

Unreal Engine Meetup in TOYAMA

2023 11/30 (木) 13:00 - 18:30

富山県立大学
DX教育研究センター

参加費
無料

要予約



こんな方に! 新しい部署やプロジェクトの立ち上げを検討している

Unreal Editor for Fortnite (UEFN) でのワールドを作りたい

ゲーム開発に興味がある

Unreal Engineへの移行を検討している

技術リテラシーを高めたい学生

新しい技術に興味がある!

session



Epic Games Japan 合同会社



Senior Business Development Lead

杉山 明氏

ノンゲーム分野における Unreal Engine の活用について



Software Engineer, Developer Relations

Axel RIFFARD 氏

UE5 と UEFN の開発方法の紹介

産業向け Unreal Engine の
活用事例



株式会社 理経



執行役員
次世代事業開発部長
石川 大樹氏



株式会社ホロロボ &



株式会社ホロロボ
Project Manager
梁河 雄氏

株式会社三菱地所設計

株式会社三菱地所設計
設計一部 コンピューショナルデザイナー
稲毛 洋也氏・喜久里 尚人氏

UE と独自の物理エンジン実装
実現に向けて



富山県立大学



情報システム工学科 教授
田川 和義氏

今日から始める Unreal Engine
~開発事例からみる苦悩と学習法~



株式会社 ModelingX



取締役 CTO
織田 拳丞氏

Unreal Engine で地域を照らす:
VR ホタルイカの魅力と可能性

イシムラ設備企画 J /
株式会社ホロロボ



Unreal Engine Creator
石村 卓也氏



イベント詳細
参加申し込み

富山県立大学
DXアソシエイト会員(無料)への
登録が必要です

13:00 オープニング

13:15 - 13:45

Session1

ノンゲーム分野における Unreal Engine の活用について

Epic Games Japan 合同会社



Senior Business Development Lead
杉山 明氏

CGプロダクション、ソフトウェアメーカーなどを経て、2018年5月にEpic Games Japan に入社。ノンゲーム分野(建築、自動車、映像制作等)のセールスとして活動中。

16:05 - 16:35

Session5

UEと独自の物理エンジン実装 実現に向けて

富山県立大学



情報システム工学科 教授
田川 和義氏

2003 岐阜大学大学院 電子情報システム工学専攻 博士(情報工学)取得。在学中に Unreal の研究開発に携わったが、断ってしまった。その後、東京大学 IML 研究員、同大 RIT 研究機構 特任助教、立命館大学 R-GIRO 准教授、慶応理工科大学 工学部 情報メディア学科 教授を経て、現在、富山県立大学 工学部 情報システム工学科 教授。主に Haptics、医用 VR の研究に従事しているが、ゲームエンジンなどを一切使わずに C++ や CUDA でガリガリコードを書き、開発効率が悪くて困っている。このため、独自開発の物理エンジンと Unreal が融合する未来を夢見ている。IEEE、ACM、電気学会、電子情報通信学会、情報処理学会、VR学会、VR医学会、コンピュータ外科学会、看護理工学会、人工知能学会、機械学会等各会員

13:50 - 14:20

Session2

産業向け Unreal Engine の活用事例

株式会社 理経



執行役員
次世代事業開発部長
石川 大樹氏

2015年 理経入社。3DCGソリューションを手掛ける部門を立ち上げ、現在は主に製造業向けのプロジェクトに従事。日本バーチャルリアリティ学会評議員。

16:40 - 17:10

Session6

Unreal Engineで地域を照らす：VR ホタルイカの魅力と可能性

イシムラ設備企画 J / 株式会社ホロラボ

Unreal Engine Creator

石村 卓也氏



医薬品営業、配管職人を経て、Unreal Engineに魅了される。3DCG部門のOlahat立ち上げ、交通誘導トレーニングソフト、工場デジタルツイン、VRホタルイカなどを開発。UEコミュニティを盛り上げるために活動中。



14:25 - 15:25

Session3

Unreal Engineを使ったEnterpriseでの事例と Unreal Editor For Fortniteを活用した 建築デジタルアーカイブ



株式会社ホロラボ & 株式会社三菱地所設計



Project Manager
梁河 雄氏

Unreal Engineを使ったEnterpriseでの事例と Unreal Editor For Fortniteを活用した建築デジタルアーカイブ

設計一部
コンピューターショナルデザイナー

稲毛 洋也氏
喜久里 尚人氏

17:15 - 18:15

Session7

UE5 と UEFN の開発方法の紹介

Epic Games Japan 合同会社



Software Engineer, Developer Relations
Axel RIFFARD氏

フランス出身、日本で7年間ゲーム開発した後、2018年エピックに入社。現在、日本のライセンスサポートしながら、エンジンチームを手伝ってMac、iOSのUE5を開発。プライベートの時間でUEFNを勉強中。

15:30 - 16:00

Session4

今日から始める Unreal Engine ~開発事例からみる苦悩と学習法~

株式会社 ModelingX



取締役 CTO
織田 拳丞氏

製造業の設備保全技術部にインターネットインフラ整備プログラムによる作業改善を経た後、2022年4月に株式会社ModelingXを設立。バーチャル住宅展示場[MELIFE]のサービス開発、社内のUnreal Engine教育を主に活動中。

展示・体験ブース

株式会社 理経

VR 火災体験

Epic Games Japan 合同会社

Unreal Engine、Twinmotion のエディターデモ

株式会社 IoTRY

製造現場のデジタルツイン

株式会社 ModelingX

住宅展示場メタバースサービス「Melife」

株式会社ホロラボ、クリエイターの作品

...and more

イベント詳細・参加申し込み



富山県立大学 DXアソシエイト会員(無料)への登録が必要です

[開催場所]

富山県立大学 DX教育研究センター

場所・

駐車場案内



主催 / 富山県立大学 DX教育研究センター

共催 / イシムラ設備企画J 協力 / 株式会社ホロラボ

運営 / 日本海ラボ 富山県立大学 DX教育研究センター コワーキングスペース運営事業者