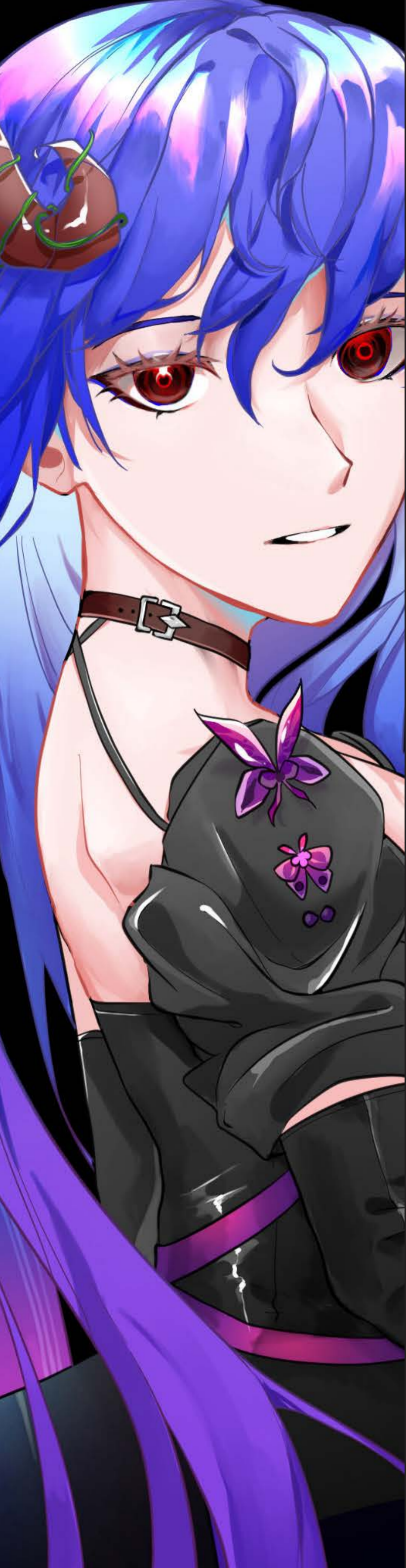




UEMOTO MINA

2024-2025

Do not rush, with confidence.



PROFILE

うえもと みな

上 本 美 菜

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
グラフィックデザイン専攻

生年月日 6月28日
出身地 神奈川県
趣味 絵を描く、音楽を聴く

物心ついた時から絵を描いており、高校に入った後は自分の絵を使いMVを作るなどの個人活動を始める。そこからグラフィックに興味をもった。

SKILLS

Ai

Ps

Id

Ae

?

POLYCY

焦らず、自信を持って。

Do not rush,with confidence.

好きなことを追求すること。
自分のこだわりを持つこと。
最後まで諦めないこと。
時には自分を褒めること。

私が今までに学んできたことです。
私は、昔から他人の作品と比較してしまう癖がありました。
しかし、そうではなく
「自分の作品が相手にどう思われるかが大切」だと教わりました。
相手のことをよく考え、制作し、より良いものを作る。
過去の自分よりも凄いのを、
今、世にあるものよりも超えるものを考える。

私はこれからもこれらを胸に制作し続けます。

01



雑誌アイデア 表紙制作

P.6

02



小説 ブックデザイン

P.10

03



オリジナル ZINE

P.14

04



イラスト関係

P.18

雑誌アイデア 表紙制作

デザイン誌『idea アイデア』の表紙制作。テーマは「ルネサンス」。グラフィックの食卓というサブタイトルに合わせるように、野菜をコラージュし乾杯の手に見立てた。ビジュアルのモデルはアルチンボルドの画風。これから乾杯してコース料理を頂くような情景を想像して制作した。



作られた決まりは「食べ物を入れ、コラージュをすること」

いかにコラージュの良さを見せるか、目を引かせるものができるかを意識した。また、この「グラフィックの食卓」という題材は、食について、もしくは食を足がかりにした批評的グラフィック作品をアラカルト的に紹介をしている内容なので、何かヨーロッパ要素を入れたいと考え、思いついたのがアンチボルド風の野菜を使い顔に見立てるという作品。この画風を再現するとともに、自分の得意なイラストレーションを少し添えて見るという試みをした。

案1

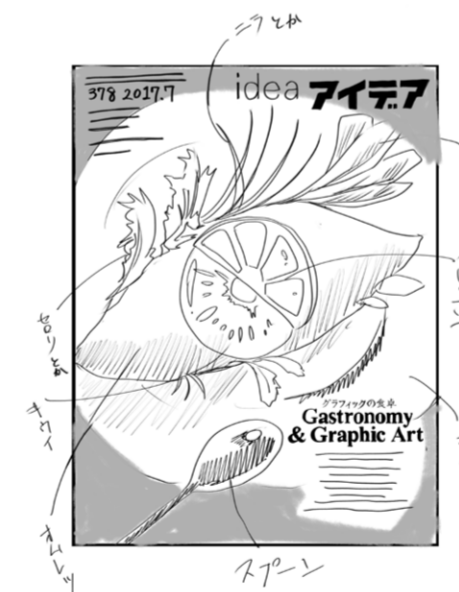


野菜をうまく組み合わせ、手の形にしようと提案したラフ。背景はビジュアルを引き立たせる為、飾らず無難な黒一色にし、手の形をした野菜にはワイングラスを添えて「今から乾杯して食を楽しもう」として一コマが見えてくるようにした。ビジュアル以外は周りがうるさくなく、文字も置きやすくなっている。

採用

今回提案した中で一番コラージュの良さがでていると言われた。モチーフであるアンチボルド風の画風にも寄せやすいということでこれに決まった。

案2

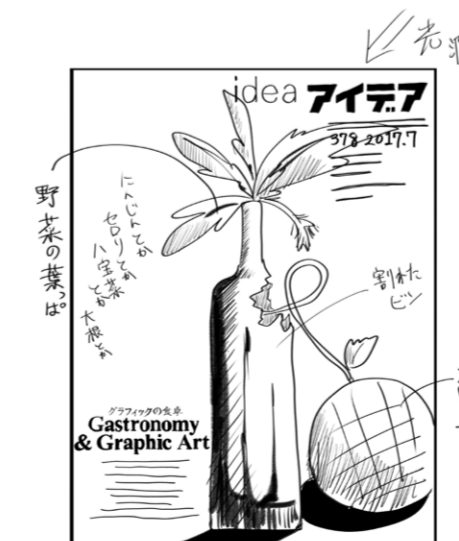


オムライスを大きく置き、その周りを野菜で囲んだラフ。大きな目がこちらを覗くようなビジュアルにし、本の内容でもある「批評的」な部分を訴えるかのような作品にしようと考えたもの。周りに置く野菜はまっぴげ、中央に置く予定の丸い果物は瞳を表している。また、背景は皿とスプーンを配置し、食卓をイメージしたものであり、サブタイトルにも合う表紙にした。

不採用

コラージュにしてもいい作品になるであろうが、コラージュしなくても実現しやすい形ということで不採用になった。

案3



食卓に置かれた花瓶をモチーフにしたラフ。角が割れた瓶からでている果物は一眼見た時、まず最初に衝撃を受けるだろうと思い配置した。「なんで果物がこんなところからでているんだ？」という疑問、インパクトと同時に自然と中身を開いてくれるといいなと想像しながら書き起こした。

不採用

ユーモアがあり、確かにインパクトは強いビジュアルだが、コラージュにする良さがあまりなく、ラフほど強い印象に近づけるのは困難ということで不採用になった。

完成をイメージしながら組み立ていく

ラフを元に、自分が使うかもしれない角度の野菜の写真を取る。今回はイラストも起用するので、イラストを用いたい野菜はあらかじめ描いておく。イラストは写真と合わせると浮いてしまうので、ある程度組み立たところでPhotoshopで色調を合わせる。



小説 ブックデザイン

本の表紙、裏表紙のイラストを用いた制作。今回は『夜廻』という小説のデザインを考えた。夜廻は元々小説だったわけではなく、日本一ソフトウェアによるホラーゲームを単行本化したものである。夜の怖さと、不気味さ、そして物語が進むにつれ主人公の成長していく勇気を表現できるように制作した。



本の特徴を豊富に使いゲームの内容を忠実に再現

夜廻の良さはなんといっても夜独特のゾワゾワするような恐怖を具現化したバケモノのデザイン。小説内では「彷徨うもの」と定義しており、見るだけでも怖さが伝わってくる。挿絵で少し描かれているだけのキャラクターをいかにネタバレさせずに描き、かつそれをうまく隠せるかを意識した。

コンセプト

私がこの物語を読んだ中で一番印象的だったのが怖がりだった主人公が意を決してトンネル中へと進んでいく場面だったので、表紙は帯を大きく配置し、真ん中に穴をあけてトンネルを抜けて見知らぬところへでていくという場面を描いた。対して、よう登場人物である主人公の姉を裏表紙に配置し、帯の穴をグッと小さくして、暗がりの中から見下ろしている構図で描いた。“隠す”というところを帯に任せ、めくると新たに絵が出てくるという単行本にはあまり見ないデザインを採用。いつどこに潜んでいるかわからない、いないかもしれないけど気配はする。そんな不気味さを全体に詰め込んだ。

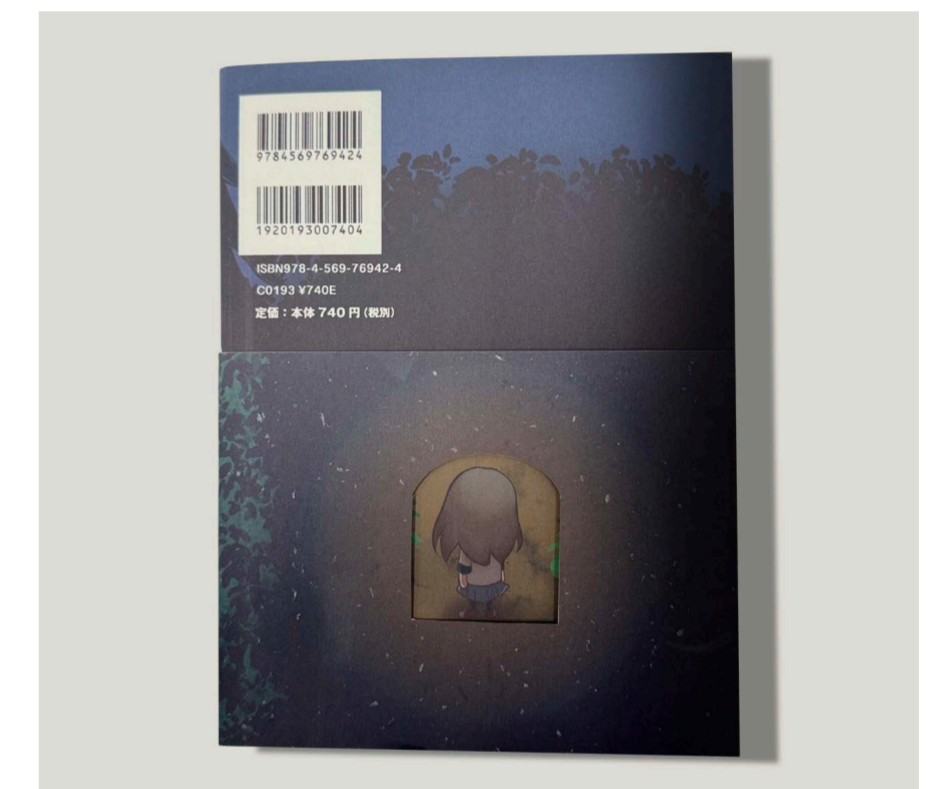
ターゲット層

10代から30代の男女 or ゲームを知っている、やったことがある人物話を全く知らない人でも、知っている人でもふと目がいくように帯にグッと目立つ赤を大きく配置し、手に取らせるようにした。夜廻シリーズは一貫して人間のキャラクターデザインの絵柄が同じであるため、それを自分で描くときも再現した。

全体デザイン



裏表紙デザイン



自分が思う物語の世界観と演出をする

帯をめくると、二つの世界が見えてくる。夜の恐怖を具現化したバケモノのところに踏み出していく主人公と、小さな手作りのお墓を静かに見つめる主人公の姉。これはゲームを知っている人、あるいは小説を読み終わった人は「そういうことか」と納得できるイラストとなっている。

表紙の方に描いたのは「彷徨うもの」。小説内ではこのバケモノたちは小さな子供を狙う、と綴られているため、今にも飛びかかる寸前のような緊迫感を演出した。

裏表紙に描いたのは一番ラストの情景。それは、主人公の姉が物語の最後に自身の過去について振り返り、また前を向いて歩んでいくシーン。物語を読めばわかる墓の意味と、哀愁がある背中が印象に残るようにした。

帯を除いた表紙の全体デザイン



帯の全体デザイン



使用ツール
 Adobe Photoshop
 Adobe Illustrator
 Adobe InDesign
 Clip studio EX

オリジナル ZINE

自分のイラストを用いり、本を制作した。内容は自分流の絵の描き方を忘備録としてまとめたもの。ラフから完成までの手順や、色塗りの仕方、使ったツールなどが書いてある。この本に載っているイラストは、様々な絵柄、塗り方で描いてあり、自分の得意なものを初めてまとめられた、個人的に嬉しい一冊でもある。



自分の思い描く、世界観の演出のために

女性は柔らかく、洋画のようにふんわりと描く。この本は私の中で「今練習している塗り方」を整理したくてまとめたものである。容姿に合わせた世界観と絵に込めた思いは一枚一枚違う。だからこそ、その時に完璧と思えるまで描き込んでいく。その上で、いかに短縮して上手く魅せるかを毎回忘れてしまうので「忘備録」になっている。



ターゲット層：絵描きの若者
 この本は玄人向けではない。あくまでしがない絵描きの忘備録なため、内容から得られるものは少ないと思う。これを見る人が絵を描いており、尚且つ厚塗りをしている&やってみたいという通りすがりの人間がふとみてくれたらいいな、と考えて制作した。

込めたメッセージ
 この本に載せてあるのは自分の絵だけではない。この世で「絵描き」または「イラストレーター」として生きる上での自分の考えも綴ってある。なぜ自分は絵を描くのか。どんなことを考えながら筆を動かしているのか。一人の「絵を描く人間」として想っている事を赤裸々に記し、飽きない内容になっている。



自分のイラストを見せながら、レイアウトを考える

私の一番の強みとも言える「絵を描くこと」を全面に見せるという事を考えつつ、あくまでグラフィックを目指す者が作った本として文字のレイアウトも同じくらい気をつけた。「解説本」ということは文が多くなってしまふ、という事を加味して、長くなりすぎないように文章に綴る言葉を抜粋しながら制作した。

気合いの厚塗り





工程その1
今回は無理なくスムーズに進めるためにある程度レイヤーを分けておくことにした。例えば、この絵だったら「頭から体にかけて（ここは好みで二つに分けると良い）」「顔パーツ」「髪の毛」「髪の毛の裏側」といった具合に分けてみた。おそらくこれがいい感じにことが進むと思われる。

工程その2
本体を先に完成させる。結局は見えなくなってしまうところでもしっかり描いておく。これは後になってやっぱ隠したくないと思った時に不便ないようにする為である。この時点では違和感とガッツリ重なる手の部分はまだ描かないことにした。同時進行で服のディテールも描き足す。

工程その3
髪の毛の裏側を描き進める。元の色からだいふ明めの色を「髪の毛の先端」か、「髪の毛の付け根」あたりに置くのが最近の流行りらしいので覚えておく損はない。裏側にあるからといって暗くしすぎても画面が映えない。光の向きと自分の画風に合わせて変えても面白いと思う。

工程その4
自分が想定している光の方向から表現したい光を加える。今回は「隙間から漏れる光」を描くため、要所ごとに画面のバランスを見ながら光を加える。彼岸花はここで追加。右下にしかないが、集合体にするだけで「彼岸花の花畑にいるのでは」と連想できるのでワンポイントで十分。

工程その5
骨を描いていく。人体の体はある程度バランスが崩れていてもよく見られなきゃバレないが、骨は一発でバレるので調べながら、尚且ついい感じに端折りながら描いた。要するにぱっと見しっかり骨に見えていれば問題がないということだ。同時に全体の色味や違和感と雰囲気も揃えて完成。

制作時間：12時間（5日）

左の絵と解説が交互に見れるように、文章は工程の枠には合わせず、尚且つ今どこを描いているのかというタイムラプスがわかるように配置している。

この部分は主に「描き初めに考えていること」と「描き進めていく上で苦になりにくくするには最初のステップでどうすれば良いか」が描かれている。

レイヤーの分け方、ディテール、配色などの解説を書いた。

絵の中間部分は説明が多くなりがちなので、工程の説明は急に話が飛ばないように、繋がりを考えつつ読み手が自分の世界観を想像しやすいように提案を交えて文を書いている。

絵を描いているうちに変更した意図や最近の流行りの取り入れ方、光源やその意味などを解説している部分になっている。あくまで「絵をよくみてもらう為に頑張ること」を中心にまとめている。

最後に、描きたしと全体の色味や雰囲気の手直しの仕方の解説。背景に合わせた光の演出や、絵の内容の意味をどう考えていて、それがちゃんと落とし込んでいるかの確認が書かれている。

オリジナルグッズ

学校の文化祭をきっかけに制作したオリジナルグッズ。高校の時から夢である「自身のイラストが売れる」という感覚が直で味わえた。キーホルダーの包装のデザインまで自分で考え、どうやったら売れるかというグラフィック目線でも勉強になったいい機会でもあり、とても貴重な時間であった。



同時に販売したポストカード類



まるで本当に売っているかのように、一つひとつ丁寧に

今回、商品売るにあたって気をつけたことは「いかに売り物に寄せるか」を意識してパッケージを制作した。
キャラクターのイメージに合わせた背景の紙と、クラフト紙に印刷したそれぞれの名前、キーホルダーを依頼する際にカスタムできるナスカンのデザインなど、かなり細かく設定して作ることができた。

パッケージ込み写真



実際につけたイメージ





Thank you!

My growth continues....