

---

# 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。

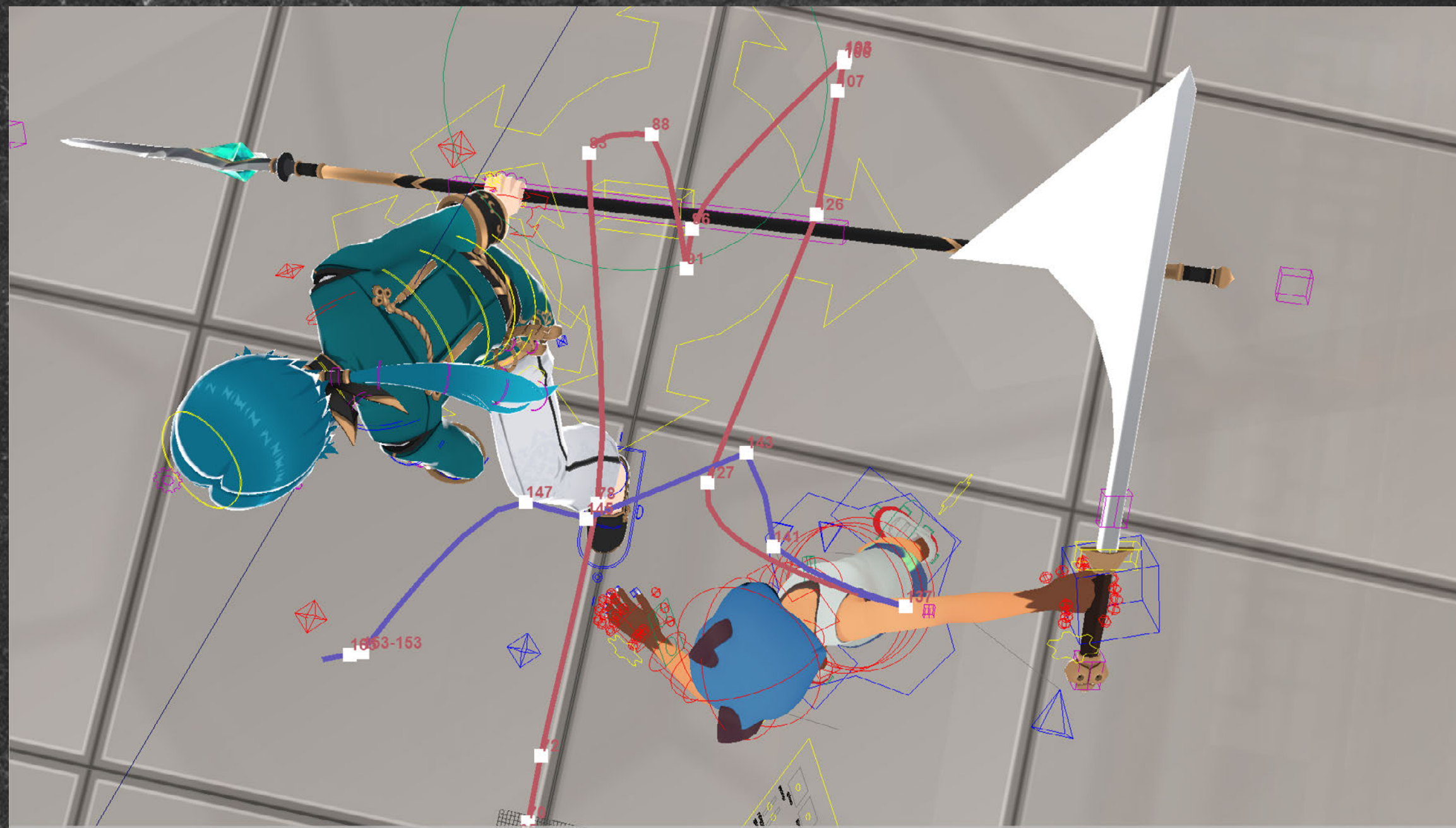
suirenが攻撃を避ける落ち着きさを再現しました。



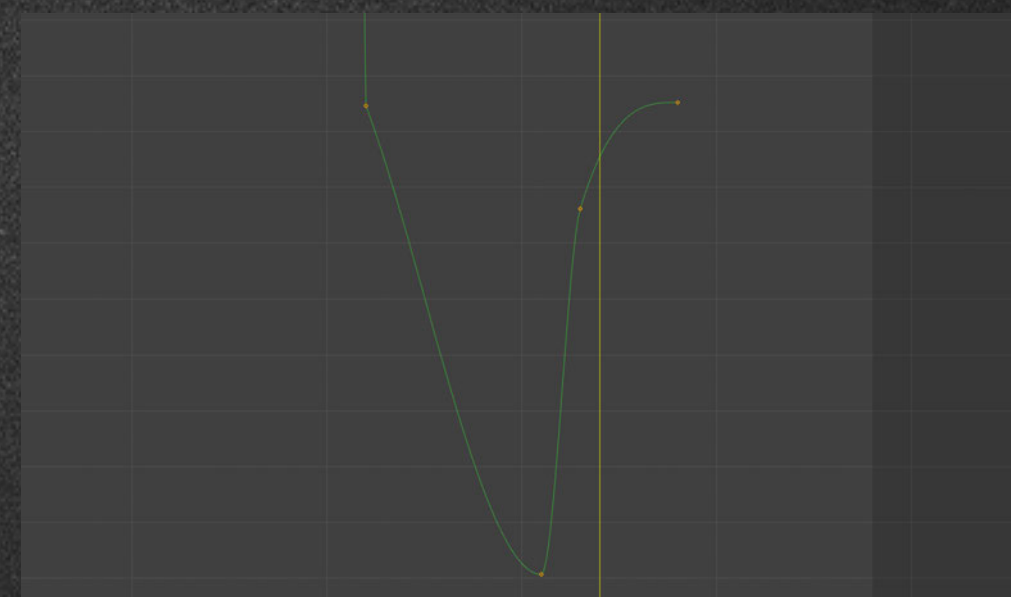
# 02 Fighting Animation

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



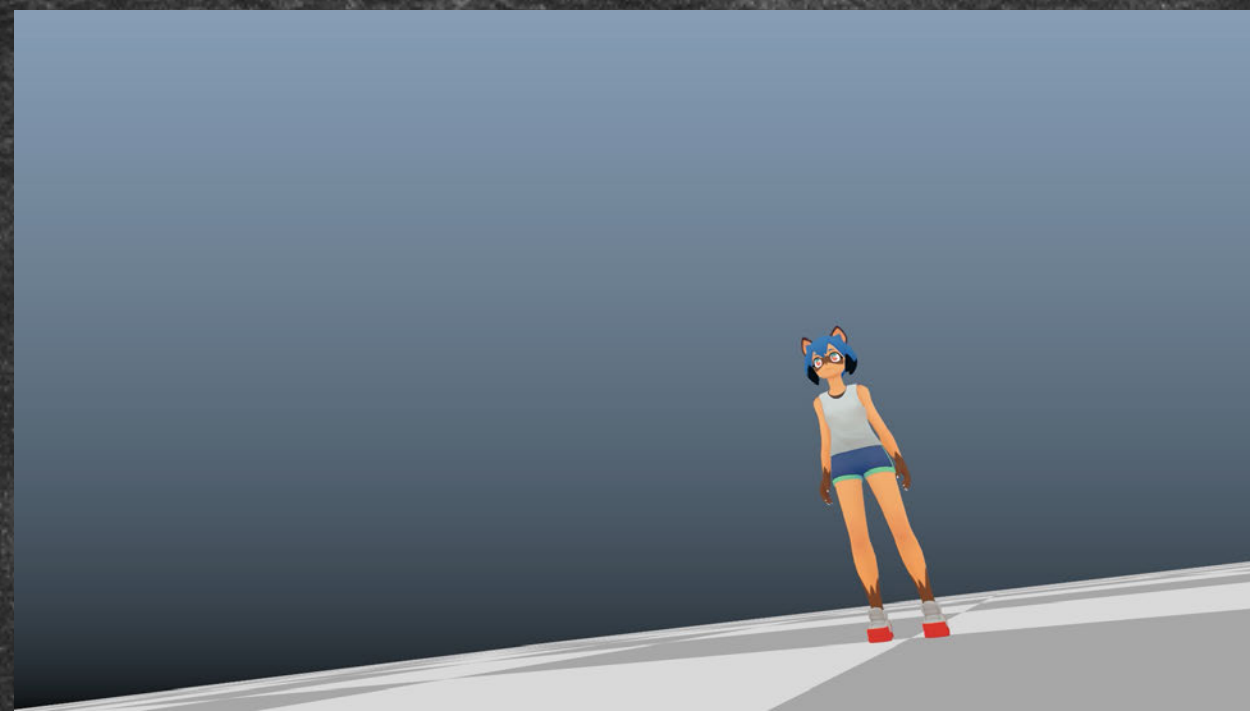
一人でハンマーを振るアニメーションです、ハンマーの重さと中心の位置を強調する。  
重いハンマーの打撃感を表現する。



# 05 Signature Pose

制作時間：6 時間

長さ：4 秒



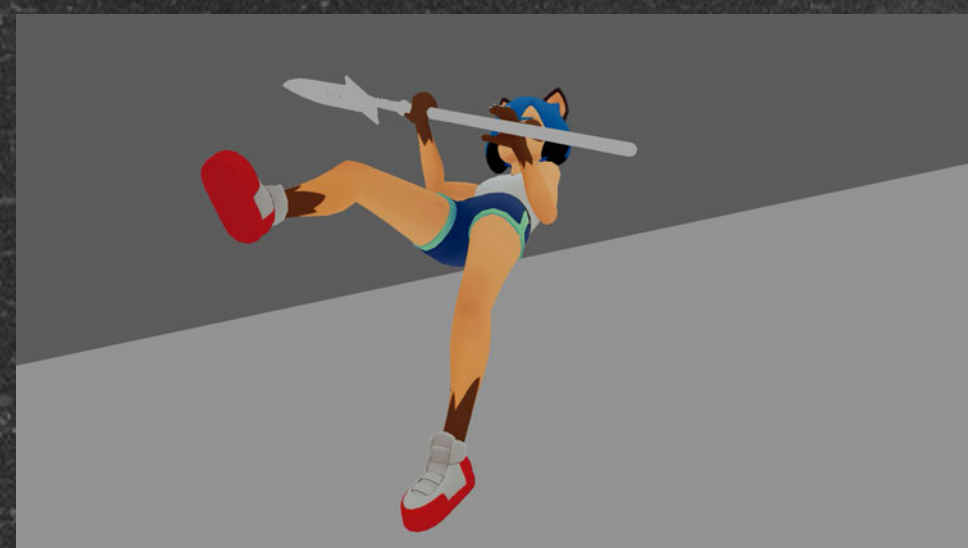
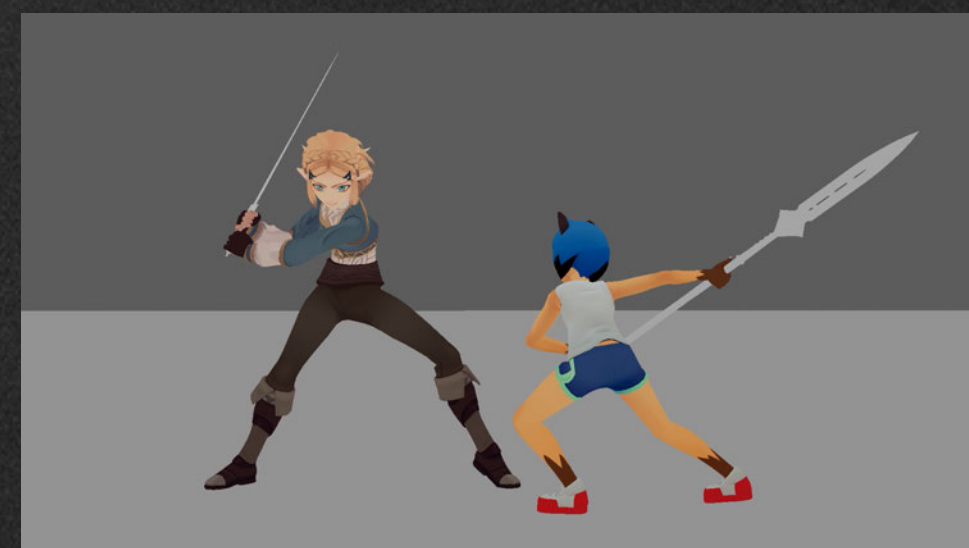
カメラワークを練習するため、決めポーズのアニメーションを作りました。カメラの位置を細かく調整しました。



# 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。

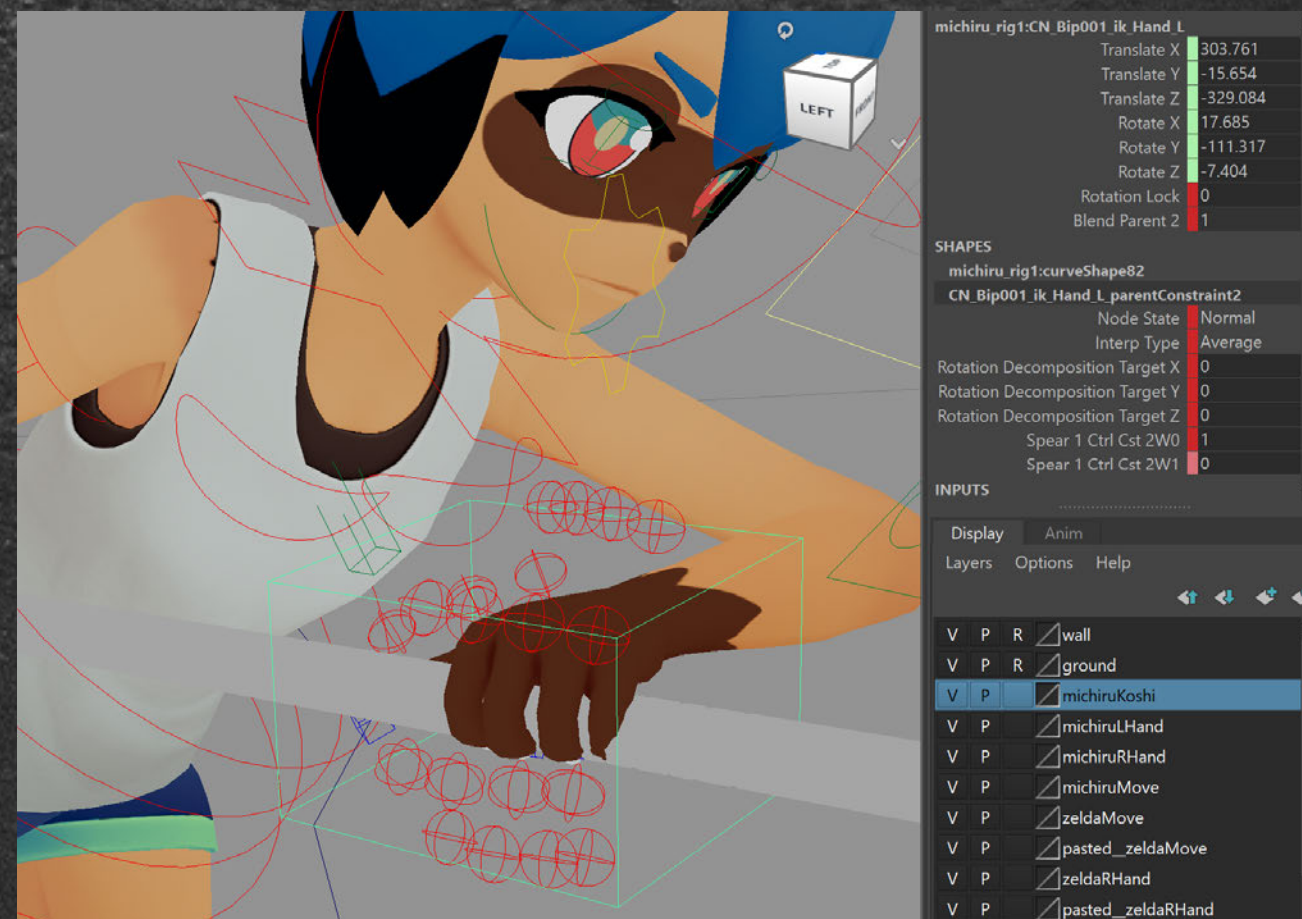


# 06

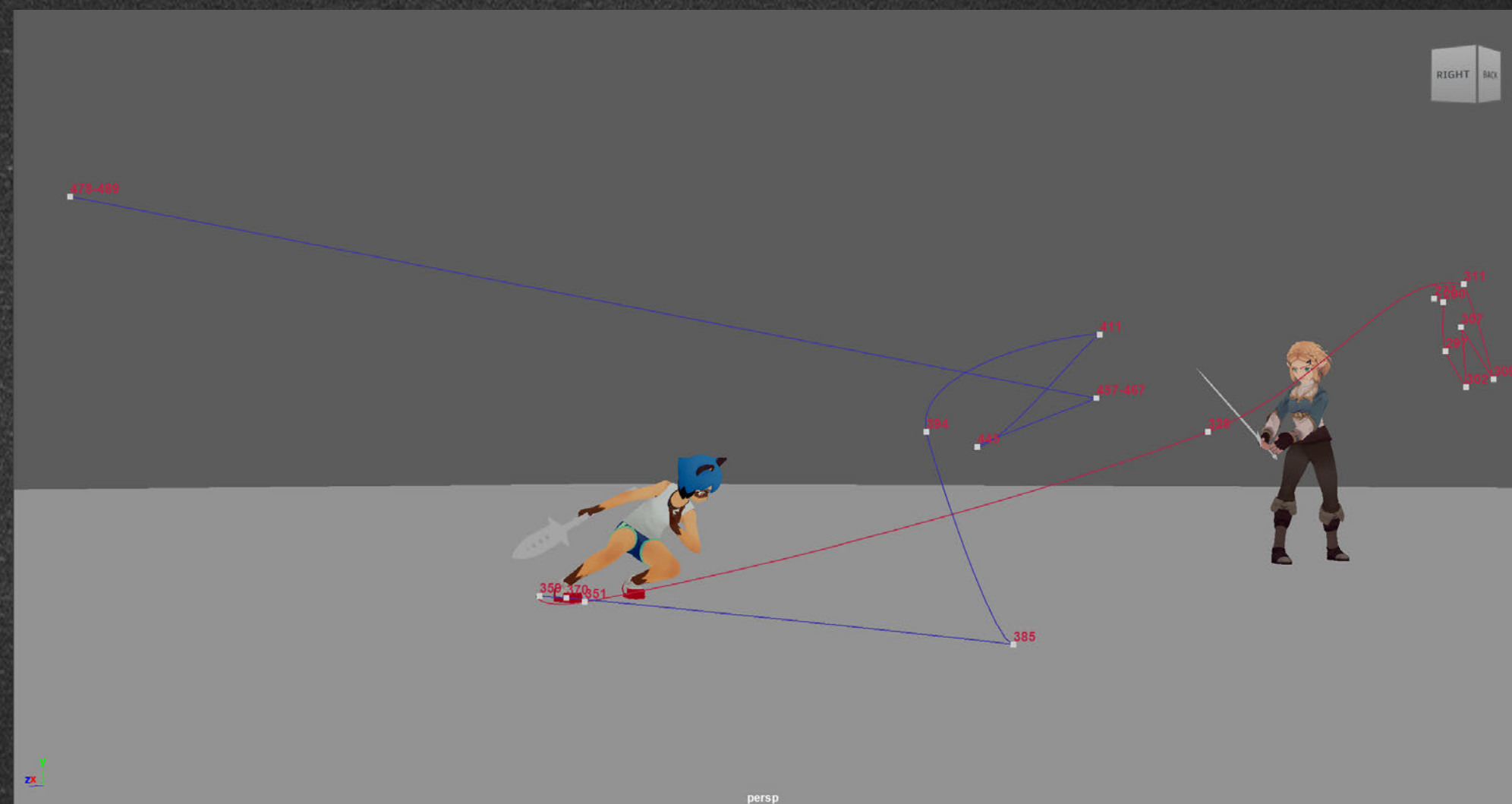
# Fighting Animation

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。



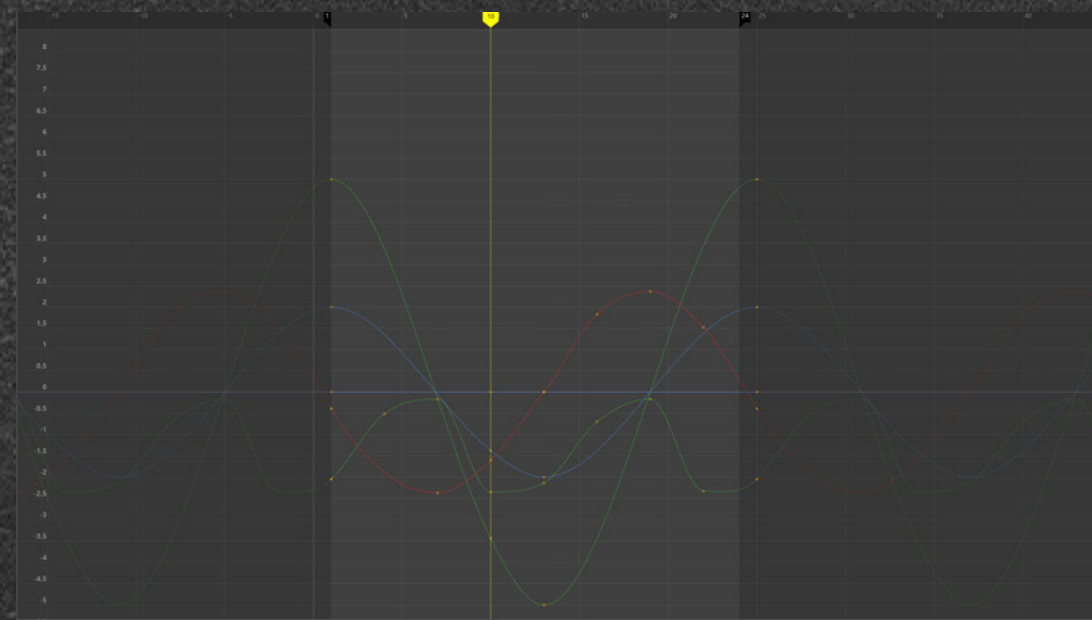
一部のカメラの動き



# 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。

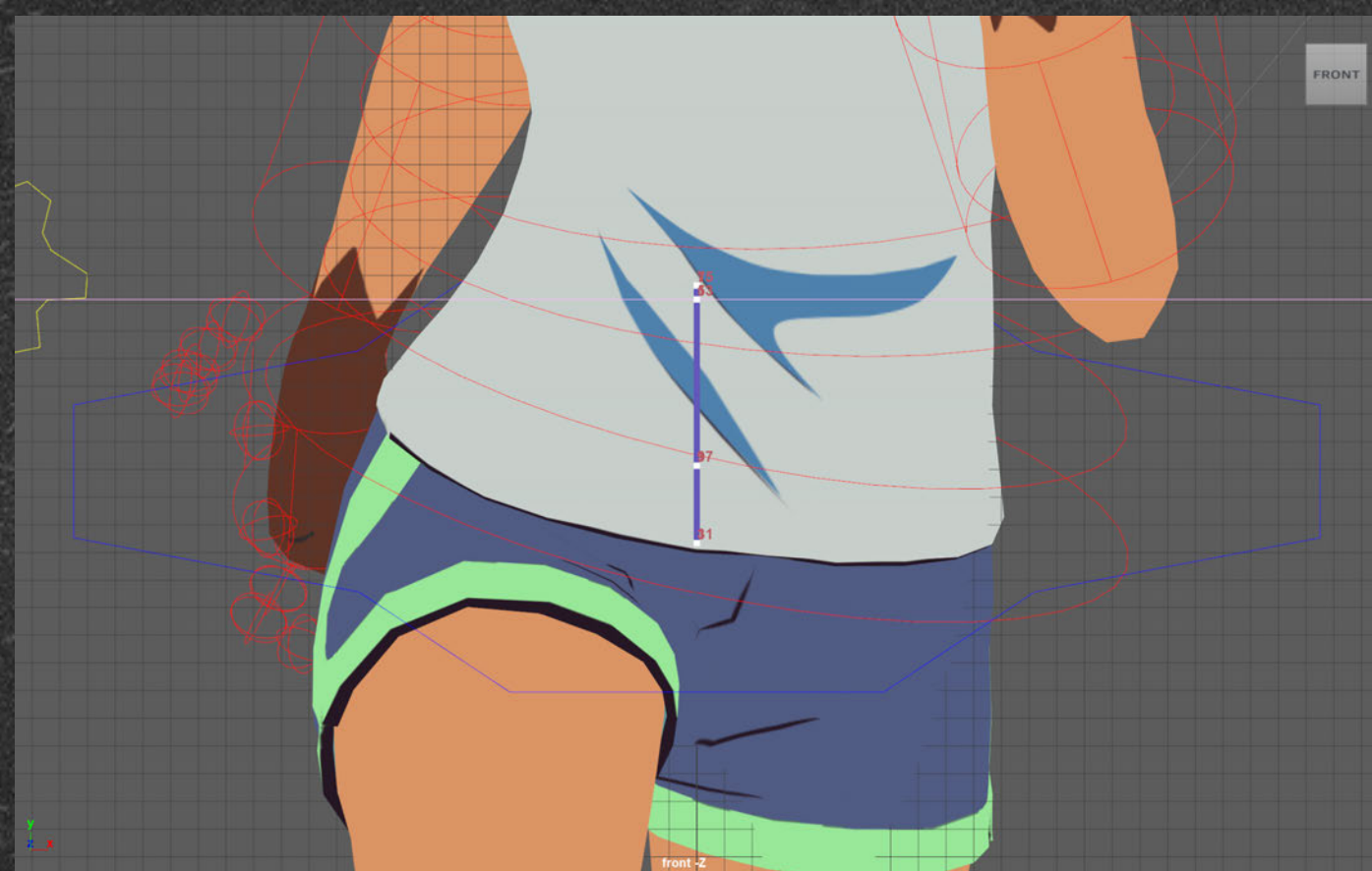




# Running

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

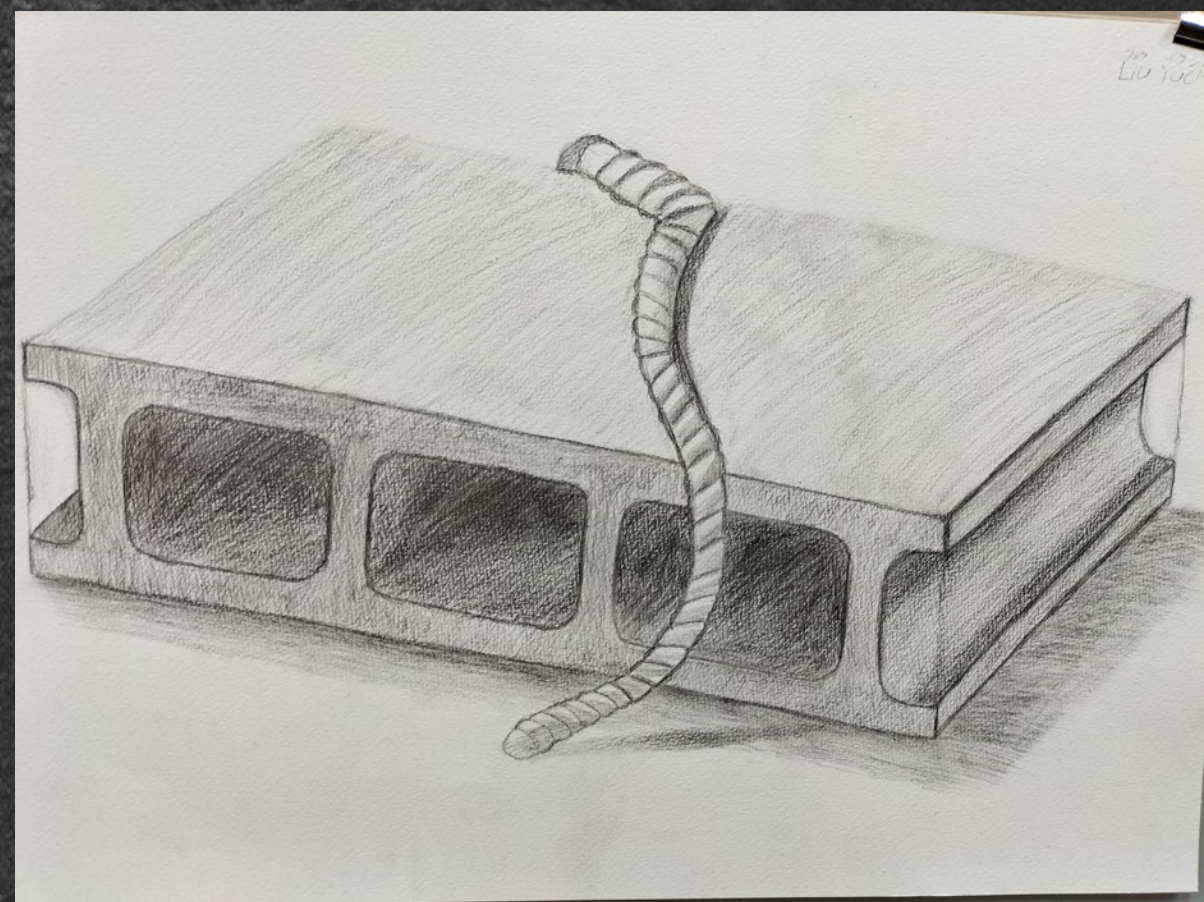
長さ：6 秒



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

