



生成AI技術とゲームエンジンを使ったメタバースの作り方が学べる

AI×UEメタバース 制作コース

株式会社アンシャンテ
株式会社ビートバップ



AI × UE メタバース制作コースの概要

AI × UE メタバース制作コースは、
企業がDX化を推進する際に必要となる、
生成AI、ゲームエンジン、メタバースに精通している人材を育成するための
企業向け研修コースです。

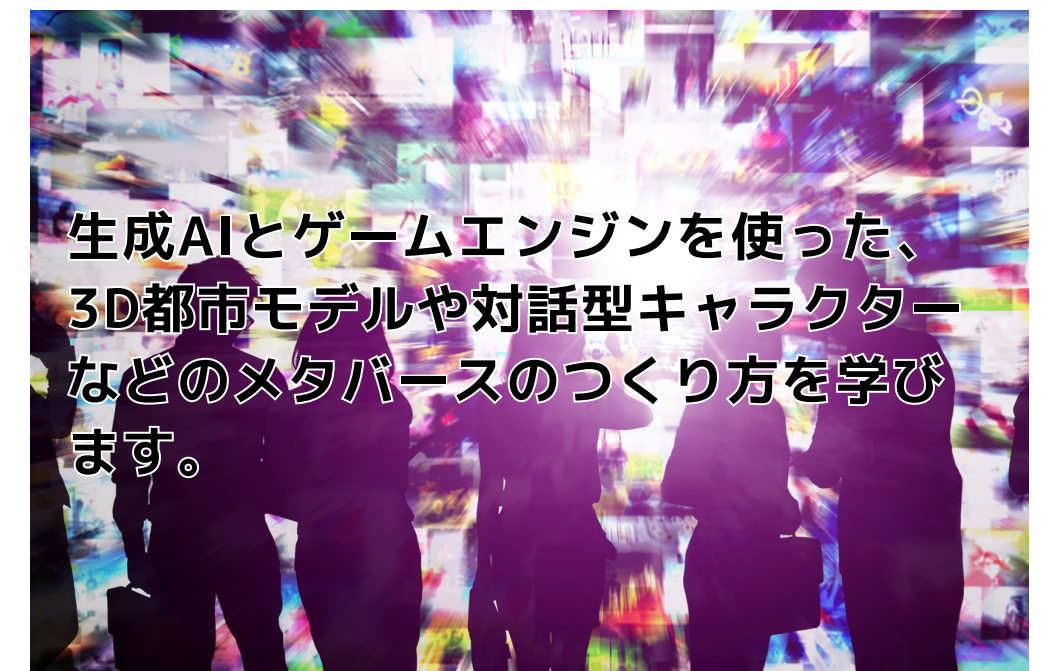
①生成AI



②ゲームエンジン



③メタバース



このような人材を育成したい企業に向いています

AI × UE メタバース制作コースは、
以下のような人材を育成したいと考えている企業に向いています。



DX化を先頭に立って推
進できる人材



生成AIに精通し、仕
事で使いこなせる人材



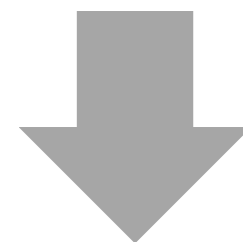
XRやVRなどの技術
に精通している人材



対話型コンテンツに精
通している人材



メタバースに精通して
いる人材



生成AI、ゲームエンジン、メタバースに精通し、実際の仕事で使うことができる人材

受講することで得られるスキル

AI × UE メタバース制作コースを受講することで、以下のスキルが身につきます。



生成AIを使って、仕事を効率的に進める



生成AIを使って、画像や動画などのコンテンツが短時間でつくる



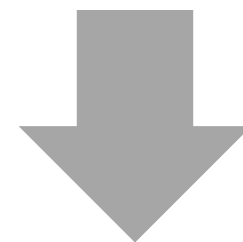
ゲームエンジンを使って、対話型コンテンツをつくる



生成AIやゲームエンジンを使って、対話型キャラクターをつくる



ゲームエンジンを使って、フォートナイト上のメタバースをつくる



生成AI、ゲームエンジン、メタバースに精通し、使いこなすことができるスキル

生成 A I の講義内容

生成 A I について学ぶ講義では、
ChatGPTをはじめとした様々な最新の生成 A I の使い方を学びます。

ChatGPT
(生成 A I)



Midjourney
(画像生成 A I)



Stable Diffusion
(画像生成 A I)



Runway Gen-2
(動画生成 A I)



InVideo
(動画生成 A I)



ここで紹介している生成 A I はあくまでも例にすぎません。
生成 A I については、毎週のように新しい画期的な技術が登場しています。
よって、講義で取り上げる生成 A I については突然変更することがあります。

生成A I が社会にもたらす衝撃

A I が人間の仕事を奪うのではない。

A I に精通している人間が、

A I に精通していない人間から仕事を奪うのだ。

A I に精通していなければ、

企業も個人も勝ち残れないだろう。

※エヌビディアCEOジェンスン・フアン氏の国立台湾大学卒業式でのスピーチより

制作演習例1：AIビデオ

AI×UEメタバーズ制作コースでは、最新の動画生成AIを使ってプロモーションビデオを制作します。
※こちらはInVideoでつくったビデオになります。



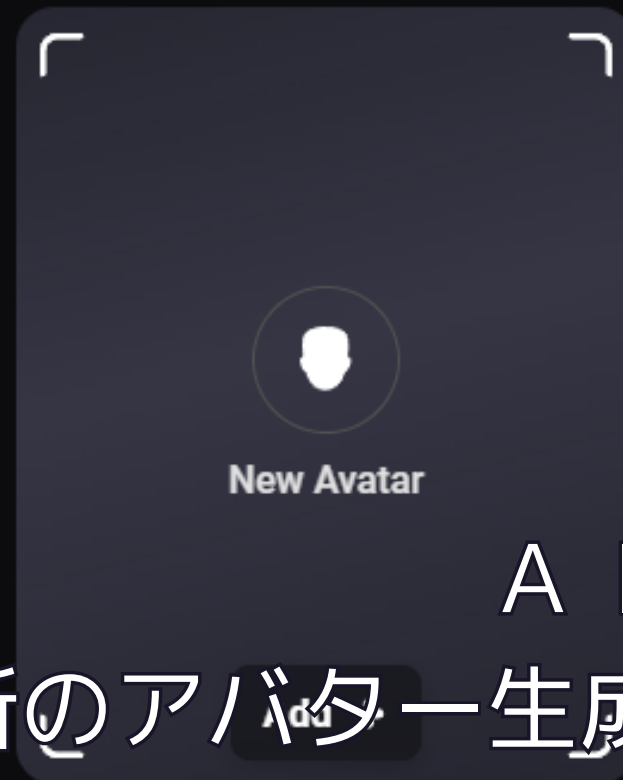
00:00 02:52

480

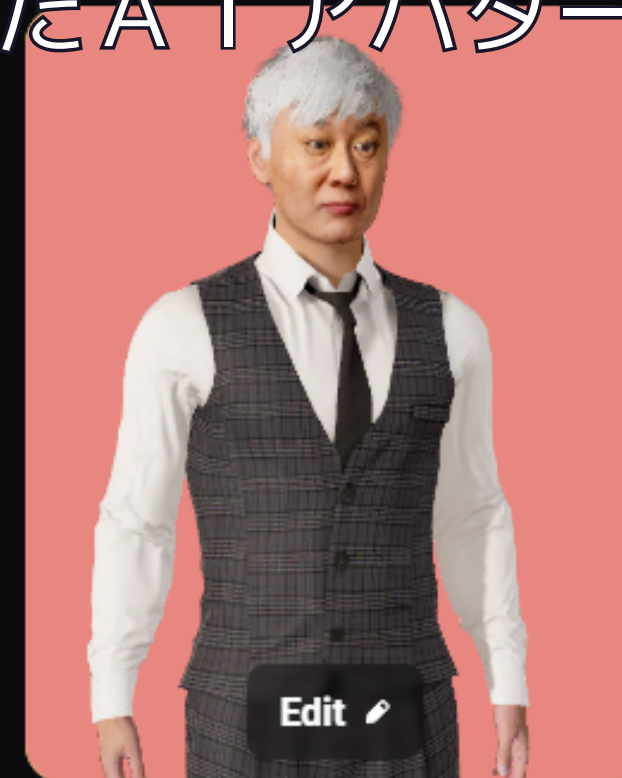
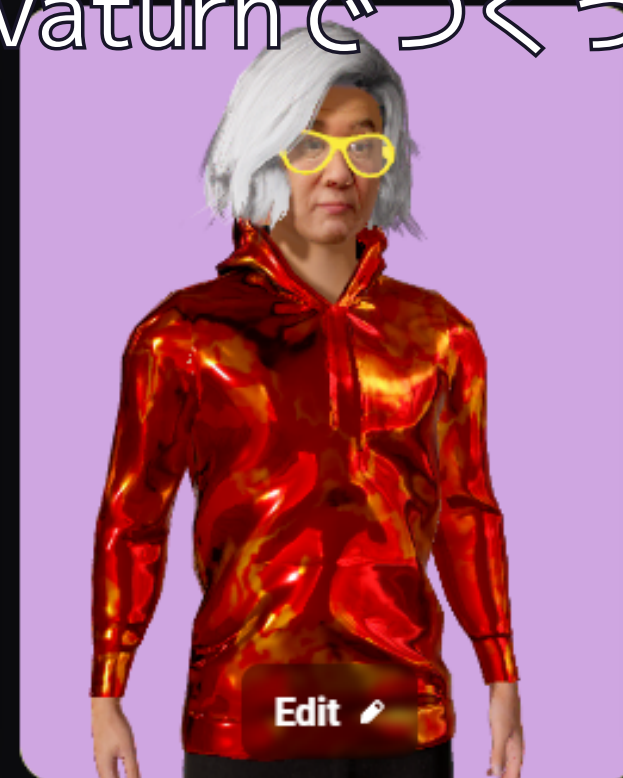


制作演習例 2 : A I アバター

Welcome! Select avatar to **edit or export**



A I × UE メタバース制作コースでは、
最新のアバター生成 A I を使ってリアルな A I アバターを制作します。
※こちらは Avaturn でつくった A I アバターになります。



ゲームエンジンの講義内容

ゲームエンジンについて学ぶ講義では、
エピックゲームズ社が開発したUnreal Engine と、
フォートナイト専用エディターのUnreal Editor for Fortniteの使い方を学びます。

Unreal Engine (UE)



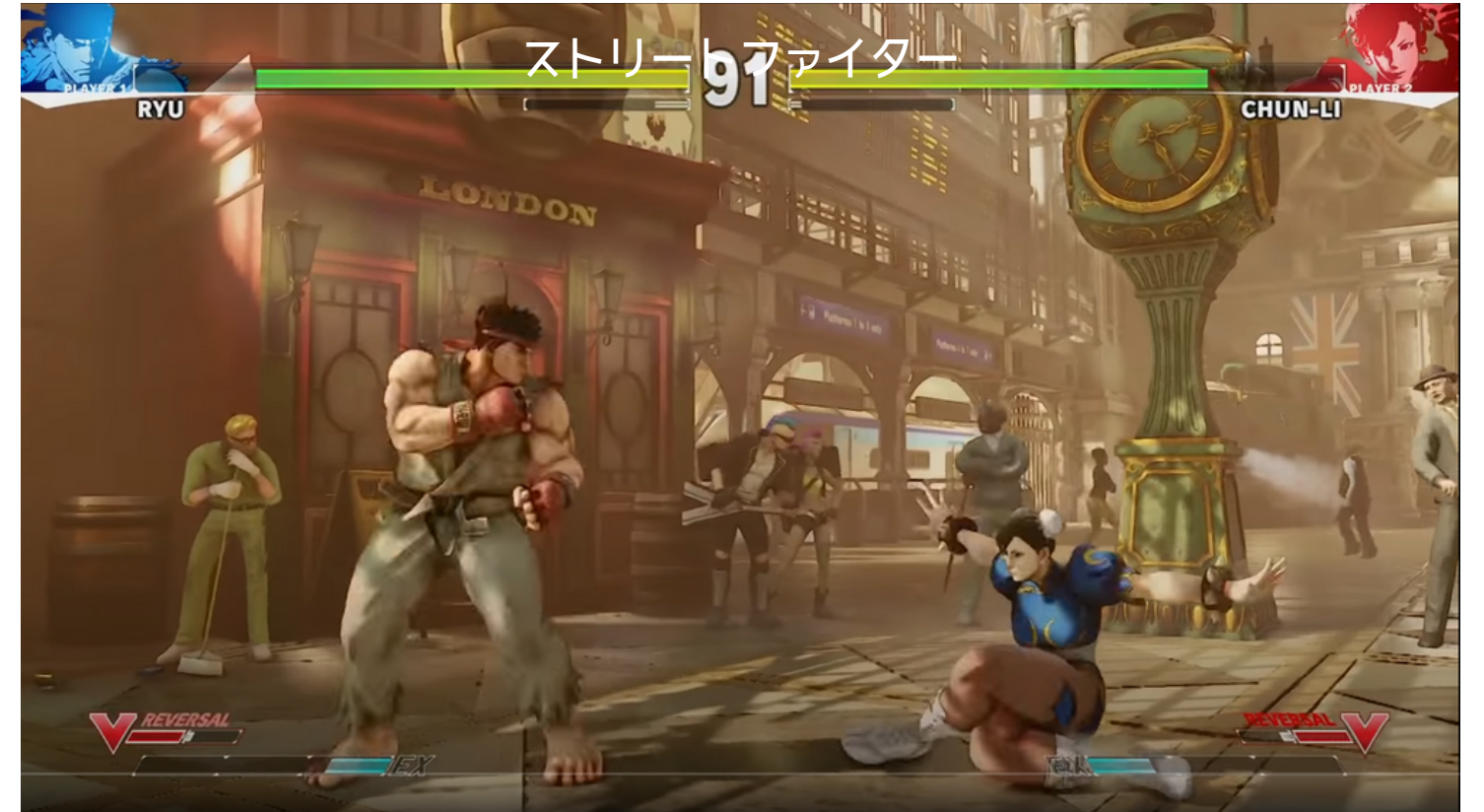
特定のプラットフォームに依存しない、様々なゲームやメタバースの制作に使われています。

Unreal Editor for Fortnite (UEFN)



フォートナイト上で動くゲームやメタバースの制作に使われています。

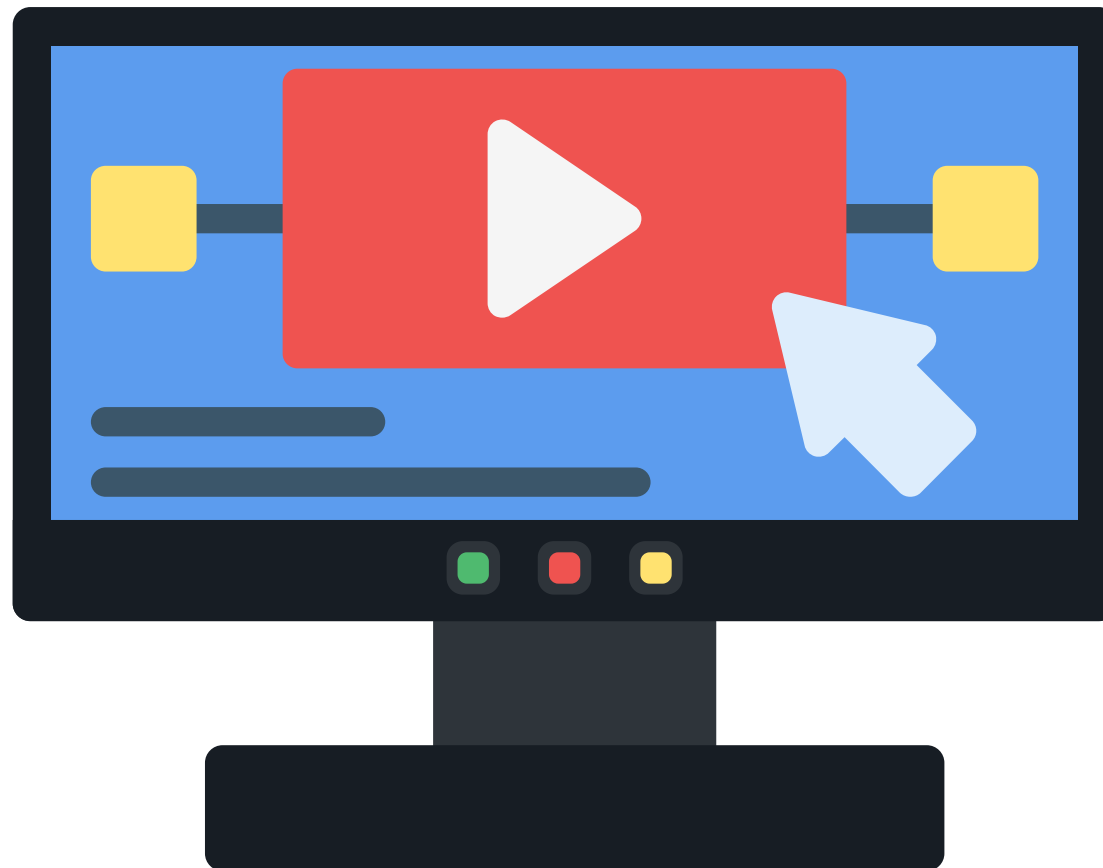
Unreal Engine でつくられた代表的なゲーム



対話型コンテンツの制作に使われているゲームエンジン

ゲームエンジンについて学ぶ講義では、
ゲームエンジン技術を応用した、対話型コンテンツの作り方を学びます。

ゲームエンジンの技術を学ぶことで、
ユーザーのアクションに反応する対話型のコンテンツが作れるようになります。



ゲームエンジン技術を活用したメタバースの事例

ゲームエンジンは、対話型コンテンツの代表的な例の一つであるメタバースの制作に使われています。

①日産自動車のバーチャルショールーム



エピックゲームズ社が開発した、Unreal Engine 5 (UE5) で実現しています。

②ナイキのバーチャル空間

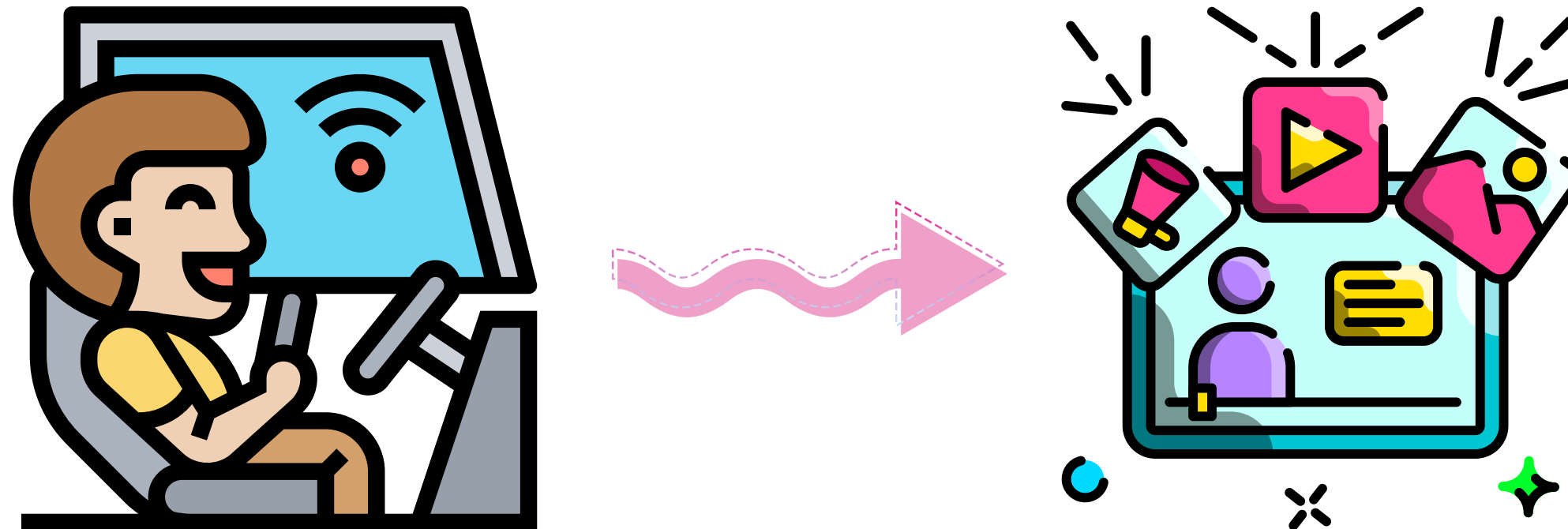


エピックゲームズ社が開発した、Unreal Editor for Fortnite (UEFN) で実現しています。

ソニー・ホンダ「AFEELA（アフィーラ）」

ソニー・ホンダモビリティの新ブランドEV「AFEELA（アフィーラ）」は、自動運転の実現により、ユーザーが車内でコンテンツを楽しむ時間が増えると予想。車内で楽しむコンテンツ制作ツールにUnreal Engine 5を採用した。

自動運転は、ユーザーを運転から解放する。
運転から解放されたユーザーは、
車内で様々なコンテンツを楽しむ時間ができるようになる。



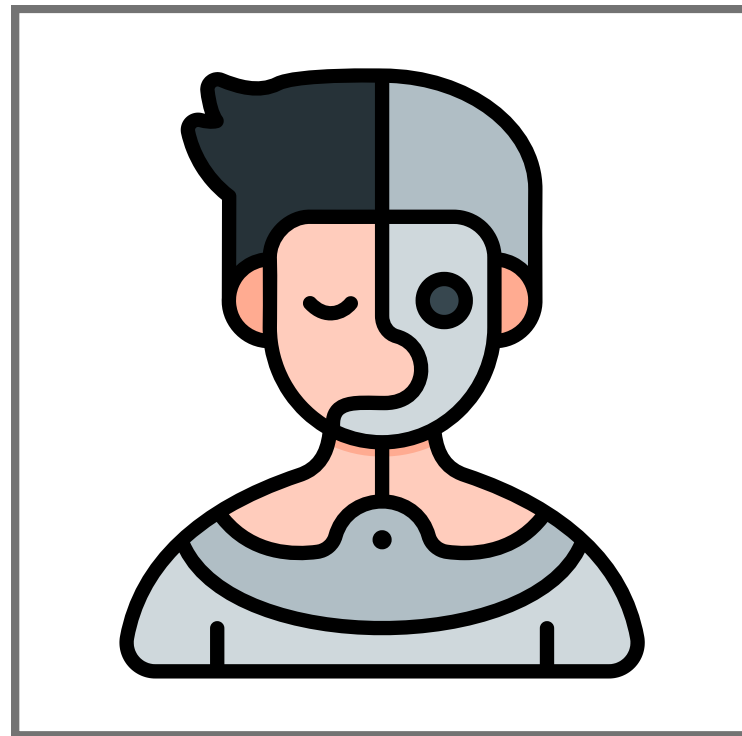
Unreal Editor for FORTNITE

エピックゲームズ社が、2023年3月23日にUnreal Engineをベースにした
フォートナイトを制作する専用のエディター
Unreal Editor for Fortnite を (UEFN) を発表

メタバースの講義内容

メタバースについて学ぶ講義では、
生成A Iとゲームエンジンを使ったメタバースの作り方を学びます。

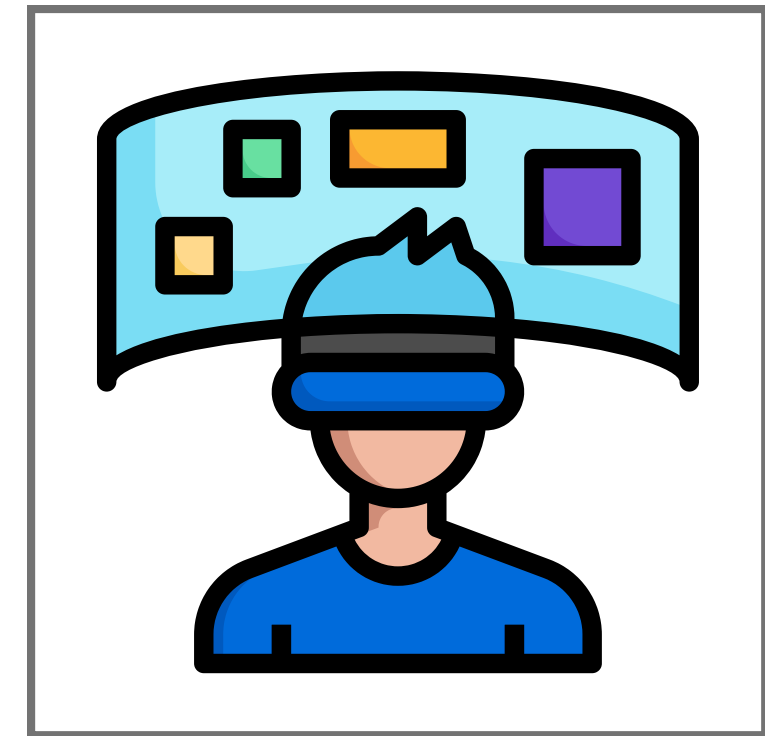
①生成A I



②ゲームエンジン



③メタバース



生成A Iとゲームエンジンの技術をかけ合わせることで、
対話型のメタバースが実現します。

制作演習例 3 : 対話型 AI キャラクター

AI × UE メタバース制作コースでは、最新の AI NPC と UE 5 を使って対話型キャラクターを制作します。

Guest こんにちは


sakura こんにちは！今日はどのようにお手伝いさせていただきますか？

Guest あなたはどんな仕事をしていますか

sakura イオン銀行メタバース支店でファイナンシャルプランナーとして働いています。住宅ローンや資産運用のご相談を専門に行っております。

Press Enter to type

Hold [T] to talk

 convai

最新のA I NPCとU E 5 でつくった対話型アバター

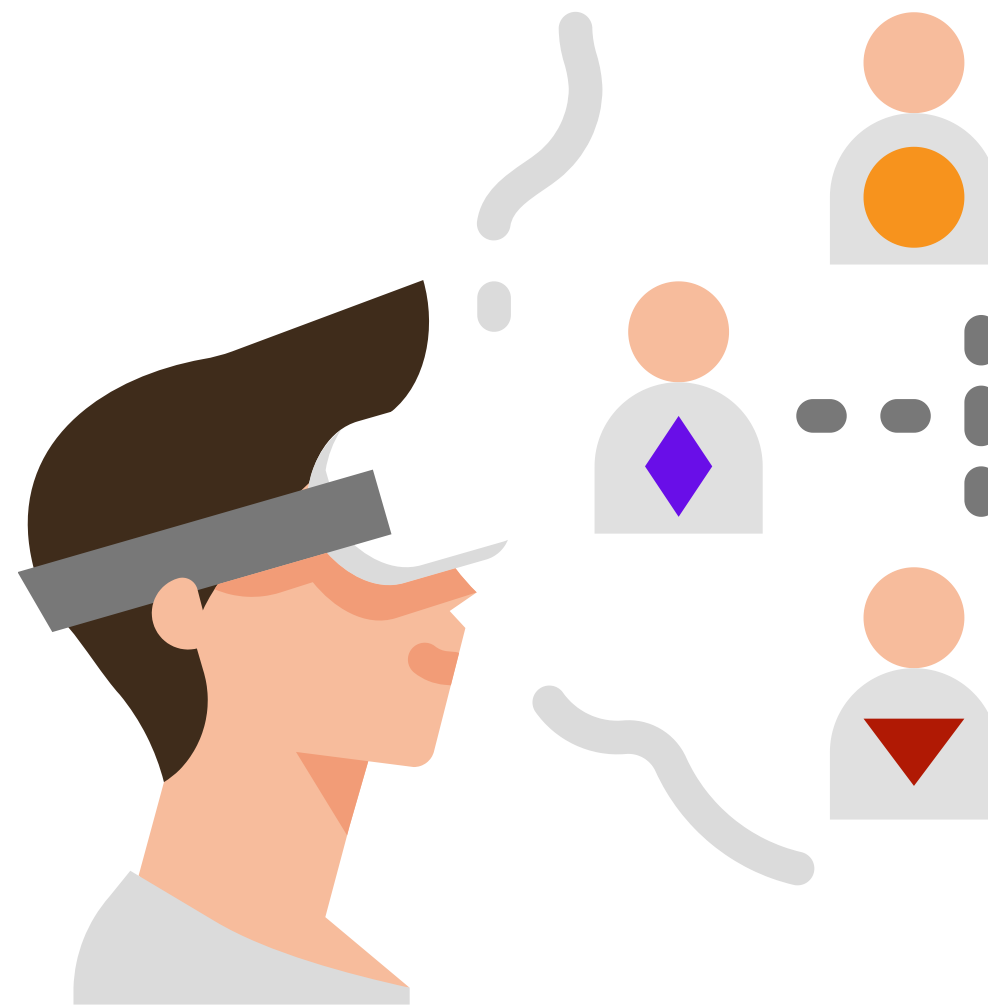
A I × U E メタバース制作コースでは、
最新のA I NPCとU E 5 でつくった対話型キャラクターを制作します。

最新のAI NPCsとUnreal Engine 5 でつくった対話型キャラクター



メタバースの可能性

メタバースは、顧客との新しいタッチポイントとして注目されています。
導入する企業が今後急速に増えてくることが予想されています。
メタバースは多くの可能性をひめています。

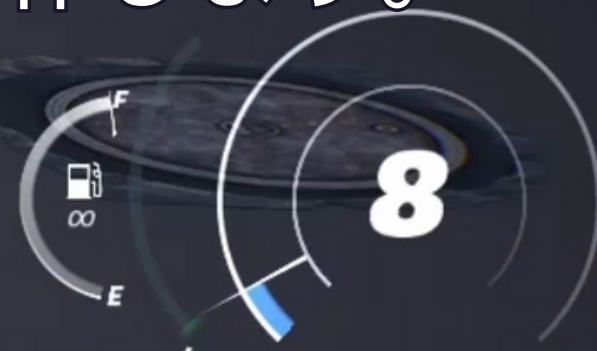


制作演習例 4 : 日本の街を再現したメタバース

- スペース ジャンプ(長押し)
- B クラクション
- 左-Ctrl 座席変更
- E ドライバー降車(長押し)
- 左-Shift パワースライド/トリック (長押し)
- 🔫 射撃
- 🎯 狙う

A I × U Eメタバース制作コースでは、
Unreal Editor for Fortniteを使ったメタバースを制作します。

550
0
100



タブ



本コースの受講方法

- ・ オンラインによる集合形式です
- ・ ハンズオンで手を動かしながら学びます
- ・ 録画した動画を見ながら復習します

オンラインで一緒に学びます
※集合形式



一緒にPCを操作しながら学びます
※ハンズオン形式



動画を見ながら復習します
※eラーニング形式



本コースの受講に必要なもの

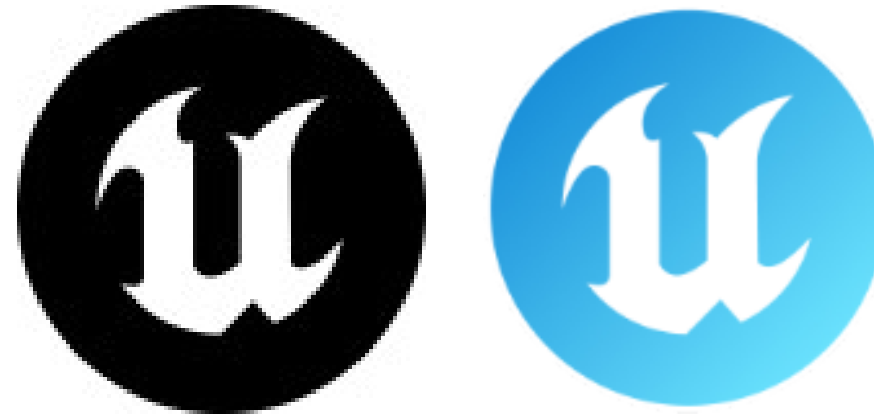
本コースの受講には、ゲーミングPC、ゲームエンジンソフト、Zoomが必要です。

ゲーミングPC



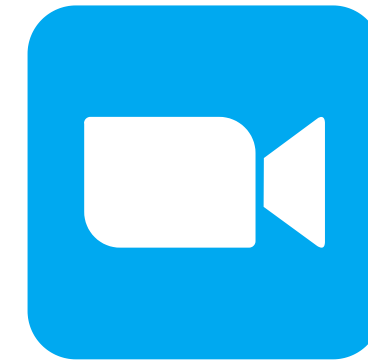
GPU（グラフィックボード）付きのゲーミングPCが必要です。詳細なスペックについては次ページを参照ください。

ゲームエンジンソフト



講義で使用する、Unreal Engine 5とUnreal Editor for Fortniteが必要です。事前にダウンロードマニュアルを配布します。

Zoomとネットワーク



講義で使用する、Zoomとネットワークが必要です。ネットワークは、できるだけ高速な有線がおすすめです。

推奨のPCスペック

本コースを受講するために必要なPCのスペックです。

要件	必要スペック
OS	Windows 10 64bit以上
CPU	Corei7以上
メモリ	32GB以上
GPU	RTX3070以上
ストレージ	SSD 1TB以上

ここに記載してある必要スペックは、あくまでも推奨するスペックであるとお考え下さい。このスペックに満たない場合でも使用できる場合があります。詳細については気軽にお問い合わせください。

講義スケジュール

回数	カテゴリ	内容
1	オリエンテーション	キックオフ（自己紹介、コースの概要説明、ソフトの簡単な操作方法など）
2	生成AI	生成AIの概要とChatGPTの使い方
3	生成AI	最新の生成AI（画像生成AI、動画生成AI、アバター生成AIなど）の概要と使い方
4	ゲームエンジン	Unreal Engine 5の概要と基本操作（ビューポート、ツールバー、詳細パネル、アウトライナー、コンテンツブラウザなど）
5	ゲームエンジン	Unreal Engine 5を使ったホームリビング環境の構築（アセットのインポート、テクスチャ、マテリアル、ライティングなど）
6	ゲームエンジン	Unreal Engine 5を使ったオフィス環境の構築（アセットのインポート、テクスチャ、マテリアル、ライティングなど）
7	ゲームエンジン、メタバース	Unreal Engine 5を使ったリアルアバターの制作（Metahuman）
8	ゲームエンジン、メタバース	Unreal Engine 5を使ったアニメーションの制作（Metahuman Animation）
9	ゲームエンジン	Unreal Editor for Fortniteの概要と基本操作（ビューポート、ツールバー、詳細パネル、アウトライナー、コンテンツブラウザなど）
10	ゲームエンジン、メタバース	Unreal Editor for Fortniteを使ったフォートナイト島のつくりかた
11	ゲームエンジン、メタバース	Unreal Editor for Fortniteを使ったフォートナイトゲームのつくりかた<前編>
12	ゲームエンジン、メタバース	Unreal Editor for Fortniteを使ったフォートナイトゲームのつくりかた<後編>
13	生成AI	最新のAI NPCの概要と使い方
14	生成AI、ゲームエンジン、メタバース	最新のAI NPCとUnreal Engine 5を使った対話型キャラクターのつくりかた
15	オリエンテーション	作品の発表、今後の学習方法など

- ・ 1回あたり2時間の講義を合計15回行います。
- ・ 講義の情報及び技術を学んでいただくために、講義の内容は突然変更する場合があります。
- ・ 講義以外に、合計で最低30時間の自習を行うことを推奨します。
- ・ ご要望に応じてプログラムの内容をカスタマイズすることができます。

本コースの特徴（他社サービスとの違い）

- **最新の生成 A I 技術の実践的な活用方法が学べます**

※学んだ内容を一緒に P C を操作しながら実行するため、最新の生成 A I 技術の知識だけにはとどまらない、実践的な活用方法が学べます。

- **ゲームエンジンを使った対話型コンテンツの作り方が学べます**

※これからのウェブサイトに必要な、高度なユーザーエクスペリエンスを提供することができる、対話型コンテンツの作り方が学べます。

- **講師からハンズオンで直接学べます**

※技術的なスキルを学ぶための研修は、録画されたビデオを見ながらのプログラムが一般的なのですが、本コースでは講師からハンズオンで直接学ぶことができます。

受講料金ほか

受講料金 / 1名	550,000円
最小受講人数	3名～
講義形式	オンライン (Zoom)
受講期間	特になし (1～3カ月の間で実施することができます)
講義回数	15回 (1回あたり3時間)
PCの用意	必要なPCについてはお客様側でご用意していただきます
事前準備	初回の講義受講前までに以下のソフトのインストールが必要です。 ①Zoom ②Unreal Engine 5 ③Unreal Editor for Fortnite ④Fortnite ※①～④については事前にインストールガイドブックをお渡しいたします。

講師のプロフィール

ヤスシー（伊藤靖）

東京都在住

2007年にSaasモデルの動画配信サービスを提供するビムーブを創業。それ以降、動画関連の事業に携わる。現在は、経営者兼対話型コンテンツクリエイターとして活動中。2020年から講師としても活動し、2年間で約200名の社会人に映像制作の技術を教える。また、4回の起業経験をいかし、hintゼミ+イノベーションクラスの企画・運営に携わる。この3月に、対話型コンテンツの制作と教育プログラムの開発を提供するビートバップを創業。



ENCHANTÉ

会社名 : 株式会社アンシャンテ

所在地 : 三重県四日市市大矢知町1425-6

メール : info@i-enchante.net

事業内容 : ①メタバースの企画及び制作事業

②AIを活用したアバターの企画及び制作事業

③デジタルツインの企画及び制作事業

④ゲームを基盤とした対話型アプリケーションの企画及び制作事業

⑤メタバース、AIアバター、ゲームの作り方が学べるラーニング事業