



CREATIVE



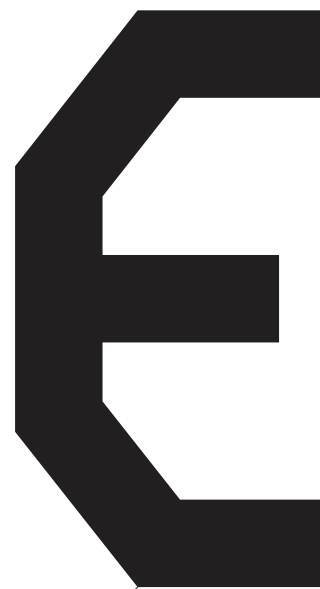
TECHNOLOGY



平成24年度 文化庁 メディア芸術 人材育成 支援事業

3DCGアニメーション・ゲーム
コンテンツ制作の基盤教育
「教育者向けワークショップ」
—シナリオライティング・キャラ
クターメイキング・ミザンセーヌ
レンダリング・基礎造形の教
育方法—

成果発表



EDUCATION

シンポジウム

「クリエイティブ テクノロジー教育の 普及に向けて」



3DCGアニメーションやゲームコンテンツ関連の産業は発展し、人材育成を行なう教育機関も増加しています。芸術系、情報系、理工系の大学や専門学校と多様で、教育者の専門性を活かしたカリキュラムで人材育成が行なわれています。しかし、シナリオ作成、キャラクター開発、ミザンセーヌ構成、基礎造形といった基盤教育の普及は進展していません。原因は、その多くの部分が暗黙知や経験知として扱われ、論理的で体系的な教育が行えないと認識されてきたからです。

しかし現在では、研究が進み、分析が行われ共通ルールが明らかになり、効果的な教育方法が考案されるようになってきました。この論理的で体系的な新しい基盤教育を教育者の方々と共有し、実践してもらうために、CG-ARTS協会では「教育者向けワークショップ」を実施しました。参加者は、高校、専門学校、短大、大学、大学院、企業といった多様な教育段階に関わる教育者の方々です。

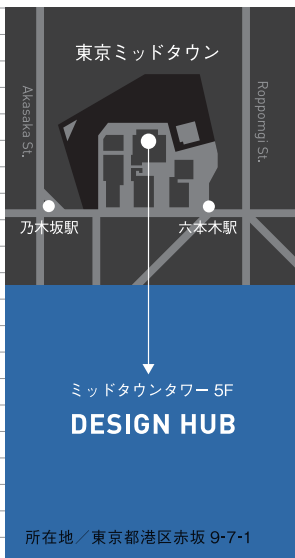
このシンポジウムでは、講師代表から映像コンテンツ制作教育への問題提起と新しい基盤教育の方法、受講者代表から教育計画や実践例を、基調講演とパネルセッションで紹介し、参加者の皆さまと共にディスカッションします。教育の改善や効果的な自己学習に活かしていただく機会となることを期待しています。

日時

2012.12.7

金曜日 / 15:30-18:30

会場	東京ミッドタウン・デザインハブ
対象	大学、専門学校、高校の教育指導者、企業の教育担当者 (ディレクター・プロデューサーなど)
定員	90名 参加費 無料
申込	事前申込制 http://www.cgarts.or.jp/seminor/information/121207/index.html
プログラム	
15:10	開場・受付開始
15:30	開会挨拶
15:35 - 16:15	基調講演「人材育成の問題提起と新しい基盤教育」金子 満
16:20 - 16:50	基調講演「本質を捉える基礎造形教育」中村泰清
17:00 - 18:30	パネルセッション 受講者代表：日馬 司 / 栗山 紀 / 松山恭大 / 本村健太 講師代表：金子 満 / 中村泰清 モデレーター：宮井あゆみ
18:30	閉会
主催	公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS 協会)
支援	文化庁
後援	NPO 法人映像産業振興機構 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 一般社団法人デジタルコンテンツ協会 一般社団法人日本動画協会 一般社団法人 VFX-JAPAN



CG-ARTS 協会 〒104-0061 東京都中央区銀座 1-8-16 Tel / 03-3535-3501 Fax / 03-3535-3501 www.cgarts.or.jp

講師・パネリスト・モデレーター



金子 満

Mitsuuru Kaneko

北京徳稲マスターズアカデミー
(Detaoma)
教授



栗山 紀

Nori Kuriyama

東京都立
世田谷泉高等学校
美術科
教諭



日馬 司

Tsukasa Kusama

岩崎学園
横浜デジタルアーツ
専門学校
教員



松山恭大

Yasuhiro Matsuyama

電子学園
日本電子専門学校
アニメーション科
専任講師



本村健太

Kenta Motomura

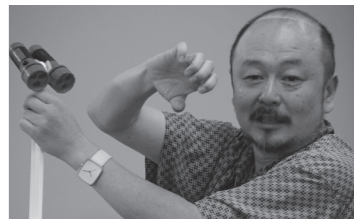
岩手大学
教育学部美術教育科
アニメーション科
教授



宮井あゆみ

Ayumi Miyai

公益財団法人
画像情報教育振興協会
(CG-ARTS 協会)
事務局長



中村泰清

Yasukiyo Nakamura

デジタルハリウッド大学
准教授
東京工業大学世界文明センター
非常勤講師

3DCG アニメーション・ゲームコンテンツ制作の基盤教育「教育者向けワークショップ」の概要

(2012年8月21日～24日実施)

プログラム

4日間16コマのプログラムで、シナリオライティング、キャラクターメイキング、基礎造形、ミザンセーヌレンダリングの教育方法について講義・演習を実施。

	8月21日(火)	8月22日(水)	8月23日(木)	8月24日(金)
10:00 ～ 11:30	WS1 / クリエイティブテクノロジー ・基礎教育の重要性 ・分析と問題抽出 ・創作と評価手法の提示	WS5 / キャラクターメイキング1 ・キャラクターのコンテンツにおける機能 ・俳優とキャラクターデザイナー、アニメーターの共通性	WS9 / 基礎造形2 ・境界線の表現 ・形体の表現	WS13 / ミザンセーヌレンダリング1 ・ミザンセーヌのコンテンツにおける機能 ・デジタル時代のミザンセーヌ構成
11:45 ～ 13:15	WS2 / シナリオライティング1 ・シナリオの機能と構造 ・筋書き(プロット)の段階的構成	WS6 / キャラクターメイキング2 ・キャラクターの構造的開発 ・データベースとペイントソフトウェアの利用による効率化	WS10 / 基礎造形3 ・調子の表現(モノクロ)	WS14 / ミザンセーヌレンダリング2 ・ミザンセーヌの失敗例と成功例による効果の確認 ・ミザンセーヌの共通コンセプトと専門表現
14:15 ～ 15:45	WS3 / シナリオライティング2 ・描写(レンダリング)の機能と構造化 ・フェイス構造によるリズムの付加	WS7 / キャラクターメイキング3 ・スケッチによる自分化 ・構造分析による評価と修正	WS11 / 基礎造形4 ・色彩の表現(カラー)	WS15 / ミザンセーヌレンダリング3 ・コンテンツの価値向上のための諸作業 ・構造分析による評価と修正
16:00 ～ 17:30	WS4 / シナリオライティング3 ・リマインダー付加による満足度の強化 ・構造分析による評価と修正	WS8 / 基礎造形1 ・基礎造形指導に必要な知識	WS12 / 基礎造形5 ・空間と立体表現 ・講評と総括	WS16 / ワークショップのまとめ ・授業計画 ・質疑応答 ・ディスカッション

講師

クリエイティブテクノロジー / ミザンセーヌレンダリング	金子満	北京徳稲マスターズアカデミー(Detaoma) 教授 / 東京工科大学メディア学部 客員教授
シナリオライティング	沼田やすひろ	シナリオライター / シナリオアナリスト
キャラクターメイキング	近藤邦雄	東京工科大学メディア学部 教授
基礎造形	中村泰清	デジタルハリウッド大学 准教授 / 東京工業大学世界文明センター 非常勤講師

教材(教育者用学習書)

クリエイティブテクノロジー

WS1	1-2-3	時代で変わる映像制作の諸技術	1-3-2	シナリオライティング	1-4-2	アニメとゲームの共通点
1-1	1-2-4	デジタル時代のプロダクション技術	1-3-3	キャラクターメイキング	1-5	本ワークショップの切り口
1-2	1-2-5	プロダクション技術を構造化する	1-3-4	基礎造形	1-5-1	工学的分析
1-2-1	1-2-6	プロダクション技術と模倣	1-3-5	ミザンセーヌレンダリング	1-5-2	対象物の構造化と問題抽出
	1-2-7	クリエイティブテクノロジーの確立	1-3-6	アジャスティング(コネクティブ)テクノロジー	1-5-3	手法の実習
1-2-2	1-3	クリエイティブテクノロジーの概要	1-4	アニメ、ゲームのクリエイティブテクノロジー	1-5-4	評価の手法
	1-3-1	プロデュース・ディレクティング	1-4-1	アニメとゲームの相違点		

シナリオライティング

WS2	2-3-2	メディアムプロットからロングプロット	2-4-4	フルプロットの作成	2-7-1	ポイント
2-1	2-3-3	プロットに変化を加えるためのフェイス	2-5	シーン分割	2-7-2	リマインダー
2-1-1	WS3		2-6	描写(レンダリング)	2-8	分析と修正
2-1-2	2-4	ロングプロットのフェイス分け	2-6-1	シーンの構成要素	2-8-1	分析の手順
2-2	2-4-1	世界にないフェイスのコンセプト	2-6-2	描写におけるフェイスの扱い	2-8-2	分析表へのデータ記入
2-3	2-4-2	ストーリー分割	WS4		2-9	評価と修正
2-3-1	2-4-3	追加資料の充実	2-7	ポイントとリマインダーの付加		

キャラクターメイキング

WS5	3-3	映像コンテンツにおけるキャラクターの機能	3-4-4	スケッチをすること	3-6	デジタル技術によるキャラクター開発・利用の効率化
3-1	3-3-1	ストーリーテラー機能	WS6		3-6-1	デジタル技法の1 DREAM手法
3-1-1	3-3-2	満足付加機能	3-5	キャラクターメイキングの基礎知識	3-6-2	デジタル技法の2 DSB
3-1-2	3-3-3	価値付加機能	3-5-1	キャラクターの実体	3-6-3	デジタル技法を使うにあたっての注意点
3-1-3	3-3-4	商品化機能	3-5-2	キャラクターの価値構造	WS7	
3-2	3-4	俳優、アニメーター、デザイナーの共通点	3-5-3	俳優のキャラクター表現構造	3-7	スケッチによるキャラクターの自分化
3-2-1	3-4-1	演じること	3-5-4	デザイナーのキャラクター表現構造	3-8	キャラクターの分析、修正、評価
3-2-2	3-4-2	観察すること	3-5-5	アニメーターのキャラクター表現構造		
	3-4-3	文章にまとめること	3-5-6	構造の共通性を整理する		

基礎造形

WS8	4-2-1	タブレットの設定	4-4-2	光と陰影の捉え方	WS12	
4-1	4-2-2	フォトショップ(PS)で境界線を捉える	4-4-3	調子の擬態語表現: 全体と部分の関係	4-6	空間と立体表現
4-1-1	4-2-3	片目でゆっくり捉える	4-4-4	光の方向に対する面の向きと見え方の違い	4-6-1	立体感の想定表現: 球体・立方体・円柱
4-1-2	4-3	形の表現	WS11		4-6-2	環境光としての空間色
4-1-3	4-3-1	形体と形態: 言葉による単純化	4-5	色彩の表現(カラー)	4-6-3	モチーフを配置した立体・空間感の表現: 面の向きと空間色の関係
4-1-4	4-3-2	試行錯誤の方法:	4-5-1	HSBによる色彩の基礎	4-7	基礎造形のまとめ
4-1-5	WS10	全体と部分の関係性は、水平・垂直が基準	4-5-2	モチーフの固有色: 実物を肉眼で見て描く必要性	4-7-1	独自の世界観
4-1-6	4-4	調子の表現(モノクロ)	4-5-3	擬態語・擬態語による見え方の違いの表現: 肉眼で見て描く必要性	4-7-2	学習評価と継続
WS9	4-4-1	見え方の違いによる擬態語表現	4-5-4	光の方向に対する面の向きと見え方の違い	4-7-3	視覚化する力

ミザンセーヌレンダリング

WS13	5-1-10	すぐに始まったアメリカの逆襲	5-3-2	映像コンテンツの印象リスト	5-5-6	どんなシーンでもリアリティが出るように工夫する
5-1	5-1-11	ハリウッドに完結したフランス	5-4	ミザンセーヌレンダリング(作業)	5-5-7	実現可能性を確認し、コンセプト上のこだわり捨てる
5-1-1	5-1-12	ハリウッドのミザンセーヌ改革はシナリオとスーパーバイザー	5-4-1	共通コンセプトの作成	5-5-8	現場チェック・分析・評価・修正を随時行う
5-1-2			5-4-2	専門コンセプトの作成	5-5-9	「観る側」チェックを行う
5-1-3	5-1-13	取り残された日本	5-4-3	専門表現の作成	5-6	ミザンセーヌの分析・評価
5-1-4	5-2	デジタル時代のミザンセーヌ	WS15		5-6-1	分析評価の順序
5-1-5	5-2-1	どんな切り口のモデルが実現可能か	5-5	映像コンテンツの価値を上げる	5-6-2	雰囲気(ミザンセーヌ)と印象(受け取り方 = 評価)
5-1-6	5-2-2	ミザンセーヌ教育に先立つ研究体制	5-5-1	ミザンセーヌの黄金ルール	5-6-3	個々のミザンセーヌ評価と全体評価の関係
5-1-7	5-2-3	ミザンセーヌの構造分析	5-5-2	シナリオから情報を抽出する	5-6-4	分析・評価表
5-1-8	5-2-4	それぞれのミザンセーヌ	5-5-3	キャラクターから情報を抽出する	5-6-5	表への記入の効率化
5-1-9	WS14		5-5-4	コンピューターとネットワークを自分化する	5-6-6	誰がどんなミザンセーヌを担当しているのか
	5-3	ミザンセーヌの失敗例と成功例	5-5-5	絵画と映画、それに専門家の意見を参考にする		
	5-3-1	雰囲気と印象の構造				

主催・支援・協力など

- 主催 公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS 協会)
- 支援 文化庁
- 協力 NPO 法人映像産業振興機構
- 後援 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 / 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 / 一般社団法人日本動画協会 / 一般社団法人VFX-JAPAN
- 会場 宝塚大学 東京新宿キャンパス 6階 601教室
- 開催日 2012年8月21日～24日
- 対象 高校、専門学校、大学、企業などの教育指導者