


研究テーマ	芸術・メディア・表現	
担当者名	糊沢 順	
ゼミの関連キーワード	芸術、デジタルメディア、表現、絵画、イラスト、キャラクターデザイン、マンガ、映像、映画、CM映像、ミュージック映像、CG、アニメーション、VFX、VR、MR、モーショングラフィックス、プロジェクションマッピング、音楽、音響	
各研究の概要	<p>【ゼミナール1】</p> <p>価値観の多様化する現代芸術表現を体験、制作することによって自らの価値観と世界観を作品または論文として定着させる力を身につける。</p> <p>絵画、映像、マンガ、音楽、文学などあらゆる表現手法が対象。</p> <p>制作だけではなく、多くの発表の場を創りだし、社会に自らの価値観を広げる努力とその意義を実践的に学ぶ（例：創作の森）</p> <p>各自がそれぞれなんらかの目的を持ちそれに到達することを目指す。またそれを明確に他者に示すための努力を行い、真似ではない自分の表現手法を見つけ出す。</p>	
	<p>【ゼミナール2】</p> <p>ゼミナール1を引き継ぎ、各自の表現活動をさらに推進させる。</p> <p>オープンキャンパス（創作の森）、瑞穂祭での展示の企画をゼミナール2の学生が担当し、ゼミナール1の学生を指導する。それによりプレゼンテーションの重要性を再認識し、観客との作品を通したコミュニケーションにより自らの価値を認識、言語化する。</p>	
	<p>【卒業研究】</p> <p>情報学部4年間の学びと実践の集大成として、自らの表現手法を生かしたテーマとコンセプトを用いて作品の制作を行い、4年間の成果として完成発表する。</p> <p>卒業までに展覧会としての成果発表を行う。</p>	
過去の卒業論文の題目例	<p>「水槽を用いた立体的な映像表現手法」</p> <p>「プロジェクションマッピング×ダンスの融合」</p> <p>「キャラクター制作—Live2Dで動かす絵—」</p> <p>「ケモノ世界の少年少女-構図と配色を意識したイラスト制作-」</p>	
履修上の注意	<p>創造的であれば何をするのも自由。ただし何らかの目的を持っていないと継続は難しい。ゼミを通してそれを見つけ出す努力ができることをいとわない意思を持っていること。</p> <p>ゼミの時間内で完結することはありえないので、常に継続して活動が行えること。</p> <p>SSD、HDDいずれかの外付けストレージを持つこと。</p>	
関連する課外活動	<p>「東京国際プロジェクションマッピングアワード」、「花巻温泉プロジェクションマッピング」、各自治体、企業からのイベント、コンテンツ制作依頼が多数あり。</p>	