授業科目名	VFXⅡ	学年	2	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	1	時間数	30

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：定期試験: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：優(100～90) ・ 良(89～70) ・ 可(69～40) ・ 不可(39～0)
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	オリエンテーション・After Effectsの概要		
2	コンポジション作成とレンダリング基礎		
3	レイヤーの基本操作		
4	キーフレームアニメーション基礎イージーイーズ・速度調整		
5	テキストアニメーション基礎		
6	テキストアニメーション基礎		
7	マスク機能と切り抜き		
8	描画モードとトラックマット		
9	描画モードとトラックマット		
10	エフェクトの基本操作		
11	エフェクトの基本操作		
12	エフェクトの基本操作		
13	カメラと3Dレイヤー基礎		
14	カメラと3Dレイヤー基礎		
15	カメラと3Dレイヤー基礎		
16	ライト設定と影の表現		
17	中間課題制作		
18	中間課題制作		
19	中間課題制作		
20	中間課題制作		
21	中間課題制作		
22	グリーンバック合成（クロマキー）		
23	グリーンバック合成（クロマキー）		
24	炎・煙・爆発などのVFX表現		
25	炎・煙・爆発などのVFX表現		
26	オリジナル作品企画制作		
27	オリジナル作品企画制作		
28	オリジナル作品企画制作		
29	オリジナル作品企画制作		
30	オリジナル作品企画制作		