

2018年5月1日

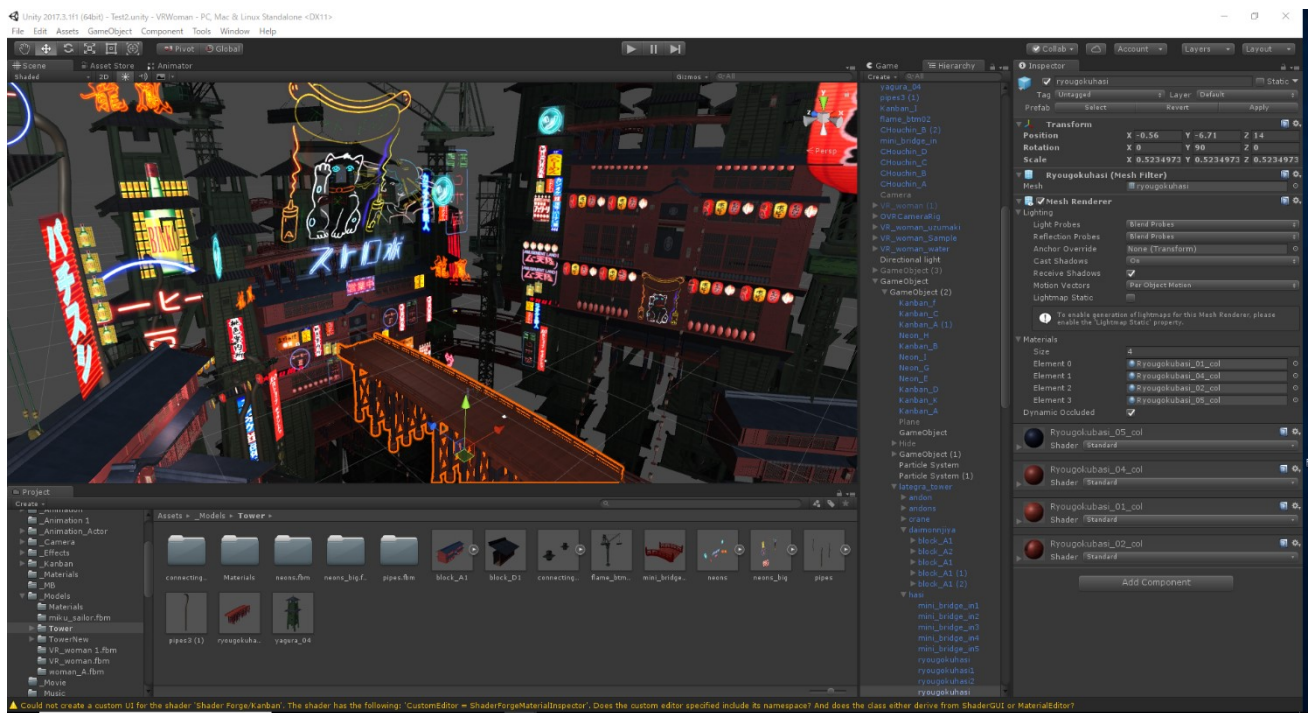
Press Release

株式会社ラテンセイル&ライブグラフィックス

## 世界最大シェアのゲームエンジン「Unity」ユーザーが一堂に会す国内最大級イベント 「Unite 2018 Tokyo」にテクニカルアーティスト中村直樹が登場

- ラテンセイル&ライブグラフィックスが手掛けた国内外で話題のARライブ制作舞台裏を大公開 -

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）に開催されるゲームエンジン「Unity」ユーザー向けイベント「Unite 2018 Tokyo（以下「Unite）」の講演者として選出され、5月9日（水）13:50より「マジで!? Unityだったの!? 次世代エンターテインメントの裏側」と題し講演を行うこととなりましたのでお知らせ致します。

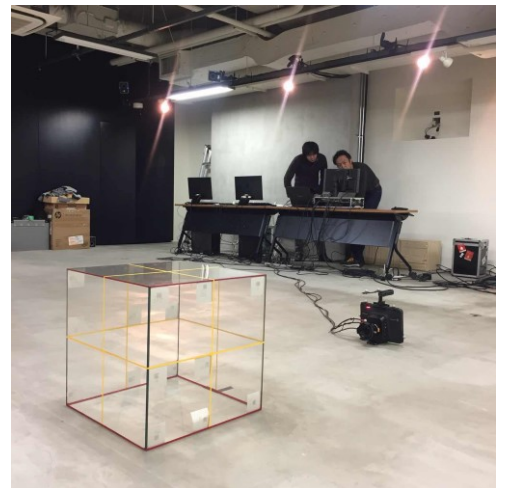


## ■Unite 登壇の背景

Unite は「Unity」ユーザーのためのカンファレンスとして毎年約 6,000 人が集まる国内最大級のイベントです。今年は「ハイクオリティな映像表現」と「より効率的な開発ワークフロー」を主軸に、全3日間で様々な講演が開催されます。その中の1つとしてラテグラ テクニカルアーティスト中村直樹が講演者の一人として選出されました。ラテグラはこれまでに国内外で「Unity」を中核としたシステムを用い、AR を駆使したライブ演出を数多く手掛けてまいりました。制作する過程において、テクニカルアーティストの中村は CG チームが制作した CG の質感、動きを「Unity」上でデザインしながらプログラミングをする役割を担っています。これまで CG コンテンツは、急な変更や調整が求められるライブの現場において、即座に変更に対応することは難しいとされてきましたが、中村は「Unity」を用い現場でスピーディーに調整を加え、その場の空気に合った、よりライブ感のある表現を実現してきました。このように、ゲームエンジン「Unity」をライブエンターテインメントに用いることは珍しく、その実績を評価頂き、今回登壇者に選出される運びとなりました。講演では、なぜライブイベントの演出に「Unity」が有効なのか、そして、AR でのライブエンターテインメント演出が「Unity」によってどのように作られていくのか、その制作の舞台裏をご紹介します。



(ラテグラ AR ライブ制作現場イメージ)



## ■講演概要

ニコニコ超会議（株式会社ドワンゴ主催）で上演された歌舞伎と初音ミクのコラボレーション「超歌舞伎」。成功の裏には「Unity」があった！本講演では日本、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にの現場において「Unity」を活用した事例を紹介します。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す。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。



## 受講者が得られる知見

舞台演目、演出が出来上がるまでの工程、ノウハウ  
Animator、Shurikenなど「Unity」基本機能応用

## 公演場所・公演時間

東京国際フォーラム

5月9日(水) 13:50-14:40

## ■登壇者 中村直樹からのメッセージ

私はゲーム制作が好きで大学時代から「Unity」を学んできましたが、何かゲーム以外にもおもしろいことを「Unity」で作りたいと思い、現在ラテグラでARライブエンターテイメント制作をしています。ゲームのリアルタイム性とライブエンターテイメントには親和性があり、ゲーム作りのノウハウや技術がARライブエンターテイメント制作にも活かせると強く感じています。本公演がゲーム制作に関わっている方々にとって、日々の制作のヒントになるものになれば幸いです。

## ■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、中村獅童・初音ミク主演の超歌舞伎「積思花顔競」のテクニカルプロデュースや、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](mailto:pr@ls-lg.com)