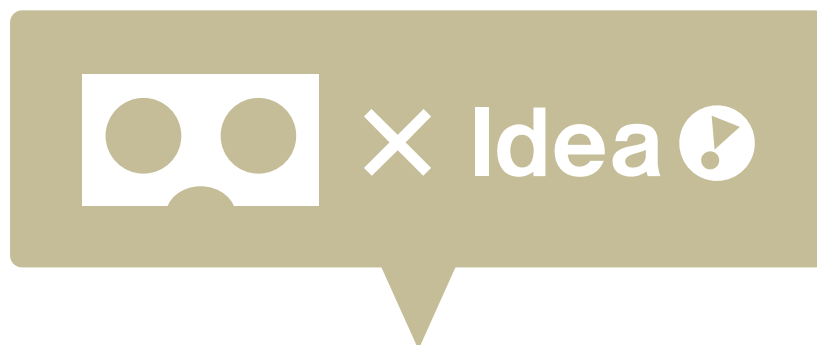


MADE IN JAPAN



360 degrees VR

Churaway Total Solution



VR技術を活用した課題解決のご提案





Churaway Total Solution



課題解決に向けた
新たなアプローチ技術

||

360VR

課題

Churaway Total Solution



Made in
Japan

ハード

Churaway

VR Viewer

LENS



ソフト

撮影・編集

アプリ開発

コンテンツ提供



Idea



VRとは

VR=Virtual Reality



コンピュータなどによって作り出されたサイバースペースをあたかも現実のように体験する技術のこと。

首振りに合わせて、映像も連動して変化、左右の視差を考慮した2つの映像を用意することで、奥行き感も実現。

上下左右360度×360度の高画質動画映像に加え、リアルな音声も再生し、より現実感を高めた最新技術。



VR普及の現状

50万本以上のコンテンツが既に存在

You**Tube**



App Store

Youtube、Google Play、App Store
などで50万本以上のVR動画、VRア
プリが無料体験可能。VR市場拡大
に伴い、短期間で急増中。

配信コンテンツ例

- 1、舞台上からの視点で「ポール・マッカトニー」のライブを体験
- 2、「ブラジル代表ネイマール」の視点でサッカーを体験
- 3、舞台上からの視点で「ブロードウェイ版ライオンキング」を体験
- 4、世界一透明度の高い「沖縄の慶良間諸島の海の中」を体験
- 5、「ドバイの超高層ビル」の間を飛んでいるかのように飛行体験
- 6、「F1ドライバー」の視点でレースを体験
- 7、「Apollo 11」とともに宇宙を体験
- 8、「STAR WARS」や「ディズニー」公式のコンテンツも配信中



今回ご提案する2つの理由

理由1 成長を続けるVR市場



- ① 2016年、VR元年
- ② 2016年、リオ五輪にてVR生放送を実施
- ③ 2020年、市場規模は700億ドルへ
- ④ 2025年、ハードウェアの市場規模はTVを抜く可能性も



理由2 ChuraWay Total Solutionの強み

- ① スマートフォン(世界60億台)との親和性・市場規模
- ② 低コストで高性能・高画質を実現
- ③ 撮影から販売まで窓口を一本化



成長を続けるVR市場①

「VR元年」を経て、もはや知らない者がいないVR



2016年、SONYのPS4の周辺機器でVRヘッドマウントディスプレイ（PlaystationVR）が発売される。同年、米Facebook社が20億ドルで買収したOculusVRも発売される。

2014 認知拡大

世界的企業の参入により、VRの認知度が世界中で急激に高まった。



2016 VR元年

2014年以降、各社の製品化の波を受け、2016年は「VR元年」と呼ばれ更に世界中から注目を集めた。



成長を続けるVR市場②

リオ五輪にて「VR生放送」を実施



オリンピック放送機構はリオ五輪での放送計画において、国際スポーツ競技としては初めてVR生放送の実施を行った。



現地でのライブストリーミング

専用アプリ開発



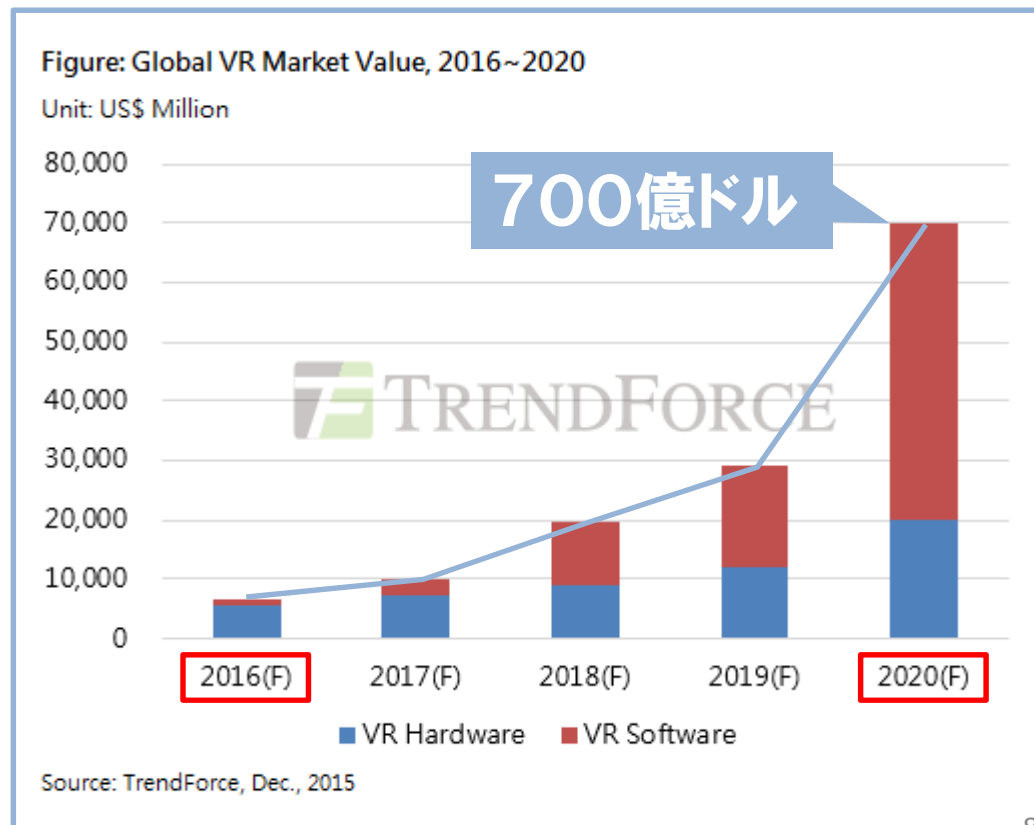
成長を続けるVR市場③

2020年には700億ドル規模に



2015年12月、世界的市場調査会社TREND FORCEは、VR市場の成長は今後さらに加速し、2020年には700億ドル規模に到達すると発表。

<http://press.trendforce.com/node/view/2210.html>





成長を続けるVR市場④

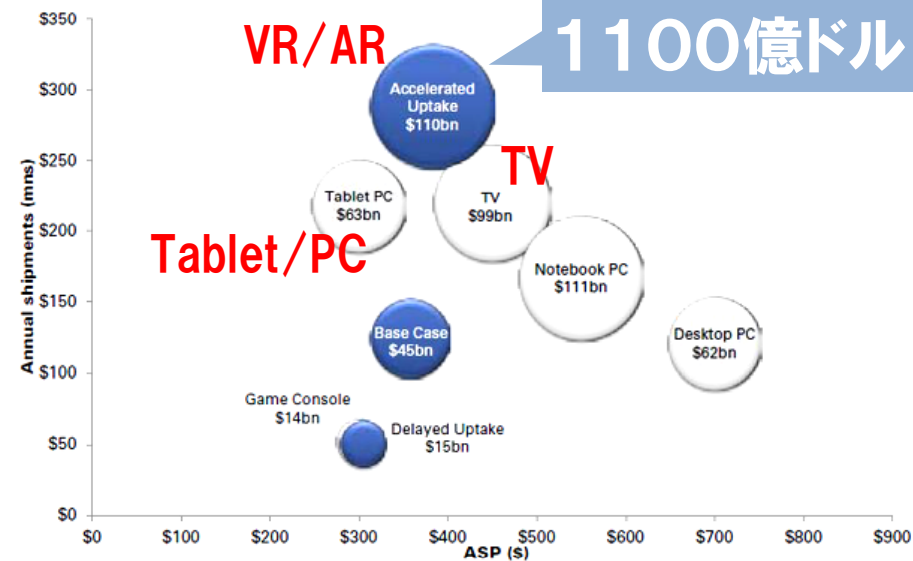
VRの市場規模はTVを抜く可能性。
(流行リモノではなく、大きな市場を構築済み)

Goldman Sachs

2016年1月、アメリカ大手投資銀行ゴールドマン・サックスは、今後10年のVR市場の予測を発表。最も加速した場合、ハードウェア市場においてTVの市場を抜く可能性があると予測。

<http://bloom.bg/23020Ja>

Exhibit 2: Our three scenarios for a 2025 VR/AR hardware market



Source: Goldman Sachs Global Investment Research, IDC data for smartphone and tablet shipments.

🗨️ CTSの強み①

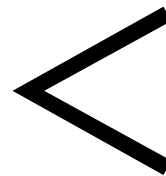
スマートフォンとの親和性・市場規模

世界60億台

スマートフォンとVR Viewerさえあれば即VR体験が可能
(何十万円もする高価なPCやヘッドセットが不要)

VR専用HMD
(Head Mounted Display)

+PlaystationVR
+PC...



**Mobile VR
VR Viewer**

+SmartPhone



**60
億台**



CTSの強み②

相談は「一つの窓口」で全て解決！



ポイント

1. 初めての相談にも柔軟に対応
2. コンサルのみサービスも提供



専用の360度撮影機材を使用し、 360度×360度の**全方位撮影**を実現！

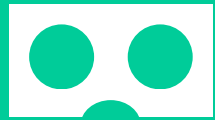


4つの特長

- ①解像度：4K～8K
- ②3D対応：3D-VRの撮影が可能
- ③ドローン：360度の空撮が可能
- ④水中：360度の水中撮影が可能

市町村、観光ビューローなどの実績多数！

これから始めたい企業へ、360度撮影の出張セミナーも実施！



専用の360度編集ソフトを使用し、 360度×360度の**全方位映像を編集！**



5つの特長

- ①出力解像度：2K～8K
- ②3D対応：3D-VRの制作・編集が可能
- ③マスキング：三脚、人、民家などマスキング編集
- ④テロップ：テロップ、注釈、字幕
(常時正面表示はアプリ対応)の編集
- ⑤その他：カラーマネジメント

市町村、観光ビューローなどの実績多数！

これから始めたい企業へ、360度撮影の出張セミナーも実施！

スマホ本体の傾きに連動した再生を実現する 高画質360VRアプリの独自開発！



6つの特長

- ①出力解像度：2K～8K（再生解像度はスマホに依存）
- ②3D対応：3D-VR映像の再生が可能
- ③暗号化：独自暗号化で軽量化＆高画質実現
- ④多言語対応：字幕（常時正面表示）、ナレーション
- ⑤アカウント開設：Android、iOSのアプリ配信用のアカウント開設代行サービスを提供
- ⑥その他機能：再生中のカメラ切り替え、管理者向け視線分析、シリアル番号によるVR Viewerとのセット販売

市町村、行政などの実績多数！

これから始めたい企業へ、数十万円からはじめるVRアプリ開催サービスを提供！



低コストで高性能・高画質を実現 (これじゃなきゃダメな理由が複数)

弊社調べ

*同じ価格帯の製品を徹底調査



卸価格
世界最安値

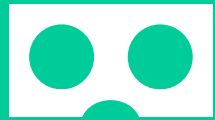
世界で唯一
メガネと同じ仕組みの
レンズを使用することで
隅々まで綺麗

VR Viewerでは
世界一大きい
レンズを使用
(直径36mm)

本体の「枠」が
視界に入らない

Churaway + スマホ
500-800ppi(高画質)
*PSVR=380ppi

更に、フルカラーオリジナル印刷、高級ニス仕上げ、衛生的、etc



様々な360動画やVRコンテンツ・アプリの ライセンスを保有！(販売代理店契約含む)



4つの特長

- ①出力解像度：2K～8K（再生解像度はスマホに依存）
- ②3D対応：一部のコンテンツは3D-VRに対応
- ③暗号化：独自暗号化で軽量化＆高画質したものを提供可能
- ④多言語対応：字幕(常時正面表示)、ナレーション

VR商材を取扱いたい小売店へ、
VR Viewerと様々なコンテンツを
セットで提供



VR Viewerとコンテンツのセットを国内外へ販売。 流通・販売までお任せください！

店頭販売

販売チャンネル

バラエティショップ

ドラッグストア

総合小売店

専門店

デパート

コンビニ



顧客



通信販売

販売チャンネル

インターネット

カタログ

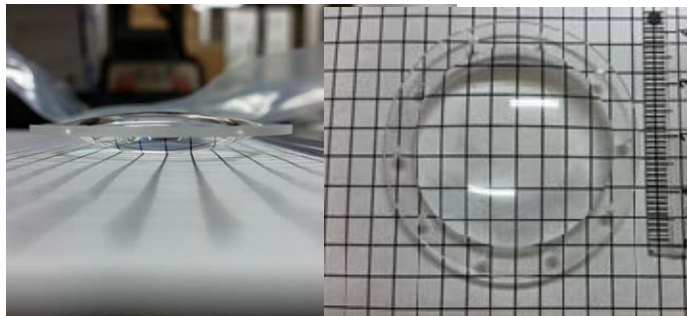
テレビショッピング

ラジオショッピング



顧客





ChuraWayMount

チュアウェイマウント

サイズ

- 本体:幅165mm×高165mm×奥100mm
- レンズ:直径36mm/外周直径36mm

材質

- 本体:紙
- 形状:デザインを自由にカスタマイズ可能
- レンズ:プラスチック 高品質非球面レンズ

特徴

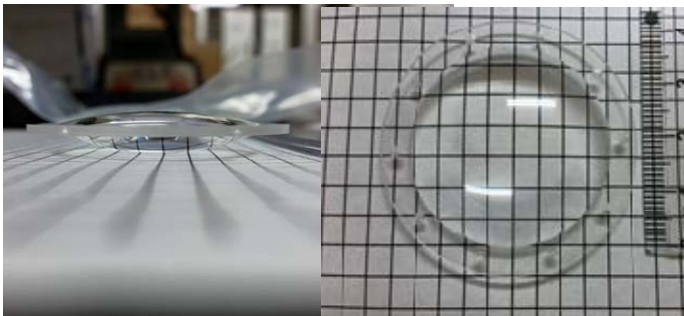
- 高品質、販売用VRビューア
- コンテンツとセットで販売も可能
- 高級ニス仕上げ
- 台形でおでこや鼻に接触せず、衛生的
- オプションで三点式ヘッドバンドをセット可能

特許・受賞歴

- 2017年、国内で特許出願済み



人気
商品



ChuraWayPromo

チュアウェイプロモ

サイズ

- 本体:幅154mm×高47mm×奥81mm
- レンズ:直径36mm/外周直径46mm

材質

- 本体:紙
- 形状:デザインを自由にカスタマイズ可能
- レンズ:プラスチック 高品質非球面レンズ

特徴

- 低コスト、高品質
- 販促用VRビューア(イベントで配布可能)
- 高級ニス仕上げ
- 台形でおでこや鼻に接触せず、衛生的
- DVDトールケースに収納可能。
(CDやDVDのノベルティとして売上増に)

特許・受賞歴

- 2017年、国内で特許出願済み



ChuraWayZERO2

チュアウェイゼロツー

サイズ

- 本体:幅131mm×高47mm×奥74mm
- レンズ:直径36mm/外周直径46mm

材質

- 本体:紙
- 形状:デザインを自由にカスタマイズ可能
- レンズ:プラスチック 高品質非球面レンズ

特徴

- ワンタッチ組み立て
- DVDトールケースに収納可能

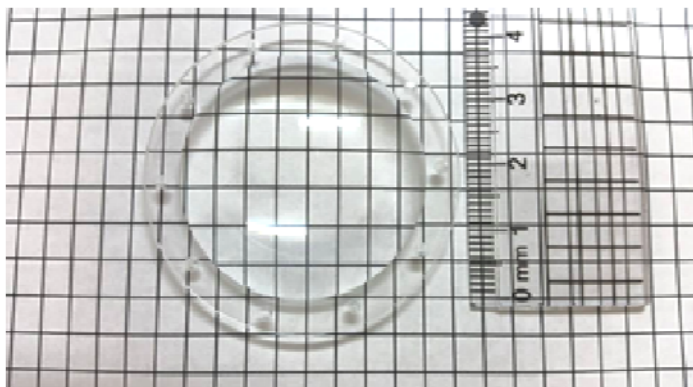
特許・受賞歴

- 2015年、国内で特許取得
- 2015年、沖縄県知事賞最優秀賞を受賞
- 2017年、海外60カ国でPCT特許取得



高品質非球面レンズ

VR専用レンズ製品紹介



高品質非球面レンズ

弊社独自設計の国産オリジナルレンズ！

サイズ
材質

- 直径36mm／外周直径36mm
- プラスチック 高品質非球面レンズ

特徴

- メガネと同じ仕組み
非球面レンズで隅々までくっきり
- 直径36mmと大きい
本体の枠が視界に入らず、高い没入感
- レンズのみの提供が可能。
納品実績多数



様々な企業様へのご提案が可能です！

印刷会社様の場合

360動画の撮影、編集、紙製の本体作成までを自社で行い、VR専用レンズとアプリ開発を弊社に依頼。地域の市町村の観光VRコンテンツ案件を受注。

テレビ局・制作会社様の場合

360動画の撮影、編集までを自社で行い、VRビューア(VR専用レンズ含む)の製造やアプリ開発を弊社に依頼。アーティスト・アイドルのVRコンテンツセットを全国販売。

広告代理店・イベント会社様の場合

360動画の撮影、編集は地元の映像会社へ依頼。VRビューア(VR専用レンズ含む)の製造やアプリ開発を弊社に依頼。地元のPR案件を受注。

音楽プロダクション様の場合

360動画の撮影、編集、アプリ、レンズ・ビューアと全てを弊社に依頼。アーティスト・アイドルのVRコンテンツセットを全国販売。

映像制作会社様の場合

360動画の撮影、編集までを自社で行い、VRビューア(VR専用レンズ含む)の製造やアプリ開発を弊社に依頼。全国のゴルフ場案内コンテンツ案件を受注。

撮影・制作済みの既存VRコンテンツを保有する企業様の場合

既存の360度動画やVRアプリとセットで、オリジナルデザインの弊社VRビューアを全国販売。Oculusや、PS VR向けに開発したが販売数が少ないことが問題。弊社チャンネルで国内外へ販売。



実績紹介

1



撮影+カスタマイズVRビューア

**VRで伝える
タイムカプセルギフト**
デパートリウボウ(沖縄)

2



撮影+VRビューア

**VRで体感する
地域の商店街旅行**
平和通り商店街(沖縄)

3



撮影+VRビューア

**MICE施設内を
VRで360度案内**
沖縄観光コンベンションビューロー(沖縄)

4



撮影+VRポータルサイト

**VRで楽しむ
史跡観光スポット**
福州園(沖縄)

5



撮影+VRアプリ+YOUTUBEサイト

**VRで触れる
自然の造形美**
室戸ジオパーク(高知)

6



撮影+VRビューア

**大手印刷会社へ
レンズをOEM提供**



弊社プロフィール



株式会社アクティエージェント

<http://www.actyagent.co.jp/>

代表取締役社長：藤田利久(Fujita Katsuhisa)

設立：2006年8月4日

本社：沖縄県南風原町兼城206

支店：東京都港区六本木4-8-7 六本木三河台ビル

事業：360度VR動画の撮影・編集、VRアプリ制作、
レンズ・ビューアの製造販売、コンテンツ提供

株主：藤田利久、三菱東京UFJキャピタル、ハヤトインフォメーション

研究：産官学連携プロジェクトで琉球大学とVRについて共同研究

受賞：2015年 沖縄県知事賞 最優秀賞 受賞

特許：2015年 VRビューアについて国内で特許を取得

2017年 VRビューアについて海外60カ国でPCT特許を取得

2017年 VRビューアについて新たに特許出願



代表プロフィール



株式会社アクティエージェント
代表取締役社長

藤田利久
KATSUHISA FUJITA



生年月日:1977/1/11

学歴:桃山学院大学卒業

スポーツ受賞歴:大阪府の弓道大会にて個人優勝(浪速学院浪速高等学校)

職歴:株式会社スクウェア(現スクウェア・エニックス)にてプログラムチームマネージャ。オンラインゲームFF11の立ち上げスタッフの一人。サーバ構築、データベース、ネットワーク構築、プログラム開発などを得意とする。

2006年8月 起業

2012年 ライオンズクラブで計画委員長を担当

2012年 日本YEG交流委員会で海外交流事業担当

2013年8月 沖縄へ会社ごと移住

2016年12月 三菱東京UFJキャピタルから増資

2017年1月 六本木に拠点開設