



立命館大学映像学部
〒603-8577京都市北区等持院北町56-1
Tel. 075-465-1990

RITSUMEIKAN UNIVERSITY COLLEGE OF IMAGE ARTS AND SCIENCES

Film Arts / Game Entertainment / Creative Technology / Content Business Management / Society and Images

立命館大学 映像学部

GUIDE 2022



映像学部生の活躍や作品などを随時更新！

<http://www.ritsumei.ac.jp/cias/>

Facebook、
Twitterでも
情報発信中！



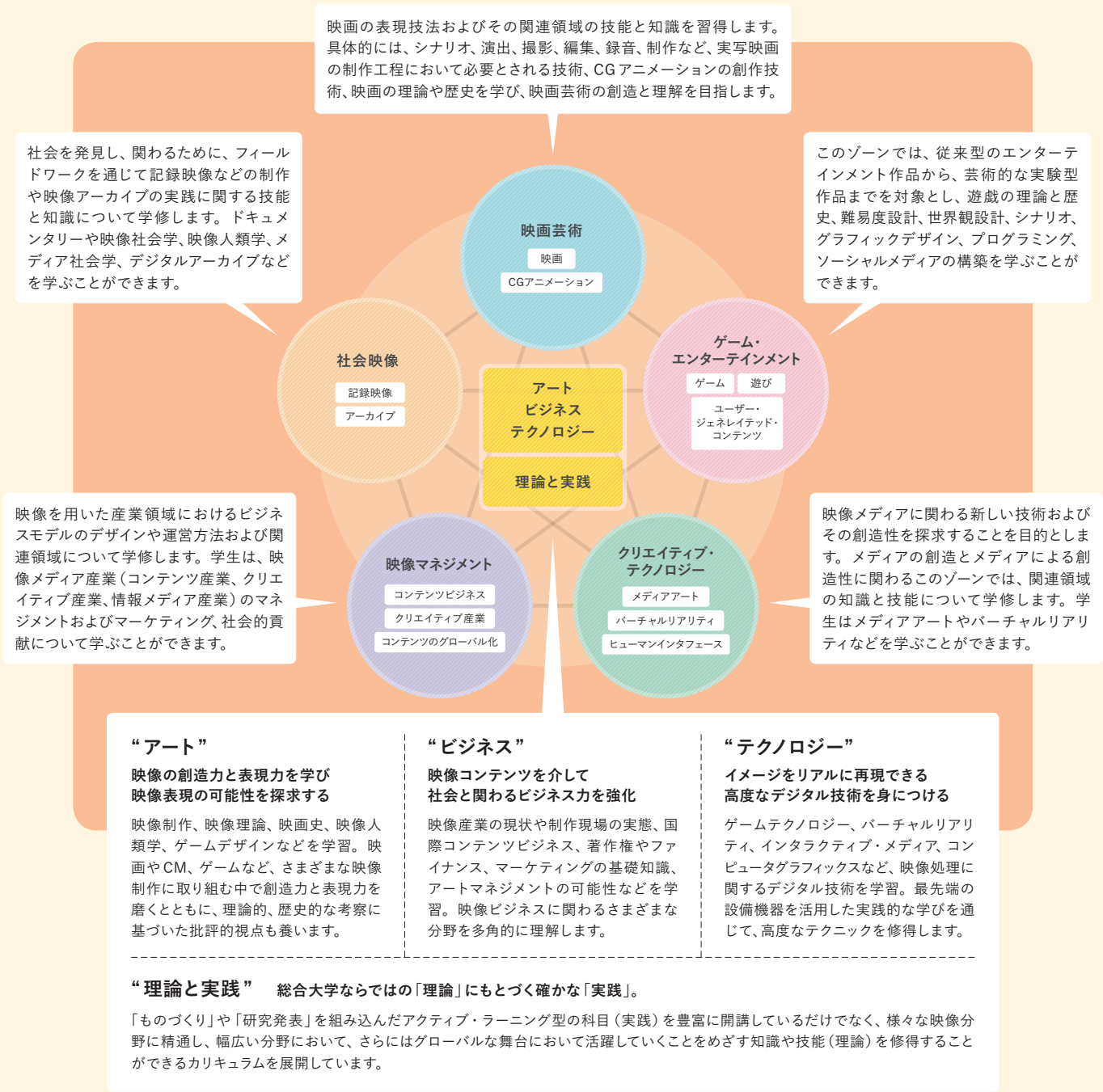
「映像」であらゆる分野をつなぎ、社会に貢献する。

映像学部は、多様化する映像にアート、ビジネス、テクノロジーの要素を備える様々な科目を5つの学びのゾーンに配置しています。

これらの科目を通じて「理論」と「実践」の往還的な学習をおこない、映像を用いた社会課題の解決と

その基盤となる多様な価値の創造を追求していく「プロデューサー・マインド」を育成するためのカリキュラムを編成・実施しています。

5つの学びのゾーンを横断し、自分にしかできない新しい領域を作る



目指すキャリアモデル

PRODUCER	CREATOR	ENGINEER	RESEARCHER
コンテンツ・プロデューサーや、映像文化と地域の活性化に貢献できる人材になることを目指します。	映画、CGアニメーション、ゲームなどの映像制作現場で活躍するクリエイターやアーティストを目指します。	映像制作を技術で支えるエンジニアやプログラマ、SE、テクノロジーの研究者を目指します。	次代の映像文化を担う研究者や教育者、アーキビスト（資料保存・管理の専門職）を目指します。

4年間の学び

	1回生	2回生	3回生	4回生
映画芸術	●シナリオ基礎 ●色彩学 ●CG概論 ●映画研究 ●映像制作実習Ⅱ ●日本映画史 ●外国映画史	●物語理論 ●アニメーション映画史 ●映像制作実習Ⅲ ●映画上映実習 ●CG実習Ⅰ・Ⅱ ●映像演出実習 ●映像撮影照明実習 ●映像編集実習	●映像音響実習 ●広告映像実習 ●CG実習Ⅲ	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、4年間のトータルな学びを集大成する「卒業研究」に取り組みます。
ゲーム・エンターテインメント	●遊戯史概論 ●ゲームシナリオ創作論 ●デッサン基礎演習 ●ゲーム制作実習Ⅰ ●プログラミング演習Ⅱ ●ゲームデザイン論	●エンターテインメントのためのデータ科学 ●ゲーム作品研究 ●ゲーム制作実習Ⅱ・Ⅲ	●インタラクティブ空間デザイン論 ●ソーシャルエンターテインメント実習	
クリエイティブ・テクノロジー	●映像学基礎 ●メディアアート ●クリエイティブ数学 ●映像と心理 ●プログラミング演習Ⅱ	●バーチャルリアリティ ●映像理論 ●クリエイティブメディア機器 ●クリエイティブテクノロジー実習Ⅰ・Ⅱ ●クリエイティブメディア処理	●映像作品研究 ●ヒューマンインタフェース ●映像論文読講Ⅰ・Ⅱ	
映像マネジメント	●プロジェクトマネジメント概論 ●知的財産論 ●情報メディア産業論	●社会調査論Ⅰ・Ⅱ ●プロデュース実習 ●コンテンツマーケティング論 ●地域文化コンテンツ創造論 ●コンテンツ産業論 ●ブランドマネジメント論 ●映像マネジメント文献講読Ⅰ	●グローバルクリエイティブ産業論 ●コンテンツファイナンス論 ●デジタルアーカイブとその社会的活用 ●映像マネジメント文献講読Ⅱ	
社会映像	●社会映像リテラシー ●映像社会学 ●映像デザイン演習 ●ドキュメンタリー映像演習	●映像デザイン論 ●映像放送論Ⅰ ●デジタルアーカイブ論 ●映像人類学 ●ドキュメンタリー映像史 ●グローバル映像社会実習 ●映像人類学実習 ●デジタルアーカイブ実習	●映像放送論Ⅱ ●グローバル映像社会学論	
外国語科目	●Oral CommunicationⅠ・Ⅱ ●Basic EnglishⅠ・Ⅱ	●DiscussionⅠ・Ⅱ ●Media EnglishⅠ・Ⅱ ●Reading SkillsⅠ・Ⅱ	●Oral InterpretationⅠ・Ⅱ ●Subtitle TranslationⅠ・Ⅱ	

※上記は2022年度開講予定のカリキュラムです。科目名称等が変更になる場合があります。 ※上記の科目は、各ゾーンの代表的な科目および外国語科目を掲載しています。 ※網かけなしは「理論」系、 は「実践」系の科目です。 ※ は小集団で行う科目です。映像学部では、4年間を通してきめ細かな小集団教育を行います。

TOPIC

映像学部・映像研究科は 2024年4月、大阪いばらきキャンパスに移転します。

大阪いばらきキャンパスへの移転によって、大阪・京都を軸とした関西圏の映像文化の発展に貢献するとともに、映像制作・研究を通じて、社会の変化を先取りする、創造性豊かなクリエイター、イノベーターを育成します。

「理論」と「実践」で未来の「映像」を創造する

「5つの学びのゾーン」は、「理論」で学び、「実践」で活用する授業を豊富に展開しています。ものづくりや研究発表を組み込んだアクティブ・ラーニング型の科目（実践）だけでなく、様々な映像分野に精通し幅広い分野において、さらにはグローバルな舞台において活躍していくことをめざす知識や技能（理論）を修得することができるカリキュラムを展開しています。



映画芸術 ゾーン

ゲーム・エンター テインメントゾーン

クリエイティブ・ テクノロジーゾーン

映像マネジメント ゾーン

社会映像 ゾーン

シナリオ基礎



ドラマ等の映像作品には設計図となるシナリオが必須。シナリオ制作はそれ自身が創作であり、その為に自らがテーマを設定し、モチーフを決定することになる。本授業では、シナリオ制作の為にテーマ追求や、基礎的知識の理解を進め、制作の基礎力を養う。

ゲーム作品研究



本授業では、主にインタラクティブ系の映像作品の鑑賞力、分析力の養成と、映像表現と産業との関係性への関心を促すことを目的とし、作品を具体的に分析しながら、作家性の問題や諸ジャンルの枠組みなど、作品創造の構成原理についての理解を深める。

バーチャルリアリティ



バーチャルリアリティ（VR）の基礎と応用を学習する。前半では、その歴史と現状について概観した後、VRの技術要素について学習し、後半では、VR技術の応用事例と研究の現状について述べる。また、最新の話題についても紹介する。

ブランドマネジメント論



本授業では、クリエイティブ産業を対象に如何にブランドを維持したり、ファンのコミュニティを醸成するかについて学ぶ。それらの考え方をふまえながら、ヒットした映画や、ゲーム、人気のアイドルなどについてグループワークをおこない、ケース・スタディーとして発表する。

デジタルアーカイブ論



映像メディアを時代の社会や文化を知るための貴重な文化資源として捉え直し、デジタル技術を用いて有効に保存、加工、活用して新たな創成の方途へのビジョンと意志を醸成することを目的に、映像メディアの資源化に関わる諸問題を実証的に考察する。

理論

「理論」と「実践」の
往還的な学習を展開

実践

映像制作実習



1回生から始まる本授業では、映像制作に関する基礎的な知識と技術を修得する。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、グループでショートムービーを制作していく。

ソーシャルエンターテインメント実習



本講義では、モダンなコンテンツ制作において広く必要とされるサーバーサイドプログラミングを含むWebアプリケーションの開発技法を学びつつ、UGC/CGMといわれるユーザー参加型のエンターテインメント基盤の制作の基礎を学ぶ。

クリエイティブテクノロジー実習



本実習では、初年次のプログラミング学習を基礎として、CGやデジタル映像処理などのクリエイティブ・テクノロジーについて学習し、課題作品制作を通して、インタラクティブな映像作品を開発するための基本的な知識とスキルを習得する。

プロデュース実習



本授業はコンテンツ開発をビジネスという点から捉え、経営者、出資者を説得できる企画を作成するための資料収集方法、開発費用試算、マーケティング、広報戦略などについて学ぶ。また、企画書執筆・プレゼン方法について学び、わかりやすい表現方法などを考える。

デジタルアーカイブ実習



様々な文化情報資源をデジタル化して保存し、後世へ継承していくデジタルアーカイブについて考察する。また文献等を基にしたビジュアルライゼーションの方法論や知的財産権関連の諸問題を踏まえたうえで、実際のアーカイブ制作をおこなう。

最先端に触れるさまざまな特色ある教育

→ 特色ある教育についての
詳細はこちら



FEATURE 01

Carrer

将来的なキャリアデザインを考えるための 豊富なキャリア形成科目

映像学部では産学連携型の人材の育成を目標の一つとしており、キャリア形成科目として社会的ネットワーク型授業を開講しています。様々な分野の企業や学外機関と連携しながら専門性を高めるとともに、卒業後のキャリアについて考えます。

クリエイティブリーダーシップセミナー

映像関連分野のクリエイター、プロデューサー、経営者などによる講演、キャリア・マネジメント関連講義で構成する授業です。



学外映像研修

映像関連会社、映像制作会社、ゲーム関連会社など、多様な企業・団体の現場で業務の一旦を体験する授業です。



社会連携プログラム

企業や学外機関と連携して、具体的な目標、目的を持ったコンテンツの共同開発、共同研究等を実施し、実践的な知識と技術の獲得を目指す授業です。



FEATURE 02

Output

学びの成果を社会にアウトプットする取り組み

映像学部では、5つの学びのゾーンを横断して身に付けた知識・スキルを外部に発信し、成果に対して客観的に評価してもらいながら更に学びを発展させる取組を積極的におこなっています。このような「アウトプット」を通して、モチベーションだけでなく、運算力・調整力・応用力、そして社会性を育みます。



「シネマグラ」
制作ゼミ正課作品上映会



「作品上映・トークショーの企画・運営」
外部ゲストの講演会



「月に足つけて考えて展」
メディアアートゼミの展示会



「VR・AR作品の体験会」
VRゼミによる企画



「夏期集中講義 映像創作論」
成果発表展



「京都ミライマツリ」
学内展示特設ブース

FEATURE 03

Global

グローバルな取り組み

学生時代から世界の最先端に触れ、世界に発信する機会がここにはあります。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。

北米CG研修

アメリカでハリウッド映画の CG制作現場に触れる「北米CG研修」

近代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。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る研修です。



香港FILMART

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

アジア最大級の映画・映像の見本市「香港FILMART」。世界各国から映画・映像コンテンツを持ち寄り、映画関係者が様々な交渉をおこないます。映像学部もここに出展し、商談の結果「映画制作論」で制作した映画をデルタ航空・KLMオランダ航空などの機内上映作品とする契約を結びました。



SIGGRAPH Asia

デジタル映像技術の国際学会 「SIGGRAPH Asia」にて展示・発表

SIGGRAPH (Special Interest Group on Computer GRAPHics) が主催するコンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術に関するカンファレンスと展示会「SIGGRAPH Asia」に、映像学部も展示・発表を行っています。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、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展示があり、映像学部も展示とトークセッションをおこないます。





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

映像学部では、ゼミナール形式の授業「映像文化演習Ⅰ（ゼミナール）」（3回生）、「映像文化演習Ⅱ（ゼミナール）」（4回生）を設置しています。ゼミナールでは講義科目と実習科目の学びを統合し、各自のキャリアデザインを十分にふまえ、映像に関わる知識と技術を高めます。また、それを活かして、学びの総仕上げとして全員が「卒業研究」（4回生）で、卒業制作または卒業論文執筆に取り組みます。

→ ゼミナールについての
詳細はこちら



映画芸術ゾーン

映画制作／映画研究／ドラマ／ドキュメンタリー／広告映像／
実験映像／3DCGアニメーション など

川村ゼミ

実写ゼミ

北原ゼミ



映画芸術ゾーンのゼミでは、実写映画とCGアニメーションを表現手段とし、作品の制作とそれに関連する理論や歴史について学修します。そのうち実写ゼミではドラマ・ドキュメンタリー・CMなど実写映像・映画分野を幅広く対象とし、作品制作をおこないます。被写体やテーマに対する調査をおこない、それらの知識を基に映像表現的感覚と映像表現技法を駆使した映画・映像作品の完成を目的とします。あくまでも

「他者に見せる映像とは」という観点も重要視します。担当教員は5名で、監督・演出・撮影・照明・録音・MA・編集、制作等です。複数パートの専門教員が複眼的視点で複合的に学生とその作品に関わることで、学生の映像力を養うことを目的としています。3回生時に短編映画を制作し、4回生時には長編も含めた映画制作に挑みます。これまでに様々な映画祭で評価を得ています。

ゲーム・エンターテインメントゾーン

遊び／デジタルゲーム／制作倫理／
プランニング／エンジニアリング／アートワーク など

ゲームゼミ



ゲームゼミ（asobi-lab）は、新しい遊びやゲームの創造を主眼とする制作系のゼミであり、企業では行えない総合大学ならではのゲーム制作を探究しています。所属する学生たちは、プランニング、エンジニアリング、アートワークといったゲーム制作に必要な技術を、複数の教員から学びつつ、既存の作品の模倣に留まらないユニークな創作を展開していきます。大学院生と学部生の間の垣根が低く保たれ、高度なプロジェクトに

学部生が気軽に参加することも可能です。また、国内唯一の大学内ゲーム研究施設でもある立命館大学ゲーム研究センターと連携し、作品制作の観点からゲーム研究を行うゼミとして国際学会での展示発表も積極的に行っています。こうした取り組みは外部からも高く評価され、京都府が主催する京都デジタルアミューズメントアワードでは作品「回遊—KAIYU—」の大賞受賞をはじめ、3年連続の受賞を達成しています。

クリエイティブ・テクノロジーゾーン

メディアアート／バーチャルリアリティ／ヒューマンインタフェース／
メディア表現理論／メディア情報技術 など

北野ゼミ

大島ゼミ

ライオンズゼミ

望月ゼミ

大崎ゼミ



北野ゼミでは現在の映像メディアに関連する実践をその歴史や理論と突き合わせながら考察できるようになることを狙いとしています。大島ゼミではコンピュータ生成によるバーチャル空間を没入体験するバーチャルリアリティと、現実空間とバーチャル空間の複合であるミクストリアリティを活用した、クリエイティブな「学び」や「教育」を基本テーマとしています。ライオンズゼミでは最近の技術により可能となった芸術的

表現の方法を中心に、テクノロジーの新たな活用方法を探究・実験することを目標としています。望月ゼミでは行動や体験を誘発するインタラクティブメディアに着目したメディアアート制作を目的としています。大崎ゼミでは「新しい」テクノロジーと「旧い」コンベンションが交差する映像文化を起点に、分析の枠組みを学び、作品を分析することでわたしたちと映像文化の関係について考察を深めることを目標としています。

映像マネジメントゾーン

コンテンツビジネス／クリエイティブ産業／コンテンツのグローバル化／
プロデュース／メディアミックス／文化資源アーカイブ／データ基盤の構築 など

細井ゼミ

中村ゼミ

前田ゼミ

井上ゼミ



映像メディア産業（コンテンツ産業、クリエイティブ産業、情報メディア産業）は、映像表現にとどまらず、SNSや実空間と連携し、クロスメディア化の度合いを年々増しています。マネジメントゾーンの各ゼミでは、常に構造変化を迫られるこの分野の産業の国際的な動向を学び、どのようにマネジメントがなされているのか、また、どのような課題があるのかを学んでいきます。ゼミごとの特徴としては、京都ならではの映像

メディア産業との産学公連携プロジェクトへの参加や、あらゆるコンテンツがポーンデジタルになっていく社会において研究を深めていくための先進的なデータベースの構築への取り組み、データに基づいた分析、コンテンツ産業のクロスメディア戦略や国際戦略の分析など、いずれも映像メディア産業への進路を志望する学生にとって重要なテーマに関わりながら、学びを深めています。

社会映像ゾーン

メディア社会学／映像人類学／マイノリティ研究／記録映像制作／
メディア利用行動／デジタルアーカイブ など

北村ゼミ

宋ゼミ

鈴木ゼミ

竹村ゼミ

古川ゼミ



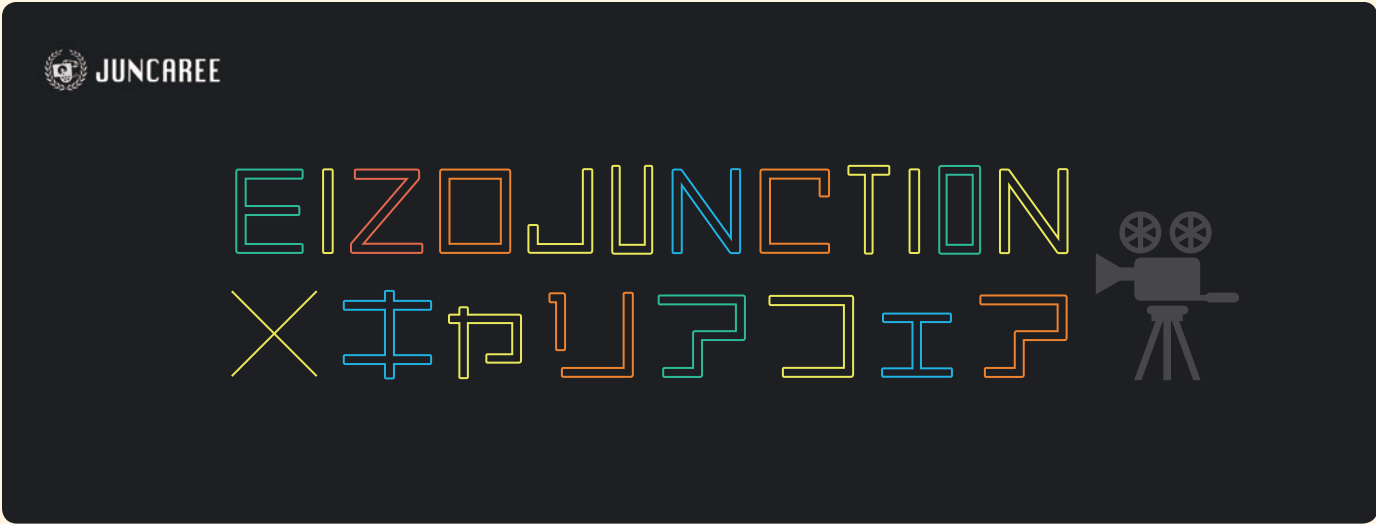
宋ゼミは、映像人類学のゼミです。映像人類学は人類学的研究の1つであり、本ゼミでは、その基本的な研究方法であるフィールドワークを基本的な研究方法と位置づけ、映像を媒体としながら、「人間」とその様々な実践に対して知見を深めていくことを目的としています。歴史的に人類学は「他者」理解をその目的として発展した学問でもありますが、現代人類学の研究対象は他者のみならず「自我（self）」にも広が

つつあります。特にAIとロボティクスに代表されるデジタル時代において、その対象は、古典的な共同体や、伝統的な研究対象であった「人間」を超えて、グローバルな人的・物的交流に至るまでになっています。本ゼミでは、このような急速な時代の変化を見据えながら、新たな映像人類学の在り方の模索を通じて、改めて「人間」とは何かを問い続けています。

学びの成果を学内外に発信する一大イベント

映像学部生・研究科生の作品制作・研究の成果を学内外の方々にに向けて発表する最大の機会として毎年10月に「JUN×CAREE」（EIZO JUNCTION×キャリアフェア）を、毎年2月に「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）を実施しています。

JUN×CAREE | EIZO JUNCTION×キャリアフェア



「JUN×CAREE」は、企業関係者や現場で活躍されているクリエイターの方々をお招きし、学部生・院生との交流をととして、作品制作・研究活動への意欲やキャリア意識の向上を促す、映像学部・研究科ならではのイベントです。例年、10月に立命館大学の映像学部の基本棟「充光館」において開催しております。

〔過年度講演いただいた企業の例〕

(株)AOI Pro./KADOKAWA／(株)カプコン／関西テレビ放送(株)／(株)クレセント(株)／(株)ジェットスタジオ／(株)スクウェア・エニックス／チームラボ(株)／(株)ティー・ワイ・オー／(株)デジタル・フロンティア／(株)電通／日本放送協会(NHK)／(株)ネイキッド／(株)毎日放送／(株)レベルファイブ

2020年度の「JUN×CAREE」

2020年度の「JUN×CAREE」は、オンラインで開催しました。企業関係者やクリエイターの方々による基調講演、キャリア企画(仕事人講演)、クロージングセッションはライブ配信を行いました。また、学生による発表・展示(作品上映、各種プレゼンテーション、ゲーム・VR・メディアアートなど)はYouTubeの特設チャンネルから配信しました。初のオンライン開催となりましたが、300名を超える方々にご参加いただきました。また、参加者からの投票による、ジャンキャリアワードを開催し、「上映部門」、「展示部門」、「プレゼンテーション部門」の3部門での受賞作品を決定しました。

PROGRAM	
開会式	ライブ配信
基調講演	ライブ配信
キャリア企画(仕事人講演)	ライブ配信
学生企画(上映・プレゼン・展示)	VOD配信
クロージングセッション	ライブ配信

上映部門 最優秀賞
Snow Man



過去の呪縛から逃れられず、自分の一切をふさぎ込んでしまったある男のもとに届いた一通のファンレターがすべてを変える。



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



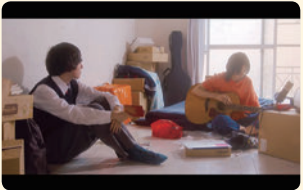
「立命館映像展」は、学内外の方々に、卒業研究・修士研究の成果を直接見て・触れて・体験していただける場でもあります。作品のジャンルは、映画、CM、ドキュメンタリー、CGアニメーション、実験映像をはじめ、ゲームやデジタルアーカイブ、メディアアートといった体験型映像作品まで様々です。例年、2月に京都駅前のシネマコンプレックスのシアターホールと展示スペースにおいて開催しています。

2020年度の「立命館映像展オンライン」

2020年度は、初のオンライン開催となり、上映24作品、CGアニメーション10作品、展示(ゲーム、デジタルアーカイブ、メディアアート、VRなどの体験型映像)53作品を発表し、多くの方にご視聴いただきました。テーマは「ふれあう、えいぞう」で、オンライン開催となったことにより、間接的ではありますが、いつでもどこでも、たくさんの学生作品に「ふれあって」いただくこととなりました。



〈作品の例〉



〔上映〕だれかが愛と呼んだけ
土井 葉々子

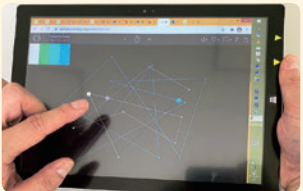
陽太が過ごす穏やかな日常を、かき消していくとあるニート。ふたり。辿り着いた海。結ばれる記憶。これは音楽から始まっただれかの「愛」の物語。自ら作詞作曲したオリジナル楽曲と共に主人公の心象を印象的に映像化した作品。



〔展示〕Picture Project

本多 俊貴、泉岡 梓、小澤 祐子、岩本 彩加、前田 直樹、
檜原 智也、西田 次郎

アイトラッカーを用いた独自の操作体系とそれを効果的に引き立てる世界観をもつゲーム。プレイヤーは犬型ロボット「ハウ」とともに、退廃的な地下世界から光のある地上世界に向けてパズルを解きながら旅をしていく。



〔展示〕Point to Point

林田 航

リズムの可視化に着目し、スマートフォンやタブレットにおいて図形を描くことでリズムパターンを作り出す作品。パレットの選択により、複数の楽器音によるポリリズムを演奏することが可能である。



〔展示〕一銭飛行機のデジタルアーカイブ

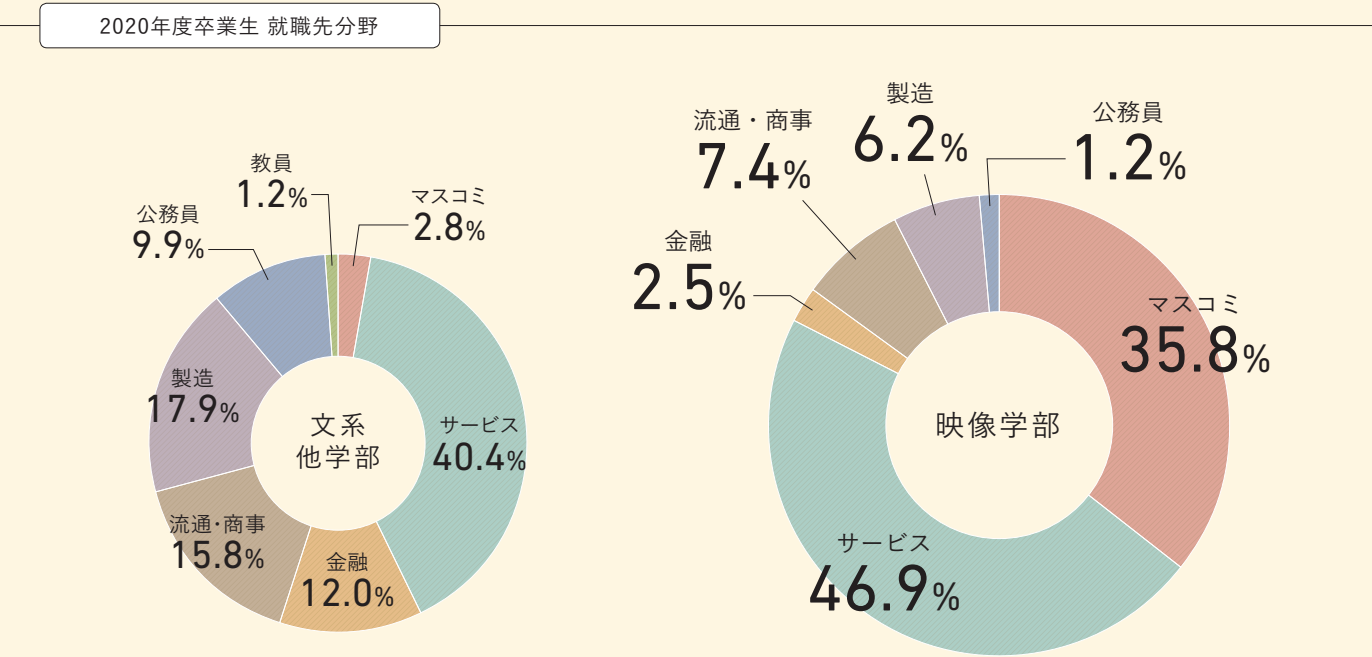
大森 笹音

昭和初期、子供たちの間で遊ばれていた簡易模型飛行機玩具である「一銭飛行機」。当時の一銭飛行機がどのような役割を担い、どのように子供たちの間で遊ばれていたのか。その魅力と歴史を振り返りました。



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、専門性を活かすマスコミ、サービスへの就職で際立っています。



過去の映像学部卒業生の主な就職先		
〔マスコミ〕	〔サービス〕	〔映画・公務員・その他〕
(株) あいテレビ	(株) アカツキ	旭化成ホームズ(株)
(株) AOI Pro.	イオンリテール(株)	アズビル(株)
(株) アミューズ	(株) イマジカデジタルスケープ	イオンエンターテイメント(株)
石川テレビ放送(株)	(株) インテリジェントシステムズ	SMBC日興証券(株)
(株) エヌエイチケイエデュケーション	UUUM(株)	(株) クレディセゾン
(株) KADOKAWA	(株) ウェブリオ	(株) CRI・ミドルウェア
(株) サイバーエージェント	小田急電鉄(株)	(株) ジェイアール西日本伊勢丹
(株) ジュピターテレコム	(株) カプコン	四季(株)
(株) スパイスボックス	(株) カヤック	資生堂ジャパン(株)
(株) ティー・ワイ・オー	(株) GYAO	ジョンソン・エンド・ジョンソン(株)
テレビ朝日映像(株)	(株) 壽屋	(株) タカラトミー
(株) 電通デジタル	(株) コナミデジタルエンタテインメント	凸版印刷(株)
(株) 東北新社	(株) コロプラ	日本アイ・ビー・エム(株)
(株) 日テレ・テクニカル・リソースズ	(株) サイバーエージェント	(株) バンダイ
(株) ネイキッド	(株) セガゲームス	(株) ホリプロ
(株) 博報堂プロダクツ	(株) DMM.com ラボ	(株) マイナビ
(株) プロダクション・アイジー	日商エレクトロニクス(株)	(株) 三菱UFJ銀行
(株) MAPPA	日本アイ・ビー・エム・サービス(株)	(株) ラコステ ジャパン
(株) ロボット	(株) 日本郵政	
(株) ワオ・コーポレーション	(株) バンダイナムコエンターテインメント	など
	(株) バンダイナムコピクチャーズ	
など		



映像制作を統括する仕事にやりがい。一人でCG作品を作った経験が糧に。

モンブラン・ピクチャーズ株式会社

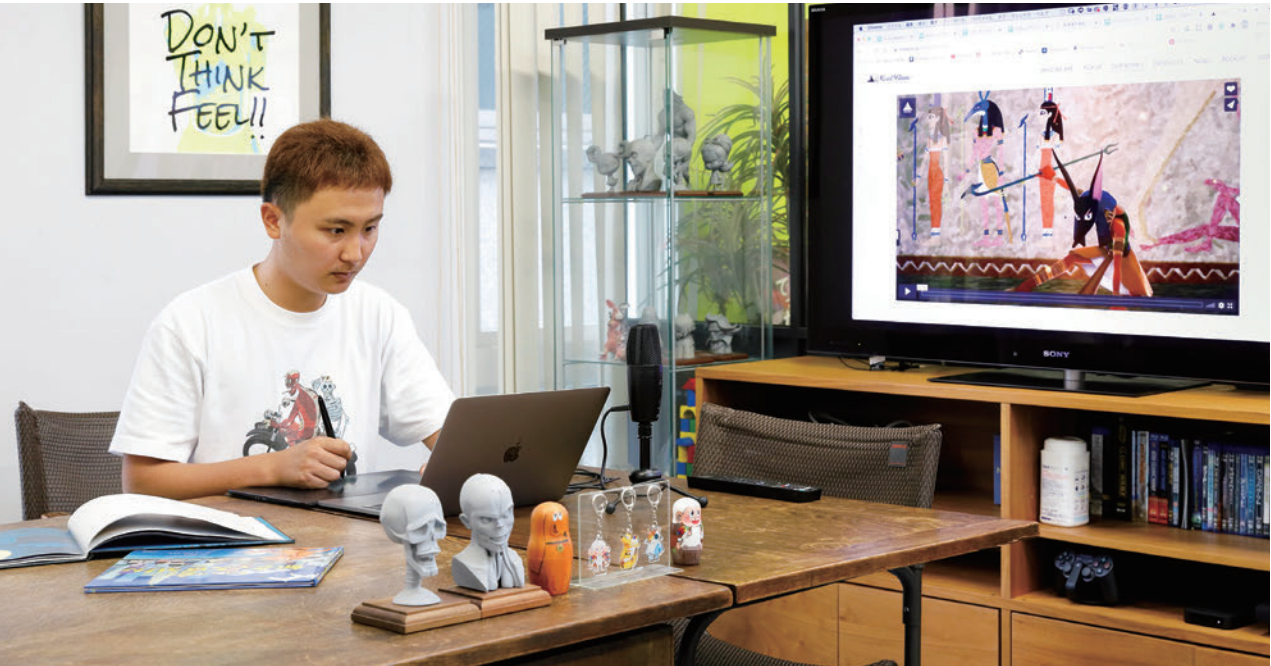
金澤 勇太 さん

2018年卒業(大阪府立天王寺高等学校出身)



学生時代はCGアニメーションの制作を学ぶゼミに所属。卒業後は3DCG(3次元コンピュータ・グラフィックス)の映像制作に携わりたいと考えていました。最初は「作り手」を志望していましたが、自分の進む道を見据えた時、技術者として作品づくりを担うのではなく、映像作品がどのような目的で作られ、社会の中でどのように活用されているのかを知り、制作全体に関わりたいという思いが強くなりました。そこで映像制作の流れが把握できる職種に絞り、改めて就職活動をする中で知ったのが、今勤めるモンブラン・ピクチャーズ株式会社でした。幅広い分野でクオリティの高い映像制作の実績があるところに惹かれ、飛び込みました。希望が叶い、現在はProduction Managerとしてさまざまな作品の制作に携わっています。社内外のスタッフのスケジュール管理、クライアントとの交渉・調整、さらには制作にかかるお金の管理まで、仕事は多岐にわたります。中でも一番重要かつ難しいことは、人とのコミュニケーションです。決められたスケジュールとクオリティを守り、制作をハンドリングする上でもコミュニケーションは欠かせません。制作スタッフのモチベーションを高めつつも、確認や軌道修正が必要な時は臆せず話をする必要があります。あらゆる人との意思疎通が作品の成功に関わるだけに、難しさとともにやりがいも感じています。大学での学びや経験は、仕事をする上でも大きな糧になっています。

とりわけ力になっているのが、CGゼミで、一人で映像作品の制作に取り組んだことです。「こんなものを作りたい」という思いだけでは作品を作ることはできません。自分にとっての理想を追求するだけでなく、制作途中にはゼミの教授のフィードバックを受け、修正を重ねる必要もあります。自分の技術力と与えられた時間、全体のスケジュールを考えながら最善策を模索するのに苦労しました。その経験がProduction Managerとしての今の仕事に活かされています。作品や制作に関わることでだけでなく、映像の歴史やビジネスなど、ありとあらゆる側面から映像を学べるところが映像学部の魅力です。学生時代は一つの分野に偏らずさまざまな科目を履修し、映像について幅広い知識を身につけようと心がけていました。3DCGの作品のこただけたくさん知っていても、なかなかアイデアは広がりません。映像学部で多様なバックグラウンドや考え方を持つ仲間と出会い、作品制作や授業を通じて多様なジャンルの映像作品に触れ、視野を広げたことが、今仕事をする上でのアイデアの引き出しになって役立っています。映像制作は想像以上に変えます。だからこそ、関わった人が作って良かったと思える作品を作りたい。出会ったすべての人に「もう一度この人と仕事がしたい」と思っていただけの「仕事人」になるのが今の目標です。



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

充光館

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。

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	001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



学生ラウンジ [1F]
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 [1F]
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。



CG・ゲームラボ [2F]
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。



情報演習室1 [B1F]
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。

ヘッドマウントディスプレイ (HMD)
映像学部では産業用の 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 [2F]
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。



立命館松竹スタジオ

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。



近年の多様化する映像文化・映像産業をめぐる状況の中では、映像に関するジェネラリスト的な素養と領域・分野に応じた高い能力が求められます。そのため、映像研究科ではプロデューサー・マインドを備えたビジュアル・ディレクターの育成を目標とし、他には見られない特徴的な学びを展開しています。

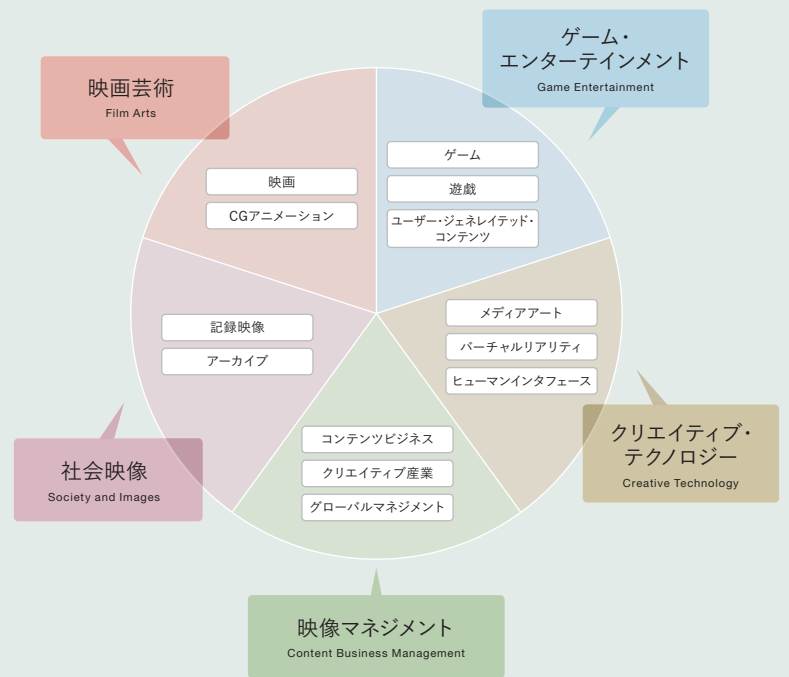
映像文化への横断的思考の涵養

- 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修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

サブジェクト・ゾーン

5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

- 映画芸術**
実写映画とCG アニメーションを表現手段とし、作品の制作とそれに関連する理論や歴史について学修するゾーン。
- ゲーム・エンターテインメント**
知識基盤社会におけるハード・ソフト・サービスを対象とした、先端的なエンターテインメント創造に関する知見・技法を習得するゾーン。
- クリエイティブ・テクノロジー**
情報技術・メディアテクノロジーを基盤とした、工学と芸術に関わる学術を扱うゾーン。コンテンツとテクノロジーとを一体としてとらえ、新たな技術開発と併せたメディア表現の創造を行います。
- 映像マネジメント**
社会貢献や国際貢献を視野に入れた映像メディア産業とそのビジネス全般に関する専門知識を学ぶゾーン。
- 社会映像**
映像が浸透した現代社会はもちろん過去や未来の社会との関わりの中で映像の価値や意味を問い、社会の中で、社会を対象として、社会のために、映像を制作・研究するゾーン。



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 ➔ 「映像研究演習」「映像研究キャリア演習」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・技術を修得

研究指導システム

修士論文もしくは修士制作・解説論文の完成にむけて、教員2名、院生1名の複数指導体制を確立

VOICE
在学生の声

個人のゲーム制作における
ワークフローの効率化
MDAフレームワークの理念を
適用した実践型研究



SHEN Jia さん
立命館大学大学院 映像研究科
2年生

昨今のゲーム開発は、企業規模のものではなく、個人で気軽に制作を試みる事が可能になっています。ゲーム開発というと難しいイメージがあると思いますが、そのワークフローを簡易化すれば、個人でも効率よくゲーム制作ができるようになるため、この研究が、個人のゲーム制作におけるチュートリアル的な役割を果たすことができればと思い、研究を進めています。

自分一人で考えるだけでは中身が薄くなってしまいます。説得力のある研究に仕上げるためにどうすればいいか、指導教員と何度も相談を重ねてきました。研究内容を固めるには、経験に基づく部分が多いので、先生方の意見はとても参考になります。今はモデリングを比較対象に、アセット(=既に完成されている各種素材データ)をどの程度組み込めばゲーム制作を効率化できるかという実践型研究を行っています。

大学院では、他の院生の研究からインスピレーションや刺激を受けることも多く、ゲーム以外に映画や芸術など幅広い分野を学ぶことができるため、研究の「閃き」につながっています。研究テーマは、先生との相談や院

VOICE
卒業生の声

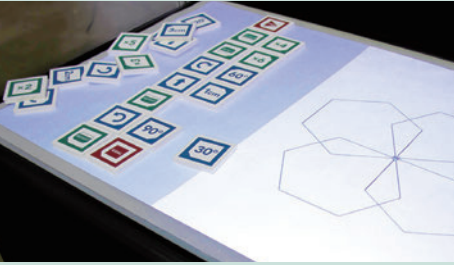
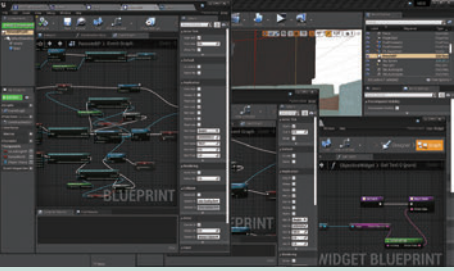
パズル感覚で
プログラミングを学ぶ
学習ツール
「Code Weaver」の開発



坂本 恋 さん
立命館大学大学院 映像研究科
2020年度修了

『1cm』『30°』『×6』『↑』『REPEAT』などの文字や記号が書かれた1辺5センチほどの正方形のブロック。これを机の上でパズル感覚で並び替えることで、プログラムを組むことができます。机の上にはプログラムの実行結果がすぐに様々な図形としてプロジェクションされ、ユーザはそれを確認しながら楽しく試行錯誤することができます。

私はAR技術を使ったプログラミング学習ツール“Code Weaver”を開発し、実験によって学習効果を評価する研究を行いました。新学習指導要領では、小学校でプログラミング教育が必修化され、情報活用能力は言語能力と同様に「学習の基盤となる資質・能力」と位置付けられています。このような教育環境の変化をうけて、子ども向けのプログラミング学習ツールは次々に開発されてきていますが、それらの多くはタッチパネルやキーボード・マウスを使って操作するものであり、プログラミングを学ぶ前にタイピングを覚える必要があったり、一つのデバイスにつき一人しか利用できなかったりと、プログラミングを学ぶ人にとって課題は残ります。そこで、子どもたちが直感的に操作を理解し、友だちや先生と楽しく学びあえるプログラミングツ



生との交流において変化していくこともあります。その変化を恐れず、柔軟性を持ち、視野を広げていくことが大事だと思っています。将来は、インディーズゲームの会社を立ち上げることが最終的な目標です。ゲームはストレスの解放やモチベーションの誘発につながる社会に役立つものだと思います。個人で気軽にゲーム制作を行うことができるようになった今、自分自身のアイデアやクリエイティビティを、ゲームを通じて発揮していけるようになることを期待しています。

ルを研究しようと考えました。プログラミングができる、面倒な手順を自動化するツールを作れたり、ゲームやメディアアートなどの表現ができたりと、いろんな世界が広がります。たくさんの人がプログラミングの面白さに触れられる社会になればいいなと思っています。大学院では、課題や仮説の設定、先行研究の調査、アカデミックライティングなど、創造的探究に必要な基礎力を身に着けることができます。自分が興味・関心のあ

16

17