

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）		科目名	ゲームグラフィック 1	
科目基礎情報							
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース ゲームプランナーコース ゲームビジネスコース		開設期	前期	
対象年次	1年次	科目区分	必修		時間数	45時間	
単位数	1単位	授業形態	実習				
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。						
担当教員情報							
担当教員	中間恵子・中西雅子			実務経験の有無・職種	有・ゲームCGデザイナー		
学習目的							
2Dグラフィックツールの基本操作を理解することで、ゲーム制作に必要な素材等を制作できるようになる事を目的とする。 また、グラフィックの基礎を学ぶ事でゲームデザイナーの作業内容を理解し、ゲーム制作の授業においても円滑なやり取りができるようになる事も目的とする。							
到達目標							
2Dグラフィックツールの基本を理解し使いこなせるようになる。具体的には、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。							
教育方法等							
授業概要	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。 参考資料等は適宜配布する。						
注意点	学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。人と違うことはゲームデザインにとってむしろ利点、「自分らしさ」を大事に、同時に他者や授業や学校も大事にできる心地よいバランスを心がける。自己成長するために「質問」や「状況説明」「確認」が出来るよう心がける。受講マナーは他講義と概ね同じ。迷う場合は、教員に確認する。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ので注意すること。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	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。				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表 (口頭・実技)	0%					
	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。				
授業計画（1回～12回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	基本操作 メインツール解説と操作1			GIMPのインターフェイスを理解・ドローツールの習得			
2回	基本操作 メインツール解説と操作2			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 1			
3回	基本操作 メインツール解説と操作3			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 2			
4回	基本操作 メインツール解説と操作4			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			
5回	基本操作 メインツール解説と操作5			ゲーム素材で使われるドット絵（アニメーション）の制作方法を習得			
6回	基本操作 メインツール解説と操作6			文字入力・文字変形を使ってアイコンを制作			
7回	基本操作 メインツール解説と操作7			文字入力・文字変形を使ってゲームタイトルを制作			
8回	基本操作 メインツール解説と操作8			パスを使ってゲーム背景制作 1			
9回	基本操作 メインツール解説と操作9			パスを使ってゲーム背景制作 2			
10回	応用1			シューティングゲームのキャラクター制作			
11回	応用2			シューティングゲームのエネミー・エフェクト制作			
12回	まとめ			これまでの技術を使い3D素材のためのテクスチャを制作			