

YAMAZAKI MANAKA

PORTEFOLIO

「

」

◆
◆
◆

目次 *Contents*

|自己紹介 02

|制作実績

グラフィックデザイン 03

イラスト 25

クロッキー 29

写真 31

|おわりに 33

01

」



山崎 真佳
yamazakimanaka

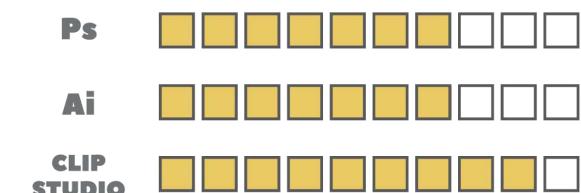
Self Introduse

東京デザイナー学院
グラフィックデザイン学院 / イラストデザイン専攻

生年月日	▼ 2002年11月15日
出身地	▼ 千葉県
血液型	▼ A型
好きな事	▼ イラスト制作 / 写真撮影 / VTuber
選択科目	▼ イラストデザイン / 広告デザイン / 人体クロッキー

- ▼ 千葉県幕張総合高等学校出身
- ▼ 高校1年生の頃から接客業のアルバイト
- ▼ 高校3年生の頃からイラスト制作の受諾開始
- ▼ 責任感が強いです
- ▼ 朝に強く寝坊をしたことがありません
- ▼ 好きなことに対しての追求心が高いです

Now Skills



More Detail

学校生活では入学時の特待生試験に合格し、現在は校内で開催されているオープンキャンパスのお手伝いをする学生スタッフの仕事と課題を両立させながらデザインやイラストについて学んでいます。また高校生1年生の頃から接客業のアルバイトを続けており、お客様への対応力を磨いてきました。他にもクライアントからご依頼を受けてイラストの制作をしたりと様々なことに挑んできました。

大丸コンペ作品

◆ ◆ ◆

| キャッチコピー 「チート、大丸。あなたに教えるお宝への最短ルート」

現地でリサーチを行なった際に、フロアに店員さんの人数が多いことから「大丸は求めているものの場所へ店員さんがすぐに導いてくれる」という印象を持ちました。そして、「私達の年齢からすると敷居が高い」とも思いました。

そのため、キャッチコピーは「いかさまのようにすごい」を意味するインターネットから生まれたスラングである「チート」という言葉を使用しました。インターネットのスラングを使用することで、リサーチ時に感じた敷居の高さを下げる狙いがあります。

また「チート」の補足として「あなたに教えるお宝への最短ルート」という言葉を付け、大丸はお宝（欲しい物）へ早くたどり着けることを現しました。

| ビジュアル

キャッチコピーに含まれる「チート」とは本来「いかさまのようにすごい」という意味があるのですが、一般的には「不正行為」を現す言葉として使用されるためそこからアイデアを広げていきました。その中から本来は歩きまわってゴールを見つけるものである立体迷路を上空から見下ろしお宝を見つける鳥のビジュアルに決め、「チート」を表現しています。

制作時期 2022年1月

企業名 株式会社大丸松坂屋百貨店

媒体 ポスター

東京デザイナー学院にて開催されたコンペティション用に制作し、一次審査を通過しました。
「Z世代から見た大丸」というテーマで現地に向かい調査をし、大丸のカラーを用いたビジュアルにしました。

制作期間 2日
サイズ B4(W:257mm×H:367mm)

Concept

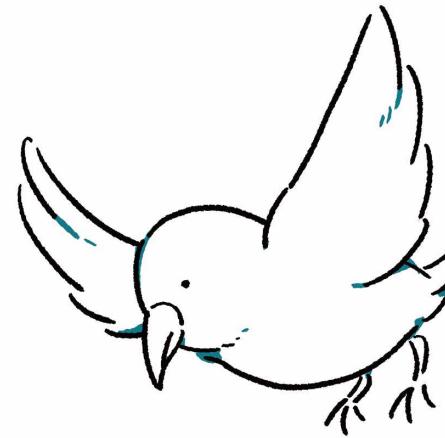
Z世代から見た大丸

Target

- ・1990～2010年代序盤生まれの男女
- ・百貨店をよく知らない人

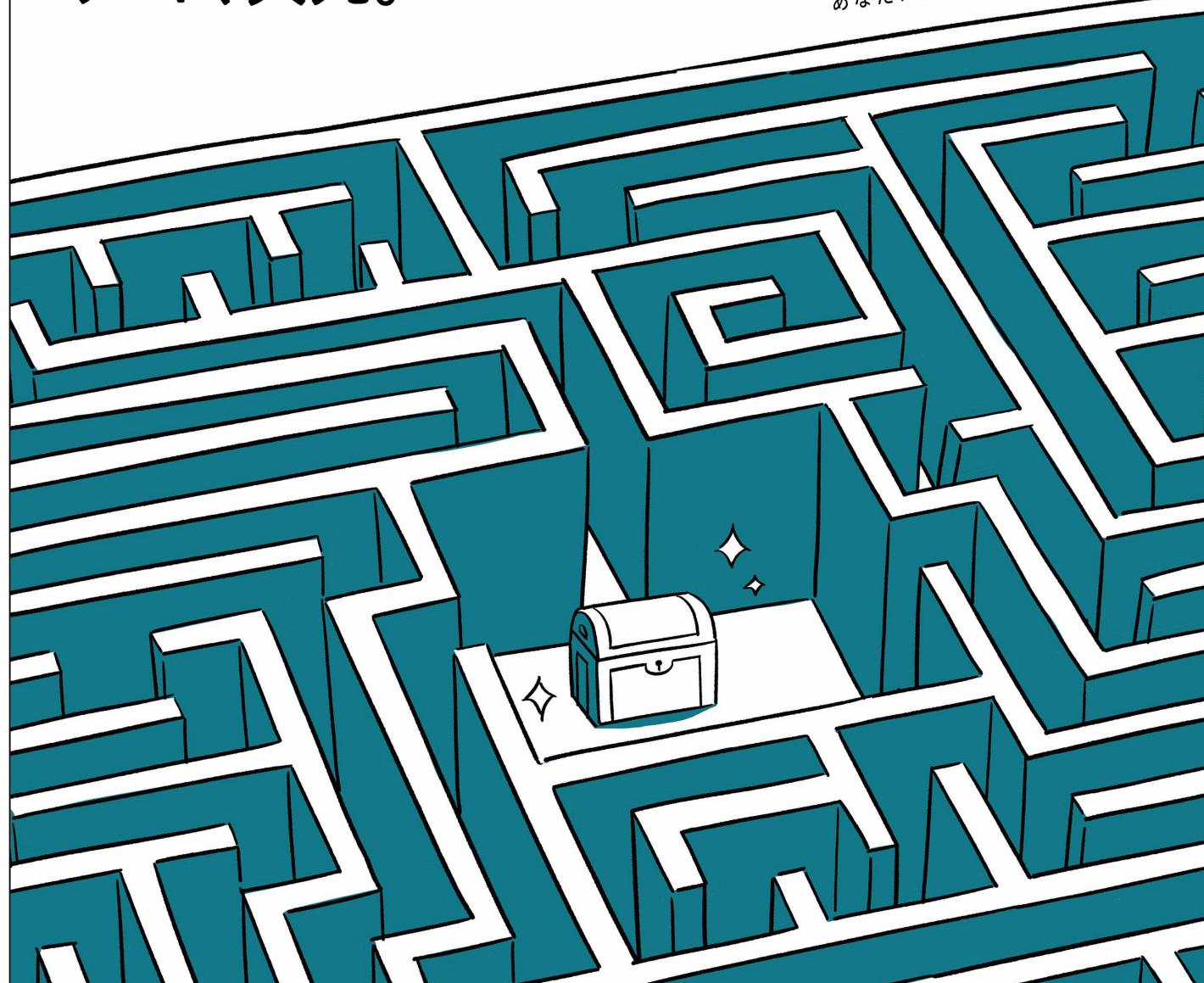
Goal

- ・「百貨店は入りづらい」と思わせない
- ・百貨店の清潔さをイメージしたシンプルな線と塗り



チート、大丸。

あなたに教えるお宝への最短ルート



DAIMARU

東京店
電話 (03) 3212-8011

コンテストポスター

◆ ◆ ◆



| ロゴ

コンテストに気軽に参加してもらえるよう、折り紙で遊ぶように楽しげなイメージで制作しました。

制作時期 2022年2月

産学共同の授業でマスキングテープを制作されているリ
ンレイテープさんとの企画である学内コンテストのポスター
をデザインしました。授業選択者の課題の中から選んでいた
だき、実際に学校内で掲示されました。

制作する際は「見やすく」「気軽にコンテストに参加して
もらえるような」ポスターになるようにということを意識し
ました。賞金やプレゼントの情報を大きく載せ、ロゴはコン
テストに親しみやすさを感じてもらえるように楽しげで対象
の年齢層が低めに見えるようデザインしました。

制作期間 3日

サイズ A4(W:210mm×H:297mm)



▲写真左ポスター

Concept

コンテストに参加してほしい

Target

東京デザイナー学院の生徒

Goal

- ・参加することへのハードルを低くする
- ・情報を分かりやすく見せる

「ちぎっ手アート masking tape」

ちぎっ手アート コンテスト

テーマ インテリア

最優秀賞 1名 1万円 優秀賞 2名 5千円
+ マスキングテープセット

エントリー方法 2/14(火), 15(水) 12:30~13:30 西神田校舎 IF
当日学生ホールにて、彩リシリーズ 4種特別価格販売（定価 1100円→税込 500円）とエントリー受付を行います

作品提出方法 1/18(火) 9:30~13:00 802 教室へ作品を提出

注意事項

- TDG 学内コンテスト（学科はどこでもOK!）
- サイズ自由、数は複数可
- 使用するマスキングテープはリンレイテープ株式会社の彩リシリーズ 4種類の製品に限ります（他社のテープを使用した場合は無効となります）
- 応募作品の著作権は主催者に帰属します

主催 リンレイテープ株式会社
東京デザイナー学院 グラフィックデザイン科
産学共同リンレイテープ授業

Rinrei Tape

TDG 学校法人 東京デザイナー学院

制作時期 2022年2月

企業名 チームラボ株式会社

媒体 駅広告



実際にこの場へ行ったときに 20 代の若い男女が多いと感じたため、その年代をターゲットとして制作しました。

「日常に疲れたら遊びにおいて。」というキャッチコピーは、社会人になったばかりであったり将来を不安に思っている人々の拠り所になるようなものを意識して作りました。ビジュアルもキャッチコピーに合わせて幻想的な写真を使用しました。

制作期間 3日
サイズ B1(W:721mm×H:1030mm)
撮影機材 Canon EOS Kiss X9

Concept

日常生活に疲れた人に息抜きをしてもらいたい

Target

- ・10～20 代の男女
- ・日常生活に疲れた人

Goal

- ・日常生活を忘れるような幻想的な空間があることを伝える
- ・幻想的な雰囲気に合わせた落ち着いたデザイン



日常に疲れたら遊びにおいで。

#TEAMLAB BORDERLESS

2018.6.25_(Thu) - 2022.8.31_(Wed)

東京 お台場

1月会館時間：平日 10:00-18:00 / 土日祝 9:00-20:00 / 1日~10日 9:00-20:00 休館日：1月 11日（火）、25日（火）
アクセス：東京都江東区青海 1-3-8 お台場パレットタウン 2階 りんかい線 東京テレポート駅 出口 A より徒歩 5分

朝日広告賞コラボ作品

◆ ◆ ◆

| キャッチコピー 「昔からすぐそこにありました。」

解説にある「TOMBOW の文具は人間が何かを生み出すときにいつもそばにいるパートナーでありたい、という思いを表現してください。」の「何か」を私はコミュニケーションとして解釈しました。文房具は人に貸したり、借りたり、買ってあげたり、買ってもらったりと人との繋がりが生み出されるきっかけになると思っているためです。

また、ビジュアルのモチーフに取り入れたリバーシもコミュニケーションを取ることができ、昔から親しまれているものであるため共通する言葉をキャッチコピーにしました。

| ビジュアル

制作時期 2022年1月

広告主

トンボ鉛筆

課題

TOMBOWの文具のブランド広告

解説

TOMBOWの文具は人間が何かを生み出すときにいつもそばにいるパートナーでありたい、という思いを表現してください。

Concept

文房具の身近さを表現する

朝日広告賞の一般公募の中から、私も昔から使っていて思
い入れのあるトンボ鉛筆を選び制作しました。

白と黒の MONO 消しゴムを題材とし、リバーシをモチーフにしたビジュアルを制作しました。

制作期間 1週間
サイズ 2連版 30段 (W:780mm×H:514mm)
撮影機材 Canon EOS Kiss X9

Target

・20代後半～の大人

Goal

・違和感を出し見た人が気になるビジュアルを作る
・アナログで制作したたかみを出す



昔からすぐそこにありました。

Tombow

飲料広告

◆ ◆ ◆

制作時期 2021年10月

企業名 KIRIN

商品名 ソルティライチ

媒体 雑誌



「ソルティライチ」は、おいしく熱中症対策ができる商品として売り出されており、中高生の頃の私にとっては部活動をしたときによく飲む飲料でした。このビジュアルはそのときを思い出し、運動をしたときに飲みたくなるようなものをイメージして制作しました。

制作期間 2日

サイズ B4(W:364mm×H:257mm)

Concept

運動時に飲んでもらいたい

Target

- ・運動部所属の高校生
- ・よく運動をする人

Goal

- ・運動時に飲みたくなるようなデザイン
- ・見る側を制限しないリアルに寄りすぎないイラスト

KIRIN



ごくごく、おいしく、熱中症対策。



ライチ
×
沖縄海塩

繊細な甘みと芳醇な香りのライチと、
まろやかな沖縄海塩のベストコンビで、
ごくごくおいしく塩分・水分補給。



制作時期 2021年12月

商品名 クリスマスメドレー CD

媒体 CD

クリスマスは一種のお祭りのようなイベントというイメージが強いですが、この作品ではその年代を過ぎた女性に向ける「静かなワクワク」をテーマに制作しました。そのため、シックな色使いを意識して落ち着いた色合いのイラストを描いてデザインしました。

制作期間 7日

サイズ W:120mm×H:120mm

Concept

クリスマスの夜に聴いてほしい

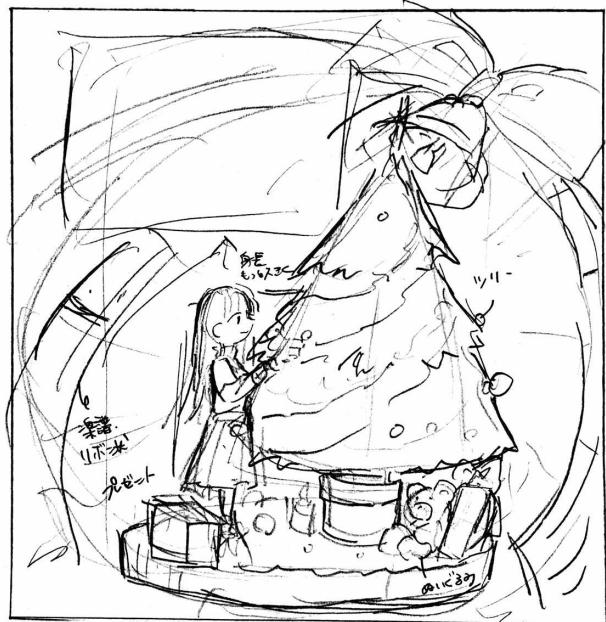
Target

- ・成人済み女性
- ・落ち着いたクリスマスを過ごしたい人

Goal

- ・派手でない落ち着いたデザイン
- ・幼い頃のワクワクとした気持ちを思い出させる

| イラスト制作過程



ラフ



線画



完成

|ロゴ

Christmas
Medley

使用フォント / Autumn in November

Illust concept

「クリスマスの夜に聴いてほしい」という作品のコンセプトから、夜のような紺色の背景を基準としてイラストを制作しました。また、子供の頃を思い出すときの静かなワクワクを表現するため、オーナメントを触り期待に満ちた女性と、子供らしい要素としてぬいぐるみを配置しています。

名刺

◆ ◆ ◆

制作時期 2022年2月

「山崎真佳」を知らない人に渡す名刺として、自分を伝える（自分の要素を入れる）ことを考えて制作しました。そのためイラストデザイン専攻の私の要素として、デザインだけでなくイラストを組み込んでいます。

また、パズルのピースをモチーフに入れることで「パズルのように名刺を渡す相手のどこかに私の何かがはまってほしい」という思いも込めています。

制作期間 2日
サイズ 名刺サイズ (W:91mm × H:55mm)



Concept

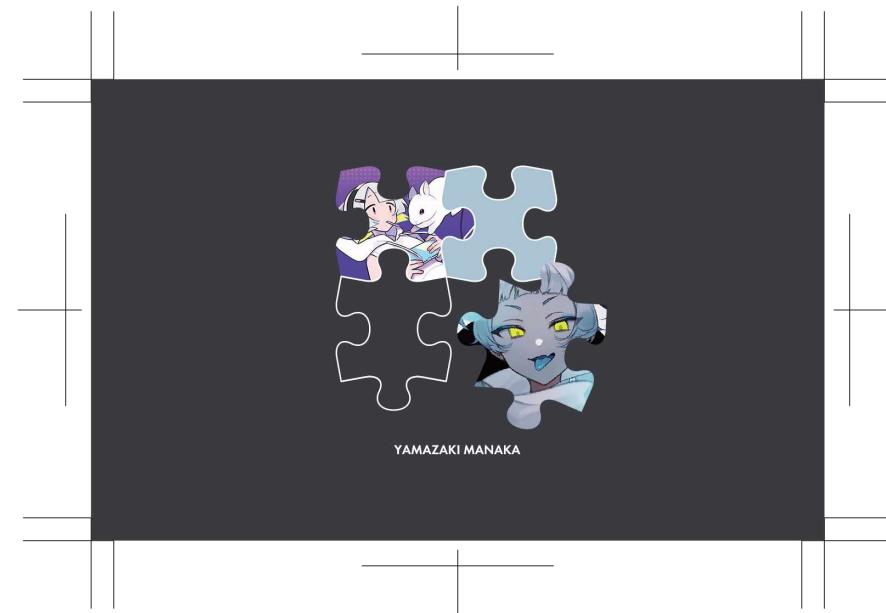
自分を伝える

Target

山崎真佳を知らない人

Goal

情報の整理されたデザイン



コラボグッズイラスト

◆ ◆ ◆



制作時期 2021年8月

クライアント

Seven's Proud 様 (歌い手グループ)

依頼内容

ヴィレッジヴァンガードコラボグッズイラスト

インターネットでご活動されている歌い手グループ「Seven's Proud」様からご依頼いただき、ヴィレッジヴァンガードとのコラボグッズ用のイラストを制作させていただきました。

事前にポーズや構図の資料をご用意いただいたため、それに沿ってラフ画を修正しながら完成まで制作していきました。

制作期間 1ヶ月

サイズ 2000px × 2000px

**Seven's Proud【セブ
プラ】×ヴィレッジヴァ
ンガード コラボグッズ
発売決定！**

実力派歌い手グループSeven's Proud（セブプラ）のヴィレヴァン限定グッズ発売！
間もなく活動1周年を迎える実力派歌い手グループSeven's Proud（セブプラ）と
新規描き起こしのメンバーミニキャライラストを使用したグッズや
普段も使いやすいシンプルロゴプリントのアパレルが登場！
これはぜひ手に入れたい！！
ヴィレッジヴァンガードオンラインストア限定の受注販売となります！

**コラボ新規描き起こし缶
バッジ！**

【Seven's Proud】缶バッジ 子麦粉
440円

VILLAGE VANGUARD EXCITING BOOK STORE

コラボ新規描き起こし缶バッジ！
【Seven's Proud】缶バッジ Ama.
440円

コラボ新規描き起こし缶バッジ！
【Seven's Proud】缶バッジ ゆなせ
440円

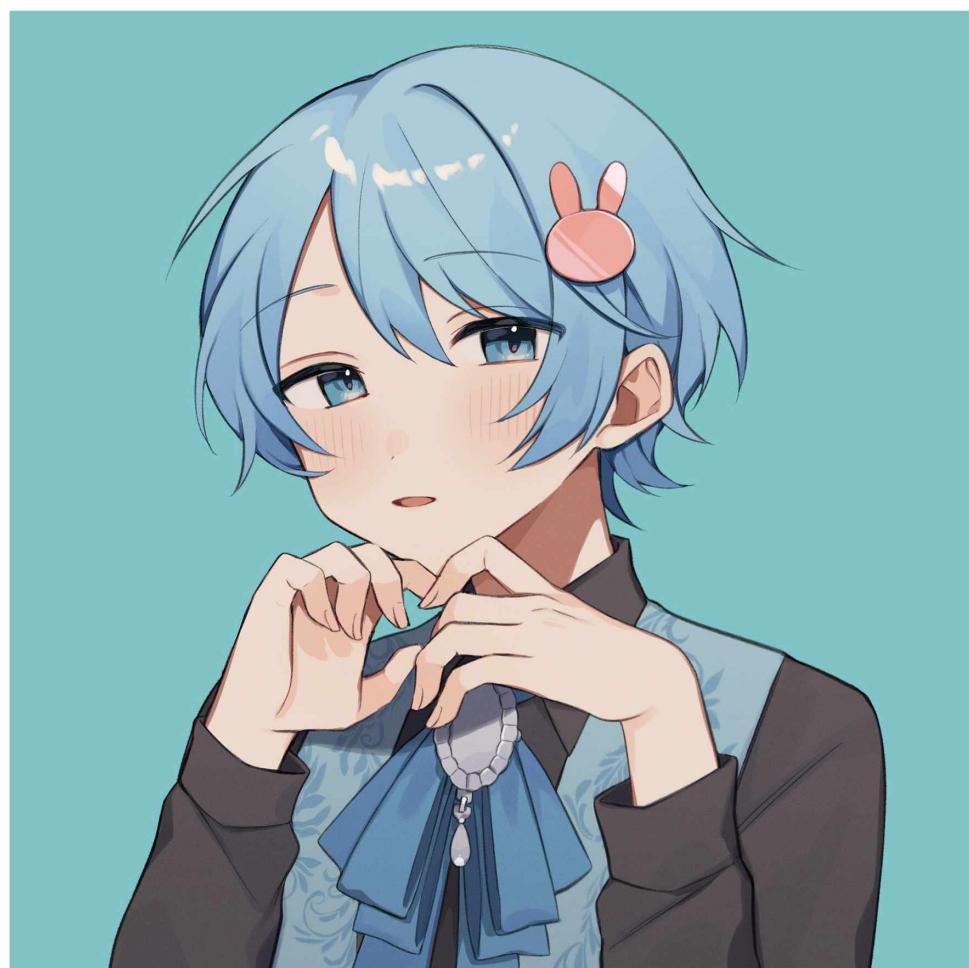
コラボ新規描き起こし缶バッジ！
【Seven's Proud】缶バッジ まさとし
440円

コラボ新規描き起こし缶バッジ！
【Seven's Proud】缶バッジ 末吉かき
440円

コラボ新規描き起こし缶バッジ！
【Seven's Proud】缶バッジ Re:
440円

制作の流れ

- 1 ヒアリング
- 2 ラフ制作、修正
- 3 提出、修正



VTuber デザイン



制作時期 2021年9月 - 11月

クライアント これから VTuber 活動を始めた女性

依頼内容 キャラクターデザイン、Live2D 用イラスト、
キービジュアルイラスト

指定
・髪型はツインテール、エアインテーク
・ミルクティー色の髪
・ツリ目、八重歯
・17 歳
・白とピンクがメインのメイド服
(秋葉原のメイド喫茶で働いている)
・雰囲気はツンデレ、アホっぽい

現在未発表

「これから VTuber の活動を始めた女性の方からご依頼をいただき、ヒアリングを重ね制作しました。

キャラクターデザインの中でも VTuber だということを念頭に置き、ファンアートが生み出されやすいデザインを考えました。

制作期間 2ヶ月



※VTuber とは

バーチャル YouTuber の略称。

2D または 3D のアバターを使って活動している YouTuber のことを指す。

大まかなデザインの作成



衣装案の提出



まずはご指定いただいたキャラクターのイメージからラフを起こし、自分とクライアントの間で持っているイメージに差がないかの確認を行いました。また、この時点でキャラクターの髪飾りやインナーカラー等で特徴を出す等の提案もさせていただきました。

最初にご提案したラフ画（画像左）をご確認いただいた際に「エアインテークをもっと分かりやすく」「横の毛を短く」という修正が合ったため、修正し再度提出しました。（画像右）

| キャラクターとしての特徴を出すために提案

決定した大まかなデザインを元に衣装案を提出しました。

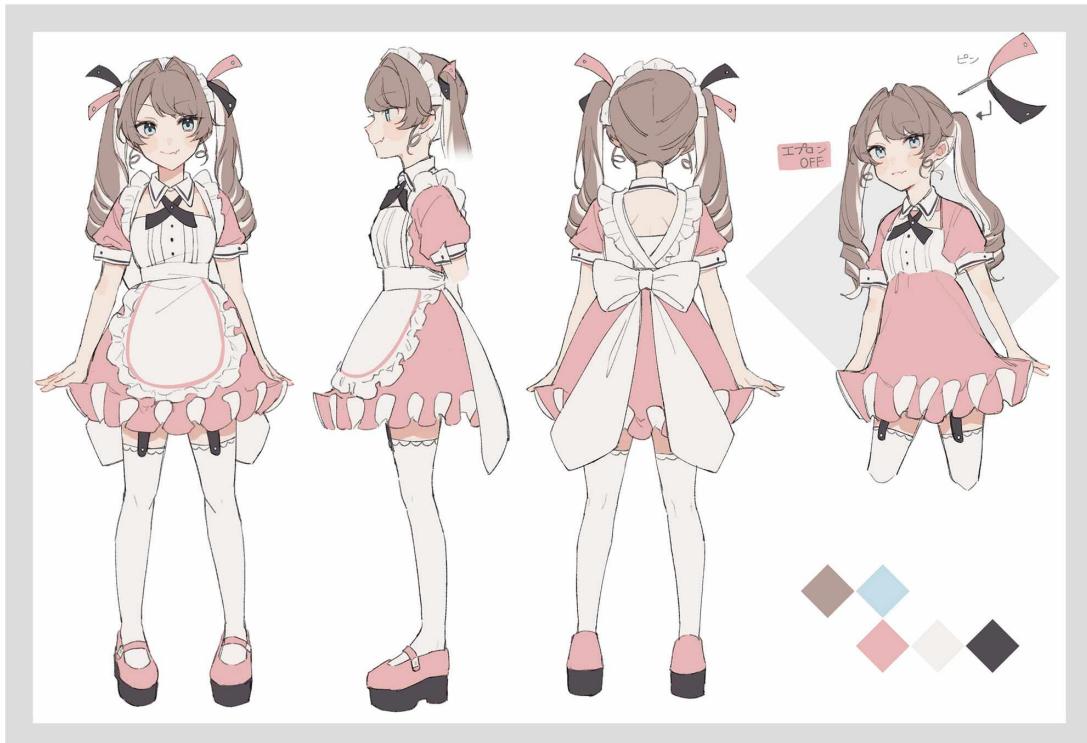
キャラクターが「秋葉原のメイド喫茶で働いている」ため、実際の秋葉原や他のメイド喫茶の制服をリサーチしました。その結果、多かった全体的にフリルが多くスカート丈の短いデザインを取り入れています。また、VTuberとしてのデビュー後にファンアートが生み出されやすいよう細部を凝りすぎないよう意識しました。

最終的に「上半身は 1 の案、スカートは 2 と 1 の案を合わせたもの、足は 2 の案」と 3 案を組合せたデザインに決定しました。

| ファンアートが生み出されることを考えたデザイン

3

3面図の作成



決定した衣装案を元に、正面から見た図、横から見た図、後ろから見た図、エプロンを脱いだ図を制作しました。

依頼内容は「3面図」でしたが、VTuberにおける3面図は「ファンアートを描かれやすくするため」と解釈しているため、見る側により分かりやすく解釈していただくために3面図以外も加えて提出しました。

| 見る側に伝わりやすいように考えた内容

4

キービジュアルの作成



「俯瞰の構図」「(状況によって内容を変えたいため)何も描かれていないボード」という指定からラフを描き起こし作成しました。

ラフの段階では両手でボードを持っていたり足が閉じ気味であったりと女の子らしいポーズでしたが、クライアントと相談しキャラクターの性格が伝わりやすいように動きを追加しました。

| キャラクターの性格に合わせたポーズ

Live2D用イラストの制作



今回は上半身のみのご依頼であったため腰辺りまでパーティ分けをし制作しました。

パーティツク分けの後のモデリングは別のモーデラーに依頼するためパーティツク分けに不備がないようにリサーチを重ね制作したり、表情差分の参考ファイルもデータに入っています。

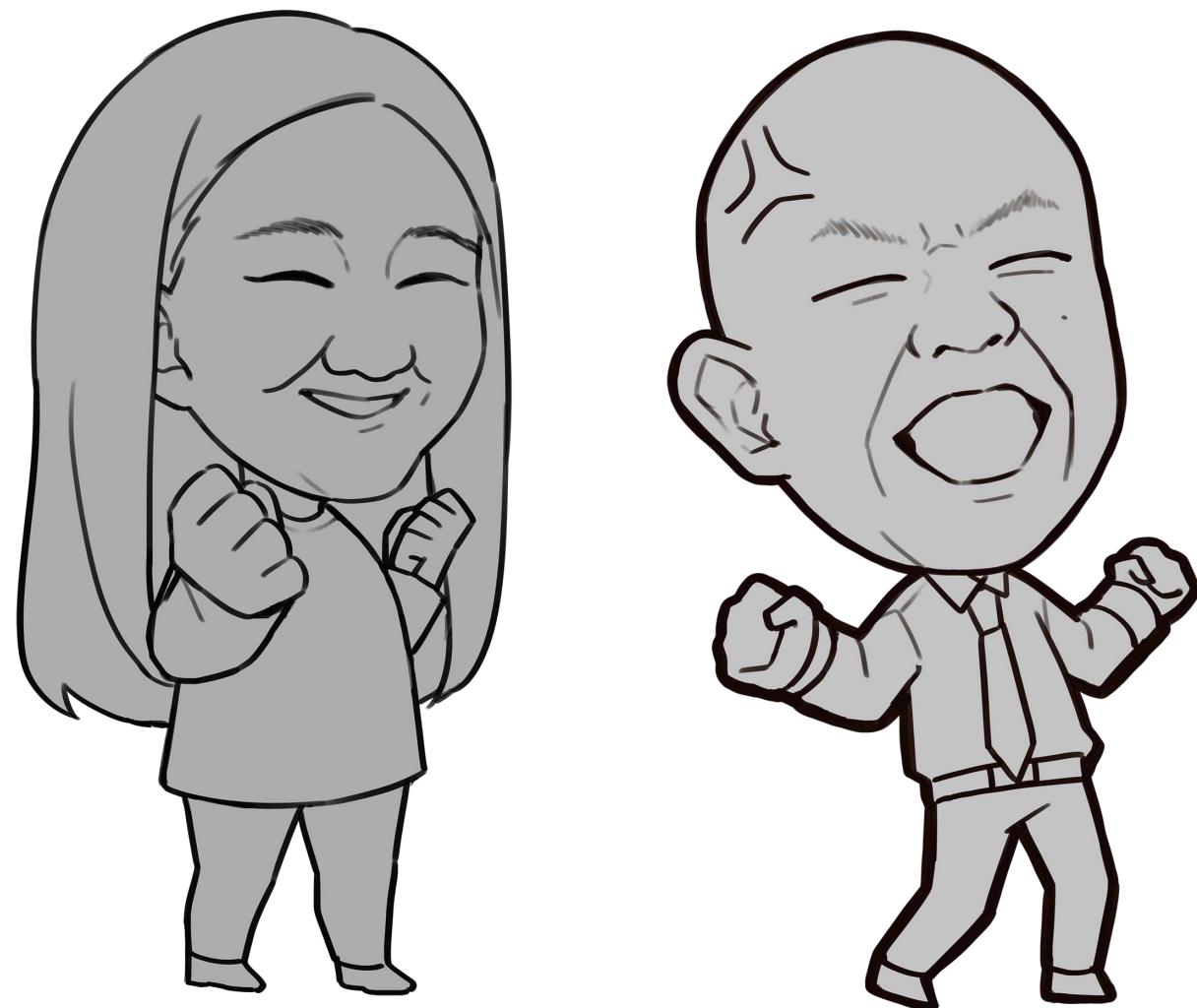
モデリングのことも考え、左右反転しても違和感が出ないよう対称定規を使用しながら描いています。

| モデリングを考えたデータの作成



似顔絵

◆ ◆ ◆



制作時期 2022年1月

似顔絵なので、ご本人の写真を複数集め顔の形やパーツなどを観察し配置に気を使いながら描きました。またリアル寄りではなくデフォルメでの似顔絵で制作したため、情報の取捨選択にもこだわりました。

制作期間 2日
サイズ A4(W:210mm×H:297mm)

Concept

見る側にその人の人柄が伝わるようにしたい

Target

- ・芸人が好きな人
- ・その人を知っている人

Goal

見る側にその人だと分かるようにする



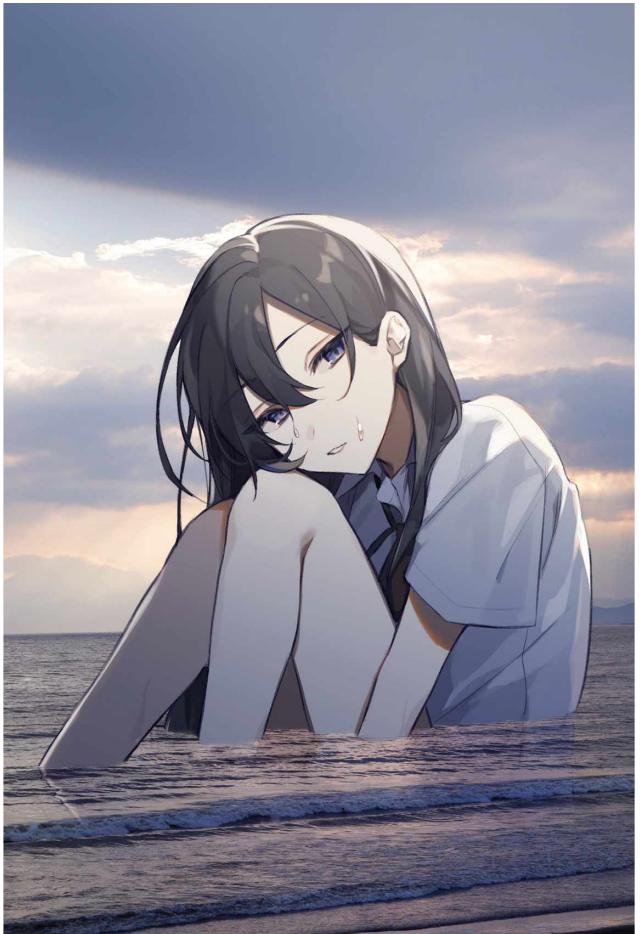
「ガンバレルーヤ / よしこ」



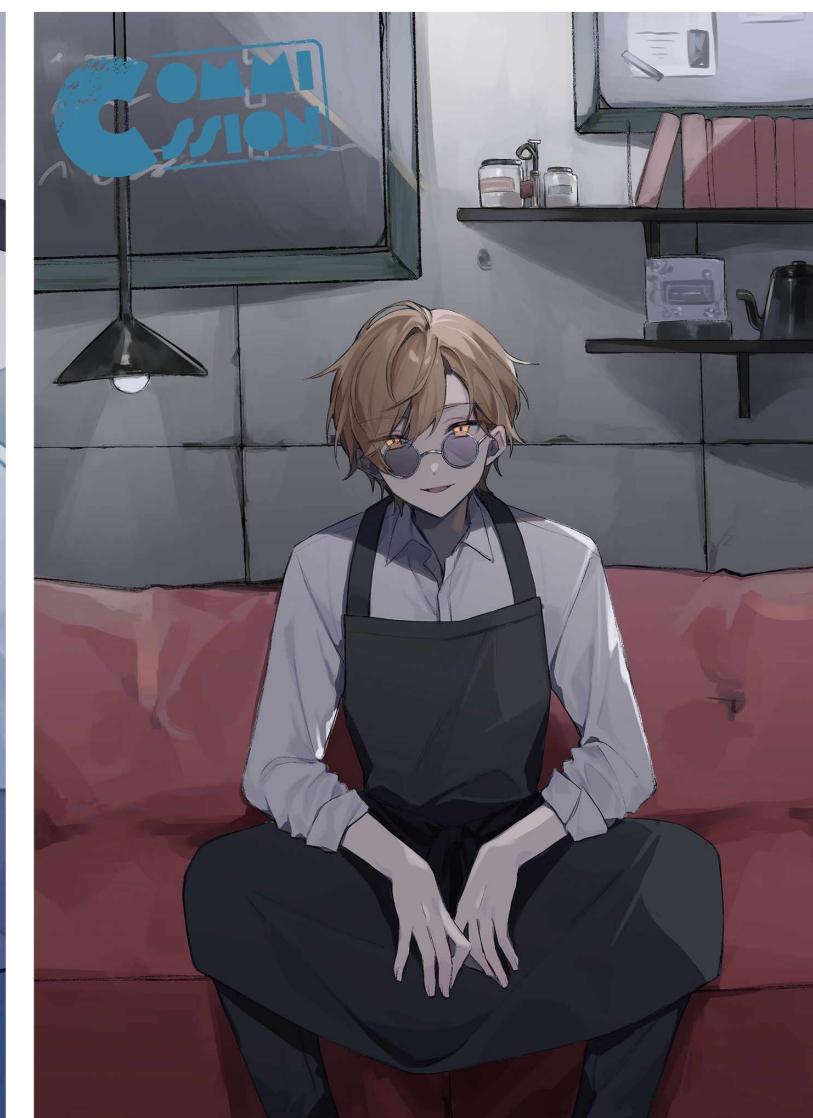
「バイきんぐ / 小嶋英二」

ILLUST





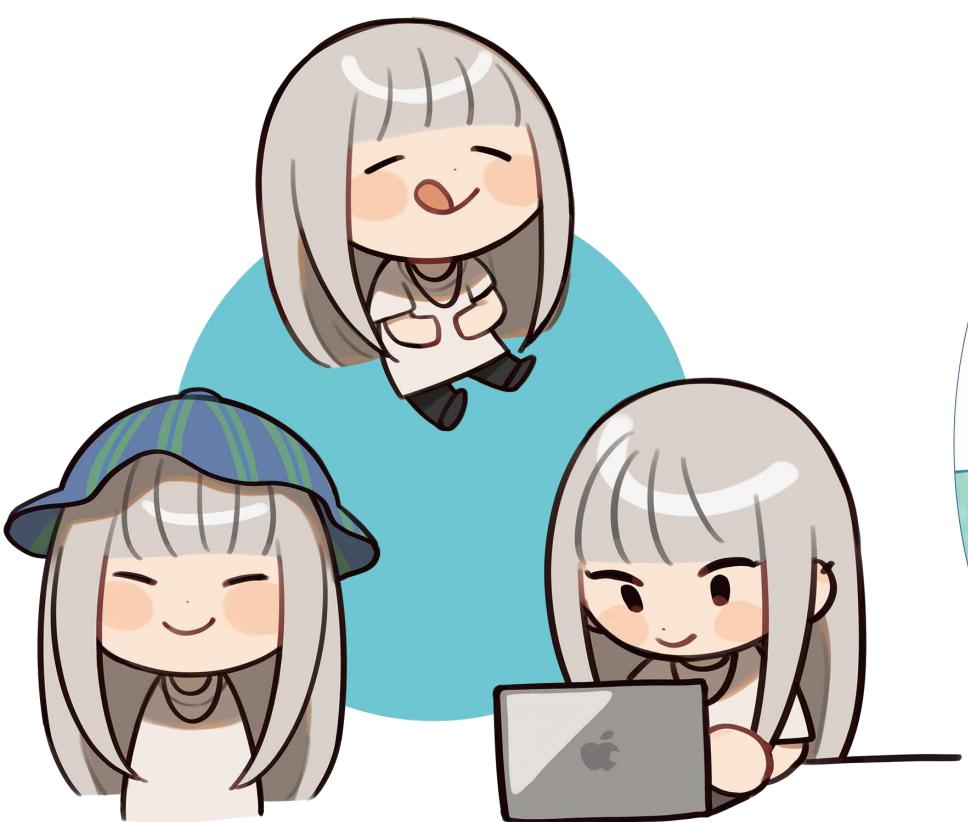
ゆーりんプロ / 咲谷 恵奈様 (声優)



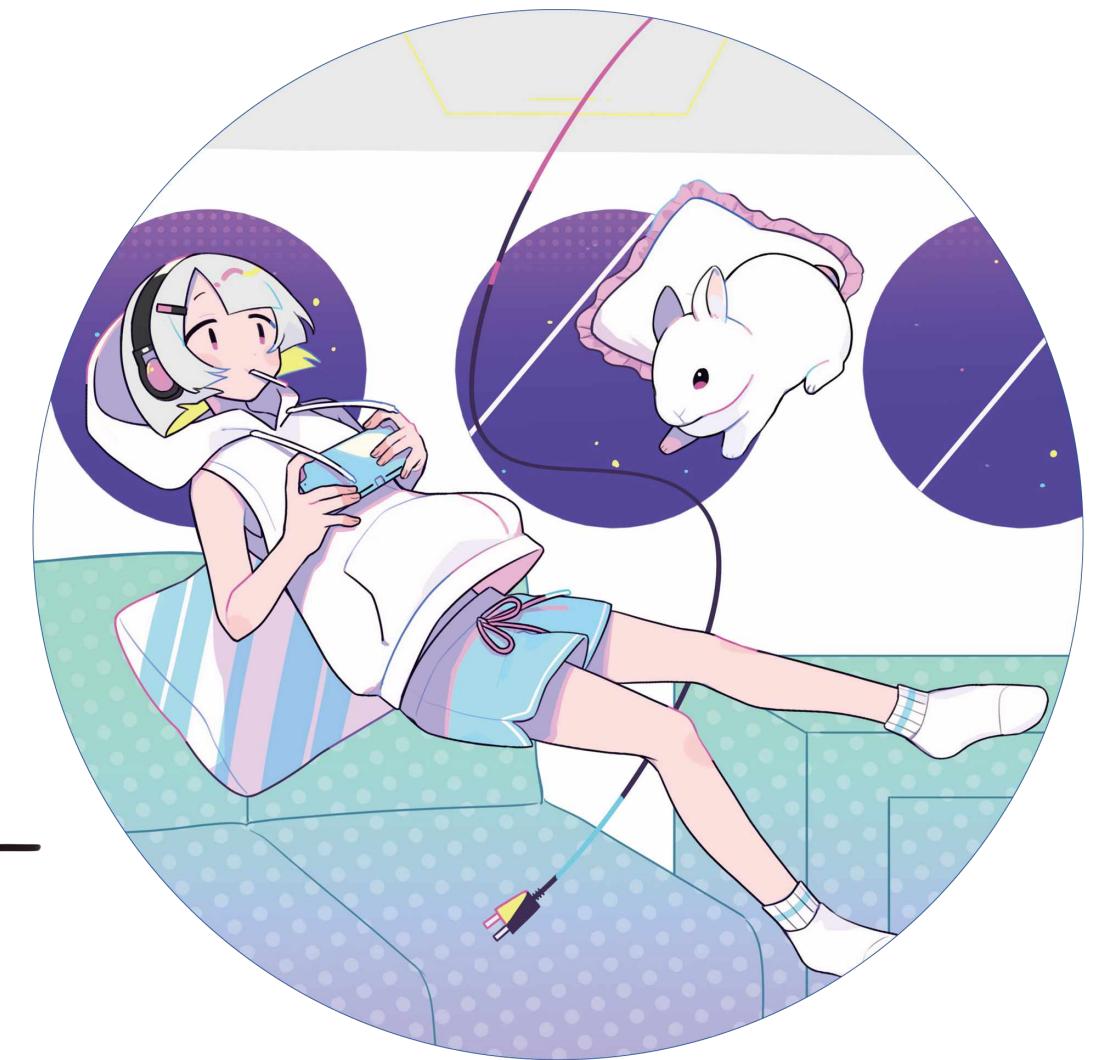
配信者 / れのん様



VTuber/ エカチェリーナ・ヴォルコフ様



VTuber/ 芽川ルイ様



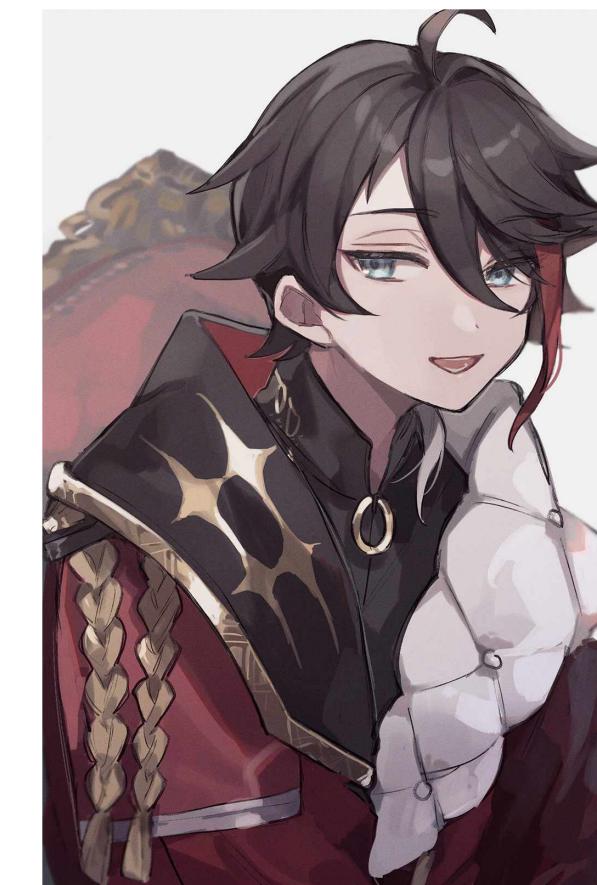
FAN ART ▶



にじさんじ / 先斗寧



にじさんじ / 葛葉、叶



にじさんじ / 三枝明那

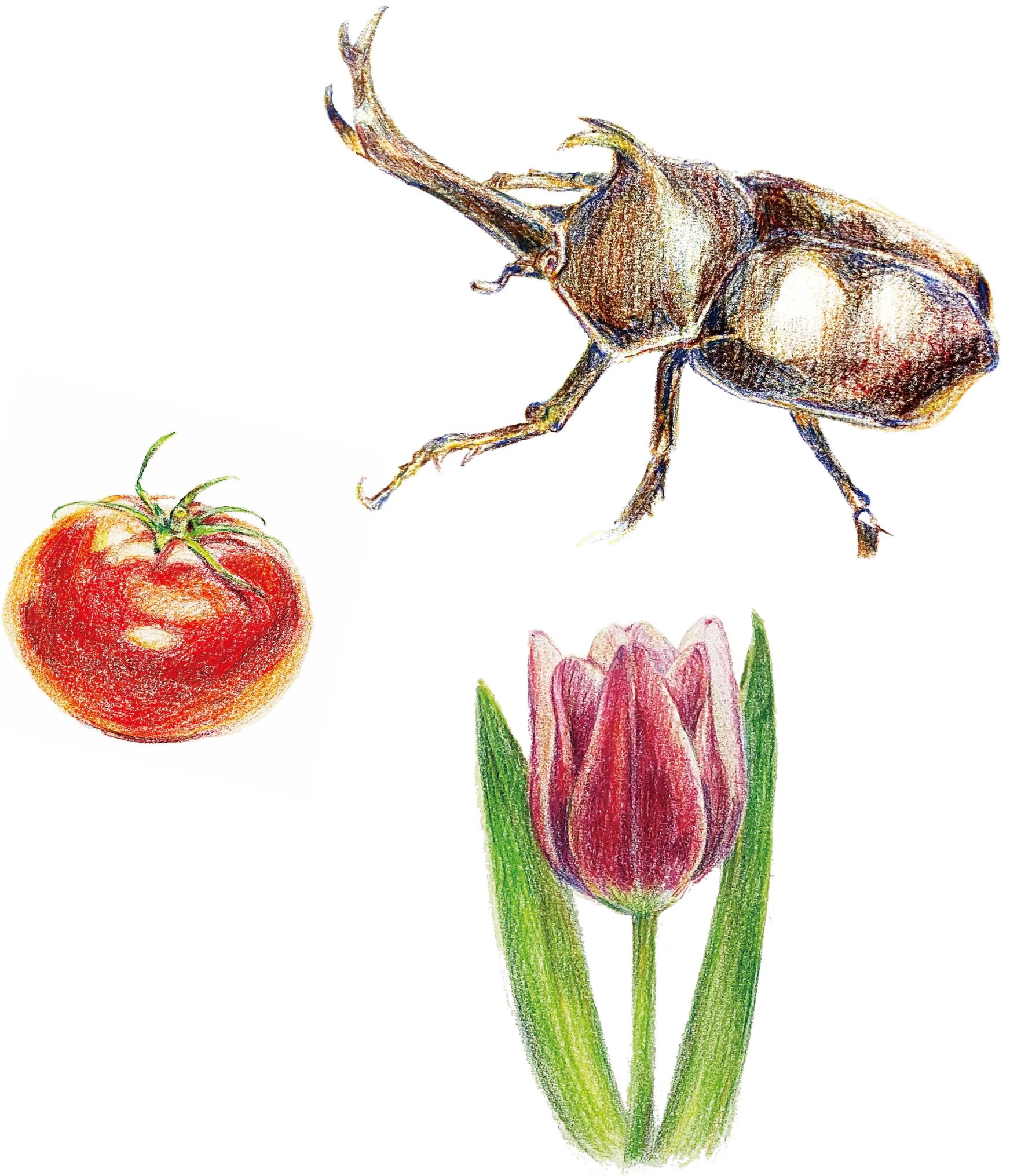


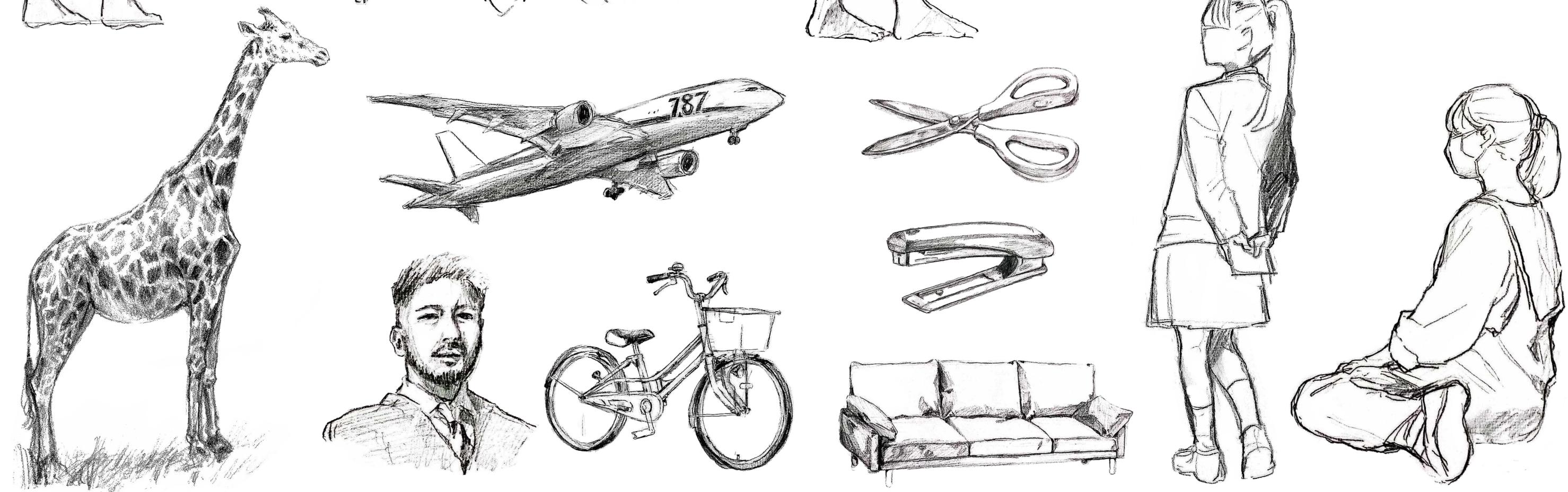
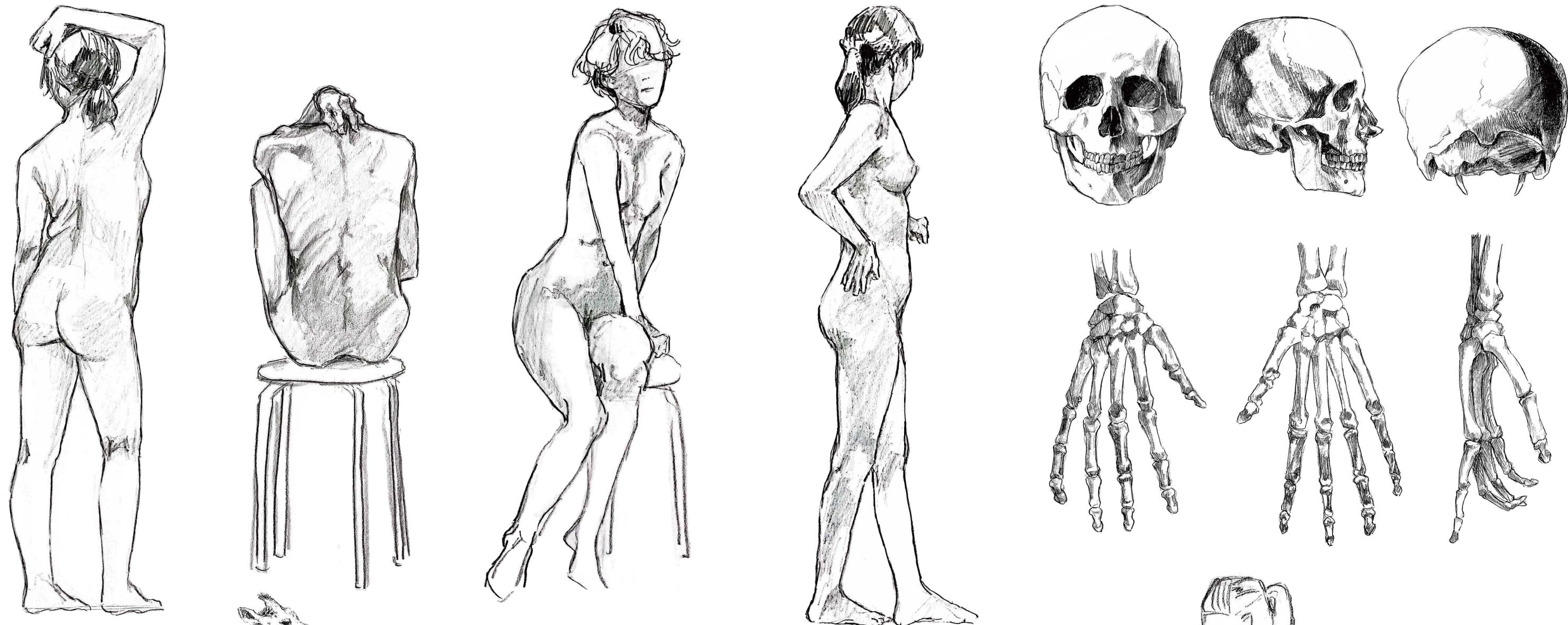
にじさんじ / 戌亥とこ、ホロライブ / 星街すいせい



にじさんじ / 葛葉

CROQUIS





PHOTO





おわりに

◆ ◆ ◆

最後までご覧いただきありがとうございます。

私は幼い頃から絵を描くことが好きで、成長してからは本の表紙やグッズなどの絵をより魅力的に見せることができるデザインというものがあることを知りました。そしてそこからデザインに興味を持ち「世にあるものをより魅力的に見せることができるようになりたい」と思うようになりデザイナーを志すようになりました。

デザイナーを志すようになってからはクライアントからご依頼を受けてまずは趣味として続けていたイラストの制作をしたり、東京デザイナー学園に通ったりと様々なことに挑んできました。その経験は技術だけでなく私を人としても成長させてくれ、デザインやイラストの業界についてより興味が深まったものでした。

私は将来デザインもイラストも両方の魅力を引き出すことのできる人物を目指し、私が今そう感じているようにより多くの人に作品の魅力を伝えることができるようになりたいと思っています。そして人ととの関わりや繋がりを大事にしながら成長を続けていきたいです。



✉ gdr3.d.m.yamazaki@gmail.com