

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		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】 2 D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】 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】 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。 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・U I等の2Dグラフィックを作成できる										
【授業の注意点】 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。										
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					
到達目標 C										
到達目標 D										
到達目標 E										
【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。										

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	1	
			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	1	
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	1	
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	1	
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	1	
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	1	
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	1	
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	1	
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	1	
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	1	
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	1	
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	1	
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