

NEWS LETTER 78

VOL. 78
TAKE FREE

News Letter

vol.78

2017年6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

ストーリー文化研究室の
「卒業生作品を勝手に!」マンガ書評

Student! 解体新書!
保田 虎之介 さん

Teachers at Work!
井上 幸喜 教授

マンガ連載
『はらぺこ新宿食い道楽
マシマシ!』第2話

HOT TOPICS

授業紹介

2018年度東京メディア芸術学部の AO入試がリニューアルします!

2018年度(2018年4月入学)から、東京メディア芸術学部はAO入学選考の方式をリニューアルします。
受けたい領域が決まっている方向けの「作品評価型」と、まだ領域が決まっていない方のための「意欲評価型」の2つの方式を採用。受けたい領域が決まっている人、決まっていない人の両方に対応したAO入試が変わります。

- POINT 1** AO入試の受験方法が2種類に。
作品と人物評価を行う「作品評価型」と『宝塚大学で学びたい!』という意欲を重視する「意欲評価型」の2つのAO入試を実施いたします。
- POINT 2** 「作品評価型」は「AO面談」時に作品が必要になります。
事前に「受験対策セミナー」を受講することで、自己作品について知ることができます。
- POINT 3** 「意欲評価型」では、「AOプログラム」を実施。
自身の学びたい領域についてのワークショップを行い、学びたい領域について決定。その後領域ごとに面談を行います。

OPEN CAMPUS 2017 SCHEDULE

6/18 [日] [時間] 13:00 ▶ 16:00

夏のオープンキャンパス

7/23 [日] 7/30 [日] 8/8 [火] 8/26 [土] [時間] 10:00 ▶ 15:00

公開授業

7/17 月・祝

[時間] 10:00 ▶ 18:00



ACCESS アクセス



- JR「新宿」駅(西口)から徒歩約5分
- 都営大江戸線「新宿西口」駅から徒歩約3分
- 地下鉄丸ノ内線「新宿」駅から徒歩約4分
- 西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩約4分
- 小田急線「新宿」駅から徒歩約5分
- 京王線「新宿」駅から徒歩約5分
- 都営新宿線「新宿」駅から徒歩約5分





≡ CONTENTS ≡

ストーリー文化研究室の「卒業生作品を勝手に！」
マンガ書評

Student! 解体新書!
保田 虎之介 さん

Teachers at Work!
井上 幸喜 教授

連載マンガ
『はらぺこ新宿食い道楽 マシマシ!』
第2話

HOT TOPICS

授業紹介

「ネカマがカフェを プロデュース!!」



著者：中山ちばこ

可愛いもの大好き!女子力溢れる投稿でSNSで人気の人物「めれんげちゃん」。しかし、めれんげちゃんの正体は地味で根暗な男子高校生、伊吹琴だった。本性を隠している伊吹だったが、ガサツで大食い怪力の女子力から程遠いクラスメイト、京田リンにその正体がバレてしまう。ある日伊吹は、その女子力をいかして一緒にカフェをやってほしいと京田に頼まれるが…?

何もかもが正反対の二人に加え続々と登場する個性豊かなキャラクター達、果たしてカフェは成功するのか…!?中山ちばこ先生の可愛くもシュールかつぶっ飛んだドタバタ青春ハンドメイドコメディをお見逃しなく!!

(書評：和田)

「—そう。彼は、 —ドルヲタだったのだ。」

二つの鉄塊を携える一騎当千の傭兵ウッド・ハリウッド!戦う姿はまさに『戦鬼』…!だが彼には魔物退治とは違う『本業』があって…!?「おおおコーニャちゃああああん!!かわいいいい!!好きだ—っ!!」ファンタジー×ドルヲタ!?と思いますが、オタ芸の技名ってまさに“必殺技”。ウッド氏が繰り出す技はムラマサ、イザナギ、アマテラス、烈火舞はどれも高難易度!他のオタク達にも神オタとして羨望の眼で見られています。そして彼が推すのは帝国のアイドル・コーニャ。しかし突然の引退&勇者志願宣言…!「魔王討伐のために勇者目指します♪そこで!旅の仲間の用心棒を募集します!!」ウッド氏は傭兵として、ドルヲタとして、命を賭けて推しを護ることとなる!新しい形の漫画の主人公ですが安心して読める絵柄なのでとてもオススメです。*



著者：はらまさき

※作中のサイリウムは天然石を使用しています。

(書評：中里)

「必ず、 橘さんをお守りします。」

昭和十二年二月二十六日。雪積もる帝都・東京で起きたクーデター。首謀者であり黒龍憑きである橘英治と、彼を“守る”ために狼を眷属として従え刃を向ける有賀仁。十一年前の陸軍幼年学校時代に出会い、後に帝都の命運を握ることとなる二人を中心とした青き青年将校達の軍国ダークファンタジー作品です。軍人の家に生まれ黒龍という強大な力を持ちながら、戦う



著者：川端新

こと殺すことを嫌う橘。人を守るために強い軍人を目指し、重いものを抱える橘を守ろうとする有賀。この二人がいかにして対立する道を選ぶに至ったのか?読むごとに続きが気になり引き込まれていきます。そして、日露戦争後の日本を舞台とした史実とファンタジーが入り混じった重厚なストーリーと、そんな時代と力の渦に巻き込まれ翻弄されながらも成長し変わっていくと有賀たちの姿から目を離せません!!

(書評：久保)

「真島九澄はまじめである…… 否!!まじめ系クズ!!」

普段はまじめを装いながら、その裏ではクズに生きる高校生、真島九澄。「まじめ系クズ」として目立たず怪我せず無難に学園生活をこなすことがモットーな九澄だが、彼の周りには本物のまじめ人間やクラスの不良。さらに、見つめてきたりいたずらしてきたりツンデレったりと、色々な形で絡んでくる女子たちなど、九澄の平穏な学園生活を脅かすクラスメイトがたくさん!



著者：ナンキダイ

よくある高校生イベントから変わり種のハブニングまで、まじめの仮面をかぶりながら持ち前のクズさでそれら乗り越えようとする九澄の姿に、ドキドキと笑いが止まらないです!はたして、九澄はまじめの仮面をかぶったまま無難な学園生活を過ごしていくことができるのか?それとも、クズっぷりがバレてクラスの評価が一変してしまうのか?思わず共感して参考にしてしまいそうになることから、「それはない!」と思えることまで、九澄の高校生活が気になって仕方がありません!

(書評：久保)

卒業生作品を
勝手に!

ストーリー文化研究室の

マンガ書評

宝塚大学マンガ領域を卒業し、現在、漫画家として活躍する人たちがいます。先輩の作品たちは7階の図書館に置いてますよ!今回「ストーリー文化研究室」の漫画家の卵たちが先輩方の作品を勝手に!書評します!



著者：幸奈ふな

「その事実を知っているのは、
俺とアイツの世界にたった二人だけだった」

人類は突如出現した怪物「スペクター」によって窮地に立たされていた。個人の持つ才能を科学の力で強化し、超能力(ギフト)が使えるようになったこの世界で、少年少女たちは「スペクター」に対抗する。そんなギフトを持つ者が集められた月花学園に通う「月桃誠司」は女の子とキスをした時間しか超能力を使えない落ちこぼれ学生。そんな誠司の前に表れた学園唯一のギフトを持たない無能力者、「加茂浪漫」は「元の世界に戻りたい」と言い出して…。しかしこの世界でそれを知るは誠司と“神様”の2人だけのはずだった。果たして誠司と神様の秘密とは?この世界の秘密とは一体一。誠司を取り巻く魅力的でちょっぴりセクシーなキャラクターたちによる超能力バトル、そして予想外の展開から最後まで目が離せません!

(書評：和田)

「炊事洗濯掃除なんなりとお申し付けください!
なんせこの究極…今年で10歳になりますゆえ!
ご心配なく!」

会社では超完璧出来女(パーフェクウーマン)のOL、五葉松子。しかし一旦自宅に帰れると天才的汚部屋職人(片付けられない女)だった!!こんな姿は会社の人には見せられない、でも片せない…そんな松子のもとに家政夫・火野本究極がやってきた!昨今やれショタだスバダリだと叫ばれて久しいですが、合体した子は中々見ないですよ。きわめくんの何がイイって、その“ギャップ”。炊事洗濯掃除の三大面倒家事をアツという間に終わらせ!松子さんの好物もリサーチ!(オムライス!)お疲れの身体を優しく揉みほぐす…が!大好きな戦隊モノは正座して観ちゃう子どもらしさ♥今までショタにご興味のなかった大きいお姉様お兄様方もハマる事必至!新キャラの謎のお兄さんも出てきて一体どうなる…?ハイテンション家政夫コメディ!

(書評：中里)



著者：清水幸詩郎

Student! 解体新書!

東京メディア芸術学部¹に在学中の学生に突撃取材する企画!
学生のリアルな生活、好きなもの、こと、持ち物まで赤裸々に公開します!

ほだ とらの すけ 保田虎之介

1998年生まれ。神奈川県川崎市出身。
桜美林高校卒業。マンガ領域2年生。
小学校では空手を習い、中高と剣道部に所属しながら絵を描いていた。趣味はゲームとマンガと映画鑑賞。家に帰るといつもゲームばかりしている。



↑スマホ
カバーを誕生日に親に買ってもらうも3日後に
マンガのインクが付いた。



↑ファンタジー背景描き方教室
先輩におすすめして頂いたデジタル背景を描くときに
見る本。丁寧に書いてありとても役立つ。



↑ヘビのおもちゃ
友達の誕生日プレゼントだが勝手に使ってる。



↑ペンケース
いろんな種類のシャープンが入っている。
ケースはスタイリッシュなので気に入る。



↑メモ帳
授業の課題のメモやふと思いついたアイデアなどが
書いてある。

中高時代は武道に一直線

一番最初にマンガを読んだのはドラゴンボールでした。父が持っていた全巻を読破して、マンガの世界にどっぷりはまることになりました。小さいときに従兄弟が絵を描いていて、ドラゴンの絵だったんですけど、それがすごくかっこよくて。ぼくも描けるようになりたいと、真似するようにドラゴンの絵を描き始めました。

小学校時代はいたって普通の男子で、外で遊んで家ではマンガを読みましたね。小学4年生のときに「KARUTO」にはまり、少年マンガを読み進めていきました。主人公がかっこいいマンガに強く惹かれていて、小学校の将来の夢は「漫画家」と書いていましたね(笑)。学校生活では隅っこで絵を描くような、どっぷりと描くことにはまる人ではなくて、中学まで空手をやっていましたし、高校までは剣道部に所属していました。中学高校は部活漬けで、武道を学んでいたんです。でも、授業中にノートの端っこに絵を描いたり、絵が好きなのは変わらず「過」していましたね。学校では武道を学ぶ普通の学生でしたが、プライベートはインドアで過ごすことが多く、マンガを集めたり、絵を描く人間でした。家と学校とのギャップはけっこうあったと思います。

高校に入ってから青年マンガを読むようになって新しいジャンルを知りました。好きなジャンルはバトルもので、主人公がかっこいいものが引き続き好きでした。もちろんギャグマンガも好きで読んで、学校で「ギャグマンガ日和」というのを作って友達同士でマンガを読んできましたね。

やっぱり好きなことを突き詰めていきたい

高校後の進学を考えて先生に相談したときに、部活の先生からは「消防士になったら?」と言われていました。

小さいときから絵を描くのが好きで、ぼく自身、普通のサラリーマンになるのもイメージがなかったんです。自分の好きなことで、クリエイターのような生き方がしたくて。そのときにネットでいろいろと大学を探していたら宝塚大学の存在を知りました。マンガに興味のある友達を連れてオープンキャンパスに行っただけです。4年制の大学でマンガをみっちり学べると思ったからワクワクしましたね。オープンキャンパスでは先生たちと話した印象はあんまりなくて、マンガ領域の先輩で画力がすごくある先輩がいたんです。その先輩の絵を見て、学生でもこんなに絵が描けるようになるんだ、と驚きました。素直に、ぼくもこうなりたいと強く思えました。

ぼくには妹が2人いて、長男なんですけど、マンガを学ぶことに両親は背中を押してくれました。両親もマンガ好きで理解が早かったのは本当によかったです。宝塚以外の大学も考えていましたが、地元川崎から通いやすい立地なのと、先生方との距離が近く親身になって教えてくれる校風に惹かれて、宝塚大学以外ほそんなにいませんでした。

好きなことをとことん学べる環境がある

入学してみても、おもしろい授業がたくさんありました。今までは独学で好きなように描いていただけでしたが、「背景美術」で学んだパースの描き方は衝撃でした。描くテクニックや知識がないと、パースは描けなくて、1から学べたことはすごくよかったです。高校時代に図形を描くのが好きで、美術の授業だと定規とか使っちゃダメじゃないですか。でもマンガでパースを描いたり、絵を描くときは定規をつかってしっかり描く。そんな小さな発見もぼくにとっては驚きだったんです。絵を描いて一番テンションがあがるのは、かっこいいキメシー

ンや登場シーンをイメージしているときですね。頭で考えているときに、一番楽しいです。

宝塚大学のいいところは領域を横断して学べること。今はデジタルでのマンガの描き方や、ゲームのCGなどを学んでいます。マンガを描くためのヒントが、各領域にはたくさん転がっています。将来的にはコンセプトアーティストになりたいんですけど、ゲームを作る最初のコンセプトを作れる人になりたいんです。一番最初の絵なのに、こんなにも世界観を築けるんだ、ということに憧れています。とくに、よー清水さんというコンセプトアーティストの方を尊敬していて、こういう人になりたいと思っています。本も出している方なんですけど、ファンタジー系の背景を描くすごい人で、Twitterでも描き方などを公開しているんです。こんな絵が描けて、ゲームにも携われる人になったら幸せですね。

連載を描くような漫画家になるイメージは今のところなくて、クライアントワークで自分を表現できる人になりたいんです。幼少期にゲーム、アニメ、マンガにはまってきて、いろいろなカルチャーが自分の中でミックスされています。

今まで自分が見て聞いたものを1つに表現できるコンセプトアーティストは、素晴らしい職業だと思っています。そのためにはゲーム領域で学び、プログラミングとかもできるようにならないといけません。今は中高に比べてマンガを読むより、ゲームをしている時間が長いですね。領域を変えてゲームを学ぶことも考えていますが、今は自分が好きなものを突き詰めて勉強して、なりた職業に向けてがんばっている最中なんです。



↑スケジュール帳
課題の締め切りや賞の締め切り、遊びに行く予定などすべてが詰まっている。



↑ダークソウルのアートブック
大好きなゲームのアートブックで中身が最高にかっこいい。

Teachers at Work!

東京メディア芸術学部にて在籍している講師たちを紹介するページ！
学校での活動のほか、外部での仕事が多いのが本学の特徴でもあります。



いのうえ こうき
井上幸喜 教授

Profile

『クローンス・ゲート-九龍風水傳-』企画、アートディレクション、
キャラクターデザインその他30タイトル以上のゲームに携わる。
現 有限会社ジェットグラフィクス代表取締役社長
株式会社JETMAN代表取締役社長

ゲームに興味がなかった自分

私が宝塚大学と関わることになったのは、四国で講演会を行っていたときに今の川村先生とお会いしたのがきっかけでした。当時、宝塚大学の宝塚校が新宿に出てくるようになったときに、東京での講師を探していたんです。そのとき新宿区は「教育特区」として、産学共同の新しいあり方を模索していて、当時も今も珍しい、大学と企業が同じ場所にいて連携することを実現することができました。オフィスもガラス張りにして、オフィスと教室が行き来できるような空間にしました。弊社で働いているスタッフの半分は、ゲーム制作の仕事しながら教員もやっています。

私がゲームを始めたときは、プレイステーションが始めた頃。SONYに入社して、もともと3DCG制作や映像制作をやっていた。そこからゲームを作らないか？という話になりました。それまではアーティストのMVとか、映像分野でCGを作っていたんです。当時ゲームに興味はなかったんですけど、会社命令でゲームに行くことになりました。あまり興味がなかったからこそ、「ゲームって一体なんだらう」という視点で客観的にゲームを研究していました。その経験が今すぐく役に立っています。競合他社(任天堂とかSEGAとか)の特徴をいろいろ調べて、

SONYの立ち位置を考えていました。スマートでかっこよくて、音楽が聴けるニューマシン。企業のブランディングに近いかたちで加えてきたのは貴重な経験でしたね。

当時は「マルチメディア」という言葉もはやされている時代で、「CDI(CDインタラクティブ)」という音楽をかけながら、「なかをする」ということを考えていました。そこで生まれたのがプレイステーションだったので、SONYからすればプレイステは「家電」なんです。テレビと人をつなぐデバイスで、お家のエンターテイメント。新しい時代の幕開けでした。

シナリオがゲームのすべて

SONYでは5年以上にわたって1本のゲーム制作に携わりました。その後独立し20年経ちました。「Jet graphics」と「JETMAN」という2つの会社をやっている「Jet graphics」は映像制作、CG制作を主にやっています。そこから派生して「JETMAN」はエンターテイメントとは違ったユーザーインターフェイスやユーザーエクスペリエンスに特化した仕事をしています。小さな会社だからこそできる、さまざまなソフトの開発や企業と連携して制作する事例が多いです。自分たちだけでつくる、インディペンデントなゲームも数点作ってきましたし、世の中に新しいゲームができる前の開発段階をお手伝

いすることもあります。

学校では1年生に「シナリオ」、2年生に「キャラクターデザイン」の授業をしています。この3つは私の中で繋がっていて、「シナリオ」をまず勉強する理由は、この大学に入ってからプロとして活動するための「自分シナリオ」を描けないと学び始められないからです。シナリオとは設計図でもありフローチャートでもある。それを短いセンテンスにして、台詞にまで落とし込めたらもっと具体的にたっていく。そういう考え方でシナリオを教えています。ゲーム的なシナリオというのは「誘導」なんです。ゲームの中でも「なにかしてください」と指令があればやりやすよね。やらないうちに進まない。誘導の必要性がわかれば、人を動かすこともできるし、なにかものを作ってデザイン的に誘導できたりもする。だからシナリオが基礎になるんです。

そのあとに「企画発想プレゼンテーション」で企画書を書いてもらいます。企画書もシナリオと同じで、人を動かすためのものです。そのあとにやっとキャラクターデザインが来る。キャラクターデザインは絵が重要だと思われがちなんです。実は「設定」さえあれば絵面は流行りのものを起用すればいい。絵が得意な人も「設定」を知ること仕事の幅も広がってきます。

業界の後輩を育てること

学校でやっていることは、実際のゲーム制作の現場で役に立つと思っと思っていますし、学生時代からしつかり学んでいくべきだと思います。ただ大学で教えて終わり、ではなく、ぼくたちの夢は「業界の後輩」をつくることなんです。長くゲーム業界で活躍できる人材を育てることを今は使命として感じています。テクニクだけじゃない、ソフトウェアを覚えることが目的になると行き詰まってくるので、モノを想像する考え方を大切に業界で長く活躍できる人をつくりたいと宝塚大学では思っています。

昔私は普通の社会人とは違った格好をしている人間でした。現在学校で先生をやっている、と馴染みのある友達に言うと驚かれます。そんな自分がなぜ先生をやっているか、それは業界を見ていて後輩が育たない現状をみたんです。この業界に入りたいたいと思う人たちに向けて「新人育成」という観点でいろいろな場所で講演をしていました。運良くそのときに出会ったのが宝塚大学だったわけです。アットホームで親身になって教えてくれる大学だからこそ、個人を尊重し合って、未永い付き合いができるようになっていきたいと思います。

今夏発売予定のPS4 PSVRソフト
「クローンスゲートVR朱雀」画面

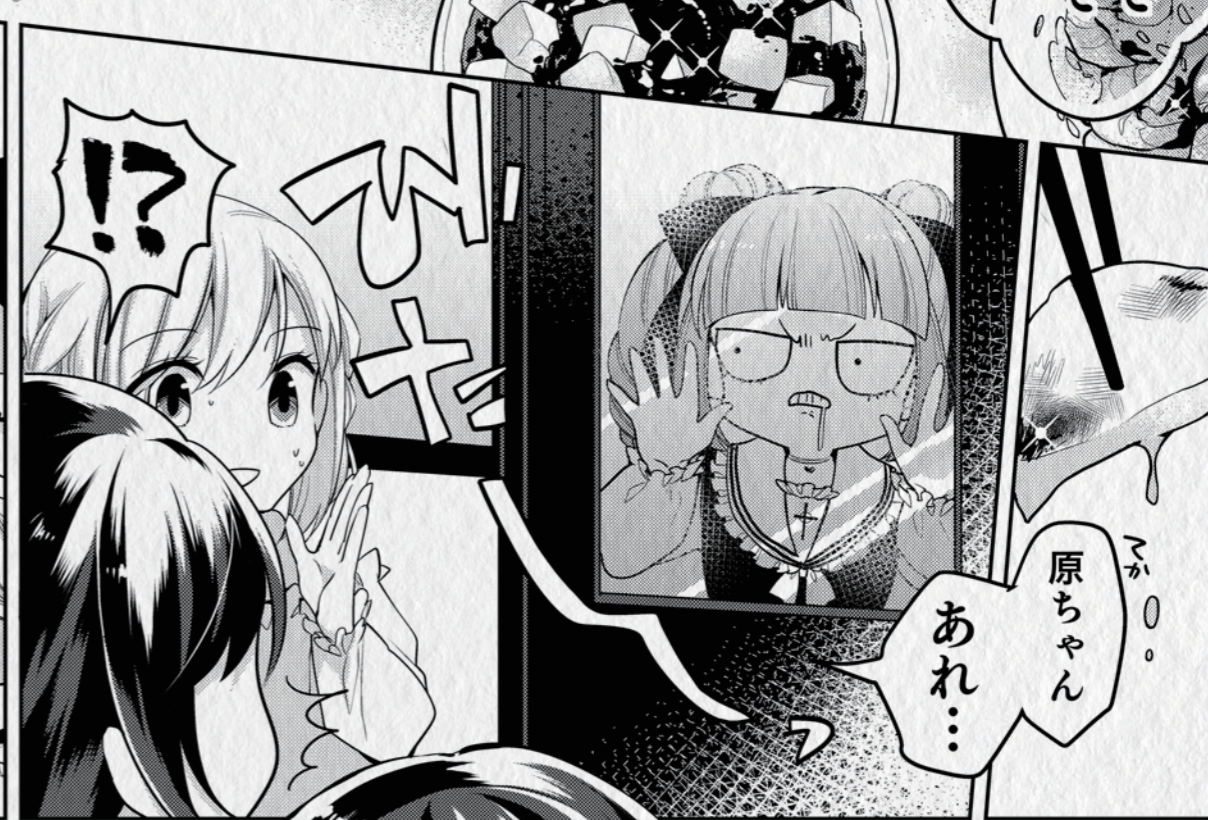


© JETMAN Inc. All Right Reserved.
© Sony Music Entertainment(Japan) Inc.



はらぺこ 新宿食い道楽

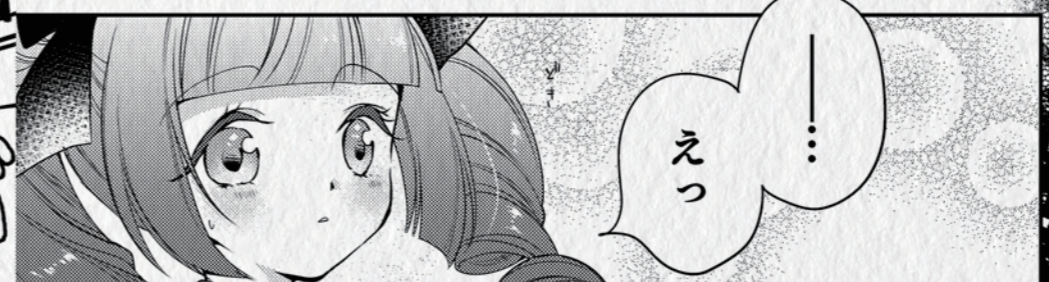
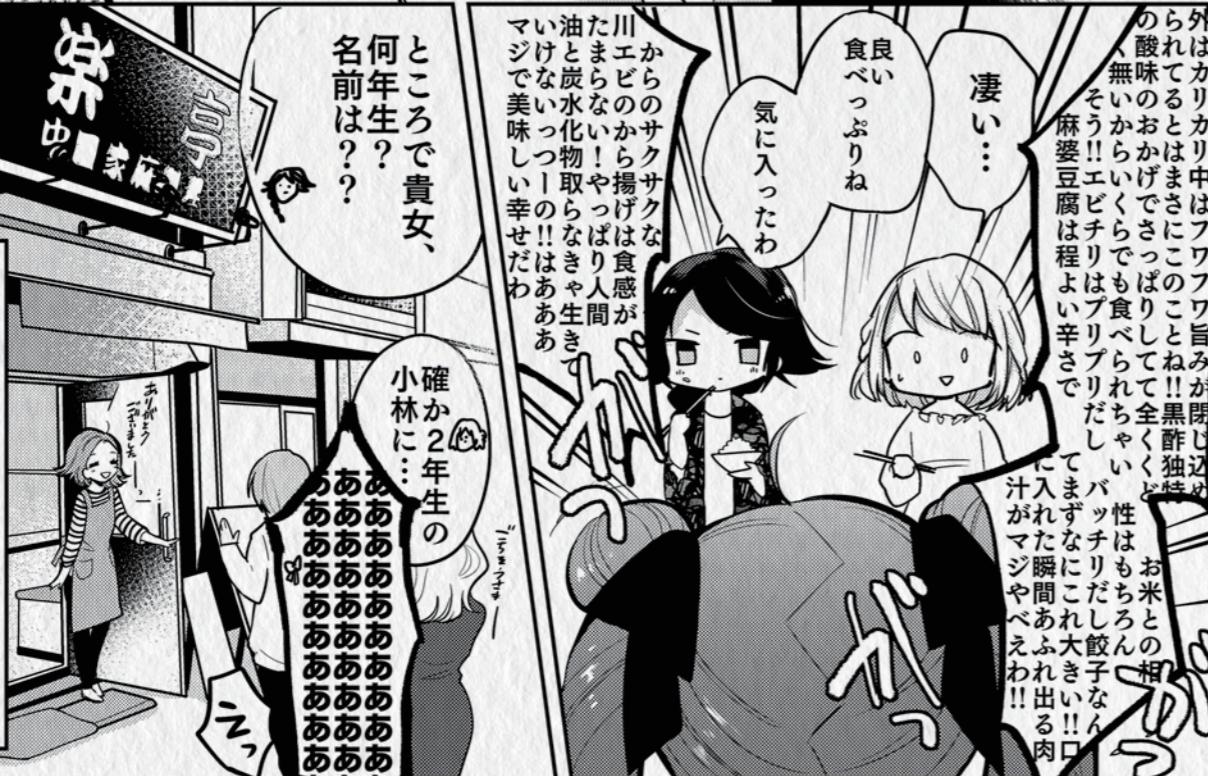
第2話 ママシ



宝塚大学の原ちゃんとかとベコりんが大学近くの美味しい飲食店を紹介します!



中国家庭料理 楽亭
新宿区西新宿7-9-15
ダイカンプラザビジネス
清田ビル1F
昼 11:30~15:00
夜 17:00~24:00
大学から徒歩2分



HOT TOPICS

アニメーション領域 芦谷耕平専任講師の タイ・バンコク 講演出張記

去る3月22日から24日の3日間、タイのバンコクでアニメーション領域の芦谷耕平専任講師が、日本のアニメーションに関する講演を行いました。



▲タマサート大学の学生たちと。

22日はバンコクの超有名国立大学、タマサート大学ランシットキャンパスで講演ワークショップを開催。現地の日本のアニメやゲームなどに興味のある大学生たちが、熱心に講演に耳を傾けていました。芦谷講師は、「今回のご招待を頂いたことは、宝塚大学代表として、また日本のいちアニメクリエイターとして大変光栄であるとともに、日本のアニメが海を越え愛されているのを肌で感じる事が出来ました」と好感触を得られたことに感激していました。

当日は、同じく講演されていた「ズートピア」「モアナと伝説の海」などのスタッフとして参加しているデイズニースタジオのアーロン氏とも交流でき、充実の訪学ということでした。

3.22
WED



▲BICDでの講演の様子。

3.23
THU

翌23日はバンコクが世界に発信する一大国際デジタルイベント「BICD (Bangkok International Digital Content Festival) 2017」にて「漫画からアニメ化する技術と原作とのコミュニケーション」ジョジョの奇妙な冒険」を例にとり、「コミック原作アニメの守るべき重要ポイントと大ヒットに至る可能性を語りました。

当日の芦谷講師の発表にはタイ全土から訪れたアニメ・マンガファン200名以上の参加者があり、「多くの皆様のご協力のおかげで宝塚大学の事も、そして何より日本のアニメの素晴らしさをお届け出来たと思います」と、初の海外講演の手応えを感じていました。



小断

© 荒木飛呂彦 & LLC / 集英社・ジョジョの奇妙な冒険 SC 製作委員会

タイでも「ジョジョ」、取り分け承太郎の人気は断トツだったようで、仗助、露伴や吉良などジョジョアニメ最新4部のキャラを好きだと言われた時が、最新作も海を越えて届いているんだと実感できて嬉しかったとのこと。

高田美苗講師と卒業生のオチマリエさん 二人展を開催！

5月5日～27日、高田講師と卒業生のオチマリエさんの二人展「M展」が八丁堀「アート★アイガ」にて開催されました。オチさんは現代美術で活躍中の作家で、今回は新作の展示。高田講師は旧作のタブロー・銅版画を出品しました。

今回開催に至った背景としては、以前オチさんが同ギャラリーにて個展をされた際に高田講師が会場を訪ねたことがキッカケ。ギャラリーのオーナーがデパートの美術画廊に勤務していた際に、北見隆教授の展示を担当されていたことや、高田講師のタブローを気に入ってくださったことなど、何かとご縁があり実現しました。



新宿区の健康づくりに関する イベントのチラシをデザイン

デザイン表現研究室の学生が、新宿区主催の健康づくりに関するイベント「第1期ウォーキングマスター養成講座」の概要と、第1回公開講座「エイジングを愉しむ秘訣」のチラシをデザインしました。

東京都新宿区健康部健康づくり課とは、健康づくり普及啓発に関する協定を平成28年12月26日に締結しており、本学部は健康に関する情報の効果的な普及啓発に協力しています。今回は上記イベントにおいて、楽しさを伝え集客できるようなデザインを提案。定員人数を上回るご応募をいただきました。



水鳥ここん、フランスへ進出！

2016年12月から始まった、げたの製造販売などを行う株式会社水鳥工業(げたのみずとり)との、商品擬人化・メディア展開プロジェクト。「世界中の方にもっとげたを知ってほしい」との願いから、本学との連携により、自社商品の認知度・イメージアップを目指しています。

同社が5月14日、静岡市と姉妹都市であるフランスのカンヌ市で開催されたイベント「カンヌ市夏まつり」に出展しました。展示ブースには擬人化キャラクター「水鳥ここん」のキャラクターカードのほか、登場する漫画「はらぺこ静岡食い道楽」のフランス語バージョンも発表されました！



▲バンコクの有名寺院、ワットポーを観光。

3.24
FRI

講演を終えた滞在最終日には、コーディネートの方々の案内で現地を観光。

芦谷講師は今回の出張旅行について、「アジアが好きなのは街中の雑多感。インドもカンボジアもそうでしたが、適当なか細かなんだか分からんごちゃごちゃ感が気に入りました。

タイに訪れるのは2度目ですが、まず空港ホテル間でホテルリムジンの送迎があり驚きました。9年前友人とバックパッカー同然で観光で訪れた時から、出世したなあ…としみじみ感じました。

そして、今回の最大の収穫は様々な面で膨大なインプットが出来た事。初の単独海外渡航で、非常に大きな財産となりました。」と結んでいます。



6月のオープンキャンパス

【日程】6/18(日) 【時間】13:00-16:00

【場所】宝塚大学 新宿キャンパス

13:30-14:30

GAMKIN株式会社 代表取締役 沖永賢吾氏による特別講演

「ゲーム業界で働きたいキミへ」

非クリエイターの道を歩んできた沖永さんがどのようにしてゲーム会社をつくり、自社オリジナルゲームの開発までに至ったのか、自身の半生を振り返りながらお話いただきます。

14:30-16:00

Maya、Unityを使ったVRコンテンツ制作体験

スマートフォン用のVRコンテンツを制作します。

Mayaを使って画像をロボットの3Dモデルに貼り込み、Unityを使ってVRコンテンツ化するという、一連の制作の流れを体験できます。

受験対策セミナー

【日程】6/18(日) 【時間】10:00-12:00

【場所】宝塚大学 新宿キャンパス

AO入試(作品評価型)の「学科共通作品講座(デッサン)」と「領域選択作品」の解説セミナーを実施します。

※本講座の制作作品は「学科共通作品」として提出可能です。参加希望の方は、HPよりお申し込みください。



編集後記

日中は真夏日かと思いきや夜は少し肌寒い、そんな日が増えてきましたね。皆様は寒暖差で体調を崩されてはいないでしょうか。

今月の特集は、宝塚大学マンガ領域を卒業し、漫画家として活躍する先輩方の作品書評でした。ファンタジーから日常系まで、幅広いジャンルでご紹介していますので、気になる作品がありましたらぜひ書店で探してみてください!!

授業潜入では創造基礎に潜入してきました。毎年1年生が揃って参加するこの授業は、その年毎の特色が出るのも魅力の一つです。

NEWS LETTER 編集部

Editor 金澤 英樹 (本学職員)
ミネシゴ (フリーライター)
宇部 佑哉 (本学職員)
宮幸 仁美 (本学職員)

Art Director 渡邊 哲意 (本学准教授)

Designer 松原 麻友 (4年)
石原亜矢子 (4年)
大泉 夏紀 (4年)
木村 奈央 (4年)
吉田咲也花 (2年)

『はらべこ新宿食い道楽マシマシ!』
作 画: あゆ丸 (大学院2年)

表紙テーマ『イザナギ』
作 画: 市川昌紀 (3年)



創造基礎って
どんな授業?

五 感をフルに活用して創造や表現における根本的、かつ総合的な演習を行う全く新しい概念の基礎授業です。社会人として、クリエイターとして必要な基本的知識を身につけるため、創る楽しさ、素材の発見、感覚の開発などを目的に新入生全員が領域の垣根を越えて同じ授業を受講します。同時にチームワークやコミュニケーション能力のアップにもつながっています。

この授業で身につく力

創造と表現を通した「質感(texture)・素材(material)・表現媒体(medium)」の独自の視点の発見をし、ものづくりの楽しさを実感します。「何のために」「何について」という課題意識を自ら持ち、グループでも共有したうえで、「どのように」という解決の方法も意識して行う力を養います。

この日の授業内容

取材日は課題のプレゼンテーション。
各班ごとに、グループ制作した壁画をアピールしていました。

潜入した編集委員の感想

同じ「喜びの舞」をテーマにした作品でも、班によって全く違う作品になるのが発表を見て面白かったです。グループの人とコミュニケーションを取りながらの制作は、いつもとは違った発想が飛び出してくるのでお互いに良い刺激になり、その後の制作にも活かすことができます。



北見隆 教授
イラストレーター。
装丁、挿画: 赤川次郎『三毛猫ホームズ』シリーズ、
辻村深月『名前探しの放課後』
著作:『夢から醒めた夢』他