

科目名	VFX演習 2							年度	2025
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＝ループリック									
ループリック 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。	ソフトウェアについて理解し、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】 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。									

