

科目名	リソース制作2						年度	2025	
英語科目名							学期	後期	
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、PIPS程度に留める。 ポートフォリオ・コンテスト・課題で必要なプ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2			年度	2025
英語表記					学期	後期
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	基本操作1	ソフトウェアのオペレーションの理解	1 ソフトウェアの操作	ソフトの基礎知識を理解する	2	
2	基本操作2	3 D形状編集方法の理解	1 頂点、辺、面の編集	点・辺・面の編集を理解する	2	
3	基本操作3	3 D造形方法の理解	1 押し出しによる造形	押し出しの機能を理解する	2	
4	基本操作4	テクスチャと質感設定の理解	1 テクスチャと質感設定	テクスチャを使ったモデルの制作方法を理解する	2	
5	基本操作5	UVの理解	1 UV座標の設定	UV展開を理解する	2	
6	基本操作まとめ	基礎的な3 Dグラフィックスの制作	1 3 Dモデル制作	これまで学んだことで3 Dモデルの自由制作を行う	2	
7	3 Dグラフィックス応用1	キャラクターモデルの制作	1 キャラクターモデル制作	キャラクターモデルの制作方法を理解する	2	
8	3 Dグラフィックス応用2	キャラクターセットアップ	1 キャラクターのセットアップとスキニング	キャラクターモデルの基本的なスキニング方法を理解する	2	
9	アニメーション基礎1	キャラクターアニメーションの設定	1 キャラクターアニメーション制作	キャラクターへのアニメーション適用方法を理解する	2	
10	アニメーション基礎2	モーショングラフィックスの制作	1 フライングロゴ制作	ロゴアニメーションの制作方法を理解する	2	
11	作品制作	3 Dグラフィックスの制作1	1 個別課題制作	これまで学んだことで自由制作を行う	2	
12	まとめ	3 Dグラフィックスの制作1	1 課題の仕上げ	後期の授業の振り返りを行う	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