

人間の表現力の可能性と CG 教育

CG Education improves human's power of expression

江口響子 / KYOKO EGUCHI

CEO,CG Artist

ZOU STUDIO,Inc.

eguchi@zoustudio.com



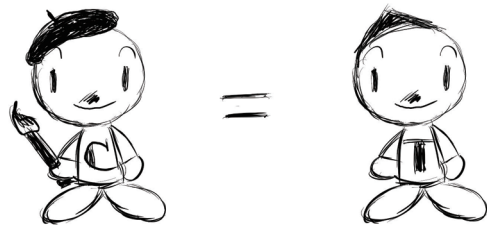
1 Introduction / Overview

パーソナルコンピュータ (PC) は、自分の力でより遠くへ行ける道具という意味でよく『自転車』に例えられる。ZOU STUDIO は、CG ワークショップにおいて PC を自分の内面を視覚的に表現するツールとして活用し、人間のもつ表現力の可能性を年齢や障害に関わりなく拓いてきた。

15 年間、のべ 1400 時間 (1 回 2 時間を 700 回) 受講人数延べ 3000 名余にわたる CG ワークショップの現場は、人間が表現することの意味と重要性を多様な形で示唆している。大切な 4 つのキーワードは『Acknowledgement』『Communications』『Persistence』『Repetition』である。

2.2 Creator= Tutor

講師は ZOU STUDIO のアーティストやクリエイタが主で、実務経験を生かしてのアドバイスを行う。美術大学の学生がインターンシップで参加することもある。



2 CG Workshop Structure

2.1 a small class



受講生 3-8 名につき講師 1 名の少人数制をとっており、受講生それぞれの要望にきめ細かく答えている。

2.3 Laptop + Pen Tablet

設置や運搬に容易との理由で Windows および Apple のノートパソコンを用いている。2 次元のペイントや 3 次元の細かい作図に適しているので、入力デバイスは Wacom ペンタブレットを導入している。



3 Four keywords

1. Acknowledgement / 認める
2. Communications / 対話する
3. Persistence / 続ける
4. Repetitions / 繰り返す

3.1 Acknowledgement / 認める

『Acknowledgement』には、『存在を認める』『行動を認める』『成果を認める』の3つの段階がある。

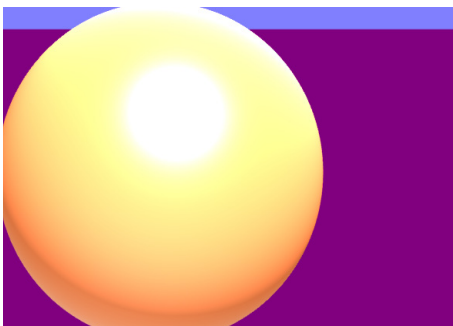
それぞれの段階で、先生は受講生に短いはげましの言葉(PEP TALK) を効果的にかけることが大切である。はげましの言葉をかけるポイントは3つある。

1. 事実を伝える
2. 他者との比較をしない
3. 相手が理解できる言葉を使い、理解を待つ

3.1.1 Case Study / 受講生ケーススタディ

子どものためのCG教室 3次元CGの最初のレッスン
『世界でたったひとつの球』 時間120分

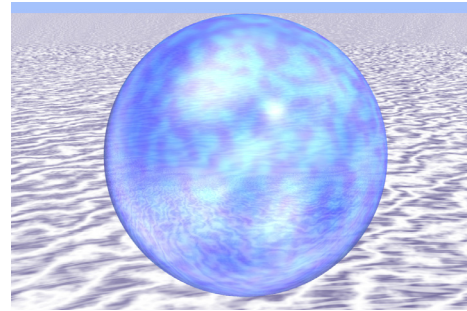
小学3年生 男子



はげましの言葉の例

手で描くのと違う美しい形をコンピュータが描いたね!
でも、コンピュータに指示を伝えたのはきみだね!

小学6年生 男子



はげましの言葉の例

複雑な表面の材質を設定できたね。透明度の調整がうまく
いって背景がきれいにレンダリングできたね。

3.2 Communications / 対話する

受講生が制作のモチベーションを継続するために、対話は
とても重要である。対話には『講師と受講生との対話』『受講
生間の対話』『受講生と自身の作品との対話』の3つのパター
ンがある。

3.2.1 講師と受講生との対話



受講生が自身のイメージをどのように持っているか、講師と
楽しく会話しながらお互いに見出していく。浮かび上がったイ
メージに基づき、適切な表現技術を講師がアドバイスする。

3.2.1 受講生間の対話



同じ場にいる受講生同士が、それぞれの作品について感想や表現技術についての情報を自由に交換する。相乗効果により質の高い作品制作に結びついている。講師は、受講生の対話を尊重し、円滑に進むように注力することが大切である。

3.2.3 受講生と自身の作品との対話



完成した作品について受講生自身が客観的に眺めることで、自分自身の内面や技術レベルを知り次回作につなげていく。PCにより質の高い表現が素早くできるので、おおむね自身への満足度は高く、自己肯定のよいプロセスとなっている。

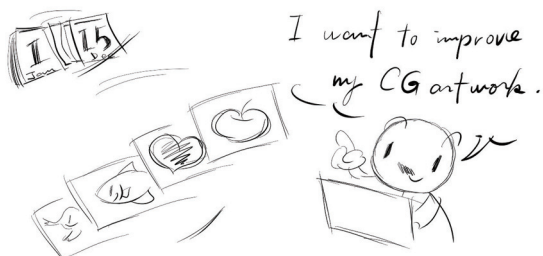
3.3 Persistence / 続ける

3.3.1 場を続ける



受講できる場所を、現実の空間に常に用意していることが重要である。受講生がその場に出かけることで気持ちが切り替わり、制作に集中できるようになる。

3.3.2 制作したいという気持ちを保ち続ける



細々でも続けていれば必ず先が見えてくる。「継続は力なり」の言葉どおりである。講師は、日々受講生の意欲を持ち上げるはげましの言葉をかけることが大切である。

3.3 Repetition / 繰り返す



表現技術は、2次元と3次元のCGソフトを用いた複雑な内容である。繰り返して覚えるためのテキストや小さな作例を多数用意している。繰り返しにより高度な技術の習得も可能となる。

3.4 受講生ケーススタディ

自身の表現を追求できるようになった受講生のうち、本研究報告では3人の方を紹介する。

平沢操子さん / Misako Hirasawa

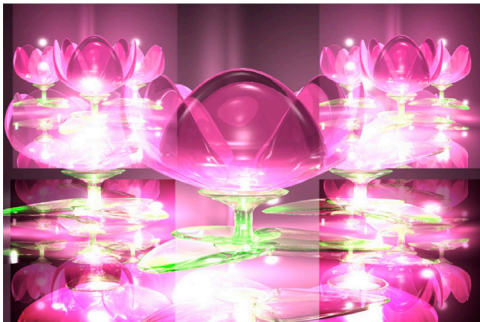
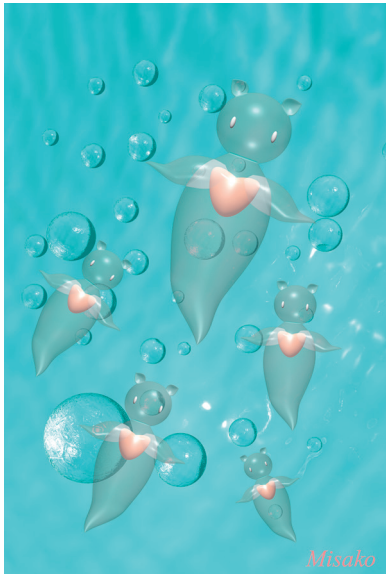
80歳でイメージする3次元キャラクター

74歳からCG制作を始め、現在では3次元でキャラクターを制作し、2次元画像と合成している。三面図による立体の把握は、繰り返すことにより習得した。



平澤操子さんのコメント

わからないことが論理的にわかるようになる…その喜びで
しょうか。3次元CGの場合は、特にきちんと段階を踏んで
理解する必要があります。むずかしいのですが、繰り返し復
習すれば必ずできるのです。そのことが達成され作品として結
実する…『学ぶこと』の喜びは大きいですね。



平林寿涼香さん

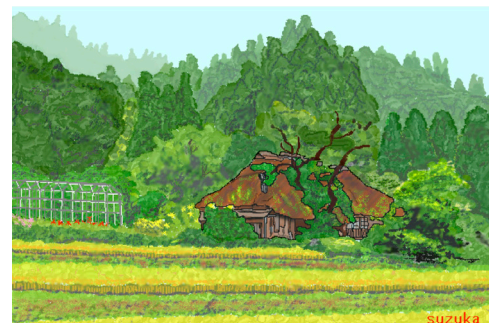
障害を克服し意識を集中して温かな作品を制作

実物や写真を集中して観察し、頭の中で作品を色と線で完成
まで組み立て、1点の作品を短時間で仕上げるのが可能と
なった。



平林寿涼香さんのコメント

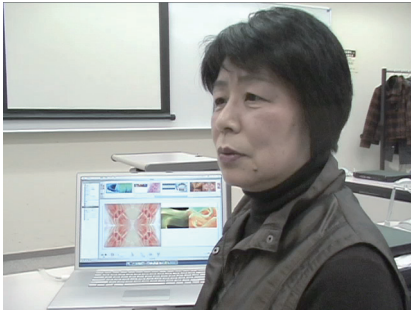
PCで制作することで作品の仕上がりが早くなりました。ふ
だんは仕事をしていますので、日曜日が制作の日なのですが、
電源を入れるだけで環境が整うのも制作が進む理由のひとつ
と思います。



池上侶子さん

抽象的なモチーフを15年間継続して表現

退職後始めたCG制作が15年を迎えた。当初からこだわっていた抽象表現に加え、自身で撮影した異境の地を組み合わせ、幻想的に表現することに成功している。

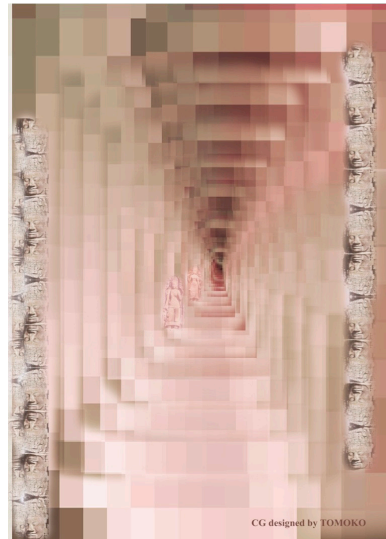
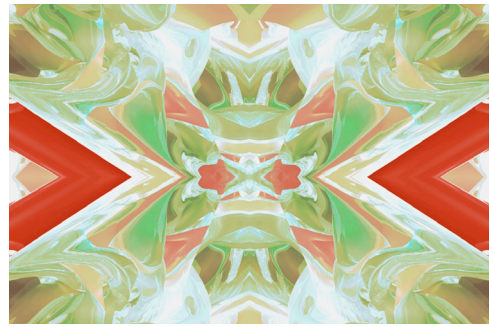
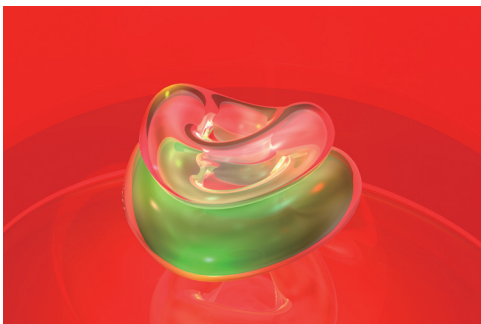


池上侶子さんのコメント

3次元の球の半透明は、マテリアルの数値を色々変えて、試行錯誤しました。

数値の変更は何十回では納まらないほどで、レンダリングしては変更、そしてまたレンダリング気に入れば保存…のようにくり返しています。

すぐに確認、修正できるというのはCGの便利なところで、時としてイメージした以上のものが出来上がった時はとてもうれしいです。



学ぶに遅いはない。いくつになっても自分自身の創造力は育むことができる。コンピュータという創造力の自転車と4つのキーワード / Four keywords (Acknowledgement/ 認める、Communications / 対話する、Persistence / 続ける、Repetitions / 繰り返す) によって、成長した受講生の作品がそのことを教えてくれる。