



Color Scheme of Neutral Tints



【特集】

色選びの引き出しを
広げる中間色の
「マスター」テクニク
インキのニュアンスを見逃さない。
無彩色にちよい足し
自然にあふれる中間色。
写真からいい色を抽出
色の対比で際立つ。
中間色にアクセントを
ミキシング効果で豊かな色調。
透明や素材を活かす

中間色を 制して 配色を 制す!! 一歩先行く 配色実践講座



Photoshop
色調補正の万能ツール
トーンカーブ徹底マスター!
ASIAN CREATIVE AWARDS
結果発表

+DESIGNING

中間色を制して 配色を制す!! 一歩先行く配色実践講座

016 **日本人の素地を活かし中間色の達人になろう**
桜井輝子(国際カラーデザイン協会 カラーデザインマスター)

020 **課題に対する「答え」として導き出される色**
minna

026 **中間色のキホン**
その① そもそも中間色ってどんな色? 中間色が作り出される仕組みとは
その② 中間色を駆使したトーンの調整が調和のとれた配色を作り出す
その③ バランスのよい色選びで中間色のメリットを最大限に活かす
その④ シックな同一色相配色を豊かに見せる中間色

036 **中間色マスターへの道**
その① 無彩色にちよい足しテクニック インキのニュアンスを見逃さない
その② 自然の中には中間色があふれている 写真からいい色を抽出しよう
その③ 色は「対比」で際立たせる 中間色にアクセントを加えるには
その④ こんな色の選び方があったのか! ツールを使って素早く配色
その⑤ ミキシング効果で豊かな色調へ 透明や素材を活かした中間色テク

044 **実践! 中間色ケーススタディ**
ケース① 中間色を組み合わせた見やすいマップデザイン
ケース② キーカラーを用いたコーポレートカラーの展開
ケース③ 中間色を意識した写真のトーン調整
ケース④ 差し色で視線を誘導する中間色メインのポスター
ケース⑤ グラデーションを用いたチャートデザイン
ケース⑥ 中間色で「甘辛」をコントロールしたイラストレーション

050 Color Collection

原 徹(GROOVISIONS)
マテリアルとして色を考える

大島依提亜
紙自体が持っている色でシリーズ感を出す

矢後直規(SIX)
言葉から色を考え、ポジティブに色を使う

coton design 酒井博子
カラフルな色や使いにくい色を中間色と一緒に使う

STRIDE 宮田裕美詠
甘い感じや優しさを表現したいとき、色数を抑えて使う



+DESIGNING

▼PRODUCTIVE SIDE

070

色調補正のベストツール! 写真の色を操るトーンカーブ 設計テクニック

- 071 基本編① いつもの補正をトーンカーブで見よう!
- 072 基本編② おさらい! 自由に使いこなすための
トーンカーブの使いかた&ショートカット
- 074 基本編③ 「入力」と「出力」の関係を知ろう
- 075 基本編④ カーブが変わると鮮やかさも変わる
- 076 応用編① ターゲット調整ツールで
トーンカーブを精緻に設計しよう
- 078 応用編② ヒストグラムを参考に色調補正の方針を決めて、
各チャンネルで補正してみよう
- 080 応用編③ かんたんに作れる「ネガマスク」を使って、
トーンカーブの弱点を克服しよう

トーンカーブTIPs

- ① 除算カーブ
- ② ゴミ取りカーブ
- ③ 輝度カーブ
- ② 2チャンネルをまとめて変更

▼SERIAL

- 006 +DESIGNING Find Up
minna×東京デザインプレックス研究所
「ハッピーなデザイン」特別講義&ワークショップ
- 008 尾原史和 デザインの視点。「構造家・大野博史」
- 096 Kaleido Lab.
Kaleido 3C+グリーンでさらにあざやかな色表現を
- 100 デザインガール図鑑
斉藤知子／三好愛／ツルモトマイ
- 102 アニメのデザインをカガクする
番外編・かわいいオビ裏集めました
- 108 文字もじかわら版
フォントワークスの新書体
- 109 代田ジャケット倶楽部
デザインで役立つタイポグラフィ
- 112 印刷の誤差
「針」
- 113 東京DTPの勉強会
Illustratorのリンク画像の自動リサイズスクリプト ほか
- 114 おちんの文字と組版素朴な疑問
行送りと文字揃えの最適な設定は?

▼SPECIAL ISSUE

- 086 ASIAN CREATIVE AWARDS
結果発表

▼DESIGN&DTP FAQ

- 118 いまさらきけないデータの話
- 124 DTPソフトとフォント・PDFの歴史



minna×東京デザインプレックス研究所

「ハッピーなデザイン」特別講義&ワークショップ

取材・文・清水たかこ 撮影・西邑泰和

さまざまな領域のクリエイターを招いて講義やワークショップを行ってきた東京デザインプレックス研究所の特別授業「プレックスプログラム」に「minna(ミンナ)」の角田真祐子さんと長谷川哲士さんが登壇。「ハッピーなデザイン」をテーマに講義を行いました。

「みんなの角田です」「みんなの長谷川です」という自己紹介に思わず笑いが起きたふたりの社名ですが、その由来は「みんなのために／みんなのことを／みんなでやる」とわかりやすくも社会派なコンセプト。「デザインをみんなのチカラにしたい」という想いを掲げて活動するふたりは「想いを共有し、最適な手段を用いて魅力的に可視化することがminnaの考えるデザイン」

「今はつくって終わりという時代ではない。社会に機能させる責任があると思う」とデザイナーとしてのスタンスを説明していました。

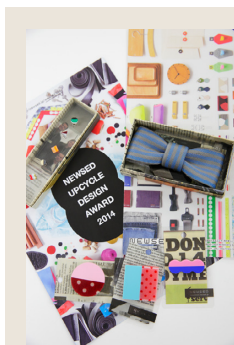
講義のメインは、minnaとして「ハッピーアンサー」を導き出してきた4つのプロジェクトの解説。英単語のNEWとUSEDを組み合わせた造語「NEWSED」というブランドでは、廃材のストーリーを活かして商品を開発。この「アップサイクル」という考え方を広めるためにコンペも開催しているそうです。ほかにも、ペイントブランド「ROOMBLOOM」や、商業施設「YOTSUBAKO」のプロジェクトも解説(※P20)特集記事で紹介。

授業後半を踏まえ、特に詳しく解説していたのが、島根県の自治体からの依頼で手がけたという「まるごと津和野」プロジェクト。ネーミングから会場構成、ツール制作などトータルなデザイン賞も受賞したプロジェクトです。このネーミングは、「川があつて野菜もおいしく、うちは全部いいと皆が言う。特定の強みがないというより、まるごと全部いいのが津和野の魅力、とポジティブに捉えて提案」したそうです。

農林課からの依頼だったため、地元の人や観光客が地域の生産品を発見して楽しめる「マルシェ」がメインでしたが、「観光課などの課にも相乗りしてもらいたい。町が一体化することが地域のようになる」と考えていたふたり。その狙いどおり、従来の観光スポットに「マルシェ」も加えた「まるごと津和野ツアー」も行われるようになったのだとか。「ただ、町の人たちが継続できなければ意味がない。看板や旗、什器などをつくったのは、特別な工夫をしなくても地元の方たちで会場をよい



プレックス授業に2度めの登壇となったminnaのふたり(左から角田さん、長谷川さん)。笑顔の絶えない楽しい雰囲気での授業となりました。



廃材を使ったブランド「NEWSED」の商品。耐久性や光沢感を活かしてシートベルトからつくった蝶ネクタイ、雨に強いウエットスーツからつくったポーチなどそれぞれにストーリー性があるそうです。



商業施設「YOTSUBAKO」のファンを増やすために開催したワークショップやスタンプラリーで使うカード類。



マルシェの野菜を使って提供しているレストランやホテルなどに置く協力店舗のポップ。町全体でマルシェを盛り上げる工夫の一つ。

トータルに関わった「まるごと津和野マルシェ」の会場風景と入口。看板や旗があることで、町の人自身の手で会場の雰囲気を再現可能に。



まるごと津和野マルシェ会場構成(2013年)AD・D:minna
Client:島根県津和野町再生会議



木のケースなど、ロゴマークを入れた什器も用意。他のアイテムとの併用でマルシェに一体感を演出するために活用されています。



手提げ袋につけられるタグなどのペーパーパーツも作成。

農産物や生産者情報を発信するカタログも制作。「町内の人々が羨ましい、自分も関わりたい」と思わせる要素のひとつに。



雰囲気に見せられるから」

形を成すデザインにとどまらないふたりのアンサーにはワクワクする楽しさがあり、受講生の中には熱心にノートをとる人の姿も。授業後半では6組のグループに分かれminnaを手本に「まったく特徴のない普通のりんごを育てている、あるりんご農家をハッピーにするプロジェクトを考える」ワークショップが行われました。講師のふたりにヒアリングしたり、紙にアイデアを書き出したりしながら発表準備をすること約30分。発表では、マイりんごで人を集めたり、メッセーじりんごで田舎から人を呼ぶプラン等、力作が発表されました。大学や都会の人に農園を活用してもらう「みんなでつくるりんご農園」プランには「地元と大学をつなげたり、バイオ研究者に土地再生のアドバイスをもらう発想は、リアリティがある」と講評していたふたり。

総評では「自分だけでなく社会も幸せに、というプランが多くすばらしかった」「ハッピーなことを考える人がハッピーであることも大切。考えている皆さんが笑顔で雰囲気よくてよかった」とのminnaらしいコメントが印象的でした。たしかに教室中に笑顔がよく見られた今回の授業。最後は長谷川さんが「実際は企画から考えられる案件ばかりではないが、相手の想いをきちんと共有し、愛着を感じながらデザインする意識を皆さんにも持ってもらえたら嬉しい」と実践のかつ愛のあるコメントで締めくくりました。

発表&講評



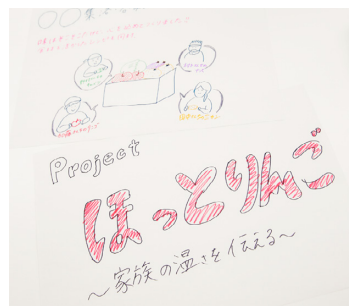
アップルマンション・プロジェクト ～育てよう、自分だけのりんご～

「農園をりんごの集合住宅と捉え、苗の状態で購入したマイりんごを育ててもらう場所に。自分だけのりんごを味わえるうえ、育てたりんごの“選手権”を開催するなど、りんごを育てる楽しさをプラスして、気持ちよくお金を払ってもらえるようにしたい」

「ネーミング勝ち。ネーミングが広報の役割を果たしてくれそう。プレゼンもすばらしかった」「ネガティブをポジティブに変えるハッピーなプロジェクトだと思う」



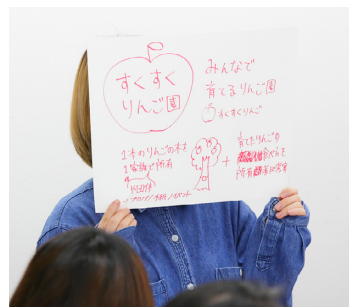
休憩時間に講師の作品に集まる受講生たち。プロジェクトのヒントを探ります。



ほっとりんご ～家族の温かさを伝える～

「ほっとする、安心するという価値観を大切にしよう、他にも困っている農家と助け合うプロジェクトです。みんなでりんごや野菜を使った料理、スイーツ、入浴剤といった味で勝負しないアイデアをSNSで発信したり、地元でりんご祭りを開いてはどうかと考えました」

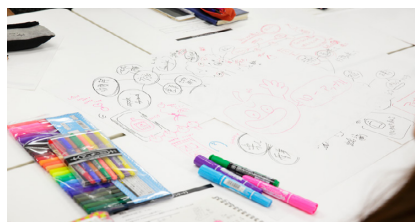
「ほかの野菜との組み合わせで提案するというのが新鮮。他の人たちの絆を結びつけるハッピーな形がいい」



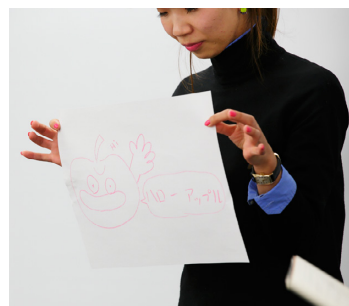
すくすくりんご園 ～みんなで育てるりんご園～

「普通のりんごを皆に愛されるりんごにするために、みんなでりんごを育てよう、というコンセプト。りんごの木1本に1家族所有者を募集し、収穫したら『すくすくりんご』として売り物に。収穫イベントに所有者を招いたり、りんごの食べ方も紹介するなど、育てたりんごに愛着をもってもらいたい」

「愛着は大切なキーワード。育てたりんごを『すくすくりんご』のブランド名で売るところまで考えていたのが、ほかにはなかった発想でよかった」



6つのグループに分かれ、シートにプロジェクトの構想を書き出していきます。



ハローアップル

「りんごで人を喜ばす仕組みや常識をつくりたい。メッセーじりんごをつくって移住した人に手渡したり、りんごパークをつくってイベントを開催するなど、都会から農業に関心をもつ人を呼び込むきっかけづくりにもつなげられたら」

「妄想だけでここまで広げられてすごい。りんご農園にお金が入る幸せだけではなく、まわりの環境もハッピーにすることで農園に幸せな暮らしをもたらす発想がよかった」



発表ではグループごとに、プロジェクト名とコンセプト、具体的なプランやツール展開などを発表。短時間でここまでまとめられたことに講師のふたりも感心していました。

WORKSHOP
りんご農家をハッピーにするプロジェクトを考えよう
グループに分かれた受講生が、依頼主にも社会にも優しいハッピープロジェクトを考え、発表しました。

素材としくみの視点から 建築の可能性を広げる ス。ペ。シ。ア。リ。ス。ト。構造家を訪ねました。

取材・文・大城謙司 写真・片桐正義 協力・尾原史和



尾原史和
OHARA Fumikazu

スー・デザイン代表／アートディレクター。1975年高知生まれ。スー・デザインでは雑誌や書籍、展覧会などのデザインなどを中心に活動中。新たにマルチプル・レーベルとして「PLANCTON」を設立し、写真集の出版や靴などジャンルにとらわれず制作をしている。著書に『デザインの手がかり』（誠文堂新光社）、『逆行』（ミシマ社）がある。
www.soupdesign.co.jp
www.plancton.co.jp

建築家のイメージを検証し 構造設計を行なう専門家

建築物を設計するのは、言うまでもなく「建築家」で、たとえば安藤忠雄さんや磯崎新さん、あるいは伊東豊雄さんや妹島和世さんといった世界に名だたる建築家を思い浮かべると建築ファンも多いことでしょう。しかし建築家の設計案だけでビルや住居が建つ、というわけではありません。建築というものは成立しないのです。

ポイントとは、構造計算を行なったうえで、建築案に無理がないかどうか、綿密に検証していくこと。この構造計算のプロフェッショナルが「構造家」と呼ばれる人たちです。

今回、お訪ねした大野博史さんは、第一線で活躍する建築家から、大

な信頼を寄せられている構造家です。

尾原 ● 建築と構造の関係って、一般の人にはイメージしづらいものがあると思うんですけど……。どう説明するのがいいんでしょう？

大野 ● 以前、ファッション関係の方と話をしていた、服における「デザイナー」と「パタンナー」の関係が、建築家と構造家の関係に似ていると思ったことがあるんです。つまりデザイナーのイメージを服としてのかたち

に落としこむとき、パタンナーの技術が必要になるわけです。

尾原 ● なるほど。コム・デ・ギャルソンの服はパタンナーに支えられているって、よく聞きますよね。

大野 ● 人間や動物の体になぞらえると、皮膚が外壁、骨格が構造。ちなみに内臓に相当するのが空調などの設備です。建築物には、建築設計、

構造設計、設備設計という3つの設計が関わっているんです。

構造は柱や梁などの部材によって構成されています。部材には「引張り」「圧縮力」「曲げモーメント」「剪断力」といった力が働くと同時に、建物自体の重さ（鉛直荷重）、風や積雪などの外力（風荷重、積雪荷重）、地震による揺れ（地震荷重）など、外部からの力も随時加わります。

大野 ● 小さな住宅と大きなオフィスビルでは、スケールが異なるぶん、鉛直荷重も異なります。動物で言うと、アリのような小さな昆虫は脚がとて

も細い。対してゾウのような巨大な哺乳類は脚が太くなります。建物の構造も一緒で、さまざまな力を考慮したうえで、柱や梁の太さを計算し、決定していくのです。

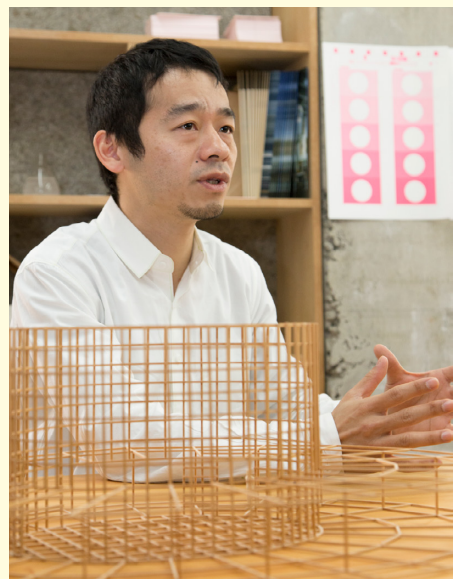
フリーハンドのイメージを 構造として成立させる

事例として、大野さんが参加した「茅ヶ崎シオン・キリスト教会 聖鳩幼稚園」を見てみましょう。設計は手塚建築研究所の手塚貴晴さんと由比さんです。

尾原 ● これは教会と幼稚園の園舎が一体になっている建物ですね。

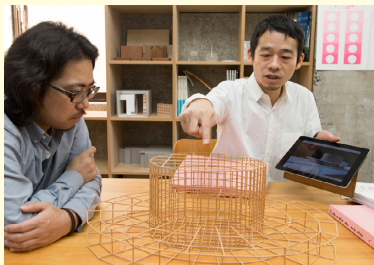
大野 ● 中心にあるのが、およそ9メートルの高さをもつ礼拝堂。その周囲を園舎が取り囲むかたちになっています。

建物は楕円形のかたちをしています。これは建築家がフリーハンドで描いたものを元にしています。ですから、手描きならではの味わい、言い換えると、一種の歪みがあるの



大野博史 OHNO Hirofumi

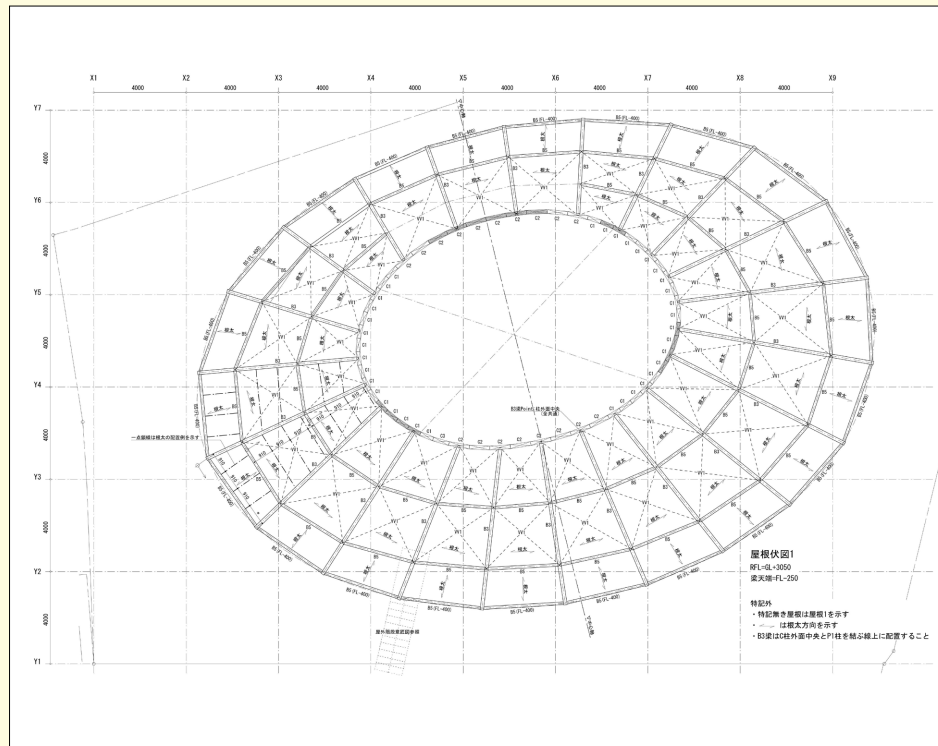
1974年、大分県生まれ。日本大学理工学部建築学科卒業後、1998年からユーゴスラビアENERGOPROJEKTでの海外研修を経て、2000年、日本大学大学院を修了。2000年～2004年、池田昌弘建築研究所に勤務し、2005年にオーノJAPANを設立。手塚建築研究所（手塚貴晴＋手塚由比）、谷尻誠などさまざまな建築家との仕事において構造を担当する。



「茅ヶ崎シオン・キリスト教会／聖鳩幼稚園」(神奈川県茅ヶ崎市)の構造模型を前に解説をする大野さん。設計は手塚建築研究所の手塚貴晴さんと由比さん。完成は2013年



聖鳩幼稚園の構造図(右)と施行中の様子(左)。建築家が設計したプランが構造上、十分な強度を持っているのかを検証し、適切な素材、形状、太さ、厚みなどを綿密に計算していくのが大野さんの仕事



注目したいのは、大野さんの「きれいな壊れかた」という言葉。とりわけ日本は地震大国なので、「倒れない」「壊れない」というのは、現実問題としてありえません。見かたを変えると、構造家は「倒れかた」

ですが、礼拝堂や園舎という性格を考慮し、あたたかみを与えることを意図したものでしょう。礼拝堂の構造部は9メートルものスギ材が立ち並び、楕円状の空間をつくりだしています。フリーハンドの楕円を表現すべく、スギ材の幅は60センチと90センチの2種類用意したそう。こうしたユニークな構造設計は大野さんの提案によるものです。なお、礼拝堂の目に見える部分、つまり表層のデザインは、仕上げ材として厚みや長さの異なるスギ材を並べ、デコボコした壁面を実現しています。

尾原 ● こういう、板で囲うようになって、大きな地震がきても大丈夫なんですか？

大野 ● 法律上、震度5強までは構造が耐えうる建物を、という基準があるんです。この建物は隣りあったスギ材同士を特殊なボルトで固定しているのです。万が一、大地震が発生して、建物が倒壊するような揺れが生じたとしても、ボルトがめりこみながらスギ材がゆるやかに倒れるような設計になっています。いわば「きれいな壊れかた」になります。

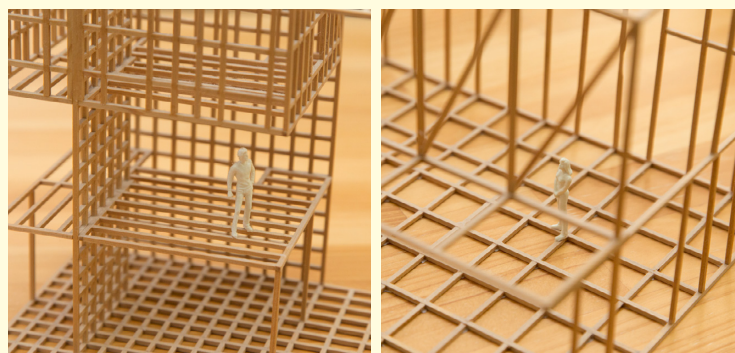
や「壊れかた」をきちんと想定したうえで、構造設計をしなければならぬ、ということでもあります。ゆつくり、粘りながら壊れていく状態こそが、「きれいな壊れかた」だと大野さんは言います。

尾原 ● この建物は構造が木材ですよね。基本的な質問ですが、大野さんが構造設計を依頼される場合、木材以外にどんなものがありますか？

大野 ● 基本的には、木造、RC造(鉄筋コンクリート造)、S造(鉄骨造)、この3つです。場合によっては、2種類の構造材を組みあわせることもあります。あとは、昔の建物だと、石材やレンガを積んだ組構造というものもあります。ただ、現在の建築ではほとんど見られないですね。

**構造計算だけでなく
コンセプトの共有が大事**

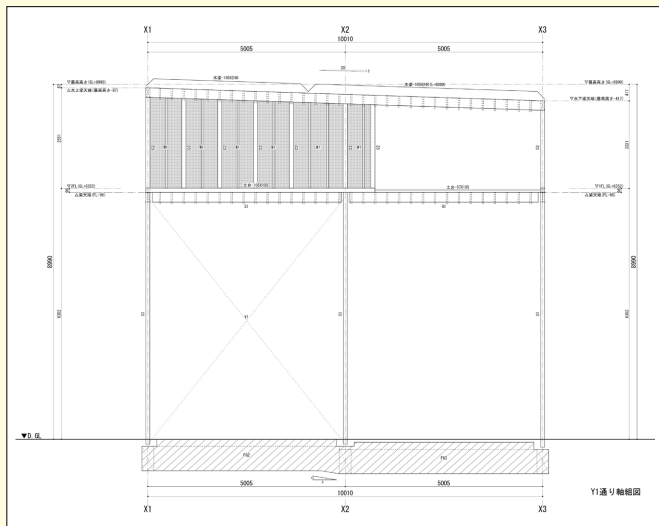
21世紀に入ってから、建築家だけでなく、構造家にも注目が集まるようになってきました。以前は建築家が構造計算を行なうケースもあったようですが、現在では「建築家」と「構造家」という具合に分業化が進んでいます。その背景にはコンピュータ技術の進展、すなわち演算用のハードウェアが小型化するとともに大幅な進化を遂げたこと、そして解析用のソフトウェアが発達し、広く行き渡ったことが挙げられます。



大野 ● 話を単純化すると、たとえば木造住宅を大工さんが建てる場合、昔だったら大工さん自身が構造のことで考えていることが多かった。建物自体が一定の作法に則った造りですからね。けれどもある時期から、建築家のイメージというか、設計案が複雑化していく。それに応じて、構造設計も単純なものではなくなってきた、というわけです。

尾原 ● 建築の専門家だけでなく、一般のレベルで構造に注目が集まるようになったきっかけは何かあったのでしょうか？

大野 ● 古くは東京オリンピックの



「森のピロティ」(群馬県吾妻郡)
設計は長谷川豪建築設計事務所の長谷川豪さん。完成は2010年。
鉄骨造と木造を組み合わせた特異な構造

代々木体育館などがあるのでしょ
が、個人的には2000年に完成
した『せんだいメディアテーク』の
存在は大きかったです。
尾原●伊東豊雄さんの代表作ですね。
大野●建築の構造は、基本的に柱と
梁で構成されているのですが、『せ
んだいメディアテーク』の場合は柱
しかない。さらにその柱が、構造で
あると同時に意匠にもなっている。
画期的なデザインです。

一般的には、ラーメン構造、ブ
レース構造、トラス構造、シェル構
造、テンション構造といった形式が
あり、これらのいずれか、あるいは
いくつかを組み合わせて、構造設計

を行ないます。これらはいわば構造

の基本ですが、大野さんへの依頼で
は複雑な構造計算を要する“応用”
が求められることが多いようです。

実際、前述の手塚貴晴さん・由比
さんをはじめとして、長谷川豪さん、
藤村龍至さん、谷尻誠さんなど、人
気建築家との協働が目立ちます。

尾原●仕事の進めかたとして、単純
に構造計算だけをするというよりも、
設計案の段階から関わっている印象
があります。

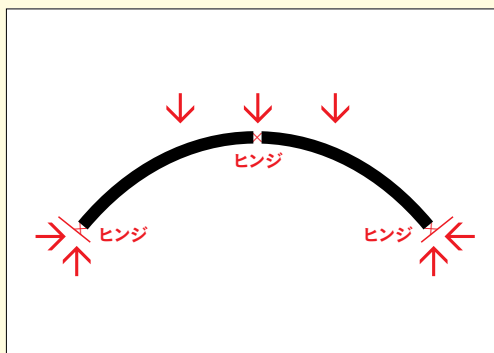
大野●そうですね。プロジェクトが
立ち上がった段階で、お話を頂くこ
ともあります。建築家が考えている
コンセプトを共有しながら、『こん
な考えかた(構造)もありますよ』と
いうことを、いろいろ提案していく
というか。

尾原●それ、ものすごく大事なこ
とですね。

形態に対して 無理のない構造を考える

一定規模以上の構造設計を手がけ
るには、「構造設計一級建築士」と
いう資格が求められます。これは、
一級建築士として構造設計を5年以
上手がけてようやく受験できる、難
易度の高い資格です。

構造のスペシャリストとして、大
野さんはこの資格を持っているので
すが、興味深いことに、大野さんは



大野さんが建築の構造について興味をもつき
かけとなった、スイスの構造家ロベール・マイヤ
ールの3ヒンジアーチ橋。写真左は代表作とされる
ザルギナトーベル橋(スイス・1930年完成)。3ヒ
ンジアーチとはアーチ両端の支点部のほか、アー
チの頂上にもヒンジを設ける構造のこと。ヒンジ
に近いほど、曲げモーメントは小さくなるため、橋
の厚みをうすくできます(画像はwikipedia・ザル
ギナトーベル橋より)



建築模型と異なり、構造模型は線材だけで構築するそう。構造計算が終わると、こうした模型をつくり、検証を行います。実際に手で触れることによって、モニタ上ではわからない体感が得られます

はじめから構造家を目指していたわけではないのだから。

もともとは建築家を目指すべく大学で学んでいましたが、あるときイスの橋梁技師ロバート・マイヤールが手がけたザルギナトール橋を目にして、構造そのものの美しさに目を開かれたのだといいます。

尾原 ● 橋は構造が剥き出しですからね。建築物として、その構造が見てわかります。

大野 ● そうなんです。厳密には、建築というより、土木に属するものですね。

尾原 ● 構造設計をするうえで、心がけていることはありますか？

大野 ● できるかぎりシンプルな構造にすることですね。建築家の考えた形態に対して、無理のない構造を考えることが大切だと考えています。

シンプルな構造とは、たとえば部材と部材の接合部が、10種類必要なところをできる限り少なく、7種類で済むような構造を考える、ということです。こうした措置は、構造として自律しているのはもちろん、形態上の美しさを損なわず、かつ、施工現場での作業効率を高めることにも寄与します。

大野 ● 10種類の接合部をつくるより、同じものを10個つくるほうが職人さ

んも集中できますしね。効率面でもコスト面でも、シンプルであればあるほど、物事が合理的に運ぶ。

尾原 ● 職人さんといえば、難しい構造設計のほうが、むしろ士気が上がったたりするんじゃないですか？

大野 ● ありますね。挑戦しがいいからというです。

尾原 ● うん。そのほうが経験値を蓄えられますからね。

大野 ● 重要なのは、現場でどれだけ合理的な説明ができるか。そのためには、やはり建築家のコンセプトを僕自身がきちんと理解していないと話ができない。そのうえで構造上の理由を説明すると、皆さん、納得してくれます。

知れば知るほど奥深い構造の世界。これから建築を見学・鑑賞するときは、形態や意匠だけでなく、どんな構造になっているのかにも、思いを馳せてみてはいかがでしょうか。

Point of view 尾原さんの視点

デザインは構造と同居する。表面の見栄えをデザインと言うことが多いが、核となるのは表面の見栄えではなく構造（グラフィックではどんな用紙や印刷にするかなどの仕様に近い）が重要だ。それがコンセプトとなりデザインと相まって意味深くさせてくれる。デザインと構造の関係を出し入れして考えることで本質に向かえると感じた。

電子書籍という 新しい世界に挑戦。 次は作品の力で 地元を盛り上げたい

本当にやりたいことを模索して
辿り着いた場所とは

出版社に就職して半年で退職した後、さまざまな仕事を経験した幻夜軌跡さん。しかし、出版を離れて3年経ち、大きく気持ちが動きはじめた。「出版社で働いたと言っても、当時

は目の前にあることをこなすことで精一杯。そこで、本の企画から完成まで、一人で制作できるスキルを身につけようとリカレントへの入学を決めたんです(幻夜軌跡さん)
幻夜さんは、当初から「自分で書いた小説を電子書籍として販売したい」という目標を持っていたため、

DTP/グラフィック講座のなかのDTP基礎、エディトリアルデザイン、DTPエキスパート、電子書籍デザインと複数のコースを受講。その頃は、「電子書籍ばかり取り組んでいた」と言う。

「周りからは、なんで電子書籍ばかりやるの?」と思われていたかもしれませんが(笑)。でも、齊藤聡昌先生に『無我夢中でやるときは周りを気にするな』と言われて、この道は間違いない、と確信が持てたのです(幻夜さん)

一方、大学卒業後にリカレントに入学したのが芳村拓哉さん。

「大学時代は英語に没頭した日々。でも、元々は絵を描くことが好きでした。いよいよ就活のタイミングで、悩んでいても仕方ない。一回イラストやデザインの世界に飛び込んでみよう」とリカレントに行っただけです(芳村拓哉さん)

芳村さんは、リカレント在学中に自前のイラストと組み合わせたグラフィックを多数制作。このアイデアを伝えたのも齊藤講師だった。

「先生に聞けば、予想以上に丁寧で有益な情報が得られ、ポートフォリオも僕のアピールするポイントをアドバイスしてもらいました。アプリケーションの操作はもちろん今も役立っていますが(当時は)就職の面接で会うような人と同じ目線で作品を見てもらえるので、授業が終わった後の時間も有意義でしたね(芳村さん)

大好きな地元を舞台にしたイラストとストーリーが 新たなビジネスフィールドを拡げていく

出版社を皮切りに、さまざまな職を経てリカレントに入学し、
現在は電子書籍作家として活躍する幻夜軌跡さんと、
企業の取締役、デザイナー、イラストレーターとして活躍する芳村拓哉さん。
現在は、「電子書籍×町おこし」も始めた二人に、
リカレントでの経験とこれからの展望について伺った。

取材・文・西村希美 写真・弘田充写真事務所、浦川良将 (TRON)

まほやのきせき
幻夜軌跡さん
リカレント
DTP/グラフィック講座
↓
Amazon Kindle Store
電子書籍作家
鶴ヶ島まちおこし委員会
会長

芳村拓哉さん
リカレント
DTP/グラフィック講座
↓
(株)ソルアーツ 取締役
デザイナー・イラストレーター



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、他の、他のレッスンを紹介する写真の補正加工の一例です。それ以外の補正加工ページも、各補正加工には「Before」ボタンを記録しているため、「After」ボタンを押すことで確認することができます。



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

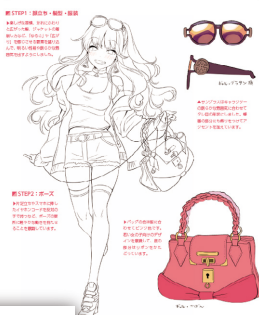
グラフィックス・デザイン

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。

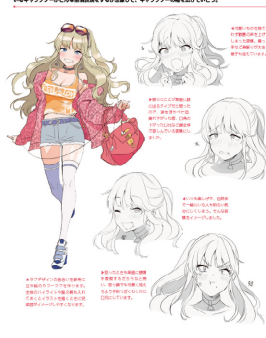
Chapter 03 ラフを基にキャラをデザインする

キャラクターデザインを行う際の第一歩は、ラフを描くことです。ラフを描くことで、キャラクターの基本的な特徴や印象を把握することができます。また、ラフを描くことで、キャラクターの基本的な特徴や印象を把握することができます。



Chapter 04 表情パターンでキャラに深みを出す

キャラクターの表情は、そのキャラクターの個性や感情を表現するのに重要な要素です。本書では、キャラクターの表情を表現するためのパターンやテクニックを解説しています。



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)

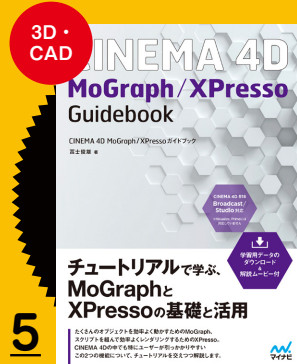


その他

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。テキスト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】**

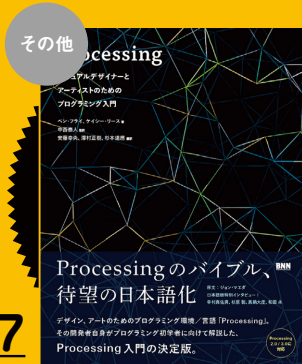
CINEMA 4D の XPresso と MoGraph に関する解説書。この 2 つの機能は、CINEMA 4D の中で中級〜上級レベルのユーザーが必ず引かかるもので、近年かなり重要視されています。本書は MoGraph と XPresso に絞って解説しました。

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)