



立体視3DCGアニメーション制作 指導者向けセミナー

■プログラム(12月26日・27日各日同内容)

時限	講師・タイトル	内容
オリエンテーション (9:45~10:00)	「ワークショップの概要」	・本ワークショップの目的
1時限目 (10:00~11:30)	宮島英豪氏(S3Dスーパーバイザー) 「立体視3DCGの原理と基礎知識」	・立体感の手がかり ・スクリーン面と立体像 ・視聴者への配慮 ・理想的な立体視
2時限目 (11:45~13:15)	宮島英豪氏(S3Dスーパーバイザー) 「立体視3DCGの基本的な制作手法」	・平行法と交差法 ・ステレオカメラの調整方法、手順 ・HIT(Horizontal Image Translation)の解説、演習 ・表示方式と信号方式のマッチング
3時限目 (14:15~15:45)	川島基展氏(東京工科大学 兼任講師) 「立体視3DCGの制作テクニック」	・ディスプレイサイズの違いによる注意点 ・SWV(ステレオウィンドウバイオレーション) ・輻輳のジャンプ ・箱庭効果 ・書割効果
4時限目 (16:00~17:30)	宮島英豪氏(S3Dスーパーバイザー) 「S3Dアニメ『獣兵衛』を使った視差調整」	・「S3DCGアニメ-獣兵衛」の視差評価 ・獣兵衛のカットを使用した視差調整 ・視差評価のコツ
5時限目 (17:30~18:00)	質疑応答	

■講師紹介

名前/所属	プロフィール
宮島英豪氏 (S3Dスーパーバイザー) 	2000年3月デジタルハリウッドを卒業し、ポストプロダクションMcRAY CGチーム勤務を経て、2006年よりウェルツアニメーションスタジオ制作部部長。2009年からフリーランスのCG Generalist / Digital Artistとして活動。近年は、立体視映像の制作方法を分かりやすく伝える、映像制作者向けのセミナーを積極的に実施。広告制作会社・ポストプロ・アニメ制作会社・ゲーム開発会社・CGプロダクションなどのさまざまな企業でレクチャーを多数行っている。2011年4月にワークスコーポレーションから「よくわかるS3D映像制作-実例から学ぶ立体視の作り方-」を出版。
川島基展氏 (東京工科大学 兼任講師) 	慶應義塾大学政策・メディア研究科修士課程修了。在学時より、フリーランスとしてCGコンテンツ制作業務を始める。卒業後、同大学コンソーシアムEENプロジェクト研究員を経て、1999年の東京工科大学片柳研究所クリエイティブ・ラボの創設時から参加。同研究所でのCGコンテンツ制作技術の研究開発やコンテンツ制作に従事するとともに、同大学メディア学部でのCGアニメーション教育や、姉妹校である日本工学院専門学校の教育支援に携わってきた。 近年は、東京工科大学メディア学部の兼任講師および演習講師を務める傍ら、国内外でのゲームクリエイター育成プロジェクトや、CG-ARTS協会によるS3DCGクリエイター育成事業に参画している。また、国内外のコンテンツ制作スタジオの技術支援やコーディネート協力にも取り組んでいる。