

|                                                                                                                                                                                                    |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-----|----|------|---|----|------------|-----|----|----|---|
| 2022年度 日本工学院八王子専門学校                                                                                                                                                                                |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| ゲームクリエイター科 ゲームプログラマーコース                                                                                                                                                                            |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| ゲームグラフィック 1                                                                                                                                                                                        |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                                                 | 1 年次                                             | 開講期 | 前期 | 区分   | 必 | 種別 | 実習         | 時間数 | 30 | 単位 | 1 |
| 担当教員                                                                                                                                                                                               | 中間恵子、中西雅子                                        |     |    | 実務経験 | 有 | 職種 | ゲームCGデザイナー |     |    |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                                                               |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| 2 Dおよび3 Dリソース作成のためのツールの使用法の基礎を学びます。                                                                                                                                                                |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| 到達目標                                                                                                                                                                                               |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| 2 Dグラフィックツールの基本を理解し使いこなせるようになる。具体的には、チーム制作に必要なキャラクター・背景・エネミー・U I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。                                                                                              |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| 授業方法                                                                                                                                                                                               |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| 2 D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。参考資料等は適宜配布する。                                                                                                                             |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| 成績評価方法                                                                                                                                                                                             |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| 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表かする。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                                                                                                                                                                                             |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| 学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。人と違うことはゲームデザインにとってむしろ利点、「自分らしさ」を大事に、同時に他者や授業や学校も大事にできる心地よいバランスを心がける。自己成長するために「質問」や「状況説明」「確認」が出来るよう心がける。受講マナーは他講義と概ね同じ。迷う場合は、教員に確認する。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。 |                                                  |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| 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                                                                                                                                                                                                | 基本操作 メインツール解説と操作1：GIMPのインターフェイスを理解・ドローツールの習得     |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| 第2回                                                                                                                                                                                                | 基本操作 メインツール解説と操作2：テクス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1 |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |
| 第3回                                                                                                                                                                                                | 基本操作 メインツール解説と操作3：テクス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2 |     |    |      |   |    |            |     |    |    |   |

|                         |                                                   |
|-------------------------|---------------------------------------------------|
| 2022年度 日本工学院八王子専門学校     |                                                   |
| ゲームクリエイター科 ゲームプログラマーコース |                                                   |
| 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                    |