

NEWS LETTER

2018
Vol. 95
TAKE FREE



審査員特別賞受賞!!
東京国際プロジエクションマッピング大会 vol.1.3
最終審査に本学2団体がノミネート!!

News Letter

Vol.95

2018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:tokyo@takara-univ.ac.jp



Please ask me anything!

先輩に宝塚大学 いろいろのこと 聞いちゃおうDAY!

11月11日(日) 13:00
12月2日(日) 16:00

TIME

I have a question!



対象 高校1・2年生 予約不要・服装自由
場所 宝塚大学 東京新宿キャンパス

イベント内容

宝塚大学の先輩と話そう

「マンガ」「イラストレーション」「アニメーション」「ゲーム」「メディアデザイン」の各領域で学んでいる先輩たちから学生生活や授業のこと、あんなことこんなこと、いろいろ聞いてみましょう。作品展示やワークショップもご用意しております。

キャンパスツアー

キャンパス内を先輩がご案内します。最先端の設備や本学ならではの雰囲気をご自身の目で確かめてみてください。

個別相談

どんな入試制度があるの? 奨学金は? アルバイトってできる? 些細な疑問から本気の相談まで、先輩と職員がお答えいたします。留学生向けの相談ブースもご用意しております。お気軽にご相談ください。



東京新宿キャンパス JR「新宿」駅(西口)から徒歩約5分



Student File
File.08 泉 龍秀

Teachers Pickup
和田 歩美 助手

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第八稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.08 ゲーム企画演習II

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. 95

≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

審査員特別賞受賞!!
東京国際プロジェクションマッピングアワード vol.3
最終審査に本学2団体がノミネート!!

Student File

泉 龍秀 さん

Teachers pickup

和田 歩美 助手

連載マンガ

『ツカまんっ!』第八稿

HOT TOPICS

授業潜入記

ゲーム企画演習II



ゲーム企画演習IIの授業の様子

Nomination teams

Wakuching. 『ごはんをつくろう』



GAGABIRD 『変わらないメッセージ』



審査員特別賞受賞!!
東京国際プロジェクションマッピングアワードvol.3
最終審査に本学2団体がノミネート!!



東京国際プロジェクションマッピングアワードは、若手クリエイターによる日本最大級のプロジェクションマッピングのコンテスト。
今年のテーマは“JAPAN”。全国から参加した大学・大学院・専門学校の中で、本学からは1年生有志6名が集まったチーム「GAGABIRD」と、東京ビッグサイトでのプロジェクションマッピング上映経験がある2年の秋田晴菜さんが高校時代からの仲間とコンビを組んだ「Wakuching.」の2チームが予選を突破し、最終審査にノミネートされました。
11月17日(土)、東京ビッグサイトを象徴する逆三角形の会議棟を舞台に、予選を勝ち抜いた全16チームが約4ヶ月かけて制作したプロジェクションマッピング作品が上映されました。高さ約30m幅約94mの日本最大級を誇るスクリーンに映し出されると、会場に詰め掛けた5,000人を超える観客の皆さんの大きな歓声に包まれました。
上映後、映像・クリエイティブ業界の第一線で活躍する審査員による審査が行われ、チーム「Wakuching.」の作品、『ごはんをつくろう』が審査員特別賞を受賞しました！
シャープでカッコイイ作品が続く中、「日本の食卓」をテーマにした、ほっこりかわいい作品が
登場し、審査員の皆さんの心をとらえたようです。
おめでとうございます！

東京国際プロジェクション
マッピングアワード 公式サイト



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！

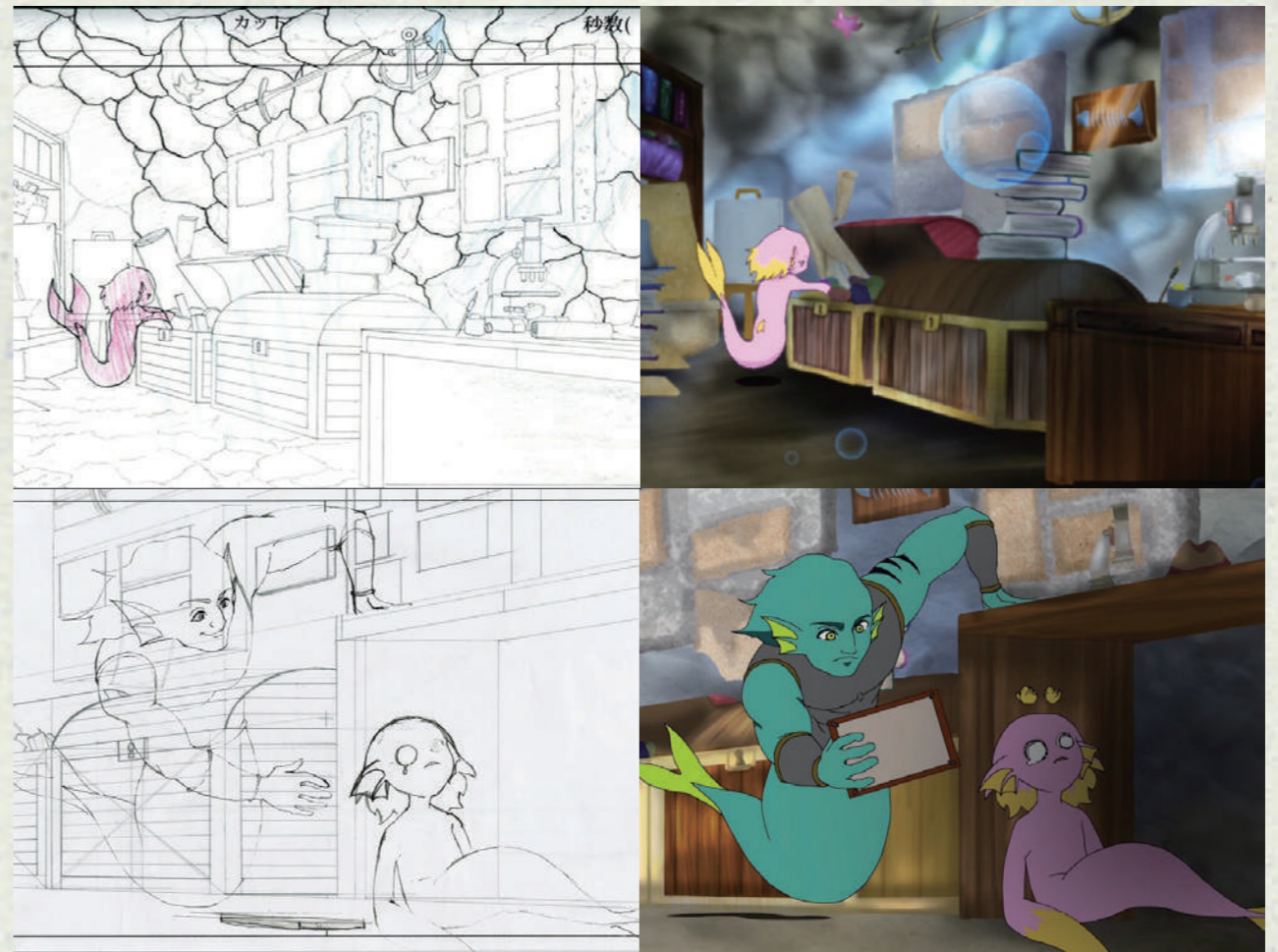
File.08

いづみ たつひで
泉 龍秀

東京都出身。1997年生まれ。
千葉県立市川高等学校。
アニメーション領域4年生。
3DCGを利用した、アニメーションの
新たな表現手法を追求している。



= student works =



3年次の授業「アニメ制作」で作った作品です。海の中の世界を舞台に、主人公の女の子がさらわれてしまったおじいちゃんを助けるために旅に出る、というストーリー。動きの多いアニメーションを作りたかったので、アクションのあるシーンを中心に構成しました。カメラワークの意味や人物の配置を意識しながら制作しました。

一つの世界を創造できる アニメーションに感じた大きな可能性

アニメーションに興味を感じ始めたのは高校に進学してからのこと。アニメ好きな友人が多く、彼らと話をしているうちに影響を受けました。この道に進むことを考え始めたのも高校時代でした。友人の誕生日に、色紙にその子が好きなアニメのキャラクターをたくさん描いて一言添えたものをプレゼントしたところ、とても喜んでくれたんです。その姿を見て「人に喜ばれる仕事がしたい」と思うようになりました。イラストレーションやマンガという方向も考えましたが、アニメーションというジャンルを選んだのは、やはり「動く」ということに魅力を感じたからです。キャラクターが本当に生きていくような動きは見えていて気持ちが良いですし、1クール13回の中で、ストーリーがダイナミックに進んでいくという点もアニメーションならではの、一つの世界を創造できること、そこに自分が関わることには大きな可能性を感じ、大学でアニメーションの制作について学ぼうと考えようになりました。



いつも作品の制作を進めている教室で絵を描く泉さん。

もらうことができたので宝塚大学を受験し、進学しました。本学を選んだ理由は、アニメーションの制作についてクリエイターの皆さんが先生として多数在籍されていることが決め手になりました。将来、アニメーションの仕事をしていくことを決めてから、インターネットを通じて仕事や業界について情報を収集していたのですが、制作現場の厳しい話を多く目にしました。本当のところはどうなのか知りたかったし、良い話もあるだろうと思っていたので、実際に業界のことを知っている先生方から、アニメーション制作やアニメーターという仕事の実態について聞きたいと思い、決めました。

業界で活躍する現役クリエイターの先生から学ぶ、アニメーション制作の実際

実は当初、親が進める一般の大学を目指して勉強していましたが、しかし、アニメーションへの思いが募り、まったく勉強が身に入らず、高校3年の12月に両親に相談。理解して



影響を受けた作品『機動戦士ガンダム SEED』
当時まだ5歳で話の内容は理解出来なかったのですが、初めて最後まで観たアニメで、それ以来ロボットアニメが好きになりました。

入学以来、アニメーションの原画を描く基本から始まり、その歴史を知り、演出を手掛け、原画を撮影してエフェクトを加える手法など、アニメーション制作に関する事柄をトータルに学んできました。中でも、アニメーションディレクターの橋本三郎先生の授業で学んだアニメーションの演出に関することが印象に残っています。それまで「演出」というとキャラクターの動かし方やアクションの見せ方のことだと思っていたのですが、橋本先生のお話は全く違いました。アニメーションにおける演出とは、キャラクターの身長などの設定が、どんな場面でも狂わないように守っていくこと。街並みや室内の造作とキャラクターの大きさの比率が場面によって



今後の参考になる作品『アントマン』

マーベルで実写化された映画。iPhoneなどでサイズ感を表現したり、戦いの場をオモチャのセットにするなど、映像・表現的にもこれからの作品づくりの参考にしたい作品です。

変わると見る人は違和感を抱くので、それらの設定を守ることが演出の仕事。作品の世界観を崩さないために大切な役割だということがわかりました。

この4年間で、先生方から業界の事情について色々話を聞くことができました。フリーランスで仕事をされている方が多いためか、皆さんゆとりを持って仕事をされている印象で、入学前に思っていたほど厳しい環境の業界ではないかと思いはじめています。

3DCGの技術を学び、 新しいアニメーション表現を追求していく

将来の夢は、3D作品の制作に携わること。そして3Dだからできる表現を模索していきたいと考えています。3DCGに興味を持ったのは、ゲーム領域の授業で3DCGを作るソフトについて学んだことがきっかけです。「自分には無理な世界」と敬遠していたのですが、実際に触ってみると入口はそれほど難しいものではなく、自分にもできるのではと思え、そこから将来の夢が広がっていきました。専門以外の領域の事でも学べるというのは本学の大きなメリットですね。就職も決まり、卒業後は希望通りアニメ制作会社で3DCGに関わる仕事に就く予定です。本学で学んだアニメーション制作の知識と3DCGの可能性をフルに生かして、自分にしかできない、新たなアニメーション表現を追求していきたいと考えています。

和田歩美 助手

イラストレーター、マンガ家。
宝塚大学メディア・コンテンツ学部マンガコース（現東京
メディア芸術学部マンガ領域）卒業。
大学院メディア・造形研究科修了。修士（メディア・コンテンツ）。

東京メディア芸術学部在籍している講師たちをPickup。
現場で働く講師たちに、大学での活動のほか、外部での仕事を交え、
“今の皆”に伝えたいことを語っていただきます。



マンガ家を目指して進学した宝塚大学で、マンガの「その先」を学ぶ

高校卒業後、マンガ家を目指して本学に進学しました。マンガ家として必要なことを学ぶには、専門学校との2年間では短いと感じていたことと、「画力を身につける」以外に、マンガ家としての自分を豊かにしてくれる幅広い学びができることを考えたからです。

卒業後はコミックイラストレーションの仕事に取り組んでいましたが、絵を描く仕事では、自分が描きたいことが100%実現できるケースはほとんどありませんでした。しかしある時「描きたいキャラクターが思い通り描ける」という仕事をいただきました。その時、自分が描きたかったこのキャラクターを様々なメディアやツールに展開して活用するためにはどうすれば良いか考えるようになり、そのことをテーマに研究を進めるため本学の大学院に進学しました。

そこでの研究で得られた結論は、「ストーリー性を感じさせるキャラクターは様々なツールやアイテムに展開されやすい」ということ。「描いて終わり」ではなく、幅広く活用されて「稼いでくれる」作品の作り方を掴むことができました。そして、このことをマンガ家を目指して本学に進学された

学生の皆さんに伝えたいと考え、教壇に立つことを選びました。

「商業誌デビュー」だけが、マンガ家としての成功ではない。

マンガ家を目指して入学した皆さんは、商業誌デビューを目標としている方がほとんどですが、マンガ一本で生計を立てるのはなかなか厳しいのが現実です。しかし、例えば自分の作品が広告に使われたり、企業のキャラクターになってグッズとして販売されたりすれば、仕事として成り立ちます。マンガ家としてデビューできるに越したことはありませんが、「マンガ」や「コミックイラストレーション」には「作品」のその先に様々な可能性があることをぜひ知ってほしいと考えながら授業に臨んでいます。

現在は助手として初年次教育を行う授業をサポートする立場です。マンガの勉強を始める学生たちにまず伝えるのは、「作品を一本完成させる」ということ。絵を描くことが好きで得意な方ばかりなので、絵のクオリティにこだわるのは理解できますが、そこに固執し過ぎてなかなか作品を描き上げられない学生もいます。しかし、それが仕事だったら次に注文が来ることはありません。例え100%でなくとも「期限内に描き上げる」ことが重要です。

もう一つ大切なのは、マンガを描く以外の体験をすること。熱中していることが多い人ほど面白い作品を描いていると感じるので、音楽でもスポーツでもいいのですが、在学中に様々なことを体験してほしいです。

将来必ず必要になる、作品を展開させていくという考え方

私が参加している授業の中で、大学院で研究したことや実際に仕事を通じて学んだことが反映されているのが「キャラクター造形演習」です。後期の授業では、前期で完成させたキャラクターをどのように展開して、活躍の場を広げていくかを考え、プレゼンテーションを行っています。

ストーリーを考えてアニメ化を想定する学生、ゲームキャラにするという学生、グッズ展開を議論する学生。いろいろなアイデアが出てきて面白いです。仕事でマンガやコミックイラストレーションを描く場合、作品のターゲットがどんな人で、何が好きなのかという依頼者が求めているものを見極めて作品を作る力が必要になります。卒業後、長くマンガ家やコミックイラストレーターとして活躍するためにも、学生の皆さんには、ぜひこのような考え方や力を身につけてほしいです。

Works



『宇治徳洲会病院
広告イラスト』

宇治徳洲会病院で行う研修施設見学の募集広告イラストを担当。医学生向けフリーペーパー「KOKUTAI FREE」にて掲載された。



『商品擬人化メディア
展開プロジェクト』

げたの製造販売などを行う株式会社水鳥工業と宝塚大学新宿キャンパスとの共同プロジェクト。商品であるげたの擬人化キャラクターを制作し、メディア展開を行っている。

ツカマン!

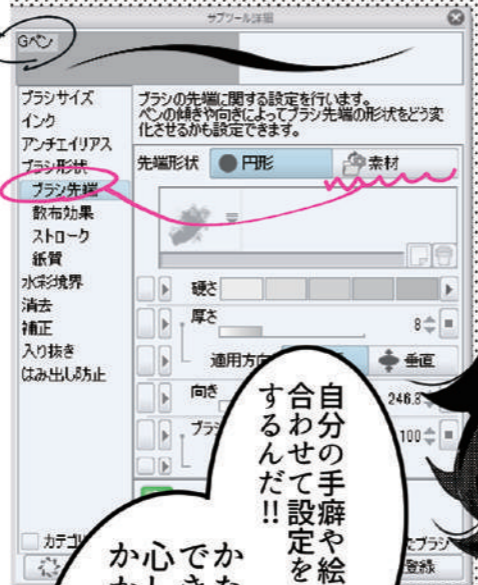
第八稿

さあて
こじか!!
今日も漫力
高めて
いこうぜ!!

あ...熱い!!
12月なのに

そんな毎日毎週毎月
全力で生きてて
疲れないんですか!?

丸ペンだGペンと
名前はついてるが...
実際のところは...
わかりやすいように
しただけの
便宜上のものだ!!



ペンを自分で!!
例えば"Gペン"を
先端素材を
変えると...

↓から
一気に描き味が
変化する!!
先端素材はホニ
屋の筆先素材...

自分の手癖や絵柄に
合わせて設定を
するんだ!!
かなり詳細に
できるからな
か心して
かかれよ!

あ...! 確か
「サブツールの複製」で
おんどん残して
おんどんですよ!

わあ! 確か
たくさん試して
しつくり来るペン
見つけよう!!

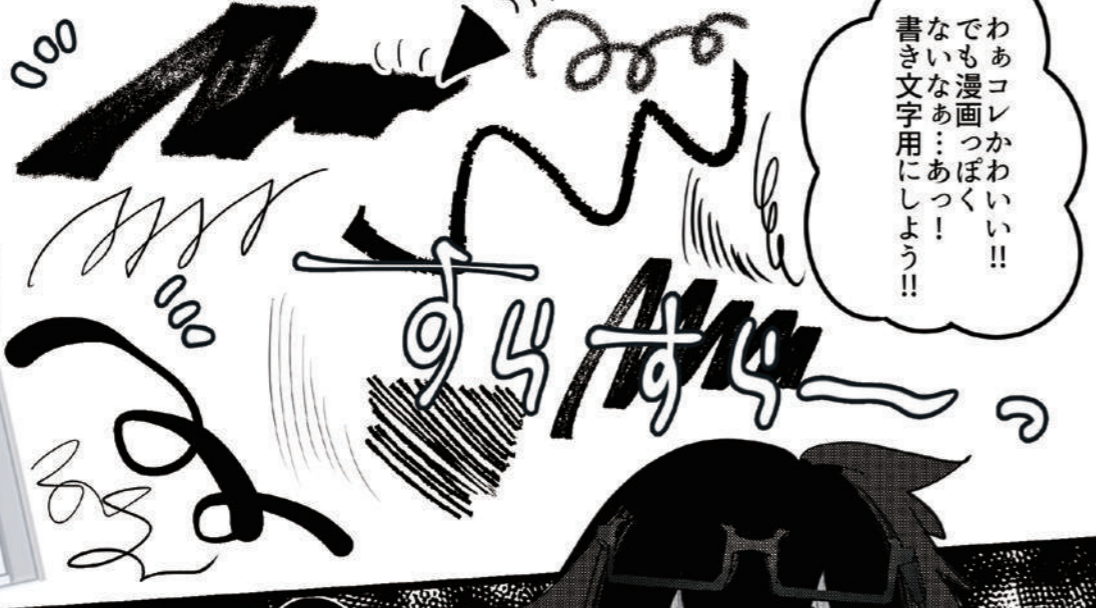
おうとも!!
義務教育から
始まってから
一度も風邪は
ひいてねえぜ!

えーって
少女漫画ほく描くなら
「丸ペン」で
少年漫画とかなら
「Gペン」...っていう
感覚なんですけどお

うむ!
補正するならば
背景などは
硬く均一な
線が引ける
「スクールペン」、
人物を描くとき
クセの少ない
「カブラペン」で
補うといいな!

わあコレかわいい!!
でも漫画っぽく
ないなあ...あつ!
書き文字用にしよう!!

逆にペンを変えたら
普段描かない絵も
描けるかも!?!
つてなりますね!!



えっ!!
それってバク!!

まあいいや
今日はペン入れについて
ですよ?

デジタルでも
各ペンの
名前が
付いてる
ペンや
ブラシが
実装されてるぞ

なるほど!!

じゃあ
丸ペンを選んでみ

馬鹿野郎



だあああああ!!
ちよつとお!!

概念で攻撃
しないで
くださいよ!!



マンリキ
タカマワ
カンジル
ゾ...

だから漫力って
なんなんだよ!!!



夢
オオオオ
カ!!

「OLFAS SECRET LAB.」
イラストコンテストで優勝!



本学で助手を務め、漫画家・イラストレーターとして活躍中のあゆ丸さんが、オルファ株式会社が開催した「イラストコンテスト第1弾」にてグランプリを受賞いたしました。コンテストのテーマは「ユキとニパ子のオトナ女子旅【秋編】」。同社の公式キャラクター「折刃ユキ」と、ゴッドハンド株式会社のキャラクター「ニパ子」が、仲良く秋の旅行を楽しんでいる雰囲気自由に表現しました。審査は一般の方々の投票によって行われ、あゆ丸さんが最多得票を獲得しました。

「ILLUSTRATION WAVE VOL.1
2018」展開催



北見隆教授、城芽ハヤト講師、2013年卒業生のSui Yumeshimaさんが参加した「ILLUSTRATION WAVE VOL.1 2018」展が、10月27日～11月4日までの間、3331 Arts Chiyodaにて開催されました。

記念すべき第1回目を迎えるこの展示会には、日本を代表する222名のイラストレーターによる作品が集結。城芽講師は、主催・運営する「ILLUSTRATION WAVE 展実行委員会」代表の一人であり、本学はこの展示会に協賛として参加いたしました。

宝塚キャンパスにて再演!
宝塚歌劇月組OGによる舞台演出に協力

10月27・28日に上演された宝塚歌劇月組OGによる舞台『月とサンポーレ!!』に、学生がプロジェクションマッピングの映像演出制作で協力いたしました。この舞台は1月に東京にて上演され、好評につき本学の宝塚キャンパスで再演となりました。協力したシーンは前回からの演出に加え、アンコールで投影する映像も制作。さらに、前回とは異なる会場で上演するため映像を調整する他、波打つ舞台幕への難しい投影にも挑戦し、舞台を大いに盛り上げました。



清水幸詩郎さんの漫画
『愚者と欲界のレヴィアタン』第二巻発売

マンガ領域2012年卒業生の清水幸詩郎さんの漫画『愚者と欲界のレヴィアタン』第二巻(完結)が、11月5日に小学館クリエイティブ/ヒーローズより刊行されました。同作品は、「pixiv ヒーローズ」で連載していたダークファンタジーです。

少年の願いは、世界を変えるか!? 弱い人間が苦しまないで済む理想郷を創る——。己の理想を実現するため、悪魔との契約を果たした少年。だが彼の前に、別の悪魔を従えた謎の女が現れ、事態は混迷の一途を辿っていく……。

学生主催ハロウィンパーティー開催



10月29日、学生自治委員会が主催するハロウィンパーティーが、学内にて開催されました。毎年恒例の催しとなっており、イベント当日は授業も仮装姿で出席することができます。パーティーに参加した学生は魔女やカボチャ、高校時代の制服、コスプレなど、思い思いの仮装で楽しみました。会場となった教室の装飾は、ハロウィンをイメージした紫やオレンジの照明・映像で演出したり、壁に紙でできたコウモリを散りばめたりと、より一層気分を盛り上げました。

アニメコンテストで努力賞を受賞!



アニメーション領域の2013年卒業生が学生時代に制作したアニメーション作品『さつまあげのうた』が、株式会社プロダクション・アイジーが開催した「第1回プロダクションI.Gインディーズアニメアワード」にて、努力賞を受賞いたしました。さつまあげにまつわるストーリーが、歌に合わせコミカルに可愛らしく描かれています。その他、本学からはさまざまなジャンルの13作品を出品。コンテストは、未来のアニメ業界を担う才能発掘の機会として開催されました。

静岡県伊東市の商店街に
「キンメの滝登り」が出現

石川雄仁助手が代表を務める一般社団法人新宿メディア芸術地域活性化推進協会と伊東市商店街連盟、本学の三者で行う「トリックアート de 賑わい創出事業」が、伊豆新聞に取り上げられました。「伊東らしさ」が感じられるトリックアートを設置し商店街の活性化を目指すこの取り組みは、前年度から実施されています。今回、JR伊東駅前の仲丸通りと、中央商店街ふれあい通りに5つのデザインを設置いたしました。金目鯛が滝を登るトリックアートは好評を得ています。





ゲーム企画演習Ⅱ
はこんな授業だった!

どんな授業

ゲーム制作に関する「入口」から「出口」までを、企画を立てて仕様書を作成、技術試作を経てα版、β版を制作し、プレゼンテーションを行うという、実際の仕事と同じステップを体験しながら学びます。将来、ゲーム制作の現場で仕事をするとときに必要な知識、スキルを学び、ゲームの制作をトータルに経験する授業です。

身につく力は

それまでに学んだソフトウェア技術など、個々のスキルを組み合わせて一つのゲームをまともな力に身をつきます。自分の考えたゲームを実現するために、技術的なハードルをいかにクリアするか、二人一組で制作に取り組むので、良好な人間関係をいかに維持するかなど、実際に経験しなければ学ぶことができない能力を修得します。

この日の授業内容

これまで、企画↓仕様書と進めてきた自分のゲームアイデアが、技術的に実現可能かどうかを確かめる技術試作のステップです。仕様書の画面遷移をもとに、Unityというソフトウェアでゲームを制作し、思い通りの動きが実現できるか確認します。ここで確認が取れなければ、次の制作ステップに進むことができない、とても重要な内容です。

編集委員の感想

授業開始前から学生の皆さんがPCに向かい、熱心に作業しているところに先生が登場。そのまま静かに授業が始まりました。学生から出る質問に答えながら進むそのスタイルは、学生の皆さんが自分の力で何かをつかみ取ることを期待する、そんな印象でした。



授業の様子



吉岡 章夫 准教授
(株)JETMAN 取締役/クリエイティブディレクター。
SCEにてPlayStationゲームソフトの開発に従事。ゲームの開発手法を活かしたUIデザイン、コンテンツ企画を行う。

読書のすすめ

宝塚大学の司書、講師、学生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。

『藤子・F・不二雄大全集』

藤子・F・不二雄
2009.7～2014.7 小学館

私がクリエイターを目指すきっかけとなった『ドラえもん』をはじめ、有名作品から単行本未収録であった作品まで、藤子・F・不二雄の著作の全てが収録されています。漫画家、作家を目指す皆さんには是非読んで欲しいシリーズです。



和田 歩美先生
オススメ!

司書オススメ!



『アルジャーノンに花束を』

ダニエル・キイス / 著
1999.10 早川書房

知的障害を持つ青年チャーリーが、脳手術によって天才へと変貌、その経過報告という形で物語は進みます。ひらがなと誤字の多かった文章が徐々に変化していく様子から、チャーリーの知能の向上をリアルに感じることができます。

ドラマ化もした作品ですが、ぜひ本で読んでほしい一冊です。

泉 龍秀さん
オススメ!



『サラリーマン金太郎』

本宮ひろ志
1994 集英社

普通の大人が世の中の不条理に対して発言できない事を金太郎が臆することなく代弁してくれるので、スカッとさせられる爽快感があります。他にも、人と人の付き合いも色濃く描かれていて、感動する場面や考えさせられる部分が、作中に数多く散りばめられています。

就職室の就活・就職
駆け込み寺

第一印象って大切ななの?

面接の第一印象はとても大事です。心理学者のメラビアンは、見た目(視覚)55%、声・話し方(聴覚)38%、話の内容(言葉)7%が人の第一印象を決めると述べています。企業面接の時、ノックして入室してからの10秒の間に、面接官は9割方、その人の第一印象、例えば「感じのよさそうな人」や「話しくさそうな人」などの印象を持ち、それが先入観としてインプットされると、その後の面接まで影響すると言われています。見た目の内容としては、清潔な服装、姿勢やしぐさ、笑顔、声のトーン・抑揚、視線が重要です。面接官も感情のある人間ですから、「この人とまた会ってみたい」「一緒に仕事してみたい」と思ってもらえるかどうかも大切です。面接は素の自分で勝負しづらいからこそ、就職支援室でも、ポイントを押さえた面接練習も何度でもやります。

■ 本学の竹内一郎教授の書かれた著書を参考に読んでみてください。(就職室でも貸し出しています)
『人は見た目が9割』
『就職活動を勝ち抜く見た目力』

編集後記

いよいよ寒さも本格的になってまいりましたが、皆様いかがお過ごしでしょうか。
今月の特集は東京国際プロジェクト ションマッピングアワード。規模の大きいイベントでしたが、本学の学生もしっかり活躍しておりました! さて、今月号で今年最後のニュースレターとなりました。2019年も引き続きニュースレターをよろしくお願ひします!

東京2020
オリンピック・パラリンピック
連続表紙企画



『アーチェリー』
作画:浅間 恭平(4年)

- | | |
|--|---|
| Director
渡邊 哲哉 (本学教授)
金澤 英樹 (本学職員) | Assistant Director
色部 桜子 (2年) |
| Writer
新井 明人 (うのもり広告制作所) | Designer
戸川 梨紗 (3年)
関口 愛理 (2年) |
| Editor
宇部 佑哉 (本学職員)
宮幸 仁美 (本学職員) | 『ツカまん!!』
原作:ストーリー文化研究室
作画:宮々瀬 遊 (4年) |
| Art Director
石川 雄仁 (本学助手)
坂口 茜 (本学教務助手) | Special Thanks
西田 慎一朗 (WDT) |