



# PORTFOLIO

**Chan yu shiang**  
**Tokyo designer Gakuen College**





# Chan yu shiang

せんいくしょう

学歴 - 資格

台湾逢甲大学マーケティング専攻

東京デザイナー学院 3DCG専攻

2025 卒業見込

普通自動車第一種免許

日本語能力試験 N1





# **C o n t e n t s**



**3 D billboard**



**Texas House**



**1983 Subaru**



**Prosche 962-007**



**Others**

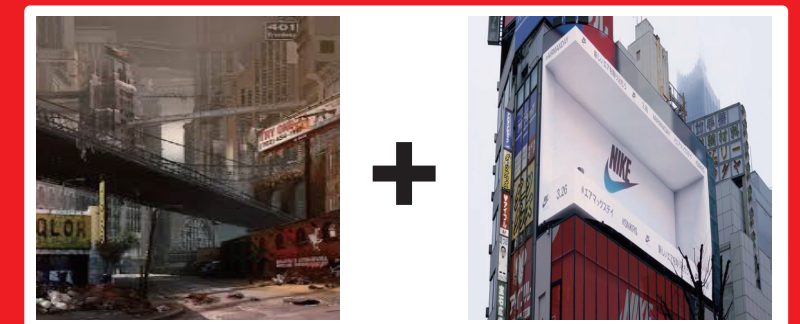




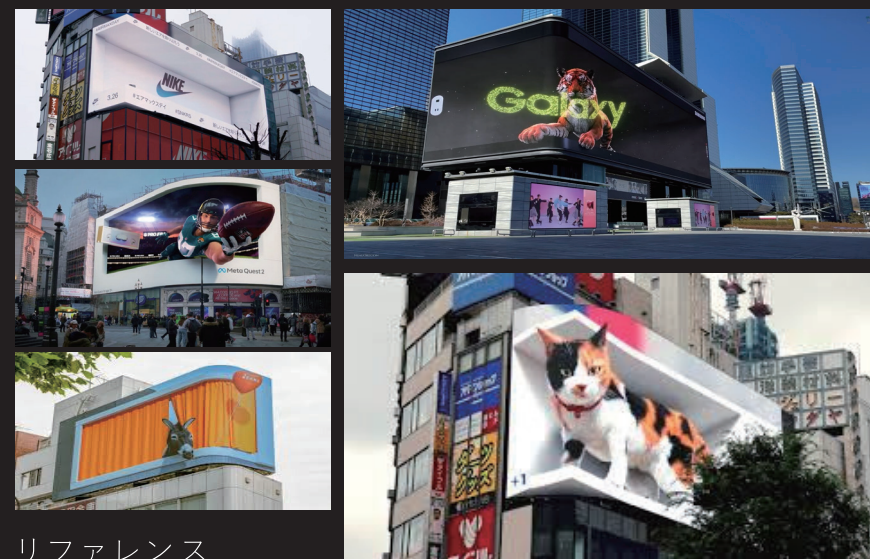
# 制作時間 200hr

(2024/2-2024/4)

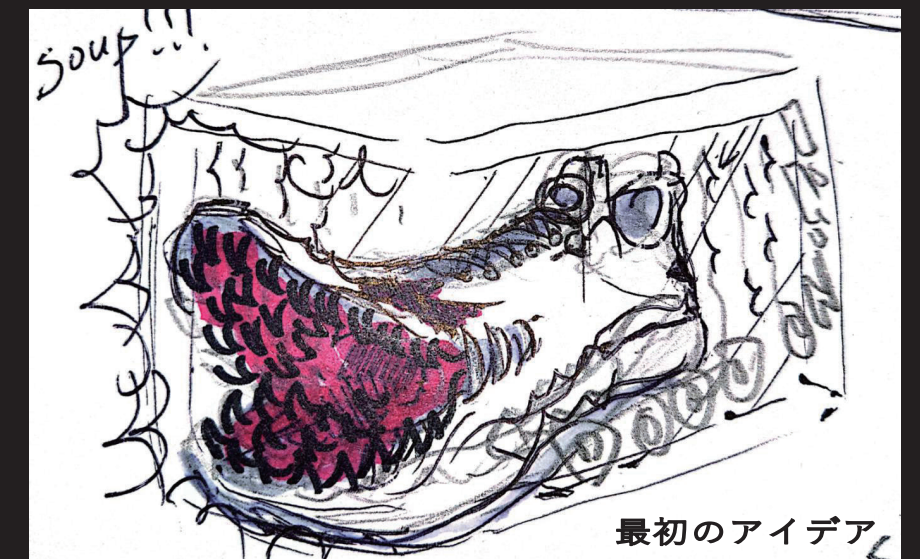
アイデア：廃墟風建築物と  
サメのバイオスニーカー 広告  
今回は、スニーカーと生き物を  
使って新宿の看板スタイルに  
挑戦しました。



建築物のスタイル



リファレンス



最初のアイデア

# 3Dbillboard

(CM制作中)

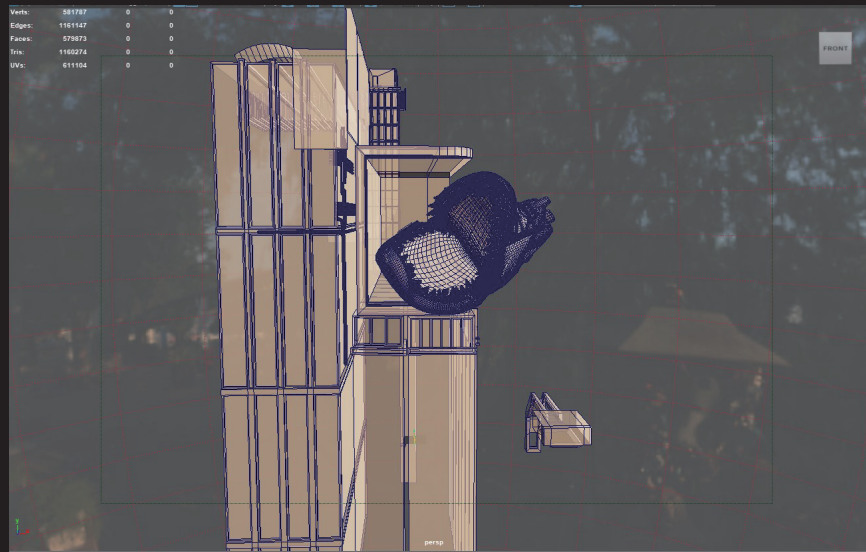




別アングル



ワイヤーフレーム



シェイダー





スニーカーの形式





# Shark version



ブラシを使ってハイマップに傷跡を作り、1層目に肌の色、2層目に血の赤を塗り、よりリアルに見えるように透明度を調整する。

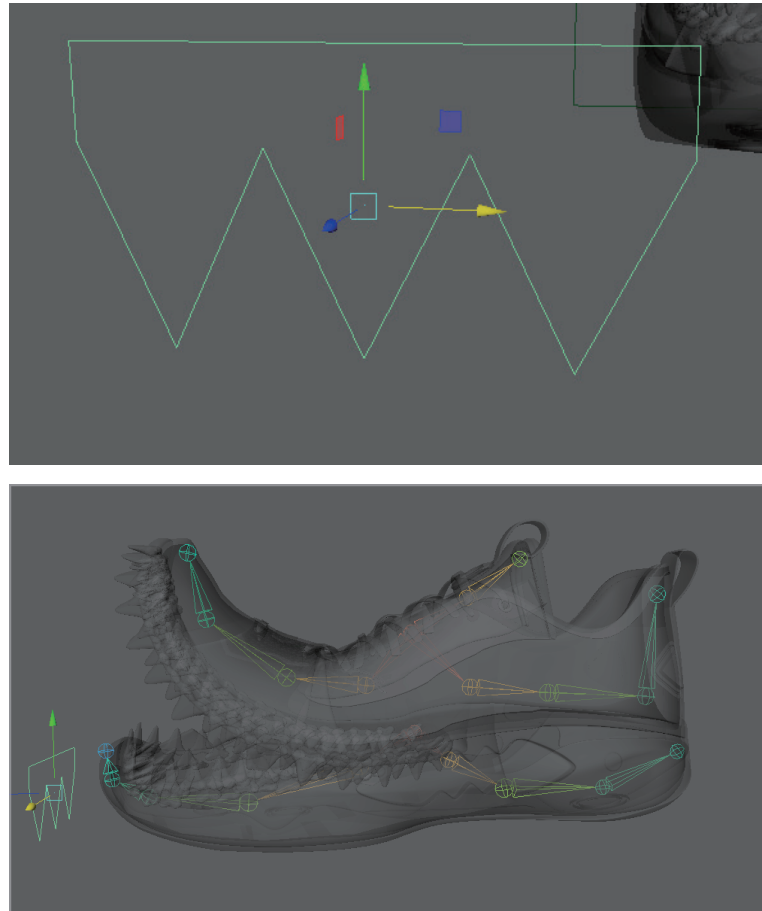


本物のサメのような効果を出すために、表面の皮膚にはハイマップと色のレイヤーが何層にも重ねられている。舌の頭も同じブラシを使ってハイマップで表現されている。

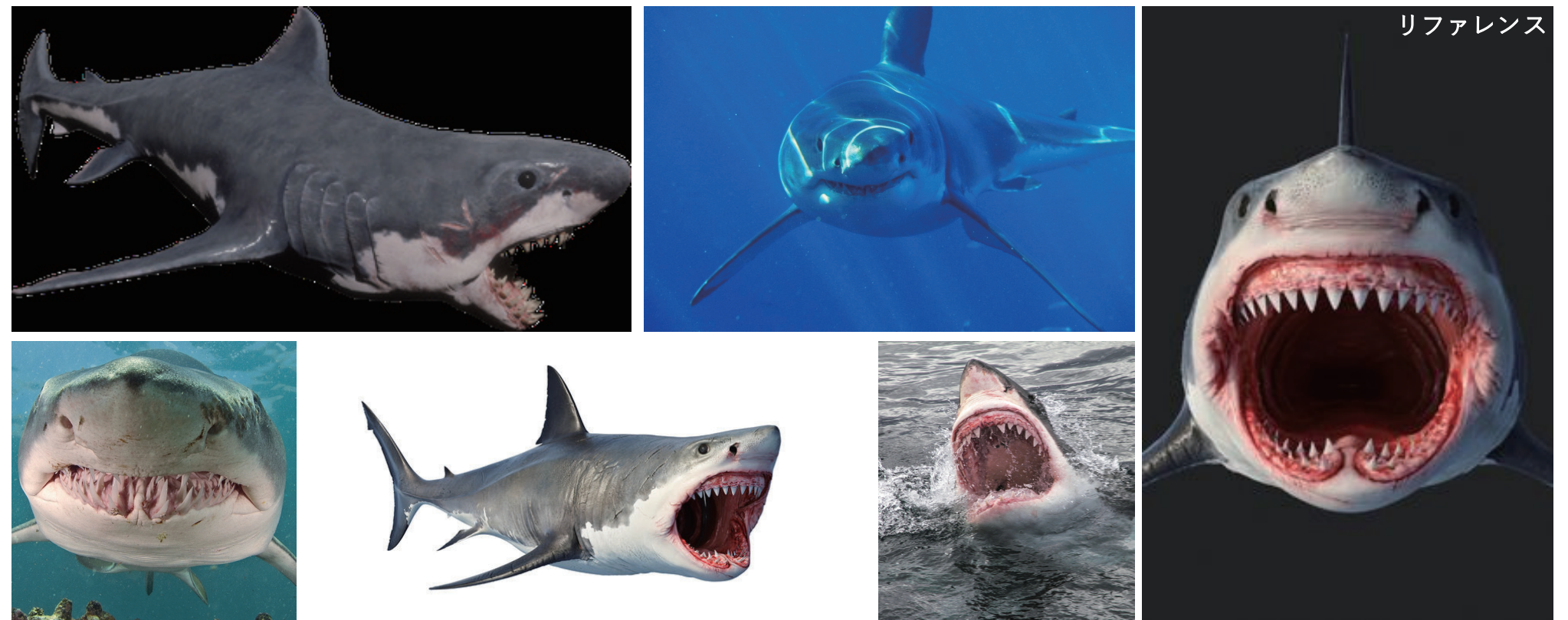




# Shark-Rig



カーブを使って、骨の曲げを制御するコントローラを作成します。  
カーブのアトリビュートをドリブンキーリンクで再作成します。  
これで、口を開いたり、左右に回転させたりすることができます。





# Anta sharkwavepro5



## 制作時間 150hr

新宿広告の主演として作りました。  
NBA カイリー・アービングのシューズ。  
このシューズを完全に再現することに挑戦しました。  
ネットからリファレンスを探しました  
スニーカーのテクスチャーにはかなりの時間を費やしました。





**SUBSTANCE**  
 アセットとハイトマップ  
 を使用します。  
 テクスチャー  
 を実物に近づ  
 けるための調  
 整をする



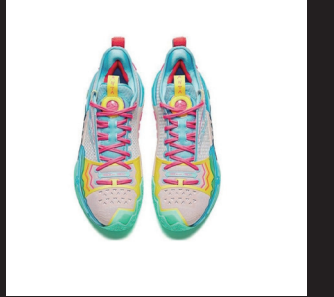
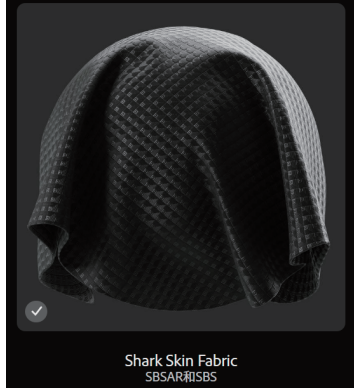
復回弾轻质鞋面  
 鞋面比狂潮3轻40g  
 (对比US11码)

三碳板支撑设计  
 轻量化强度  
 配置后跟更精准

全掌气科技  
 对比狂潮3气垫  
 重量更轻, 带来更好落地回弹感

侧向支撑TPU  
 稳定支撑,  
 更快启动启动

水泥克星大底  
 持久耐磨



元画像

Ps 後画像



PS の白黒機能とぼかし機能を使って、  
 BUMPMAP のテクスチャーを作成する。







## 制作時間 180hr

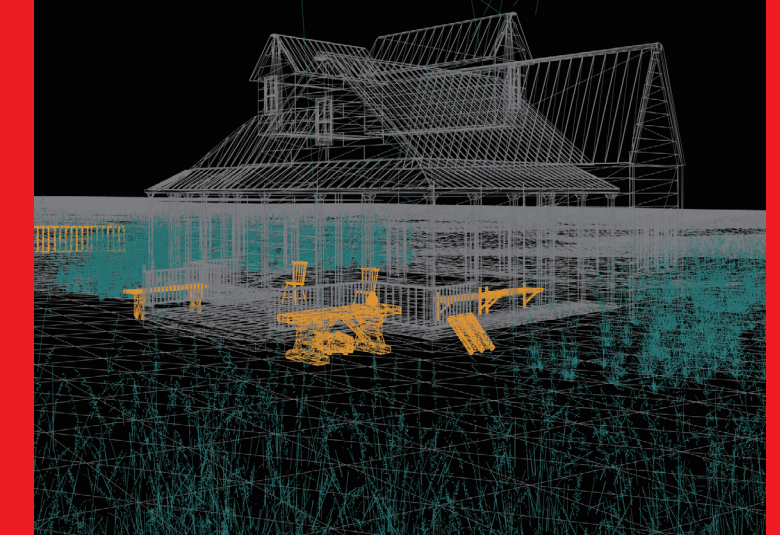
(2023/10-2023/12)

アイデア：今回の作品はテキサスの大草原にある古い家と古いトラックです。夕日と大草原のシーンはUE5で制作しました。マテリアルと全体画像の調和をとるのに、かなりの時間を要した。マテリアル、特に錆びた部分は意識して作りました。空気感や物と物の遠近感などの表現にも心がけました。UE5の中でカメラのシーンもやりました。



動画はこちら！

ワイヤーフレーム

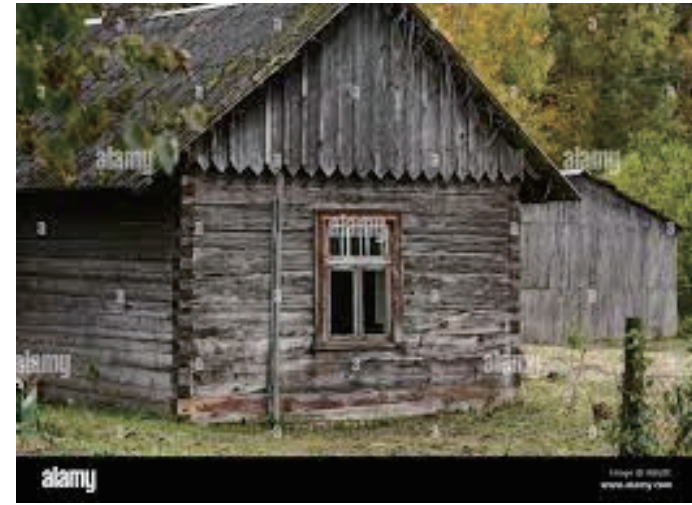
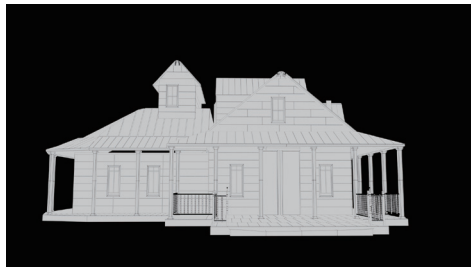
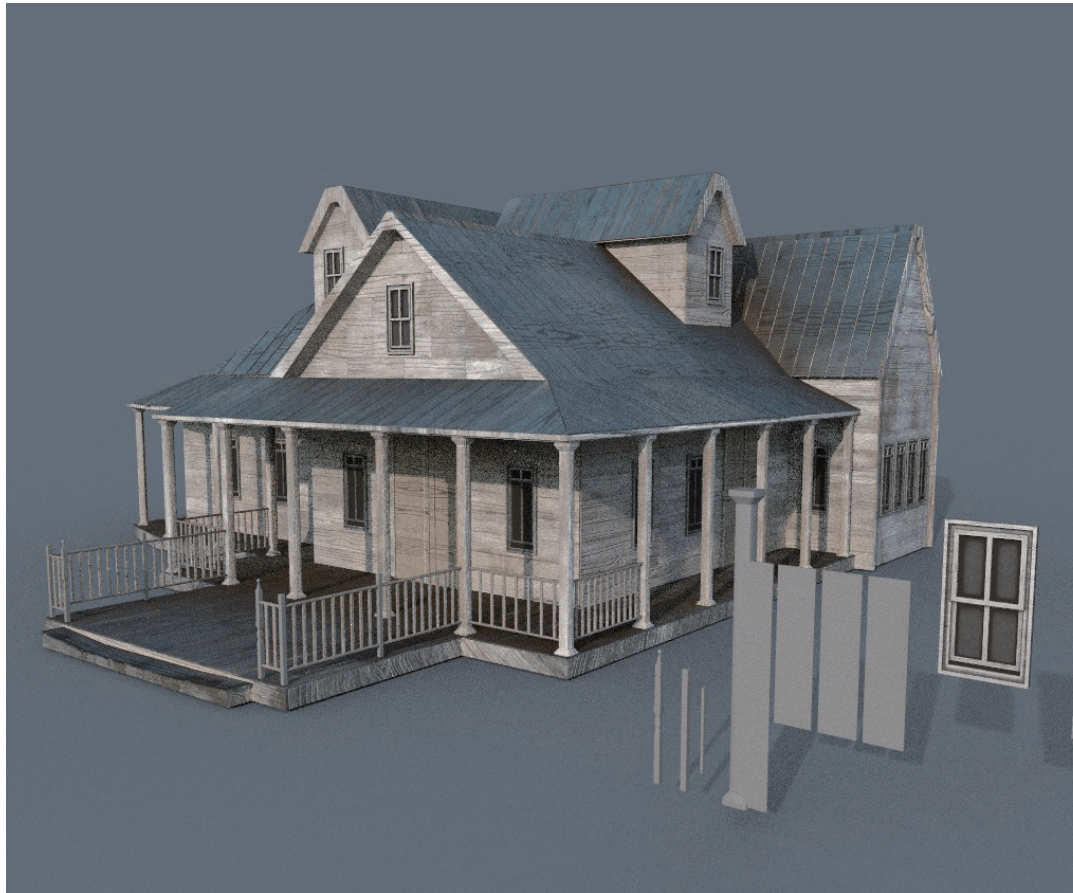


# Texas House



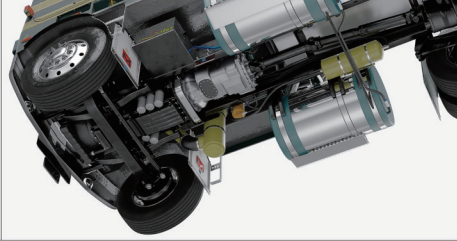
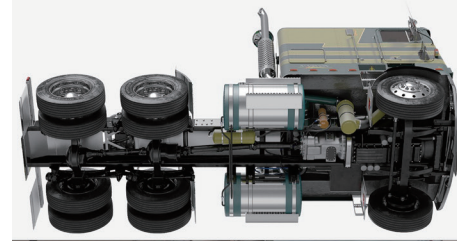
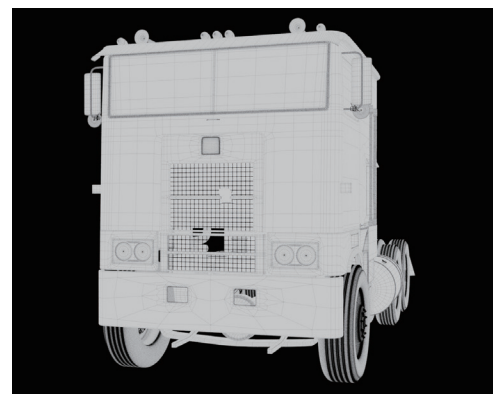
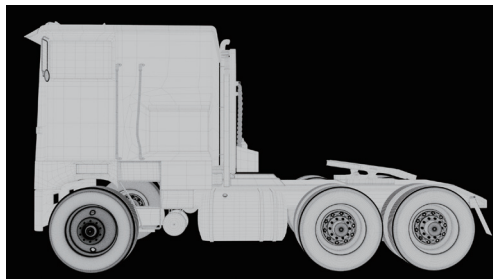
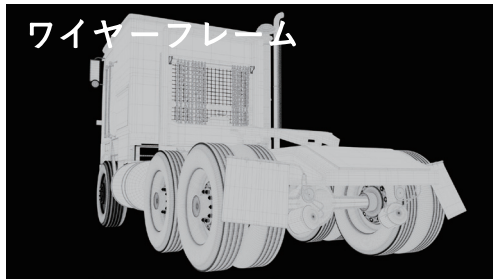


# Texas House





# Marmon Hdt-ac-86







汚れ方の参考

古いトラックのタイヤ



錆びたチェーンをたくさん参考しました



リファレンス



Adobe Stock 207643164

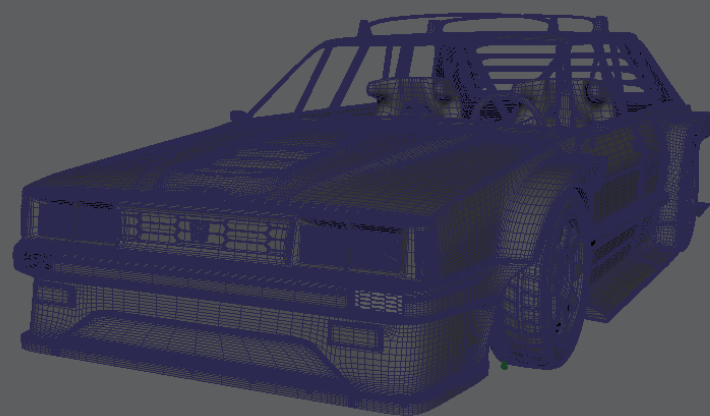




## 制作時間 180hr

(2023/8-2023/10)

この作品は 1983subaru の古いタイプを改造られています。この作品で私がやろうとしているのは、クルマのストリームライン感を表現することだ。エアキットのアニメーションも試してみた。感覚をつかむのに時間がかかった。いろいろな光の色やカメラの距離を試した。結果は非常に良好だ。



リファレンス



# 1983 Subaru GL Wagon

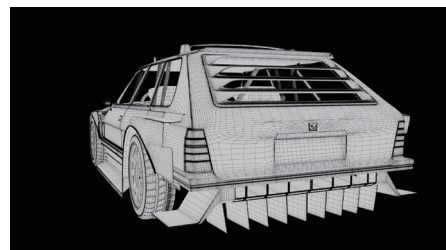
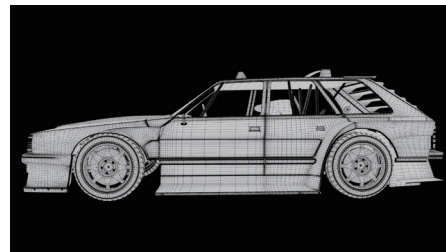
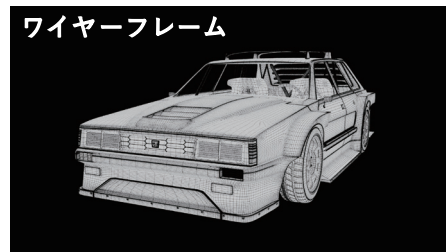
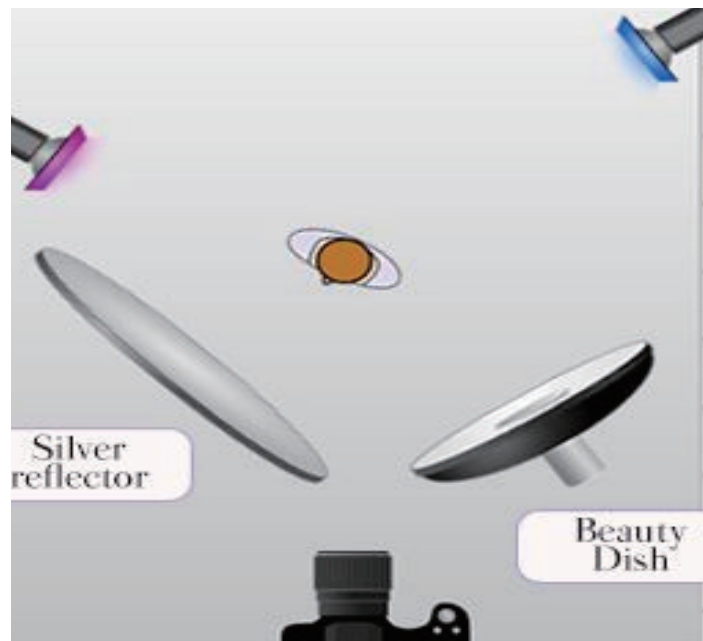






背景は、実際に車が撮影されるスタジオをモデルにして作られています。

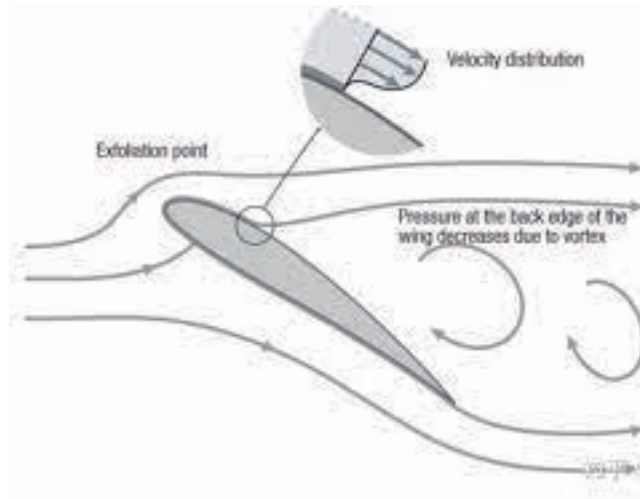
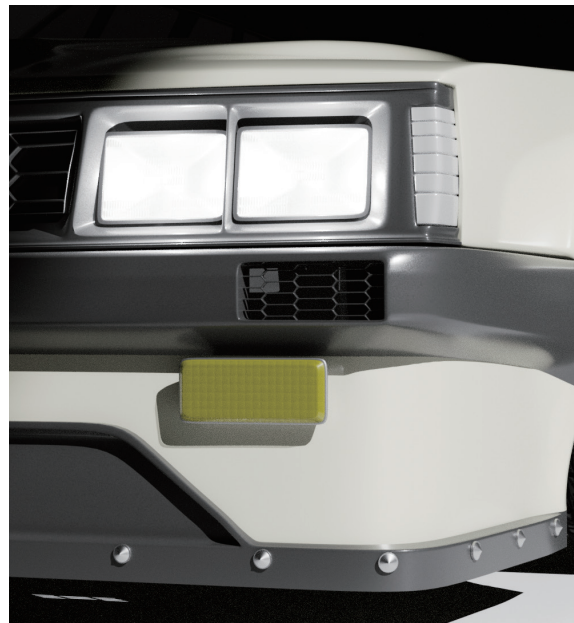
照明は濃淡の異なる対照的な2色を使っている。被写体を際立たせるためにサイド照明を使用しました。







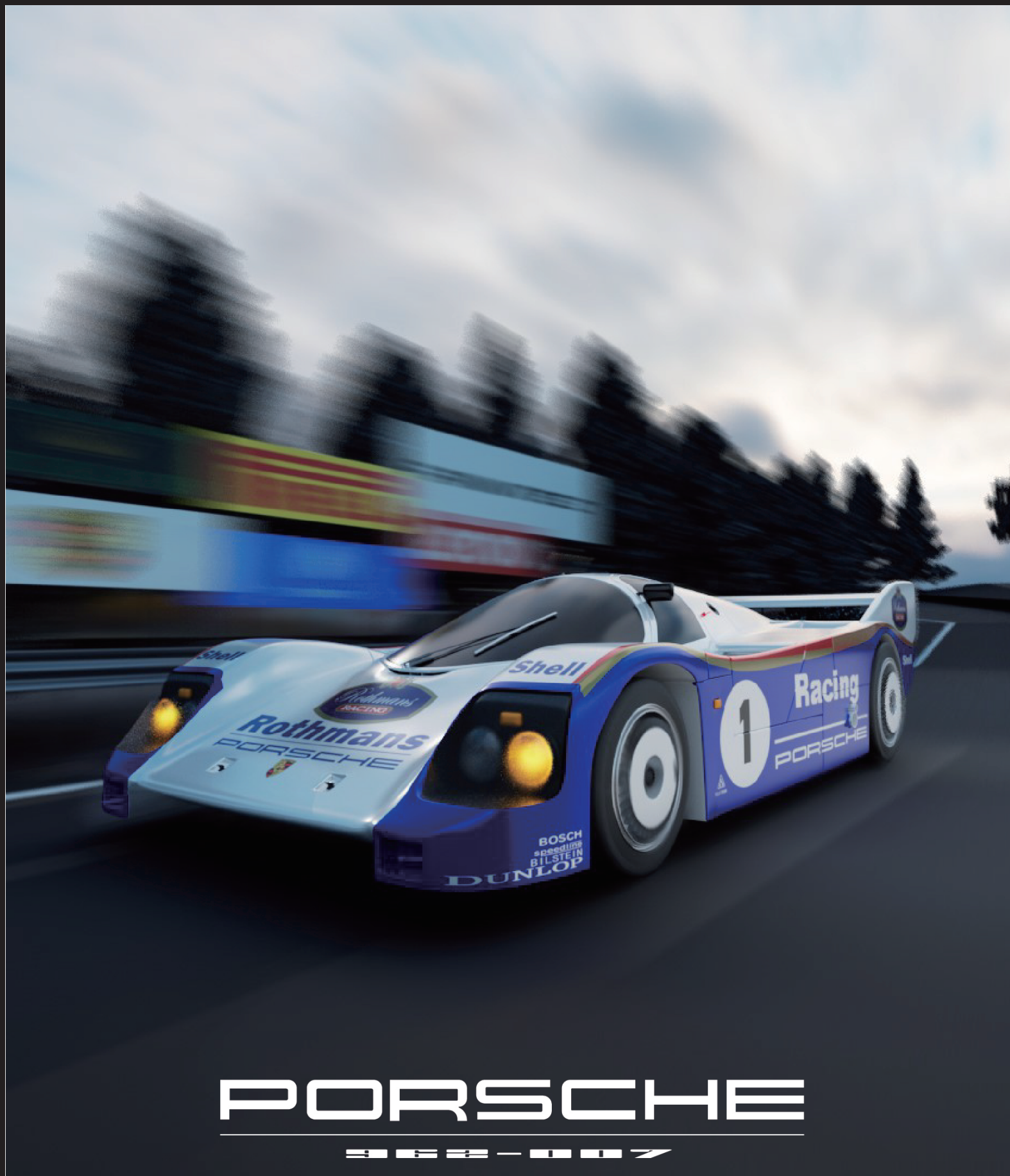
アニメーションはこちら！



エアキットが空中に発生させたダウンフォースを減速に利用する。  
急旋回時には、片側と組み合わせることでより大きなダウンフォースを発生させ、減速を実現します。





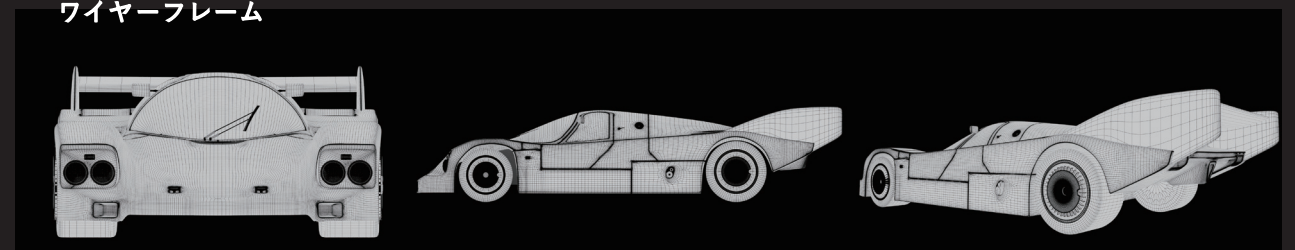


## 制作時間 200hr

(2023/4-2023/6)

こ初めて車のモデリングをした時にボディラインを再現するのは難しくて時間もかかりましたが、結局予想以上よくできました。最初車の塗装をUVで表現するのはわからないけど自分でネットの資料を探してやっと完成しました。

ワイヤーフレーム



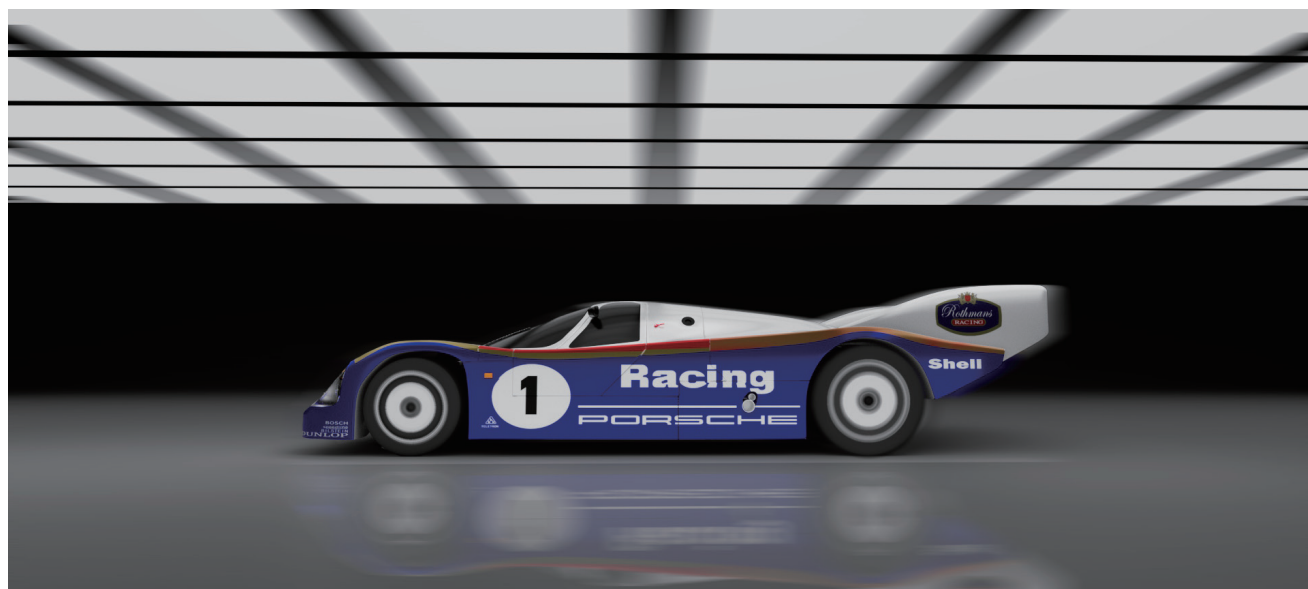
リファレンス



# Prosche 962-007









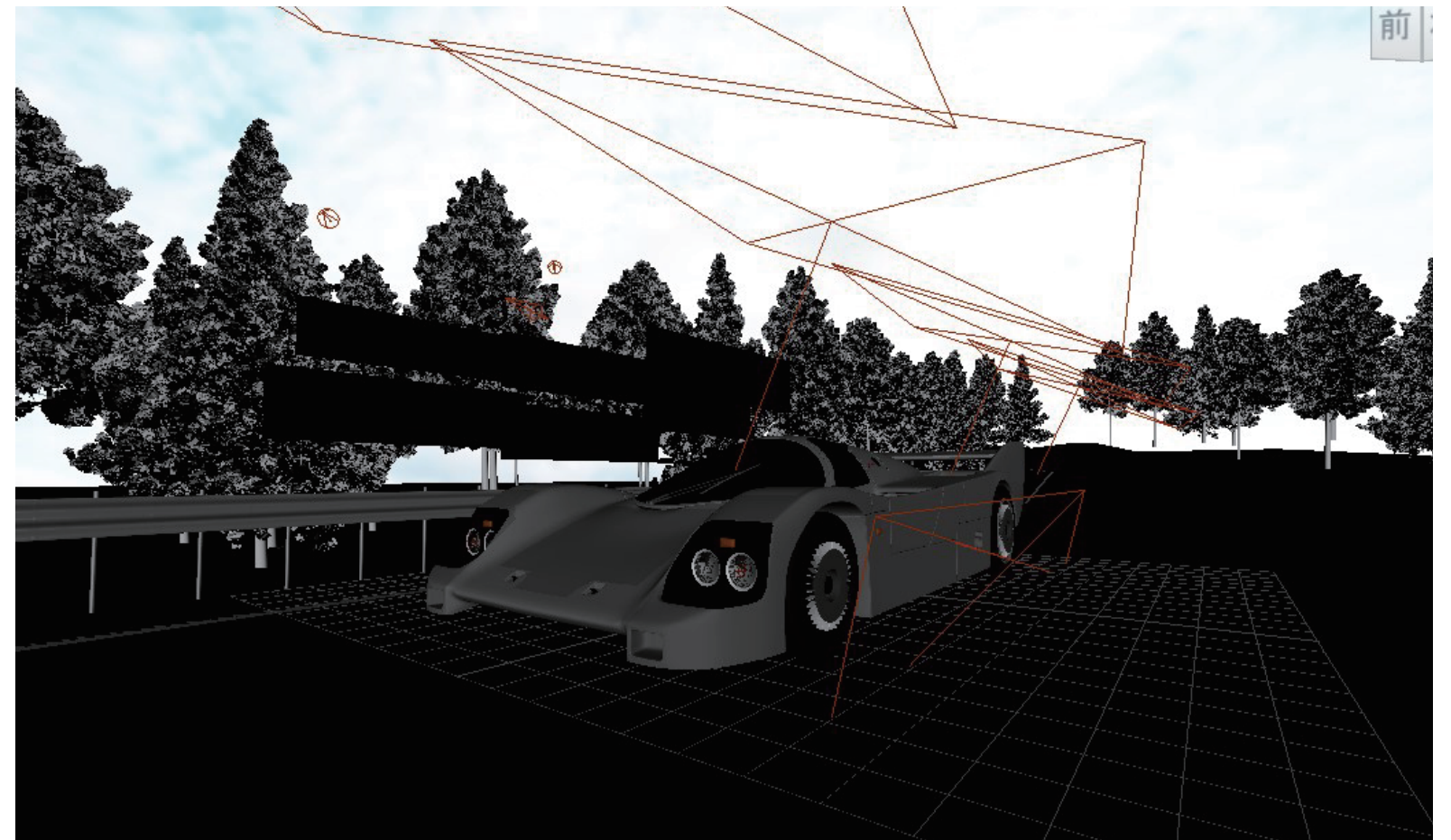
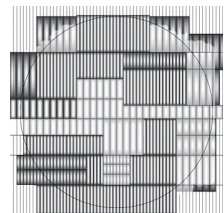


Before Gaussian Blur

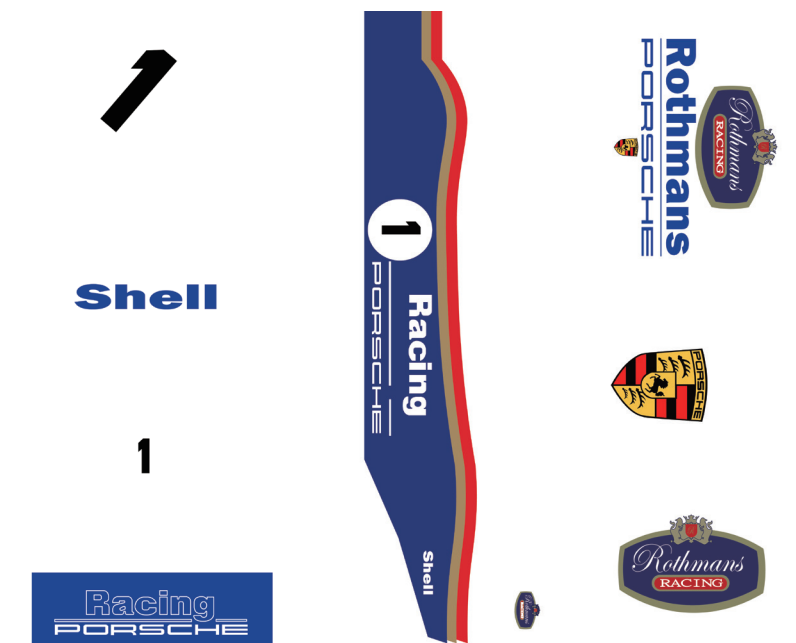


After Gaussian Blur

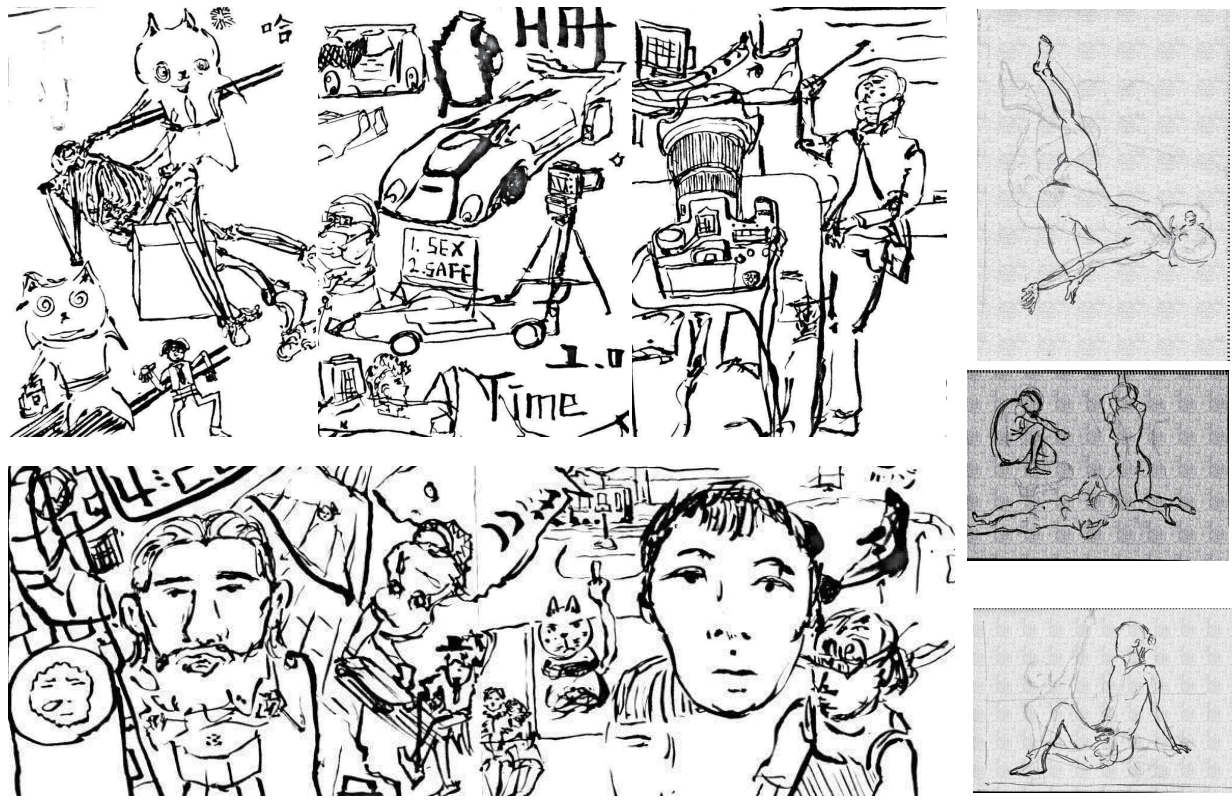
MESH で表面のテクスチャを直接スクライプし、BEND ツールで X 軸と Z 軸を 20 度曲げてヘッドライトの内側の円弧を形成する。



背景は MAYA で作りました。  
車の UV は Adobe illustrator で作りました。  
スピード感と背景のぼかしは Adobe photoshop で作りました







デザインとスケッチ

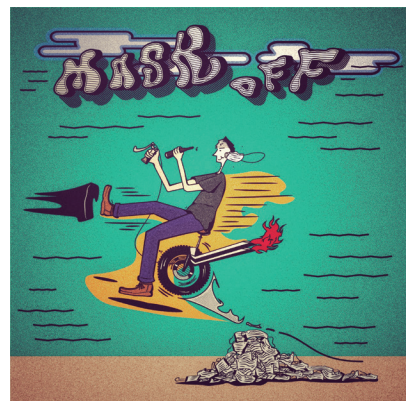
# 浪跡天涯



自作のTシャツ



モディワイド・モーター  
サイクル・ショーでは自作の  
ポスターが展示されました。



実際に着ている人もたくさんいます。





**Thank you !**

---

ご視聴ありがとうございました！