

日本最先端映像制作スタジオ“東映ツークン研究所”による 最新のバーチャルプロダクション、映像制作現場より実例紹介!

今回 tsukurun では、東映株式会社の映像技術開発機関である“ツークン研究所”のテクニカルディレクターを務める三鬼健也氏をお招きして講演会を実施します。
映像制作現場における最先端事例についてお話しいただく貴重な機会です。普段、tsukurun で学んでいることが将来の活動にどう活かせるかをお見せします！
大人も参加できる tsukurun で初めての講演会です。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：“Unreal Engine で映像制作”

～未来で役立つ技術 リアルタイム CG の可能性 東映の実例を大紹介～

- ・Unreal Editor for FORTNITE
- ・CG で音楽ライブ
- ・デジタルヒューマン
- ・机の上だけじゃない映像制作の仕事

2 日 時：令和5年11月23日（木・祝） 13：30～15：30

3 場 所：tsukurun(前橋市表町 2-30-8 アクエル前橋 2 階)、アクエル前橋 2 階会議室

4 募集人員：県内に在住在学の小学1年生～高校3年生及びその保護者

※先着 80 名(20 名が tsukurun、60 名が会議室での受講)

※tsukurun での受講は、抽選(学生優先)、会議室での受講はリアルタイム配信となります。

tsukurun 史上初
大人の参加も可能!!

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。

参加者募集 URL：<https://gunma-tsukurun.jp/involved/event231123/>

7 申込期限：11月20日（月）

8 講 師：東映ツークン研究所 テクニカルディレクター 三鬼 健也 氏
2003 年から 3DCG アニメーターとして数々のプロジェクトに取り組む。
モーションキャプチャーとフェイシャルキャプチャーにおいて国内最大規模
のチームを率いるテクニカルディレクターとして映像業界で高い評価を得
ている。関わった作品は人気映画、アニメ、ゲームなど多数。
クリエイターの要望に高い技術力と提案で応えるスタイルが特徴。
代表作『SLAM DUNK Talkin' to the Rim』ではディレクター兼
プランナーを担い、情熱とこだわりを存分に発揮している。



9 その他：取材を希望される場合は、事前に当課までご連絡ください。

【参考：東映株式会社 ツークン研究所概要】

“ZUKUN（ツークン）”とは、ドイツ語で「未来」を意味する“Zukunft”から創られた言葉です。東映株式会社の研究機関としての役割を持つツークン研究所。CG / VFX / ポストプロダクションだけでなく、プリプロダクション、プロダクションパートとしても活動しています。ツークン研究所は、映像文化にデジタル技術を取り入れることで、どのような未来が生まれるかを追求し、実践的に制作に活かしてきました。近年では多様化した新しい形のコンテンツにも積極的にチャレンジしています。

『コンテンツの未来をデザインする』それがツークン研究所のミッションです。



©テレビ朝日・東映 AG・東映
『王様戦隊キングオージャー』の世界感を「フォートナイト」で体験できるゲームを公開



©東映ツークン研究所
東映ツークン研究所が開発したバーチャル少女「Lisa」