

“バーチャルリアリティのデザイン”

バーチャルリアリティは、現実の世界を近似するという本来の目的から変化し、独特の世界感、技法、デザインを融合した一連の体系だったものへと変容しつつある。様々な表現者、デザイナー、そして技術者が一体となって、想像もしえなかった空間をユーザに提供している。本セミナーでは各専門家にお集まりいただき、其々の観点からバーチャルリアリティについての取り組みをご紹介します。

開催日時 2015年9月5日(土) 12:50~17:10

開催場所 印刷博物館・ゲーテンベルグルーム

東京都文京区水道1丁目3番3号 トッパン小石川ビル

主催：一般社団法人 画像電子学会 画像エンタテインメント研究会およびVMA研究会

協賛：画像関連学会連合会(FIS)

参加費 一般会員(協賛学会会員を含む) およびアソシエイト 5,000円/
シニア会員(減免制度利用の方) 2,000円、非会員 15,000円/学生 2,000円
当日の受付にてアソシエイトになっていただきますと、入会・年会費(1,000円)を含む
計6,000円で参加できます。

講演内容の抜粋資料を希望者には別途500円(DVD媒体:お申込み期限8/28)にて当日お渡しします。

プログラム

12:50 - 12:55 開会挨拶 研究会委員長 水野 理

12:55 - 13:10 「講演者ご紹介とVR技術の展望」 トライゼット 西川 善司 様

13:10 - 14:00 「IET トークセッション: Hashilus を囲んでVRについて語る」
講演者様 全員
司会 西川 善司 様

14:00 - 14:30 「VRアトラクションの設計」 和妻悉皆屋(わづまっかいや) 藤山 晃太郎 様

手妻の大家であり文化庁芸術祭大賞受賞者である藤山新太郎の一番弟子として修行を納め、正当な手妻を継承している、若手で最も注目されているマジシャンの一人。VRアトラクションとして、Hashilusなどいくつかの演出を手がける。先の3月に、著名人らとともにWorld OMOSIROI Award 1stを受賞。

<https://www.youtube.com/watch?v=5IzqXnpWobs>

14:30 - 15:00 「没入感：VR ゲーム開発の現在と将来」

サークルハイドレンジャー 渡部 晴人 様

2013年からOculus Rift DK1/DK2やGear VRを用いたVRゲームを開発。非接触コントローラのLEAP Motionを組み合わせてゲームへの没入感を向上させたり、カジュアルPCでも快適に動作させるためパフォーマンス志向のデザインなどを実施したBLAST BUSTERが窓の杜ゲーム大賞2014（インプレス主催）を受賞。ゲーム以外にも応用が効くこれらのノウハウと、将来のVRコンテンツ開発を助けるテクノロジーについて紹介。

15:00 - 16:00 「IET ツアーズ：VRシアターのご紹介」

凸版印刷株式会社

凸版印刷では、VRを用いて、国内外の文化財を中心としたデジタルアーカイブの構築と、博物館などでの利活用の取組みを進め、これまでに30タイトル近くを制作してきました。高い臨場感を特徴とする大型曲面スクリーンを備えたVRシアターで、実際のコンテンツを体験いただきます。

16:00 - 16:30 「VRで人を魅了するには：まだ見たことの無い空間へ」

NPO法人オキュフェス代表代表 高橋 建滋 様

NPO法人オキュフェス代表理事 兼 VR デザイナ。Oculus 最初期にソフト制作を始め、2013年夏にソフト開発者がソフトを発表できる体験会を開始。以後2年間に30回、最大40組のVR開発者が出店する体験会を主催。それと平行して、2014年夏によりVRに特化するために16年間いたゲーム業界を離脱。VR専門家として独立。以後、企業VR展示やBtoB案件の企画、VRゲーム開発などを行う。

16:30 - 17:00 「Oculus Rift とペンタレットを利用した作品作りについて」

フォージビジョン株式会社 長谷川 晴久様

Team Hashilus メインプログラマ。また個人的にもVRコンテンツを開発してOcuFesなどの体験イベントに出展。VR関連作品：Pendulus、Cruise Rift、Hashilus、鳥獣ライド、カイクイライド、STREET DERBY 360°、スカイバンジー、ペンタVR。

17:00 - 17:10 閉会挨拶

参加申し込み

事前参加申し込みは、画像電子学会のウェブページ(<https://www.iieej.org/trans/kenaf.htm>)から行ってください。当日も受け付けています。