

NEWS LETTER

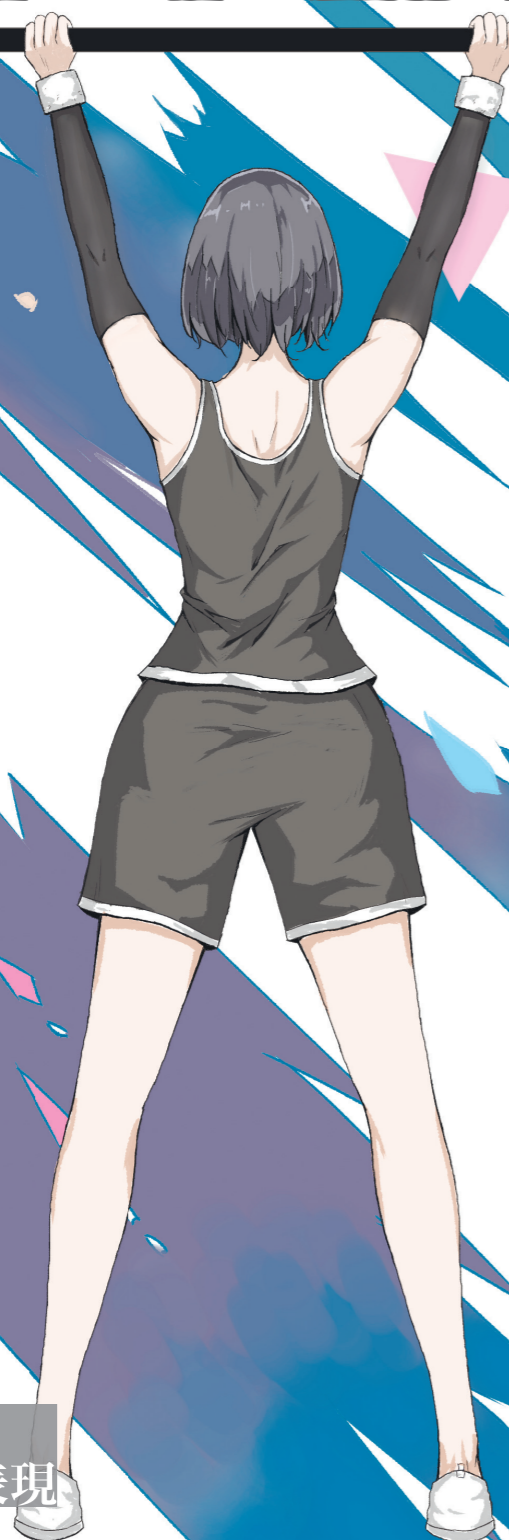
2019
Vol. 106
TAKE
FREE

News Letter

Vol. 106

2019年12月1日発行

宝塚大学 東京新宿キャンパス 東京メディア芸術学部 | 大学院 〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号
TEL:03-3367-3411 FAX:03-3367-6761 E-Mail:tkkyo@takara-univ.ac.jp



産業連携課外活動紹介
宝塚大学東京メディア芸術学部×伊那バス株式会社

Student File
File.19 都 預湊

Teachers Pickup
川上 遥 助手

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第十九稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.19 アニメ背景水彩表現

GamePit 2020 概要

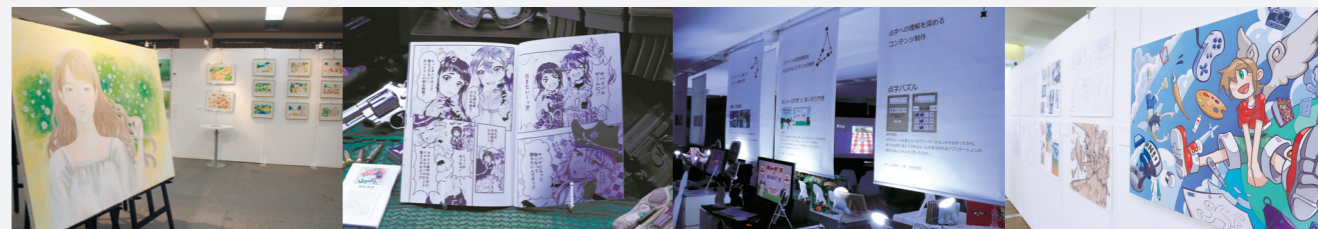
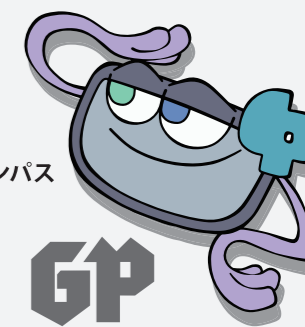
「GamePit」とは、宝塚大学 東京メディア芸術学部ゲーム分野3年生が主体となり開催する、ゲーム制作を学ぶ学生の作品展示と交流を目的とした体験型のイベントです。大学・専門学校を問わず、ゲーム制作を学ぶ近郊の大学生・専門学校生が、新しく楽しいゲームについての展示を行います。会場では学生との交流や展示作品の試遊が可能です！一般の方もご来場いただけます。皆様のご来場お待ちしております！

開催日時：2020年1月25日(土)
12:00 - 17:00

出展予定：東京電機大学
日本電子専門学校
デジタルハリウッド大学
宝塚大学 他

会場：宝塚大学 東京新宿キャンパス
主催：宝塚大学

●twitter: @gamepit_tkrzk
●home page: gamepit.tokyo



第10回 宝塚大学 東京メディア芸術学部/メディア芸術研究科

卒業修了制作展

2020.2.15日/16日 10:00-17:00
※時間は変更になる場合があります

会場：宝塚大学 東京新宿キャンパス

宝塚大学東京メディア芸術学部卒業生及びメディア芸術研究科修了生による作品展です。各分野の学生が集大成として取り組んだ作品と論文をぜひご覧ください。



宝塚大学東京メディア芸術学部
スクールカルチャーマガジン

NEWS LETTER Vol. 106

≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

産学連携課外活動紹介

宝塚大学

東京メディア芸術学部×
伊那バス株式会社

Student File

都 預 湍 さん

Teachers pickup

川上 遥 助手

連載マンガ

『ツカまんっ!』第十九稿

HOT TOPICS

授業潜入記

アニメ背景水彩表現



新宿駅前を走る恋姫ラッピングバス

創業100周年ロゴデザイン

100周年ロゴマークの制作も担当。3つの「I」(Ina・愛・自分)を込めたデザインを提案し、100年という会社の重みと、会社の価値観や存在感を表現し、将来のビジョンを創り出す力のあるデザインとなりました。



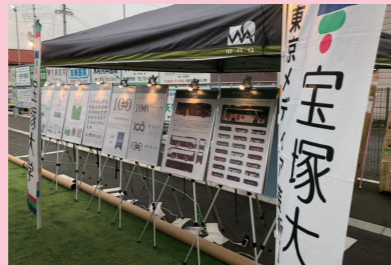
100周年記念ロゴマークをデザイン



ロゴマークが入ったネームプレート

LINE アカウント 宣伝媒体デザイン

創業100周年を記念して開設されたLINEアカウントの周知広告のデザインも担当しました。8月に行われた「第62回伊那まつり」では、伊那バスブース内で、このデザインを使用した手ぬぐいなどのグッズを販売し、アカウントを周知しました。



「伊那まつり」出展の様子



デザインしたグッズの数々

LINE スタンプデザイン

LINEスタンプ「伊那バス&伊那谷公式キャラクタースタンプ」の制作も担当。デザインは、伊那谷の公式キャラクターとバスのコラボレーション。日々の挨拶から長野県の方言を使った言葉まで、日常で使用しやすい32個のスタンプに仕上げました。



LINE STORE内で実際に販売中

100周年記念新聞広告デザイン

新聞広告の制作についても依頼を受け、創業100周年を記念した全5段の新聞広告デザインを制作。2019年10月8日、「信濃毎日新聞」「南信州新聞」「長野日報」に出稿しました。広告は信濃毎日新聞社が主催する第49回信毎広告賞の2019年10月特別賞を受賞しました。



昭和30年頃の写真をメインにコピーの作成からレイアウトを担当

メディアデザイン分野 渡邊哲意教授のコメント

自分で感じたことをいかにデザインとしてアウトプットするか、ということを経験したことを意識して指導しました。アイデアを様々な展開することができ、学生にとって悔いのないプロジェクトになったと思います。



産学連携課外活動紹介

宝塚大学東京メディア芸術学部×伊那バス株式会社

本学では、社会に貢献する人材の育成を目指して芸術系大学の特色を活かしたクリエイティブな産学連携事業を積極的に行っています。



今回は、長野県伊那市でバス事業を運営する、伊那バス株式会社との取り組みをご紹介します！

伊那バス株式会社は、2019年に創業100周年を迎えるにあたり、様々なプロモーション活動を企画していました。伊那市の友好提携都市である新宿区を通じて新宿にキャンパスを構える本学にコンタクトがあり、課外活動の一環として記念事業の共同制作を行うことになりました。伊那バス株式会社が生産している「夏秋イチゴ」の認知度・イメージアップを目指しスタートしたこの取り組みは、次々に新たな企画を産み、約2年に渡るプロジェクトとなりました。

恋姫バスラッピングデザインの制作

同社が生産する夏秋イチゴ(信州大学農学部開発/品種学名「信大BS8-9」・商品名「恋姫」)をメジャーブランドにするためのPRを目的としたラッピングデザインです。最終プレゼンテーションでは、デザイン案をプロジェクションマッピングで実際の大型バスに投影してリアルなイメージを演出。「恋姫」の質感やみずみずしさを表現した本デザインが選ばれました。



完成イメージ



デザインの提案



最終プレゼンテーション



プロジェクションマッピングで投影



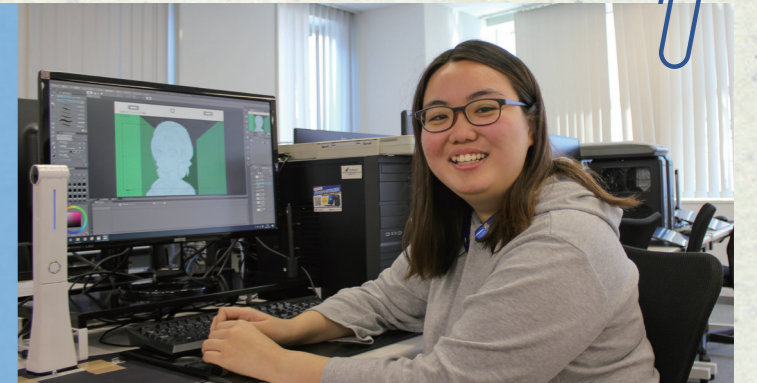
完成したバスの出発式

Student File

東京メディア芸術学部でクリエイターを目指し、頑張っている先輩たちを
ファイリング。過去の憧れ、現在の努力、未来の夢を赤裸々に公開します！

File.19 ど いえりん 都 預 湊

韓国水原市出身。1997年生まれ。
公立光教高等学校卒業。
アニメーション分野3年生。
アニメ制作を学ぶために宝塚大学に留学し、
日本のアニメ業界での活躍を目指し勉強中。



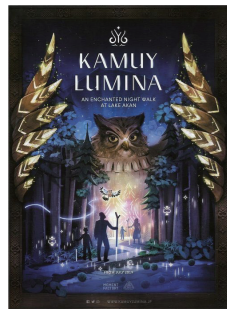
= student works =



- ①「BATREAME ~心を届ける~」: 2年生の時に授業「アニメ制作」で、グループ制作したアニメーションです。この作業を通じてアニメーションの制作作業を一通り理解することができました。
- ②「桔梗」: 2018年度、グループ創造サークルでコミティアに参加した時のイラストです。テーマは「花言葉」。私が選んだのは「桔梗」で、花言葉は「永遠の愛」でした。
- ③「町あかりの3時のおやつ」背景: シンガーソングライター町あかりさんが出演するニコニコ生放送の2017年10月分の背景を制作しました。レイアウト作業から楽しみながらできた作品です。

日本のアニメの世界観に魅了され、
楽しみながら日本語を学ぶことができた

小学校三年生の時、友人から紹介された『ふしぎ星の☆ふたご姫』という作品がきっかけで日本のアニメにハマりました。それまで観ていたディズニーの映画作品とは全く違う世界観に魅了されました。当時、言葉の意味は分かりませんが、毎週観られるという身近さも魅力でした。ちょうどパソコンを使い始めた頃で、熱中して日本のアニメを観るようになりました。同時に日本のマンガにも興味を持ち、『ポケットモンスター』が連載されている「コロコロコミック」や少女漫画雑誌「りぼん」なども読むようになりました。最初は韓国語版を読んでいましたが、雑誌を買いすぎて母の怒りを買い、つい、「日本語版の雑誌を入手して、日本語を勉強しながら読む」と提案したところOKをもらうことができ、マンガを読みながら日本語を勉強する生活が始まりました。日本の小説にも興味があり、特に東野圭吾さんの作品が好きで読み続けていると、中学生になる頃には日本語で読めるようになっていました。パソコンの翻訳機能で言葉や漢字の意味を確認しながら、コッコッ勉強を続けてきましたが、好きなアニメやマンガ、小説を読みながらだったので日本語を学ぶのは苦になりませんでした。アニメやマンガで勉強することを許してくれた母には感謝しています。



影響を受けた作品
『ふしぎ星の☆ふたご姫』

初めて見た日本のアニメ。私とアニメを結び付けてくれた作品。今の私があるのはこの作品を「面白い!」と思ったのがきっかけです。

自分がやりたいと思ったことを、
とことん追求するために宝塚大学へ

当初は韓国の大学で美術を学ぶつもりでしたが、母に反対されました。そこで、いつも相談のつてくれる知人に話をしたところ、「大学時代は二度とないからあなたのやりたいことをやりなさい」とアドバイスをもらい、「日本に留学してアニメの勉強がしたい。日本で生活すれば日本語も勉強できる」と自分の強い意思を母に伝えたとこ承諾してもらえました。そして日本でアニメを学ぶことができる大学を探していたところ、宝塚大学を知りました。



入学当時の思い出など
について語る都さん

いくつかの学校を比較検討しましたが、入学の決め手になったのは、一番学びたいと考えていたアニメーション分野以外の授業も受講できるという点でした。これからの時代、クリエイターとして活躍するためには、一つの分野の技能だけでは難しいと思います、とにかく幅広く、たくさん学びたいと考えていました。アニメだけではなく3Dのゲーム制作を学んだり、マンガの企画やストーリー作りなど、幅広い分野の授業を、その世界の第一人者の先生や現役で活躍されている先生から学べるのはとても魅力的で、宝塚大学以外を考えられませんでした。生活環境が変わるのが心配でしたが、同じ韓国出身のルームメイトのおかげで、一ヶ月程度で慣れることができて良かったです。

アニメ制作についての知識ゼロでも
基礎から習得

今力を入れて取り組んでいる授業は、アニメの効果音を作る「音響制作」とクラスメイトとチームを組んで一つのアニメを完成させる「アニメ制作」です。入学前はインターネットを通じて調べたアニメ制作の知識のみで、正式にアニメ制作について学んだことはありませんでした。初めて使う状態でしたが、基礎の基礎から丁寧に教えてもらったので、今では使いこなすことができています。学んでいて分からないことはもちろん、「こういう表現をしたいけれど、どうすればよいか」という相談も、先生に質問すれば具体的なアドバイスをもらえるので、安心して学ぶことができました。入学前の目的通り、出来る限り色々なことを学ぼうと、シラバスを調べながら計画を立て、興味がある授業は可能な限り受講しています。

卒業後は、日本のアニメ業界に就職することを希望しています。そして就きたい職種はアニメの「編集」です。これまでアニメ制作の全てのパートに関わって学んできましたが、編集作業が一番楽しく熱中することができたからです。いつか私が編集に関わり、エフェクトを加えたシーンを観た人が「キレイ!」と思わず声を挙げてしまう。そんな作品を作るのが今の夢です。

かわかみ はるか
川上 遥 助手

宝塚大学東京メディア・コンテンツ学部アニメーションコース
(現：宝塚大学東京メディア芸術学部)卒業。卒業後アニメ制作
会社にて原画制作に従事。2015年よりT.Aとして本学勤務。
2017年より助手。アニメーター。

東京メディア芸術学部在籍している講師たちをPickup。
現場で働く先生に、大学での活動のほか、外部での仕事を交え
“今のみんな”に伝えたいことを語ってもらいます。



アニメ制作の現場で学んだことを活かし、
学生をサポート

大学卒業後、好きなアニメ制作の仕事に就きました。二年ほど働いて退職し、次のことを考えているときにたまにたま大学を尋ねたところ、芦谷先生の紹介で、アニメ業界で仕事をしている卒業生とつながりができ、アニメの原画制作の仕事させてもらうことになりました。しばらくして、大学から「T.A(ティーチング・アシスタント)をやらなにか」と声をかけてもらい、就職。その後2017年からは助手として教える仕事をしています。

今は、授業を担当する先生をサポートしながら、アニメ制作に必要なPCソフトの使い方を学生に教えています。初年次教育の「表現思考II」や、「アニメスキルII」「アニメ制作II」「動画技術II」などの授業で、アニメ制作会社で仕事をしてきた時の経験を活かして、授業内では先生が伝えきれない細かい部分を学生に伝え、学習内容を底上げできるように努めています。

教えていて感じるのは「説明することの難しさ」です。教える側はその内容についての知識がありますが、学生は知識はもちろん、そのことについての「用語」を知らないことも多く、分かるようにかみ砕いて伝えることには苦労しています。

アニメーターの可能性を信じて、
作画の世界にチャレンジほしい

学生たちと接していて最近残念に思うことは、卒業後、アニメーションの作画部門に進む人が減ってきていることです。生活の安定を求めて制作進行や撮影部門を志す人が多くなるのは理解できますが、アニメ制作の仕事経験がある人間としては、もっとアニメの作画にも魅力を感じてほしい、絵を描くことの可能性を信じてほしいと思うのです。私が就職した当時も、アニメーターは厳しい世界だという認識はあり、強い覚悟を持ってアニメ制作会社の作画部門に入社しました。確かに大変でしたが、仕事を教えてくれた人たちはすごい技術を持った方ばかりでした。現場で経験したことは、今の仕事に十分活用できています。「強い意思」をもって作画の世界に進み、アニメーターとしての力を身につけた人は、その力を活用して、インターネットで発信するなど、様々な形で活躍しています。「絵を描く力」があれば、大学で編集や色付けなども学んでいるので、一人でアニメーション作品が完成できる。アニメーターとしての可能性が広がります。せっかく大学でアニメーションを学んだのに、絵を描くのを諦めてしまうのはもったいない。それが実際にアニメ制作の現場で仕事に打ち込んだ私からのアドバイスです。

「駅から近い」だけではなく「業界にも近い」
それが宝塚大学の本当の魅力

私もこの学校を卒業したので、本学の良い所はたくさん知っています。何と言っても、面白い先生が多いこと。規模が小さいおかげで授業は少人数制なので先生との距離が本当に近く、個性的な先生方から個々に指導を受けられることも多いです。新宿駅から徒歩五分というロケーションも大きなメリットです。通学に便利というだけでなく、外部から講師をお招きするときもすぐに来校いただけ、第一線で活躍している方々のお話をたくさん聞くことができます。また都心の駅近にあるおかげで、業界で活躍する卒業生の方が頻りに顔を出してくれる機会があり、在学生とつながりができて仲良くなることもあります。リアルな業界の話聞いたり、アルバイトで仕事をさせてもらったり、そのご縁で先輩の会社に就職するというケースもあるようです。「駅から近く交通の便が良い」というだけでなく、「業界に近い」「将来の夢に近い」という利点がある大学だと思います。

自身の将来の夢は、アニメーション作家として、作品を一本作ることです。全部一人で、とは言いませんが、全ての工程に関わった「自分のアニメーション」と胸を張れる作品を作り、世の中に発信してみたいと考えています。

Works



TVアニメ『けものフレンズ2』
10話(2019年3月)
レイアウトとして参加。



TVアニメ『真夜中のオカルト
公務員』6話・11話
(2019年4月)
原画として参加。



Netflixオリジナルアニメ
『キャノン・バスターズ
(シーズン1)』6話
(2019年8月)
原画として参加。

先輩たち
あれから
仲直りな
したのかな...

もう一ヶ月も
トキ先輩
見てないし...

オ〜ッス
今日は
寒いし熱いな

ズビズバに
カゼひいてる

卒制の大事な
時期に！
大丈夫
なんですか！

てゆうか義務教育
始まって
カゼひいた
ことないんじ
なかつたっけ!?

先輩

私伝います
トーンでも
ベタでも

その代わり...

卒業まで
先輩の才能
盗みまくって
やりまくすから

お、おう、
うまい返しが
くれ...

うん絶対
今日中行き
し病行ねま

合作やめる！
スケッチするから？

風引いた時
見な漫画い
描かないよ？

なんだと
おま...

ああ...
ああ...
そうだな...

こうわ...
重症だ...

いいだろう

全力で
奪っていけ

は、はい！
よろしく

これー！
グマンとだー！
は!!

スランプ抜けたわ
書き終った
ぜえ!!!

情けねえ

トキの奴に
啖切つて
このザマだぜ

あんなこと
言わんじや
なかつた

俺がどうやったって
敵わない才能が
あったのに

とろき
ばいせい
なんとい
タイムン
グで

あ、熱が
上がった...

えっどうしたの
うわ風邪?!
うつつすなよ!

アーティストプロモーションで初めての動画制作



1年生の菱田友里佳さんが、シンガーソングライターとして活躍する町あかりさんの販売促進用動画の撮影・編集を手掛けました。町さんが出演しているフジテレビの子ども番組からリリースされた絵本&CD発売イベントの様子を撮影・編集した内容です。動画は、CD版発売イベントなどで放映されています。渡邊哲意研究室は町さん・学生・教員が出演するニコニコ生放送の制作も行っており、11月の放送では菱田さんが初めて体験した撮影・編集の裏話を語りました。

卒業生・川端新さんの漫画が 続々発売



マンガ分野 2011年卒業生で、本学で講師を務める川端新さん(ペンネーム)の漫画が2冊、発売されました。作品は、WEB漫画サイト「やわらかスピリッツ」で連載し11月12日に小学館から発売されたコメディ漫画『健康室のおたくおねえさんは好きですか?』第二巻と、「月刊ミステリーポニータ」で連載し電子書籍が11月15日より配信開始となった昭和初期ミステリアスドラマ『月光社ボーレイ奇譚』第三巻です。どちらも惜しまれながらの完結巻となりました。

巨大クリスマスバナー デザインコンテストで3名が受賞!

東京都健康プラザ「ハイジア」(新宿区)が主催する「2019巨大クリスマスバナーデザインコンテスト」にて、1年生2名、石坂天樹さん、石本望愛さん、2年生の鄭策文さんが優秀賞・ハイジア賞・奨励賞をそれぞれ受賞いたしました。13回目となる本コンテストの今年のテーマは「躍動する新宿」。受賞作品は授業の課題として制作したデジタル画です。パネルになった作品がハイジア1階に展示され、自分の作品を多くの方に見ていただける良い機会となります。



文化祭を盛り上げるステージを演出

包括協定を結ぶ興國高等学校で11月1日・2日に開催された文化祭において、空間デザインワークショップを実施いたしました。ITビジネス科の生徒に向けたステージ設営・照明・機材の操作方法のレクチャーと、本学の学生によるダンスパフォーマンスユニット『blue grass』のダンスをステージで披露しました。草島葉子校長からは、貴重な学びの機会になったと感謝の言葉をいただきました。今後も、相互の教育活動の充実化を図ってまいります。



プロジェクトの最後を飾る トリックアートを設置



東京2020大会に向けて2017年より3年計画で進めてきた「トリックアートd e賑わい創出事業」に関する記事が、11月5日の伊豆新聞に取り上げられました。本事業は、静岡県伊東市内にある複数の商店街にトリックアートを設置し憩いの空間を創出することを目的とし、今回のあじん通り商店街・桜木町商店会・温泉橋通り商栄会への設置で締めくくりとなりました。今後は、これまで各商店街に設置したトリックアートを巡るマップの制作なども検討しています。

異世界の“配達”を描く アニメーション作品が入選!



学生チームが制作したアニメーション作品『BATREAMO ~心を届ける~』が、「ASIAGRAPH 2019年度CGアートギャラリー公募展示部門」の第三部門 学生(25歳以下)アニメーション作品公募部門にて入選いたしました。作品は、11月13日~15日に幕張メッセにて開催された「DCEXPO2019」内の「ASIAGRAPH 2019 in Tokyo CGアートギャラリー」で展示・上映。また、ギャラリーの展示プロデュースをデザイン表現研究室が手掛け、アジア全域から集まった作品のレイアウトを担当いたしました。

桜木教授が人気番組 「ホンマでっか!?TV」に出演

11月6日、フジテレビ「ホンマでっか!?TV」の新企画コーナー「狭いけど深い!筋金入りホンマでっか」に、解剖学者として31年に渡り研究を続けている本学の桜木晃彦教授が出演いたしました。番組内では「着ぐるみの中の人の性別を見分ける方法」として、肘の角度に男女の特徴が出ることを発表。更に、人間の絵を描く際に肘の角度を意識することで、より男性・女性らしいシルエットを描くポイントの一つとしても有効であると、出演者及び視聴者に伝授しました。





アニメ背景水彩表現
はこんな授業だった!

どんな授業
ポスターカラーを使って実際に背景画を描くことで、アナログな画材による描画力を身につけ、アニメーションの背景画特有の技法などを学ぶ授業です。

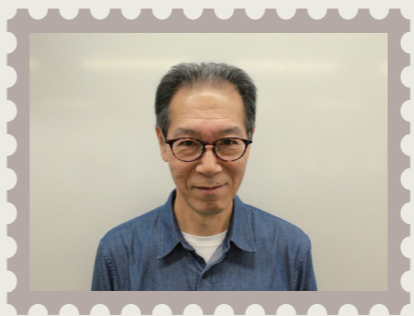
身につく力は
アニメの制作は今ではほとんどデジタル化されていますが、優れた手描きの技術がある人は、長く業界で活躍することができます。背景画を自分の手で描くことで、絵を描く喜びを感じることができ、基本的な技法が身につけば、絵の具を混ぜて色を作ることを通じて、自分だけの色の感覚を会得することができます。

この日の授業内容
これまでに学んだ筆の使い方、絵の具の塗り方、立体感の描写などの技法で静物(桔梗の花)の画像を参考に、各自背景画を描くというもの。「描き始めたら途中で投げ出さず、完成させることが大事。成功体験を積み重ねるうちに良いものができる」という先生の言葉のもと、学生たちは黙々と取り組んでいました。

編集委員の感想
先生は学生一人ひとりと会話しながら、時には実際に絵筆を持って、描き方を細かく指導していました。「自分が仕事で経験してきたことを伝えるには、どうしても具体的になります」という言葉を伺い、これが宝塚大学で学ぶ良さだということを感じました。



授業の様子



松平 聡 講師
美術監督。『吉永さん家のガーゴイル』『練馬大根ブラザーズ』『わがまま☆フェアリーミルモでポン!』『すももももも』他

読書のすゝめ

宝塚大学の講師、学生、職員からそれぞれおススメの本をご紹介します!! すべての本は宝塚大学の図書室に所蔵されているので、ぜひ読んでみてください。

宝塚大学おススメ

『グラスホッパー』

伊坂幸太郎 / 著
2007.6 角川文庫
中学生の頃に伊坂幸太郎さんの作品が好きになり、何冊か読みました。その中でも、本作品に出てくる「やるしかないじゃない」の言葉は今でも強く記憶に残り、反芻することが多いです。



おすすめ

『究極の思考実験』

北村良子 / 著
2019.9 ワニブックス
どちらを選びますか? その理由はなぜですか?
自分で考え、自分の答えを導き出すための問題を思考実験といいます。本書は二択の思考実験27問と、解説、アンケート結果を掲載した入門書です。自分の選択が多数派だったのか少数派だったのか、また他の人の選択理由を知ることによって、より考えを深めることができます。



おすすめ

『ナルニア国物語シリーズ』

C.S.ルイス / 著
光文社 など
この物語は、キリスト教の聖書やプラトン哲学を分かりやすく、様々な色彩で物語として語っているのが素敵だと思います。特にこの物語は、登場人物のコミュニケーションを描くことで、彼らの内面的な成長を表現しているところがおすすめです。



第8回 見る知る作る。

作品が創られた「時代」を知る

アートは人間が創るものですが、作品を理解するためには、作家だけでなく創られた時代を知ることも大切です。どんな形式の芸術も、ある世界観を再現したもので、作品が生まれた環境は作家とその表現に大きく影響します。作品を時間の流れの中で読み解いていく学問として美術史がありますが、分析には様々なアプローチがあります。「美とはなにか」という美学的概念だけでなく、商品としてのアートの経済的価値、同時代の出来事、政治や思想の影響など、ひとつの作品から見えてくる時代の様相は多面的です。誰が手掛けたか、何のために、誰のために、どこに置かれたために、といった情報はすべて作品を形成する要素となり、そのもとにある価値観、技術、制約などは時代によって異なります。過去の作品を鑑賞する時、ひとりの作家やひとつの時代に限定せず、いくつかの時代の芸術を比較してみると、人間の表現の多様性をより深く知ることが出来ます。例えば、キリスト教美術では基本的な主題(「キリスト像」「最後の晩餐」など)は変わらないので、同じテーマを描いた様々な時代の作品を並べてみると違いがわかりやすく、背景となる環境を学ぶのによい方法です。皆さんはアートの創造を担う人として現代を映した作品を手掛けていくこととなります。未来の人たちがあなたの作品に見出すこの時代の片鱗は、どんなものでしょうか。(近藤真彰 准教授)

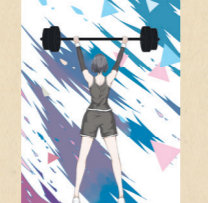


『コルコバードのキリスト像』
1922-1931年
ブラジルのリオデジャネイロのコルコバードの丘にある、ブラジル独立100周年を記念してつくられた、巨大なキリストの像。「キリストの神様が見守る街」という意味と人々の信仰の深さを象徴する像となっている。

Director
渡邊 哲意 (本学教授)
谷口 充之 (本学職員)
Writer
新井 明人 (うのもり広告制作所)
Editor
宇部 佑哉 (本学職員)
宮幸 仁美 (本学職員)
Art Director
坂口 茜 (本学教務助手)
Assistant Director
色部 桜子 (3年)

Designer
関口 愛理 (3年)
金子 雅音 (2年)
『ツカまん!!』
原作: ストーリー文化研究室
画: 宮々瀬 遊 (修士1年)
Special Thanks
西田 慎一朗 (WDT)
Columnist
近藤 真彰 (本学教員)

東京2020
オリンピック・パラリンピック
連続表紙企画



『ウエイトリフティング』
作画: 櫻 沛凌 (1年)

編集後記

この頃、寒さも本格的になってまいりましたね。皆様いかがお過ごしでしょうか。
今月の特集は、産学連携学外活動の伊那バス株式会社のご紹介です。本学の学生がしっかりと活躍していました。
さて、今月号で今年最後のニュースレターになりました。来年2020年のニュースレターも引き続き、よろしくお願ひ致します!