



ANIMATION

PORTFOLIO

# PROFILE



SHOU KOKUEI  
鍾 国永  
1996/12/10

- 1996 中国広西省桂林市 出身
- 2015 上海对外経貿大学 国際貿易学部 物流管理学科 入学
- 2019 上海对外経貿大学 卒業
- 2019 K C P地球市民日本語学校 入学
- 2021 K C P地球市民日本語学校 卒業
- 2021 東京デザイナー学院 映像学科 3DCG専攻 入学
- 2023 東京デザイナー学院 卒業予定



## Introduction

小さい頃から色々なゲームをプレイし、「ゲーム作りというのは世界を作ることと同じではないのか」と、ずっとゲーム業界に憧れを持っています。

好きなことをやりたいだけでなくやるため日本へ留学し、3DCGの勉強を始めました。専門技術を磨きながら言語能力も忘れずに鍛えています。

これからアニメーターとして業界で活躍できるように頑張っています。

## Hobby

ゲーム アニメ 映画  
漫画 音楽 料理

## Skill



## DemoReel



[https://www.youtube.com/watch?v=ZAkyMQE\\_ego](https://www.youtube.com/watch?v=ZAkyMQE_ego)

## Index

### Maya

#### Animation

- 01.連 射
- 02.剣 技
- 03.必殺技
- 04.空中技
- 05.ダンス
- 06.バイク
- 07.口パク
- 08.マグマ
- 09.読 書

### Others

- 10.Modeling
- 11.VFX
- 12.Movie



ANIMATION



## 01 連射

## Information

使用ツール Maya

制作時期 22年5月

制作時間 約19時間

フレーム数 84

ゲーム内の攻撃モーションを練習するために制作した作品です。

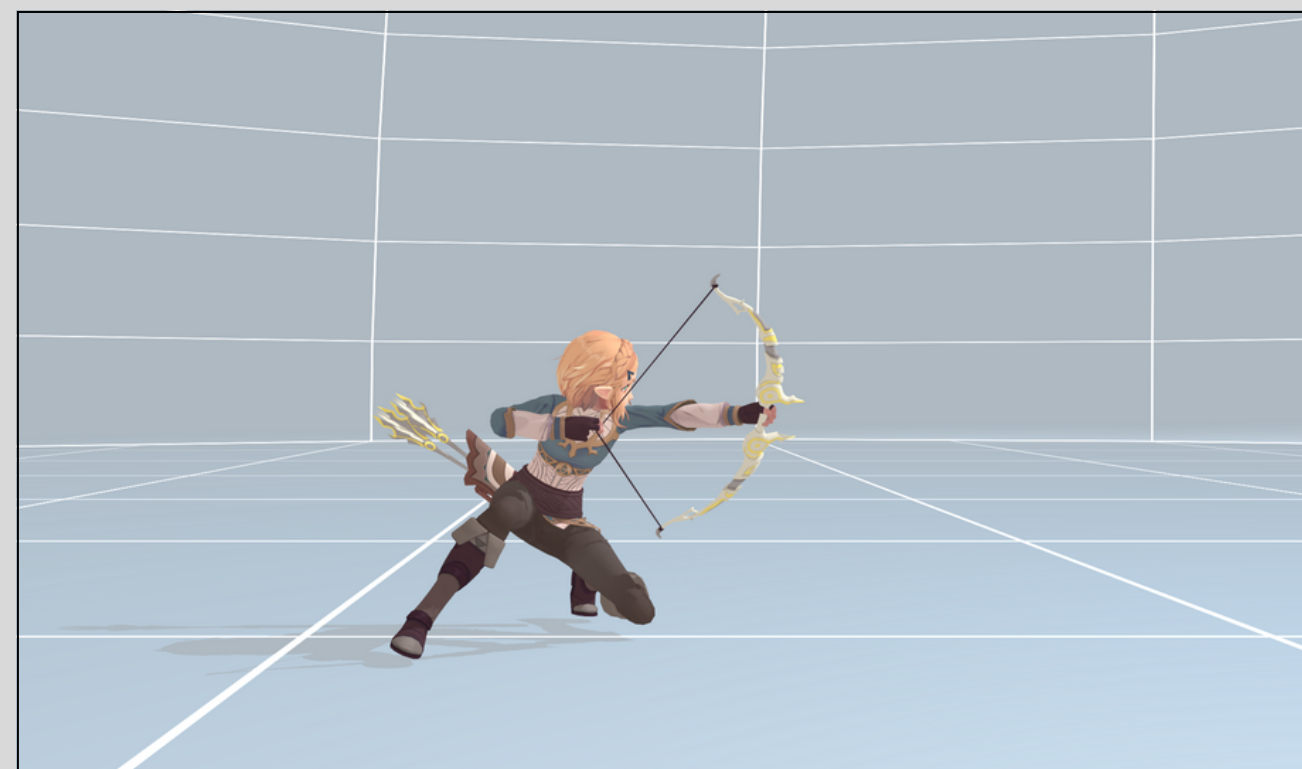
一発目を撃った後、後ろ回転回避で敵との距離を保ち、続けて射撃を連続で行います。



弓が弦に引かれて曲がる表現を付けました



空中回りの同時に、矢を取って敵に気を付けながら攻撃の準備をしておきます



二発目を速く発射し、クリティカルの三発目が命中できるため力を蓄えてしっかり狙います



インパクトを表現するため発砲のような後座を入れて、キャラクターを後へ押し遣りました。「当たった！」という表情を付けました

YOUTUBE QR CODE



# 02 剣技

## Information

使用ツール Maya  
制作時期 22年5月  
制作時間 約2.5時間  
フレーム数 54

ゲーム内の近接攻撃モーションを練習するため制作した斬撃モーションです。

スピード感と迫力を出すため、揺れ物の表現やカメラワークなどを付けました。



YOUTUBE QR CODE



剣のスピード感を出すため、残像のよ  
うな表現を付けました

# 03 必殺技

## Information

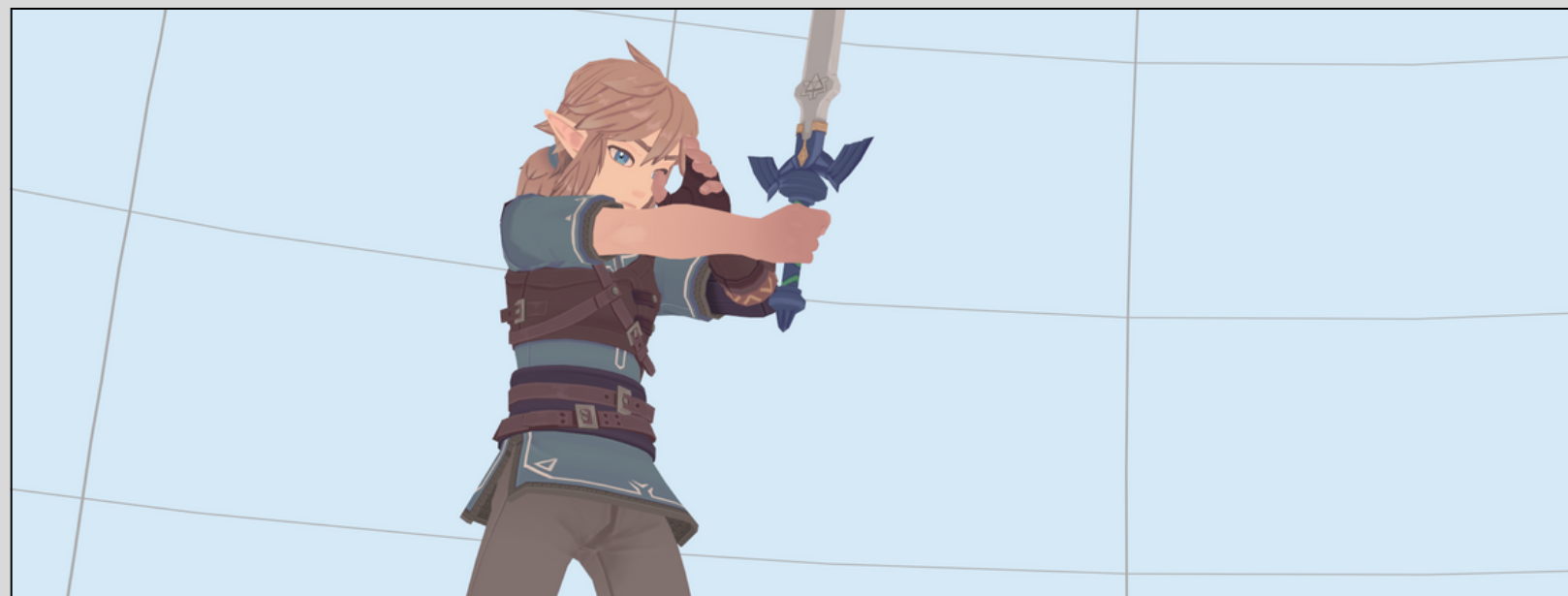
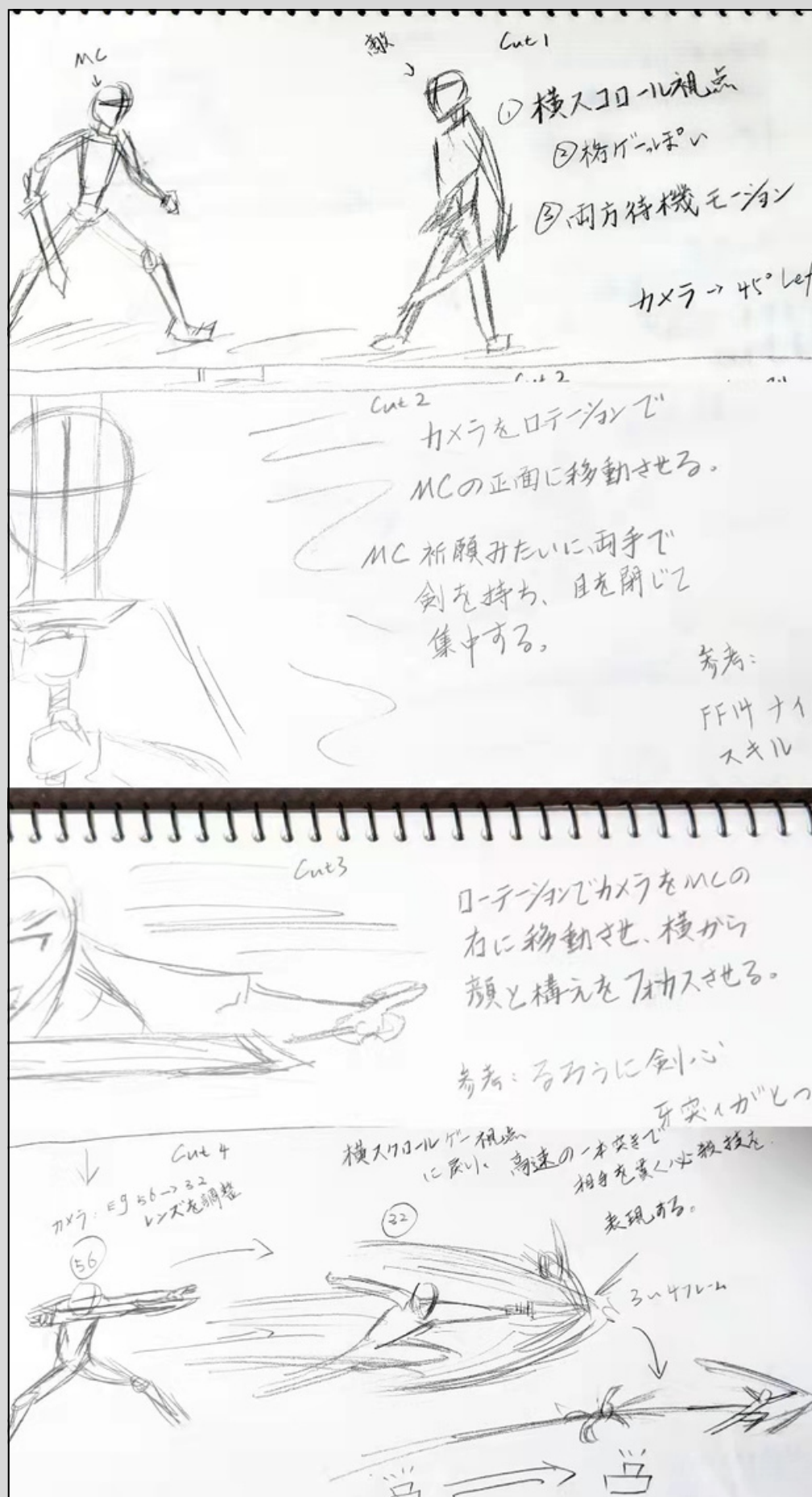
使用ツール Maya  
 制作時期 22年2月  
 制作時間 約30時間  
 フレーム数 100

サイバーコネクトツーツーさんの  
 冬季インターンシップ(三日  
 間)キャラクターアニメショ  
 ンコースに参加した際に制作し  
 た作品です。

カメラワークを入れるため、  
 絵コンテを用意しておきまし  
 た。

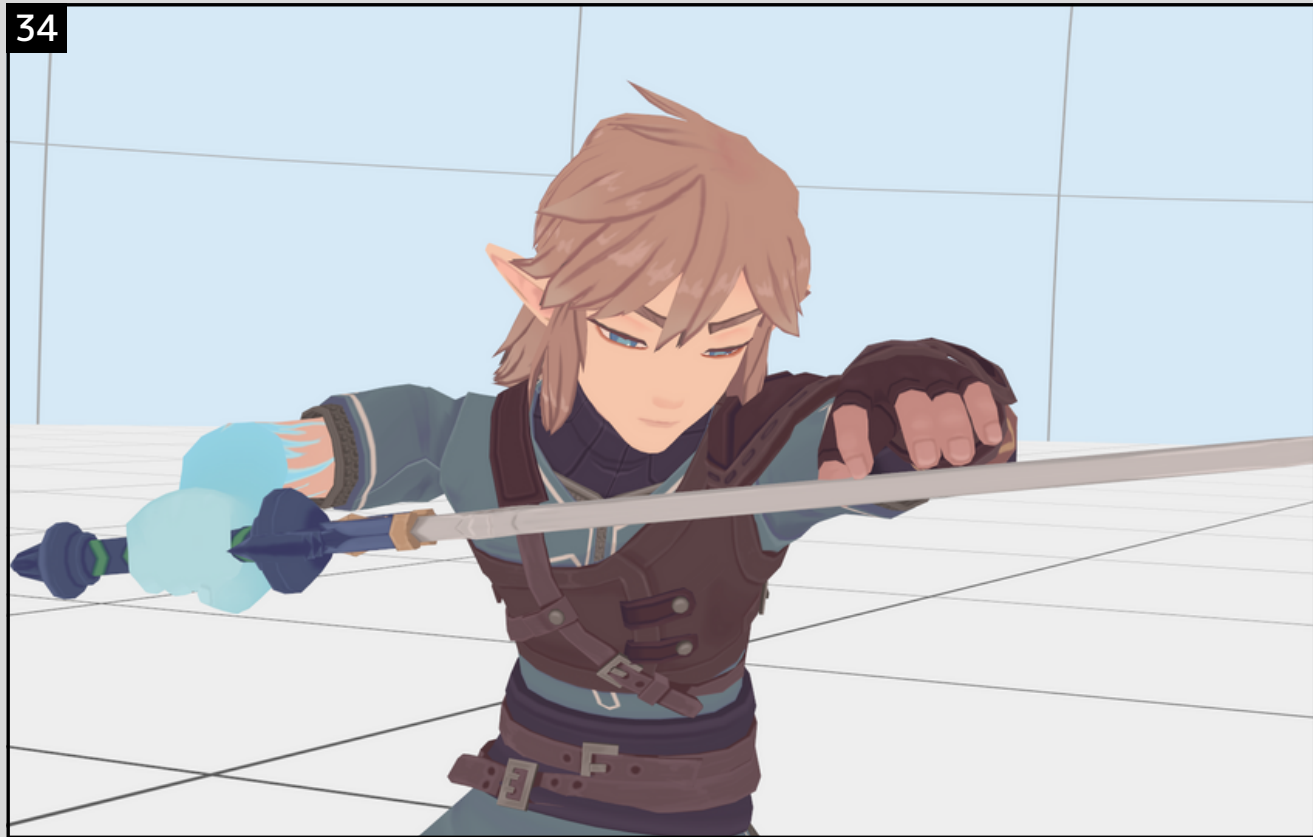
「牙突」をリファレンスにし  
 て高速の一本突きで敵を貫く必  
 殺技を制作しました。

YOUTUBE QR CODE

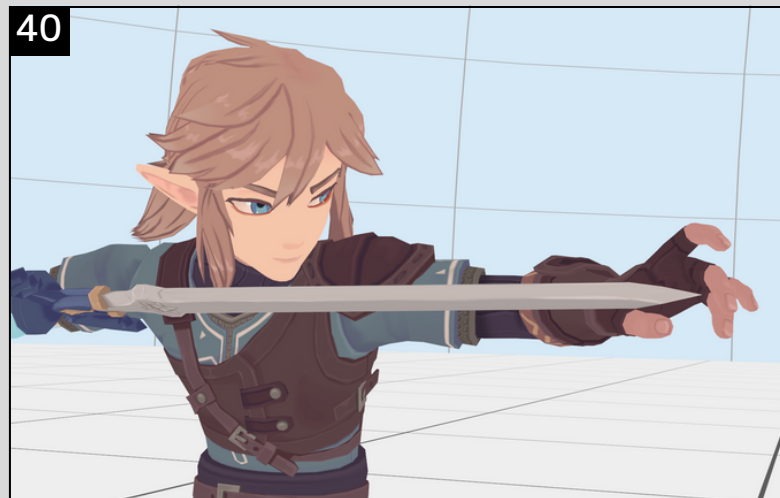


- 01f キャラク  
ターが祈願のよ  
うに集中し、魔  
力の影響で風が  
激しくなってき  
ます
- 15f 目を閉じ  
た後、右手の魔  
力が剣に集まり  
ます
- 25f 準備完了  
攻撃の予備構え  
に入ります

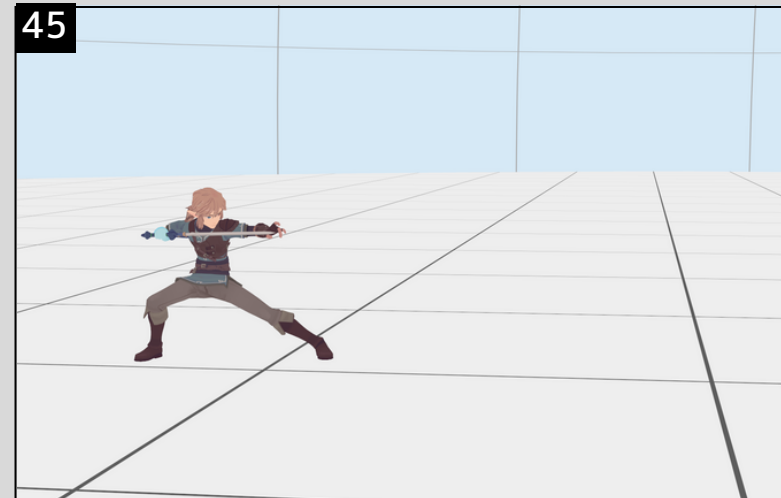
# 03 必殺技



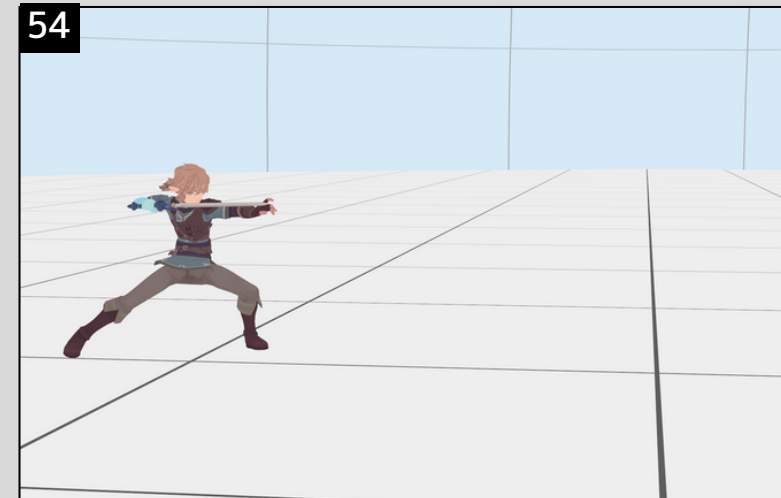
緩急を入れ、ゆっくり目を覚ましながら剣に手を添わせませす



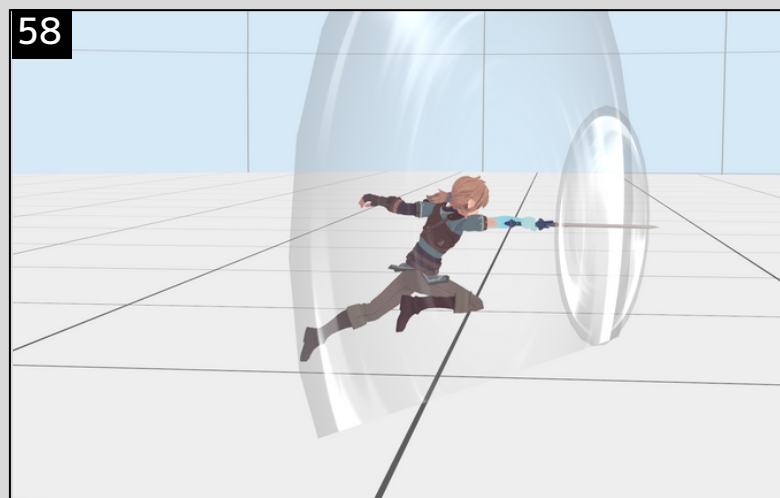
カメラを構えに集中させて少し止まります



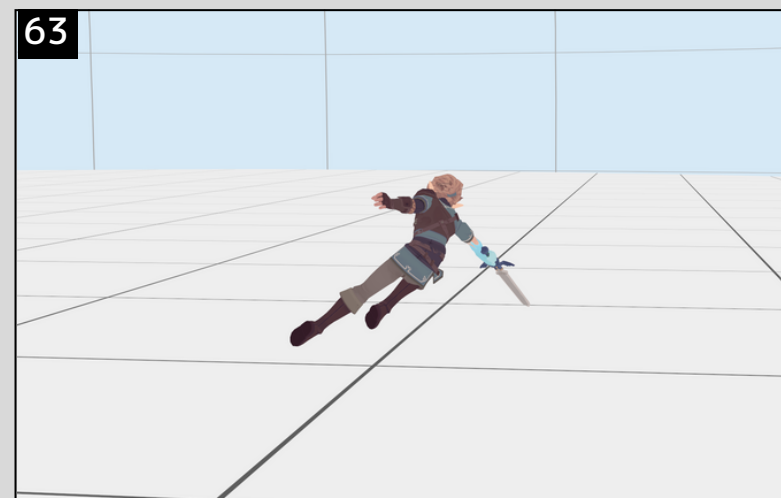
カメラ2に変換し、全体的にポーズを写します



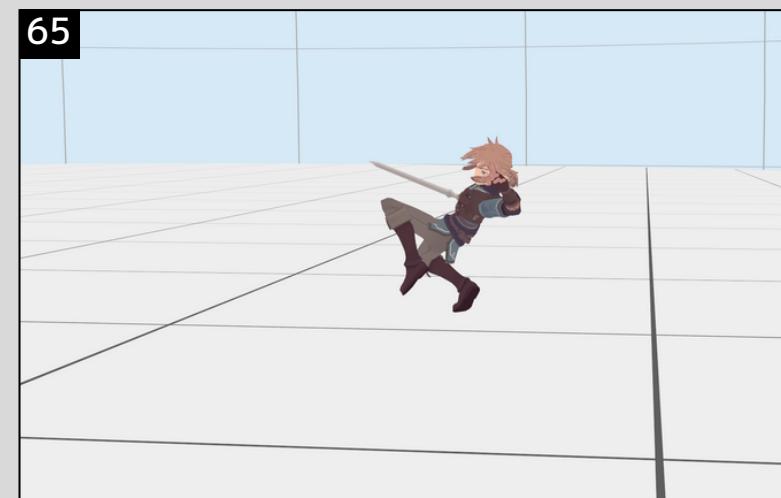
キャラクターの動きと同時にカメラも移動します



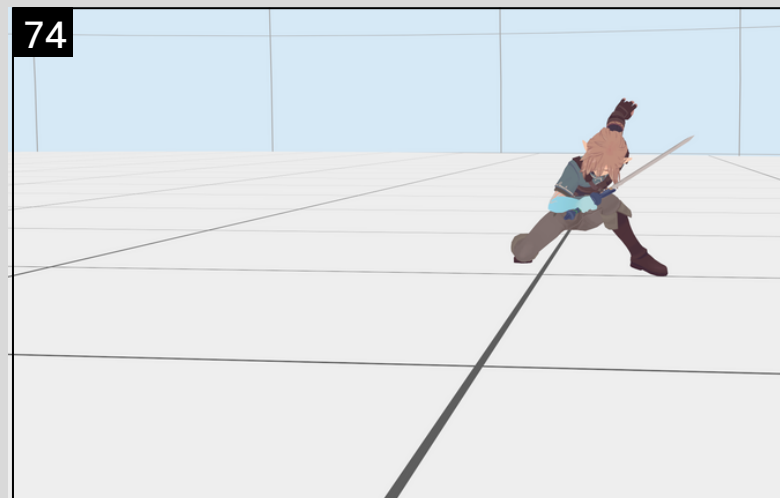
当たった瞬間に波紋のなエフェクトが現れます



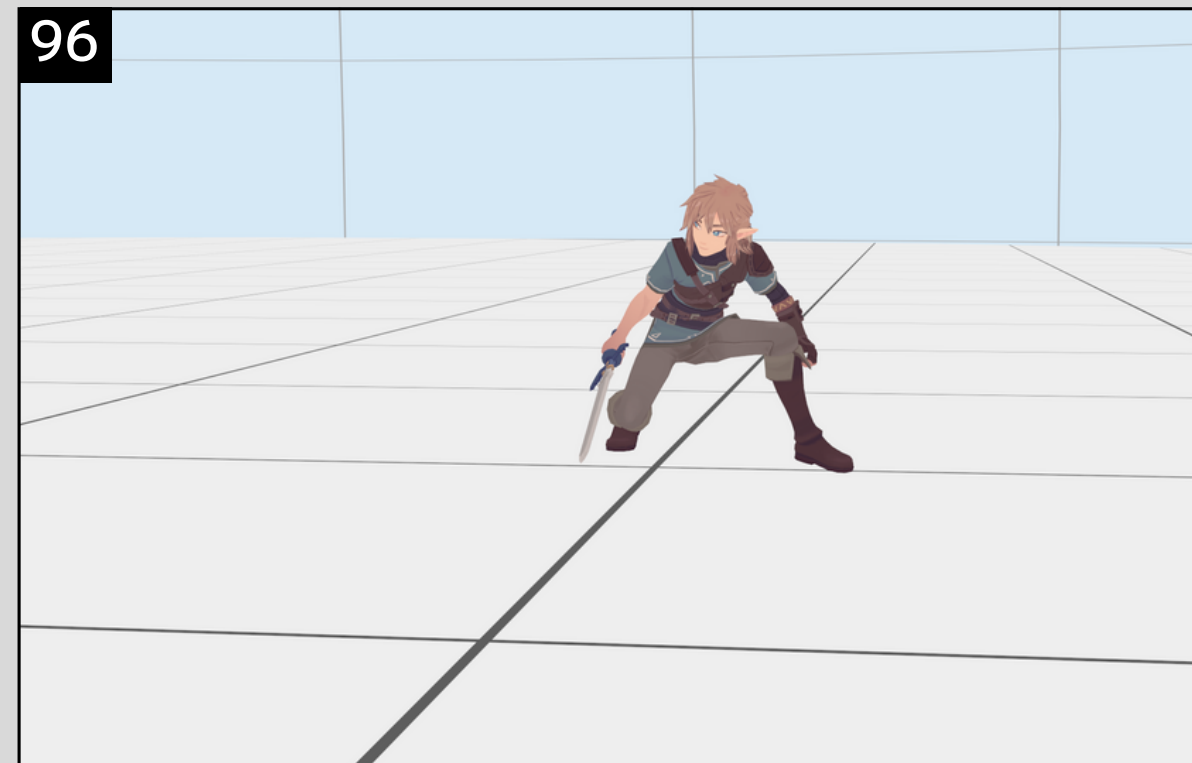
空気抵抗でスピードが下がって回りの準備をします



空中回りで後ろの敵の様子を確認します



着地した後も加速度と慣性で滑りながら、かっこつけます



右手の魔力が段々消えていきます。敵が倒された姿を見て「勝った」と、表情も少し緩めてきます

# 04 空中技

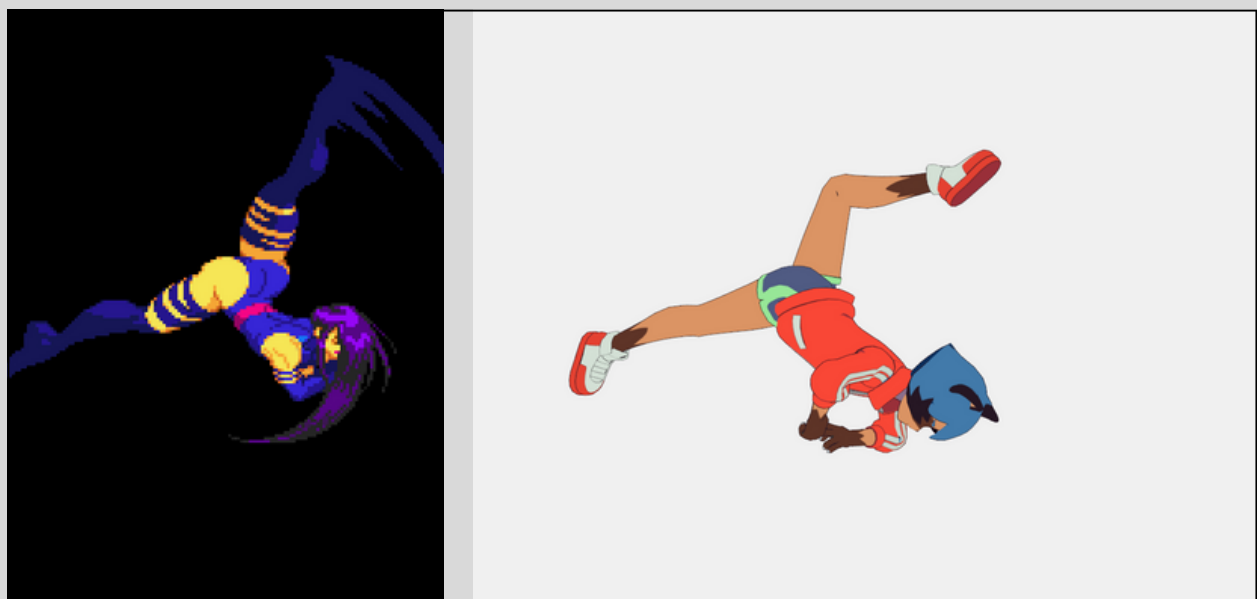
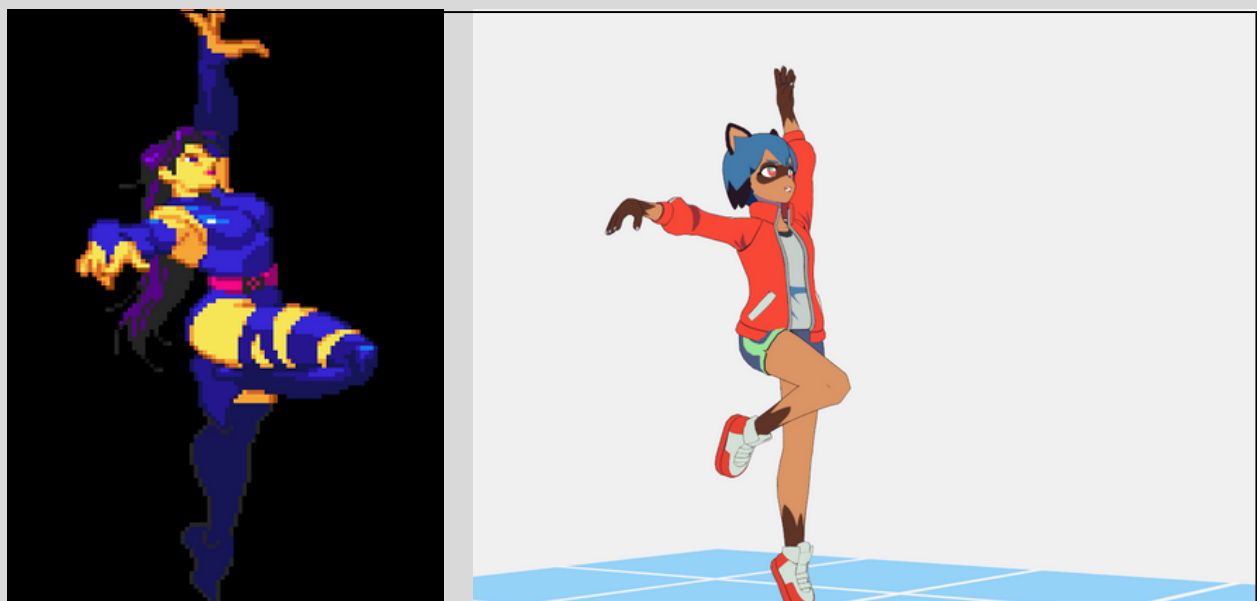
## Information

使用ツール Maya  
 制作時期 21年10月  
 制作時間 約8時間  
 フレーム数 43

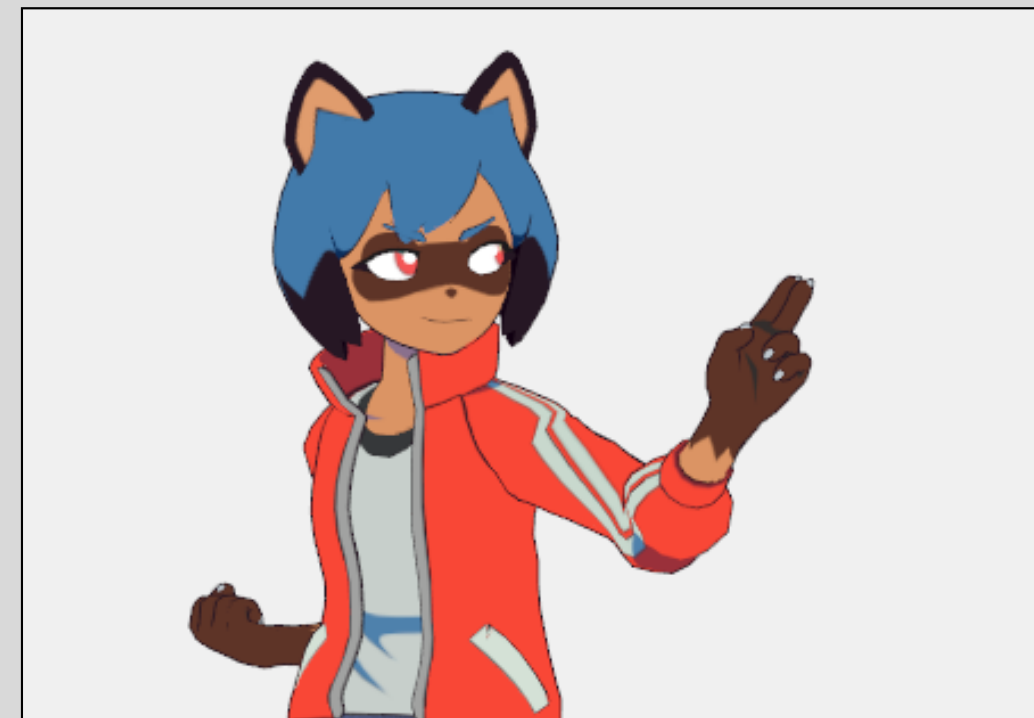
ツイッターの「2Dアニメーション3D化チャレンジ」に参加し、ドット絵をもとにして作った空中技のモーションです。

Mayaで2Dの動きを再現するのは自分のデッサン力とスキルを活かす良い練習になりました。

YOUTUBE QR CODE



スカッシュとストレッチや揺れ物などの表現を付けました



予備から着地して待機動作に戻るまでの表情も含まれています



## 05 ダンス

## Information

使用ツール Maya  
 制作時期 21年12月  
 制作時間 約45時間  
 フレーム数 280

カメラワークや人体の細かい動きなどを含めて幅広く練習するため、ダンスモーションを制作しました。

キャラクターに相応しい和風の背景を入れ、「ペルソナ4」の「スペシャリスト」というミュージックビデオを再現しました。

YOUTUBE QR CODE



自分なりのところを作るため、表情と揺れ物の表現を工夫しました。ダンサーの動画を参考にして作りましたので、作業を終わらせた後自分も「スペシャリスト」が踊れるようになりました。

## 06 バイク

## Information

使用ツール Maya

制作時期 22年5月

制作時間 約6時間

フレーム数 150

「バイクカッコいい！乗ってみたい！」と、夕方に高速道路を走行するシーンを想像し、初めて制作した乗り物の作品です。



バイク特有の振動や髪の毛などの揺れ物の表現を付けました

YOUTUBE QR CODE



段々近づいているカメラに気付いて、キャラクターが微笑んでくるシーンを制作し、デモリールのオープニングにしました

# 07 ロパク

## Information

使用ツール Maya  
制作時期 22年3月  
制作時間 約5時間  
フレーム数 70

ロパクと表情を練習するため制作した作品です。

「大したもんじゃあないけど、一応褒めてあげるわ」

という無関心な様子を想像しながら、揺れ物と目線などを含めて冷たい女子のモーションを作りました。

YOUTUBE QR CODE



「お」



「め」



「で」



「とう」

## 08 マグマ

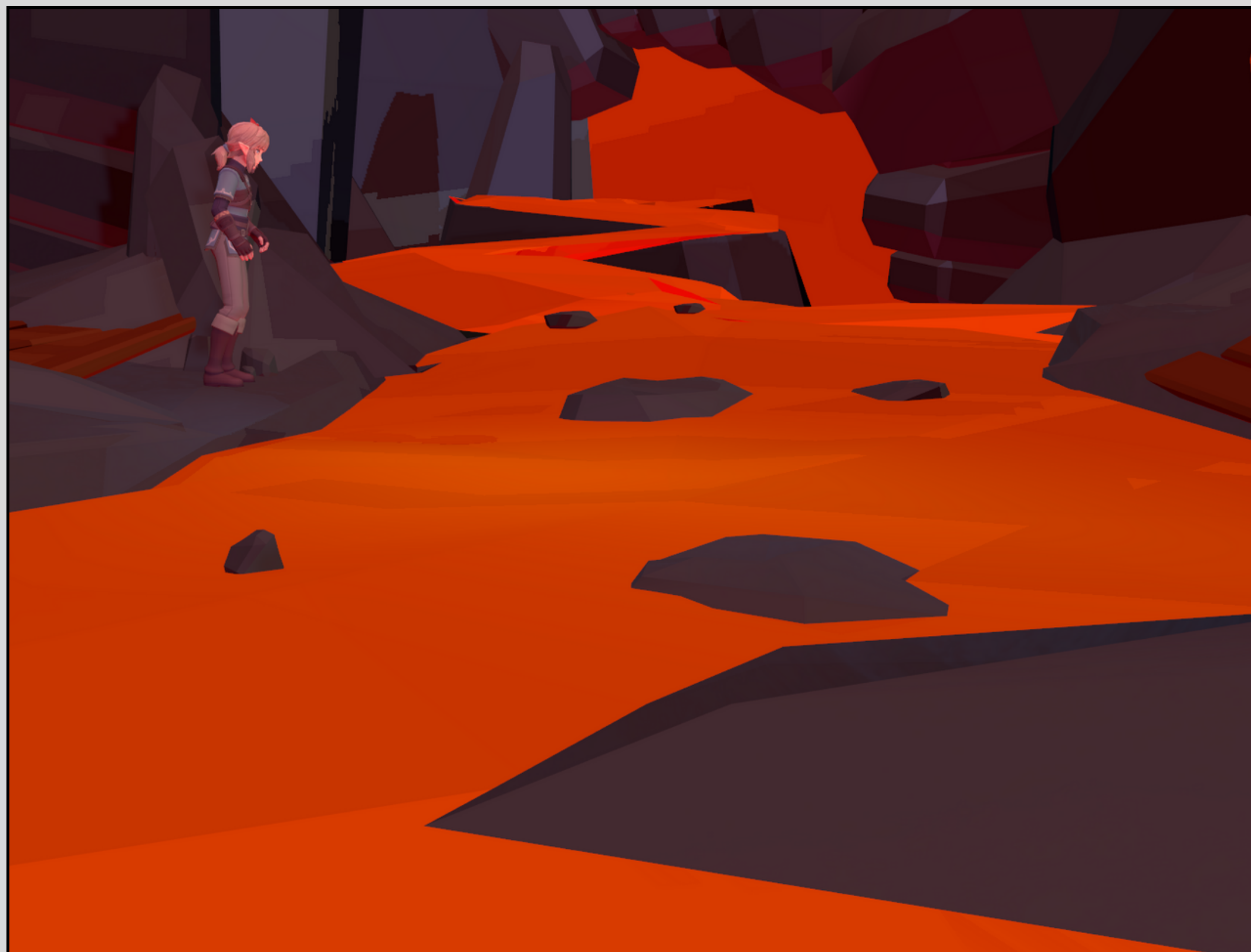
## Information

使用ツール Maya  
制作時期 21年11月  
制作時間 約38時間  
フレーム数 190

2021年12月の「アニメーションチャレンジ」で配布された背景を使って制作したオリジナル作品です。

学校の課題として作ったジャンプアニメーションをブラッシュアップして新しいシーンを制作しました。

YOUTUBE QR CODE



カット1

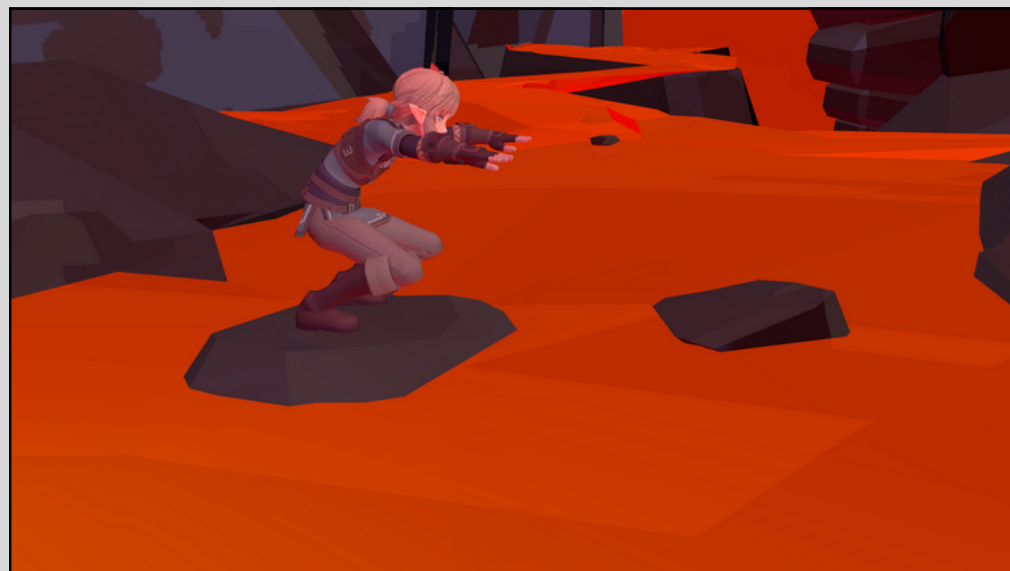


アニメラバーチャレンジ



元動画

## 08 マグマ



カット2に切り替え、カメラをキャラクターの動きに集中させます。  
マグマが流れている表現を付けます



着地した後、カメラを下に移動させ、マグマが上昇してくることを  
明らかに表現します



カット3に切り替え、キャラクターの上半身にフォーカスさせま  
す。「うわっしまった!!」表情を付けて、さらに緊張感を強調し  
ます

# 09 読書

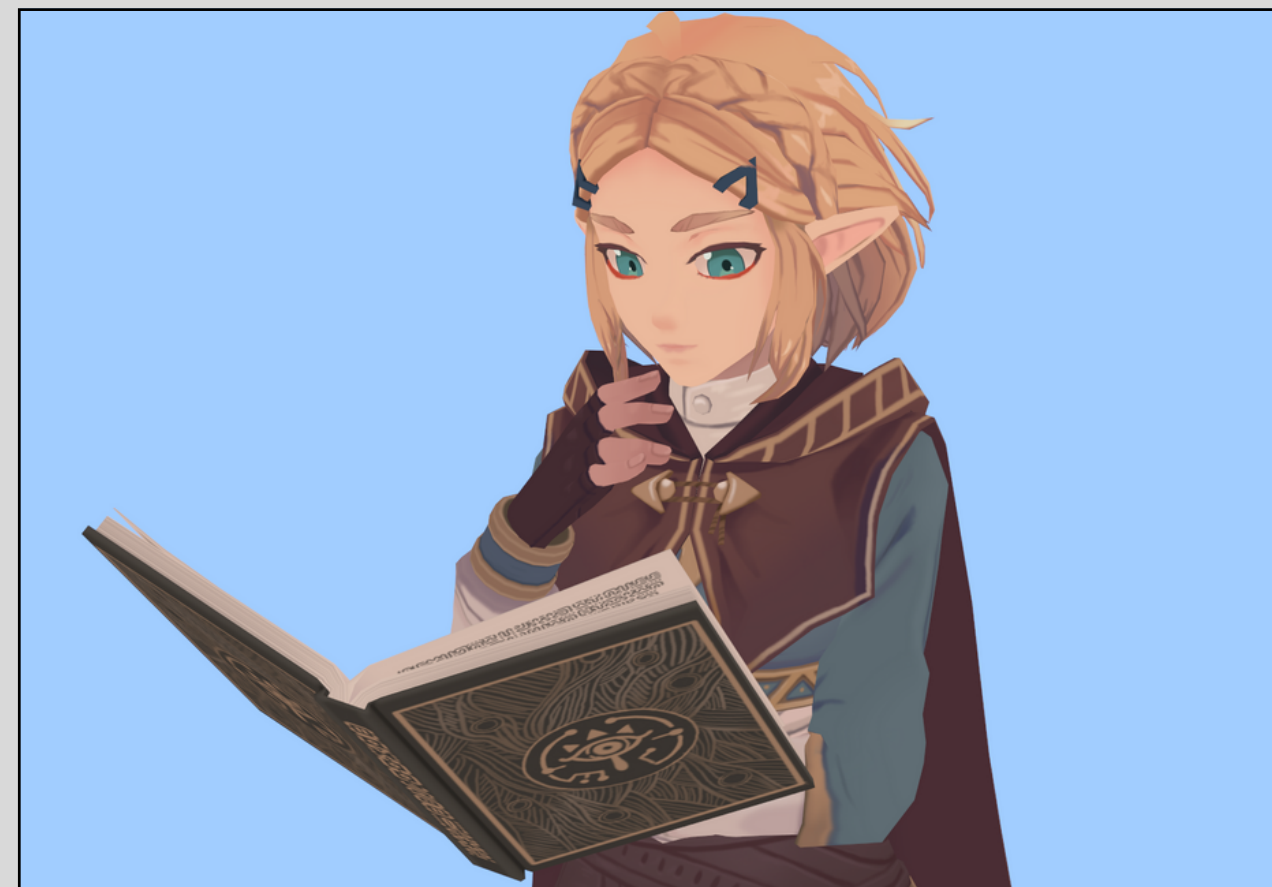
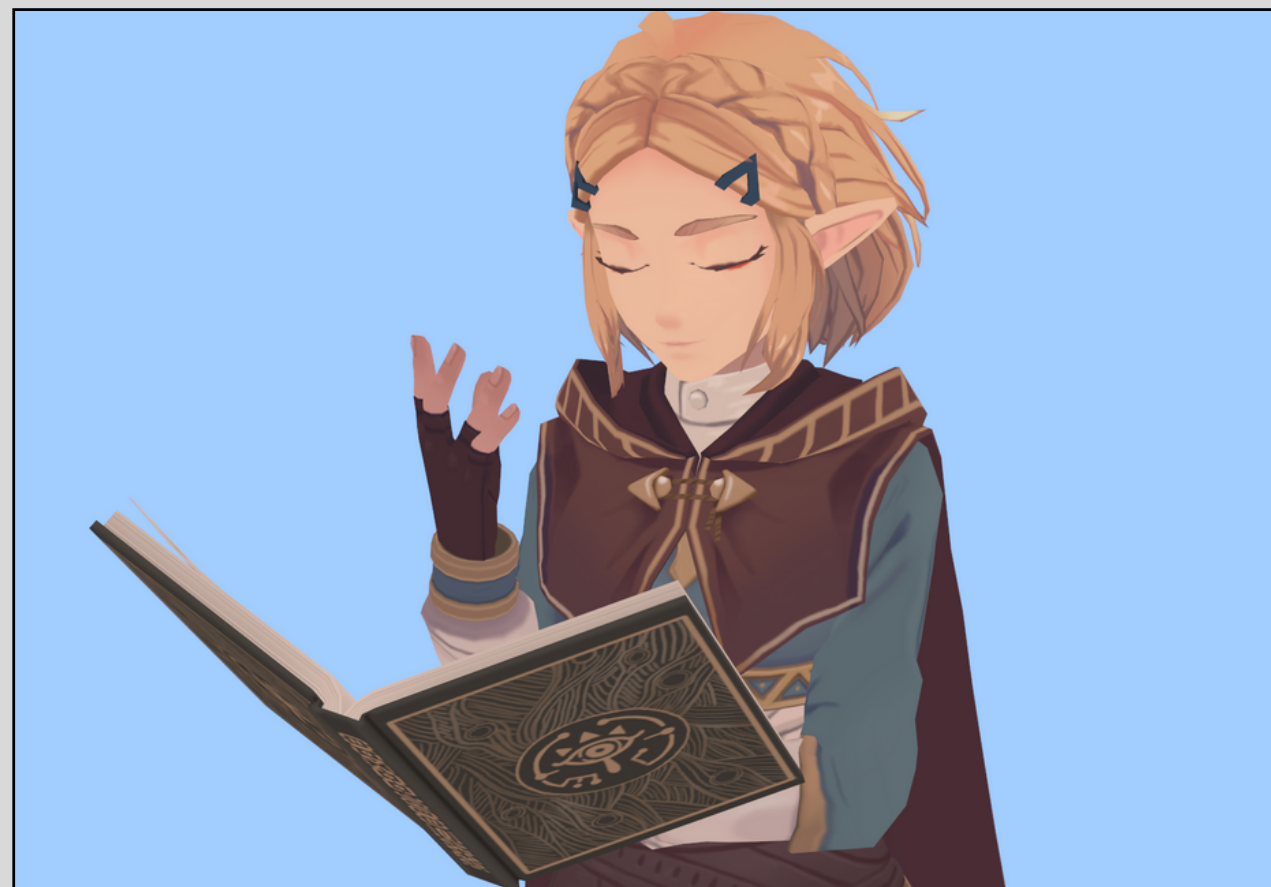
## Information

使用ツール Maya  
制作時期 21年8月  
制作時間 約8時間  
フレーム数 92

好奇心旺盛な魔法使いが暇の時本を読んでいるシーンを想像して作った放置モーションです。



瞳の大きさの調節と光の反射に気を付けました



本のページが滑らかに動くように作りました

YOUTUBE QR CODE



OTHERS



# 10 Blender

## Information

使用ツール Blender

制作時期 入学前／一年前半





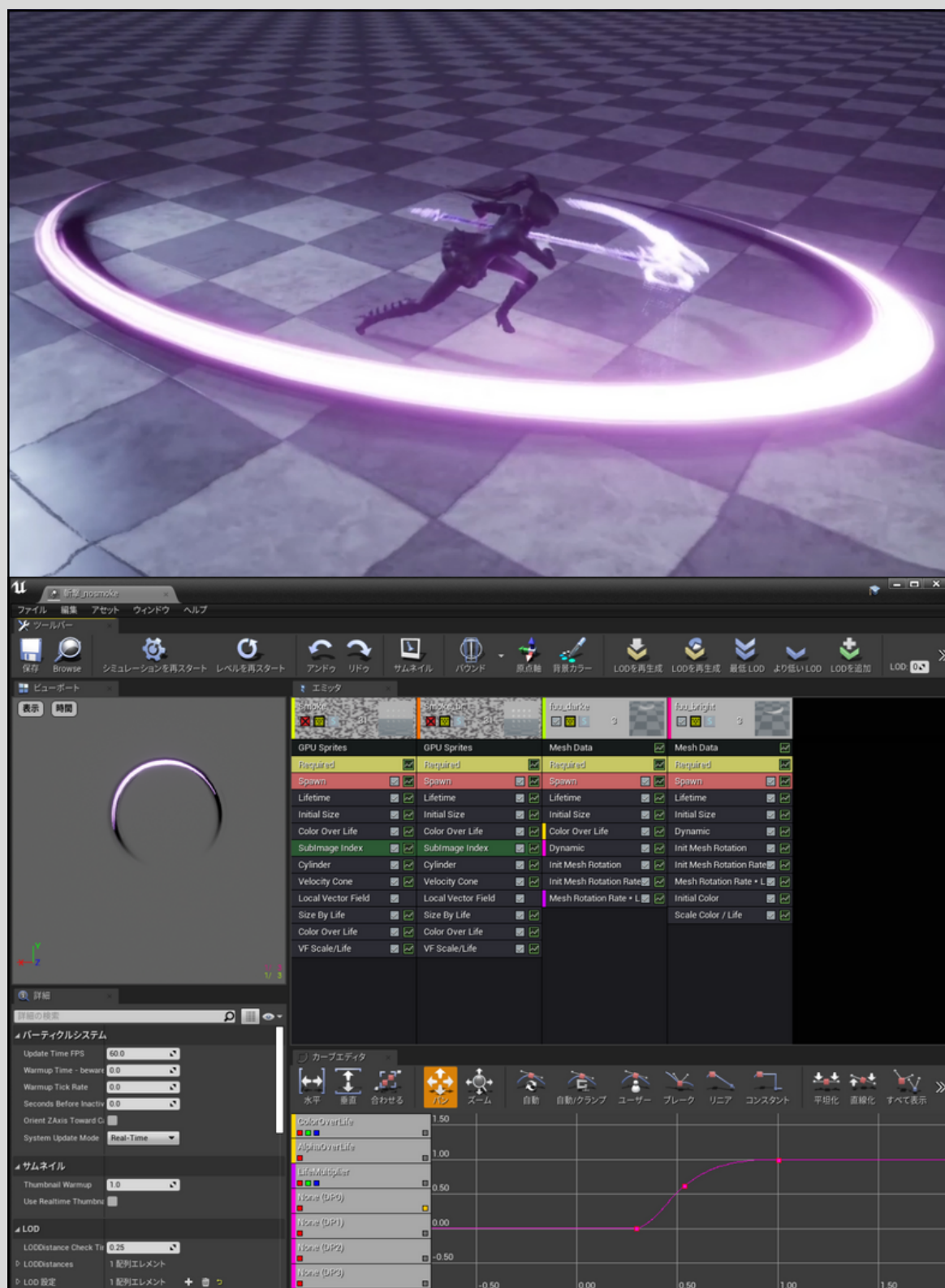
# 11 UnrealEngine4 & AfterEffects

## Information

使用ツール UnrealEngine4

AfterEffects

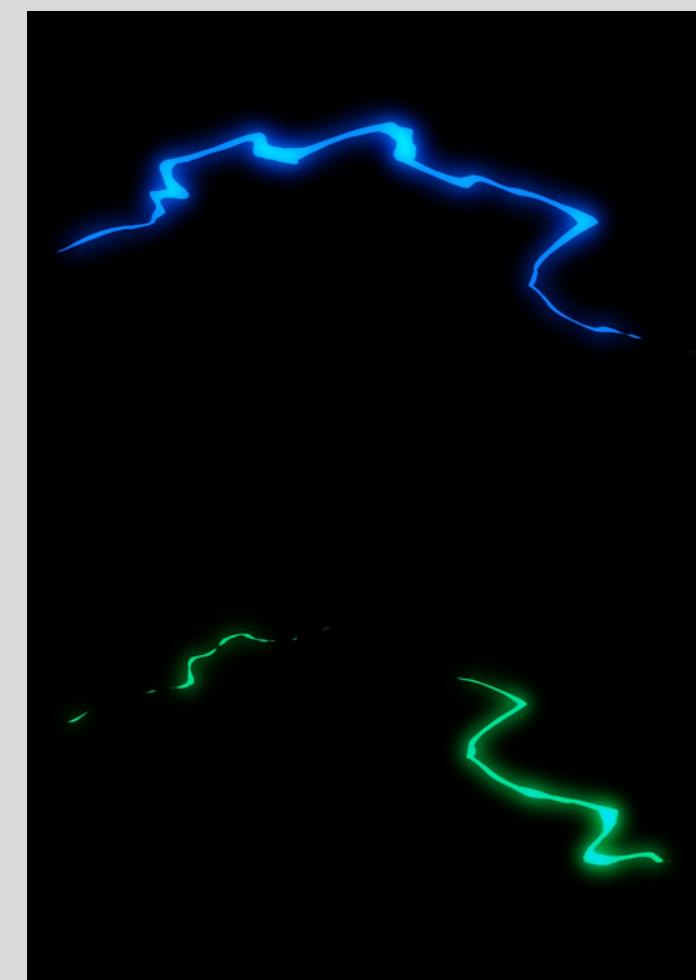
制作時期 入学前／一年前半



斬撃



氷の剣



アニメ風稲妻



アニメ風炎

YOUTUBE QR CODE

<https://www.youtube.com/watch?v=d2waSLLw3CQ>



<https://www.youtube.com/watch?v=DGoTCL9ZCjI>

# 12 グループ制作：ショートムービー・ホラー映画「仮」

## Information

制作時期 2021年7月～10月

制作時間 一か月

短編映画「Hell No: The Sensible Horror Film」から発想し、脚本と演技プランの担当をして六人グループで制作した作品です。

もし現実世界でホラー映画のような場面に遭遇したら、よくストーリーの流れを知っている我々はどうやって対処するのか。

「絶対映画みたいに愚かなことやらないだろう！」と

主人公が「正しい」選択をした展開の滑稽な面白さを伝えたいと思います。

YOUTUBE QR CODE



### Group Member:

王競 唐佳偉 鍾国永 清水莉子 許嘉恒 毛学治 韓瑞陽

(監督) (編集) (脚本) (全 員 出 演)

夢  
を  
追う

鍾国永

SAMURAIKAT1210@OUTLOOK.COM

@KUMANET2095

080-7106-8738