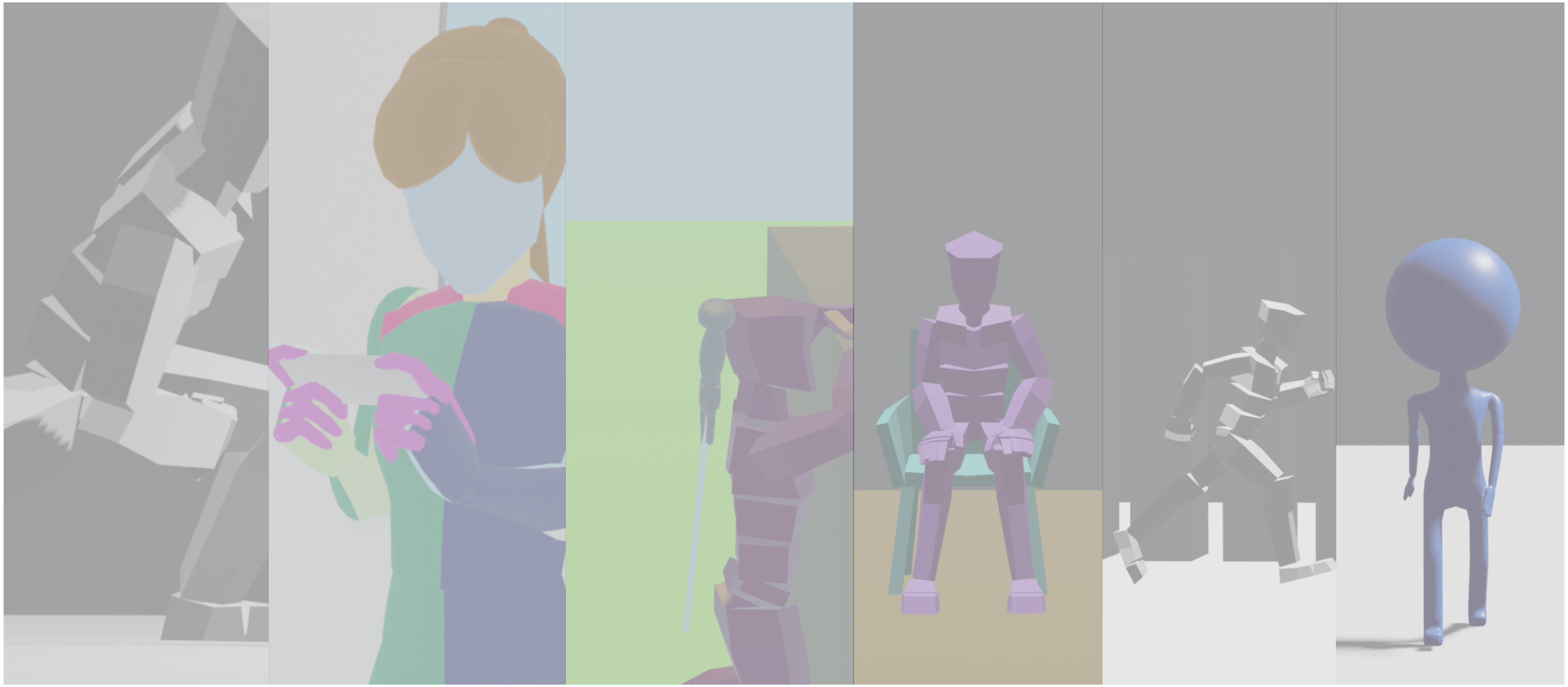
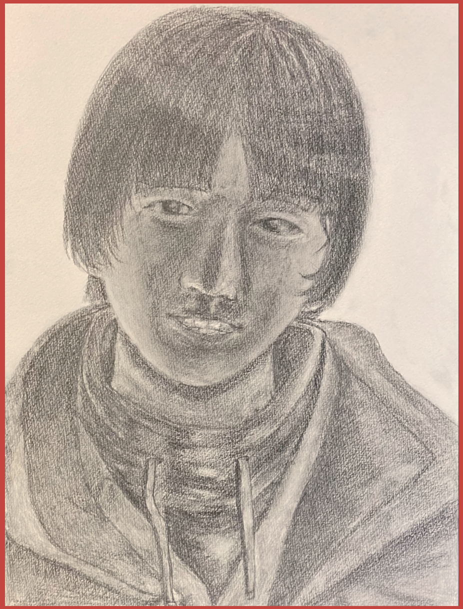
PORTFOLIO

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*

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

★★★★★

Ae ★★★★☆

DEMO REEL

動画用*URL https://youtu.be/fW-sjKb2o8w*

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

アッパーモーション

制作期間　*2023年5月～6月*
制作時間　*30h*

使用ソフト

自主制作にて殴りのかっこいいモーションを作ってみたいと思い、
友人に撮影してもらった映像を確認しながら制作をしました。

CG-ARTS2022

使用ソフト

制作期間　2023年4月～5月

制作時間　36h

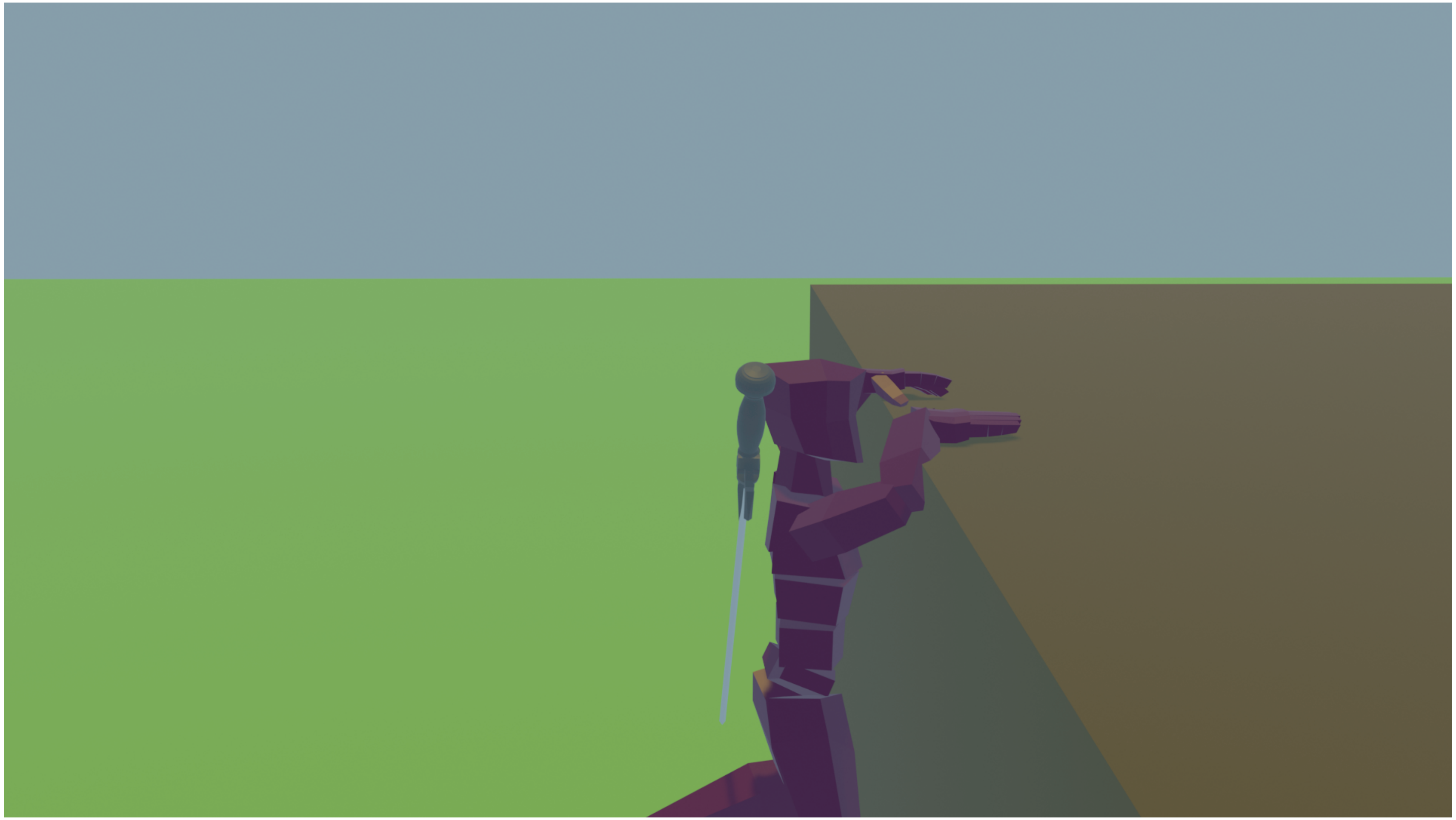
CG-ARTS2022にて実技試験として出されていた課題に挑戦しました。

よじ登り

制作期間　*2023*年月*5*～*6*月

制作時間　*30h*

使用ソフト Ae



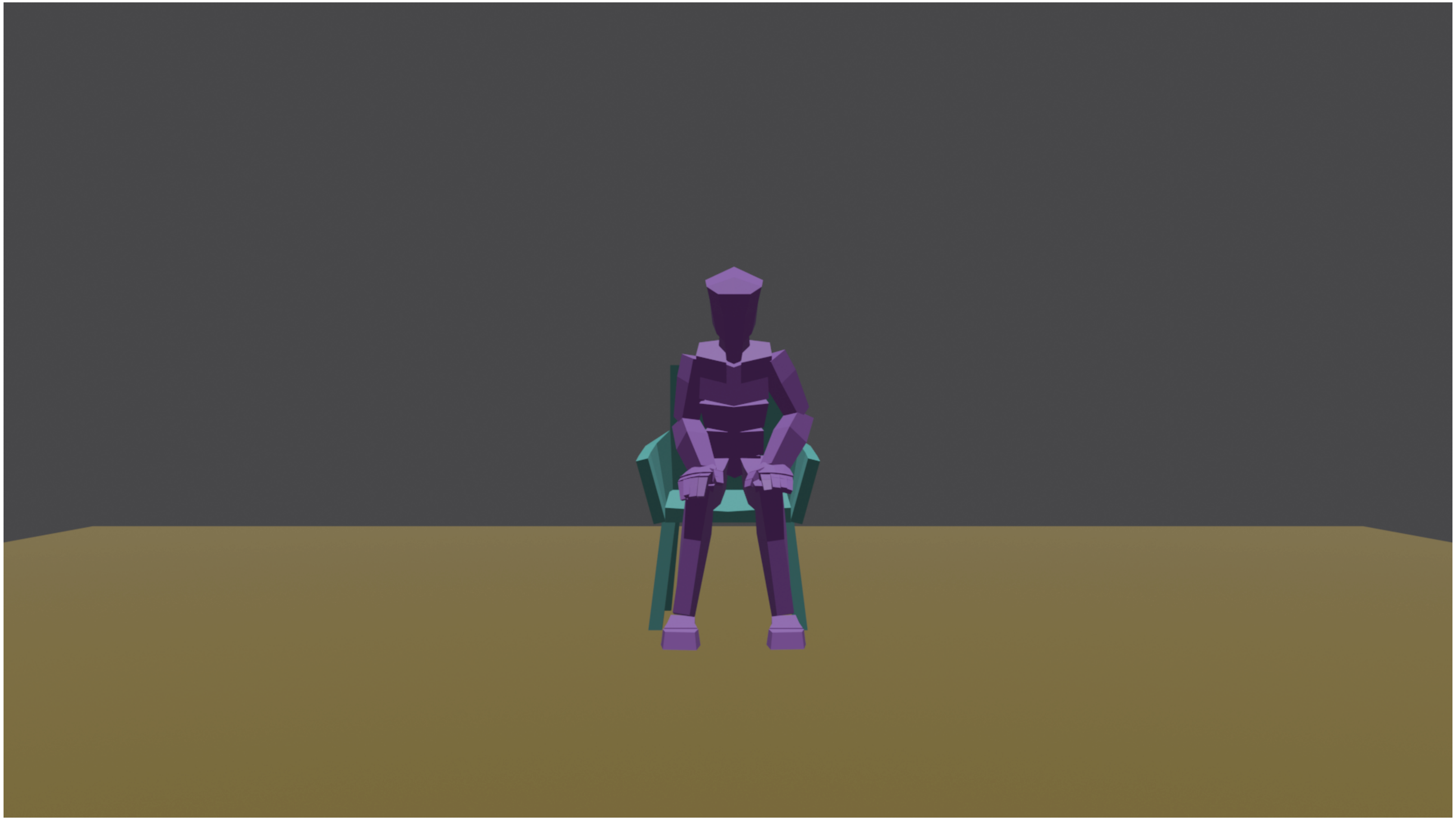
箱に向かって時の腕の動きと、よじ登るときの手の位置や上がり方にこだわり制作しました。

立ち上がり

使用ソフト

制作期間　*2023年4月～5月*

制作時間　*18h*



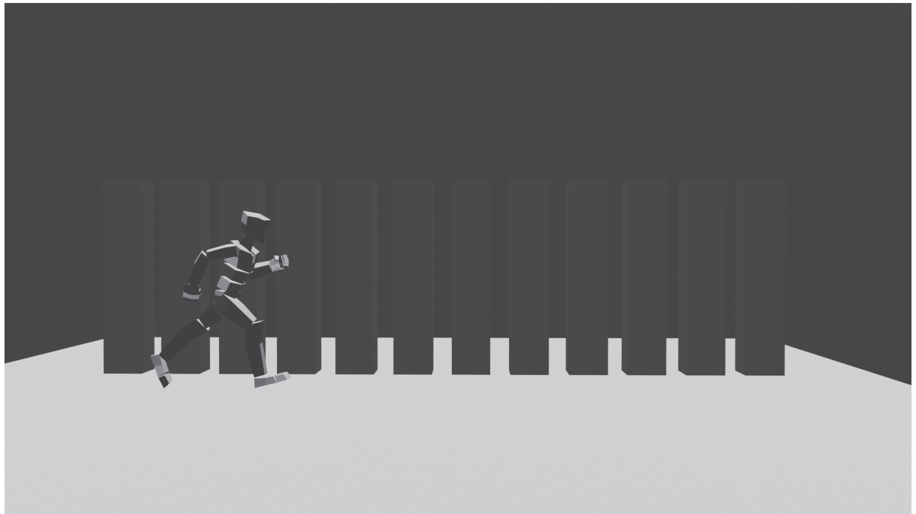
重心の移動の理解を深めるために制作をしました。

走り

使用ソフト Ae

制作期間 2023年5月

制作時間 *15h*

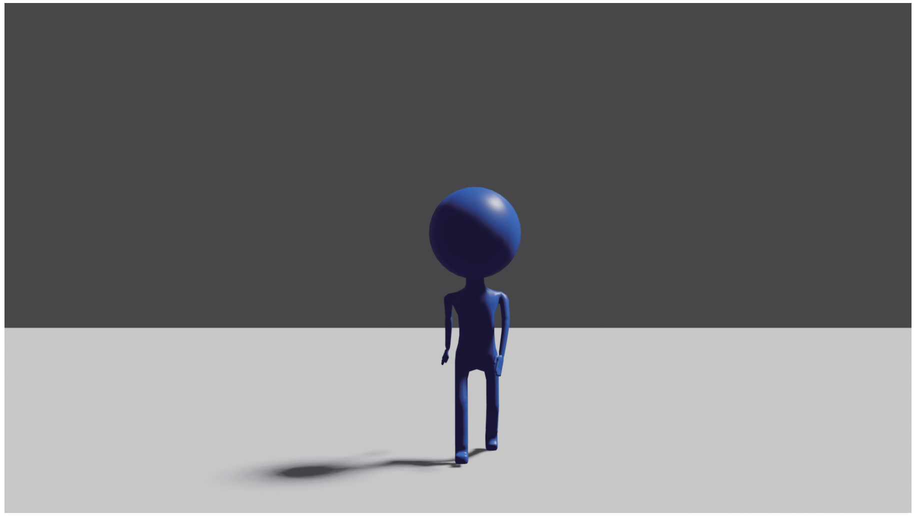


ウォークサイクル

使用ソフト Ae

制作期間 2023年5月

制作時間 *10h*



ガレージ

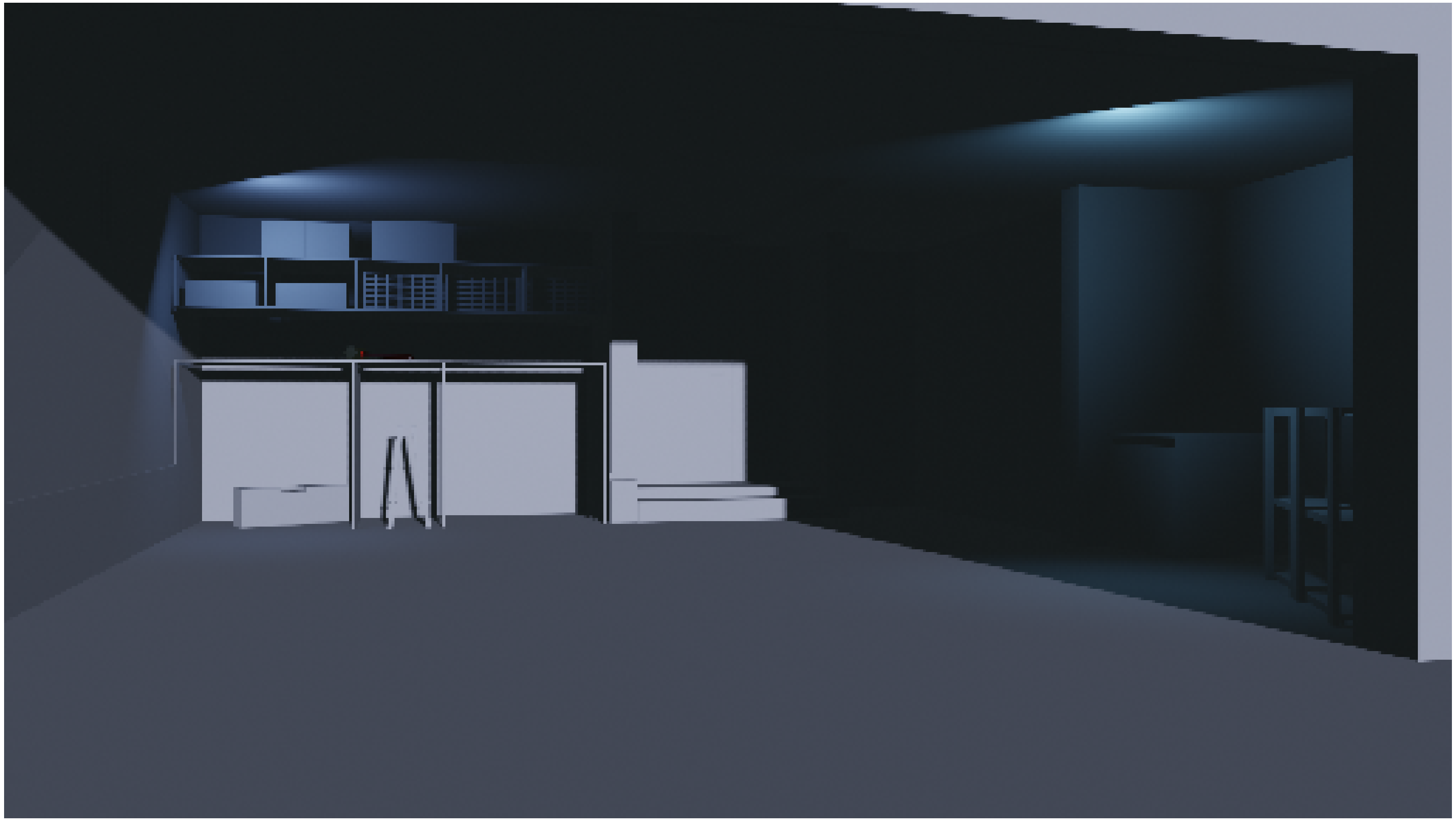
ガレージをモチーフに自分の住んでみたいと
感じる内装を意識して制作しました。

使用ソフト

制作期間　2022年4月～7月

制作時間　98h

ポリゴン 22,689



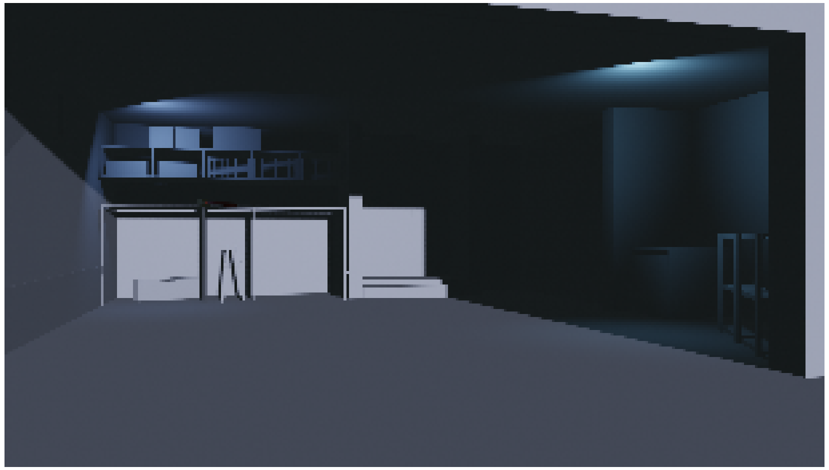
制作経過

物の大きさ、ライトの当て方を変えました。

ブラッシュアップ前

最初の完成時は違和感の強いものの、どう直せば良いか分からないという状態になっていました。なので、先生に質問をしに行きききました。

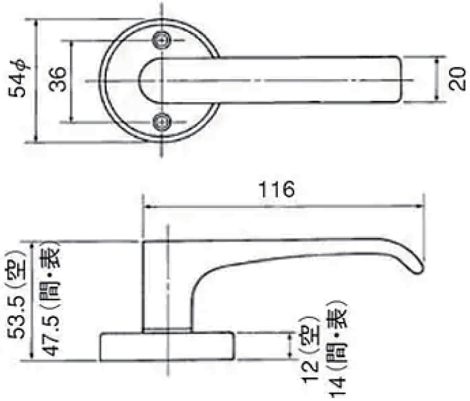
ブラッシュアップ後

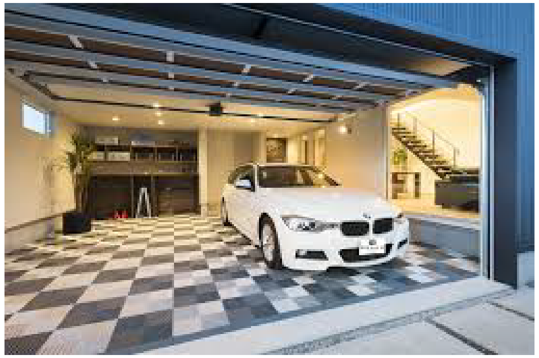


違和感の原因であったスケール感を直しました。そのおかげで自分の中ではうまく分からなく、対処が分からなかった場所や空間がはっきりと分かり、修正することができました。

リファレンス

ハンドル





オリジナルキャラクター

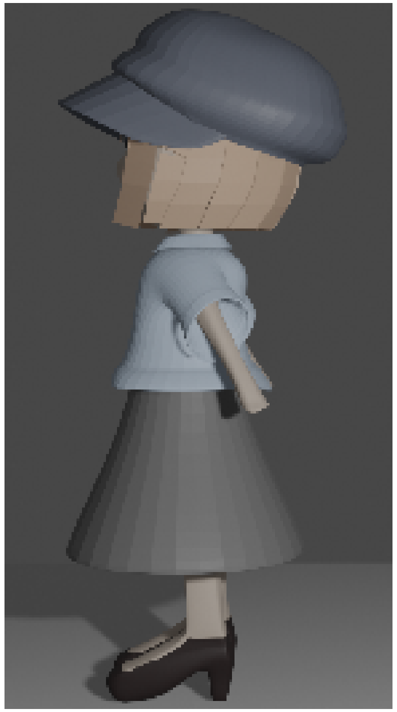
制作期間 *2022年9月～10月*

制作時間 *33h*

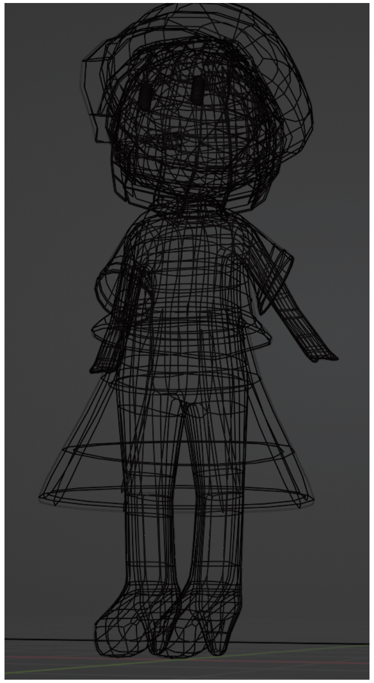
ポリゴン 17,666

使用ソフト

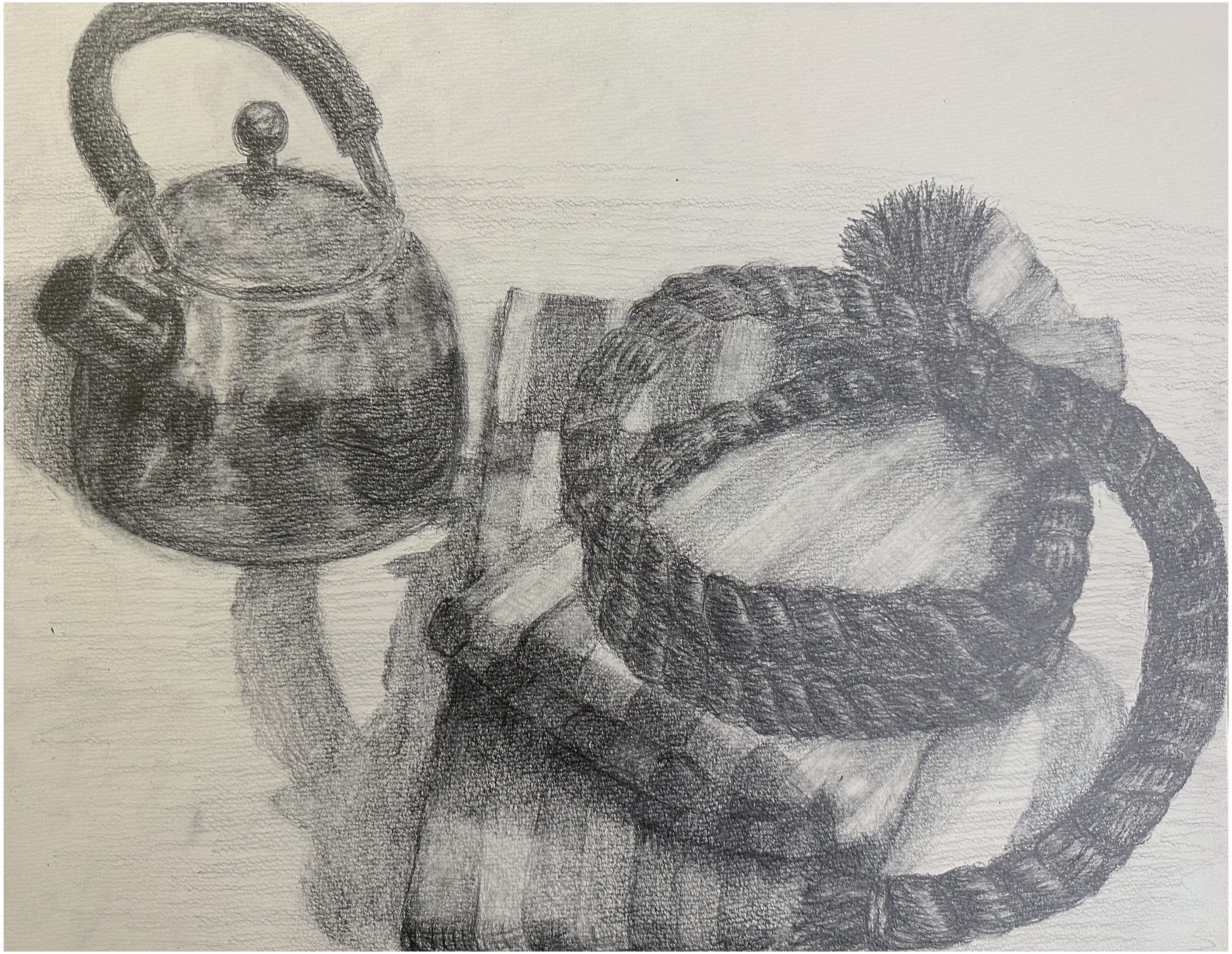
ワイヤーフレーム、ラフ



オリジナルキャラクターを
制作しました。
顔の形状や、体の丸みを
帯びさせる工程が難しく感じました。



デッサン



3点モチーフデッサン(やかん、布、縄)
制作時間23時間
制作時期4月6日~5月25日

石膏モチーフデッサン
制作時間20時間
制作時期2022年11月7日~27日

人物モチーフデッサン
制作時間23時間
制作時期2022年12月7日~2023年1月28日