

イラスト制作会社のフーモア、 『Maya & Unity 3D ゲーム制作』を発刊！

イラスト制作会社の株式会社フーモア(本社:東京都中央区、代表取締役社長:芝辻 幹也)は、昨今スマホ向けに利用される統合型 3D-CG 作成ソフト「Maya」と、多くのプラットフォームで利用されるゲームエンジン「Unity」の実際の製作現場で必要な知識や Tips を中心に解説した書籍『Maya & Unity 3D ゲーム制作』を平成 27 年 3 月 18 日に発売しました。価格は 2,052 円(税別)。

■ 内容紹介

ゲームを作るのに重要なのは、「グラフィック」と「ゲームエンジン」です。

統合型 3D-CG 作成ソフト「Maya」は、「モデリング」「リギング」「アニメーション」「パーティクル」「ダイナミクス」「流体シミュレーション」「クロス・シミュレーション」「フォトリアリスティック・レンダリング」など、これひとつで、さまざまな映像やエフェクト表現が実現できる、強力なソフトです。

「Unity」は、ゲームエンジンで、ゲームを構成するプログラム群です。「iPhone」「Android」「Windows」「家庭向けゲーム機」といった多くのプラットフォームに対応しています。

ゲームは、プログラム言語を使って1から作ることも可能ですが、公開されているゲームエンジンを利用することで、高品質のソフトを素早く完成させることができます。本書は、製作現場で実際に必要な知識や Tips を中心にまとめてあります。

著者について

・遠藤 有

(株)フーモア 3D/2D アニメーション部ディレクター

日本電子専門学校卒業後、2006 年からフリーランスの 3DCG デザイナーとして活動。アニメからゲーム、実写 CG 映像まで幅広い作品に携わる。

・木下 智弘

(株)フーモア 開発事業部リードエンジニア

関西大学卒業後、2009 年にアクセンチュア(株)に入社。官公庁のシステム開発に参画。MS 系列の業務基盤をいくつか経験。2013 年よりフーモアに参加し、エンジニアとして社内システムの開発やスマートフォンアプリの開発に従事。

・浅田良平

(株)フーモア 開発事業部エンジニア

大阪府立工業高等専門学校卒業後、首都大学東京へ編入学し 2010 年卒業。

卒業後は友人と起業し、エンジニアとして「CakePHP」を用いた Web サービスを開発。その他、Web マーケティング事業、Local SEO 事業等の立ち上げにも携わる。

株式会社フーモア <http://whomor.com/>

担当: 笠松(かさまつ) TEL: 03-6228-4310 / mail: info@whomor.com