

2022年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通											
ゲームグラフィック 1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	バグンタラン イチロ			実務経験	有	職種	ゲームデザイナー				
担当教員紹介											
元日本工学院蒲田校ゲームクリエイター科四年制の卒業生。学生時代に数々の賞を受賞し、Nintendo Switch向けのゲームを開発した。現在はインディーズゲームクリエイターとして全世界に向けてゲームを開発している。ゲーム開発のプロセスを一通りすべてこなすことができる経験を生かし、プログラム・グラフィックの技術指導を担当している。											
授業概要											
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。											
到達目標											
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。											
授業方法											
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。											
成績評価方法											
課題	60%	課題を総合的に評価									
成果発表	20%	発表方法、内容によって評価									
平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。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、社会人として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。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。											
教科書教材											
毎回授業にて資料を提示する 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	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										
第2回	2Dゲームのキャラクター素材制作を理解する										
第3回	2Dゲームの背景素材制作を理解する										
第4回	2Dゲームのタイトル／UI素材制作を理解する										
第5回	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										

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通	
ゲームグラフィック 1	
第6回	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
第7回	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
第8回	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
第9回	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
第10回	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
第11回	課題制作をする
第12回	課題制作をする
第13回	課題制作をする
第14回	課題制作をする
第15回	前期の授業の振り返り