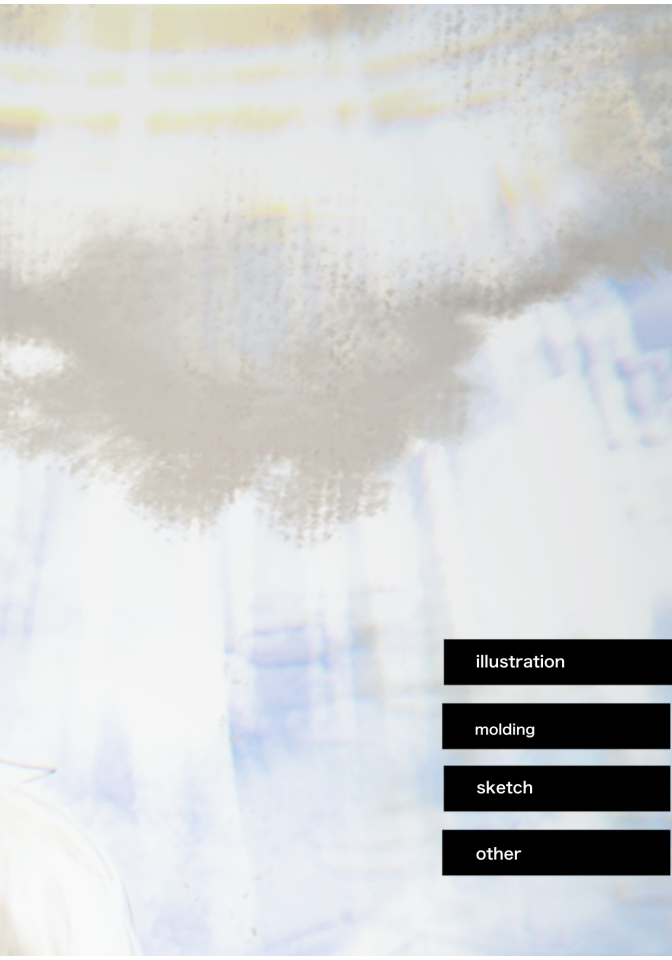


An artistic illustration of a young woman with dark hair, blue eyes, and a straw hat. She is wearing orange circular earrings and has her hand near her chin. The background is a bright blue sky with white clouds. The word 'PORT' is written in large, bold, black letters at the top.

PORT

From: Morioka Maori

FOLIO



illustration

molding

sketch

other



PROFILE

もりおか まおり
/// 森岡 真織 ///

ペンネーム：や春やな

▶ 使用ソフト・アプリ

ibisPaint X
CLIP STUDIO PAINT PRO
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Adobe After Effects

▶ 趣味・好きなもの

絵を描くこと・音楽・服・トランペット・
ものづくり（立体造形など）・食べ物

▶ 好きな作品、アーティスト

厚くて重厚感のあるイラスト（厚塗り）
ジュゼッペ・サンマルティーノ（彫刻家）
→ 「ヴェールに包まれたキリスト像」
グスタフ・クリムト（画家）

▶ コメント

興味のあることを研究することが好きです。
よりよい作品を制作できるよう、勇往邁進し
ていきます。



▲ 熱気
ジャズバンドのsaxophoneのソロパートの様子を描きました。会場や奏者の熱気や迫力を表現できるよう構図などにこだわりました。



▲ 秋の訪れ(DM11月表紙イラスト)
検討者様向けのDMの表紙として描いたイラストです。床にうつる紅葉の色合いや表情にこだわりました。



ibis Paint
制作時間 3時間半

▶ ルーズちゃん

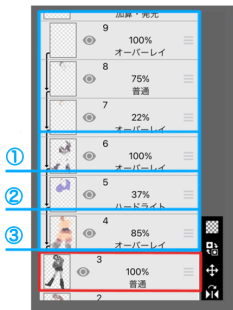
ルーズソックスが流行っていたので、それに似合う元気な女の子を描きました。服の細かなシワや全体の統一感を出す為に、グリザイユ画法を用いて表現しました。

making

グリザイユ画法



着色後



- ① 靴、服の陰
- ② 服ベース
- ③ 肌ベース

← 色レイヤー

← ベースイラスト
(グレースケール)

- ①グレースケールでベースイラストを描く
- ②ベースイラストにクリッピングでオーバーレイで色をのせる
- ③レイヤーを全結合する
- ④結合したレイヤーに新規レイヤーでクリッピングし、ソフトライトでグラデーションをかける



- ▲ 掟の審判人
物の擬人化の授業で描いたイラストです。ランタン×海賊(フライング・ダッチマン)をイメージしてキャラデザをしました。ランタンの使用を義務づけていた「海賊の掟」から構想を得ました。



▲ 怪異
魔法少女ザ・デュエル イラストコンテスト応募作品(佳作)

魔法少女ザ・デュエル イラストコンテストにて佳作に選んでいただいた作品です。テーマは日常生活にあるアイテムが怪異化した不気味な雰囲気のものスターで、癒しや怠惰をイメージできる植物の怪異です。

初期ラフ



+モンスターらしさをUP
+カード化した際の華やかさ

設定:
栽培(飼育)放棄されて荒れ果てた植物が光から逃げています。

pick up !



☞マツバギク 花言葉:怠惰
日照が多く乾燥した気候を好み、
日当たりと水はけのよいことが栽培
条件。土が肥では育つことがで
きない。

☞ズグク

人家の近くみられるコア。露頭でやや湿った場所に
生えている。葉から毒液を出して植物に張りついて
いるため、除去がしづらく雑われることもある。



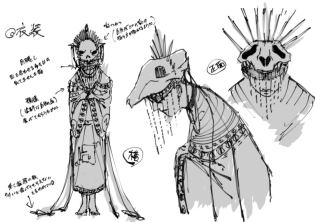


▲ 一心となり同体
GENSEKI学生限定コンテスト・民族衣装 応募作品(佳作)

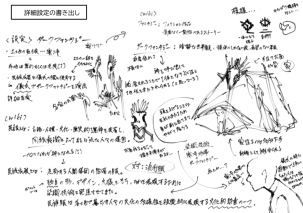
民族衣装というテーマのコンテストにて佳作に選んでいただいた作品です。テーマから、ダークファンタジー世界の新しい民族を空想し、衣装を着用する儀式の最中を切り取って描きました。

民族設定:

準寒冷地付近に住んでいる民族。人々は年に1度、神を呼び出す儀式を行い、そこで神に捕食されれば一体となり永遠と地位を手に入れられるとされている。儀式では各々の家にある面を被り、自らの血で染めた服を纏う。それには信仰を表す独自の模様を刺繍、染色している。神と目を合わせることは失礼にあたるなど細かい規則があるらしい。



詳細設定の書き出し



独自の模様



一体となる様



高貴



生き返り

ポイント:
あくまで民族衣装というテーマなので、手前と奥に人を配置して民族衣装の全体の雰囲気を出し、民族衣装の細部(模様など)を手前の人で見せられるように描きました。

① アオリ視点



② キャラクター視点



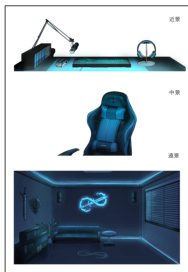
▲ デジタル背景授業 webtoon背景作画
webtoonを想定した見せゴマの制作をしました。部屋のレイアウトを考え、異なる視点の作画をしました。

Clip Studio 制作時間 約8時間 左10時間



▲ VTuber配信背景
1点透視法を用いてVTuber配信背景を制作しました。

ibis Paint 制作時間 15時間



ibis Paint 制作時間 2時間

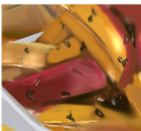


▲ 秋の味覚

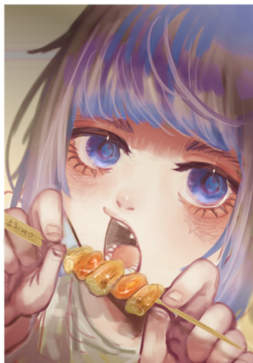
食欲の秋をテーマに秋の代表的な食べ物を描きました。食欲をそるような絵にするため、食材のツヤや質感の描き分けを頑張りました。また、盛りつけをするにあたり、色（食べ物）の配置にもこだわりました。



pickup !



ibis Paint 制作時間 1時間23分



▲ 酒の供 宅飲みでねぎまを煩張る女の子です。タレの艶にこだわりました。

ibis Paint 制作時間 5時間



▲ あたたかい食べ物 おばあちゃんの家で炊き込みご飯のおにぎりを食べる女の子です。

▶ 眼と口

令嬢の人には言えぬひそかな望みを描きました。手に持つ人形は理想そのもの。日に日に積もる想いはドロドロと感情と行動に現れ始めます。

ibis Paint
制作時間 6:00



▲ 夏

暑い夏の日ざしと冷たい水の対比、そして夏の暑さに負けられないような強いま眼差しを意識して制作しました。女の子の眼をより強く魅せるためにオレンジアイメイクと瞳の青色で補色の関係をつくり、視線誘導ができるようにしました。

ibis Paint
制作時間 8時間

▶ それでも

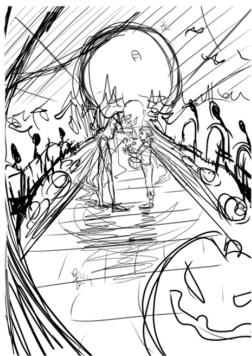
囚われの身となつた占師を描きました。占師の視線が先には... それでも最期まで諦めない占師の強い意志を伏せた瞳で表現しました。

ibis Paint
制作時間 13時間半

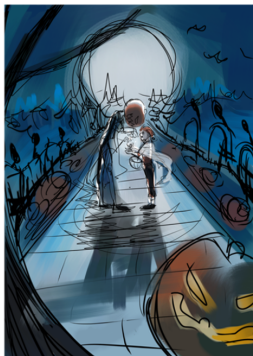


making

ラフ



カラーラフ

↓
完成

▶ Dear to ...

「ハロウィン」漫画研究部文化祭課題

タイトルの「Dear to」は日本語で、親愛なる、という意味です。このジャック・オー・ランタンと女の子の様子から二人は以前にも会ったことがありそうな。ジャック・オー・ランタンは生前に墮落した人生を送ったまま死んだ者の魂が死後の世界への立ち入りを拒否され彷徨っている姿だとされており、悪賢い者も多いそうです。その反面、旅人を迷わせずに道案内をすることもあります。この女の子に不幸が訪れない事を願うばかりです。

ibis Paint
制作時間 7時間

完成



◀傘と梅雨

松阪市議会だよりみでんかvol.78の表紙イラストに選んで頂きました。
雨上がりの帰り道をコンセプトに、雲が晴れた時のまぶしい光をコントラストを強めて表現しました。

タイトル配置前



ibis Paint 制作時間 8時間

▼背景模写20分ドローイング

- ① ibis Paint
- ② photoshop

▼ 背景イラスト(nag特待生試験)
脳内の記憶を辿る旅

①



音と記憶



視覚と記憶



味と空間



②



ibis Paint 制作時間

50時間

40時間

35時間



▲「始まりの日の出」

松阪本町シャッターペイントデザイン案

蒲生氏郷が松坂城から日の出とともに松阪の城下町を眺めるイラストを描きました。蒲生氏郷は松阪の偉人で、松坂城と町、松阪の礎を築いた戦国武将です。氏郷が町をおろす構図は、松阪の発展を願う氏郷の姿を表わしており、日の出は、この人こそが新しい町築いた先駆者であるということを表現しています。

Adobe Photoshop
制作時間

◀ 今日のカフェは見習いさん

親の経営するカフェをお手伝いする姉弟を描きました。あたたかい印象にする為に全体を落ち着いた色合いで横成まとめ、輪郭を少しぼかしてあります。室内は、右上と左上の2つの消失点で構成しています。

ibis Paint
制作時間 15時間

ibis Paint 制作時間 3時間半



ibis Paint 制作時間 4時間半



ibis Paint 制作時間 15時間



▲ それぞれのミチ

国際コミック・マンガスクール「旅」応募作品

旅というテーマから、旅に出た仲間との方向性と人生の違いを描きました。全体に統一感が出るように塗るのを頑張りました。

◀ 働き蜂

漫画研究部2月課題「ツインテール、ハチミツ、ゲス顔」

お題のキーワードから、女王蜂を守るために働く働き蜂を擬人化して描きました。働き蜂は攻撃力が高いので、威圧的な構図と迫力のある塗りにこだわりました。

アナログ



印刷後



▲ カンジュにとむ 実習授業 シルクスクリーン用イラスト

※シルクスクリーン詳細はmoldingページにて



▲ 松阪工業高校卒業記念品 効印デザイン案

▲ 実習授業 illustratorシールづくり

卒業記念品の効印デザインということで、MATSUKO(松工)、HS(high school)の文字と各学科イメージのイラストで構成しました。

自分の名前を使ってシールのデザインを考えると内容だったので、厚底のダッドスニーカーのゴツゴツとした靴裏を名字をローマ字にして表現しました。

BRASSBAND CLUB

さあ、まだ見ぬ音楽の旅へ



表



合成した写真



▲ 実習授業 CG(Photoshop) チラシ制作

自分が所属する吹奏楽部の紹介チラシを制作しました。キャッチフレーズである、「さあ、まだ見ぬ音楽の旅へ」から、まだ見ぬ→深い→海と連想し、全体を青系でまとめました。中央の太鼓は右にある写真を合成して制作し、統一感を出すために背景の青の補色である黄をベースとして加工しました。また、太鼓の後ろには五線譜と右側上部に符尾(はた)と符幹(ぼう)(図①)をつけ、音符を表現しました。

裏



◀ 裏面には部活動の詳細や少しでも興味を持って頂けるよう楽しいイベントなどを記載しました。表面と同じように裏面も青をベースとした配色にして統一感を出しました。表面とは反対に楽しさを全面に出したデザインにしました。

実際の写真

定期演奏会時の写真

コメント

場所の案内と部内情報



◀ コイ 水彩実習授業

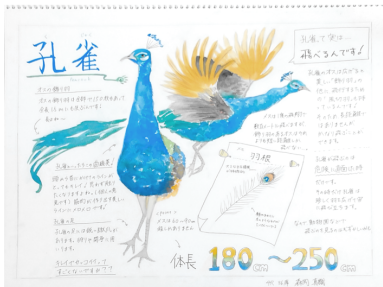
水彩画の実習授業で描いた作品です。好きなオリジナルのキャラクターに一目惚れをするという設定をもとに制作をしました。透明水彩の塗り重ねる程深みがでる特性を活かし、1つの場所に何色も色を重ねました。靴紐や葉脈は白で塗るのではなく、隙間を開けて塗らずに表現しました。特にブーツは4色塗り重ねて艶感を出しました。また、設定の一目惚れをもとに、目元を強調するためにアイラインは強めの原色を使用しました。構図も設定にそうように、草むらに奥行きを出し、真ん中に視点が行くようにしました。服には鯉をデザインとして取り入れ、恋と鯉をかけています。

pickup!



▶ 実習授業 動物紹介シート

動物園に実際に行き、スケッチをしてそれぞれに制作をしました。孔雀のダイナミックさと美しさを表現するため、立ち姿と飛ぶ姿を描きました。また、羽根の拡大イラストを入れる事で紹介として分かりやすいようにしています。孔雀の胴体には、青と緑と黄を使い、見る角度によって変化する羽根を表現しました。





◀ 実習授業 映像(After Effects) アニメーション

After effectsの実習授業でアニメーションを作った時の作品です。アニメーションは、遠景、近景、中景、走る人の4レイヤーで制作しました。布で顔を隠すヒトは、善と悪への混乱から逃げる様子を表しています。またヒトの服装は、不気味かつ黒と白が共存するデザインにすることで、悪に触れつつある事実を表現しました。背景が教会を模しているのは、ヒトが悪から逃れようとする為に救いを求めたからです。悪を振り払うために頭を振るような走り方にこだわりました。



↑実際の動画はこちらから



↑紙に描いたイラストを線画抽出したものと



▲ 実習授業 映像 (PremierePro) 公共広告

Premiere Proの実習授業で公共広告を作りました。公共広告の題材は、海洋プラスチック問題について、インパクトを出すために、海の生物のプラスチックの誤飲を人間に例えてストーリーを作りました。雰囲気をもっとホラーテイストにすることで、事の重大さを表しています。また、動画内には動画を理解するためのヒントとなる、いれゆるむかせのようなものも隠されています。

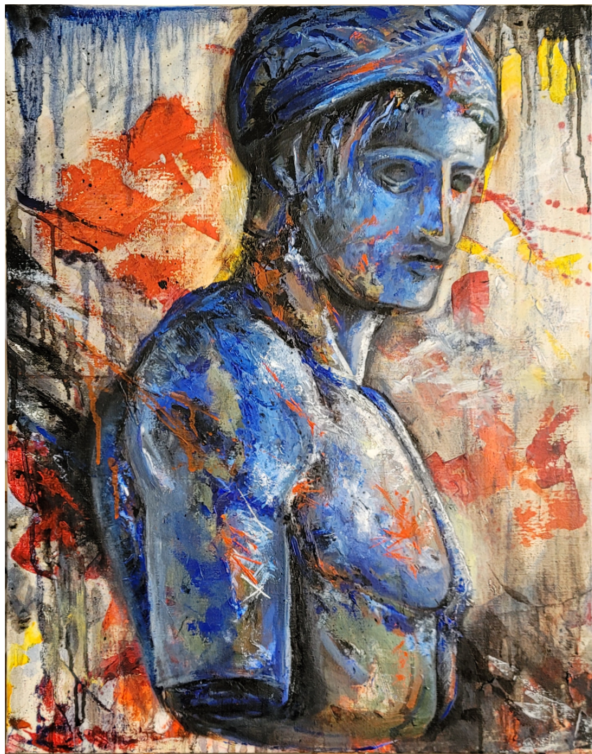


↑実際の動画はこちらから



▲ ベゴニア（油彩画）

葉の生き生きとした様子を、活発さのある赤とそれを制御する青によって表現しました。それぞれの葉に描き込みの差をつけ、奥行きを出しました。また、花は絵の具を塗り重ねて立人本的にすることで、花への視先誘導をしています。



▶ ボルゲーゼのマルス（油彩画）

戦いの神とされる姿をペインティングナイフと多彩な色を使い、勇ましく表現しました。



▲ 「手にやどる自然」 紙立体実習授業

手の部分には、温かみのある画用紙を、手に持つものには、硬いケント紙を使用しました。中指と親指に持たせることで、バランスの取れた空間を作り出し、視線を上へと誘導しています。

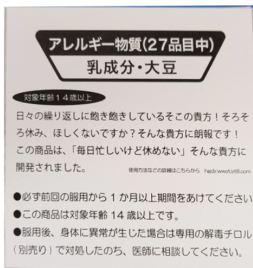
ヒトのリアルな手を表現するために関節と肉感にこだわりました。手に持つものには、大地、水、火を表す切り抜きをほどこしています。



表面



裏面



▶ Illustrator実習授業 センデチョコパッケージデザイン

チロルチョコの味を作り、パッケージをデザインするという授業で作った作品です。



私は、休みが欲しいという願いのもと、仮病味というものを開発(考え)ました。デザインは、疲れている人を対象にしている為、目に優しい配色にしました。キャッチコピーは「あなたの朝を幸せに」です。休みの日ののんびりとした気持ちの良い朝をイメージして、静かな海と朝日を少ない色で表現しました。また、裏面は医薬品などの注意事項を参考にし、説明には、手に取った人への問いかげや、URLなども記載しました。

▼ After Effects実習授業 センデチョコcm制作

制作したセンデチョコを元に、After Effectsを使ってcm動画を作りました。限られた時間でどのようにすれば商品が伝わりやすくなるのかを考えて制作しました。



↑実際の動画はこちらから



日々の疲れが取れないあなたへ
最高の1日を



▶卒業制作 ベルソーナの救い



◀ ベルソーナの救い 卒業制作

三年間の集大成となる卒業制作展の作品です。作品のテーマは聴き逃さないための提案、タイトルはベルソーナの救いです。タイトルにあります、ベルソーナという言葉は、ベルソナと同じ意味の言葉です。最近ではマーケティングにおいてユーザー像を設定するために活用される概念として広く知られています。ベルソナという言葉は、元々、ユングの提唱した心理学用語として仮面を意味する「Persona」から生まれた言葉で、人間の「外的側面」「内側に潜む自分」がベルソナだと定義されています。マーケティング用語と区別するため正確な発音であるベルソーナという言葉を用いました。テーマである、聴き逃さないための提案というのは、先程説明しました、ベルソーナの声を表しています。私には頭の中で会話のできる存在があります。(青年期以降のイマジナリーコンパニオンと想像すると分かりやすいかもしれませんが。)長年しっかりと向き合っていませんでしたが、その存在と話しているうちに、これは自分の本心なのでは無いかと感じるようになりました。ではその声を聴けるようになれば、もっと自分の方向性に光が見えるのでは無いかと感じ、この提案をしました。

表現技法：立体(レリーフ)

サイズ：w800mm× d270mm× h1880mm

材 料：FRP樹脂、石粉粘土、木材、照明器具など

①

①上の人が内面の人格、下の人が外面の人格、内面が外面を助けようとしている様子。外面は、他者からは見えるが、内面は見ることができない。このことから、外面の翼を造形でつくり、内面の翼を光で表現する。



一照明台

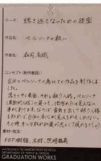
光の翼を投影するためのボックスです。翼に見えるように、照明板とライトの角度、形、見え方をミリ単位で調整し、電動の糸鋸とドライバーを使って木の板に翼の形を切り抜きました。



↑外面の人格の翼が抜け落ち、飛べなくなってしまった様子を表現しました。

一制作中の羽

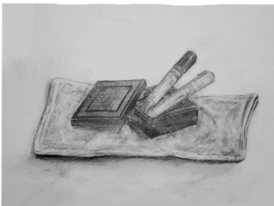
一枚一枚、彫刻刀で形どり込みをして羽の繊細さを表現しました。制作ではキジの羽を参考に手ざわりなどを感じながら作りました。羽の作りによって彫刻刀を使い分け、よりリアルな翼を追求しました。



▶ 静物デッサン 約2時間～3時間



聖ジョルジョ 制作時間 10時間





Thank you!

