

2019年度 授業シラバスの詳細内容

○基本情報			
科目名(英)	Webアニメーション (Web Animation )		
ナンバリングコード	P21002	大分類 / 難易度 科目分野	情報メディア学科 専門科目 / 標準レベル Web
単位数	2	配当学年 / 開講期	2 / 前期
必修・選択区分	コース選択必修:情報コミュコース 選択:情報工学コース、メディアデザインコース、こども・情報教育コース		
授業コード	P100201	クラス名	
担当教員名	坪倉 篤志		
履修上の注意、 履修条件	基本的なWindows PCの操作ができること。演習内容を重視するので、出席を欠かさないで下さい。CG関連授業で学習する程度にPhotoshop / Illustratorを用いた制作や、情報リテラシーで修得するパソコン操作スキルを用いた問題解決に取り組めること。授業時はもちろん、課外の予復習や自主的な制作と学習を通し、これらの目標が達成できるように学習を進めてください。他は、備考欄を参照してください。		
教科書	必要に応じて教員が資料を作成し配布します。		
参考文献及び指定図書	FLASH トレーニングブック YOUCHAN著 ソーテック社 Flash モーションデザイン辞典 シーズ著 技術評論社 FLASH ActionScript トレーニングブック 伊藤のりゆき著 ソーテック社		
関連科目	Webデザイン、コンテンツ企画論、デジタルコンテンツ論、デザイン系科目		

○授業の目的・概要等		
授業の目的	本科目は、Webにおけるアニメーションを用いたメディアリッチで、動的、かつ対話的なコンテンツの構築に関する基礎的な知識と技術の習得を目的とします。  Webを用いた情報発信、WebデザイナーやWebシステムを構築できるエンジニアにとって、基礎となる知識と技術の修得を行います。	
授業の概要	Webで用いられるアニメーション(Flash形式を中心とする)を利用した制作演習を通して、同ツールの操作方法に習熟すると同時に、アニメーション、モーションタイポグラフィー等の動的なコンテンツ制作技法に関する基礎を習得します。また、「Action Script」を利用した制作演習を通して、対話的なコンテンツ制作技法に関する基礎を習得します。 積極的に課外の時間も制作に取り組んでください。この分野で将来を考えている学生は、課される課題以外に、各自でのさらなる取り組み(企画、制作、コンテストへの応募、講習会や展示会への参加など)が重要になります。制作物はポートフォリオにまとめておきなさい。また制作で用いるソフトウェアは、有料から無料まで多数存在します。各自で環境を用意し、自身で日常的に作品作りをし、制作実績を積む必要性あります。	
授業の運営方法	(1)授業の形式	「演習等形式」
	(2)複数担当の場合の方式	
	(3)アクティブ・ラーニング	「アクティブ・ラーニング科目」
地域志向科目	該当しない	
実務経験のある教員による授業科目		

○成績評価の指標		○成績評価基準(合計100点)		
到達目標の観点	到達目標	テスト (期末試験・中間確認等)	提出物 (レポート・作品等)	無形成果 (発表・その他)
【関心・意欲・態度】	アニメーション制作に向けた構成や設計ができる。	5点	15点	5点
【知識・理解】	アニメーション制作に必要な技能や手法について理解している。	5点	15点	5点
【技能・表現・コミュニケーション】	Flashを用いた制作と表現が可能である。	5点	15点	5点
【思考・判断・創造】	テーマに沿ったアニメーションの設計と制作に必要な技能について判断できる	5点	15点	5点
○到達目標に対する到達度の目安、および、成績評価の補足				
レポートの提出、レポートの記載内容と質 課題やワークへの取り組み				

○備考欄
出席登録は授業開始最初の10分、遅刻登録は授業開始最初の20分までとする。所定のシステムで、所定の時間内に、各自で登録作業をしなさい。登録無き場合、欠席と記録します。 演習では、教員が指定するWebシステムやサーバを用います。 課題への評価は、翌授業回の朝に行います。 課題の評価が低い場合、点数が付いていない場合、必ず再度取り組み、再提出しなさい。 課された課題への取り組みが非常に重要です。さらに各自でさらなる技能修得や知識の応用など、自主的な取り組みが非常に重要です。 課題などへの取り組みは、友人などと相談して取り組むこと可能です。ただし、必ず自分一人で、資料などを見ずに問題解決できる能力を修得してください。 スケジュール管理、タスク管理も非常に重要です。授業での課題、演習を通して修得しなさい。
授業内でのスマホの利用は、利用を許可するアナウンスが無い時間帯以外は禁じます。授業内はスマホの電源OFF、カバンの中に片付けていることを前提とします。利用を許可する場合、机の上で、授業に関係する内容での利用に限ります。授業中の無断退席や、授業中の姿勢、授業への取り組みも評価対象です。(授業への取り組みが無いと判断できる場合、事前告知なしに早退や欠席と判断する場合があります。)
課題への取り組みと提出は、特に指定がない限り、各個人での取り組みと提出になります。 他人の提出物を複製した提出物は評価対象外です。 著作権を含む法令違反のある提出物は、評価対象外とします。 後に明らかになった場合、全ての評価結果を見直す場合があります。
技術的な進化がめまぐるしい分野です。各自で日々、この分野に対するニュースや最新技術、コンテンツに触れる取り組みをしなさい。

2019年度 授業シラバスの詳細内容

○授業計画	科 目 名：Webアニメーション（Web Animation） 担当教員：坪倉 篤志	授業コード:P100201
学修内容		
<b>1. Webアニメーション基礎</b> Webアニメーションの基礎について解説を行ないます。また、基本図形を中心に、Webアニメーションでの制作の基礎について解説と共に演習を行ないます。		
<hr/>		
予習：Webで用いられているアニメーションコンテンツについて広く調査し、コンテンツに触れておきなさい。		(約2.0h)
復習：配布資料の空白の穴埋め、課題への取り組み、さらに追加で各自のオリジナル作品作りに取り組みなさい。		(約2.0h)
<b>2. Webアニメーション基礎</b> 第1回に引き続き、制作の基礎について演習を行ないます。ここでは、様々な線の描き方、描画した図形の変形等、基本的な描画ツールについて解説と共に演習を行ないます。		
<hr/>		
予習：IllustratorやPowerPointでの図形描画方法を、確認しておくこと		(約2.0h)
復習：配布資料の空白の穴埋め、課題への取り組み、さらに追加で各自のオリジナル作品作りに取り組みなさい。		(約2.0h)
<b>3. Webアニメーション基礎</b> Webアニメーションで、制作する図形には、後の制作に向けて様々な種類が用意されています。ここでは、制作図形とオブジェクト、インスタンスの関係、またグループ化、図形の重なりについて、解説と共に演習を行ないます。		
<hr/>		
予習：アニメーション制作現場におけるパーツ別けした描画について、調査しておきなさい。		(約2.0h)
復習：これまでに楽手した描画の基礎について復習をしておくこと。思った絵を描けるようになっておきなさい。		(約2.0h)
<b>4. アニメーション基礎(フレームアニメーション)</b> アニメーションの基礎について解説を行ないます。またアニメーションの基礎として、フレームアニメーションの解説と共に制作演習を行ないます。		
<hr/>		
予習：パラパラ漫画について調査し、様々な作品を調べ観ておきなさい		(約2.0h)
復習：配布資料の空白の穴埋め、課題への取り組み、さらに追加で各自のオリジナル作品作りに取り組みなさい		(約2.0h)
<b>5. アニメーション基礎(モーショントウイーン)</b> アニメーションにおいて多く用いられる、平行移動などによるアニメーションの制作について解説とともに制作演習を行ないます。		
<hr/>		
予習：世の中にある平行移動で表現された作品について、調べ観ておきなさい		(約2.0h)
復習：配布資料の空白の穴埋め、課題への取り組み、さらに追加で各自のオリジナル作品作りに取り組みなさい		(約2.0h)
<b>6. アニメーション基礎(モーショングイドとレイヤー)</b> モーショントウイーンによるアニメーションの応用として、モーショングイドを用いたアニメーションがあります。また、複数のレイヤーを用いて動作を表現します。ここでは、モーショングイドと共に、レイヤーについて、解説と制作演習を行ないます。		
<hr/>		
予習：背景、建物、乗り物、登場人物と動作速度や方向が異なるアニメーションについて、調べ観ておきなさい。		(約2.0h)
復習：配布資料の空白の穴埋め、課題への取り組み、さらに追加で各自のオリジナル作品作りに取り組みなさい。		(約2.0h)
<b>7. アニメーション(映像効果・タイムラインエフェクト)</b> アニメーションにおける映像効果として、タイムラインエフェクトがあります。ここでは、これまでのアニメーション制作の復習と共に、タイムラインエフェクトを用い、より効果的な映像表現について制作演習を行ないます。		
<hr/>		
予習：これまでの配布資料の見直しと、場面転換時に様々なエフェクトを用いた様々な作品を調べ、観ておきなさい		(約2.0h)
復習：配布資料の空白の穴埋め、課題への取り組み、さらに追加で各自のオリジナル作品作りに取り組みなさい		(約2.0h)
<b>8. アニメーション(シェイプトウイーン)</b> Webアニメーションでは形状が変形するアニメーションとして、シェイプトウイーンがあります。ここでは、シェイプトウイーンアニメーションについて、解説と共に制作演習を行ないます。		
<hr/>		
予習：形状が変化する様々な作品を調べ、観ておきなさい。		(約2.0h)
復習：配布資料の空白の穴埋め、課題への取り組み、さらに追加で各自のオリジナル作品作りに取り組みなさい		(約2.0h)

○授業計画	科 目 名：Webアニメーション（Web Animation） 担当教員：坪倉 篤志	授業コード:P100201
学修内容		
<b>9. アニメーション応用(モーショントイボグラフィ)</b> 文字を用いたアニメーションとしてモーショントイボグラフィについて解説を行ないます。またWebアニメーションを用いた制作演習を行ないます		
<hr/>		
予習：文字だけを用いたアニメーションについて調べ、観ておきなさい		(約2.0h)
復習：配布資料の空白の穴埋め、課題への取り組み、さらに追加で各自のオリジナル作品作りに取り組みなさい。		(約2.0h)
<b>10. アニメーション応用(動作)</b> アニメーション制作の応用として、アニメーションの動作について解説と共に制作演習を行ないます。具体的には物体の自由落下運動や弾むボール、走る人等を題材とします。		
<hr/>		
予習：アニメーションにおける動作にこだわった作品について調べ、観ておきなさい。		(約2.0h)
復習：配布資料の空白の穴埋め、課題への取り組み、さらに追加で各自のオリジナル作品作りに取り組みなさい。		(約2.0h)
<b>11. スクリプト(ボタン)</b> プログラム言語のActionScriptを用いた制作演習を行ないます。ボタンの制作と共にボタンに割り当てるスクリプトの記述について、解説と共に制作演習を行ないます。また、ActionScriptを用いた応用として、アニメーション、またはゲーム制作の基礎について解説を行います。また何れかのテーマを選択した制作演習を行ないます。		
<hr/>		
予習：プログラムを用いたアニメーションについて作品を調べ、観ておきなさい。		(約2.0h)
復習：配布資料の空白の穴埋め、課題への取り組み、さらに追加で各自のオリジナル作品作りに取り組みなさい。		(約2.0h)
<b>12. 制作実習</b> これまで学習した制作技術を元に、Webアニメーションを用いた作品の制作実習に取り組みます。ここでは、各人で作品を設計・制作に取り組みます。今回は企画立案を行い、制作物の設計に取り組みます。		
<hr/>		
予習：これまでの配布資料や課題を見直し、作品作りに取り組めるようになっておきなさい。		(約2.0h)
復習：企画立案した案について、各自で何度も見直し、よい企画にブラッシュアップしておきなさい。		(約2.0h)
<b>13. 制作実習</b> 前回、企画立案した案について、相互評価の手法にて、企画のブラッシュアップに取り組みます。企画が確定したら、制作に取り組みます。		
<hr/>		
予習：ブラッシュアップした企画を、他の人に見せれる状態で仕上げておきなさい。		(約2.0h)
復習：企画の確定と、作品制作		(約2.0h)
<b>14. 制作実習</b> これまで学習した制作技術を元に、Webアニメーションを用いた作品の制作実習に取り組みます。ここでは、各人で作品を設計・制作に取り組みます。今回で、企画立案した作品が、おおそ完成しているようにしてください。		
<hr/>		
予習：未完成部分について、継続して制作に取り組みなさい		(約2.0h)
復習：未完成部分について、継続して制作に取り組みなさい		(約2.0h)
<b>15. 制作実習・作品展</b> これまで制作してきた作品の仕上げと、制作物を用い、Web展覧会に取り組みます。同時期に学び、制作に取り組んだ学生間で、制作物を見せ合うことから、今期における各自の取り組みや制作物について振り返り、今後の取り組みに繋げます。		
<hr/>		
予習：未完成部分について、継続して制作に取り組みなさい		(約2.0h)
復習：今期の取り組みについて振り返り		(約2.0h)
<b>16.</b>		
<hr/>		
予習：		
復習：		