RITSUMEIKAN UNIVERSITY

리츠메이칸대학대학원 영상연구과 (석사과정)

Graduate School of Image Arts

프로듀서 마인드를 갖춘 비주얼디렉터 육성

특징

영상문화에 대한 횡단적사고의 함양

- 리츠메이칸대학이라는 종합대학에서 다기화・다양화를 지속하는 영상세계를 포괄・구조적으로 측정하는 능력, 복합적 혹은 유연하게 고찰하는 능력을 기른다
- 한 분야에 특화된 좁은 범위의 전문적기술인을 양성하는 것이 아니라, 다각적인 관점과 높은 수준의 전문성을 바탕으로 범용성이 높은 기능, 기술, 지식을 배워서, 격변하는 영상문화와 환경에 탄력적으로 대응할 수 있는 능력을 키운다.
- 사회가 요구하는 과제를 발견・조사하고, 그것을 바탕으로 자신의 연구・제작・개발을 심화

커리큘럼

01 테마 프로젝트 형식 제작・연구 및 학과 리서치 형식 학문의 융합

- 영상학에 대한 기본적인 이해를 갖춘 학생의 경우, 조기에 자신의 연구활동 실질화에 주력할 수 있으며, 영상학에 대한 기초적인 지식 및 교양의 강화가 필요한 학생은 집중적인 학습기회를 통해 충분히 기초지식을 배울 수 있도록 영상학에 관한 도입과목과 기간과목을 배치했다.
- 수업 과목군의 복합적인 결합이 특징

"테마프로젝트 형식" 수업과목군

- 스스로 과제를 발견하여 제작 또는 연구에 결실시켜가는
- "Introduction to Image Arts" "Research & Career Management for Image Arts" 등 영상 관련분야의 제작・연구에 있어 배경이 되는 지식을 습득하는 과목을 배치하고 "프로젝트 연습"에서 석사 논문・제작을 위한 준비를 진행한다

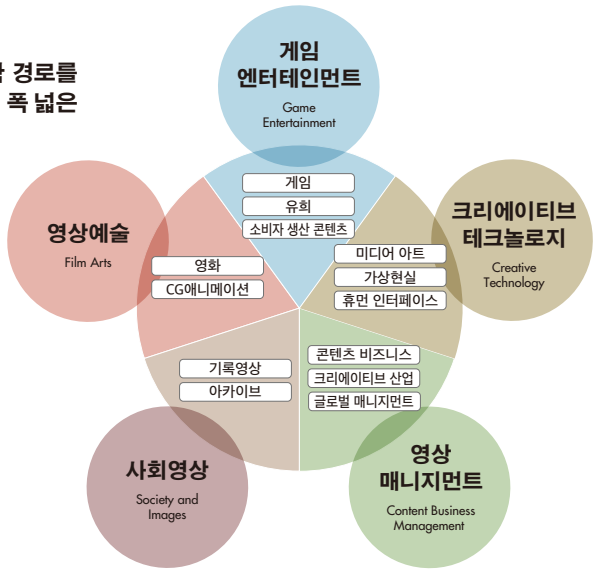
+

"학과 리서치 형식'수업과목군

- 강의형식과 실습형식에 따라 영상에 관련된 여러 분야의 연구에 필요한 지식・분석법・기능・기술을 배운다.

02 5개의 서브젝트 존

5 개의 Subject zone을 선택하고 수학 경로를 자각하면서 복합적인 영상의 영역에서 폭 넓은 시야, 전문적인 이해와 기술을 습득



게임・엔터테인먼트 존
지식기반사회의 하드・소프트 서비스를 대상으로 한 첨단적인 엔터테인먼트 창조에 관한 지식과 기법을 연구하는 존.

영상예술 존
실사영화와 CG애니메이션을 표현수단으로 하여 작품 제작과 그에 관련된 이론과 역사에 대해 연구하는 존.

크리에이티브 테크놀로지 존
정보기술과 미디어 테크놀로지를 기반으로 공학과 예술에 관한 학제적 연구를 수행하는 존. 콘텐츠와 테크놀로지를 한몸으로 생각하여 새로운 기술개발에 입각한 미디어 표현을 창조하는 존.

사회영상 존
영상이 일반화된 현대사회는 물론 과거와 미래 사회와의 관련 속에서 영상이 가진 가치와 의미를 되물으며, 사회 속에서 사회를 대상으로 하여, 사회를 위한 영상을 제작・연구하는 존.

영상 매니지먼트 존
사회공헌과 국제공헌을 시야에 넣은 영상 미디어 산업과 그 비즈니스 전반에 관한 전문지식을 배우는 존.

03 연구지도 시스템

석사 논문 또는 석사 제작・해설 논문의 경우, 모두 최종 성과물을 향한 하나의 프로젝트에 대하여 하나의 연구 지도팀을 구성하는 교원2 명, 대학원생1 명 이상의 지도체제

인터뷰 '모두 함께 즐기는 게임' — 게임 플레이에 있어서의 미들웨어 개발 —

츠다 다카히로 씨 리츠메이칸대학 대학원 영상연구과 2학년(2018년도)

제 연구 테마는 '모두 함께 즐기는 게임' 입니다. 온라인 게임이 일반화된 시대이지만, 여전히 친구와 가족들이 한자리에 모여 모두 함께 즐길 수 있는 게임을 만들고 싶다는 것이 게임 제작에 관한 저의 솔직한 심정입니다. 학부에서의 배움을 통해서 팀플레이로 게임을 제작하는 것의 즐거움을 알게 되었고, 이것에 대하여 좀 더 연구하고 싶다, 좀 더 제작해 보고 싶다는 마음에서 대학원에 진학하게 되었습니다. 제 연구의 동기는 재미있는 것을 만들고 싶다는 것입니다. 학업을 마친 후에는 게임업계의 게임플래너로서 '사람을 감동시킬 수 있는 작품' 을 만들고 싶습니다.

2018년 8월에는 영국 노팅엄에서 개최된 '제6회 국제 일본 게임 연구 콘퍼런스 Replaying Japan 2018' 에 참가하여 데먼스트레이션 전시를 하였습니다.

영상연구과의 매력은 무엇보다도 교수와의 거리가 매우 가까워 묻고 싶은 것을 바로 배울 수 있다는 환경에 있습니다. 또한 복수 지도체제라는 점도 다각적인 시점에서 자신의 작품을 완성시켜 갈 수 있는 장점입니다. 이곳에서의 배움을 통해 틀림없이 새로운 세계가 펼쳐질 것으로 확신합니다.

FACILITIES

프로용 최신 설비, 쇼치쿠와 연계한 전용스튜디오 완비

영상학부 영상연구과 "주코칸" 애니메이션 또는 게임, CG, 영상 등 디지털 제작의 현장에서 사용되고 있는 것과 동일한 최신 영상시설・장비를 갖추고 있습니다. 또한 학교 외에도 영화를 제작할 수있는 전용 촬영스튜디오를 마련해 모든 영상 제작이 가능한 환경을 갖추고 있습니다.

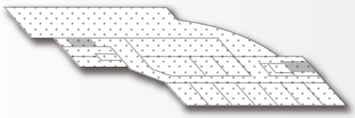
주코칸 Floor guide

1F

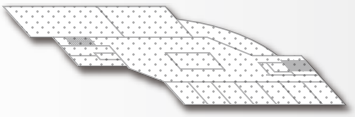
음향편집실습실

오디오편집 작업을 할 수 있는 실습실. Mac 또는 편집 소프트웨어 "Pro Tools" 의 편집시스템을 갖추고 있습니다.

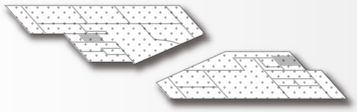
3F
- 학생자습실
- 교원연구실
- 옥상정원외



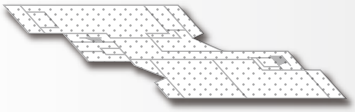
2F
- 인터랙티브연구소
- CG게임연구소
- 영상연습교실
- 교원연구실외



1F
- MA 실
- 영상편집실습실
- 음향편집실습실
- 학생라운지외



B1F
- 001교실(극장형교실)
- 정보연습실1
- 정보연습실2
- 학생라운지외



2F

CG・게임연구소

CG애니메이션, 게임제작, 이미지처리 등을 배우는 교실. 전문 소프트웨어가 탑재된 고성능 PC를 갖춘 다양한 제작방법을 구현할 수 있습니다.

인터랙티브 연구소

120도 시야각으로 가상공간을 체험할 수 있는 대형 스크린과 모션 캡쳐를 설치. 특수장비를 이용하여 가상현실 분야의 실질적인 학습을 실시합니다.

B1F

001교실 (극장형교실)

영화관과 동일한 시네마 프로젝터, 필름용 영사기, 5.1ch 서라운드 음향시설을 갖춘 현장감 넘치는 영상 체험을 할 수 있는 극장형 교실.

스튜디오R1

실사형 수업에서의 촬영을 주로한 스튜디오. 스튜디오에 쇼치쿠촬영소의 미술스태프가 설치한 세트를 사용하여 촬영합니다.

정보연습실2

영상 업계에서 광범위하게 사용되는 디지털 편집 소프트웨어 "Avid Media Composer"를 도입한 PC를 설치. 최신 장비를 사용하여 영상제작・편집 작업을 학습합니다.

구론관
KYURONKAN

2015년에 개설된 대학원생 전용 연구동입니다.

리츠메이칸 쇼치쿠스튜디오

교토 우즈마사의 쇼치쿠 교토촬영소와 연계한 영상학부 전용실습시설입니다. 전용 촬영스튜디오를 비롯하여 영상편집시설, 강의용 교실도 마련하고 있습니다.

스튜디오R1

실사형 수업에서의 촬영을 주로한 스튜디오. 스튜디오에 쇼치쿠촬영소의 미술스태프가 설치한 세트를 사용하여 촬영합니다.

스튜디오R2

인터랙티브계의 수업에서 사용하는 스튜디오. 공간을 효율적으로 활용하여 모션 캡처와 크레인을 사용한 선진적인 촬영도 대응합니다.

MA 룸 1

디지털 사양의 MA실. 고급 음향편집을 할 수 있는 윗학년을 위한 설비로, 졸업제작 등에 활용되고 있습니다.

▶ 영상연구과 개요

취득가능한 학위	언어	입학학기	수업연한	입학정원	필수과목
석사(영상)	일본어	4월	2년	10명	크리에이티브・프로젝트 연습 Ⅰ・Ⅱ

See our website for detailed information. ▶http://www.ritsumei.ac.jp/gsia/