

科目コード 3123471 配当学年 2・3・4

科目名 アニメーション論

教員名 有馬 純寿

【授業の目的】

現在の日本を代表する文化と言われているアニメーションの制作技法や制作プロセスを学びながら、アニメーション作品の歴史を中心に、映像文化全般や映像産業に対する理解を深めるとともに、さらには映像文化と社会との関わりを考えていく。

【到達目標】

- ①アニメーション作品の歴史的な変化を理解し説明することができる。
- ②アニメーション制作の工程や技法を理解し説明できる。
- ③現在のアニメーション産業の動向や課題を理解し説明することができる。
- ④
- ⑤

【授業概要】

多くのアニメーション作品を鑑賞しながら、アニメーションの制作手法と歴史を中心にアニメーションをはじめとする映像コンテンツの特徴を学ぶとともに、今日のアニメーション産業の動向や課題などから、映像コンテンツの現状や映像文化全般について、さまざまな視点から学んでいく。

【授業の進め方・授業手法】

毎回映像資料を使用しながら授業を進めていくほか、ディスカッションを行いながらアニメーションの歴史的变化や、業界の現状を解説していく。

【準備学習】

- ・授業内で配布する資料を復習し、要点をまとめておくこと。(2時間)
- ・授業期間に放送されているアニメ番組をいくつか選び、視聴しておくこと。また、図書館にある推薦作品を適宜鑑賞しておくこと。(2時間以上)

【授業計画】

- 第1回 セルアニメーションの制作方法
- 第2回 日米のアニメーションの違い
- 第3回 アニメーションと動き
- 第4回 アニメーションの歴史1(初期のアニメーションと日本のアニメーションの黎明期)
- 第5回 アニメーションの歴史2(1960～70年代)
- 第6回 アニメーションの歴史3(1980年代)
- 第7回 アニメーションの歴史4(1990年代)
- 第8回 アニメーションの歴史5(2000年代以降)
- 第9回 現在のアニメーションの制作工程と職種
- 第10回 アニメーションの演出手法、期末レポートのガイダンス
- 第11回 アニメーションとCG
- 第12回 アニメと声優
- 第13回 アニメソングの変遷
- 第14回 アニメとコミック、小説
- 第15回 アニメ産業の現状

最新の作品・業界情報の紹介も行うので、内容が変更となる回が生じる可能性があります。

評価方法	評価割合(%)	到達目標との対応
日本のアニメーション作品とアニメーション産業に関する期	70%	①③
平常点(出席カードへのコメント等)	30%	①②③

【フィードバックの方法】

各回の授業の内容に質問のある場合は出席カードに記入してもらい、次回の授業の最初に対応する。

【テキスト】

教科書は使用せず。
(テキスト ISBN)

【参考文献】

『日本TVアニメーション大全』(世界文化社)ISBN-10:4418149015
増田弘道『アニメビジネス完全ガイド』(講談社)ISBN-10:4065120020
ほか

【オフィスアワー】

- ・研究室前に掲示しているオフィスアワーの時間を確認してください。また、適宜相談に応じますが、その場合は事前にアポイントを取ること。
- ・WebClassでも質問を受け付けます。

【担当教員からのメッセージ】

普段みているアニメ番組についてさまざまな角度から考えていきます。過去の作品だけでなく、現在のアニメーション作品も対象とするため授業期間に放送される4～6月クールの番組などをいくつか選んで見ておくようにしてください。

【履修上の注意】

【実務経験のある教員による授業内容】

【ディプロマ・ポリシーとの関係】

- 《関心・意欲・態度》
7. 情報機器、マルチメディア、コンテンツ作成などに関心を持っていること。
《技能(表現)》
5. Webデザイン、映像などのコンテンツ制作のための技能を有すること。
《知識・理解》
6. 画像、デザイン、サウンド、映像などのコンテンツ制作の知識を有すること。