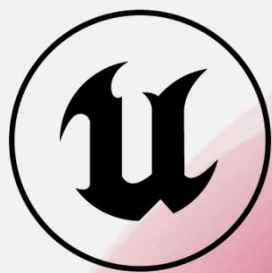


Unreal Engine による ものづくり分野のコンテンツ開発



8 / 22 (月) 23 (火)

13:00-15:00



申込はこちら

【タイムスケジュール】

時間	演題	講師	
13:00-13:40 (40min)	自動車・製造業界における Unreal Engineがもたらすビジネスバリュー	Epic Games Japan 深町信介氏	
22 (月)	13:40-14:20 (40min)	XRコンテンツ開発事例 Twinmotionを用いた開発事例 (仮)	マイクロフィッシュ 河本英男氏
	10min	休憩	
14:30-14:50 (20min)	Unreal Engineを使ってみたい方へ 開発環境構築ガイド	Epic Games Japan 向井秀哉氏	
23 (火)	13:00-14:40 (100min)	Unreal Engine 5での非ゲームコンテンツ開発 <ul style="list-style-type: none"> UE5でどういったことができるかを技術的な観点で解説し、実際に画面を操作しながらXRやコラボレーションテンプレート、自動車の外観シミュレーター(コンフィギュレーター)サンプルなどを用いて、使い方や活用方法をご紹介します。 実習形式の講習ではありませんが、操作しながら聴講し、ご質問があれば随時お答えします。 	Epic Games Japan 向井秀哉氏 深町信介氏
	10min	休憩	
	14:50-15:00 (10min)	Unreal Engine、Twinmotionなどに関する Q&A	

お問い合わせ先

(地独) 北海道立総合研究機構 産業技術環境研究本部
ものづくり支援センター 担当：井筒 (いとう)
電話：011-747-2337 / E-mail：kaihatsu@hro.or.jp

