

部長室の解説コーナー

【第 76 回:工夫しだいで CG アニメも作れる総合制作実習(質問にお答えして)】2017 年 1 月 4 日

年が明けて平成 29 年になりました。今年も解説コーナーをよろしくお願いいたします。

さて、昨年のオープンキャンパスの際、「アニメを作りたいのですが・・・」と尋ねた方がおいでになりましたので、今回は CG アニメを取り上げます。

高度なコンピュータアニメーションは映画の世界などで使われており、実際の生物や風景と区別できないほどのレベルまで進んでいます。

一方、改めて言うまでもなく、当校は主に工業製品を対象としたエンジニアを養成する短期大学校です。どの科に進学いただいてもコンピュータの知識が得られますが、まずは「工業製品の設計やプログラミングができること」を前提にカリキュラムが作られています。確かに機械系 CAD や建築系 CAD を使えば 3D-CG が描けますが、授業で学ぶのは基本的に描くところまで。しかし、こうしたモデリング作業を習得していると、さらに、時間軸に対してどのように物体が動くのか、シミュレーションが必要になる場合があります。地味かもしれませんが、これも CG アニメです。

どうしても映画のような CG アニメを作りたいということであれば、当校は違います。

なお、高価な CAD システムを使わなくても、当校でコンピュータを学ぶうちに、数多くのソフトウェアを独学で習得するスキルが身に付きます。「それらのスキルを、2 年次の総合制作実習に投入されてはいかがでしょう」とお答えしました。

例えば、以下にダウンロードいただけるサンプルデータをリンクしました。各 10 秒ほどの長さで、直線移動など単純な動きだけを組み込んだ稚拙なアニメです(データサイズ 1MB~2.5MB、データ形式 MP4)。

- ①[3頭のイルカ](#)
- ②[10号館ものづくり庭園](#)
- ③[さまざまな工具](#)
- ④[EVカート](#)
- ⑤[炎](#)
- ⑥[宇宙](#)
- ⑦[ビー玉落下](#)
- ⑧[水連](#)
- ⑨[飛行船](#)
- ⑩[ショールーム](#)

これらは最近のごく平凡なスペックの PC(OS:Windows7、CPU:G645、メモリ:2GB)と、かつて低価格で購入(その後フリーウェア化)した CG ソフトで描いたものです。当然のことながら、物体やカメラの動きを積み重ねていけば複雑なアニメも作れます。

当校の総合制作実習では、企画段階から学生の皆さんの意見や要望を取り入れます。履修を終えた科目とは異なる分野のスキルを投入してもよいのです。