

日本工学院専門学校	開講年度	2019年度	科目名	プロジェクトワーク1	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	1単位			授業形態	実習
教科書/教材	一眼レフカメラ(一部の回)。				
担当教員情報					
担当教員	松岡 翔吾	実務経験の有無・職種	有・VFXクリエイター		
学習目的					
<p>実写合成用ソフトウェアを学ぶことはVFX制作の仕事を目指す学生にとっては必要不可欠となる。そのため代表的な合成用ソフトウェアであるFoundry Nukeの操作方法を中心に学習し、トレーニングを通して習得する。具体的にはクロマキー合成、図形のアニメーション、追尾機能の操作方法を紹介する他、実際に撮影を行い、素材の加工を行う。また、実践としてCGと実写の合成作業を行い、3DCGソフトとの連動を学ぶ。</p>					
到達目標					
<p>Nukeによる合成作業の基本的な操作を習得し、VFXの概念を理解する。ソフトウェアの操作方法だけでなく映像の合成についての概念を学ぶことで習熟度を向上させることができる。また、撮影とその素材の取り扱いを多面的に学ぶ他、制作課題の提出、フィードバック、修正を繰り返すことによりスキルアップすることができる。違和感のない合成作品の制作と映像表現を身につけることで、質の高い作品制作が行えるようになる。</p>					
教育方法等					
授業概要	この授業では、実写合成のためのNukeについて習得することを目的に、実習を基礎にデジタルワークの重要性を学ぶ。さまざまなオブジェクトや素材を使いながら総合的に形にするためのノウハウを中心にプロジェクト形式でトレーニングを行う。				
注意点	欠席をすると損失が大きいため原則全回出席を心掛けること。制作に問題が発生した時にどのように対応するかをよく検討すること。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	60%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
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	Nukeの基本を理解する			
2回	ノードを使ったコンポジット	基本的な操作、組み方を覚える			
3回	マージとトランスフォームとカラコレ	マージ、トランスフォーム、カラコレについて理解する			
4回	キーフレームとモーショングラフィックス	アニメーションキーとモーショングラフィックスについて理解する			
5回	ロトマスクを使った合成とマスキング	ロトマスクを使った合成とマスキングを覚える			
6回	撮影と素材の切り抜き	素材撮影とそれの切り抜き、リムーブの仕方を覚える			
7回	トランスフォームとマスキング	トラッキングの使い方を理解する			
8回	キーイングを使ったコンポジット	キーイングを使ったコンポジットについて理解する			
9回	multi-pass合成基礎	multi-pass合成の基礎を理解する			
10回	3D機能 カメラ、オブジェクト	Nuke内3D機能(カメラ、オブジェクト)について理解する			
11回	mayaを使った実写合成 その1	mayaを使った実写合成の仕方を覚える			
12回	mayaを使った実写合成 その2	mayaを使った実写合成の仕方を覚える			
13回	mayaを使った実写合成 その3	mayaを使った実写合成の仕方を覚える			
14回	今までの復習と応用コンポジット	今までの復習と、応用的な使い方ができるようになる			
15回	実践編一からのコンポジット1	実践的な使い方ができるようになる			
16回	実践編一からのコンポジット2	実践的な使い方ができるようになる			
17回	実践編一からのコンポジット3	実践的な使い方ができるようになる			