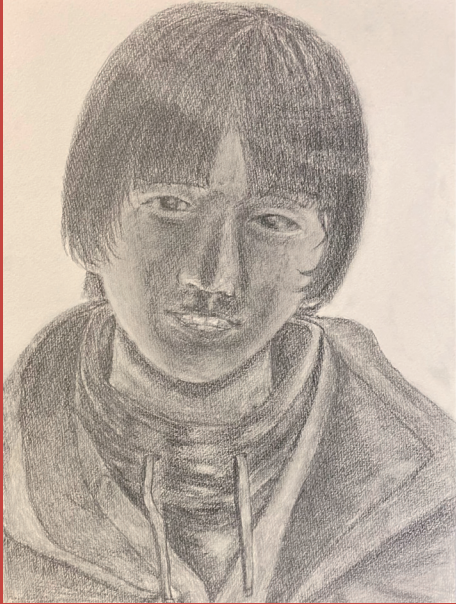


PORTFOLIO

# *Sugii Shenron*



Profile



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専攻

✉ [s.sugii0000@gmail.com](mailto:s.sugii0000@gmail.com)

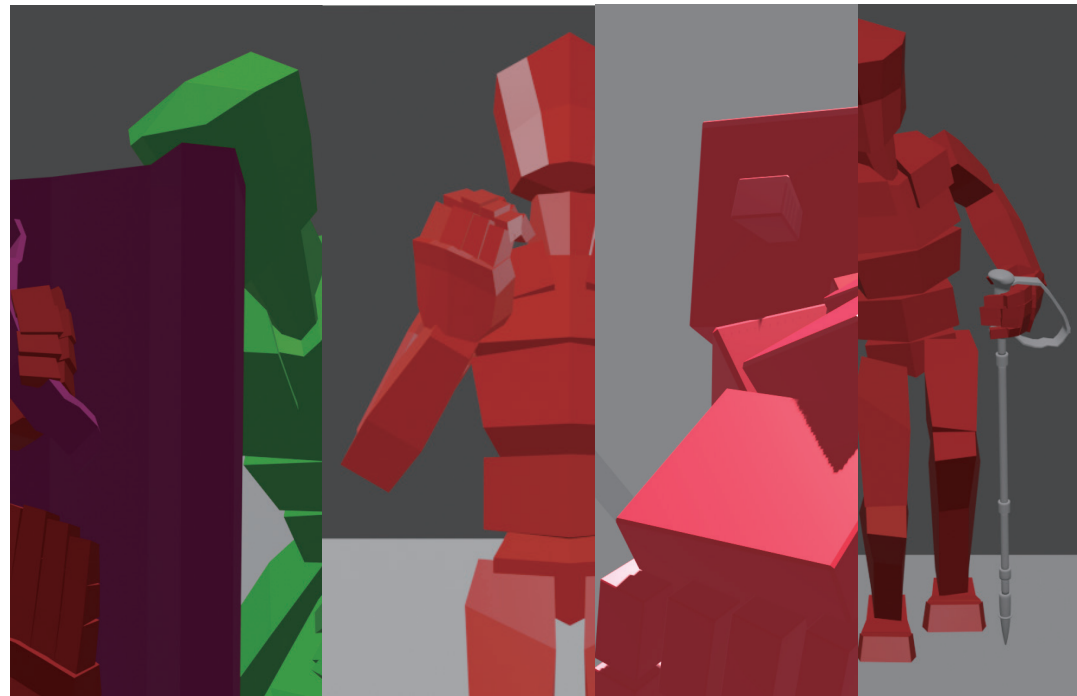
志望している職種  
モーションデザイナー

使用しているツール



## DEMO REEL

動画用URL [https://youtu.be/\\_JtTiVaBH3k](https://youtu.be/_JtTiVaBH3k)



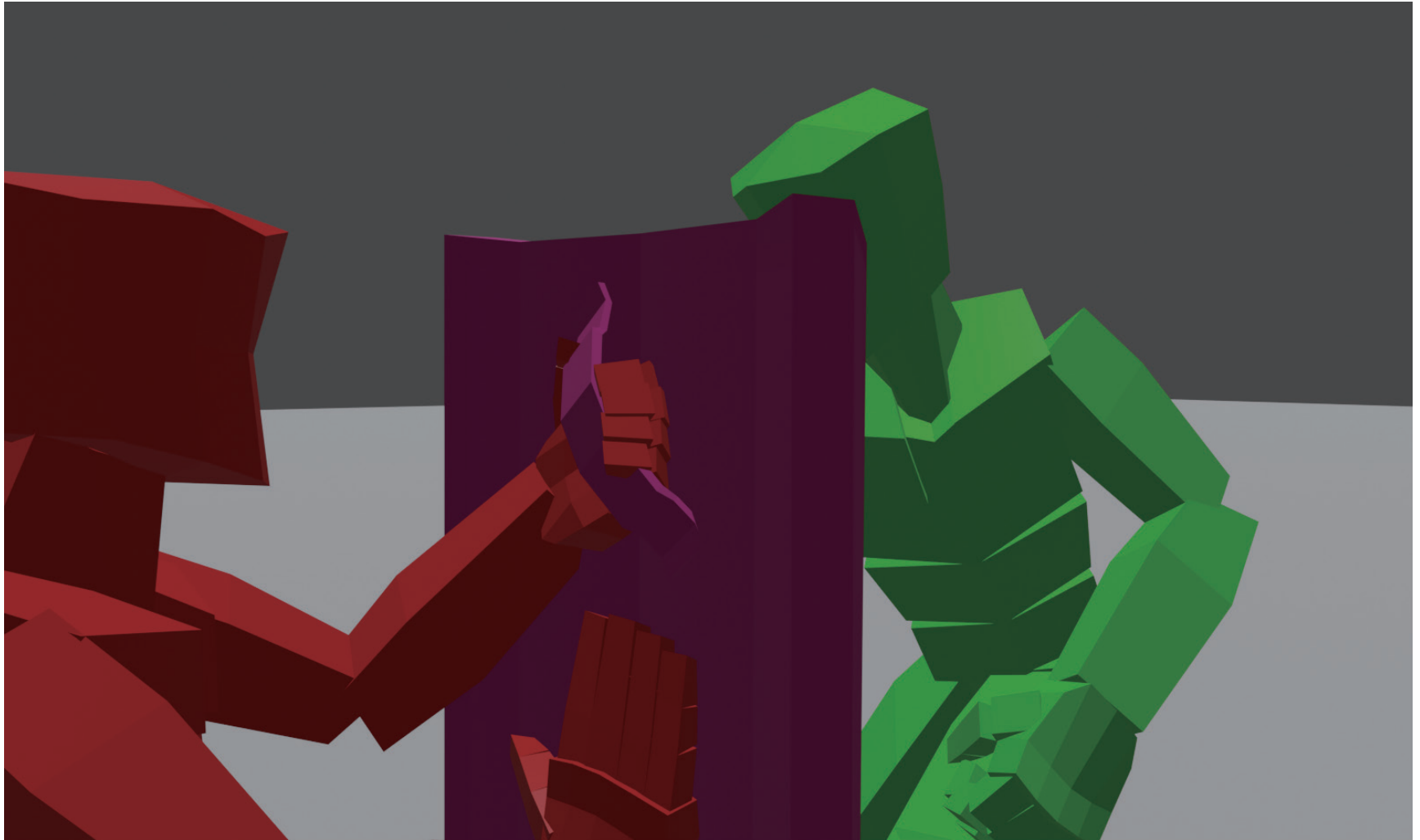
重心の動きの理解がいまいち足りていないのでもっと理解出来るように努力しています。  
将来的に3DCGで触れる分野を一通りできるようになりたいです

# シールドチャージ(打ち上げ)

制作期間 2023年12月～2023年3月

制作時間 56h

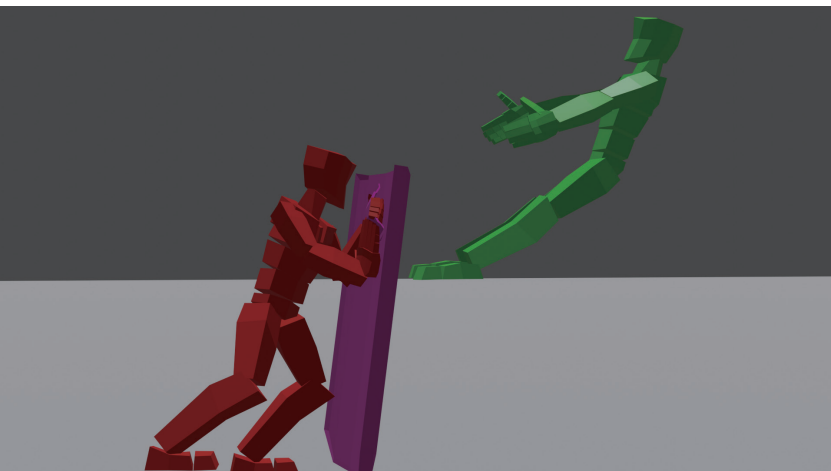
使用ソフト  Ae



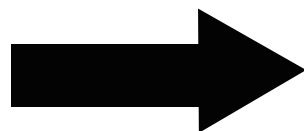
盾を持っている人を特に違和感を感じにくいように意識して作りこみました。カメラワークの勉強のため、他の作品よりカメラの向きや位置の確認を先生や他の人に聞いて制作していきました。

# 制作経過

ブラッシュアップ前



2022年12月～2023年1月



ブラッシュアップ後



2023年1月～2023年3月



## 変更点

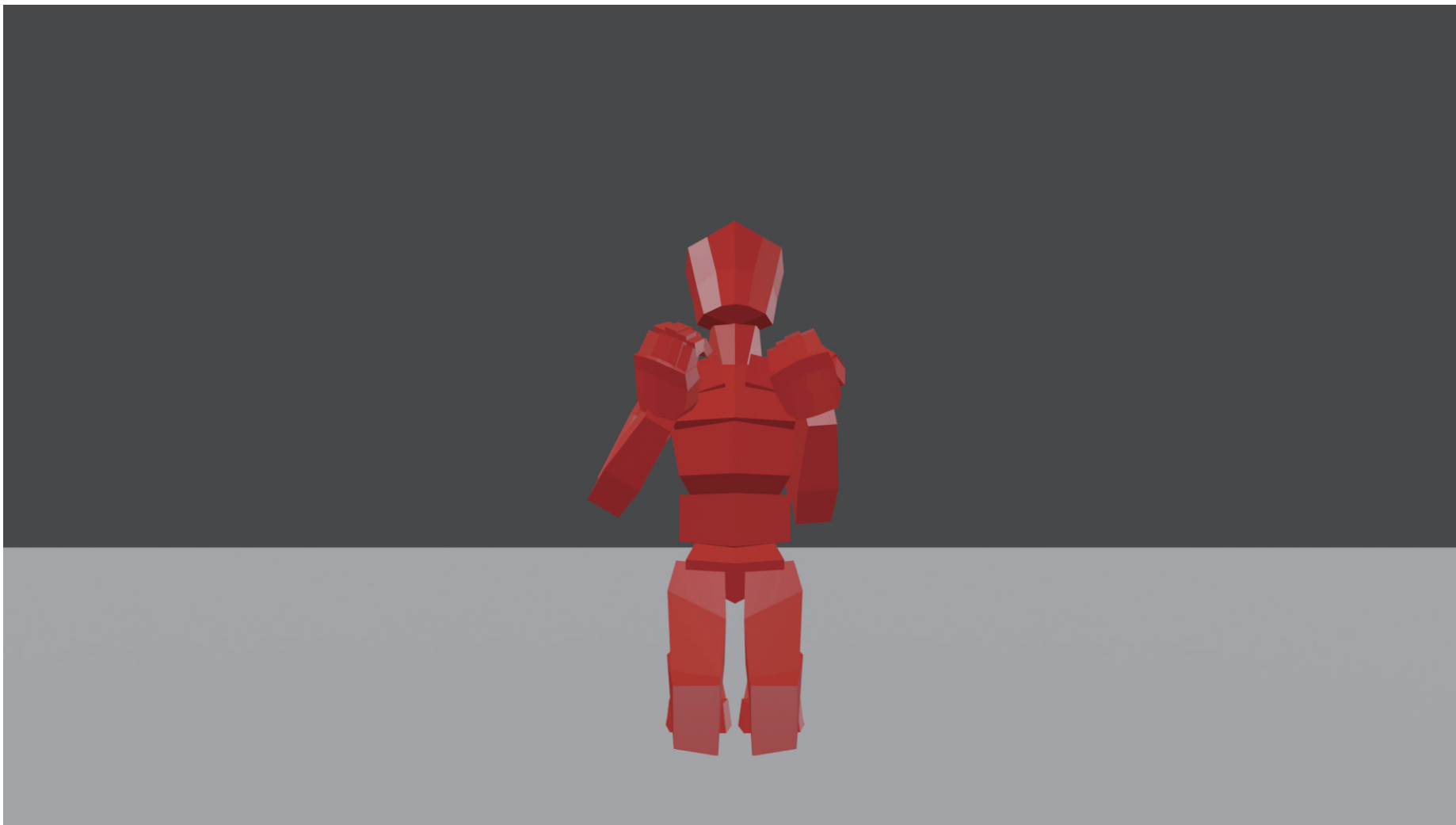
- ・緑の人の最初の挙動
- ・盾の当て方
- ・吹き飛び方
- ・カメラワーク

# 怒り

制作期間 2022年12月～2023年3月

制作時間 51h

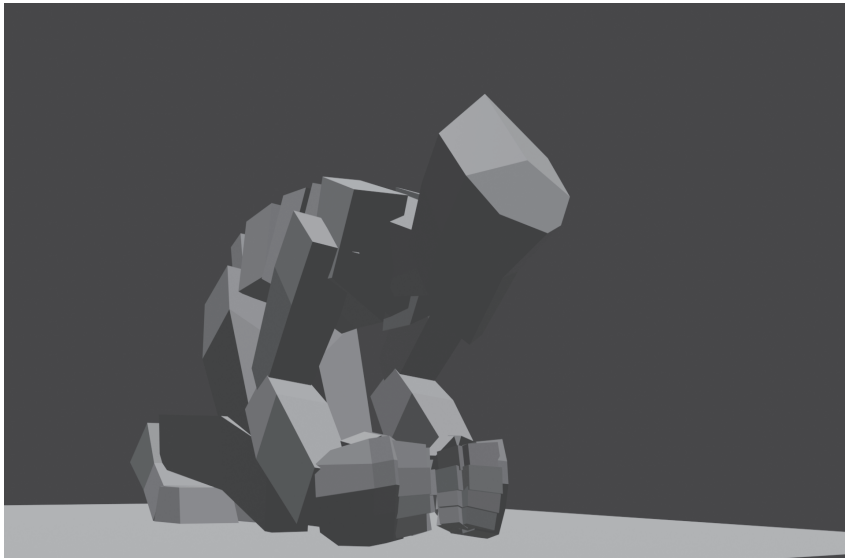
使用ソフト  



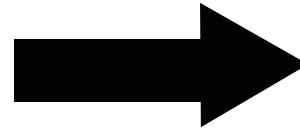
どうすれば恰好よく見えるかを考えて作っていきました。  
悔しさ、怒りを感じさせるような動きを心がけて制作しました。

# 制作経過

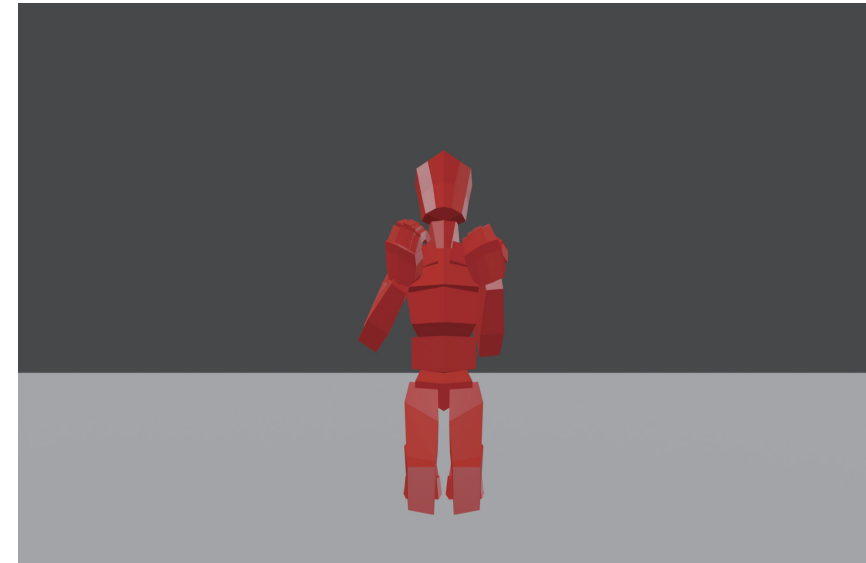
ブラッシュアップ前



2022年12月～2023年1月



ブラッシュアップ後



2023年1月～2023年3月

## 変更点

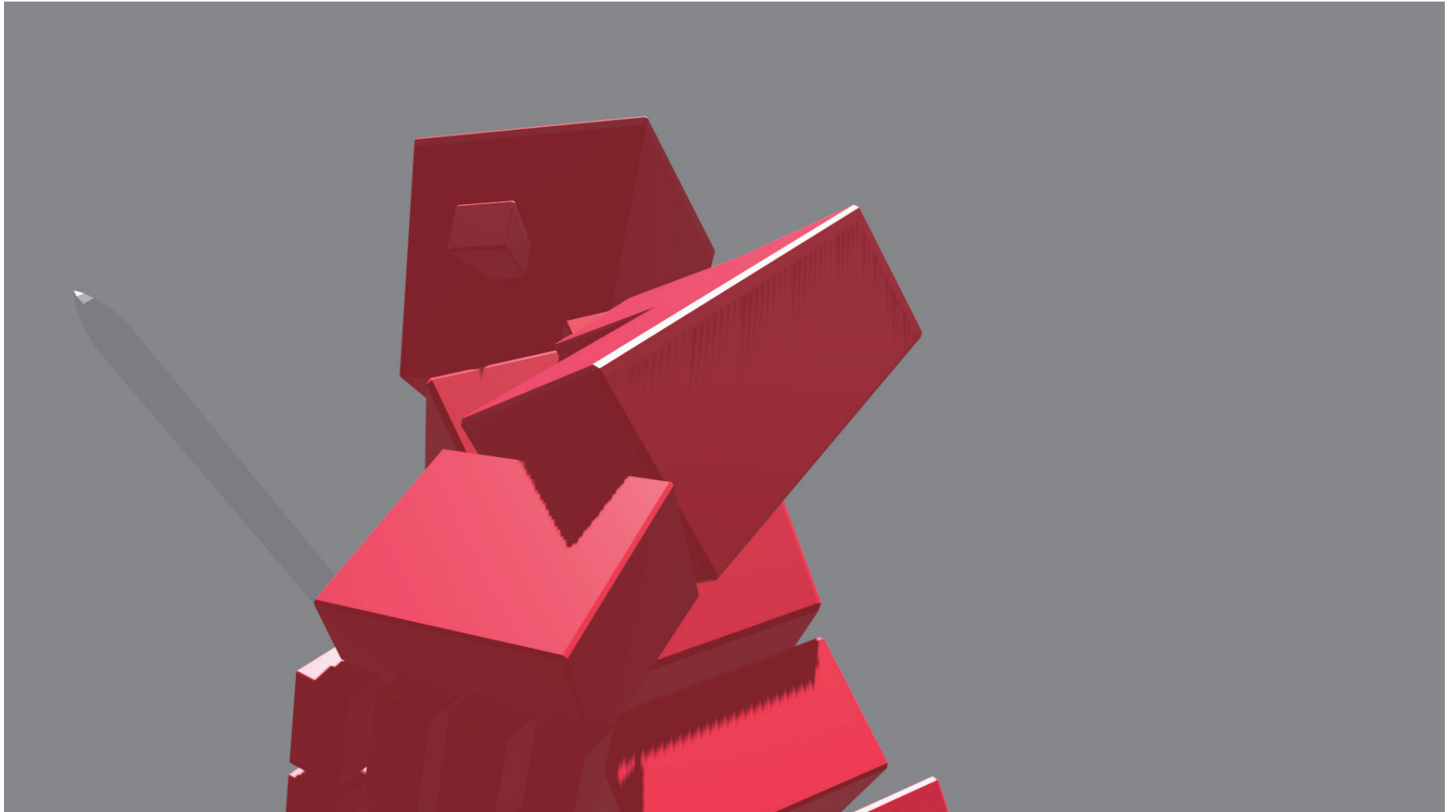
- ・カメラワークの削除
- ・上半身のひねり
- ・地面を叩く回数

# 投擲 とうてき

制作期間 2022年8月～2023年2月

制作時間 67h

使用ソフト  



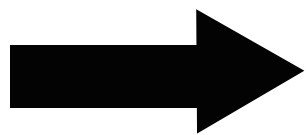
投げている時に迫力とカッコよさを意識し、伝えられるようなカメラワークを意識しました。

# 制作経過

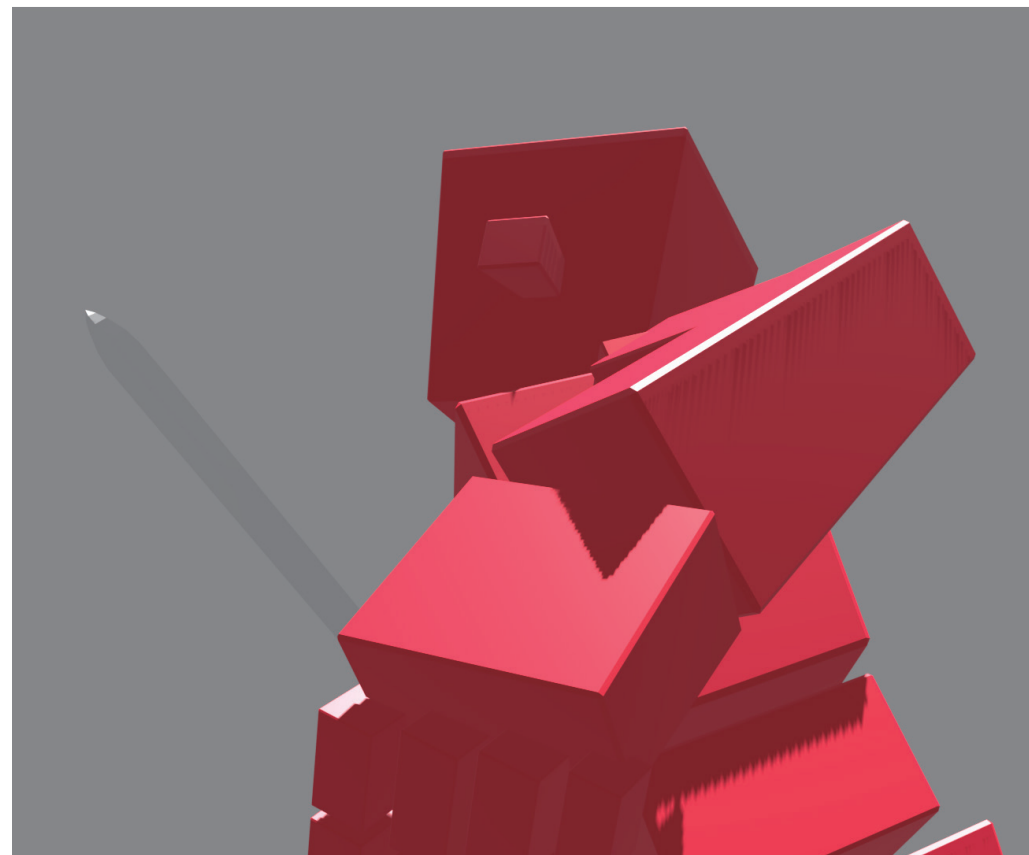
ブラッシュアップ前



2022年8月～2023年9月



ブラッシュアップ後



2022年12月～2023年2月

変更点

- ・カメラワークの追加
- ・投擲後の動作

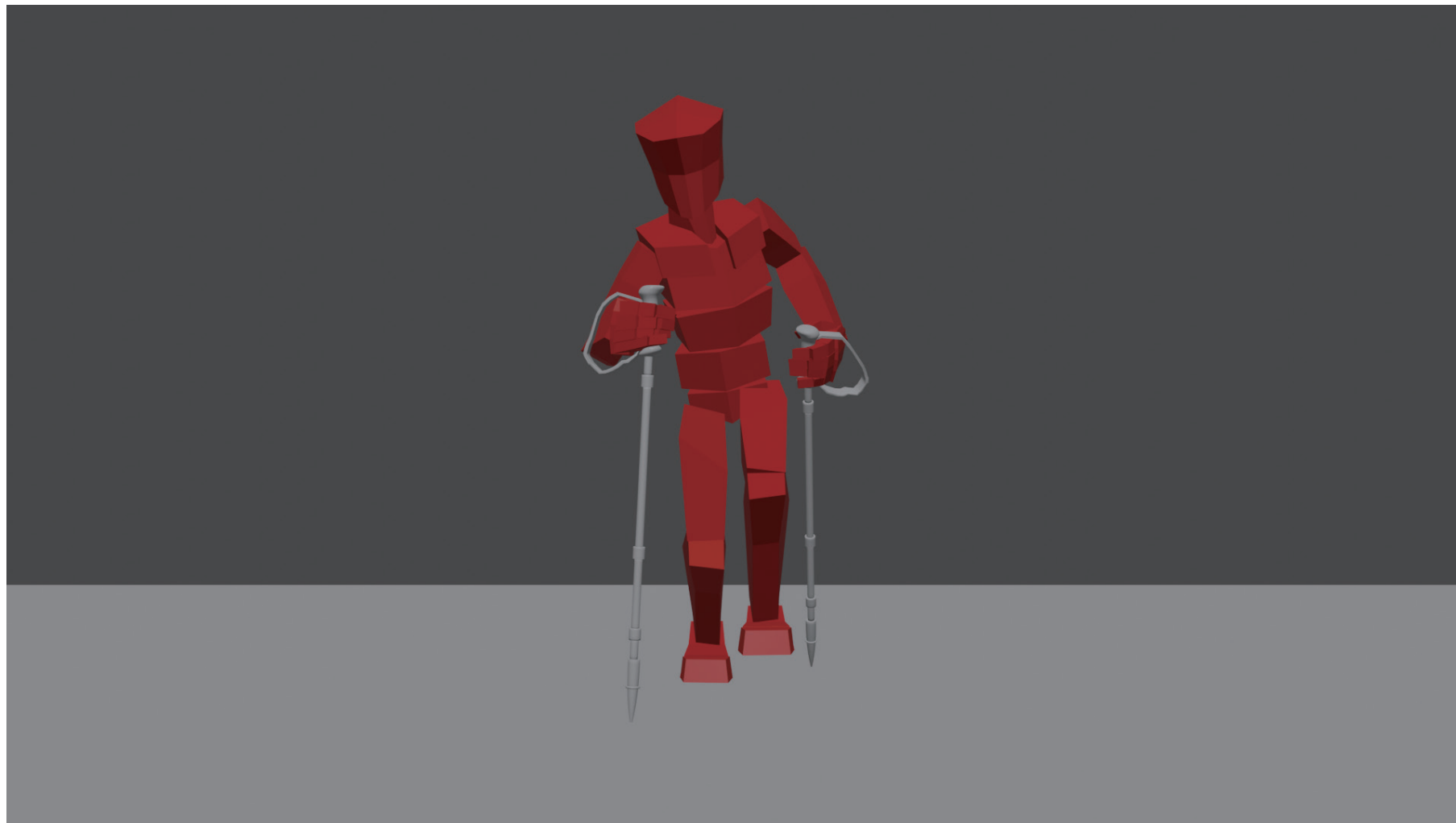


# ポールウォーキング

制作期間 2022年10月,2023年1月~3月

制作時間 20h

使用ソフト  



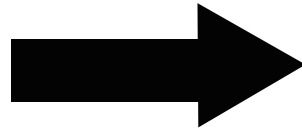
体全体を動かし、体にかかる負担をポールにかけている事が分かりやすいように制作しました。  
腕の動かし方、体全体の連動のさせ方も変更して、よりリアルな動きを作れるように意識して制作しました。

# 制作経過

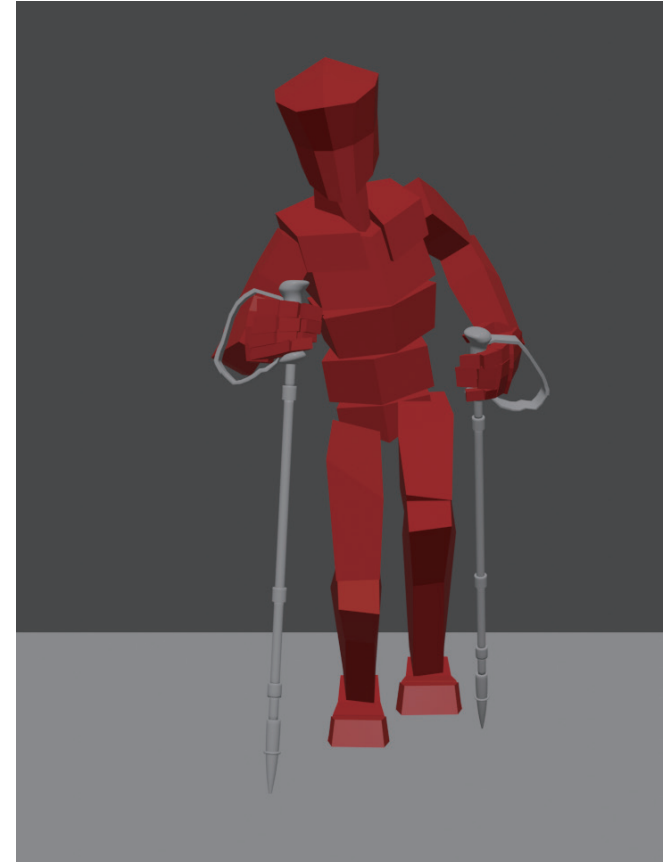
ブラッシュアップ前



2022年10月



ブラッシュアップ後



2023年1月～2023年3月

変更点

・杖に対する体重の掛け方 ・歩く速さ