あにめのたね
ANIMENOTANE 2021

アニメーション業界就業者を
対象とした技術向上教育プログラム

オープン講座

受講対象者

◆一昨年度まで：受託制作団体の育成対象若手アニメーター（20~30名程度）
◆昨年度　　：受託制作団体の育成対象若手アニメーター（20名）
◆昨年度（オープン講座1）：一般募集（18名）※全4回のうち3回中止
●今年度　　：アニメーション業界就業者
・幅広く呼びかけ、多くの人に受講いただく
（制作受託団体の育成対象者も受講）
・どの職種でも受講可能
・若手から、キャリアのある経験者まで

講座編成

◆昨年度まで：アニメーター向けの原画スキルアップ、知識
●今年度　　：アニメーション制作全工程
・どの職種の人も、自身の担当工程・職種のスキルアップが可能
・制作進行を筆頭に全工程の理解が得られる
・どの職種の人も、自身の担当工程・職種以外の工程を理解できる

感染症対策への対応

当初計画

◆対面式の開催

●編成案

育成方法	対象	人数・回数	内容	指導者
セミナー（座学）	全職種	25人×8回	各職種のスキル・知識	業界指導者
実習	主にアニメーター	50人×4回	作画スキル・デジタル	作画指導者

※のべ受講者数500人程度を想定

感染症対策への対応：映像配信によるオンライン受講

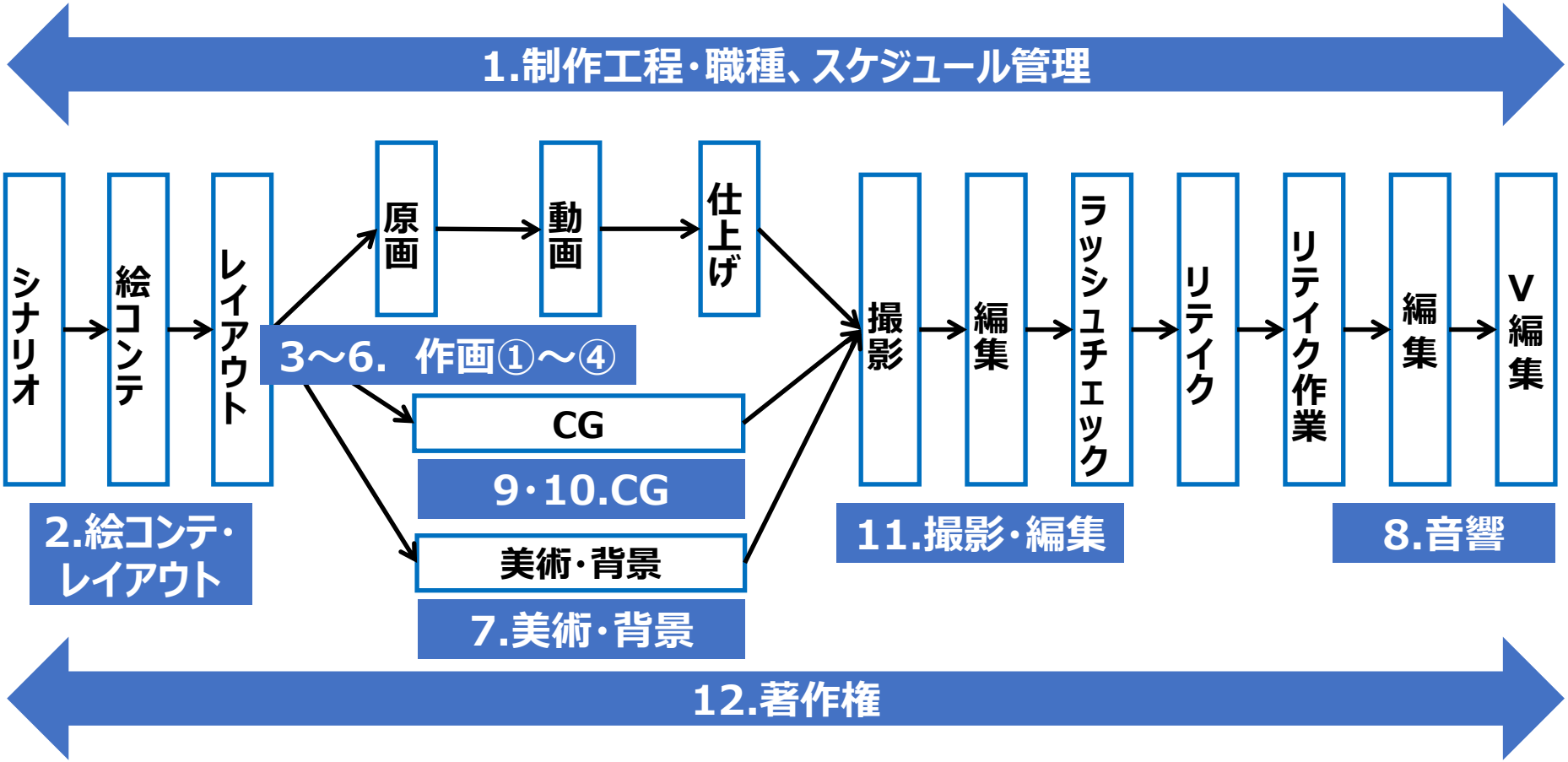
◆対面式は困難➡講座映像の制作、配信によるオンライン受講

●編成の考え方

育成方法	対象	人数・回数	内容	指導者
講座映像配信、 オンライン受講 (実習は困難だが 座学＋αを工夫)	就業者全職種	12講座	自身が担当する工程・ 職種のスキルアップ (特に作画）、 他工程の理解	業界指導者

講座編成の主旨

編成の考え方



講座編成

講座No	テーマ	講座内容	推奨対象	時間	公開日	講師（敬称略）
1	制作概論	アニメ・シリーズ制作の工程と職種 スケジュールの管理	全対象	30分	令和2年 11月末	㈱サンライズ ライツ営業部 部長 河口佳高
2	演出・絵コンテ	演出の役割 絵コンテの描き方、読み方	全対象	230分	令和2年 11月末	アニメーション監督 村田和也
3	作画①	動きのコツについて	作画担当	110分	令和2年 12月中旬	㈱プロダクション・アイジー アニメーター 後藤隆幸
4	作画②	実践的レイアウト・パースの考え方	作画担当	80分	令和2年 12月中旬	㈱スタジオ・ライブ 代表取締役 監督 神志那弘志
5	作画③	ラフ画や清書の仕方	作画担当	75分	令和3年 １月上旬	「スタジオあなろぐ」所属 作画・演出 ふくだのりゆき
6	作画④	アニメ制作におけるデジタルの導入とシステム、 チェックの仕方	全対象	80分	令和3年 １月上旬	㈱オー・エル・エム デジタル作画 髙橋優
7	美術・背景	美術設定、背景の役割とスケジュール、 制作方法	全対象	80分	令和3年 １月上旬	㈱アトリエローク07 代表取締役社長 森元茂
8	音響	音響の役割、声優キャスティング・アフレコ。 アニメーターからの質問	全対象	85分	令和3年 １月上旬	音響監督 平光琢也 ㈱手塚プロダクション 瀬谷新二
9	CG①	3D・作画ハイブリッド制作の工程	全対象	40分	令和3年 １月上旬	㈱ダンデライオンアニメーションスタジオ CGディレクター 西田映美子
10	CG②	作画アニメに馴染ませる為の特殊なCGの 質感とアニメーション	CG担当	40分	令和3年 １月上旬	㈱武右ェ門　CGI監督 篠田周二
11	撮影・編集	アニメ制作における「撮影・編集」の位置づけと 基本ワークフローについて	全対象	45分	令和3年 １月上旬	㈱グラフィニカ VFX部 関谷能弘・渡邉千波
12	著作権	アニメ製作・知っておくべき著作権基礎知識	全対象	90分	令和3年 １月上旬	㈱トムス・エンタテインメント 知財管理部長　笹平直敬

講座映像制作と公開の経緯

	講座映像の制作・公開	受講者募集・受講
9月	●開催方法検討 ●講座編成検討 ●講師検討	
10月	●講師依頼、講座内容検討	
11月	●講座1.～4.撮影・制作 ◆講座1.～3.公開	 ◆受講者募集、受講受付 ◆講座公開を順次、案内
12月	●講座6.～8.12.　撮影・制作 ◆講座6.～8.公開	
1月	●講座9.～11.　撮影・制作 ◆講座9.～12.　公開	
2月		 ◆公開終了

受講者の募集①

受講者募集の方法

◆あにめのたね2021　公式ホームページ、twitter、Facebookで告知
◆日本動画協会会員社、協会保有のアニメーション制作会社リストへの告知

日程　令和2年11月30日（月）～令和3年2月下旬まで順次公開

会場　あにめのたね2021公式YouTubeチャンネル
※受講には、講座ごとに公式HPよりエントリーが必要となります。

受講料　無料
※オンライン講義に参加するための通信料等は各自ご負担ください。

対象者
・アニメーション業界就業者の方。
・各講座を受講後に、アンケートに必ず回答いただける方。
・個人情報保護方針および注意事項をご確認の上、同意いただける方。

受講者の募集②

募集告知・受講者の受付

◆講座ごとに公式ホームページで受講申込
◆業界就業者であることを確認
◆受講はアンケート回答が条件

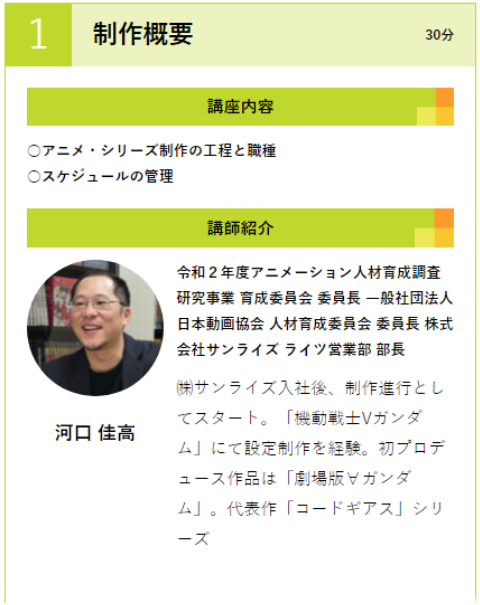
注意事項：
・全講座、参加費は無料ですが、オンライン講座に参加するための、視聴環境（PCやスマートフォン、通信料等）は各自でご用意ください。
・講座ごとに本サイトからのお申し込みが必要です。
・本講座はアニメーション業界の就業者対象です。お申込み時に職種等ご記入いただきますが、内容に確認が必要と思われる場合には事務局よりご連絡させていただくことがあります。
・各講座とも、お申込みフォームからのお申込み後、視聴用のURLをメールでお送りいたします。公開日前日になっても視聴用のURLが届かない等、ご質問、ご不明の点がありましたら、open2021@animenotane.jpにメールでお問い合わせください。
・各講座には、アーカイブ視聴期間があります。公開期間内に受講をしてください。
・各講座の受講は、申込み講座の全時間視聴、及び各講座についてのアンケートの回答を条件といたします。予めご了承ください。
・アンケートは、お申込みの後でお送りいたします。
・応募に際して提出いただいた個人情報は、本事業実施についてのみ使用いたします。
（アンケート取りまとめの際においては、個人が特定できる内容、情報の掲載は一切いたしません。）

受講結果概要

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
1	制作概論	269	583	115.2時間	11分51秒	103
2	演出・絵コンテ	392	1897	720.9時間	22分10秒	122
3	作画①	220	515	244.6時間	28分29秒	86
4	作画②	219	442	203.7時間	27分39秒	81
5	作画③	142	253	103.3時間	24分29秒	47
6	作画④	93	203	69.2時間	20分26秒	39
7	美術・背景	116	190	89.7時間	27分21秒	41
8	音響	97	163	67.3時間	24分45秒	39
9	CG①	94	161	44.5時間	16分34秒	39
10	CG②	86	133	34.4時間	15分30秒	34
11	撮影・編集	96	179	48.5時間	16分15秒	40
12	著作権	109	196	87.7時間	27分27秒	40
延べ合計		1933	4915	------	------	766

各講座の内容と受講結果

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
1	制作概論	269	583	115.2時間	11分51秒	103



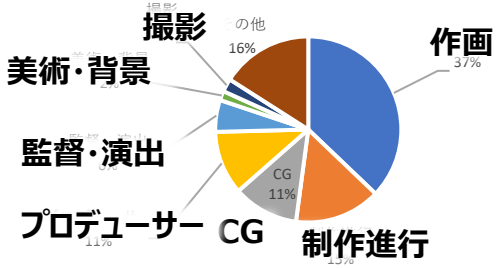
講座の内容

アニメ・シリーズ制作の工程と職種
スケジュールの管理

講座の特徴

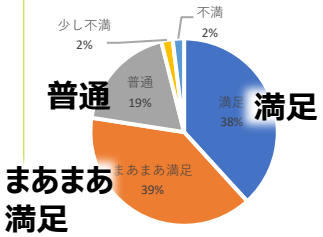
講座全体のガイダンスの位置づけ
制作工程と職種の解説、
シリーズ・エピソード単位のスケジュール管理の方法

申込者属性

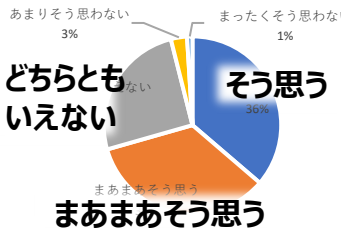


講座の評価（アンケート結果）

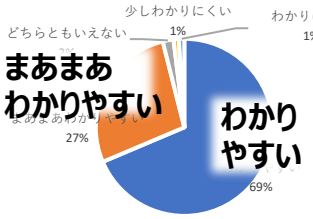
Q1講座の満足度



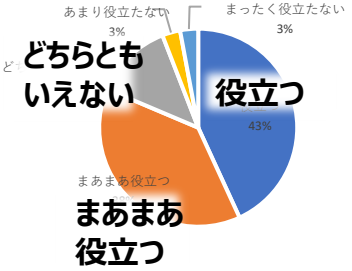
Q2知人に勧めたい



Q3わかりやすい



Q4仕事に役立つ



代表的な自由回答

・資料や図は見たことがあったが、実際の経験に基づく話のためわかりやすかった。
・丁寧な説明がよかった。
・新人が現場に入る前の講座として重要。

各講座の内容と受講結果

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
2	演出・絵コンテ	392	1897	720.9時間	22分10秒	122

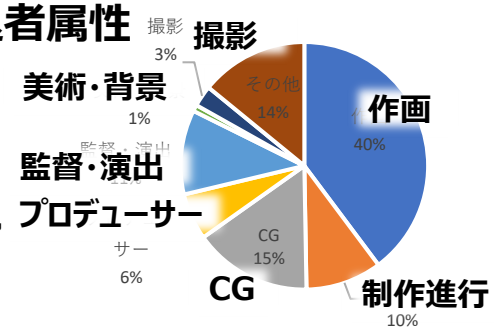
講座の内容

演出の役割
絵コンテの描き方、読み方

講座の特徴

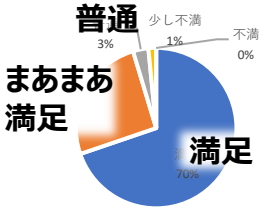
絵コンテをどう読むか、演出とは何か、体系的に解説
シナリオから絵コンテのおこしかたを実演

申込者属性

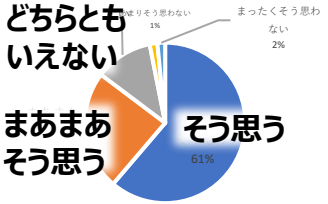


講座の評価（アンケート結果）

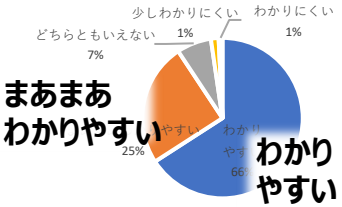
Q1講座の満足度



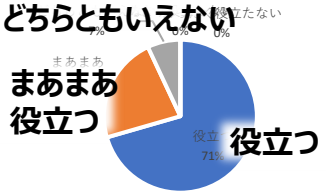
Q2知人に勧めたい



Q3わかりやすい



Q4仕事に役立つ



代表的な自由回答

・情報量が多いが、順序だてて体系的になっていて素晴らしい。
・演出を目指す人には必須。
・内容が多すぎる、時間が長すぎる。

各講座の内容と受講結果

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
3	作画①	220	515	244.6時間	28分29秒	86

3 作画① 60分～90分

講座内容

○動きのコツについて

講師紹介

後藤 隆幸

㈱プロダクション・アイジー　アニメーター

代表作：「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」（作画監督）、「黒子のバスケ」（総作画監督・作画監督）、「銀河英雄伝説 Die Neue These 邂逅」（総作画監督・作画監督）

キャラクターデザイン

りょーちも

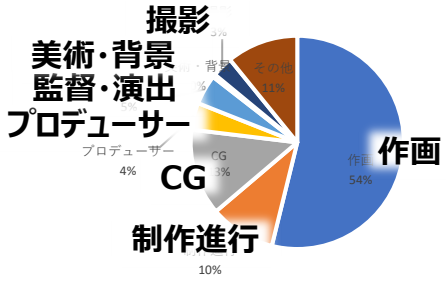
講座の内容

動きのコツについて

講座の特徴

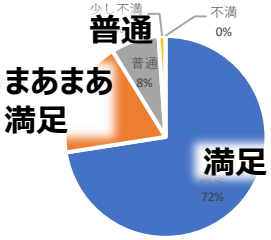
原画、動画の動きの描き方を、実習素材で実演、動画チェッカーで動きを再現

申込者属性

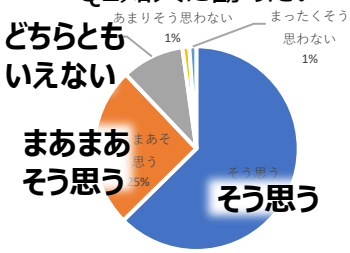


講座の評価（アンケート結果）

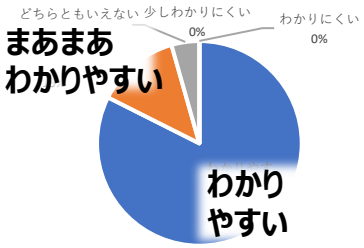
Q1講座の満足度



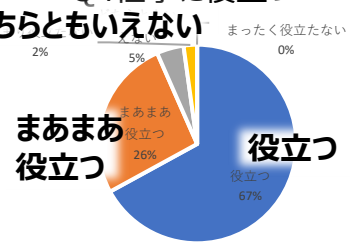
Q2知人に勧めたい



Q3わかりやすい



Q4仕事に役立つ

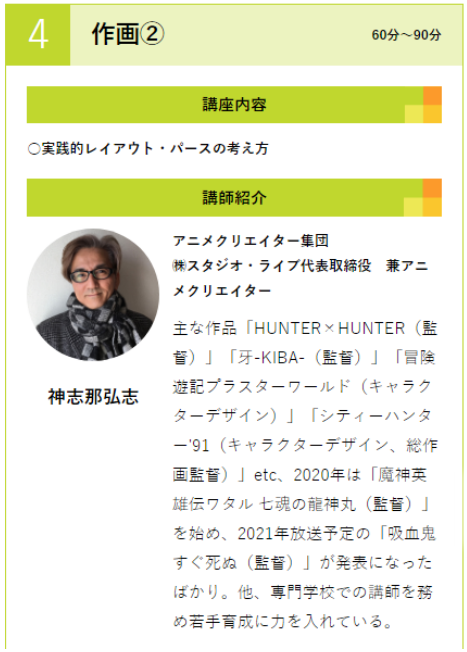


代表的な自由回答

・ツメやシートの打ち方で変わる動きを映像で比較できてよかった。
・言葉と映像による説明がわかりやすかった。
・作画の新人に必要な内容。

各講座の内容と受講結果

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
4	作画②	219	442	203.7時間	27分39秒	81


4 作画② 60分～90分

講座内容

○実践的レイアウト・パースの考え方

講師紹介

アニメクリエイター集団
㈱スタジオ・ライブ代表取締役　兼アニメクリエイター

神志那弘志

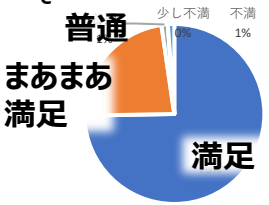
主な作品「HUNTER×HUNTER（監督）」「牙-KIBA-（監督）」「冒険遊記プラスターワールド（キャラクターデザイン）」「シティーハンター'91（キャラクターデザイン、総作画監督）」etc、2020年は「魔神英雄伝ワタル 七魂の龍神丸（監督）」を始め、2021年放送予定の「吸血鬼すぐ死ぬ（監督）」が発表になったばかり。他、専門学校での講師を務め若手育成に力を入れている。

講座の内容
実践的レイアウト・パースの考え方

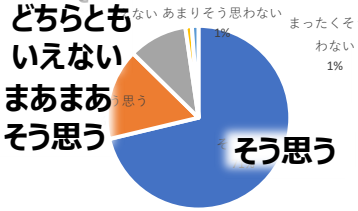
講座の特徴
絵コンテを読み解き、実習素材でレイアウト作成の課題を出題、模範解答を解説

講座の評価（アンケート結果）

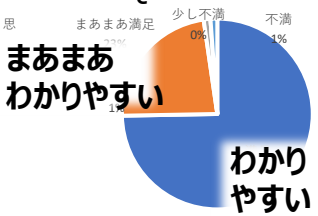
Q1講座の満足度



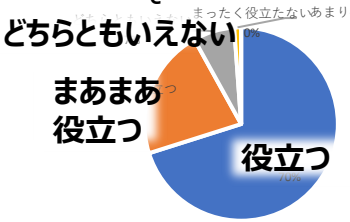
Q2知人に勧めたい



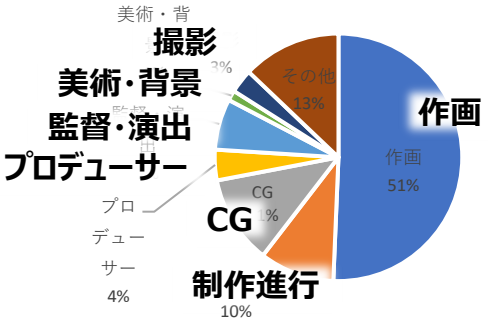
Q3わかりやすい



Q4仕事に役立つ



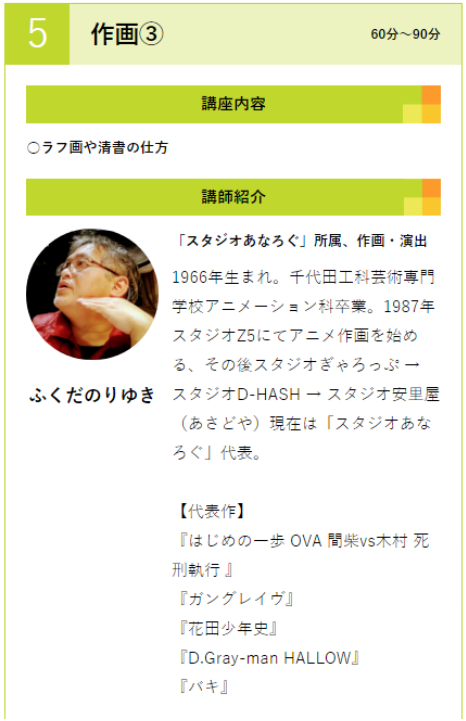
申込者属性



代表的な自由回答
・わかりやすく、役立った。
・多くの人に薦めたい。
・例題がわかりやすい内容になっていた。

各講座の内容と受講結果

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
5	作画③	142	253	103.3時間	24分29秒	47


5 作画③ 60分～90分

講座内容

○ラフ画や清書の仕方

講師紹介

ふくだのりゆき

「スタジオあなろぐ」所属、作画・演出

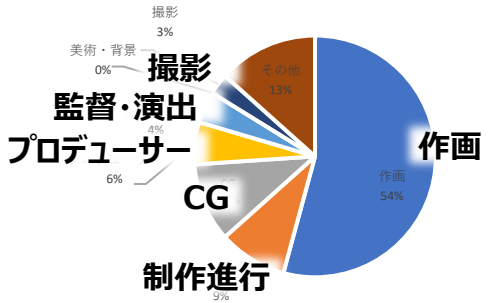
1966年生まれ。千代田工科芸術専門学校アニメーション科卒業。1987年スタジオZ5にてアニメ作画を始める、その後スタジオぎゃろっぷ→スタジオD-HASH→スタジオ安里屋（あさどや）現在は「スタジオあなろぐ」代表。

【代表作】
『はじめの一歩 OVA 闇柴vs木村 死刑執行』
『ガングレイヴ』
『花田少年史』
『D.Gray-man HALLOW』
『バキ』

講座の内容
ラフ画や清書の仕方

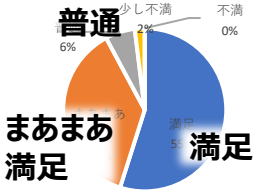
講座の特徴
ラフから清書に至る作画の方法を実演して解説

申込者属性

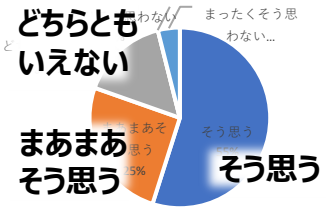


講座の評価（アンケート結果）

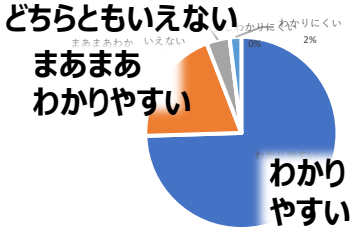
Q1講座の満足度



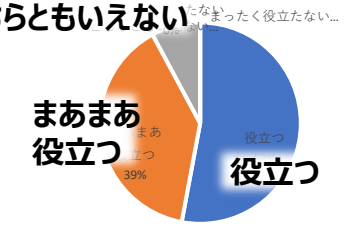
Q2知人に勧めたい



Q3わかりやすい



Q4仕事に役立つ



代表的な自由回答
・ラフの描き方がわかってよかった。
・齟齬途への向き合い方などアドバイスが役に立った。
・実際の作業の様子が見られるのは貴重。

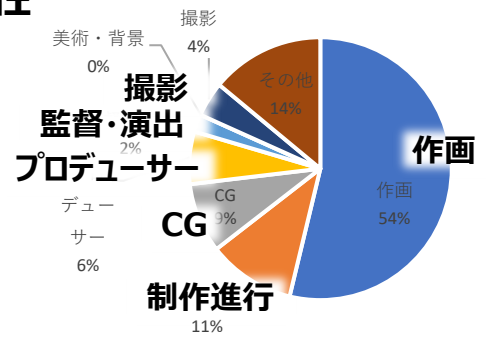
各講座の内容と受講結果

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
6	作画④	93	203	69.2時間	20分26秒	39

講座の内容
アニメ制作におけるデジタルの導入とシステム、チェックの仕方

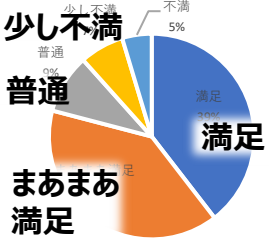
講座の特徴
自社のデジタル作画のラインにおける
作画と管理の方法をシステム上で実演

申込者属性

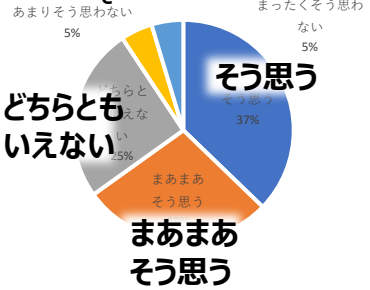


講座の評価（アンケート結果）

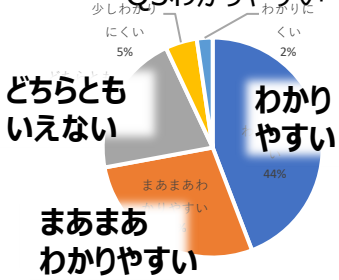
Q1講座の満足度



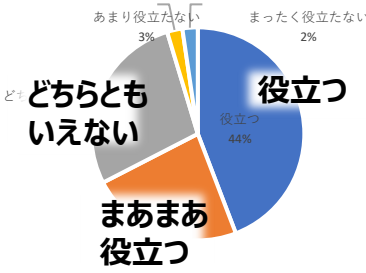
Q2知人に勧めたい



Q3わかりやすい



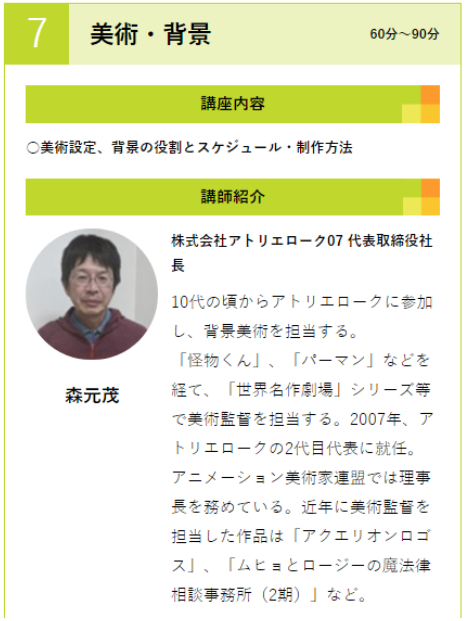
Q4仕事に役立つ



代表的な自由回答
・複数で作業するためにはファイルの管理や統一が重要だとわかった。
・画面上でのデジタルカット袋や工程の説明がわかりやすかった。
・デジタル初心者に向けた基本的な講座を希望。

各講座の内容と受講結果

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
7	美術・背景	116	190	89.7時間	27分21秒	41


7 美術・背景 60分～90分

講座内容

○美術設定、背景の役割とスケジュール・制作方法

講師紹介

株式会社アトリエローク07 代表取締役社長

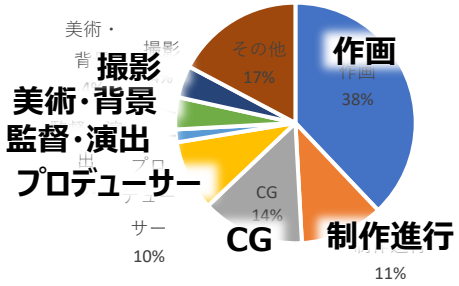
10代の頃からアトリエロークに参加し、背景美術を担当する。「怪物くん」、「パーマン」などを経て、「世界名作劇場」シリーズ等で美術監督を担当する。2007年、アトリエロークの2代目代表に就任。アニメーション美術家連盟では理事長を務めている。近年に美術監督を担当した作品は「アクエリオンロゴス」、「ムヒョとロージーの魔法律相談事務所（2期）」など。

森元茂

講座の内容
美術設定、背景の役割と
スケジュール、制作方法

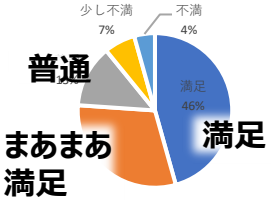
講座の特徴
レイアウト、設定を受け取った後、
背景をどのように制作するかという解説

申込者属性

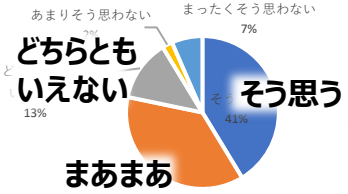


講座の評価（アンケート結果）

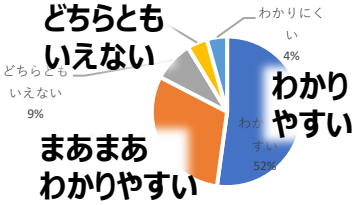
Q1講座の満足度



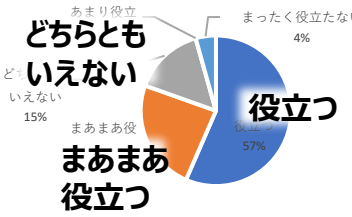
Q2知人に勧めたい



Q3わかりやすい



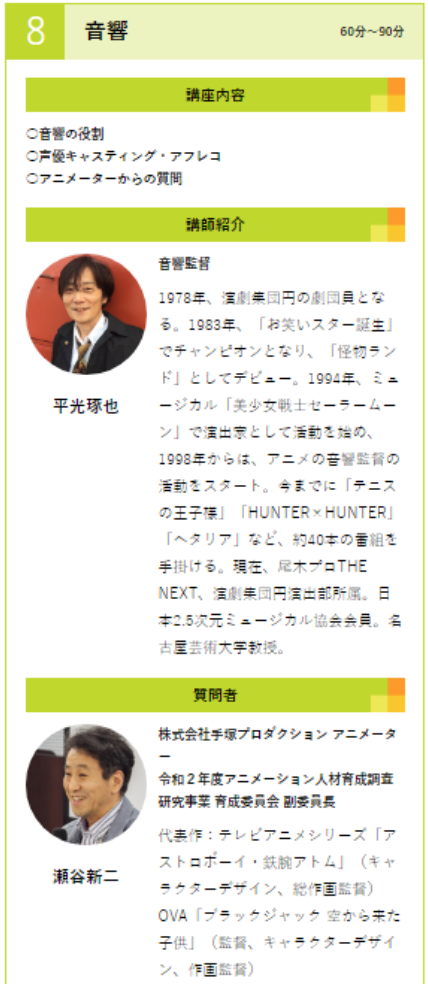
Q4仕事に役立つ



代表的な自由回答
・美術・背景から見たアニメ制作の工程や意見が聞けてよかった。
・新人アニメーターに見てほしい。
・フォローとパンの話などは、作画にも理解必要

各講座の内容と受講結果

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
8	音響	97	163	67.3時間	24分45秒	39


8 音響 60分～90分

講座内容

○音響の役割
○声優キャスティング・アフレコ
○アニメーターからの質問

講師紹介

音響監督

1978年、演劇集団円の劇団員となる。1983年、「お笑いスター誕生」でチャンピオンとなり、「怪物ランド」としてデビュー。1994年、ミュージカル「美少女戦士セーラームーン」で演出家として活動を始め、1998年からは、アニメの音響監督の活動をスタート。今までに「テニスの王子様」「HUNTER×HUNTER」「ヘタリア」など、約40本の番組を手掛ける。現在、尾木プロTHE NEXT、演劇集団円演出部所属。日本2.5次元ミュージカル協会会員。名古屋芸術大学教授。

平光琢也

質問者

株式会社手塚プロダクション アニメーター
令和２年度アニメーション人材育成調査研究事業 育成委員会 副委員長

代表作：テレビアニメシリーズ「アストロボーイ・鉄腕アトム」（キャラクターデザイン、総作画監督）
OVA「ブラックジャック 空から来た子供」（監督、キャラクターデザイン、作画監督）

瀬谷新二

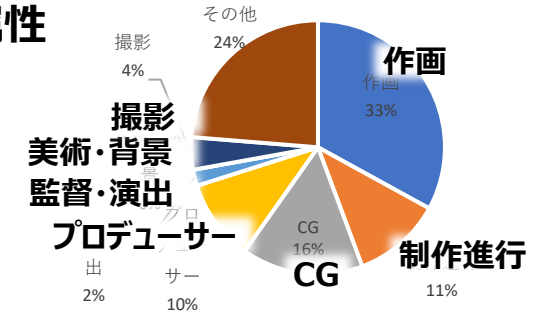
講座の内容

音響の役割、声優キャスティング・アフレコ。
アニメーターからの質問

講座の特徴

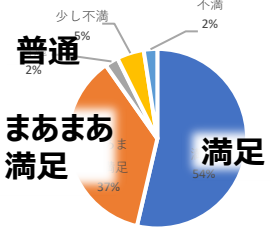
音響の仕事の解説と
アニメーターの立場からのＱ＆Ａ

申込者属性

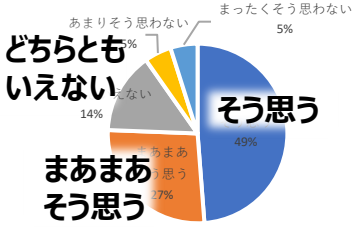


講座の評価（アンケート結果）

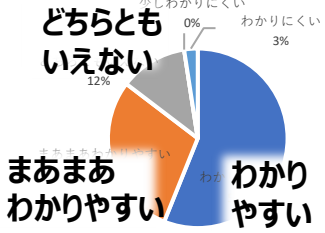
Q1講座の満足度



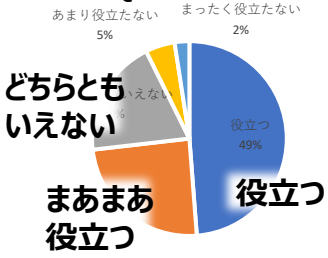
Q2知人に勧めたい



Q3わかりやすい



Q4仕事に役立つ



代表的な自由回答

・音響の仕事がよくわかった。
・板書とテロップで分かりやすかった。
・アニメーターとの対談は面白かった。

各講座の内容と受講結果

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
9	CG①	94	161	44.5時間	16分34秒	39

9 CG① 40分

講座内容

○3D・作画ハイブリッド制作の工程

講師紹介

株式会社ダンデライオンアニメーション
スタジオ　3DCGディレクター・3D演出

『屍者の帝国』3DCGディレクター
『ツキウタ　THE ANIMATION』
3DCGディレクター
『READYYY!!!』MV制作　演出、
3DCGディレクター
『あんさんぶるスターズ！！
Music』楽曲MV　演出
など、アニメやMV・ゲームなど多
くの作品を担当している。

西田映美子

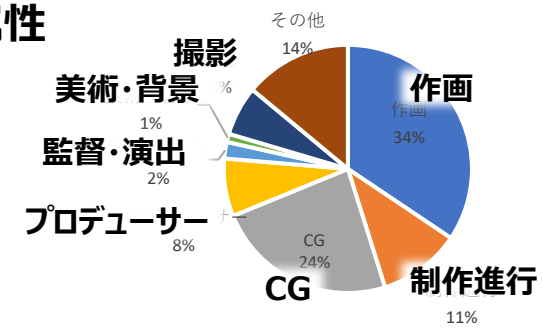
講座の内容

3D・作画ハイブリッド制作の工程

講座の特徴

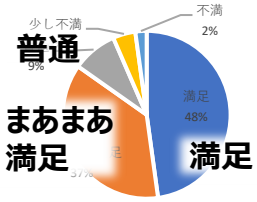
どのようなカット・パートでCGを用いるか、
2Dとどう合わせるか、実作素材で解説

申込者属性

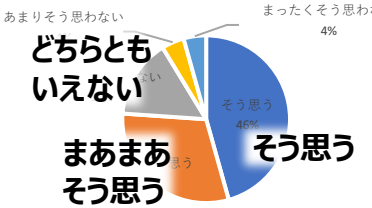


講座の評価（アンケート結果）

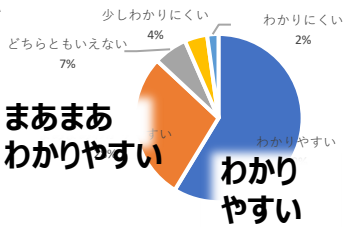
Q1講座の満足度



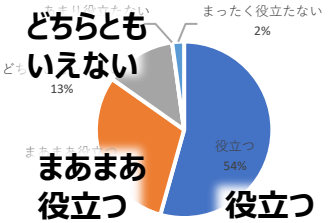
Q2知人に勧めたい



Q3わかりやすい



Q4仕事に役立つ



代表的な自由回答

・3D　CGハイブリッドの制作について理解が深まった。
・事例や実作素材を用いてわかりやすかった。

各講座の内容と受講結果

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
10	CG②	86	133	34.4時間	15分30秒	34

10 CG② 40分

講座内容

○作画アニメに馴染ませる為の特殊なCGの質感とアニメーション

講師紹介

株式会社　武右ェ門　CGディレクター

篠田周二

「スチームボーイ」
「FREEDOM」
「革命機ヴァルヴレイヴ」
「SHORT PEACE」
「クロスアンジュ 天使と竜の輪舞」
「グランブルーファンタジー ジ・アニメーション」
「翔べ！ガンダム2017」
など。

所属制作会社

武右ェ門 BUEMON Inc.

資料協力

「革命機ヴァルヴレイヴ」
© SUNRISE/VVV Committee

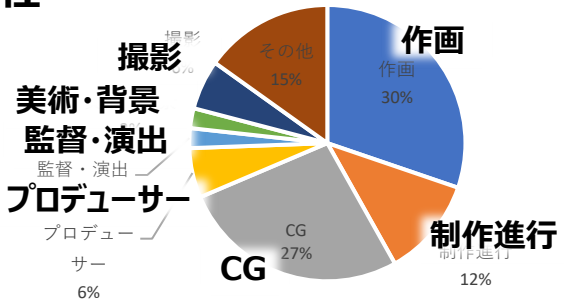
講座の内容

作画アニメに馴染ませる為の特殊なCGの質感とアニメーション

講座の特徴

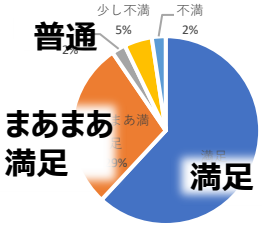
CG制作に作画要素を取り入れ
動きを演出する方法を実作素材で実演

申込者属性

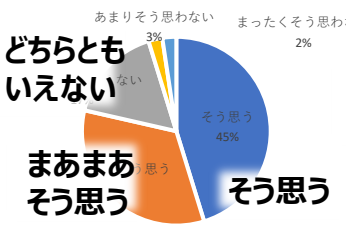


講座の評価（アンケート結果）

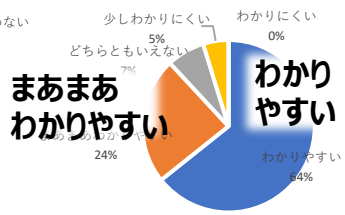
Q1講座の満足度



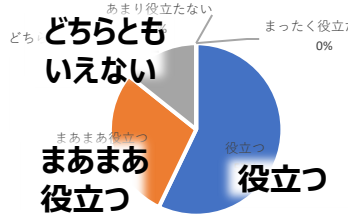
Q2知人に勧めたい



Q3わかりやすい



Q4仕事に役立つ

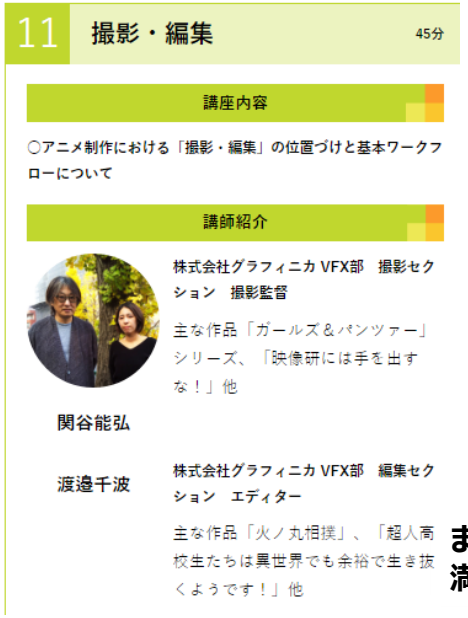


代表的な自由回答

・質感表現や動きの表現の方法がわかった。
・実例として多数の作業中の映像が見られてよかった。

各講座の内容と受講結果

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
11	撮影・編集	96	179	48.5時間	16分15秒	40


11 撮影・編集 45分

講座内容

○アニメ制作における「撮影・編集」の位置づけと基本ワークフローについて

講師紹介

株式会社グラフィニカ VFX部　撮影セクション　撮影監督

主な作品「ガールズ＆パンツァー」シリーズ、「映像研には手を出すな！」他

関谷能弘

株式会社グラフィニカ VFX部　編集セクション　エディター

渡邉千波

主な作品「火ノ丸相撲」、「超人高校生たちは異世界でも余裕で生き抜くようです！」他

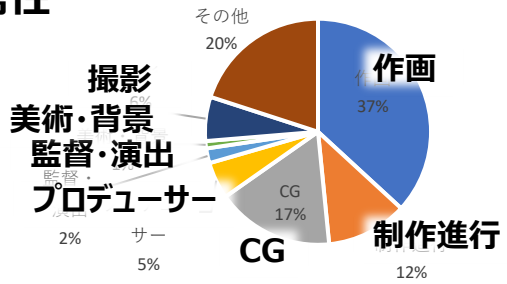
講座の内容

アニメ制作における「撮影・編集」の位置づけと基本ワークフローについて

講座の特徴

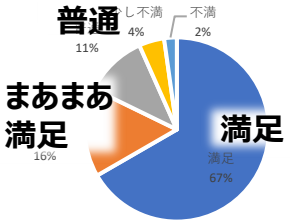
撮影、編集それぞれの役割、ワークフローを実作素材で解説

申込者属性

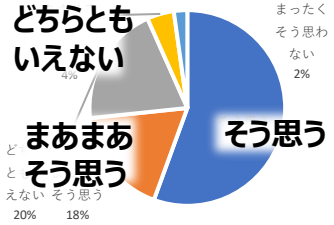


講座の評価（アンケート結果）

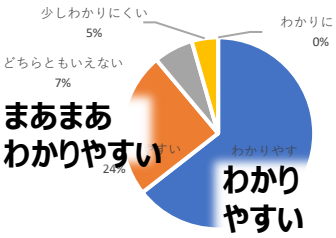
Q1講座の満足度



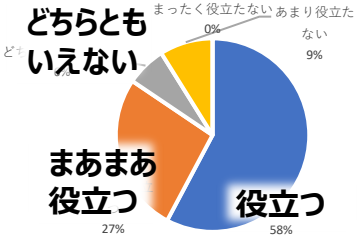
Q2知人に勧めたい



Q3わかりやすい



Q4仕事に役立つ

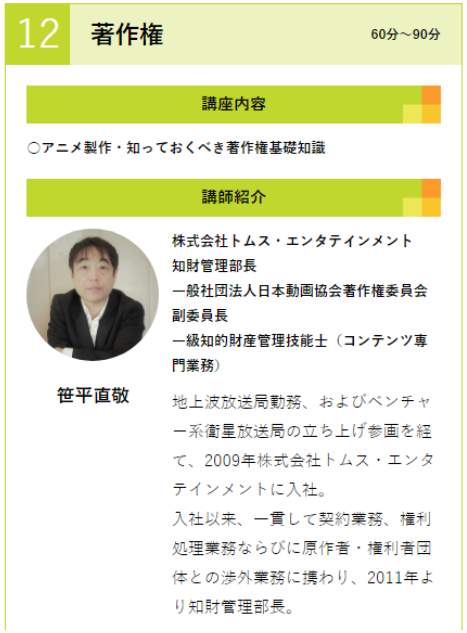


代表的な自由回答

・撮影・編集の仕事が理解できた。
・具体的な素材を使っていたため分かりやすかった。
・撮影が現職なので役に立った。

各講座の内容と受講結果

講座No	テーマ	申込者数	視聴結果			アンケート回答数
			総視聴回数	総視聴時間	平均視聴時間	
12	著作権	109	196	87.7時間	27分27秒	40


12 著作権 60分～90分

講座内容

○アニメ製作・知っておくべき著作権基礎知識

講師紹介

株式会社トムス・エンタテインメント
知財管理部長
一般社団法人日本動画協会著作権委員会
副委員長
一級知的財産管理技能士（コンテンツ専門業務）

笹平直敬

地上波放送局勤務、およびベンチャー系衛星放送局の立ち上げ参画を経て、2009年株式会社トムス・エンタテインメントに入社。
入社以来、一貫して契約業務、権利処理業務ならびに原作者・権利者団体との渉外業務に携わり、2011年より知財管理部長。

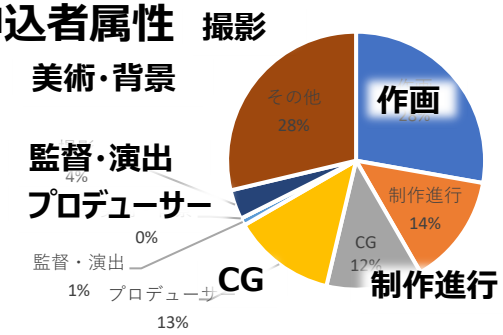
講座の内容

アニメ製作・知っておくべき
著作権基礎知識

講座の特徴

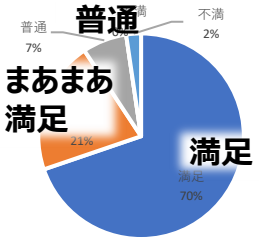
アニメを制作するにあたって留意すべき著作権、
アニメを守り、生かすための著作権

申込者属性

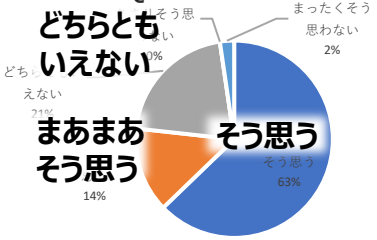


講座の評価（アンケート結果）

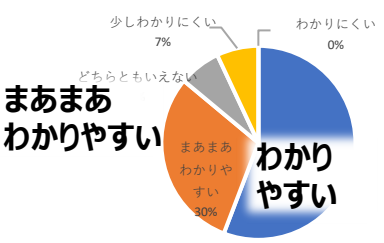
Q1講座の満足度



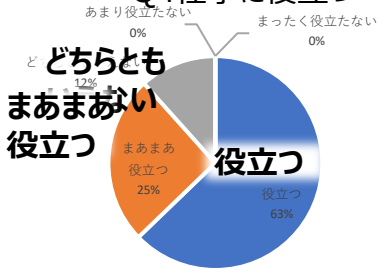
Q2知人に勧めたい



Q3わかりやすい



Q4仕事に役立つ



代表的な自由回答

・基本から、制作時、ビジネス展開にの著作権の関りがわかった
・聞き取りやすく、図も豊富でよかった。
・法律家による法的解釈の話も必要だと思う。

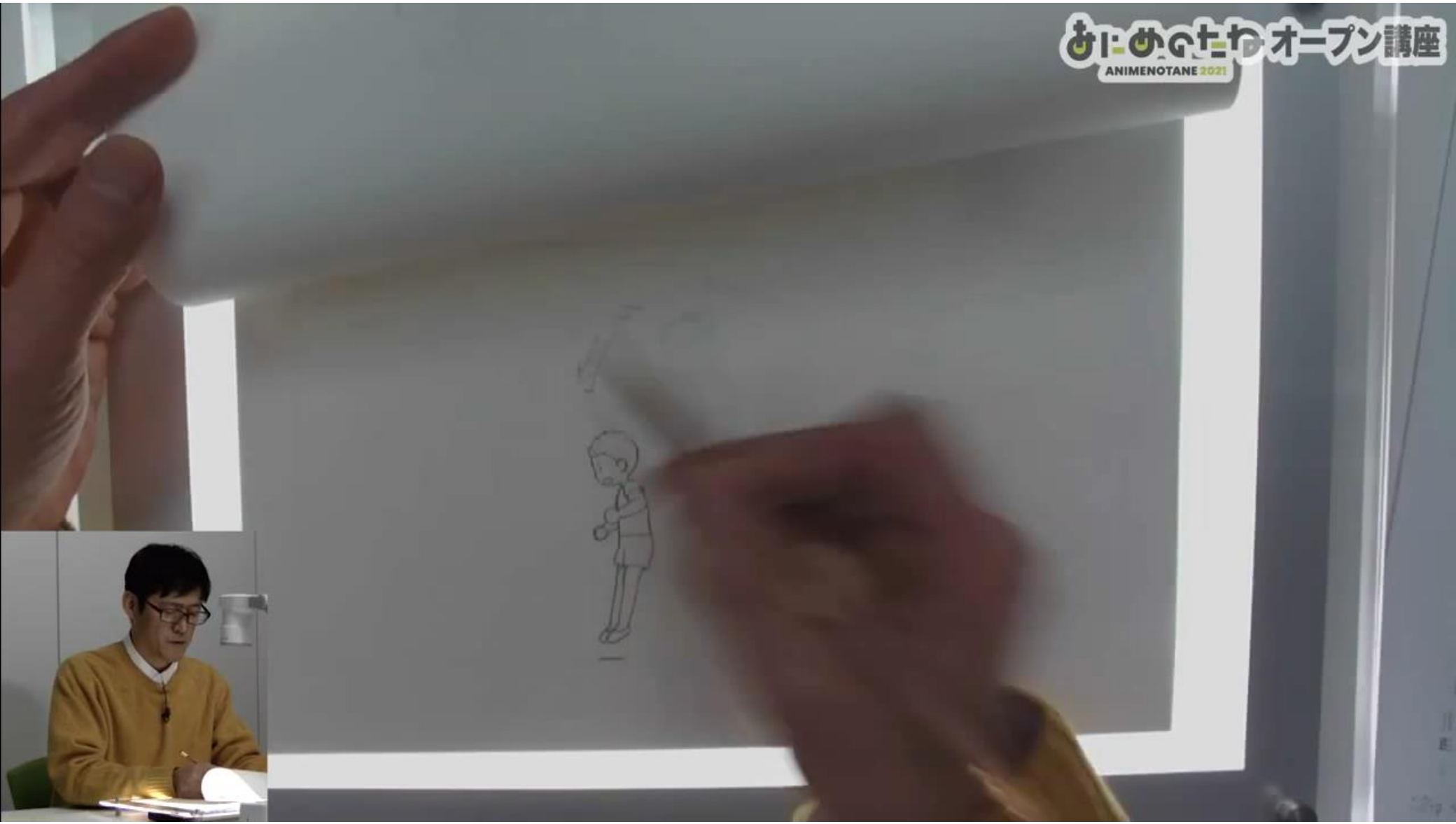
各講座の映像配信の工夫について

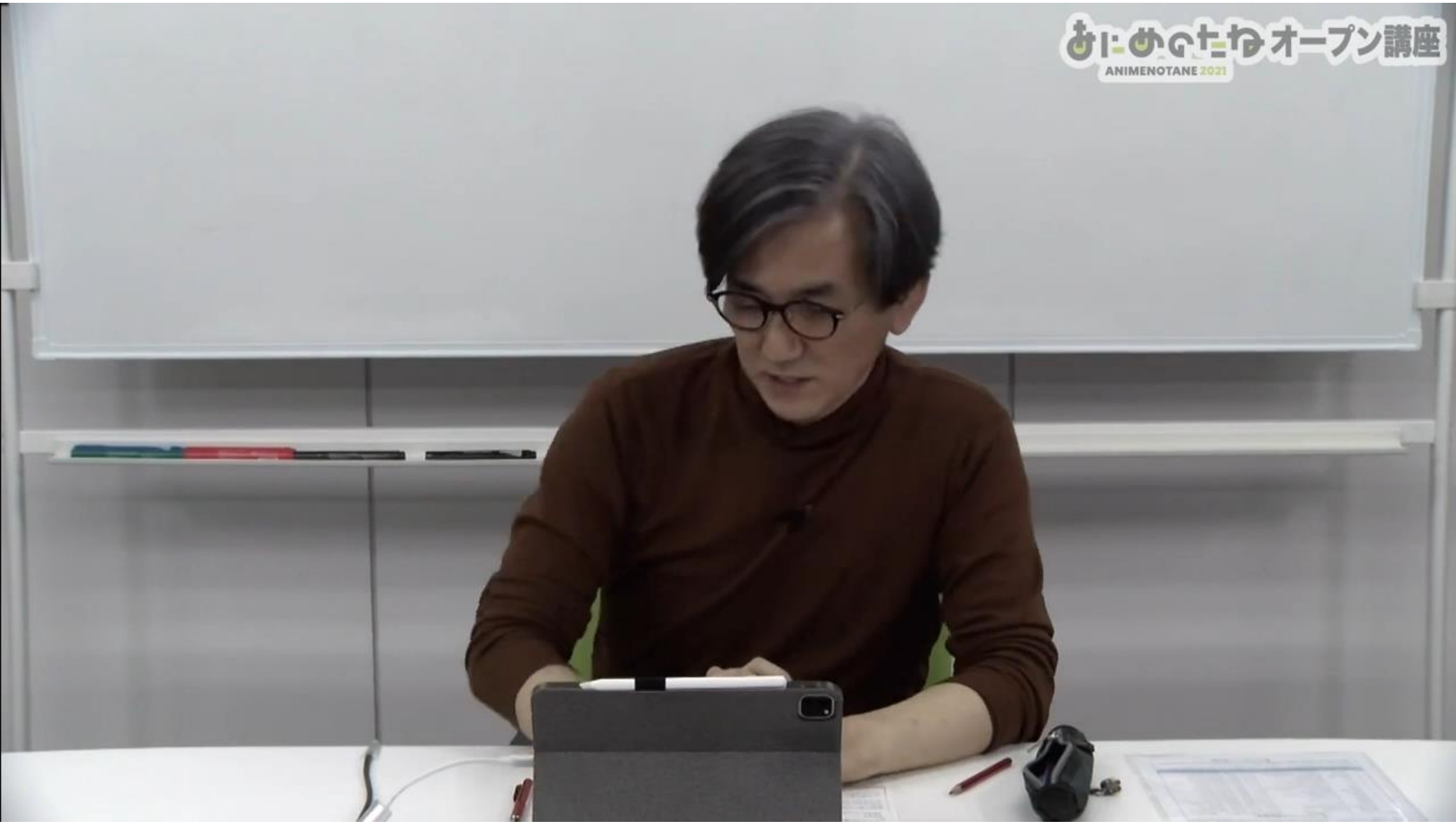
一方的なレクチャーによる座学のみにならないために

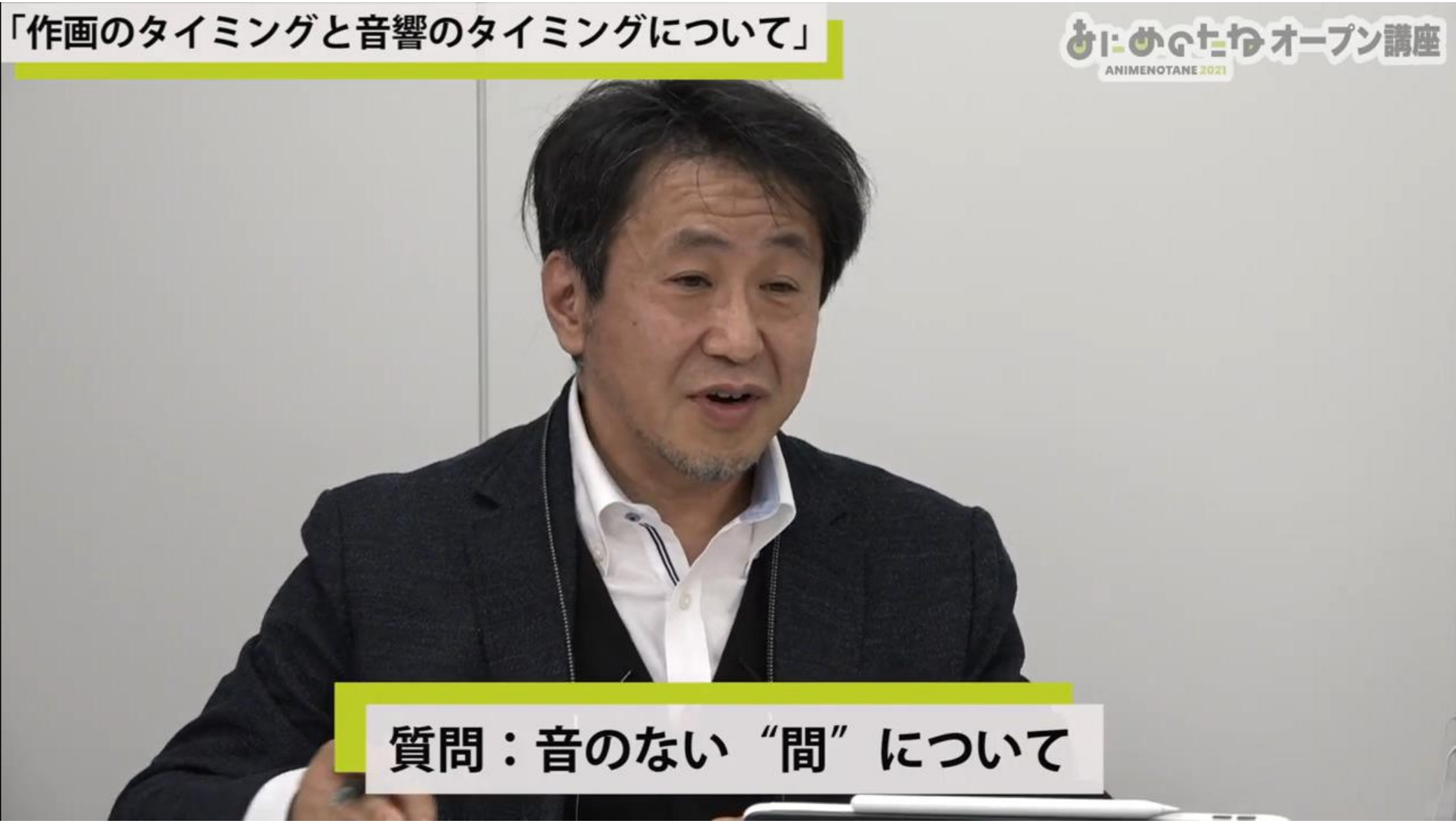
- 作画実演と動画チェッカーでの再生による動きのチェック
- 資料配布による実技課題と実演による解説
- Q&A形式の講座
- CGツール等の画面上での実演

等

各講座講師にご協力いただきました。

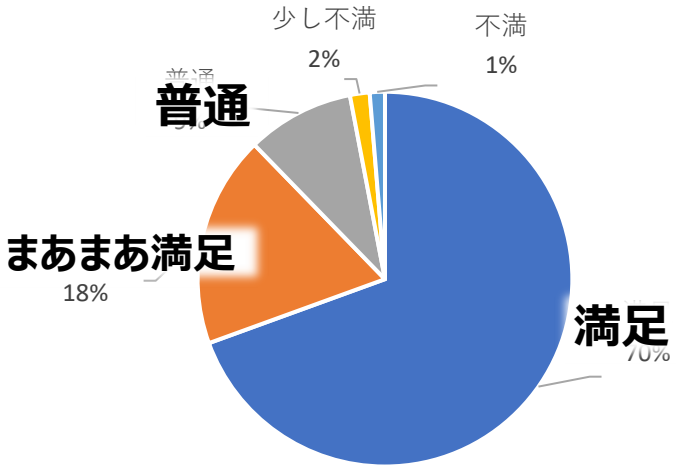

あにめのたね オープン講座
ANIMENOTANE 2021


あにめのたねオープン講座
ANIMENOTANE 2021

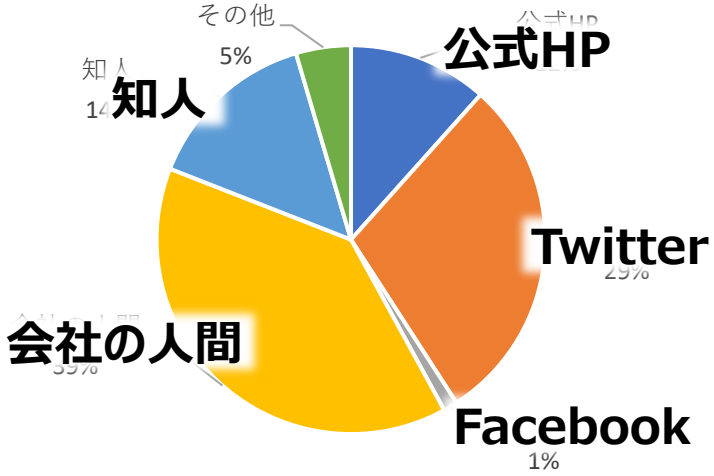

「作画のタイミングと音響のタイミングについて」
あにめのたねオープン講座
ANIMENOTANE 2021
質問：音のない“間”について

オープン講座全体について（アンケート結果）

Q6オンライン受講の満足度

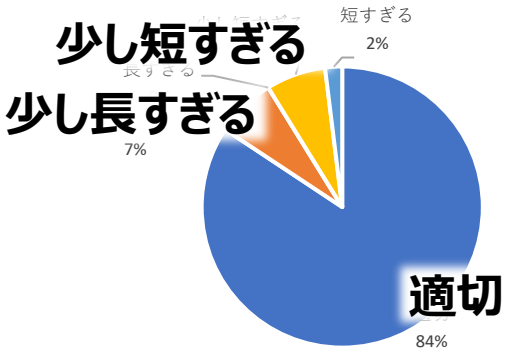


Q7認知の経路

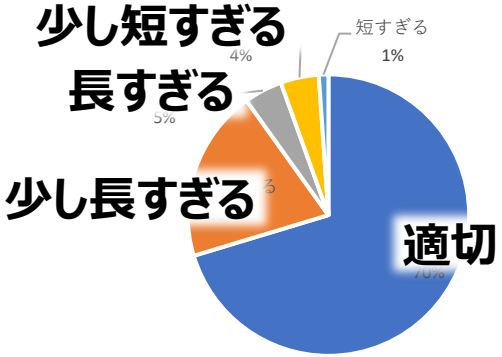


Q5講座の長さ

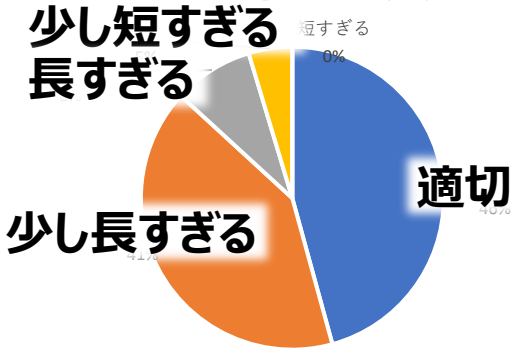
講座時間：30分程度



講座時間：60分～90分程度



講座時間：90分超



オープン講座全体について（アンケート結果）

【オンライン受講】

◆評価　・いつでもどこでも受講できる。
・地方にいながら受講できて大変ありがたい。
・何度でも見られるところがよい。
・資料と併用で視聴できたためわかりやすかった。
・実際の作画の様子や、ツール上の操作が見られるのはよい。

◆課題　・リアル配信なら質疑が可能。他はアーカイブ配信でもよい。
・対面の実技指導が受けたい。受講者作成の成果を評価してほしい。
・聴覚障害があるため、見てわかる講座であるとよい。字幕がつくとよい。
・受講申込とアンケート回答が手間。

・公開期間が長いとよい。今後も視聴したい。また開催してほしい。
・資料を配布してほしい。講座内容を冊子にしてほしい。

【講座テーマ】

・仕上・色彩、監督、プロデュース、企画、宣伝、デジタル、CG、ビジネス、確定申告・税金・保険等の希望あり。
・作画以外の講座は、職種・工程紹介にとどまっている。
各専門職のためになる、踏み込んだものにしてほしい。

オープン講座実施結果のまとめ

受講者・講座編成

【達成できたと考えられる点】

●アニメーション業界就業者、若手から、経験者まで対象

●各種の職種が対象、制作進行等は全工程の理解、自身の担当工程・職種以外の工程も理解

【さらに検討が必要な点】

●新人向け、経験者のキャリアアップ、経験者のデジタル等の学びなおし、目的ごとに細分化

●アニメーター向けの作画講座以外は、その職種担当向けにはさらに深い内容展開が必要

映像配信によるオンライン受講

【リモートにしてよかったと考えられる点】

●受講者数の増加

●いつでもどこでも、地方からも、くりかえし見られる等は好評

●講師のご協力で座学にとどまらない、さまざまな手法で提供

【さらに検討が必要な点】

●リモートでは難しい質疑応答、対面の実技指導、受講生作成の成果の評価

●アニメーションの講座ならではのオンライン(ライブ・アーカイブ)の活用、対面型との併用

●受講の効果の測定