

アニメ業界を目指すポートフォリオについて

2025/4月版

まず初めに近年の状況として、新型コロナウイルス感染症を経て、ここ最近でのポートフォリオはデータ提出が増えてきました。そのことで横構成のポートフォリオも増えています。その場合、作品の動画はリンクを記載することで見ることが出来、印刷物ではQRコードの記載することでスマートフォンなどのデバイスですぐに見ることが出来ます。対面での場合はタブレットなどのデジタルデバイスも普通になって来て、動画のあるポートフォリオでは有効なツールになりました。その場合はスマートフォンでは画面が小さく避けたほうが良いです。

また留意点としてAI生成の作品や他人の作品を自分と偽り、書類審査が通ることがあります。その時は実技試験で判明し、実技試験が無く、内定が出てもその事が発覚した時点で内定もしくは入社取り消しになるので、安易にそのような容易な行為を行わないようにしてください。

以前に比べアニメ業界の求人時期も一般企業並みに早くなってきました。早めに準備をしないと応募のタイミングを逃すこととなります。

【アニメ業界に向けた就活用ポートフォリオとは】

アニメ業界の職種として「アニメーター(作画)」「演出」「仕上げ」「背景」「撮影」「制作」などがありそれぞれの職種に対して求人窓口が設けられます。『美系大学で学び創作した作品集のポートフォリオ(以下PFと表記)で就活に臨んで、苦しんでいる学生を度々見かけます。それは「アニメーター志望」でPFの内容が創作した造形や抽象的な作品ばかり』と志望に繋がらないPFになっていると言う経験があり、何かお手伝い出来ればと思い立ちました。この場合はアニメーター志望ですと、人物を中心に風景や空間、動きなどの作品構成で臨まなければ「あなたは何になりたいのですか？」と採用側が判断できない訳です。志望に合わない作品は入れては駄目ではなく、それは「こんな作品を創作していました」とPFでの比率を抑えた構成でまとめると良いと思います。特に「これが好きだ」「これが得意だ」という作品をアピールしてください。それが個性的なものになります。

【ポートフォリオの考え方について】

基本として、作品(素材)は自主的に時間を作り普段から作っていくものです。日々の勉強や研究心が重要です、観察力と想像力を持ってください。時間がないからと言ってやらないと、PFの完成に遅れが出ます。完成が遅れると応募の機会を失う事となり、就職の機会を減らすことにつながります。また、授業課題もPFに入れることを考えて取り組んでください。

デジタル系の志望で、学校など機材環境が無いと作業出来ない事もありますが、やっている事(やろ

うとしてる事)の思案などで有効に時間を使ってください。

PFは人に見せるものです。「下手だから」「恥ずかしいから」と言って隠すのではなく、他人に見せてアドバイスを貰うのがクオリティと完成度が上がります。余白の多い「何か作りました」感ではなく、「これが好きだ」と熱意の伝えるものを考えてください。趣味や好きなものを出せるとより良くなり、同じ趣味の選考者に気に留められ、面接や採用で有利に働く事があります。職種によってはラフや落書きに書き文字やメモをいれるのも有効です。作品を入れただけや同じ傾向の作品ばかりにならないように構成を考えてください。学校では先生のアドバイスをもらったり、先輩のポートフォリオを参考にしてください。

避けてほしいのは「エロ、グロ」等、一般的に嫌悪感の出る物は入れないようにしてください。ただし、こういったものを求められる場合は必要です。

【求人要項の違いについて】

求人要項で提出課題を設定されている場合でも、PFを添えるようにしてください。見てもらえる確率は高いので、課題にプラスして評価が上がる期待大です。コピー不可やPF不要となっている場合はそのまま受け止めてください。

【ポートフォリオ全体の構成について】

※解像度はA4サイズで300~350dpi。スマホで編集しない。必ずPCかタブレットの大きな画面で編集をして等倍での確認を必ずしましょう。

- 1:ポートフォリオのページ数を決める。(20ポケットのクリアブックが多い)
- 2:作品の選別をする。
- 3:【表紙】目立つようにカラーが望ましい。裏表紙(表1表4)と通して一枚構図にするのもアイデアです。

【プロフィール】履歴書には書けない売り込むための自己紹介です。趣味や好きな作品、作者、アーティストなどを書いて、自分自身を知ってもらうようにしましょう。絵が描ける人は自画像などイラスト入ると効果的です。趣味がきっかけで面接が良い結果になる事もあり、採用の決定打になることがあるので趣味事はアピールするのが良いと思います。使用出来る画材やソフトウェア、受賞歴、特技、どんな事をやって来たか。何が出来るのかのPRなど。

【扉・目次】区分、ジャンルで分ける。区分で見出しを入れる構成では無くともよい。

【各ページなど】見開きや複数作品などページのレイアウト。最終ページに「ありがとうございました」などの言葉を入れる。

【作品】「区分、ジャンル」ごとに見出しやキャプションを付ける。オリジナル、模写、デッサン、ラクガキ、課題など。これは模写なのかオリジナルなのか判断できない時がある。キャプションには、制作時間、使用画材・ソフトウェア、テーマ、こだわった部分などを入れて見やすくする。課題でテーマがある場合はそのテーマや説明も入れる。

4:力作を前に。

5:ページのレイアウトでは大きく見せる作品、縮小して複数掲載するなどメリハリをつける。

6:作品が多い場合は小さくし過ぎて詰め込まない。作品数を減らすかページ数を増やす事も考える。

7:動画がある場合は、印刷ではQRコード、データではリンクを入れすぐに見てもらえるようにする。

8:完成後、応募までに時間がある場合は新しい作品などと差し替えまたはページの増強をして常にブラッシュアップをする。

【志望別のまとめ方】

・アニメーター(作画)志望・

・アニメーター志望は線画の画力が重要ですので線画を見てもらえる構成にする。

※アニメーターには人物だけでなく「空間に人物が存在する絵」が重要です。それには背景がある「空間の絵」や、「動きの連続」や「動きのある絵」が大切です。いろんな角度の構図にも取り組みましょう。

※自分の得意なものでアピールできる作品をしっかりと見せる。

・カラーはアニメーターには重要ではないが色彩感覚があったほうが良いのと、見映えが良いので入れたほうが良い。アニメ調のCG塗りより水彩調の筆タッチがある絵のほうが良いです。これは作画の選考担当は生の線を見たい人が多く、CGで加工された絵は評価されにくいです。濃い色で画力をごまかしているように見られないようにしてください。ただしカラー表現での作品は良いですが多くならないようにしてください。カラー作品は雑誌のグラビア的に考えて、力ある目を引き付ける作品を。

・線画はデッサン・クロッキー、落描き系のラフ。線画であっても色鉛筆などでタッチを付けてイラストを意識した仕上げの物とバランスを取ってください。

・クリーンアップは入れなくとも大丈夫です。以前は動画工程のクリーンアップも推奨していましたが、最近のほとんどの新人は動画工程がデジタルデバイスに移行しているので、きれいなトレース線はソフトの補完が入りハードルが下がりました。自信のある人は入れても良いでしょう。

・動画のクリーンアップのような単調な線で仕上げてしまうと、立体感を無くし絵が死んでしまいます。タッチや強弱を有効に使って「絵として」描いて下さい。出来るだけ素描を重視して、絵にPCでの加工(陰影の薄い色は可)は避けてください。カラーが無くともスケッチブック、クロッキー帳に描いた絵だけでも受かる人は受かります。

・見せる絵と物量(密度も重要)が高ポイントになります。ラフと完成作品。ラフに試し塗りの簡単な着彩やアニメ原画的なカゲ付けも効果的です。

・シチュエーションや演出を考えて、小道具を使うとより幅広い絵が描けます。

・漫画、アニメ資料、写真、スケッチなど。出来るだけ肉眼で見て、見えない部分の構造を知る事が大切。

・静物デッサンは少なく。

※画力に不安のある人は

- ・良く見せようとするれば、好きな、得意なもの(絵)で勝負する！これはやらされた感が無く、人より良く知っている分、より良い表現でき、それが伝わるように描くのが大切です。ただし偏りすぎはNG。
- ・自分の画風や等身に合っている好きな作家の模写をして、描き方を研究して自分のものにする。
- ・ただ描くので無しに、苦手な部分など立体や構造を意識して「絵」を描く。
- ・クロッキーとデッサンを交互に取り組んでバランスを考えながら細部も描けるようにする。クロッキーばかりだと絵が荒くなり、デッサンばかりだと全体バランスを見なくなるがあるので、バランスと細部の両方を見る訓練をする。
- ・一本一本の線には意味があります、おろそかに描かないように。
- ・不用意なシワは絵の崩れになります、適材適所シンプルに描く。
- ・上手くなるには上記を実行してひたすら数を描く。

内容

- ・空間を見せる、背景込みアニメのレイアウト的な情景(模写可)
- ・オリジナル作品。
- ※カラーイラスト、モノクロ、線画。性別や年齢、体格、二人組以上の絡みや集合など。
- ・動きのあるポーズや動きの連続。
- ・物語のある絵コンテ風な物。
- ・人物デッサン、クロッキー(部分も)
- ・風景デッサン、クロッキー(遠景、中景、近景、部分や室内も。人物込みも)
- ・小物、動物、機械、趣味、植物、身の回りの物など
- ・著作権物の模写(手本にも見栄えの良い物を)。
- ・落書きなどその他いろいろ。
- ・趣味などを絡めたページ。
- ・見出し、作業工程、使用アプリケーションや時間などのキャプション。

・背景美術志望・

- ・コンピューター(フォトショップなど)のみで作業する会社が多いが、手描とコンピューター両方出来る事が望ましい。
- ・背景とは言え、人物ほか、なんでも描ける事が必要。空間や立体、パース感覚に、自然や人工物の精密さなども養う。
- ・3DCG 能力も必要とされて来ている。
- ・作品には現代劇が多く、身の回りの建築やプロダクト、植物などの構造を研究して設定風の線画も有効です。背景さんのスマホホルダーには気に留めているテーマのフォルダがあり出先では撮りまくっているようです。普段から気にかけているので、そこに目が行き資料用の写真が日々増えていくのです。

作画志望も資料用写真を撮っています。

- ・歴史、未来、ファンタジーなど、それぞれの作品世界観に合わせたコンセプトデザイン。

内容

- ・上記作画志望に背景美術要素を多くして、着彩と線画をバランス良く。

・仕上げ志望・

- ・仕上げは CG イラストと考えてください。レタスプロ等でペイントできる事は出来て当然なので、試験があるとすればスピードです。
- ・ポイントは色使いの色彩感覚と、細かな丁寧さです。これには絵が描ける事も有効です。線補正をするときには、画力で左右される時があります。
- ・色彩設計で時間経過などで色味が変わり、色違いを作る場合は背景に合わせて色を作ります。その場合背景に合わせて、スライダーで色を変えるのではなく、カラーパレットで色を作ってください。スライダーだと全部の色が変わってしまい、目的の色以外が引きずられて変わってしまいます。背景にある色を見極めて色づくりをしてください。
- ・色替えの色彩設計では、フリー素材の背景画を利用するのも有効です。
- ・CG イラストなので作画と違い、マスクやブラシ等を使いクオリティの高い物を目指してください。
- ・著作権のアニメキャラに色を塗っても出来の判断に苦しみます。身の回りの物に対しての色作りが判断しやすいと思いますので、ファッション、小物。特に料理の CG イラストも入れてください。料理は写真の画像から色を拾ってくると濁った色になり不味く見えるので、美味しそうな色を組み合わせると料理全体をよく見せましょう。小物やスイーツなどは一つの線画で色違いが出来ます。一つの絵に対して3パターンくらいは作ってみましょう。
- ・線画に気を付けよう。良くない絵に色を塗っても良くない絵にしか見えないので、画力に自信がない人は、友人に線画を提供してもらう事など有効です。グループ作品でのキャラクター表に色彩設計をする場合と同じです。イラストでの線画提供があった場合にはキャプションにそのことを表記してください。

内容

- ・著作権物を意識した CG イラスト。
- ・色彩設計と背景に合わせた色替え。
- ・作品での紹介。
- ・料理や小物。
- ・画力アピールのための、オリジナル、デッサン、模写など。
- ・趣味などを絡めたページ。
- ・見出し、作業工程、使用アプリケーションや時間などのキャプション。

・撮影志望・

・AfterEffect だけでなく、CG も出来る事がアピールのポイントになっているので、3DCG も勉強するようにしてください。反対に手描きのエフェクトもプラスになります。プログラムの必要性や作業段取りの良さなど、奥の深いセクションです。素材に実写を使うのも有効。PF は提出方法に合わせて、紙と映像(デモリール)両方用意する。映像は再生機器が無い場所でも見てもらえるように、印刷の場合は該当ページに QR コードを入れる。データの場合は、タブレットなどの端末ですぐに再生できるようにリンクなどで対応する。

・映像演出の勉強も必要。

・背景美術志望と同じく日々の観察が必要です。状況に合わせた光の観察や写真を撮りましょう。特に悪条件の画面は試すことやシーンの再現も良いと思います。

内容

- ・効果の作品やシーンの再現。(動画含め)
- ・作品での紹介。
- ・絵コンテやデッサンなど。
- ・趣味などを絡めたページ。
- ・見出し、作業工程、使用アプリケーションや時間など。

・制作志望・

・制作進行では特に PF が必要ではない場合が多く、作文や面接がポイント。

・PF は自己アピールできる物として活用する。

・映像作品が好きだというのが前提で、どういった作品が好きで、どういった作品を作りたいか。アニメファンで無く制作する側としてのアピールをしてください。

・外注が多い業界です。営業と事務能力を兼ねたスケジュール管理が主な仕事です。挨拶、電話対応や外回り、連絡など各セクションを繋ぐ重要なポジションなので、普段から挨拶 や迅速に行動する事を心がけてください。エクセル、ワード、制作管理をする上での PC 操作。

・社会人としての一般的な知識。

内容

- ・作った又は作ってみたい作品の企画書など。
- ・作文。アニメ業界でどんなことがしたいかのテーマが多いのであらかじめ準備しておく。また本番では各学校に就職関係の窓口があるので、添削をしてもらってください。
- ・自分がどんな人間か等売り込むための物、趣味や好きな作品、作家など。

- ・イベント運営や自主的に活動していること の活動レポートなど、その他あればいろいろ。
- ・自動車免許(外注先へ集配の為の外回りを止める会社が増えて来ていて不要の場合もある)

・演出志望・

・本来、演出助手と言うところが窓口なのだが、演出助手での求人は少ない。そういった中、アニメ業界は制作から演出志望として入る事が多い。これは外注と分業が進み、演出と各セクションの打ち合わせには制作進行はすべて立ち合い、演出の考えを理解しながら制作業務をしています。打ち合わせに立ち会うことで演出助手をしているようなことになり、多くの会社はこの方式を取り入れています。この場合は就活時に演出に進めるか確認をしてください。他の道としては作画や撮影などから演出になる事も多いです。

※どんな作品を作ったか、作りたいかが重要です。これを十分アピールしてください。

- ・最近絵が描けないと演出は厳しいので、最低限他人が理解できる画力が必要である。

内容

- ・作品動画。実写作品でもよい。
- ・企画書、シナリオ、絵コンテ。
- ・絵が得意ならコンセプトデザインやストーリーボード的な絵を多く。
- ・デッサンなど。
- ・趣味や好きな作品、作家など。
- ・各作品には必ずキャプションを入れて、あらすじ、テーマ、アピールポイントなどを入れて、作品や考えを説明する。必要ないという人も居ていますが、必要な人も居るのであったほうが良いです。

【最後に】

求人は各社様々で、早いところもあれば遅いところや他業界に比べて求人期間が長い業界です。描き溜めたスケッチブックだけでは同時期に複数社に応募できないので基本は PC で編集が良いと思います。書類選考通過より面接での評価が高いハードルとなっています。普段から明るく笑顔ではきはきと対応して、面接で「暗い」「自主性がない」と言った印象を持たれないように心がけてください。「何でもやります」は通用で出来なくなっています。「何が出来るのか」「こんなことが出来る！」「こんなことがしたい！」とアピールをしてください。通り一辺倒な返事や質問は誰もがします。その会社の事を勉強して、有意義な質問をして面接官に好印象を持たれる努力をするように。私がアニメーターであるため作画目線でまとまっていますが、近年は色んな職種の本が出版されネットでも情報があふれてきました。色々と参考にして目を肥やしてください。

【物を作る仕事に就くのにその作品が無いと言うのは「仕事に就いても作品が作れない」と同意義です。】

自分をアピールできるしっかりとした PF を仕上げて是非こちら側の世界へ。

若い力が来るのを私たちは待っています！一緒に作品を作りましょう！

2025年4月28日

アニメーター 吉本拓二