

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四年制 ゲームCGデザイナーコース											
プレゼンテーション3											
対象	2年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	阿部香織			実務経験	有	職種	アートディレクター				
授業概要											
1年次に使用したIllustrator、Photoshopの基礎を復習した上で応用スキルを解説し、2DCG作成の技術向上を目的とする。 また、2Dのゲームグラフィックに関する知識を理解し、自己表現の幅を広げること、及び、CGデザイナーとしての必要な知識を得ることを目的とする。											
到達目標											
2Dのゲームグラフィックに関する理解を深め、以下のスキルを習得する。 アイコンやタイトルロゴなどを、Illustratorでベクター画像として作成。 Photoshopを使用した、ゲーム実装時のゴミ取りやファイルサイズの調整などの画像処理。 Illustrator、Photoshopを使用した、アイテムなどの複雑なゲームグラフィックを作成。											
授業方法											
スキル取得のため、教員の解説を聞きつつ、実際にソフトウェアを使用する。 また、学んだことを応用し作成した2DCG素材を成果物として提出すること。											
成績評価方法											
試験・課題：50% 課題の提出、内容によって評価する。 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											
授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	illustrator基礎①：1年次の復習をし、Illustratorの基礎知識、CGの基礎知識を理解する。										
第2回	illustrator基礎②：パスを使用し、シンプルなアイコンの制作方法を知る。										
第3回	illustrator応用①：アピアランスや効果を追加し、複雑なアイコンの制作方法を知る。										

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四年制 ゲームCGデザイナーコース	
プレゼンテーション3	
第4回	illustrator応用②：フォントの知識、テキストのアウトライン化を理解し、シンプルなタイトルロゴの作成方法を知る。
第5回	illustrator応用③：これまで学んだことを応用し、複雑なタイトルロゴの作成方法を知る。
第6回	illustratorまとめ：これまで学んだことを応用し、テーマに沿ったアイコン・ロゴ制作を行う。
第7回	制作：前回に引き続き制作を行い、終わりに講評会を行う。
第8回	Photoshop応用①：1年次の復習をし、Photoshopの基礎知識、CGの基礎知識を理解する。
第9回	Photoshop応用②：ゲーム実装時に必須の画像処理技術を理解する。
第10回	ポートフォリオ作成①：レイアウトに関する知識を理解し、ポートフォリオをブラッシュアップする。
第11回	ポートフォリオ作成②：これまで学んだことを応用し、複雑なアイテム制作を行う。
第12回	まとめ：前期授業の振り返りを行う。