
PORTFOLIO

LIU YUCHEN

01 Forward Slash

制作時間：5 時間

長さ：3 秒



前方斬りのアニメーションです。剣の軌跡とキャラクターの重心の動きを重視します。

02 Fighting Animation

制作時間：30 時間

長さ：8 秒



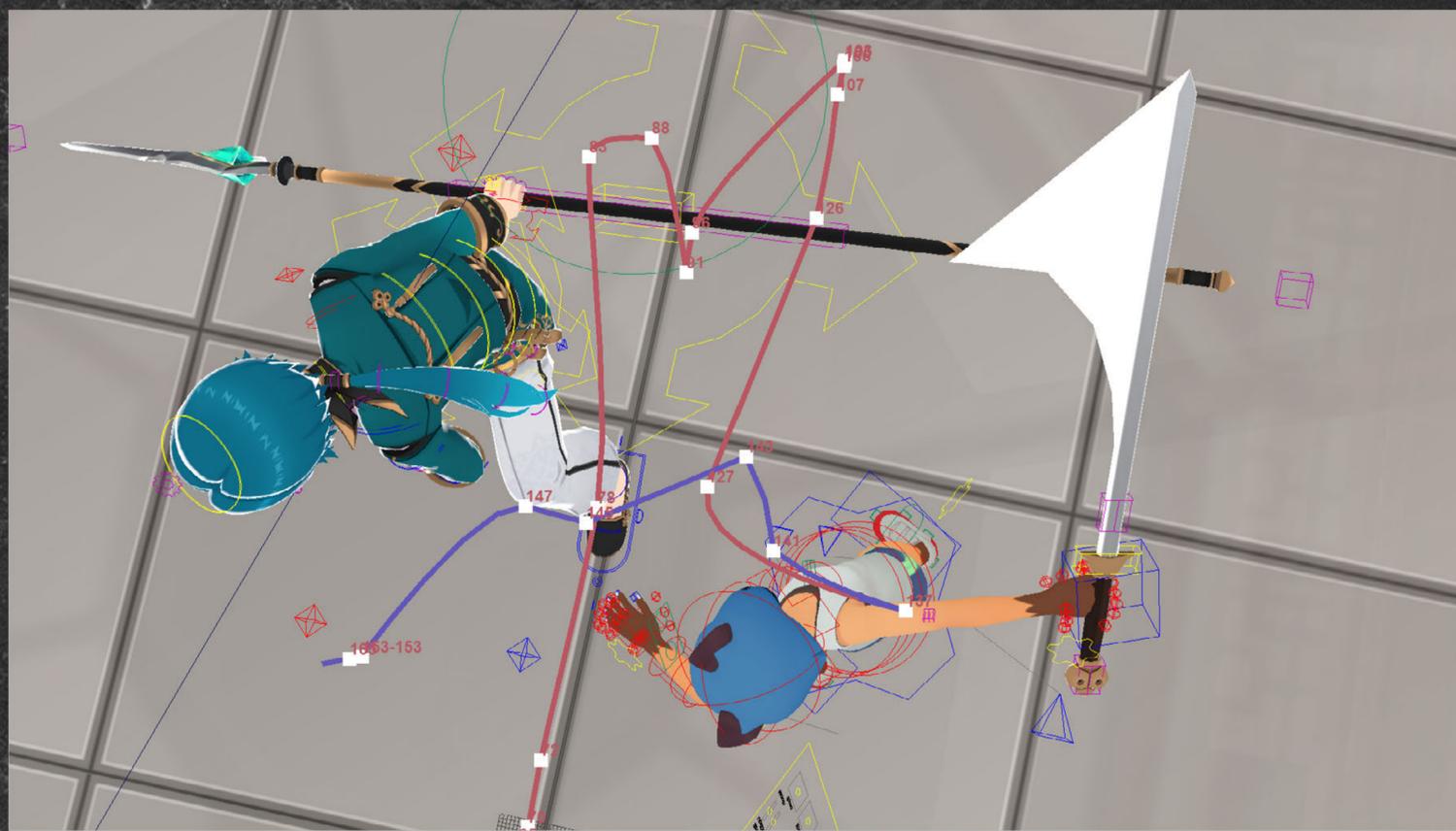
二人の近接戦闘アニメーションで、動きの滑らかさと剣を振る際の軌跡に特に注意します、剣の質感を表現しています。

suirenが攻撃を避ける落ち着きさを再現しました。

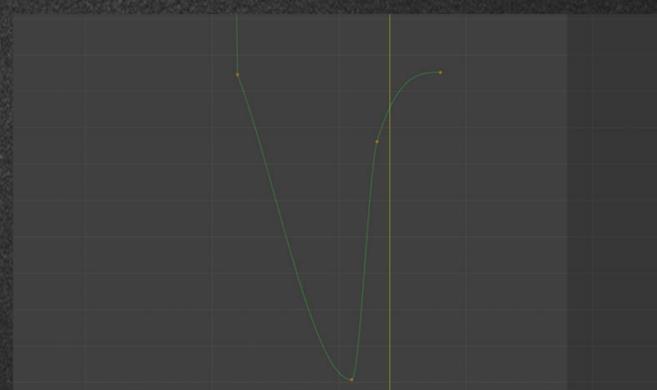
02 Fighting Animation

制作時間：30 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。

03 Fall

制作時間：8 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。

04 Swing Hammer

制作時間：15 時間

長さ：8 秒

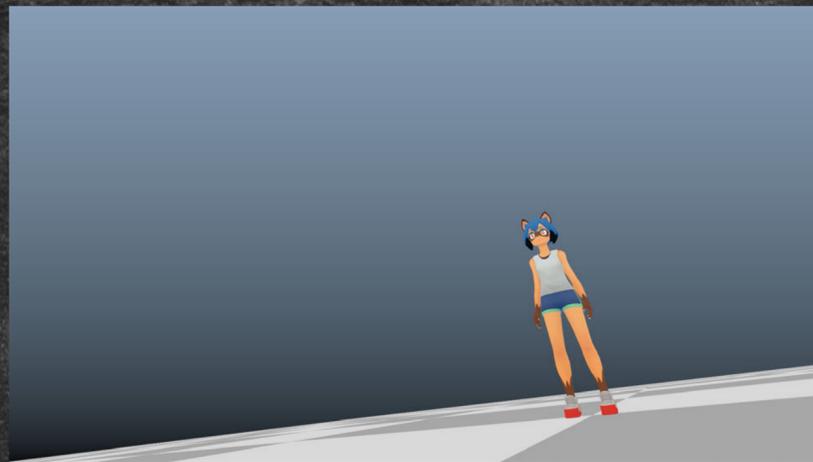


一人でハンマーを振るアニメーションです、ハンマーの重さと中心の位置を強調する。
重いハンマーの打撃感を表現する。

05 Signature Pose

制作時間：6 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。

06 Fighting Animation

制作時間：90 時間

長さ：24 秒



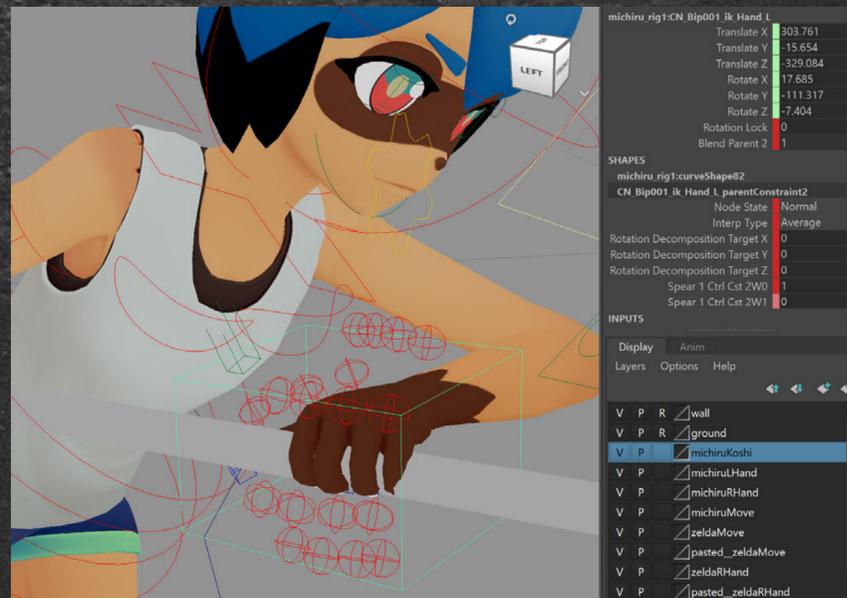
原神の中の攻撃アニメーションのシーンを再現しました。特に武器の左右の切り替え、アニメーションのスムーズさ、およびカメラの動きに注意しました。

06

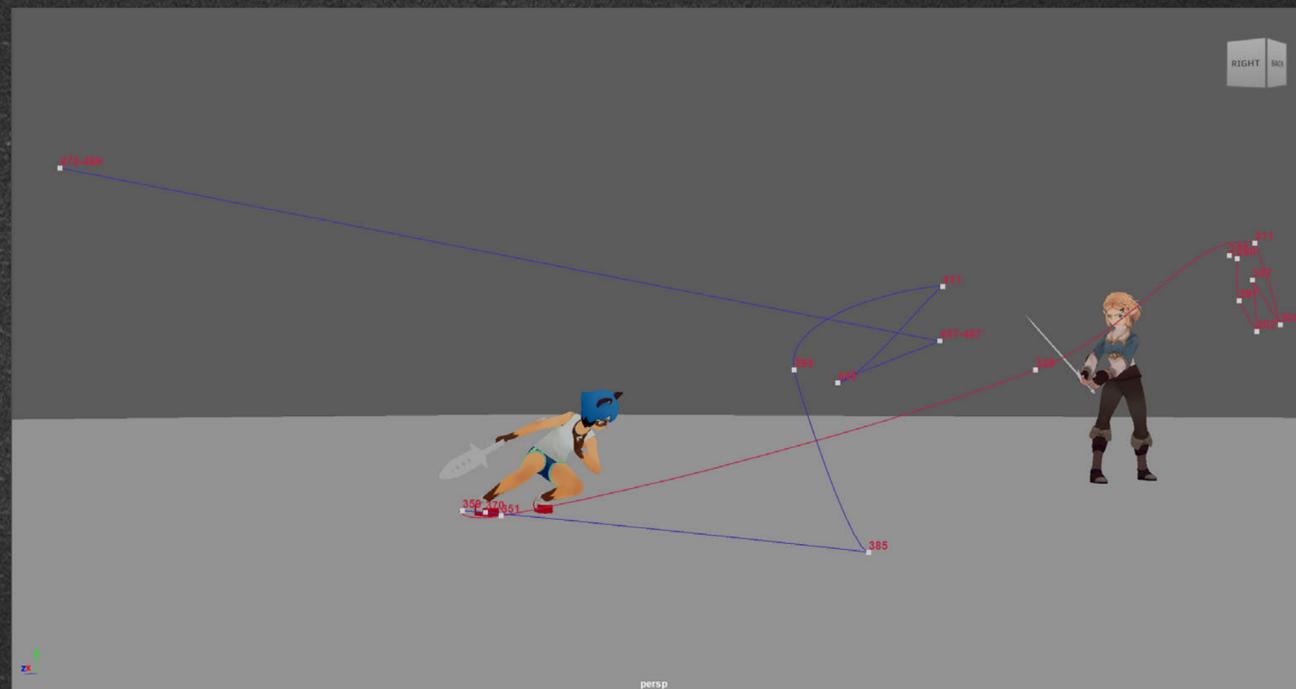
Fighting Animation

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。

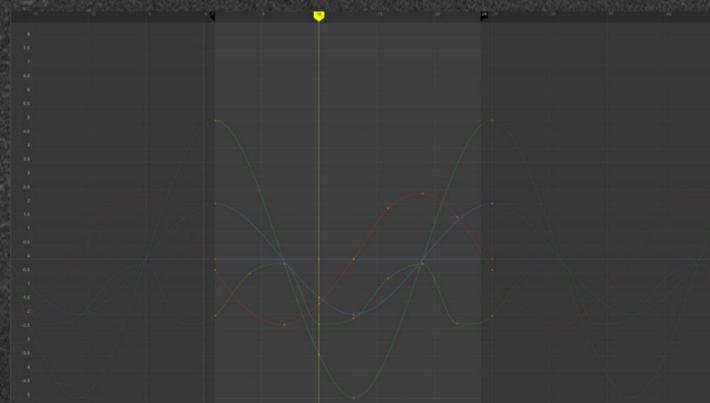


一部のカメラの動き

07 Walkcycle

制作時間：10 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。

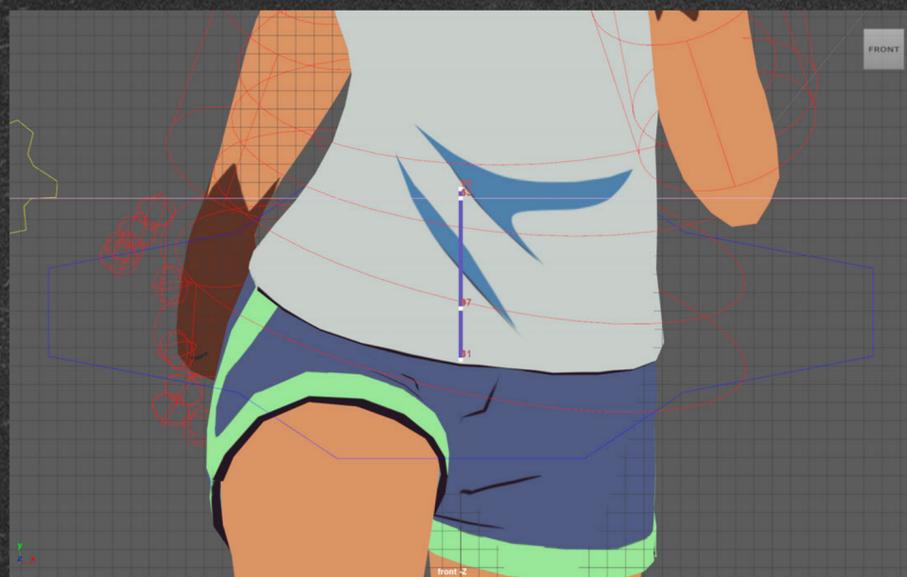
特に腰の動きと位置を注意します。



Running

制作時間：3 時間

長さ：1 秒



腰の動き

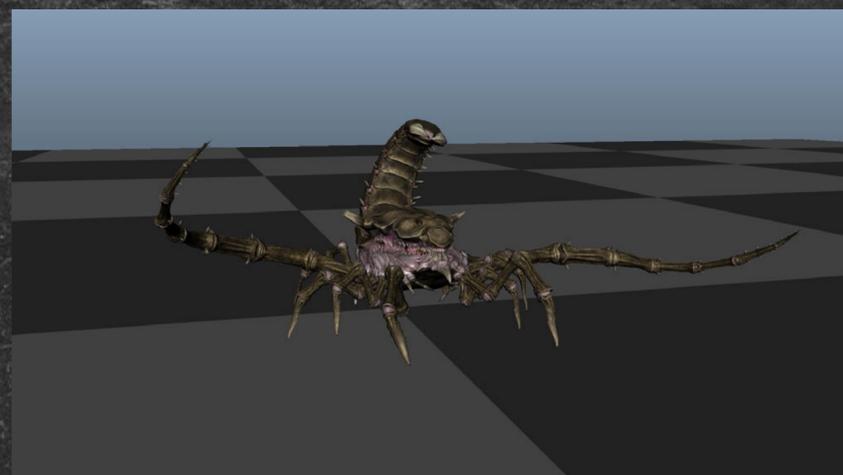
走りのアニメーションを制作します、
キャラクターの重心変化を意識しています。



Monster Standing

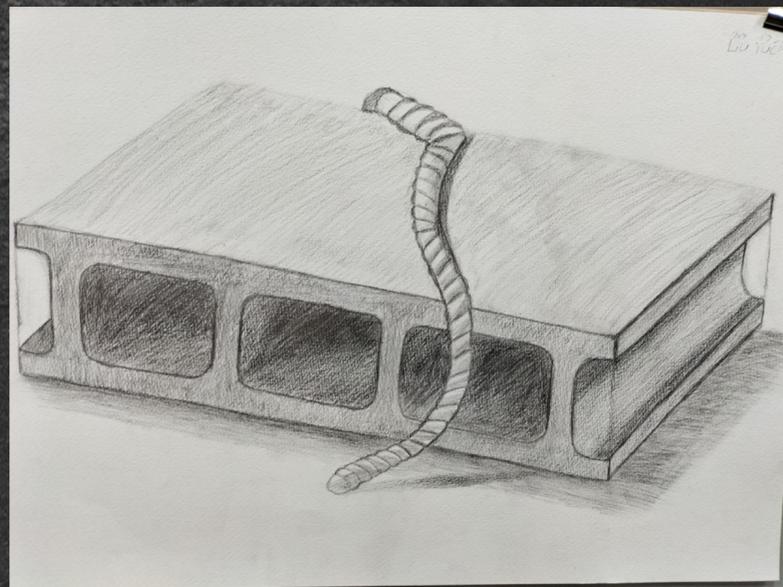
制作時間：3 時間

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。

10 Dessin



11

Unreal Engine 5

