



PORT FOLIO

GAME • CG/GAME GRAPHIC
2022 HONDOU HIKARU



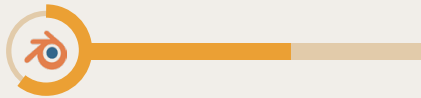
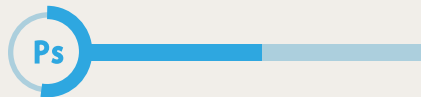
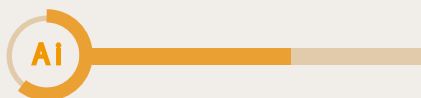
本藤 ひかる

Hondou Hikaru

高校三年生のころ、コロナで休校になり自粛期間になったときに趣味として絵を描き始めました。

初めはゲーム実況者さんのイラストを描いてtwitterに投稿していましたが、もっと力をつけたい、勉強したいと思い名古屋デザイナー学院に入学しました。

Skill



Profile

所属：名古屋デザイナー学院
ゲーム・CG学科/ゲームグラフィック専攻

生年月日：2002年12月13日

出身地：愛知県豊明市

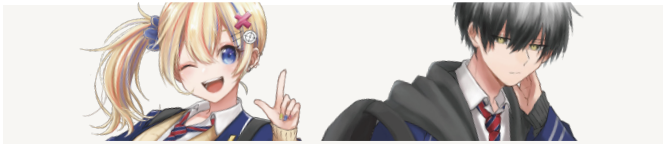
2018年 星城高校仰星コース 入学

2021年 名古屋デザイナー学院 入学

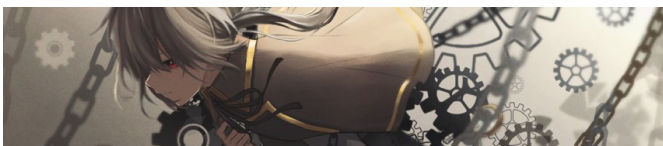
好きなこと：音楽、ゲーム、
アニメ、イラストを描く
ゲーム実況を見る

特技/自慢：円周率を少し暗唱できる(100桁程)
七ヶ年皆勤(欠遅早ゼロ)
ヴァイオリンを弾ける
お菓子作りが得意

やりたいこと：2Dイラスト
キャラクターデザイン



01.Character Design 3



02.Illustration 11



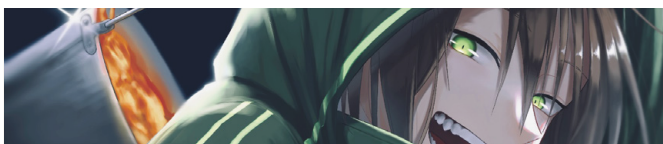
03.Drawing 13



04.Croquis 14



05.Others 15



06.Fan art 17



『銀路 ちこ & 賀條 千桜』

授業制作にて、ゲーム・CG学科のイメージキャラクターを制作をしました。設定などは学校側で用意されたものです。

使用ソフト: ibisPaint X
製作時間 : 女の子/34時間
 : 男子/15時間
製作時期 : 2021年12月~

■ 表情差分



■ デザイン案



■ ポーズ案



キャラクター設定

銀路 ちこ (ぎんじ ちこ)
 158cm A型 7/28生まれ
 3D専攻 2年生
 裏表が激しめ元気ギャル
 FPSがめっちゃ強い
 世界ランク上位
 口癖「ウケる～」「まじやばくね？」



■ 表情差分



■ デザイン案



■ ポーズ案



キャラクター設定

賀条 千桜 (がじょう ちおう)
 175cm AB型 3/24生まれ
 2D専攻 2年生
 雰囲気イカつめなイケメン
 実はドジで大雑把
 乙女ゲームが好き
 月の課金額万単位
 口癖「推せる～」
 「推しが今日も尊い…」





立ち絵 Ver.

デフォルメ Ver.

『シャル』立ち絵

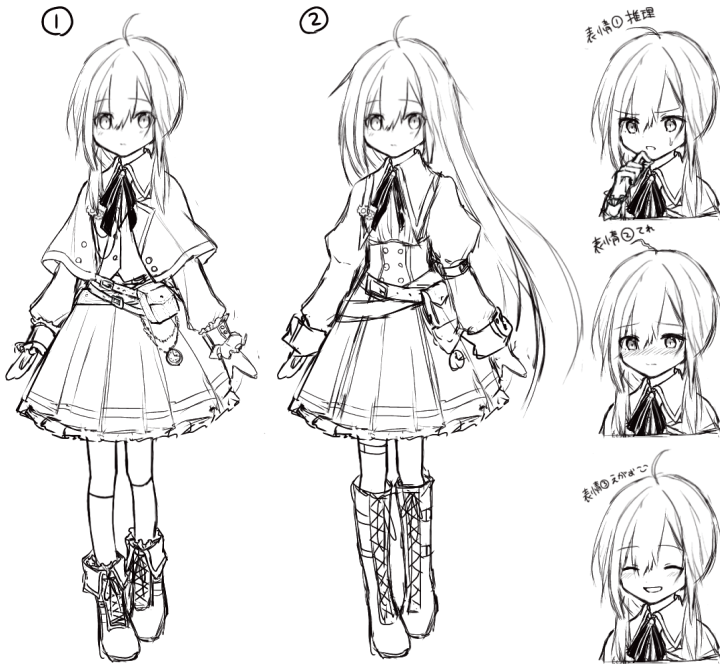
学校のイベントでグループ制作をした時の
主人公となる女の子のデザインをしました。

使用ソフト: ibisPaint X

製作時間 : 22時間

製作時期 : 2021年8月~

■デザインラフ案



グループ制作で『スチームパンク』をテーマに、謎解き脱出ゲームを想定した作品を考えました。

ストーリーは、『12歳の天才少女 シャル と名前以外の記憶をなくした18歳のノアが時計塔に閉じ込められ、謎解きをして脱出する』というものです。

■カラー案



主人公は男女二人、そのうちの一人女の子の『シャル』のデザインとイラストを担当いたしました。

『12歳のあがり症な天才少女』という設定だったので、制服っぽいデザインにしたり幼さを出すように考えてデザインしました。

■アクキーデザインラフ案



販売したグッズ

今回考えて作ったキャラクターは、アクキーや缶バッジなどにして学校のイベントで実際に販売しました！



◀ アクリルキーホルダー



◀ ポストカード



◀ 缶バッジ



キャラクター設定

桜井 優人(さくらい ゆうと)

年齢 31歳

身長 176cm

血液型 AB型

誕生日 11/6

利き手 左利き

職業 藤駅ひまわりこころクリニック
臨床心理士

性格 とても穏やかで優しい性格
少し天然なところがある

『桜井 優人』

女性向けの恋愛シュミレーションのようなものを
想定してイケメンキャラを制作してみました。

使用ソフト: ibisPaint X

製作時間 : 54時間

製作時期 : 2022年5月~



監獄長 アレックス

英雄クロニクル イラストコンテスト2021に応募した作品です。

入賞をいただくことができました。

使用ソフト: ibisPaint X

製作時間 : 46時間

製作時期 : 2021年6月～



マーチ

クリスマスの夜を照らす音楽隊をテーマに制作しました。
街の人たちに笑顔をお届けられるように意識しました。

使用ソフト: ibisPaint X

製作時間 : 36時間

製作時期 : 2021年12月～



お正月 干支キャラ『寅』

お正月の干支をテーマに制作しました。明るくて賑やかな
可愛い雰囲気になるように工夫しながら描きました。

使用ソフト: ibisPaint X

製作時間 : 32時間

製作時期 : 2021年12月～



『鎖』

ポートフォリオの表紙にシャルちゃん一枚絵を描きました。ゲーム設定である“時計塔に閉じ込められた”、“恥ずかしがり屋”などから鎖で縛られているのを連想しました。

使用ソフト: ibisPaint X

製作時間 : 35時間

製作時期 : 2021年10月～

『主人公の部屋』

差分:昼/夕/夜点灯

使用ソフト:ibisPaint X

製作時間 :17時間

製作時期 :2022年5月~



差分:
夕方

授業制作で「主人公の部屋」をテーマに描きました。
観葉植物や本、シンプルな雰囲気が好きな主人公を
想像し、少しレトロな雰囲気になるよう部屋の色を
抑えたり、光の差し込みにも工夫しました。

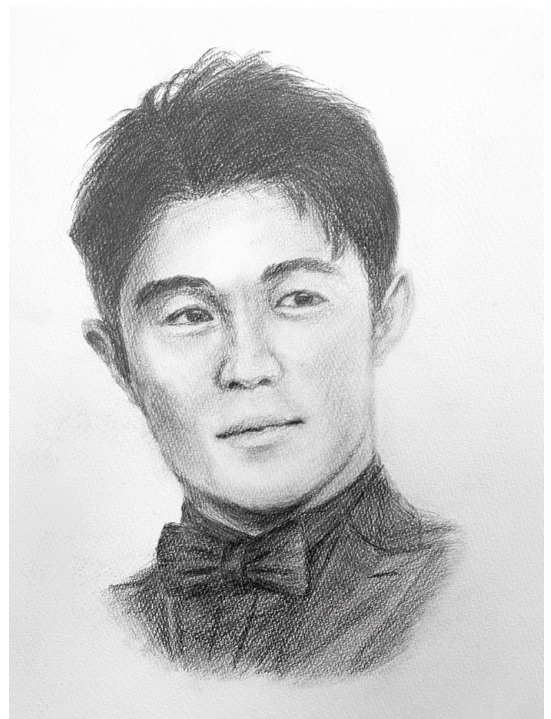


差分:
夜点灯

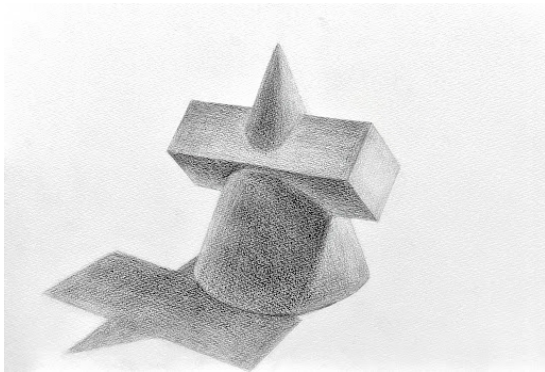




石膏像 : ジョルジョ
製作時間 : 12時間
製作時期 : 2021年7月

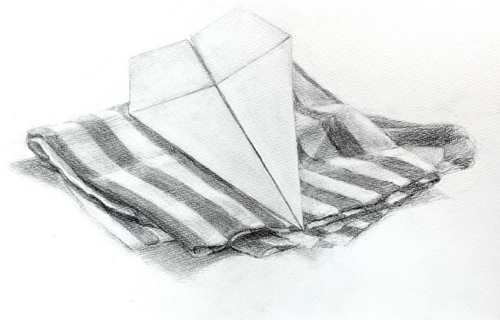


作品名 : 俳優(鈴木亮平さん)
製作時間 : 6時間
製作時期 : 2021年10月



石膏名 : 円錐角柱相貫体
製作時間 : 6時間
製作時期 : 2021年6月

作品名 : 紙飛行機と布
製作時間 : 6時間
製作時期 : 2022年1月



製作時間：5分



製作時間：4分



製作時間：3分



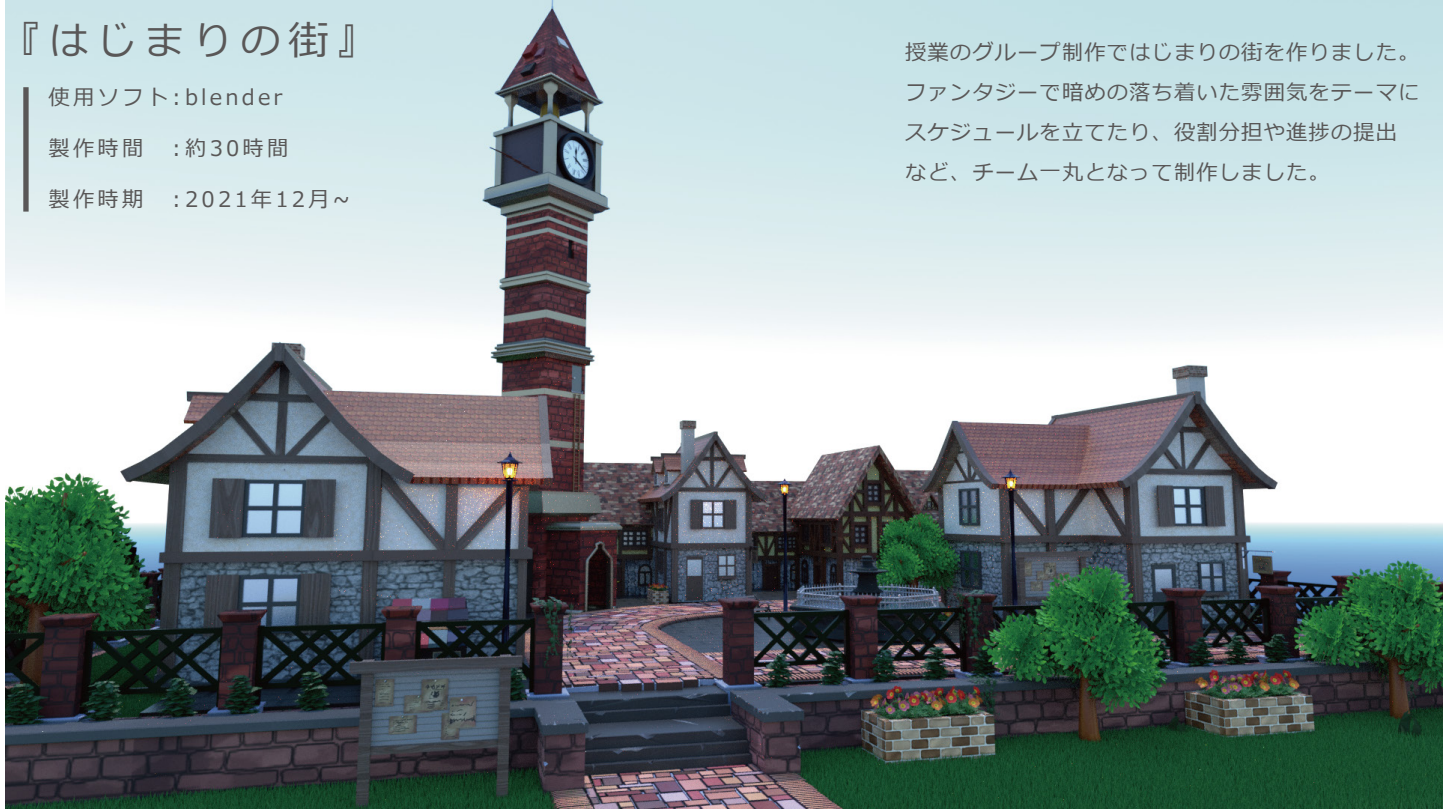
『はじまりの街』

使用ソフト:blender

製作時間 :約30時間

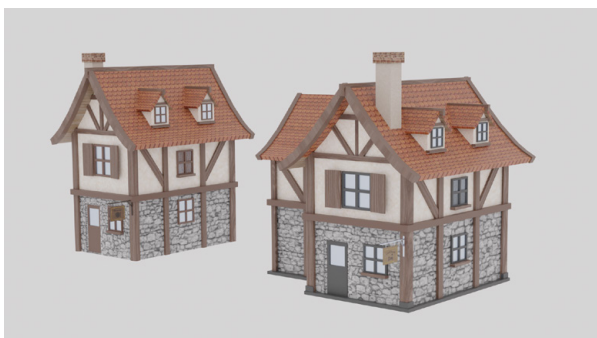
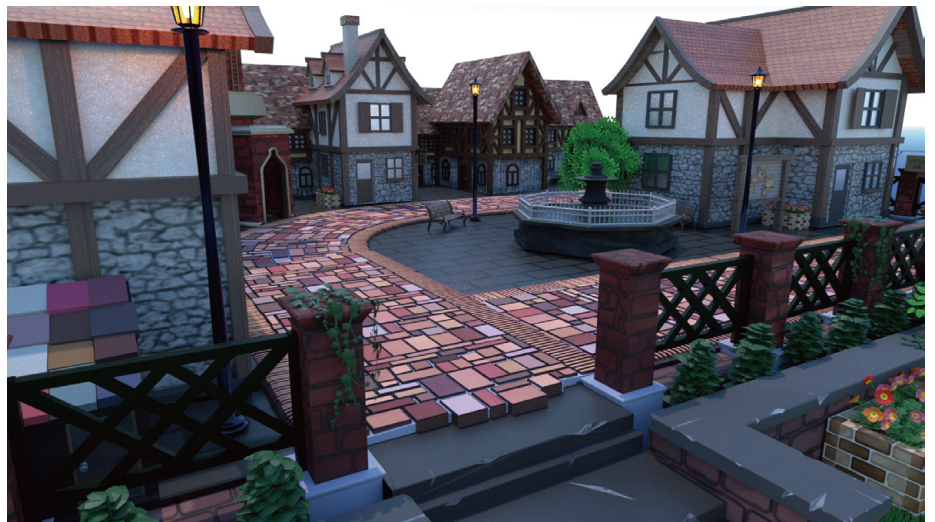
製作時期 :2021年12月~

授業のグループ制作ではじまりの街を作りました。
ファンタジーで暗めの落ち着いた雰囲気テーマに
スケジュールを立てたり、役割分担や進捗の提出
など、チーム一丸となって制作しました。



私の役割は、宿屋、レストラン、ベンチの3点と
グループの進捗をまとめ、提出することでした。

宿屋とレストランは、窓の艶や屋根の形を意識し、
ベンチは手すりや下の支え部分の形、留め具など
よりリアルになるよう工夫しながら作りました。



(右側) 宿屋
(左側) レストラン



ベンチ

『アイテム一覧画面』



リズムゲームを想定したゲームのアイテム一覧画面を制作中です。『音』『花』『青いイメージ』をモチーフにデザインを制作しています。

使用ソフト: Photoshop, Illustrator, ibisPaint X


製作時間 : 制作中

製作時期 : 2022年5月~

※制作中





The background is a dark, textured surface with a gradient from dark grey to black. It features several stylized gear icons of various sizes and orientations, some in a light beige color and others in a dark grey color. A prominent chain of links runs diagonally across the lower half of the image. The overall aesthetic is industrial and mechanical.

最後までご覧くださり
ありがとうございました！