

## AAAコンテスト 表紙デザインプロジェクト ～学びの場が、挑戦の場になる～

今年度の学校案内の表紙は、6名の在生により制作しました。通常の授業とは異なり、“コンペ形式”による選抜を行い、実際の広報物として採用を前提としています。採用された場合、現役プロ講師による本格的なアドバイスと添削が入り、貴重な実践の機会となります。

選抜  
6選



**現役プロ作家による徹底指導**  
このプロジェクトの最大の特徴が現役プロによる個別指導です。より伝わる構図や色彩、ライティングテクニックなど、制作を通じより深く学ぶことができます。

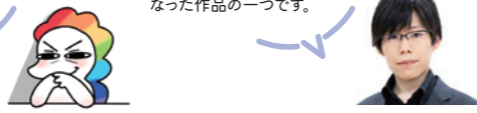
**成果物は将来へのパスポート**  
今までよりも大きく踏み込んだ作品制作の経験と、その成果物がポートフォリオとして活用できるため、将来に大きく役立っていきます。このプロジェクトは今後も続行。

個別  
指導



**▶ 学生のコメント**  
先生のフィードバックは的確だと思いました。よりテーマに沿った表現やキャラクター衣装となり、色彩等のビジュアル面も一段と良くなったと感じています。また、作画プロセスについても多く学ぶことができました。

**▶ 添削担当講師コメント**  
ラフ時より、キャラクターの動きが自然で柔らかい印象となり、キャラクターの魅力がアップしています。また赤×青は難しい配色ですが上手にまとまっており、目を引く作品になったと思います。ラフ時点から比べ、完成度がぐっと良かった作品の一つです。



来年度のパンフレット表紙は君の作品が飾るかも!!!

学校法人 白萩学園グループ専門学校 (東京都の認可校)

アニメが開く世界の扉  
専門学校アニメ・アーティスト・アカデミー



〒130-0026 東京都墨田区両国2-17-5  
TEL:03-6659-5375 Email:aaa@shirahagi.ac.jp



FBC ファッションビジネス&クリエイティブカレッジ



〒169-0073 東京都新宿区百人町1丁目5-7  
TEL:03-6205-6003 Email:fbct@shirahagi.ac.jp

MIT マネジメントイノベーションテクノロジー専門学校

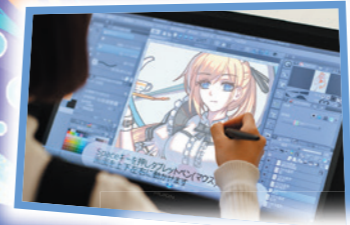


〒169-0073 東京都新宿区百人町1丁目5-6  
TEL:03-3209-1521 Email:sitc.info@shirahagi.ac.jp

オープンキャンパスのお申し込み・お問い合わせはこちらまで!  
TEL 03-6659-5375  
URL aaa.shirahagi.ac.jp  
または E-Mail aaa@shirahagi.ac.jp  
※確認したいことがある場合はこちらからお電話、またはメールを送信する場合があります。

# ANIME ARTIST ACADEMY

2026年4月～  
AIアニメ制作プログラム  
スタート!!



キャラクター・デザイン専攻2年 オウヨウ



アニメが開く世界の扉  
学校法人 白萩学園  
専門学校アニメ・アーティスト・アカデミー

デジタルアニメーション科 声優・クリエイティブビジネス科

# VISION

目指すは、グローバルな人材。  
アニメ、ゲーム、声優 etc...  
好きなコトですすめ、世界へ!



キャラクター・デザイン専攻1年 オウセイエイ

アニメが好き、ゲームが好き、声優が好き。  
ココロの中に芽生えた「好き」という気持ちは  
あなたがやりたいコト...夢を叶えるための第一歩です。  
さあ、その想いを私たちと一緒に過ごす2年間で  
もっと熱く、もっと大きなチカラにしませんか。

専門教育という分野で約1世紀もの実績を持つ『白萩学園』のグループ校として2018年4月に開校した私たち「専門学校アニメ・アーティスト・アカデミー※」。

新設校だからこそその柔軟な校風と確かな教育力で目指すのはグローバル化が進むこれからのアニメ業界で活躍できる新しい時代のプロフェッショナルの育成です。

それは確かな基礎をベースとした優れた専門力はもちろん、語学・教養(リベラルアーツ)にも裏付けされたコミュニケーション力のある人材を輩出しています。

ポップカルチャーの聖地“秋葉原”に隣接するここ、両国から世界を視野に見据え、新時代のアニメ市場へ飛び出そう! ※Anime Artist Academy 略称 AAA

目次

- 04 Individualized Education in AAA  
AAAのアニメ業界コネクション(パートナー様)
- 10 Individualized Education in AAA  
デジタルアニメーション科紹介
- 12 Individualized Education in AAA  
デジタルアニメーション科(学びの特色)
- 14 Individualized Education in AAA  
声優・クリエイティブビジネス科紹介
- 16 Individualized Education in AAA  
声優・クリエイティブビジネス科(学びの特色)
- 18 Individualized Education in AAA  
エンタメ業界のビジネス・インフォメーション
- 20 Individualized Education in AAA  
在校生に聞いたAAAのここが好き! 20
- 22 Individualized Education in AAA  
CROSS TALK: スペシャル座談会 I~III
- 28 Individualized Education in AAA  
社会人・既卒者 学び直し対談 Q&A/  
卒業生 & 在校生からの応援メッセージ
- 30 Individualized Education in AAA  
ART GALLERY SPACE (生徒作品紹介)
- 36 Individualized Education in AAA  
Teacher's Skill
- 38 Individualized Education in AAA  
What's AAA (FAQ) / AAAのキャリアサポート/入学満足度調査/教育方針
- 40 Individualized Education in AAA  
オープンキャンパス日程とメニュー情報
- 42 Individualized Education in AAA  
TOPICS / 学校長メッセージ / AAA Event
- 44 Individualized Education in AAA  
AAA CAMPUS LIFE (学生生活紹介)
- 46 Individualized Education in AAA  
教室 / 施設紹介、ロケーション情報 / 交通アクセス

~ AAAの所在地 ~

東京都  
墨田区 両国



AAA TOPICS

墨田区両国は葛飾北斎の生誕地です!

世界的に有名な江戸時代の画家(浮世絵師)として評価の高い葛飾北斎は、宝暦10年(1760年)に本所割下水付近(現在の墨田区亀沢付近)で生まれ、90年の生涯のほとんどを墨田区内で93回の引っ越しで過ごし、優れた作品を数多く世に残しました。

墨田区では、この郷土の偉大な芸術家である北斎を区民の誇りとして永く顕彰するとともに、地域の産業や観光へも寄与する地域活性化の拠点として、「すみだ北斎美術館」を平成28年11月22日に開館しました。



葛飾北斎の肖像画(左)と銅像(右)、すみだ北斎美術館(中)

専門学校アニメ・アーティスト・アカデミーは、東京都より認可された専門学校です。

専門学校アニメ・アーティスト・アカデミーは、授業時間数・教員数・施設・設備など学校教育法で細かく定められた基準を満たして、東京都知事から認可を受けた専門学校です。無認可校とは異なり、公的奨学金や通学定期、学生割引の利用など、無認可校にはない優遇を受けることができます。また、修了時は専門士の学位が付与されるため、履歴書の学歴欄にも記載することができます。

| 専門学校<br>アニメ・アーティスト・アカデミー |              | 無認可校       |
|--------------------------|--------------|------------|
| 利用できる                    | 高等教育の修学支援新制度 | 利用できない     |
| 利用できる                    | 公的奨学金        | 利用できない     |
| 利用できる                    | 通学定期         | 利用できない     |
| 利用できる                    | 学生割引         | 利用できない     |
| 申請により納付猶予                | 国民年金保険料      | 納付の義務      |
| 対象になる                    | 勤労学生控除(所得控除) | 対象にならない    |
| 年間授業                     | 授業時間数        | 規定なし       |
| 2年                       | 修業年限         | 規定なし       |
| 専門士                      | 卒業後の学歴       | 公的には認められない |
| 東京都知事                    | 監督庁          | なし         |
| 学校教育法124条                | 法律           | なし         |

※記載内容は2025年12月現在のものとなります。ご利用時には各機関にて最新情報をご確認ください。

アニメ業界の“これから”を見据えたAAAのコネクションをご紹介します。

POINT 1

# INDIVIDUALIZED EDUCATION

企業とのコラボ講義

チャレンジ講義

現場特別授業

AAAでは、業界を代表する各企業やトップクリエイターとのコラボレーションによる授業を多く取り入れています。アニメ業界のリアルな現場で、日々進化する最新の技術や知識に触れ、プロフェッショナルな仕事を実際に経験することで得られる楽しさ、そして厳しさ。そのすべてがあなたを磨き、社会で活躍できる力を高めます。

## アニメーション企画 / 制作プロダクション

### 東映アニメーション株式会社

アニメ制作は、これまでの作画で制作するアニメだけでなく、CGで制作するアニメ、モーションキャプチャーで制作するアニメ、そしてリアルタイムで生成するアニメなど作り方に広がりをみせています。そして作るためのツールも鉛筆やペンタブレット、CGソフトと様々で、何を使うべきか、自分に合ったものを見つけることが重要となります。まずは作り方の基礎を学び、その先に自由に表現するスキルを習得することが出来ると思います。自分らしさを大切にイメージを形にするスキルを身に付けましょう。



プロデューサー  
野口 光一

#### 代表作品名

東映アニメーションのVFXスーパーバイザーとして『男たちの大和 / YAMATO』(2005)、『はやぶさ 遥かなる帰還』(2012)、『カツベン!』(2019)、『室町無頼』(2025)に参加。『楽園追放 - Expelled from Paradise -』(2014)、『正解するカド』(2017)、『怪獣デコード アイダラの指輪』(制作中)、「楽園追放 心のレゾナンス」(2026公開)では、プロデューサーを務める。



「楽園追放 心のレゾナンス」  
©東映アニメーション・ニトロプラス / 楽園追放ソサイエティ2



「怪獣デコード アイダラの指輪」  
©円谷プロ・東映アニメーション



「正解するカド」  
©東映アニメーション / 木下グループ / 東映

## アニメ業界からの 応援メッセージ

日本のアニメーションが人気となってから数十年。今は世界的な産業となってきました。ですが足元ではアニメーター不足解消や労働環境改善といった多くの課題が山積されております。業界は皆様の力を必要としております。今までもこれからも苦しむ事や悩む事が多くある事でしょう。ですが、皆様の情熱や夢があればきっと業界や世界が変わっていくと思います。表現の手法や可能性は無限大です。皆様の熱い思いが世界に羽ばたいていくことを応援いたします。

弊社はアニメーション制作会社として、30年以上様々な作品を作り出して参りました。その過程で生まれた弊社の私見ではありますが、アニメーション制作において一番重要なファクターは『人材』であると弊社では考えています。多くの人が各々の力を発揮して一つの作品を作り上げるその過程で、様々な人が関わることになります。仕事はいつも順調とは限りません。トラブルもあるでしょう。そんな時にも慌てず冷静な判断をして実行し、やり抜こうとする強い意志を常に持って業務に励んで頂きたいと思っております。また、多くの人の協力で作品を作り上げる中で、常に他者への感謝の気持ちを忘れず、お互いを尊重しあう気持ちを持って仕事に励んで頂きたいとも考えております。未経験でも向上心がある方、相手に安心感を与えることの出来る方、誠実で聞き上手な方など、人柄も重視で採用を行っています。文化を創造し、人々の胸をアツくさせる事業を共に造り上げていきましょう。



株式会社ゆめ太カンパニー  
(人事担当)  
天野 幸大



合同会社月虹  
(代表社員)  
平田 実

### 株式会社ゆめ太カンパニー



アニメ業界を目指す皆さん、1990年の設立以来『金色のコルダ』シリーズや『東京ミュウミュウ にゅ〜♡』などを手掛けてきた、ゆめ太カンパニーです。

アニメ制作は、多くの専門家が協力し合うチームプレイの世界です。だからこそ私たちは、長年の経験から、技術力と同じくらい皆さんの「人間性」が大切だと考えています。

困難な時も最後までやり遂げる意志、仲間の意見に真摯に耳を傾ける素直さが、良い作品作りには不可欠です。専門学校で得られる経験や仲間との繋がりを大切に、人として大きく成長してください。皆さんと現場でお会いできる日を楽しみにしています。

代表取締役社長 後藤 史臣

#### 代表作品名

「ディズニー ツイステッドワンダーランド ザ アニメーション」、「新米オッサン冒険者、最強パーティに死ぬほど鍛えられて無敵になる。」、「マブラヴ オルタネイティヴ」、「CUE!」、「Re: ステージ! ドリームデイズ♪」

### 合同会社月虹



「月虹」とは見た人に幸せを与える幸運の象徴。その様な思いを込めて名付けました。

弊社は、アニメーションの企画・制作・音響・イベント管理を行っており、関連会社を含め約90名が作業に従事しております。

設立して現在9期目となり、元請制作を中心に受託をしております。

代表社員 平田 実

#### 代表作品名

「味方が弱すぎて補助魔法に徹していた宮廷魔法師、追放されて最強を目指す」、「真夜中ハートチューン」、「勇者パーティーに可愛い子がいたので、告白してみた。」、「じいさんばあさん若返る」

### オーロックス株式会社



代表取締役  
猪股 一彦

ラスコー洞窟に描かれた古代の原牛、それが「オーロックス」です。2万年の時を経ても逞しさと躍動感は失われていません。絵が放つ偉大な生命力の象徴を社名に掲げ、アニメ制作者として、未来に語り継がれるような作品を残したい。我々はそんな想いを胸に仕事に取り組んでいます。

弊社は手描きの2Dアニメに特化した制作会社です。CGとコンポジットの研究を怠らず、高品質な映像制作に邁進しています。百戦錬磨のベテランクリエイターを多数擁し、伝統的な日本アニメで海外案件が多いのも弊社の特徴です。皆さんも研鑽を積んで、後世に残る挑戦されることを願っています。

#### 代表作品名

映画、テレビ、ゲーム、遊技機、CMなど、アニメーションの制作業務全般を取り扱っています。どこかで「オーロックス」の名前(クレジット)を見かけたとき、それが私たちの仕事です。

### 株式会社リーベル



株式会社リーベルは、「自由な発想で、新しいアニメーションを創造する」を理念に掲げる制作会社です。

豊穣やつながり象徴するぶどうの葉をモチーフにしたロゴマークのように、一本の蔓から多くの実が生まれるように、多様な才能と感性が交わり、豊かな創造の実りを育てていきます。

私たちは、アニメーションを通して、人々の心に温かく残る物語を届けていきます。

代表取締役 先川 幸矢

#### 代表作品名

「氷属性男子とクールな同僚女子」、「バーテンダー 神のグラス」、「「ぐらんぶる」Season2」、「機械じかけのマリー」

※順不同・敬称略

## 株式会社オフィスインベダー



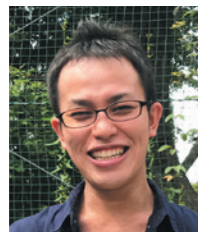
代表取締役 / 脚本・演出家  
プロデューサー / 映画監督  
なるせ ゆうせい

### 代表作品名

「弱虫ペダル」、「ギャグマンガ日和」、  
「炎炎の消防隊」、「文豪とアルケミスト」、  
「ヘタリア」、「ハイスクール奇面組」、  
「威風堂々〜奨学金って言い方やめてもらっていいですか?〜」、「WHO?」

「弱虫ペダル」「ヘタリア」「炎炎の消防隊」「文豪とアルケミスト」「ギャグマンガ日和」「ハイスクール奇面組」などの人気作品原作の企画や演出・脚本等を手掛けたかわら、「ハンサム落語」や「歴史漫才ヒストリーズジャパン」など自らのオリジナルコンテンツも精力的に輩出を続ける。映画では「マスタートチョコレート(山田菜々主演)」「東京無印女子物語(谷村美月主演)」など原作・企画からプロデュースまでを行い、近年ではテレビアニメ「ひとりじめマイヒーロー」のシリーズ構成、歴史バラエティ番組「歴史漫才ヒストリーズジャパン」なども手掛け活動の幅を広げている。厚生労働省推薦介護漫画「ヘルプマン!」の二度の舞台実写化の後、公益社団法人東京都介護福祉社会からの後援も受ける等メッセージ性の強い社会派な作品も多数手がけ、2022年夏には池袋HUMAXシネマズを皮切りに、高校生たちが消費税や日本のデフレ問題について考える社会派青春ストーリーの映画「君たちはまだ長いトンネルの中」が全国20館以上で上映された。各界の著名人からの応援コメントや映画.com、ヤフー映画等の口コミサイトでも平均☆4以上となり異色の映画として話題に。また、2024年には、当校講師である野辺健太が奨学金担当役として出演する「威風堂々」の監督・脚本を手がけた。子供のための表現教育を目的とした小学校やスクールでのワークショップなども展開している。

## オレンジ Orange



プロデューサー /  
法務・人事・  
採用担当  
半澤 優樹

### 代表作品名

TRIGUN STARGAZE, LEVIATHAN, BEASTARS FINAL SEASON、劇場版アイドルリッシュセブン LIVE 4bit BEYOND THE PERIOD、TRIGUN STAMPEDE、宝石の国

### “100年後”に伝える

世界中から注目を集める日本のアニメーション作品。オレンジでは、視聴者の視点を意識した表現力を追求しつつ、世界で勝負できる作品を制作し、歴史に名を刻む革新的な作品を生み出し続けます。CGアニメーションをメインの手法としてTV、配信、映画、OVA、ゲームを含めた様々な媒体の映像制作を行っています。手づけやモーションキャプチャなど、様々なツールを導入の上で独自の手法を用い、存在感あるキャラクターを表現しています。作品づくりは3DCGを主体としつつも、手法や表現に囚われることなく、心に残る物語を届けることを心がけています。



オレンジ  
半澤 優樹  
(プロデューサー / 法務・  
人事・採用担当)

日常系、近未来、SF、ファンタジーなど、現実にはありえない世界を生み出すことが出来るのがアニメーション、マンガ、キャラクターデザインです。人間の創造には限界が無く、そしてそれを形にする力があります。手描きが多かったアニメーションが、近年ではCGを多様するようになり、その表現方法もさらに広がっています。今まで手描きでは出来なかった表現、情報が少なかった映像が、CGを用いることで実現可能になったり、手描きよりも非常に密度のある映像表現が作れるようになりました。自分の想像を形にして、人に伝える。これがクリエイターとしての醍醐味であり、仕事になります。確実な正解や100点満点が存在しないクリエイティブの仕事は、とても大変ではありますが、作品を完成させた時の達成感は計り知れません。そしてそれを見た人が、喜びや感動し、またそれが次の何かに繋がっていく。私自身が以前アニメーションを見て感動し、自分もそんな作品を作りたいと思い、アニメーション業界に入りました。いつか皆さんも、自分が受けた感動を元に、自分で作った作品で誰かに感動を与えられるように頑張ってください!

### アニメ業界からの 応援メッセージ



株式会社リーベル  
宮城 夢乃  
(プロデューサー)

アニメーションに携わりたい。その想いを胸に、アニメーターを目指す皆さんへ。これからの日々、練習や課題に追われ、思うように描けず悔しい瞬間もあるでしょう。それはプロになっても同じで、私たちがアニメをつくるうえで何度も壁にぶつかります。けれど、どんな時でも一つひとつの課題に丁寧に向き合うことで、その経験は必ず自分の力となり、技術を磨き、目指す先へとつながっていきます。どうかその情熱を信じて、アニメの未来と一緒に描いていきましょう。アニメづくりは、一人の力では成し得ない世界です。絵を描く人、色をのせる人、撮影する人、編集する人。どの工程も誇りある仕事です。自分が目指す職種とは直接関係がないと思うことも、実際には一話のアニメを生み出すために欠かせない大切な仲間です。多くの仲間の情熱が重なり合って、初めて一つの作品が生まれます。皆さんと一緒に仕事できる日を、心から楽しみにしています。

声優業界の“これから”を見据えたAAAのコネクションをご紹介します。

### POINT 2

# INDIVIDUALIZED EDUCATION

## 声優プロダクション

## エヌ・クリエイション 声優・俳優プロダクション



株式会社 Ncreation は音響制作会社直結の声優・俳優プロダクションです。自社スタジオを運営し、制作部門が担当する作品を日々収録しております。そのため出演の機会も多く巡ってきますが、準備や練習が足りなかったり、緊張してうまくいかないこともあります。失敗したとき、自分が成長する機会だと前向きに捉えられるかどうかで大きく変わってきます。アドバイスを真摯に受け止め、次は成功するように努力し、評価を得ることで成長へと繋がっていきます。夢を現実にするためには挑戦し続ける気持ちを忘れないことです。これから先何度も失敗や挫折しそうな時があると思います。すぐにうまくいかなくても、努力を続けられる人、そして色々なものを吸収し、人間性の高い人になってもらえることを期待しています。

音響監督兼声優・声優講師 岡田 純子

### 主な所属声優

真田雅隆、秦正武、小野絵梨、にしまゆこ、水瀬七海、きむらゆり奈、日野なつみ、藤間つよし、兼岩玲志、大藪恵介、中川舞維

## 株式会社 JTBNextCreation



夢を追い求める若者は、いつでもキラキラ輝いています。自分の居場所を見つけ、自分らしく居られるからです。私たちはそんな若者を本気で応援し、一緒に夢を叶えていくための声優事務所です。夢を叶えられるかは、「やる」か「やらない」かです。弱音を吐かずやり続けることで、夢は必ず実現していくのです。いつでも輝いていられるよう、一歩、踏み出していきましょう。

事業統括部長 佐藤 慶

### 主な所属声優

2007年設立の声優事務所・養成所。「ラブライブ!」「アイドルマスター」「プリパラ」等のヒット作に、内田彩、楠田亜衣奈、渡部優衣、山口立花子等の人気声優を発掘、育成、輩出。設立から10年で、1,000件以上、延べ2,000名以上がデビューをした。

## 株式会社 シャイン アクセント附属養成所シャイン



一言で声優と言っても、アニメ、吹き替え、ナレーション、ゲーム等、声だけで表現する仕事は様々ありますが、広い意味では役者としての仕事の一つです。そのため、声優になるためには、まずは役者としての演技をしっかり学んでいくことが大切です。日常生活にも多くの勉強のヒントがあります。夢、目標に向かって進んで、将来この業界で大きく羽ばたいていけることを期待しています。

事務局長 古俣 正和

### 主な所属声優

一龍斎春水、加藤亮夫、坂詰貴之、山口真弓、堀江一真、阪口周平、中川慶一、うえだ星子、清水理沙、中上育実、玉木雅士、菊地瞳、種市桃子、関口雄吾、金澤まい、山田唯菜、バトリ勝悟、工藤夕希

## ワイズプロダクション



「魅力ある役者」は「人間として魅力的」でなければならないと思います。現在第一線で活躍されている方々はお芝居はもちろんのこと、まず一人の人間としてとても魅力に溢れています。挨拶、言葉使い、報告連絡相談の徹底、返事の手速、人の話を聞く姿勢など、まずは身近でごく当たり前のことから実践してみましょう。誰でも出来ることを、誰よりも出来る人になって欲しいと思います。

マネージャー / キャスティング 小岩井 学

### 主な所属声優

安藤仁、伊藤翔、大谷幸司、尾崎準、神楽坂素子、河口薫、木下隆介、津々良篤、堂坂有希、中村友紀、夏目桂輔、七音俣紅、長谷川紘子、花岡英梨子、花瀬あさみ、宮崎輪、山口由規乃、やまだけい

## 株式会社ベストポジション



### 役者を目指す人へ

声優の仕事と一言で言っても、色々あります。主な3本柱としてはアニメ・ゲーム、外画・ナレーションですが、近年は映像作品やSNSなどでも幅広い仕事があります。自分のやりたい事と出来る事が、必ずしも合致しているとは限りません。まずは自分の出来る事を前面に出して、やりたい仕事に辿り着けるよう努力をする事が、成功への近道といえます。また、アニメだけではなく外画やTVドラマ、YouTubeやTVCMなど、色々な作品を良く観て勉強する事が大事です。講師の方から学ぶのも大事ですが、役者たる者、最後に芝居として形にするのは、自分自身です。向上心と忍耐力を持ち、努力する事。そして他の人にはない個性を持ち、唯一無二の役者を目指してください。

代表取締役 竹藪 大介

### 主な所属声優

宮田浩徳、松岡大介、川原元幸、小手川拓也、齋藤響、小林全、新田純輝、乾真由璃、宮元悠里、神巴藍名、橋立夏、羽純、斎藤真寛

## 株式会社スーパーエキセントリックシアター



株式会社スーパーエキセントリックシアターは声優、俳優のマネージメント、舞台制作を行っています。芸能界、エンターテインメントの世界で生きていくことは決して簡単なことではありませんが、大きな夢、具体的な目標を持って、そこに向かって努力していけば必ず道は開けます。自分が好きなことを仕事に出来ることほど幸せなことはないと思います。演じることが好きで、多くの人にエンターテインメントを届けたい、感動を届けたいという情熱を持ってこの世界に飛び込んでくれる皆さんとの出会いを心待ちにしています。

代表取締役社長 大関 真

### 主な所属俳優・声優

野添義弘、久ヶ沢徹、丸山優子、豊永利行、久下恵、安田裕、上條沙恵子、岡村直樹

## 株式会社リンクアップ



芸能界は近年、日々形が変わりつつあります。つい数年前までは無かったありえない環境がどんどん増え続けています。そして一言では語り尽くせませんが、お仕事の形、タレントさんたちの形とその時代にフィットした形態を常に求められます。今何が必要で何を求められているのか。もちろん声優さんも例外ではなく、今の時代に自分は何を求められ何をすべきなのかをしっかりと把握して学び、活動していくことがこの業界で成功を収めることの近道だと思っています。弊社も声優、俳優、アーティストとエンタメ業界にこれからはばたいて行く皆様に応援させていただきます。そして共にこのエンタメが業界を盛り上げていけることを楽しみにしております。

CEO 齊藤 竜

### 主な所属声優

佐倉仁、保田遼、柚、山野隆之、岩下昂靖、横須賀菜由、城健太郎、尾谷知枝

## 株式会社トイプリッツ



美声ラボは、優秀者にお仕事やオーディションのチャンスの場を提供する「声」に特化した教室です。骨格による苦手な発音も、解剖学の視点から判りやすく調整。「正しい発声」へと導きます。声色作りも理論的に指導。「どうしたら出来るのか」を言葉と模型を使いながら学びます。美声ラボで「音作り」の引き出しを増やしながらか演技の勉強に入ると、今まで判らなかつた現場監督のディレクションや養成所の各先生方のアドバイスが面白いように理解でき、きっと芝居が好きになると思います。マンツーマンレッスンは1時間からスポットで授業可能。美声ラボは、新人声優や芸能人、コスプレイヤーやインフルエンサーが「活躍の場」を広げるためのスキルアップにもご利用頂いています。芸能事務所やアニメ制作会社が採用した声優やタレントの特訓依頼も多くプロの信頼も厚い「唯一無二」の声優教室です。トイプリッツは声優事務所。ハイキュー、黒子のバスケに出演している庄司将之や、魔法陣グルグルED曲や君の膵臓を食べたい挿入歌などで活躍するボンジュール鈴木が在籍。男女ともに、フレッシュな新人との出会いを探しています。

代表取締役社長 古川 小百合

### 主な所属声優

ボンジュール鈴木、庄司将之、たなかこころ、土谷麻貴、古川小百合、成島あきの、村田知沙、美樹鈴音、大砂南、上谷留佳、真城莉紗、畠山莉緒

## ブックスロープ



### 現実を見なさい

こう言うと『どうせ声優になんてなれないんだから、普通の仕事に就きなさい』と言われていた気持ちになりますか？違います、言葉の意味の通りです。“現実”を見て下さい。まずはここからです。誰でもなれる仕事では無い。それは当然です。では何故限られた人しかなれないのでしょうか？なれる人は何故なれるのでしょうか？その答えを解き明かす方法が“現実を見る”事です。それが出来ればあとはやるべき事をやるだけです。“夢”は“現実”に近付き、“実現”出来るかもしれませんが。その為のまずは第一歩、踏み出してみましょう。

代表 坂本 勝正

### 主な所属声優

永野愛、平田由季、吉成あやの、汲田彩奈、玉水涼、澁谷元紀、上原沙緒里、川口理緒、三谷綾子、丸嶋佑佳、林あゆり、大谷沙希

## 株式会社パワー・ライズ



声優を目指している、声優に憧れている皆さん、先ずは一步を踏み出してみましょう。始めなければ何も変わりません。何をしたら良いか分からない方は、専門学校へ入るのも一つの方法です。学校では、色々なカリキュラムがあり、一通りの事を学べます。その後は、習った事を日々反復練習し、成長していくだけです。皆さんが、プロとしてデビューする事を願っています。

代表取締役 府川 貴範

### 主な所属声優

ロバート・ウォーターマン、西村健志、藤井剛、岡崎雅紘、井野優、氷青、國分優香里、さいとうよしえ、高田初美、文月くん、森樹里

## IAM AGENCY



IAMは、アニメ制作・アニソン制作・外画吹替制作、そして二つの声優プロダクションの下部組織です。設立19年間で500名以上のアニメ出演実績があり、入所数ヶ月でアニメ出演も可能です。講師は、現役数十年のベテラン声優・俳優・音響監督。次世代の声優の育成にも力を入れており、Youtuber声優・Vtuberも輩出し、SNSの高度利用の教育も定評があります。また、アイドル活動とアニメ声優を同時に実施するアイドル声優も育成すると共に毎月IAM主催のイベントも開催しています！従ってIAMは声優の育成と出演の出口を両方有する組織であり夢を現実にできますのでワクワクしてお越しください！

アズリードカンパニー/代表取締役 堀川 りょう

### 主な所属声優

堀川りょう、及川ひとみ、宇乃杏華、綿来萌、天草音成、山神敏史、甲斐碧

## 有限会社タイムリーオフィス



タイムリーオフィスは、俳優、アナウンサー、タレント、声優、ナレーター等のマネージメントを行っています。ここ数年は2.5次元舞台のお仕事が増えており、若手の活動が活発です。芸能界でお仕事したい方は、人気商売を選ぶ事となりますので、日頃から、いつ見られても聞かれても、人から見て、ちゃんとした人でいられないとなりません。人間としての成長、それは、この業界を目指す人に一番大切かと思えます。

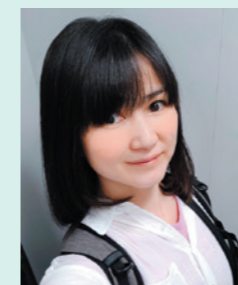


オフィス代表 阿部 京子

### 主な所属声優

石渡真修、古谷大和、日染洋祐、蒲田健、小堺翔太、川久保秀一、打田マサシ、山崎彩、西谷祐紀子、花岡けい子、長澤ゆき、田所なお美

### 声優業界からの応援メッセージ



エヌ・クリエイション 声優・俳優プロダクション 岡田 純子 (音響監督兼声優・声優講師)

昨今人気の高い声優ですが、なぜ皆さん声優になりたいのでしょうか？アニメが好きだから？漫画が好きだから？好きな声優さんがいるから？声が良から？お芝居が好きだから？歌が歌いたいから？いろいろな理由があると思います。全てOKです。どんな理由だったかまいません。その代わり、本気で取り組みましょう。残念ながら簡単になれる職業ではありません。

目指すからには少しの挫折でめげないでください。でも、人間だれでも落ち込んだり、休みたい時もありますね。休む事でまた頑張れるようになるなら、時には休んでいいんですよ！1人が辛かったら、誰かと一緒に楽しい時間を過ごしましょう。そして改めて考えてみればいいんです。そういう時こそ、チャンスです！それでもやっぱりなりたい！と思ったら本物です。好きという気持ちを大切にもう満足！という所まで突き進みましょう！

# DIGITAL ANIMATION

Individualized Education in AAA  
アニメが開く世界の扉

## デジタルアニメーション科



# その“手”から、 熱狂を生み出そう。

本学科においては日本のアニメーションを基盤にしたキャラクター作画、動画作成、デジタル・生成AI技術を学びます。すべてのクリエイターに必須の企画、デッサン、色彩学、レイアウト・編集・プロモーション技術も重視しています。これらの技術を身に着けた上で、目標に合わせた2つの専攻から選択。

キャラクター・デザイン専攻1年 チンгентウ

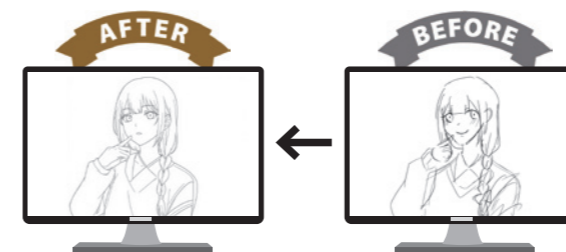
### AAAの生成AI教育方針

アニメ制作の未来を切り拓く

日米を拠点のAI技術研究所と提携

### AI作画導入事例

CLIP STUDIOで描いたラフの絵を、AIが即時に自動生成を行い、線を整えて出力するソフト。実際に使用して完成したサンプル画像。



### KamikAI by iKHOR Labs アニメ制作の未来を切り拓く ~ best partnership ~

iKHOR Labsは、日米を拠点にAI技術研究所として、クリエイター中心の革新を通じてアニメ制作の新時代を切り拓いています。当社が開発した「KamikAI」は、世界初の商業利用可能なAIアニメ制作ソフトであり、すでに国内の主要アニメスタジオに導入されています。プロのアニメーターやスタジオと共同開発されたKamikAIは、既存の制作工程に自然に統合でき、原画制作、仕上げ、中割りといった時間のかかる工程を効率化します。AIによる作業代替を目的とするものではなく、あくまでクリエイターを支援することを目的としており、単純作業を削減することで、アニメーターは創造性、芸術的表現により多くの時間を注ぐことができます。商業作品でも実績を持つうえ、現場で実用化されたAIアニメーション技術を開発・提供できている世界唯一の企業です。



代表 Coco Nitta

## 選べる2つの専攻

### ●アニメ・プロフェッショナル専攻

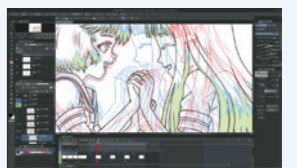
アニメ＝動く絵を学ぶ専攻コースです。日本アニメの伝統的なスキルとデジタルアニメの両方が身に付くので、アニメ業界に進みたい方、個人でのアニメ作家を目指す人にお勧めです。

〈代表的なカリキュラム〉

絵コンテ基礎／動きの基礎知識／原画基礎／歩き／走り  
／3DCG基礎／AI基礎講座等

〈身につく技術〉

アニメ作画技術／デジタル作画撮影技術  
／映像編集技術



〈目指せる職業〉

アニメーター／アニメ監督／背景美術／制作進行／個人アニメクリエイター  
／CGクリエイター

〈取得可能な資格〉

CG-ARTS アニメーション実技試験／動画技能検定  
／CLIP STUDIO PAINT クリエイター検定

### ●キャラクター・デザイン専攻

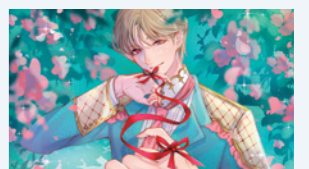
2Dイラストや動画編集などの高いデジタルスキルを身に着け、ゲーム映像業界デビューを可能にする専攻コースです。イラストレーターやゲーム業界を目指す人にお勧めです。

〈代表的なカリキュラム〉

キャラ創作／デジタル彩色／背景作画／イラスト仕様書  
／CLIP STUDIO 基礎・応用／After Effects 基礎・応用  
／Illustrator 基礎・応用等

〈身につく技術〉

キャラクター作画スキル／イラスト制作  
／デジタル動画編集・撮影／デジタル背景



〈目指せる職業〉

ゲーム制作者・クリエイター／キャラクターデザイナー／イラストレーター  
／映像作家

〈取得可能な資格〉

色彩検定／CGクリエイター検定／アドビ認定プロフェッショナル等

# FEATURE OF STUDY

## デジタルアニメーション科 学びの特色

### 1 徹底した基礎力の重視

〈アナログの基礎=デッサン〉〈デジタルの基礎=主要ペイントソフト〉この二つを入学初期に徹底して学ぶことが大きな成果を生みます。

### 2 オリジナル作品制作で磨く個性

基礎が固まった後は、オリジナルのイラストや映像作品の制作を通じ、個性を磨きます。

### 3 プロ意識を持つクリエイターの育成

プロ意識とは〈ニーズに応える〉ことであり、それを常に目標とすることです。打ち合わせのシミュレーションやプレゼンテーションも学びます。

### 4 新時代のツールを使いこなす

就職活動やデビューのために SNS や各種サイトの活用が必須となっています。各ツールの特徴や登録、管理までをフォローします。今年度より AI アニメ制作プログラムもスタート。

### 5 世界市場を意識した語学授業の充実

近年のアニメ業界のグローバル化を見据えて、AAA のカリキュラムには英語や中国語といった語学の授業も組み込まれています。

#### 1 カ月の時間割例

1 年生の月次カリキュラムのサンプルです。1 カ月のカリキュラムの中に理想的な配分で、新時代のクリエイター育成に必要な授業を配置しています。

|                 |     | 月          | 火   | 水               | 木                       | 金            |
|-----------------|-----|------------|---|-----------------|-------------------------|--------------|
| アニメ・プロフェッショナル専攻 | 第一週 | 人体描画基礎 頭部  | 作画基礎 クリナップ                                    | デッサン 石膏デッサン     | デジタル作画 CLIP STUDIO 基礎   | 語学/プレゼンテーション |
|                 | 第二週 | 人体描画基礎 全身  | 作画基礎 タップ割り①                                   | デッサン 静物デッサン①    | デジタル作画 After Effects 基礎 | 語学/プレゼンテーション |
|                 | 第三週 | 透視図法①      | 作画基礎 タップ割り②                                   | デッサン 静物デッサン②    | デジタル作画 3DCG 基礎          | 語学/キャリアデザイン  |
|                 | 第四週 | 透視図法②      | 絵コンテ基礎  | デッサン 風景デッサン     | デジタル作画 AI 基礎            | 語学/キャリアデザイン  |
| キャラクター・デザイン専攻   | 第一週 | 人体描画基礎 頭部  | CLIP STUDIO 絵師塗り                              | キャラクター創作 髪型デザイン | キャラクター創作 描き分け           | デッサン 石膏デッサン  |
|                 | 第二週 | 人体描画基礎 全身  | CLIP STUDIO 絵師塗り                              | 世界観 デザイン        | キャラクター創作 ファッション         | デッサン 静物デッサン① |
|                 | 第三週 | 色彩学        | 各種必須アプリ学習 Photoshop After Effects Illustrator | 透視図法①           | イラスト仕様書 アクションゲーム系       | デッサン 静物デッサン② |
|                 | 第四週 | ロゴ・UI デザイン | 各種必須アプリ学習 Photoshop After Effects Illustrator | 透視図法②           | イラスト仕様書 ガールズバンド系        | デッサン 風景デッサン  |

※年間で行われるその他授業：CLIP STUDIO 彩色/After Effects 撮影・編集



**学校長 片田 亜起夫** アニメーター  
●担当授業：アニメーション理論  
〈代表作〉「ドラゴンボール」、「ちびまる子ちゃん」、「忍たま乱太郎」、「Dr.スランプ」など約15年もの間、数多くのアニメ作品にてアニメーターとして活躍。

〈講師歴〉1990年以降、アニメ専門教育のパイオニアとして活躍。多くの著名アニメーターを育成した。現在、専門学校アニメ・アーティスト・アカデミー デジタルアニメーション科の授業も担当。

#### 世界に通用するアニメーターを目指せ！

日本のアニメーションは今や「日本の文化」として定着しています。クオリティの高さは勿論、表現スタイルや物語構成、子供から大人まで幅広い年齢層をターゲットにした作品が豊富に存在します。世界に誇れる日本のアニメーションは文化、歴史を超え多くの人々に感動や楽しみを提供しています。不安視されていたアニメーション業界の環境もここ数年で大きく改善され、業界全体でアニメーターをはじめとする多くのクリエイターを後押ししてくれています。あとはあなたが一歩前に踏み出すだけです。

# COACHING STAFF

## デジタルアニメーション科 講師紹介

アニメ業界だけではなく、映像業界やマンガ業界、芸術家など選りすぐりのプロフェッショナルがAAAに集結。君の感性と技術を大きく伸ばします。

**教務主任 栗田 卓也** 漫画家/デジタルクリエイター  
●担当授業：キャラクター表現



絵には必ず描いた人の性格が現れます。つまり僕は、絵を通じて自分自身を描いているのです。だとしたら、もっと素敵な、もっと多くの人の心を掴むことができるような技術を手に入れませんか。ぜひ僕らに協力させてください。

〈代表作/講師歴〉講談社月刊少年マガジンにて「FURLONG!」を長期連載。マンガ専門教育歴13年。その実績はストーリー系カリキュラム・デジタルカリキュラム開発等多岐にわたる。イタリア・中南米諸国での指導歴も持つ。

**丹治 寛幸** 映像作家  
●担当授業：デジタル動画



〈代表作/講師歴〉専門学校卒業後、アニメーターとして活躍。代表作は「タッチ」「ARMS」「こどものおもちゃ」「爆走兄弟 LET&GO」「耳をすませば」など。その後、遊技機の映像制作で先端技術を身に付ける。

**高橋 美羽** 油絵画家  
●担当授業：デッサン



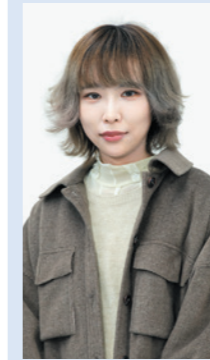
〈代表作/講師歴〉多摩美術大学 大学院油画専攻卒業。専門学校でデッサン講師として10年のスキル。ポートフォリオ指導を得意とする。これまでに自身の個展、グループ展を多数開催。

**吉田 朋代** アニメーター  
●担当授業：デジタル動画



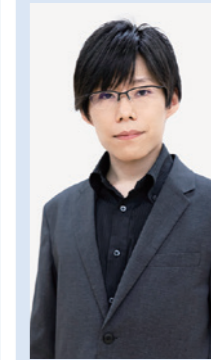
〈代表作/講師歴〉「彼氏彼女の事情」「ドラえもん」「ご姉弟物語」「劇場版クレヨンしんちゃん」「サザエさん」など、多数の有名アニメ作品にてアニメーターとして活躍。アニメーター講師として16年のスキル。「やる気」を引き出す指導法に定評あり。

**李 鄭 可心** 映像クリエイター  
●担当授業：アニメーション技法



〈代表作/講師歴〉東京工芸大学 アニメーション学科卒業。在学中の頃から美大予備校にてアニメーション学科の受験指導を経験。自主制作アニメーション、縦読み漫画が各サイトにて公開。

**堀内 拓哉** イラストレーター  
●担当授業：キャラクターイラスト



〈代表作/講師歴〉イラストレーターとして活動。ソーシャルゲーム、webページ、MV イラスト等の商業イラストを制作。またゲーム会社・タブレットメーカー主催のイラストコンテスト受賞経験も複数あり。

# STUDENT'S VOICE

AAAに入学し、新たな可能性の扉を開いた在校生。彼らの生の声を届けます！

## “在校生の声”



●しっかりと基礎から学べる  
出身校：東京都立足立新田高等学校  
**平川 拓実 さん**

基礎画力に不安を持っていましたが、丁寧に基礎から学べるので安心しました。アニメを見る楽しさから描く楽しさになりました。次は創る楽しさを味わいたいです。先生これからもよろしくお願ひします！



●キャラの全身を自信をもって描ける！  
出身校：北海道芸術高等学校  
東京池袋サテライトキャンパス  
**奥田 優奈 さん**

入学当初は全身を描くことに苦手意識がありましたが、デッサンや専科の授業で学んだことで、キャラクターの全身も自信をもって楽しく描けるようになりました！



# VOICE ACTING & CREATIVE BUSINESS COURSE Individualized Education in AAA アニメが開く世界の扉

声優・クリエイティブビジネス科

感情を  
ゆさぶる  
表現力で、  
世界を魅了しよう。

声優に必要なとされている知識や技術を深く学ぶと同時に、在学デビューやコミュニケーション技法であったり、語学を習得できる学科です。声優としてだけでなく、自立した社会人になるための指導も心がけています。声優の基礎知識を学びながらも、進学や就職に有利な知識を学べるクリエイティブ・ビジネス専攻も設置。

キャラクター・デザイン専攻1年 オウセイエイ

## 在学デビューメソッド

### AAA デビューシステムⅠ：1年次

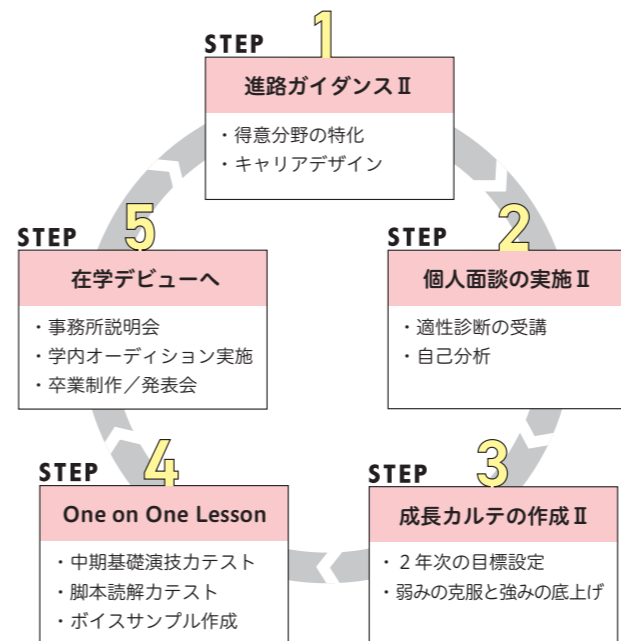
基礎を学びながらも在学デビューのチャンスを作る一年



\*成長カルテ 生徒自身が自らどう成長していきたいかの目標を設定し、その過程から結果までの自己評価と改善点を記します。それを講師が評価し、生徒自身が自己分析することで成長に繋げていくものです。(日報記入を基に)

### AAA デビューシステムⅡ：2年次

知識と技術を培いながら現場で活躍するための人間力を磨く



## 選べる2つの専攻

### ●声優・プロフェッショナル専攻

『One method of multi-talented actor.』

独自のメソッドを用いてマルチな才能を開花させ、現場で通用する即戦力を育てます。一つひとつの授業にそれぞれの魅力が濃縮されているため、2年間で在学デビューを目指します。

〈代表的なカリキュラム〉

アフレコ/演技基礎/ナレーション  
/映像&メディア演習/歌唱ダンス等

〈身につく技術〉

日本語アクセント/マイクワーク  
/発声法/演技力/読解力/朗読スキル  
/歌唱法/パフォーマンス能力  
/コミュニケーション能力等

〈目指せる職業〉

声優/ナレーター/舞台俳優/2.5次元俳優/ミュージカル俳優  
/アクション俳優/司会業・アナウンサー/マネージャー/YouTuber等

〈取得可能な資格〉

ProTools 技術認定試験/声優能力検定/アナウンス力検定/秘書検定等



### ●クリエイティブ・ビジネス専攻

今や日本のコンテンツ産業の代表格でもあるアニメ・ゲーム業界、その魅力は世界からも注目されています。国内にとどまらず世界に飛び立つ人材育成を目指します。

〈代表的なカリキュラム〉

ビジネス概論/マーケティング  
/マネジメント/財務会計/金融財政  
/国際政治/アニメ美術理論

〈身につく技術〉

リテールマーケティング/ブランドマネージャー/プレゼン能力/デジタル基礎技術/PREP法、STAR法

〈目指せる職業〉

金融・会計事務/Web・広告デザイナー/外資系スタッフ  
/国際ボランティア/貿易事務/海外営業/ビジネスプロデューサー

〈取得可能な資格〉

TOEIC® L&R テスト/秘書検定/ビジネス実務法務検定  
/マイクロソフトオフィススペシャリスト(MOS)等



# FEATURE OF STUDY

## 声優・クリエイティブビジネス科 学びの特色

### 1 表現力向上 = 演技力向上の授業

多才な講師陣が、あなたの表現力、創造力の向上を徹底サポート。基礎から応用はもちろん、現場で通用する演技力を育てます。

### 2 声優になるための基礎の徹底習得！

声優として必要不可欠な美しく正確な日本語の発音から、アフレコ、ボイトレ術までを基礎からしっかりと身につけます。

### 3 歌唱 & ダンスによる表現力の向上！

専用のダンススタジオで声優に必要なリズム感と体力を養います。また歌唱では発声、表現力を磨き上げ演技の幅を広げます。

### 4 プロ仕様の最新機材・設備で学ぶ！

プロユースの専用スタジオでマイクワークの基礎から、アニメ・洋画のアフレコ、サウンドドラマ制作といった実践的な技術までを学びます。

### 5 世界市場を意識した語学授業の充実

最近のアニメ業界のグローバル化を見据えて、AAAのカリキュラムには英語や中国語といった語学の授業も組み込まれています。

#### 1カ月の時間割例

社会に出るための下準備をしながら、本格的に声優としての技術を磨きます。バランス良く授業を展開し、ルーティーンを作る事で授業内容を整理、理解しやすくなるような時間割を作っています。

|                |     | 月                        | 火           | 水       | 木                | 金                     |
|----------------|-----|--------------------------|-------------|---------|------------------|-----------------------|
| 声優・プロフェッショナル専攻 | 第一週 | 演技朗読基礎<br>発声・滑舌訓練        | アフレコ<br>アニメ | 舞台演技    | 収録演技演習<br>マイクワーク | キャリアデザイン<br>語学        |
|                | 第二週 | 演技朗読基礎<br>発音アクセント        | アフレコ<br>アニメ | 歌唱/ダンス  | 収録演技演習<br>ナレーション | キャリアデザイン<br>語学        |
|                | 第三週 | コミュニケーション技法<br>業界研究      | アフレコ<br>外画  | 舞台演技    | 収録演技演習<br>ゲームボイス | キャリアデザイン<br>プレゼンテーション |
|                | 第四週 | コミュニケーション技法<br>サンプルボイス制作 | アフレコ<br>外画  | 歌唱/ダンス  | 収録演技演習<br>ナレーション | キャリアデザイン<br>プレゼンテーション |
| クリエイティブ・ビジネス専攻 | 第一週 | マーケティング                  | ビジネス概論      | 声優基礎理論  | コミュニケーション技法      | アニメ美術理論               |
|                | 第二週 | コミュニケーション技法              | マネジメント      | デジタルワーク | ビジネス概論           | キャリアデザイン              |
|                | 第三週 | マーケティング                  | ビジネス概論      | 声優基礎理論  | コミュニケーション技法      | アニメ美術理論               |
|                | 第四週 | コミュニケーション技法              | マネジメント      | デジタルワーク | ビジネス概論           | キャリアデザイン              |



#### 野辺 健太 声優 / 役者 / YouTuber

- 担当授業：収録演技演習
- (代表作)
- ◆ 声の出演 「乙女剣武蔵」：伊東一刀斎  
「箱の中 / 檻の外」：堂野崇文  
「新宿羅生門」：清河堅児
- ◆ 外画吹替 「スナイパー孤高の弾丸」：ハミス將軍
- ◆ ナレーション BS11「スーパーファイティングIGF〜GENOME20」他
- ◆ 映画出演 「威風堂々」奨学課職員@officeinveider

(教育ポリシー)  
有意義な学校生活と、生徒の情熱に寄り添った教育を目標にしています。

#### ゼロから声優を目指す君へ！ 「在学デビューを目指せる学校」

在学中にデビューを果たすことを目的に作られた“のべメソッド”で、プロを目指す！まずは、声優としての基本スキルである6つの項目(発音・発声・滑舌・アクセント・演技力・読解力)に基づき、能力や適性等の自己分析を徹底的に行うことからスタート。在学デビューのためのノウハウやスキルを、オリジナルカルテを用いてあなたをプロの声優へと大きく導きます。一人ひとりに合ったOne on One レッスン、そしてカリキュラム。現役のプロの講師陣が現場のノウハウを優しく指導。

唯一無二の役者を僕と一緒に目指し共に学んで参りましょう。

# COACHING STAFF

## 声優・クリエイティブビジネス科 講師紹介

総合的な技術が求められる声優業界において「アフレコ」「発声」「演技」「歌唱ダンス」それぞれのプロフェッショナルに学ぶことは必須条件。



#### 本間 平等 俳優/声優/MC

● 担当授業：演技朗読基礎

役者としてお仕事をしていく上で、「基礎訓練」は欠かせません。そして、いつでも最高のコンディションでお仕事ができる体づくり、精神力を養っていくのも重要です。演じるということの基礎的な学びをはじめ、人間としての幅、表現の幅を広げ、柔軟な対応のできる声優を目指していきましょう。

(代表作/講師歴)

本格的なシェイクスピア劇への出演から司会業や声優まで、アクティブにこなす実力派。代表作は「劇場版 Fate/stay night [Heaven's Feel] III. spring song」「Cutie Honey Universe」など。



#### 樺沢 大輔 舞台俳優

● 担当授業：舞台演技

(代表作/講師歴)

劇団だるま座所属。20代より舞台上で俳優として活動。宮本亜門演出舞台「ファンタスティックス」等に出演。その他、イベントMCや映画・ドラマ等にも出演。殺陣やイベント指揮・監督など活動は多岐にわたる。



#### ELENA

ボーカリスト/  
作詞作曲家  
● 担当授業：  
歌唱

(代表作/講師歴)

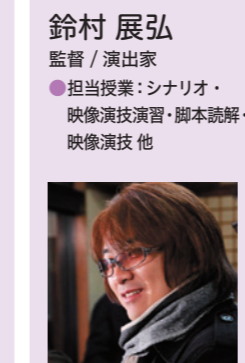
パチンコCRバカボン5 関連楽曲2曲、西東京FM「Nちゃんねる(仮)」エンディングテーマ歌唱など。力強い歌声とパフォーマンスを武器に、多くの現場で活躍してきた現役のノウハウを活かしながら、AAAでボーカル講師を務める。



#### Fumika

ダンサー

● 担当授業：ダンス演習



#### 鈴木 展弘

監督 / 演出家

● 担当授業：シナリオ・映像演技演習・脚本読解・映像演技他

#### 特別講義も充実！

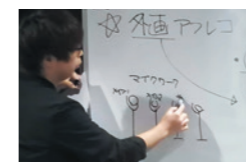
株式会社パワーライズ 國分優香里さんをはじめ、様々な事務所所属の声優さんに講義を担当していただいています！



# STUDENT'S VOICE

絶対叶えたい夢がある。夢の実現に向けて充実した毎日を送る学生の声を聞いてください！

#### “在校生の声”



#### ● どうしても夢を叶えたい！

出身校：わせがく高等学校  
柏キャンパス

#### 鎌田 佳樹 さん

先生方やクラスメイトたちと仲が良く、みんなで良かった所や面白かったところを話しています。アフレコや舞台演技、歌やダンス、学ぶ事が沢山で、大変だからこそ毎日がとても楽しいです！



#### ● 着実に憧れの世界へ

出身校：安部学院高等学校  
藤巻 あすか さん

経験ゼロで入学した私でも、短い期間で「本当に良かったね」と言ってくれるほど様々なスキルが身に付きました。わからない事をそのままにしない、置いていかれない、素敵なところですよ！

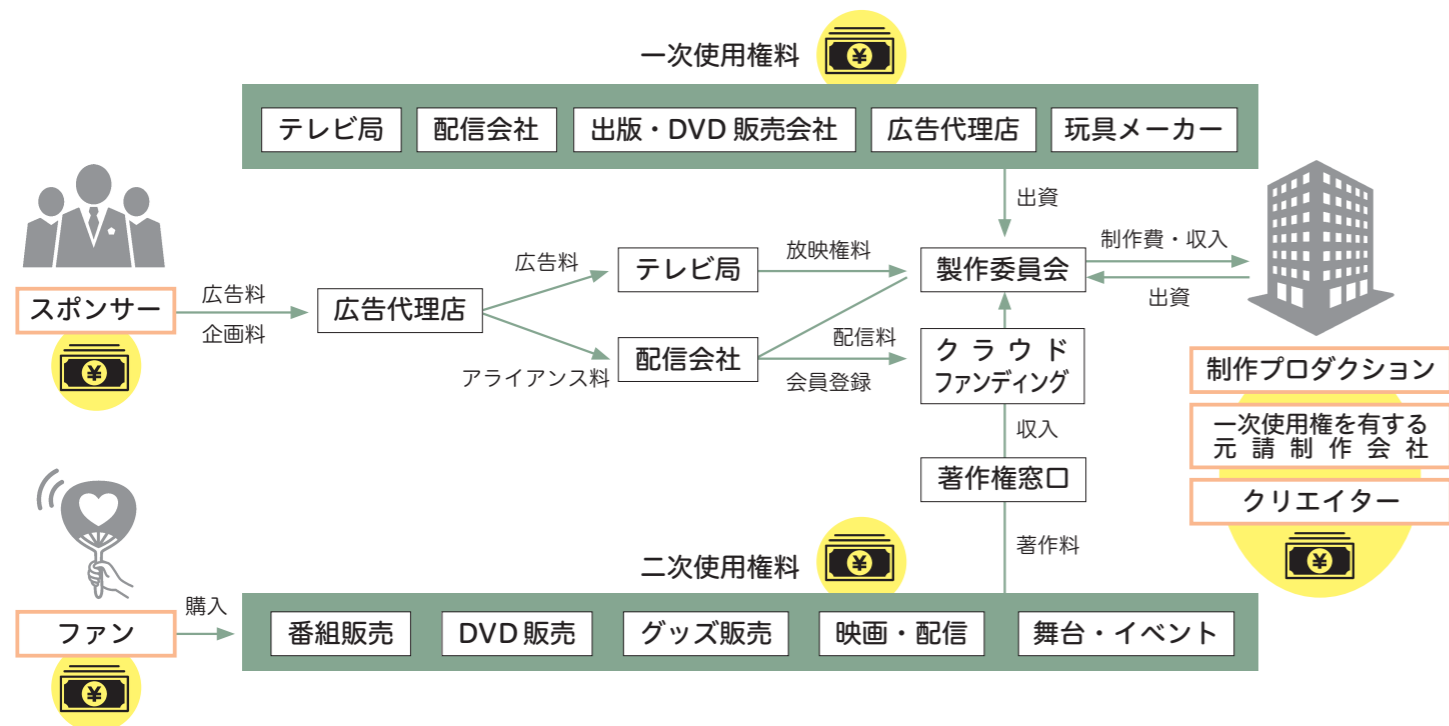
# ENTERTAINMENT INDUSTRY BUSINESS INFORMATION



## WORK FLOW-CASE I

### アニメ制作業界のビジネスフロー (アニメーション制作ベーシック編)

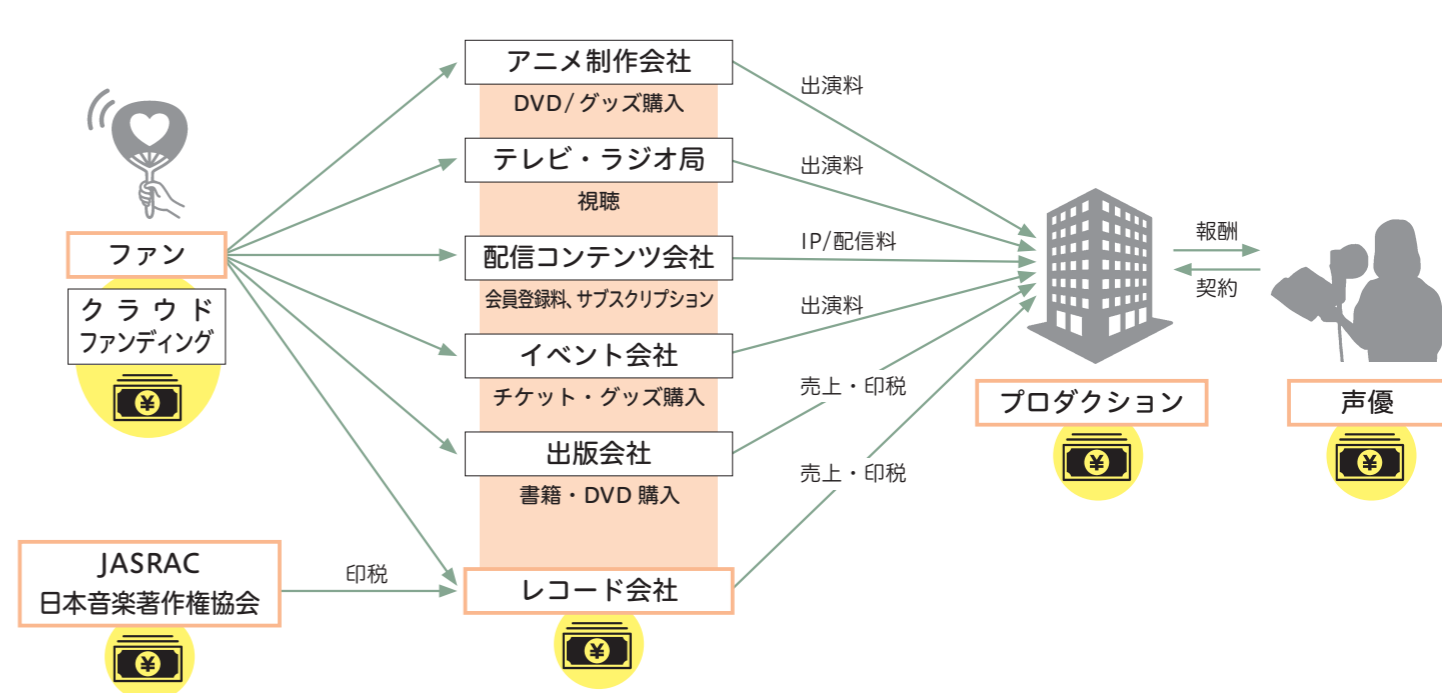
クロスオーバー化するコンテンツ制作の領域



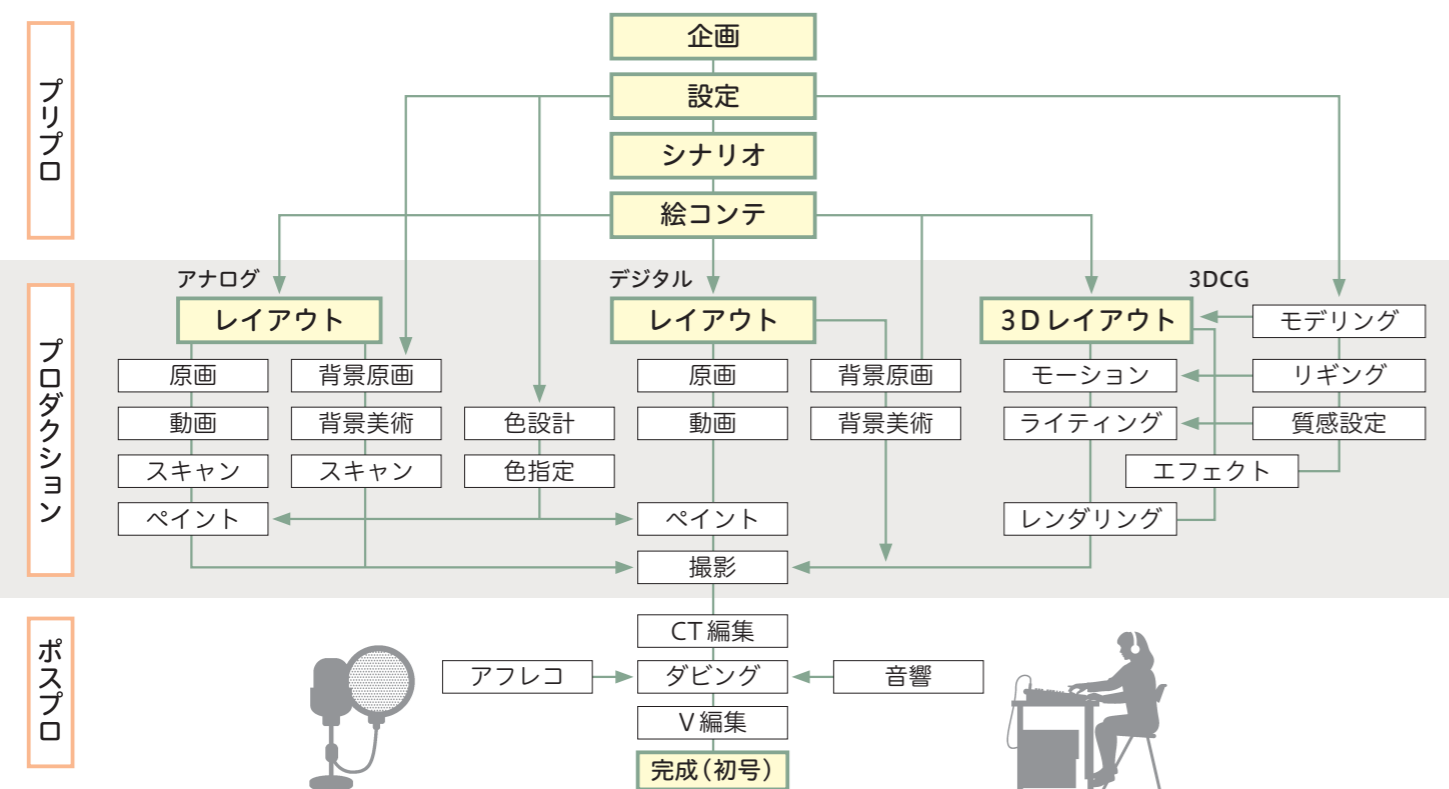
## WORK FLOW-CASE II

### 声優業界のビジネスフロー (ベーシック編)

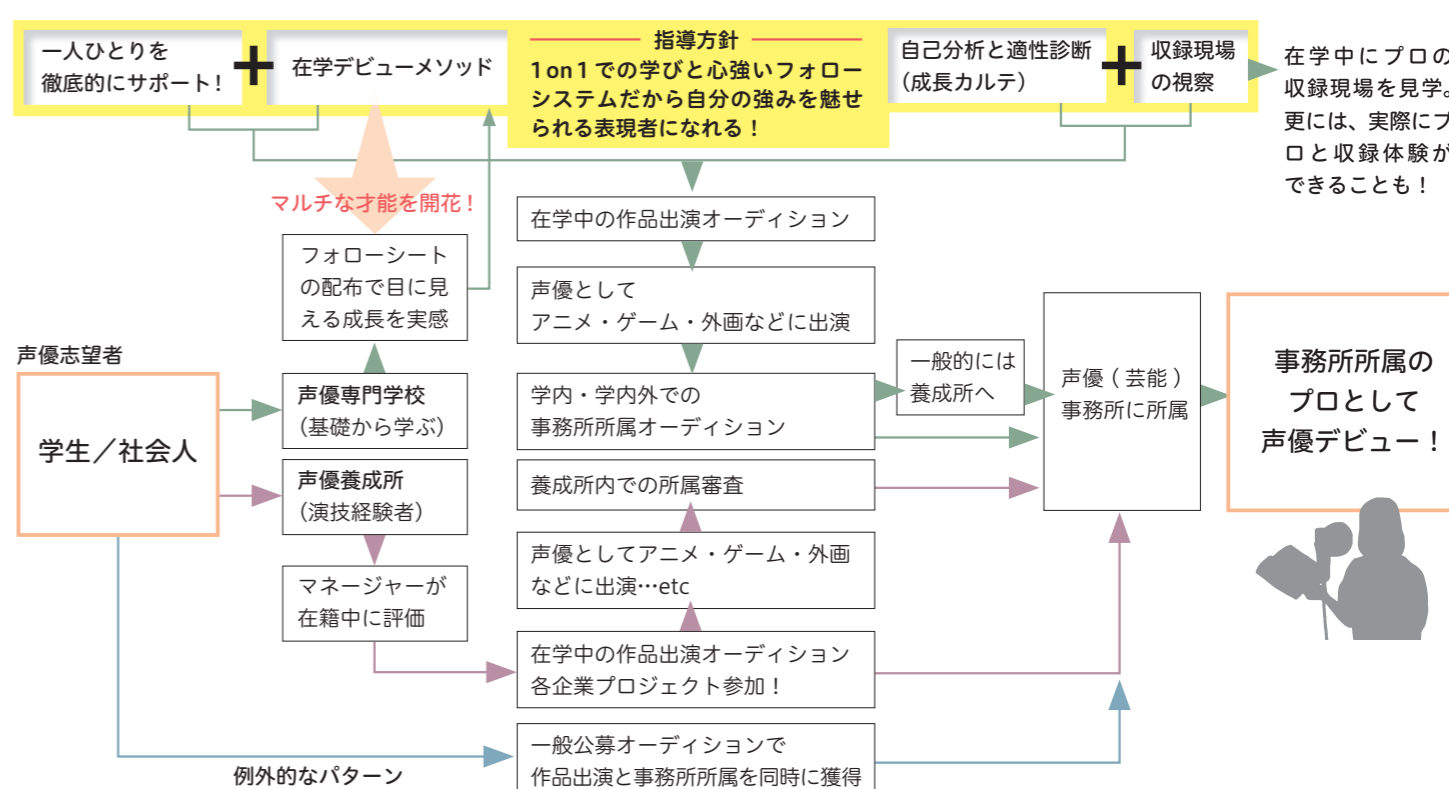
マルチ化する声優の仕事領域

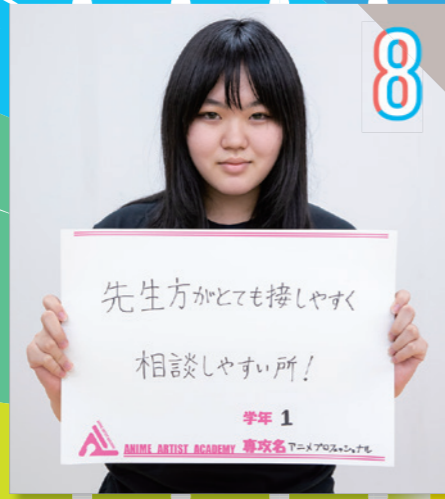
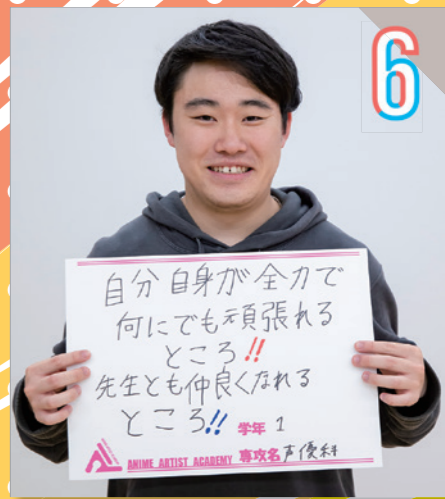
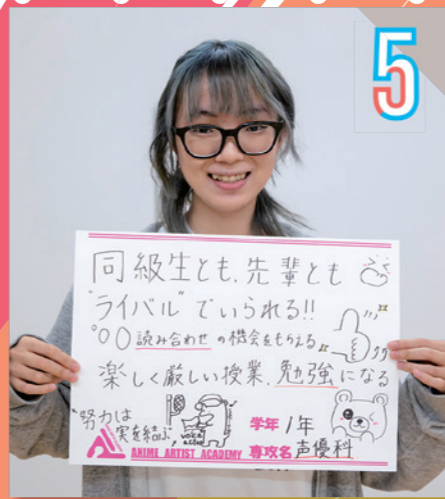


### アニメの制作工程 アニメーションが出来るまで

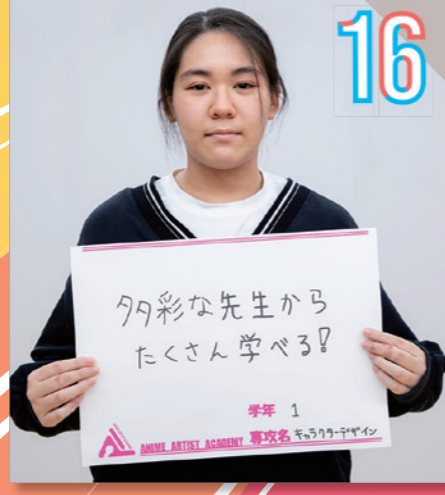
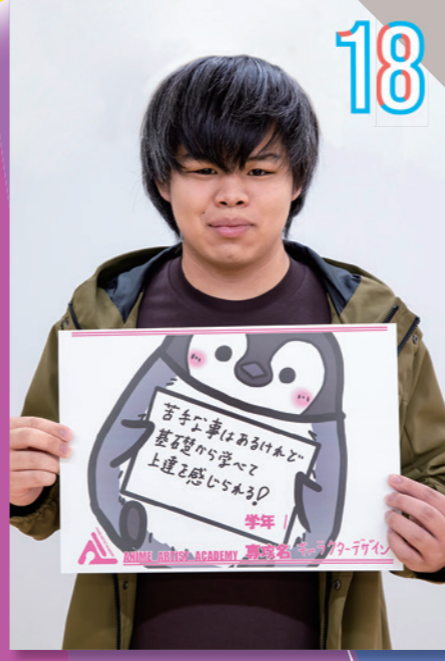
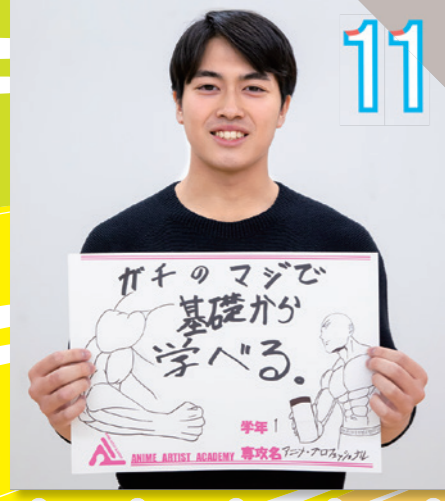


### 声優デビューへの基本的な流れとAAAの学び





アニメが開く世界の扉 Individualized Education in AAA  
**在校生に聞いた**  
★ ★ ★  
**AAAの好き! 20**  
ここが



コンテンツ教育 × AI アプリ

プロが語り合うコンテンツ業界の『今』と『未来』。

デジタルアニメーション科の専任講師と業界を代表するアニメ制作会社のメジャープロデューサーとのコラボレーション対談により、AI時代のクリエイティブ教育の有り方とクリエイター育成を徹底検証する。



大手アニメ制作会社  
プロデューサー  
菅野 勇人 様  
(以下 菅野 P)



AAA 専任講師  
アニメーター  
吉田 朋代 先生  
(以下 吉田先生)



AAA 専任講師  
イラストレーター  
堀内 拓哉 先生  
(以下 堀内先生)



AAA 広報部長  
MC  
沖宗 優昭  
(以下 沖宗 MC)

CROSS  
TALK



エンターテインメント業界  
大手アニメ制作会社

21世紀に必要とされる！  
クリエイターの人材育成とは！

生成 AI 時代を本格的に迎えたアニメ・イラスト業界の未来展望とは！

生成 AI 導入はエンタメ教育の新時代 幕開けを告げる技術と成りえるのか？



Q1 生成 AI がアニメ・イラスト業界に与えている影響とは!?

**沖宗 MC** : 生成 AI が特にアニメやイラスト業界にもたらす影響について、学校側の教育現場とプロの制作現場の双方からクリエイティブティへの可能性を検証していきたいと思ひます。

**菅野 P** : 一言で AI と言っても、活用する分野次第で印象が変わると思ひます。制作現場で言うと、前向きに取り組む大規模なスタジオもあれば、日々の業務で精いっぱい AI は二の次になっているスタジオもあるというのが実態です。実際、8割から9割くらいは着手できていないという印象で、導入はまだまだ未知数です。以前、3D 主体のアニメが出てきた時の空気に凄く近いと感じています。

**沖宗 MC** : それらを受けて、アニメ業界出身の吉田先生いかがですか？

**吉田先生** : 教育現場的に言うとプロの現場に送り出す学生たちに何か有益なものがあるのか、また日々の授業や就職に役立つことができるのかを含めてこれから確かめながら運用体制を構築していく段階です。

**沖宗 MC** : 吉田先生の想いについてはプロの制作現場からはいかがですか？

**菅野 P** : 私見ですが、アニメの現場として「AI クリエイターは成立しない」と思っています。AI の活用はサポートであるべき！だと。それこそ吉田先生がおっしゃった様に有益性を検証しないと、その人の本当の実力にならないと。学生さんは AI のこと勉強する上では、Photoshop やクリップスタジオ等のツール延長線上で、どういう使い方が適切なのかと言う事を真剣に考えて欲しいと思ひます。

**沖宗 MC** : 生徒さんへの最適解を検証することがとても大切だと痛感致しました。

**菅野 P** : そうですね。AI を新しいツールとして活用するのは良いのですが、基礎をしっかり身につけてほしいです。基礎を理解していないと作り出そうしているものの良し悪しが判断できないです。基礎を身につけて実践できた上で補助として AI 活用があるのが正解だと思ひます。

**吉田先生** : 新たな過渡期ですよ。デジタルの描画系のソフトとアナログどちらの方が菅野 P は良いと思ひれますか？

**菅野 P** : 現場目線で考えるとデジタルの方が良いです。現在、デジタルの割合が増えてきていますが、まだアナログとデジタルが混在しています。混在すると制作進行が大変なんです。デジタルはデータのまま運用できますが、そこにアナログ

の素材があると、スキャンしてデータ化するなど工程数が増えちゃうんです。それで制作進行の負担が増え、生産性が落ちてしまう。

**沖宗 MC** : ある意味、面白い現象で AI は生産性を高める反面、人の熟達低下を招くかも知れませんか。

**菅野 P** : 悩みは 3 ~ 40 年変わってないと思ひます。ツールが変わっただけです。

**吉田先生** : 同感です (笑)。

**菅野 P** : だからそれこそ動画は基本ほぼデジタルかなって印象があります。デジタルが良いのはいつでも作業ができるメリットがありますよ。

**沖宗 MC** : 業界構造は少し異なりますが、イラストレーターの堀内先生から見て AI の導入についてはどの様に捉えていますか？

**堀内先生** : 私はイラストレーションの中でもキャラクターイラストですね。いわゆるゲームのキャラクターや Vtuber のキャラクターデザイン制作といった分野で主に活動しています。イラストレーターと SNS はかなり密着をしていて、そういった意味で SNS に関してはルールブレイクに近いインパクトがありますね。

**沖宗 MC** : イラストはそのような感じですが、アニメ業界においてはキャラクターデザインを、その現象についてはどの様に捉えていますか？

**菅野 P** : キャラクターデザインは、著作権が絡んでくるのでより難しいなと思ひています。生成 AI って何か基がない限り絶対に作れない、ってことは基を生み出した人がいるはずですよ。デザインすることは、デザイナーの経験値の掛け算なんです。AI クリエイターのように AI のみで作ったものを果たして「デザインしたことになるのか」という感じですね。デザインというより、カラーニュに近い感じ。絵が描けなくても自分で思ったことが表現できる喜びはあるけど、それを売り物にしてしまうのは「ちょっと待てよ～」と思ひてしまいます。

Q2 生成 AI 導入の現状やメリット・デメリットとは!?

**沖宗 MC** : OpenChatGPT & AI の精度が短期間でかなり上がったのは本当に驚いています。そのあたりをどの様に皆様は捉えていますか？

**吉田先生** : 今後ですよ。業界では使い始めという実験段階で、これからどんどん蓄積が進んでいって、精度が上がっていくときに脅威に感じてくるのかなという気もしています。

**菅野 P** : アニメの分野で言うと補助としての AI がどこまで使えるかという話を制作スタジオへ伺った時にヒアリングをしました。AI が活用できる可能性が大きく二つありまして。一つ目は「仕上げ (彩色工程)」が多分最初じゃないかと。色見本を参考にして自動で塗ってくれる。二つ目は「撮影」。処理を指定したら自動的に補助してくれる。アニメ制作にデジタル化が始まった時と同じような感じで進んでいくと感じています。

**吉田先生** : 未だに作画は、アナログの方がやっぱり強いというか、主流ですよ。

**菅野 P** : そうですね。ツールとしてはデジタルがかなり増えましたけど、7 : 3 でアナログ : デジタルになったと肌感としては思ひます。

**沖宗 MC** : AAA 当校は、AI をどの様に教育現場に導入しようとお考えですか？

**吉田先生** : 作画補助的にソフトを購入し、ここ数ヶ月内にと計画をしています。クリップスタジオと連動する AI のソフトがあって…。予めキャラクターを作って色々なアングルのものを 16 体くらい作成して、それらを AI に学習させます。学習したものをラフの状態からクリップスタジオで描くと学習した AI が自動生成してくれて、線を整えて出力される工程のソフト利用を考えています。

**堀内先生** : イラストはアニメのように複数人で分担して制作するというのは商業だけにはあるのですが、逆にそこまで世界観やキャラクター設定がないような広告イラストやポスターイラストなどは AI に置き変わってきているというのは正直なところ感じます。長期的に見てユーザーの意識も変わった場合、この流れはさらに加速していくという気はしています。

Q3 プロの制作現場で必要とされる人材像とは?

**菅野 P** : 今まで話してきた事は比較的、実践的な話をさせていたかなと思ひます。アニメーター志望であれば、描き続けることだと思います。線を引くことを修練する、苦手なものや自分が描かないようなものにも取り組み、描き力をつけることかと。速度もつきますね。またポートフォリオであれば「相手に見てもらふこと」を意識した構成が大事だと思ひます。採用担当者は数多くの作品をパラパラってしか見れないので、その時に目が留まるかどうか重要です。プレゼン資料と同じく文字がいっぱい羅列されているより、単語一つで

わかりやすく。相手を意識するには、普段のコミュニケーションを疎かにしないことから大切ですね。

**沖宗 MC** : 生徒さんへキャリアデザインを指導しているお立場で、吉田先生はどうでしょう？

**吉田先生** : 私個人的に自分が業界に入った時っていうのは、コミュニケーションが取れなくても良いんだよみたいな、一本上手い絵が描ければそれでも良いとの考え方がザラだったんですね。ポートフォリオ作成にしてもとりあえず枚数多くで、ファイル何冊もの方が良いって言われていたんですが、今のご指摘を肝に銘じて改善致します (笑)。

**堀内先生** : クライアントワークなので、報連相は大切です。また、メールベースのやりとりが多いので、文章力も大切ですね。

Q4 クリエイティブ業界を目指す学生への応援メッセージ!

**沖宗 MC** : 最後に、将来アニメーターや漫画家、イラストレーター、キャラクターデザイン、プロデューサー等のクリエイティブ業界を目指す学生への応援メッセージをお願いしたいと思います。

**菅野 P** : 気になったらまず手を動かしてやってみることが一番大事だと思います。貴重な時間を一生懸命使い切りましょう！後は色々なことに興味を持って、広範囲のジャンルに手を出しましょう。動いて知って感じたことは自分の財産になりますから。

**沖宗 MC** : ゲストの皆様、本日はありがとうございます。菅野プロデューサーをお招きして、とても有意義な時間となりました。今回の業界対談のコアテーマである「生成 AI の“サポートツールとしてのポジション”」が明確に見えて参りました。それらを教育の現場で活かせるのか、可能性を検証する貴重な機会となりました。今回は垣根を越えた質の高いディスカッションを本当にありがとうございました。



デジタルアニメーション科の講師と在校生が授業や将来の夢について本音を語ります。業界を代表する企業プロジェクトやメジャークリエイターとのコラボレーションによりプロのスキルを早くから身につける実践的なカリキュラムマネジメントを行っています。

# CROSS TALK

## デジタル アニメーション科編

### デジタルアニメーション科の 講師と生徒による特別対談！

**片田先生**：お二人が当校のアニメ、マンガ、イラスト、キャラクター、ゲーム等のクリエイターに興味を持った動機は何ですか？

**新垣さん**：小学生の頃に見た映画の中に出てきた、怪獣が口から光弾を発射するシーンのリアルな動きに衝撃を受けたのが理由です。そのシーンがずっと頭から離れず、気づけば作画やアニメの動きを意識するようになっていました。後でそのシーンを担当していたアニメーターが、他の作品にも関わっていたことに気づき、アニメーターなど裏方の仕事に興味を持ち始めました。

**佐藤さん**：小さい頃から絵を描くことが好きだったのですが、その頃は絵を仕事にしたいと考えていたわけではなく、ただ“楽しい”から描いていました。ですが、SNSを通して様々な方々の作品に触れたことで、描くことが“楽しい”から“憧れ”に変わりました。それからは自分の作品を描いたりデザインしたりする道に進みたいと思うようになりました。

**片田先生**：AAAのデジタルアニメーション科は『アニメ・プロフェッショナル専攻』と『キャラクター・デザイン専攻』がありますが、どちらの専攻も基礎からしっかり学ぶことができます。実際に授業を受けた感想はいかがでしょう？

**新垣さん**：カリキュラムが丁寧で、しっかりと手順を踏んで授業が進んでいっている印象です。業界全体を見るとアナログからデジタル、生成AIに移行していると思うのですが、一年はアナログの授業があるため、デジタルだけでは上達しない領域を補っていきけるのが良いと思っています。

**佐藤さん**：専門学校はレベルの高い人たちがばかりというイメージを

学校ではどんなことを勉強するの？

夢はアニメ業界への就職！

持っていたので、最初は授業についていけない不安でしたが、AAAは基礎から学べるので今では安心して授業を受けています。一人ひとりのレベル・個性に合わせたアドバイスをくれるので、この半年で自分でも気づけるくらい成長できたと思います。デッサン・構図・明暗・色彩学などの基礎もしっかり学べるため、授業自体にも満足しています。

**片田先生**：専門学校は、昔から描いている人や入学してから学び始める人など生徒の画力に差があります。だからこそ基礎から教えることからスタートして、それぞれ良い部分を伸ばしていってほしいです。

**片田先生**：AAAでは一年次から就職に向けてのキャリアデザイン等の就職や進学についての支援体制を構築しています。今は、将来に向けて頑張っているお二人ですが、将来の



夢や目指すクリエイターになるために努力していることや計画などあれば教えてください。

**新垣さん**：最終的な夢としては、スタジオに所属するにしろフリーで活動するにしろ、自分の作品をより多く作りたいと思っています。そのため、今から自主制作を始めることを強く意識しています。今後はポートフォリオの作成をして、就職という流れになります。就職した後も“自分の作品づくり”を大切にしていきたいです。



**佐藤さん**：私はまだ自分が目指したいクリエイター像をイメージできていません。ですが、将来的に自分が困らないように、観察力は鍛えようと意識しています。絵を描く上では観察力が大切だと思っているので、資料や写真を観察して、ひたすら描くようにしています。デザインの引き出しが少ないのが課題なので、苦手なものを減らしつつ、描けるものを

増やしていくということに力を入れています。

**片田先生**：『アニメ・プロフェッショナル専攻』だと進む方向性がある程度決まっていますが、『キャラクター・デザイン専攻』はイラスト、ゲーム、デザインなど色々な仕事の選択肢があります。専門学校は自分の適性を探す場所でもあると思いますので、これから自分に合った道を見つけていってほしいです。

**片田先生**：クリエイターを目指す学生さんへ応援メッセージをお願いします！

**新垣さん**：練習することも勿論大事なことです。自分の内面について深く考える癖を付けた方が良いと思います。心の機微に敏感になってください。アニメや映画でも本でも何か作品を見たときに、意識しないと気づけない内面の変化があると思うので、まずはそれに気づくこと。そしてその気づきを作品づくりに活かしていってほしいです。

**佐藤さん**：自分が思い描く未来を実現するためには、最終的には努力や忍耐力・持続力が必要になってくると思います。たとえ努力が実を結ばなかったとしても、今まで自分が積み上げてきたものが無駄になることはありません。必ず自分の経験値になって、次の目標に活かされます。逃げ出したくなった時は、この道に進みたいと思っただけ・初心の気持ちを思い出して、自分の気持ちを正直に貫いていってほしいと思います。



**片田先生**：好きで始めたものでも時には挫折することもあると思います。まずは業界に入るために、基礎を固めていってほしいです。アニメ業界はアナログからデジタル、3DCG、AIへと移行している業界なので、社会の変化に対応しつつ、自分たちの個性を活かして、素敵な作品を生み出していただけたらと思います。

# DIGITAL ANIMATION

デジタルアニメーション科  
学校長兼専任講師（アニメーター）  
片田 亜起夫 先生



個性を活かして、素敵な作品を生み出してください

就職後も“自分の作品づくり”を大切にしていきたいです

デジタルアニメーション科 1年  
出身校：沖縄県立首里東高等学校  
新垣 俊太 さん



デジタルアニメーション科 1年  
出身校：おおぞら高等学院  
溝の口キャンパス  
佐藤 ひより さん



AAAは基礎から学べるので安心して授業を受けられます

声優・クリエイティブビジネス科の講師と在校生が授業や将来の夢について本音を語ります。“ゼロから声優を目指す君へ”をスローガンに！憧れから学デビューへ、理論と実践と両軸に現場体験を早くから積み重ねることでプロへの近道が見えてくる！

# CROSS TALK

エンタメ業界に興味を持った動機は？



声優・  
クリエイティブビジネス科編

## 声優・クリエイティブビジネス科の 講師と生徒による特別対談！

クリエイターになるために心がけている事は？

**野辺先生**：お二人が当校の声優学科やエンターテインメント業界に興味を持った動機は何ですか？

**坂元さん**：オープンキャンパスや、母校で声優体験の出張授業をしてくださった野辺先生の面白さが印象に残っています。この学校に入って、その様な実践的な授業を受けられたら嬉しいなと思い、入学を決意しました。

**野辺先生**：何回も参加してくれてたよね。よく覚えてますよ！声優に興味を持った動機はどんなものだった？

**坂元さん**：幼い頃にテレビで声優さんの生アフレコを観て、自分もこの業界に入れたら良いなと思ったのが大きな理由です。どんな形でも良いので、声優として名を残せたらと思います。

**野辺先生**：いい目標だね。野中さんはいかがですか？

**野中さん**：AAAに入学したいと思った理由はオープンキャンパスです。他に多くの学校を見て回ったんですが、一番厳しく何度も指導してもらったのがAAAだったんです。AAAに入って先生を見返してやろうって思っていました(笑)

**野辺先生**：初めから上手だったから、足りないところを理解して更に成長して欲しいとの思いからでした。ところで、声優に興味を持った理由は何でしたか？



**野中さん**：小学生の頃にやっていた水泳で挫けそうになった時、少年漫画の主人公の言葉に勇気づけられたことがありました。それが要因でハマったアニメで、少年キャラを女性が担当

していたのに気づいて…凄いな、カッコいいなと思ったのが本音です。

**野辺先生**：容姿や性別を超えて演じることができるのが声優の強みだね。そこに気付かずただアニメを楽しんでたら、もしかしたらこの場にはいなかったかもしれないね。

**野辺先生**：AAAのアニメ制作・総合理論科は専攻として『声優・プロフェッショナル専攻』と『クリエイティブ・ビジネス専攻』がありますが、どちらの専攻も共通していることは基礎からしっかりと学ぶことができ、デビューは勿論ですが社会人としてのマナーやビジネススキルも身につけることができますが、実際に受けた授業の内容や学んだ感じはいかがでしょう？

**坂元さん**：怒られてしまった時や、自分の過ちを受け止められるメンタル面の耐性や気持ちの切り替え方など、身に付けるべきものが多く、少し苦労しています。演技の面で言うと、“伝



える”“表現する”ということがまだ自分の中で曖昧だと感じています。

**野中さん**：やはり現役で声優・俳優として働いている先生から教えてもらえるのが大きな成長につながると思います。他の学校だと現役ではない方が講師という場合も多いと聞きます。AAAは今現在の現場の状況を教えてくれる先生が多いのでとても役立っています。芸能人としてのマナーも教えてくれるので有難いです。

**野辺先生**：僕の教育方針として有意義な学校生活と生徒の情熱に寄り添った教育を目標にしています。またAAAでは一年次からデビュー支援の目玉として“のべメソッド在学デビューの仕組み”を構築しています。お二人が入学したときにすぐに将来に向けてヒアリング調査として“成長カルテ”を作成しましたが、声優やクリエイターになるために努力していることや心がけていることは？

**野中さん**：“キャラクター”として、表現が出しきれないところが悩みで、どうすれば自分の殻を破れるか日々試行錯誤しています。基礎練習は怠らせずにやりつつ、経験したことがないことに挑戦

する勇気を少しずつ持てるようになってきたと思っています。

**坂元さん**：滑舌が悪いので、野中さんと同じように基礎練習は怠らせずに続けています。でも、家族が近くにいると迷惑かなと思って声が出せないで、50音を口を動かすだけでもやったりとか…あとは、色々な作品を見て楽しむだけでなく学ぶようにしています。

**野辺先生**：基礎練習を欠かさずにやってくるのは大事だね。「やらなくちゃいけないこと」と思ってやるよりは、遊ぶくらいの感覚で継続していこう。

**野辺先生**：声優や俳優を目指す学生さんへ応援メッセージをお願いします！

**野中さん**：過去の自分にも伝えたいことですが、声は言葉を伝えるための道具なので、まずは人との会話をもっと楽しむこと。そして、今までの経験全てが演技の糧になると思いますから、やって無駄になることはないよ！一緒に夢の実現を目指して頑張りましょう！



**坂元さん**：まず、基礎練習は欠かさずにやることですね。あとは、お芝居ってコミュニケーションだと思いますので、独り善がりの表現にならないようにすることも大事だと思います。失敗することを恐れなくて良いんだよ、最初から上手くやろうとしないでいいんだよって皆さんに伝えたいです。

**野辺先生**：僕らの仕事を簡単に言うと、“伝える”“表現する”仕事だと思っています。声や体を使って表現をして誰かに想いを伝えるのは、今まで日常的に皆さんがやってきていること。こう聞くと、結構簡単そうに聞こえるかもしれませんが、意識して継続していくのが難しい。これを苦と思わず、楽しんで前向きに努力をしていくことが大切です。自分なりの楽しみ方を見つけながら一緒に目指して参りましょう！

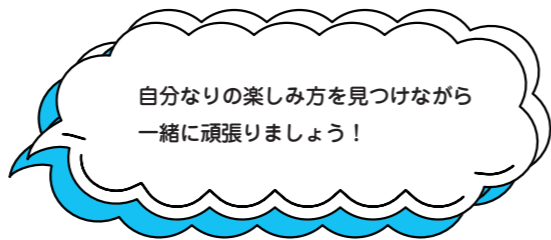
# VOICE ACTING & CREATIVE BUSINESS COURSE

声優・クリエイティブビジネス科  
専任講師(声優/役者/YouTuber)

野辺 健太 先生



自分なりの楽しみ方を見つけながら  
一緒に頑張りましょう！



どんな形でも良いので、  
声優として名を残したいです

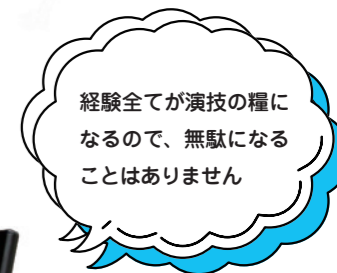
声優・クリエイティブビジネス科 1年  
出身校：おおぞら高等学院  
川越キャンパス

坂元 崇我 さん



声優・クリエイティブビジネス科 1年  
出身校：N高等学校  
野中 美歩 さん

経験全てが演技の糧になるので、  
無駄になることはありません



今、なぜリスキングなのか？！

# 社会人・既卒者 学び直し 対談 Q&A

学び直しによる知識やスキルのバージョンアップが必要な時代へ

AAA専任講師 片田亜起夫先生 × 本校生徒 新垣竣太さん



片田先生

Q

これまでのご経歴を教えてください。

芸術大学の音楽表現学科へ入学し、学び直しのために中途退学しました。絵と音楽に興味がありましたが、当時は音楽をアカデミックに学びたいと思い音楽を選びました。

A



新垣さん



片田先生

Q

既卒者でありながら、専門学校で学び直しをしようと思った理由は何ですか？

自分一人ではアニメーターとして就職するまでの見通しが立ちませんでした。専門学校では多くの選択肢から道筋を立ててくれると知り学び直しを決めました。

A



新垣さん



片田先生

Q

当校を知ったきっかけや志望した動機は何ですか？

AAAを知ったきっかけはインターネットです。オープンキャンパスで片田先生と密に会話でき、入学後の解像度が上がったため志望しました。

A



新垣さん



片田先生

Q

学び直しを検討している方々に向けてメッセージをお願いします。

やりたいこととできることが重なった範囲内で勝算がありそうなところに自分の落としどころを見つけることが重要です。

A



新垣さん



片田先生

Q

最後に、入学後の意気込みをお願いします！

自分の動機を深掘りしながら一人の時間こそ努力を重ね成長していきたいです！

A



新垣さん

## 卒業生から後輩へ 応援メッセージ

株式会社ゆめ太カンパニー 第三作画部アニメーター(動画)

大木 奏さん



アニメ・プロフェッショナル 専攻



## AAAの魅力を活躍する“卒業生目線”でご紹介！

在学中から器用なタイプではありませんでしたが、コツコツとデッサンや模写作画等練習に励み画力を積み上げる日々を2年間おくりました。先生の指導のもと、就職に有利なクォリティーの高い“ポートフォリオ”を完成し夢の目標としていたアニメ制作会社への内定を勝ち取った大木奏さんです☆

### ①社会人(アニメ制作会社)となって1年目のお気持ちや感想をお聞かせ下さい

正直一年目は自分は覚えが悪いのもあって周りや差がついて慌ててるうちにいろんな失敗をして迷惑かけてしまうなどありましたが、やっていくうちに手が慣れてきてミスが少なくなってきた頃にアニメーターとして会社の一助になれている実感が出来、嬉しかったです。

### ②念願のプロの現場にたって、当校で学んで役にたっていることは何ですか？

片田先生や吉田先生に教えていただいたアニメーターとしての技術がしっかり活かせることができ良かったです！振り向きや走り歩きなどアニメーターにとって基本的な所をしっかりと教えて下さったおかげで、仕事の現場で迷うことなく線を引くことができました。デッサンの授業ではアニメーターにとって必要な速写力や画力を得ることができ、イラストコンテストなどで1位を取る事ができたことなど、成長にとって必要な技術をいくつも学べました。

### ③今の仕事で楽しいことや苦勞している事(悩み)をお聞かせ下さい

周りに言うことは絶対に駄目ですが、世に発表されていない自分の好きな作品が現場で制作されていることを知れたりするのでワクワクしながら仕事をすることができます。苦勞していることは線量の多い中割りや動検チェックで修正が多いと遅くまで残って作業するのは少し大変です。でも繊細な中割りなどたくさんあった修正を直せて完成させられたときはやはり嬉しいですし、この1本の線がこれから色が塗られて撮影されて自分の好きなアニメという作品の一つになるのだと思うとやりがいを感じます。

### ④最後にこれからアニメの世界を目指す高校生に応援メッセージをお願いします

働いて一年二年は仕事に専念し続ける日々で忙しく心の余裕がなく、出かける気力がなくなってしまうので、学生の時間はいろんな所へ遊びに行って、吸収したり、刺激を得るのが良いと思います。画力の向上や技術の習得は地道に練習していれば、絶対に上手くなります。応援していますよ!!

## AAAの魅力“学生目線”でご紹介！

入学後から直ぐに多くのオーディションにチャレンジをしていた杉山さんは一年生の内に自分が目指していた声優事務所のオーディションに上級で合格を獲得し、在学デビューを果たした実力派の生徒さんです。更に今は日々卒業公演に向けて演技力を磨いています☆

### ①AAAで2年間学んで一番良かったこと、成長できたことは何でしょうか？

一番大きく変わったなと思うことは、キャラクターへの理解度や台本のセリフや文脈の読解力です。もちろん、まだまだ足りない所は沢山あります。今までは音だけで演技をしてきましたが、ここで学び、セリフに込められた思いなどを考えるようになってから、キャラクターの感情や背景をより深く理解した上で、表現できるようになりました。自分の演技に対する考え方も大きく変わり、表現の幅が広がったと実感しています。

### ②卒業後の進路(デビュー)をお聞かせください。また、将来どの様な声優を目指していますか！お聞かせください。

卒業後は、昨年の四月から学校と並行して通わせていただいている養成所でレッスンを継続して、事務所に所属したいと思っています。将来は、観る人聞く人全員に楽しさや感動を届けられる様な声優になりたいです！

### ③最後にこれから声優を目指す学生さんへ応援メッセージをお願いします。

この道を進む上での悩み事は尽きないと思いますが、やはり演技をすることはとても楽しいです！悩んだ分だけ、様々な視点から物事を考えられるようになるので、今出来ることを毎日試行錯誤しながら実行してみてください。一緒にプロを目指して頑張りましょう!!!

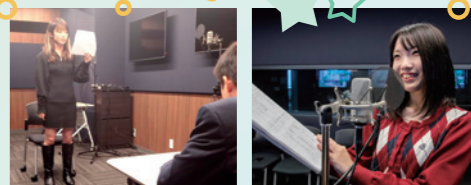
## 在校生から後輩へ 応援メッセージ

アニメ・アーティスト・アカデミー 声優・クリエイティブビジネス科 2年

杉山 優姫さん



声優・プロフェッショナル 専攻



# ART GALLERY SPACE

専門学校アニメ・アーティスト・アカデミーの生徒作品ギャラリー



## Illustration



### キャラクター・デザイン専攻2年: ショウジビ

このイラストは授業の課題で制作したものです。冬の静かな雰囲気が出るように、やさしい色合いを意識して描きました。まだ学んでいる途中ですが、少しずつ表現の幅を広げていけたらと思っています。



キャラクター・デザイン専攻2年:リュウシュウシジャク  
さまざまな少女たちが幻想的な世界で見せる姿を描きたいという想いの中で、この絵はあおりの構図と脚を組む仕草による、彼女の強い存在感を表現しました。デザインや雰囲気の違いが生み出す個性を活かしつつ、幻想世界ならではの魅力が際立つ一枚を目指しました。

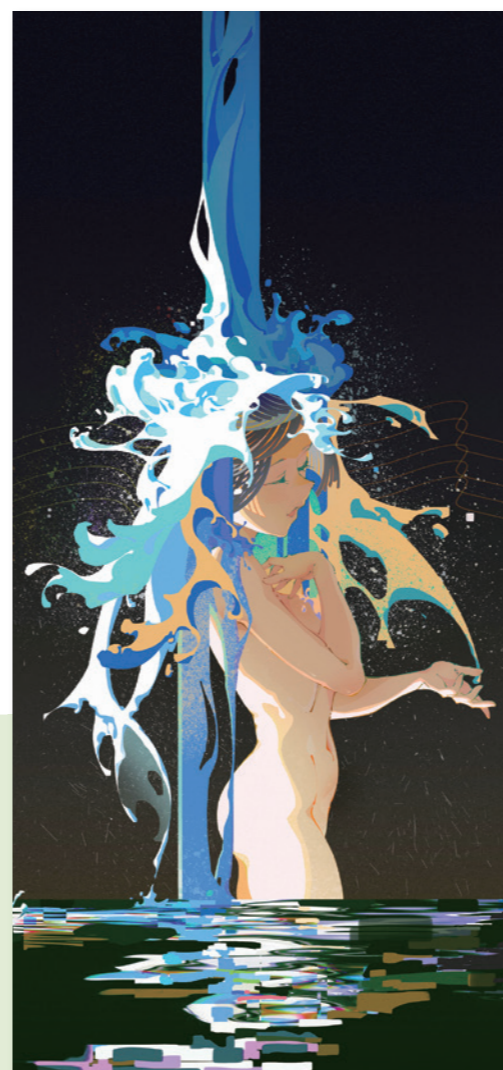


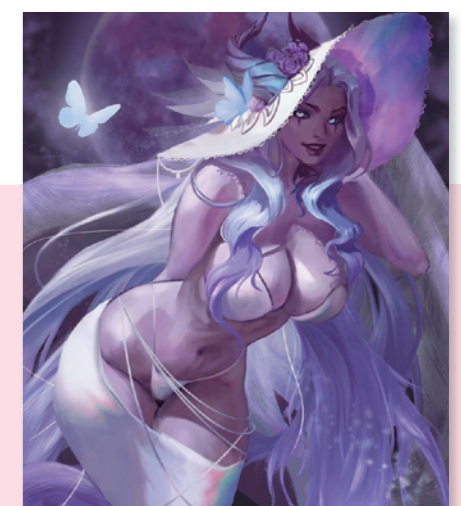
### キャラクター・デザイン専攻2年: 玖大

デザインのキーワードは「美男・優しい・上品・魔王」です。これらのキーワードに合わせて要素を加えました。西洋のドラゴンは金や宝石が大好きなので、服のデザインに宝石のモチーフをたくさん入れています。優しさと上品さを出すために、スーツの硬い印象をやわらげるよう柔らかい布を重ねました。全体の配色は青と白にして、キャラクターの性格を表すためにユリの花も加えています。

### キャラクター・デザイン専攻1年: チンセントウ

白黒で雰囲気とボリュームを表現し、アクセントカラーでキャラクターの特徴を引き出しました。

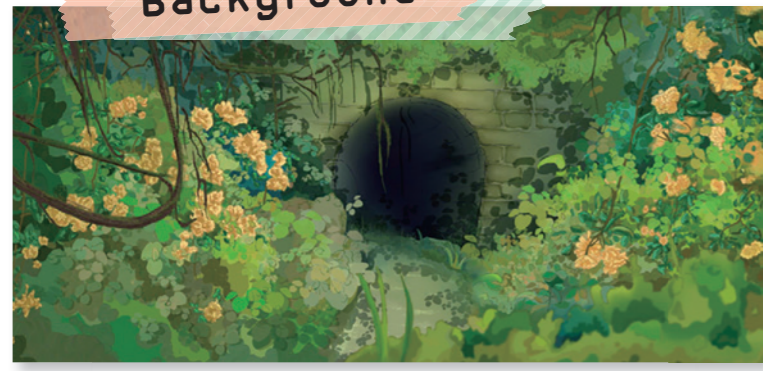




**キャラクター・デザイン専攻1年: H.N.DT**  
 自身のオリジナルキャラクターでハロウィンテーマのイラストを描きたいと思い、制作しました。逆光+強いライトを組み合わせ、逆光の効果を表現しました。また、新しいハロウィン衣装デザイン含めて、とても楽しく描けました！



Background



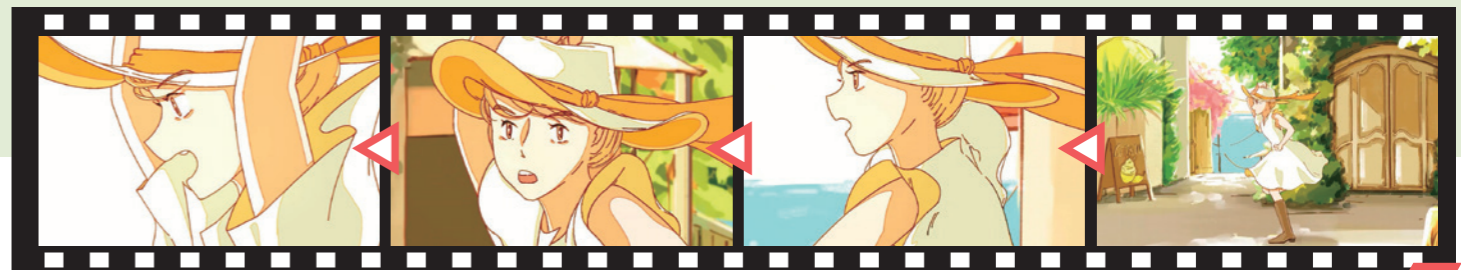
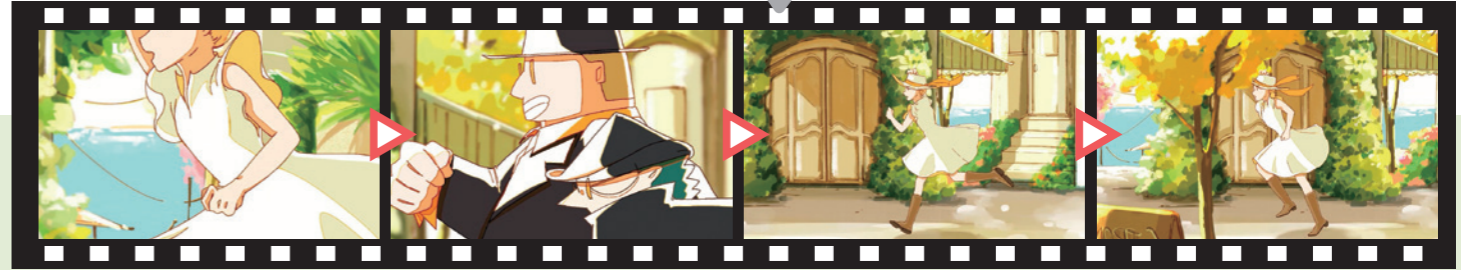
**アニメ・プロフェッショナル専攻2年: ソウ センエイ**  
 背景制作が大好きですが、植物はずっと苦手な分野でした。上達のために時間をかけて丁寧に紫陽花を描き上げ、完成したときはとても嬉しかったです。これからは背景描写の不足している部分を意識して、さらに努力していきたいと思います。



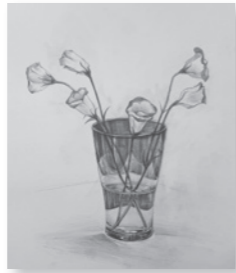
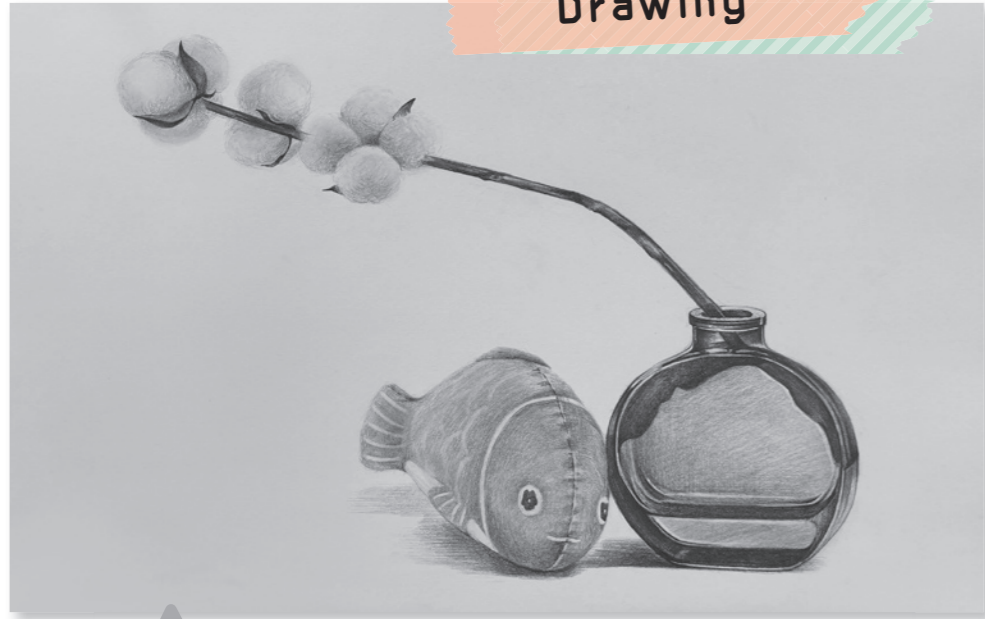
Movie



**アニメ・プロフェッショナル専攻2年: チョウ ショウシ**  
 明るい物語を目指しつつ、半現実的な世界観を意識して構築しました。全体の配色は黄色を基調に統一しています。キャラクターデザインは金髪の明るい女性を中心に、彼女を追う存在には三角形や四角形をモチーフとし、暗い色を用いて対比を表現しました。

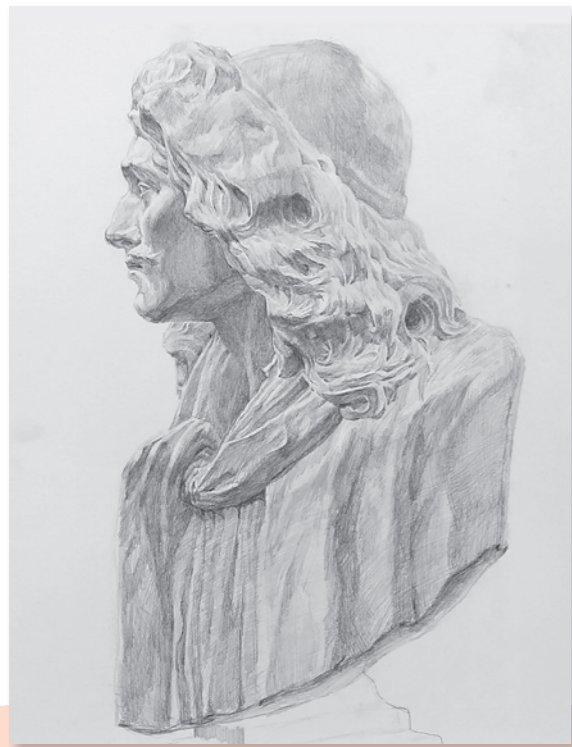


### Drawing



#### キャラクター・デザイン専攻2年: オウゲイトウ

デッサンを描くとき、私は細部までとても注意深く観察します。この作品の各モチーフにはそれぞれ異なる質感があり、ディテールを描き込む際には特に質感の違いと立体感の表現に気を配りました。最終的に良い仕上がりになったことが、何より嬉しかったです。



#### キャラクター・デザイン専攻1年: カク ギョウエ

やさしい風の中で、揺れる木の葉と光と影、そして静かな灯籠の対比を、このように表現したくて描きました。

# Introducing Student's Creative Activities

## 声優・クリエイティブビジネス科の活動紹介

### 卒業公演練習

本校創設以来、初めての卒業公演となる本公演では、ポスター制作などを通してデジタルアニメーション科も協力し、全校一体となって本番に向けた準備を進めました。学生一人ひとりが心を一つにし、日々の練習の成果を舞台上で発揮します。



### 出張アフレコ収録体験

1年生がエヌ・クリエイション様のスタジオにて、収録体験を行いました。実際にプロが使用するスタジオで、ハラハラ・ドキドキしながら外画のアフレコに挑戦。その後は、プロ声優による収録を見学しました。現場の空気をリアルに感じ、在学デビューへの第一歩を踏み出した一日となりました。



### AAA School Life



# Teacher's Skill

専門的なスキルを持つことが専門学校講師の条件。AAAはその点でもトップクラスだ。



## 片田亜起夫先生 アニメ全般担当



同じスピードで紙を繰ることが大事なんだ



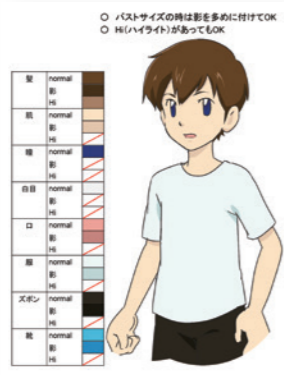
ベテランアニメーターならではの！「指パラ」という技術で紙を操作して、流れるように絵の動きを確認します。こんなに正確に操作できるなんてプロの技術ってすご〜い！



## 吉田朋代先生 アニメ全般担当

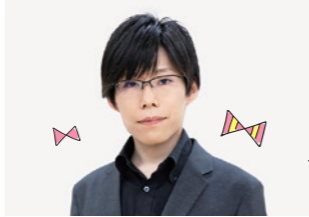


初心者から段階的に成長できるドリルをつくりました



AAAの教材はベテランや業界経験者ががっちり手を組んで制作しています！全200ページに及ぶ超実践的な「アニメドリル」。2年の歳月をかけ2025年4月に完成した教科書「キャラクターデザインの教室」は誰だって欲しくなる高クオリティ★

## 堀内拓哉先生 キャラ・イラスト全般担当



現役イラストレーターだからこぞ伝えられるテクニックです

オープンキャンパス  
「キャラクターの衣装をデザインする」



オープンキャンパス  
「プロ絵師の塗りを学ぼう！」



プロ業界では、トレンドに合わせてさまざまな表現・テクニックを駆使してコンテンツを生み出しています！それを学生に教えられるのも現役イラストレーター＝講師だからこそ。オープンキャンパスでも「キャラクターデザイン」や「プロ絵師の塗り」の技術が学べます！

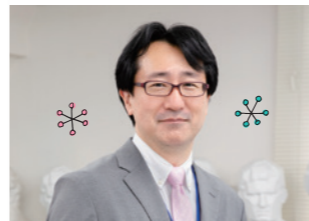
## 栗田卓也先生 キャラクターデザイン担当



長年の講師経験の結晶です



## 丹治寛幸先生 デジタル動画、AfterEffects 担当



コスプレもするよ！



本職のデジタルクリエイターならば、数多くの「キーボードショートカット」を身に付けるのがあたりまえ。ショートカットを使いこなすことで効率よく作業が進みます。まるで魔法のよう★



華麗なショートカット操作を見よ！



## 高橋美羽先生 デッサン担当



モチーフ次第で成長もわかるよ

CHECK!

デッサンの先生だから自分が上手なのはあたりまえ。学生の上達のためにモチーフを組む技術がプロ講師の条件です！今日も光の角度や色の組み合わせ、学生の実力を考えモチーフを組むのです♪



学生の座る位置を計算してモチーフは組みます。

いまの実力ならばこのモチーフが最適な？

## 野辺健太先生 アフレコ担当



野辺健太先生 ゲーム出演実績

- 古の女神と宝石の射手 (旅人クリスト Mr. マンデー)
- 三国志ものがたり (書生)
- 英国探偵ミステリア (骨董品店 店主 ほか)
- 絶対迷宮 秘密のおやゆび姫 (コガネムシ、ゲイティル ほか)
- 乙女剣武蔵 (伊東一刀斎 ほか) ● 新宿羅生門 (清河 堅兒)

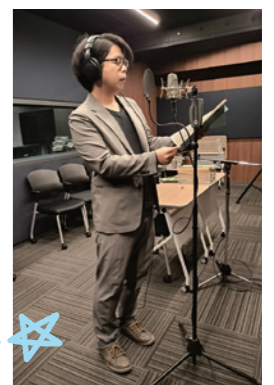
ゲームの台本はこんなにも厚く多い！これらを全て読み込んで、世界観やキャラクターを隅々まで把握するのも声優の務め！命を吹き込むには、大変な集中力が必要なのです★



見てくださいこのボリューム！収録のために何日も必要なこともあるんだって。



収録が長時間に及ぶゲームアフレコでは座って行うのが一般的。



立っている方が声を出しやすい声優さんもあるらしいよ

# What's AAA

## よくある質問と答え

アニメ・アーティスト・アカデミーのこってどうなの？ 入試やスクールライフなど、気になる質問に答えます！

**Q 入学試験について教えてください。**

**A** 総合型選抜入試（AO入試）、学校推薦型選抜入試、一般入試の3種類。  
総合型選抜入試（AO入試）と一般入試は面談・試験があり、学校推薦型選抜入試は書類選考のみ。いずれもあなたの夢の実現に向けてのやる気を重視しています。

**Q 大学に編入できますか？**

**A** できます！  
本校では幅広い一般教養はもちろん、さらに高度な専門知識を身につけるために、大学の3年次への編入学をサポート。夢に向かってスキルをさらに磨きたい人、将来の職業についてより幅広い企業や職場を考えている人などに最適です。

**Q 絵を描いた経験がないんですが…**

**A** 大丈夫！個別指導で丁寧にサポートします。  
AAAのクラスは複担任制のため、個人が抱える様々な不安もしっかりと把握でき、その力量に合わせた丁寧な個別指導でアニメ業界で夢を叶えたい！というあなたのやる気をサポートします。

**Q 奨学金制度は利用できますか？**

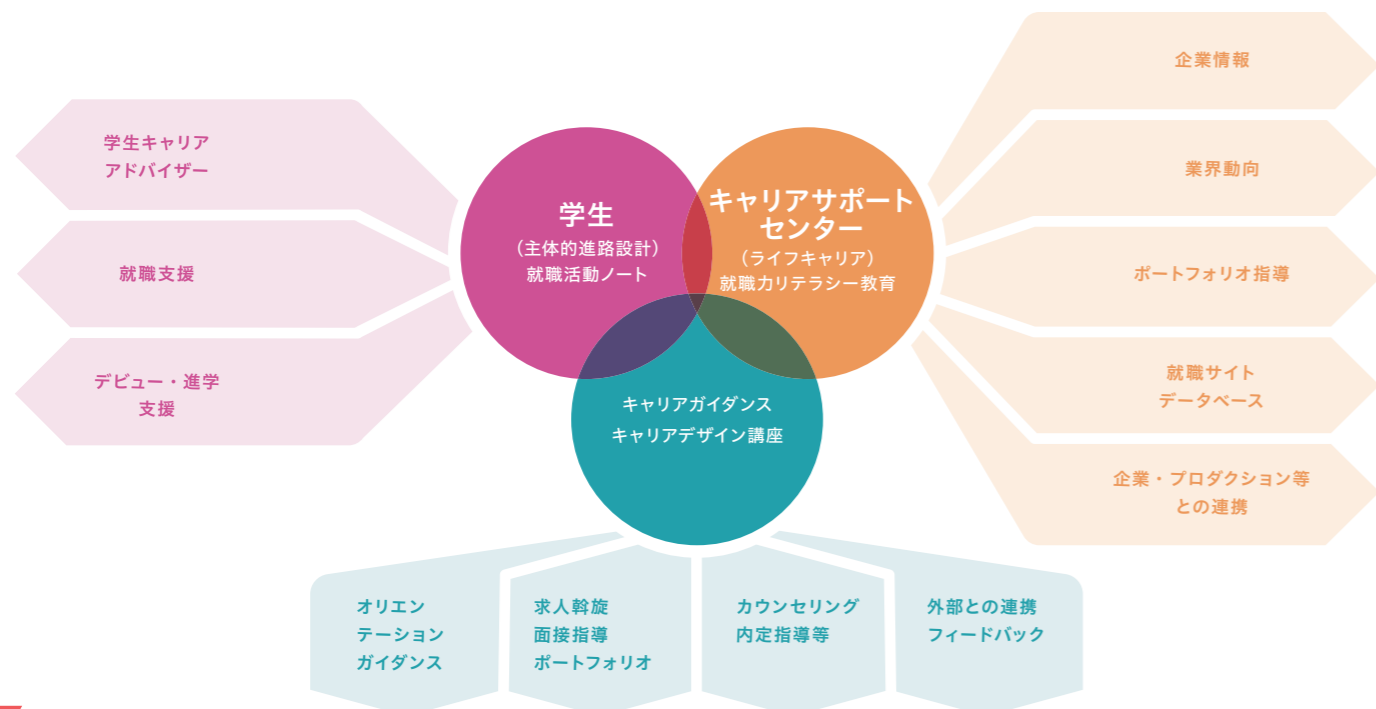
**A** 当校は主に国や都の教育ローンを利用することができます。  
①日本政策金融公庫：融資限度額学生1人に350万円以内保証人や審査があり、合格発表前のお申し込みが可能です。  
②東京都育英資金：賞与額は月額53,000円（無利子）入学後5月頃に学校経由で申し込みが可能です。  
※詳細は担当がご説明させていただきます。

**Check!**

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>● <b>総合型選抜入試 (AO入試)</b></p> <p>2026.6.1 (月) 受付スタート!</p> <p>01 エントリーシート提出 02 担当教員との面談</p> <p>03 結果通知 04 出願</p> | <p>● <b>学校推薦型選抜入試</b></p> <p>2026.10.1 (木)</p> <p>2027.3.31 (水)</p> <p>書類選考</p> | <p>● <b>一般入試</b></p> <p>2026.11.2 (月)</p> <p>2027.3.31 (水)</p> <p>書類選考及び面談</p> |
|--|---|--|

## AAAのキャリアサポート体制

学生一人ひとりが自分の人生をどの様に捉え、自分らしい生き方を模索し、どの様に生きていきたいか、そのために在学中にどのような学生生活（キャリアパスライフ）を充実させるのか。当校では一年次からキャリアデザインについて考える様々な校内ガイダンスを用意し、将来に向けたキャリア形成をするための支援体制を構成しています。



# CAREER SUPPORT

## AAAの就職・進学サポート・入学満足度調査・教育方針

### AAAの就職・進学サポート体制 (AAAは東京都の認可校です)

AAAではアドミッション・ポリシーに基づき独自の特待生制度で、特に優秀な学生に対して学費の免除を行っています。最大**1年次の学費が全額免除**になります。

- 対象** 本校に入学を希望し、学習意欲があり特待生を希望する者  
**申込** 入学願書の特待生希望の所に○をつけてください **選考方法** 面談  
**特待生A** 1年次の学費を**全額免除** **特待生B** 1年次の学費を**半額免除** **特待生C** 1年次の学費から**20万円免除**

※以下の場合には特待生の資格を失い、免除額を返金してもらいます。  
 ・退学などで学籍を失った場合 ・学習態度などが特待生としてふさわしくないと判断された場合

### ■就職・進学実績



#### <アニメ業界>

有限会社猿プロダクション (代表作：ワンピース/新世紀エヴァンゲリオン等)  
 株式会社Seven Arcs (代表作：顔に出来ない柏田さんと顔に出る太田君/Extreme Hearts等)  
 株式会社サンジゲン (代表作：BanG Dream! シリーズ/ブラック★ロックシューター等)  
 株式会社手塚プロダクション (代表作：ブラックジャック/ジャングル大帝等)  
 株式会社カプコン (代表作：ロックマン/モンスターハンターシリーズ等)  
 有限会社オレンジ (代表作：BEASTARS/宝石の国等)  
 株式会社スタジオグラム (代表作：からくりサーカス/荒ぶる季節の乙女どもよ。等)  
 株式会社FelixFilm (代表作：新劇場版『頭文字D』Legend2-闘争-監督等)

#### <ゲーム業界>

株式会社COC JAPAN (キャラクターコンテンツグッズの企画・制作等)  
 株式会社サクシード (各種キャラクターデザイン・イラスト作成) (順不同)

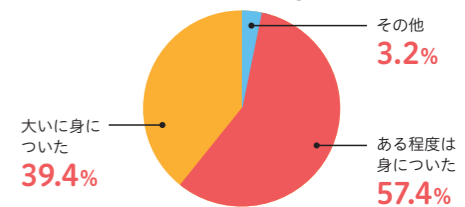
#### <進学先>

武蔵野美術大学、多摩美術大学、女子美術大学、日本大学芸術学部、京都芸術大学、京都精華大学、東京工芸大学、洗足学園音楽大学、神戸芸術工科大学、日本映画大学、文星芸術大学、宝塚大学、名古屋芸術大学、大阪芸術大学、デジタルハリウッド大学、尚美学園大学、倉敷芸術科学大学、東北大学、千葉大学、筑波大学、金沢大学、慶應義塾大学、早稲田大学、東京理科大学、東京都立大学、山梨大学、神戸大学、明治大学、法政大学、立教大学、青山学院大学、同志社大学 (順不同)

### Features of AAA

在学生の学びの満足度が**高い評価!**  
 将来のキャリア形成に役立つ**学びの実感値 96.8%**

Q 授業でプロを目指す専門的知識やスキルは身につきましたか？



多くの在学生が『身についたとの回答』。AAAで学んだ知識やスキルが、在学中の2年間でプロとして社会で活躍できる能力とマインドを実感しています。

※2025年度：AAA広報部入学満足度調べ

### TOP 5 AAAの学びで身についた能力や気づき

- 1 未経験者でも基礎がらっり学べる 94.6%
- 2 リアルとデジタルのハイブリッド教育 93.8%
- 3 一人ひとりに寄り添う先生の指導方法 93.0%
- 4 課題発見・解決力 92.5%
- 5 集中力と持続力 90.0%

### AAAの6つの教育テーマ

- 1 **東京都の認可校** 短大卒と同様の専門士を付与：高卒以上の学歴取得が可能です
- 2 **絵画未経験者でも安心** 基礎をしっかりと身につけるために一人ひとりに寄り添った指導と支援
- 3 **プロの講師陣から学べる** 実践的なカリキュラムでプロのスキル習得をお約束致します
- 4 **最新鋭の学び** アナログとデジタルのハイブリッド教育 / 生成AIアニメ制作プログラム導入
- 5 **就職支援体制** 1年次から早期のキャリアデザイン及びポートフォリオ制作指導実績多数
- 6 **独自の学費支援制度** AAA独自の全額免除の特待生制度：保護者様より好評価を獲得



# WELCOME to OPEN CAMPUS

お一人様でも大歓迎！

オープンキャンパスへの参加は、夢に向かっての最初の一步！  
授業内容のこと、学校生活のこと、就職・デビュー、業界のこと etc...  
パンフレットだけではわからないリアルなAAAを知ることができるチャンスです。

参加費無料！

## POINT 1

### 授業が体験できる！

先生たちからアドバイスを受けながら授業を体験。どんな授業が、どんな雰囲気の中で行われているのかをチェックしよう！

## POINT 2

### 憧れの業界がわかる！

体験授業や先生たちとの話を通して未来の自分をイメージすれば、憧れの業界で自分がやりたいことがもっとはっきり見えてくる！

## POINT 3

### 施設・環境がわかる！

実際に校舎内の施設を見てまわったり、先生たちの話を聞けば、入学後の学生生活のイメージもすんなりつかめて安心です。

## 交通費補助制度

オープンキャンパス参加者全員に  
図書カード1000円相当をプレゼント！

- ★初回参加者のみ支給
- ★保護者様も含まず
- ★要予約制



## 当日の流れ

### 1 学校の説明

学校の特徴や概要、学科別の授業内容、卒業後の進路などについて詳しく説明します。

### 2 体験実習

初めてでも大丈夫。先生からのアドバイスを受けながら楽しく体験してみよう。

### 3 入学相談

学校生活や授業内容などの疑問・質問に丁寧に答えます。わからないことがあったら遠慮せずどんどん聞いてみよう。

## 2026年度 オープンキャンパス日程とメニュー（午前と午後 二部制）

### SCHEDULE

### ●予約受付は2日前まで

| 受付開始  |        | 実施時間        |             |
|-------|--------|-------------|-------------|
| 午前の部  | 午後の部   | 午前の部        | 午後の部        |
| 9:30~ | 13:00~ | 10:00~12:00 | 13:30~15:30 |



参加者特典1  
オープンキャンパスに参加して  
出願した方は入学選考料を  
免除します。（40,000円）



参加者特典2  
オープンキャンパス参加者全員  
にオリジナルクリアファイルを  
プレゼント！

| 月     | 日  | デジタルアニメーション科         | 声優・クリエイティブビジネス科        |
|-------|----|----------------------|------------------------|
| 4     | 11 | 絵コンテ作成に挑戦！           | 春スペシャル！声優体験！           |
|       | 18 | キャラクター髪型を学ぼう         | アフレコって何？マイクワークって？      |
|       | 19 | どんなキャラクターもそっくりに描く！   | 声での表現は、まず表情から！         |
|       | 25 | キャラクターデザインの基本を学ぼう    | 初めての声優体験               |
| 5     | 26 | アニメの線に挑戦！            | 異世界転生しても声優！？           |
|       | 9  | プロ絵師の塗り学ぼう！          | 休み明けでなまった体にアフレコ体験！     |
|       | 16 | デジタル動画を作成しよう！        | 全力で演技をしたこと、ありますか？      |
|       | 17 | ちびキャラを描こう！           | 力をこめる。全力体験！            |
| 6     | 23 | 映像演出を学ぼう             | くらえ！必殺技！カッコよく決める声優体験   |
|       | 24 | どんなキャラクターもそっくりに描く！   | 変身して苦しい！？変身アニメに挑戦      |
|       | 30 | 絵コンテ作成に挑戦！           | 梅雨を吹き飛ばせ！声優お仕事体験       |
|       | 6  | キャラクター髪型を学ぼう         | 声色を変えずにキャラクターの演じ分け！    |
| 7     | 13 | どんなキャラクターもそっくりに描く！   | 企業VPナレーション体験！          |
|       | 14 | キャラクターデザインの基本を学ぼう    | 声での表現は、まず表情から！         |
|       | 20 | アニメの線に挑戦！            | 初めての声優体験               |
|       | 21 | プロ絵師の塗り学ぼう！          | 夏直前！ボイスドラマで声優体験        |
| 8     | 27 | デジタル動画を作成しよう！        | 夏の始まりの声優体験☆            |
|       | 4  | ちびキャラを描こう！           | フレッシュ爽やかなレーション体験！      |
|       | 11 | 映像演出を学ぼう             | 全力で演技をしたこと、ありますか？      |
|       | 12 | 動かすって楽しい！            | 海外ドラマのアフレコ体験！          |
| 9     | 18 | 絵コンテ作成に挑戦！           | 必ず覚えておきたい！自分の地声を知ろう！   |
|       | 19 | キャラクター髪型を学ぼう         | 戦う声優！アニメアフレコ体験☆        |
|       | 25 | どんなキャラクターもそっくりに描く！   | 人外さんはお嫌いですか？アニメアフレコ    |
|       | 26 | キャラクターデザインの基本を学ぼう    | 外国のアニメにチャレンジ！          |
| 10    | 8  | アニメの線に挑戦！            | 海外ドラマのアフレコ体験！          |
|       | 9  | プロ絵師の塗り学ぼう！          | 熱すぎるぜ！熱血アフレコ体験！        |
|       | 22 | 夏休みスタート！楽しい夏アニメを作ろう！ | 愛がすべて！？キャラクター作り        |
|       | 23 | デジタル動画を作成しよう！        | 声優基礎レッスンにチャレンジ！        |
| 11    | 29 | ちびキャラを描こう！           | 夏と言えよの怪談で声優体験          |
|       | 30 | 映像演出を学ぼう             | 2学期も声優体験でスタート！         |
|       | 5  | 動かすって楽しい！            | くらえ！必殺技！カッコよく決める声優体験   |
|       | 12 | 絵コンテ作成に挑戦！           | 自分の声を聞いてみよう            |
| 9     | 19 | キャラクター髪型を学ぼう         | ボイスドラマ体験☆声で世界を具現化！     |
|       | 26 | どんなキャラクターもそっくりに描く！   | ギャグって何？アニメアフレコ体験       |
|       | 27 | キャラクターデザインの基本を学ぼう    | 怒る、泣くって意外と難しい！？挑戦してみよう |
|       | 10 | 絵コンテ作成に挑戦！           | 秋のイベントでアニメアフレコ体験       |
| 10    | 17 | キャラのポーズを学ぼう！         | 海外ドラマのアフレコ体験！          |
|       | 24 | キャラクター髪型を学ぼう         | 外国のアニメにチャレンジ！          |
|       | 31 | ClipStudioを使ってみよう！   | 初めての声優体験               |
|       | 7  | どんなキャラクターもそっくりに描く！   | 座りながら収録！ナレーション体験！      |
| 11    | 14 | デフォルメキャラを描いてみよう      | ボイスドラマ体験☆声で世界を具現化！     |
|       | 21 | キャラクターデザインの基本を学ぼう    | 声優基礎レッスンにチャレンジ！        |
|       | 28 | キャラのポーズを学ぼう！         | 自分の声を聞いてみよう            |
|       | 5  | アニメの線に挑戦！            | 異世界転生しても声優！？           |
| 12    | 12 | ClipStudioを使ってみよう！   | 愛がすべて！？キャラクター作り        |
|       | 19 | プロ絵師の塗り学ぼう！          | 声優体験・クリスマススペシャル！       |
|       | 2  | 動かすって楽しい！            | 海外ドラマのアフレコ体験！          |
|       | 27 | 絵コンテ作成に挑戦！           | 自分の声を聞いてみよう            |
| 2027年 | 1  | デフォルメキャラを描いてみよう      | 新年1発目！アニメアフレコ体験        |
|       | 23 | デジタル動画を作成しよう！        | 自分の声を聞いてみよう            |
|       | 30 | 絵コンテ作成に挑戦！           | 技を繰り出せ！声優体験            |
|       | 6  | キャラのポーズを学ぼう！         | 鬼をやっつけろ！声優体験           |
| 2     | 13 | キャラクター髪型を学ぼう         | 声優体験・バレンタインスペシャル！      |
|       | 20 | ClipStudioを使ってみよう！   | 声での表現は、まず表情から！         |
|       | 13 | どんなキャラクターもそっくりに描く！   | 戦う声優！アニメアフレコ体験☆        |
|       | 3  | デフォルメキャラを描いてみよう      | 海外ドラマのアフレコ体験！          |
| 27    | 27 | キャラクターデザインの基本を学ぼう    | 新学期前にお試し！していきませんか？     |

## 見て/聞いて/確かめよう オープンキャンパス一日の流れ

### オープンキャンパスならではの6つのメリット

- 1 学校の雰囲気と先生がわかる
- 2 どんな授業があるかわかる
- 3 施設設備がわかる
- 4 就職・デビューのことがわかる
- 5 不安や疑問を相談できる
- 6 学費サポート奨学金制度がわかる

### 1 受付

みなさまの到着をお待ちします。



### 2 施設見学

AAAの校舎をスタッフがご案内します。

### 4 声優実習

### 3 全体説明会

ガイダンスを通じAAAの魅力をお伝えします。

### 4 アニメ・キャラクター実習

### 5 アンケート記入※個別相談①

入学後の就職・デビューや業界についての質問にお答えします。  
※個人情報保護法に遵守します。

### 6 個別相談②

AO入試や学費などの質問にお答えします。

### 7 終了

お疲れ様でした。またのご参加をお待ちしています。

## PARENT'S VOICE

### “ご参加の生徒様・保護者様の声”

2026年1月からのオープンキャンパス  
ご参加の生徒様・保護者様の声です。

都立全日制高等学校（普通科）  
高校3年生：男子生徒様

子供の頃から僕はアニメが大好きでした、ただ今まで本格的に絵の勉強をしていないので不安でしたが体験学習に参加して2年間しっかりとデッサンやデジタルツール等の基礎を学べる学校なので安心をしました。カリキュラムもプロの講師が指導する実践的な内容でした。学校の雰囲気も明るくキレイだし、先生もとても優しく、親切なので僕には合った学校だと強く感じました。入学をしてアニメーターになる夢に向かって頑張ろうと勇気が湧いてきました。

私立広域制通信サポート校（普通科）  
2025年度入学者：K.Mさん

オープンキャンパスには複数回参加させていただきました。いくつか他の学校のオープンキャンパスに参加しましたが、施設見学や説明がメインの学校が多い中でこの学校は実際に体験授業を受けることができたため入学後のイメージが付きやすかったです。イラスト系が語学のどちらかで進路を迷っていましたが、留学生が多く語学の授業があるこの学校は私にとってぴったりの学校だと感じました。これまでの先生方との交流を通してしっかりとサポートしてくださるそうだと感じていたため、今のところ不安もありません。来年度からの学校生活が楽しみです！

高校3年生の女子生徒様とご参加のお母様

本日娘とオープンキャンパスへ参加をさせて頂きました。娘は小さい頃から声優に憧れを持っており、将来は声優を目指しています。今まで娘と同行して3校の声優専門学校のオープンキャンパスを拝見して参りました。まだまだ数々の新しい学校とお聞きしていただいたので、カリキュラムの内容や施設、特に卒業後の就職やデビュー支援のキャリアサポート体制が心配でした。ご担当の先生方と入学相談をさせて頂きましたところ声優事務所との提携もしっかりしており在学中からのデビューチャンスも多くあるとのこと説明を受け安心いたしました。娘もアフレコレッスンを受けてとても喜んでいました。本人も気に入った様子ですので貴校の声優学科にお世話になろうと思えました。娘の成長を支援して頂ける専門学校と感じました。

高校3年生の男子生徒様とご参加のお父様

息子の通う学校の担任の先生から夏休みに専門学校等のオープンキャンパスへ3校参加しレポートを提出する課題が出ていました。私自身はアニメや声優業界のことは全くわかりませんので、息子と体験入学へ参加させて頂きました。息子はデジタルでイラストやキャラクターを描く事にとても興味を持っています。息子と一緒にソフトを使ったキャラクター作画を体験してとても感動致しました。また卒業後のアニメやゲーム制作会社等に就職をするためには入学してからどの様なカリキュラムで学んでいくのか、就職活動のための準備やキャリアサポート体制の説明を受けることができました。プロを養成する専門学校の教育方針やプロの講師の方々から一人ひとりに合ったご指導を少人数制で学べるのはとても素晴らしいと思いました。学校の事もよく理解することができたオープンキャンパスでした。

# INFORMATION & COMMUNITY

## TOPICS

専門学校アニメ・アーティスト・アカデミーでは日々さまざまなイベントや特別授業が行われています。そんな中から厳選された3つのトピックスをご案内致します！

### 3DCG セミナー

「MFゴースト 2nd Season」「君は冥土様。」等の制作及び「Re:ゼロから始める異世界生活【3rd season】」等の数多くの3DCGを手掛ける「(株)Felix Film様」による特別講義を行いました。現場の生の声を聞ける貴重な体験です。「3DCGはどうやって勉強するの」と言った初歩の質問から、「アニメーション業界における3DCGの位置づけ」「3DCGの未来」等々様々な質問が飛び交う中、在校生には有意義な時間となりました。



### キャリア形成セミナー

「アニメ・イラスト業界」「ゲーム業界」「声優業界」。どんな業界であれ就職やデビューをする等、社会に出ることに変わりはありません。でも自分には何が出来るのか？キャリアプランって何？そもそも社会に出るってどういう事？AAAではそんな学生たちの不安や疑問点に答えるため専門の講師による「キャリア形成セミナー」を2年生対象に毎年行っています。まずは「自己分析」からスタート。将来の目標に向けて真剣に取り組む時間となります。



### AAAの地域貢献活動報告 墨田区主催：未来都市共創サミットに参画（声優アフレコ体験ワークショップ）

2025年11月29日土曜日に墨田区主催の未来都市共創サミット会場としてAAA校舎のレコーディングスタジオにて声優アフレコ体験を行いました。墨田区在住近隣の小・中学生やそのご家族が午前と午後の2回に分かれて8組、30名のご参加を頂きました。講師は当校の専任講師による“国民の人気アニメーション”を教材としたアフレコにチャレンジとなりました。練習の時には野辺先生から一人ひとりに丁寧なアドバイスもあり、親子でキャラクターを楽しく演じる等大いに盛り上がる笑顔の絶えないイベントとなりました。



### 学校長メッセージ

アニメ、ゲーム、声優——日本発のポップカルチャーは、今や世界中で熱狂的に愛されています。かつて日本国内で生まれた作品が、今では国境を越え、文化の架け橋となり、多くの人々の心を動かしています。しかし、ポップカルチャーの進化はまだ終わりません。これからの時代を創るのは、新たな視点と情熱を持ったクリエイターたちです。世界が期待する新しいコンテンツを生み出し、さらなる感動を届けるために、あなたの才能、創造力が必要とされています。ただし、創造の世界に正解はありません。

アニメ、ゲーム、声優——どの分野においても、個性こそが最大の武器になるからです。本校では、一人ひとりの夢や目標に合わせた「寄り添う教育」を大切にしています。画一的な指導ではなく、学生の個性や成長ペースに応じたカリキュラムを提供し、それぞれの才能を最大限に引き出します。より現場に近い実践的な指導、少人数制での丁寧なサポート、そして業界との強いつながりを活かしたキャリア支援——すべては、あなたが自分らしく輝ける未来を実現するためにあります。あなたの夢が、ここで現実になる。さあ、一緒に創造の扉を開きましょう！



学校長 片田 亜起夫

## AAA Event / ワークショップ型授業開催のご案内

### おおぞら高校様（みらいの架け橋レッスン®）実施例



### 第一学院高等学校様（夢授業）実施例



### 鹿島学園高等学校様（課外特別授業）実施例



### 飛鳥未来・きずな・きぼう高等学校様（トライアルレッスン）実施例



### 高等学校様（特別授業）実施例



※順不同・敬称略

アニメが開く世界の扉 Individualized Education in AAA

# AAA CAMPUS LIFE

AAAにおいては、1年間を通して、アニメ・ゲーム業界や世界のアニメファンと直結した楽しいイベントが盛りだくさん。そのいくつかをご紹介します！



## 入学前オリエンテーション

AAAってどんな学校なんだろう？うまくやっていけるのかな？  
そんな不安も、スタッフや今後のクラスメートとの交流で一気に吹き飛びます！



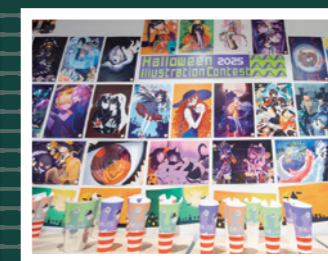
## 声優夏祭りⅢ 2025



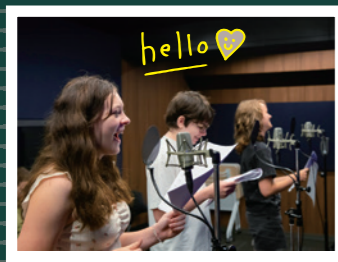
プロ声優のみなさんに直接会える、アドバイスがもらえる！声優志望者にとってすごく貴重なイベントが2025年7月6日に実施されました。参加いただいた声優は西田望見さん。とても実用的な経験談やアドバイスに、参加者のみなさんも大満足。笑顔や拍手が絶えない素敵なイベントになりました。

## ハロウィン

この日は両国校舎がハロウィン一色に！  
コスプレやイラストのコンテストも大盛り上がりです♪



## アメリカ高校生 アニメイラスト&声優授業



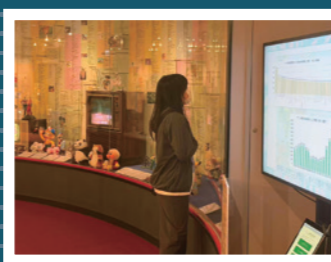
アメリカからやってきた若者たちに向け、AAA講師が特別講義を実施。3日間に渡りイラストや声優の実習を楽しんでいただきました。日本のアニメ系の絵柄を学んだりアフレコを経験したり、いままでにない日本の経験に、参加者のみなさんにもきっとご満足いただけたでしょう。

## 課外授業

たまには教室を離れてスケッチ会などを行います。  
普段とは違う環境で、クラスメートとの結束がより強くなります。



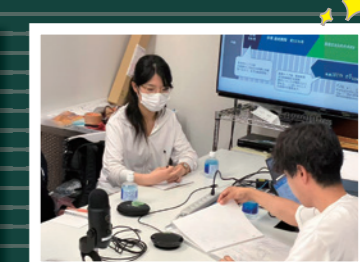
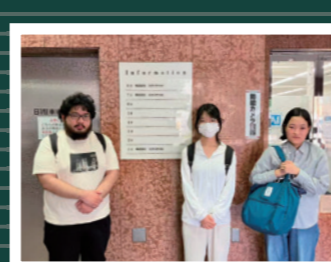
## 「杉並アニメーションミュージアム」見学会



杉並アニメーションミュージアムは「日本のアニメの歴史」から「これからのアニメ」までアニメ全般を総合的に紹介している施設です。実際に現場で使用された貴重な資料や「アニメーションの原理」を実際に見ることが出来、普段、アニメを学んでいる学生にとっては貴重な体験となりました。

## スタジオ訪問

業界就職希望の学生を募り、スタジオ見学会を行います。実際のアニメスタジオの雰囲気を感じながら将来の自分を重ねます。ポートフォリオも見ていただき貴重なアドバイスももらえます！



## AAA CAMPUS CALENDAR

前期

後期

4月

5月

6月

7月

8月

9月

10月

11月

12月

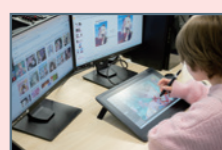
1月

2月

3月



入学式  
オリエンテーション



各専攻専門授業スタート



各種企業説明会

ボイスサンプル収録(声優)  
各種大学説明会  
(大学3学次編入希望者)  
※全学科  
中間試験

コンポジット作成(声優)  
アニメ概論(アニメ)  
リベラルアーツ講義(キャラクターデザイン・声優)  
補講(希望者)※全学科  
就職ガイダンス  
模擬面接実施  
健康診断

夏季休暇

キャリアデザイン講義  
事務所オーディション  
スタート(声優)

ファッション校との  
交流授業(キャラクター  
デザイン・声優)



基礎～応用課程期間



就活スタート  
(1年次)

3DCGセミナー  
(アニメ2年次)

避難訓練

冬季休暇



学期末試験

卒業公演(声優)※予定  
卒業作品展示会  
(キャラクターデザイン)  
卒業式

春期休暇

# FACILITIES

## 教室／施設紹介

ここはあなたと一緒に夢を実現するための場所。  
思う存分学んで、チャレンジできるAAAの教室や各設備の一部をご紹介します。



### デッサン室

デッサン室は、描く力を育てるトレーニングルームです。週1回の授業を2年間行い、人物や静物を観察しながら描くことで、キャラクターや背景をより魅力的に表現するための基礎力を身につけます。

### PCルーム

最新のPC&ソフトを使ったデジタル作画の技術・知識をここで学びます。

プロの現場で使用されているソフトを完備!!

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere
- Adobe After Effects
- CELSYS CLIP STUDIO PAINT EX

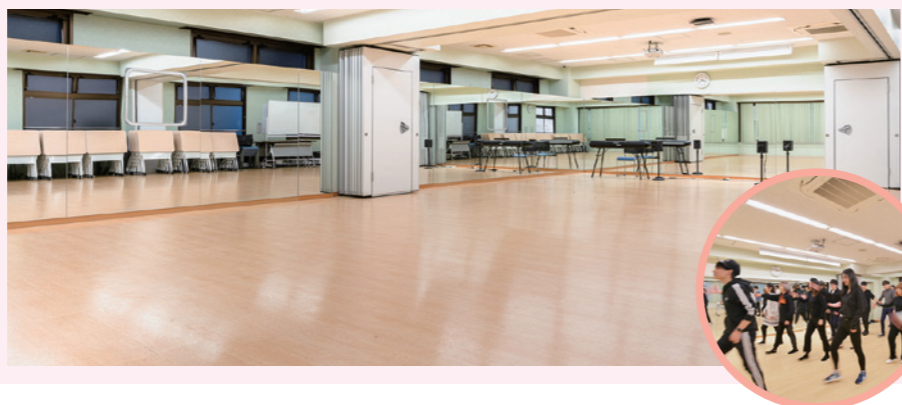


### レコーディング／スタジオ

サウンドドラマの授業やアフレコ実習など、プロと同じ環境でサウンド・声優の技術を学ぶためのレコーディング・スタジオです。

### レッスンスタジオ

ボイストレーニングをはじめ、表現力を養うための演技など、声優にとっての確かな基礎は、ここでの繰り返しのレッスンで磨かれていきます。



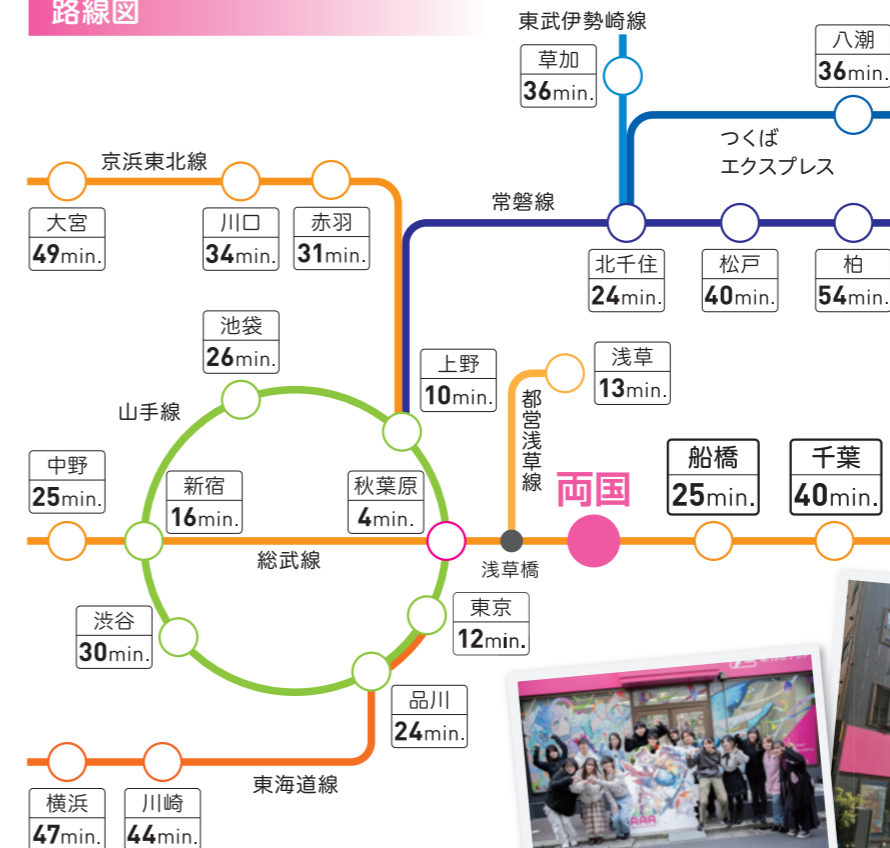
# LOCATION AND ACCESS

## ロケーション情報／交通アクセス

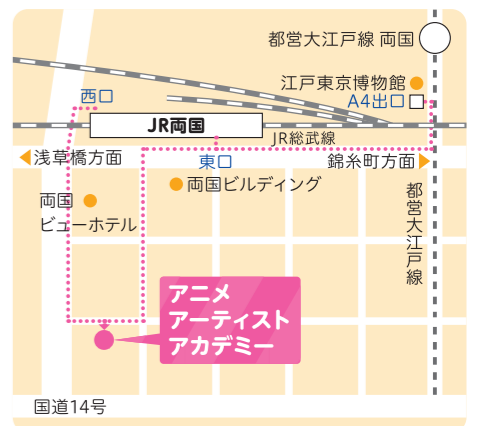
AAAの最寄り駅は、両国国技館で有名な「両国」です。電車で2駅（4分）の場所には、アニメ・声優の聖地で日本有数のポップカルチャーの発信地 秋葉原。感性を刺激してくれる魅力的な環境が、夢を目指すあなたの日常になります。



### 路線図



### 周辺マップ



〒130-0026 東京都墨田区両国2-17-5

【総武線】  
両国駅から  
**徒歩 2分**

【都営大江戸線】  
両国駅  
A4出口から  
**徒歩 7分**