

学科名	CG映像科
コース名	
授業科目	VFX演習 2
必選	選 2
年次	2年次
実施時期	後期
種別	実技
時間数	60
単位数	2
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	これらを通じて映像編集VFXに関する造詣を深める。 ・ 遊技機リーチアクション制作 ・ TrapcodePluginエフェトのモーショングラフィック制作 ・ DEMOREEL OP/ED/トランジション制作
到達目標	CGデザイナー、VFXコンポジット、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	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。
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	授業時間数の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	DEMOREEL制作企画：企画書を作成
第2回	Trapcodeエフェクト：Particularエフェクト技法を学習
第3回	Trapcodeエフェクト：Form/Saberエフェクト技法を学習
第4回	モーショングラフィックス制作：炎、水、煙、雪などの有機的なビジュアルエフェクト制作
第5回	モーショングラフィックス制作：FLUID DYNAMICSを組み合わせたモーショングラフィックス映像制作
第6回	遊技機リーチアクションモーション制作：企画&絵コンテ
第7回	遊技機リーチアクションモーション制作：エフェクト制作
第8回	遊技機リーチアクションモーション制作：コンポジット制作
第9回	DEMOREEL制作ブラッシュアップ
第10回	DEMOREEL制作ブラッシュアップ
第11回	DEMOREEL制作ブラッシュアップ
第12回	DEMOREEL制作ブラッシュアップ
第13回	DEMOREEL制作ブラッシュアップ
第14回	DEMOREEL制作ブラッシュアップ
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