

導入事例

日本電子専門学校



アニメ制作の変革に伴いCintiq 22HDを導入 次世代のアニメーター育成でイニシアティブ



Cintiq 22HD

☑ 導入前の課題

- アニメ業界で活発化するデジタル作画に対応したカリキュラムの導入
- デジタルへの苦手意識を克服し、様々な局面に対応できる人材の育成
- 課題の提出・添削など大量の紙の扱いが教員の負担に

☑ 導入後の効果

- デジタルへの抵抗感が無くなり、原画・動画のデジタル作画カリキュラム導入が実現
- Cintiqを使えることで学生のモチベーションが向上、制作への取り組みが積極的に
- ペーパーレスにより教員の負担が軽減、離れた校舎間でネットを使った添削も視野に

アニメ制作現場の変革を 学校教育に先駆けて反映

日本電子専門学校のアニメーション科／アニメーション研究科は、2015年度に文科省より職業実践専門課程の認定を受け、アニメーション業界を目指す学生の教育を行っています。その目玉として導入されたのが、ワコムの液晶ペンタブレットCintiq 22HD。デジタル作画実習室に40台のCintiq 22HDが導入され、学生は1人1台のCintiqを使って最先端のデジタル作画を学ぶことができます。

アニメの制作現場では、仕上げや撮影工程はすでにデジタル化されていますが、原画や動画のデジタル化は難しいとされ、現在でも紙と鉛筆による作画が標準となっています。そのため教育現場もデジタル作画の導入には消極的でしたが、同校が認定を受ける過程でア

ニメ制作会社が少なからずデジタル作画への取り組みを始めていることを知り、実際に導入しているスタジオの事例を見学したことで、アニメ制作現場におけるデジタル作画の普及を教育の場にも反映させる必要があると考えました。

2015年2月に日本アニメーター・演出協会（JAniCA）主催のデジタル作画に向けたフォーラムが開催されるなど、業界全体でデジタル作画への動きが活発化し始めたこともあって、同校の坪井先生は「カウントダウンが始まっているように感じました。このデジタル化の波は、遅かれ早かれ業界を変えていくだろうと。そして次世代のアニメーターの教育を担う学校が、いち早く導入しなければと思いました」と、アニメ業界の変革がCintiq導入の大きな追い風になったと言います。

学生の制作への取り組みが積極的に ペーパーレスにより教員の負担も軽減

同校では、Cintiq 22HDの導入以前からペンタブレットを使用した教育を行っていましたが、原画や動画など線を描く作業では違和感を覚える学生も多く、ペンタブレットは主にイラスト制作やロゴデザイン、仕上げといった工程で使用していました。したがって、原画・動画におけるデジタル作画への取り組みを始めるにあたっては、紙と鉛筆と同じ感覚で画面に描けるCintiqの導入は欠かせない選択でした。

その結果、学習内容が変化したことは言うまでもなく、Cintiqを使えること自体が学生のモチベーションを高め、授業時間外でも積極的に自身のポートフォリオや提出課題などの制作に取り組む学生が増えたと言います。課題の提出や添削がデジタルになったことで、これまで大量の紙の扱いに悩まされていた教員の負担も大幅に軽減されました。同校は複数のキャンパスを持つため、「現在では学校のどこにいてもサーバーを介して課題の提出や添削ができるようになった」と運用面でも満足感を得ています。

学生募集の面でもCintiqのアピール度は高く、「絵の好きな中高生は、自分のペンタブレットを持っていたとしても、液晶ペンタブレットとなると気軽には購入できないので、デジタル作画実習室に並んだCintiqを使うことに憧れるようです」と大きな手ごたえを感じています。

卒業生の就職にも、アニメ制作現場のデジタル化が与える影響は少なくありません。映像技術の多様化に伴って、CG制作会社など従来のアニメ業界とは異なる企業から2Dアニメを描ける人材の求人が増えています。しかし、アニメーター志望の学生は手描きへのこだわりが強いため、CG制作会社への就職に抵抗を覚えることが少なくなく、求人に応えきれないことがありました。「アナログ感覚で描けて、他のツールと連携もしやすいCintiqを使って学ぶことで、新しい技術への抵抗感もなくなるはず。今はまだ期待と不安が混在していますが、デジタル上でアニメとCGの境界線がなくなっていけば、色々な可能性が広がります。それこそ海外のアニメスタジオやハリウッドに進出する卒業生も出てくるのでは」と、坪井先生は大きな可能性を感じています。

産学連携でアニメ業界の変革をリード

デジタル作画は、まだ確固たるワークフローが確立しておらず、そのため教育現場への導入も産学連携で進めていくことが求められています。業界で使われるソフトウェアにもばらつきがあるため、同校ではツールや制作工程を含めて、様々な局面に対応できる人材の育成を心がけているとのこと。

その取り組みは学内に留まらず、「優れたアニメーターが、デジタル化に抵抗を感じた場合に、ただツールを覚えることで活躍の場が増えるのであれば、人材教育の仕組みなど積極的に企業に協力していきたい。それがアニメ業界への恩返しにもなる」と、デジタル作画の普及において専門学校が大きな役割を担うことも視野に入れています。「職人気質の強い業界で、昔は線を描くにも定規は邪道と言われましたが、デジタルが当たり前の時代には、仕事の効率を上げるために使えるものは取り入れるほうがいい。アニメーターの苦手な部分をツールが補うことで仕事の質や効率を上げられるはず」という作業上のメリットに限らず、「最近では、撮影のデジタル化で新しい表現が可能になったように、デジタル作画で作り方の幅が広がるのではと、表現の面でも期待する声が増えてきた」と、坪井先生はその普及に大きな期待を寄せています。Cintiq 22HDを活用したデジタル作画教育をいち早く取り入れた日本電子専門学校の取り組みは、いままさに進みつつあるアニメ業界の変革をリードする「大きな一歩」と言えるでしょう。

