

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
CG映像科											
VFX演習 3											
対象	3年次	開講期	前期	区分	選 3	種別	実技	時間数	60	単位	2
担当教員	中村ちづる			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科目選択して受講します。											
到達目標											
・近年VFX業界で主流となっている、ノードベース方式のエフェクトソフトHoudiniを中心に、エフェクト制作の技術、知識を学習する。・Houdiniで作成できるメインの機能を学びながら、自身が作成したいものをどのように作成するのか、映像としてアウトプットしていけばいいのか思考しながら制作することを学習する。											
授業方法											
・毎授業事にデータを配布し、それを元にNukeのオペレーション、それに伴う知識を学習し簡易的な制作フローを学習する。・数回の講義を終えたところで、それまでの統括した内容の課題制作に取り組み、内容を復習しながら理解を深め、実践する。・授業の中で行う課題制作時間内は、不明な点、上手く進められない点がある場合は、積極的に質問し、完成形までもっていけるように進める事。											
成績評価方法											
試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。平常点50%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											
エフェクトで求められる内容は多岐に渡り様々な工程の知識が必要で、最低限のCG制作スキルを習得している事を前提とする。・課題制作によって、評価をつけるので、未提出の者は評価しない（不合格とする）。・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。必要な場合は資料を別途配布。											
回数	授業計画										
第1回	授業オリエンテーション 基本操作①Houdiniの基本操作、ビューポートの説明										
第2回	基本操作②SOPの解説										
第3回	基本操作③アニメーション・エクスプレッション										

2024年度 日本工学院八王子専門学校	
CG映像科	
VFX演習 3	
第4回	V基本操作④ ダイナミクス①OP演習、パーティクルシミュレーション基礎
第5回	ダイナミクス②パーティクルシミュレーション応用編
第6回	ダイナミクス③剛体 基礎
第7回	ダイナミクス④剛体 破壊応用
第8回	ダイナミクス⑤煙 基礎
第9回	ダイナミクス⑥煙 応用
第10回	ダイナミクス⑦水 基礎
第11回	ダイナミクス⑧TOONShaderを使ったエフェクトの表現
第12回	ダイナミクス⑨水 応用、Maya、Houdiniとの相互のデータ書き出し
第13回	ダイナミクス⑩Vellum(布) 基礎
第14回	ダイナミクス⑪Vellum(砂) 基礎
第15回	課題発表会夏休み時に提出する課題の発表を行う