

2018年5月22日

Press Release

株式会社ラテンセイル&ライブグラフィックス

「Unite Tokyo 2018」でARライブの制作技術を公開！

テクニカルアーティスト中村直樹による

『マジで!? Unity だったの!? 次世代エンターテインメントの裏側』講演 事後レポート

- 定員 200 人の会場で多数の立ち見聴講者 全体の 94%が内容に満足と回答 -

プロデューサー、CGアーティスト、AR/VRテクノロジストが三位一体となり、VR、AR、MRを駆使したリアルなライブ体験を提供している株式会社ラテンセイル&ライブグラフィックス（東京都港区、代表取締役：山形龍司、以下「ラテグラ」<https://ls-lg.com/>）のテクニカルアーティスト 中村直樹は、2018年5月7日（月）～9日（水）に開催された、ゲームエンジン「Unity」ユーザー向けイベント「Unite Tokyo 2018（以下「Unite」）」において、「マジで!? Unity だったの!? 次世代エンターテインメントの裏側」と題し講演を致しました。



■講演の様子

当日は、定員 200 名の会場に立ち見席も埋め尽くされる程の多くの聴講者が集まる人気講演となりました。講演では、ラテグラがこれまでに手掛けてきたライブエンターテイメントを例に、ライブにおける AR/映像演出での Unity の使い方や工夫点、AR で表現する際の質感調整の工夫、ライブならではの現場でのトラブルへの対処法、リアルタイムなライブでのキャラクターの制御方法など、ラテグラが独自に工夫を重ねてきた活用方法を多数紹介いたしました。また、講演ではスライド資料を用いて講演を行っていましたが、スライド自体 Unity の中に組み込まれたものであり、Unity のカメラを引いてみると、和室のテレビに映し出されたスライドを見ていた、という演出を仕掛け、タイトルである「マジで!?Unity だったの!？」を体現するエンターテイメント性の高い講演に、会場内からは拍手が沸き起こりました。

また、講演聴講者が回答したアンケート結果を見ると、20 代、30 代を中心としたゲームやエンターテイメント業界で働く方々が多く、回答者全体の 94%が講演内容に「満足」と回答、大好評の講演となりました。



■聴講者の声

本講演のアンケートの感想欄には『機能の組み合わせが意外なものが多く、デザイナーとしての知見を広げるきっかけとして非常に勉強になりました。(30代男性・ゲーム業界)』『Unityと現実世界の同期の一例ということで自分が全く知らない手法、発想できない方法で実装されていて面白かったです(20代男性・学生)』『同様の仕事をしていたため、共感できるとともに、作り込み、クライアントへの丁寧な対応に感服しました。(30代女性・ゲーム業界)』『リアルイベントでのUnityの使い方が非常にハイクオリティで素晴らしいです(30代男性・エンターテイメント業界)』などの声を頂き、Unityをライブに活用したことに対する関心やラテグラの持つ技術に対する驚きが明らかとなりました。



今後もラテグラでは、Unity を用いてライブエンターテインメントを制作し、Unity に関する情報発信や、新たな Unity の可能性を広げるような活動を引き続き行ってまいります。



■講演概要

講演タイトル

『マジで!? Unity だったの!? 次世代エンターテインメントの裏側』

講演内容

日本、中国でのテレビ番組、ライブ、舞台といったゲームとは異なる、ライブエンターテインメントの現場において「Unity」を活用した事例を紹介。放送用機材を使用した AR をはじめ、リアルタイム光学式モーションキャプチャーなど様々な方法でキャラクターと演出を作り上げていく様子をお伝えしました。ゲーム以外でのエンタメにおける「Unity」活用に関心のある方、シネマシーン制作に携わるアーティストやプログラマーの方におすすめの講演となっています。

登壇者

テクニカルアーティスト中村 直樹

2014年東京工芸大学ゲーム学科卒業後、CGプロダクションに就職。リアルタイム系エフェクト制作業務を中心にスマホ、コンシューマーゲーム、テレビやライブなど多様な現場に携わる。ラテンセイル&ライブグラフィックスに入社してからは主に「Unity」を活用したキャラクターコンテンツ開発やAR演出制作を担当。デザインとプログラミングの合わせ技で現場オペレーションを行うテクニカルアーティスト。



講演日時

2018年5月9日（水）13:50～14:40（50分間）

講演場所

東京国際フォーラム

■Unite Tokyo 2018 とは

「Unity」ユーザーによる「Unity」ユーザーのための、最新の情報と実践的なセッションを提供する「Unity」主催の公式カンファレンス。近年の来場者数の増加を受け、会場は有楽町の東京国際フォーラムとなる。来場者数規模は2日間で延べ約6,000名を予定。国内最大の「Unity」デベロッパーイベントとして開催。ここでしか聞けない多数のテクニカルな講演をはじめ、最新の「Unity」コンテンツやVR/ARコンテンツ、様々なミドルウェアとの連携や非ゲーム分野での事例紹介、展示など、最新の「Unity」情報を数多く体験することができる。

Unite Tokyo 2018 公式サイト

<http://events.unity3d.jp/unitetokyo2018/index.html>

■株式会社ラテンセイル&ライブグラフィックスについて（<https://ls-lg.com/>）

日本のLIVE ENTERTAINMENTを世界に発信し、感動と共感の和を広げ、今日より明日をもっと楽しくすることをミッションに、VR、AR、MRを駆使したリアルなライブ体験を作り出すクリエイティブカンパニー。AR、VRのハイエンド領域で国内最初の研究実績を待つテクニカルチーム、LIVE映像、ゲーム、PV、CMなどのメジャータイトルを長年製作してきたCGクリエイターチーム、それらを有機的に結ぶ多国籍プロデューサーチー

ムが三位一体となり、日本にとどまらず、中国、シンガポールなどアジア圏でも活動中。主な実績としては、ニコニコ超会議で行われる超歌舞伎の映像演出や、アジア No.1 総合格闘技イベント「ONE FIGHTING CHAMPIONSHIP」の大会アドバイザー、映像演出制作など。海外でもバーチャルキャラクターの AR ライブを手掛け、注目を集めている。

■株式会社ラテンセイル&ライブグラフィックス

所在地：〒105-0022 東京都港区海岸 2-6-24 TABLOID3 階

WEB：<https://ls-lg.com/>

■本件に関するお問い合わせ先

株式会社ラテンセイル&ライブグラフィックス

広報担当 松崎（マツザキ）

TEL：03-6809-5778

Email：pr@ls-lg.com