

第16回 生徒・学生グラフィック作品コンペ

最優秀賞 社団法人日本印刷産業連合会

大阪府立工芸高等学校 2年 トヨダ サネユキ 豊田 真之



高校の近くにある陶芸教室で撮影しました。陶芸の形のわ、陶芸教室の人と人のつながり、そして写真を撮影することで生まれた自分と陶芸教室の方々との縁。それらの「輪」を表現しました。

優秀賞 全日本印刷工業組合連合会

大阪府立工芸高等学校 3年 オカハシ ユウ 岡橋 唯有



時期、時間によって空の表情が
違うことを表現しました。

読書が参考にして撮影できるよ
うにカメラの基本設定を入れま
した。

写真はマネをして上手くなって
いくものだと思うので、カメラ
を始めた人に、こんな写真を撮
りたいと思われるような写真集
に仕上げました。

審査員長：関 征春

審査員：大槻 辰弥、岸 正和
久保 遊、佐藤 貴
中西 芳樹（50音順）

優秀賞 日本グラフィックコミュニケーションズ工業組合連合会

大阪府立工芸高等学校 3年 ナカ ミイナ 美唯菜



私は幼い頃から絵本が好きで、今でもたまに読んでいます。そんな絵本はやはり小さい子が読むものという印象が強いと感じ、幅広い世代の人に親しんでほしいという思いから、私はこの「えほんのすすめ」を制作しました。

優秀賞

社団法人日本グラフィックサービス工業会

東京都立六郷工科高等学校 3年 オオハラ チュキ 大治 千雪



雪から連想したのが動物の「シマエナガ」だったのでシマエナガが使った絵を描きました。

特別賞

株式会社産経新聞制作

東京都立工芸高等学校 全日制 3年 ゴトウ リオ 後藤 理緒



「Quokka」というオリジナルのカレンダー専門店を考え、グッズ等を作りました。このカレンダーを使う人がクスッと笑えるよう考えました。

奨励賞

大阪府立工芸高等学校
3年 アリミツ ケンショウ
有光 絢章



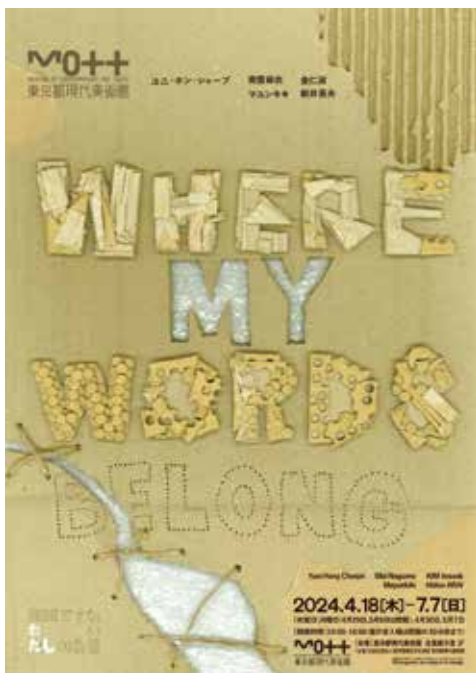
パッケージデザインを行うメーカーのターゲットやコンセプトを詳細に設定し、それに合ったデザインを行うことを意識しました。今回想定したメーカーのターゲットは若い女性なので、リスや少女といった可愛いモチーフにストーリー性を持たせて興味と関心を引くデザインにしました。

東京都立工芸高等学校全日制
3年 サクライ ナナ
櫻井 七花



未来と過去の要素を取り入れて展示で感じたことを表現しました。空の撮影に一週間程チャレンジし毎朝土手まで自転車走らせました。

東京都立工芸高等学校 全日制
3年 ムラコシ ネナ
村越 音々



既存の展示会をモチーフにしてポスターを制作しました。試行錯誤しながら工夫点がたくさんあるのでワクワクする気持ちになればうれしいです。

大阪府立工芸高等学校
3年 カタヤマ ヨシカツ
片山 佳活



授業で制作したポスター作品です。この授業では商品の効果的な販促とモデル撮影技術、それらの全体的なレイアウト方法について学びました。今回は商品である伊右衛門京都ブレンドの特徴である6種のブレンド茶をモデルさんの小道具や背景のデザイン、キャッチコピーで効果的に読み取ってもらえるようにしました。

佳作

大阪府立工芸高等学校
2年 ^{ナカヤマ}中山 ^{エイタ}瑛太



大人に近づけば近づくほど、内に秘める何かは大きくなり、それが外に出た時、それは放射となる。

東京都立町田工科高等学校
2年 ^{ヤマナカ}山中 ^{ナオ}那音



水飴をモチーフに「あめ」を表現しました。「あ」と「め」は形が似ているので割り箸をつかうことで一文字で二文字を表現しました。

福岡市立博多工業高等学校
3年 ^{サコダ}迫田 ^{ヒナミ}雛菜美



博多埠頭の魅力を表現してみました。私は幼い頃から夜景が好きでした。夜景のキラキラして華やかな感じや、眺めているとどこか落ち着くところ、そんな様子を描けるように努力しました。

東京都立工芸高等学校 全日制
3年 ^{ナカダ}仲田 ^{メイ}萌衣



私たちが受けた理不尽な出来事は、お蔵入りになってしまふことが多いので、アニメの中でだけでも消化させたいと思い制作しました。

総評 最優秀賞は報道写真部門でした。人間は「目」が一番勝負ですが、この写真は「口」もきいています。撮影者の苦労は現場に在ること、シャッター数を押さえる粘り強さが決め手ですが、背景トーンもよくまとめた黒の締まりがうまい。優秀賞は写真の構成がいい。明度バランスを考えていてボケの扱いもよくベーシックで素直な作品で好感がもてます。毎年、金子みすずの装丁が出てくるが、これも基本ができていて内容も理解しています。なぜか全体にイえることだけタイポグラフィが上手く構成されてい

ます。書体、ポイント、矩形処理等手慣れた感じであって将来が楽しみです。そのうち現代のエディトリアルデザイナーを超えた抽象的なアートも出てくるでしょう。ケチャップマン、KONOMI、(大阪中山さん)等は楽しく学生の幅の広さを見せています。毎回同じことをいいますが、エネルギーの若者パワーが少なかった。アニメ映像は色彩計画は上手くいっているが、画面に遠近が無く動きや構図の変化に乏しい(作り手には厳しいが・・・)。そして何より最後の段階の「編集」が問題。細部のこだわり等欲張って多分にコ

マ数が多くなっています。半分で充分。コンセプトをじっくり考え、余計な部分を思い切って削除することも重要な勉強です。いわば時間のトリミングでCM等には欠かせない技術です。また広告で重要な要素がライティングです。金属等の商品はライティングに半日かける人もいますので、これも程度にはキリのない世界です。今は予算と時間があればAI修正かな。これからはAIやそれ以上の技術が出てきます。それを単なる道具として使うのではなく、表現の良きパートナーとして考える時代がやってきます。頑張ってください！(関 征春)