

科目名	VFX演習 2							年度	2026
英語科目名	VFX Exercise 2							学期	後期
学科・学年	CG映像科 2年次	必/選	選 2	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	関野	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGディレクター		
【科目の目的】 ・実写合成における、実写合成におけるVFXの撮影ワークフローの技術習得 ・実写合成における、実写合成におけるDCCツールを使用したのワークフローの技術習得 ・実写合成における、コンポジットツールを使用したのワークフローの技術習得									
【科目の概要】 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。									
【授業の注意点】 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）。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	課題の要件を十分に満たし、さらに優れた作品に仕上げ、提出期限内に提出している。	課題の要件を十分に満たし、提出期限内に提出している。	課題の要件を適切に満たし、提出期限内に提出している。	課題の要件を一部満たしていない。もしくは提出期限を過ぎてから提出している。	課題を提出出来ない。				
到達目標 B	非常に優れた表現力を持ち、卓越した魅力のある作品を制作することが出来る。	優れた表現力を持ち、十分な魅力のある作品を制作することが出来る。	魅力のある作品を制作することが出来る。	作品を魅力的に表現する力が不足している。	作品を制作出来ない。				
到達目標 C	ソフトウェアについて深く理解し、実践的な応用が出来る。	ソフトウェアについて理解し、応用が出来る。	ソフトウェアついて理解し、一部の応用が出来る。	ソフトウェアの基本操作を理解しているが、応用が出来ない。	ソフトウェアの基本操作を理解出来ない。				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 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。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		VFX演習 2			年度	2026	
英語表記		VFX Exercise 2			学期	後期	
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価	
1	オリエンテーション演習	ノードベース方式のコンポジットの理解	1	オリエンテーション	授業のカリキュラムと自分の進路を合わせて	2	
			2	ノードベース方式	レイヤーベースとノードベースの違いの理解		
2	画像合成演習	リニアワークフローの基本知識の習得	1	リニア編集	リニアとノンリニアの理解	2	
			2	ノンリニア編集	リニアとノンリニアの理解		
3	合成基礎演習 I (出力)	OpenEXRと素材の出力方法の理解	1	撮影時の方法の理解	撮影実習を通して、実写合成の基本知識の習得	2	
			2	シーンセットアップ	DCCツールを利用したシーンのセットアップ		
			3	素材出力	DCCツールを利用して素材を出力		
4	合成基礎演習 II (合成)	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	1	合成方程式	合成モードの合成方程式の理解	3	
			2	コンポジット	出力素材を利用して、画面のコンポジットを行う		
			3	講評	提出課題を講評		
5	グレア錯視合成演習	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	1	レンズフレア	レンズフレアの原理の理解	2	
			2	グロー効果	グロー効果の理解		
			3	合成演習	コンポジットで再現スキルの習得		
6	合成模写演習 (DCC出力)	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	1	資料研究	現象の理解	2	
			2	素材出力	DCCツールを利用して素材を出力□		
			3	合成演習	資料の現象に応じた、整合性コンポジットの習得		
7	合成模写演習 (合成処理)	前授業で学習した内容、Nukeでのコンポジット制作	1	制作演習	合成模写演習の課題提出に向けた制作	3	
			2	講評	提出課題を講評		
			3	ブラッシュアップ制作	講評された内容を踏まえ修正を行う		
8	カメラトラッキング演習 (NukeX)	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	1	トラッキングの理解	2Dトラッキングと3Dトラッキングの知識の習得	2	
			2	撮影実践	トラッキングマーカを利用した撮影技術の習得		
			3	3Dトラッキング	撮影した素材を3Dトラッキングを行いコンポジット		
9	ばれ消し、カメラシェイク (NukeX)	ばれ消しとカメラシェイクの練習課題	1	デジタルリムーバル	ばれ消しの知識、ノードの使用法の習得	2	
			2	カメラシェイク	カメラ揺れの知識、ノードの使用法の習得		
			3	合成練習	ばれ消し、カメラ揺れを利用した合成方法の習得		
10	応用ノード演習	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	1	ノードの復習	使用したノードの復習	2	
			2	ノードの応用	便利なNukeのノードの紹介		
11	テーマ表現演習 I	テーマ表現課題を通して基礎的なノードの理解	1	課題説明	テーマ表現課題の説明	2	
			2	基礎演習	課題の素材合成の演習		
12	テーマ表現演習 II	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。	1	制作演習	合成模写演習の課題提出に向けた制作	3	
			2	講評	提出課題を講評		
			3	ブラッシュアップ制作	講評された内容を踏まえ修正を行う		
13	自由表現演習 I	自由課題の制作物の決定	1	課題説明	自由課題の説明	2	
			2	内容の確定	制作物の確定		
			3	制作演習	合成模写演習の課題提出に向けた制作		
14	自由表現演習 II	自由課題の課題制作を行う。	1	制作演習	合成模写演習の課題提出に向けた制作	2	
15	自由表現演習 III	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。	1	講評	提出課題を講評	3	
			2	ブラッシュアップ制作	講評された内容を踏まえ修正を行う		

評価方法：1. 小課題、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等 指定の実習室・教室で受講する。