



**REC#48/EWOW**  
PORTFOLIO



## 平山鉄也

生年月日 2002/04/09

大阪府出身在住

グラフィックデザイン学科

広告デザイン専攻

SNS で Fe2+ya://ewou の  
名義で発信活動してます。

イラストや四コマ漫画を描いて笑いを取ったりクリエイティブなことが好きだったので専門学校に入学。

コピーや構成に一捻りを加えた面白さがあるデザインが得意だと自負しています。

SNS で発信して少ないながらも依頼をもらって活動してます。

ご覧いただきありがとうございます。  
います。

このポートフォリオでは全て  
ではないですが在学期間中に  
制作した物から一部を選んで  
掲載しました。

どれも構成や表現に捻りを加  
えた面白さを持った作品なの  
で楽しんでご覧いただけると  
嬉しいです。

依頼を受けて制作

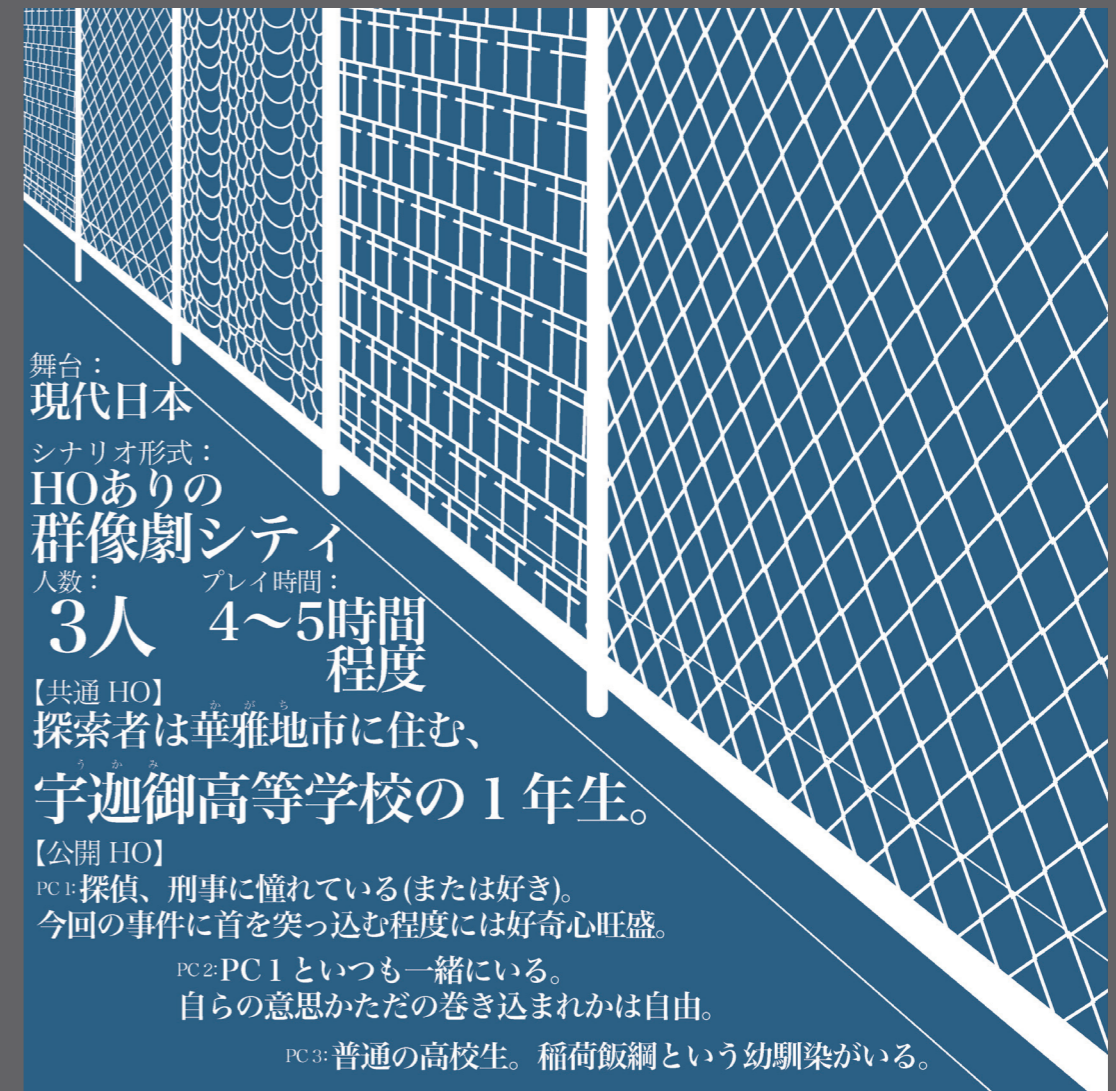
トレーラー

768 x 768px

# 進物語 ~いなりデスティニー~



オレンジの方は校舎を大きく一面に出し、プロジェクションマッピングのようにストーリーのあらすじを散りばめることで高校生活をシナリオ内で追体験することになる始まりであることを表現した。



舞台：  
現代日本

シナリオ形式：  
HOありの  
群像劇シテイ

人数：  
3人  
プレイ時間：  
4~5時間  
程度

【共通 HO】  
探索者は華雅地市に住む、  
宇迦御高等学校の1年生。

【公開 HO】

PC1: 探偵、刑事に憧れている(または好き)。  
今回の事件に首を突っ込む程度には好奇心旺盛。

PC2: PC1 といつも一緒にいる。  
自らの意思かただの巻き込まれかは自由。

PC3: 普通の高校生。稲荷飯綱という幼馴染がいる。

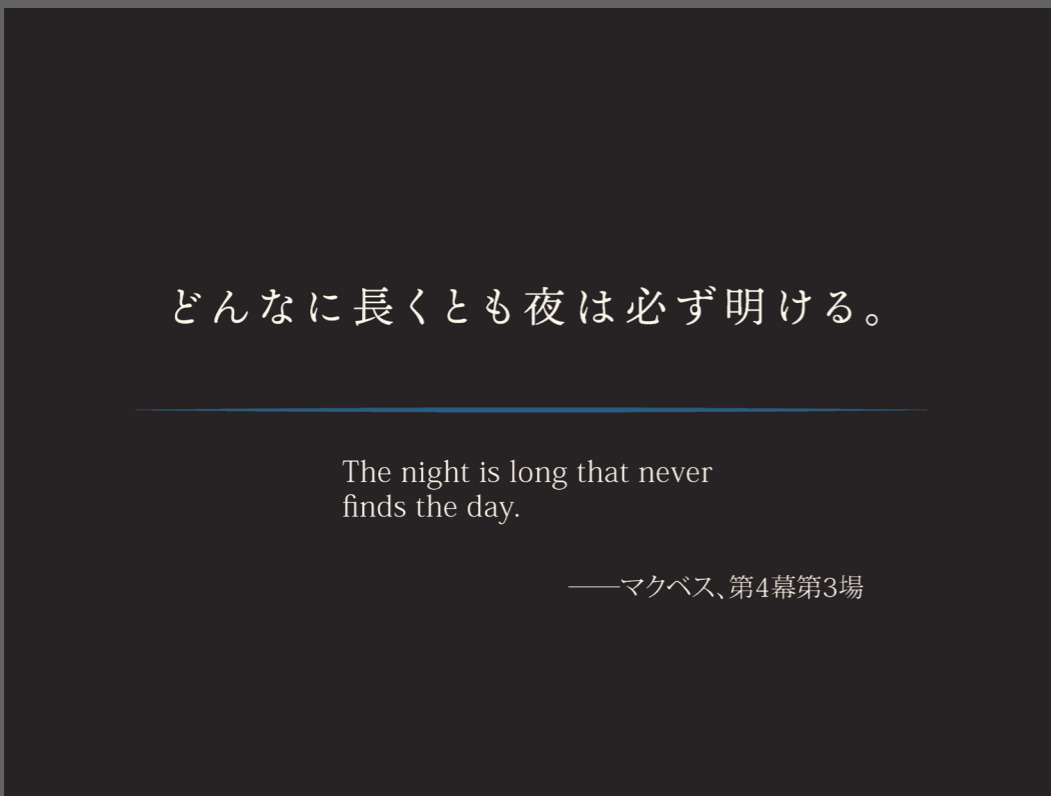
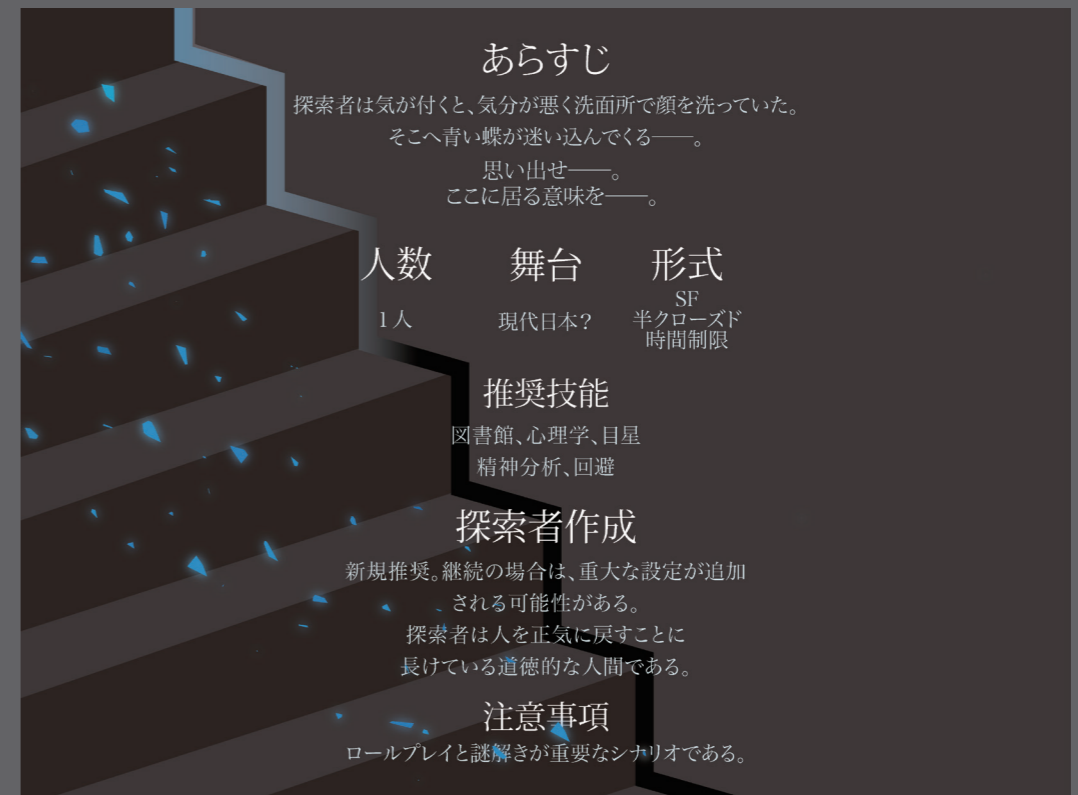
屋上からシナリオが動き出すのでフェンスの網を色々な形にする事でこれから何かが起きるということを表現した。また群像劇というコンセプトもあるのでフェンスの模様には一人一人のストーリーがあることも表現した。

依頼を受けて制作

sharer

トレーラー

1024 x 768px



夢の世界に入り込むシナリオなので階段とビル群でhから線を伸ばして空間を分断してそこに蝶を羽ばたかせ鱗粉を階段からビル群にかけて舞わせることで別の世界に踏み込むプレイヤーを表現しました。

マクベスの詩を引用しているページは真ん中に青い線を入れて夜明けの地平線、夢から覚めようと瞼を開きかける様子表現した。



依頼を受けて制作

トレーラー

364mm x 1030cm

# THE 仮面ライダー展



コンセプトは電車を丸ごと仮面ライダー凶鑑。凶鑑のようなデザインにした理由は仮面ライダー展ということで昔の仮面ライダーを見た時のワクワク感を想起してもらいたい狙いがあるからです。自身テレビマガジンなどの付録の仮面ライダーのひみつみたいなパーツ一つ一つの解説を読むのが好きだったのでライダー、胴パーツ、ベルトの解説を入れて今もライダーが好きな人、好きだった人にも見てもらえるようにという思いのもと制作しました。

車両奥から見ると遠近法でライダーの半身が完成されます。



# おさんぽわたがし

あたまもかるく。

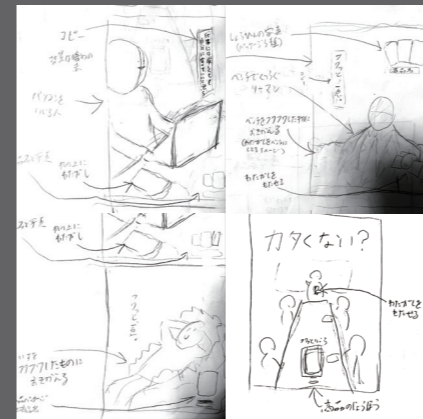


かるくてあまい  
おさんぽわたがし

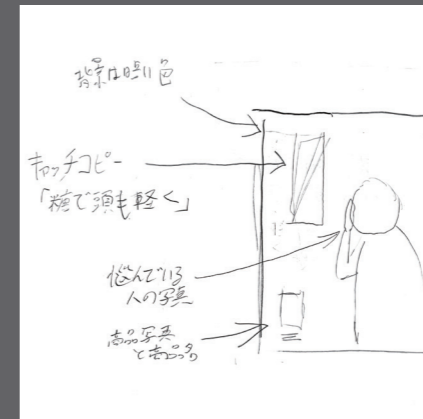


週間東洋経済での掲載を想定。

子供ではなく普段食べない大人層をターゲットにしました。糖分は頭の疲労回復に効果があるので頭を抱える男性をメインにして「あたまもかるく」のコピーを配置し、わたがしの糖分でリラックスできることをアピールした。



ターゲットなどを決めてラフスケッチをしながら細かく方向性を決めていく。



一つに絞り細かく使う色などを細かく決定していく。



最後に最終決定したものを描いてあとはパソコンで修正して完成。

自主制作

ポスター広告

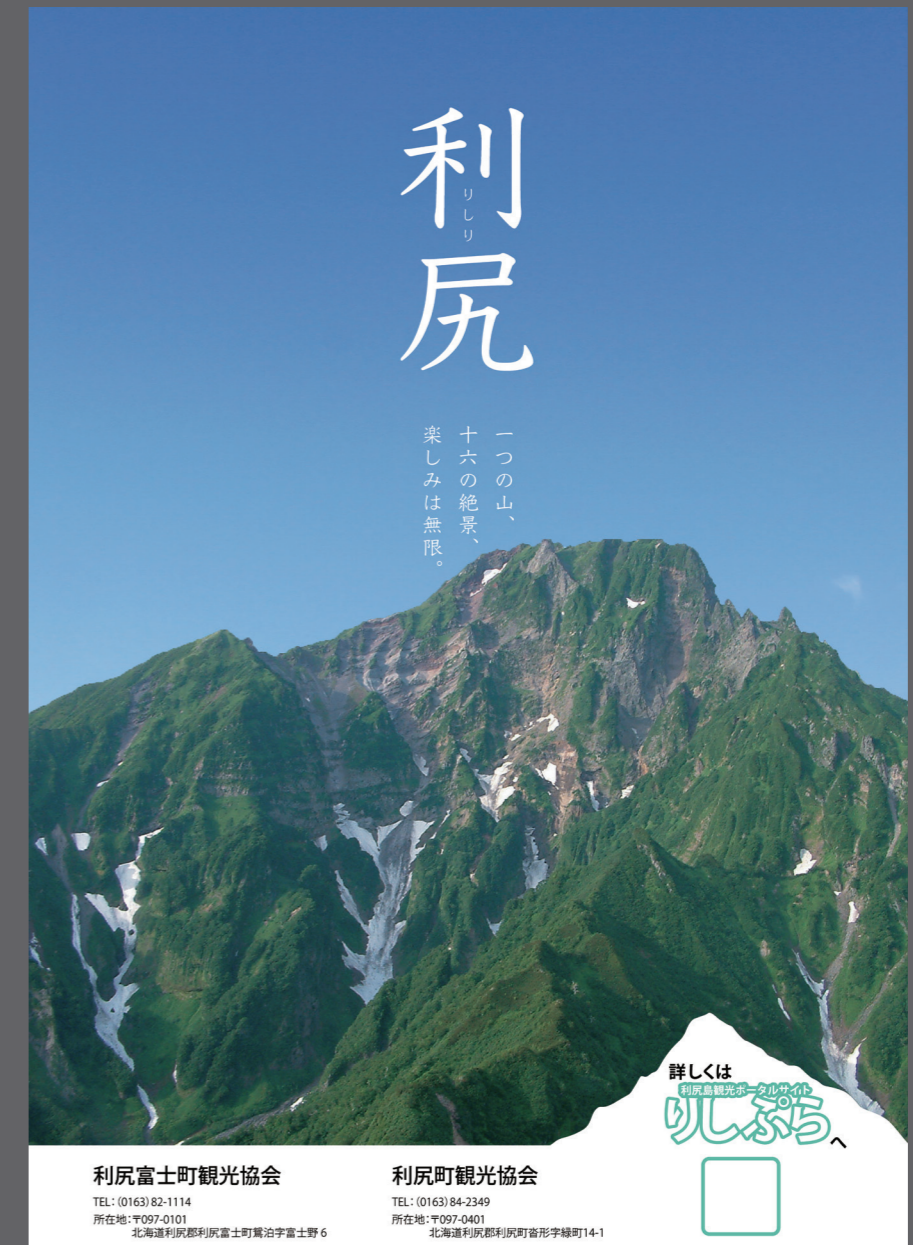
420mm x 297mm

# 利尻島観光 PR



利尻島のシンボルである利尻山をドンと配置して雄大な自然をアピールしました。

キャッチコピーで十六の絶景とワードをちらつかせてホームページにも掲載されている利尻山十六景をアピールしました。



# 大丸梅田店



百貨店に馴染みのないZ世代をターゲットにしたポスター。  
百貨店のなんか堅苦しそみみたいなイメージを取り払うために大丸で扱っている商品をたご焼きに置き換え、大丸大阪店の扱う商品、店舗の多さを表現しました。  
またコピーをダジャレにすることでより親近感を感じてもらおうと共にローカル性をより強めました。



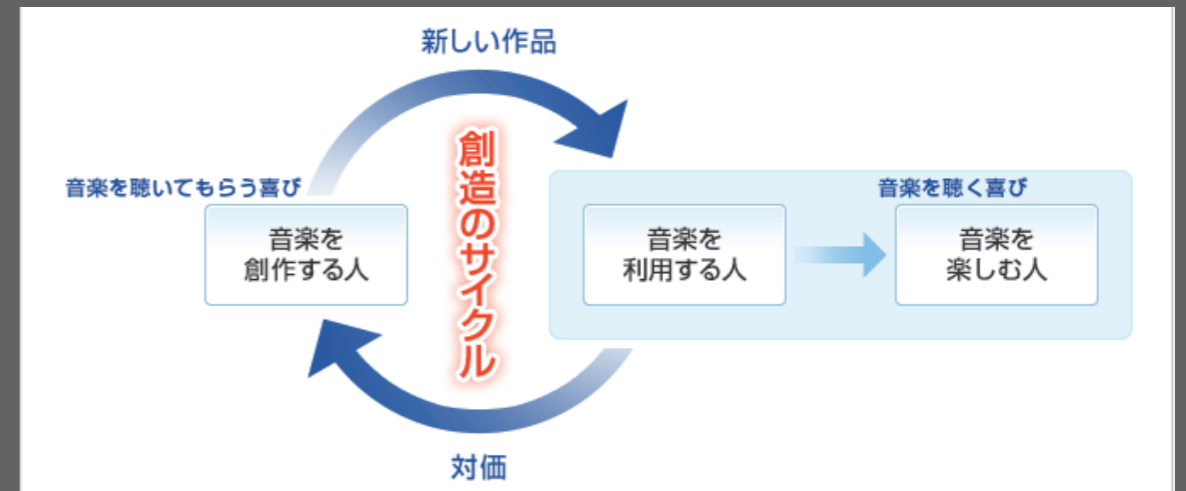
# カラオケ著作権啓発



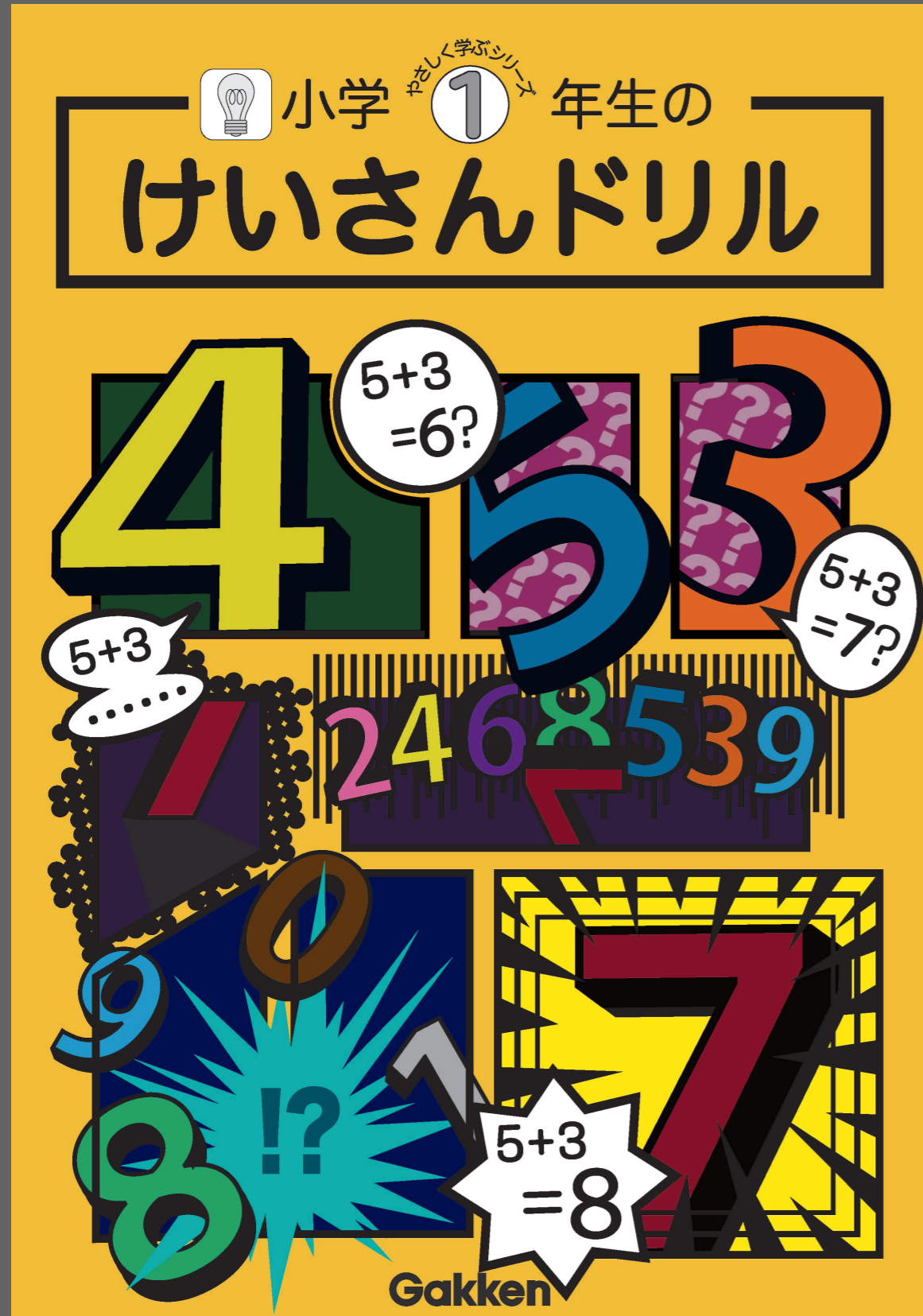
音楽著使用料の未払いや楽曲の不正利用を防ぐためのチラシなので、それらの行為がアーティスト側にとってどのように不利益になるか考え、正しく利益が分配されなかったら活動ができなくなってしまうためこれはアーティストから楽器を取り上げるようなものだと感じたのでそれをデザインに反映しました。

・創造のサイクルとは (JASRAC 公式 HP より引用)

作品への対価が次の創作を支えていく循環を「創造のサイクル」と呼んでいます。著作権は、「創造のサイクル」を循環させ、新たな文化を生み出すために欠かせないものです。



# けいさんドリルの表紙



勉強嫌いの子供にも興味持ってもらって気に入ってもらえるように、ポップな色合いにして、コミック調のデザインにしました。  
 また色と吹き出し内の式を変えることで学年を変えることができます。数字を絶対に0~9の数字を入れな  
 いといけなかったのですが、数字を入れつつどれほど勉強の要素を取り除いた表紙にするか苦労しました。



# 自己表現ポスター

## 自己表現ポスター

420mm x 297mm



普段つい多用してしまうシュールなテイストや派手な色合いを敢えて使わずに、モノクロでサイバーチックなテイストにして「普段見せない自分の側面」を表現しました。自身のロゴから回路を伸ばして自分の趣味嗜好の物に繋げることでそれで自分が構成されていることを表現しました。

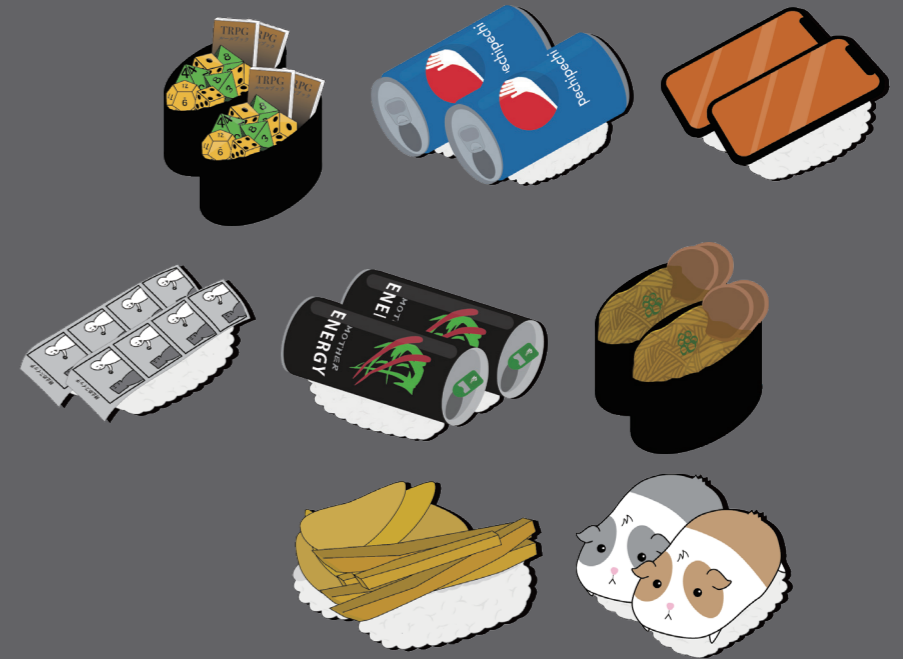


# 寿司平山 大創業祭



お寿司が好きなので自分自身を寿司屋にして、ネタを鮮魚ではなく自分の好きなものにしました。まだ僕は生きているし、この先趣味嗜好は変わっていくはずなので死ぬまでメニューの改良をし続けるし大創業祭は開催されます。

お皿とロゴと醤油のラベルも制作してよりお寿司屋としての世界観の解像度をあげました。

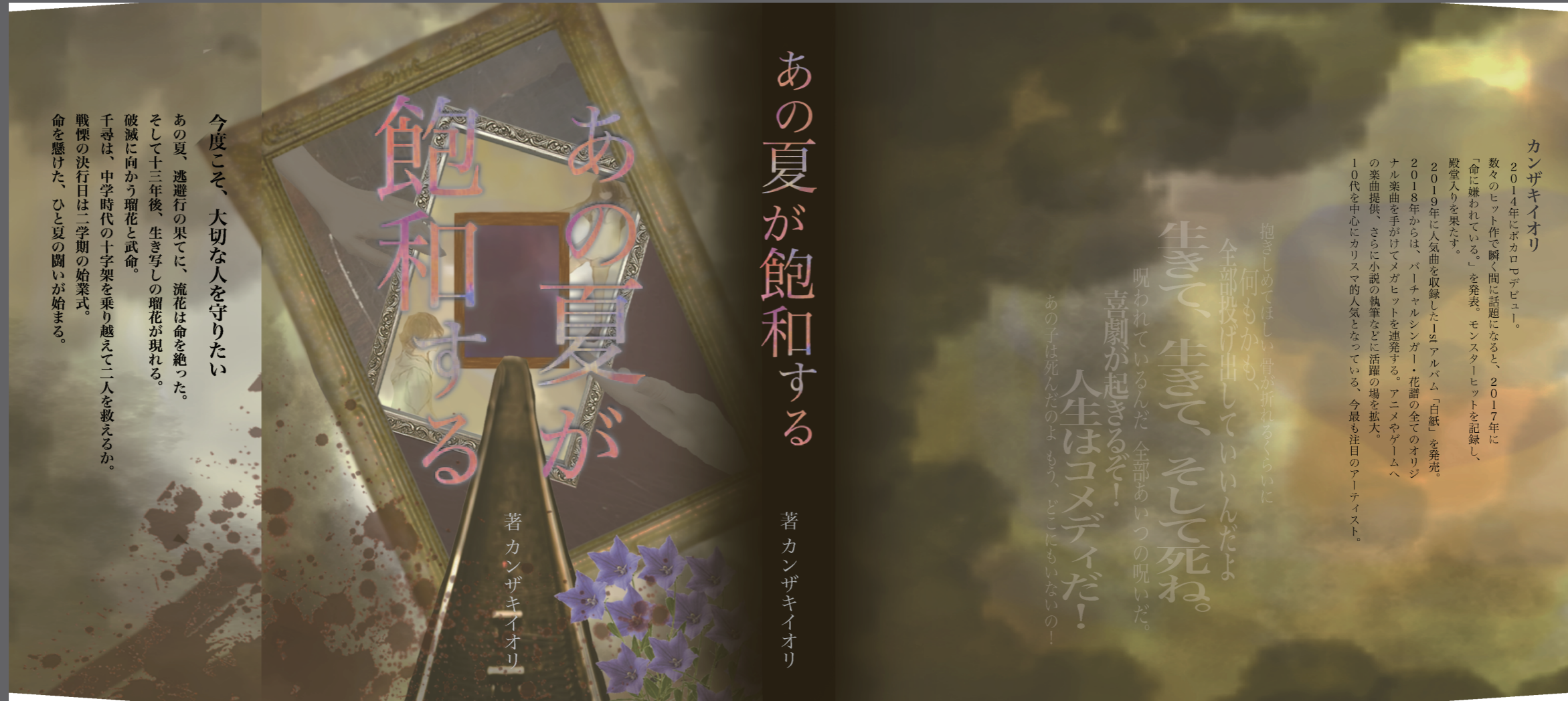


# 寿司 平山



# あの夏が飽和する

表紙デザイン  
四六版サイズ



表紙の情報量を多くして読む前に興味を持ってもらえて、読んだ後も表紙から話を振り返ってもう一度読もうと思って貰えたらと思い作りしました。  
またこの小説には元となっている3つの楽曲があるのでその曲のMVの要素も取り入れてファンの方にとってより楽しめるように工夫しました。





スマホの中で猫を飼え!

# ねこあぶり 特集

グループワークでねこに特化した JIN を制作することになり、ねこあぶりというゲームアプリ群で2ページ担当しました。

本文の所にそのゲームに関連したシルエットを置いて、ねこの足跡も全体につけることでポップな感じに仕上げました。

家で猫を飼っている人も飼っていない人もスマホの中で猫と戯れたり遊べたらと思っている人も多いと思う。『ねこあつめ』など大人気アプリは多数あるが今回はネコのミニゲーム群『ねこあぶり』からいろんな猫を見れるゲームを7つ紹介しよう。

ちなみに筆者はネコアプリは普段から遊んでいてねこばんちで白玉ぜんざいはヘビーユーザーだ。ランキングの上位に乗っている程度には遊んでいる。紹介するゲームを厳選する際は面白さと可愛さを重点においた。どのゲームも面白いのでぜひネコたちと戯れて欲しい。

グループワークでねこに特化した JIN を制作することになり、ねこあぶりというゲームアプリ群で2ページ担当しました。

本文の所にそのゲームに関連したシルエットを置いて、ねこの足跡も全体につけることでポップな感じに仕上げました。

## 1. ネコが白玉をパンチ!



ねこばんちで白玉ぜんざい

ゲームの内容はかんたん。左右の筒から飛んでくる白玉をぜんざいに叩き落とすのだが白玉の飛んでくる速度も上がるため、見た目よりもやりごたえがある。ネコが白玉を待つ姿、猫パンチを繰り出す姿、どこを切り取っても可愛い。是非実際にプレイして欲しい。

## 2. 夢の6匹同時猫じゃらし!



ふりふり猫じゃらし

このゲームはもはや説明不要。6匹の猫と猫じゃらしで遊ぶことができるみんな揃って尻尾を振り、猫じゃらしを揺らそうと狙いを定める姿は本当に可愛い。一切タイミングが細めない猫たちをさばくのはかなり集中力が必要になる。

## 3. 猫もプレイヤーも大忙し!



ねこのパンケーキ屋さん

注文通りにソースとトッピングをかけるこのゲーム、簡単そうに見えるがそこそこむずかしい。制限時間内に大量に作るとなるため確に高速で捜査しないとイケないのだ。まさにネコの手を借りることができる素晴らしいゲームだ。

## 4. チーズをかけた攻防戦!



ねこ vs ねずみスマッシュ!!

ネコが大砲を駆使してチーズからネズミを追い出すゲーム。プレイヤーが狙いを定めネコがたまを装填する。砲台のデザインも猫も可愛いが反射させて狙うため少々難しくやりがいがある。金のネズミを追い出せばフィーバータイムに突入するのだが、結構カオスな画面になるので実際にプレイしてみたい。

## 5. ネコだってお肉食べるんです!



ねこの大食い大会 in ハワイでBBQ

ゲージが赤色まで到達したらタイミングよくタップするこのゲーム。普段見ることがないネコが乱暴に肉を食らう姿を拝むことができる。きちんと飲み込んだ時の晴れやかな表情はとても可愛い。ゲージを外すと喉に詰まらせてしまうがその姿もかわいそうではあるがとても可愛い。

## 6. ニャンコだけをキャッチして!



にゃああああ! いたずらにゃんこの障子破り

実際こんなことされたらどんなに猫好きでもキレるだろう。しかしゲームなら喜んで飛んできた猫をキャッチできる。どんどん猫をキャッチしてスコアを稼ごう! 招き猫も飛んでくるのでついでにキャッチしよう! 爆弾をキャッチすると大減点なので要注意だ!

## 7. ねこ...? イカ.....?



ネコがイカをよける。

ご覧の通り、すらっとしたネコが選んだイカを避けながらジャンプして進んでいく...なぜイカなのか...なぜねこが虚空を蹴り空を駆けているのか...横スクロールでのおかしくないのになぜ縦スクロールなのか...考えれば考えるほどシュールだが一つ確実なのはネコはかわいい.....

自主制作

# フレーム

2048px x 1536px

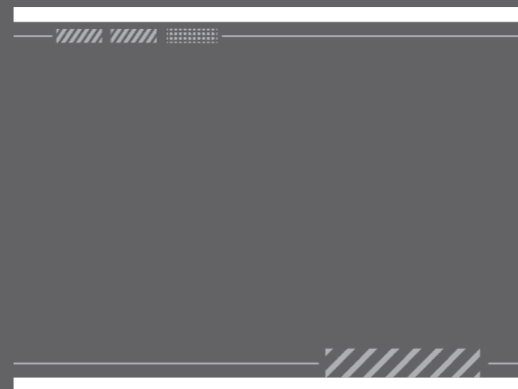
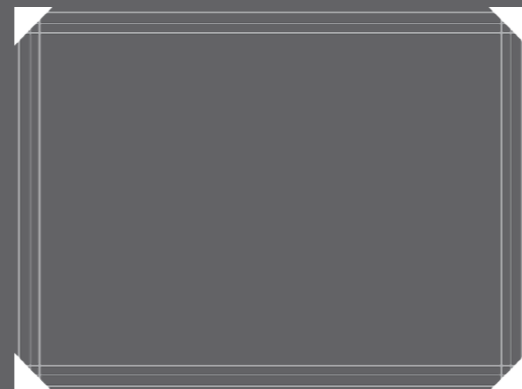
## ココフォリア用フレーム素材



ココフォリアという TRPG セッションツールでの使用を想定したフレーム素材。

シンプルながらもインパクトを捨てずに使いやすく画面が映えるようにと考えて制作しました。

BOOTH で頒布して 4 月 23 日から翌月 23 日時点で 231 いいね 526DL とそこそこダウンロードされました。





革製品をイメージした、茶色の球体に水滴をイメージした流動する物を這わせることで撥水の効果を表現しました。



汚れを飛び散ったインクのような形にしてポップな感じにしました。真っ白な線を引くことで拭くだけで綺麗にできるお手軽さを表現しました。



最後までご覧いただきありがとうございました。

**FEEL#48/SHOW**  
PORTFOLIO