

ANIME

want to be an Effects editor

ストップモーション専攻 (週5日/2年制)

3次元と2次元を自由自在に往来できるようになる。

目指せる職業 **モデリングアーティスト** **原型師** **フィニッシャー** **アートディレクター**

日本の立体造形の歴史は諸外国に比べてとても独特です。元々、日本人の立体把握能力は低く、西欧が超写実的な絵画を描いている時に浮世絵や水墨画を描いていますし、イタリアの彫刻家ベルニーニが360度どこから見てもリアルな造形表現をしている時に、背面が真っ平らな仏像を作っています。昔から平面的な表現、線による表現が得意だったことが現代の日本のアニメをみることで読み取れるでしょう。しかし日本ではこの平面的な感覚と西欧から輸入された彫刻表現が交わることで新たな

表現方法を生み出すことに成功します。それはキャラクターフィギュア表現です。平面的なアニメキャラクターを無理に3次元に落とし込むことで、独自の立体表現を確立させることに成功しました。これは平面的なイメージ表現の歴史を辿ってきたからこそできる表現でした。ストップモーション専攻ではこのキャラクターフィギュア表現を活かしたストップモーションアニメを展開します。卒業生や在校生は総合的な角度からアニメを中心とした日本文化を学ぶことで多種多様な業界で活躍しています。

● 2年間の授業の流れ



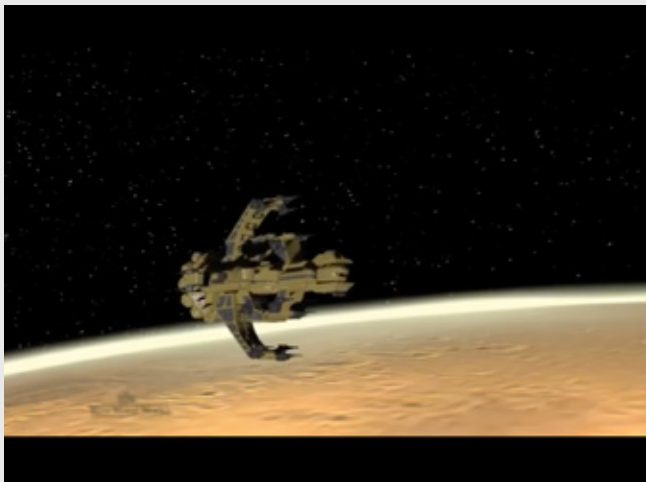
※記載の時間割は一例です。入学時期により変動することがあります。



学生作品

ストップモーション専攻

ストップモーションは今後、さらなる進化が期待されている分野です。それは3Dプリンターの発展による影響が大きいと考えられます。本専攻の学生たちは従来のストップモーション（コマ撮り）を学びながら、3Dプリンターを活用した新たな表現方法を学びます。3Dプリンターの精度の向上や低価格化が進んだことで、現在はモデリングソフトを使っての可動式フィギュアの制作やストップモーションアニメ制作のための背景、小物制作等も授業に取り入れています。



「新たな生命を生み出すことができる感動」

ものをつくることは新たな生命を生み出すことでもあると、この学校に入学して気付くことができました。ストップモーションは自身が3次元に生み出した造形物に動きを与えていきます。与えるのは動きだけでなく、性格や感情の変化をも表現することができます。自分は男ですが、生命を生み出すことができ感動しています。



在校生 太田 圭介 さん

立体制作に必要な道具を紹介!!!



就職実績

株式会社 Wonderfull Works / 株式会社 リーメント / K2brains 株式会社 ケーツブレインズ / 株式会社アートスピリッツ Art Spirits / 株式会社グッドスマイルカンパニー / M.I.C 株式会社エムアイシー / 株式会社プライム1スタジオ / 株式会社イマゴン / 他フリーランスでアーティストや原型師としてのデビュー多数。