

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	金龍洙		教員の実務経験	有	実務経験の職種		映像編集		
<b>【科目の目的】</b> 就職作品として必要な下記のような作品を制作できるようになることを目的とする。 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エフェッ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									
<b>【科目の概要】</b> 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。									
<b>【到達目標】</b> 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。									
<b>【授業の注意点】</b> 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＝ループリック									
ループリック 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	遊技機リーチアクション モーション、エフェクト、コンポジット レベル		遊技機リーチアクション モーション、エフェクト、コンポジット レベル						
到達目標 B	TrapcodePluginエフェットのモーショングラフィックレベル		TrapcodePluginエフェットのモーショングラフィックレベル						
到達目標 C	DEMOREEL制作レベル		DEMOREEL制作レベル						DEMOREEL制作レベル
到達目標 D									
到達目標 E									
<b>【教科書】</b>									

【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 2				年度	2025
英語表記		VFX Exercise 2				学期	後期
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	DEMOREEL制作企画	DEMOREEL制作において企画書を作成	1	DEMOREEL企画書	各職種にあったDEMOREELの作品内容とOP・ED・トランジション・スケジュール企画書を作成	3	
2	Trapcodeエフェクト	Particularエフェクト技法を学習	1	Particularエフェクト	複雑なモーショングラフィックスのエLEMENTを制作	3	
3		Form/Saberエフェクト技法を学習	1	Form/Saberエフェクト	OBJの3Dモデルや3Dシークエンスから3Dパーティクルを生成できる、座標軸（グリッド）ベースの3Dパーティクル制作	3	
4	モーショングラフィックス制作	モーショングラフィックス制作	1	モーショングラフィックス	炎、水、煙、雪などの有機的なビジュアルエフェクト制作	3	
5		モーショングラフィックス制作	1	モーショングラフィックス	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	3	
6	遊技機リーチアクションエフェクト制作	遊技機リーチアクションエフェクトを企画書作成	1	企画書作成	1シート企画書制作	3	
			2	絵コンテ作成	リーチアクションの絵コンテ作成		
			3	エフェクト制作	アクションエフェクト制作		
7	遊技機リーチアクションエフェクト制作	遊技機リーチアクションエフェクト制作	1	遊技機リーチアクションエフェクト制作	遊技機リーチアクションエフェクト制作	3	
8			1	遊技機リーチアクションコンポジット制作	遊技機リーチアクションコンポジット制作	3	
9	DEMOREEL制作ブラシアップ	PF&REEL展フィードバックからブラシアップ制作	1	ブラシアップ1	PF&REEL展フィードバック /ブラシアップ制作1	3	
10			2	ブラシアップ2	PF&REEL展フィードバック /ブラシアップ制作2	3	
11			3	ブラシアップ3	PF&REEL展フィードバック /ブラシアップ制作3	3	
12			4	ブラシアップ4	PF&REEL展フィードバック /ブラシアップ制作4	3	

13			5	ブラシアップ5	PF&REEL展フィードバック /ブラシアップ制作5	3	
14			6	ブラシアップ6	PF&REEL展フィードバック /ブラシアップ制作6	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	DEMOREEL作品リメイクを受け、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							