
PORTFOLIO

LIU YUCHEN

01 Fighting Animation

制作時間：50 時間

長さ：8 秒



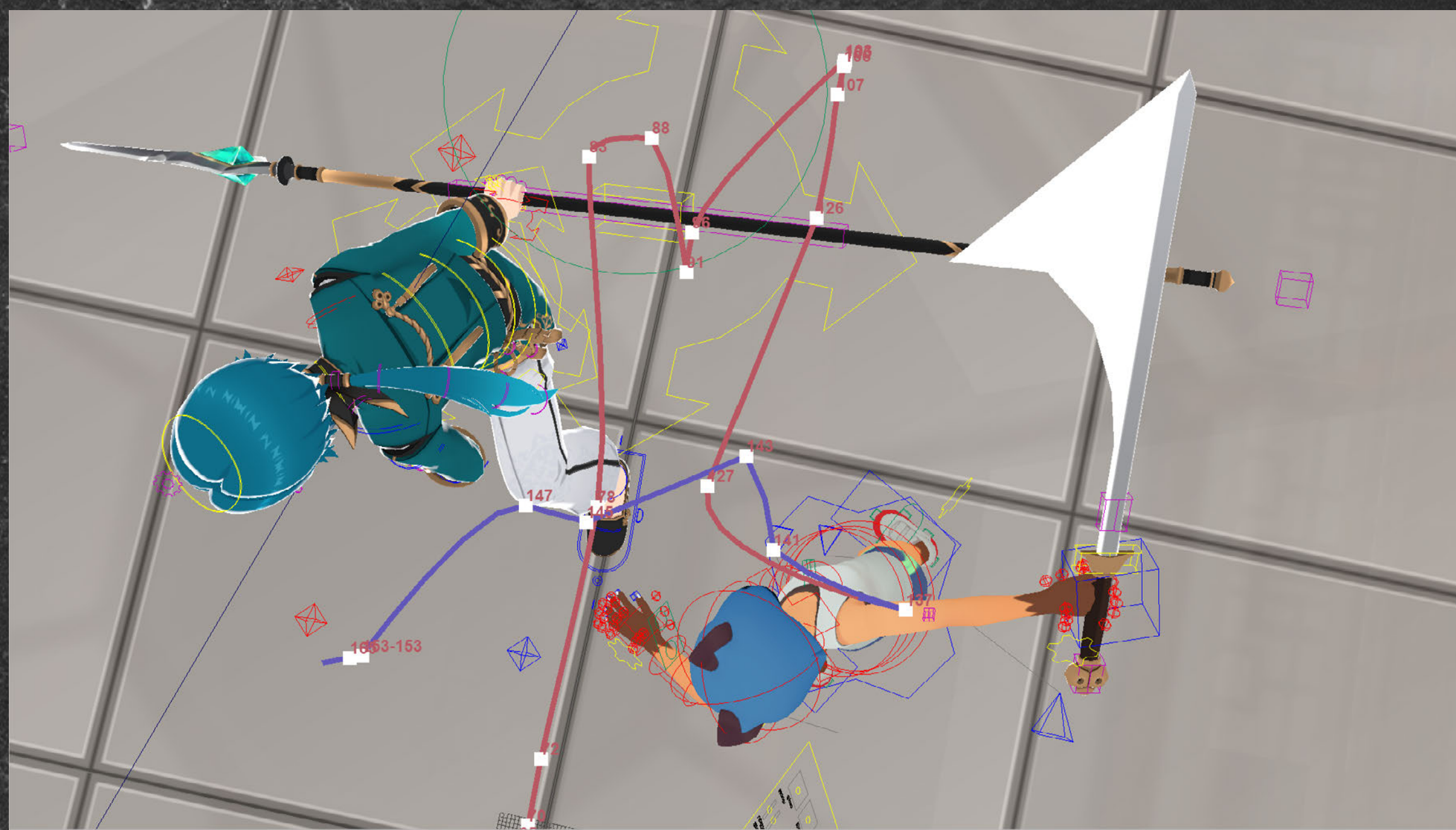
二人の近接戦闘アニメーションで、動きの滑らかさと剣を振る際の軌跡に特に注意します、剣の質感を表現しています。

suirenが攻撃を避ける落ち着きさを再現しました。

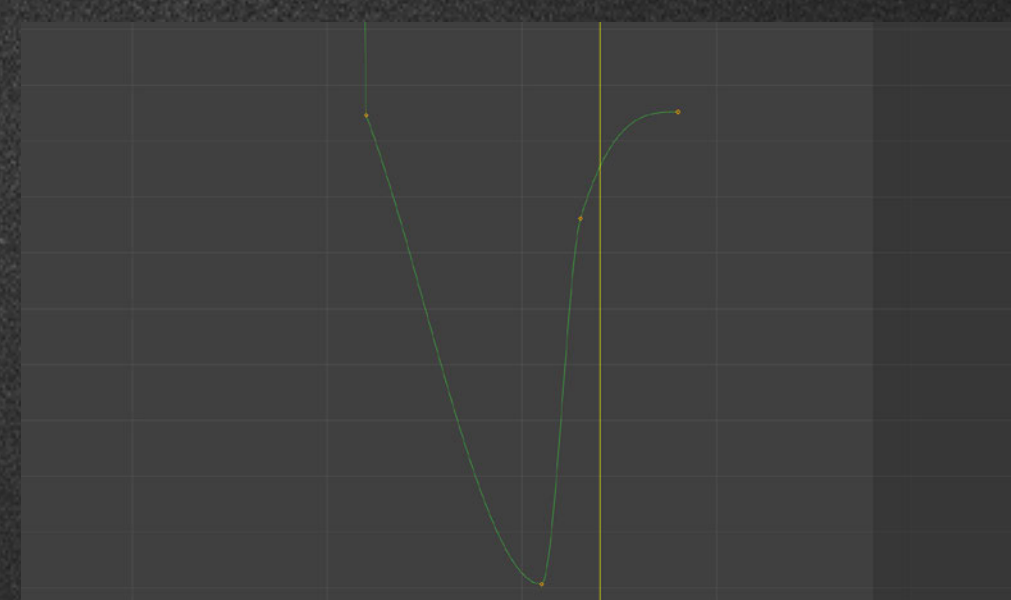
01 Fighting Animation

制作時間：50 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 Fall

制作時間：15 時間

長さ：6 秒



高速カメラの感覚をシミュレートし、パンチの威力と衝撃を強調する。

03 Swing Hammer

制作時間：30 時間

長さ：8 秒



一人でハンマーを振るアニメーションです、ハンマーの重さと中心の位置を強調する。
重いハンマーの打撃感を表現する。

04 Signature Pose

制作時間：20 時間

長さ：4 秒

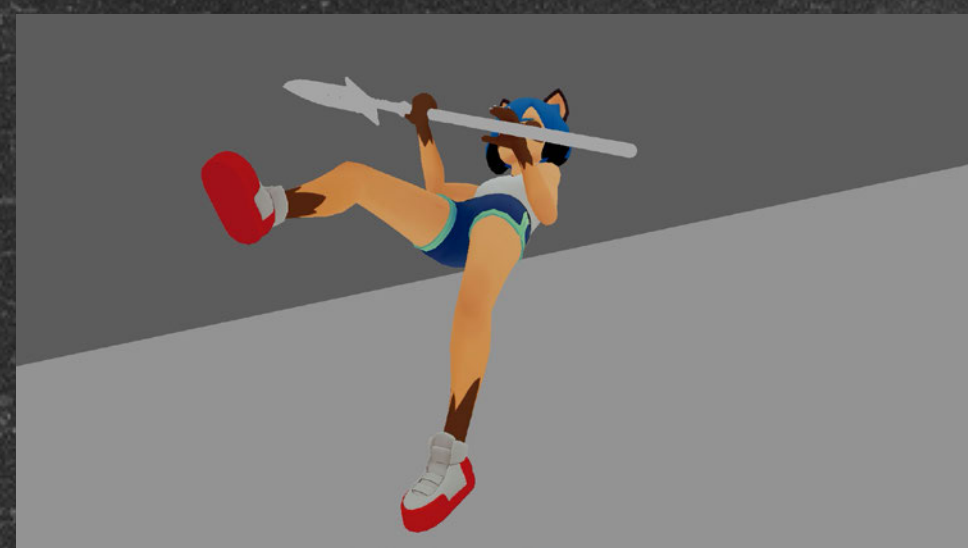


カメラワークを練習するため、決めポーズのアニメーションを作りました。カメラの位置を細かく調整しました。

05 Fighting Animation

制作時間：90 時間

長さ：24 秒



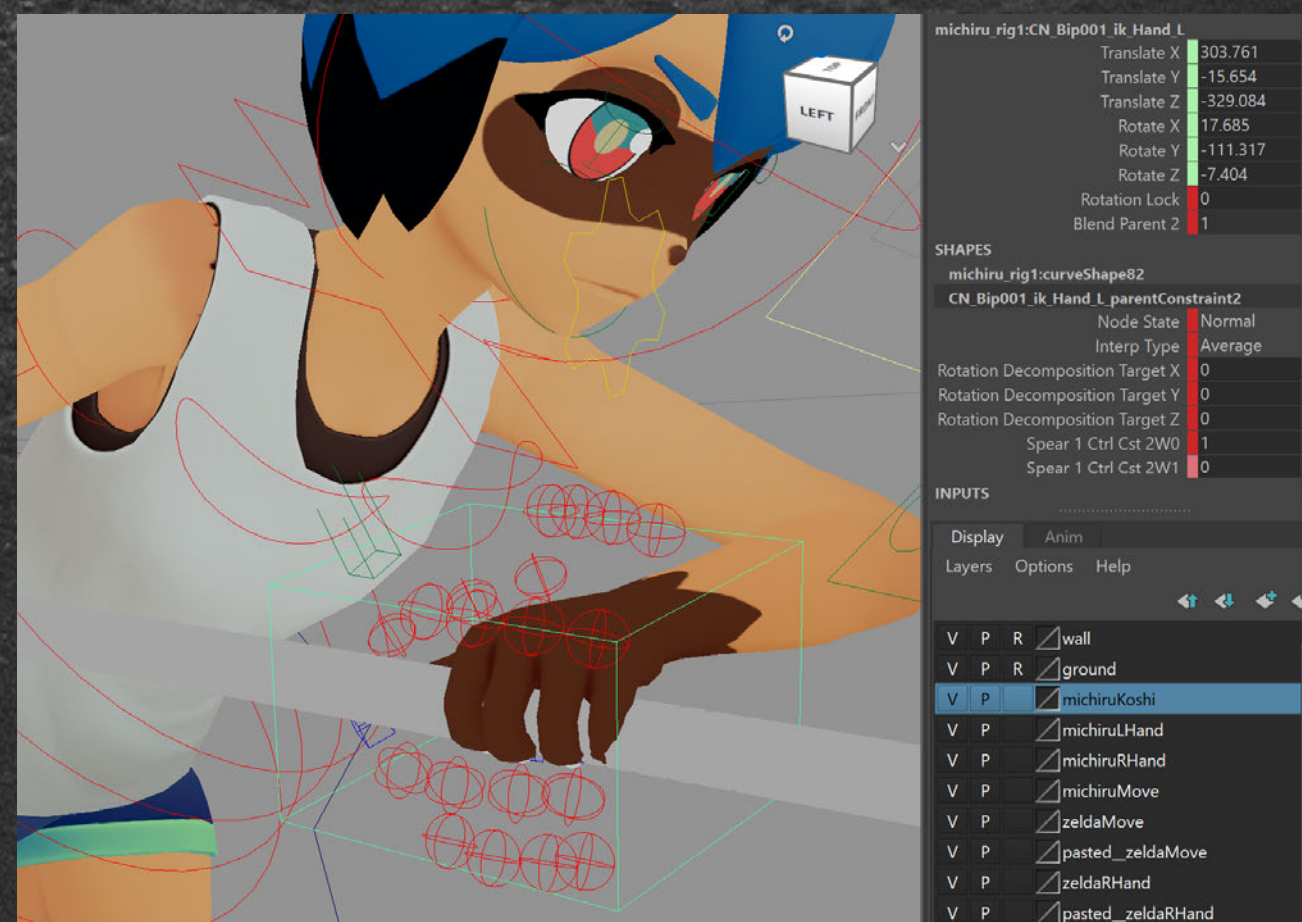
原神の中の攻撃アニメーションのシーンを再現しました。特に武器の左右の切り替え、アニメーションのスムーズさ、およびカメラの動きに注意しました。

05

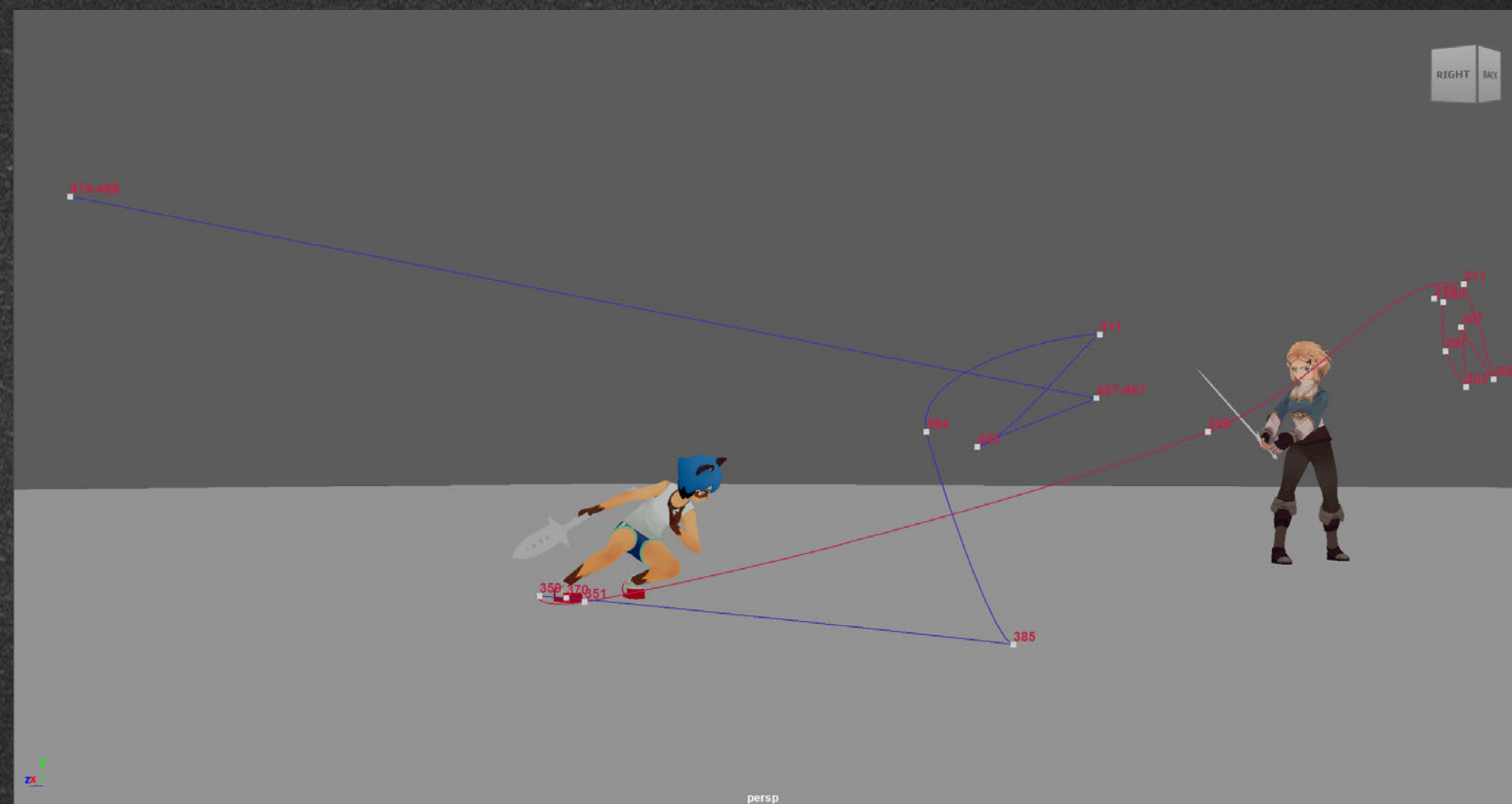
Fighting Animation

制作時間：90 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。



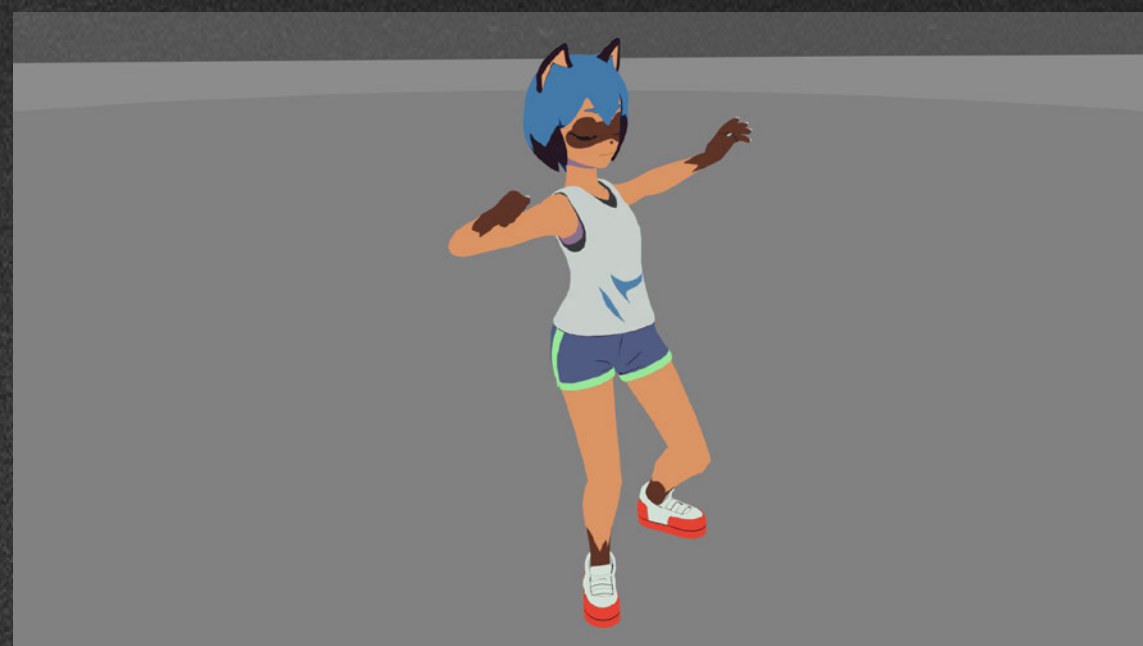
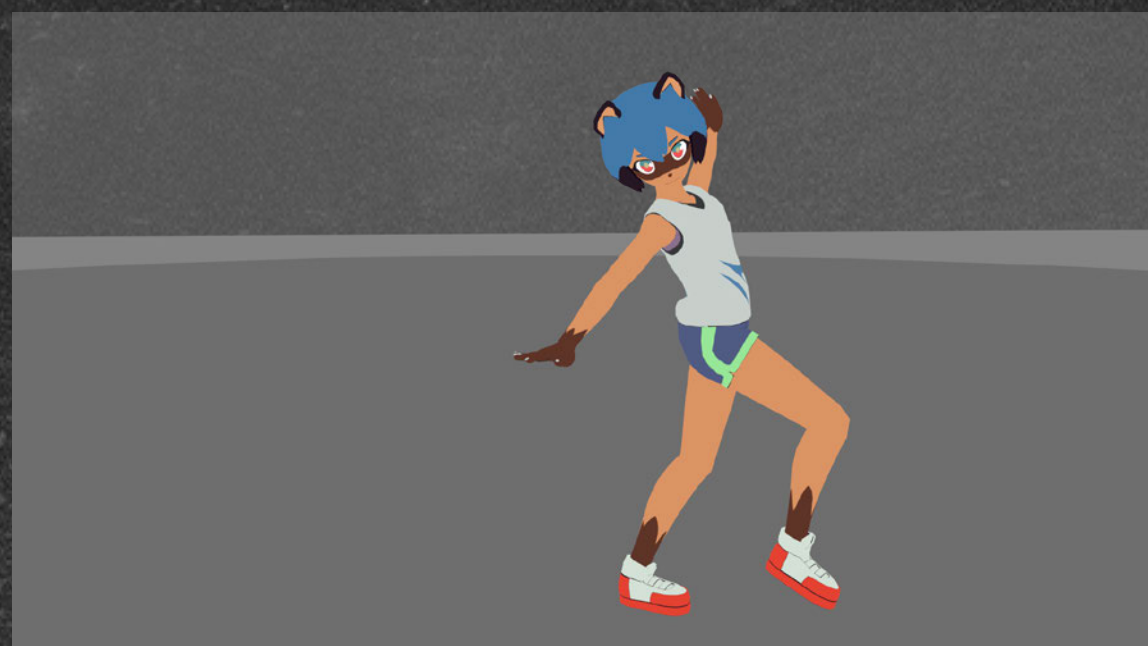
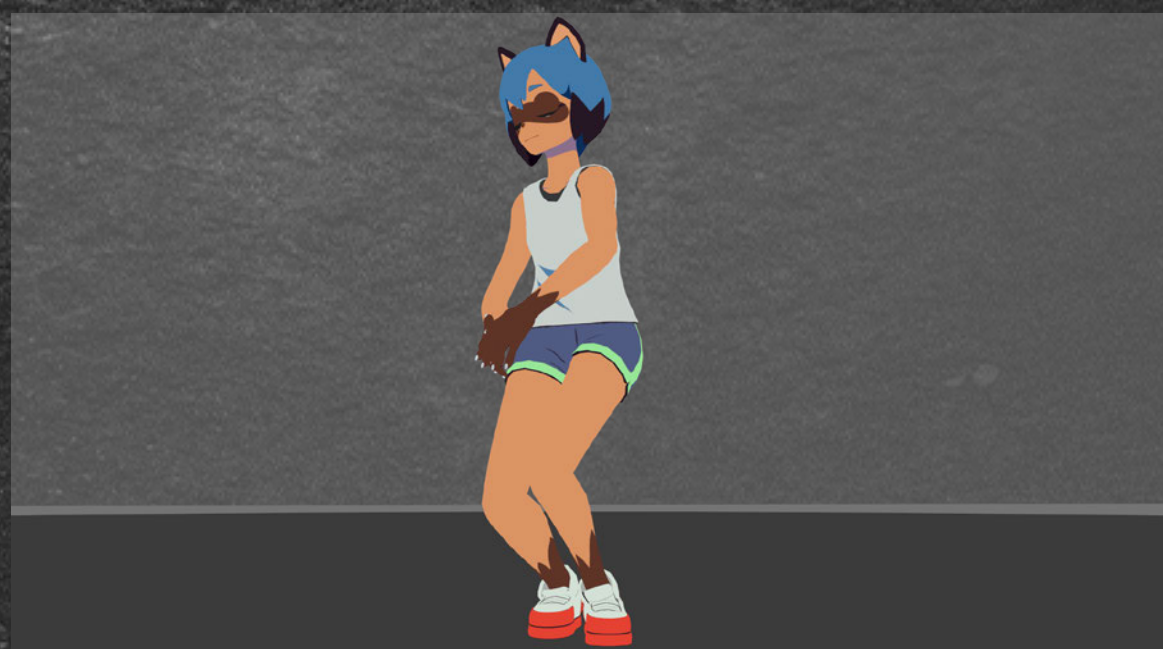
一部のカメラの動き

06

Anime Jump

制作時間：5 時間

長さ：3 秒

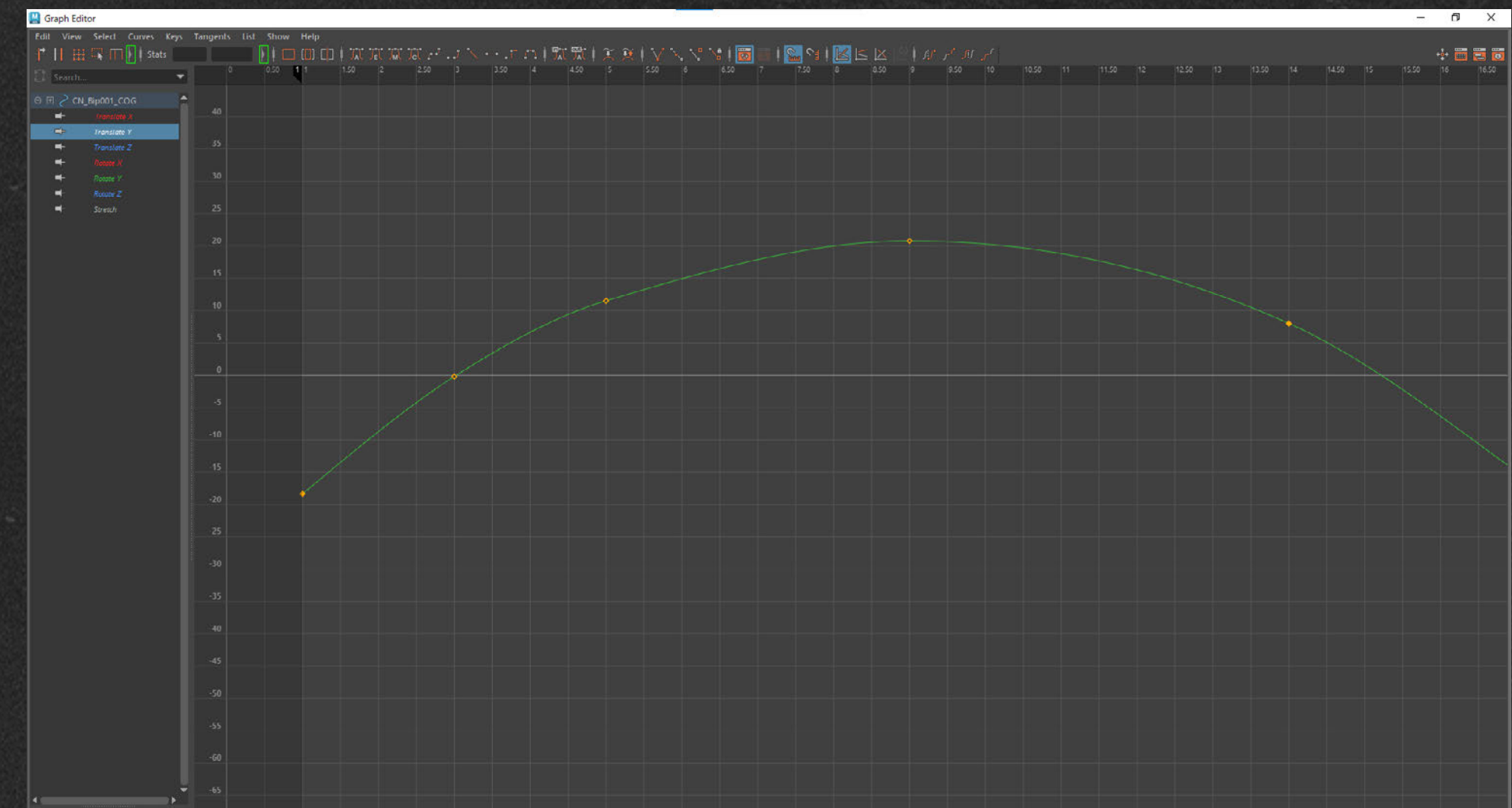
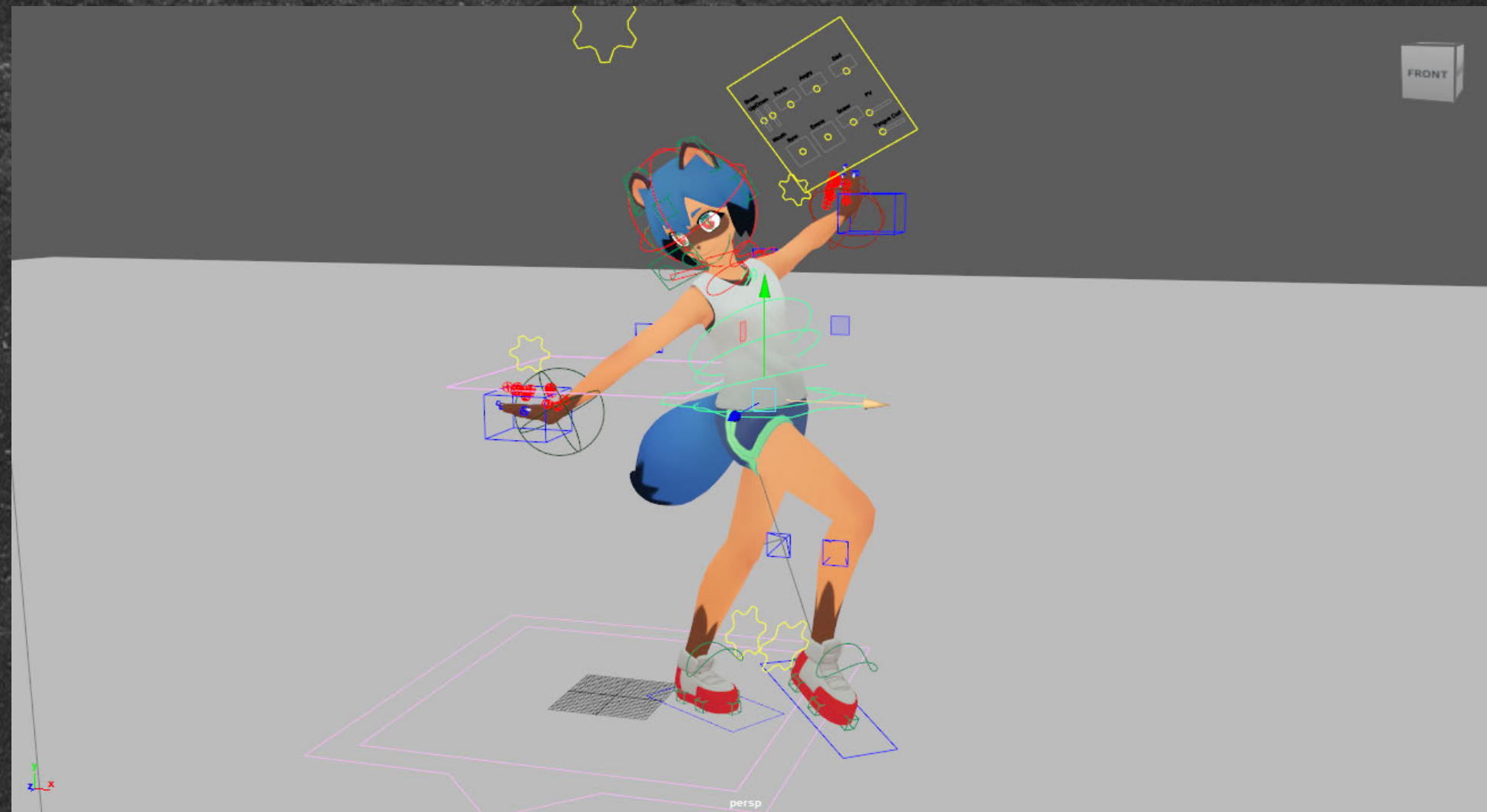


ジャンプアニメーションの練習のため、
原神のキャラクターの登場アニメーションを
参考して制作します。

06 Anime Jump

制作時間：5 時間

長さ：3 秒

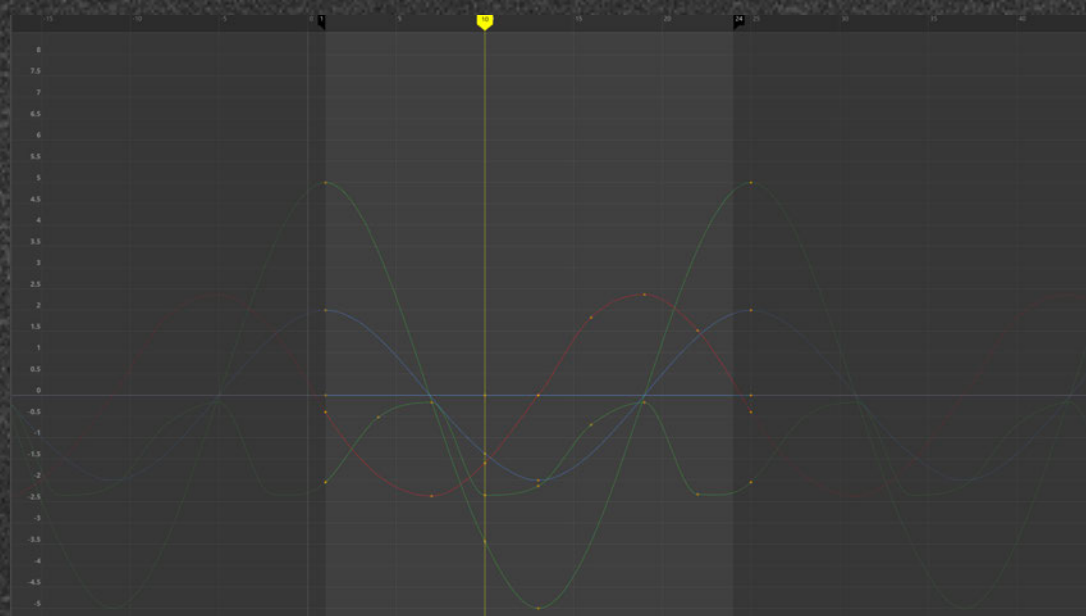


ジャンプアニメーションの重心の高さの変化

07 Walkcycle

制作時間：30 時間

長さ：1 秒



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。

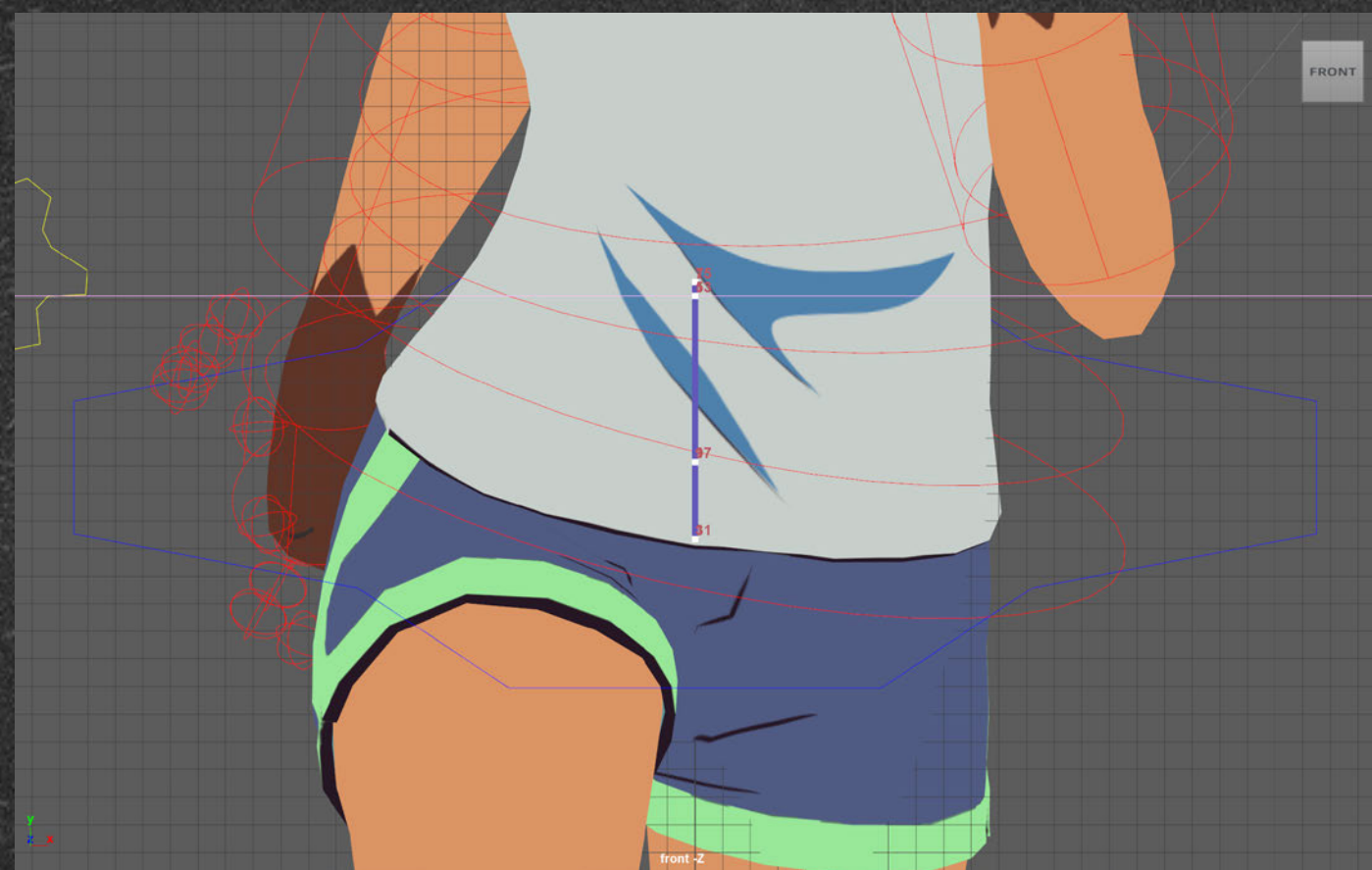
特に腰の動きと位置を注意します。



Running

制作時間：10 時間

長さ：1 秒



腰の動き

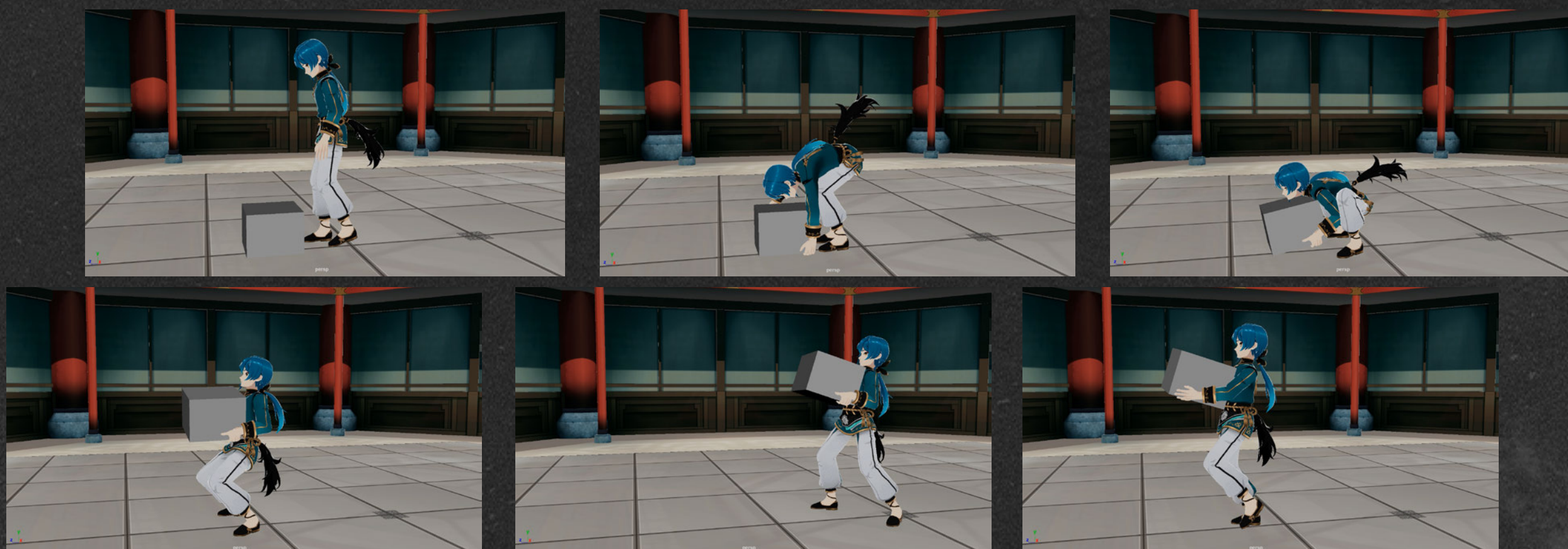
走りのアニメーションを制作します、
キャラクターの重心変化を意識しています。



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。



Heavy Weight

制作時間：20 時間

長さ：10 秒



腰の動き

10 Monster Standing

制作時間：3 時間

長さ：6 秒



モンスターの待機モーションです。足の動きを特に注意します。

11 Dessin

