

TOKYO DESIGNER GAKUIN

# VISUAL EFFECTS PORTFOLIO

KAWATSU KAI 2025



# **Contents**

<b>001.About Me</b>	<b>-----</b>	<b>03</b>
<b>002.Demo Reel</b>	<b>-----</b>	<b>04</b>
<b>003.Robot Arm</b>	<b>-----</b>	<b>05</b>
<b>004.Muzzle Flash</b>	<b>-----</b>	<b>11</b>
<b>005.Sky Replacement</b>	<b>----</b>	<b>15</b>
<b>006.Clean Up</b>	<b>-----</b>	<b>17</b>
<b>007.Keying_01</b>	<b>-----</b>	<b>20</b>
<b>008.Keying_02</b>	<b>-----</b>	<b>24</b>
<b>009.Modeling</b>	<b>-----</b>	<b>26</b>

# About Me



東京デザイナー学院  
映像デザイン学科 VFX 専攻

川津 海 (19)

かわつ かい

コンポジター志望

## 基本スキル

- Nuke
- Blender
- Aftereffects
- Maya
- Houdini
- Photoshop

E-mail: [vi23002024.k.kawatsu@gmail.com](mailto:vi23002024.k.kawatsu@gmail.com)

X: [@smark\\_k8\\_vfx](https://twitter.com/smark_k8_vfx)

Instagram: [@smark\\_k8](https://www.instagram.com/smark_k8)



# Demo Reel



2024/03/01 時点のデモリールです



<https://youtu.be/aE-WPemXNlg>



# Robot Arm



腕にロボットの腕を合成した作品です。



<https://youtu.be/aE-WPemXNlg>

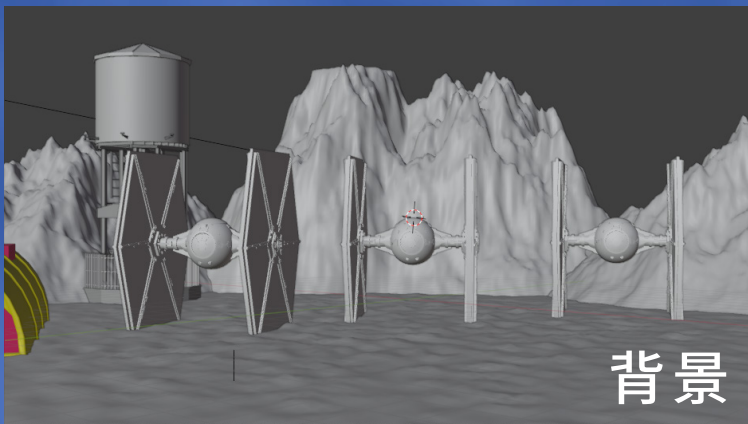
詳細は次のページへ

## ① 撮影



- 学校の撮影スタジオで撮影しました。
- 1回目の撮影では手持ちでカメラを動かしたのですが、手振れが大きかったのと、ライティングが甘かったです。
- 2回目の撮影では、ライティングを見直し、台車に乗せて撮影することで自然な揺れを表現しました。

## ② CG 背景制作



- CG 背景は blender で制作しました。
- 後ろの山と地面は blender の Landscape を使用しました。
- タイファイターは、maya で作ったものを使用しました。
- タイファイターのアニメーションに関しては、本家の離陸アニメーションを参考にしました。



### ③キーイング



- ・今回背景のグリーンバックがしわが多かった点と、ズボンにグリーンが反射していた点が苦労しました。そのため、画面を三分割、腕の部分に分けてkeylight ノードでキーイングを行いました。しかし、足は部分分けしても抜けなかったため、手でマスクを切りました。
- ・全体的にエッジに気を遣いつつ作業していました。



## ④エフェクト

煙

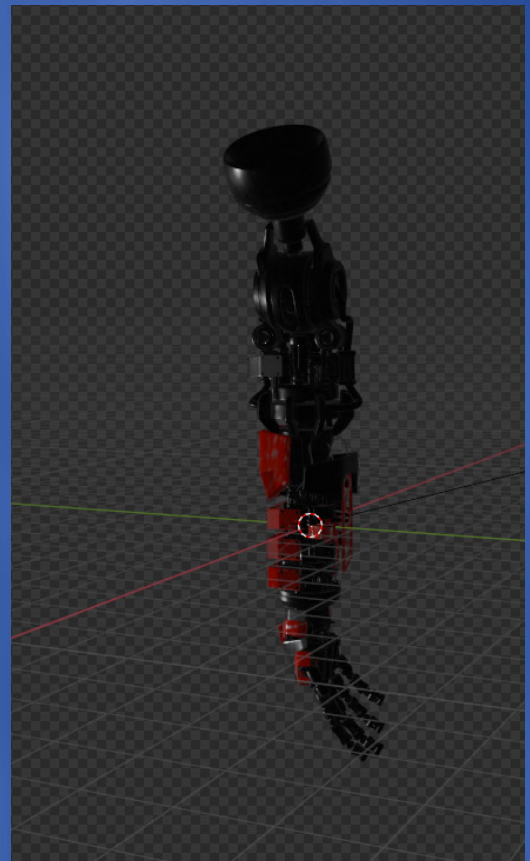


火花



今回のエフェクトは Houdini で制作しました。  
ここの制作で煙と、火花の制作フローを理解しました。

## ④ロボットアーム



## ⑤ マッチムーブ & マージ



- CameraTracker でカメラを作成し、背景と腕を blender でレンダリングしました。
  - タイフアイターがカメラ付近を通過するときに、カメラシェイクを追加して、映像に迫力を付けました。
  - カメラの作成で、4K 素材のままトラッキングを置かなっているのに気づかずに、マッチムーブができないと嘆いている期間がありました。
- 気づいたときは、自分の無力さを痛感しました。  
もう成長しました。2度と同じミスはしません。。



## ⑥カラコレ&最終調整



- それぞれの素材のカラコレを行いました。
- ロボットアームが素材そのまま使うと少し色味がパキパキに感じたため、色味を抑えました。
- 人の影は、撮影時の自分の影を参考にしました。
- 最初のカラコレ終了時では、全体的に画が青い印象を受けたので、岩の惑星の雰囲気を感じさせるために少し赤みがかった画に最終調整しました。



# Muzzule Flash



マズルフラッシュの合成作品です



<https://youtu.be/5NHHN768FX0>

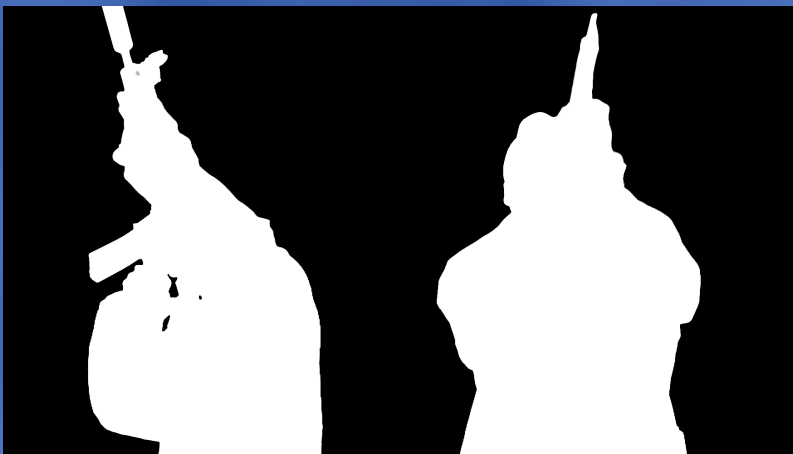
概要は次のページへ

## ① 撮影素材



学校の撮影スタジオで  
グリーンバック撮影を行いました。

## ② マスク



keylight ノードでキーイングを行いました。  
エッジに気をつかいながら作業しました。

### ③ コンポジット



銃のマズルをトラッキングして、マズルフラッシュの素材を合成しました。片方トラッキングがうまくいかなかったため、片方は手作業で追従させました。



## ④カラコレ & 煙追加



- ・カラコレは、合成結果に Saturation ノードを入れ、数値を 4 まで上げ、その結果を見ながら Grade ノードで行いました。
- ・地面との接地感を出したかったため、体の地面に近い部分にかけて暗くなるよう、調整しました。
- ・銃を撃った時の手にマズルフラッシュの光が反射するようにしました。
- ・周りが燃えていたりしていたので、煙を人の前に合成し、馴染ませました。

# Sky Replacement



空に宇宙の動画を合成した作品です。



<https://youtu.be/w3eKX08qqXc>

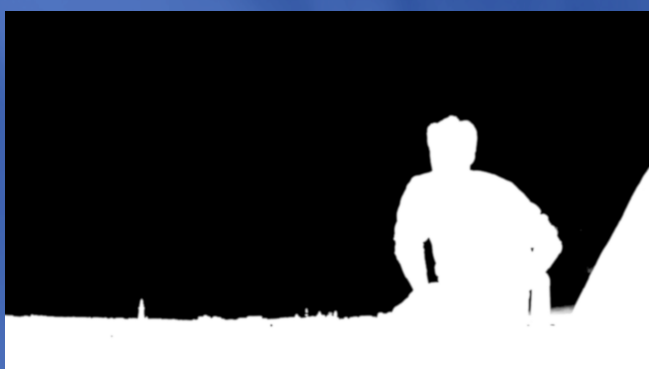
概要は次のページへ



## ①素材



## ②マスク



大部分は、Keyer の Luminance key でマスクを作りました。  
透けてしまったり、残ってしまったところは、Roto で補いました。

## ③コンポジット



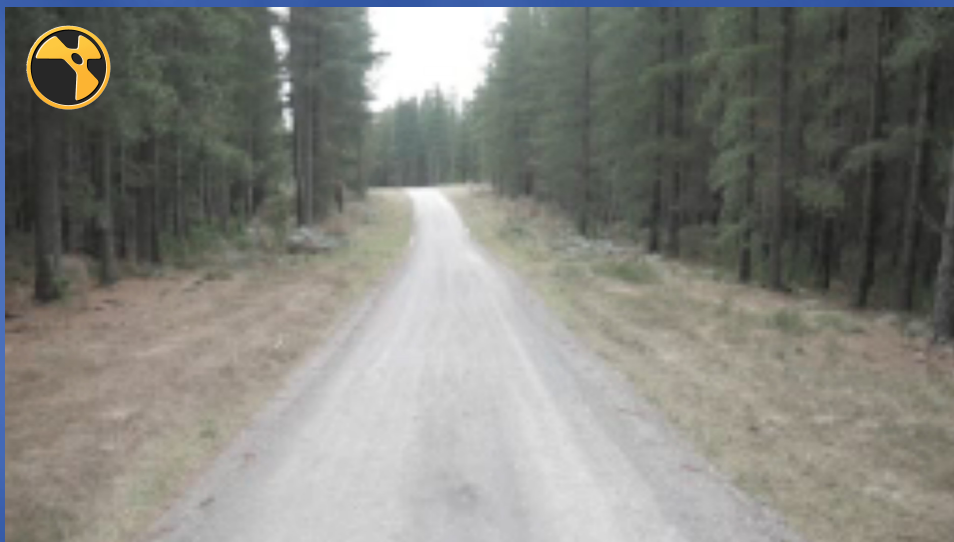
## ④カラコレ



逆光を表現したかったため、人を暗くして、  
空を明るく仕上げました



# Clean Up



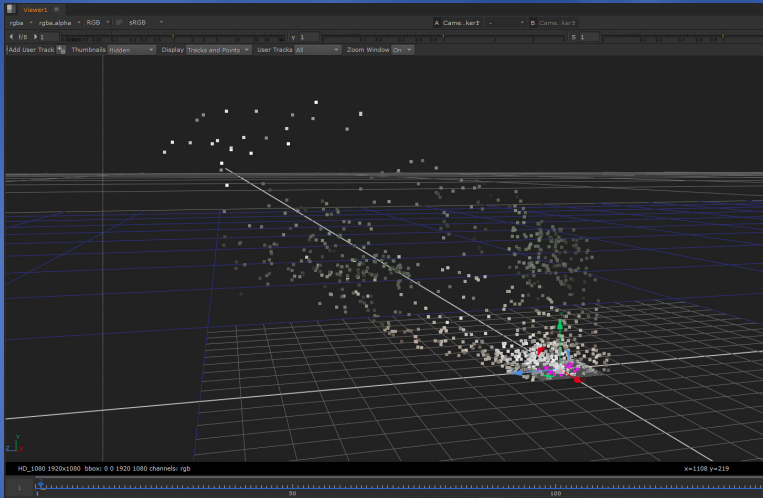
道を歩いていた人を消した作品です



<https://youtu.be/ViiC0u2T8A8>

概要は次のページへ

## ① カメラトラッキング



人の周りを切った Roto を CameraTracker の Mask インプットにさして、人をトラッキングしないようにしました。

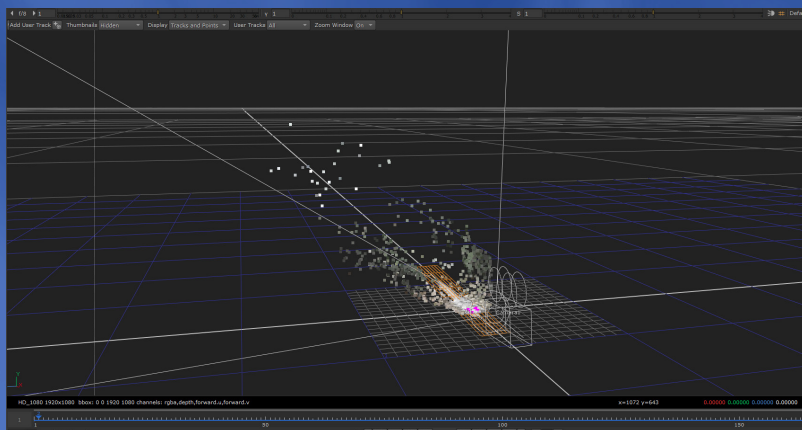
## ② 人消し



1フレーム目で、RotoPaint で人を消した画像を作りました。



### ③ コンポジット



Card に②で作った空絵を貼り付け素材の床に  
マッチムーブさせ、人を消しました。



# Keying



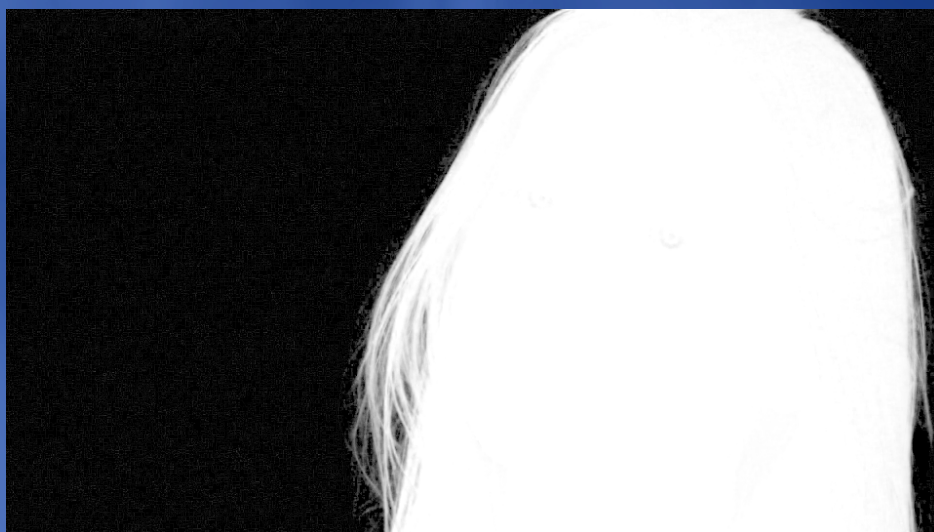
女性をキーイングした作品です。



<https://youtu.be/EzPumdf82m4>

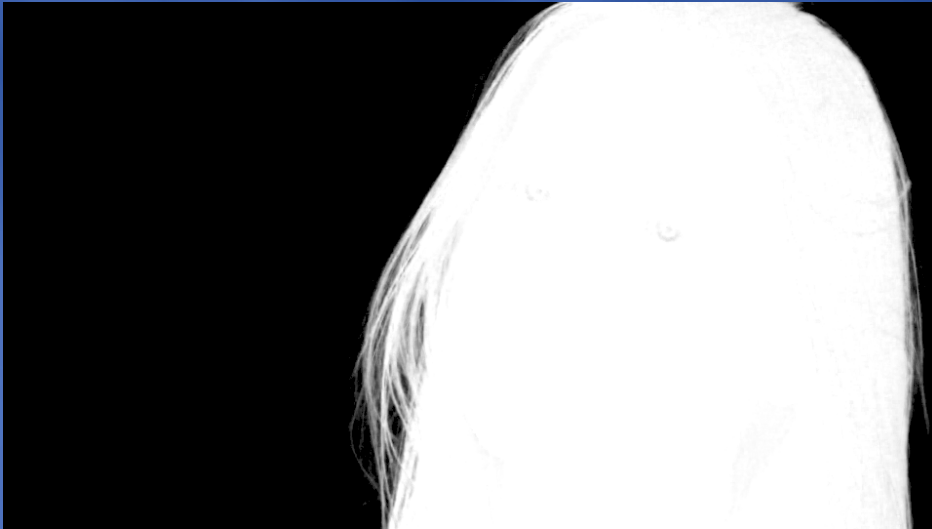
詳細は次のページへ

## ① IBK



今回の素材は髪の毛のディテールが目立つ素材  
だったため、IBKを使ってキーイングしました。  
まずは、エッジのディテールがしっかり残るように  
マスクを作りました。

## ②穴埋め & 不要 alpha 削除



女性の周りにノイズのような Alpha があったため、clamp ノードで消しました。

女性の顔や、顎に穴が開いていたため、roto で範囲を決め、clamp で穴埋めをしました。

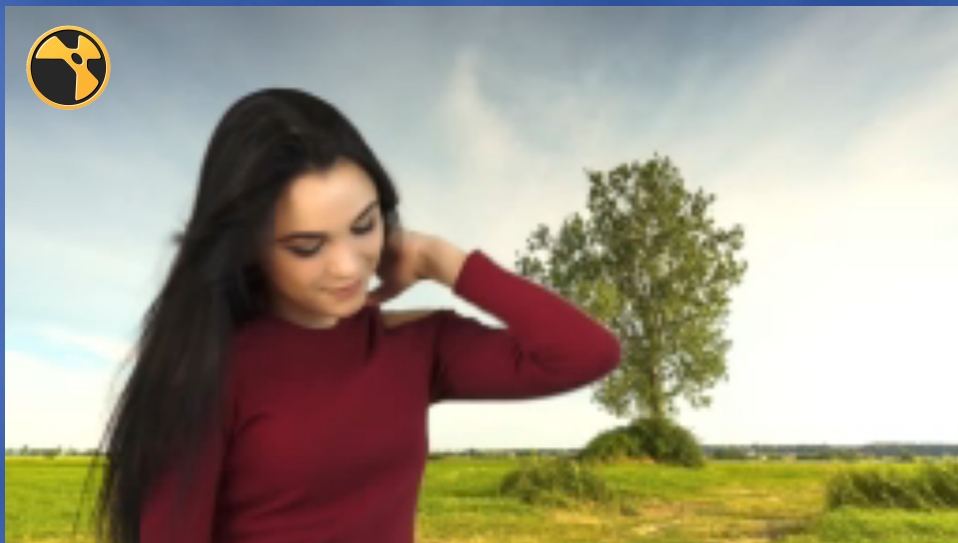


### ③カラコレ



若干青みを強くしました。  
スピルは、HueCorrect で消しました。

# keying\_02

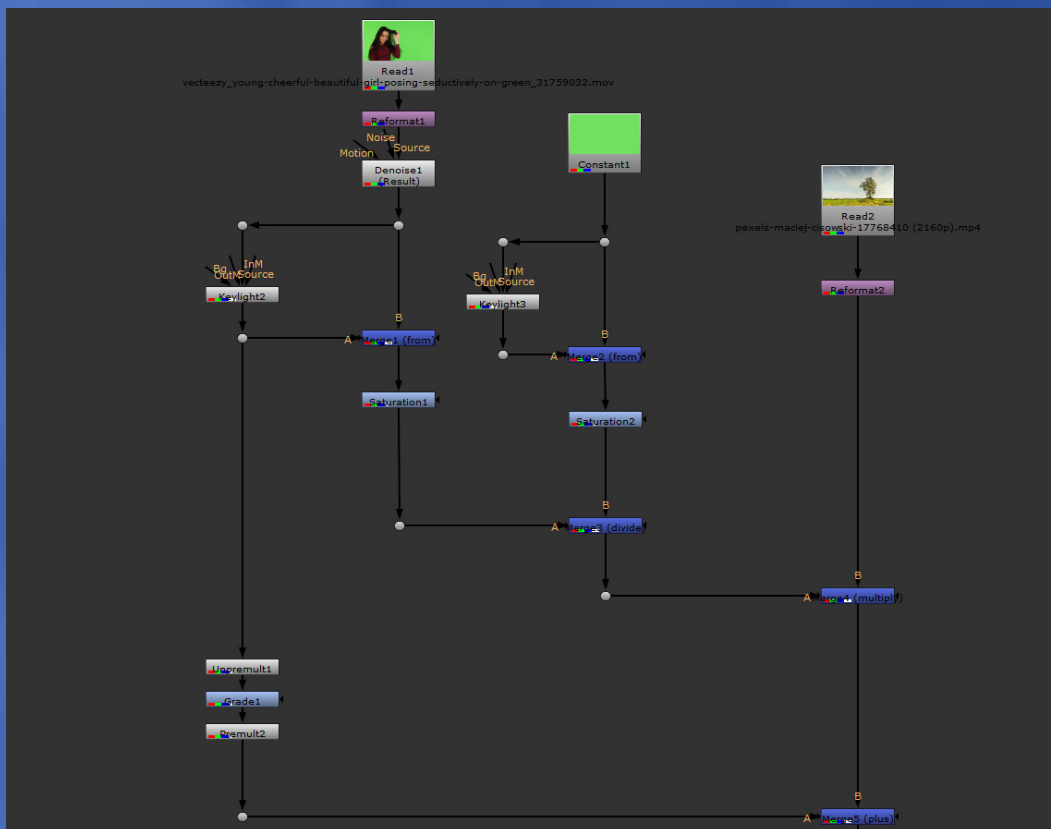


髪をなびかせる女性をキーイングした作品です。



<https://youtu.be/-85CqPNAndo>

詳細は次のページへ



merge ノードの様々なオペレーションを使って、  
時間短縮と髪の毛の詳細を残した  
キーイングをしました。  
欠点として、alpha の作成が不可能です。  
手順を覚えてしまえば、基本どの素材にも使えるため、  
大幅な時間短縮を図れます。



# Modeling



## **Kawatsu Kai 2024 Portfolio**

**E-mail: [vi23002024.k.kawatsu@gmail.com](mailto:vi23002024.k.kawatsu@gmail.com)**

**X: [@smark\\_k8\\_vfx](https://twitter.com/smark_k8_vfx)**

**Instagram: [@smark\\_k8](https://www.instagram.com/smark_k8)**