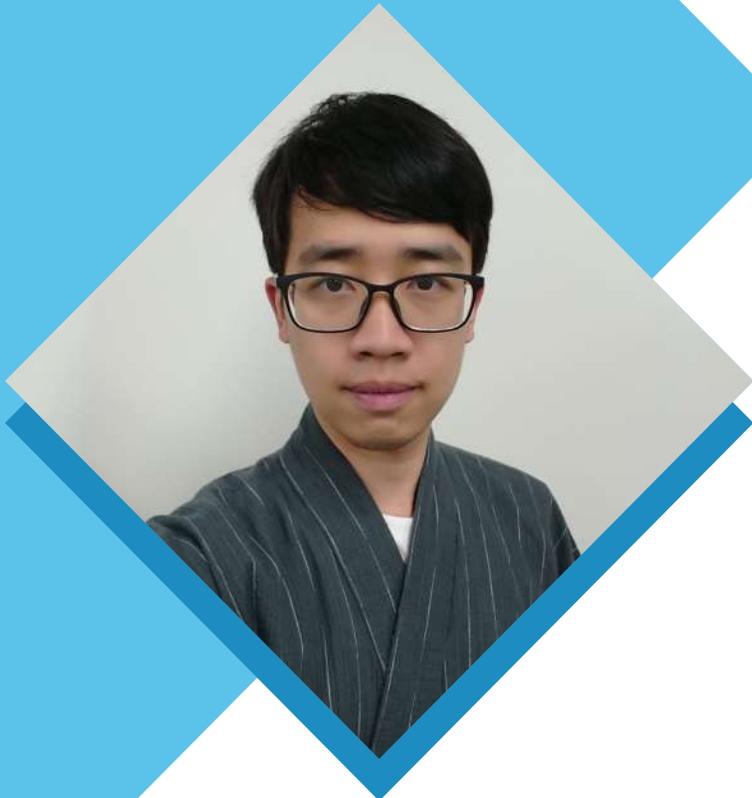




# PORTFOLIO

CHEN XINYUAN



# About Me

チン キン ゲン

陳 欣元

Chen XinYuan

Email: fairytale9701@gmail.com

Phone: +81 09091409701

WeChat: FairyTale9701

## Education

2012-2015 福州格致中学

2015-2019 西南交通大学

2019-2021 フジ国際語学院

2021-2023 東京デザイナー学院

## Skills



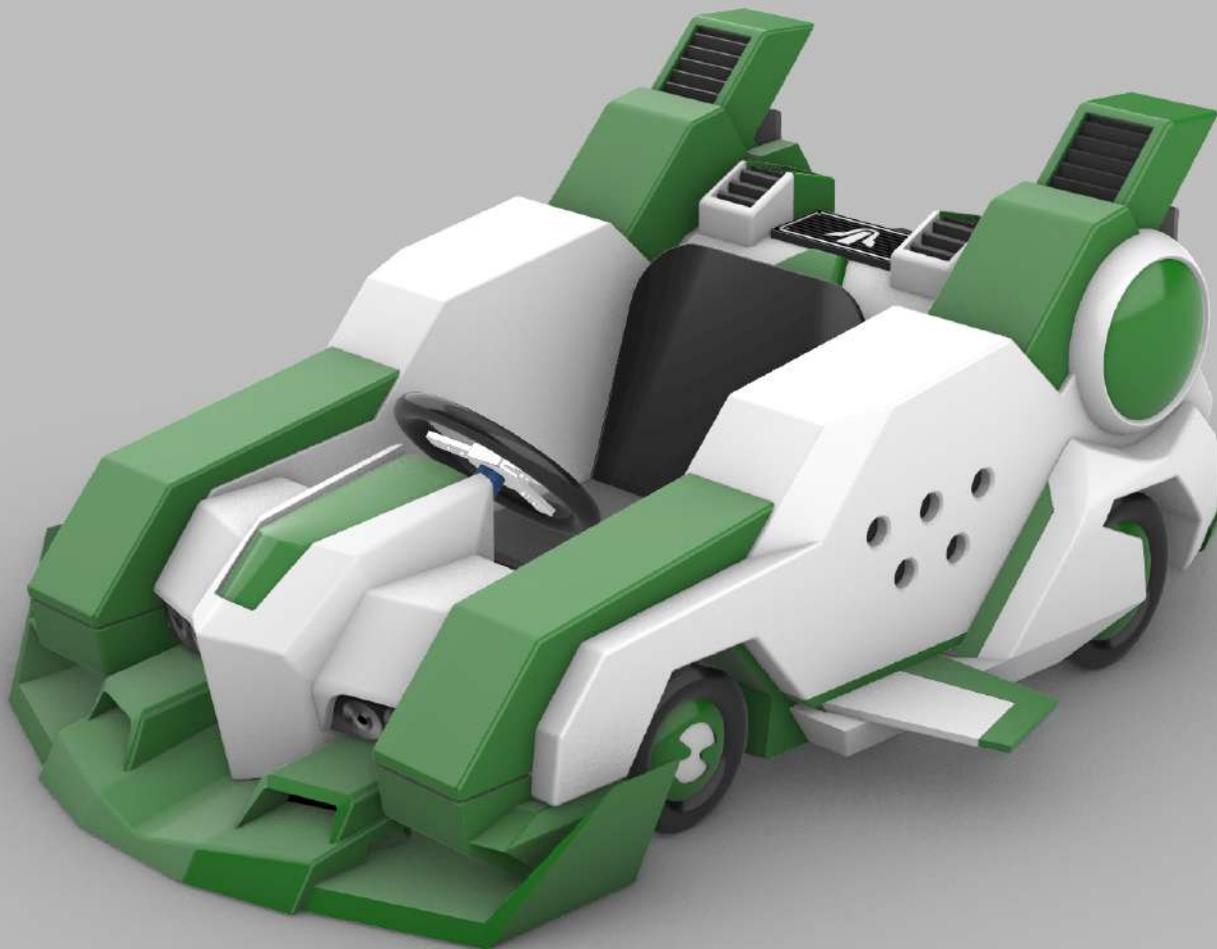
## Hobby



# Toy Design

# Cotton SR

CRAZY RACING KARTRIDER



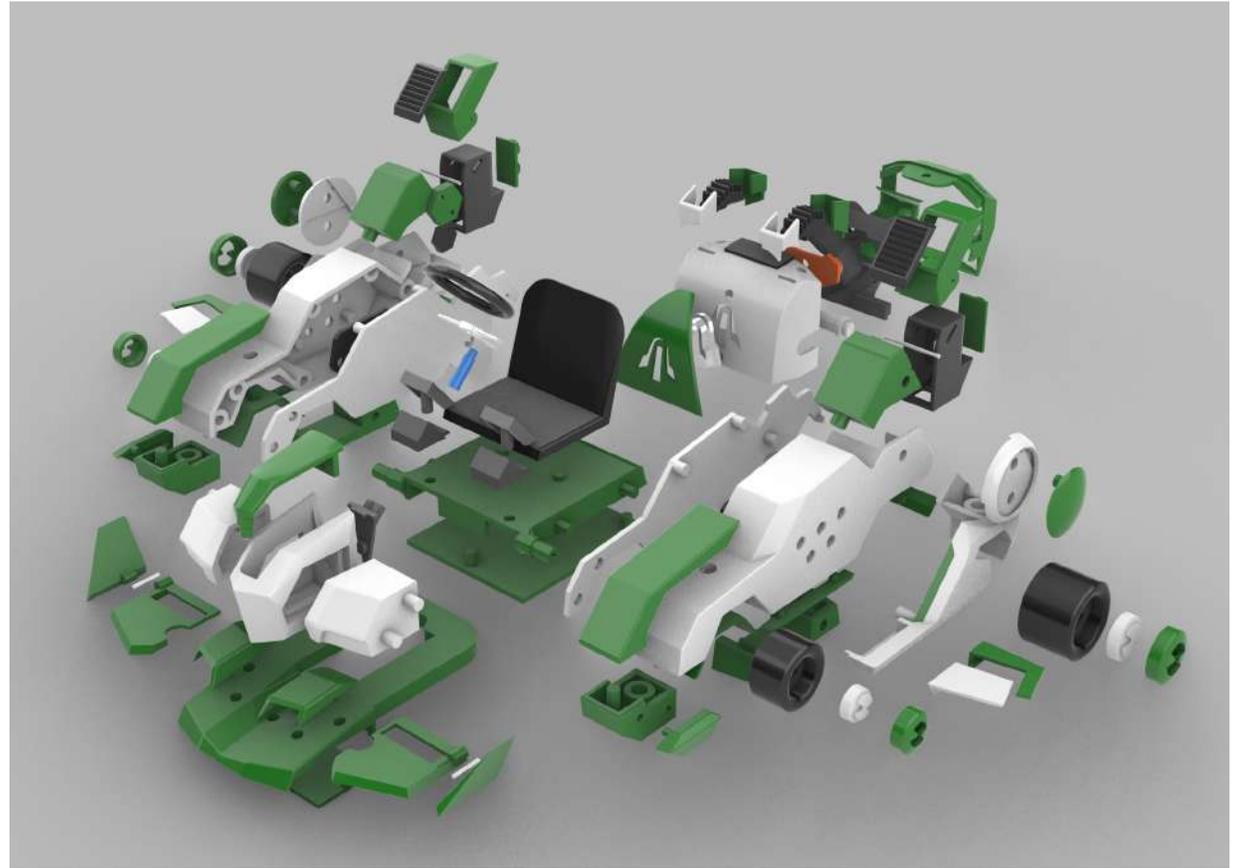
コンセプト

## 自由に変形できる

ゲームでのレーシングカーは変形可能であり、その効果を現実に実現するためにこのモデルを設計・製作した。

製作時間 80時間

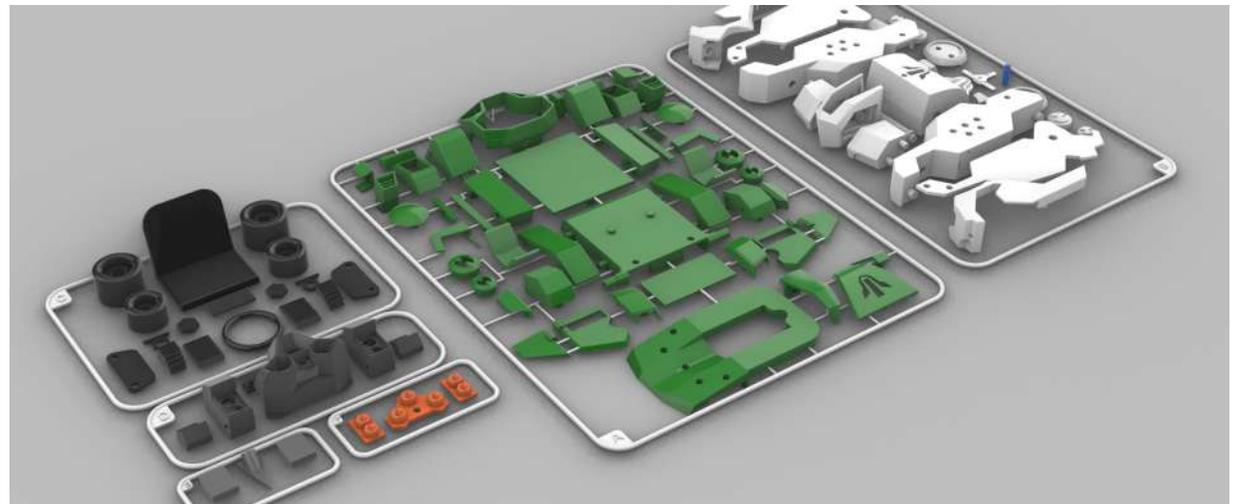
ソフト Rhinoceros



構造設計

## 100個の部品の組み合わせ

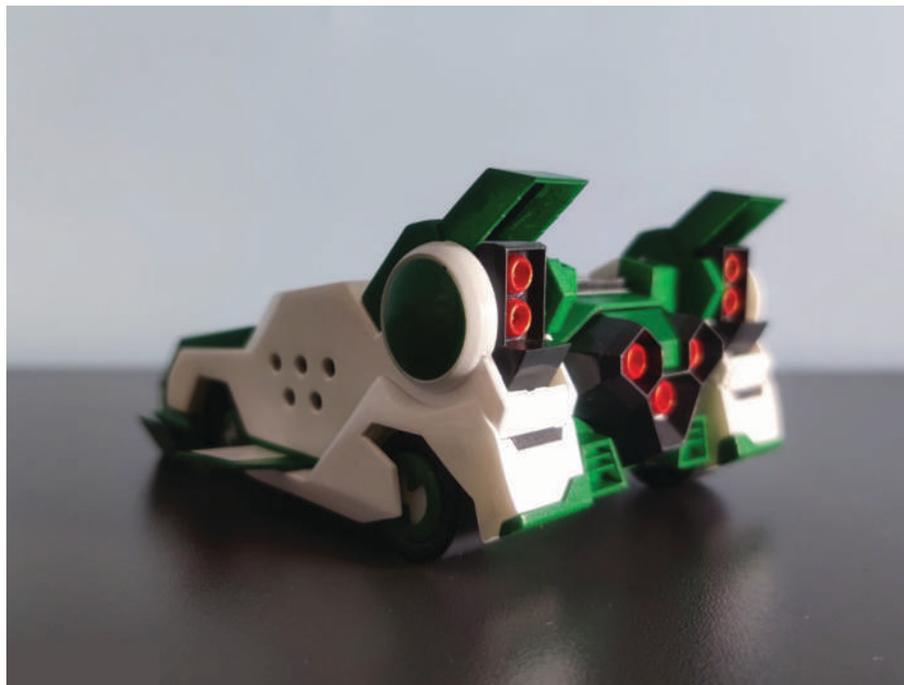
現在市販されているプラモデルを参考にして、それらの部品をモチーフして、部品を設計した。動けるように工夫されていた。

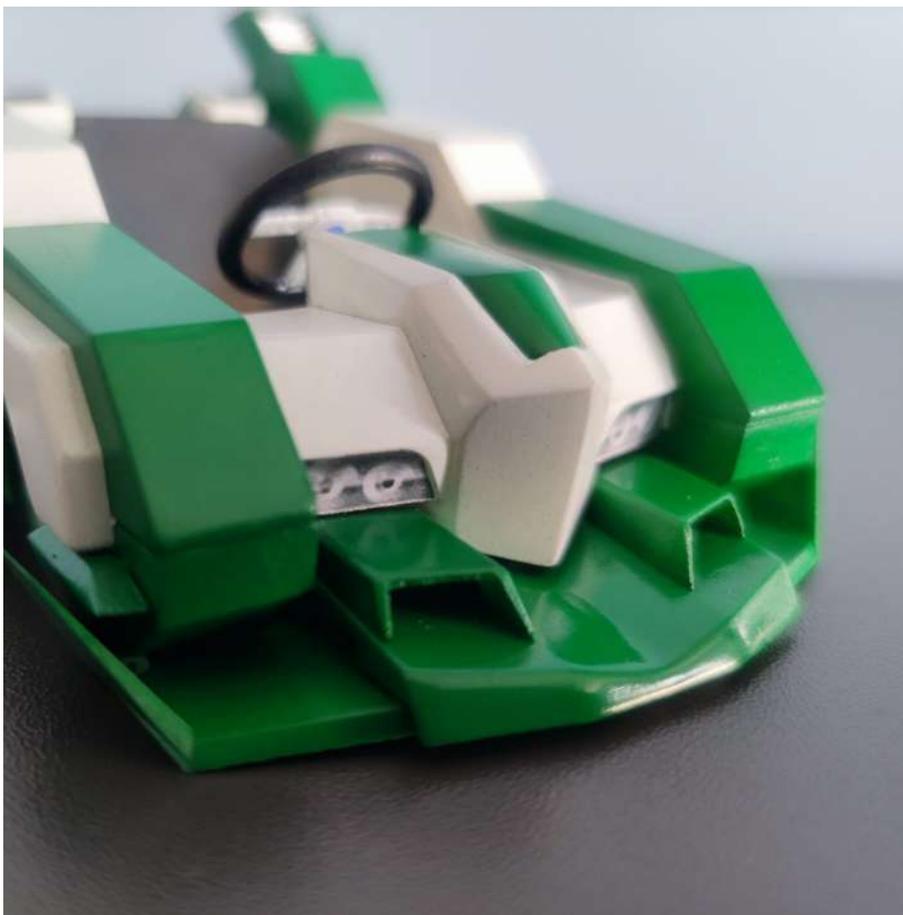


変形前



変形後





原型制作

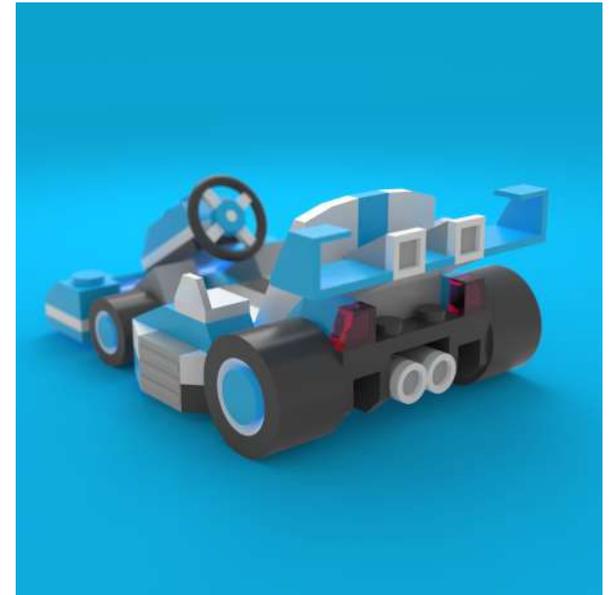
## 3Dプリンターを利用して、設計を検証する

設計の実行可能性をテストするためにプロトタイプを作成し、塗装をした。

一部の部品的设计上の欠陥を発見した。

# Brick Kart

TOY CAR DESIGN



コンセプト

## 好きなカーを作れる

これはカートファン向けのブロックである。このブロックは、カートの特徴を基づいて、違うボディーを好きな造形に組み合わせる。いろいろなパーツを組み合わせ、自分が好きなカーを作れる。

今はレゴなどのブロックいろいろがあったが、毎枚のサイズと仕様しよはほぼ同じのため、組み立てたカートは美しくないと思う。そして、一定の寸法すんぼうと比例ひれいを基づいて、「速いブロックカート」というイメージを想定して、外観と毎枚のブロックをデザインした。色は青いと白、ブラックと灰色を組み合わせデザインした。

# FairyTale

TOY CHARACTER DESIGN



コンセプト

## ペーパークラフト x プラモデル

これは2つの素材を利用したキャラクター玩具である。体の部分はプラスチックで作られ、手足の関節に磁石を付けて自由に動くことができる。服の部分は紙で作り、自由に模様をDIYするのに便利だ。

製作時間 10小时

ソフト Rhinoceros、Pepakura Designer

# Character Design

# Zhong Li

GENSHIN IMPACT



▲ 公式の立ち絵

モデリング

## 立ち絵からのモデル

公式の立ち絵を参考に、3Dの形をイメージしてモデリングした。立ち絵のシーンをできるだけに復元した。

製作時間 40時間

ソフト Blender





ペーパークラフト

## 紙でモデルを実現する

ペーパークラフトの利点は、複雑な色を塗ることなく、プリンターで欲しい図案を印刷するだけで、フィギュアのようなリアルな立体物を作ることができる。



設計図

## 商品として

型紙を作成する前に、ソフトウェアでモデルを平面図に展開して、印刷する必要がある。図面も商品として販売することができる。

# Hatsune Miku

SWEET DEVIL Ver.



コンセプト

## モジュール化されたキャラクター

これはモジュール化されたキャラクターの実験品だ。人物の各部を分解し、組み合わせて、このモデルを作った。

製作時間 20時間

ソフト Blender





構造設計

## 自由に組み合わせる

腕から足、髪形から衣装まで、さまざまなモジュールを作った。モジュールは自由に組み合わせることができ、人物にさまざまな動作をさせることができる。



# Yue Zheng Ling

FANG ZHOU ZHI LING



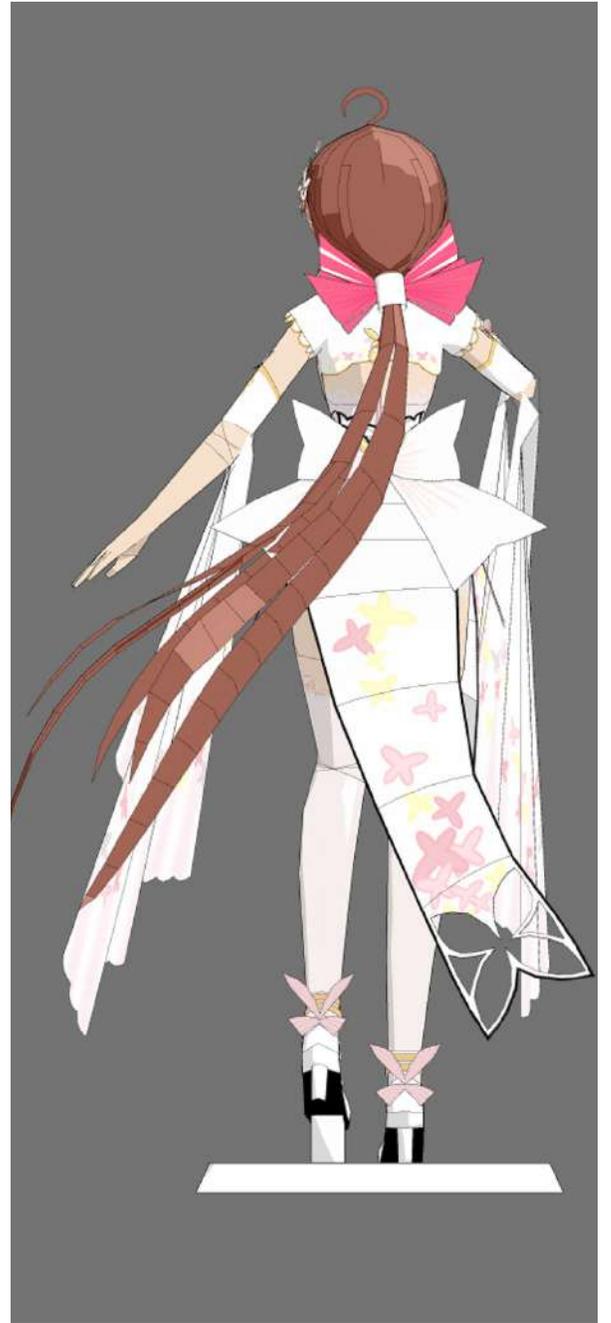
モデリング

## 立ち絵からのモデル

公式の立ち絵を参考に、3Dの形をイメージしてモデリングした。

製作時間 20時間

ソフト Blender



# CHARACTER DESIGN



## コンセプト

## 魔法を使ってクリぼっちを楽しむ

クリスマスと言うと家族や恋人と一緒に過ごすイメージが強いですが、仕事や他の原因で一人で過ごす人も多い。このデザインは、一人暮らしの人クリスマスを祝う時、祭りの雰囲気を感じて、寂しくないための仲間である。ターゲットは主に 20 代~30 代の男性/女性。Shying Clockと合わせてグッズをデザインする。

魔法の世界に住んでいる Magirror(マジラー)が、一人暮らしの人の生活をサポートしている。クリスマスの時、魔法を使っていろいろなプロダクトを制作して、クリぼっちの人でもクリスマスを楽しめる。

## ▼ POSE VARIATION



## ▼ BRAND



# Shying Clock

Christmas Ver.



「見られる時、時計も恥ずかしい」をコンセプトにして、違う方法で顔を隠す 1 日中いろんな感情を表せるユニークな置き時計



- ▲ パッケージ
- ◀ ポスター
- ▼ 紙バッグ 大判ハンカチ



# CHARACTER DESIGN



catple

コンセプト

## 気持ちを贈るお手伝い猫恋人

これは森永ミルクチョコレートのバレンタインプロモーションを想定して、バレンタインプロモーションのためのオリジナルキャラクターとグッズデザイン。

コンセプトはバレンタインに気持ちを贈るお手伝い猫恋人。チョコレートショップを経営する猫カップル。おいしいチョコレートを作りたいので、お店でウェイトーをする。バレンタインの時、人々が相手に気持ちを伝えるのを助ける。

ターゲットは10~30代お菓子屋を好きな人、猫を好きな人。

### ▼ DESIGN



### ▼ POSE VARIATION





- ▲ パッケージ
- ◀ スイング POP
- ▶ 付箋メモ



# Product Design

# Shying Clock

TABLE CLOCK DESIGN



コンセプト

## 違う方法で顔を隠す時計飾り

これはShying Clockという時計の機能を付き飾りである。コンセプトは違う方法で顔を隠す飾り。これは若い人たちが家で生活に雰囲気を与えるための時計としての違う方法で顔を隠す飾りだ。

今スマホなどの画面付き電気製品が多すぎて、人がスクリーンを見たばかり状態になっている。その現状を変えるために、実体の時計を作った。見られる時、時計も恥ずかしいと考えて、特別な方法で時間の流れを表す。





構造設計

## 円の縁に沿って針が動く

一番工夫したところは、指針のデザインである。普通の時計では、指針は真ん中にある。この時計は、円の縁に沿って針が動くようにデザインした。そして、この造形を実現するために、特別な構造をデザインした。



# Newer

COMMUNACTION ROBOT DESIGN



コンセプト

## 一人暮らしの人に寄り添うロボット

これはパートナーとして一人暮らしの人に寄り添うコミュニケーションロボット。毎日変化があるキャラクター、人に新鮮感を与えて、孤独感を減らせるコミュニケーションができる。

今のスマホは世代交代が速く、調査によると、淘汰された携帯電話は家に放置され、プライバシーの問題など処理されていないことが多い。これらの携帯電話は通常、バッテリーが使えないか、画面が少し壊れているだけで、他の部品は正常に動作できる。古いスマホをロボットが情報を表示する媒体として利用できればいいと思う。

スマホと組み合わせて、造形する。スマホを使わないときに充電することもできて、スマホの画面と対応ソフトを利用して、豊かな表情や生活支援情報を表示することもできる。

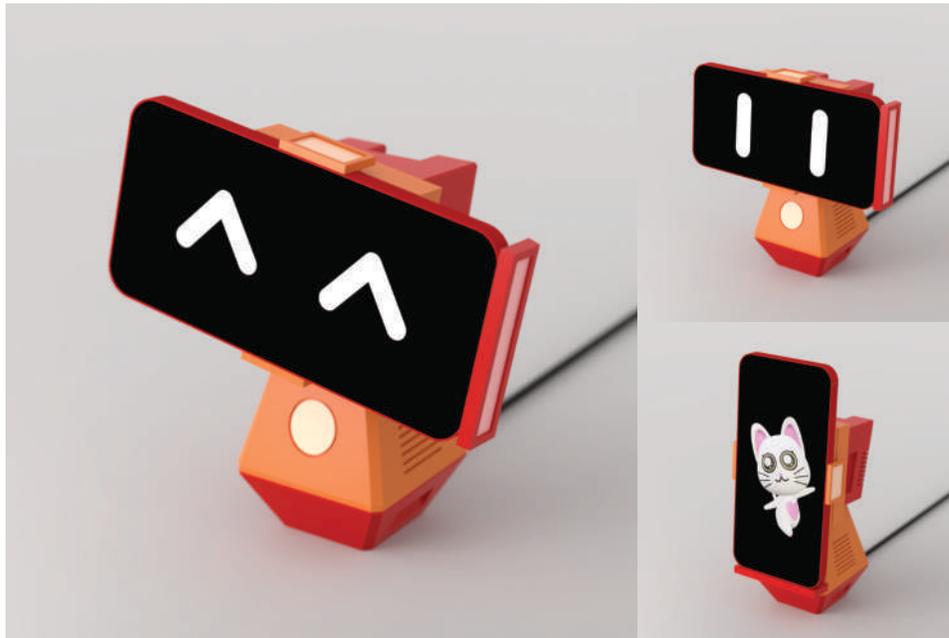
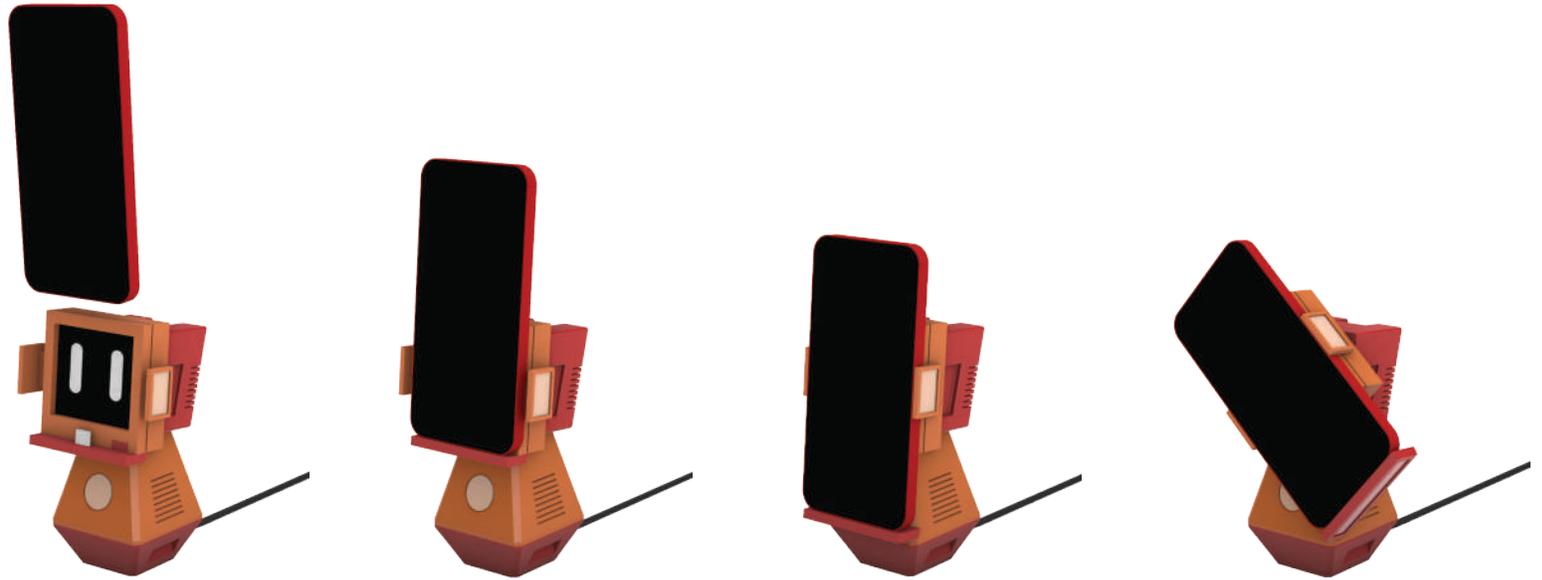
古いモニターの造形を基に、スマホを支えるクリップを耳とし、充電口をあごととしてロボットの造形をデザインする。クリップは両側に開くことができ、あごも下に伸ばすことができる。



## 使用方法

# スマホと合わせる

スマホを入れるときは、縦に挿入し、ロボットが携帯電話が完全に挿入されていることを認識したら、クリップを制御して携帯電話を固定する。その後、スマホの回転方向を制御して横画面と縦画面モードを切り替えることができる。スマホを取り出すときは、上部を引っ張って少し力を入れ、ロボットが認識したら自動的にクリップを緩めて取り出す。

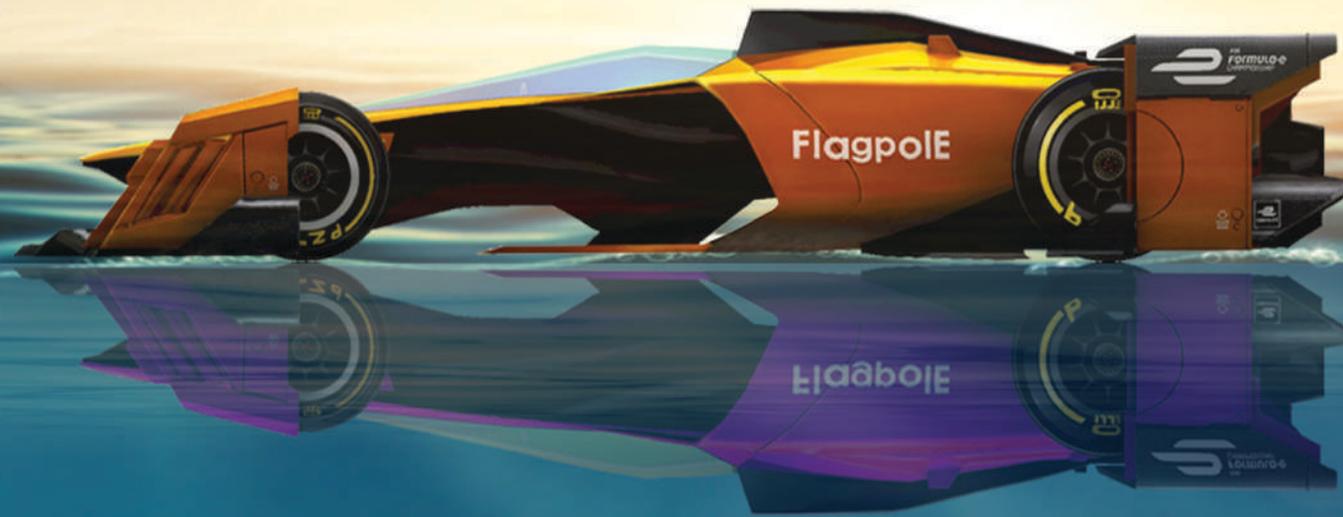


## シーン

# 二つのモードで楽しむ

横画面モード：ロボットの顔として表情を表示します。

縦画面モード：仮想キャラクター全体を表示し、ロボットの表現を豊かにし、情報コンサルティングなどを表示することができる。



# Flagpole

FUTURE FORMULA-E DESIGN

# CONCEPT



バックグラウンド

## フォーミュラE、未来へ

FIAフォーミュラE選手権は化石燃料を使用しない電気自動車のフォーミュラカーによるレースである。フォーミュラEレースでは、すべてのカーは電力だけで進めるしかない。主にエネルギー、環境、娯楽を3つの核心としてレースを開催する。フォーミュラEの出現は、カーレースのイメージをすっかり覆した。このレースではエンジン音がなく、モーターの音だけがある。このレースは自動車産業の未来の発展方向を代表して、電気自動車の研究と発展を加速する役割を果たした。

未来、新しい技術の発展は、フォーミュラEにより多くの可能性を与えられる。例えば、ゲームとVR、AR技術の発展につれて、現実とバーチャルの境界がますますぼやけてきた。

レーシングドライバーはVR技術を通じて、より良い運転ができる。他の新しい技術も加えて、今のフォーミュラEレースに多くの問題が解決されている。



エネルギー



環境



娯楽

**ABB FORMULA-E**  
FIA FORMULA-E CHAMPIONSHIP

## 問題点

# レースの視認性と高揚感がなくなる

今のフォーミュラEのレースには、足りないところがある：

電気自動車のスピードが制限されていて、エンジン音がないので、インパクトがない。従来のフォーミュラカーはスピードを追求している。サーキットで駆け抜けるスピード感とエンジン音は迫力を感じられる。ただ、電気自動車はこの迫力がないので、インパクトをもらえない。

車の追い越しが難しいので、試合の観覧性がない。レーシングカーの伴流効果の妨害、動力の問題とサーキットの制限によって、後ろの車が前の車を追い越すのは難しいだ。レースの勝ち負けはまもなく決めてしまう。レースが激しくなくなって、競争がない。観客の情熱を奮い立たせることができない。

今のレースでは、視認性を上げるために、もうルールを導入したが、効果はあまりよくない。レースの視認性と高揚感を上げるのは、今のフォーミュラEで解決しなければならない問題である。



インパクトがない



追い越しが難しい



外観の色を変えることによって、レースの視認性と高揚感を上げる

色が変わるコネクテッドレーシングカー

# DESIGN PROCESS

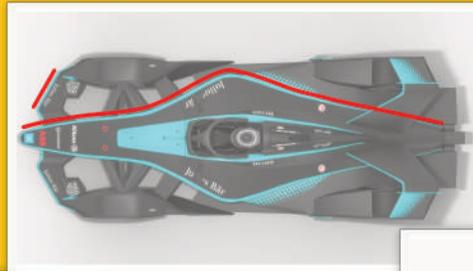
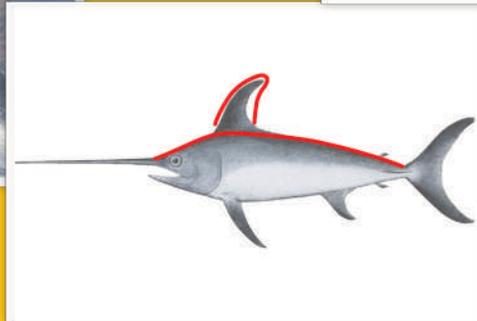
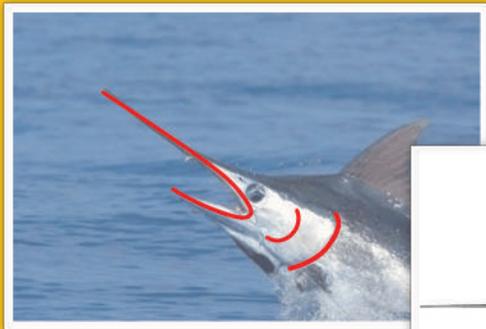


造形イメージ

## 海の中で最も速い魚、メカジキ

水上都市を背景にフォーミュラEカーをデザインするなら、エクステリアの特徴は海と関係があるはずだ。海には様々な生物がいる。その中でスピードが最も速い魚はメカジキと言われている。未来のフォーミュラEは、科学技術、エネルギーの進歩を象徴していて、自動車界のトップ技術を融合した製品である。海の中で最も速い魚のメカジキを外観イメージとして、トップ技術を表すだけでなく、その流線型もフォーミュラEカーをさらによくできる。

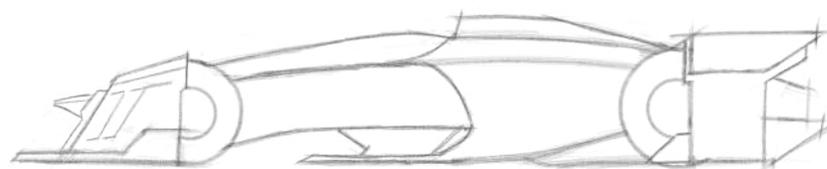
## 特徴分析



# スケッチプロセス

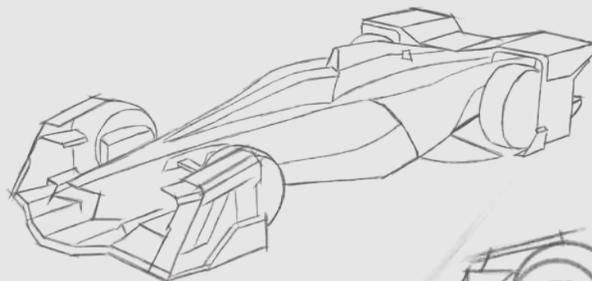
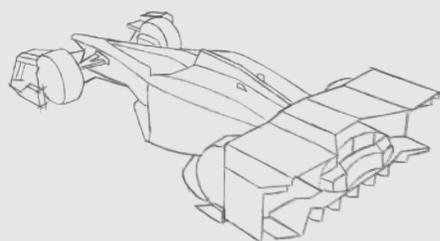


IMAGE SKETCH ▲

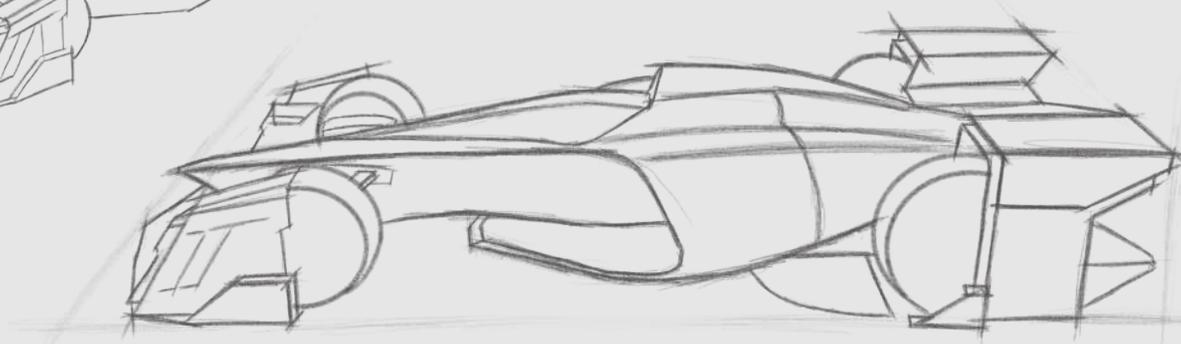


KEY SKETCH ►

DESIGN PROCESS ▲



DESIGN DEVELOPMENT ▼



# MODELING



エクステリア

## 車体を囲んだ円弧状の曲線

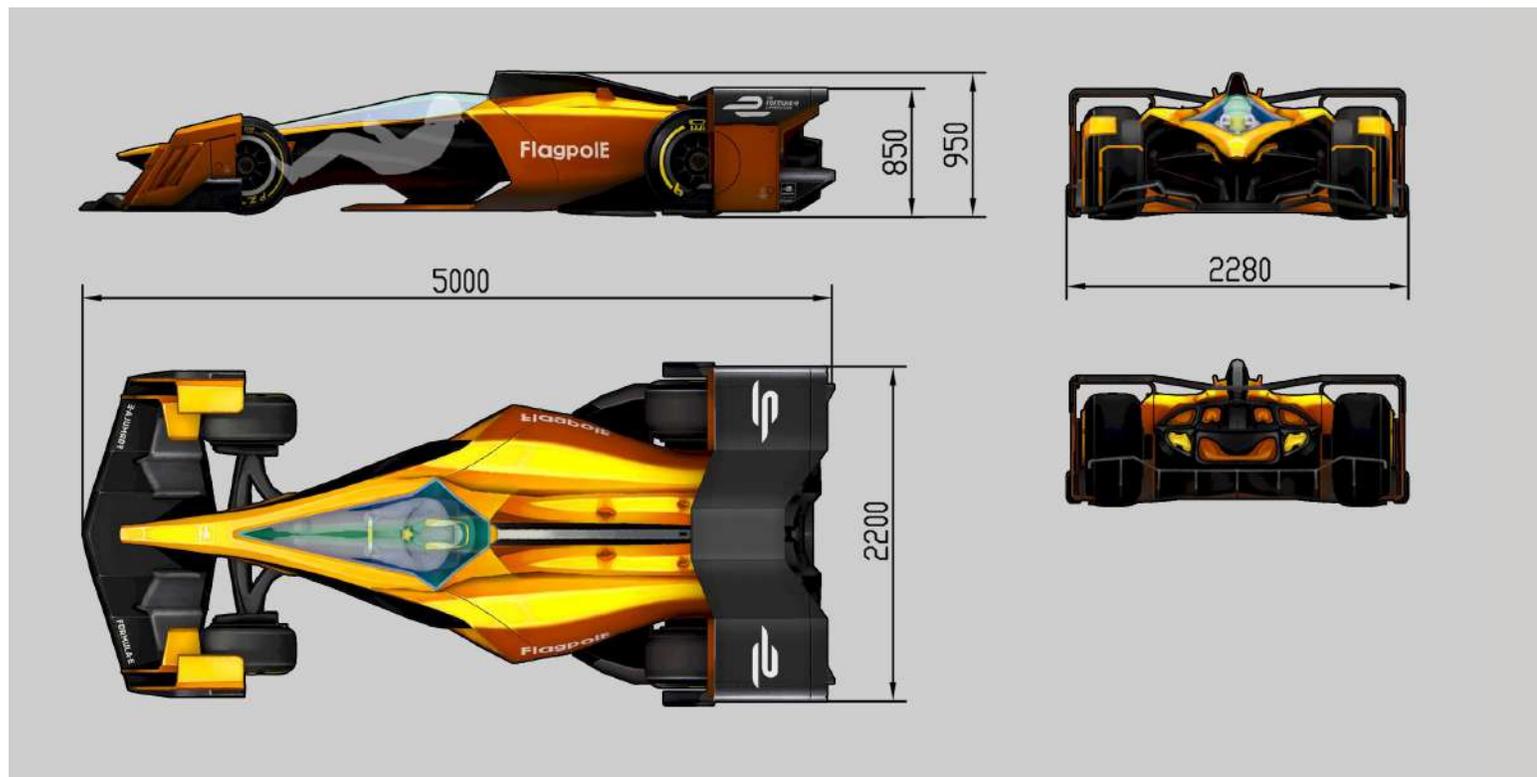
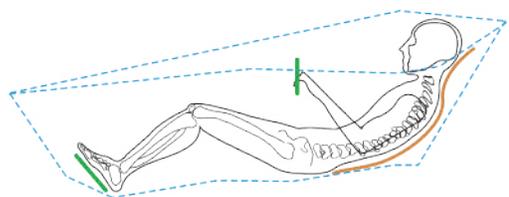
車体の両側の吸気口はメカジキの口の形をまねて、大きい円弧状の曲線をデザインした。車台と合わせて、車体の主体を囲んで、一体式の外観を形成した。

大きなV字形のリアウイングは、第二世代の電気方程式からの伝承としてデザインした。気流を安定するとともに、視覚上にも人に安定な感じを与えられる。

人間工学

## より快適なコックピット

「Flagpole」は、閉鎖的なコックピットがある。炭素繊維材料で作られ、空間が快適だ。レーシングドライバーは横になった状態で、曲がった席で支えられている。従来のフォーミュラカーより人体工学がよくなる。



インテリア

## 直感の操作で、潜在能力を引き出せ

コックピットの中では、新しい運転方式が導入された。ハンドルは独立しており、ワイヤレスで車につながって直感で操作する。従来の操作方式より自由度が高くなって、ドライバーの潜在能力を引き出される。

# RACE SYSTEM

「FlagpolE」は、車のインパクトとレースの高揚感を上げるために、新しいレースシステムを導入する。車は違う運行モードがあって、違う機能がある。そしてボディは色が変わる素材を使用して、色によって車の状態を表す。色によってレースが直感的に観客に伝わって、エンジン音を代わりに、インパクトをあたえる。



通常モード

## 普通でも万能

これはFlagpolEが出発する時にある普通のモードである。性能は平均して、いろんな路面状況に対応することができる。このモードの色は固定されておらず、参加するチームの塗装によって色が違って



セーフモード

## 意外状況も安心

これはサーキットで意外な状況が発生した時に使うセーフモードである。低速で安全に走ることができる。事故が発生したらセーフカーの案内が必要ではなく、AIで誘導して迂回する。同時に、車体の色が緑色に変わる。



高感度モード

## 操作性を上げる

これはFlagpolEの操作性を上げるためのモードである。モードを発動した後、FlagpolEはサスペンションを調整して、車体を安定させて、操作性を上げられる。同時に、車体の色が紫に変わる。



スピードモード

## 限界を超える

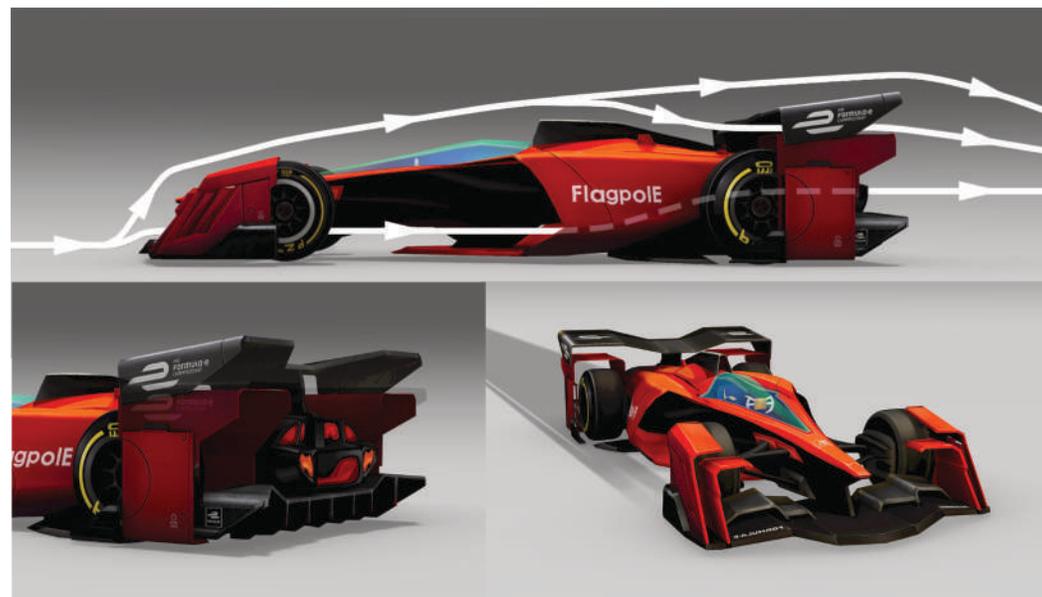
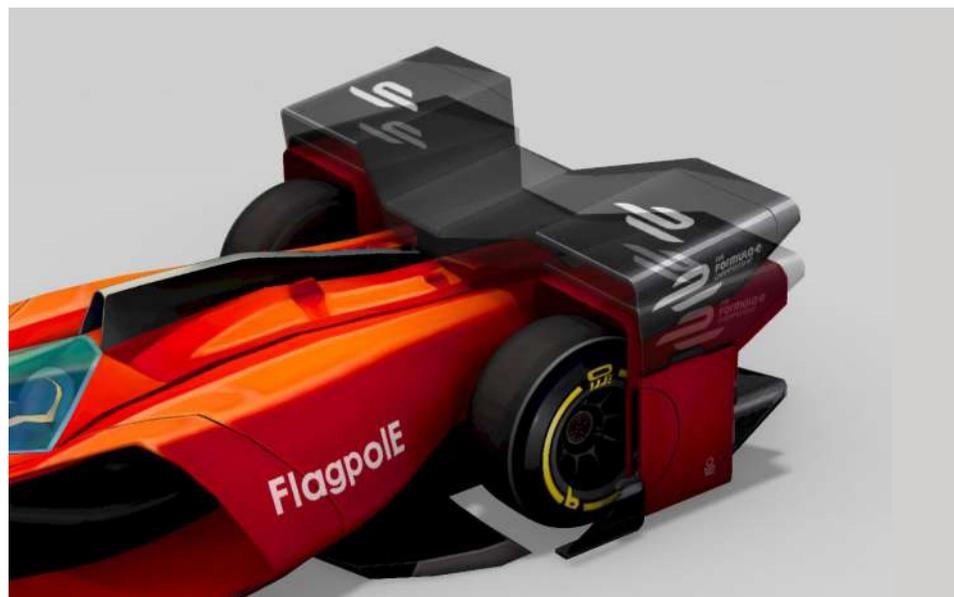
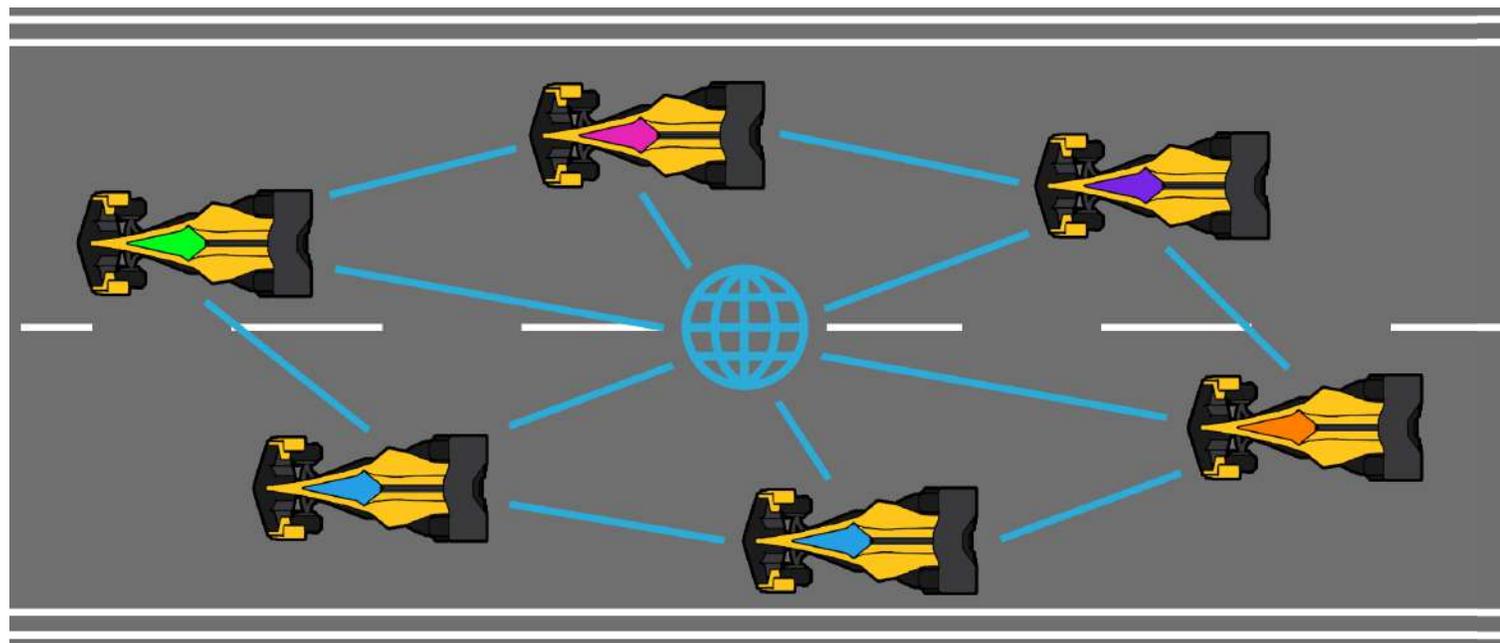
これはFlagpolEが極限速度に到達できるモードである。モードを発動した後、リアウイングが昇り、気流の流れを変えることでスピードアップする。同時に、車体の色が赤に変わる。

ネットワーク通信

## 策略を使って競技する

車はネットワークで相互に通信して、データを交換する。単独の個体ではなく、相互に連絡する群体になった。レースシステムで各車の状態を監視して、ゲームのような規則を基に競技する。

ネットワークで通信するので、同時に同じチームの車だけが特殊の運行モードを発動できる。いつどんなモードを使うかは運転手が考えるべきだ。策略を使って追い越しを行い、レースの高揚感が増加する。



# SCENE



レース場

## 水上都市でのフォーミュラ

未来においては、水上都市が現れて、フォーミュラEレースも水上都市で開催される可能性がある。水上都市の背景に合わせて、実際のレースシーンを想像した。



コックピットドア

## より広い視野を得る

コックピットドアは観客とレーサーのインタラクティブな媒介としてデザインした。レーサーはドアを通して、AR技術でより広い視野を得る。他のレーサーの位置、道路標識、事故の場所などレースの情報も入手できる。

**Other Workes**

# PAPERCRAFT

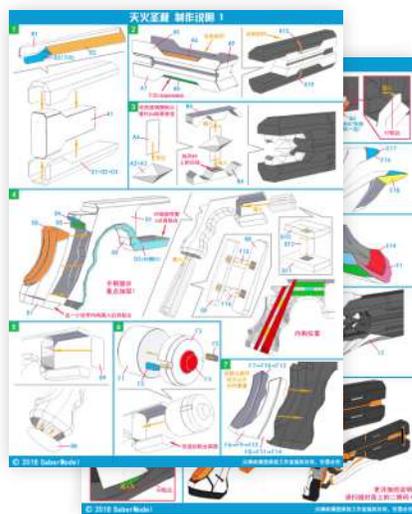
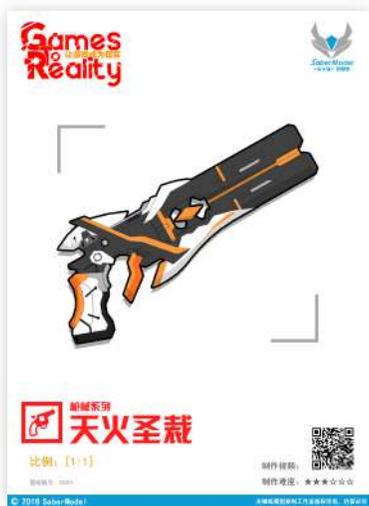


コンセプト

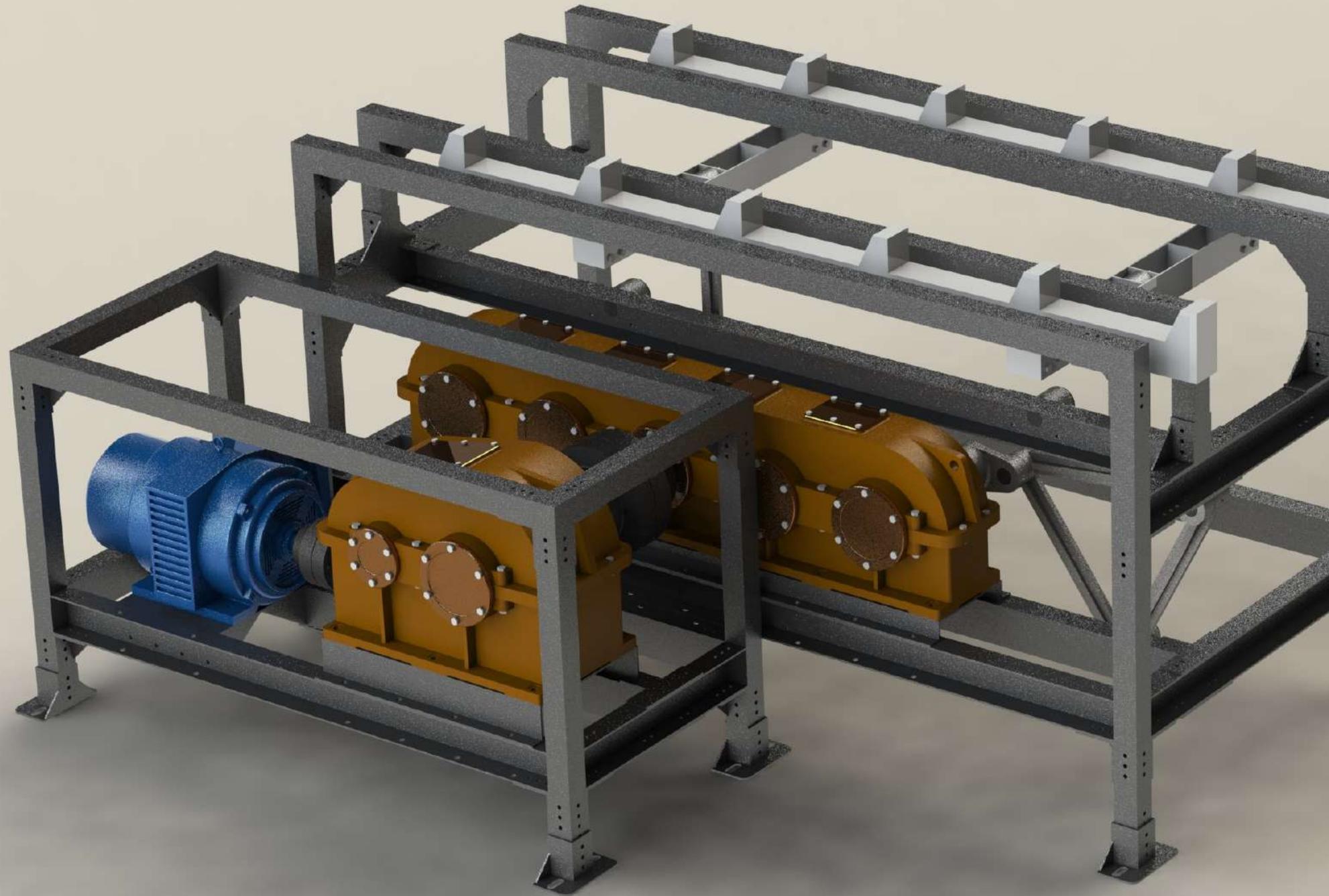
## 紙でゲームを現実に

私の趣味の一つはペーパークラフトだ。暇の時、よく自分で設計図を描いて、実物を作る。ゲームやアニメの中からの武器とカーが多いだが、自分のオリジナルデザインもある。

- ▲ 作品展示
- ◀ 制作過程
- ▶ 展開図設計



# MECHANICAL





大学の時、多い機械製品を設計した。製品の構造に関する知識をたくさん勉強した。これらの知識をデザインに応用できる。

- ▲ 翼ポンプ
- ◀ ステップ送り機
- ▶ ターボ減速機



# PORTFOLIO