

# 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

成安造形大学  
大学案内2022

SEIAN UNIVERSITY OF  
ART AND DESIGN  
GUIDE BOOK 2022

What's



illustration?



## What's illustration?

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表れます。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、さらに大きな力を發揮します。たとえば似顔絵。写真が普及しても似顔絵はなくなっています。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

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が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とは何でしょう？」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、専門性を高め、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広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。

まずはココから！

### イラストレーション領域

# 1年生の実習、演習

#### 01 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？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、さまざまな作品や事例から学ぶ講義です。

いろいろな作品が勉強で勉強になる！



#### 02 基礎描写

何を、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、明暗による立体感や、色の特性による表現を身につけています。

眼の解像度がどんどん上がっていくカシジ！



#### 03 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！



デフォルメってたのしい！

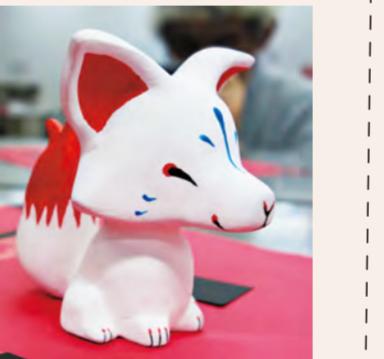
#### 04 シンボライズ

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。



#### 05 フィギュア

イラストを立体化するひとつの方法がフィギュアです。立体造形入門として、自分がデザインしたキャラクターをミニフィギュアとして造形します。立体として考えることで、キャラクター表現力も高まります。



立体として考えるのはマンガやアニメでも必要だよね。



#### 06 デジタルイラスト

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、マンガやアニメーションにも対応する「CLIP STUDIO PAINT」とペントラプレットを使い、デジタル作画の基本を修得します。

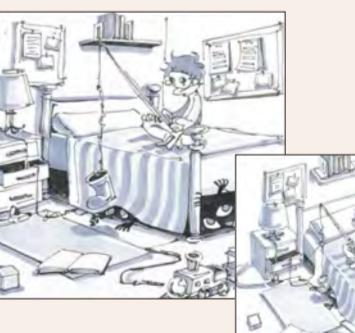
コンピューター室は自主制作でも利用できますよ！



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。この経験はマンガや絵本の表現にも役立ちます。

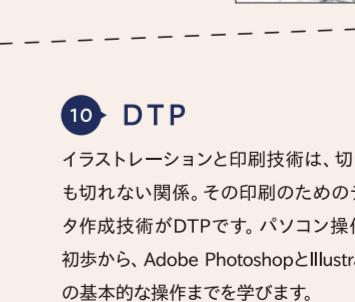
カットによって伝え方があくまでちょっとの工夫でいい！

#### 07 絵コンテ



遠近法と色彩

遠近法と色彩表現の基礎演習です。遠近法では基本の構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。



#### 09 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。

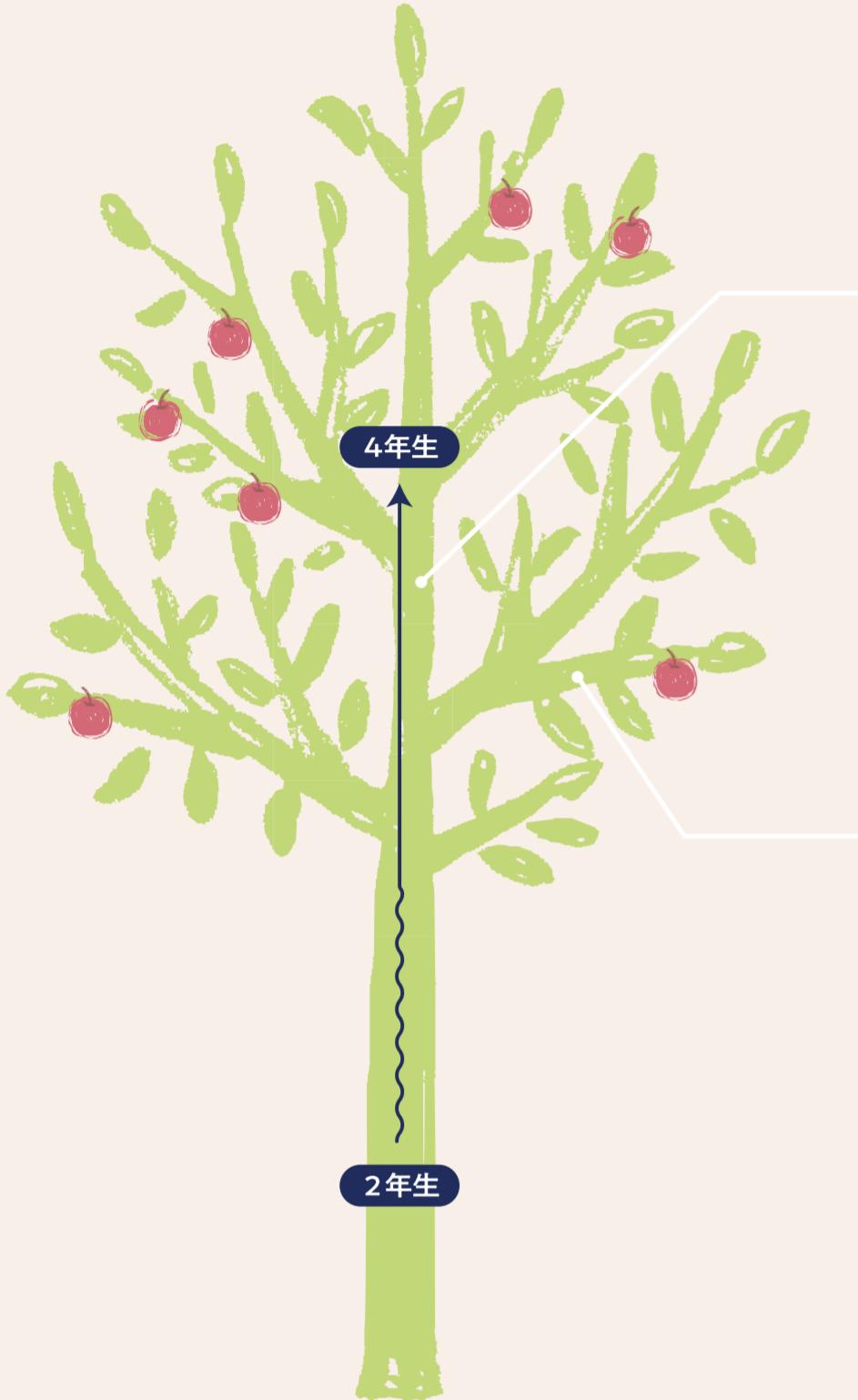


#### 10 DTP

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。

いろいろなフォントが使えるのがサイコー！

# 2年生からは専門性を高める7つのコース。 「できる」幅を広げる選択実習。

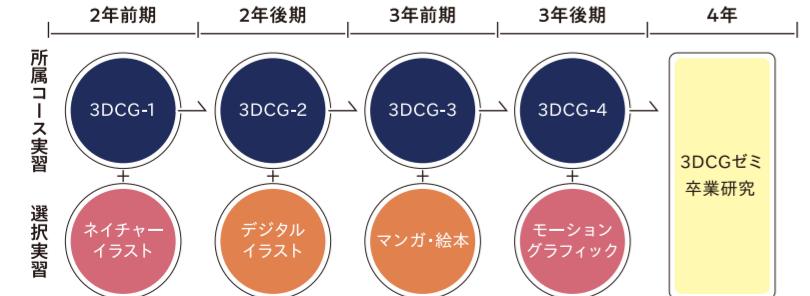


## それぞれの目的に合わせたカリキュラム例

Aさんの場合…



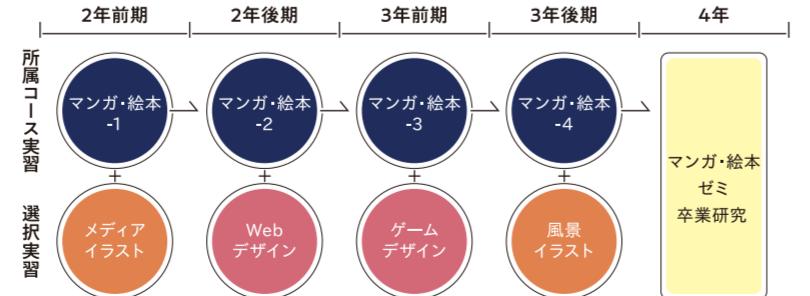
ゲームクリエイターをめざして3DCGコースを選ぼう！  
ゲームに役立ちそうな、ネイチャーアートと、デジタルイラストもとりたいな。



Bさんの場合…



マンガ家をめざしてマンガ・絵本コース！  
就職も考えて、メディアイラストと、WEBデザインもとろう。



## メディアイラストコース



## 印刷、挿絵、広告。 メディアならではの明快な表現。

About Illustration Course

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。イラストレーションはもともと、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、編集者、印刷業、雑貨やイベントの企画や運営など

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。そして自分の絵を用い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



自分のイメージの世界を構築し、アクリル絵具で世界観を表現する。何十にも重なる色彩が夢の世界へ誘う。[卒業制作 加藤萌]



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



フレームの中に作り出される、立体的なイラストレーション。[3年生課題作品 阿部菜々子]



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。



透明水彩絵具が作り出す繊細な色のハーモニー。静かなユーモアを描く可愛らしい世界。[2年生課題作品 中村早希]



自分で見つけたテーマを、シリーズで描くことによって、自分らしさを発見していく。[3年生課題作品 WANG JINGLIN]

## 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。

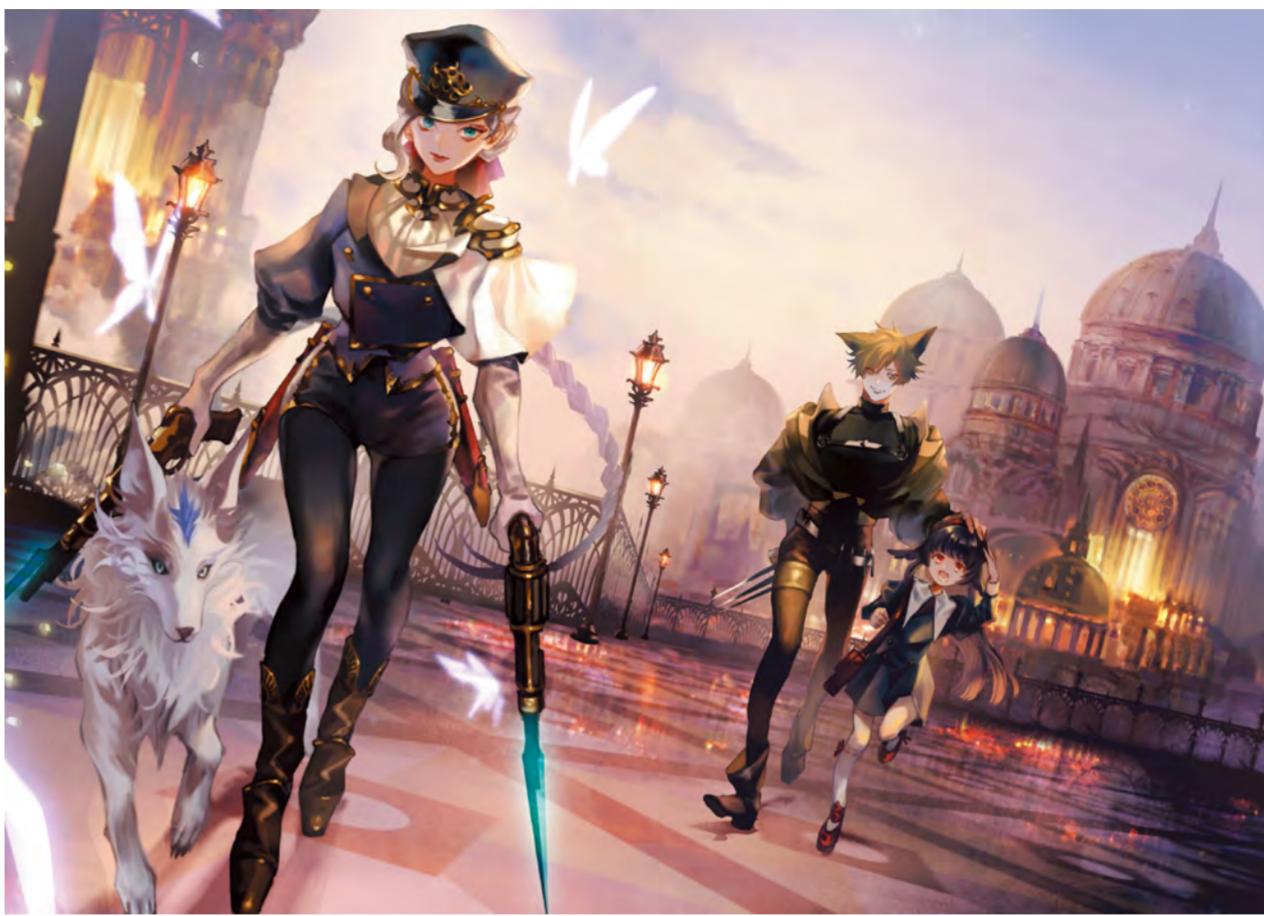
イラストレーションには、挿絵などのメディアでの利用以外に、絵画作品としての側面も存在します。美術館のような特別な場所ではなく、街中のギャラリーやショップで見かける身近な絵画作品。親しみの持てるモチーフや、美しい色彩。印刷とは違う、手で生み出された原画ならではの存在感がそこにあります。飾る絵(装飾絵画)は、本などのイラストと違い、長い時間、生活の一部として人々の目に触れることになります。だからこそ、原画でしか出せない表現が大切なのです。

### 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



## デジタルイラストコース



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。[卒業制作 藤田菜緒]



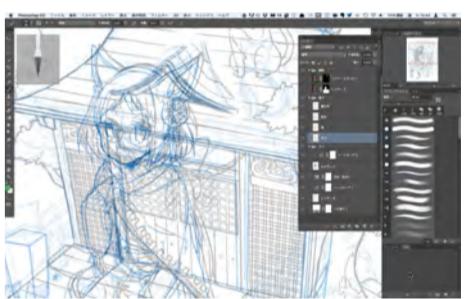
今日のデジタルイラストの花形が、キャラクターイラスト。アニメ的な表現と、絵画的な表現がデジタルならではの融合を果たし、独自の表現となっている。[卒業制作 安井利紗]



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 安食勇希]



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る。[3年生課題作品 ななどね粥]



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、アイデアをすぐさま形にするために、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。従来のペンや絵の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、デッサンやベース、構図といった根本的な部分でさえ、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

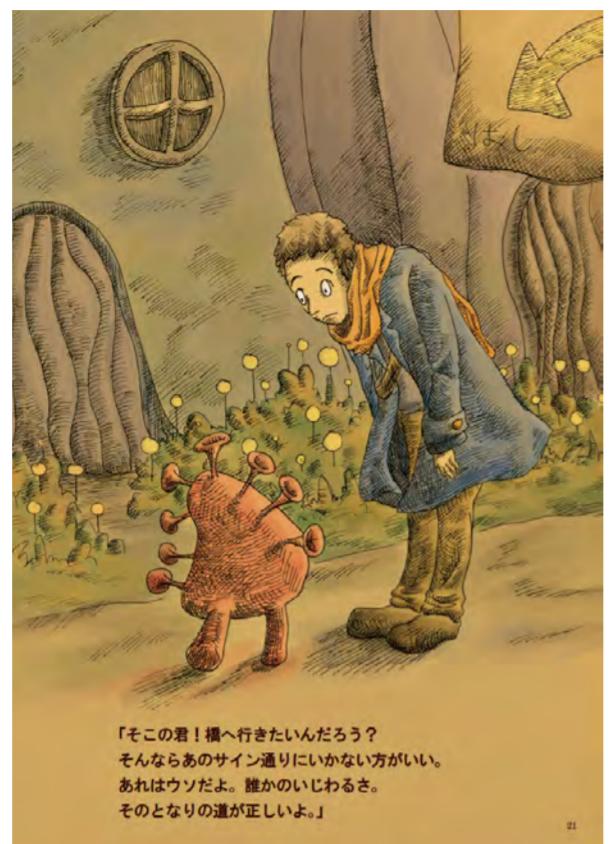
このようにデジタルは便利なツールですが、逆になんでもできてしまう画像処理に振り回されてしまがち。最初からデジタルに頼るのではなく、旧来の画材や技法に対する知識や、自分の手で描く感覚を身につけておくことが大切です。デジタルイラストコースでは、デッサンなど基礎となる描写力育成と、実践的なデジタル技法習得を両立。さまざまなクリエイティブの現場で通用する表現力を身につけることができます。



## マンガ・絵本コース



深いのある物語と、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。[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。[卒業制作 ツリアンディカ・アンジャニ]



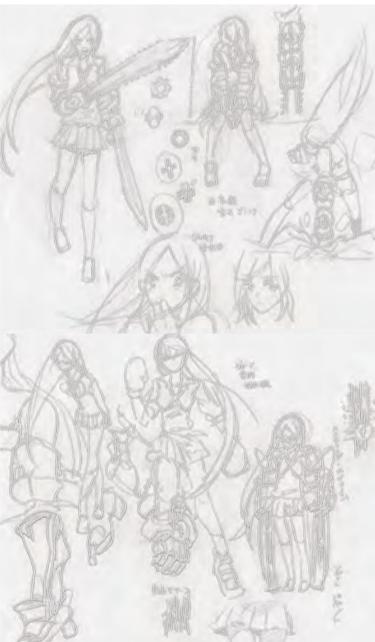
ヨーロッパスタイルのフルカラーコミック。イラストレーション領域ならではの美しいマンガ表現。[卒業制作 秋田季沙]



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。[卒業制作 園田汐理]



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、身のまわ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。

# 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、無限と言つていい「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」という原点を重視し、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う。



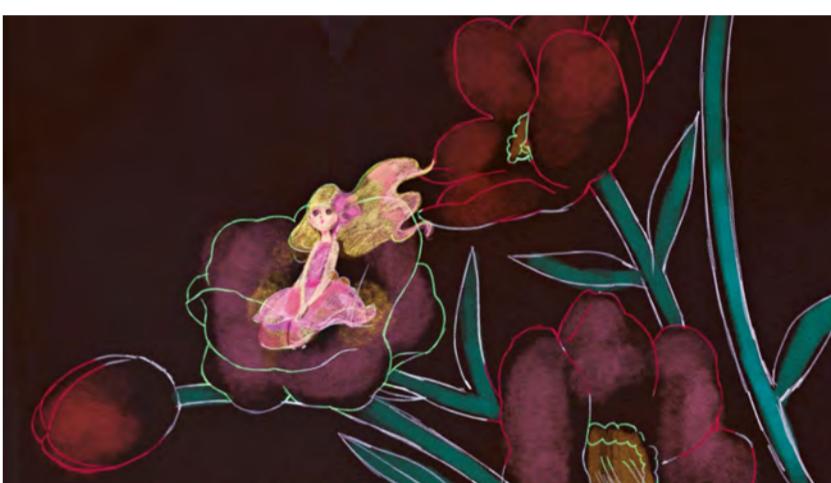
## アニメーションコース



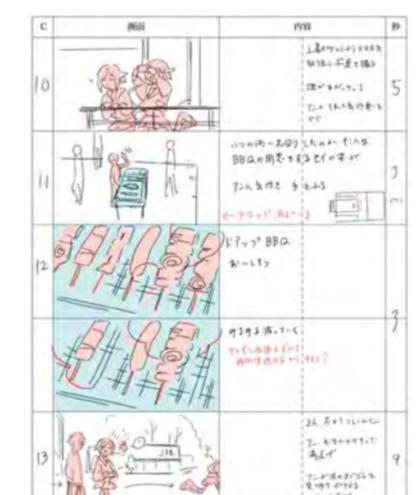
1秒間24コマの中で動きをどう分解して描くか。どの瞬間をとらえるかによって、動きがまったく変わってくるのがアニメーションの面白さ。[3年生グループ制作課題作品]



セルタッチのアニメーションは現在主流となっている表現。[3年生グループ制作課題作品]



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。グループワークで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]



アーティスト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。



動きがないのはモノに命を与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 城畠渚]

## 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。絵を少しづつ変化させて、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。テーマに沿って表現方法を考

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。

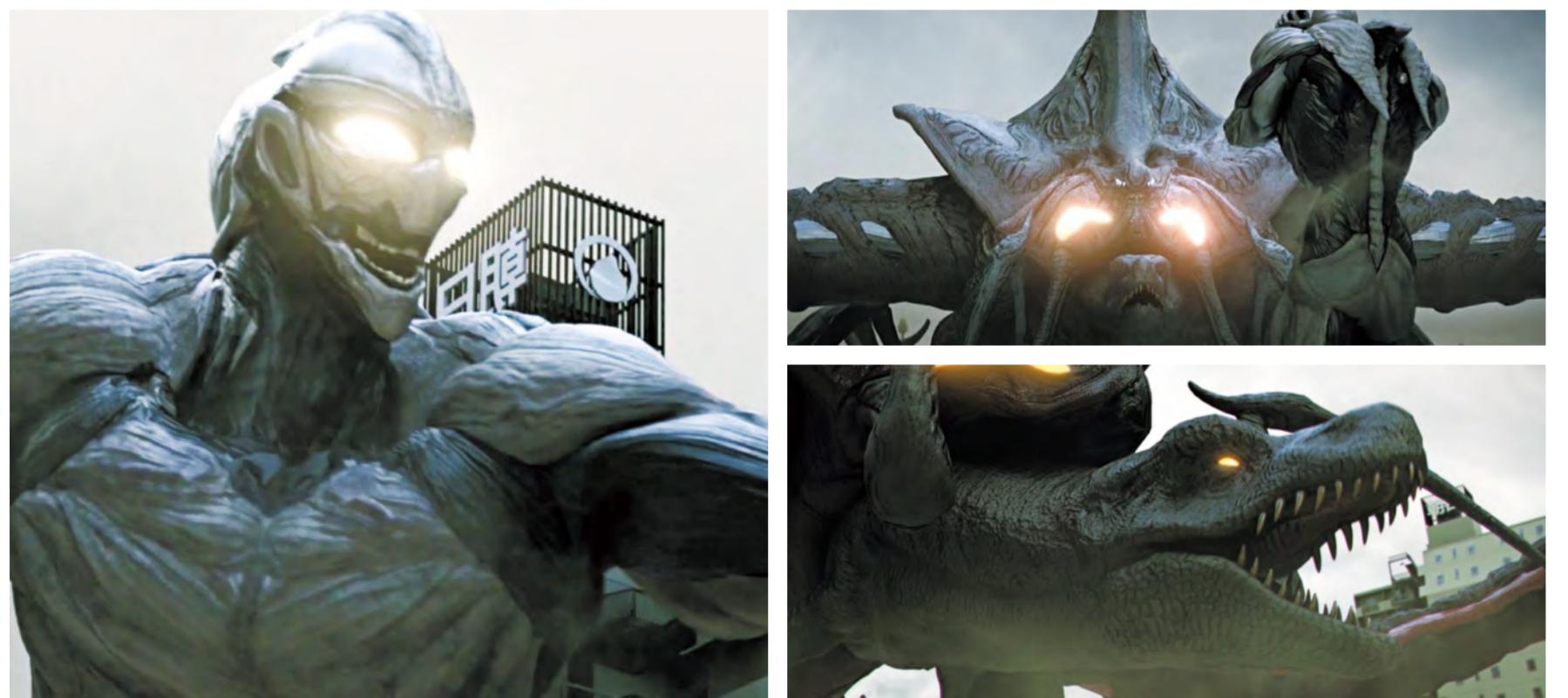
本コースでは、あらゆるアニメーション表現の基礎となる、動画作画技術を軸に、企画・演出・仕上げ・撮影・編集など、作品作りに必要なすべての技術を経験していきます。また、人体描写や表現技法、風景、物語実習、3DCGなど、イラストレーション領域ならではの多彩な「絵で表現する技術」も選択履修が可能。ワンランク上の表現技術を身につけることができます。



## 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る。キャラクターを作るのは大変な作業だが、一度作っておけば度々でも使えるため、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。[卒業制作 仲里佳祐]



3DCGの重要な用途として、VFX(ビジュアル・エフェクト)がある。実写映像にCG画像を合成して現実にはありえない風景を作り出す。造形はリアルさを出すため、緻密なディテールが要求されることが多い。ZBrushなどのソフトウェアを用いて、非常に細かいディテールまで表現することができる。[卒業制作 杉本大地]

## 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28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・トイ実習と連動し、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



## 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。[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。  
[卒業制作 井口裕香]



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始まる。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

About Landscape Illustration Course

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。成安のある琵琶湖の湖西地区は、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。何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を描くことです。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

# 幅広い表現力を 身につける 領域共通実習、演習

**選択**

## ネイチャーイラスト

選択実習 (2年生または3年生)

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**

## 版画 シルクスクリーン／銅版画

選択実習 (2年生または3年生)

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、直接描くとのは違う効果を出すことができます。

**選択**

## グラフィックデザイン

必修演習 (2年生) / 選択実習 (2年生または3年生)

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、二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、グラフィックデザイン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、名刺などの広報物制作）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。

**選択**

## デジタルメディア

選択実習 (2年生または3年生)

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制作します。「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**

## フィギュア・トイ

選択実習 (2年生または3年生)

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。

**必修**

## 写真

必修演習 (2年生)

写真是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、誰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年生)

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は異なり、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つけます。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、作家活動を行う上で必要となります。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**

## イラストレーション論

必修講義 (2年生および3年生)

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いた知識は、自身の制作や将来に大きく役立ちます。

# ( TOPICS )



## TOPICS 1 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お伝えすることが使命。だから、たくさんの人見てもうる経験はとても重要。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ます。

学内で年2回開催される「成安コミック楽市」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を超えるサークルや個人が机を並べて、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、さまざまな学外の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、出版社などの目に留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、制作にとりくみます。

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、それにもつながるデザイン、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 2 第一線のプロによる「特別授業」

専門教授や招聘講師による、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・今井ヒロ子先生のストーリー講座、『ポケモンカードゲーム』のゲームデザイン、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。



## TOPICS 3 コンピュータールーム「イラコン」



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、3DCGやアニメーションの制作ソフト、さまざまなフォント、ペンタブレットやA3サイズ対応のスキャナーとプリンター、高速ネット環境といった、デジタルで制作する理想的な環境が整っています。

## TOPICS 4 なんでも相談「領域研究室」



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。ボ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、製本用具、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きます。また、イラスト関係雑誌やコンテスト情報なども集約された、まさにイラストレーション領域の心臓部です。

## TOPICS 5 いろいろ作れる「学内ラボ」



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

小説『小さな異邦人』(連城三紀彦著文藝春秋)ほか、書籍のカバーアイスト、挿画で活躍中。ボローニャ国際絵本原画展入選。



イシバシヨウスケ

『デュエルマスターズ』ほかカードゲームイラストを多数手掛け。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×サンボ石メタカラミーツアーズの3社共同キャラクター「スイキャラ」の作画・マンガ担当。ほかにバズル雑誌、教材書籍イラスト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動中。



ヤマタニエイコ

京都大丸での個展など、ギャラリーでの発表をはじめ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動中。



新岡良平

浅田次郎著の小説『ブラックオアホワイト』の連載執筆や、書籍カバーラストを手掛け。個展・グループ展活動も多忙。



イシヤマアズサ

コミックエッセイ『つまみぐい弁当』(宙出版)ほか、書籍、雑誌イラストで活躍中。この大学案内別冊の表紙イラストも担当。

#### アニメーション監督・演出



渡邊祐記

アニメーター、演出家として、TV、ゲーム、アニメ制作現場で活動。単行本『フレックスコミックス』も発売中。ほかに『氷色アイダイ』(Hypergraph Co., Ltd.)、『魔さん魔法生活』(高梨りんご COMICテオ)など、児童漫画を中心に活動中。

## CASE 2

### クリエイティブ業界への就職。

イラストレーション領域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×カブコントヨトーセ×ハル研究所×フロムソフトウェア×レベルファイブ×セガ×ソロブロッカ×アニメーション・映像: 神風動画×京都アニメーション×シャフト×東映アニメーション×ビューワークス×ソニックス×フアンシーグッズ、雑貨: カミオジャパン×クリーナー×クラックス×くろちく×秀和×印刷・広告: Webデザイン: アインズ×OAド大版シリジング印刷×関西美術印刷×JRA西日本コミュニケーションズ×東和印刷×古川印刷会社×黒おじ×マンガUP!×好評連載中。

#### 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×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。

関西美術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います。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きな力となります。また、その他の仕事と並行して、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×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)、学芸員資格が取得可能。これらの資格は教員・学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。

#### カフェスタッフ

長谷川 紘平(2016年卒)



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る。大学で4年間学んだことも活かしつつ、カフェや珈琲の仕事も続いているので将来的には、芸大の近くでギャラリーを運営して、学生たちの成長やグループ展の協力をしたり、自分の作品など展示していく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。

#### 中学校教諭

佐藤 翔太(2008年卒)



成安造形大学にて美術の教員免許を取得後、社会人として働きながら奈良と京都の両教育大学にて科目等履修生として技術科の免許を取得し、平成27年に大阪府の教員として採用されました。現在中学校にて技術科を担当し、2年生の担任を受けもっています。将来は美術・技術両方の指導をしたいと考えています。教科指導や学級經營・部活動の顧問など業務は多岐にわたりますが、ものづくりの楽しさや絵を描くことの面白さを生徒に伝える仕事に、充実感ややりがいを感じています。成安造形大学で造形について深く学び、友人とともに制作に打ち込んだこと、素晴らしい日々を過ごせたことが、現在の私の原点となっています。

# Faculty

“描きたい”“作りたい”をサポートする多彩な教授陣

あらゆる技法、デザイン、コンテンツ表現、アイデア力や発信力など、さまざまな表現形態に対応するエキスパートが、ひとりひとりの表現を個別サポートします。

※授業内容・教員は2021年度のものです。

## Koichi Oyama

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、『MOTHER2』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。



©2020 PokéMon.  
©1995-2018 Nintendo/  
Creatures Inc./GAME FREAK inc.  
PokéMon・PokéMonは任天堂・  
クリーチャーズ・ゲームフリークの  
登録商標です。

## Takashi Oda

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に、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制作。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、ネイチャーイラス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。



## Hiroko Reijo

令丈 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と一緒に考えています。



## Yuiko Uehara

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。阪神電鉄マナ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・クロッキー)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。



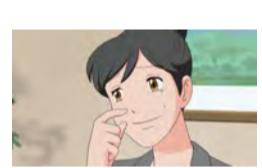
## Tomiko Takahashi

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『ちんぶいぶい占い』『せやねん！』オープニングアニメ・YTV番組宣伝アニメ『ウキキちゃんねる』・日本食研TV-CM『からあげ14兄弟』・富田林市PRアニメ『愛、煌き、とんばやし』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。



## Shin-ichiro Tanaka

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ナーをつとめ、グッドデザイン賞などを多数受賞。3DCG作品を制作。大津祭の公式キャラ『ちま吉』をデザインディレクション。授業はデザイン(商品展開・卒業制作)を担当。武蔵野美術大学卒業。



## Hiroyuki Nagae

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。地域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・空間描写・卒業制作)を担当。大阪教育大学卒業。



## Yuzuru Nakagawa

中川 譲



准教授／キャラクター表現研究家

「未識魚」などの名義でイラストレーション・ゲーム制作・アニメーション原画等を経験。2018年パリにて合同展“L'ART MANGATIQUE”開催。キャラクター表現の実践と研究に取り組む。東京大学大学院学際情報学府博士課程満期退学。



## Makio Matsumura

まつむら まきお



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。



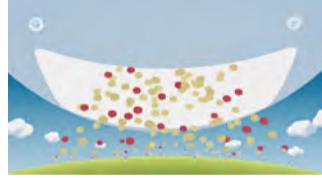
## Ken Morita

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



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)『カリフラワーストーカー』(講談社)、花王ロリエ広告等、様々なメディアでイラストを担当のほかエッセイコミックを連載。授業はメディアイラスト・冊子制作・コンテンツデザイン・卒業制作を担当。京都産業大学、セツ・モードセミナー卒業。



## ◎助教

森田 存(イラストレーター・雑貨作家)

## ◎非常勤講師

浅野 豪(写真家、グラフィックデザイナー)

植村 泰之(メディアクリエイター)

大内田 美沙紀(サイエンス・イラストレーター)

大野 紅(シルクスクリーン刷り師、雑貨作家)

岡澤 理奈(グラフィックデザイナー)

眼福 ユウコ(画家、イラストレーター)

北村 美佳(画家)

黒田 さかえ(画家、イラストレーター)

駒井 春樹(画家、イラストレーター)

翠緯 泰(映像作家)

杉浦 たの(イラストレーター、マンガ家)

寺岡 晃(イラストレーター)

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)

古本 ゆうや(マンガ家)

宝永 たかこ(画家、イラストレーター)

待井 健一(画家)

松本 哲朗(映像クリエイター)

丸山 真喜子(映像作家)

宮City(グラフィックデザイナー)

森 巧尚(フリープログラマー)

横山 夢(切り絵作家)

詳しくは  
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](http://www.seian-illust.net)



Twitter  
[@ seianillust](https://twitter.com/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  
情報デザイン領域  
空間デザイン領域  
地域実践領域



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領域 制作メンバー]

企画・編集: まつむら まきお  
編集協力: 田中真一郎、森田存  
表紙イラスト: イシヤマアズサ  
デザイン: 株式会社トライアウト  
印刷: 大仲社  
発行: 成安造形大学 入学広報センター  
発行日: 2021年4月1日  
〒520-0248 滋賀県大津市仰木の里東 4-3-1  
Tel: 077 574 2119 Fax: 077 574 2120  
E-mail: nyushi@seian.ac.jp URL: [www.seian.ac.jp](http://www.seian.ac.jp)  
本書からの無断転載を禁じます。  
また掲載内容は、2021年3月現在のものであり、一部変更される場合があります。  
なお、最新情報については本学Webサイトをご覧ください。

## OPEN CAMPUS 2021

1st 4/18[日] 2nd 6/6[日] 3rd 7/25[日] 4th 8/29[日] 5th 10/10[日]

### ACCESS

京都から20分 ----- JR湖西線普通 ----- JRおごと温泉駅

大阪から46分 ----- JR京都線新快速・JR湖西線普通 ----- JRおごと温泉駅

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おごと温泉駅

駅前からは無料のスクールバスで約3分

成安造形大学