



2023年3月14日

株式会社 NTT コノキュー

NTT コノキューの XR ライブシステム「Matrix Stream」が PICO×にじさんじの VTuber 8K VR ライブで採用

～独自の演出技術で躍動感・実在感をリアルに再現～

『PICO Live Veyond with にじさんじ day1/day2』

2023年3月18日(土)・19日(日) 21時開催

株式会社 NTT QONOO (以下、コノキュー) は、当社が開発する XR ライブシステム「Matrix Stream」が 2023年3月18日(土)、19日(日)に開催される VTuber 8K VR ライブ『PICO Live Veyond with にじさんじ day1 / day2』に採用されたことをお知らせいたします。



【8K 高精細で没入感、躍動感、実在感のある VR ライブを提供】

この度開催される『PICO Live Veyond with にじさんじ day1/day2』は、VR オールインワン技術を提供する Pico Technology Japan 株式会社主催の 8K VR ライブで、人気 VTuber であるにじさんじとコラボしたイベントです。PICO の VR デバイスのハードウェア・ソフトウェアを活かした高精細で没入感のあるライブとなっています。

本イベントの制作において、バーチャルライブステージにおける出演者の躍動感やそこにいるという実在感の演出が評価され、当社の XR ライブシステム「Matrix Stream」が採用されることとなりました。「Matrix Stream」は、独自技術によってリアルライブの照明演出をとり入れられたり、空間や登場人物に対してアニメのような陰影処理を行うことで、よりエモーショナルなバーチャルライブ体験を提供いたします。

【VR ライブの特徴】

1.VTuber を身近に感じられる VR 特有の視聴体験

通常の VTuber ライブと異なり、VR でライブに没入体験をいただくことで VTuber を間近で応援することのできる非日常的な VTuber ライブを体験することができます。

2.リアルなライブのような視聴体験

PICO のハンドスティックを使って、ペンライトを振りながらライブに参加できるなど、リアルな会場でのライブと同じようにライブを楽しむことができます。

【VR ライブ開催概要】

タイトル : PICO Live Veyond with にじさんじ day1 / day2

日程 : 2023 年 3 月 18 日(土)、19(日)

視聴環境 : PICO 端末限定配信(3D オンライン視聴) ※視聴自体は無料

時間 : 3D オンライン視聴

(両日ともに 21:00 開演、22:00 終演予定)

アーカイブ配信

(2023 年 3 月 18 日(土) ~2024 年 3 月 17 日(日)まで)

端末販売 : 端末販売販売サイト (<https://www.picoxr.com/jp>)

視聴案内 : 1.PICO アプリストア内を立ち上げ

2.PICO ビデオをダウンロード

3.PICO ビデオ内から「PICO Live Veyond with にじさんじ day1 / day2」を選択

【出演 VTuber】

PICO Live Veyond with にじさんじ day1 出演 VTuber



加賀美ハヤト



緑仙



PICO Live Veyond with にじさんじ day2 出演 VTuber



樋口楓



星川サラ



【Matrix Stream 概要】

1. システム概要

本システムは、XR スタジオのモーションキャプチャなど、演者のデータをリアルタイムにバーチャル空間上のキャラクターの動きとして生成し、XR による音楽ライブや番組などを、リアル会場のスクリーンへの配信、VR 配信、スマートフォンなどに向けたオンライン配信 など、リアルタイムに配信することが可能です。



2. 特徴

(1) 国内・海外問わず、複数の配信形態で同時に配信可能

リアル会場やオンライン配信などに加えて、視聴者自らがバーチャル会場にアバターとして参加してバーチャルキャラクターと同じ空間でライブを体験したり、番組を観覧したりすることが可能です。



(2) 独自シェーダーで、リアルタイム性と高クオリティーを両立したバーチャルライブを実現

バーチャルキャラクターや空間を魅力的に表現し、よりエモーショナルなライブを実現するために、表現力と同時にリアルタイム性を追求した独自のシェーダー（プログラム）を導入しています。



(3) 配信サイト独自の機能との連携により、インタラクティブな演出が可能

配信サイトの「コメント」や「投げ銭」などの機能と連携することで、バーチャル空間の演出をインタラクティブに行えます。例えば、日本と中国の動画配信サイトにバーチャルライブを同時生配信してそれぞれの言語で応援コメントを入れると、リアルタイムに花火が打ち上がるなど、さまざまな国の人が参加しながらライブを楽しむことが可能です。また演出表現は、コンテンツの世界観に合わせて柔軟な対応が可能です。



(4) ライブオペレーションの省力化

一般的な XR ライブシステムでは、利用するシステムごとにセットアップを行いキャラクターモデルを修正・調整する必要がある場合もあります。本システムでは自社・他社を問わず、バーチャルキャラクターモデル導入におけるデータ構造を最適化するツールを開発し、従来は手動で行われていたアバターモデル形式からの変換を自動化します。



また、ライブ本番でのオペレーションにおいても、ライブ進行の自動化や、カメラワーク、ライティングにおけるオペレーションの省力化を図り、ライブ運営においてオペレーションコストの効率化を図ります。

コノキューは今後、本システムを活用したバーチャルライブの企画・主催から制作受託、更に Tacitly をはじめとする自社バーチャルキャラクターIP を活用したビジネスでの協業などバーチャルキャラクターを活用したビジネスに幅広く取り組んでまいります。

* 「Matrix Stream」は、株式会社 NTT コノキューの登録商標です。

Matrix Stream に関する報道機関からのお問い合わせ先
株式会社 NTT コノキュー マーケティング部門 サービスマネジメントグループ xr_live@ml.nttqonoq.com