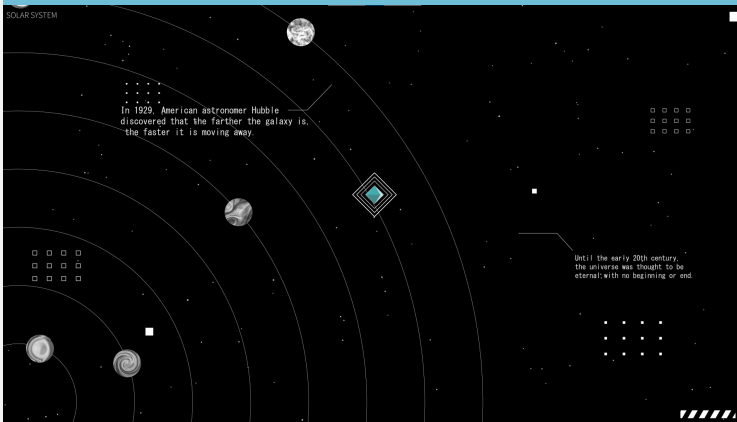


PORTFOLIO

NaotoKasai



2022

CONTENTS

- 1 INTRODUCTION
- 2 TOKYO VALORANT CUP 2022
- 3
- 4 ウマ娘シンデレラグレイ
/ 静止画アニメーション
- 5 架空アプリ「FREED」広告
- 6 TRAVEL
- 7 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



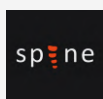
モーショングラフィックスの制作や映像編集など、使用可能ソフトの中では最も多く使用しています。



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。



3Dのモーショングラフィックスを制作する際に使用。
2Dの作品が多めなので使用頻度は少なめ。

DEMO REEL



TOKYO VALORANT CUP 2022 PV

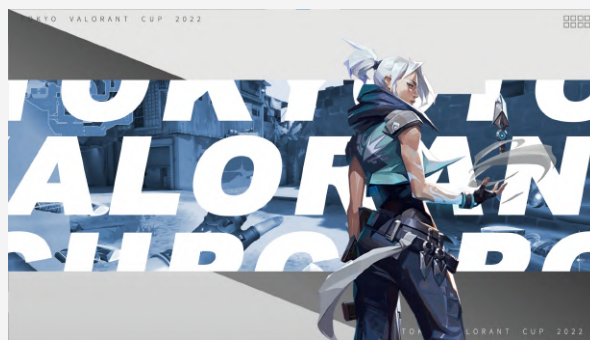
プロモーションビデオ

制作時間 / 約 16 時間

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。



▲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上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。



▲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。

REFERENCE

[Desafie seus limites | VALORANT launches June 2 \(Brazil Trailer\)](#)

[レイズ \(RAZE\) // The Color of the Town \(街の色彩\) トレーラー - VALORANT](#)



ウマ娘シンデレラグレイ / 静止画アニメーション

静止画アニメーション

制作時間 / 約 12 時間

使用ツール

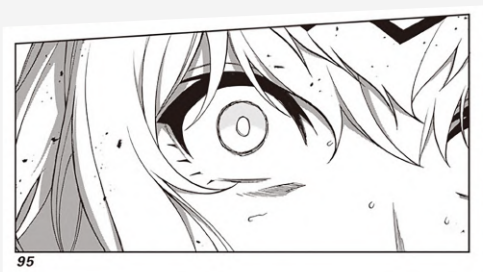


SCREENSHOTS



CONCEPT

YouTube で見た静止画 MAD を見たのをきっかけに、自身で制作してみました。キャラクターのアニメーションは加筆があまり得意ではないので出来るだけ違和感がないように小さな動きメインで制作していて、どちらかというとコンポジットやシーンの魅せ方にこだわりました。現在も他シーンを制作中で、今後はアニメーションにも力を入れていきたいです。



▲コンポジットは海外の方が解説している動画があったのでそちらを参考にしています。しかし、有料プラグインを多く使用している場合が多く、自身には少々高額だったため、仕組みだけ理解してレイヤーの加算や乗算などで近い形にしました。

架空アプリ「FREED」広告

アプリ CM

制作時間 / 約 12 時間

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。

スピーディーに、安全な食材をお届け



SPEEDY



SAFETY

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にして暖かい印象の映像にしました。

▲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。

VIDEO



TRAVEL

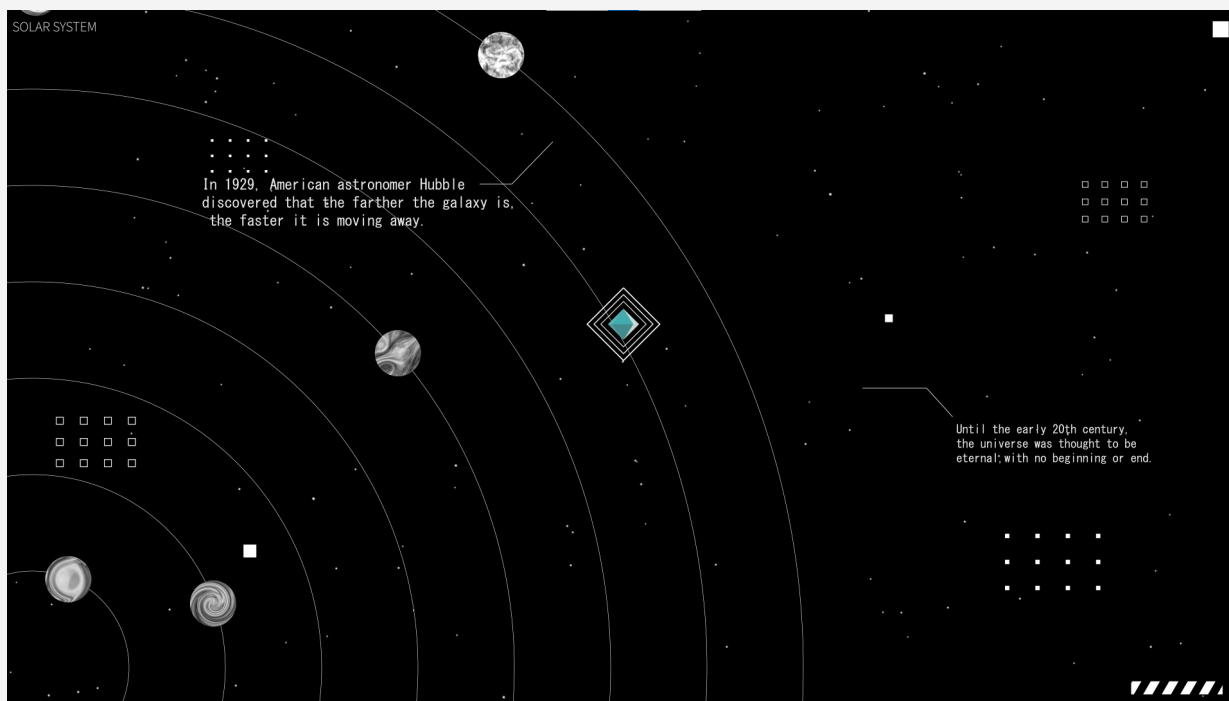
モーショングラフィックス

制作時間 / 約 7 時間

使用ツール

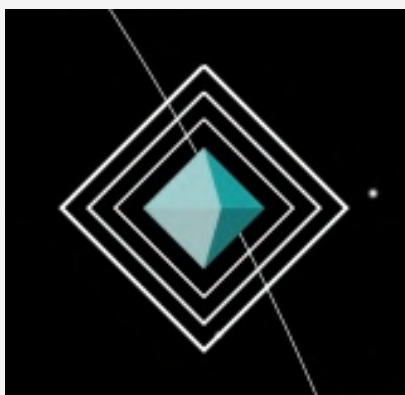
Ae

SCREENSHOTS



CONCEPT

素材などを使わず0からモーショングラフィックスを作りたいと思い制作したものです。テーマは「宇宙旅行」で中央の正八面体は宇宙船を表しています。宇宙らしさを際立たせたかったので文字のフォントや UI などのモチーフに気を使って制作しました。制作にあたって、機動戦士ガンダムシリーズなどのアニメを参考にしました。



▲宇宙船のモチーフ。周辺の3層の線は宇宙空間内の塵などから宇宙船を守るためのバリアのようなものをイメージ。



Until the early 20th century, the universe was thought to be eternal, with no beginning or end.

▲細かな文章は wiki などで宇宙に関して検索し一部文章から抜粋したものを翻訳して使用。情報量を増やしたい際に良く使用する手法です。



短尺作品

魔法陣



課題 / 魔法陣 | 制作時間 / 約 25 時間 | 使用ツール **Ae** **Ai**

▲「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イラレで、エフェクト制作やコンポジットはAeで行いました。色調補正でうまく不気味な雰囲気を出せたかなと思います。

ロゴモーション / シンボリドルフ



ロゴモーション | 制作時間 / 約 6 時間 | 使用ツール **Ae** **Ai**

▲「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 / 摩天楼



ロゴモーション | 制作時間 / 約 6 時間 | 使用ツール **Ae** **Ai**

▲ 摩天楼というタイトルのRPGのタイトルモーションというテーマで制作しました。摩天楼とは天に達するほど高い建物という意味なので、背景は雲の中に塔がそびえたっている様子を表現しました。フォントは游明朝をイラレ上で少し改変したもので、ロゴの雰囲気やモーションの雰囲気は「原神」や「機動戦士ガンダム 水星の魔女」などのロゴを参考にしました。

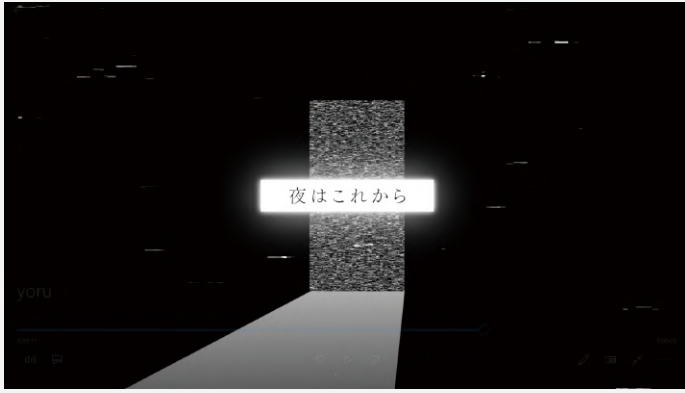
SDGs 広告



広告 | 制作時間 / 約 6 時間 | 使用ツール **Ai** **Ae**

▲SDGsをテーマにした広告制作というお題で制作しました。SDGsには17のテーマがあるということで、制作期間が限られていたので一部のテーマを象徴するフラットアニメーションを画面下から流して物量感を出すように工夫しました。単調な映像になりそうだったので、グラデーションを多めに使って単調さを軽減するようにしました。

夜



課題 / 夜 | 制作時間 / 約 6 時間 | 使用ツール **Ae**

▲夜をテーマに制作するという課題で制作しました。夜という語からテレビの砂嵐が思い浮かんだので、夜の怖さや長さをテーマにして制作しました。最後の「夜はこれから」というフレーズはそのまま夜の長さを表す意味と、「夜更かしはまだ続く」という楽しみなニュアンスも含めています。

イニシャルロゴモーション



ロゴモーション | 制作時間 / 約 5 時間 | 使用ツール **Ai** **Ae**

▲自身のイニシャルをテーマにロゴモーションを制作しました。ロゴのデザインはイラレで制作し、それをC4D内で3D化しモーション付け、仕上げにAeでエフェクトを付けるなどして制作しました。ロゴのデザインに寄せて、スポーツブランド風なスタイリッシュなロゴモーションにしたかったので、ロゴはメタリックな質感にしました。

役満と確率



インフォグラフィックス | 制作時間 / 約 10 時間 | 使用ツール **Ai** **Ae**

▲麻雀における最も成立させるのが難しいとされる3つの役の確率を身近な例えで分かりやすく解説するというインフォグラフィックスです。全体的な色合いを決めるにあたって、麻雀のゲームなどから発想を得て、日本の伝統色を参考にしました。モーションに関しては、インフォグラフィックスにおいて大事な読みやすい速度感とテンポはもちろん、堅苦しい印象にならないようにポップな動きを意識しました。

HACKING



モニターグラフィックス | 制作時間 / 約 7 時間 | 使用ツール **Ai** **Ae**

▲サイバー系のモーショングラフィックスの自主制作として制作しました。ウィンドウの開き方や文字の表示のされ方などはアニメ内のモニター内のものなどを参考にしました。ハッキングされてしまった際の「焦り」を演出したかったので、ウィンドウのたたみかけるような展開や英語の警告文、警告色を使うことによって演出しました。