

| | | | | | | | | | |
|-------|----------------------------------|---------|---|-----|---------|-----|------------|------|----|
| 科目名 | リソース制作 1 | | | | | | 年度 | 2026 | |
| 英語科目名 | Resource Production 1 | | | | | | 学期 | 前期 | |
| 学科・学年 | ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース 1年次 | 必/選 | 選 | 時間数 | 30 | 単位数 | 1 | 種別※ | 実習 |
| 担当教員 | 中西 雅子 | 教員の実務経験 | | 有 | 実務経験の職種 | | ゲームCGデザイナー | | |

【科目の目的】

2Dグラフィックツールの基本を理解し、各種ゲーム用グラフィックリソースの制作方法を習得する。

【科目の概要】

2Dおよび3Dリソース作成のためのツールの使用法の基礎を学ぶ。

【到達目標】

チーム制作に必要なキャラクター・背景・エネミー・UI等を自分達で制作でき、既存の絵素材を加工できるようになることを目標とする。

- A. 2Dグラフィックツールの基本的な操作が使用できる
- B. キャラクター・背景・エネミー・UI等の2Dグラフィックを作成できる

【授業の注意点】

2Dグラフィックツールの使い方を制作作業を通して習得する。また習得後はそれを使いこなせるよう課題作品を制作する。

評価基準＝ルーブリック

| ルーブリック 評価 | レベル3 優れている | | レベル2 ふつう | | レベル1 要努力 |
|--------------|--|--|--------------------------------------|--|-----------------------|
| 到達目標 A | ソフトウェアを十分に使いこなし、独自のアイデアを入れ込んだ2Dグラフィックスが作成できる | | ソフトウェアの操作方法を理解し、基本的な2Dグラフィック素材が制作できる | | ソフトウェアの操作が理解できない |
| 到達目標 B | 課題内容を理解し、独自のアイデアを入れ込んだ2Dグラフィックスが作成できる | | 課題の内容に沿った2Dグラフィック素材が制作できる | | 基礎的な2Dグラフィック素材が制作できない |
| 到達目標 C | | | | | |
| 到達目標 D | | | | | |
| 到達目標 E | | | | | |

【教科書】

毎回レジュメ・資料を配布する。

【参考資料】

参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

【成績の評価方法・評価基準】

試験・課題：50% 課題毎に提出する。提出された課題について、達成項目の達成度を評価する。
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。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

| 科目名 | | リソース制作 1 | | | 年度 | 2026 | |
|---|--------------|------------------------------|------|-------------------------|--|------|--|
| 英語表記 | | Resource Production 1 | | | 学期 | 前期 | |
| 回数 | 授業テーマ | 各授業の目的 | 授業内容 | 到達目標＝修得するスキル | 評価方法 | 自己評価 | |
| 1 | メインツール解説と操作1 | グラフィックツールの基本概念と操作方法の理解 | 1 | グラフィックツールの基本操作1 | GIMPのインターフェイスを理解する | 1 | |
| | | | 2 | グラフィックツールの基本操作2 | ドローツールの使用方法を習得する | | |
| 2 | メインツール解説と操作2 | グラフィックツールによる画像加工の理解 | 1 | グラフィックツールによる素材加工その1 | テキストチャ制作及びゲーム素材制作のための写真加工方法を習得する | 1 | |
| 3 | メインツール解説と操作3 | グラフィックツールによる画像加工の理解 | 1 | グラフィックツールによる素材加工その2 | 前回到引き続き、テキストチャ制作及びゲーム素材制作のための写真加工方法を習得する | 1 | |
| 4 | メインツール解説と操作4 | グラフィックツールによるドット制作法の理解 | 1 | ドット絵制作その1 | ゲーム素材で使われるドット絵（キャラクター）の制作方法を習得する | 1 | |
| 5 | メインツール解説と操作5 | グラフィックツールによるドット制作法の理解 | 1 | ドット絵制作その2 | 前回到引き続き、ゲーム素材で使われるドット絵（キャラクター）の制作方法を習得する | 1 | |
| 6 | メインツール解説と操作6 | グラフィックツールによるアイコン制作法の理解 | 1 | アイコンの制作 | 文字入力・文字変形を使ったアイコンの制作方法を習得する | 1 | |
| 7 | メインツール解説と操作7 | グラフィックツールによるタイトルグラフィック制作法の理解 | 1 | タイトルグラフィックの制作 | 文字入力・文字変形を使ったゲームタイトルの制作方法を習得する | 1 | |
| 8 | メインツール解説と操作8 | パスを使ったゲーム背景制作1 | 1 | 背景グラフィックの制作 | パスツールを使用した背景グラフィックの制作方法を習得する | 1 | |
| 9 | メインツール解説と操作9 | パスを使ったゲーム背景制作2 | 1 | 背景グラフィックの制作 | 前回到引き続きパスツールを使用した背景グラフィックの制作方法を習得する | 1 | |
| 10 | グラフィック制作応用1 | シューティングゲームのデザイン1 | 1 | シューティングゲームのキャラクター制作 | シューティングゲーム用キャラクターの制作方法を習得する | 1 | |
| 11 | グラフィック制作応用2 | シューティングゲームのデザイン2 | 1 | シューティングゲームのエネミー・エフェクト制作 | シューティングゲーム用エネミー・エフェクト制作を習得する | 1 | |
| 12 | まとめ | 2Dグラフィックス制作のまとめ | 1 | 3D素材用テキストチャの制作 | これまでの技術を使って3D素材用テキストチャの制作方法を習得する | 1 | |
| 評価方法：1. 小課題制作、2. 小テスト、3. その他 | | | | | | | |
| 自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった | | | | | | | |
| 備考 等 | | | | | | | |