

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**：無機質な物体に生命感や躍動を与えるアニメーションの基礎的な考え方と手法を理解する。さらに、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、ビジュアルコミュニケーションとしての技術進化を体系的に理解する。
②①で得た知識を基に古典的アニメーションの制作を通して実感する。
③①、②で得た知識と技術を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 講義紹介／アニメーションの歴史・特性・構成要素 調査
- 第 2 回 アニメーションの歴史・特性・構成要素 発表準備
- 第 3 回 アニメーションの歴史・特性・構成要素 発表／解説／まとめ
- 第 4 回 古典的手法 試作
- 第 5 回 古典的手法 検証／共有・振り返り
- 第 6 回 古典的手法 制作／完成
- 第 7 回 古典的手法 共有・振り返り
- 第 8 回 古典手法を生かした動きのデザイン 試作1
- 第 9 回 古典手法を生かした動きのデザイン 検証1／共有・振り返り
- 第10回 古典手法を生かした動きのデザイン 試作2
- 第11回 古典手法を生かした動きのデザイン 検証2／共有・振り返り
- 第12回 古典手法を生かした動きのデザイン 制作1
- 第13回 古典手法を生かした動きのデザイン 制作2／完成
- 第14回 古典手法を生かした動きのデザイン 共有・振り返り
- 第15回 講義全体の振り返り／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，pp168-169
・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
・早稲田大学渡辺仁史研究室 時間—空間研究会（2013）「時間のデザイン 16のキーワードで読み解く時間と空間の可視化」鹿島出版会
その他、必要に応じ講義内で紹介する。

■**成績評価基準と方法**：以下の評価方法と割合によって総合的に評価する。

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		
制作・提出物	○	◎	◎	アニメーションの思考・制作能力向上への試行錯誤が作品から感じられる	60
授業態度	○	○	○	真剣に挑む姿勢	20
共有・振り返り		◎	○	課題の意図を理解し、自省・相互評価できる	20
出席				2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：コンピュータ基礎実習ⅡB（ムービー）、アニメーションⅡ

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：本講義は、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、調査・制作を通して、受講生のみなさんと一緒に考察します。課題によってはグループ制作もあります。