

부산가상증강현실제작지원센터 참여기관 결과보고회 개최

□ 행사 개요

- 행사명 : 부산VRAR제작지원센터 결과보고회
- 일시 : 2018. 12. 20. / 13:00 ~ 17:00
- 장소 : 부산문화콘텐츠콤플렉스 5F 복합공간
- 참석대상 : 참여기관 및 VR관련 유관기관 대표, VC 등

□ 행사 일정

구분	세부시간		주요내용
등록	12:30 ~ 13:00	30	○ 참가접수 및 등록
인사말	13:00 ~ 13:10	10	○ 인사말 및 제작지원센터 소개
발표 및 질의응답	13:10 ~ 13:25	15	○ ㈜마린소프트, 최종 결과 발표 ○ IoT & AR 기반의 선박 설비유지관리 시스템
	13:25 ~ 13:35	10	○ 질의응답
	13:35 ~ 13:50	15	○ ㈜유캔스타, 최종 결과 발표 ○ 재난 안전 교육 VR 플랫폼 구축 사업
	13:50 ~ 14:00	10	○ 질의응답
	14:00 ~ 14:15	15	○ ㈜게이트웨이즈, 최종 결과 발표 ○ AR기반의 Virtual Signage(가상간판) 구현 플랫폼
	14:15 ~ 14:25	10	○ 질의응답
	14:25 ~ 14:40	15	○ ㈜비포에이, 최종 결과 발표 ○ K-Pop VR 영상 콘텐츠를 위한 자막 처리 방법론
	14:40 ~ 14:50	10	○ 질의응답
휴식	14:50 ~ 15:00	10	○ Break Time
발표 및 질의응답	15:00 ~ 15:15	15	○ 블링크소프트, 최종 결과 발표 ○ 가정용 AR영상 탑재 하드웨어 및 소프트웨어 플랫폼
	15:15 ~ 15:25	10	○ 질의응답
	15:25 ~ 15:40	15	○ ㈜인터오션, 최종 결과 발표 ○ 스쿠버다이빙 다인용 교육을 위한 상호작용형 가상현실 시뮬레이션
	15:40 ~ 15:50	10	○ 질의응답
	15:50 ~ 16:05	15	○ ㈜지이모션, 최종 결과 발표 ○ VR기반 스마트 의류 제조를 위한 디자인 CPS(Cyber physical System)
	16:05 ~ 16:15	10	○ 질의응답
	16:15 ~ 16:30	15	○ ㈜삼우이머션, 최종 결과 발표 ○ 스마트 공장 고도화를 위한 AR 기반 IoT 운용지원 시각단말장치
	16:30 ~ 16:40	10	○ 질의응답
	16:40 ~ 17:00	20	○ 참여기관 설치 콘텐츠 체험 및 종료 ※ 현장 상황에 따라 다름

※ 질의응답은 심사위원 한정

I 참여기관 발표 내용

□ 마린소프트 (실증형)

- 개발명 : IoT & AR 기반의 선박 설비유지관리 시스템 개발
- 개발목적 : IoT와 AR 기술을 접목하여 선박의 설비유지관리에 대한 신뢰성을 확보하여 선박안전을 도모
- 개발내용
 - ▷ IoT와 AR 기반의 선박 설비유지관리 시스템 개발
 - ▷ 실무자용 애플리케이션 (모바일) 개발
 - ▷ 관리자용 프로그램 (PC) 개발
 - ▷ 정보 관리 서버 구축



□ 유켄스타(실증형)

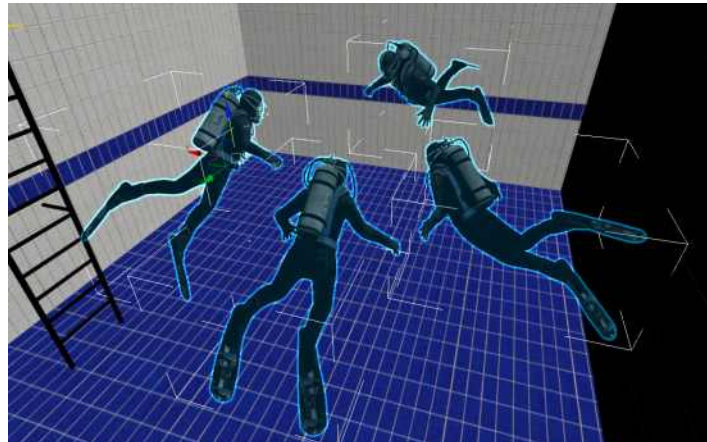
- 개발명 : 재난 안전 교육 VR플랫폼 구축 사업
- 개발목적 : 바다낚시(침몰), 화재, 교통사고, 지진 등에 대한 안전 교육
- 개발내용
 - ▷ 블록기반 실제사물과 VR 공간상의 사물 일체화 기술
 - ▷ 룸스케일 기술 기반 사용자 추적 기술
 - ▷ VR 재난 안전 교육 플랫폼 및 훈련생 학습 데이터 시스템 개발

프로젝트명	재난 안전 교육 VR플랫폼 구축 사업
장르	VR Platform
서비스 플랫폼	PC 기반 Platform
주요 기술	VR / AI / 빅데이터 / 연동 콘텐츠
타겟 및 수요처	노약자 및 안전 취약 계층 / 복지관



□ 인터오션(실증형)

- 개발명 : 스쿠버다이빙 다인용 교육을 위한 상호작용형 가상현실 (Virtual Reality) 시뮬레이션 개발
- 개발목적 : 물의 두려움을 동반하는 수중이 아닌 육상의 가상공간에서 스쿠버다이빙 교육을 할 수 있는 시스템으로 훈련 및 운용 하기 위함
- 개발내용
 - ▷ 스쿠버다이빙 교육용 VR 시스템 비즈니스 모델
 - ▷ 실감형 (호흡기·호흡기체·VR 물안경) 시스템 개발
 - ▷ 스쿠버다이빙(수중 안전) 콘텐츠 제작
 - ▷ 교육용 멀티 모드 제작



□ 게이트웨이즈(육성형)

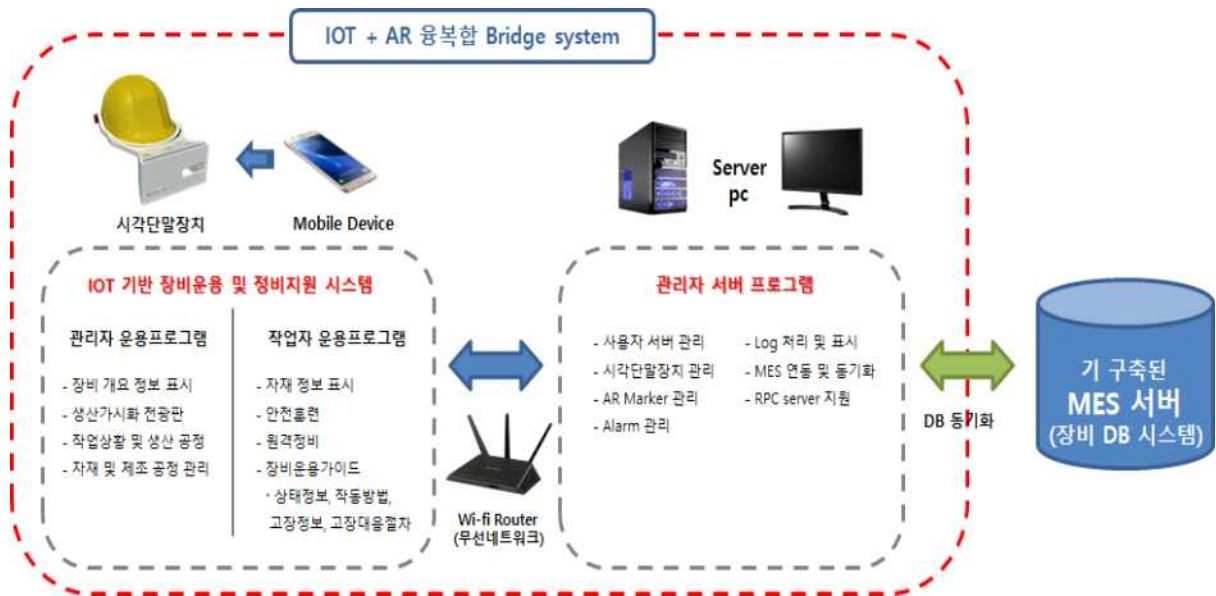
- 개발명 : AR기반의 Virtual Signage (가상 간판) 구현 플랫폼
- 개발목적 : 점차 고층화되는 도시 환경에 맞추어 복합건물이나 밀집건물의 사용자들에게 해당 건물의 입점기업 정보나 기타 서비스 내용을 효과적으로 취득할 수 있는 IOT 기반 스마트 라이프 어플리케이션의 개발과 제공
- 개발내용
 - ▷ 가상간판 디자인 개발 및 3D 모델링
 - ▷ 시나리오 작성 및 현장 테스트
 - ▷ AR 기술 적용을 위한 어플리케이션 개발 및 플랫폼 구축
 - ▷ AR플랫폼의 확장성 및 안정성을 위한 서버 설계
 - ▷ 부가 서비스 개발

▷ 3D컨텐츠 개발



□ 삼우이머션(육성형)

- 개발명 : 스마트 공장 고도화를 위한 증강현실(AR) 기반 IOT 운용지원 융복합 시각단말장치 Bridge system 개발
- 개발목적 : 비숙련자도 숙련자처럼 작업(공장운영)을 할 수 있도록 훈련 및 운용하기 위한 시스템으로 스마트 공장운용의 효율성과 경제적 절감 효과 확보를 위해 개발
- 개발내용



□ 비포에이(육성형)

- 개발명 : K-Pop VR 영상 콘텐츠를 위한 자막을 처리하는 방법론 개발
- 개발목적 : 기존의 K-Pop 패키지 시장(CD, DVD/BD, 화보집 등)에 자막이 있는 K-Pop VR 콘텐츠를 제작하여 범용 플랫폼(유튜브, 페이스북 등) 및 자체 플랫폼에서 국내외 팬 및 마니

아층이 감상할 수 있는 실감나는 K-Pop VR 콘텐츠를 서비스하고자 함.

○ 개발내용

- ▷ 자막을 보여주는 형식에 있어 Follow Head Immediately, 즉 사용자의 시야를 추적하는 기술 개발.
- ▷ UI(User Interface) 상에서 자막 옵션을 추가하여 자막의 크기, 위치, 색상 등을 제어하는 기술 개발
- ▷ AI(음성인식) 기반 VR 플레이어 컨트롤 기능 개발



□ 블링크소프트(육성형)

○ 개발명 : 가정용 AR영상 탑재 하드웨어 및 소프트웨어 플랫폼 개발

○ 개발목적

- ▷ IoT 기술기반으로 누구나 쉽게 가정에서 거실 TV와 연동하여 즐길 수 있는 AR Content 소비 기기 보급
- ▷ AR활용 어린이 율동, 영역학습, 피트니스, 아이돌 Dance 등 대중적인 Contents 판매 Platform 개발
- ▷ IMU Sensor 기반의 Contents 적용을 통하여 AR기술의 대중화 목표를 달성하고 부가가치를 창출하고자 함.

○ 개발내용

- ▷ 소프트웨어 개발 : 서버 DB/네이티브 DB 구축/Program Process 구축
- ▷ 하드웨어 개발 : Main Processor Unit 개발(카메라 포함)/IMU Sensor 모듈 개발 AR Asset 개발/UI 구성 개발

▷ 콘텐츠 개발 : 피트니스 콘텐츠 개발 (5회)/울동 영어학습 콘텐츠 개발 (5회)



□ 지이모션(육성형)

○ 개발명 : VR 기반의 스마트 의류 제종을 위한 디자인 CPS (Cyber Physical System) 개발

○ 개발목적

- ▷ 패션 디자인은 초기 컨셉디자인(concept design)과 공장에서 대량생산을 위한 최종 기술디자인(tech design)으로 분류
- ▷ 컨셉 디자인에서 많은 시간이 소요되어 전체 생산 공정에 영향이 큼
- ▷ 많은 패션 회사들이 새로운 VR 기술을 접목해 디자인 시간을 줄여, 실제 샘플 제작을 줄이고자 함
- ▷ 현재 기술적으로 의류 디자인 툴은 실시간으로 반응하기에 너무 느려 VR에서 사용하기 어려움에 따라 원천기술 확보를 목표로함

○ 개발내용

- ▷ 의류 제조에 필요한 2D 패턴 디자인을 3D상에서 가능한 유저 인터페이스 및 3D에서 2D 간 매핑 기술 개발
- ▷ 전문가를 활용하여 자사가 개발한 매핑 기술을 VR환경에서 구현을 위해 마네킹 모델링, 리깅, 애니메이션 작업과 실제 환경과 비슷하게 렌더링

- ▷ 패턴 조각을 연결하여 가상의 마네킹에 입혀 볼 수 있고 사이즈, 모양 등을 VR 환경에서 확인

