

3DCG 教育に関する全国調査集計結果

目次

1 はじめに.....	2
2 学校種別	3
3 3DCG 教育を始めた時期	3
4 選考形態	4
5 所属学部	4
6 常勤教員数と教員のバックグラウンド.....	5
7 非常勤教員数と教員のバックグラウンド.....	6
8 履修学生数と専攻学生数	7
9 学生数の増減	8
10 入学選考	8
11 入学後の選考	9
12 人材育成の目標	9
13 カリキュラムでの対応	10
14 3DCG 実技開始時期.....	11
15 3DCG 履修、実技時間	11
16 履修時間.....	12
17 カリキュラムの有効性の指標.....	13
18 指標を高めるために有効であった授業	14
19 指標を高めるために不足していると感じられる授業	15
20 カリキュラム設定、改訂時の参考	16
21 テキスト、教材.....	16
22 経済的負担.....	17
23 教員のスキルアップ	18
24 カリキュラムの改訂について	19
25 コアカリキュラム	22
26 専門教科.....	25
27 卒業、終了について	27

1 はじめに

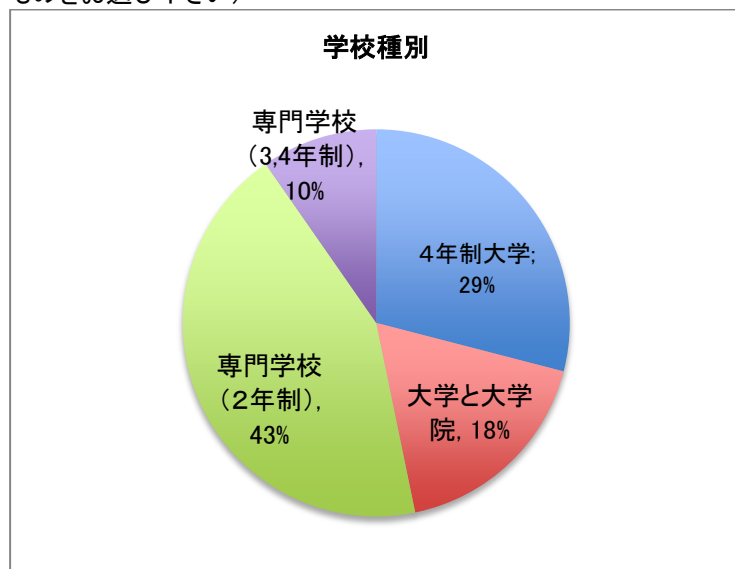
我が国のアニメやゲーム、映画等のエンターテインメント分野では、CG はその表現を支える技術、表現手法として無くてはならないものとなりました。CG 教育は、専修学校に始まり、大学や短大、企業の教育機関でも、これらの分野で活躍できるクリエイターの育成として力を注ぐところが増加し、今後は一層充実していくものと考えられます。

本調査は、各種教育機関が、3DCG 教育(特にクリエイター育成)に関して、どのようなカリキュラムや教員体制で学生の育成にあたられているのか、その品質の維持や向上にどのような取り組みをされ、またどのような課題に直面されているのかを明らかにしていくことで、よりよい教育環境のあり方の研究を行い、実現につなげていきたいと考え実施しました。

本調査結果は、2009 年 12 月から 2010 年 3 月にかけて、全国で 3DCG のクリエイター育成を行っていると思定される専門学校と大学 167 校の教員に対して e メールで依頼状を送付し、CG-ARTS 協会の Web アンケートサイトを利用して回答頂いた、専門学校 33 校と大学・大学院 29 校の合計 62 校のご意見を集計したものです。

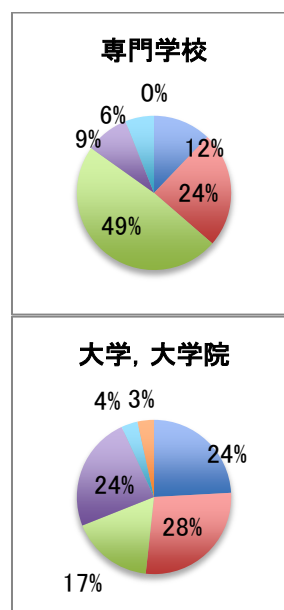
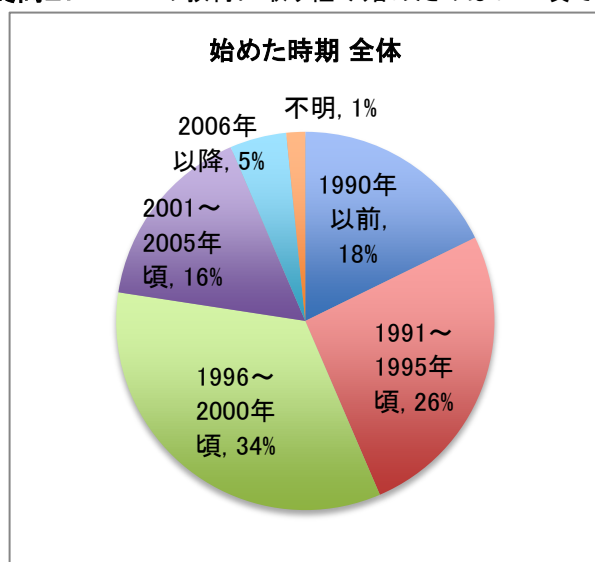
2 学校種別

質問1：学校種別をお選び下さい(併設の場合は、もっとも学生数の多いもの、または貴校が力を入れているものをお選び下さい)



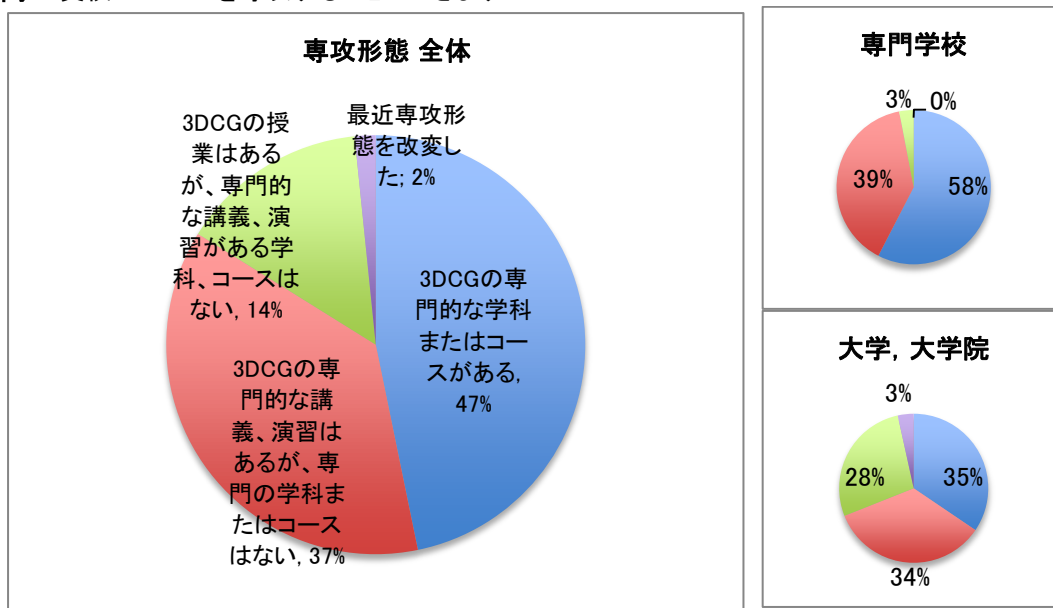
3 3DCG 教育を始めた時期

質問2：3DCG の教育に取り組み始めたのはいつ頃ですか？



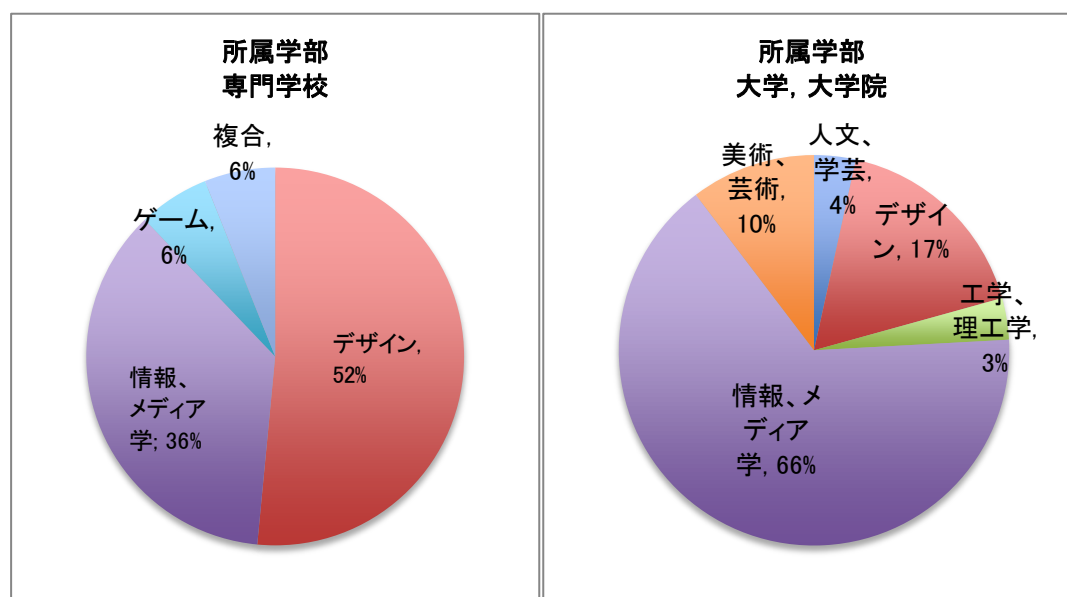
4 選考形態

質問3: 貴校で 3DCG を専攻することができますか？



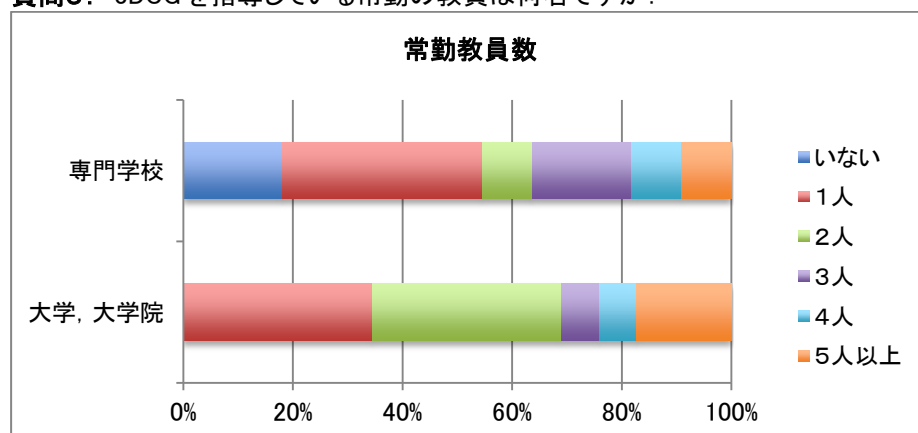
5 所属学部

質問4: 3DCG の授業はどのような学部などに属していますか？

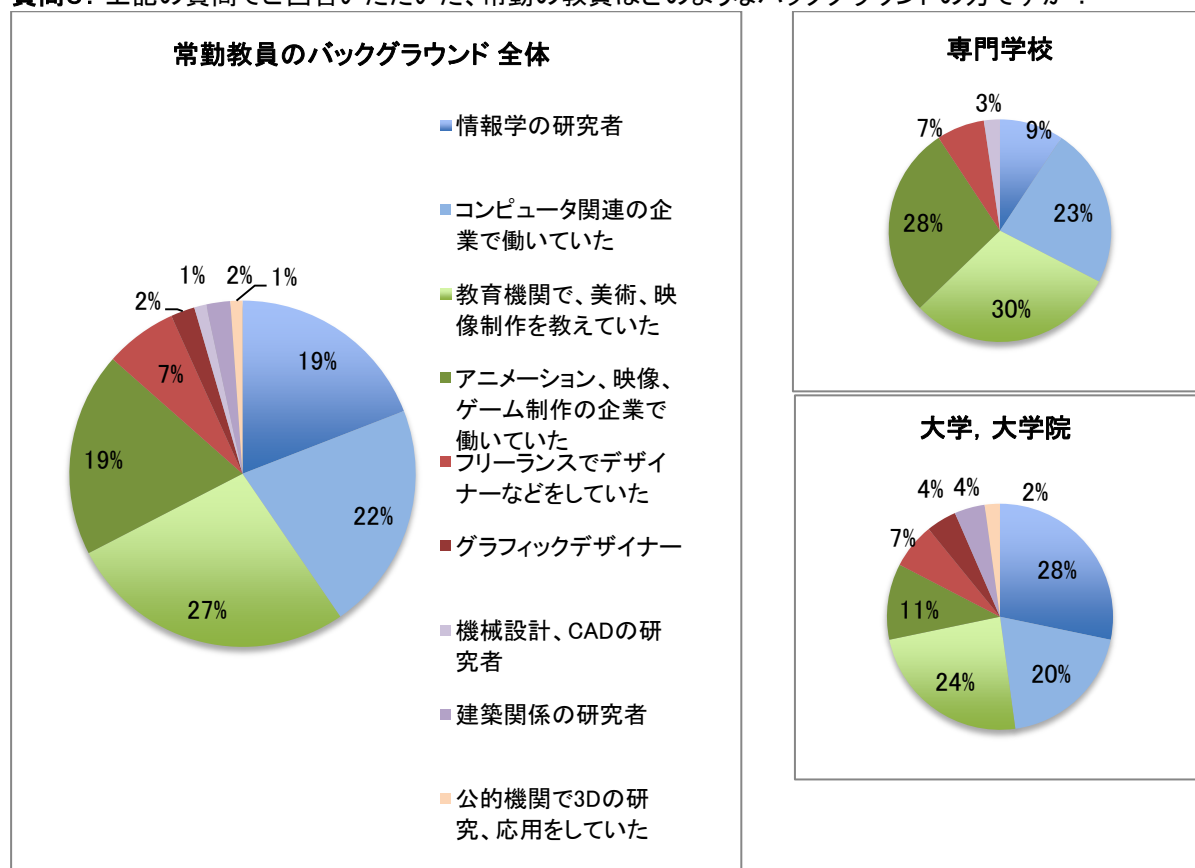


6 常勤教員数と教員のバックグラウンド

質問5: 3DCGを指導している常勤の教員は何名ですか?

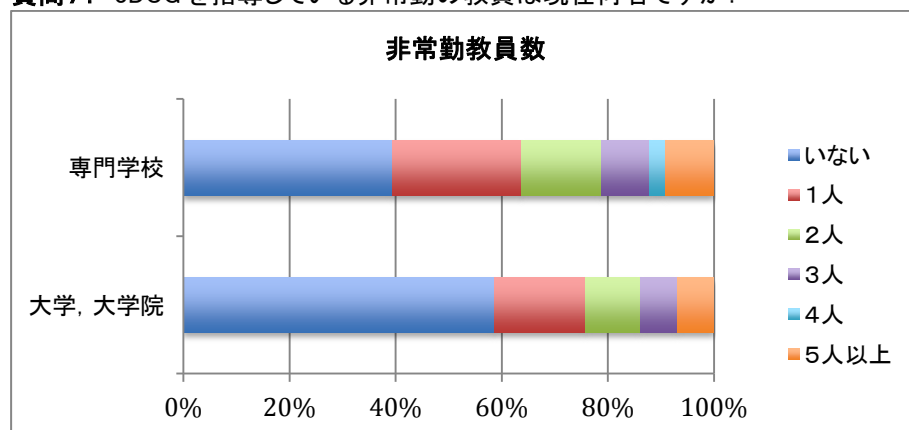


質問6: 上記の質問でご回答いただいた、常勤の教員はどのようなバックグラウンドの方ですか?

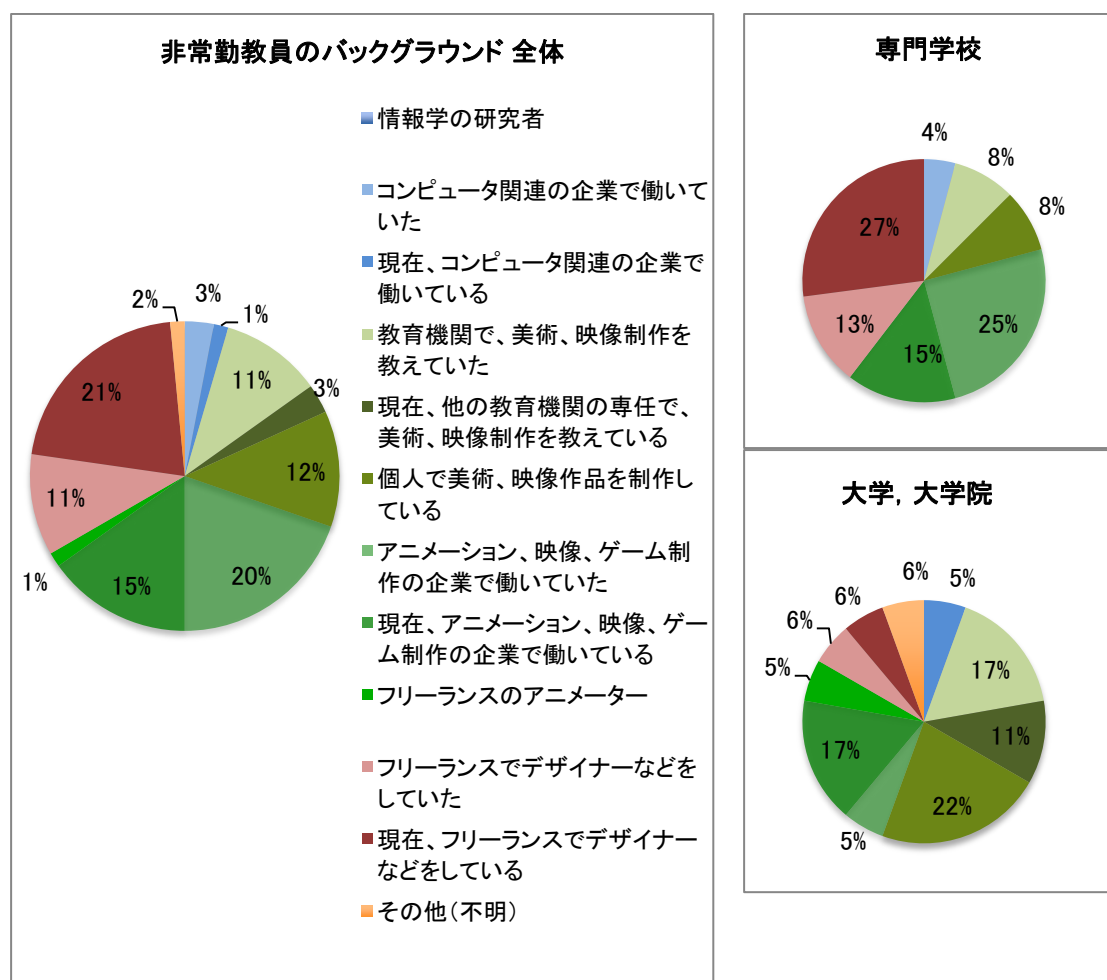


7 非常勤教員数と教員のバックグラウンド

質問7： 3DCG を指導している非常勤の教員は現在何名ですか？

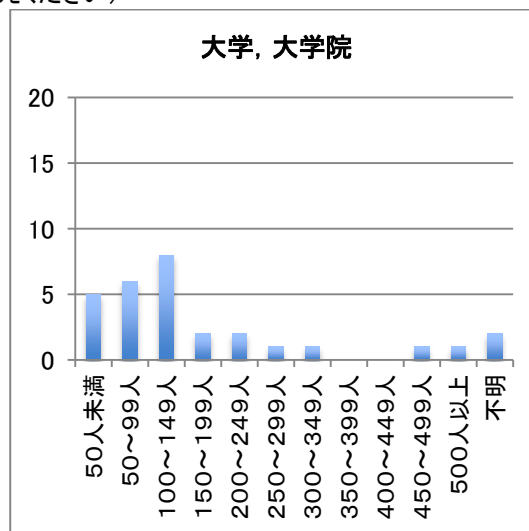
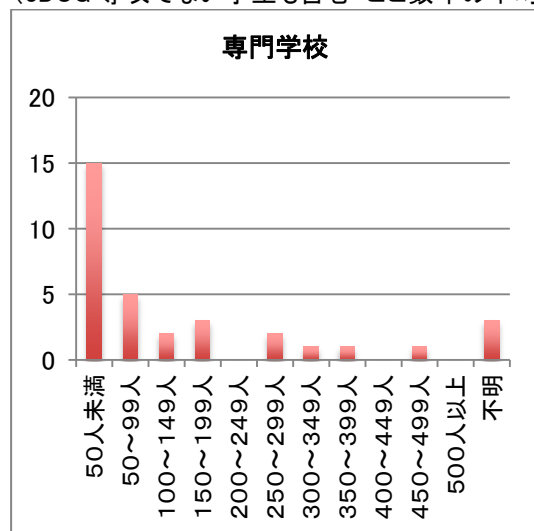


質問8： 上記の質問でご回答いただいた、非常勤の教員の方はどのようなバックグラウンドの方ですか？

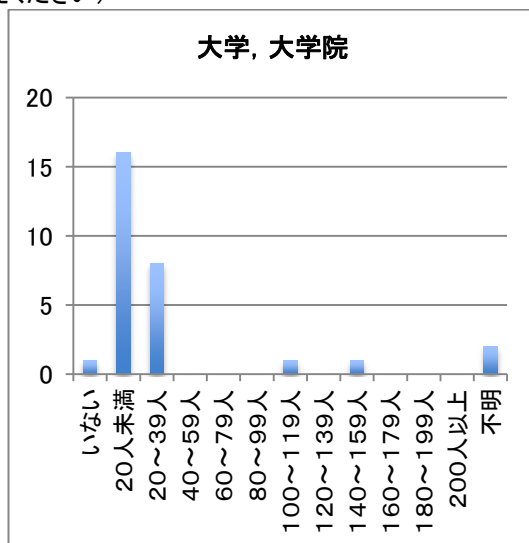
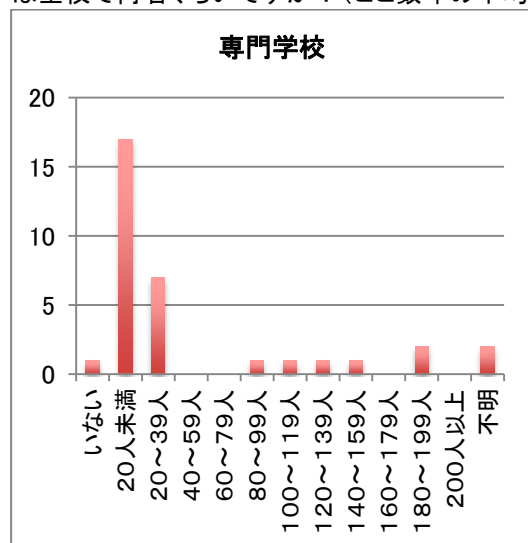


8 履修学生数と専攻学生数

質問9： 3DCG の授業を履修している学生は全校で何名ぐらいですか？
(3DCG 専攻でない学生も含む・ここ数年の平均をお答えください)

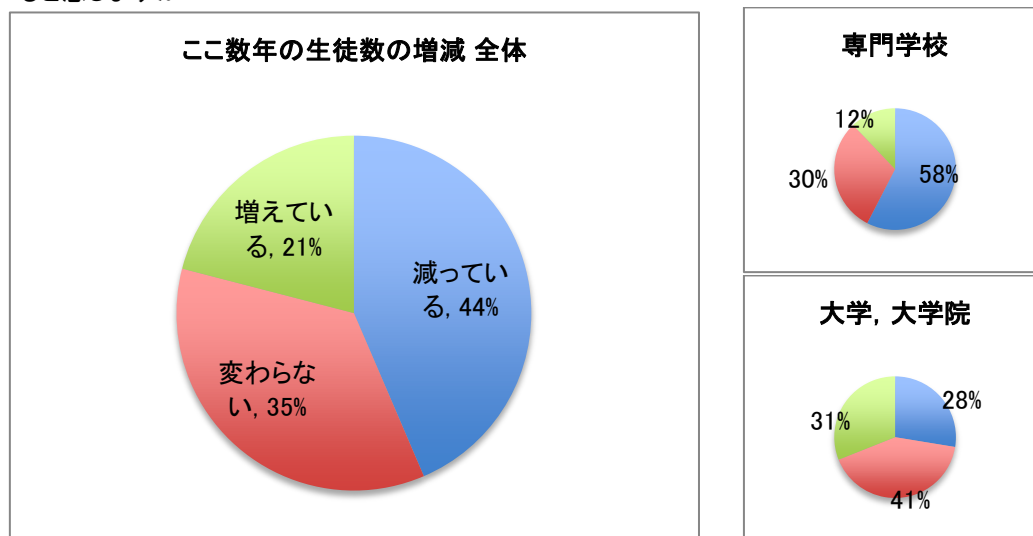


質問10： 3DCG を中心とした作品を制作したり、3DCG に関連する論文を書いて卒業または修了する学生は全校で何名ぐらいですか？ (ここ数年の平均をお答えください)



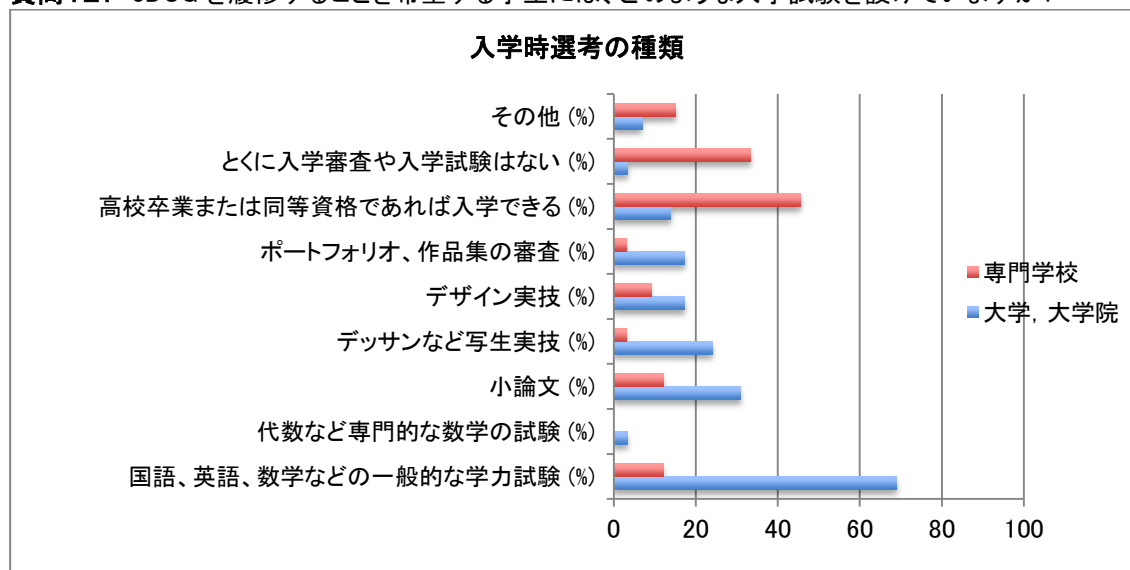
9 学生数の増減

質問11： 2004 年ごろと比較して、3DCG の専攻を希望する学生は増えていると感じますか、それとも減っていると感じますか？



10 入学選考

質問12： 3DCG を履修することを希望する学生には、どのような入学試験を設けていますか？



その他内訳：

専門学校

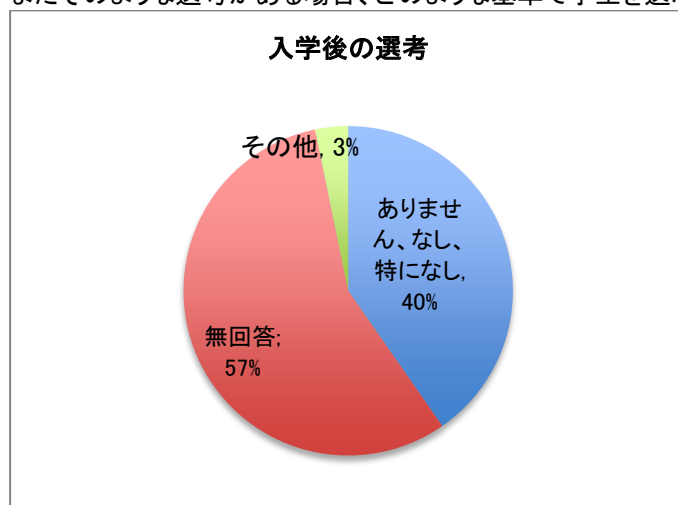
「AO入試」「面接試験」「入学希望者に対し対面での面接試験を実施」「3DCG の修得を職業に活かすという目的意識の確認するための面接試験」

大学、大学院

「デザイン学科内で履修上の区別はない」「上記3つの試験は、『かつ and』では無く、『または or』です。人材を有効に発掘するため、できるだけ多様な入学試験を実施するように心がけております」「普通の美大と似たようなものでしょう」

11 入学後の選考

質問13: 入学後 3DCG の授業の履修前または 3DCG 専攻になる前に、選考のための審査がありますか。またそのような選考がある場合、どのような基準で学生を選んでいますか？



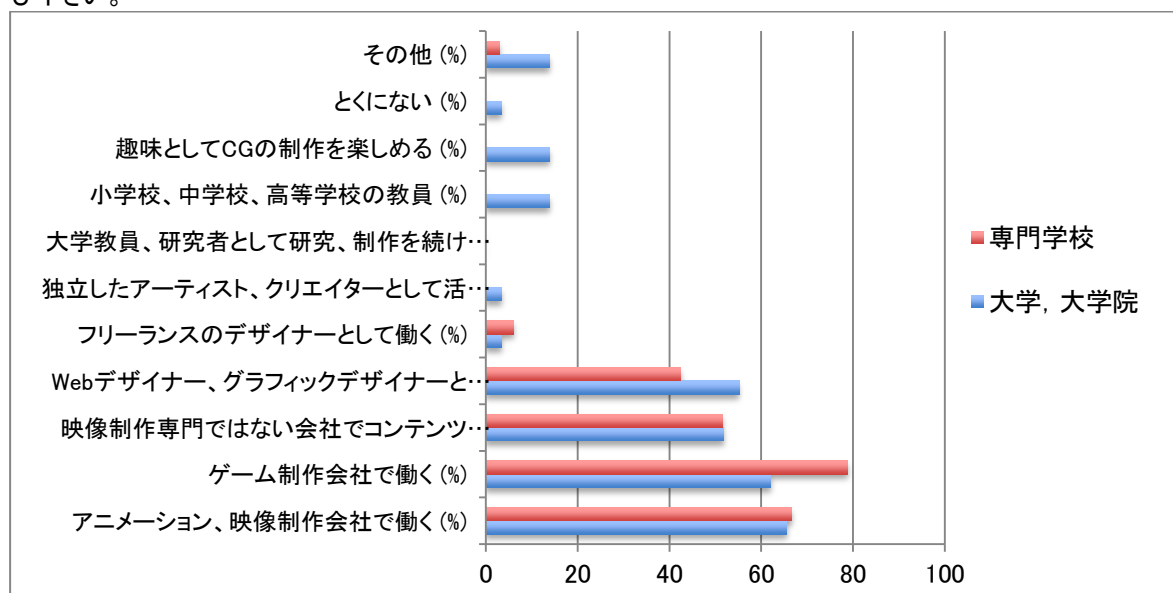
その他内訳:

大学、大学院

「人数制限があるため、同系列の授業を履修しているか履修予定であること」「情報理工学部に入學し、2 年次に学科配属される際、(総合)成績で決まる。ゲームやアニメ好きの学生は(1 番人気の)メディア情報学科を志望するが、成績が悪いと入れない」

12 人材育成の目標

質問14: カリキュラムはどのような人材の育成を想定して作られていますか。該当するものを3つまでお選び下さい。



その他内訳:

専門学校

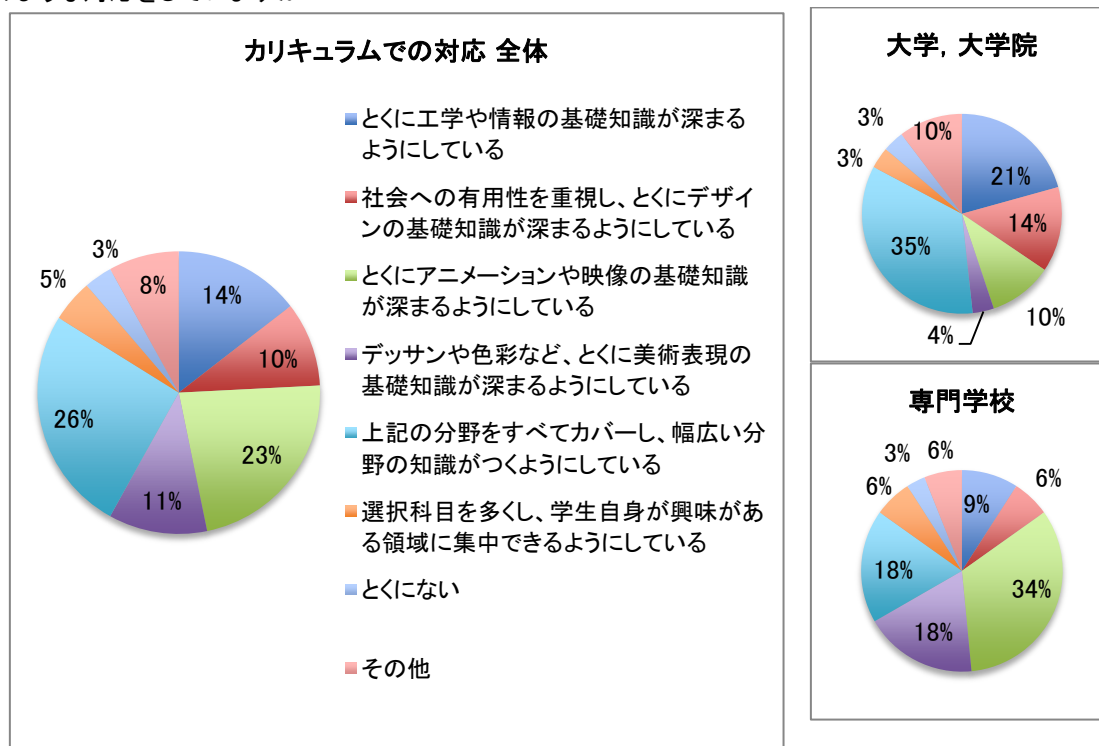
「制作会社、ゲーム会社、WEB、大学教員などの就職者」

大学、大学院

「一般企業、会社。大学で身に付いたクリエイティブさは一般企業でも応用できる。」「一般の製造業やソフトウェア会社に就職することが前提(クリエータ教育はしない)」「企業での広報関連」「画像解析」

13 カリキュラムでの対応

質問15: 3DCGの制作に関連する基礎的な教育は幅広い領域にまたがります。貴校のカリキュラムではどのような対応をしていますか?



その他内訳:

専門学校

「学生毎に、教育内容は異なります(工学系、美術系)、必須で数学はあります」

「業界から現役のクリエイターを講師として招き最新の技術教育と現場に直結した実践教育を行っています」

大学、大学院

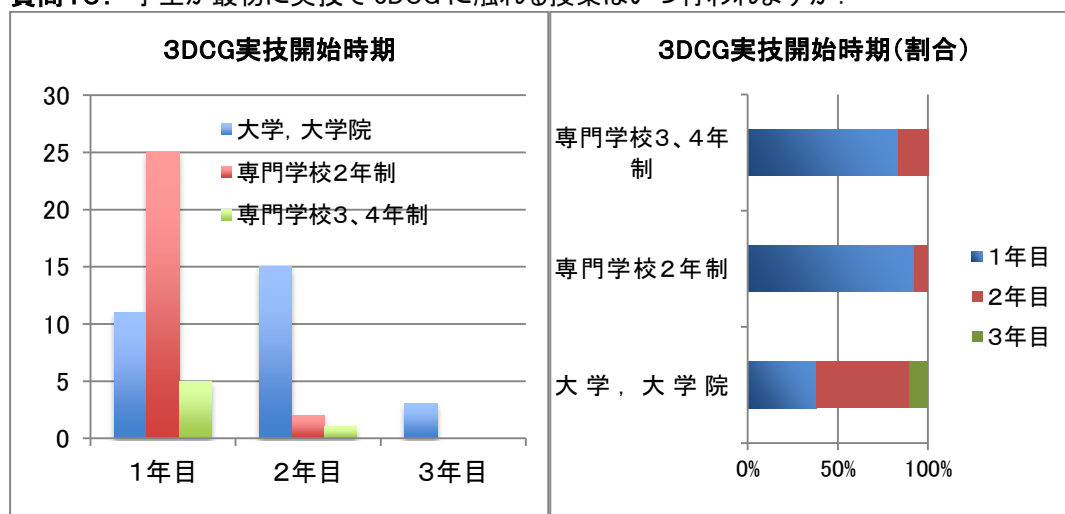
「学科により異なります」

「国立大学 情報系と同レベルのシステム設計・プログラム開発の能力を育成しながら、3DCG プログラミングや3DCG 美術デザインにも力を入れております」

「3DCGの基礎教育はほんの体験的にモデリングしたり、アニメーションを作ったりする程度です」

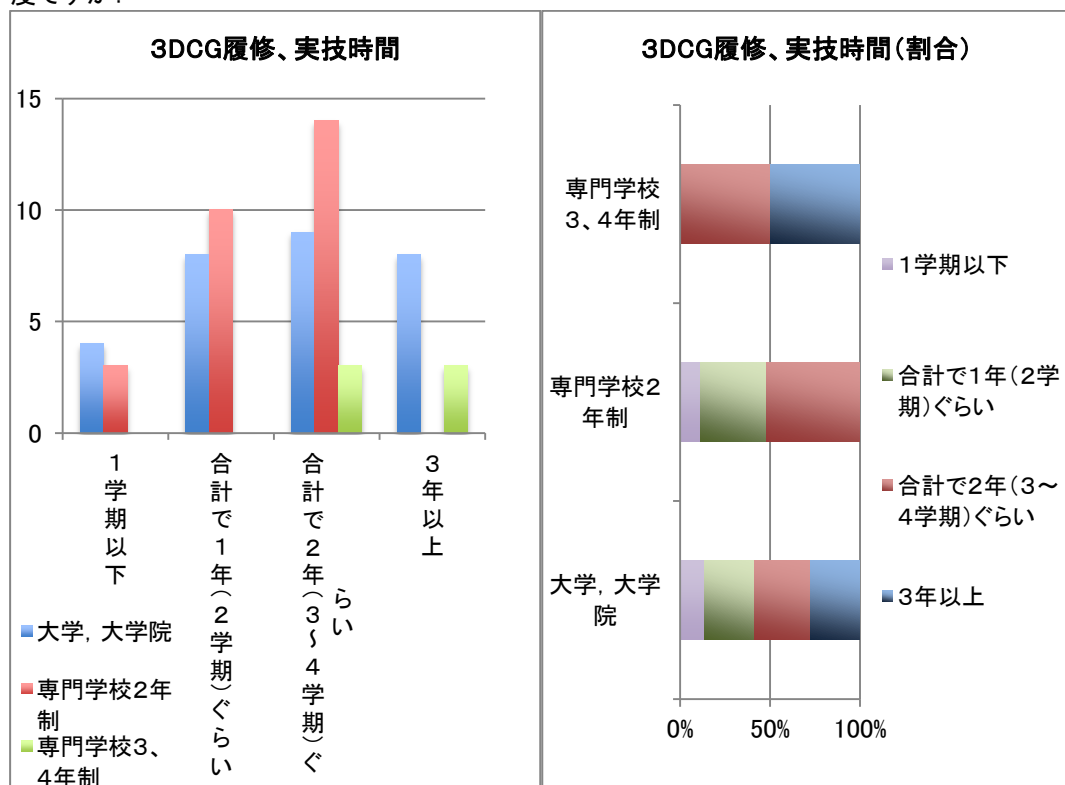
14 3DCG 実技開始時期

質問16： 学生が最初に実技で 3DCG に触れる授業はいつ行われますか？



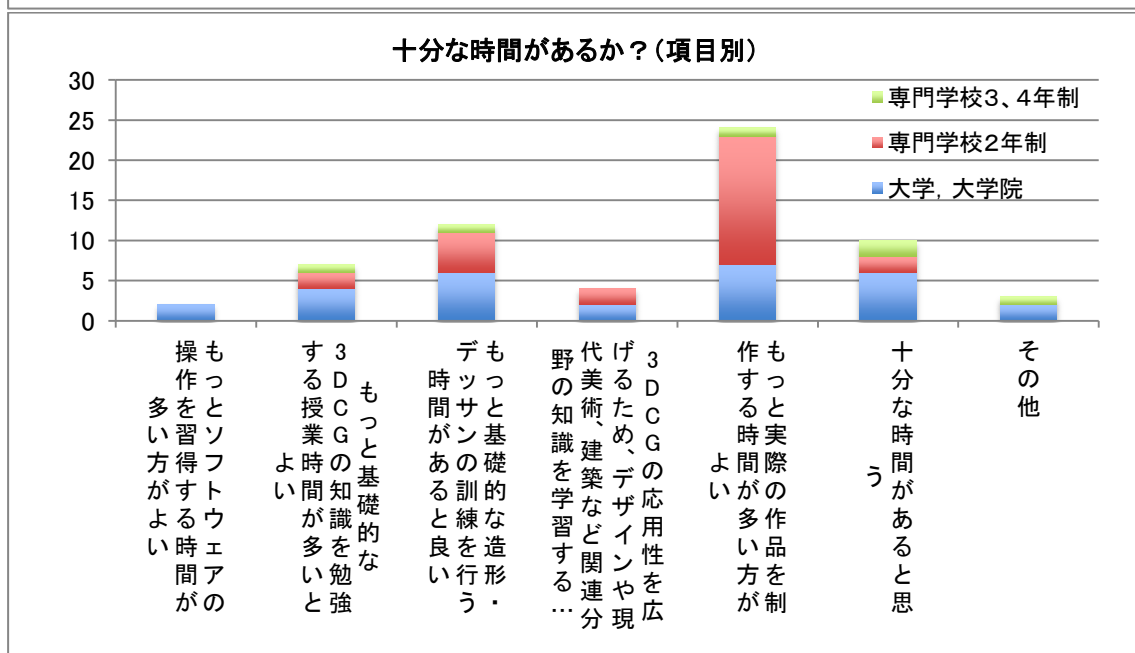
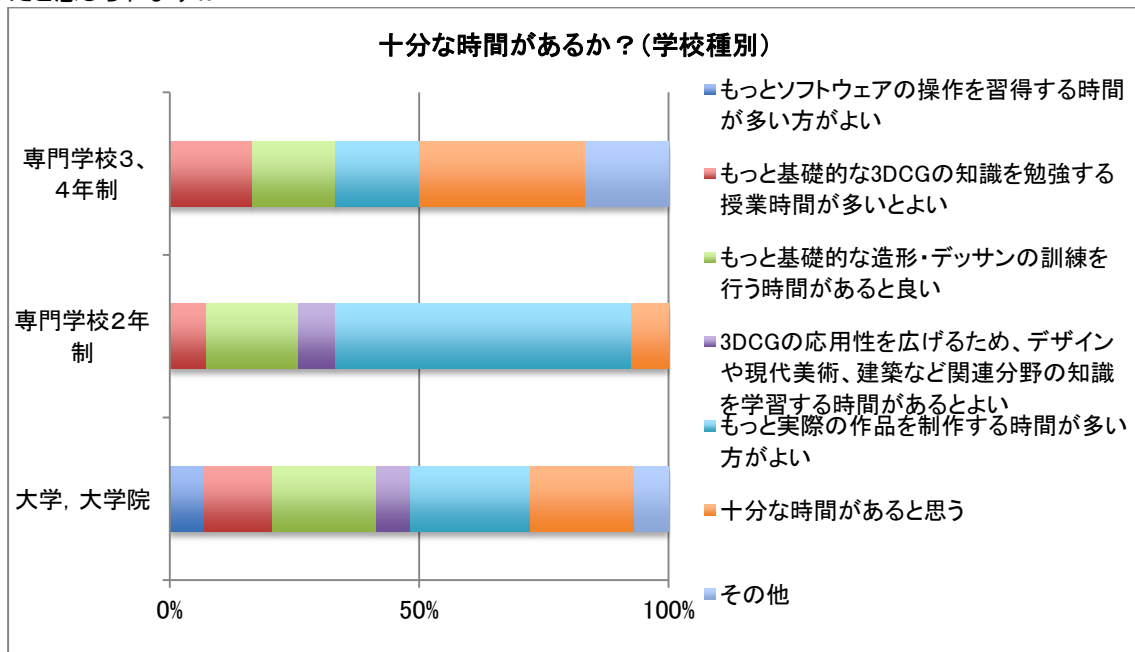
15 3DCG 履修、実技時間

質問17： 現在のカリキュラムでは、学生が 3DCG を履修したり、制作するのに費やす時間は平均でどの程度ですか？



16 履修時間

質問18： 現在のカリキュラムで、3DCG を履修する学生が在学中に 3DCG の勉強や制作をする時間は十分だと感じられますか？



その他内訳：

専門学校

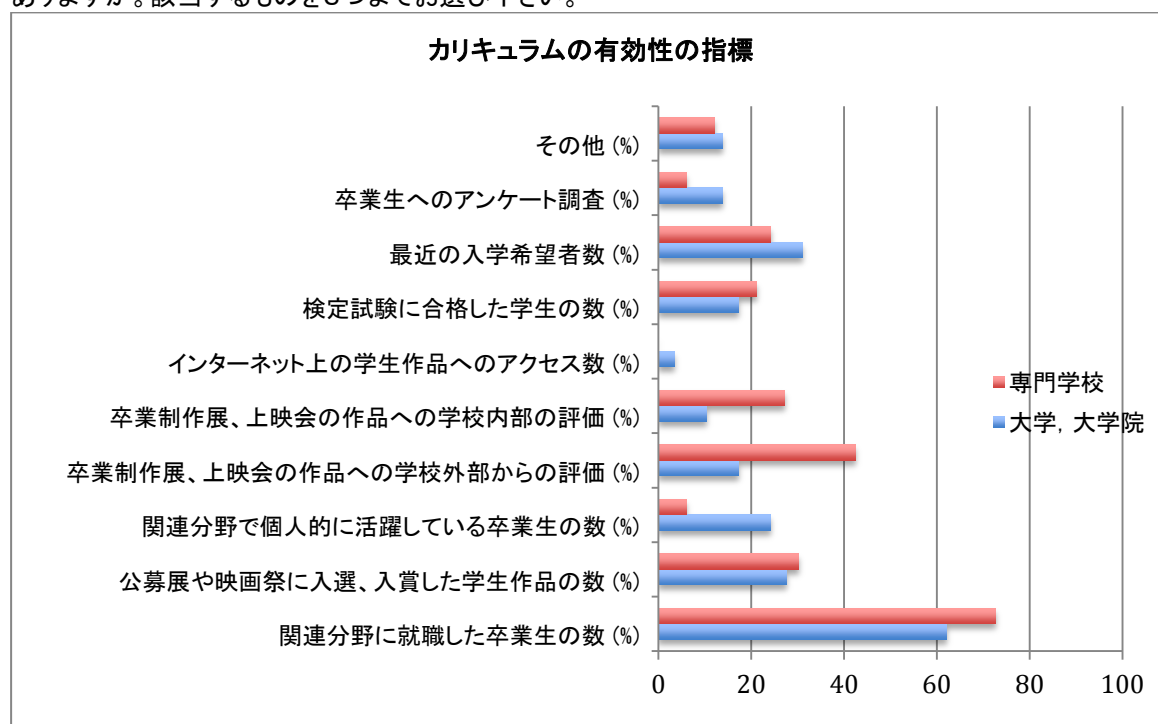
「授業数、設備使用可能な時間など充分にあるが、ハイエンドなシステムに触れる時間・機会がもっとあれば良い」

大学、大学院

「3DCG は学科の全員に教えるが、卒業研究で CG 関連の研究室は4つある(後者は十分時間はある)」「ゲームや映画の産業界から要望される技術レベルと 学生達の実力との落差を、学生達に実感してもらい、更なる自己研鑽を促進する 産学連携の作品公開展を充実させて行きたいと考えております」「学科により異なります」

17 カリキュラムの有効性の指標

質問19： 現在のカリキュラムの有効性を測るために実行し、特に注目している評価指標はどのようなものがありますか。該当するものを3つまでお選び下さい。



その他内訳：

専門学校

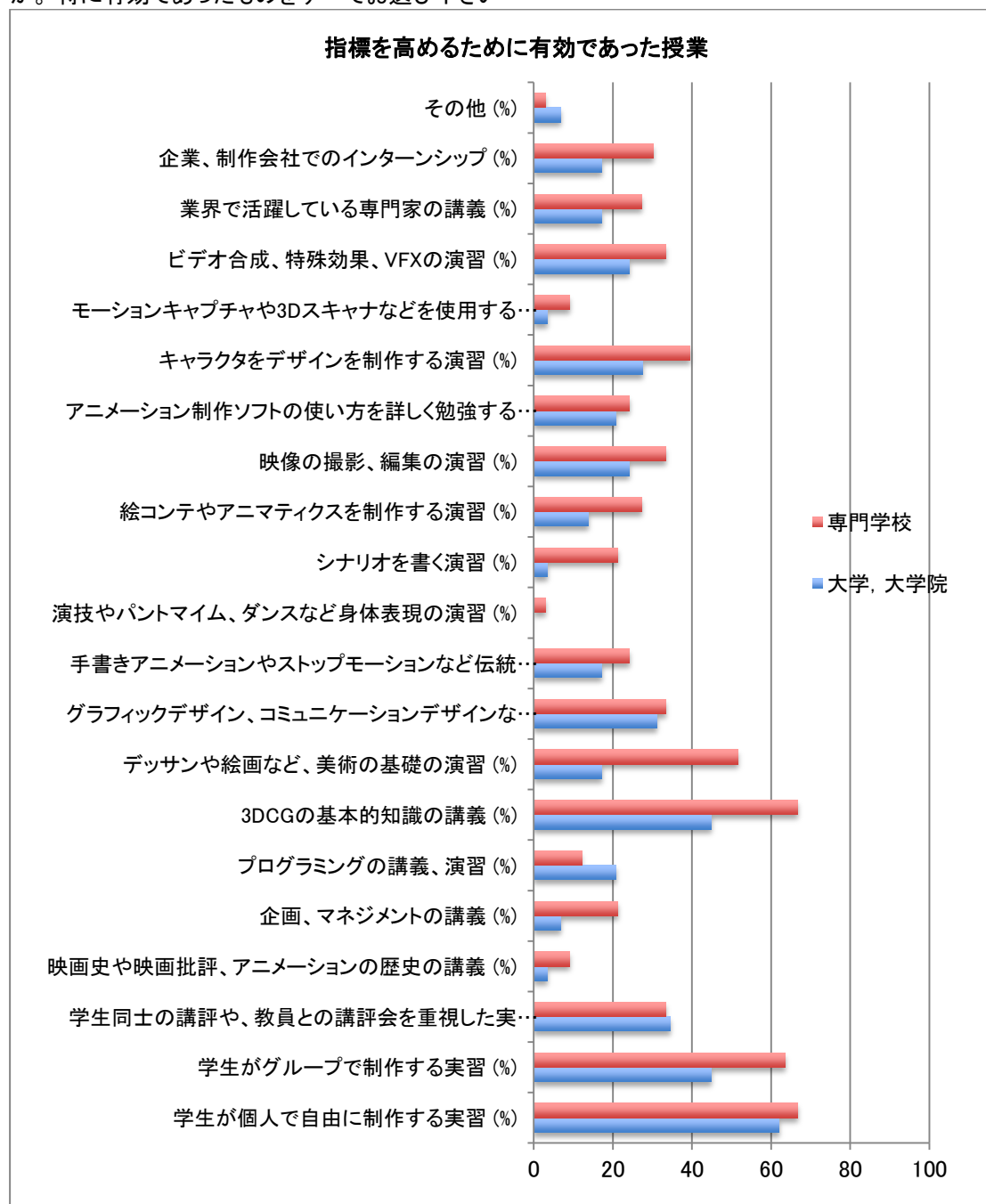
「外部(企業)からの作品制作依頼やイベント(TGS、シーグラフアジア)への出品」「就職先企業のニーズ」「在校生に対して、定期的に詳細なアンケートを実施し、カリキュラムに反映」、「産学協同の企業プロジェクトにおける企業からの評価」

大学、大学院

「カリキュラムの有効性を特に測っていない」「インターンシップや関連企業アルバイト、大学間交流での学生評価」「授業内容の満足度調査は、在学生に頻繁に行なっている。」「学科により異なります」

18 指標を高めるために有効であった授業

質問20: 上記の質問で選ばれた、アセスメント指標を高めるために有効であった授業はどのようなものですか。特に有効であったものをすべてお選び下さい



その他内訳:

専門学校

「企業プロジェクトにおける実際に使用される商品の開発」

大学、大学院

「上記の様々な基礎実習の必要性を十分に認めながらも、それらの成果を实らせるためには、産業界で活躍される開発陣の方々から講評を頂きながら グループ制作を実習する事が 大きな効果を上げると感じております」

19 指標を高めるために不足していると感じられる授業

質問21:「質問 19」で選ばれたアセスメント指標を高めるために、現在のカリキュラムで足りないと感じる授業はどのようなものがありますか?(記述回答)

専門学校(無回答・不明16校 なし・とくになし1校 回答16校)

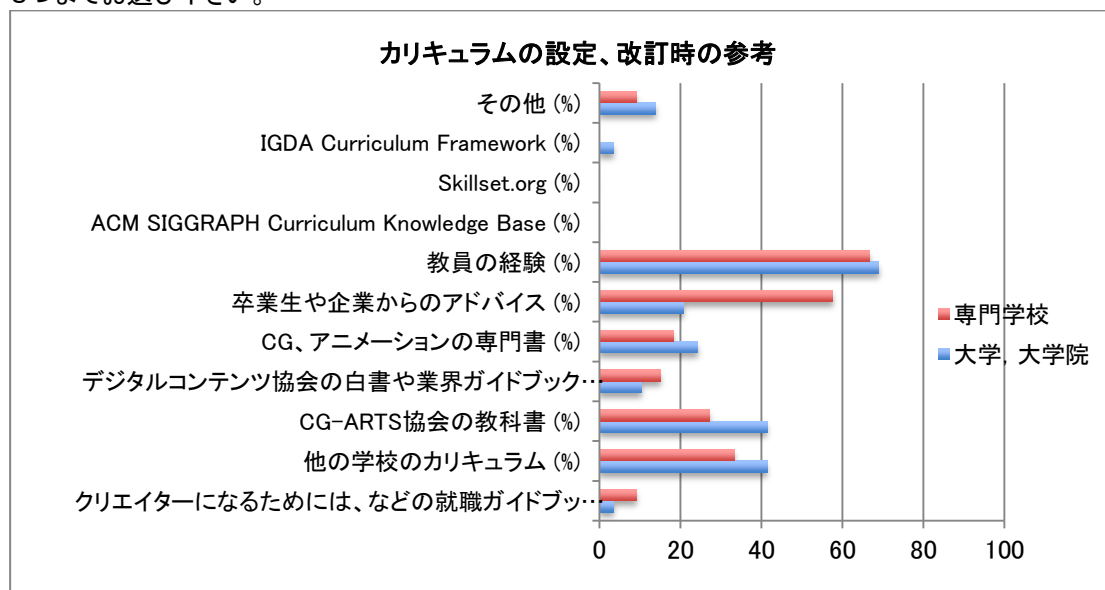
- 3Dソフトでの手付けアニメーション。効果的なエフェクト。コンポジット
- インターンシップ
- インターンシップ受け入れ先企業の充実と地方学生への行政のサポート
- チェックした項目がすべて足りない状況です
- デッサンや絵画など、美術の基礎の演習・企業、制作会社でのインターンシップ
- 企業、制作会社でのインターンシップ
- 企画力・構成力を養い、プロジェクト運営におけるディレクション能力を高めるための授業
- 地方の学校である為、業界関係者、専門家を招いての授業、講義が難しく実施できていない
- 基本は、ゼミ形式の個人授業なので、カリキュラムの不足ということはありません。ただし、モチベーションの低い学生には不幸です
- 学問、学習としての難しさを意識させない、難しさを乗り越えるモチベーション指導。作った作品を批評されたときにへこまない体力
- 手書きアニメーションなど伝統的なアニメーションの演習や、美術の基礎の演習が足りないと思います
- 業界で活躍している専門家の講義
- 演出技術
- 自ら考え制作していく学生主体の実習
- 色彩理論や美術史等の理論系講座や作品鑑賞の理解を深めるような授業
- 造形力、観察力の授業

大学、大学院(無回答・不明13校、なし1校 回答15校)

- 外部企業や機関とのプロジェクト的授業・他大学との交流授業(ワークショップなど)・長期インターンシップ
- 3DCGの専門学科ではないので、本当にCGをしたい学生は、個人で作品制作を多発していくしかない。CG作品を作るための筋肉が必要である。それは、CGを知識として学ぶことよりも、実際に作品を作ることによって鍛えられていく
- アイデアを創出する授業
- オールラウンドのソフトウェアの使用モーションキャプチャーの実習デッサン・図学などの基礎実習
- シナリオ、デッサン
- デザイン学科ができたため今後は改善されるものと思われる
- 企業、制作会社でのインターンシップ
- 制作以前に基礎的な教養
- 学生の要望に答えるだけのカリキュラムが用意されていない。(CG 関連科目は 2 科目のみ、あとはゼミナール形式の授業で補う予定)私の所属している学科は、2008 年からスタートしている学科で学生の反応などのデータはこれから取っていくことになる
- 幅広い講義が足りない
- 教員のスキル
- 科目が足りないとは感じませんが、科目間の連携を更に深めて 有機的な相乗効果を高める必要を感じております
- 美術・造形教育と工学的な基礎知識およびソフト操作の時間数

20 カリキュラム設定、改訂時の参考

質問22: 現在のカリキュラムを設定、改訂したときに参考したものはどのようなものですか。該当するものを3つまでお選び下さい。



CG、アニメーションの専門書書籍名:

専門学校 「ゲーム CG の教科書1と2」「CG World」

大学、大学院 「Computer Graphics - Principles and Practice」「MAYA の解説書」「OpenGL でつくる 3 次元 CG & アニメーション」

その他内訳:

専門学校

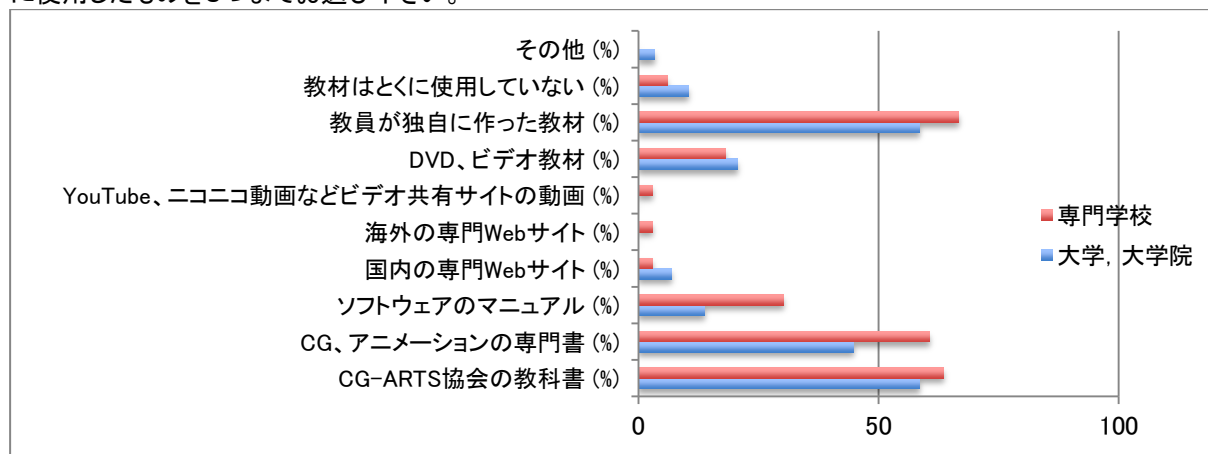
「今年度の就職状況」

大学、大学院

「毎年の SIGGRAPH の Courses 内容」「これまで蓄積された情報」「今、旬の映像を頻繁に見せる。たとえば STASH など。SIGGRAPH の VIDEO は、ここ数年非常につまらなくなってきた」

21 テキスト、教材

質問23: 授業内容の設定や指導で使用しているテキストや教材はどのようなものがありますか。最近実際に使用したものを3つまでお選び下さい。

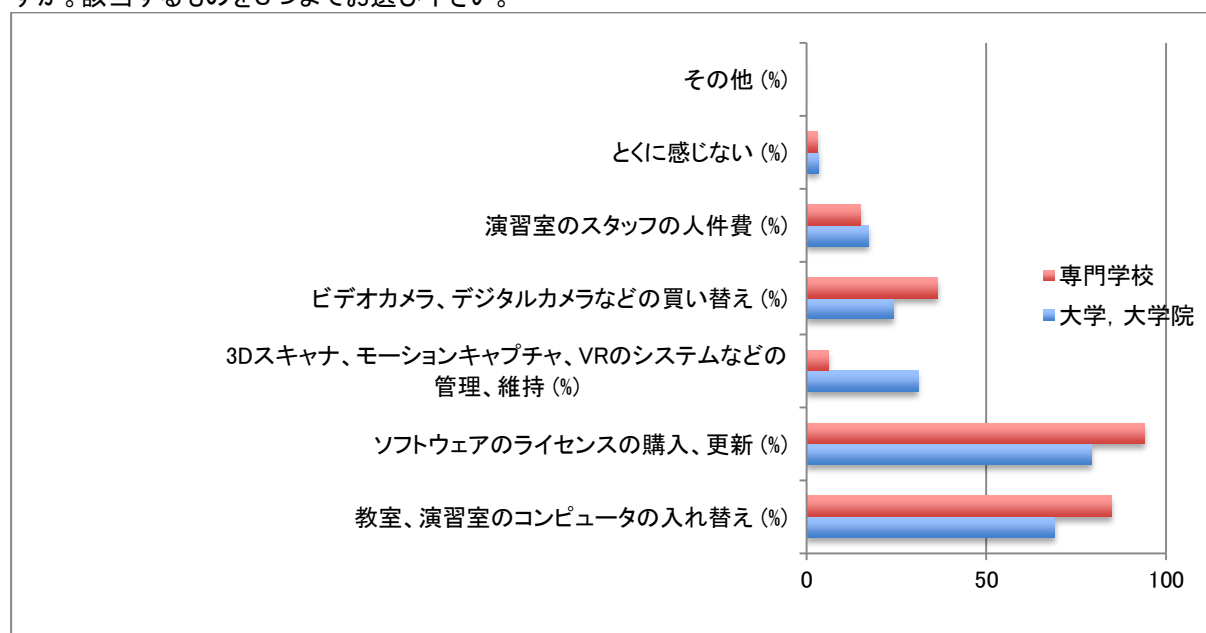


CG、アニメーションの専門書書籍名:

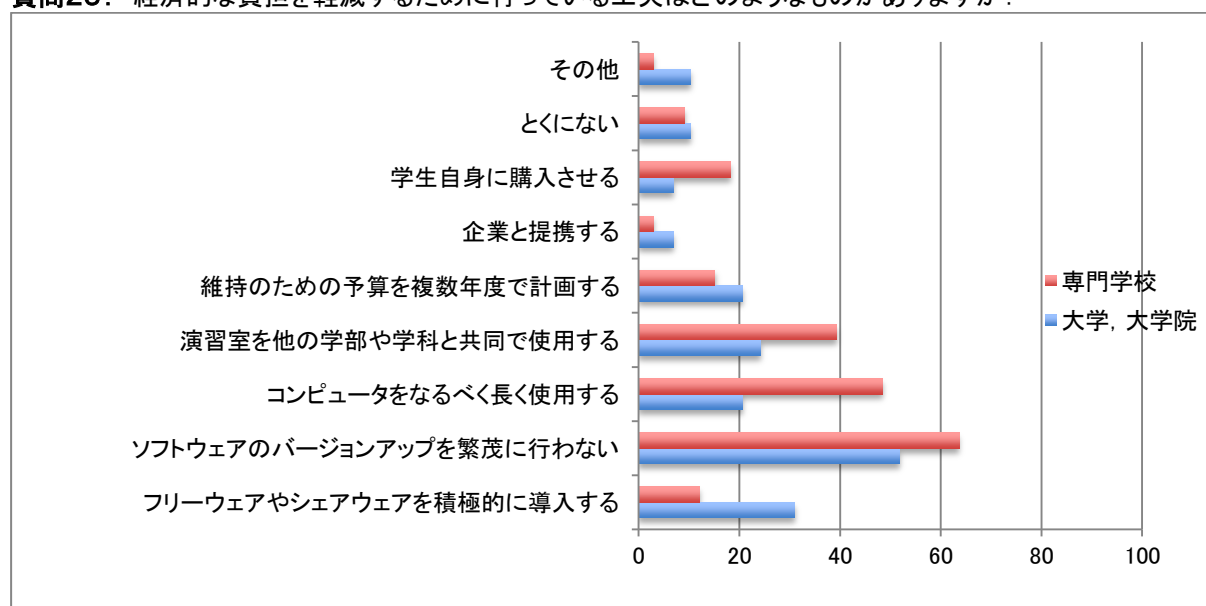
「CG-ARTS 協会の「コンピュータグラフィックス」と「デジタル画像処理」は、3DCG と画像処理(Shader Programming への発展に必須)の定番ですので、Sample Program を伴って改訂されれば、無敵の教科書になる」「上記した STASH を演習時に毎回見せている」

22 経済的負担

質問24： 現在のカリキュラムに必要な設備の維持、経済的に負担が大きいと感じるものはどのような点ですか。該当するものを3つまでお選び下さい。



質問25： 経済的な負担を軽減するために行っている工夫はどのようなものがありますか？



その他内訳：

専門学校

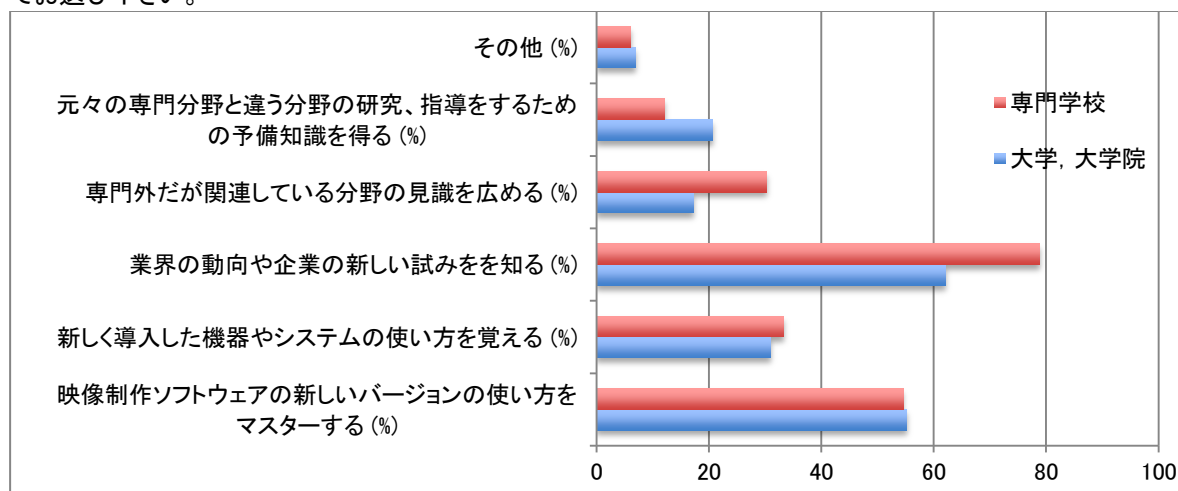
「代理店などと直接交渉」

大学、大学院

「履修者人数の制限」「高校生達に 3DCG ゲーム開発に興味を持ってもらえるように、Blender と Visual C++ Express Edition による模擬実習を試行しております」「大学経営陣との信頼を築く。そして予算を獲得する」

23 教員のスキルアップ

質問26: 3DCG の教育に携わる教員が新しい知識や技術の習得のために多くの時間を使っていると考えられることは、どのようなことですか(学生の指導、学校の事務、研究、作品制作を除く)。該当するものを3つまでお選び下さい。



その他内訳:

専門学校

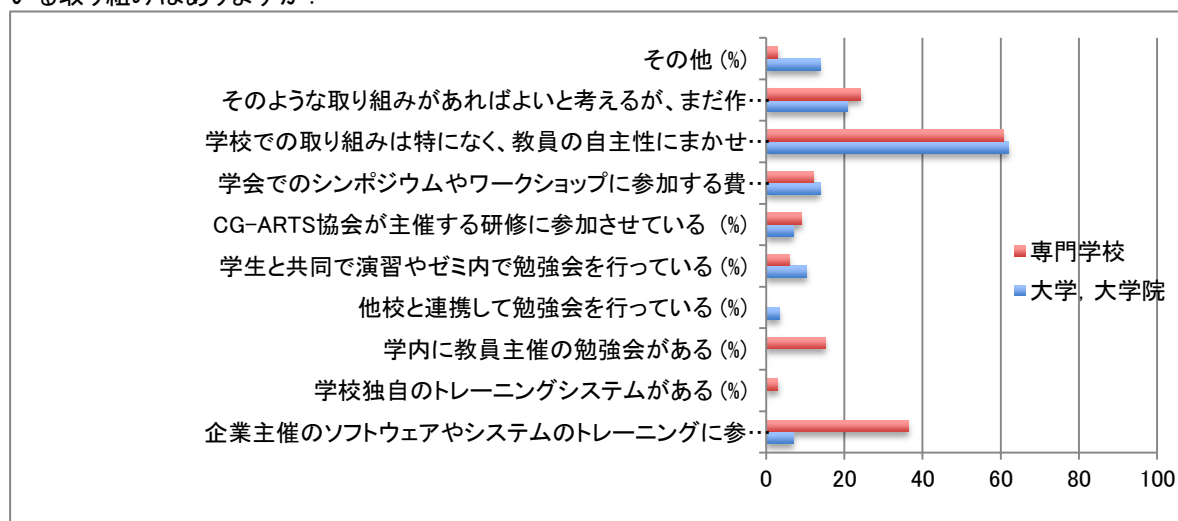
「SIGGRAPH 論文 輪講」「教員自身が現役のクリエイターです。業務レベルでのスキルアップは恒常的に行われています」

大学、大学院

「SIGGRAPH を聴講できる予算を獲得するため、研究成果を上げる」

「やはり、自分の作品の制作を続けることが、知識や技術の習得に一番結びつくのでは」

質問27: 上記の質問の回答項目に対し、教員のスキルアップとして学校が主催、または支援して行われている取り組みはありますか？



その他内訳:

専門学校

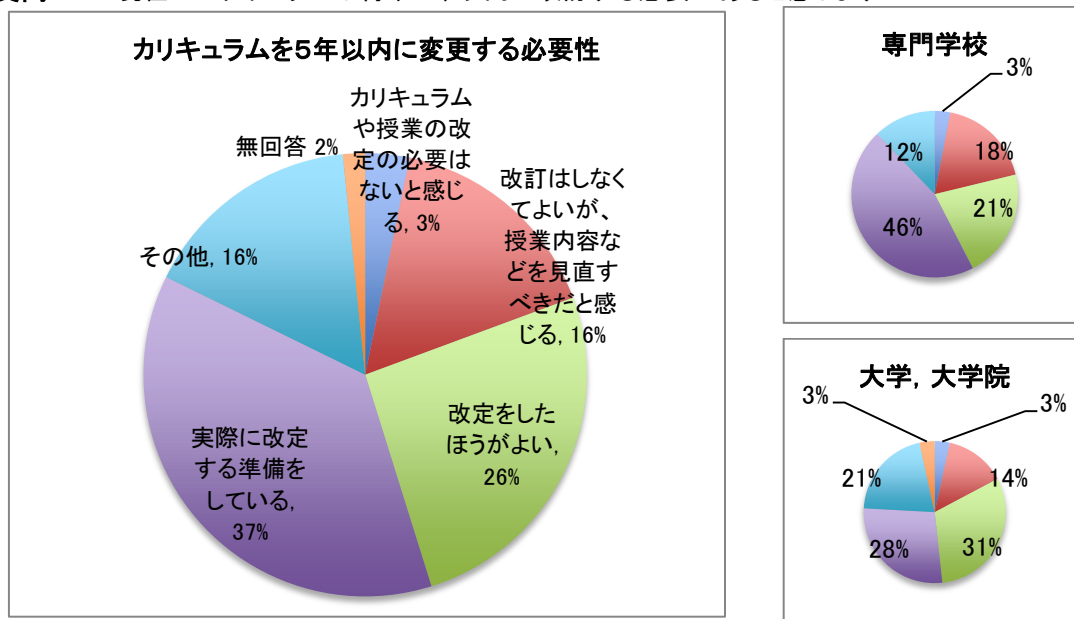
「研究費の範囲内で活動」

大学、大学院

「ゲーム開発者協会(IGDA)日本支部や日本デジタル ゲーム学会などが幹旋される「企業の開発陣達による技術報告会」に、学生達を引率して教員達も聴講する」「大学が東京にあれば、様々なシンポジウムに参加できるのだが」「毎年外部の講師を招いて特別授業を実施している」「自己研鑽のために授業日程の変更やそのための研究日を設定している」

24 カリキュラムの改訂について

質問28： 現在のカリキュラムは将来5年以内に改訂する必要があると感じますか？



その他内訳：

専門学校

「毎年見直し／改善を行っている」「毎年内容は見直して、改訂しています。」「常に業界の動向にあわせ短期的・長期的両面から改訂しています。」「今年度改訂しました」

大学、大学院

「デザイン学科が開設されたばかりなので効果を検証中である」「今年度から改訂したばかりなので、当分しない」「変更を前提として、常に授業評価を行い、情報を蓄積している」、「大学の経営方針により、学科編成などがおこなわれるため、カリキュラムもその影響大きい」、「最近改訂したばかりである」「本年、改訂したばかりです」

質問29： 現在のカリキュラムで、10 年後には大幅に改変されていると思われるのはどのような領域ですか。またその理由はどのようなことですか？(記述回答)

専門学校

- 3DCG の立体出力が普及してくると、ゲーム、映像業界での作成手法以外が必要になると思います
- 3D 映像。「アバター」を始め、映画にも3DCG を更に立体に見せる手法が多く採られると思う。そのための機材、人材が必要でそれを教えるカリキュラムも変えて行かなければならないと感じる
- CG、通信ネットワーク、映像編集技術等ほぼすべての領域
- CGの制作実習ソフトウェアのバージョンアップなど、今とは制作環境が違うから
- CG制作に造形などの知識が、エンジニア寄りからデザイナー寄りにシフトしてきていると感じているので、現在よりも色彩や造形などのデザイン分野の知識を多く取り入れたカリキュラムに変更する必要があると思います。
- WEB がらみのいろいろな技術革新
- インタラクティブコンテンツやリッチメディアに関する領域。現行のCG技術がすでに「リアリティ」の面では成熟しており、今後は楽しむ側の求める新しいコンテンツを生み出せる人材が必要になると予想。CG技術がツールの進歩とともに修得が容易になれば、前時代的な感覚で「すごい映像・すごいCG」と言われているものは映画・ゲームあらゆる業界で価値が下がり、企画力が乏しい人材はオペレーター化していく恐れがある。今後どのような最新技術も、使いこなすことを目標に、創造力豊かな新しい作品を生み出せる人材育成に尽力したい。
- クリエイティブソフトウェアの技術的な指導：道具としてのコンピュータとそのソフトウェア、ネットワークのインフラと使用環境の進化がまだ続くと思われる為
- ゲームCG、3DCG作品、映像作品の表現、演出指導
- ソフトウェアの操作やそれを使用した実習に関わる領域。ソフトのバージョンアップなど作業環境の大幅な変化や表現の場の変化が考えられる為
- デジタルハイビジョン映像に関する授業など
- モデリングからレンダリング・発表にいたるまでの開発環境。理由として、ネットワーク関連の更なる強化を期待している

- 現在導入している、ソフトウェアのシェアや、業界の動向を見てソフト・内容などを改訂していかなければならない
- 財政事情により、来年度入学生が最後の学生になります
- 10年も待って居られません
- 10年先は、正直なところ分かりません。18歳人口が減少する中、専門学校の位置付けや、コンピュータのハード&ソフトの状況の変化が激しいと云うのが理由です
- 10年後はわかりません

大学、大学院

- 10年先のCGは予測しづらい。確かなことは、既存の学科コースの表現のジャンルが曖昧になっていく。もうすでになっている。同様に、映像においてもメディアの違いによる表現ジャンルがさらに曖昧になる。よってCGのみ教育していくことはありえない。大きな枠組みの中で、その一部としてCGを捉えていくのが自然であろう。ARTとしてのCGが確立されていくことを望んでいます
- 3DCG コンテンツだけの表現ではなく、複合的な技術(例えば、AR など)も取り入れた内容を盛り込む
- 3DCG デザインにしても 3DCG プログラミングにしても、コンピュータ実習の内容は、業界の動向に合わせて順次的に更新して参ります
- 3DCGは、平成 16 年度まではデザイン分野で一本化して基礎教育されたが、現在は、CAD系とCG系で使用ソフトが異なり基礎教育も異なっている。10年後には、ソフトウェアの発達やデータ互換が進めば、また一本化してくるだろうし、ソフトウェアそのものの操作を教える部分が減少し、表現教育をより実施できるようになると考える。3DCG データの入力やマッピングデータ編集の教育も不要になると良いが
- 3DCG 以外の映像表現は誰でも平易に作品化できる時代から、3DCG についても誰でも簡単に作成でき、映像化も容易な時代になっていると予想している。かつてのマルチメディアが現在は普通のことになりつつあることと相似している。だが、10 年後のことは進歩の早い時代なのでほとんど予想できない
- CG 制作の授業がなくなる
- CG 業界や周りの環境が変化し、CG のソフトが大幅に進化していると思われるので、それに対応したカリキュラム
- コンピュータプログラミング、コンピュータリテラシー
- ソフトウェアを使用した実習科目はその時代に即したものに改変せざるをえないと思われる
- モーションキャプチャーの簡易化・低コスト化
- 使用して3DCGソフトの選択(現在はMAYAが中心)理由:業界の使用ソフトの推移との連携を検討しているため
- 応用的な分野は、細分化、専門化と思われる
- 立体映像、立体アニメ
- 複数教員の定年退職者があるから
- 過去 10 年を振り返って一番変化したのはコンピュータの環境である。インターネットが普及し、パソコンも低価格になり学生を取り巻くコンピュータ環境は大きく変化してきている。よってコンピュータを使った授業は大きく変えざるを得ないと思われる。また、英語による授業など国際化を意識したカリキュラムが多くなるとと思われる。
- 10 年後のことは分からない。5 年経ったら考える
- 特に考えていない

質問30: 現在の貴校のカリキュラムのなかで、20年後も変わらない原理原則の部分があるとすれば、それはどのようなことですか?(記述回答)

専門学校

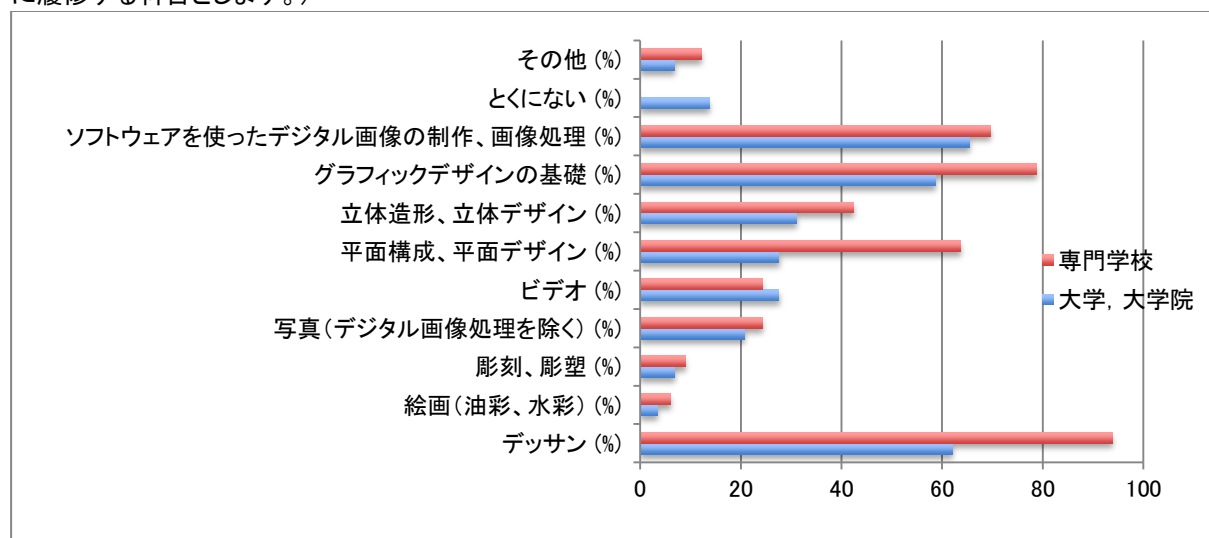
- デッサン・色彩・平面構成・パース・手書きアニメーション
- デッサン、色彩などの「基礎造形」教育、「基礎デザイン」教育
- デッサン、色彩学、CG 検定等の基礎リテラシー、プランニング、発想法
- デッサン、造形、色彩、構成などのデザインの基礎的な技法や理論、また、デザインの意味とそれを行う意義を扱う授業や取り組み
- デッサン、造形学やデザイン基礎、色彩学などのデザインの基礎的分野の科目については変わらないと思います
- デッサンやドローイング、色彩など美術の基礎となる領域
- デッサン色彩
- 造形、デッサンなどの基礎力
- アナログ、手描きによるデザイン パースペクティブ技法
- アナログ(デッサン、造形等)の部分は不変だと思います
- アニメーションデッサンアナログ的な要素が強いもの
- CGは必ず変わるので、デッサンと理論のみ
- 色彩、文字、レイアウト映像表現等の表現方法
- デザイン部分
- 3DCG 技術での表現であっても美術的感性や表現が中心になり、それについては基礎的な造形能力の育成を中心とした教育内容が重要であると考えるので、本校においてはこの領域は変化しないと思われる
- すべてのものづくりにおいて、コミュニケーション力が重要であり、そのための教育であるという原則。技術力・プレゼン能力とあわせ、バランスのとれた教育を目指す部分は普遍だと思います
- 知識の探求心や頭にイメージしたものを創造し表現する欲求
- 知識も必要だが、取りあえず作品制作が出来る事が重要である
- もの作りの原点は、作者の考えを具現化する事だと思います。素材の単純な組み合わせではなく、制作者がしっかりとしたビジョンを持って作品制作にあたるということは、変わらない原則だと思います
- 財政事情により、来年度入学生が最後の学生になります
- ない

大学、大学院

- 基礎力の向上、制作環境の変化への眼力
- 基礎的知識の充実、人にものをよりよく伝える方法のマスター
- 基礎造形力とシナリオ
- ART表現すること
- 「手で作る」ことの重要性
- ものをつくる面白さ
- 芸術系のなかにある感性教育と自己を知るための教育。コミュニケーションの意味と必要性。ソフト・ハードはいくらでも変化・進歩し続け、より高度なことが平易に実現されるようになるが、それであるほど扱う人間の中身が問われる。イメージ力がより大切になるだろう
- 3DCGの表現と適用。どのような情報をどう表現するべきか、という点は変わらない。また、コンテンツのコンセプトを考えるには、基盤となる教養教育、情報収集手法教育など、ソフトの性能や個人の操作技能では対応できない部分は、変わらず必要であり、大学という教育機関の意義もそこにあると考える。「ソフトを教えるわけではなく、表現を考える力を与える」のである
- アニメーション原理、カメラワーク、構図など
- デザイン
- コミュニケーションのための表現と技術、その社会への適用(コミュニケーションのためのコンテンツとはアニメやゲームを含んでいます)
- Computer Science (システム設計・プログラム開発 や 数学・物理)に関しては 国立大学 情報系と同じレベルを維持しながら、美術デザインや 3DCG デザインも取り入れて行く姿勢
- CGエンジニア検定に出題されるようなCGに関する技術知識教育
- CG の歴史の講義、CG プログラミング
- プログラミング教育の維持・充実
- ものづくりにおける工学的なプロセスを体験的に学ばせること
- 20 年経つ前に、学部・学科が再編成されているだろう。ただし、理系エンジニア教育であることは変わらないと思う。クリエイター系の教育は別途「映像学部」がある
- 宗教教精神に基づく教育

25 コアカリキュラム

質問31： 現在のカリキュラムで必修の美術の基礎的な実技科目はどのようなものがありますか？（このアンケートで、「必修」とは、カリキュラムで必修の科目、あるいは履修が強く推奨され在籍する学生の多くが実際に履修する科目とします。）



その他内訳：

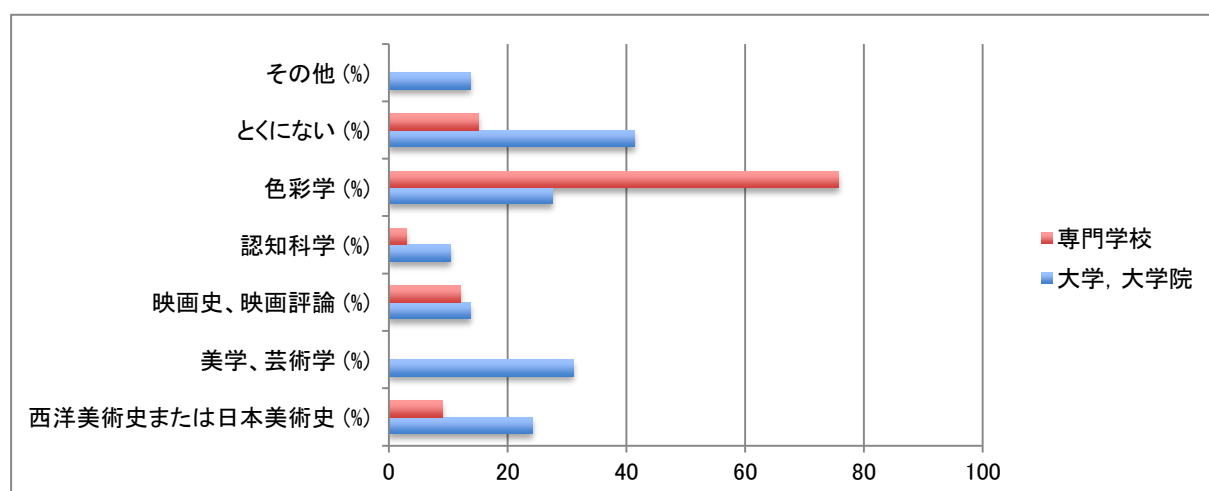
専門学校

「一般教育科目として、上記のような科目はあります。選択科目として履修し、規定内の単位数を履修できないと卒業はできません」

大学、大学院

「いろいろある」「もともと一般教養の科目は沢山ある」「上記科目は、造形心理学を含め、選択として位置づけられているが、推奨されている。」「必修ではありませんが、上記科目を履修する事を推奨しております。」「科目要素に含まれているがどれも必修科目ではない」

質問32： 必修の歴史、哲学、心理学などの科目はどのようなものがありますか？

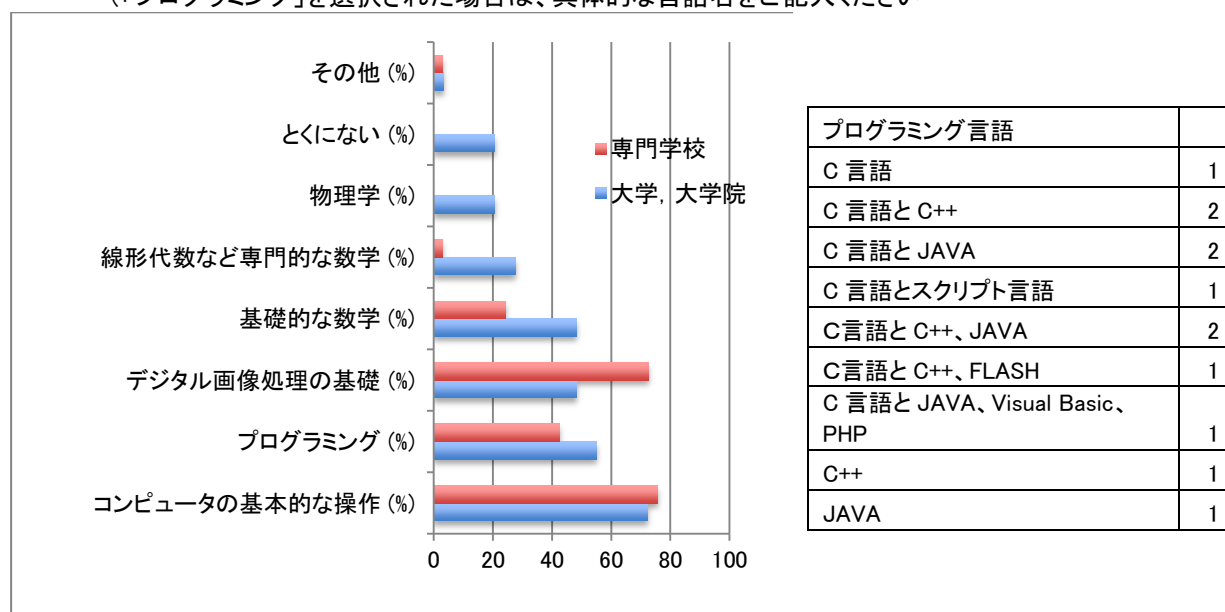


その他内訳：

大学、大学院

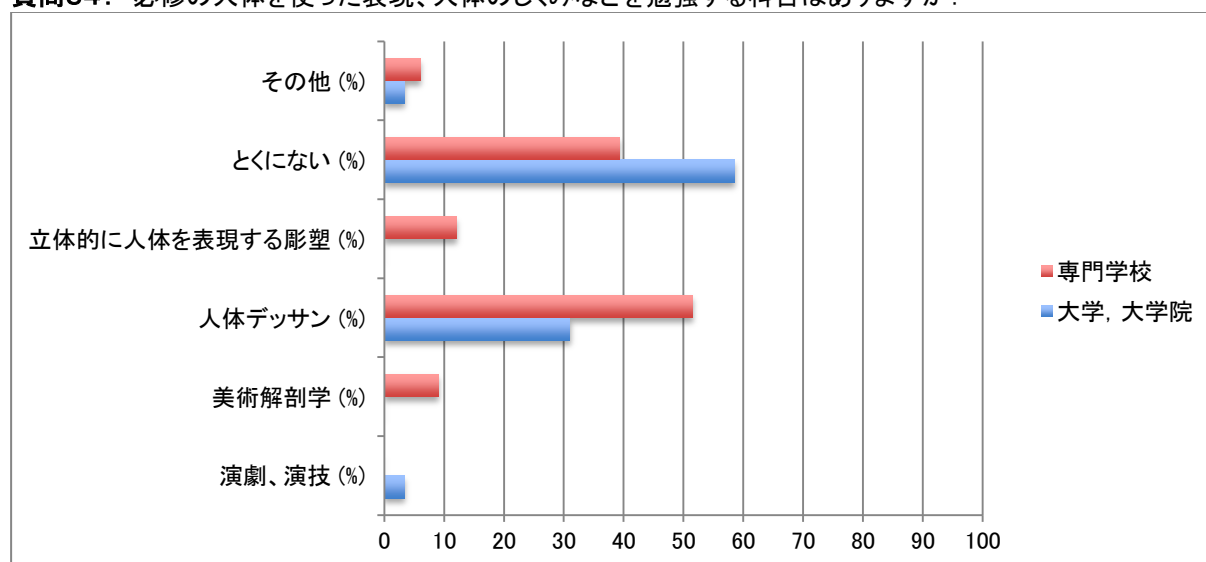
「普通の美大と似たようなものでしょう」

質問33: 必修の情報、科学、数学の基礎的な科目はどのようなものがありますか？
 (「プログラミング」を選択された場合は、具体的な言語名をご記入ください)



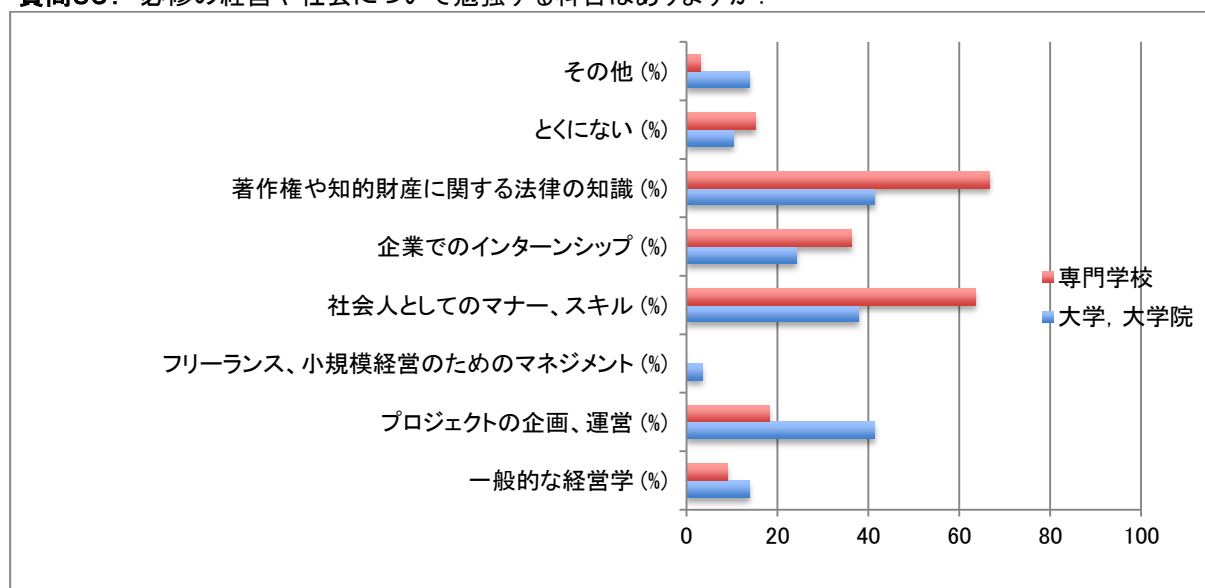
その他内訳:
 専門学校
 「Web デザイン」
 大学、大学院
 「元来が情報理工学部であるので、情報系の科目は多数ある」

質問34: 必修の人体を使った表現、人体のしくみなどを勉強する科目はありますか？



その他内訳:
 専門学校
 「キャラクター(人体)の描き方を学ぶ授業があります」「今後人体デッサンは、検討中です」
 大学、大学院
 「3DCG キャラクター アニメーションのための パントマイム」

質問35: 必修の経営や社会について勉強する科目はありますか?



その他内訳:

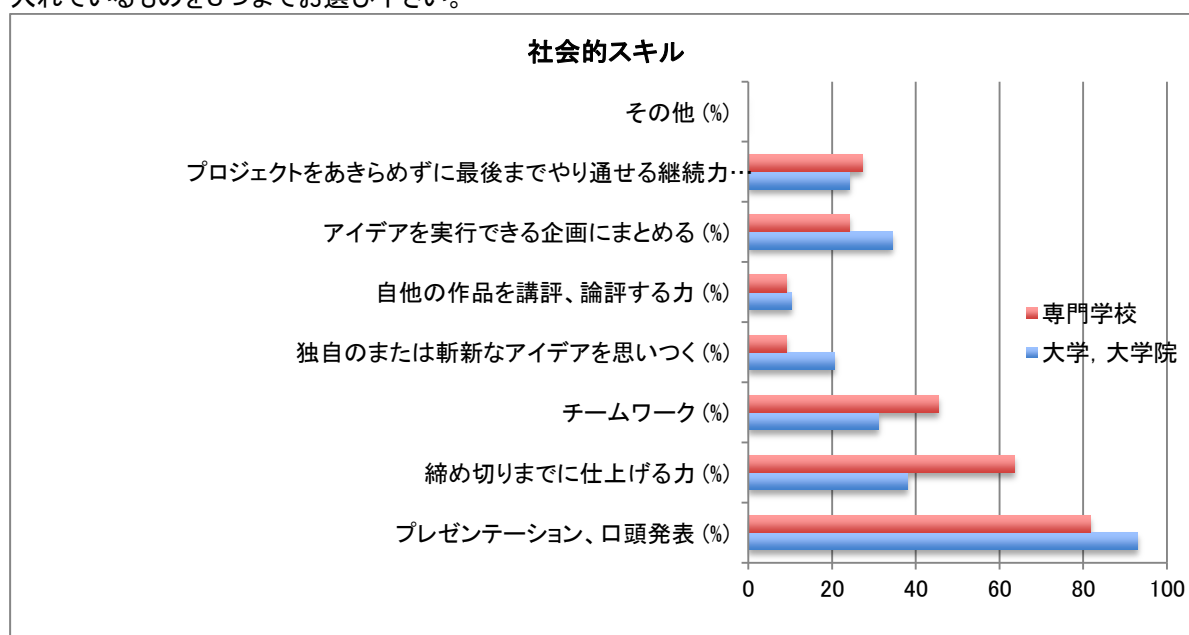
専門学校

「選択必修としていくつかあるかもしれない」「著作権や知的財産は学科担当が指導している」

大学、大学院

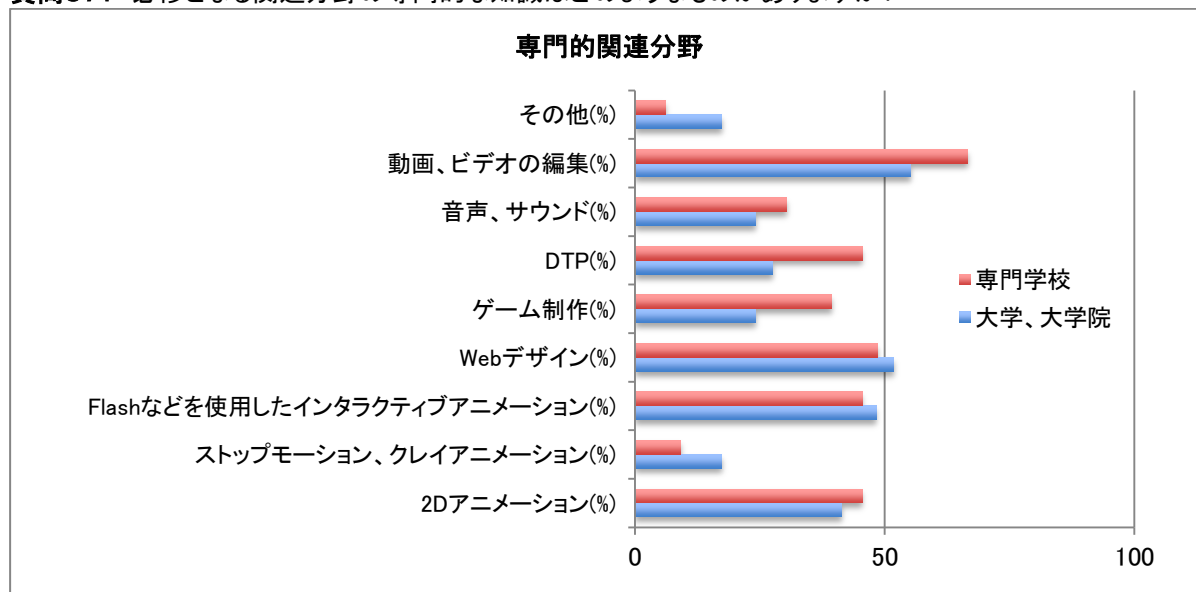
「社会学」「企業連携講座を設け、企業経営者や幹部の話を講義の一部として聞かせている」

質問36: 現在のカリキュラムを通して指導している社会的スキルはどのようなものがありますか。特に力を入れているものを3つまでお選び下さい。



26 専門教科

質問37: 必修となる関連分野の専門的な知識はどのようなものがありますか?



その他内訳:

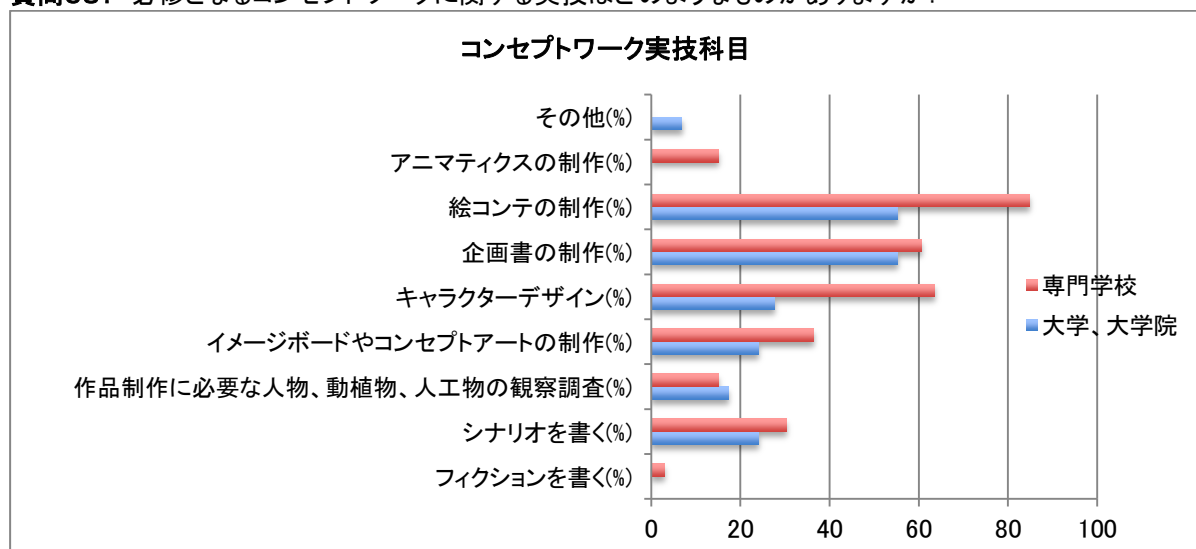
専門学校

「Web デザイン、CI、イラストレーション、広告写真など」

大学、大学院

「必修扱いではない」「上記科目は現在は選択必修だが、来年度から推奨選択となる」「工学的知識」「そもそもの PC の使い方、リテラシー」「関連分野の必修となる知識はない」

質問38: 必修となるコンセプトワークに関する実技はどのようなものがありますか?

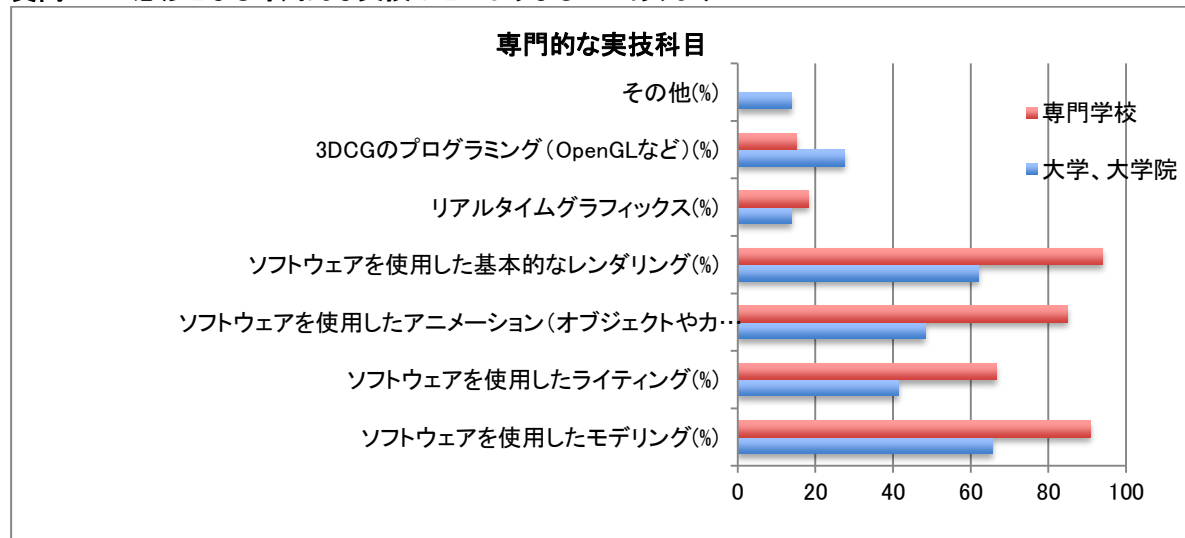


その他内訳:

大学、大学院

「本学の情報デザイン学科映像コースが映像学科として学科再編中であり学生数も増えている。グループによる映画制作の演習が増えていく。」「特になし」「必修となる実技はない」

質問39: 必修となる専門的な実技はどのようなものがありますか?

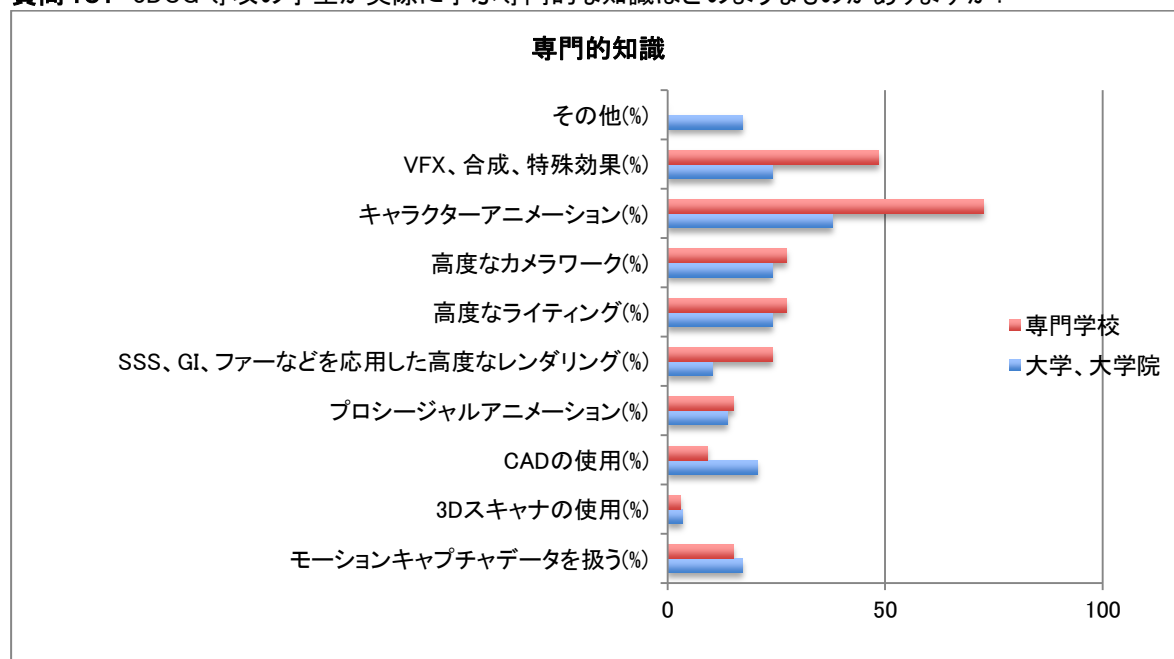


その他内訳:

大学、大学院

「特になし」「上記に該当するものはなし」「なし」「それぞれの学生のテーマに応じていく」

質問40: 3DCG 専攻の学生が実際に学ぶ専門的な知識はどのようなものがありますか?



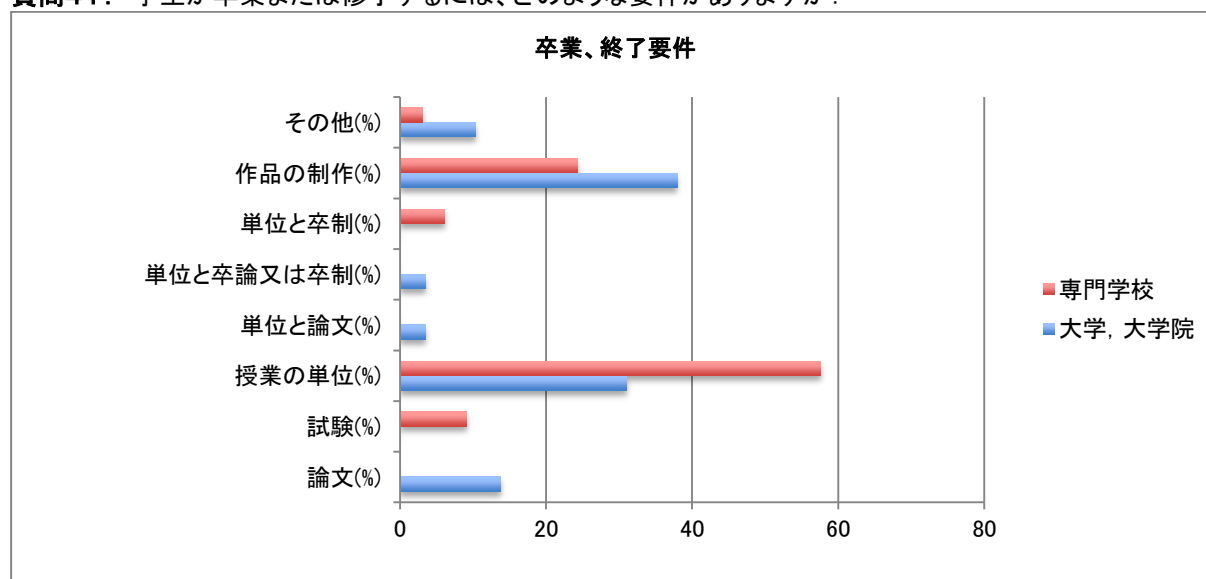
その他内訳:

大学、大学院

「それぞれの学生のテーマに応じていく」「特になし(3校)」

27 卒業、終了について

質問41： 学生が卒業または修了するには、どのような要件がありますか？



その他、または具体的回答内訳：

専門学校

「卒業制作と単位取得」「卒業制作作品のプレゼンテーション」「一定以上の単位数と卒業制作を合格」「単位数が必要ですが、単位を取得するためには、作品・課題の提出が必要です」

大学、大学院

「そのような規定はない」、「授業の単位と卒業論文の両方」、「3DCG プログラムや CG アニメーションのなど制作活動を報告する技術論文」、「卒業要件単位数を満たすこと。卒業研究・制作の審査を通過すること」、「学生の決めたテーマにあう形式になるので複数回答となる」、「現在は授業の単位と論文。デザイン学科では単位と作品制作」

質問42: 3DCGを使用した作品の制作において、学生自身が目指しているクオリティーの作品を制作できる力をつけるために、現行の授業の他にどのような授業があるとよいと感じますか?(記述回答)

専門学校

- さまざまなソフトウェアやアプリケーションを使用した VFX やエフェクトの合成技術に関する専門的授業
- 効率的なライティング・レンダリングに関する授業
- 企業との連携した授業、モーションキャプチャーを使用した授業
- 業界で活躍するクリエイターの講演会が季節に1回くらいのペースで行われると、学生の制作意欲が持続できると感じています。しかし地方都市でこれを行うには、様々な問題があり現状ではおこなえていないのが実情です
- 業界関連企業でのインターンシップや産学連携での作品制作など、もっと業界に触れる機会を多くするような授業。
- 企業へのインターンシップ
- 企業実習(インターンシップ)
- 作品指導は多くの時間が必要なので、何かの授業を増やせば質が上がるとは思ってはいません。個別に対応して、放課後や休み時間で学生にあった指導をして、休日メールなどでも指示をしている
- 授業内のみで対応することは不可であるため、時間外での指導を行う
- 人の目が多い展示会などでの作品発表
- 作品鑑賞
- 立体造形、立体デザイン
- 3DCGを専攻する学生の傾向として、グラフィックデザインができないので、グラフィックデザイン(DTPやWEB)なども勉強するように勧めている。※DTPやWEBなどの専攻(授業)もあります
- 特になし(3校)

大学、大学院

- モーションキャプチャー、立体映像
- 活躍する作家をもっと呼ぶ
- 外部講師の招聘と評価・外部での展示と評価
- イラストをこだわって描く授業。
- 3DCGの教員の数が増えて、それぞれが持っている特徴が生かされる演習があればよい。しかし、ここはCGを専門にする学科ではないので、教員の数をつやすのは難しい。特別講師を時々呼び、単発的な演習でしのいでいくしかない
- 授業が終了するとそこで途切れないように、授業間の橋渡しや、授業終了後に自主的に参加する課外プロジェクトなどに発展させる機会があるとよい
- そのものの関連する授業の時間が足りない
- それらを対象とする授業自体を増やす必要がある
- ゼミ
- 情報メディア系の学校なので学生自身が目指している作品のクオリティが低いのが問題。いい作品を作ろうという意欲がない。おそらく他人のいい作品を見て刺激を受けるような環境が必要である
- コンピュータスキル(ソフトの)。優れた作品の分析
- 他人の作品を見て、報告する授業
- 作品鑑賞
- 美術、デザイン、コンセプトワークについての基礎知識
- 美術、デザイン系の授業
- デッサンや色彩計画などの美術教育

質問43: 3DCGを使用した作品の制作において、学生自身が目指しているクオリティーの作品を制作できる力をつけるために行っている授業で、現行の内容を改訂する時期にきていると感じる授業はありますか?(記述回答)

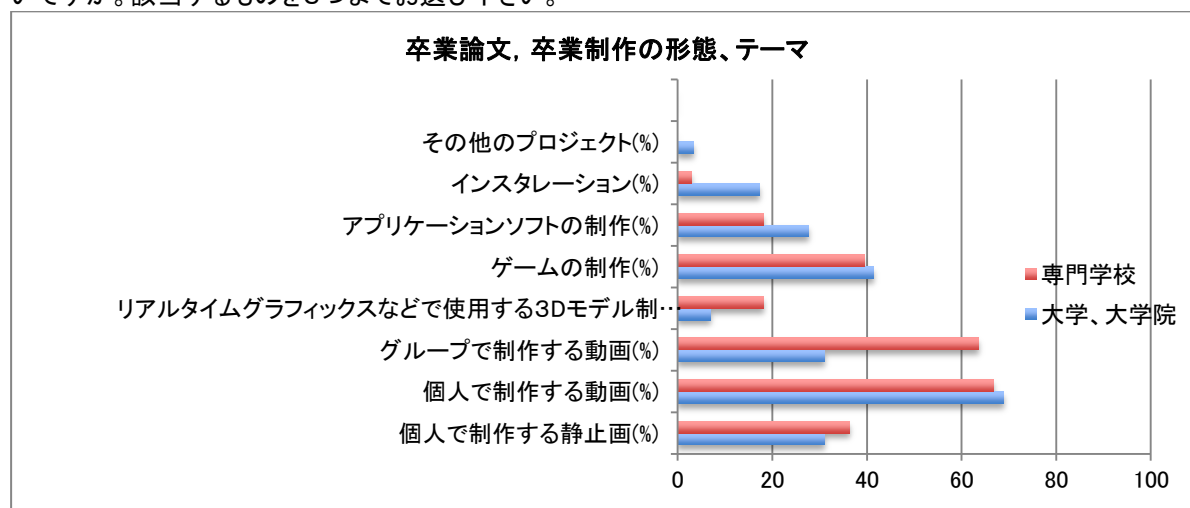
専門学校

- コンピュータのハードウェアを解説する講義(CPU、レジスタ、メモリ、バスなど)を、今の高校生達の世代にも合うように解説方法を具体的に必要を感じております。本物のPCを分解して見せながら、具体的に解説する必要を感じます
- CG関連の授業時間が足りない。2012年度からカリキュラム改訂を予定しているがCG関連の授業が増やすのはかなり難しい状況である
- ある。過去と比べて、長時間コンピュータの前に座ってられる学生が減ってきている。よって、作品をつくる筋力が無い。筋力をつける演習を考えている。たとえば、学期の終わりに大学内のギャラリーで必ず作品展示上映を強制する演習を行っている。でも、その期限までに作品ができない学生も増えてきている。展覧会がまともに成立しない
- 2Dからステップアップする繋ぎを工夫する
- モデリング、レンダリング
- 三次元の把握
- デッサン等の描画の授業
- 改訂済みで結果待ち
- 常に少しずつ改訂している
- なし、特になし(3校)

大学、大学院

- デッサン
- 応用制作としてのコンテンツ発表の“場”を作っていくこと
- 毎年最適化しています
- 3DCGを使用した作品の制作における授業内容は毎年変化している
- 特にこれというのではないが、全般的にカリキュラムを見直す時期にきていると感じる
- まだカリキュラムを開始して間がないので、現在も試行錯誤している最中です
- 現状では特にありません
- ない、特になし(5校)

質問44: 学生が、卒業または修了のための作品制作や論文執筆で取り組んだものはどのようなものが多いですか。該当するものを3つまでお選び下さい。



その他内訳:

大学、大学院

「純然たる理系の卒業研究であるので、上記の質問は適さない」

3DCG 教育に関する全国調査集計結果

作成日 2010 年 11 月 28 日

作成者 財団法人画像情報教育振興協会

<http://www.cgarts.or.jp/contact/index.html>

不許複製 禁無断転載