

amps/fast

就職・デビュー読本



©うなぼっぼ

—こうしてプロを目指すBOOK—

ここからお読みください —▶

はじめに

当校に寄せられる求人数は途切れることはありません。昨今、特にアニメーターやマンガ、イラスト、ゲームやフィギュア関連の業種では、右肩上がりの採用実績を示しています。

昨今のクリエイティブ制作の業界では、制作工程の合理化や制作手順の簡易化、コストダウン等が図れるデジタル化が進んでいます。

当校ではデジタルスキルの習得はもちろんですが、常に基本となるアナログテクニック（手作業技術）の習得も重視し、プロとして永く活躍できる骨太の人材育成に注力し、業界のニーズにお応えしています。

また、就職・デビューのサポートとしては、学生一人ひとりの諸問題を解決し指導方針を検討しながら、①個性に合った職場を粘り強く選定していく。②就職試験や面談等の結果を分析し、例え卒業後でも指導を継続させる。③同業界人としての意識とマナーの養成に務める。以上を順守し、学生達をプロの道へと正しく導いています。

本誌では、当校amps/fastの柱である二年間の修学で就職・デビューを目指す、amps「アニメ専科」、「コミッククリエイター専科」、「イラスト専科」、fast「フィギュア専科」コースでの就職・デビュー指導に向けて、①それぞれが目指す職種、②業界の動向、③コース独自のサポート、④就活に必須とされる作品集「ポートフォリオ」作成のポイント、⑤卒業生コメントや進路先等をビビットに担任講師が纏めたものです。

※ゲームキャラクター専科は、2023年4月開講のため実績がありません。あしからずご了承ください。

ぜひ皆さんの今後の進路の資料として、一読いただければ幸いです。

amps / fast 事務局





▲就職・デビュー指導



▲企業訪問



▲出版社審査会



▲ポートフォリオ(作品集)制作



▲プロデビュー作品



▲学内求人票掲示



▲作品添削会



▲制作工場見学会



▲個別面談・相談



▲卒業式

アニメ専科

I. アニメーターの仕事とは？

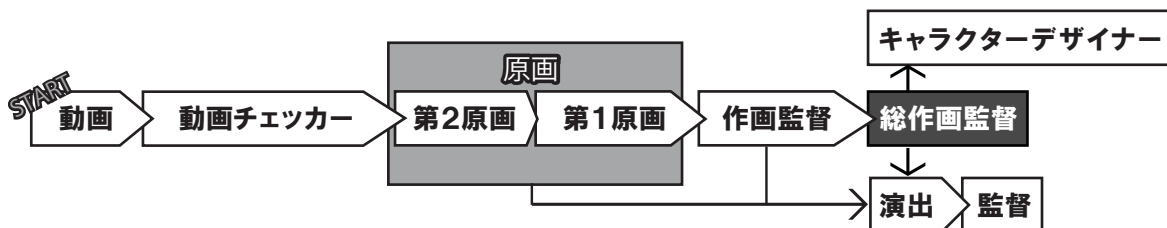
アニメーションというのは、絵であれ、粘土であれ、人形であれ、CGであれ、少しずつ違ったものをコマ撮り撮影して映像にした物のことを言います。そしてそれらを動かしていく作業をする人のことをアニメーターと言います。

ampsアニメ専科で教育しているのはテレビや映画などのアニメ作品の絵を動かすアニメーターです。原理はパラパラ漫画と同じですが、プロの現場では作業内容の違いからアニメーターと言っても原画マンと動画マンに分かれます。動画マンは原画マンのアシスタント的立場と言えるでしょう。

具体的な作業をご説明すると、原画マンは一連のアクションの中のキーとなるポーズのみをピックアップして描き連ねそのアクションのタイミングを決めていきます。動画マンはその指示に従って原画と原画の間に必要な枚数の絵を描き入れて原画マンがイメージしたアクションを完成させます。

一般的にアニメ会社に就職した新人は動画マンからキャリアをスタートさせ、キャリアアップして原画マンになっていきます。その途中で動画マンのチーフとも言うべき動画チェッカー（動画検査）を経験することもあります。更に原画マンがキャリアアップすると原画マンのチーフである作画監督となり、作画監督がキャリアアップすると作画監督のチーフである総作画監督になります。このクラスの人材になればキャラクターデザインを担当することもあります。

●アニメーターのキャリアアップ



II. アニメーターの就職についての業界傾向と採用状況

近年、大手アニメ制作会社での就職実技試験は、動画マン採用の試験であるにも関わらず原画の問題が出題される傾向にあります。各会社が欲しているのは早く原画マンになってくれそうな人材だからです。その為に原画マンとしての資質を探る試験を出題するのです。

動画マンというキャリアは絶対に必要なのですが、残念ながら動画マンは会社にとって利潤をもたらしてくれる職種ではないという事情があります。更に動画の作業の大半は海外の下請けに振ることができるという事情もあるのです。

給与面では固定給のところが増えているものの全体から見るとまだ少数派です。そうでない会社も手をこまねている訳ではなく経済面で挫折者が出不来ないように保証金プラス出来高という給与形態を取るところが急増しています。

また、近年の傾向としてデジタル作画の出来るアニメーターに特化した求人をする会社が年々増えてきています。現在、アニメーターの作業は紙からタブレットへの過渡期であり、比率的にはまだ紙のほうが圧倒しているとは言え、今後デジタル作画に移行していく会社が増えていくことは必至です。よってampsでは2年次よりデジタル作画のスキルを習得する為の授業を行い、アナログ・デジタル共に対応できるアニメーターを育成しています。

Ⅲ.他校にはない独自の就職活動サポート

①就職対策模擬実技試験の実施

2年次では頻繁に模擬実技試験を行います。問題は全て過去に実際に出題されたものばかりです。限られた時間の中で様々なタイプの問題に取り組むことで力をつけ本番に備えてもらうためのものです。試験は添削・採点をして返却すると共に、どうしたら合格基準に乗せることができるのかを徹底的に検証していく授業も行います。

②模擬面接試験の実施

履歴書の書き方から面接試験の受け方までレクチャーはもちろん、実際に模擬面接を行い立ち振る舞いのマナーから受け答えの要領をしっかり修得して本番に備えてもらいます。

③アニメ会社見学会

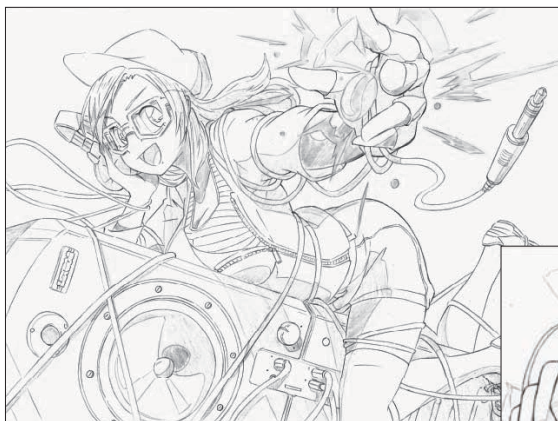
2年次への進級の前後に大手アニメ会社をお願いをして会社見学会を実施しています。各部署の見学後には質疑応答の時間も設けて頂いています。当校の卒業生がいる場合は激励の言葉も頂くようにしています。実際の現場に触れることで学生たちのモチベーションはぐっと上がっていきます。

④アニメスタジオの併設

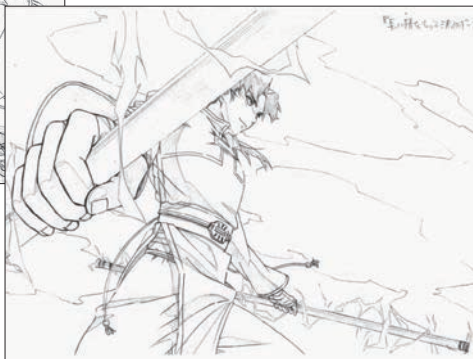
amps校内にアニメ専科主任講師の小幡公春先生が運営するアニメスタジオ「パイオニアプロダクション」が併設されています。学生たちが目指す現場が校内にあり、現場の資料や素材を目の当たりにできるというのは他校ではありえない特典と言っても過言ではないでしょう。いつでも門戸を開いているので学生たちは良く相談や添削を求めにやってきます。スタジオのスタッフは全てampsの卒業生です。

●主な就職先会社一覧

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



▲▶学生作品



Ⅳ.アニメーター用ポートフォリオの作り方

アニメーターを目指す人が就職を希望する会社に提出するポートフォリオ(自身の実績や力量の分かる作品集)は自分の画力をアピールするための習作集です。

多くの会社が一次選考の際に履歴書とともにポートフォリオの提出を求めています。会社側はポートフォリオで画力を判断し、その基準に達した者のみが二次選考に進ことになるのでとても大切なものです。ポートフォリオにはどのようなものを入れれば良いのかは現場のニーズが何であるかを知るところに答えがあります。

その一例を示すと以下ようになります。

- ①レイアウト (透視図法で描き上げた背景の上にキャラクターをのせたもの)
- ②模写 (アニメだけでなく写真の模写もあると良い。動きのある全身を多めに)
- ③クリンナップ (原画を清書した動画のきれいな線をアピールする)
- ④創作ポーズ (既成のキャラでもいいので独自にポーズをつけたもの)
- ⑤キャラクターデザイン (オリジナルのキャラクターで作った三面図と表情集)
- ⑥メカ描写 (ロボット、自動車、自転車等のメカニックをパースにのせて描く)
- ⑦手足や筋肉のスケッチ (手足等、日常の練習をアピールするためのもの)
- ⑧クロッキー (人体を短時間で立体的にを捉える力をアピールする)
- ⑨動物 (犬・猫・馬等、よく登場する動物の様々なポーズ)

①レイアウト



②模写



③クリンナップ



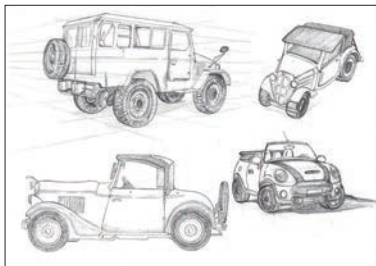
④創作ポーズ



⑤キャラクターデザイン



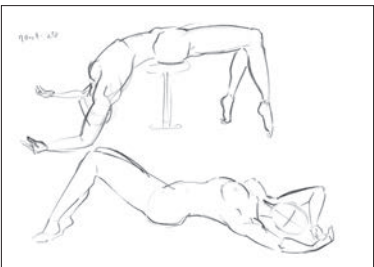
⑥メカ描写



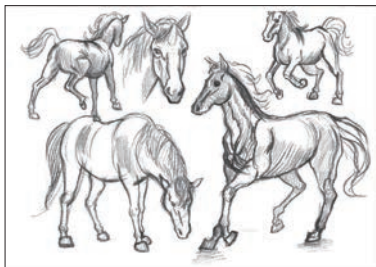
⑦手足のスケッチ



⑧クロッキー



⑨動物



V.アニメーター就職決定者の声

丸谷さゆり

就職先「BONES-株式会社ボンズ」

○アニメーターを目指そうと思ったわけは？

丸谷) 私は絵を描くことも当然アニメを見ることも大好きだったというのが一番の理由ですが、アニメの制作現場には周りに神レベルのすごい人たちが沢山いらっしゃると思うので、その人たちから刺激を受けて勉強できると思ってアニメーターを目指そうと思いました。

○ampsを選んだ理由は？

丸谷) 専科の前にampsでアニメゼミを受講したのですが、その時に小幡先生の技術のすごさや教え方の素晴らしさに感銘を受けました。本格的に学んでプロのアニメーターになりたいと思い、数年間勤めた一般の会社を退職してアニメ専科に入学しました。

○将来どのようなクリエイターになりたいですか？

丸谷) アルバイトと勉学の両立は大変でしたが、あこがれのボンズさんに内定をいただけてとても嬉しく思っています。ボンズさんの素晴らしいアニメのように見る人の心を揺り動かし、キャラクターに魂を与えられるアニメーターになりたいです。また、機会があれば小幡先生のように後進の指導に当たれるようになりたいです。



▲丸谷 さゆりさん

石 帆(留学生)

就職先「株式会社マッドハウス」

○どうして日本でアニメを学びたいと思ったのですか？

石) 子供の頃から「カードキャプターさくら」等の日本のアニメが大好きで、どうしても日本の会社に就職して日本のアニメを作りたいと思ったからです。実はアメリカに留学して3Dのアニメを学ぼうと思ったこともありましたが、手描きの2Dアニメの方に魅力を感じてしまいました。

○大学でアニメを学びながらampsにも通っていましたがそれはどうしてですか？

石) 大学では予想に反して商業アニメ制作のノウハウを全く学べませんでした。アニメーターになりたかった多くの卒業生は結局、制作進行としての就職を余儀なくされています。そんな時、偶然見つけたampsで、最初は週に1度のアニメゼミで学び、その後、専科で学ばせて頂きました。

○ampsで学んでみてどうでしたか？

石) こちらでの授業はまさに私が求めていたものでした。ampsで学ばなければアニメーターとしての就職は絶対にならなかったと思います。

○将来はどのようなクリエイターを目指していますか？

石) 少なくとも5年から10年はアニメーターとしてしっかり実力をつけたあと、演出に進み、やがては世界の人達を感動させられるような劇場作品を手がけられるようなアニメ監督になりたいです。



▲石 帆さん



◀デジタルアニメの授業風景

コミッククリエイター専科

I. コミッククリエイターの仕事とは

コミッククリエイターとは、雑誌や新聞、冊子、またはWEBのコミックサイトなどで掲載・配信されているストーリーマンガの制作をはじめ、ビジネスコミック、コミックイラスト、動画配信や広告などで用いられるコミック動画の作成などに携わるクリエイターを指します。

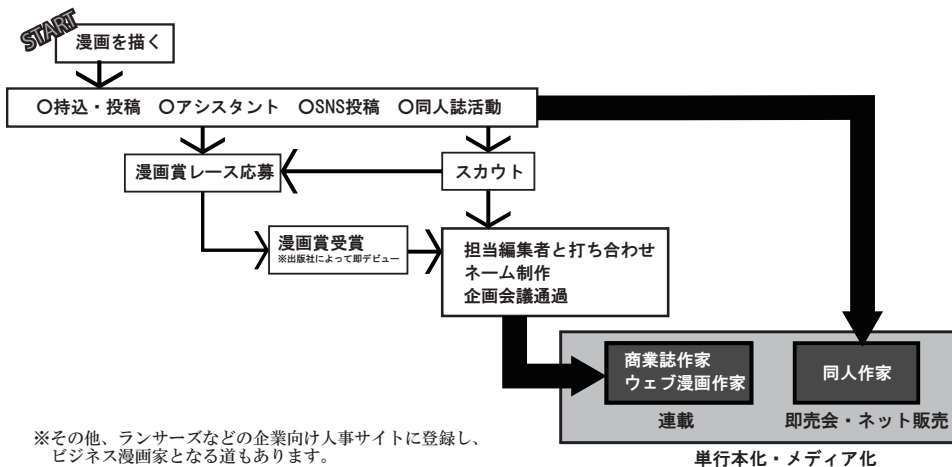
特に、日本のコミックは「MANGA（マンガ）」として世界中で親しまれ、その独自性やアイデア、そしてその演出力は高い評価を受けており、「マンガ」を制作する「マンガ家」は人気の職業として社会的にも認知されています。

「マンガ家」という職業は、オリジナリティ溢れる物語のアイデアをもとにキャラクターを創り、物語のプロットをたて、シナリオに描き起こし、マンガ特有の表現手法である「コマ割り」を用いた「ネーム」という設計図（絵コンテ）を作成し作品を描き上げ、出版物やWEBコンテンツとして世に発表するクリエイターです。「マンガ家」として必要なスキルは、絵を描くための技術的な《描画力》だけでなく、物語を構成する《構成力》、魅力的なキャラクターを創作する《創造力》、作品を面白く魅せるための《演出力》、世界観を構築する《想像力》などです。

当「コミッククリエイター専科」では、日本のポップカルチャーの最先端である「マンガ」を制作する「マンガ家」を育成し、デビューすることを究極の目的として、マンガを描くための基礎技術の習得とそれぞれの個性と創造力を磨いて作品を描き上げる力を身に付け、デビューに必要なオリジナル作品を完成させることを徹底しています。

また、コミッククリエイターとして、高い質の作品を制作しながら自身の作品のファンを獲得するためのセルフプロデュースの方法、ビジネスコミックなど企業に向けてのポートフォリオの作成やウェブトゥーン（縦読みコミック）制作に対応したデジタルスキルのノウハウをお教えし、長く幅広く活躍できる人材の育成を目指しています。

●マンガ家デビューへのプロセス



II. 就職・デビューについてのマンガ業界の傾向とデビュー状況

近年、デジタルの発展とマンガ業界への参入企業の拡大により、WEBサイトやスマートフォンアプリなどの増加で、従来のマンガ雑誌のような右から左へコマを割って読んでいくスタイルと同時に、縦にスクロールして読むwebtoon（ウェブトゥーン）という韓国発祥の縦読みスタイルのマンガが世界的に台頭してきています。このためLINEマンガをはじめ、様々なマンガアプリでは縦読みが主流となりつつありますが、出版社から印刷物として発行されているマンガ雑誌やコミックスは、従来のコマ割りされた横読みスタイルが主流で已然人気があります。

このためWEBでは「縦読み」、雑誌やコミックスでは「横読み」というように二分化されています。

現在のマンガ家としてのデビューの仕方にもこの数年で変化が見られます。

従来は、作品を各出版社に「持ち込み」や「投稿」して担当編集者が付いてから、掲載開始に向けて作品を描きながら、編集部会議を経て承諾をもらい掲載や連載を決めるというプロセスでした。昨今は各出版社でも独自のWEBサイトやアプリを導入しインディーズという形で規約に合った作品なら誰でも自由に連載や掲載することができる「場」が設けられ、読者に人気が出れば、本連載を獲得できると同時に原稿料が発生するというしくみも作られるようになりました。

さらに、この「場」で高評価を得られれば、単行本化やアニメ化などメディア化するという流れもできています。インターネットの発達で読者の声が直接反映されやすくなり、雑誌等の掲載を行わずに人気マンガ家として活躍できるようにもなっています。ただしそれ故により個人の力が試され、読者のニーズに応えられるマンガが求められるようになってきたと言えます。

マンガの制作形態も多様化しています。これまでマンガ家が物語から作画まではほぼ一人で、若しくは原作者と作画担当で制作していましたが、今はアニメーションやゲーム制作のように、原作・原案、シナリオ、キャラクターデザイン、ネーム、線画（キャラクター・背景）、仕上（カラー着色）を専任の担当者が分業化して制作する作品も増えてきています。

また、ゲーム・実写・実用書などのコミカライズ、WEB広告のマンガなど、マンガ制作の仕事は多様化しています。

更には、個人的や同じ趣味の人と一緒に本を自主的に作って即売会などで販売する「同人誌系のマンガ家」として活躍し、大きな収入を得ている人もいます。

このように、多様化するニーズに合わせてマンガ業界は様々な形に常に変化し続けていますから、よりデビューしやすくなってきたと言えます。



Ⅲ. 他校にはない独自のデビューサポート

①エンドレス・サポートシステム

どの学校でもそうでしょうが、残念ながら卒業と同時に全ての人がプロデビューが決まるということはありません。

当科では卒業後も継続的なデビューサポートとして、卒業してから作品の講評や添削・相談ができると同時に当校独自に行われる「大手出版社審査会」やマンガ関連会社や著名講師を招いての「マンガコミック特別講義」等への参加が可能です。

また、学校に問合せのあるお仕事の依頼やコンペティション（賞やコンテスト）、出版社イベントの情報を随時公開・斡旋していますので、卒業後もマンガ業界で活動するための支えとなっています。

②マンガプロダクションの併設

マンガ制作の現場での〈実績〉は仕事の依頼を受ける時の信用につながります。

当校では、ビジネスマンガやWEB広告、様々なマンガやイラストなどの依頼に対応するため併設の制作プロダクション「マンガイア」から仕事の依頼を受けることができ、在学中より「仕事」の経験を積むことができます。

③綿密なデビュー対策としての「個別面談」の実施

2年次からはそれぞれ描きたいジャンル、目指す雑誌や編集部、活動方法などが分かれていきます。それに応じて作画から応募までのスケジュールを立て、キャラクター、ストーリー、ネーム演出などそれぞれに合った作品を制作していくために、担任講師が出版社の編集者の代わりとなって、こまめに個別面談を行いデビューまでの対策を構築していきます。

またLINEやクラスルームなどのWEBアプリケーションを使って、いつでも相談できるようにしています。

④大手出版社「審査会」の開催

半期毎に出版社編集部の編集者の方に来校頂き、「審査会」を開催しています。

直接、プロの編集者と面談形式で各々の作品のアドバイスをもらうことで、プロになるために必要なことや厳しさを直に感じ・学べる機会となっています。また、自身で持ち込みに行くことへの心構えをしっかりと持つことができます。審査会は、プロデビューのチャンスにもなり、良作にはその場でスカウトまたは開催後に連絡をいただき、在学中から担当編集者が付くこともあります。

※出版社審査会で来校した主な出版社・編集部

少年ジャンプ（集英社）、ジャンプSQ（集英社）、少年サンデー（小学館）、月刊アフタヌーン（講談社）
ゲッサンサンデー（小学館）、コミックゼノン（コアミックス）、LINEマンガ編集部、BookLive編集部
LINEマンガインディーズ編集部、リイドコミック・リイドカフェ（リイド社）など

⑤「作品集制作」とコミティアなど「イベント参加」

一年に数回、学生達の作品集を刊行しています。原稿制作の実践として原稿のデータ化や提出方法、セリフのテキスト入れ、同人誌制作の編集、入稿方法などを学びます。

また、マンガ同人誌販売会開催の〈コミティア〉では、大手出版社が「出張編集部」というブースを設けていますのでこのブースに直接持ち込み込んだり、制作した作品集を配るなどして、デビューチャンスに繋がるようにしています。

⑥模擬持ち込みの実施

電話でのアポイントの取り方から、出版社編集部へ作品持ち込みの際の立ち振る舞いのマナーについてのレクチャーはもちろん、受け答えの要領や姿勢についてしっかりと習得して本番に備えてもらいます。

その他、投稿の際、郵送での送り方とメールでの送り方のレクチャーをして、不備のないようチェックもしています。

⑦マンガ家の契約、著作権、税金などお金に関わる実務指導

マンガ家としてのデビュー後、フリーランスとしてのお金についての説明や生活の仕方などをレクチャーしています。デビュー前からお金のことを意識してプロとしての自覚を養い、しっかりとした生活設計を考えることに役立っています。

⑧SNS・WEBの利用

SNSやWEBサイトへの登録の仕方やネットマナーについてのレクチャーを行い、自己発信力を高めてデビューチャンスを拓けています。また業界に携わる卒業生からも様々な情報を書き込んでもらい即共有できるようにしており、在学生・卒業生のモチベーションの維持にも役立っています。

IV. ビジネスマンガ・WEB広告のためのポートフォリオの作り方

データのアップロードが基本ですが、ビジネスマンガやWEB広告などの作画では、より多くの作画パターン（絵柄の種類等）が要求されます。

また、カラー仕上げが主流なため、イラストレーターに近い彩色テクニックも求められます。

①キャラクター(カラー)：画力とさまざまなニーズに応えられる対応力を判断されます。

作画例・・・作風の違うキャラクター複数、年齢の異なるキャラクター（老若男女）、チビキャラ・マスコット、動物キャラクター・モンスター等

②デッサン：基本的な描画力を判断されます。

③オリジナルマンガ：トータルのマンガの技術力が判断されます。

作画例・・・4コママンガ・エッセイマンガ・ストーリーマンガ

コンペ形式や、採用テストがある場合があります。

求められるものを把握して描く対応力が求められます。



V. マンガ専科卒業生インタビュー

千山 侑子

・2021年ぼるコミにて「愛に埋もれど」でデビュー

・2022年ジャンププラスにて「花に成れ」、2023年「真の天使」掲載中

現在、次回作の執筆中

○デビューのためにどんなことをしていましたか？

ひたすらマンガを描いていました。

描いたマンガは必ずSNSに発表したり、出版社への持ち込みや投稿をしました。

○デビュー当時のことで印象に残っていることは？

3話の短期集中連載でしたが、他の仕事をしながらの制作で本当に忙しく、身体が辛かったです。

○ampsに入学した理由は？

学費の安さと卒業後のフォローが貰えるということが決め手になりました。

○amps在学中、印象に残っていることは

何か悩みや問題がある度に講師の先生やスタッフの方々に親切に対応してもらったことです。

マンガを続ける力になりました。

○今後描きたい作品は？

青春ものの明るいお話を描きたいです。現在は次回作を制作中です。

○マンガ家を目指す人にひとこと

やり続けた者勝ち。好きである限り諦めず描き続けましょう！



▲ジャンププラスにて掲載中の作品



▲「真の天使」URL

降村 くるみ

2022年卒業

ビジネスマンガ・イラストの仕事をしながら、インディーズ投稿、同人誌を中心に活動中

週刊少年サンデー担当付き



▲降村さんのマンガ作品

○現在どんな仕事、活動をしていますか？

在学中から、学校併設のプロダクション・マンガイアで冊子や広告のマンガやイラストを描かせてもらったことがきっかけで、ビジネスマンガやイラストの仕事もしています。その他、子供達にマンガや絵を教える仕事もいただきました。それと並行して同人誌活動、インディーズ投稿を中心にマンガ活動続けています。

○ampsに入学した理由は？

前職の職場から近く、とても気になっていたの思い切って体験入学に来た時とても楽しかったことと、自宅からもそんなに遠くなく、他の学校より学費が安かったので入学を決めました。

○ampsの在学中ためになったことは？

今まで独学でマンガを描いていましたが、知らなかった知識や技術を身に付けられました。

これまで持ち込みなどをしたことがなかったので、審査会や作品集の制作がマンガで活動していく意識が強くなったと思います。

○今後描きたいものは何ですか？

ラブコメやホラーを中心に描いていきたいと思っています。

これからも同人活動やマンガ投稿を続けて、商業マンガ家を目指して頑張りたいと思います。

○これからマンガ家を目指す人へひとこと

自分の発想力や面白いと思ったことを積極的にやってみてください！きっとマンガを描く力になっていきます。好奇心を忘れずに！

●主な出版社・編集部一覧（順不同）

集英社（週刊少年ジャンプ・ジャンプスクエア・Vジャンプ・最強ジャンプ・ヤングジャンプ・週刊ヤングジャンプ・ウルトラジャンプ・グランドジャンプ・りぼん・クッキー・マーガレット・ザ マーガレット・別冊マーガレット・ココハナ）

小学館（月刊コロコロコミック・少年サンデー・ゲッサン・ビッグコミック・ビッグスピリッツ・ビッグスベリオール・ビッグオリジナル・ちゃお・Sho-Comi・ベッコミ・チーズ・プチコミック・フラワーズ）

講談社（週刊少年マガジン・別冊少年マガジン・月刊少年マガジン・少年マガジンR・月刊少年シリウス・少年マガジンエッジ・ヤングマガジン・ヤングマガジンサード・モーニング ツー・アフターヌーン・good！アフターヌーン・イブニング・なかよし・別冊フレンド・デザート・Kiss・BEE LOVE）

秋田書店（週刊少年チャンピオン・月刊少年チャンピオン・別冊少年チャンピオン・ヤングチャンピオン・ヤングチャンピオン烈・別冊チャンピオン・チャンピオンRED・マンガクロス・プリンセス・プチプリンセス・ミステリーボニータ・カチCOMI・Eleganceイブ・フォアミセス・恋愛LoveMAX・Souffle他）

少年画報社（ヤングキング・ヤングキングBULL・ヤングコミック・アワーズ・ねこばんち・思い出食堂・アウトドアごはん・実際にあった怖い話・他）

KADOKAWA（月刊少年エース・ヤングエース・月刊コンプエース・ガンダムエース・月刊コミックアライブ・月刊コミックフラッパー・月刊コミックジーン・月刊コミックキューン・月刊コミックビーム・ドラゴンエイジ・月刊コミック電撃大王・コミック電撃おうじ・月刊ブシロード・電撃マオウ・月刊ASUKA・CIEL・シルフ他）

白泉社（花とゆめ・LaLa・LaLa DX・MELODY・ヤングアニマル）

新潮社（月刊コミックバンチ）

竹書房（近代麻雀・月刊劇画スペシャル・マンガライフオリジナル・本当にあった愉快な話・麗人他）

スクエアエニックス（月刊少年ガンガン・ヤングガンガン・ビッグガンガン・月刊ガンガンジョーカー・月刊Gファンタジー他）

コアミックス（月刊コミックゼノン）

その他出版社・編集部（ぶんか社・一迅社・アルファポリス・宙出版・アーススターエンターテインメント・オーバーラップ・イーストプレス・英和出版社・オークラ出版・茜新社・潮出版・岩波書店・幻冬舎・光文社・河出書房・廣済堂出版・新書館・主婦と生活社・祥伝社・宝島社・徳間書店・宝島社・日本文芸社・双葉社・ヒーローズ・ふゅーじょんぷろだくと・扶桑社・ポプラ社・早川書房・マッグガーデン・リイド社・LINE・ワニブックス・ブックライブ・コミコ他）

WEBマンガアプリ（LINEマンガ・めっちゃコミ・コミコ・まんが王国・Renta・ピッコマ・ブックライブ・ガンマ・サイコミ・pixivコミック他）

イラスト専科

I. イラストレーターの仕事とは

イラストレーターとは雑誌などの紙媒体やWeb、ソーシャルゲームなどで使われるイラストを描く人のことを言います。

描くイラストの種類は、ポスターや商品パッケージ、Webサイトや雑誌や絵本の挿絵などがありますが、当科ではアニメやマンガ、ゲームに出てくるようなキャラクターに特化したジャンルのイラストを目指す方を育成しています。

イラストレーターの仕事内容は、クライアント(顧客)の依頼に応じてイラストを制作し、提供することです。

卒業後の進路としては、一般的にイラスト制作会社やゲーム制作会社等に所属し、会社員のイラストレーターとして仕事をスタートするケースと、フリーランス(独立)として業務委託契約を受けながら実績と経験を積んで行く人がいます。会社勤めの場合、イラストレーターではなくデザイナーであることが多いため、絵を描く技能のほかに、WebやDTPといった知識を備えていると有利となります。フリーランスでは、イラスト以外の会社に勤めながら副業としてスタートするという働き方もあります。

最近はインターネット上でイラスト素材を販売するWebサービスサイト等も増えているため、インターネットのサービスを活用し、手軽に副業からイラストの仕事始めることもできるようになっています。

II. イラストレーター就職・デビューについての業界の傾向と採用状況

イラストレーターになるには何が必要？

仕事をするために必要な資格はありませんが、イラストレーターの仕事は、時代や流行に左右され、競争相手も多く厳しい業界ですから、成果品のクオリティーやトレンドを上手く掴むスキルの高さも求められます。

また、どんな絵柄にも対応できるような基本的なデッサン力(描画力)とデジタルスキルは不可欠ですし、クライアントとしっかりとしっかりとお仕事についての打合わせ等ができるコミュニケーション能力も必要とされます。

イラストレーターの年収はどれくらい？

制作会社などに会社員として勤める場合、300～500万円が相場です。フリーランスとして仕事をする場合は、作品(成果品)の評価が収入を左右します。高い評価を得て制作物の単価を上げるには、制作実績やスキルをアピールすることが大切。さらにWebサイト制作など仕事の幅を広げることに役立つスキルを学ぶことをおすすめします。

III. 他校にはない独自の就職・デビューサポート

①いつでも先生に作品を見てもらえる！

的確なつくりのポートフォリオ(作品集)制作をするために作品の細かい添削指導を行っています。

授業内はもちろん、当科専用のLINEでいつでも作品添削を受け付けています。学期毎に必ず面談を実施し、進路のリスニングを行ってそれぞれの将来の希望を明確にしていきます。

②スケジュール制作・実績作りをサポート！

2年生に上がったタイミングで希望職種に合わせた作品制作を行います。自主制作に必要なツール・内容精査の指導から、スケジュールの立て方、進捗確認、講評を行い、ダレない・ブレない制作をしていきます。履歴書・職務経歴書の記入から、模擬面接と綿密な指導で、就職・デビューを全面的にサポートします。

③卒業後もサポート！

卒業後に就職・デビューができなかった学生には学費免除の研修生制度を設けています。足りない部分をフォローし、必要な学習を一人ひとりにむけて指導します。

緋月アキラ

ゲームキャラクターイラスト制作を数多く経験し、ampsに入塾してから同人誌制作を本格的に開始。卒業後、高い画力を活かし現在商業コミック等でも人気連載中。ゲームキャラクターイラスト・同人活動も継続しながら、クリエイターとして精力的に活動している。



うなぼっぼ

ゲームキャラクターイラストデザイン・ブイチューバー用キャラクターデザインなど、キャラクターデザインを中心に多数活躍中。現在は読み切り連載等、マンガ家としても活躍中。またampsでは、キャラクターデザインの授業にて教壇に立つ。



品田友梨子

丁寧な線描と、ポップな色彩構成力を武器に、在学中数多くイラストを制作。卒業後は広告コミックス・webデザインの会社でデザイナーとして就職。



菊池栞梨

在学中は人体描写の勉強に注力。キャラクターデザインや構図について熱心に学習し、ポートフォリオを制作。amps卒業後、株式会社DALUMAXにてデザイナーとして企業就職を果たした。



真汐こず

在学中はイラスト・マンガ制作に熱心に取り組む、自分の【好き】を追求し続けた。卒業後は漫画家・イラストレーターとして活躍中。



aru

濃密な線画力と高いデザインセンスを活かし、amps卒業後、ウェブトゥーンコミックスのキャラクターデザイン・線画で業務を開始。ブイチューバー用素体販売も数多く手がけている。



伊東 茉佑

在学中は課題制作と平行してTRPG用立ち絵イラスト依頼を数多く手がけた。株式会社ナーヴにてWebデザインやイラスト制作のスタッフとして、在学中に内定を勝ち取る。



Ⅳ. イラストレーター用ポートフォリオ制作ってどんなことが必要なの？

イラストの仕事に応募するためには、見本の作品集【ポートフォリオ】が必要です。作品は志望する会社の内容を添わせていく必要があるため、イラスト専科では、まずどんな会社で仕事をしたいかを2年生進級時にヒアリングし、必要な作品を制作していきます。制作する上での注意点は個々に異なりますが、ここでは指導ポイントの一部をご紹介します！

ページ数は20P前後、得意なものを最初に配置

いろいろ作ったから全部大きく載せてアピールしたい……！と分厚く作っても、目的が散漫になってしまいます。短いページ数でしっかり個性をアピールした方が無難とも言えます。目次や略歴など、イラスト以外の要素を除いて、A4クリアファイル1冊の20～30P程度に、コンパクトに纏めましょう。目玉商品である「得意なテイストの絵」、「気合を入れた絵」は序盤に持ってきてみましょう。

イラスト選定は客観的に・内容は的確に

「最初に得意なものを配置しよう」とアドバイスすると一番思い入れのある古いイラストを持ってくる人がいますが、イラストの場合はなるべく新しい絵から並べましょう。作品は客観的に見た時、大抵新しい絵が上手に出来ています。

また、漠然と並べるのではなく、希望職種に合わせて選定しましょう。ゲーム系ならば「ゲームイラストが好きな事・ゲームが好きなこと」、キャラクターデザインならば「人物や世界観を魅力的に表現する能力があること」などをアピールできることが必要です。基本的には一次創作(オリジナル)で希望職種に合わせた作品を仕上げていくのが望ましいでしょう。

塗りについては、まずはアニメ塗りか厚塗りが有利だと感じます。アニメ塗りは分業制作に有利ですし、基礎画力がアピールできます。厚塗りは背景描画などにも活かせる塗りです。何でも出来るのが勿論理想ですが、無理をするより、自分の得意な方法で制作していくほうが見栄えするポートフォリオになりやすいですし、個性もアピール出来ます。

「線」「塗り」「デザイン能力」「デッサン力」のいずれかの能力を最低限アピールできると良いです。

実績優先！在学中に経験を積むべし

昔と比べてSNSも発達し、学外でもイラストのアルバイト等、有償依頼を受ける学生がとても増えました。1回でも仕事をすれば、人からイラストでお金を貰うということは「依頼者の話を聞く」「修正を受ける」「改善していく」「指導された方法で作品を作る」といった、一人で絵を描いているときには遭遇しない経験を積むことになるでしょう。企業にとっては評価点になりますし、作品も良いものになっています。ポートフォリオの掲載許可は必要ですが小さな有償依頼でも意欲的に受けていくといいでしょう。ampsの併設プロダクション「マンガイア」で受けたお仕事をイラスト専科の方にお声がけする機会もありますので、恐れず挑戦していきましょう。

V. イラスト専科はとにかく「実践的な絵を描ける」コース

一年次は基本的なデッサンの授業での陰影・立体の把握、アニメーター・マンガ家の先生による線画・描画の授業を多く取り入れ、説得力のある画力を養う授業を行います。クリップスタジオペイントを使用したデジタル描画での制作指導も並行して行い、アナログの学習で培った力をデジタルで活用しています。立ち絵から一枚絵まで、商業クオリティを目指し、様々な着彩方法や加工表現を学びます。2年生に上がった段階で進路に合わせた作品制作の計画を立てて実行していきます。就活用のポートフォリオ制作を始める方、イラストのアルバイトを開始し実務経験を身に付ける方、同人誌や自主制作グッズに精を出す方など、学生の進む方向は様々。それぞれの分野に詳しい講師が親身になって進路をアドバイスしています。

●イラスト専科で目指せるお仕事

活躍ジャンルは多岐にわたりますが、その中でも現在急増しているお仕事ジャンルをご紹介します。



・ブイチューバー関係のデザイナー

ブイチューバーの素体元のキャラデザイナー・素体制作・可動制作などの仕事が急増しています。需要がずっと増え続けていること、3Dモデリングでは替えが効かない文化になったことなどが要因かもしれません。

制作は分業化しているのでポイントさえ押さえれば得意な分野のみ受け持って仕事の数を回していくこともできます。

基本的には立ち絵が描ければいい仕事ではありますが、キャラクターが可動することを考慮しての制作や、ほかのブイチューバーに埋没しないデザイン力やかわいさ・かっこよさが重要です。依頼を受けて取り組む場合はクライアントのリクエストの意図を汲んで制作していくコミュニケーション能力も必要になってきます。

・ビジネスマンガ

広告宣伝用のマンガや案内書用のコミック制作などは着彩も含めて絵として作品を見せていく必要があるため、イラストのスキルを活かせます。

デジタル環境がある程度整っていて、きちんと締め切りを守ることができれば、かなりコンスタントに仕事を取っていくことができます。雑誌・動画・LP(ライディングページ)サイトなど、活躍の機会は多岐にわたります。



・ウェブトゥーンコミック

縦読み、前ページカラー、早い掲載速度……既存のマンガと一線を画す価値を生んだウェブトゥーンコミックは、分業化が進んでいます。

原作・原案はもちろん、ネーム・キャラクターデザイン・線画・着彩・背景がそれぞれ分担されていることも珍しくありません。

どの分野も、クリップスタジオ（作画ソフト）が使いこなせるかが重要な仕事です。かなりはっきりと業務が分かれているため、自分の強みを活かして働く事ができますが、更新頻度が早いことも多いので制作スケジュールを厳守するなどの責任感が重要になってきます。

フィギュア専科

Ⅰ. 就職・デビューについてのフィギュア業界の傾向とデビュー状況

フィギュア業界の求人はあまり一般に出回っておらず、掲載があったとしてもそのほとんどの応募条件に「商業経験アリ」の記載があり、どうすればフィギュア業界に足を踏み入れることができるのかが多くの方にとって不明瞭です。

当校の学生の就職の仕方は大きく分けて三通りあります。

①フィギュア系の学校対象の求人への応募→採用

②卒業生関連の会社等での学業と並行しての磨き・複製アルバイト→卒業と同時に就職（アルバイト先の原型ディレクターに自身の制作した原型を見てもらいPR）

③在学時に学校関連の外注原型を請負い商業経験をつけて、求人に応募→採用

上記の通り、どれも学校やアルバイトから業界との繋がりを持った上でフィギュア業界へ就業へと至ることになります。それ以外であれば、年齢に制限があるが大手企業の新卒採用、また数は少なく頭一つ跳び出た実力が必要になるがイベント出展時のスカウトなどがあります。

就職には業界との繋がりや他に求められる能力が職種・企業ごとにあります。例えば原型師であれば、ZBrushを使ったデータ制作、3Dプリンターで出力、金型生産ができる分割が行えることが求められます。またミニチュア商品で有名な会社では、一人で一商品の制作を担当することになるので、原型・複製・塗装を一通りの技術が求められます。

このように三者三様のため、当校の2年次はそれぞれの希望進路に合わせた個別指導をとっています。

●フィギュア業界の主な職種(フィギュア専科卒業生が就業している職種)

原型師

キャラクターフィギュアを初めとした、様々な造形物の「原型」を作る人のことを「原型師」と呼びます。

また原型師は企業の社員として原型の仕事をする人と外注原型を請け負うフリーランスの人の2種類に分かれます。

フリーランスとして仕事をするには営業やコネクションを必要とするため、一度企業に就業してから独立する方がほとんどです。仕事内容は主に素体作りから分割までの造形を担当し、その制作方法の多くはデジタルモデリングソフトZBrushを使用して作られています。

フィニッシャー（彩色師）

未塗装状態のフィギュアに彩色して作品を完成させるのが「フィニッシャー」です。

メーカー等からの依頼で完成見本を作る人、個人から依頼されて完成品を作る人のどちらも「フィニッシャー」と呼びます。一方、大量生産される完成品の彩色サンプルを作成するのが「ペイントマスター」です。両者の仕事には具体的な線引は無く実際には両方を兼ねている場合がほとんどです。

磨き・複製

主にフィギュア制作会社で3Dプリンターの出力品を磨いて仕上げる作業や、商品見本作成用に複製品を制作する技術者です。磨きや複製の業務を大量にこなすことで、商業原型特有の分割方法などを覚えることができるため、この業務を経て原型師になる方も多くいます。アルバイト契約や歩合制の内職のようなものも多く、当校の学生が学業と並行して行う仕事のほとんどは磨き・複製となります。

生産管理・ポリウムサンプル作成

外注原型師とのやり取りや、工場とのやり取りが主な仕事となります。制作進行のような事務仕事が多いイメージがありますが、フィギュア業界では造形業務を行う場合もあります。ポリウムサンプル作成は、既存フィギュアを組み合わせて、制作する商品のスケール感やポージングが立体で理解できるサンプルを作成することをいいます。原型師がこの職種に転職されてディレクターになったり、反対にこの職種から原型師やフィニッシャーになる方もいます。

デカール・タンポ印刷データ作成

フィギュアの細かな模様や目などのシールや印刷用のデータを作成する仕事です。ほとんどの人がこの業務に加え、パッケージデザインなどのデザイン業務を行っています。当校ではデカールデータの作成の授業も行っているため、こういった造形と違うベクトルを持った職種につく学生もいます。造形経験があつて立体用の印刷データを作成できる人は少ないこともあり重宝されます。

II. 他校にはない独自の就職サポート

①希望職種・企業の傾向に対しての特化指導

基本的な造形力を身につける手原型から、PCでモデリングソフトを使用した3D原型制作、3Dプリンター出力、磨きや塗装、デカール作成、複製、写真撮影までフィギュアに関わる全ての工程を1年時の授業で網羅します。全てを経験し、自分の適正を見定めて進級時に個別での希望進路の聞き取りを行い、個々に合わせたカリキュラムで就職・デビューへの対策をしっかりとっていきます。原型師を目指すのであれば、ZBrushでの制作を中心とした授業に、フィニッシャーであればガレージキットの仕上げ・塗装の授業に、まずは在学しながら磨き・複製のアルバイトで業界を知りたいという場合には自身の原型のプリンター出力後の仕上げに力を入れるといったように2年次は少人数制だからこそできる個人に沿った指導に移行します。また授業とは別に就職指導担当が、志望理由、職務経歴書、ポートフォリオの指導を随時サポートしています。

②週3日だからできる在学中の磨きアルバイト

2年次に希望者には学業と並行しての磨き・複製のアルバイトを紹介している他、就職決定した企業によっては卒業時まで会社での研修に通い、研修期間なく卒業時から社員として働くことが可能です。このようなことが可能なのは当校の授業が週3日制となっていることが大きな要因であり、当校の強みです。週3日制の授業数に不安を抱く方もいらっしゃるかもしれませんが、しかし当校の授業内容は全日制の学校と大きく変わらず、その上で学費が抑えられて、自分の時間を持つことができるなど、メリットの方が多いと考えます。フィギュアを初めとした創作の授業は作業の時間が多くなってしまい、先生たちが手持ち無沙汰になってしまうことも少なくありません。その点を当校では作業的になることは自習で進めてもらい、授業日は技術指導、添削中心という形態をとることでクオリティを落とさず学費を抑えることができています。

③ワンダーフェスティバルなどイベント出展サポート

前ページで記述した通り、フィギュア業界での就業には業界との繋がりが必要です。繋がりをつくるきっかけの一つとしてワンダーフェスティバルなどのガレージキットイベントが挙げられます。こういったイベントにはフィギュア制作会社各社が参加している他、フリーランスの原型師、社内原型師問わずアマチュアとして個人で参加しています。イベントがきっかけでコミュニティの輪に入りTwitterなどのSNS交流を継続していたら仕事へとつながったというケースも少なくありません。会社の求人応募の際にディーラー名や卓番号を求められることもあり、イベントで採用担当者が見に来てくれるということもあります。当校ではイベント出展の作品指導のみならず、手続きや展示作業、スケジュール管理をサポートし、学生たちの能動的な活動を推進しています。



▲学生オリジナルキャラクター作品



▲3Dプリンターによる造形作品



▲ワンダーフェスティバル会場



▲ドール制作などの指導も
行っています

Ⅲ. フィギュア業界のためのポートフォリオの作り方

フィギュア業界での就職活動にはポートフォリオが必須となります。原型師やフィニッシャーなどDTPデザイン業務が含まれない職種に関してはデザインをこだわる必要はないので、「シンプルで見やすい」、「造形物の形、色が正確に再現されている」、「企業が求めている情報を掲載している」ことに重きを置きます。当校では写真、デザインに精通した講師が撮影補助やデザインテンプレートの配布を行っているので、フィギュア関係以外のことに苦手意識のある学生も安心して就職活動に打ち込むことができます。

卒業生制作のポートフォリオを例に、必要とされることを紹介します。

●ハシモトさんの場合

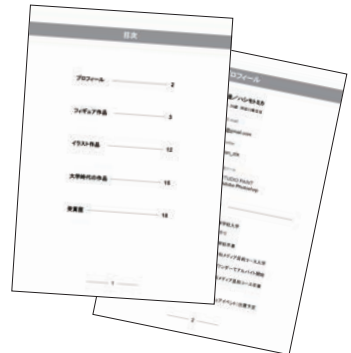


表紙

「ポートフォリオだ」、「誰のものか」、「〇年～〇年に作ったものか」ということが一目でわかるようにします。気を遣わず、シンプルにします。

1ページ、2ページ目 目次 & プロフィール

ページ数が多くなる場合には目次を掲載します。順番は自分の最新か代表となる作品を一番前にして、そこから求人に関わる順および新しい順に作品を並べています。またプロフィールを掲載し、連絡先や使用できるスキルやソフト略歴などを掲載します。職務経歴書と重複して構いません。



3ページ目～ フィギュア作品

メインの写真を大きく使いつつ、1作品につき2ページ～4ページを使用します。360°、形が見えるようにし、参考にしたイラストも掲載します。「作品名」「版權元」「制作時期」「制作時間（原型）」「制作時間（塗装）」「使用素材・使用ソフト・プリンター」「サイズ」などを事細かに記載します。



求人に関連した作品、別分野の作品

ハシモトさんの場合はミニチュア制作会社への応募用としてポートフォリオを作ったので、樹脂粘土を使用したミニチュアを多く掲載しました。また授業で制作したデカールや、趣味のイラストも後方のページに掲載してデザイン分野など多方面なスキルをPRできています。

上記を組み合わせると全20ページほどのポートフォリオとなりました。他分野から見ればページ数は少ないですが、どうしてもフィギュアの制作には時間がかかってしまい、2年間で作品数を10数体以上にすることは困難です。選考では作品数よりも最新の作品のクオリティがどれだけ高いかが重要視される傾向なので、1体を丁寧に仕上げきることを推奨しています。

IV. フィギュア専科卒業生インタビュー

西澤 清将

2021年卒業



◀西澤さんの在学時の塗装作品

○現在のお仕事を教えてください

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

○現在のお仕事はどのようなものですか？（言える範囲で）

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

○学校の授業の中で印象に残っていることやタメになったことを教えてください

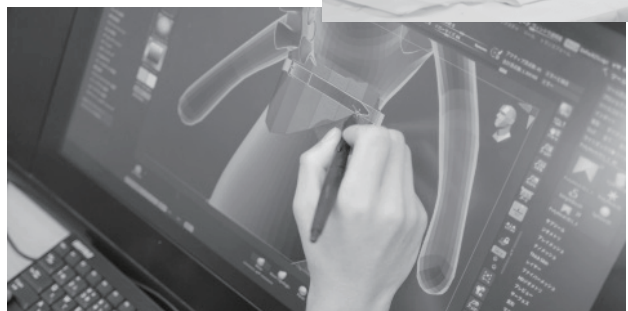
一番有益だったのは“フィギュアを作る”という事への考え方を教えていただいた事です。二次元の物をどう立体化するかを思考すること。これは造形でも彩色でも必ず必要なことだと思うのですが、僕のようなアニオタはやっぱり盲目的になりやすいのでちゃんと資料を見ることを意識しています。またそれだけでなく現実で考えた時の素材感や立体構造を考察して制作する。とにかく見て考えて作ると言う事を繰り返し教えて頂いたことが今お仕事をする際に一番響いていることですね。

●2020～2024年卒業生(35名)の進路(研修科を経ての就業も含む)

株式会社グッドスマイルカンパニー（原型1名）
株式会社ビーエムオフィスエー（原型1名）
株式会社アルチザンデザインスタジオ（磨き1名）
株式会社イエローサブマリン（企画・営業1名）
株式会社イクリエ（原型1名）
株式会社ケーツープレインズ（原型補佐 1名 フィニッシャー 1名）
有限会社コスモリブレ（複製1名）
株式会社 壽屋（企画・生産 1名）
株式会社コネクトレクト（原型3名、原型補佐3名、磨き1名、塗装1名）
株式会社シーシーピー（フィニッシャー1名）
株式会社バンダイスピリッツ（業務委託 ポリウムサンプル作成2名）
株式会社ピンポイント（磨き3名、原型3名）
株式会社リボルブ（フィニッシャー1名）
株式会社リーメント（原型室3名）
株式会社ワンダフルワークス（原型1名）
模型製作スペース ラグレア（塗装ブーススタッフ1名）

他、※研修科：3名

※研修科とは
在学2年間で就職が決まらなかった学生は
出席率、課題提出率が70%以上で
授業料無償1年間、作品指導+就職指導を
受けることのできる制度です。





THE WORLD BEGINS TO MOVE BY YOUR ONE STEP

amps/fast事務局

〒165-0026 東京都中野区新井1-34-18

☎ 03-5318-9265 (代) 🏠 <http://amps-web.biz>

✉ info@amps-web.biz 🐦 @amps_info