

アニメーション学科 Q&A (全体編)

例年オープンキャンパスでよく質問されることをまとめました。

Q. 大学と専門学校ではどんな違いがありますか？

専門学校は主に2年制で、各職業分野に特化して専門的に学びます。一方、大学は4年間かけて様々な分野を学びます。

アニメーション学科ではアニメーションに関する専門分野を学ぶ事ができますが、特定の技術や知識だけでなく、アニメーションの歴史やゼミで作品制作や文章表現を学びますし、語学や美学等の教養科目もあります。将来目標に直結しそうな科目だけでなく、それらをくまなく履修して単位取得をしていかないと卒業することは出来ません。

仕事に関する技術習得という点で言えば、大学を選ぶと少し遠回りになるかもしれません。しかし分野を横断して色々と学び得ることは、創作活動を行う際の引き出しを増やすことにつながります。



Q. 卒業後の進路は？

卒業後はアニメーションに関係する仕事（アニメーター、背景美術家、制作進行、演出助手など）に就く学生が多い他、デザインやゲーム、イベント映像制作の分野に進む学生もいます。

さらに美術知識やアニメーションの技術を活かして教育・福祉の分野に就く学生もいます。

大学で学んでも卒業してすぐに監督になったり、原画マンとして活躍することは当然難しいです。就職した先で一つひとつ仕事を覚えて技術や知識を増やし、働いていく中で演出家になったり、プロデューサー等の仕事に進んでいきます。

Q. アニメーション学科ではどういう勉強ができますか？

学科にはアニメーションを実際に作る「制作系」と、アニメーションを研究して論じる「研究系」の学生がいます。しかし入学当初から分かれているのではなく、1年生は全員アニメーションの動きの基礎を実習で学んだり、アニメーションの歴史や理論を学ぶ講義を受けます。その上で、「制作系」を希望する学生は色彩やデッサンなどを含む「基礎技法」を履修します。将来的に「研究系」を希望する学生でも履修可能です。

2年生になると制作系専門科目に「動画」や「描画」「CG」などが登場します。もちろんこれらを研究志望の学生も履修出来ますし、逆に制作志望の学生がアニメーションを論じる研究系科目を履修することも出来ます。

本格的に「制作系」「研究系」にわかれるのは3年生です。

ゼミに所属して自らの研究を深めていきます。さらにゼミとは別に制作、研究それぞれに向けた専門分野の選択科目があります。

4年生では「制作系」の学生はアニメーションを作る卒業制作を行い、「研究系」の学生はアニメーションに関する卒業論文を執筆します。

