

2023年度 日本工学院専門学校											
C G 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	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	秋山 玄			実務経験	有	職種	エフェクトアーティスト				
担当教員紹介											
CGと実写映像との視覚効果分野において高い専門性を持ち、携わった映像作品多数。先進的なソフトウェアによるエフェクトと空間の調和を得意とし、インタラクティブな授業に定評がある。											
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ア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										

2023年度 日本工学院専門学校	
C G 映像科	
デジタル演習 1 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
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