





私の
Mac
Book

私の
ハデな**ポ**ーチ



私の
大事な**ノ**ート



私の
オオサンショウウオの
ポーチ



はじめまして!!

東京デザイナー・アカデミー、グラフィックデザイン学科
2年 熊田 陽菜 と申します!

小さな頃から、アニメや映画のキャラクターが大好きで、
たくさんのキャラクターから元気と笑顔をもらって育ち、
"私もキャラクターたちと一緒に、みんなを元気に、笑顔にしたい、
キャラクターに囲まれるお仕事がいい!"

と思い、デザイナーを目指しはじめました。

こちらのポートフォリオは、

私のデザインで、誰かが元気を貰ってくれたらいいな〜!

という想いで制作した、大好きな作品を集めたものになっております。

是非、最後までご覧いただけますと幸いです。

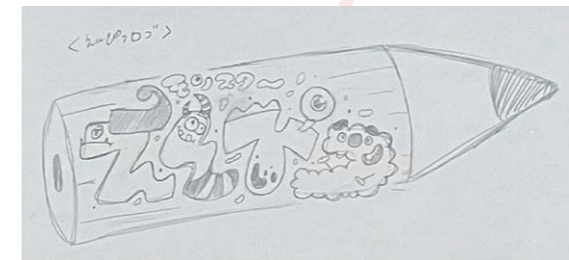
それでは、私の世界へのご案内いたします!

PACKAGE





ラフスケッチ



サイズ W55mm × H135mm



モンスターが穴から覗いているようなデザイン。
パッケージ背景は、キャラクターと同じ柄で
デザインしている。

モンスターえんぴつ

使用ソフト



制作時間 約1週間

コンセプト えんぴつ×モンスター

ロゴデザインの授業で制作した授業課題です。

小学生が毎日使うえんぴつと、ちっちゃくてカワイイモンスターのような小学生を掛け合わせた、小学生がターゲットの商品です。
ロゴと同じモンスターのシルエットで切り抜き、それぞれの色のモンスターが穴から覗いているかのようなパッケージにしました。
お気に入りのモンスターと一緒に楽しんで勉強してほしい! そんな思いで制作した作品です。





カラフルラムネ

使用ソフト



制作時間 約1週間

コンセプト 思い出に残るラムネ

飲料のパッケージを作るという、パッケージデザインの授業課題で制作しました。

小学生以下の子供をターゲットにしたパッケージで、購入時も購入後も楽しめるものにしました。

親しみやすい印象を与えるためにキャラクターを制作し、ラベル部分と瓶を開ける栓の二箇所に使用しました。

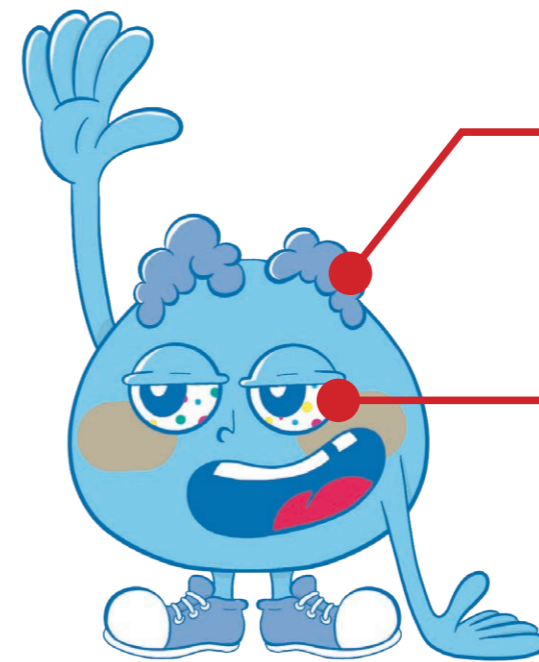
どの色を選ぶか、何味なのか、栓のイラストはなんなのか、でワクワクできるパッケージです。

ラムネの瓶を開ける栓

何人で飲んでも楽しめるように、決着がついてもつかなくても楽しめるじゃんけんに、「じゃんけんできるラムネ」で沢山の人の思い出に残るラムネになってほしいと思い追加した。



使用イラスト

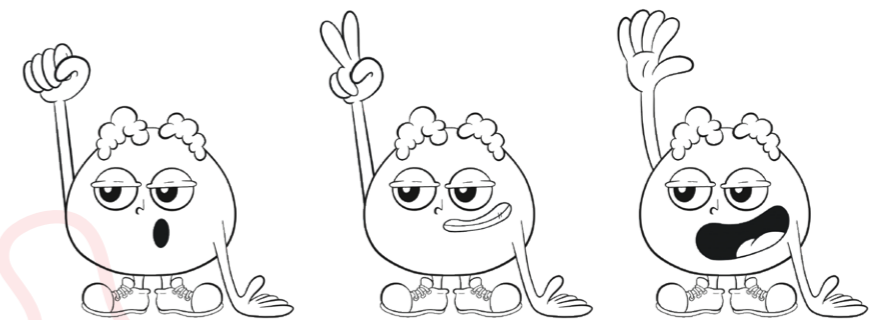


もこもこな眉毛

ラムネの炭酸をイメージして、シュワシュワしている眉毛に。

カラフルな目

ラムネの4色と同じ色。目の中までシュワシュワしている。





サイズ W80mm × H40mm

富山の押し寿司を包む

使用ソフト



制作時間 約一ヶ月

テーマ 和×カワイイ

富山デザインフェア「パッケージデザインコンペティション」に応募した作品です。

駅や空港での販売を想定し、移動時に開けられる個包装にしました。

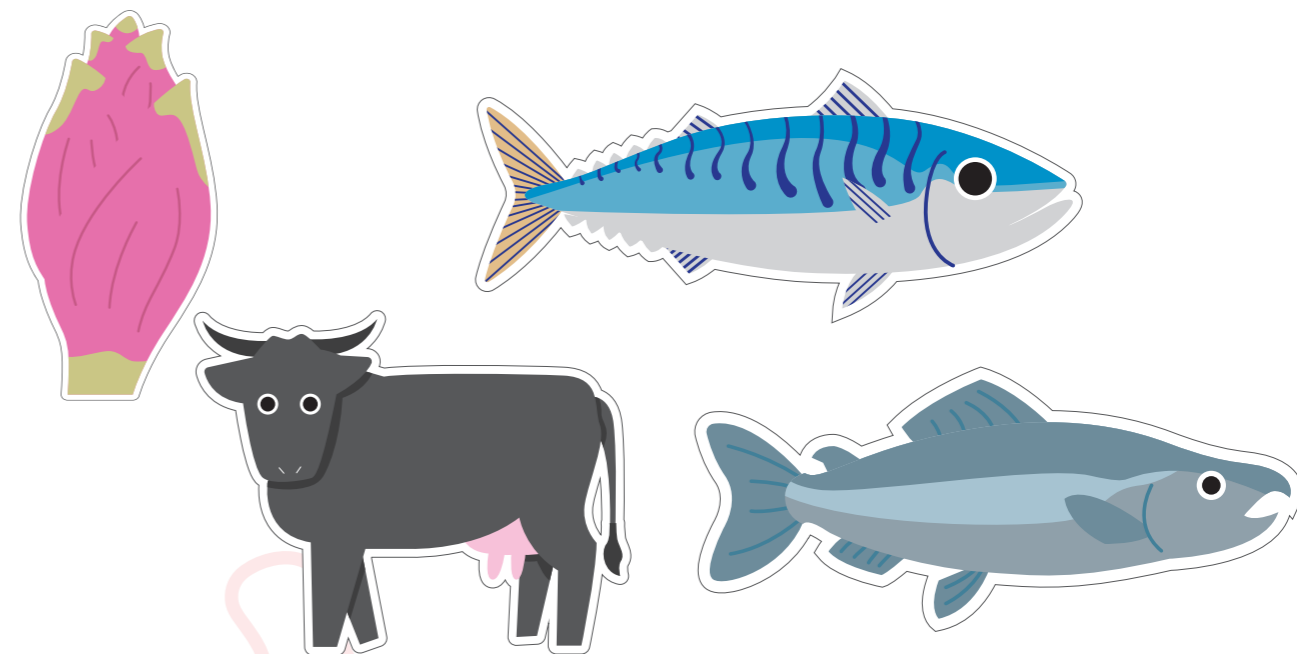
富山の食材、鱒・鱈・茗荷・氷見牛の4種類の具材が土から生えているようにしたり、海から出ているようにしたりして、遊び心のあるパッケージで制作しました。

中身パッケージ



笹の葉で巻く押し寿司をイメージして制作。
角のない帯にして、少し可愛いイメージになるように。
裏側は、パッケージにしようしているイラストと
同じイラストのステッカーを貼っている。

使用イラスト





ご祝儀袋

使用ソフト



制作時間 約二日間

コンセプト 飾りたくなるご祝儀袋

封筒を作るという、パッケージデザインの授業課題で制作しました。

貰って終わりなご祝儀袋ではなく、記念に取っておきたいようなご祝儀袋をコンセプトに制作しました。

水引の部分は、ペーパークイリングでお花を作り、ポップで可愛いものにしました。

短冊の「寿」の点をお花にしたり、中の封筒にもお花を沢山散らばせたりなど、全体的にポップなデザインで仕上げました。

寿

点の部分をお花にした寿。
色は、幸福や祝福を象徴する、朱色に。

全体的に明るいイメージにするため、
ピンク色とドット模様を入れたご祝儀袋の土台に。

熨斗の代わりにつけた、
ペーパークイリングの小花。





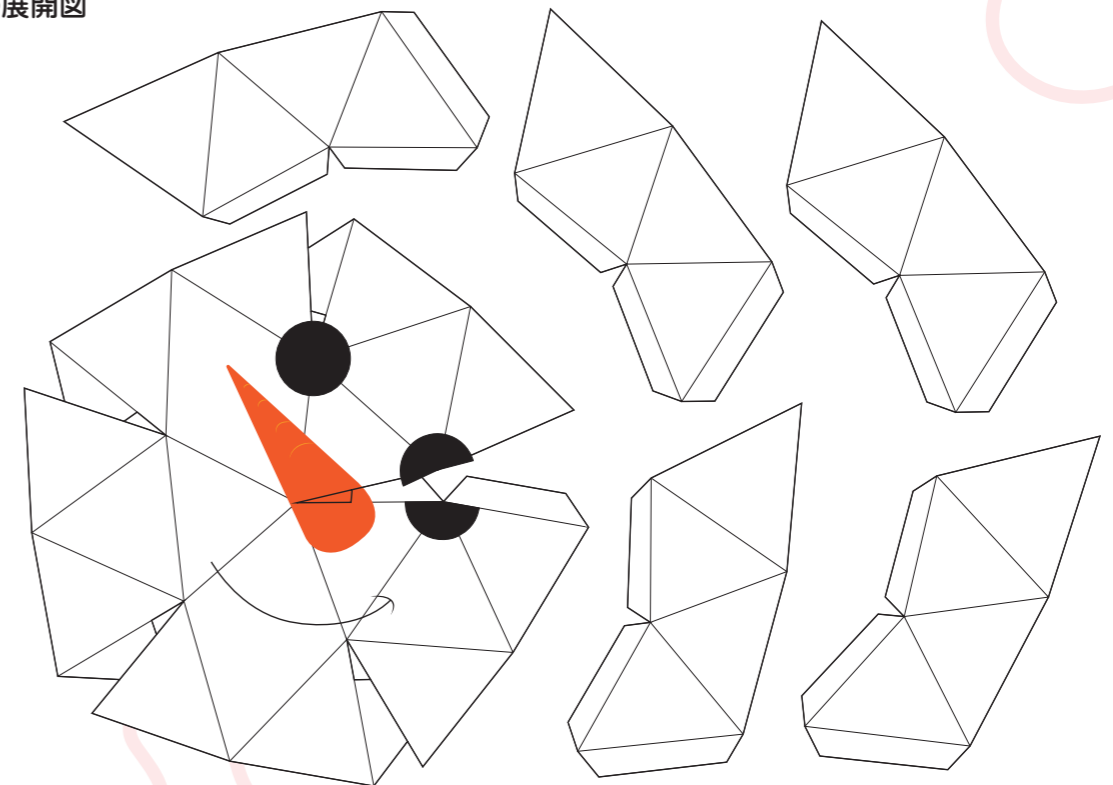
開いた時の様子



中の箱たちを取り出して、
雪だるまと並べて飾ることを想定し、
イラストのデザインに。

頭と体の接合部分と底面は、
半球を切って平らに。

球体の展開図



SNOWMAN

使用ソフト



制作時間 約一ヶ月

コンセプト ワクワクなクリスマス

クリスマスのアドベントカレンダーを作るパッケージデザインの授業課題でした。

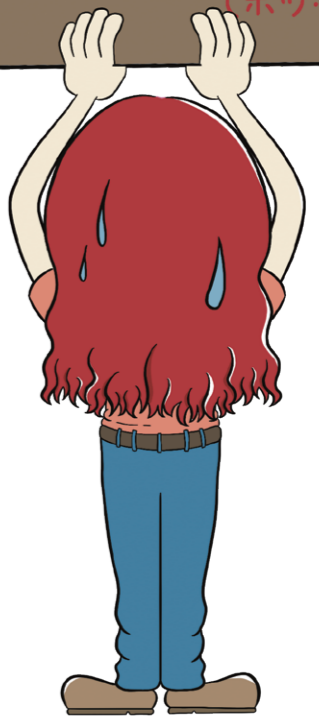
毎日開けるのが楽しみになるような、1日のご褒美になるような、そんなアドベントカレンダーが作りたいと思い、制作しました。

珍しい形の方がワクワクするかなと感じたので、球体にチャレンジし、雪だるまの形にしてみました。

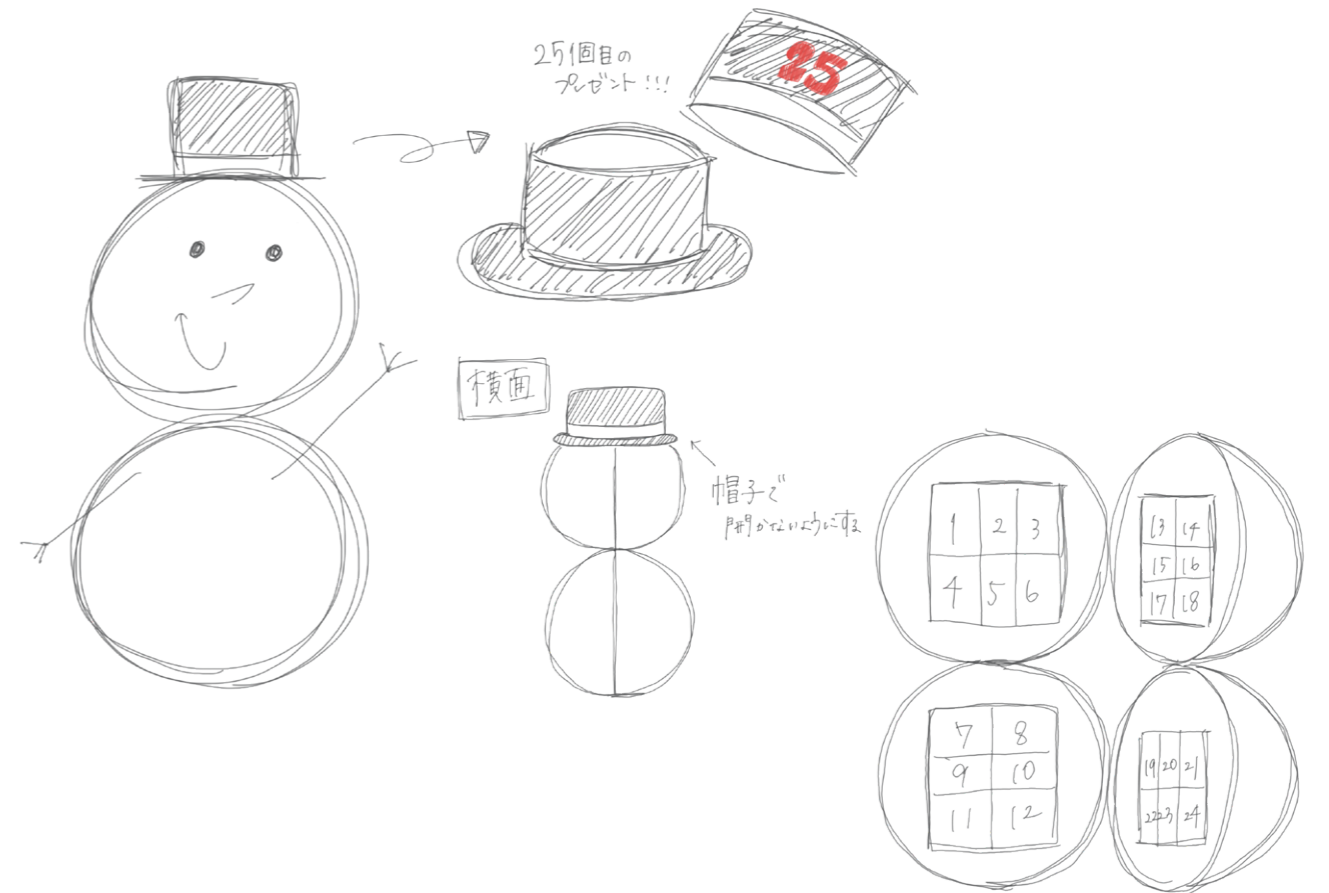
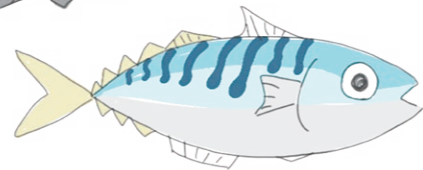
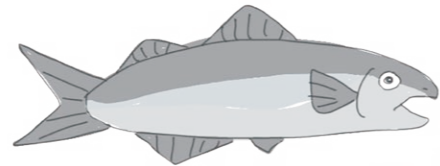
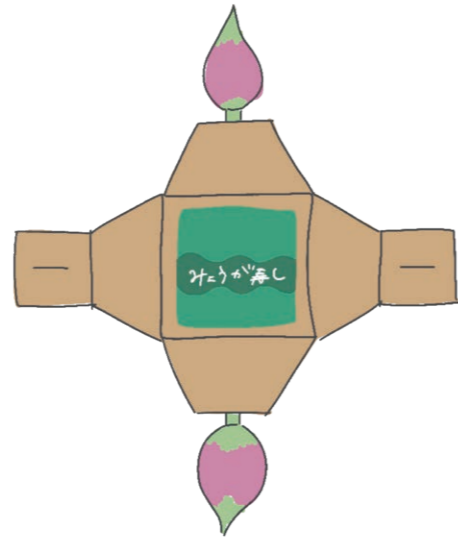
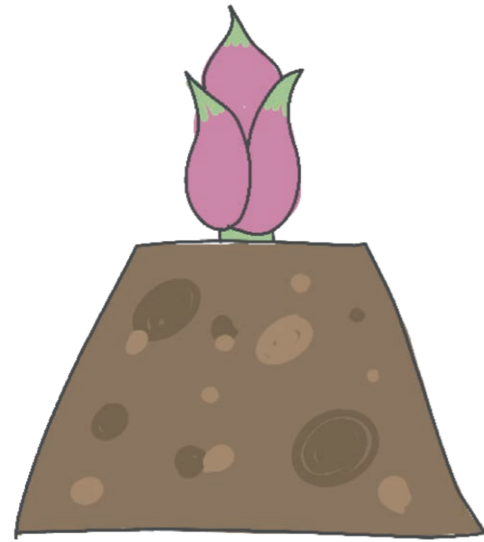
中の箱の形も、全て同じ形にするのではなくバラバラにして、「今日は大きい!なんだろう!」と楽しめるようにしました。

箱のイラストは、テーマに合わせてクリスマスを楽しんでいるようなイラストにしました。

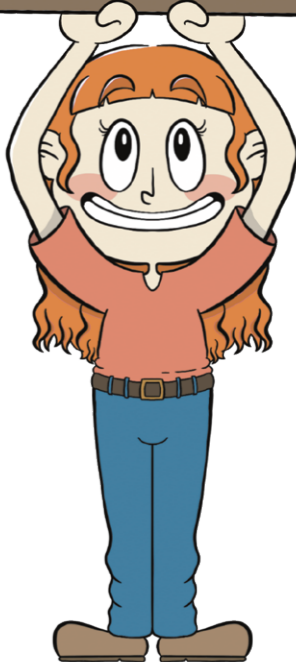
PACKAGE
(ボツ・ラフ)



ラフスケッチ・没案一覧



CHARACTER



ロゴにも囚人服のデザイン

THIEFの何か企んでいそうな目

サンタの帽子

実はサンタに強い憧れがあり、真似して被っている。
サンタになりたいのかは不明。



盗んだプレゼントを入れる袋
持っているサンタのシルエットと同じなので、
THIEFだとバレない。

囚人服のデザインの服
毎年盗みを働くので、親に無理矢理着せられている。
本人はサンタの服が着たいらしい。

THIEF (シーフ)

使用ソフト



制作時間 約2日



コンセプト ちょっぴり怖いクリスマス

1年生後期、クリスマスのキャラクターを作るキャラクターデザインの授業課題で制作しました。
ただ普通のクリスマスのキャラクターを作っても面白くない! と思い、悪戯が大好きな嫌われ者のキャラクターにしました。
サンタと泥棒のシルエットが似ていることに気づき、ふたつを掛け合わせたビジュアルに決定しました。
みんなのクリスマスプレゼントをこっそり泥棒していくキャラクターで、「THIEF」という名前は、英語で「泥棒」という意味です。
悪者感を出すため、少し暗めの紫で制作し、表情やポーズ、服装にもこだわって制作しました。

イラストメイキング



グッズデザイン



ナップサック



ロングTシャツ

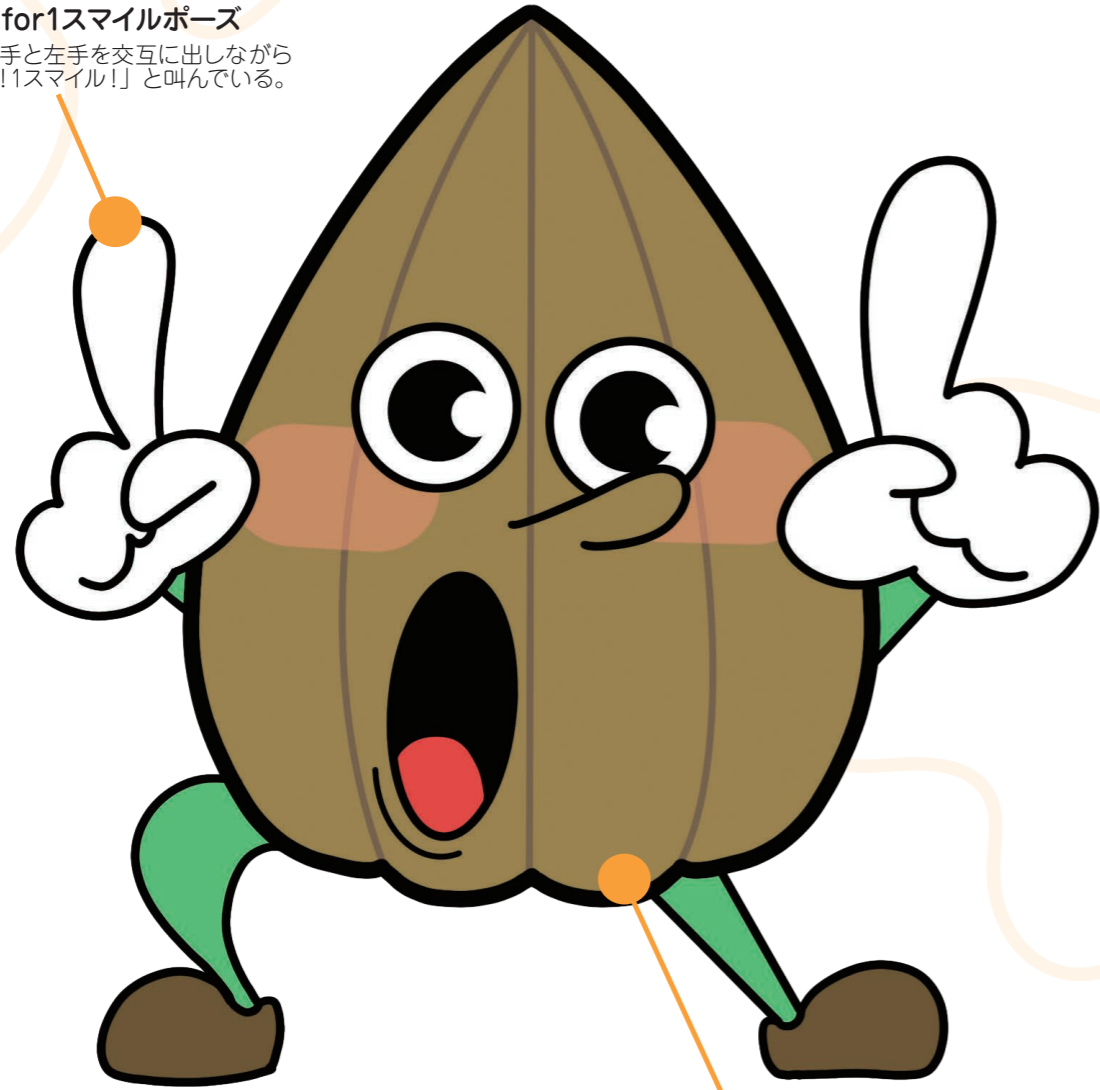


キャラクターブック

オポッドの目玉と同じ形

オポッド

1チョコfor1スマイルポーズ
いつも右手と左手を交互に出しながら「1チョコ!1スマイル!」と叫んでいる。



カカオポッドの形
中にはチョコレートの原料、
カカオ豆がたくさん入っている。

オポッド

使用ソフト



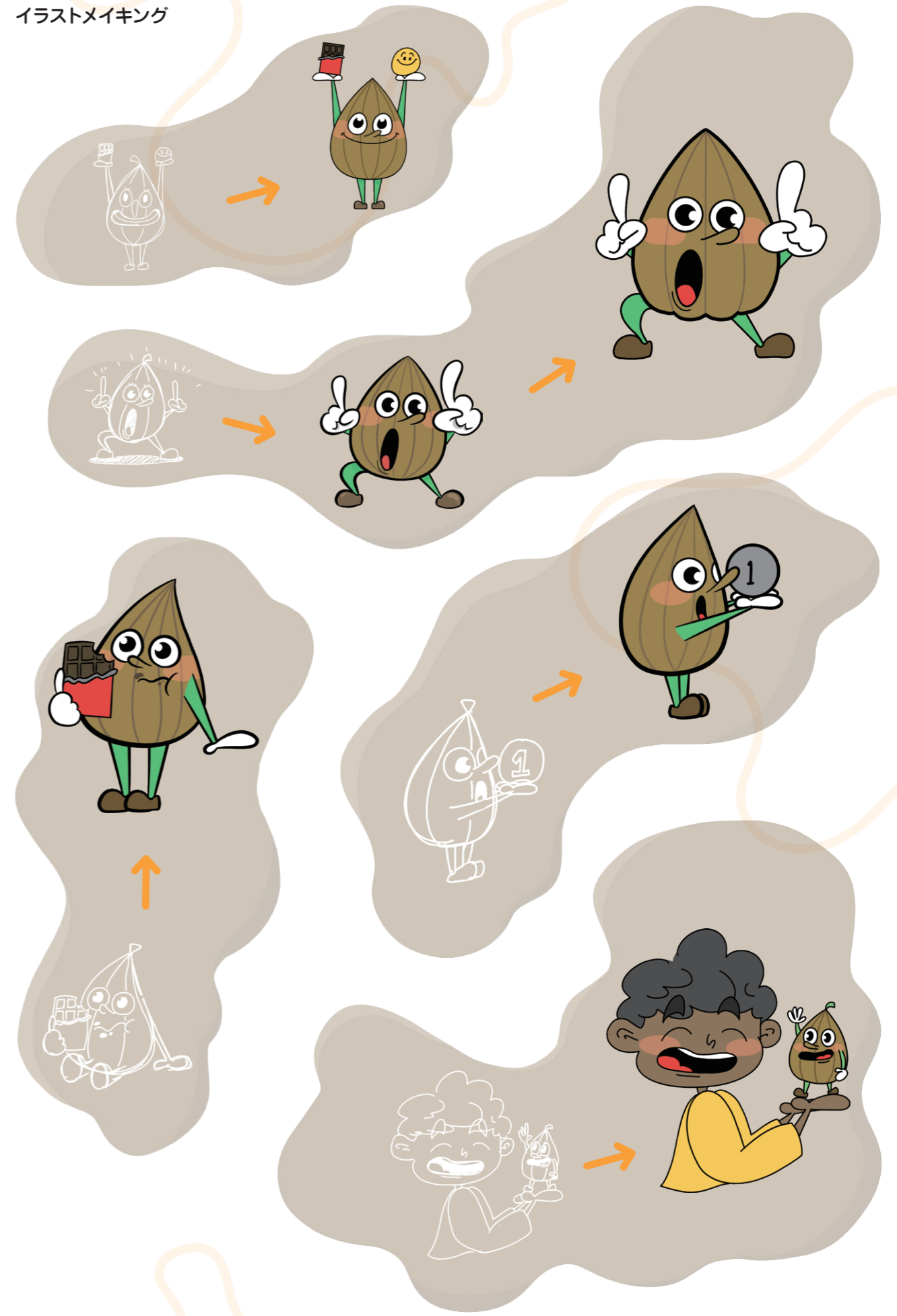
制作時間 約3日



テーマ 1チョコfor1スマイル

森永製菓の「1チョコfor1スマイル」キャンペーンキャラクターを提案する、キャラクターデザインの授業課題でした。キャンペーンを盛り上げる目的で制作するキャラクターだったため、説明用のイラストも何点が制作しました。親しみやすさを出すため、優しそうな表情にする事と、あまり暗い色を使わない事にこだわってデザインをしました。カカオ原産国からやってきたカカオポッド(カカオの実)のキャラクターで、名前は、カカオポッドから取って「オポッド」です。

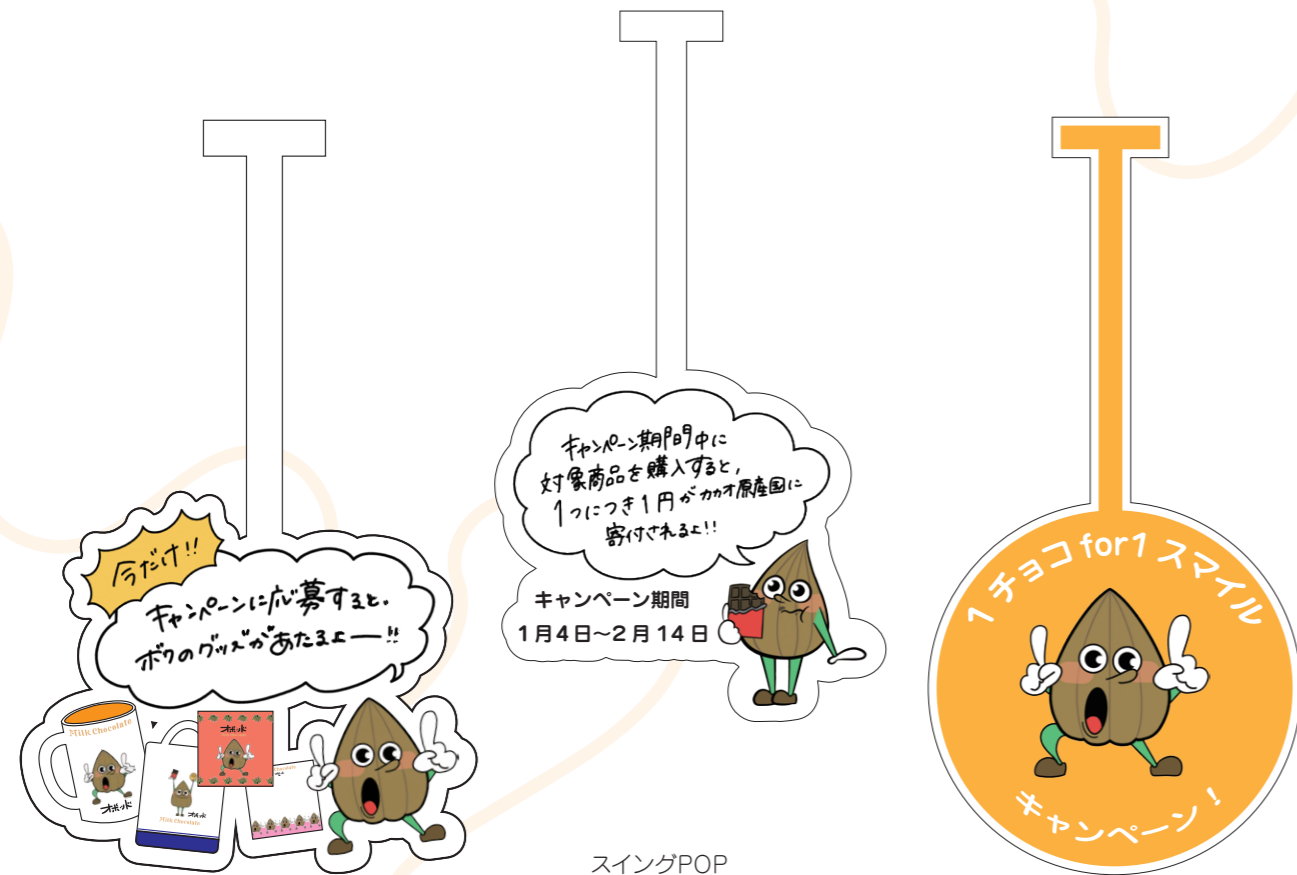
イラストメイキング



グッズデザイン



キャラクターグッズ



スイングPOP



キャンペーン用ラベルデザイン

CHARACTER
(ボツ・ラフ)





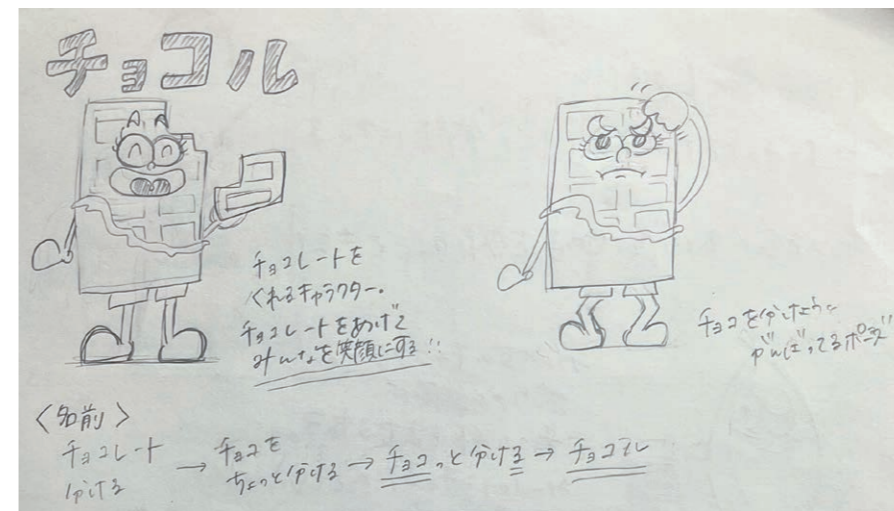
みんなのプレゼントを
燃やしてしまうキャラクター。
キャラクター設定で没に。



完成したキャラクター最初のラフ。
等身、バランス等が
上手く描けていなかった。



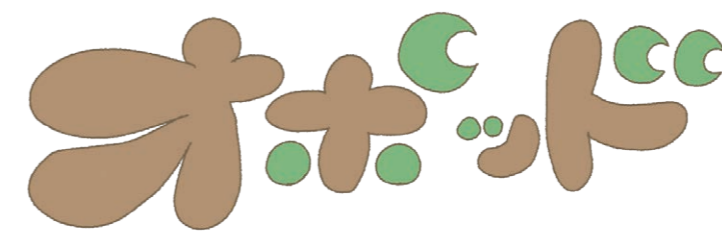
プレゼントが入る靴下のキャラクターと、
雪だるまのキャラクター。
メインキャラクターとの
相性が悪かったため、没に。



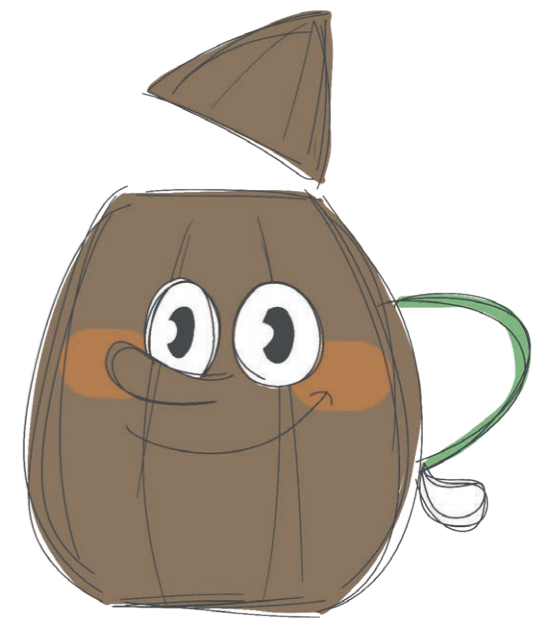
オポッドの別案。
キャンペーンの目的に合ったキャラクターではなかったため、没に。



木をイメージしたロゴ。
カカオの木のイメージとは異なるもの
だったため、全て没に。



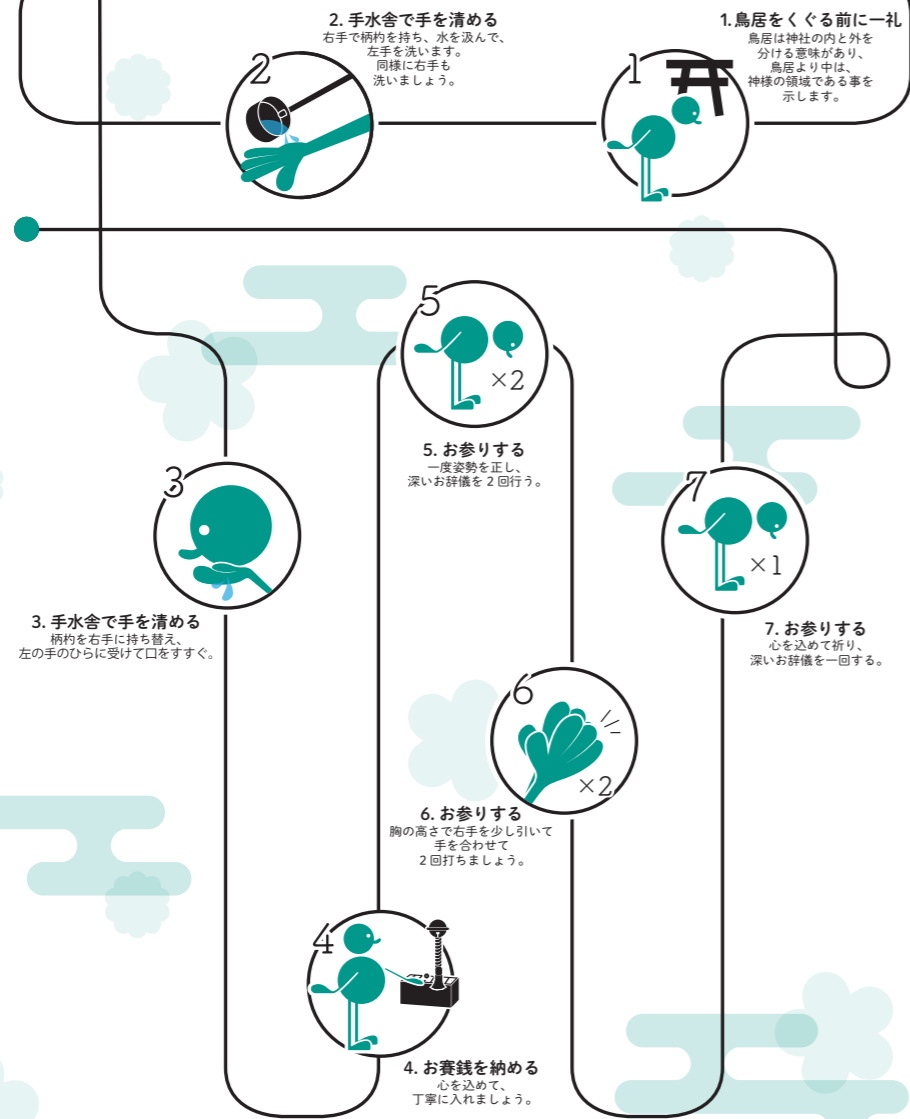
マグカップの別案。
課題の条件に合ったものではなかったため、没に。



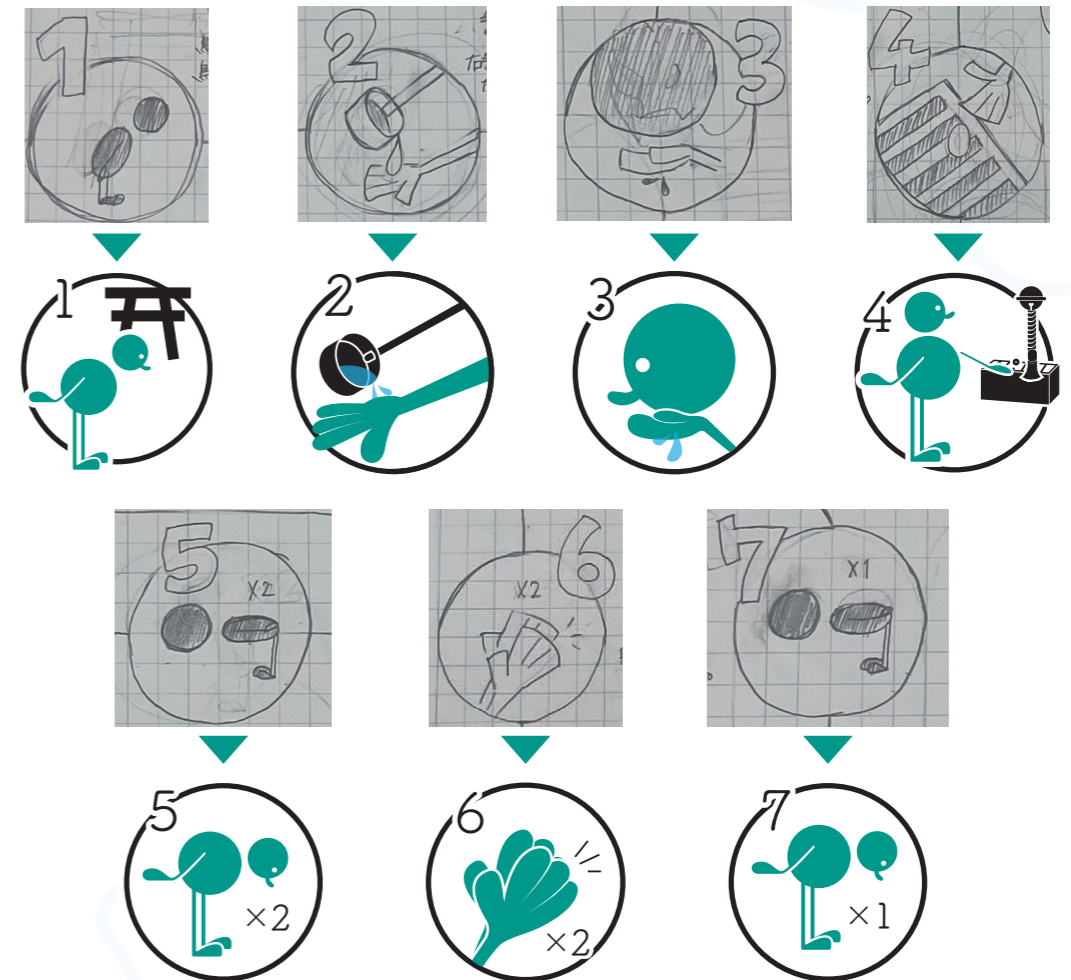
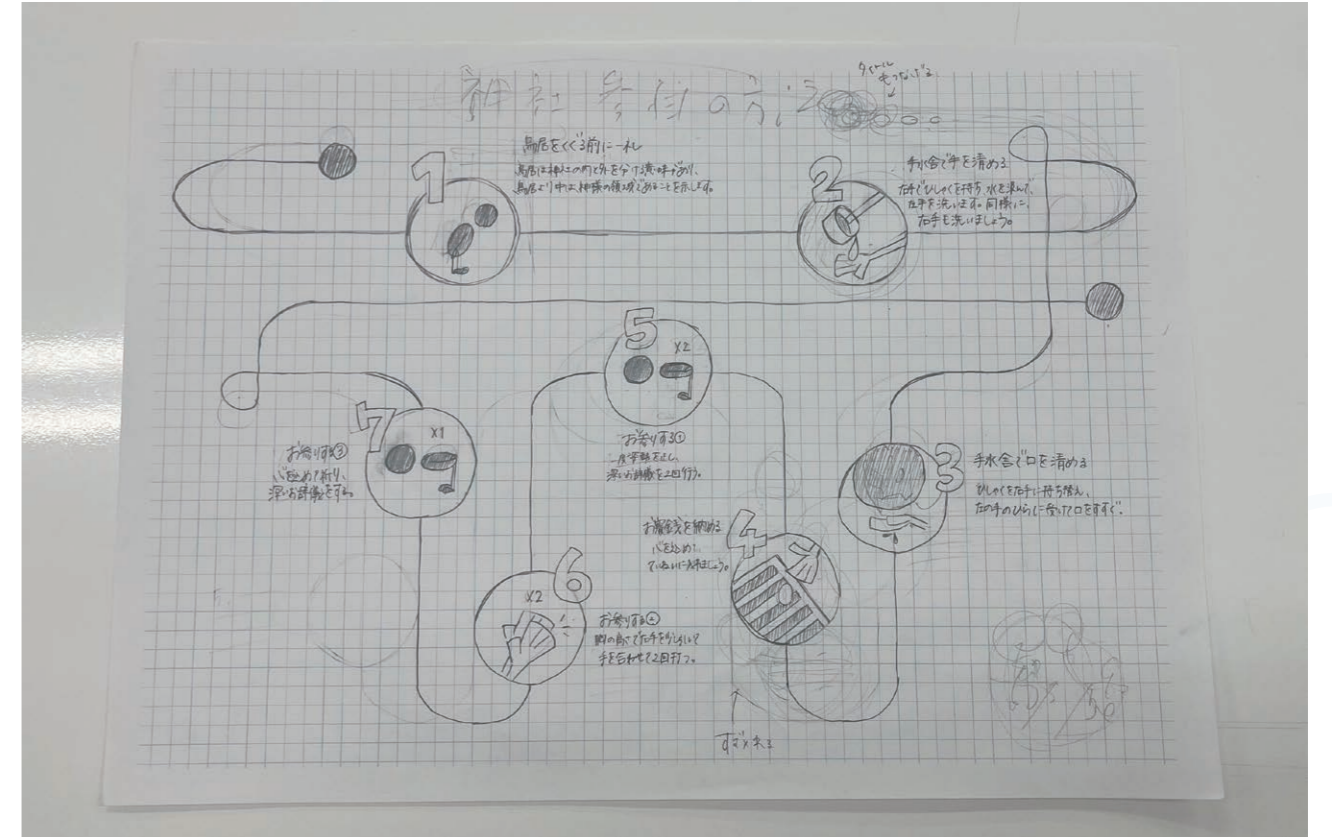
SIGN GRAPHIC



神社参拝の方法



ラフスケッチ



神社参拝の方法

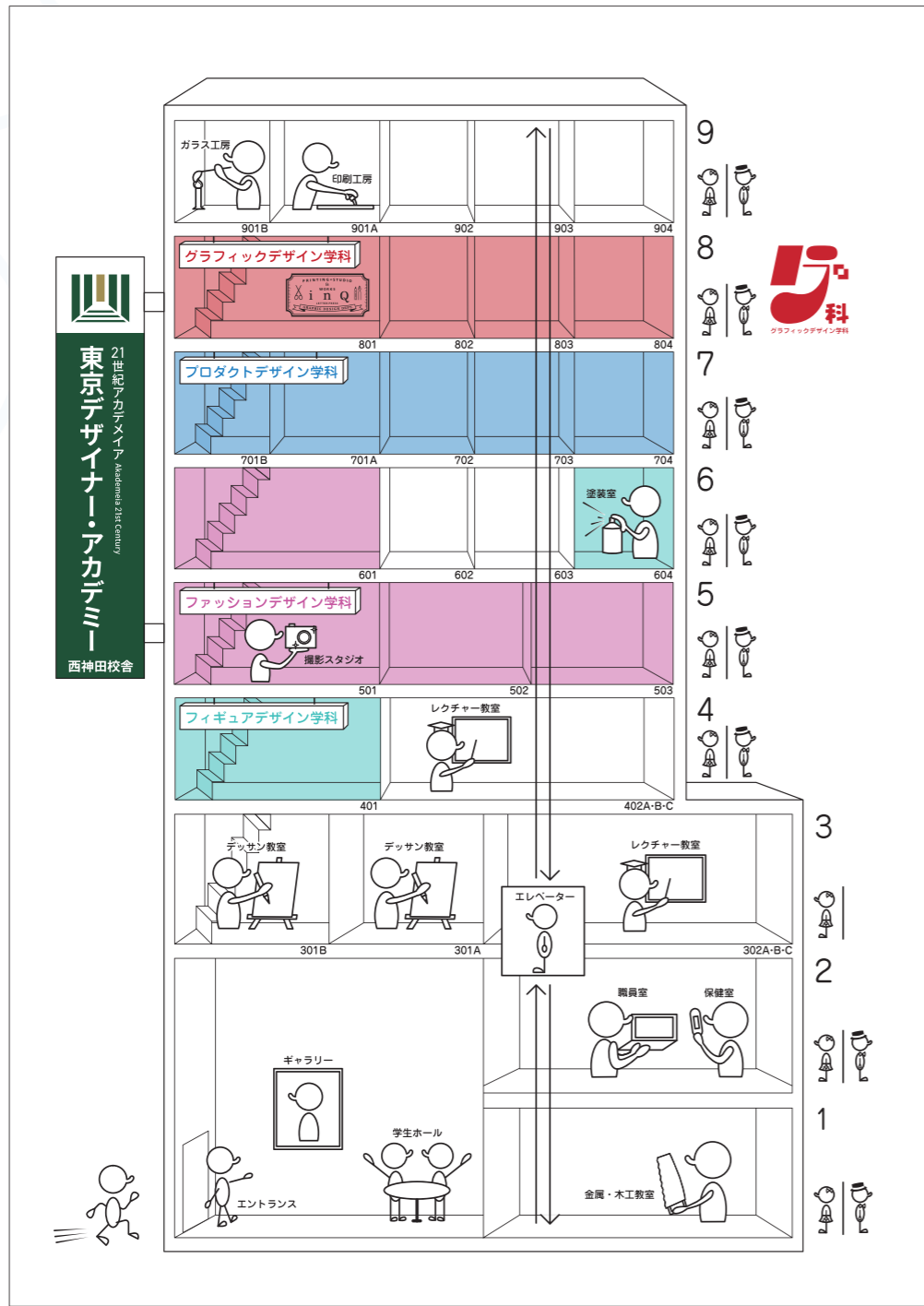
使用ソフト



制作時間 約5日

コンセプト 和風×現代

神社参拝の方法を、ピクトグラムを用いてまとめるという、サイングラフィックスの授業課題で制作しました。法の字の最後の一画から線が出て、順に説明するデザインです。全体の形が鳥居に見えるように試行錯誤しました。背景には和風っぽいデザインを入れ、赤・黄色以外という条件だったため、落ち着いたエメラルドグリーンの色で統一しました。それぞれのピクトグラムが簡単な形、かつわかりやすくなるよう、工夫しました。



学校フロアマップ

使用ソフト



制作時間 約1週間

コンセプト 東京デザイナー・アカデミー 西神田校舎

東京デザイナー・アカデミー、西神田校舎のフロアマップを、ピクトグラムを使用して制作するという、授業課題でした。

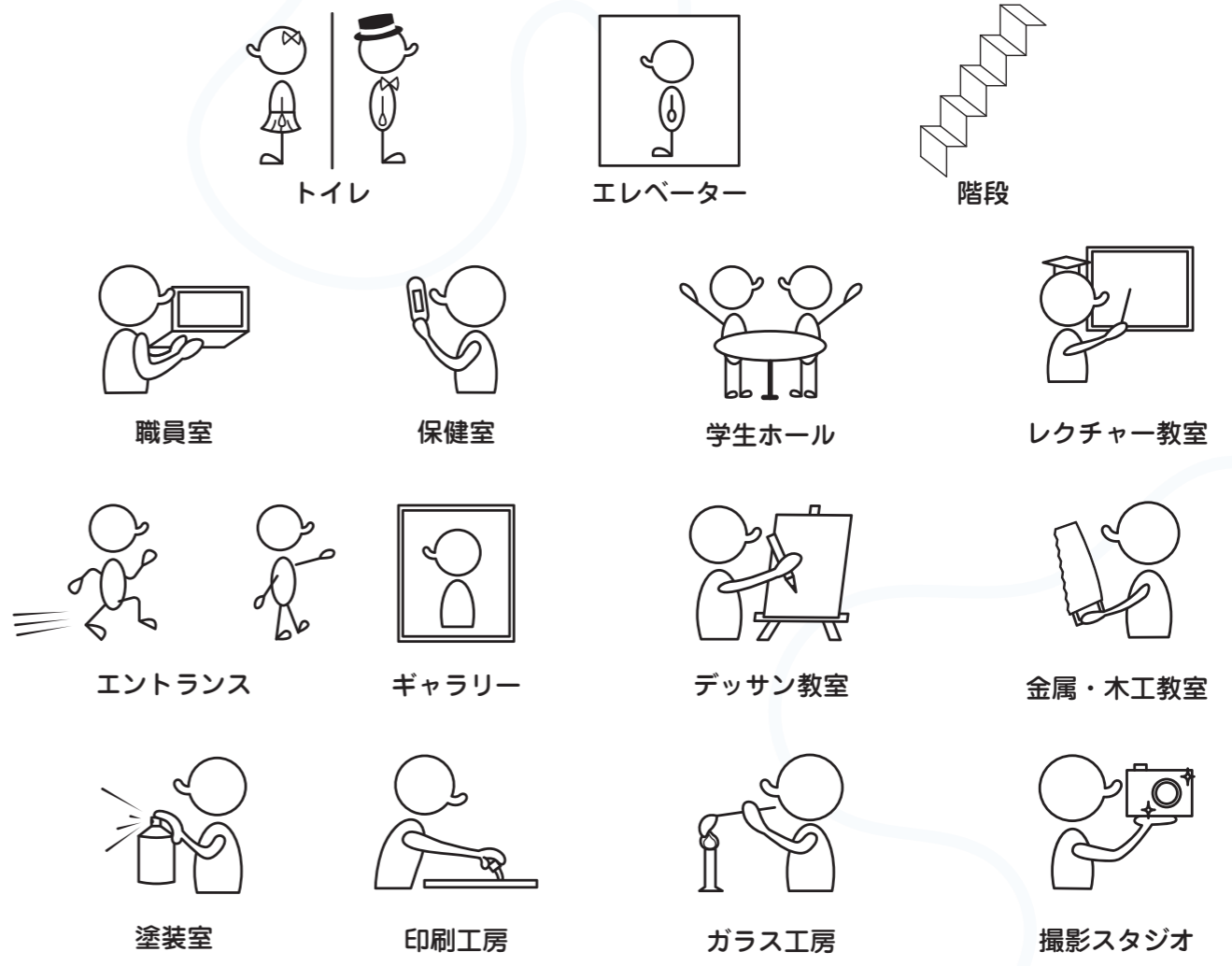
マップの形は、西神田校舎の形をそのまま使用したデザインにしました。

使用するピクトグラムは全て人型にし、なんの教室なのかわかりやすくなりました。

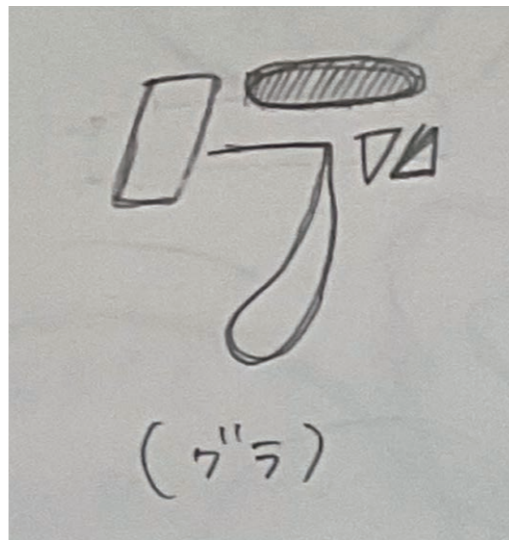
また、教室を使用している学科が分かるよう、教室に各学科のカラーを入れ、初めて来校した方でもわかるよう工夫しました。

さらに、課題の一環として、自分の学科のロゴを作るというものもあったため、グラフィックデザイン科のロゴも制作しました。

使用ピクトグラム



学科ロゴ 制作過程



グラフィックデザイン学科を略して、グラ科とよばれるので、

「グラ」の二文字をロゴにした。

グラフィックデザイン学科のカラーを使用したロゴで、

沢山の形を使ってデザインする学科だということを表現している。**グラフィックデザイン学科**

OTHERS





サイズ W210mm×H297mm

アイデアデザイン

使用ソフト



制作時間 約2時間

コンセプト 楽しすぎる食卓

1年生前期、photoshopの授業の最終課題で制作しました。
 テーマは「グラフィックの食卓」で、食に関するモチーフのみで制作するという課題でした。
 大きなパフェで視線を集め、そのパフェの上にカエルと焼き魚がいるという変わった構図にしてみました。
 何か食用とされている虫や生き物が入っていたら面白いのではないかと考え、カエルを選びました。
 カエルは、ひまわりの画像を加工して作ったものです。可愛くてお気に入りの作品です。



コラージュ

コンセプト 私らしく生きる

制作時間 約5時間

1年生前期、表現基礎の授業課題で制作しました。
 自分らしさを見失い、ロボットようになってしまった女性が「私もこんなふうには生きていたらなあ。」と悩む様子を表現しました。
 背景で彼女の頭の中を表現するため、思考が働いていなさそうなモノクロの写真のみを使用し、彼女とは反対に、自分らしく生きている人達を並べました。
 また、彼女と背景の間に水色の境界線を入れて、彼女を強調しました。



サイズ W728mm×H1030mm

外見と中身

使用ソフト



制作時間 約1週間

テーマ DIFFERENCE

東京グラフィックデザイナーズクラブ主催の、TGCポスターアワード2024に応募し、受賞した作品です。

“you better take a good look. Don't judge by looks.” は、“よく見た方がいいよ。見た目判断しないで。” という意味で、どんなに綺麗な見た目でも、中身が綺麗だとは限らないよ、というメッセージがこもっています。

そして、写っているビジュアル全て、外見と中身が違う物で制作し、メッセージを表現しました。



真夜中と深夜

使用ソフト



制作時間 約1週間

テーマ 夜

約10個の単語の中から二つ選び、その2単語でロゴを作るという、ロゴデザインの課題でした。

「真夜中」と「深夜」どちらも同じような意味ですが、私の中でのイメージをもとに制作しました。

「真夜中」は頑張る時間、「深夜」は寝る時間のイメージで、角をつけたり、丸くしてみたりして表現しました。

カラーバリエーションは3種類制作しました。

ご覧いただき、ありがとうございました!