

NEWS LETTER

Vol.112 | 2022.8 | TAKE FREE



Featured person in TAKARAZUKA 吉岡章夫ゼミ 丘卓 & 西岡悠妃専任講師

づからいふ 第3話 NEO復活!! / HOT TOPICS

~トーハクチョウが紹介する~ Museum Walk in 東博

2018年から東博(東京国立博物館)鑑賞プログラムで使用されてきた冊子、「ミュージアム鑑賞のしおり」の完成から5年。デザイン一新の時期を迎え、リニューアルを行うことになりました。この冊子を使って東博鑑賞プログラムを体験した上級生の意見や、多くの学生の意見を集め、より読みやすく、わかりやすい冊子に生まれ変わりました。また、企画から制作までのすべての過程を学生自身が体験することで、仕事としてものを作ることを実践する機会となりました。

POINT 1

より親しみやすい冊子にするためのデザインの工夫としてゆるキャラを起用。学内で募集した作品の中から「トーハクチョウ」が選ばれました。

POINT 3

リサーチの結果、以前の冊子は「屋外で見るには抵抗がある」という声がありました。デザインやサイズを見直し、おしゃれな冊子を目指しました。



POINT 2

内容の掲載順も見直し。何度も見返す役立つ情報は表紙や裏表紙の近くに、じっくり読みたい内容が冊子の中ほどに、と配置もこだわりました。

POINT 4

「文字情報ばかりだと読みにくい」という声にもこたえ、中面のデザインも、イラストや写真を多用したファッショング雑誌のようなイメージに。

リサーチでは皆で集まっている意見を出し合いました。デザインについて、内容について、新たな要素としてコロナ禍への対策も！

Schedule

元冊子からの改善点の洗い出し
3ヶ月弱

リサーチ・案出し
2ヶ月

取材・制作
1ヶ月半

校正
2週間

編集、制作には6人の学生が参加。カメラマン、デザイナー、イラストレーターという役割を分担して取り組みました。リニューアルのスタートから完成までにかかった時間は7ヶ月弱。その中で「元の冊子からの改善点の洗い出し」と「リサーチ・案出し」に5ヶ月弱かけています。デザインに取り掛かる前の準備に時間を費やしたこと、読みやすく使いやすいデザインにつながったと学生の皆さんを感じているようでした。

Interview

参加したメンバーは全員有志。上級生として感じたことを形にして、1年生に伝えたい、自分のスキルのアウトプットの場が欲しいなど、動機はいろいろです。



雑誌を作りたいと考えていたので参加しました。冊子を見た1年生と話す機会があり、「こんなデザインできるってすごい」「東博に行きたい」と言ってくれたのがすごくうれしかったです。

写真撮影を担当しました。自分が撮影した画像を綺麗に配置してもらえて嬉しかったです。出来ればもう一回しっかり準備して、表紙に使うはずだった写真を撮影に行きたかったです（笑）。



もう一人のメンバーと二人で、冊子に使われているイラストを担当しました。200カット以上あって大変でしたが、これだけの数を決まった時間の中で描けたのは、とてもいい経験になりました。

1年生の時、以前の冊子を手に取って「字が多いし堅そう」と感じました。もっと楽しく勉強できる冊子にしたいと考えてデザインしました。私にも、誰にとっても優しい冊子になったと思います。

写真撮影とデザインを担当しました。実際に作っている時も手ごたえがありました。自分の作ったものが多くの人の手にわたり、役立っていることがわかった時の達成感は格別でした。

Column



前回の冊子は私の経験と知識をもとに学生が作ったものでしたが、今回のリニューアルは、その冊子を学生たちが見て、感じたことを形にして、後輩にどう伝えるか考えてほしいと伝えていたので、私の方から意見を言ったり指示はしませんでした。

しかし全員頑張って、とてもクオリティーの高いものを完成させてくれました。学生同士学び合い、話し合い、自分にはない発想を知りながら一つのものを作り上げるのは、素晴らしい経験だったと思います。

Kyu Taku

丘卓

東京都出身
2001年生まれ
私立正則高等学校卒業
吉岡章夫ゼミ 3年生

Featured person in TAKARAZUKA

先輩と先生に注目して宝塚大学を知ろう！

目標は、3DCGによる
キャラクターのモデリング

将来はゲームの世界で仕事をしたいと考えています。目指しているのは3DCGの技術でキャラクターのモデリングをすること。

3DCGは、ゲーム以外のクリエイティブにも活用できる技術ですが、好きなゲームの世界で仕事がしたいと考えています。

いろいろな方から話を聞くと、キャラクターモデラーという仕事は倍率が高いらしく、最初は背景モデラーとして会社に入るなど、業界への入り方を考えなければならないと思っています。



自分が本当にやりたいことが
見つかる宝塚大学の学び

物心ついたら周りにゲームがあったという世代で、子どものころからやっていたのでゲームは大好きでした。でも、将来ゲームの世界で仕事をしようと考えたのは宝塚大学に入ってからでした。

絵を描くことも好きで、中学高校では美術部。画塾にも通った経験がありました。入学前は将来やりたいことがわからず、漠然とイラストを描きたいと考えていました。宝塚大学では、ゲーム、漫画、アニメ、メディアデザインなど選択肢がたくさんあったので、入学後に進路を決めようと思っていた。

しかし、入学後も自分がイラストを描いて活躍しているビジョンが見えなかったので、以

前から好きだったゲームを作るのはどうだろうと考えを切り替えて、その後はずっとゲームについて勉強をしています。

他の大学では、入学時に専攻を選択し、それをどんどん積み重ねて学んでいかなければならぬないので、学びの選択肢が幅広く用意されている宝塚大学は自分にうってつけの環境だったと思います。

「売れる」作品を作るための
視点が身につく

そのほかにも、先生がゲーム制作会社など現役で活躍されている方々なので、現場の話をたくさん聞けるところも魅力的でした。

また、僕と同じ学年の仲間に限った話かもしれませんのが、向上心の高い人が多くて、周りのコミュニティもそういう雰囲気があるので、刺激を受けて自分も頑張っています。この学年に入れてよかったです。

今CGを勉強しているのですが、CGで作るものって、ゲームにしろ、アニメにしろ、何かのコンテンツ素材として使われるもの。ゲームで言えばユーザー、広告で言えばターゲットの人たちにどう見られるのか、どのように感じられるかを意識するようになりました。

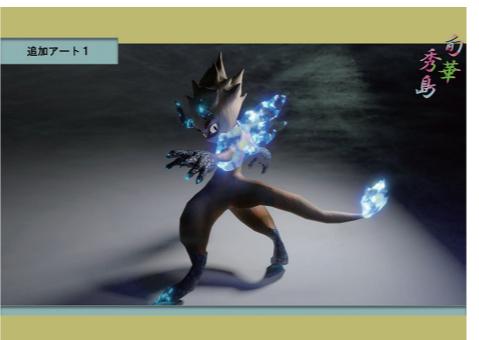
自己満足ではなく、「作品をどう作れば商業的に成功できるのか」という考え方方が身についたのは、この大学に入って一番成長したことだと思います。



My Favorite

ゲームキャラクターデザイン

担当教員：井上幸喜教授



デザインを成立させるための
理屈を知ることができます

ゲーム分野以外の学生にもおすすめの授業です。ゲームに登場するキャラクターをいかに作成し、より分かりやすく見せるにはどんな手法があるかというノウハウを学べる授業です。

たとえばスーパーマリオのマリオはなぜ帽子をかぶっているのか。横にスクロールしていくゲームなので、帽子の「つば」があることで、マリオの向いている方向が一目でわかるようになります。また、髪を描写した方が、より少ないデータ量で顔を精密に表現できるなど、キャラクターのデザインには必ず意図や工夫があることがわかり、デザインの奥深さや面白さを感じることができました。

Lecture in charge

空間構成



造形に必要な、空間を
立体的にとらえる力を鍛える

平面でも立体でも、造形するときには空間把握能力が必要になります。

この「空間構成」では、自分の好きなキャラクターなどの立体を作り、上下左右から観察して、角度によってどのように見えるかを確かめて、3D的に捉える力を鍛える授業です。

最近では、デジタル技術の進化で、アプリで立体を360°回して確認できたりしますが、やはり実際に自分の手で持つて回しながら確認するのは全く実感が違うので、この授業を通じて正確に空間を把握する力を身につけ、作品作りに活かしてほしいと思います。

その時、デザイナーのように、依頼があつて何かを作る職業ではなく、自分が描きたい作品を発表していく日本画家を目指して頑張っていこうと決意しました。

藝大に入学し大学院まで日本画を学び、その後3年間、助手として研究室で学生の指導をしていました。同時に日本画家として

学生の集中力と作品の
素晴らしさに感動しています

昨年6月から本学で教えています。当初は他の先生のサポートという役割でしたが、今年の4月から一人で授業を持つようになって、ようやく慣れてきたという感じです。素直な学生が多いので、楽しく一緒に学んでいるという感覚です。

一番楽しいのは、課題を出したとき、学生のみなさんが私の想像を超える集中力でとても素晴らしい作品を作ってくれた時です。上手だなー、こんなすごいもの作ってくれるとは思わなかつたと思って、ドキドキしたり。本当に楽しいです。

祖母、母の思いに応え
日本画科の道に

大学、大学院では日本画を学んでいました。よく有名な旅館などにある富士山の絵や掛け軸をイメージしてもらえばいいと思うのですが、その手法で現代的なモチーフを描いていました。

絵を描くのは子どものころから好きでした。祖母と母が絵を描くという夢を断念した経験があり、私が絵の道に進むことを望んでいて、小さい時から英才教育を受けていた記憶があります。私も絵が好きだったので、何の疑問もなくその通りに進んでいました。

高校は普通科の美術系コースでデザインの授業もあり、デザイナーになるか画家になるか迷っていました。

大学受験を考えて日本画科向け予備校の体験授業に参加した時、水彩画を描いたところとても褒められて、「あ、これだ」と思いました。

あと、本学の良さは「就職に強いところ」。4年制大学で、2年制の専門学校では学べない基礎的なこともしっかり身につくし、ポートフォリオの作成なども授業中に時間かけて指導してもらいます。

先生も業界で活躍している方も多く、特に、クリエイティブ業界で仕事をしたい人は、是非この大学で学ぶことをお勧めします。

Nishioka Yuki

西岡悠妃専任講師

東京藝術大学大学院美術研究科日本画研究領域修了。日本美術院特待。日本美術家連盟所属。
翔泳社「ILLUSTRATION2020」掲載。
第106回院展日本美術院賞(大観賞)受賞。



クリエイティブについて
幅広く学べる環境を
活用してください

宝塚大学は入学すると学びの分野がたくさんあり、さまざまなことを幅広く学ぶことができます。

2年生から分野ごとに分かれますが、分かれた後に、各分野の学生同士の関係が薄くなってしまうのがもったいないと思います。大学時代のつながりが将来仕事につながることも多いので、分野の違う仲間とのつながりをもっと大切にしてほしいと思います。

あと、本学の良さは「就職に強いところ」。4年制大学で、2年制の専門学校では学べない基礎的なこともしっかり身につくし、ポートフォリオの作成なども授業中に時間かけて指導してもらいます。

先生も業界で活躍している方も多く、特に、クリエイティブ業界で仕事をしたい人は、是非この大学で学ぶことをお勧めします。



宝塚大学公式 YouTube チャンネル
丘卓さんのインタビューはこちらから



づかうらいふ

第3話 NEO復活!!



作: 鬼ゆうすけ(本学教務助手)

宝塚大学
OPEN CAMPUS
2022

詳しくは右下二次元コード
から大学公式サイトへ!

年間
スケジュール

8.21 [日]
10:00-16:00

3.27
【開催終了】
10:00-13:00

9.17 [土]
10:00-12:00
留学生向け入試説明会

HOT TOPICS

宝塚大学の最新ニュースをcheck!

●大学CMが完成●

大学CM「卒業生」篇と「在学生」篇が完成しました。在本学キャッチフレーズである「なりたいわたしに近い大学」をもとに、2016年ゲーム分野卒業生で漫画家として活躍しているWatari Studioさんと、アニメーション分野2年生の学生が出演。



●「東京TouchDesignerお楽しみ会」を開催●

6月29日(水)に本学にてクリエイター交流の場を作る「TDSW」(Tokyo Developers Study Weekend)主催のもと「東京TouchDesignerお楽しみ会」が開催されました。当日はプロジェクトマッチングを中心とするメディアアートのシステムを視覚的に構築できるアプリケーションTouchDesignerの勉強会&交流会が行われ、初心者・上級者問わず盛況となりました。



●【卒業生の活躍】川端新さんの新刊が発売●

マンガ分野2011年卒業生の川端新さんが作画を担当する陰陽師・安倍晴明 第5巻が秋田書店より発売となりました。小説『少年陰陽師』著者・結城光流先生のコミカライズで、人と妖の間に生まれ類稀なる力を持つ陰陽師・安倍晴明の物語。また、「口紅 美しき軍医の一生」第3巻(完結)が実業之日本社より発売中。モダンの風が吹く大正時代を舞台に描く、美しくも儚い軍人たちの物語です。



●神奈川工業高等学校との高大連携の取り組み●

5月30日(月)、神奈川県立神奈川工業高等学校の「デザイン科 電気科 生徒30名と哲意教授による「プロジェクトマッチング講座」を見学。渡邊教授による講義で、プロジェクトマッチングの歴史から制作手法までさまざまな事を学びました。今後は、研究活動の中間発表の場として、同高等学校の文化祭で研究成果を披露する予定です。

