



立体視映像制作体験セミナー

【3DCG知識編】

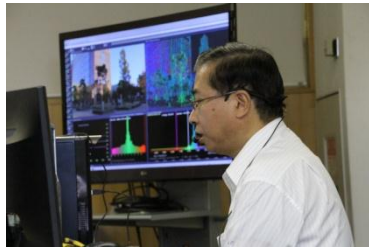
【3DCG実技編】



立体視映像制作体験セミナーを開催します。これまで3回実施し、大学、専門学校の先生を中心にプロダクションやメーカーで立体視に関わられている方々など、のべ90名以上の方にご参加いただきました。



参加された方々の満足度も非常に高く、「原理の話を聞くだけでなく、操作しながら体験できたことが良かった」「実技編で実制作を想定して課題に取り組めたことが良かった」「デジタル教材が教育現場で活用できそうで良かった」などご意見をいただきました。



これまで実施してきたプログラムを、皆様から頂いた意見を取り入れながら、よりレベルに合わせて受講しやすいように「3DCG知識編」と「3DCG実技編」の2コースを設定しております。「3DCG知識編」では、基礎知識の講義からMaya、AfterEffectsなどCGソフトを使用した制作スキルの基礎演習を行います。「3DCG実技編」では、制作実習に重点を置き、実技課題や作品制作を通して、制作スキルを深く身につけられる内容としています。

3DCGソフトが未体験の方もフォローできるようなプログラムになっておりますので、初めて立体視に取り組んでみようという方も安心してご参加ください。また、セミナーで使用する「指導者用教材」はご所属機関における授業や研修など、教育目的でご利用いただくことができます。是非ご利用ください！

開催日時

知識編 12/15(土) 9:00-
実技編 12/16(日) 18:00

- 会場: 日本工学院専門学校 8F 演習室
- 対象: 学校教育、企業における指導者、学生
- 定員: 各回20名(最低催行人数 各日10名)
- 参加費: 12/15【3DCG知識編】¥31,500(税込)
 : 12/16【3DCG実技編】¥31,500(税込)
 : 指導者用教材 ¥21,000(税込,任意)
- 申込: <http://www.cgarts.or.jp/seminor/>



<お知らせ> 12/22(土)に実写編も開催します！

講師



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後、McRAY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。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。



川島展展氏
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。同大学コンソーシアムEENプロジェクト研究員、東京工科大学片柳研究所クリエイティブ・ラボを経て、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。

プログラム (※プログラム内容は予告なく変更することがございます)

時間割	3DCG知識編 Maya, AfterEffectsを使用した基礎演習を一部含みます。	3DCG実技編 「3DCG知識編」修了者を想定して、Maya, AfterEffectsを本格的に使用した実習形式です。
09:00~	オリエンテーション ・MayaとAfterEffects オペレーション①	オリエンテーション ・MayaとAfterEffects オペレーション②
10:00 ~11:30	「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	「『S3DCGアニメー 獣兵衛』の視差調整」 ・獣兵衛の視聴と映像評価方法について ・問題点の改善方法のレクチャ ・Maya上での改善手法体験
11:45 ~13:15	「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 ・HIT・表示方式と信号方式	「立体視3DCGの作品制作 一前半」 ・概要、目的 ・ワークフロー説明 ・作品制作
14:15 ~15:45	「立体視3DCGの制作テクニック」 ・制作する上での視差範囲の求め方 ・ステレオウィンドウバイオレーション	「立体視3DCGの作品制作 一後半」 ・作品制作 ・フォーマット、プレビュー方法 ・納品形式
16:00 ~17:30	「立体視3DCGの実技課題」 ・実技課題の説明 ・実技課題 ※S3Dの最新事情	「立体視3DCGの作品評価」 ・作品プレゼンテーション ・作品視差評価 ・意見交換
~18:00	質疑応答	質疑応答

S3D Stereoscopic 3DCG Animation CGA



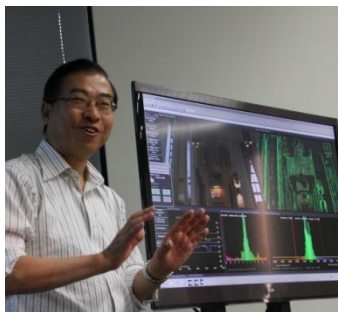
立体視映像制作体験セミナー 【実写編】

本プログラムは、実写撮影における立体視撮影からその編集までを1日で体験できます。

前回8月に実施した際は、実写のカメラリグ操作を体験しながら、実写とCGにおける立体視制作における違いを学んだ後、チームごとに共通のシナリオを元に試行錯誤しながら撮影を行い、最終的には、講師陣と受講者による講評会を行いました。

さらに今回は、撮影だけではなく、編集作業も含めて、撮影から編集まで一貫した体験学習をすることができます。

これまで当協会の立体視3DCGセミナーを受講された方はもちろん、初めての方もご参加していただけることを心よりお待ちしております。



開催日時

実写編

12/22(土)

9:00-18:00

- 会場： 関東学院大学 金沢八景キャンパス
工学部 フォーサイト21 F-704教室
- 対象： 立体視映像制作に取り組む方々
(立体視実写映像制作未経験の方向け)
- 定員： 20名(最低催行人数 10名)
- 参加費： 31,500円(税込)
- 申込： <http://www.cgarts.or.jp/seminor/>



<お知らせ> 12/15.16に3DCGを使った【知識編】【実技編】(日本工学院蒲田校)も開講いたします。3DCGを使って立体視の原理や基本的な知識を体験学習できます。是非合わせてご参加ください。

プログラム(※プログラム内容は予告なく変更することがございます)

時間割	8/29【実写編】プログラム	詳細内容
09:00~10:00	オリエンテーション	・立体視における基礎知識
10:00~11:30	「立体視映像制作の撮影技術とノウハウ」	・実写カメラとCGの違い、カメラリグで原理を知る、チーム分け、一体型カメラの使い方
11:45~13:15	「実践的な立体映像撮影実習」	・ソニー-HXR-NX3D1Jを使った撮影実習・各チーム同一テーマに沿った撮影体験
14:15~15:45	「立体視映像制作の映像編集作業」	・編集のワークフロー、映像の取り込み、LR動画の管理方法、編集上の注意点
16:00~17:30	「撮影結果のレビュー及び視差評価法」	・撮影結果のレビュー・Cel-Scopeを使用した視差評価法
17:30~18:00	「質疑応答」	・ディスカッション&意見交換

講師



海老根 秀之 氏

関東学院大学
工学部情報ネット・メディア工学科
准教授
3DBiz研究会 幹事

関東学院大学工学部情報ネット・メディア工学科で情報基礎科目、プログラミング科目、映像制作科目などを担当。2009年度に映像クリエイションコースを新設。近年は3D映像制作に注力し、学生3D映像作品を展示会などに出品。新製品レビュー記事や3D映像制作ガイドブック(共著)を執筆。



小山 一彦 氏

(株)ビジュアルコミュニケーションズ
代表取締役
3DBiz研究会 幹事

1970年早大を卒業後、映像制作会社小山フィルムプロダクション【現ビジュアルコミュニケーションズ】を設立、カメラマン、ディレクターとして劇映画、短編映画、テレビ、企業ビデオ、MVなどのジャンルで活動。2004年からS3D実写映像制作に取り組んでいる。



大久保 洋 氏

(株)マネッジ・オンライン
代表取締役
3DBiz研究会 代表幹事

2001年に、現マネッジ・オンライン株式会社を設立。2008年3Dシステム販売の(株)レッドローバージャパンを設立。2011年3Dコンテンツとビジネスを推進するために、「3DBiz研究会」を設立。マネッジ・オンライン株式会社で新たにICTとコンテンツ、3Dビジネスでの事業展開を開始。