



PORTFOLIO

about me ...



profile

よしはら あんず

birthday : 2003. 4. 20

sign • bloodtype : おうし座 • A 型

affiliation : 大阪デザイナー専門学校
グラフィックデザイン学科 • グラフィックデザインコース
(パッケージデザイン)

hobby : 読書 / FPS ゲーム (APEX.OW2) / ダーツ / アニメ鑑賞

like : 名探偵コナン / 猫 / 自然

skill



👤よしはらあんずをもっと詳しく👤

こんにちは。自分について少し書きます。

趣味ですが、ほぼ家でできるものばかりです。ゲームとアニメ鑑賞がほとんどですが、ダーツも家でやりたい
と思い、簡易的なダーツ台を購入しました！制作に息詰まった時に投げたりしています。

私は、将来どんなデザインをしたいかと聞かれるとあまりピンと来ないのですが、デザインでどうしたいか
と言うと、デザインので人々や地域の問題を解決したいです。デザインを通して人と人とのコミュニティが広
がったり、地域活性化に繋がればいいなと思います。

my history

2003 ● 4/20 に大阪府守口市に生まれる

2014 ● 絵を描くのが好きな友達ができ、毎日その子と自由帳に絵を
描いていた。この時から図画工作が大好きになった。

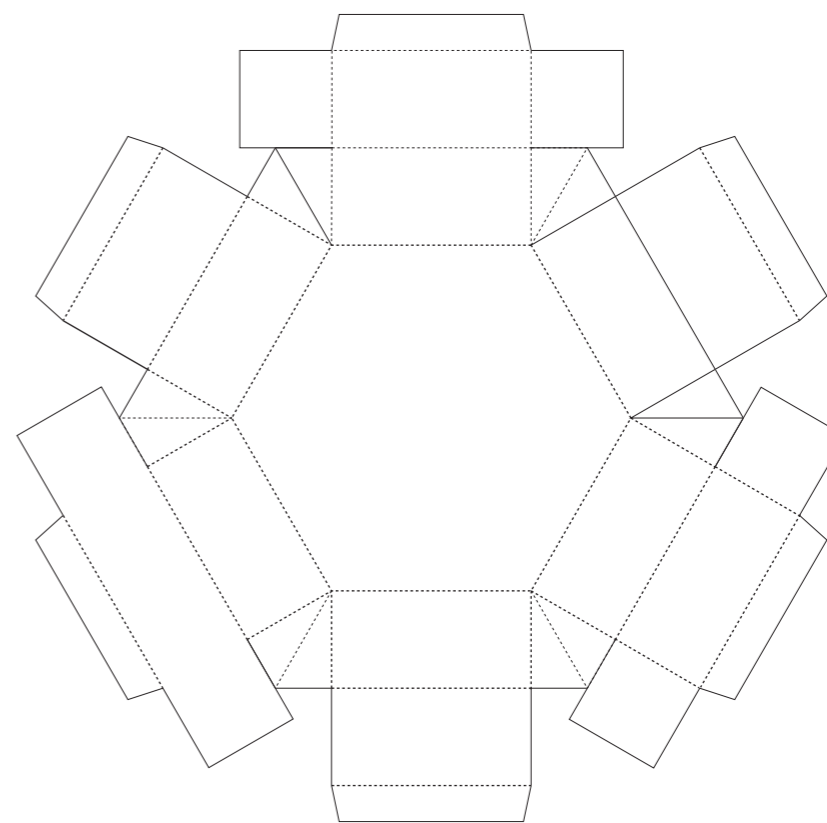
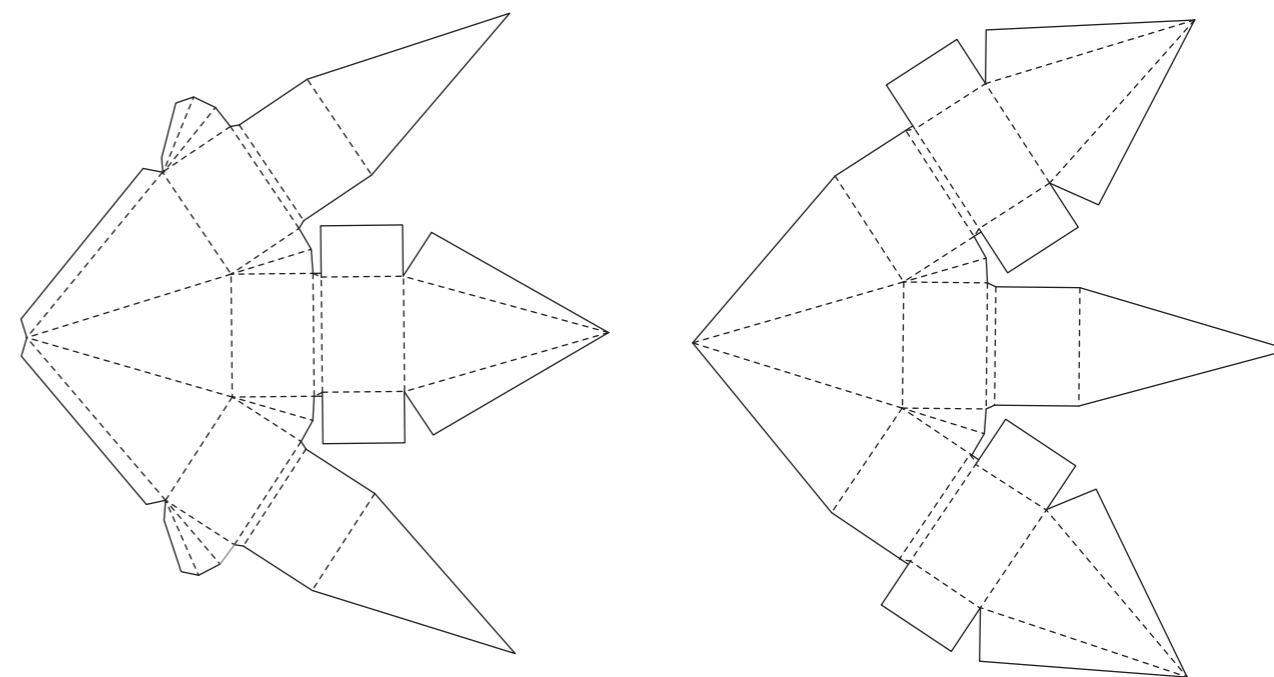
2016 ● 中学校入学。小学5年生からバレーをやっており、中学も
そのままバレー部へ。中学三年間は絵も描かず毎日、バレー
に明け暮れていた。バレーのことしか頭に無かった。
この時の将来の夢は、白バイ隊員。

2019 ● 高校入学。ここでもバレーをするが、日々のハードな練習で体を
壊し、自立神経失調症と診断。退部と共に学校も中退し、家
から近く無理せずに通える通信制の学校へ転入。ここで出会った
友達の影響でアニメや絵師さんを知り、二次元へハマった。
バレー意外の目標がなかったのですが、英語の先生と仲良くなり
英検取得と言う目標を掲げ、英語ばかり勉強した。
2年生の時、ODCを知っている先輩から話を聞き、デザインに
興味を持つ。

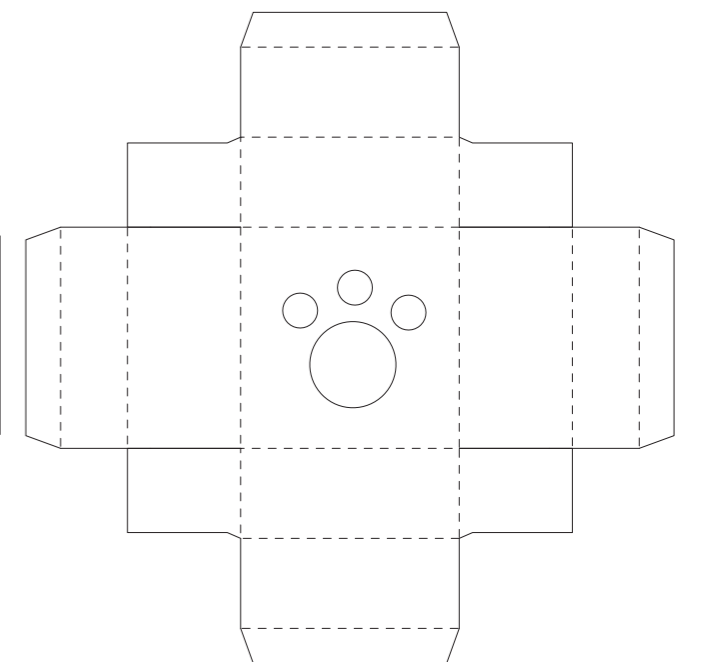
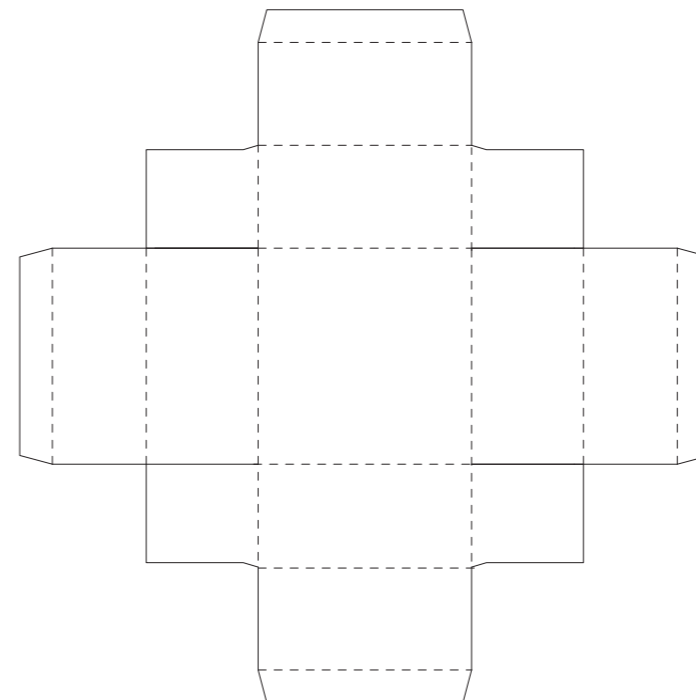
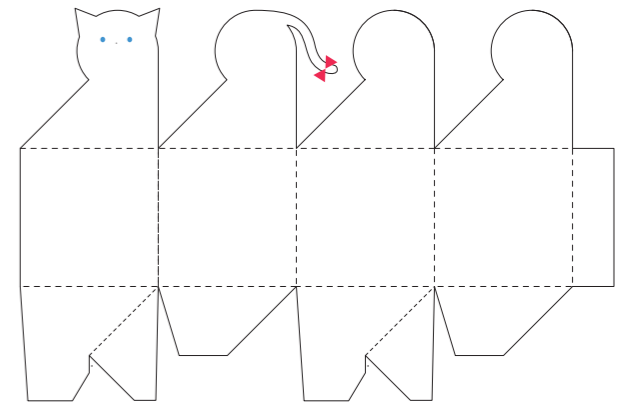
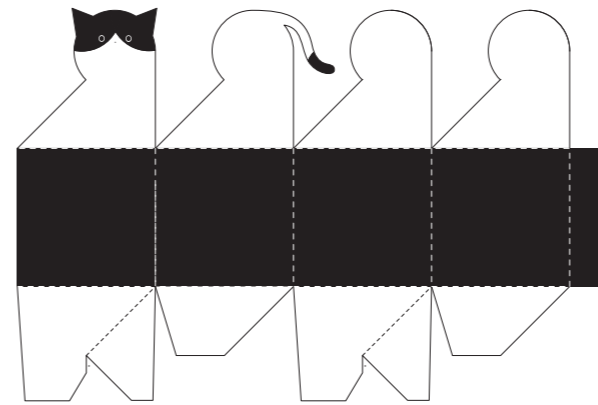
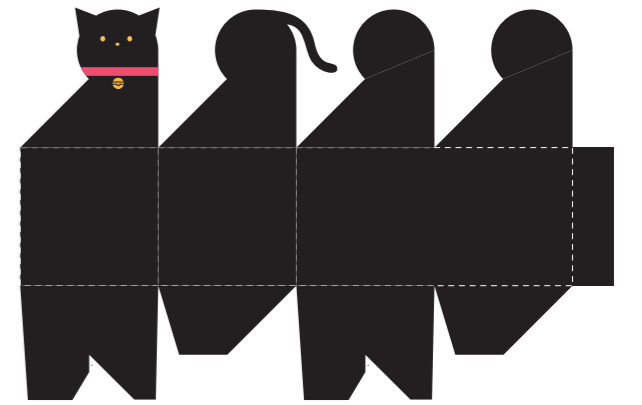
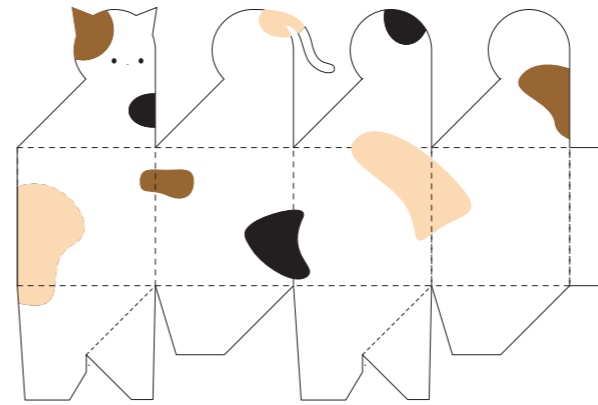
2022 ● ODC グラフィックデザイン学科入学



展開図



展開図



KitKat 展開広告



KitKat 展開広告 (いちご) (グループ制作)

テーマ：家族

いちご・抹茶・ホワイト・ビスケットの4種類の
KitKatの展開広告を制作しました。

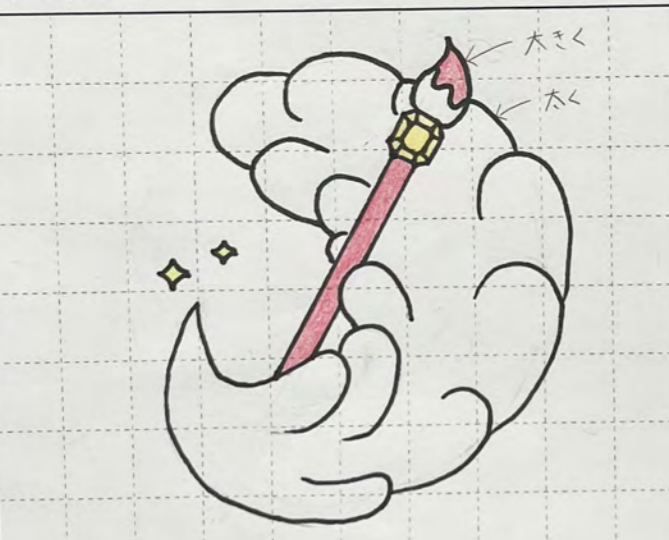
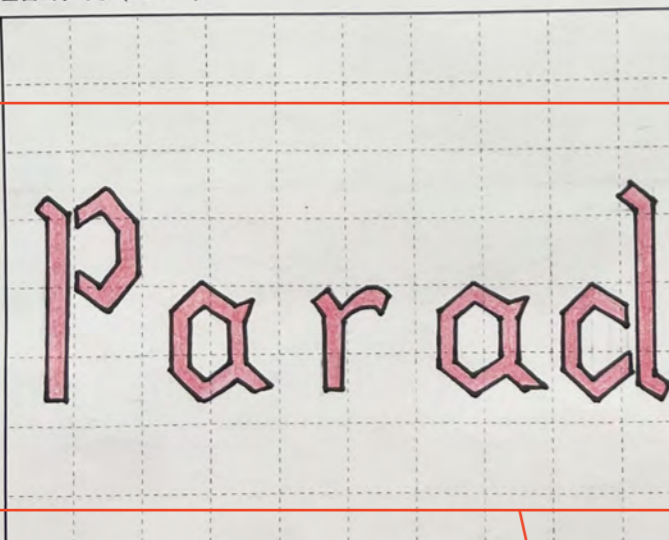
素材写真は全て自分たちで撮影、加工しました。



画材屋 Parad (パワード)

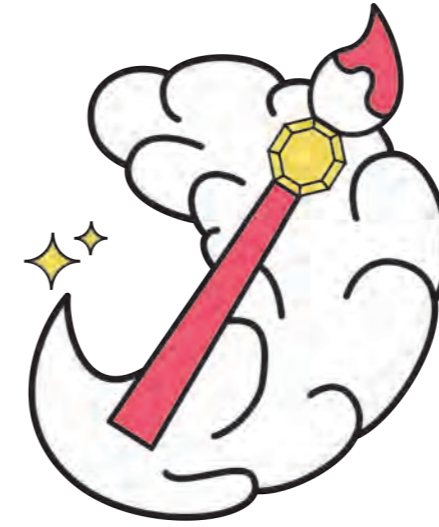
Parad とは、paradise の略。paradise は理想郷という意味で、自分だけの理想の世界を見つけて、好きなように創造して欲しいという想いを込めて名付けました。

ラフ・コンセプト

<p>■マーク(カラー)</p> 	<p>■マーク コンセプト</p> <p>羽と筆を組み合わせてみました。 羽は「自由」を、筆は「描く」 を。この2つを組み合わせ て「自由に描こう」という思いを 込めました。女性がターゲット なので、キラキラ、かわい い感じにしてみました。</p>
<p>■ロゴタイプ(カラー)</p> 	<p>■ロゴタイプ コンセプト</p> <p>店内はレトロファンシーなので、 その雰囲気や伝わりやすいアン ティーク調の書体を選び制作 しました。カラーをピンクにして かわいくはりすぎないように 意識しました。</p>

レトロ × ファンシーをイメージにロゴとマークをデザインしました。
ロゴは既存のものではなく、アンティーク調に寄せてデザインしました。

ロゴ・マーク



— Art supplies —
Parad

使用例





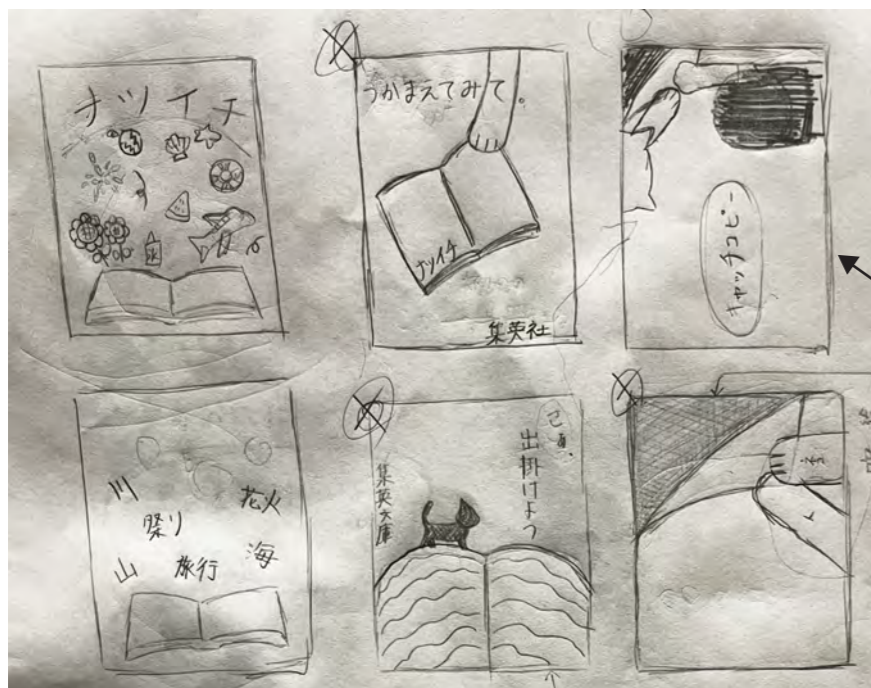
ナツイチポスター



ナツイチポスター

受験生の机の上をイメージしました。
休息を取るのに罪悪感を感じてしまうのが受験生です。そんな人たちに「焦らなくて大丈夫」という思いを込めました。本を休息のお供にして新しい世界を見て少しでも「ホッ」としてもらえたらいいなと思い作りました。

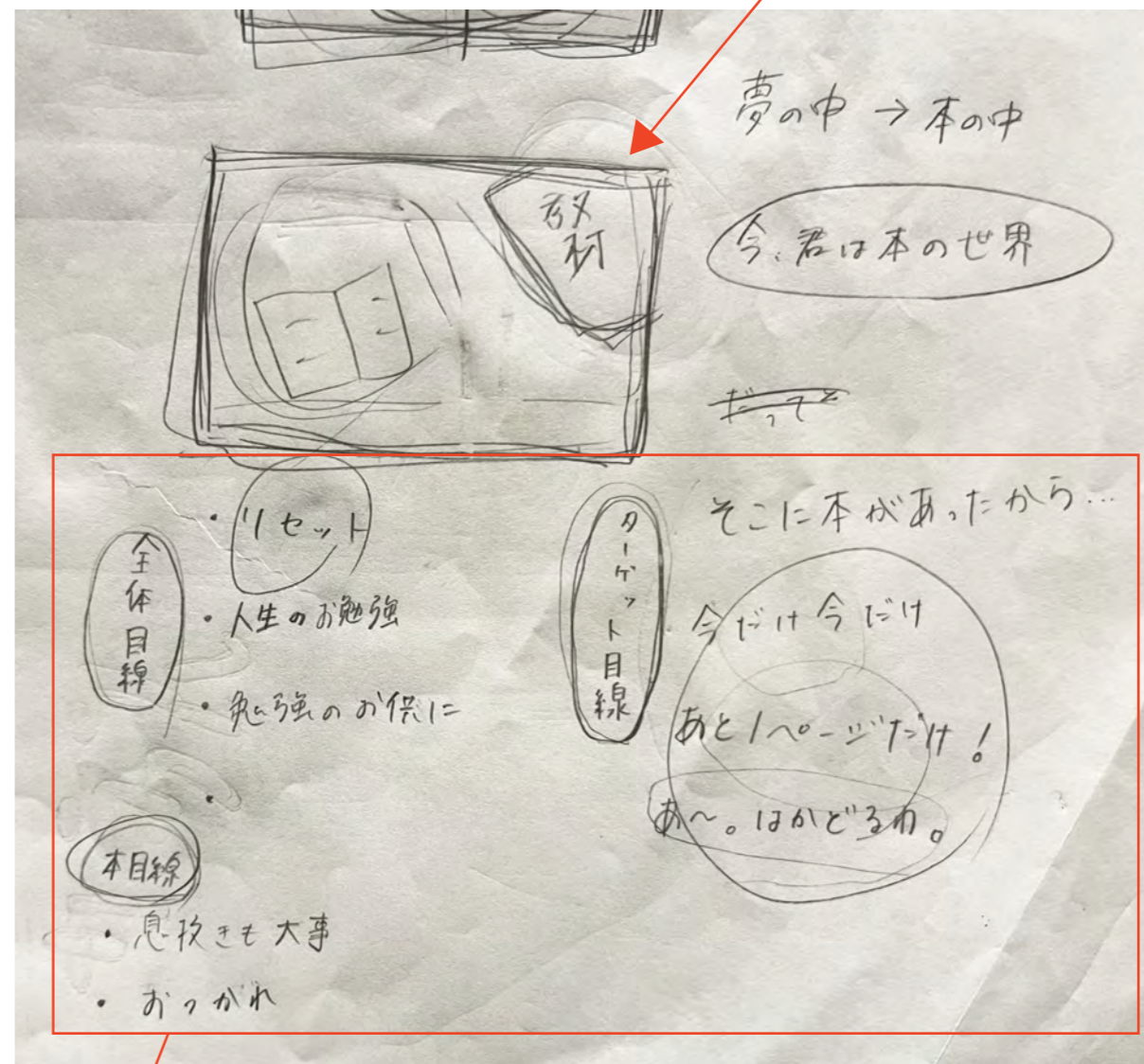
ラフ



初めは、この二つの案で行こうと思っていました。
ナツイチのキャラクターが猫だったので猫は入れようと思いました。



最終決定スケッチ



決定ラフ
ナツイチの強みとらしさを考えた時猫がいるからナツイチというわけではないなと思い、一旦猫から離れました。そして、どんな人にいつ読んでもらいたいかを考えた結果、「受験生の勉強中の息抜き」というテーマにしました。

キャッチコピーを考える時に、誰目線からの気持ちや言葉なのかを全体のビジュアル・ターゲット（受験生）・本）の3つの目線からキーワードを出しました。

2DCG PlaNet Studio 新卒広報フライヤー



表面



裏面



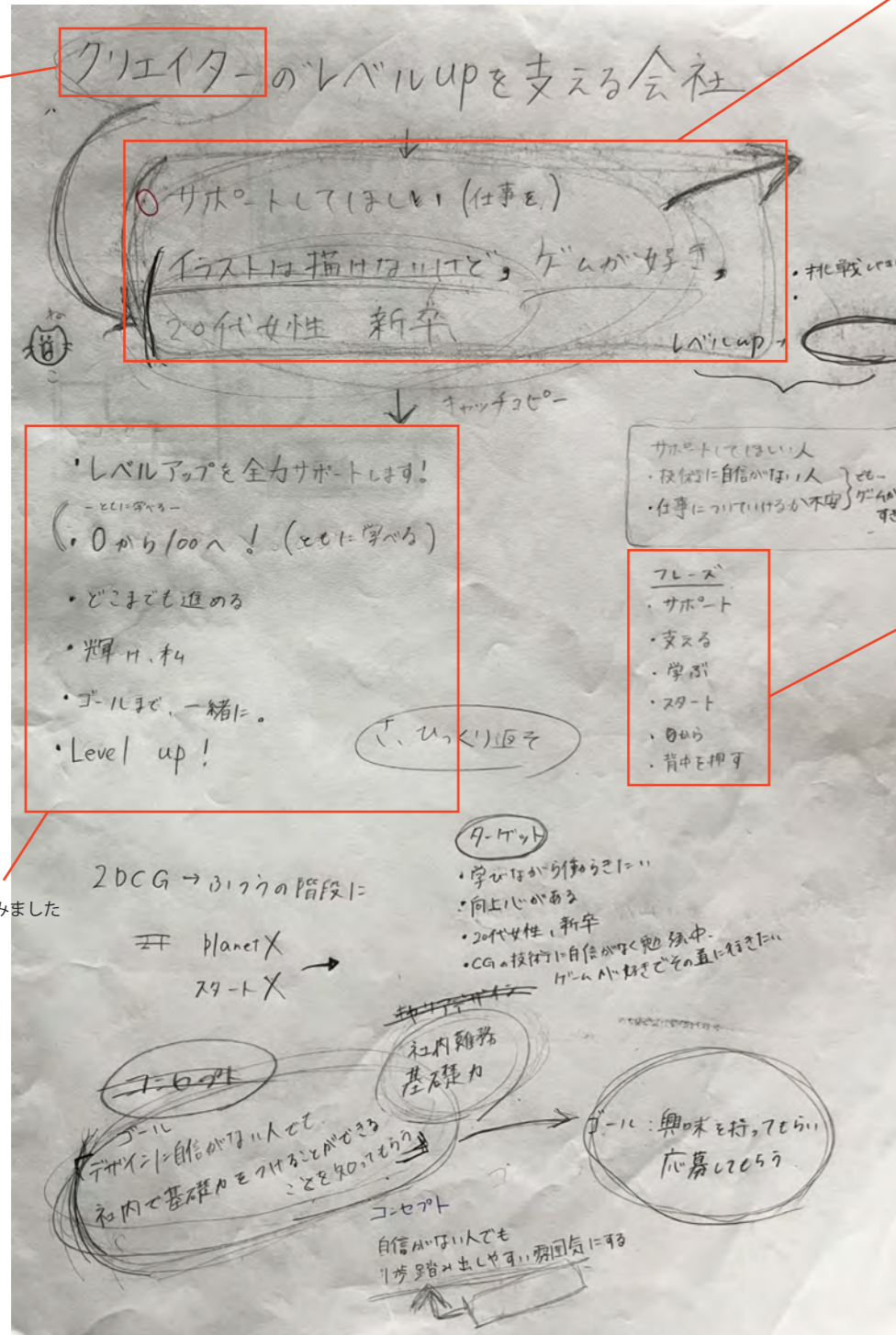
2 DCG PlaNet Studio 新卒採用広報フライヤー (グループ制作)

ゲーム制作に携わりたい新卒の方に向けての広報フライヤーを制作しました。2 DCG PlaNet Studio 様の強みとらしさがうまく伝わるようにビジュアルを作成しました。2 DCG PlaNet Studio コンペ最終審査まで残った作品です。

制作

企業調査をした上で企業の強みやらしさを考えていき、コンセプト、ゴールを設定しました。

今回は新卒生のこと



新卒生像
 ・企業に求めること
 ・人物像

企業のイメージを
 単語にしました

ターゲットの気持ちを
 キャッチコピー化してみました

【主に自分が関わった制作】

フライヤー裏面



言いたいこと、見て欲しい文は色と大きさを
 他の文と差をつけると見やすいことがわかりました。

イラストは企業 HP からトレースしたもので
 ます。この4つは HP でも詳しく書かれて
 いたので、フライヤーにも目立つようにし
 ました。



メンバーの手書きイラスト
 キャラクターは企業のものを
 トレースしてもらいました。

【販促物】

クリアファイル



手提げ袋



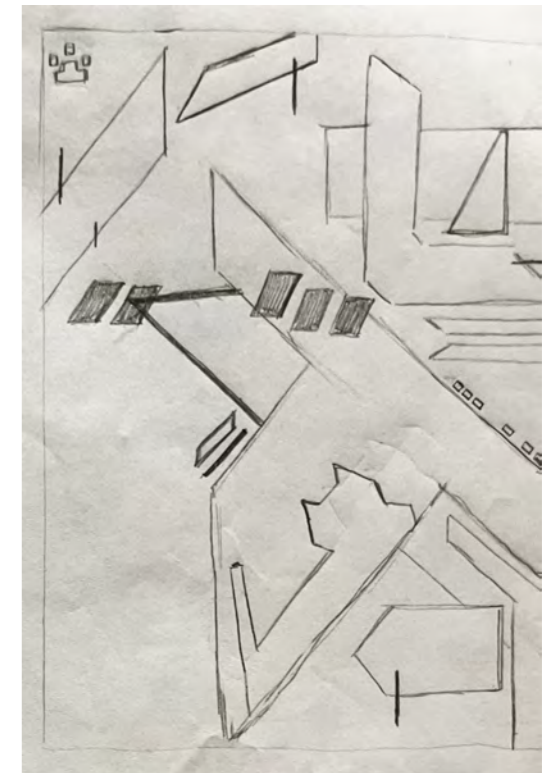
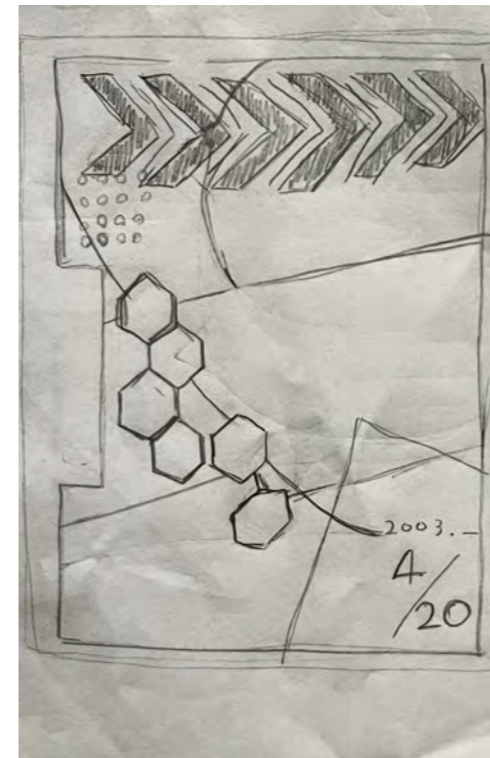


展示様子



【ラフ】

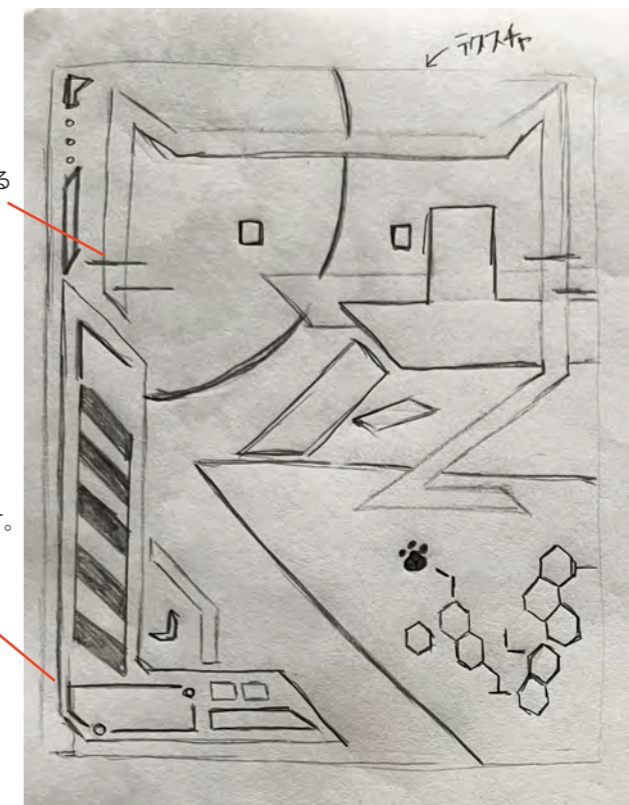
二つともサイバーパンクっぽいデザインに



二つを組合せて最終このようなラフになりました。

この猫のイラストも私の好きな動物だからです。銃から放たれた銃弾が猫の孤を描いています。この作品はゲーム空間をイメージしているのでこの空間では猫は私と一緒にゲームをしてくれる友達のような存在です。

銃である理由は、私が FPS ゲームが好きだからです。この銃を撃つと同時にゲームの世界が始まるというイメージでこのような空間にしました。





以上です。最後まで見て頂きありがとうございました。
引き続き、沢山勉強して制作していきたいと思えます。