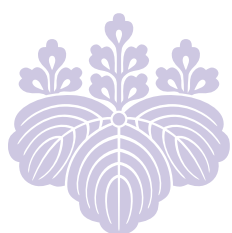


演 習 関 係



筑波大学

University of Tsukuba

演習の概要(平成19年度)

I. 地域映像資料デジタルアーカイブ	鈴木 誠一郎 (図書館情報メディア研究科)
個人、企業、各種機関が所蔵する8mmフィルムや16mmフィルムやビデオなどには地域の伝統や文化を記録する貴重なものがあるが、埋もれていく危惧がある。これらを収集し、デジタル技術により保存することにより、活用・利用しやすい動画のデジタルアーカイブの基礎を構築する。データベース化や著作権の所在についての所有者に取材、交渉する中で知的財産について体験的に理解する。収集されたコンテンツの素材をジャンルごとや地域別にまとめていく作業の中で、①新たな発想によるアーカイブを利用した映像作品②記録として新撮するアーカイブ映像制作、この二つの制作手法も習得する。	
【演習授業日】平成20年3月10日～3月13日集中 2～6時限	
【履修者数】11名	
【見学授業】東京国立近代美術館フィルムセンター(相模原分館) 日本放送協会NHKアーカイブス(川口)	
【使用機器・ソフト】ソフト:Illustrator, PhotoShop, Final Cut Studio 2 機材:Mac Pro, iMac, Sony BRAVIA 液晶テレビ46型, Sonyブルーレイレコーダ, 8mmフィルム用テレシネ変換機	
II. サイエンスコミュニケーション演習『生物映像づくり』	
生物学のおもしろさは、生物特有の時間の流れと3次元の空間的広がりの中にある。動物園や水族館、あるいは自然の中で感じる生物への親しみが、図版や百科事典で伝えることが難しいのと同様に、生物学の研究現場で得られる成果のおもしろさも、時間的空間的広がりがない媒体では伝えることが難しい。そこで、研究成果を時間的、空間的広がりを持つ映像として表現することを通して、生物学特有のおもしろさ、奥深さを表現する。	
国際生物オリンピック、サマーキャンプの映像編集	
和田 洋(生命環境科学研究科), 逸村 裕・三波 千穂美(図書館情報メディア研究科)	
【演習授業日】平成20年2月1日～29日の28日を除く 毎週木/金:6～8時限	
【履修者数】12名	
【使用機器・ソフト】ソフト:Illustrator, PhotoShop, Final Cut Studio 2 機材:Mac Pro	
クラミドモナスの細胞映像CGづくり	
金 尚泰(図書館情報メディア研究科), 和田 洋(生命環境科学研究科)	
【演習授業日】平成20年1月21日～3月10日 毎週月:6～8時限	
【履修者数】7名	
【使用機器・ソフト】 《ハードウェア》Sony VAIO FZ91NS(7台), プロジェクター(1台), 42型ディスプレイ(1台) 《ソフトウェア》Adobe Creative suite 3, 3D Studio MAX 2008(各7セット)	

【場所】春日キャンパス情報メディアユニオン1F

演習トラック評価シート

「地域映像資料デジタルアーカイブ」	担当教員：鈴木 誠一郎
〔作品制作の目的〕	
<p>今日、各地で地域情報の映像を含むアーカイブの構築と保存、利用が行われている。しかし、その手法にスタンダードはなく、アーカイブの運用組織のポリシーによって様々な手法がとられている。本トラックでは、地域映像デジタルアーカイブの運用を最終目標としている。今回の演習は、そのための映像素材を作成することで、構築に必要なノウハウを蓄えつつ、今後の保存と利用に向けての手法を考察することを目的に行った。加えて、三年間ある本トラックで利用、管理し続けるために、メタデータの付与を行った。</p> <p>なお、今回の演習で作成した地域映像資料は筑波鉄道を題材としており、学生と共に映像資料を電話取材探索することも行った。さらに、映像の保存、管理、修復の基礎を学ぶため、日本最大級の映像デジタルアーカイブ（東京国立近代美術館フィルムセンター（相模原）、NHK アーカイブス（川口））の見学を行った。</p>	
〔作品作成のプロセス〕	
<ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。） 	
一日目：	
<p>学生同士の顔合わせとチーム分け（二チーム）、および作成する映像のイメージを企画書として提出させた。いくつかのドキュメント番組を見ることで、イメージを膨らませるほか、実際に TV 番組のディレクター（福富哲男氏）に番組制作のノウハウの講義、フィルム技術者にフィルム補修の実習をおこなっていただいた。なお、片方のチームに映像コンテンツの作成経験のある学生二人に入ってもらい、本演習自体を先導させるとともに、もう片方のチームの手本となってもらった。</p>	
二日目：	
<p>午前中は計算機を使ってコンテンツの作成を行った。先導役のチームをまねることで、もう一つのチームにソフトの使用法および編集のノウハウを覚えてもらった。また、ナレーション内容の概要を決定し、発表してもらった。午後からは東京近代美術館フィルムセンターに行き、そこで過去のニュースや映画の 35mm フィルムの保存及び修復、利用の実態を学んだ。</p>	
三日目：	
<p>午前中に映像のナレーションの概要に従って荒編集を行い、コンテンツ全体の流れを決定した。午後からは NHK アーカイブスに行き、過去の映像コンテンツを即座に利用するためのシステムおよび、様々なメディアをデジタル化するための設備と手法を学んだ。夜はナレーションを決定し、映像の編集を終わらせた。</p>	
四日目：	
<p>午前中にナレーションと映像の最終チェックを行い、午後にプロのナレーターによるナレーションの収録を行った（ナレーター：河野多紀さん）。その後、ナレーションと音楽を映像コンテンツに入れ、完成プログラム作業を行った。</p>	
〔作品に対する自己評価〕	
<p>四日間という短期間でクオリティーの高い作品が出来た。学生が完成させたことと、その日程を考えると、大変満足のいく仕上がりであるといえる。二チームにわけたことで、性格の異なる映像コンテンツができあがったことも興味深い。</p>	
〔今後改善すべき課題等〕	
<p>今回、情報メディアユニオン 1F マルチメディアプラザで演習を行っているが、学生の入退出カードが人数分用意できなかった。他学部の学生が参加するため、入退出カードを簡便に発行する必要がある。今回は集中授業四日間で完成させたが、一部の学生はすべての日で居残り作業を行っていた。結果的に四日間で作品は完成したが、学生の負担を減らし、通常授業の日程で演習を行うためには、授業時間を工夫する必要がある。また、他学群の学生の参加者が思いのほか少なかった。今後、他学群に対する宣伝および、各教官による現代 GP 授業の学生への紹介を強化する必要がある。</p>	

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>〔写真のコメント〕 福富氏による様々なフィルムについての解説と制作現場についての講義</p>
	<p>〔写真のコメント〕 東京国立近代美術館フィルムセンターでフィルムの修復現場を見学</p>
	<p>〔写真のコメント〕 NHK アーカイブスで渋谷の NHK 放送局に過去の番組を転送する機械についての解説をうけている</p>
	<p>〔写真のコメント〕 河野多紀さんによるナレーションをつけるまえの打ち合わせ</p>

演習トラック評価シート

<p>「サイエンスコミュニケーション演習『生物映像づくり』 ～国際生物オリンピック、サマーキャンプの映像編集～」</p> <p style="text-align: right;">担当教員：和田 洋，逸村 裕，三波 千穂美</p>
<p>〔作品制作の目的〕</p> <p>生物系学生と情報系、芸術系学生の共同作業の中で、異分野学生のコミュニケーション能力の育成を測る。主題系である生物系の学生にとっては、映像編集という作業を通して情報発信力を高め、芸術系、情報系の学生にとっては、主題系の一次情報の理解力、把握力を養うことを目的とした。</p> <p>完成された映像は、生物学オリンピックの啓蒙活動に使うだけでなく、筑波大学の学生の間、人間力、「ボランティア活動を通じた活躍」と「映像編集による情報発信力」を内外にアピールできるような映像となる。</p>
<p>〔作品作成のプロセス〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為に工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）
<p><準備段階></p> <p>2007年8月に開催された生物学オリンピックサマーサイエンスキャンプの映像、80分テープ8本分、のべ640分の映像を取り込む作業を行いつつ、映像の全体像を把握し、編集方針を作り上げていった。</p> <p><第1～2週></p> <p>リーダーとして全体の計画進行を見る役割、サマーサイエンスキャンプを実際に経験した主題系の学生が中心の映像内容制作班、さらに、情報系、芸術系の学生が映像編集班、音楽担当、の4つの役割分担を決めた。制作班は、映像全体の流れを考案し、それを映像編集班が映像として具体化、そこに音楽担当が音楽を入れていくという形で進行していった。</p> <p><第3～4週></p> <p>制作班は、追加の映像の撮影やナレーションの録音、インタビューの撮影などを行った。映像編集班は、映像のつなぎ効果の追加、字幕の挿入、音楽の挿入などの作業を行っていった。音楽担当の著作権に関する調査なども進行していった。</p> <p><第5週以降></p> <p>映像編集の最終的な仕上げ、一部国際大会の映像の使用に関する著作権の交渉などを行った。</p>
<p>〔作品に対する自己評価〕</p> <p>参加学生は2ヶ月あまり週二日午後5時以降4～5時間作業するというハードスケジュールをこなし、非常によく頑張った。しかし、一方で、機材やソフトの不足などで作業が滞ることがしばしばあり、事務方との連携不足で学生たちの足をスタッフが引っ張るという形になってしまった。また、技術的なサポートをほとんど受けられなかったことから、学生たちにとっても満足のいく授業であったとはいえないのが残念だ。そのような中でも、不平一つ漏らさずに、評価会直前まで映像の仕上げの作業に当たってくれた学生たちの精一杯の映像ができあがったと思う。担当教員の一人として学生のがんばりをたたえたい。</p>
<p>〔今後改善すべき課題等〕</p> <p>映像編集の技術的な指導を全くしてあげることができなかった。その意味で、授業として行ってよかったのか深く自省している。また、作業環境も不十分きわまりなかった。多くの機材のそろっていないはずのスタジオでの撮影などもすべて教員の私物持ち込みのカメラでの撮影を行わざるを得なかったことが端的に物語っている。教員の立場での準備不足が最後まで学生の足を引っ張った。</p>

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>作業内容の打ち合わせ</p> <p>リーダーを中心に分野を超えて活発に意見交換を行った。</p>
	<p>映像編集班作業風景</p> <p>分野を超えたコミュニケーションが活発に行われた。まずはソフトの使い方を習得。</p>
	<p>制作班の作業風景</p> <p>映像の実例などを見ながら、ナレーションの入れ方を研究。</p>
	<p>編集が一段落して記念撮影</p> <p>全員で視聴後の大満足の笑顔。</p>

演習トラック評価シート

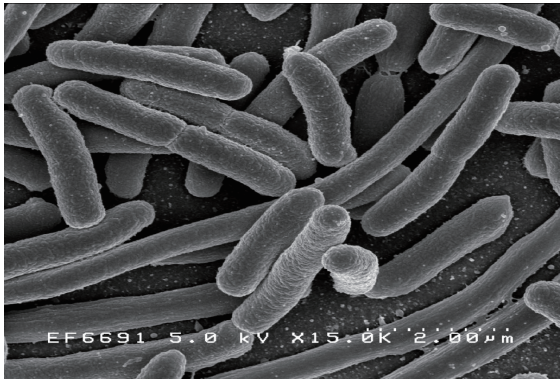
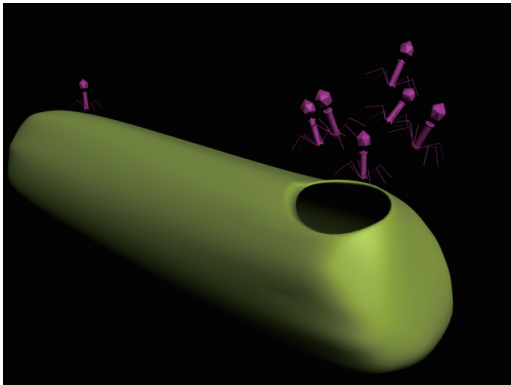

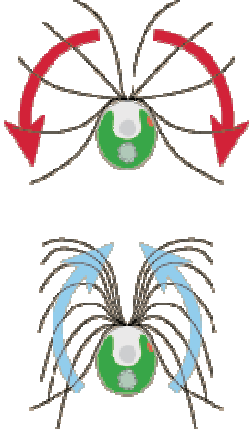
<p>「サイエンスコミュニケーション演習『生物映像づくり』 ～クラミドモナスの細胞映像 CG づくり～」 担当教員： 金 尚泰, 和田 洋</p>
<p>〔作品制作の目的〕 今後、情報・芸術・生物が協働して行う現代 GP の授業のために CG の基本を学ぶ。</p>
<p>〔作品作成のプロセス〕</p> <ul style="list-style-type: none">・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）
<p>・ CG の基本</p> <ul style="list-style-type: none">－モデリング－アニメーション－マテリアル <p>受講生は全員 CG 初心者なので、いかに限られた時間を使ってわかりやすく説明し、理解してもらうかが課題となった。1回1回テーマを決め、ディスプレイを使用して細かく説明し、同じように操作してもらい、という方法をとった。</p> <p>・ 生物を対象とした CG の作品作成</p> <p>個々に作品のテーマを決めてもらい、演習で学んだことを生かして作品を作成した。もちろん演習時の知識だけでは十分でない場合もあるので、わからないことは随時質問してもらい、TA 等がそれに答え、作品を完成させた。</p>
<p>〔作品に対する自己評価〕 限られた時間で個々の嗜好、感性に基づいて作品が作られていると思う。 できればすべてアニメーションとして作品が提出されればなおよかったのではないかな。</p>
<p>〔今後改善すべき課題等〕 全体的に時間が足りなかった。もっと早い段階から目標をはっきりさせ、PC などの機材、必要な書籍などが用意できてはじめて授業として確立するのではないかな。</p>

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>ペンギンのCG作品。 足や翼、ペンギンの体型がうまく表現できている。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>ネズミのCG作品。 シーンと合わせ、ネズミの雰囲気表現できている。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>蝶が舞うアニメーション作品。ひらひらとした蝶特有の動きをうまく表現できている</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>ファージの基本形として使用した資料。</p>

演習トラック評価シート

	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>大腸菌の基本形として使用した資料である。今回の制作では質感を出さなかったため、表面の微妙な波模様が無い、ただのカプセルのままとなっている。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>ファージのCG作品。資料に誠実にファージが作られている。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>光学顕微鏡で観察したクラミドモナス。細胞の構造を知るのに使用。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>鞭毛運動の模式図。鞭毛の軌跡を知るのに使用。</p>

演習トラック評価シート

	<p>[写真のコメント] クラミドモナスの電子顕微鏡による立体構造</p>
	<p>[写真のコメント] クラミドモナスのCGアニメーション作品のキャプチャ画像。 クラミドモナスの構造動きが表現できている。</p>
	<p>[写真のコメント] エビのCG作品。水中のエビがうまく表現できている。</p>
	<p>[写真のコメント] ジュゴンのCG作品。ジュゴン自体の形だけでなく、水中の表現や気泡がシーンを際立たせている。</p>

演習トラックアンケート

演習トラック担当教員名：鈴木 誠一郎（図書館情報メディア研究科）

このアンケートは、この現代 GP の取組をよりよくするために、皆さんからの個人的なコメントをいただこうというものですので、是非ご協力をお願いします。成績評価には一切関係しません。この個人アンケートとは別に、グループとしてのアンケートを別途お願いします。

1. あなたはどのような領域の学生ですか？

学群生	7	情報技術領域から参加	1
大学院生	1	芸術・デザイン領域から参加	
		主題領域から参加	1
		その他	1

2. この演習をどのようにして知りましたか？

ポスター	4	教員から紹介	3
説明会		友人から紹介	1
Web		その他（掲示板）	

3. 参加の形態はどちらでしょうか？

学生として参加	7
補助員として（TA, それ以外）	1

4. (a) 参加してみて面白かった点、良かったなと思う点、(b) こうしてみたかったな、こうすればよいのになと思う点、(c) その他、感想など何でも結構ですから自由に記載してください。(a)、(b)、(c) のどれか一つでも結構です。質問等があれば、所属、名前、メールアドレスも書いてください。場所が足らなければ裏も使ってください。

講義アンケート設問別まとめ

(a) 参加してみて面白かった点、良かったなと思う点

- 普段入ることの出来ない、貴重な場所を見学することができた。
- 非常に充実した4日間でした。始まる前はハードスケジュールだと思っていましたが、中身が濃かったのであつという間でした。初めて触れる分野でしたが、見学先での解説も分かりやすく、気後れすること無く参加できました。バスを準備して下さったことも、とても助かりました。
- プロの方からのアドバイスのもと、編集作業ができたので良かった。
- 社会との関わりをもった人が講師に来て下さったことで、大学だけでない世界を知ることができました。

- 色々なところに見学に行けたのは面白かった。
- 作品作りの難しさ、おもしろさが楽しめた。映像アーカイブの現状を見ることが出来て有意義だった。

(b) こうしてみたかったな、こうすればよいのになと思う点

- 4日間で **Final Cut Pro** に慣れ、作品を作るには時間が無すぎた。未経験でが間に合わない。見学は1日にまとめてしまった方が効率が良いのでは？
- 演習という枠を超えるかもしれませんが、アーカイブについての説明がもう少し欲しかったです。プロのナレーターの方に来ていただく際に、先生の方から「作品の完成度を高める為」との説明がありましたが、地域の資料収集という目的と作品の“完成度”ということをどう結びつけて理解すべきか悩みました。また、何を保存すべきかという価値判断の問題も大きな課題だと思いました。
- 時間をください。
- 時間がもう少し欲しかった。
- もうすこし作品作りに時間がほしかった。 国情以外の学生の参加がもう少し増えれば良いと思う。

(c) その他、感想など

- 4日間は短いです。
- 全体的に時間が足りませんでした。普段できない貴重な体験ができました。
- 機材が集まっているので、公開講座のような形で一般の人に映像を持ち込んでもらって、編集などをP学ぶ講座ができるように思います。地域映像が集まるきっかけになるかもしれません。とても楽しかったです。ありがとうございました。
- 楽しかったですね。

演習トラックアンケート

演習トラック担当教員名：和田 洋（生命環境科学研究科）

このアンケートは、この現代 GP の取組をよりよくするために、皆さんからの個人的なコメントをいただこうというものですので、是非ご協力をお願いします。成績評価には一切関係しません。この個人アンケートとは別に、グループとしてのアンケートを別途お願いします。

1. あなたはどのような領域の学生ですか？

学群生	7	情報技術領域から参加	1
大学院生	1	芸術・デザイン領域から参加	1
		主題領域から参加	3

2. この演習をどのようにして知りましたか？

ポスター		教員から紹介	3
説明会		友人から紹介	5
Web		その他（掲示板）	1

3. 参加の形態はどちらでしょうか？

学生として参加	8
補助員として（TA, それ以外）	1（TA）

4. (a) 参加してみて面白かった点、良かったなと思う点、(b) こうしてみたかったな、こうすればよいのになと思う点、(c) その他、感想など何でも結構ですから自由に記載してください。(a)、(b)、(c) のどれか一つでも結構です。質問等があれば、所属、名前、メールアドレスも書いてください。場所が足らなければ裏も使ってください。

講義アンケート設問別まとめ

(a) 参加してみて面白かった点、良かったなと思う点

- 自分にとって新しい分野への挑戦であったが、自分と同じように初心者の人、反対に自分が知らないことを知っている人、様々な人とのインタラクションがあったことは良かったと思う。TAさんも学生も先生も初めてのことをみんなそれぞれの立場でベストを尽くそうとすることができたトラックだった。
- 異分野別の学生の共同ということで当初から興味がありましたが、実際にカリキュラム上、同じ学群の生徒と接することが多い中で他分野の学生と同じく作業することで普段考えなかったことや踏み込まなかったことにも目を向けられるようになった気がします。
- プロモーションビデオの制作過程が分かったこと。他学類の人たちと知り合えたこと。
- 他学類の学生と交流できたこと。設備の質が良かったこと。実際の映像製作のような体験が

できたこと。

- 色々な機材や作品の作り方（流れ、絵コンテなどなど...）といった新しいことを学べたこと。他学類、他学年と交流できる貴重な場となったこと。役割分担がちゃんとできたこと。（自分のできることに精一杯取り組めた。）
- 他学類の知人が出来た点。映像にイメージを比較的自由に実現できた点。単位が認定される点！
- 他学の人ともつながりができ、映像編集の技術を得られた。

(b) こうしてみたかったな、こうすればよいのになと思う点

- 主題領域から参加することということで、技術的な面で協力できなかった。主題領域の学生にとって誰か協力してくれる人がいれば、これからの自分の研究発表などにも活かせるかもしれないが、今回のような状態ではおそらく無理である。技術的指導できる教員はつけておくべきだと思う。また、GPの先生方の協力体制が疑問だった。3人担当の先生がいたはずだが、誰にどの指示をおおげば良いのか、事務に相談すれば良いのかわからず、結局、学生側としてはいつもいてくださる和田先生とTAさんと事務の方に頼らざるを得なかった。情報の行き違いも多く、非効率的に感じることも多かった。先生とTAさん、先生と事務など学生が手を出せないところでの混乱が、結局学生の負担を重くしていたと思う。根本的な問題として、このトラックが学生に何を求めているのかわからずに始め、やり切ってしまったことが挙げられる。当初の予定と違う内容であったり、技術指導の先生がつくのかどうかかわらなかつたり...。「学生に丸投げ」ならそれでもいい。その代わり、それを授業が開始した時にきちんと伝えるのは授業を開講する上での最低限の義務ではなかろうか。さらに問題だと思ったのは、それだけある意味、学生主体の授業をしているにも関わらず、こちらが本気で要求していたソフトが届かない（会計でとめられていた？）とか、パソコンの数が明らかに不足していることへの指摘を軽視されることなど、理不尽なことが多かったことだ。今回、私が問題視していたことは、おそらく殆どの履修者が感じていると思う。みんなやる気のある人だ。だからこそ、普段の学生生活も決して暇をもてあましてあるわけではない。週8時間（以上）、夜に集まって行う負担は大きいけれど、それに変わるものを自分たちで生み出しに来ている。今回と同じ環境で来年度も行っていくことは、このトラックに対する良いイメージを持たせることは絶対にできないと思う。このトラックの履修者をもしも来年、うまく活かそうとされるのであれば、来年度の授業のあり方をはじめ、今回のトラックのケアをすることは必要ではないか。
- 何分、手探りなような感じであったため、もっと具体的達成手順や実現性も考慮した上で、それを可能にするツールなどが初期の段階で整備してあるととても助かったと思います。
- コンピュータの使い方をおぼえたかった。
- 編集用のMacPcが作業する人数分あるとよかった。
- ビデオを撮る前に、その撮影目的と編集後の流れ、欲しいシーンのイメージなどを明確にしておけばよかった。パソコンの数が足りないこととソフトの使い方を既に把握している人がいなかったこと。（また、編集班の負担がとて大きくなってしまった...）
- テストがない季節にしたかった。映像をつくる前提で撮影することが必要だった。もっとゆ

っくりした方が良かった（週末9時までには時間的に大変）。

- もっと機材を増やせば効率的に作業ができたように思う。

(c) その他、感想など

- 理不尽に思ったり、うまくいなくて困ったり、楽なトラックでなかったことは確かです。しかし、殆ど外部の力を借りず（借りる時の交渉は自分たちで行って）、「ない」状態から何らかの糸口を見つける面白さを得ました。結局徹夜したり、メ切りを延長してもらえようみんなで頼んだり、夢中になっていました。こんな苦労した思い出、反省いっぱい思い出が、将来きっと役に立つと思いました。(b)で散々文句(?)を書き並べましたが、私はこのトラックを履修したことを後悔していません。来年度への良い足がかりを学生と大学とでつくり上げられれば良いかなと思っています。
- とても忙しく大変な作業でしたが、それも楽しく自身の成長にもなった気がします。
- 週2日間で8時間の演習はかなり大変だったが、良い作品ができあがってよかった。来年度も機会があればまた履修したい。
- 普段使えない環境で、普段作れないものを、他の学生と協力して作ることは、どんなものを作ったとしてもきっと自分のプラスになると思うので、こういった授業は個人的に大歓迎です。来年度の授業でも懇親会をやるかどうかわかりませんが、ああいったコミュニケーションは必要だと思うので、時間や場所は違ってもやるに越したことはないと思います。図情はやっぱり遠かったので、近いといいですね。でも図情の人が今度は大変ですが...
- 何をどうしたら良いのか、全くわからず、手探りで始まったビデオ撮影編集であったが、相談したり、作り始めていったりすることで段々どうしたら良いのかも考えられるようになった。異分野の人が集まるということが、こんなにもエネルギーを生み出せることを改めて感じた。まだまだ終了ではないが、終わった後も連絡を取り合えるような関係（絆）にしていきたい。（自然となるかもしれないが...）ありがとうございました!!!
- 教官および TA 側から作業の段取りに対して適切なアドバイスを送ることができず、学生に大きな負担をかけた。とりあえず作品を完成させるだけで精一杯で、自由にアイデアを盛り込んだり、映像表現の楽しさを実感したりできるような余裕がなかったように思う。映像作製の経験・知識を持った人材が指導者側にいれば理想であるが、事前に教官や TA の間で演習の進め方や最終目標をよく確認し合っておくことでも、状況は大幅に改善できたのではないだろうか。学生の主体性を重視するのは結構であるが、今回は丸投げに近かったように感じた。
- 今回演習に参加した学生は生物系が4人、芸術系が2人、情報系が2人であったが、主に生物系の学生が脚本作りと撮影、それ以外の学生が映像編集という具合に役割を分担するようになった。これにより作業は効率的に進んだが、互いに習得した事柄を共有することはできなかった。例えば生物系の学生は、映像編集ソフトにほとんど触れぬまま終わった。こうした弊害は集団でひとつのモノを作製する場合には起こりがちなことかも知れないが、来年度のトラックに向けて考慮すべきで課題であると思う。
- 柊さんはじめ皆さん素晴らしい方々で、とても勉強になる1ヶ月でした。

演習トラックアンケート（生物CGグループ）

演習トラック担当教員名：金 尚秦（図書館情報メディア研究科）

このアンケートは、この現代 GP の取組をよりよくするために、皆さんからの個人的なコメントをいただこうというものですので、是非ご協力をお願いします。成績評価には一切関係しません。この個人アンケートとは別に、グループとしてのアンケートを別途お願いします。

1. あなたはどのような領域の学生ですか？

学群生	7	情報技術領域から参加	
大学院生	2	芸術・デザイン領域から参加	
		主題領域から参加	
		その他	

2. この演習をどのようにして知りましたか？

ポスター	3	教員から紹介	3
説明会	1	友人から紹介	1
Web		その他（掲示板）	1

3. 参加の形態はどちらでしょうか？

学生として参加	6
補助員として（TA, それ以外）	3

4. (a) 参加してみて面白かった点、良かったなと思う点、(b) こうしてみたかったな、こうすればよいのになと思う点、(c) その他、感想など何でも結構ですから自由に記載してください。(a)、(b)、(c) のどれか一つでも結構です。質問等があれば、所属、名前、メールアドレスも書いてください。場所が足らなければ裏も使ってください。

(a) 参加してみて面白かった点、良かったなと思う点

- 映画が好きで、CG を使った視覚効果も好きでした。なので、今回学校でこのような取り組みに参加させていただき、少しでもその技術を習得・理解できたので、参加してとても良かったと感じています。映画を違った視点から見ることができるし、出来ればこの先伸ばしていきたい技術であると感じました。また、途中から一人一台パソコンが割り振られたので、それもとても嬉しかったです。
- 使ったことのないソフトに触れることができた点。
- TA ながら、3ds max を扱うのは初めてであったため、非常に勉強になった。また、参加した学生がわずか7回の演習で3Dモデリングができるようになったことは驚きであった。
- 3D でものを描くことが、初めてでうまくいくか分からなかったが、参加してみると人数

が少ないため、TAに質問しやすく分かりやすかった。

- 全く専門と違う分野の技術に触れることができ、他分野の仕事を垣間みる事ができたこと。
- この演習に参加して、まず、3Dの世界が知れてよかった。まだ、さわりしか経験していないが、奥が深いと思った。実際にパソコンを用いてできるのがよかった。

(b) こうしてみたかったな、こうすればよいのになと思う点

- できれば、もう1学期間くらい実習があり、自主制作にもう少し長い時間取り組みたかったです。
- もっと積極的に授業に参加すればよかった。
- 当初の目的は、3Dモデリング、アニメーション、MaxScriptの3つであったが、MaxScriptは時間の都合上演習を行えなかった。また、特殊なソフトウェアのため、学生が持ち帰りで課題が行えなかったこともあり、翌週には前回の内容を忘れてしまうということもあった。授業内容をもう少しシンプルにし、持ち帰りの課題が行えるようにすることが今後必要になると考えられる。
- パソコンの納入が遅かったため、終わる間際まで制作にとりかかることができなかった。もう少し体系等が固まってから授業をはじめるときではあったと思う。
- 実際、自分で作業する時間が短く、もっと自分で進める事ができたらよかった。
- 贅沢かもしれないが、パソコンは1人1台あればやりやすく、また、身にもつけやすかったらいい。その日行った項目の復習のために、次回までの課題を出すと理解がさらに深まると思う。そのためにも、パソコン室の開放や、パソコン台数の増加を求める。その日ごとの演習のレジュメの配布があれば復習がしやすい。

(c) その他、感想

- 全体的に考えてかなり自分にとって充実し意味のあるものでした。講義中にうけたTAの方々の指導も分かりやすく、いつでも質問しやすい環境が整っていたため、とてもやりやすかったです。
- これまでCG作製のソフトは全く使ったことがなかったが、基礎的な知識・手法は身につけられたと思う。時間が非常に限られており、期限内に作品が仕上がるのか不安だったが、パソコンを貸し出していただけのお陰で完成させることができた。今回習得できたことは、研究のプレゼンテーションなどの場で活用していきたい。お忙しい中、指導に当たっていただいた金先生、伊藤さん、尾形さんには心より感謝します。ありがとうございました。
- 使い方が非常に難しかったが、今までやったことのないことができてよかった。
- CG制作の実体が知れたこと。
- TAの方の教え方がとても親切で良かったです。