

デジタル

電 脳 芸 術 展

デジタルアートに青春を捧げた若者たちの物語!



全学

- 監修
佐賀大学 クリエイティブ
ラーニングセンター
- 2Dアニメーション
- 3Dアニメーション
- 人形アニメーション
- 地域プロモーション映像
- プロジェクトマッピング
- ゲーム(Webプログラミング)



場所： 佐賀大学美術館
 期日： 平成 31年 3月14日 (木) ~ 3月17日 (日) 10時 ~ 17時 ※最終日 17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、第九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。「电脑芸術展」では、その中から審査で選ばれた計 16 作品を展示しております。



2Dアニメーション

主に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。



疾走感溢れる BGM に合わせてストーリーが展開していくアニメミュージックビデオ作品。

人形アニメーション

布や針金で作られた人形の動きを、デジカメで撮った何百枚もの写真を繋いで編集、映像化しました。映像中のキャラクターや背景など、最も「手作り」の要素が多いテーマです。



キャラクターはもちろん、背景のセットや小物まで一つ一つ丁寧に手作りされたコマ撮りアニメ作品。

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。



時計をモチーフに展開されるシンデレラのストーリー。時間をキーワードに幻想的な雰囲気演出。

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。主な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キャプチャシステムを使用しています。



ひょんなことから、空手の師匠に弟子入りすることになった女の子のお話。

地域プロモーション映像

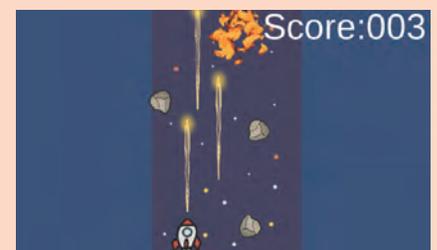
佐賀の魅力アピールに繋がる映像コンテンツを制作します。各市町村の現状を踏まえ、地域を PR するには何が必要かを研究し、様々な形で街興し活動を行っている人たちの協力を仰ぎつつ、作品を制作しました。



自らの一泊二日の「宿坊」体験を時系列に沿ってレポート形式で紹介していく映像作品。

ゲーム(Webプログラミング)

HTML5+CSS3 に Javascript 等のプログラミング言語を組み合わせたり、ゲームエンジンである Unity と C# で作成したゲームを WebGL で書き出したりと、多様な方法で Web サイトを作成しています。



Unity で作成し Web ページ上で遊べるようにしたシンプルなシューティングゲーム。