

## 代表的なプロジェクト



FOX TV, USA  
First Responders Live

CGLA Studios



Star TV Network, India  
Cricket World Cup

DreamWall



CCTV, China  
Live Concert

Shanghai Sunward



FOX Sports, USA  
NASCAR Race Hub



Streamteam, Finland  
Finnish Ice Hockey League

Broadcast Solutions Fi



RTBF, Belgium  
Eden Hazard Teleportation

Dreamwall



Globo TV, Brazil  
Big Brother Brazil



Ziggo Sports, Netherlands  
Sports

NEP the Netherlands



RTL Belgium, Belgium  
Elections Coverage



Sky News Arabia, United Arab Emirates  
News

NEP the Netherlands



EA Games, USA  
EA Play Live Press Conference

Solidanim and The Mill



EuroParl TV, Belgium  
European Parliament Elections

Dreamwall

詳細はこちらをご覧ください：[www.zerodensity.tv/news](http://www.zerodensity.tv/news)



Star TV Network | Walt Disney Company, India  
Cricket World Cup  
Dreamwall

## WHO WE ARE

Zero Density は、国際的なテクノロジー企業として 2014 年に創設されました。ブロードキャスト、AR (拡張現実)、ライブイベント、e スポーツ、映画業界向けのクリエイティブな製品を開発しています。Zero Density はメディアの未来を形にする企業です。

Zero Density はリアルタイムVFXによる次世代のバーチャルプロダクションを提供します。Unreal® Engine ネイティブのプラットフォーム「Reality Engine (リアリティ エンジン)」は、最新のリアルタイム合成ツール、特許取得済みのキーイング・テクノロジーを搭載しており、業界最高レベルのフォトリアリスティックなリアルタイム 3D バーチャルスタジオ、そして AR プラットフォームとなっています。

# CHANGE THE WORLD

## クリエイティブパートナー募集

バーチャルプロダクションやリアルタイムVFXを活用した映画、CM、ドラマ、放送、あるいはエンターテインメントの新たなカタチを共に創造していくパートナー企業、あるいはフリーランスのCGデザイナー/クリエイターさんを募集しています。ご興味がある方は是非お気軽にご連絡ください。まずは話し合いの場を設けたいと思っています。一緒に世界を変えましょう！

お問い合わせ先

株式会社 リーンフェイズ [担当:三好]

〒102-0093 東京都千代田区平河町1-7-20 COI平河町ビル 2F  
☎ 03-4400-7386 ✉ [marketing@reinphase.com](mailto:marketing@reinphase.com)

## ZERO DENSITY の歴史

クリエイティブなアイデアで新たなアプローチやソリューションを生み出すという目的のもとに、放送技術とメディア業界でのキャリアを持つ Aydemir Şahin、Kuban Altan、Ulaş Kaçmaz、Mehmet Özkan の 4 人が 2011 年よりプロジェクトを開始しました。その後、2014 年に公開された画期的な製品「Reality Virtual Studio (リアリティ バーチャル スタジオ)」と共にシーンに登場した Zero Density は、世界で最もフォトリアリスティックなバーチャルスタジオを生み出すという目的を常に果たしています。2 月に本社をイズミール (トルコ) に移転した後、Zero Density は 5 月に専門家チームによる欧州支部を立ち上げました。

非常に短期間で世界的規模の放送や映画業界の主要企業の注目を集める存在となった Zero Density は、トルコ本社と広範囲にわたるグローバルネットワークによって業界をリードする存在となっています。記録的な成長を遂げている Zero Density の専門知識は、カナダ、中国、オーストラリア、米国、フランス、UAE、ベルギー、ロシアなど、世界各国に広がるグローバルなソリューションを実現しています。

また、同社の新 CEO、Tijen Armağan の登場により、Zero Density は企業の構造を再構成しました。Tijen Armağan は、Microsoft などの国際企業での上級管理者としての経験、チャンネル管理、セールスマーケティングおよび組織化に対する専門知識を発揮し、Zero Density の新時代へ向けた経営戦略を打ち立てています。Zero Density は放送業界と平行して、映画産業も視野に入れており、現在ハリウッドの映画業界に向けた新戦略に注力しています。

## なぜ Zero Density を選ぶのか？

### ・シームレスな視聴体験

Zero Density は世界トップクラスのバーチャル / AR スタジオソリューションであり、リアルタイム処理のコンポジットツールを通じて、フォトリアリスティックな環境と VFX を実現しています。

### ・ソースへの簡単なアクセス

Unreal® Engine のテクノロジーは、世界中で 200 万人以上に利用されています。Reality Engine のユーザーは幅広いユーザーベースと膨大な量のコンテンツに素早く、かつ手頃な価格でアクセスできます。

### ・上質なサービスと継続的サポート

Zero Density は最初のコンサルテーションからオンエアまで常にクラス最高のサービスを心掛けています。物理的なセットからバーチャルセット、現場での設置、トレーニングサービスからオンラインサポートまで、その導入を計画しプロジェクト管理のお手伝いができるように、私たちはお客様が求めるものをお客様のタイミングに合わせてお届けしています。

### ・簡単なコンテンツ作成

Reality Engine は、Unreal® Editor を使って、コンテンツ制作を行う Unreal® Engine ネイティブの他に類を見ないオーサリングツールです。ユーザーは Unreal Engine 対応のコンテンツをバーチャル環境として活用し、ほんの数分で Reality Engine の全機能をあますことなく利用することができます。

## Zero Density のビジョン

業界の常識を覆し、AR とバーチャルスタジオソリューションでメディアの未来を指し示す。それが Zero Density のビジョンです。当社のスローガンは、最新のテクノロジーにフォーカスし未来をいち早く現実化することです。

## Zero Density のミッション

世界中の視聴者に卓越したパフォーマンスでコンテンツを届けたい。そんなお客様のビジョンを Unreal® Engine テクノロジーを駆使したフォトリアリスティックなバーチャルソリューションで、クリエイティブで卓越したビジュアルを実現するのが Zero Density のミッションです。

## Zero Density が提供できるサービス

Zero Density は、ブロードキャスト、プロダクション、e スポーツ、映画、ライブイベント業界に革命を起こしました。それ以来、同社はバーチャルスタジオソリューションにおいて記録的な成果を達成し、また全世界でお客様が急速に拡大しています。

## 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。

同様に、Zero Density の Reality Engine テクノロジーを使用してリーグ・オブ・レジェンドの世界大会 World Championship 2017 で放送された Riot Games の「Dragon Show」が、**第 39 回スポーツエミー賞**を受賞しました。

## グローバル ZD コミュニティ\*



\*資料参照

## 違いを生む企業

メディア業界を率いる世界の有力企業は、Zero Density のバーチャルプロダクションソリューションを高度に活用しています。リアルタイムのフォトリアリスティックな 3D バーチャル スタジオ / AR プラットフォームである Reality Engine 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を備えています。Unreal® Engine ネイティブのソリューションである Reality Engine は、最新のリアルタイム処理ノードベース・コンポジットプラットフォームでリアルタイムVFXを可能にします。

### ・最もフォトリアリスティックなバーチャルスタジオソリューション: Reality Engine

Zero Density の Reality Engine はリアルタイムバーチャルプロダクションと極限の拡張性を備えています。独自のリアルタイム合成機能を極めて高い費用対効果で実現し、未来を形にした最高のバーチャルスタジオソリューションです。Reality は創造性の限界を拡げながら、表現豊かなコンテンツの制作だけでなく、より優れたパフォーマンスと最高レベルの AR (拡張現実) を可能にします。

### ・あらゆる環境を Reality で簡単に表現

Unreal® Engine ベースで開発された高画質のグラフィック性能を誇る Reality Engine は、幼児向け番組からスポーツ中継まで、あらゆる放送のコンセプトに合わせて、それぞれに適した環境(セット)を作成できます。全世界で 200 万人以上のユーザーが使用している Unreal® Engine は、ゲーム、建築ビジュアライゼーションなど様々な分野でグラフィックアセットを作成できる強力なソフトウェアです。

### ・Reality で番組制作に掛かるコストを削減

実際のスタジオセットを作る代わりに Reality Engine のバーチャルセットを使用することで製作コストを低減できます。さらに、バーチャルセットは製作チームのクリエイティビティに無限の可能性を提供します。Reality Engine のリアルタイムVFX がワークフローを簡素化し、ポストプロダクションのコストも削減します。

### ・ユーザーフレンドリーなインストール

簡単にシンプルな操作性、統合性能、先進的なワークフローとコントロールツールで、導入もスムーズに行えます。

### ・空間を自由に拡大

小さなスタジオスペースでもバーチャル空間ならあらゆるサイズに構成可能です。好きなように空間を拡げられます。



[f](#) 0density [t](#) 0Density [y](#) Zero Density [in](#) Zero Density [i](#) 0density

www.zerodensity.tv