

PORTFOLIO



専門学校名古屋デザイナー学院
マンガ学科 コミックイラスト専攻

本多 陽祐

Profile



PN ふうずき



Gmail



yangjiebenduo@gmail.com



twitter



https://twitter.com/Fu_u_zuki

twitter内検索 @Fu_u_zuki

name ホンダ ヨウスケ 本多 陽祐

date of birth 2002/12/07

history 大垣商業高等学校 卒業
専門学校名古屋デザイナー学院
マンガ学科 コミックイラスト専攻

favorite thing

- ・ゲーム モンスターハンター
ドラゴンクエスト
ポケモン
原神
Bloodborne
APEX
ELDEN RING
Horizon Zero Dawn など
- ・マンガ ハイキュー！！
黒子のバスケ
ONE PIECE
僕のヒーローアカデミア
喰喰い
メインドインアビス
鋼の錬金術師
アイシールド21
シノアリス など
- ・ぬいぐるみ 多数

skill



Live2D Cubism Editor 4.2 beta

アートメッシュ作成、パラメータ、デフォーマ設定、物理演算設定など基本的な作業ができます。



CLIP STUDIO PAINT PRO

2Dイラスト制作の全ての工程と、Live2D用のパーツ分けまでをしています。



Photoshop

CLIP STUDIO10で作成した2Dイラストの調整、加工に使用しています。

2Dデザイナーを目指して作品制作に励んでいます！
特にLive2Dを使った制作をやっていきたくて思っていますが、キャラクターデザインやグッズデザインなど2Dデザインに分類される仕事を幅広くやっていけるようになりたいとも考えています。かわいい女の子やドラゴンなどの設定を掘り下げるのが好きなので、その設定をできる限りキャラクターのデザインやポーズ、Live2Dのモーションに反映したいと思いつつ日々試行錯誤しています。仕事を通して多くの表現技法を学び、今よりもっと魅力的な作品を生み出していきたいです！

1

Live2D



2

character design



3

others



4

drawing





【フェイストラッキング用モデル 「碧明 すみれ」】

time 70h

date 2022/07/10

software  

QR code of the video



【バスタップ】



【全身】



Vtuber想定のフェイストラッキング用モデル「碧明(あいあけ) すみれ」です。パラバトルマリンという宝石をモチーフにしており、別名が電気石であることから近未来感のあるデザインにしました。翼の変形や浮いているホログラムデータの動きに加え、まつげや瞳に物理演算を設定するなど細部にもこだわりました。



【フェイストラッキング用モデル 「狐火 りんか」】

time 50h

date 2022/06/20

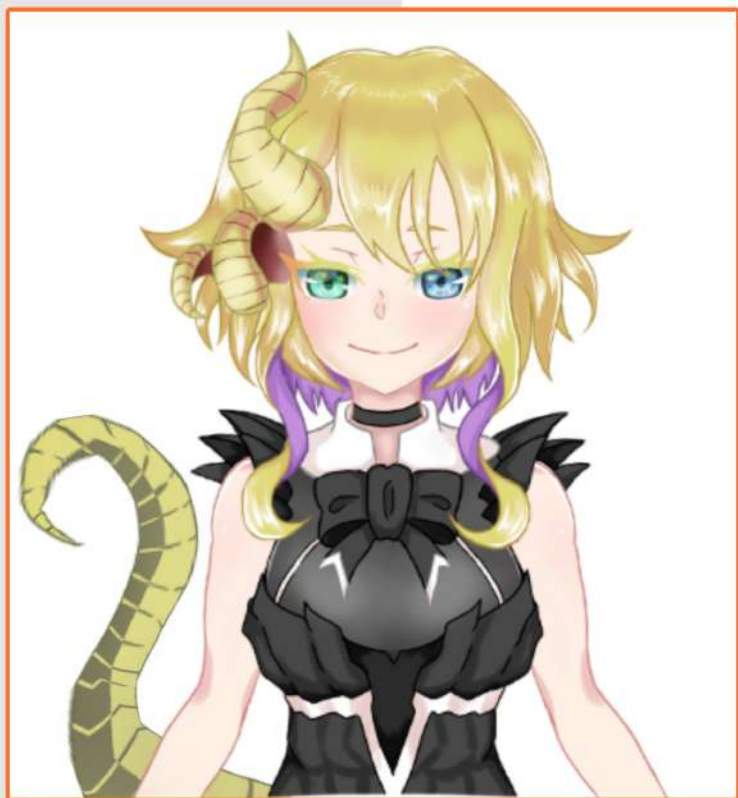
software  

QR code of the video



Vtuber 想定のフェイストラッキング用モデル「狐火 りんか」です。妖狐をイメージしてデザインしたので、差分で妖怪っぽい瞳を作りました。呼吸に合わせて耳がピクピク動くところや、黒い上着を着脱できるなどこだわりました。

【フェイストラッキング用モデル】



time 20h **date** 2020/12/27

software   **QR code of the video**



二年前に作成したフェイストラッキング用モデルです。Live2Dの教科書を購入し、イラストの制作からパーツ分け、動き付けなど全て独学で制作しました。自分の描いたイラストが瞬きした瞬間の感動を今でも覚えています。

【イラスト モーション制作】



time 18h **date** 2021/01/17

software   **QR code of the video**



ソーシャルゲーム「天華百剣斬」のキャラクター、風鎮切光代の二次創作イラストに動きをつけました。元はLive2D用ではなかったイラストでも、パーツ分けすれば動かせるはずと思い制作しました。アニメーション制作、GIF画像として書き出しなども行いました。



time 30h

software  Ps

date 2022/01/22

【異形のドラゴン】

「カッコいい敵キャラクターデザイン」というテーマで、ダークファンタジーに出てきそうなドラゴンをイメージして作成しました。また竜やワイバーンなどの種類にも属さないような異質な感じにしたかったのでタイトルに「異形な」と入れ、カッコよさの中に少し不気味さを感じるようなデザインにしました。

design rough



「異形」がテーマということで、ドラゴンとゾンビを合成したようなイメージで描きました。また、無理矢理混ぜられた感じにしたかったので、体の一部が腐っていたり骨がむき出しになっていたりします。

composition rough



初めは死体の山の番人のようなイメージで背景には城を採用していたのですが、ドラゴンの要素を強めたかったので途中で燃えさかる森にへんこうしました。



【TCGコンテスト用 キャラクターデザイン】

time 20h

software  

date 2022/01/27

TCG 魔法少女ザ・デュエル ホームページ
2021年後半 産学協同企画作品紹介ページ もう少し覧に掲載

ティアラをモチーフにした魔法少女です。輝いている感じを表現するために、特に金属や宝石の塗りにかなりこだわって作成しました。

first design rough



初期案では花と宝石がモチーフでした。
後に魔法少女ザデュエルの世界観に合わせるためにモチーフを変更し、衣装や色合いもコントラストを上げつつ調整しました。

weapon design



ティアラっぽさを出しつつ、魔法「少女」らしいかわいさも感じられるようなデザインにするためにハートの形を取り入れるなどの工夫をしました。



【写真擬人化作品】

time 23h

software  Ps

date 2022/06/07

リトルワールドで自分で集めた写真資料を元に国(又は地域)を擬人化したキャラクターです。インドネシアのバリ島をモチーフに作成し、特に神鳥ガルダの要素を強めにしました。

reference material



character setting

16歳 女 責任感が強く、信義に厚い
両親が小さい頃に亡くなっており、そんな自分を育ててくれた民族のみんなに恩を返すため自ら神への生贄になった。その後、生贄として亡くなるのではなく神の力が覚醒した姿。覚醒後は守護神として村を見守る存在となった。自分から攻撃をすることはあまりないが、大切な人を傷つけられると怒り狂う。

モチーフとなった神鳥ガルダには母親が蛇族に奪われて以降蛇を恨み主食としたという逸話があるので、性格はその逸話がモチーフになっています。また、ガルダは仏法を守護する八部衆の一つとされているので守護神という立ち位置にしました。
神の力が覚醒した、というところは生贄に子供を捧げる理由の一つに子供は神と人が混ざった存在であるという話があったのでそこからとりました。



【カードゲーム想定 キャラクターデザイン】

time 18h

software  Ps

date 2021/06/28

カードゲーム用のキャラクターデザインを想定し作成しました。
天照大御神+天女をコンセプトに、燃えさかる炎と神様としての
神々しさが感じられるようなデザインで作成しました。

design rough



天照大御神の力を使う天女という感じに
したかったので、衣装の原型には天女や神様
髷がりで巫女の衣装デザインを参考にしつつ
作成しました。

ornaments design



剣のモチーフに草薙の剣、紋章のモチーフに
八咫鏡を採用するなど衣装に天女要素を多く
入れた分装飾品デザインのモチーフには
天照大御神の要素を多く入れました。

【TCG Force of Will コンテスト応募作品】



”神話を紡ぐ正統派TCG”がキャッチコピーのTCG、Force of Will主催のキャラクターデザインコンテストに応募した作品です。前ページの異形のドラゴンのデザインをベースに作成しました。

time 22h
software
date 2022/01/21



【LEAGUE OF LEGENDS オレリオン・ソル 和風スキンデザインコンテスト】

time 22h
software
date 2021/12/10



【LEAGUE OF LEGENDS オレリオン・ソル 和風スキンデザインコンテスト 三面図】

time 15h
software
date 2021/12/10

チームで戦うストラテジーゲーム、LEAGUE OF LEGENDS主催の和風スキンデザインコンテストに応募した作品です。実際に日本に伝わる龍神様の話やそれにまつわる場所を参考にしながら作成しました。

【和ファンタジー キャラクターデザイン】



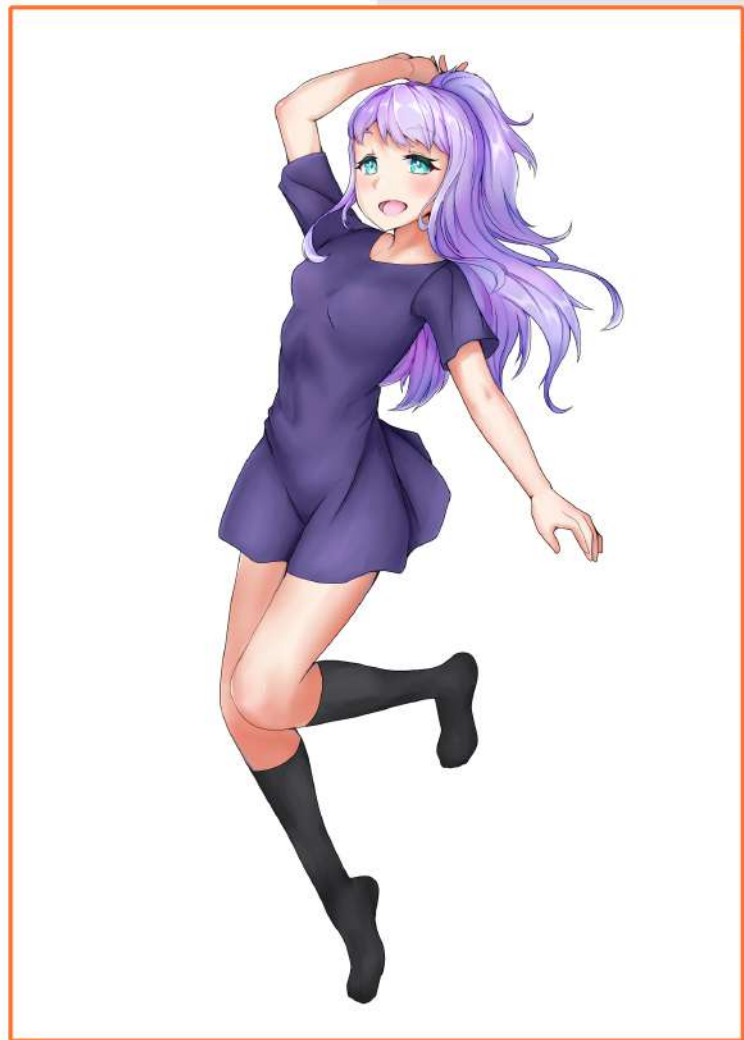
和ファンタジーをテーマにしたキャラクターデザインです。建物や服装などを日本らしさを出すために工夫しました。また、ファンタジーらしく神秘的な雰囲気にしたいと思い逆光を採用しました。

time 15h

software 

date 2022/07/22

【オリジナルキャラクター ディエラ】



オリジナルキャラクターとして制作した「ディエラ」です。グランディディエライトという宝石をモチーフに制作しました。特に瞳や髪の塗りをこだわって作成しました。現在一番よく使っている厚塗り気味の塗り方にはまったのがこの作品を制作している時でした。

time 10h

software 

date 2021/09/21



公演 『煙管の持ち方』 ポスターデザイン

time 20h software

date 2022/04/11



演劇ユニット ほんままさき様

公演『煙管の持ち方』のポスター、パンフレット用のイラストを描かせていただきました。物語の内容や雰囲気合うようにラフ段階から何回も相談、デザイン直しをしながら作成しました。左上に拒否している手を入れるなど、キャッチコピーである「これだから喫煙者は…」にも合うようなデザインになるようこだわりました。実際のパンフレットにも使用していただき、スペシャルサンクスに宣伝美術としてペンネームを記載していただきました。

スペシャルサンクス
宣伝美術・ふうずき

【れんらくぶくろデザインコンテスト 奨励賞受賞作品】

front side



back side



名古屋中税務連絡協議会様主催の小学生用れんらくぶくろデザインコンテストにて奨励賞をいただいた作品です。テーマが「税金」だったので、表面は学校外、裏面は学校内で税金が使われているものを取り入れつつ作成しました。また、小学生の子でもなじみのあるもので、税金がどこに使われているかをイメージしやすいようなデザインにしました。

time 10h

software

date 2021/09/10


【コミカライズ作品 題材: 童話「ヘンゼルとグレーテル」】



【表紙 カラー】 **time** 15h
software 
date 2022/01/19

ヘンゼルとグレーテルが魔女の家にとどり着くシーンを表紙に採用しました。不気味な感じを強めたかったので、まわりの木々を全て枯らす、キャラクター以外のくっきりしたハイライトを無くすなどの工夫をしました。



【挿絵 グレースケール】 **time** 15h
software 
date 2022/01/19

グレーテルがヘンゼルを助け出すシーンを採用しました。グレーテルの顔の泣いた跡など、マンガで採用した前のシーンとの繋がりを意識して作成しました。



【マンガ モノクロ】 **time** 20h **date** 2022/01/25
software 

グレーテルが魔女をかまどに閉じ込めてしまうシーンを採用しました。物語自体は原作のままですが、より不気味さがでて読む人が考察できるような要素をいくつか入れました。(魔女の隠れていた瞳が見える、グレーテルの表情、隠れている瞳からの血涙など)



【文化祭
階段アート用イラスト①】

time 10h

date 2021/10/11

software Ps



【文化祭
階段アート用イラスト②】

time 10h

date 2021/10/04

software Ps

【文化祭 物販 アクリルキーホルダー用イラスト】



【狐火 りんか】

time 6h date 2022/10/10

software



【碧明 すみれ】

time 6h date 2022/10/13

software



【りんか&すみれ】

time 8h date 2022/10/14

software

【二次創作イラスト】



【天華百剣斬 風鎮切光代①】

time 8h date 2021/04/27

software



【天華百剣斬 風鎮切光代②】

time 15h date 2021/07/12

software Ps



【天華百剣斬 風鎮切光代③】

time 10h date 2021/10/08

software



【天華百剣斬 風鎮切光代④】

time 15h date 2020/08/05

software



【ONE PIECE ウタ】

time 8h date 2022/09/21

software



【僕のヒーローアカデミア 緑谷出久】

time 10h date 2020/10/05

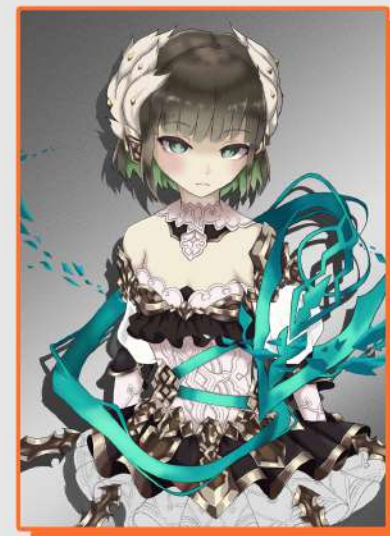
software



【SINOALICE 赤ずきん】

time 15h date 2021/12/25

software



【SINOALICE グレーテル】

time 15h date 2021/05/15

software



【ポケモン メガレックウザ】

time 8h date 2020/10/11

software



【REALITY ぎゅうにゆう】

time 9h date 2021/11/13

software



【アスノヨゾラ哨戒班】

time 8h date 2020/10/13

software



【REALITY 深月 夜】

time 8h date 2021/01/10

software



【REALITY 深月 夜、おんぶちゃん】

time 15h date 2021/11/27

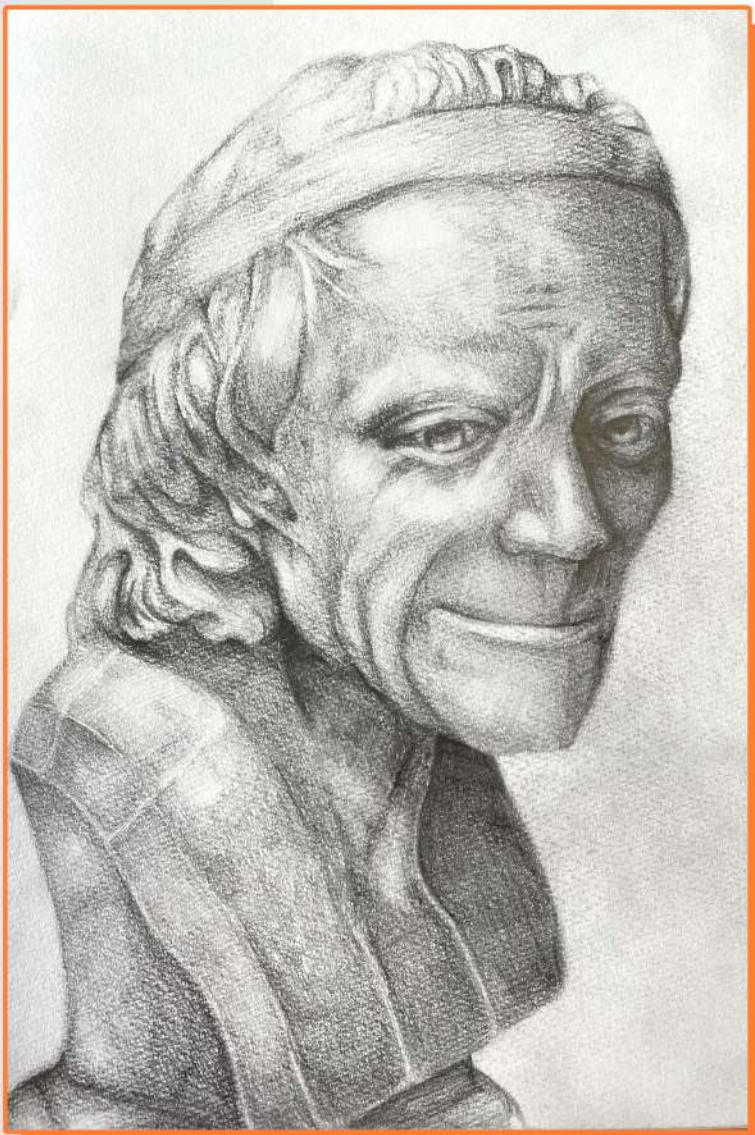
software



【原神 甘雨】

time 11h date 2022/04/05

software



【石膏デッサン】

time 15h

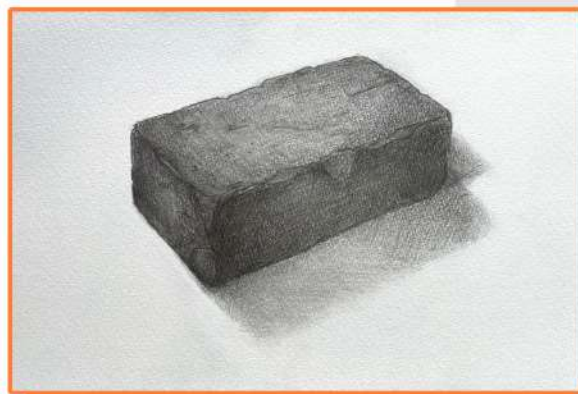
date 2021/12/14



【球体】

time 6h

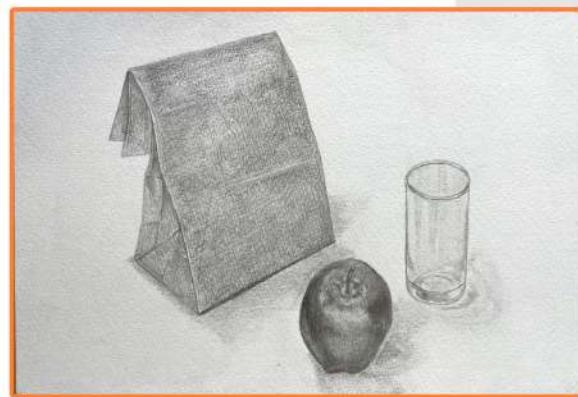
date 2021/04/27



【レンガ】

time 9h

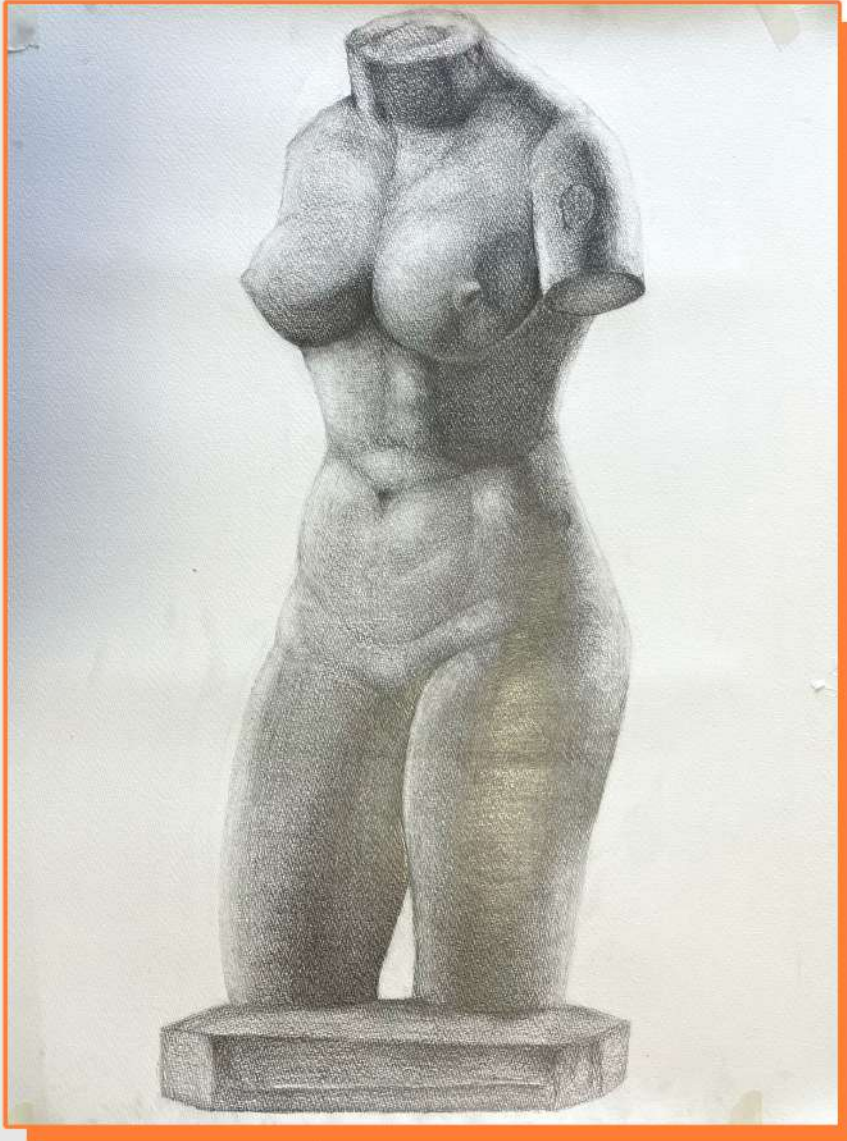
date 2021/05/04



【静物デッサン】

time 12h

date 2021/07/08



【石膏デッサン②】 **time** 15h
date 2022/02/10



【タオル】

time 6h

date 2021/05/11



【木】

time 9h

date 2021/05/18

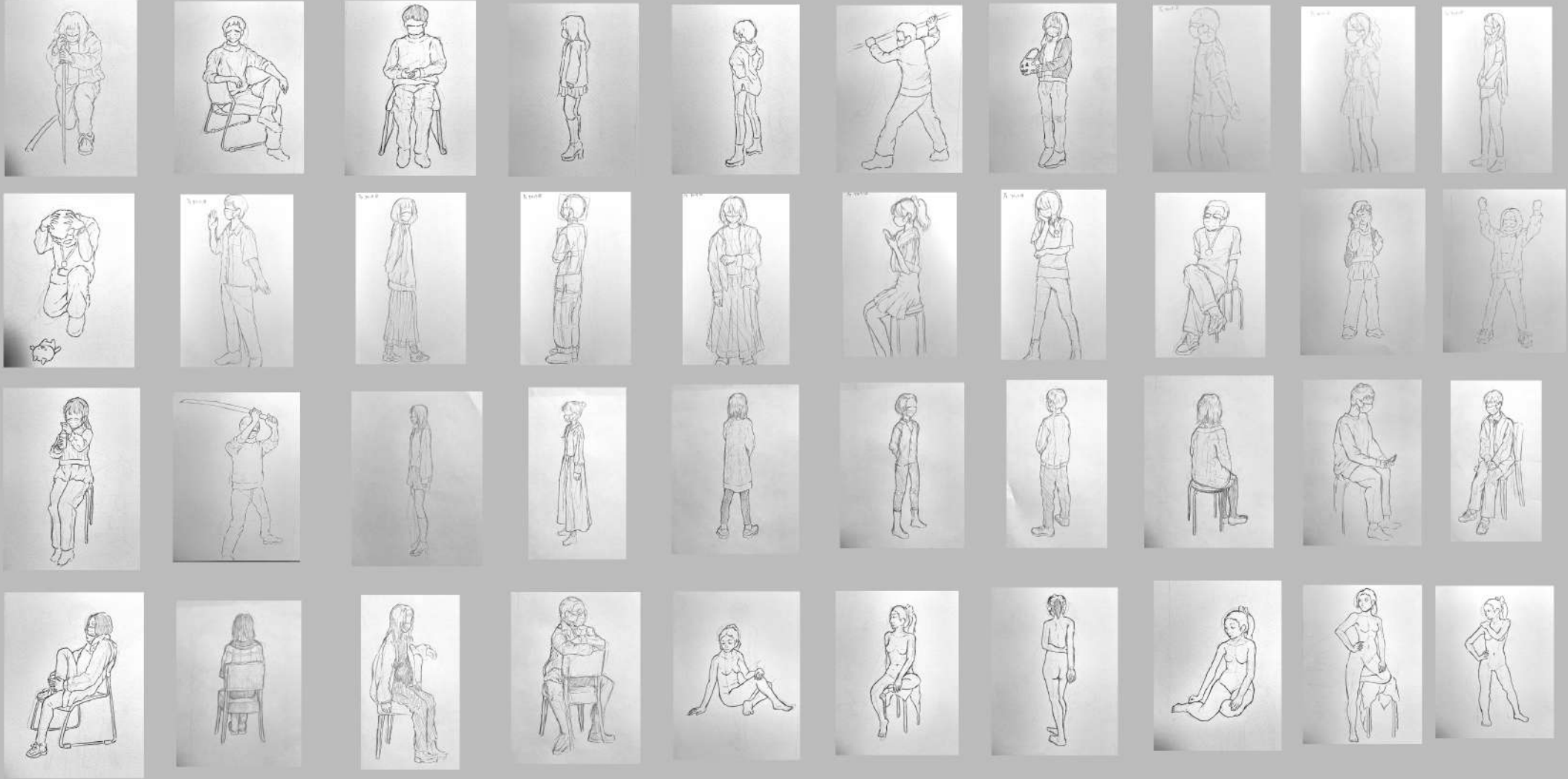


【コップ】

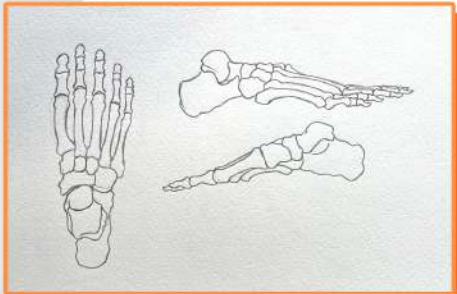
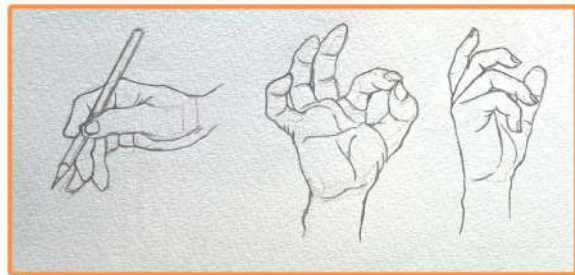
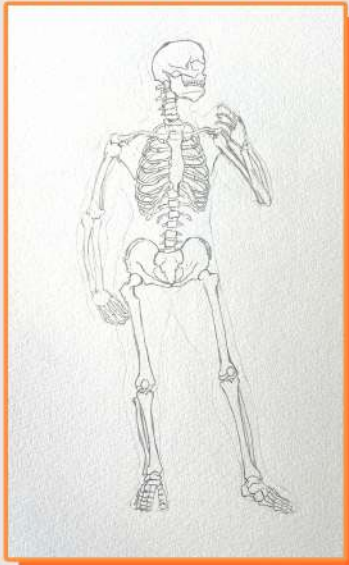
time 9h

date 2021/05/25

【クロッキー】



【人体描画練習】

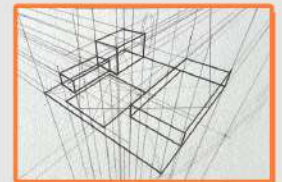


【部屋 三点透視】

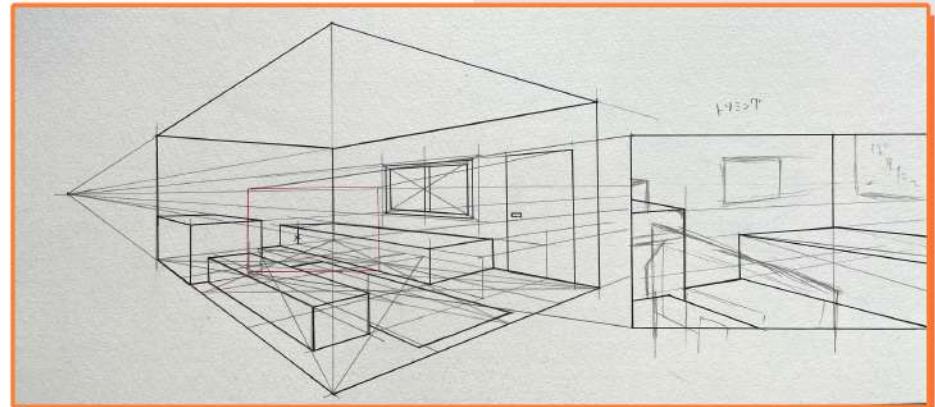
time 8h

date 2021/10/26

perth line



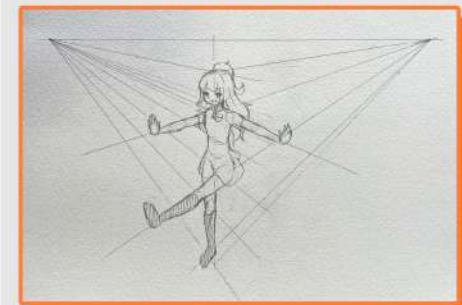
【部屋 二点透視】



【二点透視(アオリ)】



【二点透視(フカン)】



【鉛筆画】



【巨大ロボット】 **time** 4h
date 2021/10/27



【秋】 **time** 3h
date 2021/09/08



【フェアレディZ】 **time** 3h
date 2021/05/26



【翼】 **time** 3h
date 2021/10/07

最後までお読みいただき
ありがとうございました！

