

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	VFX演習2	
科目基礎情報					
開設学科	CG映像科	コース名		開設期	後期
対象年次	2年次	科目区分	選択2	時間数	30時間
単位数	1単位			授業形態	実習
教科書/教材	教材データは毎回配布				
担当教員情報					
担当教員	鈴木 伸幸		実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
学習目的					
この科目ではエフェクト制作の代表的なソフトウェアであるSide Effects Houdiniについて学ぶ。具体的な実例と操作方法を通してエフェクトの概念を理解し、効果をつけることで迫力ある映像制作が行えることを学ぶ。また、対象に応じて求められる訴求とアプローチ、そのための方法を学ぶ。多様な現場でその時々求められる目的にあった実際の方法を学び、現場に対応できる能力を身に付けることを狙いとする。					
到達目標					
繰り返しトレーニングを行う演習を通してHoudiniを学び、課題制作を通してさらに深く理解する。パーティクル、レンダリング、ライティング等の体得したスキルを各自の作品に効果的に活かせるようになる。エフェクトの第一弾デモリール制作を行うことで就職活動の際のアピール材料を準備することができる。また、映像制作の現場において必要な知識を持つことで卒業後に業務に即応できる能力を身につける。					
教育方法等					
授業概要	Houdiniの概要を知る。インターフェース、ノードの構築、基礎的な知識などを学び、柔軟に素材を作成する方法を習得する。パーティクル等の課題を制作しながら手法を学ぶと同時に、データを効率的に扱う方法も整理しながら授業展開する。				
注意点	授業中の居眠りは厳禁。私語は慎むこと。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	80%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	0%	実施しない		
	成果発表 (口頭・実技)	0%	実施しない		
	平常点	20%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	Houdini紹介		基本操作とインターフェース説明により、Houdiniの基本部分を理解する		
2回	Houdiniの概要		SOP、POP、DOP、ROP、COP等やSOP階層によるノードの構築を学ぶ		
3回	SOP階層でノードの構築		プロシージャルモデリングについて理解する		
4回	POP階層		パーティクルについて理解する		
5回	POP階層		パーティクルを使用した制作により理解を深める		
6回	DOP階層		パーティクルを使用した制作により理解を深める		
7回	DOP階層		FLIPについて概要を理解する		
8回	DOP階層		RigidBodyについて理解する		
9回	DOP階層		RigidBodyについて理解する		
10回	DOP階層		Pyro、Smokeについて理解する		
11回	DOP階層		Pyro、Smokeについて理解する		
12回	補足①		ライティングについて理解する		
13回	補足②		レンダリングについて理解する		
14回	DOPとPOP		DOPとPOPを使用した制作例を理解する		
15回	DOPとPOP		DOPとPOPを使用した制作例を理解する		