

3、就職指導講義

以下は、人が希望の職種に就いたり、何かを成し遂げるために必要な考え方です。

希望の職種に就いたり、何かを成し遂げるためには？

イラストに限った話ではないが、希望の職種に就くためには、どうしたら良いかというイメージが大事です。

では、どのようにすれば自分が希望する職業に就くことができるでしょうか。

皆さんが希望の職業に就いたり、何かをやりたいと思った時にやらなければならないことは大きく4つあります。

1、【目標】を設定する

2、【計画】を立てる

3、【準備】をする

4、【行動】する

1、何かをやりきる上で、【目標】設定は絶対に必要です。

何がやりたいのか、どういうことができるようになりたいのか、どこの企業に行きたいのかなどです。

「自分は何をやりたいのか」というイメージを明確にできるかが、将来に直結します。

具体的な目標がないと、自分が何をどうすればいいかわからなくなるので、練習や制作にも人一倍迷います。

画力があっても仕事にありつけない人は、十中八九目標がなくて作品・ポートフォリオ共にうまく作れず、どこにも進めません。

また、具体的な目標が無かったり、それに対する意識が弱い人は

【行動】に至るまで、何をどうすれば良いのかが自分でわからないため、モチベーションも維持できません。

目標設定はしっかりしましょう。

2、次に【計画】。

自分がやりたいことは何か、やりたいことをやらせてもらえるところはどこかそれをやらせてもらうためには、何をしなければいけないのかちゃんと調べて、計画設定をした方が迷いません。

3、計画ができたら、計画を実行するための【準備】。

道具を揃えたり、知識や経験を身につけるといった準備がなければ、この後の【行動】が上手くいくことはまずないでしょう。

4、【行動】（実行）

準備ができたら、あとはやるのみです。

【目標】

【計画】

【準備】

【行動】

それぞれをより具体的に説明します。

いきなり絵で話をするイメージしづらいと思うので、登山で考えます。

やり遂げる ～エベレスト登山編～

【目標】（目的）

目標設定をします。

あなたが「エベレスト」という山脈に登山し、「登頂」しようと思ったと仮定します。

登頂というのは、山の一番高い頂上に登り切ることです。

：エベレスト概要：

エベレストはネパールと中国の間にある山脈。

標高は8,850メートル程あります。

海面から真上に向かって歩いて8 km以上の距離にもなる高さです。

エベレストは数ある山の中でも過酷を極める山で、それなりに熟練した人でも登山病などの健康障害が20%ほどの割合で出ますし、本当に酷い場合、死に至る人も毎年何百人も出るような非常に過酷な環境です。

それなりの準備がなければ、登頂をするどころか、入山することすらできません。

入山することすらできないというのを、就職活動に置き換えると、

企業様の求人に応募した際に、面接にすら辿り着けずに門前払いになってしまう状態です。

これまでの人生の中で、目標に対する準備を深く考えてやる人はなかなかいないかもしれません

準備ができていなければスタートラインに立つこともできません。

【計画】

準備しよう！と思っていきなりできるものでもありません。

「何から始めるか」「いつやるか」などを考えないといけません。

最初に、道具を集めることから始める となった場合も、1日で全てを集めることは無理だと思いますし

「そもそも道具を集めるためのお金が足りない」かもしれません。
資金調達やスケジュールの調整なども含めて計画を立てます。

：登山の場合の計画：

- 1、資金調達
- 2、道具集め
- 3、スケジュール決め（これは一番最初にやっても良いです。）

4、勉強・練習

- 5、ビザ発行
- 6、入国審査・入国
- 7、現地準備
- 8、入山・登頂・下山目安
- 9、帰国

といった具合に、流れのイメージを固めないと、何からやろうかも迷いますし
あなたが他の人の計画決めまでしなくてはいけなくなった時
あなたがしっかり考えなければ周りの人も迷ってしまいます。

【準備】

計画ができたところで、準備をします。

1、資金調達

バイトや正社員などで働き、道具や旅費を確保します。

2、道具集め

資金を元に必要な道具を集めます。

3、スケジュール決め

いつビザを発行し、いつ海外に行き、どこの宿に止まって、食べ物・飲み物をどこ
で確保するかなどを決めます

4、勉強・練習

未経験でいきなり過酷な目標を達成するのは無理です。

**もっと簡単な山を調べて、事前に登る練習をするなど、ここで目標に挑
戦した際の結果の明暗が分かります。**

ここにどれだけ一生懸命になれるかが大事です。

5、ビザ発行

海外に行くためのビザを発行しましょう。証明写真など撮る必要があります。
発行所で撮れる場合もあります。

6、入国審査・入国

必要な物、持っていったはいけない物などないか、しっかり調べて準備しましょう。

7、現地準備

現地で揃えなければならないものがないか、調べましょう

8、入山・登頂・下山目安

入山～下山までの間にする際に必要な手続きなどないか、しっかり調べましょう。

9、帰国

帰国の手続きについても、事前にしっかり調べておきましょう。
家に帰るまでが登山。

【行動】（実行）

準備ができたなら、あとは行動するのみです。
成功するか失敗するかは、準備次第です。

明確な目標や目的がない人は、計画も準備も正しくできないため、ここで失敗します。

やり遂げる（希望職種に就く） ～キャラクターデザイナー編～

【目標】（目的）

例として、あなたが「キャラクターデザイナー」になりたいと思った と仮定します。

：キャラクターデザインの概要：

キャラクターデザインとは、アニメ・映画・コンピュータゲームなどに登場する

登場人物・モンスターなどの外見やイメージをデザインすること。
略して「キャラデザ」「キャラデ」とも称する。
また、その業務の担当者のことは「キャラクターデザイナー」と称する。
キャラクターデザイナーについても前述の略称を用いることがある。

これを目標とするとなった時も、先ほどの「計画」、「準備」、「行動」が重要です。
「キャラクターデザイナー」になりたい と思った時の「計画」から確認しましょう。

【計画】

- 1、資金調達
- 2、道具集め
- 3、スケジュール決め 学校授業＋各々が足りない要素を自主練習・制作でどう補うかを自分で考える
- 4、講義（学生特権）・勉強・資料集め・練習・課題制作**
- 5、採点・講評で自分の作品を客観的にみる（学生特権）
- 6、作品・ポートフォリオ作り
- 7、応募

計画を決めた上で、計画を実行するための【準備】をします。

【準備】

1、資金調達

入学金や授業費など納めて道具も用意できているので、クリア！

2、道具集め

入学時に集まっているためクリア！
他に必要なものがあれば、追加購入しましょう。

3、スケジュール決め

学校の授業である程度やってますが、
それ以外にやるべき練習や制作がないか、自分のやりたいこと・それをやらせてもらえる進路を
自分で考えてやりましょう。

4、講義（学生特権）・勉強・資料集め・練習・課題制作

知識と経験の積み重ね次第で、皆さんの運命は変わるでしょう。
しっかりやってください。

5、採点・講評で自分の作品を客観的にみる（学生特権）

どこができていないのか、どうすれば改善できるのか、他人から見た時どういう印象なのかを知るチャンスです。

6、作品・ポートフォリオ作り

自分の希望進路に合わせた作品・ポートフォリオを作って、しっかり準備しましょう。

7、応募

企業様に応募しましょう。

自信が無いからといって応募をしなければ、チャンスも得られません。

ー 講義・勉強・資料集め・練習・課題制作の「準備」について補足 ー

キャラクターデザイナーに必要な準備として重要な部分は、

1、必要な道具・ソフトの基本操作

2、社会的マナー

3、デザインセンス

4、基礎画力

この3つです。

1、必要な道具・ソフトの基本操作

アナログだったらコピックや絵具などになりますが、デジタルの場合、扱える必要のあるソフトは主に3つ

「photoshop」「illustrator」そして最近現場でも使用率が上がってきた「Clip Studio Paint」の3つです。

これらの基本的な操作を日頃の制作を通じて身につける必要があります。

いろいろなツールに触れて、「この表現はこのツールがや

**りやすい」といった感覚を得るために
たくさん練習して経験を積みましょう。**

2、社会的マナー

「仕事」は人と人の繋がりによる部分が大半です。社会的マナーがなってない人は絵が上手くても仕事面は駄目です。

日々の生活や言葉遣いなども同様です。仮にここを誤魔化して通った人は、後々に信用も仕事も失います。

これは作法の他にも、気持ちによる部分が大きいので
誰かと話す時、「お話をさせていたただいている」、
求人に応募する時も、忙しい中であなたの応募内容を見ってくれるので「応募させていたただいている」
そして仕事も「仕事をやらせていたただいている」といった心がけを持ってください。

3、デザインセンス

何をどれぐらいの大きさ・形・配置で入れるかといったデザインセンスも非常に重要です。

いきなりできる人はいないです。

授業で学んだ知識や、日頃の自主制作の中で「様々なものを組み合わせた経験」の量が大事です。

4、基礎画力

物の特徴を正確にとらえる観察力、
実物を見たり、知識として記憶に収めた特徴を画面に正確に描き起こし、表現する描写力です。
デッサン力ともいいます。

アナログでは上手くできるが、デジタルではできないとなった場合は

たくさん練習して「このツールを使ったらどういう表現が

できるか、という表現の経験」を積む必要があります。

photoshopの加工による表現、鉛筆ツールによる表現、エアブラシでできる表現など

自分で使って経験しなければ、「こういうことができるかも」という発想すら生まれません。

基礎画力はゲーム業界の場合、即戦力として必須です。

一般広告系ならば、絵柄や芸術表現といった手段が確立できれば
きれいな形を取る力はそこまで重要でもないかもしれません。

Live 2Dの初回の時にまつばら先生のポートフォリオが少し映りましたが、あれが良い例です。

必ずしも絶対的にめちゃくちゃ上手い絵が描けなければイラストレーターにならないというわけでもありません。

以上が【準備】の部分です。

日頃の授業と、家での練習による準備が非常に重要です。

【行動】（実行）

準備ができたら、あとは行動するのみです。

成功するか失敗するかは、あなたの準備次第です。

目標に基づいた計画・準備ができていないと、これから先何をやっても上手くいかないでしょう。

何かをやりたい！と思った時は、しっかりと調べて、準備は念入りに行ってください。

4、イラストをお金にする方法（活動）

絵を仕事にしている人をイラストレーターと言いますが

イラストレーターになることに、資格などは必要ありません。

皆さんが「私はイラストレーターだ」と思った瞬間からあなたはイラストレーターです。

自分の意思の問題なので、イラストレーターになること自体は、全く難しくはない。

そんなイラストレーターの世界ですが

「絵を仕事にして生活をする」場合、やり方としては2つあります。

1、技術を売る (ゲーム系イラスト全般、それなりに美しい絵を描けなければならない)

2、作品や芸術性を売る (一般広告など)

基本的にこれに参加している皆は、画力が大正義で技術を身につけて綺麗な絵を描いて仕事ができたら・・・

という印象の学生が多いが、

『1、技術を売る』はプロと同じぐらいの作品が作れるレベルでなければならないので、それなりにハードルは高い。

しかし、それがイラストの全てではありません。

2つ目の「作品や芸術性を売る」やり方です。

自分なりの持ち味や個性を「絵柄」といった芸術で売り出します。

：芸術の概要：

文芸・絵画・彫刻・音楽・演劇など、独得の表現様式によって美を創作・表現する活動。また、その作品。

ピカソや葛飾北斎は、当時他にはなかった斬新な表現が評価され、有名になりました。

特に、葛飾北斎の波の表現は現代においても幅広い層から高い人気を誇ります。

あれもまた、芸術性から生まれた、葛飾北斎の『絵柄』なのです。

これからの勉強の中でも、やり方の概要などは教えますがより具体的な方法まで教えることはほとんどありません。

それでは、講師の真似をしているだけであって

あなたの芸術性や、あなたならではの個性が育ちにくい上に
「人から具体的なやり方を教わらないと何も描けなくなる」からです。

これはイラストレーターとしては非常に致命的欠陥です。

いきなりできるようになれとは言いませんが、将来的に見て
自分で画面の作り方を考えられない人は、かなり厳しいと思ってください。

日々の制作の中で、あなただけの感覚を探して、それを表現する

『あなたの絵柄』を探す努力をしてください。

もしくは、自分の絵柄を探すというのがあんまり好きじゃないという具合であれば、画力で周りを出し抜くぐらいの画力を手に入れられるよう、日々の制作で一生懸命頑張って描きそしてしっかり仕上げてください。
イラストはそういう世界です。

それらがしっかりできるようになった時
きっと、あなたは立派な作家になっているはずです。

：表現例として：

→「イラストレーションファイル」・「イラストレーター通信」を参照。

これらのサイトに掲載されている作家のように
特別画力がなくても、自分の芸術性を絵柄から出せば、
それを『武器』にポートフォリオで活かして活動していけます。

：自分の絵柄ってなんだろう：

表現の要となる絵柄が安定しないという方も中にはいると思います。

絵柄が安定しない人の特徴としては
→何が好きなのか・やりたいのかがはっきりしていない とい
うのがほとんど。

ここが具体的に理解できないことには、絵柄として表面化しません。

『自分は何が好きなのか、何がやりたいのか、から生まれる
→ 何を表現したいのか』

この「何を表現したいか」の より具体的で核心的な部分は
時間をかけて見たり、描いたり、学んだりなど熟練しなければ、
自分自身でさえわからないのが普通です。

それがわからないことには、画面に反映して表現する「絵
柄」を出すことはできません。

何が表現したいのかを見つけるために、日々の授業の中で作品を作っていると
言っても良い。

気分屋であり作品を作らない作家は、その辺りも不透明で
結果的にやりたいことが伝わらない適当なポートフォリオになってしまいます。

**しっかり「時間」を費やして、自分が何を表現したいのかを
考えて、絵と向き合う努力をしてください。**

時間という話になりましたが
ここで時間の基準の一つとして、参考になるものがあります。

・寿司の修行

寿司の修行には10年かかる と言われています。

一人の人間が、毎日数時間、専門知識のある人の指導の中、
真剣にやって

**ようやく一人前の技術を習得するのに、10年かかるという話
です。**

人間という生き物が、技術や知識を正しく理解し、ちゃんと習得するのはすごく
大変です。

**「10年」という年が挙がりましたが、具体的にどれぐらい
「時間」をかければ**

一つの部門に対して「熟練した」という状態になれるのでしょうか。

一般的に、それなりに熟練した と言える時間の目安は

10000時間。

1年で10000時間 真剣にやるとなると、1日27時間以上 →無理。

2年で10000時間 をやると 1日13時間以上 →無理ではないが、かなりキツイ

もっと時間を減らして考えて

1日3時間、毎日365日、1日もサボらず真剣に10000時間やると考えると、

達成まで「10年」の計算になる。

こう考えると、10年という期間の中で、寿司の修行は少なくとも毎日3時間以上やらなければいけません。

イラストは画力 という印象が強いが、
どれだけ長い時間、真剣に絵と向き合ってきたか
どういう感覚で物を見て、自分なりの芸術性で表現するか などがイラストでは大事です。

そういった個人の熟練度を確認するのに、
完成作品からは非常にわかりやすく結果が出ます。

自分では完成度合を測りにくい場合は、コンテストに応募して
周りと比較するのが良いでしょう。

同じ環境にいる中で、どれだけ熟練度に差があるのか
結果を見れば明らかです。

自分の技量を測るためにも、積極的にコンテストにはチャレンジしてください。