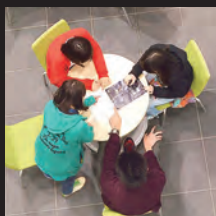
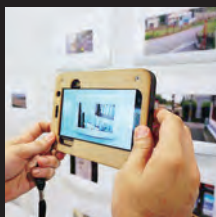
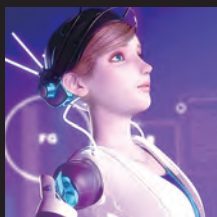


プロデュースするのは自分自身。
今、新しい未来が動き出す。

立命館大学映像学部



RITSUMEIKAN UNIVERSITY
COLLEGE OF IMAGE ARTS AND SCIENCES



映像を深く探究することのできる総合力を養います。

名前：リッツエイゾウ
2006年5月26日京都生まれ。
新しいものが好きで特技は
人をワクワクさせること。

広い視野を持ち、映像を目的に応じてプロデュースできる、確かな専門能力と深い教養、総合的な視点を育みます。



映像文化演習を通じて、キャリアを意識した自身の研究を深め、映像学部における4年間の学びの集大成である「卒業研究」に取り組めます。

映像文化 映像マネジメント リニア映像 インタラクティブ映像	映像基礎演習Ⅰ・Ⅱ 映像制作実習Ⅰ・Ⅱ	映像学入門演習	●映画史Ⅰ・Ⅱ ●写真学概論 ●日本文化と国際交流 ●映像デザイン演習	●映像理論 ●映像心理学 ●映画史Ⅲ ●映像文化研究 ●映像人類学実習 ●デジタル・アーカイブ実習	●映像作品研究Ⅰ ●専門文献講読Ⅱ	卒業研究
	コンテンツビジネス概論Ⅰ・Ⅱ プログラミング演習Ⅰ・Ⅱ	クリエイティブ・リーダーシップ・セミナー	●芸術計画概論 ●プロジェクトマネジメント概論	●情報産業と社会 ●情報経済と文化 ●文化資源学 ●コンテンツ産業論 ●プロデュース実習Ⅰ・Ⅱ	●専門文献講読Ⅰ ●グローバル・コンテンツ経営 ●地域文化コンテンツ創造論 ●コンテンツファイナンス論	
			●シナリオ基礎 ●CG概論	●CG実習Ⅰ・Ⅱ ●映像制作実習Ⅲ ●撮影技術照明実習 ●映像表現実習 ●映像編集技術実習	●CG実習Ⅲ ●映像音響技術実習 ●広告映像表現実習	
			●メディアアート論 ●遊戯史概論 ●企画シナリオ創作論 ●CG/ゲームのための数学 ●デッサン基礎演習	●インタラクティブ映像機器 ●インタラクティブ映像制作実習Ⅰ・Ⅱ ●インタラクティブ・プログラミング実習	●映像作品研究Ⅱ ●ヒューマン・インタフェース ●バーチャルリアリティ ●インタラクティブ・メディア実習 ●ゲーム制作実習	

3

アート、ビジネス、テクノロジー 映像の最先端で磨く専門性

宋ゼミ

何かを「学ぶ」というより、ゼミ活動と個人研究というコミュニケーションの中で、何かを感じ、何かを発見することを目指しているゼミです。もちろん映像人類学ゼミとして、人類学的調査方法に基づいて調査・研究・作品制作を行うため、人類学理論や調査方法への実践的学習も行います。また、映像文化の主体である人間を多角的に理解するために、人類学のみならず、文学・哲学・社会学・心理学などの書物も読んでいく必要があるでしょう。しかし、もっとも重要なことは、ゼミ活動の中で自分の「フィールド」を見つけ、それと向き合い、また、それを眺めることを通じて、本当の「自己理解」に辿り着くことです。



ライオンズゼミ

このゼミでは、インタラクティブ・メディアやエクスペリメンタル(実験的)・メディアに関連したテーマを扱います。特に、音響芸術、コンピューター音楽、視聴覚パフォーマンスシステムに強い関心があるほか、ライブパフォーマンスのためのインタラクティブ音響芸術や視聴覚システムにも注目しています。前期においては、プログラミング環境"Processing"などのツールに触れるとともに、プロジェクトの企画を進めるにあたりブレインストーミングが行われます。3回生前期の間に第一の試作を、そして後期には第一のプロジェクトを完成させることが目標です。4回生になると、卒業制作としての完成に向けて、作品を拡張・洗練していきます。



中村ゼミ

「経営戦略」という軸を中心に、「先端メディア」と「グローバルコンテンツ」を2大テーマとして設定しています。学生は、どちらかのグループに所属し、3回生前期の時点から、それぞれ特徴的な取り組みを行っています。たとえば、「先端メディア」では、「競争戦略」、「ブランドマネジメント」といった、戦略論的概念を一通り学びつつ、それらをグループプロジェクトで実践的に活用します。一方、「グローバルコンテンツ」は、前述のような概念を学ぶとともに、メディア産業の著名人による英語スピーチや英語文献をベースに、英語でディスカッションを行ったりします。また、留学生との交流などグローバルな体験ができるような機会も設けています。



北原ゼミ

フルCGアニメーションの作り方を学ぶゼミです。グループ制作は行わず、一人で一作品ずつ作ってもらうので、完全な個別指導体制を敷いています。技術的指導だけでなく、美術的・芸術的指導にも力を入れており、企画立案から絵コンテの作成、CGソフトを使った本制作、音響や編集も含め、完成までの全工程について指導します。このゼミでは、人前で作品の説明をしたり、企業の前でプレゼンを行ったりする機会が多いため、絵を描くことが好きなことに加えて、社交性のある人が多く集まります。将来は、CG制作会社や広告代理店などへの就職を目指し、一生懸命作品を作っている学生ばかりです。なかには、海外でCGクリエイターになることを目指して、卒業後に留学する人もいます。



VOICES 在学生の声

今、熱中していることを聞きました!

新撰組の歴史を3DCGで復元したい!

古川ゼミ
4回生 牧之瀬彩佳さん (大阪府出身)

VRで階段の昇り降りを再現するシステムを作りたい!

大島ゼミ
4回生 櫻井清花さん (静岡県出身)

アニメーションを感性だけではなく、ロジックで知りたい!

北野ゼミ
3回生 五十嵐季旺さん (新潟県出身)

コミュニケーションのデザインを追求したい。

望月ゼミ
3回生 二木 温さん (福岡県出身)

電子メディアと紙メディアにおける“所有感”・“満足感”の違いを調べたい!

細井ゼミ
4回生 鈴鹿友周さん (京都府出身)

撮りたい。とにかく、撮りたい。

実写ゼミ
4回生 永尾優実さん (奈良県出身)

モーションデザイナーをめざしてアニメーションを極めたい!

北原ゼミ
3回生 百武美優さん (大阪府出身)

ゲーム制作を通して「身体」を再学習したい。

ゲームゼミ
4回生 柴田龍輝さん (岐阜県出身)

映像文化を創造する力を築く ここにしかない学び



少人数だからこそ可能な演習や実習を通じて体験する学生同士の学び合いや共同作業、映画界やテレビ、ゲーム業界、学術分野の最前線で活躍する教員による専門的な講義、実際の現場でも使われているプロ仕様の設備・機器を使った作品づくり、現実社会に触れながら学ぶ企業連携やインターンシップ、立命館大学映像学部でしか得られない貴重な学びを通じ、未来を拓く力を育みます。

映像制作実習 Workshop for Visual Image Production



1回生からスタートする「映像制作実習」では、映像制作に関する基礎的な知識と技術を修得します。全員が監督、シナリオ、撮影・照明、音響、編集など映像制作に必要な基本的表現について学んだ上で、各自の希望のパートに分かれ、グループで3分間のショートムービーを制作。監督は演出法、撮影・照明は屋内外の光の特性に応じた撮影手法、音響ではドラマ対応の録音と音の演出など、体験を通じて各パートの専門技術と知識を修得します。

プログラミング演習 Programming

デジタル映像の処理や分析、インタラクティブ・コンテンツ開発の基礎となるコンピュータ・プログラミングの演習を行います。さまざまなプログラミング言語における共通の基本要素である変数の概念と基本データ型、簡単な演算処理を学びます。また、基本的なプログラム制御構造も学習。プログラム処理の基本要素を習得しながらミニゲームやデジタルアートなどのインタラクティブ・コンテンツ制作にも挑戦します。



映像文化研究 Seminar in Image Arts and Sciences

多岐化する映像メディア状況にあって、文化に関わる映像、映像に関わる文化の両側面について考える思考と感性の陶冶をめざします。テレビ番組をひとつの中心に置きつつ、多様な映像について、視聴、ディスカッション、プレゼンをおこない、今日の映像文化についての思考を深めます。今日の映像メディア状況と創造的に向き合い、文化・社会・政治経済のグローバリズムのあり様を分析的に捉えます。



ゲームデザイン実習 Game Design Workshop



企業などの厳しい審査を想定した企画力を身につけること、個人、作品、共に評価されうる自分の創造スタイルを構築すること、魅力あるコンピュータゲームの企画立案を行うこと、などを目標に、文字や記号を用いたゲームデッサンを行い、基礎力を向上させた後、最終的にチーム単位で、「30分間プレイヤーを満足させる作品」の完成を目指します。

CG実習 Computer Graphic Workshop

本科目はプロ用3DCGツール「Maya」の初級～上級コースに分かれています。Mayaの基本的動作からモデリング、マテリアル、テクスチャ、ライティング、カメラ操作、レンダリングなどの方法を学び、初級では静止画作成、中級ではAfter Effectsの使用法を習得しながらアニメーション制作のための高度な技術を学びます。合成や特殊効果の手法を踏まえ、上級では更に高度なアニメーション技術を修得します。



コンテンツビジネス概論 Content Business

前半では、コンテンツ産業について概観し、この産業の特異な性格と固有のビジネスプロセスを理解します。また、情報化による環境の大きな変動、情報ネットワークが主要な経営環境になっている状況を理解し、この産業におけるビジネスモデルをデザインする基礎力を養います。後半では、この産業を理解する方法として「社会調査」手法を学んだうえで、コンテンツ産業の問いについて、調査計画を設計します。





世界の最先端に触れ、世界に発信し 内なる創造力を開花させる

インタラクティブ映像

欧州のバーチャルリアリティ展 “Laval Virtual”で好評 フランス西部の都市ラヴァルで開催される 世界最大のバーチャルリアリティ (VR) の展示会

“Laval Virtual”。最新のVR技術や作品が紹介されるイベントに、2012年から映像学部生も出展しています。2016年春には、座ったままバーチャル空間を歩く感覚を体験できる、新しいデバイスを発表し、高齢者など幅広い人々に利用できると高く評価されました。



リニア映像 + 映像マネジメント

アジア最大級の映画・映像の見本市“香港FILMART”で世界の関心を引く

「香港FILMART」は、アジア最大級の映画・映像の見本市。世界31の国と地域から集まった映画・映像コンテンツをめぐって、映像業界の関係者が売買交渉を行います。2014年、学生が制作した「嵐電の町、ひと模様」を出展した立命館大学が、2015年も日本の大学で唯一参加。作品のスクリーニングを実施し、インドネシア・ベトナム・台湾などのバイヤーの関心を引き、交渉を行いました。2015年3月にこの見本市に出展したこの作品が、飛行機内で上映する映画を販売する香港の企業「Encore Inflight Limited (以下、アンコール社)」のバイヤーの目に留まり、2015年11月に同社とのコンテンツ販売に関する販売代理契約の締結に至りました。その後、アンコール社が、各国航空会社との交渉を進め、現在、旅客運送数および旅客キロ数で世界最大級のデルタ航空のエグゼクティブクラスの機内上映プログラムにラインナップされています。



インタラクティブ映像

ロサンゼルスで開催された 「SIGGRAPH 2015」にて 大島ゼミ生がポスターセッションで発表

2015年8月米国ロサンゼルスにおいてデジタル映像技術に関する世界最大の国際会議「SIGGRAPH 2015」が開催。同会議では、話題の大作映画のVFXシーンに活用されるCGの最新技術の発表や、ゲーム・バーチャルリアリティなどのインタラクティブ映像技術について論文発表やデモ発表があり、15000人もの参加者がありました。映像学部からは、大島ゼミが参加。インタラクティブ映像デバイスの発表をポスターセッションでおこないました。



マンガ、ゲーム、アニメ、音楽やファッション、

日本発ポップカルチャーがグローバル規模で広がる時代。

学生時代から世界の最先端に触れ、世界に発信する機会を用意しています。

自分たちが制作した作品を国際展示会に出展する、世界の学生と創造力を競い合う。

世界の才能との出会いが、自らの内なる才能を開花させていきます。

リニア映像 + 映像文化

アメリカで最先端のCG制作現場に触れる“北米CG研修” 特殊講義「ハリウッド映画におけるCG史」

近代のハリウッド映画においてCGがたどってきた発展の歴史や、ハリウッドのCG制作会社の歴史とその活動について学ぶ特殊講義。実際にアメリカを訪問し、最新のCG映画制作の現場に足を踏み入れ、また優れた人材を数多く輩出する教育機関で学びます。昨年はソニーピクチャースタジオ、DIGITAL DOMAIN社など6社への企業訪問のほか、ロサンゼルス・ラスベガスでの実地研修、南カリフォルニア大学での現地学生との交流、エンターテインメント施設の見学など充実の9日間で参加した学生にとっても、異国の風景や文化に触れることにより、既存の価値観を超え、クリエイター、プロデューサーとしての資質を高める貴重な機会となりました。



映像マネジメント

日本のカルチャーを通じたグローバルを 学内授業でも経験できる 特殊講義“ジャパニーズ・ポップカルチャーの現状と展望”

短期留学生の受講が多いこの科目は、外国人留学生に関心の高い日本のポップカルチャーを「学術」と「体感」の両方から修得できる特別科目。講義では、マンガ、アニメ、ゲーム、キャラクタービジネスを中心に、その特異性や世界への影響力について、日本の伝統文化や日本文化と関連付けながら学びます。



映像マネジメント

大連工業大学 (中国) との学術交流協定に基づいた “アートとファッションに関する研究交流”

大連工業大学 (中国) と立命館大学との学術交流協定に基づいて、同大学芸術計画学院および服飾学院との研究交流の一環として、アートとファッションを学ぶ両国の学生交流を企画。細井ゼミでアニメやマンガなどのコンテンツと若者のファッションとの関連について研究している学生が、京都の産学公連携プロジェクトとして進めている「京ロリ」を題材として研究発表をおこなうとともに、連携する服飾系専門学校と共同で研究コンセプト展示をおこないました。



プロ仕様の最新設備、 松竹と連携した専用スタジオを完備

映像学部の基本棟「充光館」。アニメやゲーム、CG、映像など、デジタル制作の現場で使われているものと同等の最新の映像設備・機材を完備しています。さらに学外にも映画を制作できる専用の撮影スタジオを設け、あらゆる映像制作が可能な環境が整っています。

1F



学生ラウンジ

作品の打ち合わせをしたり、講義の合間にゆっくりくつろいだり、学生が自由に使用できるオープンスペースです。



音響編集実習室

音声の編集作業を行うための実習室。Mac端末や、編集ソフト「Pro Tools」の編集システムが充実しています。

充光館

JUKOKAN Hall



Floor guide

3F

- 学生自習室
- 教員研究室
- 屋上庭園 ほか

2F

- インタラクティブラボ
- CG・ゲームラボ
- 映像演習教室
- 教員研究室 ほか

1F

- MA室
- 映像編集実習室
- 音響編集実習室
- 学生ラウンジ ほか

B1F

- 301教室(シアター型教室)
- 情報演習室1
- 情報演習室2
- 学生ラウンジ ほか

B1F

立命館松竹スタジオ

Ritsumeikan Shochiku Studio



京都太秦の松竹京都撮影所と連携した、映像学部専用の実習施設です。専用の撮影スタジオをはじめ、映像編集設備、講義用教室も設けています。



スタジオR1

実写系授業での撮影をメインに行うスタジオ。スタジオ内に松竹撮影所の美術スタッフが設営したセットを用いて撮影を行います。



スタジオR2

インタラクティブ系の授業でも使用するスタジオ。スペースを有効に活用し、モーションキャプチャやクレーンを使用した先進的な撮影にも対応します。



MAルーム1

デジタル仕様のMA室。より高度な音響編集にも対応できる上回生向けの設備で、卒業制作などに活用されています。

2F



CG・ゲームラボ

CGアニメーション、ゲーム制作、画像処理などを学ぶ教室。プロ仕様のソフトウェアを搭載した高性能パソコンを備え、多様な制作法を実践できます。



ヘッドマウントディスプレイ (HMD)

映像学部では今話題のオキュラスリフトなどのHMDを用いて、CGだけの世界のみならず、リアルとバーチャルが融合した新しい映像体験を追求できます。

インタラクティブラボ

120度の視野角で仮想空間を体験できる巨大スクリーンとモーションキャプチャを設置。特殊装置を利用してバーチャルリアリティ分野の実践的な学習を行います。



301教室(シアター型教室)

映画館と同等のシネマプロジェクター、フィルム用映写機、5.1chサラウンドの音響設備を備え、臨場感あふれる映像体験を得られるシアター型教室。



情報演習室1

プログラミングやゲーム、CGアニメーション制作用のソフトを搭載したパソコンの他、ペンタブレットなどの入力装置を完備。創造的な実習環境を提供します。



情報演習室2

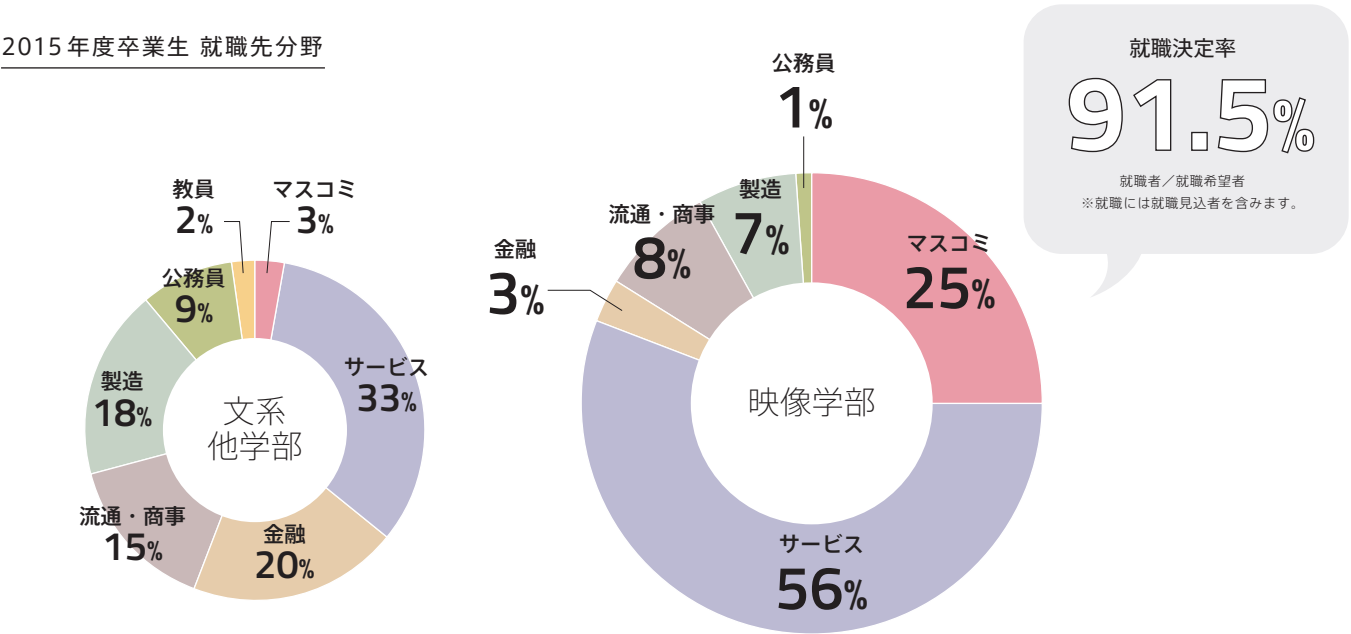
映像業界で幅広く使用されているデジタル編集ソフト「Avid Media Composer」を導入したパソコンを設置。最新機器を使って映像制作の編集作業を学習します。



情報メディア産業へ、あらゆるビジネスフィールドへ、開ける未来

将来のキャリアを見すえて学ぶ4年間を通じて、映像文化・産業を担う専門知識や技術はもちろん、社会で広く求められるさまざまな力を鍛え上げる。映像学部から、映像業界やゲーム業界をはじめとしたあらゆる情報メディア産業界へ、さらには社会のさまざまなフィールドへ、活躍の舞台が広がっています。映像学部での学びの成果は、専門を活かすマスコミ、サービスへの就職で際立っています。

2015年度卒業生 就職先分野



これまでの映像学部卒業生の主な就職先

マスコミ			
(株)テレビ朝日	(株)読売新聞大阪本社	(株)博報堂プロダクツ	
テレビ朝日映像(株)	(株)東北新社	(株)博報堂 DY インターソリューションズ	
朝日放送(株)	(株)東通	(株)博報堂アイ・スタジオ	
北海道テレビ放送(株)	(株)カドカワ	(株)電通クリエイティブフォース	
(株)岐阜放送	エイベックス・グループ・ホールディングス(株)	(株)電通クリエイティブ X	
(株) NHK エンタープライズ	(株)フジパシフィック音楽出版	東映アニメーション(株)	
(株) NHK グローバルメディアサービス	(株)進研アド	(株)ジェイアール西日本 コミュニケーションズ	
(株)日テレアックスオン	(株)アサツーディ・ケイ	など	

サービス			
(株)ソニー・インタラクティブエンタテインメント	楽天(株)	(株)松竹	(株)東急レクリエーション
(株)バンダイ	西日本電信電話(株)	(株)イマジカデジタルスケープ	日本製粉(株)
(株)セガ	KDDI (株)	ソニーミュージックグループ	日本郵便(株)
(株)カプコン	エヌ・ティ・ティ・コムウェア(株)	三菱総研 DCS (株)	地方公務員(上級職)
コーエーテコモホールディングス(株)	(株) NTT マーケティングアクト	サントリーホールディングス(株)	
任天堂(株)	(株) NTT データ スマートソーシング	サントリーパブリシティサービス(株)	
(株)スクウェア・エニックス	キャノンソフトウェア(株)	京セラ(株)	
(株)コナミ・デジタルエンタテインメント	(株)日立システムズ	パナソニック映像(株)	
チームラボ(株)	堀場テクノサービス(株)	パナソニックコンシューマーマーケティング(株)	
ヤフー(株)	(株)ビデオリサーチ	(株)エイチ・アイ・エス	など

映画・公務員・その他			



映像にかかわる多様な側面を学んだことが 駅や電車で展開する広告媒体を企画する今につながっている。

株式会社JR西日本コミュニケーションズ 交通メディア本部 開発部 塚越 勇太 さん／2013年卒業(埼玉県立伊奈学園総合高等学校出身)

ネットメディアが隆盛を極める時代にあって、多くの人が行き交う駅や電車で、リアルに人に訴える広告展開に興味を持ち、株式会社JR西日本コミュニケーションズを就職先に決めました。入社2年目から約2年間は、近畿圏のJR西日本の各駅に設置してあるデジタルサイネージで発信する広告の営業を担当しました。在阪の広告代理店に広告掲載を提案したり、他のメディア媒体を持つ企業と連携し、大規模な広告展開の一翼を担うなどしました。さまざまな調整や折衝を経て完成させた広告が、数えきれないほどの人の目に触れた時に大きなやりがいを感じます。現在は、媒体営業の知見を活かし、JR西日本の各駅にデジタルサイネージ、サインボード・シートや駅ポスターなどの新たな広告媒体を設置するための企画を担当。その他、駅のデジタルサイネージの保守管理業務も担っています。大学での4年間で特に力を入れたのは、「企業連携プログラム」です。これはその名のとおり、企業の方を講師に迎え、共同してプロジェクトをおこなう授業ですが、ある企業で製作された新規キャラクターのプロモーションと、産学公が連携するエリアワンセグ放送局の企画運営と

いう二つのプログラムに取り組みました。エリアワンセグ放送局の取り組みでは、大学キャンパス内限定のワンセグ放送局を開局。放送するコンテンツの企画から制作、配信までを学生だけで手がけました。企業の事業に関わって痛感したのは、「企画を実現させるのがいかに難しいか」ということです。どんなに面白いアイデアも、さまざまな人の協力がなければ実現することはできません。多くの人の理解と協力を得ながら妥協することなくアイデアを「形」にする。その大切さと難しさを身をもって学んだことは、今の仕事にも活かされています。加えて、「映像作品(コンテンツ)」だけでなく「映像媒体(メディア)」の両面の視点を得られたことも、大きな財産になっています。広告というコンテンツの営業でも、それを載せるメディアについて理解していることがより効果的な提案につながっています。映像学部の魅力は「あらゆる映像の『ポータル(入口)』」であること。映像制作だけでなく、コンテンツビジネスなど映像に関わる多種多様な側面を学ぶことが、思いもよらない広い世界のトビラを開いてくれるはずです。



大学院映像研究科

プロデューサー・マインドを備えたビジュアル・ディレクターの育成

Graduate School of Image Arts

特 徴 点

映像文化への横断的思考の涵養

- 立命館大学という総合大学において、多岐化・多様化を続ける映像世界を、包括的・構造的に測定する能力、複眼的あるいは柔軟に考察する能力を養う
- 一分野に特化し狭い範囲で専門的技術習得者を養成するのではなく、多面的な視点を携え、専門性が高いレベルの中でも汎用性の高い技能、技術、知識を持ち、変化の激しい映像文化において弾力的な対応ができる能力を育む
- 社会の求める課題を発見し、調査し、その上で自らの研究・制作・開発を深める

カリキュラム

01 テーマ・プロジェクト型制作・研究とディシプリン・リサーチ型学修の融合

- 映像学に素地のある学生が早期から研究活動の実質化に注力でき、また基礎的な知識・教養の補強が必要な学生はその獲得を集中的な機会を得られる導入・基幹科目を配置
- 授業科目群の複合的な結合が特徴

「テーマ・プロジェクト型」授業科目群

- ➡ 自ら課題を見出して制作あるいは研究に結実させていく
- ➡ 「映像学入門」「映像研究論」など映像関連分野の制作・研究にとって背景となる知識を獲得する授業科目を配置し、「プロジェクト演習」で修士論文・制作に向けた準備を進める

「ディシプリン・リサーチ型」授業科目群

- ➡ 講義・実習形式により、映像に関わる諸分野の研究に必要な知識・分析法・技能・技術を習得

02 サブジェクト・ゾーン

4つのサブジェクト・ゾーンを選択し、学修経路を自覚しながら、複合的な映像の領域において幅広い視野と専門性の高い理解と技術を身につける

リニア映像 | Linear Image Production

映画を含めた実写映像およびCGアニメーションの作品制作において、自らの制作意図を広い観点から関連分野の中で位置づける視野、および必要な技法、特殊な機材運用法やアプリケーションの使用法を身につけます。また、あらたな表現技法を模索しつつ、突出した個性を持つリニア系映像作品を制作していくことができる能力を獲得します。

インタラクティブ映像 | Interactive Image Production

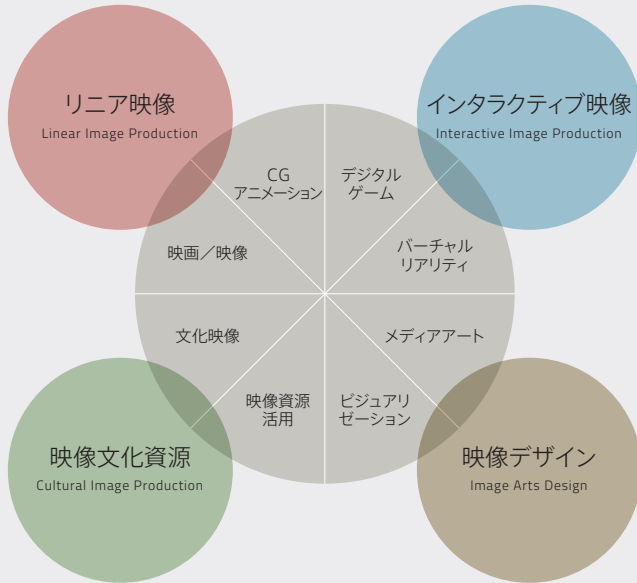
インタラクティブ映像の特質に基づいたナラティブの研究・企画・活用を基盤力として、実用に耐えうるクオリティと国際マーケットでの位置づけを意識したコンテンツを企画する能力を磨きます。また、従来型のゲームコンテンツやハードウェアおよびソフトウェア技術の枠を超えて新しい映像体験コンテンツを制作実践する専門性を獲得します。

映像デザイン | Image Arts Design

科学技術および人文・芸術学の観点からのメディア表現可能性に対する基礎研究をおこなう能力を培います。また、視覚情報の伝達と受容に関する知識を有し、非視覚情報のビジュアリゼーション・視聴覚化、メディアアート作品の制作などをおこなっていくことができるビジュアリゼーションとメディアデザインの技能・技術を獲得します。

映像文化資源 | Cultural Image Resources

人間の文化的活動によって生み出された有形・無形の文化的所産を科学映像や民族史映像といった映像資源として記録する知識と技能、および映像を社会的に活用できる資源管理の方法論を学びます。また、社会還元や国際貢献を視野に入れた営利・非営利的な活動に適応可能な資源運用と資源開発の企画・調整をおこなうことができる能力を獲得します。



03 研究指導システム

修士論文もしくは修士制作・解説論文の場合ともに、最終成果物にむけて、1つのプロジェクトに対し1つの研究指導チームを構成する教員2名、院生1名の複数指導体制

在学生・修了生からのメッセージ

ゲームの難易度の階層化と構造化を用いたゲーム分析

川本 公亮 さん(立命館大学大学院 映像研究科 2回生)

ゲームの難易度というものに着目してゲームデザインの分析を行ってみようというのが私の研究です。ゲームプレイ中、プレイヤーのスキルに合う難易度が注目され(難易度の階層化)、下の階層の難易度はより上の階層の難易度を攻略するための手段となり、下の階層の難易度の意味や性質が変化(難易度の構造化)ということが生じていると考えています。どんな難易度を最初の目的にして、その難易度が今度は手段となるように、難易度をその上の層に入れて取りまとめるかによって、ゲームデザインが変わってくるという仮説について、心理学的手法を用いた実験データから証明するのが目的です。映像研究科では、学んできた知見や視座という自分の色が付いた、オンリーワンの研究ができると思います。自分にしかできない映像にかかわる研究をしながら過ごす毎日は、今が最高！と言っても過言ではないくらい楽しい日々です。



京都府宮津市に長期滞在し、伝統織物「藤織り」をめぐる映像作品を制作

池田 佳史郎 さん(立命館大学大学院 映像研究科 2015年3月修了)

京都府宮津市上世屋に伝わる伝統織物「藤織り」に興味を持ち、現地に長期滞在をしながら人々の生活と文化の関係性について研究しました。フィールドワークの中で、藤織りが地域の外部の人々によって保存・伝承されていることを知り、村々や家々の助け合いを意味する「合力」をテーマに映像を制作することを決意。芳泉文化財団という外部資金による助成を受け、長期にわたる現地滞りで、住民の方々と関係を築いたことにより、自分にしか作れない作品を完成させることができました。現在は、地元鹿児島県の南日本放送でテレビ制作に携わっています。映像の捉え方や撮影対象との関係性の築き方など、大学・大学院を通じて培った経験が、番組を作っていく上での強みになっています。

EVENT INFORMATION

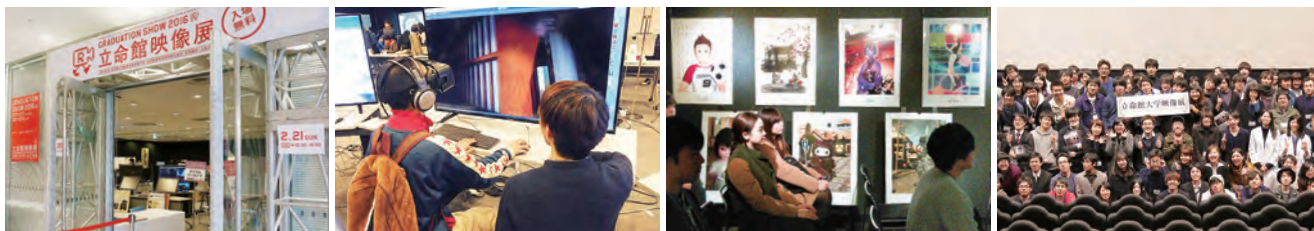
一般の方もご参加ください！

最新のイベント情報はこちら ▶



立命館映像展 (立命館大学 映像学部 卒業制作・大学院 映像研究科 修士制作 合同展示・上映会)

映像学部では、学びの集大成として、卒業論文または卒業制作の作成を行っています。このうち制作物は、卒業前の2月に「立命館映像展」を開催し、学内外の方々に作品を見て、触れていただいています。作品のジャンルは、映画、CM、ドキュメンタリー、CGアニメーション、実験映像をはじめ、ゲームやデジタルアーカイブ、メディアアート作品といった体験型映像作品まで多種多様。京都駅前のホールやシネコンのシアターを借り切って、展示・上映を行います。2016年も開催予定ですので、新しい才能の開花をご覧ください。



ジャン×キャラ (EIZOジャンクション×キャリアフェア)

映像学部では、各ゼミの研究発表、個々の制作活動、体験型(インタラクティブ)作品の発表、ポスター展示など、たくさんの熱い成果物が集結するイベント「EIZOジャンクション」と、映像学部の将来について考えるキャリア企画を融合させた「ジャン×キャラ」を毎年秋に開催しています。有名企業の講演も多数開催するほか、学生作品を参加者の皆様に講評いただくなど、学生と企業・一般参加者をつなぐ1日です。学外の方の参加も大歓迎です。

●過年度講演いただいた企業

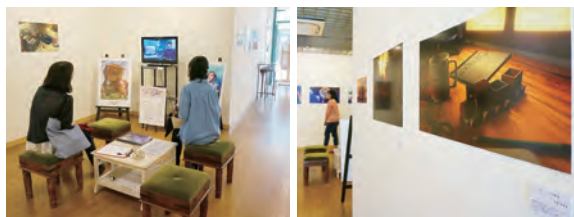
(株)電通 / (株)電通トーセ / (株)松竹マルチプレックスシアターズ / クレセント(株) / (株)毎日放送 / (株)アキュブ (アマナホールディングス) / (株)NHKアート / (株)ティー・ワイ・オー / 関西テレビ放送(株) / (株)カブコン / (株)オムニバスジャパン / (株)AOI Pro. / チームラボ(株) / (株)スクウェア・エニックス / 日本放送協会 (NHK)



作品展示会「mix up!!」

毎年夏にギャラリーを貸切って、CGゼミによる3DCG、イラストレーション、写真などさまざまなジャンルの作品展示会「mix up!!」を開催しております。作品の詳細、イベント情報は公式サイトをご覧ください。

<http://curl.in/cggallery/top.html>



インタラクティブアート展示会「月に足つけて考えて展」

望月研究室に所属する学生の有志で構成されるインタラクティブアート制作集団「MoonWalkers」による展示会です。プログラミングや電子工作を用いた作品が展示されており、実際に体験して楽しむことができます。

<http://moonwalkers.jp/>

