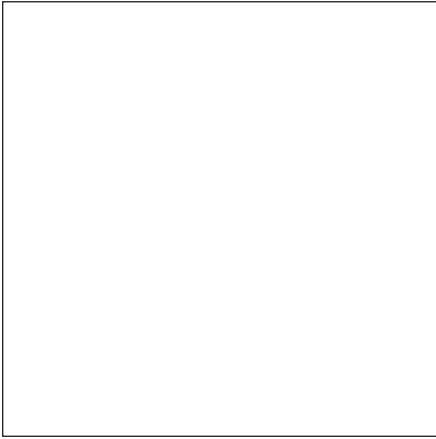


portfolio

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

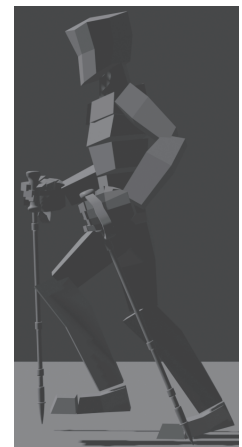
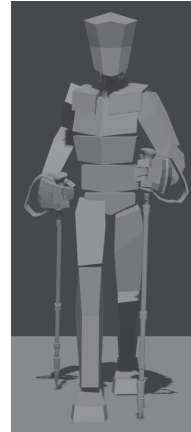
志望している職種
モーショントデザイナー

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
よかったですと思いました。



※矢印の方向に時間が進んで
いきます。

3D アニメーション

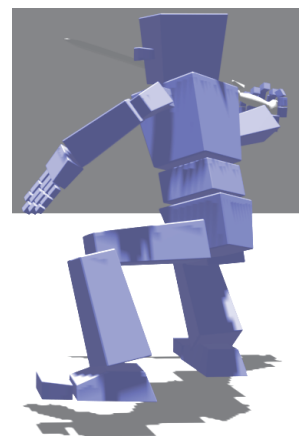
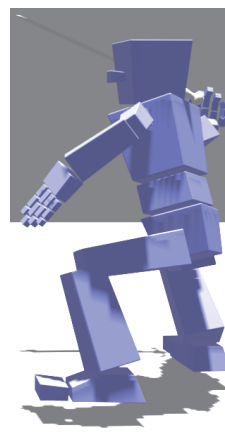
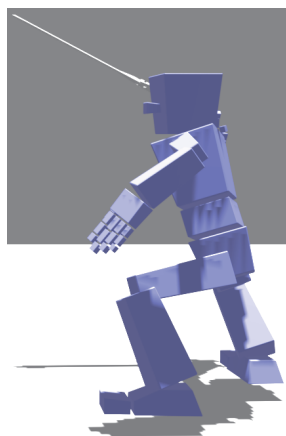
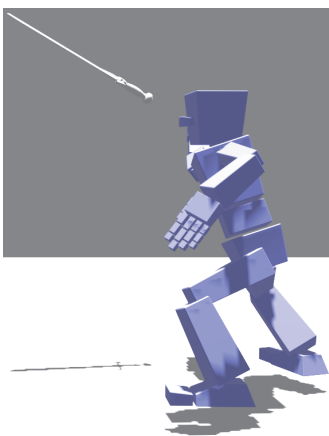
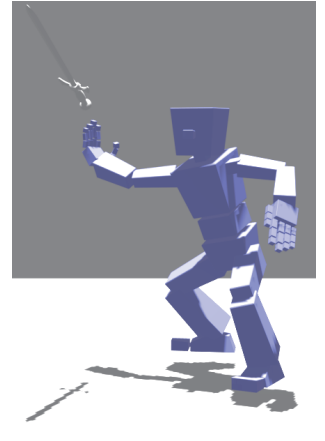
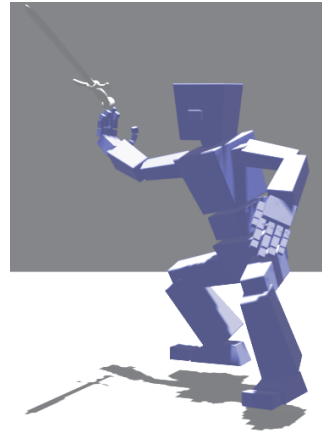
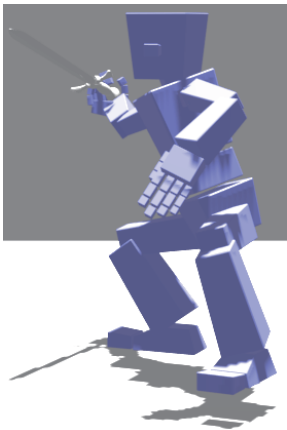
使用ソフト Blender,AfterEffects 制作期間 8月

制作時間 24h

投擲モーション

動画URL https://youtu.be/MYY_um5p1ok

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。

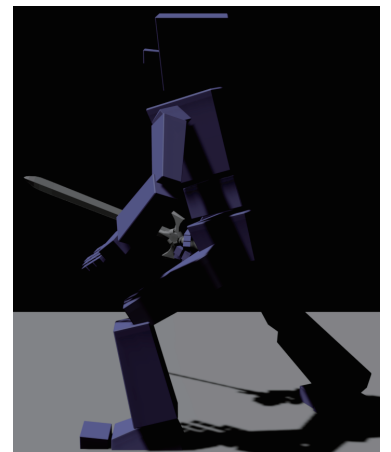
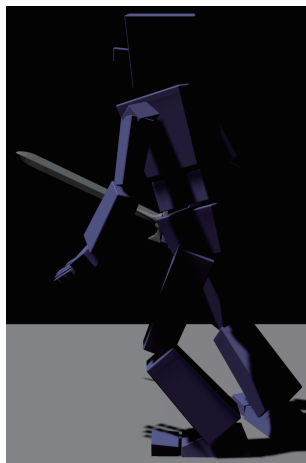
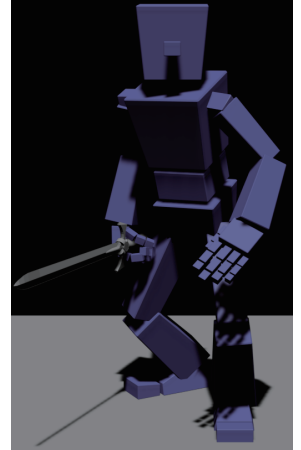
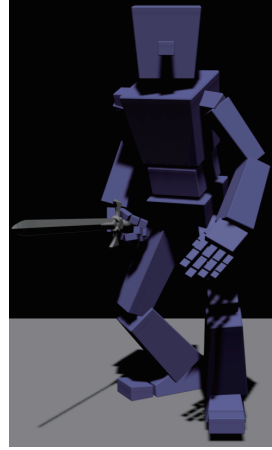
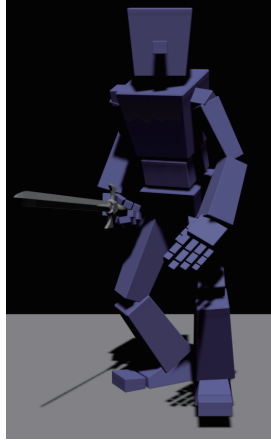
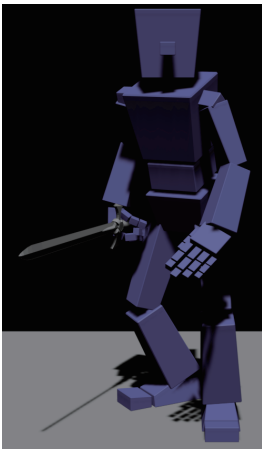
3D アニメーション

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。



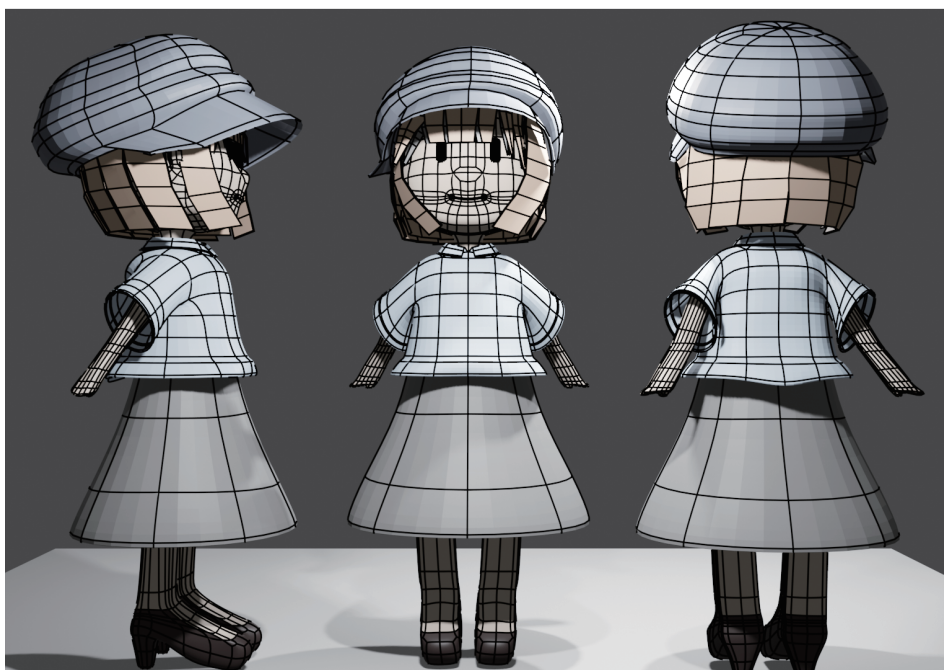
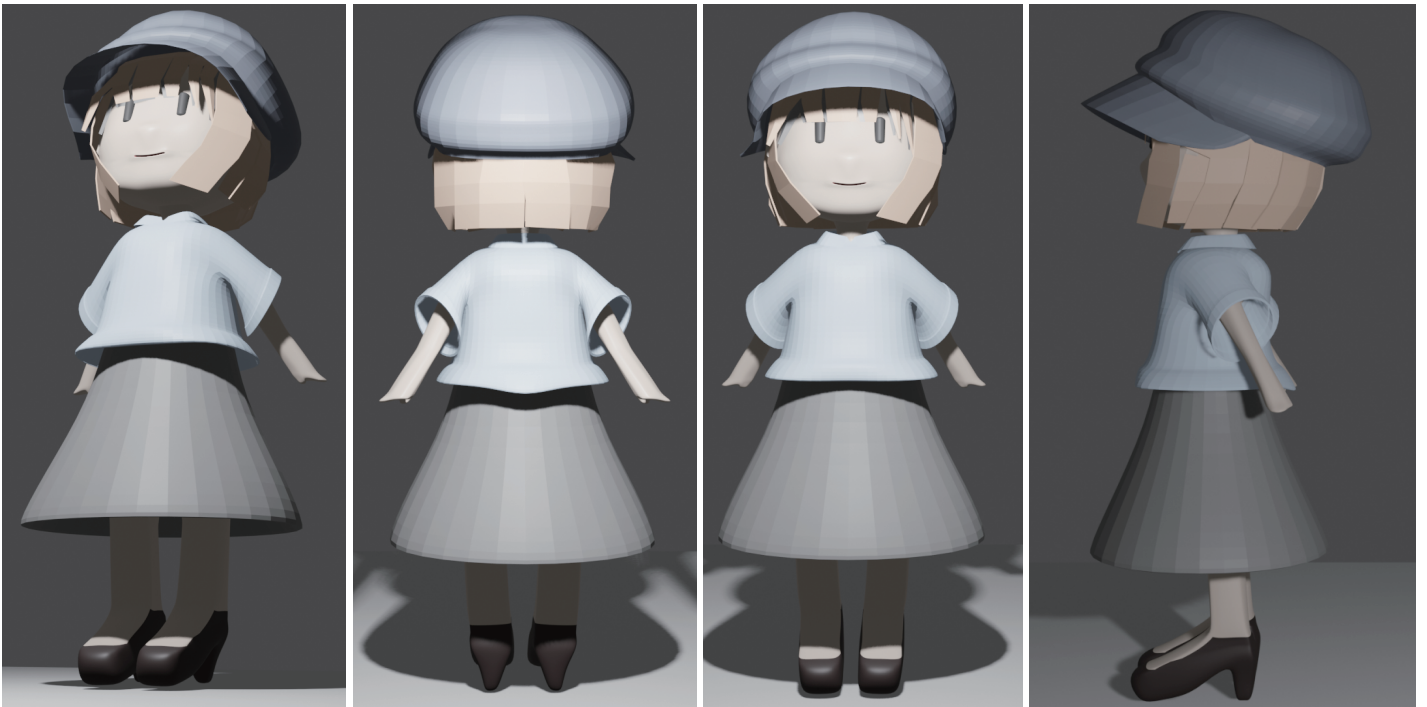
※矢印の方向に時間が進んで
いきます。

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

