







# ABOUT

こんにちは、私は中国からの留学生劉誉傑です。今年 24 歳です。私の趣味は音楽と映画で、映画は私を異なる人生を体験させることができ、このような感じは私はとても好きです。

スキル面では大学時代にデジタルメディアデザインを学んでいたため、平面以外のソフトウェアでも使いこなすことができます。ビデオをクリップするソフトウェアやアニメーション、3Dソフトウェアなど。

現在、主な精力はグラフィックデザイン専攻に投入されている。レイアウト、広告デザイン、ブランドデザインなど、絶えず探索することで多くの楽しみを得てきました。よろしくお願いします。

**劉誉杰**  
リュウヨケツ



**教育**  
EDUCATE

**2015-2019**  
西安郵電大学

**2020-2021**  
横浜国際教育学院

**2021-2022**  
横浜デザイン学院

**2022**  
東京デザイナー学院



# CONTENTS

2022の4つのデザインプロジェクトは、異なるデザインへの理解を含み、デザインを通じて私の生活に対する認識を探求し、生活に対する感覚を表現したいと考える。

## 01「ポスターデザイン」

生活やビジネスに関するポスター制作

## 02「ブランドデザイン」

ブランド設計プロセスおよび品目成果物の展示について

## 03「名刺やはがきのデザイン」

名刺作成の違いや宣伝用のはがきのデザイン

## 04「サインデザイン」

現代生活における感情に関するアイコンデザイン



# 01 「ポスターデザイン」

生活やビジネスに関するポスター制作

WORK1 「母親の生活コツ」

WORK2 「奇妙な体験」

WORK3 「野毛山動物園」

WORK4 「独立ポスター」



WORK1

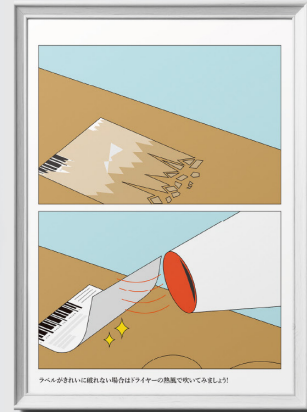
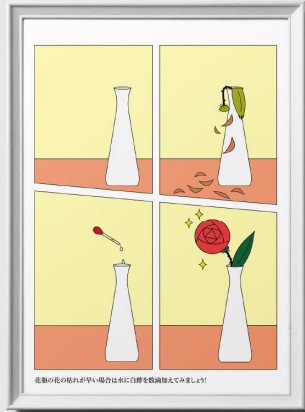
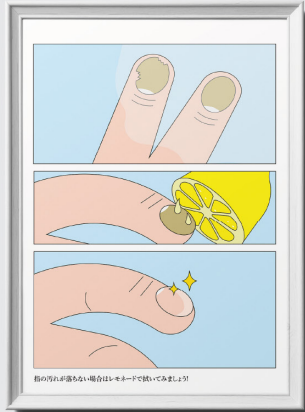
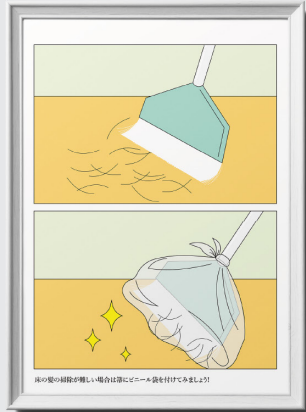
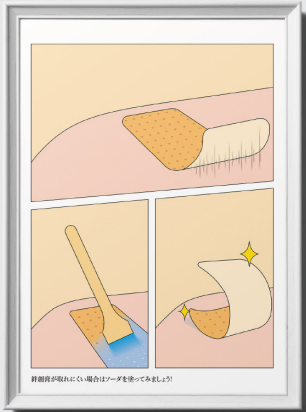
# 「母親の生活コツ」



ポスターデザイン

母親の生活コツ

WORK1

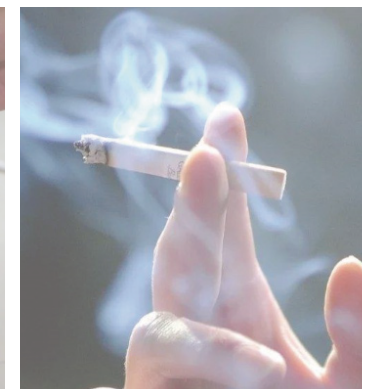
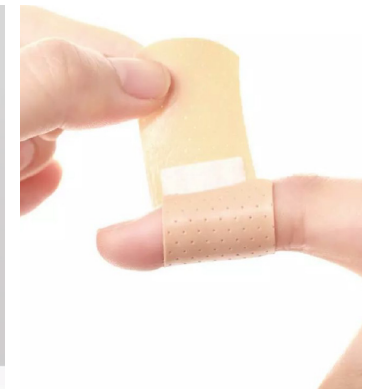




# コンセプト

お母さんから離れて自分で生活する過程でいつもいくつかの小さい問題に出会った。問題がある時、お母さんはいつも独自の方法を持っていて、いつも私の問題を速く解決することを助けてくれた。そこで、これらのノウハウを集めて共有したいと思う。

一方で画面の表現を通じて言葉の壁を打ち破ることができ、どの国の人でも作品の意味をすばやく知ることができ、異なる文化体験を得ることができると思う。

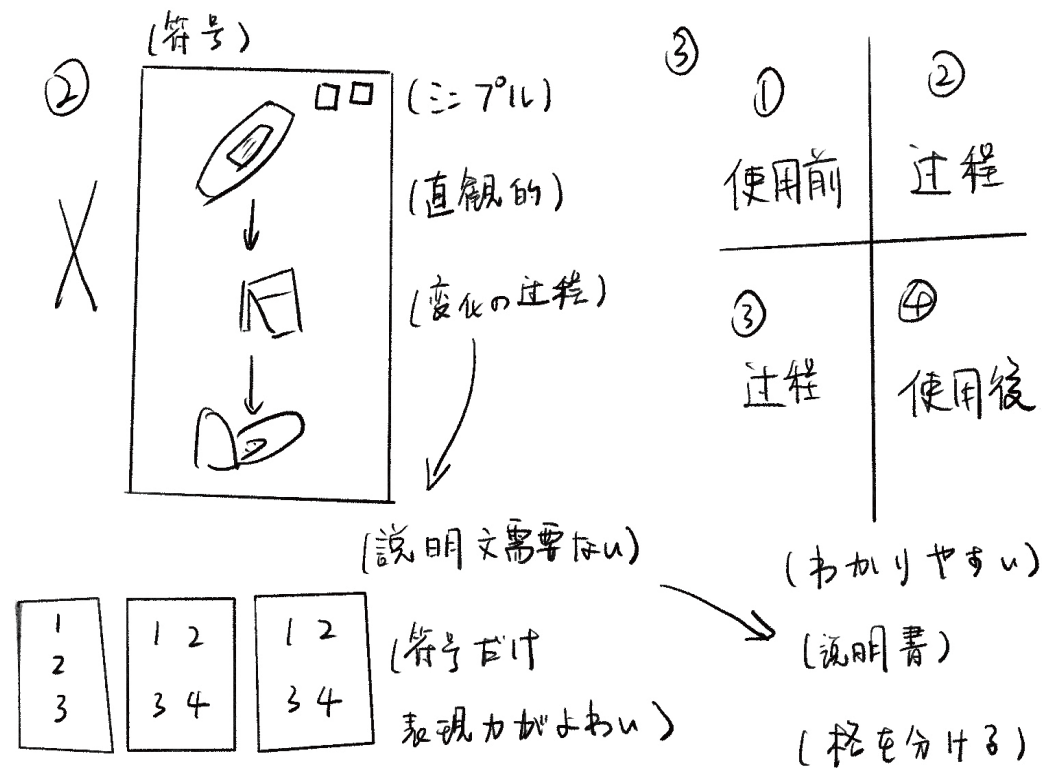
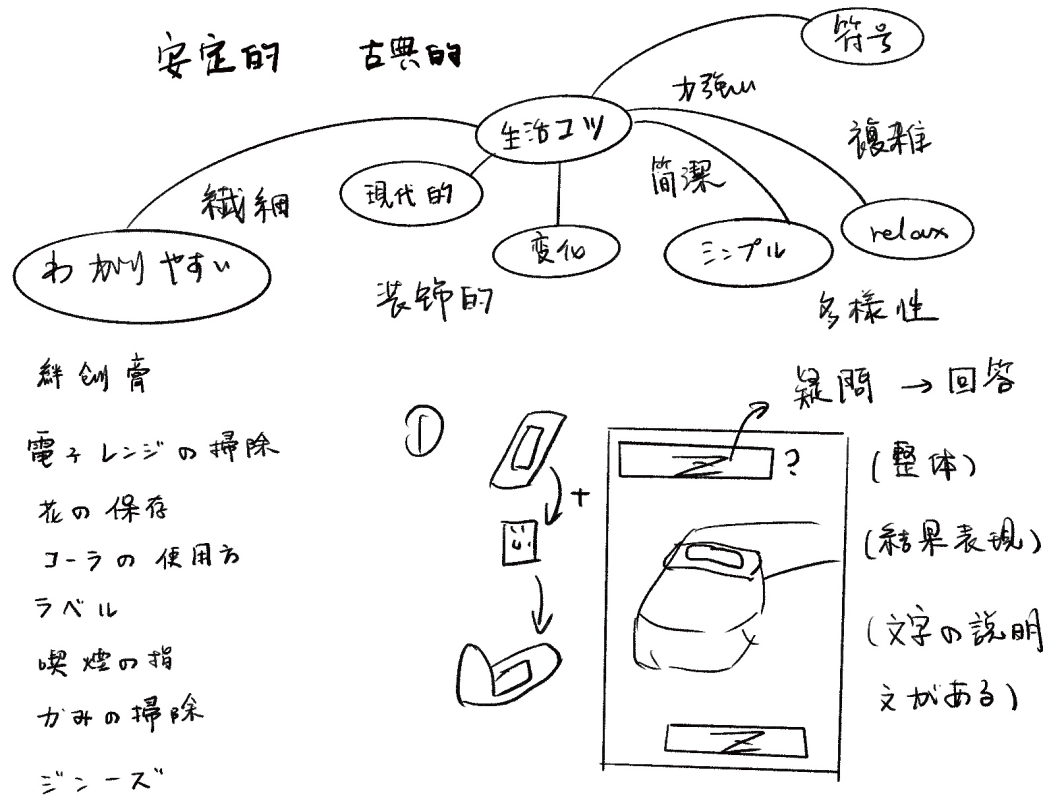


WORK1

母親の生活のコツ

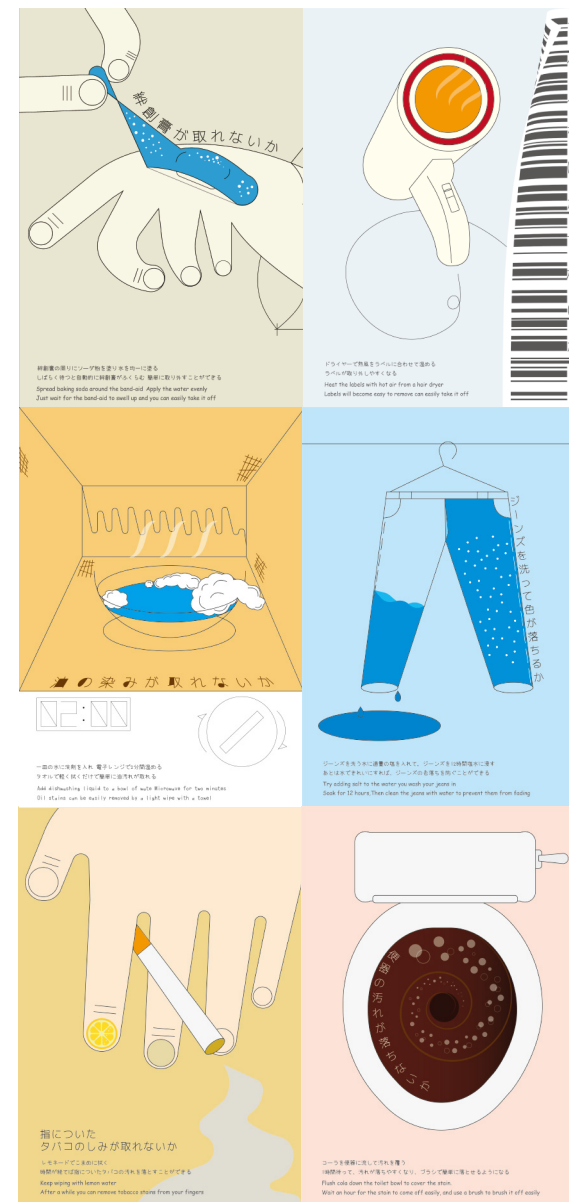
コンセプト

「画面表現に関する手描き思考過程」



# 第一版

草稿では、すべての生活シーンを1枚の画面に溶け込ませ、本体を引き離すことで、すべての画面を生活コツを使った後の変化に焦点を当て、1つの画面表現を完成させたいと述べているが、1版の草稿では画面をうまく表現することはなく、読者に理解しやすいようにすることもできていないと思う。そして色的には生活の向上体験が表れておらず、暗すぎると思ったので、その上で修正した。



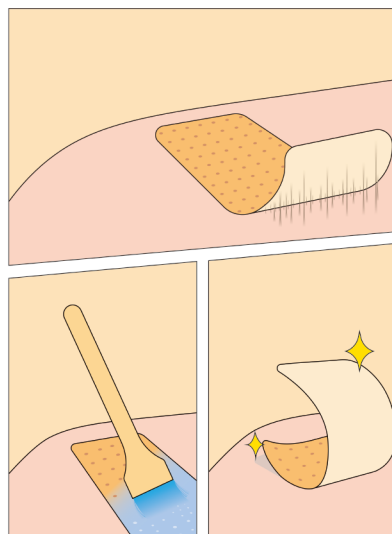
コンセプト

母親の生活のコツ

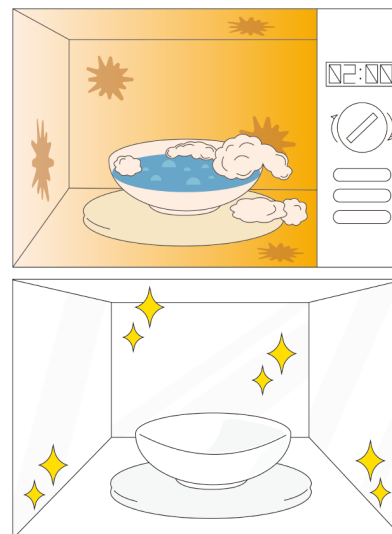
WORK1

# 最終版

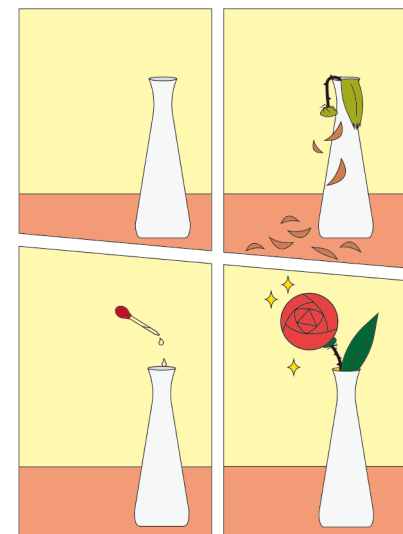
画面の表現方法を見直し、元の単一画面を分離し、単一画面の作成と再統一を行う。この方法を使えば、先ほどの表現よりもわかりやすく、文字による補助的な説明がなくても読みやすくなるので、それぞれの生活のコツがわかりやすくなるだけでなく、私が話しているイメージを理解してもらうことができます。また、ポスターの色を変更し、くすんでいた色を彩度の高い色に変えることで、前向きに生きる姿勢を画面に伝え、リラックスした雰囲気メッセージを受けられるようにした。



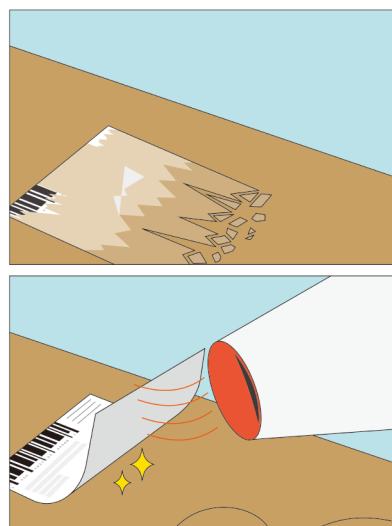
絆創膏が取れにくい場合はソダを使ってみましょう!



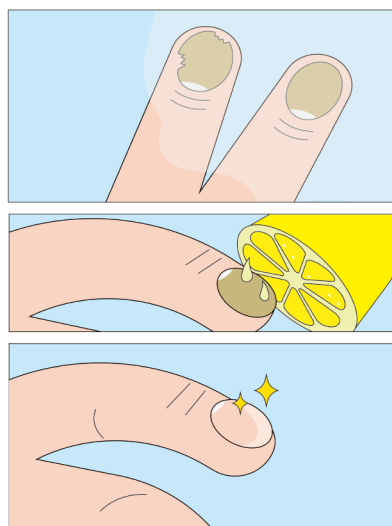
電子レンジの汚れが落ちにくい場合は洗濯を入れた水を電子レンジで温めてみましょう!



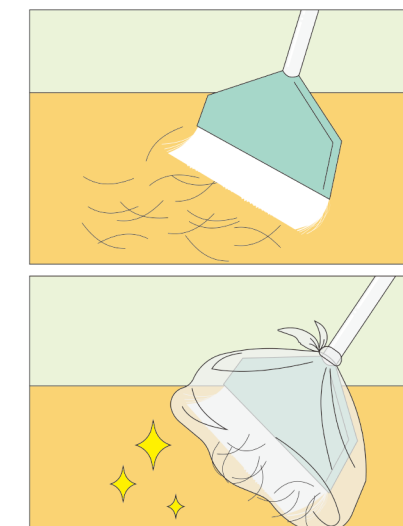
花瓶の花の粘れが強い場合は水に白酢を数滴加えてみましょう!



ラベルがきれいに取れない場合はドライヤーの熱風で吹いてみましょう!



指の汚れが落ちない場合はレモネードで拭いてみましょう!

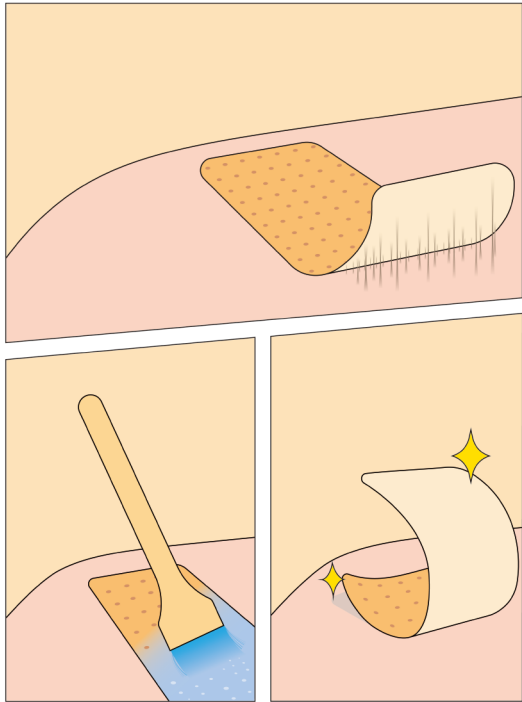


床の髪の毛が難しい場合は箒にビニール袋を付けてみましょう!



# 作品の展示

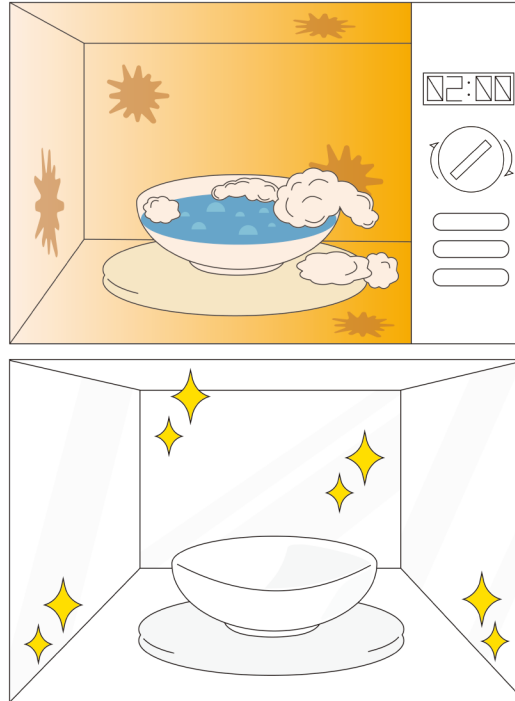
技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm



絆創膏が取れにくい場合はソダを塗ってみましょう!

ポスターが伝えたいテーマは、取れなくなった絆創膏を、パウダーと水を塗って簡単に取り外すという生活のコツである。

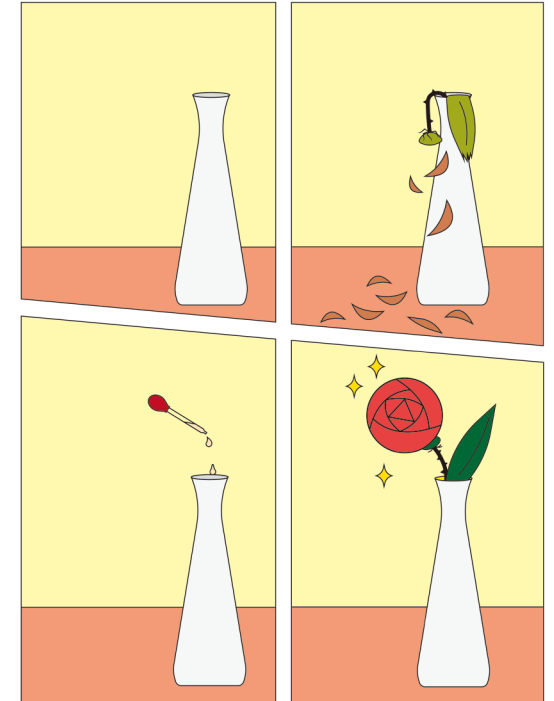
技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm



電子レンジの汚れが落ちにくい場合は洗剤を入れた水を電子レンジで温めてみましょう!

電子レンジの古くなった汚れを簡単に落とすことをテーマに、洗剤を入れた水を温めて拭き掃除をしている。

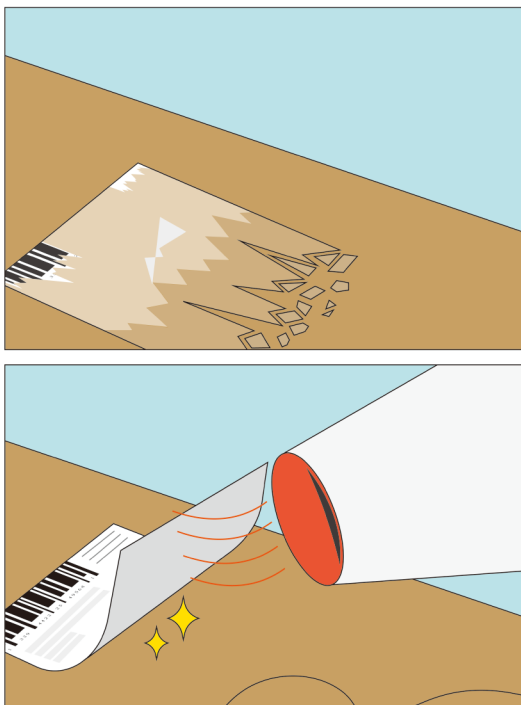
技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm



花瓶の花の枯れが早い場合は水に白酢を数滴加えてみましょう!

花瓶に数滴の白酢を加えると、花の鮮度を長く保つことができる。

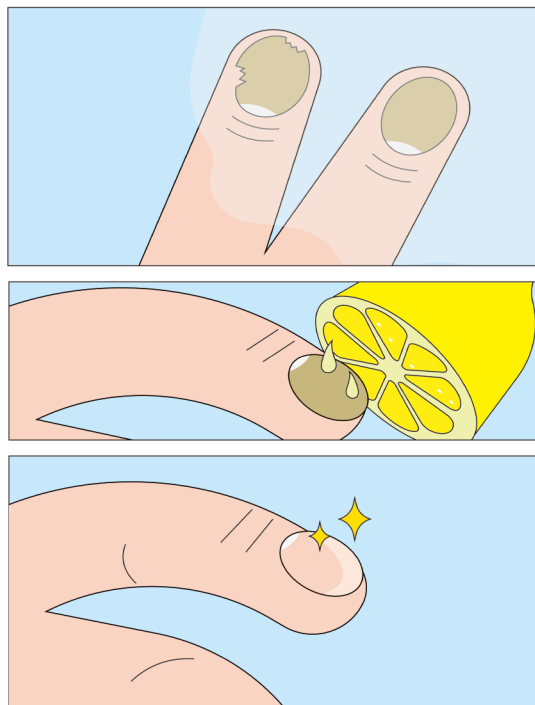
技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm



ラベルがきれいに破れない場合はドライヤーの熱風で吹いてみましょう!

ラベルが剥がれないというもので、ドライヤーで熱風を当ててみると解決する。

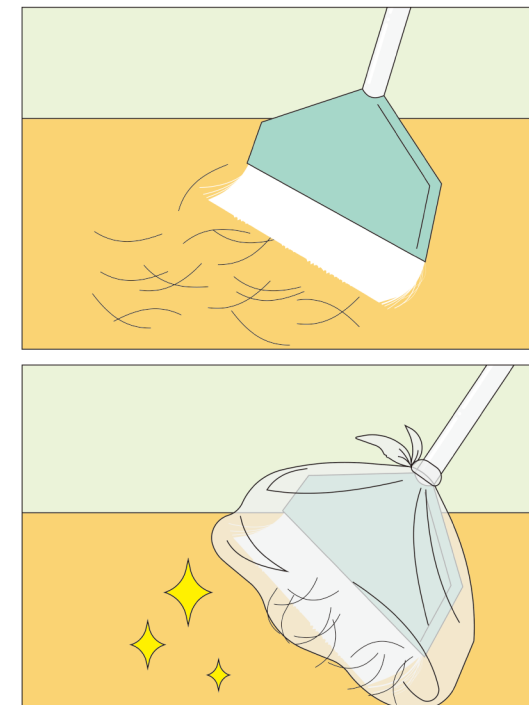
技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm



指の汚れが落ちない場合はレモネードで拭いてみましょう!

すべての喫煙者にとっての問題です。指にニコチンの残留物がありますが、これはレモンの果汁で拭くと非常に効果的である。

技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm



床の髪の毛の掃除が難しい場合は帚にビニール袋を付けてみましょう!

ほうきの上にビニール袋をかぶせれば、床に落ちた髪の毛もすぐに掃除できる。

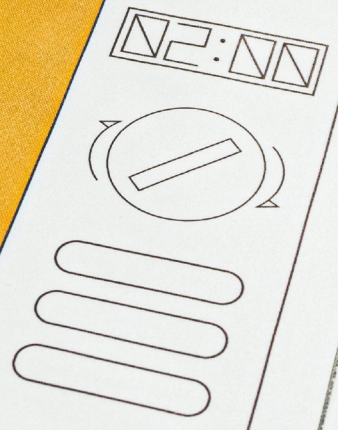




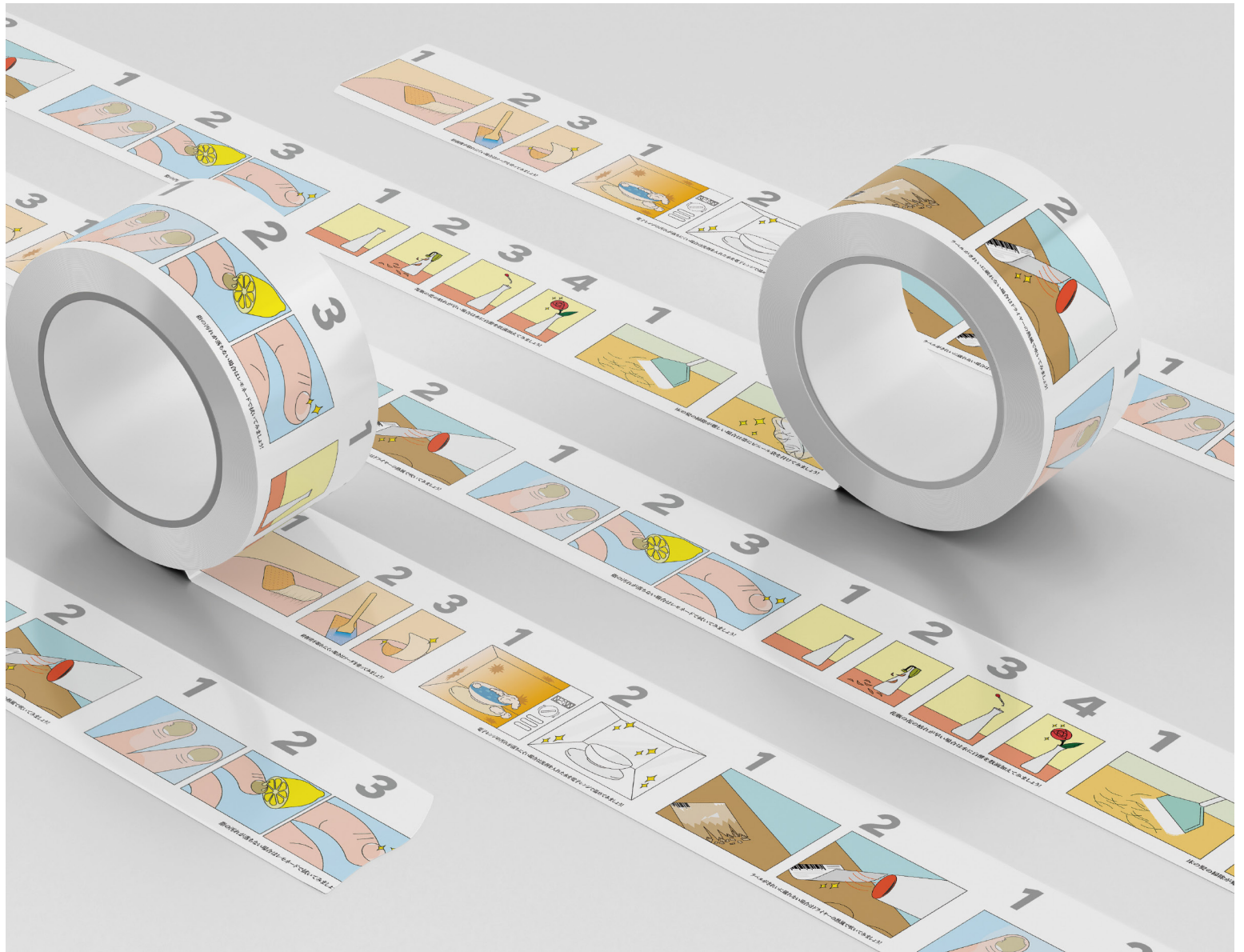
編み物はブラシを使ってください

指の汚れが落ちない場合はレモネードで拭いてみましょう!

ラベルがきれいに破れない場合はドライヤ



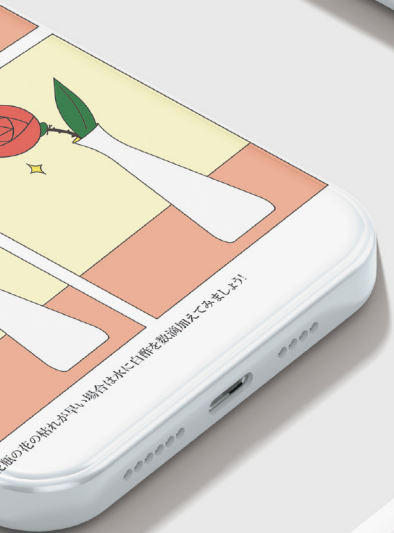
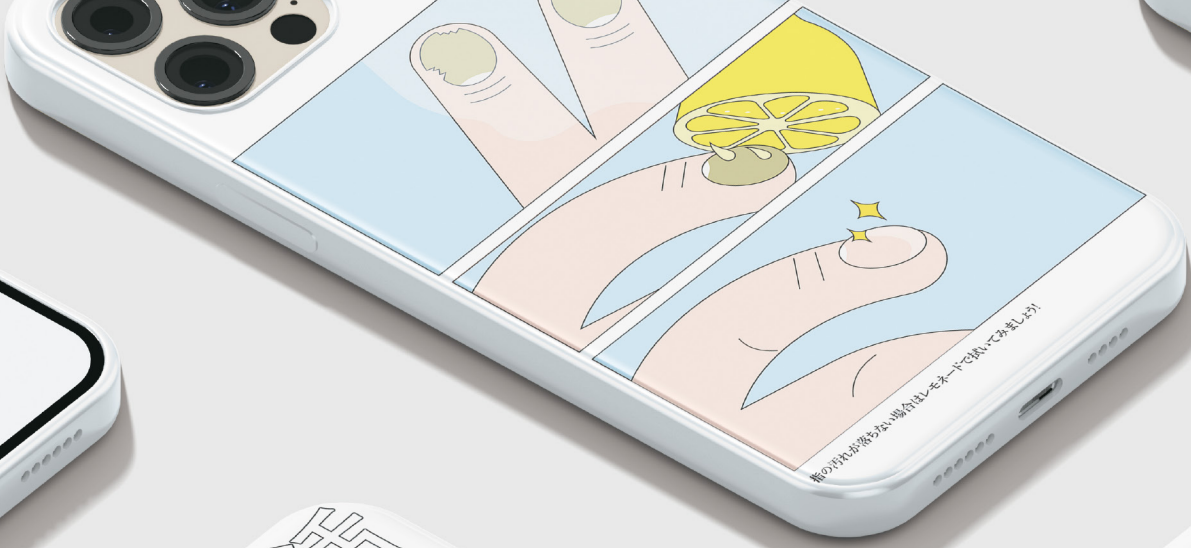




● シーンを適用

母親の生活のコツ

WORK1



WORK2

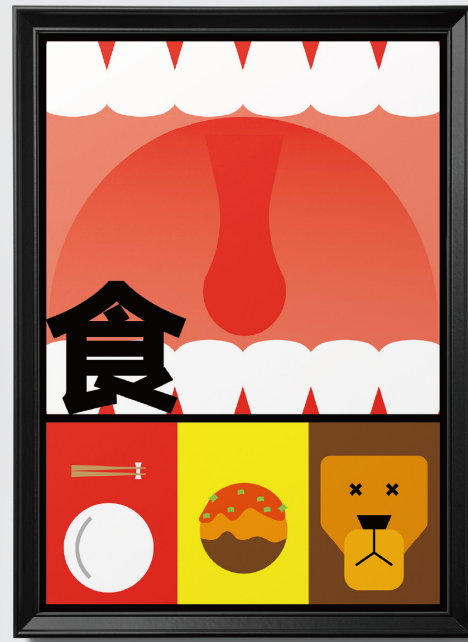
# 「奇妙な体験」



ポスターデザイン

WORK2

奇妙な体験



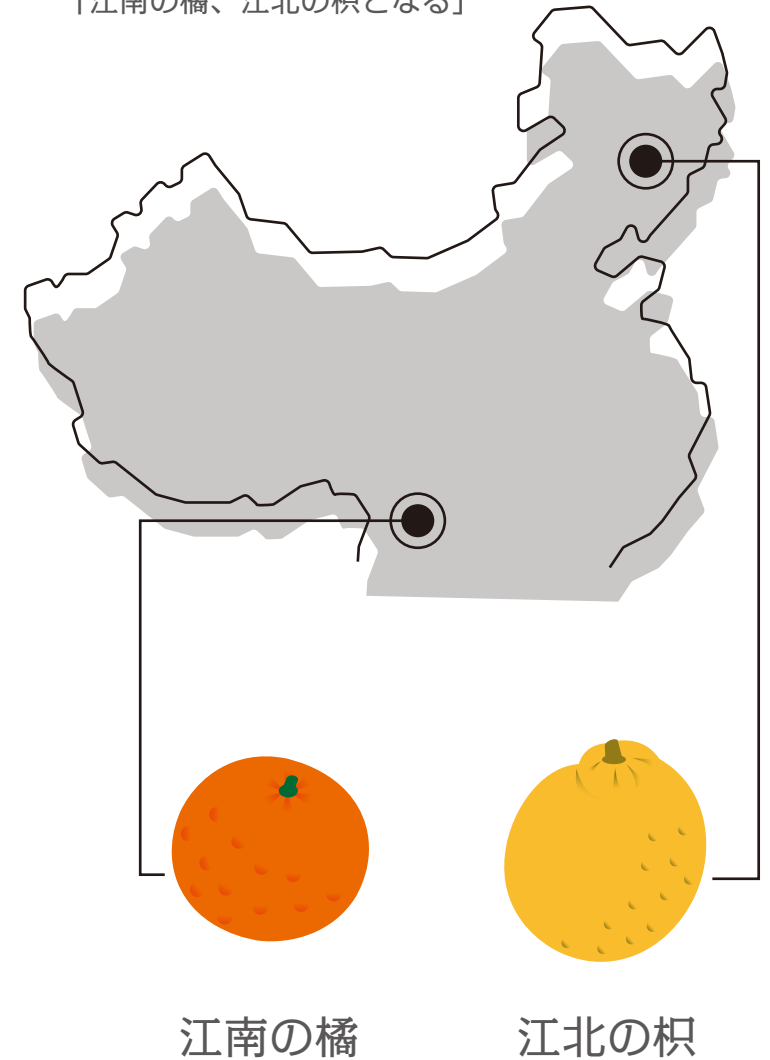
WORK1

「母親の生活コツ」

# コンセプト

中国には江南の橘、江北の枳となるという古い言葉がある。異なる地域に成長することを意味し、物事の違いも特に大きくなります。ミカンは南方に成長するとミカンに成長し、北方に成長すると他の姿になる。例えば、2つの異なるもののように、異なる国には異なる文化があり、異なる地域の特徴もある。ですから私は自分の経験から出発して、留学中に明らかになった文化の違いをポスターで再整理して考える。

「江南の橘、江北の枳となる」



## 作品の紹介

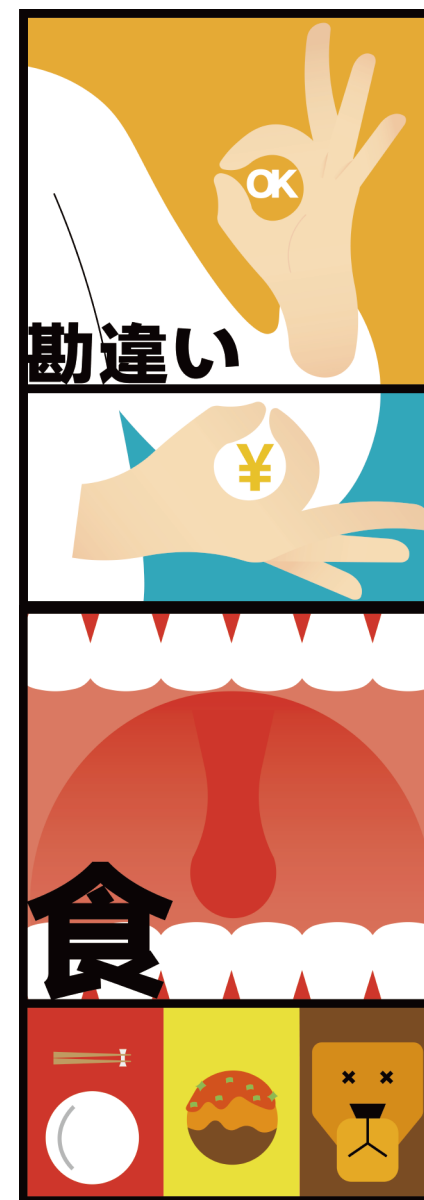
12枚のポスターに4つの自分が体験した話を載せて読者に文化の違いの面白さを伝える。それぞれの話は1枚の表紙と2枚の物語で構成されており、表紙が読者に好奇心を抱かせ、物語を通して説明する。

異なる文化の融合は人々に異なる生活体験をもたらすことができ、異なる生活体験は元の生活にいくつかの新鮮さをもたらすことができる。私はこれがとても面白いことだと思い、これらの行動を記録してこのような文化の違いを視覚化し、1種の直観的な方法で読者に見せたいと思う。



「超能力」

技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm



「お湯」

技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm

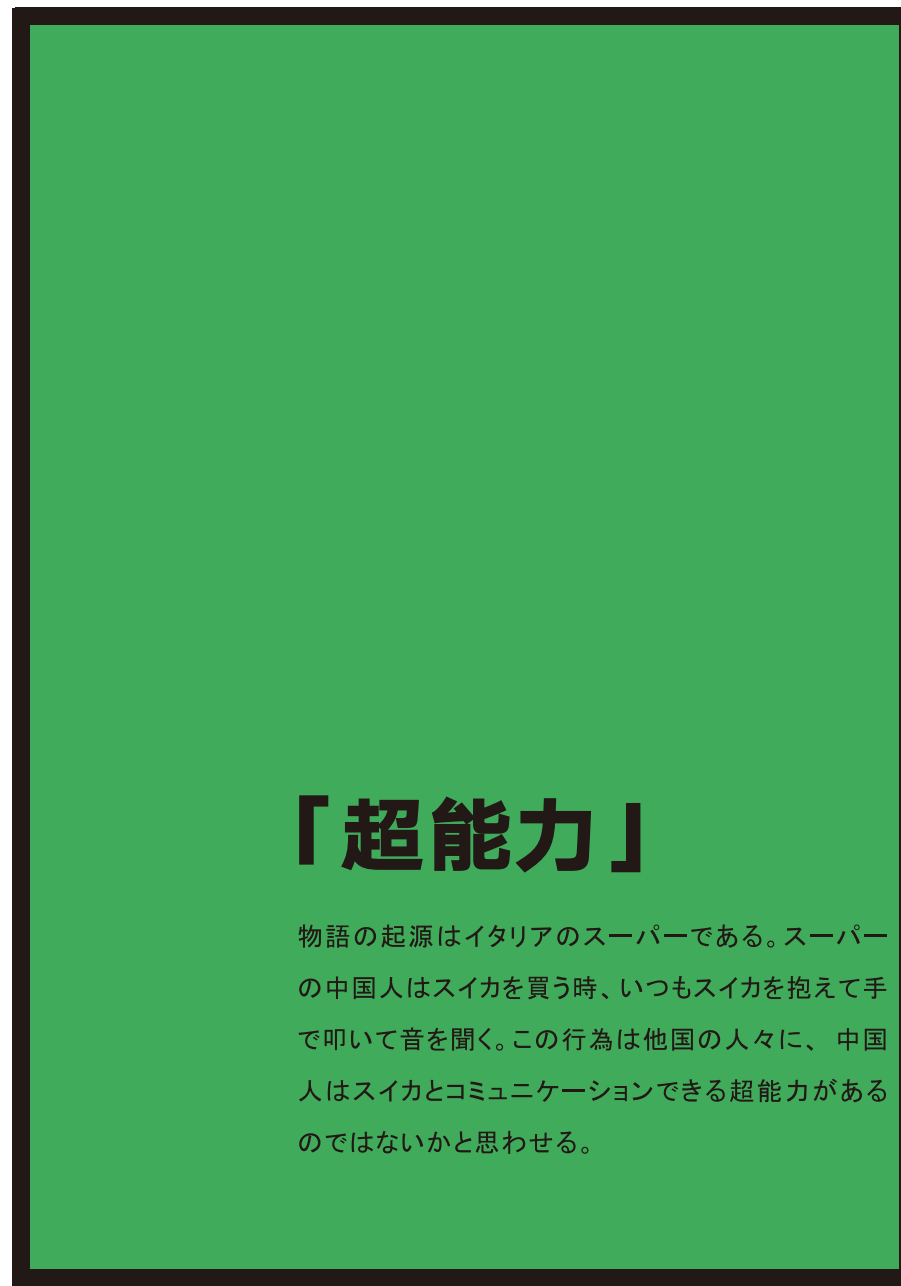
「YES or NO」

技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm

「獅子の首」

技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm

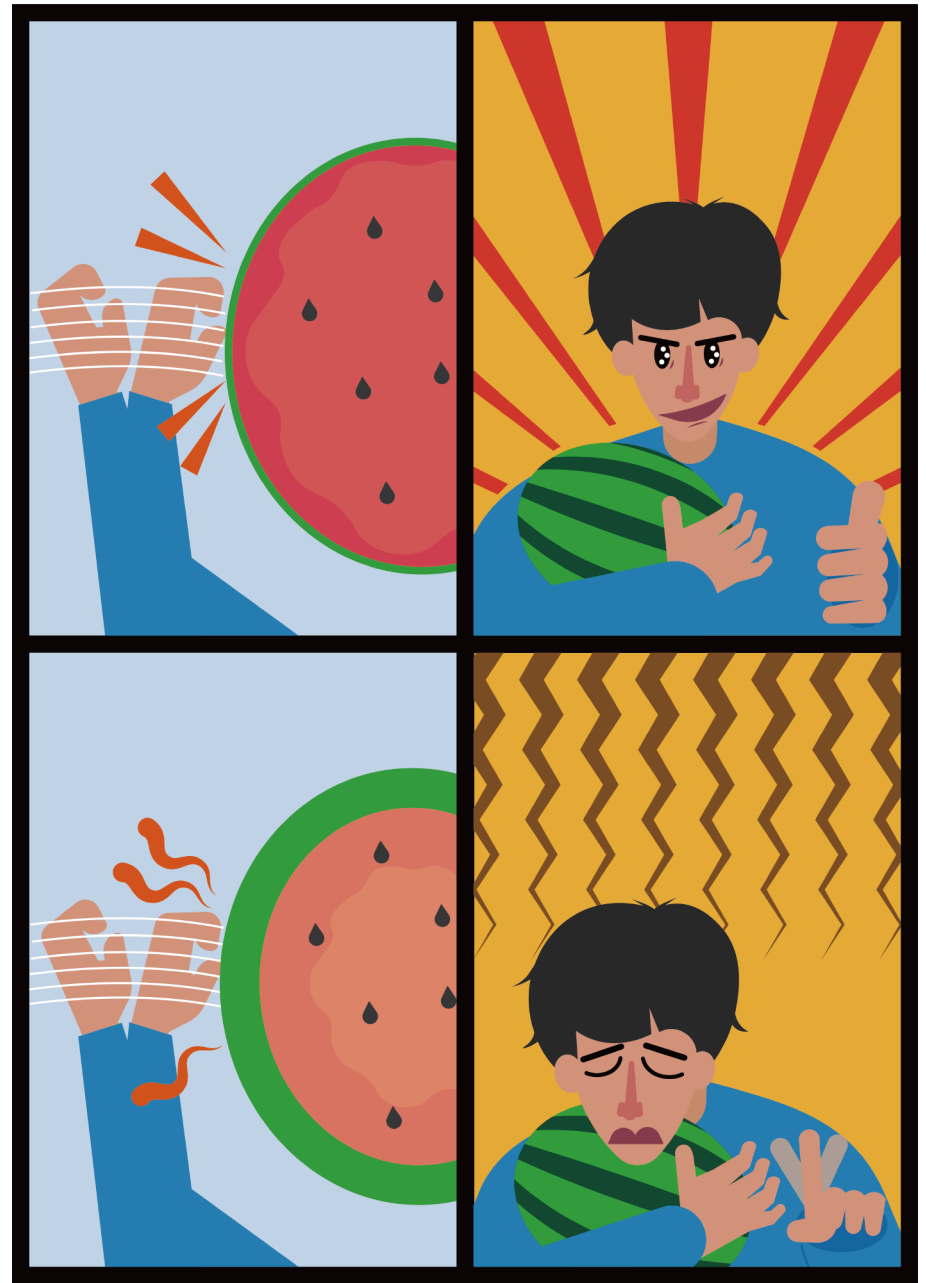




## 「超能力」

奇妙な体験

WORK2



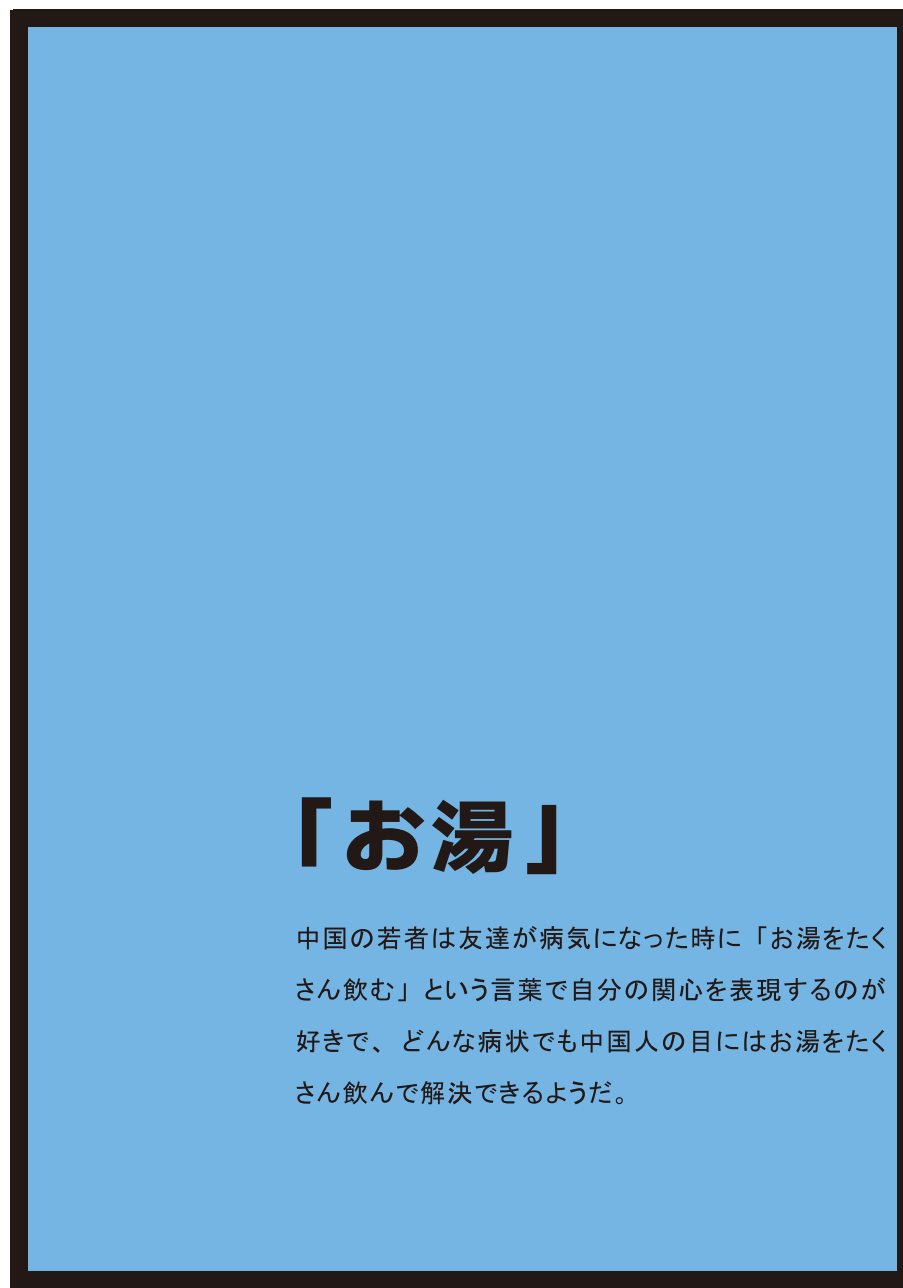




## 「YES or NO」

友人がスリランカに旅行に行った時、苦笑することもできない出来事があった。彼はスリランカに旅行に行った時、現地の人に道を尋ねたが、現地の方は口では間違いのない言いながらも首を横に振っていた。それは方向を意味するのだろうか？と友人は戸惑い、現地の人と話をしてもなかなか答えが出なかった。





## 「お湯」

中国の若者は友達が病気になった時に「お湯をたくさん飲む」という言葉で自分の関心を表現するのが好きで、どんな病状でも中国人の目にはお湯をたくさん飲んで解決できるようだ。

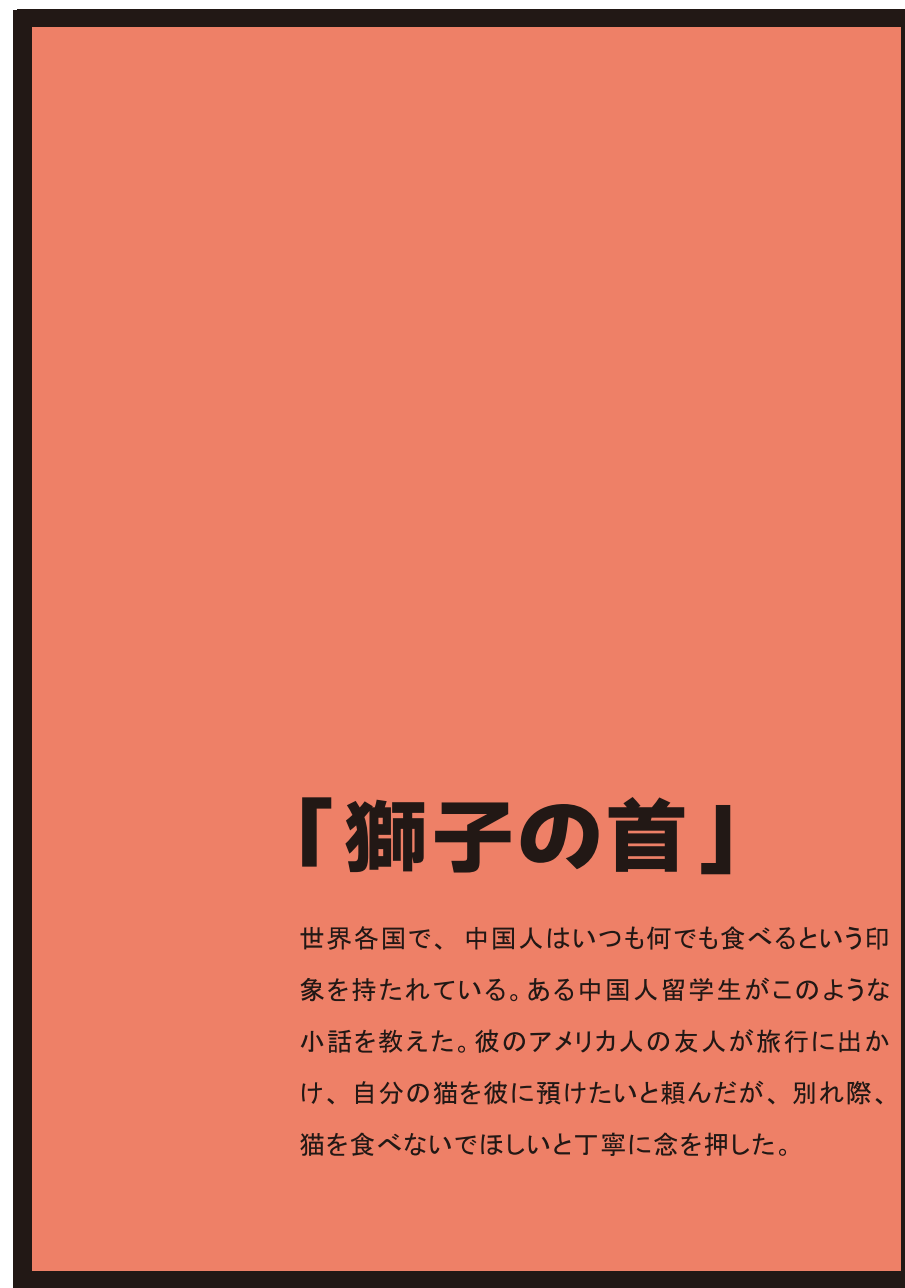
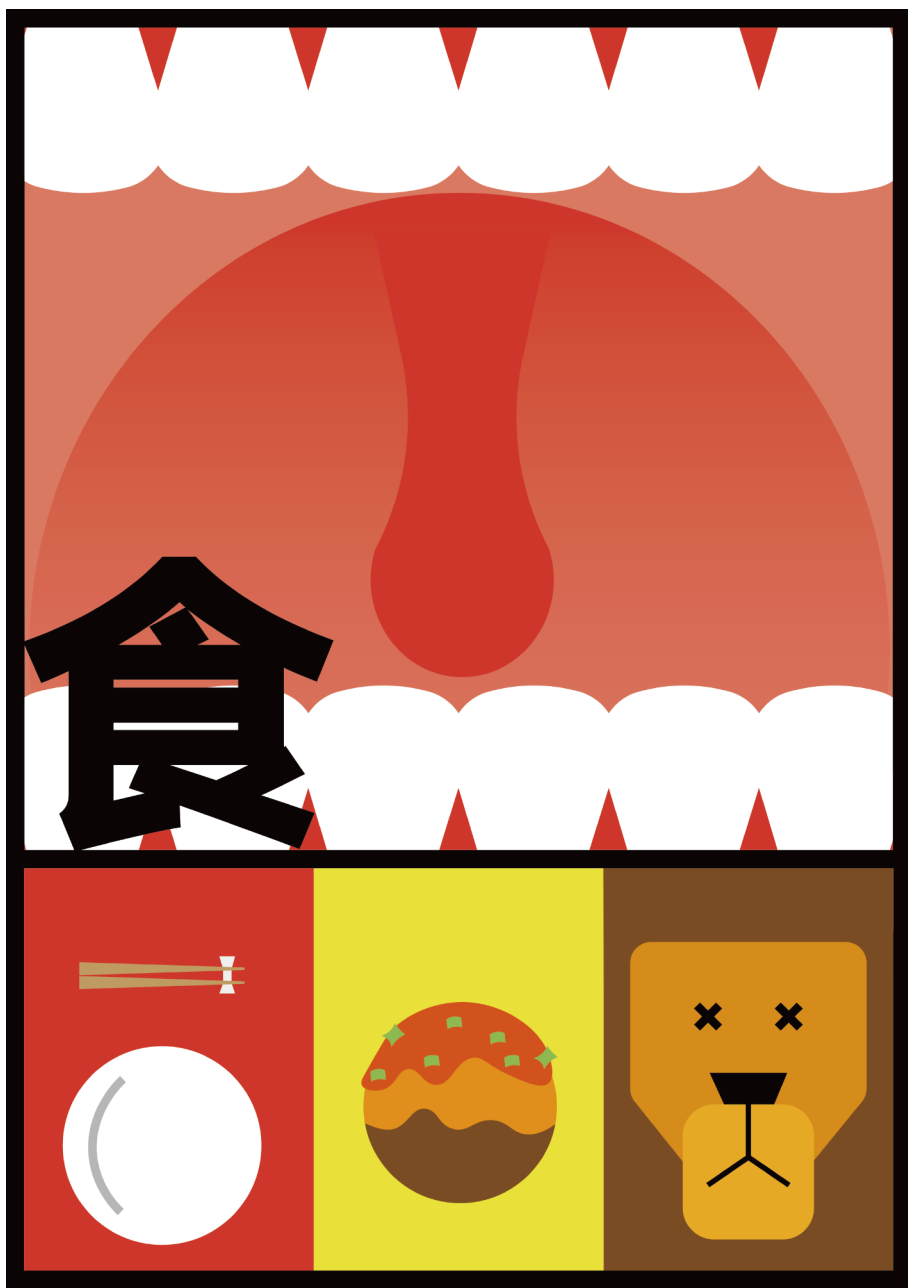


「お湯」

奇妙な体験

WORK2





## 「獅子の首」

世界各国で、中国人はいつも何でも食べるという印象を持たれている。ある中国人留学生がこのような小話を教えた。彼のアメリカ人の友人が旅行に出かけ、自分の猫を彼に預けたいと頼んだが、別れ際、猫を食べないでほしいと丁寧に念を押した。



### 「獅子の首」

奇妙な体験

WORK2



「獅子の首」

奇妙な体験

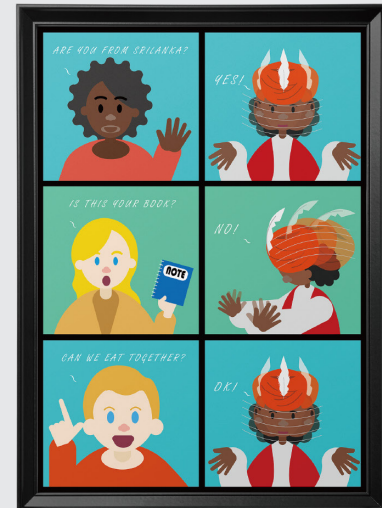
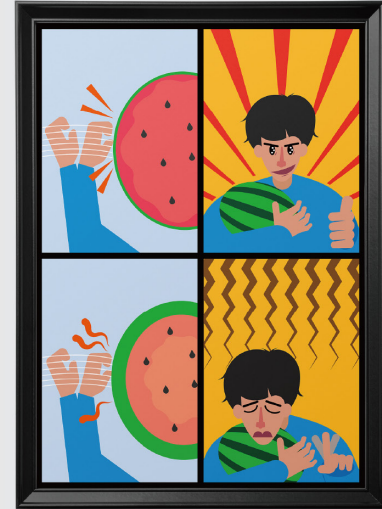
WORK2

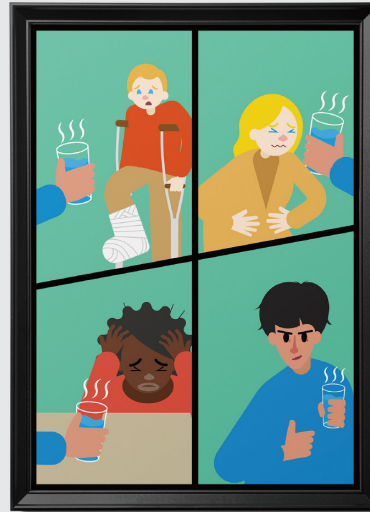
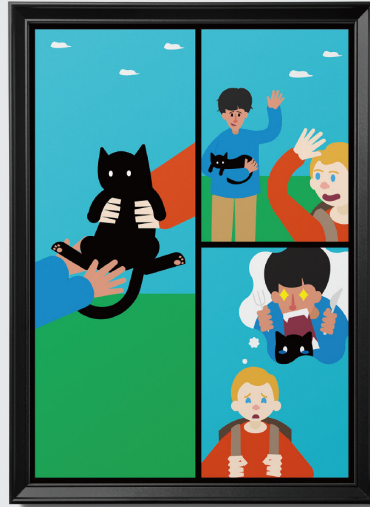












WORK3

# 「野毛山動物園」



ポスターデザイン

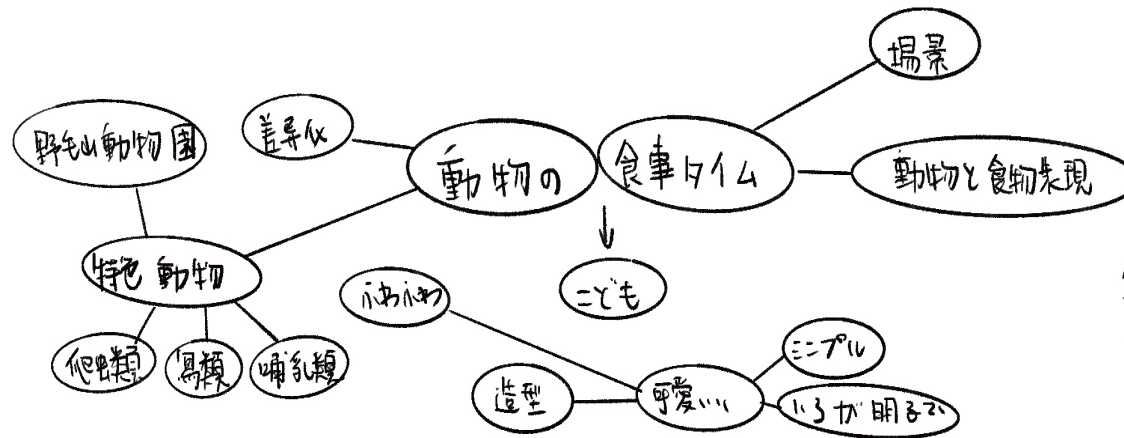
WORK3

野毛山動物園



# コンセプト

この作品は横浜市野毛山動物園の 70 周年を記念して制作されたもので、野毛山動物園特有の動物餌付けショーのイベントをピーアールする、より多くの人にこの動物園に興味を持ってもらいたいと考える。野毛山動物園 70 周年イベントという形で、特定の年代の読者の好みについて考えていきたい。



食事の場をも強調する  
色の使用  
表現力





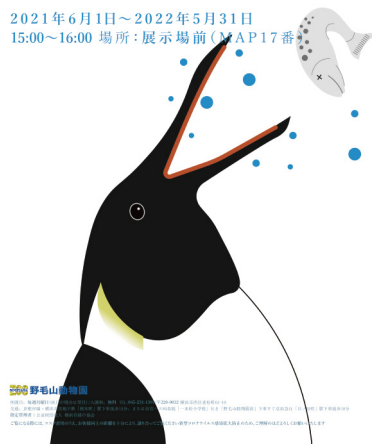
# 最終版

最初の試みを行ったとき、画面全体の視覚的な張力が足りないことに気づき、一連のポスターが同時に展示されているとき、画面の表現が平板すぎるため、後の修正で別の方法を選択し、動物の食事の各シーンを拡大することで画面に区別を持たせながら、動物の多様性を示す。

一方で、比較的明るく楽しい色を選んだ。色と画面の造成を通じて、より多くの人を引き付ける目的を達成する。

## 動物たちの お食事タイム

2021年6月1日～2022年5月31日  
15:00～16:00 場所: 展示場前 (MAP17番)



## 動物たちの お食事タイム

2021年6月1日～2022年5月31日  
13:00～14:00 場所: 展示場前 (MAP17番)



## 動物たちの お食事タイム

2021年6月1日～2022年5月31日  
14:00～15:30 場所: 展示場前 (MAP17番)



## 動物たちの お食事タイム

2021年6月1日～2022年5月31日  
12:00～13:00 場所: 展示場前 (MAP17番)



## 動物たちの お食事タイム

2021年6月1日～2022年5月31日  
13:00～13:30 場所: 展示場前 (MAP17番)



## 動物たちの お食事タイム

2021年6月1日～2022年5月31日  
13:00～13:30 場所: 展示場前 (MAP17番)



# 作品の展示

技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm

## 動物たちの お食事タイム

2021年6月1日～2022年5月31日  
15:00～16:00 場所：展示場前（MAP17番）



技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm

## 動物たちの お食事タイム

2021年6月1日～2022年5月31日  
13:00～14:00 場所：展示場前（MAP17番）



技法：  
Illustrator, Photoshop  
サイズ：  
H420mm×W297mm

## 動物たちの お食事タイム

2021年6月1日～2022年5月31日  
14:00～15:30 場所：展示場前（MAP17番）



ポスター

野毛山動物園

WORK3







シーンを適用

野毛山動物園

WORK3



実物展示

野毛山動物園

WORK3

WORK4

# 「独立ポスター」



ポスターデザイン

WORK4

独立ポスター



# わ

学校では Wa というテーマを掲げてポスターを制作していたが、初めてこのテーマに触れた第一反応は音で、Wa には異なる意味があったが、Wa という言葉を最も直感的に表現し、Wa に含まれる興奮、驚きなどの感情を画面を通じて表現したいと思った。

そしてダイナミックポスター方式により、絶えず変化する色と口の回転拡大により、Wa が備える情緒をさらにレンダリングし、視覚体験を通じて音の力を感じることができるようになりたいと考えた。



技法：  
Illustrator、Photoshop、  
Premiere Pro  
サイズ：  
H1030mm×W728mm  
印刷用紙：光沢紙21

# 鯨遇酒場

中国酒場のイベントポスター、クジラが会ったのは驚きの出会いを意味するので、私はグラデーションを使って暗から亮まで驚きの出会いを表現した。

精 釀 文 化 伝 播 館

営業活動 / Opening Activities

精 釀 文 化 伝 播 館

精 釀 文 化 伝 播 館

活動時間：5月28日—8月28日

充值：500 ¥	返利：88 ¥
充值：1000 ¥	返利：188 ¥
充值：3000 ¥	返利：688 ¥
充值：5000 ¥	返利：1188 ¥

住所：南陽市建設中路四海美食城內鯨遇Club精釀酒場 電話番号：15188247788 / 13333668506

技法：Illustrator, Photoshop, サイズ：H420mm×W297mm 印刷用紙：普通用紙



コンセプト

鯨遇酒場

WORK4

# 70周年

野毛山動物園 70周年記念ポスターは、ターゲット集団の多くが子どもに偏っているため色や造形的にかわいらしく、代表的な動物の再組み合わせにより70という数字対応テーマが組まれていた。

70周年記念  
2021年4月1日 木 - 7月31日 土 各日9時-16時

- ◆入園料: 無料
- ◆休園日: 毎週月曜日(祝日の場合は翌日) ※3/29は開園
- ◆交通: JR 根岸線・横浜市営地下鉄「桜木町」駅下車徒歩15分、  
または市営バス B9 系統「一本松小学校」行き「野毛山動物園前」下車すぐ京浜急行「日ノ出町」駅下車徒歩10分
- ◆住所: 横浜市南区老松町 63-10
- ◆問合せ先: 045-231-1307

※野毛山動物園では、ご来園の皆様へ下記の点について、お願いしております。発熱や咳等の症状のある方はご来園をお控えください。詳細はホームページをご確認ください。  
新型コロナウイルス感染症拡大防止のため、皆様のご理解と協力をお願いします。 <http://www.hama-midorinokyoikai.or.jp/zoo/noegayama/>

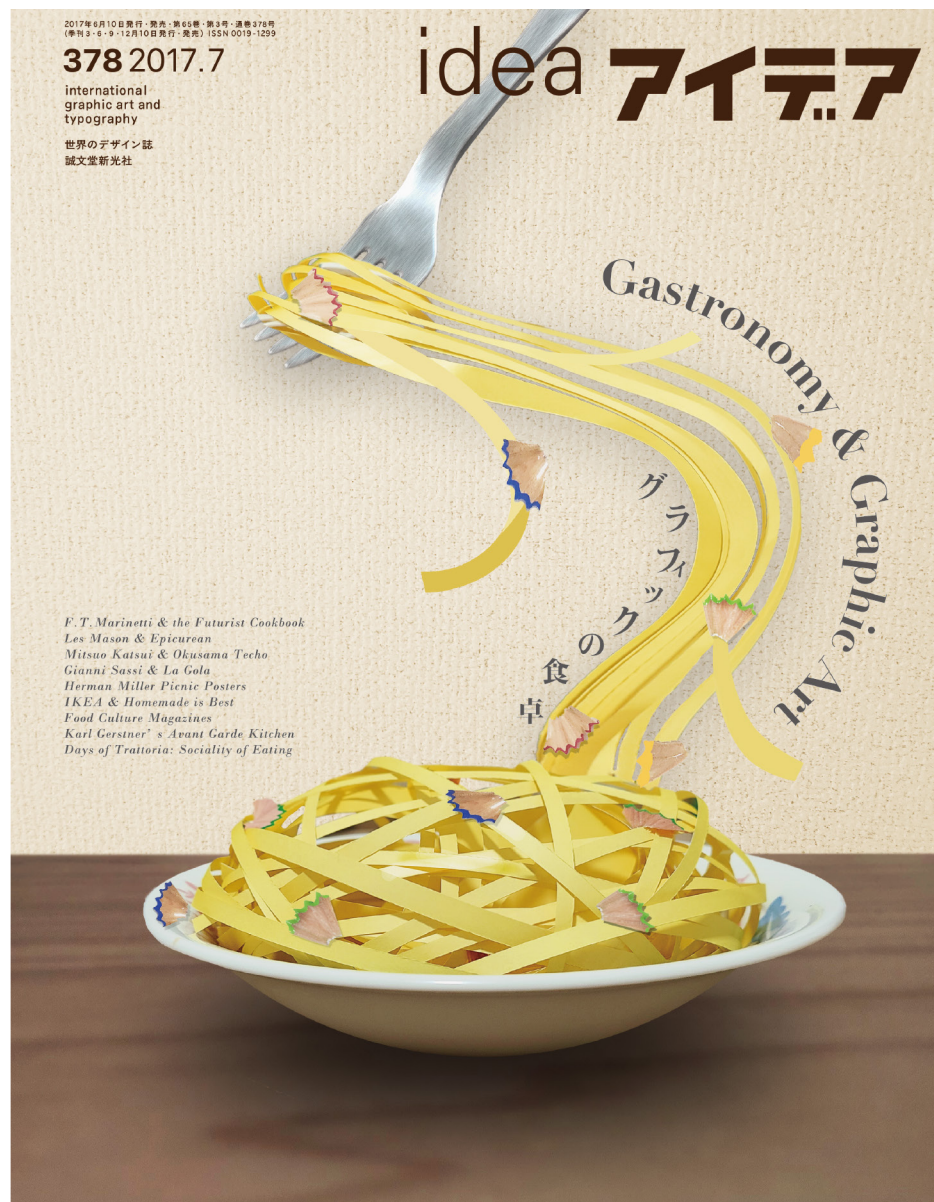
70周年記念 1951-2021 | 横浜市立野毛山動物園 | 横浜市立野毛山動物園 | 横浜市立野毛山動物園

技法:  
Illustrator, Photoshop,  
サイズ:  
H420mm×W297mm  
印刷用紙: 光沢紙21



# グラフィックの食卓

デザインの素材を使って食卓と結びつけるテーマ。よく使われる印刷用紙と彩鉛のくずを組み合わせ直して、食卓によくある食べ物にした。食べ物ではないはずの素材をおいしそうに見せることが私の希望の効果である。



技法：  
Illustrator, Photoshop,  
サイズ：  
H364mm×W257mm  
印刷用紙：雑誌用紙



コンセプト

グラフィックの食卓

WORK4

# 映画ポスター

「海のピアニスト」のポスター制作は、映画の中で印象的なレンズを再配置し、フィルムのような質感にした。タイトルセクションでは、2つの異なる翻訳を使用してレイアウトの組み合わせを行う。最後に映画の最後のモノローグを追加して、読者に映画の物語をもっと理解させる。

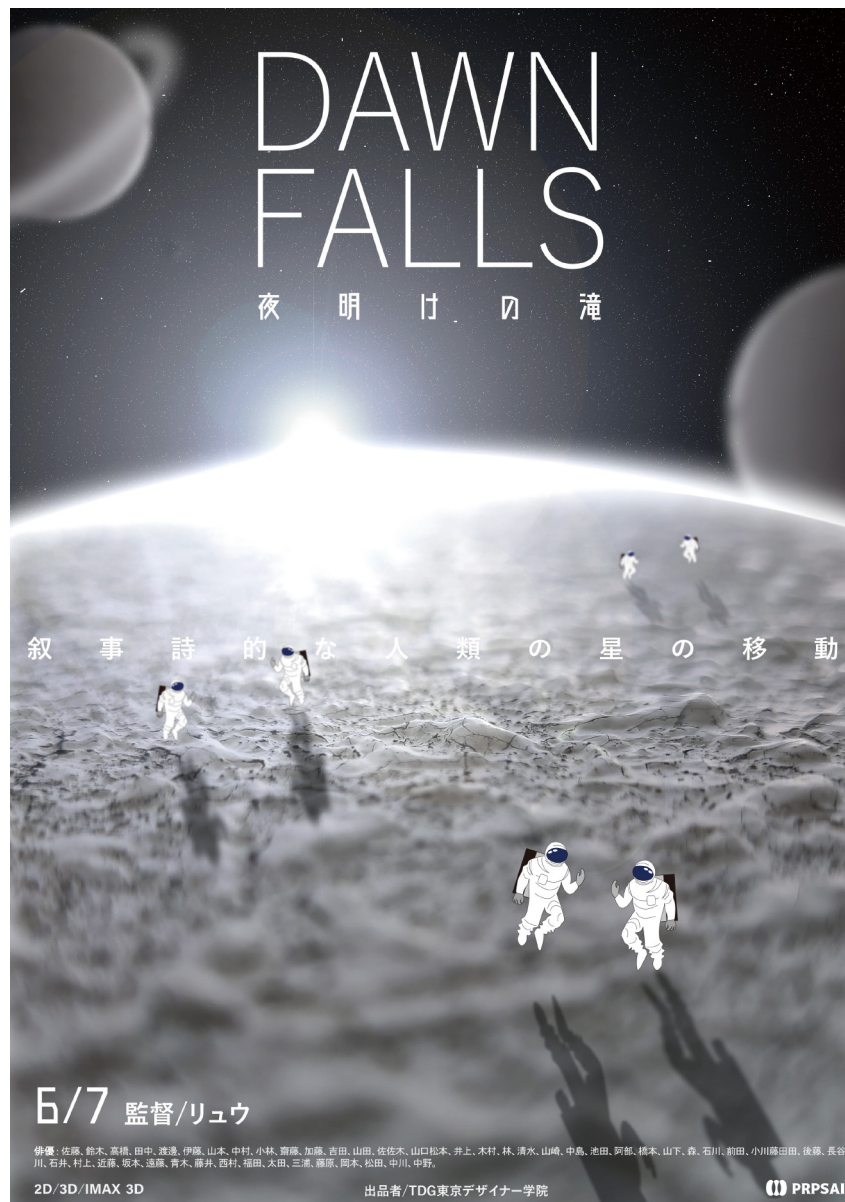


技法：  
Illustrator, Photoshop,  
サイズ：  
H420mm×W297mm  
印刷用紙：普通用紙



# DAWN FALLS

身近な素材を使ったテクノロジー映画のポスター制作である、画面に展示されている星は粗い壁面に由来している。



コンセプト

DAWN FALLS

WORK4

# DESIGN 展

自分で撮った写真を使った写真展の展示会の  
宣伝ポスターである。

技法：  
Illustrator, Photoshop,  
サイズ：  
H297mm×W420mm  
印刷用紙：普通用紙



コンセプト

デザイン展

WORK5

# 02「ブランドデザイン」

ブランド設計プロセスおよび品目成果物の展示について

WORK5 「Carpe Diem 楽」

WORK6 「Strawberry House」



WORK5

# 「Carpe Diem 楽」



ブランドデザイン

WORK5

Carpe Diem 楽



RAKU

# コンセプト

自分のブランドデザインについて幸せな時間はいつも短いので、私のブランド理念は、皆さんにタイムリーに楽しむ人生態度を伝えたいと思っている。人生にはトラブルが絶えず発生し、解決され続けていたが、大切なのは自分と和解し、自分の気持ちを調整し、ベッドに横になっているようにリラックスすることを学ぶことが大切だと思う。

今を楽しめ

楽

及時行楽

Carpe Diem



コンセプト

Carpe Diem 楽

WORK5



# LOGO



「ラフ案」



「最初案」



「修正案 1」



「修正案 2」

ロゴマークは楽の英語、仮名と漢字で構成され、仮名の RAKU はロゴマークのコアの笑顔を構成し、色には青と緑を使用し、紺色は冷静な態度を与え、純色の緑は跳び抜けた感情を表し、冷静さは生活の中でメリと生きる態度を表し、緑は努力して生活する中でたまに自分を解放することも必要な生活態度を表している。



■ C:44 M:0 Y:15 K:0

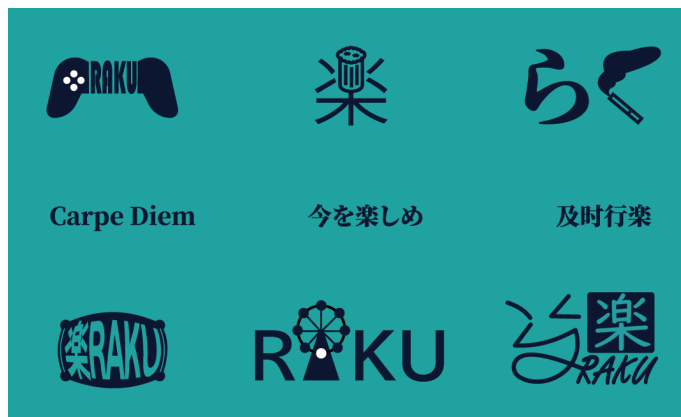
■ C:92 M:87 Y:89 K:80

「最終案」



# カードケース

カードは自分のブランド観念をさらに伝える媒体として、さらに「タイムリー」という理念を具現化し、これまで創造してきた楽しいシーンをカードに入れ、読者が情報を受け取る際に迅速にタイムリーな具体的な表現を理解できるようにする。



WORK6

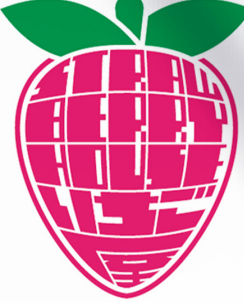
# 「Strawberry House」



ブランドデザイン

WORK6

STRAWBERRY HOUSE



STRAWBERRY  
HOUSE

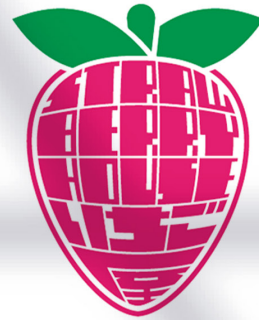


STRAWBERRY HOUSE

STRAWBERRY HOUSE



STRAWBERRY HOUSE



STRAWBERRY  
HOUSE



いちご



コーヒー



ジュース

TIME

10:00am-6:00pm

FAX

080-6666-8888

TEL

080-8888-6666

MAIL

strawberryhouse@hh.com

WEB

<https://strawberryhouse.com>



いちご



コーヒー



ジュース



ケーキ

TIME

10:00am-6:00pm

FAX

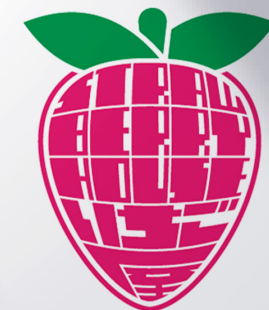
080-6666-8888

TEL

080-8888-6666

MAIL

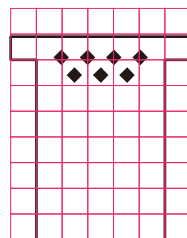
strawberryhouse@hh.com



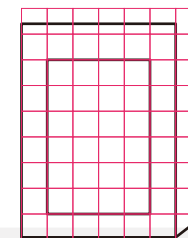
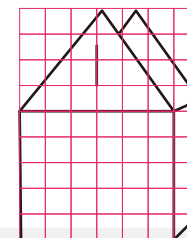
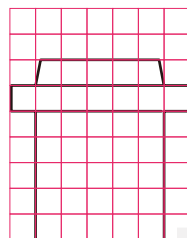
STRAWBERRY

# 文字コンセプト

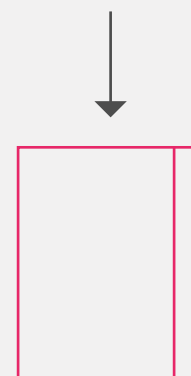
文字の考え方は、普段よく触れる様々なパッケージに由来しており、パッケージの造形を分析することでフォントに活用したいと考えています。だから私は 4 種類の一般的な店舗の材料を選んで統一的な分解と再構築を行った。包装の真横 7 対 1 の大きさを文字を作った。



「一般的な飲み物のコップ」



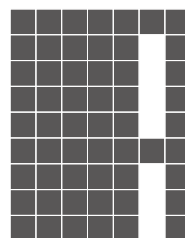
「一般的なケーキ包装」



「7 : 1 分割」



「1.8 : 1」



# English Text Display

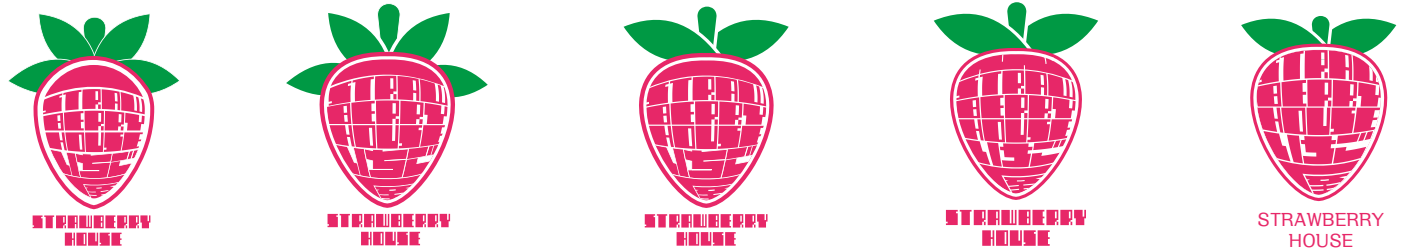
A B C D E F G H I J  
K L M N O P Q R S T U  
V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
: ; ' " , . ( ) ? !



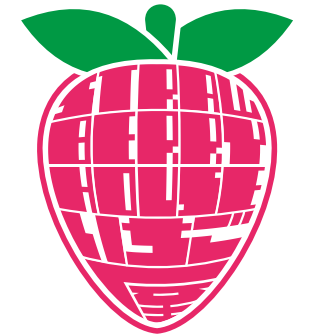
# コンセプト

ロゴの造形に文字で画像を構成する方式を採用し、四角い文字は購入した商品を代表し、ロゴの視覚表現力を増加させ、お店の情報を迅速に理解させることができ、色には明度の高い色を使用し、消費者の注意を迅速に引き付けることができる。文字造形はブランドに含まれる4つの商品包装の四角い印象から選び、4つの包装の平均分割7:1に統一して分割製作する。パッケージには作成した文字と4つの商品イメージ記号を使用し、識別されやすくし、視覚の統一も加えた。



STRAW  
BERRY  
HOUSE  
イチゴ  
屋

+



STRAWBERRY  
HOUSE

■ C:100 M:0 Y:100 K:0

■ C:0 M:93 Y:33 K:0



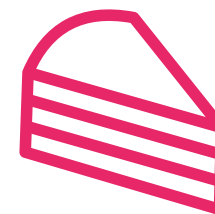
ブランド

STRAWBERRY HOUSE

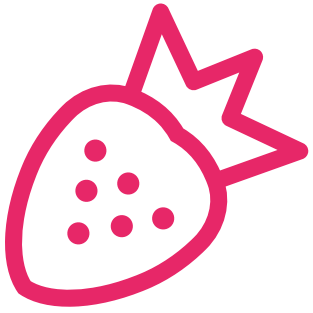
WORK6

# パッケージ

Strawberryhouse は名前からもわかるようにイチゴ専門の専門店。そこでまず考えたのが、イチゴが好きな人たちの分析で、その中でも若者や子どもが中心になっているので、その人たちのために、店舗で扱っている 4 つの商品をデザイン当初から明確にして、4 つの商品自体でブランドを展開していくということでした。文字の展開と視覚の活用により、特定の人にサービスする目的を明確に達成したいと考える。

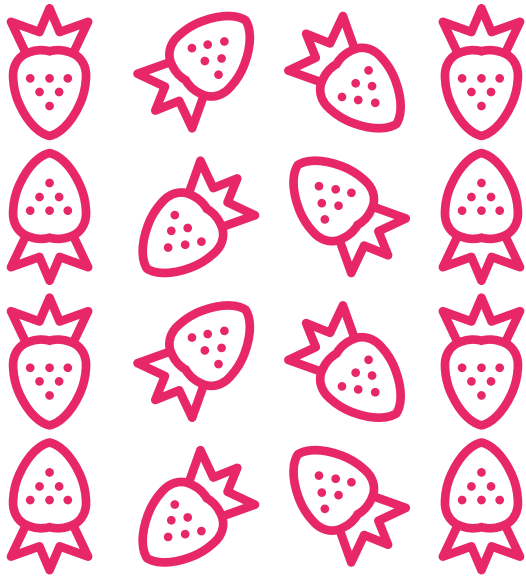






# STRAWBERRY

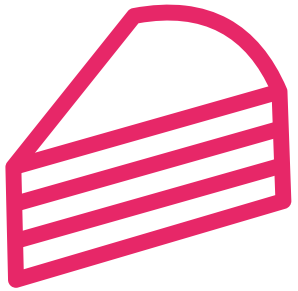
[MONOGRAM]



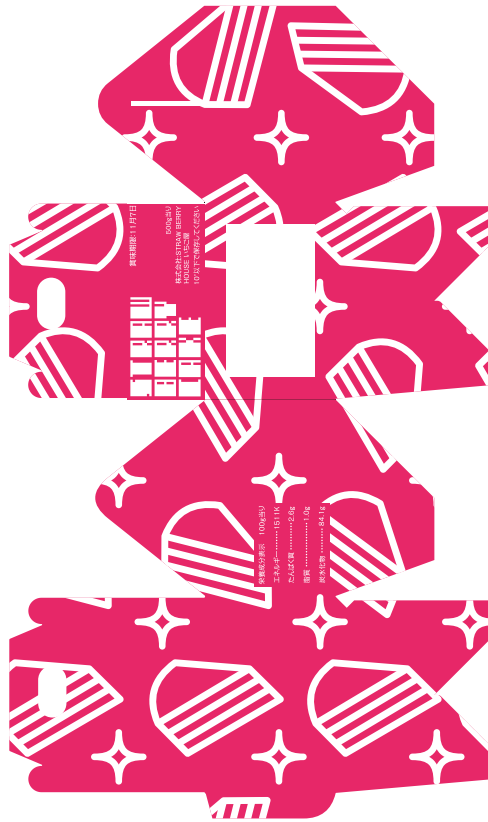
## STRAWBERRY

STRAWBERRY HOUSE

WORK6



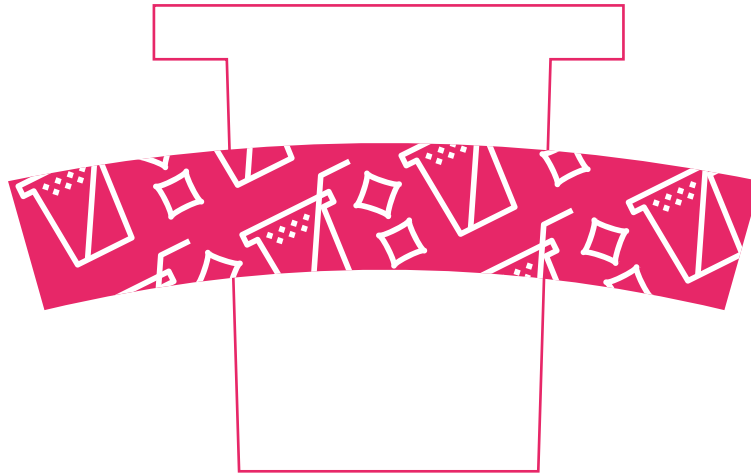
## 「MONOGRAM」





JUICE

[MONOGRAM]



JUICE

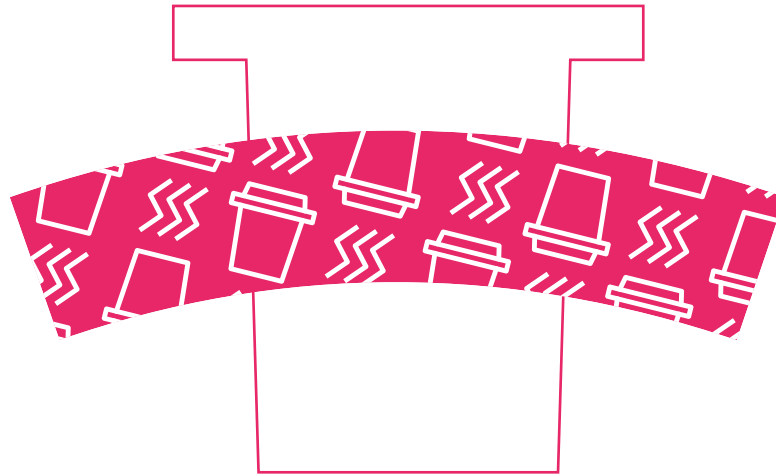
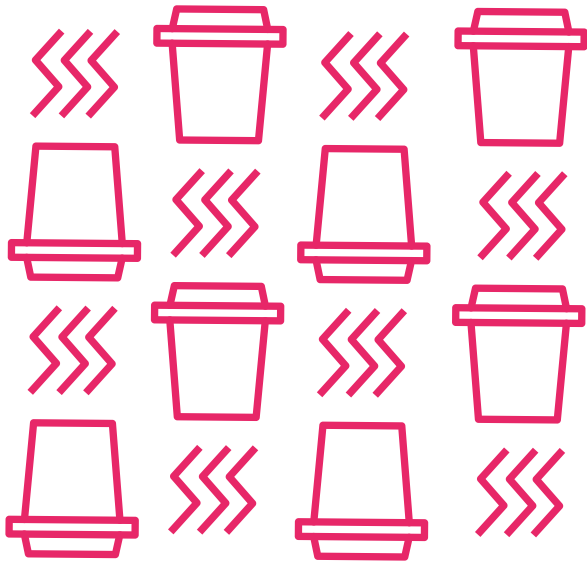
STRAWBERRY HOUSE

WORK6



COFFE

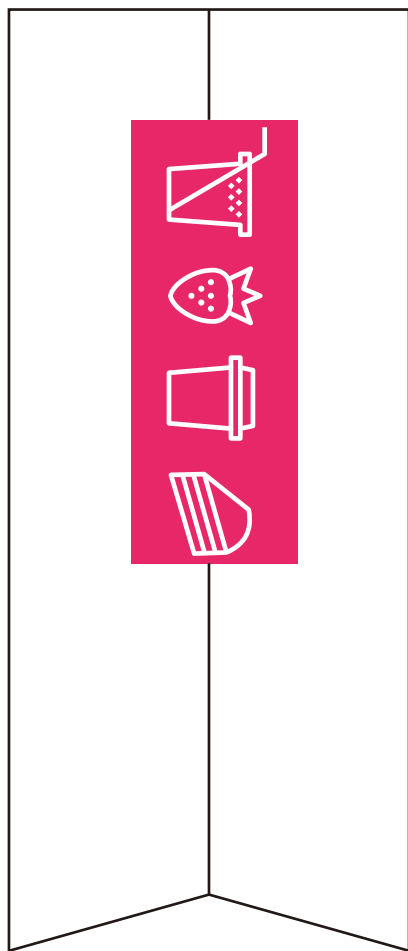
[MONOGRAM]



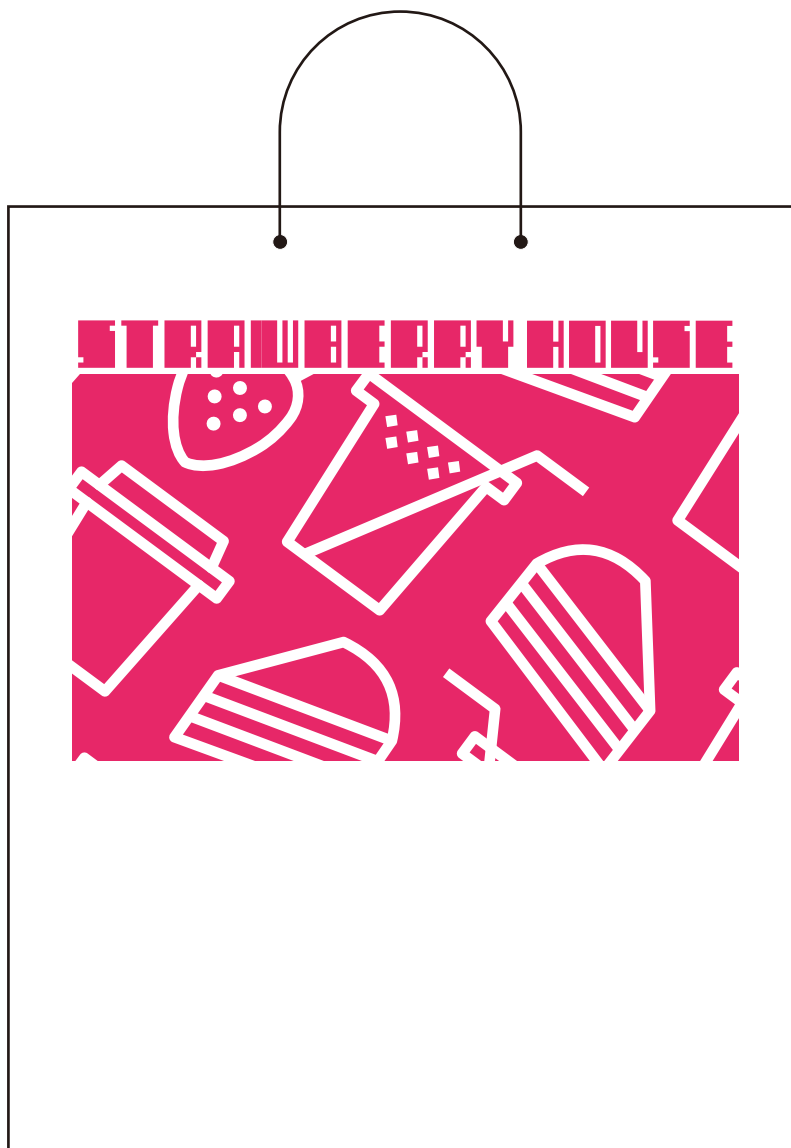
COFFE

STRAWBERRY HOUSE

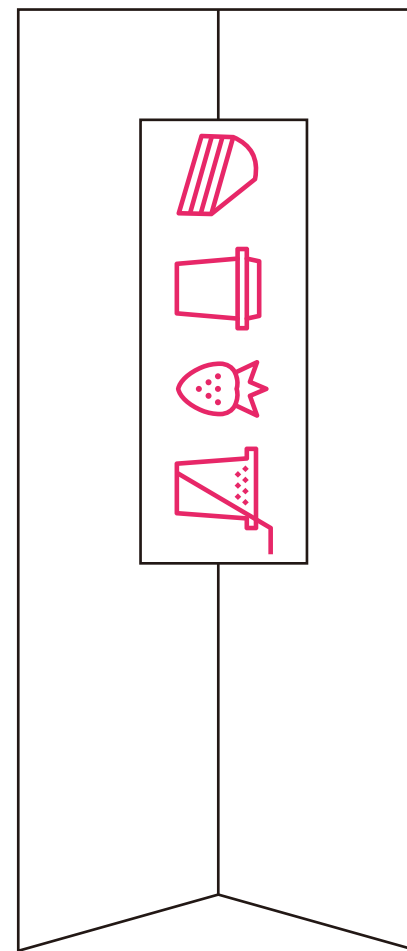
WORK6



「左側」



「正面」



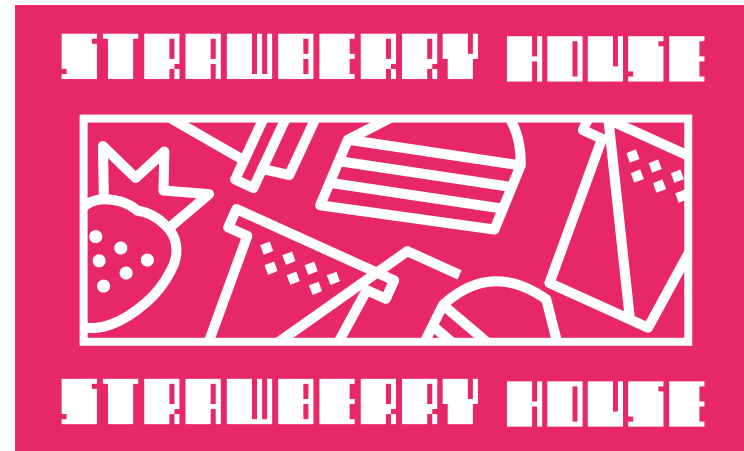
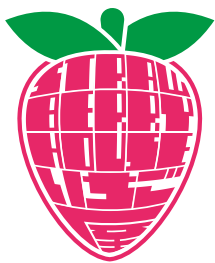
「右側」



STRAWBERRY HOUSE

いちご  $\frac{10:00\text{am}}{18:00\text{pm}}$  屋

TEL: 080-8888-8888  
 FAX: 080-6666-6666  
 MOBILE: 080-8866-8866  
 MAIL: strawberryhouse@bb.com  
 WEB: <https://strawberryhouse.com/>

STRAWBERRY HOUSE



いちご      コーヒー      ジュース      ケーキ

TIME      10:00am-6:00pm  
 FAX      080-6666-8888  
 TEL      080-8888-6666  
 MAIL      strawberryhouse@bb.com  
 WEB      <https://strawberryhouse.com>









# 03「名刺やチラシのデザイン」

名刺作成の違いや宣伝用のはがきのデザイン

WORK7 「名刺デザイン」

WORK8 「チラシデザイン」



# 名刺 -1

名刺の作成について、レイアウトをすることで情報伝達の順番を決め、レイアウトを分割して並べ直したほうがより良い情報伝達の効果が得られる。

圧縮文字を使って、文字を伸ばして空間をすることで、はっきりと情報を伝えることができ、認識度も高いと考える。



「正面」



「背面」



# 名刺 -2

名刺に作品を組み込むことで独自性を高め、白黒のシンプルなコントラストでシンプルに、情報をより鮮明に伝えることができる。



「正面」



「背面」



## 名刺 -3

ロゴのデザインを使って最もリアルな自分を還元し、自分自身の分析を通じて、音楽とゲームを選んだ私が最も自分を代表する要素は、自分のブランドの命名だと思う。音楽やゲームは電子商品とも呼ばれているので、私は音楽やゲームを電子の世界に展開しながら、自分を代表することができる。



「正面」



「背面」

# はがき

展覧会のテーマは猫の自画像で、出展された絵の大部分は伝統的な技法を用いているため、全体のスタイルに伝統的な感覚を取り入れ、色は中国画でよく使われる墨金色を選び、図形には白を残す方式で制作し、伝統的な画質の質感を模倣した、画面を伝統的に偏向させながら面白さを持たせる。

## ねこの似顔絵

猫の魅力を感じる



2022.7.25 [月] - 7.30 [土]

| 開館時間 | 午前 10 時 - 午後 5 時 (最終日は午後 3 時まで)  
| 会場 | 東京デザイナー学院 西神田校舎 1F ギャラリー  
〒101-0065 東京都千代田区西神田 2-5-6  
| TEL | 0801415121  
| URL | <http://www.tdg.ac.jp>

T&G 学校法人 東京デザイナー学院

## ねこの似顔絵

2022 年 7 月 25 日 [月] - 7 月 30 日 [土]

| 開館時間 | 午前 10 時 - 午後 5 時  
(最終日は午後 3 時まで)  
| 会場 | 〒101-0065 東京都千代田区西神田 2-5-6  
東京デザイナー学院 西神田校舎 1F ギャラリー  
| TEL | 0801415121  
| URL | <http://www.tdg.ac.jp>

T&G 学校法人 東京デザイナー学院



# PlaNetStudio

会社の主な事業を小さなアイコンで表現する。

たくさんの情報があればビジュアルに負担をかける必要はありませんので、小さなアイコンの特徴はシンプルでフラットなデザインである。すべての要素をランダムに組み合わせて並べたものが、このフライヤーである。

抽象的なアイコンだけではわかりにくい部分もあるかもしれないが、横のメッセージと組み合わせることで、伝えたいことを理解してもらえらえることができる。

2Dアニメーター

イラストレーター！  
アートディレクター！

WEBTOON  
制作クリエイター

グラフィックデザイナー

UI・UX  
デザイナー

福利厚生

PlaNetStudio

2Dアニメーター

- Spine/Live2D/SpriteStudio/Flashなどの使用経験
- 業界経験がない方も、やる気のある方は検討いたします。

イラストレーター！  
アートディレクター！

- PhotoShop/Illustrator/CLIP STUDIO/SAI  
などのツール使用経験
- イラスト制作経験(実務・個人制作含む)
- 業界経験がない方も、やる気のある方は検討いたします。

グラフィックデザイナー

WEBTOON  
制作クリエイター

- PhotoShop/Illustrator  
などのツール使用経験
- ゲーム、Web、DTP、遊技機  
などの2Dデザイン経験

- CLIP STUDIOの使用経験
- 線画作業のご経験
- 着色・仕上げ作業のご経験
- WEBTOONにご興味のある方
- 長期的にお仕事をお願いできる方

UI・UX  
デザイナー

- PhotoShop/Illustratorなどのツール使用経験
- ゲーム、Web、DTP、遊技機などの2Dデザイン経験

- 服装自由
- 祝！バースデー
- 働くひと重視
- 社外活動

福利厚生

PlaNetStudio

# 04「サインデザイン」

現代生活における感情に関するアイコンデザイン

## WORK9 「Emotional sketches」



**WORK9**

# **「Emotional sketches」**



**サインデザイン**

**WORK9**

**Emotional Sketches**



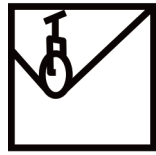




「怒り」



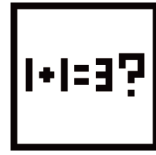
「絶望」



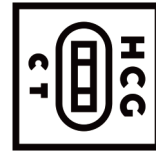
「勇敢」



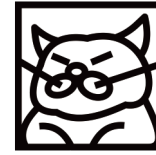
「好奇心」



「困惑」



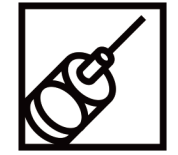
「驚愕」



「軽蔑」



「後悔」



「恐怖」



「緊張」



「穏やか」



「感動」



「混乱」



「苦痛」



「尊重」



「孤独」



「悲しい」



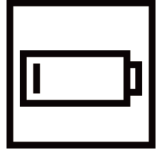
「期待」



「あきらめ」



「安心感」



「悩み」



「怒り」



「恥」



「嫉妬」



「サプライズ」



「畏敬」



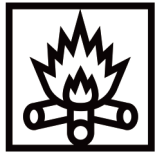
「憧憧」



「幸せ」



「嫌悪」



「興奮」



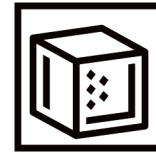
「リラックス」



「満足」



「恨」



「冷静」



「うれしい」

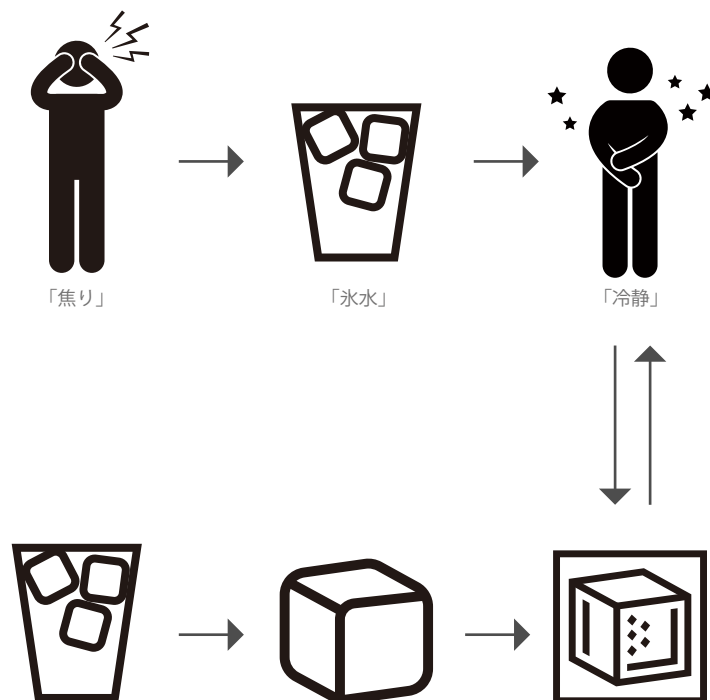
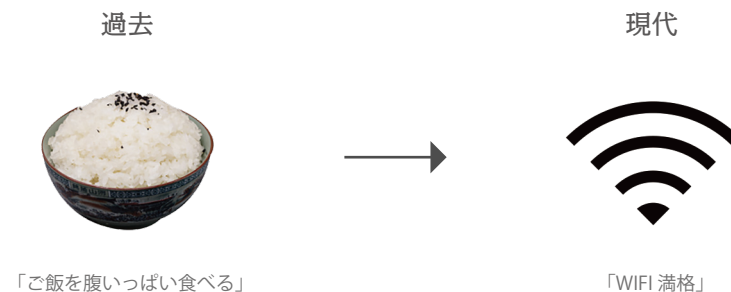


「欲望」

# コンセプト

作品が情緒の痕跡と呼ばれるのは、生活の過程で多くのシーンに情緒が存在しているためであり、言い換えれば情緒が残した痕跡はどこにもない。社会の絶え間ない進歩と発展のため、情緒が運用するシーンも絶えず変化と増加しており、過去の環境で食事を満腹にすることができれば幸せなのかもしれないが、現代社会では信号だらけの wifi のほうが幸せなのかもしれない。だから作品が制作される過程は現代社会の文脈の下の感情表現であり、現代社会の物事が人の感情に与える影響を探りたいと考えている。

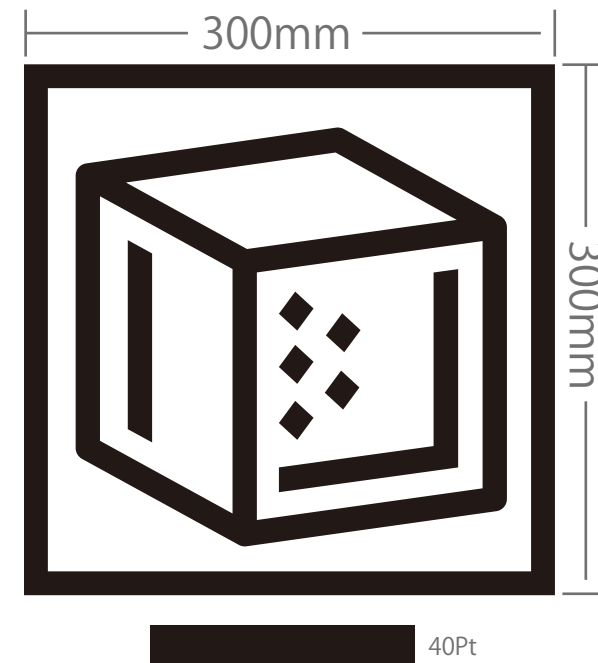
「幸せという感情は過去から現在へ」

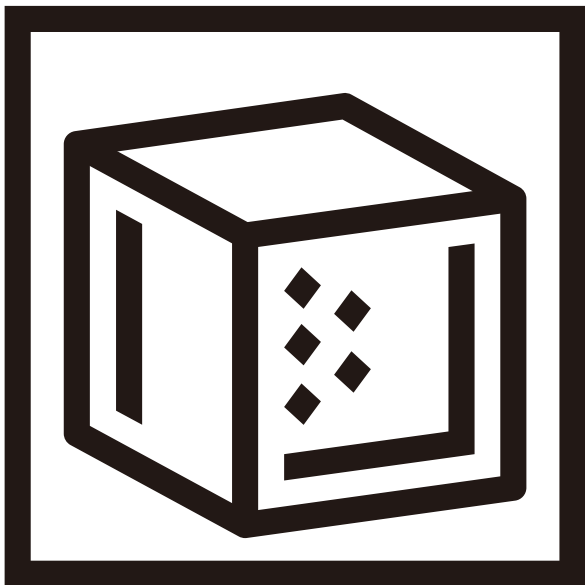


# 作品の紹介

作品は異なる生活物についての記述を通じて、現代社会における様々な感情に対するイメージの共感を探ってみた。社会が発展していく中で感情が存在するシーンも変化しているが、しかし、誰もが感情に対する感知には統一性があるので、具象化されたシーンを通じて感情表現に対する認識を通じて感情表現に対する認識を探求したいと思っている。私は現代社会の文脈の下で感情に対する表現を創造して、読者に物事に含まれる感情をはっきりと直感させて、それによって感情の存在をより意味することを望んでいる。

現代社会のさまざまな場面で、さまざまな感情を触発する媒介や場面を探し、それらを抽出し、曖昧なイメージを別のアイコンで示し、さらにその曖昧なイメージを強化することで、具象と抽象の区別をつける。単純な線で画像を構成するのは、媒介をイメージ化するためでもあるが、読者に想像の空間を与えたいからでもある。





上:「冷静」 下:「恥」

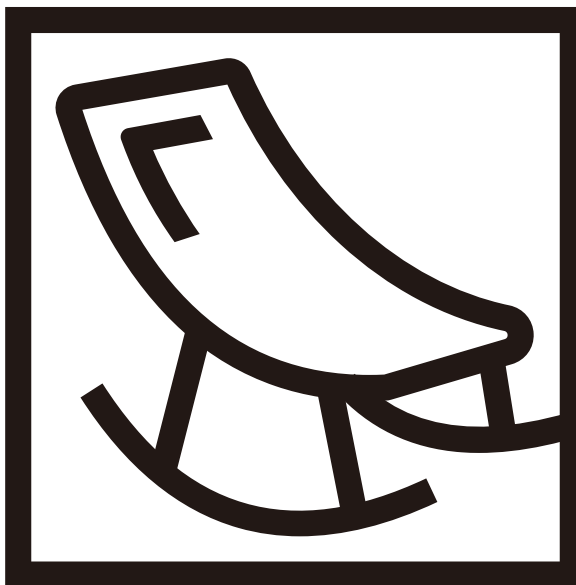
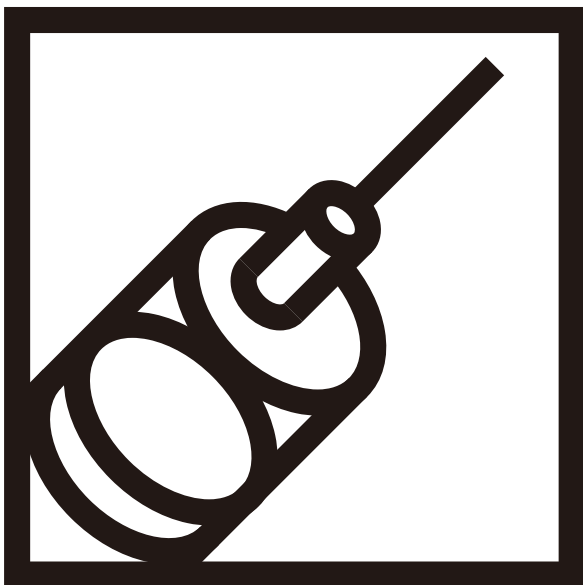
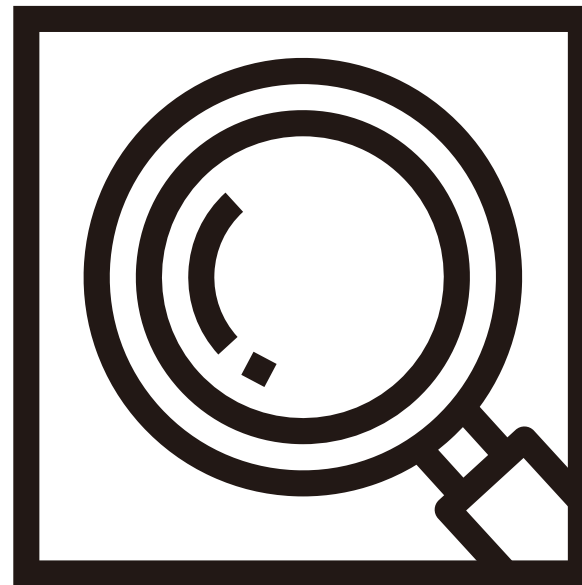
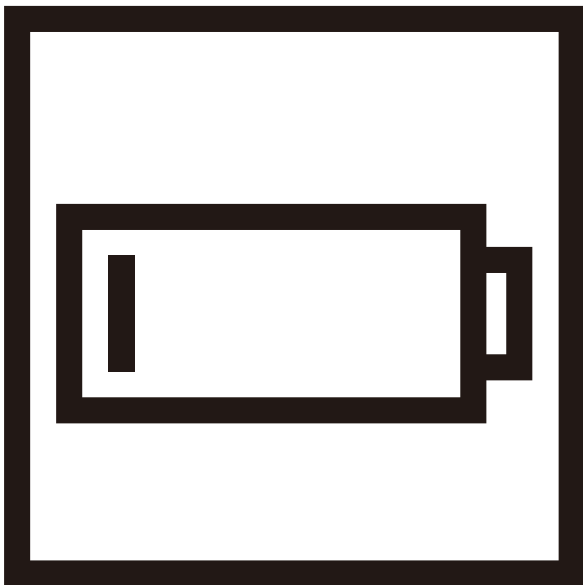
上:「怒り」 下:「混乱」

上:「満足」 下:「安心感」

## 作品展示

Emotional sketches

WORK9

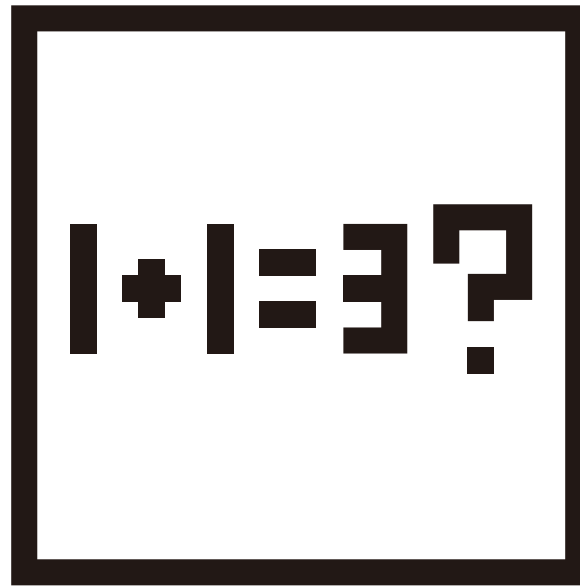
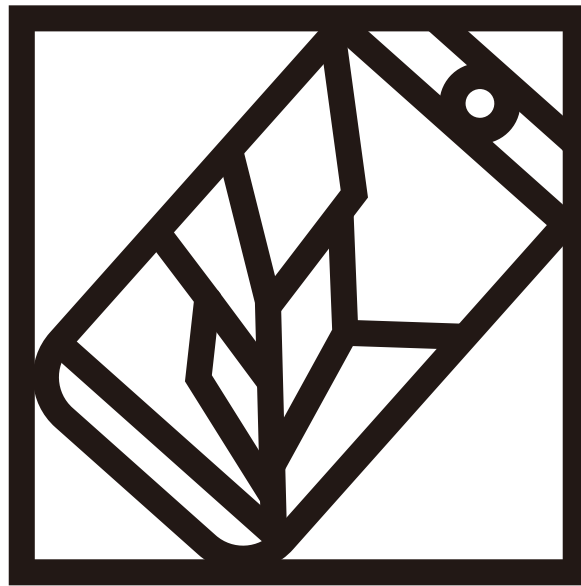
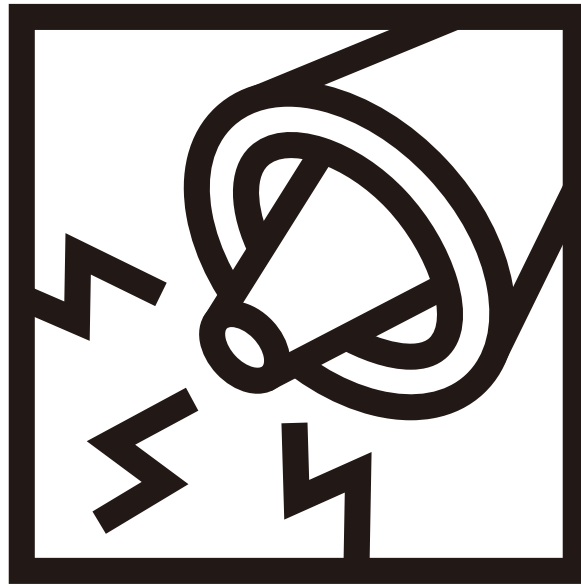


上:「悩み」 下:「恐怖」

上:「緊張感」 下:「リラックス」

上:「好奇心」 下:「幸せ」





上:「期待」 下:「悲しい」

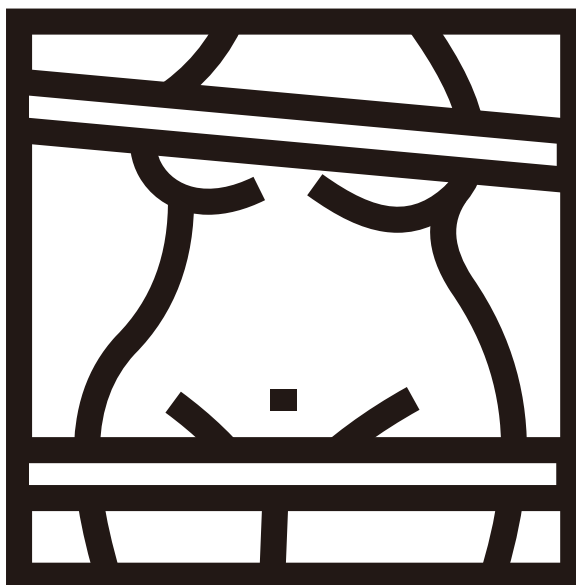
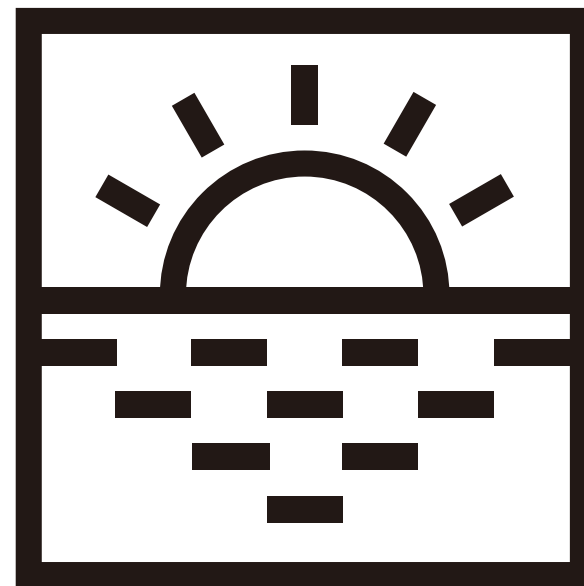
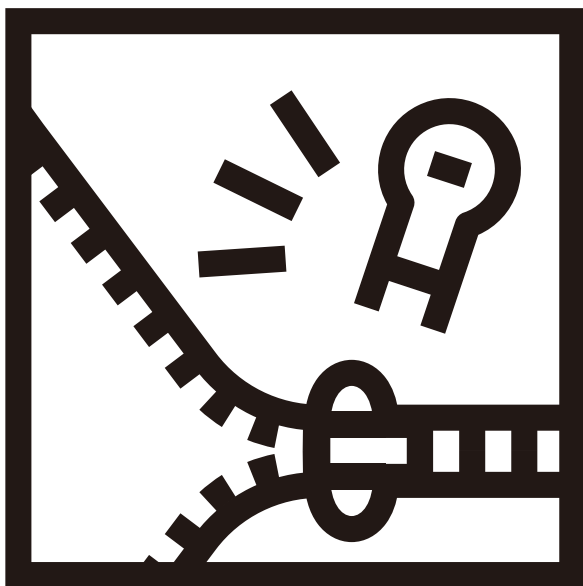
上:「怨み」 下:「後悔」

上:「あきらめ」 下:「困惑」

## ● 作品展示

Emotional sketches

WORK9



上:「絶望」 下:「勇敢」

上:「感動」 下:「欲望」

上:「穏やか」 下:「孤独」





上:「驚愕」 下:「尊重」

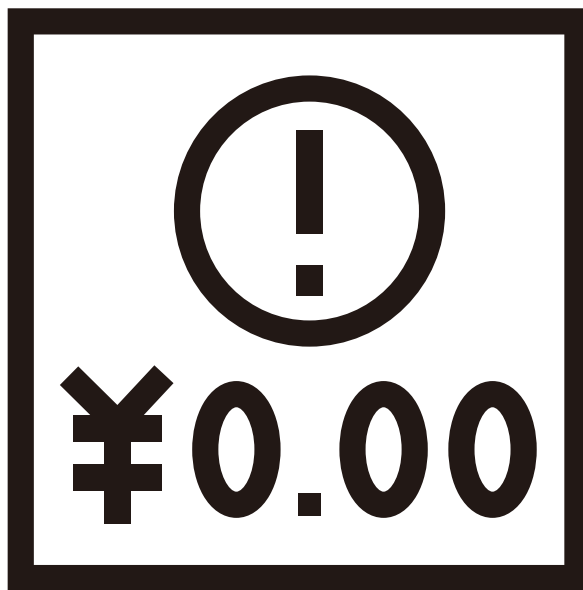
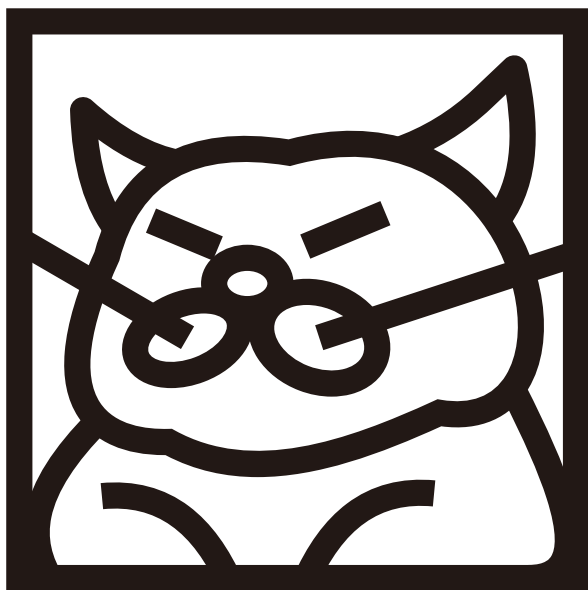
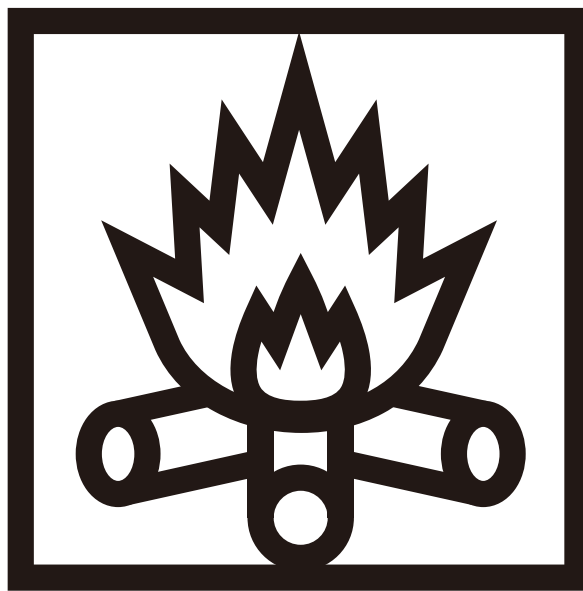
上:「サプライズ」 下:「憧憬」

上:「嫌悪」 下:「畏敬」

## ● 作品展示

Emotional sketches

WORK9



上:「うれしい」 下:「軽蔑」

上:「興奮」 下:「苦痛」

上:「恨」 下:「嫉妬」

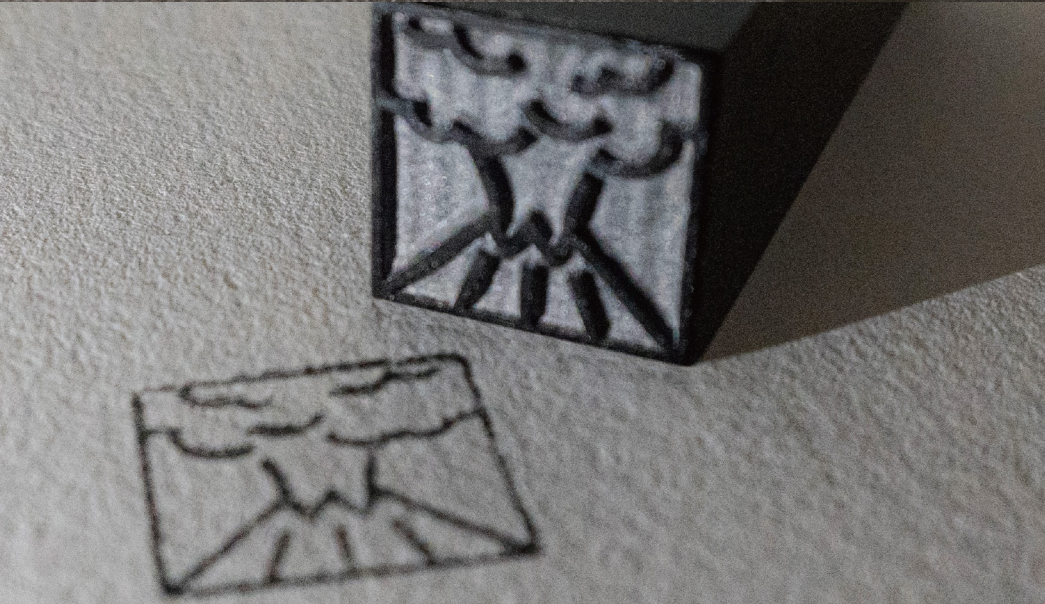
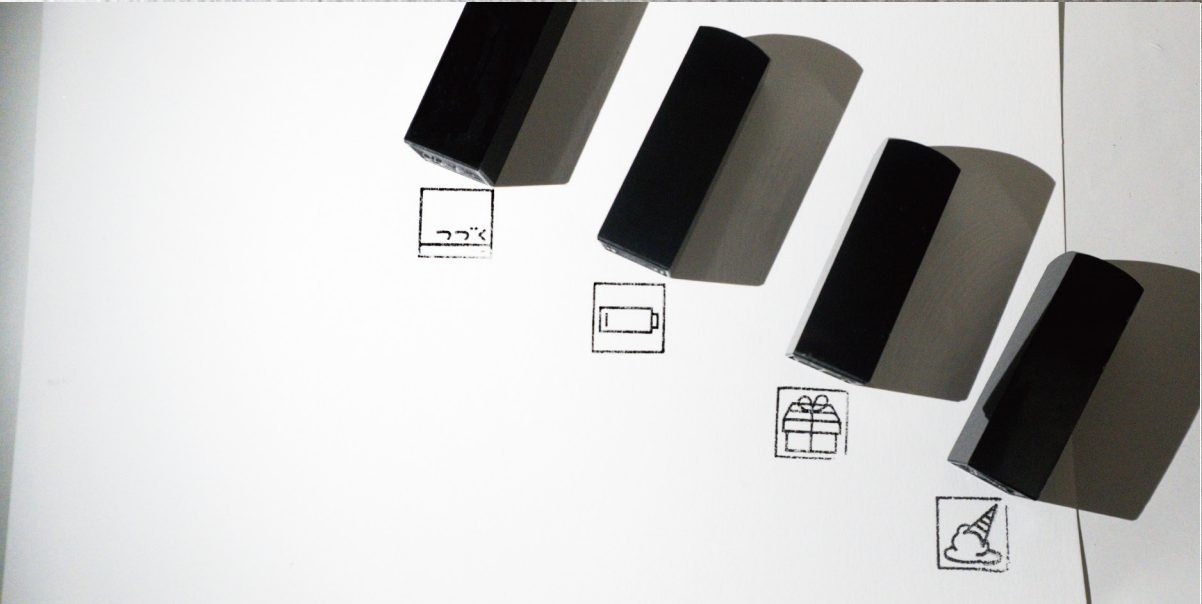
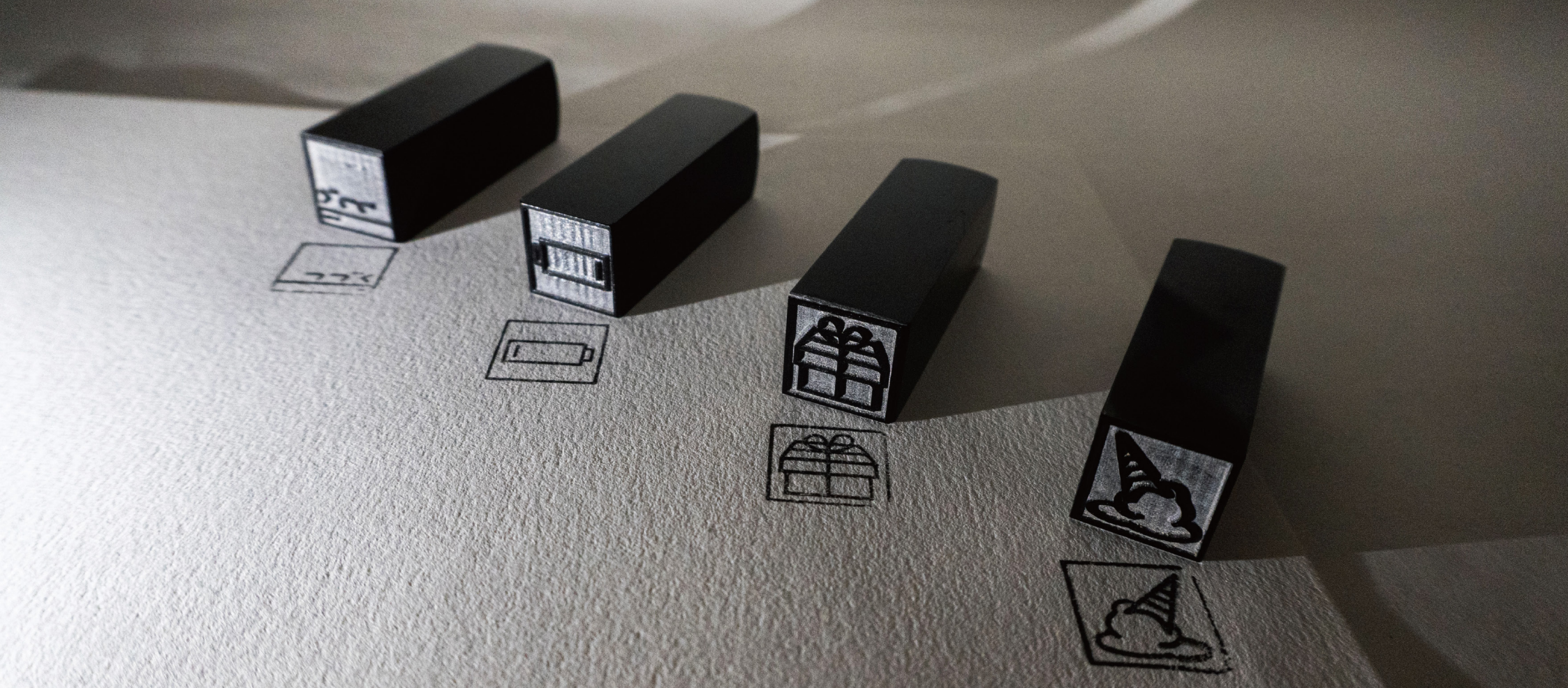


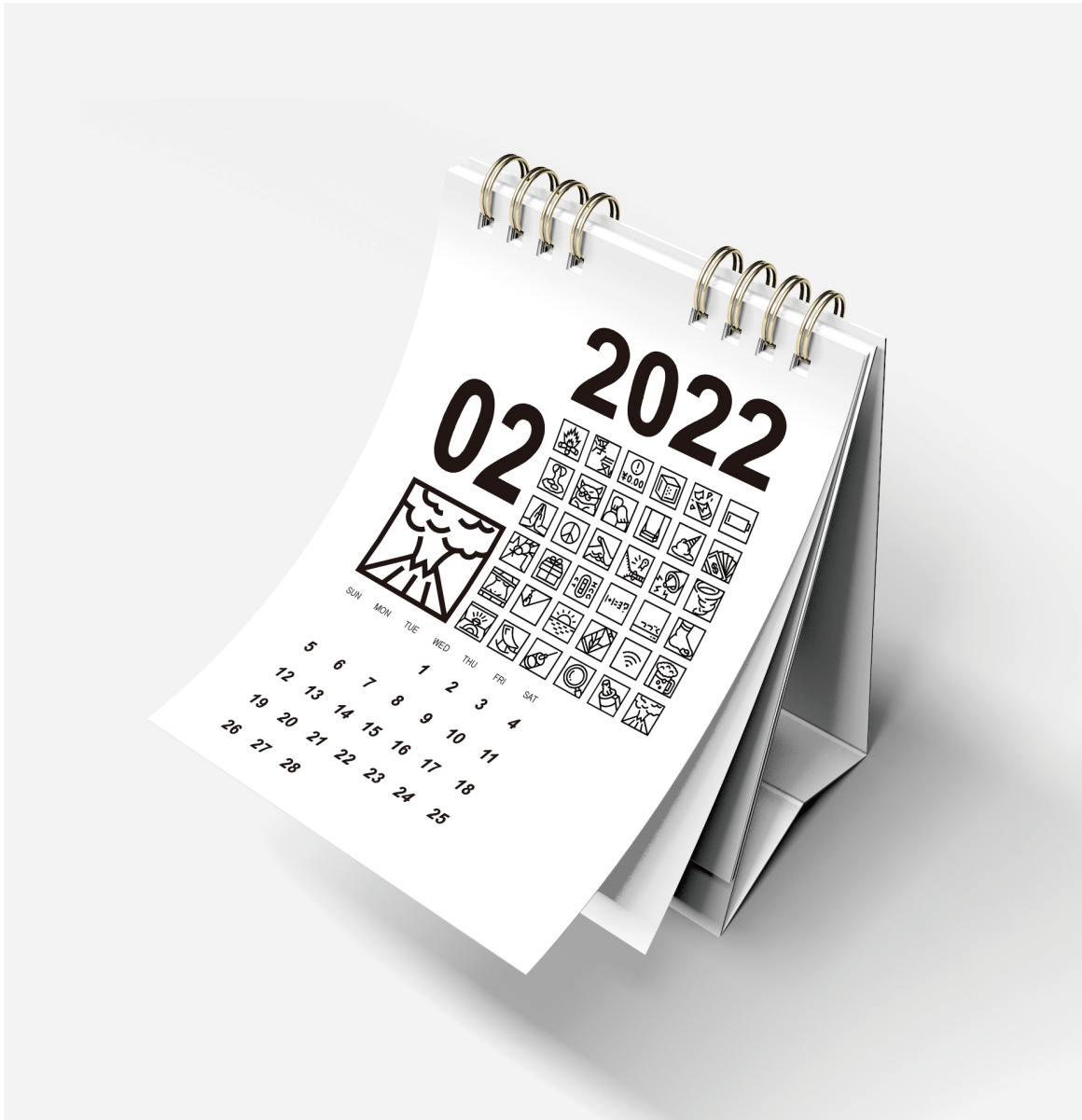


印鑑

Emotional sketches

WORK9

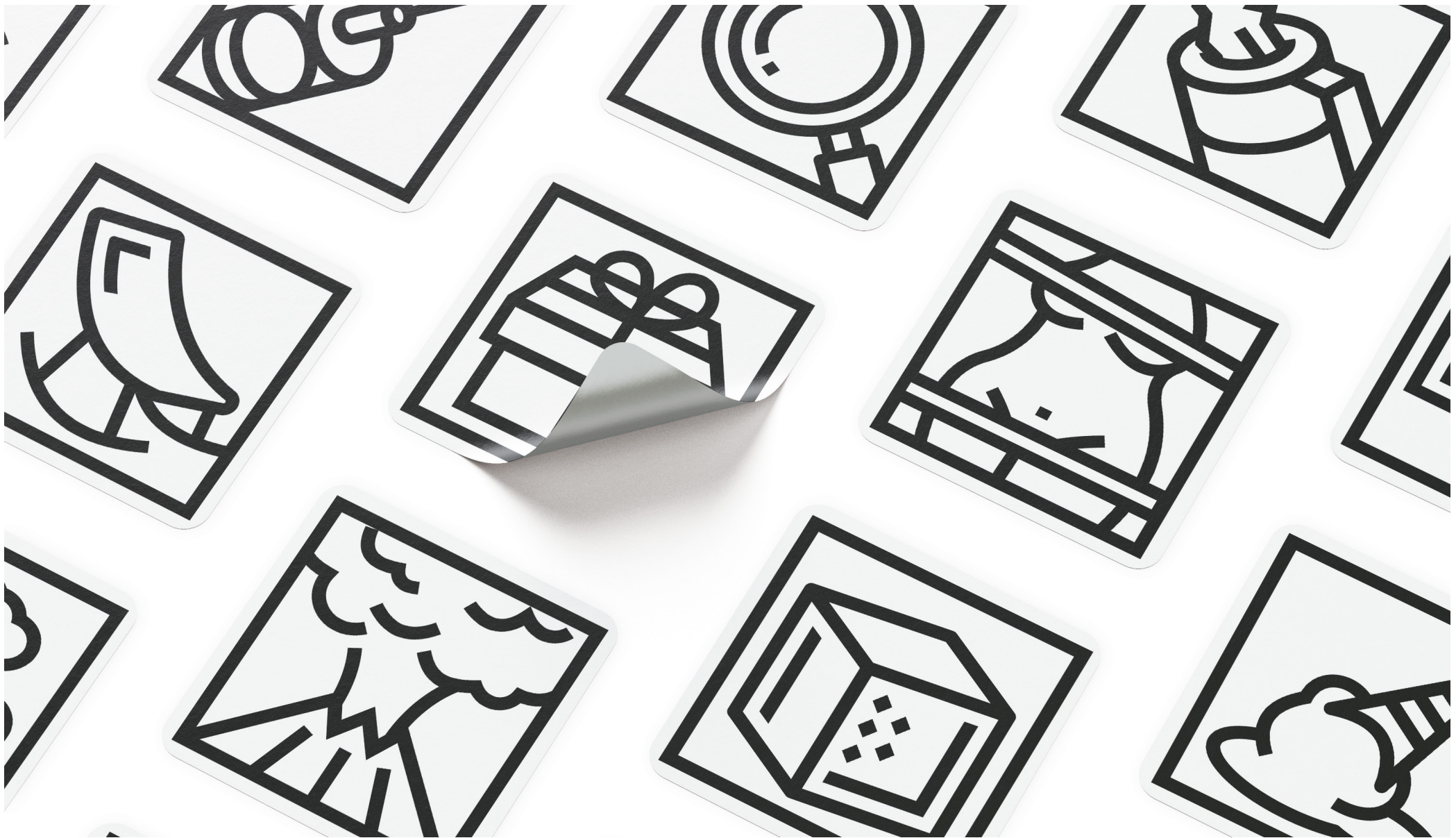




## カレンダーと封筒

Emotional sketches

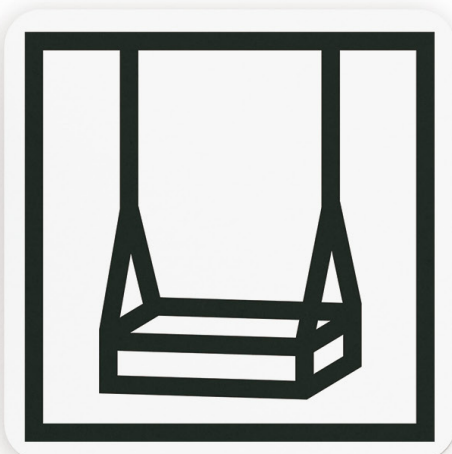
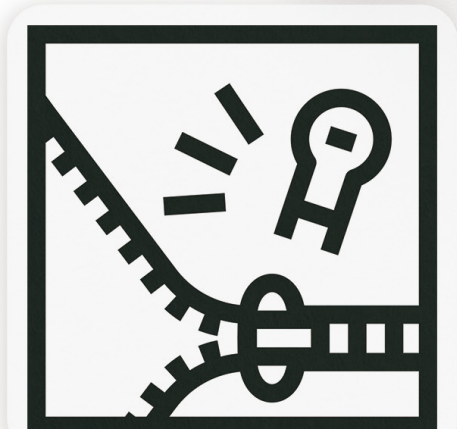
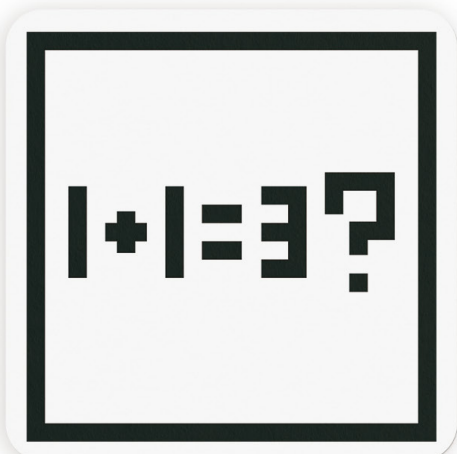
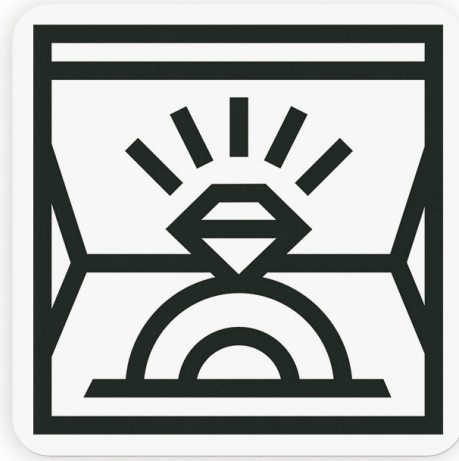
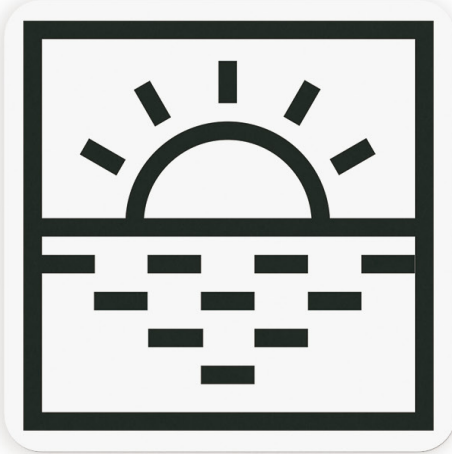
WORK9



シール

Emotional sketches

WORK9



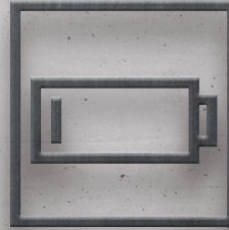
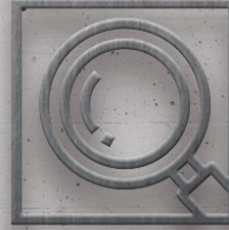


シーンを適用

Emotional sketches

WORK9





**EMOTIONAL VENUE**



切手

Emotional sketches

WORK1



---

# THANK FOR WATCHING

