

報告日 3月16日

研究タイトル 「CGの制作技術の向上と発表」

研究グループ名 BOX

代表 システム工 デザイン情報 2回 山田 悦明

指導教員名 北村 元成

研究の目的・背景

目的：CG技術の向上と作品の発表の場を設ける。

背景：個人で作品を作る場合、発表の場がほとんどない。したがって、部員同士が協力し発表の場を設ける必要があった。発表の場とは展示会の開催やコンクールへの参加である。加えて下級生への研修会等で今まで蓄積された知識、経験を伝え更なる発展を目指した。

研究方法・結果・考察

研究方法：主に個別での学習だが、今年度はMovie制作を多く行ったため、複数での作業が活発であった。そのため、互いに刺激しあい、知識、スキルを高めることができた。また、下級生対象の研修会や合宿を行い参加者の技術の向上を目指した。展示会の開催についても、その趣旨に合った作品作りをする事で視野を広げ、来場者からのアンケートを特に重視することで各自の反省と各々の指針を見極める手立てとなるよう試みた。

結果：年度を経るごとに作品のクオリティが向上している。また、Movieやパッケージなど静止画だけでなく新しい分野の作品も増えた。

考察：団体であるため世代交代が行われ、上級生が持っている知識、経験などから下級生にアドバイスをすることで、下級生が飛躍的に成長した。それが作品のクオリティの向上に繋がっている。下に上げるが私たちは数々の行事を開催、参加しコンテストにも応募した。その参加するという行為そのもので多くを学ぶことができたように思う。また、展示会を実際に開くことで会場のデザインなどの空間デザイン等の勉強にもなった。ポストカードを印刷所へ発注することによってDTP関連の知識も広めることができた。

研究発表(展示会、コンテストなど)

開催した展示会：

春の展示会 (展示会テーマ：羽根×飛躍 作品テーマ：no theme)

世代の変わり目で伝達に遅れが生じ、問題が多く発生した。しかし、これをもとに今後、すべきことが明確となった。よい勉強になったと思う。

名刺×ロゴ展示会

自分を他人に理解してもらう目的の名刺はデザインにとって重要なファクタが詰まっている。経験の浅い1回生にはよい機会となった。また、ロゴをデザインすることで改めてBOXのことを考えることができた。

新人王戦（新入生による展示会）

はじめての1回生だけの展示会であったが、皆が協力し合いよい展示会が出来た。これに上回生も刺激され、良い効果をもたらした。

秋の展示会（作品テーマ：時間）

大学祭の時期であるため、今年度もっとも大きな展示会であった。展示会のデザインでは、来場者に作品が見やすいようアイコンやインフォメーションなどを2ヶ月前から会議をし、工夫を凝らした。

ポストカード展示会（作品テーマ：冬）

例年と違い、学生会館、システム工学A棟1階で行った。予想に反しアンケート数が少なく、宣伝の重要性を再認識することになった。これは今度の展示会に反映させようと思っている。

研修会：

春と冬に研修会を行った。はじめてのことが多く、学ぶことが多くあった。また上回生にとっても教えることで、さらにこうじょうすることができた。しかし、日程や教える人が2回生であるため、難航した部分もあった。

コンテスト：

エプソンカラーイメージングコンテスト

参加者のうち2がコンテストに応募したが残念ながら受賞はいたらなかった。

学生自主研究コンテスト（クリエ）

パッケージデザインチームが優秀賞、Movie チームがデザイン賞を受賞した。パッケージでは今までの展示会場のデザインでユーザにわかりやすい(ユーザビリティ)を考慮してきたことを反映させ、使いやすい文房具のパッケージを目指し、研究を重ねてきた。

Movie チームでは、今までの3DCGのスキルや宣伝の知識を最大限に生かし、BOXの宣伝を題材に研究を行った。興味を持ってもらうこと、かりやすく伝えることなど勉強になることばかりであった。