

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	VFX演習1	
科目基礎情報					
開設学科	CG映像科	コース名		開設期	前期
対象年次	2年次	科目区分	選択1	時間数	30時間
単位数	1単位			授業形態	実習
教科書/教材	教材/独自に準備した資料をモニターへ配信。素材を配布する。				
担当教員情報					
担当教員	林 健太郎		実務経験の有無・職種	有・VFXクリエイター	
学習目的					
この科目で学習するNukeというソフトウェアは昨今、映画やCM、アニメ、ゲームなどの映像分野で世界的に導入が進んでいるデジタル合成ソフトウェアである。Nukeの基本的な使用方法を習得し、Nuke使いとしてソフトウェアの機能を的確に使用し、映像のクオリティを高めることができる人材を育成することを目的に講義を行う。					
到達目標					
この科目ではコンポジット作業に必要な技術を以下のように分類し、その全てを解説する。アニメーション、トラッキング、マスク作成、色調補正、3Dコンポジット。これにNukeを使用する上で必要な知識である、Nukeの仕様、環境設定、UI、また、コンポジット作業を行う上で必要な知識である、カメラ・レンズについて、デジタル画像・デジタル合成についての解説も行う。最終的にはNukeでのコンポジット作業が難なくこなせる技術取得が目標					
教育方法等					
授業概要	各項目を解説し、それを各自が自身のPCで再度行うというハンズオン形式で行う。その際、時間は十分に与え、質疑応答にもその都度対応する。内容が多岐に渡るため、疑問があればその都度質疑を行うこと。				
注意点	コンポジット作業を行う上で必要な知識・技術を半期間に圧縮して解説する。毎回新しい内容を解説するため1日でも休んでしまうとその項目が抜けてしまうので注意が必要。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	70%	提出課題の出来で評価。期限や仕様を守れてない場合は大幅減点。		
	小テスト				
	レポート	10%	レポート内容で評価。期限や仕様を守れてない場合は大幅減点。		
	成果発表 (口頭・実技)	10%	作品発表の時のプレゼンや自己紹介などでのコミュニケーションスキルを重視。		
	平常点	10%	授業の姿勢にて評価。		
授業計画（1回～15回） 1回（ 3 ）時間 ※45分を1時間とする					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	オリエンテーション		オリエンテーション		
2回	Nukeとは		Nuke・デジタル合成について		
3回	Nukeの基本操作①		UIと環境設定について		
4回	Nukeの基本操作②		ノード、Viewerについて		
5回	コンポジット基礎①		素材の読み込み、合成、書き出し		
6回	コンポジット基礎②		Transformアニメーション		
7回	コンポジット基礎③		Tracking（Tracker/PlanarTracker）		
8回	コンポジット基礎④		マスクの作成（Keying）		
9回	コンポジット基礎⑤		マスクの作成（Rotoマスク）、バレ消し		
10回	コンポジット基礎⑥		色調補正について(PremultとUnpremult)		
11回	コンポジット基礎⑦		カメラ・レンズについて(ブラー/フレア/収差/グレイン/など)		
12回	コンポジット基礎⑧		3Dコンポジット、CameraTracker(マッチムーブ)		
13回	コンポジット基礎⑨		Multi Channel EXRを用いたコンポジット		
14回	コンポジット基礎⑩		課題		
15回	総括		講評、総括、質疑応答		