



# 立命馆大学 研究生院影像研究科 (硕士课程)

## Graduate School of Image Arts

### 培养具有制作人思维的视觉总监

#### 特点

### 培养对影像文化的横向思维能力

- 在立命馆这所综合性大学，培养对日益多元化、多样化的影像世界进行一体化、结构性衡量的能力与多角度灵活考察的能力。
- 培养具备多元视角、专业水平高且具有通用性强的技能、技术与知识，能够灵活适应瞬息万变的影像文化的能力，而不是在某一特定领域小范围内培养专业技术人员。
- 发现、调查社会所需的课题，并在此基础上深化自己的影像研究、制作与开发。

#### 课程设置

### 01 课题项目型制作研究与学科研究型研读相融合

- 设有入门与核心科目，使具有影像学基础的学生可以及早着手实质的研究，需要强化基础知识的学生则可以集中力量进行学习。
- 特点是多科目相结合

#### “课题项目型”教学科目

- 设有“影像学入门”、“映像专题研究讨论课”等课程，学习影像相关领域的制作、研究所需的背景知识，“项目演习”课程为硕士论文、影像制作进行前期准备。

#### “学科研究型”教学科目

- 通过授课、实习的形式掌握有关影像相关各领域研究所需的知识、分析方法、技能及技术。

### 02 主题区

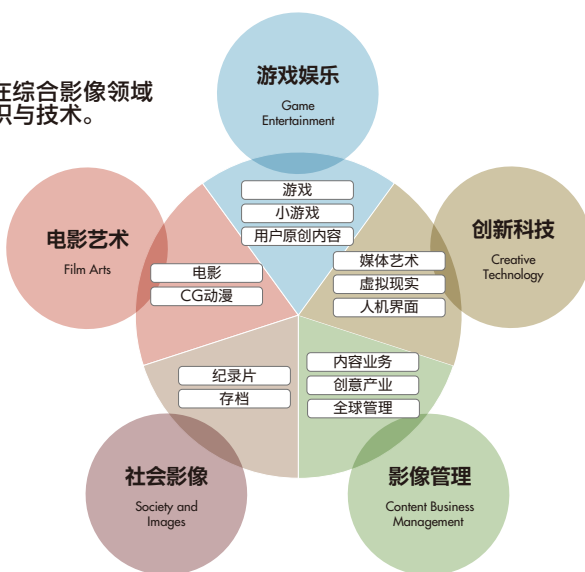
5个学习主题区。根据研习计划，在综合影像领域广阔的视野下，掌握深厚的专业知识与技术。

#### 电影艺术区

以学习制作纪录片和CG动漫为主，同时研习相关理论和发展史。

#### 社会影像区

为了应对人类社会的各种课题，须把文化活动记录下来，作为影像资料和档案保存。为此，学习这方面的知识与技能，如制作纪录片、积累影像资源、在学术上活用等等。



#### 游戏娱乐区

学习制作游戏的知识与技术，并从艺术与艺术的观点制作娱乐作品。同时，探究关于游戏娱乐的知识体系。

#### 创新科技区

以信息技术和媒体技术为基础，同时涉及理工学与艺术的主题区。将影像内容和科技融为一体，并把新技术研发与媒体创新结合在一起。

#### 影像管理区

学习影像产业的商业模式设计和经营管理方式。同时，全面学习有关影像媒体产业及商业的专门知识，为当地社会和国际社会做出贡献。

### 03 研究指导体系

每个项目配备一个研究指导小组，由2名教师和1名研究生组成。学生的硕士论文或影像作品将是其毕业的最终成果。



访谈

#### “大家一起玩的游戏”——游戏中间件开发——

津田 宝裕 (TSUDA Takahiro) 立命馆大学研究生院影像研究科二年级研究生 (2018年度)

我研究的课题是“大家聚在一起玩游戏”。尽管当今时代，网络游戏已十分普及，但我希望开发出的是能够和朋友、家人聚在一起，热热闹闹、共同玩的游戏，这是我对游戏制作的真实想法。通过在本科阶段的学习，我体会到了团队制作游戏的乐趣，也想更多更好地研究、制作游戏。本着这个想法，我决定上研究生院学习。对我来说，制作好玩的游戏是我进行研究的动力。学成之后，我想作为游戏行业的策划人，不断制作出“动人心弦的作品”。

此外，我于2018年8月参加了在英国诺丁汉举办的“第6届日本游戏研究国际会议—Replaying Japan 2018”，并进行了操作示范。

影像研究科的魅力首先在于它的教学环境，教授近在咫尺，我们想学什么，立刻就能得到指导。而多人指导体系也让我们能够从多个视角，来完成自己的作品。我坚信，通过这里的学习，一定能拓开一片崭新的天地。



# 拥有专业水准的最新设备、 与松竹合作打造的专用录影棚

影像学院影像研究科的主楼——充光馆。

动漫、游戏、CG、影像等，配备的都是最新影像设备、器材，与数码制作现场设备为同规格。此外，校外也有电影制作专用摄影棚，设施齐全，可用于制作任何影像。

## 充光馆 Floor guide



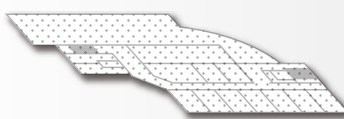
1F



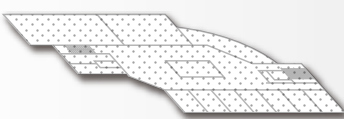
### 音频剪辑实习室

剪辑音频的实习室。配有Mac终端和剪辑软件“Pro Tools”的剪辑系统。

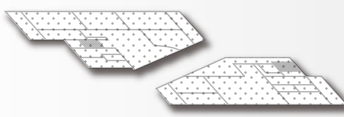
- 3F
- 学生自习室
  - 教师研究室
  - 屋顶庭园 等



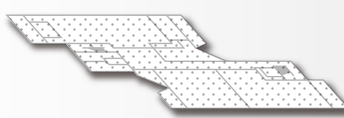
- 2F
- 人机交互实验室
  - CG・游戏实验室
  - 影像演习教室
  - 教师研究室 等



- 1F
- MA室
  - 视频剪辑实习室
  - 音频剪辑实习室
  - 学生休息室 等



- B1F
- 001教室 (剧场型教室)
  - 信息演习室1
  - 信息演习室2
  - 学生休息室 等

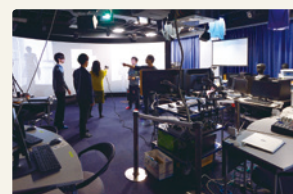


2F



### CG・游戏实验室

学习CG动漫、游戏制作、图片处理等的教室。配备了搭载有专业软件的高性能电脑，可练习多种制作方法。



### 人机交互实验室

配备了可以120°视角体验虚拟空间的巨大屏幕和动作捕捉技术。利用特殊装置开展虚拟现实实践。

B1F



### 001 教室 (剧场型教室)

配备与电影院同规格的电影放映机、胶片放映机、5.1ch环绕音响设备，可以获得身临其境的影像体验的剧场型教室。



### 信息演习室1

除搭载有程序、游戏、CG动漫制作软件的电脑以外，还配有手写板等输入装置。为学生提供创造性的实习环境。



### 信息演习室2

配有搭载影像行业广泛使用的数码剪辑软件“Avid Media Composer”的电脑。利用最新机器学习影像制作剪辑。

## 究论馆 KYURONKAN



2015年开放的研究生专用的研是究栋。

## 立命馆松竹摄影棚

与京都大森松竹京都摄影所合作打造的影像学部专用实习设施。除专用摄影棚以外，还设有影像剪辑设备、授课教室。



### 摄影棚R1

主要用于实拍课摄影的摄影棚。利用松竹摄影所美工在摄影棚内布置的布景拍摄。



### 摄影棚R2

人机交互类课程也会用到该摄影棚。还可以有效利用空间，用于动作捕捉、用吊车开展的先进拍摄。



### MA室1

数码规格的MA室。面向高级学生的可进行复杂音响剪辑的设备，还可用于毕业影像作品制作等。

## ▶ 影像研究科概况

可取得学位	语言	入学时间	学习年限	招生人数	必修科目
硕士(影像)	日语	4月	2年	10名	创作项目演习 I・II

See our website for detailed information.

▶ <http://www.ritsumei.ac.jp/gsia/>

