

NEWS LETTER 84

VOL. TAKE FREE

News Letter

vol.84

2017年12月1日発行

宝塚大学 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

クーロンズゲート VR suzaku 配信！
制作の秘話に迫る！

Student! 解体新書！
本橋 怜子 さん

Teachers at Work!
中里 智美 助手

マンガ連載
『はらぺこ新宿食い道楽
マシマシ!』第8話

HOT TOPICS

授業紹介

合格まで1歩リードしたいアナタへ！

入試直前対策講座開講

12/9 土

デッサン講座 (事前予約制)

自己制作作品に必要な「学科共通作品」としても使えるデッサン講座です。

1/20 土

小論文、作文 (留学生) 講座

実技試験の「小論文」、留学生入試の「作文」対象の文章講座です。

10:00~15:30

学科講座 (英・国・数)

学力試験の「英語」「国語」「数学」を過去問を使い、分かりやすく解説します。

面接講座

全ての試験で必須の面接。そのポイントについて解説します。



入試直前対策講座の
事前予約は左のQRコードから
※事前予約を行うと、優先的に受講できます。



交通費補助制度の
申込みは左のQRコードから

交通費補助制度 (事前予約制)

遠方にお住まいの高校3年生の方を対象に交通費の一部を補助する制度を設けています。入試直前対策講座参加の際にご利用下さい。

※定員以上のお申込があった場合は申込を締め切ります。
※交通費補助は参加者本人のみ適用になります。ご家族や付き添いの方は対象外となります。
※交通費補助は1人年間1回までとします。

交通費補助制度対象地域	補助金額
茨城・栃木・群馬・静岡・山梨	5,000円
信越・東海 (静岡除く)	10,000円
東北・北陸・近畿	15,000円
中国・四国	20,000円
北海道・九州・沖縄	30,000円

本学独自の給付型奨学金 (返済不要)

名称	内容	給付額	募集人員
一般奨学生制度	2年次生から4年次生で、学業成績・人物ともに優れ、かつ経済的支援を必要とする者。※過去に本制度に採用された者でも再出願が可能です。	30万円	若干名
特別奨学生制度	1年次生で、出身高等学校長又は中等教育学校長の推薦を受けることができる学業成績・人物ともに優秀であり、かつ経済的支援を必要とする者。	75万円	若干名
創作・研究活動奨励制度	2年次生から4年次生で、作品制作および研究発表等において顕著な成績をおさめた者であり、かつ経済的支援を必要とする者。	10万円	若干名



ACCESS アクセス

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

一般入学選考入試日程

入試区分	出願開始	出願締切日 (当日消印有効)	選考日	合格発表日	入学手続締切日
一般(1期)	平成30年1月10日(水)	1月26日(金)	2月4日(日)	2月9日(金)	2月22日(木)
一般(2期)	平成30年2月5日(月)	2月23日(金)	3月4日(日)	3月9日(金)	3月22日(木)
一般(3期)	平成30年3月1日(木)	3月13日(火)	3月22日(木)	3月23日(金)	3月28日(水)



東京メディア芸術学部

<http://www.takara-univ.ac.jp/>

- マンガ領域
- イラストレーション領域
- アニメーション領域
- ゲーム領域
- メディアデザイン領域



入学願書、
資料請求は
左のQRから

≡ CONTENTS ≡

**クーロンズゲート VRsuzaku配信！
製作の秘話に迫る！**

Student! 解体新書!

本橋 怜子 さん

Teachers at Work!

中里 智美 助手

連載マンガ

『はらぺこ新宿食い道楽 マシマシ!』
第8話

HOT TOPICS

授業紹介



▲クーロンズゲート VRsuzakuを実際にプレイしている様子。

VR体験記

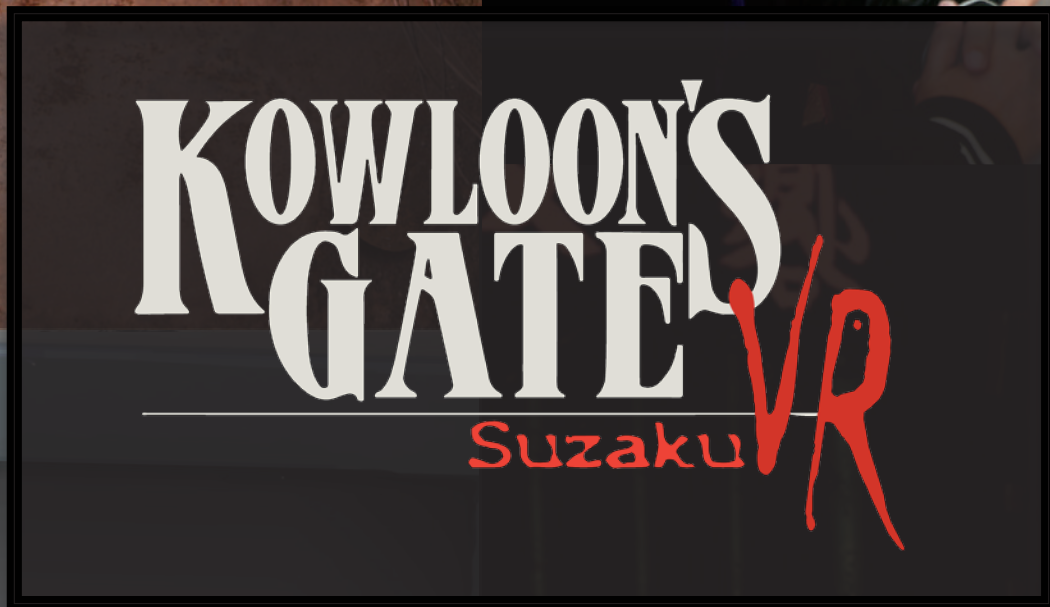
VR初体験の編集部員が、クーロンズゲートVR suzakuの世界を実際に体験してみました。



「初めては酔うかもしれませんが」と井上先生がおっしゃるので不安でしたが、視界の中央にあられる目印を見ながら進めれば大丈夫でした。自分は動いていないのに、画面の中ではほとんど視野が進んでいく、という状況は不思議な感覚です。前後左右から人（ゲームの住人）が自分に近づくと、ヘッドセットが振動して教えてくれます。近くにきたキャラクターたちの表情はリアルで、視線すら感じ、なんともいえない不気味さがありました。クラウドファンディングの出資者たちの写真や名前は、「指名手配」という張り紙や、壁の落書き、看板の中に登場します。どれもクーロンズの世界にぴったりと馴染み、本当にその人もゲームの住人になることができるのだと思うと、羨ましくなってきました。

VRで最も驚いたのは、その奥行き感。遠くまでずっと街が続いているし、見上げれば空は高く、雨がどこからともなく降ってきます。動きに合わせて音も変化します。視覚と聴覚が支配されると、こんなにもリアルに雰囲気を感じ取れるのか、と衝撃でした。

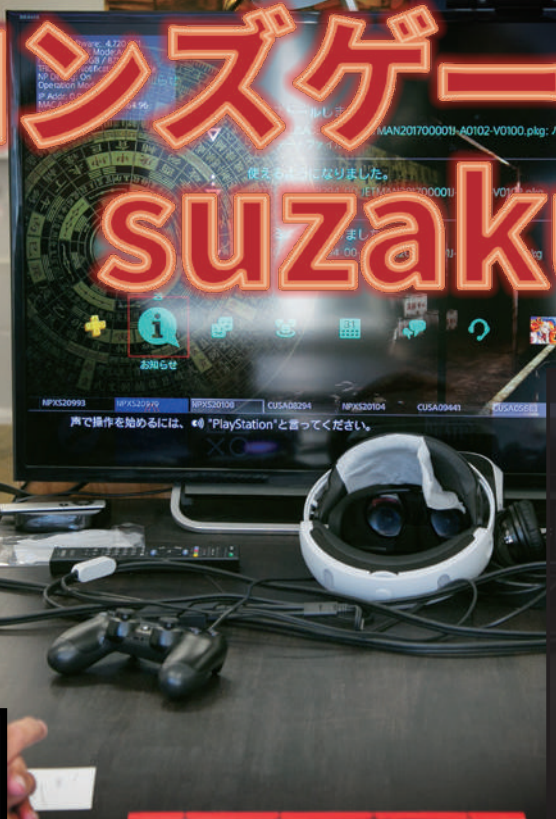
一通り街を歩いて、ヘッドセットを外すと、「現実の世界に戻って来た」という安心感と、今までの感覚がなくなった物足りなさでうずうずしてしまいます。知らない街に、ワープしたような気持ちになることができず。今回は街を歩くのがメインでしたが、これだけで戦ったりするようなことがあったらとてもスリリングだと思いが、リアルな体験すぎて体力が持たないかも……。



クーロンズゲートVR suzaku 配信!

制作秘話に迫る!

10月26日、株式会社ジェットマンからPlayStation®VR専用ゲーム『クーロンズゲートVR suzaku』が発売されました。開発に携わった井上先生から、制作にまつわるお話や、宝塚学生の活躍をお聞きしました!



20 年前に私たちが作った『クーロンズゲート』のVR版になります。今までジェットマンではVRの研究や試作の制作などを5年ほど前から行っていました。VR表現は街中を歩くというのに親和性があるし、プレイヤーにとって没入感のあるコンテンツである気がしました。20年前のバージョンに関わったメンバーが今もこのジェットマンにいて、ちょうど20年を迎えるタイミングで新しいものを作るということになりました。

目指したのは、20年前のゲーム世界。もともとある香港のクーロン城の中を再現したゲームで、当時は動き回って楽しむというのを売りにしていたと思っています。ですから、20年前のバージョンのように、敵を倒すことも戦うこともありません。薄暗い街で、そこに住んでいる人の生活や、街の雰囲気を楽しむ事がメインです。VRの基礎技術もあり、ゲームコンセプトはしっかりしていたので、10ヶ月ほどで完成させることができました。

今回の作品のポイントは、宝塚の学生を巻き込んでクラウドファンディングを成功させたことです。このゲームを作るにあたって、学生は出資者へのリターン素材及びファンページを作りました。出資者は、金額にもよりますがゲームの中に自分の名前や写真、イラストを登場させることができる、という仕組みを作ったんです。その素材の制作にも学生が関わりました。20年前からのファンも多く、なんと合計900人から900万円の資金調達に成功しました。

学生インタビュー



ゲーム領域3年 五十嵐美佐さん:

クラウドファンディングの出資者に対して、ファンページを作りました。作業状況や、お楽しみコンテンツ、また、クーロンズゲートの二次創作品を展示したりしています。エンドロールに自分の名前が出るのは嬉しいです。チームワークを大切に、実際に世にでる一つの作品を作り上げていくのはとてもいい経験になりました。これから、音楽イベントなど、世界観を体感できるような空間作りの仕事に就きたいです。



ゲーム領域3年 仙頭侑果さん:

サイトを学生主体で作るといっているので、それぞれの企画をプレゼンし合って決めました。書記や司会を経験するというのは、授業では減らないことなので、「ゲームを作る。企画する。」という全体の大切な部分を学ぶことができたと思います。クーロンのキャラクターは、ファンや昔からのコーザにとっても愛されています。そんなキャラクターを描けるような、キャラクターデザインの道に進みたいです。狭き道ですが、頑張りたいです。



ゲーム領域3年 森下優香さん:

普段の作品は、課題として、周りの友達に見せるだけで内向きですが、今回は本当に外に出ていく商品で、いい反応も悪い反応も得ることができてとても勉強になりました。VRは現実の世界とはだいぶ離れてしまっていて、私自身酔ってしまいました。より技術が発達して、それが緩和されるようになることも期待していますし、ARのような現実世界も視野に入れたゲームなども発達して色々な人を楽しんでもらえるようになると思います。



ゲーム領域3年 野中悠花さん:

初めは、少し控えめに作品を作っていたのですが、やっぱりファンや出資者の方に楽しんでもらうことを考えて、いつもよりテイストの違った作品を公開したりしていきました。お客さんからは直接見るわけではないけれど、一つの大きな作品の大切な部分を担うことを経験できたのでこの経験はゲーム会社などに所属したら、生かしていきたいです。VRはまだ高価ですが、これからはもっといろんな人に手の届く存在になって、医療現場など様々な現場で役立つと思います。



1997年、香港のイギリス返還をきっかけに取り壊されることになったクーロン城が舞台のゲーム。20年前のバージョンと世界観は全く同じに、提示されるアイテムを見ながら街の中を歩き回る。

商品名: クーロンズゲート VR suzaku
対応機種: PlayStation®VR専用
発売日: 2017年10月26日
価格: ダウンロード版 3,980円(税別)
PS4® テーマ同梱版 4,350円(税別)
新録サウンド付き
ジャンル: アドベンチャー
販売・発売: 株式会社ジェットマン
CERO表記: B(12歳以上対象)
© JETMAN Inc. All Right Reserved.
© Sony Music Entertainment(Japan) Inc.



“指名手配”という名目で出資者の写真や名前が登場する。



学生たちが手がけたファンサイト。ファンにとっては懐かしくてたまらない世界観。

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!

もとはしさとこ 本橋怜子

東京都出身。1997年生まれ。
私立東京立正高等学校卒業。
マンガ領域3年生。
高校の時は漫研に所属。最近は主にカラーイラストを制作している。色んな作品を見るのも作るのも好き。



↑らくがきちょう
中学生の時からずっと同じタイプのらくがきちょうを使っています。絵を描いたりメモ帳代わりにもしています。



↑USB
1年生の時に買ったものです。授業の課題のデータなどが主に入っています。



↑ラムネ
常に持ち歩いています。頭が疲れたり小腹が空いた時に食べます。



↑筆箱とペン
高校1年生の時から使っているシャーペンです。筆箱は太さの違う黒ペンを多く入れてます。



↑ポートフォリオ
授業で作成したものです。これまでの作品をまとめてあります。



↑ファイル
ダリ展で買ったお気に入りのファイルです。主に授業のプリントなどを入れていきます。

宝塚なら、自分の選択肢を増やすことができる

小学生の時、親の勧めで造形教室に通っていました。油絵、水彩画、切り絵や立体物などたくさんさんのものに触れていました。学校の出版物の表紙の絵を描いたりもしていましたね。

初めて漫画を買ったのは中学生の時、それをきっかけにマンガに興味が出ていきました。実は親戚がその方面で仕事をしていて、中学2年生の時にお下がりでペンタブレットをもらったんです。それから、とにかく絵を描くようになり、高校では漫研に所属し、部長を務めていました。文化祭では冊子を作って配布したり、面白い仲間もいてとても楽しかったです。と言っても、やはり出発点の一つの作品を制作する造形教室だったので、キャラクターの絵や背景を描くことが好きで、ストーリーを考えることは少し苦手でした。

大学進学の時、高校の先生からは美大を勧められました。ですが、私は美術を専門にするのはあまり気が向かなかったんです。同じ高校生がものすごいハイレベルなスケッチを教授に見せているのを見て、気が引けてしまっ。それに、手を動かしてアナログの作品を作るよりも、もっとデジタルで作品を作りたいという気持ちもありました。初めて宝塚に来た時、たくさんの種類のイラストがあっ。興味があったのを覚えてます。夏休みに開催された体験授業で松本零士先生や桜木晃彦先生と出会いました。領域を選んでも、別領域に切り替えられるということも知り、「ここでなら、幅広く学びながらやりたいことを見つけられるかもしれない」と思いました。クリエイティブなことを学んでおけば、自分の中の選択肢が増やすことができる。両親も賛成してくれて、宝塚に行くことに決めました。

マンガ領域だけど、イラストが好き

入学後は、イラストもアニメもゲームも、全部の領域の授業を受けてみました。早い段階からペイントソフトには触れていましたが、

Adobeなどのソフトは初心者で、マスターできるようにたくさん勉強しました。

マンガ領域の学生の中には、「漫画家になりたい」という人が多いですが、私はそういう訳でもなくて、ただイラストを描いていたらいいなと思っていました。たくさん授業を受ける中で、イラストの良いところもたくさん知り、「やっぱりイラストを描くのが好きだ」ということを実感しています。漫画とイラストの違いをあげてみると、まず漫画はストーリーを作ることが大変です。それから構図、コマ割りを考えていく行程もあります。また、ほとんどが白黒の漫画なので色を意識することはありません。イラストよりも、動きを効果的に表すことができるのは漫画のいい点だと思います。私は線画を描くのがあまり得意ではなかったし、色も使いたい、そして一枚の絵にストーリーを閉じ込めて集中して描きたい、という気持ちがあったので、今のところはイラストの方が魅力的に感じます。

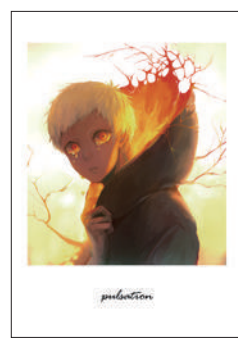
作品のいいところをどんどん吸収する姿勢を

これから宝塚を目指す高校生の中には、絵でもマンガでも、自分の好きな作品をたくさん見て、自分なりの感覚で感じてほしいと思います。アウトプットするためには、まずインプットが必要です。美術館や博物館、もちろんウェブでも、自分がいいと思った作品を見て観察し、真似してたくさん描いてみる。そういうことを続けることで、自分の作品の上達にも繋がると思います。

本橋さんの作品



「赤/金魚」がテーマの作品。昨年の夏、「赤 vs 青展」という合同展示会で展示を行った。



趣味で制作したお気に入りの作品。大学で毎年発行しているマンガ雑誌「NEO」最新刊に掲載予定。



最新のイラスト。文化祭でマンガ領域のスペースで展示した。「童話風RPG/赤・近距離武器」をテーマに制作したキャラクター。

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。



なかざとともみ
中里智美 助手

Profile

宝塚大学東京メディア・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)2012年卒業。
大学院メディア・造形研究科修了。マンガ領域助手。
イラストレーター。

ていまずし、現代のマルチに活動するクリエイターの働き方に柔軟に対応できるようになってきていると思います。学生とも先生ともコミュニケーションをとって、助け合っような様々なアプローチができるようになりましたね。領域を変えることもでき、多くの選択肢を与えられるのはいい環境だと思います。ただ、あれも、これもと手を出し過ぎて、何者にもなれなかったという結果は避けたいですね。

何か一つ極めようとする意思を強く持つ

システムが変わった母校に戻り今の学生たちを見てみると、頭が柔らかいなあと思います。領域をまたいで学び、高性能なデバイスを使いこなす若者はすごいですが、画力の部分を指摘をすると、正直私が在学していた時よりも落ちているように感じます。先ほども話したように、あれも、これもと手を出して一つを極める時間が少ないんです。文化的にもどんどん豊かになって、遊びが増えて、アルバイトをしたりする。そうすると『一つの絵を描くことに対する集中力』や『気力』というのが足りなくなってきたりします。それでも、SNSに投稿すればフォロワーにちよつと評価されてなんとなく満たされてしまう。それではダメなのではないかと思えます。学生の中には、ものすごく上手い作品を作る人もいます。でもそれを見て「わあ、すごいな」で終わってしまう学生には危機感を持ちます。「あんなりたい」「あの人を抜かしてやりたい」

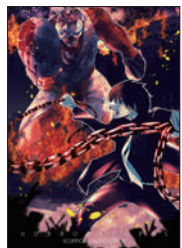
そんな気持ちでどんどん頑張っていくと、言い訳をたくさん作って、発信するのを怖がったり、何か一つを極めるのを諦めてしまうのは残念ですね。

まだ教員としてここに戻って来てわずかでし、今はできることを精一杯やって、背中を見て学生たちに着いて来て欲しいと思います。みんな実はとてもいい作品を描いているのに、自信を持たずにいるんです。たくさん褒めて、まずは私が認めて、背中を押してあげたいと思っています。先輩という認識もまだ少し残っている私だからこそ、どんな学生のどんな姿勢も見逃さないでいきたいですね。

クリエイターを目指す高校生へ

これからクリエイターを目指すなら、たくさんの人と交流して自分のしたいことの知識や世界を広げて欲しいです。殻に閉じこもるよりずっといいことが起きると思います。今の時代、自分の制作物は知らないうちにずっと離れた場所に届いています。世界は想像しているよりも広くて、いろんな人が存在します。「私は人よりうまいから」と天狗になることもせず「私なんて下手だから」と消極的になることもせず、向上心を持ってクリエイター活動をして欲しいと思います。

中里助手の作品



「みるっく」展示用イラスト



シングルファザーで頑張る松平健
TBS放送番組にて使用。※画像はイメージです



オーディションで正座で芋判を彫る北川景子
TBS放送番組にて使用。※画像はイメージです

宝塚は昔『領域』ではなかった

私は、本校の2期生でした。マンガを学び、大学院を卒業してマンガ領域の助手として教える立場になりました。小さい頃から漫画家に憧れていました。両親がマンガやゲームが好きで、買ってきてもらった子供向けマンガを真似して描いたりしていました。中学で漫研に出会い「漫画家になろう！」と夢を追って宝塚に入りました。でも、結局運悪く機会を逃してしまつて、デビューが叶わなかったんです。それから少しして教員になることを勧められました。教えるということに抵抗はなかったし、人と話すことも得意でしたし、教員という立場に立つてみることにしました。とはいえ、最近まで在学していたので、卒業生という目線と、教員という目線を持つて学生と接しています。

宝塚大学は以前『領域』ではなく『コース』という分け方をしていたんです。今とは違って、マンガコースはマンガの必修授業を週の大半受講せねばならず、マンガの先生はほぼマンガコースの学生としか関わりませんでした。ですが『領域』というシステムになつてからは、各領域の垣根がずっと低くなりました。学生は幅広く学ぶ機会を持つことができました。

競馬に行ってきたわ

という訳で今日は
馬肉専門店
ランチよ
皆好きなものを
食べなさい

はらぺこ 新宿食の道楽

第8話 ママシ



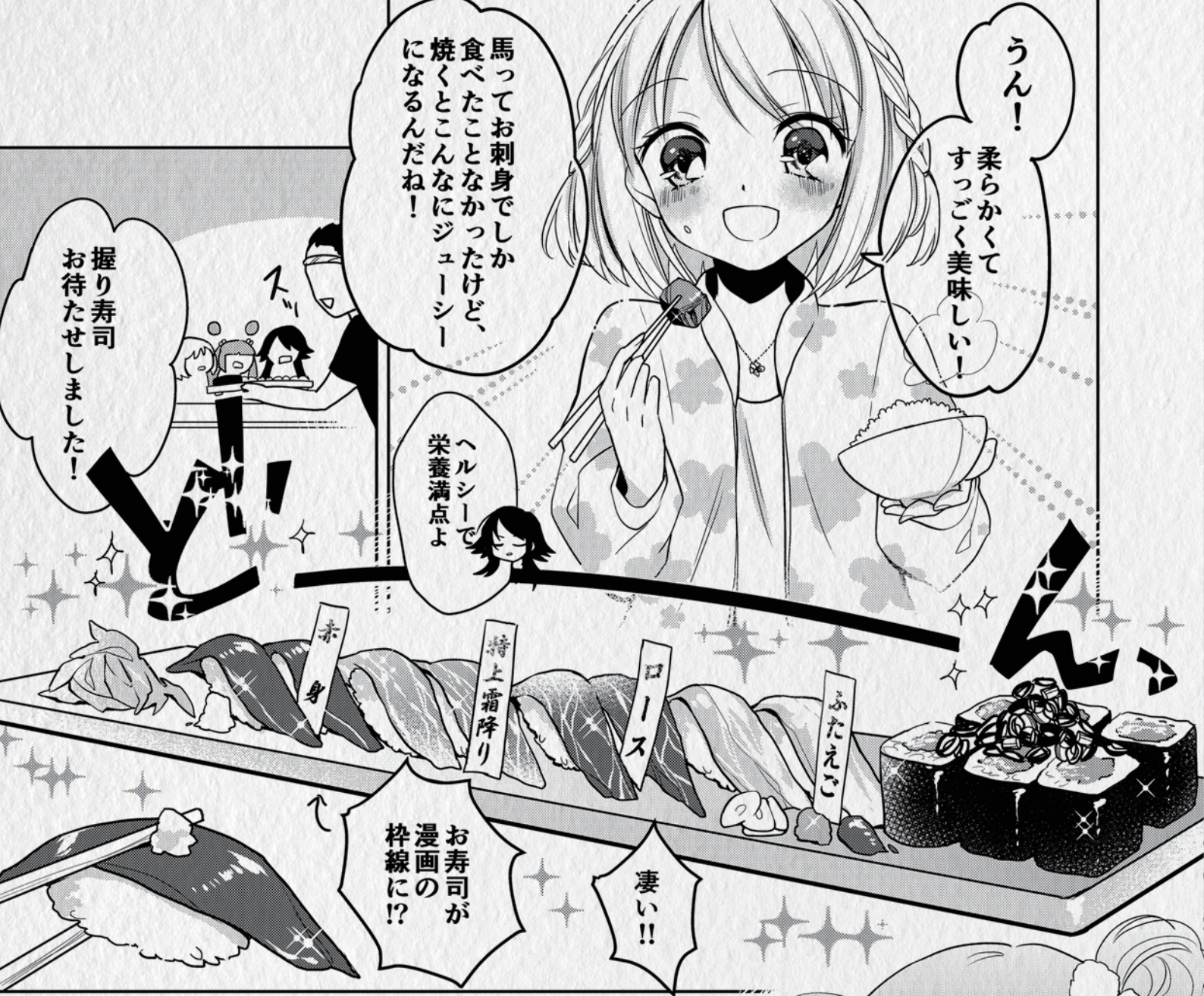
馬ってお刺身でしか
食べたことなかったけど、
焼くとこんなにジューシー
になるんだね!

うん!
柔らかくて
すっごく美味しい!

ヘルシーで
栄養満点よ

握り寿司
お待たせしました!

スッ

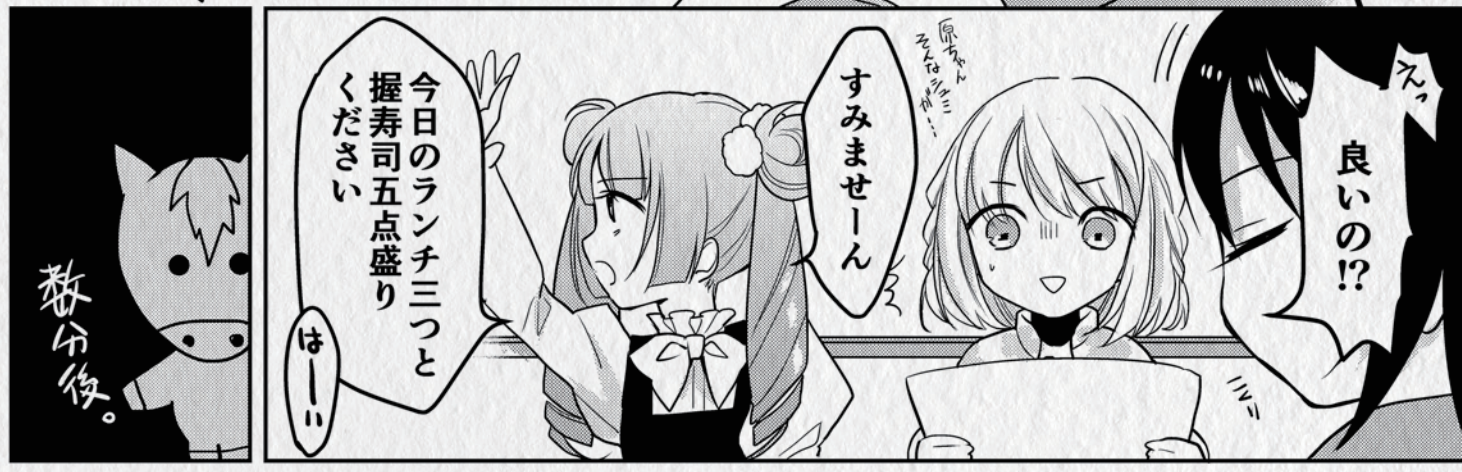


良いの!?

すみませーん

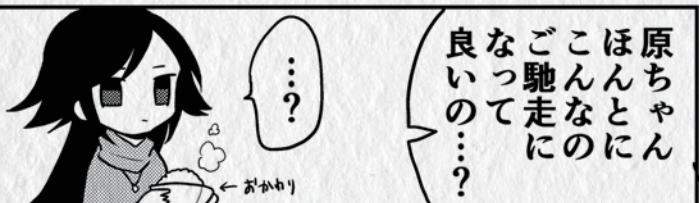
今日のランチ三つと
握寿司五点盛り
ください

数分後。



お寿司が
漫画の
様な線に!?

凄い!!



原ちゃん
ほんとに
ご馳走に
なってる
良いの...?

馬い!!

うまい
頂きましたー!

私、競馬で当たった
とも奢るとも
言っていないわよ

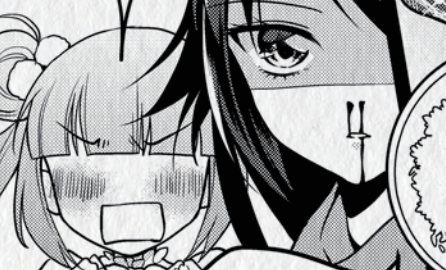
はあ!?
アンタ馬鹿
じゃないの!?

そんなこと
下らないぞ

まってまって!
これがこの値段で
いい訳!?

ランチ
1200円

肉大好き



ランチメニューは
日替わりらしいから
一週間通い続けるわよ
二人とも

原ちゃん!?

幸せ
すぎる...!!

おまたせ
しましたー!!
本日のランチ
ヒレサイコロ
ステーキ定食
ですー!!



ヒレサイコロ
ステーキ
定食

このマンガは? 宝塚大学の原ちゃん(とペリ)とペリ(と浅葱くん)が、
大学周辺の美味しい飲食店を紹介します!

大衆馬肉酒場
三村

東京都新宿区西新宿1-1-1
新宿パレットビル地下3階

11:00~23:00

年中無休
大学から徒歩5分

ASIAGRAPH2017inTokyoアートギャラリーにて 作品展示会場の空間デザインを担当

10月27日(金)～29日(日)に開催された「ASIAGRAPH2017 in Tokyo CG ART GALLERY」にて、作品展示会場の空間デザインをデザイン表現研究室が担当いたしました。ASIAGRAPHはアジア独自の多様な文化と、芸術の融合が生み出す優れたデジタルコンテンツを、更に発展させるために学術・芸術・展示が一体となった総合イベントです。研究室で学んだ作品展示会の開催ノウハウや作品展示のノウハウを生かし、いかに作品をよりよく見せるか工夫し、空間デザインを行いました。



HOT TOPICS

文化放送『玉川美沙 ハピリー』に 桜木晃彦教授が出演

11月4日(土)、文化放送(ラジオ)の番組『玉川美沙 ハピリー』に、桜木晃彦教授がゲストとして出演いたしました。解剖学者である桜木教授は近年、解剖学と美術を結びつけた「美術解剖学」に取り組み、本学で人体解剖学関連の授業を担当しております。今回の放送では、人間の骨の構造や骨組みについて詳しく解説。また、科学と芸術の協調がCGによって可能になったことなど、興味深く説得力のあるお話をしてくださいました。



ギャラリーオーガード"みるっく"にて 『コミック・イラスト展』を開催

10月27日(金)～11月23日(木・祝)の約1ヶ月間、JR新宿駅大ガード下の、ギャラリーオーガード"みるっく"にて『コミック・イラスト展』を開催いたしました。マンガの表紙だけでなく、広告や書籍の表紙、様々なコンテンツのパッケージなど、広く用途のあるコミック・イラスト。今回の展示は本学の教員、卒業生、在校生による作品です。「物語性、作家性のある絵とは何か」。テーマ、ストーリー、意図を1枚のイラストに仕上げる技術が活かされています。



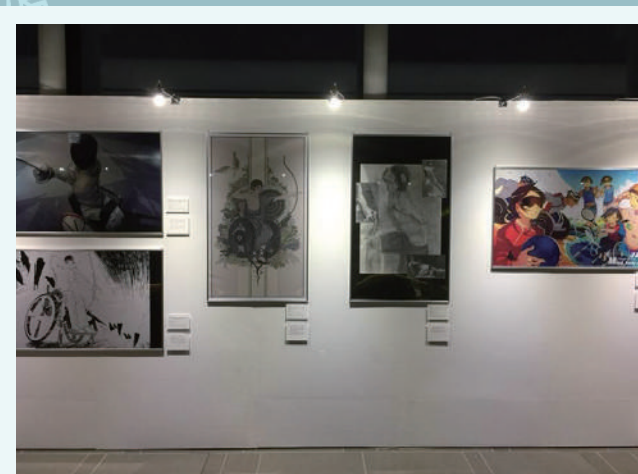
新宿区主催のイベント 「しんじゅくシティウォーク 2017」に協力

11月11日(土)、新宿区主催のウォーキングイベント「しんじゅくシティウォーク 2017」に本学の学生が協力いたしました。新宿の魅力を再発見しながら歩くこのイベントは、2020年東京オリンピック・パラリンピック公認プログラムとしても認定されています。学生達は、イベントに関わるチラシ、ルートマップ、チェックポイントスタンプ、キャラクターフォトブースのデザイン制作を担当。当日は似顔絵缶バッジ作成ブースを出展しイベントを盛り上げました。



「パラスポーツの魅力発信企画展示」に 作品を出展

10月28日(土)～11月29日(水)、東京スカイツリータウンにて開催された、東京都主催「パラスポーツの魅力発信企画展示」に作品を出展いたしました。この展示は2020年東京オリンピック・パラリンピック公認プログラムで、東京都・各区が大学・専門学校と連携し、障がい者スポーツの魅力や躍動感をアートで表現した作品を展示するものです。本学は新宿区との連携でイラストレーション専攻の大学院生2名、マンガ領域の学部生3名が出展いたしました。



病院の研修医募集広告イラストを 大学院生が担当

大学院2年のあゆ丸さん(ペンネーム)が、宇治徳洲会病院(京都府宇治市)の研修医募集広告のイラストを担当いたしました。イラストは医学生向けフリーペーパー「KOKUTAI FREE」の第6号に掲載。同病院で実際に研修医として働いている方々をモデルにしており、今回のキャラクター化は多くの反響を呼んでいます。作画を担当したあゆ丸さんは、本誌内で漫画『はらぺこ新宿食い道楽マシシ!』を連載している漫画家です。



愛知県豊田市でプロジェクションマッピングの ワークショップを実施

未経験者歓迎のプロジェクションマッピングのワークショップを渡邊哲意准教授と学生が中心となり、愛知県豊田市にて実施中です。このワークショップは「とよたデカスプロジェクト」の一貫として開催され、「とよた独自のプロジェクションマッピング」を豊田市にお住まいの参加者と共に考え、実際に作ることを目的としています。プロジェクションマッピングを楽しむだけのエンターテインメントではなく、身近な芸術にすることを目指しています。



東京メディア
芸術学部の
これから

12月入試情報 (自己推薦)

【出願期間】 11/24(金)~12/8(金)
【選考日】 12/17(日)
【合否発表】 12/22(金)

1~2月入試情報
(一般・社会人・留学生・編入留学生)

【出願期間】 1/10(水)~1/26(金)
【選考日】 2/4(日)
【合否発表】 2/9(金)

入試直前対策講座

【日程】 12/9(土)・1/20(土)
【時間】 10:00~15:30
【内容】 2月からいよいよ始まる一般入試！
それに先立ち、2回にわたって1講座から受講可能な入試直前対策講座を実施。
・デッサン講座 ※要予約 ・学科講座(国語、数学、英語)
・小論文、作文(留学生) ・入試相談コーナー
・面接講座



編集後記
本格的な冬の季節になり寒い日々が続いています。また、クリスマスも近づいてきました。学校で開催されるクリスマスパーティーに参加される方や外で遊ぶ方、のんびり過ごす方などいろいろありますが楽しんで下さい。
さて、今号はクロインズゲートVRについて特集しました。制作秘話や学生インタビューなど盛り沢山です。興味を持った方は是非クロインズゲートVRで遊んで下さると嬉しいです。
それでは、来月のニュースレターもよろしくお願致します！



新しい美術解剖学ってどんな授業？



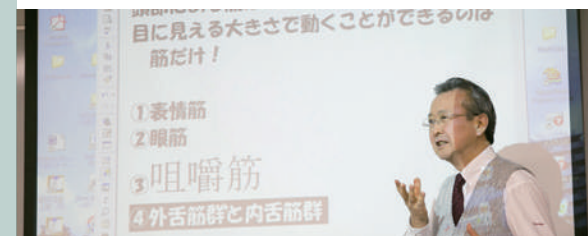
桜木 晃彦 教授
解剖学者。東京大学理学部生物学科人類学課程卒業。博士(医学)。
著作：『CGクリエイターのための人体解剖学』『自分の骨のこと知ってますか』他

どんな授業？
医学の世界で実際の人体解剖に関わった桜木先生が『超現実的人体』をテーマに、美術側からではない視点で見た、描くのに役立つ人体の知識をレクチャーします。

身につく力
鑑賞者にとって、それが人体であるということを違和感なく認識できるようなツボを抑えることができます。

この日の授業内容
この日は、キャラクターの表情を左右する頭部の筋肉(表情筋や咀嚼筋)に関する授業でした。学生たちは自分の顔に触れながら、興味津々に講義を受けていました。

潜入した編集委員の感想
顔には大量の筋肉があり、私の知っている筋肉の前提を大きく覆す様々な働きを知ることができました。
詳細で難しそうな資料や単語がたくさん登場しましたが、桜木先生のユーモラスな表現と、身近な物に例えての説明はとても面白く引き込まれます。



NEWS LETTER 編集部

Editor 金澤 英樹 (本学職員) 『はらぺこ新宿食い道楽マシマシ!』
ミネシゴ (フリーライター) 作 画：あゆ丸 (大学院2年)
上田 桜子 (フリーライター)
宇部 佑哉 (本学職員) 表紙テーマ『ケイローン』
宮幸 仁美 (本学職員) 作 画：袁雪 (大学院1年)
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)
佐々木啓美 (3年)
吉田咲也花 (2年)
山本亜弓那 (2年)

