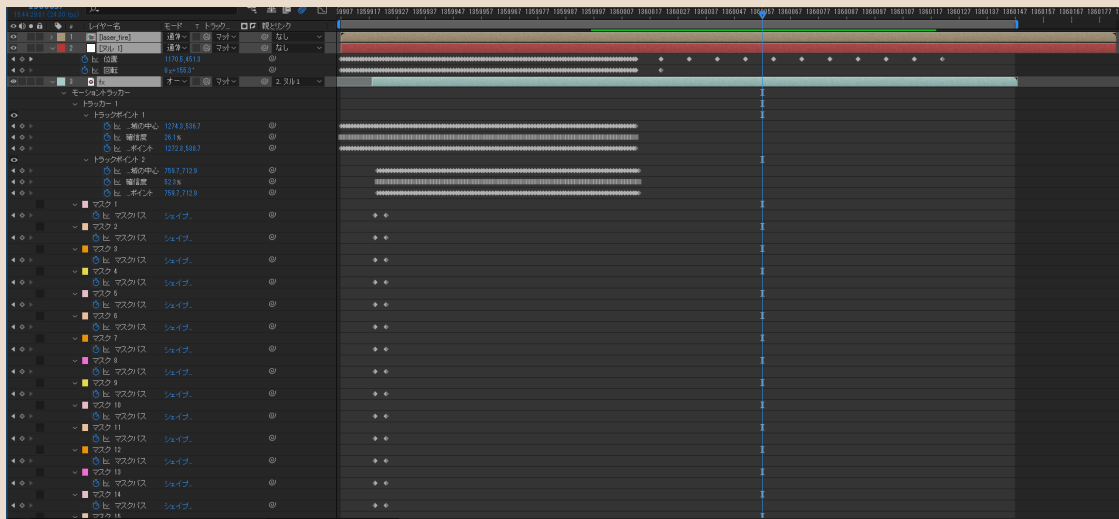


炎の部分は CC Particle World を使って制作し、その上から Vector Bulr, 露光量、グローをかけ CGっぽさをなくすようにしました。



真ん中の部分は、線のマスクを描いた後に、「線」というエフェクトを入れその後にグラデーション、色被り補正、色相/彩度、グローを入れ発光しているようにしました。

キーフレーム



モーショントラッカーを使い、真ん中の発光している部分の動きを合うように調整しました。

仮面ライダーの変身シーンの再現



製作期間：9日間

製作時期：2023年1月

使用ソフト：After Effects

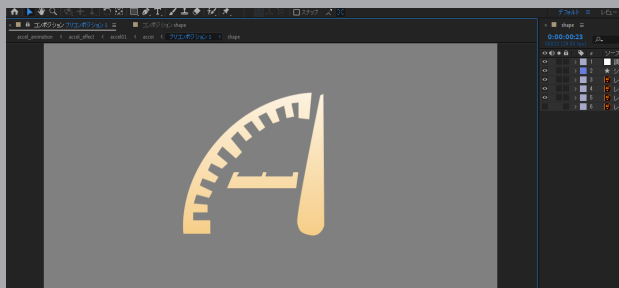
この作品は、学校の課題で制作したもので実写とエフェクトの合成に重点を置いた作品にしました。

この作品を通して、エフェクトの合わせ方コンポジットごとの細かい微調整の練習になりました。

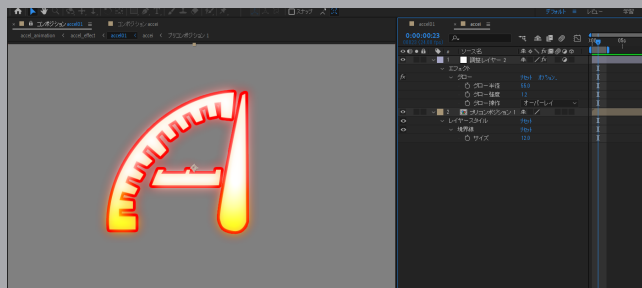
エフェクト

最初に、中心の文字のシェイプを製作し色味、明るさ、キーフレームアニメーションをつけ動きを作りました。

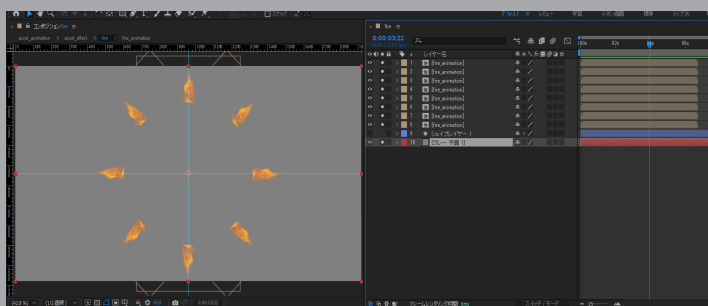
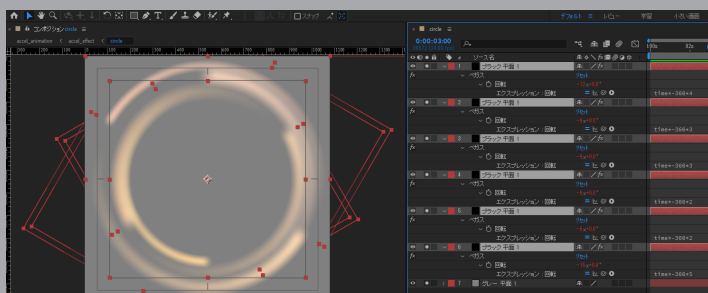
Before



After

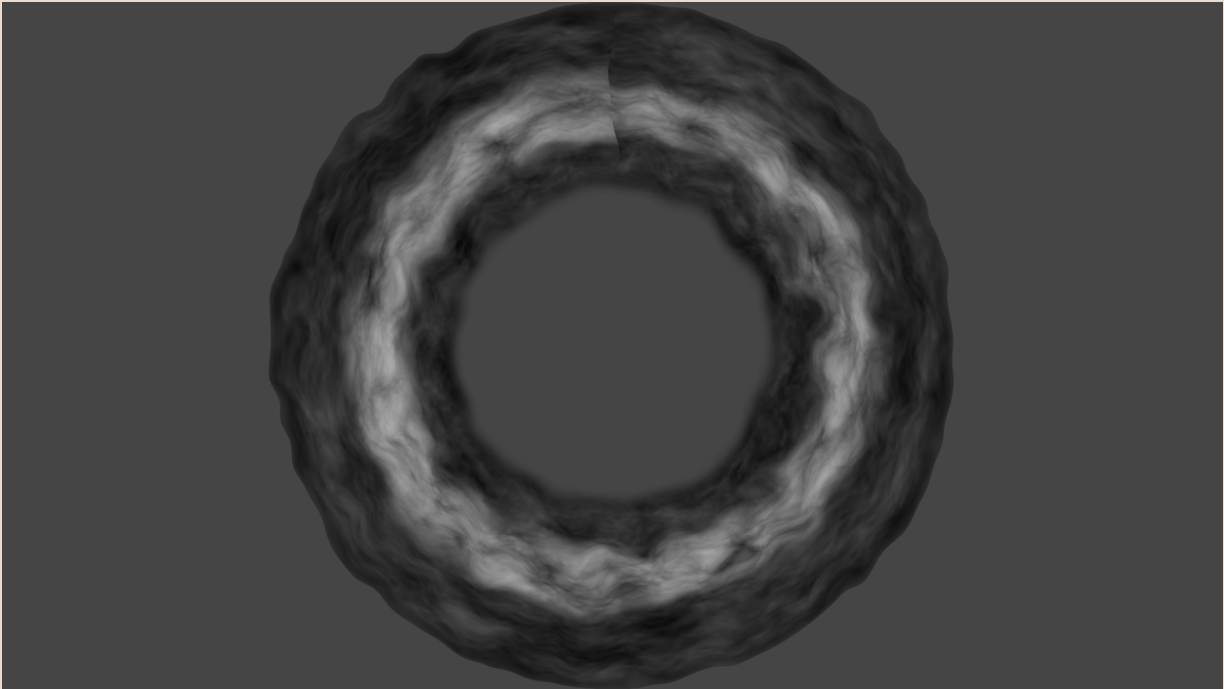


エフェクトと実写の合成

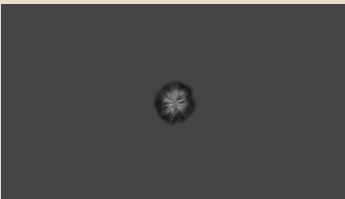


周りの回るエフェクト、そして炎のアニメーションは、フリー素材を使用し位置をキーフレームでアニメーションを付けました。

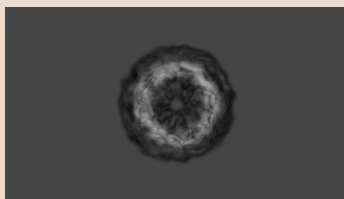
衝撃波のエフェクトその1



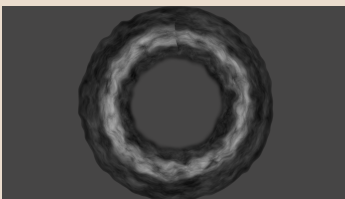
5f



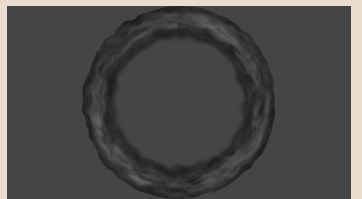
15f



25f



1s



製作期間：4時間

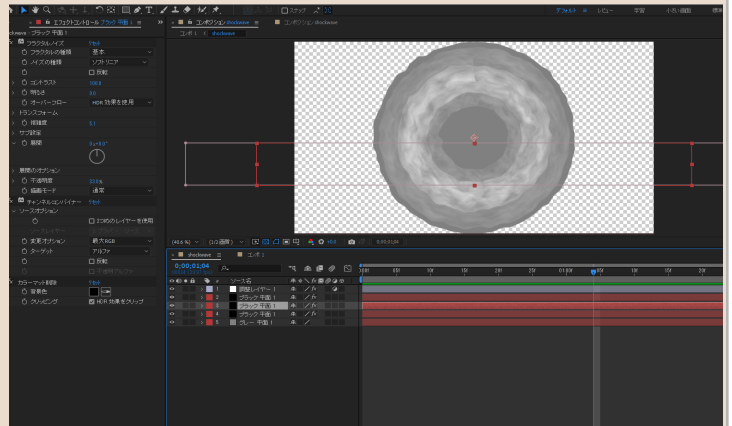
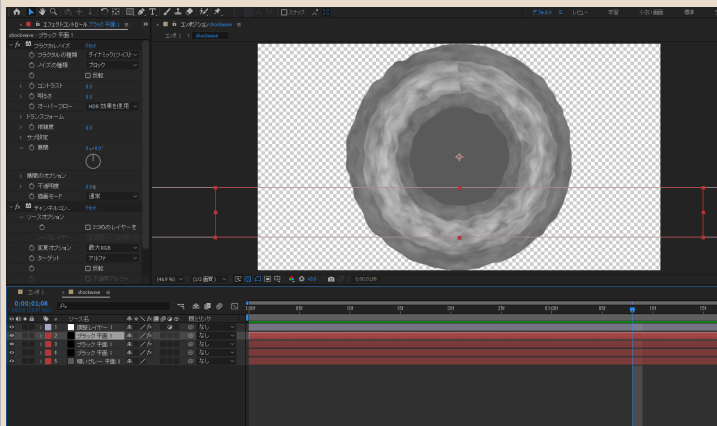
製作時期：2022年11月

使用ソフト：After Effects

この作品は、学校のイベントで制作したものでエフェクトだけに絞って短時間で制作するということを意識して作品を作りました。

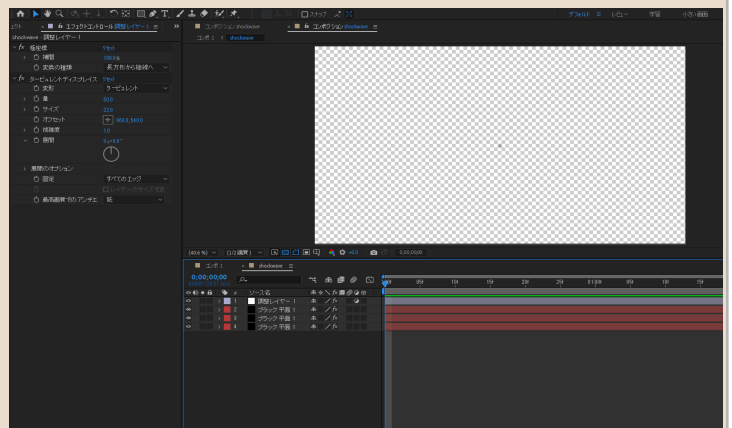
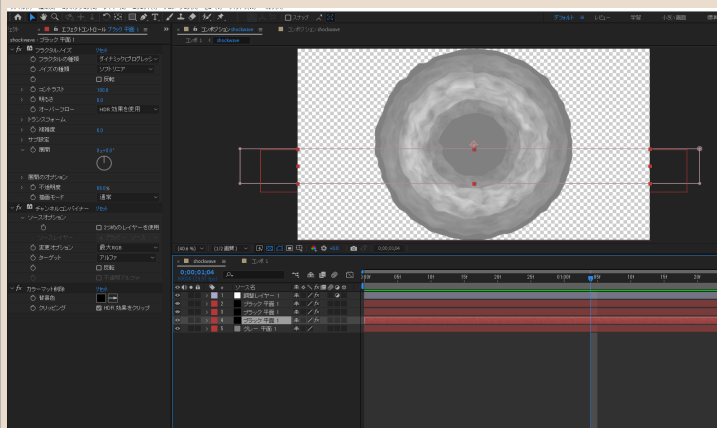
短時間で制作したことで作品の作り方についてより自分なりに理解が深まりました。

衝撃波のノイズの製作



フラクタルの種類とノイズの種類をダイナミックに、ノイズをブロックにしました。

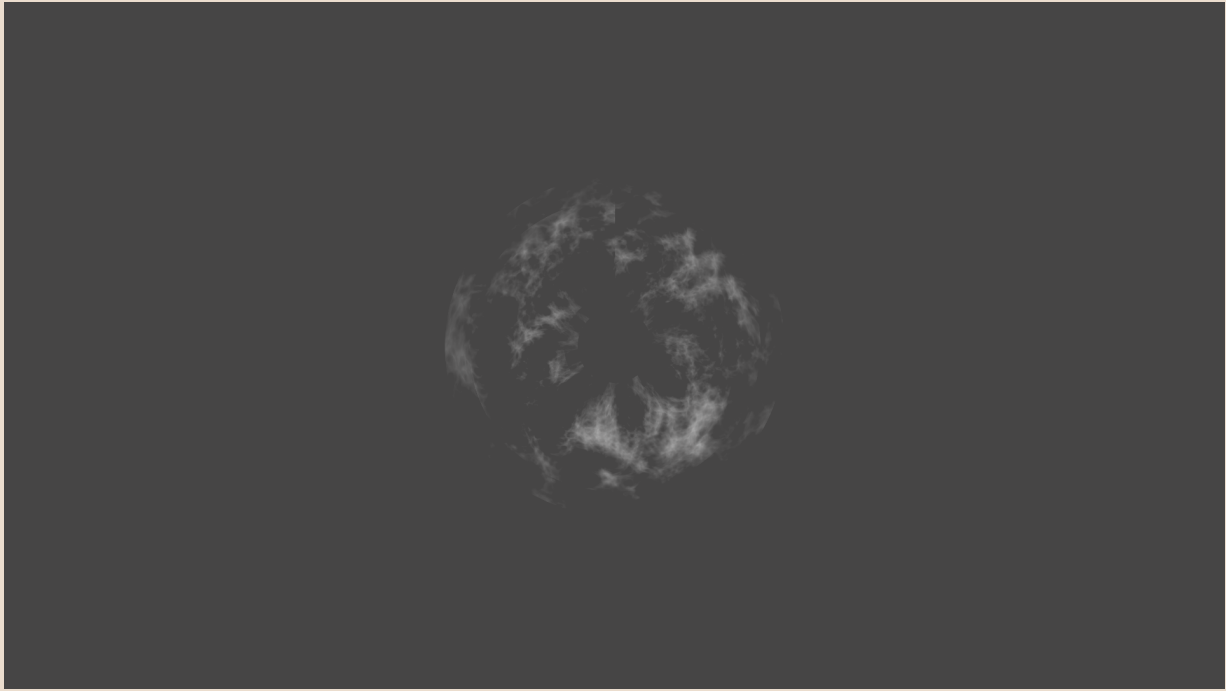
同じ種類のノイズをスケールと不透明度を変えて重ね、衝撃波らしさを出しました。



フラクタルの種類は同じダイナミックに、ノイズの種類はソフトリニアにし、他の二つのノイズとはスケール、不透明度を変え波動がでているようにしました。

調整レイヤーに極座標とタービュレントディスプレイスを入れ、フラクタルノイズを長方形から円形にしました。

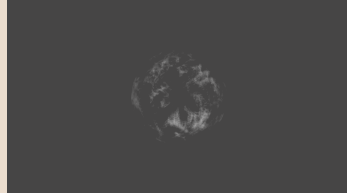
衝撃波のエフェクトその2



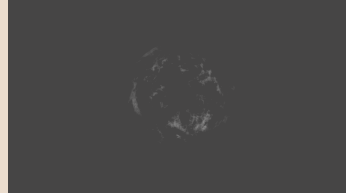
3f



8f



10f



12f



製作期間：4時間

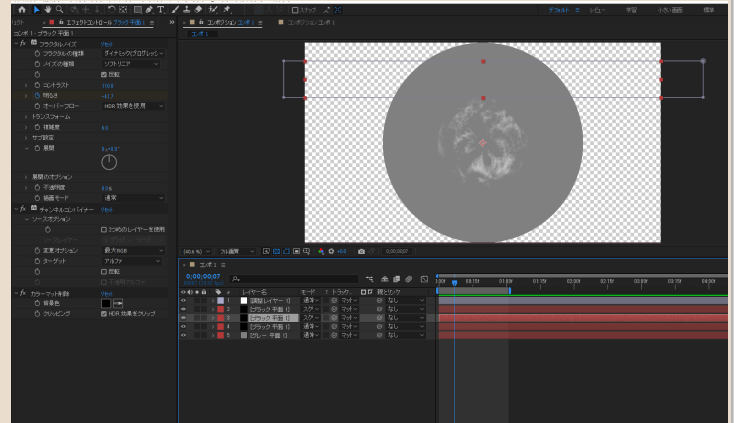
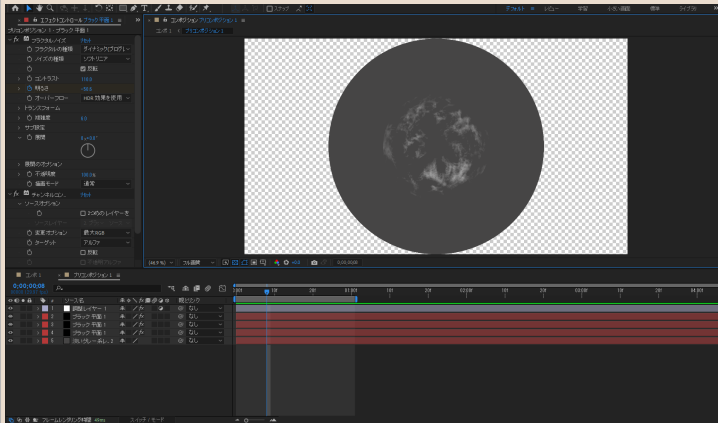
製作時期：2022年11月

使用ソフト：After Effects

この作品も、学校のイベントで制作したものでエフェクトその1と同様に短時間で制作するということを意識して作品を作りました。

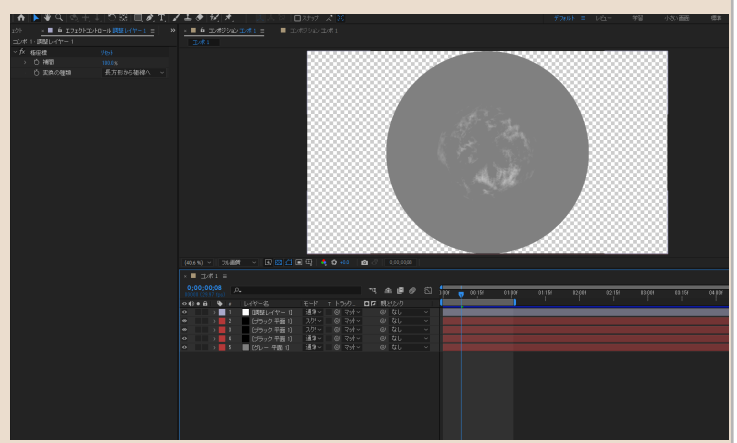
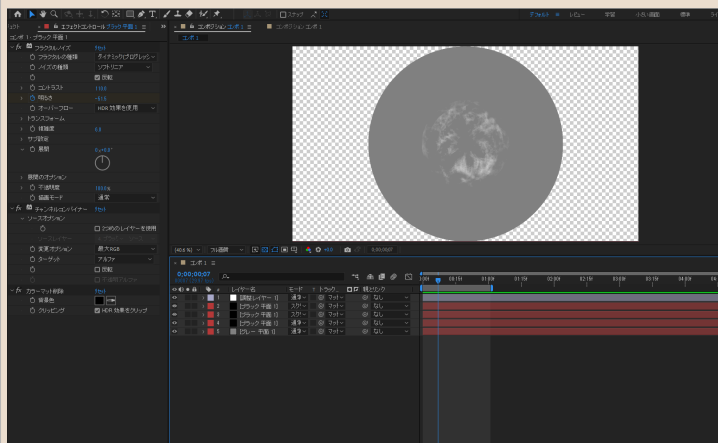
この作品も、エフェクトを短時間で作るということを意識して作ったので、エフェクトその1と同様に制作時にどのように作るかの理解が深まりました。

衝撃波のノイズの製作



フラクタルの種類とノイズの種類をダイナミックに、ノイズをソフトリアにしました。

衝撃波が小さめなので、あまり位置を変えずに重ねることで、大きめに見えるようにしました。



コントラストや、明るさをかえることで強弱が付きまた、重ねることによってより衝撃波らしさを出しました。

調整レイヤーに極座標を入れ、長方形のフラクタルノイズを円形にしました。