

科目名	リソース制作 1						年度	2025	
英語科目名							学期	前期	
学科・学年	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース 1年次	必/選	選	時間数	30	単位数	1	種別※	実習
担当教員	土井 克仁		教員の実務経験	有	実務経験の職種		デザイナー		
【科目の目的】 ゲームを作る上で重要な知識として、色と配置がある。当科目では、色の知識とテクニックを習得することで、魅せる技術を向上させる。これは、ゲーム作りだけにとどまらず、企画書やポートフォリオの品質向上にもつながる。また、ゲームは動画であるが、アニメや映画の表現とは異なる。そこでまずは、ゲームとしてのアニメーションの技術ノウハウを紹介し、後のゲーム制作に役立てる。									
【科目の概要】 ドット絵ツールの主流の一つであるAspriteをベースに、グラフィッカーに頼らずにグラフィック素材を制作することを目的とするグラフィクス系の講義である。 ゲームに特化した表現やアニメーションの考え方を修得する。プログラムによるグラフィック表現は、エンジニアの領域であるため、TIPS程度に留める。 ポートフォリオ・コンテスト・課題で必要なブレイ動画の編集を学ぶ。プランナー、プログラマーだけでもゲームの絵作りができるようになることが理想である。									
【到達目標】 A. ゲームのアニメーションに必要な表現方法を理解してアニメーションを作ることができる B. 色の知識とテクニックを身につけ、配色とバランスの良し悪しを判断できる C. 画面全体のバランスと目線の誘導を意識したアニメーションを考えることができる D. カメラ連動、テロップ付き、といった動画の編集方法を知る									
【授業の注意点】 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。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。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。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。									
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	ゲームアニメーションに必要な表現方法を理解し、様々なアニメーションを制作できる		ゲームアニメーションに必要な表現方法の基本的な概念を理解し、簡単なアニメーションを制作できる		ゲームアニメーションに必要な表現方法の概念を理解できない				
到達目標 B	色の知識とテクニックを身につけ、様々な配色とバランスを実現できる		色の知識とテクニックの基本的な概念を理解し、簡単な配色とバランスを実現できる		色の知識とテクニックの概念を理解できない				
到達目標 C	画面全体のバランスと目線の誘導を意識したアニメーションを制作できる		画面全体のバランスと目線の誘導を意識したアニメーションの基本的な概念を理解し、簡単なアニメーションを制作できる		画面全体のバランスと目線の誘導の概念を理解できない				
到達目標 D	カメラ連動、テロップ付き動画編集を理解し、様々な表現を実現できる		カメラ連動、テロップ付き動画編集の基本的な概念を理解し、簡単な表現を実現できる		カメラ連動、テロップ付き動画編集の概念を理解できない				
到達目標 E									
【教科書】 特になし									
【参考資料】 授業中に提示する									
【成績の評価方法・評価基準】 評価課題の完成度をもとに総合的に評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		リソース制作 1			年度	2025
英語表記					学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	メインツール解説と操作1	グラフィックツールの基本概念と操作方法の理解	1 グラフィックツールの基本操作1	GIMPのインターフェイスを理解する	2	
			2 グラフィックツールの基本操作2	ドローツールの使用方法を習得する		
2	メインツール解説と操作2	グラフィックツールによる画像加工の理解	1 グラフィックツールによる素材加工その1	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する	2	
3	メインツール解説と操作3	グラフィックツールによる画像加工の理解	1 グラフィックツールによる素材加工その2	前回到引き続き、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する	2	
4	メインツール解説と操作4	グラフィックツールによるドット制作方法の理解	1 ドット絵制作その1	ゲーム素材で使われるドット絵（キャラクター）の制作方法を習得する	2	
5	メインツール解説と操作5	グラフィックツールによるドット制作方法の理解	1 ドット絵制作その2	前回到引き続き、ゲーム素材で使われるドット絵（キャラクター）の制作方法を習得する	2	
6	メインツール解説と操作6	グラフィックツールによるアイコン制作方法の理解	1 アイコンの制作	文字入力・文字変形を使ったアイコンの制作方法を習得する	2	
7	メインツール解説と操作7	グラフィックツールによるタイトルグラフィック制作方法の理解	1 タイトルグラフィックの制作	文字入力・文字変形を使ったゲームタイトルの制作方法を習得する	2	
8	メインツール解説と操作8	パスを使ったゲーム背景制作1	1 背景グラフィックの制作	パスツールを使用した背景グラフィックの制作方法を習得する	2	
9	メインツール解説と操作9	パスを使ったゲーム背景制作2	1 背景グラフィックの制作	前回到引き続きパスツールを使用した背景グラフィックの制作方法を習得する	2	
10	グラフィック制作応用1	シューティングゲームのデザイン1	1 シューティングゲームのキャラクター制作	シューティングゲーム用キャラクターの制作方法を習得する	2	
11	グラフィック制作応用2	シューティングゲームのデザイン2	1 シューティングゲームのエネミー・エフェクト制作	シューティングゲーム用エネミー・エフェクト制作を習得する	2	
12	まとめ	2Dグラフィックス制作のまとめ	1 3D素材用テクスチャの制作	これまでの技術を使って3D素材用テクスチャの制作方法を習得する	2	
13						
14						
15						

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等