



ANIMENOTANE 2023

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

本プログラムのねらい



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等を開発・実施。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。

ANIMATION BOOTCAMP

<https://animationbootcamp.info>



アニメーションブートキャンプの教育



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対応できる「考え方の基礎」

～2D、3DCGのどちらにも対応できる柔軟な表現者

②「身体性に基づく観察」の重視

パターンの模倣的学習でなく、身体感覚と経験を表現の起点とする

③他者に「伝わる表現」を目指す

一人で学ぶのではなく、他者と協力して表現を吟味するプロセス



背景：昨年度（令和3年度）の取り組み

コロナ禍において模索してきた
「オンラインによる対面の代替」から、
両者の「**棲み分け**」への方向転換を模索。

＜令和3年度の実施内容＞

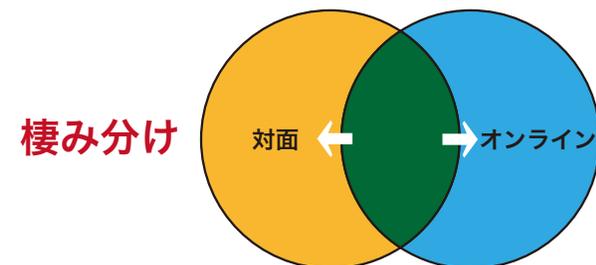
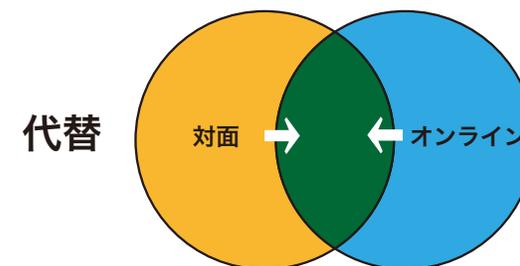
- ①オンライン：宿題形式によるオンラインワークショップ
- ②オンライン：ビデオ講座シリーズの開発
- ③対面：新潟での対面ワークショップ

＜「**棲み分け**」の基本的な考え方＞

- ▶対面：身体性、協同作業を重視した教育に強み。
- ▶オンライン：「いつでも・どこでも」に強み。



本年度はさらに「**棲み分け**」を推進



本年度の実施内容と実施時期



対面

身体性

協同性

1. 『アニメーションブートキャンプ名古屋』 9月3日(土)、4日(日)

2. 『アニメーションブートキャンプ新潟』 11月26日(土)、27日(日)

オンライン

いつでも

どこでも

3. 『ビデオ講座』 令和5年2月6日(月)～3月31日(金)

4. 『スキルチェッカー』 令和5年2月6日(月)～3月31日(金)

※募集は令和5年2月20日(月)まで

アニメーションブートキャンプ名古屋



■日程: 令和4年9月3日(土)、4日(日) ※2日間のカリキュラム

■会場: 名古屋学芸大学 日進キャンパス

■講師:

- ・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)
- ・中島 智成(CGディレクター・CG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)
- ・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)

■参加者:

- ・人数: 30名(2D手描き: 15名、3DCG: 15名) ※2D学習者と3DCG学習者が同じ課題に取り組む
- ・所属: 名古屋学芸大学: 15名、愛知県立芸術大学: 2名、名古屋造形大学: 2名、名古屋文理大学: 1名、大垣女子短期大学: 2名、バンタンゲームアカデミー: 2名、HAL名古屋: 1名、名古屋工学院専門学校: 2名、静岡文化芸術大学: 3名



カリキュラム

【1日目】

- ▶ シアターゲーム
- ▶ 課題①「基本の歩き」
紙人形による探究
サムネイルによる探究
- ▶ 講義「歩きの解説」
- ▶ 課題②「演技を含む歩き」
2Dと3Dに分かれて
課題制作
- ▶ 課題③「箱を運ぶ」共同制作
絵コンテ兼サムネイル
2Dと3Dに分かれて
課題制作

【2日目】

- ▶ 課題③「箱を運ぶ」制作
- ▶ 完成上映会
- ▶ Q&A



アニメーションブートキャンプ新潟



■日程: 令和3年10月23日(土)、31日(日)※2日間のカリキュラム

■会場: 開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 古町ルフルキャンパス

■講師:

- ・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)
- ・小村方 宏治(アニメーター・演出
／株式会社プロダクション・アイジー 新潟スタジオ)
- ・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)
- ・藤巻 廉(アニメーター、原画、作画監督
／株式会社プロダクション・アイジー 新潟スタジオ)
- ・三浦 菜奈(アニメーター)
- ・漁野 朱香(アニメーター／株式会社スタジオポノック)



■参加者:

参加者: 27名(一般公募)

～大学生17名(開志専門職大学、長岡造形大学)、専門学校生10名(日本アニメ・マンガ専門学校)

新潟での新たな試み

- 昨年度の受講者がティーチング・アシスタントとして参加。
- 動きのテンポを確認するために、メトロノームアプリを導入し、音楽用語のBPM (Beats Per Minute) を共通のモノサシとして用いた。



グループ: _____ 対象者: ちよつとやんちゃな女の子

アニメーション制作ワークショップ

カット	場面	内容	特徴
1		「ア」の歩行速度は、「B」の歩行速度よりも遅い。これは歩行速度の異なるキャラクターの歩行速度を比較するための設定である。カット間の共通テンポを「A」の歩行速度として設定し、カット間の共通テンポを「B」の歩行速度として設定する。	特徴: 歩行速度の異なるキャラクターの歩行速度を比較するための設定である。
2		「A」の歩行速度は、「B」の歩行速度よりも遅い。これは歩行速度の異なるキャラクターの歩行速度を比較するための設定である。カット間の共通テンポを「A」の歩行速度として設定し、カット間の共通テンポを「B」の歩行速度として設定する。	特徴: 歩行速度の異なるキャラクターの歩行速度を比較するための設定である。
3		「A」の歩行速度は、「B」の歩行速度よりも遅い。これは歩行速度の異なるキャラクターの歩行速度を比較するための設定である。カット間の共通テンポを「A」の歩行速度として設定し、カット間の共通テンポを「B」の歩行速度として設定する。	特徴: 歩行速度の異なるキャラクターの歩行速度を比較するための設定である。
4		「A」の歩行速度は、「B」の歩行速度よりも遅い。これは歩行速度の異なるキャラクターの歩行速度を比較するための設定である。カット間の共通テンポを「A」の歩行速度として設定し、カット間の共通テンポを「B」の歩行速度として設定する。	特徴: 歩行速度の異なるキャラクターの歩行速度を比較するための設定である。
5		「A」の歩行速度は、「B」の歩行速度よりも遅い。これは歩行速度の異なるキャラクターの歩行速度を比較するための設定である。カット間の共通テンポを「A」の歩行速度として設定し、カット間の共通テンポを「B」の歩行速度として設定する。	特徴: 歩行速度の異なるキャラクターの歩行速度を比較するための設定である。

© 2023 ANIMENOTANE. All rights reserved. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

コンテにもテンポを記入して
カット間の共通テンポを認識

名古屋



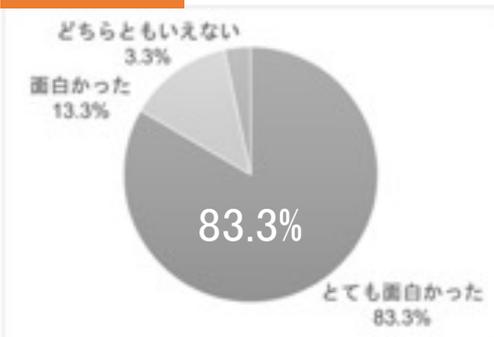
新潟



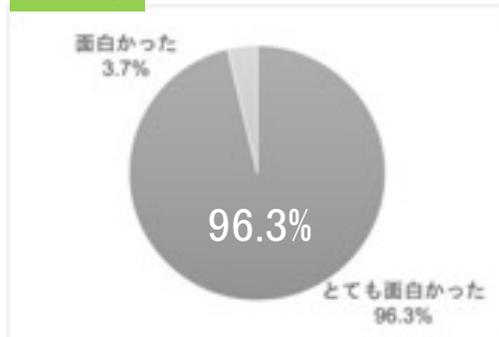
ワークショップのアンケート結果

【今回の体験は面白かったですか？】

名古屋

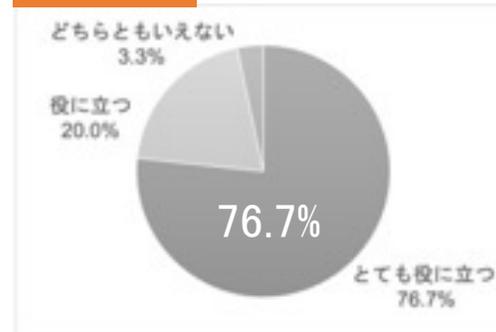


新潟

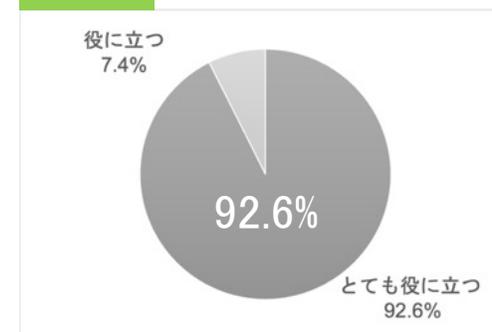


【今回学んだことは、今後、あなたの制作の役に立つと思いますか？】

名古屋

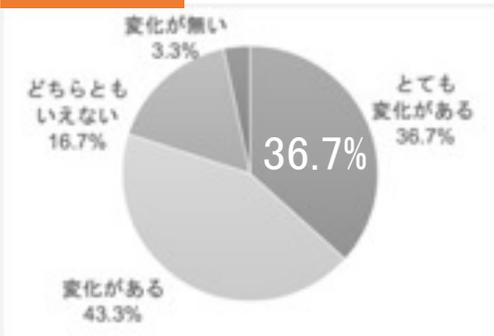


新潟

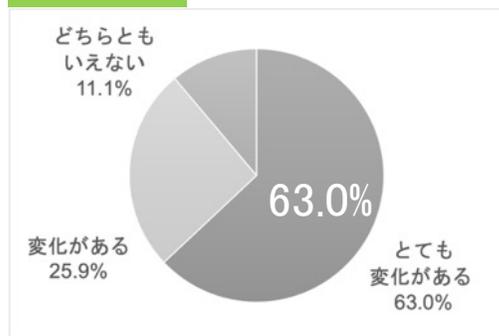


【ブートキャンプに参加する以前と今とで、自分の考え方に何か変化はありますか？】

名古屋



新潟

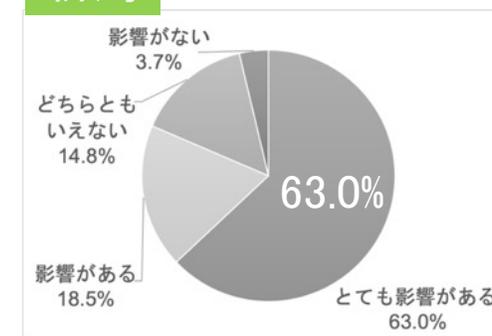


【今後の進路を考える上で、今回の体験は何か影響があると思いますか？】

名古屋



新潟



ビデオ講座

公開期間: 令和5年2月6日(月)~3月31日(金)



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学べる講座シリーズ。

本年度制作のビデオ



講座5 「3DCG基礎講座 Part1 講座」 自然な演技をめざして」 NEW

講師名: 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)
アニメーションブートキャンプで実際に制作された課題と講師の作例を参考に、3DCGで自然な演技を実現するために留意すべき点を、3名のブートキャンプ講師達が助言します。

視聴する >

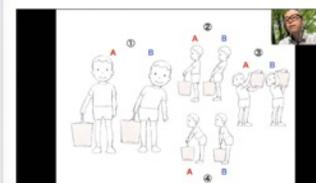


講座6 「3DCG基礎講座 Part2 講座」 演技をつくるプロセス」 NEW

講師名: 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)
3名のブートキャンプ講師達が、講座5で紹介した自身の作例を制作するプロセスの映像を見せながら、3DCGで演技をつくる際の手順と考え方を解説します。

視聴する >

昨年度制作のビデオも再公開



講座1 「表現を知る」 講座

講師: 船村武志 (アニメーター/株式会社スタジオボノック)
「表現とは何か?」「よい絵とは?」「読者のあるアニメーションとは?」など、アニメーション表現の基礎となる考え方について、講師の描いたさまざまな作例をもとに学びます。

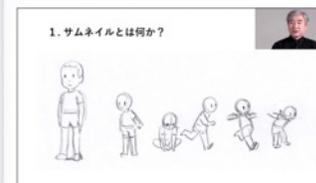
視聴する >



講座2 「動きを感じる」 講座

講師: 大門まき (女優/作詞家/トリッピー表現力教室主宰)
表現の基礎としての「身体」を認識するためのトレーニング講座です。「重心」「バランス」「テンポ」などをステップ・バイ・ステップで確認できます。実際に身体を動かしながら視聴してください。

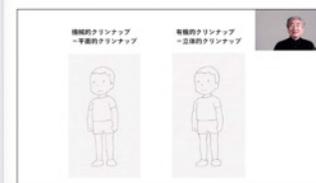
視聴する >



講座3 「線で考える~サムネイルの描き方」 講座

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)
キャラクターの演技を考え、顔の中にあるアイデアを形にするための「サムネイル」の描き方について、具体的な事例を見せながらわかりやすく説明します。2Dアニメーションだけでなく、3DCGやストップモーションのアニメーション制作でも使える基礎的な方法論として、是非、みなさんの制作や学習に役立ててください。

視聴する >



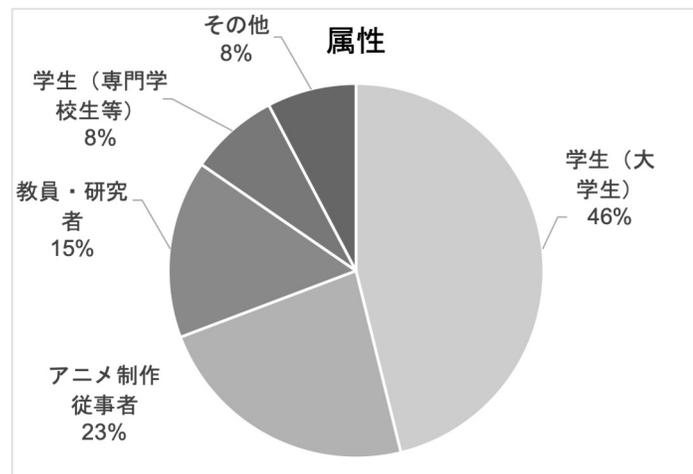
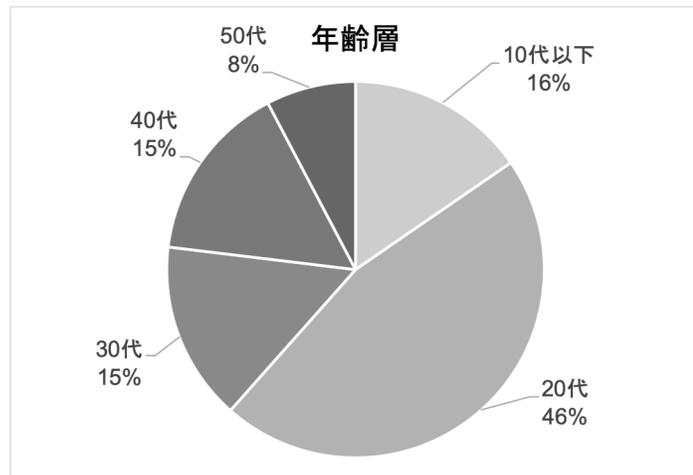
講座4 「線で伝える~クリンナップの描き方」 講座

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)
この講座における「クリンナップ」とは、日本のアニメ業界における消費としてのそれではなく、キャラクターを立体的に捉え、材質感や重さ/硬さなどの情報まで含めて伝えるための適切な線の表し方のこと。豊かな情報量を含む線の表現のためには、どのような点に注意すれば良いか、具体例を挙げながら解説していきます。

視聴する >

視聴データ

<令和5年2月6日～3月6日までの1ヶ月のデータ>

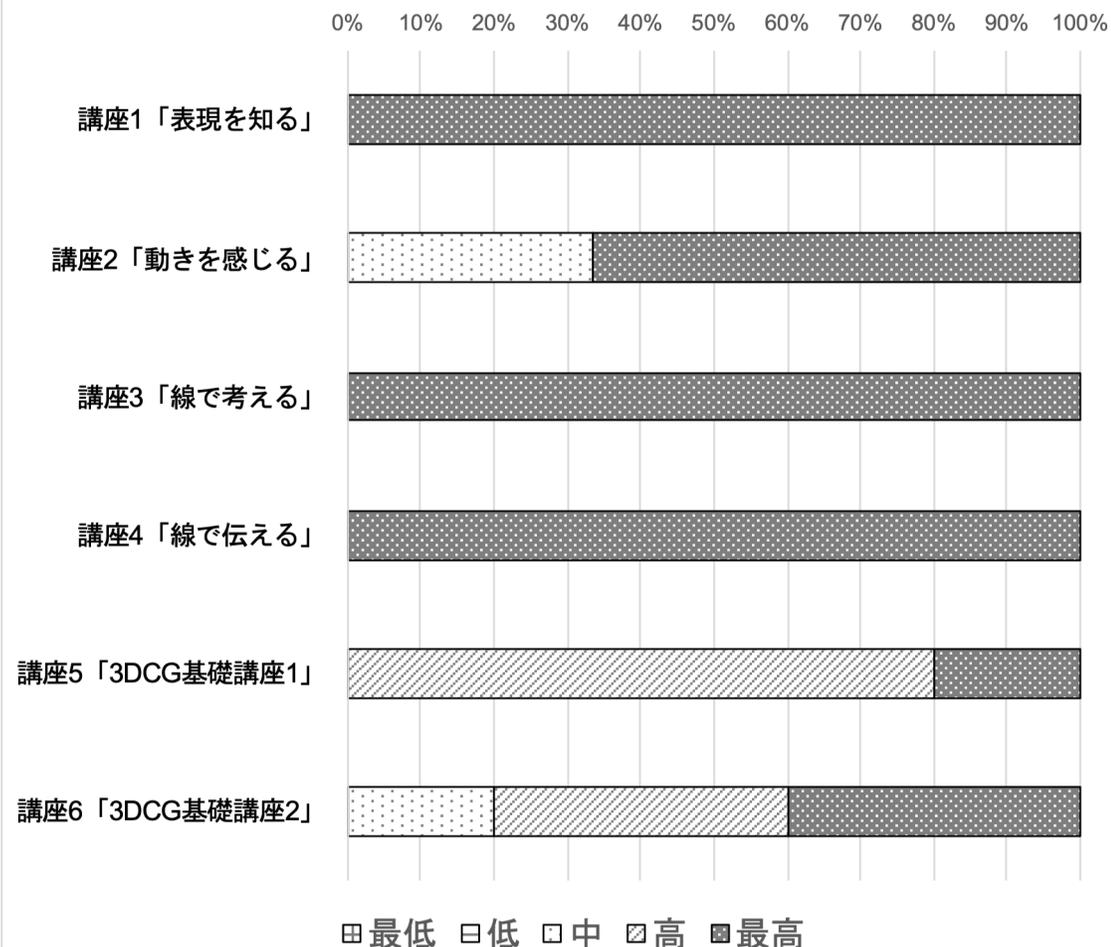


タイトル	尺	視聴数
講座1「表現を知る」part1	14分14秒	47
講座1「表現を知る」part2	8分24秒	28
講座1「表現を知る」part3	16分41秒	25
講座2「動きを感じる」part1	17分46秒	16
講座2「動きを感じる」part2	21分55秒	14
講座3「線で考える～サムネイルの描き方」	17分36秒	26
講座4「線で伝える～クリンナップの描き方」	13分18秒	16
講座5「3DCG基礎講座part1 自然な演技をめざして」	39分7秒	51
講座6「3DCG基礎講座part2 演技をつくるプロセス」	48分8秒	25
	計	248

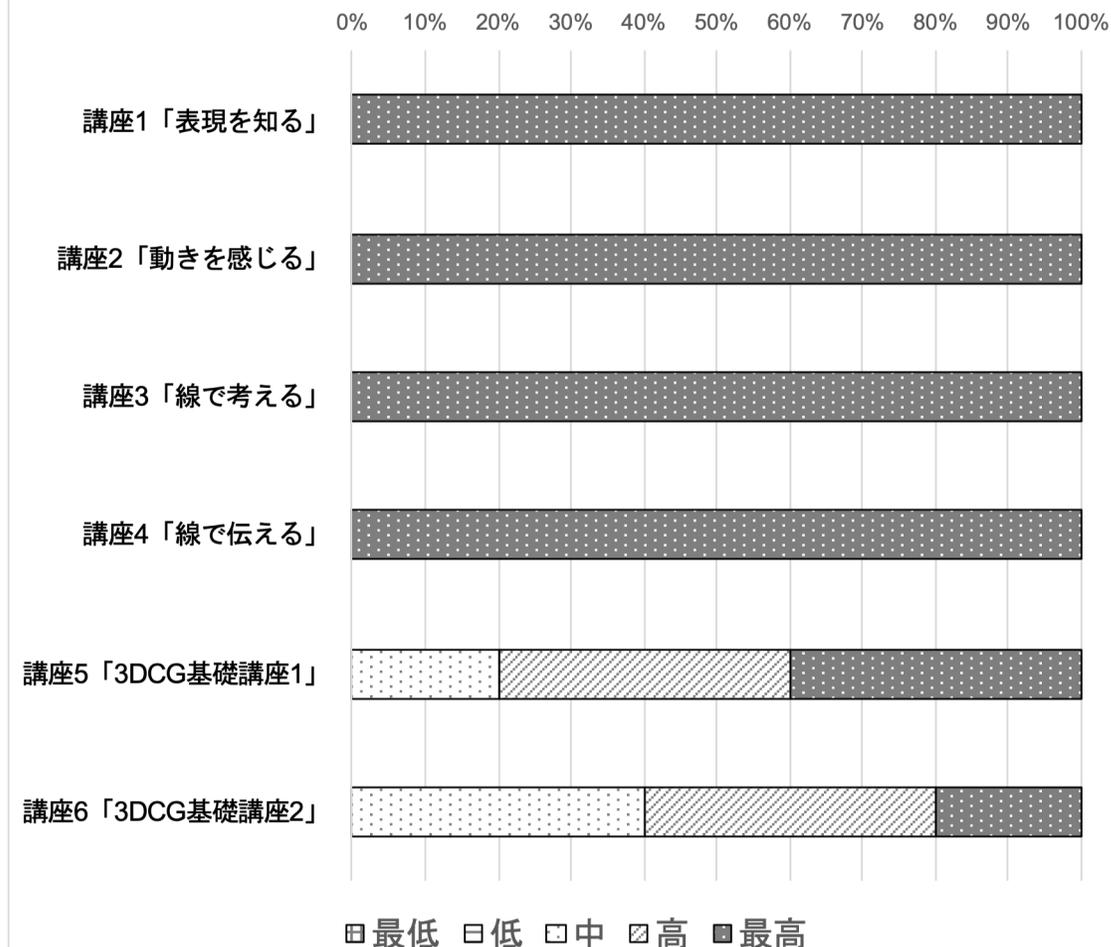
ビデオ講座のアンケート結果

回答: 28件

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？



ビデオ講座のアンケート結果(自由記述)



講座5「3DCG基礎講座part1 自然な演技をめざして」

- ・学生に指導する時に参考になりそう。
- ・自分でも作りたくなりました。
- ・3DCGの作り方にいくつかの方法があると知った。

講座6「3DCG基礎講座part2 演技をつくるプロセス」

- ・教材としてはかなり長いですが、その分、プロセスがよくわかる。
- ・学生にもすすめたいと思った。
- ・3名の講師の方が直接動きをつけるのが見られるのは、とても貴重で興味深かったです。

講座1「表現を知る」

- ・今まで知っているようで意識していなかった部分を明確な言葉で示されたことで、納得することや学べることがとても多かったです。

講座2「動きを感じる」

- ・頭で考えるよりも実際動いてみるのが大事だと気づいた。

講座3「線で考える～サムネイルの描き方」

- ・実際に作業工程を段階化し、作業風景も映し出していたため、作業する上での参考になった。

講座4「線で伝える～クリンナップの描き方」

- ・立体的にクリンナップすることを学んだ。

スキルチェッカー

アニメーションの自習支援を目的として、受講者の基礎スキルを客観的に測定するオンラインサービスを試行。キーポーズを描く課題を提出すると、後日それに対する客観評価と助言を記載したフィードバックシート等を受けとることができる。2Dと3DCGのどちらでも応募可能。

■ 日程:

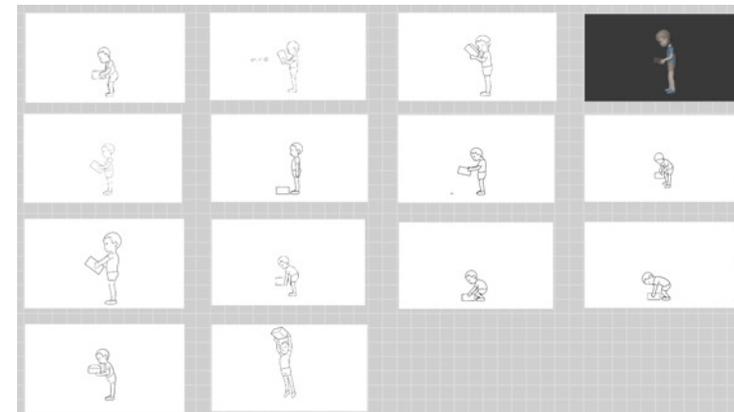
- ・課題応募期間: 令和5年2月6日(月)～2月20日(月)
- ・審査期間: 令和5年2月21日(火)～2月26日(日)
- ・フィードバック期間: 令和5年2月27日(月)～3月31日(金)

■ 講評者:

- ・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)

■ 参加者:

- ・参加者: 14人 (2D手描き: 13人、3DCG: 1人)



15 ○○○○さんの提出課題へのフィードバック

No.	評価項目	判定 A-C (0-1.0)	デザイン力 (基礎力)		観察力 (ポーズ)		観察力 (重心)		表現力 (創造力)	
			2.4	2.2	2.0	2.0				
1	画面内のキャラクターの大きさは適切か?	A	○							
2	キャラクターの姿勢は守られているか?	A	○							
3		A	○							
4	ポーズ1: 脚に手をつけたポーズ	C	○	○						
5		A	○							
6	ポーズ2: 脚を持って立ち上がる途中のポーズ	A	○	○						
7		B	○				○			
8	ポーズ3: 脚を持って立っているポーズ	B	○	○				○		
9	ポーズ4: 脚が密だと感じるポーズ	B	○	○					○	

講師からのアドバイス:

デザイン力 (基礎力) → 観察力 (重心) → 表現力 (創造力)

<課題>
 ●デザイン力 (基礎力): 見た形を忠実に再現する力
 ●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、独自の発想を加え、それを表現する力。プラスαの評価として、中心から斜め上方向の発想で採点されます

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)
 竹内 孝次 (アニメーションディレクター)

スキルチェッカー受講の流れ

① 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。



② 「課題説明ビデオ」を視聴して課題に取り組む。(2D手描き、3DCG共通)



③ 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。



④ 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」をダウンロードできる他、講師による「総評ビデオ」や「提出作品の一覧」を視聴できるようになる。

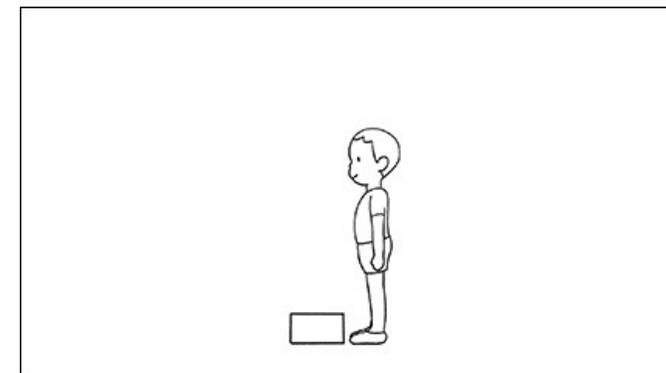
課題 「軽い箱を持ち上げる」

下記の演技の中の、指定する4つのポーズを見つけ出して描く
(2D手描き、3DCGどちらでも可)

設定: 空き箱を早く片付けて遊びに行こうと思っている、元気な男の子が主人公。
男の子ははじめから、箱は空き箱だと知っている。

演技: 男の子は、床にある箱をサッと取り上げて、立つ。
そして一応、箱が空だということを簡単に確認する。

上記の演技の中の、下記の4つのポーズを描く。



ポーズ1: 箱に手を付けたポーズ

ポーズ2: 箱を持ってサッと立ち上がる途中のポーズで、なおかつ一連の動作に必要なと思うポーズ

ポーズ3: 箱を持って立ったポーズ

ポーズ4: 箱が空だと確かめるポーズ

- ▶ ビデオ講座
- 👤 スキルチェッカー
- ❓ よくある質問
- ✉ お問い合わせ



アニメーションブートキャンプ参加者専用ページへようこそ！

このページでは、アニメーションブートキャンプの「ビデオ講座」の視聴、アニメーション表現の基礎力を診断する「スキルチェッカー」の受講、「ワークショップ※」への参加申込み等を行うことができます。

※令和4年度のワークショップは全て終了しています。

NEWS

2023/2/27: 「スキルチェッカーα版」のフィードバック期間を開始しました。ご応募された方は、フィードバックシートのダウンロードや総評ビデオの視聴が可

フィードバックシート

①9項目の評定 (A~C)

②4つのスキルの点数 (3.0~1.0)

15 ○○○○さんの提出課題へのフィードバック

基本の7項目

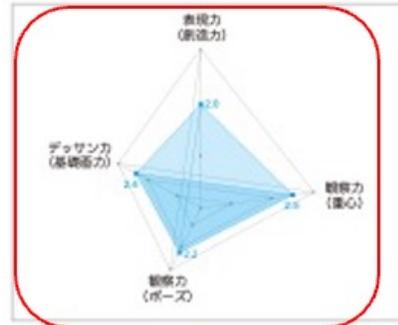
+αの2項目

No.	評価項目	判定 A~C (3.0~1.0)	デッサン力 (基礎画力) 2.4	観察力 (ポーズ) 2.2	観察力 (重心) 2.0	表現力 (創造力) 2.0
1	画面内のキャラクターの大きさは適切か?	A	○			
2	キャラクターの頭身は守られているか?	A	○			
3	ポーズ1: 箱に手をつけたポーズ	腰を落として屈んだポーズになっているか?	○	○		
4		手の位置は適切か?	C	○	○	
5	ポーズ2: 箱を持って立ち上がる途中のポーズ	屈んだポーズのバランス・重心が適切か?	A	○	○	
6		必要なポーズが見つけられているか?	A	○	○	
7		ポーズのバランス・重心が適切か?	B	○	○	
8	ポーズ3: 箱を持って立っているポーズ	軽い箱を持ったように見えるか?	B	○	○	○
9	ポーズ4: 箱が空だと確かめるポーズ	箱が空だと確かめているらしく見えるか?	B	○	○	○

講師からのアドバイス:

- ・箱と身体を離しているため、箱の軽さが表現されています。
- ・肘や膝などの関節をもっと意識することで、動きがもっと柔らかくなります。
- ・ポーズ1については、足が伸びきっているため、もっと膝をまげて腰を落としましょう。
- ・ポーズ4については、表情を見せようとしているのは良いのですが、首をひねりすぎているため表現が少し伝わりにくく、またバランスが崩れて倒れそうになっています。

④講師からのアドバイス



<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。プラスαの評価として、中心から斜め上方向の矢印で示されます

評価者	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)
	竹内 孝次 (アニメーションプロットディレクター)

**ANIMATION
BOOTCAMP**
SKILL CHECKER

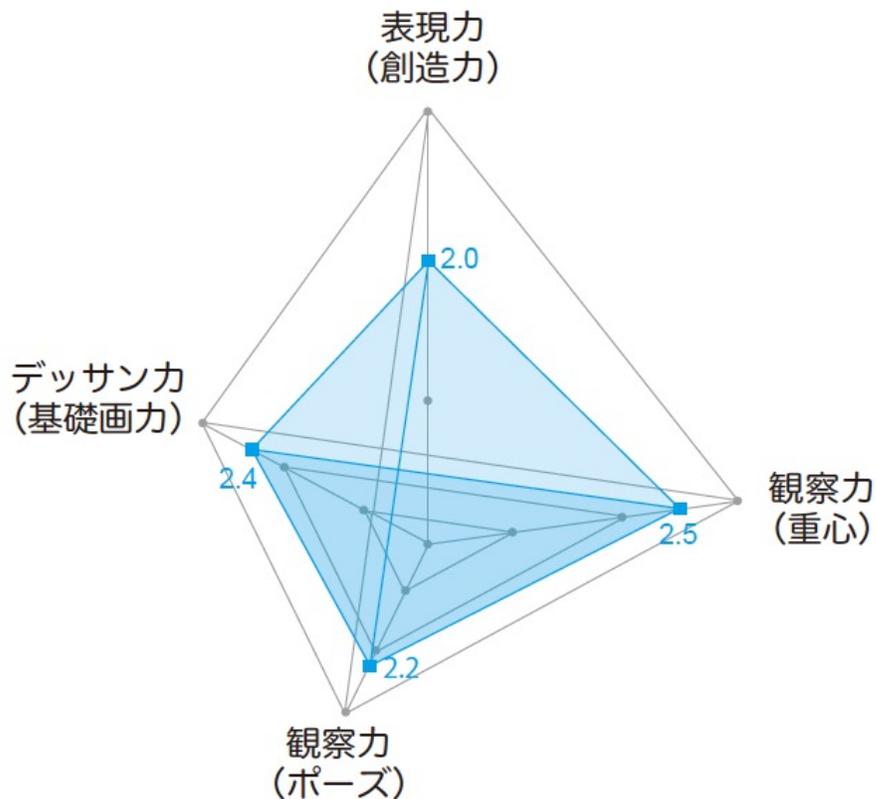
③レーダーチャート

フィードバックシート

①9項目の評定 (A~C)

②4つのスキルの点数 (3.0~1.0)

15 ○○○○さんの提出課題へのフィードバック

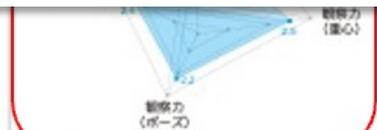


<基礎>

- 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。プラスαの評価として、中心から斜め上方向の矢印で示されます



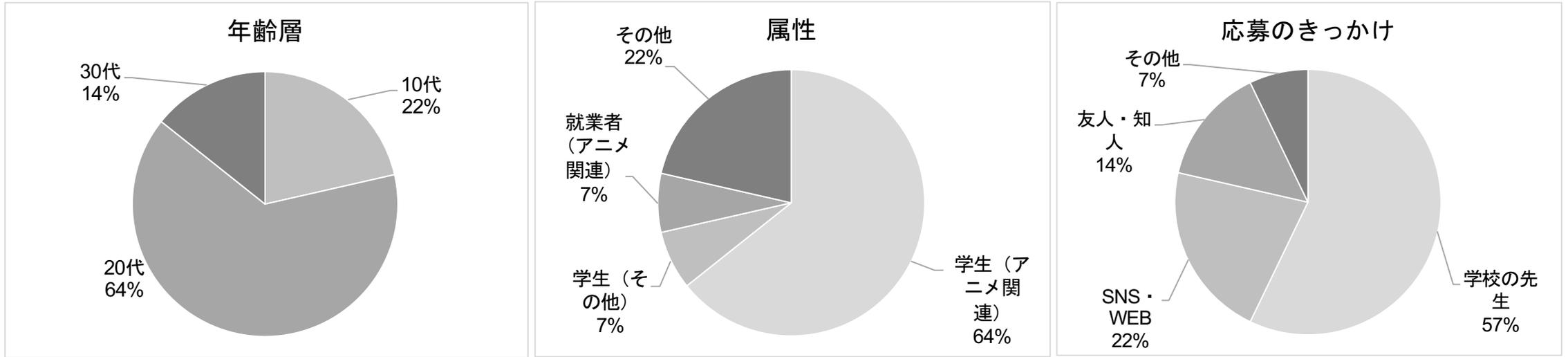
<プラスα>

- 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。プラスαの評価として、中心から斜め上方向の矢印で示されます

ANIMATION
BOOTCAMP
SKILL CHECKER

③レーダーチャート

スキルチェッカーのアンケート結果



- 自分の苦手意識のある部分は、やはり改善の余地がまだまだあるのだと気付かされました。ポーズ1つ1つ丁寧にABCで評価いただいているのも嬉しかったですが、提出課題をトータルで見たABC評価もあると、もっと分かりやすくなるかと感じました。
- 他の応募者の作品も見れるのは、とても有り難かったです。制作の中で、描く・想像するのに苦労したポーズの答え合わせができました。また、個々の違いも見れて驚きがありました。
- 「どの辺がこの課題のポイントだったのか」をとても丁寧に説明いただけでわかりやすかったです。今後のアニメーション制作で、総評での言葉を思い出しつつ生かしていきたいと思います。

本年度の総括と今後の課題



<ワークショップ>

- 新たに東海地方でのワークショップを開催できたことが成果。今後も新たな地方への展開を目指す
が、受け皿となる連携パートナーの開拓が引き続き課題。
- 2Dと3DCGの合同ワークショップを2日間で成立させることの難しさが明らかになった。今後の更なるカ
リキュラムの検討が必要。
- 過去のブートキャンプ参加者が講師やTAをつとめることの意義→「教える人材」を育てるインキュベ
ーターとしてのブートキャンプの可能性。

<ビデオ講座>

- 広報が課題。短期の公開ではなく中長期に渡る公開を検討したい。

<スキルチェッカー>

- 新規の取り組みとして大きな手応え。今後は評価作業の効率化が課題。

今後の展望

対面とオンラインの棲み分けの上で、双方をいかに組み合わせるべきか？

オンライン

自習支援
(いつでも・どこでも・だれでも)

ビデオ講座

スキルチェッカー

対面

身体性・協同性を重視し、
対面ならではの教育の質を高める
(いまだけ・ここだけ・あなただけ)

ワークショップ

更なる学びのための
ワークショップ参加

ワークショップの学び
をふまえた更なる
自習支援

「教わる立場」から「教える立場」への循環

オンライン

対面

自習支援
(いつでも・どこでも・だれでも)

ビデオ講座

スキルチェッカー

更なる学びのための
ワークショップ参加

ワークショップの学び
をふまえた更なる
自習支援

身体性・協同性を重視し、
対面ならではの教育の質を高める
(いまだけ・ここだけ・あなただけ)

ワークショップ

「教わる立場」から
「教える立場」へ
の循環

ANIMATION BOOT CAMP

WEBSITE 

ビデオ講座は、3月31日まで公開中!

