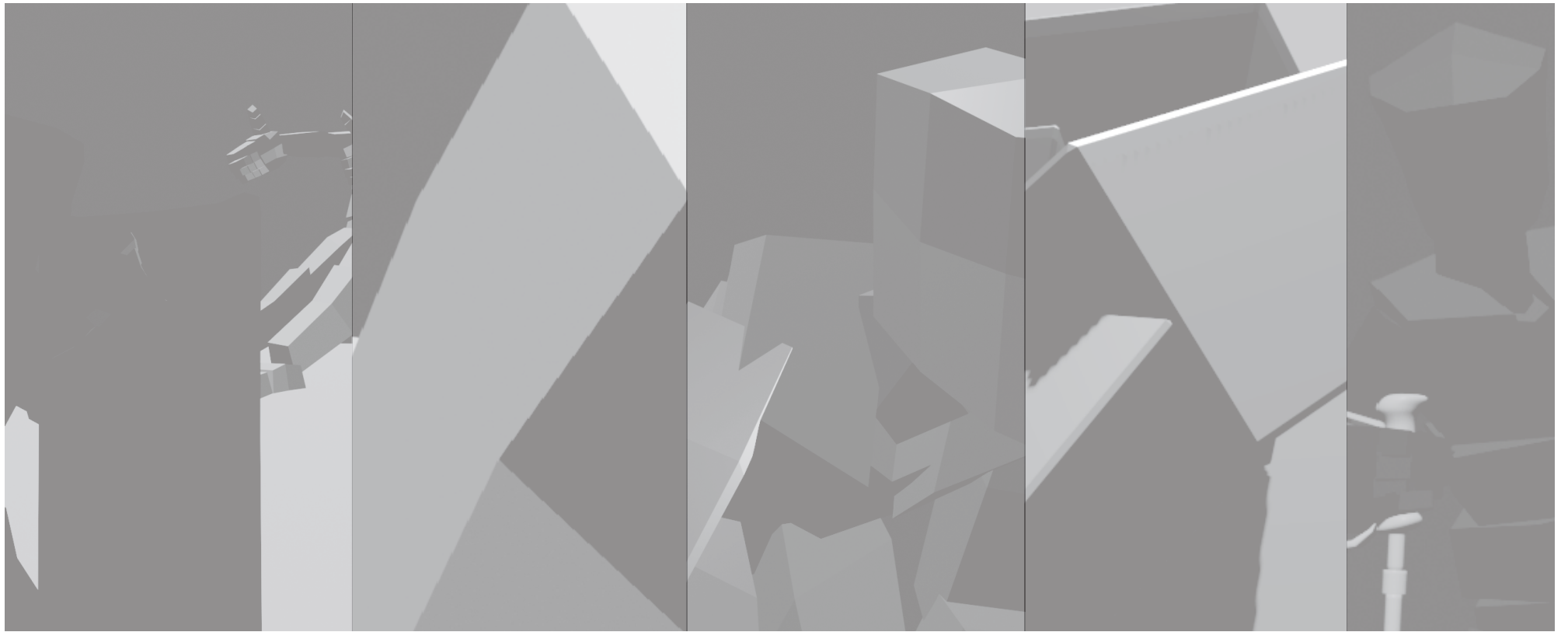
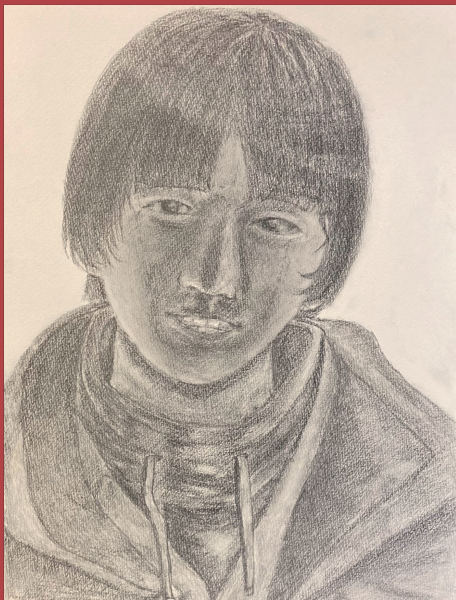


PORTFOLIO

Sugii Shenron





杉井 神龍
Sugii Shenron

専門学校名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG学科/ 3DCGデザイン専攻
✉ s.sugii0000@gmail.com

志望している職種
モーショントデザイナー

使用ツール



DEMO REEL


動画用 URL <https://youtu.be/CWGP-NBvPmw>



就職の際の志望職種はモーショントデザイナーです。

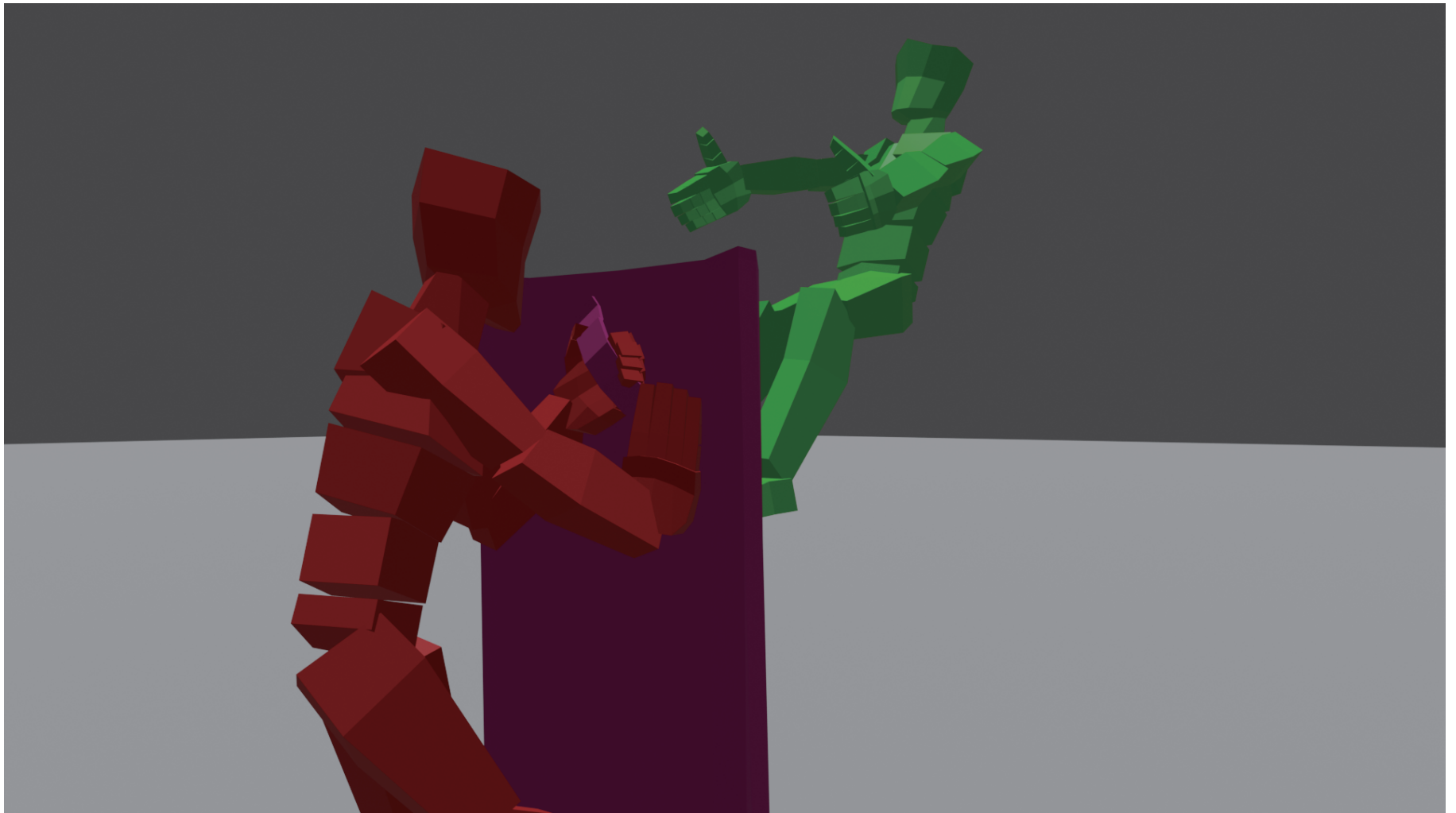
将来的には 3DCG で触れる分野を一通りできるようになりたいです。

シールドチャージ(打ち上げ)

使用ソフト  Ae


制作期間 12月～2月

制作時間 54h



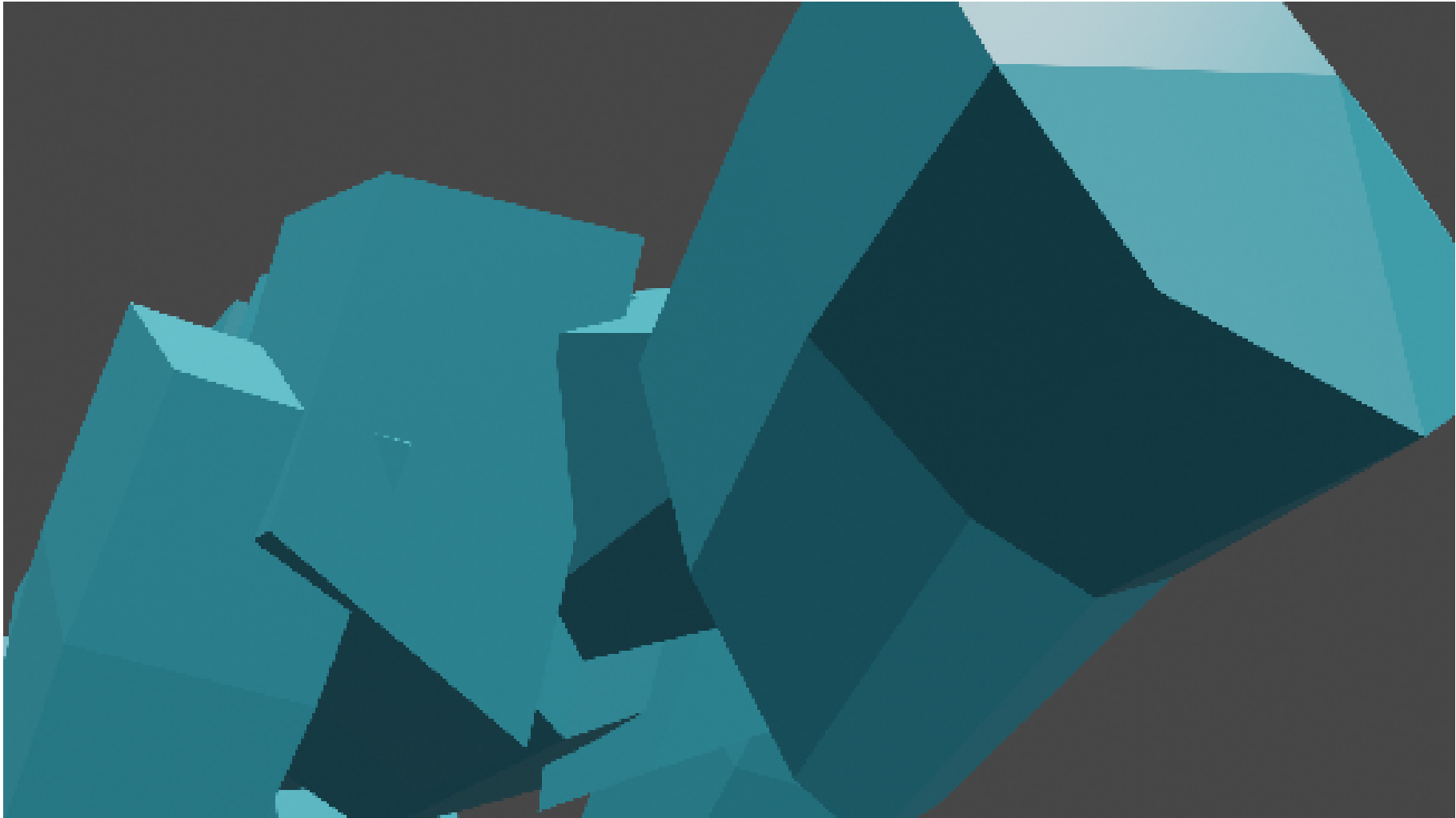
盾を持っている人を特に違和感を感じにくいように意識して作りこみました。カメラワークの勉強のため、他の作品よりカメラの向きや位置の確認を先生や他の人に聞いて制作していきました。

怒り1

使用ソフト  Ae


制作期間 12月～2月

制作時間 45h



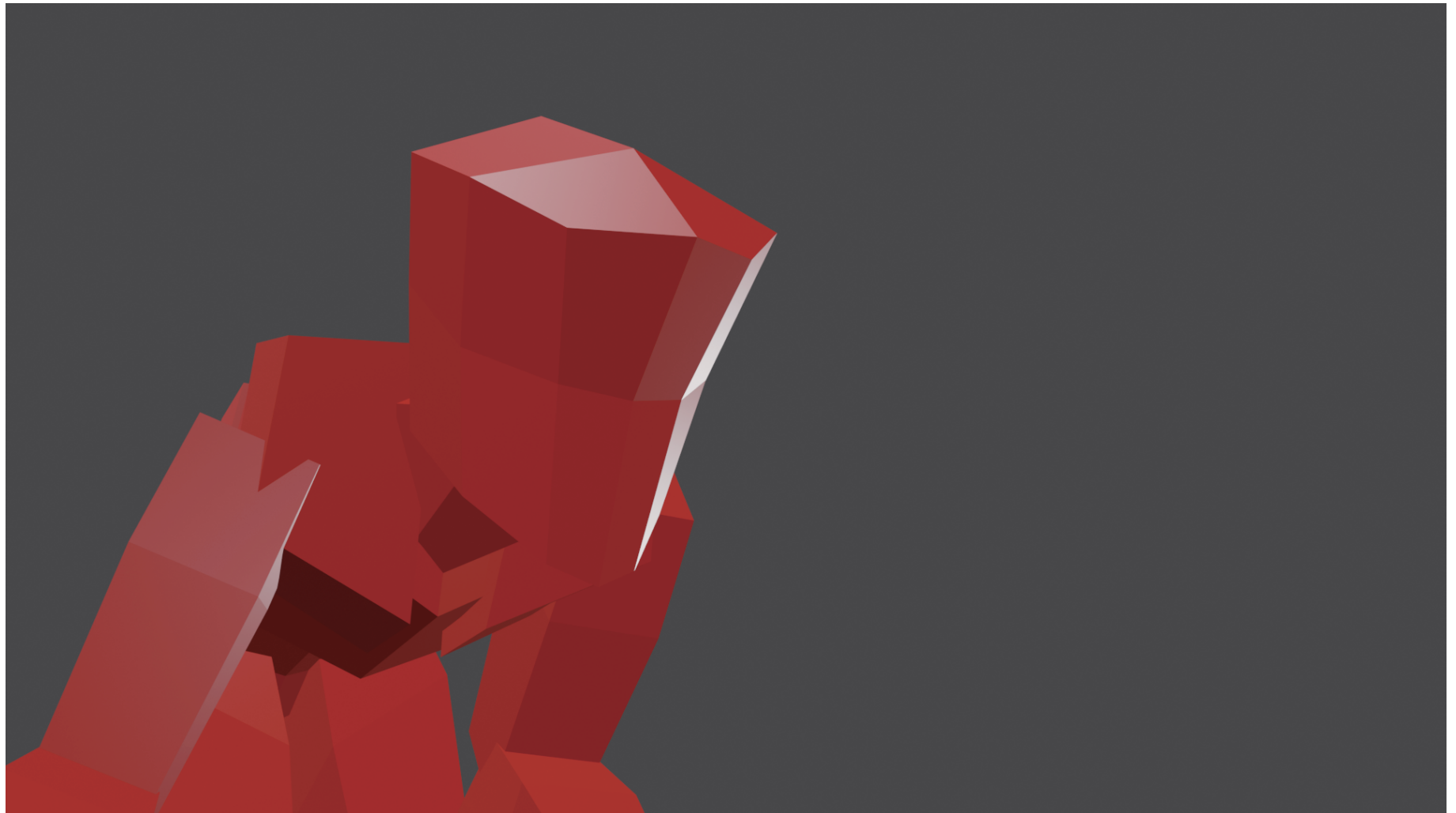
カメラワークでどう恰好よく見えるを考えて作っていきました。悔しさが見えるように制作しました。

怒り2

使用ソフト  Ae


制作期間 12月～2月

制作時間 48h



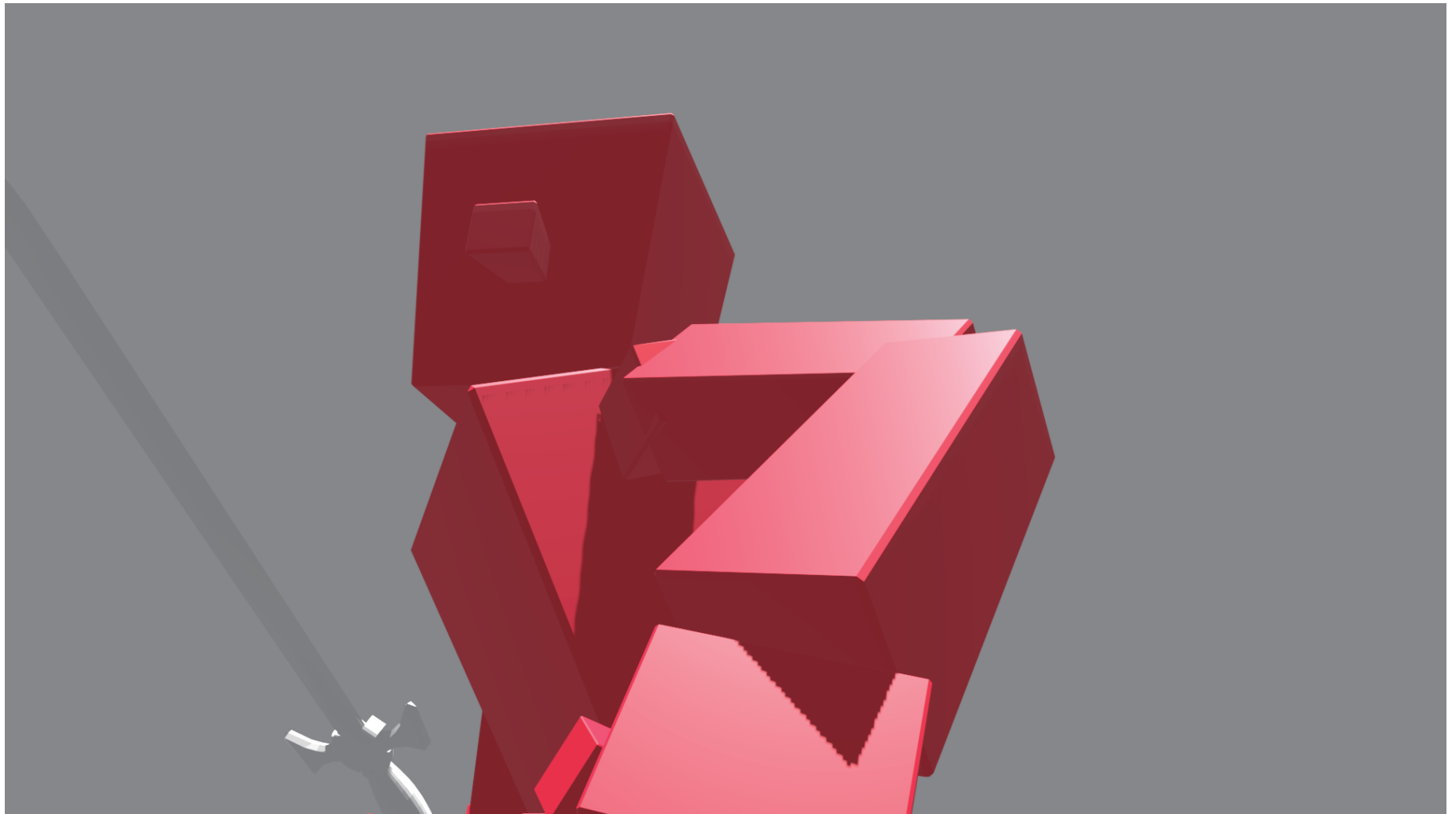
先ほど紹介した作品を友人のアドバイスをもとにモーションを少し変更した作品です。
前作よりも迫力を感じてもらえるようにカメラワークとどう見えるかを意識して制作しました。

投擲 どうてき

使用ソフト  Ae


制作期間 8月～2月

制作時間 67h



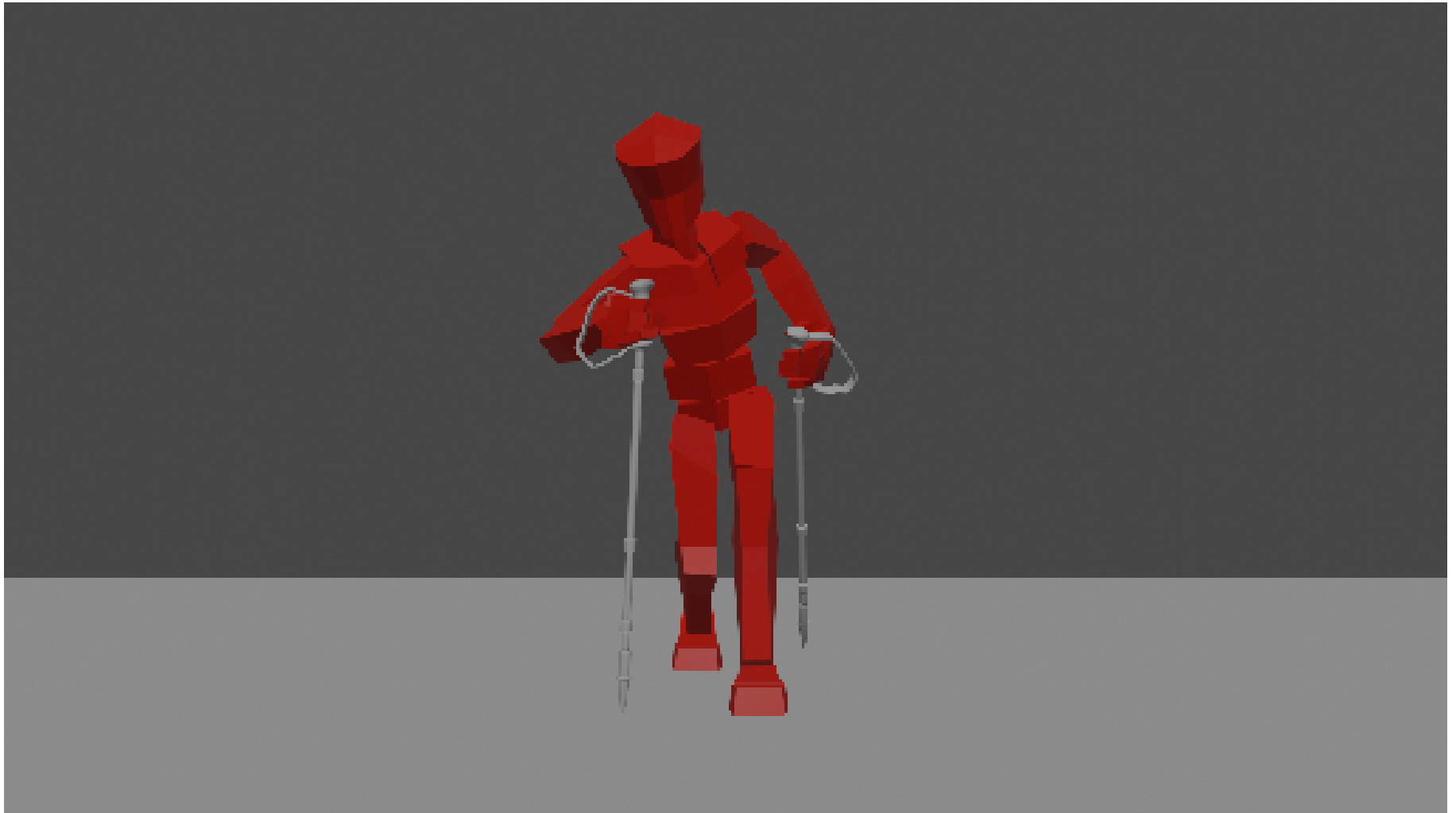
投げている時に迫力とカッコよさを意識し、伝えられるようなカメラワークを意識しました。

ポールウォーキング

使用ソフト  Ae

制作期間 10月,2月

制作時間 20h



体全体を動かし、体にかかる負担をポールにかけている事が分かりやすいように制作しました。腕の動かし方、体の連動のさせ方も変更して、よりリアルな動きを作れるように意識して制作しました。