

2022年10月27日

スタジオブロス、Epic Games より Unreal トレーニングセンター認定を取得



株式会社スタジオブロス（本社：東京都港区、代表取締役社長 金子元隆、以下、スタジオブロス）は、B2B 市場における Epic Games, Inc.（以下、Epic Games）製ゲームエンジン、Unreal Engine^{※1}を活用した広範なリアルタイムエンジンスキルの特レーニングを実施する Unreal トレーニングセンターの認定（日本初）^{※2}を取得しました。



スタジオブロスは、Unreal Engine (UE4/UE5)をはじめとするリアルタイムレンダラーをベースとしたプロダクトビジュアライゼーションからエンタテインメント映像の制作、リアルタイム CG 制作フローの構築・導入サポートを B2B 向けに提供しています。また、こうした事業展開を通じて Epic Games より、Unreal Authorized Instructor、Authorized Contents Partner、Virtual Production Partner の認証を取得しており、事業の一環として、Unreal Authorized Instructor 資格を持つスタッフによる、初心者から業務利用経験者までの個別ニーズに合わせた教育プログラムや、教育、建築、メディア、エンタテインメント、自動車、医学研究などの領域で企業向けのリアルタイム CG トレーニングを数多く提供しています。

今後もリアルタイム CG 映像制作において鍵となる、高品質かつ高速なビジュアライゼーションに関する専門知識を持つリアルタイム CG 人材の育成と、クリエイター、プログラマー、エンジニアの継続的なスキルアップ、そしてこれからさらにビジネス拡大が期待されているバーチャルプロダクションや XR (Extended Reality)、シミュレーションといった分野での可能性の追求に引き続き貢献してまいります。

株式会社スタジオブロスについて：

Unreal Engine (UE4/5)をはじめとする RT レンダラーをベースとしたプロダクトビジュアライゼーションからエンタテインメント映像等の制作、リアルタイム CG 制作フローの構築および導入サポート、プライベートセミナー、トレーニングの受託事業を行う。2022 年 4 月、ソニーPCL 株式会社（以下、ソニーPCL）との B2B 市場におけるリアルタイム CG 制作技術を用いたコンテンツ制作ビジネスのさらなる拡大を目的とし、ソニーPCL グループの一員となる。

【設立】 2019 年 2 月 27 日

【所在地】 東京都港区赤坂 1-12-32 アーク森ビル 12 階

【代表者】 代表取締役社長 金子元隆

【URL】 <https://bros.studio/>

(注) * 1 Epic、Epic Games、Unreal、Unreal Engine、UE4、UE5、Twinmotion、Fortnite/フォートナイト 及びそれぞれのロゴは米国及びその他の国々における Epic Games, Inc.の商標または登録商標です。その他全ての商標は、各所有者に帰属します。

* 2 2022 年 10 月現在

【本件に関する報道関係からのお問い合わせ先】

株式会社スタジオブロス 広報担当

Email: press-team@bros-studio.com

【Unreal トレーニングに関するお問い合わせ】

株式会社スタジオブロス公式ホームページにある「トレーニングのお問い合わせ」よりご連絡ください。

公式ホームページ URL : <https://bros.studio/>