アニメが開く世界の扉

学校法人 白萩学園グループ専門学校（認可校）

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

WEB SITE　X　INSTA GRAM

ファッションビジネス＆クリエイティブカレッジ

WEB SITE

〒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

マネジメントイノベーションテクノロジー専門学校

WEB SITE

〒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もあります。

アニメが開く世界の扉

SCHOOL GUIDE 2026

ANIME ARTIST ACADEMY

キャラクター・デザイン専攻2年 H.N Y.K.Arrow

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　アニメ制作・声優総合理論科

アニメが開く世界の扉

VISION

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

キャラクター・デザイン専攻1年 H.N Rain

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!

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 アニメ制作・声優総合理論科紹介
16 Individualized Education in AAA アニメ制作・声優総合理論科（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 ワタシの専攻自慢！在校生20人からのメッセージ
22 Individualized Education in AAA CROSS TALK：スペシャル座談会
28 Individualized Education in AAA 社会人・既卒者 学び直し対談 Q&A / 内定者の声
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
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

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

INDIVIVALIZED 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)、『KAIJU DECODE』(2021)、「楽園追放 心のレゾナンス」(2026 予定) 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

「KAIJU DECODE」
©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

株式会社 FelixFilm
（フェリックスフイルム）

感動を共に創る。「株式会社 FelixFilm」はアニメの企画・制作会社です。アニメを作って幸せになろう！そんな思いを込めて、FelixFilm と名付けました。それは、アニメに関わるすべてのひとの幸せに貢献するという企業理念へと通じます。世の中を驚かせるような作品を世に送り出したい方、自らやりたいことを発信し行動できる方、お待ちしております !!

代表取締役／監督・プロデューサー
中 智仁

代表作品名

新劇場版『頭文字 D』Legend2－闘走［監督］
新劇場版『頭文字 D』Legend3－夢現［監督］
ソードガイ The Animation［監督］
MF ゴースト［監督］

オーロックス株式会社

代表取締役
猪股 一彦

フランス・ラスコーの洞窟壁画にある牛がオーロックス（AUROCHS）で、当時の人々にとって力強さの象徴でした。この人類最古といわれる絵画の躍動感や生命力に、現世の芸術家は「人間の造形芸術は進化しない」と悟ります。種のオーロックスは絶えましたが、私たち絵に携わるアニメ制作人もまた、未来に受け継がれる作品で残したい。そんな想いをロゴマークに込めました。皆さんも創作で後世に残る挑戦を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。

STUDIO LOVOX
（録音スタジオ・音響制作）

STUDIO LOVOX は、株式会社 Ncreation が提供するエンターテインメントやコンテンツを世界に向けて創造し発信してゆく為に、様々な目的で利用できる空間です。外画吹き替えやアニメのアフレコが可能なスタジオとイベント会場、レッスン場として多目的に使えるフリースペースが併設されています。LOVOX は LOST OF VOX の略です。Lost of は英語でたくさんの、vox はラテン語で声の意味です。ロゴは笑っている子供を表し、たくさんの声を集めて笑顔を創造するという意味が込められています。

【東京スタジオ】

STUDIO LOVOX AKIBA
〒101-0024
東京都千代田区神田和泉町
1-1-7　大和ビル３F
TEL：03-6435-7250

【大阪スタジオ】

STUDIO LOVOX UMEDA
〒530-0027
大阪府大阪市北区堂山町1-5
三共梅田ビル1F
TEL：080-7366-7175

合同会社 DMM.com

アニメと共に、その先へ。
DMM picturesは、“日本のアニメコンテンツを世界中に届けること”をミッションに、2016年にDMMのアニメーションレーベルとして立ち上がりました。DMMでは創業以来、ゲーム、マンガ、グッズ、ステージなど多岐にわたるエンターテインメント事業を手がけてまいりました。60以上の事業を展開するDMMにしかできない圧倒的なコンテンツ開発力で、アニメの最先端に挑戦し続けております。「挑戦」という言葉。少し重く感じてしまうかもしれません。まずは、アニメが好きという気持ちが大切にして下さい。その好きなアニメの中で、自分はどう表現したいか？何をやりたいか？と考えてみましょう。大それたことじゃなくて良いです。ちょっとした動機や想いが、挑戦の原動力に変わります。その気持ちを大切に。

プロデューサー　菅野 勇人

代表作品名

「菜なれ花なれ」、「炎炎ノ消防隊」、「忍の一時」など

※順不同・敬称略

株式会社オフィスインベーダー

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

「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・脚本等を手掛けるかたわら、「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「マスタードチョコレート(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、歴史バライティ番組「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士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。

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」

オレンジ

プロデューサー / 法務・人事・採用担当
半澤 優樹

“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3 DCG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。

代表作品名

劇場版アイドリッシュセブン LIVE 4bit BEYOND THE PERiOD、TRIGUN STAMPEDE、ゴジラS.P <シンギュラポイント>、BEASTARS、宝石の国

アニメ・声優業界からの 応援メッセージ

オレンジ
半澤 優樹
（プロデューサー / 管理）

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。手描きが主だ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、情報量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！

株式会社リンクアップ
齊藤 竜
（CEO）

声優業界、アニメや声のお仕事は近年、ネットを含めたメディアの増加によってどんどん増えてきています。ここからの何年間は皆さんにとって追い風の時代に入っていくことと思います。いままで狭き門として扱われていた業界ですが、どの種類のお仕事かによって様々な人達がキャスティングされ使われていく時代になってきています。この時代に皆さんのように声優を目指せることは非常にタイミングが良くチャンスだと思います。このチャンスを逃すことがないように皆さんには是非本気で取り組み、知識や技術向上、そしてイチ業界人としての魅力を高めてこの世界で活躍していく声優さんになってください。早くこちら側に来ていただいて一緒にお仕事ができるようになれればと願っております。

※順不同・敬称略

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

INDIVIVALIZED 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は音声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は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。

音教監督兼声優・声優講師 **岡田 純子**

主な所属声優

真田雅隆、西条拓也、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、大薮恵介、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。弱音を吐かずにやり続けることで、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。

マネージャー
古俣 正和

主な所属声優

一龍斎春水、加藤亮夫、坂詰貴之、山口眞弓、堀江一眞 、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

ワイスプロダクション

「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、返事の速度、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く思います。

マネージャー / キャスティング **小岩井 学**

主な所属声優

花瀬あさみ、安藤仁、大谷幸司、神楽坂素子、河口薫、木下隆介、津々良篤、堂坂有希、友寄史裕、夏目桂輔、宮崎綸、山崎佑美

※順不同・敬称略

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　**竹薮 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、有田苺馨、乾真由璃、宮元悠里、神巳藍名、橘立夏、羽純、斎藤真寛

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いています。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るべきなのかをしっかり把握して学び、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を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、岩下昴靖、横須賀茉由、城健太郎、尾谷知枝

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』と言われている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？なれる人は何故なれるのでしょう？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。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、鐘ヶ江佑香、澁谷元紀、岡田泰知、上原沙緒里、川口理緒、市原利紗、丸嶋佑佳

IAM AGENCY

IAMグループは２つのプロダクションを中心に、次世代の声優、俳優の育成・マネージメントに力を入れています。グループ設立から18年間、新人教育として演技の基本指導から個々の能力に応じたオーディション対策、デビュー後の現場サポート等を通して所属者とともに歩んできました。近年の声優は、SNSや映像・動画、イベントコンテンツの活動も盛んです。音声収録や撮影など、様々な現場へ赴き、多くの人と関わる職業です。よって、声優としての演技・表現の技能は勿論ですが、総合的な人間力も問われます。「あなたと一緒に仕事がしたいな」そう言ってもらえるような、魅力的な人を目指しましょう。

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

松井恵理子、鈴木愛奈、花井美春、影山灯、佐藤祐吾、堀川りょう

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きて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、矢野奨吾、上條沙恵子

株式会社 トイプリッズ

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演技の勉強に入ると、今まで判らなかっ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。 トイプリッズは声優事務所。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

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、先ずは一歩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

有限会社 タイムリーオフィス

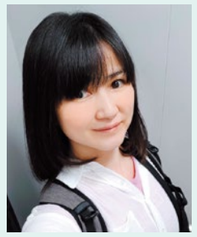
タイムリーオフィスは、俳優、アナウンサー、タレント、声優、ナレーター等のマネージメントを行っています。ここ数年は2.5次元舞台のお仕事が増えており、若手の活動が活発です。芸能界でお仕事がしたい方は、人気商売を選ぶ事となりますので、日頃から、いつ見られても聞かれても、人から見て、ちゃんとした人でいないとなりません。人間としての成長、それは、この業界を目指す人に一番大切かと思います。

オフィス代表
阿部 京子

主な所属声優

石渡真修、古谷大和、日栄洋祐、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？声が良いから？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。どんな理由だってかまいません。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くらい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！

※順不同・敬称略

DIGITAL ANIMATION

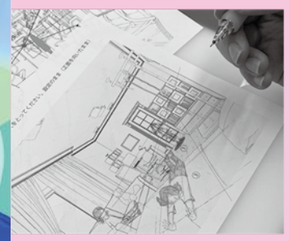
Individualized Education in AAA
アニメが開く世界の扉

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、デジタル技術を学びます。すべてのクリエイターに必須のデッサン、色彩学、レイアウト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 H.N 春日スモモ



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／ Live2D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

〈身に付く技術〉
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

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

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

基礎が固まった後には、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。打ち合わせのシュミレーションやプレゼンテーションも学びます。

4 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。

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ヵ月の時間割例

1年生の月次カリキュラムのサンプルです。1ヵ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 クリンナップ	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 Live2D 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になろう！

日本のアニメーションはここ数年で世界に広がり今や押しも押されもせぬ「日本の文化」として定着しました。その大きな理由の一つに作品のクオリティの高さがあります。子供だけでなく、大人も楽しむことのできるストーリー性、多くの人から好まれるキャラクター等々。

アニメは子供向けが主流の海外とは違い、愛嬌があり、感情移入のしやすい人間味のある多くのキャラクターが日本のアニメには存在します。そんな唯一無二の世界に通用するアニメーターを育てる。それが私の新たなチャレンジです。是非私たちに協力させてください。

TEACHING 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。つまり僕らは、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着ける。

髙橋 美羽 油絵画家
●担当授業：デッサン

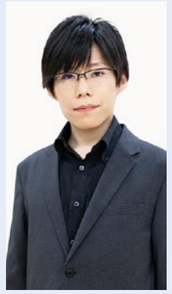
〈代表作／講師歴〉
多摩美術大学 大学院油画専攻卒業。専門学校でデッサン講師として 10 年のスキル。ポートフォリオ指導を得意とする。これまでに自身の個展、グループ展を多数開催。

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

“在校生の声”

AAA に入学し、新たな可能性の扉を開いた在校生。彼らの生の声をお届けします！

●基礎からしっかり学ぶことができる！

出身校：秋田県立男鹿海洋高等学校
佐藤 来海 さん

アニメの技術を知ることで見るだけだったアニメを「こう描写するんだ」や「ここのカット細かい !!」など制作する側の視点で見れるようになりアニメを見るのが何倍も楽しくなりました！

●必要なすべてを学ぶことができる！

出身校：茨城県立石下紫峰高等学校
ディアス ナタリ さん

キャラの描き方やデジタルイラスト、デッサンなどの絵の技術だけではなく、語学やキャリアデザインなど社会に出るために役立つ授業も充実していて驚きました！

“ANIME” PRODUCTION AND VOICE ACT ING, GENERAL THEORY

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

アニメ制作・声優総合理論科

感情をゆさぶる表現力で、世界を魅了しよう。

声優に必要とされている知識や技術を深く学ぶと同時に、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を心がけています。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メディア・ビジネス専攻も設置。

キャラクター・デザイン専攻2年 H.N Rene

のべメソッドによる在学デビューへの仕組み

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

STEP 1 進路ガイダンスⅠ
- オリエンテーション
- カリキュラム説明

STEP 2 個人面談の実施Ⅰ
- 適性診断の受講
- 自己分析

STEP 3 成長カルテ*の作成Ⅰ
- 1年次の目標設定
- 強みの把握と検証

STEP 4 One on One Lesson
- 中期基礎演技力テスト
- 声優の収録現場視察

STEP 5 在学デビューへ
- 事務所説明会
- 学内オーディション実施
- ボイスサンプル作成

＊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

STEP 1 進路ガイダンスⅡ
- 得意分野の特化
- キャリアデザイン

STEP 2 個人面談の実施Ⅱ
- 適性診断の受講
- 自己分析

STEP 3 成長カルテの作成Ⅱ
- 2年次の目標設定
- 弱みの克服と強みの底上げ

STEP 4 One on One Lesson
- 中期基礎演技力テスト
- 脚本読解力テスト
- ボイスサンプル作成

STEP 5 在学デビューへ
- 事務所説明会
- 学内オーディション実施
- 卒業制作／発表会

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／発音アクセント／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

●メディア・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

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

FEATURE OF STUDY

アニメ制作・声優総合理論科　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ヵ月の時間割例

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 発声・滑舌訓練	アフレコ アニメ	舞台実技	収録実技演習 マイクワーク	キャリアデザイン 語学
	第二週	演技朗読基礎 発音アクセント	アフレコ アニメ	歌唱／ダンス	収録実技演習 ナレーション	キャリアデザイン 語学
	第三週	コミュニケーション技法 業界研究	アフレコ 外画	舞台実技	収録実技演習 ゲームボイス	キャリアデザイン プレゼンテーション
	第四週	コミュニケーション技法 サンプルボイス制作	アフレコ 外画	歌唱／ダンス	収録実技演習 ナレーション	キャリアデザイン プレゼンテーション
メディア・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：収録実技演習
〈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
◆**外画吹替**
「スナイパー孤高の弾丸」：ハミス将軍
◆**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！先ずは、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。

TEACHING STAFF

アニメ制作・声優総合理論科 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。

寺島 好美　女優／声優
●担当授業：アフレコ

声優として最も大切な「表現力」。基本的に表現は自分の中にあるものです。 自分の中の様々な表現を見つけることで「表現力」は上がっていきます。難しそう？楽しそう？まずは一緒にやってみましょう！

〈代表作 / 講師歴〉
20代よりミュージカル劇団に在籍し、レッスンに明け暮れる毎日を送る。舞台公演の傍ら、バラエティ番組や再現ドラマ、CM 出演や海外ドラマの吹き替えなどの仕事をこなす。30代で専門校や専門学校などで講師を始める。

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：舞台実技

〈代表作／講師歴〉
劇団だるま座所属。20代より舞台で俳優として活動。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

鈴村 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

STUDENT'S VOICE

“在校生の声”

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！

●素敵な先生方！

出身校：ピア高等部
（鹿島山北高等学校）
保科 越 さん

この学校に入って良かったことは、先生方がとてもフレンドリーに接してくれることです。声優や役者、アイドルのプロデュースなどさまざまな経歴を持つ個性的な先生方が、業界のスキルだけではなく、さまさまな経験を語ってくれることが、自分自身にとって糧になっていると感じます。

●毎日楽しく学んでいます！

出身校：千葉聖心高等学校
杉山 優姫 さん

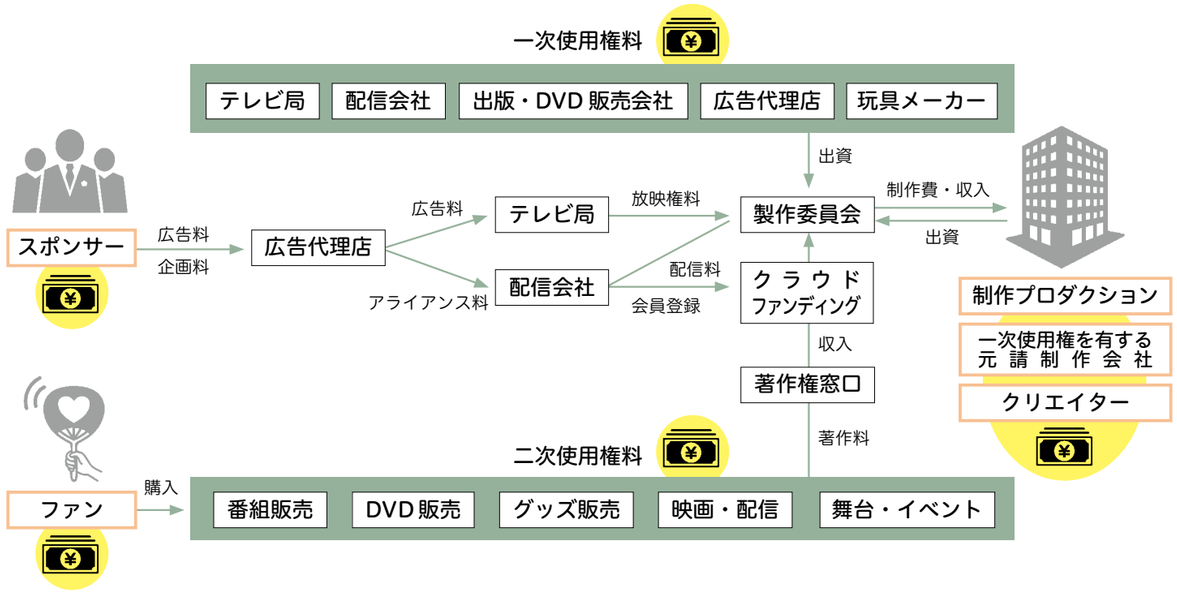
演技や感情表現などについて、一人ひとり丁寧に細かくアドバイスをくださるので、今まで気が付かなかった部分が明確にわかり、入学当初に比べて演技に対する意識が変わったなと思います。

ENTERTAINMENT INDUSTRY BUSINESS INFORMATION

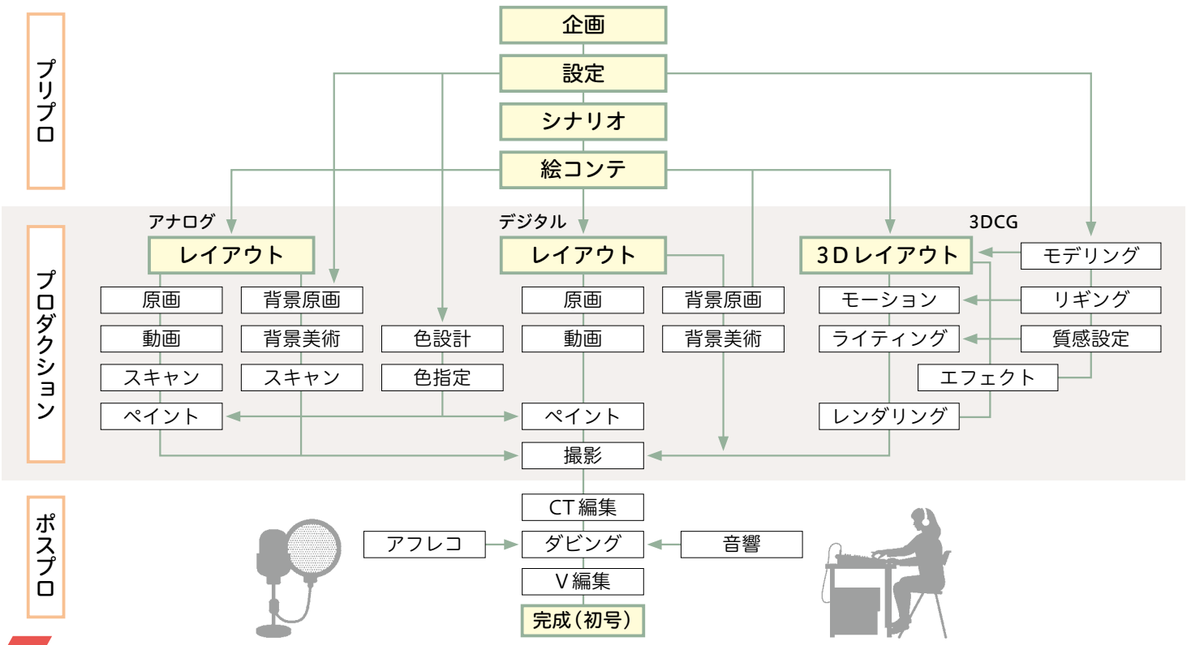
WORK FLOW-CASE Ⅰ

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



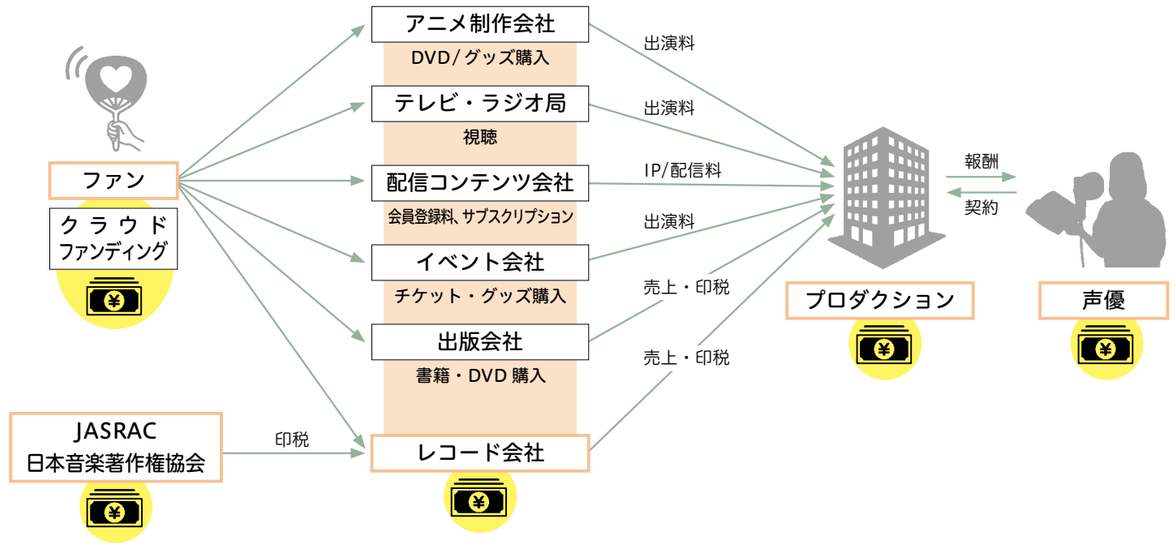
アニメの制作工程　アニメーションが出来るまで



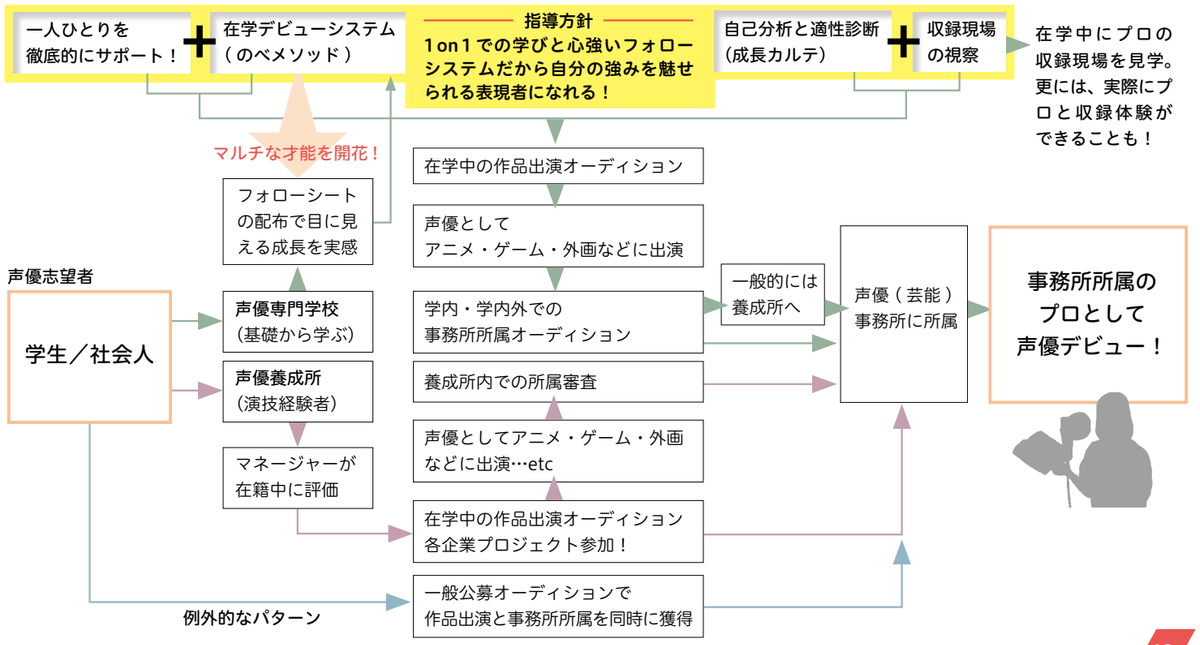
WORK FLOW-CASE Ⅱ

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



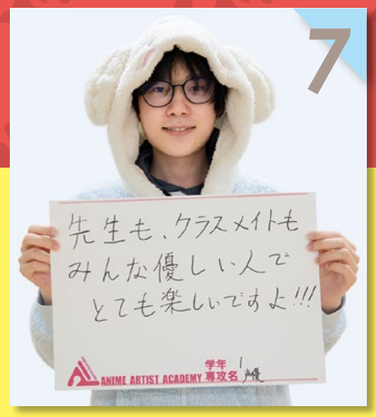
声優デビューへの基本的な流れとAAAの学び

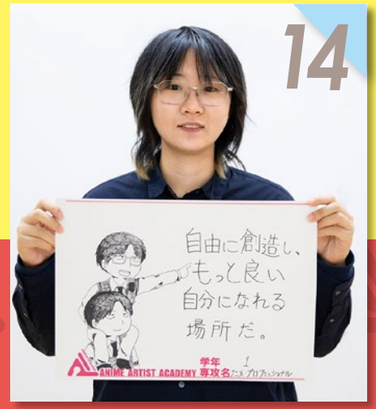


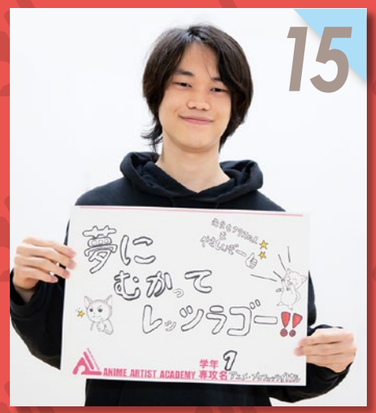
アニメが開く世界の扉　Individualized Education in AAA

ワタシの専攻自慢

在校生20人からのメッセージ







CROSS TALK × エンターテイメント業界 東映アニメーション(株)

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時代を迎え必要とされるスキルやクリエイティブ感とは！

プロが語り合うコンテンツ業界の『今』と『これから』。
デジタルアニメーション科の講師と、業界を代表するアニメ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、時代にあったクリエィティブ教育の有り方とクリエイター育成を検証。

東映アニメーション(株)
プロデューサー
野口光一 様

AAA専任講師
声優・役者
野辺健太 先生

AAA専任講師
アニメーター
片田亜起夫 先生

AAA専任講師
漫画家 / デジタルクリエイター
栗田卓也 先生

野辺先生：アニメ業界や東映アニメーション様のアニメ企画制作工程などのデジタル化への取組みや現状についてお聞かせください。

野口P：私が担当しているCGアニメーションはもちろん、企画や作画も基本的にデジタルで行っており、現状アナログは「出勤する」というような物理的なことです。マウスやペンを動かすといった人間の動作をアナログと考えるならば、いずれはクリエイティブ分野の方がアナログの比重が多くなると考えられます。ただ基本的にはデジタルで完結しているため、デジタル化の度合いよりもどれほどクラウド化されていくか、そしてクラウド化にどう対応していくかが課題になってくると思います。

野辺先生：長年アニメーションの指導をされている片田先生はデジタル化についてどう思われますか？

片田先生：アナログに慣れ親しんだ身としてはデジタル化に戸惑いを感じています。デジタル化が始まった当初は3D作品のクオリティに違和感を覚えていました。しかし年々改良されており今後の変化も楽しみです。

野口P：例えばかすれ線はアナログならではの表現でしたが、最近ではデジタルでかすれ線を表現するようにデジタルがアナログに近づこうとすることがあります。アナログとデジタルの表現にはお互い越えられない何かはあるはずですが、見る側に作者のこだわりを感じてもらえるかわからないところが複雑で、こだわりがあってこその「作品」である一方、こだわりそのものが時代遅れになりつつあります。デジタルとアナログの競争ではなくそれぞれの「面白さ」として捉えられるようになればと思います。

野辺先生：当校のデジタルアニメーション科のデジタル対応として、カリキュラム・マネジメントやソフト・教材における現状についてはいかがでしょうか？

栗田先生：課題提出や添削でGoogleのツールを使用しており、クラウド化の問題は学校現場にも関わっています。Google Driveとは何かというレベルでクラウドの使い方も教えなければなりません。また、デジタルではペンの種類や色など何から何まで揃っているからこそ何をいつどう使うのかなどといった現代ならではの不便さに悩まされる学生が多いです。

野口P：ツールを使えるのはあくまでスタートラインになっています。学校には最低限のツールの使用する場面と使い方を教えていただきたいです。というのも、Google meetを知っていればzoomもある程度使用できるように、同等の異なるツールに置き換えることは難しくありません。絵が上手いだけではデジタルで採用できない時代になっています。

野辺先生：片田先生は学校現場のデジタル対応における現状についてどうお考えですか？

片田先生：PCの使用歴に関わらず、アナログとデジタルを並行して学ぶのではなくまずアナログでアニメーションの基礎を学んでからデジタルへ移行するのがよいと考えています。一部の学校ではデジタル最優先という声も聞きますが、野口さんはどうお考えですか？

野口P：あくまで私個人の見解ですが、アナログからが望ましいです。アナログ経験の有無が今後の成長の差に繋がっているように感じます。例えばカメラを経験することで絞りや感度といったアナログを知り、会話ができたり説得力が増したりします。基礎体力作りとして、また10年後に差をつけるためにアナログを勉強しておくことが好ましいです。そして専門学校にはアナログは勉強しておくべきだというメッセージを送り続けてほしいです。

野辺先生：片田先生、栗田先生は長くクリエイティブ教育指導の現場に携わっておられますが、アニメやマンガ・イラストを学ぶ学生の志向や質及びマインドなど、昔と今を比べて大きな違いを感じることはありますか？

栗田先生：膨大なツールが誕生したことで時間対効果に拘る学生が増えたように思います。今の時代ツールを教えることはできますが、5年後にそのツールが存在しているのかはわかりません。今学んでいることを5年後に役立つ技術だと思って学ぶのではなく、違う技術へのステップアップのために学ぶというマインドでいるように学生には意識させています。

片田先生：昔はアニメーションを真剣に学びたい学生が多く、授業中に自分自身の画力の未熟さに泣きだした学生がいたことも印象的です。また、アニメーションがやりたいという意思を第一に就職する学生が多かったですが近年は金銭面を現実的に考える学生が多くなりました。

野口P：金銭面について触れることが恥ずかしくない風潮へ変化していますよね。意気込みだけで就職してもらえるのはありがたいですが働き方改革もあり、やりがいの搾取はよくないと企業側が考えるように変化してきました。そのような社会の変化もあってか、採用する立場から見ても野心溢れる学生は確かに減っているように思います。

野辺先生：クリエイター志望者を採用する企業側の立場では、今と昔を比較して大きく変化したことや違いを感じることはありますか？

野口P：時代の変化について良し悪しを考えるのではなく、理解しなければならないと感じています。チームをまとめる立場になった時、昔は根性論が通用しましたが現在はコンプライアンスの関係もあり褒めて指導することも大切です。昔は伸び悩む人に対して根気強く指導することで伸びるまで支えることができましたが、今は伸びしろのある人をうまく伸ばしていかねばならないと感じています。言い換えると、可能性を見いだせない人に対しては仕事も指導もない厳しい世界になってきています。

野辺先生：ズバリ率直にお聞きしますが、どのような人材を採用しますか？また学校には何を要望しますか？

野口P：大前提ポートフォリオで判断しているため、能力のある人が採用されます。ポートフォリオが突出していない人に対しては学校で魅せ方を教えてあげてほしいです。明暗を工夫するなど、短時間でできる修正でより上手く見せることができます。そして企業側もそのようなデコレーション技術を見抜いています。ただ、個性のないものは望ましくありません。

野辺先生：教えられたものを見せびらかすだけでは人から認められるには至らないですよね。上を目指すためには独創性や客観性が必須となる一方、今の学生に足りない考え方でもあると日々痛感しています。

野辺先生：今後アニメ・コンテンツ業界はAIとどう向き合うべきでしょうか？また、教育現場はAIに対応していくべきでしょうか？

野口P：我々はアナログからデジタルへ、デジタルからクラウドへ、クラウドからAIへという激しい進化を乗り越えなければなりません。現在AIを使用する頻度は高くありませんがいつでもAI主流の時代に対応できるよう準備はしています。日本では現在AI使用について過敏ですが、いずれはAIを知っていて当たり前の時代がやってきます。知ること、教えることは自由にできますので、準備はしておくべきだと思います。

野辺先生：教育現場でのAIとの向き合い方について、栗田先生はどうお考えですか？

栗田先生：最近はAIが描いたものを模倣して描く、つまりAIから学ぶという不思議な状況が起こっています。AIとクリエイティブを根本から考え直さなければならない時代が来ている認識を持ち、我々も勉強を続けなければならないと思っています。

野口P：訓練としてAIを使用することはいいと思います。しかし人は人が作ったクリエイティブに感動すると私は思いますので、一次創作はAIがやるべきではないと考えています。

片田先生：我々には不自然に感じられるAIが生成した3Dアニメーションを今の子供たちは当たり前のように見ています。その世代が成長すると我々が感じていた“違和感”が存在しなくなり、人間が拘って生み出した作品に感動するとはどういうことなのか分からなくなってしまうのではないかという怖さがあります。人が作るものに感動し続けたいと切実に思います。

野辺先生：最後になりますが、将来アニメーターや漫画家・イラストレーターなど、エンターテインメントの業界を目指す学生達に向けて応援メッセージをお願いいたします。

野口P：「やりたい」という気持ち、そしてその気持ちを常に振り返ることが重要です。やりたいことが見つけられない中でも「作りたい、表現したい」という気持ちが初心であったことを忘れないで欲しいです。その気持ちに向かって日々アップデートしてください。

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！

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！

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。

栗田先生：お二人がアニメやマンガ、イラスト等に興味を持ったきっかけや当校を志望した動機は何ですか？

石山さん：元々アニメが好きで、関連する専門学校を探したところAAA に出会いました。安定した生活を就職の軸にするとエンタメ系を仕事にするのは難しいと思っていました。しかしオープンキャンパスに参加した時、ここなら就職の悩みも相談できそうだと感じたので志望しました。

栗田先生：好きなことを一生続けるためにはプロになるしかありません。好きが好きで終わらず仕事にすることができたら幸せだよね。

大熊さん：小学生の時友達がライトノベルの模写をくれたことがきっかけで絵に興味を持ち、その友達のように絵が上手くなりたいと思い絵を描き始めました。AAA を志望した理由は基礎から学ぶことができ、学習環境が整っていたからです。またプロの先生が多く、沢山の知識や技術を学べそうだと思いました。

栗田先生：友達がきっかけという人は多く、友達と専門学校に入学しそのままプロになる人もいます。専門学校の良さは教育や環境もあるけど、広い年代や地域の友人ができること。そこからさらに多くの影響を受けられるといいですね。

栗田先生：AAA のデジタルアニメーション科には「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、どちらも基礎からしっかりと学ぶことができる点と、アナログをベースに高いデジタルスキルを身につけられる点が特徴ですが、実際に授業を受けてみた感想はいかがでしょうか？

石山さん：基礎から学びたかったため AAA に入学しましたが、実際の授業も基礎から学ぶことができています。先生方からのご指導を通して、なんとなく感じていた自分の絵に対する違和感に対して具体的に直した方がよい部分に気付けるようになってきました。

栗田先生：「自分で違和感に気づく」というのが絵の上達には必須です。僕らのアドバイスや指摘が気付きに繋がっていくといいな。

大熊さん：プロならではの視点からアドバイスを受けられるので、日々新しい気付きを得て技術を磨くことができています。また基礎から学べるため、自分が今まで挑戦できていなかった分野の絵に進んで取り組めるようになりました。

栗田先生：経験を広げることが教育の意味だと思っています。課題や授業を通じ、描いたことないタイプのキャラクターや世界観などにどんどん触れて経験を広げてください。経験が浅い状態で選ぶ個性よりも、うんと広げてから選ぶ個性の方が貴重です。

栗田先生：AAA では一年次から就職・進学に関する支援体制を構成しています。同様に一年次から生徒一人ひとりの個性や能力を活かしたポートフォリオ（作品集）制作を指導しています。お二人が夢を実現させるために現在努力していることや今後の計画などをお聞かせください。

石山さん：具体的な夢はまだありませんが、絵はずっと描いていたいです。短期間の目標で言えば、二年生になるまでに動画や写真加工などの編集ソフトを使えるようになりたいです。また背景とキャラクターのストーリ性を違和感なく描けるようになるため、先生方から日々アドバイスを頂いています。

大熊さん：今は課題に向き合いとにかく絵を描くことに注力していますが、徐々にポートフォリオ制作に充てる時間を増やしたいです。ただ残された時間考えると、今の自分の能力では会社に就職することもフリーランスとして活動することも厳しいのでないかと悩んでいます。

栗田先生：今エンタメ業界は多様化が進んでいて、自分が気に入ったスキルを身に着けることができれば進路に繋がります。そしてそのスキルは次の時代に必要なスキルを身に着ける足がかりになります。悩むこともあると思うけど、僕らプロ講師が君たちの手助けをしていくからね。

栗田先生：最後に、将来アニメーターやイラストレーターなど、エンターテインメントの世界を目指す後輩達に向けてアツイ応援メッセージをお願いします！

石山さん：考えれば考えるほど不安になり夢を持てない人もいると思います。悲観的になることもあるはずです。そういう時は誰かと話すことで自分を見つめ直せると思います。そしてなにより、自分を信じてください！

大熊さん：作品を生み出す仕事がしたい人にとっては個性や自分特有のアイデア、表現力がとても大切だと思います。時には他の人と比べることも必要ですが、自分の世界を大切にしながら沢山の技術を学び、夢の実現に向けて日々進化していけるよう応援しています！

栗田先生：自分の世界、色、願いなどを形にしたい。その強い願いが僕らをクリエイターにしていくし、実現するための武器が画力やスキルです。僕らと一緒に過ごす二年間を通じて君たちが充分な武器を手に入れ、勇気と自信をもって業界に踏み出していくことを心から願っています。

DIGITAL ANIMATION

CROSS TALK × アニメ制作・声優総合理論科編

アニメ制作・声優総合理論科の講師と生徒による特別対談！

アニメ制作・声優総合理論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える！

エンタメ業界に興味を持ったきっかけは？

野辺先生：エンターテインメント業界に興味を持ったきっかけや当校を志望した動機は何ですか？

花井さん：将来について展望のなかった自分に焦りを感じていた中学生時代、たまたま声優番組を見て声優に興味を持ちました。声優に近づくために入学した高校で野辺先生の出張授業に参加したことでこの学校を知り、アフレコ体験を通して今後も野辺先生から指導を受けたいと思いこの学校を志望しました。

野辺先生：僕の出張授業から AAA に興味を持ってくれたと思うと嬉しい限りです。杉山さんはどうですか？

杉山さん：小学 6 年生の時、アフレコをする動画の真似をしたら面白さを感じ声優に興味を持ちました。声優になったら好きな声優さんに会えたり好きなアニメに携われたりするかもしれないという思いもありました。AAA は高校の先生からの紹介で知りました。一年次学費全額免除になる特別入学支援制度は金銭面で進学を迷っていた私にとって非常に魅力的でした。

野辺先生：僕も声優を目指し始めたきっかけの一つは声を使って遊ぶのが楽しかったからでした。限定人数ではありますが特待制度は嬉しいですよね。本気で声優を目指す意識を持つ学生さんには、是非利用して欲しい制度です。

野辺先生：AAAのアニメ制作・総合理論科には「声優・プロフェッショナル専攻」と「メディア・ビジネス専攻」があり、どちらも基礎からしっかりと学ぶことができる点と、社会人としてのマナーやビジネススキルも身につけられる点が共通していますが、実際に授業を受けてみた感想はいかがでしょうか。

花井さん：自分の苦手分野が治りつつあり日々成長を実感できて楽しいです。一年生の時は他のスクールと掛け持ちをしていたのですが、他の学校を知っているからこそ AAA だから成長できた部分もあると思っています。

杉山さん：二年生と一緒に授業を受ける環境に入学当初は緊張していました。授業では自分自身では気が付かなかったことや、プロや社会人としてのマナーなども実践的に細かく教えていただけるので日々成長を実感しています。

野辺先生：声優も社会人なので基本的なマナーやビジネススキルというのは必要ですよね。それをどれだけ理解して授業を受けられるかが重要です。お二人とも授業など真摯に取り組んでいるなと感心しています。

野辺先生：僕は“有意義な学校生活と生徒の情熱に寄り添った教育”を教育方針にしています。また AAA では、一年次からデビュー支援の軸として“のべメソッド在学デビューの仕組み”を構築しています。三回のオーディションにチャレンジをして合格を勝ち取り在学デビューを果たした花井さんと杉山さん、オーディション前と後の気持ちをお聞かせください。また、今後お二人はどのような声優プロを目指しますか？

クリエイターになるために心がけている事は？

花井さん：私は全三回の在学オーディションを受けさせていただきました。悔しい思いをした過去もあり、オーディションを受ける前は不安でした。ですがオーディションの度にアドバイスを頂き、三回目の在学オーディションでは納得のいく演技ができました。目指しているのは、アニメや吹替などどんなジャンルでもこなせる声優です。舞台レッスンの経験もあることを生かし、仕事の幅を増やしていきたいです。

杉山さん：第一回在学オーディションでは納得のいく演技ができませんでしたが意識的に気持ちを切り替え、二回目のオーディションではやりきることができました。オーディションを通して、失敗を引きずらず前向きに次に繋げようとする意識が大切であることを学びました。私は、私の声を聞いたときに一人でも多くの方々の印象に残り、声だけで感情移入させることができるような声優を目指しています。

野辺先生：自分の演技や歌をアピールするのはすごく緊張したと思うけど、二人ともその緊張感を重ねるごとにうまく味方につけていけたよね。

野辺先生：将来声優や役者・YouTuber などのエンターテインメントの世界を目指す後輩達に向けてアツイ応援メッセージをお願いします！

花井さん：基礎を学んだりオーディションを受けたりすることで自分の苦手に気付くと思います。その時は周りの意見を聞き、自分自身を研究すること。精一杯自分らしく頑張ってほしいです！

杉山さん：声優はとても狭き門で、両親からの反対もあり悩みました。でもアニメや声優が好きという気持ちを諦めたくない思いが一番強く、この道に進んだことを後悔していません。辛い時もあるけど、好きなことをできる楽しさに勝るものはありません。自分の好きを貫く気持ちを大切にしてください！

野辺先生：学生の頃から役者を目指す人全員がライバルだと思ってください。新人も超人気声優も現場のオーディションでは全員横並びでスタートです。そこでは運や奇跡を信じたくなりますが、プロたちと真正面から渡り合うための力を身に付ける必要があります。実力もそうですが、挫けない気持ちが大事です。好きを貫いて、つまずいても諦めずに夢を掴みにいきましょう。諦めなかった人が勝ち残ります。応援しています！

ANIME PRODUCTION AND VOICE ACTING, GENERAL THEORY

アニメ制作・声優総合理論科
専任講師（声優 / 役者 / YouTuber）
野辺 健太 先生

夢を掴みにいきましょう。諦めなかった人が勝ち残ります。応援しています！

アニメ制作・声優総合理論科 1年生
出身校：千葉聖心高等学校
杉山 優姫 さん

好きなことをできる楽しさに勝るものはありません

アニメ制作・声優総合理論科 2年生
出身校：北海道芸術高等学校 東京池袋キャンパス
花井 桜 さん

私は全三回の在学オーディションを受けさせていただきました

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

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考えた理由は何ですか？

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！

自分の動機を深堀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

Congratulations on your Job message

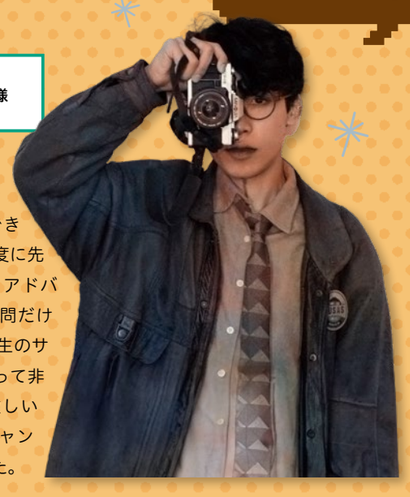
内定者の声

プロへの切符を勝ち取った在校生達!!

デジタルアニメーション科　2年

キャラクター・デザイン専攻
張宇 さん

内定先
株式会社カプコン 様



デジタル スキルUP

先生のご指導と忍耐強いサポートのおかげで無事に内定を頂くことができました。困難に直面する度に先生は問題を一緒に考え、アドバイスを下さりました。学問だけでなく進路においても先生のサポートと励ましは私にとって非常に大きな力となり、激しい競争の中でこの貴重なチャンスを掴むことができました。

アニメ・プロフェッショナル専攻
大木奏 さん

内定先
株式会社ゆめ太カンパニー 様

先生方が優しく見守ってくださり安心して自分のペースで学びを深めることができました。就職活動の際は、私の気持ちや悩みに寄り添ったアドバイスをしてくださり大きな支えとなりました。学ぶ環境が整っているだけでなく先生方の温かさを感じられる学校です。

必殺技 ポートフォリオ

アニメ制作・声優総合理論科　2年

“のべメソッド” One on One レッスン

声優・プロフェッショナル専攻
花井桜 さん

内定先
レイアエンタテイメント 様

在学デビュー システム

事務所説明会や、面談を重ねるうちに「卒業後は絶対にここだ」と思った事務所でした。先生方のサポートのおかげで、より良い出会いができたことに感謝しています。

声優・プロフェッショナル専攻
三橋遥輝 さん

内定先
アニモプロデュース 様

これからやりたいことを好きなだけやれると思うと、すごく幸せです。これからこの業界を目指す皆さん、楽しいことがあれば、辛く悲しい事も間違いなくありますが、一度やると決めたら絶対に諦めないことが重要です！

プロの現場へ インターンシップ制

声優・プロフェッショナル専攻
保科越 さん

内定先
IAM AGENCY 様

演技と出会ったことで声優を知り、在学中にゲームに出演させていただく機会もいただきました。この 2 年間で多くのことを学べたことで、社会に出るための自信もつきました。この先ももっと成長していきます！

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

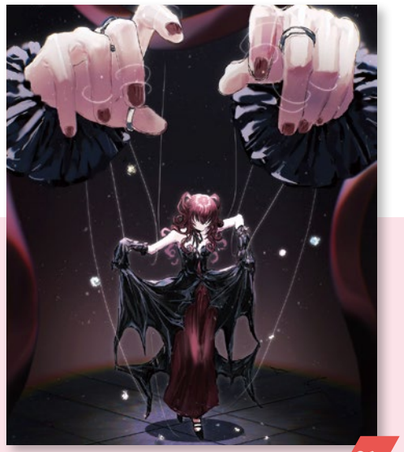
Character illustration

アニメ・プロフェッショナル専攻２年：H.N ユズ
綺麗な色で描くことは私にとって、とても楽しい事です。これからも作品作りをしながら色の組み合わせを研究していきたいと思ってます。

キャラクター・デザイン専攻２年：H.N 春日スモモ
この絵は学校で行われたハロウィンイラストコンクールへの参加用に描きました。もともとはスマホ画面用にかなり縦長に描いています。

Planning design

アニメ・プロフェッショナル専攻１年：H.N 还 差一个
これは、かつてゲーム会社に応募した際の作品です。「頭の大きなデフォルメキャラ」が課題だったのですが、あえて可愛さよりもリアルな魅力を追及してみました。

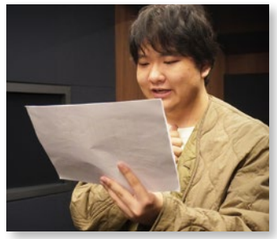


Background picture

アニメ・プロフェッショナル専攻１年：H.N 梦中人
秘境にある城と工業文明が融合した、空想の世界を描いてみました。ペイントアプリの素材やテクスチャを使わず、すべてブラシで表現することにこだわってみました。

アニメ・プロフェッショナル専攻２年：インシオン
日々の観察で生まれる小さな気づきを集めて、色にしました。描きながら、自分も絵の一部になれた気がします。

Audition



Designworks

キャラクター・デザイン専攻２年：H.N.ベニショウガ
このデザインは「創作プログラム」という著名な創作人物をオリジナルの解釈でデザインし直す授業で行いました。「巌窟王」の主人公です。

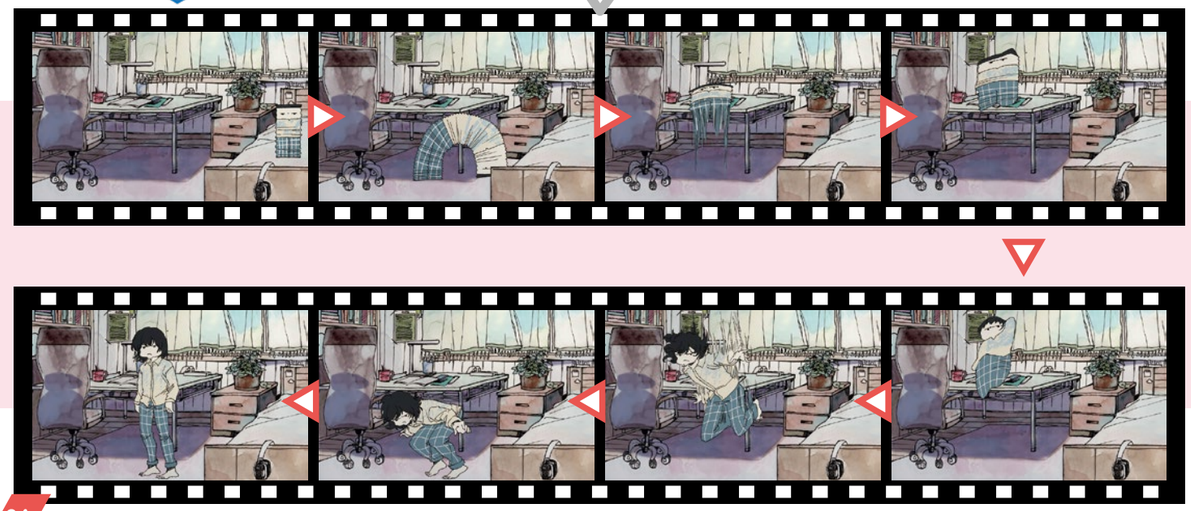
Dance lesson

Illustration contest

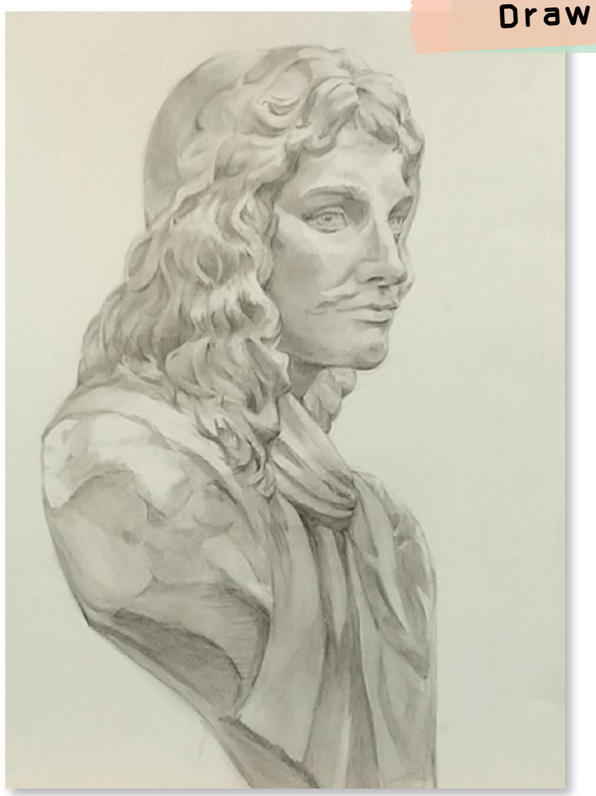
キャラクター・デザイン専攻１年：H.N.プール P
学内の年賀状イラストコンテストで最優秀賞をいただいた作品です。お正月らしい華やかさが審査員に評価されました。「謹賀新年」などの文字も作品の一つと考え、自分でデザインをしています。

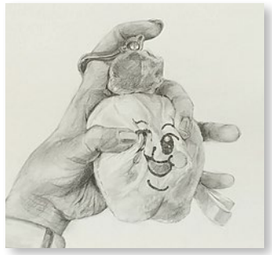
Movie

アニメ・プロフェッショナル専攻２年：H.N.ユズ
自作アニメ「ルームメイト」のワンシーンです。騒音の衝撃で変形した主人公が元の形へ戻る際、ボヨンボヨンとした動きを試しました。キャラの動きはデジタルで、背景は部分的にアナログで描きました。良い効果が出たと思います。



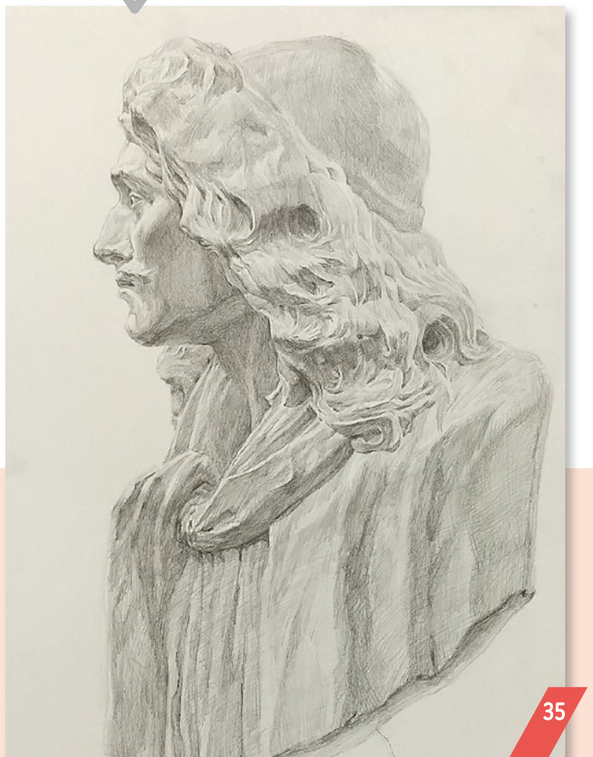
Drawing





キャラクター・デザイン専攻２年：ゲダウェィさん
この絵を描くときに、石膏のザラザラした質感を描きたいと思いました。髪、顔、首、スカーフの距離感もとても面白いです。この２点を白黒対比で表現しました。

キャラクター・デザイン専攻２年：郭 婉茵さん
今回は「好きな小物」という課題でぬいぐるみを描いてみた。質感を描くのは比較的得意ですが、手や指を描くのは苦手で、特に手の描き方を工夫しました。



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

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！「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！

堀内拓哉先生　キャラ・イラスト全般担当

学生をさらに成長させるようなアドバイスを目指しました

パンフレットの表紙イラストコンペで最終的に選ばれた作品はこれ！清潔感と幻想性が、審査員の高評価につながりました。

今回のパンフレットの表紙はキャラクター・デザイン専攻の選抜メンバーが担当。プロ講師の的確なアドバイスのもと、何度も修正を繰り返して完成した力作です。君も来年の選抜メンバーを目指そう！

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

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

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 月に完成する「キャラクターデザインの教科書」は誰だって欲しくなる高クオリティ★

丹治寛幸先生　デジタル動画、AfterEffects 担当

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」を身に着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★

コスプレもするよ！

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かわるよ

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かな？

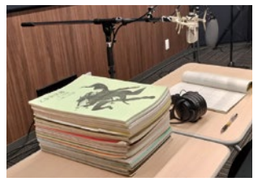
野辺健太先生　アフレコ担当

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★

Happy!

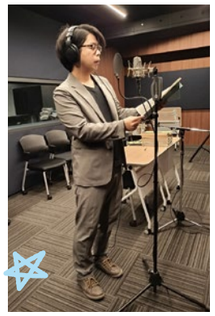
野辺健太先生 ゲーム出演実績

- 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）



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いるらしいよ

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

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：融資額限度学生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：貸与額は月額 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!

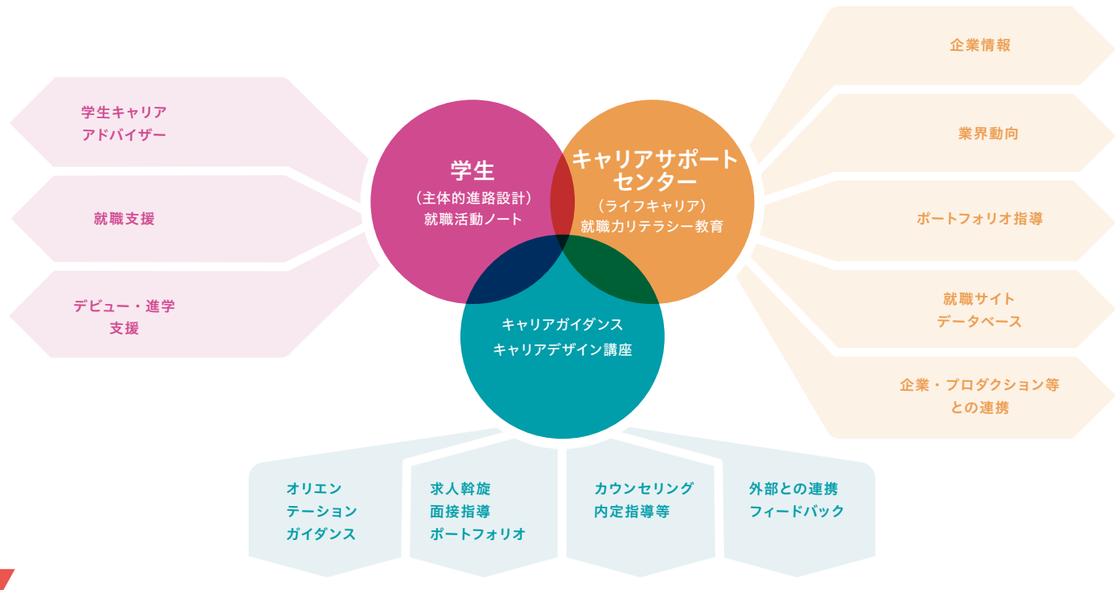
●総合型選抜入試（AO入試）　エントリー 2025.6.2（月）　受付スタート！
01 エントリーシート提出 → 02 担当教員との面談 → 03 結果通知 → 04 出願

●学校推薦型選抜入試　出願期間 2025.10.1（水）～ 2026.3.31（火）
選考方法 書類選考

●一般入試　出願期間 2025.11.4（火）～ 2026.3.31（火）
選考方法 書類選考及び面談

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ように捉え、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様な学生生活（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

AAAの就職・進学サポート体制

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。

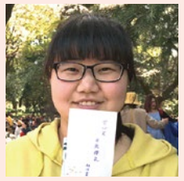
対象　本校に入学を希望し、学習意欲があり特待生を希望する者
申込　入学願書の特待生希望の所に〇をつけてください　選考方法　面談

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

X.Q さん
有限会社獏プロダクション


X.F さん
有限会社獏プロダクション

K.L さん
株式会社サクシード

L.W さん
Barista 株式会社

L.X さん
株式会社 Seven Arcs

X.S さん
有限会社オレンジ

〈アニメ業界〉
有限会社獏プロダクション（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）内定
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 JAPN（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、室蘭工業大学、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、関西学院大学、立命館大学、日本大学、東洋大学、専修大学、大東文化大学、東海大学、帝京大学、国士舘大学、足利大学、神奈川大学、聖心女子大学、鳴門教育大学、城西大学、拓殖大学　（順不同）

インターンシップ事例

2024年

アニメ・プロフェッショナル専攻
２年生　金沢竜聖 君

(株)フェリックスフイルム

制作デスクの佐々木健太さん（左）と金沢君

Q1. インターンシップをはじめて２ヶ月が経ちますが率直な感想をお聞かせください。

制作進行として２ヶ月、その都度業務を教えて頂きながら仕事をしました。学校で教わった大まかな知識はありましたが実際に仕事をしてみて、とても大変だと感じました。主にスキャンやコピー、タップ穴の貼り付け、フォルダ整理等が私に任された仕事でした。他には LO（レイアウト）等の素材を担当スタッフへ受け渡しなどでした。私が任された仕事は、ほんの一部で他にも制作進行としての仕事は多数ありますが、やりがいのある仕事だと感じました。

Q2. プロの現場で学んでいて感動したことや良かったことを具体的にお聞かせください。

仕事上、放送される前に作品の情報を知ることが出来たり、絵コンテや原画など普段では見られない部分を見る事ができるので、個人的にはとても感動しました。特に原作のある作品で気に入っているシーンや好きなシーンがアニメーターさん達によって形になっていく過程を見ることができるのは、プロの現場ならではなので学んでいて良かったと思います。

Q3. 将来はアニメ業界での活躍を目指す金沢君の夢や目標をお聞かせください。

私は今回のインターンシップの機会を得て、制作進行として就職をしたいと強く思いました。現場での仕事を経験したことで自分に何が足りないのか、制作進行として何が必要なのかが、より明確になりました。残りの学校生活では、今回の経験で得ることのできた自分にはまだまだ足らない必要な知識や PCソフトについての勉強に時間を費やそうと思ってます。そして卒業後、制作進行として仕事をしていきながら更に成長したいと思っています。それが今の目標です。頑張って両立をしていきたいと思っています。

AAAを実際に見て、体験しよう！（参加費無料）

WELCOME to OPEN CAMPUS

お一人様でも大歓迎！
参加費無料！

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歩！
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。

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コト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。

POINT 4
AAA の 入学前教育について

入学前教育とは、大学や専門学校等の総合選抜や学校推薦、AO エントリー等による早期入学者について当校が行う入学準備教育のことです。高校までの勉強を振り返り、今までの学びをスムーズに移行し、更に AAA のクリエイター育成学習に活かしていくことを目的としています。オープンキャンパスにも何度も参加して頂くなど、当校は入学前の個人最適化教育にも取り組んでいます。

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。

2025年度 オープンキャンパス日程とメニュー（二部制）　SCHEDULE

●予約受付は２日前まで

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

参加者特典　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）

月	日		デジタルアニメーション科	アニメ制作・声優総合理論科
4	12	土	絵コンテ作成に挑戦！	春スペシャル！声優体験！
	19	土	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？
	26	土	どんなキャラクターもそっくりに描く！	初めての声優体験
	27	日	キャラクターデザインの基本を学ぼう	異世界転生しても声優 !?
5	17	土	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？
	24	土	キャラクター髪型を描こう	くらえ！必殺技！カッコよく決める声優体験
	25	日	アニメの線に挑戦！	変身って苦しい !? 変身アニメに挑戦
	31	土	映像演出を学ぼう	梅雨を吹き飛ばせ！声優お仕事体験
6	7	土	どんなキャラクターもそっくりに描く！	声色を変えずにキャラクターの演じ分け！
	14	土	プロ絵師の塗りを学ぼう！	企業 VP ナレーション体験！
	21	土	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
	22	日	動かすって楽しい！	夏直前！ボイスドラマで声優体験
	28	土	デジタル動画を作成しよう！	夏の始まりの声優体験☆
7	6	日	声優科 夏のイベント（予定）	
	12	土	キャラクター髪型を学ぼう	全力で演技をしたこと、ありますか？
	19	土	絵コンテ作成に挑戦！	必ず知っておきたい！自分の地声を知ろう！
	20	日	プロ絵師の塗りを学ぼう！	戦う声優！アニメアフレコ体験☆
	26	土	キャラクターデザインの基本を学ぼう	人外さんはお嫌いですか？アニメアフレコ
8	2	土	アニメ科 夏のイベント（予定）	
	9	土	プロ絵師の塗りを学ぼう！	海外ドラマのアフレコ体験！
	16	土	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	土	キャラクター髪型を学ぼう	夏と言えばの怪談で声優体験
	24	日	動かすって楽しい！	２学期も声優体験でスタート！
9	6	土	キャラクターの服を描こう	くらえ！必殺技！カッコよく決める声優体験
	13	土	動きの流れを考えよう	自分の声を聞いてみよう

月	日		デジタルアニメーション科	アニメ制作・声優総合理論科
9	21	日	プロ絵師の塗りを学ぼう！	ボイスドラマ体験☆声で世界を具現化！
	27	土	デジタル動画を作成しよう！	ガヤって何？アニメアフレコ体験
	28	日	どんなキャラクターもそっくりに描く！	怒る、泣くって意外と難しい !? 挑戦してみよう
10	11	土	配色のルールを学ぼう！	秋のイベントでアニメアフレコ体験
	12	日	キャラクター髪型を学ぼう	海外ドラマのアフレコ体験！
	18	土	キャラクターの服を描こう！	外国のアニメにチャレンジ！
	25	土	アニメの線に挑戦！	初めての声優体験
11	8	土	デジタル動画を作成しよう！	座りながら収録！ナレーション体験！
	15	土	どんなキャラクターもそっくりに描く！	ボイスドラマ体験☆声で世界を具現化！
	29	土	動かすって楽しい！	自分の声を聞いてみよう
12	6	土	キャラクターデザインの基本を学ぼう	異世界転生しても声優 !?
	13	土	動くクリスマスカードを作ろう！	愛がすべて !? キャラクター作り
	20	土	アニメの線に挑戦！	声優体験・クリスマススペシャル！
	27	土	動かすって楽しい！	新年１発目！アニメアフレコ体験

2026年

月	日			
1	17	土	キャラクター髪型を学ぼう	鬼をやっつけろ！声優体験
	24	土	どんなキャラクターもそっくりに描く！	声優体験・バレンタインスペシャル！
2	7	土	デジタル動画を作成しよう！	自分の声を聞いてみよう
	14	土	動きの流れを考えよう	技を繰り出せ！声優体験
3	14	土	キャラクターデザインの基本を学ぼう	戦う声優！アニメアフレコ体験☆
	21	土	プロ絵師の塗りを学ぼう！	海外ドラマのアフレコ体験！
	28	土	配色のルールを学ぼう！	新学期前に腕試し！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

❶ 学校の雰囲気と先生がわかる
❷ どんな授業があるかわかる
❸ 施設設備がわかる
❹ 就職・デビューのことがわかる
❺ 不安や疑問を相談できる
❻ 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。

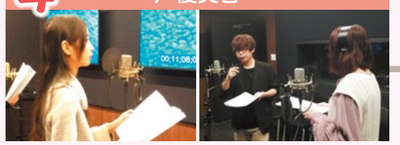
2 施設見学

AAA の校舎をスタッフがご案内します。

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 声優実習



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。

CUSTOMER'S VOICE

“ご参加の生徒様・保護者様の声”

2025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つきやすかったです。イラスト系か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志望しました。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り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。今まで娘に同行して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。まだできて数年の新しい学校とお聞きしていましたので、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ご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す。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いました。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中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るオープンキャンパスでした。

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

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つのトピックスをお届けします！

「アクアスターイラストコンテンツ 2024」 1位！

多方面に向けビジュアルコンテンツを手掛ける株式会社アクアスター様が実施した大学生・専門学校生限定のイラストコンテスト「アクアスターイラストコンテンツ 2024」において、キャラクターデザイン 2023 年度生・ハンドルネーム ZHANGYU さんが堂々１位を獲得しました！なんと２位、３位も ZHANGYU さんの作品が独占。彼自身の努力と研究が花開いたこの結果に、我々 AAA スタッフ一同も大変嬉しく思います。

モンゴルアニメ学校設立に向け支援続行中

国際派の専門学校として活躍の場を広げる AAA ですが、2023 年においてはモンゴルのアニメーター協会と協力し、現地において初となるアニメ系学校設立に関わる栄誉にあずかりました。そのパートナーシップは今も健在。現地の教育関係者と連携を続けながら、日本のアニメーション教育を世界に広めるために今日もさまざまなアプローチを重ねています。

YouTube「のべけん 未来・声優道場」を配信中！

2022 年 2 月より始動した Youtube 番組「のべけん 未来・声優道場」もこの 2 年で数多くの声優やプロデューサーとのトークをお届けしてきました。普段は耳にすることがない声優業界のこぼれ話や、プロならではのポリシーに触れることができる、貴重なチャンネルです。これを実現できるのも AAA の持つ業界のネットワークあってこそ。声優業界に関心があるみなさん、ぜひご視聴ください。
『未来の声優業界を変えていくのは、君かもしれない！』

野辺先生と在校生

学校長　片田 亜起夫

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！

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

東京秋葉原キャンパス
声優アフレコ体験
アニメーターによるキャラクター模写体験

川越キャンパス
声優・アニメ・マンガ体験

溝の口キャンパス
マンガ・イラスト体験

湘南キャンパス
声優体験ボイスドラマ
オンラインライブ配信

横浜キャンパス
アニメーターによる
キャラクター模写体験

第一学院高等学校様（夢授業）実施例

町田キャンパス
声優アフレコ体験
アニメ・イラスト作画体験

柏キャンパス
漫画家による作画実技指導

湘南藤沢キャンパス
アニメーターによる
キャラクター模写体験

埼玉キャンパス
アニメーターによる模写体験

千葉キャンパス
声優アフレコ体験

鹿島学園高等学校様（課外特別授業）実施例

新宿キャンパス
声優アフレコ体験

川崎キャンパス
アニメーターによる
キャラクター模写体験

志木キャンパス
アニメーターによる
模写作画体験

飛鳥未来高等学校（トライアルレッスン）実施例

横浜キャンパス
マンガ・イラスト・
キャラクター作画体験

横浜関内キャンパス
声優アフレコ体験

高等学校様（特別授業）実施例

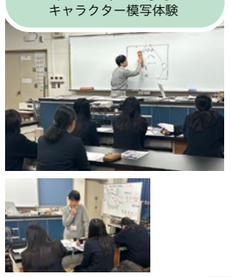
わせがく高等学校
西船橋キャンパス
声優アフレコ体験
マンガ・イラスト体験

星槎国際高等学校
横浜ポートサイド高等部
声優アフレコ体験

湘南国際アカデミー高等部
アニメーターによる
キャラクター模写体験

東京都立南葛飾高等学校
声優アフレコ体験

埼玉県立大宮南高等学校
アニメーターによる
キャラクター模写体験



※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 2024

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！そんな貴重な機会がAAA の声優夏祭り。しかも本格機材を用いてボイスサンプルの収録もできる、声優志望者にとってすごく貴重なイベントが 2024 年７月６日に実施されました。参加いただいた声優は中上育実さん。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♪

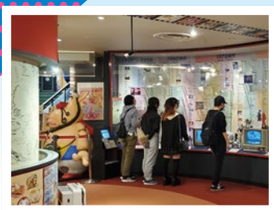
アメリカ高校生 アニメイラスト＆声優授業

いまや日本のアニメ文化は、世界中から注目されるコンテンツ。このAAA も創設以来、海外との交流を重視してきました。そんな中、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。

各種企業説明会参加

毎年行われている「アニメ業界」ゲーム業界」の企業説明会には積極的に参加。
各スタジオの説明は勿論、ポートフォリオの個人添削もしてもらえます。

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		中間試験	夏季休暇	就職ガイダンス 模擬面接実施	事務所オーディションスタート（声優）	基礎～応用課程期間		冬季休暇	学期末試験 フォローアップシートの作成・配布	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。

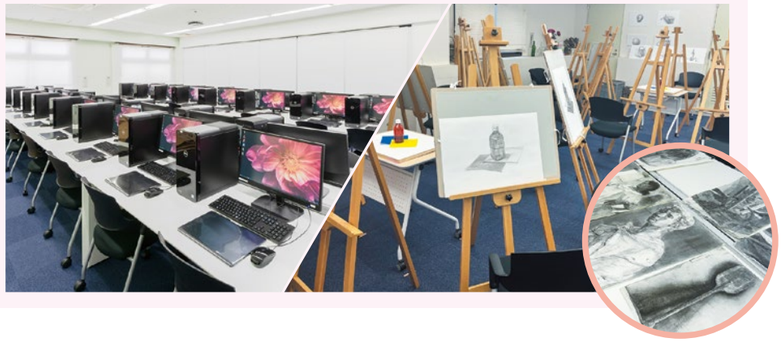
普通教室

ここがあなたのホームルームになる教室。AAAでの２年間の学びのベースとなる場所です。

デッサン／PCルーム

手描きデッサンをはじめ、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！！
【使用ソフト】Adobe Illustrator ／ Adobe Photoshop ／ Adobe Premiere Pro ／ 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

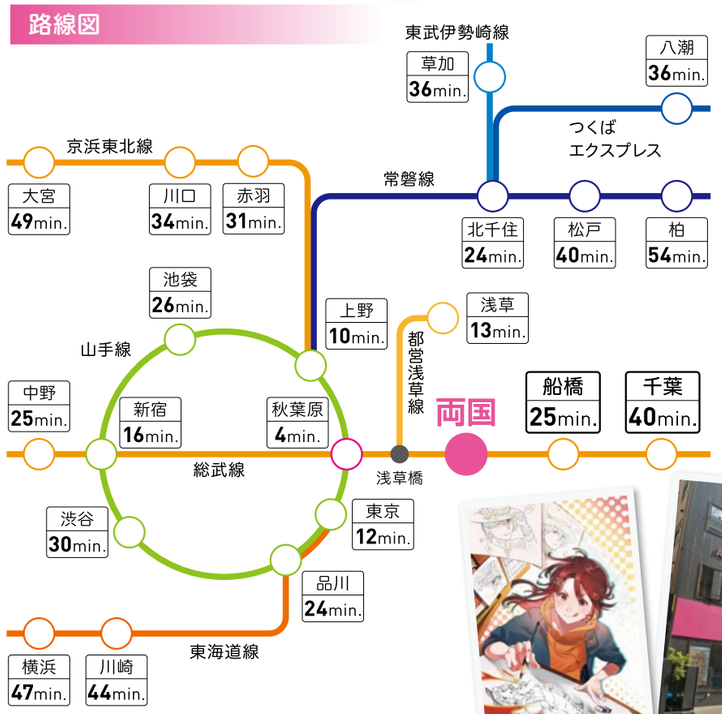
ボイストレーニングをはじめ、表現力を養うための演技など、声優にとっての確かな基礎は、ここでの繰り返しのレッスンで磨かれていきます。

LOCATION AND ACCESS

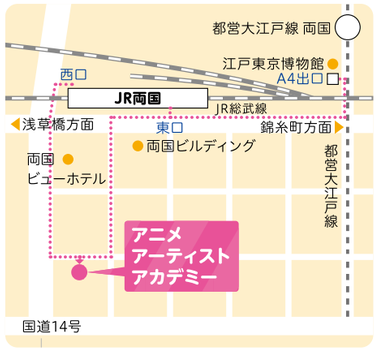
ロケーション情報／交通アクセス

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