

2021年度 日本工学院八王子専門学校											
C G 映像科											
VFX演習 1											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	選 1	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	菊池			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を1科目選択して受講する。											
到達目標											
HoudiniによるCG映像，特にVFX映像の制作が可能なレベルを目指す。 HoudiniにおけるSOP，DOPの理解と操作，およびレンダリングまでの制作フローを習得し、オリジナルな映像作品の制作を行う。 Houdiniを使用している制作プロダクションレベルに合わせた制作フローを身につける。											
授業方法											
HoudiniによるVFX制作が理解できるよう、毎回テーマを設け、段階を踏んで制作を進行する。課題制作は授業と並行して作業状況を確認しつつ、VFXリールが確実に完成するよう授業を進行する。											
成績評価方法											
試験・課題：50％ 最終課題の提出と仕上がりを総合的に判断する 成果発表（口頭・実技）：30%授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する。 平常点：20%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
・ 授業を欠席すると次回以降の内容が理解できなくなる可能性が大きいため、遅刻や欠席には注意すること。・ HoudiniApprenticeを活用した自習を欠かさないこと。・ 授業日数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする）。											
教科書教材											
教材データは毎回配布する。											
回数	授業計画										
第 1 回	Houdiniにおける基本操作：Houdiniの基本操作を理解する										
第 2 回	SOPの基本操作と理解 1：SOPの概要を理解する										
第 3 回	SOPの基本操作と理解 2：前回のレクチャーに基づき、SOPを使用したデータを完成する										

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
C G 映像科	
VFX演習 1	
第 4 回	VOPの基本操作と理解：VOPによるオブジェクトの情報処理方法を理解する
第 5 回	SOPによるモデリング応用：SOPを利用した、プロシージャルモデリング手法を理解する
第 6 回	レンダリングワークフロー：mantraレンダラーの使用方法を理解する
第 7 回	中間課題：ここまでの学習内容を応用し、VFX映像作品の習作を完成する
第 8 回	リジッドボディシミュレーション：剛体シミュレーションの設定と利用方法を理解する
第 9 回	パーティクルシミュレーション：パーティクルによる粒子シミュレーションの設定と利用方法を理解する
第 10 回	炎・煙のボリュームシミュレーション：ボリュームシェーダーとシミュレーションの手法を理解する
第 11 回	FLIPシミュレーション：流体シミュレーションの設定と利用方法を理解する
第 12 回	ソフトボディシミュレーション：クロスシミュレーションの設定と利用方法を理解する
第 13 回	最終課題制作 1：これまでの学習を踏まえ、VFXリールの制作を開始する
第 14 回	最終課題制作 2：前回に引き続き、VFXリールの制作を進行する
第 15 回	最終課題制作 3：最終講評