



創造性

他に類を見ないARとバーチャルプロダクションで、メディアの未来を先導する Zero Density。最先端のバーチャルリアリティ技術に特化し、「目を見張るリアル感」を生み出します。バーチャルスタジオ市場の流れを塗り替えた Zero Density 社は、様々な分野から得た多彩なノウハウを組み合わせ、今ではゲーム業界と放送業界をつなぐ重要な役割を担っています。Unreal Engineを取り入れた業界最高レベルのフォトリアリスティックなバーチャルソリューションにより、世界中の何百万人という視聴者に、毎日、他に類を見ない豪華なショーを提供できます。

臨場感

リアリティの常識を覆す

リアルタイムフォトリアリスティック・3DバーチャルスタジオとARプラットフォームである「リアリティ (Reality)」には、最新のリアルタイム合成ツールと、特許取得済みのキーイング・テクノロジーが搭載されています。

[主な特徴]

- Unreal Engine 4で、リアルタイムな3Dレンダリングを実現
- ノードベースの高度な合成プラットフォームで、リアルタイムのビジュアルエフェクト (VFX) に対応
- Reality API による動的なデータ連動型グラフィック
- リアルタイムに対応可能なイメージベースの Reality Keyer™

先進性

業界のパイオニア

リアルタイムVFXパイプライン

リアルタイム対応のノードベースコンポジット

次世代のバーチャルプロダクションへ移行

HDR対数による包括的な合成ワークフロー

世界中の放送で何千時間も使われた、実績のあるテクノロジー

幅広いユーザー層

独創的

Unreal Engine ネイティブ

前例のないバーチャルスタジオソリューション

放送業界とゲーム業界の融合

一味違ったストーリーテリング

没入感あふれる視聴体験

最適化されたコンポジットパイプライン





Zero Density

最先端のフォトリアリスティック・バーチャルスタジオソリューション



急進性

Zero Densityは2016年に最初の製品を発表して以来、わずか数年で全世界の顧客ポートフォリオを拡大し、Virtual Studioソリューションとして大成功を収めています。放送、プロダクション、eスポーツ、ライブイベントなど、様々な業界で革命を起こしてきました。Zero Densityはその驚異的な成長加速度と共に、カナダ、中国、オーストラリア、アメリカ、フランス、UAE、ベルギー、ロシアなど、多くの国々へとその活動領域を拡大しています。

受賞歴

Groupe Media TFOは、Zero DensityのRealityテクノロジーを採用した同社の画期的で創造性の豊かなバーチャルプロダクション環境Virtual World Laboratoryで、IBC 2017 Innovation Award for Content Creationと、審査員賞を受賞しています。



2017年
イノベーション・
アワード受賞



2017年
イノベーション・アワード
審査員賞受賞



The 39th Annual Sports
EMMY®
AWARDS



ゲーム・放送業界パートナー企業一覧*



*参考として一部の企業のみを掲載しています。