

2022年度 日本工学院専門学校											
C G 映像科											
デジタル演習 6											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	占部 信太郎			実務 経験	有	職種	3DCGアーティスト/2Dデザイナー				
担当教員紹介											
モーショングラフィックスにおいて高い専門性を持ち、携わった映像作品多数。映像表現とデザインの融合、音声との調和についての研究結果を学生に還元する。											
授業概要											
この授業では、Houdini独特のプロシージャルという考え方を身につけ、学生がHoudiniでの制作をしていけるような考え方を身につけるとともに、Houdiniを使用するエフェクトアーティストとして就職していくことを目標とする また、エフェクトファクションの役割を理解し、プロダクションにおいて分業して作業する範囲をしっかりと理解する											
到達目標											
Houdiniでのエフェクトショットを1ショット作り上げるという大目標を念頭に、プロシージャルモデリング、プロシージャルアニメーション、アトリビュートおよびエクスプレッション、RBDシミュレーション、レンダリングなど、初級ではよりHoudiniを全体をしっかりと理解し、クオリティを上げての作品制作を行い、学生自身のデモリールやポートフォリオに作品を追加していく素材を作り上げることが到達目標である また、Houdiniはレンダーコストが高いため、スケジューリング能力とクオリティ管理、問題解決能力を養うことも到達目標としている											
授業方法											
独自の資料・スライドを用意し、オンライン形式にて配信 ハンズオンでソフトを操作し、制作を通しながら学習していく その際、生徒からの質問に対してはその場、もしくはクラスルーム・メールにて回答していく											
成績評価方法											
試験・課題	70%	提出課題の出来で評価。期限や仕様を守れてない場合は大幅減点									
成果発表	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%	授業に対する姿勢にて評価									
履修上の注意											
オンライン授業のため、事前を受講環境の整備・確認をした上で受講すること 理由のない遅刻・欠席は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布を行う その際はクラスルーム・Googleドライブを使用する 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	自己紹介を行った後に、授業内容の説明を行い、その後Houdiniの初回レッスンを行う										
第2回	プロシージャルモデリングの学習										
第3回	SOPノードの説明と続き										
第4回	アニメーション及びCHOP										
第5回	シェーダのアサインおよび調整、レンダリング										

2022年度 日本工学院専門学校	
C G映像科	
デジタル演習 6	
第6回	Houdini基本まとめ、およびブリーフケースのレンダリング
第7回	Attributeの説明と使い方
第8回	リジッドボディシミュレーションの基礎
第9回	破壊をする建物のモデリング
第10回	Voronoi Fractureでの破壊のセットアップ
第11回	Glue Constraintを自分のタイミングで切り、破壊アニメーションの調整を行う
第12回	Debrisの放出
第13回	キャッシュの書き出しおよび読み込み
第14回	制作およびクオリティアップのためのチェック・アドバイスの実施
第15回	作品発表およびプレゼンテーション、本授業の総評(状況により変動や前後の可能性ある)