

産業技術短期大学学力向上講座CGデザイン特別演習

平成17年8月22日（月）～26日（金）3号館3階デザイン演習室



岡山学芸館高等学校 大江 完

E-mail: ohc@gakugeikan.ed.jp



岡山学芸館高等学校は岡山県岡山市東端に位置する男女共学、約40年の歴史を持つ私立高等学校です。

本校でもCGは普通科の選択授業のひとつです。職業高校の情報科やデザイン科のような意味での専門的な科や専攻ではありません。

高校卒業後の進路は主として美術系、デザイン系の大学、専門学校への進学ですが、毎年度数名はデザイン事務所や印刷会社などへ就職しています。

CGを美術の授業に取り入れたのは1998年度からです。



「能」

藪内有利

2年生1月の作品

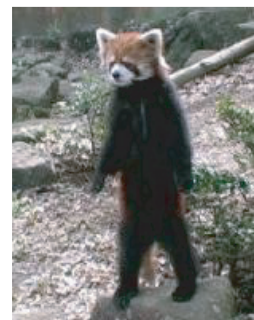
1 CGを取り巻く環境の変化



1998年当時、モーションキャプチャから生成された3DCG映像は、それ自体が価値を持った、あこがれの表現方法でした。

しかし2005年の今日、ある女性がレッサーパンダの風太くんの映像を見てこう言いました。「すごい不自然。CGかと思った。」

ここで言うCGとは、価値があるどころか「ウソ」「ニセモノ」という意味でしかありません。



CGがこれからどうなってゆくのか、私たち一人ひとりが注目して行かなくてはなりません。

CG技術の飛躍的な進歩と普及が、一般家庭や個人商店での年賀状や暑中見舞の自製、ビデオ画像の編集などを可能としました。専門家の領域を非常に勢いで圧迫、侵食しつつあると言ってよいでしょう。

一方ハリウッド映画を代表とする高度でリアルなCG作品は一般には手の届かないものとして認識されつつあります。

CGが教育課程に取り上げられ、教科書が書かれ、教師の研修が完了するのをじっと待っているわけにはいかないと思います。



「アロワナ」

松本真和

1年生8月の作品

