

PORTFOLIO



Profile



SAKURAI TATSUYA

櫻井 竜也

- 1998年 埼玉県出身
- 2001年 メキシコへ移住
- 2010年 北海道へ移る
- 2013年 立命館慶祥中学校卒業
- 2016年 立命館慶祥高校卒業
- 2017年 多摩美術大学生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻入学
- 2021年 多摩美術大学卒業
- 2021年 東京デザイナー学院 映像デザイン学科 3DCG 専攻入学
- 2023年 卒業予定

Hobby

スノーボード、写真撮影
サイクリング

Strong Point

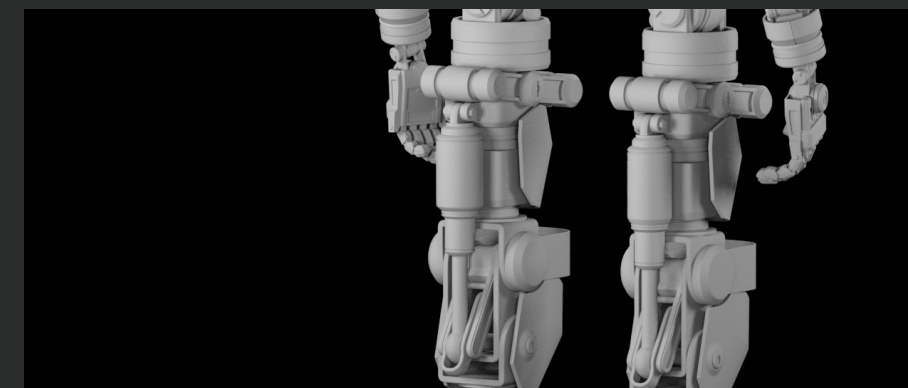
今まで培ってきたプロダクトの知識を
元やデザインスキルをもとに、より説
得力を持ったモデルの制作ができます

Tools



INDEX

- 01 Group Work
- 02 Unreal Engine
- 03 Car Modeling
- 04 Mechanical Modeling
- 05 Ashtray Modeling
- 06 Drawing & Illustration
- 07 Photo



01 | Group Work

make a short movie as a team



2021.11~2022.01

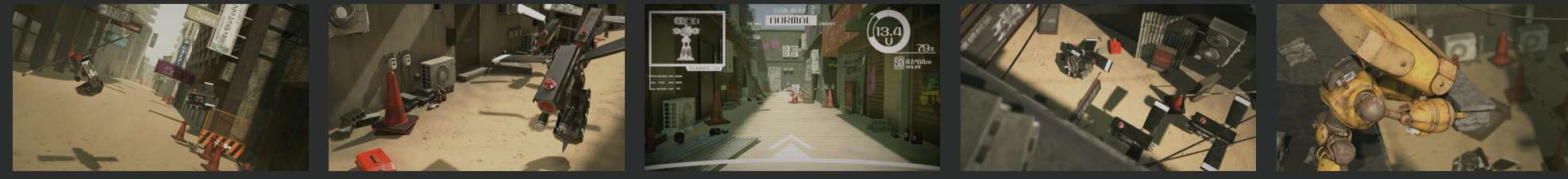
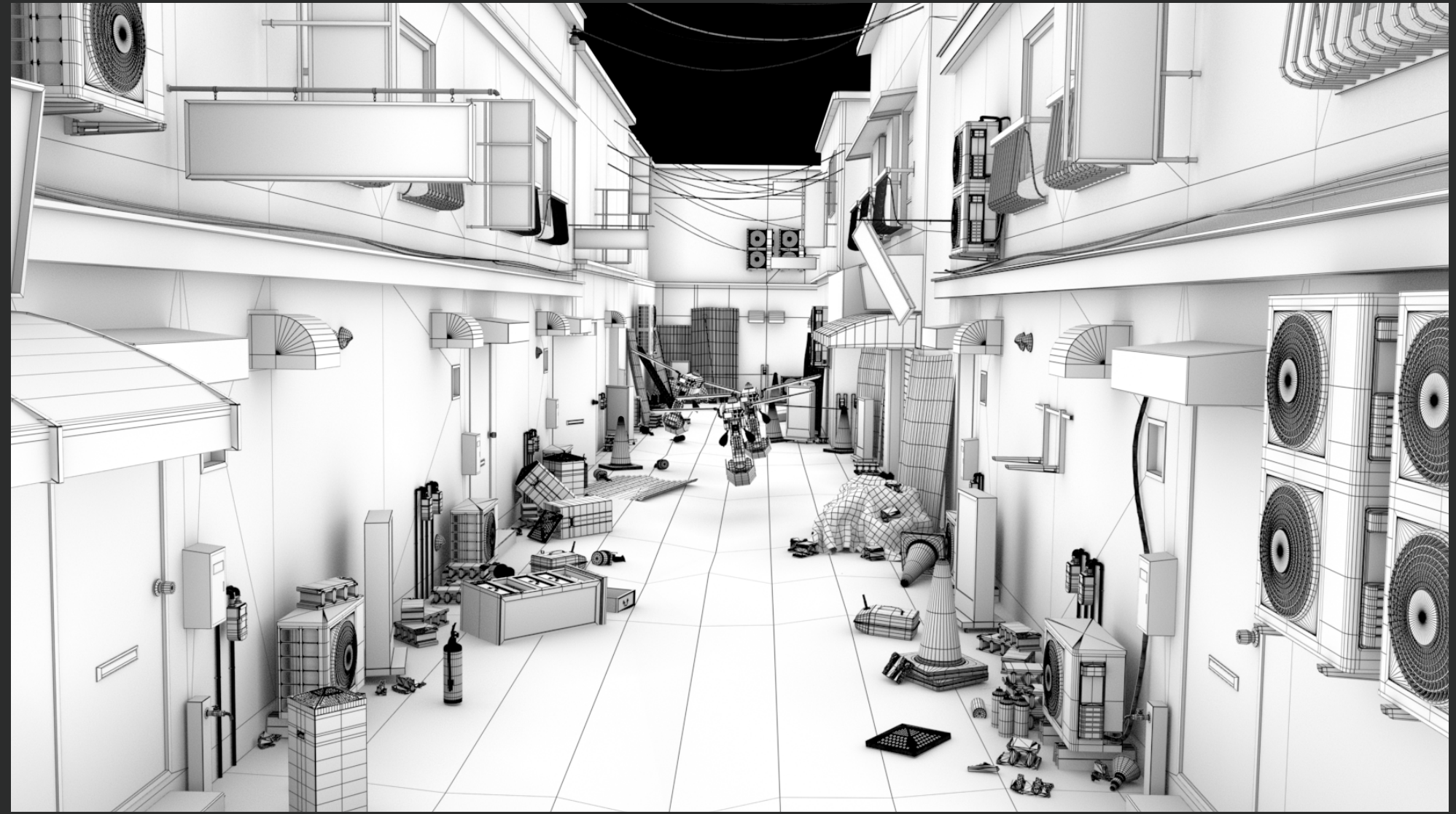


Original full 3D animation “ escape ”

スラムの様な荒れた街で警備ロボットが黄色いロボットを追い回しているというシナリオのショートムービーを5人のチームメンバーと共に制作。チームで制作する大変さや、それぞれの制作進行管理など個人製作とはまた違った様々な学びを得ることができた。
絵コンテ、キャラクターデザイン・モデリング、背景モデリング、一部アニメーション、コンポジットを担当した。



Youtube link



Back Ground Modeling



汚さの演出



ひび割れた壁



錆垂れ

テクスチャ



外れかけた看板



乱雑ながらも意図をもって置かれたブロック

物の配置

×

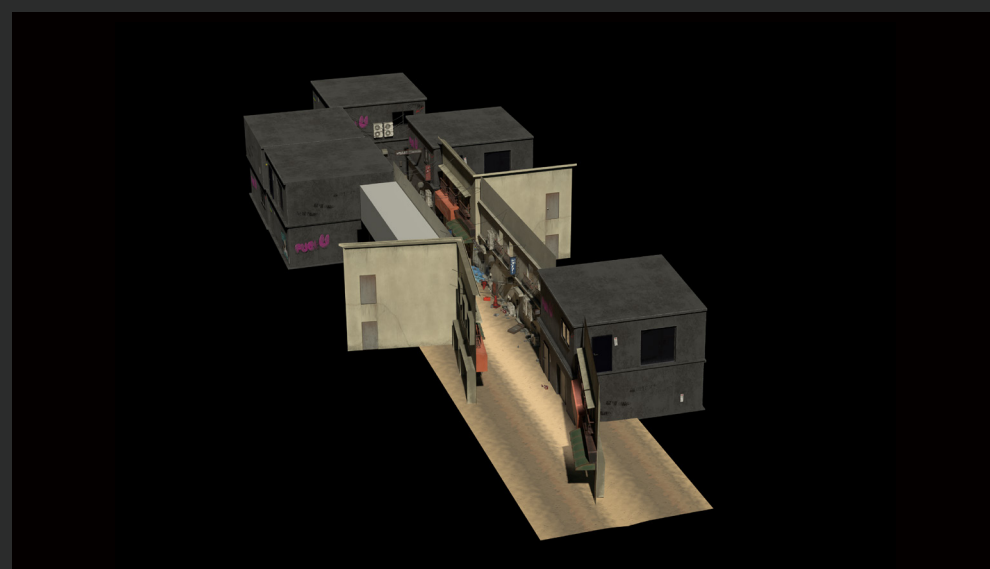
=

汚い路地裏

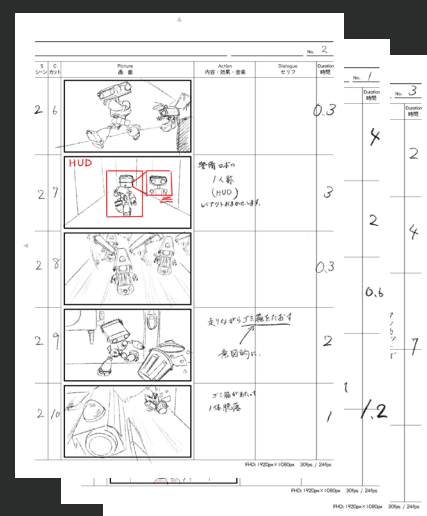
汚い路地裏を演出する建物として、どうしたらより"汚さ"を表現できるのだろうと考えたとき、ヒビ割れや錆垂れ表現にあると考えた。そこから壁付のオブジェクトを配置していくと共に、長期間壁に設置されたものと感じられる錆垂れや、建物の年季を感じられるヒビをいれることでのストーリー性を意識したテクスチャの作成を行った。

路地裏シーンの構築

汚い・スラムの様な・荒れたなどといったワードから、汚い路地裏といった背景のイメージを作り、人が通りたくない・住みたくないと感じさせる背景を構築した。荒れた雰囲気を出す為に大量のブロップを配置する必要があった為、複製感を感じさせないような配置を心掛け制作を行った。



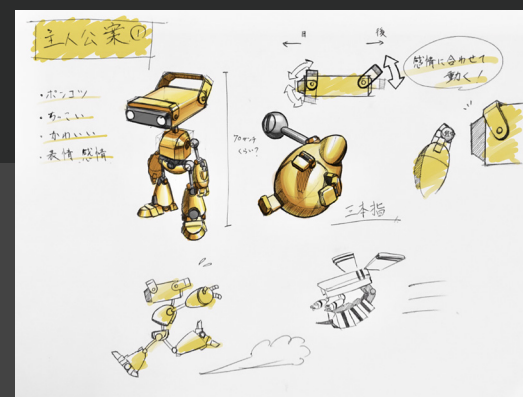
My workflow



絵コンテの作成

1

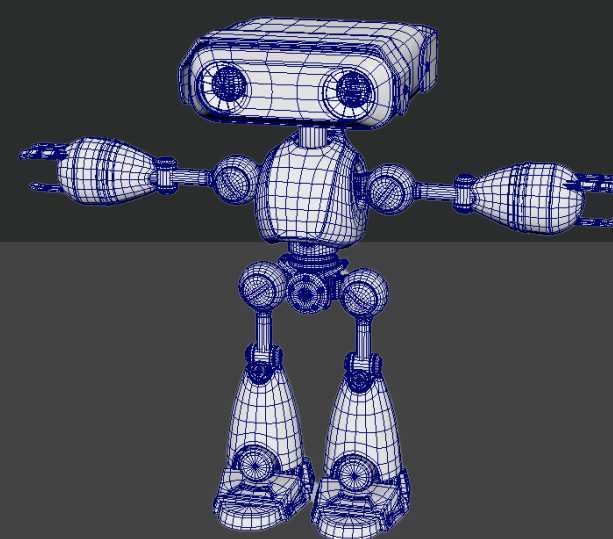
オリジナルムービーということもあり、チームメンバー同士の制作物のビジョンの統一が大事だと考え、企画内容が決まった時点で絵コンテの制作を行った。一度目に見える形でビジュアル化したことで、今後それぞれがどのような働きをしていけばいいのか明確にすることができた。



デザイン案の作成

2

これまで決めてきた絵コンテやコンセプトを元にワード出しを行い、そのキャラクターの持つ要素をかけ合わせデザインを起こした。

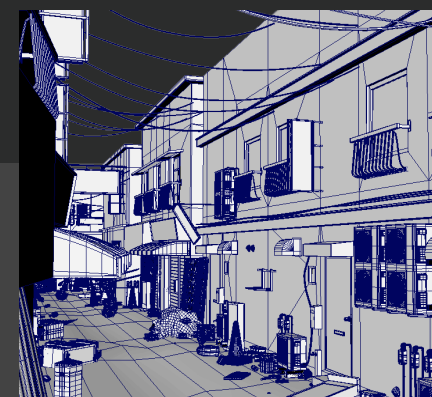


キャラクターモデリング

3

決定したキャラクターデザインをもとにキャラクターのモデルを作成。最終的な仕上げに持っていく前に、ローポリゴンのラフモデルができた段階でリグを担当する方にモデルを渡すことで作業の効率化を図った。

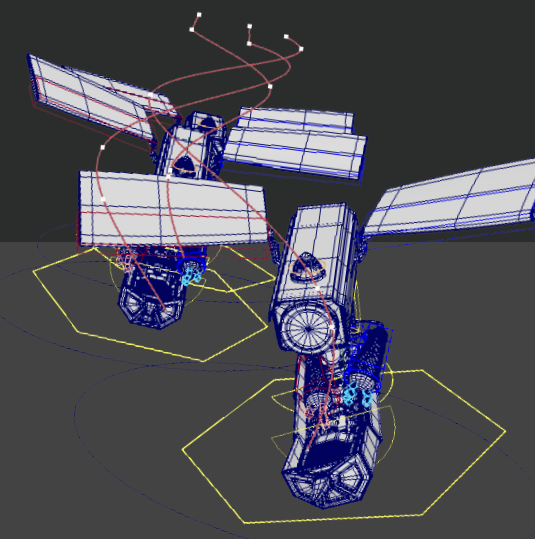
このモデルを制作する上で気をつけたこととして、リガーへ渡すデータの整理や、可動箇所・可動域といったところの確認を常にリガーの方と確認しながら制作を進めていったところだ。



路地裏のシーンの作成

4

汚い・スラムの様な・荒れたなどといったワードから、背景のイメージを構築。汚い路地裏ということもあり、ブロップの配置にこだわりながら制作を行った。



アニメーション

5

5人のメンバーで一人最低1カットそれぞれアニメーションを担当し、その中で私は路地裏のシーンの2カットを担当した。

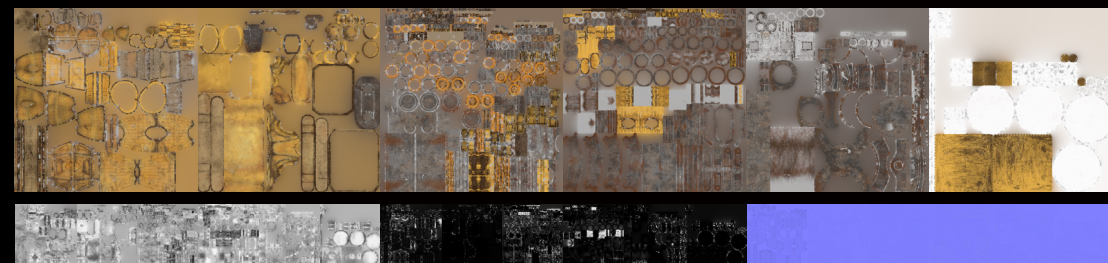
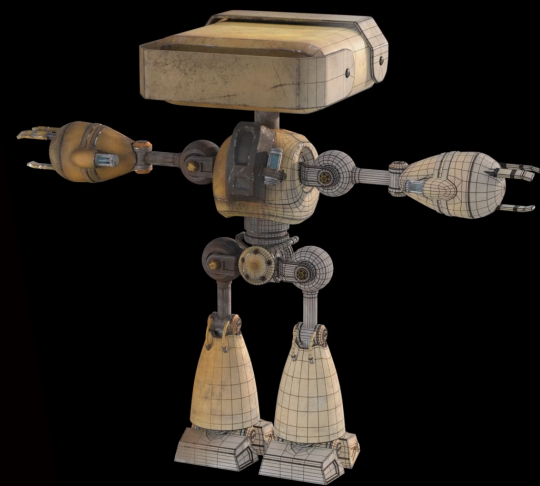
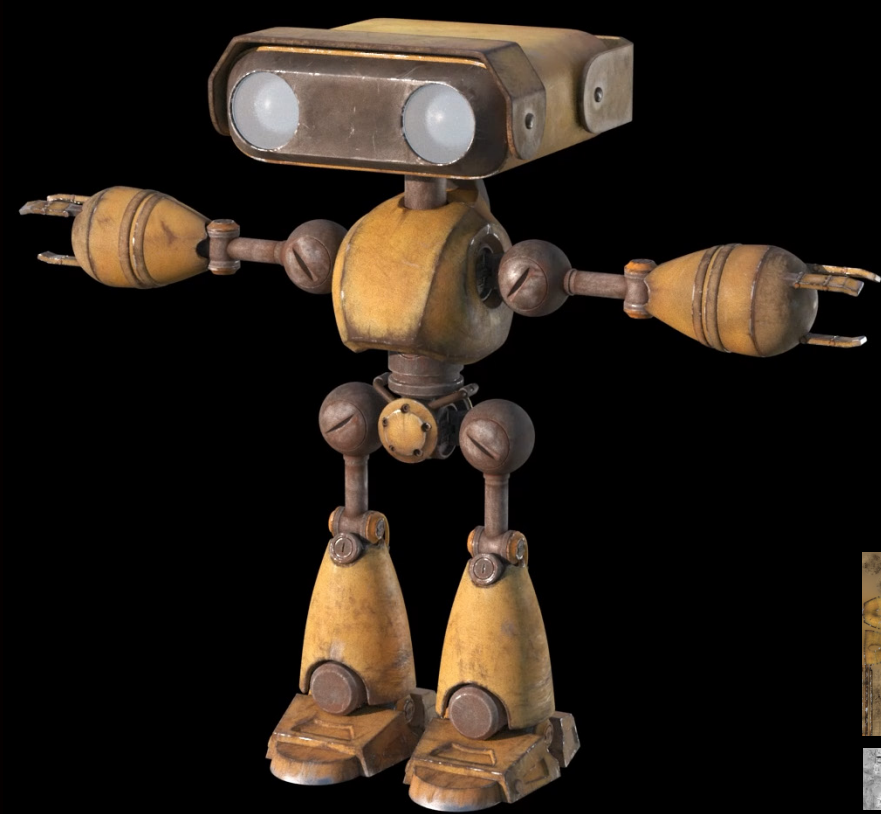


コンポジット

6

After EffectsやPremiereを使い、書き出した要素を元にコンポジットを行った。Z depthを使った空気間の演出や、被写界深度をつけた画づくり・全体のカラーグレーディング、音響など最終的な編集作業を担当した。

Character modeling



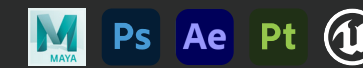
今回キャラクターをデザインするにあたり、黄色いロボットにはかわいらしい・感情が伝わるギミックなどといった要素を盛り込み、黒い警備ロボットは集団で動き、警備する様子から蜂や監視カメラをモチーフとし、黄色いロボットとは対照的に、感情が伝わってこない、表情の無いロボットになるようデザイン・モデリングを行った。

02 | Unreal Engine

make a short movie as using Unreal Engin4



2021.11~2022.01

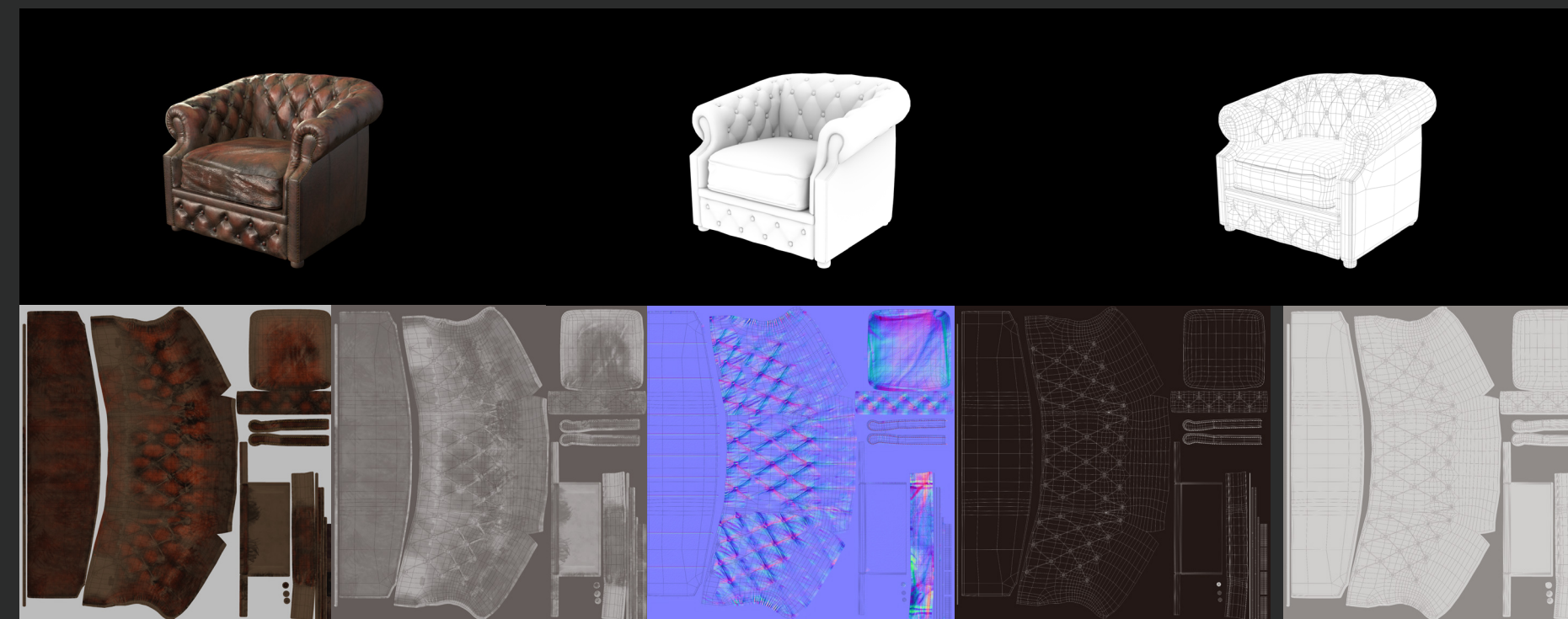


Unreal Engineを活用した動画制作

Unreal Engineを使い制作したショートムービー。
グループワークで制作した映像の続きのような若干の哀愁漂う雰囲気を演出した。



Youtube link



Modeling / Props

03 | Car Modeling

my first time modeling in Maya



MINI 850 DE LUXE

Mayaを習得し初めて製作した3Dモデル。

ツールの使い方やわからないことを一つ一つ調べ・研究を重ねながら制作した為、制作に時間を要してしまっただが、この作品を作ることで、トボロジーや面の流れなどモデリングに必要な知識を習得することができた。MINIの持つ、クラシカルでロックなイメージを表現するにあたり、背景としてクラシックなヨーロッパの街並み、また、ライティングとしてライブハウスの様な派手なライティングを施すことで演出をしていった。

製作期間 1ヶ月

制作時期 2021.7

ポリゴン数 727,628

使用ツール



自

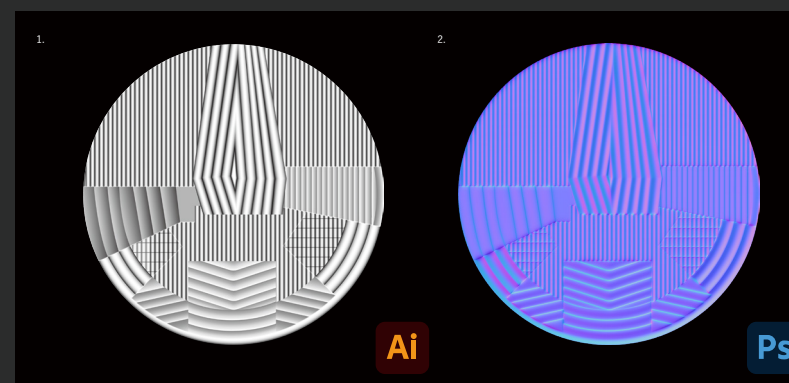


モデルとしての説得力

プロダクト製品を作る際、そのモノがどのようにして成形され、量産されたものなのか意識することはハードサーフェスモデリングをするうえで確かな説得力を生むと考える。このモデルを制作するにあたり、当時の車の量産技術やプレス成型ならではの形の特徴・構造を常に考え・リサーチしながらモデリングすることで、モデルに確かな説得力を持たせていった。



Texture

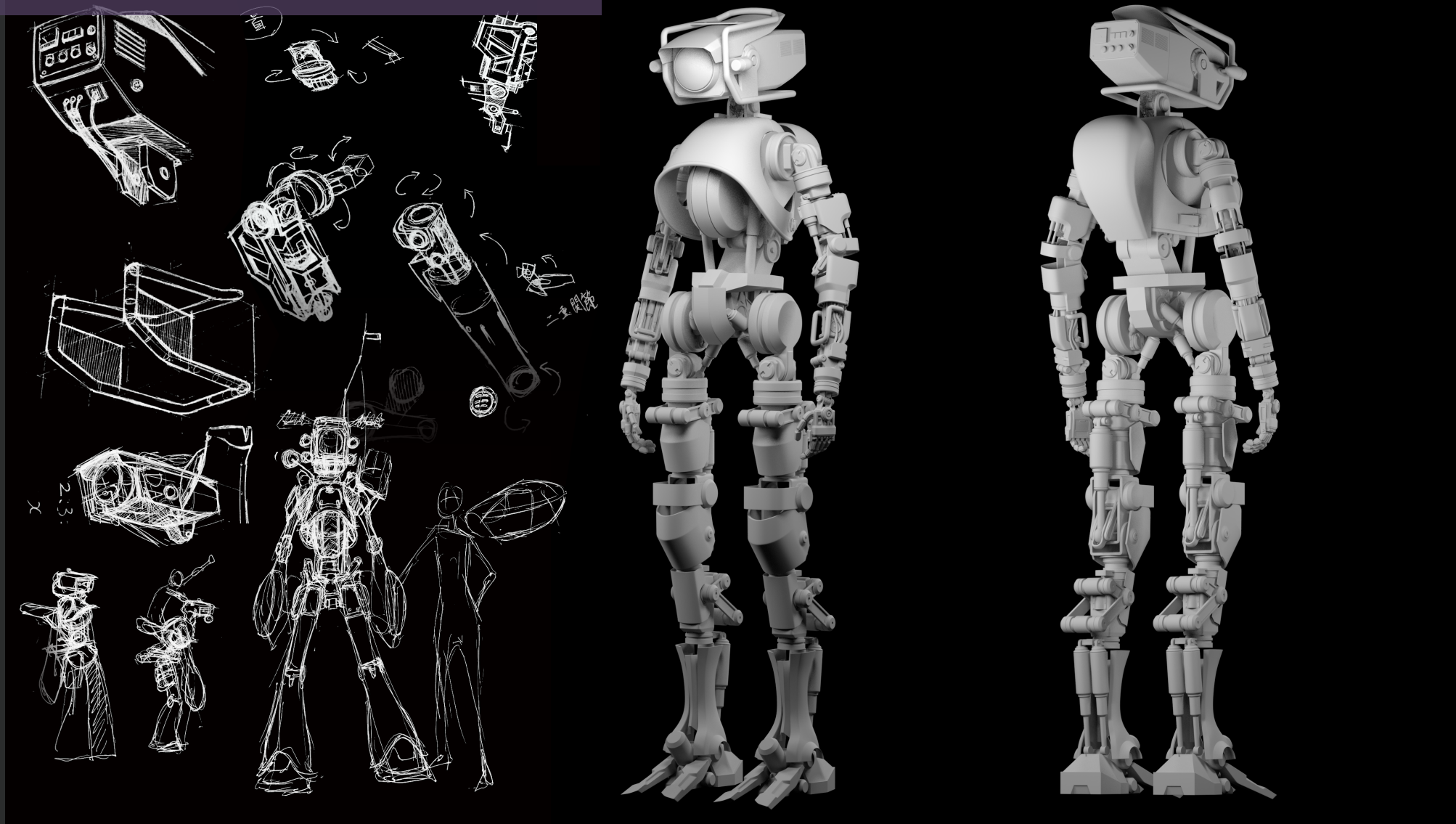


今回このモデルを制作するにあたり、ヘッドライトの表現方法に一番こだわった。透明な素材につけられた凹凸は写真からでは normal map を制作することができなかった為、実際に自分で Illustrator を使い作図し bump map を制作。その後 photoshop を使い normal map へと変換させた。この工程があったからこそリアルなヘッドライトの表現を実現させることができた。

1: Illustrator を使って制作 2: Photoshop を使い変換

04 | Mechanical modeling

original design robot



Original Robot Design

プレス成形によって作られたボディを持ちガソリンで動く想定オリジナルデザインの汎用人形ロボット。
モデリング・リギングを研究しながら制作している。

製作期間 1ヶ月

制作時期 2021.10

ポリゴン数 332870

使用ツール



自

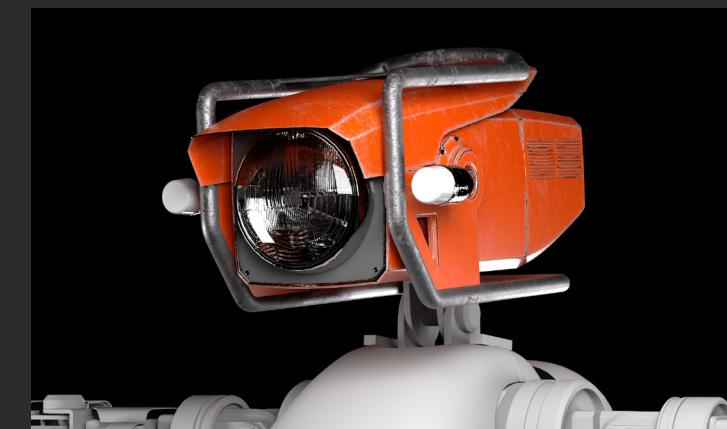
Design



コンセプトアートの制作とスケッチ

オリジナルのデザインを制作するにあたり、いきなりモデリングするのではなく、何度もプロダクトスケッチを重ね、関節部の仕組みや全体のデザインを詰めていき、最終的なビジュアル出しとしてコンセプトアートを制作した。

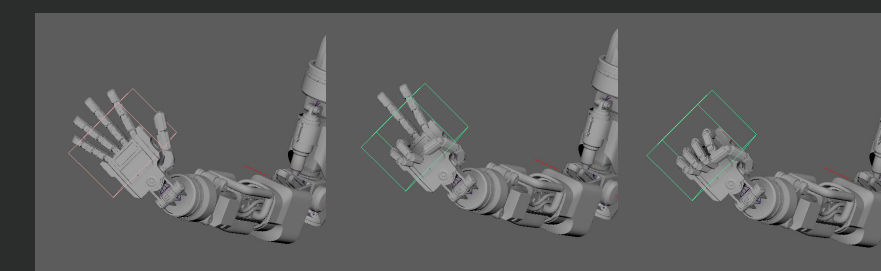
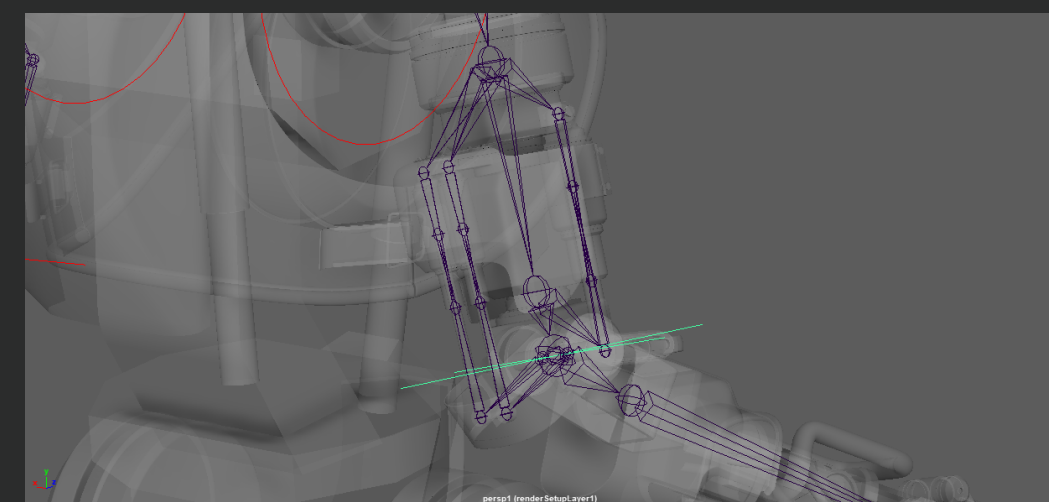
Texture



素材を意識したテクスチャ制作

全体のイメージを把握するため、一部のテクスチャを制作した。金属板をプレスし作られたボディの上に塗装された塗膜がどのように削れ汚れていくのかを意識しながらテクスチャ制作を行った。

Rigging



Driven Key と Aim Constraint による制御

様々なパーツが連動し、一つの動きをするリグを組むのに今回 Driven Key を使った制御を行うことにした。
また、それに付随し連動するシリンダーは Aim Constraint を使った制御をしている。

05 | Ashtray Modeling

practice texturing in photoshop



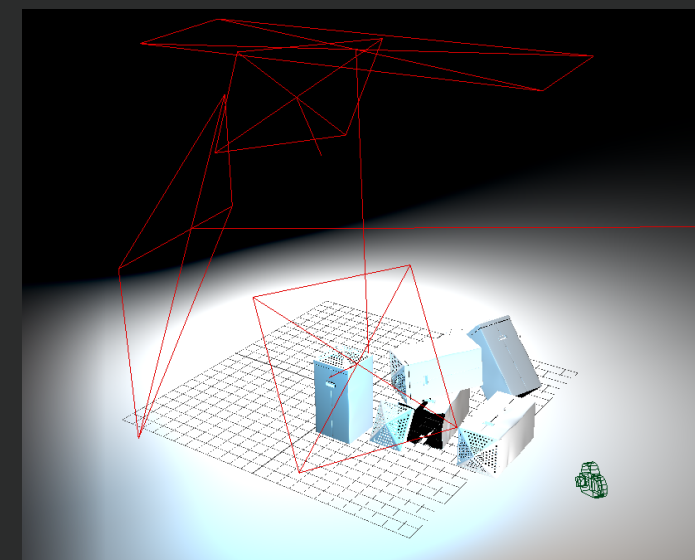
Texture



Photoshop を使ったテクスチャ制作

本作品では Substance 3D Painter を使わずに、Photoshop だけを使いテクスチャの制作を行った。
Photoshop を使ったからこそ出せるリアルな錆の質感や、立体感を強調するような陰影をつけることでモデルにより深みを与えていった。

Lighting



Ashtray

モデリングとテクスチャ制作の練習を兼ねて作った灰皿。

灰皿の穴の造形をマスクを使い表現するのではなく、モデリングの練習としてあえてすべてモデリングをし表現しているためポリゴン数はプロップ 1 個に対してとても多くなっている。
治安の悪い地域に置いてありそうなボロボロの灰皿をイメージしながら制作した。

製作期間 1 日

制作時期 2021.7

ポリゴン数 128,970

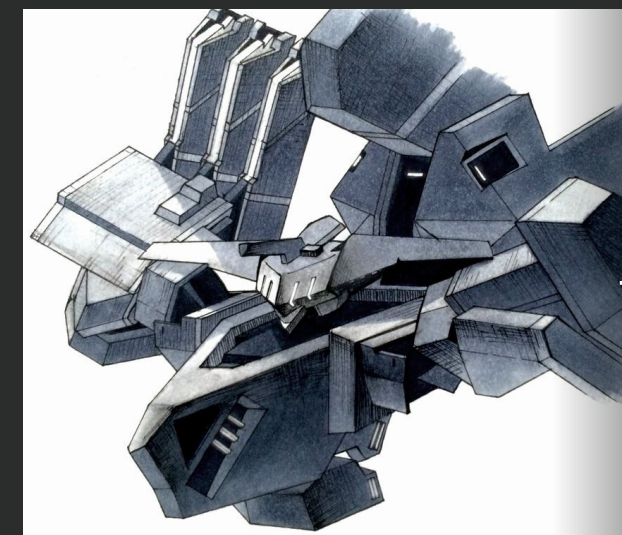
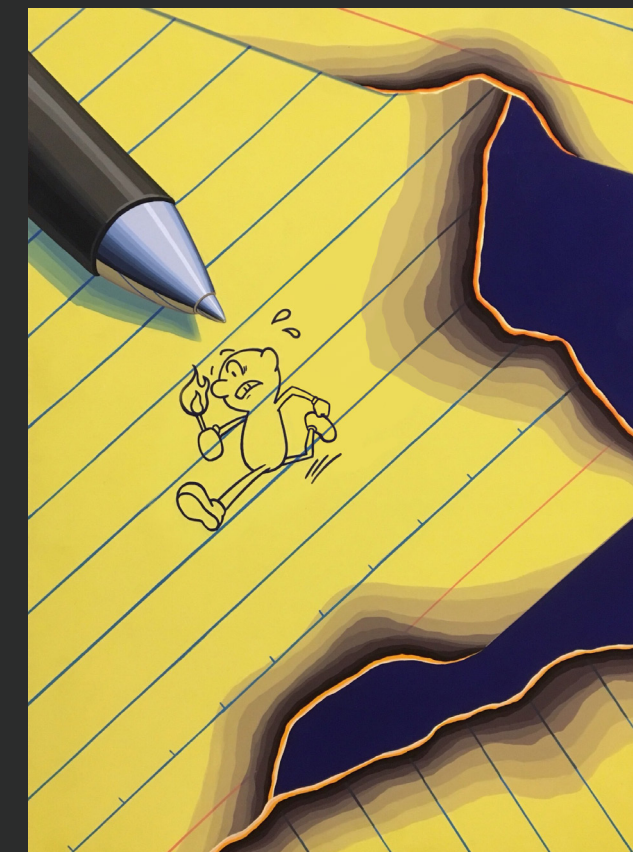
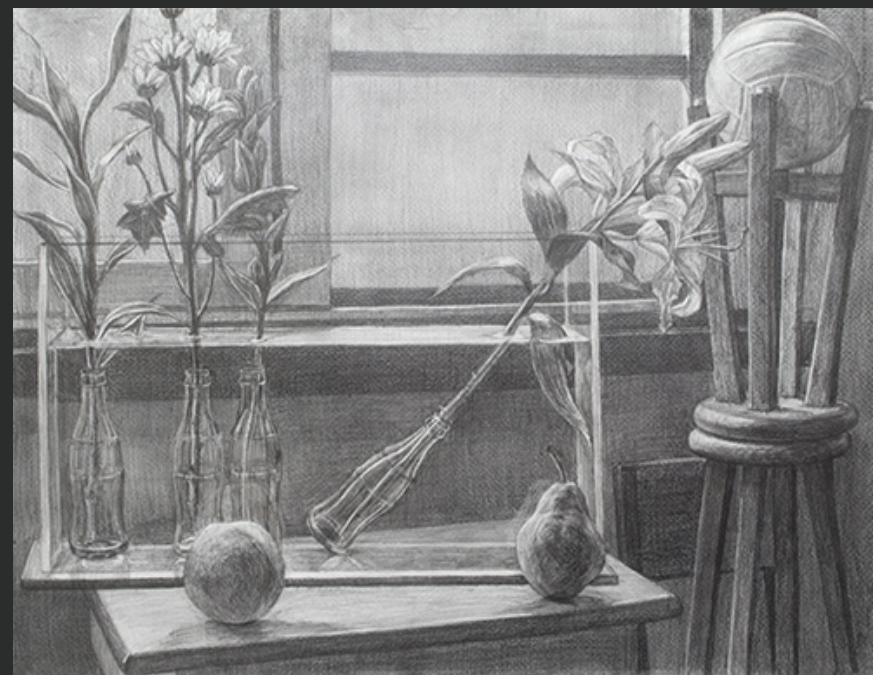
使用ツール



隙間と光を使った空間感の演出

デッサンの経験をもとにオブジェクト感の生み出す隙間や、陰影が生み出すぬ”抜け感”を意識し、レイアウト・ライティングを行っていった。また灰皿の持つ無機質で冷たいプロダクトとしてのイメージを表現する為に青色のライティングを施した。

O t h e r w o r k s



受験時に制作したデッサンと趣味のイラスト

高校3年～浪人の1年間にかけて2年間美術予備校にてデッサンを一日8時間毎日デッサンを行っていた。
現在ではその時培った構図や陰影、質感の描写力、観察力を活かし3Dモデルの制作を行っている。また、デッサンだけでなく、趣味でイラスト制作も行っている。

07 | Photo

