

2023年度 日本工学院専門学校											
C G 映像科											
V F X 演習 3											
対象	3 年次	開講期	前期	区分	選択	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	林 健太郎			実務経験	有	職種	CGデザイナー/コンポジター/ライティングアーティスト				
担当教員紹介											
CGと実写映像との合成分野において高い専門性を持ち、携わった映像作品多数。映像表現の光、質感、空間の調和についての研究結果を学生に還元する。											
授業概要											
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、クオリティの高い映像制作が行える人材を育成することを目的に講義う。											
到達目標											
合成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、ソフトウェアの仕様、環境設定、UIについて。また、合成技術に関係する、カメラ・レンズ、デジタル画像・デジタル合成についての解説も合わせて行う。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の取得が目標である。											
授業方法											
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にて行う。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。終盤には課題を課し、最終回で講評・総括を行う。											
成績評価方法											
課題	80%	課題の出来にて評価									
発表	10%	発表やプレゼンなどでのコミュニケーションスキルにて評価									
平常点	10%	受講時の姿勢・態度にて評価									
履修上の注意											
課題の提出期限や仕様を守れてない場合は大幅減点する 授業中の私語や受講態度には厳しく対応する 理由のない遅刻・欠席は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は最終課題に着手することができない											
教科書教材											
独自に準備した資料をモニターへ配信する。その都度、素材は配布する。											
回数	授業計画										
第1回	Nuke基礎① オリエンテーション, Nukeを触ってみる。										
第2回	Nuke基礎② Nukeとは , UI , 環境設定1										
第3回	Nuke基礎③ 環境設定2										
第4回	Nuke基礎④ Nodeについて, Viewerについて										
第5回	Nuke基礎⑤ Basic Composite										

2023年度 日本工学院専門学校	
C G 映像科	
V F X 演習 3	
第6回	Nuke基礎⑥ Basic Composite
第7回	Nuke基礎⑦ RotoMask
第8回	Nuke基礎⑧ TransformAnimation , Tracking
第9回	Nuke基礎⑨ ColorManagement , Color Grading
第10回	Nuke基礎⑩ 3D Composite
第11回	Nuke基礎⑪ 光学現象について
第12回	Nuke基礎⑫ MultiChannelEXRを用いた合成1
第13回	Nuke基礎⑬ MultiChannelEXRを用いた合成2
第14回	Nuke基礎⑭ 課題制作
第15回	Nuke基礎⑮ 講評・総括