



Shida Yuzuki  
Compositor

 080-6697-0271

 vi23002004.y.shida@gmail.com

 daa\_shiiii

# awards

- |      |   |
|------|---|
| 2023 | 弊校で開催された D-market にて、<br>4 社の企業様から賞を頂く                      |
| 2024 | 「Foundry Education Showreel 2024」に自身の作品、<br>「escape」が採用される。 |

# skills

- |      |                      |
|------|----------------------|
| 2018 | 実用英語技能検定 3 級合格       |
| 2023 | CG クリエイター検定 ベーシック 合格 |

# Education

- |      |                                  |       |
|------|----------------------------------|-------|
| 2017 | さいたま市立徳力小学校                      | 卒業    |
| 2020 | さいたま市立慈恩寺中学校                     | 卒業    |
| 2020 | 埼玉県立越谷南高等学校                      | 入学    |
| 2023 | 埼玉県立越谷南高等学校                      | 卒業    |
| 2023 | 専門学校東京デザイナー・アカデミー映像デザイン学科 VFX 専攻 | 入学    |
| 2025 | 専門学校東京デザイナー・アカデミー映像デザイン学科 VFX 専攻 | 卒業見込み |

my original logo



V F X

SHIDA

信田

YUZUKI

幸月



# Hobby

- バレーボール
- ドッジボール (球技全般)
- スマブラ  
(マリオ、ヨッシー使います)
- スノーボード
- 5キロランニング

# escape

Production Time

2023/8/5~9/18

作品はこちら



Duration

7min



Pt

Ae



「FOUNDRY Education Showreel 2024」 insert

## 制作理由、概要、思い出

将来は映画のコンポジターになりたい！という願望がありながらも、当時はまだ NUKE を使用した作品を作ったことがありませんでした。作るならば、自分の好きな壮大な世界観にしようと思い作りました。「ブレードランナー」や「アキラ」に影響を受けている作品で、空を飛ぶものは MAYA と blender で一からモデリングをし、建物はモデリングしたものもあればアセットもあります。この作品は 2023 年 9 月に当校で開催されたデザイナーズマーケットにて 4 社の企業様から賞を頂き、加えて、「FOUNDRY Education Showreel 2024」に採用されました。

進化した escape をぜひご覧ください。

### □ モデリングで Maya のみを使ったカット

Cut16 |



Cut14 |



Cut15 |



## 影響を受けた作品

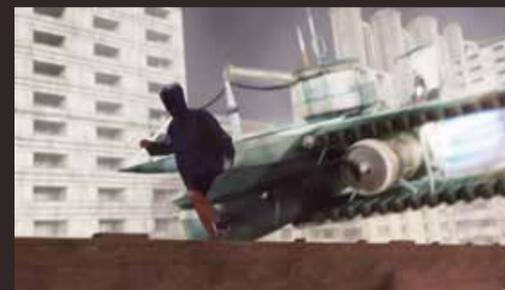


### □ モデリングで blender のみを使ったカット

Cut4 |



Cut14 |



Cut1 |



## こだわった点、反省点

ビルのテクスチャリングは、飛行機と同じく Substance painter で行う予定でしたが、これはかなり手間のかかる作業になる ... と思ったので、blender でノードを組んで、プロシージャルに作成。そして物量が多いシーンでは、MAYA の MASH 機能を使い建物を増殖、これらによって大幅に時間を短縮できました。フォグのかかり具合を手前から奥にかけて濃くなっていくように、blender のシーン内でフォグを作成しました。もう少し煙や雲が必要だと思ったので、footage crate というサイトの煙素材を使用し、NUKE で配置をしました。しかし、企業の方に見ていただいた際に「手前のフォグ感が強すぎて少し見づらいので、奥に行くほどフォグを多くすると良くなる！」というようなアドバイスを頂いたので、煙と雲のレイヤーを減少させました。かなり視界が良好になり、細かいところまで良く見えるようになりました。既に mistpath や depth の情報を書き出す知識はあるので、次回作からは path を書き出して、コンポジットで表現したいです。特にコンポジットの面ではまだまだ課題があるので、今後基礎をしっかりと固めて、更にかっこいい作品を作っていきたいと思います。

### □ Substance painter で作成した

マテリアルを設定した建物を Maya の MASH で大量配置

Substance painter |



MAYA MASH |



### □ アドバイスを元に配置した煙素材を減少

before |

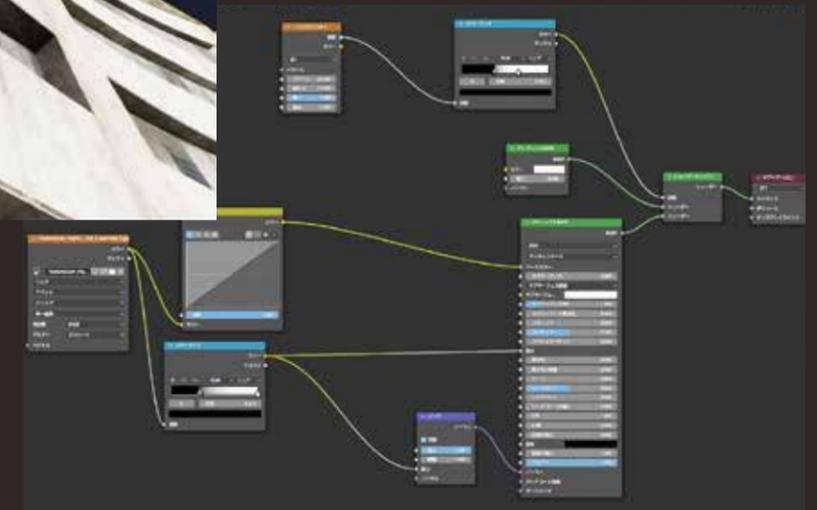


after |



### □ blender のマテリアルノードを使って

プロシージャルに汚れをつける



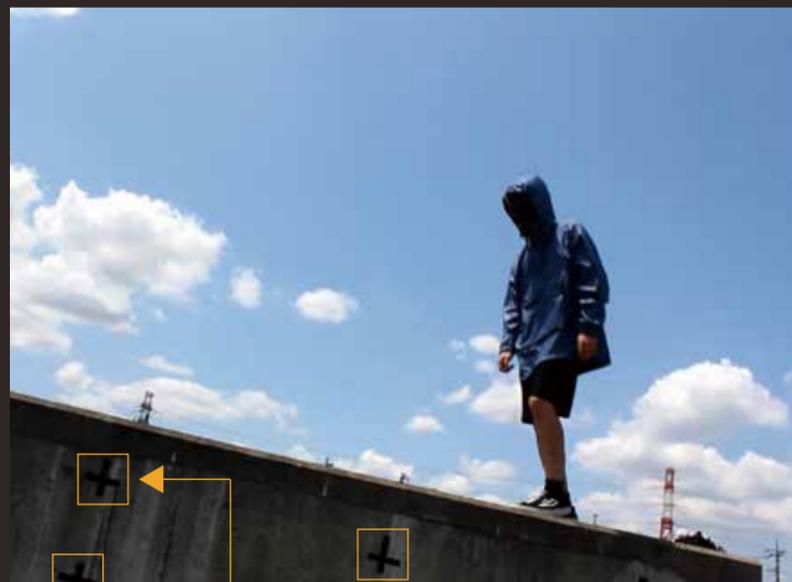
# 撮影

撮影で特に苦戦した点は、主人公がヘリコプターに追いかけるシーンで、カメラの手振れを抑えるために、アウトドア用の台車にカメラを三脚ごと固定して撮影。このアイディアはよかったのですが、3D トラッキングがどうしても最後まで成功しませんでした。そこで成功している箇所だけを使用し、blender 内で柱を最前面に置きマッチムーブ。トラッキング成功箇所を何度も繰り返す形に変更しました。実写の人物、実写の建物、CG の合成カットでは世界観に合った実写の建物を使いたかったため、 何度か立ち寄ったことのあるアメ横の路地裏をロケ地を選択。薄暗い場所での撮影だったため、カメラの ISO 感度などの設定に手こずりましたが、何とか夜になる前に撮影を終えることができました。今回の制作で、CG やコンポジットの楽しさだけでなく、撮影を成功させる達成感も感じることができました。

## □ カメラを台車にくくりつけて撮影



## □ 最後まで成功しないトラッキング…



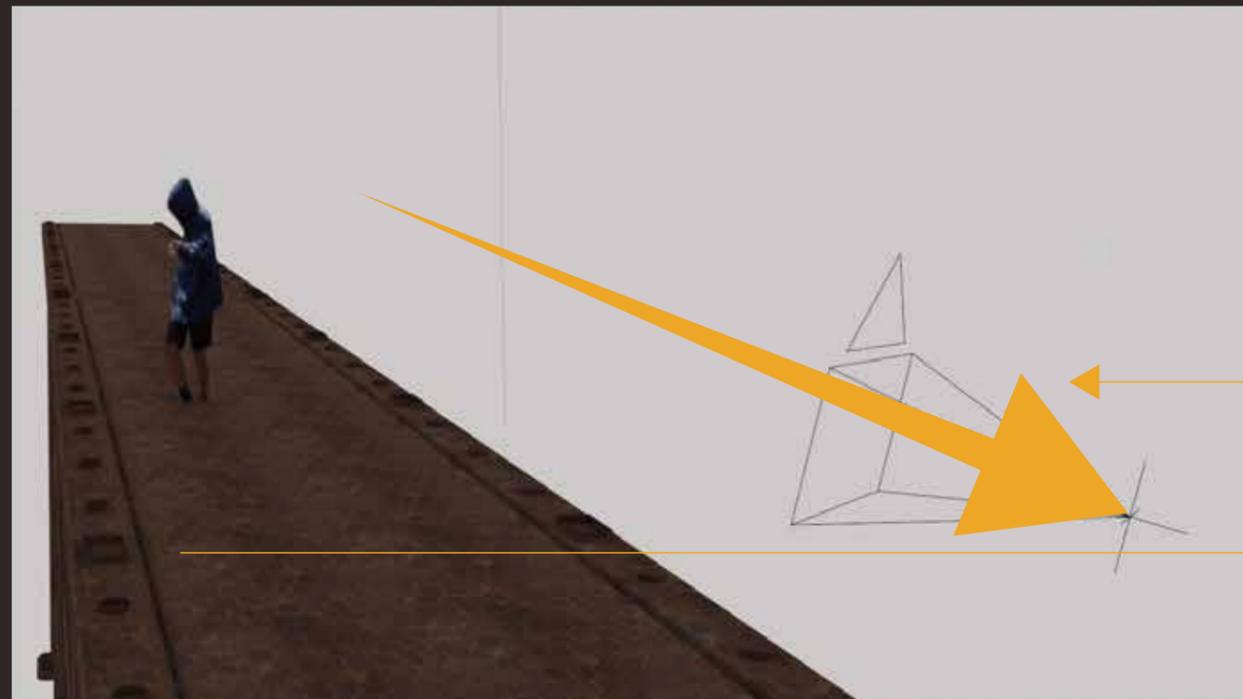
機能しないトラックマーカー

## □ ロケ地：アメ横 路地裏



# コンポジット

私が 3D シーンに実写の人物を合成する際に、よく使うワークフローがあります。それは、マスクで抜いた人物を blender に取り込み、大体のライティングの合わせや影をつけるというものです。これを行うことで 3D シーン内のライティングで人物を照らしたり、影をつけることができます。しかし、取り込むとは言っても平面なので、正確なライティングは難しいです。影も人物の真横からライトを当てると、影が出ないなどの難点があります。それを NUKE で補います。プロの方がこのワークフローを取り入れているかはまだわかりませんが、さまざまなワークフローを試して正確かつ効率の良いものを見つけていきたいです。



blender で落ちた人物の影を使用

● blender にトラッキングで作成したカメラを取り込む



● 取り込んだカメラに人物の平面を追従させる



人物がそこで歩いているかのように見える！

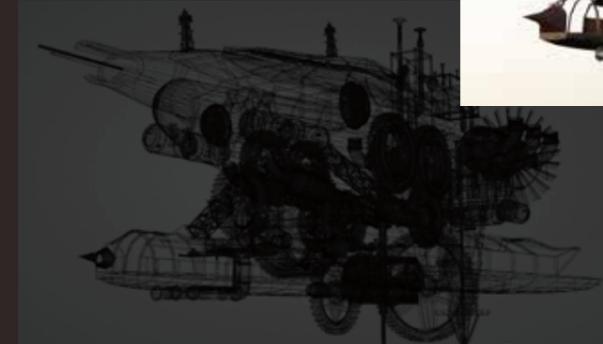
# モデリング

モデリングにおいて一番力を入れたオブジェクトは、航空機類です。そのデザインで意識した点は「どれだけ無駄なものを航空機に組み込めるか」です。ブレードランナーやアキラ、レディプレイヤーに登場する乗り物や建物は「このパーツがついている意味はあるのだろうか？」というようなものがたくさん登場します。このような疑問が視聴者に生まれるようにモデルを作ろうと意識したものが、今回作成した羽の生えた潜水艦やボートです。水中を動くものに羽をつけることで、無駄さを極限まで引き出しました。この無駄が私はたまらなく好きです。

rend |



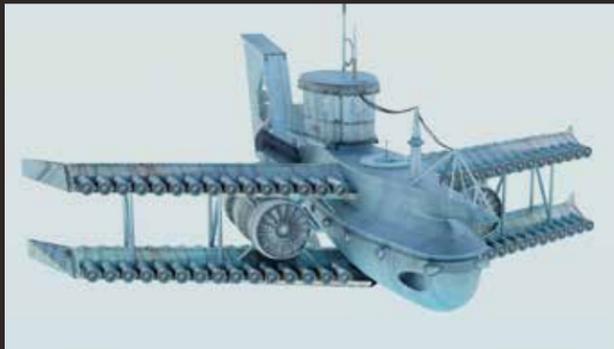
wire |



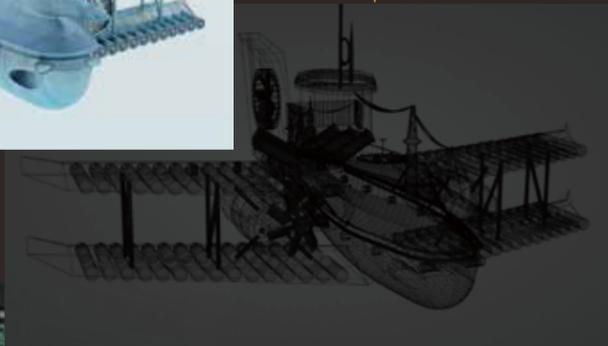
ref |



rend |



wire |



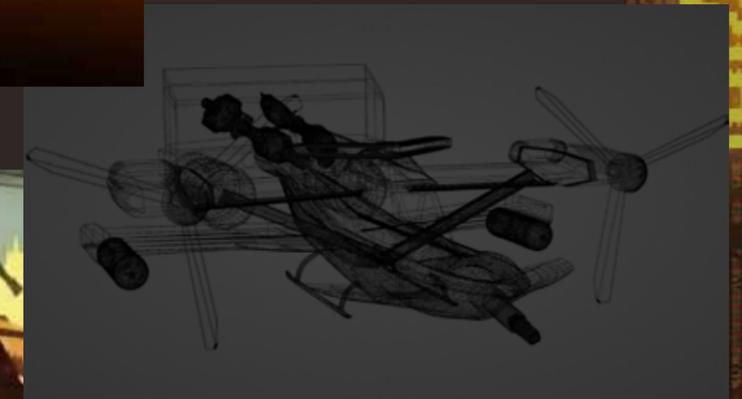
ref |



rend |



wire |



ref |



Character  
flowchart

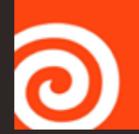
# DARK reproduce

Duration  
2min

Production Time

2023/10/7~11/20

作品はこちら



## 制作理由、概要、思い出

NETFLIX オリジナルドラマ「DARK」を、完全再現をしてみたいと思い制作しました。この作品はペアワークとなっており、企画・構成・撮影・VFX・エフェクト・コンポジットを私が行い、プロップ・背景モデリングは弊社モデラー志望の友人、柴田 力 氏が行いました。初のペアワークであったため最初はうまくいくか不安でしたが、撮影計画を立てて行動し、欠けた部分は後からスケジュールを変えて補うことができました。コンポジットはすべて NUKE を使用し、エフェクトは Houdini を使用。エフェクトは初めてほぼ自力で作成しました。何度も色んなパターンの動きを試したことが大変ではありましたが、とても良い経験となりました。

私の「DARK」への愛と、混沌とした不気味な世界観をお楽しみください。

## 再現した作品



## 完全再現



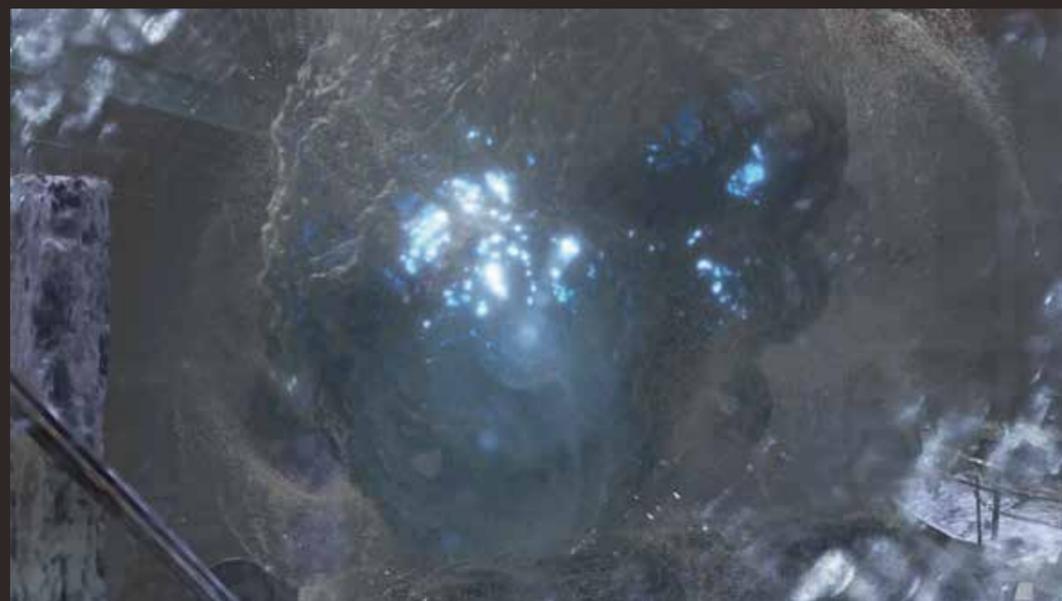
## 原作



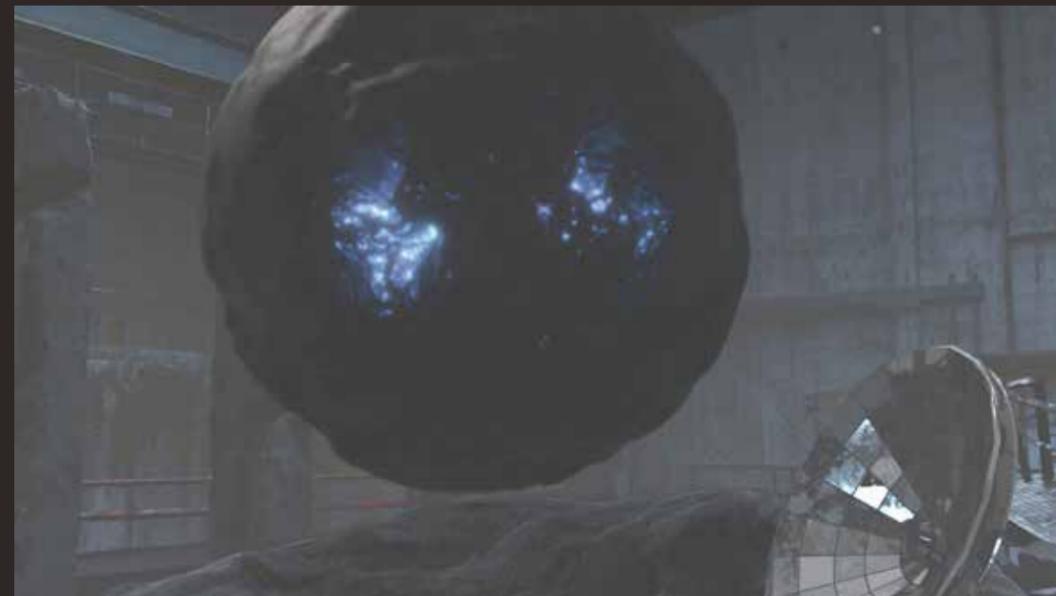
## こだわった点、反省点

エフェクト作成は今回はできるだけ「チュートリアルっぽさ」をなくそうと思い、ほとんど自力で作成しました。しかしシュミレーションの時間がかかり長くなってしまい大幅に時間を使ってしまいました。理由としては、黒い物体の部分はポリゴンで構成されているため、ポリゴンの数がかかりの量になってしまったためだと考えています。制作を終えた後に何かほかに良い方法はないかと調べたところ、HoudiniのVellum シュミレーションというものが最適だと思いました。コンポジットの面では、まずキーイングから入り、グリーンバック合成は授業で基礎を固め、トラックマーカのばれ消しは独学で学んでいたためスムーズにできました。しかし、何より合成段階で全体的にかなり暗いシーンの合成だったので、暗い背景に黒いエフェクトを合成した際に、「色がつぶれてしまう！」などということが何度もありました。

Cut3 |



Cut8 |



Cut7 |



# 撮 影

5人の友人に撮影の補助をしてもらいました。絶対に一人で成功させることはできなかったのですが、本当に感謝しています。今回はREDで撮影をしました。色味は後でLUTを使い調整する必要がありましたが、かなり解像度の高い素材が撮れたのでこれからも、REDを使っていこうと思います。工夫した点は、できるだけトラッキングマーカの上に人物がかぶらないようにすることと、天井から月明りが少し漏れている設定なので、天井のライトを使って色温度などを大体で調整し、コンポジットをスムーズに行えるようにした点です。今回の役者の衣装は、首から下のみとなっており、頭のマスクはMAYAで作成したCGとなっております。そのマスクをヘッドトラッキングをするために、役者の頭にトラックマーカを配置。かなり正確にトラッキングが取れました。これからもこの手法を使っていきます。今回のペアワークフローの中で相手にしっかりと要件を伝えたり、丁寧な作業データを渡すという意識が芽生えた気がします。

カメラはREDを使用



友人の協力



役者が着る衣装と、CGのマスクの色合わせ



# コンポジット

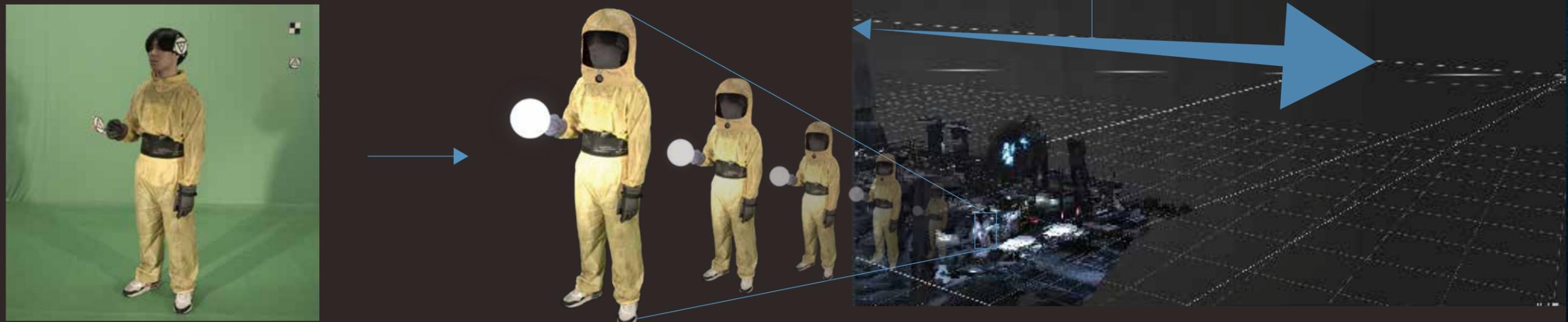
今回の作品の難しいところは、主人公が常に宇宙服のようなものを着ている点です。首から下は衣装で準備できたのですが、マスクは準備できませんでした。「これは CG でやるしかない」そこで使用した技術はオブジェクトトラッキングです。役者の頭部にトラッキングマーカーを複数貼り、トラッキングをしマスクのマッチムーブをしました。手に持っているライトも同じ技術を使っています。

そして、今回鍵となったノードは「project 3D」ノードです。背景モデルに Maya でレンダリングした一枚絵をプロジェクションし、そこに card にした人物やエフェクトを配置し位置関係を合わせました。加えて奥に行くほどフォグがかかっているように見せようと思ったので。煙のカードをカメラの手前から奥まで均等に配置しました。

□ 頭部にマーカーを配置しオブジェクトトラッキング



□ キーイングとカメラプロジェクションを使用した位置合わせ、フォグ表現

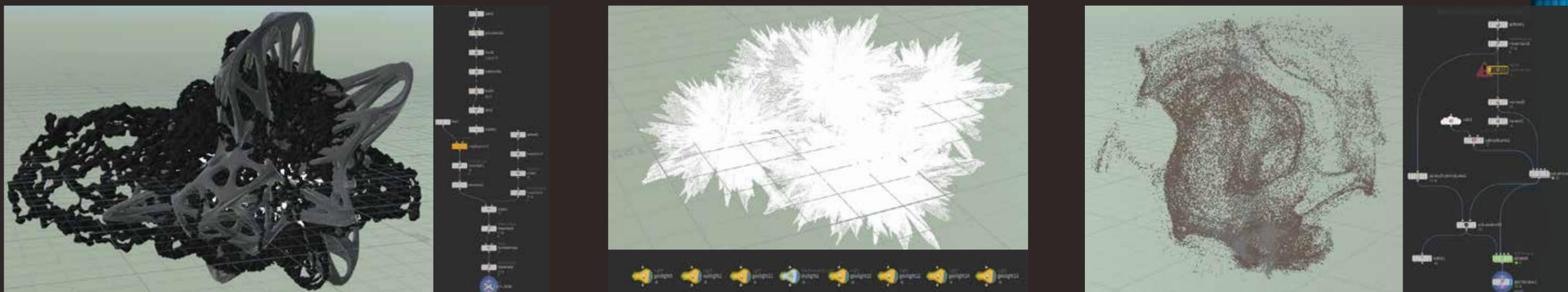


# エフェクト

前述の通り、エフェクトは Houdini を使用しました。最初に作成したのは黒い「うねうね」と動く部分です。こちらは sphere をワイヤー状にしたものにノイズをかけ、そのワイヤーの太さ違いや、ノイズの大きさ違いの物を四つ重ねて作成しました。

次に作成したのは中心で発光する青い核のようなものです。こちらは、中心に発光体を置き、黒い部分がうごめき見え隠れさせることによって「チカチカ」とさせるようにしました。最後に作成したのは、周囲で舞う塵です。

こちらは、ノイズをかけた sphere の point から particle を発生させ軌跡が出るように設定し、黒い部分の周りを舞うようにシミュレーション (DOP) で調整しました。



# hommmage 02

Production Time

2024/2/17~3/10

作品はこちら



Duration

20sec



## 制作理由、概要、思い出

こちらの作品は、私の大好きな作品の一つでもある NETFLIX オリジナルドラマ「THE RAIN」に大きく影響された作品です。主人公が皮膚に黒い血管を浮かび上がらせ、恐ろしいウイルスを身にまとうシーンを見て、「かっこいい！これやってみたい！」と思い制作しました。

## 影響を受けた作品



□ source



□ blood vessel composit



□ particle composit



## こだわった点、反省点

最初の撮影段階で既に役者の左半身にエフェクト等を合成するつもりでいたので、太陽光が左半身に当たる場所を選んで撮影しました。今作で作成したエフェクトは、合成段階に入るまでかなりの工程を踏んでおり、おかげでより良い結果が得られたと思っております。特に大変だったのは、エフェクト自体の作成よりもその発生源を作成することに苦戦しました。コンポジットの面では、今作で初めて NUKE の smart vector という機能を使って人の皮膚に素材を貼り付けることを行ってみました。思っていたよりも使いやすく、スムーズに張り付けることができました。

Houdini に取り込み partticle の発生源にする

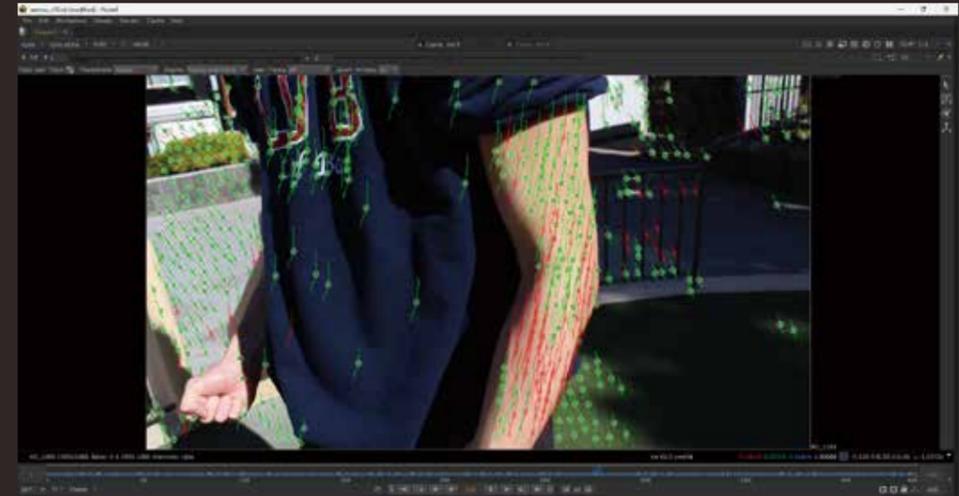


必要な mesh だけを抽出



## エフェクトの発生源の作成手順

NUKE で役者の体を 3D トラッキング



トラッキングデータを元に役者の体の表面を生成 & カメラ作成



## コンポジット

奥の道に歩いている歩行者と、役者の服に付いた埃をばれ消しました。今回初めてばれ消しに NUKE の F\_RigRemoval というノードを使いました。初めは NUKE の 3D シーンを使ってばれ消ししようと思ったのですが、精度がかなり悪く断念し、今回の手法に切り替えました。パラメータの調整が難しいと感じましたが、前者よりも正確にばれ消すことができました。埃は 2D 上でばれ消しをしました。

F\_RIGRemoval を使用したばれ消し

F\_RigRemoval1



2D 上でのばれ消し

特定のフレームで実写素材を固定しばれ消した物をマッチムーブ

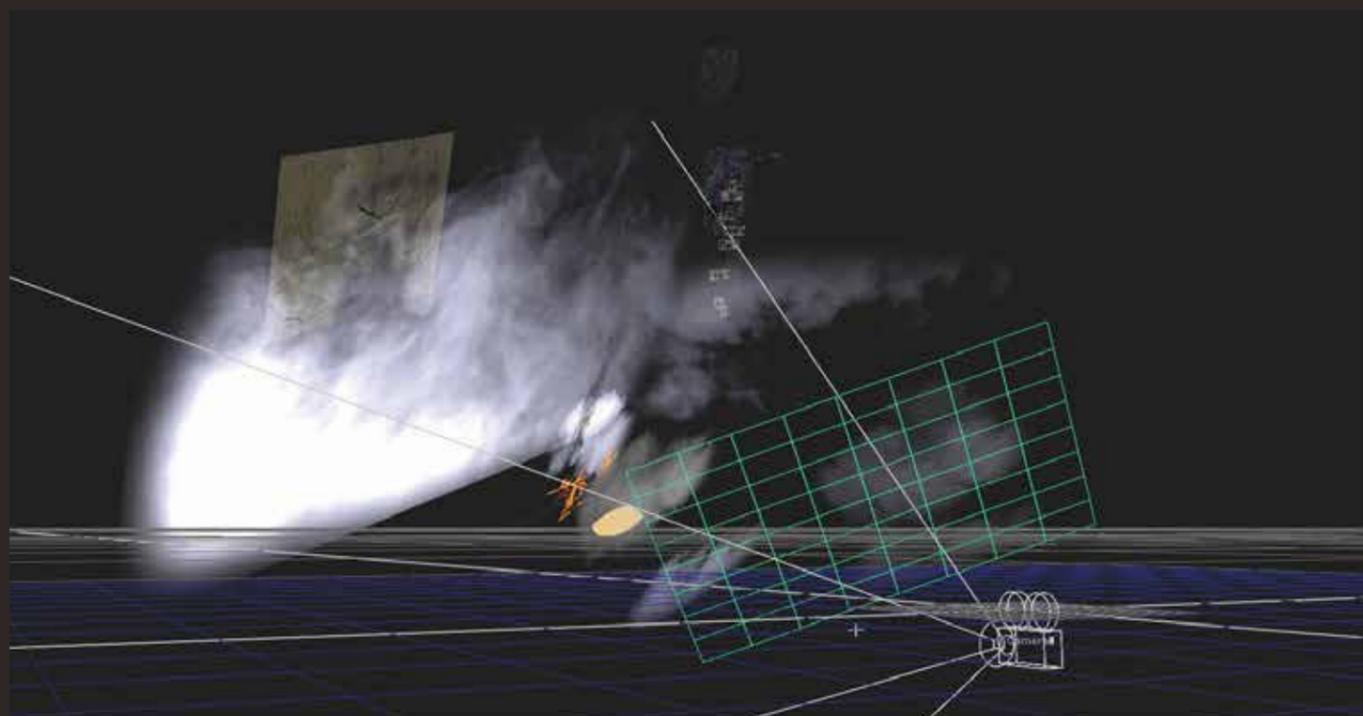


Break down

## コンポジット

最後の工程として、全体的な世界観のデザインをしました。荒廃した世界を表現するために、炎やビルのヒビ・煙を 3D シーンを使って合成しました。ヒビの合成は、素材と撮影素材の黒と白のレベルを合わせることをしっかり行いました。炎は glow の値の調整に苦戦しました。ただ glow をさせて合成するだけではなにかが足りないと思ったので、煙や地面の反射を加えました。

3D シーンで荒廃した世界を表現



素材の黒、白のレベルをマッチ



Broken down

# Gurdians

Duration

13sec

Production Time

2023/12/12~1/20

作品はこちら



Pt

Ps



## 制作理由、概要、思い出

私は、制作当時今まで短い作品をしっかり作ったことがあまり無かったので、コンピジットの技術をアピールしつつ自分の好きな世界観を短い映像で表現したいと思っていました。そんな中、水道橋を歩いていたら下記のような交差点を見つけ、「あの白線から何か出てきたら面白そう！」と思いこちらの作品を制作しました。今回はオリジナルを意識して作ったのですが、やはり見返すと「アキラ」や「ブレードランナー」に影響されていると感じます。

## 影響を受けた作品



□ source



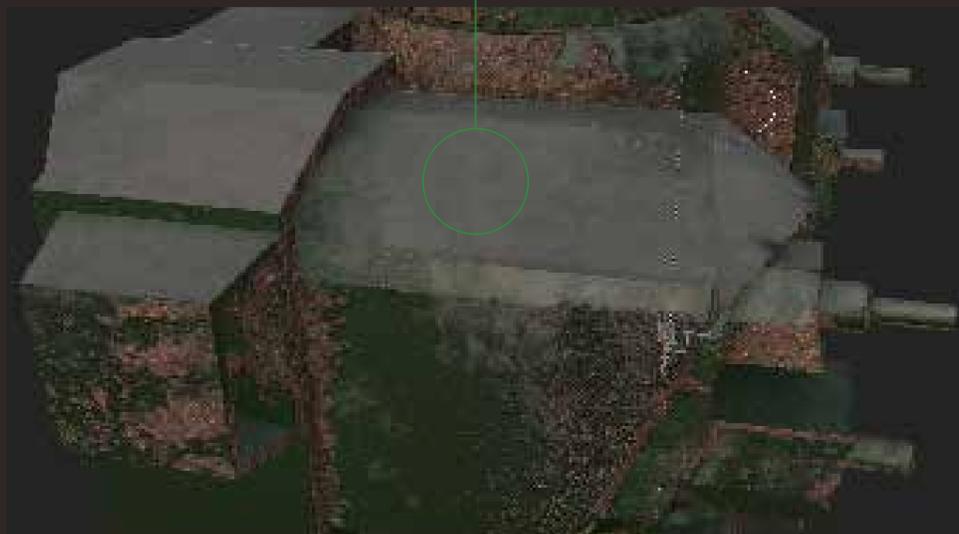
□ composit



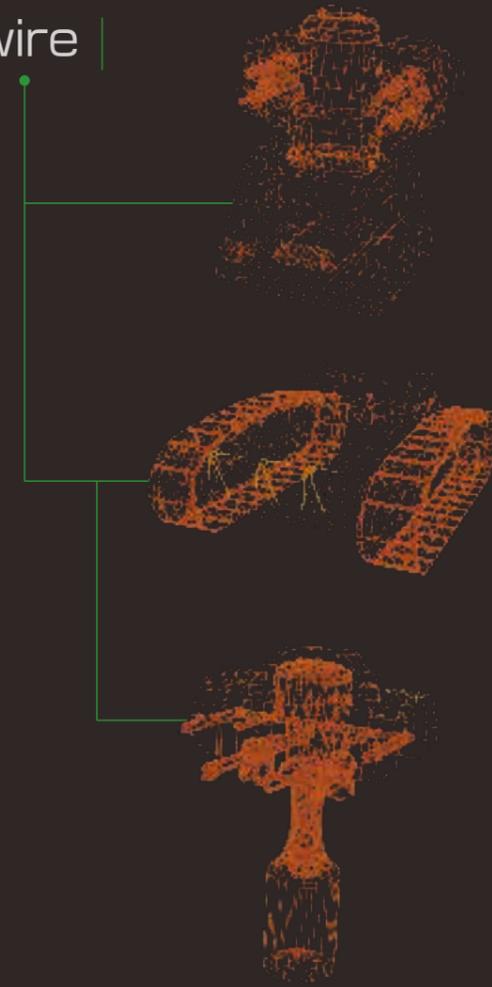
## こだわった点、反省点

登場する砲台や戦車は、モデリングは Maya、テクスチャリングは Substance painter、アニメーションやレンダリングは blender で行いました。戦車、砲台の形作りはほとんどオリジナルで作成しました。そして、Substance painter でスマートマテリアルという機能を使い、砲台の上面だけに砂埃を配置しました。こちらはかなり簡単にきれいに適用できたので、これからも活用していきます。最後に、奥の一番大きい砲台が空中を飛ぶのですが、その際のジェット噴射は blender でテクスチャで表現しました。当初は Houdini で炎のシュミレーションを使って表現するつもりでしたが、その場合かなりの時間を使ってしまうためこの手法は効率化に加え時短にもなりました。

□ Substance painter のスマートマテリアルで上面に砂埃



wire



rend



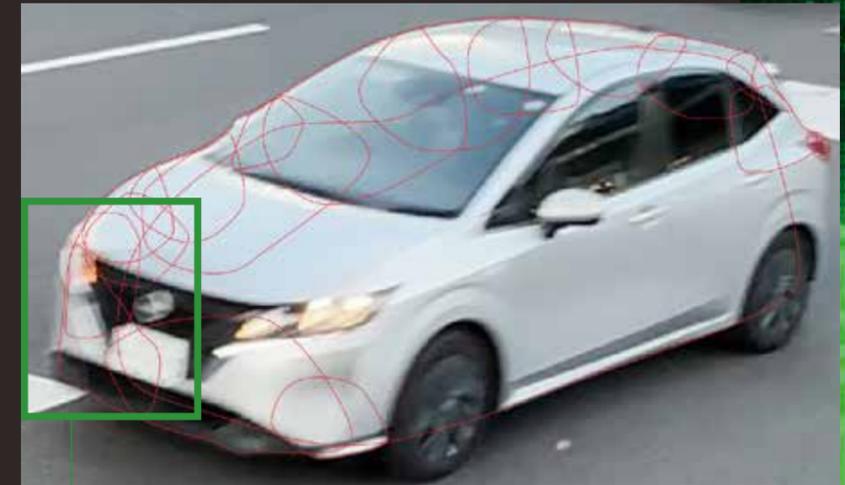
□ blender でテクスチャを使ってジェット噴射を表現



# コンポジット

今回はまず NUKE でトラッキングの作業から入りました。車や地面に舞うゴミ等をマスクアウトしてトラッキングをしました。しかし、上手くいかない…。理由が分からないまま何もマスクアウトせずにトラッキングを取ってみました。すると、トラッキングが上手くいきました。上手くいったことは良かったですが、頑張って余計な物をマスクアウトしたのにその頑張りが全て無駄になりました。しかし、これは良い経験だと思い前に進もうと思いましたが、しかし上手くいかなかった理由は未だに分かっていないので、これから解明したいと思います。そして、今回車がCGの手前を走っているのでも車のマスクを切る必要があり、モーショングラフを考慮し、切らなければなりません。ここは特に注意を払ってマスクを切りました。

車のマスク切り



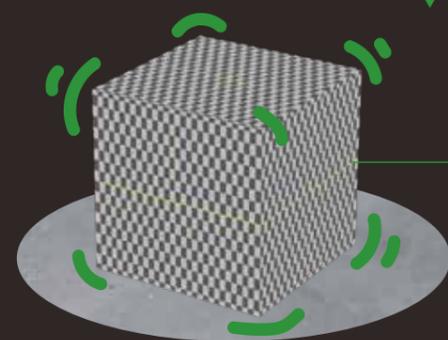
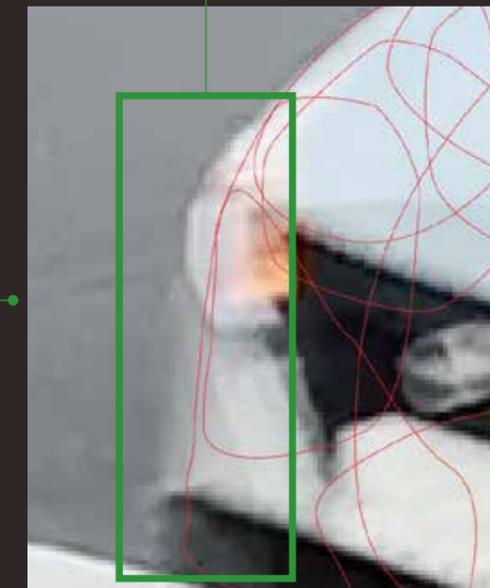
□動く物をマスクアウトして3Dトラッキング



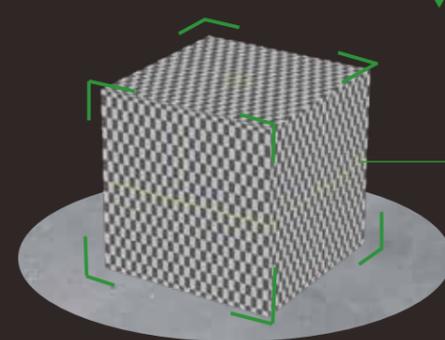
□何もせずに3Dトラッキング



モーショングラフの開始点でマスクを書く



オブジェクトが地面を滑る…



成功したけどなぜ…

# hommmage 01

Production Time

2024/2/10~3/4

作品はこちら



Duration

10sec



## 制作理由、概要、思い出

今回作成したのは NETFLIX オリジナルドラマの STRANGER THINGS のワンシーンのオマージュです。マインドフレイヤーというクリーチャーが出現するシーンの構図がとてもかっこいいと思ったので作成しました。今回反省すべき点は、企画の段階でどこに何を配置するか、また自分のCG・コンポジットの技術を考慮する事です。メインとなるクリーチャーが思うように映せませんでした。次回作からは気を付けたいと思います。

## 影響を受けた作品



□ source



□ composit



## こだわった点、反省点

今回は臨場感が出るように、手持ちカメラで撮影をしました。撮影した直後は 3D トラッキングが正確に撮れるか不安だったのですが、思ったよりも正確にできたので安心しました。空のキーイングに関しては、どうしても電線が消えてしまったため、そもそも電線がないものとししました。これは大きな課題なのでこれからもしっかりと勉強し改善して行きたいと思います。

### □ 空のキーイング

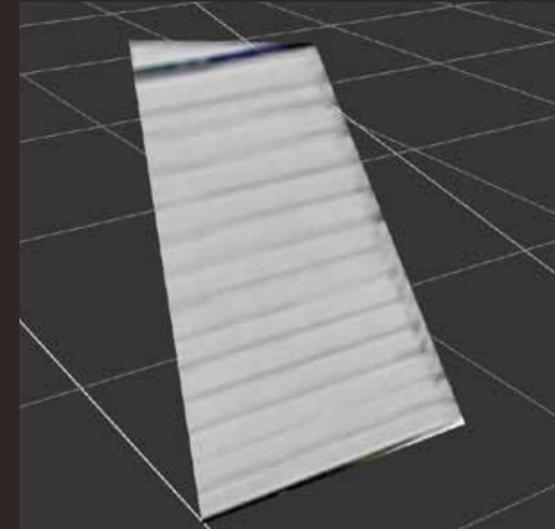
● 電線が消えてしまう…



## コンポジット

まず、地面に雪が残っていたり看板の文字が気になっていたもので、ばれ消しをしました。そして空のキーイングで消してしまった電線の影が住宅の屋根に残ってしまったので、これもばれ消ししました。空のキーイングは、電線が住宅の屋根と被る部分はマスクで処理し、かぶらない部分は keyer ノードや key light ノードを使用しました。しかし、窓に青空が反射したままになってしまいました。その部分は hue correct ノードや grade ノード、saturation ノードを使って曇り空が反射しているように見せました。

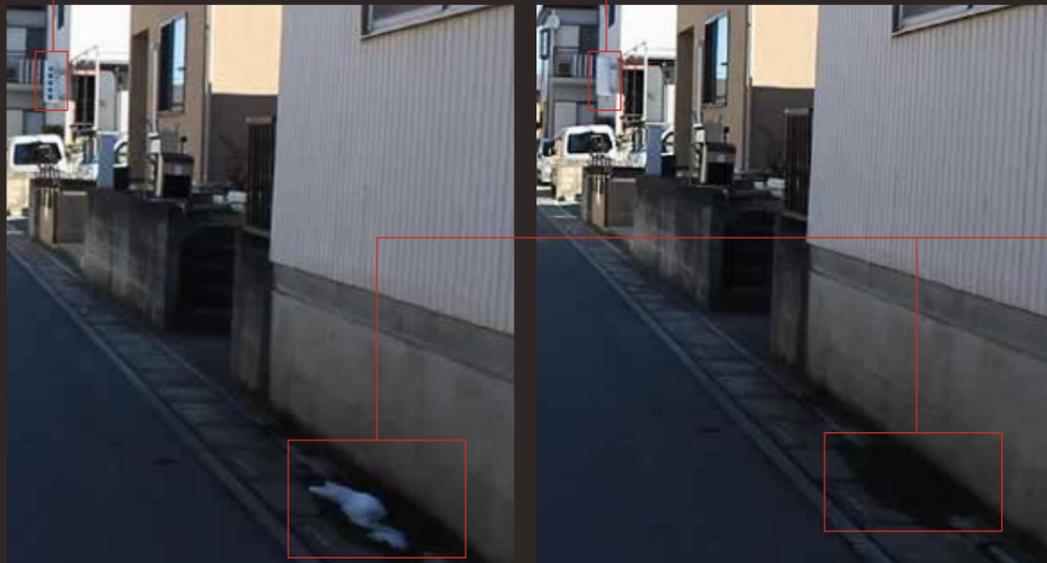
### 電線の影のばれ消しに使用した card



### ばれ消し

#### 看板の文字

#### 電線の影



雪



Block to go

# hommmage 03

Production Time

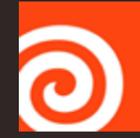
2024/3/26~4/6

作品はこちら



Duration

12sec



## 制作理由、概要、思い出

「今際の国のアリス」を見て、村上虹郎が爆発する飛行船を後にするシーンがとても印象に残っていて、ちょうど爆発のコンポジットをしてみたかったので制作しました。弊校の近くに、ランドマークのようなビルがあったので、映えると思い、こちらをロケ地に選択しました。そして、これまでカメラは一眼レフを使用していたのですが、今回は、初めて iphone15pro を使用しました。かなりの広角で撮影が可能で画質も劣らなかったのが驚きました。これから愛用していきたいと思います。

## 影響を受けた作品



□ source



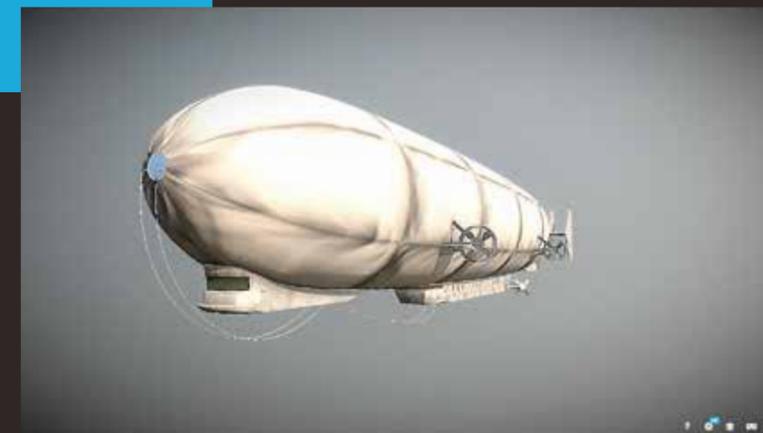
□ composit



# こだわった点、反省点

登場する飛行船は「sketch fab」のアセットを使用、エフェクト類は自分で作成しました。爆発は、エフェクトもコンポジットもリファレンスを見ながら作成したのですが、参考になるリファレンスがとても多かったので混乱しました。最も意識した点は爆発する瞬間の炎のスピードと、激しいフラッシュです。前者はエフェクトで調整し、後者はコンポジットで補いました。他にもこだわった点として、爆発の全体的なグロウもパラメータにキーフレームを打って調整しました。遠くに見える飛行船の旗は、ブレンダーのクロスシュミレーションを使用し作成しました。

□ sketchfab のアセットを使用



□ 参考にしたリファレンス

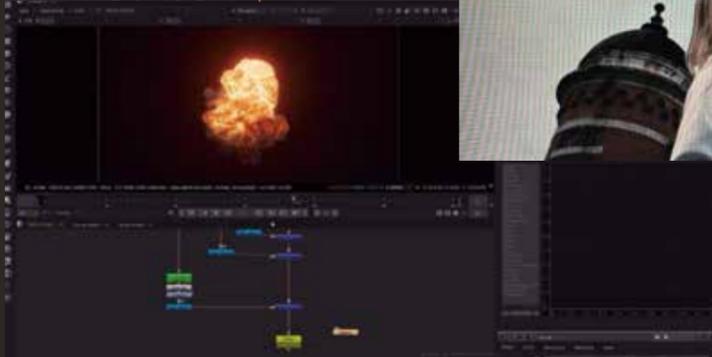
煙と炎の立ち上がり方



構図、煙の色



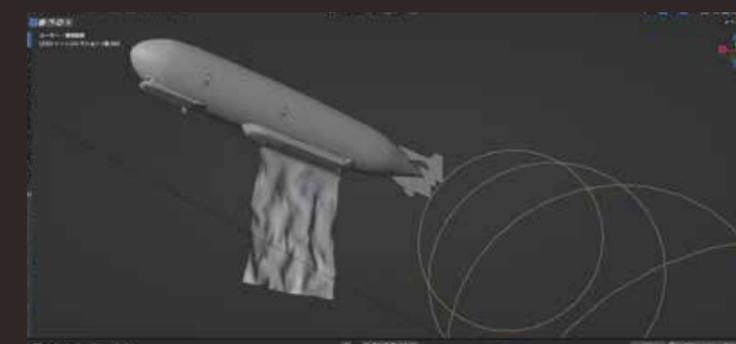
爆発直後の閃光



□ 爆発は Houdini で作成



□ cloth は blender で作成



# コンポジット

コンポジットで最初に取り掛かったのは、空の置き換えです。ビルは青空を反射しており通常通りキーイングするとビルの窓のアルファが失われてしまうので、部分ごとに違うキーイングノードを使用したり、マスクを切ったりしました。次に、窓の反射を置き換えた空の色に合わせました。これには saturation ノードや、Huecorrect ノードを使用しました。飛行船のコンポジットはブレンダーで複数のパスに分けてレンダリングし、主に Depth、Diffuse direct、mist、emit のパスを使用しました。ライティングはブレンダーでデフォルトで入っている大気テクスチャという環境テクスチャを使用したのですが、完全に同じライティングにすることはできていないと思っております。次回作からは撮影場所の HDRI をしっかり撮っておき、それを使用したいです。

□ 空の置き換え、色味変更

before |



after |



□ 複数のパスを書き出し

depth |



emit |



Diffuse direct |

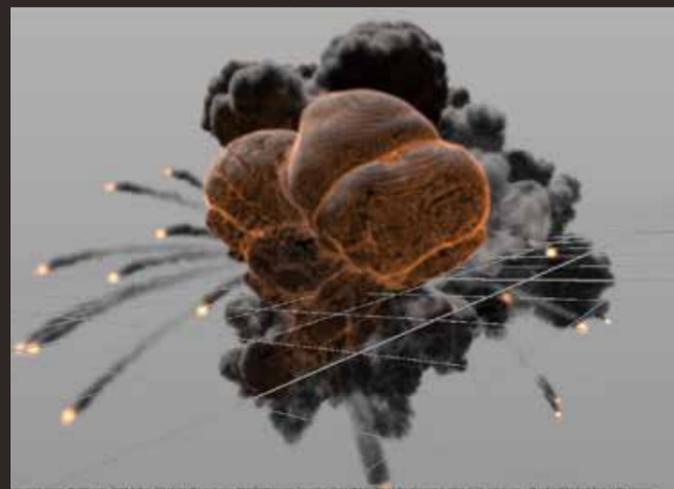


beauty |



# エフェクト

実際に「今際の国のアリス」を見ながら爆発の動きを意識しました。よく観察すると、炎が黒くなり煙に遷移するスピードがかなり早かったので、クーリングレイトのパラメータを調整し炎が急速に冷やされるようにしました。トレイルは pyro burstsource を使用して作成。広がり方、寿命を主に調整し消失するのを遅くしました。飛行船上部で燃える大きな炎は少し大きくなりすぎてしまったと思っています。これから炎の大きさを自由に調整できるように勉強していきたいです。煙は、形や浮上の仕方がよくできたと思っています。炎が燃え広がり飛行船が欠損していくエフェクトと、飛行船に吊り下げられている旗はブレンダーを使用。処理が軽く精度も良いので、これからも取り入れていきたいです。



# floots loop CM

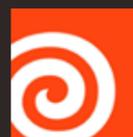
Production Time

2023/12/1~1/20

作品はこちら

Duration

1min26sec



Ae



## 制作理由、概要、思い出

こちらの作品は共同制作となっており、私が担当したのは前半の背景モデリング、8割のコンポジット、一部のエフェクトを担当しました。私は当時「GEKIWA THE STRONG」というCMや millennium paradeの「Fly with me」という曲のMVに魅了されておりました。「自分もこんな作品が作りたい！」しかし、「これは一人では無理だ…」と思い5人で共同で制作することにしました。最終的には、彼らが好きな「チャーリーとチョコレート工場」のようなポップな世界観も取り入れ、作品にコントラストを持たせることができたと思います。友人は皆エフェクトアーティスト志望だったため連携がとてもむずかしかったです。特にカメラデータの受け渡しは、持っている知識が私と友人では違いがあるため特に苦戦しました。そして、カットの繋がりが不自然な箇所に自主的にカットを加えました。この作業が特に大変でした。しかし、監督の友人に「いいね！」を頂いたときは本当にがんばって良かったと思えました。今回の制作で、5人という大人数で作品を完成させる達成感を感じることができました。

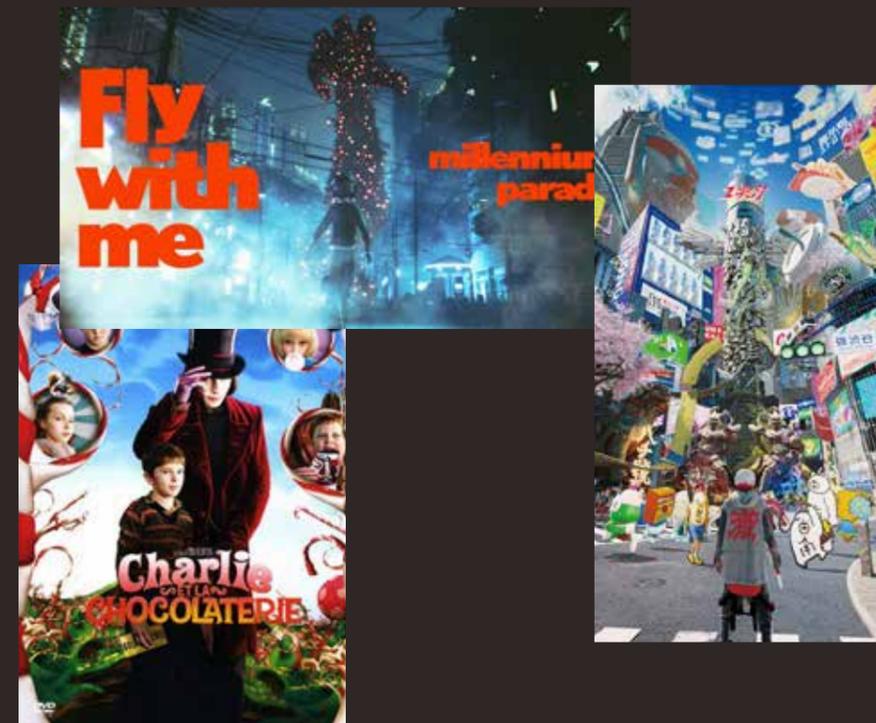
前半と後半の世界観のコントラストをお楽しみください。

□ 「GEKIWA THE STRONG」、「Fly with me」に影響された世界観

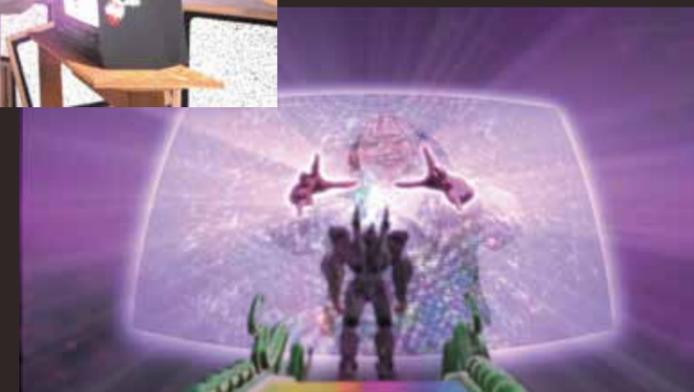


自己判断で追加したカット（他にも多数）

## 影響を受けた作品



□ チャーリーとチョコレート工場に影響された世界観

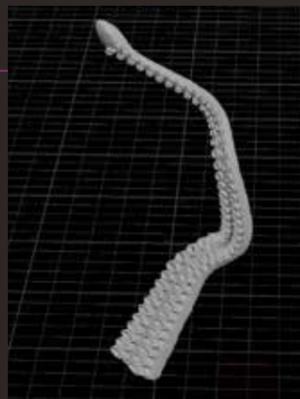


## こだわった点、反省点

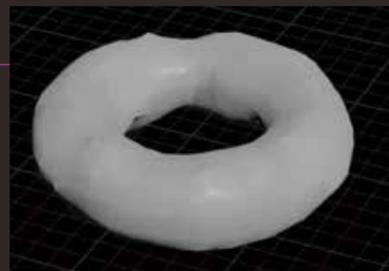
エフェクトの部分で担当した箇所として、手のクリーチャーの触手を作成しました。しかし、うまく Houdini 内でポイントを mesh に固定することができず、ごちゃごちゃとオブジェクトが動いてしまいました。これにより、パラパラ漫画のようになってしまい、臨んだ結果が得られませんでした。今後、調べて改善して行きたいと思います。今回はほとんどのカットが 3DCG のみだったため、コンポジットは比較的自由にできました。こだわった点は、手のクリーチャーが動くことによって発生する砂煙のようなものを作りたかったため、前作の反省も兼ねて背景や主人公が見えなくならないように意識し、自分のセンスに任せて煙を配置しました。カメラシェイクも入れ臨場感を演出、そして奥に行くほどフォグをかけ、手前の主人公やクリーチャーに目が行くようにしました。反省点としては今回人物のマスクに NUKE の「copy cat」ノードを使用した際に、人物全体のマスクはしっかりと切れたと思いますが、手のみのマスクを切った場合は納得のいく結果が得られませんでした。今後は効率と正確性を両立させ、この「copy cat」ノードとうまく付き合っていきたいと思います。

### □ Houdini で触手作成

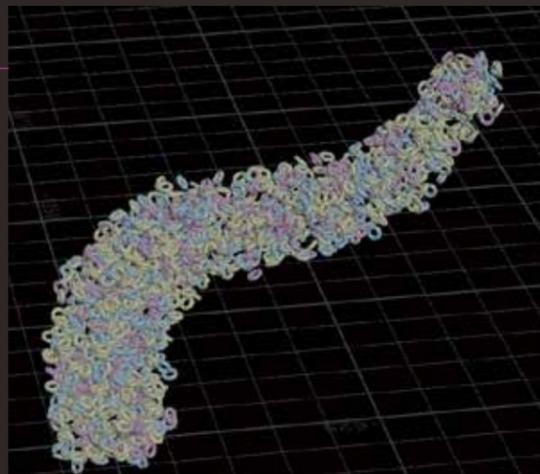
アニメーション付のアセットに



友人にもらったオブジェクトをばらまく

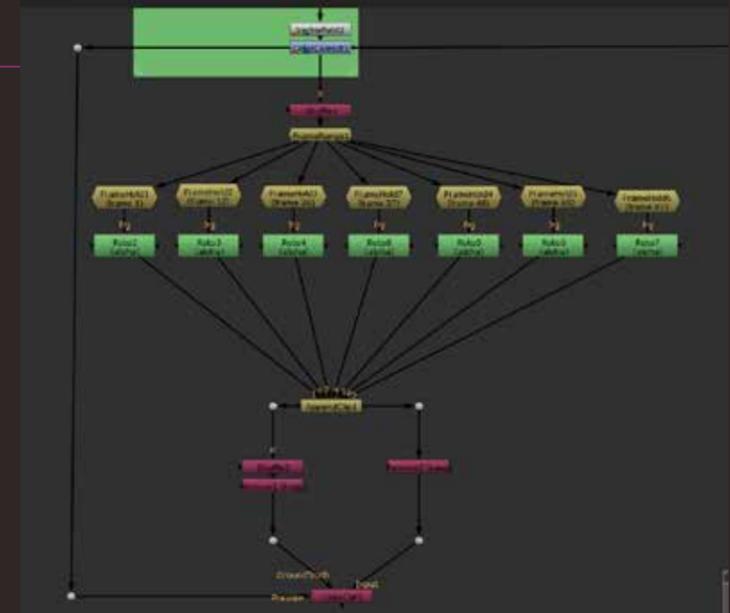


完成



### □ 「copy cat」ノードを使用した人物、手のマスク比較

「copy cat」基本ノード群



人物全体のマスクはそこそこ正確

手のみのマスクは

隆起する箇所があったりエッジが汚い…

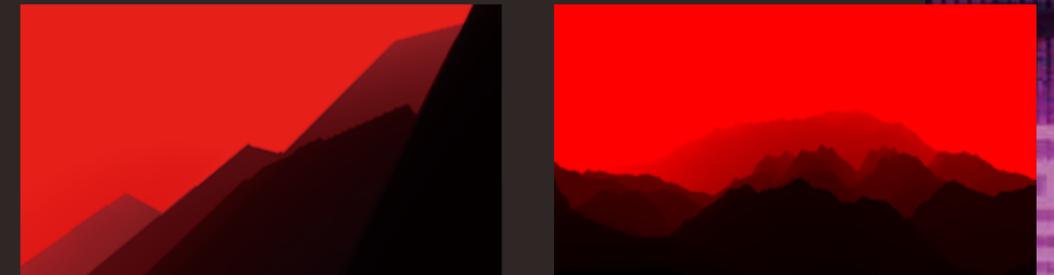


# コンポジット

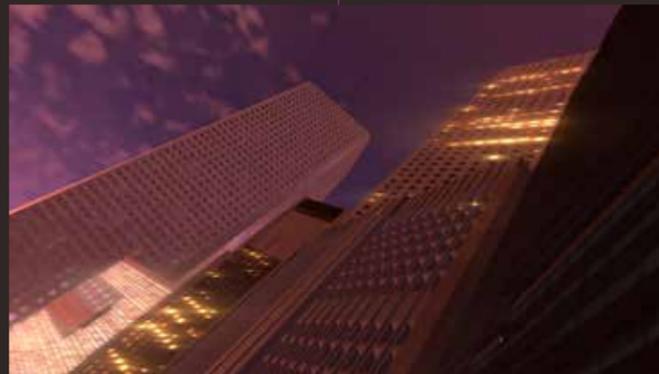
この作品は全体を通して広い場所のシーンが多いので、blender で奥行情報を書き出して奥に行くほどフォグがかかっているようにしました。今回は初の試みで、操作に戸惑いましたが、チュートリアル等を見ながら手探りで頑張りました。

この奥行情報を使い、ピントが手前には合っていて奥には合っていないようにし、実際のカメラで撮っているかのような見え方にしようと頑張りました。

## depth チャンネルの活用



focus 処理なし



fog 無し



focus 処理あり



fog あり

