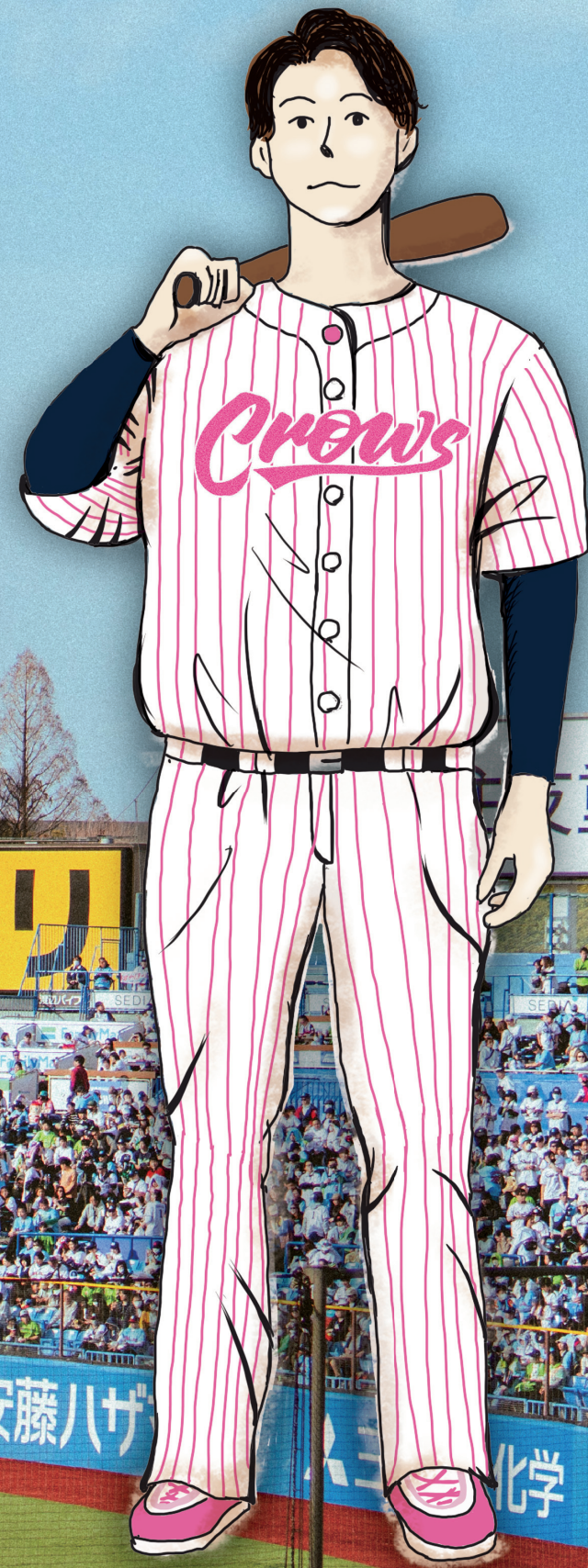


**MASATO
KUROKAWA
COLLECTED
WORKS**



はじめまして。
黒川真登です。
私の夢は、
スポーツ
グラフィック
デザイナーに
なることです。



Uniform Design

Illustrator / Procreate

草野球チームのエンブレム・ロゴ・ユニフォームデザイン

知人の草野球チームからユニフォーム制作の依頼をいただき
エンブレム、ロゴ、ユニフォームを制作しました。

デザインしたユニフォームを実際に形にする初めての経験だったので
印刷会社との色のやりとりや、細かいデザインの修正など
慣れない部分がありながらも完成に至った大事な作品です。

■ オーダー：野球メキシコ代表のようなユニフォーム

■ コンセプト：「ナポリタンズ」に相応しいカラーチョイスで、ナポリタンズらしさを出す

■ エンブレム・デザイン

フォークとスプーンとナポリタン
「ナポリタンズらしさ」を
最大に引き出せたエンブレムです。
タイポグラフィとイラストの
バランスもよく取れていると思います。



■ ユニフォームデザイン



■ 胸ロゴ・デザイン

Napolitans

■ マーク・デザイン

N

■ 背番号・デザイン

12345
67890



Brand Design

Illustrator / Fresco / Procreate

自分を表現するロゴデザイン

ブランドカード (W91×H55mm)

わたしは、「くろかわまさと」です。
昔から、野球をやっており勝負事が好きです。
負けず嫌いな一面もあると思います。
何も知らない畑に飛び込むことも好きです。
そんな自分を表現したブランドをデザインしました。

自分自身の思 い、目標をコンセプトとして採用 し、
氏名の頭文字であ る「く」と「ま」から「KUMA」
というブランドをつくることに決定しました。

■ キーワード：戦う姿勢≧力強い>挑戦>シンプル

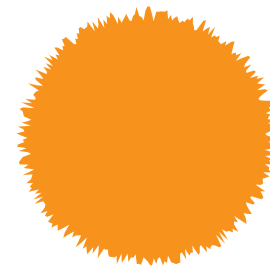
■ コンセプト「唯一無二な事を熱心に、そして盛大に成し遂げる」



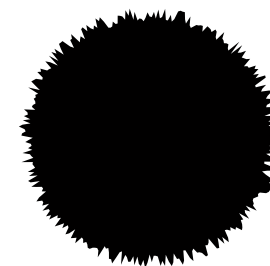
■ ロゴデザイン



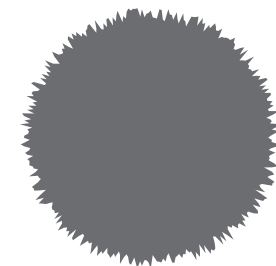
■ ブランドカラー



C0 M50 Y100 K0



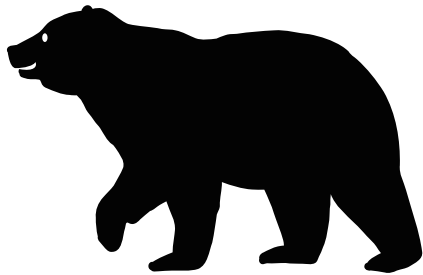
C40 M50 Y50 K100



C0 M0 Y0 K70

KUMA

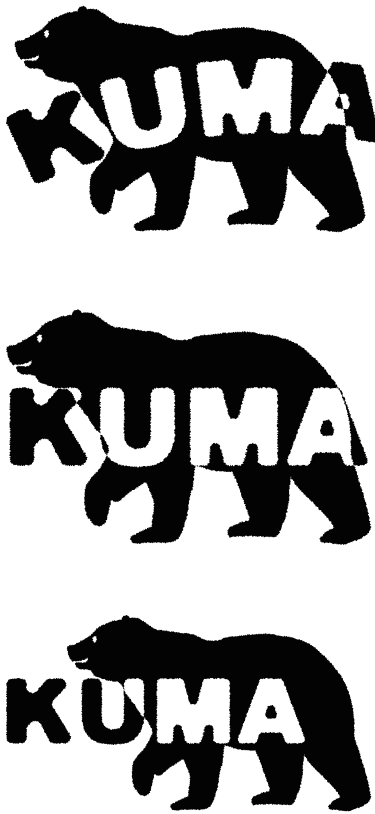
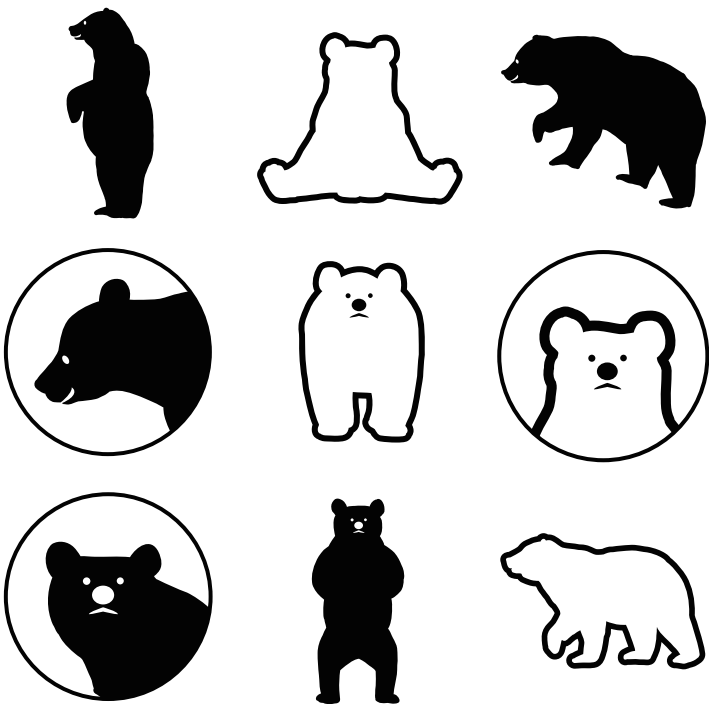
STEP1
タイポグラフィの検証



STEP2
シンボルマークの検証



STEP3
ブランドロゴの検証



■ デザインプロセス

- STEP1 タイポグラフィの検証。熊を連想させるため、丸みを帯びたデザインに。
- STEP2 シンボルマークの検証。コンセプトキーワードに一番合うものを選んだ。
- STEP3 ブランドロゴの検証。視認性の点で、タイポとシンボルが別れたものを採用。
- STEP4 ブランドパターンの検証。コンセプトを英単語にして並べ、菱形の空間を設けた。
- STEP5 ブランドカードの検証。パターンの大きさを小さくし、より模様に見えるように調整した。



STEP4

ブランドパターンの検証



STEP5

ブランドカードの検証

熱心な Keen

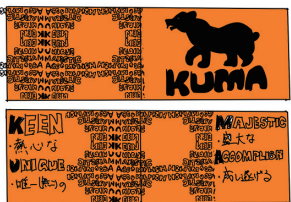
唯一の unique

社長の majestic

成金者の accomplish

KEEN
UNIQUE
MAJESTIC
ACCOMPLISH

KEEN
UNIQUE
MAJESTIC
ACCOMPLISH



Brand Design

Illustrator / Photoshop / Procreate

相撲× アメコミをテーマにしたブランドデザイン

メインビジュアル B3 (W364×H515mm)
トレーディングカード (W63×H88mm)

相撲は、日本の伝統あるスポーツです。古事記や日本書紀にも記載があり、日本での発祥は紀元前23年であるとされています。相撲の魅力は、160kg ちかい大きな体がぶつかり合う面白さです。

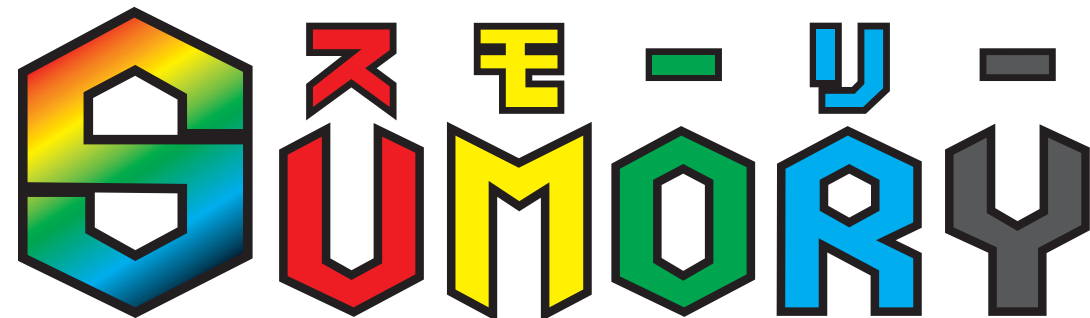
近年は、相撲離れが問題となっており、少しでも相撲に興味を持って欲しいという思いで、相撲とアメコミを掛け合わせた「SUMORY」というアニメを想定して、ビジュアル・ロゴの制作をしました。

キーワード：伝統≧親しみやすい≧迫力ある

コンセプト：相撲ヒーロー物語へようこそ

ターゲット：相撲に興味薄い若年層や外国人

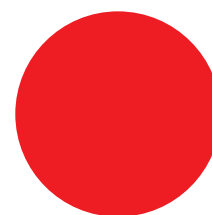
ロゴデザイン



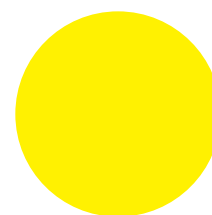
コピー

相撲ヒーロー物語へようこそ

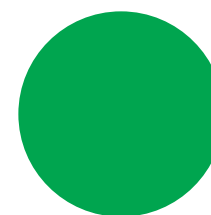
ブランドカラー



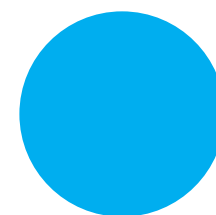
C0 M100 Y100 K0



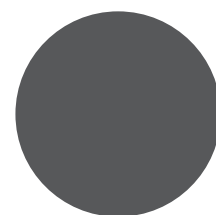
C0 M0 Y100 K0



C100 M0 Y100 K0



C100 M0 Y0 K0



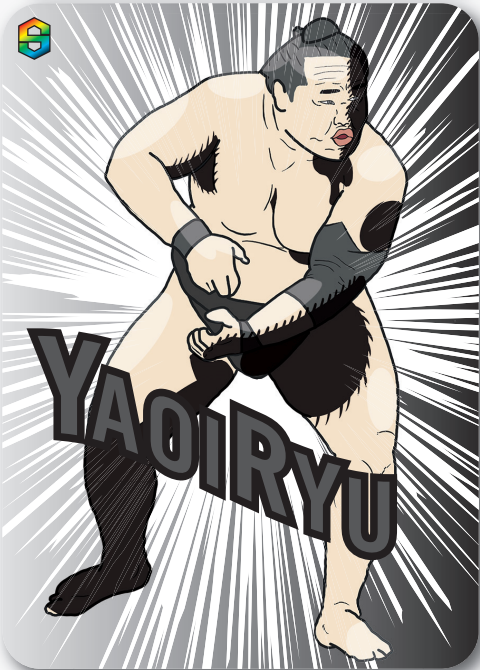
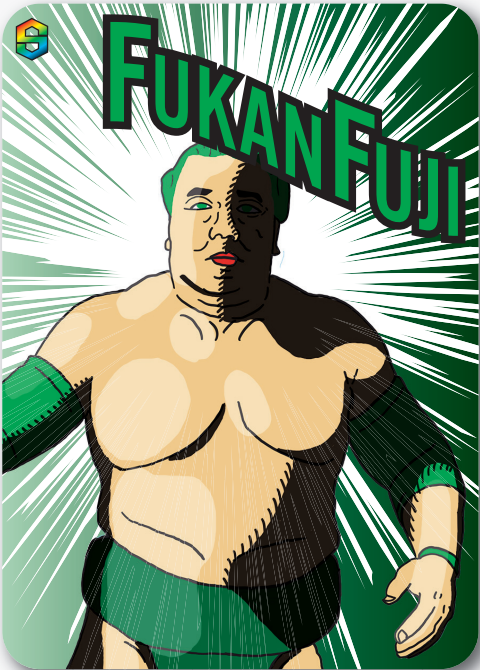
C0 M0 Y0 K80

SŪMŌRYŪ

相撲ヒーロー物語へようこそ

スモリーは、アメコミ風イラストで描かれた力士が主人公の相撲ヒーロー物語。皆乃花・森守の里・俯瞰富士・白勝・夜生龍、総勢五人のヒーローがそれぞれ得意分野を生かし、世の悪・困り事を解決する。

相撲とは、力比べや取っ組み合いから発生した伝統スポーツである。古事記や日本書紀にも記載があり、日本での発祥は紀元前23年であるとされている。現在の大相撲は、江戸時代からほぼ変わらぬ姿で行われる。

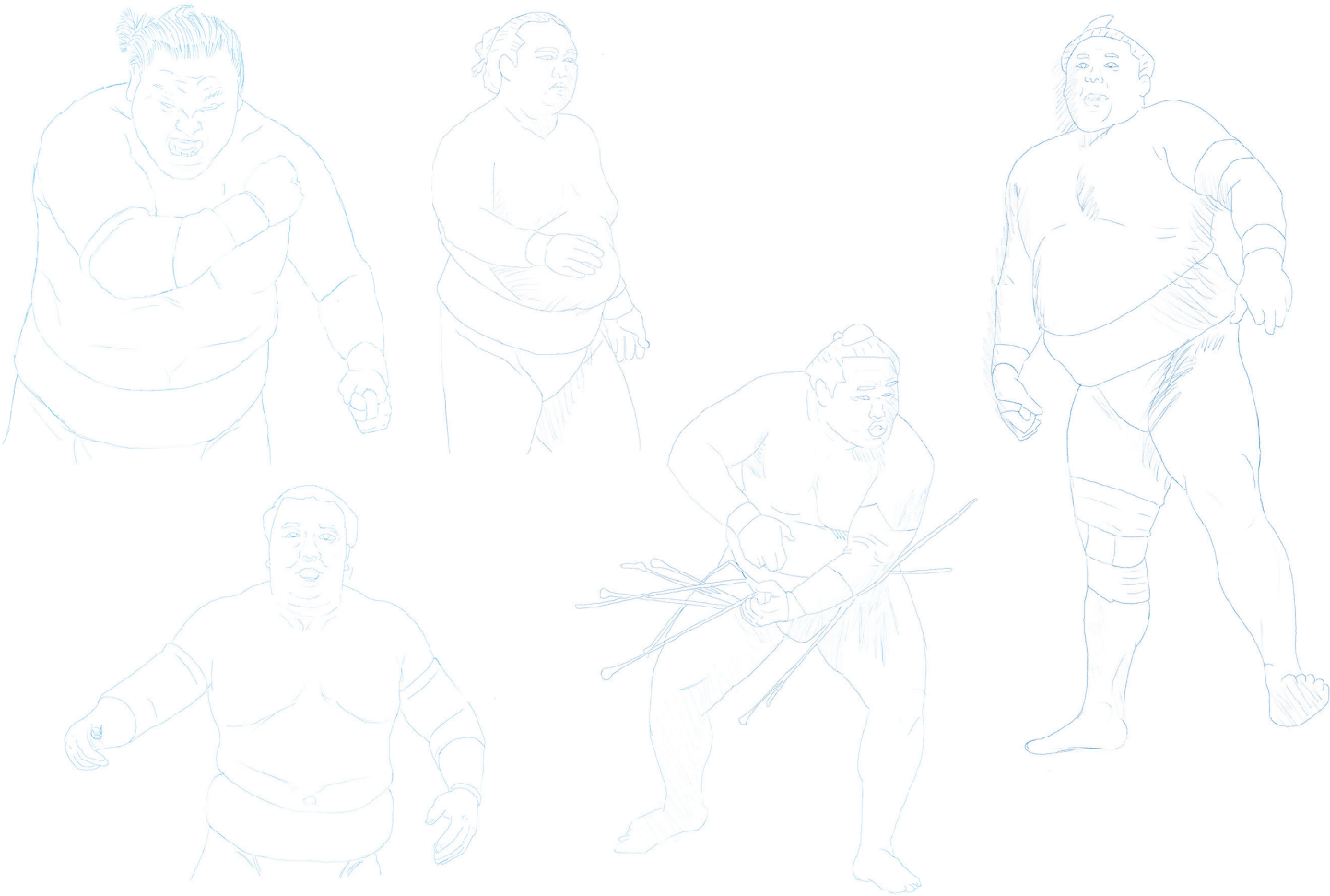




STEP1
ロゴの検証



STEP2
キャラクターの検証(ラフ)
トレーディングカードの検証(ラフ)



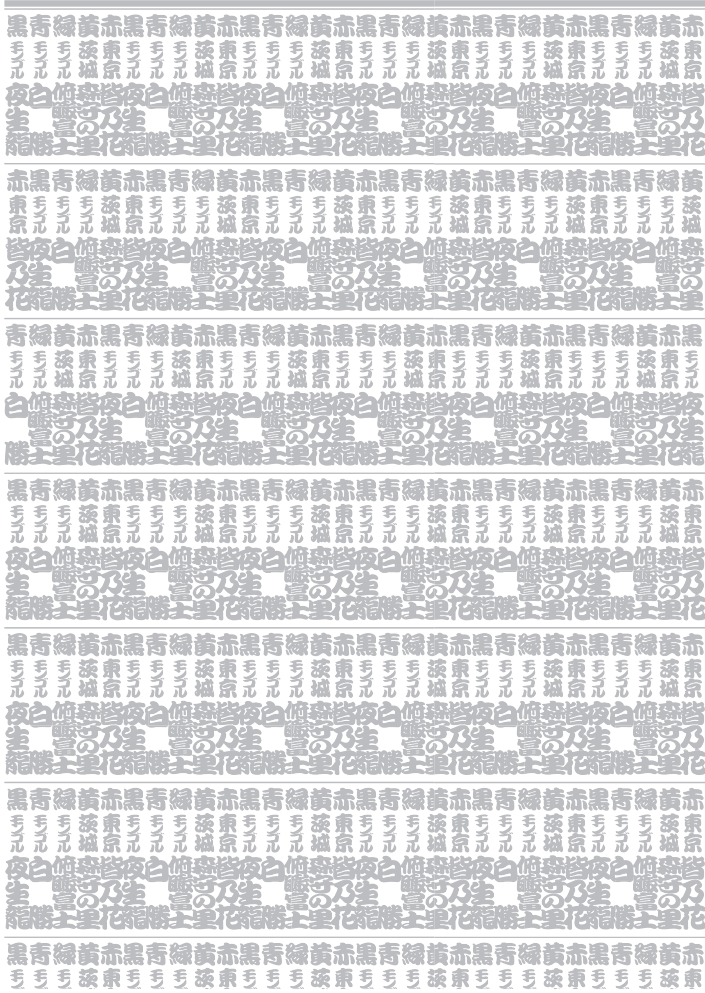
デザインプロセス

- STEP1 ロゴの検証。角が多い文字にし、単色を使うことでヒーロー感を演出した。
- STEP2 キャラクター・カードの検証。アメコミ風になるようにベタ塗りを多く採用した。
- STEP3 メインビジュアルの検証。番付表のようなパターンを背景に入れたところがポイント。



STEP3

メインビジュアルの検証(ラフ)
パターンの検証



Advertisement Design

Illustrator / Photoshop

「本との出会い」をテーマにした広告デザイン

毎日新聞広告 全15段 講談社 (W380×H511mm)

AI時代が本格化していく現代、デザインで人間がAIに勝るには
ハンドメイドグラフィックスです。

この作品は、人と人が交わる交差点にはほとんど標識があり
その存在に講談社がなれるといいな、という想いを込め
存在しない標識をハンドメイドで制作しました。

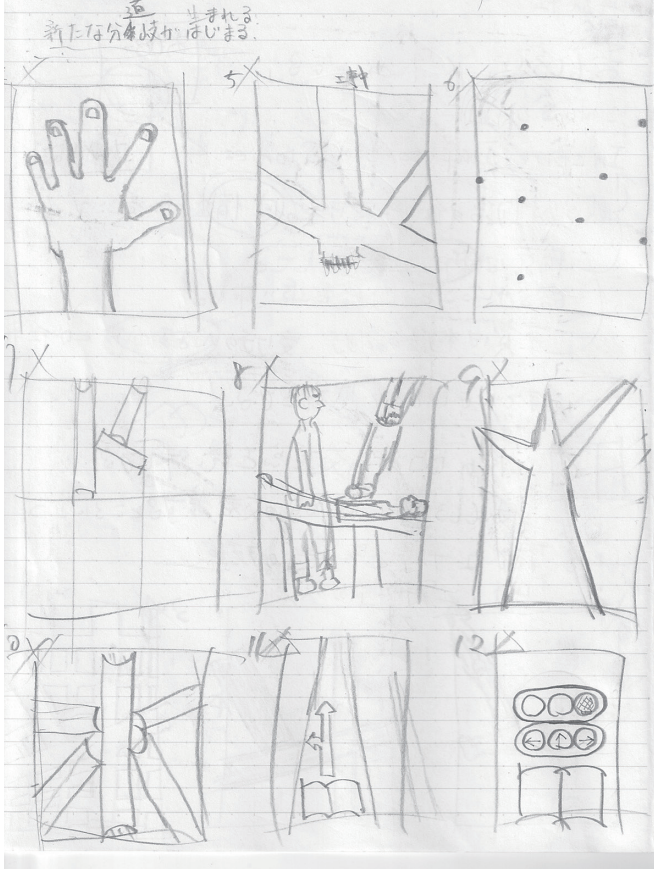
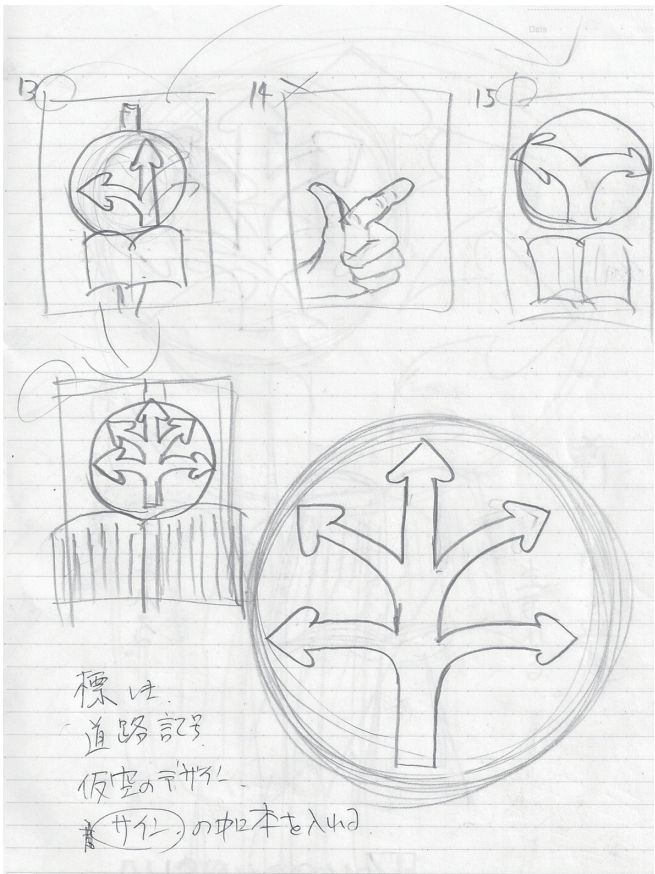
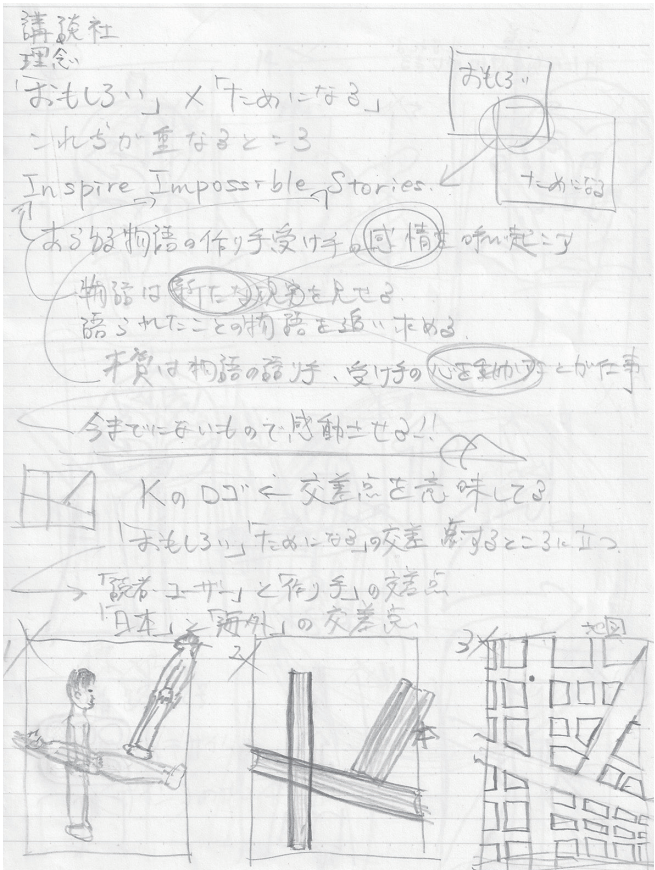
予算の都合上、標識自体は木製、ポールはステンレスになり
手作り感が出てしまいましたが、これこそ人間がAIに勝る
ハンドメイドグラフィックスの良さなのだと感じました。

■コンセプト：人と人が交わる交差点に「本との出会い」がある

■ターゲット：全国民・老若男女



■ 分析・アイデアサムネイル

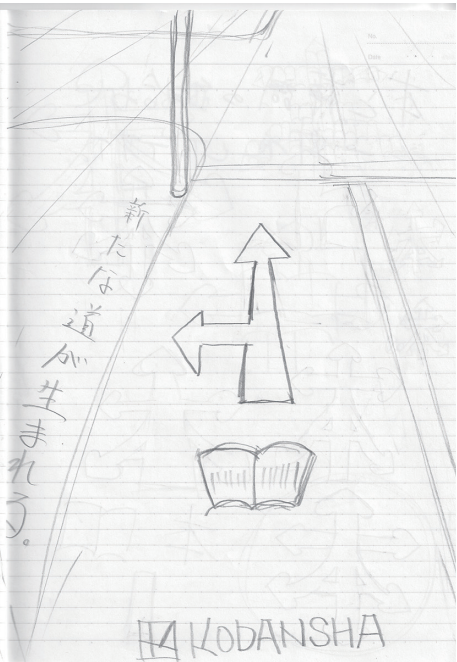
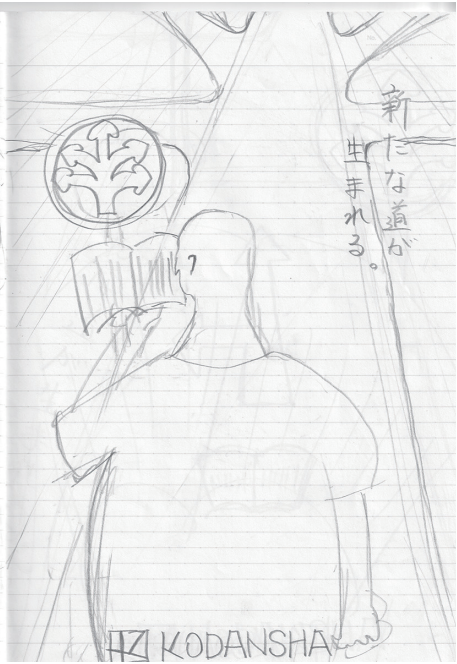
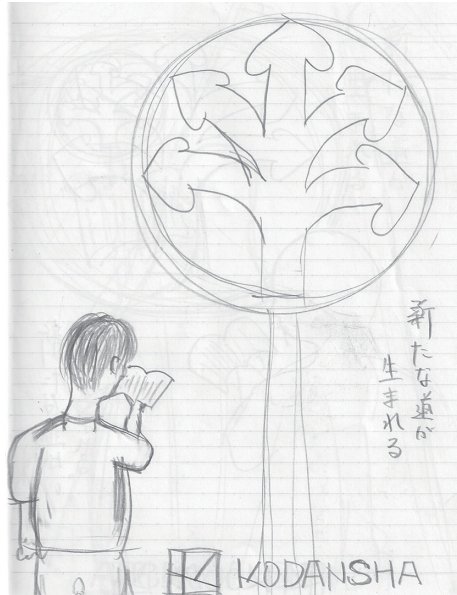


まずは、クライアントの企業理念や大事にしているところを調べました。

次に、頭に浮かんだものをアイデアサムネイルとして書き出しました。

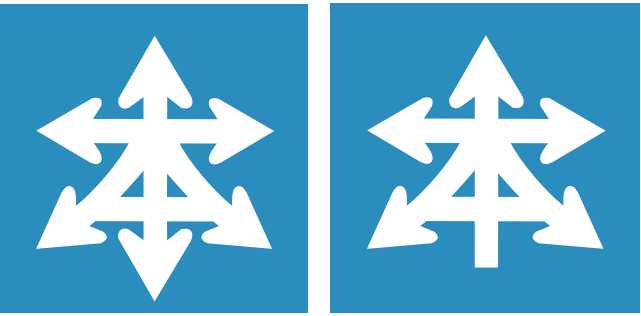
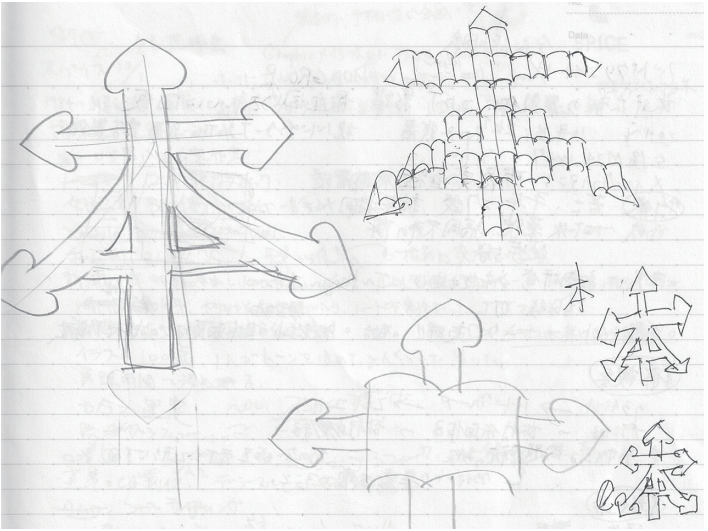
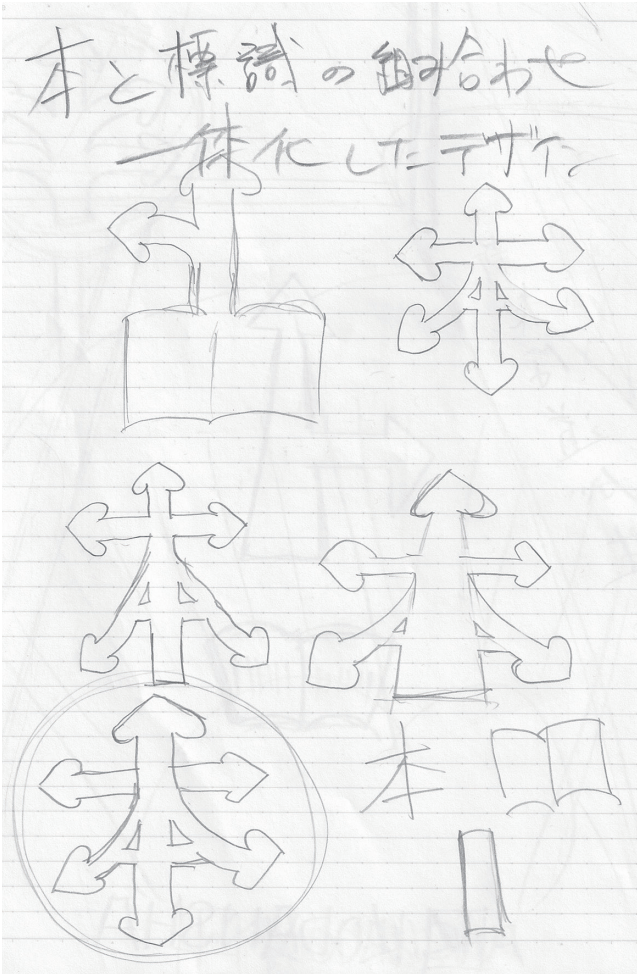
「交差するところ」を前提にアイデアを出していきました。

■ ラフスケッチ



この時点で、本を読んでいる人、道路、標識の3 つに絞りパターンを増やしました。

■ 方向性とイメージそして完成形へ



本と標識を一体化させることで
主役を明確化しました。

可読性、視認性を意識しました。



※この写真の人物は撮影に協力してくれた友人です。



CD Jacket Design

Illustrator / Photoshop + Modern
Techniques

シティポップなジャケットデザイン

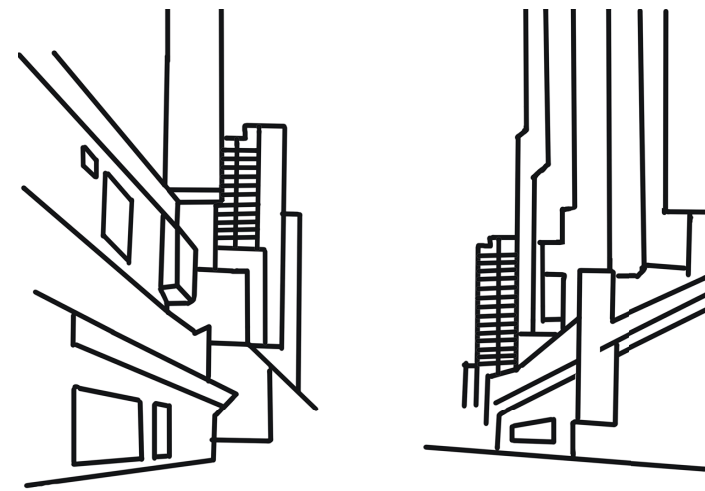
モダンテクニックを使ったCDジャケットデザイン (W120×H120mm)



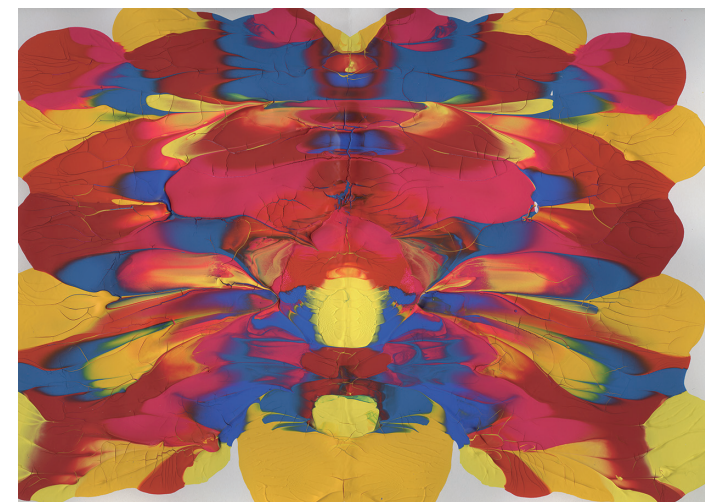
■ コンセプト：ネオン街に照らされる男女

モダンテクニックのひとつである「デカルコマニー」と「吹き流し」を使って、シティポップな雰囲気に仕上げた。元々は、男女のシルエットと、街の線画だが、この二つのテクニックを使い、Photoshopで光彩をかけることで、ここまで綺麗な作品に仕上がった。

■ 街の線画



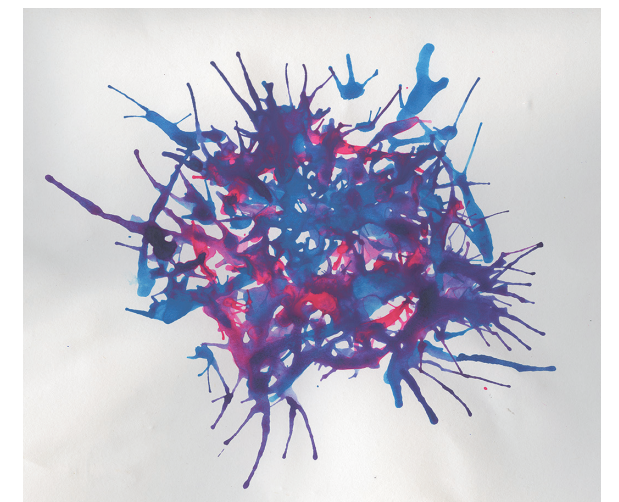
■ デカルコマニー



■ 男女のシルエット



■ 吹き流し



Front Cover Design

Illustrator / Photoshop

ラーメン特集雑誌の表紙デザイン

雑誌「idea」のラーメン特集の表紙デザイン（A4 変形サイズ：W225×H297mm）

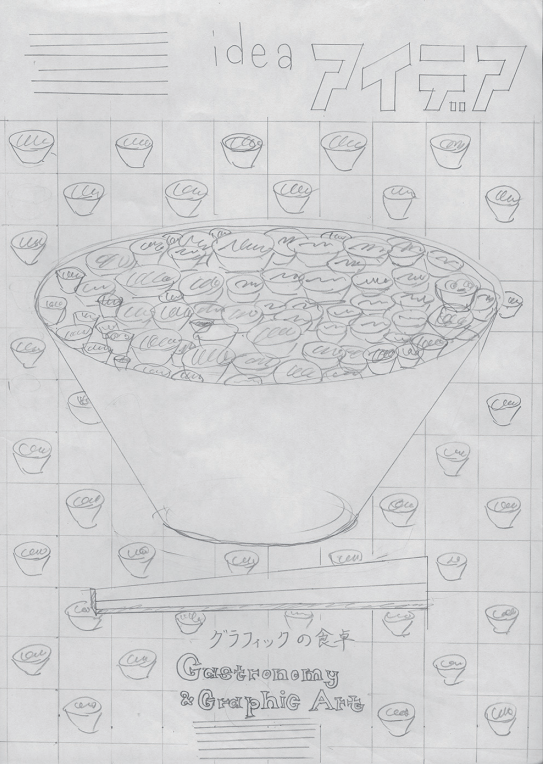
「ラーメンがないと生きていけない。そんな方々に手に取ってもらいたい。」
という思いを込めて制作しました。
80 杯ほどのラーメンと背景のちびラーメンでインパクトを与えます。

Photoshop でラーメンの写真を切り抜き、
Illustrator で文字入れ・ロゴの配置を行ないました。
作品のポイントは、大量のラーメンです。ぜひご注目ください。

■ テーマ：ラーメン！ラーメン！！ラーメン！！

■ ターゲット：ラーメンが好きな方々

■ ラフスケッチ



Self Introduction

黒川 真登
Masato Kurokawa

2000.6.10 生まれ
東京都江東区出身
趣味は野球観戦、音楽鑑賞、楽器演奏

小学4年から高校3年まで
野球をプレーし
チームで戦うことの楽しさと
忍耐力を鍛えることの大切さを学ぶ

大学3年時
スポーツデザイナー
大岩 Larry 正志氏に会い
グラフィックデザインを学ぶことを決意

専門学校在学中
知人の草野球チームの
ユニフォームデザイン等をして
将来は、スポーツチームの
ロゴ、ユニフォーム、グラフィック等の
スポーツグラフィックを
本気でやりたいと確信

2016.4 東京都立雪谷高等学校 入学

2019.3 東京都立雪谷高等学校 卒業

2019.4 大東文化大学 法学部 法律学科 入学

2023.3 大東文化大学 法学部 法律学科 卒業

2023.4 専門学校 東京デザイナー学院
グラフィックデザイン学科 入学

2023.4 専門学校 東京デザイナー・アカデミー
グラフィックデザイン学科 卒業見込み



最後まで
ご覧いただきまして
ありがとうございました。