

2021 ————— 2024



KOJIMA RYOGA

小島 涼雅

PORTFOLIO

# Profile



## 小島 涼雅

Kojima Ryoga

東京国際工科専門職大学

工科学部 デジタルエンタテインメント学科

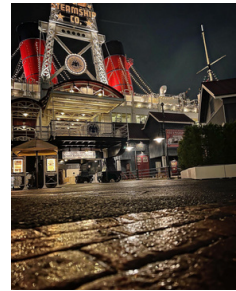
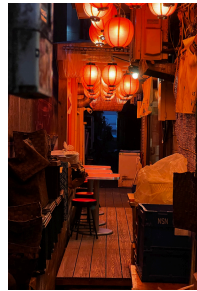
CGアニメーションコース

大学でバーチャルプロダクションと3DCG映像を学び、映像制作の中でフォトリアルな缶のCM風映像を一人で制作しました。このプロジェクトを通じて、幅広いワークフローを経験し、他にもバーチャルプロダクションの構築や合成用背景の制作、疑似番組の放送までを行いました。

### 趣味

撮影

映画鑑賞



### 学んできたこと

撮影

挙式での撮影でアシスタントとして映像を撮っていました

VP

UE、AximmetryによるVPの組み上げ及びオペレーション

3DCG映像制作

フォトリアルな映像制作を行ってきた

### スキル・能力

- |                 |       |                     |       |
|-----------------|-------|---------------------|-------|
| • Maya          | ★★★★☆ | • Premiere pro      | ★★★★☆ |
| • Aximmetry     | ★★★★☆ | • Substance Painter | ★★★★☆ |
| • Unreal Engine | ★★★★☆ | • After Effects     | ★★★★☆ |
| • 撮影            | ★★★★☆ | • illustrator       | ★★★★☆ |
|                 |       | • Photo shop        | ★★★★☆ |



# エナジードリンク 広告映像制作



ASAP CLUB エナジードリンクのモデリング～レンダリング

映像の編集

アニメーション

制作時間：一か月



# エナドリ広告

日本で売られているASAPclubエナジードリンクをMayaでモデリングしillustratorでテクスチャ作成そして缶のアニメーションからレンダリングまで一貫して制作を行いました。  
モデリングのスキルでリアルな物に寄せることを意識して制作を行いました。



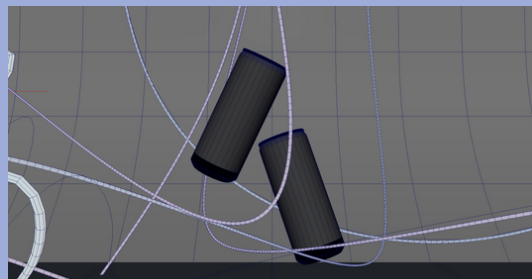
## 制作目的

- ・リアルアセットに寄せたモデリング
- ・Maya内のマテリアル調整の理解
- ・ライティングの理解
- ・静止画や映像としての画角構成を模索

## ・レンダリング結果



## ・ワイヤーフレーム



## ・テクスチャ作成

実際の缶から文字の大きさやサイズ、フォントをトレースして作成しました。



## ・映像編集

プレミアプロで主にカット編集を行いました。  
Youtubeにて作成した映像公開してます。

<https://youtube.com/shorts/FNU4VHfMMQo?feature=share>






## ・参考

<https://asap-club.jp/>

## <使用ソフト>

### 3DCGワールド作成

⇒モデリング：MAYA 

⇒テクスチャ：Ai  Pt 

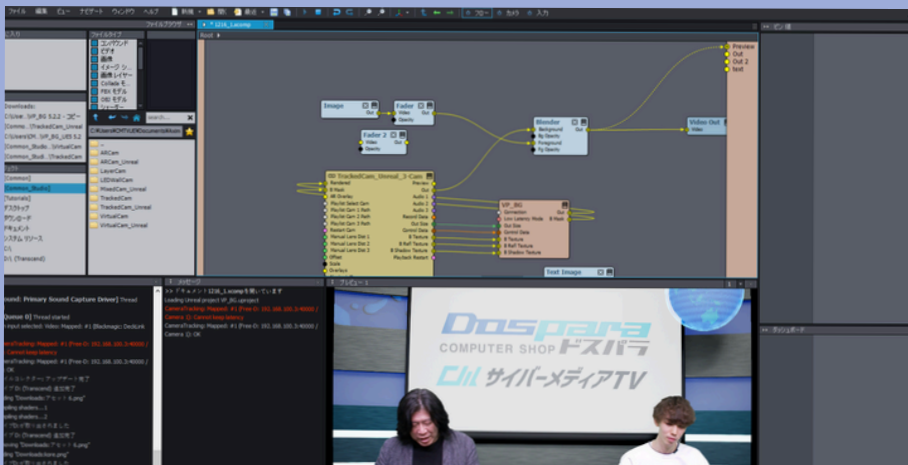
⇒映像編集：Pr 



# サイバーメディアTV バーチャルプロダクション



グリーンバックのバーチャルプロダクション環境の組み上げ  
AXIMMETRYを扱ったリアルタイム合成環境  
映像を配信を行う環境  
運用マニュアル作成



# 3年隣地実務実習

隣地実務実習にてサイバーメディアTVさんからバーチャルプロダクションの環境を作りたいとお話をいただき機材の協力のもとスタジオの環境を構築致しました。

実習の内容ではカメラの動きをUEにつなぐためのトラッカーについてVIVE MarsとEZ trackの二つを検証し現場ではVIVE Marsでの運用を行いました。リアルタイム合成では、AximmetryというUEとの互換性のあるソフトを用いてリアルカメラから入る映像とUEの背景を合成しました。

## 実習での結果

- VIVE Mars / EZ trackの検証・運用
- 合成する背景モデル・テクスチャ (maya / UE)
- Aximmetryの操作・運用
- マニュアル作成

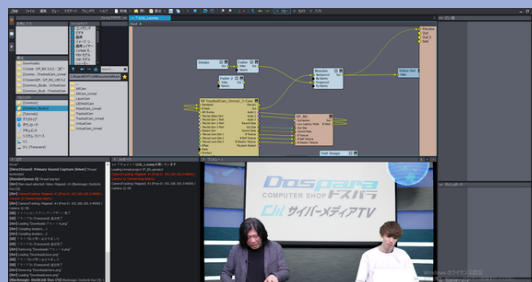
## テスト配信 (Youtube)

## 合成した背景の全体



ニューススタジオをイメージして大きなモニターを入れたりSF感を使うためにホログラムを用意いたしました。

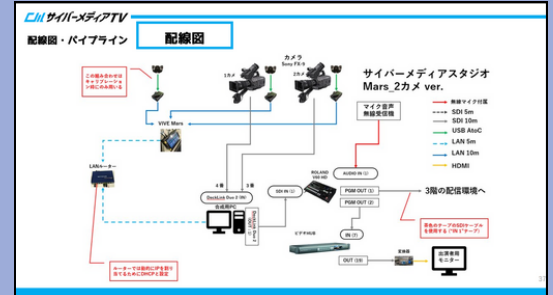
## • Aximmetryの画面



UEのデータを扱い操作することが可能なAximmetryの画面です。カメラ映像の切り替えやトラッキングデータの受け取りをAximmetryでのオペレーションで行いました。映像は、配信ソフトへ流しYoutubeなどへ配信が可能です。

## • マニュアル作成

スタジオを扱う際に機材の配線図などを記したマニュアル作成を行いました。他にもパイプラインの記載とソフトに関してのAximmetryなどのソフトに関してのセッティング方法を画像付きで提出しました。



## • 撮影現場の構築

GBの壁と床および機材のセッティング 配信の画面のスイッチングや環境を構築



## <使用機材>


## カメラトラッキングシステム


### 2パターン


⇒VIVE Mars

⇒EZtrack (検証のみ)

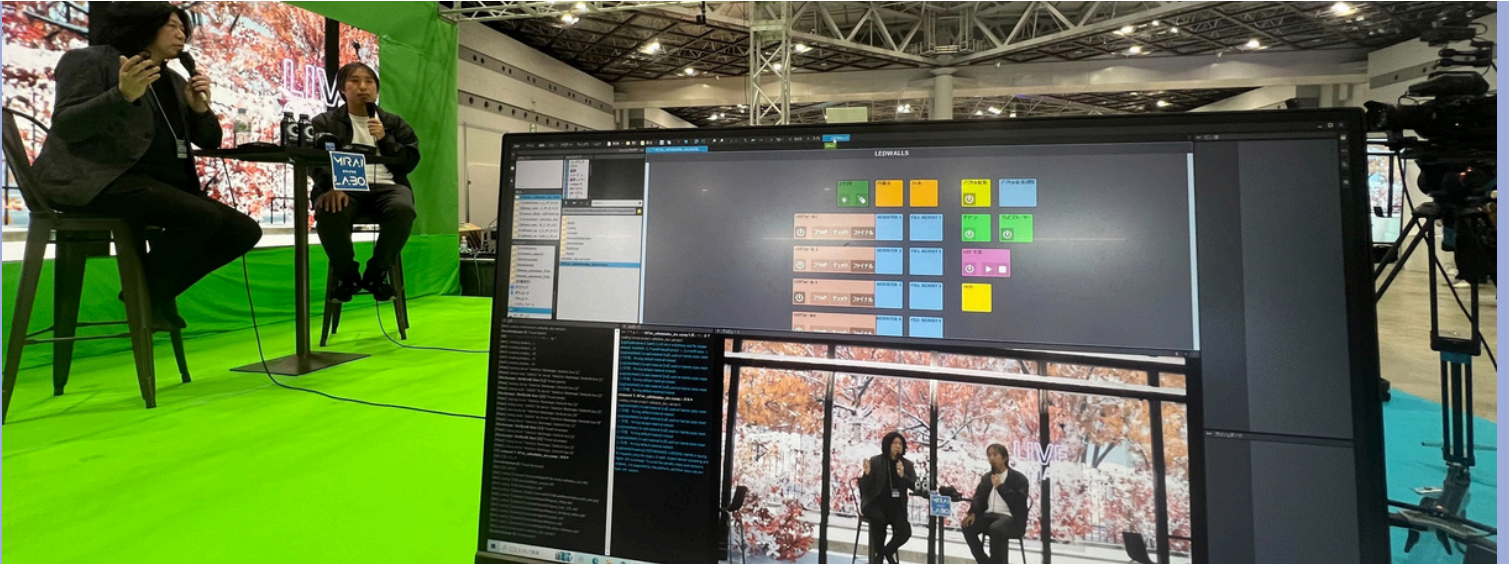
## 3DCGワールド作成

⇒モデリング：MAYA 

⇒テクスチャ：Ai Pt 

⇒ワールドデータ：UE5.2 

⇒合成ソフト：Aximmetry 



# XR・メタバース展 バーチャルプロダクション



LED・グリーンバックのバーチャルプロダクション環境の組み上げ  
AXIMMETRYを扱ったリアルタイム合成環境  
映像を配信を行う環境



# XRメタバーズ展 ミニステージ

ビッグサイトにて行われたXRメタバーズ展のブースにてミニステージを行いました。その配信で使われているLEDとグリーンバックのバーチャルプロダクション合成環境を構築を行いリアルタイム合成を行いました。



担当：Aximmetryのオペレーション  
バーチャルプロダクションの組み上げ  
リアルタイム背景合成

経験：  
LEDグリーン複合バーチャルプロダクションの合成/配信

## ・実際の配信映像例



## ・Aximmetry オペレーション



LEDへの背景出力とクロマキー合成をAximmetry内で行い配信ソフトへ流しYoutubeなどへ配信が可能です。

## Aximmetry リアルタイム合成について

LEDにインカメラVFXで映し出された映像を置きLEDの外側にグリーンを敷くことでクロマキー合成を可能にしカメラからLEDの画角に映らない足元も合成することを行っている。グリーン以外の部分はAximmetryですべてXRですべて切っているためカメラを動かすとUE背景全体が映ることとなる。



## カメラトラッキングシステム

### VIVE Mars

リアルカメラとUE/Aximmetryのカメラの動きを同期させるために使ったVIVEMarsは、隣地実務で培った内容をもとに構築いたしました。



### <使用機材>

#### LEDウォール

⇒AOTO

#### カメラトラッキングシステム

⇒VIVE Mars

#### 3DCGワールド作成

⇒ワールドデータ：UE5.2



⇒合成ソフト：Aximmetry





# XR・メタバース展 ミニVP展示



LED バーチャルプロダクション  
UNREAL ENGINEによるバーチャルプロダクション環境



# XRメタバース展 ミニVP展示

ビッグサイトにて行われたXRメタバース展のブースにて展示の設営を行いました。現場では配信を行っている際にバーチャルとリアルをミニチュアで表現しプロダクション合成環境を構築をいたしました。



担当：背景の作成  
テクスチャ作成  
ミニチュア作成  
展示、設営セッティング

展示の意図：

近年使われているバーチャルプロダクションをミニチュアで表現しバーチャルとリアルを融合させる仕組みと運用について知ってもらう

## ・実際の展示例



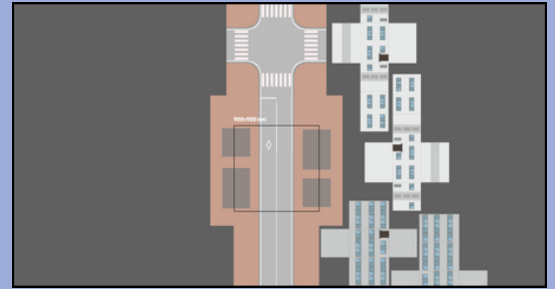
55インチモニターによるLEDウォール  
1/24スケールでのミニチュア制作  
EZtrackによるカメラトラッキング

LEDウォールに見立てたテレビを置き背景となる映像を映し右のモニターにはリアルカメラから見える映像を置き、リアルカメラはレールに沿って動くようにセッティングしました。

## リアルとバーチャルについて

背景を制作にあたってスケール感をミニチュアと同等にしなければLEDに映る映像に合わないためモデリングを行う際もスケール感を気を付けなければならない

テクスチャデータをA3サイズに印刷して板に張り付けてビルを作成し車も1/24サイズで用意し展示いたしました。



## カメラトラッキングシステム

### EZtrack

リアルカメラとUEのカメラの動きを同期させるために使用したEZtrackは、隣地実務で培った内容をもとに構築いたしました。



<使用機材>

### LEDウォール

⇒55インチモニター

### カメラトラッキングシステム

⇒EZtrack

### 3DCGワールド作成

⇒モデリング：maya

⇒ワールドデータ&合成ソフト：

UE5.2



# AE ZACKKING風動画

制作期間 大学2年夏



ZACK KINGの動画を再現しようという思いで制作しました。

機材：GOPRO HERO8  
合成ソフト：AFTER EFFECTS  
編集：PREMIERE PRO

## NEVER DIE

制作時期 大学2年前期

宇宙船のモデリング、テクスチャを担当  
ハードサーフェスを制作することに挑戦しました。

使用ソフト：MAYA, SUBSTANCE PAINTER



## WONDERING ROAD

制作時間 48時間

2024/05/18~2024/05/20

48H VP CONTESTにて制作  
48時間でVPを用いた映像を制作するコンテストに参加  
LEDウォールにUEの背景を投影し撮影やグリーンでの撮影で  
合成といった撮影方法を行いました。  
株式会社テルミックTELMIC様のスタジオにて撮影  
背景,シナリオ,演者等を担当

使用ソフト：UE、AE、PR

