



THE FEATURES OF
VIRTUAL PHOTOGRAPHER
"JUN"

_VPCONTEXT





COVER / JUN

CONTENTS

N1

THE FEATURES OF VIRTUAL PHOTOGRAPHER "JUN"

FROM VPCONTEXT

N2

VPC 1ST ANNIVERSARY

2020 - 2021

N3

FEATURE EXHIBITION

DAY GONE / THE LAST OF US PART II / GHOST OF TSUSHIMA

N4

COMMUNITY THEME

01: ONE OF THE BEST SHOT / 02: FEMALE / 03: BEAUTIFUL / 04: REALISM / 05: RAYS OF LIGHT

N5

TOPICS

FROM VPCONTEXT

"VPCONTEXT"



VPCONTEXT wants to establish a culture in Japan where the VP culture has not yet taken root, and support great photographers. And we will connect you with great communities and photographer abroad.

VPCONTEXTはまだVPカルチャーが根付いていない日本にカルチャーを定着させ、素晴らしいフォトグラファーをサポートしていきたいと考えています。そして、海外のコミュニティとフォトグラファーとあなたを繋いでいきます。



ELI THE WALKER



KEMO.NO.MIMI



JUN



THE FEATURES OF VIRTUAL PHOTOGRAPHER "JUN"



N1

JUN is a member of VPCONTEXT and a Virtual Photographer. In this issue, we bring you an interview with him along with his works.

VPCONTEXTのメンバーであり、Virtual PhotographerのJUN。今号では彼の作品とともに、インタビューをお届けする。

THE FEATURES OF
VIRTUAL PHOTOGRAPHER
"JUN"



- How did you come to know about VP?

J : The first time I learned about VP was on Twitter. What I used to think was just a screenshot was now an art form on social networking sites. I was looking at hashtags and came across the term #VirtualPhotography.

- VPを知ったきっかけは？

J : 初めてVPを知ったきっかけはTwitterでした。今までは単なるスクリーンショットと思っていたものが、SNS上では一つの芸術として成り立っていたのです。その中で自分もっと多くの作品に出会いたいとハッシュタグを見ていた中で #VirtualPhotography という言葉に巡り合いました。



- Did you notice any changes in your game play style after learning about VP?

j : Since I learned about the concept of Virtual Photography, my game playing style has changed dramatically. Landscapes, architectural structures, details of people and things that I used to pass by in my casual play... I find myself constantly observing and thinking about how to capture them. I often find myself activating the photo mode so often that the story doesn't progress and my playing time increases LOL



- VPを知った後でゲームのプレイスタイルに変化はありましたか？

J : Virtual Photographyという捉え方を知ってからは自分のゲームに対するプレイスタイルも大きく変化しました。今までは何気なく遊ぶ中で通り過ぎていた風景、建築物の構造、人や物のディテール...色々なものをよく観察してどのように切り取るかを常に考えてしまいます。頻繁にフォトモードを起動するため、物語が進まずプレイ時間がかさむこともしばしばです（笑）



- What do you find attractive about Virtual Photography?

J : I think the most appealing thing about VP is that it allows you to freely capture unrealistic worlds. Of course, there are games that take place in the modern world, but I think it's unique to be able to take pictures of prehistoric worlds, fantasy worlds, and worlds and characters that you would never be able to experience in reality.

- どのような部分にVirtual Photographyの魅力を感じていますか？

J : VPに対して一番魅力を感じる部分は「アンリアルな世界を自在に切り取る」事だと思います。勿論、現代を舞台にしたゲームもありますが、太古の世界やファンタジーの世界、現実だと到底体験できない世界やキャラクターを自分の思うがままに撮影できるなんて唯一無二だと思います。



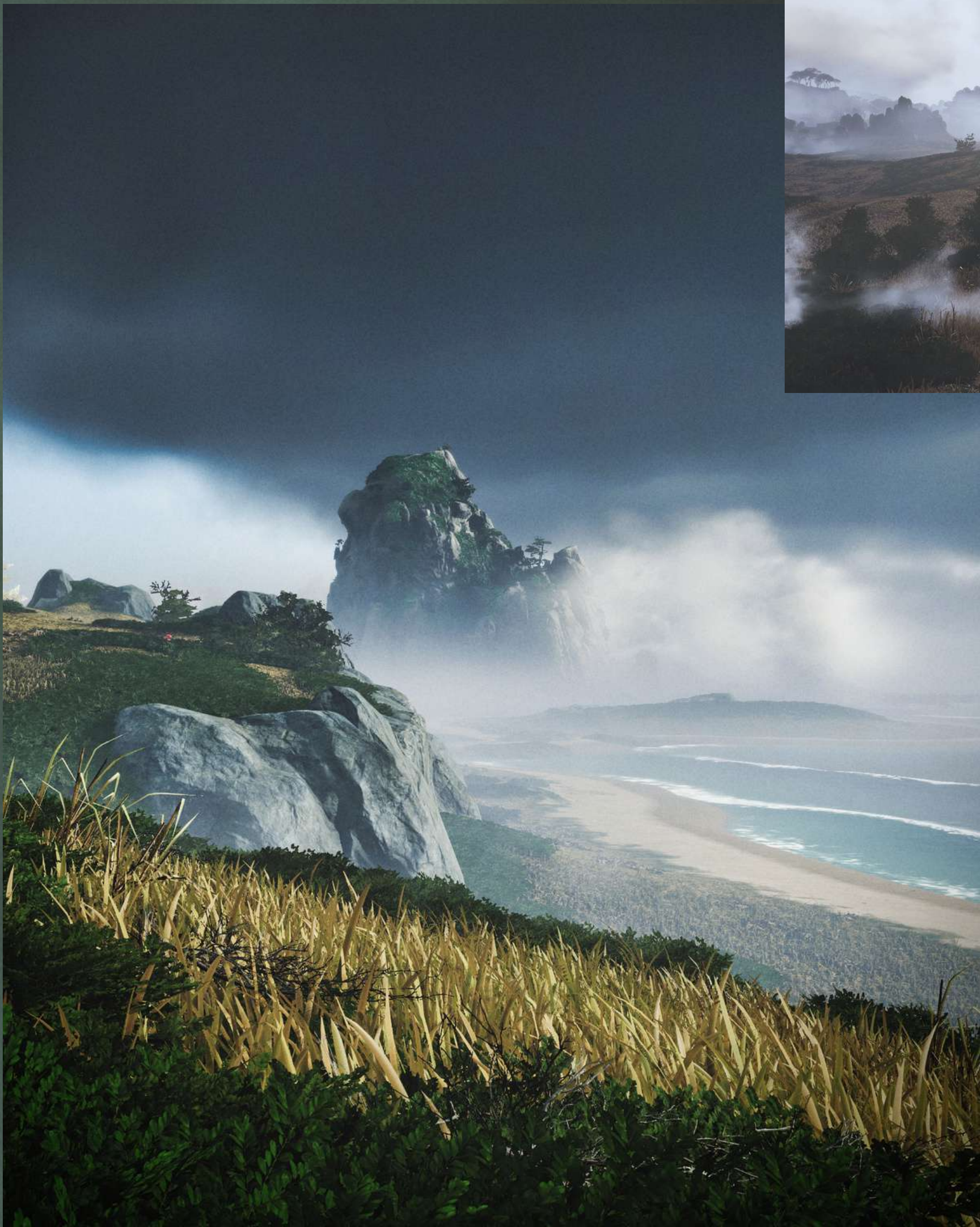


- Do you take pictures in real life?

J : I love to take pictures in real life. However, I don't have any knowledge about cameras or photography, and I only recently bought a single-lens reflex camera, so I usually just take pictures with my smartphone camera lol
Recently, I have been enjoying walking around with my camera when I go out. I hope to gradually improve my real-life photography in the future.

-リアルでも写真は撮りますか？

J : 実生活でも写真を撮る事は凄く好きです。しかしカメラや撮影に関する知識は一切なく、一眼レフを購入したのもつい最近で、普段はスマートフォンのカメラで撮るばかりです（笑）
最近はお出かけの際にカメラ持って色々散策する事が楽しくなってきました。これから少しずつ現実の写真も上達していけたらなと思っています。



- What features are important to you when shooting in games?

J : The most important features of the photo mode are the ability to adjust the depth of field and, above all, the ability to zoom in a wide range. In short, I want to be able to bring the subject into sharp focus. In particular, the zoom function is very important to me because it makes it easier to decide on the overall composition of the photo, and by moving in closer to the subject, I can capture the expression and atmosphere of the subject. The photo mode, which allows you to zoom in on the wrinkles in the subject's skin, is very exciting.

- ゲームで撮影する際には、どのような機能を重要視していますか？

J : フォトモードで重要視している部分は「被写界深度」が調整できる事と、何より幅広い「ズーム」が可能であるという所です。要するに、被写体をしっかりと浮かび上がらせる事が出来る機能を求めています。中でもズーム機能は自分の中で非常に重要で、写真全体の構図も決めやすくなりますし、被写体に寄って撮る事で表情や空気感を綺麗に切り取る事が出来ます。被写体の肌のしわまでズームして撮れるフォトモードは凄くテンションが上がりますね。





- What kind of photos do you like to take?

J : I think the most common type of photography I do is landscapes. I like to take spectacular pictures with a wide angle of view, but I also like to focus on small objects in the city or in the field. I also love portraits, but I still can't shoot them to my own satisfaction, so I am trying my best to learn by looking at the works of various people.

- どんな写真を撮るのが好きですか？

J : 自分がよく撮影する写真は風景が多いと思います。広い画角で壮大に撮影することも好きですが、街中やフィールドにある細かいオブジェクトにフォーカスして撮影することもあります。ポートレートも大好きですが、まだ自分で納得がいくように撮影ができないので、色々な方の作品を見て一生懸命勉強中です。





- What are the characteristics of your own work?

J : It is difficult to describe the characteristics of my own work, but I am conscious of the fact that I do not want to make games look like games. I try to keep the color saturation natural and not too vivid, and I make minor adjustments to the exposure so that the brightness doesn't jump around too much. When I use people as subjects, I try to capture their expressions and composition (if I can change them) so that I can feel their position and story. However, I don't always keep all of these things in mind, because I often take pictures at the moment when I feel inspired as I'm working on the game... lol Basically, I keep the above in mind.

- ご自身の作品の特徴は何ですか？

J : 自身の作品の特徴という点難しいですが、意識している部分としてはゲームをゲームらしく見せないという部分です。彩度なども鮮やかになりすぎず、自然な色味で表現できるようにしていますし、露出も明るさが飛び過ぎないように写真に合わせて微調整しています。人物を被写体にする時は、その人物の立場や物語を感じられるように構図や（変えられる場合は）表情を意識して撮影しています。とはいうものの、ゲームを進めていく中で自分の中にビビッときた瞬間に撮る事が多いので、一概にこれらすべてを常に意識している訳ではありませんが...（笑） 基本的には今あげた部分を念頭に置いています。

D- You are also a member of VPCONTEXT. How do you think this VP culture will develop in the future?

J : VP has been gaining momentum mainly overseas, but I believe that many people in Japan have been enjoying taking pictures in the game simply because it has not been expressed as VP. If those people learn about VP, become aware of it, and enjoy it, and if those who create VP works can improve each other and master it, I think it will become a wonderful culture that will develop in parallel with the rise of the game industry in the future. For this reason, as a member of VPCONTEXT, I would like to communicate the appeal of VP to as many people as possible.

- VPCONTEXTメンバーとしても活動していますが、今後このVPカルチャーはどのように発展していくのでしょうか？

J : VPはこれまで海外を中心に盛り上がりを見せてきましたが、日本ではVPと表現されていなかっただけで、多くの方がゲーム内での写真撮影を楽しんでいたと思います。その方々が、VPという表現を知り、意識して楽しみ、VPの作品を創作する人同士が互いに高めあい、極めていく事が出来れば今後のゲーム業界の盛り上がりと並行して発展していく素晴らしいカルチャーになると思います。その為にも、VPCONTEXTの一員としてVPの魅力をたくさんの方々に発信していきたいと感じています。





- Do you have any goals for the future?

J : My own goal is to convey the appeal of VP culture to as many people as possible. Although it is slowly and surely gaining momentum, I believe that it is still not very well known. While enjoying VP myself, I would like to learn from other people's work and spread this wonderful circle through SNS and media. If I do this, I believe that all kinds of possibilities will sprout up, just like many flowers bloom from a single trunk.

- 今後の目標はありますか？

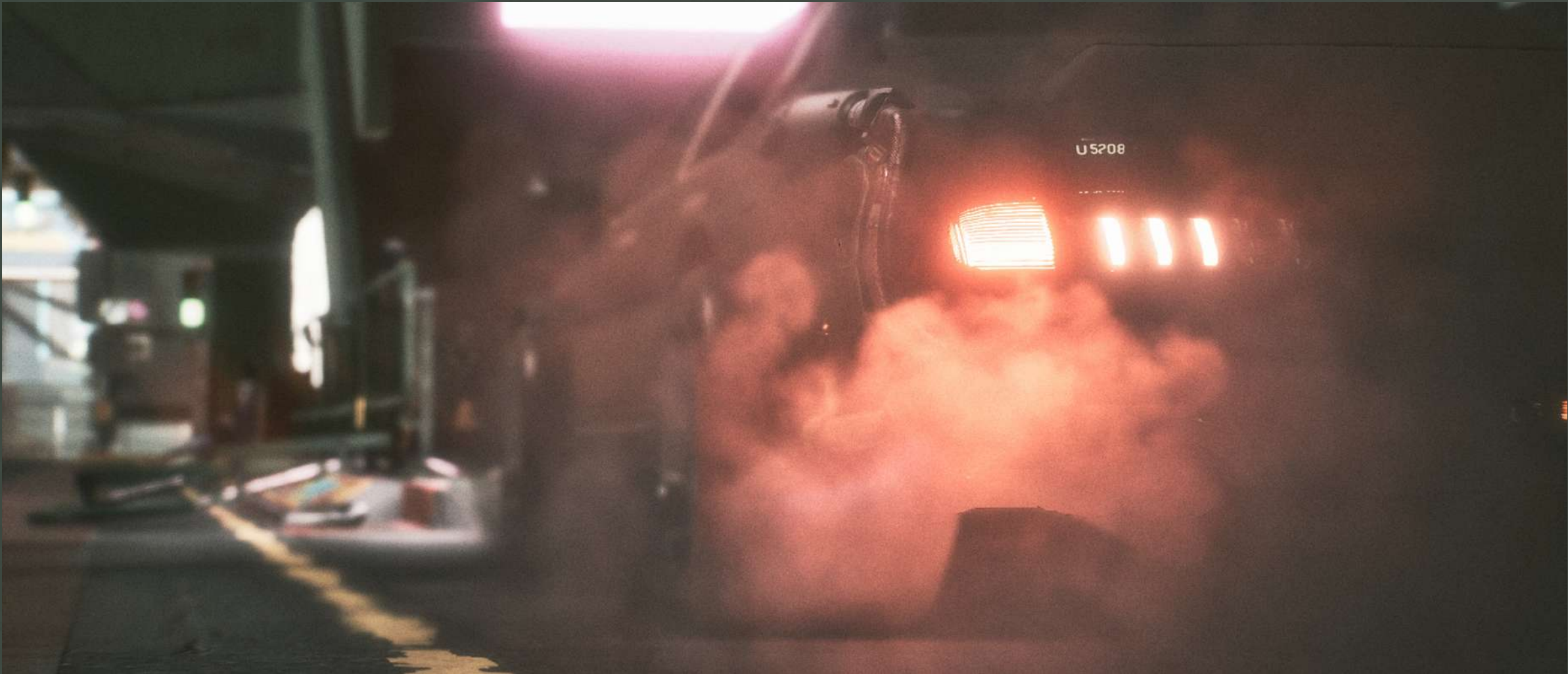
J : 自分自身の目標としましては、やはりVPというカルチャーの魅力を多くの方に伝える事です。少しずつ、確実に盛り上がりを見せてはいますが、まだまだ知名度は低いのが現状だと思います。自分もVPを楽しみつつ、他の方が撮られた作品からも勉強し、SNSやメディア媒体を通してこの素敵な輪をどんどん広めていければと考えています。そうすれば一つの幹から沢山の花が咲くように、あらゆる可能性が芽吹いてくると思います。

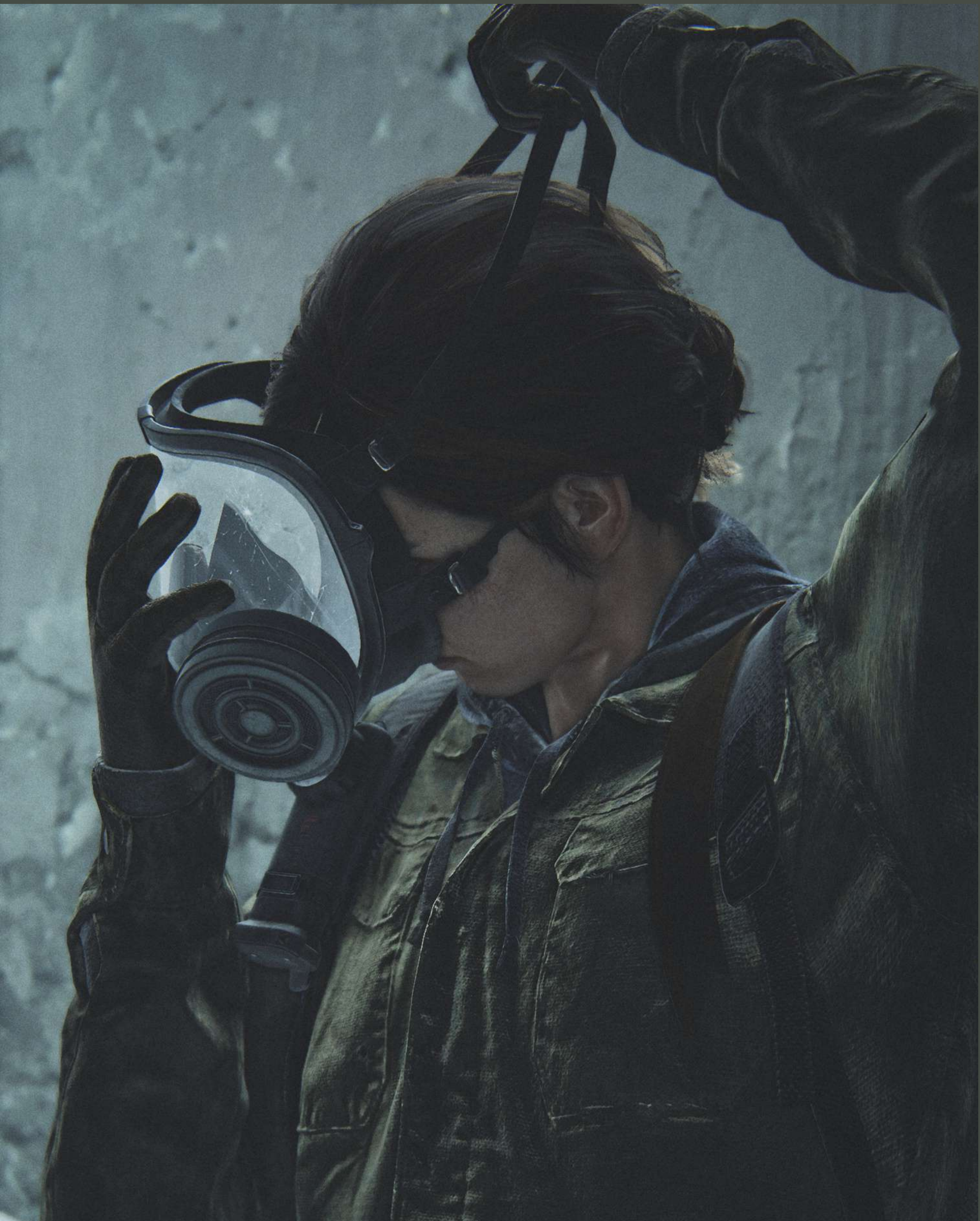
- Lastly, please tell us about your future activities.

J : As a member of VPCONTEXT, I would like to enjoy interacting with people through this culture and games as a VP enthusiast, while being aware and responsible. As I mentioned earlier, I don't have any knowledge about photography or technology, so I can't answer most of the technical questions, but I hope to learn and improve each other with people who enjoy VP. Let's continue to make things happen together!

- 最後に、今後の活動について教えてください。

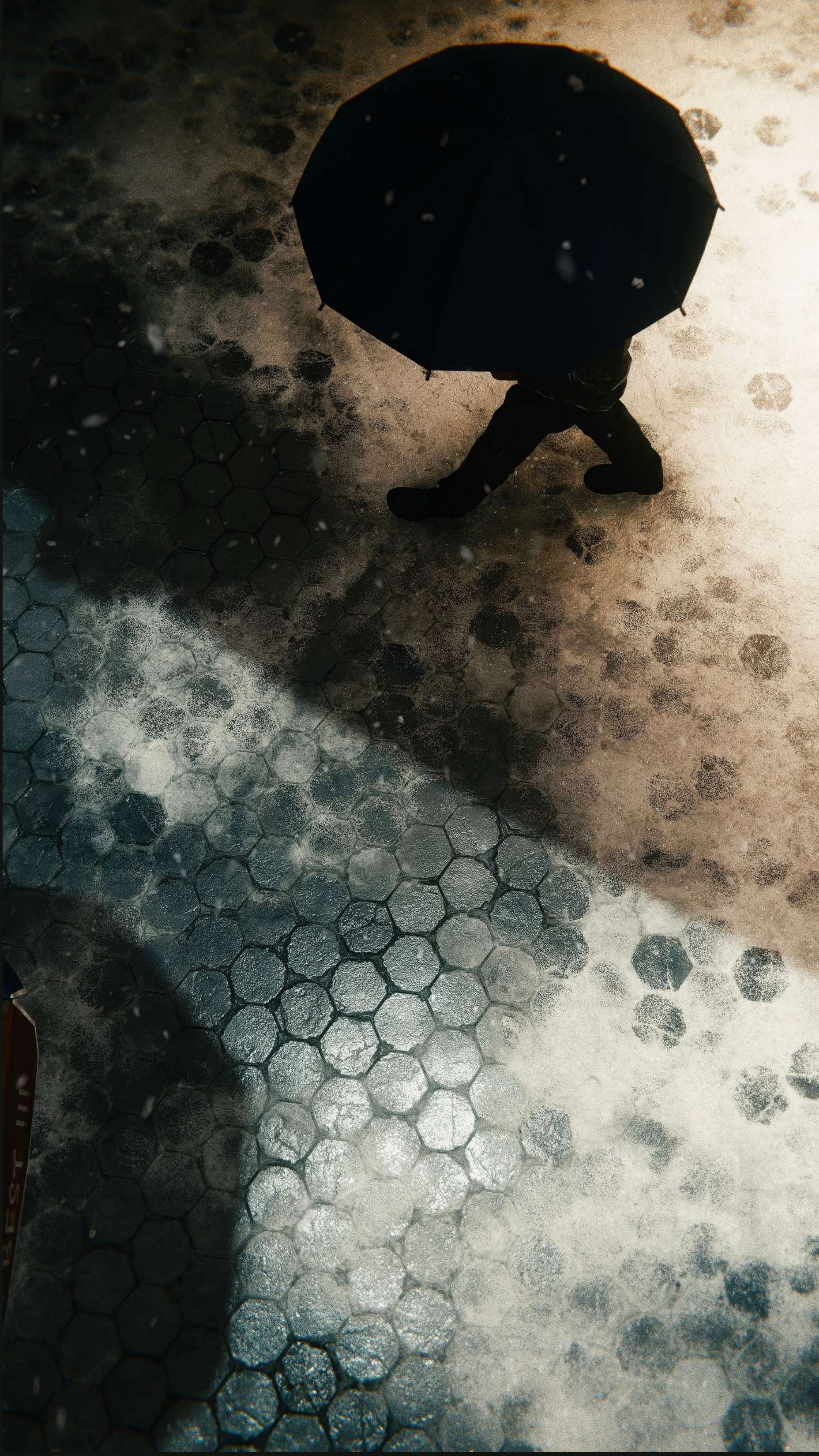
VPCONTEXTの一員として、自覚と責任を持ちながら、一人のVP好きとしてこのカルチャー、そしてゲームを通し、交流を楽しんでいきたいと思っています。先に述べたように、自分は写真撮影や技術に関する知識がないため、専門的なお話や技術的な部分は殆どお答えできませんが、VPを楽しむ方々と互いに高めあい、勉強して行けたらなと思います。これからも一緒に盛り上げていきましょう！



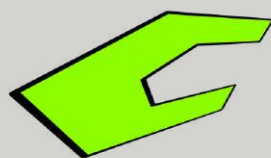


THE FEATURES OF
VIRTUAL PHOTOGRAPHER
"JUN"

NEXT



SHOT BY KEMO.no.MIMI



VPCONTEXT
1ST ANNIVERSARY

N2



VPCONTEXT 1ST ANNIVERSARY

VPCONTEXT celebrated one year since its launch in August 2021. We launched here in Japan, where the VP culture has yet to take root, and thanks to a variety of Virtual Photographers from Japan and abroad, we have developed into a wonderful community.

Although it has only been a year, we have been able to gain many valuable experiences together. We would also like to thank the VP community for supporting us in our inexperience.

What motivates us is the excellence of the game and the excellence of Virtual Photography that came from it. Games have taught us so much. And we have always respected the creators and staff involved in the production of those games.

Games are a form of art made up of many layers of art. We express this art through the medium of photography. We are convinced that many players will be attracted by its excellence in the future.

We would be happy to continue to build a part of this VP culture with you!

- VPCONTEXT Team

VPCONTEXTは、2021年8月で立ち上げから一年を迎えました。私たちはまだVPカルチャーが根付いていないこの日本でローンチし、国内外の様々なVirtual Photographerのおかげでとても素晴らしいコミュニティへと発展してきました。

僅か一年という期間ですが、私たちは皆さんと一緒に多くの貴重な経験をすることが出来ました。そして未熟な私たちを支えてくれた数々のVPコミュニティにも感謝致します。

私たちを突き動かす原動力は、ゲームの素晴らしさ、そしてそこから生まれたVirtual Photographyの素晴らしさです。ゲームは私たちに多くのことを教えてくれました。そしてそのゲームの製作に携わっているクリエイター、スタッフに常に敬意を表しています。

ゲームは多くの芸術が何層にも積み重なってできた一つのアートの形です。私たちはその芸術を写真という手段で表現を行います。その素晴らしさに今後も多くのプレイヤー達が魅了されることを私たちは確信しています。

今後もこのVPカルチャーの一端を皆さんと一緒に作り上げていけたら嬉しいです。

- VPCONTEXTチーム

AUG.2020 - Community Launch

NOV.2020 - 1st VP Exhibition "DEATH STRANDING 1st ANNIVERSARY"

NOV.2020 - Strat Live Streaming

DEC.2020 - 1st Virtual Photography Magazine "VM" release

JAN.2021 - THEFOURTHFOCUS 1st ANNUAL VP AWARDS / Judge

FEB.2021 - 2nd Exhibition "VP POSTER EXHIBITION - ON THE WALL-"

MAY.2021 - 2nd Virtual Photography Magazine "VM" release

MAY.2021 - 3rd Exhibition "DAYS GONE -2nd Anniversary-"

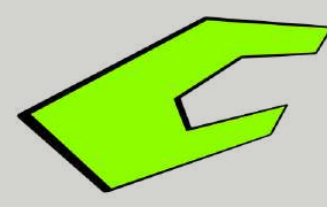
JUN.2021 - 4th Exhibition "The Last of Us Part II -1st Anniversary-"

JULY.2021 - 5th Exhibition "Ghost of Tsushima -1st Anniversary-"

AUG.2021 - Famistu.com Interview

AUG.2021 - Famistu.com VP Contest / Judge

THANK YOU FOR ALL OF YOU!!!



FE

AT

U

RE

EX

HI

BI

TI

O

N

N3

- Feature EXHIBITION

- 3 exhibitions
- 96 works



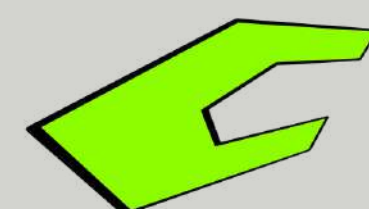
VPCONTEXT

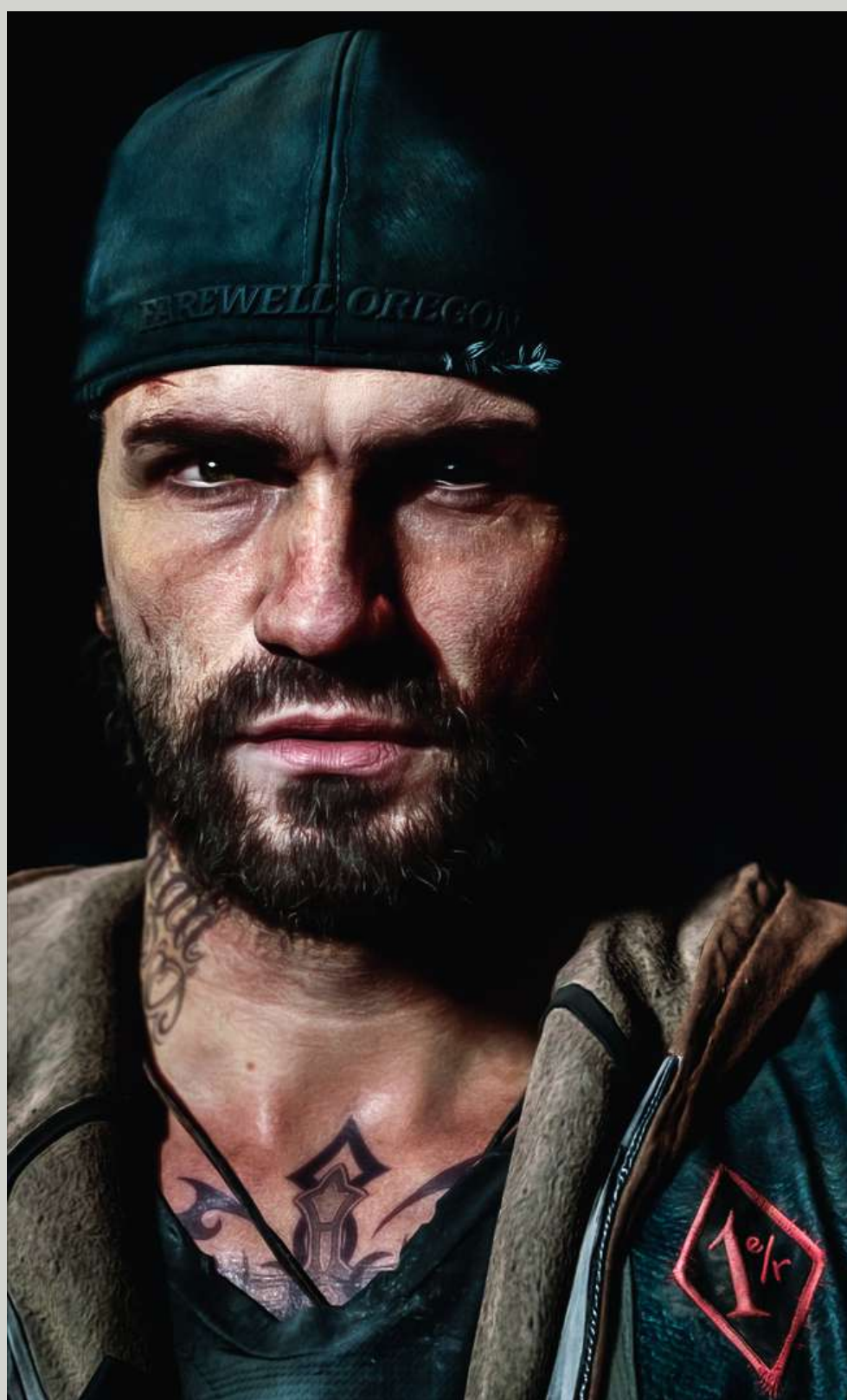
VIRTUAL PHOTOGRAPHY 3D EXHIBITION

DAY GONE / THE LAST OF US PART II / GHOST OF TSUSHIMA

To celebrate the anniversary of each of these works, we held exhibitions for three consecutive months. We have been holding exhibitions irregularly, but holding them consecutively was a challenge for us for the first time.

今回それぞれの作品が記念すべき日を迎えるにあたり、三か月連続で展示会を開催した。これまで不定期に開催してきた展示会だが、連続して開催することは我々にとって初めてのチャレンジだった。





VOL.1

DAYS GONE

- 2ND ANNIVERSARY -

MAY.29 - JUN.18

DAYS GONE was developed by Bend Studio and released on April 26, 2019. This year, 2021, will be the second anniversary of its release.

The game is about the spread of a mysterious virus, the collapse of civilization, infected people called "Freakers," and the ugly struggle for survival among humans.

Deacon Lee St. John, the protagonist of the game, is a clumsy, but clumsy man who believes in the slightest possibility and pushes forward into the future. His life and struggles, the large number of infected people who plunge people into despair, and the rich story of people who are enemies with each other continue to fascinate many players. On May 18, 2021, the long-awaited PC version of the game was released.

「DAYS GONE」はBend Studioの開発により、2019年4月26日にリリースされました。今年2021年は発売2周年になります。

謎のウイルスが蔓延したことにより、文明は崩壊し、"フリーカー"と呼ばれる感染者や、生き残りを賭けた人間の醜い争いが描かれています。

不器用ながらもわずかな可能性を信じて未来へと突き進む主人公Deacon Lee St. Johnの生き様や葛藤、人々を絶望に陥れる大量の感染者や、敵対する人間同士を描く濃厚なストーリーは多くのプレイヤーを魅了し続けています。そして、2021年5月18日には、待望のPC版がリリースされました。



The walls of the exhibition hall used to be white, but we decided to change the color to dark gray to match the world view of DAYS GONE. As a result, each work stands out more.

First of all, I wanted to unify the entrance with the main character, Deacon, in various scenes. I wanted to make it easier for visitors to enter the world of DAYS GONE, and for those who have played the game to remember the journey so far.

Towards the back of the room, there are many works that symbolize DAYS GONE, such as devastated landscapes and Freakers.

Unlike social networking sites, where you usually have the opportunity to see VPs, an exhibition is a virtual space where photos are displayed as if it were an actual exhibition, which brings out the charm of the work in a different atmosphere than usual.

展示会場の壁はこれまで白を基調としていましたが、Days Goneの世界観に合わせてダークグレーに設定をしました。その結果、それぞれの作品がより際立つようになりました。

まず、エントランスには主人公のDeaconが様々な場面にいる作品で統一をしました。観覧する人がDAYS GONEの世界観に入りやすいようにする目的のほか、プレイしたことのある人にはこれまでの旅を思い出してほしかったのです。奥に進むと、荒廃してしまった風景や、FreakerといったDAYS GONEを象徴する作品を多く展示しています。

展示会は普段VPを見る機会が多いSNSと違い、バーチャル空間に実際の展示会のように写真が飾られるため、普段と雰囲気の違う作品の魅力が引き出されます。

DATE:

• Entry period / MAY.10 - MAY.23

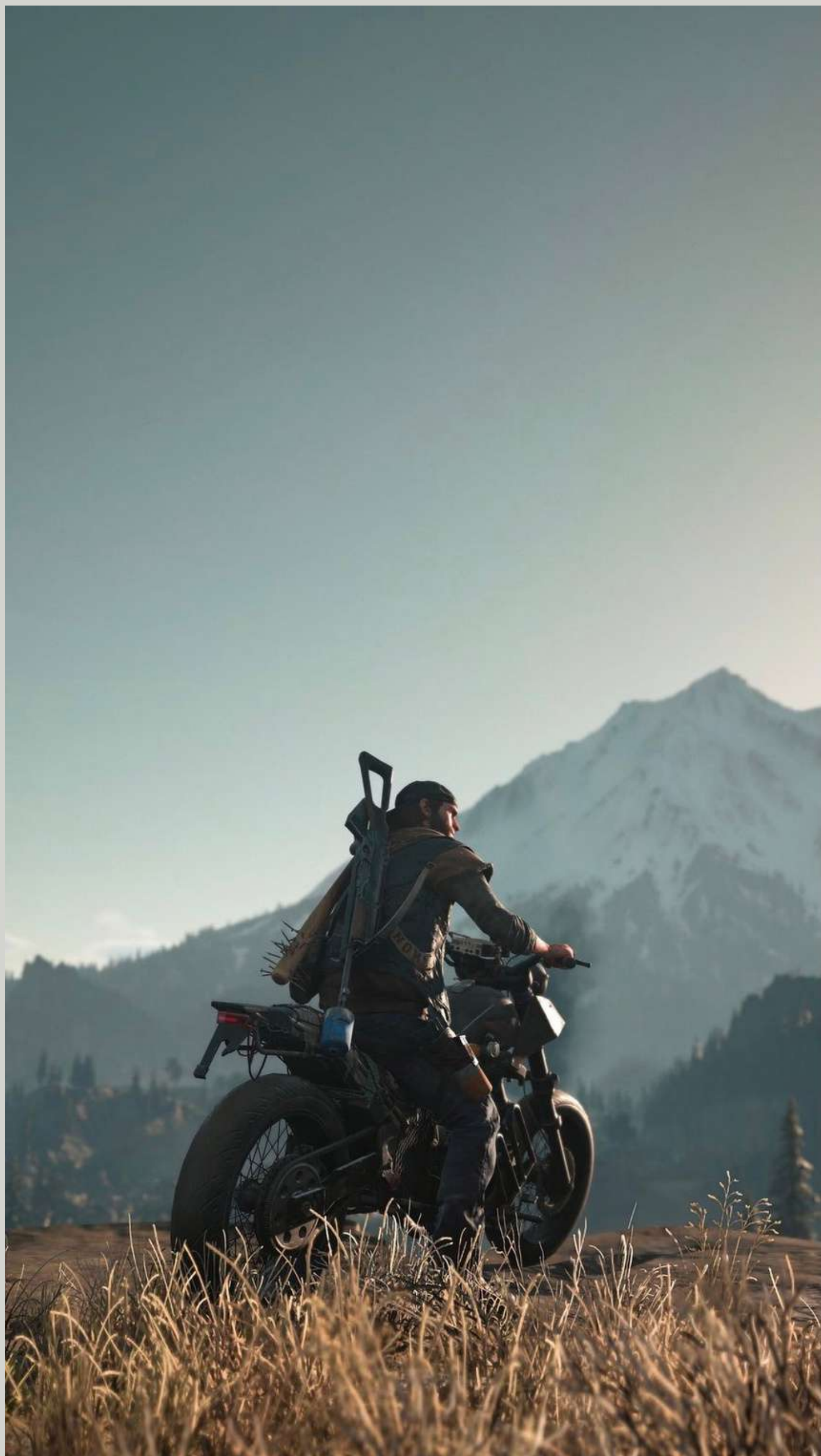
• Total / 21 works

VOL.1

DAYS GONE

- 2ND ANNIVERSARY -

FEATURE
EXHIBITION



The floor is divided into two sections, the second of which is devoted to portraits. DAYS GONE is set in the devastated state of Oregon, so there isn't a lot of variation in scenery or characters. However, the photographs are all very wonderful, expressing the worldview with limited information.

At first glance, the landscape looks very quiet and rich in nature, but there is always a sense of tension that sharpens your senses, and you can feel the tension in the characters' expressions, the NPCs living in the world, and even the animals.

What we felt again when we held the DAYS GONE photo exhibition is that this work and photo mode go very well together. The photo mode brings out the potential of DAYS GONE and allows the player to become more immersed in the world.

フロアは2つに分かれており、2つ目のフロアにはポートレートを中心とした作品が展示されています。DAYS GONEは荒廃したオレゴン州が舞台なので、風景や登場人物のバリエーションが多いわけではありません。しかし、限られた情報の中からその世界観を表現する写真はとても素晴らしいものばかりです。

自然が豊かで一見するととても静かな風景が広がっていますが、常に感覚が研ぎ澄まされるほど緊張感が張り巡らされており、キャラクターの表情やその世界に暮らしているNPC、動物に至るまで緊迫した情勢が伝わってきます。

我々がDAYS GONEの写真展を開催して改めて感じたことは、この作品とフォトモードは非常に相性が良いということです。フォトモードがあることによってDAYS GONEがもつポテンシャルがより引き出され、プレイヤーはよりこの世界観に没頭することが出来ます。

TADASIX



DThe photo mode has a charm that prolongs the player's gaming experience, and the reason why people continue to play the game two years after its release is probably because the existence of the photo mode coexists with the greatness of the game. There is no doubt that the work will continue to be loved and that more Virtual Photography will be born.

Happy 2nd anniversary DAYS GONE! And thank you to BEND STUDIO for giving us the opportunity to hold exhibitions for the last three consecutive months.

フォトモードにはプレイヤーのゲーム体験をより長くする魅力があり、リリースから2年経った今もプレイし続けられているのは、フォトモードの存在とゲームの素晴らしさが共存しているからでしょう。これからも作品は愛され続け、更に多くのVirtual Photographyが誕生していくのは間違いありません。

DAYS GONE 2周年おめでとう！そしてこの三か月連続で展示会を開催するきっかけを与えてくれたBEND STUDIOに感謝致します。



VOL.2

THE LAST OF US PART II

- 1ST ANNIVERSARY -

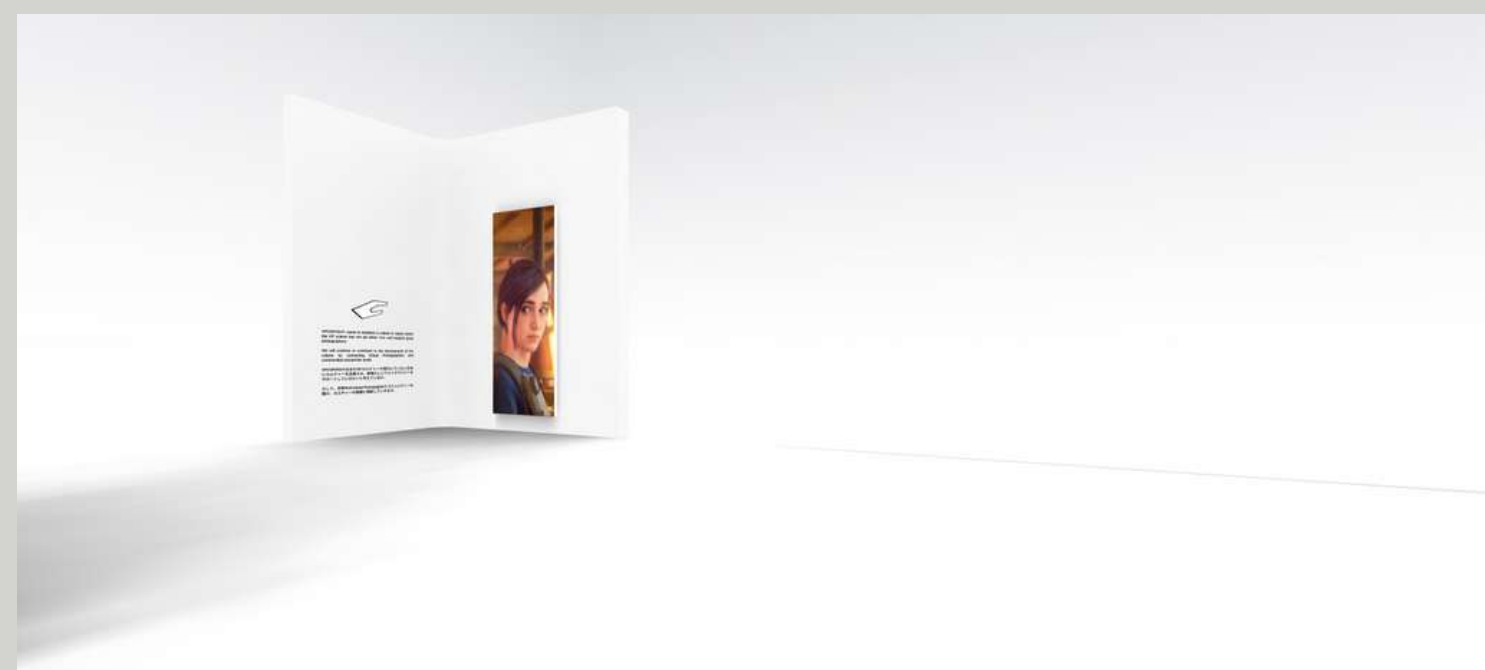
JUN.19 - JULY.16

The Last of Us Part II, the sequel to The Last of Us, was released on June 19, 2020. In a world where civilization has collapsed, Ellie's journey of revenge has begun, Meanwhile, Abby is also one of those obsessed with revenge.

The game has won various game awards and has been highly praised by many people for its cinematic and overwhelming worldview and perfection.

[The Last of Us Part II] は「The Last of Us」の続編として2020年6月19日にリリースされました。文明が崩壊した世界で、主人公エリーの復讐の旅が始まりました。一方で、アビーもまた復讐に取り憑かれた一人です。

この作品は映画のような圧倒的な世界観と完成度を誇り、各ゲーム賞を受賞し、多くの人たちが高く評価した作品です。



This was followed by the THE LAST OF US PART II exhibition, where even more works were gathered. As you all know, TLOU2 is still being photographed by many Virtual Photographers.

Many of the shots were of Ellie, the main character, but the story is filled with the emotions and fears of many different people, and I was conscious of striking a balance in the actual exhibition to express these emotions.

The story of TLOU2 is so dense that it cannot be described in simple words, and it takes a long time to complete, so the exhibition is designed to help people who have actually played the game remember the series of stories.

And for those who have not yet played the game, the exhibition was a great opportunity to see many wonderful works that allow you to experience the world of TLOU2.

続いてTLOU2の展示会ではさらに多くの作品が集まりました。

TLOU2も今なお多くのVirtual Photographerが撮影し続けているのは皆さんもご存知だと思います。

やはり作品の多くは主人公であるエリーのショットが多かったですが、物語の中では様々な人物の感情、そして恐怖が入り乱れ、それらを表現するために実際の展示ではバランスを取ることを意識しました。

TLOU2のストーリーは簡単な言葉では言い表すことが出来ないほど濃密な内容で、クリアするのにもかなりの時間がかかる為、展示会では実際にプレイしたことがある人にとって、それら一連の物語が思い出せるよう作品の展示を行っています。そして、未プレイの人にとってもTLOU2の世界観を体験できる素晴らしい作品を多く見れる展示会となりました。

DATE:

• Entry period / JUN.19 - JULY.16

• Total / 30 works

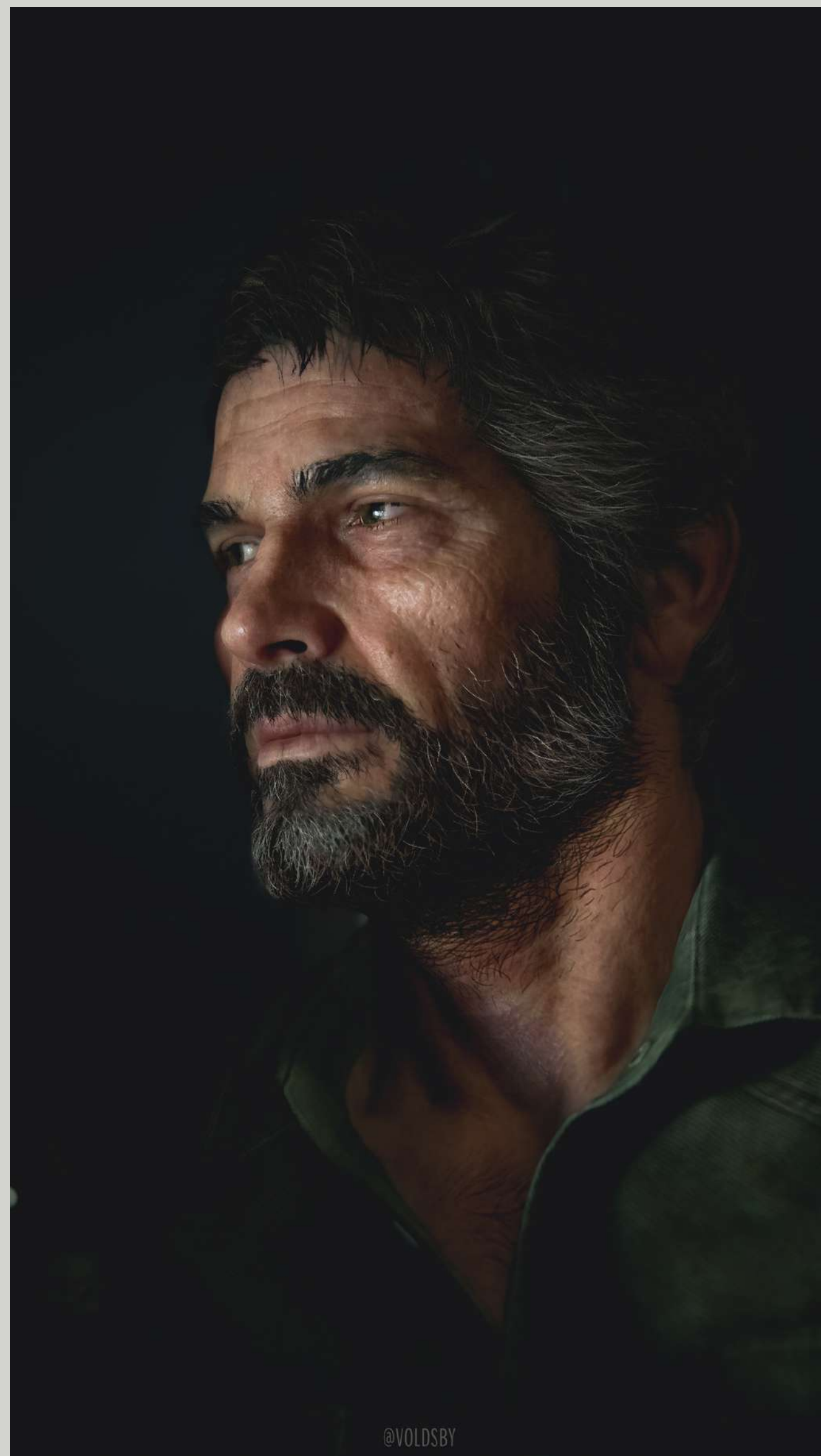


Which scene comes to mind for you? I'm sure you can't narrow it down to just one. Similarly, it's really difficult for us to narrow down everyone's work. Whether it's an emotional scene, a scene where the tension builds, or a scene where you can't help but notice the scenery and the rich expressions of the characters, TLOU2 is an impressive work in every scene.

Virtual Photography draws out and expresses the artistry of the game, and when the works are displayed in this way, you can see how TLOU2 is made up of many layers of artistry.

あなたが思い浮かべるシーンはどのシーンですか？きっと一つには絞れないでしょう。同じように我々も皆さんの作品を絞ることは本当に難しい作業です。エモーショナルな場面や、緊張感の高まるシーン、思わず目を奪われる景色やキャラクターの豊かな表情など、TLOU2はどのシーンにおいても印象的な作品です。

Virtual Photographyはゲームが持つアート性を引き出し表現しますが、こうして作品が展示されると、いかにTLOU2という作品が幾層ものアート性によって成り立っていることが分かるでしょう。



@VOLDSBY

VOLDSBY_VP



The floor is divided into two parts, the first of which allows you to take a closer look at the scenery you've seen so far. From there, portraits of characters, sentimental scenes, and abstract works emerge, while dark scenes and works of the infected are displayed in the back corridor as if they were lurking there. The works are displayed in every corner of the room and are very worth seeing. When we put together our exhibit, we take care to compose it in terms of colors and categories, but most importantly, we keep in mind that it will remind people of the emotions they experienced in the game, along with the appeal of VP. We hope those who have already completed the game will play it again and immerse themselves in the shooting, and those who have yet to play it will use this as an opportunity to play the game.

フロアは2部構成となっており、まず最初はじっくりとこれまで見てきた風景を見ることが出来ます。そこからキャラクターのポートレート、感傷的なシーン、アブストラクトな作品などが現れ、奥の通路には暗いシーンや感染者の作品がまるで潜んでいるかのように展示されています。隅々まで作品が展示されているので、とても見応えがあります。我々は展示をする際、色合いやカテゴリーに気を遣いながら構成していきますが、一番大事なものはゲームで体験した時の感情を思い出してもらい、VPの魅力とともに感じてもらえることを念頭に置いています。ゲームを既にクリアしている人は再びプレイしたり、撮影に没頭し、まだ未プレイの人はこれをきっかけにゲームをプレイしてくれたら嬉しい限りです。

VOL.2

THE LAST OF US PART II

- 1ST ANNIVERSARY -

FEATURE
EXHIBITION



Even now, not a day goes by that I don't see a TLOU2 VP. Probably, you will never get tired of seeing this work no matter how many times you have an exhibition. That's because TLOU2 itself is such a memorable work for gamers and Virtual Photographers.

And we can't help but wonder if there is a new future for this work, or for her.

今でもTLOU2のVPを見かけない日はありません。恐らく、何度展示会をやってもこの作品を見飽きることはないでしょう。それほどTLOU2そのものが、ゲーム一、Virtual Photographerにとって心に残っている作品だから。

そして、この作品に、いや、彼女に新しい未来があるのか、我々は気になって仕方ありません。

AURA





VOL.3

GHOST OF TSUSHIMA

- 1ST ANNIVERSARY -

JULY.17 - NOV.4

Ghost of Tsushima was released on July 17, 2020, and is modeled after Tsushima, Japan.

In order to reclaim Tsushima, which was invaded by the Mongolian army, the main character, Jin Sakai, defies the ways of the samurai and risks his life as a ghost to save the people of Tsushima.

This is a masterpiece of beauty, sometime cruel and fragile, all of which will stir the emotions of players.

The game was later released in a director's cut version.

Ghost of Tsushimaは2020年7月17日にリリースされた、日本の対馬をモデルとした作品です。

蒙古軍に侵略された対馬を取り戻すため、主人公の境井 仁は侍の道に背き、対馬の民を救うため冥人として手段を択ばず命を懸けて戦い続けます。

美しくも時に残酷で儚く、その全てがプレイヤーの感情を揺さぶる傑作です。

後に同ゲームはディレクターズカット版がリリースされています。



The last of the three months of exhibitions was Ghost of Tsushima. The work was highly praised as a game, but it was also highly supported by Virtual Photographers, and a large number of entries were received. The number of entries far exceeded our expectations, and we were once again reminded of the greatness of Ghost of Tsushima.

At the time of this exhibition, the Director's Cut version had not been released yet, and even though it has been a year since its release, there are not many games that have such a passionate player base.

In Virtual Photography, in addition to the perfection of the game, it was the excellent functionality of the photo mode that got us hooked on photography.

三か月続いた展示会ラストを飾ったのは、Ghost of Tsushimaでした。ゲームとして高く評価された作品ですが、Virtual Photographerからの支持も高く、かなりの枚数の作品が応募されました。予想をはるかに超えた応募作品の多さに、我々は改めてGhost of Tsushimaの素晴らしさを再確認しました。

この展示会開催時の時点ではまだディレクターズカット版はリリースされておらず、尚且つ発売から一年経っているにもかかわらずここまで熱狂的なプレイヤーがいるゲームはそう多くありません。

Virtual Photographyにおいても、ゲームの完成度に加え、フォトモードの機能面が優れていることが我々を撮影に夢中にさせてくれました。

DATE:

- Entry period / JUN.28 - JULY.11
- Total / 46 works

VOL.3

GHOST OF TSUSHIMA

- 1ST ANNIVERSARY -

FEATURE
EXHIBITION



JACKIE VP



This exhibition has three floors for the first time. First of all, we exhibited many works that symbolize Ghost of Tsushima, such as beautiful scenery and a sense of harmony. As in previous exhibitions, we wanted the visitors to feel as if they were tripping into this world.

The order of each piece has a meaning, expressing the passage of time or a good combination of landmarks of the destination.

As a result, the entrance is already a colorful space.

今回の展示会は初の3フロア構成となっています。まずはGhost of Tsushimaを象徴する美しい景色や和を感じる作品を多く展示しました。これまでの展示会同様にまずはこの世界観にトリップするような感覚で見て頂くためです。

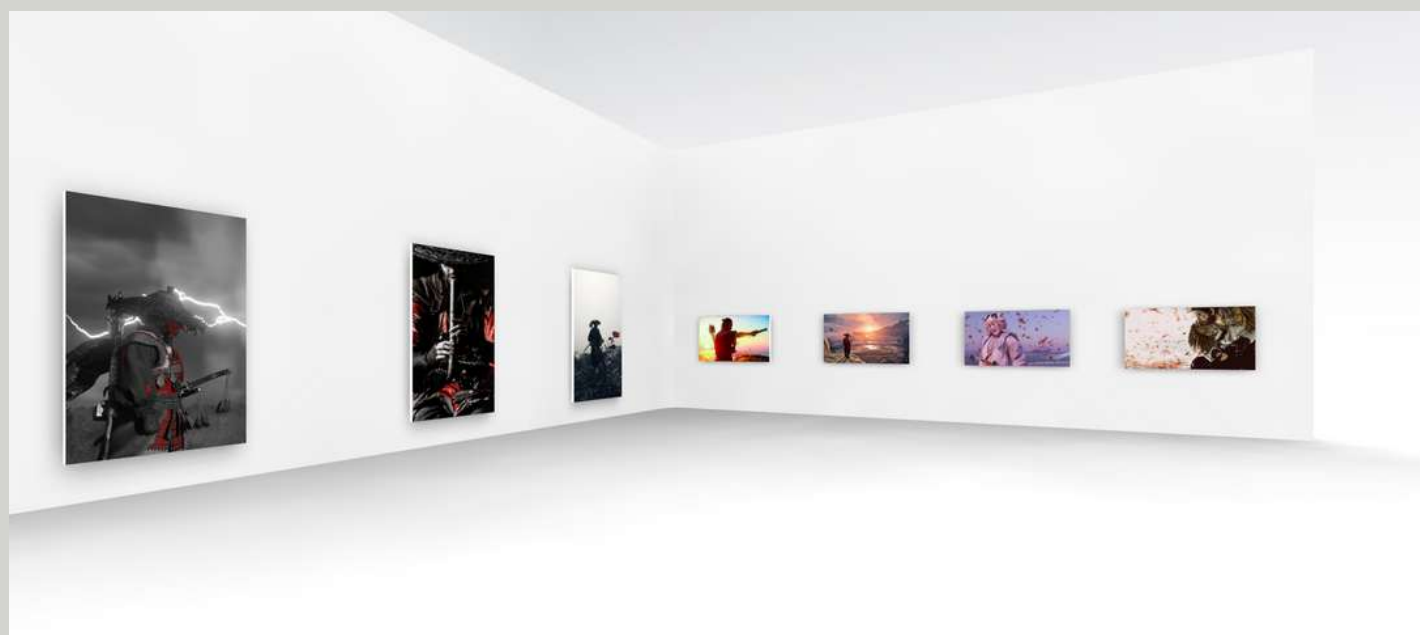
それぞれ作品の並びにも意味があり、時間経過を表現していたり、旅先のランドマークをうまく組み合わせたりしています。

それによってエントランスから既に色鮮やかな空間となっています。



The second floor effectively displays filtered works, grouping together framed works that look like movies and monotone photographs. These categories are not chosen with an exhibition in mind during the selection process, but rather through trial and error when laying out the final selected works. The effects, filters, and frames that come preloaded in Ghost of Tsushima's Photo Mode are all amazing, and most of them are highly configurable, so they can contribute greatly to the final product. I think this is one of the best parts of the exhibition, because you don't have the opportunity to see these works side by side in a SNS.

第二フロアではフィルターのかかった作品を効果的に展示し、映画のようなフレーム付きの作品やモノトーンの写真をまとめています。これらのカテゴリーは、選考の際に展示を意識して選んでいるのではなく、最終的に選ばれた作品をレイアウトする際に試行錯誤しながら展示を行います。Ghost of Tsushimaのフォトモードで予め用意されたエフェクトやフィルター、フレームなどはどれも素晴らしいものばかりで、その殆どが細かく設定できるため作品の完成に大きく貢献することが出来ます。それらの作品を並べてみる機会はSNSではないので、これも展示会ならではの醍醐味だと思います。



The last floor consists of the "LEGENDS" pieces that were added during the Ghost of Tsushima update, as well as portraits of JIN. Most of the photos are displayed in a larger size because they are so powerful.

Like the motion of JIN, the flow from stillness to motion may be linked to the atmosphere throughout the exhibition.

There were so many entries that we would normally like to display all of them, but there is a limit to the number of pieces that can be displayed for the function of the exhibition, so we are forced to select the pieces. If we can work harder and get a bigger exhibition space, we can show more work in the future. We will continue to work hard to make the community and Virtual Photography more exciting.

最後のフロアには、Ghost of Tsushimaでアップデートの際に追加された"LEGENDS"の作品や、JINのポートレートで構成されています。迫力のある作品が多いので、殆どの写真がサイズを大きくして展示されています。まるでJINのモーションの如く、静から動への流れが展示会を通しての雰囲気とリンクしているかもしれません。

本当に沢山の応募があり、本来であれば全ての作品を展示したいのですが、展示会の機能には展示できる枚数に制限があり、我々は作品を選考せざるを得ません。我々がもっと努力し、大きな展示会場を用意することが出来れば、将来的にはより多くの作品を展示することができます。コミュニティーとVirtual Photographyがもっと盛り上がるよう、これからも努力し続けます。



JURI.



While I believe that virtual exhibitions are an element that can further expand the possibilities of Virtual Photography, we at VPCONTEXT have one goal in mind to hold these VP exhibitions in the real world.

I would like to make this dream come true together with all of you one day, so please continue to support VPCONTEXT. We'll continue to support you, Virtual Photographers.

バーチャル展示会はVirtual Photographyの可能性をさらに広げることのできる要素だと思っていますが、私たちVPCONTEXTは、現実世界でこういったVP展示会を行うという一つの目標があります。いつか皆さんと共にその夢を叶えたいと思うので、これからもVPCONTEXTをよろしくお願いします。我々もVirtual Photographerの皆さんをサポートし続けていきます。



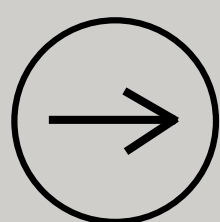
SHOT BY KEMO.no.MIMI



NEXT

VPCONTEXT

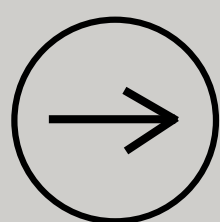
COMMUNITY THEME



"ONE OF THE BEST SHOT"

CREDITS

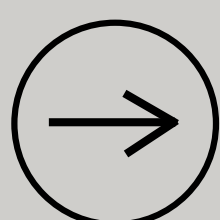
ZeroX_85 / Ame. / Shinobi / natrium / kiara / V Speed Star / HC_DAVE / James Marsh / Cheyenne / 竹田伊織 / clementine / Tabineco / Ai / Ðpruttz / ComputART - Rorisu - / EmeraldEnvoy / ねみこ / Ash / Photomode of Tsushima / Longleg lens / monbla / Paolo Mantoan / Violet



"FEMALE"

CREDITS

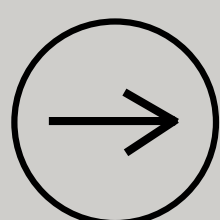
Steffi / paper_daydreams / Jace / Momma / 野網千尋 / ねみこ / まるか / thecyberpsycho / 竹田伊織 / V Speed Star / natrium / 127 / Shinobi / Allison / ゾーエル / Ai / Sarokey



"BEAUTIFUL"

CREDITS

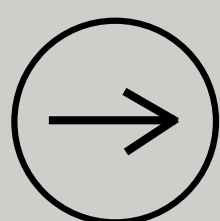
こーれん / Howie / 味噌汁ご飯 / Tabineco / RONIN / HC_DAVE / Carmo Fernandes / Jess / monado / Adamir Sefwick / Ðpruttz / tryingingamingphotograph / LayaboutinGame / まるか / ChillyAstronaut / San van Chips / Persephone



"REALISM"

CREDITS

Ame. / natrium / 野網千尋 / EmeraldEnvoy / Birgamerinalbumu / ComputART - Rorisu - / Joshua M. Ginsberg / monbla / znakiznanki / Momma / Scott Oka / AnnDon / dipper of smoke / Ken-Ken / まるか / PixelFrames

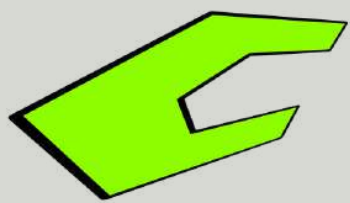


"RAYS OF THE LIGHT"

CREDITS

hami / Tabineco / monbla / Photomode of Tsushima / Bludgeoning Wuther / G-Assassin / Josh / ぽんこつ / randomcluelessdude / Ame. / Other Eyes Other Skies / Sam is playing Tales of Arise / Momma / kiara / まるか / 味噌汁ご飯 / AnnDon

COMMUNITY THEME

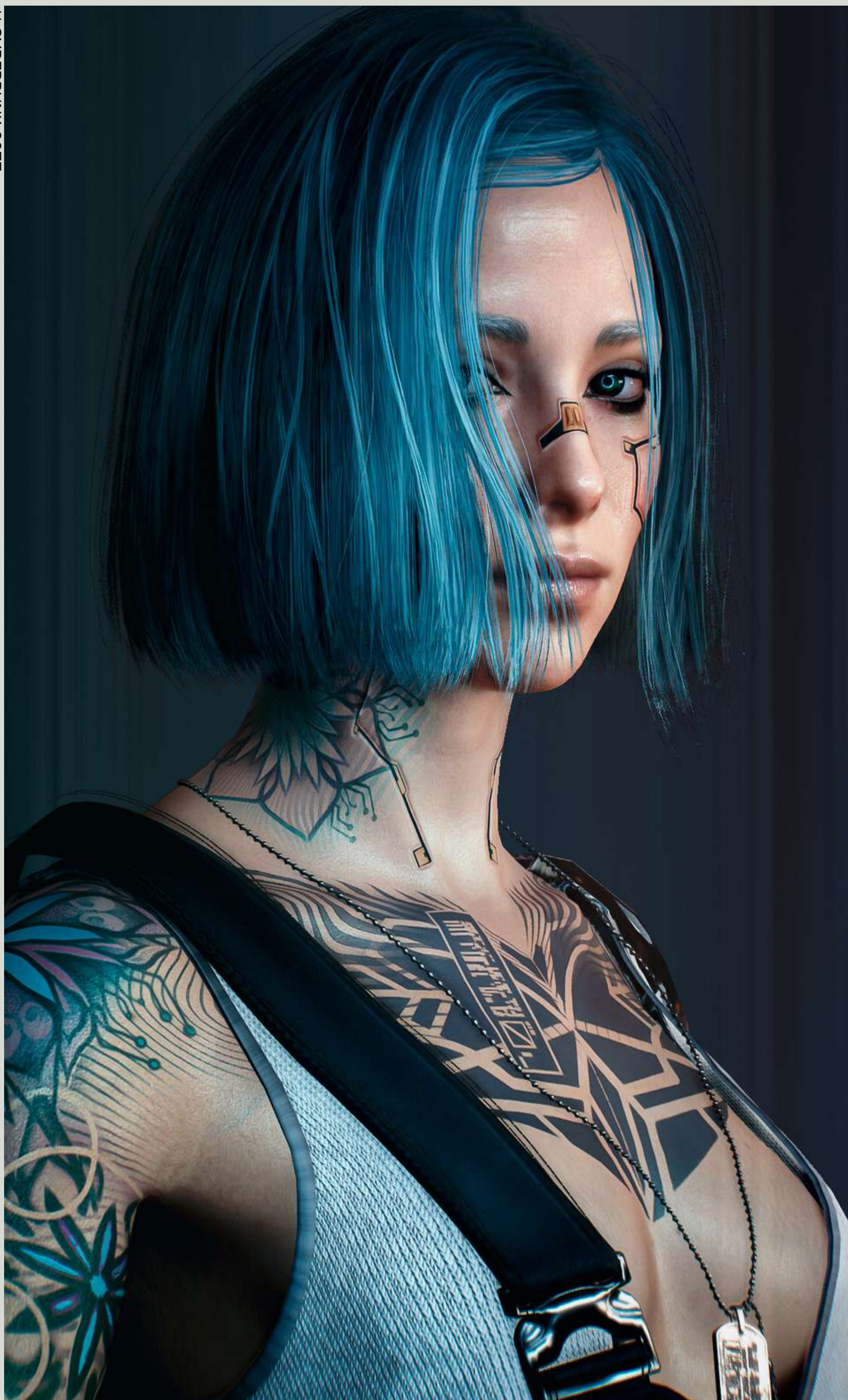


VPCONTEXT 1ST ANNIVERSARY

01

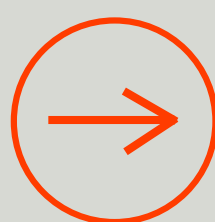
// VIRTUAL
PHOTOGRAPHY
GAME
CREATIVE
ART

// CYBERPUNK 2077



SHOT BY ELI THE WALKER

"ONE OF THE BEST SHOT"



HASHTAG:
#VPCBESTSHOT



AUG.9 -
AUG.22



ZeroX_85

@ZeroX_85

Game: Horizon Zero Dawn

Ame.

@leg_0412

Game: Horizon Zero Dawn



"ONE OF THE BEST SHOT"

Ame.



Shinobi

@shinobi_space
Game: Warframe

natrium

@natriumiushi
Game: Assassin's Creed Valhalla

"ONE OF THE BEST SHOT"



kiara

@El_K_ma2um0
Game: Ghost of Tsushima

"ONE OF THE BEST SHOT"

V Speed Star

@vspeedstar
Game: Cyberpunk 2077



HC_DAVE

@HCDAVE1
Game: Forza Horizon 3



James Marsh

[@JamesSAMWAF](#)
Game: Horizon Zero Dawn



竹田伊織

[@takeda_iori](#)
Game: Hellblade Senua's Sacrifice



Cheyenne

[@CheyenneGames](#)
Game: CONTROL

"ONE OF THE BEST SHOT"



clementine

@miss_clemen3

Game: The Last of Us Part II

Tabineco

@Tabineco_55

Game: Ghost of Tsushima

"ONE OF THE BEST SHOT"

Ai

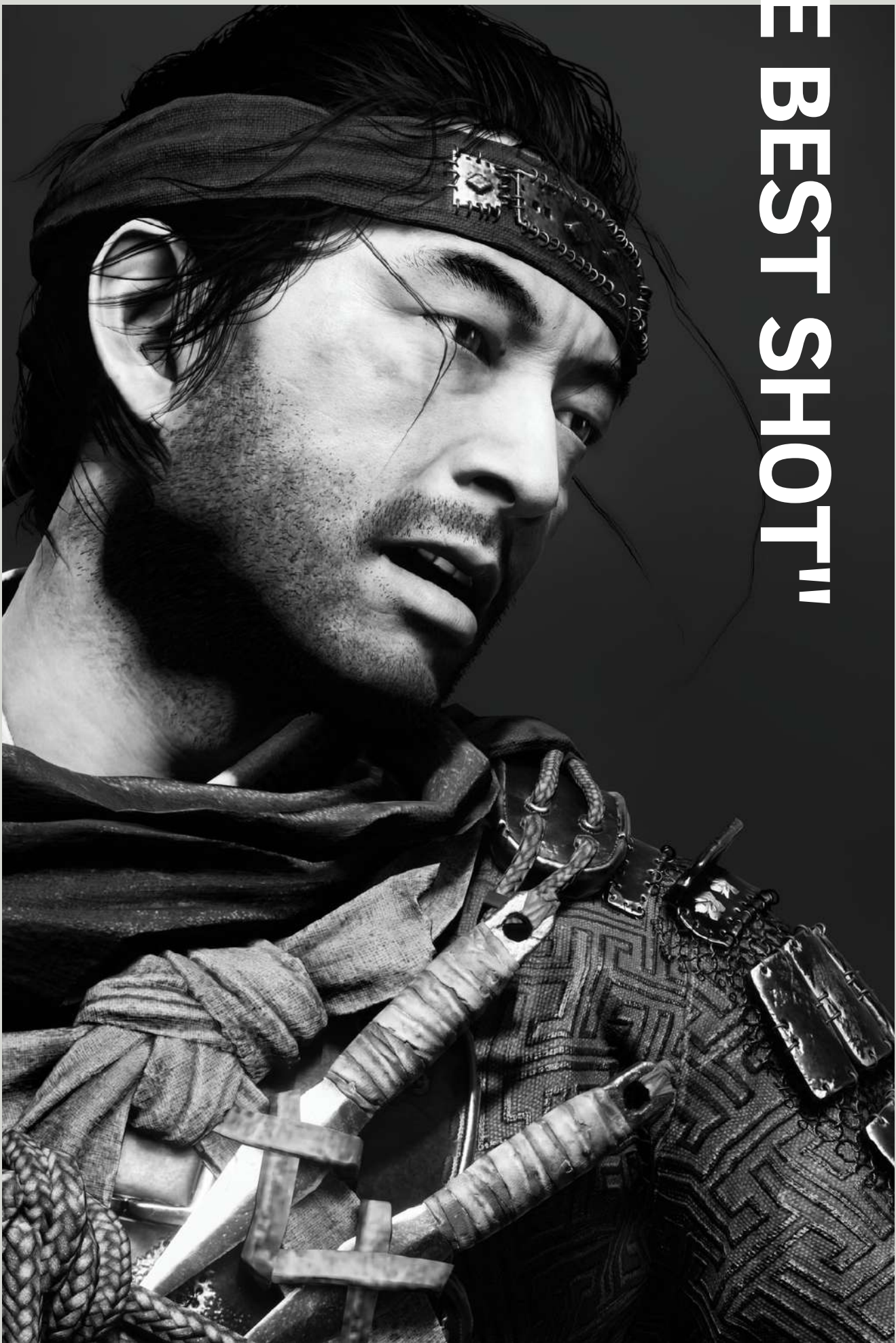
@abdlsnfrVP

Game: SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Dpruttz

@dpruttz_vp

Game: Hellblade Senua's Sacrifice



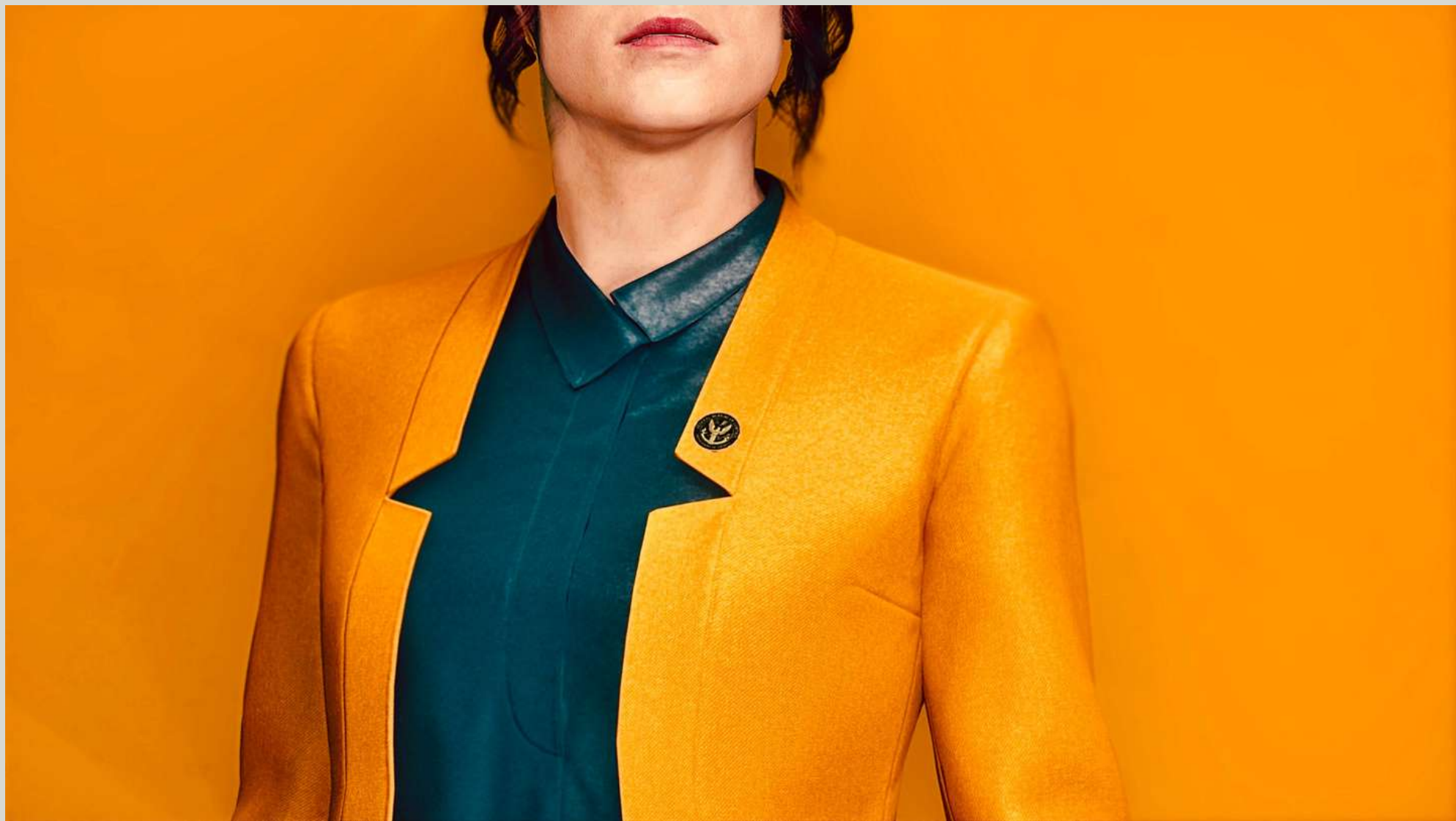


ComputART - Rorisu -

[@Comput_ART](#)

Game: Cyberpunk 2077

"ONE OF THE BEST SHOT"



EmeraldEnvoy

[@EmeraldEnvoy](#)

Game: CONTROL

ねみこ

[@nemineminemico](#)

Game: Cyberpunk 2077





Ash

[@Ash_Gamer95](#)

Game: Ghost of Tsushima



Photomode of Tsushima

[@photomodeoftsu](#)

Game: Ghost of Tsushima

"ONE OF THE BEST SHOT"



Longleg lens

[@Longleglens](#)

Game: The Last of Us Part II



monbla

@montblan7

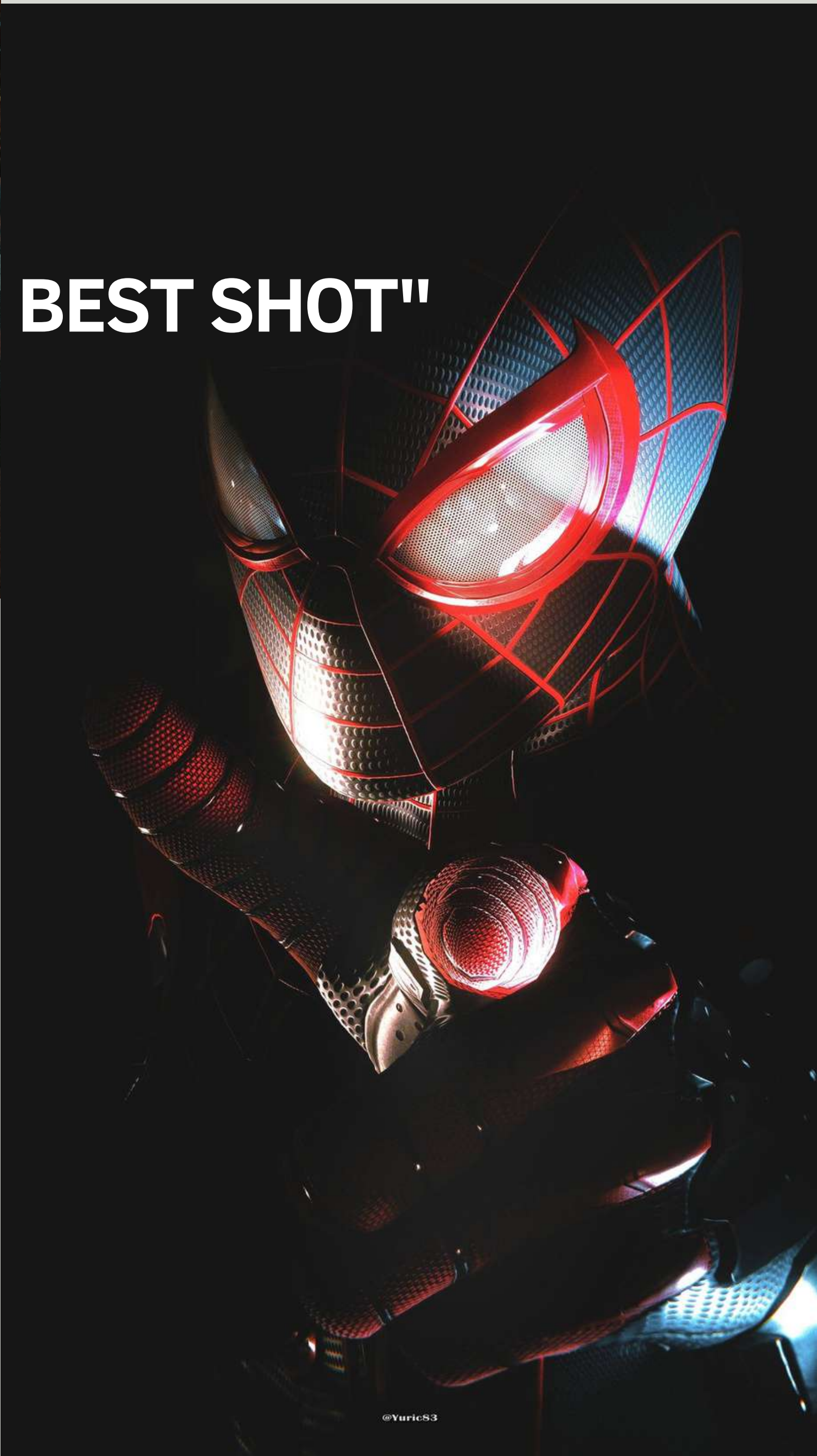
Game: Cyberpunk 2077

"ONE OF THE BEST SHOT"

Paolo Mantoan

@Yuric83

Game: Marvel's Spider-Man:Miles Morales



@Yuric83

VPCONTEXT



COMMUNITY THEME #01
FOCUS

"ONE OF THE BEST SHOT"

Violet

@LightlyLavender
Game: Devil May Cry 5

COMMUNITY THEME



VPCONTEXT

02

// VIRTUAL
PHOTOGRAPHY
GAME
CREATIVE
ART

// DEATH STRANDING



SHOT BY ELI THE WALKER

"FEMALE"



HASHTAG:
#VPCFEMALE



AUG.23 -
SEP.5



"FEMALE"

Steffi

[@Stef_Gallery_](#)
Game: Cyberpunk 2077

paper_daydreams

[@paper_daydreams](#)
Game: Horizon Zero Dawn





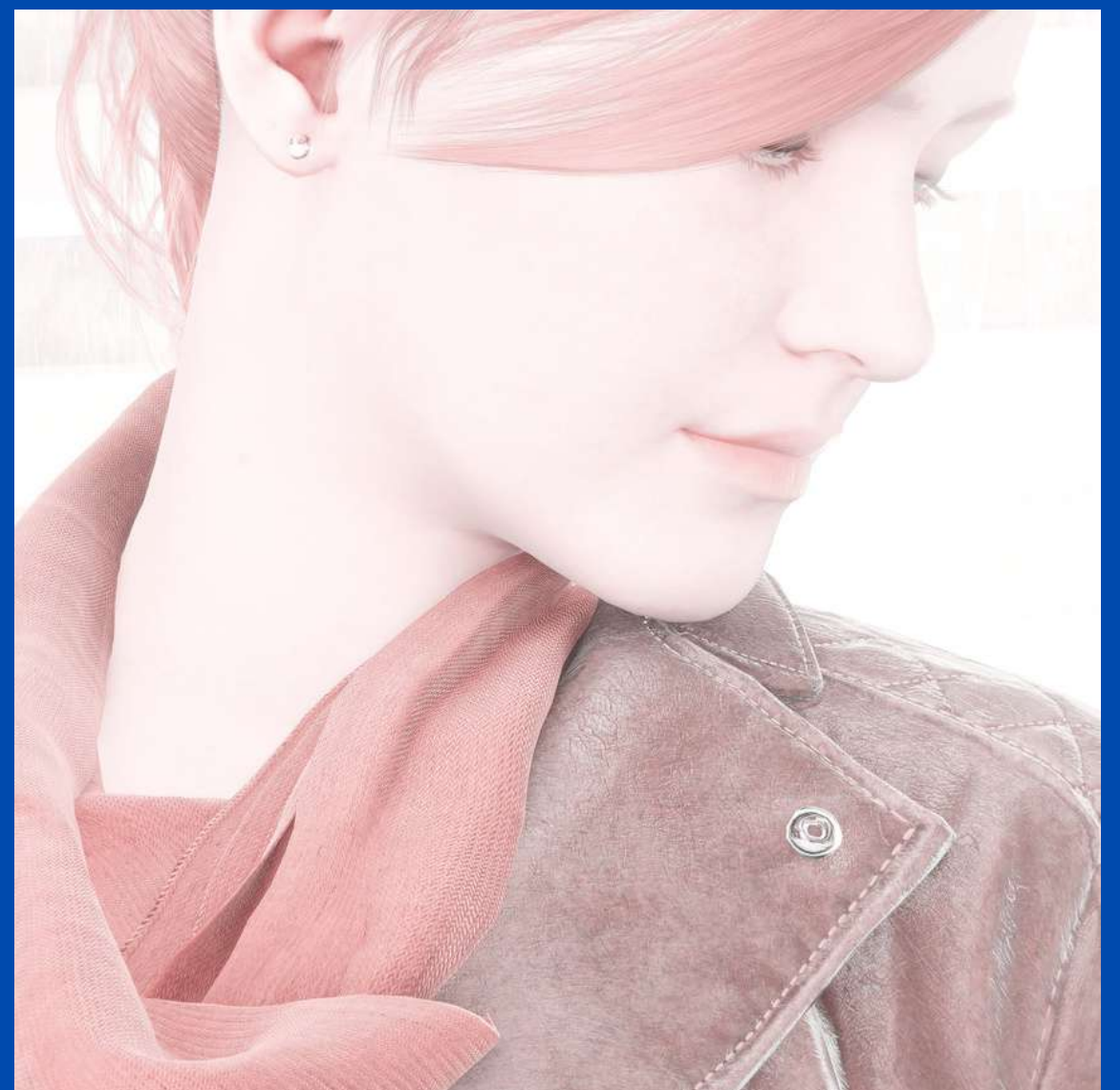
Jace

[@JaceGamesNStuff](#)
Game: Fortnite

"FEMALE"



Momma

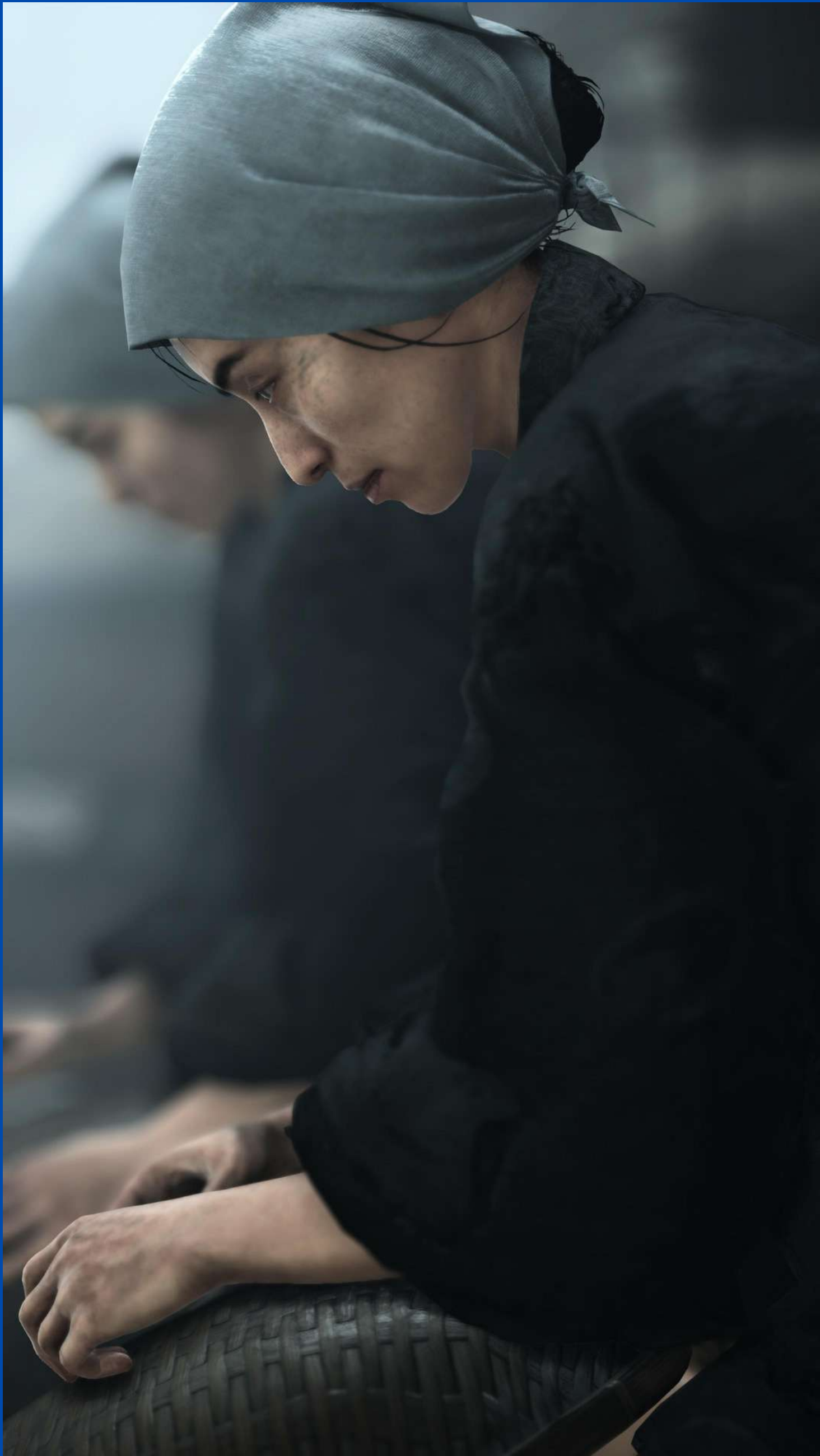


[@Momma_rtre](#)

Game: Marvel's Spider-Man Remastered

野網千尋

[@spread_her_wing](#)
Game: Dynasty Warriors9



ねみこ

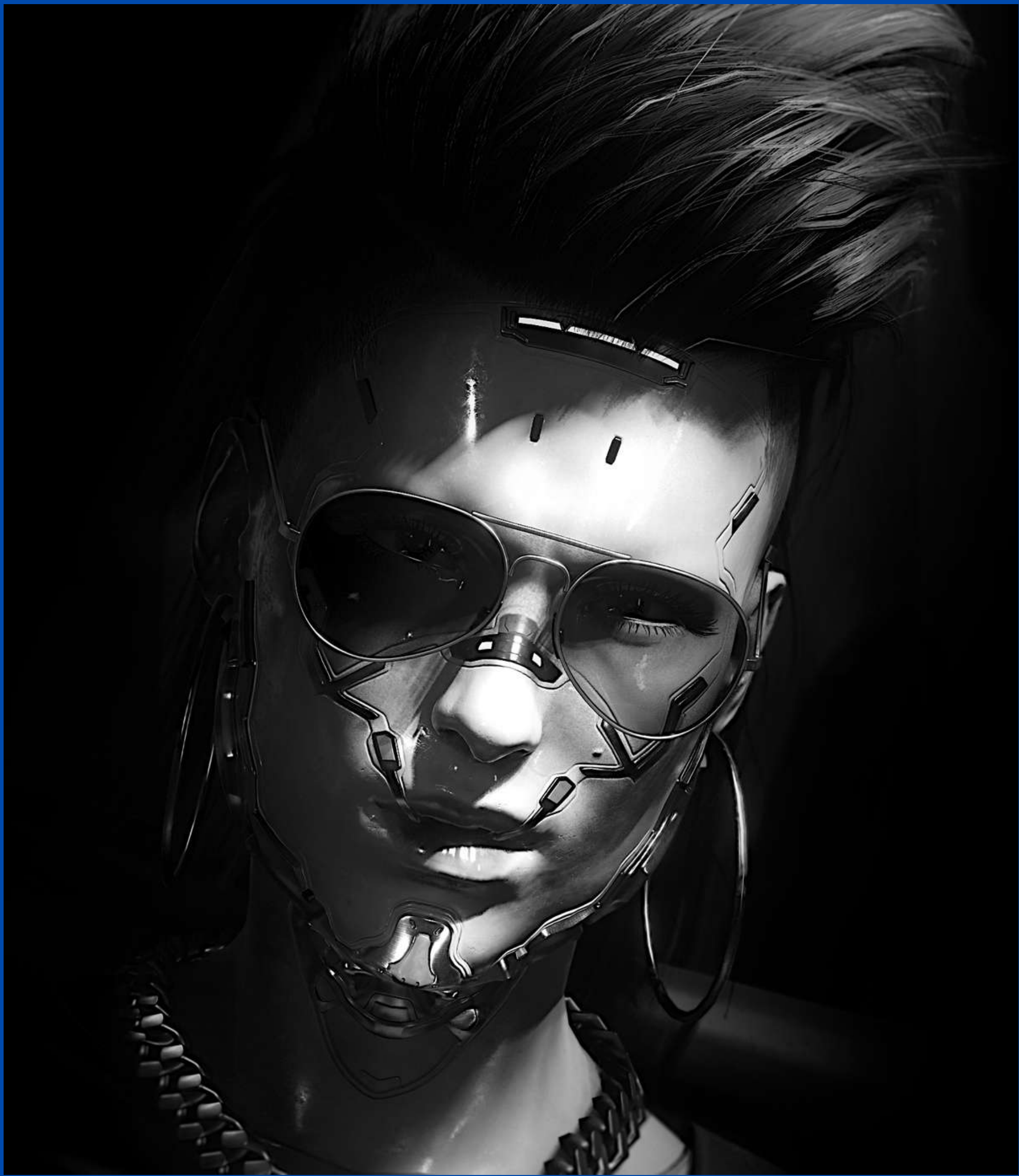
[@nemineminemico](#)
Game: Ghost of Tsushima



まるか

[@marka_game](#)
Game: Ghost of Tsushima

"FEMALE"



"FEMALE"

CYBRR

[@thecyberpsycho](#)
Game: Cyberpunk 2077



竹田伊織

[@takeda_iori](#)
Game: Cyberpunk 2077



V Speed Star

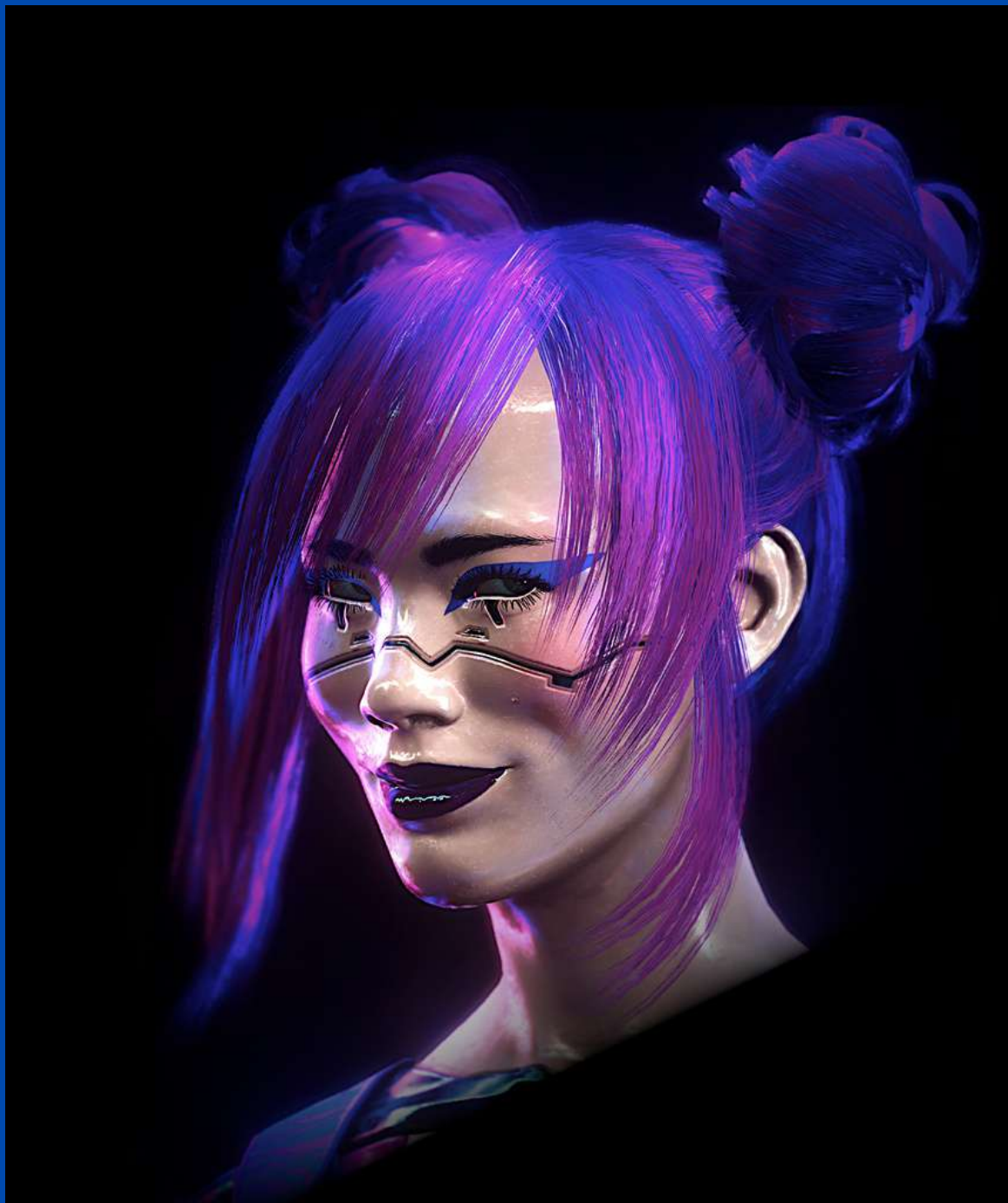
[@vspeedstar](#)
Game: Cyberpunk 2077

"FEMALE"

natrium

[@natriumiushi](#)

Game: Horizon Zero Dawn



127

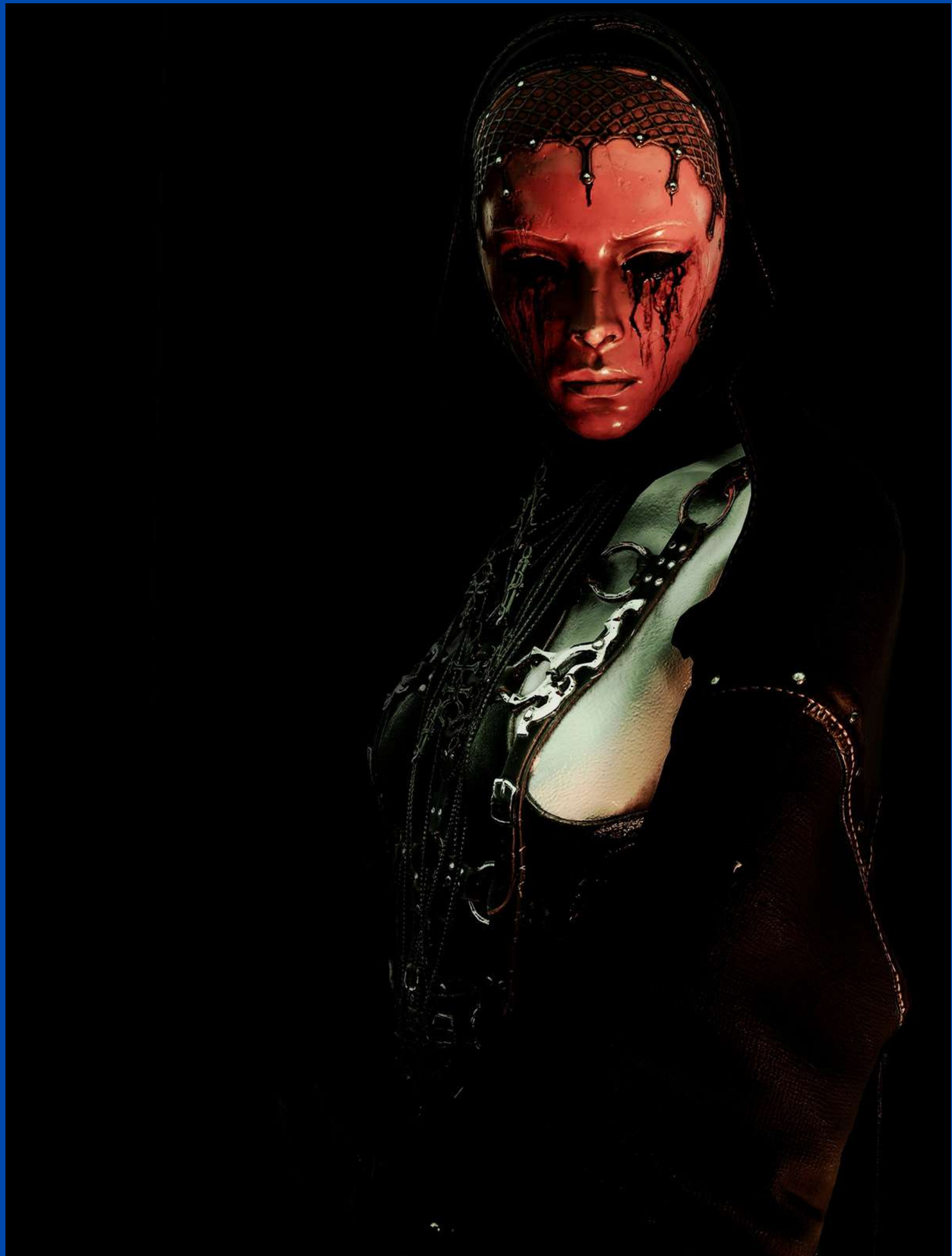
[@ladiesman127__](#)

Game: Cyberpunk 2077

Shinobi

[@shinobi_space](#)

Game: Mortal Shell



"FEMALE"



Allison

[@Amianan_NiRaGuB](#)
Game: Assassin's Creed Odyssey



ゾーエル

[@cyborg_zo_el](#)
Game: Dynasty Warriors9



Ai

[@abdlnfrVP](#)
Game: Assassin's Creed Valhalla

VPCONTEXT

COMMUNITY THEME #02
FOCUS



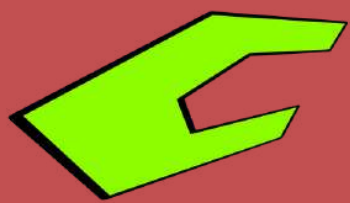
"FEMALE"



Sarokey

@Sarokeye
Game: Assassin's Creed Valhalla

COMMUNITY THEME



VPCONTEXT

03

// VIRTUAL
PHOTOGRAPHY
GAME
CREATIVE
ART

// Ghost of Tsushima



SHOT BY JUN

"BEAUTIFUL"



HASHTAG:
#VPCBEAUTIFUL



SEP.6 -
SEP.19



Howie

@HowieVP
Game: Ghost of Tsushima



こーれん

@kouren_games
Game: Ghost of Tsushima

"BEAUTIFUL"



味噌汁ご飯

@GohanMISOsoup
Game: Ghost of Tsushima



Tabineco

@Tabineco_55
Game: Ghost of Tsushima



RONIN

@RETRO50281484

Game: Grand Theft Auto V

"BEAUTIFUL"

HC_DAVE

@HCDAVE1

Game: Red Dead Redemption 2

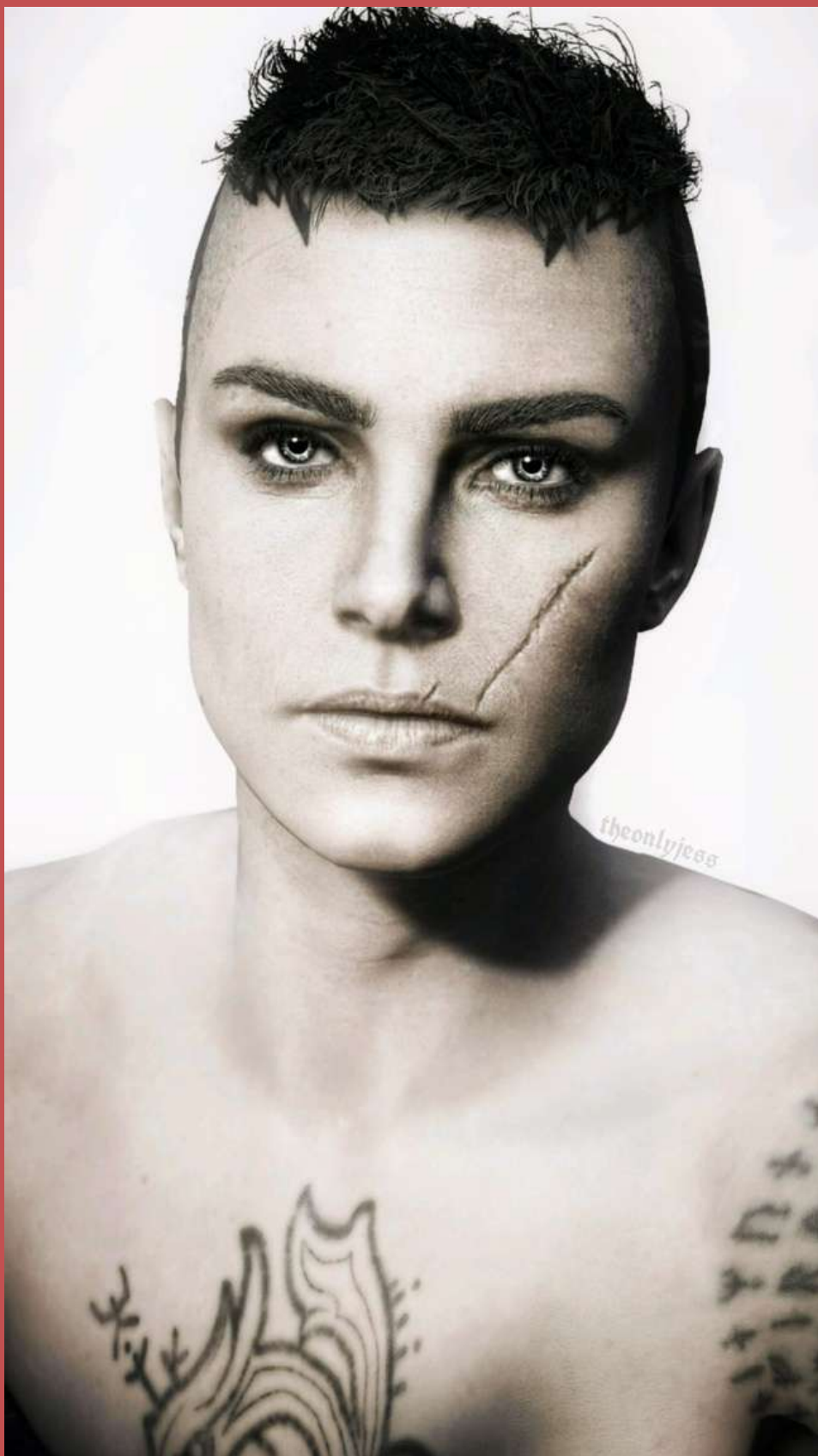




Carmo Fernandes

[@Raider_Warrior](#)

Game: Horizon Zero Dawn



Jess

[@theonlyjess_vp](#)

Game: Assassin's Creed Valhalla

"BEAUTIFUL"



monado

[@fos866](#)

Game: CONTROL



Adamir Sefwick

[@Sefwick](#)

Game: Shadow of the Colossus

"BEAUTIFUL"

dpruttz

[@dpruttz_vp](#)

Game: Metro Exodus





tryingingamingphotograph

@tlGPhotograph

Game: Assassin's Creed Odyssey

LayaboutinGame

@record_photo

Game: Ghost of Tsushima



"BEAUTIFUL"

まるか

@marka_game

Game: Ghost of Tsushima



ChillyAstronaut

@ChillyAstronaut

Game: Marvel's Spider-Man:Miles Morales



"BEAUTIFUL"

San van Chips

@kitten_theChips

Game: Ghost of Tsushima



VPCONTEXT



COMMUNITY THEME #03
FOCUS

@persephone__vp

"BEAUTIFUL"

Persephone

@persephone__vp
Game: Red Dead Redemption 2

COMMUNITY THEME



VPCONTEXT

04

// VIRTUAL
PHOTOGRAPHY
GAME
CREATIVE
ART

// Marvel's Spider-Man: Miles Morales



SHOT BY KEMO.no.MIMI

"REALISM"



HASHTAG:
#VPCREALISM



SEP.20 -
OCT.3



Ame.

@leg_0412

Game: Marvel's Spider-Man

satrium

@satriumiushi

Game: Watch Dogs Legion



"REALISM"



野網千尋

@spread_her_wing
Game: CONTROL

"REALISM"

EmeraldEnvoy

@EmeraldEnvoy
Game: CONTROL

Birgamerinalbumu

@Birgamerinalbu1
Game: CONTROL





ComputART - Rorisu -

@Comput_ART

Game: Gran Turismo Sport

Joshua M. Ginsberg

@FolinAngel

Game: Gran Turismo Sport

"REALISM"

monbla

@montblan7

Game: Cyberpunk 2077





znakiznanki

@znakiznanki
Game: Watch Dogs Legion

"REALISM"

Momma

@Momma_rtre
Game: Marvel's Spider-Man Remastered





Scott Oka

@scottoka1

Game: The Last of Us Part II

"REALISM"

AnnDon

@ann_don_

Game: DEATH STRANDING



dipper

@notadipper

Game: Red Dead Redemption 2



Ken-Ken

@KenKenVega1

Game: Ghost of Tsushima

"REALISM"

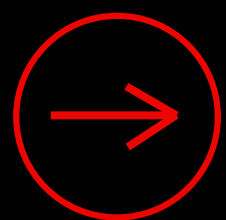
まるか

@marka_game

Game: Ghost of Tsushima



VPCONTEXT



COMMUNITY THEME #04 FOCUS

"REALISM"

PixlFrames

@pixl_frames

Game: Unknown

COMMUNITY THEME



VPCONTEXT

05

// VIRTUAL
PHOTOGRAPHY
GAME
CREATIVE
ART

// DEATH STRANDING



SHOT BY ELI THE WALKER

"RAYS OF LIGHT"



HASHTAG:
#VPCRAYSOFLIGHT



OCT.4 -
OCT.17



hami

[@hami030](#)

Game: Ghost of Tsushima

"RAYS OF LIGHT"



Tabineco

[@Tabineco_55](#)

Game: Ghost of Tsushima

"RAYS OF LIGHT"



monbla

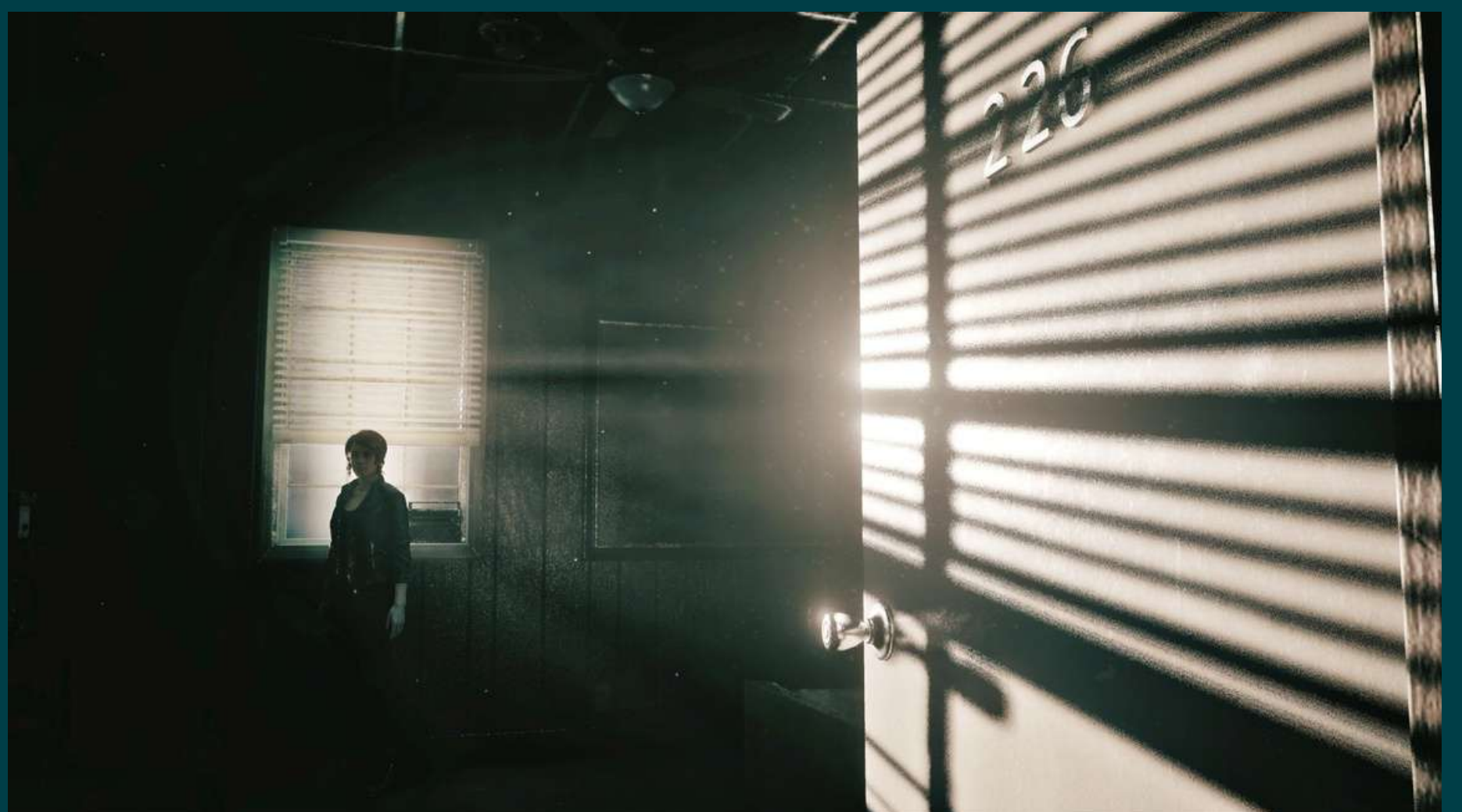
[@montblan7](#)

Game: Cyberpunk 2077

Photomode of Tsushima

[@photomodeoftsu](#)

Game: CONTROL



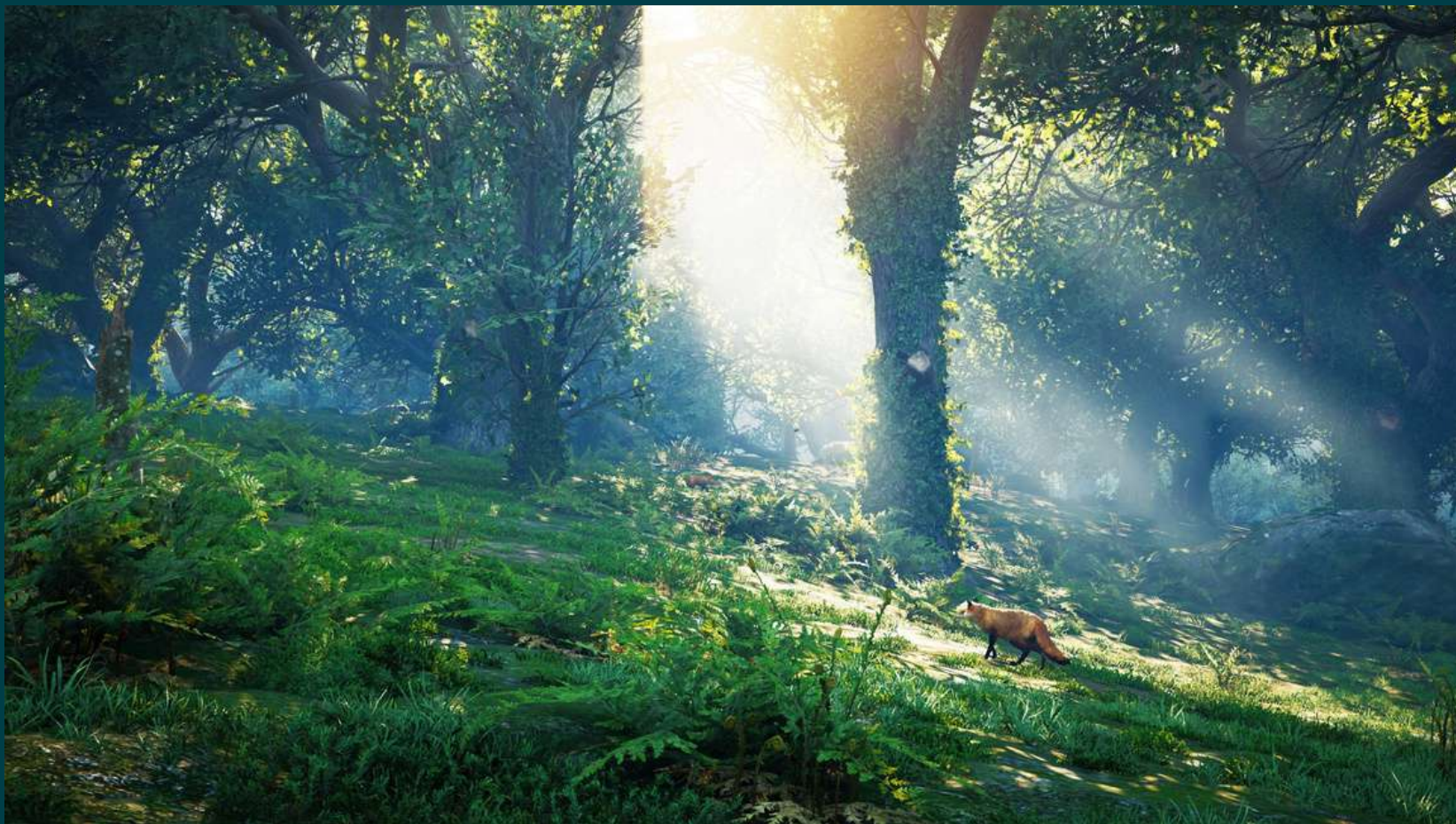
"RAYS OF LIGHT"



Bludgeoning Wuther

[@LiEVENGreG](#)

Game: Red Dead Redemption 2



G-Assassin

[@G_Assassin90](#)

Game: Assassin's Creed Valhalla



Josh

[@Default368](#)

Game: Horizon Zero Dawn



ぽんこっつ

"RAYS OF LIGHT"

[@ponKo_2u](#)

Game: A Plague Tale: Innocence



randomcluelessdude

[@KayJay1718](#)

Game: A Plague Tale: Innocence

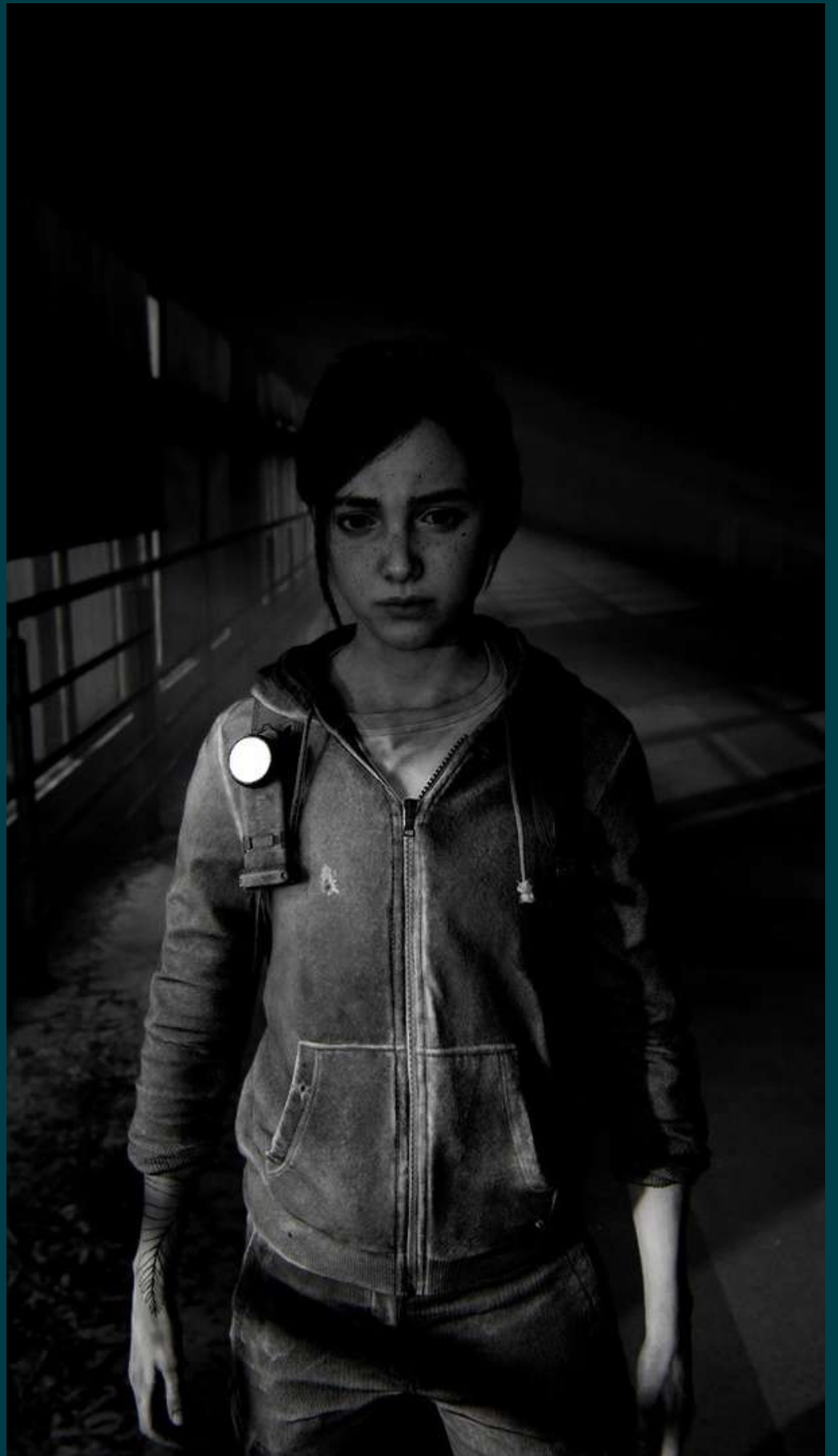
"RAYS OF LIGHT"



Ame.

[@leg_0412](#)

Game: Marvel's Spider-Man



Other Eyes Other Skies

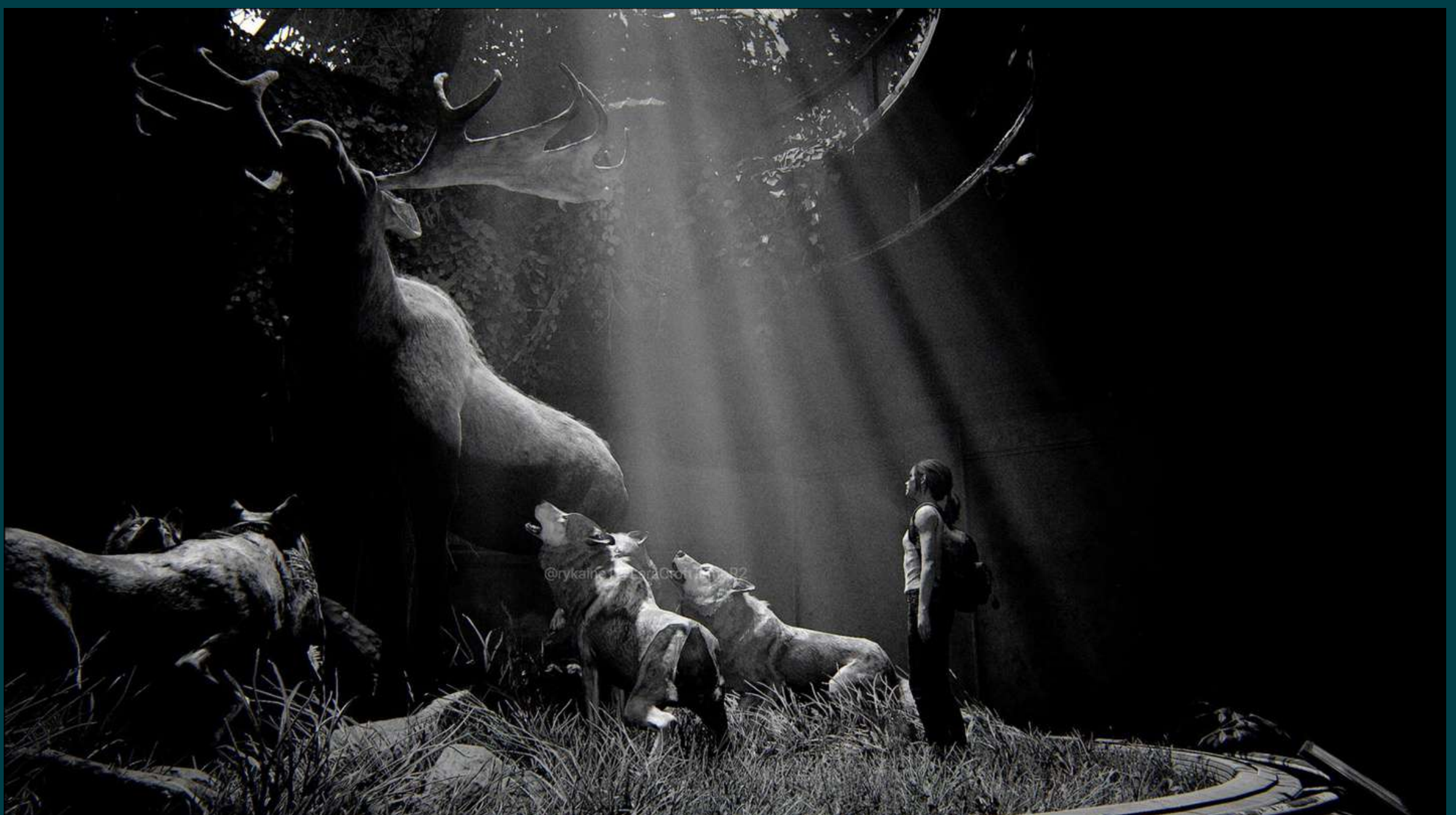
Sam is playing

[@Dario_OtherEyes](#)

Game: The Last of Us Part II

[@LaraCroftTombR2](#)

Game: The Last of Us Part II





Momma

[@Momma_rtre](#)

Game: Ghost of Tsushima



kiara

[@EI_K_ma2um0](#)

Game: Ghost of Tsushima

"RAYS OF LIGHT"



まるか

[@marka_game](#)

Game: Ghost of Tsushima



"RAYS OF LIGHT"

味噌汁ご飯

[@GohanMISOsoup](#)

Game: Ghost of Tsushima

VPCONTEXT



COMMUNITY THEME #05

FOCUS

"RAYS OF LIGHT"



AnnDon

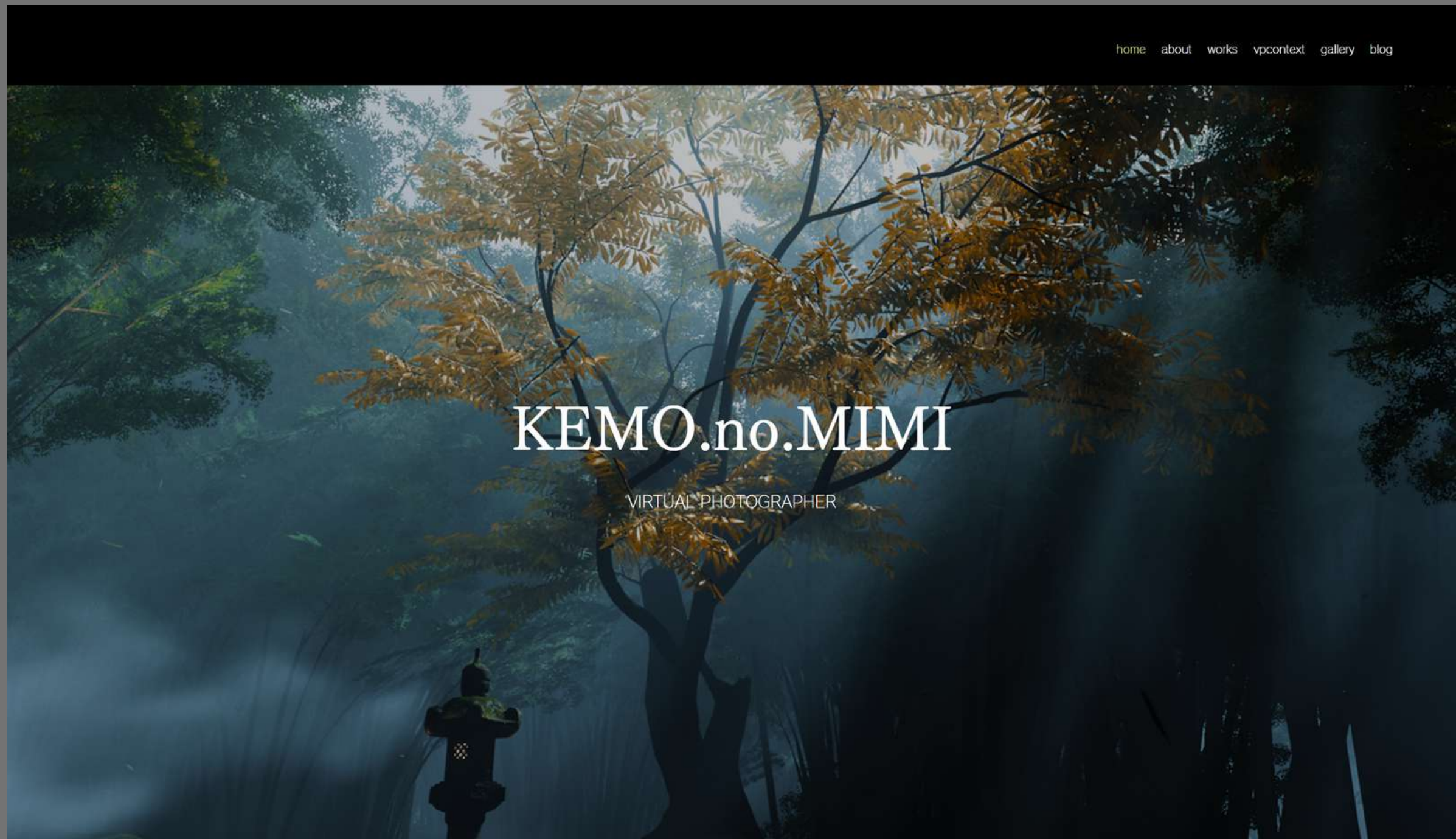
@ann_don_

Game: Horizon Zero Dawn

NEXT



SHOT BY KEMO.no.MIMI



KEMO.no.MIMI WEB SITE " K.P.S Studio" Launch



: WEB SITE LINK

Virtual Photographer KEMO.no.MIMI, who is also a member of VPCONTEXT, has launched his own website. On this site, he will be posting his past works and updating his blog about Virtual Photography. Please check it out.

VPCONTEXTのメンバーでもあり、Virtual PhotographerのKEMO.no.MIMIが自身のウェブサイトをローンチしました。このサイトではこれまでの作品掲載をはじめ、Virtual Photographyについてブログを更新していくとのことです。是非、チェックしてください。

KPS magazine "the Moment in the game" Currently in production

He is also currently working on his first VP magazine. Please check out KEMO.no.MIMI's Twitter for the latest information.

そして、現在こちらも初となるVPマガジンを制作中です。最新の情報はKEMO.no.MIMIのTwitterをチェックしてください。



Twitter :



VPCONTEXT

TOPICS_2

EYE DIVIS10N

THE ART BOOK +
VIRTUAL PHOTOGRAPHY



E / VP D STUDIO

_1

ELI THE WALKER NEW PROJECT: "EYE DIVIS10N"

ELI THE WALKER is currently working on a different VP magazine than VPCONTEXT. The full story will be announced on his SNS and website in the future.

ELI THE WALKERは、VPCONTEXTとは異なるVPマガジンを現在制作中です。全容は今後彼のSNSやウェブサイトで発表されます。



: WEB SITE LINK

NEXT VM...





`_VPCONTEXT`