

科目名	リソース制作 1							年度	2025
英語科目名	Resource Production 1							学期	前期
学科・学年	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース 1年次	必／選	選	時間数	30	単位数	1	種別※	実習
担当教員	中西 雅子	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームCGデザイナー		
【科目の目的】 2Dグラフィックツールの基本を理解し、各種ゲーム用グラフィックリソースの制作方法を習得する。									
【科目の概要】 2Dおよび3D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】 チーム制作に必要なキャラクター・背景・エネミー・UI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。 A. 2Dグラフィックツールの基本的な操作が使用できる B. キャラクター・背景・エネミー・UI等の2Dグラフィックを作成できる									
【授業の注意点】 2D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。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい		レベル3 ふつう		レベル2 あと少し		レベル1 要努力	
到達目標 A	ソフトウェアを十分に使いこなし、独自のアイデアを入れ込んだ2Dグラフィックスが作成できる			ソフトウェアの操作方法を理解し、基本的な2Dグラフィック素材が制作できる				ソフトウェアの操作が理解できない	
到達目標 B	課題内容を理解し、独自のアイデアを入れ込んだ2Dグラフィックスが作成できる			課題の内容に沿った2Dグラフィック素材が制作できる				基礎的な2Dグラフィック素材が制作できない	
【教科書】 毎回レジュメ・資料を配布する。									
【参考資料】 参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【成績の評価方法・評価基準】 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。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

