

Forma

読み：フォルマ

意味：ラテン語で外形・形・出現

卓の目標：CGを使った映像作品やゲームの制作

卓の目的：作品作りを通して、ソフトウェアの使い方や映像制作・ゲーム制作のノウハウを学び、表現の幅を広げる。

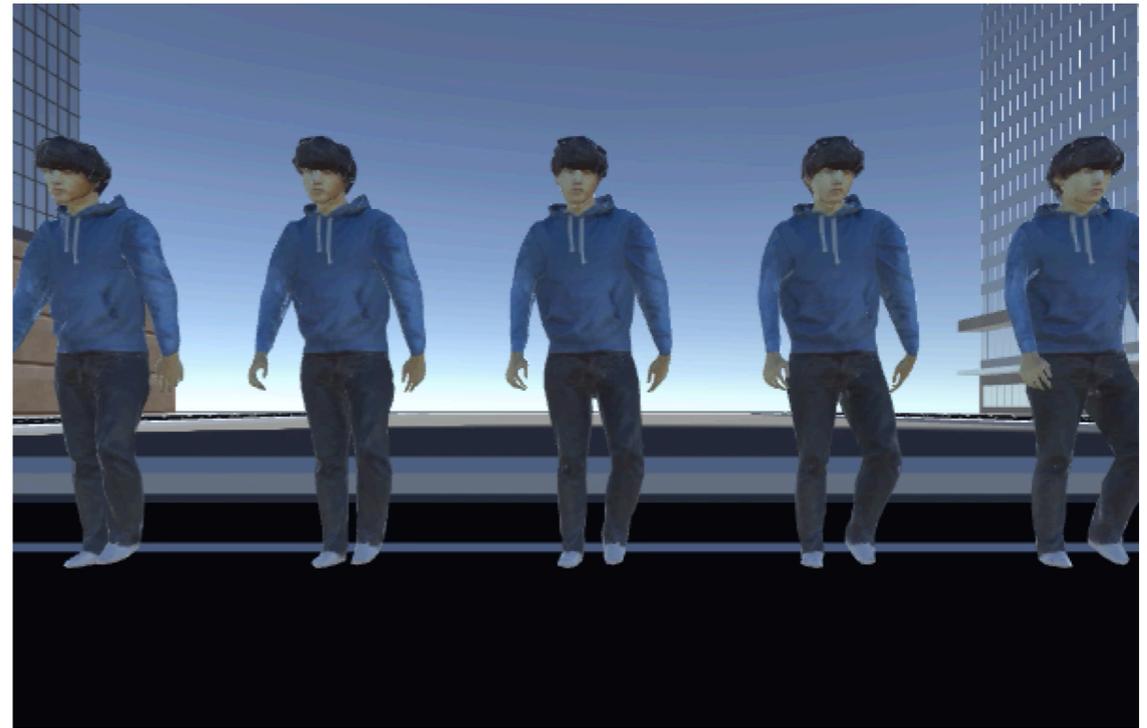
学べる事

- CG制作ソフト、ゲーム開発ツールの使い方
(Maya・Unity・AfterEffects)
- 映像制作やゲームを作る際のワークフロー
- 世界観の演出方法
- グループワークのノウハウ

Example

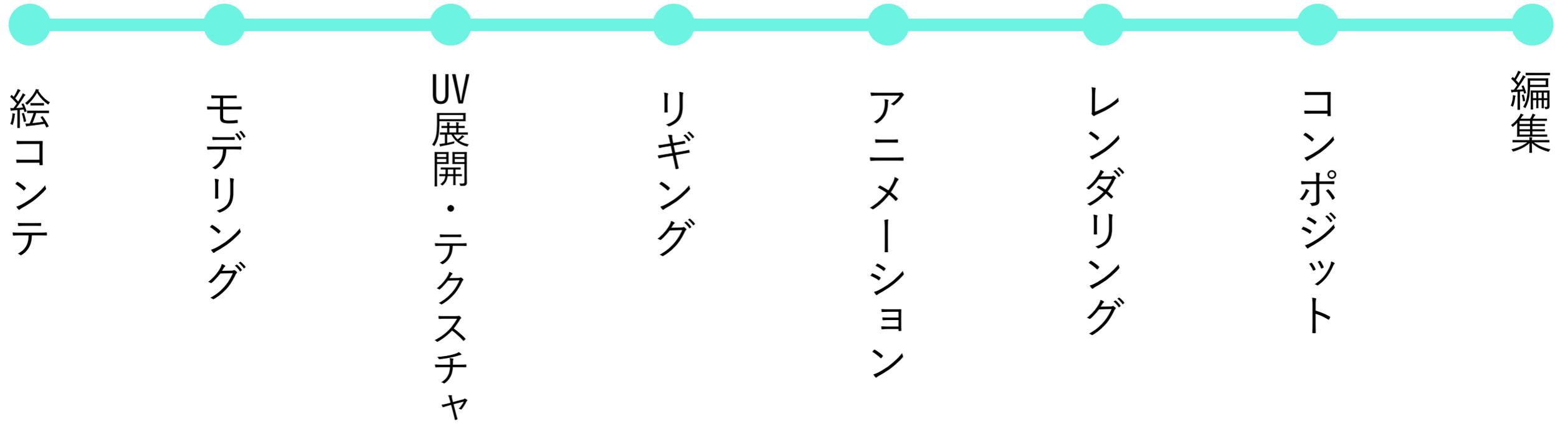


Example

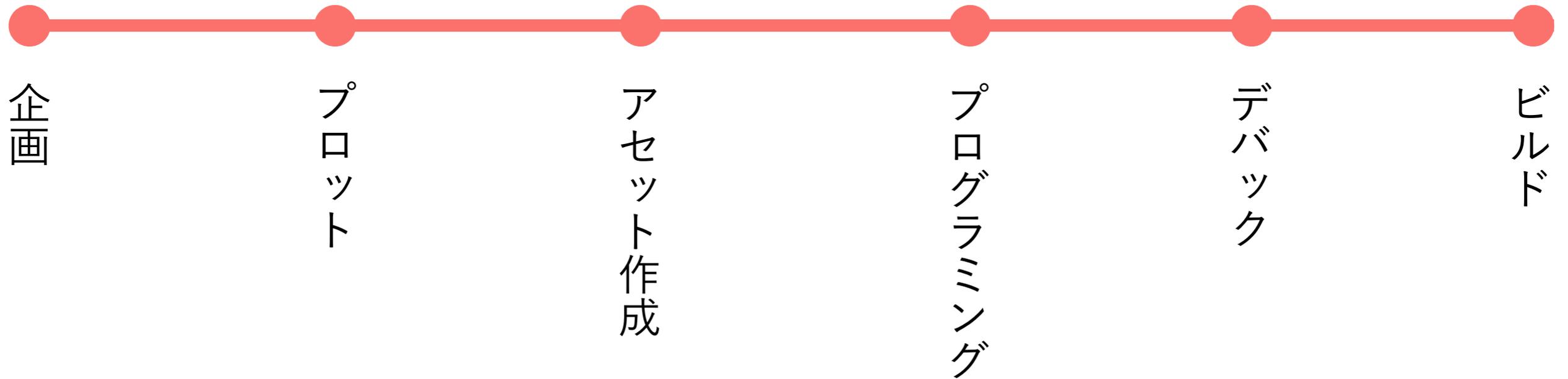


Flow

MOVIE



GAME



スケジュール

5月

顔合わせ

チーム分け

ワークショップ

6月

ワークショップ

企画（ゲーム）

絵コンテ（映像）

本制作開始

7月

本制作

プロトタイプ完成

8月

ブラッシュアップ

予備期間

卓展

新型コロナウイルス関連による日程の遅れにより
スケジュールの変更が行われる可能性があります。

ワークショップ

Maya回とUnity回に分け、週二回を予定。

- ・ **学校設備が使用可能になった場合** . . .

工房棟2階の工場（PC室）を使用して講座を開催します。
本制作までは毎週簡単な課題を出し、それをこなしながら
ツールの使い方を学習します。

- ・ **学校設備が解放されなかった場合** . . .

zoom等の遠隔ミーティングソフトを使って講座を行います。
個別の質問はLINEなどで対応します。

注意事項

- ワークショップ以外の制作時間の確保が必要です。
- Maya・Unity以外のツールの使用もOKですが、4年生がサポートしかねる場合があります。
- 新型コロナウイルスの影響により、学校設備の使用の見通しが立っていません。家で作業する場合、PCが必要となります。
- 制作物の内容によっては非常に忙しくなります。

Welcome

- 自分の世界観や物語を考えるのが好きな人
- 誰かと一緒に作業するのが好きな人
- 職人氣質の人
- 新しいツールや技術を覚えたい人

Members

MOVIE



175013 小味篤弘



175214 梶山茉莉花



175219 田島拓海



175215 須田寛己

GAME



175028 元橋洸佐



175209 岸江浩太郎



175022 中原遥