

PORTFOLIO

WORKS SHOWCASE



ANIMATOR ARTIST

BRINGING IMAGINATION
TO LIFE THROUGH
ANIMATIONS

LI YUEN MING

自己紹介



初めまして、LI YUEN MING と申します。
ジョン (John) と呼んでもいいです。

元々は香港で数学を勉強しましたが、
アニメやゲームが大好きなので、
好きなことを仕事にしたいと決心して、
日本に来て、3DCG の勉強始めました。

アニメ業界でキャラクターに命を吹き込む
ような 3D アニメーターを目指しています。

学歴

2018-2023	City University of Hong Kong 理学士 数学専攻 日本研究副専攻
2022.4-8	早稲田大学 交換留学 国際教養学部
2023-2025	東京デザイナー学院 映像デザイン学部 3DCG 専攻

Skill & Tools

ソフト : MAYA、Unreal Engine 5、Adobe Photoshop、
Illustrator、Premiere Pro

スキル : 人体クロッキー、Python、Java、HTML、Matlab、R

言語 : 広東語、中国語、英語 (IELTS 6.5)、日本語 (JLPT N1)

検定 : CG クリエイター検定 ベーシック 合格



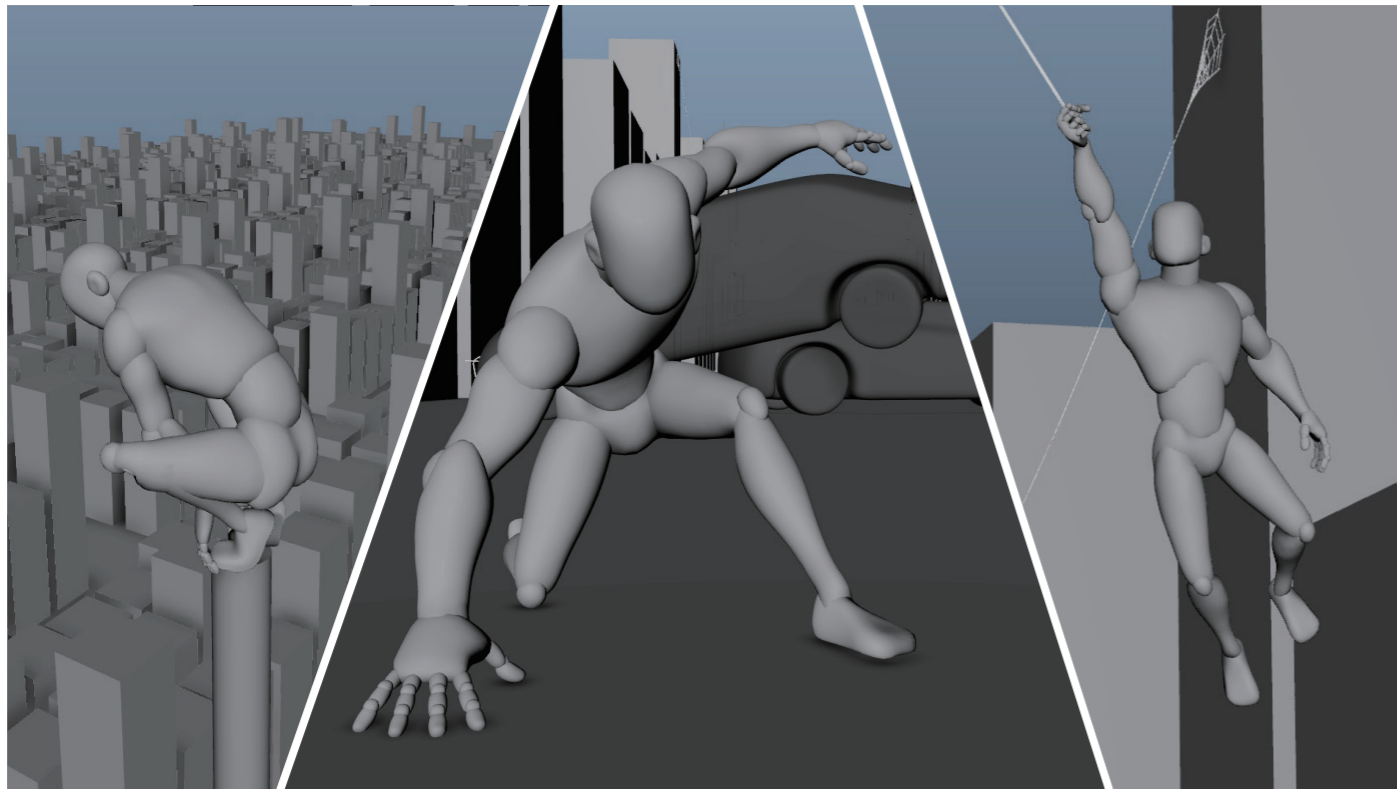
Spiderman (original animation)



制作時期：2024年2月～3月

長さ：17秒 (24 fps)

制作時間：～4週間 (50時間)



ストーリーやアクションの構成は全てオリジナルです。発想の概念は町を見守っているスパイダーマンが事故を発見し、人を助けることです。代表的なポーズを入れて、残りのアクションを考えて、滑らかに繋ぎつつ、最後はカッコいい着地ポーズで終わります。

こだわりポイント

- いいカメラワークやレイアウトを見せたいから、工夫しました。
- 自分で考えた絵コンテに沿って、絵作りを意識しながら作りました。
- 静止のようなシーンと激しいシーンによるスピード感のメリハリです。
- 使った後の蜘蛛の糸が自然に落ちることです。
- 着地後の体が少し前に倒し、フォロースルーを入れました。

絵コンテ

No.				
S	C	Picture	Action	Dialogue
シーン	カット	画	内容・効果・音楽	セリフ
01	↓		高い場所から町を見守る	
02	↓		車の事故発見 Camera pin focus	
03	↓		車がひっくり返す 少し slow motion 感じ	
04	↓		飛び降り Spiderman pose Camera follow	
	↓		地面に近づいたら糸を出す	

No.				
S	C	Picture	Action	Dialogue
シーン	カット	画	内容・効果・音楽	セリフ
	↓		糸のいさよいで飛び Camera 最後止まる	
05	↓		飛び	
	↓		飛び	
06	↓		車がカメラにぶつかって糸が車を止めて	
	↓		空中でバク宙しながら着地!! pose	

自分のアイデアを整理と表現のため初めて書いた絵コンテでした。ストーリーやカットのレイアウトの発想に結構時間をかかりました。

Reference



<https://youtu.be/ImSmGSSnpEU?si=iu6ffaiyLOThzvKF>



<https://youtu.be/9CsRT4mJxA?si=9gsv8DC9qf-1WLW7>



<https://youtu.be/u4ydvYH4L18?si=VE8dZQklDhKZAQge>



<https://youtu.be/ImSmGSSnpEU?si=iu6ffaiyLOThzvKF>



<https://youtu.be/9CsRT4mJxA?si=9gsv8DC9qf-1WLW7>



<https://youtu.be/u4ydvYH4L18?si=VE8dZQklDhKZAQge>

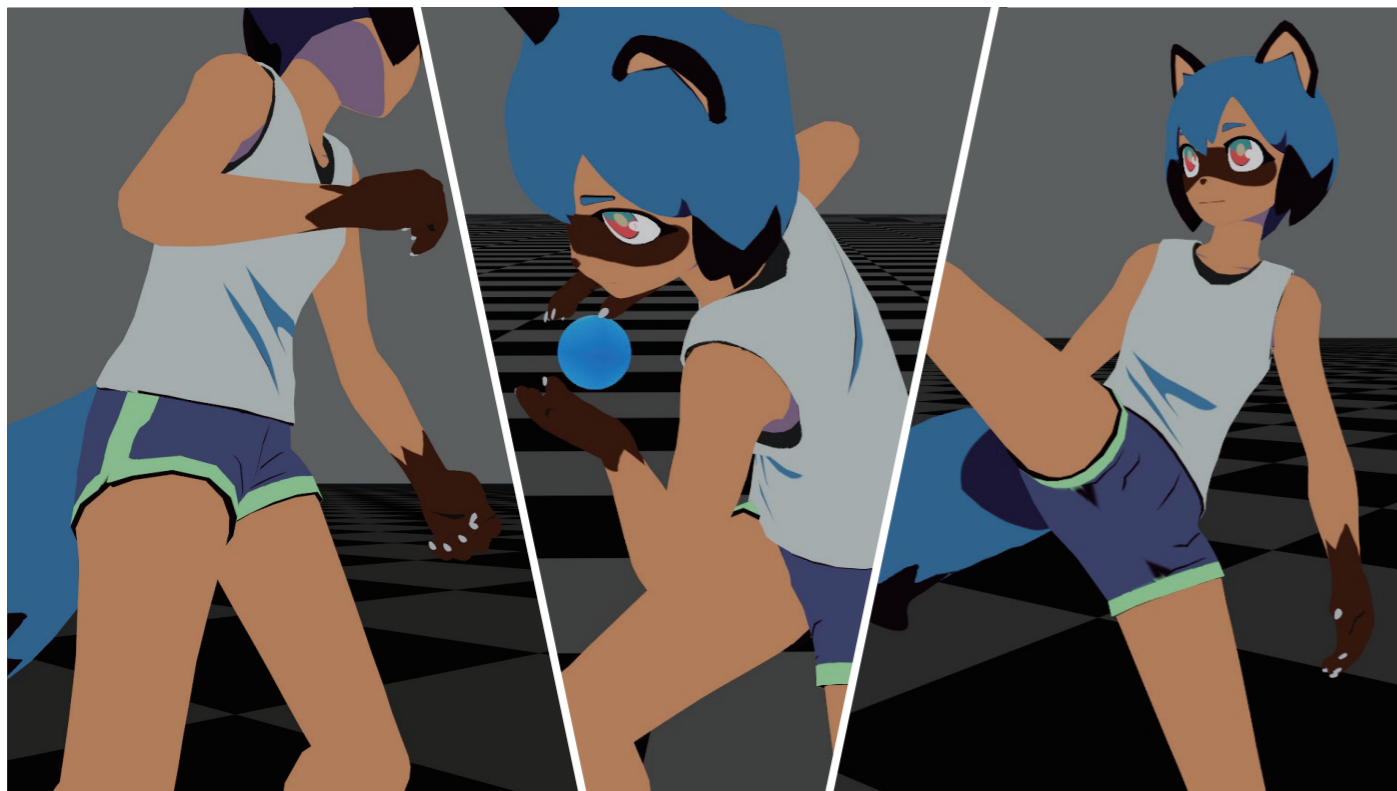
Attack (original animation)



制作時期：2024年1月

長さ：11秒 (30fps)

制作時間：～3週間 (40時間)

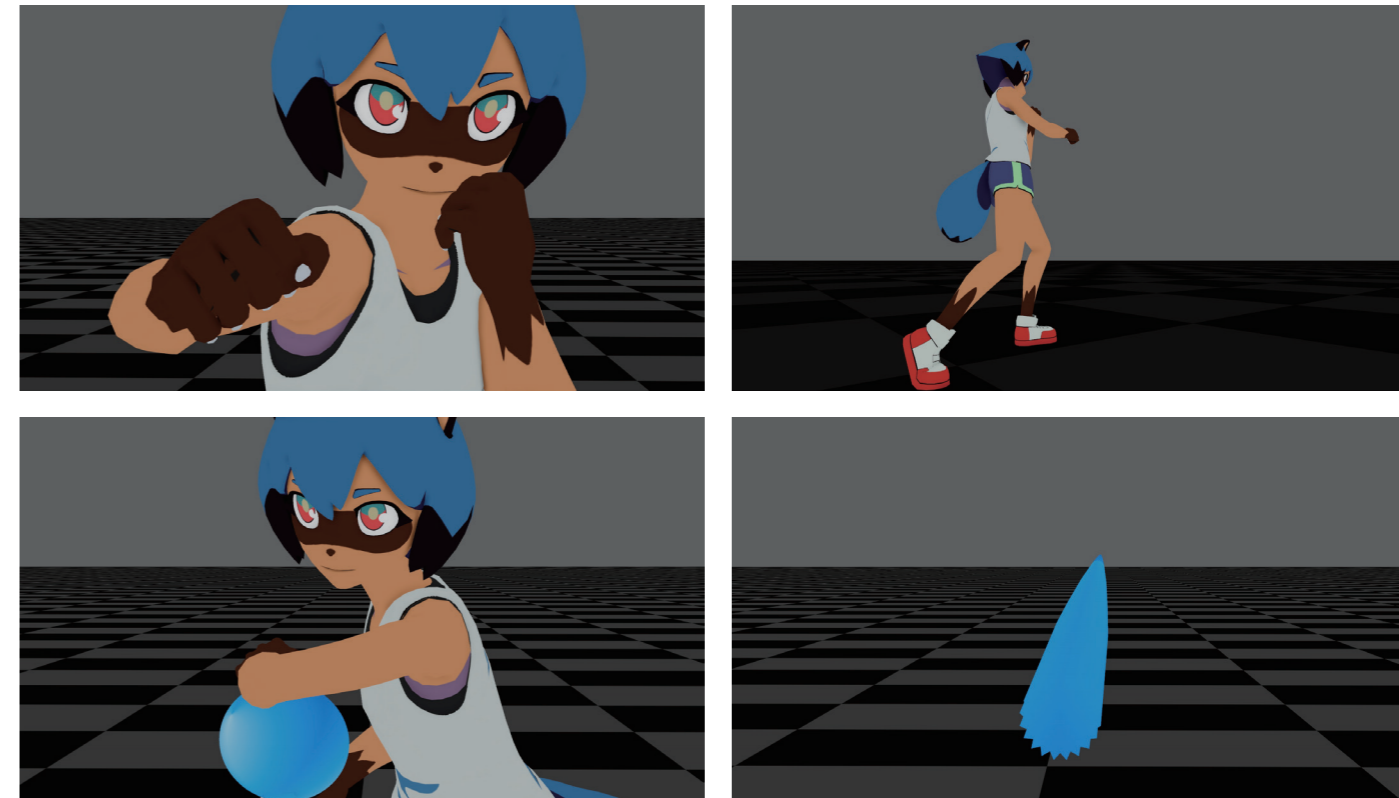


アタックの構成は自分で考えました。発想の概念は小攻撃→中攻撃→大攻撃。技を繋ぐの滑らかさと合理性を踏まえて決めた順番はパンチの3連撃（ジャブ、クロス、アッパーカット）、そして旋風脚で2回蹴り、最後はカメハメ波を撃つ。

こだわりポイント

- 三段の攻撃を自然に繋ぐモーション、例えばパンチから蹴りにどうやって繋ぐ。
- 蹴りで回転する時足の回り方、攻撃の時しっぽの揺れ方。
- カメハメ波を撃つ前のタメためポーズ。
- 手のIKとFKの切り替え、真っすぐで一直線なパンチのためIK、回転する時自然な手の動きのためFK。

Layout



もっと迫力を出すため、レイアウトもつけました。最後の1カットカメハメ波のスピード感を強調したいので頑張りました。

Reference



https://www.youtube.com/watch?v=LY0RD_9kaO8



<https://www.youtube.com/watch?v=qABytqyGK1g>



<https://youtu.be/kChOSNeO36k?si=9z6ltBRAepialqmH&t=464>



<https://www.youtube.com/watch?v=2SVkH1aKo1M>



<https://www.youtube.com/watch?v=qABytqyGK1g>



<https://youtu.be/kChOSNeO36k?si=9z6ltBRAepialqmH&t=464>

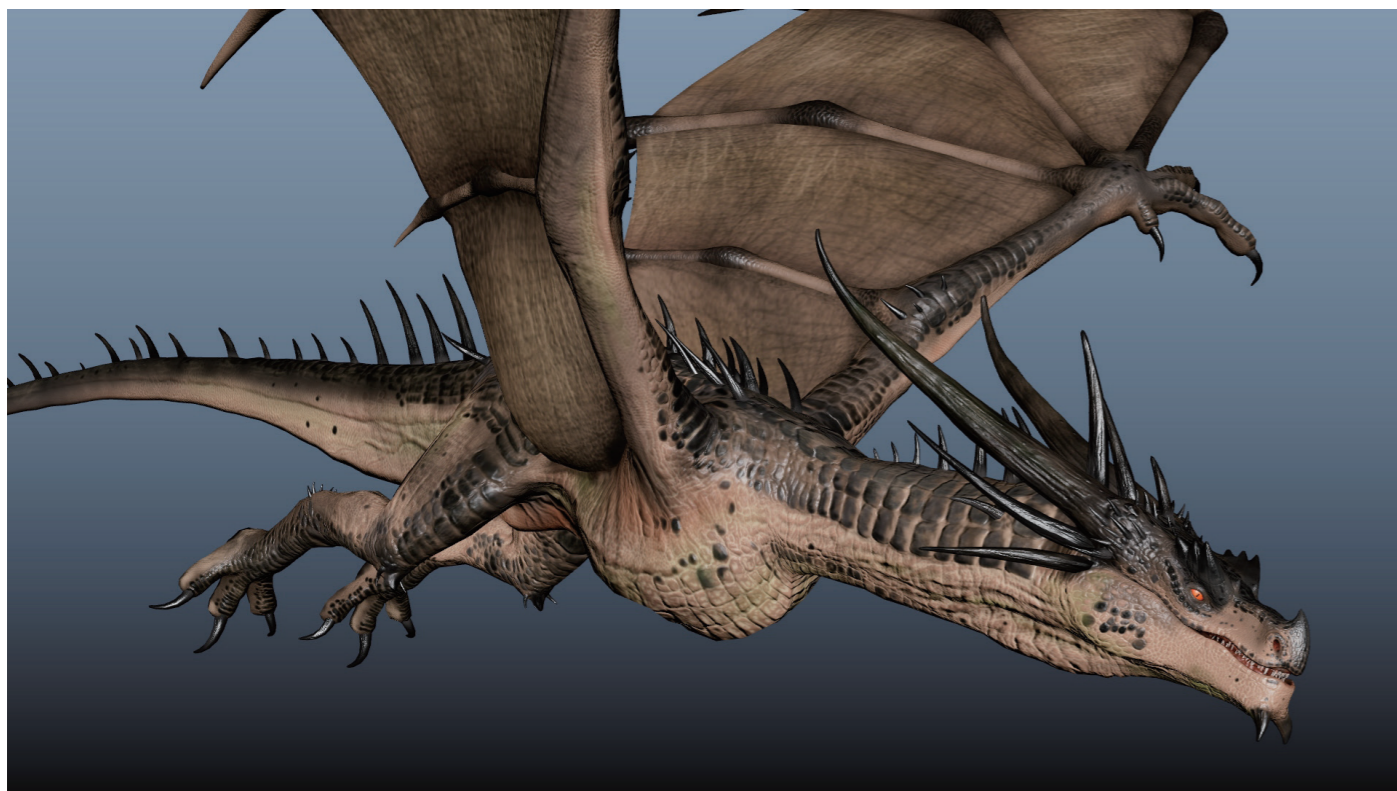
Dragon fly&landing



制作時期：2024年3月

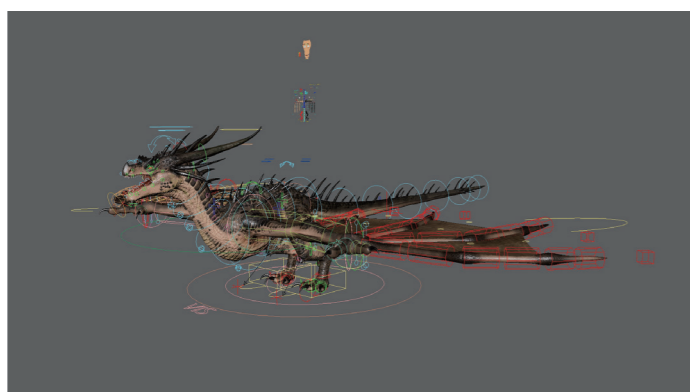
長さ：27秒 (24fps)

制作時間：～2週間 (30時間)



ドラゴンの代表的なアクションを入れて、最後は迫力あるの着地と咆哮で終わります。MAYAのアニメレイヤも使って、自由に飛行の動きのパターンを組み合わせます。

リグ



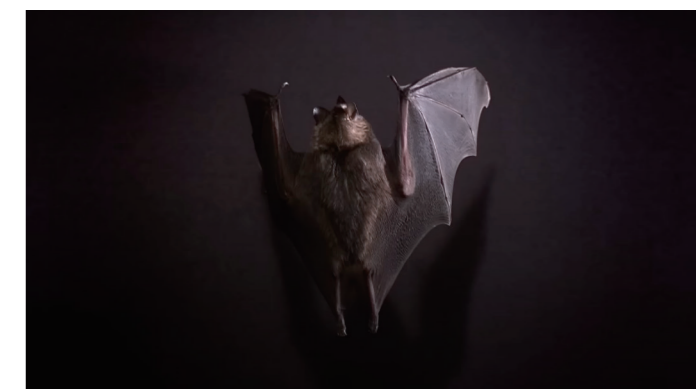
こだわりポイント

- 飛ぶ時、翼が空気を掴むように意識しました。
- 飛行の一連の動きに、翼をフリップだけではなく、滑空のモーションも入れて作りました。
- 風にあたることを真似して、角や翼に小さいな揺れを入れました。
- いろんな動物の飛び方や着地モーションを参考しました。
- 着地後の少し前に倒し、その勢いで咆哮します。
- 迫力を出すため、咆哮に合わせて、カメラに揺れを入れました。

Reference



<https://youtu.be/YTKNZDjSaXQ?si=mynBHnm5pT2YNHT7>



<https://youtu.be/ezF9yrpIT2A?si=bsnr-TeO6GtMju6Q>



<https://youtu.be/IANi0DDrhP4?si=IA-9WcaFGNhiVFgo>

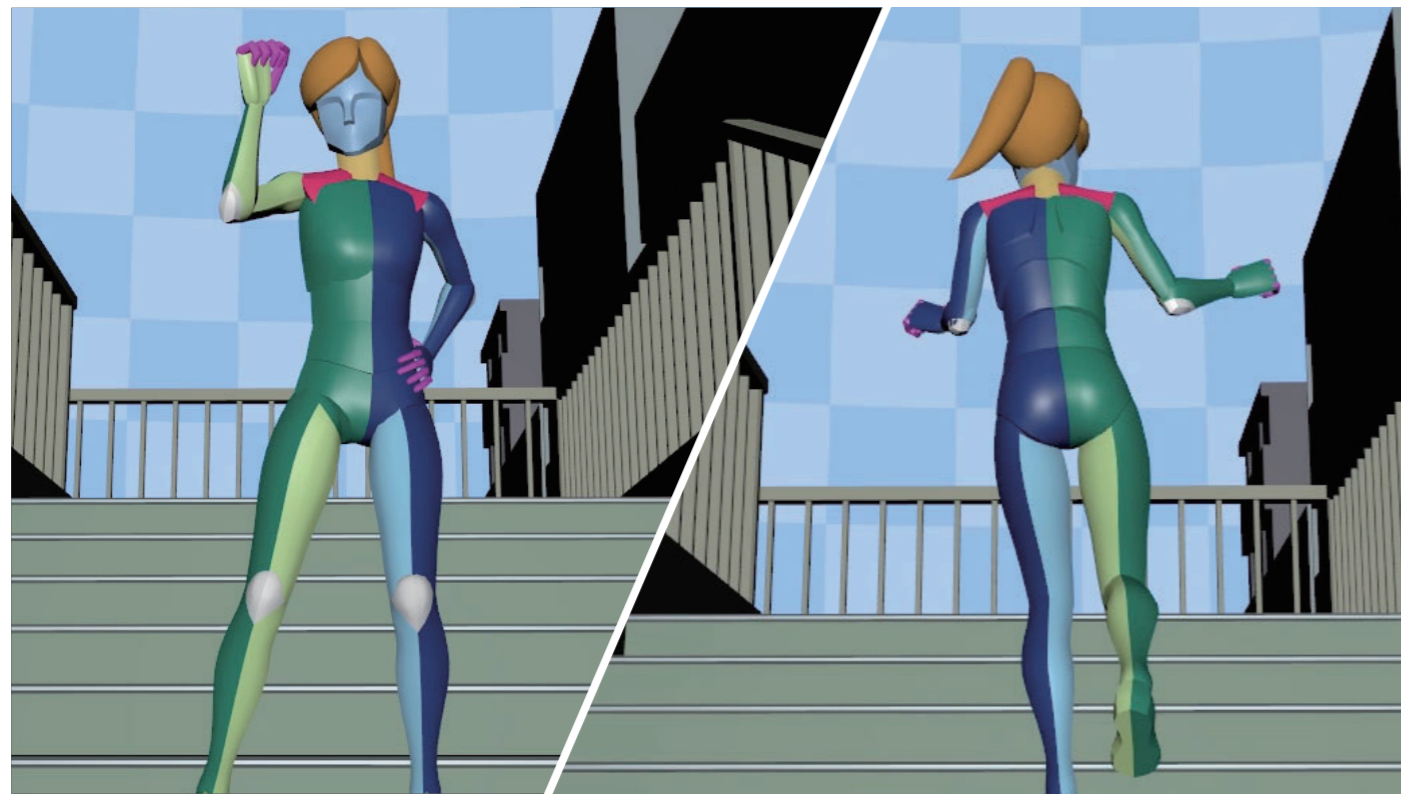


https://youtu.be/h8GgH1plf2E?si=ri-8w9IGX0jcx02_

制作時期：2023年12月～2024年1月

長さ：11秒（24fps）

制作時間：～3週間（50時間）



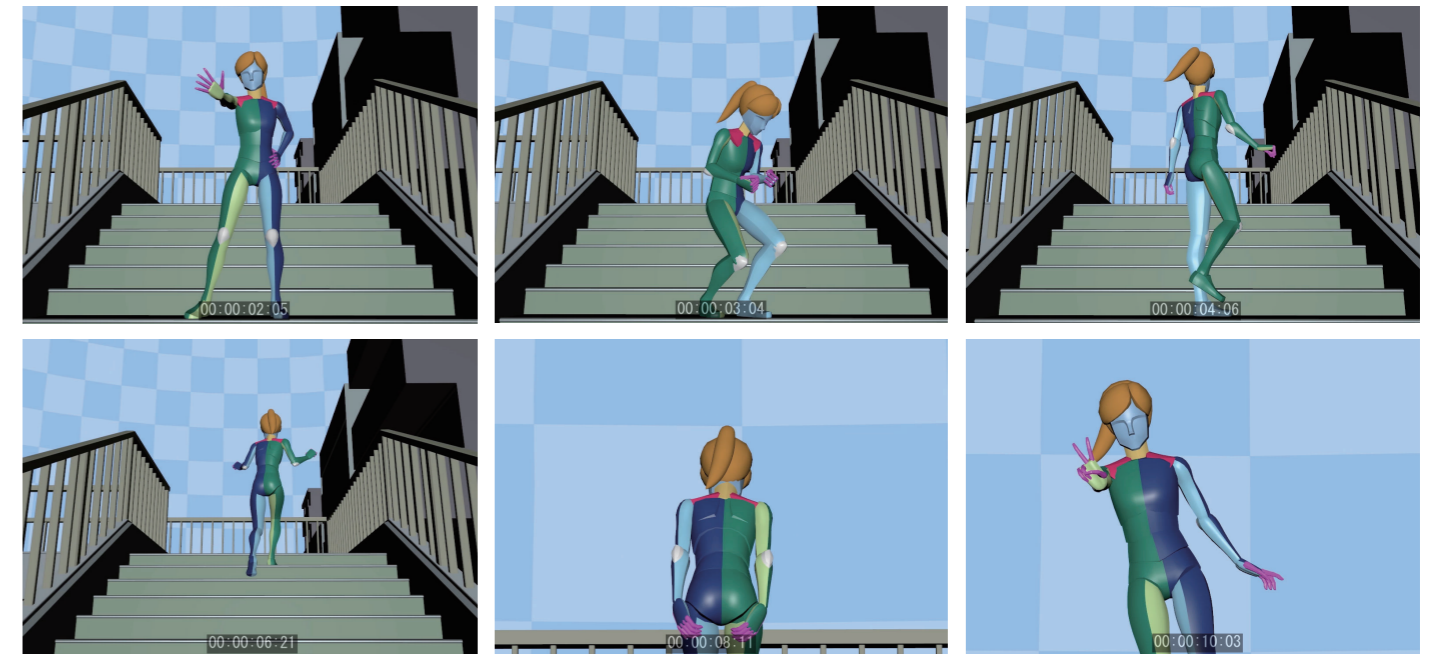
絵コンテンツ



アニメーション実技試験2023課題コンテ「じゃんけんグリコ」				No. 1				No. 2			
シ	C	Picture	Action	Dialogue	Duration	シ	C	Picture	Action	Dialogue	Duration
カット	カット	画像	内容・効果・音楽	セリフ	時間	カット	カット	画像	内容・効果・音楽	セリフ	時間
1			やや広角気味 横足形目線(カメラPEX) アオリ	じゃんけんーんーんー		1			6歩で最上階までの 11段		
				ぼんっ！					6歩目はジャンプ		
			元氣よくガッツポーズ ※ガッツポーズのあと タメを作る	よっしゃー！！		2			着地！ ※cut1:cut2は アクション繋ぎ ※cut1の終わりを 遠慮にした画角で		↓cut1:08秒
			振り向く						振り返って かわいくピース ※ピースポーズのまま 1秒余韻を持たせる。	イェイ！	↓cut2:03秒
											トータル11秒

こだわりポイント

- アニメーションをもっとなめらかにするため、ガッツポーズの前に予備動作を入れました。
- 設定上、女の子はスカートを着ていますから、ジャンプの着地後スカートを守る動作を入れました。
- 最後のアップカットは男の子の主観ショットを真似してカメラに手ぶれのアニメーションしました。(Expression Editor)



Reference



<https://www.youtube.com/watch?v=I3OR1Huloqg&t=229s>

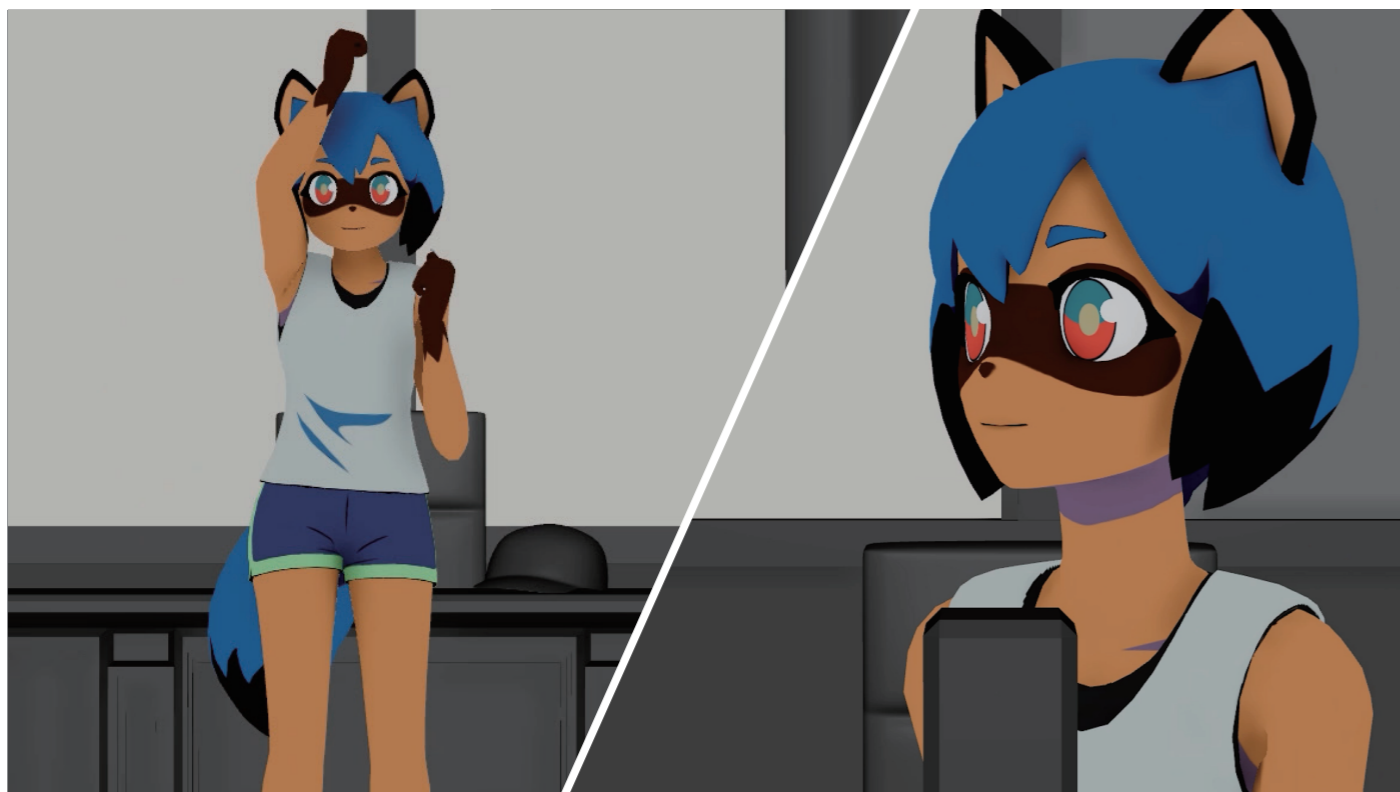


<https://www.youtube.com/watch?v=-XoLTk1-090>

制作時期：2023年11月～2024年1月

長さ：60秒(24fps)

制作時間：～3ヶ月(80時間)



流れ



こだわりポイント

- 完全再現を目指して、できるだけ原作のアニメーションを再現する。
- 最初のカーテンのアニメーションはネットで調べて Maya 内の ncloth という機能で作りました。
- テーブルの上で寝る→座る→前に立つ、この一連の動きに、しっぽをテーブルにめり込まないように色々考えました。
- 顔やしっぽは細かく作りました。

Reference



- アニメ『かぐや様は告らせたい～天才たちの恋愛頭脳戦～』で放送された、藤原千花のダンスをレファレンスとして作っている作品です。
- 後半はリックロール (Rickroll) というミームを参考しました。

制作時期：2023年7月

長さ：12秒 (24 fps)

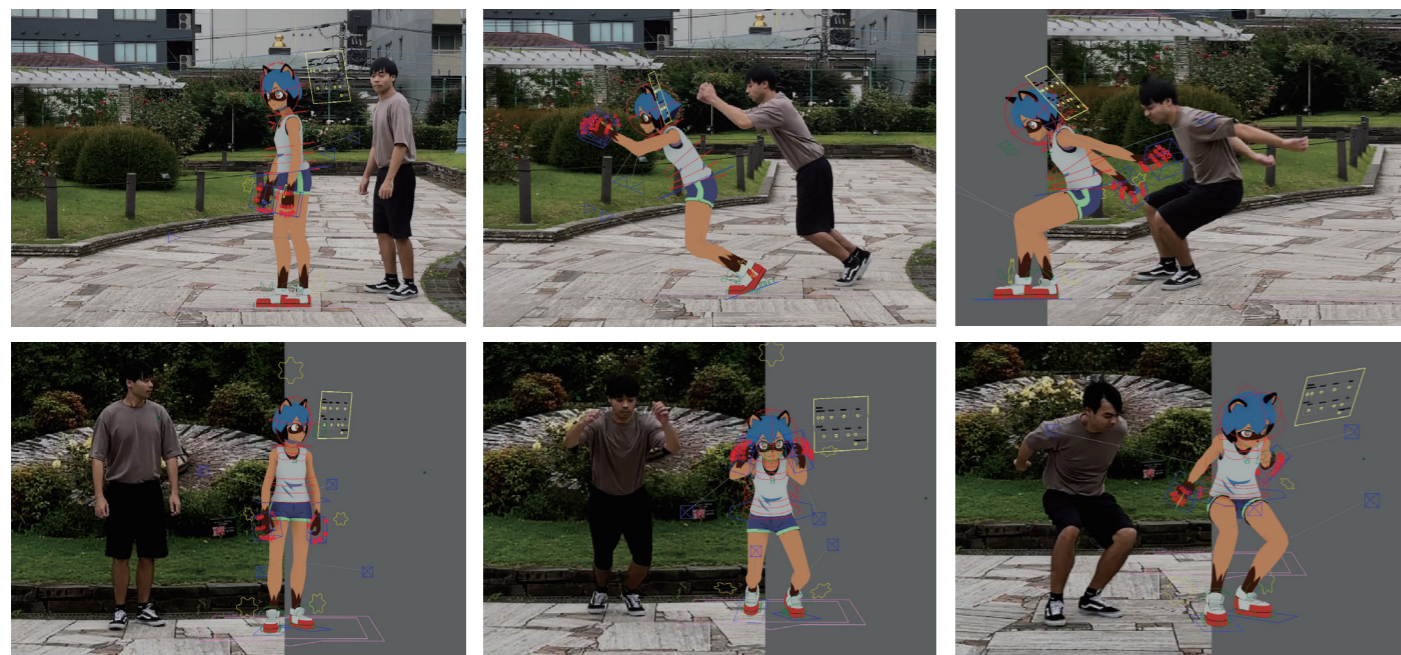
制作時間：～2週間 (15時間)



こだわりポイント

- 自分のジャンプを動画にして、レファレンスとして作った初めての作品です。
- ジャンプ前の小さな予備動作を意識して頑張りました。
- 腰のモーションパスを注意しながら作りました。

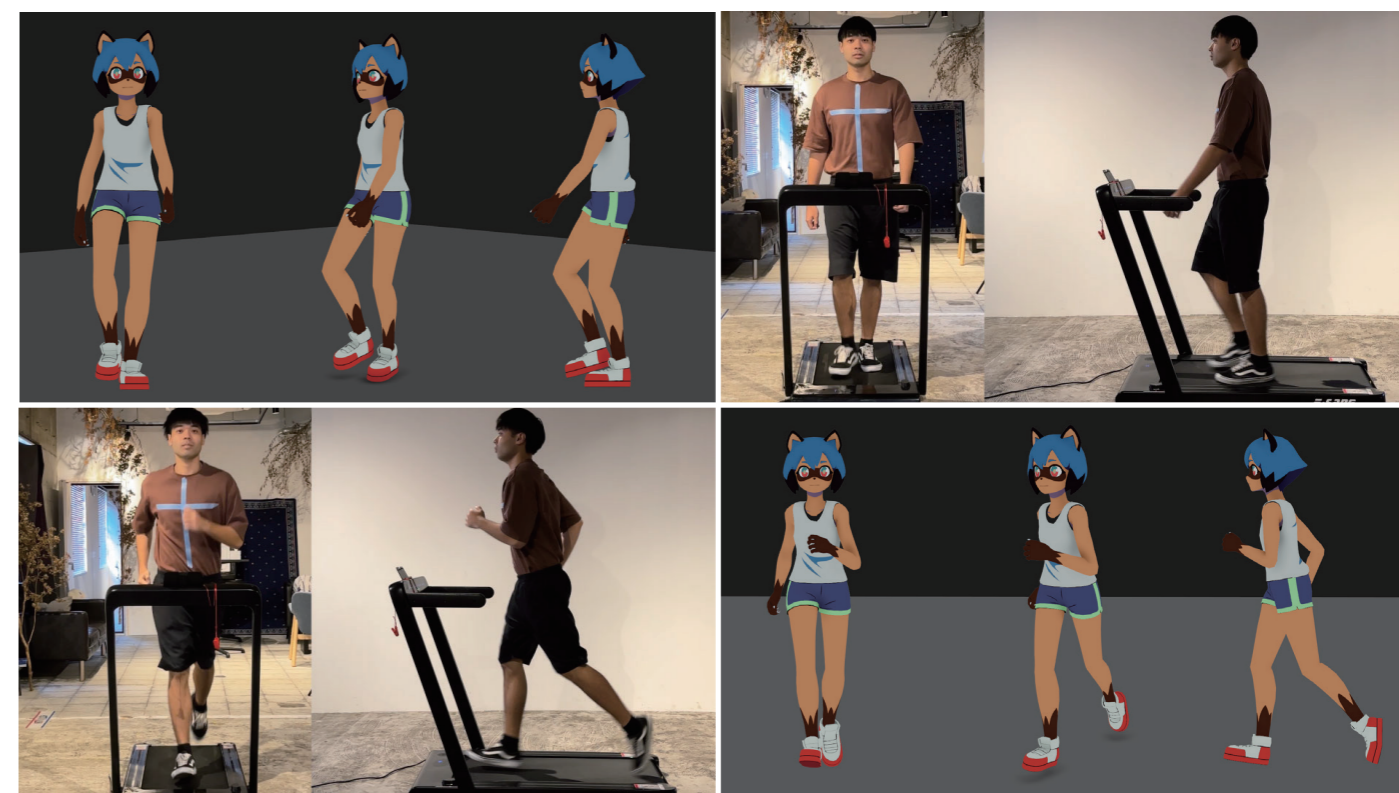
Reference



制作時期：2023年11月

長さ：12秒 (24 fps)

制作時間：～3週間 (20時間)



こだわりポイント

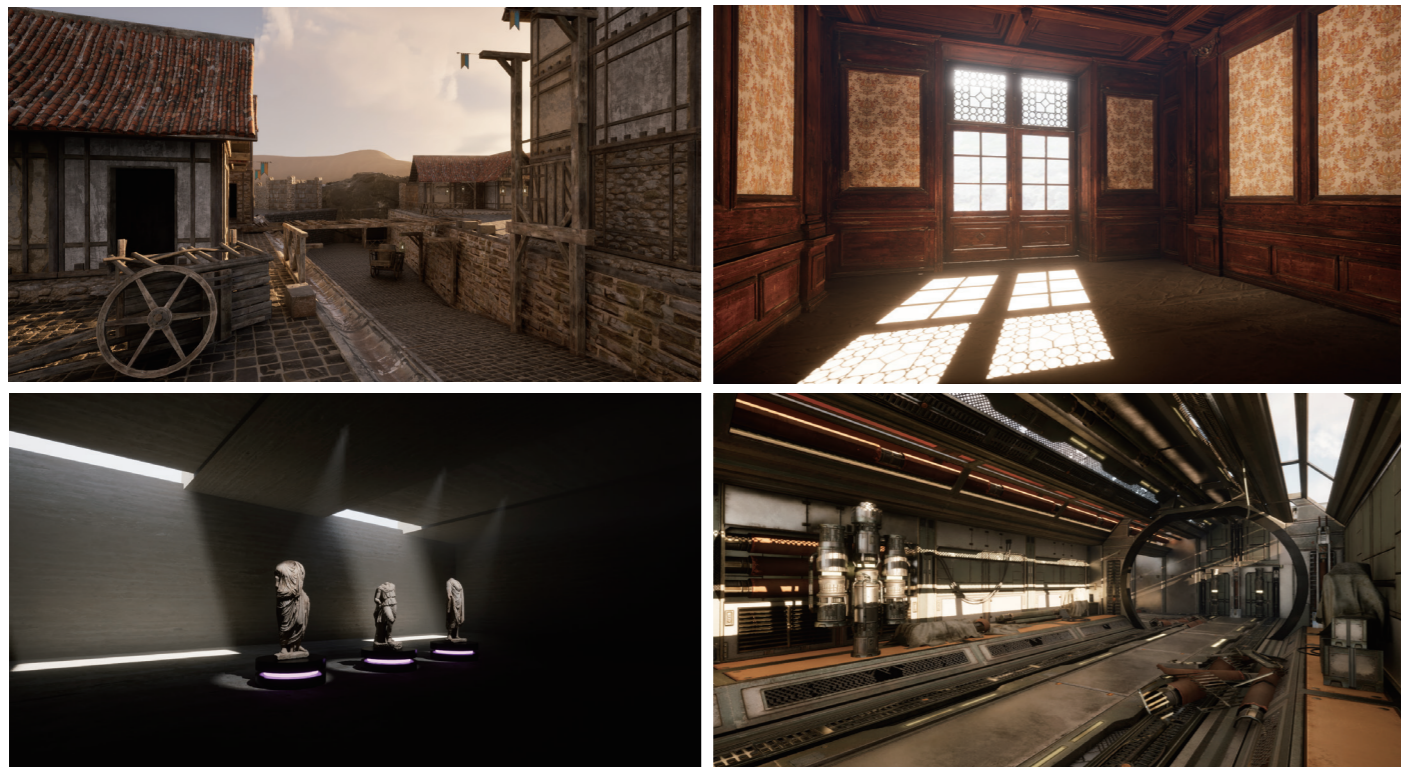
- 自分の歩き方と走り方を撮影にして、レファレンスとして作った作品です。
- 出来るだけレファレンスに近いアニメーションに作って、いい練習でした。

リグ



Others

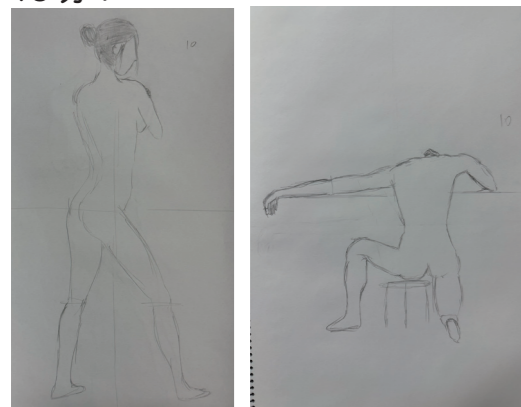
Unreal Engine 5



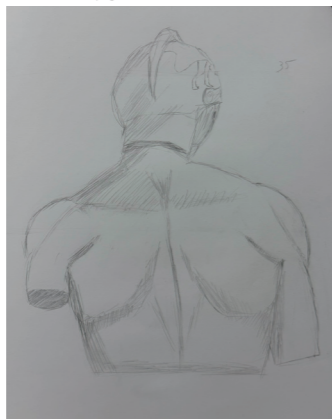
• Unreal Engine 内の無料アセットで組み立てたシーン。

人体クローキー

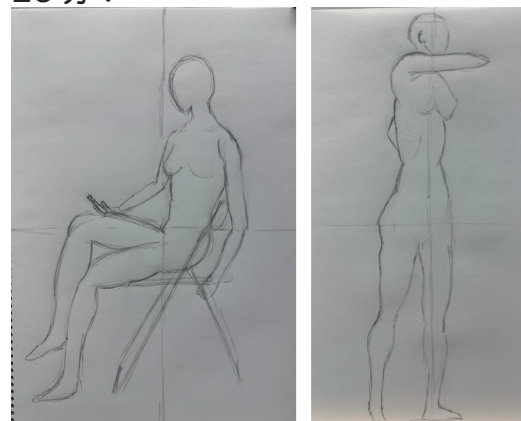
10分:



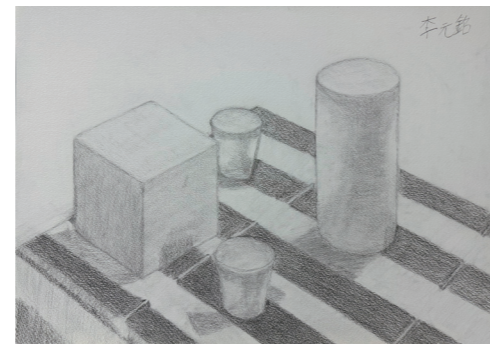
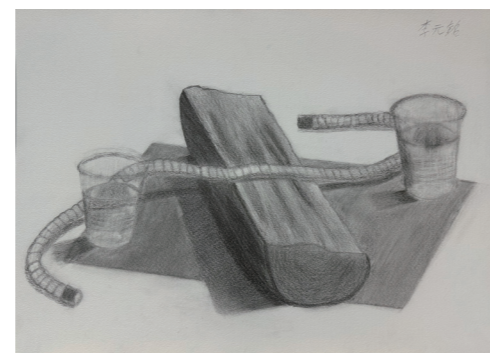
~30分:



20分:



デッサン



bringing characters to life

▶ Demo Reel:



vi23002082.y.li@gmail.com

CONTACT ME