

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

1. アニメーションの基礎的知識を習得し、芸術としてのアニメーションを素材と技法から分類し説明できる。
2. アニメーション史における重要作家と作品を理解し説明できる。

3. 成績評価の方法および基準

- ①中間試験50% ②期末試験50%
- ※出席率3分の2以上を単位取得の条件とします。(公欠を除く)

4. 教科書・参考文献

教科書

事前にLMSにてファイルを配布します。

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。芸術とアニメーションの分類方法 |
| 【第2回】 | クレイ・アニメーション |
| 【第3回】 | 影絵・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】 | 油彩アニメーション、毛糸アニメーション |
| 【第7回】 | シネカリグラフ、ピクシレーション(オンライン) |
| 【第8回】 | 中間試験とまとめ |
| 【第9回】 | 2Dアニメーションと3Dアニメーション |
| 【第10回】 | シルエット・アニメーション |
| 【第11回】 | 人形・アニメーション(ロシア)、パラパラ漫画 |
| 【第12回】 | セル・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】 | 3DCGアニメーション |
| 【第15回】 | 期末試験と総まとめ |