

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	金龍洙		教員の実務経験		有	実務経験の職種		映像編集	
【科目の目的】									
CM、ドラマ、映画、アニメ、ゲームなど現代映像制作において必須技術とされている、 ・マットペイント ・3Dトラッキング ・アニメ撮影、コンポジット を学びVFXに関する造詣を深める。									
【科目の概要】									
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、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。									
【授業の注意点】									
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。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	マットペイントにカメラモーションとエフェクトができてBreakdownができる		マットペイントにエフェクトができてBreakdownができる		マットペイント表現ができる				
到達目標 B	3Dトラッキングに3DアニメーションができてBreakdownができる		3Dトラッキングに3Dモデルが合成ができてBreakdownができる		3Dドラッキングに3D合成ができる				
到達目標 C	アニメ撮影にエフェクトができてBreakdownができる		アニメ撮影ができてBreakdownができる		アニメ撮影ができる				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】									

【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
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									
※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	授業オリエンテーション	この科目で学ぶことの整理	1	教員自己紹介	教員について理解を深める			2	
			2	シラバス	この科目について理解を深める				
			3	デモリール	デモリール制作準備を整う。				
2	マットペイント	マットペイント制作技法を学習	1	マットペイント企画	リファレンス集めからマットペイント 1 シート企画書を作成			3	
マスキングを学習		1	マスク	PhotoShopとAEからマスキング技法を学習			3		
ロットブラシを学習		1	ロットブラシマスク	ロットブラシマスキング技法を学習			3		
MOCHAプレーントラッキングを学習		1	MOCHAプレーントラッキング/マスク	MOCHAプレーントラッキングのマスキング技法学習			3		
レンズフレアを学習		1	レンズフレア	標準レンズフレアとOptical Flares技法を学習			3		
コンポジット、カラーグレーディングを学習		1	コンポジット、カラーグレーディング	マットペイントのコンポジット、カラーグレーディングを学習			3		
BreakDown制作技法を学習		1	BreakDown制作	AEでのデモリール用BreakDown制作技法を学習			3		
9		3Dトラッキング	3Dトラッキング制作技法を学習	1	3Dトラッキング企画	3Dトラッキング 1 シート企画書を作成			3
10	3Dトラッカーから2D合成技法を学習		1	3Dトラッカー2D合成	実写からトラッキングし、2D合成技法を学習			3	
11	3DトラッカーからMayaへエクスポートを学習		1	3Dトラッカー3D合成	実写からトラッキングし、MAYAへエクスポートを学習			3	

12	グ	AE合成用MAYAライティングを学習	1	MAYAライティング	AEで合成するためのMAYAライティング技法を学習	3	
13		AE合成用MAYAレンダレーヤを学習	1	MAYAレンダリング	Eで合成するためのMAYAレンダリング技法を学習	3	
14		コンポジット、カラーグレーディングを学習	1	コンポジション	3Dトラッキング映像コンポジションとBreakdown制作技法を学習	3	
15	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	1	課題相互評価	2つのCG制作のリテイクを受け、自分の目に足りない考え方について気づきを得る	3	
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							