

2025年度 日本工学院八王子専門学校											
CG映像科											
VFX演習 4											
対象	3年次	開講期	後期	区分	選 4	種別	実技	時間数	60	単位	2
担当教員	鈴木（靖）			実務経験	有	職種	CGデザイナー				
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											
Unreal Engineの基本オペレーションを習得し、リアルタイムアニメーション制作に必要な基礎知識と各種DCCツール（Autodesk MayaやAdobe Substance Painter等）との連携、データ構築方法を理解する事を目標とする。											
授業方法											
実習において、実データを用いて、レンダリング設定、合成のオペレーションを確認しつつ、簡易的に映像作品を完成させる。データは3DCG素材、実写撮影素材、ともに実際の制作現場でのオペレーションに合わせたグレードのデータを用い、現場でのワークフローをトレースできるよう配慮する。											
成績評価方法											
基本的に、課題、作品提出と出席点を50%ずつとする。											
履修上の注意											
ゲームエンジンによる処理はデータ容量が大きく、機材に負担がかかるため、バックアップを確実に取ることを推奨する。また、学校での制作環境と学生個々の制作環境の差がでないよう、ソフトウェアのバージョン管理も徹底する必要がある。											
教科書教材											
実習内容に応じて、授業用のデータを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	UnrealEngineの基本設定とプロジェクトの構築										
第2回	カメラの操作、アセットの配置とプレビュー										
第3回	DCCツールからの単純なシーンデータの取り込み、ライティング、PBR設定基礎編										

2025年度 日本工学院八王子専門学校	
CG映像科	
VFX演習 4	
第4回	GIの設定とマテリアルのノードベースオペレーション
第5回	DCCツールによるハードサーフェースモデルの基本的な設定
第6回	ハードサーフェースモデルのアニメーションのコンバートとFBXの書き出し
第7回	DCCツールによるキャラクターモデルの構築とアニメーションセットアップ
第8回	キャラクターモデルのアニメーションのコンバートとFBXの書き出し
第9回	PBRマテリアルとSubstance Painterとの連携
第10回	ポストプロセスによる演出
第11回	カメラシーケンサーとカット編集
第12回	ポストプロセスとリアルタイムレンダリング
第13回	プリレンダリング設定とコンポジット
第14回	ゲームエンジンの流体シミュレータ
第15回	最終講評