

# メディアイラストコース

## Illustration Course



明快な表現は印刷というメディアの中から生まれた。シンプルだからこそ個性が際立つ。[左から 福尾有希望(4年ゼミ制作)・片岡萌子(4年ゼミ制作)・寺元未来(2015年度卒業制作)・小林佳紫(4年ゼミ制作)]



メディアそのものを、自分自身の表現にする。絵本やマンガといったコンテンツも、メディアイラストの一つの形だ。[3年生課題作品 浦塚綾馬]

複雑な情報を整理し、わかりやすく、楽しく伝えるのがメディアイラストの役割。[4年生ゼミ制作 小林佳紫]



雑誌や書籍を彩るイラストレーション。成安出身のイラストレーターたちがさまざまなメディアで活躍している。(p15参照)。



メディアは自分で作れるもの。個人制作の冊子「ZINE」や、表現としての本作り「アートブック」でメディアの魅力を知る。



自分で作った雑貨や冊子を実際に販売し、効果的な広報やディスプレイ、作家としてのプロモーションを考える。



文章を読み取り、その魅力を引き出すのが挿絵の役割。その役割の中で自分の表現を見つけ出す。[2年生課題 安田彩花]

## 印刷、挿絵、広告。 メディアならではの 明快な表現。

メディア(媒体)とは、複製して伝達する技術のこと。雑誌、新聞、書籍、映像やインターネット配信も現代では重要なメディアです。こういったさまざまなメディアで使われるのが、メディアイラストです。イラストはもともと、メディアが生まれた時に発生した概念。本の表紙や挿絵、雑誌記事に添えられるカット、鮮烈なイメージをアピールする広告。どれも情報を伝えるために、文字と組み合わせて誌面を作り、印刷される「デザインとしての絵画」として描かれてきました。そういった中で、明快な構成や、線や面による単純化した表現、印刷技術を活かした彩色など、イラスト独自の表現が生まれてきたのです。

### メディアの中で、自分の個性を確立する

メディアイラストで求められるのは、効果的なビジュアルを作り出す、個性的な表現。それは描くことだけでなく、メディアそのものを自分の表現とすることで磨かれます。このコースでは、挿絵やイラストマップなど、説明をするための絵を「自分自身の絵柄」で描くことからスタート。何に注目し、どのように描けば、わかりやすく伝わるのか?説明という条件の中で工夫することで、自分自身のスタイルを確立していきます。また、キャラクターに限らず、書き文字、模様、図版といったデザイン要素もメディアイラストにとって重要な表現。コンピューターによる正確な表現とは異なる、イラストならではのデザインの魅力を探っていきます。そして自分の絵を使った本や雑貨などのメディア作品の企画、編集、制作。コミックエッセイや絵本、アパレル雑貨などスタイルはさまざまですが、そういったコンテンツの制作・発表を通じて、デザイン・制作のノウハウの習得と、イラストレーターとして自分の可能性を確立していきます。

【主な進路】 イラストレーター、絵本作家、マンガ家、デザイナー、編集、印刷業、雑貨やイベントの企画や運営など

アートイラストコース

Illustration Art Course



画面にテクスチャーを作り、その凹凸を活かして描かれた作品は、重厚な存在感を醸し出す。[2015年度卒業制作 富山明日香]



表現は画材によって大きく変わる。アクリル、透明水彩、色鉛筆、パステルなどを試しながら、自分自身の作風を育て上げる。



描く画風に合わせた下地づくりは絵に存在感を与える。そこに色を落としたときに生まれる、さまざまな「偶然性」も魅力。



アート系イラストはギャラリーでの展示が主な発表方法。展覧会の企画からはじまり、額の選び方、配置、ライティングなど、鑑賞空間を演出するスキルを身につける。



フレームの中に作り出される、あなたにしか描けないたったひとつの世界。  
[2014年度卒業制作 川江悠太]



水彩で丁寧に描かれたコミック風イラスト。そこにはデジタルでは得られない、味わい深さがある。[2年生課題作品 川崎菜都]

About Illustration Art Course

原画の魅力。自由な表現。  
身近なアートとしての  
イラストレーション。

イラストレーションには、挿絵などのメディアでの利用以外に、絵画作品としての側面も存在します。美術館のような特別な場所ではなく、街中のギャラリーやショップで見かける身近な絵画作品。親しみの持てるモチーフや、美しい色彩。印刷とは違う、手で生み出された原画ならではの存在感がそこにあります。飾る絵（装飾絵画）は、本などのイラストと違い、長い時間、生活の一部として人々の目に触れることになります。だからこそ、原画でしか出せない表現が大切なのです。

\_フレームの中に世界を創る

アート系イラストレーションの目的は、フレームの中に、ひとつの世界を作

り出すことです。作者の見ている世界を、一枚の絵として表現する。原画ならではの存在感、手間暇をかけた技法、筆致が伝える作者の息遣いがそれを確実に伝えます。

そして、作家としての個性の確立は最大の目標。自分の興味をベースにし、さまざまなアート作品に触れ、自分自身の教養を高めていくことが重要です。アートイラストコースの授業では、個性を引き出すことに主眼を置いた個別指導を基本とし、さまざまな技法を習得。画材、タッチを試しながら、自分自身の作風をじっくり時間をかけて育てていきます。そして学内外のギャラリーでの発表活動。卒業後も作家として活動できる知識と経験を身につけます。

また、多くのアート系イラストレーターが挿絵や広告向けイラストを手がけているように、現代ではデザインの知識も不可欠。領域共通授業（p14）により、自己アピールができるスキルも習得できます。じっくりと時間をかけて、自分を見つけること。それがギャラリーアーティストに最も必要なことでしょう。そうして培った個性は、絵本や、広告イラストなど、幅広く応用できます。

【主な進路】 イラストレーター、画家、絵本作家、キュレーター、ギャラリー勤務など

デジタルイラストコース

Digital Illustration Course



ゲームや映画業界で描かれるのがコンセプトアート(プロダクションスケッチ)と呼ばれるイラスト。作品の世界観や設定はたくさんのスケッチと、デジタルテクニックを駆使して生まれる。[2014年度卒業制作 三橋知弘]



今日のデジタルイラストの花形が、キャラクターイラスト。アニメ的な表現と、絵画的な表現がデジタルならではの融合を果たし、独自の表現となっている。[2014年度卒業制作 安井利紗]

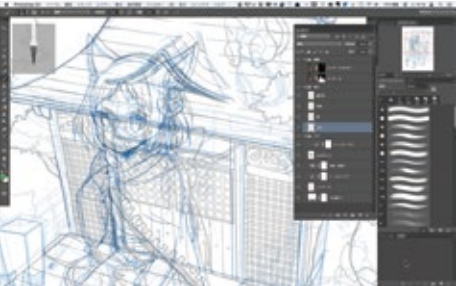


印刷デザインとの親和性が高いのも、デジタルイラストの特徴。フォントや図形など、デザインの要素も自由に取り込むことができる。[3年生課題作品 西山由夏]

3



平面的な表現と構図はアニメ的と言われるが、浮世絵にも見られる日本の伝統的な表現。現代のグラフィックデザインにも影響を与えている。[3年生課題作品 なだね粥]



ペイントアプリケーションは、世界中のユーザーの意見を反映して作られている。アプリを理解することで、さまざまなテクニックを自分のものにすることができる。



質感や光と影の表現のテクニック、絵具による絵画的な表現を学ぶことで、デジタルでも重厚感のある画面づくりが可能になる。

デジタルツールを駆使し、  
イメージを定着させる、  
現代の絵師。

日々進化を続けるデジタルツール。当初はドット絵しか表現できなかった2DCGも、現在では絵具同様の複雑な表現まで可能になりました。その短いながらも劇的な進化の中で、デジタルならではの絵画表現、手法が確立されてきました。たとえばゲームやアニメーションの現場では、アイデアを手早く形にするために、写真素材のコラージュでラフスケッチを手早く構築したり、ディテールや質感を得るといった、デジタルならではの手法が用いられます。描き方も大きく変わりました。従来のペンや絵具といった画材では後からの修正が難しいため、ラフスケッチや試作を重ねるなど、計画的な制作が必要。ところが修正が容易なデジタルでは、デッサンやパース、構図といった根本的な部分さえ、後から修正が可能です。

服の色や背景を入れ替えたり、ベタ塗りのアニメ風キャラクターを油彩風、水彩風に加工することもできるのです。また、デザイン要素と絵画的な要素の融合も、身近なものになりました。文字や図形、パターンといったデザイン的な要素と、絵画的な表現を組み合わせるのは、従来はグラフィックデザインの工程でしたが、今では描くこととデザインすることを同時に行うことが可能に。現在では、印刷、映像、ゲームなどの現場で、デジタル作画が主流となっています。

\_自分の手で描く確かさと、デジタルの便利さ

このようにデジタルは便利なツールですが、逆になんでもできてしまう画像処理に振り回されてしまいがち。最初からデジタルに頼るのではなく、旧来の画材や技法に対する知識や、自分の手で描く感覚を身につけておくことが大切です。デジタルイラストコースでは、デッサンなど基礎となる描写力育成と、実践的なデジタル技法習得を両立。さまざまなクリエイティブの現場で通用する表現力を身につけることができます。

【主な進路】 ゲームグラフィッカー、玩具雑貨制作・企画、グラフィックデザイナー、背景美術家(アニメ、ゲーム)、コンセプトアーティストなど

# マンガ・絵本コース

## Comic and Picture Book Course



深みのある物語と、白と黒の美しいコントラスト。日本のマンガスタイルは今や「MANGA」として世界に知られるまでに成長した表現。[2015年度卒業制作 塩尻陽子]



コミックタッチのペン画で描かれた大人向き絵本。イラストレーションの楽しさを堪能できるのが絵本の世界。[2015年度卒業制作 ツリアンディカ・アンジャニ]



ヨーロッパスタイルのフルカラーコミック。イラストレーション領域ならではの美しいマンガ表現。[2015年度卒業制作 秋田季沙]



イラストレーション領域からは、多くのプロマンガ家がデビュー、第一線で活躍している (p15参照)。



物語のアイデアは、身の回りのさまざまな場所にある。思いつくまま、想像の翼を広げてそれを絵で描き留めていく。



物語を考え、ページ構成する作業がネーム(ラフ)。個別指導を受けて、納得がいくまで手直しを行う。



イラスト、デザイン、物語構成。あらゆる要素が組み合わさってできるのがマンガと絵本という表現。表現の可能性は無限にある。[2015年度卒業制作 園田汐理]

4

## 描くことで物語を作る。 物語があるから 描くことができる。

今や日本のポップカルチャーを代表する存在となったマンガ。世代を超えて愛される絵本。これら「イラストで表現される物語」は単なる娯楽としてだけではなく、文化としても人々に支持され、映画やゲーム、雑貨や広告と、さまざまなメディアに展開される人気コンテンツです。

絵と物語ははるか昔から、密接な関係にありました。神話の世界や、武勇伝。昔から人々は、さまざまな物語を絵にしてきました。そして印刷が普及した時代には「挿絵」が生まれ、やがて絵が主役の「絵物語」や「絵本」が生まれます。

120年ほど前、ページをコマで分割し、フキダシを使って直接、セリフを語る「マンガ」というスタイルが生まれました。この方法は急速に進化し、

それまで紙のメディアではできなかった、臨場感のある物語表現を可能にしてきました。このように、マンガも絵本も、時代時代でその表現をどんどん変化させていった表現なのです。その魅力は自由度の高さと、多様性。小さな子どもが楽しめるものから、大人向きの文学や芸術と並んで評価されるものまで、多種多様な本が出版されているのは、マンガや絵本に、無限と言っていい「表現の可能性」があるからです。

### \_\_絵で物語を作り出す技術

本コースでは「絵で物語を語る」という原点を重視、マンガ・絵本を分け隔てなく扱います。それは既存のスタイルにとらわれない、本来のマンガや絵本のあり方であり、両方を扱うことで、「絵で物語を語る」本質がより見えてくるからです。授業では実作を繰り返しながら、作劇理論と個別指導により、自分ならではの語り方を身につけていきます。

魅力的なキャラクター。見たこともない異世界。ドキドキする出来事。そのすべてを自分で考え、自分で描き出すのがマンガ・絵本の世界。あなた自身の物語を描いていくことは、あなたの人生を豊かにしていくことでしょ

【主な進路】 マンガ家、絵本作家、イラストレーター、ゲーム企画、演出家など

アニメーションコース

Animation Course



1秒間24コマの中で動きをどう分解して描くか。どの瞬間をとらえるかによって、動きがまったく変わってくるのがアニメの面白さ。[2015年3年生グループ制作課題作品]



セルタッチのアニメーションは現在主流の表現。[2015年3年生グループ制作課題作品]



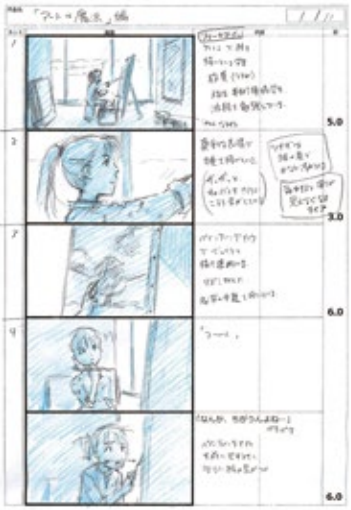
絵本のような優しいタッチのアニメーション。デジタル技術によって、アニメーションの表現も多様化している。  
[2015年度卒業制作 平間誠士]



アニメーションではキャラクター、背景、シナリオ、各種設定、アフレコなど、必要となる要素が膨大。グループワークの授業ではさまざまなパートを分担することで、スタジオワーク全体を体験する。



デジタル化が進んでも、作画は一枚一枚、試行錯誤しながら鉛筆で描いていく。動画の仕組みを知り、演出プランに従って作画を進める。



絵コンテはアニメーションの設計図。すべてはこのシートからはじまる。

About Animation Course

イラストレーションに  
命を吹き込む魔法。  
それがアニメーション。

「アニメーション」という言葉は、生命（アニマ）を与える、という意味から生まれました。絵を少しずつ変化させて、連続して再生する。このごくシンプルな原理がもたらす「絵に生命を与える」魔法に、人々は昔から魅了され続けてきました。特に日本では古くからある絵物語文化、線画文化、そしてマンガと融合。日本独自の表現「アニメ」として数多くの作品が作られ、今ではハリウッド映画にも影響を与えるまでに成熟しました。

アニメーターには二つの役割があります。ひとつは絵を動かす技術。これは映画で言えば役者です。キャラクターの芝居を工夫し、動きを分析し、それを描いていきます。もうひとつの役割は、映像をどう作るのかを決める演出です。これは映画で言えば演出・監督という役割。テーマにそって

表現方法を考え、カット割り、構図、演技など、作品全体をコントロールする役割です。

一人でも作れる映画、それがアニメーション

アニメーションの面白いところは、それをすべて、自分自身でコントロールできる点です。キャラクターを考えだし、状況の中で演技をさせる。それをまとめて一本の映像作品として仕上げる。今日ではコンピューターを使うことで、一人、もしくは少人数での制作が可能となっています。また、従来は難しかった、クレヨンで描いたようなタッチや、水彩画のような表現のアニメーションも可能となっています。

本コースでは、あらゆるアニメーション表現の基礎となる、動画作画技術を軸に、企画・演出・仕上げ・撮影・編集など、作品作りに必要なすべての技術を経験していきます。また、人体描写や表現技法、風景、物語実習、3DCGなど、イラストレーション領域ならではの多彩な「絵で表現する技術」も選択履修が可能。ワンランク上の表現技術を身につけることができます。

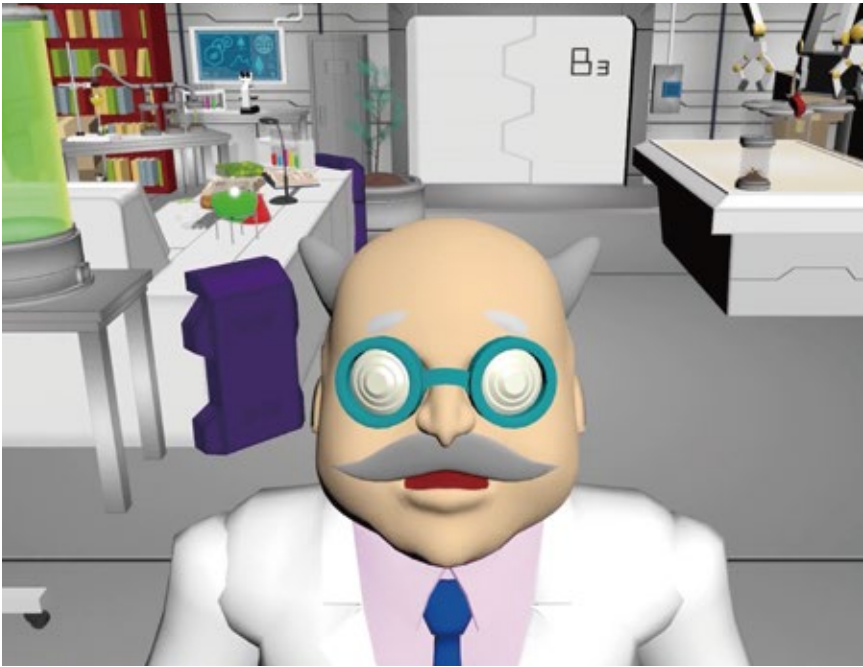
【主な進路】 アニメーション作家、アニメーション制作会社、映像プロダクション（アニメ、ゲーム）、Web制作会社、キャラクターデザイナーなど

3DCGコース

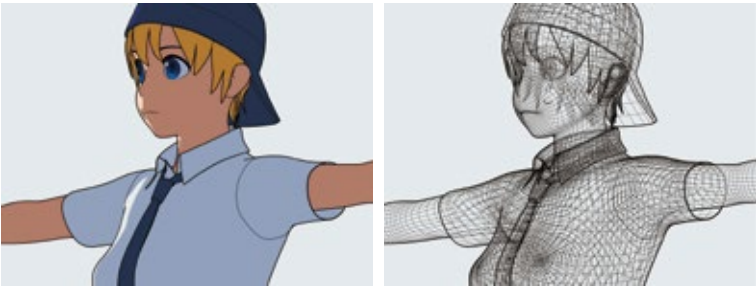
3DCG Course



3DCGといっても、人が考え、手で作り出すことに変わりはない。絵を描くセンス、立体を表現するセンスが必要。  
[2008年度卒業制作 明石瀬里奈]



複雑な室内も、3DCGなら自由にカメラを動かすことができ、従来の手描きアニメでは不可能だった映像表現が可能。  
[2012年度卒業制作 山崎竜]



現在3DCG業界でホットなテーマのひとつであるセルアニメ風表現。テレビアニメやゲームなどを舞台に日々新しい挑戦が行われている。CGに見えないCG映像がこれから増えていくだろう。



実際の風景と3DCGをリアルタイムで合成する技術「AR」を使った作品。スマートフォンや3Dゴーグルなどの普及により、今後3D映像と現実はより近くなっていく。  
[2015年度卒業制作 松本歩]



3DCGで制作した背景に、手描きのアニメーションが合成された例。「絵具で描いた感じ」「セルアニメの感じ」「現実の感じ」など、目的にあわせて、絵としての見え方を決めていく。[2015年度3年生グループ制作課題]



過去の建築物を資料から復元し、実際の風景と合成する。エンターテインメント以外のさまざまなジャンルでも、3DCG映像技術が役立っている。[2011年度 幻の大津城復元プロジェクト]

About 3DCG Course

3DCGを武器に、エンターテインメント映像と遊びをクリエイトする。

3DCGで描かれたリアルな恐竜に人々が驚愕した、映画「ジュラシックパーク」から23年。それ以降、3DCGは映画・ゲームで欠かせない表現となり、今やスマートフォンのゲームでも楽しめるほど、誰にとっても身近なものになっています。

3DCGはコンピューターの中の仮想空間に、さまざまな物を作り出す技術です。それはいわば、バーチャルな彫刻ですが、それだけではありません。作ったものを自由に動かし、仮想空間の中にカメラを設定し、自由自在に撮影する。現実世界であれば、多大な手間や予算が必要な表現が、すべてコンピューターの中で可能なのです。

そして、ゲームに代表される「インタラクティブ性」。プレイヤーはただ眺め

るのではなく、自分が操作することで、仮想空間で自由に遊ぶことができます。立体視映像技術や各種センサーの発達により、バーチャルリアリティと呼ばれる「体験」も身近なものとなっています。

\_\_描かずに描く、最先端の表現技術

3DCGコースでは、ゲーム・映像業界で必要とされるモデリング、アニメーションといった技術の習得をベースに、映像作品からゲームなどインタラクティブコンテンツへの応用まで、3DCGの可能性を追求していきます。

3DCGの完成作品は、手で描いたものではありませんが、その制作過程では「描く」技術が重要になってきます。見た目を写真のようにリアルに仕上げたいのか、それともアニメ風に仕上げたいのか。構図、色彩、光の表現やキャラクターの動き。3DCGであってもそれはやはり、人が考え工夫する「絵づくり」です。イラストレーションの多彩な授業があなたの「絵づくり」のセンスを磨きます。またアニメーションコース、フィギュア・トイコースと連動し、幅広い制作体験ができるのも魅力です。

3DCGの仮想空間は、あなたが自由にできる、もうひとつの世界です。この新しい世界の可能性は無限に広がっているのです。

【主な進路】 ゲーム制作会社、映像制作プロダクション（アニメ、ゲーム）、映像ディレクター、Webデザイナー、イラストレーターなど

# フィギュア・トイコース

## Figure and Toy Course



単なる形だけではなく、空気や重力まで感じさせるのがフィギュアの魅力。[2014年度卒業制作 池之内彩花]



息遣いまで感じさせる、芸術性の高い関節人形「ドール」。[2013年度卒業制作 鮫島梨沙]



トイを商品として成立させるには、プレイバリューやコレクション性も重要な要素。パッケージングまで含めて、商品を企画する。[2013年度卒業制作 成山拓治]



粘土を使った写実的な表現で立体感覚を養い、自分ならではの形を身につけていく。



これからの立体造形に欠かせないのが3DCGモデリング。デジタルで造形したフィギュアを、3Dプリンタで立体化。[教員による作例]



ダンボールで作られた、ディスプレイとしての立体造形。素材から考える形もある。[2010年度卒業制作 鍵谷美奈]

## 二次元から三次元へ。 実在するイラストレーションが フィギュア・トイ。

フィギュアとは、英語で「姿」のこと。人類が文明を手にした時、絵を描くことと同時に始めたのが、立体を作ることでした。特に日本には「立体造形や玩具を愛する」文化があります。たとえば雛人形。当初、子どもの遊び道具だった人形は、やがて技巧を凝らした美術工芸品に進化していきました。江戸時代には、動物や植物を精密に彫刻した「根付」と呼ばれるアクセサリが流行します。戦後の日本ではブリキの玩具が大量に作られ、その精巧さは世界的に評価されました。

そして現代。フィギュアやドール、トイは私達の生活を彩る重要な文化のひとつです。映画やアニメのキャラクター、動物や植物、お菓子や乗物。ありとあ

らゆるものがミニチュア化され、人々に愛されています。

### ―立体とイラストレーションの密接な関係

フィギュアに代表される立体造形は、イラストレーションと密接な関係にあります。複製され、手軽に手に入れることができること、現実を写した表現（具象）であること、デフォルメや写実表現の魅力、実用性と娯楽性の共存など、イラストと共通した多くの考え方を持っています。イラストが技法を問わない表現である以上、それが立体にまで及ぶのも当然でしょう。立体造形作家でイラストレーションも手掛ける人が多いのは、この二つの表現が非常に近いものだからです。

立体造形をこういった視点で見れば、フィギュアやトイといった商品に留まらず、ショップのディスプレイ、3DCG映像の原型、博物館の展示品、映画の特殊メイクやコスチュームなど、非常に幅広い可能性が見えてきます。3Dプリンタ、3Dスキャナの発達により、今後、立体造形技術はますます重要性を増すでしょう。描くことと立体を作ると同時に学び、その表現力を手にする。ルネサンス時代に優れた絵画と彫刻を遺したミケランジェロを継ぐのはあなたなのです。

【主な進路】 造形作家（原型師）、ゲーム制作会社（モデラー）、玩具雑貨制作・企画、パッケージデザイナー、イラストレーター、ディスプレイ業界など

# 風景イラストコース

## Landscape Illustration Course



風景のディテールにはドラマがある。だれがいつ、なぜ作ったのか。それを読み解き、再構成するのが風景イラストの醍醐味。[2014年度卒業制作 はたみすず]



空想的な世界を作り出すには、自然や建築に対する造詣の深さが必要となる。[2015年度卒業制作 井口裕喜]



まずは実際の環境の中で、その空間を描いていくトレーニング。何をどう見て、どう感じているのかを自分自身で確認しながら、絵として定着させていく。



空間をリアルに描き出す第一歩は、透視図法を使いこなすことから始める。写真や3DCGを利用することもテクニックのひとつ。



風景を描くテクニックは、伝統的な絵画技法、アニメーションの背景美術テクニックなど、先人たちから学ぶものがたくさんある。

## 空間を表現し、 空気までも描き出す。 ドラマチックな 風景たち。

空間も時間も、自由に旅することができるタイムマシン。それが風景画です。旅先で立ち寄った港町。異国の市場。歴史を感じさせる町並みや、近代的な大都会。そういった場所の魅力を描くことはもちろんですが、現代では映画やゲームのコンセプトアート（場面設定）、アニメの背景美術など、エンターテインメント産業において、風景がとても重要な役割を担っています。たとえば、物語の主人公たちが出会う場所はどこがいいのか。教室？校舎の屋上？それは夏の暑い日？それとも粉雪が舞う冬？ゲーム上で冒険の舞台となる異世界にはどんな文明や文化があり、人々は何を思って

暮らしているのか。そういった情景をリアルに、また細部まで綿密に描き出すことで、物語のテーマが浮かび上がってくる。それが風景イラストの役割なのです。

### 「風景の魅力を知る、絶好のロケーション

風景のスペシャリストになるには、まず、実際の風景をたくさん見て、描くことから始まります。成安のある琵琶湖湖西地区は、豊かな自然や、ノスタルジックな町並みに恵まれた絶好のロケーション。四季によって大きく表情を変える世界の魅力を肌で感じながら、たくさんのスケッチを行います。

ゲームやアニメでは、建物や物そのものをデザインする必要もあります。空想的な風景のアイデアをどこから得て、どう構築していくのか。なにを資料として使うのか。地形や植生、建築についての知識も欠かせません。そして描き出すテクニック。透視図法や空気遠近法といった基礎、絵具や筆の使い分け方、構図の考え方を身につけていきます。

風景イラストがめざすのは、見る者の心をゆさぶる風景です。それは描く側の豊かで繊細な感受性と、それを描き出す確かなテクニックによって、はじめて実現するものなのです。

【主な進路】 背景美術家（アニメ、ゲーム）、コンセプトアーティスト、風景画家、イラストレーターなど

# ネイチャーイラストコース

## Scientific Illustration Course



生物の愛らしさ、美しさは、いつの時代でも人々を魅了してきた。[2015年度卒業制作 野村綾香]



生命から学ぶ。そして自然と人間の関係を考え、描き出す。[2013年度卒業制作 大山セキ]



空想のクリーチャーにリアリティを与えるのは、実在の生物から学んだ知識。[2012年度卒業制作 友國敦子]



骨格、筋肉の知識は立体造形でも発揮される。[3年生進級制作 井口裕喜]



美術解剖学は、生物の骨格、筋肉の意味、部位のレイアウトなどの知識を、美術表現に応用するもの。生命に対する知識を深めながら、描く力を向上させる。



博物館や動物園、大学の研究者と交流を図ることで、最新の知識や、生命の魅力を知る。

## 生命から学ぶ驚きと美しさ。 そして、その魅力を 描いて伝える。

ネイチャーイラストコースは自然科学に基礎を置く、日本では類を見ないアカデミックな表現コースです。

人々はなぜ、動物や草花を見て「美しい」と思うのでしょうか？古代の人間は、動物を描くことで、その生命の秘密に近づこうとしました。ダ・ヴィンチの生きたルネサンス時代ではより科学的なアプローチが行われ、絵画と自然科学、そして科学技術は密接な関係にあるとされてきました。どれだけ科学技術が発達しても、人々を魅了してやまないのがこの「生命とは何か？」という命題です。動物や植物の秘密を知ること。それが普遍的な美しさや、新しい表現へと繋がってきたのです。たとえば人間や動物の骨格。進化を経て形作られたそれには、無駄のない、そして美しい形と構造があり

ます。そして、それらの形には、生命を支える理由があります。筋肉の機能、進化の理由、意味のある形。生命の形は知れば知るほど驚きに満ち溢れ、そして新たな謎に魅了されます。

### \_生命についての知識と、表現への応用

ネイチャーイラストコースでは、描くことで生命をより深く知り、生命を知ることで、説得力のある表現を身につけていきます。

ネイチャーイラストレーターは、専門知識に基づいて動物や生物器官を正確に描き出すのが仕事。図鑑や学術書のイラストレーションは、単に「絵がうまい」だけではなく、深い専門知識をもとに、研究者ら専門家とコミュニケーションする能力が要求される世界です。また、最近ではそういった知識と技術が、映画やゲームといったエンターテインメントの世界でも求められています。想像上のクリーチャーや、ロボットにリアリティを与えるのが、現実の生物についての知識であり、美術解剖学です。ネイチャーイラストレーションの根底にあるのは「動物や植物、自然が好き」という気持ち。好きだから知りたい。好きだから描く。生命と芸術の不思議がここに 있습니다。

【主な進路】 サイエнтиフィックイラストレーター（博物画、古生物の復元画など）、クリーチャーデザイナー、造形師、アニメーターなど