

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科 ゲームプランナーコース	
ゲームグラフィック 1	
第4回	基本操作 メインツール解説と操作4：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
第5回	基本操作 メインツール解説と操作5：ゲーム素材で使われるドット絵（アニメーション）の制作方法を習得
第6回	基本操作 メインツール解説と操作6：文字入力・文字変形を使ってアイコンを制作
第7回	基本操作 メインツール解説と操作7：文字入力・文字変形を使ってゲームタイトルを制作
第8回	基本操作 メインツール解説と操作8：パスを使ってゲーム背景制作 1
第9回	基本操作 メインツール解説と操作9：パスを使ってゲーム背景制作 2
第10回	応用：シューティングゲームのキャラクター制作
第11回	応用：シューティングゲームのエネミー・エフェクト制作
第12回	まとめ：これまでの技術を使い3D素材のためのテクスチャを制作