

私たちが代アニをプロデュースします。

夢は君が手を伸ばした

1 mm 先にある。

Dream is just in 1mm away from your reach! 梦想,就在你伸手的前方1毫米。



秋元 康

Yasushi Akimoto

41年間、この仕事をして来て、わかったことがあります。スターと呼ばれる人たちは、強運の持ち主で あるということを・・・。じゃあ、努力してもしょうがないのか?と言うと、それはそれで、別の話になりま す。運と努力が対になっているんです。ある先輩が仰っていました。『人は、これほどの努力を"運"と呼 ぶ』。成功を羨む人たちは、『あの人は運がいいよね』で済ませてしまおうとするけど、それは"見えない 努力によってもたらされたもの"なんだということです。どんなダイヤモンドの原石だって、磨かなけれ ば輝きません。偶然、何かの運で輝いたとしても、一時的な光で終わってしまいます。輝き続けるため には、その光をキープするための努力が必要なのです。運はチャンスを呼びますが、継続することはな いでしょう。僕は、初めて、仕事をする人に、『ジャンケンは強いですか?』と聞くことがあります。それ は、根拠のない自信を持っているか知りたいからです。ジャンケンなんて、必勝法はありません。自分が 強いと思っているか、弱いと思っているか、ただの思い込みです。つまり、自分がジャンケンが強いと思 い込んでいる人は、何回、負けても、次は勝てるはずだと思います。だから、諦めません。でも、ジャンケ ンが弱いと思い込んでる人は、数回、負けたら、『やっぱり、ダメだ』と諦めてしまうでしょう。ジャンケン が強いか?運が強いか?才能があるか?成功するか?誰にもわかりません。大切なのは、諦めない気 持ちです。自分は、『できる』と思い込むことです。あなたは、自分が強運の持ち主だと思いますか? 僕は、あなたは強運の持ち主だと思いますよ。だって、今、この文章を読んでいるんですから。何か、で

I have been doing this job for 41 years and one thing is very clear to me. People called "Stars" have great luck. You may ask me if the effort is useless, but that is not the case. Luck and effort must be in parallel. One man told me "People call such effort luck". Those who envy "success" think successful people are just Tucky". However, success is brought by hidden efforts. Even disease, success is brought by hidden efforts. Even disease must be polished in order to shine. Anyone may "shine" at an instance by luck

but it only lasts a while. To be shining forever, effort must be made.

Luck may bring chance but it won't last long. I often ask others who just started working "Are you good at the lottery?" because I want to know if they are confident. There is no strategy for winning the lottery. Those who think they are good or bad at lottery are just believing their imagination. Even after losing a few games, a man thinking he is good at lottery challenges again. He never gives up. On the other hand, a man thinking he is bad at lottery, may give up after losing son games. No one knows if you are good at lottery, have good luck, are talented or will be successful. The important thing is not to give up. You must believe that you can do anything. Do you think you have good luck? I think you have, becau you are reading this now! Don't you think you can achieve something?

从事这份工作已有41年之久,也明白了一些事情,那些被叫做偶像的人,想是幸运的爱儿。。 也就是说即使自己努力也没用,是吗?这都是最外话了。但我爱得,这气与努力是相匹配的。我曾经无比仰慕一位前辈。"人啊,只有足够努力才叫'运气'"。那些羡慕成功的人,只会简单地说一句"那个人运气真好"。 殊不知他们的成功其实是"别人有不见的努力而结乱的硕果"。 即使是住在的原元,没有经过打磨也不可能闪光,就算跟自想写合而问题,他终究是是死一现。 种类的时间,这个时也让光生一点闪耀的努力,这个可以被讥思,机是不全持续的时候,我给你过过一次对你过能力。 "我儿剪刀石头布,依你怎么?"那是因为我想知道对方是否拥有一份毫无理由的自信。剪刀石头布的游戏,并无必能法则。自己厉害与客,不过是内心的一种信念。认为自己强的人,即使 输了好几次,仍然会认为下一次会赢,这样的人轻易不言放弃。但是认为自己不厉害的人,输了几次之后,就会想"自己果然不行啊",而选择放弃。自己 玩儿剪刀石头布厉害吗?运气好吗?有才能吗?会成功吗?其实谁也不知道。关键在于不放弃的信念。我,就一直认为"我可以!"。你呢?你认为自己是 幸运的宠儿吗? 是的,我认为你是! 因为,你正在读我的这篇文章啊。是不是觉得自己也可以呢?

PROFILE

1958年、東京都生まれ。高校時代から放送作家として頭角を現し、『ザ・ベストテン』など、数々の番組構成を手がける。1983年以降、作詞家として、美空 1958年、東京衛生まれ、高松時代から放送作家とし、徳囲を現し、「サ・ヘストアン」など、数々の番組構成を主かける。1983年以降、作事隊として、美空 なばり川の流れのようになませんが、ジェロ「海軍」、AKB481であるフォーチェンクッキー。1736日の船紙行機はなど、ヒット曲多数、TV番組の企画構 成、映画の企画・原作に「着信アリ」シリーン(ほか)、CMやゲームの企画、マンガの原作、新聞・雑誌の連載など、多岐にわたり活躍中、国民的アイドル "AKB48"グループの総合プロデューサーも務める。著書に、小説『象の背中』は扶桑社)、「趣味力」(NHK出版)、「秋元康アートのすすめ」(美術出版社)、 「天職」(制目新聞出版) はかき数、映画「着信アリ」(企画・原作) はパリウッドリメイクされ、2008年1月「One Missed Call」としてアメリカで公開。2012 年には「象の背中」が韓国JTBCでテレビドラマ化されている。

Born in Tokyo in 1958, he started his career as a broadcasting writer after leaving high school, and has worked on many TV programs, including "The Best Ten". Since 1983, as a lyricist, he wrote many hit songs such as Misora Hibari's "Kawa no Nagare no Yoni", Jero's "Umi Yuki", AKB48's "Fortune cookie in love", and "385 days paper plane". He is active in various fields such as writing TV programs, movies ("One Missed Call" series, etc.), making TV commercials, planning games, writing manga, and stories for newspapers and magazines.

games, writing manga, and stories for newspapers and magazines. He is also the producer of the national famous idol group, "AKB 48". He has also authored many books such as "Zo no Senaka (Elephant's Back)" by Fusosha Publishing, "Shumi Ryoku" by NHK Publishing, "Akimoto Yasushi Art no susume" byBijutsu Shuppan-sha, "Tenshoku" by Asahi Shimbun Publishing and many others. The movie "One missed call", based of his original novel, was remade in Hollywood and released in the United States in January 2008. In 2012, 'Elephant's baci became a TV drama by Korea JTBC.

1958 年出生于东京。高中时期就在电视节目的台本策划方面崭露头角,并一手策划了《The best ten》等很多节目。1983 年以后,作为作词家,创作了美 十代に描いた夢って

結果、一生持ち続けると思うんです。

Dream at teenage is the dream forever. 十几岁时在脑海中描绘的梦想,却成了可以坚持一生的事业。



小室哲哉

Tetsuya Komuro

現代は音楽とアニメ、映画などの映像とアニメが融合しています。

ただのアニメでなく、映像に乗っけられる尖った音楽を使って化学反応を起こさせることを意識す る。そのような先進性のある本格派のアニメ大作を世に送り出して世界的なヒットを狙うことが必 要なんです。

今は生まれたときからスマホがあり、その時点で生活が複合になっています。

BeforeスマホとAfterスマホで時代が変わっているから、情報を得る・情報を出す・コミュニケー ションを取る・音楽を聞く・デザインをする…出来るのが当たり前になっている子供たちだらけに なってきているんです。だから複合のエンタテインメントでなければ現代は難しい。そのためにエン タメのレシピを作ることをこれからのプロデューサーはやるべきだと思います。

「あ、私だったらこうやるな」という展開を学んだうえで、成長していけば良い。 何か秀でて、突出したものを自分は見つけなきゃいけない。

We must not create ordinary animation but we need to create chemistry such as using "sharp" music in video. We must aim at the world markets and make mega hits with advanced and real animation movies. Young people have sm almost from the day they are born and the world is now more complicated than ever. "Before Smart-phone" and "after samost not not easy alley are born and the word is now include complicated than every before a Smart-Phone" eras are totally different. Anybody today can get information, broadcast informa strangers, listen to music and design anything, Therefore, today's entertainment must be "con producers must start to create such content.

You may think "Oh, if I were the producer, I would have done this this way". The priority is to find your "excellent" point

如今的社会,音乐和动画、电影等影像已经融为一体了。在这样的环境下,我意识到在包括动画的画面带动下音乐变得锐利,两者互相催生产生犹如化学反 对"防红龙",古水中沟流"。它即"砂砂碱"以建筑了解;这个时中沙域),我也以对在它时沟流的高潮中的"自身之体"就是一个现代,所含土地推走了"主众州化子龙" 应能的观感。我们必须要同位人推定就样真正原义的动画性作。成为任要化,现今的孩子们认为信息获取,但总扩散、沟通、所有乐、设计等都是现所当然的事情。 生活正处于一种基合的状态。智能手机出现前与出现后,时代在变化、如今的孩子们认为信息获取,信息扩散、沟通、所有乐、设计等都是现所当然的事情。 如果不能做出运取改生量合句代的娱乐,那我们转受相困难重。因此,拿出一份满足现代社会需求的疾汗毒,就是别一份是最初事情。 "啊,如果是我,我会这样就!"在这样的氛围中学习并成长,多么美好。自己的优点是什么?突出的地方在哪里?这都需要自己去发现。这,是第一命题。

PROFILE

1958年11月27日東京都生まれ。音楽家。音楽プロデューサー、作詞家、作曲家、編曲家、キーボーディスト、シンセサイザープログラマー、ミキシングエン ジニア、DJ、83年、宇都宮隆、木根尚登とTM NETWORK(のちのTMN)を結成し、84年に「金曜日のライオン」でデビュー。93年にtrfを手がけたことがきっか けて、一気にプロデューサーとしてプレイクした。

りた、一気にノロテューップとしてノッインに。 以後、権原派之、安室奈美恵、業務原義、H Jungle With t. globeなど、自身が手がけたアーティストが次々にミリオンヒット。アルバム、シングルのトータ ル枚数は170,000,000 枚を超えた。その後も作曲家としての活動し、AAA、超新星、SMAP、北乃きい、浜崎あゆみ、やしきたかじん、坂本美雨、SUPER☆ GIRLS、DIVA、親月ありさなど、幅広いアーティストに楽曲を提供している。

Born in Tokyo on 27th, November 1958. Musician, Music Producer, Lyricist, Composer, Arranger, Keyboardist, Synthesizer programmer, Mixing Engineer and DJ. On 1983, together with Takashi Utsunomiya and Naoto Kine, he former M NETWORK (later known as TMN), In 1984, they debuted with a song "Friday Lion". After successful promotion of TRF in 1993, he became a very famous music producer. After that, with artists such as Ryoko Shinohara, Namie Amuro, Fomomi Kahara, H Jungle With T, and Globe, his productions sold millions of CDs. The total number of Single and Album CDs he sold exceed 170,000,000. He is also famous as a lyricist and he provided lyrics to wide variety of artists such as AAA, Cho-Shinsei, SMAP, Kii Kitano, Ayumi Hamazaki, Yashiki-Takajin, Miu Sakamoto, SUPER \pm GiRLS and DiVA.

1958 年 11 月 27 日出生于东京。音乐家。音乐制作人、作词家、作曲家、编曲家、键盘手、电子乐设计师、混音师、DJ。 1938 年,与予都宫隆、木横尚组成 TM ETWORK (ZERD TMM)、 FELDS、 相面用、 Nath T、 PC TO (XEP)、 ALB T)、 D193 年 电子格宫隆、木横尚组成 TM ETWORK (ZERD TMM)、 并于 1984 年及行音采单单 "是那五份暴子"。 1993 年组建 trf 组合、 并以此为契 机一跃成为炙手可热的音乐制作人。之后又打造出極原涂子、安室奈美惠、华原朋美、H Jungle Witht. globe 等多名音乐家、不断刷新百万销量记录、专辑、单曲总辑摄起过 1.7 亿张、现在仍然以作曲家身份为 AAA、超新星、SMAP、北乃纪伊、滨崎步、家铺隆仁、坂本美丽、SUPER文GRLS、 DIVA、观月亚重沙 僕も刺激がほしいし、

何か一緒にやりたいね!

I want stimulation too, and I want to create something with you! 我也想要刺激,一起干吧!



つんくみ

進学とか就職とか未来を考えると悩みもするだろうけど、時代は今変わろうとしています。10年前 にかっこよかった職業も今はもう昔というようなものもたくさんあります。

もしすでに「したい事」「やりたいこと」「好きな事」がある人は何も迷う事はないです。 誰になんと言われようが突き進むだけです。

まだ、いまいちはっきりしない人の方が多いでしょう。

そんな人こそ楽しい場所に集まるべきです。

そして楽しい日々を送っていけば、「ああ、もっとこの事を知りたい」「勉強したい」って思うはずです。 関数や化学記号を覚えるような勉強ではなく、自分の興味のある事を追求するだけなので、何にも 苦ではないはず。

親を安心させるため。体裁のために。なんて気持ちで集まってきても絶対に続かない。とにかく楽し い現場を探す。これが一番の近道です。

僕もこの学院と楽しい時間を過ごしたいと思います。それは新しい世代と出会う事、それだけです。 新たなる出会い、楽しみにしています。

If you are not sure about your future career, you may worry about it. Jobs are changing. "Cool" jobs 10 years ago, such

If you already know "what you like" or "what you want to do", there is no anxiety. No matter what others say, you just I you are advin know what you have on what you want to do, interest to anxiety, no inatter what cothers say, you just need to follow your own instincts. However, many people are not sure what to do. If you are a such a person, you should go to an exciting place. If you are excited every day, you will think "I want to know more" or "I want to study more". It is not studying mathematics or chemistry, but it is about pursuing what you are interested in, and it should not be

You do not need to study for your family's sake or others sake. If you are, your study will not last long. The best way to study is to find an exciting place to learn. I am pleased to share my time with you in this school. This is about a ne generation. I am looking forward to meeting new people.

升学还是工作? 想到未来总有很多烦恼吧。时代在变化。10 年前觉得很酷的工作,如今却早已过气。如果你是有"想做的事""想做的东西""喜欢的事情" 7月七定年117、企品不米心有限多项INTC。91代生发化、20年期以时1880的2117、2017年12年、2018年次年、企成的3年、企成的3年、企成的3年、企成的3年、2018年20日,从1882年公安经济、无论其他人设计全、作义是一心一里坚持模仿的事。但是一定多的人还并不得自己的内心。应该是让人混凝一个代东的地方,就这样长年地度过每一天。不知不觉就会继,我想知道更多的事情。"我是受了"。与死记载音函数和化学符号不同。你只需要尽情追求你感兴趣的事情。使无苦可言。如果心里只是想让父母放心,或是为了怀重,这样的心思是不可能长久持续下去的。无论如何,要寻找到快乐的地方。这才是捷径。我也想在代代本周季深度过这样的快乐时光、哪怕仅仅是与年轻一些们相识也好,新的相思。我期待看。

PROFILE

日本を代表するヴォーカルユニット「モーニング娘。」をプロテュースし、大ヒット、代表曲「LOVEマシーン」(1999年)は176万枚以上のセールスを記録。その後数多くのアーティストのプロデュースや楽曲提供を手掛け現在ジャスラック登録楽曲数は1750曲を超える。プロデュースした任天堂のゲームソフト「リズム天国」・リースは全世界累計版本本数450万本以上のヒットとなり現在国民的エンターティノメントプロデューサーとして幅広(活躍中、色ヒャッコ・109曲)幸せの形、「THE ポッシボ」、上50曲 「実 AMMDも ナミダ 「平野綾」 ●板上18かちゃモテ委員長:「二十九先生(軽音楽部顧問)」名義で多くの作品を手掛ける。●クラシカロイド:バッハのムジークプロデューサーを担当

Produced Japan's leading idol group "Morning Musume." Their biggest hit "LOVE MACHINE" (1999) sold more than 1.76 million copies. Since then, he has been producing and offering music to numerous artists, and now the number of songs registered in "JASRAC" exceeds 1.750.

Nintendo's game software "Rhythm Heaven" series produced by him sold more than 4.5 million copies worldwide. He is

currently known as an entertainment producer.

Hyakko: Opening song "Shape of happiness" / THE POSSIBO", Ending song "Tears NAMIDA NAMIDA / Hirano Aya"
Gokujo!! Mecha Mote linkal: Using name of "29 Sensei (adviser of light musio)" he produced many works.

Classicaloid.

由他打造推出的日本最具代表性的女子组合"早安少女"大受欢迎。代表作《 Love Machine 》(1999 年)创下超过 176 万张的销量记录。之后作为很多音

自分が一番好きなことをやるのが 大切だと思います。

To do what you really like most is the most important. 做自己最喜欢的事情,很重要。



指原莉乃

Rino Sashihara

中学校時代は不登校でした。"いじめ"に遭ったというのもあるんですが、今、思えば、私の方が心を開 いていなかったんですね。楽しい思い出は何もないんですけど、アイドルが好きで、特にモーニング 娘。が、その頃の私のすべてでした。コンサートや握手会にもよく行っていたし、まさか、自分がアイド ルになれるなんて思ってもいなかったですけど、他にやりたいこともなかったし、なんとなく、 AKB48のオーディションを受けたんです。そしたら、まぐれで受かってしまって・・・。

本当は、私、何か変えなきゃいけないと思っていたのかもしれません。あの時、私は学びました。未来 を変えるのは、自分なんだって。世の中には、私のように、まわりと上手くいかなくて、やりたいことも 見つからなくて、どうしたらいいかわからない若い人って、いっぱいいると思うんですよね。偉そうな ことは言えないけど、そういう人たちに、『何でもいいから、一つ動いてみようよ。始めてみようよ』って 言ってあげたいです。きっと、あの時の私のように、きっと、何かが動き出して、変われると思うんです。 アイドルになりたいと思ってるだけじゃダメ。まず、行動しよう。9年前の私のように悩んでいる人の背 中を押してあげたいです。一番、好きなことから始めようって。私なんかに何ができるかわからないけ ど、アイドルヲタの立場から、私の理想のアイドルをプロデュースしたいって思って、このプロジェクト に参加しました。よろしくお願いします。

I did not go to many classes in junior high school. One reason was that I was bullied but, looking back, I was not opening my mind to classmates. I don't have many good memories but I liked TV idols, especially "Morning Musume" and they were everything for me at that time. Loften went to concerts and hand shake meetings. I didn't think I would be a TV idol but one day I applied for AKB48 auditions because I didn't have anything else intere

I thought that I had to change something, but I learned that it's you that changes the future. I think there are many young people just like me who do not get on well with others or have no dreams and don't know what to do. Although I cannot say great things, I would like to tell them "Whatever it is, let's move on, let's get started." Just like my experience, I think that something will be started and changed. It is not enough to dream about being an idol. You need to act. I want to put the back of a person who is suffering like I did 9 years ago. Let's start from the most favourite thing. I do not know what I can do, but from the standpoint of idol Otaku. I decided to participate in this project and I would like to produce my ideal

中学时代就不去上学了。这其中可能有被欺负的原因,但如今回想起来,其实是因为那时的我心扉还没有敢开吧。虽然没有什么愉快的回忆,但当时我特别

中学时代就不去上学了。这样中可能有每款负的限息,但如今回想起来,其实是应力那时的我心身散升吧。虽然没有什么愉快的回忆。但当时我特别 喜欢偶像、光星-早安少女。这就是当时的全部的我。我经常参加她们的音乐会和描手会。但从没想过我竟然也能成为偶像。那时我没有想做的事情, 无意中参加了 AKB48 的选拔,又侥幸被选中了…… 事实上,我也许一直在想着要改变些什么。那一刻,我明白了。改变未来的人,是自己。在这个世界上,肯定有很多很多像我一样,无法融入身边的圈子, 找不到自己是被的事情,不知如何是好的年轻人,我不会就什么豪吉壮哥。但我想要告诉这些年轻人们:"无论什么,做一下试试看。开始尝试看看吧"。我 相信,只要你行动起来,一定,也会像当时的我一样,一定,会有所改变。

每天只是心里想成为偶像是没用的。首先,要行动起来!那些像 9 年前的我一样烦恼着的人们,我想在背后推他们一把,告诉他们 从自己最喜欢的事情开始, 行动起来。虽然我还不知道我可以做些什么,但作为一个粉丝,我想为我理想的偶像做些宣传,所以我参加了这个项目。请大家多多关照

PROFILE

1992年11月21日生まれ。2012年6月にAKB48から秋元康がプロデュースする博多のHKT48へ移籍。

In the AKB 48 "general election", she was the first to win successive elections and won 1st place 3 times. In the song, "Fortune Cookie in Love", she took the centre position for the first time. She performs solo in various fields and on man regular TV programs. She is the MC in Konya Kurabete Mimashita", "Sashihara Kawaizu", "IKTA no Odekake" and others. On May 2, 2012, she made a solo debut in "Soredemo Suki Dayo". She was also a regular member of the famous

出生于 1992 年 11 月 21 日。2012 年 6 月嘉开 AKB48 转会到由秋元康担当制作的博多 HKT48 组合

出土)1992年11月21日。2012年5月39月78日9日8日末3日8人以際注目前19月9月7日1日3日3日。 現担任HKTK4日8台的1組成長寿 24KTK4日 製脂指挥、AKB48 单能选拔応延差時、在賞り连載計2 次高原第一的单曲《恋爱的幸运曲奇》中,初次占据了团队最中间的位置。除此之外,她还活跃在独唱等很多方面,并担任 MC 在《今夜比一比》《指原 Kalwalzu》《HKT48 的外出》等多部系列电视节目中演出。 2012年5月2日推出个人单曲《即使如此我还是喜欢你》,并在已振完的《笑笑又何妨》电视系列节目重参与演出。

FICUSINE & CENTRAL STATE OF THE STATE OF THE

On going!

正在进行时!

Further opportunities becom 以制作人身份参战,为你拓展更多机遇



We produce Yoani 我们,为代代木动画学院代言





ITOMETE MISERU

⑤ 諫山創・講談社 / 「進撃の巨人」製作委員会



自游空间举办"未来动漫创作选手"活动



Glyco "Presentation 举办格力高 "Presentatio

Screen student's works at the 3rd "Tsuzukimi" festival. 在第3届 "Tsuzukimi" 上放映学生作品



Opened the CREEK & RIVER Co., Ltd. "Digital Drawing Academy" 创河公司 "数码动画学院" 开课

Teaching popular anime work 采用人气动画作品进行授课



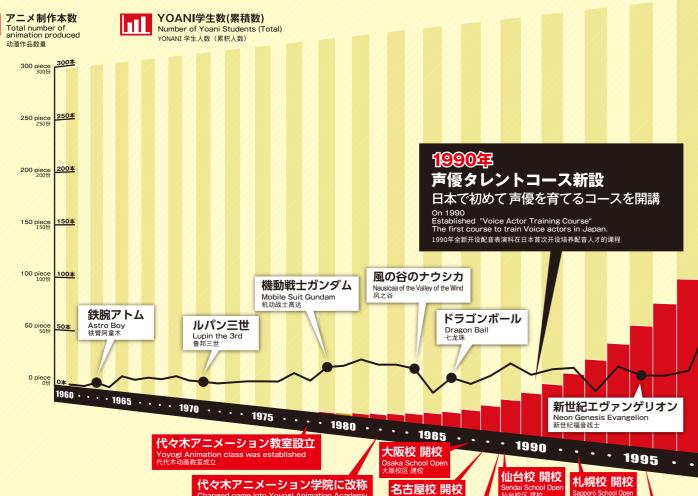
Wacom Mobilestudio Pro 16

Wacom's latest "LCD tablet" introduced to the Illustration course

wadoms latest LOD tablet introduced to the 插画科大量引进 Wacom 公司最先进的"液晶数位屏"!

History of Yoani is the history of Animation!

アニメ業界を育てた39年 12万人の卒業生数が物語る歴史と伝統

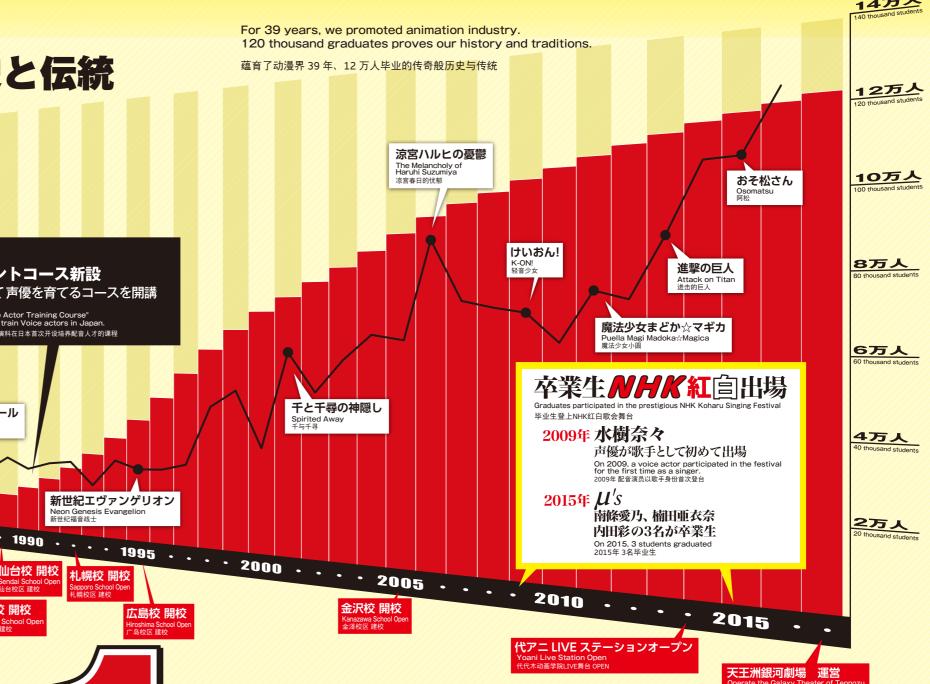


アニメーション業界に排出してきた卒業生

Graduates, dispatched to the animation industry from us. No1 Achievements

我校向动漫界输出的毕业生

福岡校 開校



ア二メ業界就職逐

Employment rate in the animation industry Achieved 100%!

动漫界就职率 高达100%!

広島校 開校

What the daily life for Yoani students? We introduce you Study, Club, and everything about Yoani student's

揭秘代代木动画学院学生的日常生活。为您介绍代代木动画学院学生每天的学习和社团活动!!



授業風景 Lessons 授课來景



◀動画用の絵を 制作!

Drawing pictures for 绘制用干动画的图片



▲一枚一枚手で絵を描きます。 hand.

一张一张精心手绘



▲デジタル作画の様子 Digital drawing

数码作画的情景



▲アニメ制作会議 Animation Production Meeting

动画制作会议



▲実写CM制作で 演出方法を学ぶ

by making actual advertisement 通过实景 CM 制作学习表现方法



▲作画はアナログ、デジタルで Drawing by analog and digital 采用模拟、数码作画







◆作画テクニック

Drawing technique 作画技巧讲座



▲マンガ制作の様子 Producing Manga 制作漫画的情景



▲先生が作品にアドバイス! Advice from teachers to students'

老师对作品提出建议!

PIOK UPI アニメ・マンガ・イラスト We also have these classes! カ画、漫画、描画 技術内容主義学科



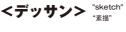
Utilizing the state of the art tablet PC for

使用最先进的液晶数位屏授课



Pro16

学生作品(鉛筆デッサン)▶ Student work (pencil sketch)



本格的なデッサンで作画力を 基礎から鍛えます Train drawing skills from basis by learning rea

sketch technique. 通过正规素描练习, 从基础开始磨练作画能力











東京放課後ライ

After school excitement in Tokyo

东京放学后的精彩生活!

▲1号館 Building 1





FERILIA YOUNGELIN

Yoani graduates are successful in the animation industory! 赶超业界的佼佼者 -YOANI 毕业生!!!



アニメーター

プロフィール

メーター・ル 株式会社ウィットスタジオ 取締役/アニメーター。1975年生まれ。茨城県出身。 代々木アニメーション学院東京校卒業後、プロダクション・アイジー入社。2012年、プロダクションLG 6歳のスタッフとともに独立し、同社を設立。主な作品として『推撃の巨人』ほか多数ある。

浅野恭司

From Ibaraki prefecture. he Joined "Production IG." In 2012, After graduating from Yoyogi Animation Academy Tokyo school. Together with the staff of Production I.G Department 6, established Wit Studio. Main work is "Attacks on

ector of Wit Studio Inc / Animator. Born in 1975

人物简介

人物间对 住职 WIT STUDIO 股份有限公司 董事/ 动画师。1975 年生于茨城县。 从代代木动画学院东京校区毕业后,就职于 Production I.G 公司。 2012 年与 Production I.G 读的同事一同独立并建立 WIT STUDIO 公司,代表作有《进击的巨人》等多部作品。

すべてが新鮮。基礎の大切さも学べた。

アニメ制作会社ウィットスタジオの取締役という肩書きですが、基本は絵を描く仕事がメインです。作画監督もしますが、アニメーターですね。代表作としては『進撃の巨人』『PSYCHO―PASSサイコパス』などがあります。

絵を描くのは元々好きだったので、中高時代はアニメにどっぷりは まり、この頃、アニメーターという仕事の存在を知りました。

当時もいろいろな学校はあったと思いますが、代アニなら専門的に 教えてもらえる気がしました。アニメの技術的なことをまったく知

Everything was new to me. I could learn the importance of basic skills.

Although my job title is the Director of Animation, Whit Studio Production Company, my main work is drawing. I also do the Drawing Director job but most of the time I am an animator. Our famous works include "Attack on Titan" and "PSYCHO-PASS".

I liked drawing pictures and at high school, animation was everything to me. In that time, I learned that there was a job called animator.

There were various schools at that time, but I thought that Yoani was the most professional. I did not know the technical aspects of animation at all, so I learned the skills to become animator through classes. Before studying in the school, I had never studied any professional drawing skills such as the tap method. I also realized that my skills were improving and felt like "the picture is going to work like this!". I also have learnt the importance of the foundation.

We chose our favourite subject and submit our works to teachers for checking. Every class was a great learning experience. Every day was fresh and fulfilled because it was my favourite. My dream to be an animator did not change at all. For job hunting, teachers offered me various information and were also available for consulting. In the end, I got a job at a company that my teacher recommended.

The advantage of studying at Yoani is that you can learn about the "industry" before entering the industry

I felt what I studied at school really helped me after I got a job. There were many classmates who know a lot about animation, and we could gain new knowledge from these friends. Again, the amount of information I got at Yoani was overwhelmingly different.

I thought at that time, "I am an animator and good at painting pictures" was enough

However, now I say, "It would be better to have a variety of experiences besides painting." Just drawing animation, being good at one thing, your thinking may get stuck. Flexible thinking is important. How do you get stimulated and absorb new ideas? Please experience and absorb various things when you are young.

らなかったので、授業を通してアニメーターという仕事が具体化していきました。入学前は、タップを使って絵を描いたことなんてなかったですからね。

それまで何も絵の勉強をしてこなかったので、例えばデッサンの授業は、*絵はこうやって上手くなっていくんだ、と実感できましたし、基礎の大切さも学ぶことができました。

授業はタップ割りなどプロの技術を具体的に教えてもらい、出された課題を提出して、それを先生がチェックしていく感じです。どれもすごく勉強になりました。好きで進んだ道なので、毎日が新鮮で充実していましたし、アニメーターになるという夢も、ぶれることはなかったですね。就職は先生にいろいろな情報を教えてもらい、相談もしていました。結局、先生が勧めてくれた会社に就職しました。代アニに入学するメリットは、業界に入る前に業界のことを知ることができること。僕自身が感じたことですが、就職してから学校で勉強したことが本当に役立ちました。また、周囲にはアニメに詳しい人が多かったので、マニアックな友達から新しい知識を得ることも。やはり情報量が圧倒的に違います。

自分も当時は、「アニメーターなんだから絵さえ描ければいい」と

思っていました。でも、今の立場から言わせてもらうと、「絵を描くこと以外にいるいろな経験をしておいたほうがいい」ということ。アニメだけ、絵を描くだけと、ひとつのことだけに拘ると、考え方も凝り固まってしまいます。柔軟な考え方が大切です。いかに刺激を受けるか、そして吸収するか。感受性の強い若い時こそ、いろいろなことを経験し、吸収することを意識してください。



東山創·講談社/「進撃の巨人」製作委員会

一切都是新鲜的。也学到了基本功的重要性。

虽然头顶着动漫制作公司 WIT STUDIO 董事的头衔,但基本上我的主要工作就是画画。我也负责作画监督的工作,但其实我是一名动画师。代表作有《进击的巨人》《PSYCHO-PASS 心理测量者》等。以前虽然一直喜欢画画,但我对动画技术一无所知,我认为代代木动画学院可以给我更专业的教育。通过学习,我对动画师的工作有了更清晰的认识。因为在入学前,我连用层标作画的经验都从未有过。以前我完全没有学过画画,因此在代代木动画学院我学到了很多重要的绘画基础,收获颇丰。比如素描课程,让我恍然大悟:"要这样画才能画得好啊"。上课时老师很详细地教我鼠标中割等专业技巧,我提交的课题老师也会认真检查。各方面我都受益匪浅。因为是我喜欢的道路,所以每天都过得新鲜文充实。成为动画师的梦想,也因此从未动摇过。找工作时,老师为我提供了很多信息,并与我商量。最后我进入了老师推荐的公司工作。在进入动漫界之前就知道很多业界信息,这是在代代木动画学院学习的好处。这一点我是深有体会。在学校学到的知识对工作后也非常有用。在学校时,周围都是精通动漫的人,所以我从志同道合的朋友们身上也学到了很多新知识。因此,在这里学习所接收到的信息量是其它学校无法比肩的。我以前也曾想"作为一名动画师,把画画好就可以了"。但以我亲身经历来说,我想告诉大家:"除了画面,无足需要多经历些其它经验。"如果一心只考虑动画,只知道画画的话,就容易被一件事情所束缚,思维方式也会变凝固。有树性的思维方式很重要。是接受刺激?还是吸取经验?你们一定要趁感知性强又年轻的时候,多经历一些事情,多多吸取经验。

代々木アニメーション学院を卒業し、現在も業界の第一線で活躍 する方々に、これから業界を目指す皆様へのメッセージを語って いただきました。

Graduates from Yoyogi Animation Academy and who are active at the forefront of the industry give messages to everyone wishing to pursuit career in Animation industry.

一起来倾听,从代代木动画学院毕业后一直活跃在业界第一线的前辈们,给今后想奋斗在动漫行业的我们的赠言。



マンガ家 Managa Artist

恵 広史

プロフィール

東京校マンガ科2002年卒業。代表作は 『ACMA:GAME』『BLOODY MONDAY』 ほか。 2008年には三浦春馬を主演にドラマ化。

Graduated from Manga Course in Tokyo School on 2002. Major works are "ACMA:GAME", "BLOODY MONDAY" and others. Starring by Haruma Miura, "BLOODY MONDAY" became a TV drama in 2008.

人物简介 东京校区漫画科 2002 年毕业。代表作:《ACMA:GAME》《BLOODYMONDAY》 等。2008 年被翻拍成电视剧,主演为三浦春马。

とにかく諦めないことがプロへの近道。

学校に入るまで漫画は自己流で、見よう見まねでやっていたので、1ページの漫画から始めて、初歩的なことから教えてもらいました。プロになりたいという夢はありましたけど、行かないことには始まらないなと思いまして。プロとしてやっていくならこういうふうに原稿を作っていくんだということを学ばせていただきました。在学中にお仕事の依頼が学校に来てたのでそれに応募して、アシスタントに行き始めたのは、2年目から

ですね。代アニに入ってよかったなと思うことです。絵のお仕事は代アニに入ってなかったらもらえてなかったと思うので。受賞は在学中2002年、投稿1作目です。初の長編で賞をいただきました。プロになるために一番必要なことは、とにかく諦めないことです。どれだけタフでいられるかというのが、プロになる一番の近道じゃないかなと思いました。



©メーブ×恵 広史/講談社

"Never Give up" is the shortcut for professional.

Until I entered school, I was self-taught Managa Artist and learned by mimicking others work. At school, they taught me thing from foundation such as one page Managa. I had a dream to become a professional, and to start something, I decided to go to the school. I learned how to write manuscript like professionals. In the second year, I was offered a position to work as an assistant, therefore, I started working. I am very glad to study in Yoani because if I didn't attend the school, I would have not learned how to draw animation. I got an awards in 2002 for my first work during the school. The most important thing to become a professional is not to give it up whatever happen. I think toughness is the best way to become a professional.

无论如何都不放弃的精神是走向专业的捷径。

进校前,我的漫画完全是个人风格,是自己一边看一边模仿着画的。进入学校后,老师从一页一页的漫画 开始,教给我最基础的知识。那时虽然有成为职业漫画家的梦想,但如果不去做,那梦想永远也不可能实 现。学校让我明白要想成为一个职业漫画家,就必须画出怎样水准的画稿。升入2年级后,我去来学校 招人的公司应聘,成为一名助理。我经常不自觉地就想:"进入代代木动画学院真是太好了"。因为如果不 是进了代代木动画学院,那我就没有机会做与绘画有关的工作了。获奖是读书期间的2002年,第一次投 稿的作品。是我第一次长篇漫画获奖。要想成为职业漫画家,最重要的就是无论如何不要放弃。看看自己 到底能游覆坚持针什么程度,这样的精神不正是成为职业漫画家最快的捷径么?



マンガ家

名鳥啓二

プロフィール

福岡校マンガ科2005年卒業。代表作は「波打際のむろみさん」「増すコミ」ほか。「波打際のむろみさん」は2013年にアニメ化。

Profile
Graduated from Manga Course of Fukuoka School on 2005.
Major works are "Namiuchigiwa No Muromi san", "Grown-up
Communication" and others. "Namiuchigiwa No Muromi san"
was animated on 2013.

人物简介 2005 年福冈分校漫画科毕业。代表作《人鱼又上钩》《增加沟通》等。其中《人 每又上钩》、在 2013 年始如此的画片

好きなことを仕事に。それがきっかけ。

2003~2004年の頃、世間的には戦後最悪の就職氷河期だと言われてました。大学生の時から趣味で漫画を描いていたのですが、サラリーマンになっても先が暗いと思って、思い切って好きなことを仕事にしちゃおうと。それで代アニに入ってプロになるための技術を身に付けようと思ったんです。技術的なことを学んだのは代アニに入ってからでした。ちゃんとしたカリキュラムが組まれていて、デッサンの授業で人間の描き方の基

礎や、漫画を描く技術を1から勉強できました。代アニの審査会で作品を見てもらえ、それが今もプロでやれてるきっかけになりました。アシスタントは代アニの後輩を使ってます。先生に紹介してもらって、ずっと手伝ってくれています。新人さんが活躍できる場は増えています。だから、新人さんは怖れずに、自分の信じた漫画を描くことが一番大事です。



© 名島啓二/講談社

Working on what I like. The was the start.

From 2003 to 2004, it was the worst job hunting year after World War 2 and called the "ice age". I was a college student and I drew manga as a hobby. I thought that if I became a businessman, the future would be doomed. I decided to follow what I liked. Then I enrolled to Yoani to acquire the skills to become a professional Manga Artist. I learned technical things for the first time at the school. A proper curriculum was followed and I could learn the foundations of human drawing in the sketch class and skills to draw manga from scratch. My work was submitted to the "Board of Judges" at the school and it was a trigger to become a successful professional. I hire assistants from Yoani graduates. My teacher introduced me to them and I have worked with them since then. Opportunity for youth is expanding. Therefore, it is most important for young people to produce manga in his or her own way without fear.

把喜欢的事情变成事业。这就是我的初衷。

2003年到2004年,被世人们称之为战后最恶劣的就职冰河期。从大学开始就因为喜欢所以一直在画漫画。那时想,即使成为上班族未来也晦暗无光,不如就让自己做自己喜欢的事情吧!为了将来能成为职业漫画家,我打算进代代木动画学院学习专业的技能。学校有一套非常专业的教学体系。素描课程让我从零基础开始学会了人体描画的基础知识和画漫画的技术。在代代木动画学院的审查会上我看到了很多优秀的作品,这也是我成为职业漫画家的契机。现在我的助理也是代代木动画学院的后辈。他是老师介绍给我的,一直都在帮我做事。这些年可供新人能发挥才能的平台也越来越多,所以新人们不要害怕,画出自己一直相信的漫画作品才是最重要的事情。

09

アーター Animator Course 対面 会制科

Animation background Art Course 动画背景美术科





● 1 年次·授業内容 1st year Curriculum · 第1年授课内容

- アニメ制作工程
- クリンナップ Cleanup / 线稿
- 企画書基礎
- ・中割り動画
- Inbetweening Animation / 中割动画
- キャラクターデザイン
- Character design / 人物设计



アニメレイアウト

アニメ映像の構図とパーステクニックを習得 ition Video Layout and Perspe 动画影象构图与透视画技巧



短編アニメ制作

1年次の技術を集約して短編のアニメーションを制作 Produce short animation by consolidating skills lea 结合运用第 1 年所学技巧制作短篇动画片

●2年次·授業内容

- 歩き・走り・振り向き 就職作品制作
- Walking, running and turning around / 走路・跑步・转身
- アニメ撮影基礎

● アクション創作

Action creation / 动作创意

- Foundation for Animation Shooting / 动画摄影基础
- 人体描画テクニック
- Human Body Drawing Technique / 人体绘画技巧
- 短編アニメ制作



デジタル作画

デジタル作画のためのペンタブレット PC 授業

2nd year Curriculum · 第 2 年授课内容

- 原画実習
- Original Drawing Training / 原画训练
- Producing Employment Project / 制作就职作品
- ●ビジュアルレイアウト
- ●3Dモーション制作
- 3D Mortion Production / 3D 动画制作
- アニメ会社就職ツアー
- 実践動画
- Practice Animation / 实践动画
- 空間パーステクニック Space Perspective technique / 空间透视技巧
- 動物アクション
- 特別講義 Special Lectures / 特别讲义
- ●共同アニメ制作



共同アニメ制作

販売クオリティレベルのアニメ制作に挑戦 producing animation for sa 挑战制作达到销售水准的动画

● 1 年次·授業内容

- 四大原型
- Four Prototype / 四大原型
- 空間パーステクニック
- Space perspective drawing technique / 空间透视技巧
- デジタル背景
 - Digital background / 数码背景
 - ●色彩学
 - Color Science / 色彩学

 - 販売用作品制作

スキルアップのために販売用の作品制作に挑戦

デッサンと透視図法

基本的な描画技法であるデッサンや透視図法を習得 c drawing techniques such as sketching and perspective. Produce works for sale to improve skills 采用基本绘画技法学会某些素描与透视图的画法 为提高技能,挑战制作用于出售的作品

1st year Curriculum · 第1年授课内容

- ●メカ背景
- Machine background / 机械背景
- 室内背景
- Inroom background / 室内背景
- 建物背景
- Architecture background / 建筑物背景
- ●自然背景 Natural background / 自然背景
- ●DVDジャケット制作



●2年次·授業内容

Art Setting / 美术设定

Season background / 季节背景

3Dグラフィック

3D Graphics / 3D 制图

● 美術設定

● 廃墟背景

● 季節背景

● 美術ボード Art Board / 美术背景绘图

3D グラフィック

EnglishEnglishEnglish 学习 3D 背景建模,并收录进作品集



2nd year Curriculum · 第 2 年授课内容

●オリジナル背景

一般販売用背景

●共同アニメ制作

Time Zone background / 时区背景

联合动画制作

● 時間帯背景

3D 背景モデリングを学び、ポートフォリオにまとめる 技術の集大成、卒業制作アニメーションの背景を担当

共同アニメ制作・背景

Illustration Course _{插画科} イラスト誌

アニメ監督・演出科 Animation Producer&Directer Course 対画导演・演出科





● 1 年次·授業内容 1st year Curriculum · 第 1 年授课内容

- アニメ制作工程
- アニメ撮影基礎
- アニメ史
- Animation History / 动画史
- ●コマ撮り

- 映像モンタージュ
- Video Editing / 视频剪辑
- アニメ作画基礎

アニメの撮影、一連の流れからアニメの基本を学ぶ 学习动画摄影 动画其础的全套知识



実写 CM の映像撮影から映像技法を身につける ideo technique by shooting of live-action T 从实拍 CM 的拍摄到影像技法,全面掌握

●2年次·授業内容

- アニメ背景基礎
- Foundation for Animation Background / 动画背景基础
- ●著作権
- Copy Rights / 著作权
- 実写 CM 制作
- Produce Actual advertisement / 实拍 CM 制作
- 特別講義



実写 CM 制作

the production process and become a knowledgeable staff. 掌握制作助理的业务内容。成长为动画制作现场的可用之2

2nd year Curriculum · 第 2 年授课内容 ● 映像制作強化ゼミ

- ●制作進行実務
- Production progress flow / 制作助理实际操作
- ●共同アニメ制作
- Co-producing animation / 联合动画制作
- 企画書応用
- Applied making proposal / 企划书的应用
- Applied script writing / 脚本应用
- ●シナリオ応用
- Co-Producing Animation / 联合动画制作 ●デッサン Sketching / 素描
 - デジタルペイント応用

●共同アニメ制作

就職面接シミュレーション

Video production skill enhancement seminar / 影像制作強化研讨会



制作進行の業務を把握し、現場で使える人材へ成長

共同アニメ制作

他学科とともに共同でアニメを制作する

● 1 年次·授業内容

- デッサン
- 人体描画
- Human Body Drawing / 人体绘图
- ●デジタル着彩基礎
- キャラクターデザインコンテスト
- オリジナルカードゲーム制作 Producing Original Card Game / 制作卡牌游戏

キャラクターデザインコンテスト

キャラクター創作を研究。コンテストで実力を磨く 研究人物角色的创作。通过大赛磨练实力。

- ベクターイラスト Vector Illustration / 矢量插画
- ●トレンドイラスト
- Trend Illustration / 流行插画
- ファンアートイラスト
- Fun Art Illustration / 插画二次创作 ●ロゴデザイン
- Logo design / Logo 设计
- ●背景カリキュラム



オリジナルカードゲーム制作

カードゲーム制作からイラストビジネスを実践する! ce illustration business by producing ca 从卡牌游戏的制作开始,真正涉足商业插画领域!

●2年次·授業内容

●広告デザイン

CG design / CG 设计

- アイコン・ピクトデザイン
 - モーション加工 Motion Processing / 动作加工
- ゲームポスターデザインコンテスト イラスト装飾
- 制作シミュレーション
- CG イラストテクニック
- CG デッサン CG Illustrating Technique / CG 插画技巧 • 卒業制作
- ●ポートフォリオ制作



ゲームポスターデザイン

ポスター制作からゲームの世界観を表現



2年間の技術の集大成、卒業作品を制作する Ising all you studied, you produce the graduatio 综合运用 2 年所学技术,制作高水准的毕业作品

クリエイター学部

マンガ稿 Manga course



● 1 年次·授業内容 1st year Curriculum · 第1年授课内容

- ●キャラクター描画基礎
- ●建物・自然物を描く

Directing technique / 演出技巧

Human postures / 人物姿势

演出テクニック

■ストーリー基礎

発想トレーニング

●人物ポーズ

- Foundation for Manga tools / 漫画画具基础
- ●背景パース基礎
- ショート作品ストーリー Short story / 短片故事
- マンガ業界基礎知識



オリジナルマンガ作品制作

「面白さ」を追求し本格的な投稿作品を作ろう! sue 'uniquess' and make real v 做出 "有趣" 有水准的投稿作品吧!



Foundation for story writing / 故事基础

最新のデジタル制作テクニックを学べる!

デオ最新数時制作的技 アナログで基礎を学んだ後は最先端の機材でデジタルを学る After studying the basics with analog methods, learn "digital" with the state-of-the-art equipments 先用模拟设备学习基本方法,再使用最先进的器材学习数码绘图

●2年次·授業内容 2nd year Curriculum · 第 2 年授课内容

- 広告(ビジネス)マンガを描く アシスタント就職ガイダンス
 - 恋愛 / 格闘 / 群衆シーン
 - ●美形キャラ描き分け nance / Fight / Crowd Scene / 恋爱 / 格斗 / 人群场景 Drawing styles of beautiful characters / 美型人物的区别画法
 - ストーリー応用
 - Applied Story writing / 故事应用
 - クオリティ強化レッスン Quality Enhancement Lesson / 水平强化课程
 - comico-style コミック

Fashion Design / 服装设计

Spatial angle study / 空间角度考察

●空間アングル考察

洋服デザイン

● 編集者審査会

クオリティ強化レッスン

基礎描画力や構図力を強化しレベルアップを図る!



持ち込み投稿シミュレーション

編集部へのアポから、打ち合わせテクニックを練習 Learn techniques how to make apointme with editors and to lead meetings.
从如何与编辑部约时间到面谈时的技巧,全程练习



Introduction of Yoani dorms 代代木动画学院为您介绍学生宿舍!

留学生のみな様に当校が指定する学生寮をご紹介しています。 管理人が常駐し、朝夕の食事も付いており勉学に集中できます。 各学生寮とも見学や体験宿泊が可能です。何でもご相談ください。

We introduce you our designated dormitory. An dorm administrator stays in the dorm, and morning and evening meals are provided; therefore, you can concentrate on studying. Every student dorm can be visited and open for experimental stay. Please consult us anything

我校专为留学生介绍指定学生宿舍。宿舍内设常驻管理员、提供早餐和晚餐、让您可以全心 投入学习。各学生宿舍都可以参观和体验住宿。请随时与我们联系。





ジーミー 川里 男子寮



文章 ¥99,000 (食事込)



トータル料金 ¥1.582.000 ➡ ¥1.448.024 年間 約¥130,000 お得! Save around ¥130,000 peryea 1 年优惠額度高达 130,000 日元!

女子寮 原木中山宿舍 女子宿舍

交通 東京メトロ東西線「原木中山駅」徒歩約6分

nin walk from Tokyo Metro Tozai Line "Barakinakayama" Si 从东京 Metro 东西线"原木中山站"徒步约 6 分钟













京成本線「堀切菖蒲園駅」徒歩10分 東京メトロ千代田線「綾瀬駅」徒歩12分

10 min walk from Keisei "Horikiri-Shobuen" Station 12 min walk from Tokyo Metro Chiyoda Line "Ayase" station. 从京成本线"堀切菖蒲圆站"徒步 10 分钟 从东京 Metro 千代田线"绫濑站"徒步 12 分钟



篇章 ¥62,900 (食事込)

小普交番前 交番、 法務局。 ●コモディイイダ ●セブンイレブン 歯科 ジョナサン 自転車屋 小巻二丁目 コンピニ 野口屋 南綾瀬小学校 堀切五丁目

単駅 ロータリー トラッグストア

- 般用 General 留学生用 For international stud 标准价格 留学生价格 トータル料金 ¥1,490,800 ➡ ¥994,024

年間 約¥490,000 お得! Save around ¥490,000 peryea 1 年优惠額度高达 490,000 日元!

月額費用 Monthly fee 每月费用

- ●電気料金¥5,000
- ●通信設備料···¥3,602

契約時費用 Fee payed upon contract 签约时的费用

- 保証金…¥50,000 ●建物維持費 …………¥3,000 Maintenance fee 宿会大楼保养费
- 入館費・・・¥50,000 ルームクリーニング料・・・¥33,000~¥43,000 *物件ごとに異なります Expense may differs for each accommodation Room cleaning fee 房间清清費 Room cleaning fee 房间清清費

他にも様々な物件をご紹介できますので お気軽にお問い合わせください。



03-5295-7889 We can offer various other accommodations. Please do not hesitate to contact us. 受付メール int@gakuseikaikan.com 我们还能为您介绍其它类型的房屋,欢迎随时咨询。 Contact email 联系邮箱

Art Galery





















































