

NEWS LETTER 81

2017
TAKE FREE

News Letter

vol.81

2017年9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

業界のキャリアアップ講座
OPEN CAMPUS 特別講義!

Student!! 解体新書!!
神保 美貴 さん

Teachers at Work!!
渡邊 哲意 准教授

マンガ連載
『はらぺこ新宿食い道楽
マシマシ!』第5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

ミニ
オープン
キャンパス 9/16(土) | 10/21(土) | 11/25(水)

【時間】 13:00 ▶ 16:00



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 ≡

OPEN CAMPUS 特別対談!!

Student! 解体新書!

神保 美貴 さん

Teachers at Work!

渡邊 哲意 准教授

連載マンガ

『はらぺこ新宿食い道楽 マシマシ!』
第5話

HOT TOPICS

授業紹介



▲安藤雅司氏によるライブペイントの様子。



『君の名は。』作画監督

安藤雅司氏の講義

『君の名は。』作画監督

安藤雅司 × 月岡貞夫

アニメーション作家

アニメーションの魅力とは？『もののけ姫』『千と千尋の神隠し』『君の名は。』の作画監督を務めた安藤雅司氏と、学生時代の師匠にあたる月岡貞夫特任教授によるトークセッションが行われました！

安藤 『風の谷のナウシカ』が大好きで、月岡先生のもとで学び、ジブリでアニメーターの仕事をして今に至ります。

月岡 面接で、私の似顔絵をその場で描くように言ったのを覚えてます。安藤さんは宮崎作品をよく観察していて、模写力があり、アニメーターの素質を感じました。

安藤 アニメーターは、あくまで物語が主で、キャラクターたちにどう演技させるかを考える仕事です。作品を監督と同じくらい深く理解しなくちゃいけない。葛藤が多く、全ての作品に完全に満足したことはないです。

月岡 一般的な、長いカットでキャラクターを動かすアニメと違い、『君の名は。』は1カットがかなり短いものを多く繋いでいましたね。

安藤 新海作品の特徴はそこにあります。アニメというより映画らしい作品を作ろうとしている。短いカットの中で、キャラクターの感情を表すために目線や目力を意識しました。

月岡 安藤さんが宮崎作品を好きだったのと同じで、私は手塚作品を愛していました。その結果、顔の作りは単純に、身体の形や動きに特徴を持たせる作品が増えました。

安藤 何かが好きならそれとにかく触れ続けるといことが大事です。『あのテイストはどうやって再現できるのか。』を考え続けることがスタートです。

月岡 好きならば、模写や真似をたくさんして、技を磨くことを今の高校生にやって欲しいと思います。夢中になることで道は拓けますから。



一流女性クリエイターによる、女性クリエイターのための 業界のキャリアアップ講座

『ジョジョの奇妙な冒険ダイヤモンドは砕けない』キャラクターデザイン・総作画監督

『キラキラ☆プリキュアアラモード』キャラクターデザイン

西位輝実 × 井野真理恵

『ジョジョの奇妙な冒険ダイヤモンドは砕けない』キャラクターデザイン・総作画監督の西位輝実さんと、「キラキラ☆プリキュアアラモード」キャラクターデザインの井野真理恵さんをゲストにトークセッションが行われました！

西位 幼少期からとにかく楽しく絵を描いていました！当時はエヴァンゲリオン黄金期で、高校卒業後も絵の道を選んでアニメーターになりました。

井野 私は当初、絵を仕事にすることは考えてなくて。でも「アニメを学んで何かできることがあるのなら」と思って自分を信じて進学しました。

西位 絵はコミュニケーションツールなんです。最終的にはお客さんに届けるものですし、周りの人に見てもらおうのが1番上達の近道。

井野 私は一人でずっと描いていたなあ。高校に入ってから絵が好きなことが周りに広まって、友達から頼まれて描くようになりました。

西位 ジョジョの現場には多くの女性が働いています。かっこいい男の絵は、女が描きたいみたい。女性で良かったと思ったのは、男同士の体育会のような仕事のノリから抜けられたことかもしれません。

井野 それはありますよね。

西位 これからクリエイターを目指す人には、英語を使えるようになっておくといいですね。アニメ文化は海外でも人気なので、これから海外での仕事が増えてきます。

井野 私はオーディションでキャラクターデザインの役職を勝ち取りました。女の子はチャンスが来ても「私なんて…」と断ってしまうことが多い気がします。ダメ出しに屈せず、やりたいことがあるのなら、いつでも飛び出せるように準備しておくのが大切です。

西位 女性ならではのスキルを活かして、これから業界を引っ張っていくような女性クリエイターがたくさん出てくると思います！



Student! 解体新書!

東京メディア芸術学部^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!

じんぼみき 神保美貴

1997年生まれ。埼玉県出身。
埼玉平成高等学校卒業。
イラストレーション領域2年。
父親の影響で美術に興味を持ち、絵を描くようになった。趣味はイラストと漫画コスプレをすること。



←リュック
最近新しくしたリュックです。色と多めに物が入るのでかなり気に入ってます。



↑パソコン
去年購入したパソコンです。これのおかげで課題の進みも良くなりました。スマホの充電もこれで済ませています。



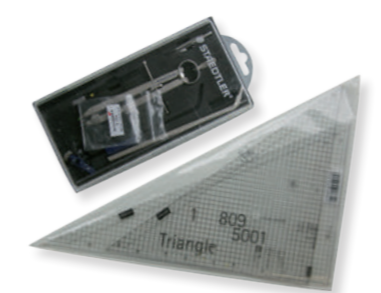
↑ポーチ
主に充電用のコードを入れているポーチです。パソコンを使うようになってからは筆箱同様必需品になっています。



↑ペンタブ
パソコンとセットで購入したものです。これもいつでもデジタルイラストを描けるように持ち歩いています。



↑筆箱
これがないとやっていけないと言うくらい大事なものです。中には筆記用具の他にUSB6本を入れています。



↑三角定規とコンパス
イラストを描く際に必要な道具です。いつでも、どこでも使えるように持ち歩いています。



↑メモ書き用の用紙
課題のラフやメモに使っているB5サイズの用紙です。スケッチブックもあるのですが早く用紙を消費したかったので使っています。

立体物よりも絵を描くことが好きになった

私がイラストレーションに興味を持つことになった原点は父にあります。父が彫刻家として活動しているので、生まれた時からモノ作りの環境は身近に存在していました。幼少期、『風の谷のナウシカ』のメーヴェ(ナウシカの乗り物)をダンボールで作ったのを覚えています。「お父さんでできるなら私にもできるんじゃないか?」なんて思ってたんですけど、全然うまくいかなくて。「ああやっぱり難しいや...。」と(笑)。立体物を作ることの難しさを目の当たりにして、物を作るといことは諦めて絵を描く方向に興味を持つていきました。

いっぽうで、小学生の時は球技に勤しんだり、中学では吹奏楽部でフルートをやったり、いろんなことに手を出していました。でも絵はずっと描いていて、自分の描いた作品を先生に褒められて、プレゼントしてしまうこともありました。

高校では、文芸部に所属。美術部とは違って自分で物語を作って、挿絵も描いて、表紙の絵も描いて一冊の本を生むという作業があります。それが私にはしっくりきたんです。美術部で完全に芸術の世界に入るのには私のやりたいことじゃないと思いましたが、それに、文芸部の仲間とは違ってユニークで、いつも部活の時間が待ち遠しかったです。仲間とアドバイスあって物語を作るのは楽しかったです。そこで表紙を担当した時に、自分の絵にリアリティを感じないことがありました。

それから、資料を集めて、本物に近づける工夫をし始めるようになって。臨場感のある、リアルな絵を意識するようになっていきました。

やりたいのはイラストレーション!

進路選択の際、担任からはやはり大学は美大を勧められました。けれどそれは違う気がしていて、高校2年生頃から悶々としていました。高校生になってからはインターネットも使えるようになり、アニメを見る機会が一気に増えて、多くの作品に触れる中で「こっちはいいなあ」と。リアリティは求めたいけれど、アニメらしさを残したい、という気持ちの心の中で混ざっていました。そんな時に、大学案内のパンフレットで宝塚大学の存在を知りました。それを見て自分の求めていることと、この学部のイラストレーション領域が完全に一致したわけです。他の美術系の大学は「専攻」というのにとらわれて堅苦しい気がしていました。でも、宝塚の在学生の作品を見たときにそれぞれの個性が作品に現れているように感じました。ここはいろんなことができる、学生がしたいことをやらせてくれる、学生の描きたいように描かせてくれるというところがわかり、自由な校風が魅力的に感じたのです。

実は入学前、アニメーション領域とイラストレーション領域で迷いました。就職のことを考えるとアニメの方が有利だと聞いたこともあったので。イラストの領域だと、デザイン方面に

進む人もいるみたいですね。でも私は小さい頃から絵を描くのが一番好きだったから、もし他の仕事に手をつけることがあっても、イラストレーターの仕事をするのが一番の夢です。高校時代のこともあって、挿絵を描く仕事がしたい。憧れは「マツオヒロミ」さん。ほんわかした雰囲気、形に狂いがなく、遠近感なども不自然じゃない絵。あんな絵が描けるようになりたいと、画集を買ったり調べたり勉強しています。

宝塚はなんでもできる大学

大学生活はめちゃくちゃ楽しいです! 現在コスプレサークルに入っていて、サークルには領域関係なく仲間が集まるので、マンガ領域やゲーム領域の友人と一緒に楽しく過ごしています。

イラストレーションの授業は何をとっても面白いんです。こだわり始めるとキリがなくて、課題に追われて大変なこともあるけれど、振り返ってみると全部楽しい。1年生では手を動かして基礎を身につける授業が多く、2年生になってからはPCで作品を制作する授業なども受けています。ゲームやマンガの領域の講義を受けることもあります。これからは、同人誌を制作してコミケなどで売ったりして、自己満足でもいいのでそんな経験をしてみたいです。原点は父にあります。文芸部時代を経て宝塚大学と出会って、今やりたいことはたくさんあります。何事も躊躇せず、チャレンジしていきたいですね。

Teachers at Work!

東京メディア芸術学部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。



わたなべてついで 渡邊哲意 准教授

Profile

宝塚造形芸術大学(現宝塚大学)造形研究科情報デザイン専攻博士課程修了。博士(芸術学)
大学院在学中に映画「ウルトラマンゼアス2」光線CG制作チームディレクターとして参加。04年、京都高台寺春の特別拝観にて「四神相応」演出映像を担当しプロジェクションマッピングの先駆的事例を発表。

技術を取り入れ、教え、引き継ぐ

高校時代から演奏会の演出はほとんど私が行っていたので、そのノウハウも知識もあり、携わる仕事はエンターテインメント系が自然と増えていきました。学生時代の同級生でもあり本学非常勤講師のヴォーカリスト伊丹谷良介氏と中国にマネジメントとして同行した時、音響・照明にも興味を持って、自然と機材や仕組みを覚えてしまったんです。それからそのノウハウを学校に持ち帰って、機材を買って学生に教えました。そんな風に、私が知った技術は学生に惜しみなく教えます。学生は教えたことは大体できるようになるんです。新しいこと、新しい技術に魅力を感じるので、私はその新しいことにどんどん挑戦していき、還元したい。だからこそ新しい仕事をする。あとは学生たちに教えて、彼らが受け継いでいけばいいのですから。「新しいこと」というのは賞味期限があるもので、早く取り入れて受け継がなければ、どんどん古いものになっていきます。

外とつながりを持つと得られるもの

宝塚大学で教える中で、学生たちには社会とつながることの良さを教えたいと思っています。基礎や座学はもちろんのこと、クリエイターとして外に出て、現場で実践を積み重ねてあげたい。私自身、外とのつながり

の中でデザインの仕事を覚えていきましたから。卒業しても、その時の外との繋がりを生かして仕事ができればいいなと思っています。

私の地元、鎌倉の由比ヶ浜で開催される「鎌倉いちば」というイベントにも毎回学生を参加させています。「似顔絵缶バッジ」というものを企画して、似顔絵を描いて缶バッジにしてあげるんです。そうすると、子どもたちは「自分の物」と認識して喜んで身につけます。それは学生たちにとって、自分の描いたものが誰かのプラスなものになっていくのだということを実感するきっかけになるんです。そういうことは授業の中で感じることはできません。自分の描いたものの価値を知る、自分の需要を体験させてあげたいんです。

東日本大震災の時に、新宿区に滞在している時期がありました。被災者の方たちのケアを目的とするイベントにも似顔絵描きを提案し、それがきっかけで新宿区とも繋がりが始まりました。街にも大学のことが発信されて、いろんなイベントに呼ばれるようになったんです。また、昨年から新宿区の「健康部健康づくり課」と協定を結び、デザインや企画も担当しているほか、静岡の下駄製造会社(株)水鳥工業とも協定を結び、キャラクターデザインを行うなど、様々なきっかけから外部と関係を作り、学生を巻き込んで活動しています。学生はどうして私達が都心新宿で学んでい

るのか、というのを地域や企業とつながることから、自覚できるようにしたいと思います。

宝塚大学生にしかできないことを

学生たちには、自分で見つけた課題にどんな取り組みでいってほしいと思います。授業課題ばかりに追われるのではなく、自身の考えを持って課題に取り組んでほしい。今の学生たちは、世界を知らないだけで、知りさえすればきっと挑戦して、やればやるほど上達できる力を持っているんです。だから私には、彼らの知らない世界へ連れだし、知らせる役目があると考えています。いろんなことを体験させて、紐付けていくことが必要です。

ここで学ぶ学生たちの特典は、表現領域を広く持つているということ。絵やマンガだけに縛られることなく、自分の持っている表現の武器を合わせていけばさらに新しいものが生まれていく。軽音と絵画が好きなら、演奏しながらライブイベントの演出表現をしたり、ダンスが好きなら、それに自分で照明の演出を考えることもできる。自分の専門以外とつながりを持つこともできる。もっと複眼的に物事を捉えて活動できる。そういったデザイン感を持った学生を育てたいですね。

やってきたことは全部つながる

私自身、宝塚大学の卒業生で大学院に進んだ後、助手を経て教鞭を取るようになりました。実は宝塚大学の中で一番長くいる教員なんです。今は准教授として教えながら、外部でも活動しています。「デジタル掛け軸」という、建物にデジタル映像を投影するイベントの監督と設定を行ったり、アーティストと一緒に舞台を手がけることもあります。台本を自ら書いて、演出に関すること全ての役割を担ったりもします。

学生時代からデザインの仕事に携わっていて、1994年あたりからすでにMacのPCを操作していました。そもそも宝塚大学に入学したのは、車のデザインをしたかったからです。大学院でCGの第一人者の大村皓一先生の指導を受けて、CGと映像の世界に。その知識を身につけながら舞台やイベントの演出仕事をするようになっていきます。高校時代の吹奏楽部の経験(高校3年時に日本代表でヨーロッパ遠征)で音楽と舞台に関する知識はありましたし、コンピュータのスキルを活かして、デザインと空間演出を手掛けるようになったのです。今までやってきたことが、全部つながった感覚になりました。

渡邊先生が携わった作品



小田原城に映像が投影されたデジタル掛け軸当日の様子。



プロデュースした静岡の下駄製造会社の擬人化キャラ。



私の好み
焼きそばを
半分わけて
あげよう!

ペコ先輩……!



そんな落ち込んでる
浅葱くんには……!

ラムネ
お待たせ
しました

ネギぶっかけ
肉玉そば
(お好み焼きと)

まきもり

デカ!



はらぺこ 新宿食い道楽

甘いものしか
食べられないと
いうのが嘘だと
知って

落ち込んでる
わけね

親友だと思っていた
ペコりに
顔も名前も憶えられて
いなかった上に

ふーん、それで



外はカリカリで中の
キャベツは甘くて
ふっくらしてて食感が
楽しいね!

私、広島
のお好み焼き
大好き!

めちやくちや
ウマイです!

大きいから1枚で
お腹いっぱい
になっちゃい
ますね!

あと、



ワケギくん

アサツキです!!

はっきり
言い過ぎ
だよ
原ちゃん

浅葱くん!
そーゆー
ときはさ……!!



今度ペコりん
連れてきて
あげたら
喜ぶんじや
ないかな!

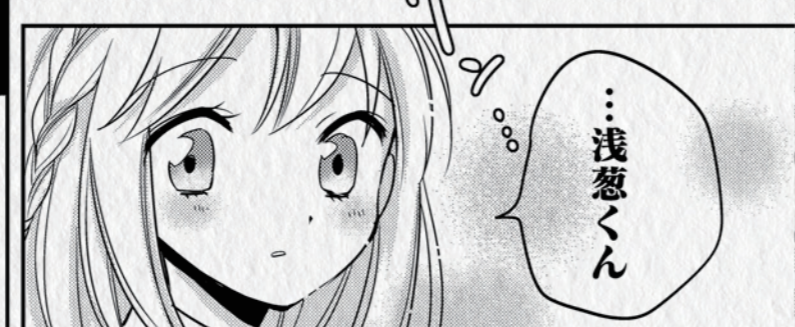
……え?

浅葱くん……



ペコ先輩が
わけてくれた
お好み焼きが

一番
美味しい
です



……浅葱くん



美味!

よかった~!

美味いものを
いっぱい食べて
元気出さなきゃ!

肉玉そば
お好み焼き

マホ? 宝塚大学の原ちゃん(と)とペコ(と)とペコりん(と)と浅葱くん(と)が
大学周辺の美味しい飲食店を紹介します!

広島お好み焼き
ぶち旨屋

新宿区西新宿7-22-34
新宿東海ビル1F

夜
17:30~23:00

日曜祝日定休日

大学から徒歩10分

学部設立10周年を記念し 「オリジナルクロッキー帳」を制作

学部設立10周年を記念して、オリジナルの「クロッキー帳」を制作いたしました。表紙のイラストは、漫画家やイラストレーターとして活躍中の卒業生や在学生6名に担当していただき、それぞれ6種類をご用意。夏のオープンキャンパスにて、ご参加いただいた高校生にお好きな1種類をプレゼントいたしました。本学でしか手に入らない、多種多様な「クロッキー帳」は素敵なデザインで大好評！選ぶのに悩んでしまうほどでした。



HOT TOPICS

ブックデザインの“いま”が分かる 特別講義を実施

7月29日(土)、元新潮社装丁デザイナー高橋千裕氏による、企業のブックデザインの“いま”が分かる特別講義を実施いたしました。新潮社装幀室室長として数多くの書籍を手掛けた高橋氏に、装幀についての考え方、ブックデザインに於けるヴィジュアルイメージ・イラストレーション・絵画についての関係を、豊富な実例を交えてお話いただきました。参加者はこの講義を通じ、作品制作と具体的な仕事について、思考・試行を確かなものにしていました。



アートで癒しを！ 医療機関との協働研究プロジェクトに参加

本学の学生たちが参加する地域実践アートプロジェクト「みなとメディアミュージアム」において、ひたちなか市の恵愛小林クリニックを会場とする展示企画とワークショップのプロジェクトを進行中。1年生が展示の企画説明と作品制作の打ち合わせに参加し、学外における社会実践の経験を深めました。初年次教育科目「創造基礎」で培ったプレゼンテーションスキルを活かして、プレゼンテーションを実施。初年次から長期的なプロジェクトに参加し、主体性を養い、教育・研究の活動を推進しています。



エピックゲームズ今井翔太氏による 「Unreal Engine 4」の特別講演を実施

8月8日(火)にオープンキャンパスにて、エピック・ゲームズ・ジャパン、コミュニティ・マネージャー今井翔太氏による「Unreal Engine 4 (UE4)」の特別講演が行われました。『クーロンズゲート VR suzaku』をはじめ、大手ゲーム会社のメインタイトル開発にも採用されているゲームエンジン「UE4」。本学はUE4のアカデミックパートナーにも参加し、UE4を使用したVRゲームコンテンツ制作や体験授業等を行っています。当日は事例紹介だけでなく、実際に「UE4」を使用した講義に参加者からご好評を頂きました。



合同進学ガイダンス！夢ナビライブ 2017

7月22日(土)、高校生と大学が直接出会う合同進学ガイダンス「夢ナビライブ 2017」が東京ビックサイトにて開催され、本学も参加いたしました。今回の東京会場では、全国から様々な分野の約200大学が集結。イベント参加者はおよそ5万人で、会場は熱気に包まれていました。また、当日の「夢ナビ講義」には、本学の教員4名がそれぞれ登壇し、講義はどの回も300名規模の大ブースが満席で立ち見が出るほどの盛況ぶりでした。



デジタルアートバトル「LIMITS」 学生王座決定戦で3位に!!

8/21(月)～22(火)に開催されたデジタルアートバトル第1回 LIMITS 学生王座決定戦 in EXPOCITYに宝塚大学チームとして3年大久保海祐(アニメーション領域)2年保田虎之助(マンガ領域)2年坪井真子(コンテンツデザイン領域)が出場し、総合3位を獲得しました。LIMITSは直前に決定されたテーマを制限時間20分で描き上げるアートバトル。その過酷な状況下で、スピードや発想力、そしてアーティスト自らの限界が試されるといって、全く新しい対戦型エンターテインメントです。



町あかりのアルバム「EXPO 町あかり」 特典映像を制作

デザイン表現研究室の学生たちと教員が、シンガーソングライター町あかりの3rdアルバム「EXPO 町あかり」(2017年7月26日発売) Amazon限定DVDの購入特典であるアニメーション映像を制作いたしました。本学は2013年より、当時インディーズで活躍していた町あかりのプロモーションに協力しており、今回の特典映像の制作は第7弾となります。今回制作したのは「町あかりが主題歌を歌う、勝手に妄想アニメ魔法都市-witchcraft town-」ED映像です。



東京メディア 芸術学部の これから

9月のオープンキャンパス

【日程】 9/16(土) 【時間】 13:00~16:00

【内容】 教員・先輩とのフリートーク、入試直前相談コーナー ほか

AO入試情報

<作品評価型>

【3期】・AO面談: 9/16(土)

エントリー期間: 8/25(金)~9/11(月)

【4期】・AO面談: 10/21(土)

エントリー期間: 9/25(月)~10/16(月)

・AO面談: 11/25(土)

エントリー期間: 9/25(月)~11/20(月)

<意欲評価型>

【3期】・AOプログラム: 9/10(日)

エントリー期間: 8/25(金)~9/4(月)

【4期】・AOプログラム: 10/15(日)

エントリー期間: 9/25(月)~10/5(木)

9月の受験対策セミナー

【日程】 9/16(土)

【時間】 10:00~12:00

【内容】 AO入試(作品評価型)および推薦入試・一般入試などでの「学科共通作品講座(デッサン)」と「領域選択作品」の解説。

※本講座の制作作品は「学科共通作品」として提出可能です。



ゲームキャラクターデザインってどんな授業?



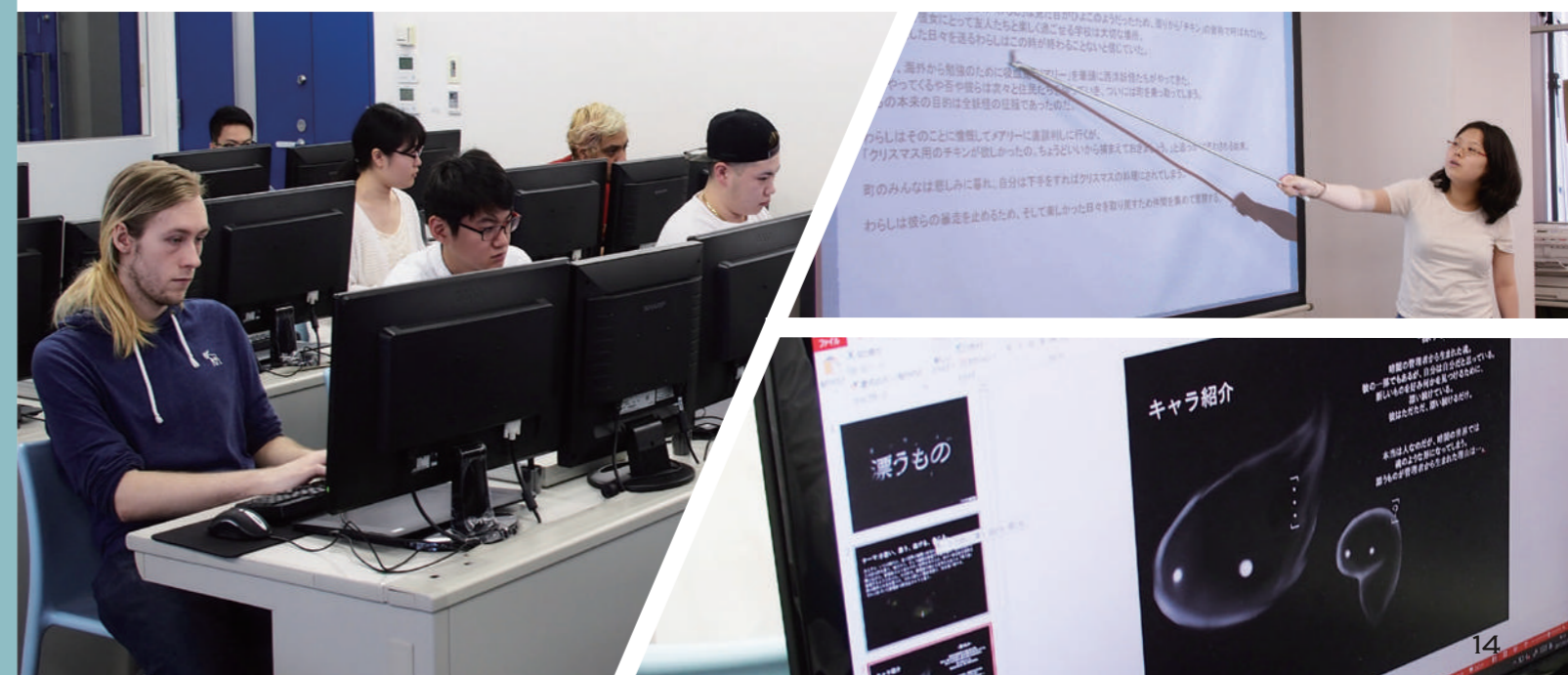
井上 幸喜 教授
ゲームプランナー。(有)ジェットグラフィクス、(株)JETMAN 代表取締役。PlayStation用ソフト『クローンズゲート』の企画・アートディレクション 他

潜入した編集委員の感想
ゲームプレイ時のプレイヤーのこまごまで考えたキャラクターデザインをしていて、漫画やコミックイラストとはまた別の考え方なんだと感じました。プレゼンの仕方からプレゼンシートの作成のコツまで、より良くするためのアドバイスを先生がしてくださっていて、充実した授業内容でした。

この日の授業内容
取材日はそれぞれが作成したゲームキャラクターのプレゼン。全員熱心に発表に耳を傾けていました。

身につく力
Illustrator、Photoshopでのゲームキャラクター作成と3D化、ゲームキャラクター設定と企画シート制作、キャラクター設定書作りを身につけます。

どんな授業?
デジタルコンテンツの世界観や登場人物の性格をアイコンとして表現するともにも、デザインのアニメーション表現の可否にも配慮したデザイン作成。コンテンツにおけるキャラクターデザインの手法を学びます。キャラクターを使った商品展開についても学習します。



編集後記

暑い日が続いておりましたが9月に入り、秋の季節が近づいてきましたね。皆様いかがお過ごしでしょうか。

先月から夏休みが始まり友達と遊びに行ったり家族と旅行へ行ったり方もいると思います!夏休みは満喫できましたでしょうか?

さて、宝塚大学ではAO入試情報が出ています。また、受験対策セミナーも開催しておりますので受験希望の高校生は是非気軽にご参加下さい。

それでは、来月号のニュースレターもよろしくお願致します!



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) |
| | 上田 桜子 (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) |
| | 石川 雄仁 (大学院2年) |
| Designer | 松原 麻友 (4年) |
| | 石原亜矢子 (4年) |
| | 大泉 夏紀 (4年) |
| | 吉田咲也花 (2年) |
| | 山本亜弓那 (2年) |

『はらぺ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『トート』
作 画: 袁 雪 (大学院1年)

