

手描きに加えて今年から  
3DCGアニメーションのプログラムもスタート!



アニメーションブートキャンプ2017

# ANIMATION BOOTCAMP 2017

参加者  
募集!

一生モノのワークショップ体験



「アニメーションブートキャンプ2017」は日本を代表するアニメーターや監督のもとで、アニメーションの作画を学ぶ合宿形式のワークショップです。

ワークショップでは、グループワークを通して1本の課題を作り上げ、アニメーションでの表現者の核となる「伝わる表現」を学びます。

第一線で活躍する監督やアニメーターが講師として参加し、参加者たちの「こうしたい」に応える形で、実際に描いてみせながら作画のポイント、問題解決のヒント、異なるやり方の可能性などを示してくれます。

学生たちと机をならべて一日中すぐ間近にいて濃密な指導を行ってくれる点は、本プログラムならではの一生ものの体験です。

今年は手描きアニメーションと一緒に3DCGアニメーションのプログラムもスタート致します!  
手描き・CGに関わらず、アニメーターを本気で目指している方のご応募をお待ちしています!

# 「アニメーションブートキャンプ」とは？

「アニメーションブートキャンプ」は、文化庁によるメディア芸術の振興を目的とした事業の一つとして2012年から大学や専門学校等でアニメーションを学ぶ学生たちに、日本のトップレベルのアニメーター達が指導を行って来ました。小手先の技術や知識ではなく、アニメーターとして成長していく上で必要な基本姿勢を、他の参加者達との課題制作を

産学協同で行われているワークショップです。その理念は、「表現者として自己開発できる人材を育てること」。通じて学びます。

## ■ ワorkshop概要

日程	① 合宿……2017年11月10日(金)～11月13日(月) ※3泊4日 ② 講評会…2017年12月中旬
会場	① 合宿……長野県諏訪郡富士見町の研修施設 ※ 集合・解散場所は東京23区内 ② 講評会…東京23区内(予定)
参加費	約14,000円(予定) ワorkshop参加費用は無料ですが、宿泊費・食費・旅行保険の実費が含まれます。 ※都内集合場所から合宿場所までは無料送迎バスにて移動します。帰りは集合場所にて解散となります。 詳しい集合場所は参加確定後にご連絡致します。 ※自宅から集合・解散場所への往復交通費は各自でご負担ください。
対象者	<ul style="list-style-type: none"> <li>手描きアニメーション、3DCGアニメーション問わず、アニメーション制作に興味のある大学生、専門・各種学校生以上の方 ※高校生以下は不可とさせていただきます。※応募時に手描き・3DCGどちらで参加を希望するか選択頂きます。</li> <li>ワークショップ全日程に参加可能な方</li> <li>募集要項記載の個人情報取り扱い方針および注意事項をご確認の上、同意頂ける方</li> <li>日本語でのコミュニケーションが可能な方</li> <li>3DCGアニメーションで参加を希望の方は、mayaもしくは3dsmax等の3DCGソフトウェア操作方法を習得しており、それらのソフトウェアでアニメーション制作の経験がある方に限らせていただきます。</li> </ul>
募集人数	24名程度(予定)



講師(予定) 敬称略・五十音順	青木 一紀 (アニメーター・株式会社手塚プロダクション)
	浅野 恭司 (アニメーター・キャラクターデザイナー・株式会社ウィットスタジオ)
	稲村 武志 (アニメーター)
	今川 洋尚 (3DCGアニメーション・ゲーム開発)
	大久保 徹 (キャラクターデザイン、作画監督・株式会社プロダクション・アイジー)
	押山 清高 (アニメーター、アニメーション監督)
	片淵 須直 (アニメーション監督、脚本家)
	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)
	瀬口 泉 (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・株式会社手塚プロダクション)	



## ■ 講師プロフィール

<p><b>青木 一紀</b> (アニメーター・株式会社手塚プロダクション)</p> <p>2003年株式会社手塚プロダクション入社、アニメーターとして多くの作品で原画を手掛ける。 【主な参加作品】 テレビアニメシリーズ『ブラック・ジャック』(2003、原画) 映画『ねずみ物語』(2007、原画) テレビアニメシリーズ『遊戯王 ZEXAL』(2011、原画) テレビアニメシリーズ『坂道のアポロン』(2012、原画) 映画『グスコブドリの伝記』(2012、原画) テレビアニメシリーズ『ポケットモンスター』(2013、作画監督) テレビアニメシリーズ『はじめての一步 Rising』(2014、作画監督) テレビアニメシリーズ『ヤングブラック・ジャック』(2015、作画監督) テレビアニメシリーズ『3月のライオン』(2016、作画監督) テレビアニメシリーズ『鬼平』(2017、作画監督)など</p>	<p><b>浅野 恭司</b> (アニメーター、キャラクターデザイナー・株式会社ウィットスタジオ)</p> <p>1996年、Production I.Gに入社。原画、作画監督、キャラクターデザインなどを務める。2012年には、Production I.Gから独立し、株式会社ウィットスタジオを和田、中武とともに設立。 【主な参加作品】 『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』(2002、作画監督・原画) 『攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG』(2004、作画監督・原画) 『戦国 BASARA』(2009、デザインワークス・作画監督) 『君に届け』(2009、作画監督・原画) 『ギルティクラウン』(2011、総作画監督) 『PSYCHO-PASS サイコパス』(2012、キャラクターデザイン・総作画監督) 『進撃の巨人』(2013、キャラクターデザイン・総作画監督) 『甲鉄城のカバネリ』(2016、総作画監督)など</p>	<p><b>稲村 武志</b> (アニメーター)</p> <p>シンエイ動画株式会社に動画・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、フリーを経て、2017年より株式会社スタジオポノック。 【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) 『ハイキュー!! セカンドシーズン』(2015、原画) 『君の名は』(2016、原画) 『メアリと魔女の花』(2017、作画監督)など</p>	<p><b>今川 洋尚</b> (3DCG アニメーション、ゲーム開発)</p> <p>CM、博覧会、アトラクション、ゲーム向けの3DCG制作での、現場デザイナー、ディレクター。 現在は、プログラミングや研究開発業務も含めて、3DCG全般に関わる業務に従事。 【主な経歴】 フリーランス(TODOROKI MOTION 代表) 株式会社リンクスにてCGデザイナー、ディレクター 株式会社セガにてテーマパーク向けアトラクションのCGディレクター 東京大学大学院 中村研究室にて学術支援専門職員 など</p>	<p><b>大久保 徹</b> (キャラクターデザイン、作画監督・株式会社プロダクション・アイジー)</p> <p>1997年プロダクション・アイジー入社。現在も在籍中。 【主な参加作品】 『HUNTER X HUNTER』(1999、原画) 『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』(2002、原画) 『魁!! クロマティ高校』(2003、作画監督) 『お加草子』(2004、作画監督) 『精霊の守り人』(2007、作画監督) 『戦国 BASARA』、『戦国 BASARA 弐』、『劇場版『戦国 BASARA』(2009～2011、キャラクターデザイン・総作画監督) 劇場版『BLOOD-C The Last Drak』(2012、作画監督) GAME『戦国 BASARA4』(2013、キャラクターデザイン原案・アニメーションパート作画監督) 『攻殻機動隊新劇場版』(2015、サブキャラクターデザイン・総作画監督) 『進撃! 巨人中学校』(2016、作画監督)など</p>	<p><b>押山 清高</b> (アニメーター、アニメーション監督)</p> <p>現在フリーのアニメーターとして数多くの作品に参加。 【主な参加作品】 『電脳コイル』(2007、作画監督、原画) 『エヴァンゲリオン新劇場版:破』(2009、原画) 『借りぐらしのアリエッティ』(2010、原画) 『鋼の錬金術師 嘆きの丘(ミロス)の聖なる星』(2011、アニメーションディレクター・原画) 『風立ちぬ』(2013、原画) 『スペース★ダンディー』(2014、脚本、演出、作画監督、原画) 『フリップフラッパーズ』(2016、監督・脚本、原画) 『DEVILMAN crybaby』(2018、デビルデザイン) 『フリクリ2、3』(2018、メカニックデザイン)など</p>
<p><b>片淵 須直</b> (アニメーション監督、脚本家)</p> <p>アニメーション監督、脚本家、日本大学芸術学部映画学科講師。日本大学芸術学部映画学科にてアニメーションを専攻し、特別講師としてきた宮崎駿監督と出会い、在学中から宮崎監督の作品に脚本家として参加する。STUDIO4℃で代表作である『アリエテ姫』を監督した後、マッドハウスを経て、MAPPA制作の最新作『この世界の片隅に』が異例のロングラン公開を記録している。 【主な参加作品】 『名探偵ホームズ』(1984、脚本) 『魔女の宅急便』(1989、演出補) 『七つの海のティコ』(1994、設定協力・絵コンテ) 『名犬ラッシー』(1996、監督) 『アリエテ姫』(2000、監督・脚本) 『マイマイ新子と千年の魔法』(2009、監督・脚本) 『BLACK LAGOON』(2006～2011、監督・脚本) 『この世界の片隅に』(2016、監督・脚本)など</p>	<p><b>後藤 隆幸</b> (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)</p> <p>プロダクション・アイジー取締役。ドラゴンプロダクションなどを経て、アニメーターとして東映動画や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。 【主な参加作品】 『Gu-Gu ガンモ』(1983、作画監督・原画) 『赤い光弾ジリオン』(1987、キャラクターデザイン・作画監督) 『ぼくの地球を守って Please Save My Earth』(1993、キャラクターデザイン・総作画監督) 『HUNTER x HUNTER』(1999、キャラクターデザイン・作画監督) 『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』(2002、作画監督) 『攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG』(2004、キャラクターデザイン・作画監督) 『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society』(2006、キャラクターデザイン・総作画監督) 『獣の奏者エリン』(2009、キャラクターデザイン・総作画監督) 『黒子のバスケ』(2012～2014、総作画監督)など</p>	<p><b>佐藤 好春</b> (アニメーター・日本アニメーション株式会社)</p> <p>日本アニメーション株式会社所属のアニメーター。スタジオジブリや日本アニメーションにて世界名作劇場などの原画やキャラクターデザイン、作画監督などを手掛ける。 【主な参加作品】 『愛少女ボリアンナ物語』(1986、キャラクターデザイン、作画監督) 『となりのトトロ』(1988、作画監督) 『魔女の宅急便』(1989、原画) 『おもひでぽろぽろ』(1991、作画監督) 『ロミオの青い空』(1995、キャラクターデザイン、作画監督) 『劇場版 フランダースの犬』(1997、キャラクターデザイン・作画監督) 『シンドバッド』(2015、2016、キャラクターデザイン、作画監督)など</p>	<p><b>瀬口 泉</b> (アニメーター)</p> <p>株式会社プロダクション・アイジーを経て現在はフリーランス。 【主な参加作品】 『わすれなぐも』(2012、原画) 『ROBOTICS;NOTES』(2012、作画監督) 『黒子のバスケ』(2012～2013、作画監督・演出) 『ジョバニの島』(2014、原画) 『攻殻機動隊 新劇場版』(2015、作画監督・プロップデザイン) 『甲鉄城のカバネリ OP』(2016、原画) 『フリップフラッパーズ』(2016、原画) 『夜明けを告げるルーの歌』(2017、原画) 『メアリと魔女の花』(2017、原画)など</p>	<p><b>富沢 信雄</b> (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)</p> <p>株式会社テレコム・アニメーションフィルム所属のアニメーション監督。アニメーターとして『ルパン三世カリオストロの城』『未来少年コナン』などに参加。『名探偵ホームズ』では演出・絵コンテとして参加。 【主な参加作品】 『ルパン三世カリオストロの城』(1979、原画) 『未来少年コナン』(1978、原画) 『NEMO ニモ』(1989、アニメーションディレクター) 『無敵看板娘』(2006、監督) 『二十面相の娘』(2008、監督) 『リルぷりっ』(2010、演出・助監督)など</p>	<p><b>山田 桃子</b> (アニメーター・株式会社手塚プロダクション)</p> <p>2008年、株式会社手塚プロダクション入社。多くの作品で動画、原画を手掛ける。現在も株式会社手塚プロダクションに勤務。 【主な参加作品】 映画『グスコブドリの伝記』(2012、原画) テレビアニメシリーズ『ポケットモンスターXY』(2013、原画) テレビアニメシリーズ『ろぼっとアトム』(2014、原画) 『クミとチュウリップ』(2014、原画/アニメミライ) 『かっつけねえ!!』(2015、原画/あにめたまご) テレビアニメシリーズ『ヤングブラック・ジャック』(2015、作画監督) テレビアニメシリーズ『ポケットモンスターXY』(2016、作画監督) テレビアニメシリーズ『3月のライオン』(2016、作画監督) テレビアニメシリーズ『鬼平』(2017、作画監督)など</p>

- 第一線のプロのアニメーションに対する姿勢とクオリティのレベルの高さを見ることができたのが非常に勉強になりました。(専門学校生)
- テクニックではなく、自分で考えさせて実際に描いてみて自分で気づくというプロセスの中に講師の方々の指導があったので、非常に学習効果が高かったと思います。また講義ではプロの方が何を考えて作っているのかを具体例を交えて説明頂いたことも非常に勉強になりました。(専門学校生)
- 「人に伝える」という事をもっと考えなければならぬと感じました。自分の描いたイメージが相手に伝わっているか、ひとりよがりになっていないか、実際に作ったものが見る人にちゃんと伝わっているのか、それらをより意識して取り組むことが大事だと実感しました。(その他)
- 経験に基づいた根拠や具体例がたくさんあり、とてもわかりやすかったです。
- 私たちのやりかたも、講師の先生方のやりかたも、なにが正解ということではなくて、やりやすいように、という考え方のおかげでちゃんと自分で考えることができるようになりました。(大学生)
- アニメーターになりたいと思って専門学校に行き、ブートキャンプにも応募した。知識がほとんどなかったのですが、ブートキャンプに参加したことでこういう仕事したい！ もっと絵を描いて上手くなりたい！ という決意や意識がとて高まったし、本当に楽しかったです。(その他)
- 今回のワークショップでは講評会にたくさんの講師の方がいたおかげで一つの質問に対して様々な答えをもらうことができ、多角的に考察ができる貴重な機会でした。(大学生)
- ただ専門学校の中で学んで、会社に就職するだけではお会いできないような方々に、アドバイスや、アニメーターとして働く上での心構えをお話だけだったこと、本当に貴重な体験だった。ブートキャンプが終わってからも、教わったことやいただいた言葉を大切に、日々アニメーションと向き合っています。一生忘れられない楽しい合宿でした。(専門学校生)



## アニメーションブートキャンプ2017の参加には課題の提出が必要です。

詳細はサイト内の募集要項をご覧ください。

アニメーションブートキャンプ2017公式WEBサイト

<http://animationbootcamp.info/>



- ★参加を希望される方は応募書類、応募課題をメ切までにメールで事務局までお送り下さい。  
詳しい応募方法については、アニメーションブートキャンプ公式WEBサイト内の募集ページをご確認ください。
- ★応募いただいた書類・課題による選考を行い、結果を10月中旬にご連絡します。

**募集メ切：2017年10月11日(水) 18:00必着**

ディレクター：竹内 孝次 (アニメーションプロデューサー)  
：布山 タルト (東京藝術大学大学院 映像研究科 アニメーション専攻 教授)  
プロデューサー：岡本 美津子 (東京藝術大学大学院 映像研究科 アニメーション専攻 教授)  
マネージャー：面高さやか (フリー)  
主 催：文化庁 平成29年度メディア芸術連携促進事業 文化庁  
協 力：東京藝術大学大学院映像研究科  
運 営：アニメーションブートキャンプ事務局 (担当：森ビル株式会社)

「アニメーションブートキャンプ 2017」に関するお問い合わせ  
アニメーションブートキャンプ事務局 (担当：森ビル株式会社 岩淵)  
TEL:03-6406-3935 (平日10:00~17:00) staff@animationbootcamp.info