

ドット絵講座2007

担当：水上（4年）

全4回予定で始めて、第3回で終わるといふなんだか中途半端な講座になってしまいました。
内容は

- 第1講：ゲームにおけるグラフィックの役割
グラフィックが伝えるべきものとその表現手段
- 第2講：企画について(画的な面白さから考える)
- 第3講：仕様について
実際に描いてみる

といった感じで進行しました。

ゲーム中で使うグラフィック素材を作る際には、
ゲームで利用するが故にいくつか必要な点があります。

1. ゲームをプレイする上で、必要な情報がプレイヤーに伝わること。

グラフィックに対して素早く反応し、その結果がどのように反映されたのかといった情報の伝達が
上手いかなければ、そもそもゲームになりません。

2. 画的な面白さを追求すること。

ゲームの素材である以上、それが単体で表示されることはあまりありません。
画面構成やゲーム中で起こりうる事態を把握し、画面を見ただけで面白いような画作り
を心がける必要があります。

3. 仕様を意識した素材作りをすること。

ゲーム素材はプログラムによって制御されています。
動作に見合った素材の仕様を決定し、それに従って素材作りを進めていくことが重要になります。

こういった点に関して、私なりに解説した講座でした。
成果としては、まだあまり見えてこないのが現状ですが、
新入生らの制作の一助となっていれば幸いです。

反省としては

- ・プレゼンをもっと手際よく、わかりやすく！
- ・実習を混ぜたほうが良かったのでは？
- ・講義後のフォローがなさ過ぎる。

といった点ですね。

なんというか結局、原因は私の力不足、準備不足ですね……orz
もし来年度やるならば、上記の点を改善した上で望むようにしたいです。