



Animation Portfolio

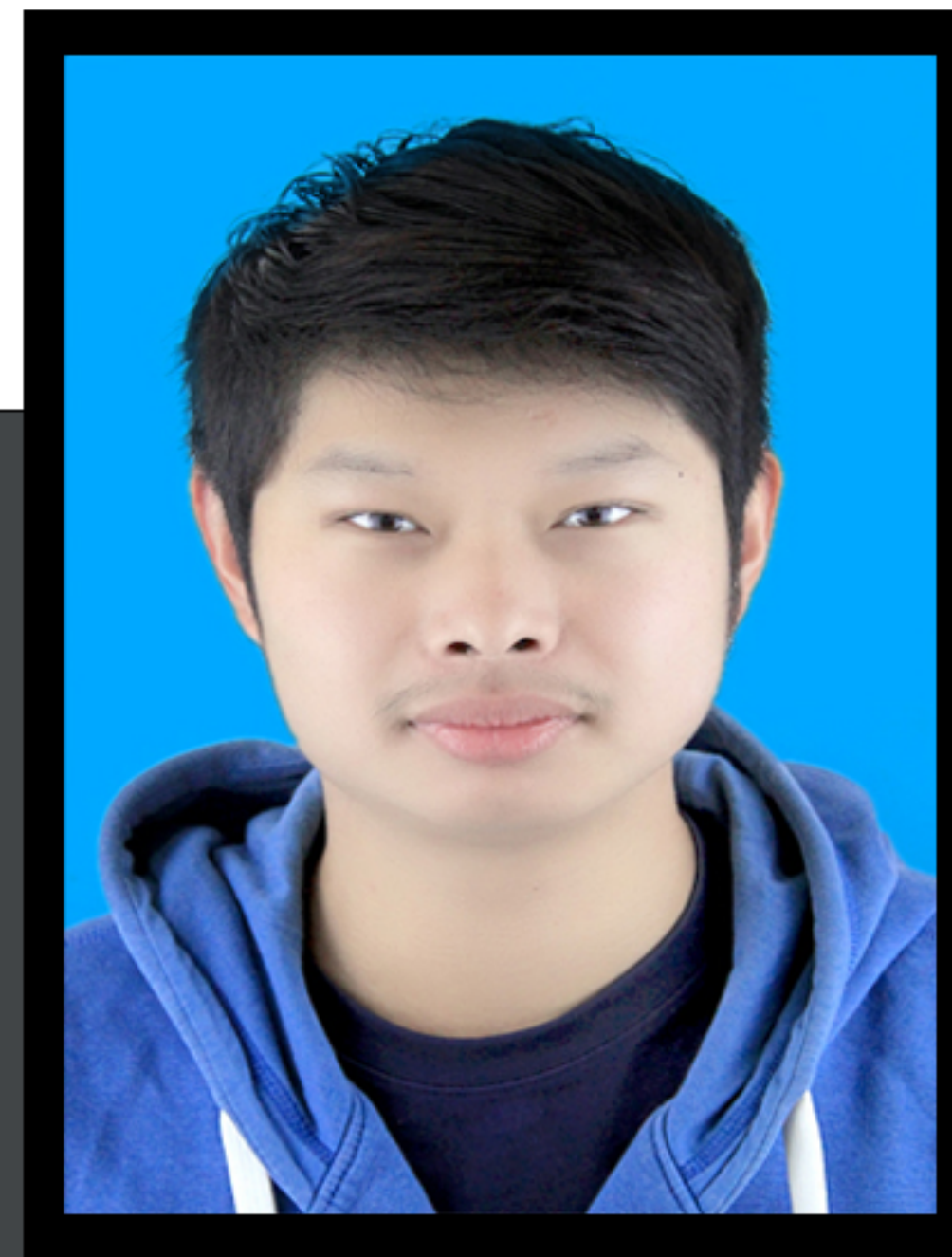
チョウシエン
東京デザイナー学院
映像デザイン学科

PROFILE

映像デザイン学科 3DCG専攻

チョウ シエン

2024年4月卒業予定



人々を楽しませるアニメを作りたい

インターンシップ～アルバイト

2016.6-2016.8

アルバイトとして网易で撮影や映像合成の仕事をしていました

2021.4-2022.7

正社員として由夢カンパニー会社で制作進行を担当しました

スキル

MAYA PS PR AI AE NUKE HOUDINI

趣味

アニメーション映画 建築

自己紹介

大学時代はデザイン専攻でした。大学3年生のときに韓国に交換留学し、エフェクトを学びました。

韓国留学中、アニメーションの日本企業に応募したことがあります。

卒業後は日本のアニメ業界で働きたいと思い、日本に留学しました。

日本語学校卒業後、映像合成と映像編集の会社に就職しました。

仕事を通じて、さらに専門的な知識とアニメーションを学ぶために専門学校に入学しました。

今はアニメーターあるいは背景デザインの仕事に就きたいと思っています。

2024年

東京デザイン映画デザイン
学科3DCG専攻に卒業予定

2022年

東京デザイン映画デザイン
学科3DCG専攻に入学

2022年

由夢カンパニー会社に
退社

2021年

由夢カンパニー会社に
入社

2021年

東進日本語学校に卒業

2019年

東進日本語学校に入学

2018年

東西大学映画デザイン
学科VFX専攻に卒業

2016年

東西大学映画デザイン
学科VFX専攻に入学

2015年

東西大学の韓国語学校
に入学

2013年

北華大学に教育省学部
映画教育専攻に入学

CONTENTS

アニメーション作品

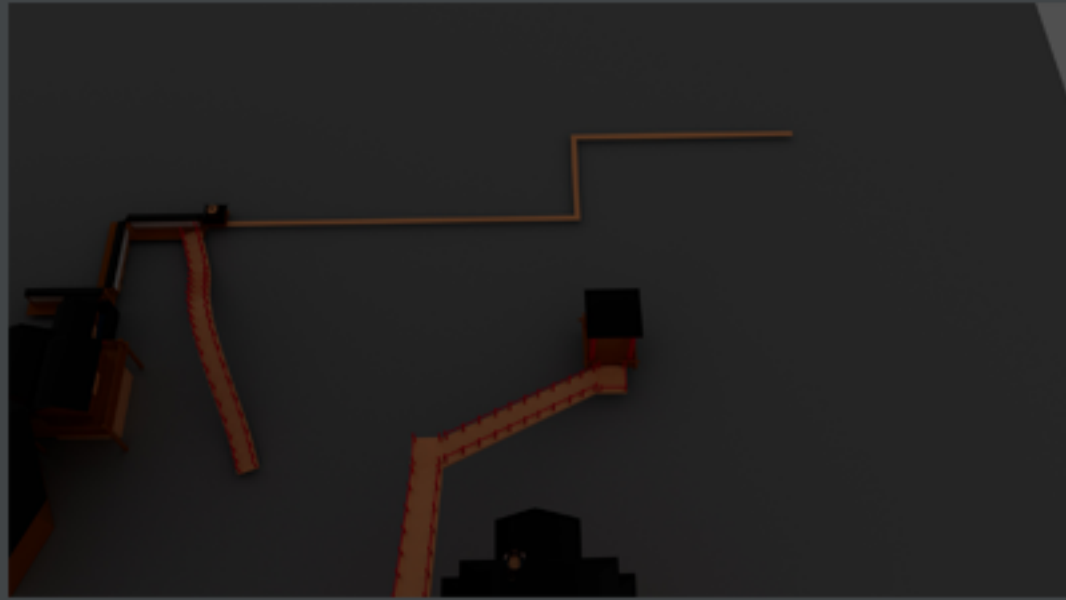
大学の作品

撮影作品



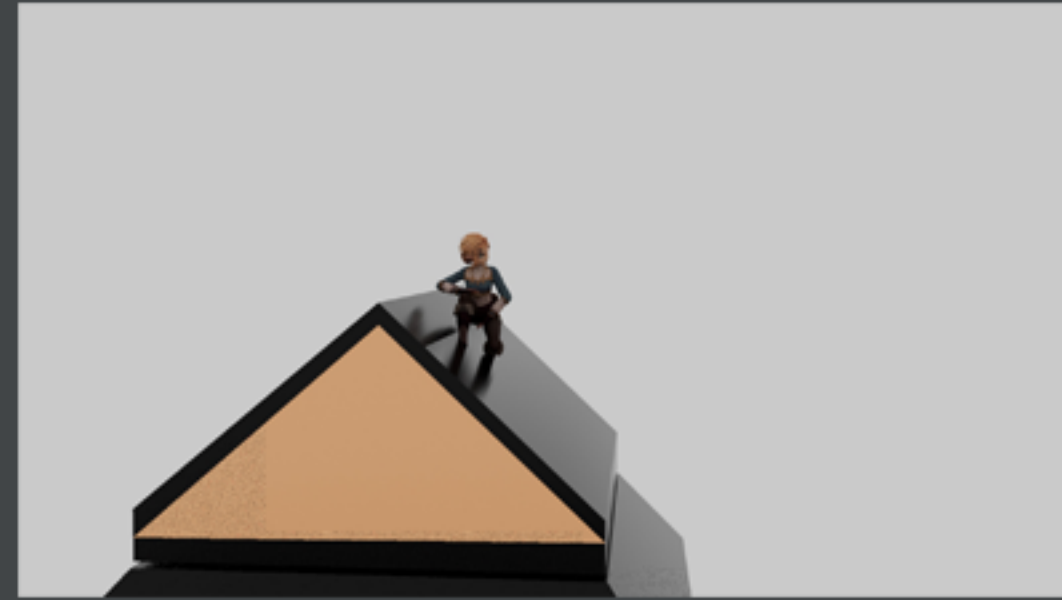
潜入する忍者

1



キャラクターの第一人称でスタート

2



4



幼い頃に千と千尋の神隠しを見て、非常に強い印象が残りました。大人になってからも繰り返し何回も見ました。ストーリーだけではなく、日本建築がとても印象に残りました。その建築様式や特徴は、近代的な建物とは大きく異なります。この作品から影響を受け、最初の作品として明治時代の木造建築のようなシーンを作り、そこに登場する忍者のアニメーションを作りたいと考えました。

日本の木造建築、特に明治時代についても学び、明治神宮や神陰寺にも構造観察に行きました。

明治の時代を完全に取り戻すことは不可能ですが、それでもできる限り自分の心の明治世界を作りたいと思っています。

リファレンス

千と千尋の神隠しの世界を参考に、モデルシーンを制作

制作時期：2023.1

制作時間：約25時間

使用ツール：maya



ダンス①



私たちの人生には良い音楽を与えてくれるミュージシャンがたくさんいます。

コンサートの雰囲気は普段の生活にはないもので、私もコンサートに行って現場の雰囲気を感じました、

その雰囲気がとても印象に残ったので、自分のポートフォリオにも同じようなシーンの作品を作りたいと思いました。

それがこのダンスアニメーションの作品です。

手足の動きと体のバランスを中心に、デザイン動作を考えながら制作しました。

コンサートダンスの自主課題制作、モーションをリファレンスしたモーション制作

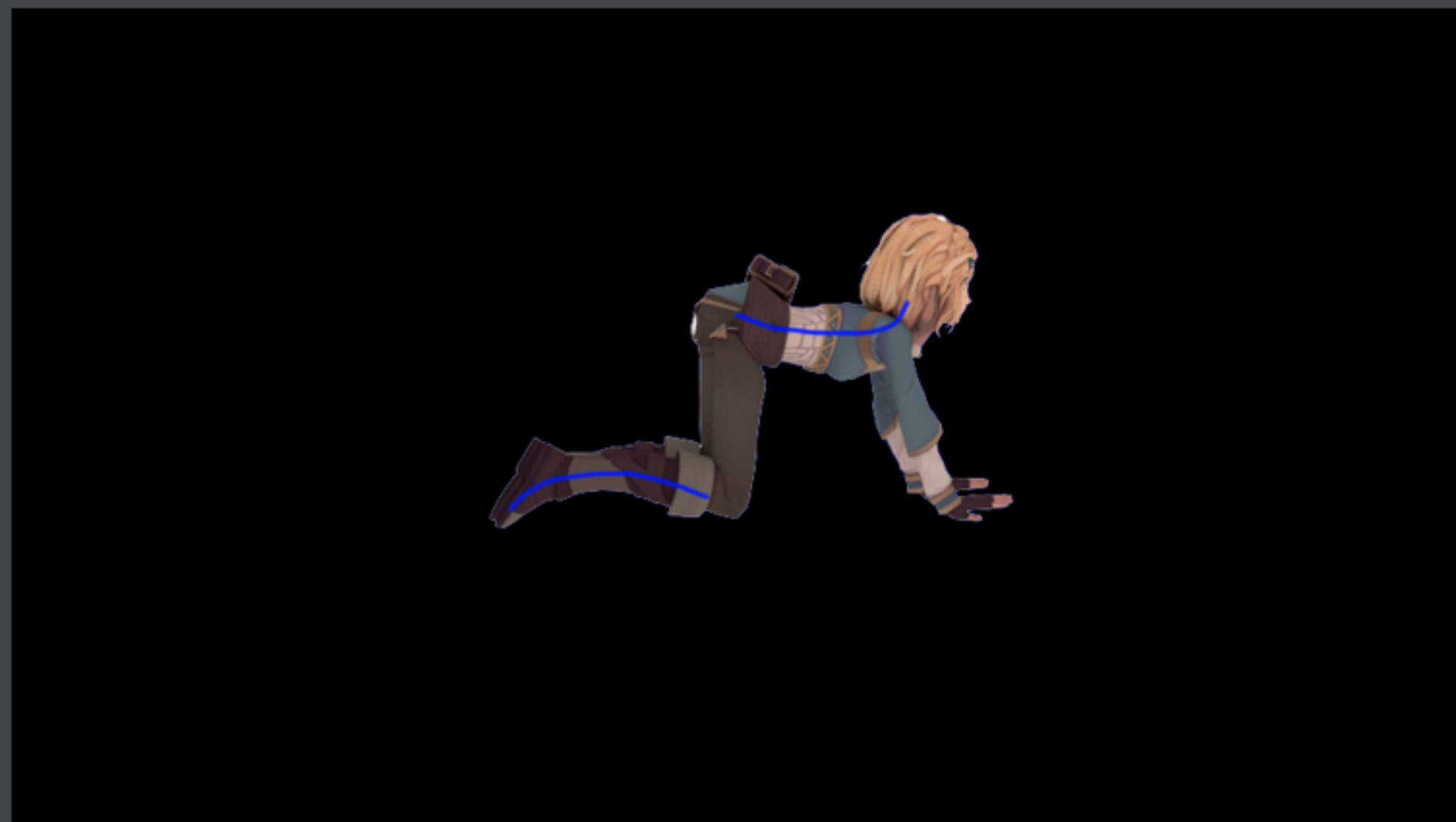
制作時期：2023.3

制作時間：約30時間

使用ツール：maya



ダンス②



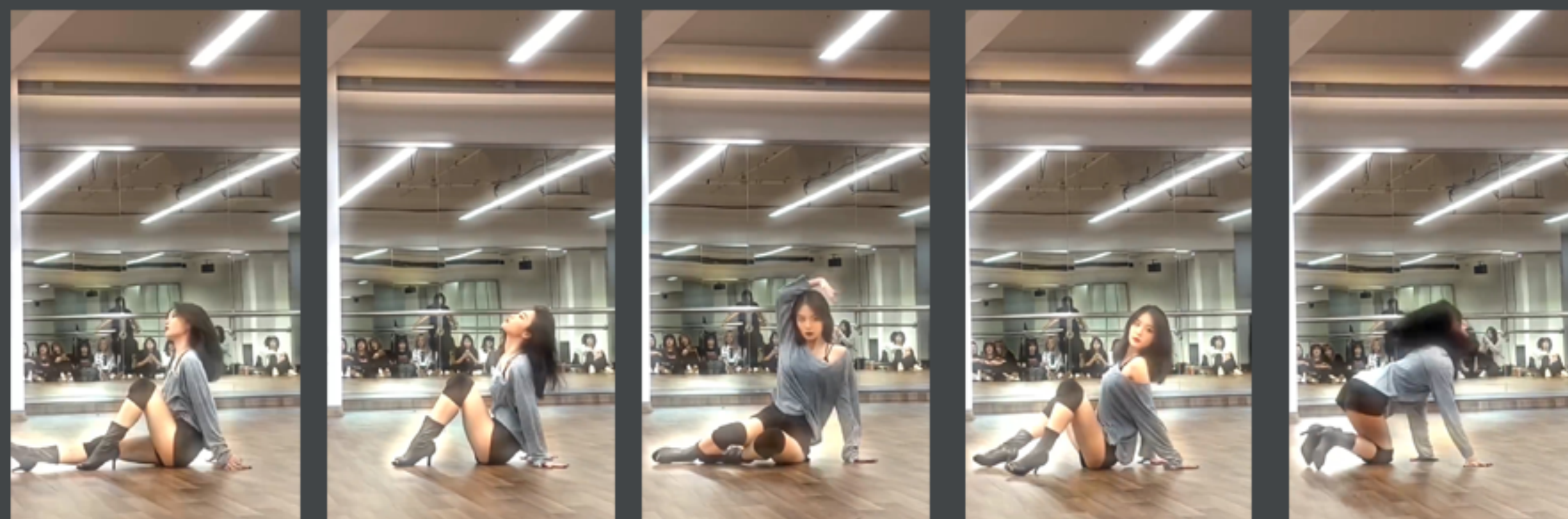
リファレンス

TIKTOKのようなダンスの自主課題、ダンスのモーション作品制作

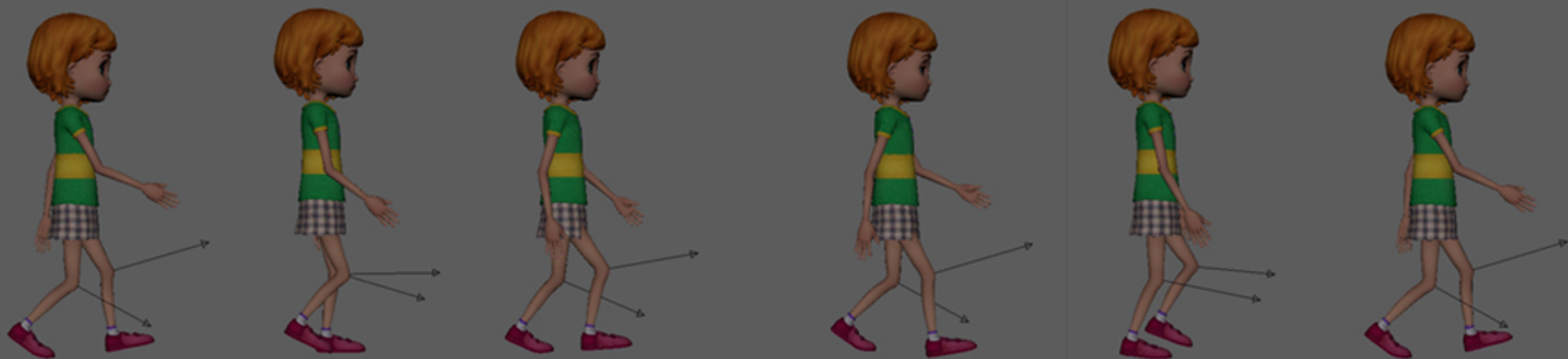
制作時期：2023.4

制作時間：約10時間

使用ツール：maya



歩き



体の各部を意識して
つくりました



モデル展示

女性の歩きを正確に表現できるように制作しました

制作時期：2023.5

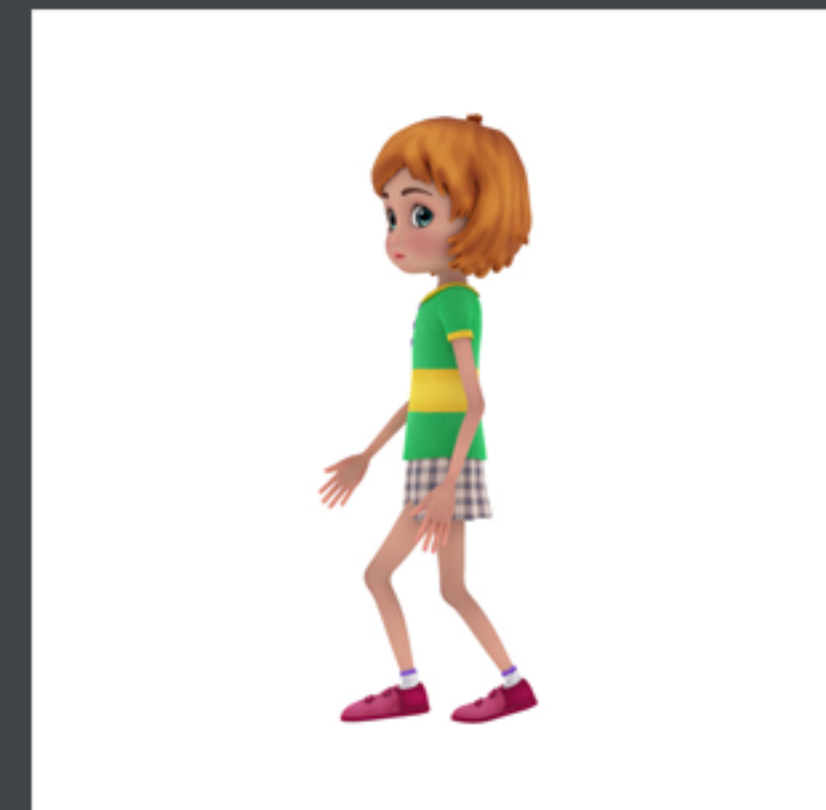
制作時間：約3.5時間

使用ツール：maya



寝ているような
表情をつくり
ました

となりを
観察



ファインディング・戦闘



リラックス待機
モーション

キャラクターの重心を意識
しながら制作しました



攻撃のモーション

リファレンス

戦闘のモーションの課題制作

制作時期：2023.6

制作時間：約30時間

使用ツール：maya



居眠り



机に座っていると、とても眠いので目を閉じたが、それでも勉強する姿勢をとった



眠いので頭がだんだん沈んでくる



眠っている間に潜在意識が頭を上げた



睡眠中に無意識に頭を後ろに傾けてしまう

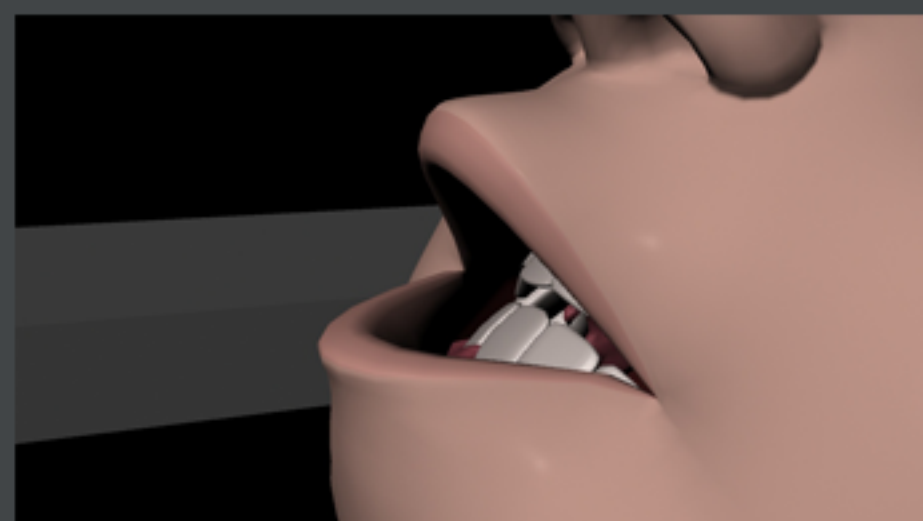
居眠りしてしまったという自主課題制作、勉強中に眠ってしまうシーンのモーションを制作しました

制作時期：2023.3

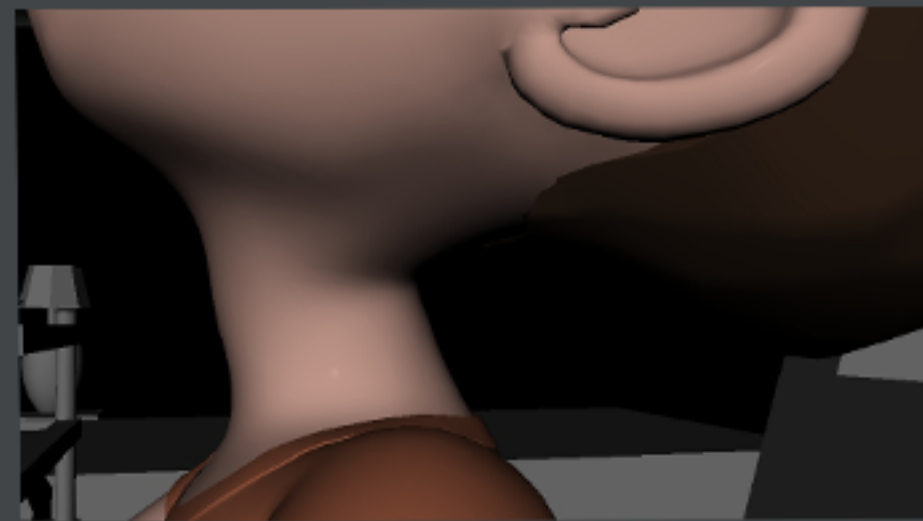
制作時間：約2時間

使用ツール：maya

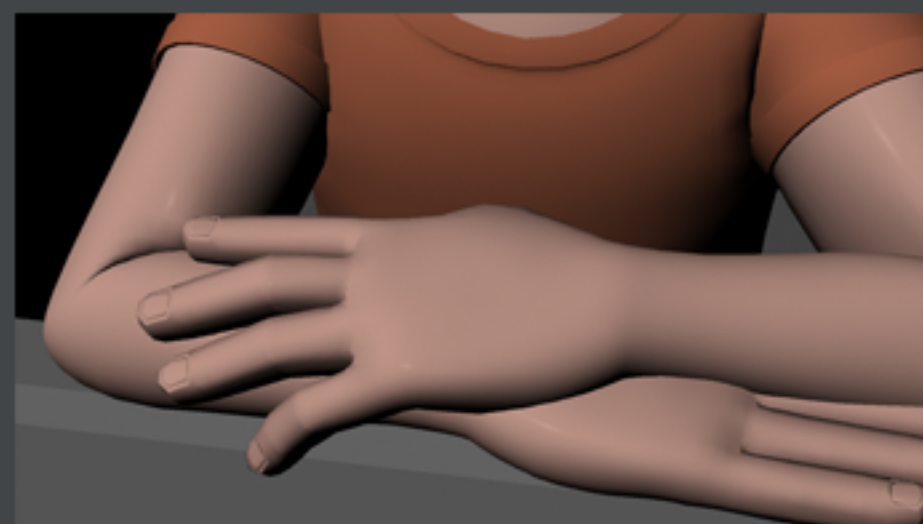
学生の頃、授業で似たような絵をよく見ていましたが、卒業後も当時のストーリーをよく思い出し、作品として記録しました。シーンは自宅を参考に作成し、アニメーションはテーブルの前で勉強するシーンを想像しています。



寝ながら口が開いてしまいます



頭の動きの通りに首の角度も一緒に変化します



指の角度にも気を付けます



体も呼吸に合わせて伸び縮みします

リファレンス



投げる



1.投げる前の準備
アクション

2~4.投げる前に重心を下に移動して力
のチャージアクションを完了します



5~7.投げるとき、腕は前に移動すると同時に体
の重心が前に移動することを意識しました。

野球選手の動くリファレンスによって球を投げるアニメーション作
品を制作

制作時期：2023.3

制作時間：約6時間

使用ツール：maya



最後に、体
を前傾しな
がら目は投
げる方向を
見ます、慣
性によって
手を胸に引
っ込める姿
勢です。



投げるプロセス中に体の重心を前に
移動させながら手の軌道は円曲線を
維持します。

アニメーションで 人々に 感動させる

コンタクト
pxz235@gmail.com
080-9193-3344

