



**ANIMENOTANE 2024**

# 「アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム」

## 最終報告

一般社団法人日本アニメーション教育ネットワーク



# 本年度の事業概要



アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラムとして、本年度は以下の3つを実施。

## ①ワークショップ『アニメーションブートキャンプ』

・幅広い層のアニメーター志願者を対象としたワークショップ。教育機関と連携し、東京と京都で開催。

## ②スキル評価システム『スキルチェッカー』

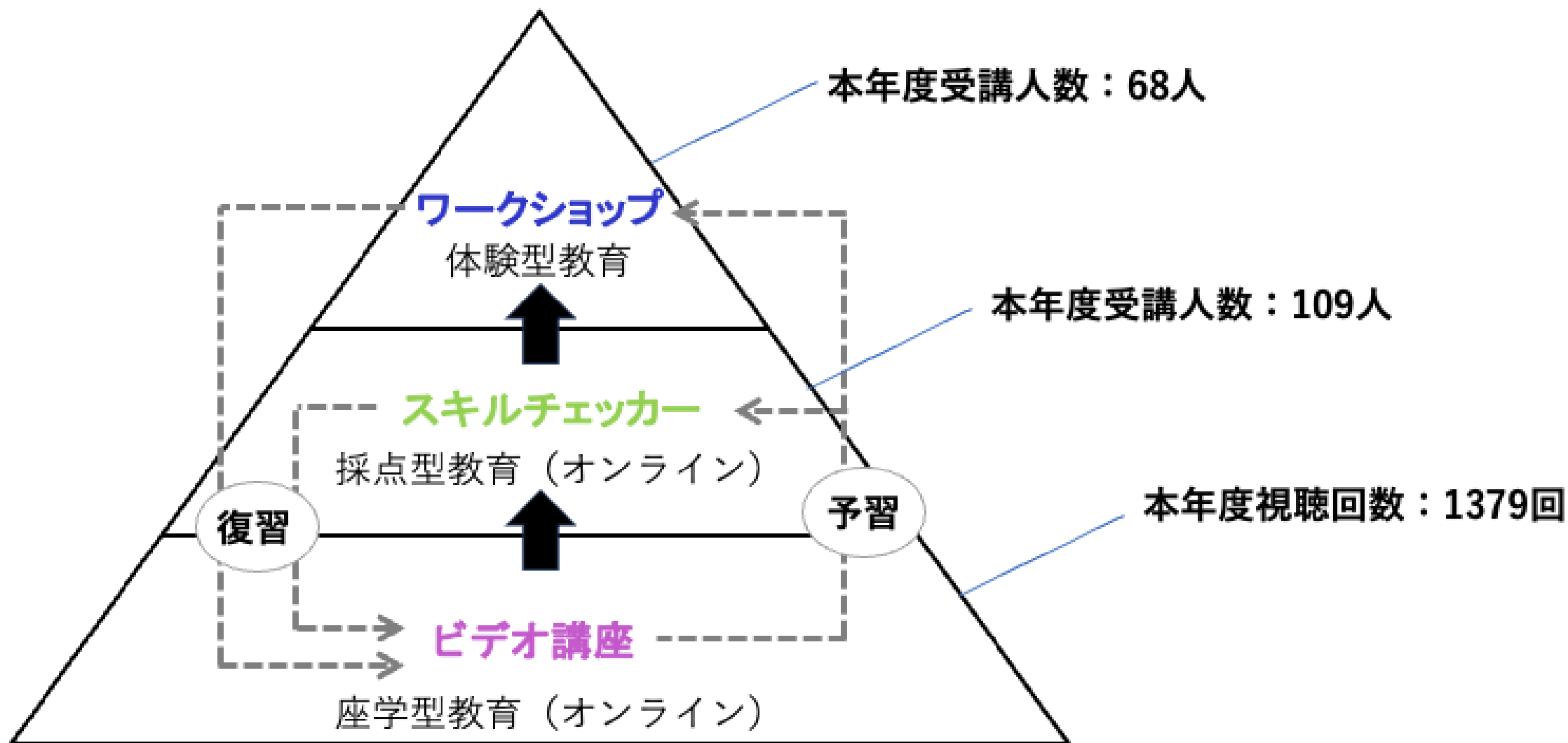
・オンラインでの自習支援を目的とした、アニメーションの基礎力チェックのためのスキル評価システム。昨年度の試験運用を経て、本年度は課題の難易度のレベルを変えて、2回実施。

## ③オンデマンドビデオ教材『ビデオ講座』

・オンラインでの自習支援を目的とした、ビデオ教材。本年度は「伝わる表現」の基礎となるポーズの講座を追加。

本年度は、これら3つの取り組みを相互に関係づけてシステム化することを試みた。

# 3つの取り組みの関係図



# ワークショップ



幅広い層のアニメーション業界志望者に向けた基礎教育のためのワークショップ。  
2012年から文化庁のメディア芸術分野の一事業として実施されてきた『アニメーションブートキャンプ』の蓄積をベースとして展開。

**「自己開発・自己発展」できる、アニメーション表現者の育成**  
**＝「答えを示す」のではなく、「答えに至る道を示す」教育プログラム**  
(具体的な方法論としては、「身体性に基づく観察」の重視や「伝わる表現」を知るための言葉の重視など)

**「アナログ／デジタル」「原画／動画」「手描き／3DCG」「教える／教わる」などを「わけない基礎教育」**  
→多様なニーズを持った学習者に対して、開かれたアニメーションの基礎教育プログラム開発

## ①アニメーションブートキャンプ1Day東京

■実施日:9月24日(日)

■会場:女子美術大学(杉並キャンパス)

■講師:後藤隆幸、佐藤好春、瀬谷新二、富沢信雄、山田桃子、りょーちも

■参加人数:42人(大学生24、就業者11、専門学校・各種学校生4、高校生1、無職1)／平均年齢:23.2才(16才～47才)／居住地:東京19、神奈川8、千葉4、埼玉3、新潟2、茨城2、愛知2、滋賀1、富山1

## ②アニメーションブートキャンプ京都

■実施日:11月11日(土)・12日(日)

■会場:京都芸術大学(瓜生山キャンパス)

■講師:後藤隆幸、斎藤俊介、佐藤好春、武本心、漁野朱香、渡辺敦子

■参加人数:26人(大学生24、就業者1、無職1)／平均年齢:20.6才(18才～27才)／居住地:京都12、大阪4、滋賀4、新潟2、富山1、広島1、東京1、山形1



# カリキュラム

## 1Day東京

10	スキルチェッカー課題の振り返り
	講義「動くということ」
11	課題「障害物を越える」 演技構造の制作
12	昼食
13	課題「障害物を越える」 ポーズを描いて撮影
14	
15	
16	上映
17	Q&A

## 京都

	1日目	2日目
9	シアターゲーム	課題「グループで作品を作る」 ラフ原画～ラフ動画
10	課題「カットアウト人形を使った ＜歩き＞」	
11	講義「歩きの解説」	
11	課題「グループで作品を作る」 サムネイル	
12	昼食	昼食
13	課題「グループで作品を作る」 ラフ原画	課題「グループで作品を作る」 ラフ原画～ラフ動画
14		
15		
16		上映
17		Q&A

両ワークショップの内容は、  
WEBサイトのレポートページで  
紹介しています。

<https://animationbootcamp.info/>

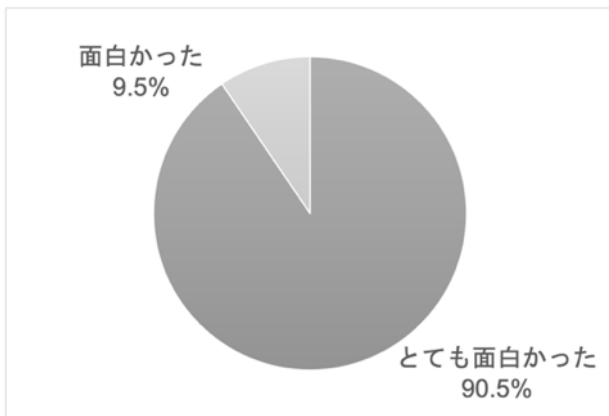


# ■アンケート結果

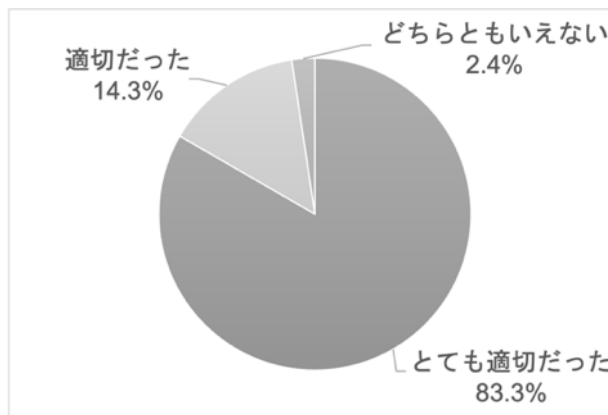


東京  
N=42

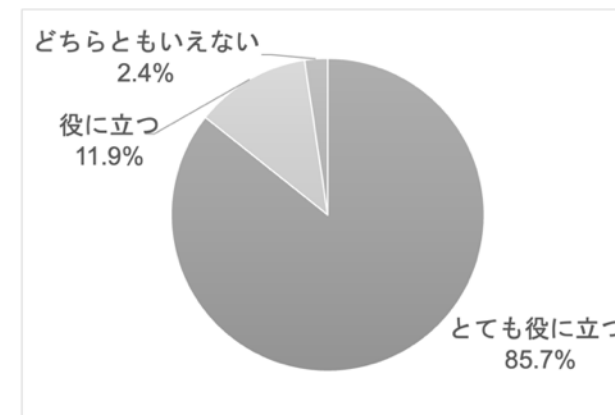
今回の体験は面白かったですか？：



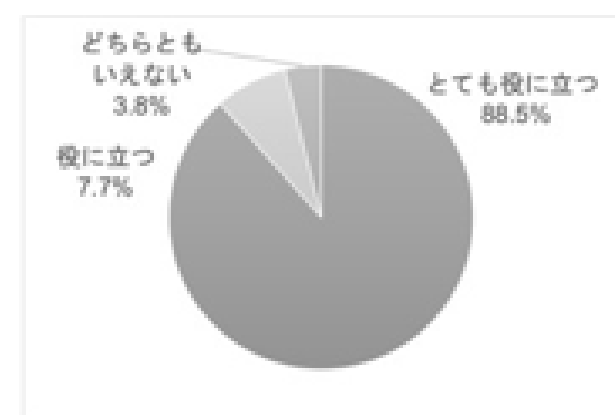
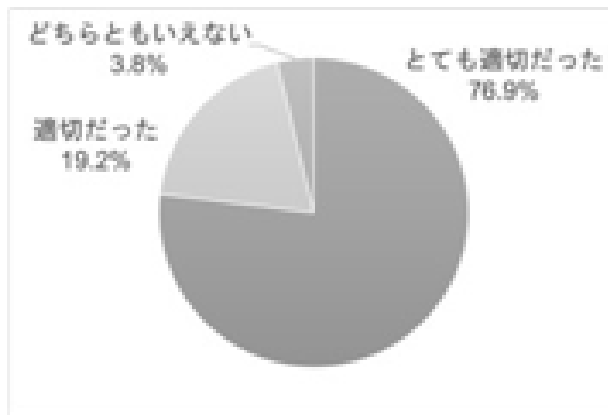
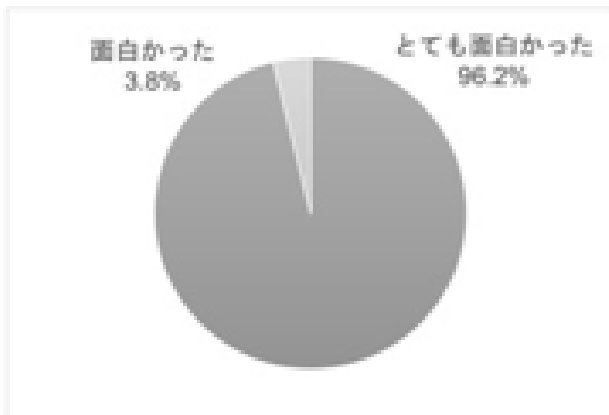
指導方法は適切でしたか？：



今回学んだことは、今後、あなたの制作に役立つと思いますか？：



京都  
N=26



詳細な結果と分析は報告書に掲載

アニメーションブートキャンプの基礎となる考え方、知識、技術などを、オンデマンドビデオ形式でいつでもだれでも学べる講座シリーズ。

## 【受講の流れ】

アニメーションブートキャンプ参加者専用ページのアカウントを作成してログイン



ビデオ講座を視聴してアンケート回答(任意)

## ■本年度の新規講座

### 講座⑦「伝える／伝わるポーズ」

「他の人に伝わる演技を創り出す」ための「ポーズ」に着目し、講師の描いた絵をもとに詳しく見ていくという内容。

講師: 佐藤 好春 (アニメーター/日本アニメーション株式会社)  
スタジオジブリや日本アニメーションにて、世界名作劇場などの原画やキャラクターデザイン、作画監督などを手掛ける。





## ■アーカイブ配信

昨年度までのビデオ講座も、新規ビデオ講座の公開とあわせて再公開。

### ①「表現を知る」

講師：稲村武志(アニメーター／株式会社プロダクション・アイジー)

### ②「動きを感じる」

講師：大門まき(女優・作詞家／トリッピー表現力教室主宰)

### ③「線で考える～サムネイルの描き方」

### ④「線で伝える～クリンナップの描き方」

講師：富沢信雄(アニメーション監督／株式会社テレコム・アニメーションフィルム)

### ⑤「3DCG基礎講座part1 自然な演技をめざして」

### ⑥「3DCG基礎講座part2 演技をつくるプロセス」

講師：小森よしひろ(ディレクター・アニメーション・VFX／白組)

斎藤俊介(映像ディレクター・アニメーションディレクター)

中島智成(CGディレクター・CGアニメーター)

## ■配信期間

7月24日(月)～12月31日(日)

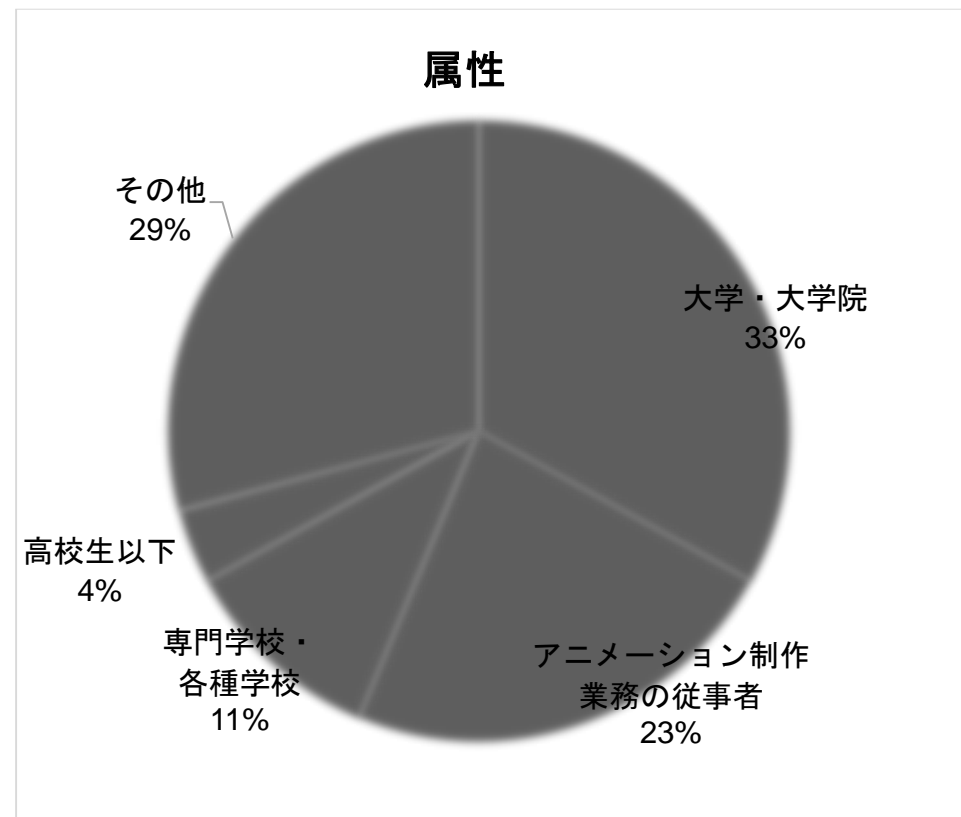
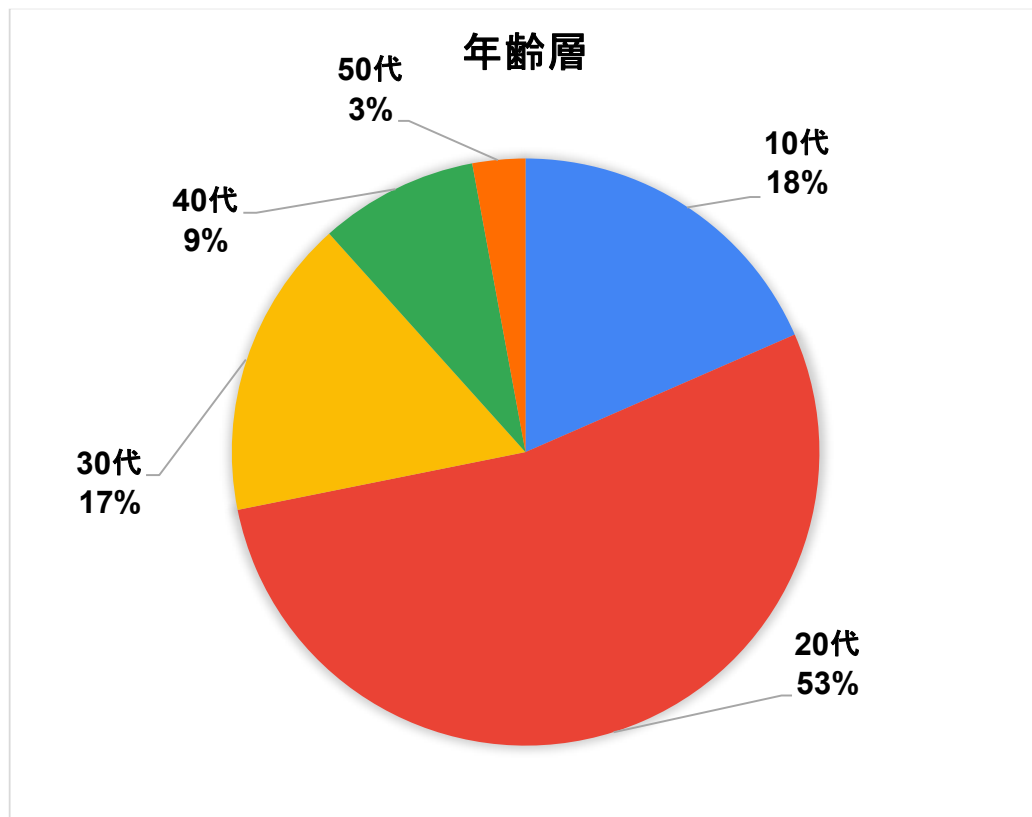


## ■視聴データ

タイトル	尺	視聴数	(昨年度)
講座1「表現を知る」 part1	14分14秒	260	(47)
講座1「表現を知る」 part2	8分24秒	176	(28)
講座1「表現を知る」 part3	16分41秒	155	(25)
講座2「動きを感じる」 part1	17分46秒	145	(16)
講座2「動きを感じる」 part2	21分55秒	115	(14)
講座3「線で考える～サムネイルの描き方」	17分36秒	154	(26)
講座4「線で伝える～クリンナップの描き方」	13分18秒	91	(16)
講座5「3DCG基礎講座part1 自然な演技をめざして」	39分7秒	81	(51)
講座6「3DCG基礎講座part2 演技をつくるプロセス」	48分8秒	53	(25)
講座7「伝える／伝わるポーズ」	39分11秒	149	
		計 <b>1379</b>	<b>(248)</b>

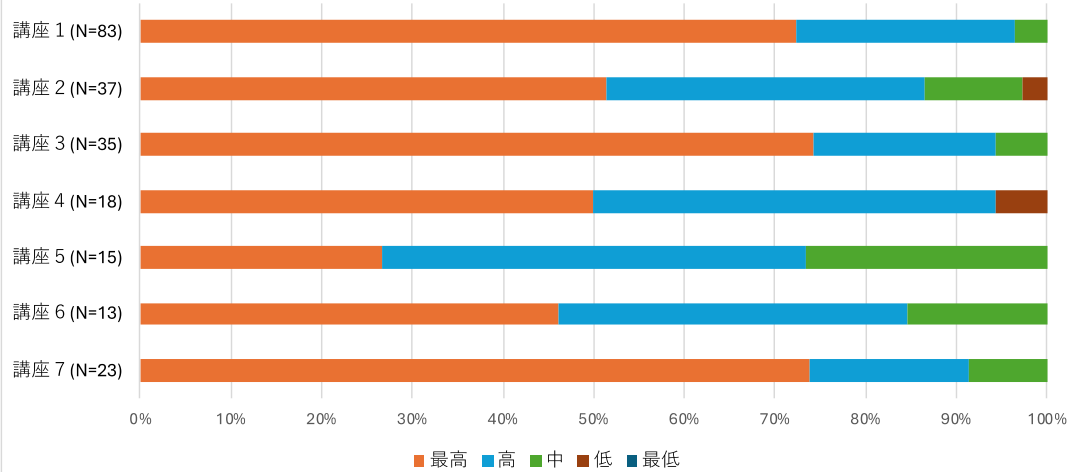
## ■ 受講者データ

N=103

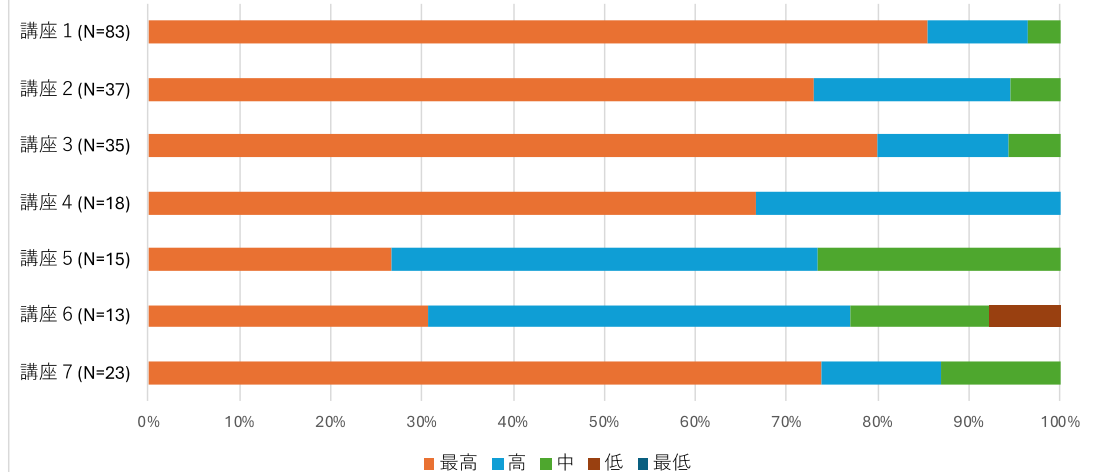


# アンケート結果 $N=103$

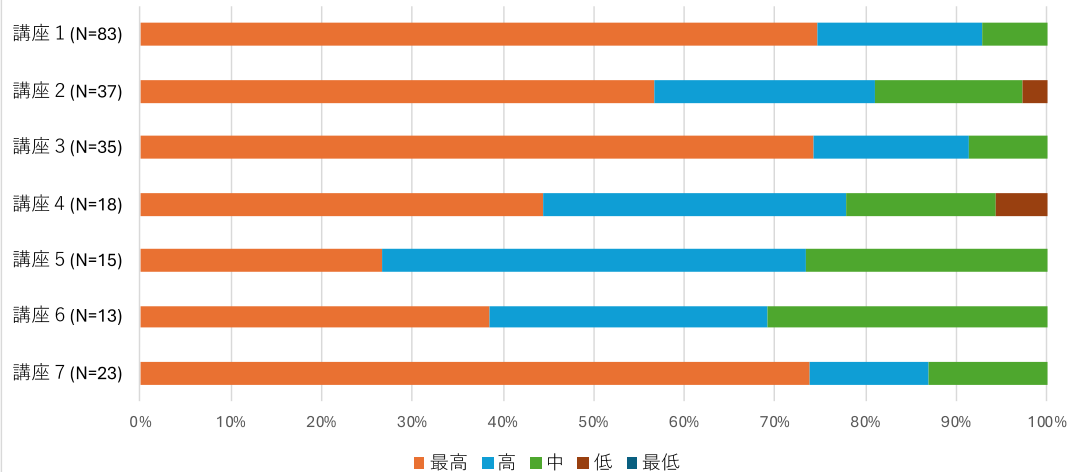
この講座の内容について、どのくらい満足しましたか？



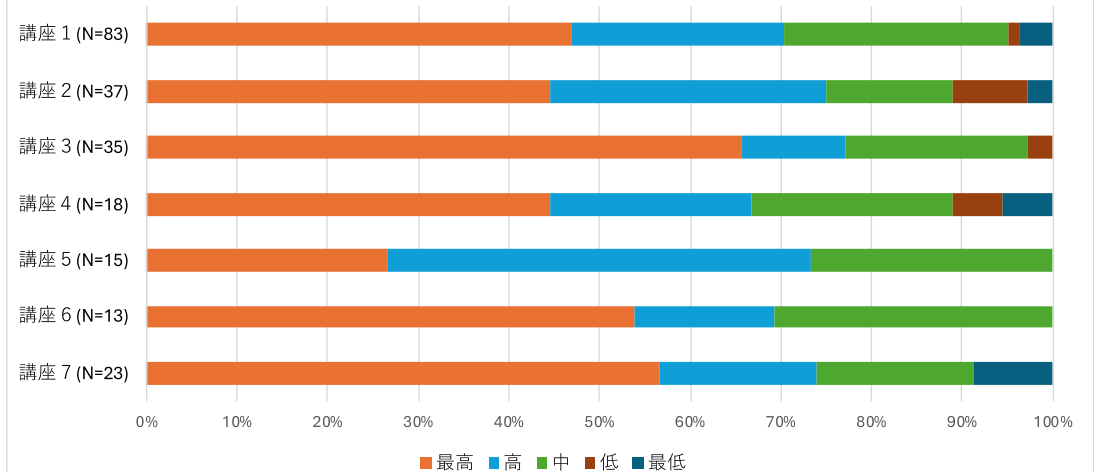
この講座の内容は、わかりやすかったですか？



講座の内容は、ご自身の今後に役立つと思いますか？



このビデオを見てワークショップに参加してみたいと思いましたか？



# スキルチェッカー



オンラインでの自習支援を目的とした、アニメーションの基礎力チェックのためのスキル評価システム。  
本年度は新たにワークショップの応募課題を兼ねることを試みた。

## 【受講の流れ】

アニメーションブートキャンプ参加者専用ページのアカウントを作成してログイン



「課題説明ビデオ」を視聴して、課題に取り組む



応募期間中に、「スキルチェッカー」ページで課題データをアップロード



フィードバック期間になると、提出した課題に対するフィードバックシート(PDF)をダウンロードできる他、  
講師の講評ビデオや、提出された全作品を匿名で見ることができる



希望者はワークショップに応募(スキルチェッカーの課題未提出者は応募できない)

# 受講者への3つのフィードバック

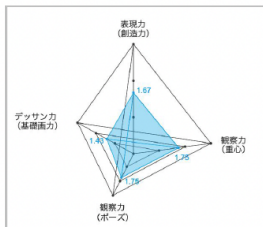
## ①フィードバックシート

さんの提出課題へのフィードバック

No.	評価項目	判定 A~D (3.0~0.0)	デッサン力 (基礎画力)	観察力 (ポーズ)	観察力 (重心)	表現力 (創造力)
			1.43	1.75	1.75	1.67
1	キャラクターの頭身は守られているか？	C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	ポーズ1: 立っているポーズ	B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	ポーズ2: 足を地面から離すところのポーズ	B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	ポーズ3: 片足で立っているポーズ	C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	ポーズ4: バランスを崩したポーズ	B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	ポーズ1: 立っているポーズ	C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	ポーズ2: 足を地面から離すところのポーズ	B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	ポーズ3: 片足で立っているポーズ	C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	ポーズ4: バランスを崩したポーズ	B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10	ポーズ1: 立っているポーズ	A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11	ポーズ2: 足を地面から離すところのポーズ	B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12	ポーズ3: 片足で立っているポーズ	C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13	ポーズ4: バランスを崩したポーズ	D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

### 講師からのアドバイス:

- ポーズ2、3の腰関節が歪んでいます。正確に腰の位置を捉えることができれば良くなります。
- ポーズ3は自然なポーズになっていて良いです。
- ポーズ4は、足を前に出せば、倒れずに済みそうな絵になっています。自分でやってみて、ポーズにもうひと工夫できると良くなります。



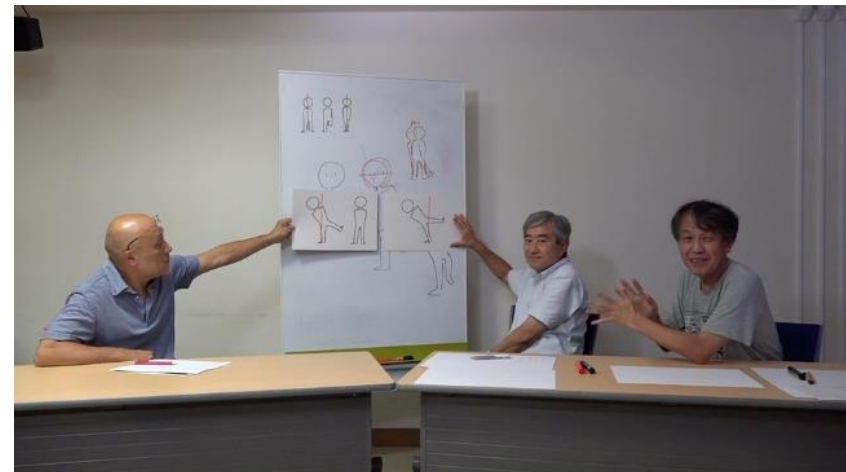
- <基礎>
- デッサン力(基礎画力): 見たり想像した形を正しく絵にする力
  - 観察力(ポーズ): キャラクターの動作の中にあるポーズを捉える力
  - 観察力(重心): キャラクターの重心を捉える力

- <プラスα>
- 表現力(創造力): 与えられた課題に対して創造的に取り組み、それを表現する力。

富沢 信雄 (アニメーション監督/株式会社テレコム・アニメーションフィルム)
佐藤 好春 (アニメーター/日本アニメーション株式会社)
竹内 孝次 (アニメーションプロデューサー/ディレクター)

**ANIMATION  
BOOTCAMP  
SKILL CHECKER**

## ②総評ビデオ



## ③提出作品一覧の共有



# 課題内容



## <第1回>

### 課題「足を上げる」

次の演技の中の、指定された4つのポーズを見つけ出して描く。

「リラックスして立っている子ども(男の子)が、運動能力検査でゆっくり片足を上げ、バランスをとっている。そこにハエが飛んできて、気を取られた子はバランスを崩して倒れてしまう」

講評者: 富沢信雄、佐藤好春

## <第2回>

### 課題「(急ぎ足で)歩く」

次の演技を、2D手描きまたは3DCGのアニメーションで表現する。

「小学校3年生くらいの男の子が、電車に間に合うギリギリの時間なので駅に向かって『急ぎ足』で歩いている」

講評者: 佐藤好春、斎藤俊介、武本心

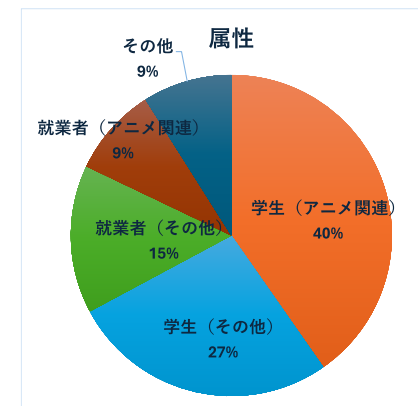
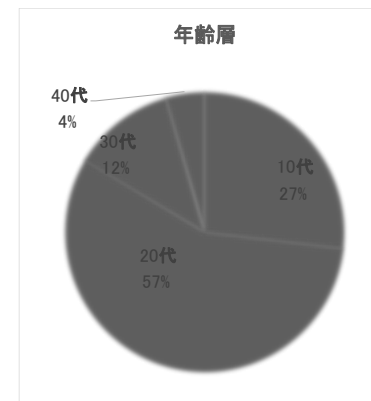
# 受講者データ

## <第1回>

回答件数:67件

【年齢層】10代:18人(26.9%) | 20代:38人(56.7%) | 30代:8人(11.9%) | 40代:3人(4.5%)

【属性】学生(アニメ関連):27人(40.3%) | 学生(その他):18人(26.9%) | 就業者(その他):10人(14.9%) | 就業者(アニメ関連):6人(9.0%) | その他:6人(9.0%)

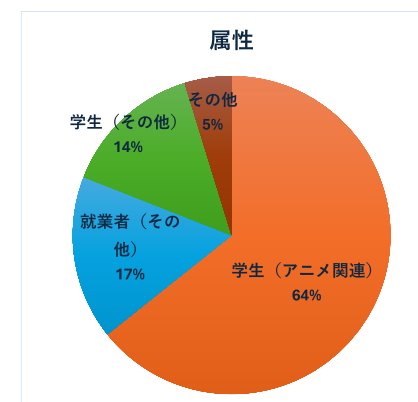
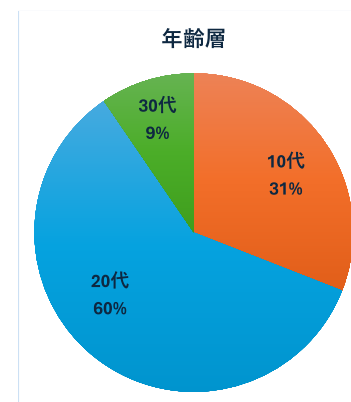


## <第2回>

回答件数:42件

【年齢層】10代:13人(31.0%) | 20代:25人(59.5%) | 30代:4人(9.5%)

【属性】学生(アニメ関連):27人(64.3%) | 就業者(その他):7人(16.7%) | 学生(その他):6人(14.3%) | その他:2人(4.8%)

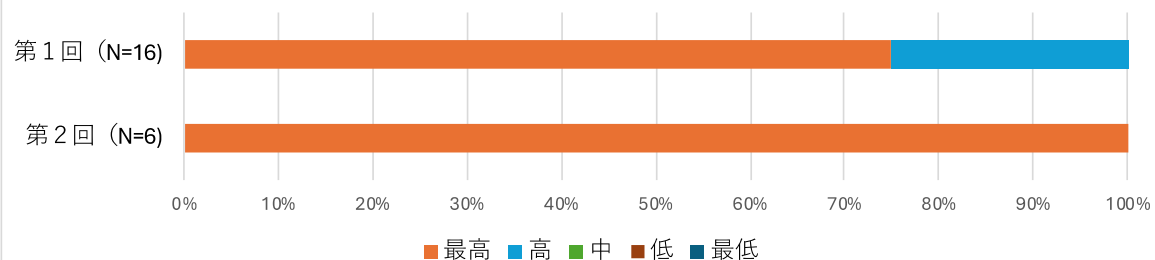




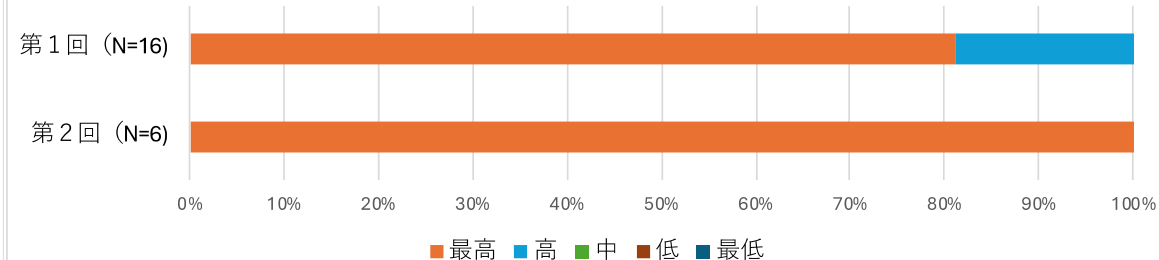
# アンケート結果



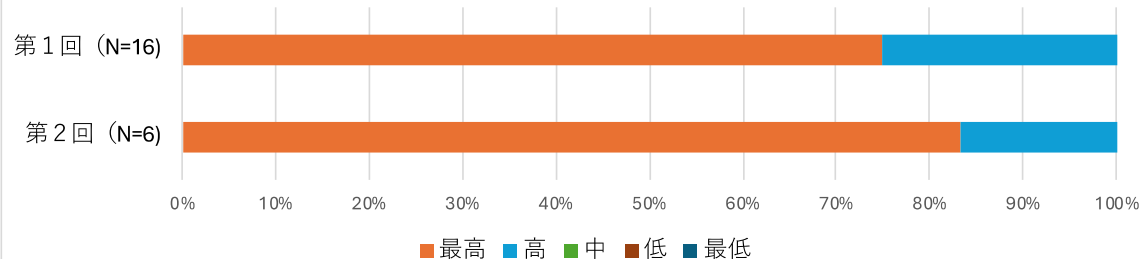
### フィードバックシートの評価は、妥当だと思いますか？



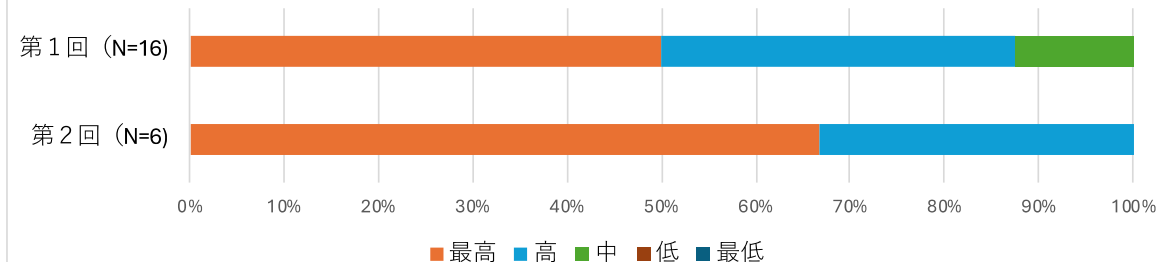
### フィードバックシートの内容は、今後の学習・制作に役に立つと思いますか？



### 「総評ビデオ」は、今後の学習・制作の役に立つと思いますか？



### 「提出作品の一覧ページ」は、今後の学習・制作に役に立つと思いますか？



# まとめ

## ●3つの取り組みを連動させる試み

今回のアンケート回答だけでは精緻な分析は出来なかったが、連動が有効だったことを示唆する以下のようなデータは得られた。

- 「ビデオ講座」から「ワークショップ」へ:「このビデオを見てワークショップに参加してみたいと思いましたか？」という質問に対して、肯定的回答が7割前後。
- 「スキルチェッカー」から「ワークショップ」へ:ワークショップ事後アンケートの自由記述に「スキルチェッカーだけでは改善点がわかってもしどうすれば良いかまではわからなかったが、ワークショップでそれを知ることができた(要約)」といった内容の感想があった。

## ●ワークショップの2つの形式の連動

「裾野を広げる1日形式」と「頂を高くする2日形式」というねらい。1日形式は高校生から社会人まで幅広い参加があった。「1日形式では短い」という感想があったが、更なる学びを求めて2日形式にも参加した受講者もいた。今後は「1日形式」→「2日形式」(→「3日以上」)というワークショップの構造化も考えられる。

## ●今後の課題

- 本プログラム受講者の裾野を広げる(高校生や専門学校生の参加促進)
- ワークショップを「指導者育成の場」として発展させる可能性の検討
- スキルチェッカーやビデオ講座の内容の充実と体系化
- スキルチェッカーの評価方法の効率化

