



ヴィジュアルデザイン研究室

Visual Design Lab.

今井 美樹

IMAI, Miki / Professor

100ねこ 猫の面白い姿を立体で表現するための3Dプリンターの活用

100 Cats: 100 Funny Cat Figures Printed in 3D

なぜ猫は、いつも我々を飽きさせることなく、心を驚かすにしてくるのか。その理由は、彼らの仕草や行動に秘められた「カタチのおもしろさ」にあると考える。

私は、そんな彼らのおもしろさを視覚的に表現するため、立体造形を制作することにした。

「猫 おもしろ」「猫 伸びる」「猫 液体」

インターネットで調べれば、猫の姿は数えきれないほど出てくる。私はその中から興味深い猫を100匹厳選した。そして、一定のクオリティで大量に作るのに向く3Dプリンターを用い、猫のおもしろいカタチを増やした。

猫らしさは守りつつ、クスッと笑ってもらえるような制作を目指している。



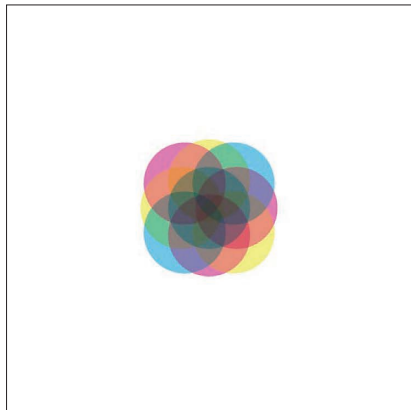
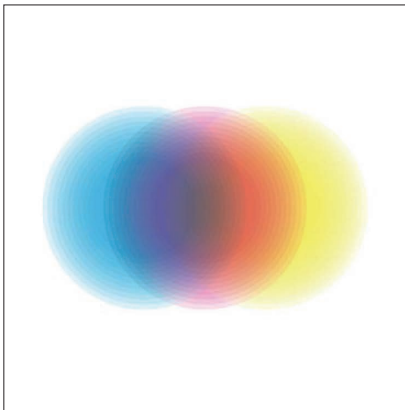
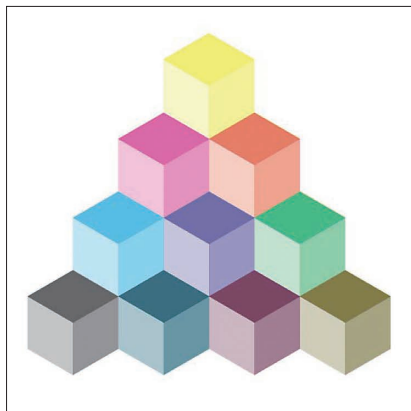
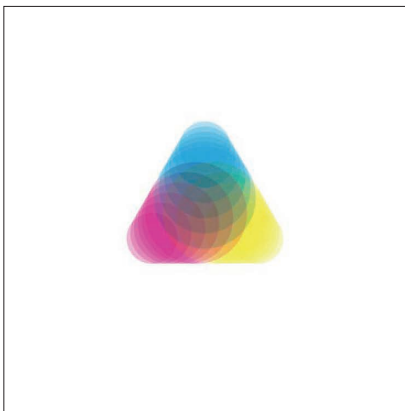
柏谷 俊介

KASHIWAYA, Syunsuke



カラフル CMYK (印刷における4色分解)で構成された幾何学図形を用いたアニメーション

COLORFUL: Animation Using Geometric Shapes Formed of CMYK(Four-Color Separation in Printing)



色はRGBとCMYKによって区別され、このアニメーションではCMYKを用いた方法を採用し、中でもC (Cyan), M (Magenta), Y (Yellow) の三色を使用している。この三色は各々101段階の濃さを表現できるため、理論上は $101 \times 101 \times 101$ の1,030,301色を表現することができる。私はこのアニメーションを、Adobe Illustratorで配置、色の濃さを調節し、1コマごとに作成したのち、Adobe Premiere Proで速度調節を行った。

C, M, Yいずれかの色がついた幾何学図形を、どのような動きをすれば魅力的に見えるかを試行錯誤しつつ、拡大、縮小または回転させながら動かし、色の重なりを多種多様に表現した。これらのような動き方、特に幾何学図形同士が重なる瞬間に注目してご覧いただきたい。

小田 凌成

KODA, Ryosei



コトバから感じるきもち 人の琴線に触れるコトバ選びと伝え方のデザイン

Feelings Felt from Words: Choosing Words that Touch People's Heartstrings and Designing Ways to Communicate

「コトバ」が、書く・読む・声にする・聴くという表現手段を通じて、どのように相手の心に届き、記憶や感情に影響を与えるのかを探る。この研究では、以下の3つのテーマに沿って作品を制作した。

「わたしのきもち」——言葉と写真による日々録——
普段の生活の中で感じた心の声を、言葉と情景写真により表現する。日常の中でふと感じる大切なひとときが、言葉を添えた情景イメージとして心に残り、温かな記憶として思い出されることを期待する。

「掴まれた心」——感銘を受けたフレーズ——
友人から集めた心に響いた言葉をプロジェクターで映し出し、共有する。その言葉が心にどんな影響を与えたのか、エピソードを通して伝え、言葉が感情に与える力を探る。

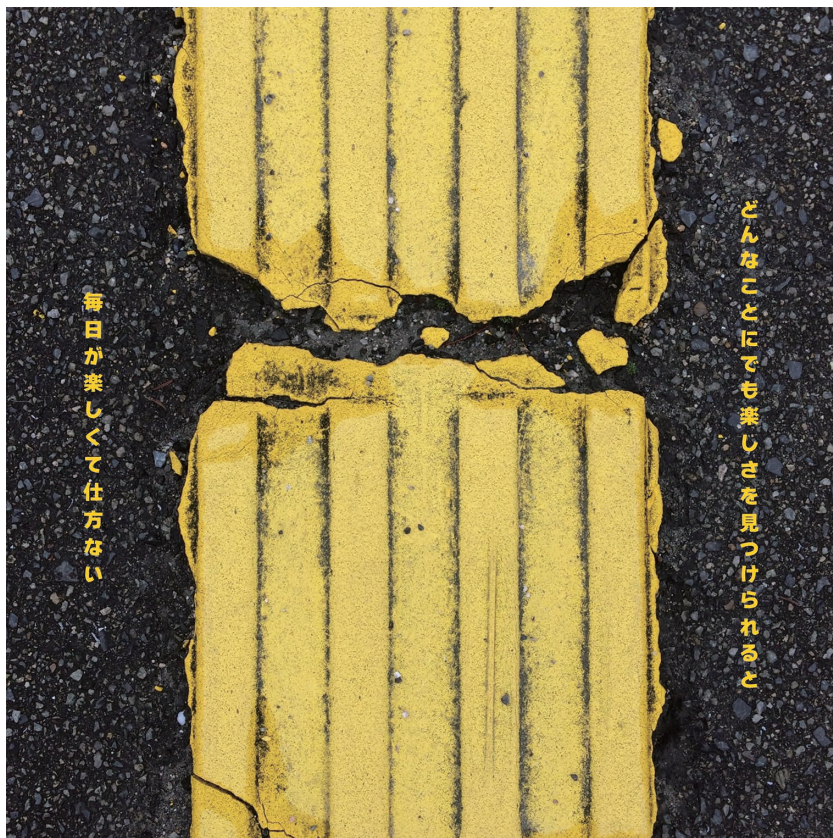
「想いの丈」——ありがとうメッセージ——
感謝の想いを言葉にし、声と手書き文字で表現する。「ありがとう」という言葉が持つ普遍的な温かさを伝えるとともに、鑑賞者自身が感謝のきもちに自然と目を向けるきっかけを作ることを目指す。

ここで紡がれるコトバが、人々の心を優しく包み込むものであることを願う。



児玉 敦美

KODAMA, Atsumi



湖国料理 彩 滋賀の食材で四季を楽しむ会席料理屋のブランディング

Shiga's Lake Country Cuisine, Irodori: Branding Seasonal Kaiseki Dining with Shiga's Finest Ingredients



琵琶湖を中心とした豊かな自然に囲まれた滋賀県は、個性豊かな食材と郷土料理が息づく地である。私の卒業研究では、滋賀の特産品を活かした和食屋のブランディングをテーマに、地元の豊かな食材を活用し、滋賀県らしさを感じる四季の料理をデザイン。また、近江八景など滋賀の美しい風景をイメージに取り入れ、視覚的な魅力と地域への愛着を表現している。

この研究では、滋賀の伝統と自身の感性を融合させ、地元の魅力を再発見する場を作ることを目指した。料理の味わいはもちろん、パッケージや、メニュー、オリジナルの地酒までトータルでデザインした。訪れる人が五感で滋賀の風土を楽しめる空間を提案する。



中江 彩人
NAKAE, Ayato



童話自鳴琴 子供の頃に親しんだ童話をレトロインテリアとしてデザインする。

Fairy Tale Music Box: Designing Retro Interiors Based on Fairy Tales Familiar from Childhood

子供の頃の童話を読んだときの感覚や童心を、オルゴールを回し音色を聞くことで大人になっても思い出せるように、童話をモチーフにしたレトロインテリアをデザインしました。一目見てそのそのときを思い出せる童話の1場面を切り取りオルゴールと合わせました。

白雪姫では、手回し式のオルゴールと一緒に回る背景の木陰から見え隠れる白雪姫が、おばあさんから毒林檎を貰う場面を表現しました。カラクリは3Dプリンターで制作し、小屋や背景、人物のピースを香りのする天然木（ヒノキ、楓、チェリー）から作りしました。家の中にはコビトがいてロウソクの火のような光で落ち着く空間を演出しています。

人魚姫では、泡になって消えてしまう儚いシーンを表現しました。海の中の透明感を表現するためにアクリルやレジンを使用し、レーザー彫刻も施しています。ゼンマイ式のオルゴールを回すと磁力で人魚姫が泳いでいるような動きを作り出しています。宙に浮く自作スタンドに吊るして光を当てると、卓上に影が綺麗に写ります。



中出 陽菜
NAKADE, Hina



sumikaの100曲 歌詞からインスピレーションを受けて描いた絵を身の回りのものにデザインする。

100 Songs by sumika: I Drew Pictures Inspired by the Lyrics to Use them in the Design for Things around You



私は、これまでの人生で音楽に救われた場面がたくさんありました。

高校生の頃から好きなバンドである「sumika」の100曲を、歌詞を読み、自分自身で解釈したり、インタビューの記事を参考したりしつつ、1曲ずつ1枚の紙に絵に描きました。進めていく中で、知らなかったことをたくさん知れて、よりsumikaのことを好きになりました。

そして、その絵をもとにグッズを制作しました。バンド名である“sumika (住処)”という名前を受けて、生活に関わるものをつくりました。

卒業制作にて、このバンドへの感謝の気持ちをカタチにしました。

この作品を通じて、音楽を「見る」体験をしていただき、新たな視点でsumikaの魅力を味わっていただきたいです。



OIT_W_21

西山 夏希
NISHIYAMA, Natsuki



水俣・湯の鶴温泉に想う 水俣市と湯の鶴温泉の魅力を伝えるブランディング

Memories of a Home-like Place: Branding to Showcase the Charms of Minamata and Yunotsuru Onsen

熊本県の南端に位置する水俣市。四季折々の自然に囲まれた山間部には、穏やかに佇む秘湯、湯の鶴温泉が来る人の身体と心を癒す。豊かな森林と清流が囲むこの地は長い歴史を持った温泉地として知られており、風情ある旅館では地元の新鮮な食材を楽しめ、立ち寄り湯では美肌効果のある温泉を都市部の温泉よりも安く入湯できる。

水俣市・湯の鶴温泉は私にとっても思い出の地。幼い時から何度も通ってきた私だからこそ湯の鶴温泉の魅力、そして水俣市の魅力について紹介できないか。私から見たい水俣の変化も交えて街の魅力を紹介していく。

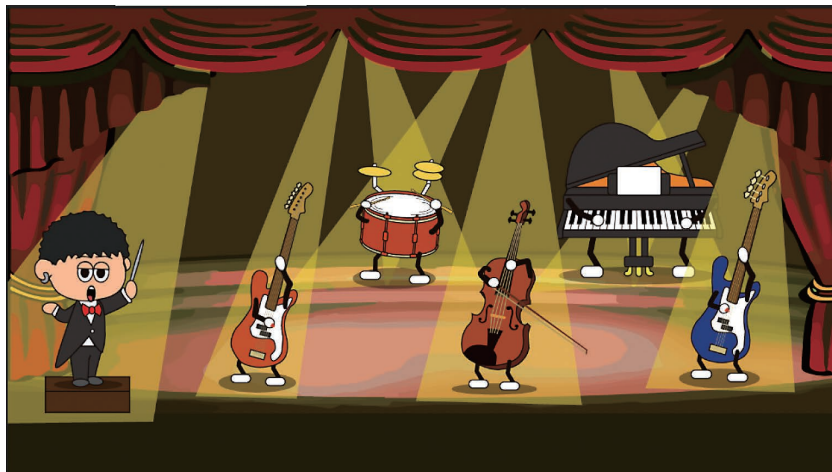


前山 玲緯
MAEYAMA, Rei



オトミル 音の重なりを視覚的にも楽しむ為のアニメーション

OTOMIRU: Some Animations to Visually Enjoy the Overlapping of Sounds

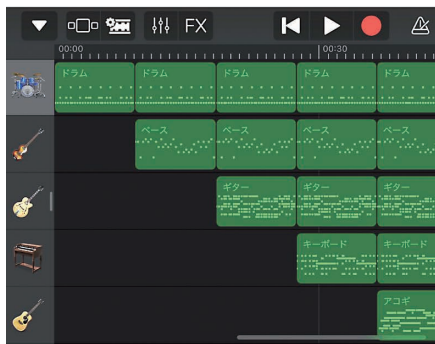
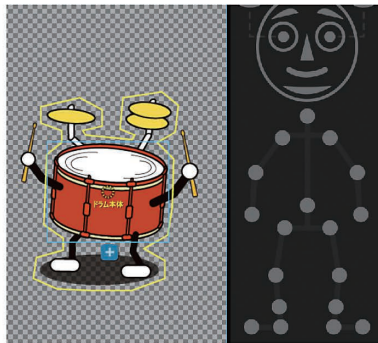


音楽は数多くの音の重なりによって構成されている。
例えば、ギターやベース、キーボードといった楽器たちが奏でる音の層によって私たちに聞き馴染みのある音楽が完成する。

「オトミル」は楽器をモチーフにした様々なキャラクター達で、複雑な音の層を“視覚的”に分かりやすく表現し、音楽の繊細な変化を目で見ても楽しめることを目的としたアニメーション作品となっている。

「Adobe Illustrator」により制作したキャラクター達に、「Adobe Character Animator」で動きを付け、「GarageBand」を用いて制作したオリジナル音源を合わせて全四種類の映像作品を作り上げた。

それぞれの世界観を目と耳で楽しんでもらいたい。



松末 光羽
MATSUSUE, Akito



画像生成AIでアイドルを創る K-POPアイドルらしさをビジュアルや文化から紐解く

Creating Idols with Image Generative AI: Unraveling K-Pop Idol-ness through Visuals and Cultures

はじめに

生成AIを用いて創られたアイドルであれば、アイドル側
の原因がきっかけでアイドルオタクを辞めることがない
アイドルを創れるのではないかと考えた。K-POPアイ
ドルは日本のアイドルと比較してビジュアル面により力
を入れていることから、今回はK-POPアイドルと指定した。

第1章 適した画像生成AI探し

複数の画像生成AIソフトを用いて同一のプロンプトを
複数回試して、使用する生成AIの選定を行った。また、試
していくうちに実在するアイドルと生成画像の酷似して
いる箇所を複数発見し記載した。右の画像はその一部である。

第2章 現時点でのAIアイドルの活躍

既に韓国国内で活躍しているAIアイドルの実績と、混同
されやすいVTuberなどとの区別を記載している。

第3章 KPOPアイドルがきっかけとなった文化

マスタニムによる独自の文化や、事務所ごとに好む顔
の特徴を記載している。

第4章 実際に生成AIを用いてアイドルを創る

うまく表現出来た箇所と、現時点ではまだ達成できな
かった点をまとめて紹介している。



山田 彩名
YAMADA, Ayana



右上 - 実在するアイドル「IZ*ONE」のステージフォト
左上 - 画像生成AIによる生成画像
下 - プロンプトごとにまとめた画像フォルダ