

■映像表現学科カリキュラムの特色■

■カリキュラムポリシー

20世紀は映像の時代と呼ばれました。映画、アニメが隆盛を極め、コンピュータ・グラフィックス (CG) による表現も現れました。そして、21世紀はインターネットに代表される情報の時代です。

映像表現学科では、いかにして情報を映像として表現するか、いかにして映像を情報として読み取るか、その技術を、三つのコース (映画、アニメ、CG) を柱にして実践的に学びます。

映像表現は、映像作品のみで成り立つものではありません。送り手と受け手の相互の関係によってはじめて成立します。どのような情報を映像として発信するか、その責任の重さを自覚して映像作品の制作に臨んでください。

映像表現に深くかかわる専門コースはそれぞれ独立した専門性ととともに、他のコースとの横断的な関係を持っています。

1 科目構成

科目の構成は映像表現学科共通科目、専門コース科目の二つから構成されています。

- 1-1 映像表現学科共通科目は、映像を多角的に捕らえるコースの基礎となる科目で構成されています。どのコースに属する学生も自由に受講することができます。自分の属するコースの基礎はもとより、他のコースや、さらに、映像表現のデジタル技術を学ぶことにより、専門コースへの橋渡しをすることを目的としています。
- 1-2 専門コース科目は映画、アニメ、CGに特化した演習中心の専門教育を行ないます。主に二年次から始まり卒業制作で完成するシステムとなっています。専任の教員を中心に、各自が目的を定めて専門の領域を深化させて下さい。

2 横断的な学習

映画コース、アニメコース、CGコースは独立していますが、映像表現の切り口の違いにすぎません。それぞれのコースの専門の授業は、機材、スペースが許す限り、映像表現学科の学生は受講可能になっています。自分の属するコースにとらわれず、積極的に他のコースの授業にも参加してください。例えば、映画コースの専門のシナリオ基礎演習は、アニメ制作にとっても非常に有効な授業になります。

3 コースの専門性の追求

各コースの専門科目の授業は一年生よりイントロダクションをかねて始まります。映画コースでは「映画入門」、アニメコースでは「アニメーション基礎演習」、CGコースでは「3DCG入門」等が用意されています。それぞれの就職に備えて一年生よりプロの現場に通用する知識・技術を磨いていきます。4年間の有意義な学習計画を立ててください。

映像表現学科カリキュラム（2017年度入学生用）

		1年		
		前期	後期	前期
基礎分野科目		*コンピュータ基礎実習 *基礎英語Ⅰ		
学科共通科目		写真撮影基礎実習 *映像メディア表現実習 フレッシュマンセミナーⅠ 映画入門	写真撮影基礎実習 アニメ史 写真現像基礎実習 コンピュータゲーム(CG)史	動的ウェブ演習Ⅰ
専 門 科 目	映画コース	シナリオ基礎演習Ⅰ	#1)映画創作基礎演習 シナリオ基礎演習Ⅱ 映画編集概論演習	映画撮影基礎概論演習 映画創作演習 シナリオ創作演習Ⅰ 映画美術概論演習
	アニメコース	アニメーション原論 #1)アニメーション基礎演習 アニメーション制作基礎Ⅰ	アニメーション制作基礎Ⅱ	#2)アニメーション演出論 動画演習
	CGコース	#1)3DCG入門 立体造形基礎	3DCGアニメーション演習 作品手法研究	#2)3DCGモデリング演習 CGI効果基礎演習 デジタル彫刻基礎

*印は必修科目。

#1)印「映画創作基礎演習」「アニメーション基礎演習」「3DCG入門」のいずれか1科目選択必修。

#2)印「映画演出概論演習」「アニメーション演出論」「3DCGモデリング演習」のいずれか1科目選択必修。

#3)印「撮影応用演習」「アニメーション作品制作演習Ⅱ」「CG表現演習」のいずれか1科目選択必修。

2年		3年		4年	
	後期	前期	後期	前期	後期
	*知的財産権入門				
	写真史・映画史 動的ウェブ演習Ⅱ	メディア産業プロデュース論 ウェブ動画表現演習Ⅰ	ウェブ動画表現演習Ⅱ		
	デジタル写真撮影演習 #2)映画演出概論演習 サウンドデザイン基礎演習 シナリオ創作演習Ⅱ VFX映像基礎概論演習	#3)撮影応用演習 映像プロデュース総論 サウンドデザイン演習	デジタル映像応用演習 映画創作応用総論 写真作品学外演習	*卒業研究	
	アニメーション作品制作演習Ⅰ	アニメーション映像技法 アニメーション作品批評論 映像表現特設ゼミⅠ	#3)アニメーション作品制作演習Ⅱ 映像表現特設ゼミⅡ		
	VFX基礎演習 CGI技術演習 ジェネレーティブアート基礎 CGI演習Ⅰ	CGデザイン演習 Linux基礎 CGI演習Ⅱ	#3)CG表現演習		

映像表現