

|                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                     |                                                         |                           |            |      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------|------------|------|
| 日本工学院専門学校                                                                                                                                                                                                   | 開講年度                                                                                                | 2019年度                                                  | 科目名                       | プレゼンテーション4 |      |
| 科目基礎情報                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                     |                                                         |                           |            |      |
| 開設学科                                                                                                                                                                                                        | CG映像科                                                                                               | コース名                                                    |                           | 開設期        | 後期   |
| 対象年次                                                                                                                                                                                                        | 2年次                                                                                                 | 科目区分                                                    | 必修                        | 時間数        | 45時間 |
| 単位数                                                                                                                                                                                                         | 3単位                                                                                                 |                                                         |                           | 授業形態       | 講義   |
| 教科書/教材                                                                                                                                                                                                      | 毎回プロジェクトファイルを用意。授業時に配布。                                                                             |                                                         |                           |            |      |
| 担当教員情報                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                     |                                                         |                           |            |      |
| 担当教員                                                                                                                                                                                                        | 星野 安規                                                                                               |                                                         | 実務経験の有無・職種                | 有・CGデザイナー  |      |
| 学習目的                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                     |                                                         |                           |            |      |
| より高度な学習内容としてMayaやそのプラグイン機能を学び、実写合成のCG素材の書き出し方法等、具体的なソフトウェアの使用方法についてトレーニングを繰り返すことで習得する。更に質感表現とライティング、レンダラーのシェーディングなどを学ぶことを中心に幅広くCG表現を習得する。2年次グループ制作での作品やゲーム制作プロジェクトなどで使用することができる素材制作の技術を身に付けていくことも目標となっている。  |                                                                                                     |                                                         |                           |            |      |
| 到達目標                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                     |                                                         |                           |            |      |
| 実写合成を取り入れたVFX作品制作をすることを踏まえ、活用できるライティング、エフェクト作成技術を習得し、合成やデータの共有の方法を学ぶことで己のイメージづくりが自主的に行えるようになる。結果として高度なCG・実写合成を行えるようになる。結果として1年次よりも高いクオリティでのCG制作ができるようになる。併せて映像制作において必要な知識をより深め、プロフェッショナルで通用していくための基礎を身につける。 |                                                                                                     |                                                         |                           |            |      |
| 教育方法等                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                     |                                                         |                           |            |      |
| 授業概要                                                                                                                                                                                                        | 実写合成のためのCG素材作りを学ぶ。レンダラーによる質感表現、エフェクト、ライティング技法を学習する。                                                 |                                                         |                           |            |      |
| 注意点                                                                                                                                                                                                         | 授業中の居眠りは厳禁。私語は慎むこと。<br>教材は事前にプリントアウトし、授業時に、要点、補足のメモ書きなどに活用すること。<br>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%                                                      | 実施しない                     |            |      |
|                                                                                                                                                                                                             | レポート                                                                                                | 0%                                                      | 実施しない                     |            |      |
|                                                                                                                                                                                                             | 成果発表<br>(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                                                                                                                                                                                                          | Arnold Standard Surface シェーダ                                                                        | alpha画像での切り抜き方法とガラスの透過と反射コースティクスを理解する                   |                           |            |      |
| 2回                                                                                                                                                                                                          | 実写合成のためのCG要素のEXR書き出し                                                                                | Shadow Matte合成(AOVs書き出し手順・SkyDomeライトの設定と書き出し)を理解する      |                           |            |      |
| 3回                                                                                                                                                                                                          | 被写界深度と絵作り                                                                                           | DepthをEXRでの書き出し(実写映像と合成してボケ効果の作成)を理解する                  |                           |            |      |
| 4回                                                                                                                                                                                                          | 夜のシーンを作成する                                                                                          | 曲率シェーダによる磨耗と損傷、Mix Shaderを使った質感表現を理解する                  |                           |            |      |
| 5回                                                                                                                                                                                                          | ObjectID                                                                                            | AOVsでのモーションブレンダー書き出し、コンボジットソフトでの合成作業を理解する               |                           |            |      |
| 6回                                                                                                                                                                                                          | 課題発表                                                                                                | 課題：実写とCG画像の合成画像を作成                                      |                           |            |      |
| 7回                                                                                                                                                                                                          | VolumeShader①                                                                                       | FluidとArnoldで作成するVolumeShader① 炎のアニメーションの作成方法を理解する      |                           |            |      |
| 8回                                                                                                                                                                                                          | VolumeShader②                                                                                       | FluidとArnoldで作成するVolumeShader② 煙のアニメーション、Goboの活用方法を理解する |                           |            |      |
| 9回                                                                                                                                                                                                          | 中間講評                                                                                                | 課題の講評を通して改善点を見つける力を身につける                                |                           |            |      |
| 10回                                                                                                                                                                                                         | 流体表現①                                                                                               | FluidとArnoldで作成する流体表現① レーザビームアニメの作成方法を理解する              |                           |            |      |
| 11回                                                                                                                                                                                                         | 流体表現②                                                                                               | FluidとArnoldで作成する流体表現② レーザビームアニメの作成方法を理解する              |                           |            |      |
| 12回                                                                                                                                                                                                         | ArnoldによるSSSを学ぶ                                                                                     | XgenとArnoldでの群衆作成方法、スタンドインの活用方法を理解する                    |                           |            |      |
| 13回                                                                                                                                                                                                         | モーショングラフィックス                                                                                        | MashとArnoldでのモーショングラフィックス作成方法を理解する                      |                           |            |      |
| 14回                                                                                                                                                                                                         | 髪の毛                                                                                                 | Arnoldで髪の毛、ファーの質感表現を学ぶ                                  |                           |            |      |
| 15回                                                                                                                                                                                                         | 発表・講評                                                                                               | 課題の講評を通して改善点を見つける力を身につける                                |                           |            |      |