

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
CG映像科											
VFX演習 2											
対象	2年次	開講期	後期	区分	選2	種別	実技	時間数	60	単位	2
担当教員	関野			実務 経験	有	職種	CGディレクター				
授業概要											
3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を1科目選択して受講します。											
到達目標											
・近年VFX業界で主流となっている、ノードベース方式のコンポジットソフトNukeを中心に、CGと実写のコンポジット(合成)の技術、知識を学習する。・リニアワークフロー及び、OpenEXRとAOVにより分解された、ディフューズ、リフレクション等を理解し、Nukeとの連携、特性を活かしたコンポジットを学び、リニアワークフロー、物理現象、カメラの特性等を理解し、制作におけるクオリティラインを向上させる事が目標である。											
授業方法											
講義とハンズオン形式の演習でUnrealEngine4のオペレーションを学習しつつ、毎回の到達目標に合わせて少しずつ作品課題制作を進めていく。授業の復習や作品課題の取り組みの進捗度を毎回のミニレポートにて報告する。授業中に当日の課題が終わらなかった場合には、次回授業時まで完成させ、提出する。											
成績評価方法											
授業内の課題の評価点、出席率を考慮しいずれも75%を下回った時点で不合格とする。											
履修上の注意											
コンポジットは、CG制作における後工程になるので、そこまでに必要な最低限のCG制作スキルを習得している事を前提とする。・課題制作によって、評価をつけるので、未提出の者は評価しない（不合格とする）。・授業日数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする）。											
教科書教材											
適宜資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	ノードベース方式のコンポジットの理解										
第2回	リニアワークフローの基本知識の習得										
第3回	OpenEXRと素材の出力方法の理解										

第4回	素材の扱い方とコンポジットにおける計算式の考え方の理解
第5回	実写素材におけるレンズエフェクトの種類と合成手法の理解
第6回	写真素材を基準にDCCツールにてモデルをライティング、素材を出力
第7回	前授業で学習した内容、Nukeでのコンポジット制作
第8回	カメラトラッキングに必要な基礎知識とNukeXを用いたカメラトラッキングの手法の理解
第9回	ばれ消しとカメラシェイクの練習課題
第10回	グループノードを使用したオリジナルのツールの作成手法の理解
第11回	テーマ表現課題を通して基礎的なノードの理解
第12回	テーマ表現課題の講評を通して、各自の作品のブラッシュアップを行う。
第13回	自由課題の制作物の決定
第14回	自由課題の課題制作を行う。
第15回	自由課題の制作物の講評を通して、活力、スキルアップを行う。