

PORTFOLIO

NaotoKasai



自分のリズムで生きていこう



2022

CONTENTS

- 1 INTRODUCTION
- 2 TOKYO VALORANT CUP 2022
- 3 短尺作品
- 4 気まぐれ Tuning Heart MV
- 5 架空アプリ「FREED」広告
- 6 「3倍!Sun Shine! カーニバル!」再現
- 7 短尺作品
- 8 短尺作品

INTRODUCTION



葛西直人

出身地 / 群馬県

生年月日 / 2002年10月5日

趣味 / ゲーム、アニメ鑑賞

自慢 / 4年ほど台湾に住んでいました。爪がすごく綺麗です。

幼いころからゲームやアニメが好きで、コンテンツの魅力を最大限伝えることのできる映像を作りたいと思い、映像業界に興味を持ちました。好きなアニメは「鋼の錬金術師」、最近ハマっているゲームは「VALORANT」と「ウマ娘」です。

使用可能ソフト



モーショングラフィックスの制作や映像編集など、使用可能ソフトの中では最も多く使用しています。



モーショングラフィックス制作の際のイメージボード制作やグラフィック制作で使用します。



素材画像の切り抜きなどで使用。
趣味でイラストやドット絵を描く際にも使用します。



授業内で使用。キャラクターの待機モーションなどをいくつか制作しました。

TOKYO VALORANT CUP 2022 PV

プロモーションビデオ

制作期間 / 約 3 週間

使用ツール



SCREENSHOTS





CONCEPT

タクティカルシューティングゲーム「VALORANT」の架空の大会のPVという体で映像を制作しました。当コンテンツをプレイしている人やEスポーツファンに興味をもってもらうために、VALORANT公式からでているPVやEスポーツの広告などを参考にして、VALORANTらしさを出しつつ、スタイリッシュな映像になるよう工夫しました。



◀ シネマやフラグムービーはゲーム内の映像を Ae で色調補正やタイムリマップを操作するなどして編集しました。タイムリマップの操作は初めてだったので、中々思うようにいかず苦戦しました。

個人的にお気に入りのカットです。VALORANT ▶ のPV等をリファレンスにして制作したのですが、その作品の雰囲気にな手く寄せることができた上でかっこいいシーンに仕上がったので自分では満足しています。



気まぐれ Tuning Heart MV

ミュージックビデオ

制作期間 / 約 2 週間

使用ツール



SCREENSHOTS



CONCEPT

「ウマ娘 プリティーダービー」のキャラクターソング「気まぐれ Tuning Heart」のミュージックビデオを制作しました。初めてのミュージックビデオ制作で、普段ミュージックビデオを見ないのでかなり苦戦しました。キャラクターソングということもあり、キャラクターのことを歌っている曲なので、そのキャラクターの印象や雰囲気を出すことを意識して制作しました。



◀ キャラクターの画像を使いたかったのでゲーム内のイラストを使用しました。縦長の画像の扱いが難しかったです。文字の出し方はキャラクターののんびりした印象を表したかったので、ゆっくりした動きを意識しました。

架空アプリ「FREED」 広告

アプリ CM

制作期間 / 約 2 週間

使用ツール



SCREENSHOTS

食べたい味を、食べたい時に



CONCEPT

架空の食品フリマアプリ「FREED」のアプリ広告を制作しました。食品を取り扱うアプリということで色使いは健康的な印象を与えられるよう意識し、読みやすいテンポ感やモーションを心掛けて制作しました。ゲームやアニメ関係を多く作っていたので初めての試みでしたが、上手く作れたと自身では満足しています。アプリのロゴは先生が制作したものです。

生産者から食材を直接購入



◀ 食品を扱うアプリということで自然の緑を基調とした映像を意識しました。彩度を抑え、背景も薄いページュにして安心できる印象にしました。

スピーディーに、安全な食材をお届け



◀ 文字が出てくるタイミングでアイコンを動かすなどモーションのタイミングなど工夫して制作しました。アイコンも何を表しているか分かりやすくするよう意識、全体的にやわらかい印象になるよう心掛けました。

「3倍!Sun Shine! カーニバル!」再現

MV 再現

制作期間 / 約 2 か月

使用ツール



SCREENSHOTS





CONCEPT

Vtuberグループ「にじさんじ」のユニット「さんばか」のオリジナルソングのミュージックビデオの再現を2人で制作しました。私は2Dのモーショングラフィックスの大部分を担当しました。映像内で使われているフォントを探すところから始め、共同での制作が初めてだったのでなかなか上手くいかないことも多く大変でしたが良い経験になりました。再現する上でAe内のエフェクトは近いものを手探りで探しました。



短尺作品



課題 / 魔法陣 | 制作期間 / 約 3 週間 | 使用ツール **Ae** **Ai**

魔法陣

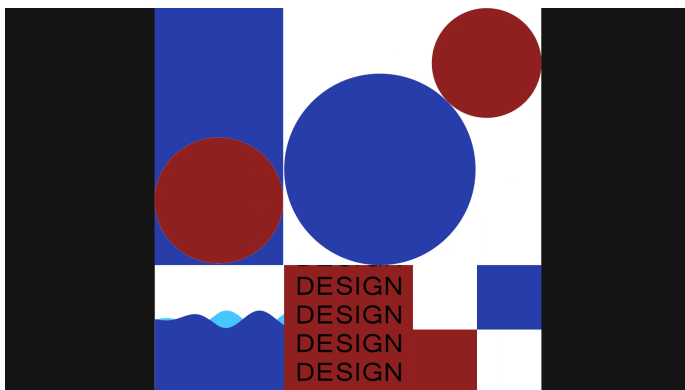
◀「強そうな魔法を作る」という課題で制作しました。激しい演出を使う人は多いと思ったので、あえて落ち着いた演出で色とデザイン、空気感で「強さ」を演出することを心掛けました。魔法陣のデザインはIllustratorで、エフェクト制作やコンポジットはAeで行いました。

ロゴモーション / シンボリドルフ

「スタイリッシュ」をテーマに制作しました。元ネタはゲーム「ウマ娘 プリティーダービー」のキャラ「シンボリドルフ」の固有スキル名です。素早い動きと明朝体でスタイリッシュさを演出しました。文字が出てくる際の7本の線はドルフの7冠に由来しています。キャラクターのシルエットはイラストレーターのペンツールでトレースしたものです。



ロゴモーション | 制作期間 / 約 1 週間 | 使用ツール **Ae** **Ai**



アイキャッチ | 制作期間 / 約 1 週間 | 使用ツール **Ae**

デザインテスト / アイキャッチ

◀「デザインテスト」という全世界で行われるオンラインの試験の開始時のアイキャッチ、という設定のもと制作しました。設定がなかなか特殊で悩みましたがデザインとは何かを考え、色や構図、速度感などを「調整する」という要素に焦点を当て、それをモーションで表現しました。