

# +DESIGNING

VOLUME 41

Creation &amp; Production Library

for designers

プラスデザイン

マイナビムック

そのやり方、  
古いかも!?

画像配置

オブジェクトの利用

モニタ

プリンタ

サーバ

ストレージ

画像管理

キャリブレーション

文字組み設定・段落設定

ツール

オンデマンド

広色域

環境設定のカスタマイズ

印刷通販

色調補正

調整レイヤー

配置画像

出力

シンボル

パターン

配色・再配色

アピアランス

シャープネス

CMYK変換

ドキュメント作成

プロファイル

文字スタイル・段落スタイル

マスターページ

# [特集] デザイン・DTPの 新常識

慣れや思い込みで  
やっていることないですか?

+DESIGNING



## CONTENTS

### ▼ CREATIVE SIDE

024

# そのやり方、古いかも? デザイン・DTPの 新常識

026

## [INTERVIEW] クリエイターが「やり方」を変えるとき その仕事の「本質」はどこにあるのか? 模索する中で見つけたターニングポイント 柿木原政広

030

## Illustrator編

- Q. ペンツールなど、Illustratorの描画が難しいのですが、どうしたら思う通りに描くことができますか？  
Q. 会社のIllustrator、入っているPCごとに設定や挙動が異なるんだけど…  
Q. チラシなどの媒体で定番のフチ文字。今はどんな方法で作るのが主流？  
Q. カコミなどによく使う角丸長方形のバーツ。「角丸長方形」ツールで描くと修正が面倒です…  
Q. カラーバリエーションを効率よく作る方法はないですか？  
Q. Illustratorの線にはいろいろな設定ができるけど、どんな場面でどう使えば良いの？（ほか）

042

## Photoshop編

- Q. 保存形式、EPSやPSD、TIFFはどう使い分けたらいいのかな…  
EPSって使っちゃいけないの？  
Q. Photoshopの「新機能」ってイマイチ、ピンと来ません…  
私のいつもの仕事、楽になるの？  
Q. 印刷用画像だし、CMYKモードで補正するのが基本ですよね？  
Q. 「調整レイヤー」を使うと統合の手間があるし、時間もかかりそうで色調補正は直にかけています。  
Q. シャープにするために「アンシャープマスク」を使っていますが、もっといい機能がありますか？（ほか）

052

## InDesign編

- Q. 普段はIllustratorを使っているけど、InDesignも気になります。  
InDesignの便利なところは？  
Q. InDesignを使い始める前に注意することは？  
また、複数のメンバーでドキュメントを共有するときに注意することは？  
Q. 段落スタイルと文字スタイル、テキストフレームとフレームグリッドの違いがわかりません…  
Q. InDesignで文章を作成するとき、どの機能を使えばいいのかよくわかりません…  
Q. 長文ドキュメントを作成するのに、段落の調整に手間取ります…（ほか）

064

## [INTERVIEW] クリエイターが「やり方」を変えるとき ワンストップのクリエイティブ集団を目指して 神田での新たな挑戦を始めたAsyl 佐藤直樹・古屋藏人・中澤耕平



+DESIGNING



## ▼PRODUCTIVE SIDE

068

### 制作環境編

- Q. デザイン・制作の仕事はやっぱりMacがいいんですね？  
Q. データの送受信にファイル転送サービスを使っています。  
Q. 社内のデータ共有にはNASがいいんですね？  
Q. Photoshopの仮想記憶ディスクがMacintosh HDのままで。たくさん指定した方がいいですか？ ほか

076

### カラマネ編

- Q. いまのディスプレイは色がきれいだから、そのまま使えるんですね？  
Q. キャリブレーターがあればどんなディスプレイでも色が合うんですね。  
Q. 以前プロファイルをつけていると印刷で色が変わるって言われましたけどいまでもそう？  
Q. ディスプレイの色合わせのためだけにカラーマネジメントツールを買うのはちょっと… ほか

082

### 印刷編

- Q. オフセット印刷って色が沈んでいる気がする。もっときれいな色で印刷できないの？  
Q. 「透明」って今でも出力でトラブルになるの？  
Q. 印刷用のデータはCMYKじゃないとダメなんですね？ ほか

088

### [コラム] クオリティを求める今だからこそ使いたいドラムスキャナという選択。

## ▼SPECIAL ISSUE

016

クリエイターの可能性と  
ユーザー・読者の選択肢を広げる、  
**ハイクオリティondeMAND DreamLabo 5000**

114

総力レポート！  
**紀陽銀行 presents  
UNKNOWN ASIA ART EXCHANGE OSAKA**

## ▼SERIAL

007

+DESIGNING Find Up  
「文字とデザイン」と「タイプデザイナーの視点」  
モリサワタイプデザインコンペティション2016  
JAGDA学生グランプリ

094

おぢんの文字と組版 素朴な疑問  
「横組みの組版設定」

097

代田ジャケット俱楽部  
子供も大人も乗り物が大・好・き

100

アニメのデザインを力がくする  
垣田 由紀子(T2Studio)

106

Kaleido Lab.  
広色域インキKaleido&高精細ハイブリッドスクリーンFairdot2

112

デザインガール図鑑  
うえのよう／中村まふね／伊藤眸

121

東京DTPの勉強会  
Illustrator使い必携! スクリプトパネル決定版「SPAi」ほか

122

印刷の誤差  
見当

124

文字もじかわら版  
「LETS2016年新書体」「モトヤLETS」

+DESIGNING



# モリサワセミナーレポート 「文字とデザイン」& 「タイプデザイナーの視点」

文・林郁子



第16回モリサワ文字文化フォーラム  
「文字とデザイン Vol.6」  
日時:2016年1月22日(金)  
場所:株式会社モリサワ本社4階 大ホール



司会をつとめたデザイン団トンネル  
樋口寛人氏(左)と鈴木信輔氏(右)

# モリサワ文字文化フォーラム第16回 文字とデザイン Vol.6

## 第16回目を迎える モリサワ文字文化フォーラムに K2&大日本タイポ組合が登場

2016年1月22日、株式会社モリサワ本社(大阪市浪速区)にて、「第16回モリサワ文字文化フォーラム」が開催された。このフォーラムは「文字文化」を探求し、次世代に受け継ぐ活動のひとつで、これまで数多くの国内外のクリエイターが登壇している。

今回は、K2の長友啓典氏と黒田征太郎氏、大日本タイポ組合の秀親氏と塚田哲也氏が、「デザイン団トンネルの鈴木信輔氏と樋口寛人氏の司会のもと「デザインが果たすこれから役割」をテーマに講演と対談を行なった。

### セッション① 文字が創り出す「デザインの力」 —大日本タイポ組合の作品を振り返る—

最初のセッションは、1993年に結成された実験的タイポグラフィ集団、全日本タイポ組合の秀親氏と塚田哲也氏の2人による講演。大日本タイポ組合は2010年に行なわれた、第2回文字文化フォーラム「文字でデザイン2010」以来、2度目の登場となる。今回は、2015年11月に、東京のギンザ・グラフィック・ギャラリー(ggg)で開催された展覧会「字字字大日本タイポ組合」での作品紹介を中心

に、同ユニットの文字への関わりが熱く語られた。

秀親氏と塚田氏は、まず、それぞれの名前のひらがな「ひでちか」と「てつや」を組みあわせて作った各自の顔文字をスクリーン上に提示。自己紹介を兼ねつつ、文字を組みあわせて、別のものを構成する作品の一例とした。統いて、「字字字」展の様子をスクリーンに映し出し、壁面の展示物だけでなく、カーペットやソファに至るまで、パーソンを組み替えることで「g」などの文字を構成するといったしかけをしたとし、文字への徹底的なこだわりを語った。展示作品の紹介では、多彩なアプローチで「字」を突き詰めたものが登場。3人の子どもに「ウ冠」の形の帽子「うかんむり」をかぶせて並ばせ、「ウ冠」がついた「子」どもが3人で、「字字」を表現した作品では、実際に会場を訪れた子どもたちにも「うかんむり」を配布したという。また、文字の一部を消し、一部を足すことで、さまざまな文字を「字」という文字に変化させたシリーズは、会場内に校正機を持ち込んで作品を印刷。最初に黒いインクで文章を刷り、その上に白いインクで文字の一部を消し、赤インクで追加部分を印刷すると、黒と赤が繋がっているところがすべて漢字の「字」となる一方、白インクの部分は、カタカ

ゲームで、<http://type.setter.jp/> にアクセスするとプレイであることを伝え、セッションを終えた。

続いてのセッション②では、K2でアートディレクターを務める長友啓典氏と、イラストレーターの黒田征太郎氏が登壇。1969年の設立以来、エディトリアルや各種広告、企業CIなど、数多くの作品を世に送り出し、国内外で活躍する2人が、誕生から今までの歩みや、演劇ポスターを中心とした作品を語った。

長友氏の「僕が黒田と知り合ったのは、早川良雄先生の事務所に実習に行つたときに、事務所の誰も相手をしてくれないなか、『お前の靴下がつこえんなあ』と黒田が声をかけてくれたのがはじまり」という、ファンションがきっかけとなつた2人の出会いに始まり、当時自分の絵にコンプレックスがあつた黒田氏がごみ箱に捨てた絵を、長友氏が拾つてデザインして作品にしたことでイラストレーター黒田征太郎が誕生したなど、ユニークなエピソードの連続に、客席も終始大いに沸いた。

作品は、K2を設立して間もないことでもイラストレーター黒田征太郎が主宰する劇団・椿組の一連の公演が誕生したなど、ユニークなエピソードの連続に、客席も終始大いに沸いた。

最後に、展覧会で発表した「type. setter」(<http://type.setter.jp/>)というゲームを紹介。落ちてくる文字を移動・変形させて「字」という文字をつくる



大日本タイポ組合／秀親氏(左)と塚田哲也氏(右)

### セッション② グラフィックが創り出す「デザインの力」 —K2の作品を振り返る—

ゲームで、<http://type.setter.jp/> にアクセスするとプレイであることを伝え、セッションを終えた。

細かい打ち合わせをせざとも、大まかなコンセプトさえお互いに共有できれば、長友氏がイメージした通りの絵が、黒田氏によって描かれるといふ。椿組の公演ポスターには、長友氏が後からデザインして入れる文字のほかに、黒田氏が手で文字を書きこんでいるもの多くあつた。その点について

司会の鈴木氏が問うと、黒田氏は「僕は文字もすごい好きで、文字も絵だと思つてると、絵と一体化するようにならせて、それを説明。はがきを送るときは宛先の住所や名前もすべて手書きこまれた文字を説明。はがきを送りたいことで、その後の黒田氏が「自分も書かなければ納得できない」という自身の感覚についても語つた。

さらには、フォーラム開始前にモリサワのギャラリーで見た古い写植の文字を絵のように感じたとして、そうした「文字」に筆を加えることで、「絵」に変化させる提案を披露。このコラボレーションの話題はセッション③へと続く。

### セッション③ ユーモアだから実現できた」と、

### —「デザインが果たすこれからの役割—

最後のセッション③では、K2の長友氏と黒田氏、大日本タイポ組合の秀親氏と塚田氏が同席し、文字の未来や可能性について、ざっくばらんに語り合つた。まずは、大日本タイポ組合の塚田氏が、最初の文字である象形文字が整つて、今ある文字の形がデザインされたとしつつ、「でもそれって本当に完成形なのかな?」という疑問を提示。「今ある文字の数では足りない」「ほんとは『あ』と『い』の間に文字があつてない」という発想から、1つの漢字の活字的なデザインの文字を好んでいなかった。同時に、多種多様なフォントや色が簡単に選べる現在のデザインは、自分の手で文字や色を創り出す体験をしたほうがよいのではないか」というアドバイスを送り、セッション②

相談し、2人でポスターづくりを始めたことで、その後の黒田氏がイラストを作成し、長友氏がアートディレクションを行うという役割が決定した。

細かい打ち合わせをせざとも、大まかなコンセプトさえお互いに共有できれば、長友氏がイメージした通りの絵が、黒田氏によって描かれるといふ。椿組の公演ポスターには、長友氏が後からデザインして入れる文字のほかに、黒田氏が手で文字を書きこんでいるもの多くあつた。その点について

### セッション③ ユーモアだから実現できた」と、

### —「デザインが果たすこれからの役割—

最後のセッション③では、K2の長友氏と黒田氏、大日本タイポ組合の秀親氏と塚田氏が同席し、文字の未来や可能性について、ざっくばらんに語り合つた。まずは、大日本タイポ組合の塚田氏が、最初の文字である象形文字が整つて、今ある文字の形がデザインされたとしつつ、「でもそれって本当に完成形なのかな?」という疑問を提示。「今ある文字の数では足りない」「ほんとは『あ』と『い』の間に文字があつてない」という発想から、1つの漢字の活字的なデザインの文字を好んでいなかった。同時に、多種多様なフォントや色が簡単に選べる現在のデザインは、自分の手で文字や色を創り出す体験をしたほうがよいのではないか」というアドバイスを送り、セッション②

対して、K2の黒田氏は「僕は1回、

大日本タイポ組合／秀親氏(左)と塚田征太郎氏(右)



「う考えもある」として、文字が社会の多くのものを縛つて いるという問題を提起した。この「文字のない世界」 という発想は、偶然、大日本タイプ組合が以前に作品テーマにしており、スクリーンに、あらゆる文字情報を消した街角風景や店舗の商品棚などの写真が映し出された。これらの作品について、長友氏は「意外と(大日本タイプ組合と)似てる感じやな」と評し、ユニットを超えてひとつ の価値観を共有した。

また、文字の未来について、長友氏はコンピュータが出はじめたころ、将来コンピュータは人の筆跡をマスターして、たとえば「20代の女の子の恋愛ものに向いた書体」など、自動的に希望通りの書体で文字を書いてくれると想像していたが、まだ叶っていないと話し、「伊集院静の文体」と、石原慎太郎の文体が違うんやから、文体にあつた文字が語つた。すると、塚田氏も、100人

100様ある手書き文字に比べて、書体は少ないと、書体の選択肢が増えることにより、文章表現の可能性が広がることと同意。黒田氏も、長い年月をかけて作り上げられた現存の文字を尊敬しつつ、今、新たに加えられるものがあるならば、先人と自分たちとのコラボレーションになるのでは?と、提案するなど、より豊かな文字の未来への期待が膨らむフォーラムとなつた。

大日本タイポ組合だけでなく司会もつ  
人組と、ユニットを意識したメンバーハー  
が集合。作品づくりにおいての役割分担  
だけではなく、外部との折衝などさまざま  
な場面でお互いに補い合うことがで  
きるユニットのよさなども、折に触  
れて語られた。結成47年を迎えたKJフ  
の2人から、「10年過ぎたら同じよう  
なものの」として継続へのエールを送る  
一場面もあつた。

## 第4回タイブ・デザインコ・ペティション特別セミナー タイプ・デザイナーの視点

## タイプデザインコンペティションの 開催を記念して行なわれる 文字とデザインのセミナー

2016年2月17日 株式会社モリ  
サワによる「第4回タイプデザインコンペティション特別セミナー」「タイプデ

回のセミナーは、世界各国から創造性あふれる書体を募る「タイプデザインコンペティション2016」の開催を記念して行われたもので、会場には出版や印刷、デザイン業界の関係者ほか、文字や書体、フォントに興味を持つ多くの参加者が集まつた。

セミナーには、海外からの1名を含む3名のタイブデザイナー、グラフィックデザイナーが登壇し、書体制作のプロ

また、文字の未来について、長友氏はコンピュータが出はじめたころ、将来コンピュータは人の筆跡をマスターして、たとえば「20代の女の子の恋愛ものに向いた書体」など、自動的に希望通りの書体で文字を書いてくれると想像していたが、まだ叶っていないと話す。「伊集院静の文体と、石原慎太郎の文体は違うんやから、文体にあつた文字が創り出せたらおもしろい」と、希望を語った。すると、塚田氏も、100人

ロセスや取り組み、書体と自身との関わりなどについて解説。3つのセッションと質疑応答による充実した内容となつた。

セッション①  
トワイシ・バーロー  
Restless wind inside a letter box  
— ノターボックスの中で起る変化 —

セッション②には、Font Bureau社およびWebtype社のオーナー兼取締役であり、タイプデザイナーとして40年近いキャリアを持つデヴィッド・バーロー氏が登壇。「Restless wind inside a letter box — ノターボックスの中で起る変化 —」と題した講演を行つた。

バーロー氏は、書体やタイポグラフィ、フォントの開発についての考え方ば、これまで手がけた作品によって形成され

て作り上げられた現存の文字を尊敬するなど、より豊かな文字の未来への期待感が膨らむフォーラムとなつた。

また、今回のフォーラムでは、K2



Font Bureau 社およびWebtype 社  
オーナー兼取締役 デヴィッド・バーロー氏

語程度の単語を組んでみることで、機能を検証しているという。「そうしたフレームワークを経ることによって、私たちちは最高のフォントを作り上げることができる」と、フォント開発のプロセスを説いた。

講演テーマに挙げられた、レターポックスに吹く風(wind)とは、文字の描かれ方やスタイルによって、文字とタイプデザイナー、そしてタイプボグラフィによって伝えられる想いの間に生じる、印象のちがいのようなものだと言う。

「この風には強いものもあれば弱いものもあり、善いものもあれば悪いものもあります。解像度やダウンロード速度、記述言語、UI、文字コード、OSといった技術的なものだけでなく、政治、経済、人間関係それらの歴史など、さまざまの風が吹いています。私はこの風に長年取り組み、風がグリフやタイ

プフェイスのスタイル、フォントファミリー、そして製品計画に及ぼす影響を考えてきたのです」

バロー氏は、取り組み例として3つのプロジェクトを上げた。1つ目は、ウェアラブルデバイス用にデザインされたスクリプト書体「Delilah」。小さなデバイスでも再現可能な文字のデザインを検証するプロセスを紹介した。2つ目はスクリーン上で可読性を高めた「The Reading Edge(ReFonts)」シリーズ。小さな文字でも読みやすくするために、マショウ・カーターエ氏がデザインした「Verdana」のような高いx-height、幅、十分な白いスペースが必要だとし、自

身もいくつかのフォントをデザインしたことをつけ加えた。3つ目は古いアメリカの装飾文字をデジタル化するプロジェクトで、実際に古い書籍の装飾文字を分析調査した結果、文字の影の深度や光の角度が異なっていたため、一度貢したデザインではなく、手描きフォントのように、テキスト用の書体とロゴ用の装飾的な書体を一連のものとして考えるに至ったと紹介した。このプロジェクトの完了は、2020年か2025年ごろだという。多くの文字をデザインする苦労を、日本語のタイプデザイナーに寄せて、「できあがったときには彼らの苦労がわかるだろう」とユーモアを交えて語り、セッションを終えた。

時代のノートでは、当時子どもたちの間で流行っていた「丸文字」と、板書を写す用のきちんとした字が併用されている点に触れ、自分自身も無意識のうちに、文字を使い分けていたことへの驚きを述べた。



+DESIGNING Vol.41 OIO

## セッション② 私と文字

2つめのセッションは、タイプデザイナーの竹下直幸による「私と文字」。竹下氏は、元モリサワの社員で、独立後にタケノコ・デザインルームを設立、1993年に書体「竹」で「モリサワタイプフェイスコンテスト」銀賞を受賞し、商品化したほか、「イワタUD新聞明朝」や「みんなの文字」などを手がけている。

「硬筆」では、竹下氏が小学生のころに鉛筆で書いた文字や、中学生になつてから書いたペン字などの作品がスライドに映し出された。毎年学年の代表として硬筆で文字を書いていた竹下氏は、「そのころから私は、『文字に向かわないといけない』という体験をしていました。私が文字をデザインすることになったおもとがこの体験だと



+DESIGNING Vol.41 OIO

いました」と、自身と文字との関わりの始まりを振り返った。また、中学校時代のノートでは、当時子どもたちの間で流行っていた「丸文字」と、板書を写す用のきちんとした字が併用されている点に触れ、自分自身も無意識のうちに、文字を使い分けていたことへの驚きを述べた。



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO



+DESIGNING Vol.41 OIO





横浜・中華街の看板

タで拡張されたグラフィックデザインの領域が私の専門」と自身の仕事を定義づけた。今回のテーマである「パラメトリック・タイポグラフィ」というのが、アルゴリズム(手順)のパラメトリック(変数)によるタイポグラフィのこととして、同じ手順に従つて、変数を動かすことで、異なるタイポグラフィが生まれることだと、まずは簡単に語った。

ここから話は一旦、文字組とコンピューティングへと移り、「タイポグラフィ」とコンピューティングは非常に相性がよく、とても早い時期からプログラミングで文字を組むということが行われています」として、1950年代の活字の電算铸造機(ライナタイプ)の写真と、それに使用される鑽孔テープの写真を提示。テープの穴のパターンによって記録された文字が、電算铸造機によって铸造・組版されるプロセスに触れ、鑽孔テープによる組版は、プログラミングだと説明した。統いて、スイススタイルを代表するデザイナー、カール・ゲルストナーの1964年の著作『Designing Programmes』をスクリーンに映し出された。

### セッション③

## 永原康史 パラメトリック・タイポグラフィ

3つのセッションは、グラフィックデザイナーの永原康史氏が登壇。早くからコンピュータを取り入れたデザインを始め、タイポグラフィの分野での独自の研究と実践を重ねている永原氏は、「グラフィックデザインの中でも、コンピュータを使ったデザイン、コンピュー



永原康人さん

と、「この本は“コンピュータでデザインインしましよう”という本ではありますせん。造形の手順をデザインするといふ内容です」と主旨を語った。カール氏が手がけた、スイス・エラーのロゴが、スイス国旗の十字に変数を与えることで着想を得たことなどに触れ、形や形のバリエーションを開拓していく手法を、誌面に掲載されたデザインと照らし合せつつ解説した。

では、実際にコンピュータのプログラミングを利用したデザインとはどんなものなのか。ここで永原氏は、自身が公式デザイナーを務める「あいちトリエンナーレ2016」のシンボルマークを取り上げた。このシンボルマークは、一定の形がなく、ソースのコードによって都度ごとに生成される、パラメトリックなデザインとなっている。「9本のバーの角度と長さと幅に変数を与え、毎回違う形ができるようになります。毎回違う形ですが、(デザイン)に強度があるので、同じマークにかかるいアイデンティティを持つっています。

(中略) 1ミリも違つたらロゴと言えないというように、型にぎゅうぎゅうはめていくと自然じゃないものになつてしまふ」と、パラメトリックな手法によって実現するデザインの可能性の一例を示した。

最後に、現在、永原氏が興味を持っているという、エリック・バーンハ



プログラムにより生成される「あいちトリエンナーレ2016」のシンボルマークを紹介する永原氏

+DESIGNING





試し読みはお楽しみ  
いただけましたか？

ここからはManatee  
おすすめの商品を  
ご紹介します。

---

Tech Book Zone  
**Manatee** 

1

おすすめ  
電子書籍

本格的な補正・加工で思い出の写真を美しく残そう!

なかなか使いこなすのが難しいPhotoshop Elements 15 の操作や機能をやさしく解説! 補正や加工、SNSへの投稿など写真編集をもっと楽しみたい人にぴったりな入門書です。本書は「逆光で撮影した写真を補正するには」「年賀状を作成してみたい」など、実際に写真を編集する上で生まれる疑問をレッスン仕立てで解説しています。また、グラフィックデザイナーによるプロ技や操作のコツも伝授し、ワンランク上の技を身に付けられます。



巻頭ではさまざまな補正例を紹介。ここから使いたい機能を見つける



解説は基本的に見開きで完結。  
補正前後の写真を  
「Before・After」形式で掲載

2

メディア別だからよくわかる  
魅力的なキャラクターの描き方!

創作物を作るうえで欠かせないものに「キャラクター」があります。その際は見た目のキャッチャーさだけでなく、キャラクター性が感じられることが重要です。本書では、キャラクターをデザインするうえでの基礎から、見た人の印象に残るようになる方法を解説。スマホゲームやポスターイラスト、ラノベ表紙など、メディアによって異なるキャラクターデザインの特徴についても解説し、読み手に合った方向を見つける際に役立ちます。



総勢12名のイラストレーターが  
多彩な作風と考え方で  
キャラクターラインを描く



依頼元からの発注時の  
イメージから、キャラクターを  
作り上げていく

できる Photoshop  
Elements 15  
Windows & Mac 対応

インプレス  
樋口泰行・  
できるシリーズ編集部(著者)  
320 ページ  
価格: 1,631 円(PDF)



グラフィック  
アプリケーション

物語を動かす  
キャラクターデザインと  
イラストの描き方

マイナビ出版  
スタジオ・ハードデラックス(著者)  
160 ページ  
価格: 2,257 円(PDF)

その他





現役ディレクターが教える  
ライティング & レンダリング



3

[digital]  
ライティング&レンダリング 第3版

3DCG制作の中でもライティングとレンダリングにフォーカスし、より高品質な作品に仕上げるために解説書。テクスチャ制作のカラーマネジメント、物理ベースライティングやリニアワークフローなどにも触れています。

ボーンデジタル  
Jeremy Birn(著者)  
472ページ 價格: 7,560円(PDF)

AutoCAD の勘所を  
人気講師がやさしく解説!



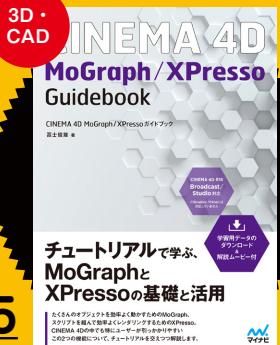
4

できる AutoCAD  
2017/2016/2015 対応

ベテラン講師が AutoCAD の基本と実践をやさしく解説しています。初学者が押さえておくべきポイントやつまづきがちな操作を特に手厚く解説しているので、初めてでも AutoCAD の勘所がしっかりと分かります。

インプレス  
矢野悦子・できるシリーズ編集部(著者)  
337ページ 價格: 2,624円(PDF)

CINEMA 4D の  
MoGraph/XPresso を解説!



5

チュートリアルで学ぶ、  
MoGraphとXPressoの基礎と活用

マガジンハウス

CINEMA 4D  
MoGraph/XPresso ガイドブック  
【解説ムービー付き】

CINEMA 4D の XPresso と MoGraph に関する解説書。この 2つの機能は、CINEMA 4D の中で中級~上級レベルのユーザーが必ず引っかかるもので、近年かなり重要視されています。本書は MoGraph と XPresso に絞って解説しました。

マイナビ出版 富士俊雄(著者)  
328ページ 價格: 4,514円(PDF)

表現のアイデアを形に!  
「vvvv」の入門解説書



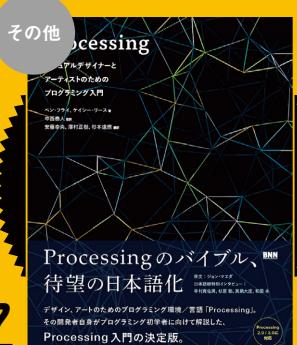
6

vvvvook—プロトタイピングのための  
ビジュアルプログラミング入門

Windowsソフト「vvvv」は様々な機能を持った〈部品〉を線で繋ぐことで、表現のアイデアを素早く形にできるビジュアルプログラミング環境です。インターラクション・2D/3Dアニメーションなど幅広い制作で活躍します。

ビー・エヌ・エヌ新社  
伊東実・星卓哉(著者)  
224ページ 價格: 3,110円(PDF)

デザイン・アートのための  
プログラミング環境を詳解



7

Processing  
ビジュアルデザイナーとアーティストの  
ためのプログラミング入門

Processing は、デザイナーやアーティストなどに向けて作られたプログラミング言語／環境です。そこでの体験は、文系と理系、デザインとエンジニアリング、感性と論理という両軸における領域横断接続をもたらします。

ビー・エヌ・エヌ新社 Ben Fry・Casey Reas(著者)、中西泰人・  
安藤幸央・澤村正樹・杉本達應(翻訳)  
688ページ 價格: 6,804円(PDF)

DTP や印刷業界全般で  
知っておくべき情報を網羅



8

カラー図解  
DTP&印刷スーパーしくみ事典 2016

DTPや印刷物に携わるすべての人に役立つ図解事典。業界のトピック 110 を特集するほか、Adobe Creative Cloud の最新機能、サービスを使った表紙制作レポート、デジタル印刷機の動向などを 110 の項目にまとめました。

ボーンデジタル  
ボーンデジタル 出版事業部(編集)  
329ページ 價格: 4,104円(PDF)