

いちからゲーム制作を学ぶ、Unreal Engine 連続講座 目指せ！4日間でゲームクリエイター！

今回、tsukurun では、株式会社もももワークス代表取締役の川島基展氏を講師にお招きし、エピック ゲームズ ジャパンの協力のもと Unreal Engine を活用したゲーム制作連続講座を開催します。
フォートナイトなど数多くの人気ゲームで使用される、世界で最も高度なリアルタイム 3D 制作ツール Unreal Engine を使ったゲーム制作について、プロの講師から学べる貴重な連続講座です。
この講座で学んだことを活かして「tsukurun デジタルクリエイティブコンテスト」に作品を応募することを目標にします。興味関心がある方は、奮ってご参加ください。

【イベント概要】

- 1 内 容**：はじめて Unreal Engine に触れる方を対象に、4日間の集中講座を行います。
この講座を受講することで、アスレチックを攻略する「プラットフォーム・ゲーム」を制作するためのスキルを身につけることができます。
例：・Unreal Engine の基本操作
・Unreal Engine でのグラフィック制作
・ブループリントを使ったゲームロジックの実践
・「プラットフォーム・ゲーム」を面白くするレベルデザインのテクニック
- 2 日 時**：全4日程 各日13：30～15：30
※原則、全日程へのご参加をお願いします。
第1回 12月 3日（日）
第2回 12月10日（日）
第3回 12月17日（日）
第4回 12月24日（日）
- 3 場 所**：tsukurun(前橋市表町 2-30-8 アクエル前橋 2 階)
- 4 募集人員**：県内に在住在学の小学5年生～高校3年生 ※先着10名
- 5 参加費**：無料
- 6 申込方法**：下記 URL からお申し込みください。
<https://gunma-tsukurun.jp/involved/event231203/>
- 7 申込期限**：12月1日（金）
- 8 講 師**：株式会社もももワークス 代表取締役 川島 基展 氏
- 9 協 力**：エピック ゲームズ ジャパン
- 10 その他**：取材を希望される場合は、12月1日(金)までに当課あてご連絡ください。

○参考

【講師紹介】 株式会社もももワークス 代表取締役 川島 基展 氏

慶應義塾大学政策・メディア研究科修士課程修了。学生の頃からフリーランスとしてCGコンテンツ制作の仕事始める。卒業後は多数のテレビ番組、劇場映画、ゲーム作品の制作に関わりながら、東京工科大学メディア学部の開設や片柳研究所クリエイティブ・ラボの立ち上げに参加し、CG制作技術の研究開発やクリエイターの育成に携わってきた。現在は2013年に自身が立ち上げた株式会社もももワークスにて、最新技術を活用したCGコンテンツ制作やゲームコンテンツ開発を行いながら、東京工科大学メディア学部の特任講師としてクリエイター育成や研究開発に携わっている。



【株式会社もももワークス 概要】

株式会社もももワークスは小規模なスタジオながら、アニメやゲームなどのCG作品制作をはじめ、大規模展示映像やVR・ARコンテンツ、建築/土木ビジュアライゼーションなど、幅広いコンテンツに取り組んでいます。代表取締役 川島氏の大学教員としての研究開発力を活かして、最新のテクノロジーをいち早く現場に取り入れて実践することを得意としている企業です。近年話題になっているゲームエンジンを活用した映像制作にも国内最速のスピード感で取り組んできました。