

NEWS LETTER

2018
VOL. 89
TAKE
FREE

News Letter

Vol. 89

2018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

入学ホヤホヤ
1年生のぶつちやけトーク!

Student File
File.02 宮坂 良泰

Teachers Pickup
中村 泰之

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第二稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.02 色彩構成

オープンキャンパス TAKARAZUKA UNIVERSITY OPEN CAMPUS 2018

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

5/5
終
(土・祝)

5/26
終
(土)

5/27
終
(日)

6/17
(日)

7/29
(日)

8/18
(土)

8/19
(日)

9/15
(土)

開催時間: 10:00-15:00

なりたいわたしに近い大学。

1
社会に近い

都心の
キャンパスだから
発信する場が
いっぱい!

2
教員に近い

先生は
第一線で活躍する
現役クリエイター

3
新宿駅に近い

新宿駅
西口から
歩いて5分

ココがオススメ

VR
最先端の
VRを体験!



フリートーク
大学の雰囲気は先生
先輩に聞くのが1番!



作品
先輩の作品が
スラリ!



宝塚大学

詳細はコチラ



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. 89

≡ CONTENTS ≡

特集

入学ホヤホヤ
1年生のぶっちゃけトーク!

Student File

宮坂良泰さん

Teachers pickup

中村泰之先生

連載マンガ

『ツカまんっ!』第二稿

HOT TOPICS

授業潜入記

色彩構成



特集「1年生のぶっちゃけトーク!」より

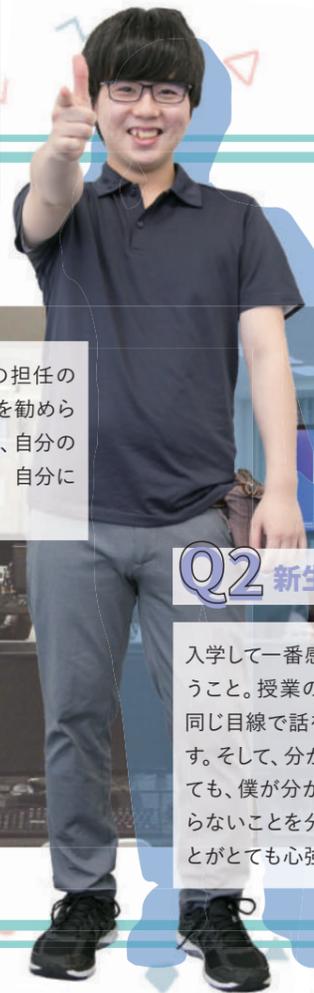


Q1 なぜ宝塚大学に入学したの？

もともとゲームのプログラミングに興味があり、高校2年生の担任の先生は専門学校を勧めてくれましたが、3年生の時に宝塚大学を勧められ悩みました。宝塚大学に進学した高校の先輩に話を聞いたら、自分の領域以外のことも学べて、選択肢が広がりそうだと感じたので、自分に合った学びができるだろうと、ここを選びました。

Q3 将来やりたいことは？

ゲームに関するプログラム、3Dなどを学んで将来的にはゲーム制作会社に就職して、自分の手でゲームを形にする仕事をしたいです。私は鉄道が好きなのですが、鉄道系ゲームの定番といえば「電車でGO」があります。そういう定番も楽しいけれど、「意外性のある鉄道系ゲームを作れるといいな」と考えています。



杉崎涼志
ゲーム領域

クラーク記念国際高等学校
秋葉原ITキャンパス卒業

先輩との距離が近い！

Q2 新生活はどうですか？

入学して一番感じたのは、先生も先輩も優しいということ。授業の課題を先輩と一緒に取り組むとき、同じ目線で話をしたり、先輩から声を掛けてくれます。そして、分からないことがあればどんな質問をしても、僕が分かるまでとことん教えてくれます。分からないことを分からないままにしないでいられることがとても心強いです。

デビューのチャンスが身近に！

コウシシン

マンガ領域

中国山東省青島第六中学卒業



Q1 なぜ宝塚大学に入学したの？

マンガ家になりたかったので、大学生の頃から出版社に出入りできるような環境があるといいなと、ずっと思っていました。中国にもマンガを学べる大学があるのですが、そういった教育が始まったばかりなので、先生も学生も手探りのようなところがあるように感じていました。高校1年生の夏に、マンガ家を目指すなら一番レベルの高いところで学びたいと家族に相談して日本への留学を決めました。

Q2 新生活はどうですか？

すごく忙しいです。授業課題と自分の作品を描いて、先生にその相談もしに行っています。大学では日本人と留学生関係なく挨拶して、話しかけ合うという明るい空気があって、色々な人に話しかけやすいです。先生や先輩も優しくびっくりするほどです。初年次教育の授業のグループワークでは、皆さんに助けられています。

Q3 将来やりたいことは？

大学卒業後はプロのマンガ家になって日本で仕事をしたいです。独特な世界観の作品を作って、観た人が「今日は良い日だったな、心が癒されたな」と思ってくれた時、私の夢が叶うと思っています。あと自分の作品がアニメになって、好きな声優さんに「今日はよろしくお願ひします」と挨拶をして、自分が描いた作品がアニメーションになる、そんな体験もしてみたいです。



入学ほやほや

1年生のぶっちやけトーク！

領域の違う3人の学生が集まって

宝塚大学に入学してから感じたことを

ぶっちやけてもらいました！



きっかけは
プロジェクション
マッピング！

田中玲伊

メディアデザイン領域

東京学館船橋高等学校卒業

Q2 新生活はどうですか？

学生同士のコミュニケーションが盛んだと思います。美術をやっていると個々の作業が多く、友達を作りづらい雰囲気があるイメージだったのですが、そういうのは一切なく楽しくやっています。あと、入学早々プロジェクションマッピングの現場に参加し、現場で体験しなければわからない厳しさを身を持って味わいました。

Q1 なぜ宝塚大学に入学したの？

映像にもともと興味があり、高校1年生の時に渡邊先生の出張授業を受けたのが全てのきっかけです。授業翌日に開催されたプロジェクションマッピングアワードの宝塚大学の学生作品を見てとても感動し「自分のやりたいことはまさにこれだ！」と思いました。大学を選ぶ時、他の美大も選択肢にありましたが、宝塚大学は先生と学生の距離が近くて一对一の関係もできやすいのが良いと決めました！

Q3 将来やりたいことは？

在学中は多くの学外プロジェクトに関わって力を身につけていきたいです。卒業後はクリエイターとしてデジタルアートの仕事につき、自分が誇りに思える作品を友達に自慢するのが目標です。映画監督や映像の編集にも興味がありますが、今は苦手のイラストを将来やるかもしれないしこれからは未知で楽しみでもあります。



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.02 みやざかりょうた 宮坂良泰

東京都出身。1998年生まれ。
東京朝鮮中高級学校高級部卒業。
ゲーム領域2年生
ゲームキャラクターデザイナー等の
グラフィック方面を目指し勉強中。



= student works =



ゲームアプリ「キャッチザホットドッグ」：文化祭でゲーム領域でホットドッグを出店した時、注文の待ち時間に遊べるちょっとしたゲームアプリを制作。キャラクターデザインを担当。(左)

絵本「絵本の国のアリス」：ゲーム領域の先輩と同級生2人、イラストレーション領域の先輩の計4名で共作した作品。最初からシナリオ全体が完成していたのではなく、できた部分から絵に起こした。(右)

長い目で見たときに役に立つ勉強がしたい

初めてゲームに触れたのは小学校1年生の時、お年玉で買ったDS Liteのポケモンパールです。小学校の頃は1人で留守番することが多かったので、学校の宿題を終えたらゲームで遊んでいました。ゲームをすることと同じくらい絵を描くことも好きだったので、中学校では美術部に入りました。その頃からマンガやイラストなど、ジャンルを問わず「自分で作った世界を表現できるようにになりたい」と考えるようになりました。

高校1年生の終わりから大学進学について漠然と意識するようになり、そこでゲーム制作を学びたいと考えはじめました。ゲームの専門学校はいくつかありますが、短期集中で勉強するより、長い目で見たときに基礎となる力がしっかり身につく社会に出たあとも役に立つ勉強ができる大学を選びたいと思いました。そういった意味で宝塚は、やりたいことの幅が広い僕にぴったりの大学でした。



「クロッキー帳」

好きな漫画家の影響で、頭に浮かんだ言葉やスケッチを書き留めるようになりました。書き終えたものも持ち歩いて、何かの度に引っ張り出してアイデアを繋げたりしています。

授業を通して自分の得意、不得意を見つける

今はゲーム領域のコミュニケーションデザイン研究室に所属しています。1年生の間だけでも特に印象的な授業は2つあって、まず1つ目は1年生の前期に受講した井上先生のゲームシナリオ制作の授業。シナリオや設定の作り方を

習う授業なのですが、形あるものに表現するための物事の考え方について、より具体的な足がかりを得られたと思います。頭に浮かんだイメージをどう変換すべきか意識が変わり、メモの取り方も以前より整理することができるようになりました。



1年次の授業で学んだことや自身の変化をひとつひとつ丁寧にお話する宮坂さん

2つ目1年生の後期に受講した吉岡先生のインタラクティブデザインの授業。特にインターフェイス、効果音、プログラムなど全て自分で用意し簡単な2D3Dゲームを作る課題は私の制作意識を変えました。ゲームを作るとき、全体のストーリー、絵をどう作るか、それをプログラムとしてどう組み合わせるかなどあらゆることを考える必要があります。私が得意なのは絵とストーリー作りで、プログラミングや処理的な部分は不得意です。得意な部分だけに力と時間を注ぐのではなく、そこでできた余裕をいかに不得意なところに充てられるかのバランス、そして「今何をやるべきか、何が足りないか」作品制作全体を俯瞰することを常に考えるようになりました。その後が続いたグループ課題でも、集まったメンバーの得意不得意をどのようなバランスで補い合うかを考えて制作を進めることができました。

表現の幅を広げて「世界を体験できる」作品を作りたい

1年生の夏休みに入る少し前から、授業がある日は文を書き留めるための小さなクロッキー帳と絵を描く大きめのスケッチブックの2種類を持ち歩くようになりました。今では使い終わったものを含めて常に6冊ほど持ち歩いて、例えば授業課題が出た時などにこれまでに書き留めてきたことを全部見返して「あの時のあの絵やアイデアを、もっとこうしたら使えるな」と繋げて考えています。これを続けていくことで今よりもっと作品がよくなる気がしています。

2年生になった現在は3DCGとゲーム企画演習の授業を受けているので、さらにゲーム制作時の表現の幅が広がるといいなと思っています。まだ自主制作でどうしたいか具体的に考えていませんが、1年生の時はどうしても黒いシャープペンで思いついた絵をさっと描くことが多かったのですが、これからはカラーリングのことも意識しながら絵を描く機会を増やして、色彩のセンスを伸ばしたいと思います。

中学生の頃に持った「自分で作った世界を表現できるようにしたい」という考えは今も変わりません。それを一番体験できるのがゲームだと思っています。「見せて終わり」ではなく、遊ぶ人が操作や体験をして初めて完成するのがゲーム。私が好きな小説家・上橋菜穂子さんの独特の世界観を持つ作品のように、ゲームを通して人を魅了するような世界を表現できるようにしたいです。

なかむら やすゆき

中村 泰之 准教授

筑波大学大学院芸術研究科デザイン専攻総合造形分野修了。修士(デザイン学)。現代美術家、ワークショップデザイナー、アートイベント「みなとメディアミュージアム」プロデューサー。「地域活性」をキーワードに、ご当地萌えキャラ研究などを実践。

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。



作ることは楽しいという意識を持ってもらいたい

今年から宝塚大学で1、2年生向けに「表現実践」「デザイン概論」「コンピューターデザイン基礎」の授業を担当しています。それまでも他大学で「基礎デザイン」を教えてきましたが、デザインというよりはクリエイション全般に必要なものづくりの知識、例えば色彩や形態、平面構成のこと、そして基本的な考え方などについて教えています。

宝塚大学の学生について感じるのは他大学の学生に比べ興味関心と将来の目標がはっきりしていること。これは私がプロデューサーしているアトイイベントに参加した学生を見ても感じました。そこに対して授業を通してさらに「作ることは楽しい」という意識づけをできればと考えています。

「デザイン脳」を通して見えてくるもの

世の中にある人工物全てはデザインされたものです。デザインの基礎的な力に身についた結果「デザイン脳」が鍛えられると、ものの方が変わります。例えばマンガの同人誌

を作るときに、ただ好きな絵を表紙にするのではなく「こういう内容だから表紙はこういう絵にしよう」という考え方を自然とするようになります。仮にクリエイティブに関する仕事につかなかったとしても、営業のプレゼン資料をパワーポイントで作るときにもいかに伝えるか、図や写真、言葉の扱いが変わってきます。

デザイン脳をもつと視野が広くなり、それまで漫然と見ていたものが「なぜ、どのように作られたか」を分析しはじめ、自分のものづくりを活かそうと考えるようになります。これは領域問わず必要なことです。

共創すること、一人でテーマを持つて研究すること

私はワークショップデザインやイベントプロデューサーの仕事以外にもご当地萌えキャラ研究をしています。私の活動は全て「地域活性」がキーワードになっているので、それぞれのキャラクターデザインの成り立ち、地域への経済効果や実際に地元が盛り上がりつつあるか、運営の仕方などを幅広くリサーチしています。地域住民の反対で失敗した事例も多くありますし、萌え

キャラへの耐性がない方のほうが多いという前提に対してどのようにデザインするか考えるのが重要です。

キャラクターだけで完結する話ではなく、地域の人々の存在や理解、運営、イベントなどの展開があって初めて成立するので、そういったところはワークショップやイベントの活動に繋がってきます。「なぜそのキャラクターができたか」と掘り下げて分析することは、私が基礎デザインの授業を通じて皆さんに身につけてもらいたい力の話に通じます。

孤立した状態で何かを作ることは難しいですし、クリエイターの仕事は成立しません。コミュニケーションを取りながら他の人と「共創」することが大事というのは学生にもよく伝えていきます。一方で、学生の頃から一人でコツコツ掘り下げて研究できるものもあると思います。最初は「楽しい、好き」という気持ちで入り口に立って、そこから「なぜこの色と形態なんだろう？ どういう背景でできたんだろう？ 社会との関わり方は？」と深く思考できるテーマを一つでも持てると、何を作るにも自分の制作に活かせるはずですよ。

Works



『アートイベント
みなとメディアミュージアム』
水戸の地域の方々と一緒にワークショップを通して作品制作をする他、イベント全体のプロデューサーを務める。



『コンピューターデザイン基礎』
デザインの現場で使用される代表的なソフトウェアの理解と基本スキルを教える。



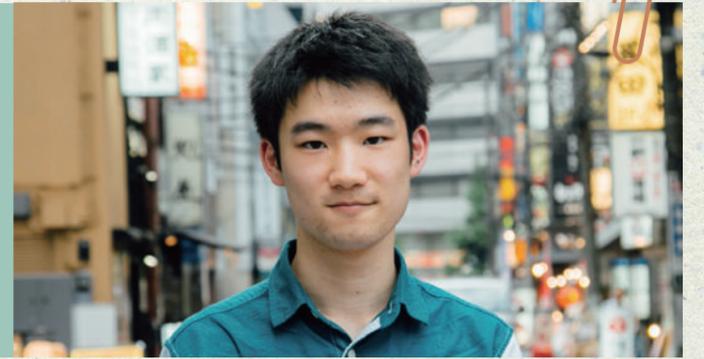
『ご当地萌えキャラ研究』
全国各地のご当地萌えキャラのデザイン、地域への経済効果、運営システムなどについて幅広く研究し学会等で発表。

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.02 みやざかりょうた 宮坂良泰

東京都出身。1998年生まれ。
東京朝鮮中高級学校高級部卒業。
ゲーム領域2年生
ゲームキャラクターデザイナー等の
グラフィック方面を目指し勉強中。



= student works =



ゲームアプリ「キャッチザホットドッグ」：文化祭でゲーム領域でホットドッグを出店した時、注文の待ち時間に遊べるちょっとしたゲームアプリを制作。キャラクターデザインを担当。(左)

絵本「絵本の国のアリス」：ゲーム領域の先輩と同級生2人、イラストレーション領域の先輩の計4名で共作した作品。最初からシナリオ全体が完成していたのではなく、できた部分から絵に起こした。(右)

長い目で見たときに役に立つ勉強がしたい

初めてゲームに触れたのは小学校1年生の時、お年玉で買ったDS Liteのポケモンパールです。小学校の頃は1人で留守番することが多かったので、学校の宿題を終えたらゲームで遊んでいました。ゲームをすることと同じくらい絵を描くことも好きだったので、中学校では美術部に入りました。その頃からマンガやイラストなど、ジャンルを問わず「自分で作った世界を表現できるようにになりたい」と考えるようになりました。

高校1年生の終わりから大学進学について漠然と意識するようになり、そこでゲーム制作を学びたいと考えはじめました。ゲームの専門学校はいくつかありますが、短期集中で勉強するより、長い目で見たときに基礎となる力がしっかり身につく社会に出たあとも役に立つ勉強ができる大学を選びたいと思いました。そういった意味で宝塚は、やりたいことの幅が広い僕にぴったりの大学でした。



『クロッキー帳』

好きな漫画家の影響で、頭に浮かんだ言葉やスケッチを書き留めるようになりました。書き終えたものも持ち歩いて、何かの度に引っ張り出してアイデアを繋げたりしています。

授業を通して自分の得意、不得意を見つける

今はゲーム領域のコミュニケーションデザイン研究室に所属しています。1年生の間だけでも特に印象的な授業は2つあって、まず1つ目は1年生の前期に受講した井上先生のゲームシナリオ制作の授業。シナリオや設定の作り方を

習う授業なのですが、形あるものに表現するための物事の考え方について、より具体的な足がかりを得られたと思います。頭に浮かんだイメージをどう変換すべきか意識が変わり、メモの取り方も以前より整理することができるようになりました。



1年次の授業で学んだことや自身の変化をひとつひとつ丁寧にお話する宮坂さん

2つ目1年生の後期に受講した吉岡先生のインタラクティブデザインの授業。特にインターフェイス、効果音、プログラムなど全て自分で用意し簡単な2D3Dゲームを作る課題は私の制作意識を変えました。ゲームを作るとき、全体のストーリー、絵をどう作るか、それをプログラムとしてどう組み合わせるかなどあらゆることを考える必要があります。私が得意なのは絵とストーリー作りで、プログラミングや処理的な部分は不得意です。得意な部分だけに力と時間を注ぐのではなく、そこでできた余裕をいかに不得意なところに充てられるかのバランス、そして「今何をやるべきか、何が足りないか」作品制作全体を俯瞰することを常に考えるようになりました。その後が続いたグループ課題でも、集まったメンバーの得意不得意をどのようなバランスで補い合うかを考えて制作を進めることができました。

表現の幅を広げて「世界を体験できる」作品を作りたい

1年生の夏休みに入る少し前から、授業がある日は文を書き留めるための小さなクロッキー帳と絵を描く大きめのスケッチブックの2種類を持ち歩くようになりました。今では使い終わったものを含めて常に6冊ほど持ち歩いて、例えば授業課題が出た時などにこれまでに書き留めてきたことを全部見返して「あの時のあの絵やアイデアを、もっとこうしたら使えるな」と繋げて考えています。これを続けていくことで今よりもっと作品がよくなる気がしています。

2年生になった現在は3DCGとゲーム企画演習の授業を受けているので、さらにゲーム制作時の表現の幅が広がるといいなと思っています。まだ自主制作でどうしたいか具体的に考えていませんが、1年生の時はどうしても黒いシャープペンで思いついた絵をさっと描くことが多かったのですが、これからはカラーリングのことも意識しながら絵を描く機会を増やして、色彩のセンスを伸ばしたいと思います。

中学生の頃に持った「自分で作った世界を表現できるようにしたい」という考えは今も変わりません。それを一番体験できるのがゲームだと思っています。「見せて終わり」ではなく、遊ぶ人が操作や体験をして初めて完成するのがゲーム。私が好きな小説家・上橋菜穂子さんの独特の世界観を持つ作品のように、ゲームを通して人を魅了するような世界を表現できるようにしたいです。

名乗り口上が
まだだったな！
この俺は
ツカ特任教授である
松本零士御大にちなみ

「次世代を担え!!」
漫画好き両親が付けた
その誉れ高き名前!
3年!マンガ領域!
宝塚大学総合
漫画研級所室長!!

オオガミレイジ
大神零次だ!
一発で覚える
よろしくな!!

みなさん
こんにちば
マンガ1年の
子鹿 未来です:

色々あって
変人先輩のいる
漫研に入部する
ことになったのですが:

長い自己紹介
ありがとうございました
ごさいます...
で、あのう...
ツカまん!
第二稿

具体的に
何を
サークルなん
ですか?

ンン!
よくぞ
訊いた!!

声量
やば...

これが
漫訓だ!

シンブルイズベスト
馬鹿野郎!!

○描けよ!
○描くんた!
○描け!

ガ...
ガバガバだ!!

そもそもコジカ
漫画の描き方を
ちゃんと理解
してるか?

順を追って
言ってみろ!
せーの!

ツカ製
ネム紙
つかってまよ

え!?
えーと
まずキャラ作って
プロット書いて
ネム紙描いて...
ここ苦手なん
ですよー

原稿用紙に
下書きして
コマ描いて
ペン入れて

消しゴムかけて
黒ベタ塗って
トーン貼って
ホワイトで...
改めて考えると
本当に面倒ですね

紙をフルペンも
トーンも...
だけか!?

ハイ
以上です...??

前回を忘れたのか
うっかりさん
馬鹿野郎!!

板タブ
¥21,720

また違う板だ
※前回はpea

デジタルソフトは
初期投資で
描き放題だ!!

描きたいものを
表現するとき
金や材料に
縛られる
ことはない!

デジタルなんざ
縛りじゃねえ
ツール
道具だ!!

技術と理論を
ちゃんと学べ!
自分のものに
するんだ!

それは確実に
お前の
経験値になる!

Wacom
ペン(単品)
¥4,122

古鹿
パソコン
ないんです

うんえん

なんだとお!?
仕方ねえな
パソコン室に
移動だ!!

★スマホしか
電子機器ない

新宿区健康課のイベント告知チラシのデザインを本学学生が制作



メディアデザイン領域3年生の芦川梨紗さんが、新宿区健康課が主催するイベント「しんじゅくいいきウォーク」「ウォーキングマスター養成講座」「ウォーキングを楽しむ秘訣」の3種類にわたる告知チラシのデザインを制作いたしました。毎年開催されているこのイベントのチラシは、渡邊哲意研究室の学生が毎回担当しています。今年制作したチラシは現在、新宿区内に設置されている町内会の掲示板などに張り出されています。

テーマは「花言葉」学生らがデザインフェスタに出展



5月12・13日に東京ビッグサイトにて開催されたアートイベント「デザインフェスタ Vol.47」に、本学のイラストレーション領域の学生、卒業生、助手、グループ創造サークルに所属する学生が合同で出展いたしました。「花言葉」をテーマとして本イベントのために制作したイラストの展示と、ポストカードや原画、ここできか買えない作品などの物販を行いました。また、他の参加者の作品や展示に触れることで、今後の制作活動やイベント出展に向けた刺激となりました。

卒業生のナンキダイさんが制作するゲームが「ニコニコ超会議2018」に出展



マンガ領域2013年卒業生のナンキダイさんが制作するホラーアドベンチャーゲーム『キミガシネー多数決デスゲーム』が、4月28・29日に東京ビッグサイトにて開催された「ニコニコ超会議2018」に出展いたしました。ゲーム投稿コミュニティサービス「RPGアツマール」で第1章まで公開され、ジャンルランキングにおいて1位を獲得し続けている大人気ゲームです。イベントでは新章が公開されたゲーム体験コーナーや、フォトスポットなどが登場いたしました。

清水幸詩郎さん『患者と欲界のレヴィアタン』第一巻発売
Dr.イムさん『死ノ鳥』連載開始



マンガ領域2012年卒業生の清水幸詩郎さんの連載漫画『患者と欲界のレヴィアタン』第一巻が、5月2日にヒーローズから発売いたしました。「pixiv ヒーローズ」で連載中のダークファンタジーです。また、マンガ領域2013年卒業生のDr.イムさんの漫画『死ノ鳥』の連載が、4月25日より「少年ジャンプ+」にてスタートいたしました。戦慄のパニックホラー作品です。

宝塚歌劇月組OGによる舞台に映像制作で協力

3月26・27日に、京橋ペロニカ(大阪府大阪市城東区)にて上演された宝塚歌劇月組OGによる舞台『2丁目のある日〜再演のようなもの〜』に、学生が映像制作で協力いたしました。学生が担当したのは舞台上で上映されたCMの制作。実写とアニメーションを融合したコミカルな内容で、笑いの中にも切なさや人情に涙を誘う物語を盛り上げるのに一役買いました。1月にも同団体の舞台でプロジェクションマッピングの映像演出に携わったことが、今回の制作協力に繋がりました。



「乱歩先生とわたし」展に本学の教員陣が参加

5月17日～23日、池袋東武百貨店にて開催された「第13回新池袋モンパルナス西口まちかど回遊美術館『乱歩先生とわたし』展」に、北見隆教授・高田美苗専任講師・城芽ハヤト講師・吉田光彦講師が参加いたしました。池袋を代表する文化人でありミステリー作家の江戸川乱歩の小説を題材に、イラストレーター・美術作家が描き下ろした作品が展示されました。この回遊美術館は、地域連携によるアートフェスティバルとして「街のどこもが美術館」をコンセプトに開催されました。



霞が関ビルのプロジェクションマッピング演出をサポート

渡邊哲意教授と学生が、霞が関ビルディングの竣工50周年記念イベント「KASUMI NIGHT TERRACE」にて、長谷川章氏プロデュース「デジタル掛け軸」のプロジェクションマッピング演出をサポートいたしました。これまで実施された数々のランドマークでもスタッフとして参加しており、今回は入学したばかりの1年生も設営・実施に携わりました。本イベントの点灯式は4月12日に開催され、5月31日まで投影されました。



『世界の国旗・国章歴史大図鑑』

刈安望 / 著
2017.8 山川出版社

多くの国では、革命や政権交代により国旗のデザインが変わっています。国旗図鑑は、主に出版時の最新情報のみを扱っていますが、本書は国旗・国章の変遷を掲載している点で、他とは一線を画す図鑑と言えるでしょう。首都や人口等の基本データや、略史も載っており、世界の国々を知るのに役立ちます。



宮坂良泰さん
オススメ!



『鹿の王』

上橋菜穂子 / 著
2017.6 角川文庫

上橋作品でおすすめは他にもありますが、一番短くて手に取りやすいのがこの作品です。壮大でファンタジックな独自の世界観が本の中に言葉として存在しているので、その世界に入り込んで外の世界を忘れさせてしまうような吸引力があります。

上橋菜穂子
蔵書

読書のすすめ

宝塚大学の司書、講師、学生から、それぞれおすすめの本をご紹介します!! 多く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。

『ノンデザイナーズ・デザインブック』

Robin Williams / 著
小原 司 (監修, 翻訳)
米谷 テツヤ (監修, 翻訳)
2016.6 マイナビ出版

デザインの「4つの基本原則」を図版や具体例とともに紹介する世界的ベストセラー。1994年初版なので少し事例は古いですが、大事な基礎が分かりやすく書かれていることに変わりありません。基礎デザイン教育の必須本です。和訳版では和文タイポグラフィの補足情報も。

中村 泰之先生
オススメ!

ノンデザイナーズ・デザインブック (第4版)

The Non-Designer's Design Book

fourth edition

【4つの基本原則】これを知りたくて、あなたのデザインは、ずっとぐっと、良くなります。

20年
累計48万部
蔵書



谷口 充之さん

大学卒業後、営業職、予備校の教職員、精神保健福祉相談員を経て、宝塚大学に入職。これまでの人生経験を学生の就職支援に役立てたいと願い、キャリアコンサルタントの資格を取得し現在に至る。

「自分の仕事」を見つけよう
世の中にどれだけの職業があるか知っていますか? 「数年前にはなかった職業」「過去にはあったが今はない職業」様々ありますが、厚生労働省の発表では1万7209の仕事が職業として分類されています。大学での4年間は、その多くの仕事の中から「自分の仕事」を見つけていく時間です。はじめは自分が興味を持っていることで良いので、それをつくり出している仕事かどのようなものか? に注目してみてください。そして、その仕事に就くにはどんなスキル(能力)が求められているのかを調べてみましょう。そのスキルを計画的に習得していくことで「自分の仕事」に近づけます。大学の就職室ではキャリアカウンセラーに相談することもできます。数ある仕事の中から自分の仕事を見つけ出す一就職室ではそんな皆さんのサポートも行っています。

就職室の就活・就職
駆け込み寺

編集後記

ニュースレターを手にとったとき、ありがとうございます。麗らかな春の季節も終わりを迎え、夏の訪れを感じるような暑い日も増えてきましたね。寒暖差の激しい日が続いておりますが、みなさまいかがお過ごしでしょうか。

今回の特集は、今年の春に入學したばかりの新入生にインタビューをし、大学に入學してから感じたことなど、大学生活について様々なことを赤裸々に語ってもらいました。

在学生の方も宝塚大学への入學を考えている方も、宝塚大学の生活について今回の特集記事が参考になれば、と思います。では、引き続き次号もよろしくお願致します。

Director

渡邊 哲意 (本学教授)
金澤 英樹 (本学職員)

Editor

ミネシゴ (フリーライター)
瀧瀬 彩恵 (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

石川 雄仁 (本学助手)
坂口 西 (教務助手)

Assistant Director

色部 桜子 (2年)

Designer

芦川 梨紗 (3年)
吉田咲也花 (3年)
関口 愛理 (2年)

『ツカまん!』

原作: ストーリー文化研究室
作画: 宮々瀬 遊 (4年)

表紙テーマ『ポルダリング』

作画: 本橋 怜子 (4年)



Lecture
授業潜入記 No.02
TAKARAZUKA

色彩構成
はこんな授業だった!

編集委員の感想
クリエイティブ作業において避けることのない、カラーの基礎をしっかりと学べる授業になっていました。ただ知識として知るのではなく、実際に自分たちの手で色を作っていくため、深い理解が得られそうです。

どんな授業
一年生のイラストレーション領域の学生を中心にした授業です。一年生は入学時には経験値に差があるので、この授業では製図用具を用いて正確な図形を描いたり配色や簡単なデザイン作業など、基礎的な力に重点をおいた課題を出題しています。

身につく力は
これから様々な専門的な課題に取り組む為、色の基本的な知識、烏口やアクリルガッシュなど、製図用具の使用法や基礎力をつけます。

この日の授業内容
授業の初めの課題目で、『色の対比』をテーマに明度・彩度・色相・補色などの配色を考え色の効果を体験しています。製図器を用いて正確で綺麗な表現を目指します。



安田 隆浩 非常勤講師

イラストレーター。
東京芸術大学デザイン科卒業。
『森のキビと空のクロベエ』『あんず林のじろぼう』『よもう うたおう! マザーグース』他



授業の様子