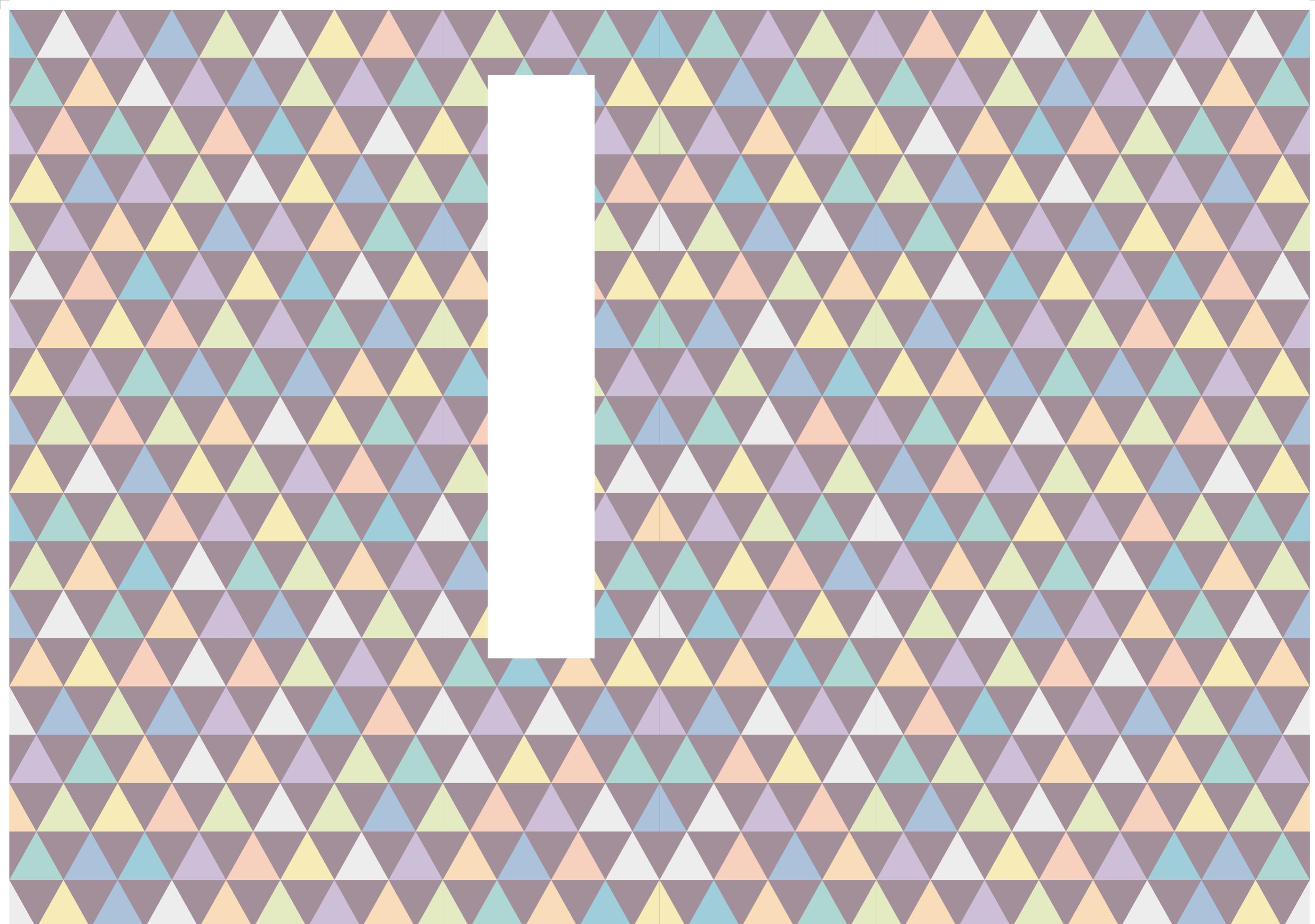


Portfolio

Nanami Tomita



INDEX

SEVEN SEAS

p. 2

mani mani

p. 8

神のまにまに 古事記のおはなし

p.12

festagram

p.14

planet orbits

p.18

Tokyo Bayside Hotel

p.20

Typography flayer

p.22

Zen no more.

p.23

Business card & Logo

p.24

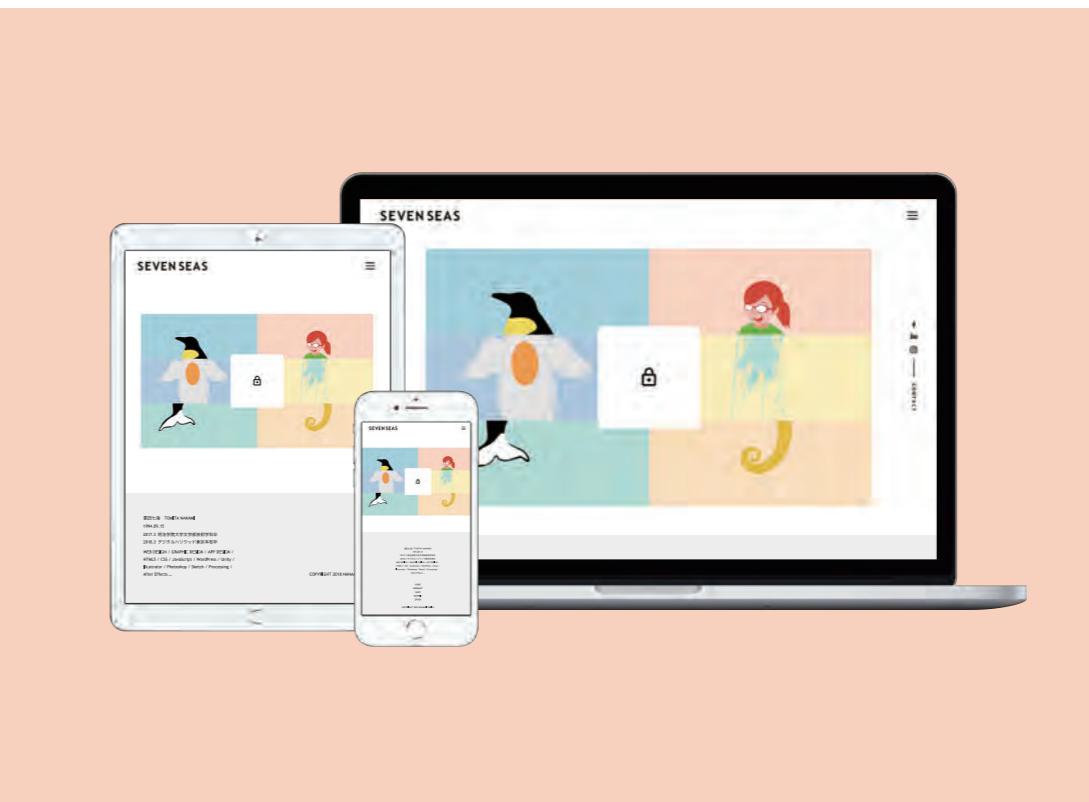
PROFILE

p.26

<http://7umi.jp>
SEVEN SEAS

せぶんしーず

PORTFOLIO 2017.4-2018.3



制作物：ポートフォリオサイト

制作時期：2017年2月～3月

制作期間：4週間

卒業制作として作った自身のポートフォリオサイトです。

今回は用途を就職活動用と固定して制作しました。

既卒で新卒扱いの私には、全国の大学4年生やその他大勢の競合がいます。

そのため、個性を出しながら、埋もれないように人と違うものを作り、しかもこの1年に得た知識と技術を出来るだけ詰め込んだものにしたいと考えました。

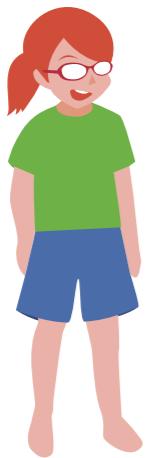
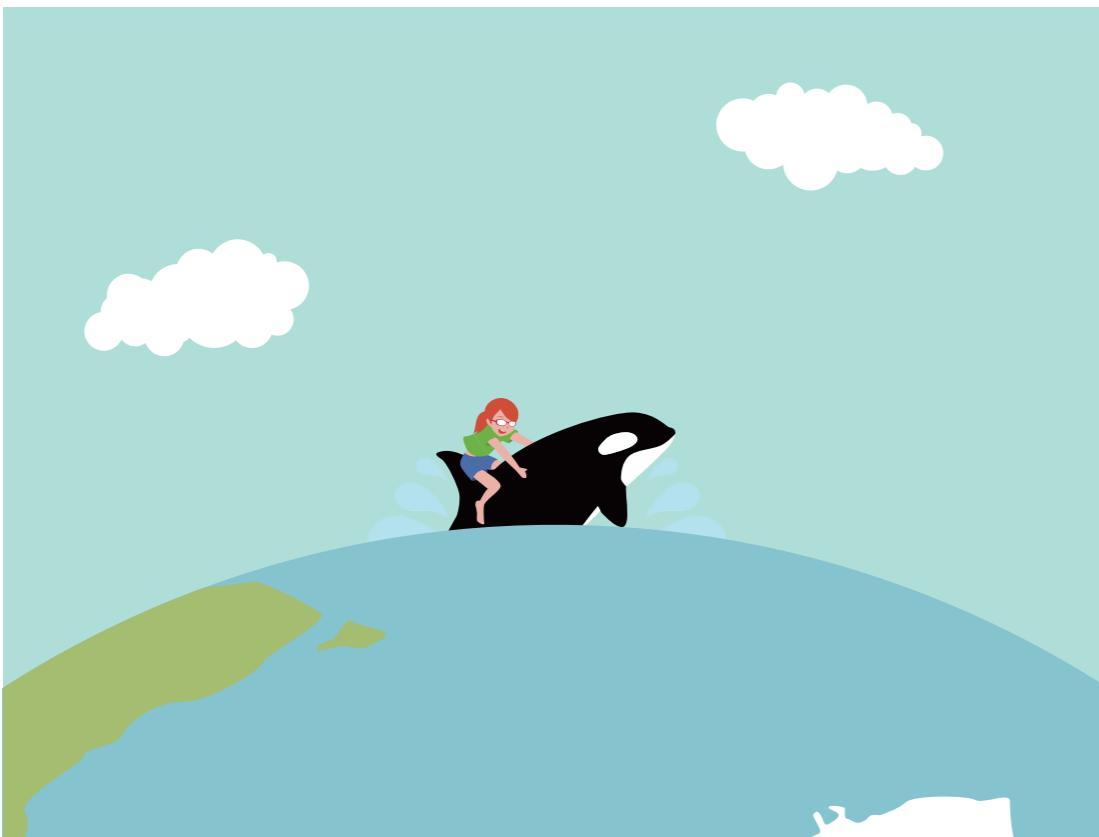
デザイン的にはシンプルなものが好きですが、私のこれまでの作品はカラフルでポップなものがたくさんあるので、カラフルポップを詰め込みながらもシンプルさが感じられるまとめ方をしたいと考えました。

自分のしたいを全部詰め込んでアウトプットした結果が、このサイトです。

SEVEN SEAS

海 七つの
SEAS

サイト名：SEVEN SEAS
 トップの組合わせパズルの正解はシャチとヒト、
 サイトのタイトルは SEVEN SEAS、
 そして私の名前は「七海」です。
 私が生まれた 1994 年に放送された、
 「七つの海のティコ」をオマージュしています。
 私の名前は主人公のナナミ・シンプソンから取られたそうです。
 私は自分の名前をとても気に入っているので、
 ポートフォリオという自分の分身と言えるものにも
 同じ意味の名前を付けました。



ナナミ
 トレードマークの赤いメガネを目立たせ、
 アニメの中のナナミの淫刺とした表情と
 自分自身の活発さを表現しました。



シャチ
 海の中で最も強大と謳われる生物であるシャチですが、
 アニメの中でシャチのティコはとてもおおらかで
 心優しいナナミの相棒です。

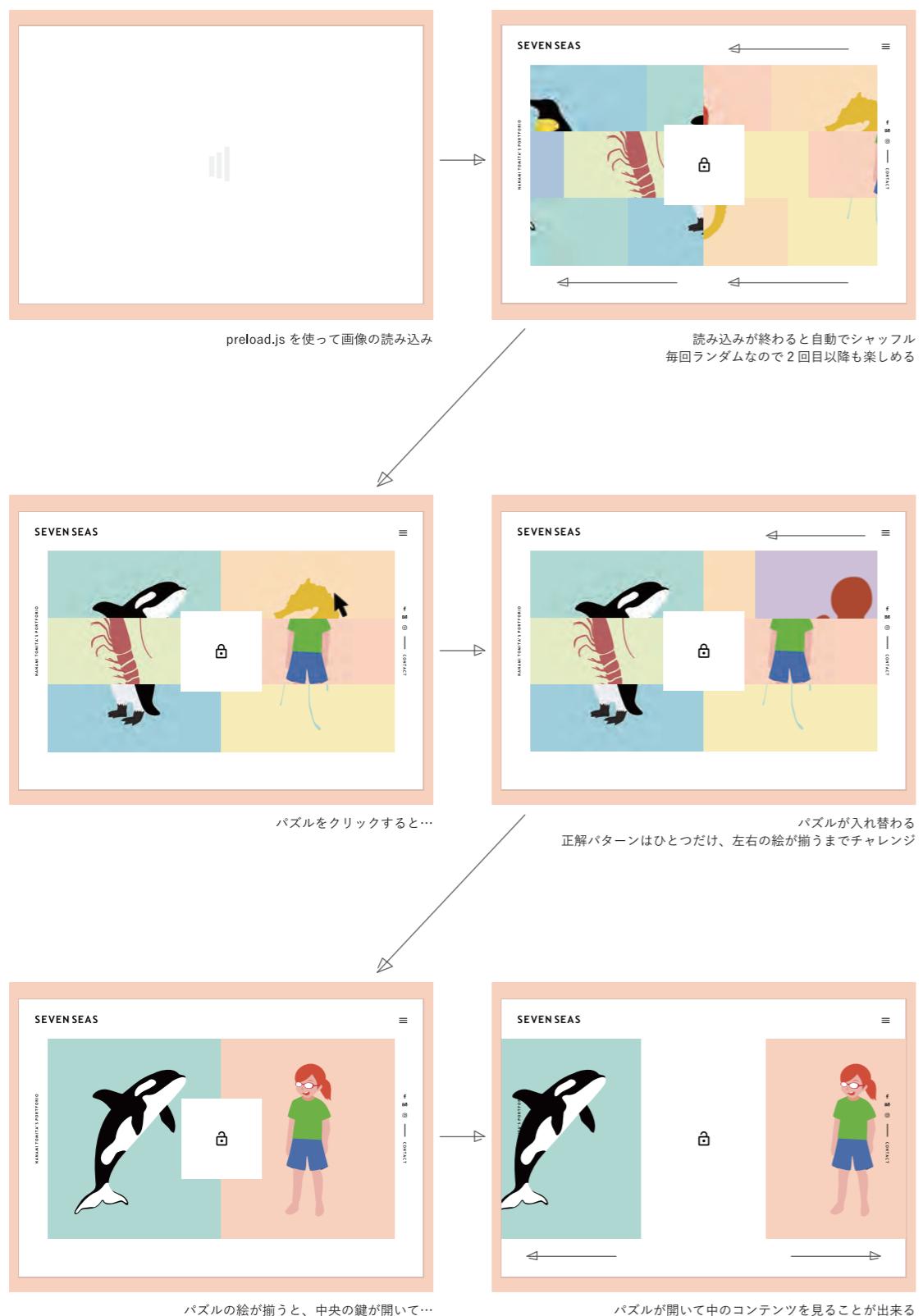
ただのポートフォリオではないものが作りたい。ただ作品を見てもらうだけのサイトにしたくない。
 たくさんのポートフォリオに埋もれないものを作りたい。これがこのサイトを作り上げた原動力です。
 動きがあって、見る人を能動的に動かす仕掛けがあれば、記憶に残るサイトに出来るのではないか。
 この仮説からパズルという手段を思いつきました。
 半強制的にプレイさせるインターフェースにしたことばかり攻めたな、と自分でも思っていますが、
 この先も状況に応じた仮説を立てながら、他にないデザインを生み出したいと考えています。

TOPページデザイン

The screenshot shows the homepage of the SEVEN SEAS website. The header features the title "SEVEN SEAS" and a navigation menu with icons for social media and contact. The main content area displays two large, colorful illustrations side-by-side: one of an orca and another of a person. Below the illustrations is a bio section for Nanami Tomita, detailing her birth year (1994), education (Meiji University), and skills (Web Design, Graphic Design, App Design). It also lists tools used: HTML5/CSS, JavaScript, WordPress, Unity, Illustrator, Photoshop, Sketch, Processing, and After Effects. A copyright notice at the bottom right states "COPYRIGHT 2018 NANAMI TOMITA".

#bbcd6	#f9d9c5	#ffffff
#add3e0	#fae4bf	#f2f2f2
#b7cbe1	#faf1bc	
#ebf0c9	#d8c8df	

このサイトのビジュアルにおけるテーマは
 「シンプルとポップの融合」です。
 今までの自分の作品の作風とマッチするよう、
 色を多く使用している代わりに、
 形は角ばった四角形ばかりにすることにより
 融合を実現しました。
 パズルのページ以外も同じ色と四角形を用い、
 全体の統一感を高めています。



HOMEデザイン

SEVEN SEAS

MAIN MENU > PORTFOLIO

WEB & APP

Tokyo Bayside Hotel / festagram / SEVEN SEAS

GAME

manimani / drawing

GRAPHIC

Typography flyer / Playgroud!2017 / Zen no more. / Business card & logo

OTHER

planet orbits / Kami no manimani / rect kaleidoscope / Suielen no han-eri / Sora tobu rahotsu / Goldfish aquarium

NANAMI TOMITA > PORTFOLIO

HOME

WEB&APP

GAME

GRAPHIC

OTHER

COPYRIGHT 2018 NANAMI TOMITA

ナミトミタ ナナミ

1994.05.15

2013. 明治学院大学文学部芸術学科卒業

2013. デジタルハリウッド東京本校卒

WEB DESIGN / GRAPHIC DESIGN / APP DESIGN /

HTML / CSS / JavaScript / WordPress / Unity /

Illustrator / Photoshop / Sketch / Processing /

After Effects ...

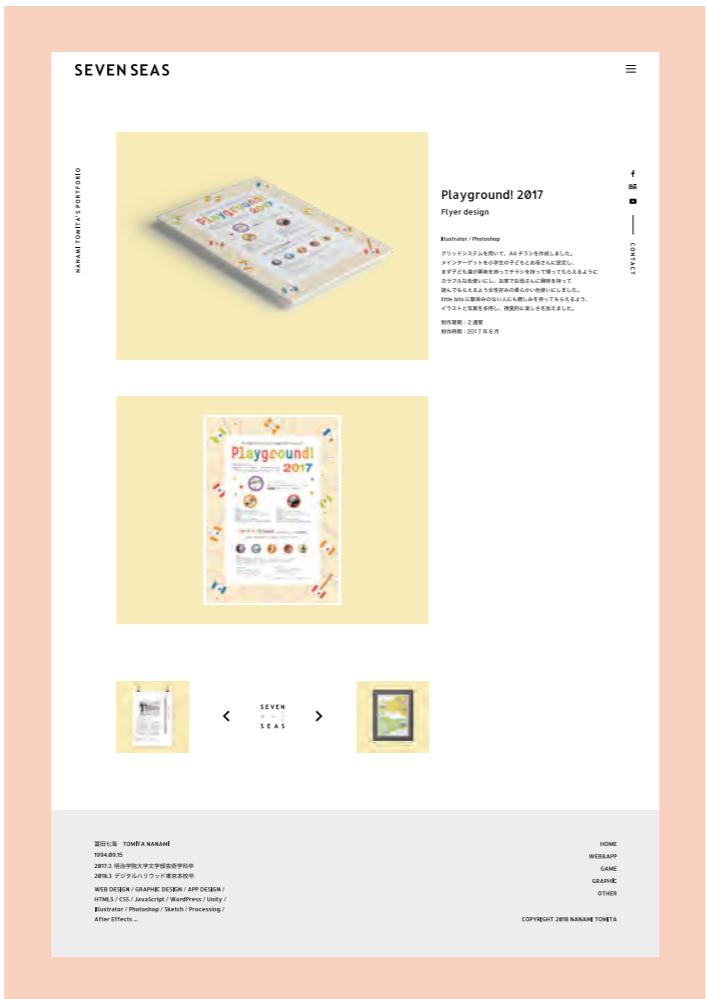
Illustrator Unity HTML
 Photoshop Processing CSS
 Sketch After Effects JavaScript

GRAPHIC(カテゴリ)ページデザイン



今後制作物が増えても困らないように、
正方形のシンプルなサムネイルを整列させました。
サムネイルの色は HOME で使った色を継承しています。

Playground!2017(各作品)ページデザイン



作品の画像や写真を大きく見せる配置にしています。
動画がある場合は埋め込んでページ内で
ご覧いただけるようにしています。
ポートフォリオサイトは必ずしも自分が横について
説明しながら見ていただくとは限らないものなので、
やや語り過ぎなくらい説明を書いています。
「ひとり歩きできるポートフォリオ」を目指しました。

次の作品と前の作品のサムネイルを大きめに入れ、
情報をちょい出ししています。
次が気になってついつい見ちゃう心理を
刺激する目的です。

mani mani

まにまに



PORTFOLIO 2017.4-2018.3

制作物 : iPad アプリ / LP デザイン / PV

制作時期 : 2017 年 8 月 ~ 9 月

制作期間 : App 5 週間 / LP デザイン 1 日 / PV 1 日

mani mani は日本神話の古事記のおはなしを子ども向けに
易しく楽しくした iPad 仕掛け絵本アプリです。
ジャイロ操作で神さまを探すので、
まるで絵本の中に入ったかのような感覚で楽しめます。
メインターゲットは 4 ~ 7 歳の子どもたちです。
古事記には、うんちをばらまくいたずらをする神さま
がいるなど、子どもが喜ぶようなおはなしがあります。
そしてそれらから得られる教訓もあります。
面白いものに面白いと思える時期に触れさせたい！
というのがこの企画の一一番の軸です。

タイトル画面



キャラをタッチすると
何の神さまか教えてくれる

おはなし 1



スサノオをタッチすると
うんちを撒き散らす



アマテラス
びっくり

びっくりしたアマテラスをタッチすると
泣きながらどこかへ行ってしまう

おはなし 2



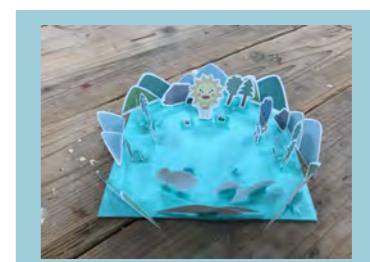
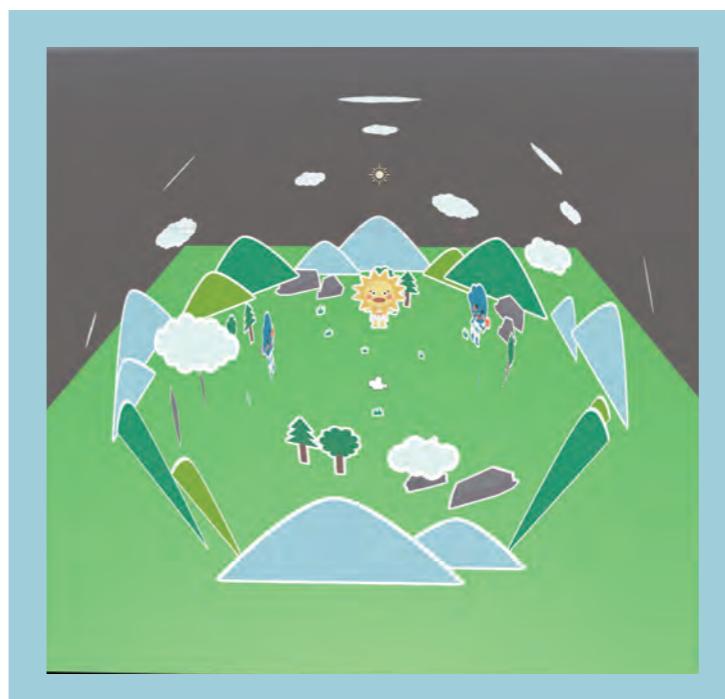
どんちゃん騒ぎの宴会中
キャラをタッチするとアクションを起こす



おはなし 4



みんなの笑顔に嬉し泣き
めでたしめでたし



はじめての Unity3D 実装だったため、
紙を切り貼りして立体的な
ペーパープロトタイプを作成しました。
ただの絵本ではなくジャイロ絵本なので、
プレイヤーは真ん中に立っている設定です。
デバイスを持ちながらくるくる回って
神さま探しをしてもらうコンテンツなので、
見て欲しいものに視線を集めることを
重要視しながら作りました。

PORTFORIO 2017.4-2018.3



ゲーム内でのキャラクターの動きや、
実際に子どもたちに遊んでもらっている
ところを撮影した動画です。

<https://youtu.be/2zSXka-FQjs>



仙台市・佐々木の森美術館での展示の様子。
地元の子どもたちが集まるイベントで
たくさん遊んでいただきました。
特に4歳の男の子がうんちを撒き散らすシーンを
気に入ってしまって、5分以上延々とうんちを
撒き散らして遊んでくれました。
どうしても堅いイメージのある
日本神話についてのおはなしを、
4歳の子どもがケラケラ笑いながら
遊んでくれているということに感動を覚えました。

- Illustrator Unity HTML
- Photoshop Processing CSS
- Sketch After Effects JavaScript



トップ一面には、ものがたりの楽しい雰囲気を伝えるためにキャラクターの個性がそれぞれ一番出ているポーズで配置。
ゲーム内よりも少し色彩を柔らかくし女性好みの配色することによって、ちびっこのお母さん世代に「かわいいし、うちの子にもやらせてみようかな」と思わせる狙いがあります。

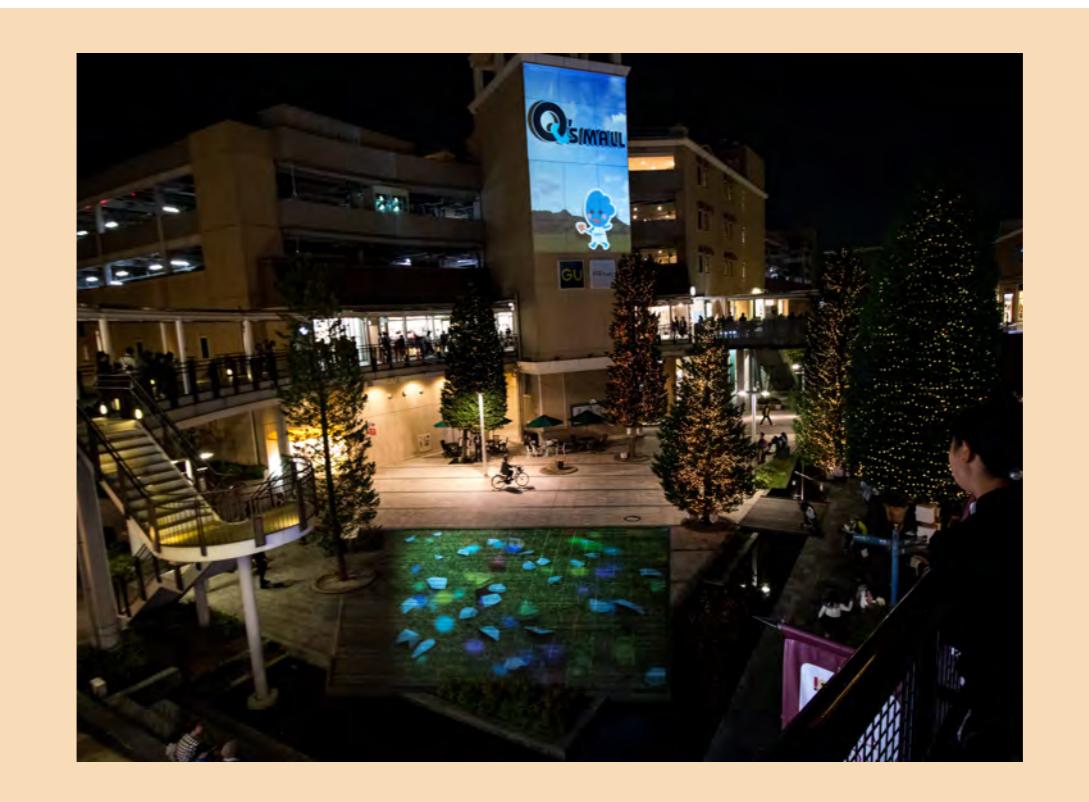
あらすじと遊び方、お知らせとストアのリンクという必要最低限の情報量で構成しています。
とにかく古事記は難しい読み物ではなくて楽しい読み物なんだ、ということを伝えたくて作ったコンテンツなので、予備知識ほぼなしのまっさらな状態でも楽しめるものを目指しました。

キャラクターデザインについては、太陽の神であるアマテラス、海の神のスサノオ、知恵の神のオモヒガネ、芸能の神のアマノウズメなどそれぞれの神さまの個性を表すよう心掛けました。
しかし、あまり日本しさを出しすぎないようにもしました。
海外の子どもたちにも親しみを持ってもらいやすいようなデザインにし、海外にも広めたいという思いからです。

みのおキューズモール プロジェクションマッピング クリエイターズオーディション 優秀賞受賞

神のまにまに 古事記のおはなし

かみのまにまに こじきのおはなし



制作物：プロジェクションマッピング
担当：イラストレーション・Processing ビジュアルアート
制作時期：2017年10月
制作期間：3週間

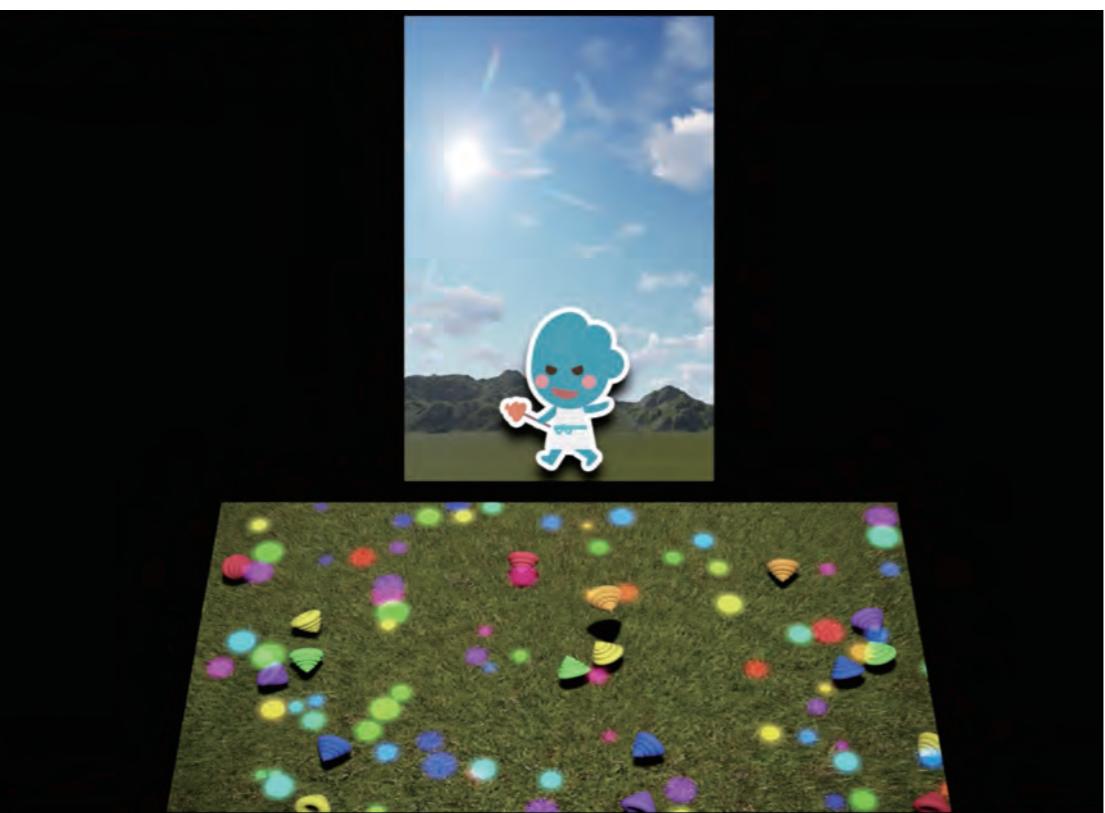
自分が作ったアプリで登場したキャラクターとおはなしをプロジェクションマッピングにした作品です。

2Dのキャラクターとシーン遷移時のProcessingでのビジュアルアートを担当しました。

みのおキューズモール プロジェクションマッピング クリエイターズオーディションで、銀メダルにあたる優秀賞をいただき、22日間屋外ステージで上映していただきました。

もともと子どもたちに古事記の面白さを知って欲しくて作ったおはなしだったので、ファミリー向け施設で長い期間上映していただき、たくさんの子どもたちに遊んでもらえたことがとても嬉しく感じられました。





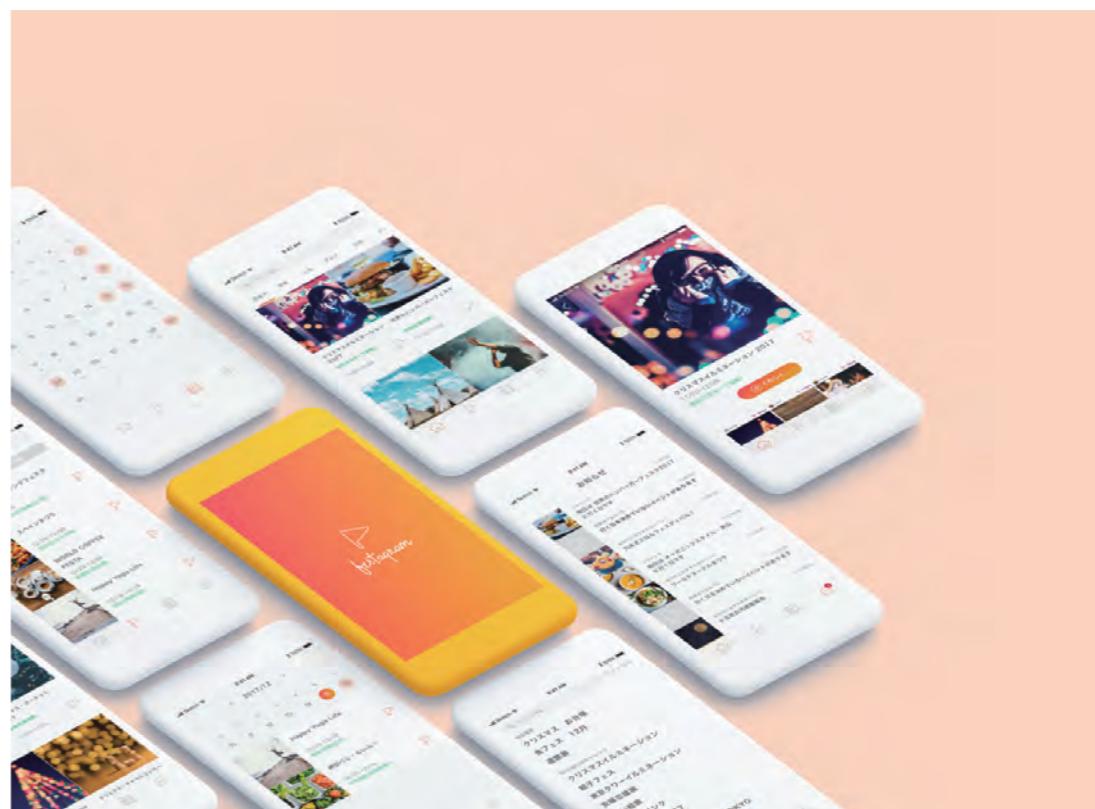
大きな2面の壁に投影出来る環境だったので、頭上の壁面と地面を使い分けて、子どもたちが壁面を見上げながら地面で遊べるように全体を構成しました。特にスサノオがイタズラをするシーンでは、モデリング担当者によるカラフル3Dうんちを降らせることにこだわりました。うんちと一緒に降り注ぐカラフルなエフェクトはProcessingで作ったもので、他にも所々Processingで作ったビジュアルアートを組み合わせています。

動画にて全編をご覧いただけます。
実際に会場で投影されたものを撮影しました。
<https://youtu.be/V5aDQtGuqmw>



festagram

ふえすたぐらむ



制作物：新規アプリ企画・デザイン / LPデザイン
制作時期：2017年10月～12月
制作期間：3週間

新規アプリの企画・デザインを行いました。
企画の軸を「インスタ女子のための東京イベント情報アプリ」とし、文字ばかりでイメージしづらいものではなく、写真メインで視覚的にイベント選びを楽しめるようなアプリを考えました。

ペルソナモデルはInstagramをよく利用する20代女性です。このアプリ内に投稿機能は付けて、あくまでインスタ映える体験をするためのサポートアプリという位置付けをすることで、情報アプリとしての機能を充実させるとともに投稿者を運営者とイベント主催者に限定することでマネタイズ面の問題も解決しました。

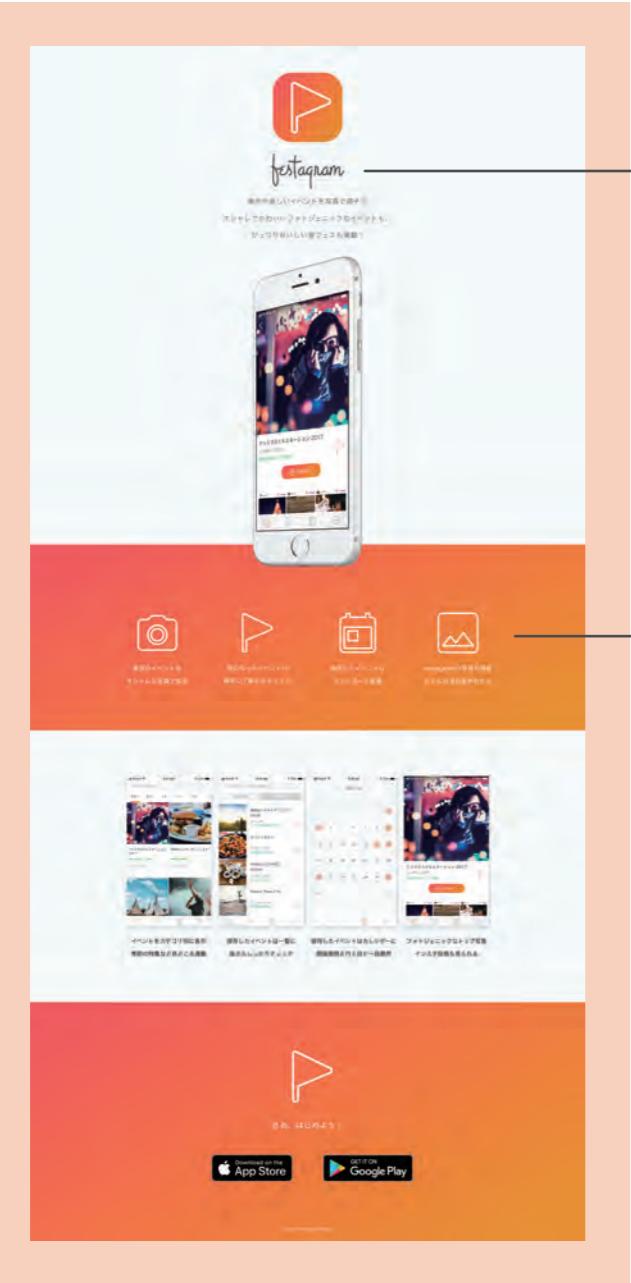
メインカラーは楽しさの象徴とされるオレンジ色です。また、アプリタイトルの語感をInstagramと似せることでユーザーの頭の中で同じカテゴリに入ることを狙っています。

「インスタ女子のための東京イベント情報アプリ」



カスタマージャーニーマップや
リーンキャンバスを書き、
ユーザーのニーズをどのように
すくい上げ、どのように機能的に
答えるかなど塾考しながら
設計しました。

LP デザイン



アプリ名：festagram
意図的に instagram と語感を似せています。
よりインスタ映えする体験をし、
その体験をインスタに投稿することで、
承認欲求を満たすアプリという位置付けにしたため、
instagram とセットで覚えて欲しいからです。

PORTFOLIO 2017.4-2018.3

メインカラーには楽しさの象徴の色、オレンジを採用。
ペルソナモデルを 28 歳女性としているので、
20 代がネイルや小物によく取り入れるグラデーションカラーにして、
さらにイベントに向けたテンションを上げます。

スプラッシュ



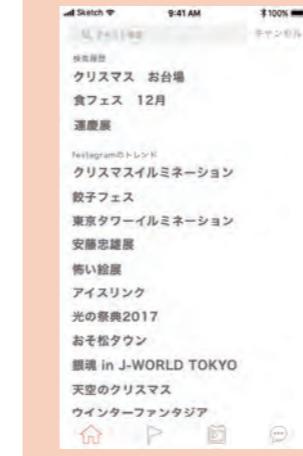
オンボーディング 1



オンボーディング 2



オンボーディング 3



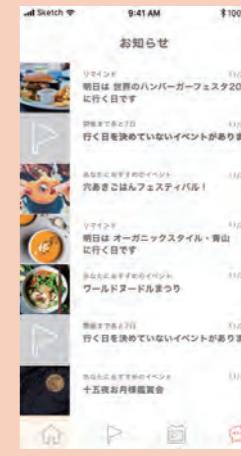
テキスト検索



検索結果



気になるイベント一覧



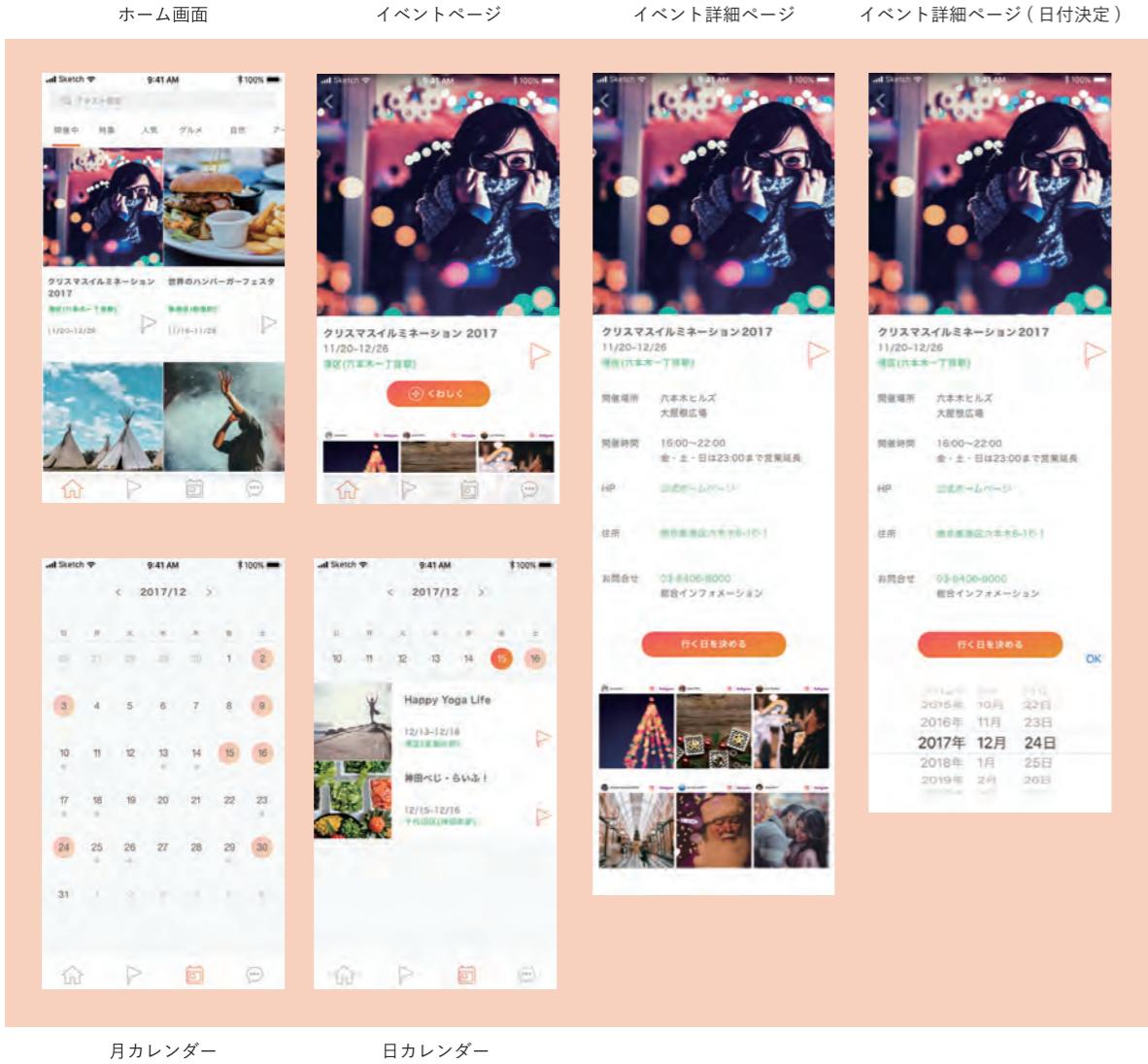
お知らせ

検索方法はシンプルにテキスト検索のみ。
Instagram ではできない、2 語以上検索も出来ます。

自分が気になるイベントの中で検索が出来ます。
また、右上のハンバーガーメニューから日付順、追加順などの
並べ替えも出来ます。

イベント情報の発信は運営者もしくはイベント主催者のみ
ユーザーは情報の受信のみ行います。
そうすることにより、確実に綺麗な写真を掲載でき、
イベントの広告料の獲得も出来るので、
情報の質を保ちながら収益も望めます。

東京に特化したアプリなので場所と一緒に最寄駅も提示します。
ビジュアル先行でイベントを選んでもらうため、
文字量は少なめにまとめています。

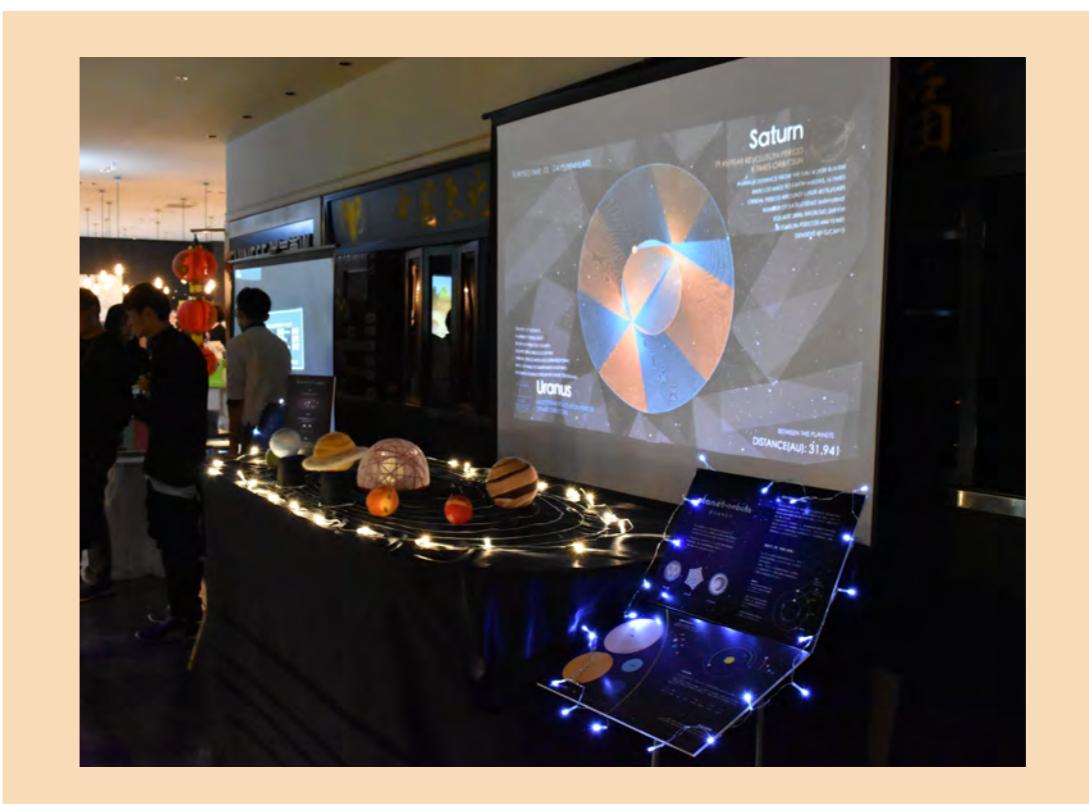


行く日を登録した日には色が付き、
気になるマークをつけただけの日にはグレーの点が付きます。
ペルソナモデルは週末の予定が埋まっていると満足出来ないタイプなので、
このカレンダーに登録して色が付くことにより満足感が得られます。

dotFes 2017 出展作品

planet orbits

ぷらねっと おーびっつ



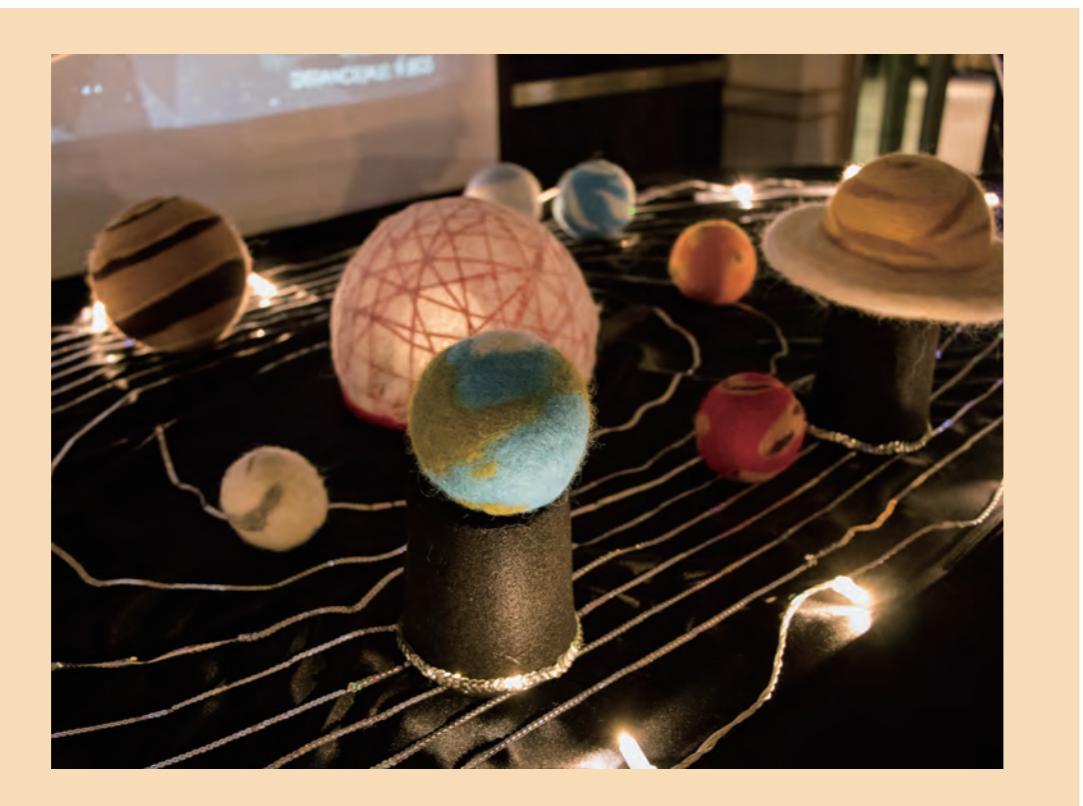
PORTFOLIO 2017.4-2018.3

制作物：インスタレーション
担当：惑星装置デザイン・制作 / デザイン班リーダー¹
制作時期：2017年10～11月
制作期間：4週間

専数関係にある星々の目に見えないあやとりの様子を
ビジュアライズしたインスタレーション作品です。
論文を参考に自然界にある計算式をそのまま使用してい
ます。

プレイヤーが選んだ2つの惑星がそれぞれの軌道を公転
し、0.2年ごとに2つの惑星の間を線で結び、
その線がたくさん重なり合って图形が描かれていきます。
ProcessingとArduinoとNFCを連携させて、ただのビュ
アライズではなくインタラクティブ性を持たせました。

参考文献：大阪市立科学館研究報告（2011年）石坂千春
「専数関係にある公転軌道の天体が描く美しすぎる图形」



担当した惑星装置は、あやとりの温かみを出すために、羊毛をニードルで刺し固めフェルト化して作りました。

模様も全て羊毛で作り、お湯と石鹼でしっかり固めて強度を高めました。

羊毛フェルトでの作品作りはほぼ初めてで、3週間ずっとぶすぶす刺し続けました。

中にはNFCタグが入っており、羊毛フェルト越しでもしっかりと反応します。

これ以上ないほどアナログな方法で作られた惑星装置と、デジタルビジュアライズされた星々のあやとりの

コントラストも楽しめるインスタレーションに仕上りました。

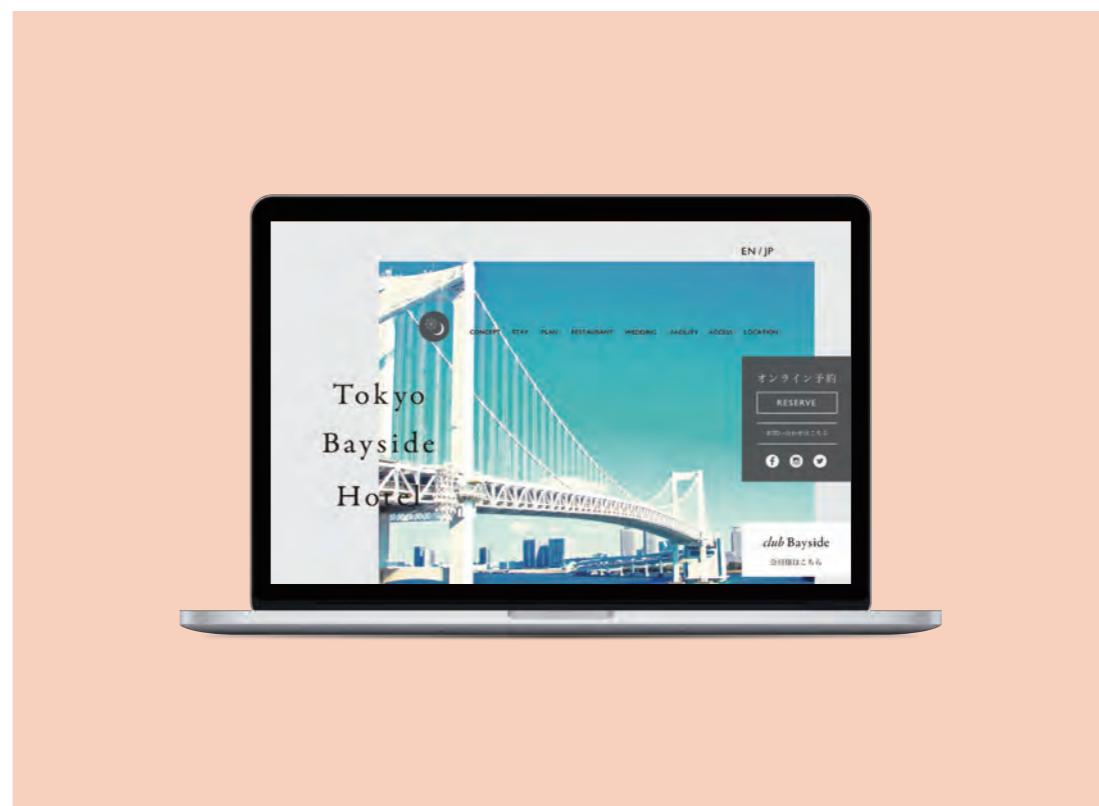
この作品は、クラスの有志10人(dh17sun)で
dotFes 2017での展示のために作成しました。
当日の実際の展示の様子を動画にてご覧いただけます。

<https://youtu.be/7aDHW-oJDRw>



Tokyo Bayside Hotel

とうきょう べいさいど ほてる



制作物：Webサイトデザインリニューアル

制作時期：2017年7月

制作期間：2週間

既存のサイトのデザインリニューアルを行いました。

現在のサイトの問題点として予約の手順がわかりづらいという点が挙げられたので、予約ページへのボタンを大きく右側に配置しました。

リニューアルに当たって、朝の眺望の良さを売りにしていきたいというクライアントの希望から、爽やかな朝の写真を前面に押し出したデザインにしました。

また、コアターゲットは30代のカップル・子どものいない夫婦ということだったので、写真以外の配色はモノトーンに抑え、落ち着いた雰囲気を演出しました。



- | | | |
|---|--|-------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Illustrator | <input type="checkbox"/> Unity | <input type="checkbox"/> HTML |
| <input type="checkbox"/> Photoshop | <input type="checkbox"/> Processing | <input type="checkbox"/> CSS |
| <input type="checkbox"/> Sketch | <input type="checkbox"/> After Effects | <input type="checkbox"/> JavaScript |

Typography flyer

たいばぐらふいー ふらいやー

September 4 - October 2, 2017

TYPOGRAPHY, A Manual of Design

mountain

課程実習：'mountain' のスペシエング

タイポグラフィ・レイアウト講座
2017年9月4日 - 10月2日

そこでデザイナーは、字間やサイズを調整して、文書が美しく、読みやすくなるように調整を行います。この文字空間の調整作業したものをお「文字組」(と呼んでいます)。

タイポグラフィとは、デザインの中で文字を使う技術、例えば、レイアウトを行う際に、美しい書体を選択することや、字幅のバランスを整えて、読みやすさと視認性を高める技術等に該当します。

現在の商業デザインはあらわる意味で、情報伝達のコミュニケーション目標としています。その前には、必ず文字を使用した表現が必要となり、その文字の使い方一つで、デザイン全体大きな影響を与えることができます。本講座では、美しい文字の読み方から、先読みされた書体の紹介、デザインにおけるタイポグラフィの役割を取り上げて、タイポグラフィの基本を解説しています。

デザイン上で、キャラクター(コード)や音出し文字等を配置する際に、Adobe illustrator や Photoshop 等、人気のツールを使用しています。チヨルトの著書「書體と文字」は、日本語版も出版されており、現在では希少となっていますが、美しい装丁とともにデザイナーにタイポグラフィの教科書として使われています。

こちらは受講生・卒業生限定のイベントとなります。お問い合わせください。受付料金は無料となります。お問い合わせください。受付料金は無料となります。お問い合わせください。

TEL: 03-5289-5006 E-mail: tokyo@dmw.co.jp URL: http://school.dmw.co.jp

制作物 : A4 サイズ チラシ
制作時期 : 2017 年 5 月
制作期間 : 1 週間

グリッドシステムを理解するために、白黒の A4 チラシを作成しました。
指定の文章・フォントのみを使い、無駄なくすっきりと
していながら情報が伝わりやすいレイアウトにするため
に約 50 回の手直しを行いました。
文章の内容ごとにきっちり区分けを行い、わかりやすさ
とデザイン性の両立を心がけました。

- Illustrator
- Unity
- HTML
- Photoshop
- Processing
- CSS
- Sketch
- After Effects
- JavaScript

GRAPHIC

Zen no more.

ぜん のー もあ



制作物 : A2 サイズ インフォグラフィックポスター
制作時期 : 2017 年 6 月
制作期間 : 3 週間

入学から 3 ヶ月時点で作成したインフォグラフィックの
ポスターです。
海外で日本の寺が減少していると報道があったにも関わ
らず日本ではあまり知られていない寺の衰退について警
鐘を鳴らすべくこのテーマを取り上げました。
記録に残る中で日本で最も仏教が重要視されていたとさ
れる時代に作られた鳥獣戯画に登場する動物達をモチ
ーフとして使い、少々皮肉を込めた作品にしました。

GRAPHIC

- Illustrator
- Unity
- HTML
- Photoshop
- Processing
- CSS
- Sketch
- After Effects
- JavaScript

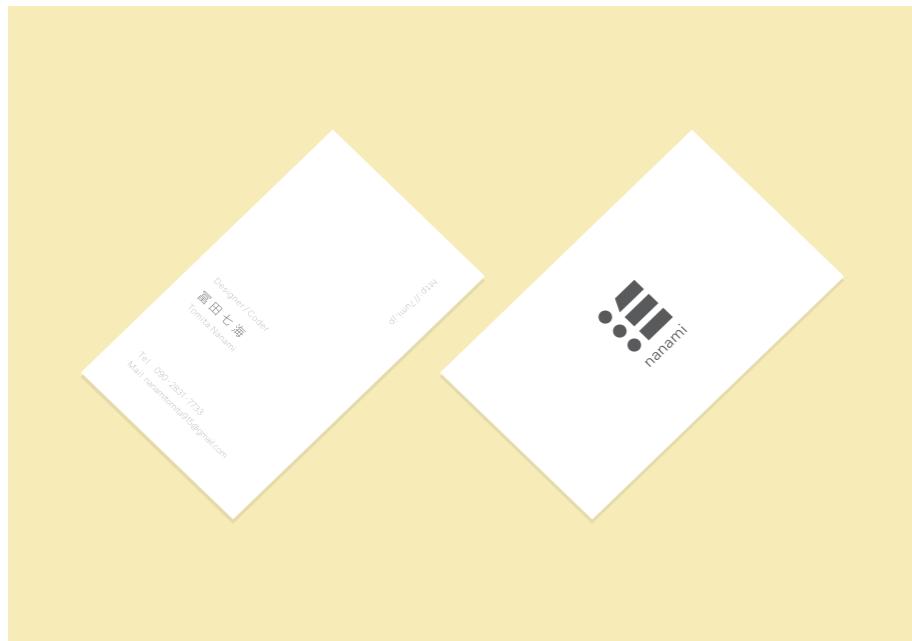
Business card & Logo

びじねすかーど あんどろご

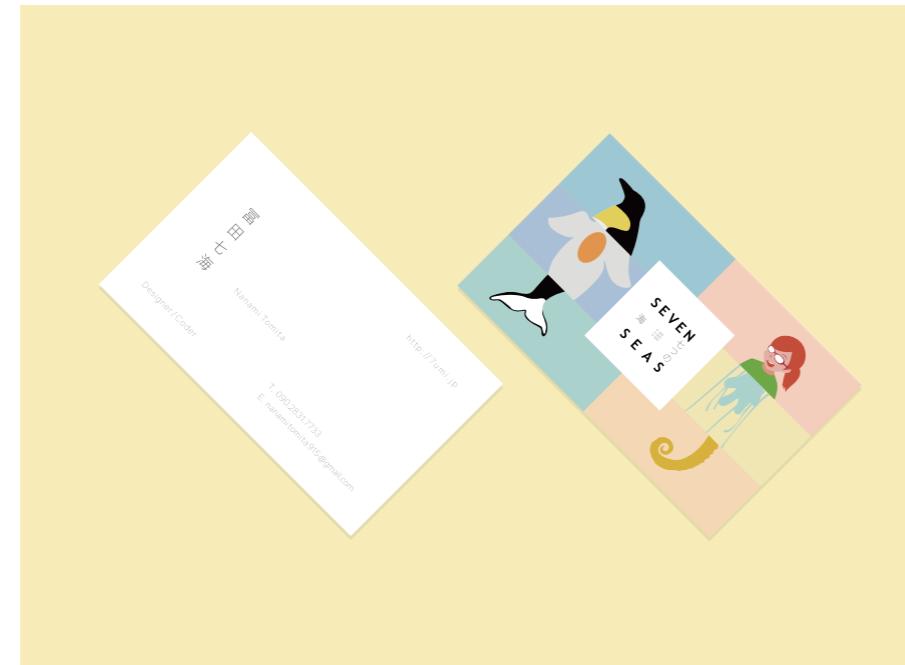


制作物 : 名刺 / ロゴデザイン
制作時期 : 2017 年 6 月 ~ 7 月・2018 年 3 月
制作期間 : 名刺 2 日 / ロゴ 2 週間

自分自身のロゴと名刺のデザインを行いました。
ロゴは自分の名前に使われている「海」という漢字を元
に作りました。
両親が私に「七海」と名付けた際に、「きっちりしている
けど、なんとなく柔らかい感じに育って欲しい」という
思いを反映させるようなものを試行錯誤し、さんずいは
丸で、つくりの部分は角ばった四角形で作りました。
名刺にはグリッドシステムを使用し、見やすく情報が伝
わりやすいデザインを心がけました。
シーンに合わせて使えるよう、2 パターン制作しました。



2017年6月～7月に制作した汎用版名刺です。
グリッドシステムを利用し、見やすく情報が伝わりやすいデザインを心がけました。
多くの方との繋がりを長く続けたいという思いで、シンプルで飽きのこないデザインにしました。



2018年3月に制作した卒業制作プレゼンと、就職活動用名刺です。イラストや色使いが私の作品の特徴なので、それを印象付けるデザインにしました。文字組みにもこだわり、特殊な文字配列ながらも散らからないように気をつけました。



PROFILE

冨田七海
とみたななみ

1994年9月15日生まれ
2017年3月 明治学院大学 文学部 芸術学科 卒業
2018年3月 デジタルハリウッド東京本校 本科デジタルデザイン専攻 卒業

高校入学と同時に演劇部に入部。
演劇の面白さに取り憑かれ、演劇について学べる大学へ進学。
ストレートプレイだけでなく、ミュージカルにも挑戦。
問題を訴えるアートにどっぷりと浸かった後、問題を解決するデザインへの興味を持ち始め、大学卒業後にデジタルハリウッドで学び始め、今に至る。

大学在学中に携帯キャリアのお姉さんとして3年間働いた経験から、モバイルデバイスやネット環境についての豆知識が多い。
デザインの中でもデジタルの部分への興味が強くなったのは、この経験が大きい。

マイペースだがあまのじやく。
クラスメイトによると、人と違うものを作ろうとしている時の私はアスリートのようなストイックさだという。自覚はない。

将来は「みんなとちょっと違う」のものづくりができるデザイナーになりたいと考えている。

