

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	プロジェクトワーク 3
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	必修	時間数 140時間
単位数	4単位	授業形態	実習	
教科書/教材	教材データは毎回配布、使用ソフトウェアはその都度指示する。			
担当教員情報				
担当教員	田村・荻野・松村	実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー、アニメーター、ディレクター	
学習目的				
<ul style="list-style-type: none"> ・映像作品を作り上げるには、3 DCGソフトによるレンダリング工程で終わりではないことを知る ・この授業ではコンポジット（合成）という作業を通して、実際に制作現場で行われている制作フローを理解する ・After Effectsを使ったコンポジットの基本と、それを可能にするMayaのレンダリング設定を学習する ・通常扱う8bit画像以外の16bitや32bitなどのハイダイナミックレンジ画像を扱ったレンダリング～コンポジットを学ぶ ・コンポジットによる後付の被写界深度、モーションブラーの学習 				
到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・1年時に身につけた基礎力の応用と新たな技術の習得 ・就職活動で技術力、もしくはセンスなど自己をアピールできる動画作品制作に臨む ・制作フローにおいて、得意とする分野や職種など、目指すべき方向性を見出し強化する ・作品制作を通し、スケジュール管理、完成に向けたボリュームコントロールをマスターする ・期限内に完成が困難な場合のリカバリー力 				
教育方法等				
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・教材を使い、レンダリング設定からコンポジットのオペレーションを通して画が出来上がる工程を学習する ・教材は簡易なものを用意するが、現場で行われるワークフローに準じたものとする ・授業ごとにテキストを配布する ※テキストはあくまで授業の進行、オペレーションの補佐を行うものであり、きちんと内容を理解して進めること			
注意点	<ul style="list-style-type: none"> ・遅刻・欠席は授業内容についていけず、クラス全体の授業進行にも支障をきたすため厳禁とする ・講義中はメモを取り、うまくいかなかったポイントは復習すること ・授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする） 			
評価方法	種別	割合	備考	
	試験・課題	50%	課題作品の提出、講評を経て評価	
	小テスト	0%	実施しない	
	レポート	0%	実施しない	
	成果発表 (口頭・実技)	0%	講評しない	
	平常点	50%	作品への取り組み姿勢を中心に、授業時の態度、積極性で評価	
授業計画（1回～15回）				
回	授業内容	各回の到達目標		
1回	オリエンテーション	課題説明、サンプル作品によるケーススタディ、企画アイデア出しを行う		
2回	コンポジットの基礎	Photoshopを使ったスチール合成 課題の企画提出、決定を完了する		
3回	コンポジット①	Mayaのカラーマネジメント設定を理解する		
4回	コンポジット②	Arnoldのレンダリング設定と素材出し 課題のベースモデルとレイアウト提出を行う		
5回	コンポジット③	AEのカラーマネジメント設定、OpenEXR、MediaConverterによる書き出し方法を理解する		
6回	ダイナミクス①	nParticleを使った砂塵素材の作成、ダイナミクスの用語を理解する		
7回	コンポジット④	コンポジットテクニック、画ブレ表現とモーションブラー、ビネット効果を理解する		
8回	課題の中間チェック	課題作品の中間講評、完成に向けた修正箇所の洗い出しを行う		
9回	ダイナミクス②	Fluid による煙素材の作成方法を理解する		
10回	コンポジット⑤	コンポジットテクニック、グロー効果、KeyLightによるクロマキー合成を理解する		
11回	コンポジット⑥	ArnoldによるAOV出力、AOVごとのコンポジット、depthによる被写界深度の設定を理解する		
12回	コンポジット⑦	コンポジットテクニック、RGBマスクの作成、マスクの活用方法を理解し、 課題の一次提出する		
13回	予備日	作品制作を行う		
14回	予備日	前日に引き続き、作品制作を行う		
15回	課題の講評	課題作品を提出する		