



「アニメーション業界志願者を対象とした基礎教育プログラム」 最終報告

一般社団法人日本アニメーション教育ネットワーク



本年度の事業概要



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

①オンデマンドビデオ教材『ビデオ講座』

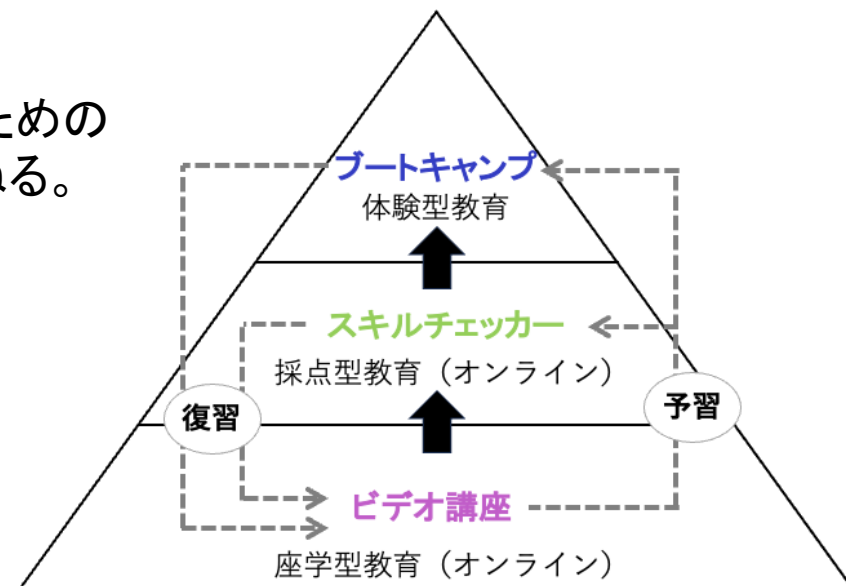
オンラインでの自習支援を目的とした、ビデオ教材(ワークショップのカリキュラムから派生した内容)。本年度は「タイムシート」の講座を追加し、昨年度までの講座とあわせた計8講座を公開。

②スキル評価システム『スキルチェッカー』

オンラインでの自習支援を目的とした、アニメーションの基礎力チェックのためのスキル評価システム。本年度は2回実施。ワークショップの応募課題も兼ねる。

③ワークショップ『アニメーションブートキャンプ』

幅広い層のアニメーター志願者を対象としたワークショップ。教育機関と連携し、神戸と東京で開催(いずれも50人規模の1日形式)。



本年度の重点課題



①規模の拡大

ワークショップの受講者数計100人以上を目指す(昨年度の約1.5倍)。

②専門学校生の受講を増やす

ワークショップ開催において、専門学校との連携を試みる(昨年度は大学のみ)。

③講師層の裾野をひろげる

アニメ業界の活況を背景に熟練アニメーターたちは多忙を極め、年々、講師確保が難しくなっているがそうしたなかで一人でも多くの新任講師を開拓する(昨年度は1名の新任講師を開拓)。

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

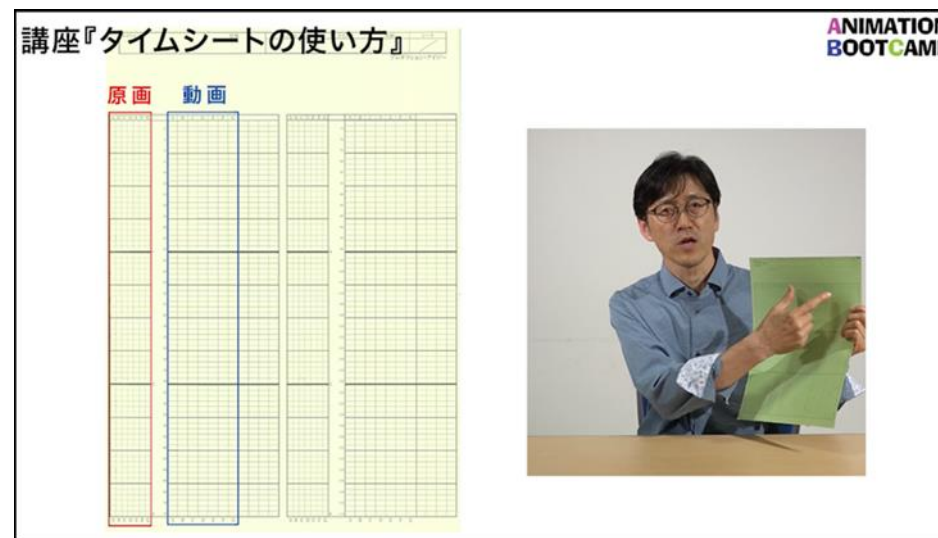
■本年度の新規講座

講座⑧「タイムシートの使い方」

タイムシートは、アニメーションの動きのタイミングを他の人に伝える道具であり、自分の考えを整理する便利な道具でもあります。この講座では、タイムシートの基本的な使い方について、具体例を見せながら段階的に説明します。

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）

プロダクション・アイジー所属。アニメーターとして東映動画株式会社や株式会社タツノコプロの作品に参加。1988年、『赤い光弾ジリオン』終了後にタツノコ制作分室の石川光久とともに有限会社アイジータツノコ（現・プロダクション・アイジー）を設立。



講座⑧「タイムシートの使い方」

ビデオ講座



■アーカイブ配信

昨年度までのビデオ講座も、新規ビデオ講座の公開とあわせて再公開。

①「表現を知る」

講師：稲村武志（アニメーター／株式会社プロダクション・アイジー）

②「動きを感じる」

講師：大門まき（女優・作詞家／トリッピー表現力教室主宰）

③「線で考える～サムネイルの描き方」

④「線で伝える～クリンナップの描き方」

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

⑤「3DCG基礎講座part1 自然な演技をめざして」

⑥「3DCG基礎講座part2 演技をつくるプロセス」

講師：小森よしひろ（ディレクター・アニメーション・VFX／白組）

齋藤俊介（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）

⑦「伝える／伝わるポーズ」

講師：佐藤好春（日本アニメーション株式会社）



参加者専用ページで公開

■配信期間

8月6日（火）～12月31日（火）

ビデオ講座の視聴回数データ



タイトル	尺	視聴数	(昨年)	(一昨年)	
講座1「表現を知る」 part1	14分14秒	105	(260)	(47)	
講座1「表現を知る」 part2	8分24秒	73	(176)	(28)	
講座1「表現を知る」 part3	16分41秒	65	(155)	(25)	
講座2「動きを感じる」 part1	17分46秒	51	(145)	(16)	
講座2「動きを感じる」 part2	21分55秒	33	(115)	(14)	
講座3「線で考える～サムネイルの描き方」	17分36秒	86	(154)	(26)	
講座4「線で伝える～クリンナップの描き方」	13分18秒	46	(91)	(16)	
講座5「3DCG基礎講座part1 自然な演技をめざして」	39分7秒	28	(81)	(51)	
講座6「3DCG基礎講座part2 演技をつくるプロセス」	48分8秒	12	(53)	(25)	
講座7「伝える／伝わるポーズ」	39分11秒	67	(149)	-	
講座8「タイムシートの使い方」	15分34秒	194	-	-	
		計	760	(1379)	(248)

→視聴回数の総数は、昨年度から大幅に減少。

今回、広報活動をワークショップ募集に集中し、ビデオ講座の広報は手薄になったのが一因か。

但しアンケート結果から、視聴者の内容に関する満足度は高かったことがわかる(詳細は報告書参照)

スキルチェッカー

オンラインでの自習支援を目的とした、アニメーションの基礎力チェックのためのスキル評価システム。昨年度から運用。本年度は100人規模に対応できるように採点方法の効率化を図った。

課題の提出

【第1回課題】

「見て納得できるポーズを描く」
(指定されたポーズをラフに最低2ポーズ以上描く)

【第2回課題】

「他の人に伝わるポーズを描く」
(指定された短いシナリオに基づき、状況や感情がわかるポーズをラフに最低5ポーズ以上描く)

講師による採点

【第1回講師】

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)

齊藤拓也 (アニメーター)

【第2回講師】

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)

佐藤好春 (アニメーター／日
本アニメーション株式会社)



3つのフィードバック

①フィードバックシート



提出作品への評価を多角的に示したPDFシート

②総評ビデオ



講師たちが全体に共通する問題点の指摘や今後に向けた助言等を説明するビデオ

③全員の提出作品の一覧



全員分の提出作品を匿名で閲覧できるページへのアクセス

フィードバックシート

さんの提出課題へのフィードバック

No.	評価項目	判定 A~D (3.0~0.0)	デッサン力 (基礎画力)	観察力 (ポーズ)	観察力 (重心)	表現力 (創造力)
			2.50	1.33	1.33	1.00
1	課題の基本条件について	課題の指示(ポーズの数や○をつける指示)を理解しているか?	A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2		キャラクターの大きさや頭身は守られているか?	A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	○をつけたポーズについて	演技内容を適切に表現しているか?	C	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4		○をつけた判断は適切か?	B	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	全てのポーズについて	キャラクターの特性や性格を感じさせる表現になっているか?	C	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6		重心を適切に捉えて表現しているか?	B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

評価項目ごとにA~Dの4段階評価

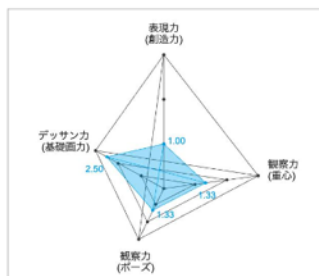
各項目の評価を4つの能力に対応
づけて数値化

4つの能力を立体レーダーチャート
で示す。

今回、講師からのアドバイスは、
あらかじめコメントのテンプレ
ートを50種類ほど作成し、講
師が選択する形で採点を効率化
した。

講師からのアドバイス:

- キャラクターのプロポーションを合わせようという努力がみられます。
- 表情に頼らず、ポーズで伝えることを意識しましょう。
- がつけられているポーズよりも、上段右から5番目のポーズのほうが適切に描けています。
- 今回の演技内容には「外に行きたい気持ち」と「友達を待たなくてはならない」という二つの感情が含まれています。身体の向きと視線を一致させないほうが、そのような相反する感情を態度で表現することができます。



<基礎>

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

<プラスα>

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

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)
	佐藤 好春(アニメーター/日本アニメーション株式会社)
	竹内 孝次(アニメーションプロットキャンプディレクター)

**ANIMATION
BOOTCAMP**
SKILL CHECKER

スキルチェッカーの受講者データ



■実施日程

【第1回】 応募期間:8月6日(火)~9月10日(火)→フィードバック期間:9月17日(火)~

【第2回】 応募期間:9月18日(水)~10月18日(金)→フィードバック期間:令和6年10月30日(水)~

■受講人数

【第1回】**受講人数:68人**

年齢層:10代:24人(35.3%) | 20代:42人(61.8%) | 30代:2人(2.9%)

属性:学生(アニメ関連):54人(79.4%)|学生(その他):11人(16.2%)|

就業者(アニメ関連):1人(1.5%) | 教員(アニメ関連):1人(1.5%) |

教員(その他):1人(1.5%)

【第2回】**受講人数:91人**

年齢層:10代:32人(35.2%) | 20代:49人(53.8%) | 30代:10人(11.0%)

属性:学生(アニメ関連):45人(49.5%) | 学生(その他):28人(30.8%) |

就業者(アニメ関連):11人(12.1%)|就業者(その他):4人(4.4%) |

その他:2人(2.2%) | 教員(アニメ関連):1人(1.1%)

→受講者数は合計159人となり、昨年度の109人から50人増の1.46倍。

→採点方法の効率化を図り、91人の応募があった第2回でも、これまでと同程度の時間で採点完遂。

「アニメーションブートキャンプ1Day神戸」

■実施日:10月6日(日)

■会場:神戸電子専門学校

■参加人数:48人(応募56人)

- ・属性:大学生【美術系】:28人、大学生【一般】:1人、専門学校生【アニメ関連】:18人、就業者【アニメ関連以外】:1人
- ・平均年齢:20.1才(最年少18才/最年長25才)
- ・アニメーション学習年数:平均1.4年(0~3年)
- ・性別:女性:36人、男性:11人、無回答:1人
- ・居住地:兵庫22人、京都11人、大阪6人、愛知4人、奈良2人、滋賀1人、富山1人、東京1人

ANIMATION BOOTCAMP



「アニメーションブートキャンプ1Day東京」

■実施日:11月24日(日)

■会場:日本電子専門学校

■参加人数:57人(応募67人)

- ・属性:大学生【芸術系】:25人、大学生【芸術系以外】:2人、大学院生【芸術系】:1人、専門職大学生【芸術系以外】:1人、専門学校生【アニメ関連】:14人、無認可校【アニメ関連】:4人、高校生:4人、就業者【アニメ関連】:2人、就業者【アニメ関連以外】:2人、アルバイト:2人
- ・平均年齢:21.6才(最年少:16才/最年長:34才)
- ・アニメーション学習年数:平均1.38年(0~10年)
- ・性別:女性:39人、男性:18人
- ・居住地:東京都 27人、埼玉県 6人、神奈川県 5人、静岡県 5人、千葉県 3人、京都府 3人、新潟県 2人、北海道 1人、長野県 1人、富山県 1人、愛知県 1人、石川県 1人、大阪府 1人



「アニメーションブートキャンプ1Day神戸」

■参加講師

- ・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)
- ・齊藤 拓也(アニメーター)
- ・瀬谷 新二(作画監督、株式会社手塚プロダクション制作局 作画部長)
- ・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)
- ・漁野 朱香(アニメーター/株式会社スタジオポノック)

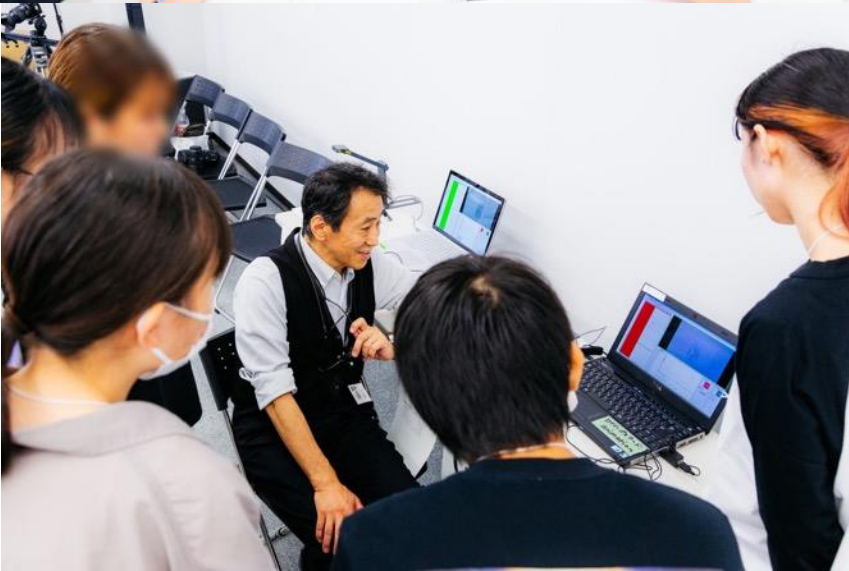
「アニメーションブートキャンプ1Day東京」

■参加講師

- ・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)
- ・佐藤 好春(アニメーター／日本アニメーション株式会社)
- ・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)
- ・漁野 朱香(アニメーター／株式会社スタジオポノック)
- ・山本 陽介(アニメーター／日本アニメーション株式会社) ※新任。「補助講師」として参加。
- ・渡辺 敦子(アニメーター・キャラクターデザイナー・漫画家)

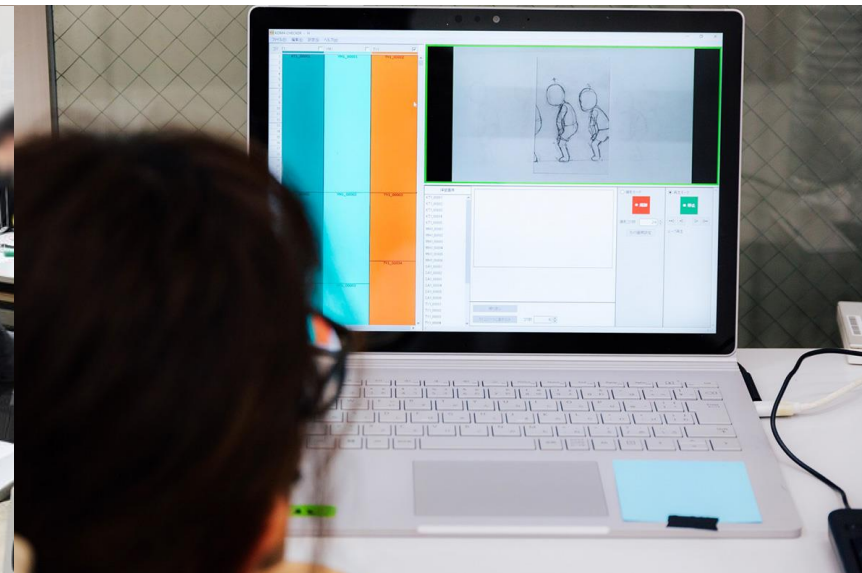
ワークショップの様子(神戸)

アニメモーター
ANIMENOTANE 2025



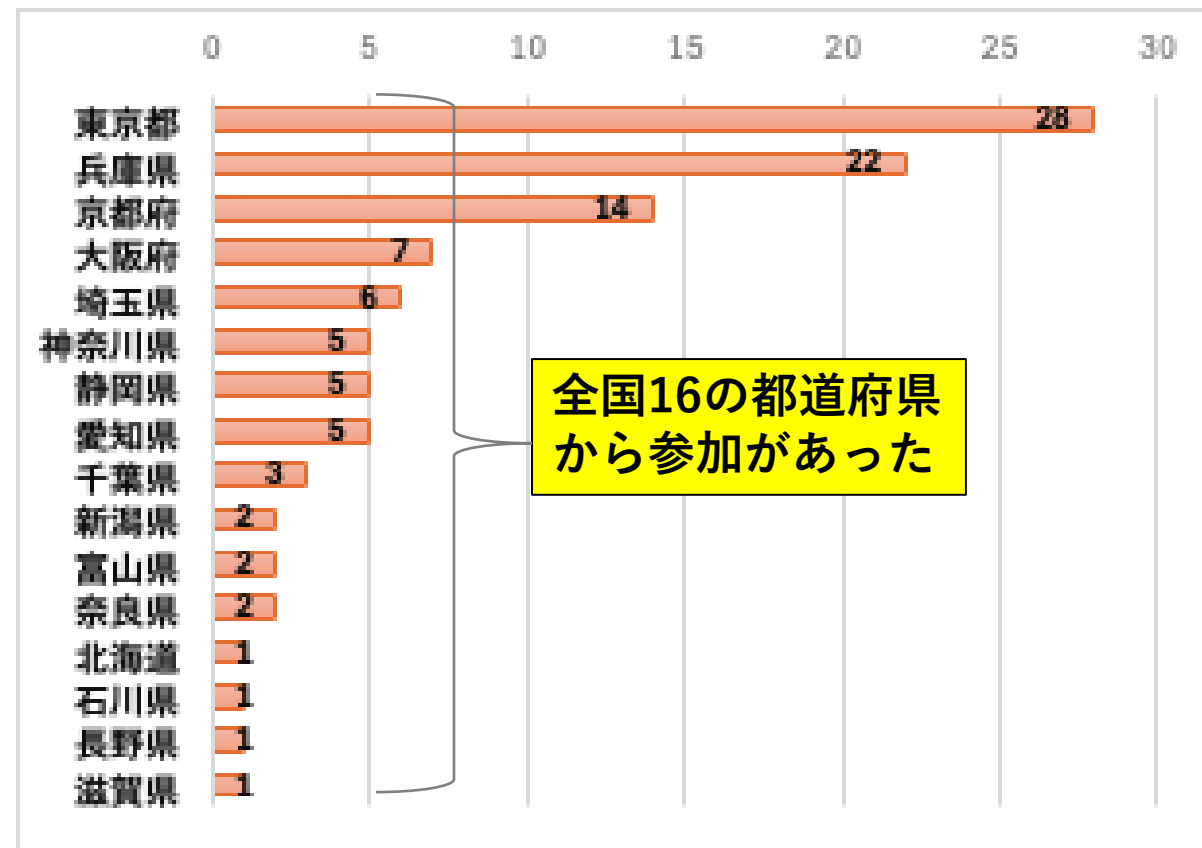
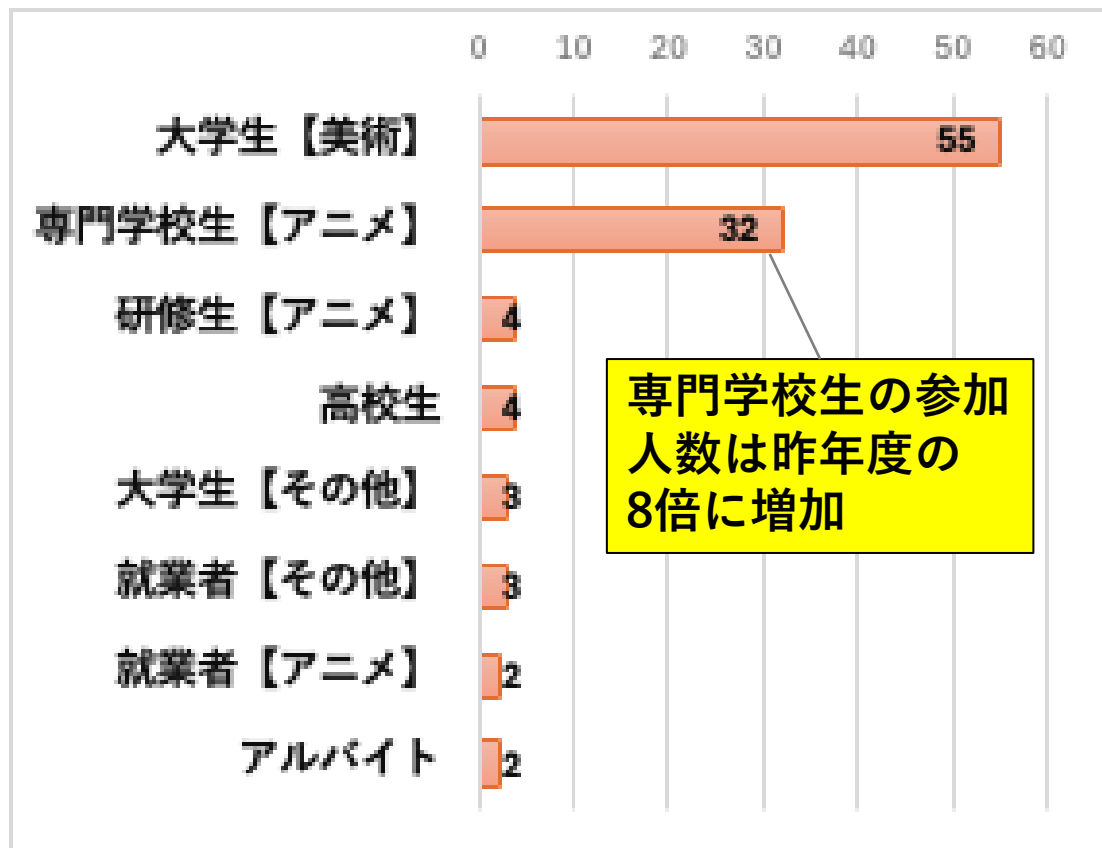
ワークショップの様子(東京)

アニメモーター
ANIMENOTANE 2025



ワークショップ参加者(計105人)のデータ

- ・平均年齢:20.9才(16~34才)
- ・性別:女性 71%、男性 28%、無回答 1%



→「規模の拡大」について、参加人数の増加だけでなく、多様性のひろがりも重要なポイント。

ワークショップ後のアンケート結果

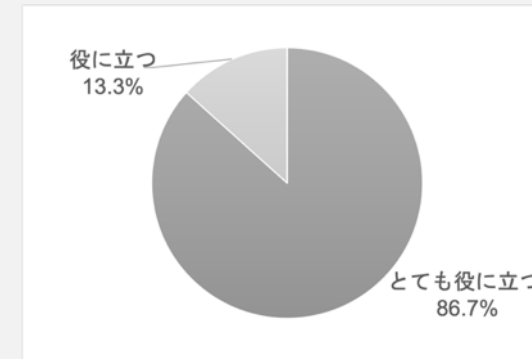
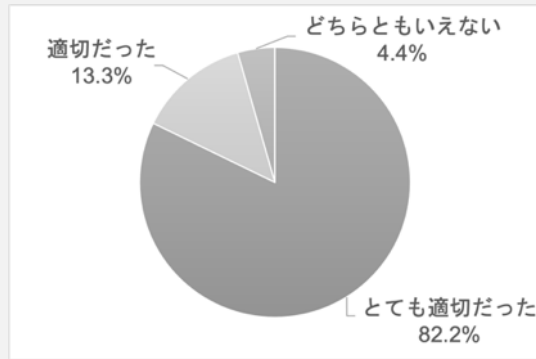
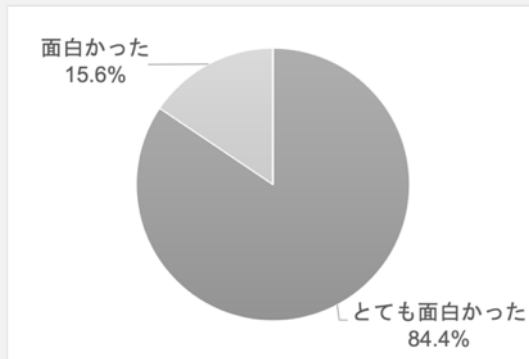


今回学んだことは、今後の制作に役立つと思いますか

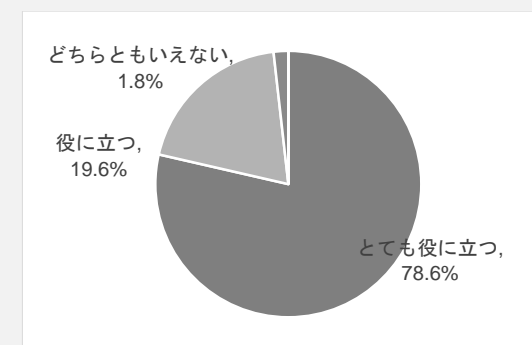
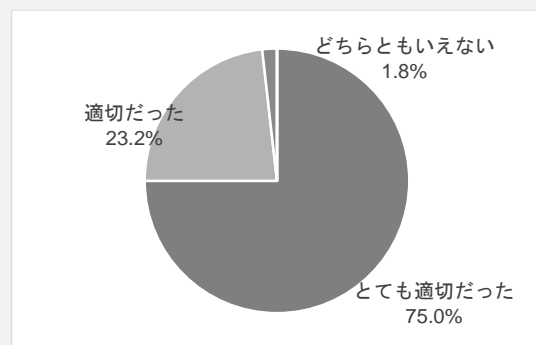
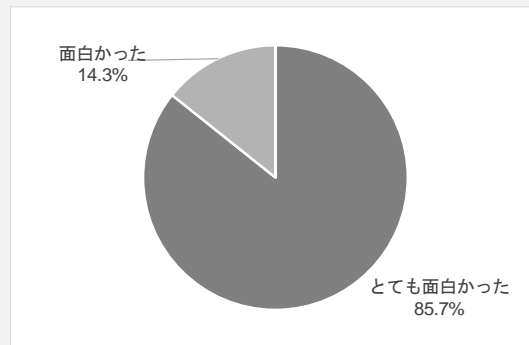
今回の体験は面白かったですか

指導方法は適切でしたか

神戸



東京



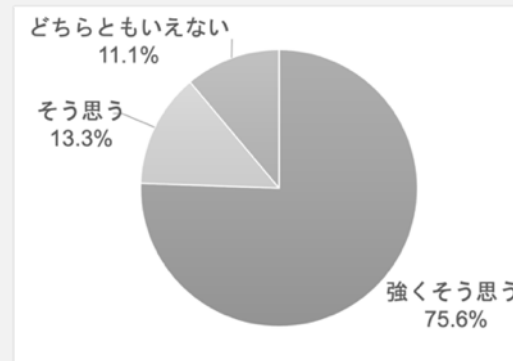
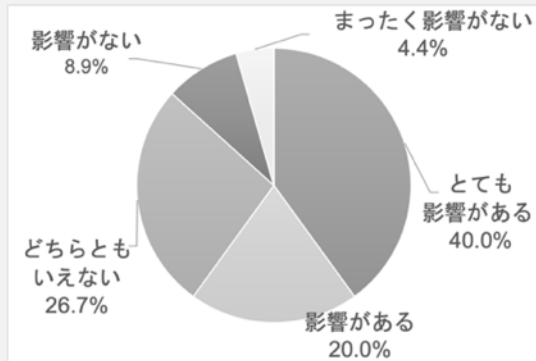
→いずれも「とてもそう思う／そう思う」の肯定的評価が9～10割という高評価。
→自由記述欄の内容も全体的に好意的で詳細なものが多い（詳細は報告書参照）。

ワークショップ後のアンケート結果

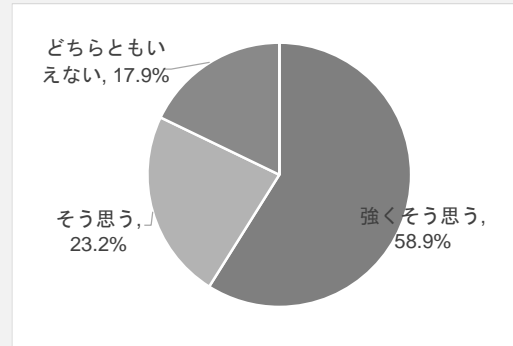
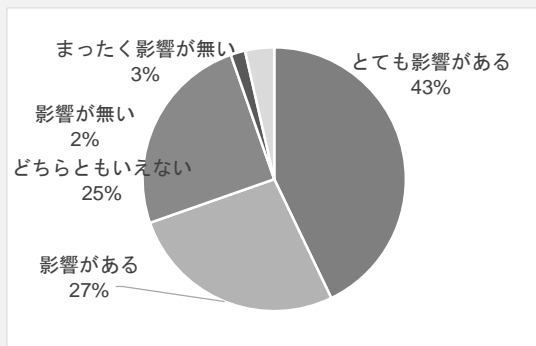
今後の進路を考える上で、
今日の体験は影響があると思いますか

将来、アニメーションに関わる仕事に
就きたいですか

神戸



東京



- ワークショップ経験の進路への影響は「とてもそう思う／そう思う」が6～7割。
- 将来のアニメーションに関わる仕事への希望は「強くそう思う／そう思う」が8～9割。
- アンケートの自由記述欄では、今回の参加を通じてアニメ業界への志望を強くしたという回答が散見される（詳細は報告書参照）

本年度の重点課題に関する評価

①規模の拡大

ワークショップの受講者数計100人以上を目指す(昨年度の約1.5倍)。

- 昨年度比1.5倍の目標を概ね達成。ワークショップ+スキルチェッカー計264人が受講。
- アンケート結果も高評価。教育の質を落とさず規模を拡大することに成功。
- ビデオ講座は視聴回数が昨年度比45%減となり、広報に課題が残った。

②専門学校生の受講を増やす

ワークショップ開催において、専門学校との連携を試みる(昨年度は大学のみ)

- 専門学校2校と連携して専門学校生の受講数は計32人で昨年度から8倍に増加する成果。

③講師層の裾野をひろげる

アニメ業界の活況を背景に熟練アニメーターたちは多忙を極め、年々、講師確保が難しくなっているがそうしたなかで一人でも多くの新任講師を開拓する(昨年度は1名の新任講師を開拓)。

- 新規参加は本年度も1名のみ。「補助講師」という新たな枠組みの有効性に手応え。



「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」 中間報告

一般社団法人日本アニメーション教育ネットワーク

