

佐賀大学 デジタル表現技術者養成プログラム 第八期生 修了作品展

# 電脳芸術展

アニメ・3DCG・VR・ショートムービー・プログラミング・プロジェクションマッピング...

様々な学部の学生が制作したデジタルアート作品の展示会

◆ 場所：佐賀大学美術館 1F スタジオ

◆ 期日：平成30年3月8日(木) ～ 3月11日(日) 10時～17時

※最終日11日(日)は15時まで

# 「デジタル表現技術者養成プログラム」とは？



佐賀大学で平成 21 年度から全学部の学生を対象として、高度情報化社会に対応できる表現力の高い人材「デジタル表現技術者」を養成することを目的として開講されたプログラムです。各学部で専門分野を学んでいる学生が、グラフィックスや映像編集などのソフトウェアを使って作品を制作するだけでなく、シナリオや著作権などの幅広い知識を学習することで、それぞれの研究領域で活用できる創造的な表現方法を修得することができます。

今回、第八期生となる学生達が、2年間の履修期間の締めくくりとなる「修了研究作品」を制作しました。「電腦芸術展」では、その中から審査で選ばれた計 17 作品を展示しております。

## 2D アニメーション

映像合成、モーショングラフィックスソフト「After Effects」を使用して制作します。構想・シナリオ制作・絵コンテから始まり、音響・編集作業まで、最も作業に時間を要するテーマのひとつです。

## インタラクティブ コンテンツデザイン

Flash（現 Adobe Animate）の ActionScript と呼ばれるプログラミング言語を用いて、インタラクティブ性を持つアニメーションや、ゲームなどのコンテンツを制作します。

## ショート ムービー

シナリオ、演出、撮影、照明、音響等の技術修得を基にショートムービーを制作します。「タイムラプス」「ハイパーラプス」といった新しい映像技法を積極的に取り入れています。

## 地域プロモーション ムービー

佐賀の魅力アピールに繋がるような映像・コンテンツを制作します。佐賀県内各市町村の現状を踏まえ、地域をPRするには何が必要かを研究し、県内で様々な形で街興し活動を行っている人たちの協力を仰ぎつつ、作品を制作しました。制作にあたって、クリエイティブ・ラーニングセンター所有の高解像度で撮影可能な 4 K シネマカメラや、ビデオプロダクションシステム「TriCaster」を使用し、作品を制作しました。



地球を侵略しに来た宇宙人と偶然遭遇した女の子とのアットホームストーリー。



8ビット風のインターフェイスに仕上げたサスペンスタッチの謎解き脱出ゲーム。



「ハイパーラプス」を用いたシーン。5秒間の映像のため150枚の写真を撮影。

## 3D アニメーション

3DCGソフト「3dsMax」を使用して制作したアニメーション作品です。キャラクターの動作は、クリエイティブ・ラーニングセンターに導入されたモーションキャプチャシステムを使用しました。

## VR コンテンツ

VRヘッドマウントディスプレイを装着することで、3DCGによって作られた360度の仮想空間を現実世界のように体感できるコンテンツです。

## プロジェクション マッピング

映像やCGを、建造物や凹凸のある面にプロジェクターで投射します。投射する距離や角度を緻密に計算することで、あたかも対象物が動いたり、変形したり、発光しているかのように感じさせることができます。



銀河系を舞台に、擬人化された「惑星」たちが繰り広げるドタバタショートアニメ。



クマのキャラクターの生活をのぞき見ることができるVRコンテンツ。(対象：中学生以上)



紙粘土で形作った「せんべい」に投影した作品。ストーリー仕立ての楽しい作品。



グリーンバックの映像をバーチャルスタジオに合成して、ニュースキャスター風に特産物を紹介するコンテンツ。



約4000×2000pixの解像度で撮影可能な4Kシネマカメラの映像。4K対応モニターで見ると驚くほど鮮やか。