



PORTFOLIO

Animation

RI KOUU



李浩瑀

RI KOUU

東京デザイナー学院

映像デザイン学科 3DCG 専攻

アニメーションコース

2024 年卒業予定

E-mail: vi22002034.l.lihaoyu@gmail.com

出身地 中国遼寧省瀋陽市

生年月 1996 年 2 月

趣味 RPG ゲーム / アニメ / 旅行 / 映画

希望職 3DCG アニメーター

使用ソフト

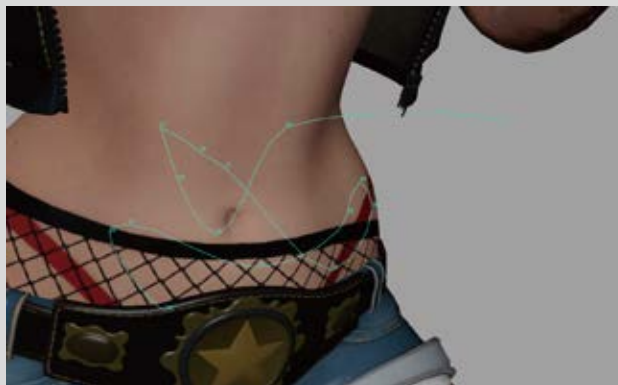


幼い頃から日本のアニメや RPG ゲームが好きで、人々に喜びを与えるゲーム制作することを憧れていました。大学卒業後、グラフィックデザイナーとして 2 年間仕事の経験を積んだ後、2020 年 11 月に日本に留学しました。現在は 3D アニメーターを目指して、毎日自分の専門知識と日本語力を磨いて、自分の夢を実現するために努力しています。

01 Sparring



front 0F-93F



camera 0F-59F
重心の揺れる軌跡

パンチを出す前に体を振る際には、重心の動きの軌道が円滑で自然かどうか特に注目しています。



camera 115F-160F

動作のスピード感や力強さを表現するために、蹴りを蹴る前の重心の下降やパンチを出す前の上半身の反対方向の回転などの準備動作が追加されました。

使用ツール Maya
制作期間 2023年1月
制作時間 50時間
フレーム数 334

スパーリング時の重心移動と力強さ表現を練習するために制作した作品です。

パンチ、回避、キックなどの動作が含まれています。制作時には、各動作の準備動作や動作の継続を特に意識しました。

YouTube QRcode

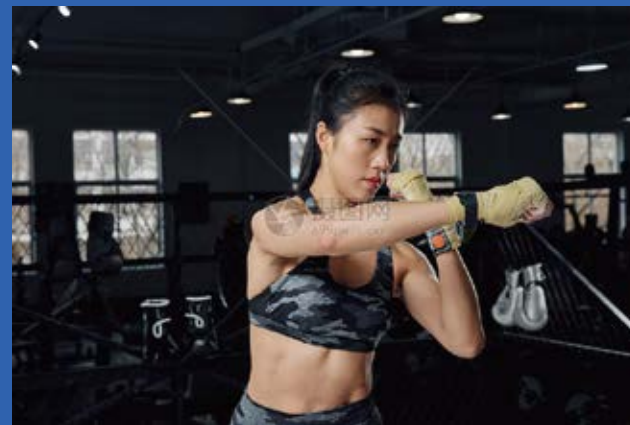


<https://youtu.be/-wWEvDE1Y>

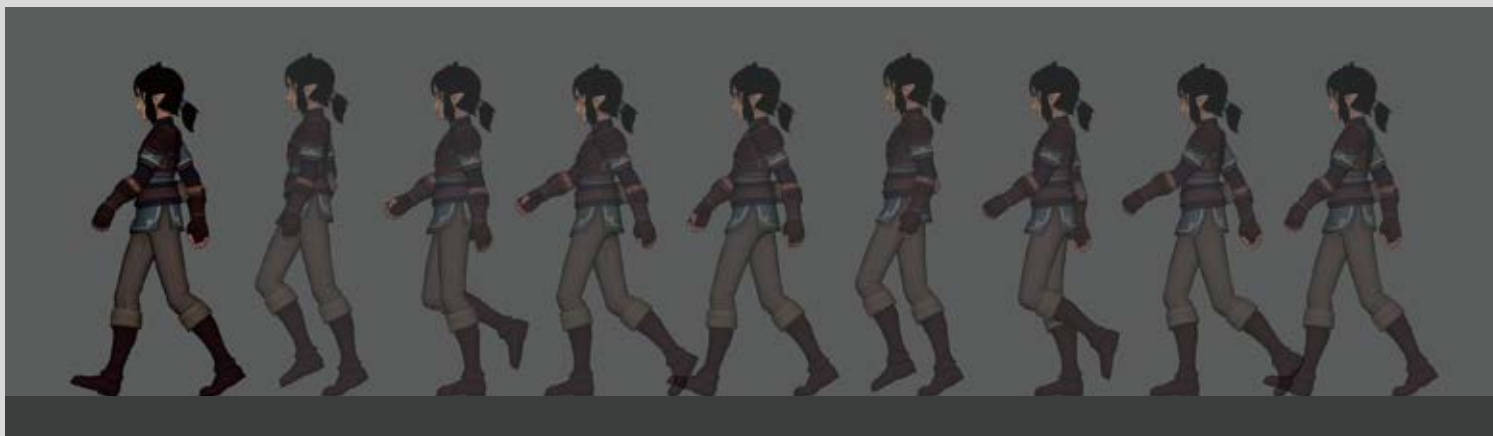


camera 213F-274F

アニメーションの後半部分は、蹴りと回転を組み合わせた後、より速い蹴りを1回追加するものです。ここでは、2回の蹴りのスピードの違いが際立っています。回転後の微細な体の揺れや、着地後の体の調整も意識しています。



02 Walkcycle



camera_side 0F-24F



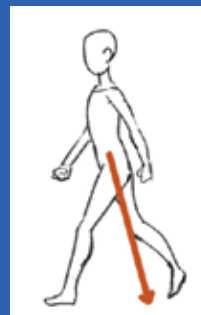
camera_front

正面図の重心移動軌跡です。基本的なサイクルアニメーションの制作ポイントを充分理解しました。



通常、まばたきをする場合、目を閉じる方が目を開くよりも速いです。そのため、目を閉じるために3フレーム、目を開くために4フレームを設定しました。

リファレンス



使用ツール Maya
制作期間 2023年2月
制作時間 20時間
フレーム数 24

男性キャラクターのウォークサイクルアニメーションの練習アニメーションです。地面と接触する際の体重吸収と重心移動に注意しました。

その上で、まばたきのアニメーションを追加しました。

YouTube QRcode



<https://youtu.be/9ZFF0WR-oZ8>

03 Runcycle



camera 0F



camera_side 10F



camera_front

正面図の重心移動軌跡です。スリムな男性キャラクターのランサイクルアニメーションを制作しました。全体的は非常に柔軟と感で、足の着地点は中心線に近く、重心の左右への移動はあまり大きくありません。

使用ツール Maya
制作期間 2022年11月
制作時間 20時間
フレーム数 16

ウォークサイクルと同じく、重心移動を注意しました。

YouTube QRcode

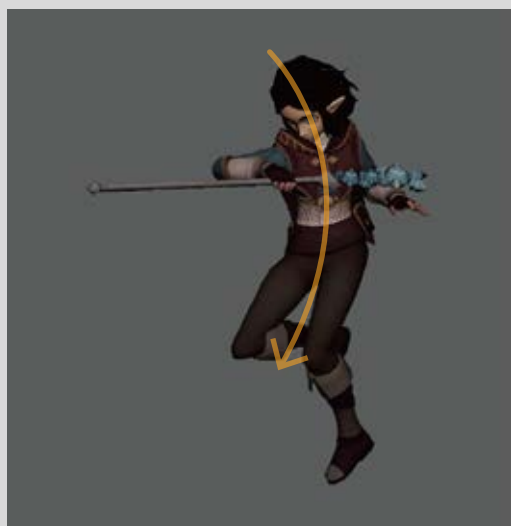


<https://youtu.be/BDuqR6USYil>



camera_side 0F-16F

04 Junp Attack



アニメーションにより強いインパクトを与えるため、攻撃動作が始まる前の1フレームで、身体をC字型にし、手に持った杖を最大角度で回転させます。



落下の過程で、マントにアニメーションを追加してみました。慣性と空気抵抗のため、マント全体が上に漂いました。



着地後、重力の衝撃を和らげるため、足先が地面に触れてから重心が最低点に降下するまで、5フレームにわたりしゃがむ動作があります。

使用ツール Maya
制作期間 2023年2月
制作時間 10時間
フレーム数 68

女性魔法使いのジャンプ攻撃アニメーションを制作しました。

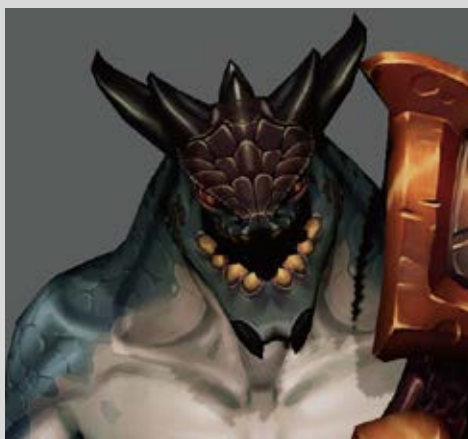
より自然なアニメーションを作るため、ジャンプ前にしゃがむ準備動作と、着地後に重心が下がるフォロースルーを意識しました。

YouTube QRcode

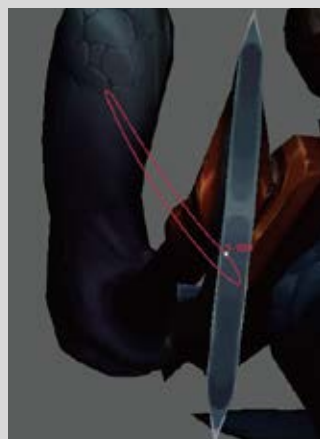


<https://youtu.be/-NnE40eDzls>

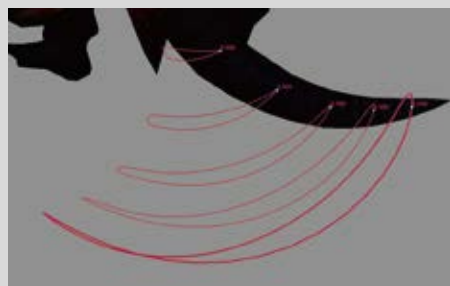
05 Idle Motion



面部表情に注目したと同時に、大型の怪物が口で呼吸する場合に、口の開閉に気づきました。



武器の最先端の運動軌跡です。運動速度の変化によって武器の重さを表現しています。



尾の各部分の運動軌跡。授業内で学んだ振り子運動を基に、この尾のアニメーションを制作しました。

使用ツール Maya
制作期間 2022年11月
制作時間 18時間
フレーム数 100

手持武器を持った怪物の待機アニメーションを制作しました。

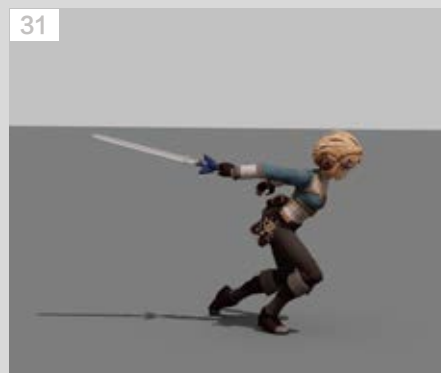
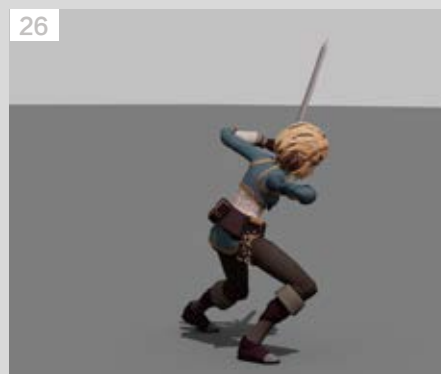
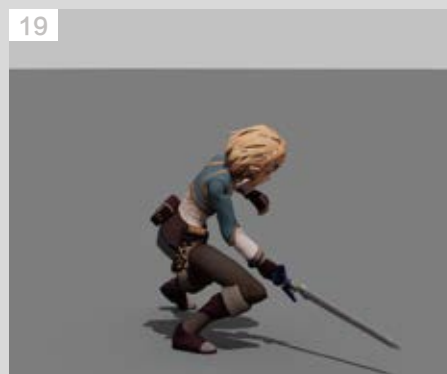
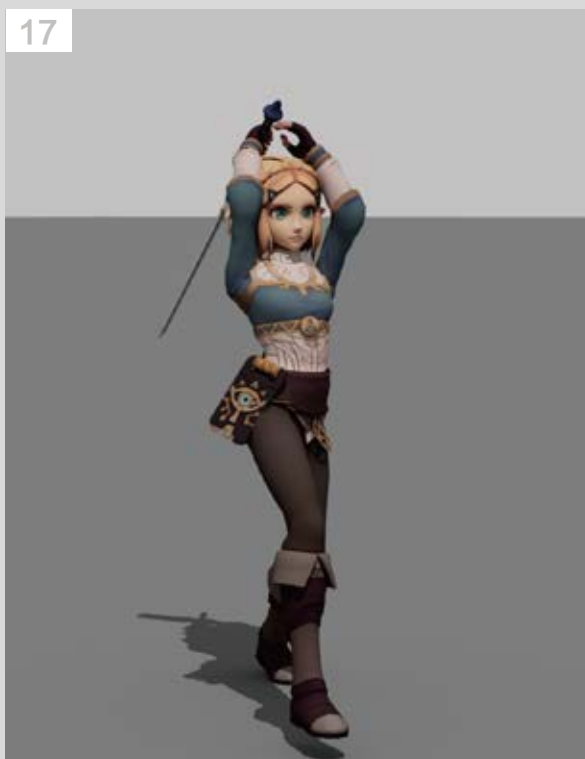
呼吸に合わせて身体が微妙に変化することに気づき、首を振ったり、まばたきしたり、尾を振ったりするなどの細かい動きを追加しました。

YouTube QRcode



<https://youtu.be/ZIELfSP3iks>

06 Triple Attack



三連撃の最初の二つの攻撃動作は、静止状態から素早く両手を上げて剣を抜き、前方に振り下ろすものです。次に、2回目の攻撃は、剣を水平方向に身体の前を横切って振るものです。2回の攻撃の速度は、最初は速く、次第に遅くなります。



2回目の攻撃後、腕の慣性を利用して、体を360度回転させ、頭上から剣を振り下ろし、最後の攻撃を繰り出します。最後の一撃は、この三連撃の中で最も力強い攻撃です。

使用ツール Maya

制作期間 2022年10月

制作時間 60時間

フレーム数 186

完全再現を課題とし、「ブレイドアンドソウル」という大型RPGゲームの剣術士の三連撃と待機アニメーションを再現しました。

全体のリズム感と攻撃の威力感に重点を意識してました。

YouTube QRcode



<https://youtu.be/TVP-1cgqZ40>



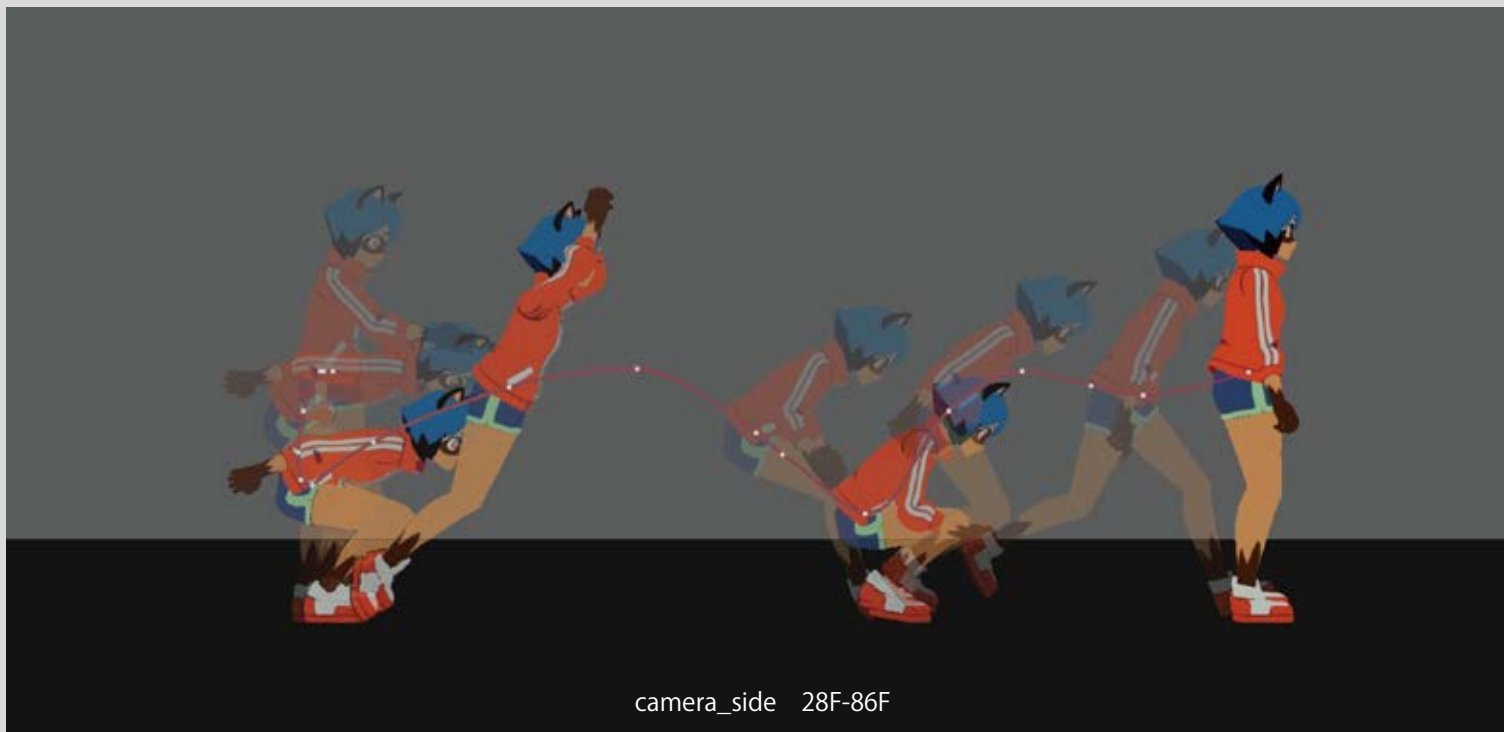
camera_side 0F-77F



三連撃の後には、短い待機アニメーションがあります。攻撃動作が終わったばかりなので、待機中の呼吸のリズムは通常よりも速くなっています。待機アニメーションが完了したら、剣をしまい、立ち姿勢に戻ります。



07 Jump



camera_side 28F-86F

使用ツール Maya
制作期間 2022年8月
制作時間 28時間
フレーム数 86

これは立ち幅跳びのアニメーションで、正面と横からの2つのカメラで撮影され、入学後初めての3Dキャラクターアニメーションが制作されました。制作の過程で、レイアウト段階でのポーズの取り方や重心の把握について学びました。

YouTube QRcode



https://youtu.be/vAt_78_J-Cs

リファレンス



Modeling



使用ツール
Unreal Engine 5

制作期間
2023年2月

制作時間
5時間



使用ツール
Blender

制作期間
入学前

使用ツール
Maya

制作期間
2022年8月

制作時間
50時間



使用ツール
Cinema 4D

制作期間
入学前



グループ制作



使用ツール PR/AE/PS/AI
制作期間 2022年8月
制作時間 一ヶ月

「実人がゲームプレイを再現する」を想定して、このショートビデオを制作しました。教学棟外から「閉じ込められた女性を救出する」というミッションを受け取り、教学棟内で敵を倒しながら進みます。道具を拾って体力を補充するなどの設定もあり、最後にボスを倒して女性を救出することが目的です。

YouTube QRcode



<https://youtu.be/7aSnrQxVYXI>

題名：「Escape from TDG」

作品時間：4分43秒09

Group Member：

佐々木 李 伊藤 濱田 庄
(監督/編集) (編集/脚本) (全 員 出 演)

デッサン・クロッキー

Others



人が**想像**できることは

必ず人が**実現**できる

李浩瑀

[E-mail: vi22002034.l.lihaoyu@gmail.com](mailto:vi22002034.l.lihaoyu@gmail.com)

080-7146-0212