

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



Contents



1983 Subaru



3D billboard



Texas House



Prosche 962-007



Others

制作時間

200hr

(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。

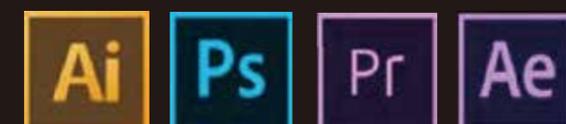
BRUSH UP
(2024/5~2024/7)



リファレンス

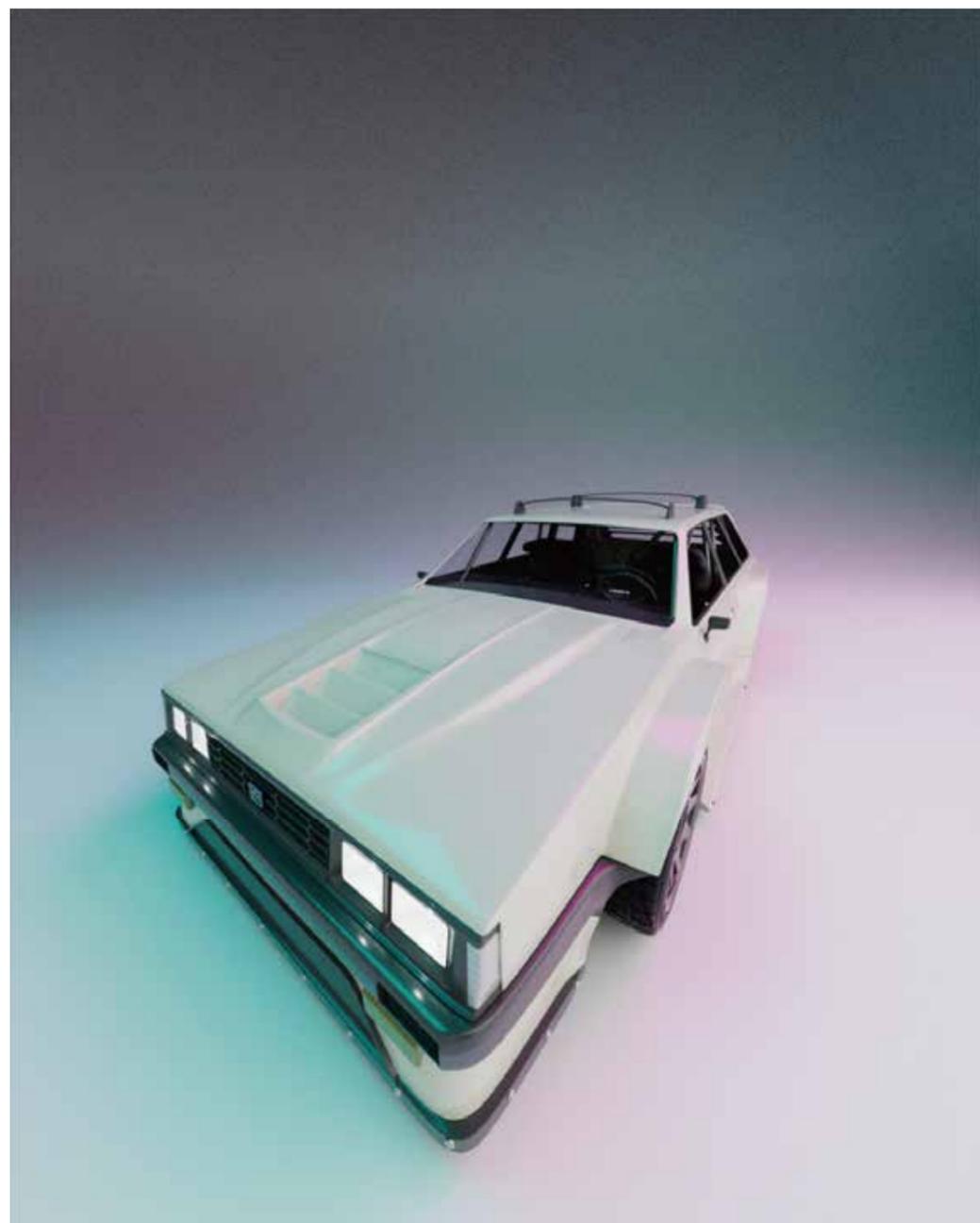


1983 Subaru GL Wagon



[2023/8~2023/10]

Before Brush up

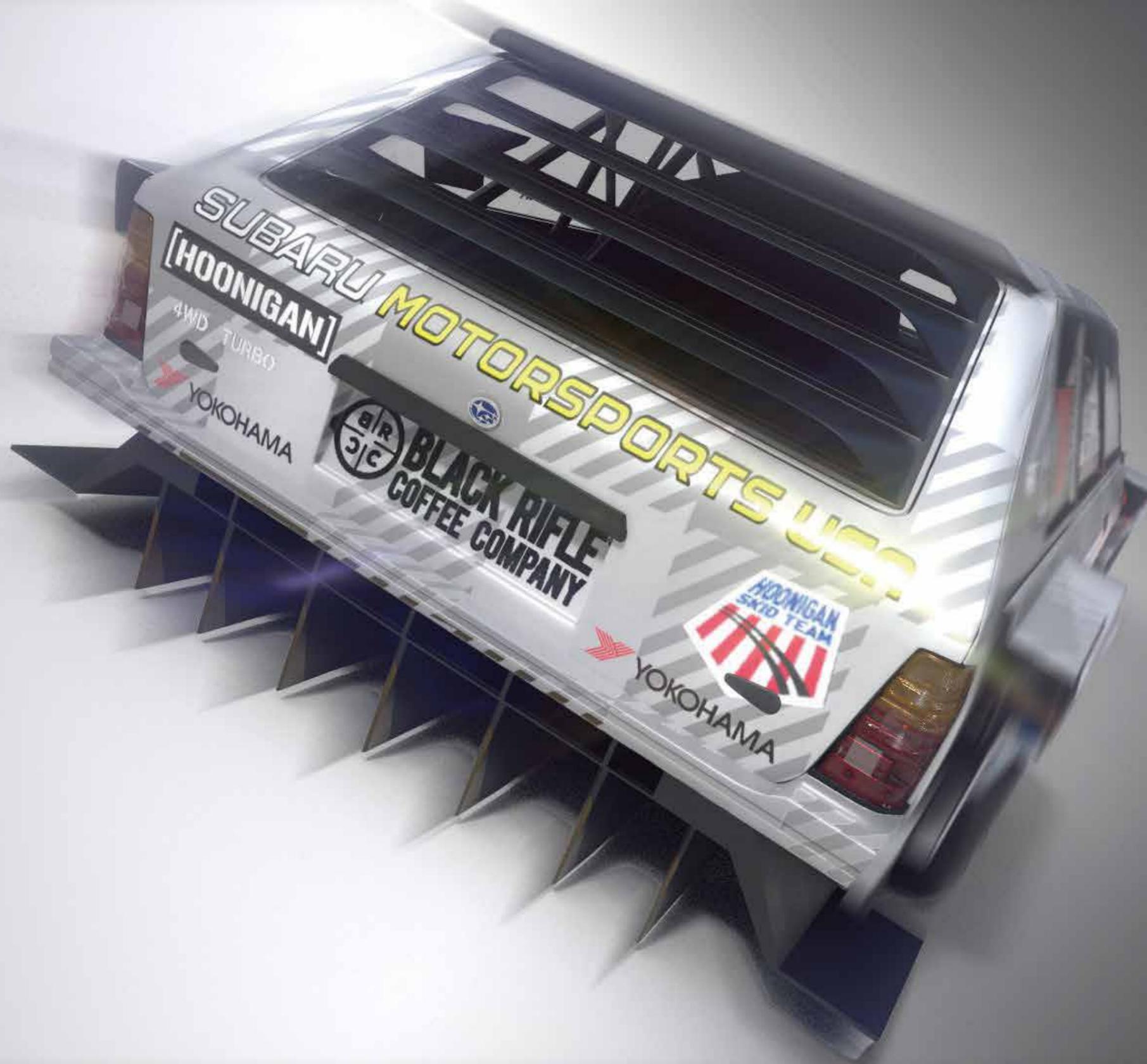




After Brush up







[HOONIGAN]

4WD TURBO

YOKOHAMA



BLACK RIFLE
COFFEE COMPANY



YOKOHAMA

SUBARU MOTORSPORTS USA



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

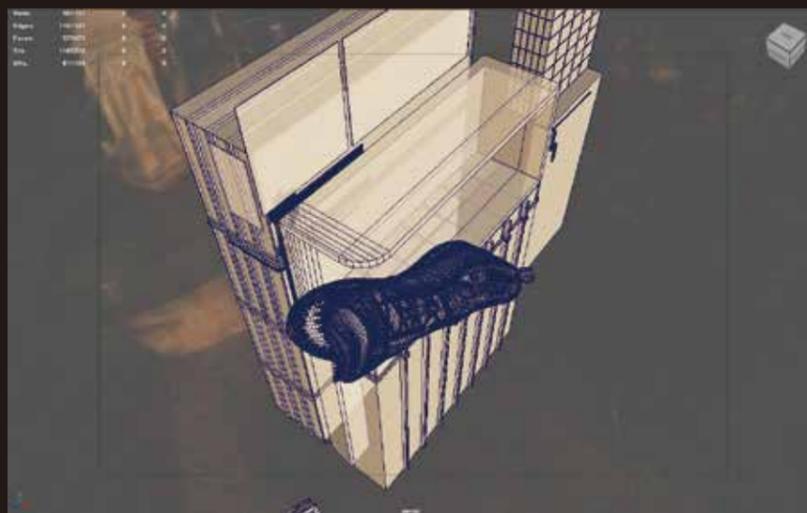
3Dbillboard (CM制作中)



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



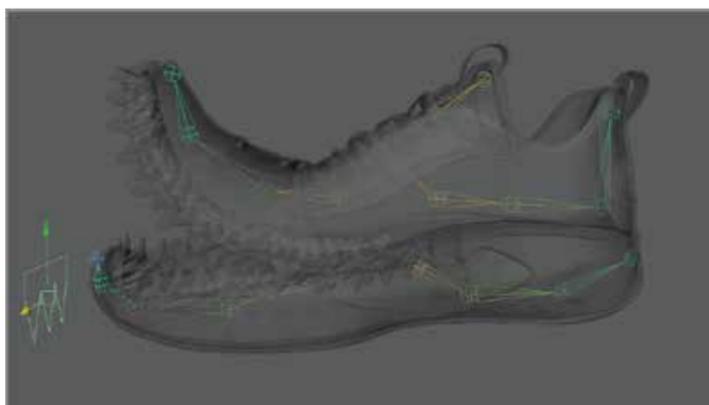
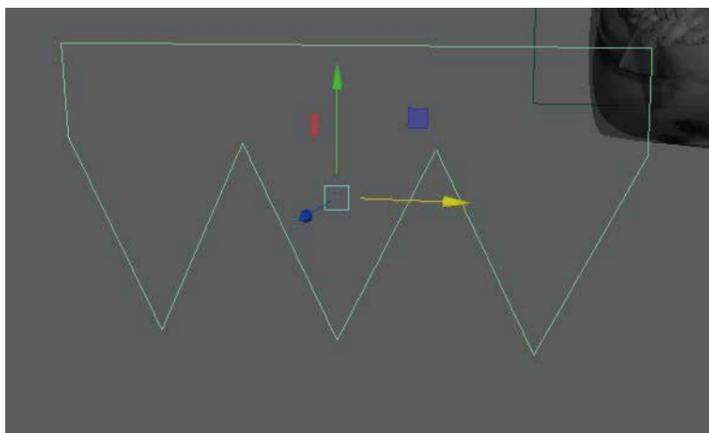
ブラシを使ってハイマップに傷跡を作り、1層目に肌の色、2層目に血の赤を塗り、よりリアルに見えるように透明度を調整する。



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



left



right



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

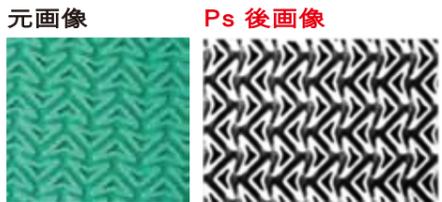
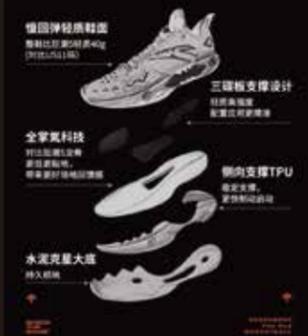
新宿広告の主演として作りました。
NBA カイリー・アービングのシューズ。
このシューズを完全に再現することに挑戦しました。
ネットからリファレンスを探しました
スニーカーのテクスチャーにはかなりの時間を費やしました。



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



リファレンス



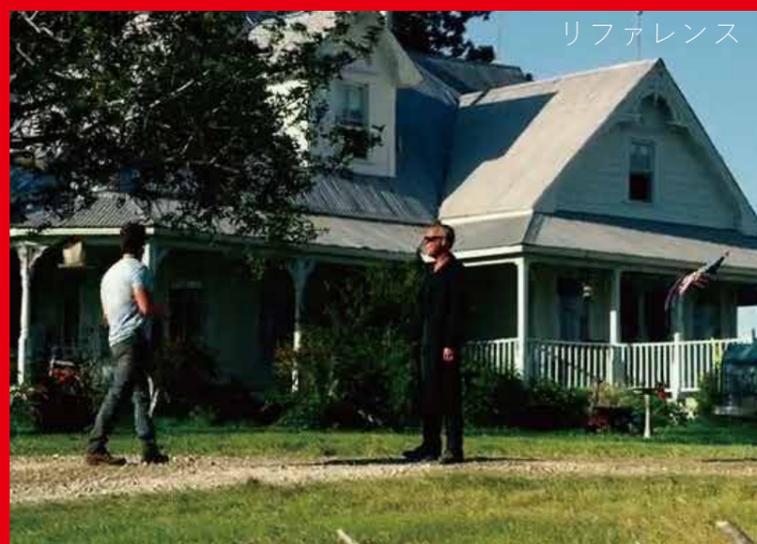
PS の白黒機能とぼかし機能を使って、
 BUMPMAP のテクスチャを作成する。



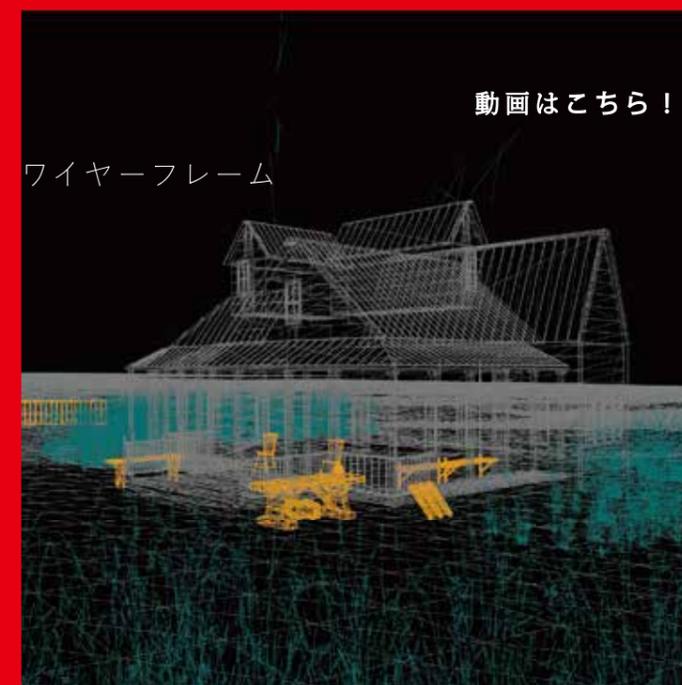
制作時間 180hr

(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しました。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。



リファレンス



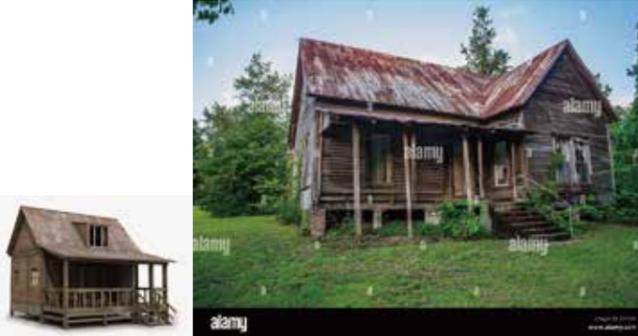
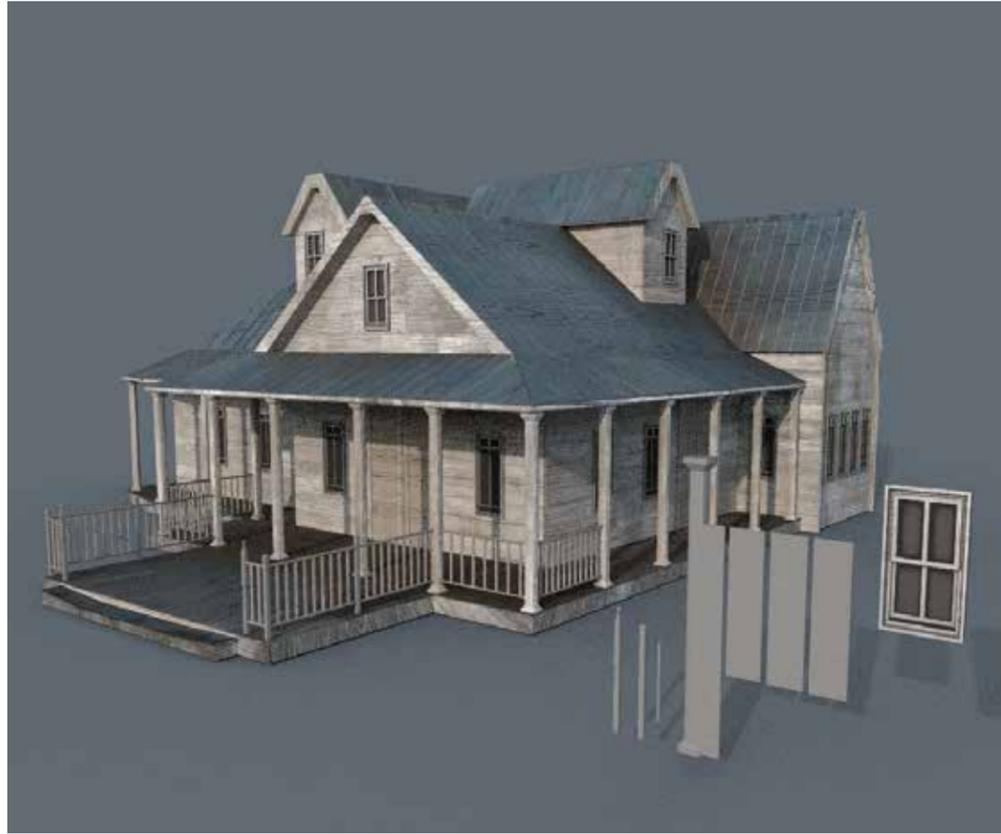
動画はこちら！

ワイヤーフレーム

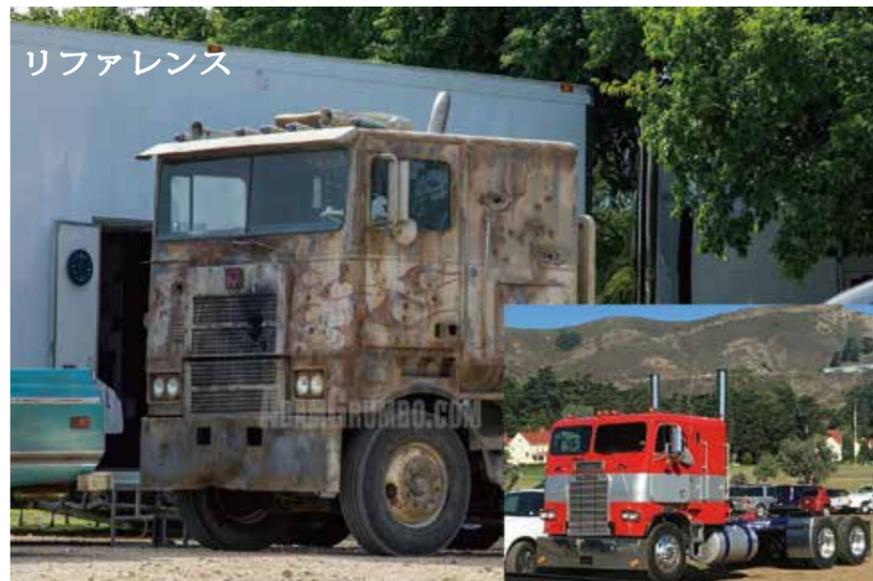
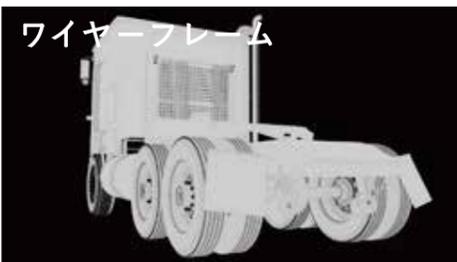
Texas House



Texas House



Marmon Hdt-ac-86





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



汚れ方の参考

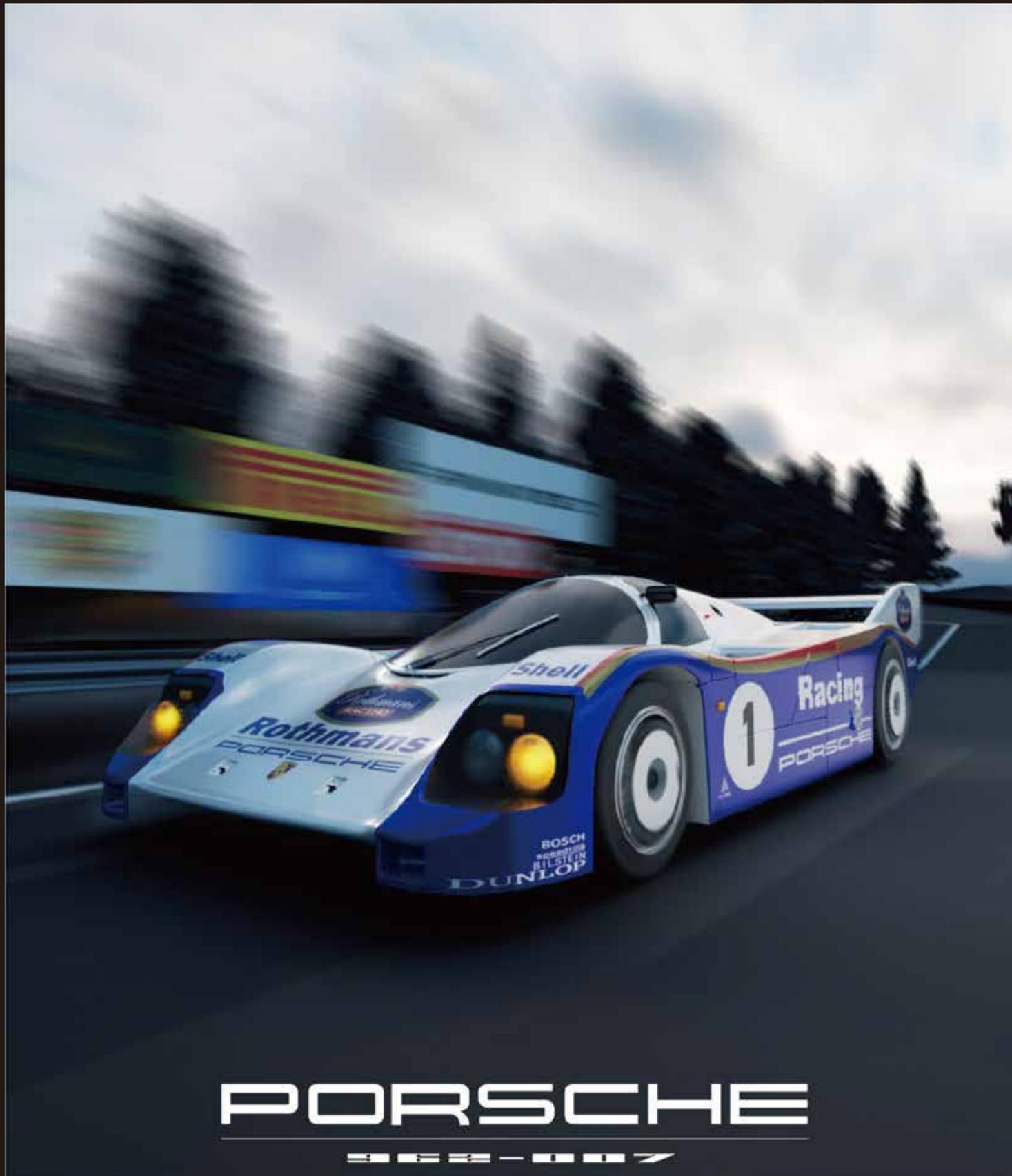


リファレンス



Adobe Stock 207643164



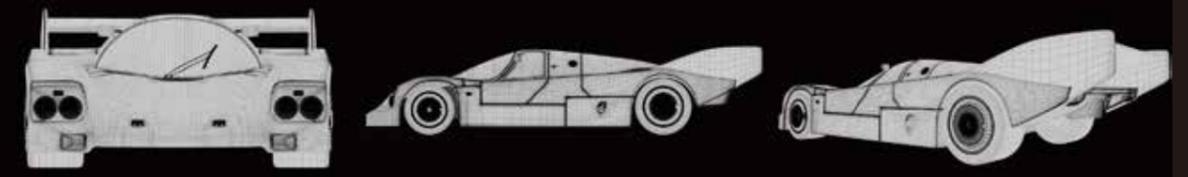


制作時間 200hr

(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



Porsche 962-007





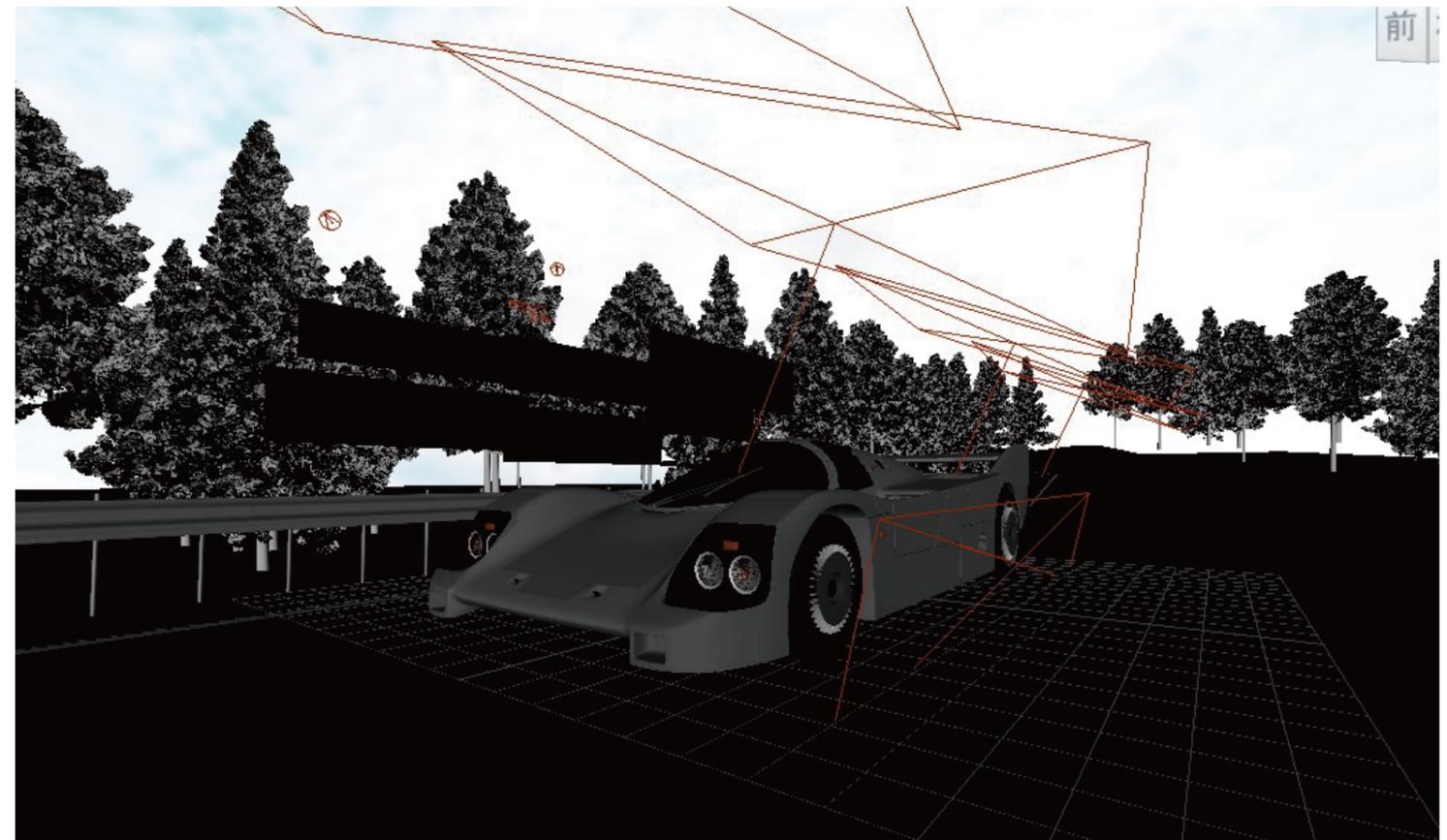
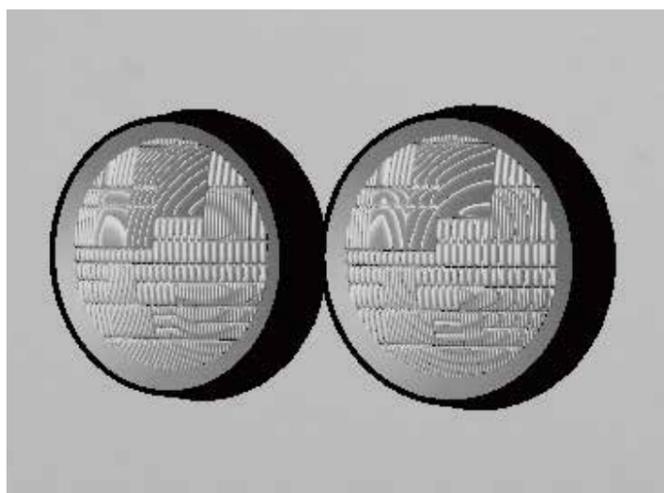
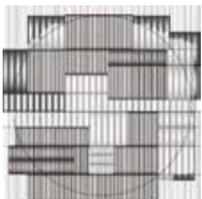


Before Gaussian Blur



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。



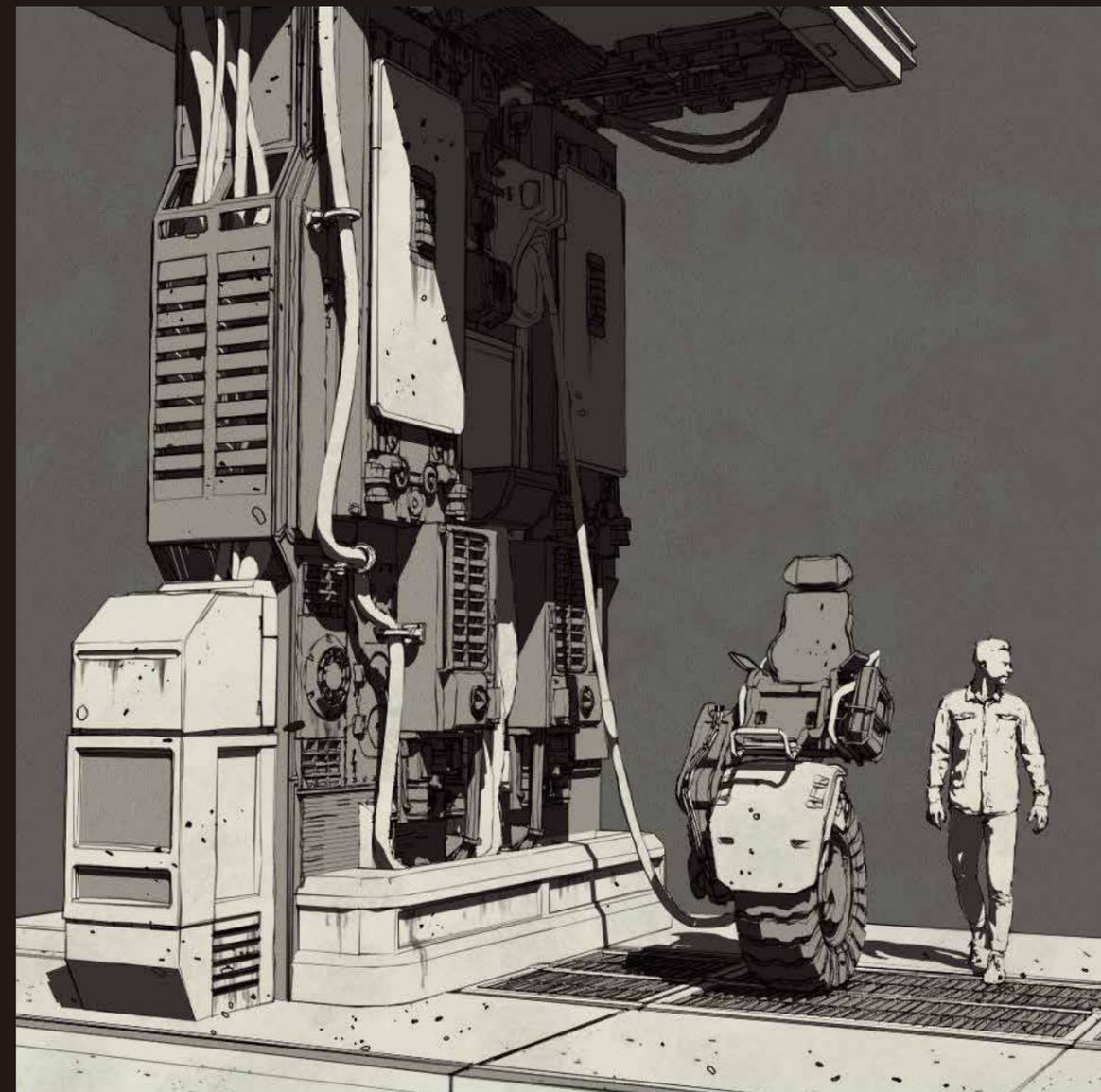
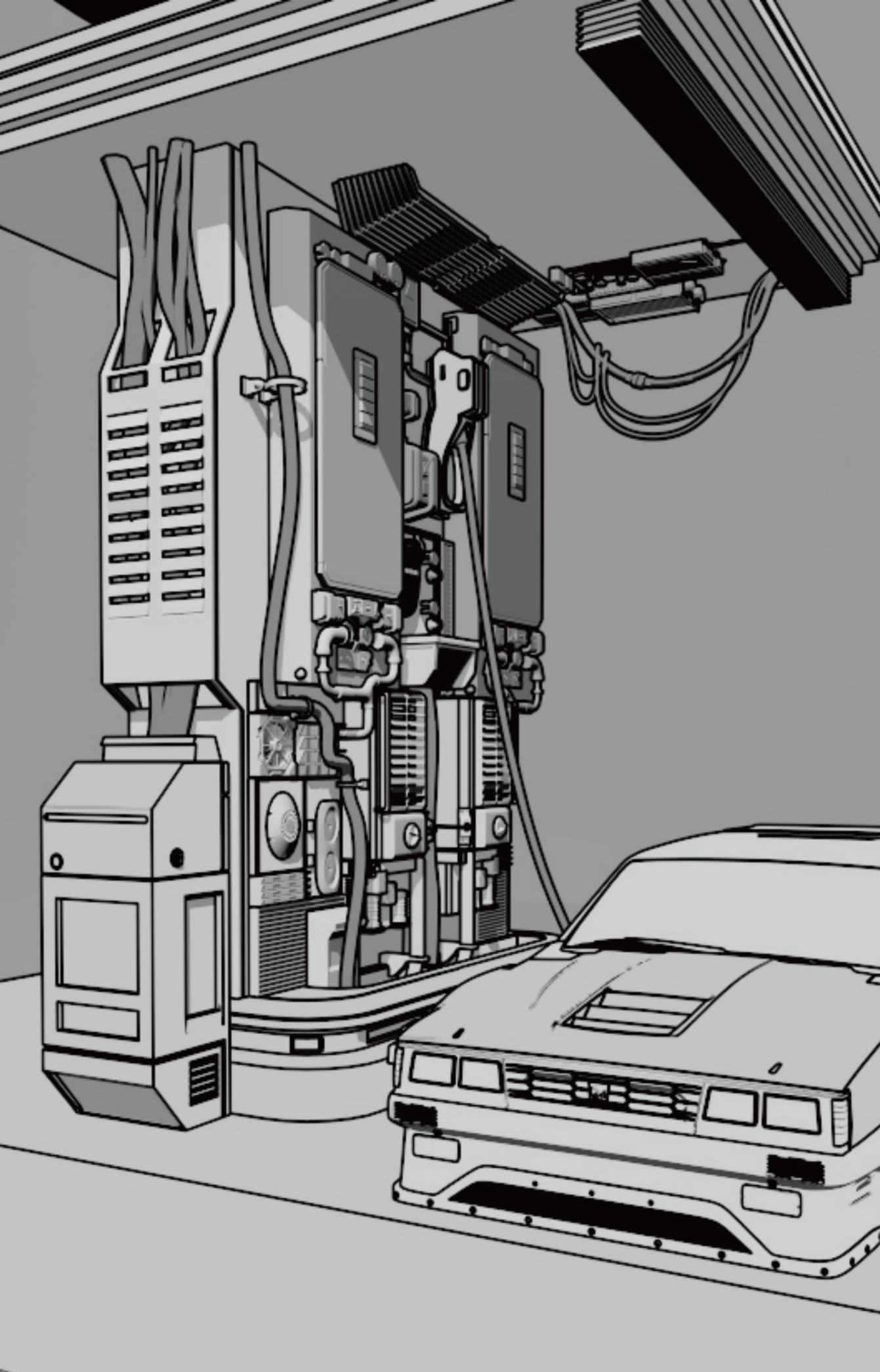
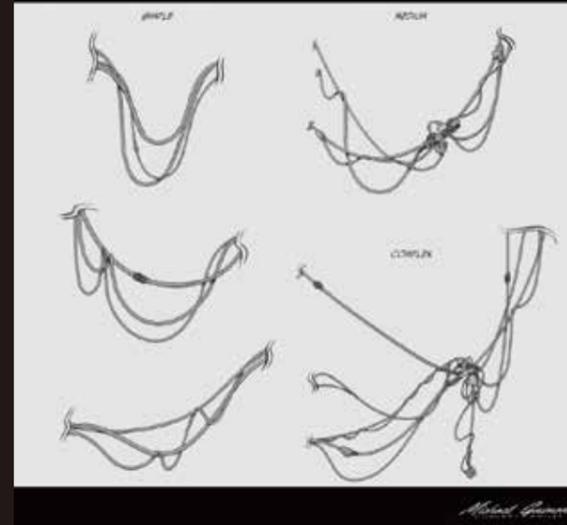
背景は MAYA で作りました。
車の UV は Adobe illustrator で作りました。
スピード感と背景のぼかしは Adobe photoshop で作りました



Gastation (ING)

[2024/6~]

リファレンス





デッサンとスケッチ



自作のTシャツ



モディファイド・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。



Thank you !

ご視聴ありがとうございました！