

アニメ産業界プロフェッショナルの直接指導による 教育機関指導者向けモデルカリキュラム体験講座

- 【対象者】2Dアニメーション・CG・3DCGなどの教育指導者など
【開催日】1/22(金)、1/23(土)、1/24(日)
【開催会場】日本工学院専門学校 蒲田校

各回定員
30名

申し込みフォーム：<http://amecon.jp/animation/model.html>

■指導者向けモデルカリキュラム体験講座の目的

アニメーション教育(2Dアニメ教育を始めCG・3DCG教育など)指導者を対象とした、アニメ産業界のプロフェッショナルであり、人材育成のエキスパート達による実践講座。

【実践講座の3つのポイント】

- ① 製作環境のデジタル化とグローバルマーケット化へ、どの様に対応するか
- ② TV・配信・スマートフォン・4K・8Kなど、視聴メディアの多様化
- ③ 求められる人材像と、必要とされる基本的スキル

変化が著しい事業環境に対応する、人材を育成するために、何を行うべきかと言う教育指導者が抱える課題に対して、アニメ産業界の人材育成エキスパートが、当講座ならではのモデルカリキュラムを用意しています。

■モデルカリキュラム構築上5つの留意点

- ① アニメーション産業界の現状と今後
- ② 制作環境のデジタル化によって変わる事
— 職域拡大・ワークフローの変化・クオリティ・ますます重要な基本スキル —
- ③ 基本スキル習得のためのモデルカリキュラム
— 気づき、考え、そして持続的興味を持ち続け『観察する、動かす、描く』を習得させる指導・教授法 —
- ④ アニメ産業界人材育成のエキスパートによる実技指導
- ⑤ コミュニケーションワーク
— 個人のクリエイティビティの育成と、グループワークによる制作活動 —
— 講座終了後、参加者全員による意見交換と交流会 —

1月22日(金)		1月23日(土)		1月24日(日)	
16:40	受付開始	15:00	受付開始	10:40	受付開始
17:00	本事業の目的と講師紹介 —指導講座全体の設計について— 副委員長 佐藤 充	15:30	「動き」つくる「動きの設計図作り」 作品鑑賞で知る「原画」と「動画」の違い 講師：稲村 武志(アニメーター)	11:00	「アニメーターは役者だ！」 実演しながら動かす面白さを発見 「2Dと3Dの教え方の違い」 講師：遊佐 かずしげ (アニメーション作家/東京工芸大学教授)
17:30	開講のあいさつ アニメーションをめぐる社会環境とビジョン 委員長 為ヶ谷 秀一	16:30		12:30	
18:00	アニメ産業基礎知識 職種・職域と仕事の中味 増田 弘道(株式会社ビデオマーケット)	16:40	アニメーション表現を学ぶ前段階での 不可欠なスキル —遠近法・デッサン・観察力— 講師：遊佐 かずしげ (アニメーション作家/東京工芸大学教授)	12:40	デジタル作画の可能性 —デジタル作画を取り入れたワークフロー・ 必要なスキルと人材の育成— 宇田 英男(株式会社スタジオコロリド 代表取締役) 栗崎 健太郎(株式会社スタジオコロリド デジタル作画マネージャー) 平松 岳史(株式会社 動画工房)
18:30	アニメ産業職種とキャリアパス、 求められる基礎スキル 三上 浩司(東京工科大学 准教授)	18:10		14:10	
19:00		18:20	「絵を描く能力」と「動かす能力」 — シンプルな線で学ぶ観察力 — 講師：竹内孝次 TA：大谷 里恵 臨席講師：稲村 武志(アニメーター) 遊佐 かずしげ (アニメーション作家/東京工芸大学教授) 平松 岳史(株式会社 動画工房)	14:20	スキル評価 習得評価表とポートフォリオ 三上 浩司(東京工科大学 准教授) 竹内 孝次
19:10	プロダクションのデジタル化における 求める人材と育成方法 伊藤 暢啓(株式会社グラフィニカ 代表取締役)	20:40		15:30	
20:40		20:50	講師・受講者交流会	15:35	講師・受講者交流会
20:50	講師・受講者交流会				

※定員に対して応募者多数の場合3日間連続参加者を優先的に選定させていただきますのであらかじめご了承ください。

※各日開始時間や終了時間が異なりますので必ずご確認ください。

※講師の詳細なプロフィールは裏面をご確認ください。

講師・プロフィール

増田 弘道

株式会社ビデオマーケット常勤監査役 / 法政大学大学院 講師
専修大学ネットワーク学部 非常勤講師

1979年 キティ・レコード入社、その後出版社などを経て2000年(株)マッドハウス代表取締役。2005年株式会社ビデオマーケット入社。2007年『アニメビジネスがわかる』(N T T出版)執筆。2009年より『アニメ産業レポート』(日本動画協会)編集統括。他に『もっとわかるアニメビジネス』(2012年/N T T出版)、『デジタルが変えるアニメビジネス』(2016年/N T T出版)などの著書がある。

三上 浩司

東京工科大学 メディア学部 メディア学科 大学院 メディアサイエンス専攻 准教授

博士(政策・メディア; 2008年慶應義塾大学) 1995年に慶應義塾大学環境情報学部卒業後、日商岩井株式会社にてメディア関連やコンテンツ関連の新規事業の立ち上げに従事。1998年にJCGLの創設者である金子満氏とともに東京工科大学片柳研究所に「クリエイティブ・ラボ」を設立、プロデューサーを務める。現在はメディア学部准教授として、主に3DCGを利用したアニメ、ゲームの制作技術と管理手法の研究に従事。

伊藤 暢啓

株式会社グラフィニカ 代表取締役

CG・VFX デジタル映像制作を手掛ける
株式会社グラフィニカ 代表取締役

1983年 東放学園専門学校卒業、株式会社レーザーディスク入社
1989年 株式会社キュー・テックに転籍
2009年 株式会社グラフィニカ設立 代表取締役就任
2011年 株式会社キュー・テック 常務取締役就任
2015年 メモリーテック・ホールディングス株式会社 取締役就任

各種団体：一般社団法人日本コンテンツ振興機構 理事

稲村 武志

アニメーター

シンエイ動画株式会社で動画・動画チェックを担当。1991年株式会社スタジオジブリ入社後、数々のジブリ作品で原画を手掛け、現在フリー。

【主な参加作品】

『ハウルの動く城』(2004、作画監督)
『ゲド戦記』(2006、作画監督)
『崖の上のポニョ』(2008、作画監督補)
『コクリコ坂から』(2011、作画監督)
『くじらとり(三鷹の森ジブリ美術館オリジナル短編作品)』(2001、演出アニメーター)
『たからさがし』(2011、演出アニメーター)
『風立ちぬ』(2013、原画)
『思い出のマーニー』(2014、作画監督補)
『バケモノの子』(2015、原画)
など

竹内 孝次

アニメーションに携わる人材プロジェクトディレクター兼講師
元テレコム・アニメーションフィルム代表取締役社長

1976年日本アニメーションに入社。「母を尋ねて三千里」「あらいぐまラスカル」「未来少年コナン」「赤毛のアン」の制作に携わり、1980年テレコム・アニメーションフィルムに移籍。「名探偵ホームズ」「じゃりん子チエ」「リトル・ニモ」等テレコム作品の制作に携わる。

テレコム・アニメーションフィルム時代より、特アニメーター人材育成に力を注ぐ。2011年～2015年に亘り、文化庁・産官学連携事業「アニメーションブートキャンプ」のディレクターを務めている。

2013年アニメーション教育研究のためにパリ・ゴブラン学校で学び、2014年より現在まで2年間にわたり、文化庁事業・日本動画協会受託の「あにめたまご」(旧名称：アニメミライ)のディレクターを務めている。

遊佐 かずしげ

2D&3D アニメーション作家 / 演出家。メビウス・トーン 代表取締役、東京工芸大学芸術学部教授、福岡デザインコミュニケーション専門学校(FCA)特別講師

竜の子プロダクション時代ガッチャマンの宮本貞雄氏に師事し、3年後フリーに。「うる星やつら」「まんが日本昔ばなし」「タッチ」「おじゃる丸」などに参加。NHK「にほんごであそぼ」「ビタゴラスイッチ」や「レノア」CMなど多くの短編作品を。2013年には映画「ペコロスの母に会いに行く」(主演：赤木春恵)の挿入アニメーションを手がける。傍ら、フランス、カナダとの教育交流、練馬区の小中学校ではアニメーションを通じた教育活動にも特別講師として参加している。現在、東京工芸大学芸術学部でアートアニメーションと商業アニメーションの基礎を教えている。

平松 岳史

株式会社 動画工房 デジタル作画班チーフ

代々木アニメーション学院 東京校卒業。

株式会社 動画工房 所属のアニメーター (99年入社)

練馬区内の小中学校・イベントでアニメーションを通じた教育活動にも講師として参加中 (2010～)

【主な参加作品】

『嘉兵衛の海』(2005、原画)
『ねりたん王国』(2010、キャラクターデザイン)
絵本『アクビちゃん ゆめであそびましょ!』全2巻(2012 ポプラ社刊)
絵 担当(紙作画+着色 Photoshop) など

【主なデジタル作画 参加作品】

短編アニメPV(2010)(監督、キャラクターデザイン、撮影)「Adobe Flash・After Effects」
『ゆるゆり』(2011、動画)「RETAS STUDIO」
『月刊少女野崎くん』(2014、漫画素材作成)「Photoshop」
『ガンバレー部 NEXT!』(2015、制作プロデューサー、動画検査)
「RETAS STUDIO」、著作権イラスト「CLIP STUDIO PAINT PRO」
『干物妹! うまるちゃん』(2015、動画)「RETAS STUDIO」 など

宇田 英男

株式会社 スタジオコロリド 代表取締役

大学卒業後、大手電機メーカーに就職し経営企画部門に従事。

その後アニメーション制作会社のゴンゾ、カラーにて制作現場の管理に携わり、2011年にスタジオコロリドを起業。自らが長く管理部門にいた経験から「アニメに関わる人が安心して働き続けることができる場をつくる」という企業理念を掲げ、アニメーション制作現場における環境の向上を目標に企業活動を行う。

栗崎 健太郎

株式会社 スタジオコロリド デジタル作画マネージャー

東京工芸大学卒業。

アニメーション制作会社を経て、2013年よりスタジオコロリド所属。デジタル作画マネージャーとして社内の作画環境のデジタル化につとめる。

大谷 里恵

フリーアニメーター

2008年株式会社テレコム・アニメーションフィルムに入社。2015年よりフリーに。

【主な参加作品】

『アニメミライ おぢいさんのランプ』(2011、動画検査)
『アニメミライ BUTA』(2012、原画)
『もやしもんリターンズ』(2012、原画)
『アイカツ!』(2012、原画)
『戦国 BASARA JudgeEnd』(2014、プロップデザイン・原画)
など

お問い合わせ

文部科学省アニメ・マンガ産官学連携事業運営事務局(株式会社ヒューマンメディア内)
公式サイト: <http://amecon.jp/>
〒107-0062 東京都港区南青山2-4-6-201
Mail: info@amecon.jp /Tel: 03-3475-5377 /Fax: 03-3404-1542