授業科目名	VFX Ⅰ	学年	1	学 科 コース	CGデザイン科 CGデザイナーコース	年度	2026
担当教員名	三橋　幸四郎						
授業の方法	演習	科目区分	選択必修	学期	通年	単位数	4	時間数	120
実務 / 指導経験	イベント・コンサート・舞台等における映像・3DCG・イラスト等の制作に携わる。 専門学校、高校、大学でCG教育に携わる。						
授業の概要 :実務/指導経験を活かした教育内容	授業では、映像制作におけるVFX（Visual Effects）の基礎から応用までを学び、現実には存在しない映像表現をデジタル技術によって創り出す力を身につけることを目的とします。映画・CM・アニメ・ゲームなど幅広い分野で活用されるVFXの考え方と技術を体系的に理解し、実践的な制作スキルを習得します。						
授業の到達目標	1. VFXの基礎技術を理解し、基本的な映像合成ができる。 2. 映像表現としてのリアリティを意識したVFX制作ができる。 3. 企画から完成までのVFX制作工程を一通り実践できる。						
成績評価の方法	方法	課題評価:60% ・ 平常点:40%　　※前期と後期で評価し、その平均が通年評価					
	基準	A(100～80) ・ B(79～70) ・ C(69～60) ・ D(59～0)					
準備学習・事後学習等	・授業で学んだ技術や操作は、その日のうちに復習し、同様の手順を自分で再現できるようにしておくこと。 ・日常的に映像作品を観察し、VFXの表現や演出について考察すること。						
テキスト	無						
参考書等	有	オリジナルプリント					
その他 :学生に対する要望、メッセージ等	VFXの授業では、単にソフトの操作を覚えるだけでなく、「映像としてどう見えるか」を常に意識することが大切です。エフェクトが派手であっても、映像全体に違和感があれば完成度は下がってしまいます。光の向きや影の出方、色のなじみ方など、現実の見え方をよく観察し、それを再現する意識を持って制作に取り組んでください。						

授業計画

内容			
1	VFXとは　VFXの活用例	56	特撮技法(オリジナル作品制作)
2	After effectsの基本操作	～	
～		70	特撮技法(オリジナル作品制作)
4	After effectsの基本操作	71	実写と3DCGの合成
5	エフェクトの基本	～	
～		75	実写と3DCGの合成
8	エフェクトの基本	76	レンダリング　色合わせ 仕上げの技法
9	パーティクルの基本	～	
10	パーティクルの基本	80	レンダリング　色合わせ 仕上げの技法
11	パペットアニメーションと合成	81	オリジナル映像制作
～		～	
15	パペットアニメーションと合成	120	オリジナル映像制作
16	レイヤー効果と合成の基礎		
～			
20	レイヤー効果と合成の基礎		
21	キャラクター(文字)のアニメーション		
～			
25	キャラクター(文字)のアニメーション		
26	オリジナルエフェクト課題制作		
～			
35	オリジナルエフェクト課題制作		
36	カメラワークと演出		
～			
37	カメラワークと演出		
38	クロマキー　マスク処理		
～			
45	クロマキー　マスク処理		
46	コンポジット実習		
～			
54	コンポジット実習		