

アニメーションI

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：本講義では、無機的な物体に生命感や躍動を与える考え方と手法を理解する。身体感覚で捉えた「動き」を表現する「ビジュアルコミュニケーションとしてのアニメーション」を、歴史・特性・構成要素を概観することで把握し、演習課題の制作を通して実践する。

■**到達目標**：①アニメーションの原理、技術進化を体系的に理解する。
②①で得た知識を古典的アニメーションの制作を通して実感する。
③自然現象・身体動作などの観察から得た情報を的確にアニメーション制作に活かすことができる。

■**担当教員**：

福田 大年

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション：概要説明
- 第2回 アニメーションとは：歴史・特性・構成要素の調査
- 第3回 アニメーションとは：調査のまとめと解説
- 第4回 動きのデザイン1（基礎演習）：古典的アニメ手法1 制作／完成／品評会
- 第5回 動きのデザイン1（基礎演習）：古典的アニメ手法2 制作／完成／品評会
- 第6回 動きのデザイン1（基礎演習）：古典的アニメ手法3 制作／完成／品評会
- 第7回 動きのデザイン2（応用演習）：構想・設計・アイデアスケッチ
- 第8回 動きのデザイン2（応用演習）：試作1
- 第9回 動きのデザイン2（応用演習）：試作2
- 第10回 動きのデザイン2（応用演習）：試作3
- 第11回 動きのデザイン2（応用演習）：中間発表会
- 第12回 動きのデザイン2（応用演習）：制作1
- 第13回 動きのデザイン2（応用演習）：制作2
- 第14回 動きのデザイン2（応用演習）：品評会
- 第15回 リフレクション／まとめ

■**教科書**：なし

■**参考文献**：・森山朋絵（2002）「映像体験ミュージアム－イマジネーションの未来へ」工作舎，pp.10-31, pp.168-169
・小谷元彦ほか（2005）「美術手帖 2005年3月号 動く絵画＜アニメーション＞」美術出版社，pp.56-79
他、必要に応じ講義内で紹介またはプリントを配布する。

■**成績評価基準と方法**：小テスト・授業内レポート（20%）／授業態度（20%）／課題・作品（60%）によって評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	◎			ポイントを理解している	20
授業態度	○	○	○	真剣に取り組む姿勢	20
発表					
作品		◎	○	課題の意図を理解し、実現できている	60
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：本講義の内容は、コンピュータ基礎実習2B（ムービー）を受講していることが望ましい。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：本講義は、調査・演習を通して、ビジュアルコミュニケーションとしてのアニメーションの意味・意義を受講生のみなさんと一緒に考察していきます。また、身の回りの自然現象・身体動作の観察を活かしたアニメーション制作を通して、身体感覚と映像制作との関連を探っていきます。課題によってはグループ制作もあります。