



2022年10月19日
株式会社NTTコノキュー

「XR 総合展 2022 秋」にNTTコノキューの バーチャルライブシステム「Matrix Stream」を出展

株式会社NTT QONOO（以下、コノキュー）は、2022年10月26日（水）から28日（金）までの3日間、幕張メッセで開催される日本最大級のVR・AR・MR技術の専門展である「XR 総合展 2022 秋」に出展します。コノキューのブースにおいては、コノキューが開発したバーチャルライブシステム「Matrix Stream」（以下、本システム）をご紹介します。





主な出展内容

1. ビジョンおよび VR でのライブ映像体験

壁面のビジョン、一体型 VR ゴーグルで「直感×アルゴリズム♪ 3rd Season」※¹の登場キャラクターである Tacitly のライブ映像を体験いただけます。

2. 多人数で一緒にバーチャルライブに参加する体験

T シャツやペンライト等の個別認識可能な機能を実装したことにより、一体型 VR ゴーグルを同時に装着したユーザー同士で、一緒にライブを観戦する感覚を体験いただけます。

3. VR ゴーグルを装着し、多視点でのカメラスイッチングを体験

一体型 VR ゴーグルを装着し、Tacitly のライブの視聴体験の中で、ユーザー自身によるカメラスイッチングを体験いただけます。カメラスイッチングにより、ご自身の観たい角度からライブを観戦することが可能です。

コノキューでは、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。当日も商談スペースを設けておりますので、本展示会にぜひ足を運んでいただきお気軽にご相談ください。以下のお問い合わせ先からもご相談いただけます。

また、10月30日（日）に幕張メッセで開催されるイベント「ヒロインたるもの！～嫌われヒロインと内緒のお仕事～」スペシャルサニーパーティー^{※2}において、本システムを活用し、バーチャルライブを実施いたします。

※1 「生放送アニメ 直感×アルゴリズム♪」 YouTube 公式 Tacitly channel

<https://www.youtube.com/c/LiveAnimationHeartxAlgorhythm>

※2 「アニメ「ヒロインたるもの！」のバーチャルライブに NTT コノキューが提供する「Matrix Stream」の採用が決定

https://www.nttqonoq.com/news/20221007_01.pdf

* 「Matrix Stream」は、株式会社 NTT ドコモの登録商標です。

本件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 xr_live@ml.nttqonoq.com

「Matrix Stream」について

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 XR コンテンツを生成します。生成した XR コンテンツは、本システムにより XR 技術を活用した音楽ライブや番組として、リアル会場のスクリーンへの配信・VR 配信・オンライン配信など、複数の配信形態において同時配信が可能になります。



2. 特徴

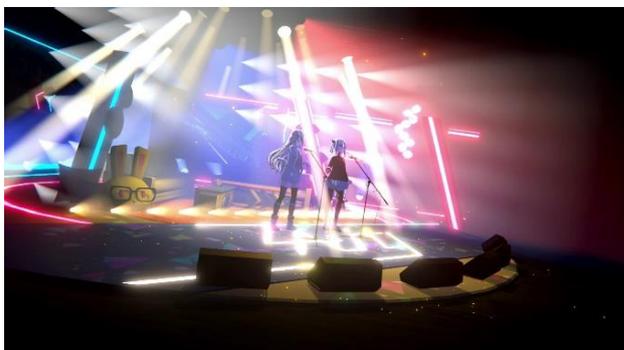
(1) 国内・海外問わず、複数の配信形態で同時に配信可能



リアル会場やオンライン配信などに加え、視聴者自らがバーチャル会場にアバターとして参加し、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になります。

※写真は現在開発中のものです。

(2) 独自シェーダーの開発により、リアルタイム性と高クオリティーな映像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 XR 音楽ライブを実現するため、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）を開発し導入しています。

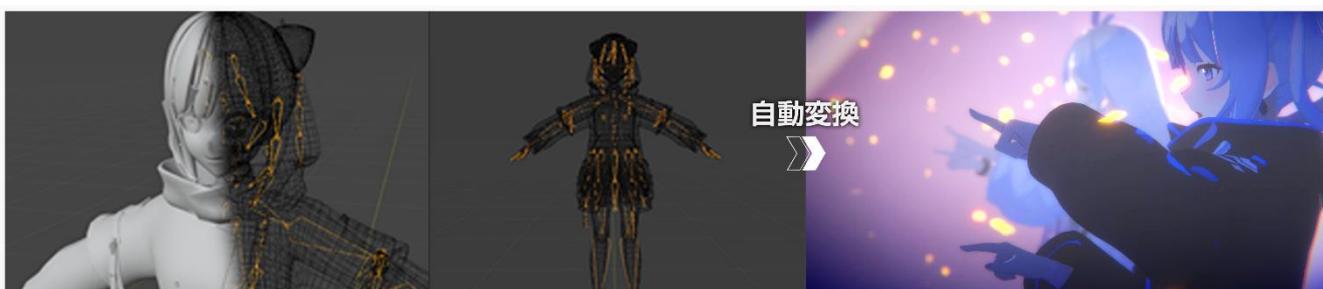
(3) 配信サイト独自の機能との連携により、インタラクティブな演出が可能



さまざまな配信サイトの「コメント」や「投げ銭」などの機能と連携することで、XR 空間の演出をリアルタイムに、インタラクティブに変えることができます。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、それぞれの言語で応援コメントを入れると、バーチャル空間で同時に花火が打ち上がるなど、国境を越えてさまざまな国の人が参加しながらバーチャルライブを楽しむことが可能です。また、演出表現は、コンテンツのイメージやキャラクターの世界観に合わせた柔軟な対応が可能です。

(4) バーチャルライブオペレーションの省力化

一般的なバーチャルライブシステムでは、バーチャルキャラクターを動かすのに必要な骨構造や表情などアバター仕様をシステムごとに定義しており、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。一方、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の開発により、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することが可能です。



また、ライブ本番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本システムに関わるオペレーターの人数を最適化し、オペレーションコストの効率化を図ります。