



Animation Portfolio

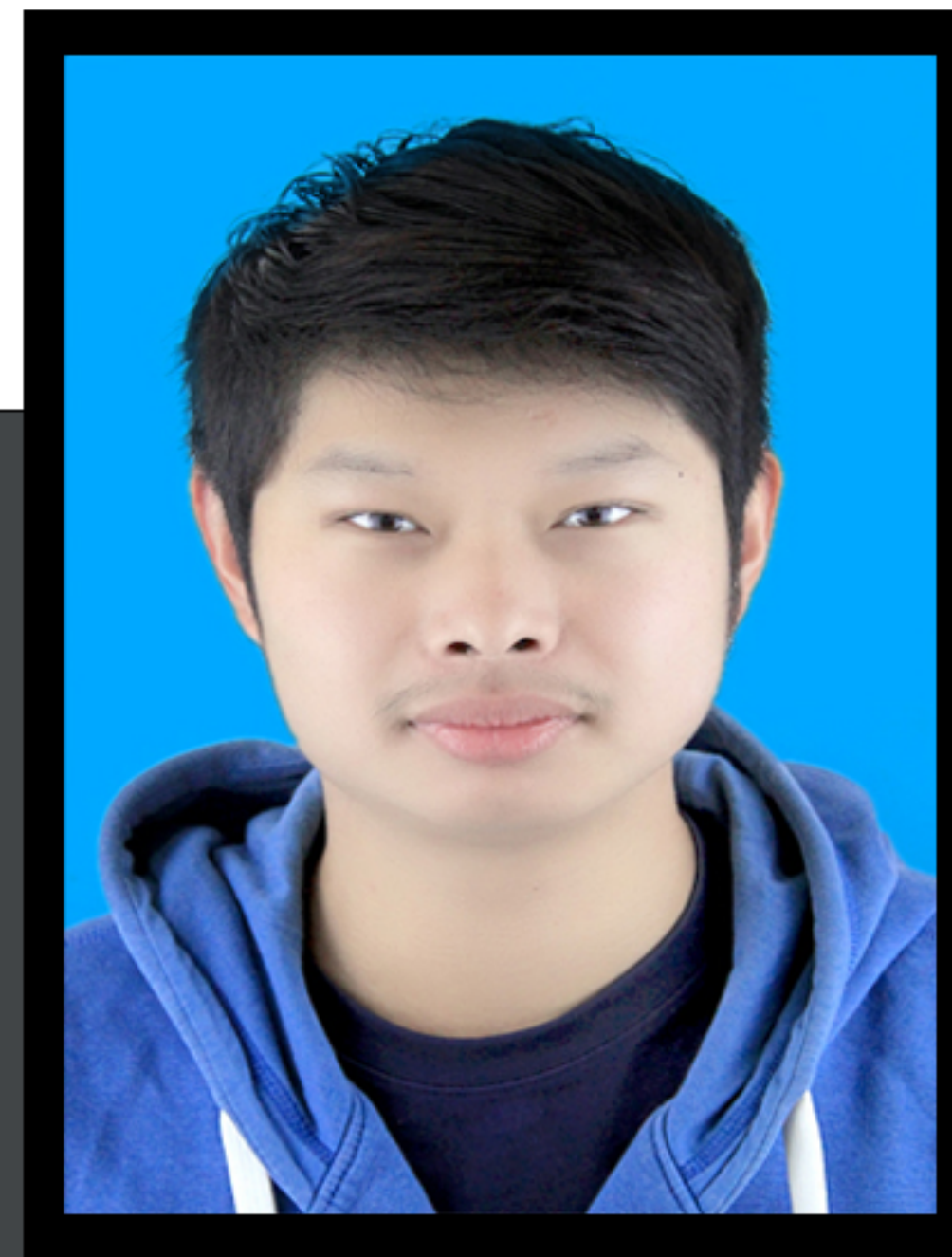
チョウシエン
東京デザイナー学院
映像デザイン学科

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

スキル

MAYA PS PR AI AE NUKE HOUDINI

趣味

アニメーション映画 建築

インターンシップ～アルバイト

2016.6-2016.8

アルバイトとして網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

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

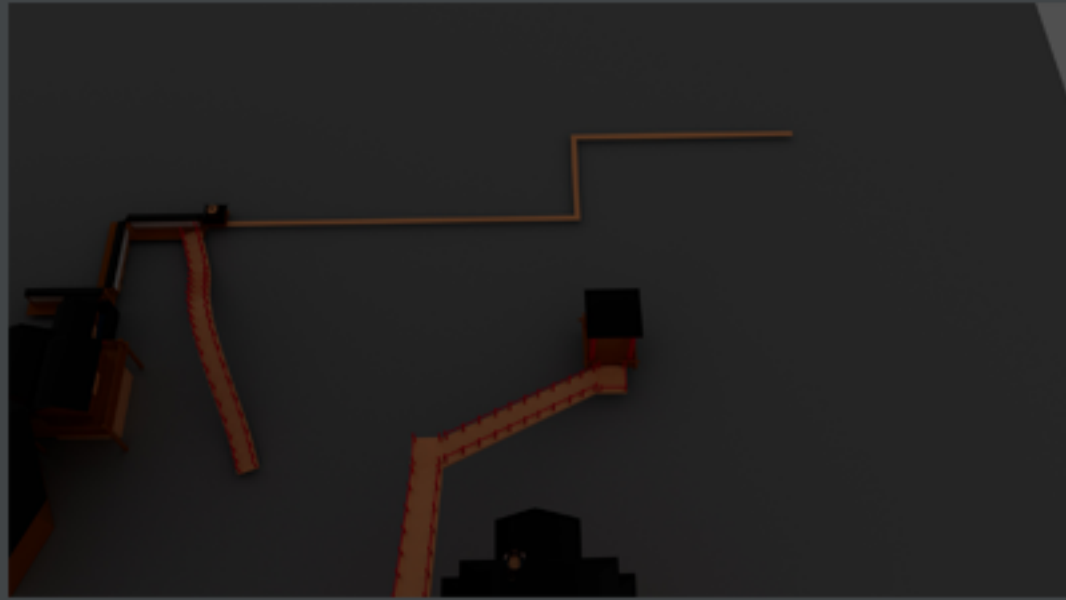
大学の作品

撮影作品



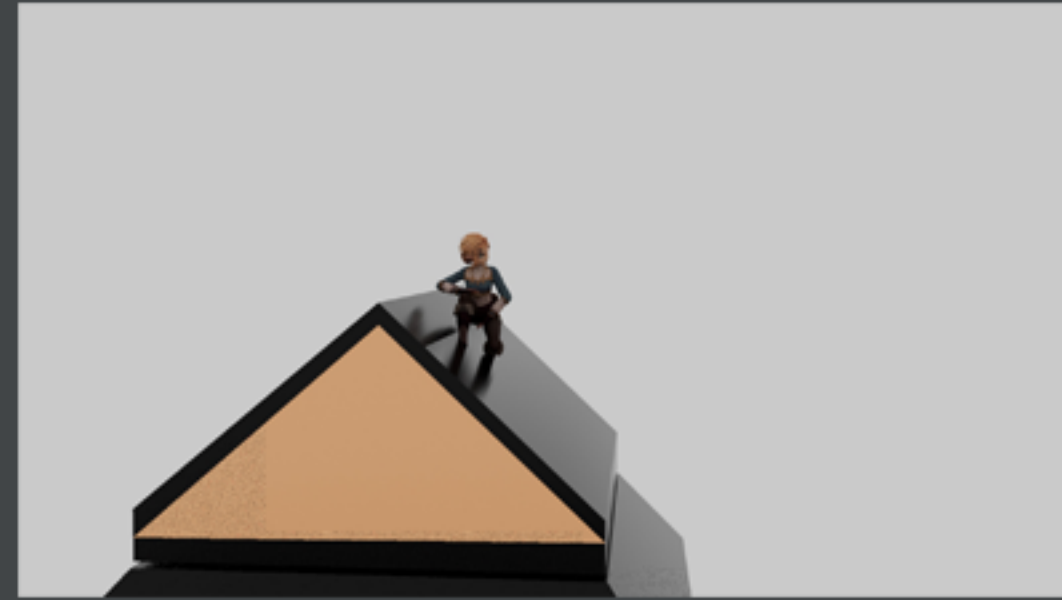
潜入する忍者

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



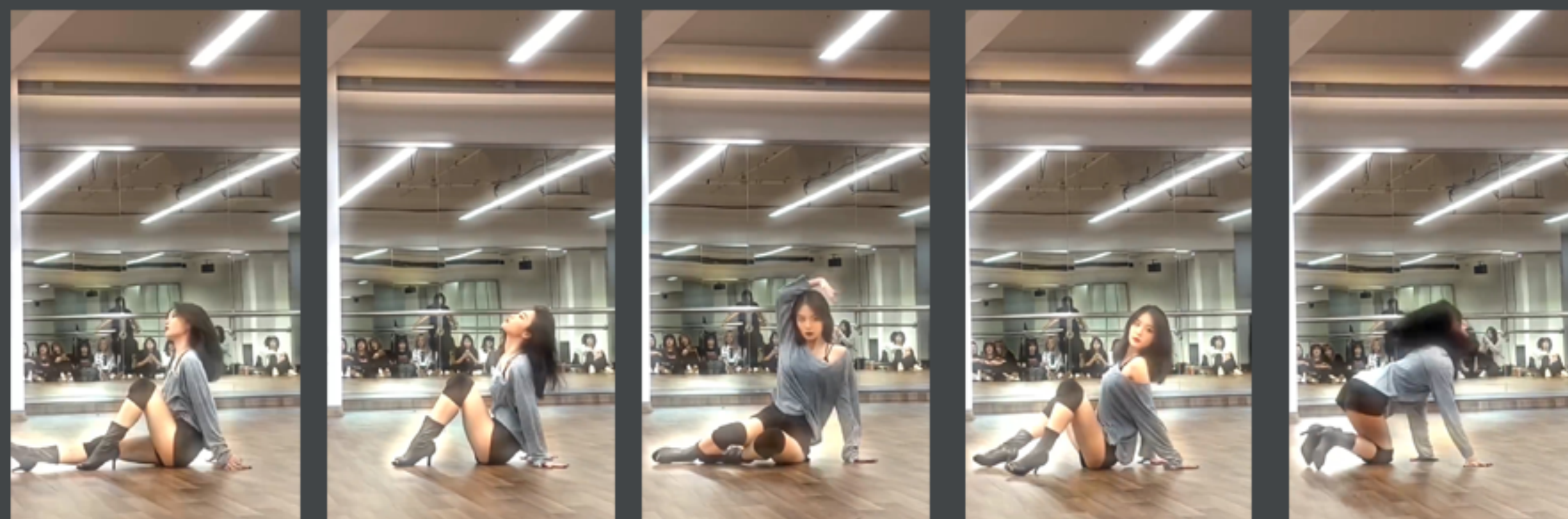
リファレンス

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

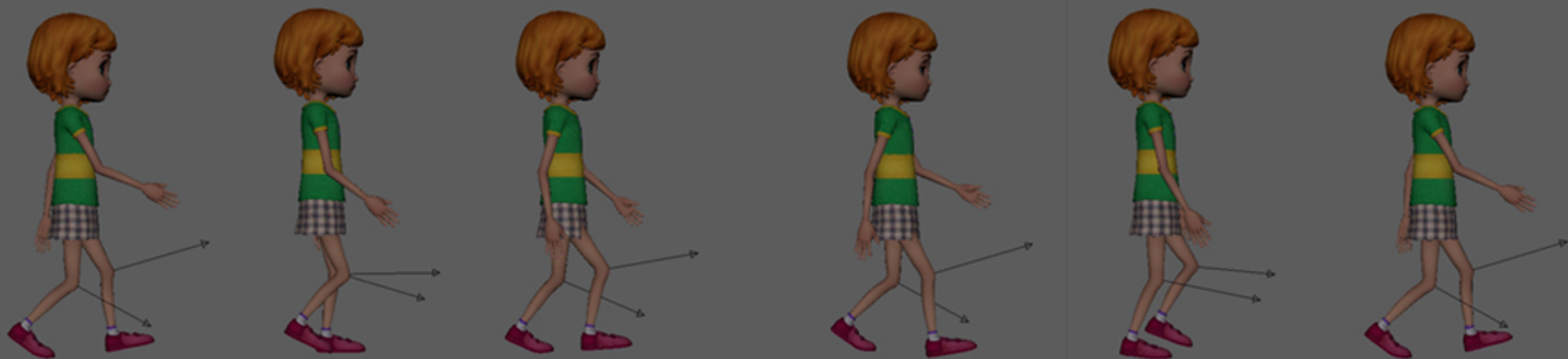
制作時期：2023.4

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
てつくりました



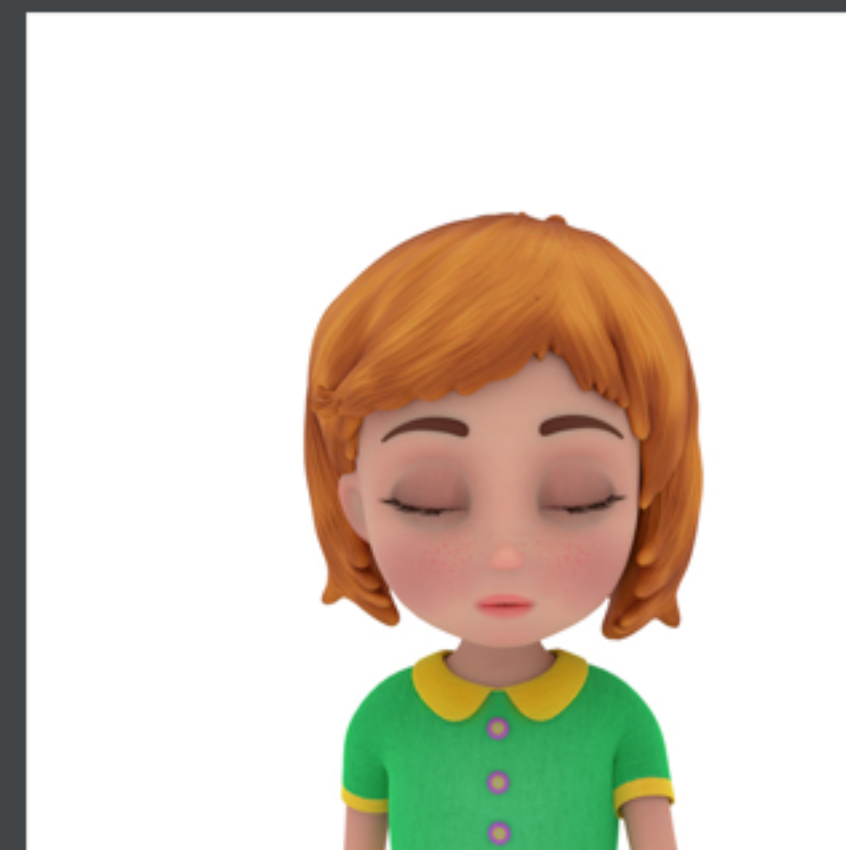
モデル展示

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

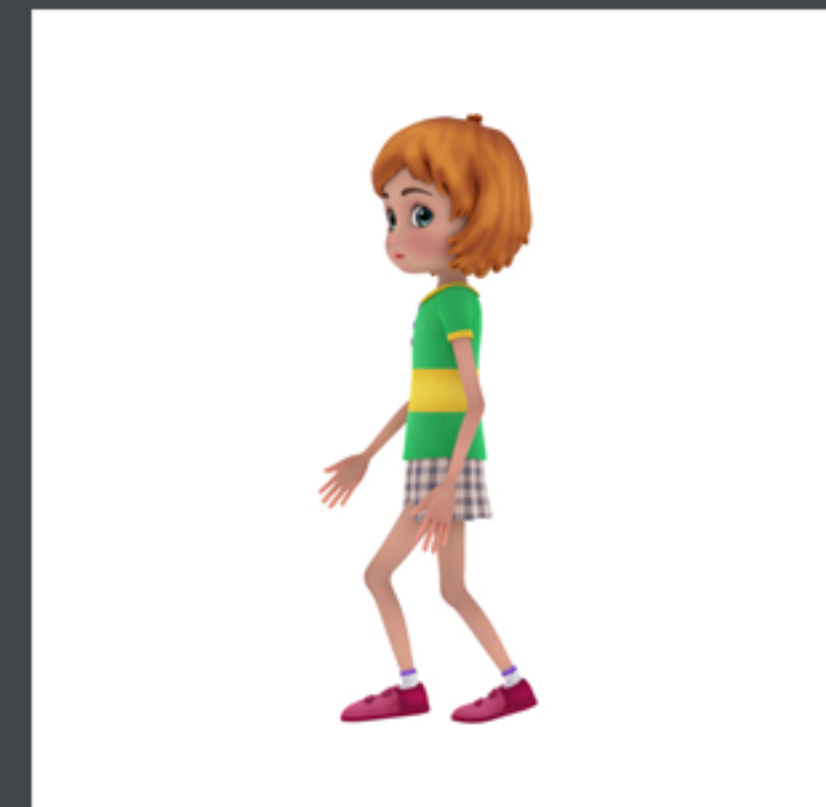
制作時間：約3.5時間

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



ファイティング・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

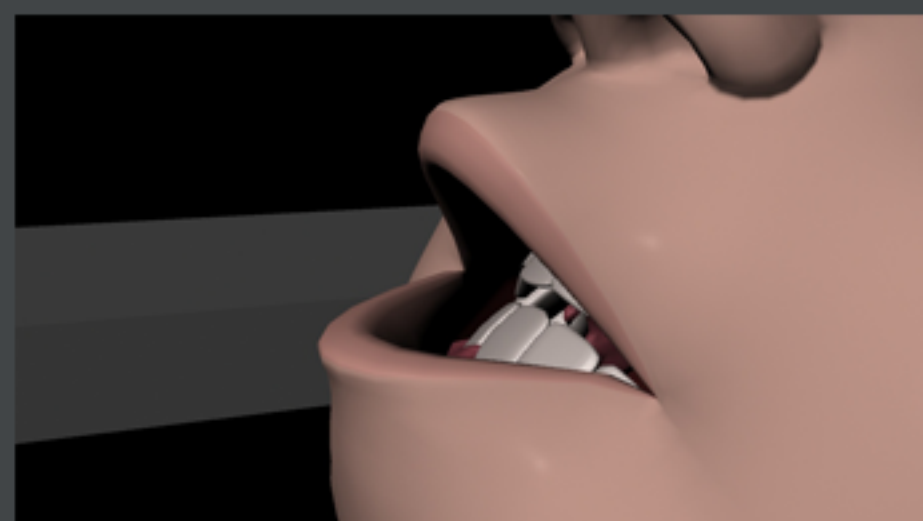
居眠りしてしまったという自主課題制作、勉強中に眠ってしまうシーンのモーションを制作しました

制作時期：2023.3

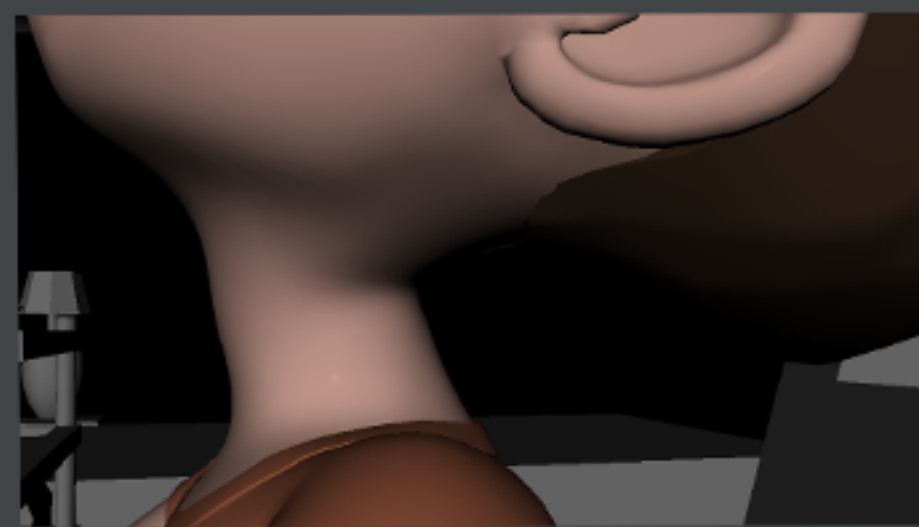
制作時間：約2時間

使用ツール：maya

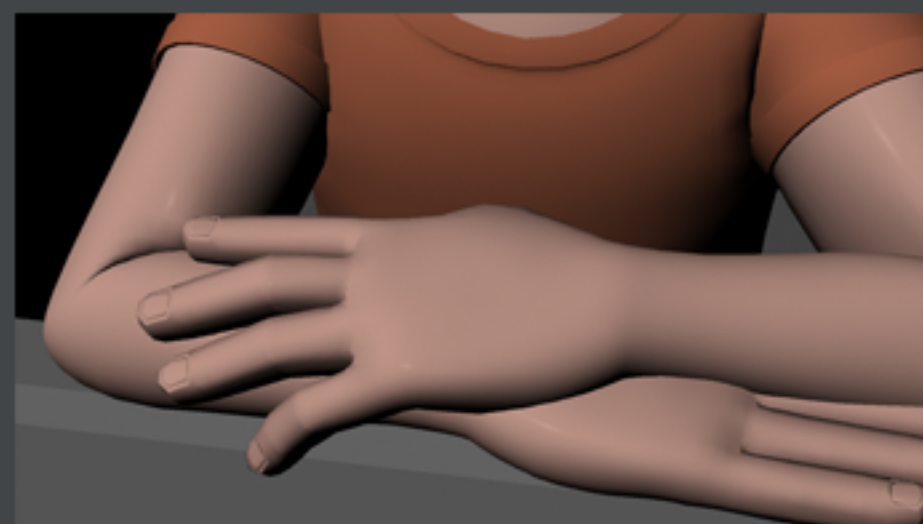
学生の頃、授業で似たような絵をよく見ていましたが、卒業後も当時のストーリーをよく思い出し、作品として記録しました。シーンは自宅を参考に作成し、アニメーションはテーブルの前で勉強するシーンを想像しています。



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。

砂漠



これは卒業制作の作品です。初めのシーンに砂漠の中に5つ小屋がある村があります。そして、寂しい気持ちが見えます。そして、植物も砂漠で育つ植物を選びます。

物語には曇りの天気が作りましたから始まりです。曇りの中に雷が入りました。雷が小屋の上に落ちますから。雷ので火事が起きました。最後に白い煙になりました。

夢の中にシーンを実現する作品です。卒業作品として制作しました。

制作時期：2018.4

作品形態：映像

制作時間：約50時間

使用ツール：maya



最初のシーンは空が曇天になりました



現れ始めた雷



雷のせいで空が白くなりました。



輝いた後雷

コンセプト：

この作品の初めのインスピレーションは、中国唐代の詩人杜甫の古詩《咏怀古迹》から得ました。

中国の学生は学生の時にいつもたくさん詩や詞を覚えます。詩と詞の作者はたくさん山と川の中で生活するので山と川で詩を作ります。唐代の詩人が一番有名です。学生時代ときに私もたくさん山と川に詩を覚えました。そして、山と川の中で生活したいという夢がありました。

この夢があるのに実現の機会がありません。そして、自分の作品で実現したいと思いました。

制作プロセス：

まず、mayaでビルや砂漠などの3Dプロジェクトをモデリングしました。その後、3DプロジェクトをNUKE中に導入して、火や雷の視覚効果を作りました。

最後のシーンでは、NUKEで煙の視覚効果を作りました。



咏怀古迹（原文）

杜甫

群山万壑赴荆门，生长明妃尚有村。一去紫台连朔漠，独留青冢向黄昏。
画图省识春风面，环佩空归夜月魂。千载琵琶作胡语，分明怨恨曲中论。

日本語の翻訳

多い山は波のような荆门に行く、王昭君を育った村は今も残っています。紫台の外は全部砂漠です。砂漠に墓碑だけ残っています。絵によって王昭君の顔を識別するだけで、月夜の袂を囲んでいるのは王昭君の魂を帰るそうです。琵琶はずっと音楽を奏しています。曲の中ではっきり王昭君恨みを聞こえます。

印象深った理由

この詩の気持ちは暗中で傷心します。王昭君は元々宮中の美人です。しかし、遺骨を外国におきます。故国を思いながら、夜だけ魂を帰る、終生残念に思います。詩の中で<多い山><紫台に行きます>などの大きな風景で王昭君を紹介します、王昭君の偉大さを表現します。私がこの詩が好き理由は王昭君の心の中の寂しさ気持ちを詩の中のシーンの砂漠で与えることができます。

自然に大きさ氣勢が感じられます。だから、この詩をずっと覚えています。

そして、卒業作品のきっかけで、この詩の環境によって砂漠のシーンの映像を作りました。

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

