科目名	VFX演習１							年度	2025
英語科目名	VFX Exercise 1							学期	前期
学科・学年	CG映像科　２年次	必／選	選１	時間数	30	単位数	1	種別※	実技
担当教員	関、堀尾	教員の実務経験		有	実務経験の職種	映像デザイナー、アートディレクター			

【科目の目的】

AterEffectsの特性を理解しつつ、制作に広く応用できるスキルの習得を目的とする。
①実写の動画をつかって合成する基本スキルの習得。
②３Dのレンダリング素材を合成し画作りへの意識を高める。
③モーショングラフィックスによる課題の提出。

【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】

以下の3点の能力を獲得することを目標とする。①実習で学んだAfterEffectsについて、課題制作を通してさらに深く理解する。②各自の制作の中で効果的に活用し、体得したスキルを作品に生かす。③様々な展開を理解し、目的にあった構成を立案できる。

【授業の注意点】

データの移動に注意が必要、AfterEffectsの上位バージョンで作業したファイルは下位バージョンで開けない。また、自宅などで環境がある場合、制作したファイルは素材も持参しなければ学校で開けない。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。

【教科書】

AterEffectsで作成したテキストを随時配布する。参考資料などは授業中に指示する。

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】

試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。
平常点　　50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	VFX演習１	年度	2025
英語表記	VFX Exercise 1	学期	前期

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	AterEffects 基本操作の復習	課題①モーショングラフィックス	1	作品紹介	制作業務内容を理解する	3	
			2	自己紹介	これまでの作品をプレゼンできる		
			3	ショートカット	ショートカットを利用できる		
2	AterEffects 基本操作の習得	課題②実写合成	1	エクスプレッション	エクスプレッションを利用できる	3	
			2	ワープスタビライザー	実写動画の扱い方を理解する		
			3	モーショントラッキング	実写動画の扱い方を理解する		
3	AterEffects 基本操作の習得	課題②実写合成	1	遠近コーナーピン	実写動画の扱い方を理解する	3	
			2	カメラトラッキング	実写動画の扱い方を理解する		
4	AterEffects 基本操作の習得	課題②実写合成	1	３Dレイヤー	３Dレイヤーを使用できる	3	
			2	ヌル	ヌルを利用できる		
			3	コラップス	コラップスを理解する		
5	AterEffects 応用操作の習得	課題②制作と提出	1	画面構成	構図を考えることができる	3	
			2	マットペイント	簡易的に画像を合成することができる		
			3	課題提出	提出期限を守ることができる		
6	講評とチェックバック	課題②リテイク	1	制作	自分の順までブラッシュアップできる	1	
			2	講評	修正への理解ができる		
			3	リテイク	修正意図を組み対応し更新できる		
7	AterEffects 基本操作の習得	課題②ブラッシュアップ	1	エフェクト	エフェクトの概要を理解できる	3	
			2	パーティクル	シミュレーションをコントロールできる		
			3	アニメーション	動きに応じて効率的にキーが扱える		
8	AterEffects 応用操作の習得	課題②ブラッシュアップ	1	コンポジット①	複数の素材を合成できる	3	
			2	色収差	RGBを分解できる		
			3	グリッチ	効果を足すことができる		
9	AterEffects 応用操作の習得	課題③コンポジット	1	コンポジット②	３Dレンダリング素材を合成できる	3	
			2	キーイングとID	クロマキーとIDを理解できる		
			3	課題提出	提出期限を守ることができる		
10	講評とチェックバック	課題③制作と提出	1	制作	自分の順までブラッシュアップできる	1	
			2	講評	修正への理解ができる		
			3	リテイク	修正意図を組み対応し更新できる		
11	AterEffects 応用操作の習得	課題①モーショングラフィックス	1	HUD	HUDの概要を理解できる	3	
			2	シェイプレイヤー	修正対応に備えたデータを意識できる		
			3	トラックマット	トラックマットを活用できる		
12	AterEffects 応用操作の習得	課題①モーショングラフィックス	1	デザイン	グラフィックを作成できる	3	
			2	マスク	パスを活用できる		
			3	テキスト	テキストアニメーターを活用できる		
13	AterEffects 応用操作の習得	課題①モーショングラフィックス	1	シームレス	継ぎ目のない展開を理解できる	3	
			2	フラクタルノイズ	ノイズで素材を作り出せる		
			3	タイリング	パターン素材を作成できる		
14	AterEffects 応用操作の習得	課題① モーション グラフィックス	1	タイムリマップ	時間をコントロールできる	3	
			2	ループ	繰り返し素材を作成できる		
			3	トランジション	ワイプについて理解できる		
15	講評と チェックバック	課題① 制作と提出	1	制作	自分の順までブラッシュアップできる	1	
			2	講評	修正への理解ができる		
			3	リテイク	修正意図を組み対応し更新できる		

評価方法：1.小テスト、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