

佐賀大学 デジタル表現技術者養成プログラム

電 脳 芸 術 展

第四期生 修了作品展

2D・3Dアニメーション ショートムービー ドキュメンタリー映像
プロジェクションマッピング インタラクティブアート Webサイト
その他デジタルアート作品を多数展示!

2年間の プログラム集大成



■ 期日 平成26年3月7日(金)～3月9日(日)
10:00～17:00 ※最終日9日(日)は15:00まで

■ 場所 佐賀大学美術館

■ 問合せ先 佐賀大学 eラーニングスタジオ TEL / FAX : 0952-20-4731

「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、シナリオやマーケティング、著作権などの幅広い知識を修得することで、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、第四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」と題したプログラムの集大成をお楽しみください。

HP ▶ <http://net.pd.saga-u.ac.jp/digi-pre/>

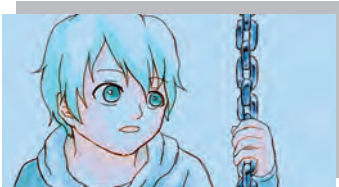


2D アニメーション

映像合成、モーショングラフィックスソフト「After Effects」を使い、表現内容や技術・手法を重視しながら制作しました。構想・シナリオ制作・絵コンテから始まり、音響・編集まで最も作業に時間を要するテーマのひとつです。



▲ 絵はペンタブレットを用いて描かれています。



▲ シリアスなものからギャグアニメまで様々な作品が揃いました。

Web インタラクティブ

インタラクティブマルチメディアコンテンツ制作ソフト「Flash」を使用してアニメーションやゲームを制作しました。

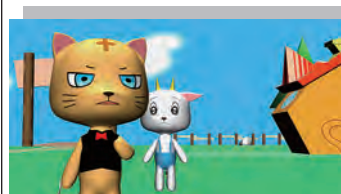
「Flash」独自のプログラミング言語である ActionScript を用いることで、複雑な処理や双方向性をもたせたコンテンツに仕上がっています。



▲ 「脱出ゲーム」の画面。難易度が高いこのゲーム、ぜひ挑戦してクリアしてください！

3D アニメーション

3DCG 制作ソフト「3dsMax」を使用して制作しました。グループの3人で物語の舞台を決め、その世界観を共有しました。各々が制作したキャラクターを互いに使い合っ、各々のシナリオを基にアニメーションを制作するという初めての試みです。3人が制作した3つのストーリーが集まって、アニメ番組の一話分というコンセプトです。



▲ 南海の孤島を舞台に、かわいいキャラクターが織りなすハートフルストーリー。キャラクターの声も学生が担当しました。

プロジェクションマッピング

映像やCGを、建造物・自然物などの立体物、または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。仮想と現実がシンクロした幻想的な映像表現です。



▲ 果たしてこのお弁当の映像が投射された物とはいったい？

映像作品

「ストップモーションアニメ」作品は、粘土のキャラクターや人の動きを、デジカメで撮った何百枚もの写真を繋いで編集し、映像化しました。他にも人物や行事・イベントを記録し、取材対象をありのままに編集した「ドキュメンタリー映像」、またプロモーションを目的とした「PR映像」など、様々なアプローチで映像表現に挑戦しています。



▲ ストップモーションアニメの一場面。数秒のシーンの撮影に何日もかけることも。



▲ 伝統工芸の歴史、それを継承する職人の技を記録したドキュメンタリー作品。