



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

**ANIMATION  
BOOT CAMP**



一般社団法人  
日本アニメーション教育ネットワーク  
**JENA**  
Japan Educational Network of Animation

幅広い層のアニメーション業界志望者に向け  
アニメーションで表現することの根本を問いかけ、  
考えながらアニメーション制作を体験する  
基礎教育のワークショップを開発・実施する。

2011年から文化庁のメディア芸術分野の一事業として発展してきた「アニメーションブートキャンプ」の蓄積をベースとして新たに展開する。

# ANIMATION BOOTCAMP

### 文化庁メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業として実施

基本形式の確立	2011	アニメーター育成 プログラムテストケース	基本理念とカリキュラムの原型	参加者 20人 講師 6人
	2012	・アニメーションブートキャンプ2012	産学共同ディレクター制・合宿形式	参加者 12人 講師 5人
	2013	・アニメーションブートキャンプ2013	一般公募開始	参加者 18人 講師 8人
	2014	・アニメーションブートキャンプin 京都 ・アニメーションブートキャンプ2014合宿 ・アニメーションブートキャンプASIA	1Day形式開始 国際展開	参加者 117人 講師 10人

### 2015年から、文化庁メディア芸術連携促進事業として実施

2Dと3Dをつなぐ指導方法	2015	・アニメーションブートキャンプ2015京都 ・アニメーションブートキャンプ2015(合宿) ・報告・意見交換会	3DCGアニメーター育成の検討	参加者 51人 講師 10人
	2016	・アニメーションブートキャンプ2016【1DAY@ TOKYO】 ・アニメーションブートキャンプ2016【4DAYS@ NASU】 ・アニメーションブートキャンプ3Dトライアル	3DCGアニメーターも対象としたカリキュラムテスト	参加者 70人 講師 15人
	2017	・アニメーションブートキャンプ2017【4DAYS】	手描きと3DCGの混成ワークショップ	参加者 24人 (3DCG: 3人) 講師 14人
	2018	・アニメーションブートキャンプ1 dayチャレンジ ・アニメーションブートキャンプ2017【4DAYS】	1day・合宿の新たなカリキュラム	参加者 61人 講師 12人
	2019	・仏アヌシー開催・アニメーションブートキャンプ ・アニメーションブートキャンプ1 dayチャレンジ ・アニメーションブートキャンプ2017【4DAYS】	海外展開	参加者 73人 講師 17人
<b>受講者計 約460名(のべ) / 講師数 32名</b>				

## ・事業主体・ワークショップ事務局:

### 一般社団法人日本アニメーション教育ネットワーク(JENA)

プロデューサー: 岡本 美津子(東京藝術大学 大学院映像研究科 教授・JENA代表理事)

ディレクター: 竹内 孝次(プロデューサー)、布山 タルト(東京藝術大学 大学院映像研究科 教授)

マネージャー: 面高 さやか(東京藝術大学 大学院映像研究科 助教)、伊藤 圭吾、端地 美鈴

事務局長: 吉田 敦則(JENA事務局長)

---

## ・講師(五十音順):

稲村 武志(アニメーター/株式会社スタジオポノック)

後藤 隆幸(アニメーター、キャラクターデザイナー/株式会社プロダクション・アイジー)

小森 よしひろ(ディレクター・アニメーション・VFX/株式会社白組)

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)

佐藤 広大(アニメーション監督・3DCG アニメーター/スタジオななほし)

瀬口 泉(アニメーター)

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)

中島 智成(CG ディレクター・CG アニメーター)

山田 桃子(アニメーター/スタジオななほし)

りよーちも(アニメーター・キャラクターデザイナー・アニメーション監督)

---

## ・協力(五十音順):

株式会社武右エ門(BUEMON Inc.)、合同会社スタジオななほし、国際アート&デザイン大学校、東京藝術大学大学院映像研究科

# アニメーションブートキャンプとは？

## ブートキャンプの3つの基本原則

### ①「自己開発・自己発展」できる表現者の育成

→テクノロジーの急激な変化にも対応できる「考え方の基礎」。

### ②「観察」の重視

→パターンのコピーではなく身体を起点にする。

### ③他者に「伝わる表現」を目指す

→チーム内で「みんなで見る」プロセスの重視。オノマトペの積極的利用。



本年度は、新型コロナウイルスの影響下において実施可能な教育プログラムとして、オンライン形式によるワークショップと、地方の教育機関との連携によるハイブリッド形式（オンライン＋サテライト会場）のワークショップを開発・実践。

## オンライン形式ワークショップ

- ・ アニメーションブートキャンプ3Dオンライン（11/22-23開催）
- ・ アニメーションブートキャンプ2Dオンライン①（12/6開催）
- ・ アニメーションブートキャンプ2Dオンライン②（12/27開催）

## ハイブリッド形式ワークショップ

福島県の国際アート&デザイン大学校  
高等課程との連携

- ・ アニメーションブートキャンプ福島（12/13、17開催）

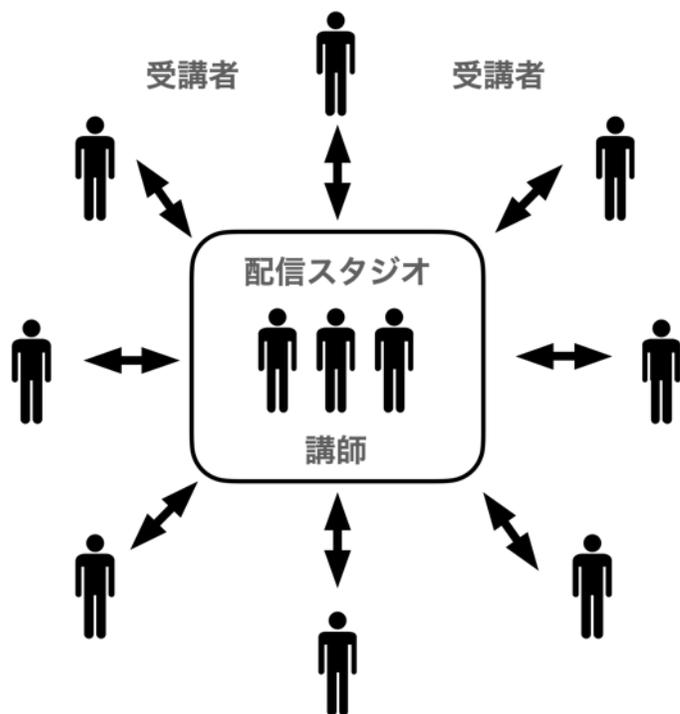
オンラインでいかに有効な基礎教育プログラムを開発・実践できるか？  
を重点課題とする。

# 1. アニメーションブートキャンプ3Dオンライン

会場:オンライン(ZOOM)

- ・配信側:東京藝術大学大学院映像研究科万国橋校舎
- ・受講側:各自の自宅や学校など

日程:令和2年11月22日(日)、23日(月)※2日間のカリキュラム



# 1. アニメーションブートキャンプ3Dオンライン

## 講師(五十音順)

- 稲村 武志(アニメーター/株式会社スタジオポノック)
- 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)
- 佐藤 広大(アニメーション監督・3DCG アニメーター/スタジオななほし)
- 中島 智成(CG ディレクター・CG アニメーター)
- 山田 桃子(アニメーター/スタジオななほし)

※2D/3Dに共通する基礎教育プログラムの開発をみすえ、2Dのアニメーターも講師として参加。

---

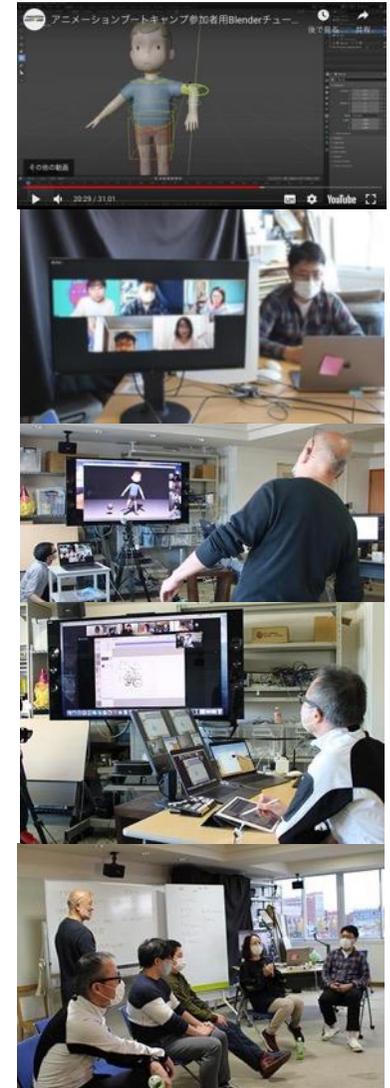
## 受講者

- 参加者数:13名(申込サイト登録者数:19名、応募総数:16名)
- 平均年齢:23.4歳
- 男性:3名、女性:10名
- 参加地域:神奈川県(4名)、東京都(3名)、静岡県(2名)、埼玉県・大阪府・岡山県・広島県(1名)
- 所属:大学生 11名、社会人 2名(専門学校TA、ゲームデザイナー)

# 1. アニメーションブートキャンプ3Dオンライン

## カリキュラム

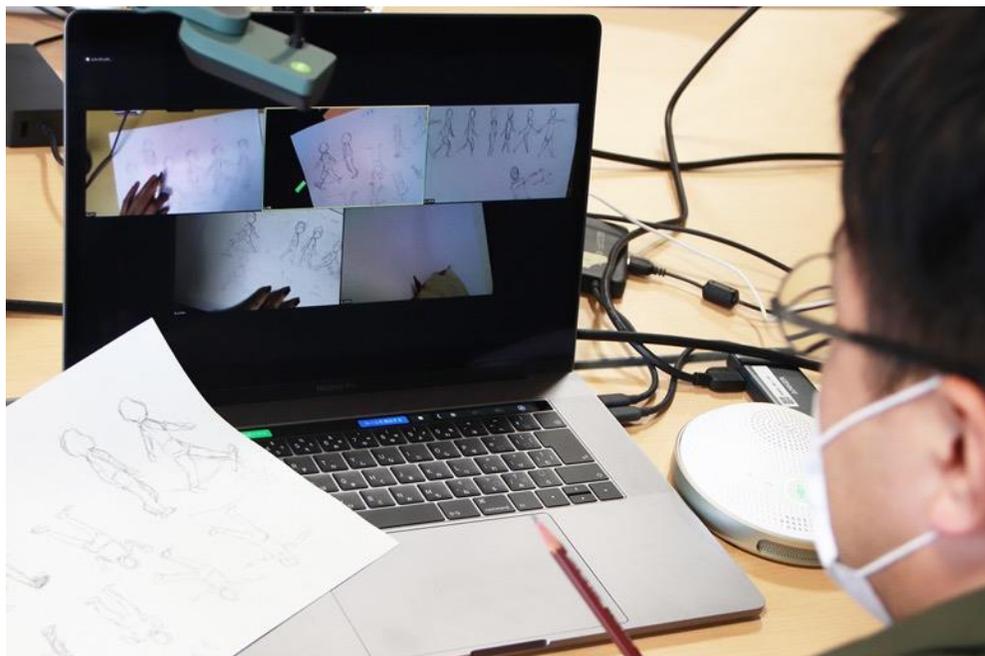
- 事前学習用ビデオ教材によるBlenderの学習と課題提出
- 「椅子から立ち上がる」「踏み替え」「歩き」「歩きの応用」などの課題を、2日間かけて段階的に行うカリキュラム。
- 課題の内容と連動した2つの座学
- 課題はいずれもグループ内の話し合いと、身体を使った観察のプロセスを経て、共通の「オノマトペ」を決めてもらい（「スッと立ち上がる」「ユルユルと立ち上がる」など）、それを指針にして表現を模索。
- PC作業の前に、「サムネイル」と呼ばれる小さな絵を紙に描いて適切なポーズを見つけだすプロセスを経て、それをもとにBlenderでキャラクターモデルに演技をつける。
- Q&Aセッション。



# 1. アニメーションブートキャンプ3Dオンライン

## 学習環境

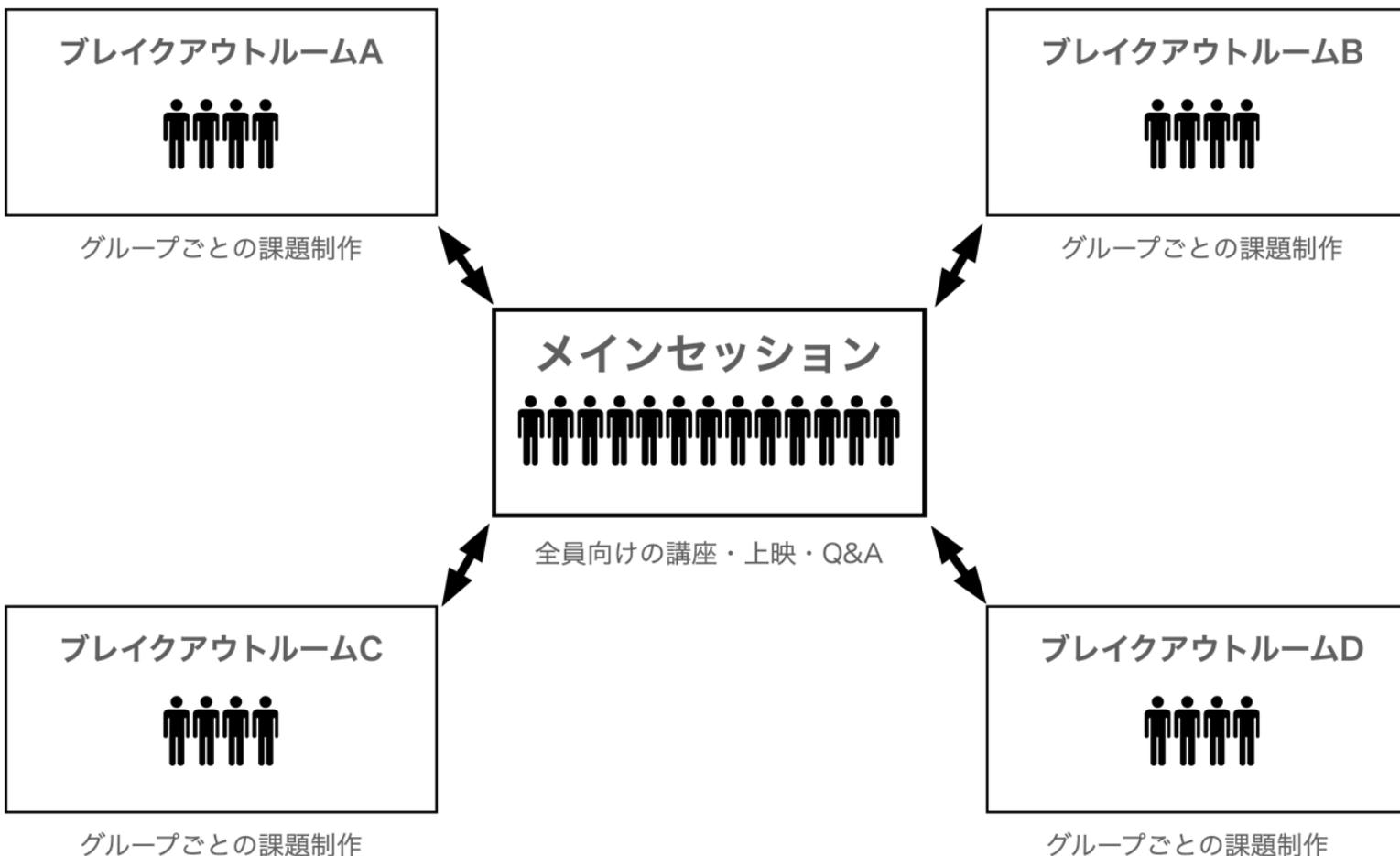
「対面のブートキャンプの双方向性をいかにオンラインで実現するか」「受講者ごとの学習環境のバラツキをいかに吸収するか」という観点から、最終的には受講者に外付WEBカメラを貸与した。顔／手元／画面を適宜切り替えて写し出してもらった。



# 1. アニメーションブートキャンプ3Dオンライン

学習環境:

メインセッションとブレイクアウトルームの使い分け



# 1. アニメーションブートキャンプ3Dオンライン

## 受講生たちの課題成果



## 2.アニメーションブートキャンプ2Dオンライン

会場:オンライン(ZOOM)

- ・配信側:東京藝術大学大学院映像研究科万国橋校舎
- ・受講側:各自の自宅や学校など

日程:1日完結のワークショップを2回、規模を変えて開催(15名→23名)

- ・1回目:令和2年12月6日(日)
- ・2回目:令和2年12月27日(日)



配信スタジオの様子

## 2.アニメーションブートキャンプ2Dオンライン

講師(五十音順)

### 【1回目 12/6】

- 稲村 武志(アニメーター/株式会社スタジオポノック)
- 後藤 隆幸(アニメーター、キャラクターデザイナー/株式会社プロダクション・アイジー)
- 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)
- りょーちも(アニメーター・キャラクターデザイナー・アニメーション監督)

---

### 【2回目 12/27】

- 稲村 武志(アニメーター/株式会社スタジオポノック)
- 後藤 隆幸(アニメーター、キャラクターデザイナー/株式会社プロダクション・アイジー)
- 瀬口 泉(アニメーター)
- 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)
- りょーちも(アニメーター・キャラクターデザイナー・アニメーション監督)

## 2.アニメーションブートキャンプ2Dオンライン

### 受講者

#### 【1回目 12/6】

- 参加者:15名(申込サイト登録者:23名、応募者:22名)
  - 平均年齢:21.7歳
  - 男性:6名、女性:9名
  - 参加地域:東京都(7名)、神奈川県(3名)、静岡県(3名)、広島県(2名)
  - 所属:大学生 12名、短大生1名、社会人 2名(専門学校TA、イラストレーター)
- 

#### 【2回目 12/27】

- 参加者:23名(申込サイト登録者数:26名、応募者:25名)
- 平均年齢:20.7歳
- 男性:3名、女性:20名
- 参加地域:東京都(10名)、新潟県(3名)、神奈川県・愛知県・京都府(2名)、埼玉県・千葉県・茨城県・長野県(1名)
- 所属:大学生 21名、大学院生1名、社会人1名(アニメーション業界(撮影))

## 2.アニメーションブートキャンプ2Dオンライン

### カリキュラム

- 事前学習用ビデオ教材によるFireAlpacaの学習と課題提出

---

- 「椅子から立ち上がる」「態度」という2つの課題に1日に取り組む。
- 課題の内容と連動した2つの座学。
- 課題はいずれもグループ内の話し合いと、身体を使った観察のプロセスを経て、共通の「オノマトペ」を決めてもらいそれを指針にして表現を模索。
- アニメートする前に、「サムネイル」と呼ばれる小さな絵を紙に描いて適切なポーズを見つけだすプロセスを経て、それをもとに作画する。

---

- Q&Aセッション。



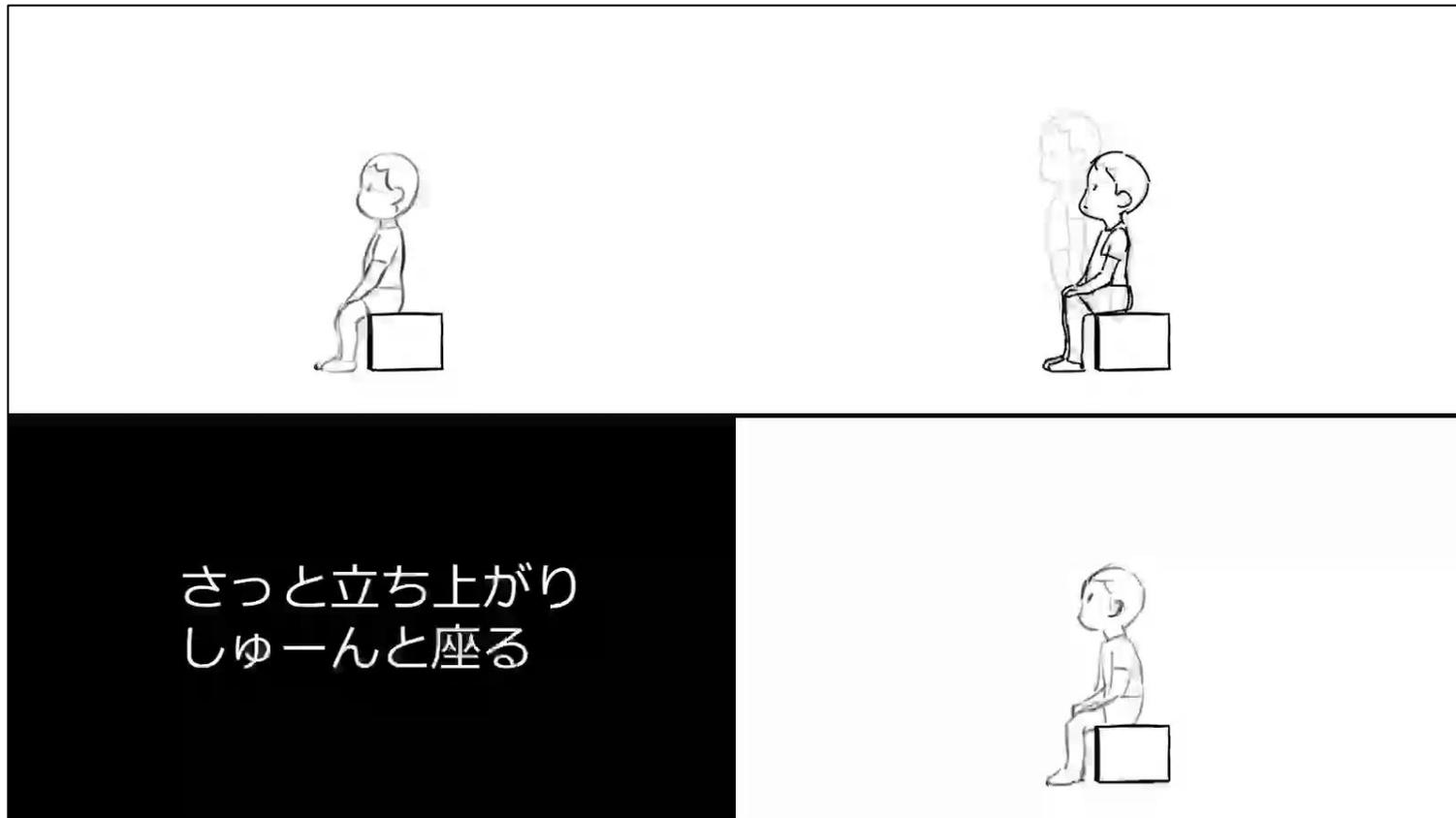
## 2.アニメーションブートキャンプ2Dオンライン

### 受講生たちの課題成果

「待ち合わせをしていた相手が来た（しかし相手を間違えていた）」

「授業中先生に指名された（答えがあっていた）」

「老人に席を譲ろうとした（しかし断られた）」



# 3.アニメーションブートキャンプ福島

**会場:ハイブリッド形式:オンライン+サテライト会場**

- ・配信側:東京藝術大学大学院映像研究科万国橋校舎
- ・受講側サテライト会場:国際アート&デザイン大学校 高等課程 FSG高等部校舎

**日程:**(事前勉強会 12月11日)

- ・12月13日(日) (補習講座 12月14日、16日)
- ・12月17日(木)



福島会場



配信スタジオ

# 3.アニメーションブートキャンプ福島

## 講師(五十音順)

- 稲村 武志(アニメーター/株式会社スタジオポノック)
- 小森 よしひろ(ディレクター・アニメーション・VFX/株式会社白組)
- 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)
- 佐藤 広大(アニメーション監督・3DCG アニメーター/スタジオななほし)
- 中島 智成(CG ディレクター・CG アニメーター)
- 山田 桃子(アニメーター/スタジオななほし)

---

## 受講者

- 参加者:13名(国際アート&デザイン大学校高等課程 FSG高等部 イラスト・マンガコースで参加希望者を募った)
- 学年:1年生:9名、2年生:1名、3年生:3名
- 男性:1名、女性:12名

# 3.アニメーションブートキャンプ福島

## カリキュラム

- 事前勉強会:ビデオ教材によるBlenderの学習と課題提出

---

- 1日目:「椅子から立ち上がる」という導入課題と、課題内容と連動した座学。
- 次に「跨いで越える」という本課題へ。
- 課題はいずれもグループ内の話し合いと、身体を使った観察のプロセスを経て、共通の「オノマトペ」を決めてもらい(「スッと立ち上がる」「ユルユルと立ち上がる」など)、それを指針にして表現を模索。
- アニメートする前に、「サムネイル」と呼ばれる小さな絵を紙に描いて適切なポーズを見つけだすプロセスを経て、それをもとにBlenderでアニメートする。

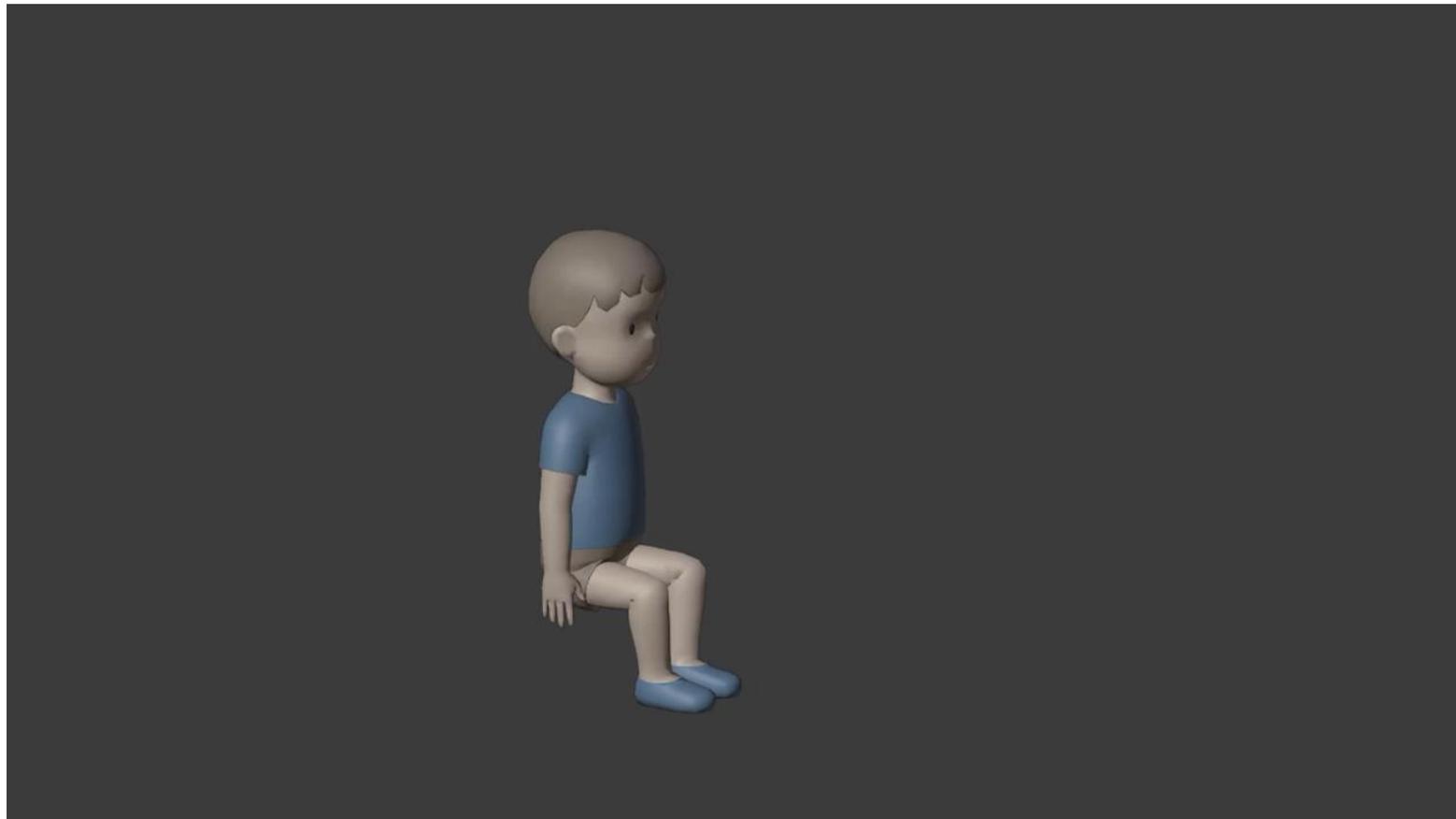
---

- Q&Aセッション。

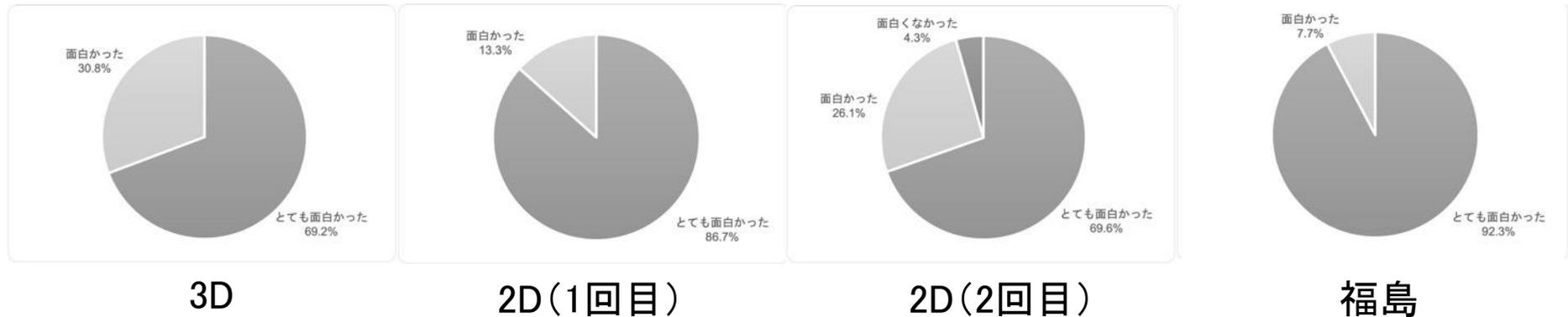


# 3.アニメーションブートキャンプ福島

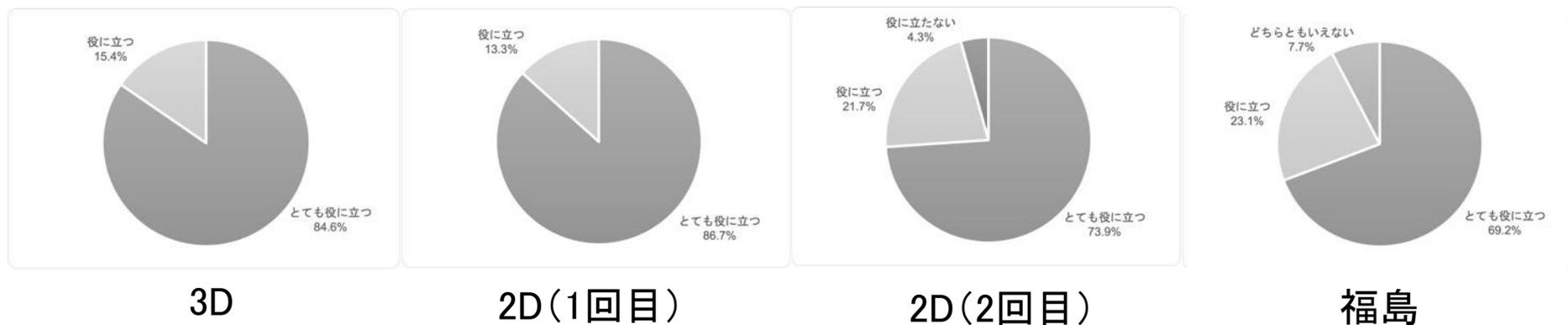
## 受講生たちの課題成果



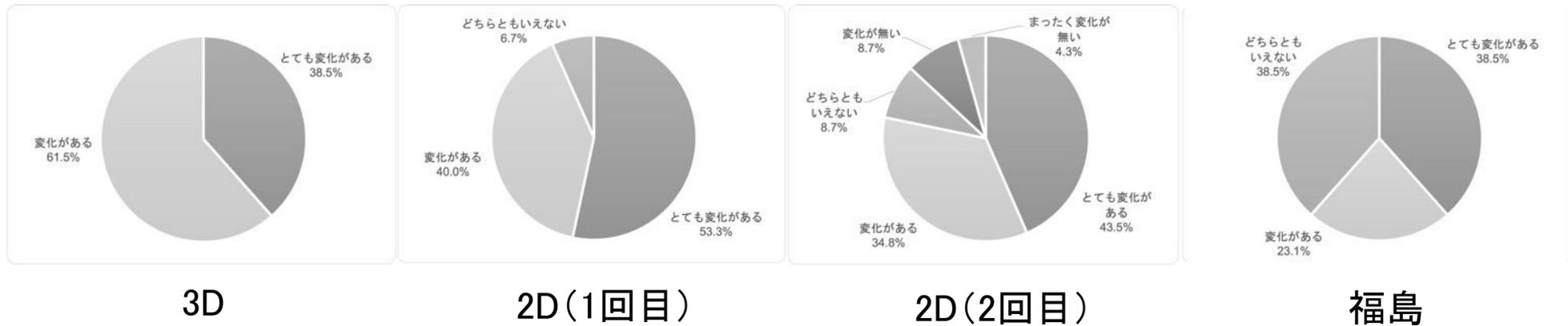
## 【今回の体験は面白かったですか？】



## 【今回学んだことは、今後、あなたの制作の役に立つと思いますか？】

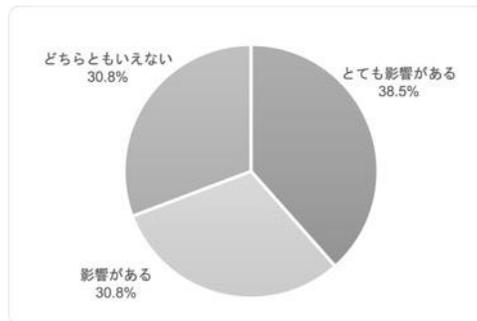


## 【ブートキャンプに参加する以前と今とで、自分の考え方に何か変化はありますか？】

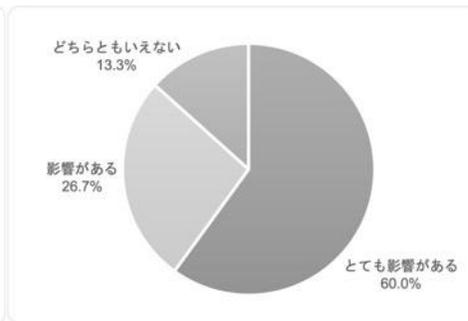


- 動かすことに対して自分の身体をこんなに使って考えたことがなかったです。プロセスを立てて制作することが分かったと思います。
- アニメーションに近道はないということ。自分の体験や身体的な感覚、観察など、プロの現場でも同じように苦労されている、ということを知ったこと。
- みなさん絵を書くことに対してとても理論的な解釈をされており、私もそういった着実な考え方の積み重ねをすることで自分の成長につなげたいと思いました。

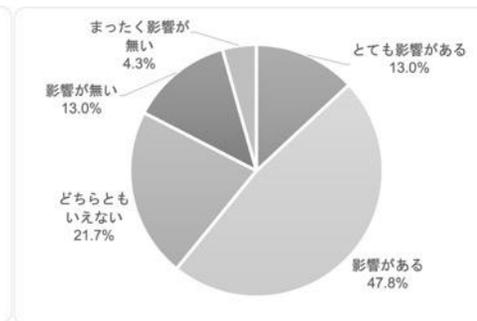
【今後の進路を考える上で、今日の体験は何か影響があると思いますか？】



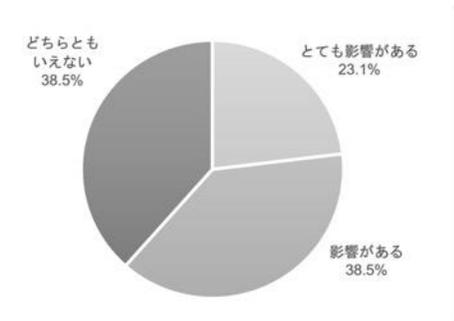
3D



2D(1回目)



2D(2回目)



福島

- アニメーション業界に入りたくなりました。
- アニメーション業界に対する見方が以前よりもクリアになったように感じる。
- アニメ業界に進むこと＝ブラックというイメージが強いですが、個人のスキルアップとして想像以上の価値があると感じました。
- もっと勉強したいことや、やらなければならないことが自分の中で増えたように感じました。

- 参加者に対して概ね高い満足度を与えており、優れたカリキュラムと学習環境デザインとして評価できる。
- ただし規模の拡大に伴い、運営上の細かいトラブルが増え、受講者の満足度も下がる傾向が見られる。グループ指導においては講師1人に対し受講者3人が望ましい。
- オンライン上で双方向性を強く意識しながら、すべてをリアルタイムで行うことの限界が浮き彫りになった。
- オンラインの特性を踏まえた最も適切なカリキュラムは、福島で試みたような「宿題型」だと考えられる(オンラインで課題を伝え、受講生はそれにオフラインで取り組み、再びオンラインに集ってそれにフィードバックをあたえるという、「宿題」を軸とする指導方法)。
- 福島の実践を通じ、高校生に向けた教育の有効性が明らかになった(短期間での大きな成長が見られた)。

- 対面をオンラインに置き換えることを目指すのではなく、両者の特性をふまえた「棲み分け」を更に検討。対面とオンラインの総合的な教育プログラムを目指す。
- オンラインは「宿題型」をベースとし、そこに非同期型コミュニケーションツール（Slackなど）を併用する形で、カリキュラムと指導方法を更に発展させる。
- 「教材」の更なる充実が望ましい。現状は講師が個人レベルで開発しているが限界がある。今後はスタジオのアーカイブ素材を教材化するなどの連携が必要。
- 「ツール」については、2D指導用ツールやオンライン会義システムについて引き続き検証し改善を図る。
- オンラインにおける「実施規模の拡大」を目指す（今回は合計64人）
- 福島で試みられたハイブリッド形式を実施するための連携先教育機関の更なる開拓。オンラインへの申込みを個人単位だけでなく、グループ単位で参加できるようにして、各地のサテライト会場から参加するような可能性も検討したい。各地にアニメーションを学ぶ多様なコミュニティが形成されることが望ましい。



ご静聴ありがとうございました。

## これまでの参加講師 黄色の10人は本年度講師

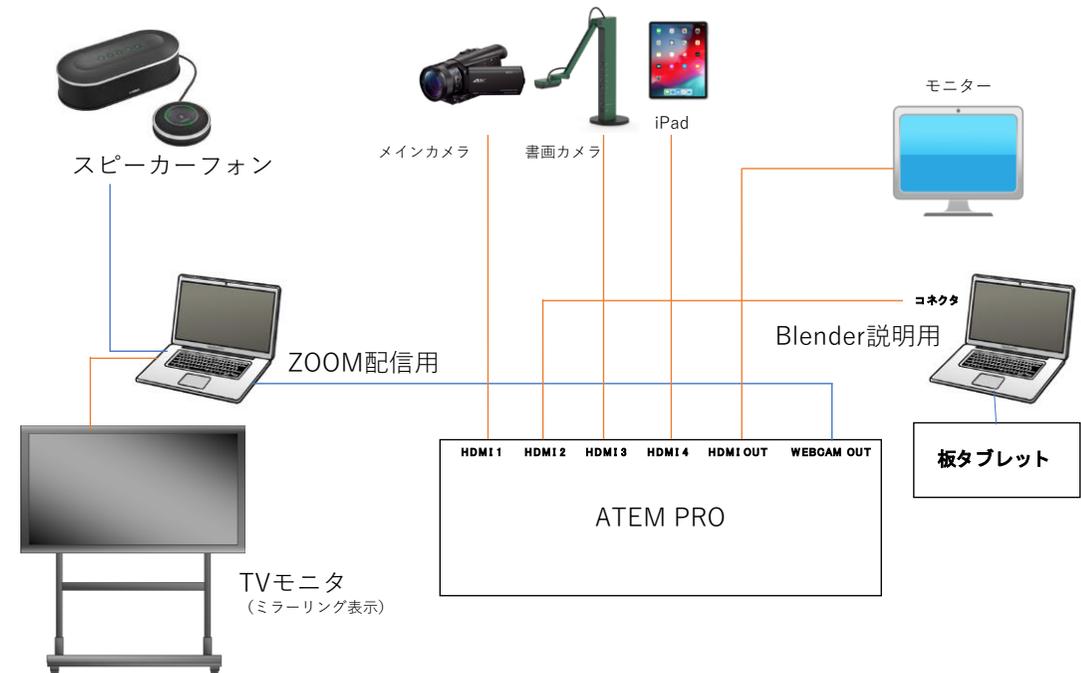
- 青木 一紀(アニメーター／手塚プロダクション)
- 浅野 恭司(アニメーター、キャラクターデザイナー  
／ウィットスタジオ)
- 浅野 直之(アニメーター)
- 石川 優希(CGIディレクター、CGアニメーター)
- 板津 匡覧(アニメーター)
- 稲村 武志(アニメーター／スタジオポノック)
- 大久保 徹(キャラクターデザイン、作画監督  
／プロダクション・アイジー)
- 大谷 里恵(アニメーター)
- 押山 清高(アニメーター)
- 片渕 須直(アニメーション監督、脚本家)
- 亀田 祥倫(アニメーター)
- 京極 義昭(アニメーター、演出)
- 小森 よしひろ(ディレクター・アニメーション・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)
- 佐藤 広大(アニメーション監督・3DCGアニメーター)
- セドリック・エロール(アニメーター・キャラクターデザイナー)
- 中島 智成(CGディレクター)
- 小田部 羊一(アニメーター、キャラクターデザイナー)
- 後藤 隆幸(アニメーター、キャラクターデザイナー  
／プロダクション・アイジー)
- 佐藤 好春(アニメーター／日本アニメーション)
- 瀬口 泉(アニメーター)
- 瀬谷 新二(作画監督  
／手塚プロダクション制作局作画部長)
- 高野 怜大(デジタルアーティスト／CGIディレクター  
／コラット)
- 高橋 賢(アニメーター)
- 田中 正晃(アニメーター／ウィットスタジオ)
- 手島 舞(アニメーター／ウィットスタジオ)
- 富沢 信雄(アニメーション監督  
／テレコム・アニメーションフィルム)
- 三浦 菜奈(アニメーター)
- 森田 千誉(アニメーター／プロダクション・アイジー)
- 山田 桃子(アニメーター／手塚プロダクション)
- 山田 裕城(CGディレクター／武右エ門)
- りよーちも(アニメーター、アニメーション監督)

# 1. アニメーションブートキャンプ3Dオンライン

## 学習環境： メインセッション配信環境



### メイン配信環境



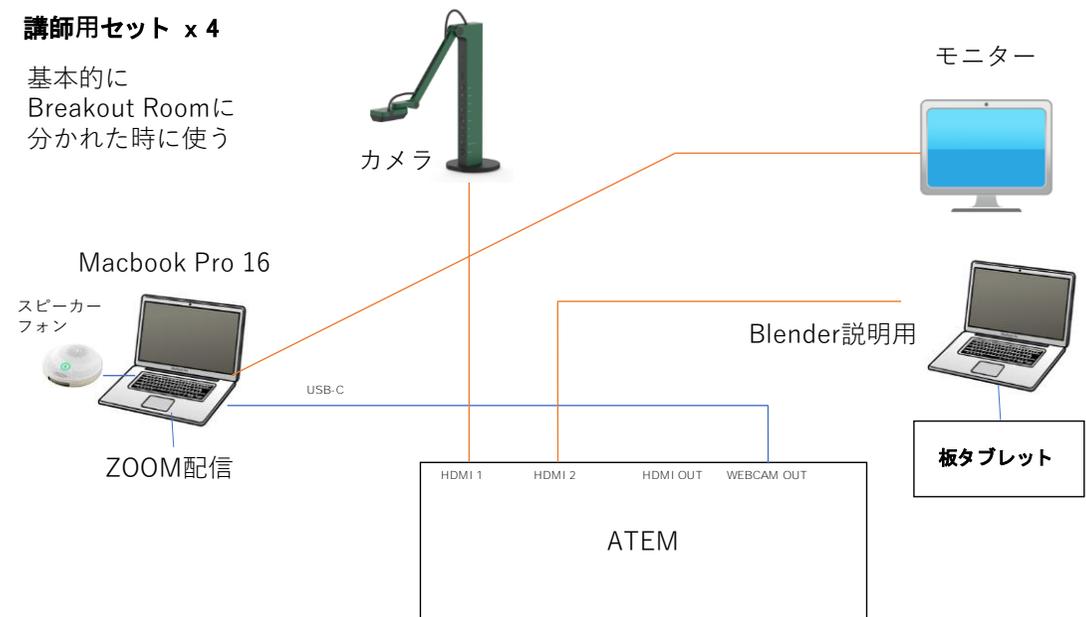
# 1. アニメーションブートキャンプ3Dオンライン

## 学習環境： ブレイクアウトルーム



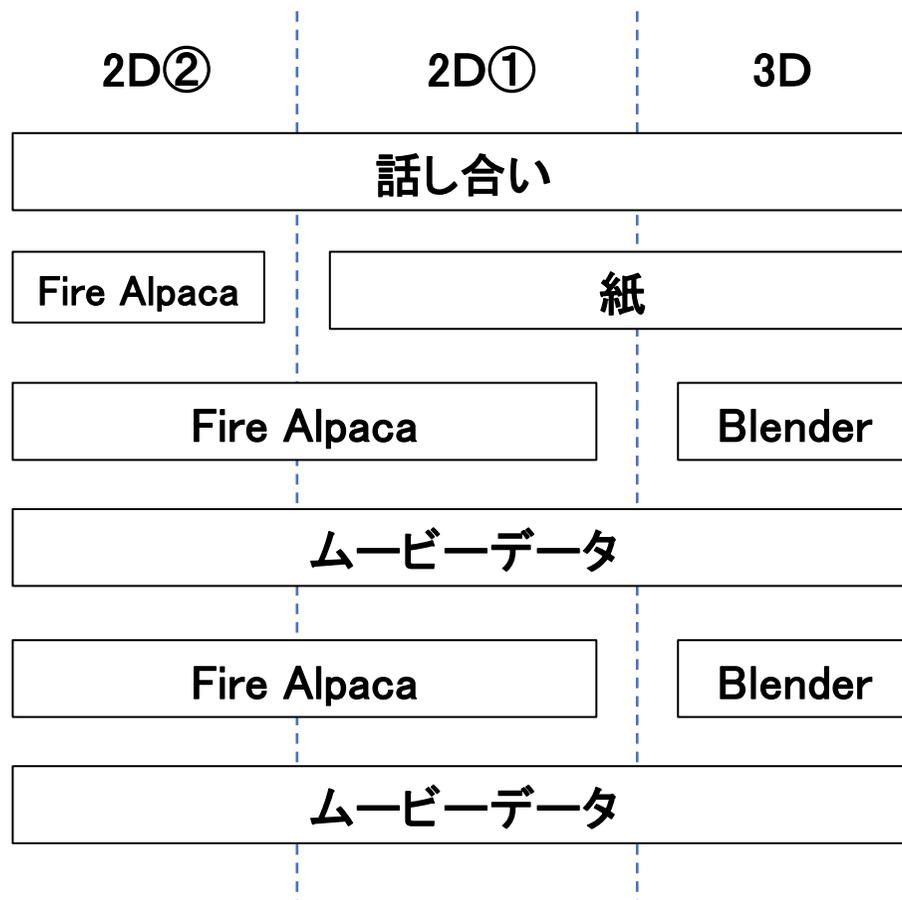
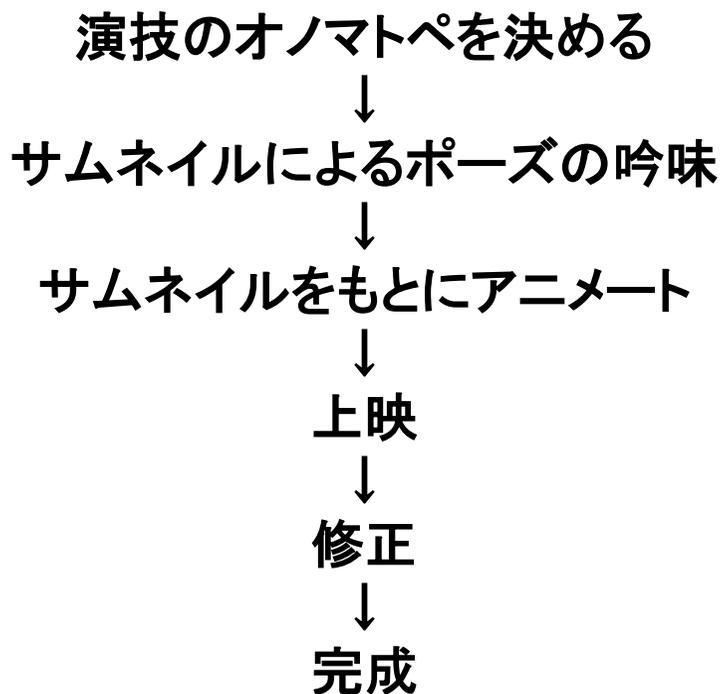
### 講師用セット x 4

基本的に  
Breakout Roomに  
分かれた時に使う

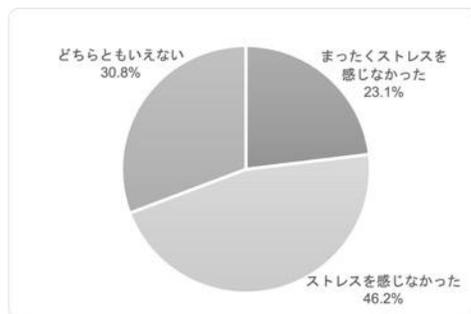


## 2.アニメーションブートキャンプ2Dオンライン

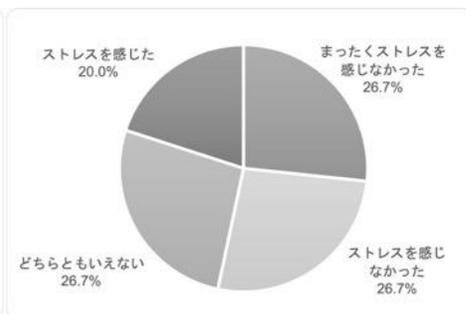
### ツールの違い



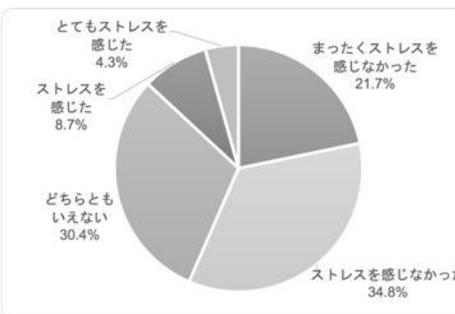
## 【Zoomでの参加にストレスを感じることはありましたか？】



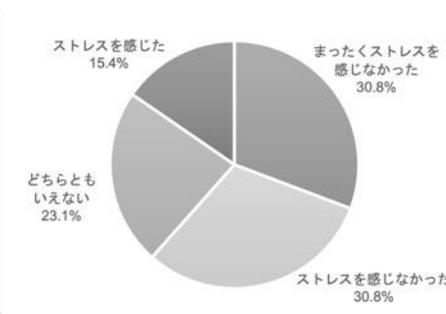
3D



2D(1回目)

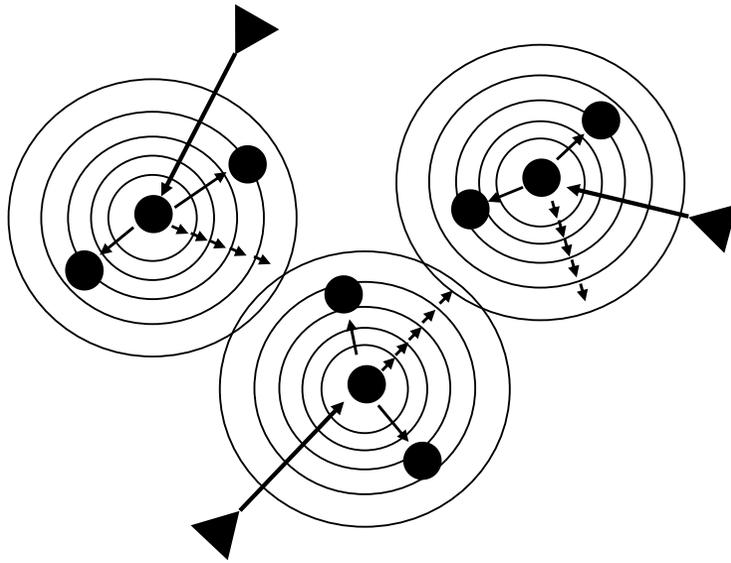


2D(2回目)



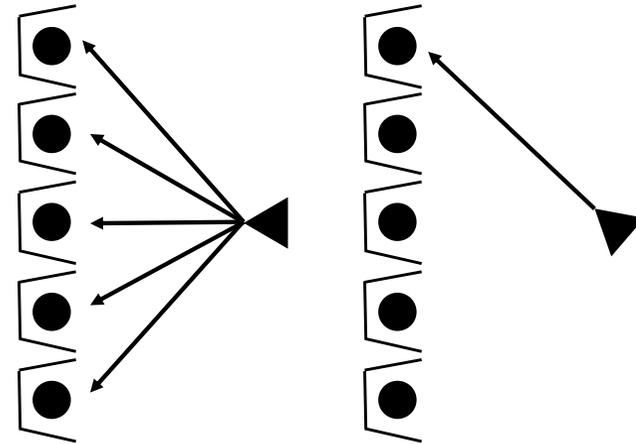
福島

- カリキュラム統括ディレクターの竹内孝次は、対面形式とオンライン形式のワークショップの違いを次の図で対比させている。



【対面形式】

誰か1人に投げかけたことがその場にいる周囲の人にも波紋のように広がる。それが学生間、講師間に良い影響を与える。



【オンライン形式】

1対多は実現できるが、学生間の影響が見られない。講師が1人に集中せざるを得ないと、他は取り残されてしまう（そういう感じになってしまう）

- オンラインでは、対面と同様の「波紋」を生じさせることは困難。むしろそれは対面に任せ、対面とオンラインを使い分けるのが望ましい。