

立体視3DCGアニメーション教育に関する 「教育者向けワークショップ」

〔平成23年度文化庁メディア芸術人材育成支援事業〕

時限	8月25日(木)	8月26日(金)	8月30日(火)	8月31日(水)
オリエンテーション (9:45～10:00)	【オリエンテーション】 「ワークショップの概要」 ・本ワークショップの目的 ・4日間のスケジュール説明 ・施設、教材、機材を使用する上での注意点			
1時間目 (10:00-11:30)	【講義】 講師：金子満氏(東京工科大学 客員教授) 「日本の映像産業がかかえる課題」 ・日本のコンテンツ制作における問題提起 ・制作の構造化とこれからの教育 ・立体視3DCGとミザンセースについて	【講義】 「視差調整の計算」 ・ディスプレイサイズの影響 ・目の幅の計算 ・視差角1度以下の計算	【講義】 ①講師：石井源久氏(㈱バンダイナムコゲームス) 「業界動向と教育事例1」 ②講師：三田邦彦氏(㈱キュー・テック) 「業界動向と教育事例2」	【制作実習】 「カリキュラム・シラバス構成・教材制作」 ・各所属機関に応じたカリキュラム、シラバス作成 ・テスト及び教材作成 ・模擬授業の準備
2時間目 (11:45-13:15)	【講義】 「立体視3DCGアニメーションの基礎知識」 ・立体感を得る手がかり ・安全性と快適性 ・基本原理(スクリーン面)	【講義】 「さまざまな制約」 ・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	【講義】 ③講師：マルク・サルヴァティ氏(㈱OLMデジタル) 「業界動向と教育事例3」 ④講師：大口孝之氏(映像ジャーナリスト) 「業界動向と教育事例4」	【制作実習】 成果プレゼンテーション&模擬授業 ・各所属機関に応じたカリキュラム、シラバス案発表 ・模擬授業 仮テーマ 「立体視3DCGの基本原理に関して」 「交差法～HIT(HorizontalImageTrnsration)」
3時間目 (14:15-15:45)	【演習】 「3Dソフトでのオペレーション」 ・ステレオカメラの基本 ・交差法、平行法 ・ステレオカメラの調整方法	【演習】 「『獣兵衛』を使った演習」 ・『獣兵衛』の視差調整の評価 ・サイズに合わせた視差調整 ・交差法→平行法→HIT(Horizontal Image Translation)の制作方法	【制作実習】 「知識・制作スキルの評価方法」 ・知識テスト(CBT)の体験、解説 ・実技テストの体験、解説 ・評価方法、作成方法の解説	【制作実習】 成果プレゼンテーション&模擬授業 ・各所属機関に応じたカリキュラム、シラバス案発表 ・模擬授業 仮テーマ 「立体視3DCGの基本原理に関して」 「交差法～HIT(HorizontalImageTrnsration)」
4時間目 (16:00-17:30)	【演習】 「2Dソフトでのオペレーション」 ・輻輳(ふくそう)の調整 ・HIT(Horizontal Image Translation)の効果 ・様々な出力形式 ・立体視の表示方式	【演習】 「『獣兵衛』を使った演習」 ・AfterEffectでの複数カットの調整 ・フローティングステレオウィンドウによる調整 ・エフェクト素材を例にした視野闘争の調整	【制作実習】 「カリキュラム・シラバス構成・教材制作」 ・カリキュラム、シラバス作成の解説 ・各所属機関に応じたカリキュラム、シラバス作成 ・テスト及び教材作成のアドバイス ・模擬授業の準備	【制作実習】 ディスカッション ・成果プレゼンテーション&模擬授業について ・今後の立体視3DCG教育について ・教材やワークショップについて

※プログラムは都合により変更される場合があります。

■ワークショップ教材制作・講師

- ・金子満氏(東京工科大学 客員教授)
 - ・宮島英豪氏(S3Dスーパーバイザー)
 - ・川島基展氏(東京工科大学 兼任講師)
 - ・三田邦彦氏(㈱キュー・テック マネージャ/S3D監督)
 - ・大口孝之氏(立体映像/CG/VFX ジャーナリスト)
 - ・石井源久氏(㈱)バンダイナムコゲームス 技術部 技術部開発サポート課 シニアプログラマ)
 - ・マルク・サルヴァティ氏(㈱)オー・エル・エム・デジタル研究開発部門ソフトウェアエンジニア)
 - ・羽倉弘之氏(デジタルハリウッド大学大学院 特任教授)
- など

■会場

- ・デジタルハリウッド東京本校(右図参照)
- 住所：〒101-0062 千代田区神田駿河台2-3 DH2001 Bldg.
電話：0120-386-810

