



経済産業省認可/クールジャパン政策対応コース
法務省告示校-法務省承認在留許可申請取次校

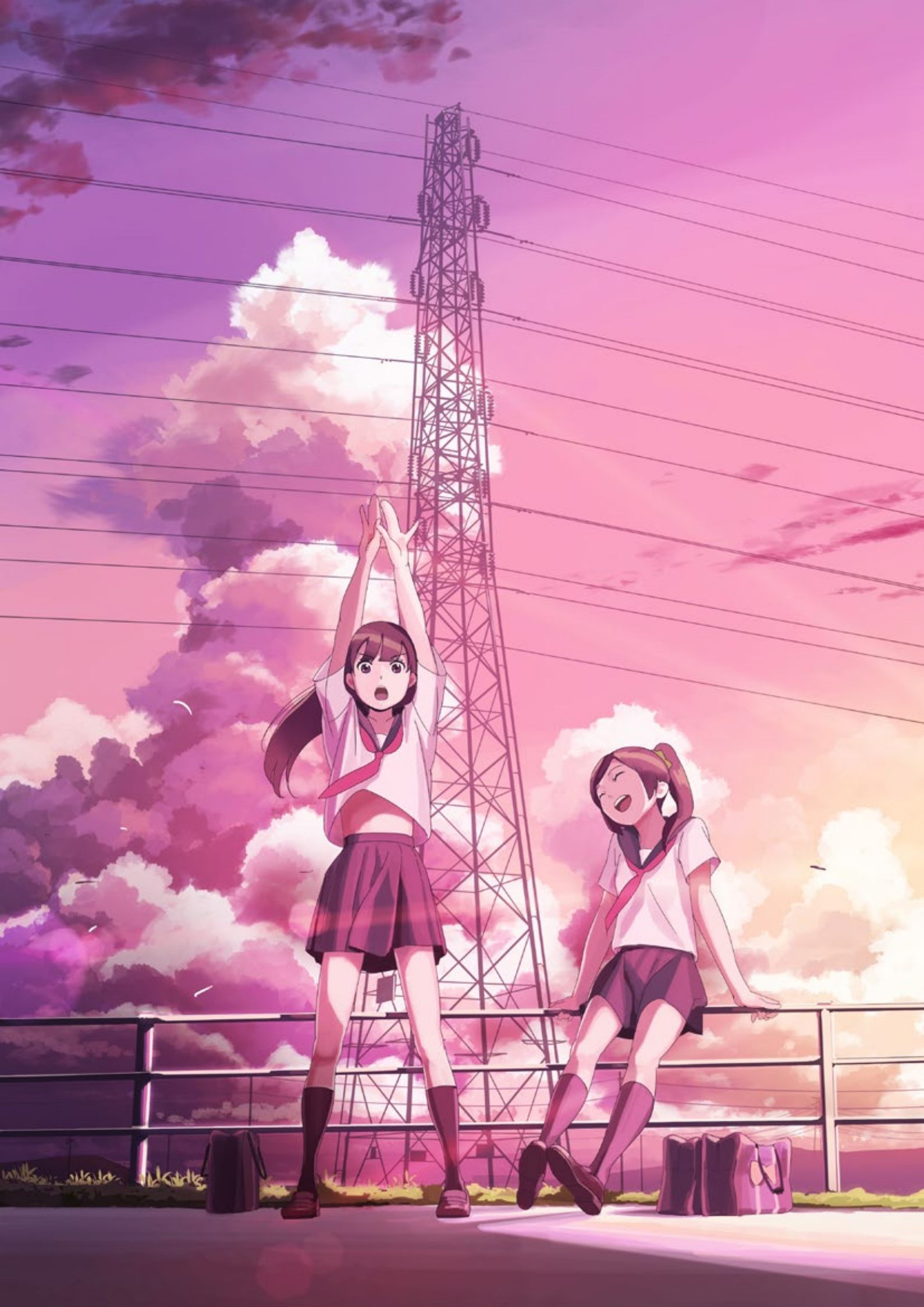


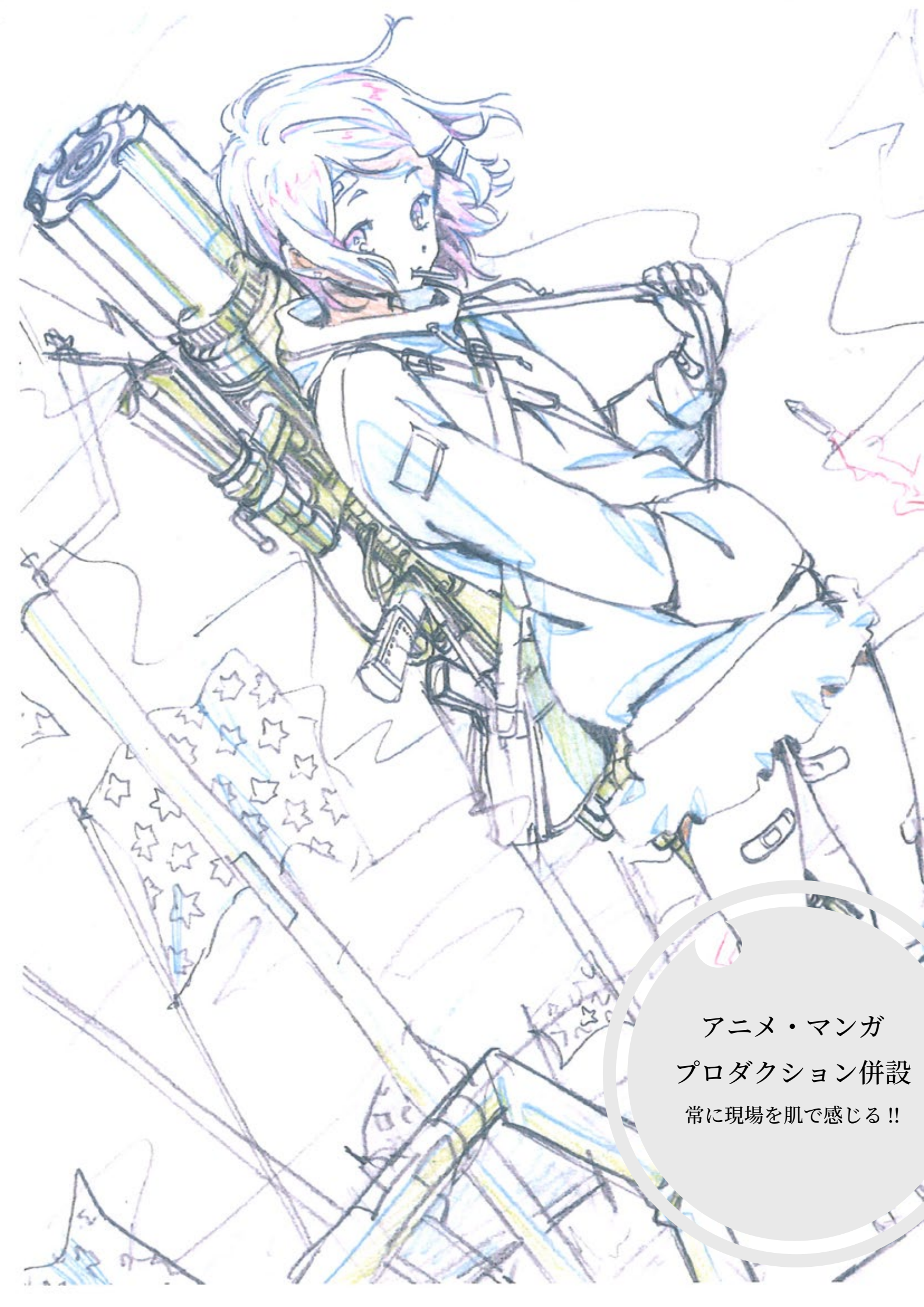
amps は「anime (アンプス)」「manga (マンガ)」「pioneer (パイオニア)」「school (スクール)」の頭文字を取って命名しました。

文字通り、アニメ・マンガ界を中心としたパイオニア (開拓者・先駆者・草分け) となる人材を育成する学校です。

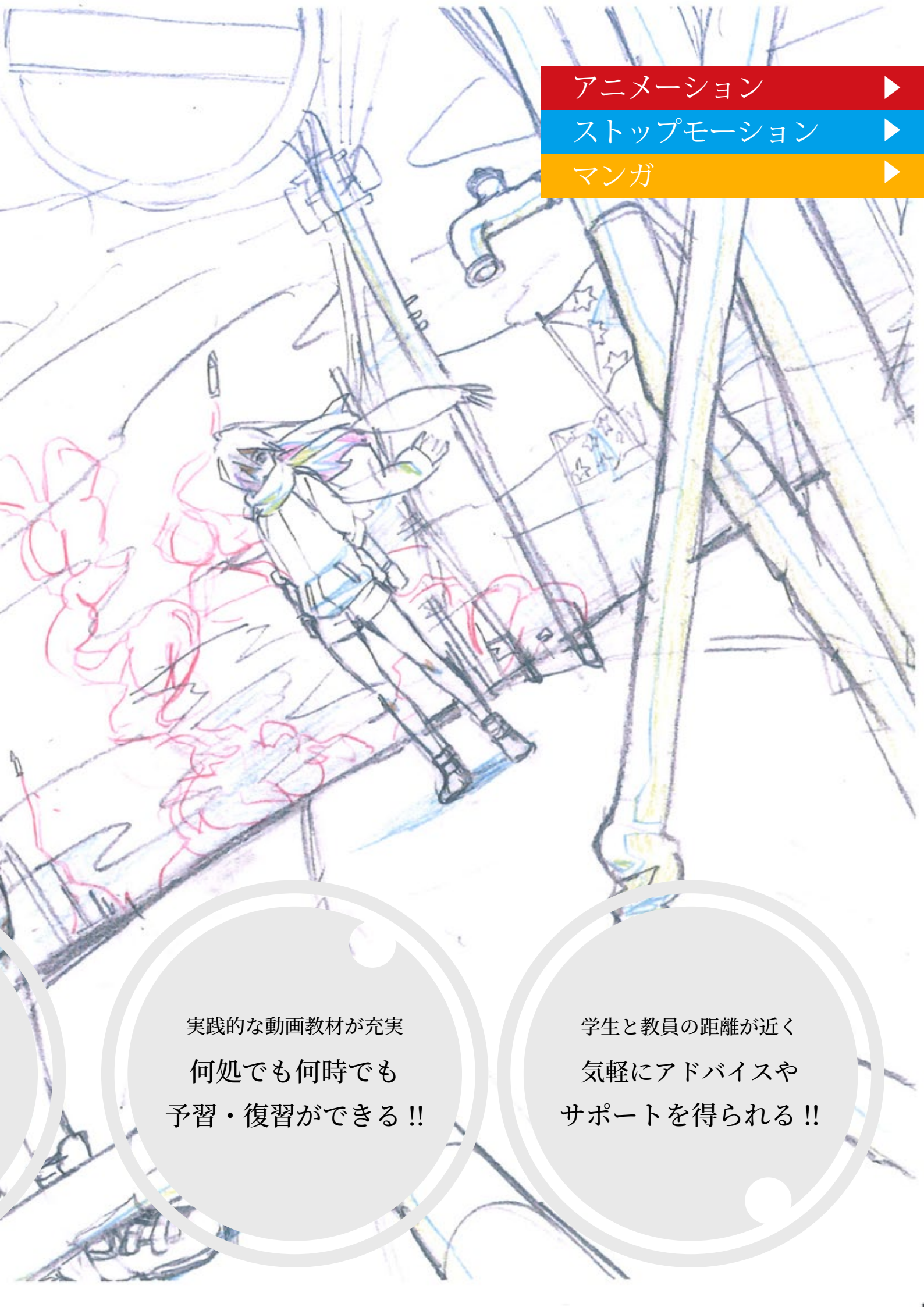
アンプスでは様々な年代や出自を持つ学生たちや教員、スタッフが集まり日々、お互いを刺激しあいながら、目標に向かって切磋琢磨しています。様々な理由で夢への一歩、未来への一歩を踏み出せない、あらゆる人々をアンプスは応援しますし、背中を押します。あなたの夢はなんですか？それは叶わないことなのでしょうか？一緒になって模索していきましょう。

The world begins to move by your one step





アニメ・マンガ
プロダクション併設
常に現場を肌で感じる!!



アニメーション ▶

ストップモーション ▶

マンガ ▶

実践的な動画教材が充実
何処でも何時でも
予習・復習ができる !!

学生と教員の距離が近く
気軽にアドバイスや
サポートを得られる !!

ANIME

want to be an animator

アニメーション専攻 (週5日/2年制)

業界に変革をもたらす人材を育てる。

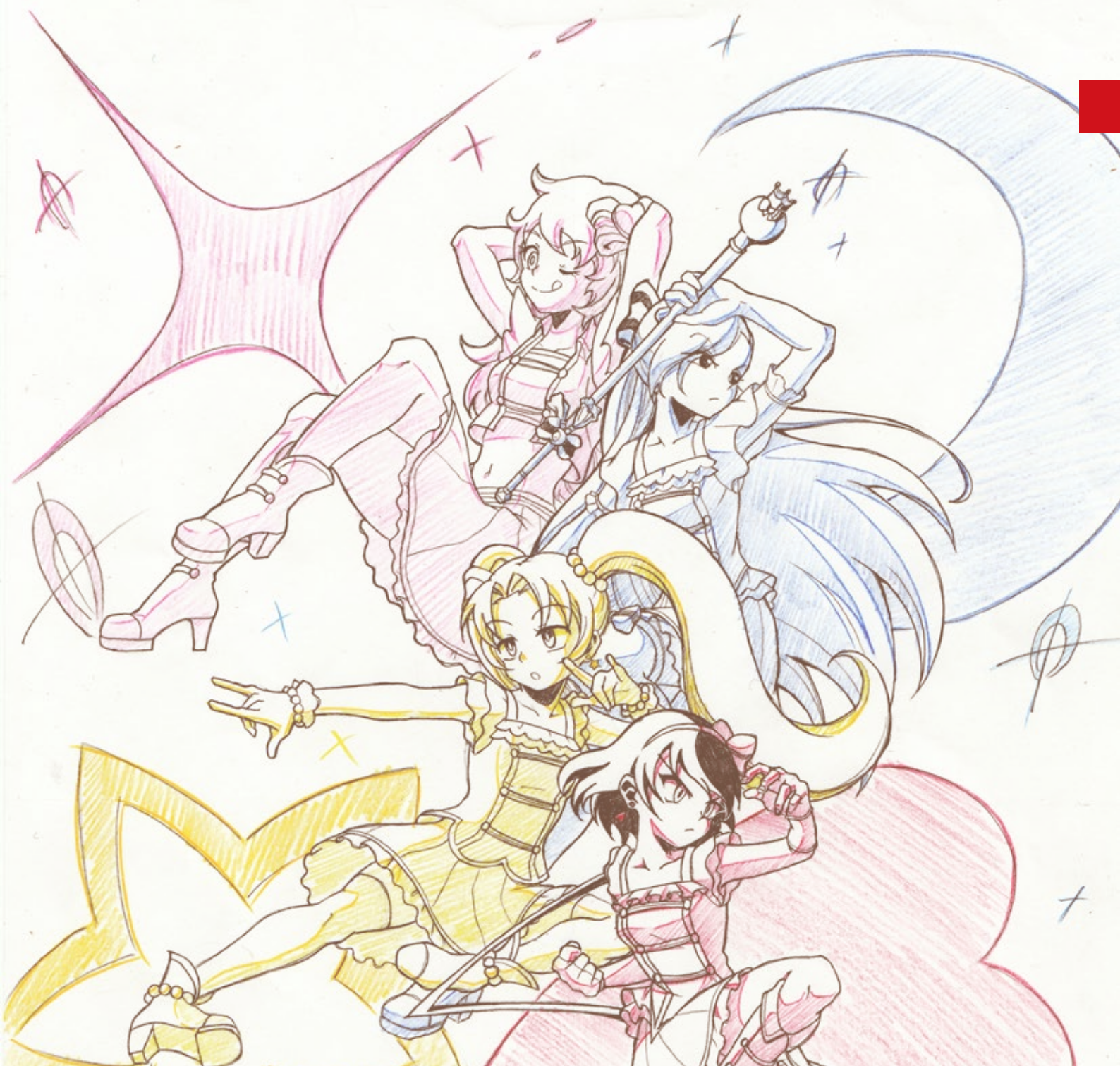
目指せる職業 **アニメーター（動画、原画、作画監督）** **キャラクターデザイナー** **イラストレーター** **演出家** **監督**

アニメーション専攻では、日本のアニメ業界に一石を投じる力のある人材の育成を目指しています。TVアニメタイトル数は年々増加しており、現在では年間300以上のタイトルが制作されています。課題とされてきた雇用の問題についても、徐々にですが改革の兆しをみせています。また海外でのアニメ市場も拡大しており、アニメーターとしての技術の需要はより国際的なものへとなっています。当学院ではアニメプロダクションを併設しており、とても

優秀な卒業生と講師が籍を置いています。アニメ制作の受注はもちろん、海外での講演を中心にアニメ普及事業を積極的に行っています。在校生はプロアニメーターが制作に打ち込んでいる姿を間近で見ることができるので、より現場に近い空気を肌で感じながら修業に努めることが可能です。アニメーターになること、アニメーターとして生計を立てることが困難な時代は終わりました。あなたも誰も見たことがない新しい世界をつくる一人になりませんか？

● 2年間の授業の流れ





在学生インタビュー：丸谷 さゆり さん（株式会社ボンズ就職）



★なぜアニメーターを志しましたか？

絵を描くことが好きだからです。絵と言ってもマンガやイラストいろいろありますが、その中でアニメーターは絵を描いている多くの人たちがいる環境に身を置くことができます。周りのいい影響を受けながら絵の勉強を続けたいという私の目標から、アニメーターは最適な環境だと思い志望しました。

★なぜ amps を選びましたか？

入学前はアニメゼミという社会人向け週1のコースを受講していたのですが、授業の中で小幡公春先生の技術に感銘を受けてアニメーターを本気で目指そうと思い、就職・デビュー対策向けの本科に入学しました。

★授業はどのような印象を受けていますか？

授業内容が素晴らしいことはもちろんなのですが、特に小幡先生が学生それぞれの個性や技術に合わせて添削・指導していただけるので、日々成長を感じながら勉強に励めています。

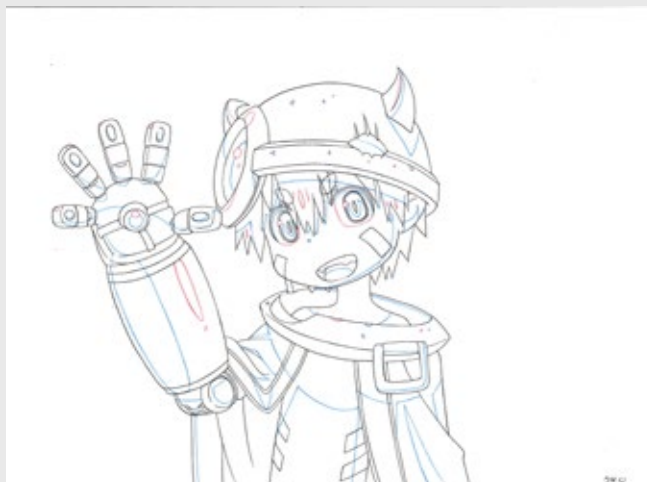
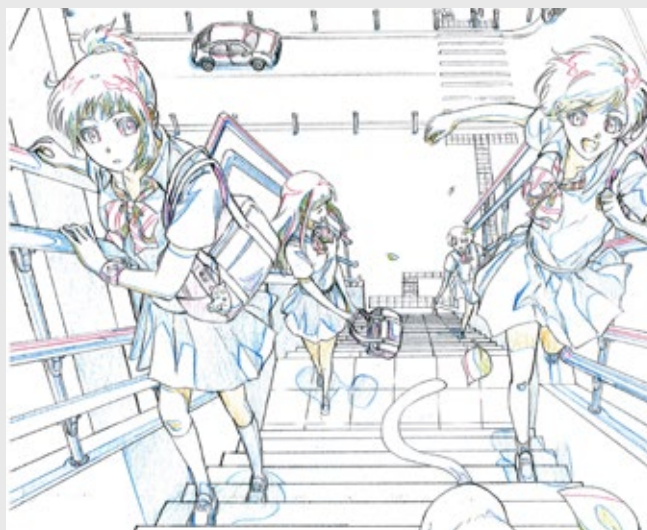
★丸谷さんの今後の目標をお聞かせください

これまでアニメからたくさんの感動をもらってきたので、これからは自分が視聴者に感動を与えられるアニメを作っていきたいと思います。また小幡先生のように優れたアニメーターになれば、その技術を後世に伝えていきたいとも考えています。

学生作品

アニメーション専攻

アニメーション専攻ではキャラクターの描画方法はもちろん、動画や原画、レイアウトや演出、撮影技術、仕上げ、背景など日本のアニメ制作に関わる多くの知識と技術を学びます。主に使用する道具は鉛筆、色鉛筆、消しゴム、動画用紙、タップぐらいに絞られているので道具の技術習得に時間をかけることがごく僅となり、絵のことに集中してスキルアップができます。アニメーション専攻を志望する学生はアニメーター志望だけではなく、純粋な絵の上達やイラストレーターを志望する学生も多くいます。





留学生: David Gillule さん (アメリカ合衆国出身)

教えてくれる先生たちの印象は？

先生の指導が詳しく細かくとても良いと思います。質問もしやすく本当に頼れる先生たちです。

日本に来日して感じたことは？

食事が美味しすぎて来日してから 40 キロ太りました。

好きな作品を教えてください

「ヒカルの碁」、「デジモンシリーズ」、「NARUTO」、「マクロスシリーズ」、

「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない」、「王様ランキング」など

日本で一度他の仕事をされてから、アニメーションを学習しようと思った理由は？

どうせ働くなら大変でも好きなものに携われる会社に入りたい。そのために学校に入りました。

卒業後はどのようなことをしたいですか？

アニメ業界で色々な作品にアニメーターとして参加したいです。



座談

佐々木 海溜さん (在学生) × 小幡 公春 (アニメ学科主任講師)

小幡 (以下、O) > 今日は 1 年生の佐々木さんにインタビューをさせていただきたいと思います。

まず、佐々木さんがアニメーターを志したきっかけは何でしょうか？

佐々木 (以下、S) > 志す前の話を少しすると私は絵を描くのが好きで、高校は絵を描く学校に通っていたんですが、一度そこで挫折してしまって普通に社会人をしていました。社会人として働きながらアニメを観たりしていたんですが、アニメを観る中で「私はやっぱり絵を描くのが大好きなんだ」と再認識して思い切って会社を辞めちゃいました。

O > 辞めちゃいましたか!! 勇気がいったんじゃないですか？

S > 大きな決断でしたが、やっぱり私はアニメの道に進みたいと思ってアニメーターを目指し始めました。

O > 目指す上で、この amps という学校を選んでくれた決め手は何だったのでしょうか？

S > 当時、私は学校を選ぶのをすごく迷っていて、色んな学校のオープンキャンパスや体験入学に全部で 17 回ぐらい行きました。その中で小幡先生の体験授業を受けた時に、先生の描く「線」にすごく感動しました。すごく綺麗で、すごく感動して、そこから 2、3 回体験授業を受けさせていただき、「この先生に学びたい!」と思って amps を選びました。

O > 嬉しいこと言ってくれますね~ありがとうございます!!

では実際に amps で学んでみてどうでしょうか？

S > ずっと一人で描いていた時はすごく孤独を感じていたりだとかしてー

O > あんまり絵を描く仲間はいなかったんですか？

S > そうなんです、絵を描く仲間もなくて、「私は本当に上手くなるんだろうか〜」と思いながら一人でただひたすら描いていました。なので amps に通って、同じ夢を目指す方



ちと一緒に勉強していくことも新鮮で刺激を受けるし、自分の描いた絵を先生にみてもらって良い点や欠点を教えてもらい、自分の成長を実感しています。

O > そうですか。ではますますこれから上手くなっていきましょね？

S > はい!

O > それでは最後に佐々木さんのデッカい目標を聞かせてください

S > 私は普段から頭の中でキャラクターを考えるのが好きなので、将来はキャラクターデザインもできるようなアニメーターになりたいと思っています。

O > じゃあその作品が日本のみならず世界にドーンといってね、世界の人たちに知ってもらえるようなアニメーターになっていただきたいですね!

S > はい!! ガンバリま〜す

O > 頑張ってください。ありがとうございました~

【就職実績】※専科コース卒業生を含む

亜細亜堂/アゼータピクチャーズ/ウィッシュ/ウィットスタジオ/A1 ピクチャーズ/オーエルエム/カラードペンシルアニメーションジャパン/きのプロダクション/ぎやろっぷ/サイエンス SARU/作楽クリエイト/サテライト/サンライズビヨンドジベック/ジェーシースタッフ/シルバーリンク/スタジオ五組/スタジオコメット/スタジオディーン/スタジオぱれっと/スタジオボンコタン/スタジオオリぶら/タツノコプロ/ディヴィッドプロダクション/ディオメディア/テレコムアニメーションフィルム/パイオニアプロダクション/ピーアールエー/びえろ/フェリックスフィルム/プロダクション I G/ホワイトフォックス/ボンズ/マウス/マジックパス/マッドハウス/夢太カンパニー/ライデンフィルム/和風アニメーション/他多数 (順不同、敬称略)

ANIME

want to be an Effects editor

ストップモーション専攻 (週5日/2年制)

映像制作・フィギュア造形

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 3DCG アニメーター

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。



在学生インタビュー：李 佳珂 さん

★ なぜフィギュア業界を志しましたか？

自分にはこの方面がとても合っていると感じ、将来的な職業として検討し学校で学んでいくことにしました。

★ なぜ amps を選びましたか？

少人数で集中して学べますし、先生たちはとてもユニークで面白いです。

★ 卒業後はどのような活動しようと思っていますか？

卒業後は、日本のフィギュア業界等に就職して、実際の経験を積んで原型師になりたいと思います。その後、中国に戻ってフィギュア業界を牽引していきたいと思っています。そのためにも健康に気をつけて勉強したいと思っています。

★ アニメやマンガ、フィギュアで好きな作品はなんですか？

「化物語」、「FINAL FANTASY XIV」、「POKEMON MONSTER」、「大山竜さん原型のフィギュア」、「KINGDOM HEARTS」など

★ フィギュア業界を目指す学生さんへ一言

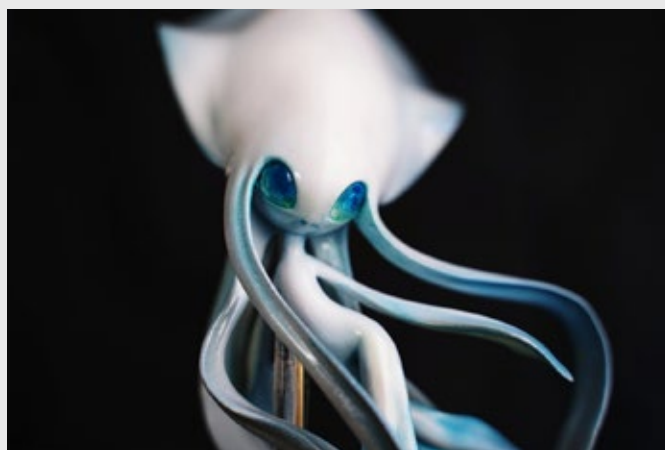
フィギュア、キャラクターを作ることは新しい生命を生み出すことに近いように感じます。自分の手で新しい生命を作り出せば、あなたは素晴らしい成果を手にするでしょう

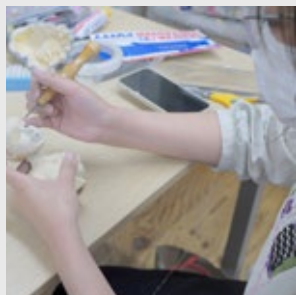


学生作品

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 プリンター技術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（コマ撮り撮影）技術を学びながら、3D プリンターを活用した新たな表現方法を学びます。3D プリンターの出力精度の向上と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、小物などの制作も授業に取り入れています。





留学生：王 旭卓 さん（中国出身）

なぜストップモーション専攻を選びましたか？

小さい頃から絵を描くのが好きで、マンガもアニメも大好きでした。中学校の頃からフィギュアにも興味が出て、その製作にたいへん興味を持ちました。ここではイラストとフィギュアの両方を学習出来るのでこの専攻を選びました。

授業の感想をお聞かせください

amps では学びたいことが学べます。自分の専攻の知識と技術をしっかりと学ぶことができただけでなく、自分が試してみたいことがあれば先生が丁寧に手助けをしてくれます。

日本はどんな場所ですか？

日本はとても面白い国です。小さい頃に好きだった物や、小さい時からの疑問だったことの答えがどんどん見つかります。私がずっと学びたいと思っていたことが学べますし、日本での生活はとても理想的です。

創作を志す学生さんへ一言

好きになった気持ち、初心を忘れず、夢の実現に向かって頑張ってください。



卒業生インタビュー 西澤 清将 さん（2021 年 3 月卒業）

現在のお仕事を教えてください

フィギュア専科を卒業後、株式会社クレネルで彩色師（フィニッシャー）としてフィギュア制作の仕事に従事しています。

最近のお仕事はどのようなものですか？（言える範囲で）

在学中に内定をいただいた後は、学校に通いながら週 3 日ほど研修期間として会社で業務を教えてもらいました。卒業し、正社員になった後は早い段階で商品見本の彩色業務に携わることができ、『『ソードアート・オンライン』ユウキ 真夏のキラメキ☆花嫁 Ver. KADOKAWA スペシャルセット』という作品が彩色師としてのデビュー作品となりました。ぜひネットで調べてみて購入してくださいね（笑）

学校の授業の中で印象に残っていることやタメになったことを教えてください

一番有益だったのは「フィギュアを作る」という事への考え方を教えていただいた事です。2 次元の物をどう立体化するかを思考すること。これは造形でも彩色でも必ず必要なことだと思うのですが、僕のようなアニオタはやっぱり盲目的になりやすいのでちゃんと資料を見ることを意識しています。またそれだけでなく現実で考えた時の素材感や立体構造を考察して制作する。とにかく見て考えて作ると言う事を繰り返し教えて頂いたことが今お仕事をやる際に一番響いていることです。



● 西澤さんの在学時の塗装作品

【就職実績】※専科コース卒業生を含む

株式会社グッドスマイルカンパニー / 株式会社ピーエムオフィスエー / 株式会社アルチザンデザインスタジオ / 株式会社イエローサブマリン / 株式会社イクリエ / 株式会社ケーツブレインズ / 有限会社コスモリブレ / 株式会社 壽屋 / 株式会社コネクトレクト / 株式会社シーシーピー / 株式会社バンダイスピリッツ / 株式会社ピンポイント / 株式会社リボルブ / 株式会社リーメント / 株式会社ワンダフルワークス / 模型製作スペース ラグレア / 他（順不同、敬称略）

MANGA

want to be a MANGA artist.

マンガ専攻 (週5日/2年制)

描きたい世界を、真っ白な紙に描き起こす。

目指せる職業 **漫画家** **シナリオライター** **イラストレーター** **漫画編集者**

マンガ専攻では、学生たちそれぞれの好奇心に合わせて授業を展開しています。漫画家の手塚治虫先生は「好奇心というのは道草でもあるわけです。確かに時間の無駄ですが、必ず自分の糧になる。」と言いました。漫画家なるために必要なのは多種多様で豊富な道草と、少しのマンガのセオリーです。セオリーに関しては業界の第一線で活躍する現役プロ講師たちが丁寧にお教えします。豊富な道草を食い経験豊かなものへとするために、授業ではディスカッショ

ンやグループワーク、課外実習など多目的に取り組んでいます。マンガ以外にも一枚絵でイラスト制作におけるアナログ、デジタルの基本とそれぞれの機能や性質を学び、様々な技術やソフトの技術を習得します。アニメ・ゲーム業界への就職も踏まえ、キャラクターデザインや背景技術を習得するカリキュラムも展開します。マンガ家デビュー、若しくはイラストレーター、デザイナーとしての就職も同時に目指せるよう指導を進めていきます。

● 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。



在学生インタビュー：野村 桃香 さん



★なぜ amps を選びましたか？

高校の頃から amps のことは知っていましたが、高校卒業後は家庭の事情で就職して一般職に従事していました。その後、お金を貯めて学び始めるとなった時に、amps であれば、自分のお金だけでやりくりできる学費だったので入学を決めました。

★ amps の学校生活はどうか？

漫画を描いている人と喋る機会はあまり多くはなかったのですが、学校ではいろいろな人がいることでとても有意義な時間を過ごしています。

★ ためになった授業など授業の印象を教えてください。

私は自分から持ち込みに行ったりするのが苦手なので、学校にいろんな出版社の編集さんが来てくれる機会がたくさんあったことにはとても助けられました。

★ 現在の活動と今後の目標を教えてください。

今やっているのは、SNS での作品投稿であったり、定期的に行われる同人即売会イベントに向けて、作品づくりをしています。今後は連載に結びつくように自分の作品を世にどんどん出していければと考えています。

学生作品

マンガ専攻

マンガは一見、表現の分野に属しており、自由な趣があるように見えます。しかしマンガにはセオリーがあります。暗黙の了解みたいなものでマンガには決まった読み方があったりするわけです。では先ず漫画家へのスタートラインに立つためには、既存の読み方で「読める」マンガの描き方を知る必要があります。マンガ専攻はそんなマンガのセオリーをしっかりと習得した上で、それぞれの個性を尊重しながら指導しています。



【卒業生作品】 右から・御前モカ『CREW でございます』秋田書店
・大庭直仁『恋の好奇心』リュウコミックス



左から
・檀夏りり
『コイちゃんの恋結び』マンガアクション
『コスプレ地味子とカメコ課長』まんがタイムコミックス
『松風さん、走ってる』ゼノンコミックス



留学生：黄子洋さん（香港出身）

なぜ amps を選びましたか？

日本に来る前に香港の専門学校と大学でマンガを勉強していました。卒業後、香港に日本のようなマンガを描く仕事はないので、香港では就職せずに日本で就職するための準備を始めました。amps の体験入学に参加してみて、先生は心を込めて学生に技術と知識を教えていると分かりました。その上、学費は最も安いと知り、秋期（10月）入学も可能であるとのことでしたのでアンプスに入学することを決意しました。

先生はどのように指導してくれますか？

科目によって担当の先生も異なりますが、学生に技術を教える情熱は皆同じです。どんな質問が出てもすぐ答える姿が凄いです。

卒業後の希望は？

マンガを勉強するために遥々香港から日本まで来て専門学校に入学したからには、漫画家としてデビューしたいです！外国人どころか、日本人でさえ難しいと言われるこの業界に挑戦して、いずれ本屋で自分の本が並べられる景色を見たいです！



卒業生インタビュー 脇川 圭祐 さん（2021年9月卒業）

なぜマンガの道に進もうと思いましたか？

小さい頃から漠然とマンガ家になりたいという夢は持っていて、進路を決めるとなった時もやっぱり漫画家になりたいなと思いました。ですがその時は、自分にマンガを描く技術が足りないなと感じていたので漫画の学校を探すこととなりました。

数ある学校の中でどうして amps を選んでくれましたか？

amps は少し学費が安かったりとか、少人数授業だったりっていうこともあって、自分の作品をちゃんと観てもらえるんじゃないかと思って選びました。

学校の授業について教えてください

デッサンの授業や描写技術の授業など実践的な授業が多くてためになりました。入学前の絵と見比べても、成長したなと感じられる場面が多いです。

先生はどうでしたか？

先生は優しいです。だけど、しっかりと「ここをこうした方が良くなる」という指摘をいただけるので助かりました。

クラスメイトの雰囲気は？

みなさん、描くジャンルも絵柄もバラバラで面白い方ばかりだったのですが、それによって刺激を受けたり、自分の思い付かない視点を吸収することができたと思います。

漫画家になりたい人にメッセージをください

本当に漫画は決まったことがないと思いますので、新しいことをやる人がどんどん増えていけばいいなと思いますし、ちょっとしたきっかけでも、何となく描いてみたいなというのでも描いてみると色々と知れて面白いので、ぜひ気軽に漫画を作る側になっていただきたいなと思います。



卒業後、現在はどんな活動をされていますか？

現在は、「ジャンプ+」の編集さんに担当についてもらっていて、その方と一緒に賞に応募するための作品作りを進めています。

抱負など何かあれば最後に一言

まずは賞の受賞、後々は連載へと繋げていければと考えています。

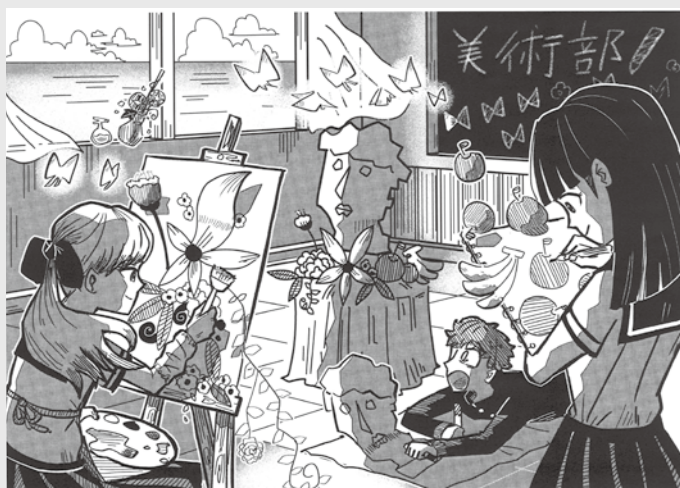
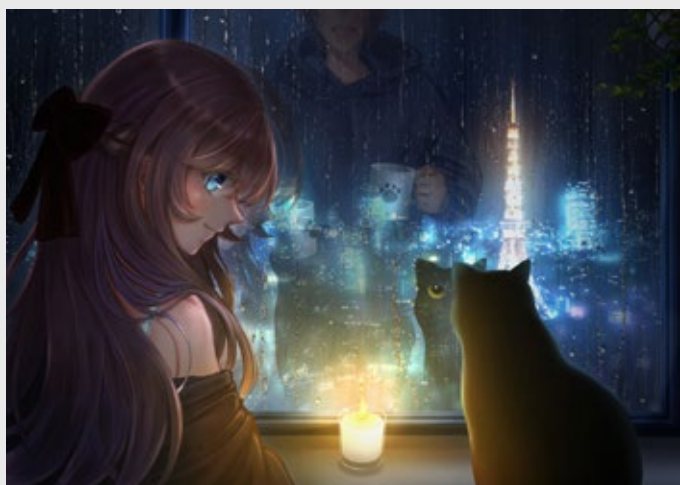
【デビュー実績】※専科コース卒業生を含む

【連載】まんがタイム彩「コスプレ地味子とカメコ課長」/【連載】コミックゼノン「松風さん、走ってる。」/【連載】プリンセス GOLD チャンピオンクロス「CREW でございます」/LINE マンガ 夏 JAM 掲載 / 少年ジャンプ SQ クラウン新人漫画賞佳作受賞 / ヤングマガジン月間新人漫画賞努力賞・奨励賞受賞 / コバルト文庫ライトノベル表紙 / 週刊少年チャンピオン月例フレッシュ賞 フレッシュ賞・期待賞受賞

学生作品

マンガ専攻 - イラスト作品

マンガ専攻ではマンガと併行してイラストレーション作品を制作しています。卒業後マンガ家としてデビューする人もいますが、イラストレーターを経由して漫画家としてデビューする人も多くいらっしゃいます。またはイラストレーターを目指していたけど、漫画の仕事を経験することになる方も少なくありません。現在はイラストも漫画も発表の場が増えたこともあり、仕事の垣根もほとんどなくなり、デビューのチャンスも増えています。



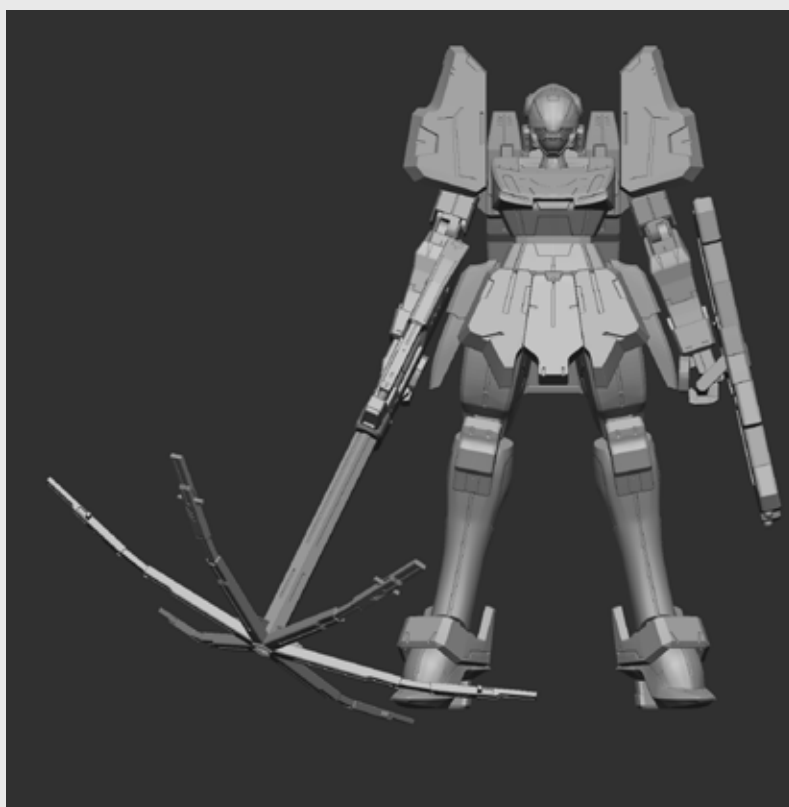


【イラストレーター等の就職実績】※専科コース卒業生を含む
 【受賞】SEGA 戦国大戦 TCG イラストコンペティション最優秀賞/【受賞】コバルトイラスト大賞/【デビュー】コバルト文庫ライトノベル挿絵担当/【デビュー】ジュニアマナーズ協会挿絵イラスト/【デビュー】TOKYO MX 番組内挿絵イラスト / Lavan7 / バンダイスピリッツ / DALMAX / 他ゲームイラスト制作 (「時空覇王伝」、「戦国大戦TCG」、「クリエイティブ RPG」、「萌える! ヴァンパイア辞典」、「三國 INFINITY」、「戦国幻想曲」など)・Vtuber デザイン (IRIAM 用、YOU TUBE 用) などフリーランスイラストレーターとしてもデビュー多数

優秀学生作品



▲「温泉」というテーマに対し、作者の経験に基づいた色味の選択による空気感、ストーリー性が上手く表現されています。



▲講師制作の教本を元に正確にモデリングされています。



▲細部の造形彩色までこだわったオリジナル造形。



▲コマごとに上手く強弱をつけています。



▲独自の回想シーンの構成含め、挑戦的な表現の多い意欲作です。



▲画面の隅々まで配慮が行き渡っている秀作です。



▲シンプルな構図と複雑なキャラの動きが良く構成されています。



▲服の黒を上手く活かすことで全体を明るい絵に仕上げています。



留学生：郭 美伶 さん

なぜ amps のアニメーション専攻を選びましたか？

経験のあるアニメ業界の方がいらっしゃるからです。
また、学校に通いながらアルバイトをすることができるからです。

授業にはついて行けていますか？

基本から学ぶことができます。
今後、色々な授業が増えればいいかと思います。

先生の印象はどうでしょうか？

先生によります。私の場合はやさしいと思います。

卒業後はどんな進路に進みたいですか？

ゲーム業界、アニメ業界を目指しています。

この専門を志す学生さんへ一言

専門学校は基本スキルを勉強するところです。
卒業すれば絶対に就職できるという訳ではありません。
学校にいる時間だけでなく、それ以外の時間も勉強し続けてください。

好きな作品

アニメ

(特に90年代00年代、基本はアクションとメカニック系アニメですが、興味のあるものは年代問わず何でも観ます。)

「少女革命ウテナ」←キャラクターの感情表現と光宗信吉さんの劇伴が好きです。

「セーラーMoon」←有澤孝紀さんの劇伴が好きです。

「デジモンシリーズ」←1～4まで観ました。キャラクターの成長表現、渡辺けんじさんのデザイン、有澤孝紀さんの劇伴が好きです。

「D.Gray-man」←シナリオとデザインと和田薫さんの劇伴が好きです。

※(劇伴・劇中に流れる音楽のこと)

ゲーム

「ロックマンエグゼシリーズ」、「流星のロックマン リーズ」

「真・女神転生シリーズ」、「ペルソナシリーズ」

「キングダムハーツシリーズ」

←石原雄二さん、金子一馬さん、野村哲也さんのデザインが好きです。

特撮作品

「仮面ライダー龍騎」←シナリオから劇伴とデザインなど全般好きです。

「ウルトラマンシリーズ」←怪獣のデザインと冬木透さんの劇伴が好きです。
デザインは特に篠原保さん、成田亨さん、池谷仙克さんのものが好きです。

日本について

旅行、勉強、仕事により違います。
楽しいことも楽しくないこともあります。

その他自由に言いたいこと

勉強するココロが一番大事です。
たとえ身近な人に絵なんて稼げないと言われても、本当に好きなら自分の思うままにやればいいと思います。
勿論稼げるための工夫も大事です。
理想と現実の差も考えた上で行動した方がいいと思います。

学ぶためにお仕事を退職されていますが、そこまでの大きな決断をしてアニメを学習しようと思ったのはなぜですか？

変化の無い仕事よりも、無限の可能性のある作品を作る方が楽しいです。



留学生：方 孟傑 さん

なぜアニメーションを学習しようと思いましたか？

幼いころの私はテレビっ子で、アニメが一番の楽しみでした。鉛筆一本で人々を夢中にさせる世界を作れるアニメに不思議と思いながら感服しました。いつか私も同じ感動を他の人と分かち合いたいと思い、鉛筆を手に入れました。

なぜこの学校を選びましたか？

授業を通じて、学校の雰囲気をすごくいいと思いました。隣の教室からこぼれる笑い声、鉛筆先を尖らせる音、気づくとチャイムの代わりに区役所の音楽が聞こえます。毎月のコンテストで他の人が上手くなっていく様子を見て緊張感を促し、自分もうぬぼれず日々励むことができます。

本科の授業はどんな雰囲気ですか？

作画の質やペースに個人差が出ますが、早く出来た人にはプラスαのことを挑戦させます。ペースがやや遅い生徒にも声をかけて、チェックを入れています。授業が終わっても先生は自らの時間を削って、個人の作品や以前の課題の添削をしてくれます。

先生たちはどんな人たちですか？

素敵な先生方と出会いました。作画監督や漫画家もいらっしゃるの、最初は厳しく指導されるかと不安でした。現実には厳しく見られる分、指摘したところを全部細かく解説してくれます。「練習が足りない」ではなく、「〇〇を意識して描きましょう」をよく耳にします。堅実な力が身に付いてきています。

今後の目標は何ですか？

アニメ会社に入社して、早く自分が描いた絵をテレビに映したいです。

この専門を志す学生さんへ一言

夢は大きく見るべし。現実には追われようと、あなたが夢を追う限り、あなたに追いつける現実など存在しない。

好きな作品

「アキラ」「からくりの君」「ガンダム」

自分の作品等の紹介

友人の誕生日プレゼントのために作ったフィギュアです。小幡先生から人体の描き方を習い、ampsの先生著「作って覚える！ZBrush フィギュア制作入門」を購入し、独学で作品を作りました。

日本について

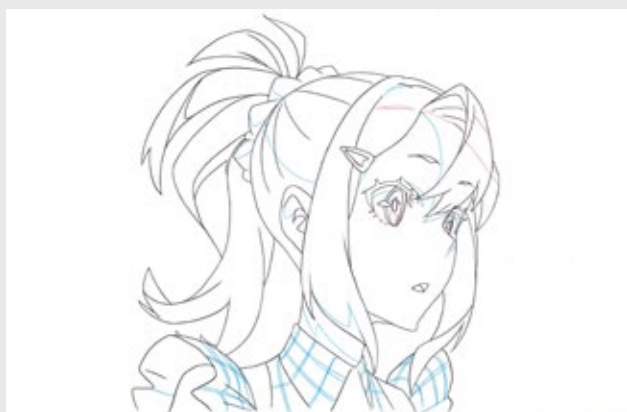
グローバルな文化が街中にあふれています、創作に刺激を与えるのにぴったりの環境です。

その他自由に言いたいこと

勤勉はよき師なり！

大学卒業後 amps に入学されましたが、大学で勉強しきれなかったことは何ですか？

グループの作品制作はできませんでした。制作途中で追い詰められて音信不通になる人はたくさんいます。そのせいでなかなか共同制作に参加できませんでした。今から思えば、チームメンバーを信じ、何があってもやり遂げた方がやり甲斐があったのではないかと思います。



入学からデビュー・就職まで

1年目

1年目は模写やデッサンを通して創作の基盤となる、観察力、描画力をつけていきます。またそれぞれの専攻分野ごとに必要となる、画材、デジタルソフトの技術と知識を修得し、自主制作でも作品を完成させることができるようになります。



2年目

2年目は希望の就業先や出版社の傾向に合わせた対策をたて、個別に指導していきます。いずれにせよ作品数の充実が一番の目標となるため、1年目よりもより専門的な知識と技術を修得することになります。描き方から考え方、商品の展開の仕方など社会・業界に直結する課題をこなしていきます。



私自身も昔、専門学校で学んでいました。今思い返しても専門学校の2年間は人生の中で、最も濃密な時間となったように思います。基礎を身につけて、その上で新しいことをどんどん覚えて楽しくなってきたところで、デビュー・就活対策が始まりバタバタと忙しくなってきます。実際に仕事としてこなす時よりも多くの作品を作ることになり、自分でもびっくりするぐらい成長を実感することになるでしょう。創作に打ち込むあまり苦しい時もあるかもしれませんが、そんな時は私を含めた先生たちが必ずサポートしてくれます。夢を諦めないで!!

マンガ学科主任 浅井 かおり 先生

日本や母国のアニメ・マンガ業界で活躍できる人材を育成します！

当学院は元々日本人対象のスクールとして開校しました。

経済産業省のクールジャパン政策推進校として認可され、法務省の告示も受け、外国人留学生も募集できるようになりました。留学ビザ発行に対応した学校として、より国際的に門戸を拓くことで、異文化交流の場を設け、日本のアニメ・マンガコンテンツの更なる普及・躍進も目指します。

「クリエイターのクリエイターによるクリエイターのための教育」現役のクリエイター達が教師です。各ジャンルの最先端にいるクリエイターが、学生達に基本から最新までの技術と知識を伝授します。卒業後に、日本のアニメ・マンガ・イラスト・フィギュア業界への就職やデビュー、自国でのサブカル文化の立ち上げの第一人者になれるような人材育成を行っています。元々日本人学生の就職・デビューを多数サポートしていますので、定評があります。

数十人での大型クラスではなく、少人数制のクラスを設けています。各学生のレベルに合わせた個別対応・指導を重視しているので、学生のレベルアップはとても円滑です。

この分野の学校の学費は一概に高いですが、「お金のために夢をあきらめない」のモットーにより、無駄な費用を省くことでこの分野でのとても安い金額設定にしています。

無料の体験会・説明会・個別面談等、定期的に多数行っていますので、ぜひともお問い合わせください。
英語や中国語での対応も可能です！



中野デッサン教室

Nakano Dessin School

創作に欠かせないデッサン力も強化できます！

amps が運営する中野デッサン教室は、デッサンや色彩、美術の基礎を学べる教室です。デッサンを基礎から学びたい人や、キャラクター創作のためのデッサンを学びたい人に向けた様々なコースがあり、プレミアムデッサン会やゾウのデッサン室など、多くのユニークな講座を開講しています。そして、他の美術予備校にはない、アニメ・マンガ・イラストなどの専攻の受験対策に特化しています。もちろん、当学院の学生も受講することができます！



「美大受験科・コース」概要

学習期間：3ヶ月～合格まで

[オンライン受講の場合：1日～合格まで]

入学時期：随時入学可

[オンライン受講の場合：随時入学可]

授業日：週1日～週5日（うち受験対策は週1日のみ）

[オンライン受講の場合：週1日1コマ（1時間）]

参加資格：日本の美術大学・大学院を志す方（国籍・年齢問いません）

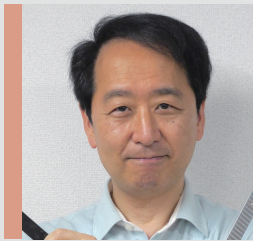
[オンライン受講の場合：上記に加え日本語能力 N2 程度]

入学金：20,000 円

受講料：月額 500,000 円～（合格したら 30 万円キャッシュバック）

[オンライン受講の場合：50,000 円（4 コマ）]

教材費：20,000 円



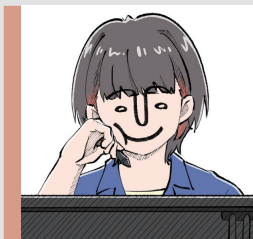
小幡 公春

Obata Kimiharu

原画マン・作画監督として活躍中。「忍たま乱太郎（作監）」「クレヨンしんちゃん（作監）」「遊戯王 SEVENS（作監）」「おそ松さん（作監）」「名探偵コナン（原画）」「BORUTO（原画）」等多数。amps 併設のパイオニアプロダクションの代表。アニメ教育では 30 年のキャリアを持ち、その集大成の場として amps を立ち上げた設立者の一人。東京国際アニメーションフェア・アニメアワード審査員の経歴も持つ。

pioneer-production.com [@pioneer_39](https://twitter.com/pioneer_39)

ANIME

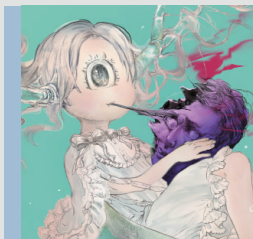


東島 葉子

Higashijima Yoko

パイオニアプロダクションに席を置きアニメーターとして「ドラえもん」「進撃の巨人」「呪術廻戦 0」「シャングリラ・フロンティア」「Re:Monster」「星屑テレパス」「文豪ストレイドッグス」「無職転生」「窓ぎわのトットちゃん」等々、数多くの作品でしのぎを削ってきた歴戦の強者。デジタル作画の名手。プライベートではお笑い好きの福岡女子。

ANIME



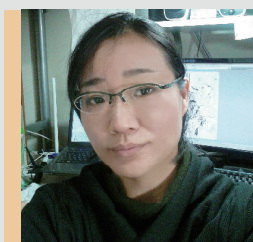
伊集院 絵美

Ijuin Emi

武蔵野美術大学彫刻学科卒業。3DCG・フィギュア、アニメ系産業コンテンツ制作会社での勤務を通して 3DCG・フィギュアを専門的に修得する。ストップモーションアニメーションで使用するモデル人形やジオラマの制作も勢力的に行う。またクールジャパンコンテンツに対する造詣が深く、特に株式会社サンリオが制作するストップモーションアニメの研究を積極的に行っている。

[@kedaruman](https://twitter.com/kedaruman)

ANIME



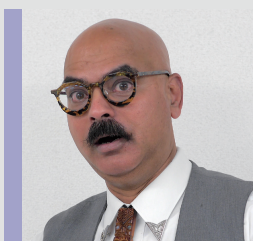
瀬 畑 純

Sebata Jun

角川書店月刊 ASUKA にてデビューし少女誌・女性誌を中心に活動。代表作は秋田書店サスペリアミステリー「私立探偵紅門福助シリーズ」「少女たちの羅針盤」、近代麻雀「安藤清物語」など。講談社「漫画でよめる！西郷隆盛・幕末維新の英傑」を執筆し話題となる。また現在では、乙女系やソーシャルゲームなどのイラストレーターとしても活躍中。

macky.happy888.net [@sebazyun](https://twitter.com/sebazyun)

MANGA



マノジュマントリ

Manoj Mantri

インド国立 L.S. ラヘジャール美術大学卒。アニメの勉強のため来日。その後、グラフィックデザイナーとして玩具系イラストやパッケージデザインも担当。3DCG 制作、映像会社ウェストウッドワークス主宰。鉛筆画、版画などで肖像画、風景画なども作り続ける。受賞歴多数。砂絵作家として、テレビ出演も多数。「マノ先生のリアル鉛筆デッサン」（ホビージャパン）著書。

westwoodworks.com [@Mano1701](https://twitter.com/Mano1701)

DESSIN

多彩な講師陣



澤 井 慶

デジタル造形担当
・複製技術
・イベント出展



對馬 琢章

アナログ造形担当
・塗装基礎
・デコマス制作



えいだ 恭子

マンガ制作担当
・プロット、ネーム
・作画、仕上げ

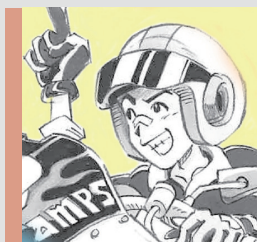


うなぽっぼ

デジタル作画担当
・レイアウト
・キャラデザイン

めぐり逢い

教員紹介



夏川 彰

Natsukawa Akira

アニメ・マンガ・ゲームが COOL JAPAN と呼称される以前より、業界で制作及び専門的な教育事業に 40 年以上携わる。今後のアニメ制作に於いてはアニメ表現の多様性を確保しつつ、世界市場に向けて更なるコンテンツの制作・発信のため、多くの外国人に対しても門戸を拓けることが不可欠として教壇に立つ。

ANIME



今西 勇太

Imanishi Yuta

金沢美術工芸大学卒。絵画や彫刻、映像など表現ジャンルに囚われず活動する作家。主な活動として「小田原城町芸術祭」(神奈川県小田原市 / 2022)「そのうちマイルストーン」(NORA HAIR SALON/ 東京 / 2022)「人因風景」(有章藝術博物館 / 台湾 / 2018)「レンタルズのプロ美術(仮)」(blanclass/ 神奈川 / 2016) オルタナティブスペース「芸宿」の立ち上げなど多数。他分野の知見をもって学生達の表現領域の拡張に務める。

ANIME

rental-s.xyz



浅井 かおり

Asai Kaori

週刊少年マガジン増刊号にてデビュー。少年マガジンでは、「こんなもんみてきたよ!」連載他、読み切りマンガを掲載。その他、出版社の漫画雑誌や情報誌などでイラストや読み切りマンガなど多数掲載。代表作週刊少年チャンピオン「名探偵三毛猫ホームズ」。蒼竜社辰巳出版 パチスロ7「豪腕な彼女」連載。

amps 併設のマンガ制作プロダクション「マンガイア」の代表も務める。

MANGA

@asai17124930

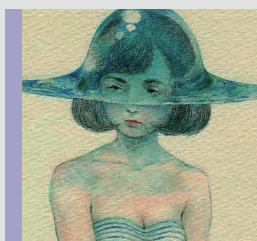


野村 桃香

Nomura Momoka

amps コミッククリエイター専科を卒業後、在学中に小学館「少年サンデー」のマンガ賞受賞、担当編集者付きとなり、マンガ制作の傍ら、講師業にも従事。その他にも同人活動、広告マンガの制作、イラストレーターとしてスタンプのデザインやキャラクターデザインなど、マルチに活動中。

MANGA



杉 野 郁

Sugino Kaoru

武蔵野美術大学油絵学科卒業。画家、立体造形作家。ギャラリーや百貨店にて個展、グループ展など活動中。授業では創作のための人体構造の基本的な理解と描法及び様々なポーズやアングルによる表現までの基礎描画から、魅力的な絵画の見せ方(構図や配色など)を指導する。

DESSIN

suginokaoru.wixsite.com @zumin2000

事務スタッフ (生活相談・留学サポート)



小林 和成

外国人の学習や日本留学・遊学に関するサポートを行う。これまで 100 カ国以上の外国人留学生を 1 万人以上、対応しているベテランスタッフ。



新堀 輝美

アニメ・マンガ専門学校の事務スタッフとして長年、事務業務全般を担当。また学生達の生活や学びに関する相談・調整等の支援を行う。

amps 教室ガイド

amps 国際アニメ学院はサブカルチャーの聖地、中野 BROADWAY から徒歩 5 分の建物を教室としています。

入り口は少し小さいですが、実は奥行きがあって、まさに秘密基地のようです。アンプスでは学生たちの学びやすさ、モチベーションを継続できる環境作りを常に心がけています。

1F

第 6 教室

学生たちが現場さながらの雰囲気を感じながら指導を受けることのできる教室です。アニメ関連の資料が多くあり、他学部の学生も利用しています。

塗装室

大型換気扇を備え、有機溶剤などを伴う作業はここでを行います。

アンプス事務局

入学受付、各種相談に随時対応しています。事務局員も全員クリエーター達なのでとても親身になって対応してくれます。

第 4 教室

ネット環境が充実しており、主にアニメーションの編集を行う実習室です。専門の技法書などの蔵書も多くあり、自習で作業を進めるのにも適しています。

第 5 教室

「ZBrush」、「ClipStudio」などのデジタルソフトでのマンガ作画技術を習得します。

参考資料書庫

教員室

BF

第 1 教室

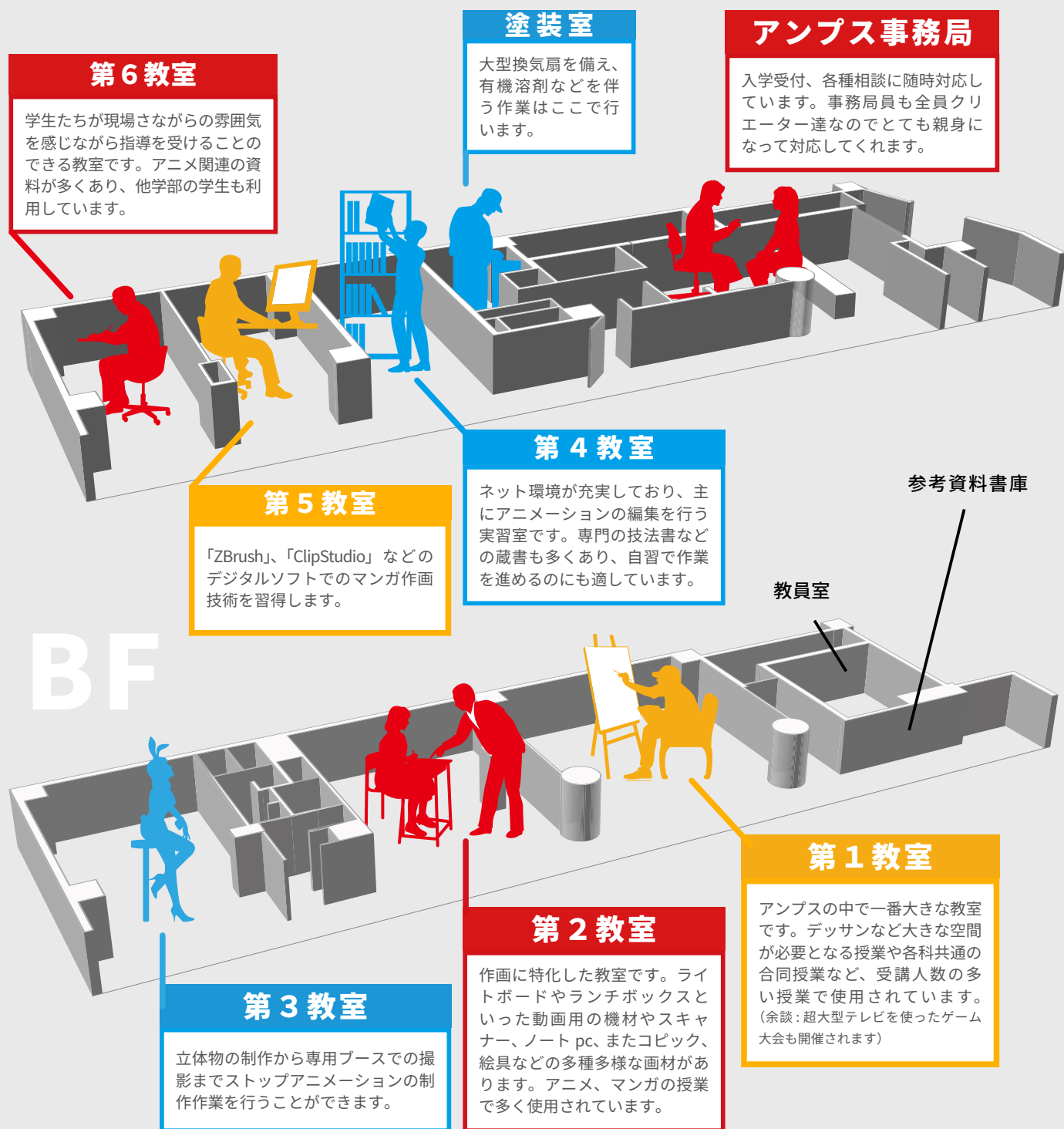
アンプスの中で一番大きな教室です。デッサンなど大きな空間が必要となる授業や各科共通の合同授業など、受講人数の多い授業で使用されています。(余談：超大型テレビを使ったゲーム大会も開催されます)

第 2 教室

作画に特化した教室です。ライトボードやランチボックスといった動画用の機材やスキャナー、ノート pc、またコピック、絵具などの多種多様な画材があります。アニメ、マンガの授業で多く使用されています。

第 3 教室

立体物の制作から専用ブースでの撮影までストップアニメーションの制作作業を行うことができます。



入学案内

学期

毎年、4月、10月が入学時期にあたります。
学期も同じく4月期、10月期の2学期制になります。ただし、授業実施の上で変更する場合があります。

休業日

学期準備期間（9月末－10月初旬、3月末－4月初旬）、夏期休業（8月中旬）、冬期休業（12月末－1月初旬）、創立記念日（6月10日）※その他の事情により、臨時の休業を設ける実施期間を変更することがあります。

授業時間 入学時期により変動することがあります。

- ・午前コース
 - 1限 9:00－11:00
 - 2限 11:10－13:10
- ・午後コース
 - 3限 13:30－15:30
 - 4限 15:40－17:40

使用言語

授業は基本的に日本語で行われます。

大学併学制度

希望者は卒業時に学位（「短期大学士」又は「学士」）を取得することのできる制度を利用することが出来ます。

①制度利用資格

入学日前月末日までに満18歳に達する方、もしくは18歳未満でも文部科学省の定める大学入学資格を有する方

②学費

短期大学士（2年）- 約50万円 学士（4年）- 約120万円
（当学院の学費とは別途に支払い）

③授業

通信制大学の授業を履修（一部スクーリングあり）
各卒業までに学士124単位、短期大学士62単位の修得が必要であり、内・学士30単位、短期大学士15単位以上をスクーリング単位として修得する必要があります。

④募集時期

春期（4月）・秋期（10月）
※当学院を通して申請します。

⑤問い合わせ先

産業能率大学（<https://www.sanno.ac.jp/tukyo/>）

留学の流れ

出願→受付完了 / 日程通知→受験→合否発表→学費納入→入学許可→在駐資格認定申請→入学案内→入学

※上記は基本的な流れです。希望者それぞれの状況によって入学方法や必要書類が変わってきますので、詳しくは別紙「募集要項」をよくご確認ください。

在籍証明

受講課程の20%以上を欠席した場合は、当学院に在籍したと認められない場合があります。

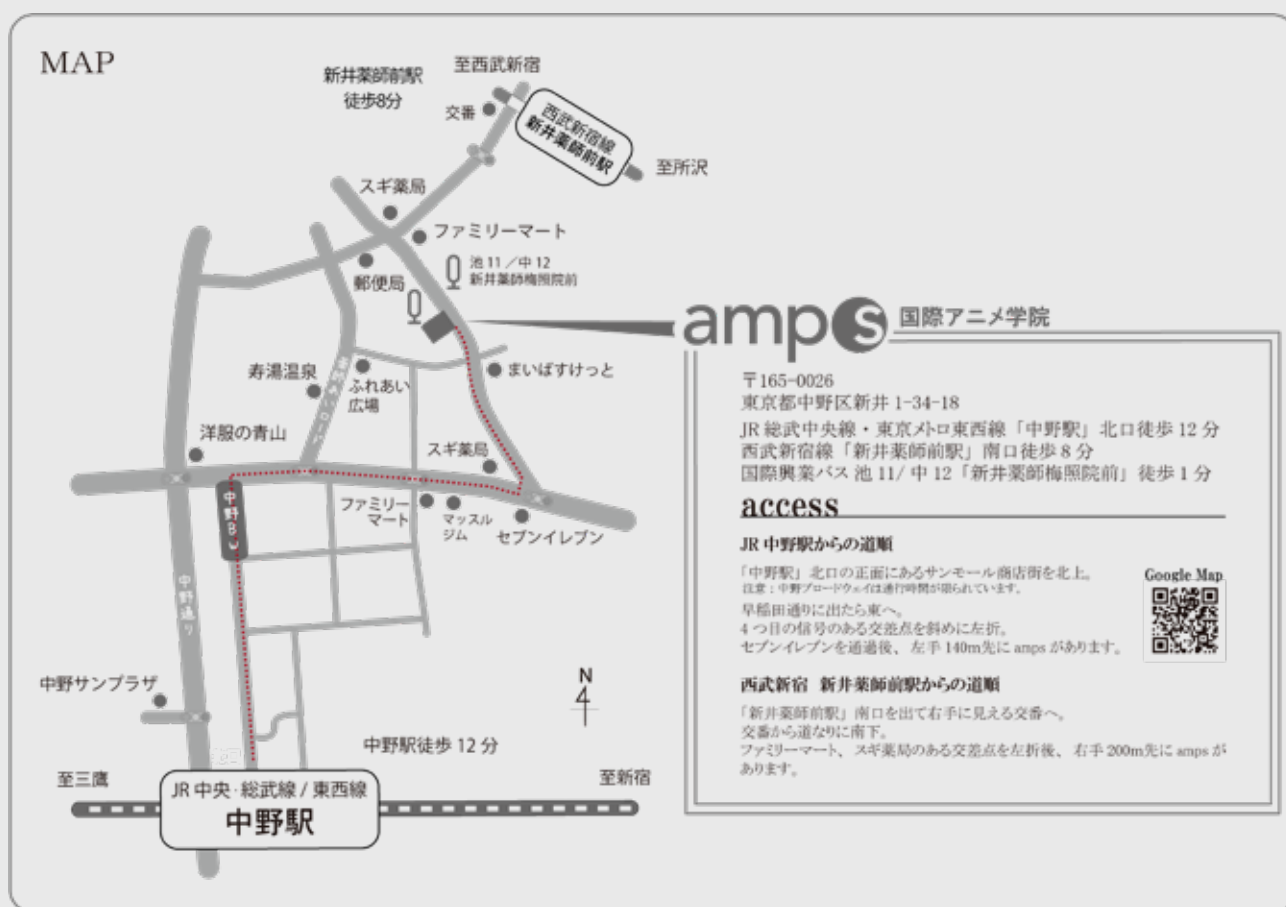
注意事項

自己の受講資格および在籍資格を第三者に譲ることは、いかなる場合も認められません。設備・機材を破損する、授業を妨害する、講師陣の中傷を行う、営業を妨害するなど、当学院に不利を及ぼす行為をした学生は、当学院の判断により除籍・退学となる場合があります。その場合は受講料等の返金はいりません。

※詳しくは、各問い合わせ先にお問い合わせください。



連絡方法



願書提出、入学試験、入学手続きなどに関する不明点等は下記の方法で連絡を取ってください。
(英語、中国語での対応可)

E-mail: amps@amps-web.biz

Facebook: [@yumest.japan](https://www.facebook.com/yumest.japan)



line: [yumest](https://line.me/tv/yumest)



Twitter: [@AmpsYumest](https://twitter.com/AmpsYumest)



wechat:



Instagram: [@amps_anime](https://www.instagram.com/amps_anime)



QQ: 2930029497



Weibo: [amps-yumest](https://www.weibo.com/amps-yumest)



