

学科名	CG映像科
コース名	
授業科目	VFX演習 1
必選	選 1
年次	2年次
実施時期	前期
種別	実技
時間数	30
単位数	1
担当教員	金 龍洙
実務経験	有
実務経験職種	映像編集
授業概要	現代映像においては、CGとCGの合成、CGと実写の合成、実写と実写の合成技術を有した人材が求められる。中でも、グリーンスクリーン、ブルースクリーンを用いた合成に関してはVFX業界にとっては必須技術である。また、従来の3DCGワークフローであるモデリング、質感、アニメーション等の技術とAfterEffectsを用いたコンポジット技術に長けた人材は業界でも重宝される。VFX映画、CM、アミューズメント業界に見られる合成技術と知識を習得する。
到達目標	CGデザイナー、VFXコンポジッター、エフェクタデザイナーとして活躍できる知識と技術を一通り習得。フル3DCG制作能力、実写撮影経験、クロマキー合成技術、最終コンポジットによる画創りを持ち合わせた人材となるべく一連の作業を経験し、VFX技術を習得する。
授業方法	映像の知識やソフトの主要機能の説明をハンズオン形式で行う 決められたテーマで映像作品の企画、撮影、編集作業を行う
成績評価方法	試験・課題 80% 課題で評価する（提出の仕様や期限も評価の対象とする） 平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う
履修上の注意	授業時限数の4分の3以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない。 教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない。
教科書・教材	特に無し

授業計画	
第1回	授業オリエンテーション：この科目で学ぶことの整理
第2回	マットペイント：マットペイント制作技法を学習
第3回	マットペイント：マスキングを学習
第4回	マットペイント：ロトブラシを学習
第5回	マットペイント：MOCHAプレーントラッキングを学習
第6回	マットペイント：レンズフレアを学習
第7回	マットペイント：コンポジット、カラーグレーディングを学習
第8回	マットペイント：BreakDown制作技法を学習
第9回	3Dトラッキング：3Dトラッキング制作技法を学習
第10回	3Dトラッキング：3Dトラッカーから2D合成技法を学習
第11回	3Dトラッキング：3DトラッカーからMayaへエクスポートを学習
第12回	3Dトラッキング：AE合成用MAYAライティングを学習
第13回	3Dトラッキング：AE合成用MAYAレンダーレイヤを学習
第14回	3Dトラッキング：コンポジット、カラーグレーディングを学習
第15回	相互評価：相互評価を通じて各自の作品によりディテールな部分に気づかせる