

# PORT FOLIO

AINO ASAKURA

VFX MAJOR





## ABOUT ME

朝倉 藍乃 (あさくら あいの)

趣味は絵を描くこと、映画鑑賞、音楽鑑賞。好きな映画は『ナイトミュージアム』、『パイレーツ・オブ・カリビアン』シリーズ。好きなアーティストはMuseとエルヴィス・プレスリー。

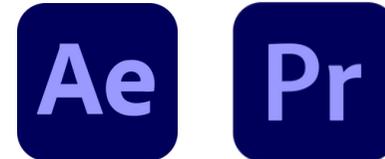
大学では映像演劇メディアを専攻。能や狂言、観光、グラフィックデザインについて学んだ。大学の研究の一環として、YouTubeにてグループYouTuber『とどけ！キャンパスライフ』として活動した経験がある。企画、編集、出演を主に担当。

# SKILLS

Composite



Movie edit



Modeling



Graphic, Photo edit



# WORKS



# Above The Ocean

実写映像と3DCGアニメーションの  
合成

作品解説：海と宇宙が交差する幻想的な  
世界を作りました。

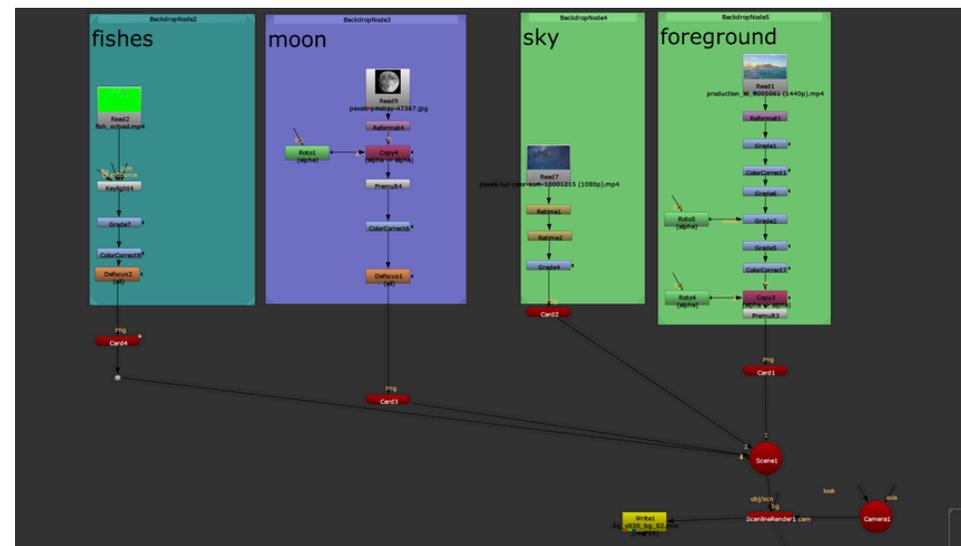
既存の実写映像と3DCGアニメーション  
の素材をロトやキーライトで切り抜いて  
作成したコラージュのよう自主制作の映  
像作品です。



素材引用元：Pexels, YouTube (BILAL CREATION  
PRODUCTION, KAGI GREEN SCREEN)

フル視聴は  
こちらから！



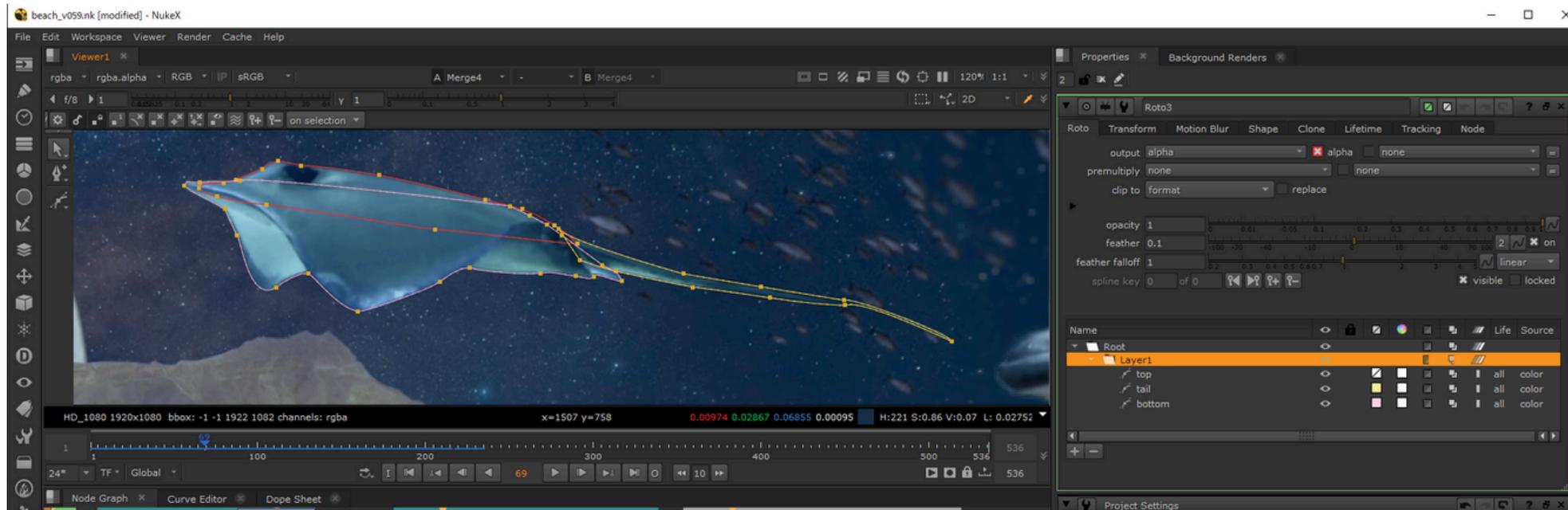


↑ 3Dcardを用いた素材の合成

## 【背景の制作】

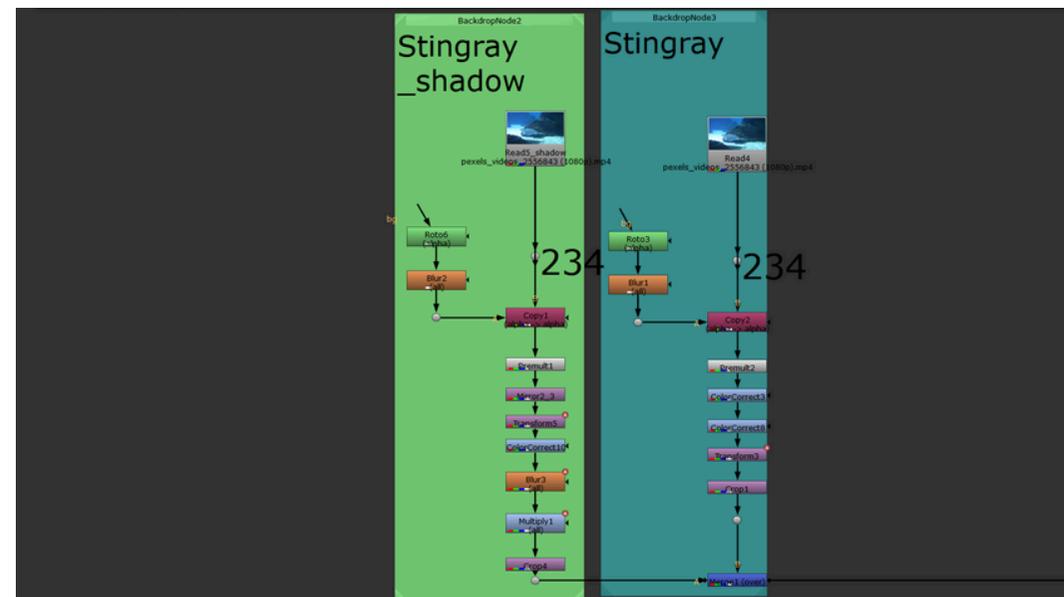
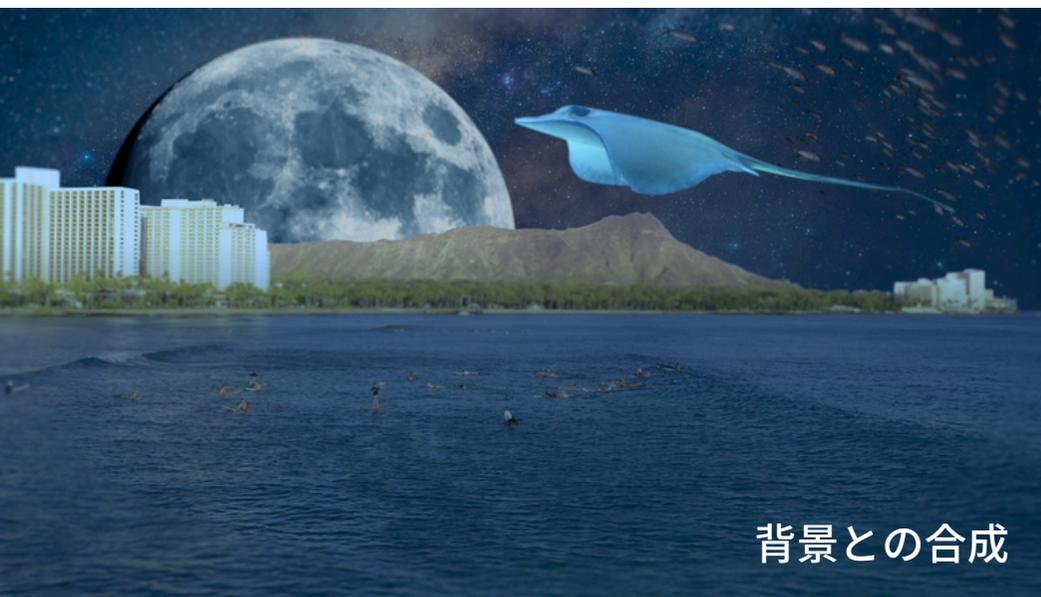
まずは背景となる海と空の風景を単体のプロジェクトで作成しました。主たるキャラクターであるクジラやエイのアニメーションと同じプロジェクト内で作ると、Nukeの動作が重くなるためです。

幻想的な作品にするために、海辺、宇宙のような空、巨大な惑星、魚の群れを合成した背景を作りました。海や夜空を連想させるために、全体を青色に仕上げたのがポイントです。



## 【エイのアニメーション】

主たるキャラクターの一つであるエイをマスクで切り抜くことが、このプロジェクトで最も苦勞したことです。元の素材が色や明るさをサンプリングして切り抜くことが困難だったため、動画内に映るエイのうち、およそ220~230フレームのすべてを手作業でマスクのアニメーションを作成し、切り抜くことにしました。



## 【エイのアニメーション②】

手作業でマスクを切り抜いたエイを空に飛ばします。背景である宇宙のような空と海に合わせて、より暗い青色にすること、空を飛んでいるように見せるために、影のアニメーションを作成したことがポイントです。



## 【クジラのコンポジット】

もう一つの主たるキャラクターであるクジラのコンポジットをしました。元の素材は3DCGで作られたアニメーションでした。動画をインパクトあるものにするために、大きさが異なる3匹のクジラを動画に登場させ、それぞれにカラーコレクトと影のアニメーションをつけたことがポイントです。

# An angel in the mirror

実写映像と3DCGアニメーションの  
合成

作品解説：鏡に映る天使の素顔。聖書での天使の描写と、Dreamcoreと呼ばれる aestheticを意識した作品です。

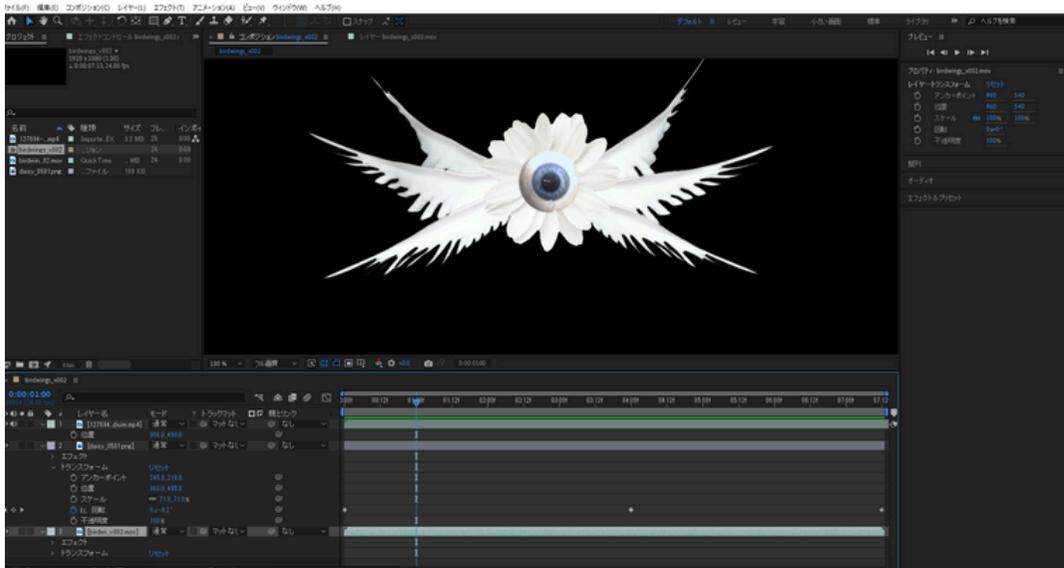
既存の実写映像と3DCGアニメーションの素材をロトやキーライトで切り抜いて作成したコラージュのような自主制作の映像作品です。



素材引用元：Pexels, Pixabay

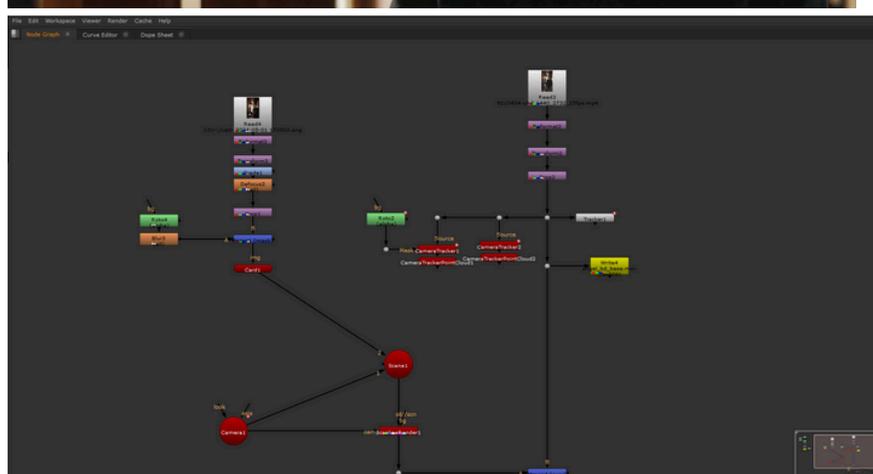
フル視聴は  
こちらから！





### 【天使の顔の制作】

天使の顔はAfter Effectsで複数の既存のCGアニメーション素材や写真素材を組み合わせて作成しました。インスパイアされたaestheticであるDreamcoreに頻繁に登場するモチーフを意識して、目玉や翼のキャラクターの作成とやや不自然な合成を意識しました。また、聖書の描写に忠実な天使の姿にしたかったので、天使の羽は鳥のCGアニメーションを複数組み合わせることにしました。

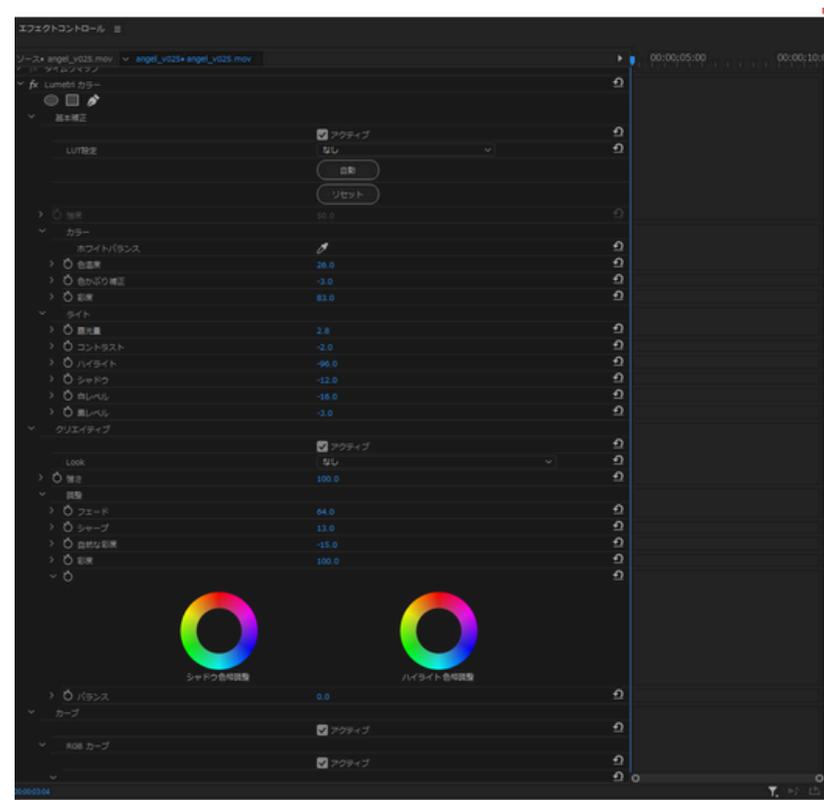


↑ Scanline RenderノードとCamera Trackerノード用いた編集

### 【空絵の制作】

天使の顔を、動画素材の男性の顔に貼り付ける際、天使の顔のほうが男性の顔より小さかったため、男性の顔がはみ出る部分を削除し、空絵を作る必要がありました。

空絵はNukeにて、Scanline Renderノード、Camera Trackerノードと動画素材内の異なるフレームに映る背景を用いて制作しました。



## 【雰囲気演出】

最後に、映像全体の雰囲気をゴシックや伝統的な西洋のイメージにするために、色や明るさを調整し、フィルムノイズを追加します。

Premiere Proにて、Lumetri カラーとフィルムノイズのフリー素材を用いて編集しました。温かく、羊皮紙のような色の映像に仕上げたことがポイントです。

Breakdownは  
こちらから！



# Living Together

実写映像と3DCGアニメーションの合成

作品解説：夕焼けの町に、海の生き物が車のや飛行機のように飛び交う世界。既存の実写映像と3DCGアニメーションの素材をロトやキーライトで切り抜いて作成したコラージュのような自主制作の映像作品です。



フル視聴は  
こちらから！



素材引用元：Pexels, YouTube (BILAL CREATION PRODUCTION, KAGI GREEN SCREEN)





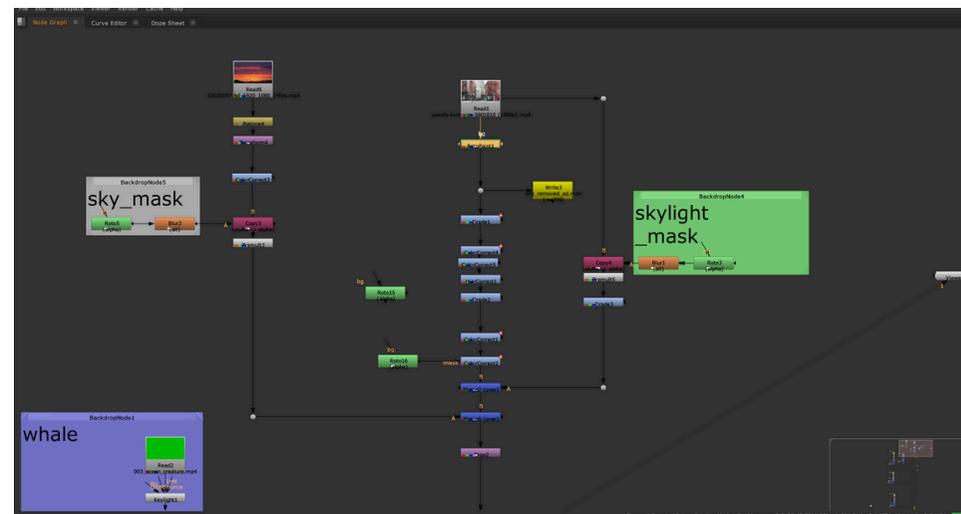
元素材



1フレーム目のカラコレ



最終フレームのカラコレ



↑複数のcolourcorrectノードを用いた編集

### 【背景の制作】

この作品では背景の制作に一番力を入れました。夕焼け空に合わせて、カラコレをしました。元素材の空の色が徐々に変化しているため、カラコレをすべき街並みの素材につないだカラコレのノードにアニメーションをつけることで、徐々に街並みの色も空の色の変化に従って色が変化するように作りました。

Breakdowは  
こちらから！

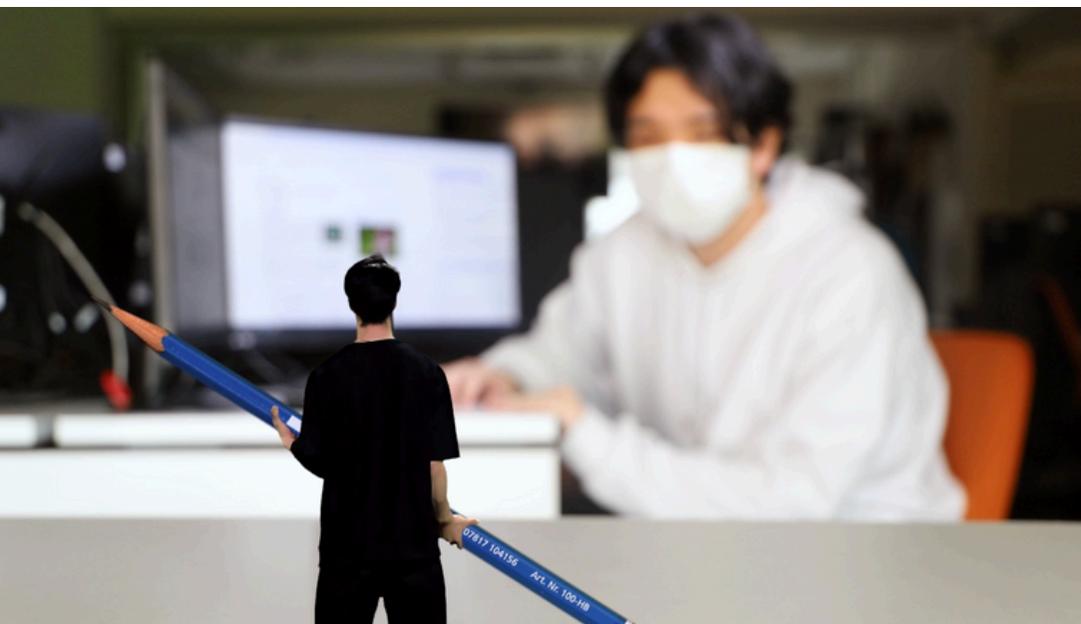


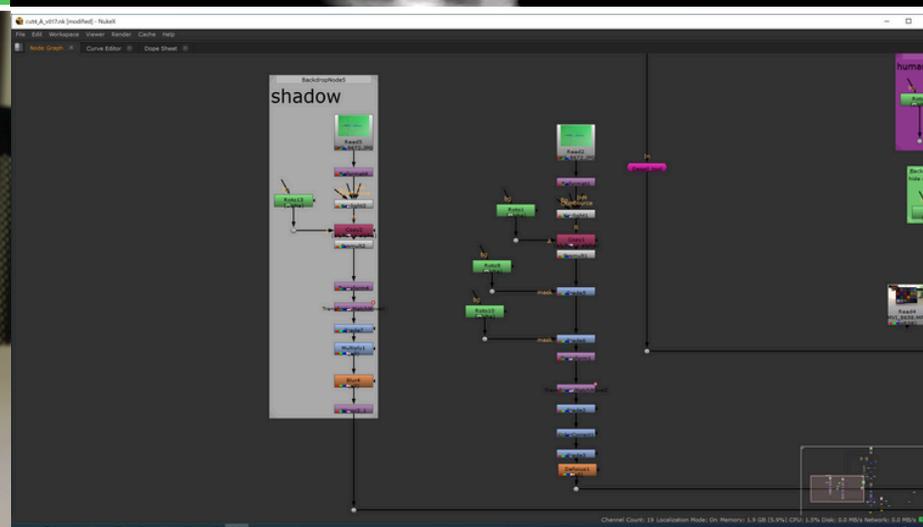
# 小人

実写映像の合成、グループ制作

制作人数：5人

作品解説：主人公が勉強中に鉛筆を失くした！と思ったら小人に盗まれていたというショートフィルムです。シナリオ、絵コンテ、実写撮影、一部のコンポジットを担当しました。





## 【グリーンバックを用いた撮影と合成】

小人が鉛筆を持っているようにみせるために、グリーンバックでの撮影では、演者に棒を持たせました。その時の演者の手や棒の動きをもとにトラッキングを行い、鉛筆の動きや向きアニメーションを作成しました。

コンポジットの段階で、小人だけでなく鉛筆の影も作成したことで、より立体的で存在感のある絵になりました。

No. 1

撮影場所

人間→404 ?  
小人→Eスタ

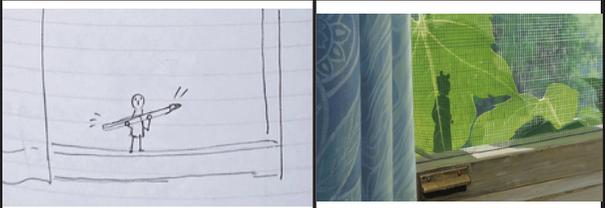
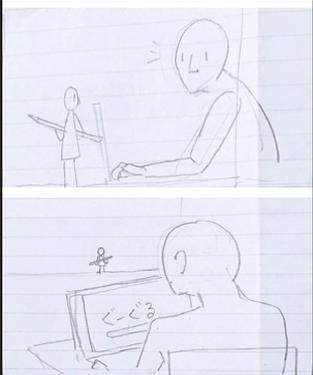
機材

カメラ→5D?

撮影日は来週火曜予定

※カメラはすべて固定

こびとC班絵コンテ

cut	Scene	Look	メモ
1			<p>※cut1-3</p> <p>ペンが無くて探す人</p> <p>※1-3カットをワンカットでまとめる</p> <p>カメラ：5D レンズ：55mm</p>
2			<p>※cut 4</p> <p>窓辺にペンを持ってる小人がいる</p> <p>カメラ：5D レンズ：18mm</p>
3			<p>※cut 5-6</p> <p>PCで調べてると小人を発見する</p> <p>※cut5-6をまとめて小人の後ろからカメラワークする</p> <p>カメラ：5D レンズ：18mmと55mm</p>

## 【シナリオと絵コンテ】

このプロジェクトでは、事前に「小人」をテーマにした作品を作ることが決まっていた。プロジェクトメンバーと、各々が幼いころに読んだり見たりした、小人にまつわる絵本やアニメーションのイメージを共有しながら話し合い、それらをもとにシナリオと絵コンテを作成しました。

No. 2

※カメラはすべて固定  
こびとC班絵コンテ

	Scene	Look	メモ
4			※cut 7 小人について検索する ※ジョンが作ってくれたやつで
5			※cut 8 撮影 cut5.6 のシーンを続けた のと同じなので一緒にやる
6			※cut 9 えんぴつに気づく小人 (欲しい) カメラ：5D レンズ：18mm
7			※cut 10 何か持ってる風で撮る カメラ：5D レンズ：35mm
8			※cut 11 鉛筆もって小人と呆然と眺める ※後ろ姿のみ カメラ：5D レンズ：18mと55mm

No. 3

※カメラはすべて固定  
こびとC班絵コンテ

cut	Scene	Look	メモ
9			※cut 12 小人の巣のをぞく カメラ：5D レンズ：55mm
10			※cut 13 小人の巣のをぞく カメラ：5D レンズ：75mm以上
11			※cut 14 小人の巣を見つけた後、手が小人 の仲間になる (ダンス) ※3D スキャンと mixamo でできるか試す カメラ：5D レンズ：18mm

カット振り分け	全体のイメージコンセプト
朝倉 → 森吉 → 山中 → カイヤン → 初山 → Cut10/Cut11と	

# Walking Around The World

実写映像の合成、グループ制作

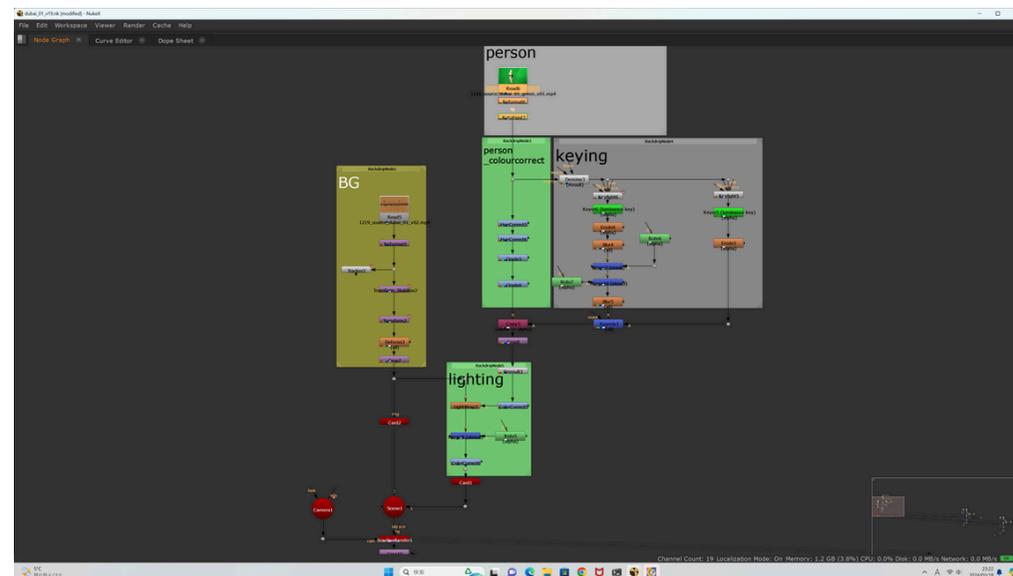
制作人数：6人

作品解説：主人公が巨人になって世界中を旅する夢を見るという物語のショートフィルムです。グリーンバックを用いた実写撮影と合成、編集を担当しました。



フル視聴は  
こちらから！





## 【グリーンバックを用いた撮影と合成】

グリーンバックを用いて自分で撮影した実写映像を既存の背景素材と合成しました。

合成する背景素材に合わせた方向でライティングしたこと、背景素材がもつ温かな色味を合成で再現したことがポイントです。

一方で、グリーンバックで撮影した際に出来てしまった影をNukeで切り抜くことに苦労しました。複数のkeyer、keylightノードで分けてグリーンバックと不必要な影の除去に成功しました。

# てまりの旅 足立へとんでった

実写映像と3DCGアニメーションの  
合成、グループ制作

制作人数：3人

作品解説：『第13回あだちワンダフルCMグランプリ』の応募作品です。足立区にある手毬工房で作られた手毬が足立区を旅する物語を通じて、足立区の魅力をアピールするCMです。

3人でのグループ制作でした。



フル視聴は  
こちらから！



## Mayaを用いたアニメーションの作成



## 【3DCGアニメーションの作成とコンポジット】

実写映像の撮影、Mayaでの手毬のアニメーションの作成、ライティングのシミュレーション、Nukeでのコンポジットを行いました。実写の映像にマッチしたアニメーションになるように、Mayaで簡易的に実写映像に似た床面とライティングを作成したことがポイントです。

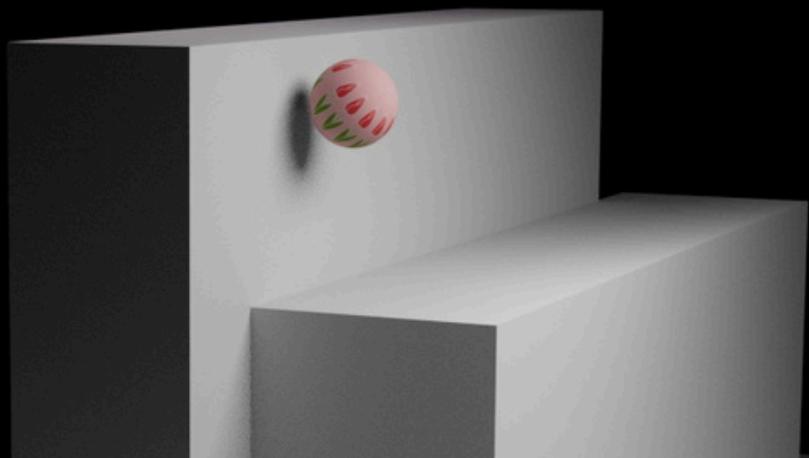
## 実写背景との合成 (手毬のみ)



## 実写背景との合成 (影と色調整あり)



## Mayaを用いたアニメーションの作成



## 【3DCGアニメーションの作成とコンポジット②】

実写で撮影した映像に手毬のアニメーションをなじませるために、実写映像に映る家具や段差に似せたシンプルなセットをMayaで作成しました。これによって限りなく実写に近い影のアニメーションの作成に成功しました。

影のアニメーションをつけたことで、手毬のアニメーションのみを実写映像に合成するよりも、より自然で立体的な映像になりました。

## 実写背景との合成 (手毬のみ)



## 実写背景との合成 (影と色調整あり)

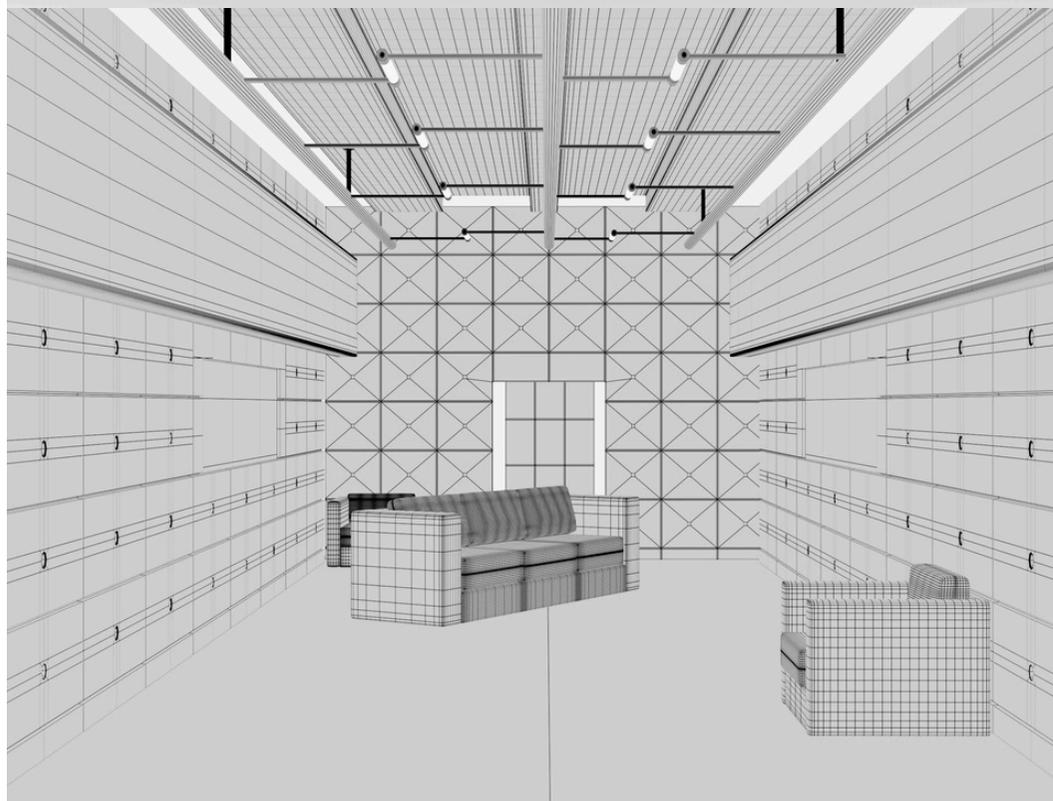
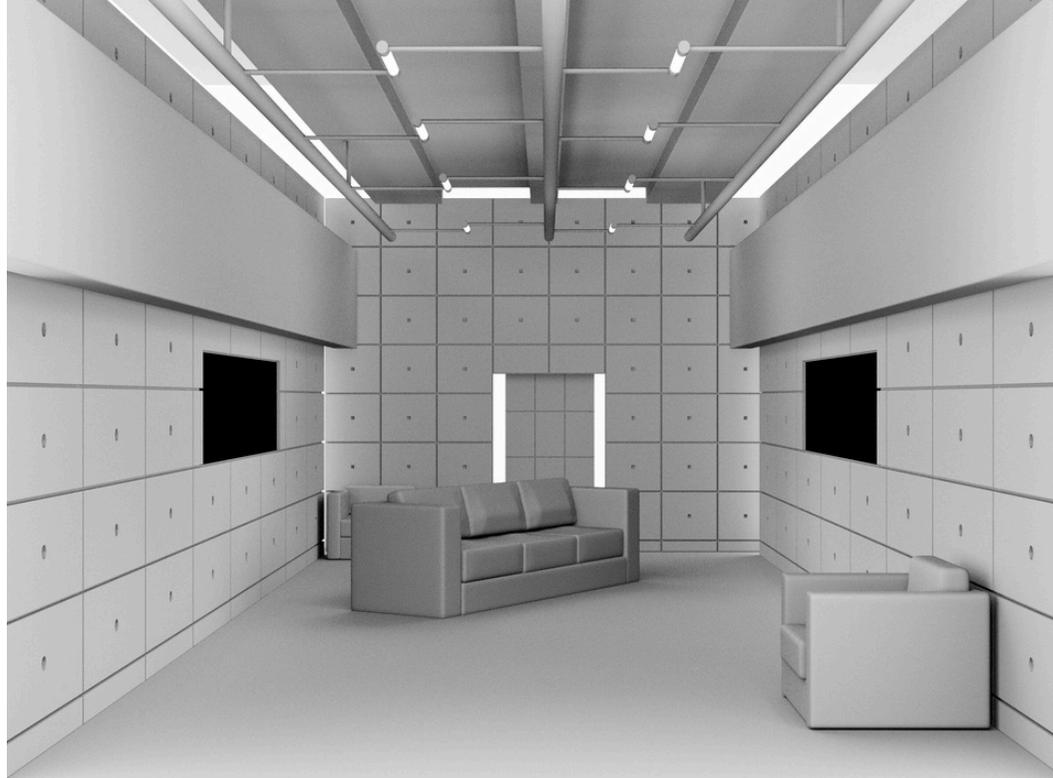


# Virtual Insanity

実写ミュージックビデオの  
セットの再現

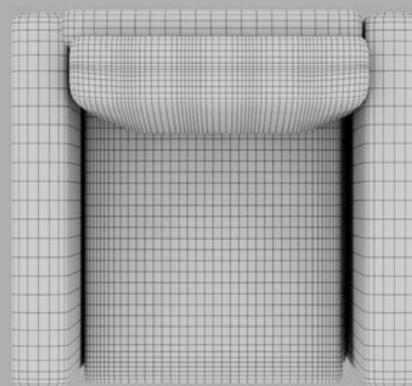
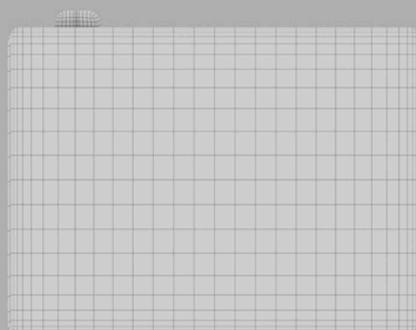
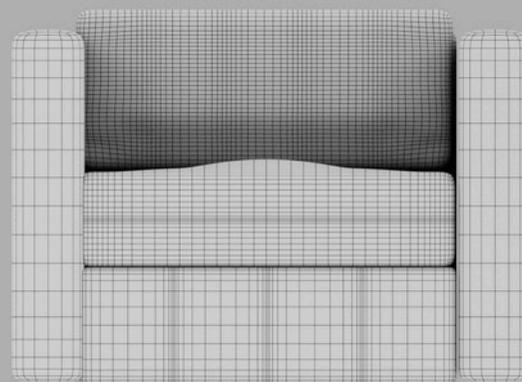
作品解説：Jamiroquaiの楽曲  
『Virtual Insanity』のミュー  
ジックビデオのセットを3DCG  
モデリングで再現しました。





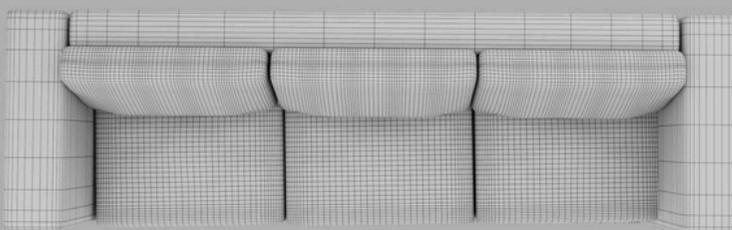
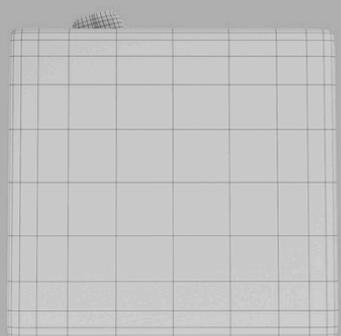
モデリングによる小道具やセットの再現だけでなく、画面のアスペクト、パースや映像の質感も楽曲が発表された当時の90年代風を意識しています。

洋楽が好きになったきっかけがジャミロクワイであり、このMVが印象的だったので、再現してみようと思いました。



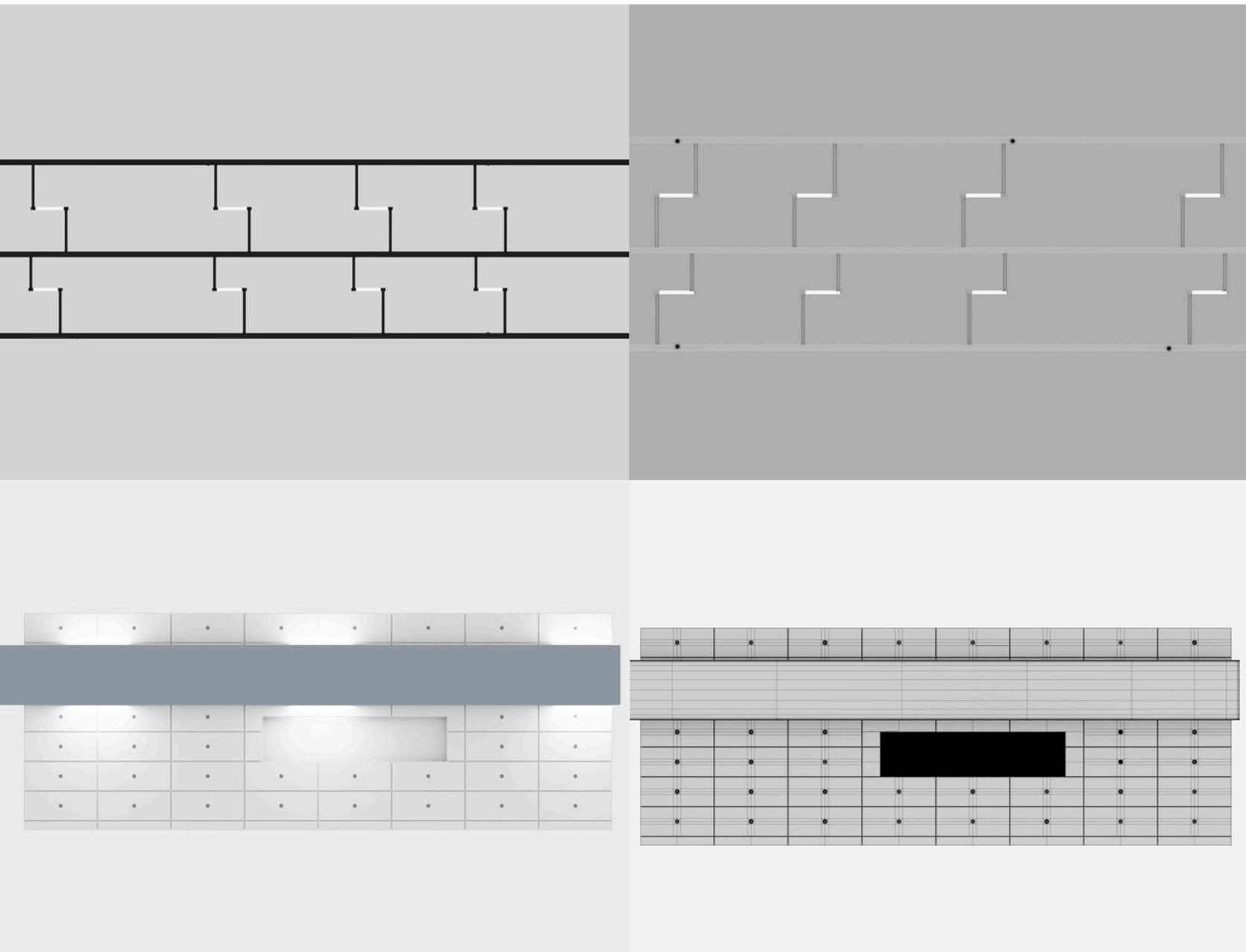
### 【アセットのモデリング】

セットに用いられた小道具を一から自分でモデリングしました。MVを観察し、大きさの異なる2種類のソファをモデリングしました。



## 【アセットのモデリング②】

モデリングしたソファが直線的になりすぎないように、ポリゴン数を増やして滑らかに仕上げたことがポイントです。



### 【アセットのモデリング③】

照明器具と壁もモデリングしました。

照明器具はMVの極端なパースを再現するために、画面手前にあるパーツをほかのパーツよりもやや離れたところに配置しました。

壁はタイルごとに穴が開いている部分をテクスチャではなく実際にモデリングしたことがポイントです。

# Sally's kitchen

ファンタジーな  
世界の再現

作品解説：ティム・バートン  
によるストップ・モーション  
アニメーション作品

『The Nightmare Before  
Christmas』に登場するワ  
ンシーンの背景を3DCGモデ  
リングで再現しました。





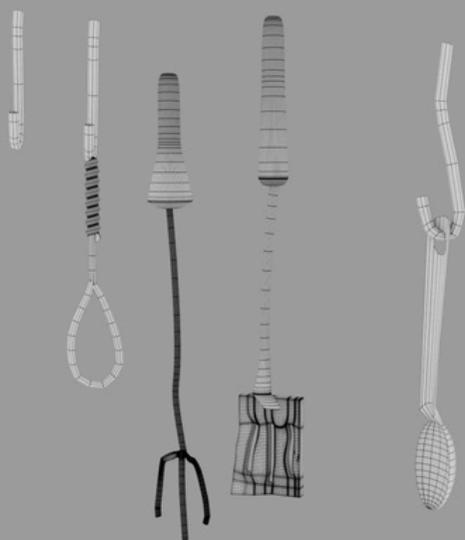
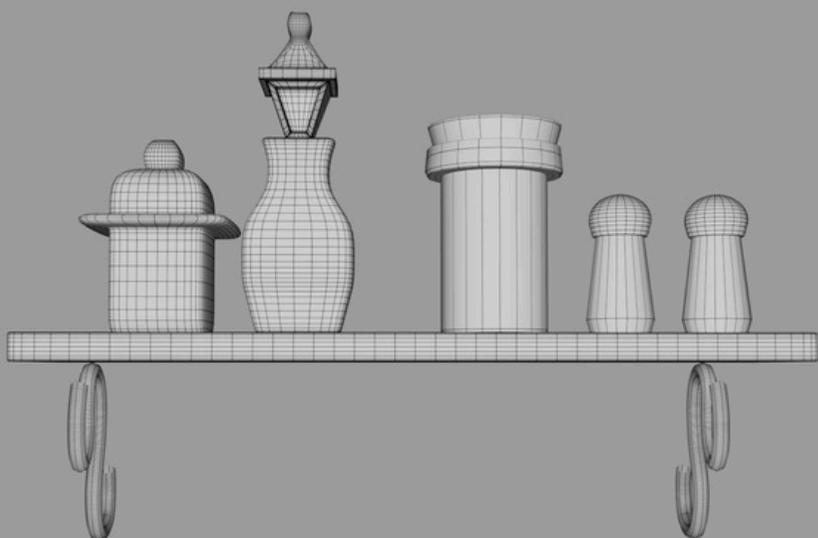
リファレンス



### 【アセットのモデリング】

ファンタジーな世界なので、現実にはない曲線的で歪な形をした小道具をモデリングしたことがポイントです。

『The Nightmare Before Christmas』は大好きな映画の一つであり、ティム・バートンが作る独特な曲線で構成された世界観にあこがれてモデリングをしました。

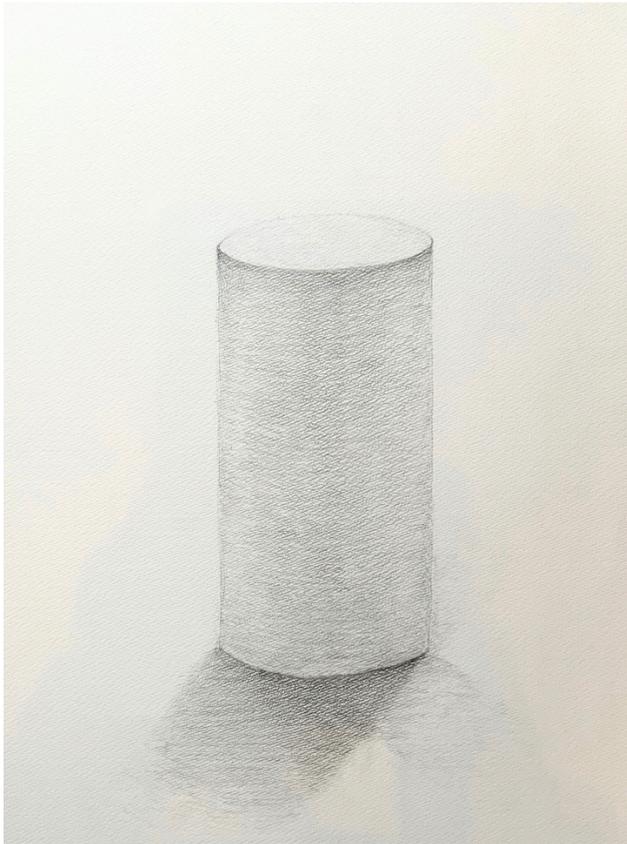


### 【アセットのモデリング②】

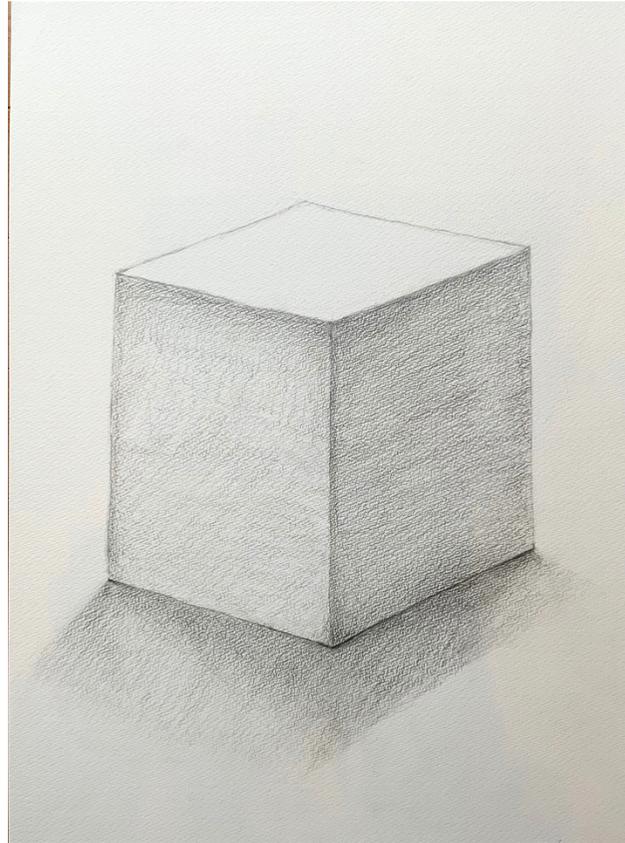
曲線的なデザインを再現するために、アセットをモデリングする際に、Sweep meshを多用しました。直観的で自由度の高い曲線の表現に最適だと考えたためです。

# デッサン

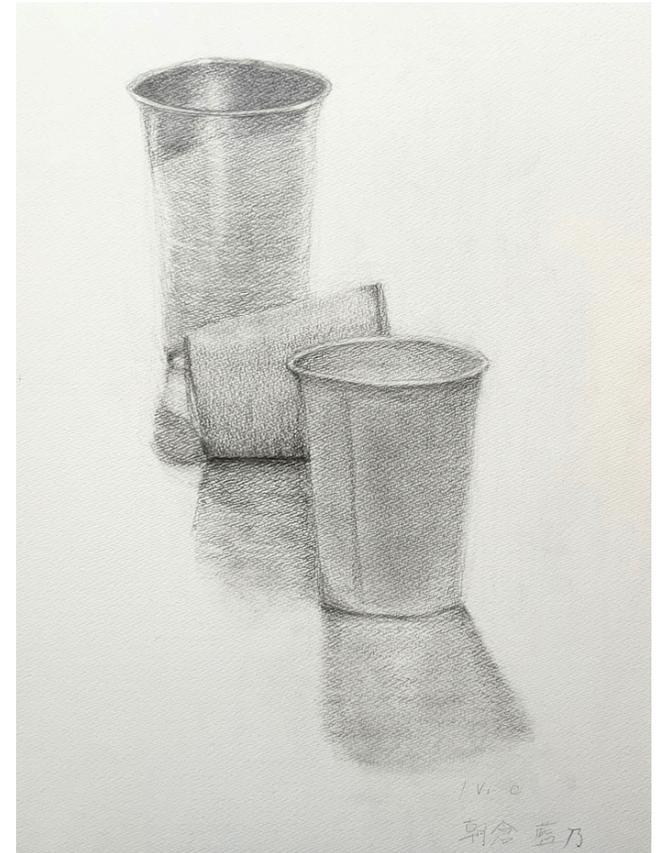
鉛筆を用いたデッサンが得意です。基本的な形をとらえるところから、物質の質感の描きわけをおよそ1年で習得しました。



↑モチーフ：石膏、円柱  
制作時間：約3時間



↑モチーフ：石膏、キューブ  
制作時間：約3時間



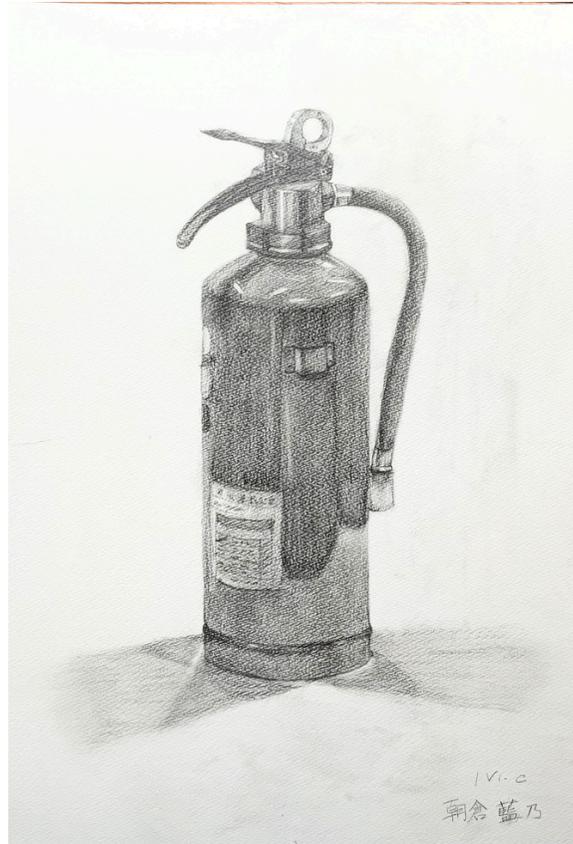
↑モチーフ：(手前から) 紙コップ2個、プラスチックコップ1個  
制作時間：約6時間

# デッサン②

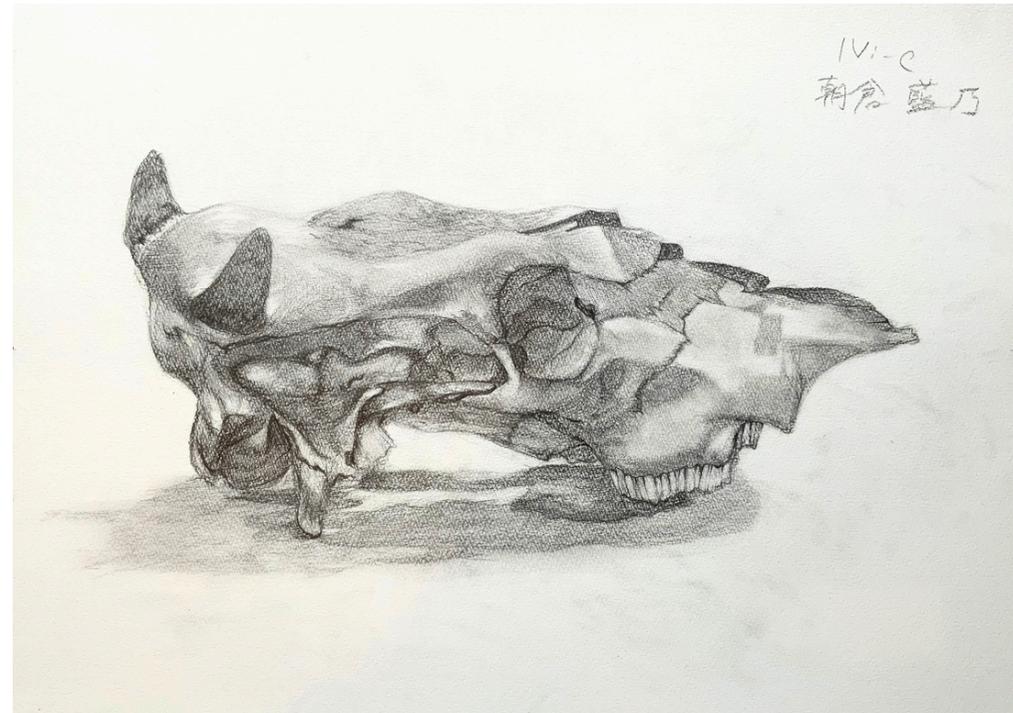
任意のモチーフを用いて制作したデッサンです。質感をかき分けることに尽力しました。



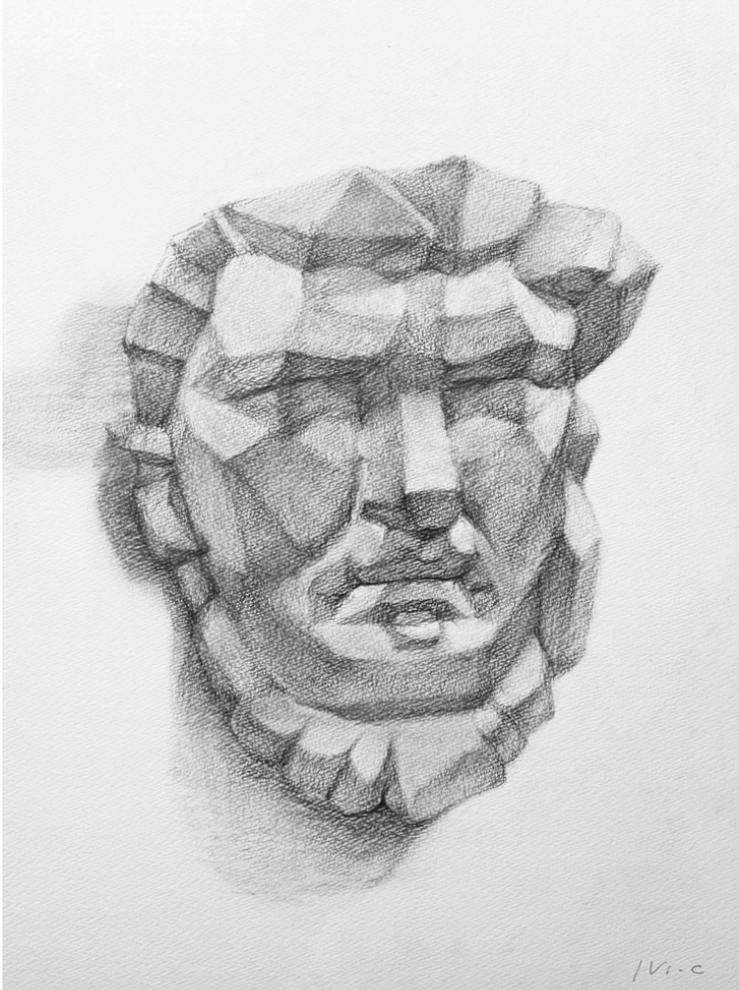
↑モチーフ：木製椅子  
制作時間：約6時間



↑モチーフ：消火器  
制作時間：約6時間



↑モチーフ：牛骨  
制作時間：約6時間



# CONTACT

 <https://pando.life/@9u7xisst8u>



(Pando)

 080-8722-5713

 [asakura.a.1999@gmail.com](mailto:asakura.a.1999@gmail.com)