

特集

そのやり方、古いかも!? デザイン・DTPの新常識

# +DESIGNING

VOLUME 41

Creation & Production Library

for designers

プラスデザインング

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パーツ。「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しています。
- 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・古屋蔵人・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がいいんですよね？

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がいいんですよね？

Q. Photoshopの仮想記憶ディスクがMacintosh HDのままです。  
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よね？

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よね。

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ー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よね？ 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、  
**ハイクオリティオンデマンド 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」&「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

おちんの文字と組版 素朴な疑問  
「横組みの組版設定」

097

代田ジャケット倶楽部  
子供も大人も乗り物が大好き

100

アニメのデザインをカガクする  
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」& 「タイポデザイナーの視点」

文・林郁子

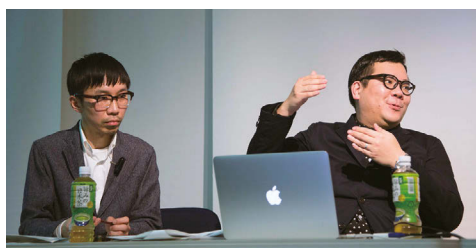


第16回モリサワ文字文化フォーラム

「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」を探究し、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場している。

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の役割」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(gg)で開催された展覧会「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。続いて、「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、パーツ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なやかさをとし、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」をかぶせて並べせ、「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



塚田氏は会場となったgggで「文字字」という展覧会を開催する願望は以前からあったと話し、「我々は、通常はデザインの依頼を受けると、それを『お題』として捉え、テーマの言葉、文字の形で解決していきます。けれど、この展覧会では、『字』や『g』などのかたちそのものを文字の形で解決するという、非常に自己言及的な取り組みとなりました」と、展覧会での作品づくりを振り返った。

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

続いてのセクション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、誕生から今日までの歩みや、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ったときに、事務所の誰も相手をしてくれないなか、『お前の靴下かっこええなあ』と黒田が声をかけてくれたのがはじまり」という、ファッションがきっかけとなった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った黒田氏がごみ箱に捨てた絵を長友氏が拾っ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ろ、新宿の飲み屋での喧嘩騒動がきっかけで懇意になったという外波山文明氏が主宰する劇団・椿組の一連の公演ポスターがスライドで登場。外波山氏からの依頼を受けた黒田氏が長友氏に

細かい打ち合わせをせずとも、大きなコンセプトさえお互いに共有できているれば、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う。椿組の公演ボスターには、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も多くあった。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、文字も絵だと思ってる」と、絵と一体化するように書きこまれた文字を説明。はがきを送

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ツシヨン③へと続く。

### セクション③ ユニットだから実現できたこと、実現できること

——デザインが果たすこれからの役割——

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って、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」「ほんともいい」という発想から、1つの漢字にちがう意味のカタカナを加えて新たな漢字をつくる試みや、漢字から「縦書き」「書式で変化していったひらがなを」「横書き」「書式で変化させて作成した」「横書きかな」などを紹介した。

対して、K2の黒田氏は「僕は1回文字なんかなくしてしまってもいいと



「いう考えもある」として、文字が社会の多くのものを縛っ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、大日本タイポ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（大日本タイポ組合と）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けた書体」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、石原慎太郎の文体は違うんやから、文体にあっ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、1000人

1000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った。

また、今回のフォーラムでは、K2、大日本タイポ組合だけでなく司会も2人組と、ユニットを意識したメンバーが集合。作品づくりにおいての役割分担だけでなく、外部との折衝などさまざまな場面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K2の2人から、結成22年の大日本タイポ組合の2人へ、「10年過ぎたら同じようなもの」として継続へのエールを送る一場面もあった。

## 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」「タイプデザイナーの視点」が、東京国際フォーラムホールD7（東京都）で開催された。今回のセミナーは、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った。

セミナーには、海外からの1名を含む3名のタイプデザイナー、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った。

### セッション①

デヴィッド・バーロー

Restless wind inside a letter box  
——レターボックスの中を起る変化——

セッション①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——レターボックスの中で起る変化——」と題した講演を行った。

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は、これまで手がけた作品によって形成され

ているとし、自身の書体開発のプロセスについて、スライドを交えて紹介した。バーロー氏によると、タイプデザインとは、デザインと検証を繰り返しながら、すべてのグリフをレターボックスに収めて小さな世界を作っていくことであり、書体のコンセプトがユーザーの元に届くまでにはいくつかのフェーズが存在する。Management/Design/Analysis/Generalization/Productization/Publication/Monetizationという7つのフェーズはサイクルで訪れるという。この「Generalization」とは、文字の太さや幅、サイドベアリング（グリフ前後の余白）、カーニングデータの設定、ヒンテイング情報、グリフの置換表といった技術をきちんと組み込むことであり、ターゲット言語の中で、1000



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、レターボックスに吹く風(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、そしてタイポ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いう。

「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でなく、政治、経済、人間関係それらの歴史など、さまざまな風が吹いています。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」

バーロー氏は、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립ト書体「Deliah」。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の可読性を高めた「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は、マシュー・カーター氏がデザインした「Verdana」のような高いxハイト、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付け加えた。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、文字の影の深さや光の角度が異なっていたため、一貫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年から2025年ごろだという。多くの文字をデザインする苦勞を、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勞がわかるだろう」とユーモアを交えて語り、セッションを終えた。

## セッション②

### 竹下直幸 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氏による「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。

まず「私と文字／竹下直幸」と手書きしたセミナータイトルのスライドに続き、「硬筆」「レタリング」「活版印刷」「街」という4つのテーマを表示すると、それらを順にひも解く形で、竹下氏の講演がスタートした。

「硬筆」では、竹下氏が小学生のころに鉛筆で書いた文字や、中学生になっ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、文字に向きあわないといけない」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おもとはこの体験だと思っています」と、自身と文字との関わりが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。

2つ目のテーマの「レタリング」では、竹下氏が多摩美術大学のグラフィックデザイン科に在籍していた当時の作品がスライドに登場。当時1980年代から90年代にかけては、科の必須授業としてレタリングがあり、1年生で和文を、2年生で欧文を、みっちり学んだという。その後の専門課程で、タイポグラフィを選択し、その後の仕事選

びに繋がったと話した。

3つ目のテーマ「活版印刷」では、竹下氏は印刷博物館内にある活版印刷工房の会員になっているとして、工房で制作したいいくつかの作品を紹介。活版で自身の名前「竹下直幸」を普通に組んでしまうと、それぞれの漢字ごとに異なるアキ部分のためにバランスが悪くなることに気付き、各文字のアキバ

ランスに配慮して組んだ場合と比べ、見た目のちがいを提示した。

4つ目のテーマ「街」では、竹下氏が2006年から1年間続けた「街で見かけた書体」で取り上げた看板など写真を紹介した。10年経った現在、調べてみるとおよそ8割がなくなっていたが、竹下氏の感覚で「個性が強くてキャラクターの立っている」ものは割と残っていたという。また、書体は街の中では多種多様なものが入り交じり、雑多に使われているものだが、浅草の江戸文字や中華街の行書や隸書といった、書体使いに特徴がある街があることなども報告し、「(書体を意識し)街を見ているとおもしろい」とまとめた。

これら4つテーマは「硬筆」「レタリング」はシンブルに書くこと、「活版印刷」は組むこと、「街」は見ることとそれぞれに意味があり、竹下氏自身と文字との関わりを歴史であるとした。同時に、中心から外側に向かう流れが、まず中心線を描



直筆タイトルのスライドからセッションを始めた竹下直幸氏



横浜・中華街の看板

き、外側を描き、さらに見るという文字・書体デザインの制作過程にも通じるのではないかと解き明かした。

最後に、竹下氏が制作した「竹」や「みんなの文字」が、スナック菓子のパッケージやデパート内のサインに使われている実例を紹介し、「この書体はこういう風に使えばいいと認知されていけば嬉しいですね」と、タイポデザイナーの喜びを語ってセッションを終えた。

## 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つ目のセッションは、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

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」というのは、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、同じ手順に従って、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、文字組とコンピュティングへと移り、「タイポグラフィとコンピュ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年代の活字の電算鑄造機(ライノタイプ)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、電算鑄造機によって鑄造・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。続いて、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

すと、「この本は、コンピュータでデザインしよう」という本ではありません。造形の手順をデザインするという内容です」と主旨を語った。カール氏が手がけた、スイス・エアーのロゴが、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、形や大きさを変化させていくことで文字や形のバリエーションを展開していく手法を、誌面に掲載されたデザインと照らし合わせつつ解説した。

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。

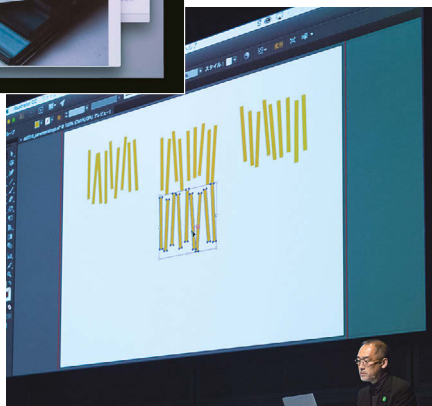
「9本のバーの角度と長さ幅に変数を与え、毎回違う形ができるようにしています。毎回違う形ですが、(デザインに)強度があるので、同じマークにしか見えません」とその特徴を解説。「このシンボルマークはゆらぎのある、やわらかいアイデンティティを持っています。(中略)1ミリも違ったらロゴと言えないというように、型にぎゅうぎゅうはめていくと自然じやないものになってしまふ」と、パラメトリックな手法によって実現するデザインの可能性の一例を示した。

最後に、現在、永原氏が興味を持っているという、エリック・バーンハー

ドソンのニュートラルネットワーク(神経回路を利用してフォントを生成する試みが紹介された。これは、「フォントベクトル」と呼ばれる、人間が文字として認識できる構造があり、それが文字の形を決定づけているという考えのもと、「フォントベクトル」を利用して、何万種類ものアルファベットなどを、コンピュータで自動的に生成するものだ。「はじめに、コンピュータで拡張された文字の領域という話をしましたが、人間の脳の延長上で、今、文字を理解する試みは、コンピュータを使ってこのように行なわれています」とまとめ、セッションの幕を下ろした。



文字情報がプログラミングされた鑽孔テープ



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。

---

Manatee Tech Book Zone 



3.21  
2017

# おすすめ 電子書籍

Manatee

1

2

## 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の入門書です。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。

### 本書でマスターできる 主な補正・加工の一覧

以上の、巻頭のレッスンで紹介する写真の補正加工と加工の順序です。それにより簡単にページ通り、右側の写真に仕上がります。



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出せる



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

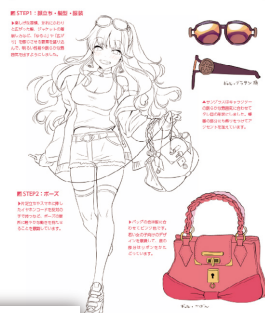
# グラフィックス・デザイン

## 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ーさだけでなく、キャラクター性を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する方法を解説。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も役立ちます。

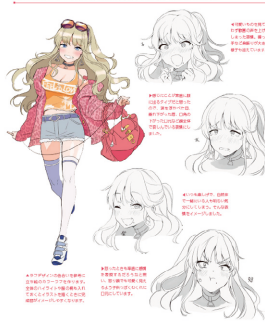
### LESSON 03 ラフを基にキャラをデザインする

キャラクターデザインは、まず大まかなラフを描き、そこから徐々に細部を詰めていく。この段階で、キャラクターの個性や魅力を出せるようにする。



### LESSON 04 表情パターンでキャラに深みを出す

キャラクターの個性や魅力を出すには、表情パターンをデザインすることが重要。ここでは、キャラクターの表情パターンをデザインする方法を解説する。



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**

**AutoCAD の勘所を  
人気講師がやさしく解説!**

**CINEMA 4D の  
MoGraph/XPresso を解説!**



&

&

**[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の解説書。テクスチャ制作のカラーマネージメント、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。

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

**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 価格: 2,624 円 (PDF)

**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 富士雄雄 (著者)  
328 ページ 価格: 4,514 円 (PDF)

**表現のアイデアを形に!  
「vvvv」の入門解説書**

**デザイン・アートのための  
プログラミング環境を詳解**

**DTP や印刷業界全般で  
知っておくべき情報を網羅**



&

&

**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 価格: 3,110 円 (PDF)

**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・杉本達彦 (翻訳)  
688 ページ 価格: 6,804 円 (PDF)

**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。

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