

P  
O  
R  
T  
F  
O  
L  
I  
O



Ono karen

# 大野 可蓮

KAREN ONO

## PROFILE

専門学校名古屋デザイナー学院  
ゲーム・CG学科 3DCGデザイン専攻



2004年03月11日



名古屋市港区



ゲーム(最近は主に原神)



k.oono2180@gmail.com

- H28.3 名古屋市立当知小学校 卒業
- H31.3 名古屋市立当知中学校 卒業
- H31.4 愛知県立熱田高等学校 入学
- R4.3 愛知県立熱田高等学校 卒業
- R4.4 専門学校名古屋デザイナー学院 入学

中学生の時に、生徒会活動の一環で動画編集を、高校では演劇部に所属し、演出と音響を勉強していました。

使用できるツール

blender、3ds Max、Photoshop、illustrator、substance painter、after effects

# 【アニメーション】慌てる少女



製作時期:2023年 製作時間:15時間 12秒(FPS)



F001



F091



F118



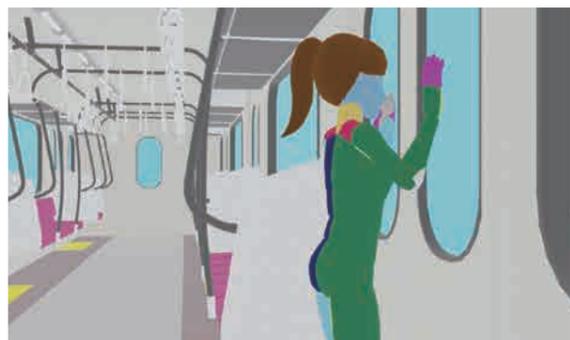
F144



F147



F175



F235

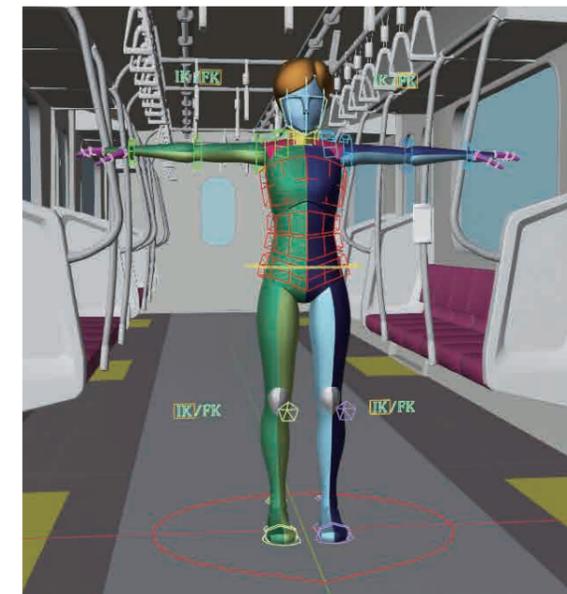


F288

No.	シーンカット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽	Dialogue セリフ	Duration 時間
1			中央の通路に立って 机を掴む スマホを両手で持つ 机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音)		
			机を掴む音 机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音)		
			机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音)		
			机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音)	(効果音) 机を掴む音(効果音)	
			机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音)		6+0

No.	シーンカット	画面	内容・効果・音楽	セリフ	時間
2			机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音)		
			机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音)		
			机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音)		
			机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音)	(効果音)	
			机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音) 机を掴む音(効果音)		6+0 1-74 12+0

## 使用リグ



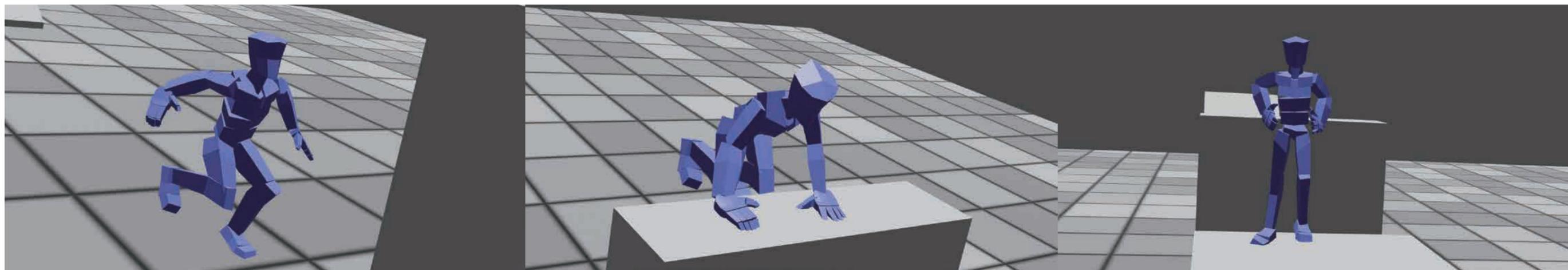
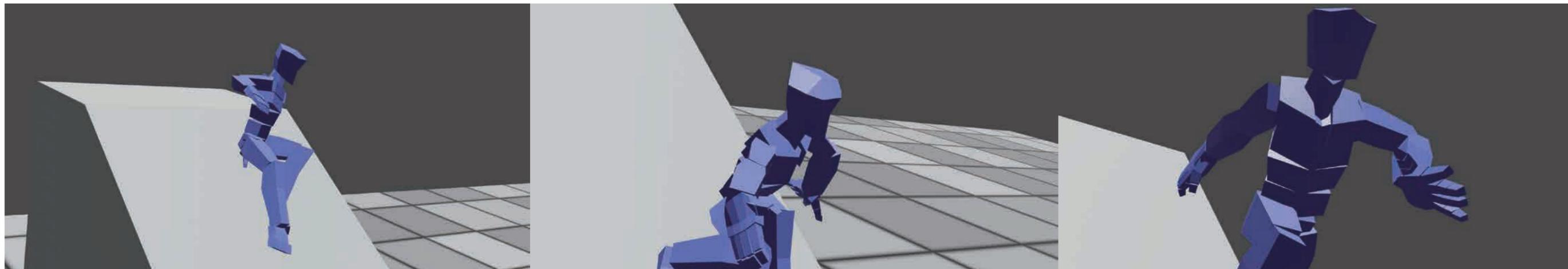
CG-ARTSアニメーション実技試験の課題アニメーションを制作しました。

初めて本格的な絵コンテを用いて3Dアニメーションを制作したので、コンテの読み方やカット割り、アニメーション制作で使われている専門用語が解らず苦労しましたが、実際に制作の現場で働いている講師の方に教わりながら頑張って制作しました。

# 【アニメーション】パルクール



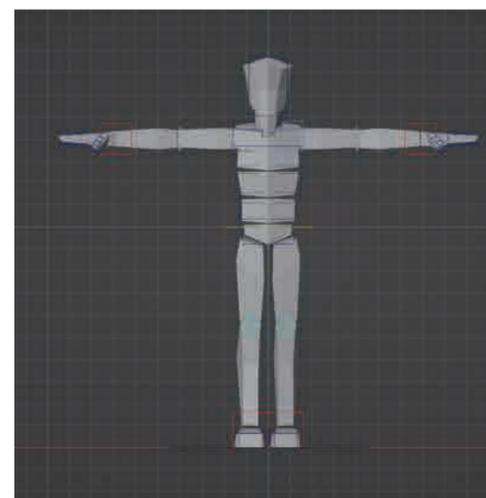
製作時期:2022年6月~7月 製作時間:10時間 (24FPS)



side



使用リグ



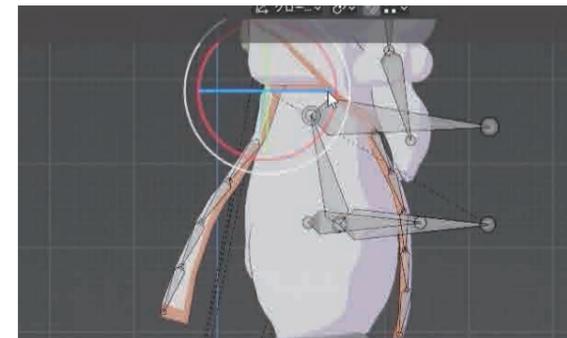
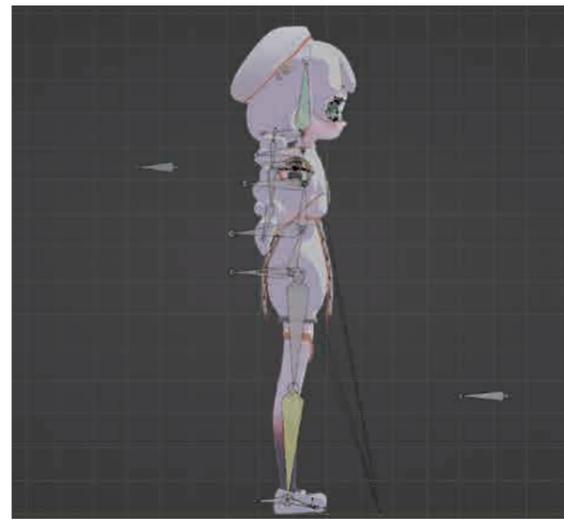
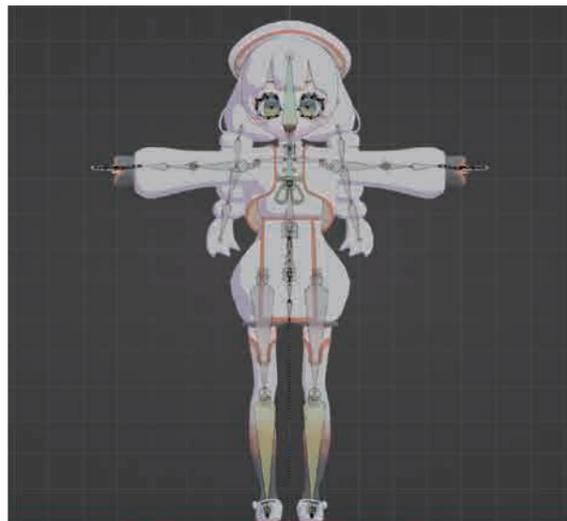
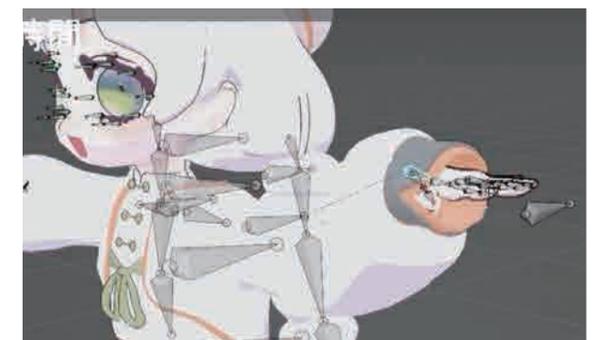
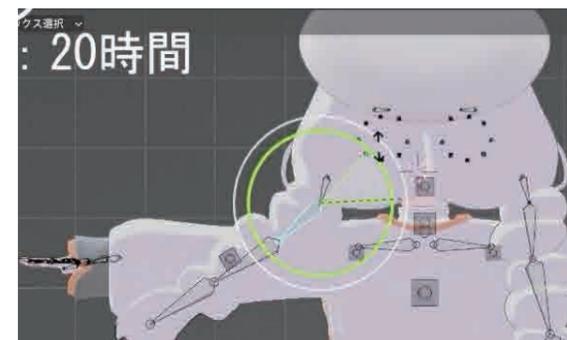
専門学校に入学して初めて作ったキャラクターアニメーションです。

初めての製作ということで少しでもアニメーション制作に慣れるように、滑り降りる、走る、ジャンプするなど様々なモーションを組み込みました。

# 【リギング】IKリギング 繭ちゃん



製作時期:2023年1月 製作時間:30時間

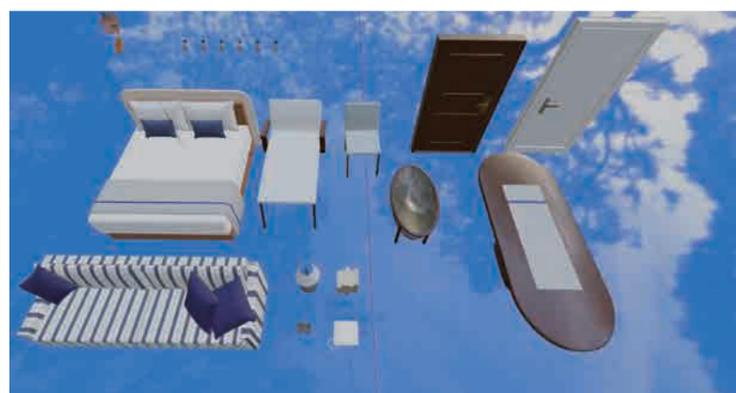


友人がモデリングしたキャラクターにIKのリギングを行いました。IKに合わせて初めて表情のリグを入れたため、最初は上手くウェイトペイントができず苦戦しました。こだわりポイントは揺れものにも細かくボーンを入れて美しい動きを出せるようにした点です。

# 【背景モデリング】客船の客室



製作時間:24時間 製作時期:2022年10月 205,673ポリゴン



担当したアセット



間取り

豪華客船の客室デザイン、モデリングです。アルテマ・エンターテインメント株式会社様でインターンシップを行った時に、二つのチームに分かれて作品の完成度を競う課題で制作したものです。

一日目に国内外の豪華客船のリファレンスを集め、内装デザインの特徴の考察を行いました。リファレンスを基に二・三日目で客室の大まかなモデリングを行い、四・五日目で作品をブラッシュアップしました。三日目と最終日に企業の方の講評があり、どちらも高く評価して頂きました。

# 【旧作品】学内コンペ 奨励賞作品



製作時期:2022年9月 製作時間:18時間



頂いた賞状

学内コンペのためにチームで制作した作品です。キャラクターデザインを2Dデザイン専攻の方に、キャラクターモデリングを3D専攻の方が制作し、リギングとモーション制作を私が担当させていただきました。

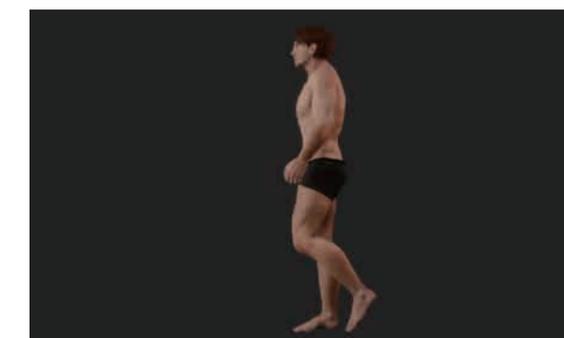
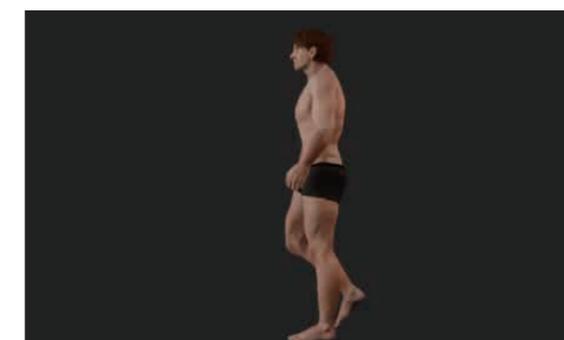
初めてのリギングだったので、モデルがボーンに追従してこなかったりなど四苦八苦しましたが、ウェイトを一生懸命手付けして何とか形にできました。

努力が認められ奨励賞を頂いた時はとても嬉しかったです。

# 【旧作品】男性歩きモーション

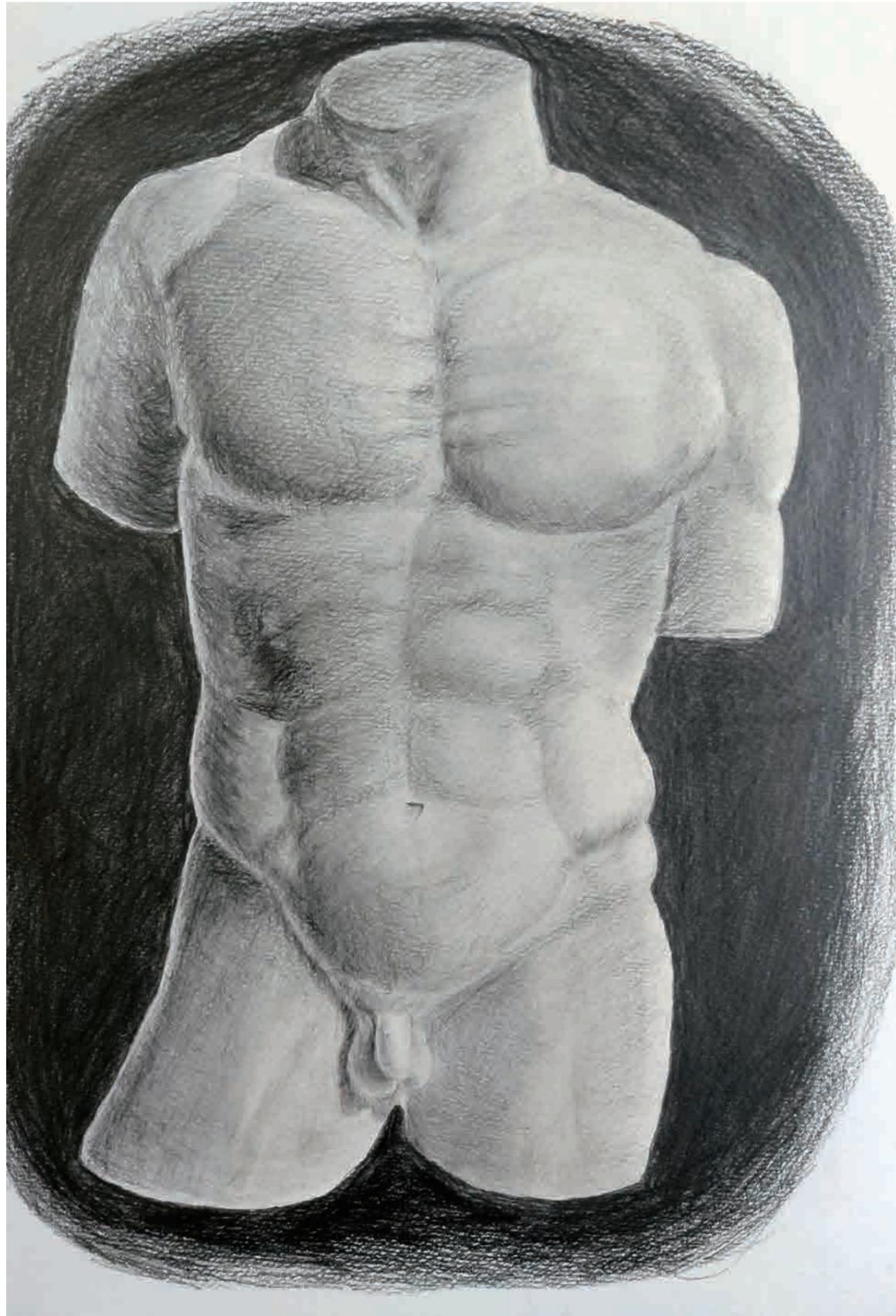


製作時期:2022年12月 製作時間:18時間



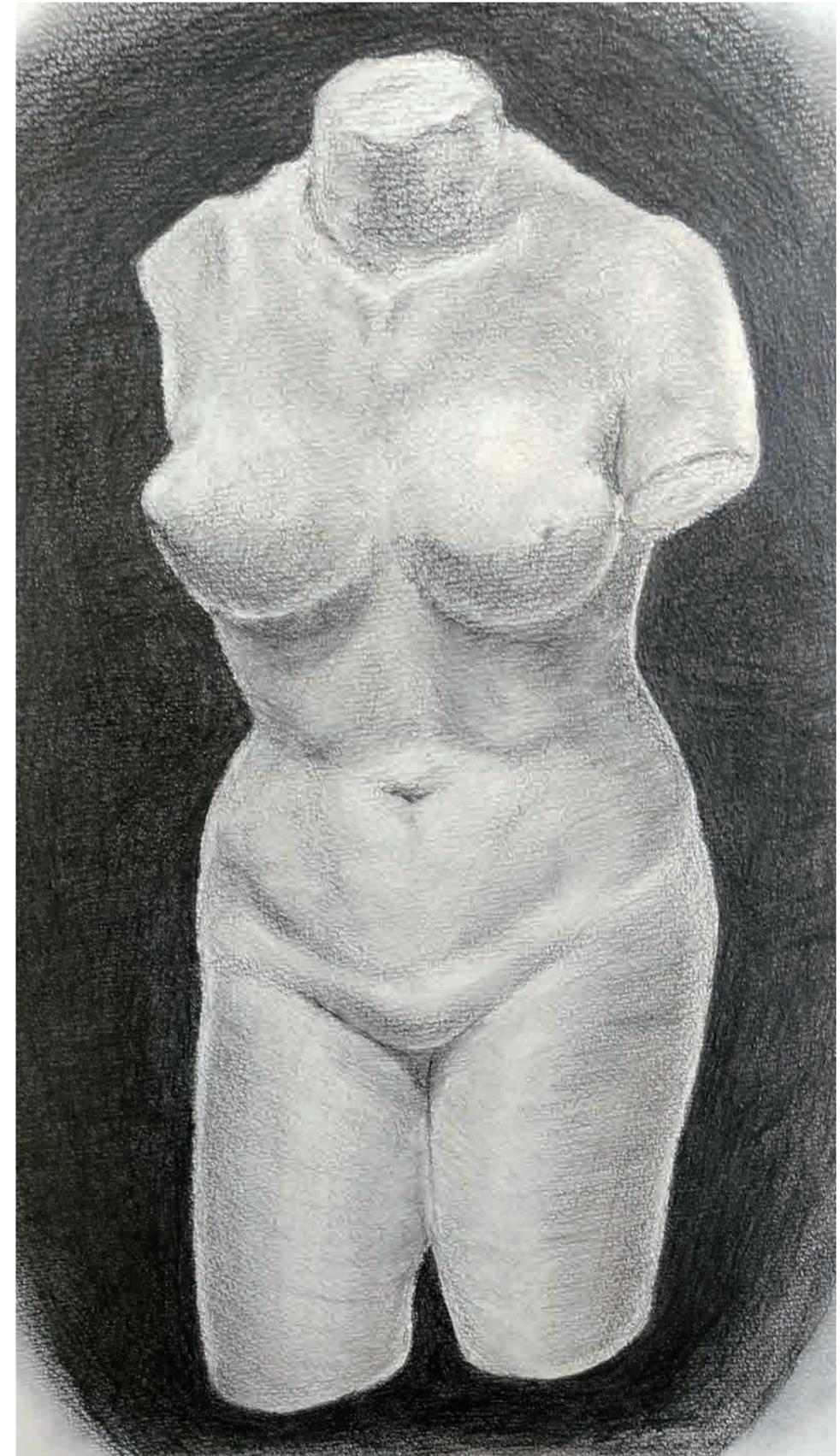
## 【デッサン】トルソー(男)

製作時期:2022年9月 製作時間:12時間



## 【デッサン】トルソー(女)

製作時期:2022年12月 製作時間:18時間



# クロッキー

制限時間:5分~15分

