

Color Scheme of Neutral Tints

[特集]

中間色を 制して配色を 制す!!

「一步先行く
配色実践講座

色選びの引き出しを
広げる中間色の
「マスター」テクニック
インキのニュアンスを見逃さない。
無彩色にちょい足し
自然にあふれる中間色。
写真からい色を抽出
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

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

▼ CREATIVE SIDE

中間色を制して 配色を制す!! 一步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 無彩色にちいさな足し足しテクニック 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てみよう!
- 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

082 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
- ④ 2チャンネルをまとめて変更

▼SERIAL

- 006 +DESIGNING Find Up
minna×東京デザインブレックス研究所
「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
斎藤知子／三好愛／ツルモトマイ
- 102 アニメのデザインを力がくする
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 代田ジャケット俱楽部
デザインで役立つタイプグラフィ
- 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 おぢ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



「ハッピーなデザイン」特別講義＆ワークショッピング

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り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」。「今はつくつて終わり」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「NEWSLED」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(※P.20「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、「観光課など他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ためになる」と考えていました。

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ア」も行われるようになつたのだとか。「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

しなくとも地元の方たちで会場をよい



プレックス授業に2度目の登壇となった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の授業となりました。



廃材を使ったブランド“NEWSLED”的商品。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”的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くれ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。



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。「町内の人があまり知らない自分も関わりたい」と思われる要素のひとつに。

霧開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、メッセージ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。考えている皆さんのが笑顔で霧開気よくてよかった」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つてもらいたら嬉しい」と実践的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、自分でのりんご~

「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リンゴを育ててもらう場所に。自分で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みをプラスして、気持ちよくお金を払ってもらえるようにしたい」

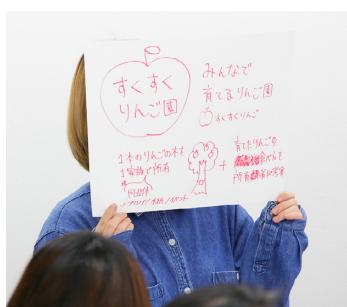
講評
「ネーミング勝ち。ネーミングが広報の役割を果たしてくれそう。プレゼンもすばらしかった」「ネガティブをポジティブに変えるハッピーなプロジェクトだと思う」



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、と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」

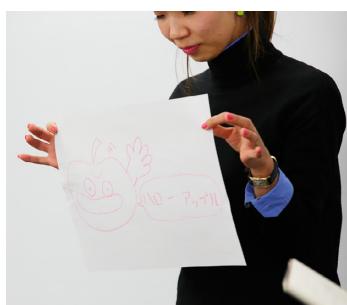
講評
「ほかの野菜との組み合わせで提案するというのが新鮮。他の人たちとの絆を結びつけるハッピーな形がいい」



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」

講評
「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こまで考えていたのが、ほかにはなかった発想でよかった」



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。メッセージ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」

講評
「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づをもたらす発想がよかった」



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。



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ます。



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。

りんご農家をハッピーにするプロジェクトを考えよう

WORKSHOP

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。

デザインの視点。

素材としくみの視点から
建築の可能性を広げる
スペシャリスト“構造家”を
訪ねました。

取材・文・大城譲司

写真・片桐正義

協力・尾原史和



尾原史和

OHARA Fumikazu

スープ・デザイン代表／アートディレクター。1975年高知生まれ。スープ・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。新たにマルチブル・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す。力学上の法則を踏まえなければ、建築というものは成立しないのです。

ポイントは、構造計算を行なつたうえで、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、大き

な信頼を寄せられている構造家です。

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。

尾原●建築と構造の関係って、一般的

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、ファッショング関係の方と話をしていて、服におけるデザイン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ります。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、

フリー手帳のイメージを構造として成立させる

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「引張力」「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。

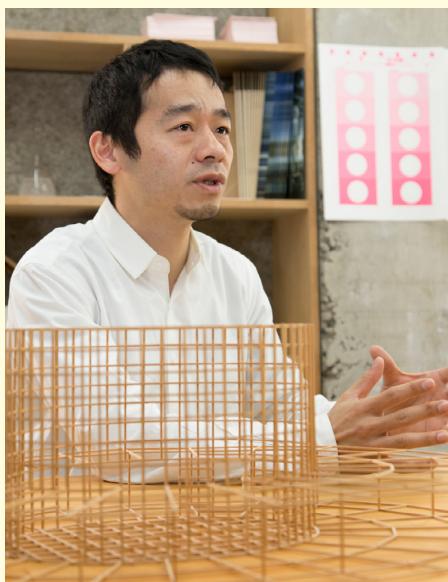
大野●小さな住宅と大きなオフィスビルでは、スケールが異なるぶん、鉛直荷重も異なります。動物で言うと、アリのような小さな昆虫は脚がとても細い。対してゾウのような巨大な哺乳類は脚が太くなります。建物の構造も一緒で、さまざまな力を考慮したうえで、柱や梁の太さを計算し、決定していくのです。

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」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つている建物ですよね。

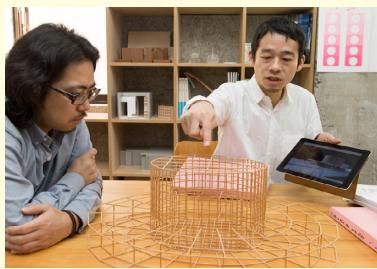
大野●中心にあるのが、およそ9メートルの高さをもつ礼拝堂。その周囲を園舎が取り囲むかたちになつていています。

建物は橢円形のかたちをしていま



大野博史 OHNO Hirofumi

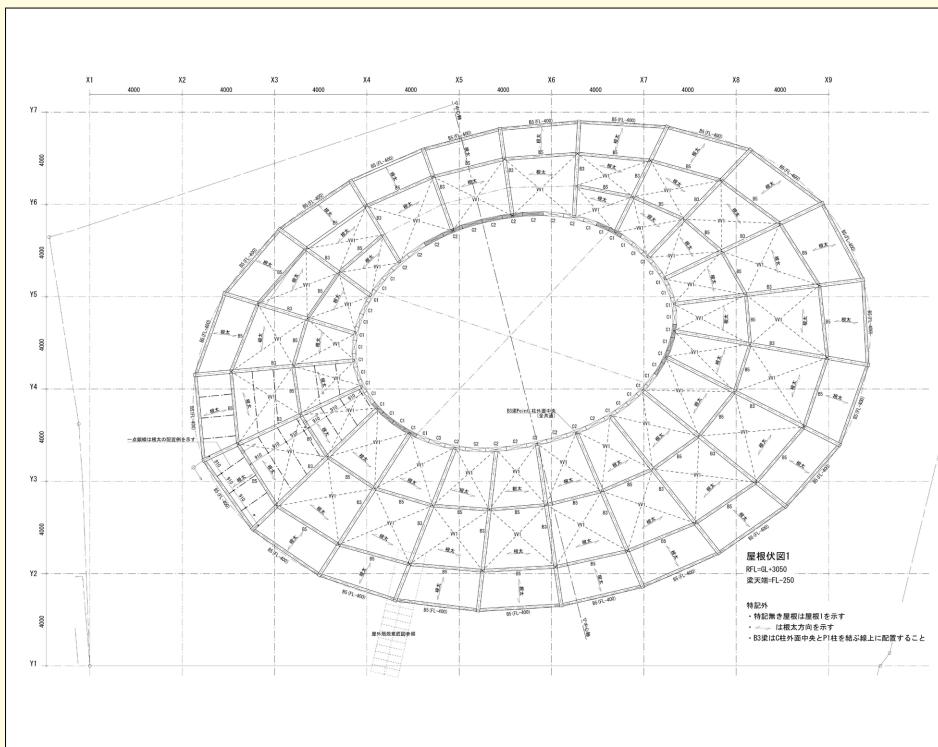
1974年、大分県生まれ。日本大学理工学部建築学科卒業後、1998年からユーゴスラビアENERGOPROJEKTでの海外研修を経て、2000年、日本大学大学院を修了。2000年～2004年、池田昌弘建築研究所に勤務し、2005年にオーノJAPANを設立。手塚建築研究所(手塚貴晴+手塚由比)、谷尻誠などさまざまな建築家との仕事において構造を担当する。



「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)と施工中の様子(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、厚みなどを総密に計算していくのが大野さんの仕事



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。この建物は隣りあつたスギ材同士を特殊なボルトで固定しているので、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。

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。見た目を変えると、構造家は『倒れかた』

尾原●こういう、板で囲うようなつくりって、大きな地震がきても大丈夫なんですか?

大野●この建物は隣りあつたスギ材同士を特殊なボルトで固定しているんです。この建物は隣りあつたスギ材同士を特殊なボルトで固定しているので、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。

尾原●こういう、板で囲うようなつくりの目に見える部分、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。

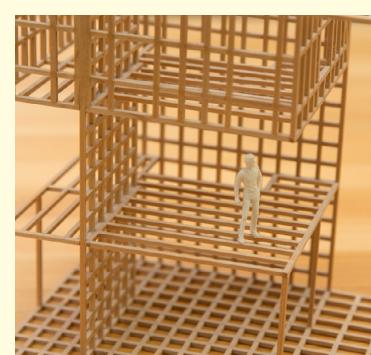
すべて、スギ材の幅は60センチと90センチの2種類用意したそう。こうしたユニークな構造設計は大野さんの提案によるものです。なお、礼拝堂の目に見える部分、つまり表層のデザインは、仕上げ材として厚みや長さの異なるスギ材を並べ、デコボコした壁面を実現しています。

21世紀に入つてから、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エ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、広く行き渡つたことが挙げられます。

大野●古くは東京オリンピックの

構造計算だけではなく コンセプトの共有が大事

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をまで考えることができました。建



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

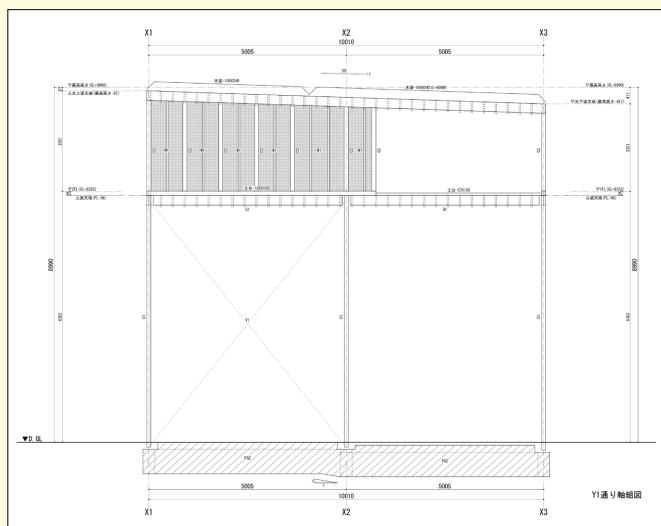
尾原●この建物は構造が木材ですね。基本的な質問ですが、大野さんが構造設計を依頼される場合、木材以外にどんなものがありますか?

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)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。



「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あわせた特異な構造



一般的には、ラーメン構造、ブリース構造、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あわせて、構造設計

大野●伊東豊雄さんの代表作ですね。建物の構造は、基本的に柱と梁で構成されているのですが、『せんたいメディアテーク』の場合は柱しかありません。さらにその柱が、構造でると同時に意匠にもなっている。画期的なデザインです。

大野●伊東豊雄さんの代表作ですね。建物の構造は、基本的に柱と梁で構成されているのですが、『せんたいメディアテーク』の場合は柱しかありません。さらにその柱が、構造でると同時に意匠にもなっている。画期的なデザインです。

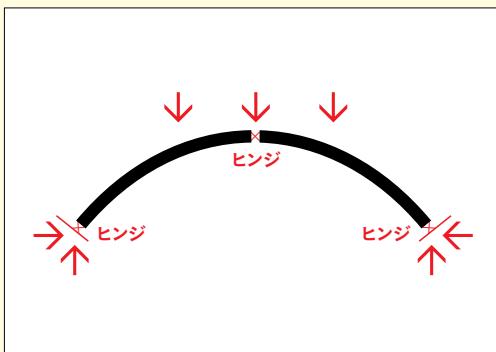
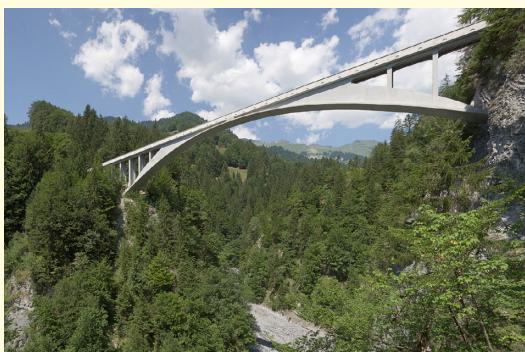
大野●伊東豊雄さんの代表作ですね。建物の構造は、基本的に柱と梁で構成されているのですが、『せんたいメディアテーク』の場合は柱しかありません。さらにその柱が、構造でると同時に意匠にもなっている。画期的なデザインです。

大野●伊東豊雄さんの代表作ですね。建物の構造は、基本的に柱と梁で構成されているのですが、『せんたいメディアテーク』の場合は柱しかありません。さらにその柱が、構造でると同時に意匠にもなっている。画期的なデザインです。

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っかけとなった、スイスの構造家ロベル・マイヤーの3ヒンジアーチ橋。写真左は代表作とされるザルギナートベル橋(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・ザルギナートベル橋より)



建築模型と異なり、構造模型は線材だけで構築する。構造計算が終わると、こうした模型をつくり、検証を行ないます。実際に手で触ることによって、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とか。

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ベル・マイヤー

ルが手がけたザルギナトーベル橋を目にして、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ますからね。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しかね。

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●できる限りシンプルな構造にするということですね。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した。

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、むしろ士気が上がりもするんじゃないですか？

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ふことが多いが、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つても、當時

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)

芳村さんは、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、
幻夜さんは、当頃から「電子書籍ばかり取り組
んでいた」と言う。

「周りからは、なんで電子書籍ばっ
かりやるの?」と思われていたかも
しません(笑)。でも、齊藤聰昌先
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
間違いじゃない、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』とリカレントに行つたんで
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
見えてもらえるので、授業が終わつた
後の時間も有意義でしたね』(芳村さん)

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

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拓げていく

出版社を皮切りに、さまざまな職を経てリカレントに入校し、

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)

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。

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。



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 

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

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も役立ちます。



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



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

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。

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!



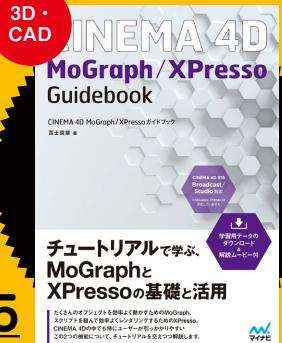
4

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

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 富士俊郎(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)