

2023年度 日本工学院専門学校											
C G 映像科											
V F X 演習 4											
対象	3 年次	開講期	後期	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の発展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											
Nukeの基礎知識は習得済みとして、さらなるクオリティアップの為の技術習得を行う。実際のプロフェッショナルの現場では様々な環境下で作成・撮影された素材を扱うことになる。また同じような処理を行う場合でもプロジェクトによっては違った方向からアプローチする必要がある。そのような様々なケースに対応できる柔軟な思考能力を養うことが目標である。											
授業方法											
授業の前半部は技術の解説時間に当て、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。後半部は課題制作時間に当てる。作品は2作品以上制作する。最終回にて講評・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発展① オリエンテーション , 課題説明(実践)										
第2回	Nuke発展② CameraTracker , 課題制作(実践)										
第3回	Nuke発展③ SmartVector , 課題制作(実践)										
第4回	Nuke発展④ GridWarp&SplineWarp / Morphing , 課題制作(実践)										
第5回	Nuke発展⑤ Create Mask/Advance Keying , 課題制作(実践)										

2023年度 日本工学院専門学校	
C G 映像科	
V F X 演習 4	
第6回	Nuke発展⑥ EdgeExtend , 課題制作(実践)
第7回	Nuke発展⑦ Remove/Replace , 課題制作(実践)
第8回	Nuke発展⑧ 3DProjection + modering , 課題制作(実践)
第9回	Nuke発展⑨ MattePaint&3DProjection , 課題制作(実践)
第10回	Nuke発展⑩ Particle , 課題制作(実践)
第11回	Nuke発展⑪ CustomGizmo , 課題制作(実践)
第12回	Nuke発展⑫ Expression , 課題制作(実践)
第13回	Nuke発展⑬ Expression Node , 課題制作(実践)
第14回	Nuke発展⑭ DeepComposite , 課題制作(実践)
第15回	Nuke発展⑮ TIPS , 講評・総括(実践)