

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、Houdini

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



Maya Crash



制作時期：2024年5月

長さ：10秒(24fps)

制作時間：~1週間(15時間)



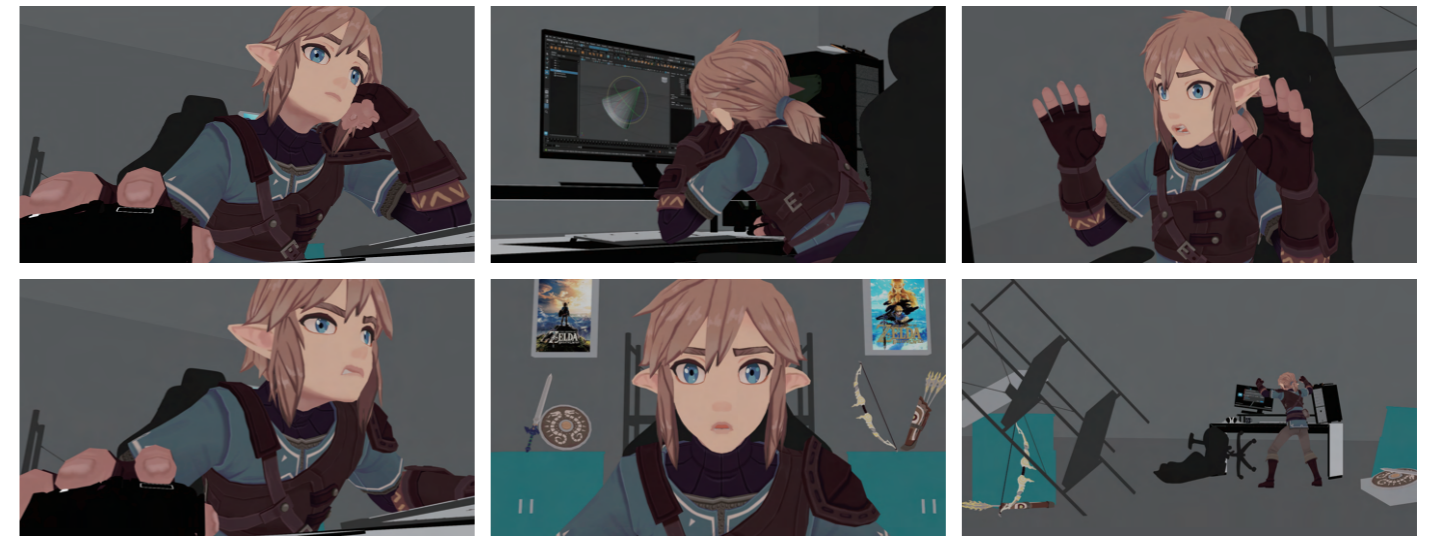
初めて表情の演技のアニメーションに挑戦した作品です。MAYAが落ちた時の感情や絶望と怒りを表現したいんです。自分でリファレンスを撮って参考しました。

Self Reference



こだわりポイント

- 作業中のリラックスの姿勢から驚いたときのギャップです。
- 顔の演技は細かく作りました。
- 手がまたテーブルに戻るとき、カメラの揺れを付けました。
- 驚いた時目の揺れとカメラがドリーズームで感情を誇張しました。
- 驚くとブチ切れの間ブラックシーンをいれました。



Reference



https://www.youtube.com/watch?v=85z4N_sHXJw



https://www.youtube.com/watch?v=0Fc_1yEjYRY

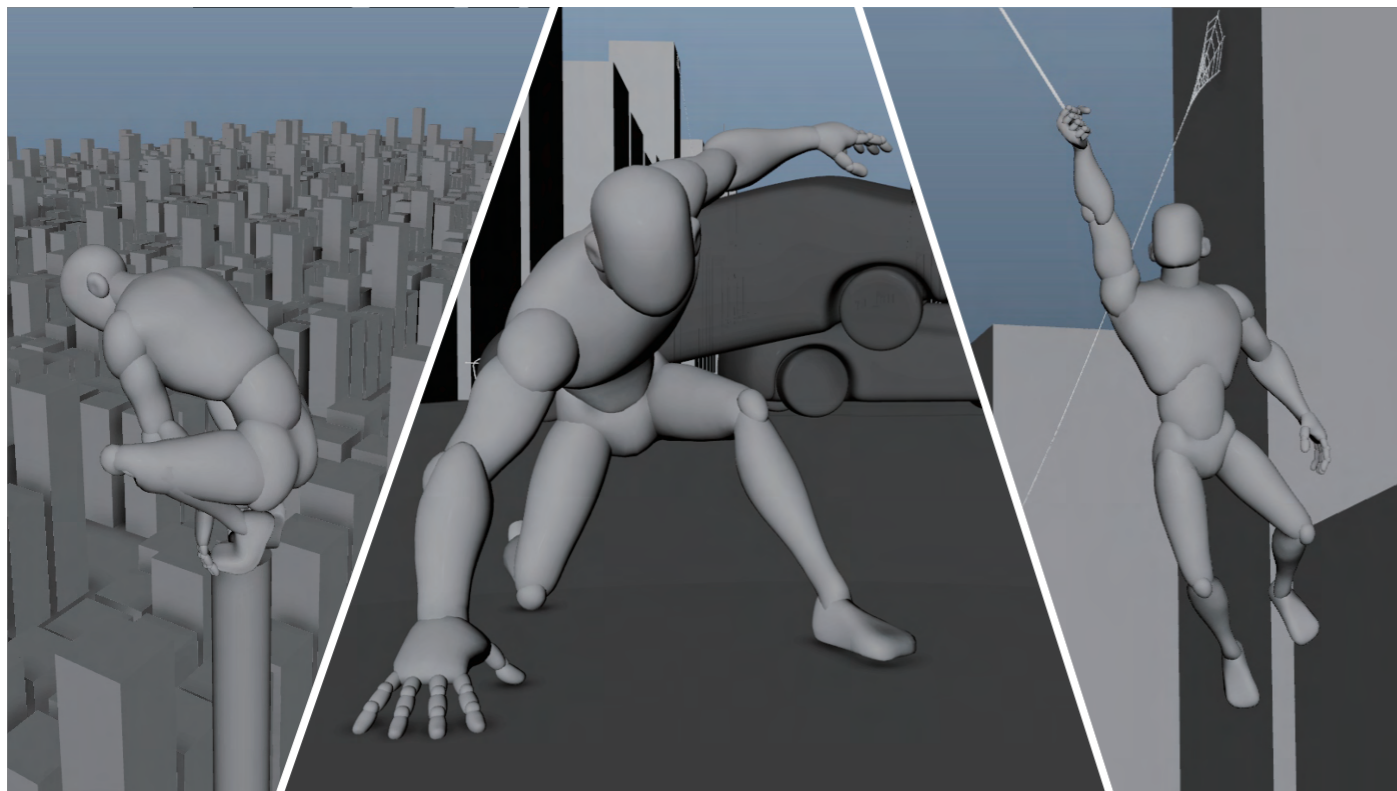
Spiderman (original animation)



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

S	C	Picture	Action	Dialogue	Duration
シーン	カット	画像	内容・効果・音楽	セリフ	時間
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		
			地面に這びながら糸を出す		

S	C	Picture	Action	Dialogue	Duration
シーン	カット	画像	内容・効果・音楽	セリフ	時間
			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=VE8dZQkDhKZAQge>



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



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



<https://youtu.be/u4ydvYH4L18?si=VE8dZQkDhKZAQge>

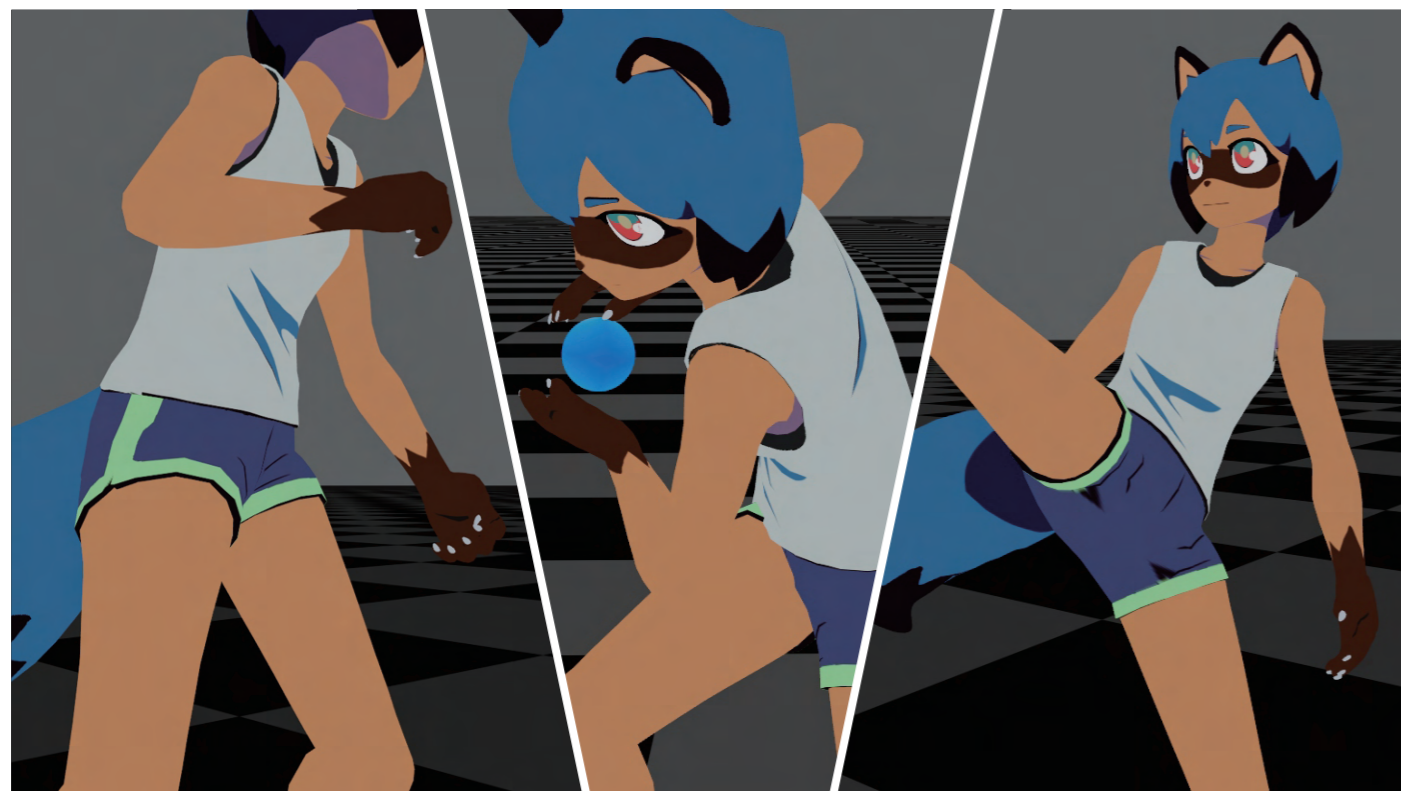
Attack (original animation)



制作時期：2024年1月

長さ：11秒 (30 fps)

制作時間：～3週間 (40時間)

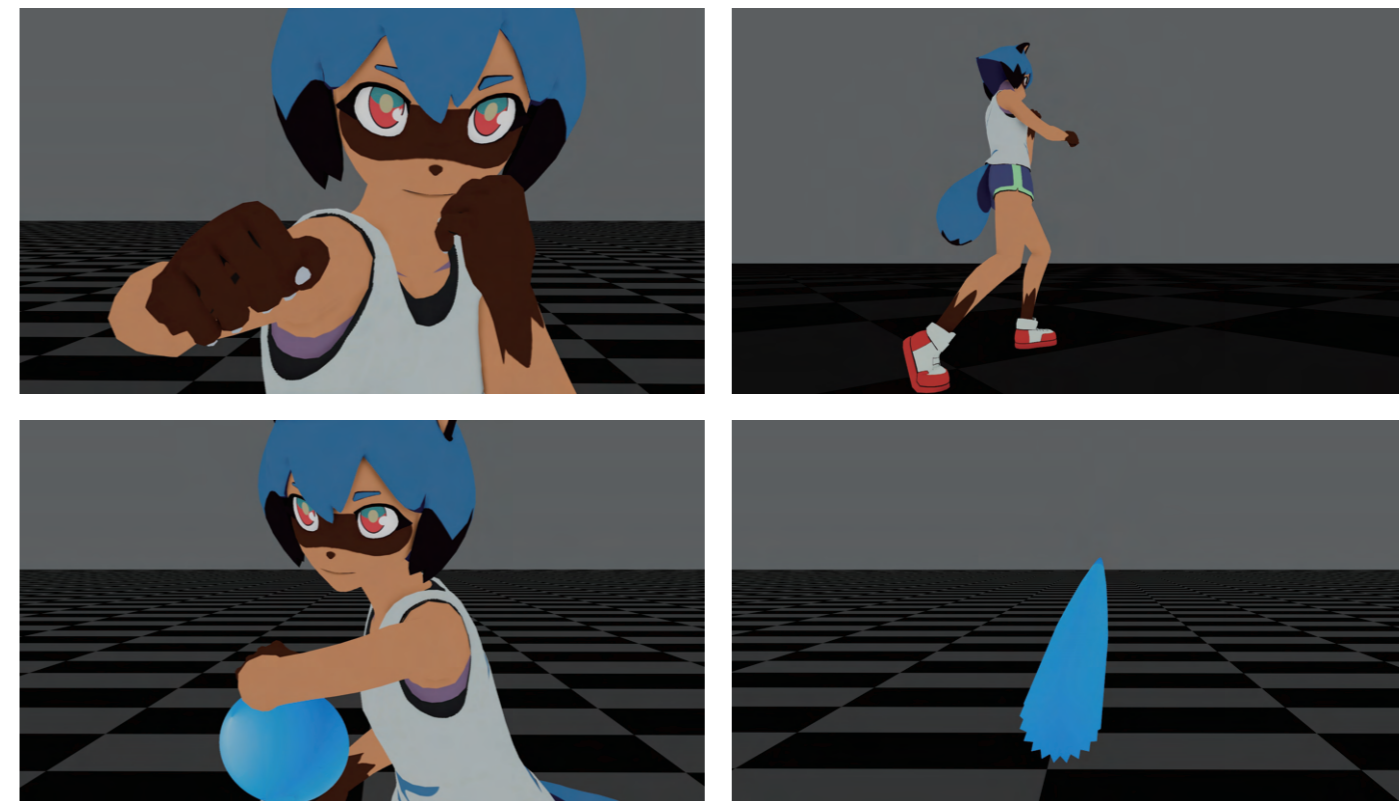


アタックの構成は自分で考えました。発想の概念は小攻撃→中攻撃→大攻撃。
技を繋ぐの滑らかさと合理性を踏まえて決めた順番はパンチの3連撃（ジャブ、クロス、アッパーカット）、そして旋風脚で2回蹴り、最後はカメハメ波を撃つ。

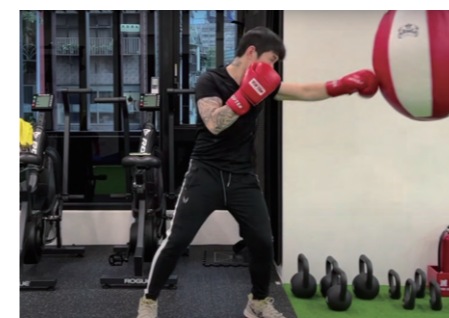
こだわりポイント

- 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。

流れ



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>

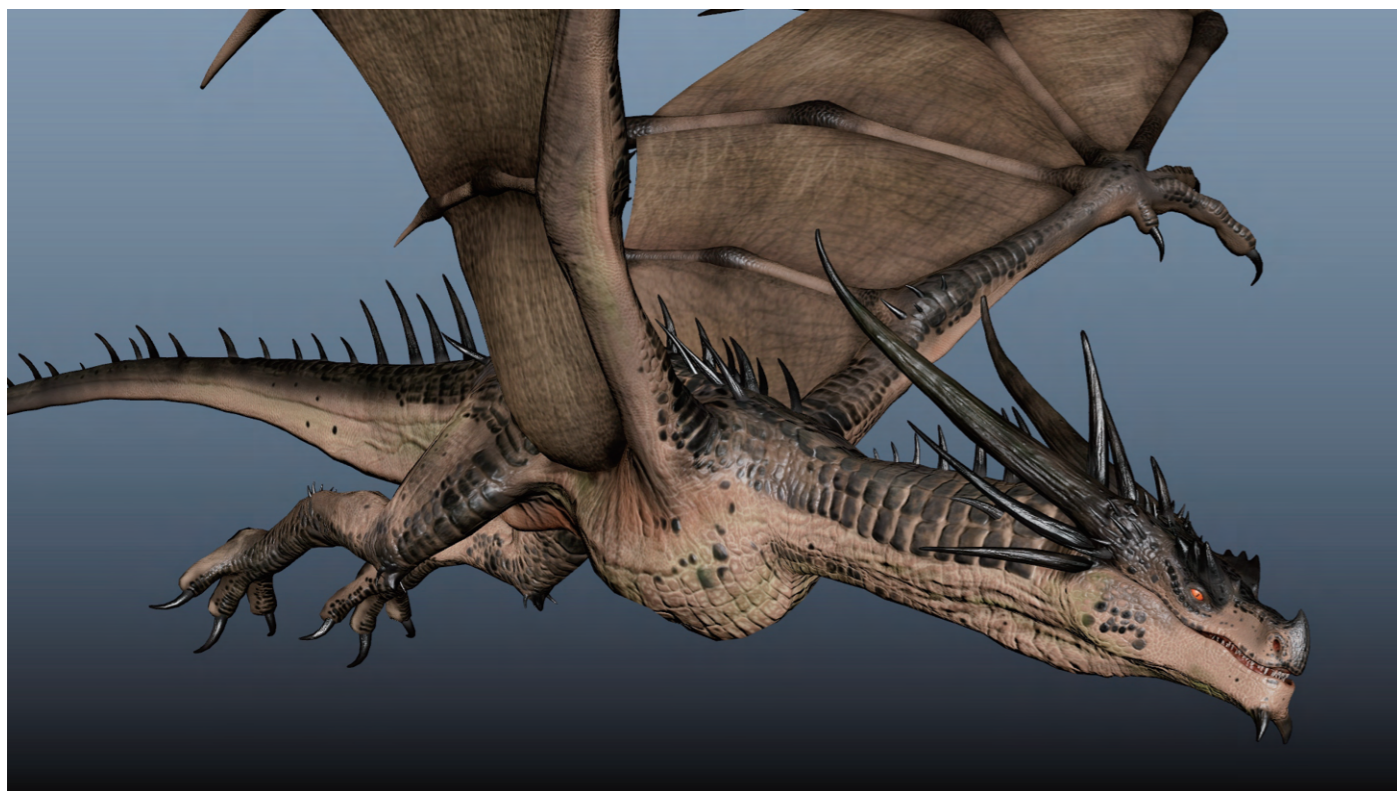
Dragon fly&landing



制作時期：2024年3月

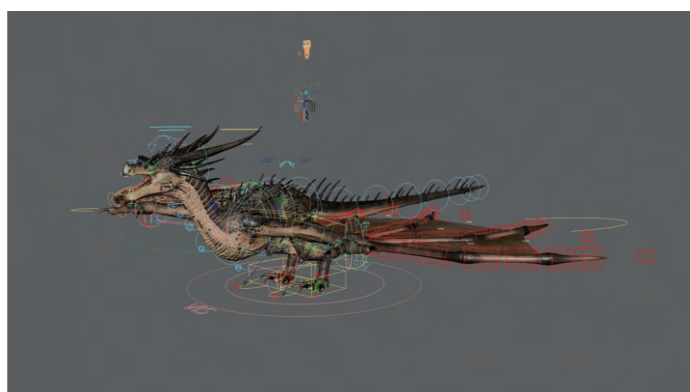
長さ：27秒 (24fps)

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



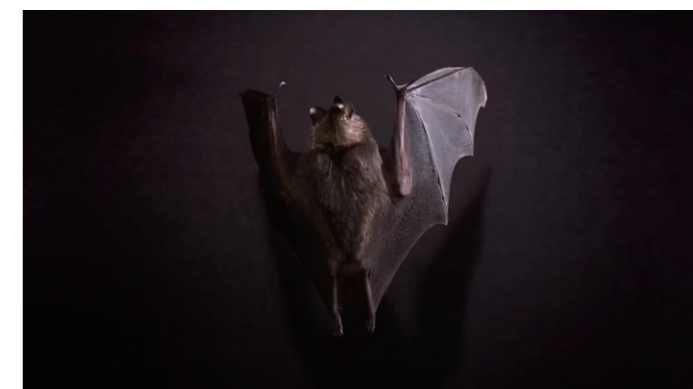
こだわりポイント

- 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_

Basketball

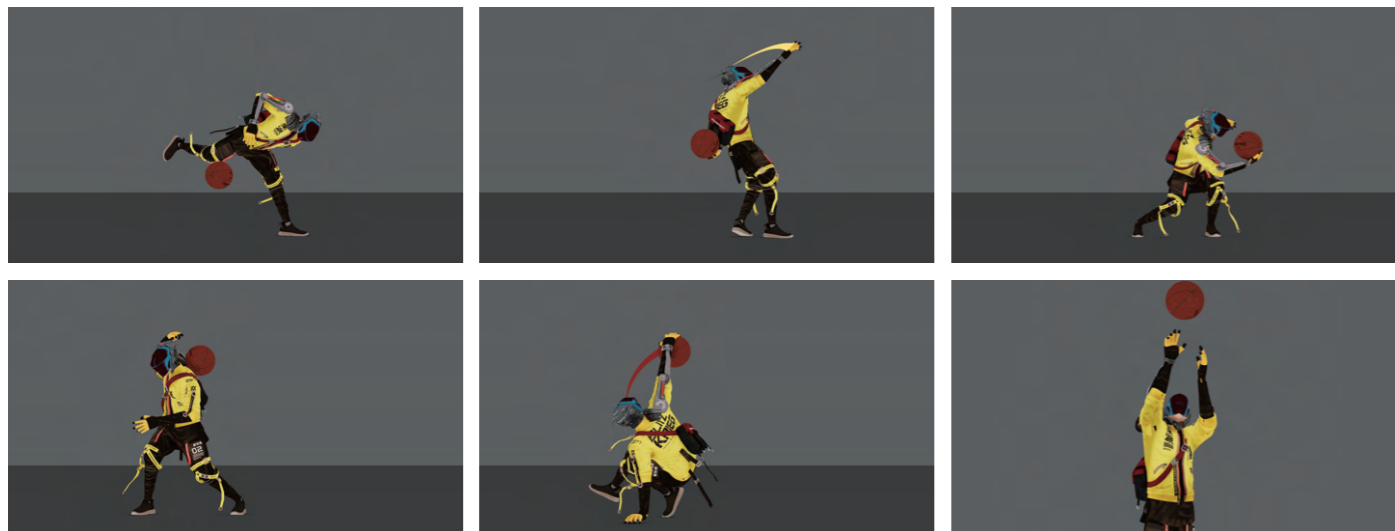


制作時期：2024年5月～6月
制作時間：～1ヶ月(50時間)

長さ：9秒(24fps)



流れ



こだわりポイント

- ストリートバスケットボールのダイナミックな動きを再現しました。
- 色んなドリブルの技を探して、組み合わせました。
- ボールと両手のコンストレイントが面倒だけど、頑張りました。
- 接地と揺れものに力を入れました。
- 簡単なエフェクトを入れました。

Reference



https://youtu.be/-_0Ot_HRbGk?si=Jt1e9lhCK2zgf2Q



<https://youtu.be/PLZo1d67pA?si=ThZcud4RDX5BK-vg>



<https://youtu.be/119LAW4jMkw?si=WbRB1rwJnAnbUhXd>



<https://youtu.be/NIFvdVej35k?si=ZRS6FkUYRpitK-Ji>

制作時期：2023年7月

長さ：6秒 (24 fps)

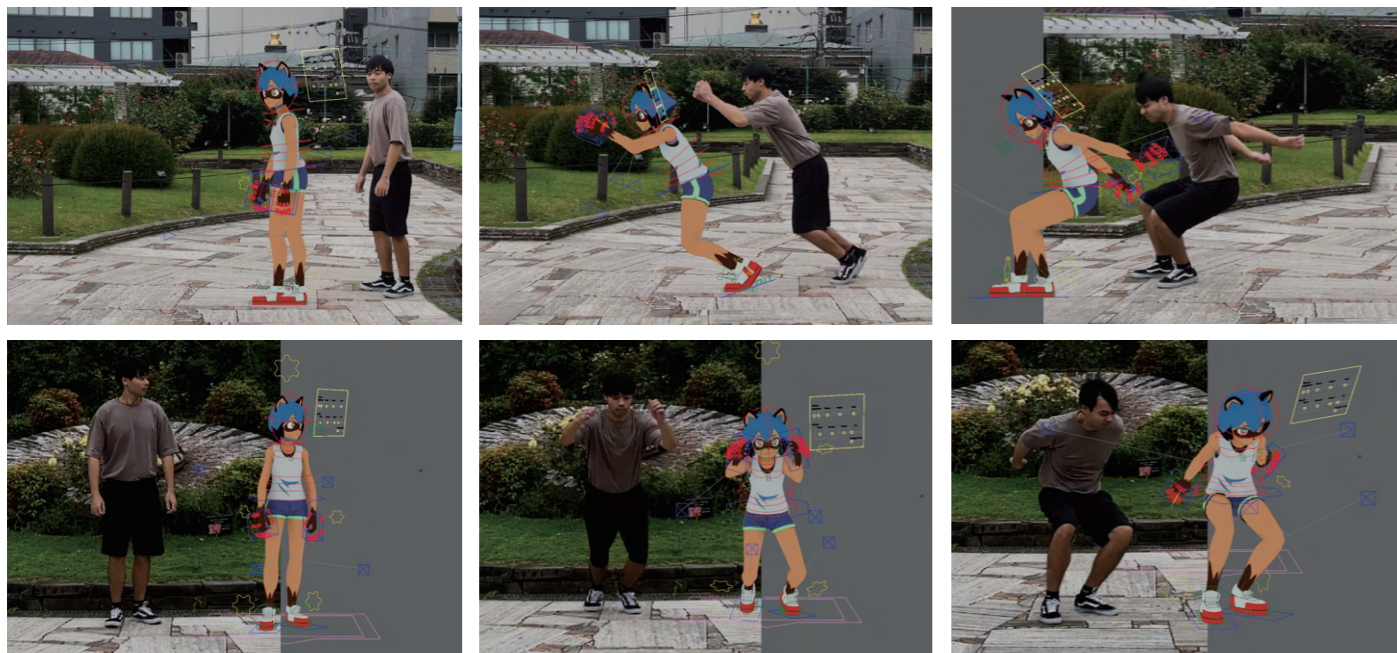
制作時間：～2週間 (15時間)



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：2024年5月

長さ：10秒 (24 fps)

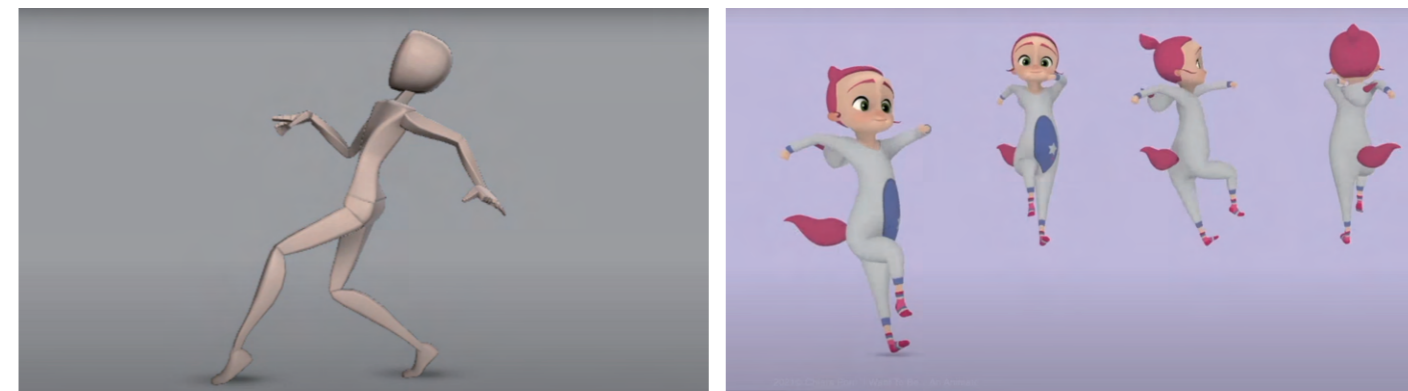
制作時間：～1週間 (8時間)



こだわりポイント

- デットプールのキャラクター性を出せるようにしました。
- 重心移動を意識しました。

Reference



<https://youtu.be/40YdqSIkm3A?si=Gy5tTWOPP-aURHb8>

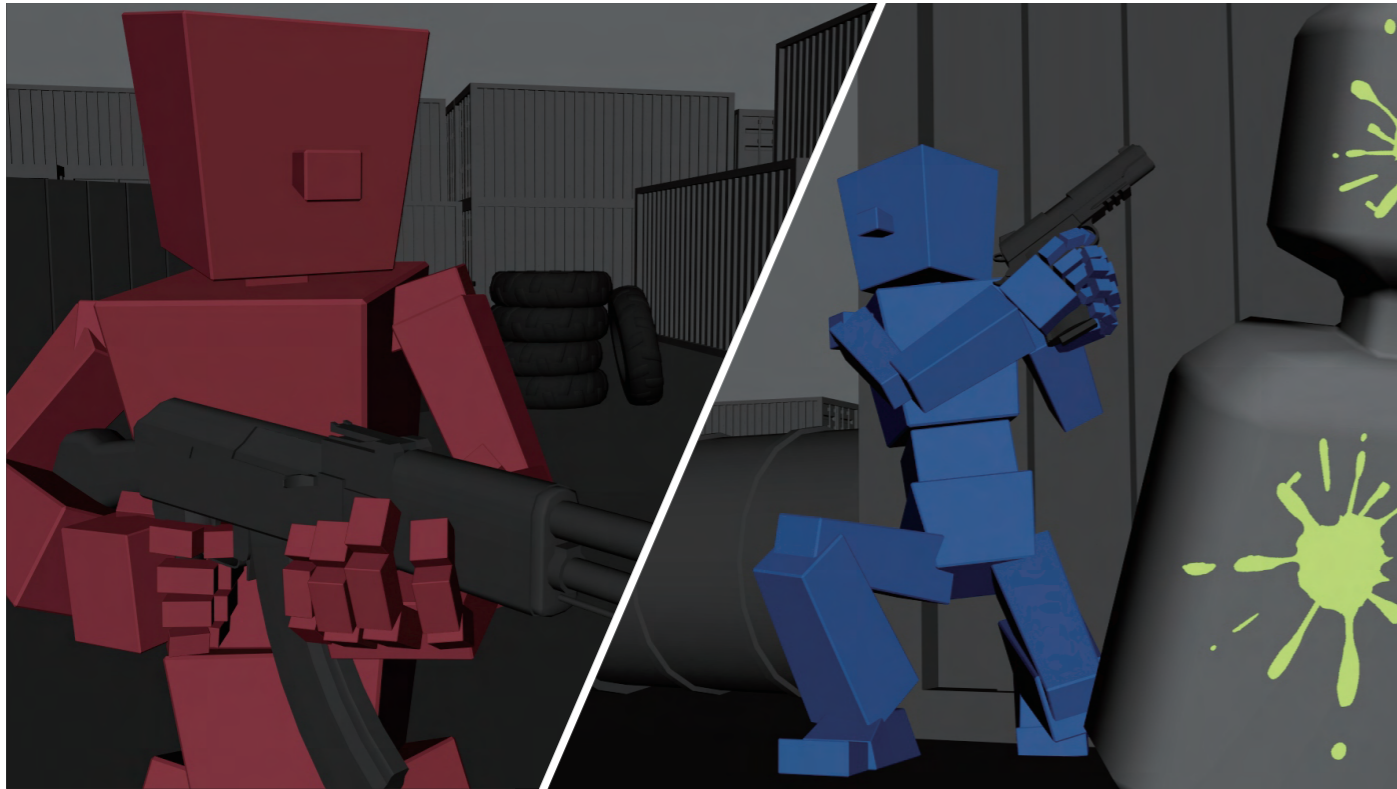
<https://youtu.be/8XDrUs5kMZI?si=ruxfz9LTXsy-7Te>

アニメータードラフト会議



制作時期：2024年4月～5月
制作時間：～4週間(80時間)

長さ：30秒(24fps)



第十回アニメータードラフト会議に応募した作品です。絵コンテやアセットをもらって、背景を配置して、アニメーションを作りました。

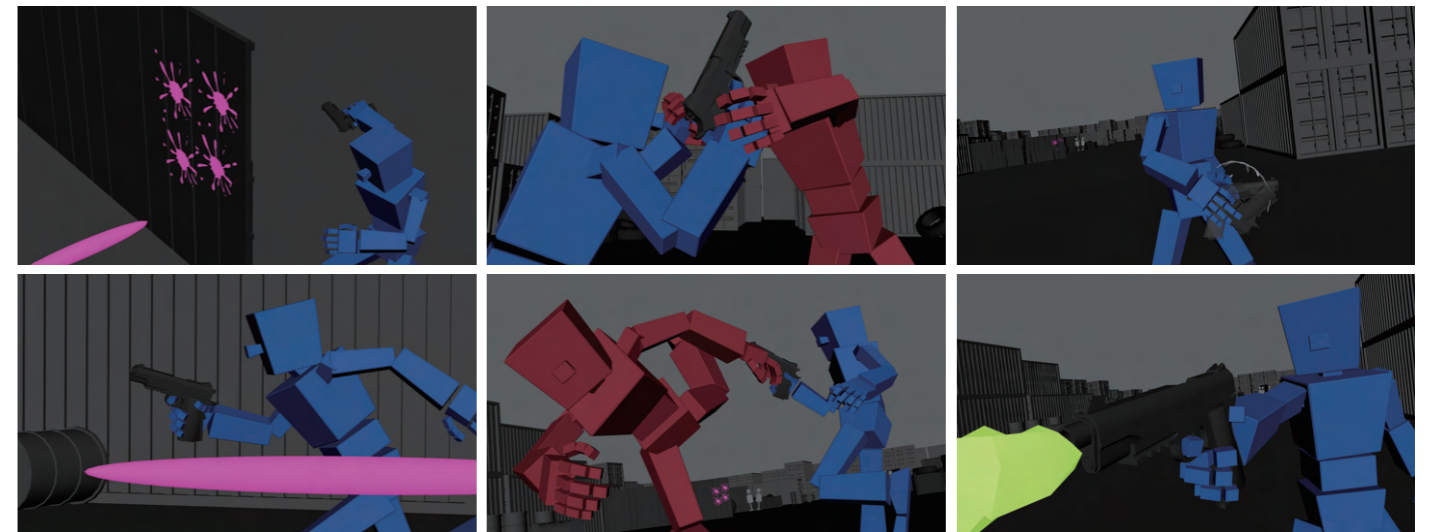
絵コンテ

No.	画面	内容	音声	秒+k
C01	GUN-ACTION	タイトル		
		(主人公の主観視点) 望遠鏡で覗いた様なカメラワーク 物音が隠れてスレた状況や標的の位置を確認している。		
		※ BG配置、カメラワーク自由 BGは配置されたアセットを自由に動かすことができます。		
		※ このシーン以降はラスボスは動きが止まっています。主人公はラスボスの存在を認識していないので、少しは軽蔑した様子で。		
		※ レイアウト、カメラワーク参考例。		
TOTAL(+)				
No.	画面	内容	音声	秒+k
C04		カメラ、アオリ ターゲットの位置を確認し、手慣れた手つきでマガジンチェンジする。 ※ 予備のマガジンは隣の物から取り出す。		
		リロード動作の流し ※ 空のマガジンを確認する予備のマガジンを確認する。スライドを戻す。リロード完了。		
		リロードが終わった瞬間にババババッと、壁に弾が当たる音。壁に弾が当たる音は、壁が割れる音で表現する。		
		① ② ③ ④ バレットの着弾順番。		
TOTAL(+)				
No.	画面	内容	音声	秒+k
C12		サッと振り向きざまにハンドガンを持ち、		
		狙いを定めて射撃!! 計4発撃つ。このシーンでは2発をスリットから撃つ。		
TOTAL(+)				

<https://www.too.com/atsuc/y2024/draft.html>

こだわりポイント

- 絵コンテに沿ってを意識しつつ、レイアウトやモーションに自分の考えもいれました。
- スピード感を保ってまま、ためつめを気をつけました。
- リアル感のため、ラスボスが手を蹴られた後手首をリラックスをする動きを入れました。
- 二人が押し合い時、力強い感じを出せるようにしました。
- 最後のシュートを格好良く見せたいから、銃を回るモーションとエフェクトを作りました。



Reference



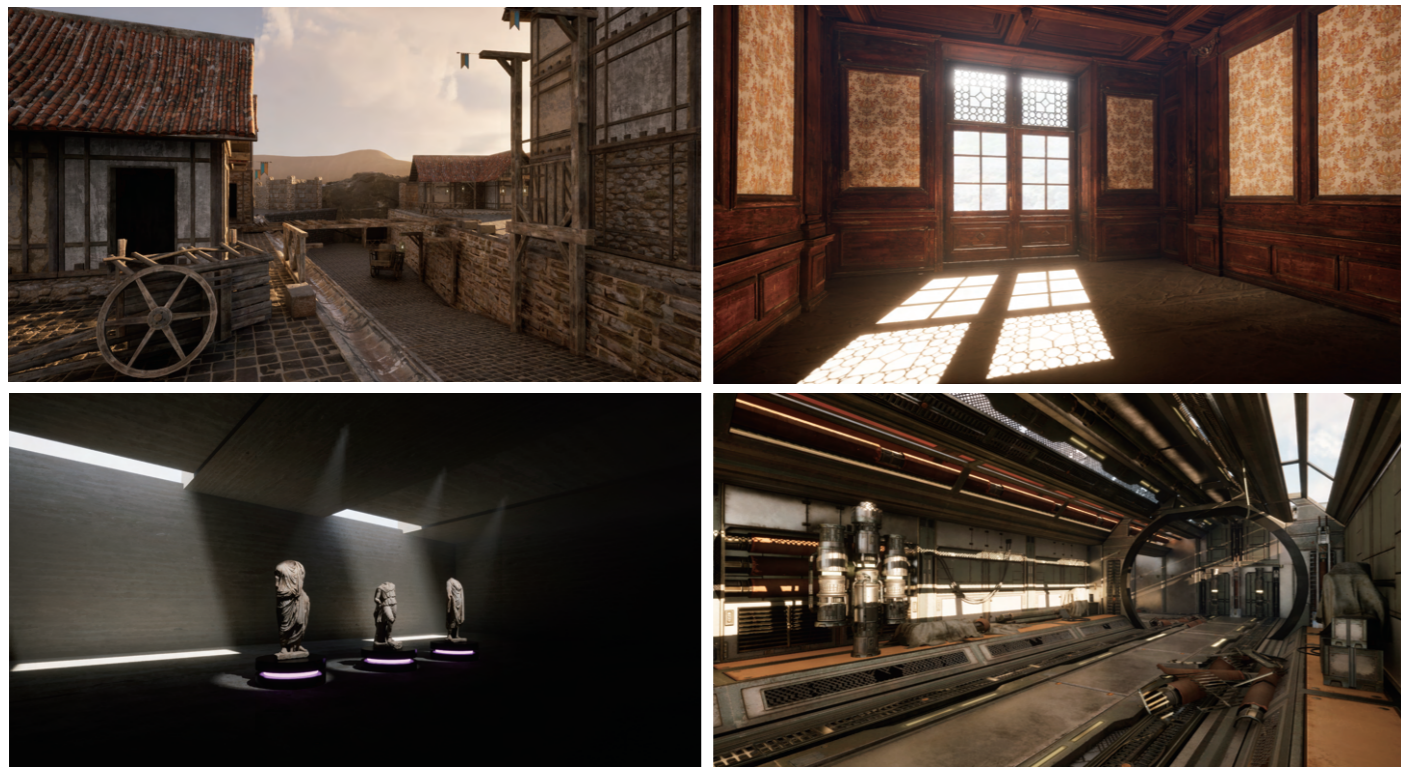
<https://www.youtube.com/watch?v=4vY5B2Hjwkk>



https://www.youtube.com/watch?v=Xii9_oWQ7HY

Others

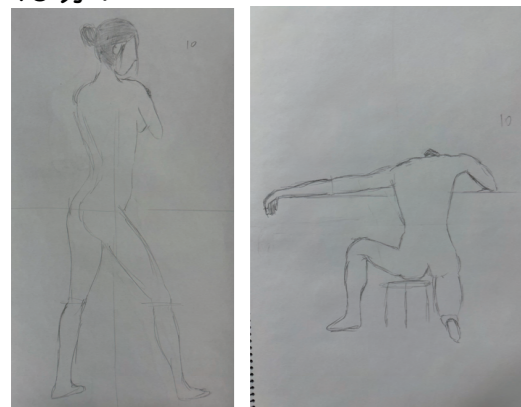
Unreal Engine 5



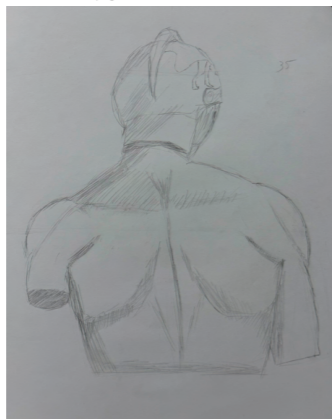
• Unreal Engine 内の無料アセットで組み立てたシーン。

人体クローキー

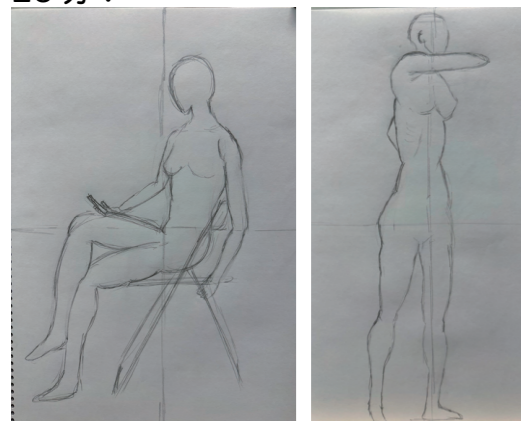
10分:



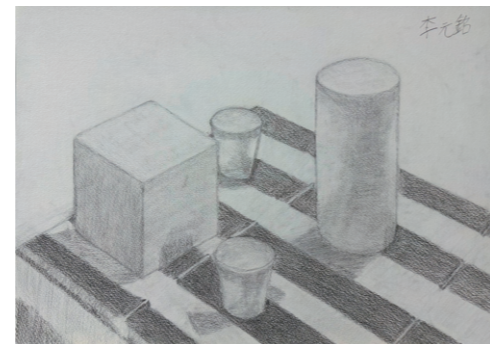
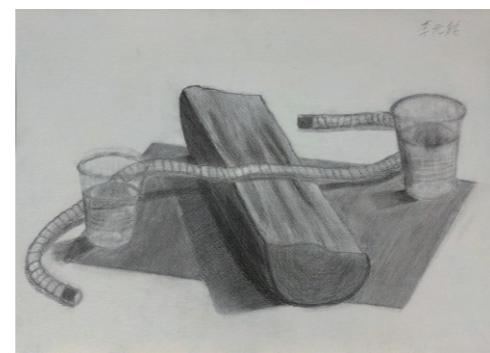
~30分:



20分:



デッサン



bringing characters to life

▶ Demo Reel:



vi23002082.y.li@gmail.com

CONTACT ME