

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度（平成31年度）	科目名	ゲームグラフィック1	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	30時間
単位数	1単位			授業形態	実習
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。				
担当教員情報					
担当教員	佐藤 数馬、小島 裕介		実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
学習目的					
この科目を受講する学生は、ゲーム開発のためにグループ編成されたチームの中でグラフィックデザイナーとして必要とされる技能やコミュニケーション能力について意識できるようになる。実践的なゲーム制作プロジェクトの中で、ゲームのグラフィックデザイナーとして必要とされる制作技術を研鑽していくことがねらいである。					
到達目標					
この科目では、学生が、ゲーム開発のために必要なグラフィック素材について理解すること、それによって、ゲーム開発の現場においてグラフィックデザイナーと円滑なコミュニケーションをとれるようになること、必要な素材の正しい発注の方法、提供された素材の正しい扱い方を理解することなどができるようになることを目標にしている。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、主に個人ワークを採り入れる。ツールの使い方などのレクチャーと素材制作などのワークを繰り返し、段階的に習得していく。				
注意点	この授業では、段階的な教育を行う。グラフィック素材の制作からゲームプロジェクトに組み込むまでを基礎から習得する。最新技術に関しては自らも研究すること。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	60%	試験と課題を総合的に評価する		
	成果発表 （口頭・実技）	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	導入		ゲームグラフィック概要、ツール基本操作、画像処理の基礎を理解する		
2回	ゲームグラフィック制作（1）		2Dゲームのキャラクター素材制作を理解する		
3回	ゲームグラフィック制作（2）		2Dゲームの背景素材制作を理解する		
4回	ゲームグラフィック制作（3）		2Dゲームのタイトル／UI素材制作を理解する		
5回	ゲームグラフィック制作（4）		2Dゲームのキャラクター素材制作／アニメーション＜基礎編①＞を理解する		
6回	ゲームグラフィック制作（5）		2Dゲームのキャラクター素材制作／アニメーション＜基礎編②＞を理解する		
7回	ゲームグラフィック制作（6）		2Dゲームのキャラクター素材制作／アニメーション＜応用編①＞を理解する		
8回	ゲームグラフィック制作（7）		2Dゲームのキャラクター素材制作／アニメーション＜応用編②＞を理解する		
9回	ゲームグラフィック制作（8）		2Dゲームのキャラクター素材制作／アニメーション＜オリジナル制作編①＞を理解する		
10回	ゲームグラフィック制作（9）		2Dゲームのキャラクター素材制作／アニメーション＜オリジナル制作編②＞を理解する		
11回	制作		課題制作をする		
12回	まとめ		前期の授業の振り返り		