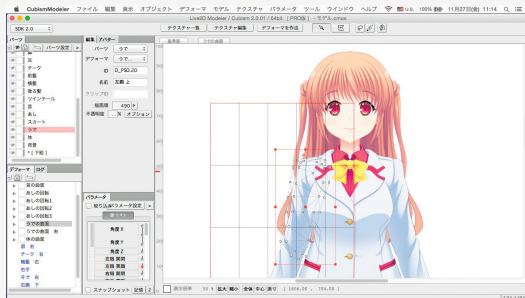


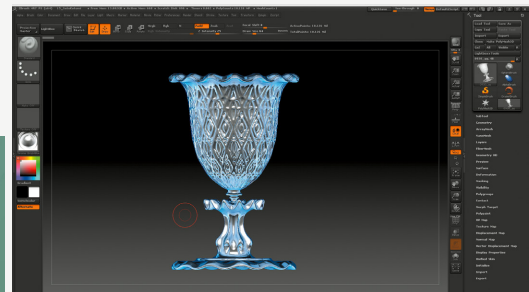


短時間でたくさんのポーズを描写することにより、人体の形をしっかりと捉える力が身に付く“人体ローイング”などの基礎的な授業から、近年スマートフォンアプリゲームなどで幅広く使われ始めている“Live2D”など、アナログはもとよりデジタル領域までの多彩な表現テクニックを学ぶことができる

ユーザーを引き付けるための表現力を手にする！



最先端の3DCGソフトが学べる！



ゲームやアニメーション制作に使用される3DCGソフトのMAYA(左)や、映像・ゲーム業界やフィギュア制作といったシーンで映像のデジタル合成に用いるZBrush(右)などのソフトウェアを中心に習得できる。キャラクターデザインに欠かせないデッサンやイラストレーション、ストーリー(絵コンテ)制作も基礎から応用まで学ぶことが可能

INSTITUTE

東洋美術学校

各分野のスペシャリストになるための特色ある学科を備える

今年で創立70周年となり、様々な記念プロジェクトが行われている東洋美術学校。数ある美術系の専門学校の中でも「グラフィックデザイン」や「プロダクトデザイン」、「イラストレーション」、「マンガ」、「絵画」といった学科だけでなく、「保存修復科」や「中国水墨画科」といった特徴のある学科も設置している。

2年制と4年制を選択できる

“東美”には、社会で即戦力として活躍できる能力を短期間で習得するためのカリキュラムが用意された2年制の学科に加え、4年制の学科も置かれている。こちらではじっくり時間をかけて、段階を踏んで基礎から応用まで学ぶことができるカリキュラムを用意。例えば、4年制のクリエイティブデザイン科、

高度グラフィックアート専攻では、Illustrator・Photoshopの扱い方をはじめ、色彩やデッサンなどを学ぶ「デザイン基礎」、人体・背景イラストやゲームUIなどの「2Dデザイン」や、MAYAやZBrushといったソフトウェアを扱いモデリングなどを行う「3DCG」、After Effects等を使用した「映像編集」、そしてこれらの技術を応用し作品を制作する「プロジェクト」の授業を行う。

なお、グラフィックデザイン科やインダストリアルデザイン科などの一部の2年制学科では、卒業後に4年制のクリエイティブデザイン科の3年次に編入することも可能だ。

学びを豊かにする外からの刺激

学外からの刺激に満ち溢れた校風も東美ならではの「東洋美術」の名

を冠しているだけあって、アジアを中心とした諸国の教育機関と交流を行っているため、さまざまなバックグラウンドの外国人学生が机を並べて学んでいる。

産学連携も盛んで、2015年からは「comico」との連携カリキュラムを開始し、「ヤフー株式会社」や「Live2D」などのアプリ・ゲーム系の企業と連携したプロジェクトも行っている。

芸術の祭典「デザインフェスタ」や「万国学生芸術展覧祭」、「東京デザインウィーク」といったイベントへも例年のように出展しており、毎回多数の在校生や卒業生が参加している。2月には、東京都美術館にて「卒業制作展」が開催されるのもポイントだ。作品を世の中に発表する機会を重ねて仲間とスキルを磨いていけるのは、東美ならではの魅力といえるだろう。

DATA



所在地 東京都新宿区富久町2-6
主な学科 クリエイティブデザイン科/グラフィックデザイン科/インダストリアルデザイン科/イラストレーション科/マンガ科/保存修復科/絵画科/中国水墨画科 など
URL www.to-bi.ac.jp/
インフォメーション [学校見学会(7月)] 7/16(土)、23(土)、30(土)
 ※ Webサイトから要申込