



# PORTFOLIO

KAZUHIRO SAKATA

# MODELING



# ORK

使用ソフト : ZBrush, Photoshop, Substance Painter, Arnold

ポリゴン数 : 76016

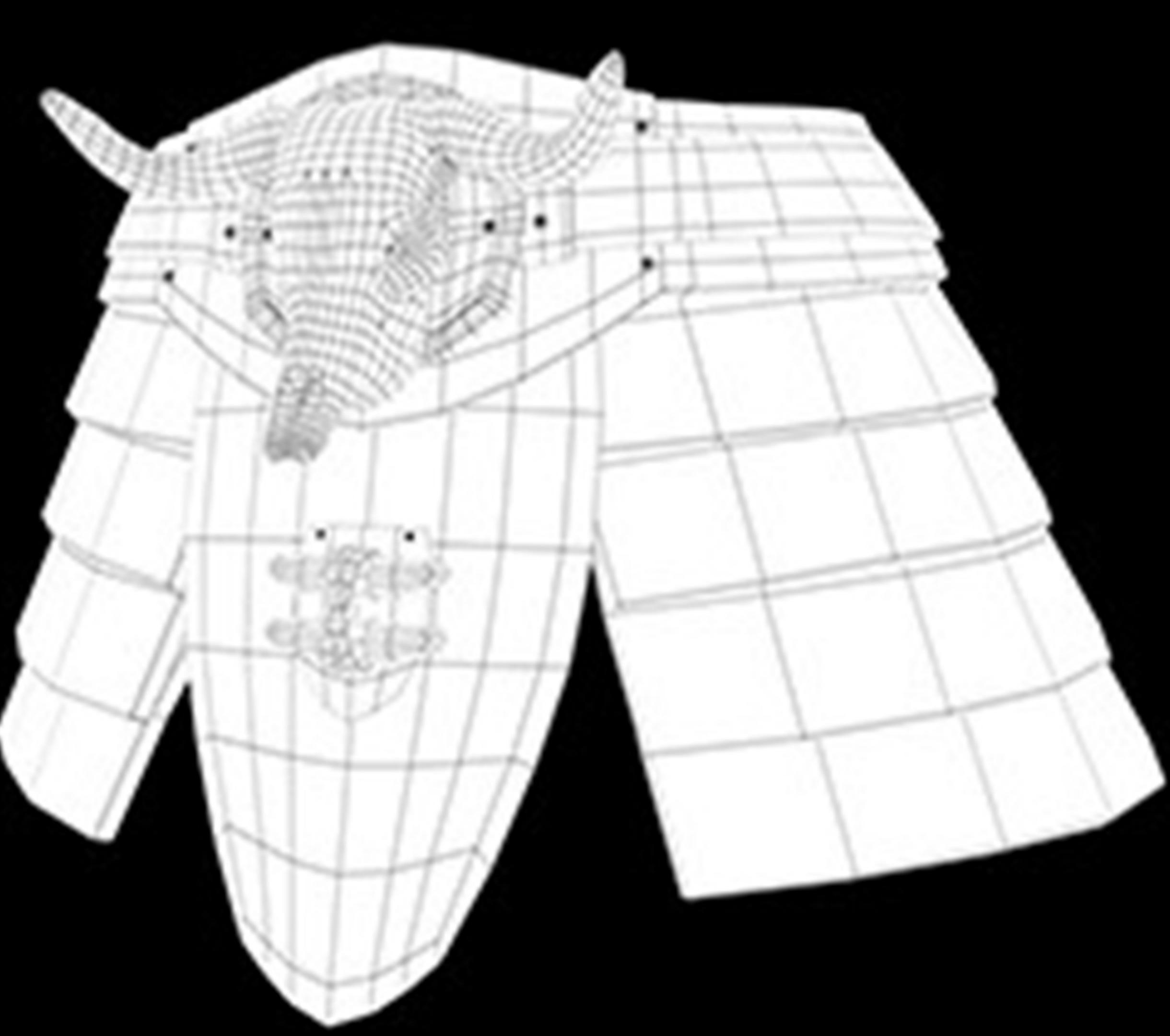
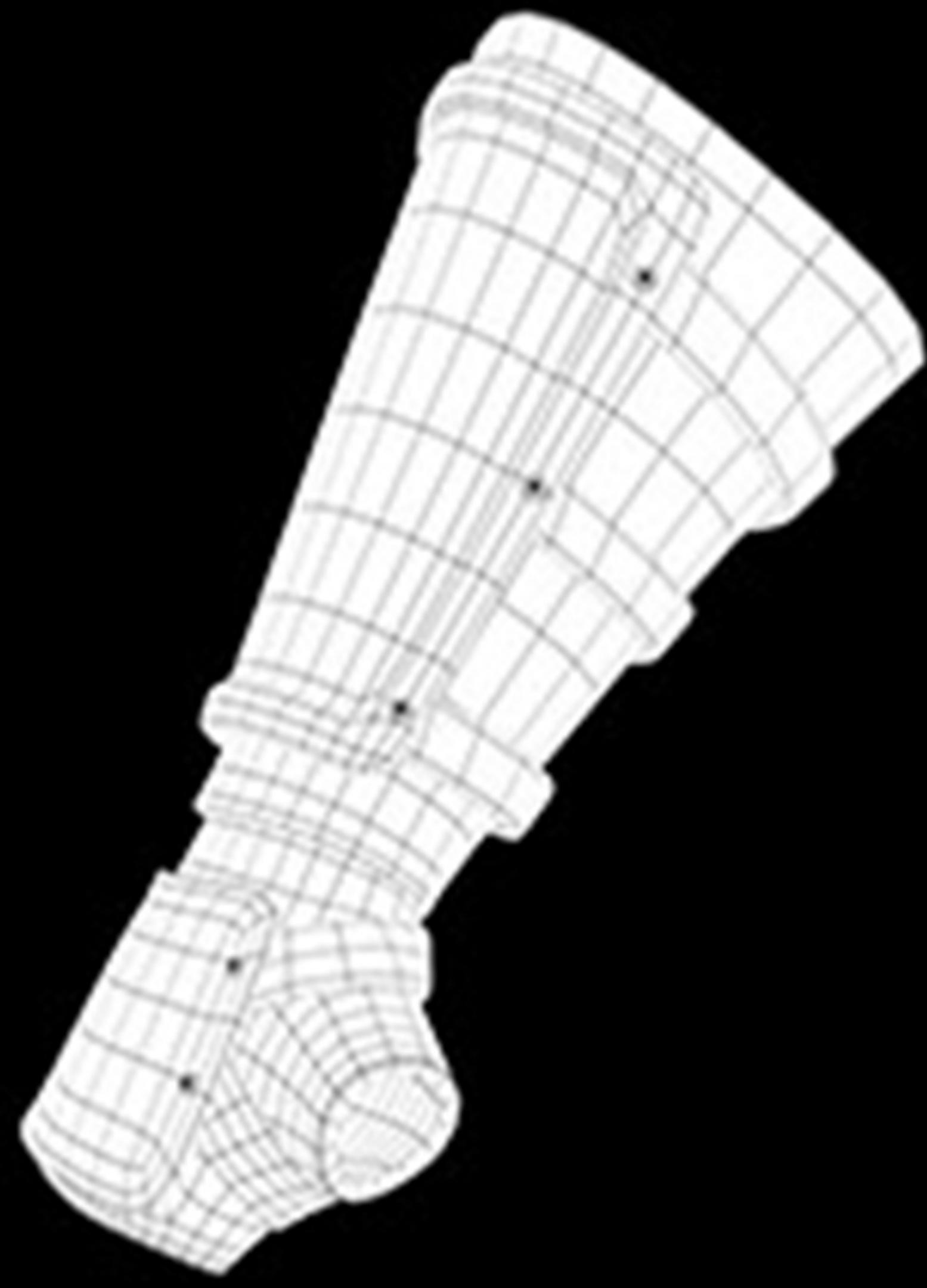
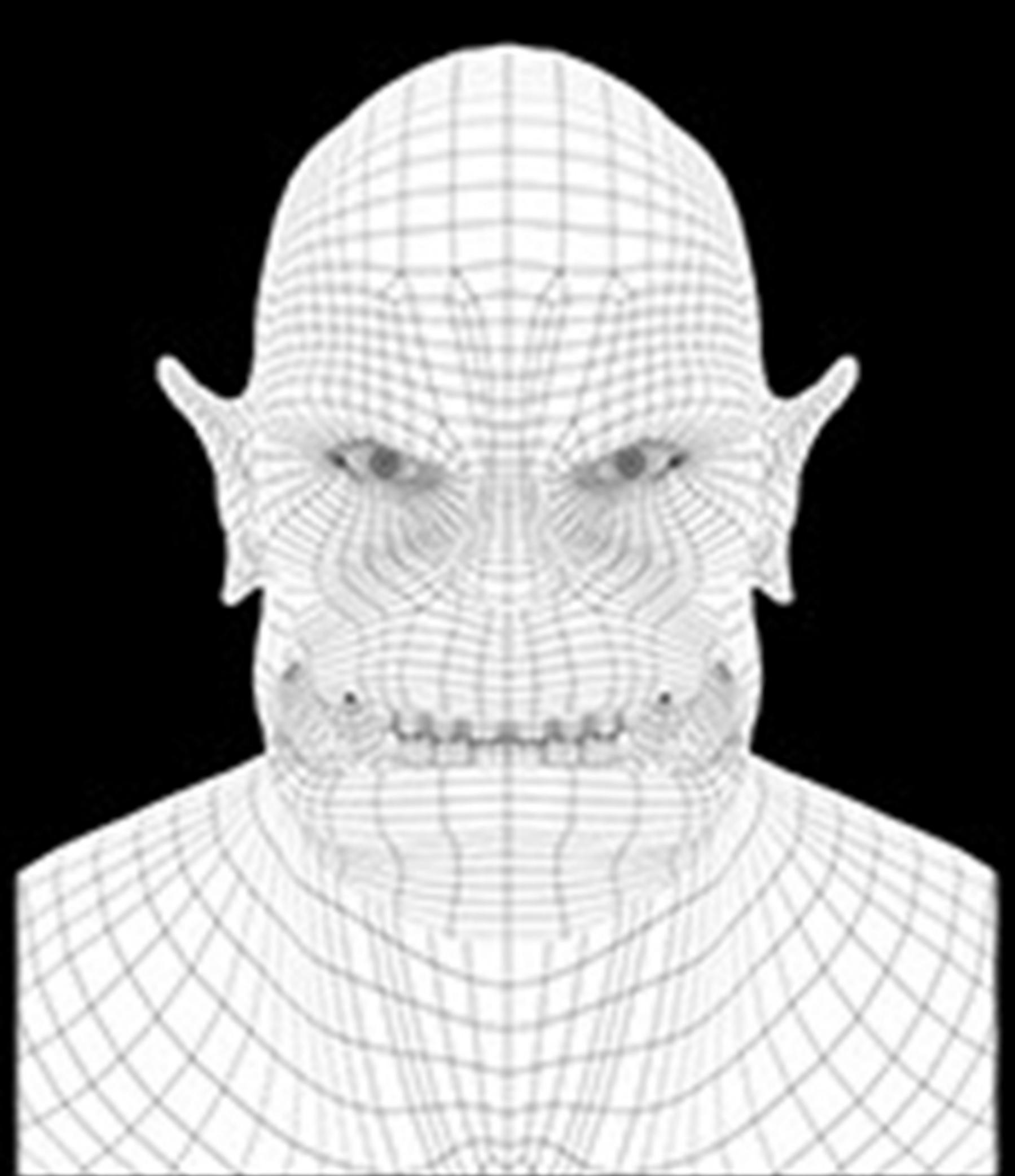
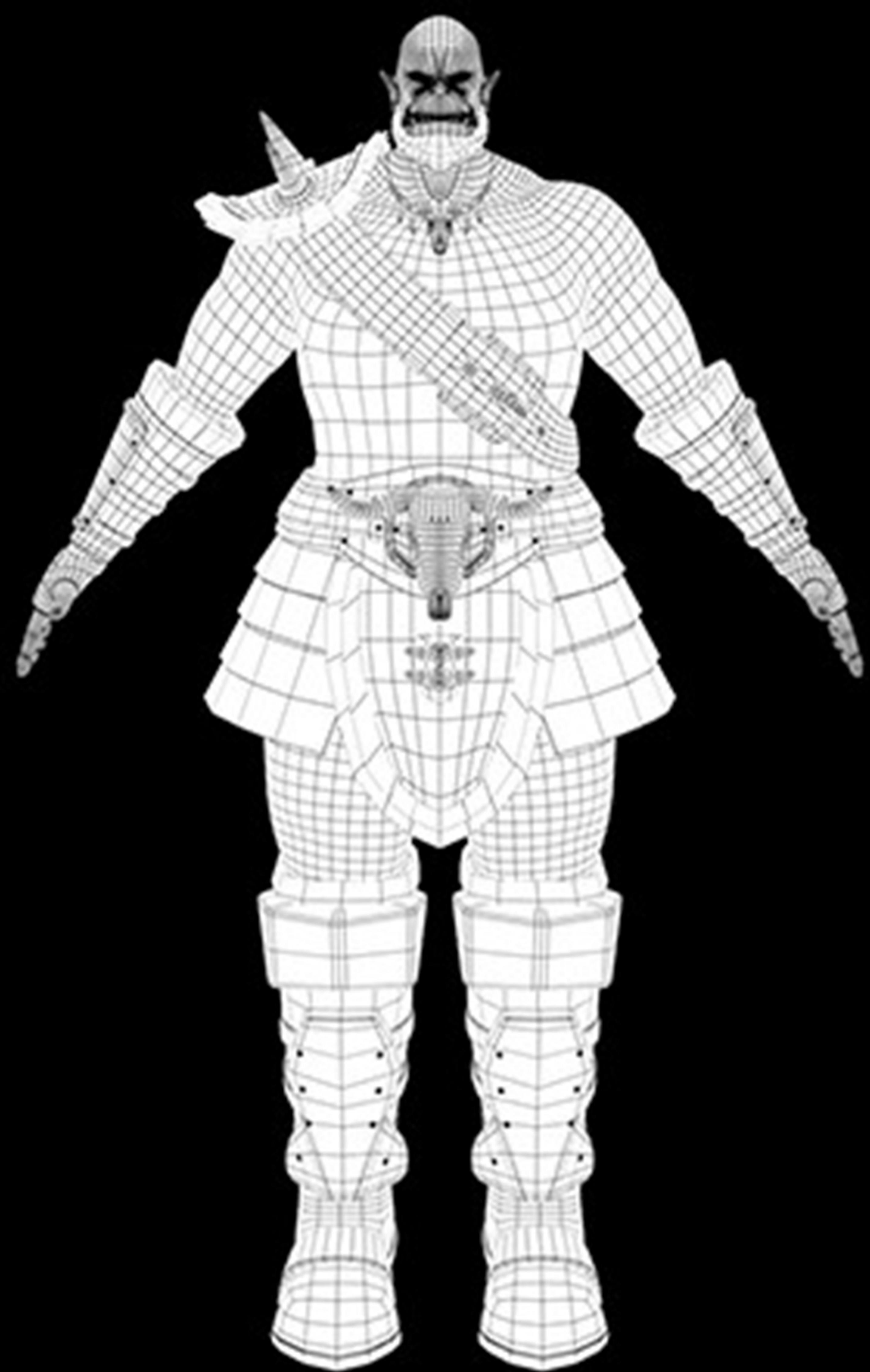
制作期間 : 1ヶ月

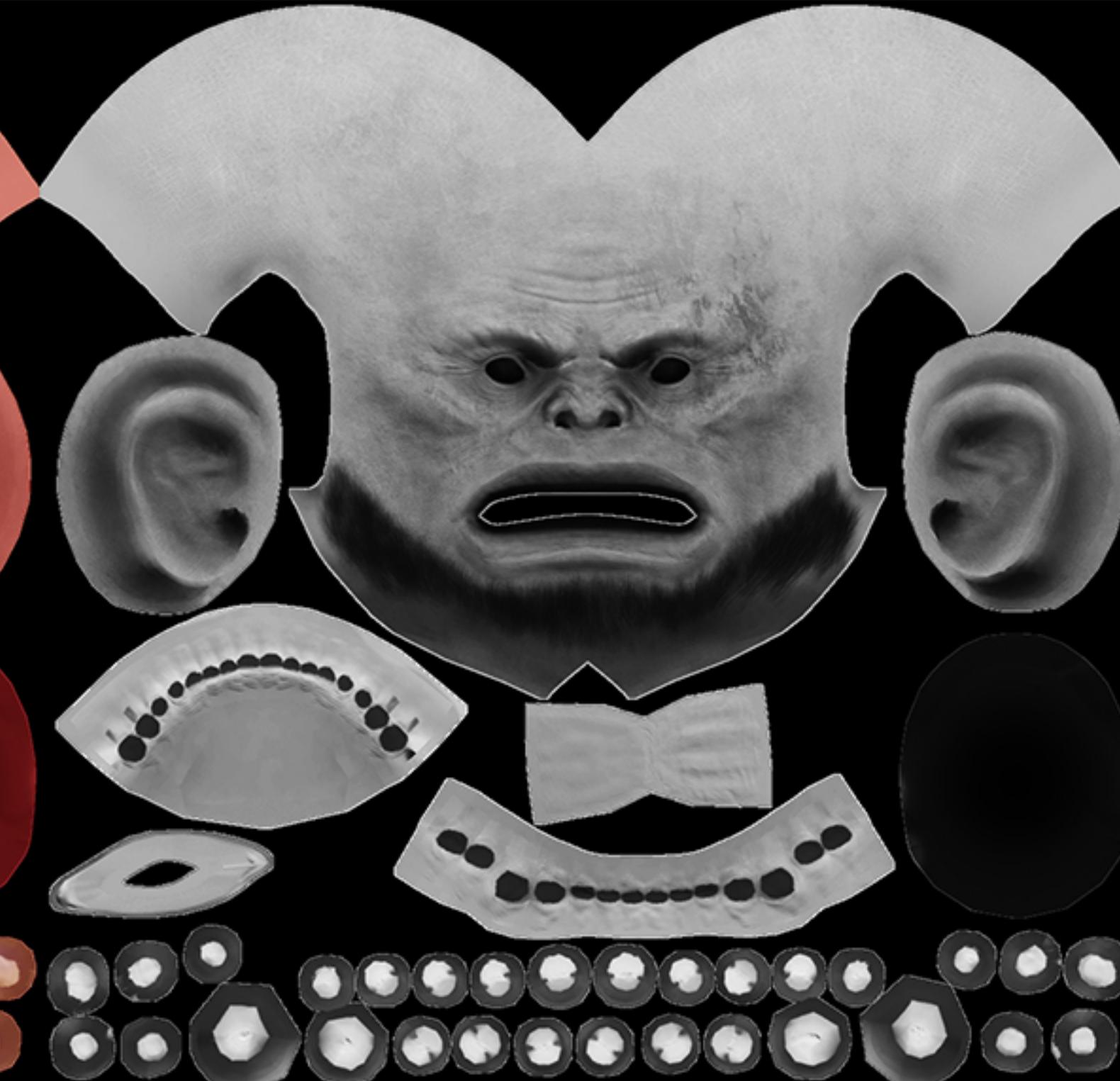
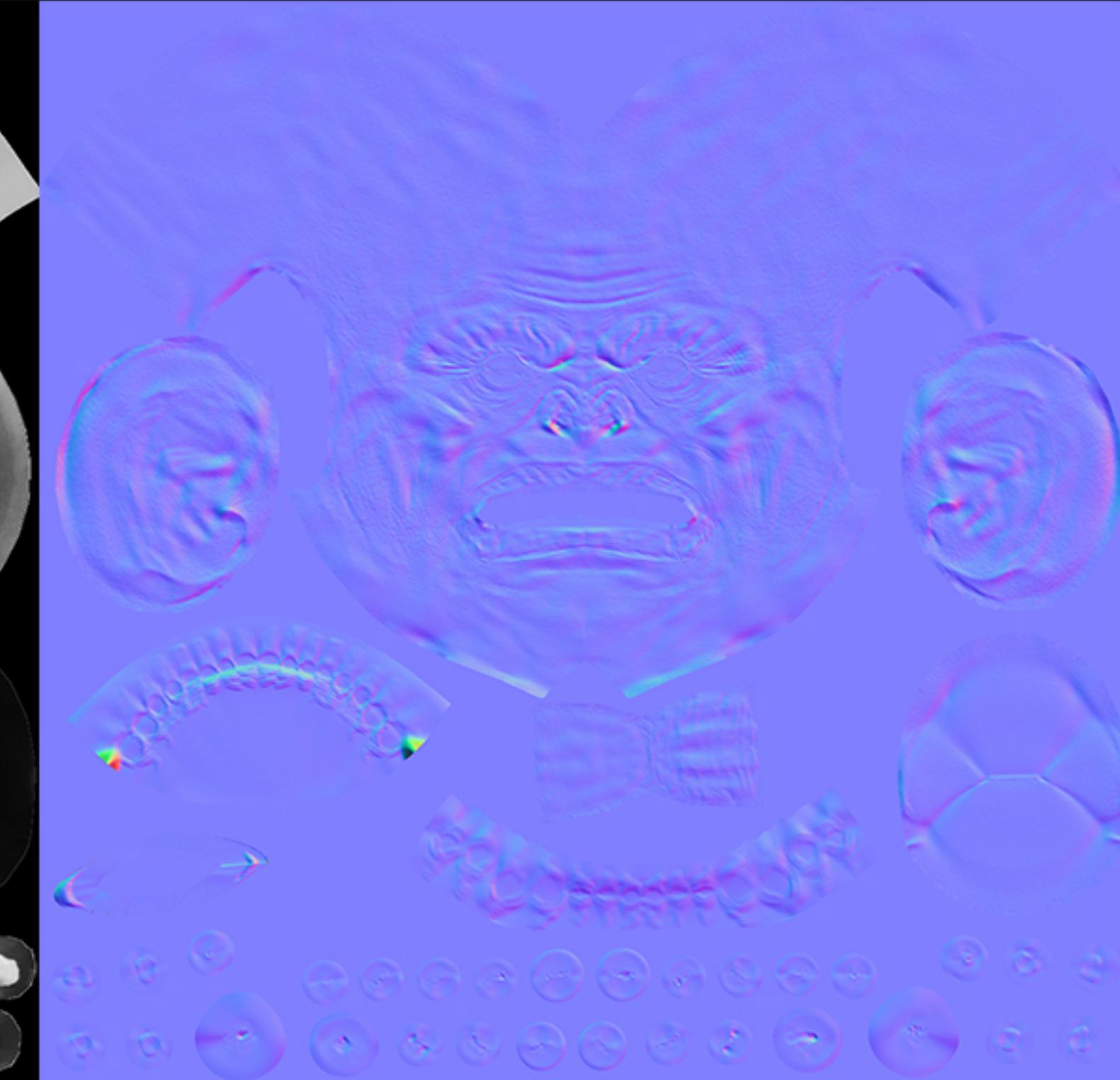
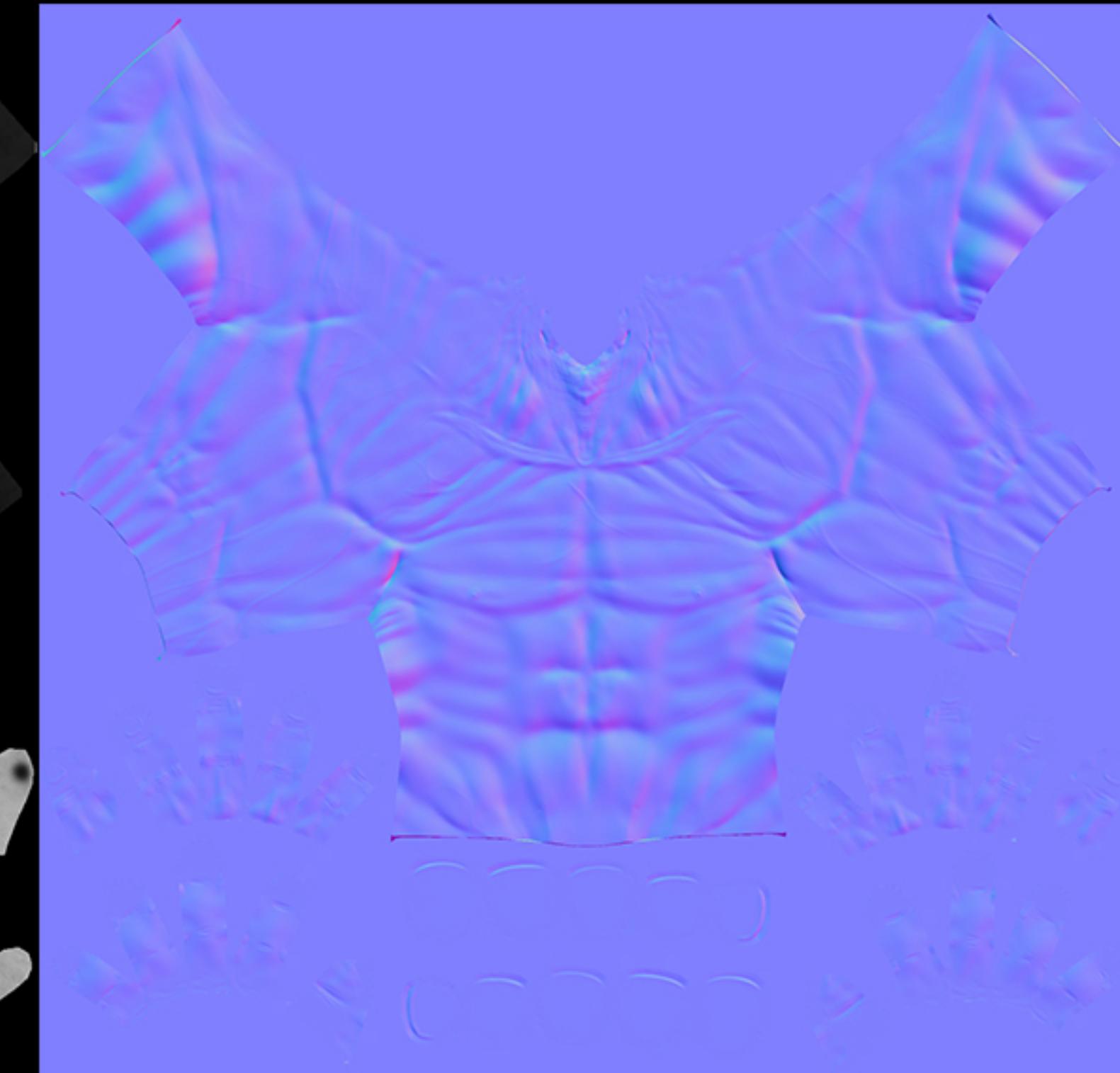
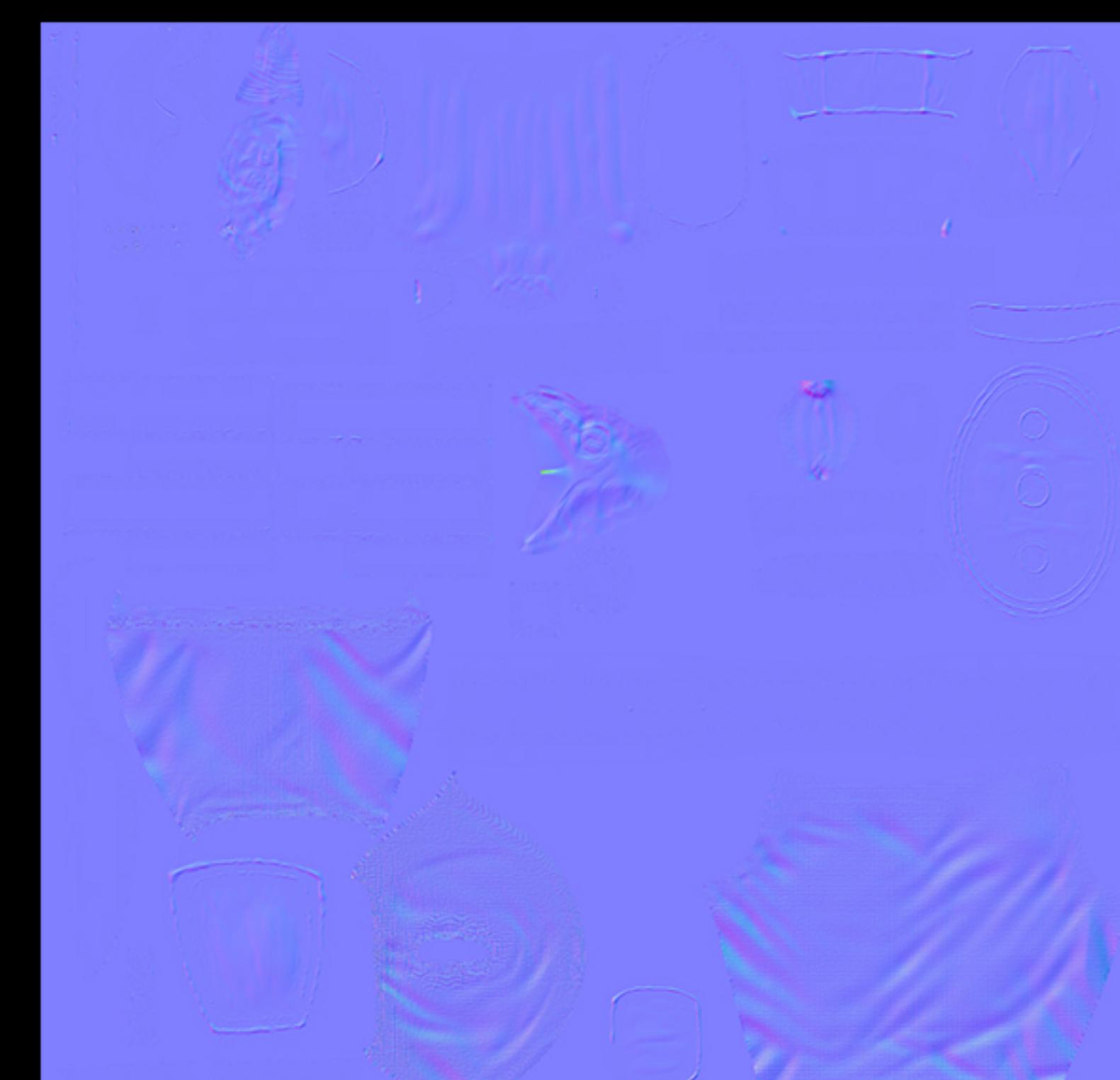
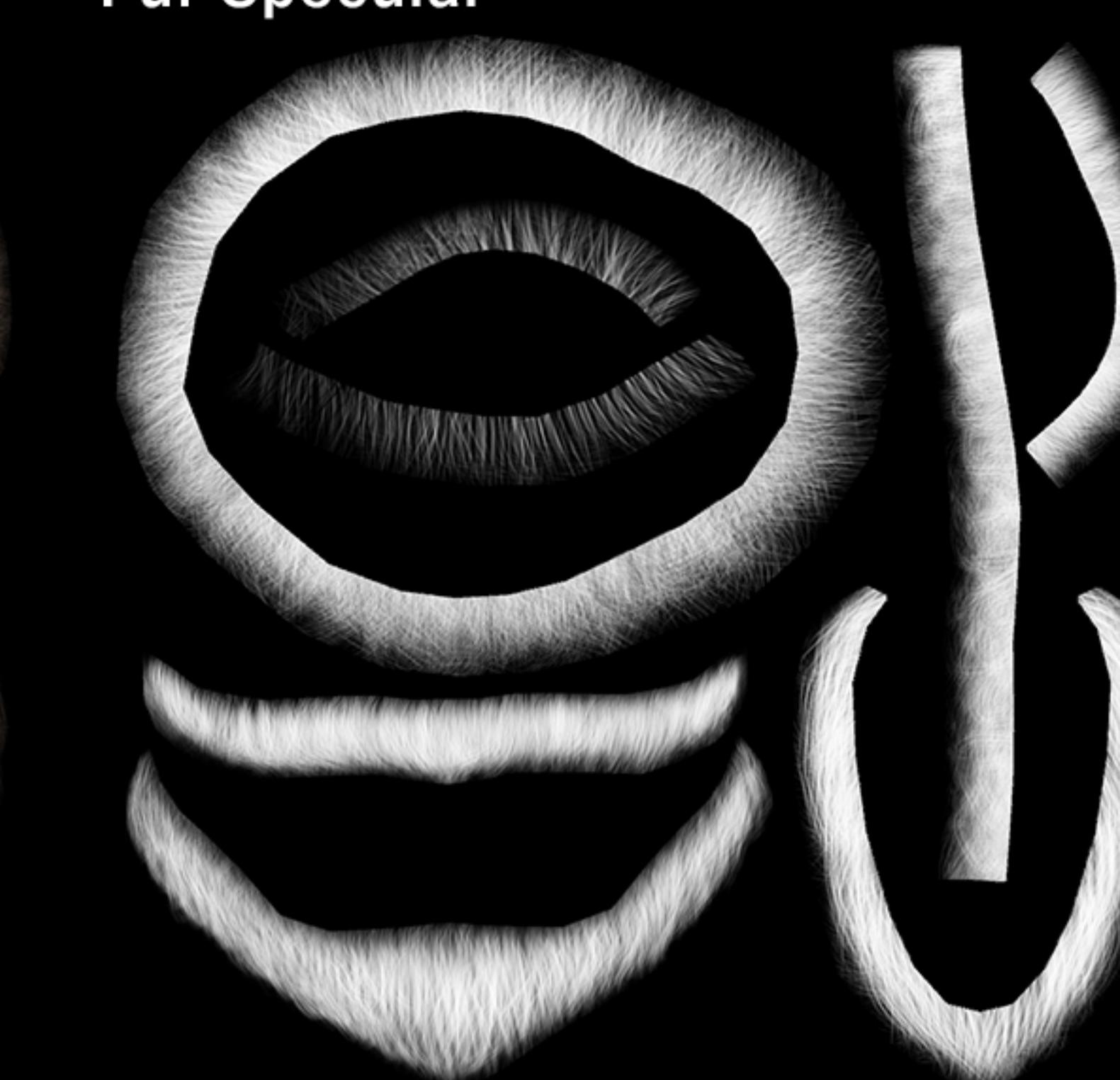
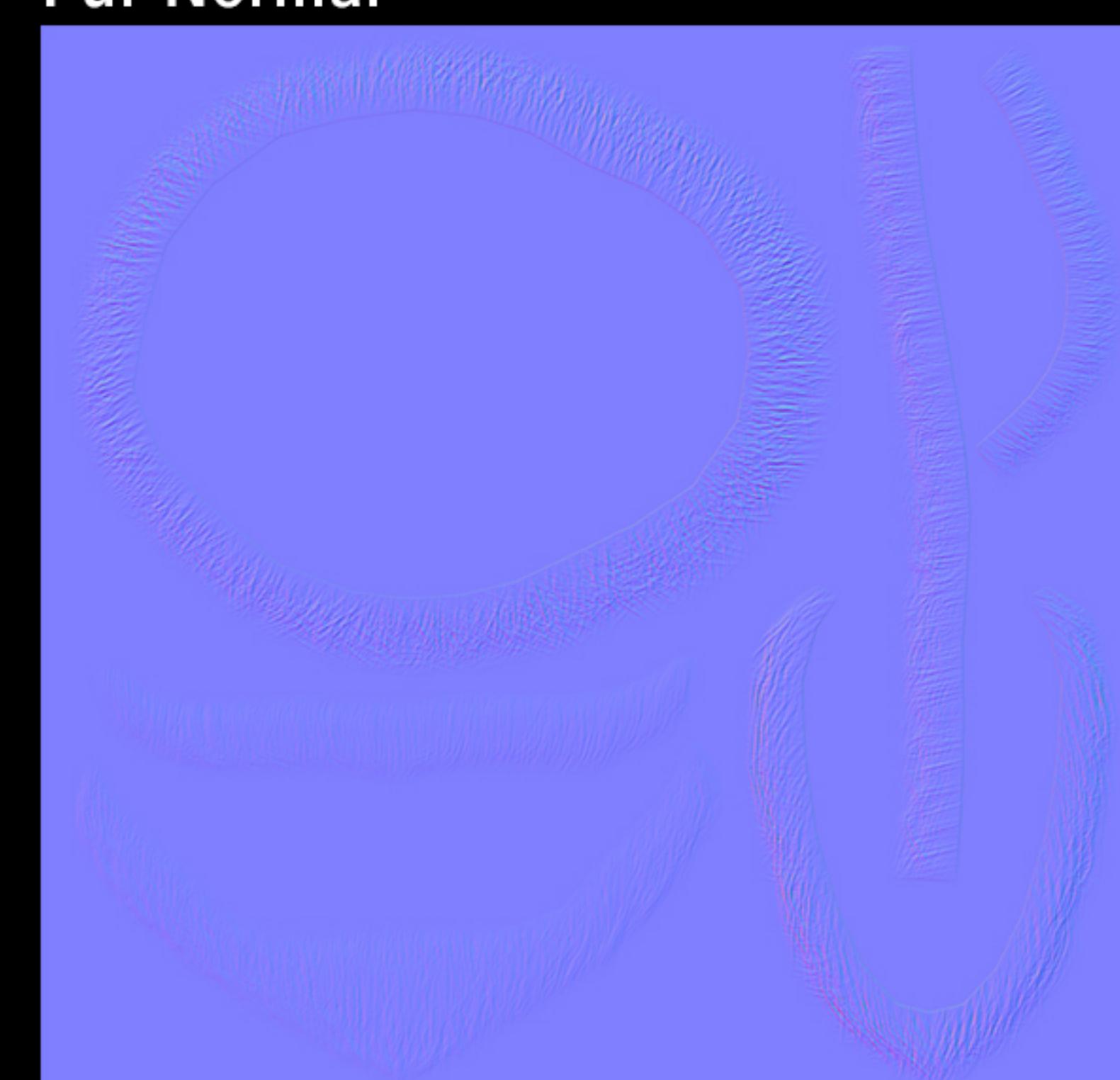
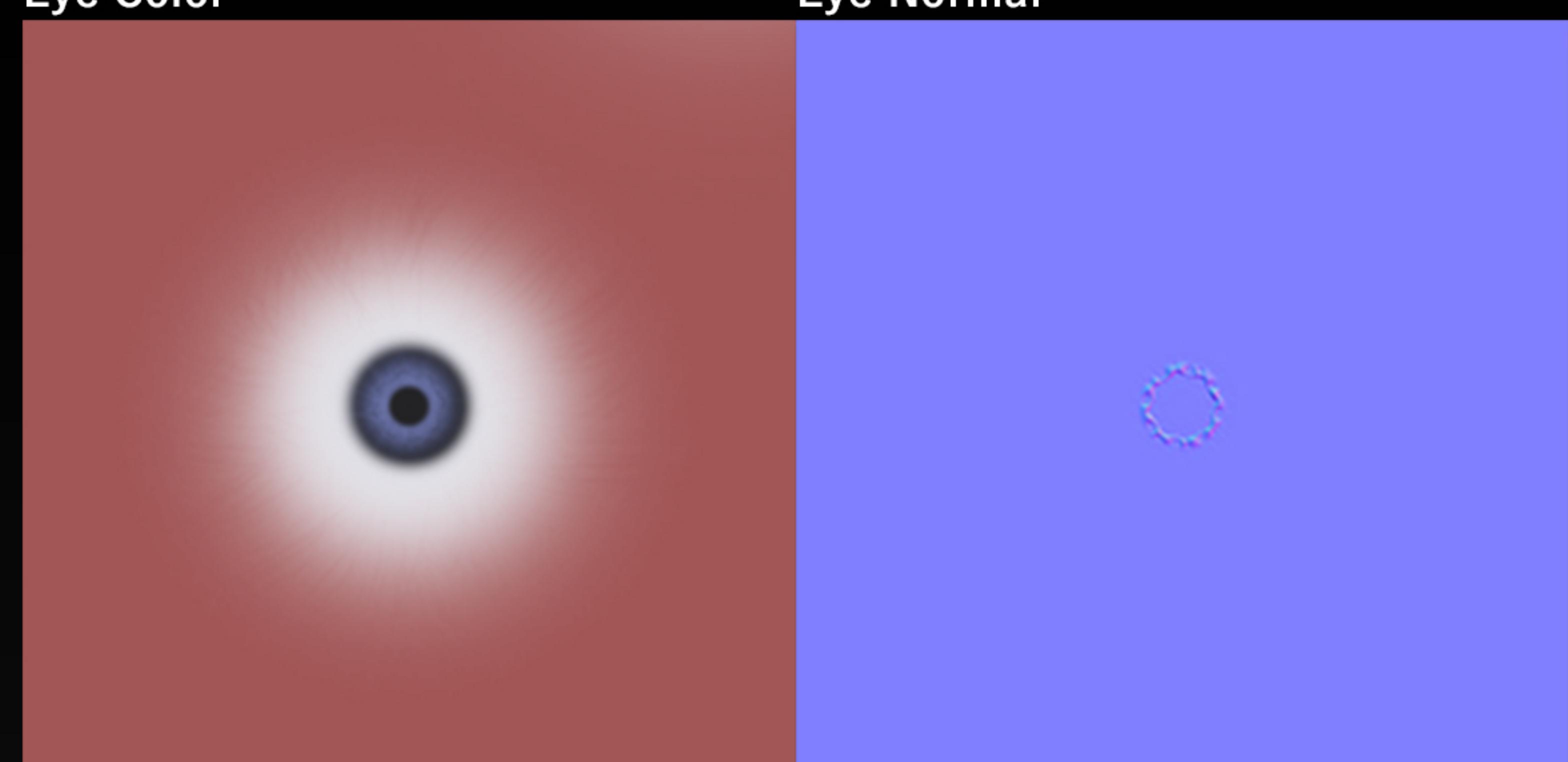




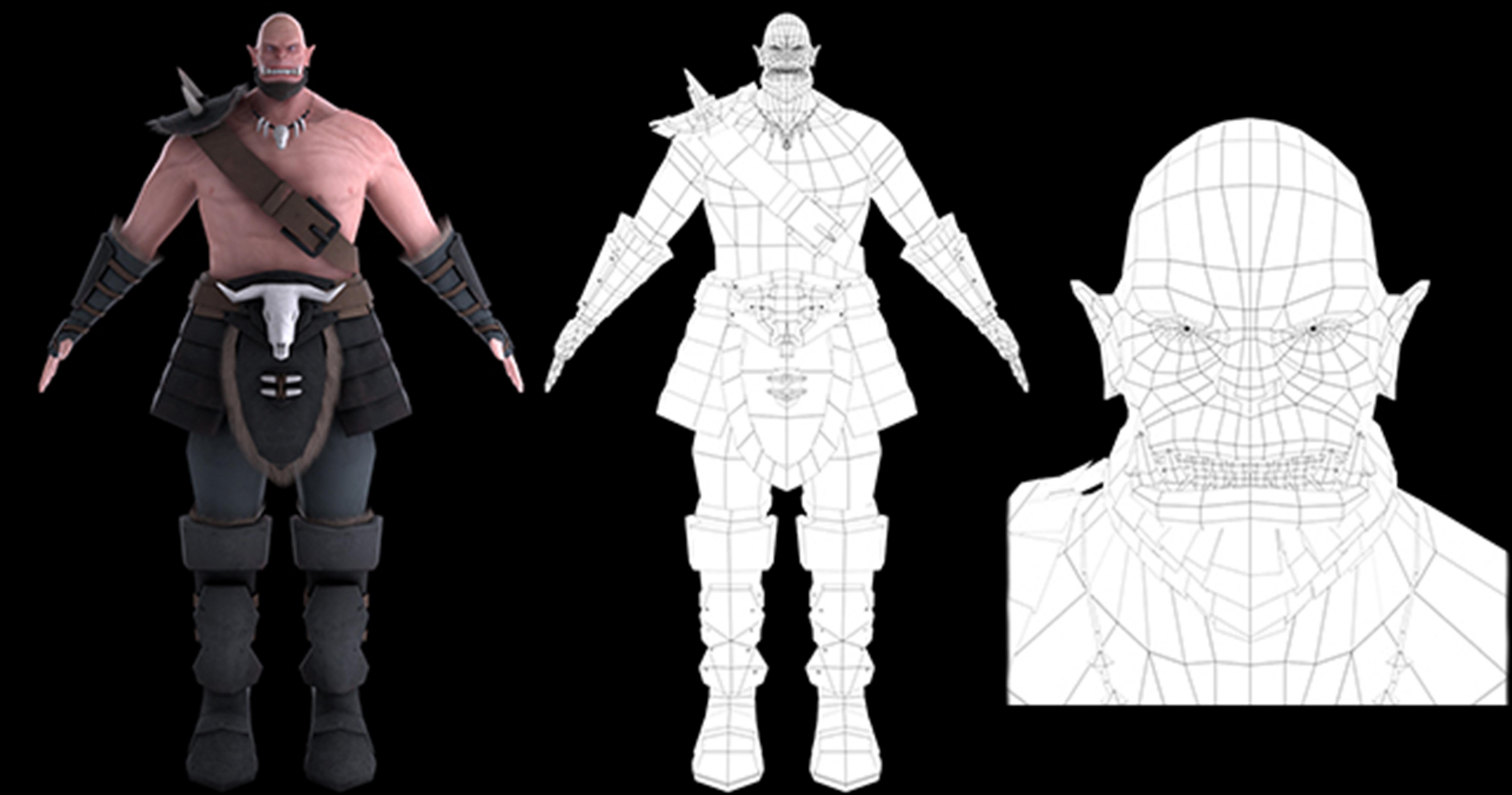
オリジナルキャラクターを1から制作しました。ベースをZBrushでスカルプトした後、リトポ作業を行いました。  
テクスチャは主にPhotoshopで制作し、ノーマルマップはZBrushとSubstance painterを使用して制作しました。  
レンダリングはArnoldを使用し、マテリアルも全て1から制作しました。





**Face Color****Face SSS****Face Specular****Face Normal****Body Color****Body SSS****Body Specular****Body Normal****Cloth Color****Cloth Specular****Cloth Normal****Fur Color****Fur Specular****Fur Normal****Eye Color****Eye Normal**

# LowPolygon ver



ポリゴン数：9938

ハイポリのオリジナルキャラクターをローポリ化しました。テクスチャやマテリアルは使いまわして使用しています。  
ハイポリのディティールを損なわないよう、気を付けながらリトポを行いました。




# WOMEN

使用ソフト : ZBrush, Photoshop, Arnold

ポリゴン数 : 72732

制作期間 : 2週間





フォトリアルなモデルを1から制作しました。ベースをZBrushでスカルプトした後、リトポ作業を行いました。  
テクスチャは主にZBrushとPhotoshopで制作し、ディティールはZBrushを使用して制作しました。  
レンダリングはArnoldを使用し、髪などはXGenを使用し、よりリアルに見えるように産毛も制作しております。

# CONCEPT ART

# JURASSIC

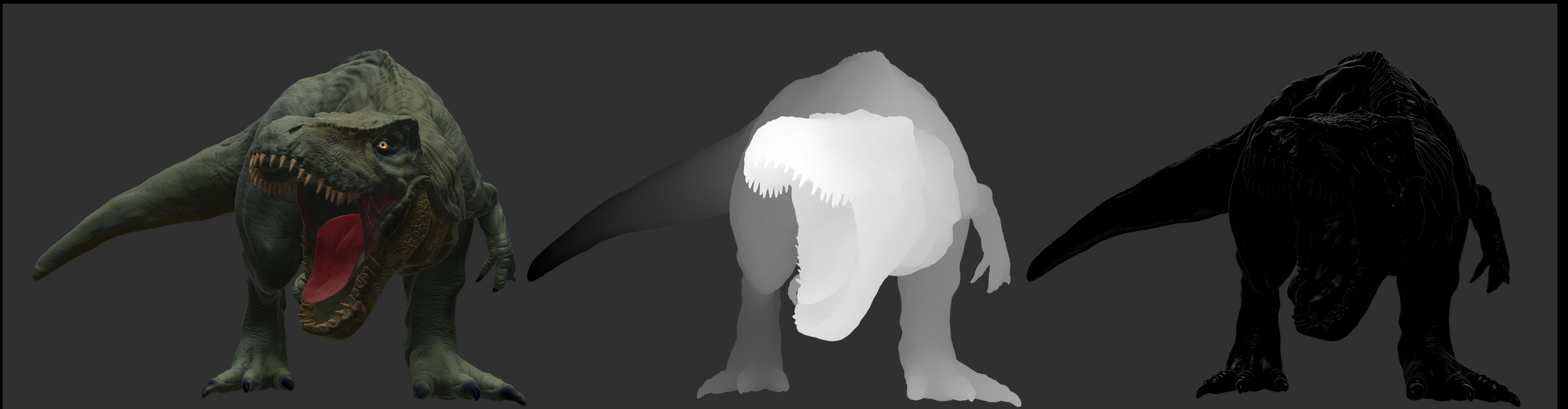


## 制作期間 3週間

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混ぜつつ、違和感のないようになじませました。

## 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辺に必ず潜んでいる。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…そう思いながら顔を上げる。  
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筆して、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。

# GODZILLA

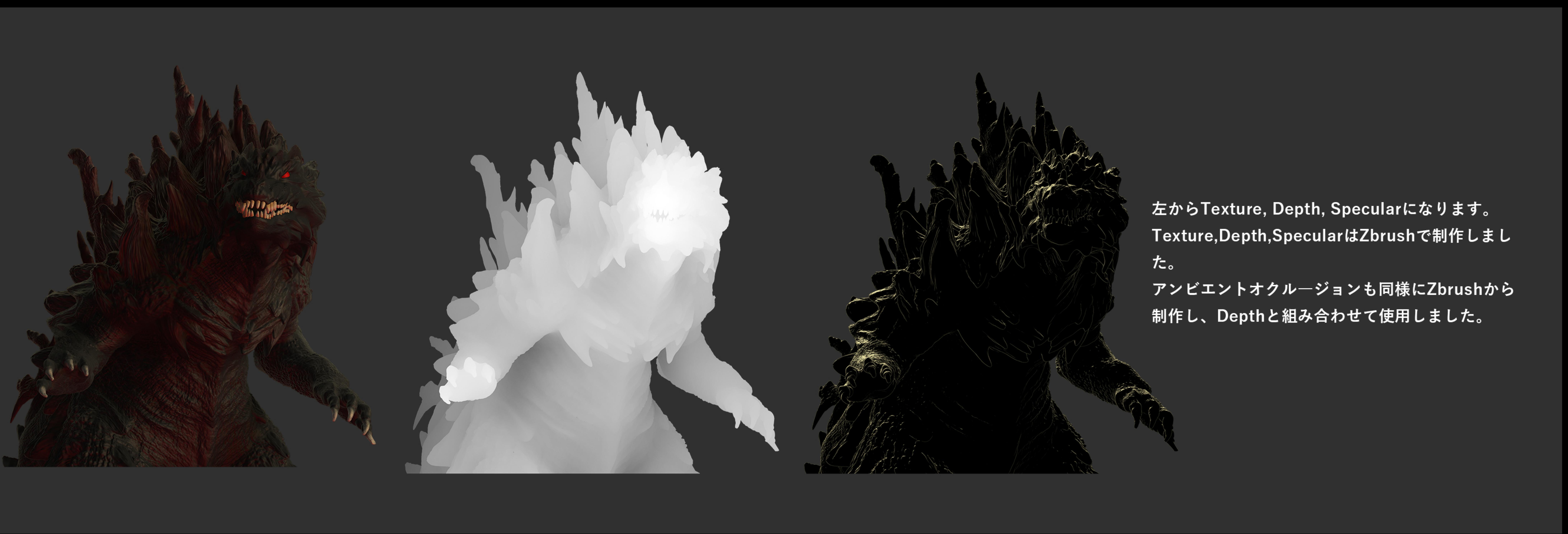
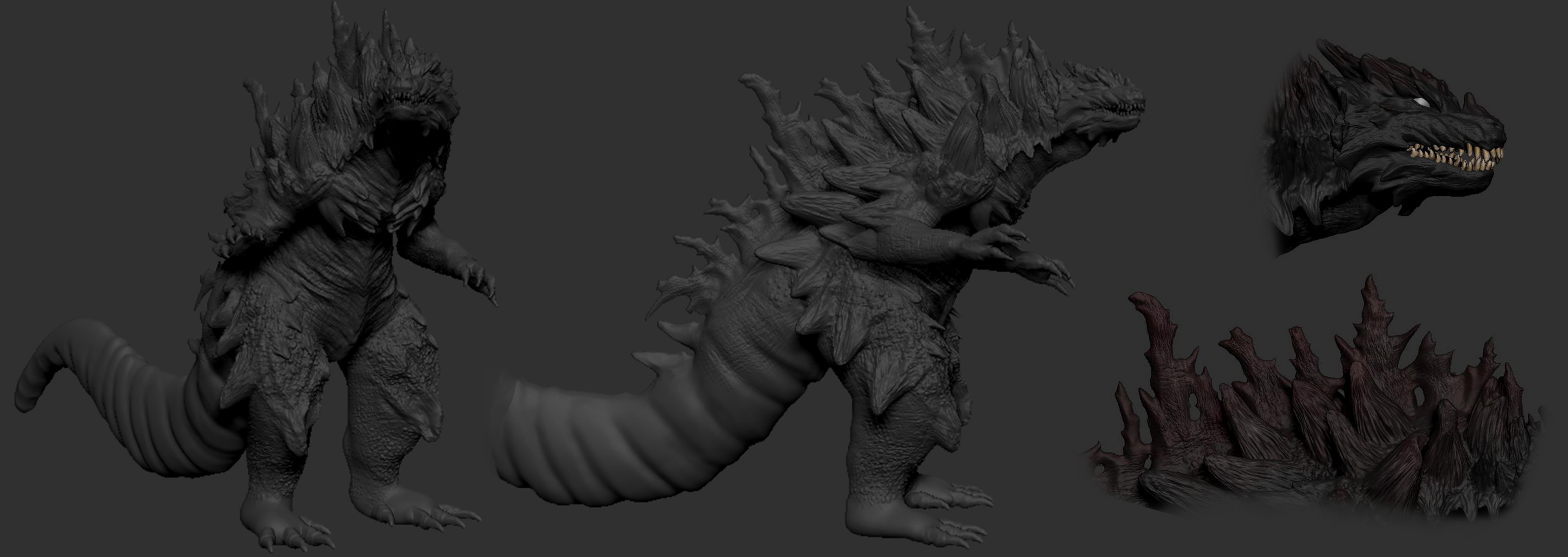


## 制作期間 2週間

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に制作した作品で、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つれて、各地で地震が起きていたことが分かった政府は対策を練るが、  
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。

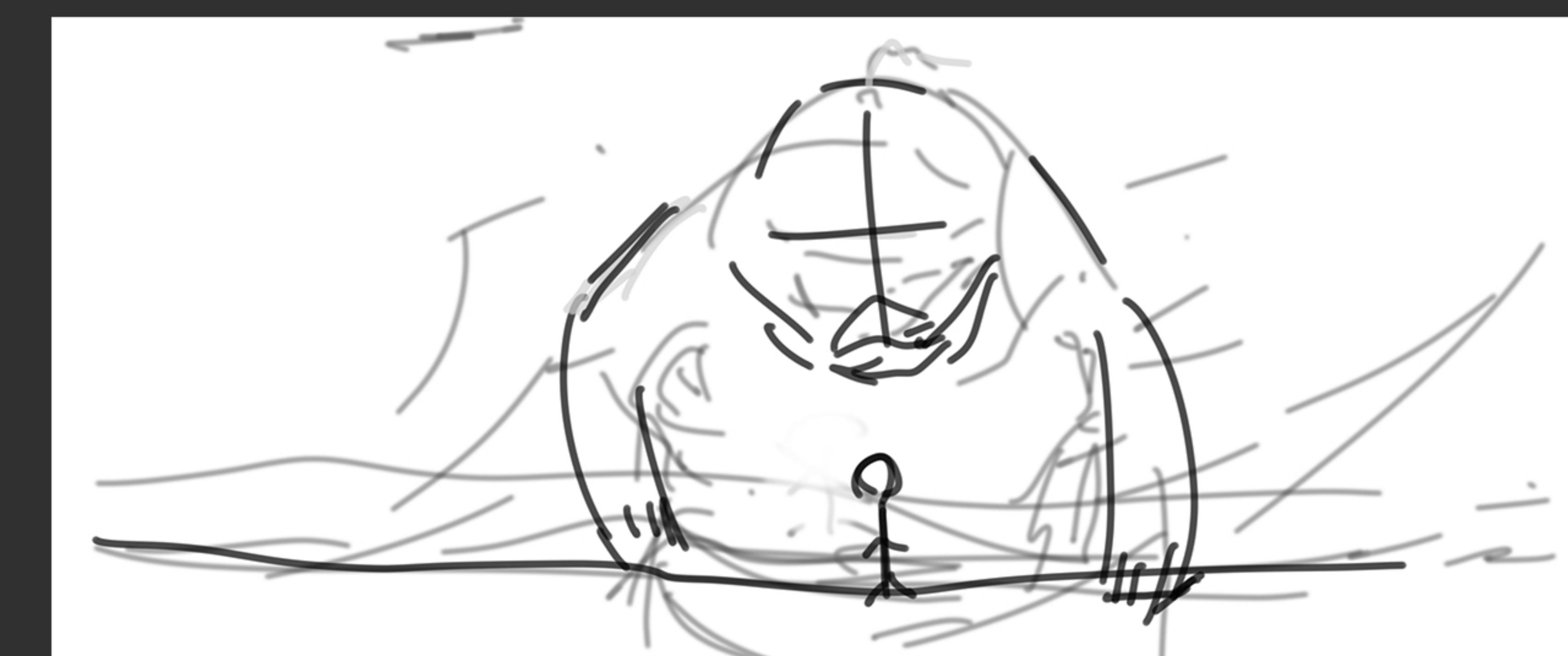


左からTexture, Depth, Specularになります。  
Texture, Depth, SpecularはZbrushで制作しました。  
アンビエントオクルージョンも同様にZbrushから  
制作し、Depthと組み合わせて使用しました。



背景の火山です。今回はゴジラをメインで見せたかったので、日の丸構図を取り入れました。

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。

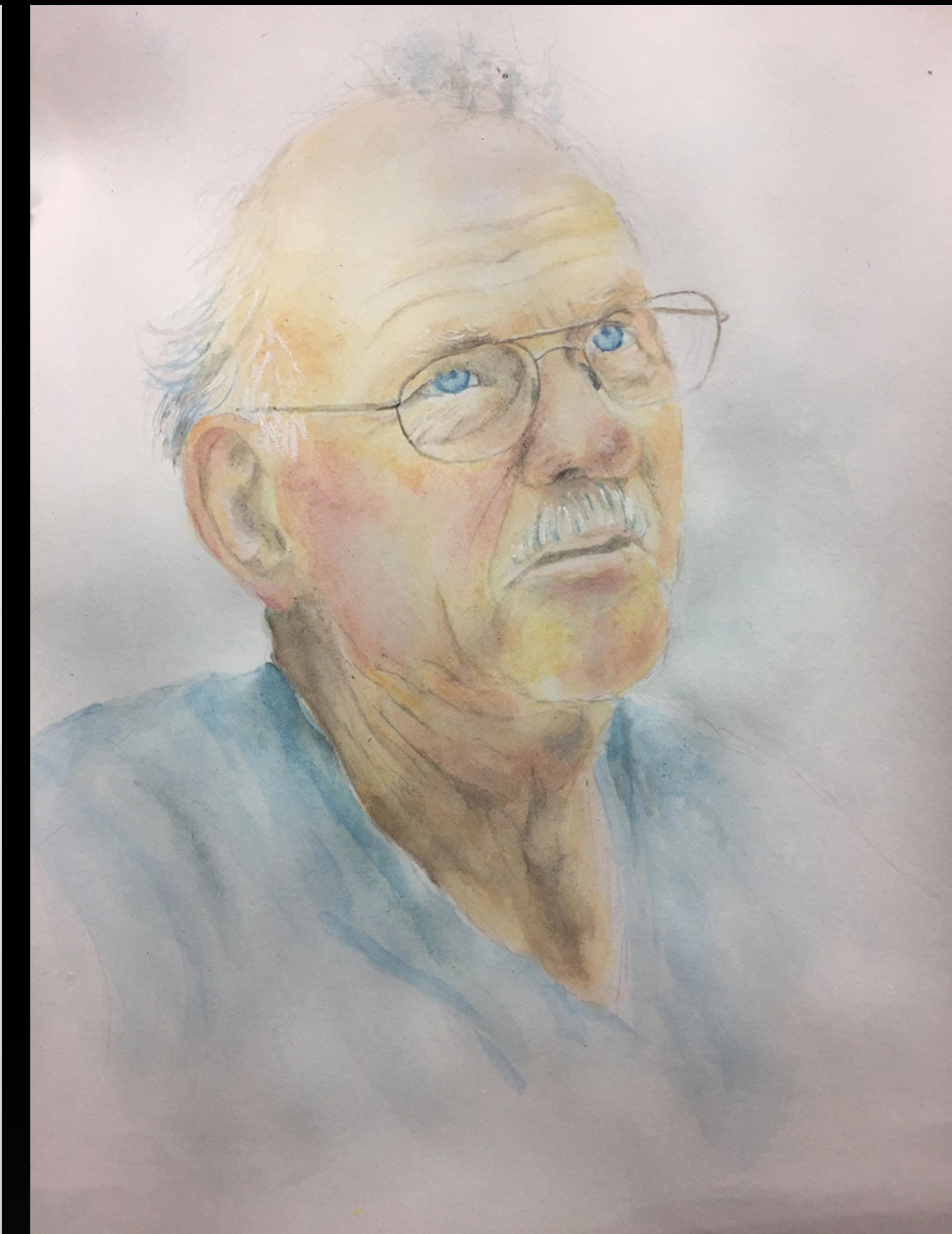
初期の構想ではゴジラが復活した絶望感やスケール感を演出するために、あえて人物も描きこもうと思っていたのですが、一番見せたいゴジラにかぶってしまう事やストーリーの構成上、火山が噴火した時と同時に目覚めたほうがインパクトが強いのではないか、と感じたためこのラフをベースに改良していき現在の構図になりました。



火山の地下火口で目覚めたため、  
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。  
背中の尾びれや突起物はマグマの熱をためており、  
背中から胸、胸から口へと放射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、膨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、胸部分が少しうがっているのは  
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、  
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。

# DRAWING





# 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。

キャラクターのモデリングが得意で、フォトリアルなキャラクターをよく制作しています。

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

## CONTACT

Mail      [amdsakata@gmail.com](mailto:amdsakata@gmail.com)

Web      <https://sakata-k.github.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モデラーとして勤務
現在	