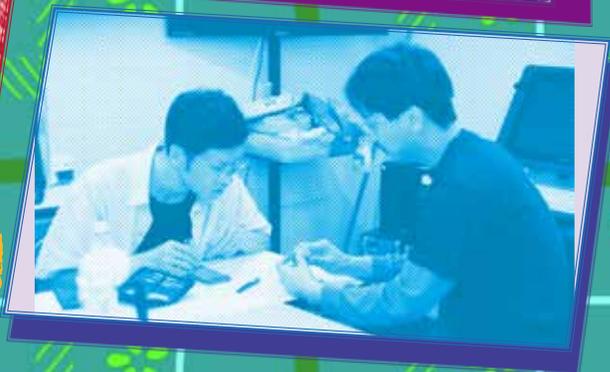




# amps

国際アニメ学院 anime manga pioneer school

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



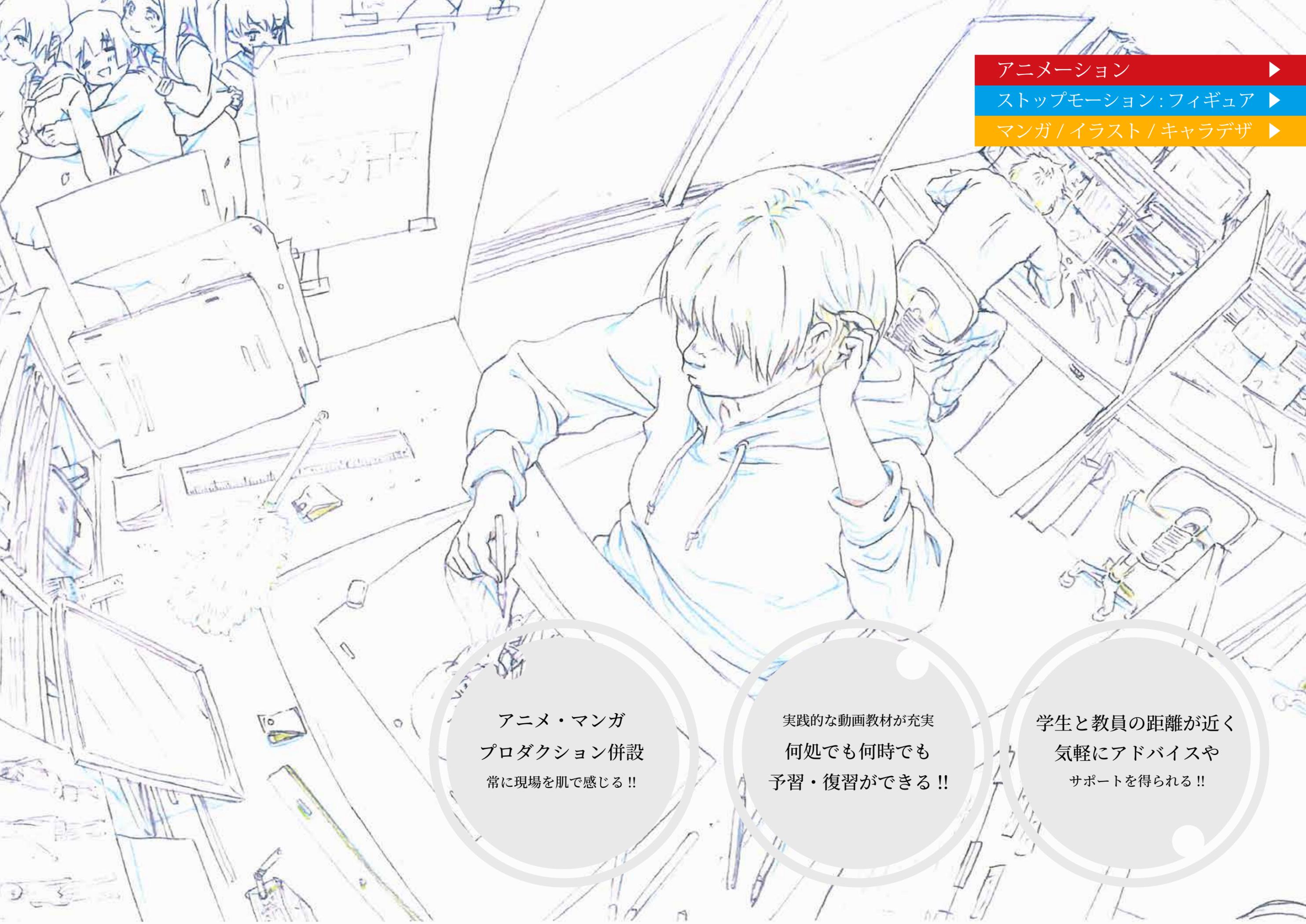


amps (アンプス)は「anime (アニメ)」「manga (マンガ)」「pioneer (パイオニア)」「school (スクール)」の頭文字を取って命名しました。文字通り、アニメ・マンガ界を中心としたパイオニア(開拓者・先駆者・草分け)となる人材を育成する学校です。

amps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amps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





アニメーション ▶

ストップモーション:フィギュア ▶

マンガ/イラスト/キャラデザ ▶

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!!

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。現在、TVアニメタイトル数は年々と増加し年間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年間のカリキュラム例



#### 1年次

月	火	水	木	金
描画1	動画1	制作演出1	デッサン1	デジタル描画1
描画2	動画2	制作演出2	デッサン2	デジタル描画2

#### 2年次

月	火	水	木	金
原画1	実践動画2	現場力養成1	作品制作1	デジタル撮影1
原画2	実践動画4	現場力養成2	作品制作2	デジタル撮影2

※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。



### 卒業生インタビュー: 成田 さくらさん



#### ★ amps に入学してどうでしたか？

amps では先生と生徒との距離が近く、気軽にしっかり相談や添削をしてもらえますし、何より現役のアニメーター (作画監督) の先生がご指導くださるという大変贅沢な環境で学んでいます。私は地方からこの度上京しましたが、amps で学ぶことを決意して本当に良かったと感じています。

#### ★ 授業や先生、クラスメートについて教えてください。

授業は個別にしっかりと添削してもらえるので、自分自身の描けていない部分を明確に指摘していただき気づくことができるため、より画力の向上に繋がりますと感じています。先生は絵だけでなく、他愛も無い雑談等も気軽にすることができます。就活についても親身になって相談に乗ってくれるので心強いです。クラスメイトは同じ目標を持っているので、精神的に辛いときでも心が安らぐ、そんな良い仲間達です。

#### ★ 将来の目標を教えてください。

どんなアクションでも違和感なく滑らかに描けるような原画マンになり、ゆくゆくは作画監督やキャラクターデザイン等マルチに活躍できるクリエイターになりたいと思っています。いずれは岡山に戻ろうと考えているので、在宅でアニメーターやイラストレーターの仕事も受けられたら嬉しいと考えています。

#### ★ 好きなアニメを教えてください。

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です。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」、「玉様ランキング」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 (在學生) × 小幡公春 (アニメ学科主任講師)

小幡 (以下、O) > 今日では1年生の佐々木さんにインタビューしたいと思います。  
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。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制作の道に進みたいと思ってアニメーターを目指しました。

O > 目指す上で、このampsという学校を選んでき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、色々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~

では実際にampsで学んでみてどうですか？

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一

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、絵を描く仲間もいなくて、「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。なので学院で、同じ夢を目指す方た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添削し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なと思っています。

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!! ガンバリませす

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/ぎやろっふ/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ーベック/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/デイ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/バ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/マジックバス/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年間のカリキュラム例



1年次

月	火	水	木	金
3Dモデリング1	デッサン1	造形1	造形3	複製1
3Dモデリング2	デッサン2	造形2	造形4	塗装1

2年次

月	火	水	木	金
就職対策1	イベント出展1	3Dモデリング3	イベント出展3	塗装2
就職対策2	イベント出展2	3Dモデリング4	イベント出展4	塗装3

※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：岩山翔大さん

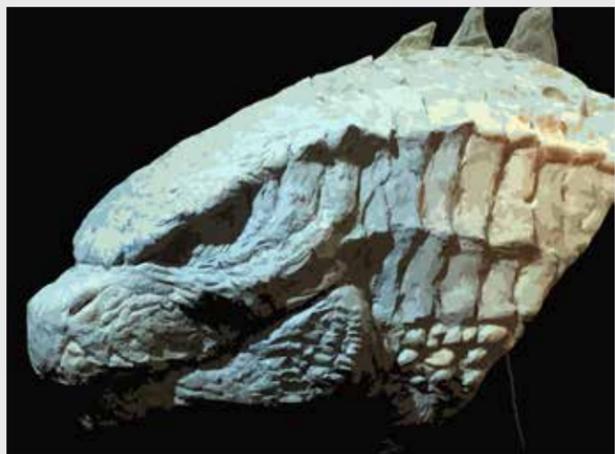
- ★ 先生から教わったことで印象に残っていることはなんですか？  
フィギュア造形の塗装道具や塗料、使う材料の選択肢を広げる事が勉強になりました。
- ★ 現在どのような生活をされていますか？  
現在授業と自主制作に集中していますが、先生からの紹介で在学中よりフィギュアのアルバイトをすることもあります。
- ★ 現在どんな形でフィギュアの仕事に関わっていますか？  
フィギュア制作会社で出力されたフィギュア原型の磨き業務をしています。
- ★ 就職活動はどのように行っていますか？  
学校にくる求人や企業説明会、担当の先生に直接紹介してもらっています。



## 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るだけでなく、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へ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

### 現在のお仕事を教えてください

卒業後、株式会社リボルブで彩色師（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）

在学中に内定をもらった後は、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してもらいました。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のかを思考すること。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。またそれだけじゃなくて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いう事を繰り返し教えて頂いたことが今お仕事をする際に一番響いていることですね。

●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 / 株式会社ケーツーブレインズ / 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な豊富な道草と、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教えます。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



1年次

月	火	水	木	金
キャラクター1	背景技術1	デッサン1	作画技術1	ストーリー基礎1
作品制作1	作品制作2	デッサン2	作画技術2	デジタル作画1

2年次

月	火	水	木	金
キャラクター2	背景技術2	ドローイング1	作画技術3	デビュー対策1
作品制作3	作品制作4	ドローイング2	作画技術4	デビュー対策2

※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：北川 清風 さん

#### ★ イラストの業界に興味を持ったきっかけはなんですか？

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 を選んだ理由はなんですか？

少人数制且つ実践的で、社会人でも働きながら気軽に通えると感じたから。また事務の先生や授業の先生がとても丁寧に丁寧に対応して下さり安心感が感じられたから。

#### ★ 絵を描くのが一番楽しく感じるのはどんなときですか？

キャラクター制作をする中で、キャラの経緯や容姿、別キャラとの関係性などを考えている時がワクワクします！

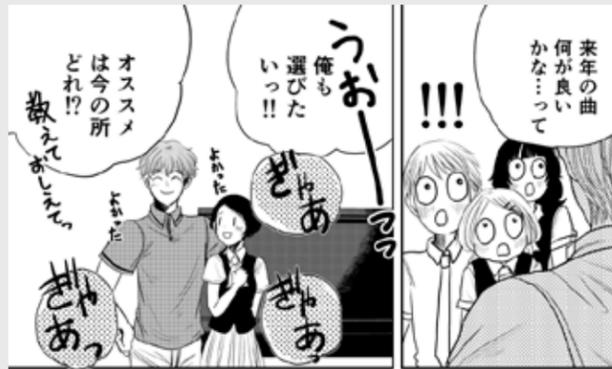
#### ★ 今後の目標をお聞かせください！

まだ明確な目標は決まられていませんが、自分のイラスト本を作ったり、個展を開いてみたいです。自分なりのデザインを大切にしながらイラストのお仕事が出来れば良いなと思っています。



## 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  
『ユイちゃんの恋結び』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）

日本で勉強しようと思ったきっかけは？  
子どもの頃から日本文化、特にマンガやアニメに憧れを抱いていましたが、中国・香港ではその仕事に関わるのが難しいので、夢を叶えるために日本に行くしかないと考え、留学を決めました。

日本の印象は？  
日本の人は優しく、遊ぶ場所も多いし(!?)、一生ここ（日本）にいたいと思うほど毎日楽しいです！

ampsの印象は？  
ampsは学校としての規模は小さいけれど、実力と経験が豊かな先生方が揃っています。私の在籍するマンガ学科は人数こそ少ないのですが、先生が学生に対して丁寧に対応してくれます。

卒業後は？  
夢の「マンガ連載」は、短い期間で叶うほど簡単ではないことを知りましたが、修学後も先生方の指導を受けながら、デビューに向けて頑張るつもりです！

制作していく中で気付いたことはありますか？  
マンガはストーリーが重要かもしれませんが、絵で表現することも大切だと気付きました。なので、もっと画力を上げなければならないと感じています。

## 卒業生インタビュー 脇川 圭祐さん

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と思っていました。ですがその時は、自分にマンガを描く技術が足りないなど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を選んできましたか？  
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、成長したなど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でも描いてみると色々知れて面白いので、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、漫画の仕事をごこなす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（「時空霸王伝」、「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

### 在学生インタビュー：Y.k. さん



#### ★ 入学してからの印象はどうか？

他学科との合同授業もありますが、先生が一人ひとり見てくれます。授業の課題で生徒全員が同じテーマで作品を描く事も多いのですが、絵の雰囲気や描くものが異なるので大変刺激になります。

#### ★ 卒業後の目標は何ですか？

プロのイラストレーターになりたいです。

#### ★ 先生たちの印象は？

生徒一人ひとりの得意・不得意な部分を見て把握し指導してくれます。話しやすく、相談も親身になってくれます。描き方は先生によって異なる部分があるため、自分に合った描き方が見つけやすいと思います。

#### ★ 好きな作品を教えてください。

NARUTO、金色のガッシュベル、夏目友人帳

#### ★ 制作において学んだことは何ですか？

楽しく好きなモノを描くことはとても大切ですが、それだけでなく相手の求めるモノや作品から伝えたいことを意識し、そのために必要なら技術や知識を身につけていく事が大切だと学びました。

優秀学生作品





## 在学生：内田 沙良 さん

### 何故 amps を選んだのですか？

家から近いことと、授業も集中的に受けられる。通いやすいということと、オンラインでも受けられるというところに惹かれました。

### どうしてマンガの道を選んだのですか？

物語（ストーリー）を考えるのが好きで、それを絵にして表現してみたいと思ったからです。

### 授業・先生・クラスメイトについて教えてください

アナログとデジタルの両方学べるところが良いです。クラスメイトは国も年齢もさまざまで個性的です。現在クラスメイトと「マンガクラブ」を作り、毎週テーマを出し合ってネームを作って意見を言い合ったり、マンガ談義に花を咲かせています。

その活動のおかげで、色々な作品を読んだり、交流の幅が広がり、今の自分の支えになっています。

先生は専門的なことを分かりやすく教えてください。先生との距離も近いので質問がしやすいです。また添削もしてくれるのでとても助かっています。

### これからの意気込み・抱負をどうぞ

在学中に自分のできる精一杯のことをやって、画力をもっと上げていきたいと思っています。

そして、マンガ家としてデビューし、活躍できるように頑張りたいです。



## 在学生：原田 瞳 さん

### 何故 amps を選んだのですか？

受付スタッフの方の対応が良かったこと。体験授業が素晴らしかったこと、そして学費もリーズナブルで社会人経験者の私にも向いているカリキュラムだったので選びました。

### どうしてマンガの道を選んだのですか？

数年前から独学でマンガを描いていて、マンガを描くことの面白さに憑りつかれました。

でも独学の“壁”を感じていたので、プロのマンガ家の先生に学べるこの学校を選びました。

### 授業はどうですか？

マンガ、イラストをゼロから学びたい人も、すでに描いているひとにも対応してくれるカリキュラムと時間や曜日の相談にも乗ってもらえるので、働いている人にも向いています。

### 先生の印象はどうですか？

一人ひとり個別に指導もしてくれ、丁寧に対応してくれます。



## 留學生：オウ ジェセリン さん

### 何故 amps を選んだのですか？

先に本学院のアニメ科で入学していた友人の勧めで入りました。

### どうしてマンガの道を選んだのですか？

これまでゲーム、スポーツなどいろいろ興味を持ちましたが、すぐ飽きてしまい、将来自分がどんなことをしていけばよいか分からなくなっていた時、マンガと出会い、これなら生涯の仕事にできるのではないかと感じました。

それでも、飽きっぽい性格なので、すぐ飽きてしまうのではないかと感じていたのですが、知れば知るほど面白く、ますますマンガを仕事にしたい意欲が増えています。

### 授業はどうですか？

授業は内容や先生によって異なります。画力やパースに関わる授業ではとても論理的でわかりやすく、マンガ制作の授業では、自由な発想力や個性を大事にして、マンガの描き方、技術などを教えてください。そんな風に授業によって臨機応変に対応してくれることでモチベーションが保てるのがとても良いと思っています。

### 卒業後の目標を教えてください

将来の夢はマンガ家になることですが、卒業後はアシスタントを経験して、さらに腕を磨きたいと思っています。



## 留學生：ゴルブノブ ワディム さん

### 何故 amps を選んだのですか？

語学学校を卒業した後、マンガやイラストの基礎を学べる学校を探していた時、語学学校の先生から勧められる形で amps と出会いました。自分なりに調査もして、講師の実力の高さやきちんとした対応が決めてとなり、amps を選びました。

### なぜマンガの道を選んだのですか？

昔から日本のマンガやイラストに興味があり、全くの初心者でしたが基礎を勉強して、将来自分の仕事に生かしたいと考えました。

### 授業はどうですか？

しっかりとした基礎力を身につけられることができ、初心者で全く絵が描けなかったことが嘘のように上達したことを実感しています。

### 先生たちの印象は？

とても親切でいつも助けてくれます。私は困難な状況に何度も遭遇しましたが、その都度いつも親身になって対応してくれ、現在絵を描くことを続けられています。

### これから学校入学を考えている人へ向けて一言

アニメ、イラストやマンガの分野で先生方の配慮と注意力、そして経験が非常に高く、私はこの学校に入学した自分の選択が正しかったと思っています。

もし、悩んだり迷ったりしていたら、amps に来てみてください。



# 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!

amps 国際アニメ学院は、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・躍進を目指します。

「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」をコンセプトに、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。卒業後には、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。本来、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ため、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、定期的に多数回行っていますので、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!



## アニメスタジオ・マンガプロダクションを併設!

amps 国際アニメ学院では、より現場に近い環境を提供するため、アニメ制作スタジオ「パイオニアプロダクション」(<http://www.pioneer-production.com/>)とマンガ・イラスト制作プロダクション「マンガイア」(<https://amps-web.biz/mangaia/>)を同施設内に併設しています。ここではプロの仕事に常時ふれることができ、業界を志す方々にとっては最適な環境が整っています。当学院の学生であればスキルに合わせて現場研修も可能です。もちろん就職やデビューについては、このスタジオが全面的にサポートしています。





## 小幡 公春

Kimiharu Obata

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 併設のバ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。



## 東島 葉子

Yoko Higashijima

バ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」「怒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。



## 丸谷 さゆり

Sayuri Maruya

主に第二原画として活動中。趣味は謎解き、ボードゲーム、ハイキングなど。（参加作品）「ヴィジランテ（一部原画）」「僕のヒーローアカデミア」「T・P ぼん」「メタリックルージュ」「め組の大吾」「SAKAMOTO DAYS」「うる星やつら」「劇場版名探偵コナン 100万ドルの五稜郭」「映画ドラえもん のび太の地球交響楽」等多数。



## 對馬 琢章

Takuaki Tsushima

玩具企画会社でグラフィックデザイナー兼フィギュア原型師として勤務後、93年フリーランス原型師として独立。バンダイ、タカラトミー、フジテレビで造形物の原型を多数担当。原型を担当したアイズプロジェクト「1/6 式波・アスカ・ラングレー制服 Ver」は幾度も再販されている。また笑っていいとも!のタモリさんストラップの原型なども担当。金型製法などにも精通している。



## 浅井 かおり

Asai Kaori

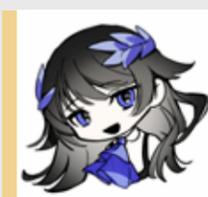
週刊少年マガジン増刊号にてデビュー。少年マガジンでは、「こんなもんみてきたよ!」連載他、読み切りマンガを掲載。その他、出版社の漫画雑誌や情報誌などでイラストや読み切りマンガなど多数掲載。代表作週刊少年チャンピオン「名探偵三毛猫ホームズ」。蒼竜社辰巳出版 パチスロ7「豪腕な彼女」連載。amps 併設のマンガ制作プロダクション「マンガイア」の代表も務める。



## えいだ 恭子

Kyoko Eida

角川書店 ASUKA「とっとも銀河系」でデビュー。少女漫画家を目指しながら、なぜかオ●ク雑誌でデビューし、いろいろあってまた少女マンガの世界に復帰。マンガ家として、児童誌、少年誌、四コマ、レディースコミック、TL誌、広告漫画など、マルチに執筆活動に携わっている。代表作は、ハーレクインコミックシリーズ。コミックスも続々刊行中。



## 李 晶 緹

Lee Ching Ti

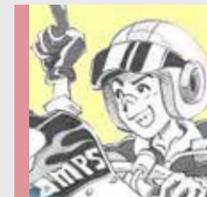
彰化師範大学美術学部卒業。大学在学中に台湾のファンイベントに参加したり、作品を SNS に投稿した。『ジョジョの奇妙な冒険』や『テイルズオブシリーズ』の二次創作や Vtuber 作品をよく描いており、作画手法は主にデジタル。個人スタジオを通じて依頼を受け続けている。日本のアニメ文化に憧れ、日本各地のアニメ文化を体験したいという思いから、大学卒業後に日本と台湾のワーキングホリデーに応募。来日後も日本のファンイベントに参加し続けた。かつて当学院の短期間コースで学んだ経験がある。



## 杉野 郁

Kaoru Sugino

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。



## 夏川 彰

Akira Natsukawa

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門戸を拓けることが不可欠として教壇に立つ。



## 樋沼 安裕美

Ayumi Hinuma

(動画)「クレヨンしんちゃん」「ちびまる子ちゃん」等多数。(原画)「ドラえもん」「忍たま乱太郎」「映画窓ぎわのトットちゃん」「アン・シャーリー」「SAKAMOTO DAYS」「魔法使いの嫁」「陰陽師」「大奥」「悪役令嬢転生おじさん」「日本へようこそエルフさん」「劇場版地球防衛部 ETERNAL LOVE!」等。



## 今西 勇太

Yuta Imanishi

金沢美術工芸大学卒業。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。



## 澤井 慶

Kei Sawai

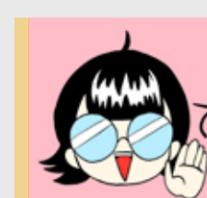
専門学校卒業後、ゲーム製作会社を設立。ゲームCG、テレビCM等多数制作。フィギュア業界では試行錯誤しながら創意工夫を重ね、業界で独自のスタイルを築いてきたフィギュアアーティストの一人。WFではディーラー名「seekneck」として活動しており常に多くのファンが作品を待ち望んでいる。イベント・ノベルティグッズ、衣装・武器プロップ製作、サイト制作まで幅広く行うマルチクリエイター。



## 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。



## 勅使河原 実香

Mika Teshigawara

同人イベントでマンガを発表したところスカウトされウェブ媒体で漫画を発表。Clipstudio を使ったデジタルでのイラストや漫画の制作も行っており雑誌の描写や広告の漫画の制作・執筆に関わっている。またマンガイラストだけでなくデッサンやクロッキーも長きに渡って描いており、インスタグラム (@teshigawara\_mika) で随時発表している。



## マノジュマントリ

Mantri Manoj

インド国立 L.S. ラヘージャー美術大学卒業。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。

### 事務スタッフ（生活相談・留学サポート）



小林 和成 Kazunari Kobayashi

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 Terumi Nibori

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。

# 学生生活

amps 国際アニメ学院では、進学・就職・デビューへのサポートとして様々な活動を行っています。年間を通じての「同人誌即売会（コミティアなど）」や「デザインフェスタ」など、アニメ・マンガ・イラスト各分野に関するエンターテインメント系イベントに積極的に参加。学生達が自らの作品を発表することで、業界とのつながりを強力にバックアップしていきます。

## 年間スケジュール

4月	5月	6月	7月	8月	9月
オリエンテーション 授業開始	インターンシップ デザインフェスタ 動物園クロッキー	就職セミナー 合同企業説明会 創立記念日	ワンダーフェスタ ティバル 個別面談週間 カレーパーティー 懇親会	夏期休暇 コミティア スキルアップ講座 現場研修 コミックマーケット	作品発表会 卒業式 秋期休暇 スタジオ見学会
新入生歓迎会 レクリエーション	コミティア 就職ガイダンス 求人票発送				



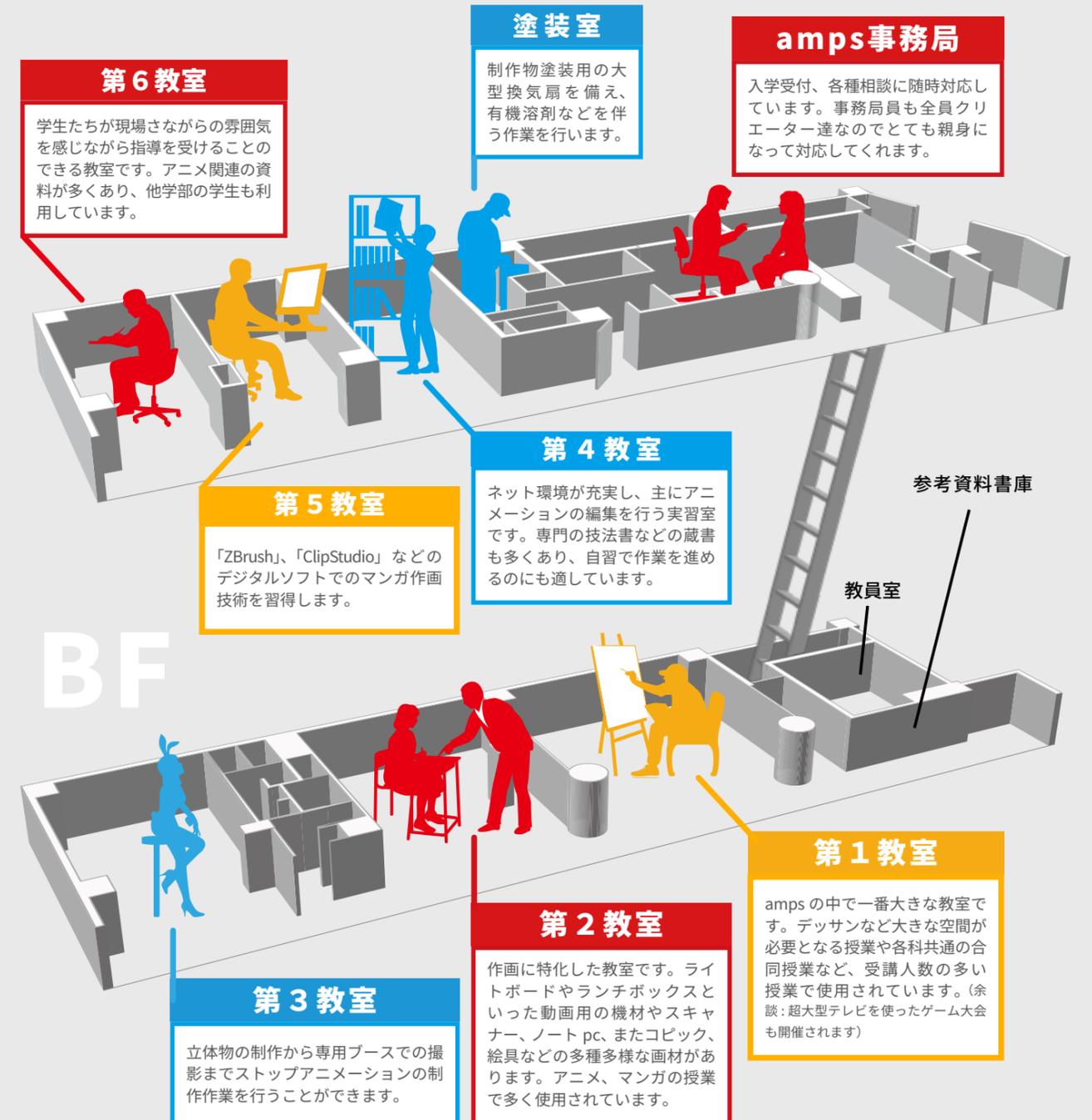
10月	11月	12月	1月	2月	3月
オリエンテーション 授業開始	デザインフェスタ 合同企業説明会 出張添削会	スキルアップ講座 クリスマスパーティー 冬期休暇	個別面談週間 審査会 企業説明会	コミティア 成果発表展 ワンダーフェスタ ティバル 現場研修	卒業式 春期休暇
新入生歓迎会 レクリエーション コミティア	就職ガイダンス 求人票発送 コミティア	コミックマーケット			



# amps 国際アニメ学院の教室ガイド

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。amps 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



## BF

# 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（3月末～4月初旬、9月末～10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→在籍資格認定申請→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ありません。

※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

### 学校情報

住所：〒165-0026 東京都中野区新井 1-34-18 amps 国際アニメ学院

電話：03-5318-9265



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](mailto:amps@amps-web.biz)

Facebook:



LINE:



Twitter:



wechat:



Instagram:



QQ:



Weibo:



Thank You!

