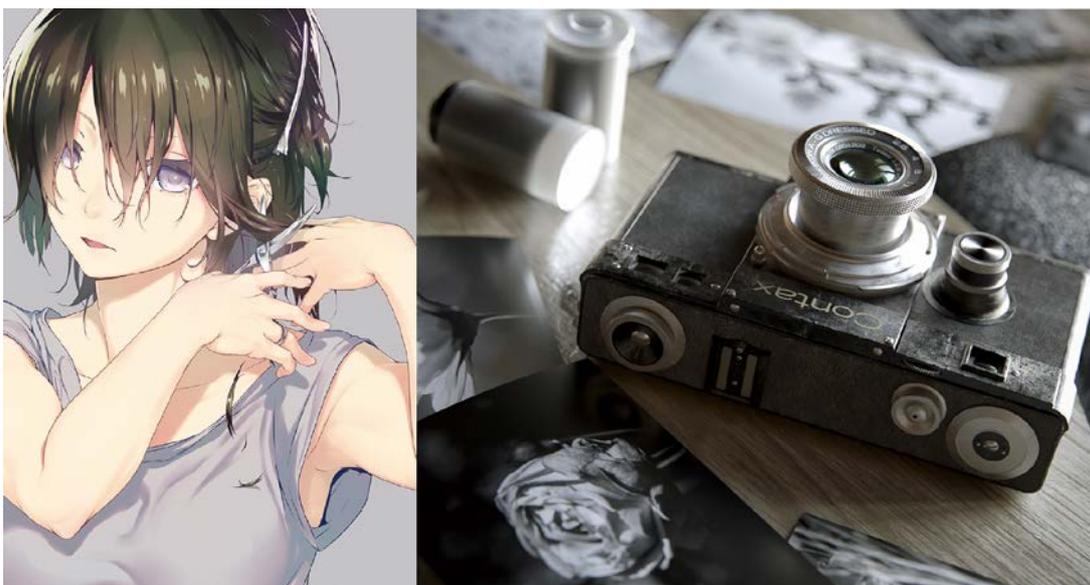




世界の“先端技術”と、日本の“オタク文化”からコンテンツ制作を学ぶ  
『CONTENTS DESIGN PROGRAM』による公開講座  
「ニリツ氏×朝倉 涼氏 2D イラスト・3DCG クオリティアップセミナー」  
～プロの技術は何が違う？～  
プロセスやテクニックを実演を交えつつ、イラスト、CG のクオリティアップのヒントを伝授！  
2016年12月11日(日)開催！！

“業界に最も近い総合エンターテインメントスクール”をコンセプトにゲーム、アニメ、マンガ、声優等の分野の即戦力人材を育成する専門校 バンタンゲームアカデミー (本部所在地:東京都渋谷区 代表取締役社長:石川広己)は、“世界の先進性(先端技術)”と“日本の独自性(オタク文化)”の切り口から、コンテンツ制作を学ぶ無料の一般公開講座『CONTENTS DESIGN PROGRAM(コンテンツデザインプログラム)』として、2016年12月11日(日)、「ニリツ氏×朝倉 涼氏 2D イラスト・3DCG クオリティアップセミナー」を開催致します。本セミナーでは「プロの技術は何が違う？」をテーマとして、イラストレーターの“ニリツ”氏と、3DCG アーティストの“朝倉 涼”氏にお越し頂きプロセスやテクニックを実演を交えつつ、イラスト、CG のクオリティアップのヒントをご紹介致します。



-左: ニリツ氏作品画像 / 右: 朝倉 涼氏作品画像-

## 【ニリツ氏×朝倉 涼氏 2D イラスト・3DCG クオリティアップセミナー】

「プロの技術は何が違う？」をテーマとして、現在第一線で活躍するトップイラストレーターの“ニリツ”氏と、フォトリアル CG に定評のある CG ディレクターの“朝倉 涼”氏にお越し頂き、高品質な表現を生む為のプロセスやテクニックを実演を交えつつ、イラスト、CG のクオリティアップのヒントに触れる内容となります。

なお、本イベントは 2D・3D といった表現手法を問わず、デジタルアーティストに向けた理想の PC を追求するパソコン工房のクリエイター向けブランド「iiyama SENSE∞(イヤマ センスインフィニティ)」が全面バックアップし、やりたいことを実現するために最低限必要な PC 構成とは何かご紹介致します。

### 【取材のお申込・リリースに関するお問合せ先】

Vantan(バンタン)広報: 道野 tel:03-6890-0832 fax:03-5704-2135

e-mail: [press\\_vantan@vantan.co.jp](mailto:press_vantan@vantan.co.jp) HP: <http://vantan.co.jp/>

## 《開催概要》

日時: 2016年12月11日(日) 13:00~16:15 (開場 12:30~)

場所: バンタンゲームアカデミー東京校 (〒153-0061 東京都目黒区中目黒 2-10-17)

参加費: 無料 ※事前申込が必要です。※応募者多数の場合、抽選となります。

申込: PC・スマートフォン → <http://www.vantan-game.com/cdp/schedule.php?id=40>

※申込締切 12月9日(金)18:00

フリーダイヤル → 東京校:0120-51-0505

HP: <http://www.vantan-game.com/cdp/>

### ●セッション 01: 13:00~14:30 <登壇者>ニリツ氏(イラストレーター)

「イラストを描くとは~ある一つのパターン~」

イラストを描く方法に正解不正解はありません、と言いますが自分の描き方がアリなのか解らず不安になる事があると思います。そこで今回は商業で活動するイラストレーター、ニリツ氏の描き方を見る事でそれを一例と捉え一つの基準とし、自分の作業を見つめなおして頂きます。 ※ClipStudio を用いたイラスト制作の実演を行います

### ●セッション 02: 14:30~14:45 <登壇者>ユニットコム

「クリエイターに必要なコンピュータスペックを無駄なく選ぶ」

### ●セッション 03: 15:00~16:00 <登壇者>朝倉涼氏(CGアーティスト)

「実案件から考える 3DCG / 映像制作ケーススタディ」

個人クリエイターの制作できる範囲にてプロダクションレベルを出すために

- ・どこに力を入れて取り組むべきか
- ・どこを簡略化・省略可することで時間的・人的リソースを確保するか
- ・CG に対してどういった考え方で制作を進めているか

といった点を、実際のフォトリアル系の映像制作案件を元にご紹介致します。

制作のケーススタディは勿論、そもそもの映像や CG 制作の考え方や捉え方についてもご説明予定です。

※CINEMA 4D ・Photoshop・After Effects を使用致します。

### ●セッション 04: 16:00~16:15

ニリツ氏 × 朝倉涼氏 クロストーク&質疑応答

「プロで飯を食っていくには何が重要？」

【取材のお申込・リリースに関するお問合せ先】

Vantan(バンタン)広報:道野 tel:03-6890-0832 fax:03-5704-2135

e-mail: [press\\_vantan@vantan.co.jp](mailto:press_vantan@vantan.co.jp) HP: <http://vantan.co.jp/>

## ■講師プロフィール/ イラストレーター:ニリツ氏

鮮やかな色遣いや艶のある線によって織りなされる、ポップでセクシーなイラストレーションが魅力的なイラストレーター。戦略的に構成されたイラストの数々は読者の目を離さない。近年はフィギュアのキャラクターデザインなども手がけている。

## ■講師プロフィール/ 3DCGアーティスト:朝倉涼氏

多摩美術大学 美術学部情報デザイン学科 情報芸術コース卒業。個人制作名義「Seventhgraphics」として3DCGによるグラフィック・映像を中心に規模の大小を問わず商業・同人・イベント・その他幅広く活動・制作中。

# CGWORLD

+digitalvideo

## ■本セミナー協力メディア/ CGWORLD

創刊 18 年目を迎えた、国内唯一の CG 映像専門誌。コンピュータ・グラフィックスを中心としながらも、実写映像や手書きなどアナログな領域までカバー。アプリケーションの使い方だけでなく、コンセプトや理論、そして効率的な制作環境など、クリエイティビティとパフォーマンスの向上に役立つさまざまな情報を提供しています。

## ■ CONTENTS DESIGN PROGRAM(コンテンツデザインプログラム) <http://www.vantan-game.com/cdp/>

バンタンゲームアカデミーが開催する、世界の最先端技術に触れる「テクノロジーイノベーションプログラム」と、日本のオタク文化を感じる「東京アイデンティティ」の2つの分野で、著名なクリエイターや研究者などを招いて講演を行う無料の一般公開講座です。コンテンツデザインプログラムでは、クリエイターが生み出す魅力的な「コンテンツ」は、新しい知識や技術によって創りだされる“先進性”と、既存のものを独特の解釈によって掘り下げることで創りだされる“独自性”によって成り立っていると捉え、2つの切り口から「コンテンツ」を学び、またそれを発信していくことでコンテンツ分野の活性化を目指します。

## ■ Vantan Game Academy(バンタンゲームアカデミー)

「業界に最も近い総合エンターテインメントスクール」をコンセプトに現場で活躍するプロを講師に迎え、ゲーム・マンガ・アニメ・声優など、コンテンツの領域に特化して即戦力人材の育成を行う専門スクール。

・バンタンゲームアカデミーHP : <http://www.vantan-game.com/>

【取材のお申込・リリースに関するお問合せ先】

Vantan(バンタン)広報: 道野 tel:03-6890-0832 fax:03-5704-2135  
e-mail: [press\\_vantan@vantan.co.jp](mailto:press_vantan@vantan.co.jp) HP: <http://vantan.co.jp/>