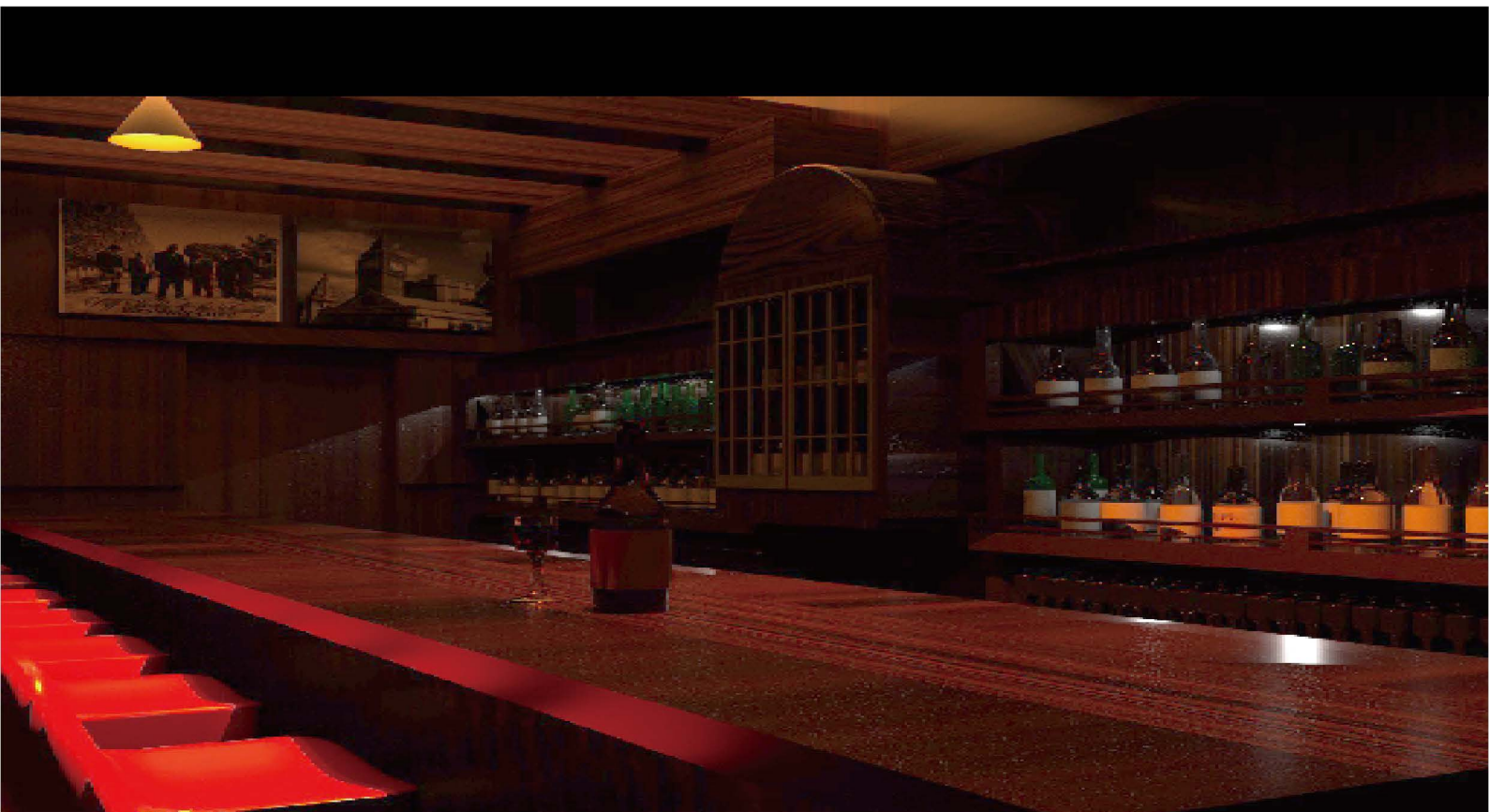




# 2024 VFX Portfolio



Profile

山中凱月 2004.08.21 Man  
Totsuki Yamanaka

東京デザイナー学院専門学校  
映像デザイン学科 VFX 専攻

性格 / 凝り性、好奇心旺盛

好きなもの / 映画、音楽、ファッション

好きな作品 / スターウォーズ トランスフォーマー  
ワイルドスピード ジョン・ウィック  
アバター トップガン  
ダークナイトシリーズ  
アベンジャーズシリーズ



## SKILL

Nuke、After Effects、Maya などの主に  
コンポジットを中心としたソフトの使用が可能です。  
また、Maya などのモデリング作業のスキルも現在勉強中です。  
その他動画編集や音楽編集も趣味で行っています。







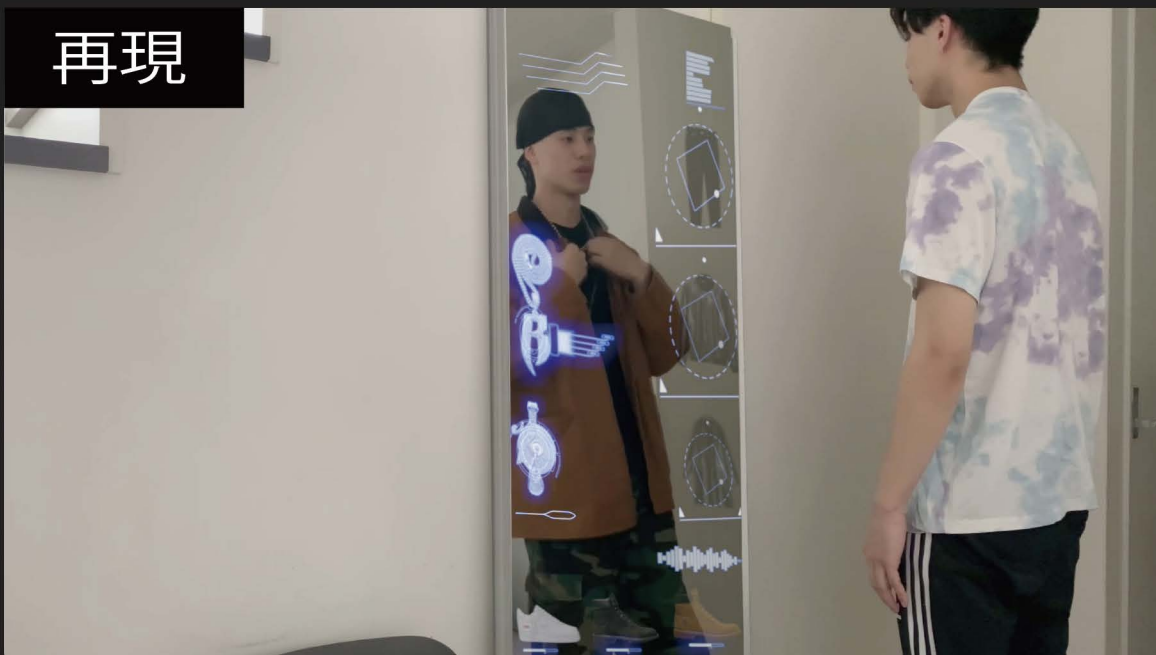
# Outing



<https://youtu.be/Vdsk1HMO7hs>

こちらの作品はアメリカヒップホップアーティスト「Tyga」のミュージックビデオのワンシーンを再現し、外出の準備をテーマに作った、「outing」という作品となっています。原作でもあるミュージックビデオで、ホログラムのように映し出されている服を選択すると、鏡の中の自分が一瞬でその服を着て、鏡に映ってる自分が違う動きをしていることに印象を受けて再現しました。企画・構成・撮影・コンポジットを自分一人で担当して制作したのは初めてで、最初はかなり苦戦しましたが、友人のアドバイスなどを貰い完成させることができました。

## 再現



## 原作



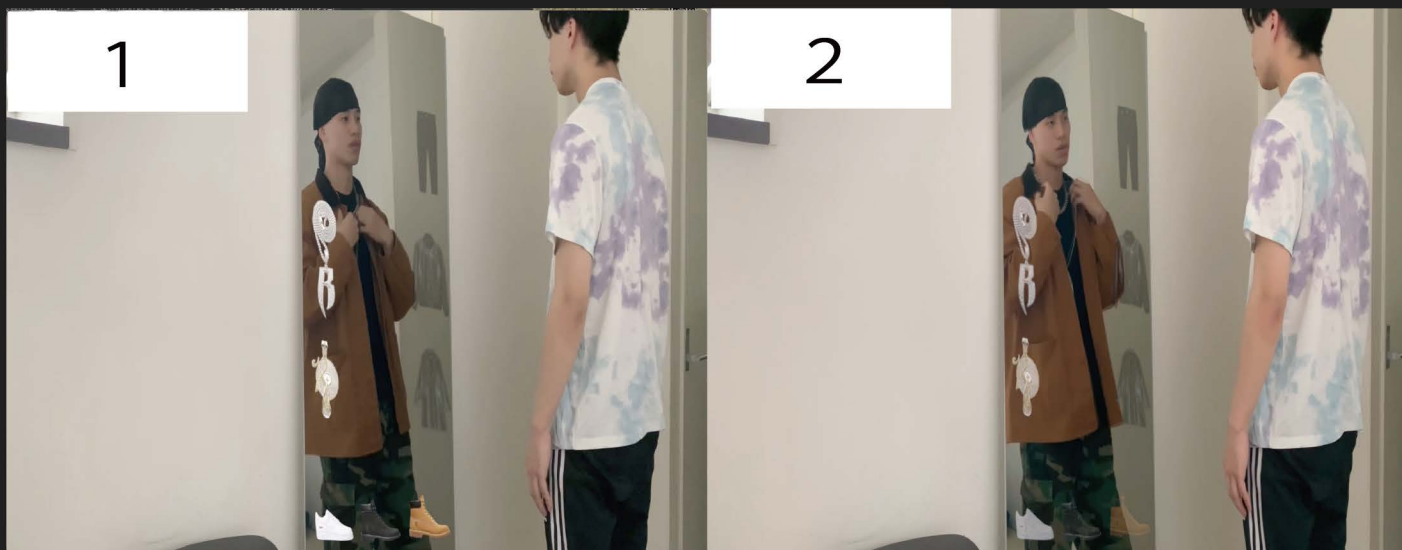


1 まず着替えた状態で鏡の前に立ち、鏡に全身が映るように撮影します。

2 その後撮影した素材を使い、鏡の部分だけを上手く切り取ります。

3 そして、今度は着替えていない部屋着の状態で鏡に映し出されているホログラムがあると想定し、触れる動作を行います

4 最後に鏡の部分に、先程切り取った素材を綺麗に位置を調整し上手く合成します。



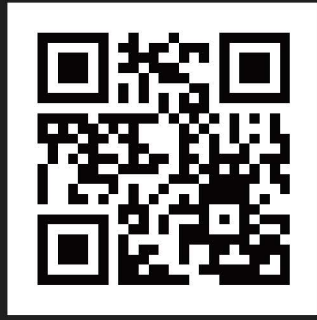
1 Nuke で切り取った服やアクセサリなどを、鏡に貼り付けます。

2 Blur でぼかしをかけて、Grade で色を調整して違和感がないようにします。

3 鏡にエフェクトを追加し、アクセサリの色を変えて光らせるようにします

4 更にエフェクトをさらに光らせるために color grading node で少し暗くさせて  
作品の完成となります。





# Wu-tang-Hologram



<https://youtu.be/-95VYTkpYmY>

この作品は、MayaとNukeを使って制作した作品となっています。アメリカの音楽グループ「Wu-tang-clan」のロゴをホログラムにして実写の映像に合成した作品です。学校で学んだコンポジットの基礎を生かし、初めてモデリングからコンポジットまでを一人で担当し制作した作品となっています。



まず初めに Maya でロゴをモデリングしました。元の素材を参考にして慎重にモデリングを行い Arnold でホログラフィックエフェクトに設定し、モデリングしたロゴをホログラムのようなエフェクトにしました。

元画像



レンダリング

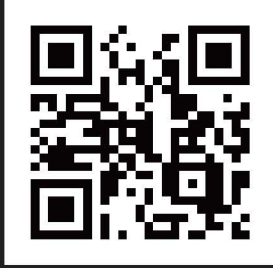




そして Nuke でコンポジットの作業に入ります。携帯からロゴが出てくる演出にするために、Tracker で携帯の角をトラッキングし、正確に携帯の動きに合わせてました。その次に先程 Maya でモデリングした素材を合成しました。最後にホログラムの出現と消滅のタイミングで顔などが照らされるように、Roto で周りの光を追加させ完成となります。







# 作品介绍

Nuke コンポジット編



<https://youtu.be/SrngDh2qxEs>

**【次に Nuke を使って制作したコンポジット作品を紹介します】**

まず1つ目は Nuke で作った最初の自主作品です。この作品は Nuke のチュートリアル動画を参考にして制作した作品になります。主に camera tracking を使用し、山の中を歩いている人を消しました。

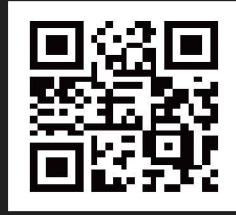
**BEFORE**



**AFTER**



# Traktor Composite



<https://youtu.be/aSTADLlot5U>

制作時間 計 30 分

**BEFORE**



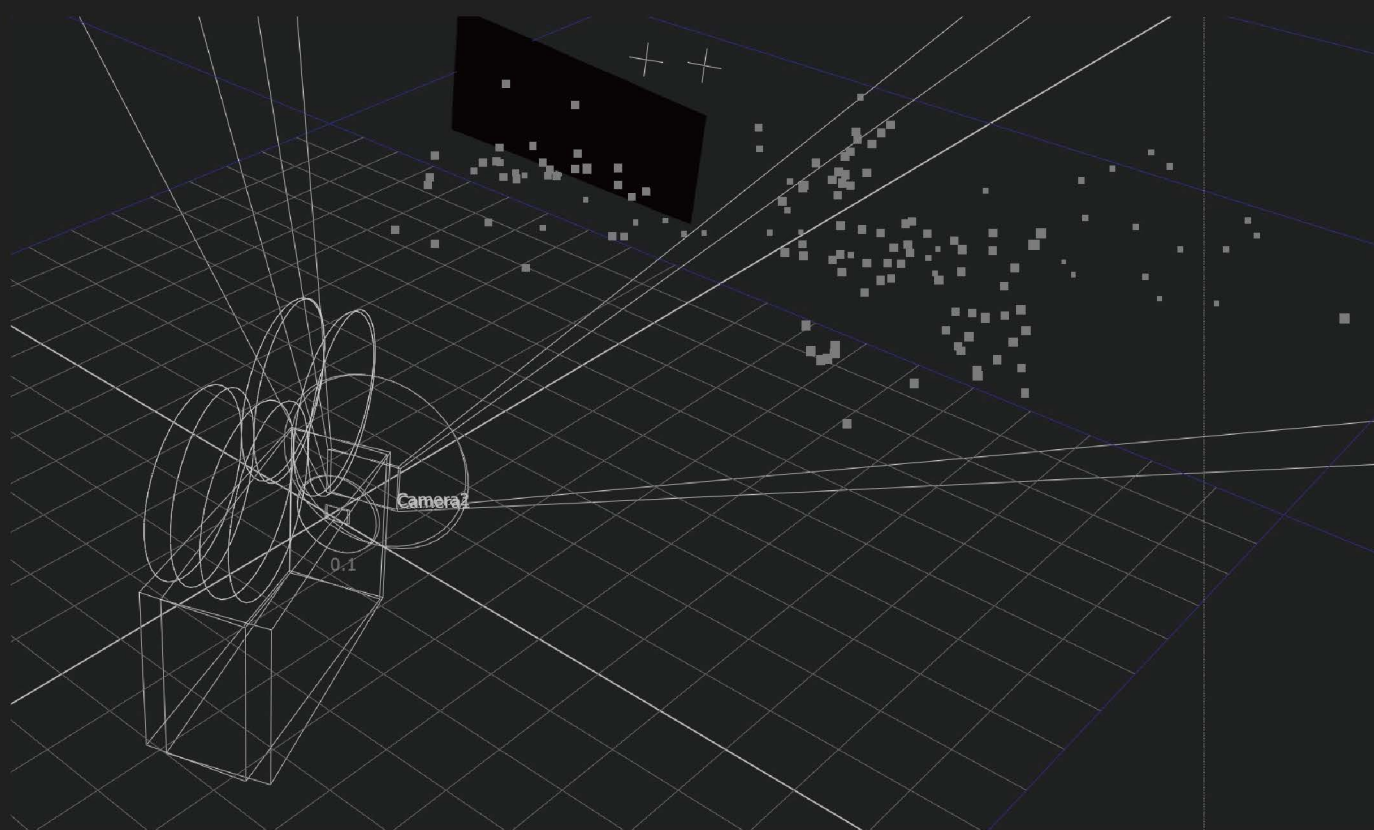
**AFTER**

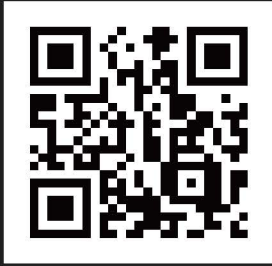




2つ目の作品はトラックのトレーラの文字をコンポジットで消した作品です。

こちらの作品も先程と同じように camera tracking の手法を使い、Rotopaint で文字を消した JPEG の素材を合成する作業を行いました。最初は Roto で文字を消した時、画像 A のように雑な消し方をしてしまったため、合成後に違和感が出て目立ってしまいました。その反省を踏まえて、次は上手く Roto 消しを行い、画像 B のように上手く違和感がないように完成させることが出来ました。





# Keying Compositing

<https://youtu.be/aSTADLlot5U>



**BEFORE**



**AFTER**





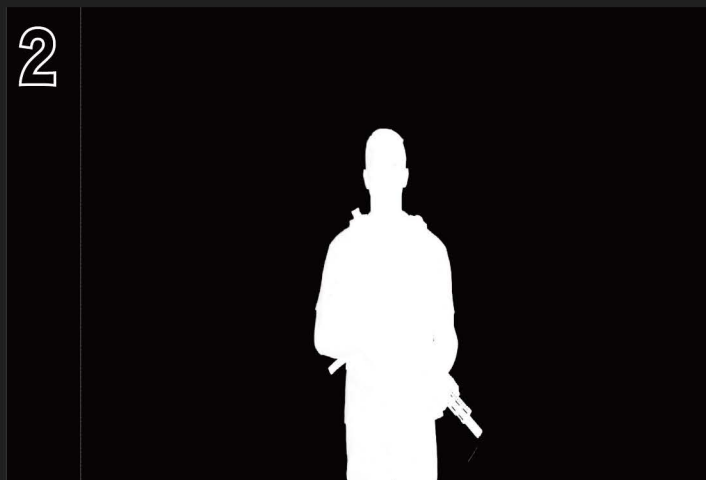
3つ目はグリーンバック素材に背景を合成した作品です。

まず画像1の元素材を使って、グリーンバックを抜き取る作業を行いました。

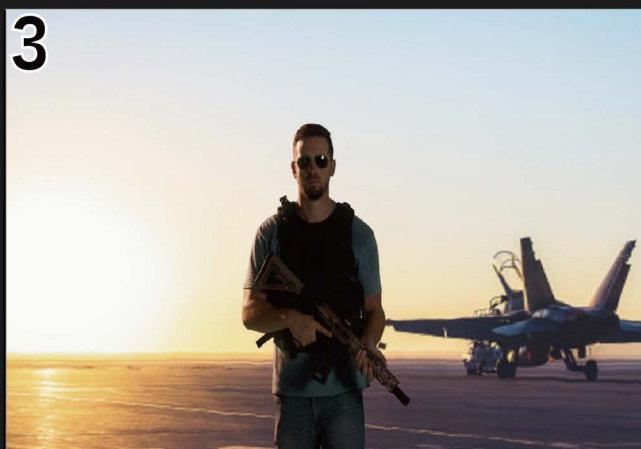
Keylight ノードを使ってキーイングを行い、Screen Gain などで調整を行います。

最初はノイズが入っていたりしていましたが、少しずつ調整していき、最終的に

画像3のように綺麗に抜き取れました。



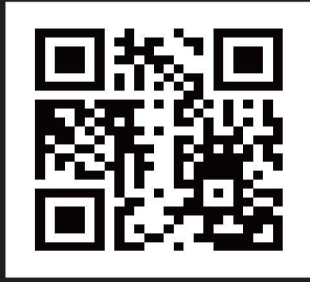
次に画像1の背景素材を合成させます。その結果画像2のようになりました。真ん中の人の服にグリーンバックが残っているため、Huecorrect ノードを使って服に映っているグリーンバックの光を消し、画像3のようになりました。背景素材では左側に太陽の光があるため、Grade ノードのスポイトで背景の光に合うように採取し、真ん中の人の左側半分に太陽の光が当たっているようにしました。



ズボンの部分が少し暗かったので、少し明るくしました。







# チョキで殴るぞ！



<https://youtu.be/02TUPrSTWqE>

こちらの作品は、グループで制作したSF作品となっています。じゃんけんのグー、チョキ、パーをそれぞれが必殺技などを出し合い、戦い合うSF物語となっています。私はコンポジターとして、相手から放たれる光線からバリアで守るシーンのコンポジットを担当しました。



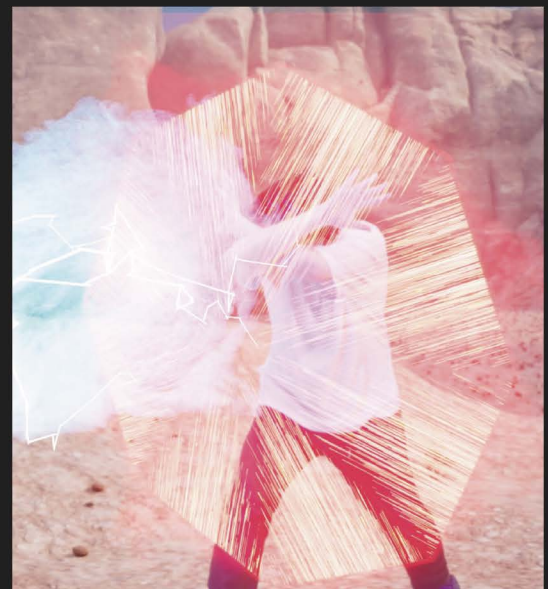
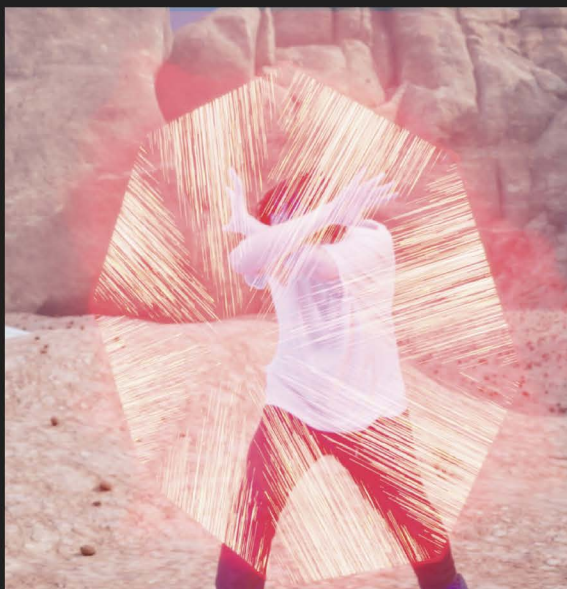
グリーンバック素材に背景を合成するのに一番苦労したことは、役者の着ている白いTシャツにグリーンが反射していたことです。そのため、背景を合成すると服が透けてしまうため、友達のアドバイスを元に、Rotoで、服の反射している部分を別でkeylightし、上手く緑の反射を無くすことができました。





keylight で上手くグリーンバックを抜き取ることができて、下の画像のように服が透けずに背景を合成することができました。そして最後にエフェクトで作ってもらった光線と、その光線を防ぐバリアを合成して完成となります。

今回の作品で一番大変だったことは服に反射しているグリーンバックを抜き取ることでしたが、友達のアドバイスを頼りに綺麗にグリーンバックを抜き取ることができました。



# Kyoto trip



<https://youtube.com/shorts/Ak2fsU1889c?feature=share>

こちらの作品は、私が中学生の頃に制作した作品です。家族旅行で京都に行った時の思い出を映像に収め  
3日間の旅を10秒にまとめた思い出の振り替え映像となっています。





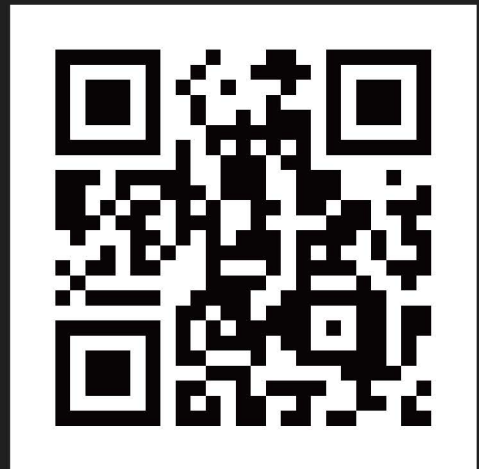
Gmail  
vi23002028.h.yamanaka@gmail.com

Pandou



<https://pando.life/@dezain8122>

Reel Movie



<https://youtu.be/edb0ZhftMCM>