

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	OPTPiX SpriteStudioの基本1		
授業の目標	OPTPiX SpriteStudio理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
1H/15H	①ゲーム業界概論	ゲーム開発者として望む姿勢について、実務経験を基に説明	
	②グラフィックデザイナーの業務	ゲームグラフィックにおける手法と作業内容についての説明	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	OPTPiX SpriteStudio理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	OPTPiX SpriteStudioの基本1		
授業の目標	OPTPiX SpriteStudio理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
2H/15H	①グラフィックの制作過程について	ゲームグラフィックの作業過程について	
	②OPTPiX SpriteStudioの説明	SpriteStudioを利用する理由と	
		2Dスプライトアニメーションの特色を説明	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	OPTPiX SpriteStudio理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	OPTPiX SpriteStudioの基本2		
授業の目標	OPTPiX SpriteStudio理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
3H/15H	①OPTPiX SpriteStudioの操作の習熟	実際にSpriteStudioを触り	
		基本的なアニメーションの作成	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	OPTPiX SpriteStudio理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPIX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	アニメーションの概念		
授業の目標	応用テクニック1		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
4H/15H	①アニメーションの概念	TVとゲームのアニメーションの違いと特色	
		メモリ使用量や作業量(労力)について	
	②アニメーション応用テクニック1	効率的な作業方法	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	アニメーションの応用テクニック理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	アニメーションの概念		
授業の目標	応用テクニック2・ワークショップ		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
5H/15H	①アニメーション応用テクニック2	空間には様々な力が作用する事を踏まえた、	
		アニメーションの味付け	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	アニメーションの応用テクニック理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	グラフィックエフェクトについて		
授業の目標	グラフィックエフェクト理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
6H/15H	①エフェクトの概念と事例	エフェクトの事例やゲームならではのエフェクトについて	
	②エフェクト表現の要素	どのようにエフェクトを表現すればよいかの	
		思考の発展のさせ方の解説	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	グラフィックエフェクト理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	グラフィックエフェクトの実践ワークショップ		
授業の目標	グラフィックエフェクト実践		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
7H/15H	①OPTPiX SpriteStudioを用いたエフェクトの実践	SpriteStudioを利用し実際にエフェクトを作成	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	グラフィックエフェクト実践		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	背景のグラフィックについて座学		
授業の目標	背景のグラフィック理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
8H/15H	①背景の概念	背景の必要性の説明	
	②ゲームにおける背景のアニメーションと重要性		
		ゲームならではの背景の特色と作り方の解説	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	背景のグラフィック理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	背景制作1ワークショップ		
授業の目標	背景制作		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
9H/15H	①背景制作	OPTPiX SpriteStudioを用いた背景データの制作	
	②動く背景の制作2	OPTPiX SpriteStudioを用いた背景データへの	
		動きの付与(基本)	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	背景制作	作品評価	制作物の完成度により評価
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	背景制作2ワークショップ		
授業の目標	背景制作		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
10H/15H	①動く背景の制作2	OPTPiX SpriteStudioを用いた背景データへの動きの付与(応用)	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	基本操作の習得	作品評価	制作物の完成度により評価
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	チームによるアニメーション制作1		
授業の目標	チームによるアニメーション制作		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
11H/15H	①制作実習1	2日目までの内容を踏まえ、起承転結を意識した	
		チーム作業によるアニメーション作成	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	2Dゲーム制作	完成品評価	作品評価、アンケートによる評価
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	チームによるアニメーション制作2		
授業の目標	チームによるアニメーション制作		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
12H/15H	①制作実習2	2日目までの内容を踏まえ、起承転結を意識した	
		チーム作業によるアニメーション作成	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	2Dゲーム制作	完成品評価	作品評価、アンケートによる評価
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	チームによるアニメーション制作3		
授業の目標	チームによるアニメーション制作		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
13H/15H	①制作実習3	2日目までの内容を踏まえ、起承転結を意識した	
		チーム作業によるアニメーション作成	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	2Dゲーム制作	完成品評価	作品評価、アンケートによる評価
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	チームによるアニメーション制作4		
授業の目標	チームによるアニメーション制作		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
14H/15H	①制作実習4	2日目までの内容を踏まえ、起承転結を意識した	
		チーム作業によるアニメーション作成	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	2Dゲーム制作	完成品評価	作品評価、アンケートによる評価
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 II

授業科目	ゲーム制作ツール演習①	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月14日～16日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	大野 正樹	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	2D制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」を活用した2D制作演習		
授業の概要	チームによるアニメーション制作5		
授業の目標	チームによるアニメーション制作		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
15H/15H	①制作実習5	2日目までの内容を踏まえ、起承転結を意識した	
		チーム作業によるアニメーション作成	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	2Dゲーム制作	完成品評価	作品評価、アンケートによる評価
2			
3			
備考			