

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	VFX演習3	
科目基礎情報					
開設学科	CG映像科	コース名		開設期	前期
対象年次	3年次	科目区分	選択3	時間数	60時間
単位数	2単位			授業形態	実習
教科書/教材	独自の資料・スライドを用意し、モニターにて配信。				
担当教員情報					
担当教員	占部 信太郎		実務経験の有無・職種	有・VFXクリエイター	
学習目的					
Houdiniというツールを通して3DCG・VFXに共通する基本的な概念を理解する。また、アーティストとして作品作りに取り組む考え方や姿勢についても触れていく。エフェクトの表現方法を学習し、映像制作においてより幅広い対応能力を身に付けていくことが目標である。また、3年次卒業制作やゲーム制作プロジェクトなどで使用することができる素材制作の技術を身に付けていくことも目標となっている。より高度な学習内容としてパーティクルの使用方法について学ぶことで幅広いCG表現を習得する。					
到達目標					
Houdiniの操作及び実践的なデータの組み方を示しつつ、最終的には自ら資料を探し必要な要素を見つけ、Houdiniに落とし込むためのアプローチを模索し実践できることを目標とする。データの共有の方法を学ぶことで己のイメージづくりが自主的に行えるようになる。結果として高度な動画制作を行えるようになる。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	知識を得るための講義、技術を学ぶための実習、そして制作という3つのスタイルで授業を進行していく。前半は多くの実習を設け、技術向上を目指すともに、後半は制作に時間を充てる。制作授業では作品提出があり、それが中間・期末試験として評価される。				
注意点	この授業では、主にエフェクト分野に興味のある学生の授業を推奨する。 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)。提出期限や仕様を守れてない場合は減点の対象とする。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	70%	提出課題の出来で評価。		
	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)	20%	作品発表の時のプレゼンや自己紹介などでのコミュニケーションスキルを重視。		
	平常点	10%	授業の姿勢にて評価。		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	Houdini introduction		Houdiniのintroduction及びdemonstration		
2回	Houdini SOPの重要性1		Houdini固有の機能を持つSOPノードを紹介しつつ、実践的な組み方を示す①		
3回	Houdini SOPの重要性2		Houdini固有の機能を持つSOPノードを紹介しつつ、実践的な組み方を示す②		
4回	Houdini 作業ワークフロー		Houdiniの独特な作業ワークフローの紹介とその意味合いの説明		
5回	Houdini particleの仕組み1		particleの仕組みを紹介しつつ、実践的な組み方を示す①		
6回	Houdini particleの仕組み2		particleの仕組みを紹介しつつ、実践的な組み方を示す②		
7回	Houdini rigidbodyの仕組み1		rigidbodyの仕組みを紹介しつつ、実践的な組み方を示す①		
8回	Houdini rigidbodyの仕組み2		rigidbodyの仕組みを紹介しつつ、実践的な組み方を示す②		
9回	Houdini pyroの仕組み1		pyroの仕組みを紹介しつつ、実践的な組み方を示す①		
10回	Houdini pyroの仕組み2		pyroの仕組みを紹介しつつ、実践的な組み方を示す②		
11回	Houdini 応用編1		それまでに紹介した組み方を使いつつ、より応用的な組み方を示す①		
12回	Houdini 応用編2		それまでに紹介した組み方を使いつつ、より応用的な組み方を示す②		
13回	Houdini 応用編3		それまでに紹介した組み方を使いつつ、より応用的な組み方を示す③		
14回	Houdini 応用編4		それまでに紹介した組み方を使いつつ、より応用的な組み方を示す④		
15回	Houdini 応用編 / 作品講評		全体の講評をしつつ、作品の作り方、見方を示す		