創成の創成による創成のためのマガジン。

MAST

Media Arts, Science and Technology

2013 年秋学期号

ちょっとそこまで

NHK 技研公開 2013

情報メディア創成インタビュー

ポッピンゲームズジャパン

情報メディア創成学類　学類誌

MAST

vol.13 2013 年秋学期号

CONTENTS

今回はつくばに拠点を構えるあの会社に！

情報メディア特別インタビュー
「ポッピンゲームズジャパン株式会社」 p2~p9

NHK 技研に行ってきました！
ちょっとそこまで p10~p11

身になる学習のための
入門書入門 p12~p13

学園祭実行委員会より
雙峰祭のお知らせ p14~p15

ポッピンゲームズジャパン株式会社

今回は、つくばで iOS・Android 向けのソーシャルゲームを扱うポッピンゲームズジャパン株式会社にお邪魔し、代表取締役社長兼 CEO の辻村さんと、人事担当の山口さん、筑波大学から新卒でポッピンゲームズジャパンに入社した片岡さんにお話を伺いました。

競争相手の多い市場で、どのように企画し開発をしているのか、その裏側を取材してきました！

会社の特徴

――他社のゲームと自社のゲームの違い、アピールポイントなどはありますか？

ポイントとしては２点ですね。

１点目は、市場リサーチです。どんなゲームを出したら売り上げがでるかというのは分かりづらいところなんですが、その確度を上げるために、日本のアプリケーションやゲームで売り上げランキングに出てるのはどういったゲームが何％なのかというのを集めてデータをとって、それを基にどんなゲームを作るのか決めてます。この点についてはかなり戦略的にやっています。たとえば１本目は箱庭系のゲームを作っているんですけども、箱庭系のゲームってそんなに数がなくて市場にあふれてないんですね。なんでかというと、実は箱庭系のゲームはカードゲームほどは儲からないんですよ。それに作るのも結構大変なので、ちゃんと作ればそんなに競合は多くないんです。箱庭ゲームは数が少なく、出せば当たる可能性が高いということで、１本目としてはやりやすいという結論に至りました。

２点目は、つくばの方を中心に採用し、技術力を常に高い位置でキープしているという点です。つくばの方は、小さい頃からプログラミングをやっているという方が結構多いんです。そういった方が本気で書いているので、作業も早く、プログラムの基盤システムがしっかりしているのでバグが少ない。このシステムの強さが２点目だと思います。

戦略性の高さとエンジニアリング力。この２点は特徴かなと思います。

写真：ポッピンゲームズ　社内

――フラットな組織というのが特徴だと聞いたのですが。

フラットな組織とはなにか、ということですよね。

ベンチャー企業なので当たり前なんですが、まず肩書きで呼ぶのは禁止しています。

また、私たちの会社では組織の形態が月単位でどんどん変わります。それは単純に適材適所で人事異動を決定します。たとえば、前のプロジェクトでは全体責任者だった人に、エンジニアの必要性から次の新しいプロジェクトでは、エンジニアとしての最前線の仕事を頼むということもありました。

基本的には、上下関係というよりただの役割というイメージですね。誰かが上にいないと意見が分かれた時に決まらないので、上にいる人は”偉い人”ではなくて”決める人”という感じです。日本のIT系の会社でも結構そういう会社が増えています。言いたいことを言わないで失敗しても意味がないので、上下関係は気にせず発言はどんどんしてください、という文化です。

そういった文化と、あとは私が海外で働いていた時に出会った、仕事は黙々とやろうみたいな文化も影響してます。海外ではチーム単位でも協力し合うんだけど、個人個人も評価されるので日本企業ほどは助け合いはしないですね。

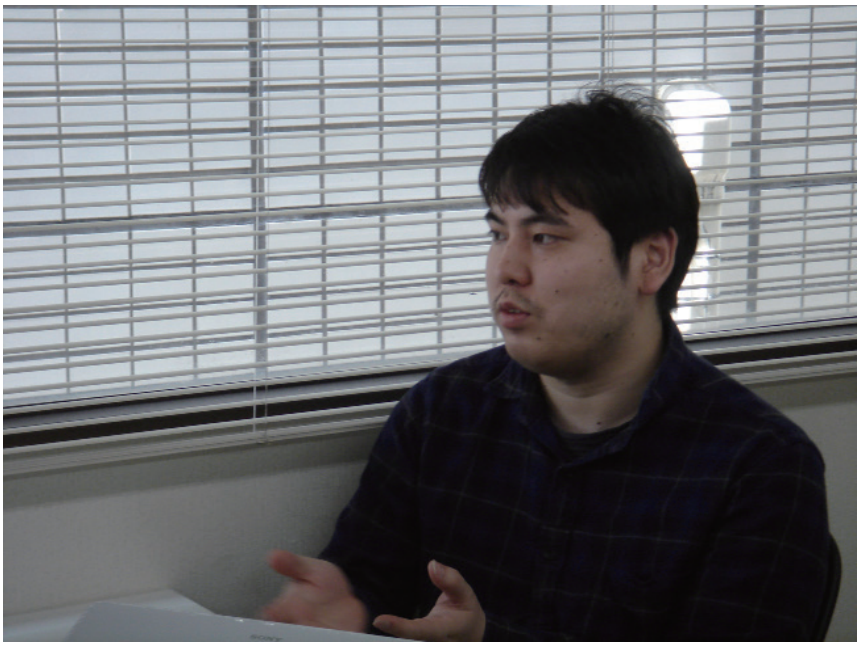
その意味では、日本の激しいIT系の文化と、海外の外資系というか、シリコンバレーっぽい自由な雰囲気が溶けこんでいる感じですね。

――他のソーシャルゲームの会社に比べて北米等の海外にも進出されている理由はありますか。

「アリスの不思議なティーパーティー」では、韓国と中国の売り上げが大体日本市場と同じくらいになっています。これは、全世界に向けて、日本語、英語、中国語、韓国語で出してみたら、中国と韓国でヒットしたという結果です。

私たちの戦略としては、できるだけ言語を増やして出し続けようと。そうすると、人気が出る国もあれば、出ない国もあるんだけども、それは読めないというか、分かりません。

ゲームというのは、10本全力で作ってもヒットするのが2本程度というビジネスです。大ヒットが2本で、残り3本は黒字、残り5本は失敗という感じです。だから、当たりそうなジャンルを絞って複数のゲームをいろいろな国で出しています。そうすると、ヒットする国もあればヒットしない国もあります。App storeやGoogle Playを使えば全世界に出すのは簡単なので出すだけ、という感じです。



写真：辻村さん

起業までの経緯

――起業までの経緯を教えてください。

私はもともと大学４年生の時に、株式会社ディー・エヌ・エー（以下 DeNA）という会社でインターンを始めました。そこで、経理やミーティングの仕組みを全て盗み終えたら、会社を辞めて自分で会社を作ろうと思っていて。なので、全部覚えたら３ヶ月で辞めますと言って入ったんですね。

DeNA は今でこそ東証一部に上がっていますが、その時はまだモバゲータウンというゲームのサービスも始まったばかりで、楽天や Yahoo! と戦っている e-commerce の会社、というイメージでした。会社が小さかったので、「辻村ってやつが入ったんだ。アイツ生意気だけど仕事はよく頑張るな」、と噂になって、どんどん面白い仕事を振ってもらいました。初めの３年間は、新規事業をどっぷりやらせてもらって。

で、３年経った時にそろそろ独立させてほしいという話をすると、海外をやらせてやるからちょっと待てという話になって。中国とかインド、東南アジアで仕事をして１年半ぐらい経って、もういよいよ辞めますよという話をしたんですが、今度はアメリカが始まるからまだちょっと待てと。最初はアメリカなんて興味なかったのですが、（アメリカに行きたくても行けない人はたくさんいるので）、トップだったら良いという話で行きました。今アメリカにいる人たちは全員そのままで、肩書も残っていても良いので、実務レベルは俺が全部決済しますよという話になって。

それも承認をもらって、アメリカに１年半赴任しました。結局 DeNA には６年近くいてしまったので、いよいよもう良いタイミングだと思って退職しました。

退職をした後は何をやろうか考えたんですが、ゲームなら３ヶ月くらいで作れて、売り上げも販売を開始したその日から出てくるので、一番初めのビジネスとしては最適だなってことでゲームを始めたっていうのが私個人の話です。

働き方

――普段はどのようなお仕事をされていますか？

仕事は、エンジニアとしてコードを書くか、デザイナーとしてゲームの中のアイテムや素材を描くか、もしくはプロデューサーとしてゲームの企画をしたり、全体を見て仕事を割り振ったりするかのどれかですね。

あとはカスタマーサポートの仕事もちょっとだけあります。ユーザーからの問い合わせメールが毎日大量に来るので、それに返信するのが主ですね。

――新入社員とアルバイトの仕事の違いはありますか。

今年は新卒で入った４人の内２人が筑波大生ですが、彼らは２人とも１年くらいアルバイトをやってました。

その内の１人は､アルバイトの時に「ピーターラビットガーデン」のプロデューサーという形で全体を見ていたのですが、今も新作のプロデューサーという形で新しいタイトルの責任者をやってます。もう１人はエンジニアリングをずっとやっていて、入社後も同じプロジェクトに関わってるので、週３回の勤務が週５回に変わったくらい。そういう意味では、入社前と後で特に仕事内容は変わってないです。住宅手当が出たり保険に入ったりするくらいですね。

――では、アルバイトをせずに新卒でいきなり採用することはありますか。

新卒の場合は基本的にありません。

中途の場合も初めの１ヶ月間はお試し採用みたいな形でアルバイトに入ってもらって、その結果正社員に切り替えるかどうか判断します。ステップを踏んだ方がお互いのためになりますよね。

なので、新卒の場合は基本的にアルバイトをしてから入るか、いきなり入る方であっても、例えばデザイナーだったら 100 時間のお仕事を発注するのでやってみてくださいよと。フリーランスのプロの方と同じような形で発注してその作品を見て、良かったら採用っていうケースはあるんですけども、面接だけでいきなり採用っていうのは基本的にやってないですね。

ゲームについて

――ゲームで使うプログラミング言語とかそういう技術はどういうものを使っていますか。

今年の春くらいまでは、全部 Objective-C で書いていました。ただ全部ゼロから書いているんじゃなくて、cocos2d for iPhone というフレームワークを使ってます。先日リリースしたゲームでは、Android もサポートするため cocos2d-x というフレームワークを選択したので、そちらは C++ で書いています。

でも、絶対それしか使わないというわけではなくて、カジュアルゲームをやるなら Unity 使った方が良い、ということであれば変えたりもします。

――フレームワークや言語を選ぶ際の決定打になるものは。

会社からすると、今だとフレームワークは恐らく Unity か cocos2d-x の 2 択ですね。

それ以外は使っている会社が少ないので、サポートがどこかで止まるリスクがあります。

――「アリスの不思議なティーパーティー」と「ピーターラビットガーデン」で遊んでみたんですが、グラフィックが細部まで描き込まれていて綺麗ですよね。

あれは本職のデザイナーの方に発注しているので。「ピーターラビットガーデン」を描いたのは元 SEGA の方ですね。「アリスの不思議なティーパーティー」はアメリカ出身のデザイナーの人が、ここで働いてる時にバーって描いたって感じです。

――デザインも社内のデザイナーの方がほとんど全部描くんですか？

半分は内製、半分ぐらいが外部です。外部っていうのは Pixiv とかで探します。他には、クラウドゲートとかそういったクリエイターバンクでプロフィールを一つ一つ見ていって。そういうところで見つけたら、こういった会社でこういったプロダクトに興味ありませんかという内容をメールで送ります。

日本ってたぶん世界で一番デザイナーが余っている国なので。

あと、Pixiv みたいなサービスってたぶん日本くらいにしかないんです。

そういうものがある時点で、あり得ないぐらいの数のデザイナーやデザイナーになりたい予備軍がいっぱいいて。そういった意味では、デザイナーは外部にもいっぱいいるし、ゲーム会社はどこも結構そうなんですけど、デザイナー系はフリーの人に渡してます。

Pixiv とか見ると 100 枚全部水彩画みたいな人もいます。たぶん水彩画以外は描けないけどプロ。水彩画なら、そういう人に発注した方が上手いです。その代わり、内部の人は幅広いです。キャラクターもモンスターも水彩画も描ける、みたいな感じですね。

――ゲームを配信した後も、途中から期間限定のサービスとかをやると思うんですが、それはどのように決めているんですか？

そうですね、あれは企画というか、プロデューサーのチームが 1 ヶ月分の予定やアイデアを企画会議で出すんですね。

イベントとか企画を決めて、あとは楽しそうなのを選んでいくっていう感じです。

――期間限定の無料配信とかありますが、どういう感じでお金が入ってくるんですか？

基本的にはゲームの中で、例えば「ピーターラビットガーデン」だったらアメ玉という通貨を販売していて、1 飴が 8.5 円なので、皆さんにそれを買っていただきます。

買うと何ができるかっていうと、お金払ったアメ玉でしか買えない限定のアイテムがたくさんあるので、それを買って、まずはみんなに自慢する。あとはイベントっていうのがあって、2 週間の間で点数を競ってるので、ランキングで 1 位になると、当然また限定のごほうびがもらえる。更に自慢できる。友達申請がいっぱい来る。

あとは、もっとレベルを早く進めたい人は、買うとレベルが上がりやすいアメ玉アイテムなんかも売っています。

ただ、「ピーターラビットガーデン」は比較的 1 年とか 2 年とかみんなプレーしてくれるので、だいたい月 1000 円とかで、健全にずっとプレーしていただく方がほとんどです。これだけ遊んだから 1 回ぐらい 500 円だけ買うかみたいな人もいます。

なので、ほぼ全員が無料で、一部の人が結構払ってくれて。まあ 100 人いたら大体 5% から 10% くらいの人は、色んな仕組みでお金を払ってくれるって感じですかね。そういった収益構造です。

写真：ポッピンゲームズ　社内

つくばという土地

――つくばで起業した理由はありますか。

つくばという土地では、デザイナーやエンジニアでもニュージーランドや中国出身の方が自然と採用できます。なので、外国語の翻訳も社内でできてしまいます。

あと、日本語ができなくても英語がビジネスレベルでできたら採用してます。デザイナーだったら、絵が描けて英語ができれば採用しますが、逆に英語しかできないという人は採用してないです。唯一採用してるのは、日本語、英語、中国語、韓国語の４ヶ国語ができますっていう人。そういう人は、ゲーム内のテキストを一気に翻訳したり、メールでコミュニケーションをとったりというのが幅広くできるので。その辺りは、つくばでやってるんで、つくばの良さを生かせる戦略をとっています。

――京都に支社を作るというのも、そういった人材がいることを見こんでのことですか。

京都を選んだ理由は、データに基づいて調べたら京都が最適だったからです。

日本で一番学生が多い都市、エリアがまず東京なんですね。で、実は２番目が京都。かつ、京都は全体の人口に対する学生数の比率も高いんですよ。

それと、競合が少ないかどうかっていう軸からも調べています。京都にも任天堂さんがいるんですが、任天堂さんはインターンや学生バイトはあまり採用していないので、競合しないかなと。

あとは、社内の従業員からも京都に対する評判が良いんで、京都に決定しました。

今はタイミングを見て、５人くらい有志が集まったらスタートしようと思って待ってるところですね。

筑波大学との連携

――講義やT-ACT等、筑波大学との連携について教えてください。

T-ACTとかでベンチャーのマッチングセミナーのようなイベントとか、AWSっていうAmazonのクラウドサービスの勉強会みたいなこともしています。大学と共同でいろいろできればいいなと思います。

そして、どうせやるなら今の学生のニーズに合ったものをイベントとしてやりたいと思っています。学生の皆さんと情報交換しながら、学生と大学と企業が協力して何か形にしていけたら良いですね。

学生へのメッセージ

辻村

学生でウェブサービスいろいろやってみるっていうのは流行っているんですが、成功しない確率が高いのであまりおすすめしません。

どうやってマネタイズするかっていう視点があるといいんですけど。一番良くないのは、お金がなくなってサービスが止まって使えなくなることです。ユーザーがついてから途中で止めるのは最悪なので、最低限稼げる仕組みがないと駄目ですね。ちゃんとサービスを作りたいんだったら、最低限サーバ代稼げるぐらいの知識が必要なんですが、それを学生関係なく持ってる人は少ないと思います。

個人的には、人生は 1 回しかないから、やったことがないことがあったら全部やってみるっていうのを信条にしてます。その点で、ポッピンはつくばの中にあるんですけど、日本の IT 業界のトップレベルの人材に引っ越してきてもらっていて、都内のソフトウェア会社とほとんど同じような環境だという点が良いところですね。大学は 4 年間もあるので、1 回（この環境で）働いてみればいいじゃんと思いますけどね。

片岡

とりあえず、大学生は時間がたくさんあるし、やれることをやろうと思ったらなんでもやれるから、本当にやりたいことがあったらやってみた方がいいよっていうのは思います。

山口

是非就活を楽しんでほしいですね。

筑波の大学生ってめちゃめちゃ優秀ですよ。ただ、あまり外に出ない。すごく隔離されているように感じます。すごいスキルもあって優秀なんだけど、こう内を向いてるというか、あんまり外に出て行かないので、1 つのスキルがすごく深く詰まってるという感じ。

でも外に出て行くといろいろな人がいるので、その人たちと自分を比較した時、ここって結構大事かもっていうのが多分見えてくると思うんですよ。

自分の自信にもつながると思います。時間がたくさんあるのは本当に学生のうちだけです。もっと色々な経験をして視野を広げてみるのもいいんじゃないかなって思いますね。

会社情報
- 所在地：茨城県つくば市天久保 2-14-2 つくばイーストビル 202
- URL：http://poppin-games-japan.com/

文章：湯野　レイアウト：須貝

つくばからちょっと出掛けていろんなところに行ってみよう！がコンセプトの本コーナー。
今回は 5 月 30 日～ 6 月 2 日にかけて開催された「ＮＨＫ技研公開 2013」に行ってきました！
(取材　櫻井、遠矢、湯野、藤原、瀧下)

ＮＨＫ技研公開とは…？

NHK 技研公開とは、放送技術の研究、開発を行っている NHK 放送技術研究所（以下 NHK 技研）の研究成果を一般に公開するイベントである。毎年 5 月末または 6 月上旬に世田谷区砧にある NHK 技研において開催される。展示されている放送技術は、スーパーハイビジョンやハイブリッドキャストなどの私たち視聴者に直結する技術や番組制作者を支援する技術など 30 以上にも及ぶ。

NHK 技研公開では各展示に解説員の方が常駐している。展示されている技術を解説してくれるだけでなく、素朴な質問から技術的な質問まで丁寧に答えてくれる。また、最新技術を見るだけでなく、スーパーハイビジョンシアターなど最新の技術を実際に体験できる展示もある。新しい技術をみて、きいて、体験することができる NHK 技研公開。放送技術にあまり詳しくなくても十分に楽しめると思う。

今回の「ちょっとそこまで」では、取材に行ったメンバーが興味を持った NHK 技研公開 2013 の展示について簡単に紹介したいと思う。

インタラクティブ触覚ディスプレー

視覚に障害のある方に、一刻を争う情報を早く正確に伝えるにはどうしたら良いだろうか。その答えの一つが、触覚による情報伝達だ。音声では聞く人が求める情報を伝えるまでにタイムラグが生じるが、触覚ならばより迅速に情報を伝えられる。

その例として NHK 技研で展示されていたのが、振動によって伝える触覚ディスプレーである。この装置は細かく振動する小さな部品の集合から成り、任意の個所を強さを変えて振動させることができる。その振動の場所と強さによって、触れただけで図の中でどこが重要なのかが判別できるようになっている。また、触れている個所を認識して音声でも情報を補うことで、より正確に情報を伝達することが可能になっている。

NHK 技研では、地震の震度や津波の情報、駅の構内図を振動によって示すものが実演されていた。現在、データ放送との連動は可能で、将来的には 1 家に 1 台が理想とのことだ。まだコンテンツによっては触覚ディスプレーで伝達するのが難しいものもあり、その差を埋めていくことがこれからの課題となりそうである。（湯野）

地震の震度を振動で示す触覚ディスプレー

多視点ロボットカメラシステム

映画『マトリックス』で最も有名な、主人公が弾丸を避けるシーン。カメラアングルが目まぐるしく回り込むあの超現実的な映像は、バレットタイムといい、複数のカメラを被写体の周囲に並べて撮影する技法が用いられている。

この多視点ロボットカメラシステムは同様の技術をスポーツ中継の解説などでの実用に応用する試み。一列に並べられた９台のカメラを１つの操作装置で協調制御することで、移動する被写体でも様々な角度から撮影できる。被写体を三次元で追跡するため、カメラマンはカメラの向きを振るだけでなく、各カメラの光軸が交差する輻輳点までの距離をツマミによって調節する。これは操作に慣れるまで少々練習が必要だという。スタジオではバスケのシュートを撮影する様子と、そこから即時に生成される、ある一瞬をさまざまな角度から見られるリプレイ映像「ぐるっとビジョン」に加え、既にこの方法で撮影された映像を加工した「インテグラル立体映像」を見ることができた。（遠矢）

一列に並べられた複数のカメラ。移動する被写体を様々な角度から捉えることができる。

聴覚障害者にやさしい手話放送

NHK 技研では手話サービスの拡充のため、日本語を手話に翻訳して CG で表現する手話 CG の研究を進めている。スクリプトの記述に従って、CG を柔軟に生成したり変更したりできる TVML(TV program Making Language) の特性を生かし、CG の位置や大きさを見易く合成して画面に表示することができるようになっている。

日本の手話は、生まれつき聴覚に障害のある方同士の間で広まった日本手話 (Japanese Sign Language)、日本語と手話とをほぼ一対一に対応させた日本語対応手話（Signed Japanese）、その両者の中間的な表現である中間手話 (Pidgin Signed Japanese) 等が使われている。日本手話は意思の疎通を図る際、手や指、腕などを使う手指動作以外に、顔の表情や動きといった非手指動作も重要であり、翻訳が難しい。現在は表現が定型的な気象情報を対象に、表示する字幕を単語で区切り、並べ替え、翻訳し、CG を画面に合成するという方向で研究が進められている。しかし、実際にアンケートをとったところ、字幕のスピードに手話を合わせているため、早すぎて理解できない、表情が無いため手話とのギャップによって混乱する、という意見もあり、今後は速度調節、表情の改善、などを研究し、実用化を目指していくそうだ。（藤原）

広色域スーパーハイビジョンシステム

映像と実際の風景を見比べて、色合いが違うな、と思ったことはないだろうか。映像の色は赤、緑、青の３原色を用いて表現されているが、既存の映像システムではその色域に限界があり、実際の色を正確に再現することは出来なかった。

しかし今回の技研で公開されていた広色域スーパーハイビジョンシステムでは、広色域表色系という体系を採用し、実在するほぼ全ての色域を表現することが可能になった。この表現は、広色域表色系に対応したプリズムが組み込まれたカメラと、この表色系に対応したレーザーを用いた光源のプロジェクターを使用することによって実現されている。NHK 技研公開で実際に映像を見たが、既存の映像では淡く映りがちな水槽の青色や色ガラスといった物の色彩が、より現実に近く、鮮やかで重みのある色で映し出されていた。

この技術を使うことで、より臨場感のある映像を製作したり、鮮やかな色彩を活かした新たな表現が可能になるだろう。ただ、このシステムは撮影にも表示にも新規の機材が必要となるため、いかに普及させていくかが実用化に向けての課題となる。（瀧下）

入門書

入門

新しいことに挑戦しようと思ったとき頼りになる入門書ですが、どれを選ぶか迷ってしまうほど出版されています。

入門書と言っても様々な形態がありますが、技術書に焦点を絞って、選ぶ上での基準を紹介します。(澤幡)

・自分の理解度に合った本

できるだけ多くの知識を学ぼうと、いきなり分厚い本を手に取りたくなりますが、かえって非効率的になることもあります。

分厚く文字が詰まっている本は、記述が厳密で網羅的で、正しい知識を身につけるためには素晴らしく役に立つものですが、初学者にとっては文章や構成が回りくどく分かりにくいものになっている場合があります。

また、お金や時間の面でコストがかかるため、「これ一冊読んでるから他はいいや」と他の本に手を出すときの精神的妨げになりかねません。

どんな分野も、一冊だけの本で極められるものではないので、最初は着実な一冊を選び、それで身につけた基礎的な知識をもって次の本を読んでいく、という姿勢の方が堅実に学ぶことができると思います。

・すぐ試せる本

新しいプログラミング言語を修得するようなとき、プログラムの開発環境を構築し“Hello, world!”を出すところまでが一苦労だったりします。

無料ソフトのインストールならまだしも、ホームページスペースや有料ソフトや専用機器が必要な物もあります。

入門どころか門前で挫折してしまわないよう、本の内容をすぐ実践できるかどうかを確認しておくといいでしょう。

・実用に即した本

一番最初に読む本としては、それ一冊で導入から実用的なサンプルまでできるような本が適していると思います。

完成までのプロセスを体験できれば、自分で一からやる時に途中でつまづかず、目標が明確に定まっていると、投げ出さずに取り組むことができるためです。

・専門的な本

実用的な本の知識をもとに自分独自のやりたいことをやろうとすると、その知識だけでは解決できない疑問や要求が出てくると思います。

その解決のためにはより専門的な情報源が必要となります。

専門書はある程度の知識を前提にしている場合が多いので、環境構築や基本ができていないと苦労することになるかもしれません。

専門書の全てを知識や経験として頭に入れるのは難しいので、いわゆるバイブルとして困ったときに引くような使い方もあります。

・本以外の情報源の活用

この記事では本に限って紹介しましたが、本以外にも情報源はあります。

雑誌は、特定の分野について最近の動向や実用的な例が載っていて、興味を広げるのに役立ちます。

Web 上の情報は、専門的なことはだいぶ要約されて書かれていることが多いですが、環境構築やエラーやニッチな話など、本ではあまり触れられないような個人的な体験が多くあり、参考になります。

Sohosai

第39回筑波大学学園祭

雙峰祭 11月2・3・4日

今年も、筑波大学に祭りの季節がやってきました！
雙峰祭までもうすぐです。今年の雙峰祭も一緒に盛り上げていきましょう！！

委員長挨拶

はじめまして、平成25年度筑波大学学園祭実行委員会委員長の、
工学システム学類2年の守屋克将です。
雙峰祭まで残すところあと1ヶ月となりました。筑波大学の学園祭である雙峰祭には
例年500以上もの団体が参加し、毎年とても盛り上がります。
今年は開催時期が11月に変更になり、前夜祭など新たな試みもたくさんあります。
昨年の雙峰祭に負けないぐらい、楽しいものになるはずです。
雙峰祭をさらに楽しいものにするため、皆さんの参加をお待ちしています！!

平成25年度筑波大学学園祭実行委員会　委員長
工学システム学類2年　守屋克将

今年度のテーマ

今年度の雙峰祭のテーマは、「つくぱれっと」です。
筑波大学、そして雙峰祭を絵の具の「パレット」にみたて、
そこに参加する人を「色」として捉えました。
筑波大学、そして雙峰祭にかかわる多くの人々がそれぞれ持ついろいろな「色」。
筑波大学や雙峰祭で、この数えきれない「色」が混ざりあうことによって、
筑波大学の魅力や特色が最大限発信される場としたいという思いを、
このテーマに込めました。

前夜祭

日時：11月2日 15:00-

場所：第 2･3 エリア

今年度は雙峰祭本祭をさらに盛り上げるために、前夜祭を開催いたします！

通常の一般企画に加え、前夜祭カーニバルや企画アピール大会など

内容が盛りだくさんです！

本部企画
雙峰祭グランプリ2013

来場者の投票によって、企画の中から以下の賞が選ばれます

・最優秀賞

・優秀賞

　グッドパフォーマンス賞（パフォーマンス部門）

　アカデミー賞（学術部門）

　ベストセラー賞（販売部門）

受賞企画には豪華賞品が贈呈されます。

受賞を目指して頑張って下さい！

後夜祭

日時：11月4日 18:00-

場所：UNITEDステージ（石の広場）

雙峰祭の最後はやはり、後夜祭!!

オープニングセレモニー、雙峰祭グランプリの発表、お笑いライブ、花火など雙峰祭を

盛大に締めくくります。

お問い合わせ

筑波大学学園祭実行委員会室（1C204）

TEL/FAX: 029-853-2899

E-mail: info@sohosai.com

URL: http://www.sohosai.tsukuba.ac.jp

Facebook ページ : http://www.facebook.com/sohosai

Twitter 公式アカウント : @sohosai

編集後記

創成かふぇ

二学期制となり初めての夏休みが終わりました。皆様休暇を有意義に過ごせましたでしょうか？

９月序盤はまだまだ暑い日が続きましたが、日が進むにつれだんだんと過ごしやすい気温になってきました。新学期を快適に迎えられるのも二学期制のひとつの利点かもしれませんね。

意見・要望・感想・質問等ございましたら、
また、是非自分が編集部に入りたい！という方は、
s1111431@u.tsukuba.ac.jp(澤幡) までお願いいたします。

それでは！

STAFF ROLL

取材・編集・レイアウト等

AKIRA SAWAHATA

EMI SAKURAI

SHIHOMI KATAYAMA

TOMOKI HARASAWA

YOSHIHIKO TOYA

YUKI YUNO

MOE SUGAI

YUKO TAKISHITA

MIYU FUJIWARA

情報メディア創成学類
『学類誌 MAST vol.13　2013 年秋学期号』
2013 年 10 月 1 日初版第一刷発行

Special Thanks　【取材＆記事協力】
ポッピンゲームズジャパン株式会社 様

発行：情報メディア創成学類
発行人：山本 幹雄（情報メディア創成学類長）
編集長：澤幡 著

Thank you for reading!

創成インタビュー

創成の学生に焦点を当て、その活動を紹介していく創成インタビュー。
今回は表紙裏を飾る3DCG作品を制作した金井啓太さんにインタビューしてきました。

金井 啓太

情報メディア創成学類
1年

使用しているソフト
・3dsMax
・Photoshop

・作品のコンセプトを聞かせてください

藤原さんの描いたキャラクターを3D作品にさせてもらいました。
人の絵を3Dにしてみたいという思いがあり、ちょうどその頃、藤原さんが描いていたキャラクターがかわいかったので、今回はいわゆる合作というかたちで作品を制作する事になりました。

▲作品の元となったイラスト

・3DCGを始めたきっかけは？

高校のときに、文化祭で映画を製作して、くだらない物だったんですけど、タイトルロゴとか、ちょっとしたエフェクトとかを作れたらいいなと思って始めたのが3Dだったんです。やってみたら面白くて、3Dだけで何かを作りたいなと思って始めました。

・制作過程で感じた事は？

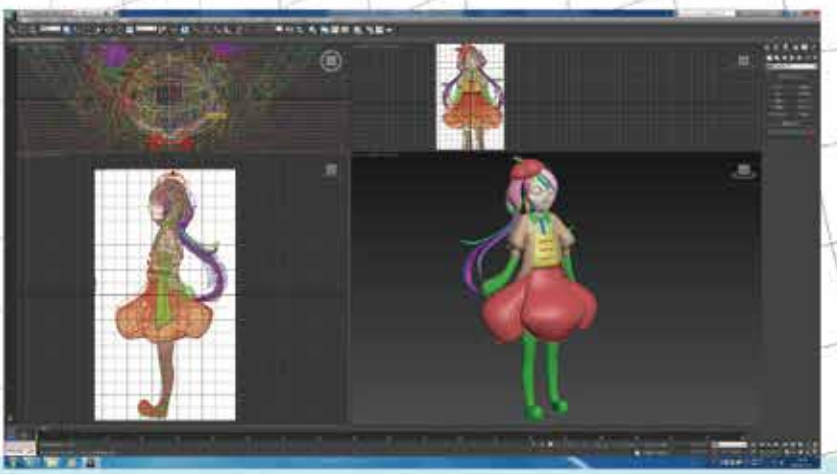
平面で描かれた通りのバランスで立体にしてみると、やっぱりどこかバランスが悪くなってしまったところは難しかったですね。正面の設計図そのままの比率で、目などのパーツを配置してもあまりきれいにできず、苦戦しました。

・どんなもので勉強しましたか？

最初に使っていたのはShadeというイーフロンティアのソフトで、3D作品を投稿するartist sideというところに投稿してアドバイスをもらったりしていました。今回使用した3ds Max は、チュートリアルが充実しているので特に本やサイトなどで勉強したという感じではないですね。

・これからやってみたい事は？

アニメーションです。Shadeはアニメーションに向いていなくて、3ds Maxできっちりアニメーションをフル3DCGで作ってみたいなと思っています。



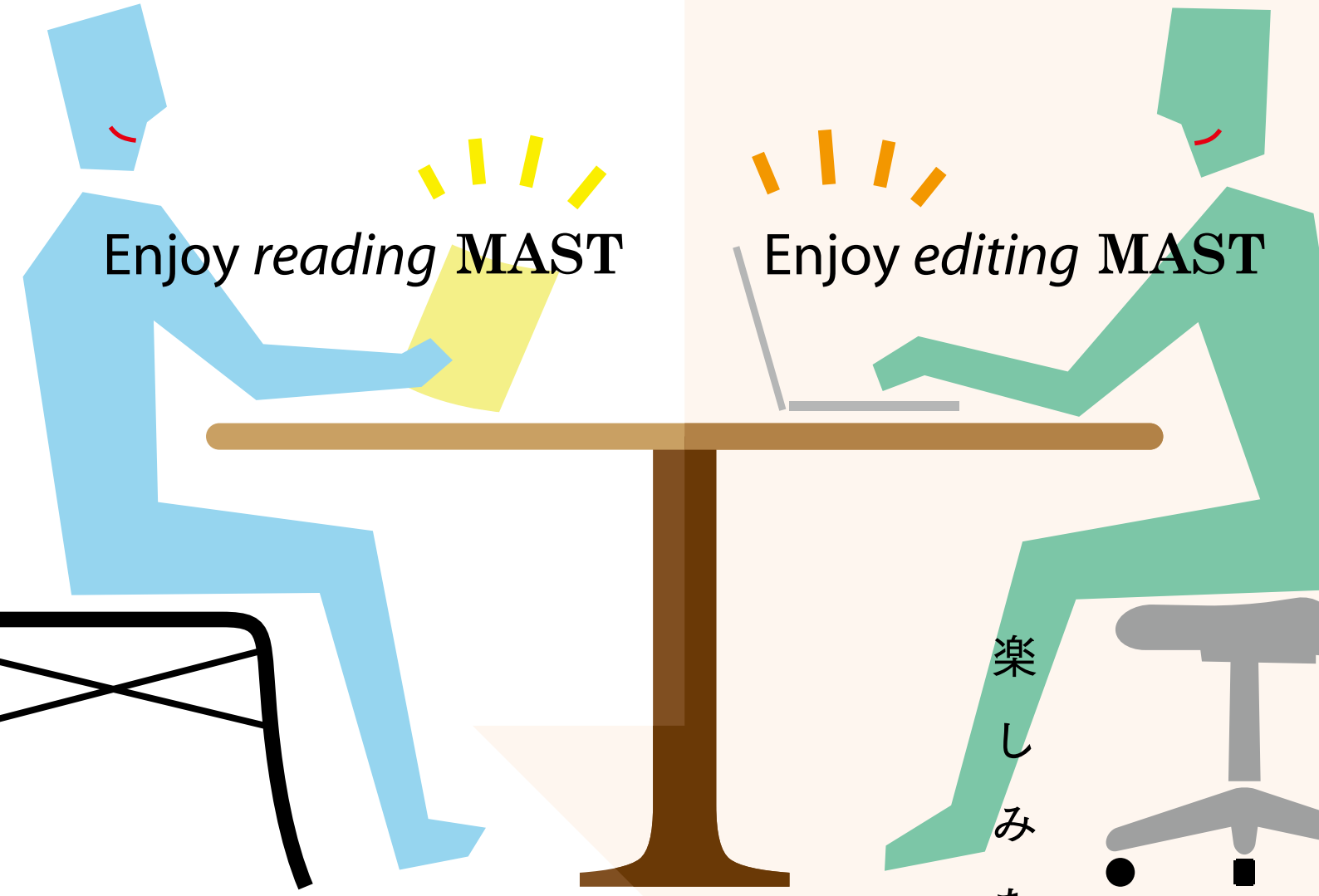
◀制作途中のスクリーンショット

あなたの作品をMASTに載せませんか？

写真・イラスト・文章など、ジャンルを問わず学類誌MASTの表紙裏を飾る作品を募集しています。
創作活動はしているけれど、発表する場がなかなか無い・・・。そんな方はぜひこの場で発表してみてはいかがですか？詳しく話を聞きたい方は編集長・澤幡(s1111431@u.tsukuba.ac.jp)まで！

Enjoy MAST

Media Arts, Science and Technology



楽しみたい方へ

情報メディア創成学類誌

MAST編集部員募集

●企画・取材・デザイン……
　やりたいことがきっとある。

●ミーティング：毎週木曜日 18:30~ @情報メディアユニオン 2F クリラボ

●連絡先：s1111431@u.tsukuba.ac.jp（澤幡）Twitter: @MAST_editor