

画像生成 AI モーショングラフィック

デジタルモーショングラフィック・アーティストトーク&画像生成 AI プレゼンテーション



第一部

デジタルモーショングラフィック・アーティストトーク

アルムナイ

2025 11/16 (日) 13:00-14:00

第二部

画像生成 AI プレゼンテーション

長尾健治

2025 11/16 (日) 14:30-15:30

Videolisting

Program for Digital Art & Technology

2025 11/5-11/16

VideoListing HP <https://videolisting.space/>

主催：公立大学法人長岡造形大学 長岡市
企画：公立大学法人長岡造形大学 山本信一研究室
協力：NTT 東日本新潟支店 株式会社ソルメディエージ
iml デザインスタジオ
株式会社オムニバス・ジャパン superSymmetry

SOLU MEDIAGE inc.
A Creative Production Studio.

iml
design studios

OMNIBUS JAPAN

NTT 東日本新潟支店



公立大学法人
長岡造形大学
Nagaoka Institute of Design

2025 11/16 SUN

13:00-15:30

長岡造形大学円形講義室



100名(先着)参加無料、事前申込制
申し込み先 左のQRコードから
お問い合わせ 長岡市 DX 推進部 DX 政策課
Eメール itp@city.nagaoka.lg.jp
TEL : 0258-39-2205



【1】モーショングラフィック・アーティストトーク アルムナイ

2025 11/16（日）13:00-14:00

モーショングラフィックを中心に活動する岡翔三郎と河上裕紀によるユニット「アルムナイ」が登場し、近年手がけたプロジェクトを紹介します。TV や映画のタイトルバック、MV などでも個々に活動してきた二人が、屋外 3D サイネージ、都市型プロジェクションマッピング、イマーシブ空間演出など、実際の映像事例を交えながら話します。あわせて、生成 AI を取り入れたビジュアル制作のプロセスを組み込むことで、モーショングラフィックという領域がどのように変化しつつあるのかについても検証します。



河上裕紀 Yuuki Kawakami

ディレクター／モーションデザイナー。モーショングラフィックスを中心に、3DCG を取り入れたグラフィカルな表現で映画や TV ドラマのタイトルバック、企業 CIなどを制作。近年はジャンルや媒体を問わず、企業 CM からプラネタリウム映像まで幅広く活動。Netflix『新幹線大爆破』のオープニングディレクション、かりゆし水族館「はいさいゲート」などのほか、池袋エリアのプロジェクションマッピング「ANIME TOKYO NIGHT」や新宿クロスビジョン、渋谷バンドラビジョンの 3D 屋外サイネージ映像など。新しいテクノロジーを積極的に取り入れ、フォーマットごとの個性を読み解きながら、最適なビジュアル体験を設計している。



岡翔三郎 Shouzaburou Oka

ディレクター／モーションデザイナー。ミュージックビデオの CG ディレクションから球体ディスプレイ映像、プロジェクションマッピング、VR インスタレーションまで、多様なメディアと技術を横断しながら映像表現を展開。ポリュメトリックキャプチャ作品「ENCLOSURE」では VR における視聴覚体験を追求し、「NEWVIEW AWARDS 2018」Kaleidoscope 賞を受賞。日本科学未来館「ジオ・コスモス」映像「LIFE」では、直径 6m の球体という特殊環境での企画・演出・実装を担当。コロナ禍のリモート環境で制作した「STAY ALERT」では実写と 3DCG を融合した映像を制作。近年は「Sony Park 展 2025」内プログラム「ファイナンスは、詩だ。」にて羊文学の歌詞と水・光の融合による映像のモーショングラフィックスを担当。



【2】画像生成 AI プレゼンテーション 長尾健治

2025 11/16（日）14:30-15:30

生成 AI の急速な進化により、映像制作のプロセスも大きく変わり始めている。サービスが乱立する中で、現場で実際に「使える」ものは何か——本プログラムでは、長年にわたり実写と CG を横断して新しい映像表現を切り拓いてきた長尾健治が登場。

現在利用可能な AI 画像・動画生成サービスを比較し、強みや活用シーンを整理。そのうえで実際に AI を動かしながら生成・編集を行い、リアルタイムに可能性を提示する。

「AI ならではの質感をどう自然に仕上げるか」「制作フローにどう組み込むか」「クリエイターにとっての新しいツールとなり得るのか」。トーク、デモンストレーション、ノウハウ共有を交えながら、初心者からプロフェッショナルまで幅広く体験できるプログラム。



長尾健治 Kenji Nagao

テクニカルアーティスト / VFX スーパーバイザー

ニューヨークの School of Visual Arts にて Computer Art を学び、BFA を取得。2007 年より株式会社オムニバス・ジャパンに所属し、テクニカルアーティスト、VFX スーパーバイザーとして多岐にわたるプロジェクトを手掛ける。

代表作として、映画『空海-KU-KAI- 美しき王妃の謎』の VFX ディレクションを担当。VFX スーパーバイザーとして参加したテレビドラマ『坂の上の雲』第 2 部・第 3 部は、日本映画テレビ技術協会 映像技術賞や VFX-JAPAN アワードを受賞するなど高い評価を得ている。近年は、In-Camera VFX を活用したバーチャルプロダクションやメタバースプロダクションといった最先端技術の探求に注力。実写と CG を融合させ次世代の映像表現を切り拓いている。



山本信一 Synichi Yamamoto

国内外で活躍するメディアアーティストでありながら、広告分野でも数多くの映像作品を手がけてきた映像クリエイター。Sony Music CI などをはじめ、モーションロゴ、劇場作品のタイトルバック、大型映像など幅広い実績と受賞歴をもつ。都市空間での映像展開など、既存の映像フィールドを拡張する新たな表現を追求し、2021 年に手がけた「新宿東口の猫」では独特のユーモアで国内外から大きな反響を得た。都市の屋外映像を使ったソーシャルデザインとして 17 の賞を受賞。

<https://www.omnibusjp.com/supersymmetry/>