



ANIMENOTANE 2022

②技術向上教育プログラム 調査研究成果発表

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

あにめろたね オープン講座

ANIMENOTANE 2022

経緯・背景

経緯：あにめのたね以前

あにめのたね

育成対象者

若手アニメーター

制作に携わる全ての職種の人材

講座受講者

制作受託団体の育成対象者

全ての職種の就業者

開催形式

対面

リモート

背景

課題

制作会社の数

622社から811社に(日本動画協会「アニメ産業レポート」2016年、2020年)

新たに参入の人材・会社が増加

コロナ禍

リモート、テレワーク

コミュニケーション、指導が困難

デジタル

作画や制作管理に導入

蓄積されたスキルを新技術に移植

制作の質と量

より高い品質、より多くの作品数

スキル向上、人材不足

昨年度講座の概要

	テーマ	講座内容	推奨対象	時間	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	(株)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	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	(株)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	(株)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	「スタジオあなるく」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	(株)オー・エル・エム デジタル作画 高橋優
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	(株)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	音響監督 平光琢也 (株)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	(株)ダン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	(株)武右エ門 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	(株)グラフィニカ VFX部 関谷能弘・渡邊千波
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	(株)トムス・エンタテインメント 知財管理部長 笹平直敬

昨年度講座の評価

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ではスキルアップの一部を提供、それ以外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】

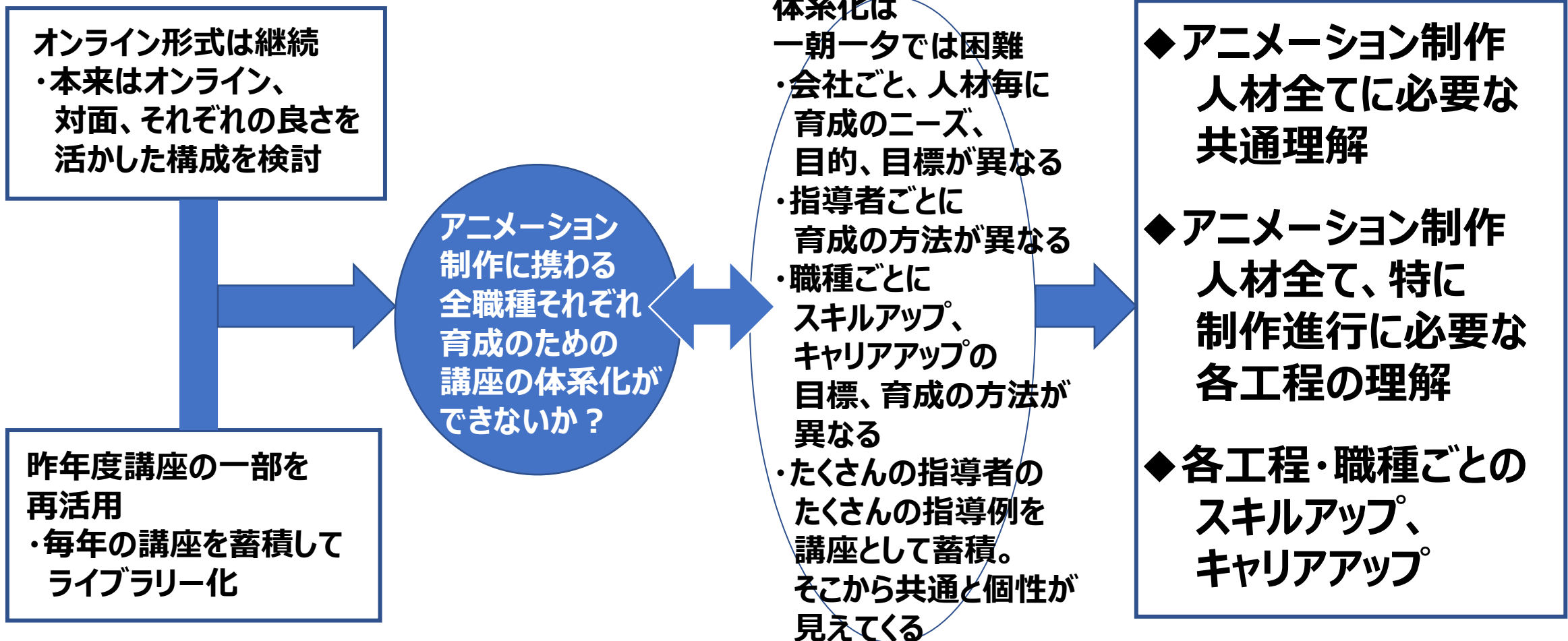
- 受講者数の増加
- いつでもどこでも、地方からも、くりかえし見られる等は好評
- 講師のご協力で座学にとどまらない、さまざまな手法で提供

【さらに検討が必要な点】

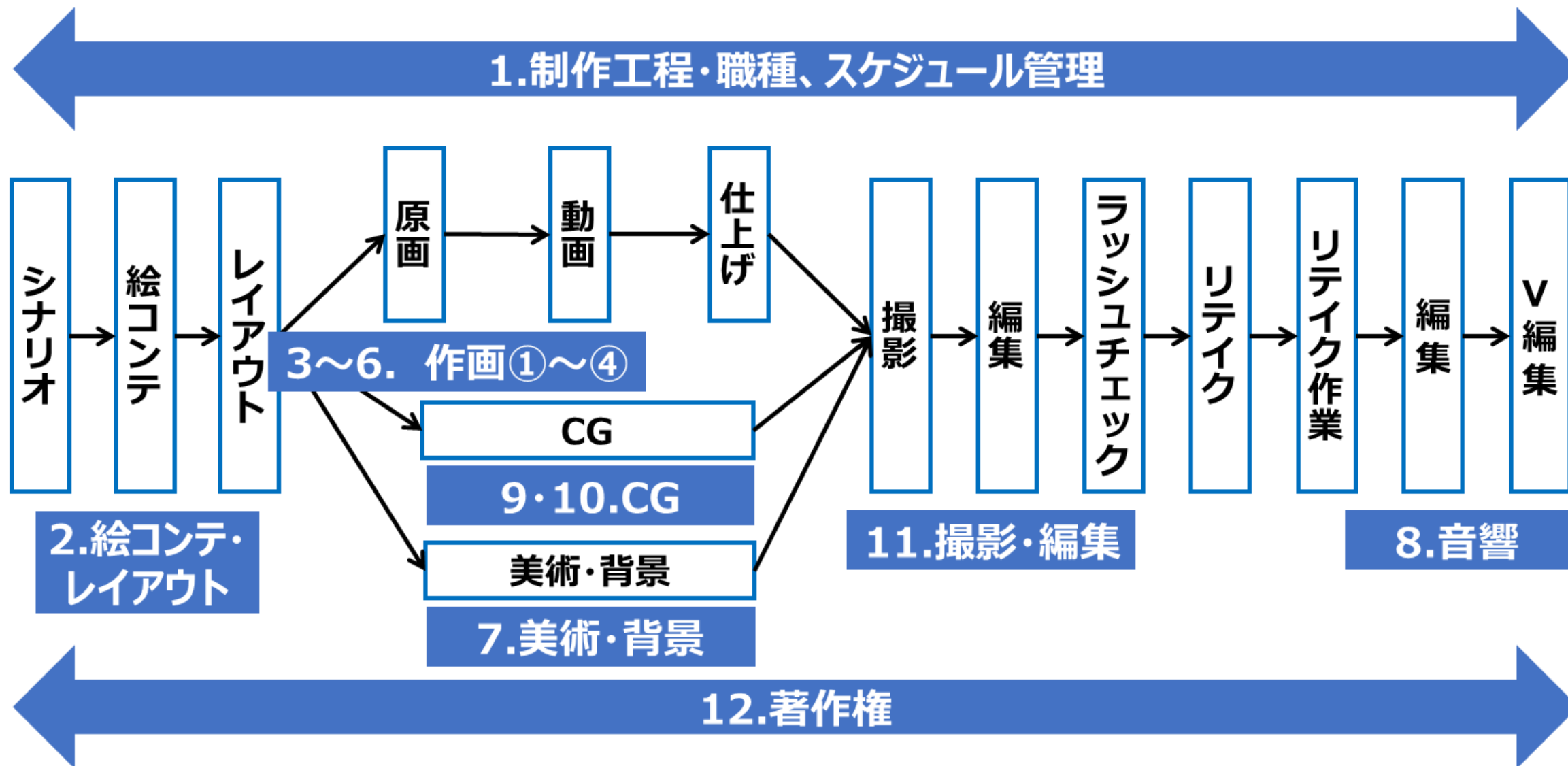
- オンライン受講にふさわしい映像の尺や、配布資料の活用
- リモートでは難しい質疑応答、対面の実技指導、受講生作成の成果の評価の方法
- アニメーションの講座ならではのオンライン(ライブ・アーカイブ)の活用、対面型との併用
- 受講の効果の測定

今年度講座の検討

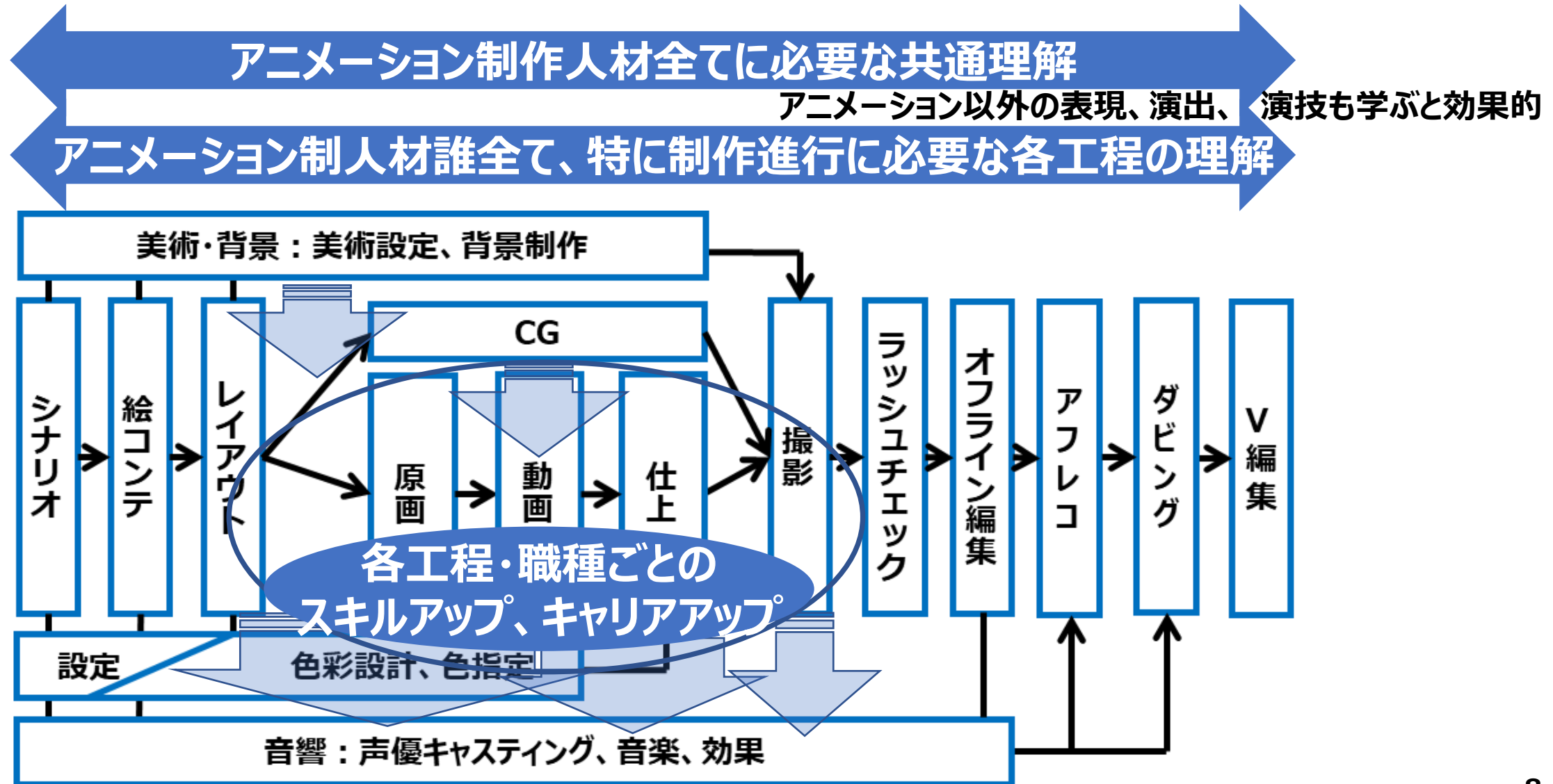
業界ほぼ共通に、工程ごとに職種が分かれ、職種ごとにスキルアップ、キャリアアップが行われるという、日本のアニメーション制作と人材の在り方をとらえて…………



昨年度講座のテーマ



今年度講座のテーマの検討②



今年度講座の編成①

	テーマ	講座内容	目的	推奨対象	パート・時間	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	制作全体の基礎理解	全工程・職種の従事者	30分	(株)サンライズ IP事業本部 第3事業部 エグゼクティブエキスパート 河口佳高
2	著作権	アニメ制作・作品の著作権基礎知識			パート1：31分 パート2：20分 パート3：39分	元・(株)トムス・エンタテインメント 知財管理部長 笹平直敬
3	演出・絵コンテ前提・準備	絵コンテとは、演出とは 脚本を読む、イメージの抽出、配置演出をする	全工程・職種共通の基礎理解		パート1：27分 パート2：19分	アニメーション監督 村田和也
4	演出・絵コンテカットをつくる	カット割り、舞台のカミシモ、イマジナリーライン、カットの構図、アクションつなぎ			パート1：31分 パート2：29分	
5	演出・絵コンテ情報を盛り込む	処理方法の指示、音声と尺			26分	
6	「能」に学ぶ演出と演技	能の成り立ち、能楽師の役割 所作、構え、型、演技と演奏、舞台、「作り物」			パート1：18分 パート2：29分	
7	制作管理	シーンとカットの管理の計画と実践 香盤表、カット表、日報	各工程・職種の基礎理解		パート1：36分 パート2：38分	(株)トリガー 取締役・制作統括 舩本和也
8	作画の役割	レイアウト、原画、動画 タイムシート			26分	アニメーション作家 京都精華大学マンガ学部 アニメーション学科教授 遊佐かずしげ

今年度講座の編成②

	テーマ	講座内容	目的	推奨対象	パート・時間	講師（敬称略）
9	色彩設計・仕上の役割	色彩監督の役割、色指定、仕上、仕上検査の実技と役割	各工程・職種の基礎理解	全工程・職種の従事者	パート1：30分 パート2：45分	アニメーション色彩設計 辻田邦夫
10	美術・背景とはなんぞや！	美術設計・背景ボード・背景作成の役割、レイアウトから背景作成			パート1：18分 パート2：25分	有限会社Imageroomジロー アニメーション美術監督 河野次郎 他
11	CGの役割	3D・作画ハイブリッド制作の工程			41分	(株)ダンテ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
12	音響の役割	音響の役割、声優キャスティング、アフレコ、BGM、効果音 アニメーターとの対談			パート1：17分 パート2：37分	音響監督 平光琢也 (株)手塚プロダクション アニメーター 瀬谷新二
13	撮影・編集の役割	撮影の役割、編集の役割			パート1：38分 パート2：9分	(株)グラフィニカ VFX部 撮影セクション 撮影監督 関谷能弘 編集セクション エディター 渡邊千波
14	作画のスキル				34分	アニメーション作家 京都精華大学マンガ学部 アニメーション学科教授 遊佐かずしげ
15	レイアウトのスキル	絵コンテから描くレイアウト、絵コンテを読み取る、画角、パースとレイアウト	作画の基本スキル	作画工程従事者	パート1：27分 パート2：28分 パート3：28分	(株)スタジオ・ライブ 代表取締役 監督 神志那弘志
16	動きのスキル	動きの作画実習、描くコツ			パート1：33分 パート2：36分	(株)プロダクション・アイジー アニメーター 後藤隆幸

受講者募集の方法

- ◆制作受託4団体の育成対象者
- ◆あにめのたね2022 公式ホームページで告知、受講受付
- ◆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、twitter、Facebookで告知
- ◆試行的に、学生の受講(日本動画協会運営のアニメ人材パートナーズフォーラム加盟校の学生)

日程：令和3年9月30日（木）～令和4年3月末

※各講座は、令和3年9月～令和4年3月の期間に順次配信

※講座2「著作権」のみ令和4年2月末で配信終了

会場：あにめのたね2022 YouTubeチャンネル

※公式サイトからお申し込み頂いた受講者宛に視聴URLを連絡

受講料：無料

対象者：以下の条件をすべて満たす方

・アニメーション業界就業者

※就業予定がある方は、申し込みフォームにその旨を記載いただいた。

・各講座受講後のアンケートの回答

・個人情報保護方針および注意事項への同意

※個人情報保護方針を提示

受講者希望者の受付

- ◆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

- ・全講座、参加費は無料。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）は受講者各自で用意。
- ・各講座、講座毎に公式サイトから申し込み。
- ・アニメーション業界就業者を対象に実施。申し込み時に職種等を記入いただき、内容に確認が必要と思われる場合には事務局から連絡。
- ・申し込みフォームからの申し込み後、講座視聴用のURLをメールで送付。
視聴用のURLが届かない等の質問や不明点は、事務局よりメールで回答。
- ・講座の受講は、申し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した。
- ・アンケートは、講座受講後にメールで送付。
- ・応募に際して提出いただいた個人情報、本事業実施についてのみ使用。
(アンケート取りまとめ及び実施報告書への記載の際には、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①

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
1	制作概論	146	251	61.2時間	14分38秒	30分	42
2	著作権	123	142	34.6時間	14分38秒	パート1 : 31分	38
			95	19.3時間	12分11秒	パート2 : 20分	
			109	34.1時間	18分45秒	パート3 : 39分	
3	演出・絵コンテ 前提・準備	96	217	39.4時間	10分53秒	パート1 : 27分	33
			148	20.7時間	8分24秒	パート2 : 19分	
4	演出・絵コンテ カットをつくる	90	146	31.8時間	13分05秒	パート1 : 31分	31
			126	23.6時間	11分13秒	パート2 : 29分	
5	演出・絵コンテ 情報を盛り込む	83	139	22.8時間	9分51秒	26分	28
6	「能」に学ぶ 演出と演技	39	104	12時間	6分56秒	パート1 : 18分	15
			73	15.2時間	12分29秒	パート2 : 29分	
7	制作管理	47	116	24.7時間	12分47秒	パート1 : 36分	13
			79	20.5時間	15分32秒	パート2 : 38分	
8	作画の役割	3	8	0.7時間	5分24秒	26分	0

は、昨年度制作の講座映像のリメイク

受講結果概要②

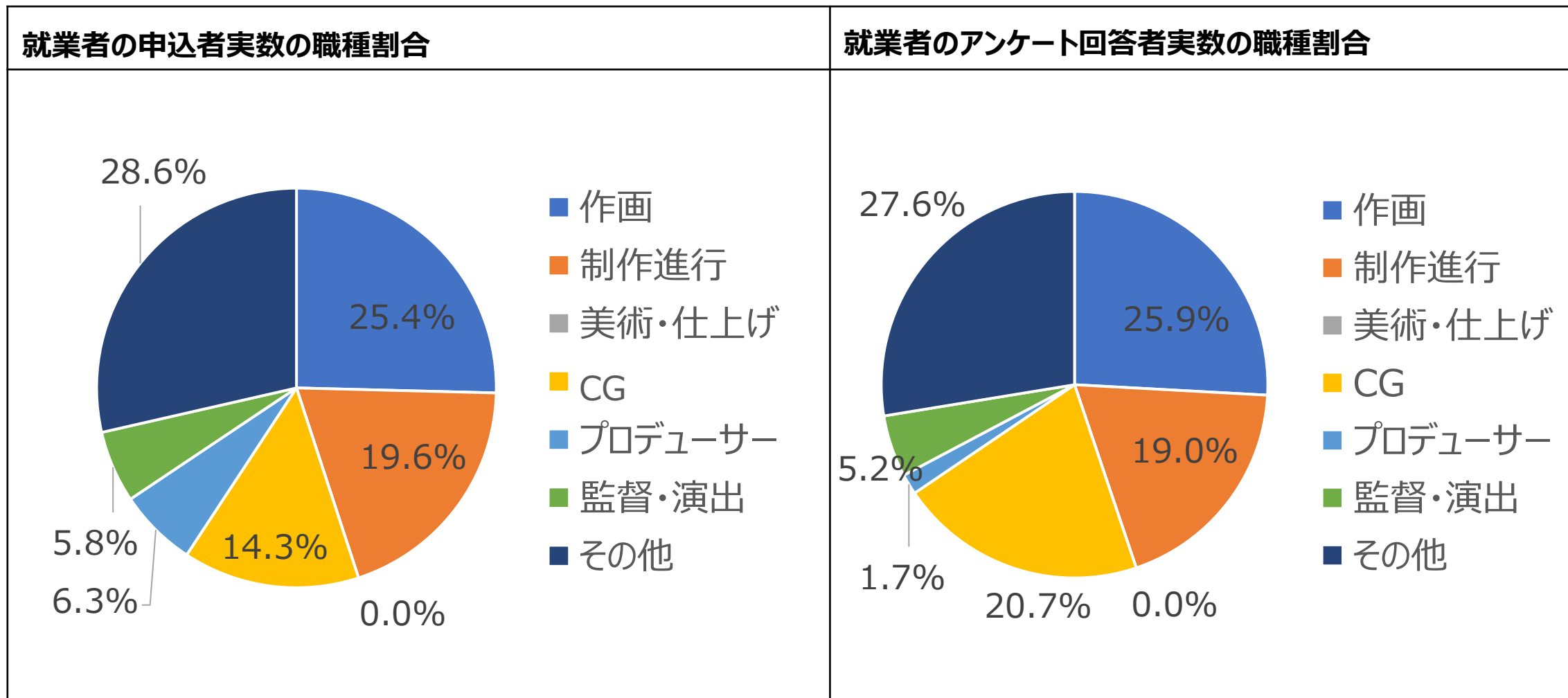
	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート 回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
9	色彩設計・ 仕上の役割	5	5	—	2分32秒	パート1 : 30分	0
			7	—	2分16秒	パート2 : 45分	
10	美術・背景とは なんぞや！	43	92	11時間	7分09秒	パート1 : 18分	16
			66	13.4時間	12分13秒	パート2 : 25分	
11	CGの役割	54	95	25.4時間	16分01秒	41分	17
12	音響の役割	37	67	8.6時間	7分40秒	パート1 : 17分	12
			53	13.3時間	15分03秒	パート2 : 37分	
13	撮影・編集の 役割	40	76	15.5時間	12分14秒	パート1 : 38分	13
			56	3.4時間	3分38秒	パート2 : 9分	
14	作画のスキル	5	5	0.5時間	5分52秒	34分	0
15	レイアウトの スキル	80	154	27時間	10分30秒	パート1 : 27分	29
			116	25.7時間	13分18秒	パート2 : 28分	
			102	21.5時間	12分40秒	パート3 : 28分	
16	動きのスキル	69	114	24.9時間	13分04秒	パート1 : 33分	21
			82	22.6時間	16分33秒	パート2 : 36分	
合計		延べ960	2843				308

は、昨年度制作の講座映像のリメイク

申込者・アンケート回答者実数と職種

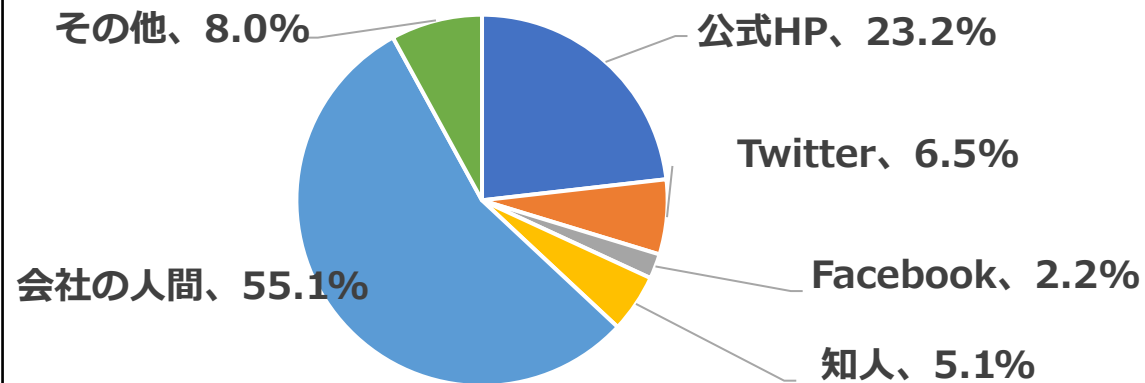
現時点の申込者実数:196名(うち学生実数:33名)

アンケート回答者実数:81名(うち学生実数:12名)

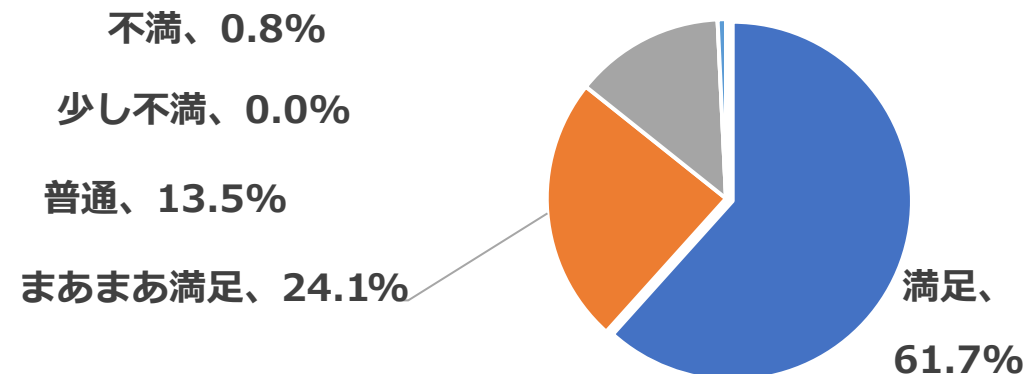


アンケート回答全体の評価(就業者のみ)

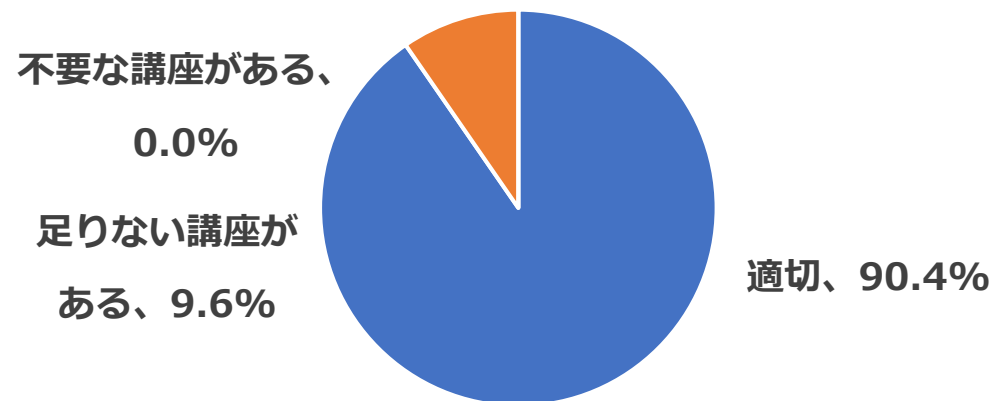
Q15 この講座は
どこで知りましたか？



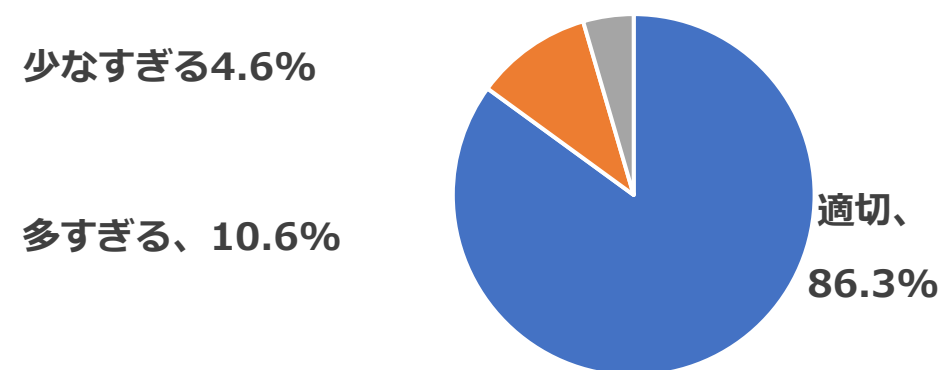
Q14 オンラインでの受講について、
どのくらい満足しましたか？



Q12 全講座のテーマ分類は
適切でしたか？



Q13 講座の種類数は
適切でしたか？



各講座のアンケート回答(就業者のみ)①

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
1	制作概論	114	251	61.2時間	14分38秒	30分	47

1 アニメーション制作全工程従事者対象 アニメーション制作概論

目的

制作全体の基礎理解

講座内容

○アニメーション制作概論 (33分)

講師紹介

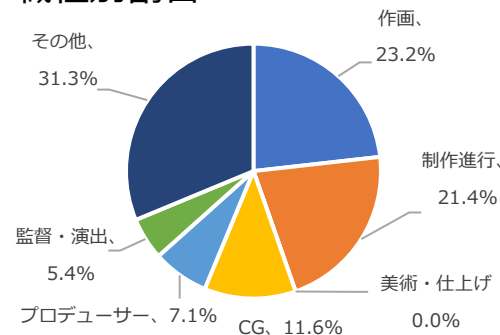


河口 佳高

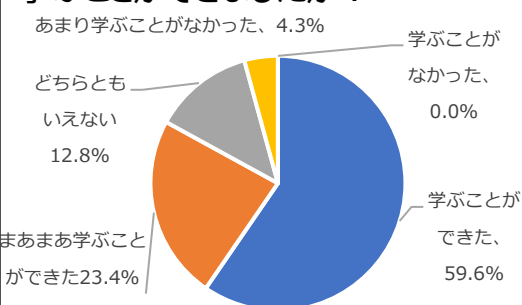
株式会社サンライズ IP事業本部 第3事業部 エグゼクティブエキスパート、一般社団法人日本動画協会 人材育成委員会 委員長、文化庁委託事業アニメーション人材育成調査研究事業「あにめのたね2022」 育成委員会 委員長

株式会社サンライズ入社後、制作進行としてスタート。「機動戦士Vガンダム」にて設定制作を経験。初プロデュース作品は「劇場版Vガンダム」。代表作「コードギアス」シリーズ

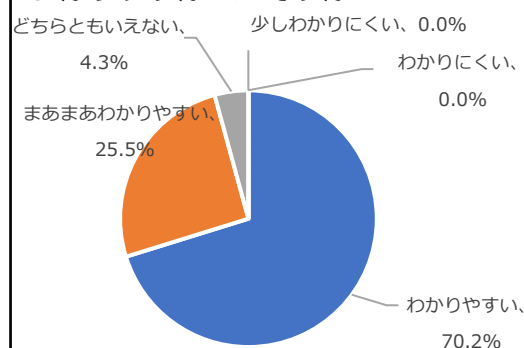
この講座の受講者の職種別割合



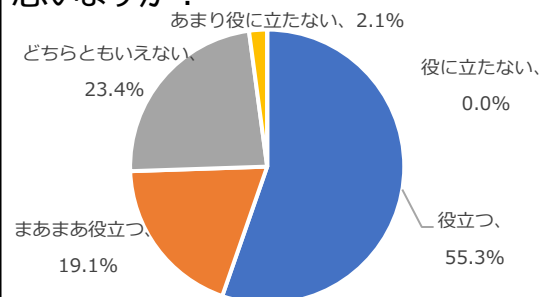
Q1 この講座を受講して、知りたいこと、新しいことを学ぶことができましたか？



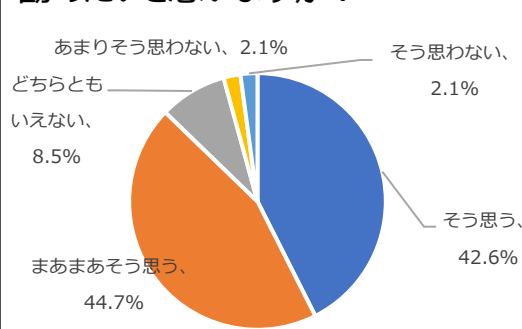
Q2 この講座の内容は、わかりやすかったですか？



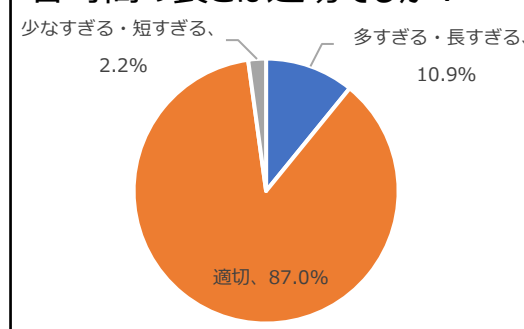
Q3 講座で学んだことは、ご自身の仕事に役立つと思いますか？



Q4 この講座を、知人に勧めたいと思いますか？



Q5 この講座のパート分けと各時間の長さは適切でしか？



各講座のアンケート回答(就業者のみ) ②

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
2	著作権	98	142	34.6時間	14分38秒	パート1 : 31分	40
			95	19.3時間	12分11秒	パート2 : 20分	
			109	34.1時間	18分45秒	パート3 : 39分	

2

アニメーション制作全工程従事者対象
著作権

目的

制作全体の基礎理解

講座内容

- パート1：概論、制作のための著作権（31分）
- パート2：Q&A（20分）
- パート3：アニメ作品の著作権（39分）

講師紹介

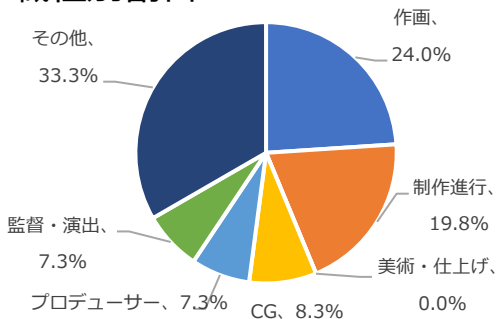


笹平 直敬

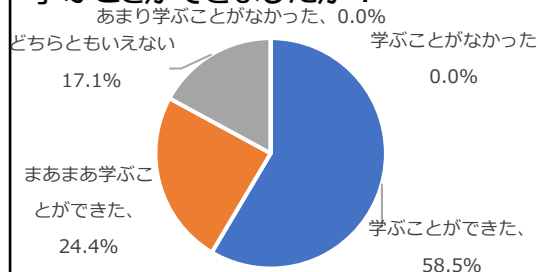
元 株式会社トムス・エンタテインメント 知財管理部長、元 一般社団法人日本動画協会 著作権委員会 副委員長

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。

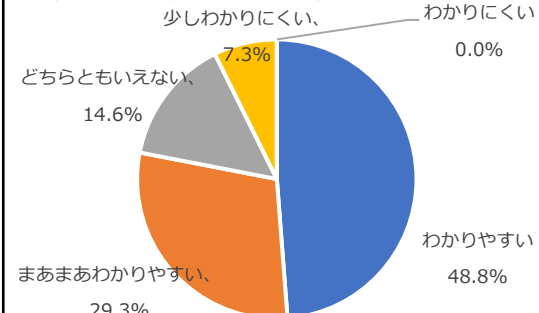
この講座の受講者の
職種別割合



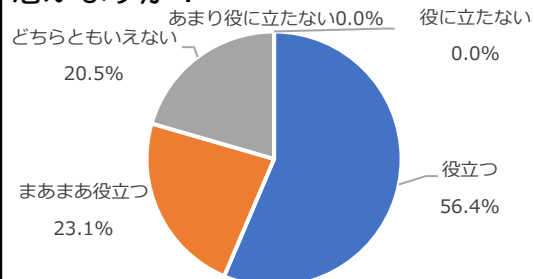
Q2 この講座を受講して、
知りたいこと、新しいことを
学ぶことができましたか？



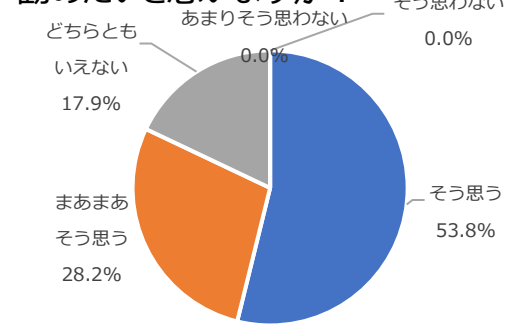
Q3 この講座の内容は、
わかりやすかったですか？



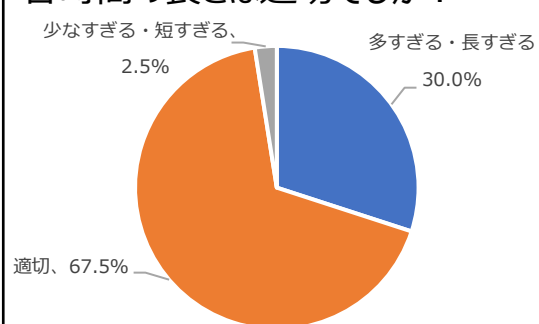
Q4 講座で学んだことは、
ご自身の仕事に役立つと
思いますか？



Q5 この講座を、知人に
勧めたいと思いますか？



Q6 この講座のパート分けと
各時間の長さは適切でしたか？



各講座のアンケート回答(就業者のみ) ③

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
3	演出・絵コンテ 前提・準備	78	217	39.4時間	10分53秒	パート1：27分	33
			148	20.7時間	8分24秒	パート2：19分	

3 アニメーション制作全工程従事者対象 演出・絵コンテ／前提・準備

目的

全工程・職種共通の基礎理解

講座内容

- パート1：演出とは、絵コンテとは（27分）
- パート2：脚本を読む／直感的なイメージの抽出／配置演出をする（19分）

講師紹介

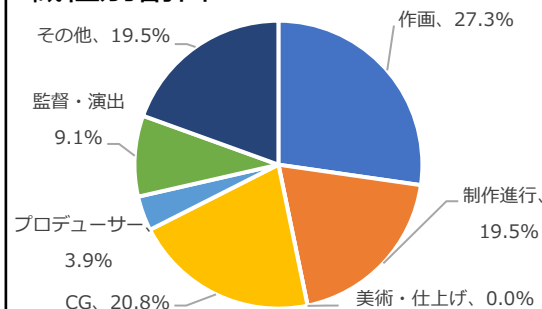


村田和也

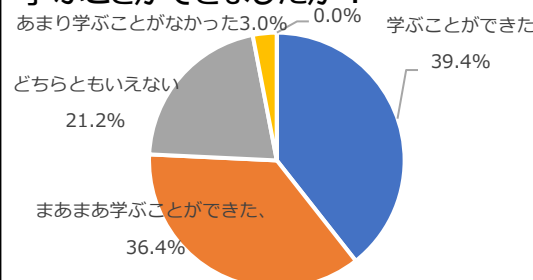
アニメーション監督

1990年にスタジオジブリ演出研修第1期生として入社。「おもひでぽろぽろ」の演出助手などに従事。その後(株)OLMの設立に参加し、9年間演出として在籍。2003年に独立しフリーランスとなる。主な作品は、「鋼の錬金術師 嘆きの丘(ミロス)の聖なる星」監督、「翠星のガルガンティア」監督、「A.I.C.O.Incarnation」監督、「正解するカド」総監督、「約束の七夜祭り」監督

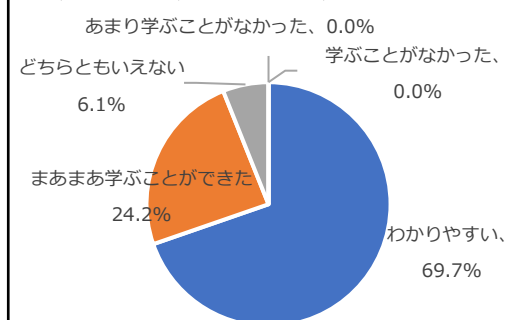
この講座の受講者の 職種別割合



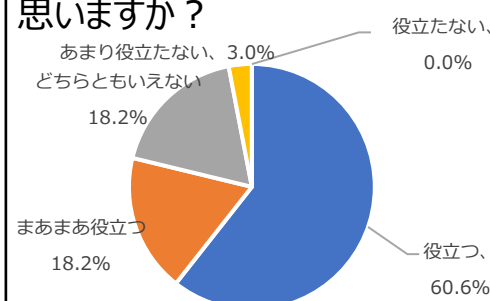
Q2 この講座を受講して、 知りたいこと、新しいことを 学ぶことができましたか？



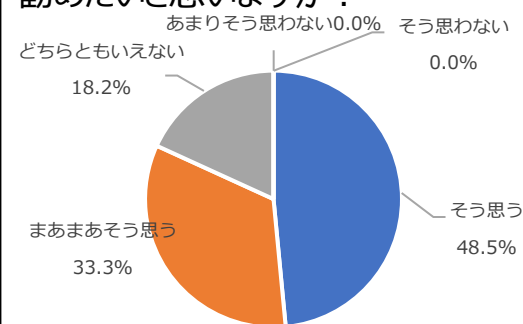
Q3 この講座の内容は、 わかりやすかったですか？



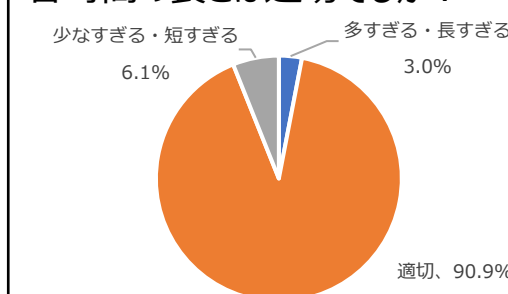
Q4 講座で学んだことは、 ご自身の仕事に役立つと 思いますか？



Q5 この講座を、知人に 勧めたいと思いますか？



Q6 この講座のパート分けと 各時間の長さは適切でしたか？



各講座のアンケート回答(就業者のみ) ④

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
4	演出・絵コンテ カットをつくる	76	146	31.8時間	13分05秒	パート1 : 31分	29
			126	23.6時間	11分13秒	パート2 : 29分	

4 アニメーション制作全工程従事者対象 演出・絵コンテ/カットを作る

目的

全工程・職種共通の基礎理解

講座内容

- パート1：カット割/舞台のカミとシモ/イマジナリーライン (31分)
- パート2：カットの構図 (L/O) /アクションつなぎ (29分)

講師紹介

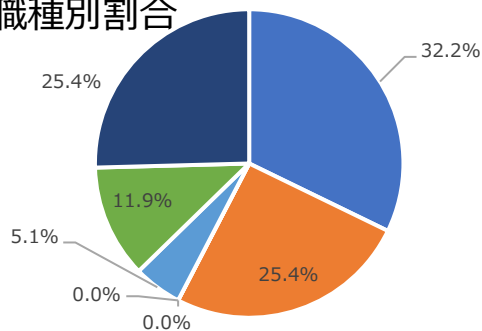


村田和也

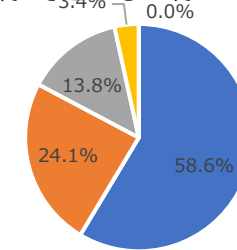
アニメーション監督

1990年にスタジオジブリ演出研修第1期生として入社。「おもひでぼろぼろ」の演出助手などに従事。その後(株)OLMの設立に参加し、9年間演出として在籍。2003年に独立しフリーランスとなる。主な作品は、「鋼の錬金術師 嘆きの丘(ミロス)の聖なる星」監督、「翠星のガルガンティア」監督、「A.I.C.O.Incarnation」監督、「正解するカド」総監督、「約束の七夜祭り」監督

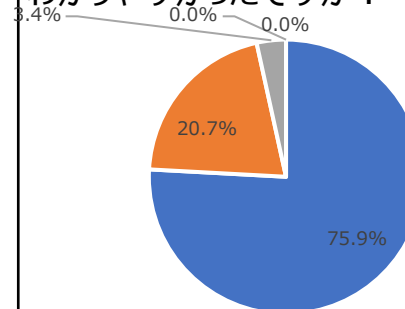
この講座の受講者の
職種別割合



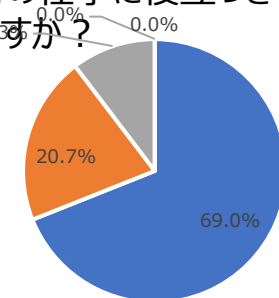
Q2 この講座を受講して、
知りたいこと、新しいことを
学ぶことができましたか？



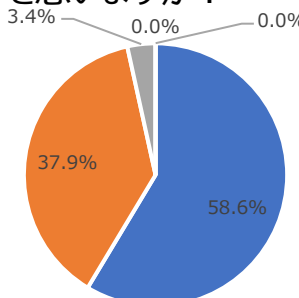
Q3 この講座の内容は、
わかりやすかったですか？



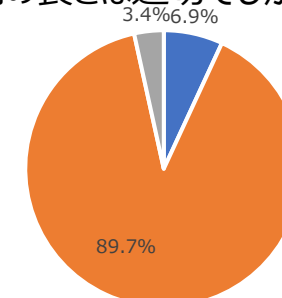
Q4 講座で学んだことは、
ご自身の仕事に役立つと
思いますか？



Q5 この講座を、知人に
勧めたいと思いますか？



Q6 この講座のパート分けと
各時間の長さは適切でしたか？



各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑤

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
5	演出・絵コンテ 情報を盛り込む	71	139	22.8時間	9分51秒	26分	26

5 アニメーション制作全工程従事者対象 演出・絵コンテ／情報を盛り込む

目的

全工程・職種共通の基礎理解

講座内容

処理方法の指示／音声と尺 (26分)

講師紹介

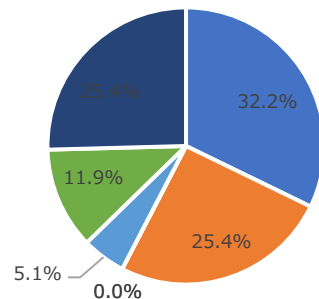


村田和也

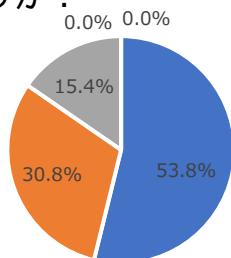
アニメーション監督

1990年にスタジオジブリ演出研修第1期生として入社。「おもひでぼろぼろ」の演出助手などに従事。その後(株)OLMの設立に参加し、9年間演出として在籍。2003年に独立しフリーランスとなる。主な作品は、「鋼の錬金術師 嘆きの丘(ミロス)の聖なる星」監督、「翠星のガルガンティア」監督、「A.I.C.O.Incarnation」監督、「正解するカド」総監督、「約束のネバーランド」監督

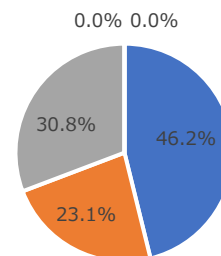
この講座の受講者の
職種別割合



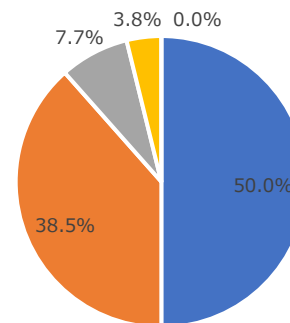
Q4 講座で学んだことは、
ご自身の仕事に役立つ
と思いますか？



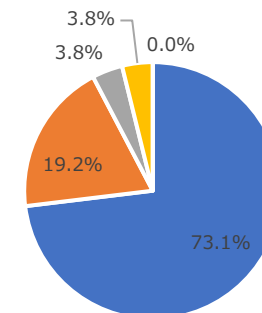
Q2 この講座を受講して、
知りたいこと、新しいことを
学ぶことができましたか？



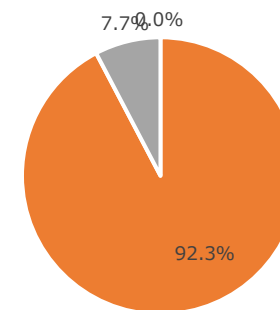
Q5 この講座を、知人に
勧めたいと思いますか？



Q3 この講座の内容は、
わかりやすかったですか？



Q6 この講座のパート分けと
各時間の長さは適切でしたか？



各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑥

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
6	「能」に学ぶ 演出と演技	33	104	12時間	6分56秒	パート1 : 18分	15
			73	15.2時間	12分29秒	パート2 : 29分	

6 アニメーション制作全工程従事者対象 「能」に学ぶ～演出と演技

目的

全工程・職種共通の基礎理解

講座内容

パート1：能の成り立ち／能楽師のシテ方＆ワキ方＆囃子方の役目／女性役＆男性役＆超自然の役の所作、構え、型 など (18分)
 パート2：「羽衣」／舞台の地謡／囃子の楽器と演奏／能の舞台のつくり／舞台で使う「作り物」 など (29分)

講師紹介

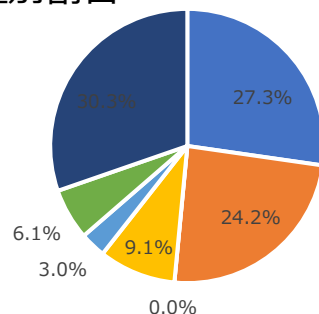


中村 裕

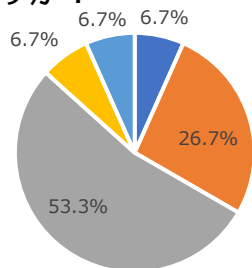
観世流能楽師

昭和22年3月12日生まれ。故二世梅若万三郎師と三世梅若万三郎師に師事。重要無形文化財 総合指定者、一般財団法人日本能楽会会員、昭和36年10月初舞台「望月」子方、昭和46年8月初シテ「経正」、主なる披き(ひらき)「乱」「石橋」「道成寺」「砦」「望月」「恋重荷」、「安宅」「求塚」「卒都婆小町」「翁」「鶯」。公益財団法人若研会理事、中央区能に親しむ会 常任相談役。各地で能楽の普及に努め、海外公演も多数参加。

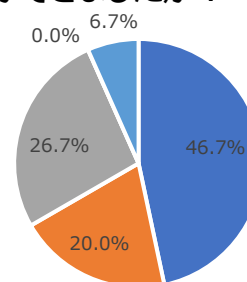
この講座の受講者の
職種別割合



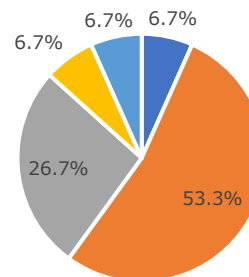
Q4 講座で学んだことは、
ご自身の仕事に役立つ
と思いますか？



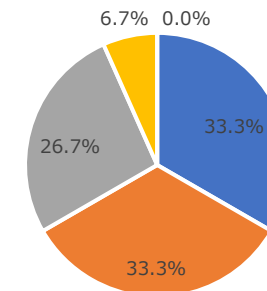
Q2 この講座を受講して、
知りたいこと、新しいことを
学ぶことができましたか？



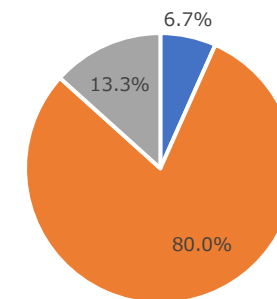
Q5 この講座を、知人に
勧めたいと思いますか？



Q3 この講座の内容は、
わかりやすかったですか？



Q6 この講座のパート分けと
各時間の長さは適切でしたか？



各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑦

	テーマ	申込数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
7	制作管理	40	116	24.7時間	12分47秒	パート1 : 36分	15
			79	20.5時間	15分32秒	パート2 : 38分	

7 アニメーション制作全工程従事者対象 制作管理

目的

全工程・職種共通の基礎理解

講座内容

パート1 : シーンとカットの管理の計画と実践 (36分)

パート2 : 香盤表、カット表、日報 (38分)

講師紹介

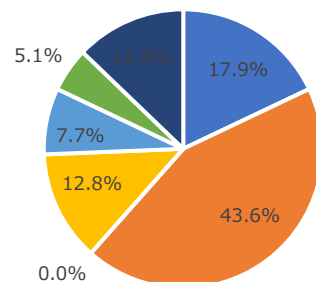


舩本和也

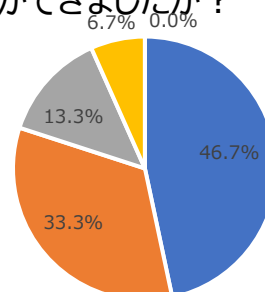
株式会社トリガー 取締役・制作統括

1976年生まれ。山口県岩国市出身。福岡工業大学卒業後、代々木アニメーション学院福岡校アニメーター科に入学。2000年に制作進行としてアニメ会社に就職。デジモンシリーズ・金色のガッシュベル・おジャ魔女どれみ(東映アニメーション)やポポロクロイス物語、今石洋之、大塚雅彦とともに株式会社TRIGGER設立。「キルラキル」「ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン」「宇宙パトロールルル子」「SSSS.GRIDMAN」「プロメア」のアニメーションプロデューサーを担当。現在はトリガーの制作統括を担当している。

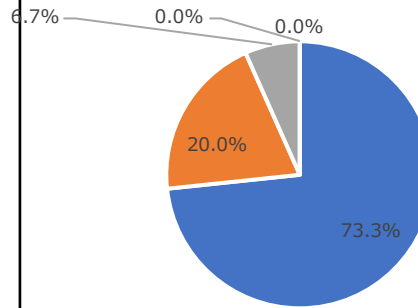
この講座の受講者の
職種別割合



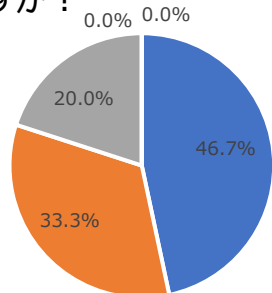
Q2 この講座を受講して、
知りたいこと、新しいことを
学ぶことができましたか？



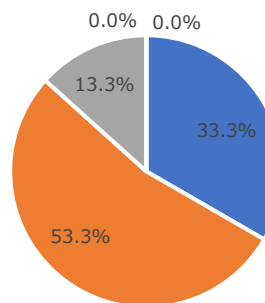
Q3 この講座の内容は、
わかりやすかったですか？



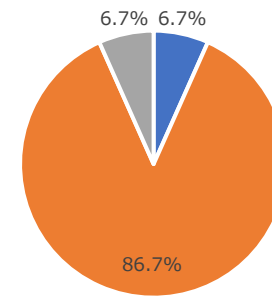
Q4 講座で学んだことは、
ご自身の仕事に役立つと
思いますか？



Q5 この講座を、知人に
勧めたいと思いますか？



Q6 この講座のパート分けと
各時間の長さは適切でしたか？



各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑧

	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
8	作画の役割	3	8	0.7時間	5分24秒	26分	0

8 アニメーション制作全工程従事者対象 作画の役割

目的

各工程・職種の基本理解

講座内容

作画の役割/レイアウト/演出チェック/動画/動画
チェッカー/色指定/撮影/制作進行 (27分)

講師紹介



遊佐かずしげ

アニメーション作家/京都精華大学マンガ学部ア
ニメーション学科教授/一般社団法人鎌馬アニメ
ーション代表理事/TECH.C.福岡 特別講師/
JAniCA会員

1960年、東京生まれ。竜の子プロダク
ション出身。3年後フリーとなり「まんが日
本昔ばなし」「うる星やつら」「タッチ」
「楽しいムーミン一家」など多くのTVア
ニメ番組に作画として参加。現在は映像作
家としてNHK時代劇「陽炎の辻」「やさ
いの時間」OP・ED、「みんなのうた」
「チョコちゃんに叱られる」「にほんごで
あそぼ」などのファミリー番組やTVCM
「日清カップラーメン」「違法だよ！あ
げるくん」ほか多数担当。「おじゃる丸」の
演出、OP・EDも務める。その傍ら、教育
機関や作画スタジオの指導顧問、オンライ
ンアニメ講座「アニメータードリル」での
実演指導、全国の小中学校や学童保育での
アニメを通じた体験型啓発活動など教育分
野でも活動している。

この講座の受講者の
職種別割合

Q2 この講座を受講して、
知りたいこと、新しいことを
学ぶことができましたか？

Q3 この講座の内容は、
わかりやすかったですか？

Q4 講座で学んだことは、
ご自身の仕事に役立つ
と思いますか？

Q5 この講座を、知人に
勧めたいと思いますか？

Q6 この講座のパート分けと
各時間の長さは適切でしたか？

各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑨


	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
9	色彩設計・仕上の役割	5	5	—	2分32秒	パート1 : 30分	0
			7	—	2分16秒	パート2 : 45分	

9 アニメーション制作全工程従事者対象
色彩設計・仕上の役割

目的
各工程・職種の基礎理解

講座内容
パート1 : (30分)
パート2 : (44分)

講師紹介
アニメーション色彩設計



辻田 邦夫

大学在学中にアルバイトとして仕上の仕事に関わり、プロに。1984年から東映動画(現・東映アニメーション)所属。多数の作品の色指定、色彩設計を担当。2009年からフリーランスとなる。担当作品：テレビシリーズ、『おジャ魔女どれみシリーズ』(1999-2004年)色彩設計、『四畳半神話大系』(2010年)色彩設計、『輪るピングドラム』(2011年)色彩設計、『Vivy-Fluorite Eye's Song-』(2021年)色彩設計、『東京リベンジャーズ』(2021年)色彩設計。劇場版作品、『劇場版 はいからさんが通る』(2017年)色彩設計、『魔女見習いをさがして』(2021年)色彩設計、他、多数。

高橋 枝里

アニメーション色彩設計
株式会社アセッション 所属

2011年仕上げとしてアニメーション下請け会社に就業、2013年から仕上げと並行して色指定検査を担当し、数年間色指定検査をメインにフリーランスとして活動、2016年アセッション入社、2018年から色彩設計としての業務を開始。代表作：『ぐんまちゃん』(色彩設計)、『ソノソノピーくん』(色彩設計)、『ゆるべた』(色彩設計)、『Vivy-Fluorite Eye's Song-』(2021年)(色指定検査)、『東京リベンジャーズ』(2021年)(色指定検査)、『デュエル・マスターズ』(2017年)(色指定検査)

倉田 咲

アニメーション色彩設計
フリーランス
東京アニメーター学院専門学校 非常勤講師

2014年にアニメ下請け会社に入社。2017年から複数タイトルで指定検査を担当。アニメ、ゲーム会社数社を経て2020年からフリーランスに。色指定検査をしつつ専門学校で数年に渡り仕上げに関する授業を担当。代表作、『Vivy-Fluorite Eye's Song-』(2021年)(色指定検査)、『東京リベンジャーズ』(2021年)(色指定検査)、『でーじミーツガール』(2021年)(色指定検査)、『君の名は。』(2016年)(彩色)、『天気の子』(2019年)(彩色)

この講座の受講者の職種別割合	Q2 この講座を受講して、知りたいこと、新しいことを学ぶことができましたか？	Q3 この講座の内容は、わかりやすかったですか？
Q4 講座で学んだことは、ご自身の仕事に役立つと思いますか？	Q5 この講座を、知人に勧めたいと思いますか？	Q6 この講座のパート分けと各時間の長さは適切でしたか？

各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑩

	テーマ	申込者数				講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
10	美術・背景とはなんぞや!	33	92	11時間	7分09秒	パート1 : 18分	14
			66	13.4時間	12分13秒	パート2 : 25分	

10 アニメーション制作全工程従事者対象 美術・背景とはなんぞや!

目的

各工程・職種の基礎理解

講座内容

パート1 : 美術設計・背景ボード・背景作成の役割 (18分)

パート2 : レイアウトから背景作成 (25分)

講師紹介



河野次郎

アニメーション美術監督
有限会社 Imageroomジロー

主要参加作品: 「楽しいムーミン一家」(美術監督)、「白鯨伝説」(美術監督)、「幕末機関説 いろはにほへと」(美術監督)、「メガロボックス」(美術監督)、「異世界居酒屋〜古都アイテリアの居酒屋のぶ〜」(美術監督)

縫部文江

サンライズ美術塾 講師

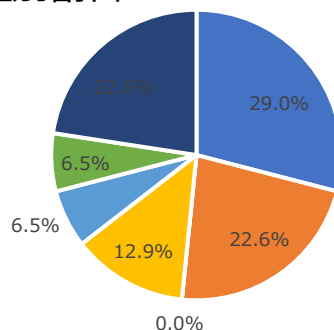
主要参加作品: 「名探偵コナン」(背景)、「アイカツ!」(背景)、「夏目友人帳」(背景)

太田清美

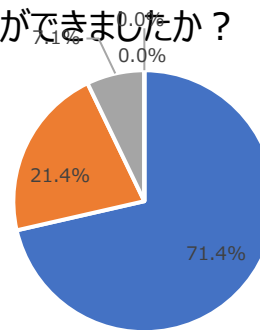
サンライズ美術塾 講師

主要参加作品: 「天空の城ラピュタ」(背景)、「となりのトトロ」(背景)、「魔女の宅急便」(背景)、「鹿の王 ユナと約束の旅」(背景)

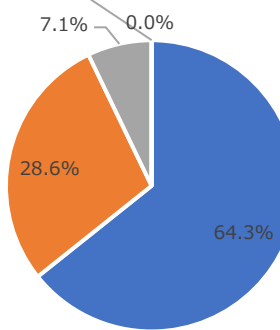
この講座の受講者の
職種別割合



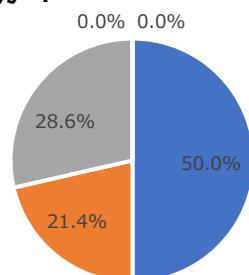
Q2 この講座を受講して、
知りたいこと、新しいことを
学ぶことができましたか？



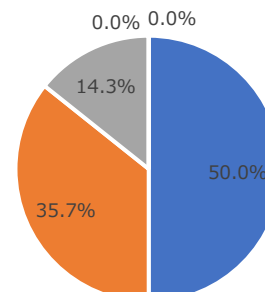
Q3 この講座の内容は、
わかりやすかったですか？



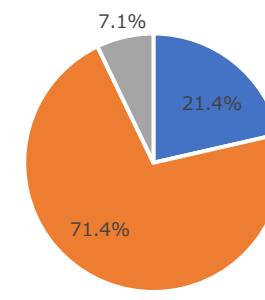
Q4 講座で学んだことは、
ご自身の仕事に役立つと
思いますか？



Q5 この講座を、知人に
勧めたいと思いますか？



Q6 この講座のパート分けと
各時間の長さは適切でしたか？



各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑪


	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
11	CGの役割	47	95	25.4時間	16分01秒	41分	17

11 アニメーション制作全工程従事者対象
CGの役割

目的
各工程・職種の基本理解

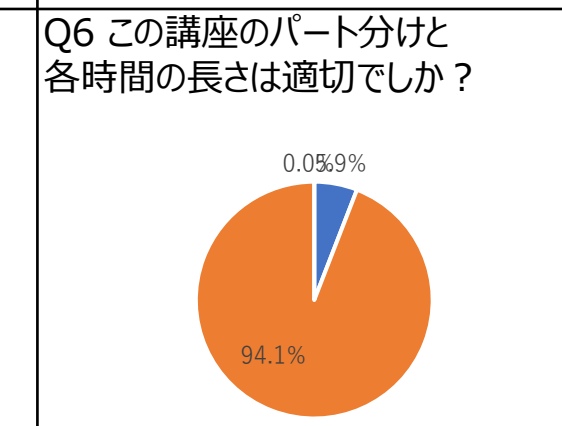
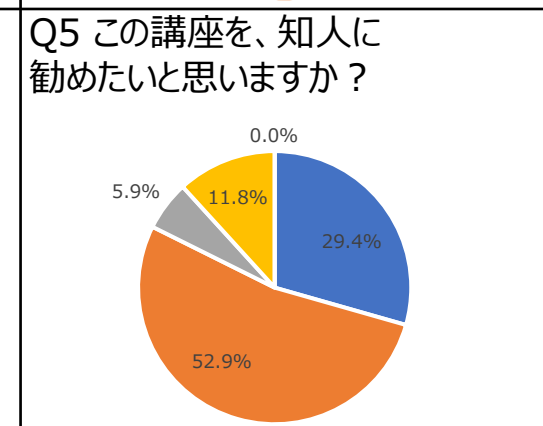
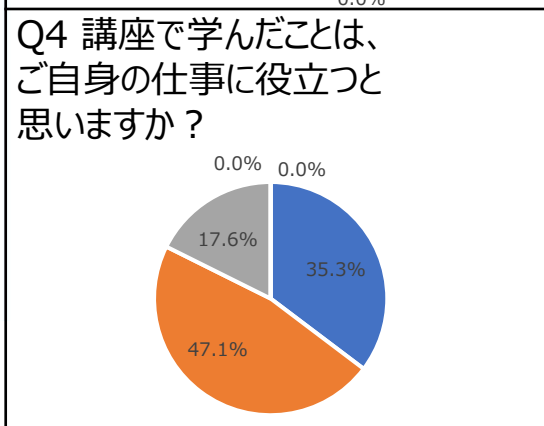
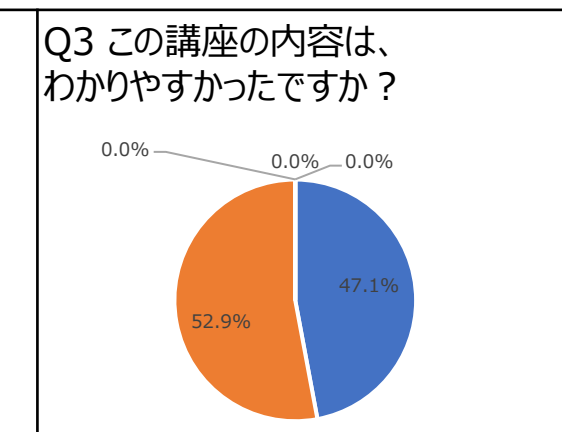
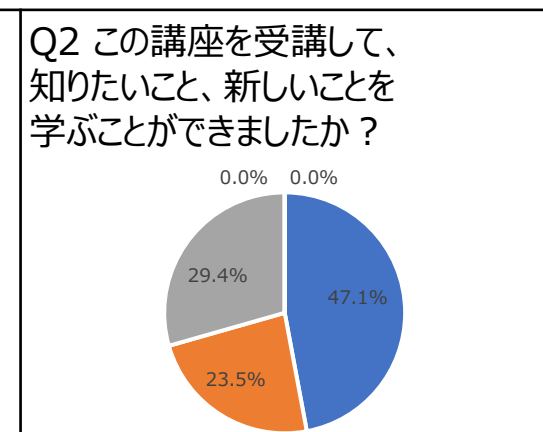
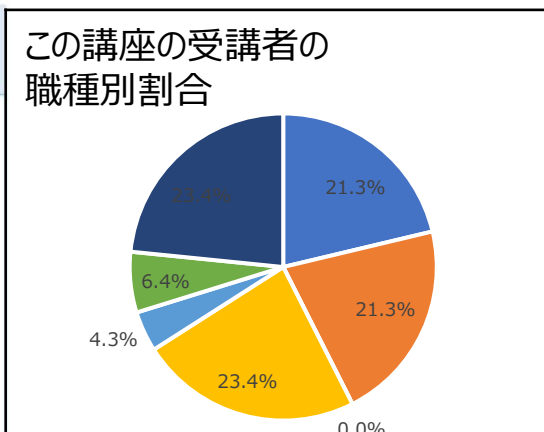
講座内容
○3DCG・作画 ハイブリッド制作の工程 (41分)

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



西田映美子

『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 『READY!!!』 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。



各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑫

	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
12	音響の役割	29	67	8.6時間	7分40秒	パート1：17分	11
			53	13.3時間	15分03秒	パート2：37分	

12 アニメーション制作全工程従事者対象
音響の役割

目的
各工程・職種の基本理解

講座内容
パート1：音響の役割（17分）
パート2：アニメーターとの対談（作画のタイミングと音響のタイミングについて／音響監督の仕事について）（37分）

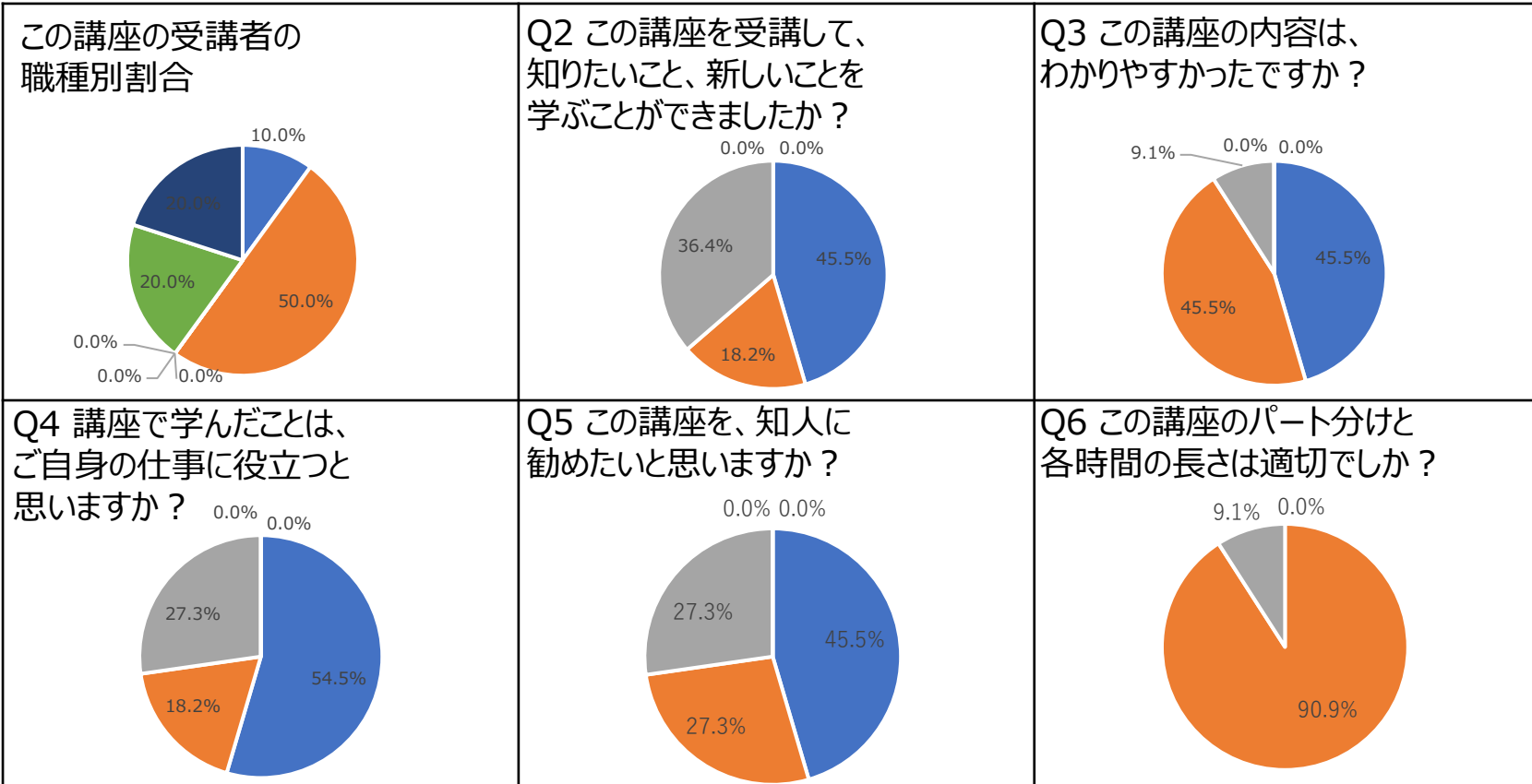
講師紹介

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

**株式会社手塚プロダクション アニメーター
文化庁委託事業アニメーション人材育成調査研究事業「あにめのたね2022」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)OVA「ブラック・ジャック 空からきたこども」(監督、キャラクターデザイン、作画監督)

平光琢也

瀬谷新二



各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑬

	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
13	撮影・編集の役割	33	76	15.5時間	12分14秒	パート1 : 38分	12
			56	3.4時間	3分38秒	パート2 : 9分	

13 アニメーション制作全工程従事者対象 撮影・編集の役割 (仮)

目的

各工程・職種の基礎理解

講座内容

パート1 : 撮影の役割 (38分)

パート2 : 編集の役割 (9分)

講師紹介



関谷能弘
渡邊千波

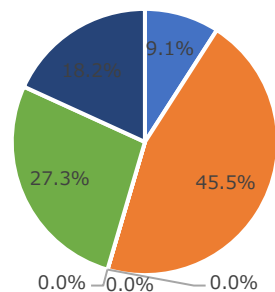
株式会社グラフィニカ VFX部 撮影セクション
撮影監督

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

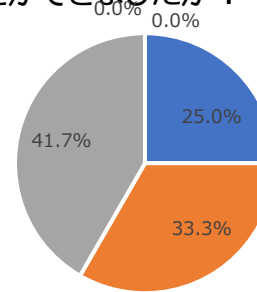
株式会社グラフィニカ VFX部 編集セクション
エディター

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

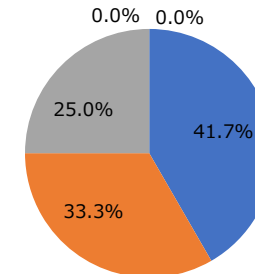
この講座の受講者の
職種別割合



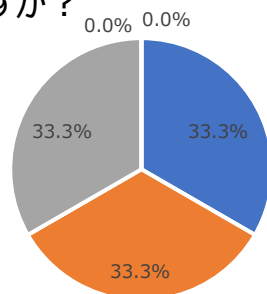
Q2 この講座を受講して、
知りたいこと、新しいことを
学ぶことができましたか？



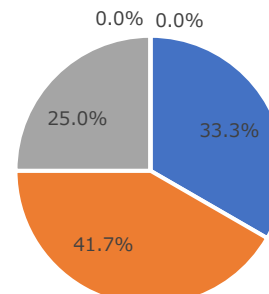
Q3 この講座の内容は、
わかりやすかったですか？



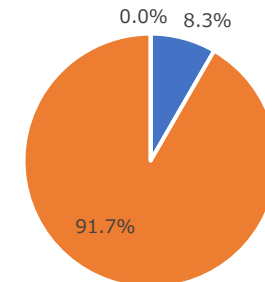
Q4 講座で学んだことは、
ご自身の仕事に役立つ
と思いますか？



Q5 この講座を、知人に
勧めたいと思いますか？



Q6 この講座のパート分けと
各時間の長さは適切でしたか？



各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑭


	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
14	作画のスキル	7	5	0.5時間	5分52秒	34分	0

14 作画工程従事者対象
作画のスキル

目的
作画の基本スキル

講座内容
支持基底面/原画を描く/動画/重心/キーポーズ (33分)

講師紹介



遊佐かずしげ

アニメーション作家/京都精華大学マンガ学部アニメーション学科教授/一般社団法人練馬アニメーション代表理事/TECH.C.福岡 特別講師/JAniCA会員

1960年、東京生まれ。竜の子プロダクション出身。3年後フリーとなり「まんが日本昔ばなし」「うる星やつら」「タッチ」「楽しいムーミン一家」など多くのTVアニメ番組に作画として参加。現在は映像作家としてNHK時代劇「陽炎の辻」「やさいの時間」OP・ED、「みんなのうた」「ちこちゃんに叱られる」「にほんごであそぼ」などのファミリー番組やTVCM「日清カップラーメン」「違法だよ!あげるくん」ほか多数担当。「おじゃる丸」の演出、OP・EDも務める。その傍ら、教育機関や作画スタジオの指導顧問、オンラインアニメ講座「アニメータードリル」での実演指導、全国の小中学校や学童保育でのアニメを通じた体験型啓発活動など教育分野でも活動している。

この講座の受講者の職種別割合	Q2 この講座を受講して、知りたいこと、新しいことを学ぶことができましたか？	Q3 この講座の内容は、わかりやすかったですか？
Q4 講座で学んだことは、ご自身の仕事に役立つと思いますか？	Q5 この講座を、知人に勧めたいと思いますか？	Q6 この講座のパート分けと各時間の長さは適切でしたか？

各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑮

	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
15	レイアウトのスキル	60	154	27時間	10分30秒	パート1 : 27分	24
			116	25.7時間	13分18秒	パート2 : 28分	
			102	21.5時間	12分40秒	パート3 : 28分	

15 作画工程従事者対象 レイアウトのスキル

目的

作画の基本スキル

講座内容

- パート1：絵コンテから描くレイアウト実習（絵コンテを読み取る／画角について）（27分）
- パート2：パースとレイアウトの解説（パースをとらえる）（28分）
- パート3：パースとレイアウトの解説（レイアウトを描く）（28分）

講師紹介



神志那弘志

アニメクリエイター集団
株式会社スタジオ・ライブ代表取締役 兼アニメクリエイター

主な作品「吸血鬼すぐ死ぬ（監督）」「リョーマ! The Prince of Tennis 新生劇場版 テニスの王子様（監督）」「魔神英雄伝ワタル 七魂の龍神丸（監督）」「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。他、専門学校で

この講座の受講者の職種別割合

39.0%
15.9%
6.8%
3.4%
18.6%
15.3%
0.0%

Q2 この講座を受講して、知りたいこと、新しいことを学ぶことができましたか？

70.8%
16.7%
12.5%
0.0%
0.0%

Q3 この講座の内容は、わかりやすかったですか？

66.7%
29.2%
4.2%
0.0%
0.0%

Q4 講座で学んだことは、ご自身の仕事に役立つと思いますか？

66.7%
25.0%
8.3%
0.0%
0.0%

Q5 この講座を、知人に勧めたいと思いますか？

58.3%
41.7%
0.0%
0.0%

Q6 この講座のパート分けと各時間の長さは適切でしたか？

87.5%
8.3%
4.2%

各講座のアンケート回答(就業者のみ) ⑩

	テーマ	申込者数	視聴結果			講座の尺	アンケート回答数
			視聴回数	総再生時間	平均視聴時間		
16	動きのスキル	50	114	24.9時間	13分04秒	パート1 : 33分	21
			82	22.6時間	16分33秒	パート2 : 36分	

16 作画工程従事者対象
動きのスキル

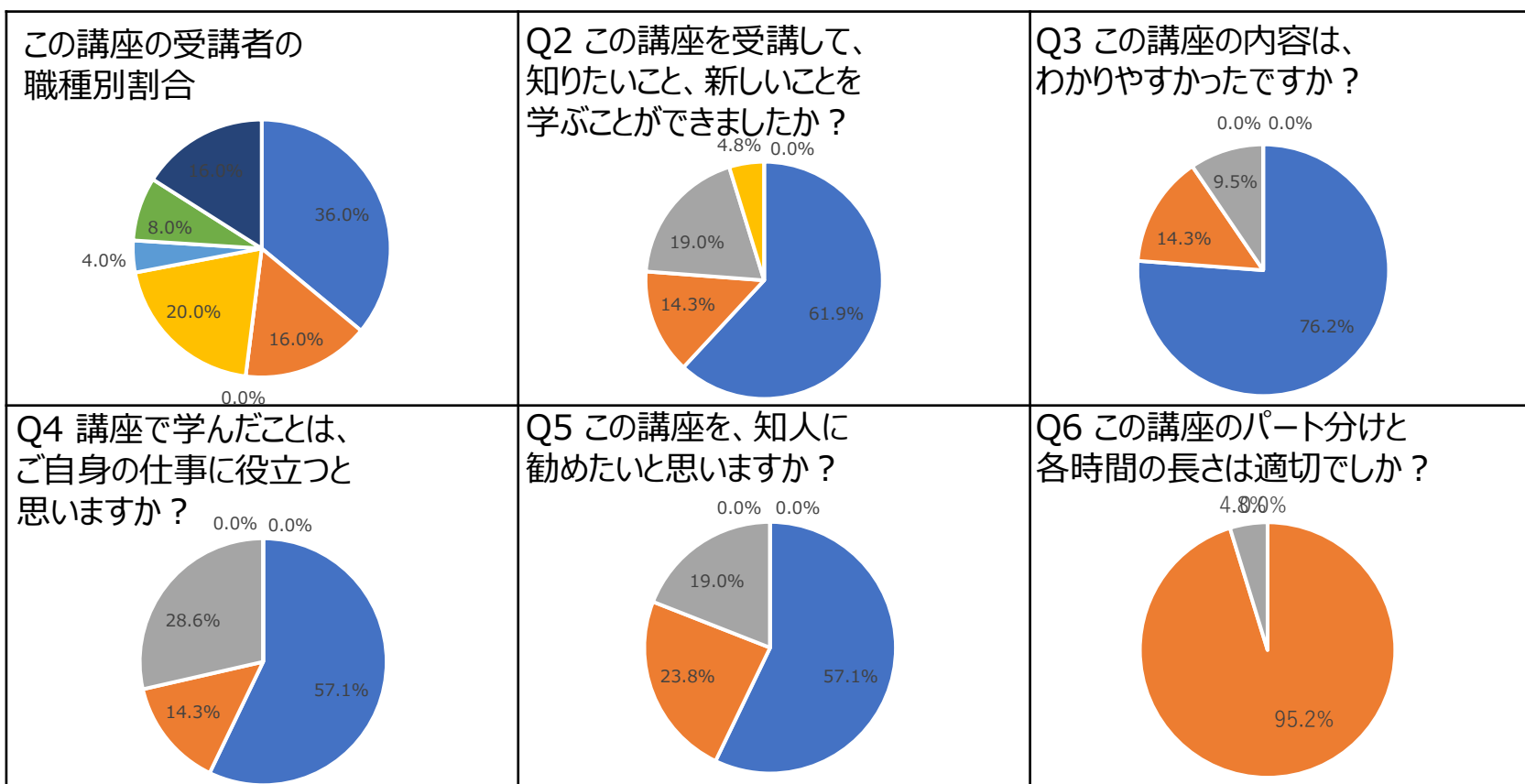
目的
作画の基本スキル

講座内容
○パート1：動きの作画実習（33分）
○パート2：動きを描くコツ（36分）

講師紹介
株式会社プロダクション・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)」、「銀河英雄伝説 Die Neue These 邂逅～星乱(総作画監督・作画監督)」、「黒子のバスケ(総作画監督・作画監督)」。



後藤隆幸



各講座の理解度を測るアンケート設問①

- ◆今年度のアンケートでは、各講座の理解度を測る設問と選択式の回答を設定した
- ◆設問と回答の設定は、各講師の希望により若干異なる
- ◆この設問と回答で、受講者の理解を測ることができるか分析した
- ◆設問と回答の正解率等の例は以下の通り

設問と回答の正解率等の例

2	著作権	正解率
著作権は	登録することによって有効になる/ 著作物が創作された時点で自動的に発生する	100%
アニメのキャラクターや 背景を描く時に	ネット上に公開された画像には著作権がないので自由に引用や複製ができる/ ネット上に公開された「フリー素材」でも利用規約の確認が必要である	100%
アニメーターが描いた 原画を本人が公開するときには	納品した会社との契約や雇用関係がある場合、その会社に確認する必要がある/ 自身の著作物なので自由に公開できる	100%
出来上がったアニメ作品の著作権は	創作性のある動画であれば一般的には「映画の著作物」にあたる/ 創作性の有無にかかわらず必ず「アニメの著作物」にあたる	84.4%
アニメのビジネスで使われる「商品化権・ ゲーム化権」等は	法律で定められた権利である/ アニメ作品の権利者が設定したり、製作委員会内で合意した「造語」である	73.3%

各講座の理解度を測るアンケート設問①

設問と回答の正解率等の例

3	演出・絵コンテ 前提・準備				
	狭義・広義の演出とは	絵コンテの機能	絵コンテを切る時の基本となる3要素	絵コンテを切るための脚本の読み方	絵コンテを切るための直感的なイメージの抽出
知ることができてよかった点					
分かりにくかった点					
もっと詳しく知りたい点					
もっと他に知りたい点					

15	レイアウトのスキル	正解率
レイアウトを描くためには、絵コンテの	被写体を見ているカメラの位置、画角を理解する必要がある／ 大まかな構図をとらえて、後はアニメーターのセンスで描くことができる	100%
レイアウトのパースは	カメラの位置、アイレベル、被写体との角度をとらえる必要がある／ 画面の中に被写体を置けば、だいたい決めることができる	100%
パースを描くための消失点は	カメラのレンズの位置に対して1つの点に集約できる／ カメラのレンズの位置に関わらずあらゆる被写体それぞれに消失点がある	100%
パースがにかかるのは	カメラと被写体の距離に関わらず常に一定である／ カメラが被写体に近いほどきつくなる	100%
人間の眼には見えない画角をとらえる魚眼レンズの見え方は	パースを無視して丸みをつけて描く／ 人間の眼で見た直線のパースを元に、パースを曲線にして描く	71.4%

学生の受講

- ◆アニメを学ぶ学生、教育する学校の教育に対して、本講座の有効性、学校教育と就業者の育成の連続性を検討
- ◆試行的に、学生（日本動画協会運営のアニメ人材パートナーズフォーラム加盟校の学生）が受講
- ◆各学校の教員より学生に受講を案内、学生は自由に受講したい講座を選んで受講

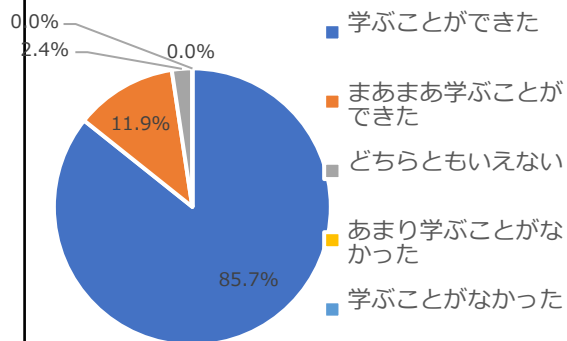
各講座の学生の受講申込数・アンケート回答数

	テーマ	申込数	アンケート回答数
1	制作概論	15	7
2	著作権	8	2
3	演出・絵コンテ 前提・準備	18	6
4	演出・絵コンテ カットをつくる	15	4
5	演出・絵コンテ 情報を盛り込む	12	3
6	「能」に学ぶ 演出と演技	6	1
7	制作管理	7	0
8	作画の役割	1	0
9	色彩設計・ 仕上の役割	1	0

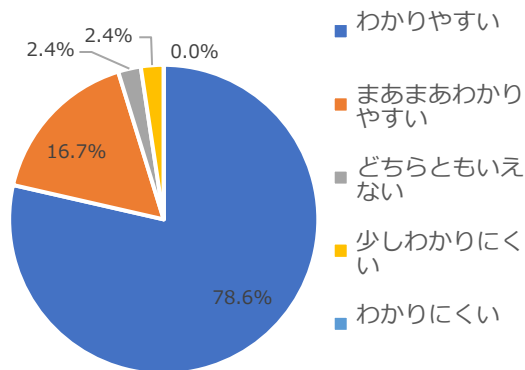
	テーマ	申込者数	アンケート回答数
10	美術・背景とは なんぞや！	10	4
11	CGの役割	7	2
12	音響の役割	8	1
13	撮影・編集の 役割	7	1
14	作画のスキル	2	0
15	レイアウトの スキル	20	7
16	動きのスキル	19	4
	合計	156	42
	実数	33	12

学生のアンケート回答

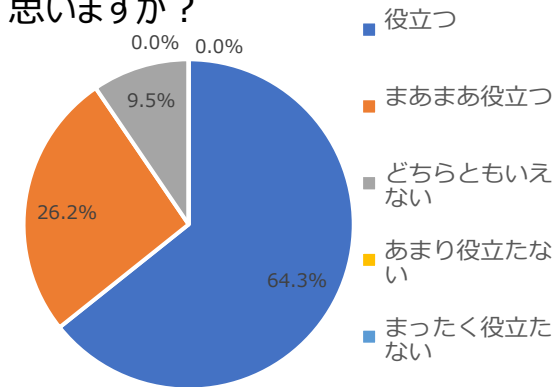
Q2 この講座を受講して、知りたいこと、新しいことを学ぶことができましたか？



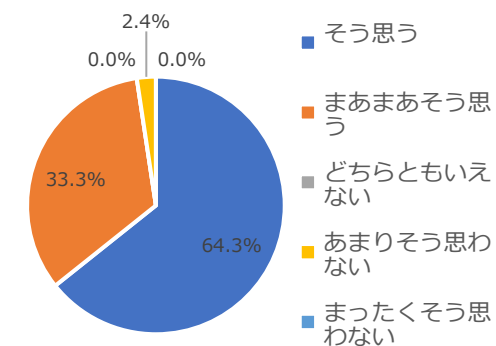
Q3 この講座の内容は、わかりやすかったですか？



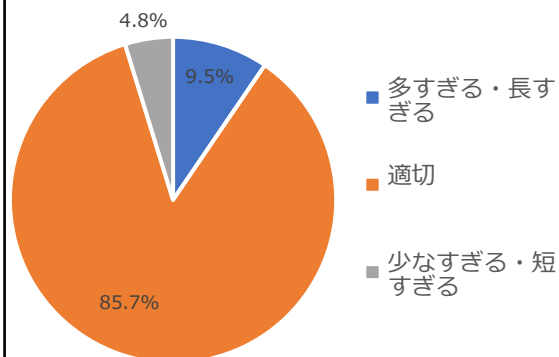
Q4 講座で学んだことは、ご自身の仕事に役立つと思いますか？



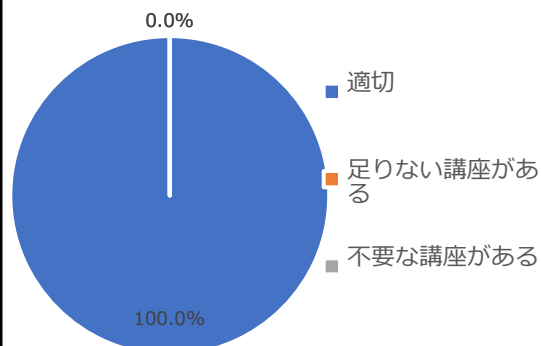
Q5 この講座を、知人に勧めたいと思いますか？



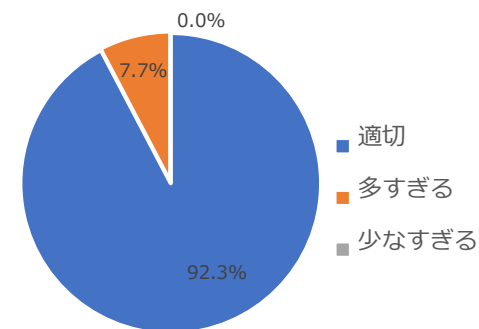
Q6 この講座のパート分けと各時間の長さは適切でしたか？



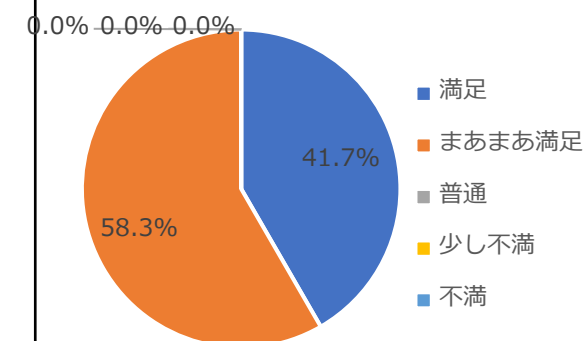
Q12 全講座のテーマ分類は適切でしたか？



Q13 講座の種類数は適切でしたか？



Q14 オンラインでの受講について、どのくらい満足しましたか？



今年度のオープン講座の成果・評価・課題①



【講座テーマ・分類・編成・講座数・講座の尺について】

- ・講座の目的を、制作全体の基礎理解/全工程・職種共通基礎理解/各工程・職種の基礎理解/各工程・職種ごとのスキルアップ、キャリアアップ（作画の基本スキル）に分け、工程・職種との組み合わせで16講座の編成。
- ・昨年度は60～90分の対面型程度の尺としたが、今年度は30分を基準にパート分け。

- ・アンケートでは、分類、種類数、尺は概ね適切。一部種類が多い、少ないという声も。
- ・自身が担当する工程・職種以外の理解も必要という認識は得られた。

- ・「対象者・目的ごとに複数講座パッケージを推奨」か、「多様なライブラリーから自身でチョイス」か、明確なガイダンスが必要。
- ・映像のパート分は、視聴時間から見ると10分程度でもよい。

【告知方法、受講方法 = オンライン受講について】

- ・業界への告知とSNSでの告知を行った。
- ・受講方法は、昨年同様の講座映像のオンライン受講、一部講座は資料配布を行った。

- ・アンケートでは、SNSよりも、会社の人・知人から聞いたという割合が多く6割。
- ・オンライン受講には概ね「満足」だが、昨年度のような「いつでも、どこでもがよい」、「地方でも受講できてよい」等のコメントはなかった。

- ・業界の認知を高め、「人材育成キャンペーン」のような機運、「冬の人材育成期間」のような機会をつくることが重要。
- ・感染症対策終了後の、対面・オンライン併用の講座提供方法を検討する必要がある。

今年度のオープン講座の成果・評価・課題①



【受講者の評価・理解について】

- ・講座の内容は、講師に目的を十分に伝えて作成した。
- ・アンケートでは、各講座共通に「学ぶことができたか」「わかりやすかったか」「仕事に役立つか」「知人に勧めたいか」との設問に加え、各講座毎の理解度を測るための設問を行った。

- ・異分野の「能」の講座以外、過半が「学ぶことができた」「わかりやすい」「仕事に役立つ」「知人に勧めたい」との回答となった。
- ・理解度を測るための設問でも「ほぼ正解」となった。

- ・オンライン受講の満足度、理解度、効果を測るのは容易ではない。
- ・感染症対策終了後の、対面・オンライン併用の講座提供を視野に入れた、効果測定、評価の方法を検討する必要がある。

【学生の受講について】

- ・試行的に学生の受講を行った。
- ・学生の受講は、学校の教員から告知、学生が受講したい講座を自由に選択する形とした。

- ・アンケートの回答では、就業者と大きな差はない。

- ・就業者の、新人→中堅→指導・監督役のようなキャリアの前に、学生を位置付けて、育成のレベルを検討する必要がある。
- ・学校での教育と、講座内容の、差異、異同を教員に確認する必要がある。

オープン講座についての考察①

【制作全体の基礎理解、各工程・職種の基礎理解について】

アニメーション制作の全工程を社内で行う就業環境が減っている中で、各人材は制作の部分を担当していても

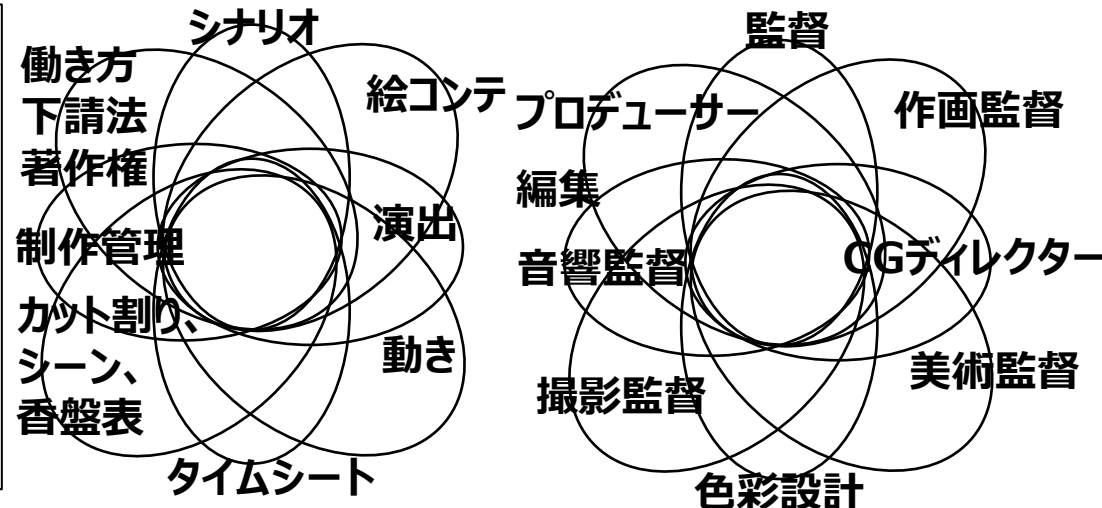
- ・アニメーション制作人材全てが、アニメーション制作の共通要素を理解すべき
- ・アニメーション制作人材全てが、各工程・職種の基礎的要素を理解すべき

ということは人材、会社ともに認識している。しかし、

- ・新人→中堅→指導・監督・プロデュース役が理解すべき、アニメーション制作の共通要素
- ・新人→中堅→指導・監督・プロデュース役が理解すべき、各工程・職種の要素

が、「何」なのか、は明確ではない。現状、会社ごと、制作タイトルごと、指導者ごとに差異があると考えられる。

- ・監督、プロデューサーのような立場の方と各工程・職種の指導者が互いにアニメーション制作人材の新人→中堅→指導・監督・プロデュース役というキャリアアップの中で、自身の工程・職種以外に、理解すべき制作の共通の要素他工程・職種の要素は何か検討、共有する場が必要と考えられる。



- ・アニメーション制作人材が各キャリアで理解すべき、制作の共通の要素、各工程・職種の要素の抽出

オープン講座についての考察②

【各工程・職種のスキルアップ・キャリアアップについて】

昨年度、今年度は、作画のスキルアップの講座のみ提供

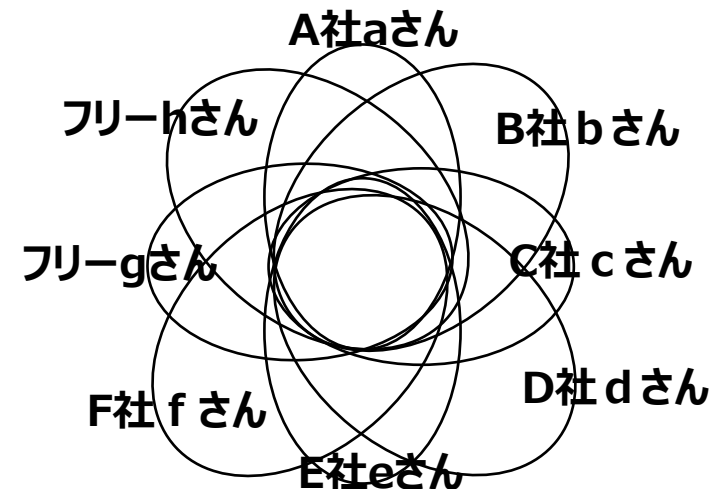
- ・新人→中堅→ベテラン、動画→原画→作画監督・動画検査のようなキャリアと明確には紐付けていない
- ・講師・講座ごとに、多様なスキルアップ要素が提示されている

- ・会社ごと、指導者ごとに、各工程・職種のスキル評価は多様、会社ごとにキャリアアップコースも多様だが、
- ・各工程・職種の職能表示(動画、原画、作画監督、動画検査、制作進行、デスク、プロデューサー等)は共通で、互換性も必要

キャリアアップと、キャリアごとに求められるスキルレベルの検討

各工程・職種	キャリア(新人→中堅→ベテラン)
作画	動画→原画→作画監督・動画検査
美術	背景→美術監督
色彩・仕上	仕上→仕上検査・色指定→色彩設計
CG	モデリング・リギング→アニメーション→ディレクター
撮影	アシスタント→撮影→撮影監督
撮影	アシスタント→撮影→撮影監督
編集	
音響	アシスタント→音響監督、作曲・選曲家、音響効果、声優
	演出→各話監督→総監督
管理	制作進行→設定制作・デスク→プロデューサー

工程・職種ごとに複数社の複数指導者による検討・共有



オープン講座についての考察③

【学生の受講・学校教育との連続性について】

- ・今回の講座を受講した学生は概ね満足しており、受講の機会を得たことに学校は感謝している
- ・一方、アニメーションの学校の教育はスキルの指導のみではない
- ・学校から人材を迎える産業界も、社会人としての自覚や、理解力、創造性などの育成を期待している

学校教育と職業の連続性は、アニメーションだけでなく、全産業の課題。教育と職業の接点が必要
アニメーションの教育とアニメーション産業は、接点を「面」に拡大することが必要。教育と職業の接合面として機能する講座が望ましい
その「面」は、アニメーションの学校との「面」だけではない

アニメーションの就業希望人材とアニメーション産業の接点

