

2025 年度学生による後期授業評価アンケートへの

教員からのコメント

■CG 制作演習/ゴパール サイラクシミ

【この授業に関する感想・意見】へのコメント

1. 授業の進行について

「授業進行のペースが早いときが多々あった」という意見がありました。一方で、「質問すれば待ってくれたのでとても助かった」「少しだけ授業内容が遅れても先生に聞けば待ってくれる所は良いと思った」という声もありました。

授業では限られた時間の中で進行する必要がありますが、できるだけ質問しやすい環境を維持していきたいと思います。分からないことがあれば遠慮せず相談してください。

2. 授業内容について

「役に立つ知識がある」という感想を嬉しく思います。Unity を使ったリアルタイム映像制作やプレビズの考え方は、映像制作や CG 制作のさまざまな場面で活用できる知識です。ぜひ今後の制作にも役立ててください。

【この授業を受講して、自分が学んだこと、反省していること】へのコメント

1. カメラワークについて

「意外と知らないものが多かったカメラワークのことを学べた」という意見がありました。映像制作ではソフトウェアの操作だけでなく、カメラワークや構図の知識も重要です。今回学んだ内容を今後の作品制作に活かしてください。

2. Unity について

「Unity の機能や仕様などを知りつつ、Unity での動画の作り方を学んだ」という意見を嬉しく思います。Unity はゲーム制作だけでなく、映像制作やプレビズにも活用できる強力なツールです。基礎をしっかり身につけて今後の制作につなげてください。

3. 授業への興味・関心

「とても面白い」という感想を嬉しく思います。興味を持って取り組むことは上達への大きな力になります。ぜひ今後も積極的に学び続けてください。

まとめコメント

この授業を通して、「意外と知らないものが多かったカメラワークのことを学べた」「Unity の機能や仕様などを知りつつ、Unity での動画の作り方を学んだ」といった声があり、リアルタイム映像制作やプレビズの基礎を理解してもらえたことを嬉しく思います。

また、「授業進行のペースが早いときが多々あった」という意見がある一方で、「質問すれば待ってくれたのでとても助かった」という声もありました。授業中に分からないことがあれば、そのままにせず積極的に質問することも学習の大切な一部です。

Unity や映像制作の技術は、一度学んだだけで身につくものではありません。授業で学んだ内容を繰り返し試しながら、自分の作品制作に活かしていくことが重要です。今回学んだ知識や技術を土台として、今後も積極的に制作へ挑戦してってください。