



PORTFOLIO

KAZUHIRO SAKATA



KAZUHIRO SAKATA

ABOUT ME

大学から独学で3DCGを学び、Zbrushをメインツールとして作品制作をしています。

3DCGとイラストを混ぜて表現することが得意で、コンセプトアートを好んでよく制作しています。

大学時代では金沢駅姫門でプロジェクトマッピングを上映したり、前職ではWEBコーディングをやってたりと様々なことに挑戦することが得意。

CONTACT

Mail amdsakata@gmail.com

Web <https://sakata-k.g/ghub.io>

CAREER

2017	金沢工業大学メディア情報学科 卒業
2018	AMD株式会社に入社 —WEBコーダーとして勤務
2019	ascope株式会社 入社 —3DCGモーラーとして勤務
現在	

CONCEPT ART

GODZILLA

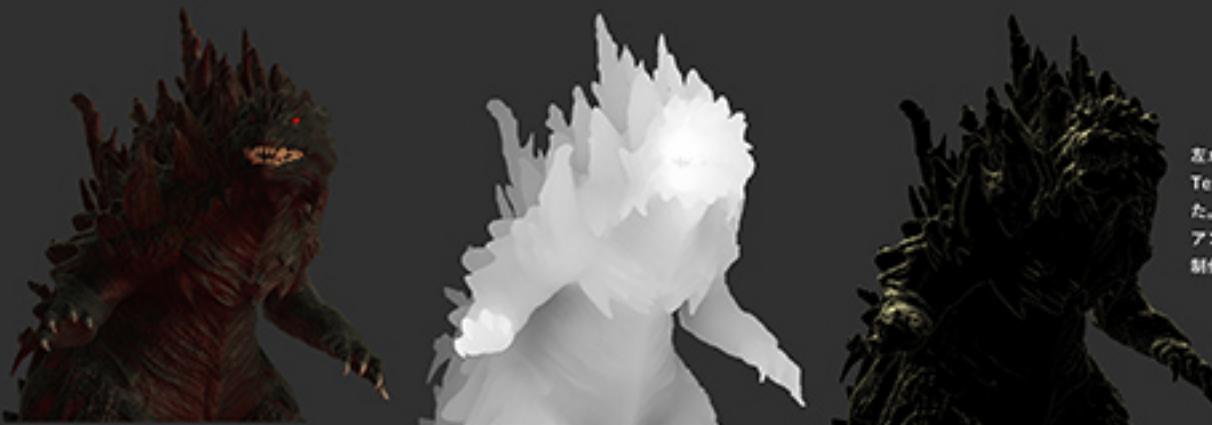


制作期間 2週間

オリジナル要素を取り入れたゴジラを制作しました。
コンテストに応募するため制作した作品で、既存のゴジラを一度Zbrushで制作し、その後オリジナル要素を大雑把にスカルプトしていくPhotoshopにてコンポジットしていきました。

STORY

近年、日本各地で大型地震が頻繁に起こっている。
日本政府が原因解明に向けて各地を調査したところ、
富士山の地下火口から超大型生命体の反応があることが分かった。
生命体の目覚めが近くなるに伴って、各地で地震が起こっていたことが分かった。政府は対策を講じるが、ついにその生命体は富士山の噴火と共に目覚めてしまう。



友からTexture, Depth, Specularになります。
Texture, Depth, SpecularはZbrushで制作しました。

アンビエントオクルージョンも同様にZbrushから
制作し、Depthと組み合わせて使用しました。



背景の火山です。今日はゴジラをメインで見せたかったので、日の丸模因を取り入れました。
視線がゴジラに向かうように、真下に溶岩の強い光を置くことによって視線が真ん中に行くよう工夫しました。



左の画像は初期のラフになります。

初期の構想ではゴジラが復活した絶望感やスケール感を演出するために、あえて人物も描きこもうと思っていたのですが、一番見せたいゴジラにかぶってしまう事やストーリーの構成上、火山が噴火した時と同時に目覚めたほうがインパクトが強いのではないか、と感じたため

このラフをベースに改良していき現在の構図になりました。



大山の地下大口で目覚めたため、

体は溶岩のようにゴツゴツしており、体中に熱をもっています。

背中の突起物や突起物はマグマの熱をためておき、

背中から胸、胸から口へと放熱することができます。

通常のゴジラよりも突起物が多いのは、巨大な熱を体から逃がすために表面積を増やすことによって熱を放出させるためです。

また、胸部分が少しとがっているのは

熱線を放出する際に一度背中から胸へ熱を移動させる必要があります。

その時に胸を熱から守るための受け皿になっています。

胸に熱をためている時が唯一の弱点であり、胸の突起物は心臓を守る役目も果たしています。

JURASSIC



制作期間 3週間

ジュラシックワールドに感化し、「恐竜を作ろう！」と思い制作。恐竜のスケール感を出すことに苦戦し、何度も何度も作り直しました。恐竜がいた時代の世界観を創出するために写真とイラストを並べつつ、違和感のないようにじませました。

STORY

「川には、絶対近づくな」

最後にガイドと交わした言葉はこれだった。

「川には草食恐竜をそれを狙う肉食恐竜が近くに必ず居んでいる。だから川には、絶対に近づくな」

そのことを注意されたときは、まさか事故でパーク内をさまようなんて思いもしなかった。

ちゃんと聞いておけばよかったな…そう思いながら頭を上げる。

目の前にいるのは夢ではない。5メートルを超えるティラノサウルスがこちらを捕食しようと口を大きく開けていた。



モデリングからレンダリングまで全てZbrushで行い、Photoshopにてコンポジットを行いました。
左から順にTexture, Depth, Specularになります。



背景の制作は主に写真を組み合わせて制作しました。

合成した写真に白い霧や雲など加工して、奥行きが出るように工夫しました。

構図は三分割を意識し、メインの恐竜に視線を誘導するために手前の木で空間を作るなど工夫しました。



ストーリーを考慮して恐竜と人物がイラストの中心になるよう、構図は三分割法を採用しました。
手前に人物を配置し、対角線上に恐竜を配置することによってイラストのポイントとなる
この二つに視線がいくように工夫しました。

また、空が見える一番明るいところに恐竜を配置することによって、メインである恐竜に最初に視線が
行くように工夫しました。



恐竜の色合いは、ジャングルの中でカモフラージュできるように
今回は緑色をベースにデザインしました。
姿をひそめていても伝わる鋭い眼光を表現するために、目はあえて明るく黄色
で表現しました。

ILLUSTRATION



KAIJU

制作期間 2週間





DRAGON

制作期間 1週間





SKULL

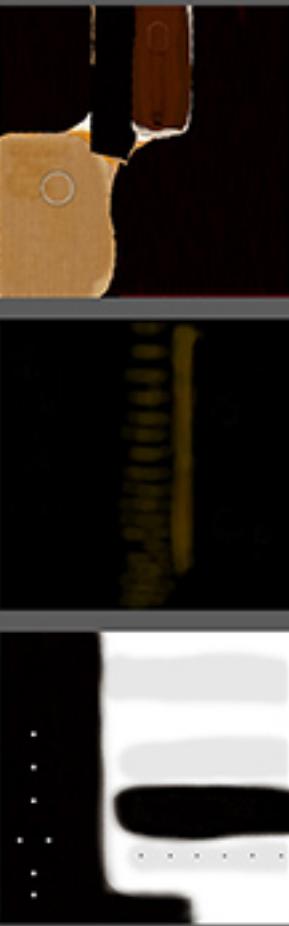
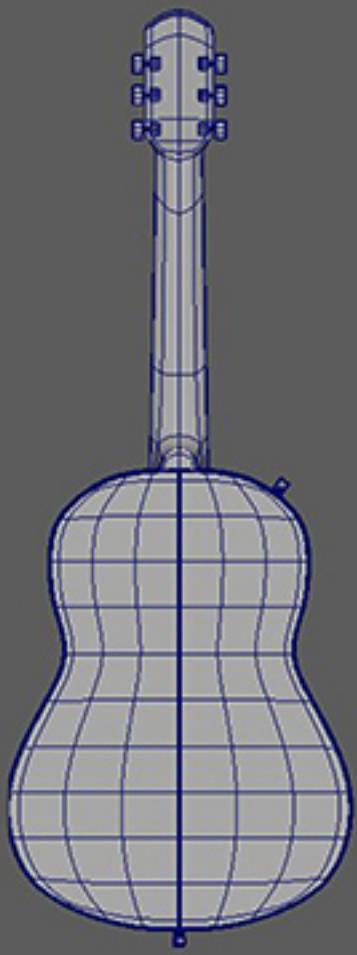
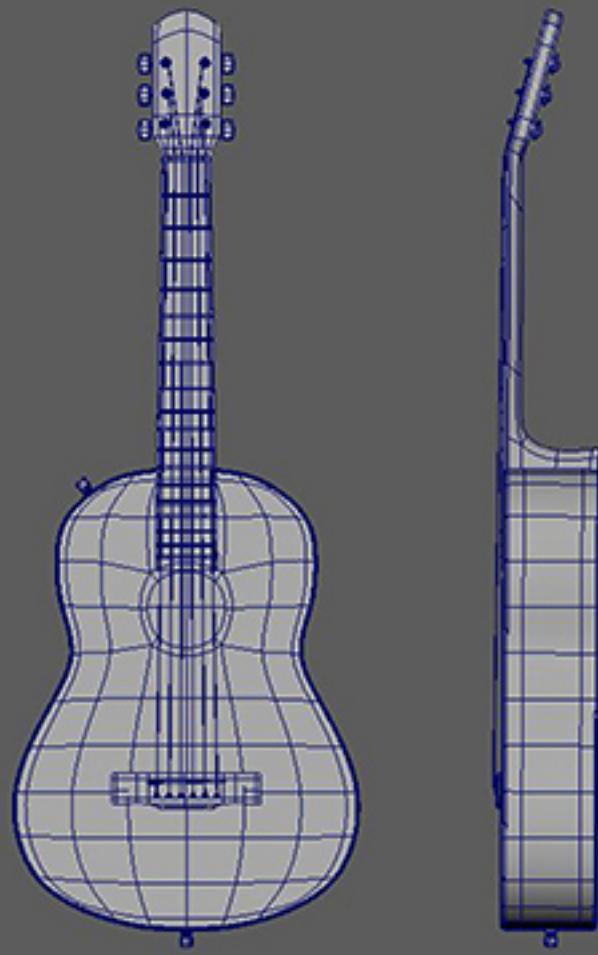
制作期間 4日



MODELING



GUITAR

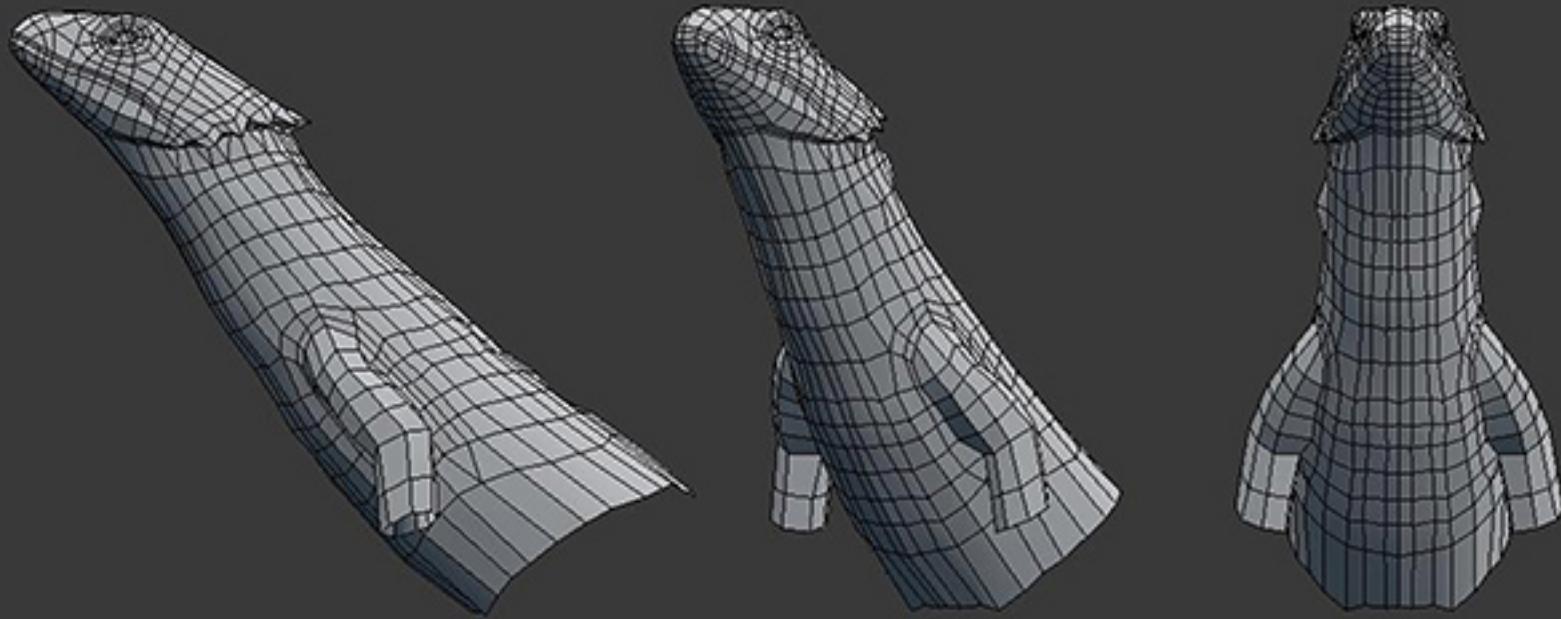


ギターを3DCGモデルで作成しました。レンダリングはMental rayを使用し、マテリアルはmia materialを使用して制作しました。

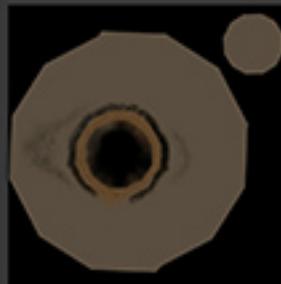
制作期間 2週間
ポリゴン数 6851
使用ソフト Maya, Photoshop



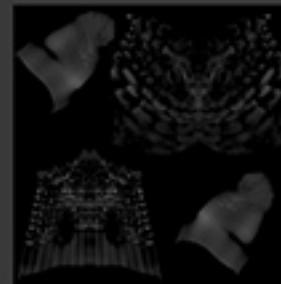
LIZARD



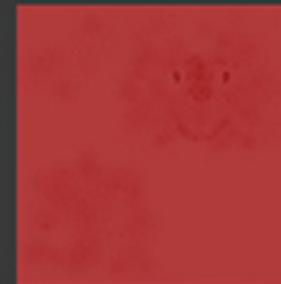
body_Texture



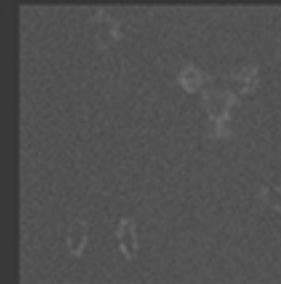
eye_Texture



Specular



Scatter_col



Secondary_Specular

モデリングはZbrushで行い、mayaでリトポロジーをしました。

テクスチャーやスペキュラはベースをZbrushで作成し、Photoshopで加工して制作しました。

レンダリングはMayaのMental rayを使用しています。

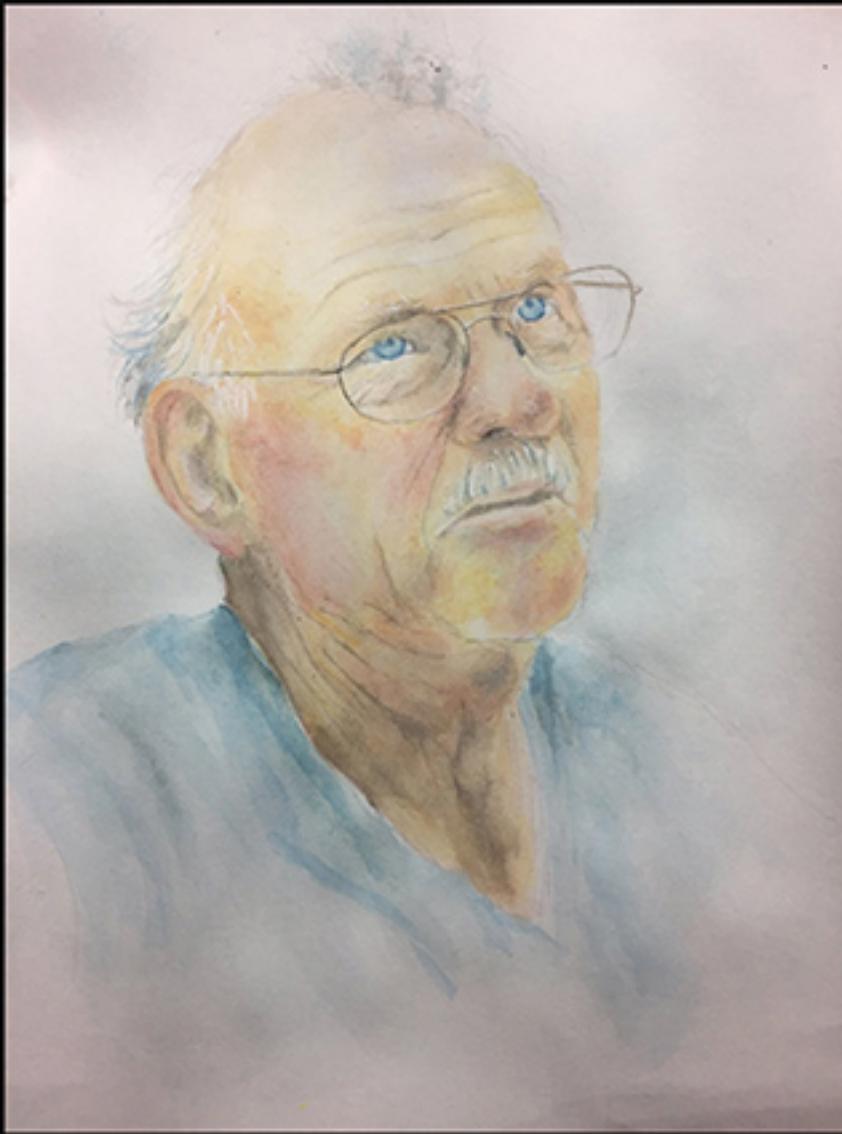
制作期間 10日

ポリゴン数 3402

使用ソフト Zbrush, Maya, Photoshop

DESSIAN





THANK YOU FOR LOOKING