

FACULTY

“描きたい” “作りたい”をサポートする多彩な教授陣

OYAMA Koichi

大山 功一



客員教授／ゲームデザイナー

『ポケモンカードゲーム』のゲームデザイン（遊び方の構築）や、『MOTHER 2』のビジュアルディレクターをつとめ、ゲームデザイナー・イラストレーター、そしてアーティストのブレーンとして、アイデアやルール、企画や仕組みを考え、現実の商品に落とし込むエキスパート。頭を柔らかくして、発想力をきたえるワークショップを担当します。

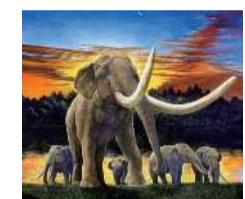


ODA Takashi

小田 隆



客員教授／古生物復元画家・イラストレーター



古生物の復元画制作を中心とし、科学的な資料に裏打ちされた自然物をテーマにした作品を作成。博物館から絵本まで、発表の場は幅広い。イラストレーション論（美術解剖学）及び、ネイチャーアートコースの実習を担当します。東京芸術大学美術研究科修士課程修了。

REIJO Hiroko

今文 ヒロ子



客員教授／児童文学作家



『若おかみは小学生!』シリーズ（講談社・青い鳥文庫）などで知られる児童文学作家の第一人者が、ストーリー構成とキャラクター作りの考え方を教授。また、常にイラストレーターと組んでドラマを発信する立場からイラストレーションを解説、おもしろさとは何かを一緒に考えています。

UEHARA Yuiko

上原 結子



准教授／画家・イラストレーター
子どもや動物が遊ぶファンタジーの世界を水彩で制作。百貨店ギャラリーを中心に展覧会を開催。阪神電鉄チーポスターのイラスト等を手がける。授業は表現技法（水性画材研究・色彩・クロキー）を担当。成安造形大学卒業、滋賀大学大学院教育学研究科修士課程修了。



KISHIDA Tamotsu

岸田 保



准教授／デザイナー・
デジタルアートレーター
プロダクト・グラフィックデザイナーを経て、デジタル・画面による写実表現の研究を行っている。授業は表現技法（デジタル・技術・卒業制作）を担当。金沢美術工芸大学卒業。



TAKAHASHI Tomiko

高橋 登美子



准教授／アニメーター
商業アニメで作画を担当。MBS番組『ちちんぷいぷい』『せやねん!』オープニングアート・YTV番組宣伝アニメ『ウキちゃんねる』『日本食研TV-CM』からあげ14兄弟』富田林市PRアニメ『愛、輝き、とんだばやし』など、授業はアニメーション（作画・卒業制作）を担当。大阪デザイナー専門学校卒業。

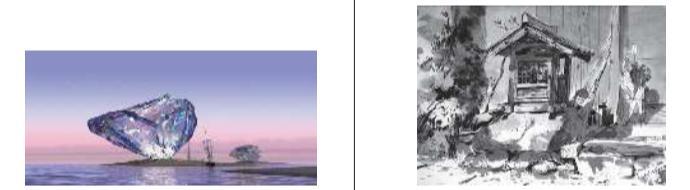


TANAKA Shin-ichiro

田中 真一郎



教授／デザイナー
20年近く家電メーカーにてプロダクトデザインをてがけ、グッドデザイン賞など多数受賞。3DCG作品を制作。大津祭の公式キャラクター「しま吉」をデザインディレクション。授業はデザイン（商品開発・卒業制作）を担当。武蔵野美術大学卒業。



NAGAE Hiroyuki

永江 弘之



教授／画家・附属近江学研究所研究員
中学美術教育に長年携わった後、写生風景・幻視風景の制作・研究を行っている。地城に根ざしたアートプロジェクト『淡海の夢』代表。授業は描写表現（風景・空想描写・卒業制作）を担当。大阪教育大学卒業。



MATSUMURA Makio

まつむら まさきお



教授／マンガ家・イラストレーター
新聞・雑誌・書籍・Webなどでマンガ、イラストを数多く手がける。またデジタル関連の技術書、記事なども執筆。授業は演出構成（Flash・マンガ・絵本・卒業制作）を担当。武蔵野美術大学卒業。

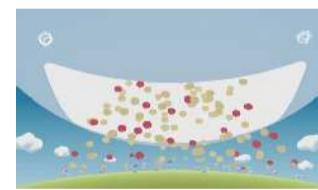


MORITA Ken

森田 健



准教授／CGクリエイター
ゲームグラフィック、VFXを主に制作。DigitalDomain（米）でVFXを手がける。授業は3DCG、特殊効果、映像演出・構成・編集、卒業制作を担当。京都市立芸術大学、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー卒業。



MON

MON



助教
教授／エッセイコミック・
イラストレーター・翻訳家
『おしゃべりニューヨーク』（集英社コミック文庫）『このごとさん』（集英社コミック文庫）、『カリラワーワーク』（講談社）、花王リエ広告など、さまざまなメディアでイラスト・エッセイミックを手がける。授業では演出構成（脚本・ブックデザイン・卒業制作）を担当。サン・モーセミナー卒業。



MON

MON



◎助教
教授／エッセイコミック・
イラストレーター・翻訳家
『おしゃべりニューヨーク』（集英社コミック文庫）『このごとさん』（集英社コミック文庫）、『カリラワーワーク』（講談社）、花王リエ広告など、さまざまなメディアでイラスト・エッセイミックを手がける。授業では演出構成（脚本・ブックデザイン・卒業制作）を担当。サン・モーセミナー卒業。

外山 央（グラフィックデザイナー）
なかの 由峰（フィギュア原型師、人形・雑貨作家）
原 公香（刺繍作家、イラストレーター）
人見 悠介（キャラクター・Webデザイナー）
古賀 ゆうこ（マンガ家）
宝永たかこ（画家、イラストレーター）
狩井 健一（画家）
松木 哲朗（映像クリエイター）
宮 City（グラフィックデザイナー）
森 巧尚（フリーブロガー）
横山 夢（切り絵作家）

イラストレーション領域

メディアイラストコース／アートイラストコース／デジタルイラストコース
マンガ・絵本コース／アニメーションコース／3DCGコース／風景イラストコース

ILLUSTRATION DEPARTMENT

ILLUSTRATION COURSE / ILLUSTRATION ART COURSE / DIGITAL ILLUSTRATION COURSE
COMIC AND PICTURE BOOK COURSE / ANIMATION COURSE / 3DCG COURSE / LANDSCAPE ILLUSTRATION COURSE



詳しく述べ
Webで

イラストレーション領域のWebサイトでは、より詳しいカリキュラムや、イベント／出版情報を発信中。Twitterもチェック！

Web
www.seian-illust.net



Twitter
@ seianillust



[芸術学部 芸術学科]

総合領域

イラストレーション領域

美術領域

デザイン領域

実践領域

【イラストレーション領域 制作メンバー】

企画・監修：まつむらまさきお

編集協力：田中真一郎、森田健

表紙イラスト：イシヤマアサ

デザイン：O_GRAPHICS INC.

印刷大伸社

発行：成安造形大学 学生広報センター

発行年：2020年4月1日

〒520-0248 滋賀県大津市仰木の里東 4-3-4

Tel: 077-574-2120

E-mail: nyushi@seian.ac.jp URL: www.seian.ac.jp

本書からの転載・複数複数は禁ます。

また掲載内容は、2020年度現在のものであり、一部変更される場合があります。

なお、最新情報はついて日本大学Webサイトをご覧ください。

OPEN CAMPUS 2020
1st 6/7[日] 2nd 7/26[日]

[ACCESS]

京都から20分-----JR湖西線普通

JRおことう温泉駅

大阪から46分-----JR京都線新快速・JR湖西線普通

JRおことう温泉駅

神戸から65分-----JR神戸線新快速・JR京都線新快速・JR湖西線普通

JRおことう温泉駅

駅前からは無料のスクールバスで約3分

[]
成安造形大学



携帯・スマートフォンの方は
こちらのQRコードから
アクセスしてください。



イラストレーションとは何でしょう？それはとても身近で、私たちの身のまわりにたくさん存在しています。

しかし、あなたはイラストとは何なのか、ちゃんと説明できるでしょうか？

ある人はアニメキャラを思い浮かべ、またある人はゆるキャラを思い浮かべる。

雑誌のかわいい挿絵を思い浮かべたり、絵本や、本の表紙を思い浮かべる人もいるでしょう。

「イラスト」と「イラストレーション」は違うものの？「絵画」「美術」とは、どう違うの？

100人いれば、100の答えがあるはず。それほど、イラストレーションという言葉は広義に使われています。

複製されて伝わる絵

イラストレーションを他の絵画と区別するために定義するなら、「何かを説明するために描かれる」とこと、「複製されて広まる」とことと言えます。たとえば広告では商品の魅力を説明するために描かれ、挿絵やマンガでは、出来事を説明するために描かれます。説明図や設計図などもイラストレーションの一種です。そして、それは印刷や放送、インターネットといった複製技術「メディア」を使って、世の中のたくさんの人に伝達されます。

絵としての魅力

一方、イラストには現代的な絵画としての魅力もあります。キャラクターや風景、動物や植物。ごくありふれた物を描いても、そこに描き手の個性が現れます。かわいかったり、力強かったり、その表現は実に多彩。それゆえ、イラストレーターの描いた原画や版画は、アートとして販売されたりコレクションされたりすることもあります。

マンガやゲームなどのコンテンツ

このように、イラストレーションにはデザイン（説明する機能）とアート（絵としての魅力）の二つの面があります。これはそれぞれ単独でも価値のあることですが、二つを掛け合わせることで、さらに大きな力を発揮します。

たとえば似顔絵。写真が普及しても似顔絵は無くなっています。似顔絵にはそれが誰かをわかりやすく説明する機能と、写真とは違う、絵としての魅力があります。だから雑誌や広告でも、写真ではなくわざわざ

イラストを使うことがあります。

また、たくさんのイラストを組み合わせることで、より大きな楽しみを作り出すことができます。マンガ、アニメ、ゲーム。日本を代表するこれらのエンターテインメント・コンテンツは、イラストレーションがなければ成立しません。そう考えるとイラストレーションのできることはどれほど大きなものか、理解できるでしょう。

多様性こそが魅力

こうしてみると、最初の質問「イラストレーションって何でしょう？」にさまざまな答えがあることに納得がいきます。イラストレーションは用途も表現も、とても幅が広く、技術や経済との結びつきがとても強いものです。そして、日々新しい表現が生まれています。

どうでしょう？あなたの思い描いていたイラストレーションは間違いではありません。でも、もっと幅広く、ずっと奥深いものなのです。そして、その可能性は、絵を描くのが好きな、あなた自身の可能性です。

7つのコース、無限の可能性

成安造形大学イラストレーション領域では、イラストレーションの可能性を追求するために、7つのコースを設定しました。

どのコースにも、専門性を深め、社会で通用する力に育て上げるカリキュラムを用意。さらにコース同士が連動することで、あなたの可能性をとことん、拓げることができます。

広大なイラストレーションの世界。あなたが描き出す未来が、きっとここにあるはずです。

WHAT'S ILLUSTRATION?

まずはココから！

イラスト領域1年生の実習、演習

大学でのまなびは、自身の興味によって選んでいくものですが、最初はどこから手を付けいいのかわからないですよね。そこで1年生は、ここに紹介するバラエティに富んだ実習、演習すべてを受講します。これにより、手で描く技術、画材やデジタルツールの知識、意味を構成していく考え方など、表現の基礎を身につけながら、2年生からのコースや授業の選択へと繋げていきます。

① イラストレーション概論

イラストレーションって何？アートやデザインと何が違うの？イラストがどのようにして生まれ、歴史や社会の中でどのような役割を担ってきたのかを、さまざまな作品や事例から学ぶ講義です。



いろんな作品が知れて勉強になる！

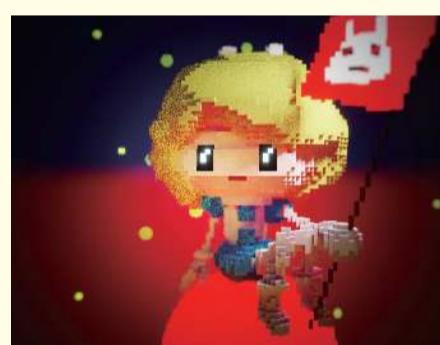


② 基礎描写

なにを、どう描くにも、必要なのが観察力です。この実習では静物や風景をじっくり観察し、細部まで描くことで観察力を養います。形を取ることからはじまり、暗闇による立体感や、色の特性による表現を身につけます。



眼の解像度がどんどん上がっていくカンジ！



③ 3DCG

ゲームやアニメで身近な3DCGは、イラスト表現の最先端。3D表現の入門実習として、ドット絵感覚で挑戦できる3Dアプリを使い、自分のデザインしたキャラクターを立体として造形します。



ゲーム感覚ではまってしまう…



④ 画材入門

絵の具、マーカー、パステルなど、画材の特性を画風に活かすのがイラストのおもしろさです。この実習では、さまざまな画材を試しながらそれぞれの特性を知り、どんな絵柄で表現できるのかを確かめています。



自分の画風が広がる！



⑤ シンボライズ

イラストは、誰が見てもその意味が明確であることが重要です。不要な部分は「省略」し、伝えたい部分を「誇張」するのがシンボライズ。キャラクターを設定し、意味を伝える「LINEスタンプ」の制作に挑戦します。



デフォルメってたのしい！



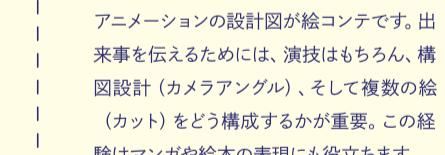
⑥ 絵コンテ

デジタルは現代のイラストレーションでは必須のツールです。イラストだけでなく、マンガやアニメにも対応する「CLIP STUDIO PAINT」とペントブレットを使い、デジタル作画の基本を修得します。



⑦ デジタルイラスト

コンピューター室は自主制作でも利用できるよ！



アニメーションの設計図が絵コンテです。出来事を伝えるためには、演技はもちろん、構図設計（カメラアングル）、そして複数の絵（カット）をどう構成するかが重要です。この経験はマンガや絵本の表現にも役立ちます。



カットによって伝わり方が全然かわってくるってすごい！

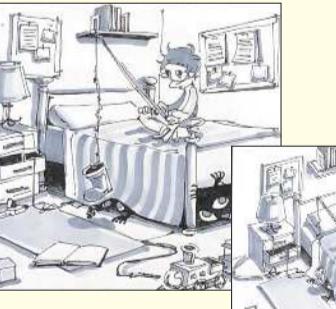


⑧ 遠近法と色彩

遠近法と色彩 表現の基礎演習です。遠近法では基本の図法から視点設定の効果まで、徐々にステップアップしていきます。色彩では色相、彩度、明度といった理論から、補色やデザイントーンといった、組み合わせの効果を学びます。



立体として考えるのはアニメやマンガでも必要だよね



⑨ クロッキー

「人間」はイラストレーションの主要なモチーフです。またマンガやアニメでは、人間の動作を描くことで、物語を語っていきます。さまざまなポーズをいろんな角度から描くことで、表現の引き出しが豊かになっていきます。



無心に手を動かす、この時間が好き。



⑩ DTP

イラストレーションと印刷技術は、切っても切れない関係。その印刷のためのデータ作成技術がDTPです。パソコン操作の初步から、Adobe PhotoshopとIllustratorの基本的な操作までを学びます。



いろんなフォントが使えるのがサイコー！

7 COURSES



コースの紹介は
次ページから▶

他の授業

実習以外に、全コース共通の描写系・メディア系・知識系の演習、イラストレーション論（講義）や客員教授による特別授業などがあります（p14）。また、一般選択科目として、美術史、語学、心理学などを選択履修します。

※この冊子で紹介している授業は2018年度時点でのものであります。予告なく変更になる場合があります。

04

表現する基礎を身につける

基礎造形実習（全コース共通）>p03

1年生ではコースに分かれず、全員が同じ「基礎造形実習1～4」を受講します。すべてのコースの要素を体験しながら、どのコースにも共通する基礎表現力を身に付けます。



※この他に、全学共通のDTP基礎、ファウンデーション実習などがあります。



専門性を身に付け、幅広い技術や知識を学ぶ

コース実習と領域選択実習

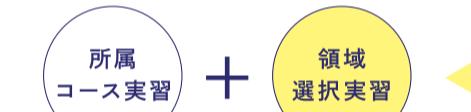
2年生進級時に、7つのコースから一つを選択。自分の専門分野として、卒業まで取り組みます。

毎期1つのコース実習に取り組みながら、同時にもうひとつ実習を選択します。

この選択実習は、「他のコースの実習」もしくは、コースに属さない「領域選択実習」の中から、自分の興味にあわせて選択。コース実習との組み合わせにより、あなたならではの表現と知識を構築していく仕組みです。

*領域選択実習は時間割や定員の都合上、第一希望に沿えない場合があります。

□ 2～3年生の授業イメージ



【選択例】メディアイラストコースの場合



クリエイターとしての自立をめざすゼミ制

ゼミ・卒業研究（コース別）

最終学年の4年生では、ゼミで、制作～発表活動を行います。それまでの授業と異なり、ゼミでは担当教員の指導のもと、自分自身でテーマを設定し、制作、発表までを行います（卒業制作）。こうして身につけた、描く力、創り出力と、自分自身のテーマは、社会に出たときにあなたを支える大きな力となります。

コースゼミ

卒業研究1・2

（上）4年間の集大成となる卒業制作展。
（下）グループ展や出版など発表活動が重要な取り組み。



メディアイラストコース

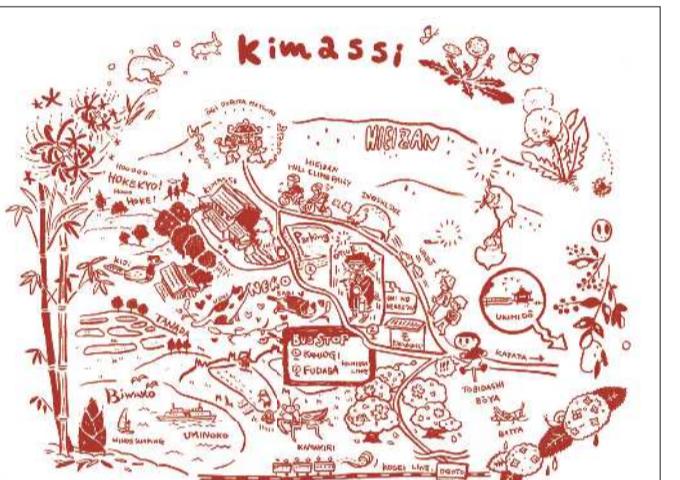
Illustration Course



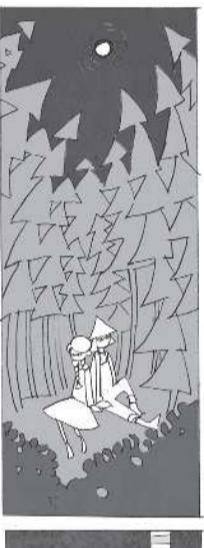
明快な表現は印刷というメディアの中から生まれた。シンプルだからこそ個性が際立つ。[左から 福尾有希望（4年ゼミ制作）・片岡萌子（4年ゼミ制作）・寺元未来（2015年度卒業制作）・小林佳奈（4年ゼミ制作）]



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 小林佳奈]



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



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。

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ものが、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。

【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

1 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、絵本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。何に着目し、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。

アートイラストコース



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]



表現は材によって大きく変わる。アクリル、透明水彩、色鉛筆、ペイントなど試しながら、自分自身の作風を育て上げる。



描く画風にあ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]

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。

About Illustration Art Course

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なります。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。材画、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ています。

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、現代ではデザイン的な知識も不可欠。コース実習以外の演習・講義・領域実習(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。

Illustration Art Course

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使駆使して生まれる。[2014年度卒業制作 三橋知弘]



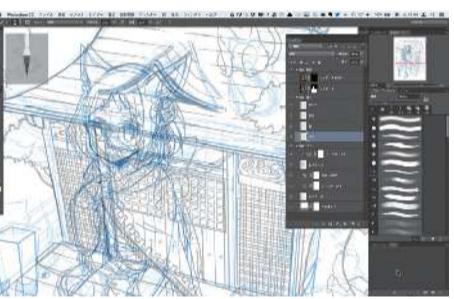
今日のデジタルイラストの花形、キャラクターアート。アニメ的な表現と、絵画的な表現がデジタルならではの融合を果たし、独自の表現となっている。[2014年度卒業制作 安井利紗]



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。フォントや图形など、デザイン的な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]



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 などね粥]



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ます。



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。

About Digital Illustration Course

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。文字や图形、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同時に進行することが可能に。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がち。最初からデジタルに頼るのはではなく、旧来の材画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。

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 堀尾陽子]



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 シリアンディカ・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せ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、フィクション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

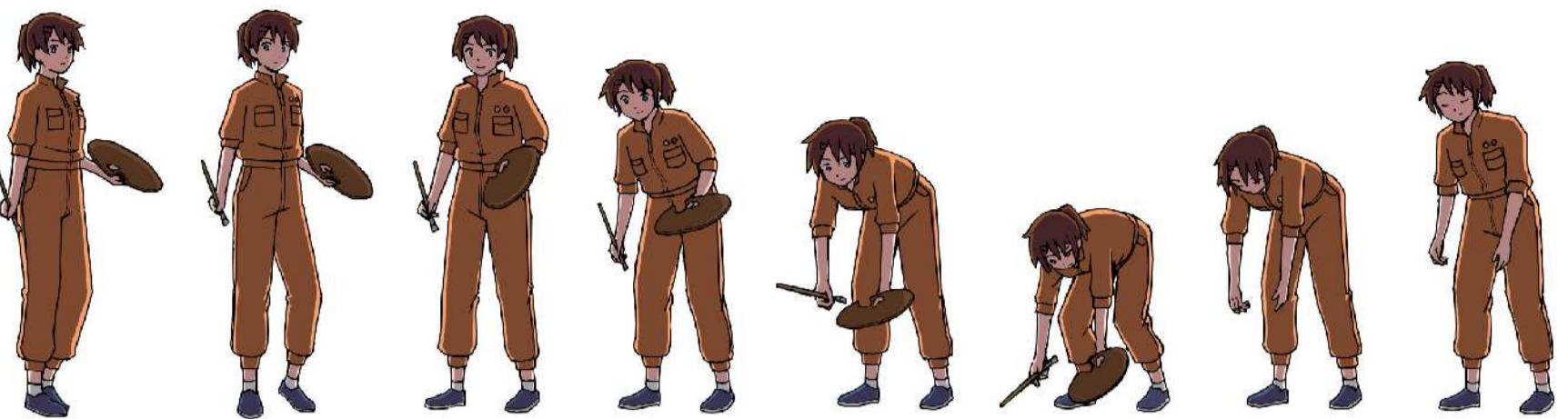
本コースでは「絵で物語を語る」という原点を重視、マンガ・絵本を分け隔てなく扱います。それは既存のスタイルにとらわれない、本来のマンガや絵本のあり方であり、両方を扱うことで、「絵で物語を語る」本質がより見えてくるからです。授業では実作を繰り返しながら、作劇理論と個別指導により、自分ならではの語り方を身につけていきます。

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う。

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。[3年生グループ制作課題作品]



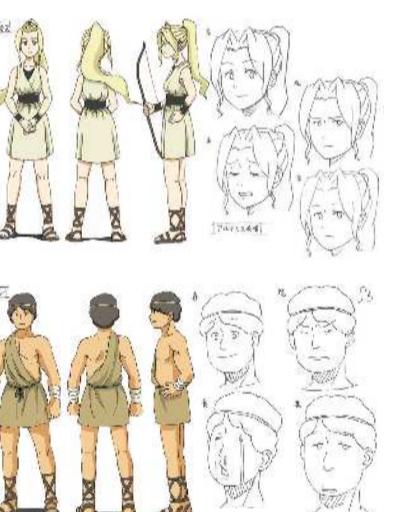
セルタッチのアニメーションは現在主流の表現。[2017年度卒業制作 柳原大貴]



絵本のような幻想的な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。[2年生課題作品 中原早紀子]



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。



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。[3年生グループ制作課題作品]



動かないはずのモノに命をあたえて生きているかのように動かすのもアニメーションならでは。[2年生課題作品 城塙渚]

5

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、クリエイティブ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。

風景イラストコース



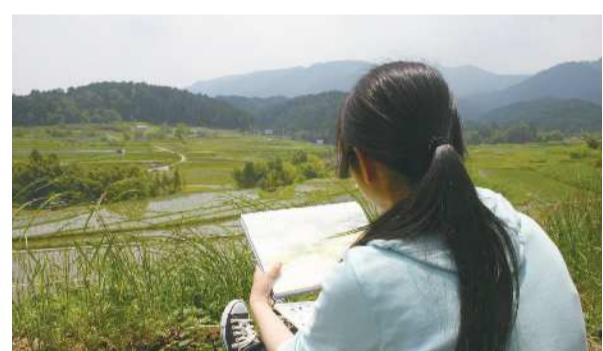
滋賀の豊かな自然、ノスタルジックな町並みなど、大学の周辺には写生スポットがたくさんある。[3年生課題作品 関田真美子]



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はじまる。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多くある。

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。

7

About Landscape Illustration Course

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、近代的大都會。そういう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？それとも粉雪が舞う冬？ゲーム上で冒險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。そういう情景をリアルに、また細部まで緻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。

_風景的魅力を知る、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があります。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、見る者的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です。

Landscape Illustration Course

【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

3DCGコース



3DCGでは、キャラクターを作り、それを自由に動かすことでアニメーションさせることができます。キャラクターを作るには大変な作業になりますが、一度作っておけば何度でも使えるため、効率的に高度なアニメーション制作が可能。3DCGコースでは、3ds Maxという業務用CGソフトウェアを学び、アニメーションやゲームに応用する。[2017年度卒業制作 仲里佳祐]



実写映像とCG映像を合成することで、現実にはありえないようなドラマを作り出すことができる。3DCGの使用用途としては、最もポピュラーかつ重要なものの。[2017年度卒業制作 早川文]

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。CGに見えないCG映像がこれから増えていくだろう。

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年度卒業制作 松本歩]

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ものです。

そして、ゲームに代表される「インターラクティブ性」。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

3DCG Course

幅広い表現力を 身につける実習、演習

選択 ネイチャーイラスト

選択実習(2年または3年)

動物、植物、昆虫、魚など、自然物は人工物と比べてとても種類が多く、形も複雑です。それらを魅力的に描くには、その生態や構造を知ることが不可欠です。この実習では、形や質感の理由を調べながら、生物学的に正しく描くことに取り組みます。これらの知識と経験は、映画やゲームに登場するクリーチャー(想像上の生物)の創作にも役に立ちます。



選択 デジタルメディア

選択実習(2年または3年)

インターネットとスマートフォンの普及により、デジタルメディアは身近なものとなりました。イラストレーション領域では、3つのデジタルメディア系実習を開講しています。「WEBデザイン」では、架空のショップを想定した、WEBサイトをデザイン。「インターネットについての知識を身につけることができます。「モーショングラフィック」では、ミュージックビデオなどの、合成や効果を使った映像を作成します。「デジタルゲームデザイン」では、ゲームの基本の型からアイデアを発展させます。



選択 版画(シルクスクリーン/銅版)

選択実習(2年または3年)

複製のための絵「イラストレーション」は、版画と共に誕生しました。版画を学ぶことは、印刷ならではの表現の面白さを知ることにつながります。シルクスクリーンは印刷技術としてもポピュラーで、Tシャツやトートバッグなどで広く使われています。ひとつの版で刷色を変えたり、スタンプのように複数プリントするなど、直接描く絵とは違った表現が魅力です。銅版画は古典的な印刷技法のひとつで、現在ではアート作品として扱われています。銅板を傷つけて図版を描き、また腐食させることで線の強弱を調整したり、インキの色替えをしたりと、直接描くのとは違う効果を出すことができます。

どちらも印刷やプリントアウトでは得にくい存在感が、作品の魅力となります。



選択 フィギュア・トイ

選択実習(2年または3年)

フィギュア、ドールといった立体物はキャラクター造形という意味で、マンガやアニメーションと切っても切れない関係にあります。また、ゲームや映画で一般的な3DCGは、バーチャルな立体造形であり、立体としてキャラクターを考えることは、ますます重要になっています。この実習では、キャラクターのスケッチから、粘土を使って立体化していく方法を学びます。



選択 必修 グラフィックデザイン

必修演習(2年)/選択実習(2年または3年)

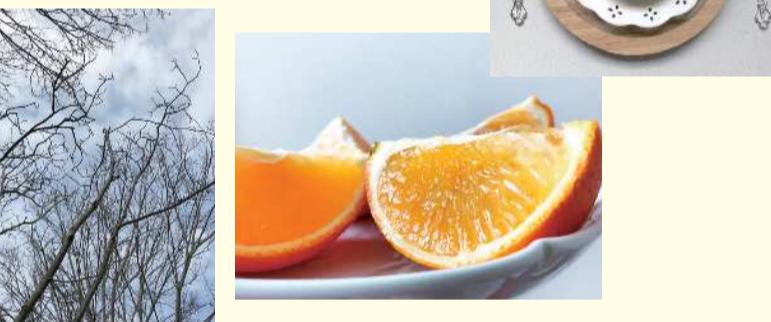
広告に代表されるように、平面で情報をわかりやすく、また美しく構成するのがグラフィックデザインです。イラストレーションは、そのひとつの要素であり、デザインの知識は不可欠です。イラストレーション領域では、全員が技術的基礎を学ぶ演習(2年)と、リサーチやコンセプトワークをより深く学ぶ選択実習(2年または3年)の、ふたつの授業があります。2年の演習では、フォントの基礎知識から、ロゴデザイン、紙面での収まり、作図といった、グラフィックの基礎を身につけます。選択実習では、デザイナーの実務(フライヤー、名刺など広報物制作)に沿った制作を行いながら、グラフィックデザインの考え方を学びます。



必修 写真

必修演習(2年)

写真は絵画表現に大きな影響を与えてきました。そして現代ではスマートフォンの普及により、高性能のカメラを、だれもがいつも持ち歩くようになりました。イラストレーションを学ぶ学生も、構図、遠近感、色彩などは、写真を学ぶことで、身につけることができます。また、写真をデジタル加工し、色彩などを調整する技術も学びます。



必修 ページデザイン/ポートフォリオ

必修演習(3年)

本や雑誌を制作するのが、ページデザインです。一枚のポスターなどと違い、連続した複数ページの編集では、共通性や、レイアウトの変化といった要素が加わり、また扱う素材も複雑になります。この授業では冊子を制作するための技術を身に着けます。また、ポートフォリオは、自分をプレゼンテーションするための作品集で、クリエイティブ職への就職や、作家活動で必要となります。単に作品をまとめるだけでなく、自分がアピールしたいポイントを明確にし、印象に残るポートフォリオづくりをめざします。



必修 クロッキー

必修演習(2年および3年)

イラストレーションにとって、人間はもっとも重要なモチーフです。人の動作やポーズを素早く描くクロッキーを数多くこなすことで、人を描く実力がしっかりと身につきます。特にアニメーションやマンガといった表現では、たくさんのポーズが身についているかが、表現の基礎力となります。イラストレーション領域では、基礎トレーニングとして毎学年でクロッキーを設定しています。単に描くだけでなく、様々な画材を使ったり、モデルを使ったポーズから、自分のキャラクターに変換したりなど、イラストレーションならではのカリキュラムとなっています。



必修 イラストレーション論

必修講義(2年および3年)

身近な表現であるイラストレーション。それは他の表現とは何が違うのでしょうか?社会の中でどういう役割を果たし、これからどうなっていくのでしょうか?そういった疑問をじっくりと探求していくのが、「イラストレーション論」です。この講義では、過去の作家や、技術の進歩、さまざまなメディアとの関係を専門教員が解説。講義を通して身につけた知識は、自身の制作や、将来に大きく役立ちます。

作ったら、発表しよう!



イラストレーションはもともと、不特定多数の人々に情報を伝えることが使命。だから、たくさんの人に見てもらう経験はとても重要。イラストレーション領域では、多くの発表の機会があります。学内には、いくつもの展示スペースがあり、授業の成果発表や、学生グループの自主企画展示が常に行われています。いろんな作品を見ることで、自分のモチベーションもどんどん上がっていくます。

学内で年2回開催される「コミック楽市」は、成安名物の創作物即売イベントです。学年、授業とは関係なく、70を越えるサークルや個人が机を並べ、イラスト、マンガ、雑貨などを展示即売。作品の売買を介したコミュニケーションの場として、皆に愛されています。

高学年になると、コミティア、デザインフェスティバルなど、さまざまな一般イベントへの参加も盛んです。これらのイベントは来場者も多く、より広く作品を見てもらえる場。また、出版社などの目に止まり、作家デビューや仕事につながることも。

そして4年間の集大成が、卒業制作展です。4年生の一年間、それぞれが自分で課題の目標と内容を設定し、スケジュールを管理して、制作にとりみます。

こういった発表活動は、作品そのものだけでなく、展示方法の検討や、製本、グッズ化、それともうデザイン、広報活動など、「見てもらうための工夫」が必要。それらもすべて、イラストレーションを学ぶ一環なのです。

TOPICS トピックス

1

第一線のプロによる 「特別授業」

客員教員や招聘教員による、特別授業が随時開催されます。「若おかみは小学生!」などのベストセラー作家・今丈ヒロ子先生のストーリー講座、「ポケモンカードゲーム」のゲーム設計・RPG「MOTHER2」のデザインを担当した大山功一先生のゲーム設計講座など、第一線で活躍する先生方との交流は得がたい経験となるでしょう。



2



イラストレーション領域のコンピュータールームは、授業はもちろん、自主制作での利用も可能。最新のAdobe CC (Photoshop他)、Clip Studio Paint、さまざまなフォント、ペンタブレット、A3サイズのキャナとプリンタ、高速ネット環境といった、デジタルで描き、デザインする理想の環境が整っています。

4



領域の窓口となるのが領域研究室。課題の提出や届け出などの手続きはもちろんですが、機材貸出などを通じてさまざまな制作を強力にサポートします。ポスター制作用の大型プリンターや、冊子制作用の両面印刷プリンター、複本用具、展示用工具、ペンタブレットやライトテーブルなどが授業以外でも利用可能。スタッフが制作相談にも乗ってくれます。また、イラスト関係雑誌、コンテスト情報などを集約された、まさにイラストレーション領域の心臓部です。

5



学内にはさまざまな専門施設が多数ありますが、ここではイラストレーション領域と関係の深い、雑貨づくりができる施設をご紹介。「版画ラボ」ではトートバッグなど布地へのシルクスクリーン印刷が人気。コンピューターと連動した工作ラボ「fabco」では、革やアクリル板を形通りに切り抜くレーザーカッターで、さまざまな雑貨づくりができます。こうやって作ったオリジナル雑貨は、成安コミック楽市をはじめ、学内外のイベントなどで販売されています。

社会で活躍する

イラストレーション領域卒業生たち

CASE 1

プロイラストレーター、マンガ家としての活躍。

イラストレーター



浦上和久

小坂「小さな異邦人」(連城三紀彦/文藝春秋)ほか、書籍のカバーデザイン、挿画で活躍中。ボロニャ国際絵本原画展入選。



インバショウスケ

「デュエルマスター」ほかカードゲームイラストを多数手掛けている。その他書籍、パッケージイラストなどでも活躍中。



ふじもとめぐみ

KADOKAWA×サン宝石カラトアーズの3社共同キャラクター「スイカキャラ」の作画・マガ担当。ほかに「ペズル雑誌、教材書籍など児童向け分野で活動中。



原公香

刺繍で描くイラストレーター。阪急17番街ショーウィンドウビジュアル、企業販促物、書籍イラストなど多方面で活躍中。子ども向け雑誌挿画なども手掛けている。



ヤマタニエコ

京都大丸での個展など、ギャラリーでの展示発表を行う画家。子ども向け雑誌挿画なども手掛けている。



新岡良平

浅田文郎著の小説「ブラックオホリ」の連載挿絵や、書籍カバーデザインを担当。個展・グループ展活動も多数。



イシヤマアズサ

コシシエッセイ「つまらぬ弁当」(当)の連載ほか、書籍、雑誌イラストで活躍中。この大学卒業制作用の表紙イラストも担当。

アニメーター



TVアニメ「キズナイーベース」エンディング映像の絵コンテ・演出・作画監督・原画など、TVアニメを多数担当。

マンガ家



てらいまき

コミックエッセイ「きょうも京都で京づくし」(ダイヤモンド社)はじめ、書籍、雑誌、Webにて活躍中。



森野さきこ

「妖怪の子預かります」(原作:廣瀬玲子/全2巻)、「絵わらわの雪だるま」(原作:森英子/全3巻)、「桃川やすかわ」(原作:桃川やすかわ/全5巻)が好評発売中(全:MAG社)



桃川ゆきの

在学中にマンガ「ちぐらぼ」(原作:山花典之/ヤングガンガン)、「サンタクロースの候補生」(芳文社)などで活躍中。また書籍イラストも多数手掛けている。



たかはし慶行

マンガ作品「君はゴースト」(原作:山花典之/ヤングガンガン)、「サンタクロースの候補生」(芳文社)などで活躍中。また書籍イラストも多数手掛けている。



染谷みのる

マンガ作品「君はゴースト」(原作:山花典之/ヤングガンガン)、「サンタクロースの候補生」(芳文社)などで活躍中。また書籍イラストも多数手掛けている。



高梨りんご

Webコミック(COMICメトロ)にて「ニーナさんの魔法生活」を連載。単行本(フレクスミックス)も発売中。ほかに「水色イデア」(カドカワコミックスA)がある。



TVアニメ「キズナイーベース」エンディング映像の絵コンテ・演出・作画監督・原画など、TVアニメを多数担当。

カフェスタッフ

長谷川 純平(2016年卒)
カフェレストラン -グランロック-



地元の山形で、カフェのスタッフとして働いています。

ホールの仕事をもちろん、メニューや看板のイラストなども手掛けています。大学で4年間学んだことを活かして、カフェの近くでギャラリーカフェを運営したり、学生さんたちの個展やグループ展の協力したり、自分の作品などを展示してみたいと考えています。日々の仕事の中でもインスピレーションを受け、個人制作として作品を発表することがあるのですが、今は、そのような時間を大切にしています。

過去10年の主な就職先

○アパレル ○ブライダル ○製菓 ○外食産業 ○玩具販売
○食品販売 ○雑貨販売 ○不動産販売 ○ギャラリー ○美術館
○博物館 ○寺社 ○銀行 ○地方自治体 ○NPO法人 ほか

中学校教諭

佐藤 翔太(2008年卒)
大阪府 茨木市立東雲中学校



成安造形大学にて中学校教諭一種免許(美術)と高等学校教諭一種免許(美術)、芸芸員資格が取得可能。これらの資格は教員・芸芸員としての就職はもちろん、教材開発などの教育関連企業、アートギャラリーやディスプレイ業などの展示関連企業への就職にも役立ちます。その他、就職に有利となる色彩検定、MOS(マイクロソフトオフィススペシャリスト)、Photoshop・Illustrator能力認定試験などの資格対策講座も開催されています。

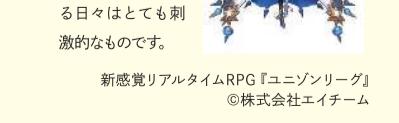
雑貨デザイナー

高田 千尋(2015年卒)
株式会社カミオジャパン
商品部デザイン課

グラフィックデザイナー

井口 裕喜(2015年卒)
株式会社エイチーム
エンターテインメント事業本部
グラフィックグループ

現在は主に学生に向かって、ファンシーワークなどのデザインをしています。流行により様々な絵柄やカーテン、イラストを商品に落とし込むデザイン力などが求められますが、成安の授業で学んだ技法や、ぜひ行ってみた誰が作りどうが現在の仕事にも強く活かされていると感じます。大学時代も自分のデザインした雑貨を買っていただくことに喜びを感じていましたが、現在でも仕事で採用になった商品を店頭でお客様が嬉しそうに手に取ってくださる姿は、何倍見ても感動が襲れます。私のやりがいも聚がっています。



新感觉リアルタイムRPG『ユニバーサリ』
©株式会社エイチーム

CASE 2

クリエイティブ業界への就職。

イラストレーションで身につけた表現力を企業で活かす。ゲームやアニメ、雑貨デザインなど、先輩たちがさまざまな業界で活躍中です。

過去10年の主な就職先

ゲーム:任天堂 ○カプコン ○トーマス・ホール研究所 ○フロムソフトウェア ○レベルファイブ ○セガコロプラ ○アーミーミッション ○映像:京都アニメーション ○シフト ○映アニメーション ○ビューワークス ○ボンボン ○カミオジャパン ○クライアクス ○くろちく ○秀和 ○ほか ○印刷・広告・Webデザイン:○アイン ○OAO ○大阪アーリング印刷 ○関西藝術印刷 ○東和藝術印刷 ○東和藝術印刷 ○岐阜ドーリング ○ほか ○製造業:○シックス ○伊藤軒 ○井口・イターナ ○宝塚場 ○ねね日本ペイント ほか

過去10年の主な就職先

○アパレル ○ブライダル ○製菓 ○外食産業 ○玩具販売
○食品販売 ○雑貨販売 ○不動産販売 ○ギャラリー ○美術館
○博物館 ○寺社 ○銀行 ○地方自治体 ○NPO法人 ほか

CASE 3

一般職でも活かせる、大学での経験。

成安造形大学で常にトップクラスの就職率を誇る成安では、クリエイティブ以外の職業、営業職や販売職へ就職する卒業生も多いです。仕事上のプレゼン資料を作ったり、お店のポップや広報物を作ったり、イラストレーション領域で身につけた表現力が仕事の大変な力となります。また、そういう仕事と並行して、個展や同人活動を行っている卒業生もたくさんいます。

過去10年の主な就職先

○アパレル ○ブライダル ○製菓 ○外食産業 ○玩具販売
○食品販売 ○雑貨販売 ○不動産販売 ○ギャラリー ○美術館
○博物館 ○寺社 ○銀行 ○地方自治体 ○NPO法人 ほか

CASE 4

資格を活かした仕事。

成安造形大学では、中学校教諭一種免許(美術)と

高等学校教諭一種免許(美術)、芸芸員資格が取得可能。これらの資格は教員・芸芸員としての就職はもちろん、教材開発などの教育関連企業、アートギャラリーやディスプレイ業などの展示関連企業への就職にも役立ちます。その他、就職に有利となる色彩検定、MOS(マイクロソフトオフィススペシャリスト)、Photoshop・Illustrator能力認定試験などの資格対策講座も開催されています。