

平成30年度教員の教育力向上のための授業改善研修会 発表報告

発表者 加藤 寿彦

公開授業（分野）： 映像メディアデザイン 基礎Ⅲ（専門科目）

対象学年（履修区分）： 2学年（必修）

公開日時：2018年9月20日（木）3限

■公開した授業の該当科目全体における位置づけ・進め方や工夫した点

映像メディアデザイン2年生前期は下記の授業内容。

グループ制作によるインスタレーション・DTP 基礎・写真と広告・モーショングラフィックス
と視覚効果・映像制作の基礎・映像インスタレーション・ストップモーション

以上を踏まえ本授業では表現の幅を広げるために3Dアプリケーションの扱い方の基礎を0から習得することを目的として週一回全7週で行った。

全体をとおしてプリミティブ（基本立体）による物理シミュレーションを用い、チェーンリアクションムービーを制作することを目標とした。

7回の内容は下記のとおり予定した。公開した授業は1回目。

- 1回：アセット（既存オブジェクト）と基本立体を使用した物理シミュレーション設定
インターフェースとビューのナビゲーションの習得（3Dペイントで遊ぶ）
- 2回：モデリングの基礎と大量のオブジェクトの物理シミュレーション
コンポーネント（オブジェクト要素）の理解と押し出し
- 3回：曲線・螺旋軌道を使った物理シミュレーション
ポリゴンモデリングとNurbsカーブ
- 4回：カメラアニメーション
ペアレント（親子付け）とコンストレイント（動作の拘束）
- 5回：ライト・マテリアル・環境オブジェクトの設定とレンダリング
キャッシュの使用とシーケンスレンダリング
- 6回：ムービー編集
サウンドと最終出力
- 7回：提出・講評

各授業では、プロジェクター映像と配布したPDFを使用して進め方を説明しながらサンプルを制作。その後オブジェクトや属性を変えて各自のオリジナル制作へ展開できる時間を設けた。

□ 工夫した点としては下記のとおり。

- ・造形力に大きく依存しない内容とし、主に基本立体で空間をつくり動かすことを目的とする。
 - >> アセットやプリミティブオブジェクトを使ったアニメーション。
- ・三次元操作に慣れ 3D アプリケーションに親しむ。
 - >> 3D ペイントツールによるお絵かき。
- ・キーフレーム設定なしでアニメーションをつくる（時間軸での編集は極力しない）。
 - >> 物理シミュレーションを使用し、重力・衝突の振る舞いはコンピューターに任せる。
 - >> 発想力重視。
- ・レジュメはスクリーン表示用に作成し、可読性を優先。
 - >> 文字は大きく最小限にし、可能な限り図と対応させる。
 - >> 同じ物を PDF 配布する。

■ 参観者や研修会での意見交換を踏まえ、次年度への改善計画等

- ・学生間の理解度に差があり、物足りない学生と授業進行に着いてこれられない学生への対応。
 - >> 全体として難易度を上げる一方、毎回の授業後半で遅れている学生への個別対応を強化。
 - キャラクターモデリングやリグ設定など高度な操作に関しては別の選択課題で対応。
- ・説明の区切りを設け、学生の作品を共有する時間を設ける。
 - >> 発想力の充実のためにも次年度以降実施。
- ・学生が興味を持つような作例が更に必要。
 - >> フル CG アニメーションではなく、CG がさりげなく使われている実写の映画作品を紹介する。