

◆グラフィックデザイン学科 / 3DCGアニメーション学科 / デジタルアニメ学科

## 会場からの爆笑、審査員からの賞賛、それぞれが高く評価された12作品

2月14日はグラフィックス分野の発表会がソニックホールで開かれ、学内選考会でノミネートされた12作品のプレゼンテーションが行われました。各作品が披露されると、美しい映像に見入ったり、ユニークな内容に爆笑が起こるなど、来場者たちも大いに楽しんでいました。発表後は授賞式が行われ、グラフィックデザイン学科・井上満里菜さんの「たご焼き屋活性化企画」、3DCGアニメーション学科・孫冠群さんの「NEVER BE WITH YOU」、デジタルアニメ学科・王変製作委員会の「王子がこんなに変態なわけない!」が最優秀賞を獲得。また、グラフィックデザイン学科・石田享夏さんの「日本文学をモチーフとしたグッズ企画」に、ゲスト審査員の上高原新介氏より神戸デザイン協会賞が授与されました。源田副校長からは、「校訓である「誠実・努力」を怠らず、これからも作品制作にいらしてください」と、学生たちに激励の言葉が贈られました。



自分の思いを形にする楽しさを、社会人になっても忘れないで

上高原 新介氏  
代表 / グラフィックデザイナー

時間をかけて、随所に工夫をこらしてつくられている作品が多く、学生の皆さんの努力と苦労が伝わってきました。神戸デザイン協会賞を受賞した石田享夏さんの作品は、「日本文学を扱いたい」という思い、デザインセンス、全体のまとまり感まで、トータル的に素晴らしいです。学生の間は自分の作りたいものが作れる貴重な期間です。ここで経験したデザインする楽しさを、社会に出ても忘れず、仕事に活かしていってください。



### 受賞 作品紹介

#### ●3DCGアニメーション学科

この受賞を励みに、来年はさらにレベルアップした作品に挑みます!



●作品名 **NEVER BE WITH YOU**  
孫 冠群 さん 1年 留学生

地球がエイリアンに侵略され、その戦いの中で生まれた男女の恋をカメラワークで表現しました。参考にしたのは、あるゲームのオープニングムービーです。空間の美しさを表現するため、背景、建物、植物などのモデリングには特に時間をかけ、自分なりにあれこれ工夫しました。将来はモデラー志望なので、今後はカメラワークとモデリング技術をさらに向上させることが課題です。今回の受賞を励みに、より良い作品をつくってきたいと思います。



#### ●デジタルアニメ学科

メンバー全員がファンになるほどこだわって作った王子に注目を!



●作品名 **王子がこんなに変態なわけない**  
王変製作委員会

リーダー 中野 真梨奈 さん 2年 兵庫県 川西北陸高等学校出身  
私以外のメンバーは全て1年生。最優秀賞はきつと2年生が受賞すると予測していたので、まさかいただけると思いませんでした。作品はシンデレラと変態王子が繰り広げるドタバタコメディで、イケメンなのに変態という王子のキャラクターづくりには特にこだわりました。おかげで、今ではメンバー全員が王子のファンです。チームで一つの作品を作り上げるにはいろんな苦労もありましたが、コミュニケーションの勉強にもなりました。



#### ●グラフィックデザイン学科

作品作りはもちろん、プレゼン資料にも力を入れて臨みました。



●作品名 **たご焼き屋活性化企画**  
井上 満里菜 さん 2年 兵庫県 播磨高等学校出身

学生の間、アルバイトでお世話になったたご焼き店に、私のデザイン力で恩返しをしたいと思い、この企画を考えました。内容は、広告物のリメイクと、ロゴグッズなど8点のデザイン製作を伴うイベント企画です。それに加えて、プレゼンシートにも徐々にたご焼きが焼き上がっていくイラストを入れるなど、工夫を凝らしました。今回は、そんな企画の発想力とプレゼン力が評価されたのではないのでしょうか。頑張ったかいがありました。



× Digital Works 2013-2014

◆建築インテリアデザイン学科

## 1年生は「住宅」、2年生は「アートのスペースのカフェ」をテーマにプレゼン発表



2月14日、後期作品評議会が北野館ホワイエで開かれ、1年生が「明石海峡大橋の見える山手の土地」での「住宅設計」に取り組んだ成果を発表しました。採点項目はCGの完成度、図面表現、設計内容、プレゼンテーションの4点。限られた持ち時間の中で、作品コンセプトや設計意図をCGや図面でわかりやすく表現することが求められます。一人ひとりの発表後には教員から「考え方やアイデアは面白いけど、図面表現には手を加える余地がまだまだ多い」「LDKとのつながりをCGでももう少しわかりやすく」「思っていることと表現内容にギャップがある」など講評と具体的なアドバイスが示されました。続いて行われた2年生の発表テーマは「新開地アートビレッジセンターのカフェスペース改修プラン」。事前審査で選ばれた4名がプレゼンテーションを行い、「光と色のアート」をテーマに美味しいコーヒーが飲める空間を提案した小嶋さんが最優秀賞に輝きました。



◆インダストリアルデザイン学科

## 3次元CAD技術を駆使して独自の着眼点をアピール!

2月12日、ホワイエでおこなわれた成果発表会で、1、2年生全員が後期制作課題の中から各自の自信作を発表しました。マウスやノコギリグリップ、照明器具、ミニ四駆ボディ、椅子、ヒノキ雑貨など、去年に比べて制作課題のバリエーションも増えています。会場内では作品模型も展示。ミニ四駆ボディの展示コーナーでは、作品の走行コースも設置されていました。プレゼンテーションは回を重ねるごとにスキルアップが感じられ、3次元CADを駆使したモデリングの技術、CGのクオリティの高さにも注目が集まりました。

最優秀賞に輝いたのはヒノキ雑貨を制作した2年生の岡村彩音さん、優秀賞はミニ四駆ボディを制作した1年生の岡田明弘さんでした。制作課題への取り組み姿勢や、就職活動への熱意など、普段の頑張りも加味して総合的に評価しました。最優秀賞の岡村さんは、教員全員の意見一致でその努力が評価されました」と、先生方の評価も上々でした。



●作品名 **ワインディスプレイラック**  
「Mr.Wine」

岡村 彩音 さん 2年 兵庫県 伊丹高等学校出身



「ワインに手が出そうなデザインディスプレイとしてもぜひ

後期制作課題の中で一番の自信作。ワインに憧れがなかった人が、ワインに気軽に手を出したくなるようなワインラックを目指しました。個人のインテリアとしてはもちろん、ワインバーやワイン販売店のディスプレイとして利用してもらえたらと思います。

●作品名 **ミニ四駆ボディ**  
「Mr.Cline」

岡田 明弘 さん 1年 兵庫県 農業高等学校出身



「珍しいクラシックカーで古いものの新しさを表現!

輪が左右に動く本物の車と違い、前輪が固定されたミニ四駆は車輪を覆うようなボディデザインが可能。ボディで車輪を隠し、クラシックカーをイメージしてデザインしました。ミニ四駆でクラシックカーはあまり見ないので、逆に新しいと思いました。

●作品名 **ノコギリグリップ**  
「Anarchy」

徳永 篤彦 さん 1年 兵庫県 芦屋高等学校出身



「L字型グリップで機能とデザイン両立。

通常ノコギリは、グリップが刃の下に長く伸びていますが、私のグリップはL字型で、ノコギリ全体が鉄鎖のようなデザインです。こうすると腕に負担がからず、楽にひけるんです。今後は、機能性とデザインが両立した作品をつくってきたいと思います。

●作品名 **水陸両用車**  
「Splash」

佐々木 優 さん 2年 兵庫県 但馬農業高等学校出身



「ボディだけで満足せず、基盤までつくり込み。

課題はボディのデザインなのですが、私はボディだけでなく、ボディに覆われた部分にもこだわったので、シャーシ(車の機構部分)からつくり込みました。つまり車の基盤をCADで一からモデリングしたんです。そのこだわりが評価されたのだと思います。

●作品名 **ノコギリグリップ**  
「PILINE」

山本 一輝 さん 1年 兵庫県 洲本実業高等学校出身



「ノコギリの危険なイメージをスポーティーさに転換。

「持ちやすさ」という機能を追求しつつ、ノコギリの「危険、怖い」というイメージを取り払う工夫をしました。黒の滑らかなラインとそれを強調するグレーの配色は、スポーティーさと疾走感を与え、留め具のピンクで堅い印象を柔らかく緩和しています。