



キャラクターアニメーション 制作体験ワークショップ

文京学院大学経営学部 コンテンツ・マーケティング専攻

日時:平成25年12月21日(土)
14:00~15:30



問合せ:文京学院大学 コンテンツ多言語知財化センター TEL:03-5684-4865 E-mail:cmd@bgu.ac.jp

キャラクター商品や、ゆるキャラ、ご当地キャラなど、コンテンツビジネスの世界でキャラクターは重要な役割を担っています。さらにそのキャラクターが動き、表情を変えることで文字通りキャラクター(性格)が表現されます。自分で創案したオリジナルのキャラクターに動きを付けて、アニメーションにしてみましょう。キャラクターは動くことで、単に映像としてだけでなく、意味やメッセージを伝えることが可能になり、用途も広がります。また同時にインターネットや携帯端末など、発表媒体も格段に広がります。キャラクターに動きを付けることで、コンテンツビジネスの広がり可能性を体験してみてください。



講師 喜多見 康
文京学院大学経営学部 教授

<担当科目>
CG制作演習
映像表現法基礎
CGアニメーション制作(フィールドワーク)

内 容: オリジナルキャラクターに、動きを付けてアニメーションを作ってみよう!PCの操作経験が無くても大丈夫です。

会 場: NAViS(ナビス)ワークショップルーム2

仙台市宮城野区榴岡5-12-55

JR仙台駅東口より徒歩12分、JR榴ヶ岡駅より徒歩1分

<http://www.navis.co.jp/about/access.html>

参加費: 無料

対 象: 高校生。応募者多数の場合は3年生を優先させていただきます。

申込み: コンテンツ多言語知財化センターのホームページから申込みことができます。11月27日午前9時から受付開始の予定です。詳細は、本センターのお知らせに掲載致しますので、コンテンツ多言語知財化センターのホームページをご確認ください。

コンテンツ多言語知財化センター

<http://www.u-bunkyo.ac.jp/center/cm/>

文京学院大学は東京都文京区にあり、地下鉄南北線「東大前」駅下車徒歩0分です。経営学部コンテンツ・マーケティング専攻では、ビジュアルデザイン、Webデザイン、映像・アニメ制作などの制作系実習と、商品開発、ブランド戦略などのマーケティング系講義、映画プロデュースや知的財産権などのコンテンツビジネス系講義を同時に学ぶことが出来ます。さらに、身に付けた知識や技術を実地に試す、フィールドワークや各種インターンシップなど実践的なプログラムもたくさん用意しました。マーケティングとコンテンツビジネスの専門的な勉強をしたい人は是非検討して下さい。フィールドワーク実習で企業から依頼を受け、文京学院大生がデザイン・制作した、キャラクター商品化実例もあわせてご紹介します。