



佐賀大学美術館

2016

3.10 (thu) ▶ 3.13 (sun)

佐賀大学 デジタル表現技術者養成プログラム 第六期生 修了作品展「芸術展」

■ 期日：平成 28 年 3 月 10 日 (木) ～ 13 日 (日) 10:00 ～ 17:00 ※ 最終日 13 日 (日) は 15:00 まで
■ 場所：佐賀大学美術館 ■ お問い合わせ：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、第六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

アニメーション制作ソフト「RETAS STUDIO」や映像合成、モーショングラフィックスソフト「After Effects」を使用し、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。



LOVEとPEACEが溢れまくり！
青春ドタバタラブコメディ！

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。完成までのプロセスが最も多いのがこのテーマの特徴です。また、他方では同じソフトを使い、建築CGデザインに挑戦しています。



大学生と老人が繰り広げるアクション3Dアニメ。

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」を使用してゲームを制作しました。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。



閉じ込められた部屋の謎を解く脱出ゲーム。超難易度！

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映します。投映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。



学内のシュライバー館に投影した大がかりな作品。

ドキュメンタリー

自らが取材対象を選び、ありのままに記録・編集した映像作品です。今回4人の学生がJ1サガン鳥栖をテーマに、選手・関係者やファンの方々を取材したり、ピッチ外でのイベントを通して地域住民と触れ合う姿を記録しました。1人が1つの章を担当し、全4章からなるドキュメンタリー作品になっています。



映像提供や取材の調整など、チームに快く協力頂きました。

ストップモーションアニメーション

布や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、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。



マウスを車に見立てたカーレース。まるで生き物の様な動き！

Webプログラミング

HTML5+CSS3+Javascript等の言語を用いたWebページや、Web上で動くアニメーションやゲームを制作します。



降ってくるイチゴをキャッチする落ち物ゲーム。

PR映像

シナリオ、キャスティング、演出、照明、音響など自らが監督となってプロモーション映像を作成します。



「女性の一人旅」をコンセプトに、佐賀の名所を紹介する作品。

その他

他にもショートムービーや3Dプリンタを活用した作品など、30作品以上！



母と息子の絆を描いたショートムービー。