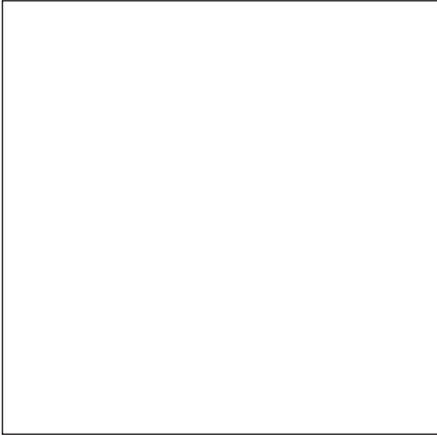


portfolio

杉井神龍

Profile



スギイ シェンロン

杉井 神龍

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

✉ NDG220978@adachi-gr.education

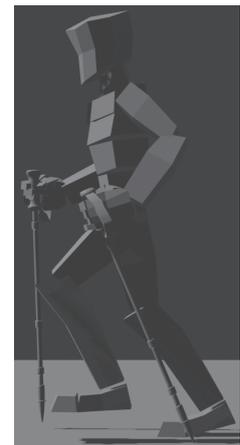
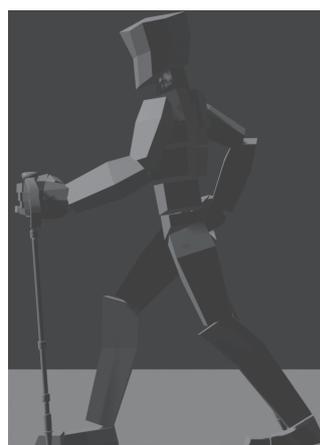
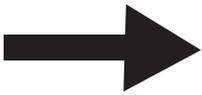
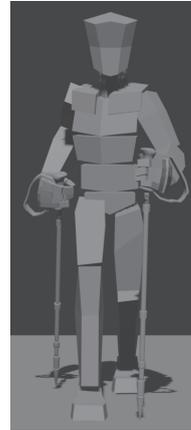
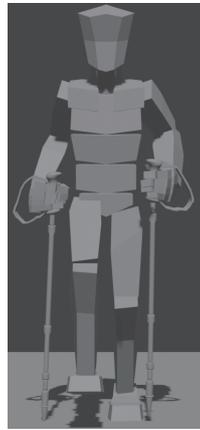
志望している職種  
モーションデザイナー

# 3D アニメーション

使用ソフト Blender, AfterEffects 制作期間 10月  
制作時間 10h ポールウォーキング

動画URL <https://youtu.be/fD3BEnD0aJA>

授業の際に  
自分で考えた歩き方を  
モーションで作りました。  
こだわった点  
歩く速さが早すぎず、  
遅すぎないようにした所。  
体全体を使った動きに  
見えるようにした所。  
反省点  
ポールで地面を突く時の速さを  
もう少し早くしたほうが  
よかったと思いました。



※矢印の方向に時間が進んで  
いきます。

# 3D アニメーション

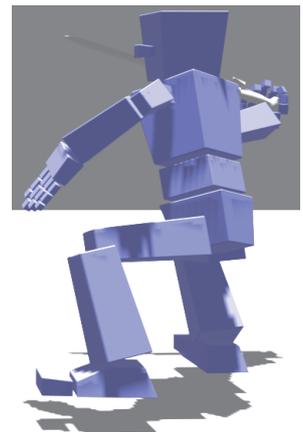
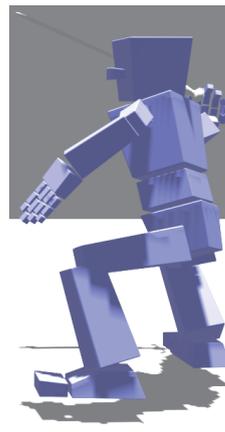
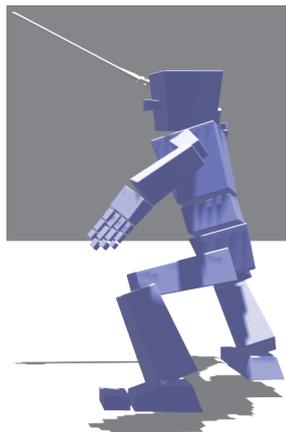
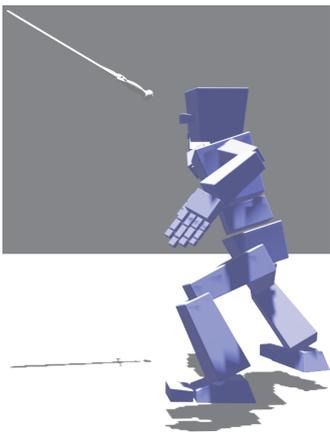
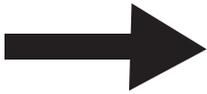
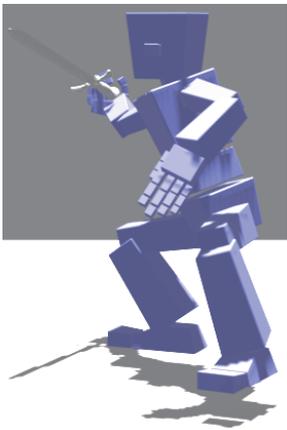
使用ソフト Blender,AfterEffects 制作期間 8月

制作時間 24h

## 投擲モーション

動画URL [https://youtu.be/MYY\\_um5p1ok](https://youtu.be/MYY_um5p1ok)

TGS に向けて制作した作品です  
剣を逆手で投げるモーションを  
作りました。  
ポイントは  
剣を手で遊びながら構え、その  
後全力で投擲する。  
ということです。  
投げる前に剣を手放してしまっ  
ているので、そこを改善したい  
です。



※矢印の方向に時間が進んで  
いきます。

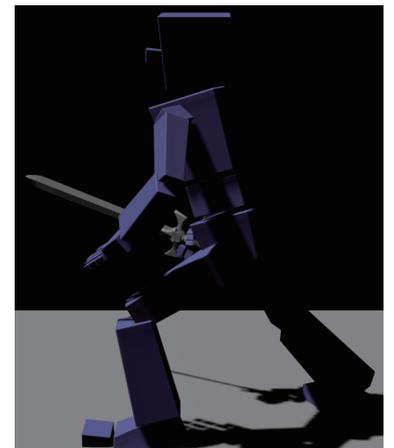
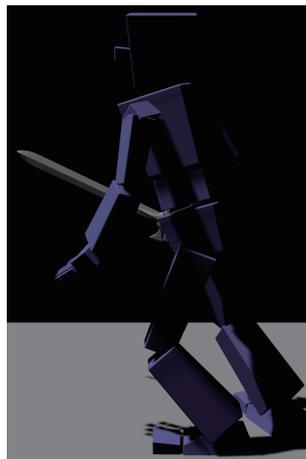
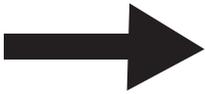
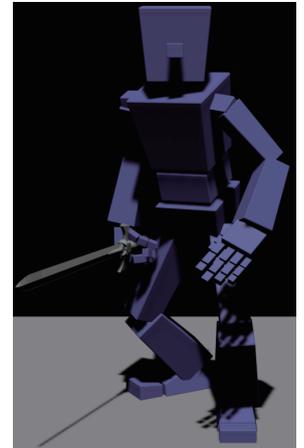
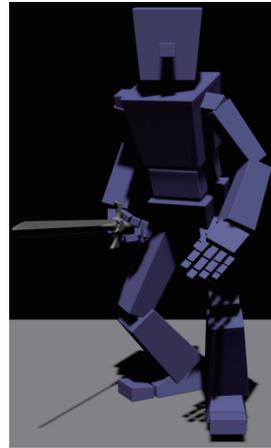
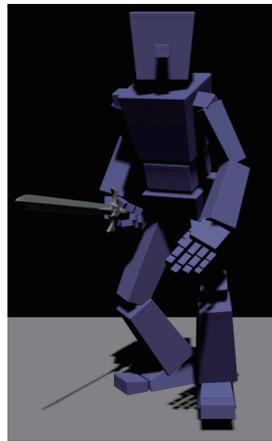
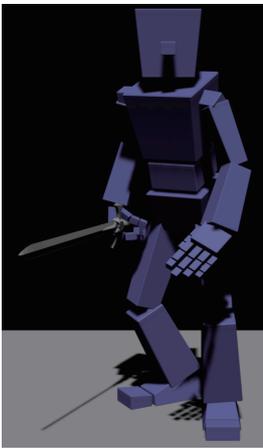
# 3D アニメーション

使用ソフト Blender,AfterEffects 制作期間 8月

制作時間 21h 歩きモーション(遅い)

動画URL <https://youtu.be/knHBtSHTGow>

TGS に向けて制作した作品です  
暗がりでは見えながら足音を極力  
消そうとして歩いているという  
状況のモーションです。  
ポイントは  
最初の一歩目で地面に足を接地  
する事に怯えて一度足を上げる  
という所です。  
シチュエーションを鑑みて背景  
を暗くしました。



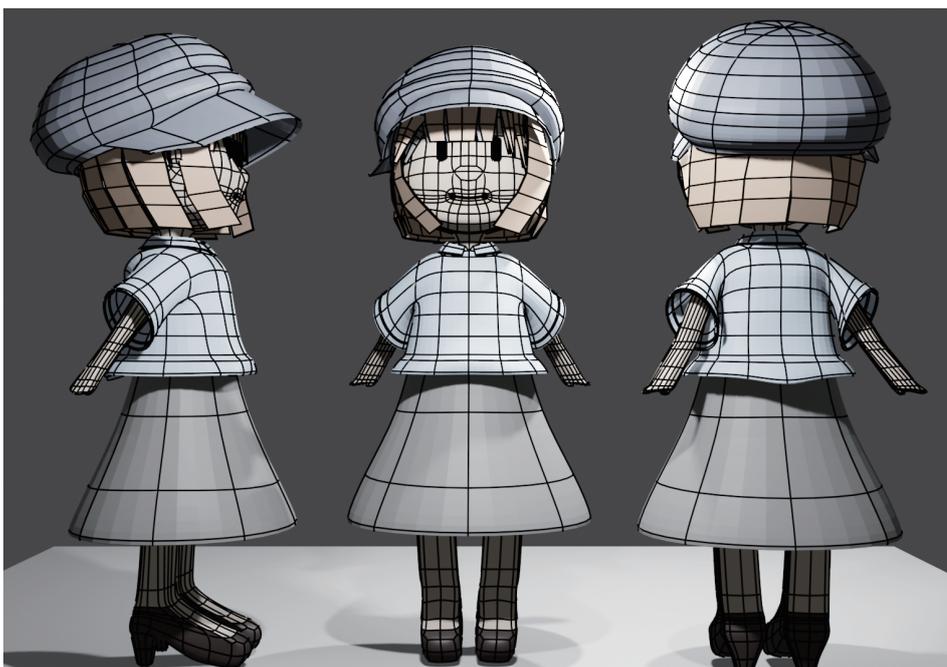
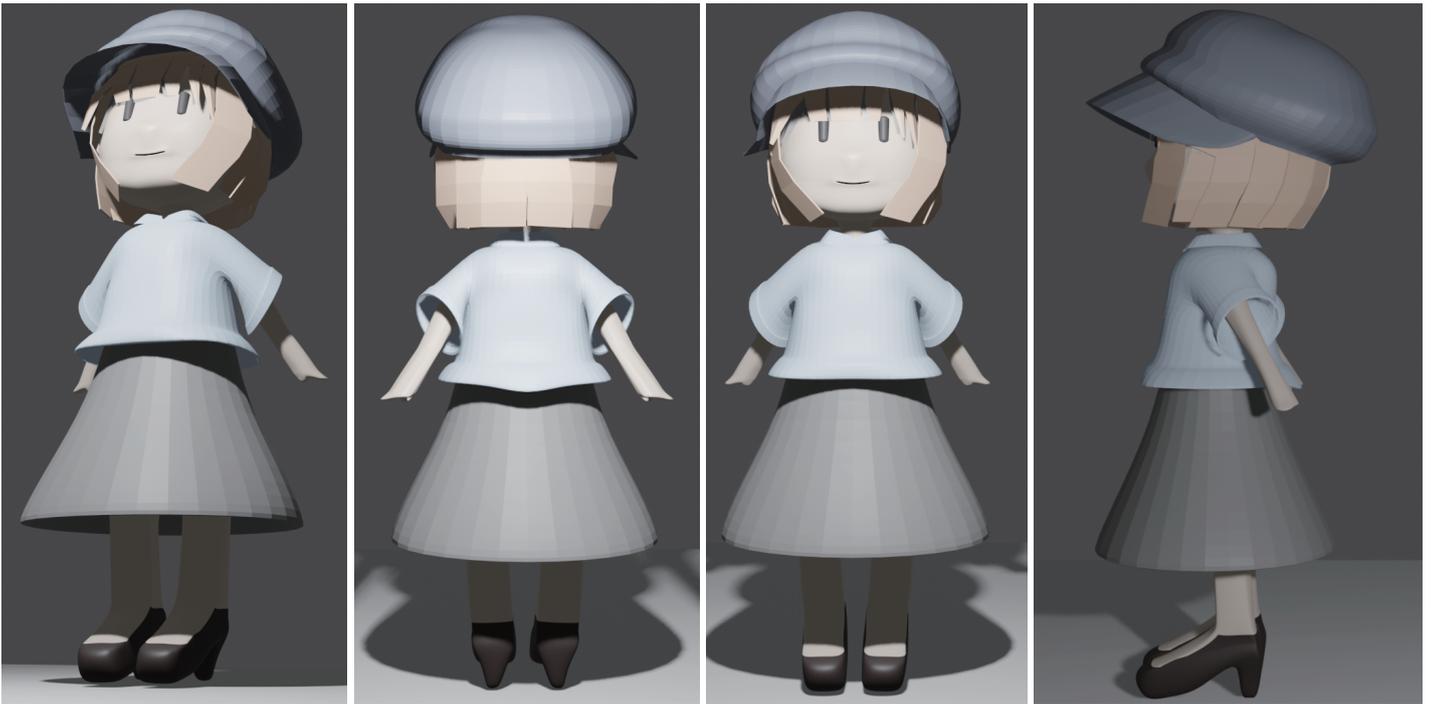
※矢印の方向に時間が進んで  
いきます。

# 3D モデリング

使用ソフト Blender  
制作時間 33h  
制作期間 9月~10月  
ポリゴン 17,666

モデリングの授業で制作した作品です。  
モデリングの練習でラフからデザインをしました。  
キャスケットと髪をこだわって作りました。  
キャスケットの形を整える時が一番苦労しました。  
髪から影が落ちている表現をしました。

## ローラ



# 3D モデリング

## ローラ (ラフ)



# 3D モデリング

使用ソフト Blender

制作期間 4月~5月

制作時間 9h

ポリゴン 2573

モデリングの授業で制作した作品です。  
入りたてということもあり、上手く形をとることが  
難しかったですがその中でも個人的にかなり上手く  
作ることのできた作品です。  
長さを調節する部分に一番苦労しました。  
穴の形と下の刃の角度の調整が難しかったです。

## ウォーターポンププライヤー

