

2021年度 日本工学院専門学校															
CG映像科															
デジタル演習 1 1															
対象	3年次	開講期	後期	区分		必修	有	種別	職種	実習	エフェクトアーティスト	時間数	60	単位	2
担当教員	秋山 玄			実務経験		有		職種							
授業概要 今注目の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します。 毎回独自のレジュメ・資料・スライド・hipファイル等を使用し、Houdiniの基本操作+アドバンスドな内容及びデータの組み方を示しつつ、全ての方を対象に一から一緒に作っていきます。また作品づくりに取り組む考え方やリール作りのポイント等にも触れていきます。															
到達目標 1. Houdiniの基本操作及び実践的なデータの組み方を理解する 2. Houdiniに落とし込むためのアプローチを模索し実践することができる。															
授業方法 毎回独自のレジュメ・資料・スライド・hipファイルを配布する。また基本はオンライン形式である。座学パートと実技パートで構成し、前半の座学パートで新しいことを解説して、学び、後半の実技パートで実際に手を動かして覚える。															
成績評価方法 試験・課題 70% 課題の提出数とクオリティで総合的に評価する 平常点 30% 積極的な授業参加、授業態度によって評価する															
履修上の注意 事前に受講環境の整備・確認をした上で受講すること。 最終課題を用意しています。課題提出をお願い致します。															
教科書教材 毎回独自のレジュメ・資料・スライド・hipファイルを配布する。															
回数	授業計画														
第1回	基礎1 / Houdiniのintroduction及びdemonstration														
第2回	基礎2 / Houdiniのoperation1														
第3回	基礎3 / Houdiniのoperation2														
第4回	基礎4 / Houdiniのworkflowの紹介とその説明														
第5回	応用1 / simulationの仕組みの解説とそれを交えた組み方を示す1														
第6回	応用2 / simulationの仕組みの解説とそれを交えた組み方を示す2														

2021年度 日本工学院専門学校	
CG映像科	
デジタル演習 1 1	
第7回	応用3 / simulationの仕組みの解説とそれを交えた組み方を示す3
第8回	応用4 / simulationの仕組みの解説とそれを交えた組み方を示す4
第9回	応用5 / simulationの仕組みの解説とそれを交えた組み方を示す5
第10回	応用6 / simulationの仕組みの解説とそれを交えた組み方を示す6
第11回	発展1 / これまでに学習した内容を踏まえ、より発展的な組み方を示す1
第12回	発展2 / これまでに学習した内容を踏まえ、より発展的な組み方を示す2
第13回	発展3 / これまでに学習した内容を踏まえ、より発展的な組み方を示す3
第14回	発展4 / これまでに学習した内容を踏まえ、より発展的な組み方を示す4
第15回	発展5 / これまでに学習した内容を踏まえ、より発展的な組み方を示す5