

アニメーション制作の基礎 I

科目ナンバリング ARL-211

選択 2単位

康村 諒

1. 授業の概要(ねらい)

アニメーションは静止しているモノを、あるいは画像を動かして、動く映像として見せるメディアですから、その創造(空想も現実も)は自由自在、創作者の思いのままに制作されます。故にアニメーション創作の歴史はまず素材があり、それをどのように動かすかが課題でした。アニメーションを理解するためにはこれらの素材からの分類方法とそれを創作するクリエイターが大きな鍵となっています。

前期講義では基礎的なアニメーションのジャンル分けを中心に、実際の映像を確認、理論と結びつけます。

2. 授業の到達目標

本講義ではアニメーションのジャンル分けの基礎知識をつかみます。

3. 成績評価の方法および基準

平常点(授業への出席率・参加度)50%、期末試験50%

※出席率は3分の2以上を単位の条件とします。(公欠を除く)

4. 教科書・参考文献

教科書

プリントを適宜配布。

参考文献

ステイーヴン・キャヴァリア 『世界アニメーション歴史事典』 ゆまに書房、2012年

横田正夫・池田宏・小出正志共編 『アニメーションの事典』 朝倉書店、2012年

5. 準備学修の内容

現在放送・封切られている商業アニメーションだけではなく、アートと呼ばれるアニメーションも見よう心がけてください。

6. その他履修上の注意事項

作品、作家の紹介はシラバスとは多少前後することもあるので注意すること。

7. 授業内容

- 【第1回】 ガイダンス。アニメーションの分類方法について
- 【第2回】 影絵・アニメーション
- 【第3回】 クレイ・アニメーション
- 【第4回】 切り紙・アニメーション、色鉛筆・アニメーション
- 【第5回】 ピンスクリーン・アニメーション、サンド・アニメーション
- 【第6回】 2Dアニメーションと3Dアニメーション
- 【第7回】 シネカリグラフ
- 【第8回】 セル・アニメーションとCG・アニメーションの融合
- 【第9回】 油彩アニメーション、毛糸アニメーション
- 【第10回】 人形・アニメーション(アメリカ)
- 【第11回】 人形・アニメーション(ロシア)、パラパラ漫画
- 【第12回】 シルエット・アニメーション
- 【第13回】 ストップモーション・アニメーション(映画技術としてのアニメーション)
- 【第14回】 セル・アニメーション
- 【第15回】 まとめ