



PORTFOLIO

KAZUHIRO SAKATA ARTWORKS



KAZUHIRO SAKATA

ABOUT ME

映画やゲームに興味をもち、大学時代に3DCGを独学で学ぶ。
大学時代に上映された「バシフィックリム」に強く感銘を受け、その世界観を作り出すコンセプトアートに強く興味を持ち、絵を独学で学ぶ。
大学を卒業後、会社に入社した後も自主制作を続けスキルを磨き、3DCGと絵を混ぜる「2.5次元」に自分の強みを見出す。
また、これからの時代を考えWEBを学び、自分を表現する幅を広げている。

CAREER

2017	金沢工業大学メディア情報学部 卒業
	AMD株式会社 入社
2018	現在

SKILL

Photoshop	<div><div></div></div>
MAYA	<div><div></div></div>
ZBRUSH	<div><div></div></div>
WEB CORDING	<div><div></div></div>
WORDPRESS	<div><div></div></div>

CONTACT

Mail	amdsakata@gmail.com
Web	popopon.artstation.com
Twitter	@sakata3333

CONCEPT ART

JULASIC



制作期間 3週間

「ジュラシックワールドに参戦し、『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挑戦し、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混ぜつつ、違和感のないように仕上げました。

STORY

遠く未来、人工知能やロボット産業が大きく成長したことにより、人類は滅亡へと向かう「タイムマシン」の製造に成功。タイムマシンを使用し、実用化に向けて世界で初めて人類は過去へ渡る実験を行う。だが、実験は失敗し恐竜が繁栄する世界へ不時着してしまう...

KAIJU



制作期間 2週間

映画「バシフィアトリム」に登場するKAIJUを制作。

市場に出回っているフィギュアの足跡からZbrushでモデリングし、制作した。

モデルが完成次第、主なライティングや質感、ポーズなどを設定。その後photoshopで目のライティ

GORIRA



制作期間 1週間

ゴリラを制作。どうせなら大きいゴリラにしよう！と思い、キングコングを参考にしながら1週間で制作しました。

ベースは2brushで作成し、Photoshopで背景や毛など作成しました。

MAKING

1

Photoshopで
ラフ制作



2

Zbrushで
3Dモデルを制作



3

ライティング、質感など個別に
レンダリングし素材化



4

背景を写真やイラストを
交えながら制作。



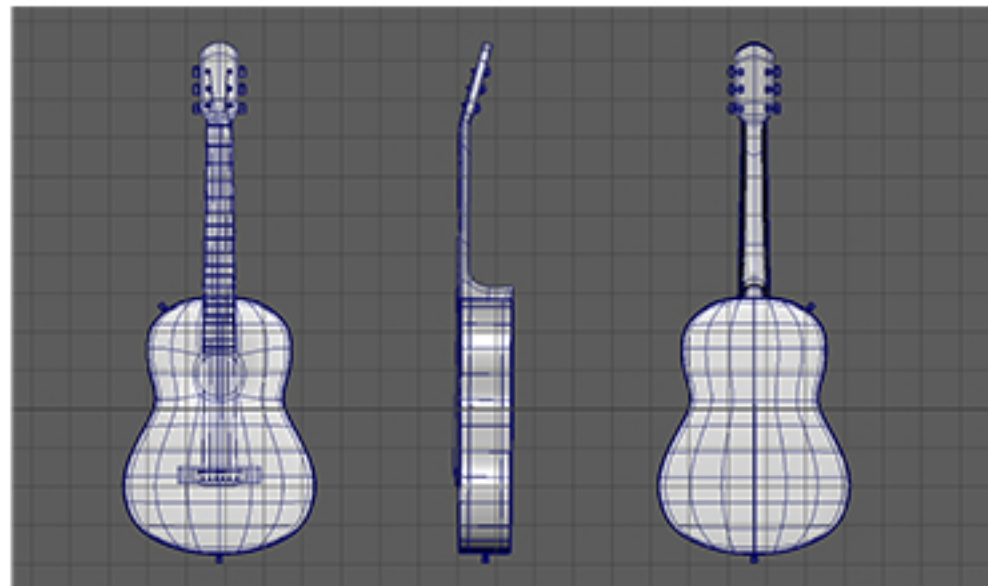
5

完成



MODELING





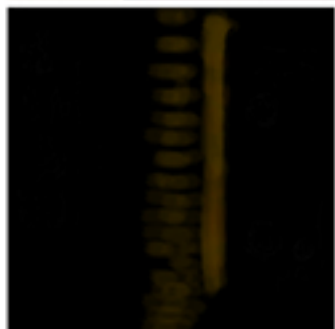
ワイヤーフレーム

フォトリアルなギターを3DCGモデルで作成しました。写真のような質感や構図になるように頑張りました。

ポリゴン数 6851

制作期間 2週間

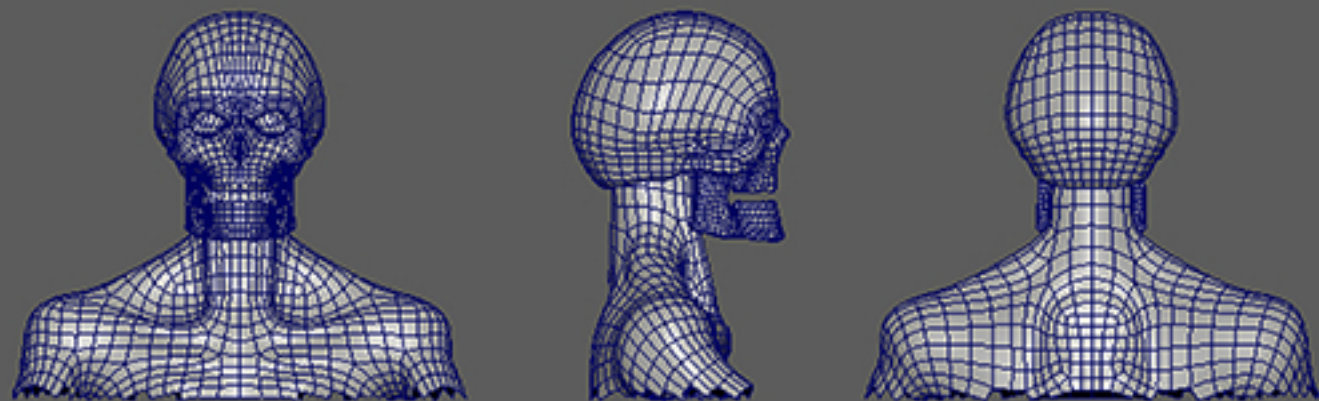
使用ソフト Maya2016, Zbrush, Photoshop



テクスチャ



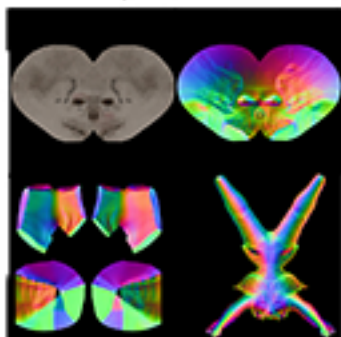
ワイヤーフレーム



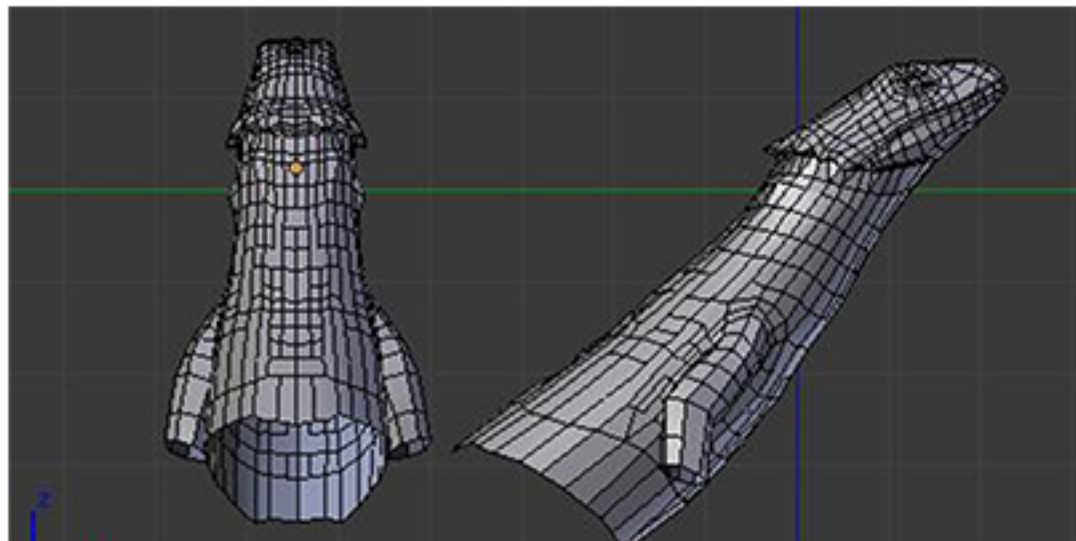
モデリングはZbrushで行い、mayaでリトポロジーをしました。
テクスチャーは全てZbrushのポリペイントで作成しました。
マテリアルはZbrushのBasicMaterialを使用し、ライティングやレンダリングも
Zbrushで行い、最終仕上げにPhotoshopで加工しました。

制作時間 7日
ポリゴン数 21642
三角ポリ 18652

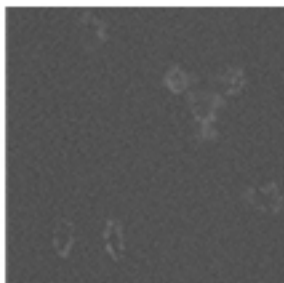
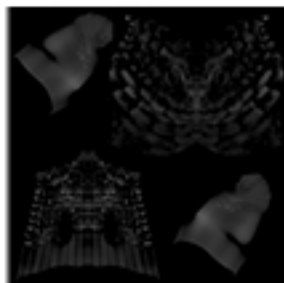
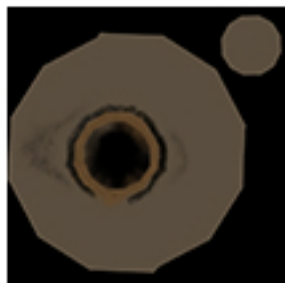
テクスチャ、ノーマルマップ







制作時間 10日



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のベースをZbrushで作成し、Photoshopで加工修正しました。

最終的にMayaでレンダリングし、完成。

DESSIAN







ILLUSTRATION













THANK YOU FOR LOOKING