

---

# PORTFOLIO

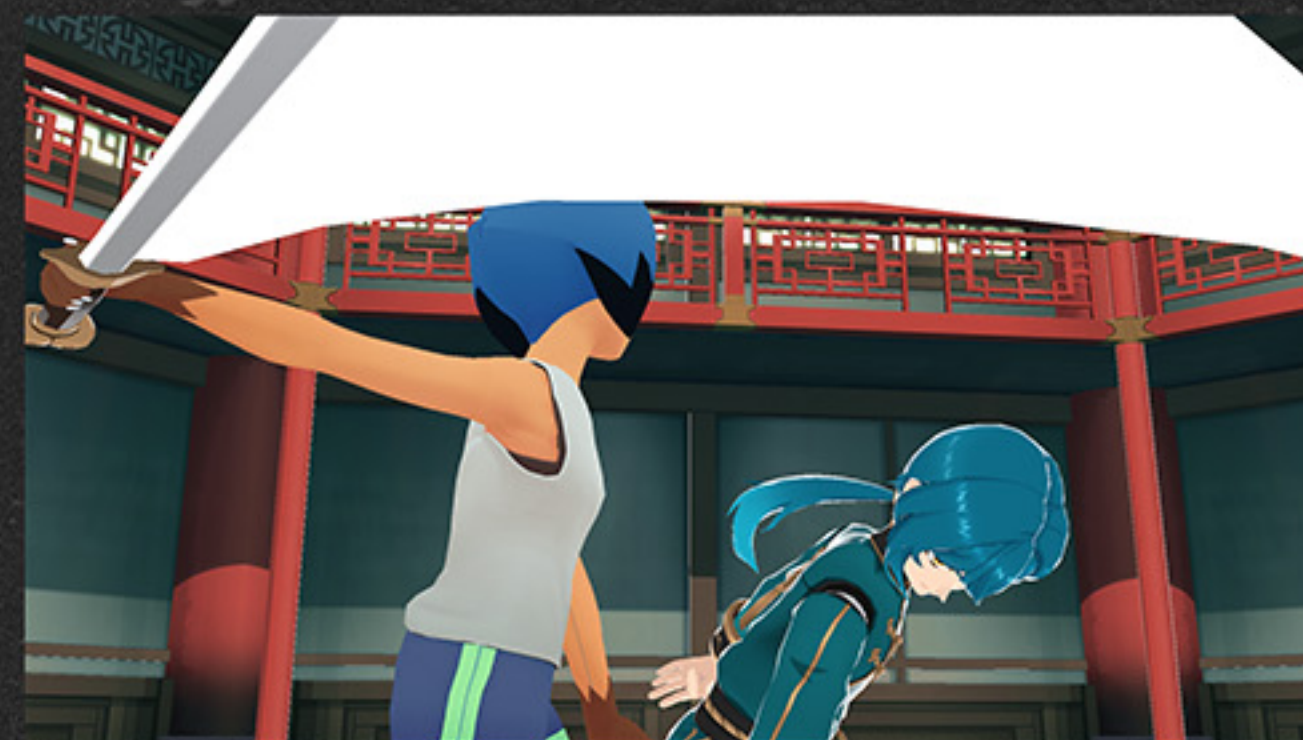
LIU YUCHEN

---

# 01 Fighting Animation

制作時間：80 時間

長さ：8 秒



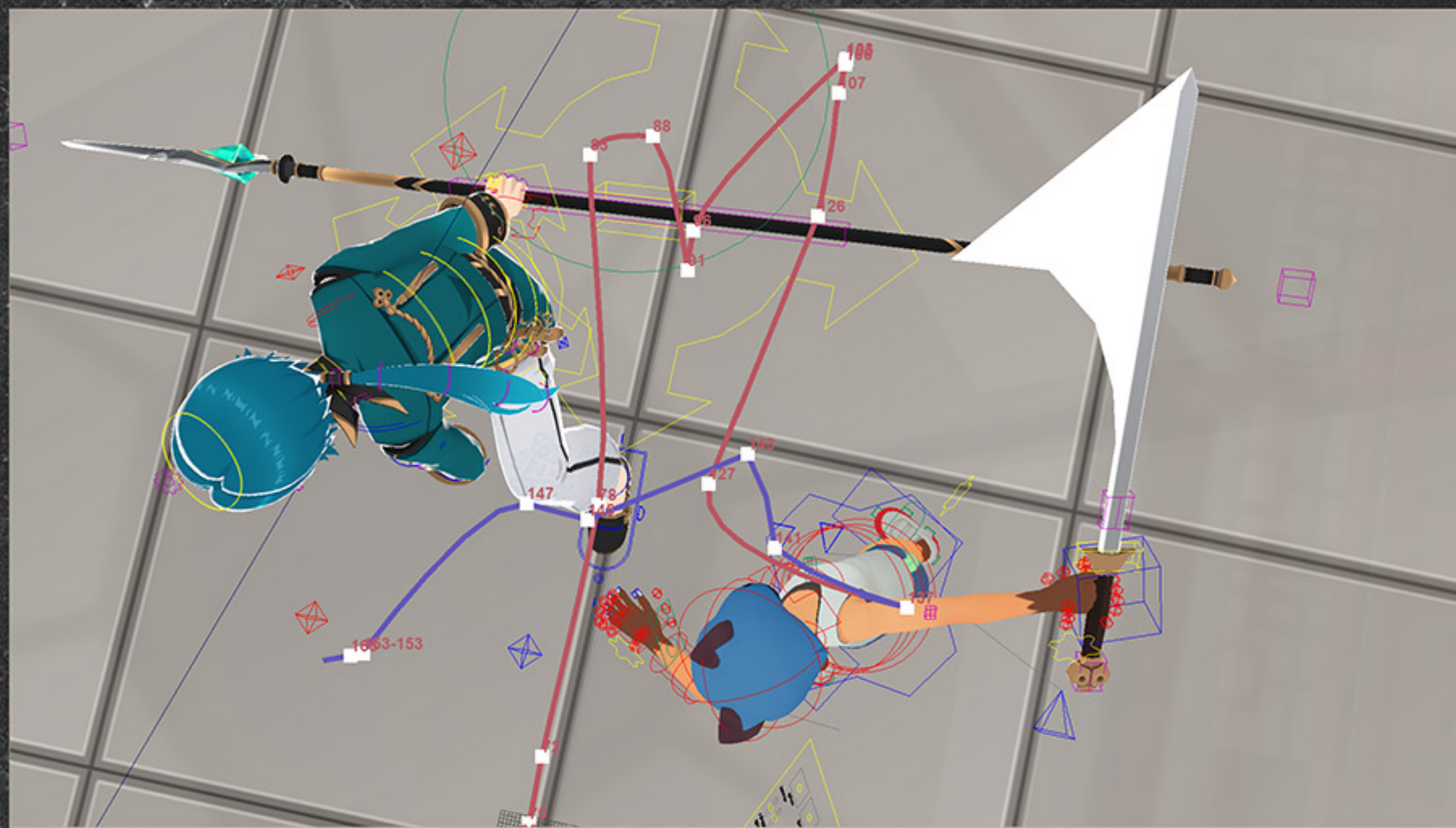
二人の近接戦闘アニメーションで、動きの滑らかさと剣を振る際の軌跡に特に注意します、剣の質感を表現しています。

suirenが攻撃を避ける落ち着きさを再現しました。

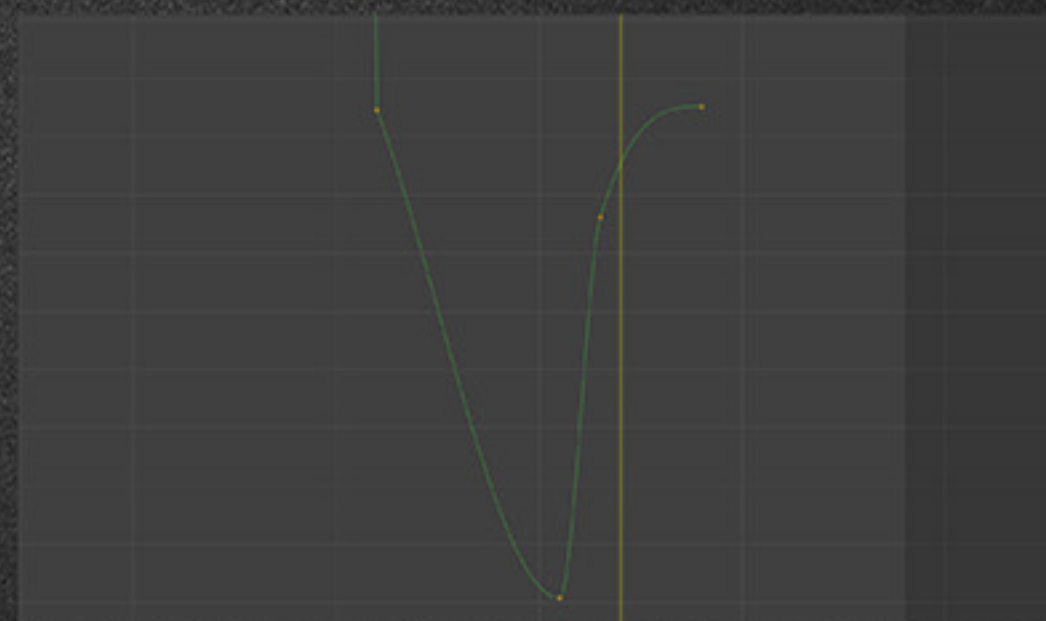
# 01 Fighting Animation

制作時間：100 時間

長さ：8 秒



重心の変化曲線です、  
アニメーションにリアリティを与えます。

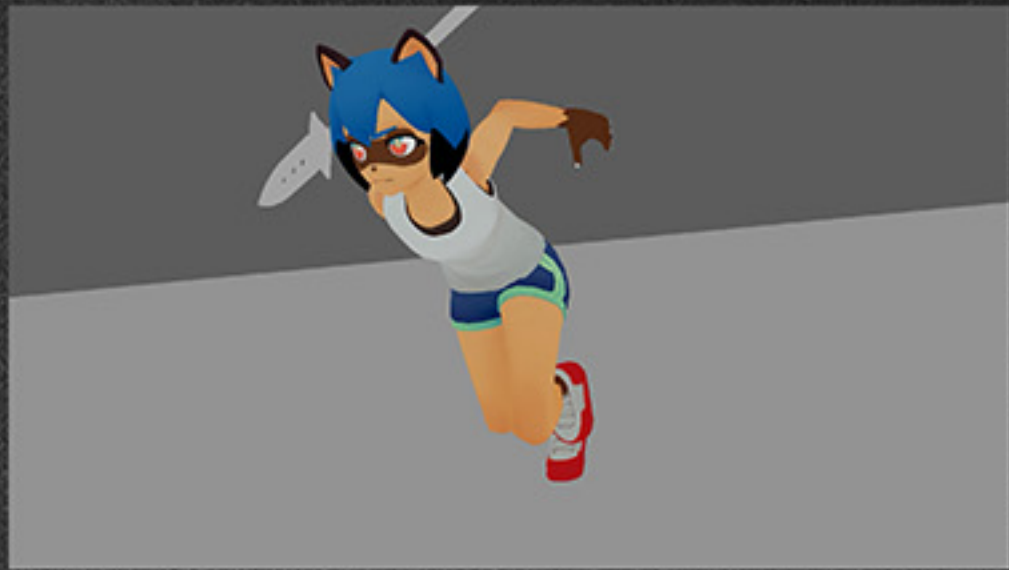


最後にmichiruが倒された時の重量感を  
表現しています。特に重心の動きを注意しました。

# 02 Fighting Animation

制作時間：120 時間

長さ：24 秒

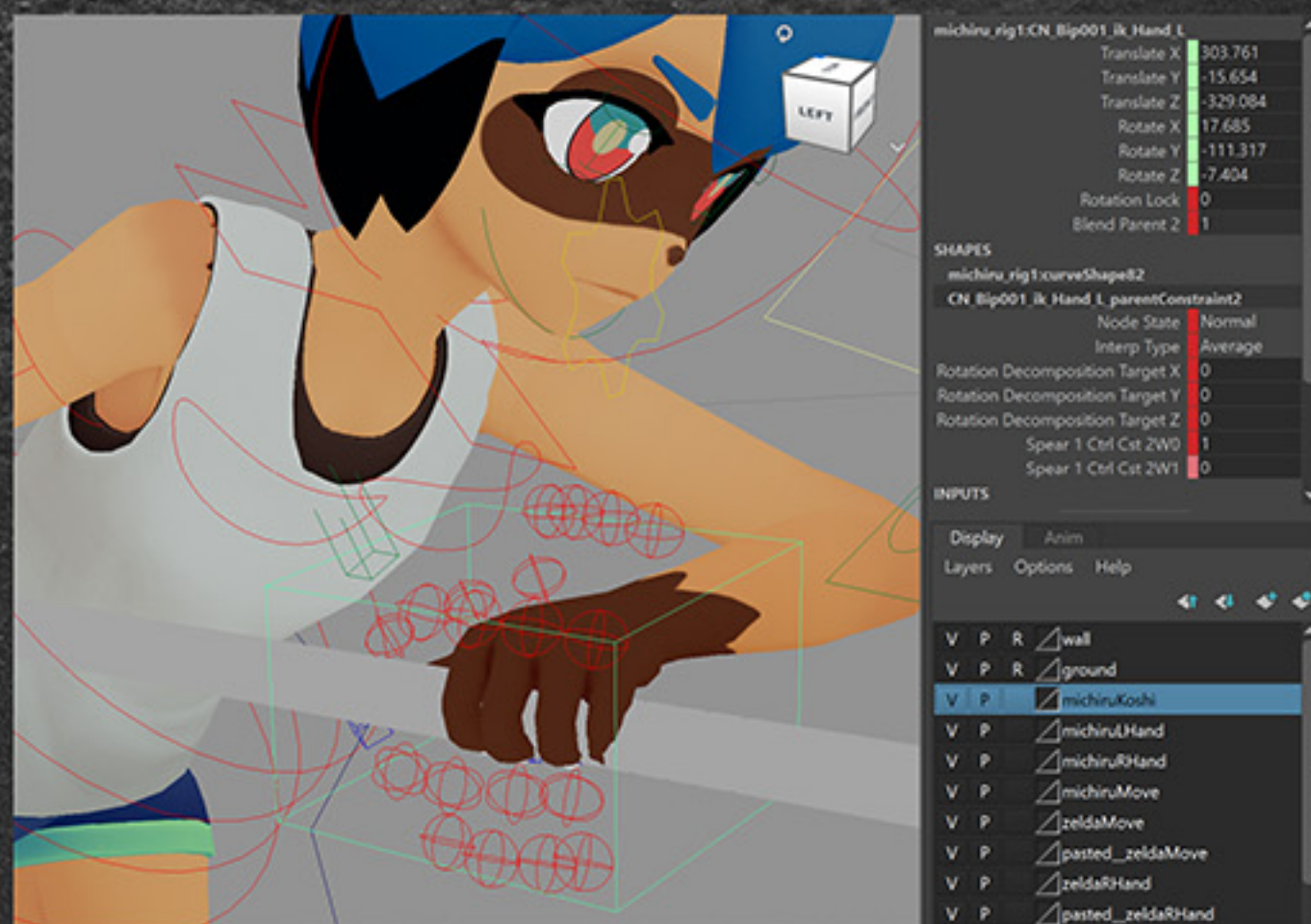


原神の中の攻撃アニメーションのシーンを再現しました。特に武器の左右の切り替え、アニメーションのスムーズさ、およびカメラの動きに注意しました。

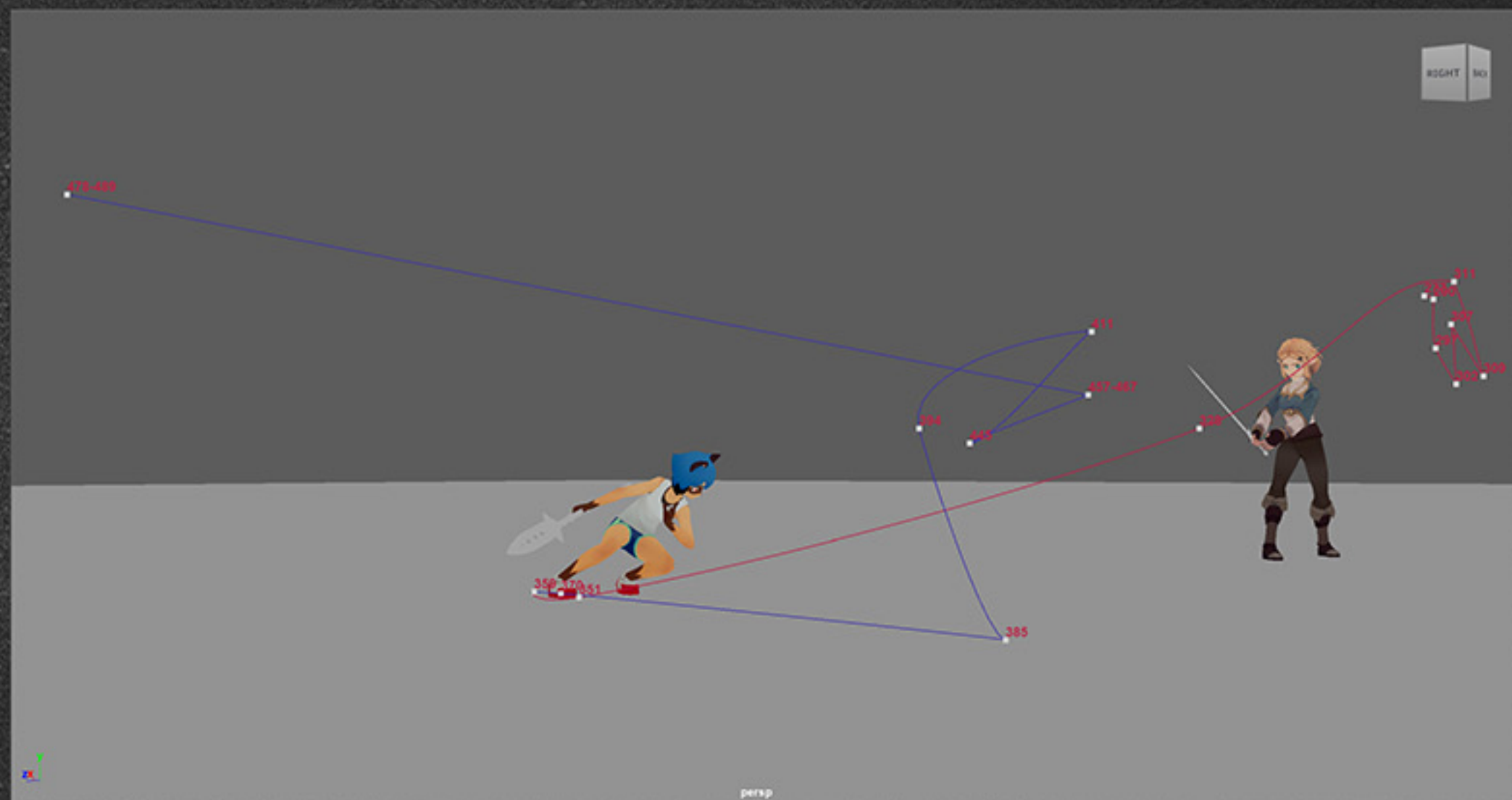
# 02 Fighting Animation

制作時間：120 時間

長さ：24 秒



手と武器の親子関係です。  
武器の左右手切り替えのための準備です。

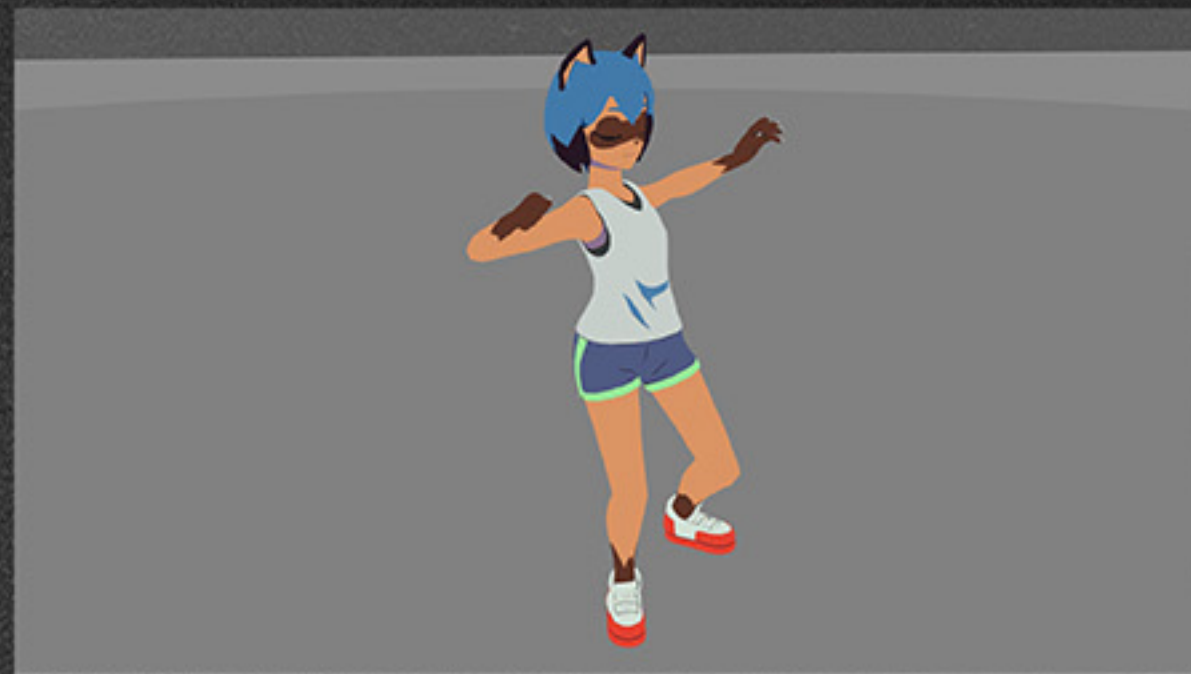
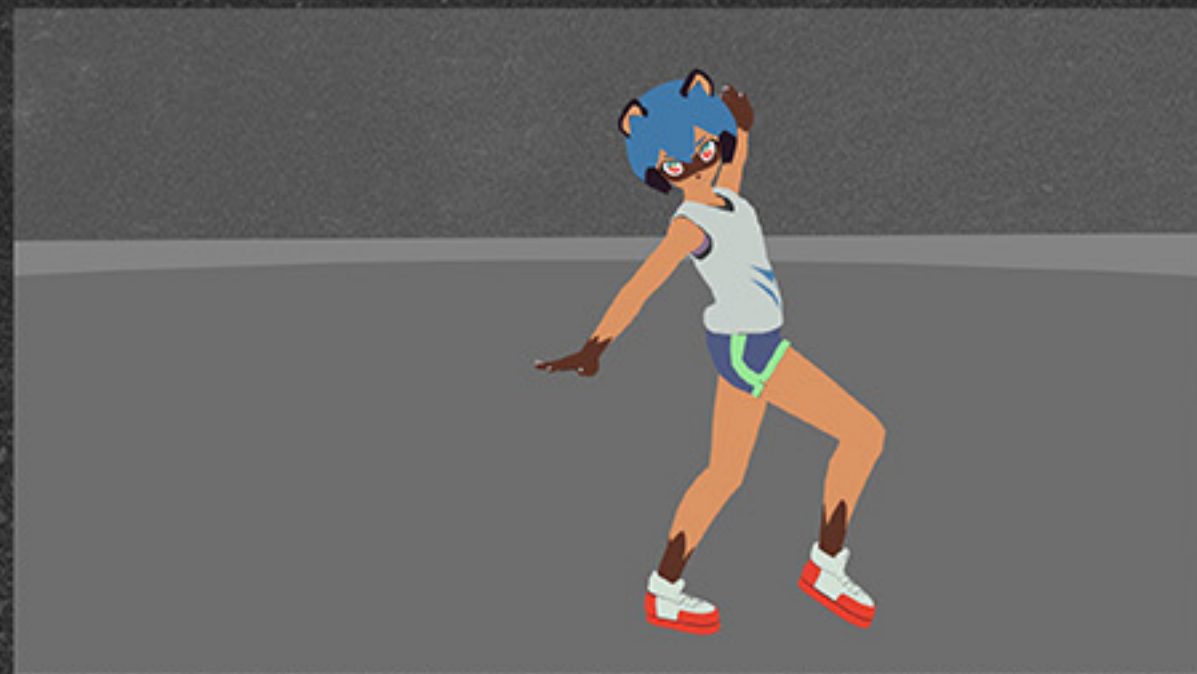
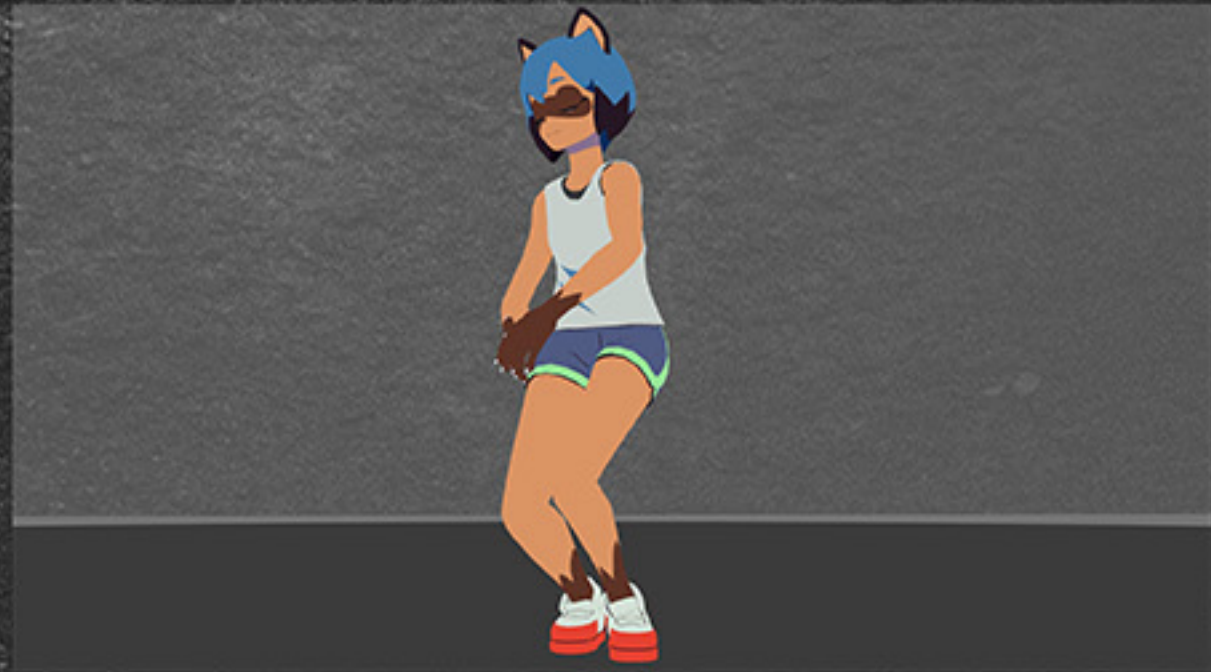


一部のカメラの動き

# 03 Anime Jump

制作時間：5 時間

長さ：3 秒

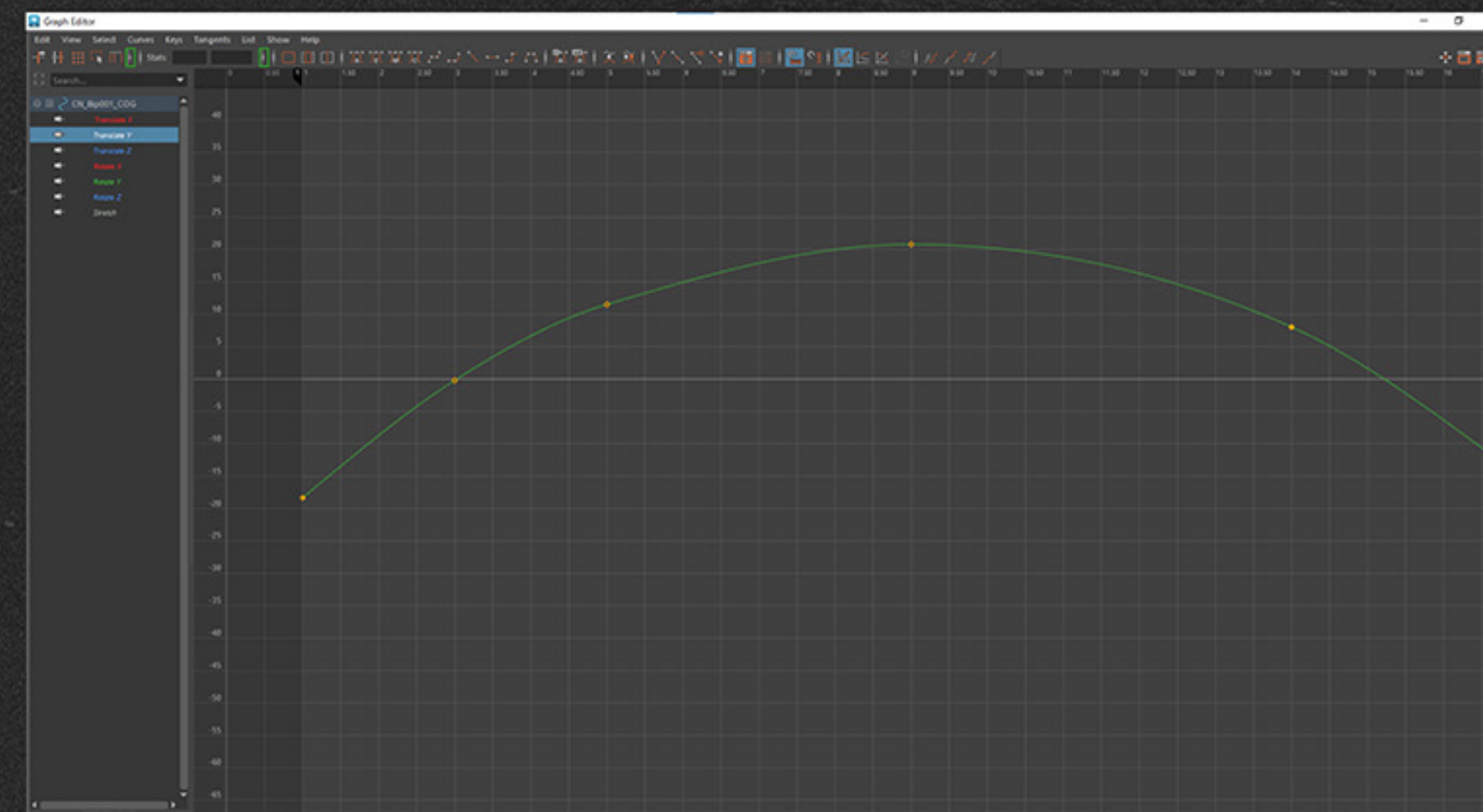
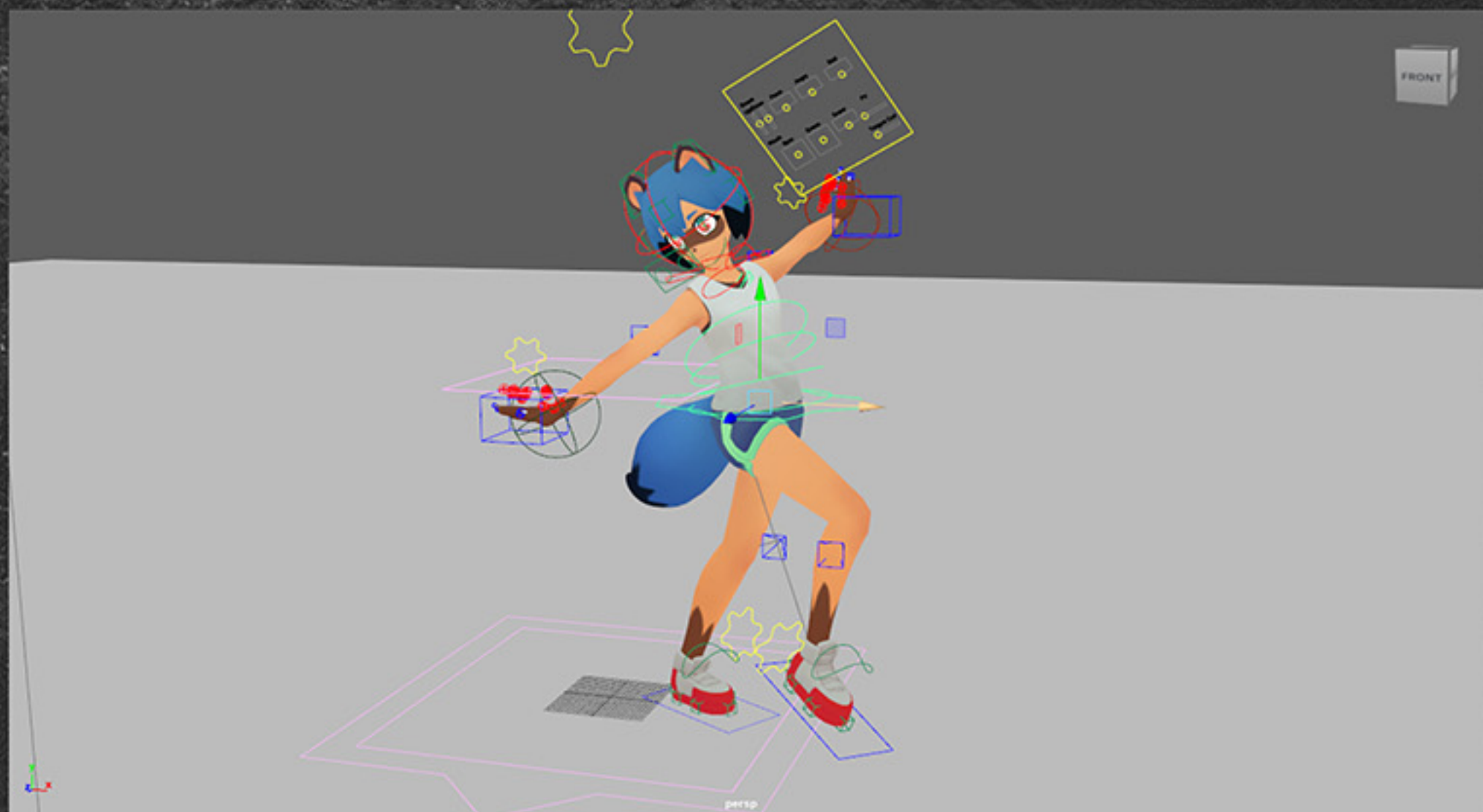


ジャンプアニメーションの練習のため、  
原神のキャラクターの登場アニメーションを  
参考して制作します。

# 03 Anime Jump

制作時間：5 時間

長さ：3 秒

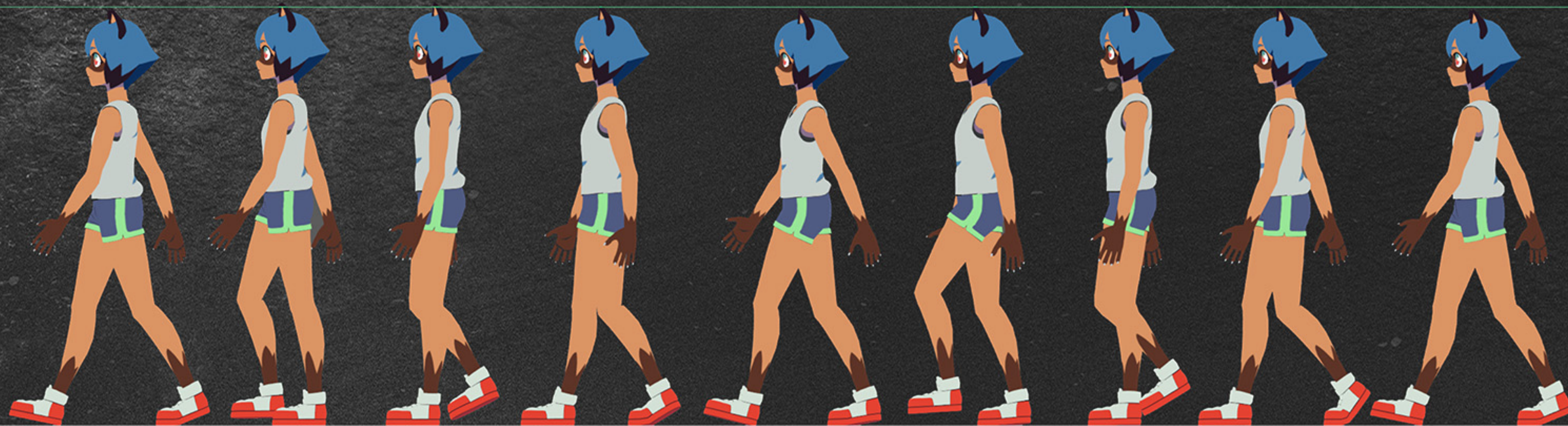


ジャンプアニメーションの重心の高さの変化

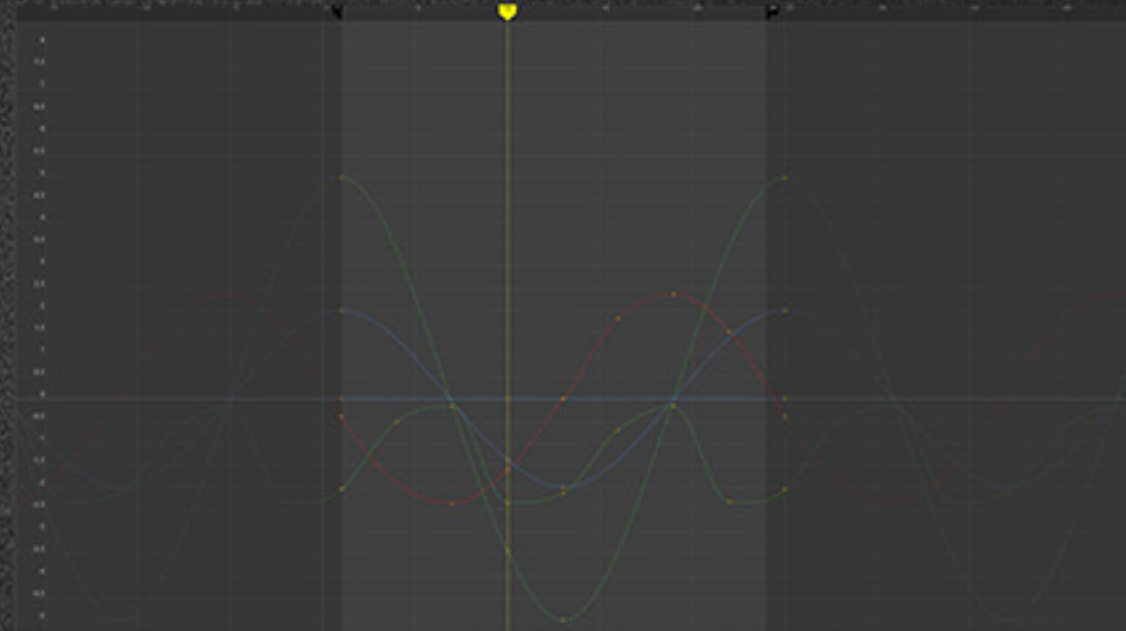
# 04 Walkcycle

制作時間：15 時間

長さ：1 秒



腰の動き



全体のグラフ

リファレンスを参考して歩きのアニメーションを制作します。

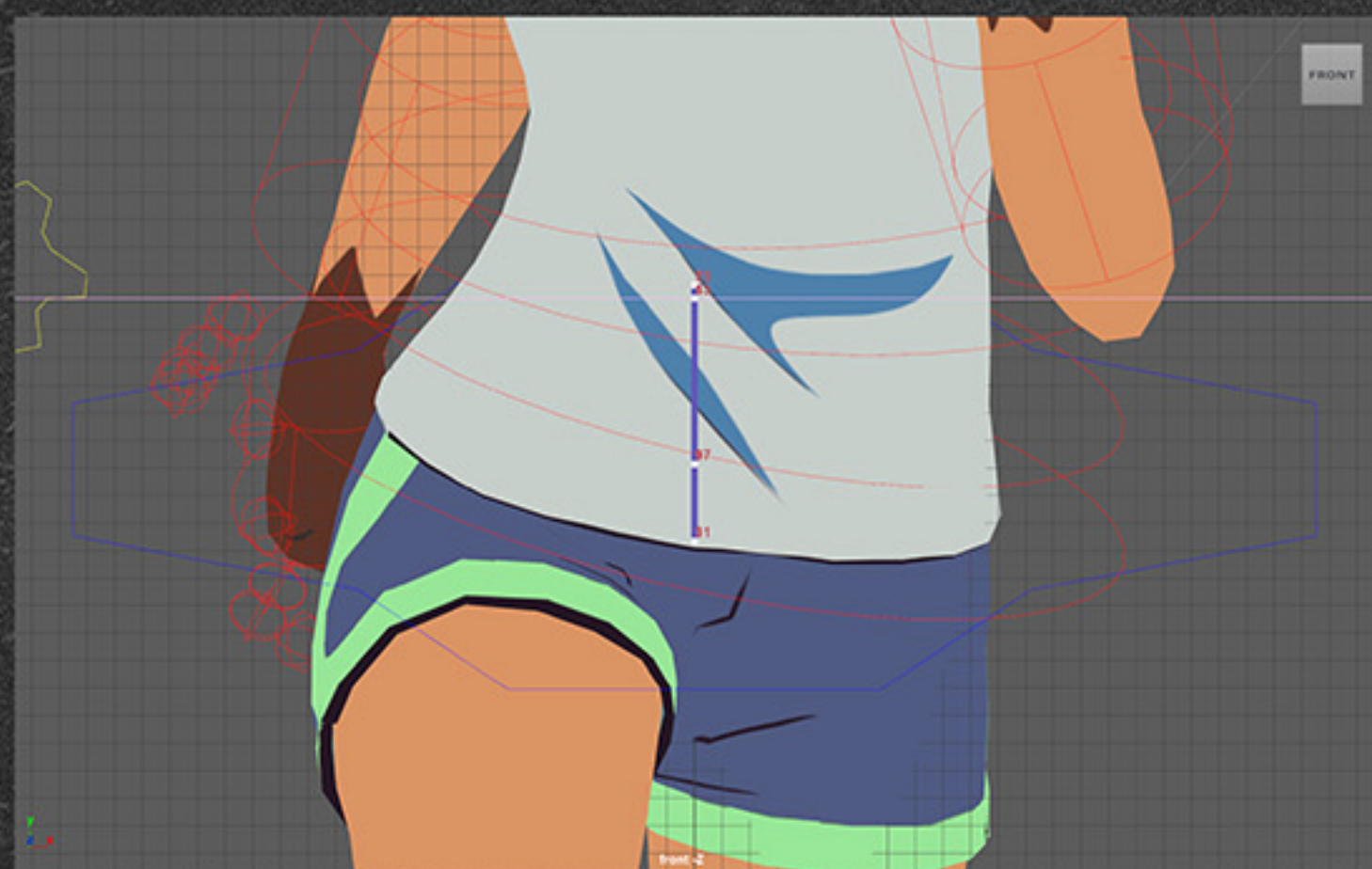
特に腰の動きと位置を注意します。



# 05 Running

制作時間：10 時間

長さ：1 秒



腰の動き

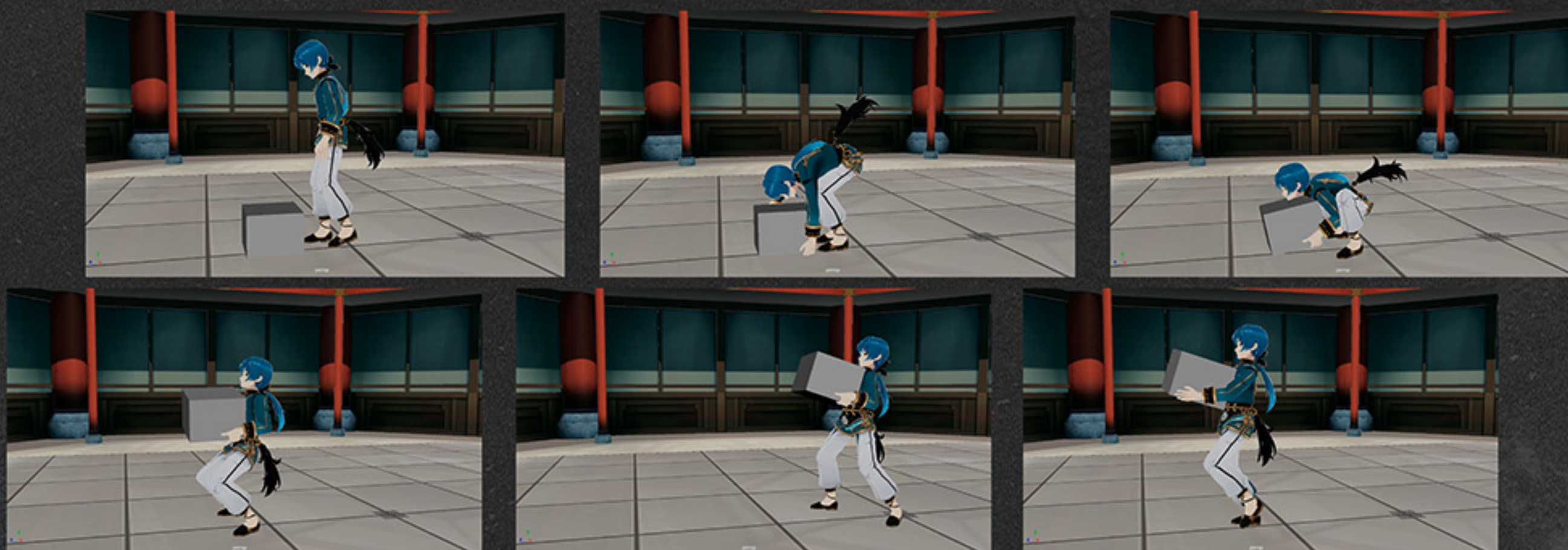
走りのアニメーションを制作します、  
キャラクターの重心変化を意識しています。

# 06

# Heavy Weight

制作時間：20 時間

長さ：10 秒



リアルのリファレンスを参考して重い箱を持ち上げるのアニメーションを制作します。特に重さの表現を重視しています。

# 06 Heavy Weight

制作時間：20 時間

長さ：10 秒

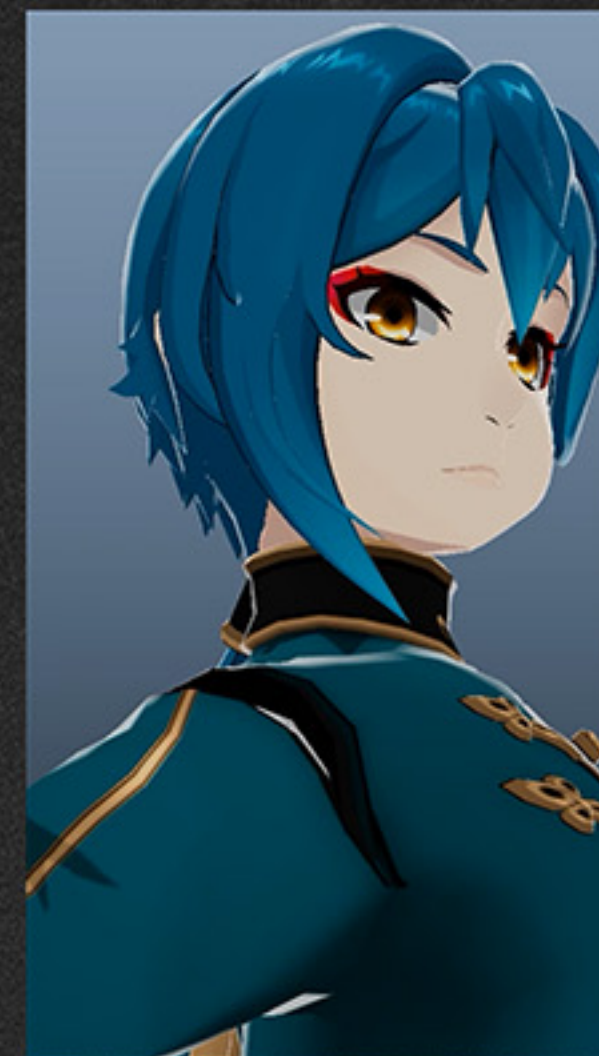
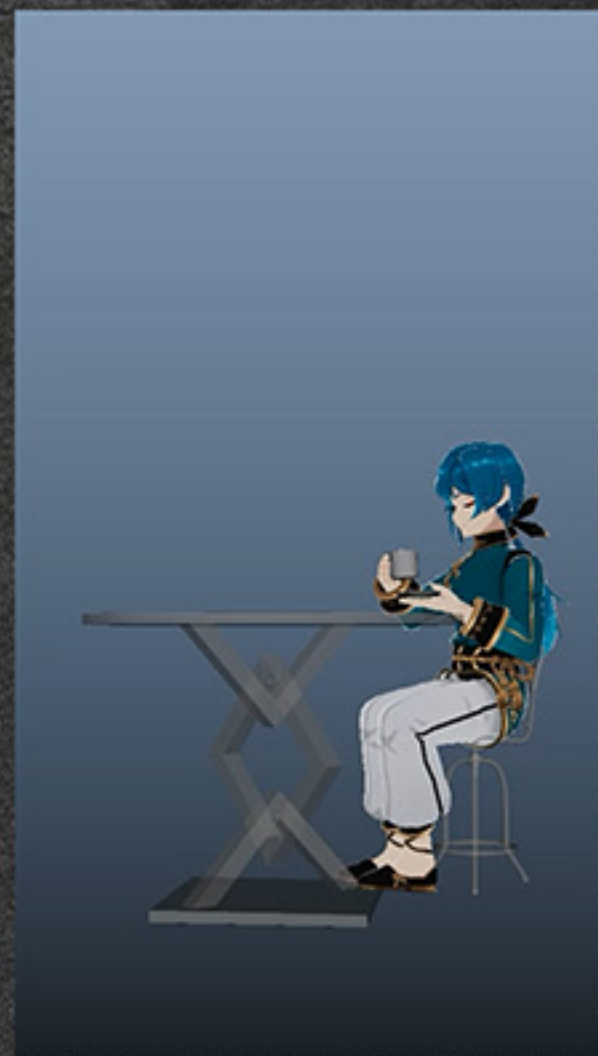
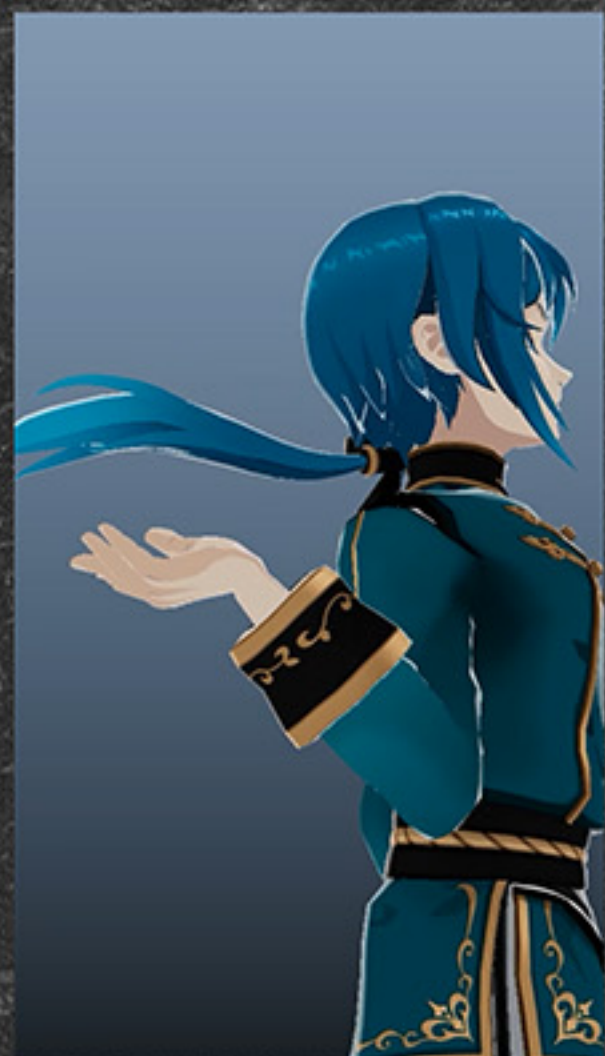


腰の動き

# 07 Character Gacha Animation

制作時間：35 時間

長さ：8 秒



ウマ娘のガチャアニメーションを参考して制作します。カメラワークを練習するためのアニメーションです。

# OS Dessin

