

アニメーターに必要な知識・技術などに関するアンケート 結果報告書

平成 19 年(2007 年) 4 月 21 日
アニメーター育成カリキュラム勉強会

調査概観

■ 調査テーマ

アニメーター育成カリキュラム制作を目的とした調査。

■ 本勉強会の設立趣意

アニメーターとは「動かす」技術を持った絵描き（2D であれ 3D であれ）である。このアニメーターの絶対数不足が言われてひさしく、日本でもカルアーツのように 4 年制大学で即戦力アニメーターを育てる時期にきているのだろうと思う。

制作現場との密接な協力関係があれば、4 年制大学でのアニメーター育成は可能である。

しかし日本のアニメーション業界には、確立されたアニメーター教育の基本プログラムがいままでなかった。

そこで本会は、各方面で試行錯誤されてきたアニメーターの初期教育方法を広く集め、なるべく多くの人の手を借りて研究し、さらには新しい課題や講義を開発して、最終的にアニメーター初期教育の **Linux** ともいふべき「4 年制大学での即戦力アニメーター育成カリキュラム案」を作成したい。

完成したカリキュラム案は、**Linux** のように使う人が自由に改良を加えていくソフトウェアになってアニメーション業界に貢献することを願い、ウェブサイト等で公開する。

■ アンケートの目的

可能な限り、現場のニーズを満たすことのできるカリキュラム案を制作する目的で、プロのアニメーターの意見を集約する。

■ アンケートの対象

現在プロのアニメーターとして働いている方。過去にプロのアニメーターとして働いていたが、現在は別の職種（監督等）についている方。

本来は母集団の偏りをなくすために無作為抽出を行うのが理想だが、母集団であるアニメーター全員の名簿を確保することがほぼ不可能なこと、本調査は質的調査の側面が強く、数量的なデータを得ることが目的でないこと、できるだけ多くの方の意見を集約したいことから、本勉強会会員の所属先に勤めている方々、本勉強会員と関係のある所属先に勤めている方々、個人的なつながりを利用してアンケートの配布を行った。

■ アンケート方法

- ①アンケート用紙を郵送にて発送し、郵送にて回収
- ②Web上にアップしたアンケートをプリントアウトしてもらい、それを郵送で回収
- ③Webサイト上でアンケートに記入

■ アンケートの実査期間

郵送(①②)：2006年6月8日～2006年7月29日

WEB(③)：2006年6月3日午前0時～2006年7月2日午前0時

■ アンケートの発送・手渡し数

東京大学より発送：204通

本勉強会会員より発送または手渡し：不明

プロダクション・個人がプリントアウトまたはコピー：不明

WEBアンケート：不明

■ 回答数

317 サンプル

(有効回答数 313、無効回答数 4)

* 無効回答について：回答者がアニメーター経験ありと確認できない

■ 質問項目の構成

フェイスシート

- 実務経験
- 経験職種
- 新人研修期間
- 仕事先のアニメーターの人数

アンケート本体

- 新人アニメーターについて
- ご自身の経験について
- アニメ専門学校、芸術系の学校について
- アニメーター全体について

* アンケートは最後のページに記載

1 単純集計

質問1 あなたのこれまでの実務経験をおたずねします。

回答数： 3 1 3

回答形式： 単一回答

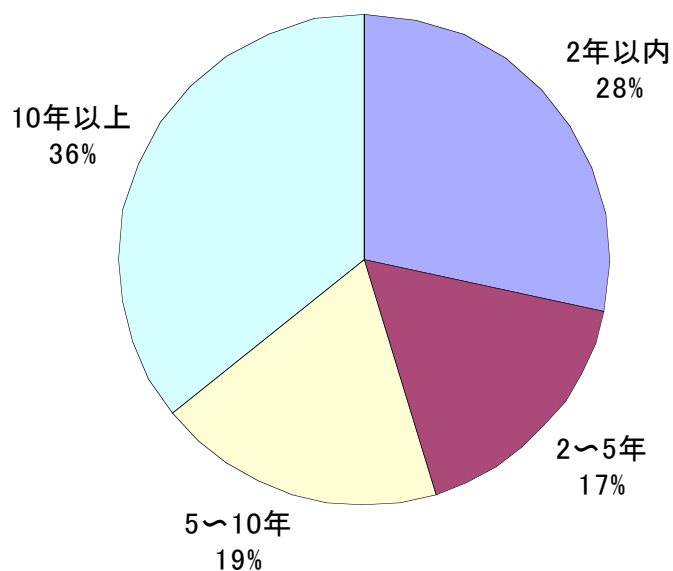


図 1.1 あなたのこれまでの実務経験をおたずねします。

回答者の実務経験をみると、「10年以上」が最も多く36%、ついで「2年以内」の28%、「5～10年」の19%、「2～5年」の17%となっている。

質問2 あなたがこれまで経験したことがある職種をおたずねします。

回答数：313

回答形式：多重回答

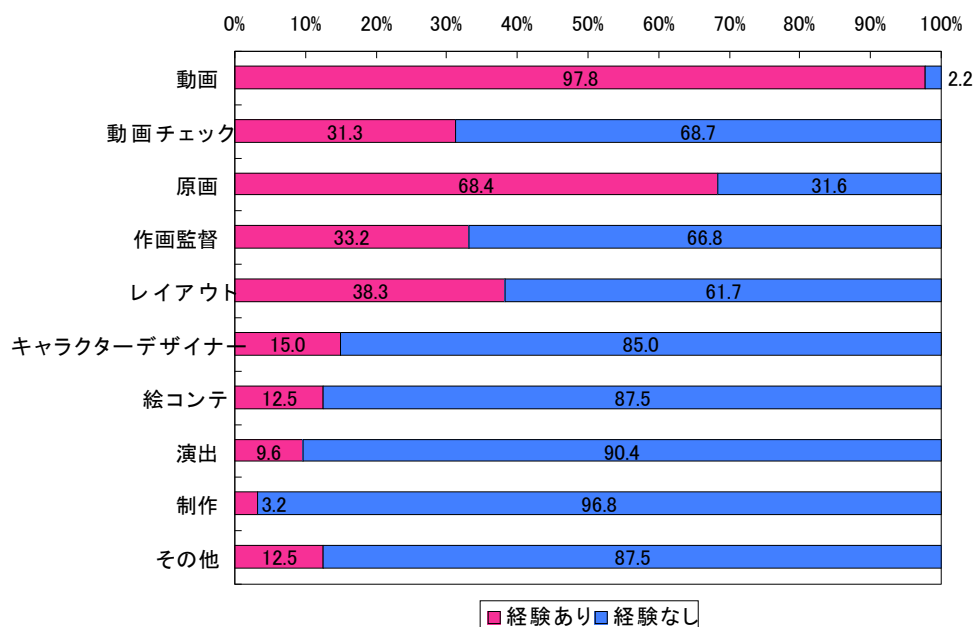


図 1.2 あなたがこれまで経験したことがある職種をおたずねします。

回答者の 97.8% に動画経験がある。しかし、回答者のうち 2.2% (7人) は動画経験がない。7人のうち、5人は研修中で実務経験がない。残りの2人は共に原画経験のみで、1人は2年以内の実務経験、もう1人は2〜5年以内の実務経験であった。実務経験が5年以上の回答者には全員動画経験があった。

その他の職種経験者は 12.5% となっている。アニメーターの行う工程の中の一職種である、「第二原画」「ラフ原」「動画チーフ」「作監補」と、アニメーターの行う工程以外の職種である、「監督」「演出」「美術設定」「仕上げ」「撮影」「特殊効果」「制作」「経理」などがある。アニメーションの制作に直接かわりのない「イラスト」との回答者もあった。アニメーターが、アニメーター職種以外の仕事をする事は少なくないことがうかがえる。

質問3 あなたの受けた新人研修についておたずねします。

サンプル数：313

回答形式：単一回答

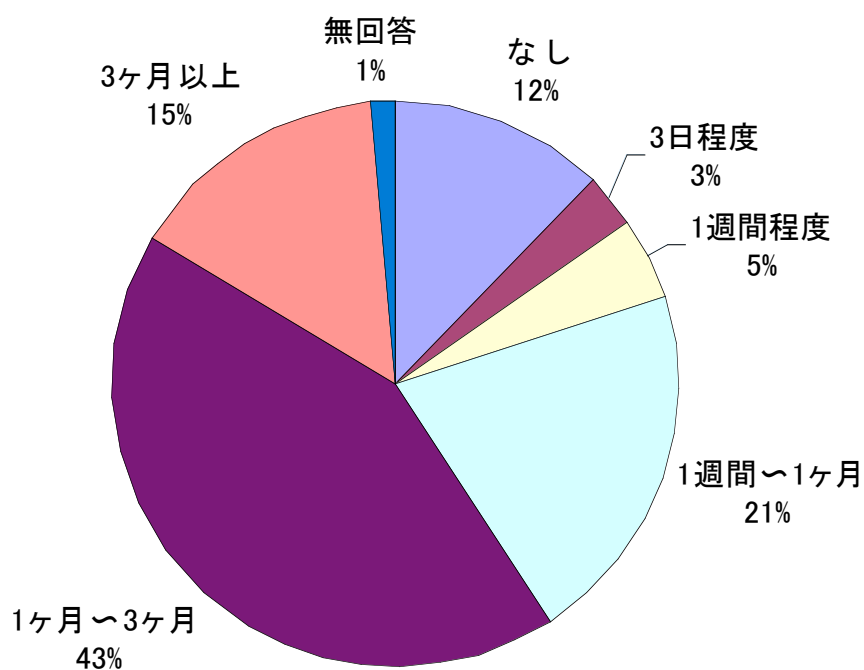


図 1.3 あなたの受けた新人研修についておたずねします。

回答者の新人研修期間をみると、「1ヶ月～3ヶ月」が最も多く、43%。ついで「1週間～1ヶ月」の21%、「3ヶ月以上」の15%となっている。

新人研修期間が「1週間以内」の回答は20%であり、5人に1人が1週間以内の研修ですぐに業務に就いていることがわかる。「なし」という回答も12%ある。

質問4 あなたの現在の所属先、または机を借りている仕事先についておたずねします。所属アニメーターは何人くらいですか？

サンプル数：313

回答形式：自由回答

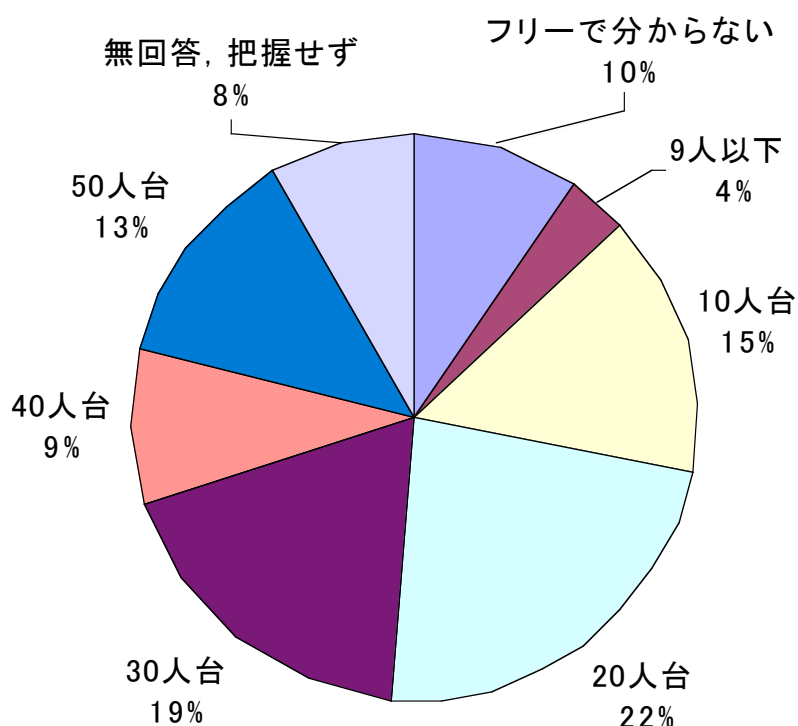


図 1.4 あなたの現在の所属先、または机を借りている仕事先についておたずねします。所属アニメーターは何人くらいですか？

有効回答の平均は 29.73152

有効回答の標本分散は 282.70223

有効回答の標本標準偏差は 16.81375

国内のアニメーター数の推計は 3500 人、国内にあるアニメーション制作会社は約 430 社といわれている。単純平均するとアニメーション制作会社 1 社あたり約 8 人である（実際はフリーのアニメーターが含まれるので、値はさらに小さくなる）。本標本の平均は約 29.7 人であり、本標本は比較的規模の大きいアニメーション制作会社から収集したことがわかる。

質問5 新人アニメーターに足りないと思う技術、知識、姿勢（心構え）等は何ですか？（例：画力、アニメ用語、基礎的なパースの知識、社会人意識）

サンプル数：262

回答形式：自由回答

表 1.1 新人アニメーターに足りないと思う技術、知識、姿勢（心構え）等は何ですか？

番号	回答	回答数
技術	技術および、技術的能力	
1	画力（絵を描く技術、立体を描く、画を作る、基礎的な画力、アニメ絵以外の画力、デッサン力、形をとる力）	98
2	パース（基礎的なパースの知識）	36
3	描くスピード（速画力、早描き、効率のよさ、ペース配分、描きあげる速さ）	15
4	観察力（日々の観察力、洞察力、普段からの人間観察、ものに対する観察、好奇心、分析力）	13
5	基本的な絵の動かし方（アニメーション技術、動きの基本、アニメーション技術、技術、中割りの方法、動きに対する考え方、動画マンとしての技術）	12
6	きれいな線を描く（クリーンアップ力、線描力、トレス）	8
7	想像力（絵で描いた物を擬似立体として想像できない）	6
8	空間把握力（空間認識、画像認識能力、3次元でものの形を捉える力）	5
9	演技力（生きている絵、表現力）	4
10	タイミング感覚（動きをコマ数に換算する感覚）	4
11	柔軟性（多様な絵柄に対応できる、対応力、多様なものが描ける、順応力）	4
12	動きの基本（基本的な物理法則、重心）	3
13	動画の基礎（合成のしかた、タップ割り）	2
14	美術解剖学（基本的骨格、筋肉デザイン）	2

15	キャラと物とのスケール比較	2
16	勘（才能）	2
17	レイアウト能力	2
18	創造力	2
19	実物を参考にすること	2
20	素材構成力	1
21	アニメ絵になれている	1
22	軌道線のすばやい捉え方	1
知識	技術的な知識	
23	アニメーション専門用語（知っている、または解しているアニメ用語）	26
24	アニメの制作工程（アニメ制作の流れ、仕事の知識、最低限の知識）	14
25	見てきた映画や芝居、アニメの本数（コマ送りも含む、映画的教養、アニメを見ること、アニメへの興味、過去の作品を見ること、映像に関する関心）	10
26	映像全般に関する知識	5
27	タイムシートの知識	4
28	撮影の知識（カメラワーク）	2
29	使用している道具・素材に関する知識、理解	1
知識	業界の知識	
30	低賃金の覚悟（収入がないことを認識する、経済力がないのですぐやめる）	3
31	今後のアニメ業界への見とおし	3
32	アニメ業界がどれだけ大変かという知識	1
33	自分の立場についての理解	1
知識	デジタル関係の知識	
34	PCの基礎知識	1
知識	一般	
35	税金、確定申告、請求書の書き方の知識	1

36	教養	1
姿勢		
37	社会人意識（言葉遣い、社会常識、一般常識、現場に柔軟に対応する、職業意識、挨拶、相手を敬う気持ち、時間を守る、社会人としての自覚、マナー、集団においての必要最低限の常識、社会経験、電話対応）	74
38	向上心（ハングリー精神、プロ意識、自主性、下積みに耐えて技術を習得したいという意欲、自主的に動くこと、自分で考えて勉強する、自分から努力する、熱意、意気込み、覚えようとする気持ち、野望、積極性、やる気、貪欲さ、情熱、目標設定、向学心、勢い、野心、上の人に対する積極性、お金を稼ごうとする欲求、行動力、競争心、心構え、わからないことを他人に聞く、自分で考えてから聞く、上の人に対する積極性、動かすのが好きという情熱、見て・聞いて・試しての姿勢）	39
39	プロ意識（自立心、自分の時間などいらないという精神、仕事に対する意欲、執念、プロ根性、学校の課題ではなく、商品を作っているのだという意識、プロとしての覚悟、危機感、〆切に対する危機感、こだわり、責任感、アニメーターとしての考え方、作業をUPに間に合わせようとする姿勢、〆切を守ること、職人、仕事としての意識）	28
40	根気（忍耐力、精神力、根性、気力、元気、夢が現実になるときの厳しさへの適応力、ねばり強さ、）	19
41	一生この仕事でいくという決心、覚悟（生涯に継続させる仕事としての姿勢、生計を立てるための「仕事」として見る覚悟）	14
42	素直さ（人の話を聞く、先輩のチェックを受ける心構え、教わる姿勢、注意されたときの忍耐力）	9
43	多角的なものの見方（自分を基準に考えない、アニメ以外の物事に対する興味、思考の柔軟性、アニメーション以外の分野に関する興味）	5

44	動きの追求（動きに対する意識、動画の際の絵を描くという感覚、動かしたいという欲求）	4
45	絵の追求（意識して絵を描くこと、何を感じて作画すればよいのかということ、美に対する追求心、丁寧に描こうとすること	4
46	共同作業をしている意識（自分が下手だと、他人に迷惑がかかるという意識、気遣い）	4
47	アニメを見ること描く事に関して好きになること	1
48	悩みすぎずに、手を動かすこと	1
49	アニメーションをつくるというのはどういう事かという意識	1
能力		
50	社交性（多少のコミュニケーション力、コミュニケーション能力、人間関係、交流を避ける人が多い、先輩とのコミュニケーション）	10
51	自己認識能力	4
52	応用力（すべてにおいて）	3
53	頭の回転（うまくなるための対処法に関する知恵、知識、野望をかなえるために何をしたらよいのかを考える頭）	3
54	人並みの経済力（準備金、初期費用）	3
55	集中力	3
56	伝達報告力	2
57	体力	2
58	読解力	1
59	理解力	1
60	自己管理能力	1
61	自ら学び取る力	1
62	感動	1
63	基本的な国語力	1
64	体力	1
経験		
65	経験（場数、慣れ、動画経験）	3
66	絵が好きだという気持ち、アニメがすきという情熱（趣味）	2
67	社会経験	1
68	人との係わり合いの経験	1
その他		
69	なし	5
70	すべて	2

(文章での回答)

- この職業で一生食っていく決心と、そのために何をすればよいかという自分なりの方法論。
- 夢が現実になるときの厳しさへの適応力。
- 画力とパースの違いの認識。
- すべて足りないのが当たり前。
- 新人はどれかが足りていないものなので、特に問題ない。それよりも向上心のない10年選手のほうが問題。
- アニメーターとしての考え方。
- 技術や知識は入ってから学ばばよい、そこそこ描けて元気がよければよい。
- 特に締め切りに対してルーズに感じてしまう。
- 技術・知識などは自分のころより充実していると思いますが、プロとしての覚悟や社会人としての意識、向上心などは少し欠けるように思います。例えば動画の場合、同期の者より1枚でも負けたらものすごく悔しがり、次の月には徹夜してでも勝とうとひたすら仕事をするようなタイプの人は最近、見当たりません。学校の延長みたいに、みんなでつるんでなあなあにやっている人が多くなったように感じます。
- 映像全般を幅広く観たり、ひたすら流行のアニメ作品ばかり見たりして、女の子の絵ばかり描いているので、きれいな絵は描けるが根本的な画力がない。また、活字、つまり漫画以外の本を読まないのも、想像力に欠けている。考え方や知識が固まってしまっているため、社会性にも欠けている。根気がないので、すぐ挫折してしまう。自分で学習しようという意欲にも欠けているため、すぐそばによいお手本(つまり先輩)があっても気づかない。
- 足りないもの：アニメーターは何かという基本理解。
- 目先に捕らわれすぎていたり、先を夢見すぎている人に面白いくらい2分裂していました。前者は動画の枚数や線の質にとらわれすぎて、シートの理解、立体の理解が崩壊していました。原画としての未来どころか動画としての未来も危惧する状態です。後者は将来原画や作監、果ては一と意欲満々に語らい、アピールしてくるのですが。基礎が全くできてない状態で応用ばかり取り入れようとしていました。バランスよく取り揃えた新人がいるかと思ったら、気力が皆無。生命そのものを心配しました。総じて言えるのはパワーがいささか足りないということでしょうか？ 食欲さと勢い、新人だからこそもっているものだと思いたいのですがこら辺のパワーは海外出張した際、現地の新人に接して痛感しました。今はまだ日本が全体的に技術でリードしていても、ひっくり返されるのは近い将来ではと思わせるものがあります。知らずに「世界に認められた日本」にいつの間にか胡坐をかいてしまっている状態かもしれません。
- 社風によって違うかもしれないが、新人のころは給料が低いこともあり、あまり「働いている」という意識が持てない。
- アニメーターの知識・技術は入社してから学ぶものなので、特に必要とは思わない。会社が必要だと思うなら、専門学校出身者の者を取ればいいのだから、それよりは、社会人としての礼儀、言葉使いなど、一般常識が足りない人が多いと思う。
- 例にあげられている様な事はおそらく全て足りないのですが、加えて自分が作業した物(動画、原画やテレビ担当話)に対する責任意識がうすいように思います。
- 何か正解があるのではないかとって既存のアニメーションから答えを探そうとして発想が貧困になる。
- いろいろありましたが、頑張れば何とかなってくるので本人のやる気次第だと思います。
- 好きなアニメがない。
- 先輩に注意されて怒り出す新人アニメーターの方が多い。
- 新人に限らず、原画、動画はアニメができるまでの流れを知らない人が多い。なので、しめきりを甘く見るなど、自分の部署のことしか考えていないように思える。アニメは流れでできるもので、原画や動画だけでできるものではない。
- 画力や知識はやっていけばなんとかなるので後回し(当然あるにこしたことはないですが)。アニメが好き、もしくは動かすのが好きという情熱。アニメ業界がどれだけ大変なところかという知識(知らずに入ってからやめていく人がた~~~~~っくさんいるので)。自分から行動

できる行動力（社会人未経験者は自分から動かないばかりです。）

- 普通のサラリーマンよりはゆるいけど、社会人であるという意識、それと行動。（これは新人に限らず）
- 趣味ではなく、お金をもらうためだけの手段でもなく、プロとしての考え方を持ってほしい。
- 漠然としてしまいますが、ケースに応じて具体的な事例を挙げ、考え方を導くガイドプランになる様な物があればと思います。社会人意識としては、せめて選挙時には投票に行ってほしい。
- 自分自身が新人なので、よくわからないのですが、作画中、画力のなさを痛感することはよくあります。
- アニメファンとしてだけではなく、生計を立てるための「仕事」として見る覚悟。
- 自分は新人ですが、アニメなどの専門学校を出て実際の現場とのギャップはかなりありました。特に思うのは、アニメ用語の知識不足、画力に悩んでいます。恥ずかしい限りであります。すみません。

「新人アニメーターに足りないと思う技術、知識、姿勢（心構え）等」を回答数の多い順で目立つものを並べると以下のようなになる。

- ・ 画力(98)
- ・ 社会人意識(74)
- ・ 向上心(39)
- ・ パース(36)
- ・ プロ意識(28)
- ・ アニメーション専門用語(26)

まず技術面から目立つところを分析していく。

- ・ 画力(98)
- ・ パース(36)
- ・ アニメーション専門用語(26)

「画力」

画力不足を指摘する回答が最も多いことから、即戦力となりうる新人の少なさがうかがえる。これは日本のアニメーター採用が、アメリカディズニー社長編アニメーション部門のように充分力のある人だけを、ときには100人の応募者に対して採用1というきびしい選抜を通して採用するシステムではなく、力は足りなくても将来の伸びが期待できそうな人を取りあえず多めに採用し **On the Job Training** で育て、かつ選抜していくシステムをとっているからである。

このシステムでは、多少画力が足りない新人だけでなく、まったく画力が足りない新人をも採用してしまうことが多々ある。新人にとって画力不足は致命的な弱点になりうるため、それが初期段階での離職率の高さにつながっていることを否定できない。

とはいえ「画力は仕事をしながらのばしていけばよい」との意見が少なくないのは、日本の

アニメーター新人教育がじっさいにそのような状況だからである。回答者自身がそのようにして育ってきたこともあり、新人にやや画力が足りないことそれ自体はさほど問題ではないとの認識もうかがえる。

「パース」

パース（いわゆる遠近法または透視図法）の知識および技術の不足を指摘する回答が「画力」について多かった。

これは現在日本のアニメーション作品に正確なパースを要求されるものが多いため、新人の受け持つ比較的時間がかからず技術的にも容易な部類に入る仕事においても、パースの知識と技術が必要になってきているからであろう。20年前には新人にパースが要求されることはなかったし、10年前をふりかえってもいまほどパースは重要視されていなかった。

パースが要求される傾向は今後も続いていくものと思われる。

「アニメーション専門用語」

これはほかのアンケート項目と比較して、新人に指摘される場合が多い知識といえる。すでにキャリアのあるアニメーターにも「必要な知識」として回答されるが、その場合、数は他とくらべて多くはない。

新人の事前学習として期待されているとともに、新人にこそ有効な知識であるとの認識がうかがえる。

次に「姿勢」に関して分析していく。

- ・ 社会人意識(74)
- ・ 向上心(39)
- ・ プロ意識(28)

「社会人意識」の多くは、一般社会常識と言い換えてもよいであろうのものを指している。また「向上心」「プロ意識」で指摘されることの多くは、一般企業であれば新人研修や先輩からのレクチャーが受けられる内容のものである。だが、それが受けられていない現状が回答結果にあらわれている。

つまり、これらは新人研修としてレクチャーすることによって大きく改善される可能性がある部分といえる。

アニメーターの技術とは直接関係ない社会常識についての指摘が多いのは、アニメーション作品制作が他職種の人たちとの共同作業であり、社会常識は必要であるとの認識がはっきりアニメーターにはあることをうかがわせる。

質問6 現場に入る前に学習した技術、知識で役に立ったものは何ですか？
 (例：美術解剖学)

サンプル数：264

回答形式：自由回答

表 1.2 現場に入る前に学習した技術、知識で役に立ったものは何ですか？

番号	回答	回答数
	技術	
1	画力(デッサン、人体、石膏像、静物、基礎デッサン、鉛筆デッサン、写真などをモチーフにした人物画、人物の描き方、人物クロッキー、美術のクロッキー、子供のころから好きで描いていたこと、絵をたくさん描く)	101
2	動画の基礎(動画の知識、中割りのしかた、動画の技術、動画に関すること全般、動画作業の基礎。ツメがあるということ、基本的な動き、タップ割り、線割り、合成のしかた、歩き、走り、上下動と足運び、歩き、走りの動画、振り向き)	40
3	パース(パース知識、空間パース、建築パース、パース理論、製図、図学製図、機械製図、アイレベル)	19
4	美術解剖学(身体の仕組み、骨格の知識、人体学、人体構造に関する知識、人体の筋肉構造の知識)	19
5	きれいな線を描く(クリーンアップ技術、線、トレスの技術)	18
6	絵の模写(人物模写、模写する力、模写、写真模写漫画などの模写)	12
7	基礎的絵画技術全般(絵に関する技術や知識、スケッチ、風景スケッチ、絵描きの勉強、子供のころに通っていた絵の教室、油絵、ペン画)	8
8	作画用法(作画技術、作画実習)	3
9	写真撮影(写真の授業やカメラ指示、写真(画面・構成・構図	3

	など)	
10	実写フィルムやアニメーションの1コマずつの観察(ビデオでアニメのコマ送り、ビデオ)	3
11	マンガに限らず絵が好きだったこと(アニメーション以外のイラスト、絵画をみてきたこと、商業アニメのキャラクターにどっぷりつからなかったこと)	2
12	パラパラまんが	2
13	観察力(人間及び静物の観察、日常の人間観察)	2
14	漫画を描いていたこと	2
15	平面構成	1
16	原画のコピーを見ていたこと	1
17	アニメイトすることの楽しみ方。	1
18	デザインの構成、基礎	1
19	演技の勉強(演劇)	1
	知識	
20	アニメ専門用語(アニメ用語、業界用語)	16
21	制作工程(アニメーションの制作工程基礎知識、アニメ制作の基本的な流れ)	10
22	撮影の知識と経験(撮影技術の知識、撮影技術、アニメの撮影基礎知識、カメラワーク、カメラ、コアレット)	8
23	色々なアニメ作品を見ること(ゲームや漫画、作画参考になる、アニメを見る目、色々な絵をみていたこと、既成作品)	6
24	映画制作(映画研究、映像制作の基礎知識、映画の仕事の手伝い、映像技術、ビデオカメラ・写真、写真・映画の撮影技術、用語)	6
25	アニメの基礎知識(セル重ね、シートの打ち方等)	3

26	編集の知識と経験(編集の技法)	2
27	高校の理系科目(理工系の知識、高校レベル程度の生物、物理)	2
28	タイムシートの知識(シートの見方)	2
29	道具の名前や用途(道具の使い方)	2
30	アニメ史(アニメの歴史、人物、会社のつながり)	2
31	映像論	1
32	色彩構成	1
33	演出の事	1
34	コンテの読み方	1
35	鉛筆の使い方	1
36	原画の知識	1
知識	業界の知識	
37	専門学校で学んだこと(研修で教わったこと、美術講師の講義、専門学校時の講師のコラム、第一線の先輩方(講師の先生方)の体験談、専門学校で聞いた先生からのアニメ業界の話)	6
38	給料が安いという知識(動画単価の相場)	2
39	自分の好みの原画マンの名前を知ること(監督や有名なアニメータ、演出の名前や代表的な作品を知っていたこと)	1
40	アニメファンとしてのマニア的知識、雑学	1
41	経済理論	1
42	アニソンの量	1
知識	デジタル関係	
43	仕上げの知識と経験(仕上げの基礎知識)	4
44	PCの知識(パソコン知識、PC技術)	4
45	映像処理(3Dソフトを少し使ったこと)	2
46	レンダリング	1
47	ペイントマン	1
知識	一般	
48	映画を多くみたこと(映画鑑賞、お笑いやドラマの観賞)	5
49	社会常識(マナー、敬語の使い方、社会人としての常識、基本的な電話の取り方や挨拶など、一般常識、人間としての基礎知	4

	識)	
50	一般科目の内容8 学校で習った科目すべて(一般教養)	3
51	読書(本による知識、物語本をたくさん読む)	2
52	心理学	1
53	法律学	1
54	机上のマンガだけの世界以外の知識	1
55	印刷の基礎知識	1
能力		
56	忍耐力(定期テスト前のがんばり(強い意志))	3
57	コミュニケーション能力(コミュニケーションの取り方)	2
58	人付き合いの方法(人づきあい)	2
59	広い視野(多角的視野)	2
60	チームワーク	1
61	急いで仕事をこなす能力	1
62	珠算	1
経験		
63	アニメーション制作(専門学校の卒業制作、高校、自作アニメ、個人制作、自主制作、学生のころのアニメーション制作、アマチュア作品制作)	12
64	体を使ったスポーツや遊びの経験(運動部での活動、体を動かすのが好きだったこと、スポーツ、キック、関節技、各種スポーツの実践、部活)	9
65	客商売のアルバイト体験(アルバイトによる少々の社会的経験)	3
66	スポーツ観戦	2
67	就職経験	1
68	ムダに物事を考えたりすること	1
69	現場の雰囲気を感じたこと(IKIFにて)	1
70	貧しい生活に慣れていたこと	1
71	意外とミーハー的な好奇心(スポーツ、芸能的なもの)	1
72	アニメ雑誌を読むこと	1
73	動物の飼育	1
74	海外旅行(旅の経験)	1
75	シナリオの勉強	1
76	アニメーションの授業	1
77	デザイン演習	1
その他		

78	なし	35
79	経験すべて(何でも、様々な人生経験、役に立っていないものはない、娯楽でみていたもの全部)	7

80	たくさん	1
----	------	---

(文章での回答)

- 運動部でさんざん身体を動かしていたので身体の動き、力の入れ方など感覚としてよくわかる。(それを生かせるかどうかは画力しだいで別問題)
- 動画を始める前に、仕上げ(セルのトレス・彩色)をしていたので、後の作業の人たちがやりやすいようにできたのではないかと。
- 色々な人の絵を模写していたことが仕事を楽にしたように感じます。
- 学習ではないですが、雑誌投稿してたくさん絵を描いたことです。
- カメラのレンズ、画角を考えた画面の作り方(アニメ特有のパス、ハッターリではない) <この部分については独学です。学校ではそこまで突っ込んで教えてくれません。>
- クロッキー。(アニメはあくまでデフォルメなので)
- 動きを体感できていたことは大きかったと思う。
- スケッチブックに絵を描きまくったこと。(丁寧に描いたものから落書きに至るまで) また、その際、立体感や奥行きを出すことにこだわりながら意識して描いたこと。
- ポーズカタログから色々模写したこと。
- 好きなゲーム、漫画に関する仕事を受け、世界観や用語がすぐ理解できたくらい。
- 徹底的に歩き走りの動画の練習をさせられた。中3、中2の割りだけではなく、中7、中9での歩きを徹底してやったこと。おかげで重心の移動、動きの原理のようなものをつかめたと思う。
- 実際、漫画を何本か描いて入賞もしたこと。
- 個人的に収集した特撮やアニメの8ミリフィルムを編集用のビューアーでコマ送りして観察したこと。
- 自身あまり知識や技術を身に付けて業界に入ってきたわけではなかったのの後々苦労しました。
- 学校の授業に美術関係の方が講師としてこられたのですが、とても勉強になりました。
- 特に学習したわけではないが、1アニメファンとしての作画マニア的知識、雑学。
- パソコン知識(資料探しや現場のコミュニケーションとしてパソコンが使えるというのは大変心強いと思います。)
- 高校のクラブでペーパーアニメを作ったことは多少役にたったかもしれませんが。
- 海外や日本の特撮、SFX映画のメイキング本(アナログ時代)。アニメの画面づくりと似ている部分が多いと思います。
- アニメの専門学校に行っていたので、中割りの授業はもちろんなのですが、コアレタスなどのデジタルの授業は仕上げまで想像する上で役に立ったと思います。
- アニメを見ていて、「あ、ここカッコイイ」みたいなどころをおぼえていて作画参考にするくらい。
- 自分でアニメを作った経験。レベルの違いはあっても基本的にやることは同じなので。
- 今でも日々学習の現場なので文章では表せない。知識に無駄はないと思うが果たして役にたっているかどうか。
- 一時期、デッサン教室に通っていたことがあり、そこで“物をよく観察すること” “バランス力”について、考えさせられた。その経験は自分の力になっていると思う。
- 美術系専門学校でやらされた鉛筆デッサン。(初歩的な観察力の訓練)
- 基本的な電話の取り方や挨拶など、バイトなどで覚えた社会経験。(社会人マナー?)
- アニメを自分たちで何本か作っていたので、流れはわかっているつもり。トレス線は練習しま

した。映画の仕事を手伝ったことも役に立った。

- 絵を割っていく際にツメがあるということ。
- 実家の農作業手伝いで培った忍耐力、我慢強さ。
- アニメ業界は一般的に給料が安いという知識。
- 高校時代にやっていた演劇の知識がたまーに役に立ちます。
- スポーツ観戦や、実際にやることも好きで、当然絵にすることも好きだったので、動きのあるポーズを意識してたくさん描いていたこと。
- 画をつくる、絵を描く技術。アニメーションをつくるというのはどういう事かという意識。
- 絵についての専門的な勉強は、習い事でもしたことがなかったので、技術的なものは特にない。小学生のころにアニメーションがどうやって作られるか知ることができただけ。
- 動画単価の相場（そのために事前に貯金もできたし、一日〇枚平均を目標に練習したりできたから）学校で学んだことはすべて役に立ちました。

「現場に入る前に学習した技術、知識で役に立ったもの」を回答数の多い順で目立つものを並べると以下ようになる。

- ・ 画力(101)
- ・ 動画の基礎(40)
- ・ なし(35)
- ・ パース(19)
- ・ 美術解剖学(19)

この回答で特徴的なのは、絵を描く技術以外のことが、ほとんどといって差し支えないほど重要視されていないことである。逆にいえば絵に関する勉強や訓練は、実務に直結して役立つという感覚を、多くのアニメーターが持っていることがうかがえる。

「なし」が多いのも特徴で、技術も知識も現場で学べばよいとの意見が、少なくないことがうかがえる。

質問7 現場に入る前に学習しておけばよかったと思ったことは何ですか？
 (例：映像論)

サンプル数：277

回答形式：自由回答

表 1.3 現場に入る前に学習しておけばよかったと思ったことは何ですか？

番号	回答	回答数
	技術	
1	画力(基本的なデッサン力、人物デッサン、スケッチ、静物描写、動物のデッサン、クロッキー、絵をたくさん描くこと、量、たくさんの原動画を描く、人以外のいろいろなモノを描く、基礎的な絵の修行)	113
2	パース(基本的なパースの習得と知識、パースの取り方、レイアウトパース、建築パース、透視図法、アイレベルの見つけ方)	74
3	美術解剖学(身体の仕組み、骨のつくり、人の骨格や筋肉のつき方)	25
4	レイアウト(背景・人物を描く、画面構図技法、ステージング、画面構成、写真模写、構図力、構図)	16
5	風景画(風景のスケッチ、スケッチ、風景を描くこと、風景スケッチ)	8
6	作画の基本的なこと(作画にかかわることすべて、技法の基礎、アニメーション作画に必要な知識、基礎技術、2Dアニメーションの基礎技術、作画に関する知識)	8
7	動画職種の基本(動画の基礎、動作の基本、簡単な動き、動画の基本的なこと、動きの知識、中割り、タップ割)	6
8	きれいな線を描くこと(トレスの練習、クリーンアップ、線画)	5
9	動画の基礎(タップ割り、合成のしかた)	4
10	イラスト(カラーイラスト)	4

11	アカデミックな美術教育(理詰め絵を描くこと、美術を専門に習う)	3
12	動きの学習(人などの動きについての学習、動画の練習)	2
13	頭で考えて絵を描く(意識すること)	2
14	タイミング(タイミングのノウハウ)	2
15	鉛筆の正しい持ち方(鉛筆に慣れること)	2
16	陰影法(光によって影の付き方が異なること)	2
17	Cut割り	1
18	キャラクターの模写	1
19	完成した絵を描くこと	1
20	メカ	1
21	2〜3人の人間の肉体的なからみ	1
	知識 技術的な知識	
22	撮影(カメラワーク、撮影(CG)処理、カメラやレンズの構造、被写体の映り方、撮影技術、撮影に関する専門用語、撮影技法、カメラアングルの切り返し、主観、客観、UPやlong時のカメラワークの意味など、実写のカメラワーク)	29
23	過去の作品を見る(アニメにかかわらず、著名なアニメ作品を観賞、過去の映像作品に多く触れる、映画をたくさん見る、いっぱいアニメをみる、映像を見るくせ、昔のアニメをみる)	21
24	映像に関する事柄すべて(美術関係の知識、映像関連の知識、映像論、カットつなぎの流れとか、映画の基本、イメージライン等)	12

25	アニメ用語	11
26	アニメーションの基礎知識(1秒が24コマだということ、アニメの専門知識、アニメーション技術)	10
27	制作工程(レイアウト→動画までの流れの詳細、映像とCGが担当する仕事の作業の知識、作画以降のアニメ制作の手順、体系的なアニメの制作法、他の職場を見たりする事)	6
28	観察力(様々なものの観察、ものをよく見ておく)	6
29	色彩(配色、色彩感覚、色彩学)	5
30	物理	3
31	心理学(人間の習性)	3
32	演出論(演出方法、最低限の演出知識、基本的な演出法)	3
33	音楽(楽器演奏)	2
34	写真(写真撮影の方法)	2
35	エフェクト	1
36	原画マンとして必要な知識全般	1
37	町や建築物の構造	1
38	パントマイム	1
39	彫刻	1
40	仕上げ	1
41	セル画について	1
42	レタリング	1
43	アニメ風の絵	1
知識 業界の知識		
44	アニメ業界の現実(現場の知識、アニメーターの生活について(経済状況))	3
45	アニメ史(有名なアニメーターや作品の知識、メディア史、アニメーションの作品に関する知識)	3
46	自分の好みのアニメ	1
知識 デジタル関係		
47	パソコンの操作(PCに関する知識、パソコンの知識)	3
48	3D(3Dモデリング)	2
49	映像関係のパソコンソフト(アニメモ、レタス)	2

50	テクスチャ	1
51	モーショングラフィクス	1
知識 一般		
52	一般常識(敬語の使い方、社会保障の仕組み、社会人としての知識)	5
53	本をもっと読む	2
54	数学	1
55	専門学校で教えていたこと	1
56	アニメーション以外のこと全般	1
57	ものの理屈をたくさん知っておく	1
58	一般レベルの法律や税金	1
59	バリエーションの引き出し	1
60	プレゼンテーションのやり方	1
61	より専門的な知識	1
能力		
62	国語(国語力)	3
63	忍耐力(体力)	2
64	書道(きれいな字が書ける)	2
65	自己管理能力	1
66	目標設定能力	1
67	表現力	1
68	想像力	1
69	語学(英語)	1
70	ものを見る力	1
71	センス	1
経験		
72	さまざまな経験(多様な経験、もっとたくさん遊ぶ事)	3
73	もっと作品を作る(アマチュアでの作品制作)	2
74	海外旅行(旅の経験)	1
75	いろんなスポーツ(体を動かす)	1
その他		
76	なし	15
77	いろいろありすぎてかけない(すべて、いろいろ)	4
78	もっと早く現場に入る	1

(文章での回答)

- 1秒が24コマだということ。
- 何か1回は描いておく。
- 撮影をもっと学習しておけばよかったと思います。こういう効果をつけるときは、この素材がいる、とか、いまだにわからないことだらけなので。
- 著名なアニメ作品を最低限観賞し、研究しておけばよかった。
- 映像とCGが担当する仕事の作業を実際に見ておきたかった。
- 骨(動物に限らず)のつくり、成り立ちなど。
- もっとたくさんアニメ、映画を見ておくべきでした。作品として重要なアニメだけでなく、技術的にエポックなアニメーター(金田さん、うつのみやさんなど)の動きをもっとチェックしておきたかったです。
- 建築パース。レイアウトを描くにあたって有効な技術が含まれているのではないかな。
- 必要になったとき、必死になれればいいと思う。
- レイアウト(2人以上がいるパース)。人だけまたは風景だけ描いても身につかないと思います。近くにいる人(物)と遠くにいる人(物)の見え方の違い。広角なのか望遠なのかとか。
- レイアウト。広角レンズとか望遠レンズもいまいちわかっていなかった。
- 音楽。特に楽器の演奏。自分が気持ちよいと思えるリズム、メロディーと体に覚えさせることは、時間も描くアニメーションにもよいことだと思う。
- 画面構成や配色などのアカデミックな美術教育。
- 自分の好き嫌いに関係なくいろいろな種類のアニメを見ること。
- せめて専門学校で教えていただいたこと(デッサン、パース等)くらいは、もう少し真剣に聞いておけばよかった。
- 専門学校を出ている子は、当然授業を通していろいろとアニメーションの知識を得た上で現場に入ってくるわけだから、私ももう少し基本的なことを勉強しておいたほうがよかったと思う。
- 作画にかかわることすべて。ただ、気がついたのは業界に入ってから実感したので、業界に入る前であれば画力に直結するデッサン他。
- 学習というよりも、より多様な経験をしていろいろなものを身につけること。
- デッサン・クロッキーをもっとちゃんとやっておけばよかった。私の場合、動画チェックになってから、クロッキー教室に行き始めたので。
- もっとはやく現場に入っておきたかったです。脳の柔らかいうちに、うまいアニメーターの仕事に触れたかった。
- 個人的なことですが、裸体デッサン・美術解剖学・建築パース、専攻が違っていたので選択カリキュラムにありませんでした。仕事を始めてから資料をそろえ実践するのは、なかなかたいへん。
- 学習というか、もっと頭で考えて絵を描いていけばよかったと思いました。量などもそうです。
- デッサンや映像論やパース、あげればキリがありません。が、たいていの人には実際にその要素が必要にならないとなかなか身が入らないと思うのです。「これは何の役に立つのだろうか?」の様に。なので、ちゃんと後々、どのようなことで役に立つのかを理解させた上で、学習する必要があると思います。
- 頭がよければいろんな知識を習得しておけばとも思いますが、人それぞれ容量が違うので、自分はこれでよかったと思います。
- もっとモノをよくみておけばよかったと思う。
- 基本的な敬語の使い方を完璧に。
- アニメーターも演出方法を知っておくにはこしたことはないと思うけど、痛感しています。
- 私の頃は、アニメの学校がほとんどなかったもので、学習の機会がありませんでした。現場に入ってから身につけてもよいと思いますが、学校が一般化している今、用語や技法の基礎は勉強してもいいかと思っています。
- 原画作業で背景を描くことを知らなかったのも特にパースについては苦戦中。パースは学習し

ておくとかかなりの先手になると思う。

- 専門学校では不十分な技術しか身に付かない。
- 自分でたくさん原動画を描いておけばよかったと思います。
- すべてもっとまじめに学習しておけばよかった。
- 美術を専門に習っていないので、そのあたり全般でしょうか。
- 学習しておけばよかったというより、もっと力を入れて学習しておけばよかったと思うのは、デッサンです。
- 「オタク」にまではなる必要はないと思いますが、アニメーションの作品に関する知識です。私が小学生だった頃は友人たちとアニメの「ごっこ」などよくやりましたが、中学以降はほとんどアニメーションを見ずに過ごし、就職後も自社の関わるものを試写などで見かける程度なので、作監である現在、「〇〇さんは××をやった人」などは知っておいたほうが、と思うことがあります。
- アルバイトのつもりで入ったので、何も学んでいなかったが、それが幸いした。先輩のご指導をありがたく感じ、秘宝を伝授されるようで、ひとつひとつ学ぶプロセスが楽しく、難しい仕事をまかされる日を心待ちにできた。後輩を見ても、理屈が障害になることの方が多かった。無垢で入り、「一を聞いて十を知る」の心がけ（受け入れ態勢）がよいのでは？
- 画力を付けるための絵の勉強。これにつきる。一般的な社会人としての知識もあったほうがよかった。（これはアニメ学校でもぜひ教えてほしい）
- 現場に入っても日々勉強は必要なので。
- アニメーションは多種多様に見ていても、実写はあまり見てなかった。見ていても観察力がアニメーションに比べたら低すぎた。実写にもっと敬意を払うべきだった。
- もっとたくさん絵を描いていればよかったなと思います。
- もっといろんなところに行っているものを見ておけばよかった。本をもっといっぱい読んでおけばよかった。色んなスポーツに挑戦すればよかった。体を動かすのがよいと思います。
- 現場に入ってから本当の学習が始まる。それはエンドレスだ。
- 心理学（原画作業のときに、キャラ芝居を考えていて思う）。トレス線を、使えるレベルにしておく。
- パースペクティブの習得。（学習はしましたが身に付きませんでしたんで）

「現場に入る前に学習しておけばよかったと思うこと」を回答数の多い順で目立つものを並べると以下ようになる。

- ・ 画力(113)
- ・ パース(74)
- ・ 撮影の知識(29)
- ・ アニメに限らず過去の映像作品を見ておく(21)
- ・ レイアウト(16)

「画力」と「パース」がはっきりと多い。現場に入る前に学習しておけばよかったこととして上位にあげられる項目とは、すなわちいま現在、回答者が困っている度合いをあらわしている。したがって、多くのアニメーターが自身の画力不足に困っている様子がうかがえる。

ひとつ前の設問で「現場に入る前の学習で役に立っているもの」の一番にあげられたのもの

も「画力」であるが、それだけでは足りなかった、もっと勉強しておけばよかったと、多くのアニメーターが思っていることがうかがえる。

「パース」が2位に来ていることから、正確なパースを描く要求に、充分こたえられていないと認識しているアニメーターが多いことがうかがえる。

「撮影の知識」についても同様で、アニメーターに必須の知識でありながら、大手制作会社以外のアニメーターにはきちんと勉強する機会がなく、知識不足に困っている様子がうかがえる。

「アニメに限らず過去の映像作品を見ておく」というのは、アニメーターになりあるていど実務経験を積んでから、ようやくその必要性を認識できるようになるために出てくる回答と思われる。

「レイアウト」は5位に来ているとはいえ、その数は多くない。

レイアウトというのはまず絵が描け、パースが理解でき、さらに演技や動きを設計する力を持った上でなければ、なかなか身につかない総合力を必要とする技術である。そしてさらに、レイアウトというものは、レイアウトを必要とする絵を実務でたくさん描いてのち、ようやくその必要性を認識できるたぐいのわかりづらい技術なのである。そのため、じっさいに仕事に就く前に学習することが、かなり困難な部類にはいる技術である。そのような認識がアニメーターにあるために、困っている度合いは高くても回答数が多くないのではないと思われる。

ここでの回答は「困っている」度合いであると上で書いたが、その見地から興味を引く部分がある。アニメーターの技術、知識には直接関係ないが、総合的な新人教育カリキュラムを組むときの参考にされたい。

「新人アニメーターにたりないもの」に対する回答として、回答数74とかなり多数の回答があった「社会人意識（一般常識）不足」であるが、「自分にたりなかったもの」としてはわずかに回答数5であった。

つまり、新人の画力不足には、先輩と本人の両方が困っているが、社会人意識の不足で困っているのは先輩だけで、新人本人は困っていないか気づいてすらいらないことになる。したがって気づかせてやることが可能かもしれない。

質問8 アニメーターの仕事で役に立った教材、教科書、書籍等をご紹介します。
 (例: 石膏像、アニマルズ in モーション、アニメーション 28 の原則)

サンプル数: 266

回答形式: 自由回答

表 1.4 アニメーターの仕事で役に立った教材、教科書、書籍等をご紹介します。

番号	回答	回答数
特定の書籍、雑誌		
1	『アニメーションの本 動く絵を描く 基礎知識と作画の実際』(合同出版)	82
2	『やさしい人物画』(マール社 Aルーミス/北村考一)	35
3	『アニメーターのための撮影技術の手引き』	26
4	『アニメーターズ・サバイバルキット』	21
5	『ポーズカタログ(顔・手・足編、基本編、和服編)』	19
6	『人体のデッサン技法』(マール社 ジャック・ハム)	18
7	『動くポーズ集(手編)(基本動作編)』	17
8	『アニメーション作画法』(湖川 友謙)	15
9	『アニマルズinモーション』	12
10	『やさしい美術解剖図』(Jシェパード)	12
11	『実践アニメーション』(中級編)	12
12	『アニメ作画のしくみ』	11
13	『動物画の描き方』(K・ハルトグレン)	10
14	『動物の描き方』BY JACK H AMM	8
15	『ザヒューマンフィギュアインモーション』	8
16	『METHODS〜押井守「パトレイバー2」演出ノート』	8
17	『スーパーデッサン』	6
18	『「イノセンス」METHODS押井守演出ノート』	6
19	『作画汗まみれ』(大塚康夫)	6

20	『初めてのイラスト 教室』	5
21	『アニメーション』(美術出版社、月岡貞夫)	4
22	『動物スケッチ』	4
23	『やさしい手と顔の描き方』(A・ルーミス)	4
24	『ディズニーアニメーション 生命を吹き込む魔法』	3
25	『アニメの基本バイブル 人物の動き編』	3
26	『近藤喜文の仕事』(近藤喜文さんの原画集)	3
27	『背景カタログ』	2
28	『美術解剖学アトラス』	2
29	『パース!マンガでわかる遠近法』	2
30	『ダイナミックヒューマンアナトミー』(バーン・ホガース)	2
31	『アニメーション制作の手引き〜作画編〜(京都アニメーション)』	2
32	『快描教室』	2
33	『メールヌードコレクション』	2
34	『ノーマンロックウェルの画集』	1
35	『イリュージョンオブライフ』	1
36	『人物画の基礎技法』	1
37	『初めて学ぶ遠近法』	1
38	『木のいのち木のこころ』(西岡常一)	1
39	『内なる画家の目』	1
40	『English Cottage Interiors』	1
41	『表情』(ゲーリー・フェイスン)	1
42	『ダイナミックコミック講座』	1
43	『メカフィリア』	1
44	『航空ファン』	1

45	『 ロマンアルバムイノセンス』	1
46	『 ロマンアルバム 魔女の宅急便』	1
47	『 楽しいデッサン』	1
48	『 Cartoon Animation』	1
49	『 ホルスの映像表現』(高畑勲)	1
50	『 The Illusion of Life』	1
51	『 人体デッサンの基礎』(G.ブリッグマン/日貿出版社)	1
52	『 ハムスターの飼い方』	1
53	『 海帰線』(マンガ、今敏)	1
54	『 新レンズ写真術』	1
55	『 アニメーション作画技法』	1
56	『 ナショナルジオグラフィック』	1
57	『 ディズニーの技術』	1
58	『 日本のしぐさ』	1
59	『 基本はかんたん人物画』	1
60	『 図解 正道空手』	1
61	『 人体のしくみ』	1
62	『 アニメーション制作技法』	1
63	『 アニメーションのタイミング技法』	1
64	『 映像の原則』	1
65	『 アニメの描き方』	1
66	『 人体解剖と描写法』(ルイズ・ゴートン)	1
67	『 未来少年コナン』(アニドウ)	1
68	『 男鹿和雄画集』	1
69	『 アニメーション作画の基礎技法』(東映テキスト)	1
70	『 ポーズファイル』	1
71	『 遠近法と絵画』	1
72	『 アニメーション文庫 風の谷のナウシカ絵コンテ上下』	1
73	雑誌『 CG ワールド』	1
74	『 アニメ道』(高野登)	1
75	『 15日でわかる! 撮影の基本』(GAKKEN)	1
76	『 The Analysis of 「攻殻機動隊」』	1
77	『 美術のためのシートン動物解剖図』	1
78	『 インテリア写真集』	1
79	『 How to animate』	1

80	『 美術解剖学図説』	1
81	『 HUMAN AND ANIMAL LOCOMOTION』	1
82	『 フリクリ原画集』	1
83	『 アニメスタイル』(WEBアニメスタイル)	1
84	『 川合玉堂写生帖』	1
85	『 金田伊功スペシャル』(徳間書店)	1
メディア		
86	原画集(アニメーションの原画集 代表の原画集、アニメの原画集、各出版社から出版されている原画集、アニメーターさんたちの原画集、ガイナックス原画集、同人等で出ている原画集(本当はいけないのですが、アニメーターの出している))	16
87	一般的な写真集(風景、人物、動物などの写真集、資料の写真など)	7
88	各種フィルムコミック(フィルムコミック、アニメ作品のフィルムブック、コミック)	7
89	DVD(風景、人物、動物などのビデオ、アニメーションのビデオ)	6
90	通信教育のテキスト	4
91	撮影に関する書籍(撮影指定のかき方などの本)	3
92	百科事典	3
93	ディズニーの本もろもろ	3
94	人を描くのって楽しいね(WEBページ)	3
95	資料性のあるテレビ番組	2
96	様々な写真資料(新聞の写真のスクラップ)	2
97	各種カメラ誌(カメラレンズの本)	2
98	各雑誌社からでているムック本(動きやレイアウトなどがのっている物)	2
99	図鑑類(動物、植物、魚類、鉱物、岩石、星などの図鑑)	2
100	アニメ雑誌	2
101	建築パース	2
102	専門学校で買わされた教材(代アニで学んだ課題、教材)	2
103	京アニの動画の教本	1
104	動きの連続写真が載っていたもの	1

105	動物やエフェクトの動きについてのマニュアル	1
106	各種模型誌	1
107	ビデオカメラ	1
108	車雑誌	1
109	レイアウト集	1
110	「人狼」絵コンテ(DVD付録)	1
111	風景写真の本	1
112	ジャック・ハムの本	1
113	宮崎駿さんの絵コンテ集	1
114	人を描くサイト(WE B ページ)	1
115	海外や日本の特撮・SFX 映画のメイキング本	1
116	雑誌全般	1
117	自然科学に関する本	1
118	映像関係の書籍	1
119	絵画用ノウハウ本(雑誌含む)	1
120	心理系の本	1
121	各資料集	1
122	写真の撮影技術の本	1
123	料理・食文化の本	1
124	世界の遺跡・文明系の本	1
125	スポーツの実用書	1
126	医学・薬学などの実用書	1
127	ルーミスの著者	1
128	米国アニメの指南書(主にディズニー系列)	1
129	マール社のデッサン関連の本	1
130	CGアニメの基礎知識に関する本	1
131	デッサンに関する本	1
132	デザインに関する本	1

133	各種テンプレート	1
その他		
134	なし(特に思いあたらない)	17
135	先輩方の仕事(先輩の原画、ベテランの座り方、尊敬するアニメーターの原画、うまい人の原画、うまい人の落書き・ラフ、うまい先輩のレイアウト、上手な人の原画、先輩原画マンの原画コピー)	10
136	ミニチュアなどの立体物(1/6フルアクションフィギュア、カプセルフィギュア、乗り物系食玩、TAKARA製 ミクロマンシリーズ)	4
137	他人のやった仕事(動画、原画、レイアウト、タイムシート等)	3
138	スタジオジブリ絵コンテの巻末(スタジオジブリの絵コンテ)	3
139	役立たせようとすればすべて	3
140	カメラ	2
141	身の回りの事象(手元にあるものすべて)	2
142	生の現場(仕事)	2
143	PC	2
144	先輩の一言	1
145	関節人形	1
146	道行く人々	1
147	制作に実際使用した絵コンテ	1
148	アニメーション28の原則	1
149	自分の身体	1
150	AR 台本	1
151	研修の課題	1
152	QAR	1

(文章での回答)

- 見方、考え方を早いうちに現場の方に習っておくことにこしたことはない。
- ほとんどが先輩からもらったマニュアルのコピー。(撮影指定の書き方の本、動物やエフェクトの動きについてのマニュアル)
- 『内なる画家の目』(絵を描くことの恐怖心が薄れた様に思います。)
- 原画集やレイアウト集を見ながら、ビデオやDVDでどのように見えるか(特に動きのタイミング)を勉強する。ガイナックスの原画集やI.Gのレイアウト集(METHODS)が入手しやすい。基礎的な部分については、湖川友謙氏著の『アニメーション作画法』がおすすめです。コンテ集とビデオ/DVDを併用し、時間の感覚を覚える。(コンテはマンガではないので、時間の感覚を持たないと読めません。)

- 多数あると思いますが、生の現場が一番の教科書でした。
- 近くにいるうまい人の描くときの座り方（ベテランでうまい人は総じて上手に座っていると思います。）
- うしろに人間や動物の歩き参考ののっている本。黄色い本、アニメーターの3人に1人は持っているやつだと思います。
- ずいぶん昔の本ですが、「アニメーションの本」「新技法シリーズ アニメーション」。この2冊はアニメーションを志す大きなきっかけになりました。仕事に入って以降は、美術、アニメーションの技術書もちろんですが、仕事の内容にそった一般書籍の重要性がましてきましたが、それは今回のアンケートの趣旨に外れますのでとくにはあげません。
- 『ナショナルジオグラフィック』よい写真が多いので模写すると勉強になる。色もきれい。
- 『ディズニーの芸術』など。先輩の生き方（信条）を学んだ。アニメーターとしての心得。
- 技能を高めるために学ぶ気持ちがあればどんな書物や映像でも役に立ちます。
- 現場で覚え、現場で生きてきたのです。
- 『アニメの基本バイブル 人物の動き編』基本中の基本しか載っていないので初心者向きかと。
- 「作画汗まみれ」「アニメ道」2冊、ともにアニメーター必読の書といえます。
- 教材などではありませんが、自分で「きれいに動いているな」と思ったアニメーションのビデオ。上手な人の原画。
- 一般的に必要なとされているアニメーター向け書籍のほかでは、いつもそのときどきの仕事にあわせて資料を買い込むので大量にある。長期間使えて便利な資料としては、洋書の「インテリア写真集」が絵の勉強になります。
- Aルーミス「やさしい人物画」（専門学校の間から使っていました。絵がシンプルで人体（筋肉や骨）の解説がわかりやすく描かれています。
- 人物や風景問わずいろんな写真集（書籍、DVDなど）。いわゆる「資料」とよばれる類です。映画のDVDもちろん資料。
- 最近よくある原画集のたぐい。人の描いた原画をみるのも勉強ですし。

回答数の多い順で並べると、上位3つは1：『アニメーションの本 動く絵を描く基礎知識と作画の実際』（合同出版）、2：『やさしい人物画』（マール社 Aルーミス／北村考一）、3：『アニメーターのための撮影技術の手引き』である。

質問9 アニメ専門学校や芸術学部等出身の方におうかがいします。
 学校で習ったことで仕事に役立っていることは何ですか？
 （例：クロッキー、GIFアニメ作成）

サンプル数：224

回答形式：自由回答

表 1.5 アニメ専門学校や芸術学部等出身の方におうかがいします。
 学校で習ったことで仕事に役立っていることは何ですか？

番号	回答	回答数
技術		
1	絵の練習(クロッキーの考えかた、人物クロッキー、人物デッサン、静物デッサン、石膏像デッサン、デッサンの授業)	120
2	動画の基礎(中割りの方法、歩き、走り、ふり向き、動画の基礎知識、基本的な動きのポイント、動画知識、動画の実習、動画の初歩の初歩、タップ割り、線割り、合成)	49
3	パース(図学製図、パースの基礎知識)	15
4	きれいな線の描き方(クリーンアップ、動画トレスの練習)	15
5	作画(作画の基礎、絵を描く、作画の技術、アニメ作画の知識、作画用法、アニメ作画実習)	10
6	動画・原画の知識(動画・原画などの基礎知識、アニメーションの技術、動画・原画の作業内容確認や用語等)	4
7	スケッチ(風景スケッチ)	4
8	美術解剖学(人体勉強)	3
9	模写(写真模写)	3
10	平面構成	1
11	メタフォルモーゼの課題	1
12	デザイン演習	1
13	マンガを描く技術	1
14	決まった時間内で絵をかく	1
15	実物を見て描くこと	1
16	実物を見ないで描くこと	1
17	立体意識	1

知識	技術的な知識	
18	アニメーション専門用語(単語の説明)	15
19	アニメ制作工程(アニメができるまでの一通りの流れ、アニメーション制作過程の実習)	15
20	撮影のやり方(撮影台を使用できたこと、撮影、撮影技法、撮影のデジタル部分、撮影台の知識、コアレタス)	13
21	基礎的なアニメーションの知識(浅く広い基礎知識、アニメ制作の基礎知識、業界の仕事の基礎)	8
22	タイムシートの読み方、つけ方(タイムシートなどの基礎知識)	7
23	仕上げの基礎知識(仕上げ作業のデジタル部分)	5
24	カメラワーク	4
25	写真の知識(写真撮影、写真演習)	3
26	映画研究(映画制作、映像制作)	3
27	色の基礎	2
28	道具の使い方(道具の名前や用途)	2
29	演出	1
30	背景美術	1
31	シナリオ論(シナリオ学)	1
32	フィルムとビデオの構造	1
33	エフェクト	1
34	キャラクターデザイン	1
35	スキャナでの線のとりこみ作業	1
36	レイアウト(余白などの意識)	1

知識	業界の知識	
37	先輩アニメーターの講義(音響さんのお話、講師の話、講義内容すべて、講師たちのフリーワーク、現場の声が聞けたこと、講師が語るコラム、先生たちからの業界雑学)	6
38	アニメ業界の知識(現場の厳しい現実、アニメーション業界の仕組み、業界の心構え)	5
39	映像論(映像に関する授業)	2
40	現場のマナー	1
41	セルアニメ以外のアニメーション	1
知識	デジタル関係	
42	A f t e r E f f e c t	2
43	F L A S H アニメ作成	1
44	レンダリング	1
45	ストップモーションアニメーション	1
46	G I F アニメ	1
47	3Dソフト	1
48	ペイントマン	1
49	Q A R の使い方	1
50	デジタルの授業	1
知識	一般	
51	ものの考え方	1
52	心理学	1
53	貧乏暮らしのしかた	1
姿勢		

54	根性	1
55	チームワーク	1
56	アートの的なものに接したいという意識	1
57	アニメーターとしての心構え	1
経験		
58	アニメ作成(卒業制作のアニメ、Q A R 作成(自主制作)。卒表制作、年次制作、卒業制作、自主アニメ、オリジナルアニメーション制作、作品制作、アニメ制作、自主アニメ制作)	29
59	作品作りの楽しさ(自分の絵が動く楽しさ)	3
60	実際の仕事(アニメーターの実践授業)	2
61	広い視野とその経験	1
62	他者の考えを聞けたこと	1
63	自分で絵を表現すること	1
64	感覚の知識、理論への置き換え	1
その他		
65	なし	37
66	人と人とのつながり(友達ができること、人脈)	6
67	大体のこと、すべて、結構何でも役に立つ	3
68	横のつながり(つて、同期の仲間のつながり)	2

(文章での回答)

- 人物デッサン(裸婦とか)静物デッサン。細部までじっくりと観察して描くことができるので、いろいろ発見があります。日常生活ではなかなかできないので、モノを見る時間があってもよいのではと思います。
- 卒業制作のアニメ。(どんな風にしてアニメができるのかが実際やってみてよくわかりました。1から10までやったので)
- 最初に背景を目指していたので、そのときに習ったパースの授業。
- 卒業制作で作品をつくることでアニメづくりの流れを理解できたこと。(レタスによる撮影)
- 動画の中割りのみ(実は授業態度が悪かったのでこれだけです)。(25年前なので現在の学校とは内容が違うと思います。また学生の時はよい授業内容でも本人がやる気がない場合は無意味です。自分がそうだったので。)
- 仕上げ、撮影、背景美術など他工程の作業も教わったのでアニメ作品の流れがわかっていたこと。
- アニメ用語などの知識。(アニメ会社の中になじみやすくなるかと。)
- 自分の担当作業以外の勉強をしたこと。(レタス、アフターエフェクト)

- ほとんどのことは現場で身につく。
- デッサンといたいですが、私の学校で学んだことはあまり役に立っていない気がします。あえて言うなら、やはりデッサンだった気がします。
- 専門学校出身ですが、役立っていることはほとんどないです。が、強いていえば、ごくごく基本的なパースの知識と、石膏像デザイン。あと、専門学校に通っても、本人の「アニメーターになりたい」意識がないと役に立たないと思う。ほとんどの生徒が授業中に遊んでいるだけだった。
- 仕事に直結して役立ってはいませんが、セルアニメ以外のアニメーションのことを重点的に教えてくれる専門学校でした。当時はもっとセルアニメを教えてほしいと思いましたが、今となっては仕事ではできないアニメーションを経験させていただいたことを感謝しています。
- 特になし（仕事をして、自分がそれなりに描けるようになって初めて学校で教わる内容が人に一番伝えやすいことだと実感しました。なので、仕事を始めた頃はまったく使い物になりませんでした。）
- 技術的なことよりも、ど下手（よくこれでアニメーターになろうと思ったな）レベルから下手くらいになるために必要な時間ではあったと思う。絵を描く、友達が多くできるのも学校のよいところかも。
- 卒業制作：スタッフ全員で一本の作品を完成させるのはやはり楽しいし、作品の制作過程を実際に知るのとても役立つことだと思います。
- 卒業して即戦力との感じ。1年間動画をやっていたので就職してすぐ動画はやらせてもらえましたがそれ以降は独学です。
- 撮影、色彩の工程はやっておいてよかったと本当に思いました。パソコンに強くないとだめだーとも思いました。
- だいたい役に立っているような。特に現場の厳しい現実を知ったこと。
- 技術論や専門用語などの知識はひととおりで役立っていますが、これらは現場でも学ぶことができます。もっとも重宝しているのは人脈です。同僚や先生ががんばっているのは励みにもなるし、仕事がないときや、逆に忙しいときなどはとても頼りになります。
- 専門学校でのデッサン、クロッキーの授業以外は、現場では役に立たないことばかり。
- アーティスティックなものに接する、かかわるという意識は持てるようになりましたが（大学のことはわかりませんが）、専門学校は別に行かなくてもいいかと。
- 新人動画のころ専門学校で習ったクリーンアップ、タツ割り、歩き走りなどの基本的なことが少しできたので、「すぐにやめてしまう」ということにならないですんだと思う。
- デジタル作画になると、「フォトショップ」や「イラストレーター」の知識が役に立つかもしれません。
- 本当に何も役に立ちません。作画だけを毎日ばりばりやるのかと思っていたら大間違い。やりたくもないパソコン作業ばかりでかなりウンザリしました。それでもやめられなかった自分が今でも情けないです。
- マンガを描く技術（ストーリー作り、キャラクター作り、コマ割り、たくさんの絵を描く事に対する耐性など）
- 専門学校でのアニメーション作製で仕上げ、撮影をやったので、それが動画に少し役に立ちましたが、就いた職種が動画だったので、そのへんもしっかり教えられる学校だったらよかった。
- 習ったことというよりは、絵の仕事をしたと思う人が集まる場であったので、彼らがどういう考えで絵に接しているかなど、他者の考えを聞いたことが役立ったと思う。
- 習ったこととは少し違うかもしれませんが、同業者＝友人と、会社のことやアニメの情報の交換ができること。学校に行っていなければ、仲のよい仕事仲間が同じ会社の人のみになってしまっていたかもしれないと思います。
- アニメ専門学校の場合、仕事に入れば覚えられることばかりで、あまり意味がなかったかもしれない。（デッサン教室など、デッサン力を集中して磨いたほうがよかった）
- 出身校の方針がアニメーション＝芸術といった色合いが強く、商業アニメを否定するようなところだったので、直接現場で役立ったものは特になし。ただ長い目でみれば多角的にアニメ

ションを見ることができたり先生方に自分たちの主張をぶつけていったりしたのはよい経験だったと思います。

- 新人アニメーターはまず、動画から始めるので、中割という技術です。これをもっている、いないでは、新人の研修期間がまったく違ってくるので、これは必要なものだと思う。
- 絵の技術云々よりはむしろ演出、撮影の授業、美術（背景）仕上げの実践（グループによるアニメーション制作）です。私は作画ですが、それ以外のセクションの基礎知識があるのとならないのでは、特に原画、作監をやる上で大いに勝手が違うのではと思います。
- 今まで感覚で描いていた対象を「知識、理論」に置き換えて教えてもらったこと。アニメーションは各セクションのプロが共同で力をあわせて作る総合芸術だということ。
- 2年生の時、実際の仕事をプロダクションから取って来てやらせてくれたので、就職時即戦力となって役立ちました。幅広い作品を少しずつやったので、あらゆる性質の線を引くことができ、アニメ作品にもいろいろあるのだと体感できたのがよかったです。動画をやる際に必要な技術も、一通り教わることができました。おかげで卒業制作すらなかったのですが、結局は実戦で覚えることが大事だとわかったのは収穫。1年目は今考えると何も得るものはなかったです。ちなみに、就職後の社員研修は、3日間ひたすら止め絵をトレスし、動画チェックにみってもらうことの繰り返し。3日たってもトレスにOKが出ない人は、その場でクビになっていました。
- アニメ専門学校出身です。業界の仕事の基礎。まさに入社その日から即戦力。独学ではそうはいかなかったと思う。業界の心構え。現場経験者のお言葉は肝に銘じました。デッサンとクロッキーについては美術予備校の方に感謝しています。専門学校の授業では少なすぎた。
- 専門学校に入ったときはアニメーションの知識は皆無でしたが、卒業した時には一人で作れるくらいの知識は身についたので、それらは全て役に立つかなと思います。
- アニメ制作の実習も全体の大まかな流れなどの知識として役に立っているのではないかと思います。
- 現役アニメーターの方が講師をしてくださったアニメーション作画の授業。

「学校で習ったことで仕事に役立っていること」を回答数の多い順に並べると以下のようになる。

- ・ 絵の練習(120)
- ・ 動画の基礎(49)
- ・ なし(37)

学校で学ぶことや学校へ行っていた期間が役に立たないということは絶対にはないはずだが、その内容となると専門技術以外をあげる人も多い。予備校的な画力の底上げ、情報収集の場として、また人脈作りなどである。

役立ったことに「絵の練習」をあげた人がもっとも多いのは、それがアニメーターにとって一番の基本になるものだからである。専門学校等はこの部分の教育を強化することで、学生の基礎力底上げをはかってあげられないか。

また「なし」の回答数から、学校での授業内容に満足していない人が多いことがうかがえる。

質問10 アニメーターとして最低限身につけておかなければならない技術、知識は何だと思いますか？（例：画力、線画が描けること、アニメ業界の歴史、打ち合わせができる程度の日本語能力）

サンプル数：282

回答形式：自由回答

表 1.6 アニメーターとして最低限身につけておかなければならない技術、知識は何だと思いますか？

番号	回答	回答数
技術		
1	画力（観察したものを絵におこす力、絵を描く能力、アニメーションの絵で気分を表現できること、自分が今描いているのが何かを他人に（絵で）伝えられること、デッサン、クロッキー、人以外も描けた方がよい、空間や動きを線で表現する画力、動かす事を前提とした画力、作画力、まともな画が描ける事、質感を持った絵を描ける画力、動画を割れる画力、作画力、人間をどんな角度、ポーズでも描けること、最低限の画力）	164
2	きれいな線が描けること（クリーンアップ技術、線が描けること、線画が描けること、シャープで正確な線画、線を引くこと、線がスムーズに引ける、ある程度緻密な線が引けること、作監、原画の絵、線を拾えること）	46
3	パースの基本（パース術、パースについての基本的な知識と理解、アイレベルの理解）	40
4	観察力（観察して描くこと、常に観察する姿勢、観察眼、対象をしっかり見て分析しようとする姿勢、よく見ること、自然界にあるものをよく見ること、そして描けること）	20
5	物を立体でとらえる能力（空間把握能力、空間のバランス、立体としてものをとらえる力、立体が意識できること）	11
6	描くスピード（線を速く引けるようにする事、描く速さ、早く的確な作業ができること）	10
7	想像力（妄想力、アイデア、ひら	10

	めきのなもの、直感（インスピレーション）	
8	絵を描くのが好きなこと（絵に対しての好奇心、絵を描くことを楽しめる、絵を描くのが楽しいと思える心）	8
9	動画ができる（タップ割り、動画用紙の表と裏の見分け方）	7
10	動きの基本の理解（動きの基本的法則、自然物・人・動物の動きを知ること、絵が動く原理、動かすためのノウハウ、動きの基本知識）	6
11	演技力（演技能力、演技）	6
12	模写ができる（模写力）	4
13	シートが読めること（タイムシートを打てる）	4
14	センス、才能（感性、絵心）	4
15	職業として動画ができる（振り向きや歩きの中割り能力、タップ割りや振り向きや歩き等のいわゆる基礎、動きが描けること）	3
16	美術解剖学（解剖学的知識、身体の仕組み）	3
17	作画構成能力（構成する力）	3
18	動きの感性（物がどう動くかという感覚、リズム感、動くものに対するセンス）	3
19	レイアウト（よいレイアウトを見分けられる能力）	2
20	パラパラ（パラパラマンガ）	1
21	タイミング感覚	1
22	アニメの絵が描けること	1
23	スピーディーなクロッキー術	1
24	美術・映像分野の基本的スキル	1
25	絵をかいているのではなくて画面を作っているという意識	1
26	演出的な見方、考え方を習慣づけ	1

	る	
27	絵に対する謙虚さ	1
28	絵を客観的に見れる事	1
29	映像感覚	1
30	セル重ね	1
知識	技術的な知識	
31	アニメーション専門用語(業界の専門用語、用語、アニメの用語)	11
32	撮影に関する知識(レンズの知識、撮影用語等の知識、撮影技法、撮影技術の知識、カメラワーク、カメラの知識)	10
33	作業工程を知る(自分のやるべき仕事を理解する、出来上がるまでに多くの人の手が必要だと知る、アニメの制作工程、アニメ制作におけるアニメーターの役割)	10
34	映像論(映像の基本知識、映像の仕組み、幅広い映像知識、映像技法に関する知識、映像用語、映像に関する知識)	7
35	アニメーションの基本的技術的知識(基礎知識、画をアニメでどのように処理するのかという知識、情報)	3
36	アニメーションの作品の知識(アニメ作品をたくさん見ること)	2
37	映画全般の知識(たくさんの映像を見ること)	2
38	写真の知識(レンズ、画角)	1
39	演出知識	1
40	美術	1
41	基本的な形の知識	1
知識	業界の知識	
42	アニメーションの歴史(アニメ業界の歴史、アニメーションを含む映画の歴史)	9
43	アニメ業界の現実(アニメ業界の慣習、アニメーターの雇用体系)	5
44	アニメーション業界の方々の名前	1
知識	デジタル関係	
45	仕上げ(デジタルでの仕上げ)	3
46	周辺分野	1
47	レタスプロなどの知識	1
48	素材作成の知識	1
49	レイヤーを理解している	1
50	セルの基本原則	1
51	CGパートの仕事	1
知識	一般	
52	一般常識(最低限の礼儀、一般教	43

	養、社会人としてのマナー、当然のモラル、社会性、人づきあいのしかた(礼儀作法)、社会人としての最低の常識、社会人としての基礎知識、一般知識、まわりに迷惑をかけたくないという意志、人としての最低限のモラル、ひとりとなり、社会人としての話し方、挨拶、人間としての常識)	
53	業務に必要な法律知識	1
54	中学卒程度の総合知識	1
姿勢		
55	忍耐力(根性、忍耐、根気、精神力、人並み以上の精神力、気力)	20
56	やる気(絵を描く意志があること、向上心、仕事に対する姿勢1、もの(アニメ)を作り込む意識、意欲、うまくなろうと思う意識、情熱、努力、真剣にアニメーターとして働きたいこと)	19
57	仕事という意識(スケジュールを守る、現実的判断力、決断力、妥協、仕事の設計力、計算力、手際よさ)時間を守る、締め切りまでに間に合わせるという姿勢、技術屋になる事)	12
58	何にでも興味をもつこと(常にあらゆることに興味を持ち、観察する癖をつけること、好奇心、物事への興味、日々の生活の中で物事を見る力、物事に対してのいろんな知識、いろんな物にたいして興味を持つこと、探究心、なんにでも興味をもって知ろうとすること)	11
59	協調性(ある程度の協調性、社交性、共同体意識)	9
60	責任感(立場的責任、仕事に対する責任感、社会人としての意識)	6
61	素直さ(素直で謙虚な姿勢、人の話が聞けること)	4
62	アニメが好きな事(アニメのことを多面的に考えること、アニメが楽しいと思う気持ち、絵が好きな事)	4
63	上司や先輩、同僚とコミュニケーションをとること(協調性、対人関係)	3
64	天道にそむかないこと	1
65	自信	1
66	多角的なもの考え方	1
能力		
67	打ち合わせができる程度の日本語能力(コミュニケーション能力、	49

	対話する力、日本語能力、他人との基本的なコミュニケーション能力)	
68	体力(よくたべてうごく、強い体)	9
69	机についていられる集中力(長時間、いすに座って描き続けること、集中力)	9
70	理解力(仕事の内容)	6
71	読解力(絵コンテ)	5
72	自己管理能力(生活リズム、スケジュール、栄養バランス、健康)	3
73	平衡感覚(バランス力)	2
74	思考の柔軟性(やわらかい頭)	2
75	表現力	2
76	洞察力	2
77	分析	2
78	伝達報告力(撮影について)	2
79	目分量	1
80	応用力	1
81	創造力	1
82	適応力	1
83	説得力(人を納得させるため)	1
84	国語力	1

85	記憶力	1
86	交渉能力(仕事の内容やお金の面)	1
87	対応能力	1
88	人並み以上の生活力	1
89	過去に見たものを再生できる能力	1
90	人の名前を覚える。	1
91	丈夫な右手(聞き手)	1
92	明るい性格	1
93	処世術	1
94	完成図のイメージができる事	1
95	ある程度の要領のよさ	1
96	人脈	1
97	算数(割り算)	1
98	経済力	1
99	思考力	1
その他		
100	アニメーターをすることの周囲の理解	1
101	たくさんある	1
102	なし	1

(文章での回答)

- 金属なのか、木なのか、紙なのか、綿なのか、質感をもった絵を描いてほしい。
- 例にある全て必要だとは思いますが、最低限のトレス能力と最低限のデッサン力だと思います。でないと2原、動画すらできないので。業界で働けない。
- 画力や動かすためのノウハウ、画面のレイアウト、パースは最低限ともいえるが、実はこれが一番難しい。これをカバーするにはいがいと努力と根性が一番大切だったりするかも。
- 社会人としての一般常識は最低身につけてほしい。それプラス上記の例の内容が必要(ただし業界の歴史はあまり重要ではないと思う。)
- 作画力。と、その画をアニメでどのように処理するのかという知識・情報。実線で描くのか色トレスにするのか。影は何段階でつけるのか。という選択は画を生かしも殺しもする、と思います。
- デジタル化されているいろいろできる様になり、今まで演出にまかせていた事など、アニメーターも知っていてほしい事がたくさんあると思います。(フィルター処理するためのセル分けとかコピペ処理とか・・・単純な物はいいけど複雑な物になると大変！)
- キャラ表、写真、実物を見てしっかり模写できること。
- 業界内だけではなく、一社会人として社会で生活していけるだけの常識は必要だと思う。それは人との接し方であったり、言葉づかいであったり。それから、ある程度質感を持った絵を描ける画力が必要だと思う。(海外動画などを見ていると、そう思わずにはいられない)
- 人づきあいのしかた(礼儀作法)。業界に長くいれば知識も画力もそれなりにのびます。長くいるには、制作に仕事をまわしてもらったり先輩に教わったりするための礼儀作法は最低限必要。

- 基礎画力、「アニメ」が好きな事。（私は、これから始める人にはアニメーターはよい仕事になりにくい気がします）
- 画力はあたりまえとして、アニメーター（新人）は、アニメーションが出来上がるまでには多くの人の手が必要だと知るべきです。自分が雑な仕事をすれば人にメイワクをかけることがわかり、適当な仕事はできなくなるはず。
- あたりまえだけど、まずは画力。次に観察力と想像力。アニメの制作工程、ひととおりの流れ。特に原・動画マンは、仕上げ、撮影について、ある程度知っていないといけません。
- 他人に素人ではないと思ってもらえるだけのデッサン力。観察力。自分の頭をビデオレコーダーのようにして過去に見たものを再生できる能力。
- 時間を守る。打ち合わせの時間など。スケジュールも。
- 画力とか仕事に必要なことのほかに、他人とのコミュニケーションをとれることや、社会人としての最低限の常識。個人プレーではないので。
- アニメを作る事に意欲と興味があれば大丈夫だと思います。
- 技術、知識とかいうより、画面構成するうえでの映像感覚。
- 画力も必要とは思いますが、日々の生活の中で物事をみる力が必要だと思います。物事を知ればそれだけ必ず絵に出るはず。演技能力。
- 打ち合わせの時間に遅刻しない。締め切りを守る等の時間厳守の意識。上記の事が万一守れない場合は、事前に連絡を取り合って責任ある行動が取れるなどの対応能力（締め切りすぎても連絡取れない！ などというのは言語道断）。社会人として当然のことですが。技術論というより精神論ですね。
- 商業作品の制作体制における「新人アニメーター」という意味では、10代から20代初めならば一般常識以外は特になし。技術内容は仕事を始めてからでも習得できます。20代半ば以降ならば一般常識以外に基礎的なデッサン力またはそれに変わる何らかの美術・映像分野の基本的スキル。技術・知識とは少し外れますが、協調性と他の部署作業を想像して思いやりのもてるだけの想像力は必ずほしいです。共同作業であるが故の能力と考えてもよいと思います。同業界でアニメーターを生業とするもの全般としては、打ち合わせの内容を理解できる言語能力（日本語に限らず。他の言語で打ち合わせが行われる環境ならばその言語ということ）打ち合わせ内容を、オーダーの範囲で実現できるだけの画力？ 画力と呼ぶべきかどうか迷いますが。総合能力としての作画構成力および作画能力。4年生大学におけるカリキュラムという観点では、専門の技術演習は当然として音響・映像・一般美術・演技・演出等の周辺分野を一般教養レベルでもよいので学んでほしいと強く思います。
- 絵を描くことが苦痛にならない（長時間、椅子に座って描き続ける事ができる）体質と性格。
- 人の話を聞くことのできる素直な姿勢でしょうか。（自分ができなくて苦労したので）
- 絵が描ける事は、大前提として、時間守るとか、人とちゃんと接するとか、きちんと責任とるとか、人としての最低限のモラル。
- 知識全般といたい所ですが、偏った分野で集中的に勉強した方がおもしろいかも。
- 自分がやった苦労に見合った収入が必ずしも得られるというわけではないということ。
- 画力（立体を平面に写し取る画力。動きの流れや勢いを表現する画力、キャラクターの表情、情感の伝わる画力）相手の心情を理解できる心。人としての道徳心。
- そこそこの画力があればいいと思います。なまじ勉強していると、人の話を聞かないような気がします。
- 忍耐力、集中力、向上心（普通の企業でも同じだと思いますが、やる気だと思います）。画力と絵が好きなのは当然だと思うので、入っていません。
- 時間の読みづらい創作的活動をサラリーマン的な管理時間内で終わらせる矛盾とうまく付き合っていく技術。これは人それぞれですが。
- 最低限のコミュニケーション（電話がとれない、必要な報告ができない、では困る）
- 動き、パースを理解して原画を描かないとだめだと思う。自分にも言えることですけど。
- 最後は画力がものを言うと言実感します。あとスピード。
- 原画は・・・多分まず、アイレベルを決められてパースをとれたらいいのだと思います。それ

から演技をつけてタイムシートを打てて、撮影技法も知っていたら・・・。

- デッサン力というかバランスを取る力が、あるとないとでは大きく変わってくると思う。特に原画作業では違いが出ると思われる。
- コミュニケーション力（礼儀作法、多くの人とかかわって仕事をするので）
- 家族、友人など、アニメーターをすることに対する周囲の理解。
- 自分の仕事の先を考えること。たとえば動画なら、線を美しくするのは仕上げのため。一枚一枚の完成度を上げるのは、視聴者のため。
- アニメーターに限りませんが、あいさつや返事くらいはきちんとしてほしい。
- 自分の受け持ちの分野（作画、仕上げ等々）だけでなく、アニメができるまでの全体の流れ、作業。パースや画面構成に関する知識とそれを画にする画力。
- 演出的な見方、考え方を習慣づける。これが習慣になると、絵コンテの読み方が深くなる。
- 言われたり描かれたりしたことをしっかり理解し記憶できなければ、才をのばすことは難しいと思います。技術的には二次元の紙に三次元空間を表現する力。あとは仕事を続けるために集中力、体力、忍耐力が不可欠だと思います。
- 原画マンなら作監の、動画マンなら原画、作監の絵、線をしっかり拾えること。合成やダブラシなどの素材作成の知識。
- ・・難しい質問ですが、最低限身につけておくべき知識というスケジュールの流れでしょうか。絵が描けることも必要は必要ですが・・・。
- 公表されるアニメ作品は、倫理を求められるもの。社会人としての基礎知識、能力は必要かも。アニメ作品には、人間が生きていくための普遍的な知恵を満載し、世代を超えた共通認識、共通言語が継続する手立てになっていただきたい。
- 中学卒業程度の一般科目的な総合知識は必要。これがないと、動きや演技の説明が理解できない。（日本語の理解力や物理法則の理解など総合的にこの程度ないと無理）
- 画力。あとは周りが大人ならなんとかなります。
- ある程度の画力。（たまに絵をほとんど描いたことのない人が入ってきたりするのです）
- 情熱。（たいして好きでないなら来ないでくれと思います。）
- 現場の実情、自分の技量を認識した上で、それでも真剣にアニメーターとして働きたいと思うこと。

「アニメーターとして最低限身につけておかなければならない技術、知識」を回答数の多い順に並べると以下のようなになる。

- ・ 画力(164)
- ・ 打ち合わせができる程度の日本語能力(49)
- ・ きれいな線が描けること(46)
- ・ 社会人意識・一般常識(43)
- ・ パース(40)

まず技術面から分析していく。

「画力」はアニメーター技術の基本を支えるもので、会社や作品の傾向に関係なく必要であるため回答数も突出している。

「きれいな線が描けること」は、新人から3年目くらいまでの比較的経験の浅い、おもに動

画職種に必要とされる技術である。

逆に「パース」は動画職種では必要性が高くない。パース技術を要求されるのはおもに原画職種においてである。したがって「きれいな線が描けること」と「パース」のふたつは、職種によって回答が割れた可能性もある。

次に能力、姿勢について分析する。

「日本語能力」は、文章での回答から、打ち合わせの際に必要な日本語能力であることがうかがえる。キャラクターの性格や感情など、演技にかかわる部分の打ち合わせにはかなり微妙な表現も使われる。そのため、日本人であっても日本語能力に乏しいと、演出の意図がアニメーターに伝わらず、作品作りに支障をきたすことがある。

これは各国とも事情はおなじで、アメリカのディズニー社でも、アニメーターの採用に、ディレクターと打ち合わせができる程度の英語能力を求めている。

「社会人意識・一般常識」を必要と考える人が多いのは、文章での回答から、アニメーション制作には多くの人に関わるからとの理由がうかがえる。

裏を返せば、それらが足りていないから必要性を感じているともいえる。アニメーター自身がアニメーター全体について「社会人意識・一般常識」に欠ける部分があると認識しており、もっと一般社会常識を身につけた方がよいとの反省も含まれているように思われる。

質問1 1 身につけておくと便利な技術、知識は何だと思いますか？

(例: イラストが描ける、Photoshopの基礎知識)

サンプル数: 262

回答形式: 自由回答

表 1.7 身につけておくと便利な技術、知識は何だと思いますか？

番号	回答	回答数
技術		
1	画力(デッサン力、石膏のデッサンも、特に人、きちんとした絵が描けること、すべての物(現実、空想) を絵で表現できること、絵が上手、クロッキー)	29
2	パース(パースの知識、パースの基礎知識、パースの基本知識、透視図法、遠近法の理解)	25
3	美術解剖学(生物の骨格、筋肉の知識、骨格の仕組み、骨格の知識、骨格の把握、人体の作り、人体に関する知識、人体解剖学)	11
4	イラストが描ける(デザイン性のあるイラスト、背景つきで描くイラスト、オリジナルイラストが描ける、カラーイラストが描ける)	11
5	動きが描ける(基本的な動作物をちゃんと描けること、画が動く原理、動きの理解、動きのイメージ、歩き走りなどのポーズ)	6
6	レイアウト(レイアウトの知識、自分の好きなレイアウトのしかた、構図、映像上の演出、画面構成、おさまりの感覚)	6
7	きれいな線が描ける(クリーンアップ)	5
8	動画技術(一発割り、タップ割り、単純な線割りの方法)	5
9	模写(模写技術)	3
10	物理(物理法則の知識)	3
11	簡素化して描く能力(デフォルメの表現)	2
12	水彩、油彩の技術、スケッチ	2
13	映像の引き出し(たくさんの引	2

	き出し)	
14	速画力	1
15	圧縮描き	1
16	ある程度のパターン(歩き走りとは別に)	1
17	画面分割術	1
18	オバケの描き方	1
19	動物が描ける・動かせる	1
20	一本の線で様々なものが描ける力	1
21	PCで彩色ができる	1
22	オリジナル性のある絵が描ける	1
23	背景込みで描ききる能力	1
24	かつこいい絵	1
25	模様にならない影(線) のつけ方	1
26	デザイン能力	1
27	立体感覚(物を描くときに立体物としてとらえること)	1
28	マンガが描ける	1
29	センス	1
30	空間認識能力	1
31	タイミング感覚	1
32	映像感覚	1
33	物体をシルエットで認識する能力	1
34	アニメの定番の見せ方の知識	1
35	軌道をとらえる	1
36	演技力(お芝居)	1
知識	技術に関する知識	
37	撮影の知識(レンズの知識、カメラの基礎知識、カメラ技術、デジカメ、カメラの撮影技術、カメラワーク、望遠カメラが扱える、撮影の経験)	35
38	映像の知識(映像技術の知識、	7

	映像論)	
39	演出に関する知識(演出の経験、演出演、出力)	4
40	アニメ制作の工程に関する知識(アニメ制作の流れ、アニメの作り方、自分のパート以外の簡単な知識(基本的技術))	4
41	色に対する知識(色彩設計のセンス、色に関する知識)	3
42	アニメの用語(アニメーションの専門用語、アニメ用語)	3
43	映画の知識(映画に見る演出方法や用語)	2
44	写真の知識(写真撮影技術)	2
45	鉛筆の正しい持ち方	1
46	使いやすい鉛筆やタップなど、道具の知識	1
47	特効の技術	1
48	背景美術	1
49	コンテ	1
50	動植物	1
51	建築物	1
知識 業界の知識		
52	映像視聴経験(作品をたくさん見る、話題作をある程度知っていること)	4
53	アニメーターの名前、経歴	1
54	社会の中でのアニメ業界の位置	1
55	カラオケ(アニソン)の量	1
56	2D アニメーションの知識	1
知識 デジタル関係		
57	コンピュータの知識(パソコンが使える、パソコン全般の技術、コンピュータの知識・情報、タブレットでも絵が描ける)	41
58	Photoshop(Photoshopの基礎知識と操作)	28
59	仕上げ(仕上げの知識、彩色の作業方法、ペイントマン)	16
60	デジタルの知識(仕上げや撮影で使われる、デジタル上の処理工程、デジタル画像処理の知識・情報、デジタルの仕組み、デジタルワークの操作と知識、デジタル技術、デジタルアニメーションのワークフロー)	15
61	CGの知識(CGソフト、基礎的なCG知識、CG技術、画像処理ソフトの知識、グラフィックソフトの基礎知識、解像度の知識、ファイル形式)	12
62	3D(CG)(3Dソフト、3	8

	D系ツールの知識、3Dモーションデザイン)	
63	RETAS!の基礎知識(レタス)	6
64	アニモの基本操作、原理(アニモ)	4
65	After Effects(After Effectsの知識)	3
66	スキャニングの知識	2
67	Illustrator	1
68	FLASH	1
69	周辺ソフト	1
70	QAR	1
知識 一般		
71	スポーツ関連+エフェクト(スポーツ、格闘技)	6
72	雑学(アニメだけでないいろいろな知識)	6
73	一般常識(常識、礼儀、社会的常識)	5
74	経営・経理の基本的な知識、資格(簿記、公認会計士)	3
75	メカニク的な知識(身の回りの物の構造、様々なものの構造(動物、機械))	2
76	数学	1
77	物事の歴史	1
78	ものの見方	1
79	わからないことを調べるための色々な手段	1
姿勢		
80	好奇心(自分の趣味に合うものを探す、貪欲さ、何でも興味を持つこと)	5
81	仕事をくれそうな人と人間関係を大切にすること	1
82	研究心	1
83	マニアック心	1
84	理想のアニメーターを見つける	1
85	へこたれない心	1
86	助けを求める勇氣	1
87	己を信じポジティブに生きること	1
能力		
88	観察力(観察眼)	4
89	話術(説得力、トーク能力(会話術)、交渉術)	3
90	人とのコミュニケーション力(コミュニケーション能力と話術)	3

	、高いコミュニケーション能力)	
91	演技力	2
92	アニメーション技術とは直接関係ない物事や価値観を持っている(アニメ以外の趣味)	2
93	集中力	2
94	体力(健康な体)	2
95	何か誰にも負けないような得意分野(得意分野を持つこと)	2
96	運転免許	2
97	他国語(英語能力)	2
98	料理	2
99	創造性	1
100	自己管理能力	1
101	根気	1
102	柔軟性	1
103	机の整理術	1
104	字がきれい	1

105	音楽	1
106	読解力(コンテが読める)	1
107	低賃金でも生きていける生活力	1
108	自動二輪	1
109	家事の基本	1
110	正しい時間の感覚(体内時計?)	1
経験		
111	落書きにいそしむ(落書き)	2
112	一回作ってみる	1
113	アルバイト	1
114	社会経験	1
その他		
115	なんでも(すべて)	14
116	なし	3
117	自分のやりたい方向に応じる	1

(文章での回答)

- へこたれない心。それでも折れたとき、一人で抱え込まない勇気(助けを求める)。
- 今後は仕上げや撮影などで使われるデジタルの知識。どんな画面処理ができるのかを知っておくと効率がいいかも。
- パースの基礎知識。(仕事をこなしていく過程で引っかかってしまうことが多いようなので、はじめのうちに知っておくと苦勞が少ないように思えます。)
- 身につけておけば便利というものはとにかく「すべて」になるかもしれませんが、うまくなれるものであればなんでもいいと思う。個人的には、人とのコミュニケーション力、自己管理能力、研究心、ある程度のマニアック心、集中力、健康な体など心や体の部分が大切なのではないかと思っています。
- Photoshopの基礎知識はまったく役に立ちません。クリーンアップ、単純な線割りの方法は知っておかないとハンデになります。
- 何でも。仕事に直接関係ないことでも、不要な知識はない。何でも役に立ちます。
- 写真撮影技術。よい構図、光の現象の理解。パースの理解が自然に身につく。
- アニメーターは演出(演助でも)を一度経験すると勉強になると思うけど・・・無理かな。
- アニメーターとはいえ、人や動物だけではなく、背景込みで描ききる能力はあったほうがいいと思う。そのために日ごろからの練習が必要だと思う。また、デザイン性のあるイラストが描ける能力もあって困ることはないと思う。絵といっても色々な表現のしかたがあると思うし、引き出しはたくさん持っていた方がいいと思う。
- パソコン。(デジタルペイントやネットによる資料集めに使える)
- スポーツ。(野球やサッカー)(制作とかとの会話のネタ。アニメリーグに参加して他社との交流を)
- 他国語(韓・中国語)(仕事で飛ぶときなにかと便利、特に長期滞在で技術指導とか。)
- これからはパソコンでしょうか? 3Dがらみのものを作るときに知っていたほうがよい。雑学はたくさんあるにこしたことはないです。
- パソコンで検索して資料を探しプリントアウトまでできること。デジカメも使えると便利。

- 少なくともいまどきのパソコンに関する基礎知識的な知識くらいは必要。デジタル化に対応できないとこれからのアニメーターはやっていけないと思います。
- 映像関係のソフトの使用と知識。(PS、AF、PAINTER、もろもろ)
- デジタルの知識。(仕上げ、撮影など、デジタルで可能な処理)
- Photoshopの基礎知識。自分も覚えたい。アニメの仕事には直接関係なくとも、表現や発想の幅を広げることのできるツールだと思うので。カメラの知識(レンズによる見え方の違いなど)
- 映画・ビデオ等の映像技術に関する基礎知識。
- 最終媒体に対する知識は、あって損はありません。
- とくに知識がなくても、共同作業なのでその辺りは専門家にゆだねてもよいのですが・・・。
- あまりに無知なのはちょっと困るかも。
- コンピュータにおける画像データ処理の基礎知識。かつては、「セルの仕上げと絵の具や撮影の基礎知識」であった部分ですが制作媒体が変更になりましたので、現在ではこちら。制作媒体自体がいまだ変化・更新の途中なのでこの項目は「できれば覚えておいたほうが」ではなく「必ず」になる可能性もあります。具体的には、原画・動画作業の紙媒体からコンピュータへの移行はソフトウェアと機械の性能次第でいつ始まってもおかしくない状態になっていると考えます。そこまで、コンピュータ処理が入ってくれば、これは必須技能になってきます。
- 現在の制作状況では、業界内部で画像処理に関する十分な技術・スキルを保持している作業者の数が十分でないと感じます。コンピュータを管理できる人間が各作業現場に常に複数存在して、何かあったときに責任を無理なく引き継げるようにならないと仕事として不健全だと思います。全員がエキスパートになる必要はありませんが、育成カリキュラムとしては希望者に本格的な画像処理の基礎スキルを学ぶ場を与えることは重要かと考えます。
- ちなみに、この項はPhotoshopの操作技能という向きの意見ではありません。入門として美術用ソフトウェアの操作は有効ですし、基本技能としても大変有効ですがどちらかという業界全体の傾向と危険性のお話です。カリキュラム内容としては「アニメーター」というくりからは、明らかに外れますが将来の全般的なスキルの向上という意味であえて入れさせていただきます。
- 仕上げや、撮影に使うソフトや機材を知っていると、出来上がりがイメージしやすいのではと思う。
- マンガが描ける(クリエイティブであること。アニメは個人の作家性がじゃまになることもあると思いますが、作家性は決して捨ててはいけないと思います)。
- 常に自分の趣味にあうものを探すことで、その人なりのセンスやオリジナリティが確立されていくのだと思います。自分の好みを明確に意識して好きなものをよく味わう。人に教わったものだけでは、何も身につかないと思います。
- いくら勉強しても働かないと身につかないのでは？ 2、3年専門学校などで勉強した人よりも現場で1年でも働いた人のほうが仕事をこなせると思いたい。
- フォトショップ、レタス。(便利というか・・・、作画以外にも仕上げ、撮影の知識も少しくらい知っていたほうがよいかもかもしれません。)
- 映画を見ることでしょいか？ 作打ちのたとえで出てくることが多いので。
- Photoshopはイラスト関係、仕上げ関係では重要ですが、作画だとやはりデッサン力と基本的な動物をちゃんと描けること。
- パソコンをQARの代わりに使えるようになると便利です。もっと仕上げや撮影についての知識がほしいのですが、あまり書籍もなく、他のセクションとの付き合いもありません。カリキュラムでそのあたりをフォローしていただけたらと願います。
- 仕上げ、背景美術、撮影の基礎知識(レイアウト、原画のときに役に立つと思う。)
- 仕上げの作業を知っていれば、動画はそれを意識して丁寧にできると思います。
- 仕上げ様との会話でPhotoshopなどの画像加工ソフトの用語がちらほらでてくるので、知っておいたほうがイメージできると思う。
- 自分のパート以外の簡単な知識。特に自分の後にくるパートの知識。(たとえば動画なら、仕上げや撮影など)

- できるようになれば時間短縮にもなる一発割。
- イラスト集、写真集、雑誌、DVD、実物など様々なものを見たり描いたりして日々、表現の幅を広げることが大切かと思います。
- 動物、機械にかかわらず、絵が描けるとよいと思う。
- スポーツ経験があると、体を動かすときの感覚をある程度理論立てて考えられる。
- 動画後の作業がスムーズに進むように、仕上げや、撮影の基礎知識はあったほうがよいと思う。
- 今はPCの技術だと思います。Photoshop、3Dなどこの先アニメがどのようになるかわからないし、幅が広がると思います。
- (他の質問と多少かぶりますが) 一般常識と人体、生物の体の仕組みの知識、重力、慣性、反動など、物理法則の知識は身につけるに越したことはないでしょう。また、撮影台での撮影技術・知識があると用語のイメージが伝わりやすいと思います。
- デザイン能力。(キャラが作れるのは強みです)
- Photoshopの知識。(仕上げに口を出せるので)
- パソコン。(インターネットで資料を集めたり情報収集できたりする)
- おそらくRetas!を覚えておくとか何かと役に立つと思います。あと今では不要かもしれませんがQARの使い方。
- どんなことでもいろいろ知識があれば便利かと。
- 技術はなんでもあったほうがいいし、知っていたほうがよい。
- PCの基礎知識。
- カメラの基礎知識。
- 自動二輪と普通免許(動きと演技の理解のために)大型特殊あればなおよし。
- 画像処理(Photoshopなど)ソフトの基礎はあると、仕上げ工程などの理解が早いと思う。
- 家事の基本ができると、自分の生活のためにも、キャラの演技のためにも(家事の演技は多いため)便利。
- カメラに対する知識でしょうか。CGデジタル処理に対する知識もあるといろいろと話が進めやすい。
- ラフな絵ばかり描いていて線をまとめられない人が多いと思うので、その辺の技術。

「身につけておくと便利な技術、知識」を回答数の多い順で目立つものを並べると以下のようになる。

- ・ コンピュータの知識(41)
- ・ 撮影の知識(35)
- ・ 画力(29)
- ・ Photoshop(28)
- ・ パース(25)

「コンピュータの知識」

ここで特徴的なのは「必須ではないがあると便利な技術、知識」という認識ではじめて上位に回答されてくる「コンピュータの知識」である。

近年、日本のアニメーション業界は作画、背景以降の制作工程で完全デジタル化を終了した。アニメーターは最終工程まで理解して作画しなければならないため、PCに接する機会が増え

た結果であると考えられる。

じっさいの作業でアニメーターが Photoshop を使用することは通常ないが、「Photoshop」が回答されているのも、同様の理由と思われる。つまり作画のあとの仕上げ工程では Photoshop やそれに似た画像処理ソフトが使われているため、それらの仕組みを理解するのに Photoshop の知識があれば役に立つためである。

ただしこれらは、文章による回答からもうかがえるように、あくまであれば便利な知識であり、重要視しない人がほとんどである。

「撮影の知識」については、他の設問を見るとアニメーターに必要な知識であるとの意見もあることから、「必要な知識」と「あると便利な知識」、二通りの認識がアニメーターにあることがうかがえる。

またここで「画力」「パース」をあげた人にも次の二通りがある。

- ひとつは「画力」「パース」などは最低限身につけておかなければならないものではあるが、身につけておくと便利なものでもある。と、おなじものをふたつの設問に重複して回答した人。
- もうひとつは「画力」「パース」などを、必須ではなく、あると便利ものと認識して回答した人。ほかの設問への回答を参考にすると、こちらの人は技術より努力や姿勢をまず重視しており、いま現在、画力がたりなくてもがんばれば何とかなると認識していると思われる。

質問12 アニメーションの仕事、自主学習をするときに、参考としたい技術・知識が Web 上にある場合、それを利用したいと思いますか？
当てはまる番号に○をつけてください。

回答数：310

回答形式：単一回答

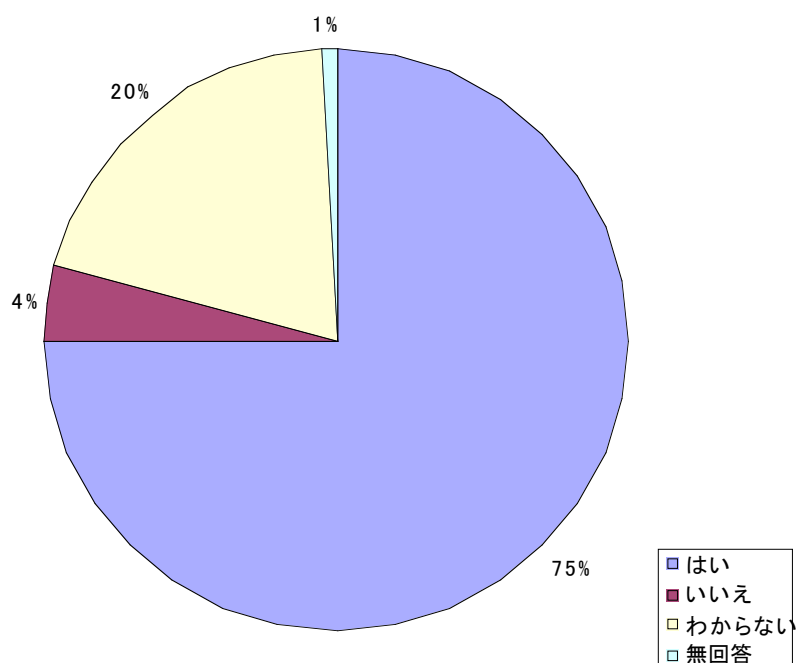


図 1.5 アニメーションの仕事、自主学習をするときに、参考としたい技術・知識が Web 上にある場合、それを利用したいと思いますか？

(文章での回答)

- プリントアウトできる (300dpi) ほどの解像度だとよい。
- 有料か無料かが気になる。
- 自分で役立つと思えば何でもよいかと思われます。逆に言えば役立つことであろうとその人が思わなければ身につかないと思います。

アニメーションの仕事、自主学習をするときに、参考としたい技術・知識が Web 上にある場合、それを利用したいと思うかをたずねたところ、「はい」が 75%、「いいえ」は 4%、「わからない」は 20%であった。Web 上から情報を得ることに積極的である姿勢がうかがえる。

2 データ分析

表頭：質問 3 あなたの受けた新人研修についておたずねします。(SA)

表側：質問 1 あなたのこれまでの実務経験をおたずねします。(SA)

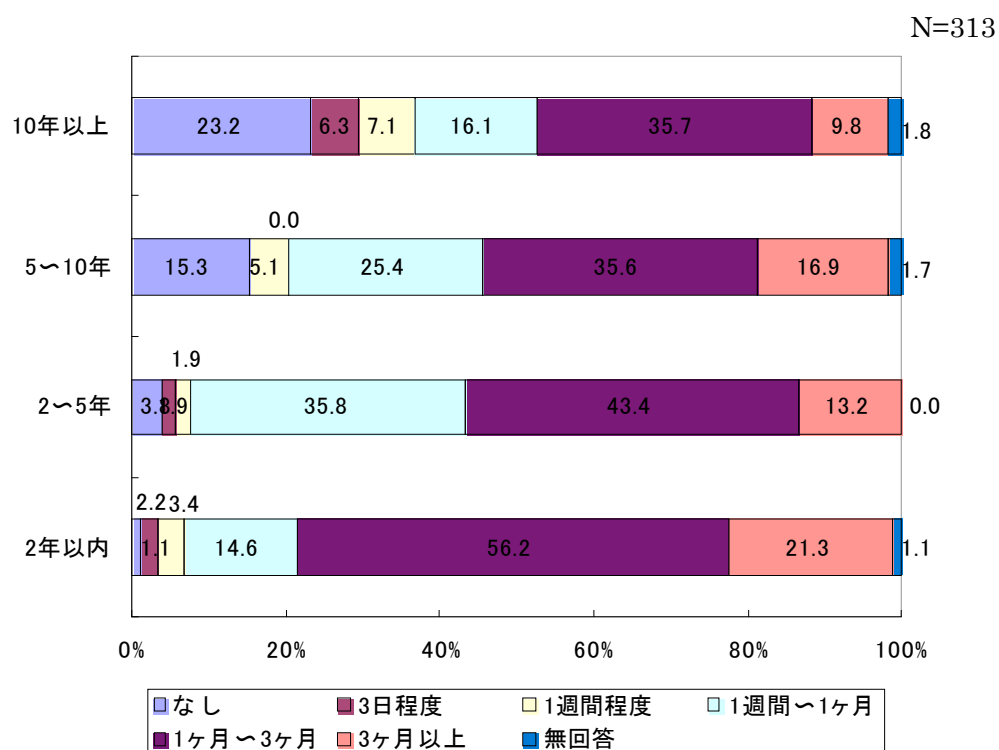


図 2.1：実務経験年数別の新人研修期間

実務経験が長い人ほど、新人研修期間が短い傾向にある。

特に顕著なのが「なし」の項目。10年以上の実務経験の人のうち23%が新人研修期間を「なし」と答えているが、2年以内の実務経験の人では1%にとどまっている。

また、いずれの実務経験も、「1ヶ月～3ヶ月」の新人研修期間が長い。

表頭： 質問5 新人アニメーターに足りないと思う技術、知識、姿勢(心構え)等は何ですか？ (FA)

表側： 質問1 あなたのこれまでの実務経験をおたずねします。(SA)

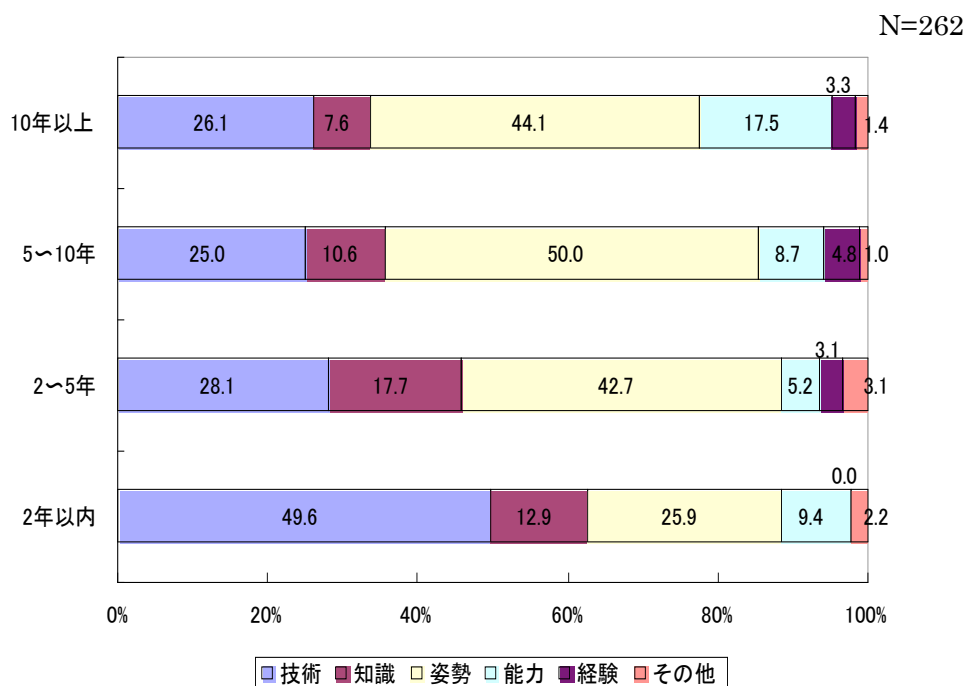


図 2.2 : 実務経験年数別の新人アニメーターに足りないと思うもの

新人アニメーターに足りないと思う項目は、2年以内の実務経験者は「技術」が多いが、2年以上の実務経験者は「姿勢」が多い。

表 2.1 : 実務経験年数別の新人アニメーターに足りないと思うもの

質問5	2年以内	質問5	2～5年
画力	31	社会人意識	17
パース	12	画力	13
アニメーション専門用語	12	アニメーション専門用語	7
描くスピード	10	アニメの仕組み	7
社会人意識	10	パース	6
		向上心	6
		プロ意識	6
質問5	5～10年	質問5	10年以上
社会人意識	17	社会人意識	30
向上心	12	画力	30
パース	10	向上心	18
画力	8	プロ意識	10
プロ意識	7	パース	8

10年以上の実務経験者は新人アニメーターに「技術」より「姿勢」を求めている傾向はあるが、それでも「画力」は求めていることが分かる。

「知識」に関しては、実務経験の長さに関わらず全体的に回答数は少ない。

「姿勢」に関しては、2年以上の実務経験者の間で「社会人意識」の回答が最も多い。

表頭： 質問6 現場に入る前に学習した技術、知識で役に立ったものは何ですか？（FA）

表側： 質問1 あなたのこれまでの実務経験をおたずねします。（SA）

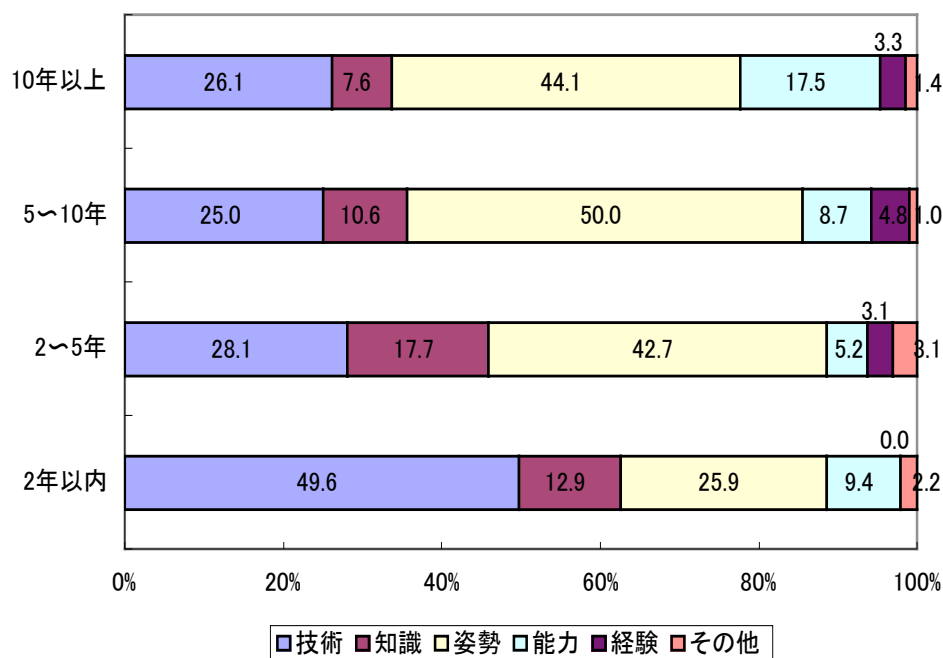


図 2.3: 実務経験年数別の現場に入る前に学習して役立ったもの

実務経験が長いほど、現場に入る前に学習して役立ったものを「技術」と答える人の数が少ない。逆に、「経験」は多い。

表頭：質問10 アニメーターとして最低限身につけておかなければならない
技術、知識は何だと思いますか？（FA）

表側：質問1 あなたのこれまでの実務経験をおたずねします。（SA）

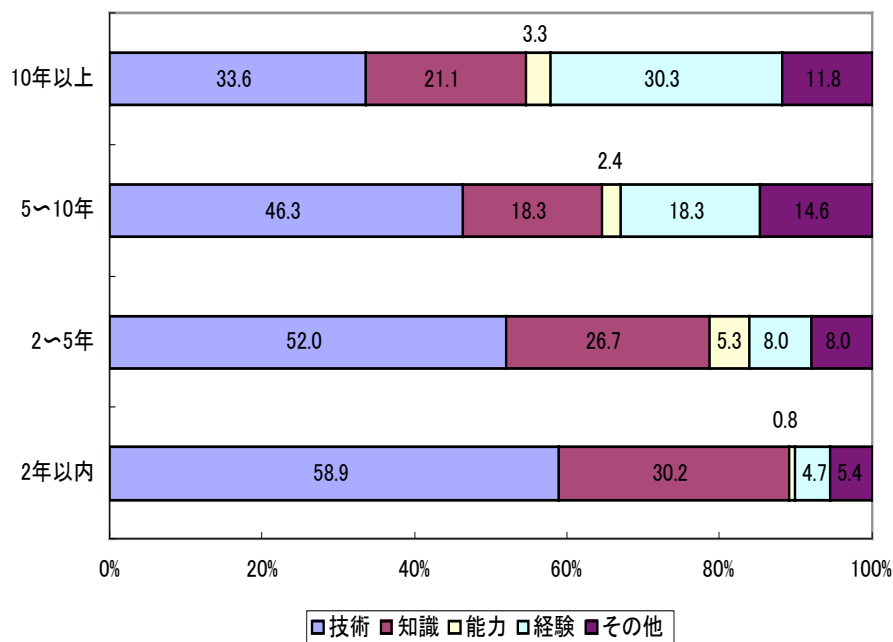


図 2.4：実務経験年数別のアニメーターとして最低限身につけておかなければならないもの

総じて「技術」の回答割合が高く、次が「能力」である。
「技術」の回答割合は実務経験が短いほど高い傾向にある。

表頭：質問1 1 身につけておく便利な技術、知識は何だと思いますか？
(F A)

表側：質問1 あなたのこれまでの実務経験をおたずねします。(S A)

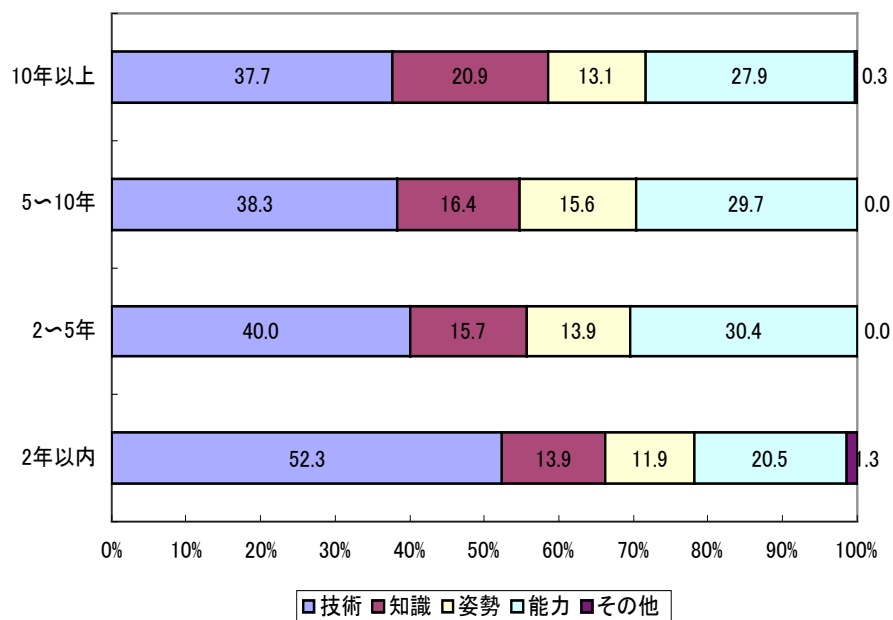


図 2.5 : 実務経験年数別のアニメーターとして身につけておく便利なもの

総じて「知識」との回答割合が高い。

「技術」に関しては、実務経験が長いほど回答割合が減少する傾向にある。

逆に、「能力」に関しては、実務経験が長いほど回答割合が増加する傾向にある。

アニメーター育成カリキュラム案用
アニメーターに必要な知識・技術などに関するアンケート

平成 19 年 4 月
アニメーター育成カリキュラム勉強会

ご協力をお願い

拝啓

時下ますます御清祥のこととお慶び申し上げます。

このたび私どもは、「アニメーター育成カリキュラム案用、アニメーターに必要な知識・技術等に関するアンケート」を実施させていただくことになりました。この調査は、アニメーター育成について皆様のお考えをうかがうことによって、今後の日本のアニメーションを支える優秀な人材を育成するためのカリキュラム作りに役立てていくことを目的にしています。近隣各国でもアニメーター育成専門大学が多数創設されるなど、他国も徐々に競争力を高めつつあるなかで、日本においても積極的にアニメーターを育成しなければならないと考えています。

しかし、日本のアニメーション業界には、確立されたアニメーター教育の基本プログラムがこれまでありませんでした。そこで、本会は各方面で試行錯誤されてきたアニメーターの初期教育方法を広く集めるとともに、できるだけ多くのご意見やご協力を募って研究に取り組み、より優れた演習・課題を開発し、最終的にアニメーター初期教育に資することのできるカリキュラム案を作成したいと考えています。

このたびの調査は、本会に所属する会員のご同僚や関係者の方々をお願いしております。お答えいただいた内容はすべて統計的に処理し、個人に関する情報が特定され、公表されることは決してないことをお約束いたします。

お忙しいところ誠に恐縮でございますが、調査の趣旨をご理解の上、ご協力いただきますようよろしくお願い申し上げます。

ご不明な点などございましたら、お問い合わせいただければと思います。

敬具

お問い合わせ

URL: <http://www7a.biglobe.ne.jp/~animation/animatorenquete.html>

Email: animation444@yahoo.co.jp

主催：神村幸子

アニメーターに必要な知識・技術などに関するアンケート

全部で3ページ、12問です。

書ききれない場合は欄外に書いていただくか、別紙に書いたものを添付していただければと思います。

◎最初に、あなた自身についておうかがいします。

質問1

あなたのこれまでの実務経験をおたずねします。

(当てはまる番号に○をつけてください。)

- | | |
|---------|---------|
| ① 2年以内 | ② 2～5年 |
| ③ 5～10年 | ④ 10年以上 |

質問2

あなたがこれまで経験したことがある職種をおたずねします。

(当てはまるすべての番号に○をつけてください。)

- | | | |
|-----------|----------|---------------|
| ① 動画 | ② 動画チェック | ③ 原画 |
| ④ 作画監督 | ⑤ レイアウト | ⑥ キャラクターデザイナー |
| ⑦ 絵コンテ | ⑧ 演出 | ⑨ 制作 |
| ⑩ その他 () | | |

質問3

あなたの受けた新人研修期間についておたずねします。

(当てはまる番号に○をつけてください。)

- | | | |
|-----------|-----------|---------|
| ① なし | ② 3日程度 | ③ 1週間程度 |
| ④ 1週間～1ヶ月 | ⑤ 1ヶ月～3ヶ月 | ⑥ 3ヶ月以上 |

質問4

あなたの現在の所属先、または机を借りている仕事先についておたずねします。

所属アニメーターは何人くらいですか？

(当てはまるほうへ○をまたは記入してください。)

() 人

(フリーなのでこの質問には答えられない)

◎新人アニメーターについておうかがいします。

質問5

新人アニメーターに足りないと思う技術、知識、姿勢（心構え）等は何ですか？

（例：画力、アニメ用語、基礎的なパースの知識、社会人意識）

（自由回答）

◎ご自身の経験についておうかがいします。

質問6

現場に入る前に学習した技術、知識で役に立ったものは何ですか？（例：美術解剖学）

（自由回答）

質問7

現場に入る前に学習しておけばよかったと思ったことは何ですか？（例：映像論）

（自由回答）

質問8

アニメーターの仕事で役に立った教材、教科書、書籍等をご紹介ください。

（例：石膏像、アニマルズ in モーション、アニメーション28の原則）

（自由回答）

質問9

アニメ専門学校や芸術学部等出身の方におうかがいします。

学校で習ったことで仕事に役立っていることは何ですか？（例：クロッキー、GIFアニメ作成）

（自由回答）

◎アニメーター全体についておうかがいします。

質問10

アニメーターとして最低限身につけておかなければならない技術、知識は何だと思えますか？

（例：画力、線画が描けること、アニメ業界の歴史、打ち合わせができる程度の日本語能力）

（自由回答）

質問11

身につけておくと便利な技術、知識は何だと思えますか？

（例：イラストが描ける、Photoshopの基礎知識）

（自由回答）

<最後に>

質問12

アニメーションの仕事、自主学習をするときに、参考としたい技術・知識が Web 上にある場合、それを利用したいと思えますか？ 当てはまる番号に○をつけてください。

① はい

② いいえ

③ わからない

以上です。

ご協力ありがとうございました。