

# New Experience & Differentiated Contents

# YESH

회사소개서

Specialized  
Brand of  
YESH



[www.vr-zone.co.kr](http://www.vr-zone.co.kr)

## Contact us

서울특별시 강남구 테헤란로 43길 18, SC 빌딩 6층  
6F, SC BLDG, 18, Teheran-ro 43-gil, Gangnam-gu, Seoul Korea

Tel. +82.2.051-9079 | Fax. +82.2561-1440

# Contents

I . OVERVIEW

II . HISTORY

III . BUSINESS AREA

IV . AS IS - TO BE

V . REFERANCE

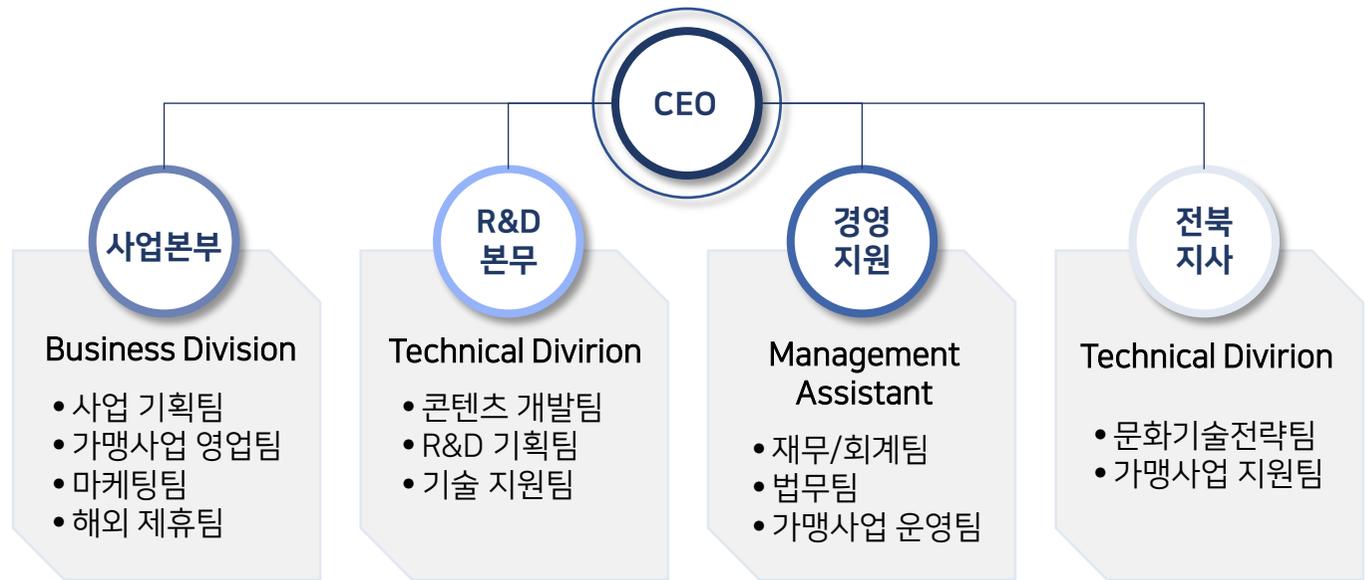


YESH

OVERVIEW

우리는 AI, BIG DATA 등 지능정보 기술로  
 촉발된 새로운 세상,  
 4차 산업혁명 시대를 만들어가고 있습니다.

(주) 예쉬컴퍼니



설립연도	2016년 1월 19일
대표이사	황 의 석
사업영역	시뮬레이터 및 콘텐츠 유통/판매, 연구/개발 실감 테마파크 및 지자체 관광, 체험시설 구축

임직원수 (총 33명)	본사 : 24명 전북지사 : 9명
체험관 구축	시뮬레이터 : 120여개 지점 150대 키즈 VR : 80여개 지점 146대 테마파크 : 직영 5, 국내 10개, 해외 5개
지자체 사업	전국 8개 지자체 실감 디지털 체험관 구축 (통영, 군산, 전주, 양주, 오산, 순천, 부산, 기흥)

예쉬컴퍼니는 ICT 기술을 바탕으로 디지털 실감콘텐츠 시장 개척을 위해 인프라, 플랫폼, 소프트웨어 등 개발 및 유통/판매/구축 서비스를 제공하고 있으며, ICT 융합기술 분야의 시장을 선도하고, 관련 기술의 확장을 위해 끊임없이 시도하고 있습니다.

2016

2017

2018

2019

2020

5월 | 스페이스 델타 첫 공개 (코엑스 C-Festival)

7월 | 스페이스 델타 전자파적합성 시험 통과/성능 및 디자인 개선 한국 코엑스 1호점 개점 (월 3,400만원 매출 기록)

8월 | 광 GPO 아울렛 1호점 개점 자체 제작 콘텐츠 '마운틴코스터' 공식 발매

3월 | 키즈 VR 아케이드 "디노"콘텐츠 개발 (8개 콘텐츠) "도티&잠뜰" 키즈 아케이드 개발 및 콘텐츠 제작 (10개 콘텐츠)

4월 | JB자산운용, UTC 벤처 캐피탈 45억 투자 유치 국내 최초 VR 업체 투자 진행

6월 | 국내 80호점 개점

9월 | 베트남 1호점 "빈컴백화점" 오픈 세계 최초 VR 시네마 콘텐츠 개발 "헌티드", "로스트시티"

10월 | 광 2호점 "광 국제공항"

4월 | 산자부 "XR 가상현실을 통한 마케팅 콘텐츠 및 글러브개발"(총 25억) 전북지사 설립 (총 20억 매출 달성)

7월 | 용산 아이파크몰 (VR테마파크, 120평) 오픈

8월 | 코엑스 직영점 오픈(30평), 소형 테마파크 모델 완성

1월 | 신도림 테크노마트 대형 테마파크 오픈 (300평) 통영 삼도수군통제영 체험관 구축 사업 선정 (48억)

4월 | 오산 알로하평화관 체험관 구축 사업 선정 (4억) 군산 홀로그램 체험관 구축 용역 계약 (4억)

6월 | 전북 어린이 창의 체험관 구축 사업 선정 (5억)

8월 | 미얀마 1호점 "양곤"

9월 | 청주 서원대학교 MOU 체결 군산 어린이교통공원 체험관 구축 완료 (10억)

10월 | 양주시 체육복지센터 체험관 구축 사업 선정 (7억)

5월 | 정읍사공원 홀로그램 콘텐츠 개발 용역 (4.6억)

6월 | 발효소스도굴 인터랙티브 미디어관 구축 (5.7억)

8월 | 어린이창의체험관 VR 파라노마 제작 용역(2천)

9월 | 순창군 발효과학 실감콘텐츠 개발 (8억)

10월 | 청옹기발효음식전시체험관 실감콘텐츠 체험공간 구축 용역(1.4억)

12월 | 온라인 VR 체험관 구축 용역(2천)

## 오프라인 공간사업

OFFLINE

5G 핵심기술인 볼륨메트릭을 활용한 3D 캡처 스튜디오 구축

학교 및 사설 교육기관 가상현실 기반 스포츠 센터 시설 설계 및 구축

전국 지자체의 전시관, 박물관 등 문화, 관광, 체험 목적 디지털 체험시설 구축

## 디지털 콘텐츠 사업

CONTENTS

VR, MR, AR 등 차세대 기술 기반의 실감 디지털 게임 콘텐츠 개발

지역 로컬 문화 특화형 디지털 콘텐츠 개발

교육, 의료, 관광 등 다양한 산업 연계 · 융합형 디지털 콘텐츠 개발

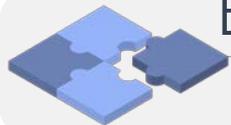
## 구축운영 플랫폼 사업

PLATFORM

스토리지, 플랫폼, 소프트웨어와 같은 ICT 자원의 데이터화

웹 기반의 디지털 콘텐츠 유통 및 관리 플랫폼 구축

5G 모바일 기반 디지털 콘텐츠 유통 및 서비스 플랫폼 R&D



### B2C, B2G 공간&콘텐츠 사업

일반 상용 콘텐츠 및 로컬 문화 기반 특화 주제의 문화 콘텐츠 개발 및 공간 구축



### 미래형 디지털 플랫폼 사업

5G, ICT 기반 실감 콘텐츠를 통해 교육, 의료, 안전 등 타 산업 연계 및 차세대 디지털 플랫폼까지 확장

REFERENCE

---

지자체 체험관  
구축 사례

YESH





2019

# 통영 삼도수군 통제영 실감 체험관

통제영의 의미와 실감체험의 즐거움을 결합하여 역사와 문화관광의 플랫폼 조성

위 치	통제영의시세병로 32(태평동 372-2)구통영시향토역사관 (실내 : 1층 150.38㎡ + 2층 481.18㎡ / 야외 : 옥상 433.01㎡)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시 공간 설계, 체험 콘텐츠 기획 / 개발                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 항공촬영 콘텐츠</li> <li>- 컴퓨터그래픽 콘텐츠</li> <li>- 영상 합성 기술 콘텐츠</li> <li>- 스토리텔링이 적용된 통영역사 콘텐츠</li> </ul> </li> <li>• 체험관내 운영 조직 구성</li> <li>• 체험관 내 콘텐츠 홍보 및 마케팅</li> </ul>





2019

# 전북 창의체험관 우당탕탕 어드벤처

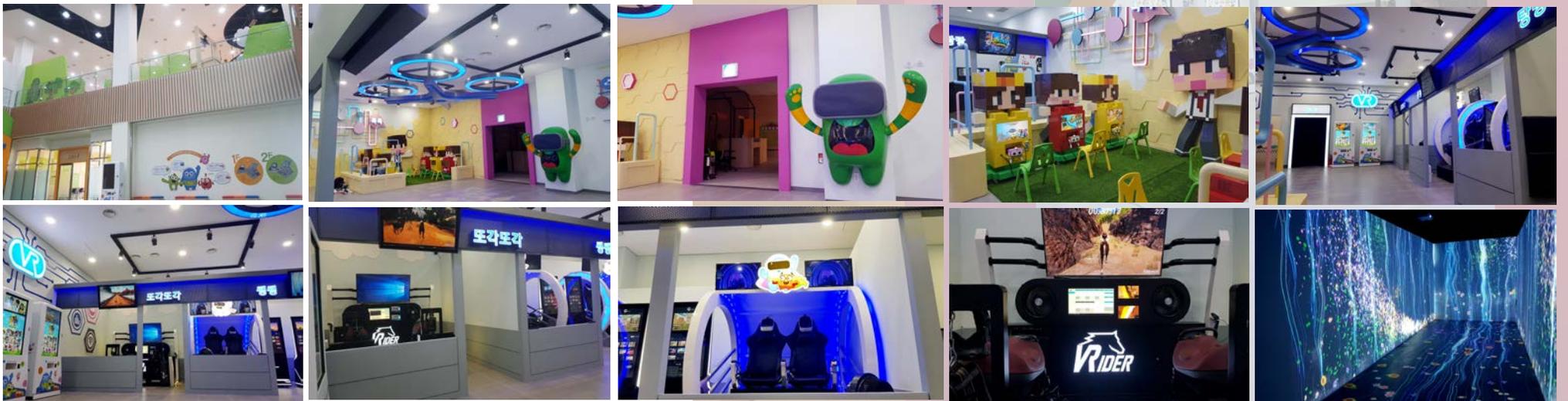
향후 기술 트렌드 전망에 맞춘 공간 및 콘텐츠 구성으로 다양한 체험거리가 제공되도록 구성된 체험존

위 치	전라북도 전주시 덕진구 조경단로 258-19 전북 어린이 창의 체험관 "우당탕탕 어드벤처" (1층 기획전시실 : 132.4㎡)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• VR 체험존 구성 및 제작 설치</li> <li>• 4차 기반의 실감형 체험 콘텐츠                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- VR 기반 체험 콘텐츠</li> <li>- 시뮬레이터 연동 콘텐츠</li> <li>- 모션인식 콘텐츠</li> <li>- 프로젝션 맵핑 콘텐츠</li> </ul> </li> <li>• 체험관 내 홍보 및 포토존 구성</li> <li>• 체험존 운영 관리 조직 구성</li> </ul>



1F

- 포토존
- 곡곡 게임모아존
- 톡톡 아트 플로어존
- 탕탕 가디언 슈팅존
- 쌩쌩 스페이스 러닝존
- 또각또각 솔스라이딩존
- 콩콩 아트 월존
- 디지털 프렌즈존





2019

오산시

# 오산 알로하평화관 VR 체험관

6.25 한국 전쟁시 유엔군 참전 기념관 내에 전시 주제와 어울리는 다양한 체험 콘텐츠로 구성된 가상현실 체험존 구축

위 치	경기도 오산시 외삼미동 600-1번지 일원, 죽미령 알로하 평화관 (2층 중앙홀 : 190.96㎡)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가상현실 체험 시설 제작, 설치</li> <li>• 알로하 평화관 관련 콘텐츠 제작                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다큐멘터리 영상 콘텐츠</li> <li>- 역사 관련 교육 콘텐츠</li> <li>- 어린이 교육 콘텐츠</li> </ul> </li> <li>• 체험관 운영 시설 관리</li> </ul>



2F ← 3 한국·유럽 방면 VRX 알로하

알로하 특화 콘텐츠존  
멀티 협동 콘텐츠존  
놀이 문화 콘텐츠존





2019

# 양주시 감동 VR 체험관

지역내 역사, 문화 그리고 스포츠와 어드벤처가 공존하는 실감 미디어 콘텐츠 체험 플랫폼 구축

위 치	경기도 양주시 화합로 1426번길 90, 양주체육복지 센터 (2층 : 266㎡)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 문화 실감체험이 가능한 콘텐츠                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 체육 복지 서비스를 위한 실내 스포츠 콘텐츠</li> <li>- 지역 정보 및 문화 전달을 위한 교육 콘텐츠</li> <li>- 4차 산업의 이해도 및 접근성을 높여주는 흥미 위주 콘텐츠</li> <li>- 비정기, 정기 홍보 콘텐츠</li> </ul> </li> <li>• 체험관 내 운영 조직 및 관리</li> </ul>



## 2F

홍보존  
에듀테인먼트존  
키즈존  
어드벤처존





2019

# 군산 홀로그램 콘텐츠 체험관

군산 역사와 근 현대사의 의미와 실감체험의 즐거움을 결합하여 역사와 문화관광의 플랫폼 조성

위 치	군산시 구영 2길 43, 舊조선식량영단 군산출장소 (1층 : 500.38㎡, 2층 : 510.89㎡ - 야외옥상 포함)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 홀로그램 상영관 구축 및 운영</li> <li>• 군산근대 역사 체험 콘텐츠 제작 및 운영                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 근대 역사 체험 콘텐츠</li> <li>- 새로운 형태의 공감각 체험 콘텐츠</li> <li>- 일제강점기 쌀 수탈관련 콘텐츠</li> </ul> </li> <li>• 근대역사 전시관 복원</li> <li>• 근현대 역사 전시관 구축 운영</li> <li>• 군산 마곡수탈관련 역사전시관 구축</li> </ul>





2019

# 군산 어린이교통공원 실감 체험관

기존의 일방향 소통 교육 구역을 디지털화하여 교체 및 리모델링을 통해 교육효과를 높이고 질적, 양적 만족도를 높여 재탄생된 양방향 소통 교통 교육 공원

위 치	전북 군산시 동장산로 135 (소룡동, 어린이교통공원) 군산 국가산업단지내 (1층 : 655㎡, 2층 : 462㎡)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교통 및 안전을 주제로한 콘텐츠 제작</li> <li>- 스토리 텔링과 게임성이 결합된 콘텐츠</li> <li>- 고학년 및 성인까지 포괄할 수 있는 확장형 콘텐츠</li> <li>- 자발적 참여가 가능한 콘텐츠</li> </ul>



1. 버스 운전 체험 2. VR 체험 3. 캐릭터 VR 체험 4. 4D 시네마틱 어트랙션

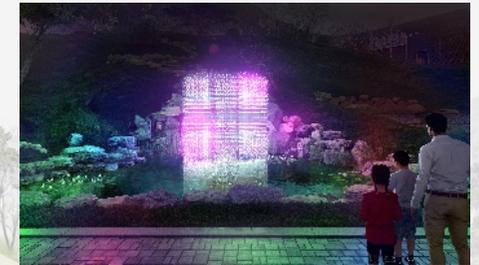


2020

# 정읍시 정읍사공원 홀로그램존

정읍사공원 내 망부상과 정읍사 노래를 주제로 야외 조형물에 볼거리를 더해 정읍시의 야간 관광 랜드마크 구축

위 치	전북 정읍시 시기동 81-2 (정읍사공원) (정읍사공원 내 : 221487.6㎡)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>야간 야외 조형물내 미디어 아트 및 홀로그램 콘텐츠 제작</li> <li>- 미디어 파사드</li> <li>- 플로팅 홀로그램</li> <li>- LED 홀로그램</li> <li>- 리어스크린 홀로그램</li> </ul>



**사랑의 계단**  
미디어아트

**사모정**  
홀로그램 소극장

**연못**  
홀로그램 분수



**여인의꿈**  
홀로그램아트





2020

# 발효소스토굴 인터랙티브 미디어관

순창만의 대표 기술인 “발효”를 주제로 다면 영상 아트와 인터랙션으로 구현해낸 환상적인 미디어관

위 치	순창군 순창읍 민속마을길 61-59 (미디어관 내 : 482㎡)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체 공간을 발효되어 가는 시간과 자연의 흐름으로 풀어낸 미디어 아트 콘텐츠                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- LED 아트</li> <li>- 미디어 아트</li> <li>- 프로젝션 맵핑</li> </ul> </li> </ul>



## 발효소스토굴 저장고 미디어관

- 나린빛길 : 순창의 빛
- 가람길 : 순창의 물
- 바람길 : 순창의 바람
- 에움길 : 시간의 흐름
- 별별항아리 : 발효의 완성





2020

# 발효과학 실감 미생물 체험관

순창의 대표적인 지역특화 소재를 활용한 “디지로그” 방식의 실감 인터랙티브 콘텐츠 개발

위 치	순창 월드푸드사이언스 관 제2전시관 내 (제 2전시관 내 : 482㎡)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주요 타겟인 어린이들의 흥미 유발과 교육적 효과 극대화를 위한 아날로그와 디지털을 혼합하여 조성한 ‘디지로그’ 체험존             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터랙티브 월</li> <li>- 미디어 아트</li> <li>- 인터랙티브 플로어</li> <li>- 에어바운스</li> <li>- 미디어 테이블</li> </ul> </li> <li>• 테라포밍 3DBG 및 BGM, 이펙트 등 콘텐츠 스토리 일체 기획</li> </ul>



## 월드푸드사이언스관 제 2전시관

- 미생물 창조 나무
- 미생물 증식 인터랙티브 월
- 미생물 미끄럼틀
- 미생물 에어바운스
- 미생물 포획 AR 건
- 미생물 모션 인터랙티브 월



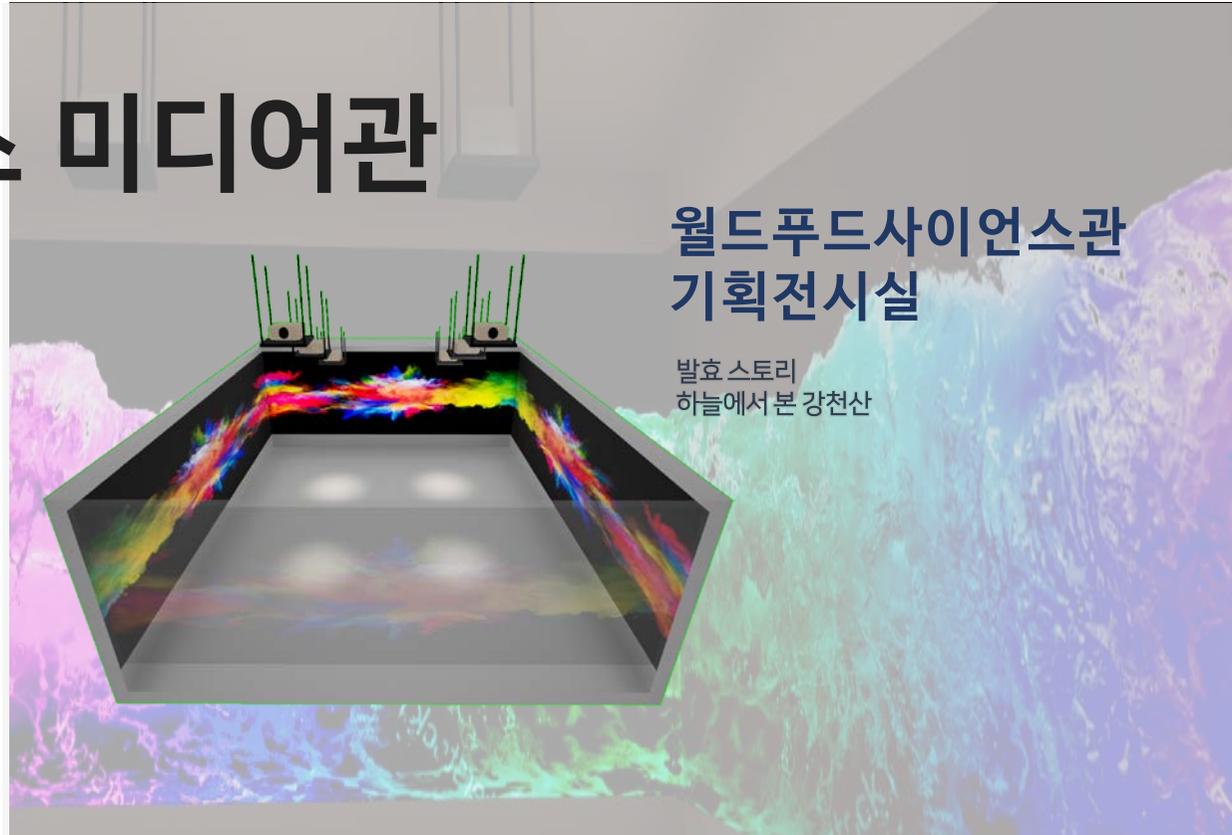


2020

# 월드푸드사이언스 미디어관

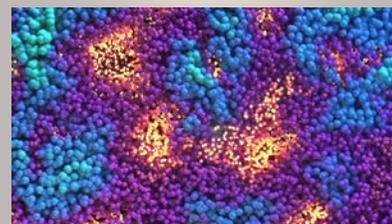
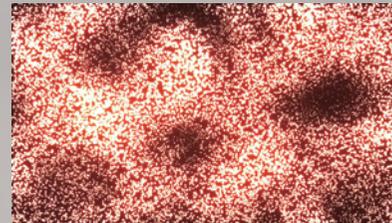
월드푸드사이언스관의 주제를 입체적으로 전시하는 새로운 전시 모델 구축

위 치	순창군 순창읍 백산리 268번지 일원 (기획전시실 내 : 134㎡)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다면 영상 시스템 및 미디어 콘텐츠 제작                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스토리텔링이 가미된 루핑(Looping) 영상 콘텐츠</li> <li>- LED 및 프로젝터 기반의 3면 영상 시스템 설계</li> </ul> </li> <li>• 가변적 공간을 고려해 공간의 효율성을 높인 전시 기획</li> </ul>



월드푸드사이언스관  
기획전시실

발효 스토리  
하늘에서본 강천산



2019



# 서오릉 360° VR 영상

세계 문화유산 중 하나인 서오릉 내 5기의 왕릉을 360° VR 망원경 영상으로 구현한 전시 콘텐츠

위 치	경기 고양시 덕양구 서오릉로 334-32
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창릉, 익릉, 명릉, 경릉, 홍릉 5기 왕릉 영상 8K 촬영 및 편집</li> <li>• VR 360 역사 정보 및 왕릉 소개 콘텐츠 제작                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4개 국어(한, 영, 중, 일) 편집</li> <li>- 웹/앱/SNS 용 콘텐츠</li> <li>- 일체형 망원경 VR 커스터마이징</li> </ul> </li> </ul>

## 서오릉 역사문화관

360° VR 망원경





한-아세안센터

2020

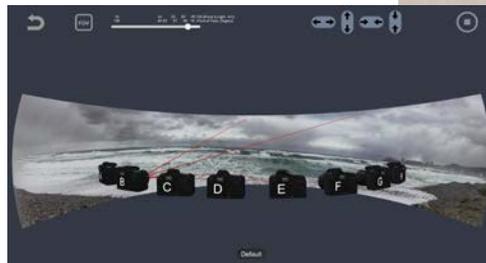
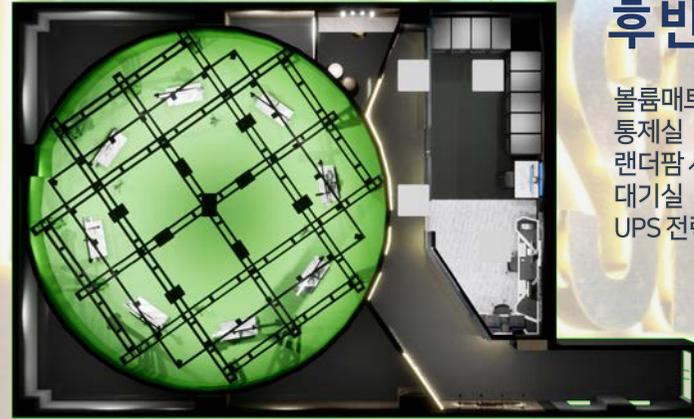
# K-ASEAN 볼륨메트릭 스튜디오

오로지 국내 기술만으로 구축된 2020 한-아세안 ICT 융합 빌리지 실감콘텐츠 제작용 360° VR 영상 스튜디오 및 통합 시스템

위 치	부산 해운대구 센텀7로 6(우동) (부산영상후반작업실 : 248㎡)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>광학식 카메라 기반 고품질 콘텐츠 개발을 지원하는 볼륨메트릭 스튜디오 구축             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 360°볼륨메트릭 스튜디오 설비 및 부대시설</li> <li>- 볼륨메트릭 정보처리 및 운영 소프트웨어 구축</li> <li>- 중소기업의 육성을 위한 실감 콘텐츠 제작지원 인프라</li> <li>- 스튜디오 관제 및 통합 관리 시스템</li> </ul> </li> <li>실시간 렌더링이 가능한 고사양 데이터 저장 유닛 및 네트워크 시스템</li> </ul>

## 부산영상 후반작업실

볼륨메트릭 촬영 스테이지  
통제실  
렌더팜 서버실  
대기실  
UPS 전력실



2020  
 전라북도 **VR 트럭**

2023 세계 스카우트 잼버리를 대비한 대국민 홍보강화 및 전라북도 지역 관광 콘텐츠 제작

위 치	전라북도 전 지역 대상 (5톤 트럭 : 윙바디)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 잼버리를 주제로 전북의 자연과 로컬 문화를 기반으로 하는 콘텐츠 제작                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터랙티브 월</li> <li>- VR 어트랙션 2종</li> </ul> </li> <li>• 이동식 체험관 내부 시설 및 콘텐츠 체험 시설 일체</li> </ul>



**VR 이동식 체험관**

전라북도 대표 관광지 고공 VR  
 새만금 해양탐험 VR  
 Day & Night 아영 MR





2020

# 경기학생스포츠 센터

기존 학교 체육 체험환경을 보완한 미래 지향적인 실내 학교체육 체험 시스템 구축

위 치	경기도 시흥시 정왕동 경기도학생스포츠센터, 舊 시흥중학교 (1층: 205.5㎡, 2층: 135㎡, 3층: 202.5㎡, 4층: 202.5㎡)
구성범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생 및 빈교실 맞춤형 실재 스포츠 체험 시스템</li> <li>• 각 층마다 디지털+아날로그 스포츠 체험공간 구축                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1층: 융복합 스튜디오 (농구)</li> <li>- 2층: 융합체험실 (놀이체육)</li> <li>- 3층: GX룸 (기초체력)</li> <li>- 4층: 실기 및 연수 (구기종목)</li> </ul> </li> <li>• 인체활동 수치화</li> <li>• 운영/관리 자동화 시스템</li> </ul>



REFERENCE

---

R&D  
개발 사례

YESH



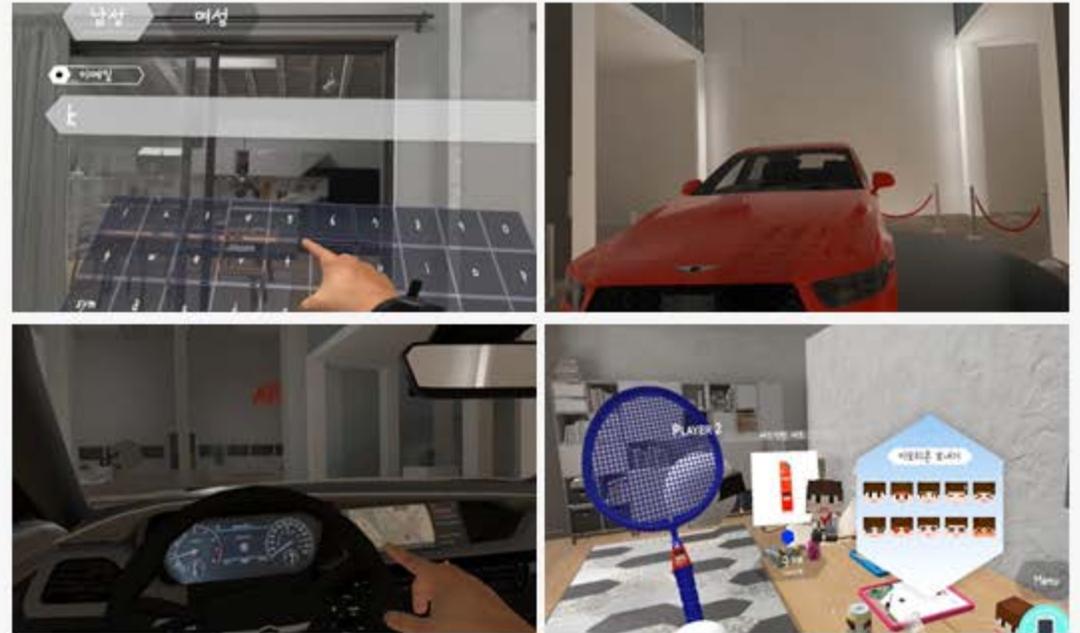
2019

# XR 확장현실

XR 환경에서 사용자가 햅틱 글러브 디바이스를 활용하여 제품을 직접 경험하며 구매하는 플랫폼 개발

<b>개발목표</b>	VR 환경에서 XR 글러브의 감각 피드백을 이용하여 사용자와 3D 객체와 상호작용하며 제품을 구입하는 플랫폼 개발
<b>내용요약</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 플랫폼 : VR HMD 및 햅틱 글러브 웨어러블</li> <li>• 장르 : 마케팅 및 홍보를 위한 양방향 가상현실 소통</li> <li>• 적용기술 : VR, 햅틱 글러브 인터랙션, 통신 네트워크</li> <li>• 개발개요             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가상현실 3D 마케팅 공간 및 캐릭터 제작</li> <li>- 인터랙티브 XR 콘텐츠 기술 개발</li> <li>- 제품의 상세한 설명을 위한 인터랙션 시스템 개발</li> <li>- 가상감각 자극 초실감 기술 개발</li> <li>- 360° 입체 사운드 취득 및 구현 기술 개발</li> <li>- 구매 시스템 연동</li> </ul> </li> </ul>

제품별 VR 환경 구성



XR 글러브 개발 및 플랫폼 인터랙션연동



3D 사운드 취득 장치 개발 및 플랫폼 사운드시스템 연동



2020

# 비대면 미팅

스마트 IT부품 홍보, 판매, 교육을 위한 VR(가상현실) 기반 비대면 미팅 플랫폼 개발

<b>개발목표</b>	비대면 플랫폼 지원을 통한 IT 스마트 부품 산업의 활성화
<b>내용요약</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>플랫폼 : VR HMD 웨어러블</li> <li>장르 : 마케팅 및 홍보를 위한 양방향 가상현실 소통</li> <li>적용기술 : VR, Handcontroller 기반 인터랙션, 통신 네트워크(음성, 데이터)</li> <li>개발개요             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가상현실 3D 미팅룸 공간 및 캐릭터 제작</li> <li>- 원활한 미팅을 위한 실시간 음성 통신 시스템 개발</li> <li>- 제품의 상세한 설명을 위한 인터랙션 시스템 개발</li> <li>- 제품의 어필을 위한 기능, 성능 연출 제작</li> <li>- 1:1 미팅시스템 클라이언트 및 네트워크 서버 개발</li> </ul> </li> </ul>



## 플랫폼 세부 구성

	<p><b>#1. 로그인 및 메인 로비 페이지</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 플랫폼 구매 시 해당 기업의 ID 및 PASSWORD, 초대코드(인스턴스 ID) 발급</li> </ol>
	<p><b>#2. 룸 생성 및 고객사 초대</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 플랫폼 구매 기업이 호스트가 되어 미팅룸 생성 및 고객사 초대</li> </ol>
	<p><b>#3. 사용자 입장 및 음성 싱크 체크</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 가상현실 미팅룸 입장</li> <li>1-1. 미팅룸 입장이 음성 자동 연결 및 동기화</li> <li>2. 헤드셋 음량, 마이크 음량 등 음성 상태 체크 및 설정</li> </ol>
	<p><b>#4. 미팅 진행</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 미팅룸에 접속한 사용자 간 자유로운 미팅 진행</li> <li>2. 호스트의 권한으로 가상환경 상에 제품 3D 오브젝트 로드</li> <li>2-1. 호스트 기업의 제품을 자유롭게 선택 및 교체</li> </ol>
	<p><b>#5. 사용자 제품 인터랙션</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 로딩된 제품 3D 오브젝트를 상대방과 함께 살펴보고 인터랙션 진행</li> <li>2. 제품 3D 오브젝트의 확대, 축소, 회전 등 의형 컨트롤</li> <li>3. 제품 3D 오브젝트별 준비된 연출 시퀀스 실행 컨트롤</li> </ol>
	<p><b>#6. 미팅 종료</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 미팅이 종료되면 호스트의 권한으로 미팅 종료 실행</li> <li>2. 미팅이 종료되면 해당 미팅 관련 일시 진행 시간 등 세부 정보 서버 저장</li> <li>2-1. 미팅 진행 시 대화내용 저장 및 데이터 제공</li> </ol>

2020

# VR 피팅 및 가봉

가상현실 기반 맞춤형 정장 피팅 및 가봉 시뮬레이션 플랫폼 개발

개발목표	모바일 및 VR 가상환경에서 사용자의 신체 사이즈가 반영된 3D 아바타를 활용한 맞춤형 남성, 여성 정장 피팅 가봉 서비스 플랫폼 개발
내용요약	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 플랫폼 : 모바일 및 모바일 기반 VR HMD 웨어러블</li> <li>• 장르 : 맞춤 정장 피팅 및 가봉 시뮬레이터</li> <li>• 적용기술 : VR, 자이로 센서 기반 인터랙션</li> <li>• 개발개요</li> <li>• 3D 아바타 커스터마이징 시스템</li> <li>• 3D 아바타를 활용한 사용자 신체 치수 데이터 연동</li> <li>• 신체 치수 기반 의상 실시간 / 자동화 피팅 시스템</li> <li>• 3D 맞춤 정장 디자인 커스터마이징 및 가봉 시뮬레이션</li> <li>• 사용자 데이터 DB 저장 및 맞춤 정장 제조라인 연결 테스트 및 사업화</li> </ul>



## 01. 아바타 시스템 개발



## 02. 의상 가봉 시뮬레이션 개발



## 03. 모바일 / VR 호환 플랫폼



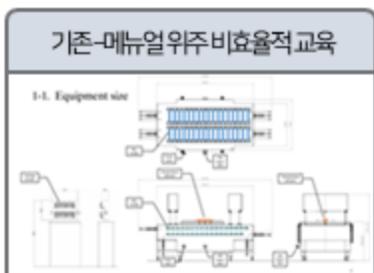
2020

# 리드탭 공정 VR

산업현장형 제조공정 교육을 위한 VR 콘텐츠 개발 및 실증

개발목표	가상현실 기반의 실효성 있는 실무 교육 및 훈련 환경 조성
내용요약	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 플랫폼 : VR HMD 웨어러블</li> <li>• 장르 : 제조공정 교육 및 훈련 시뮬레이터</li> <li>• 적용기술 : VR, 자이로 센서 기반 인터랙션</li> <li>• 개발개요             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소/중/대형 리드탭 제조설비 3D 그래픽 환경 제작</li> <li>- 총 29단계로 구성된 리드탭 제조공정 시나리오 연출 및 시뮬레이션 알고리즘 구현</li> <li>- 교육, 훈련, 실습 과정과 테스트 과정으로 이어지는 콘텐츠 플레이 모드 개발</li> </ul> </li> </ul>

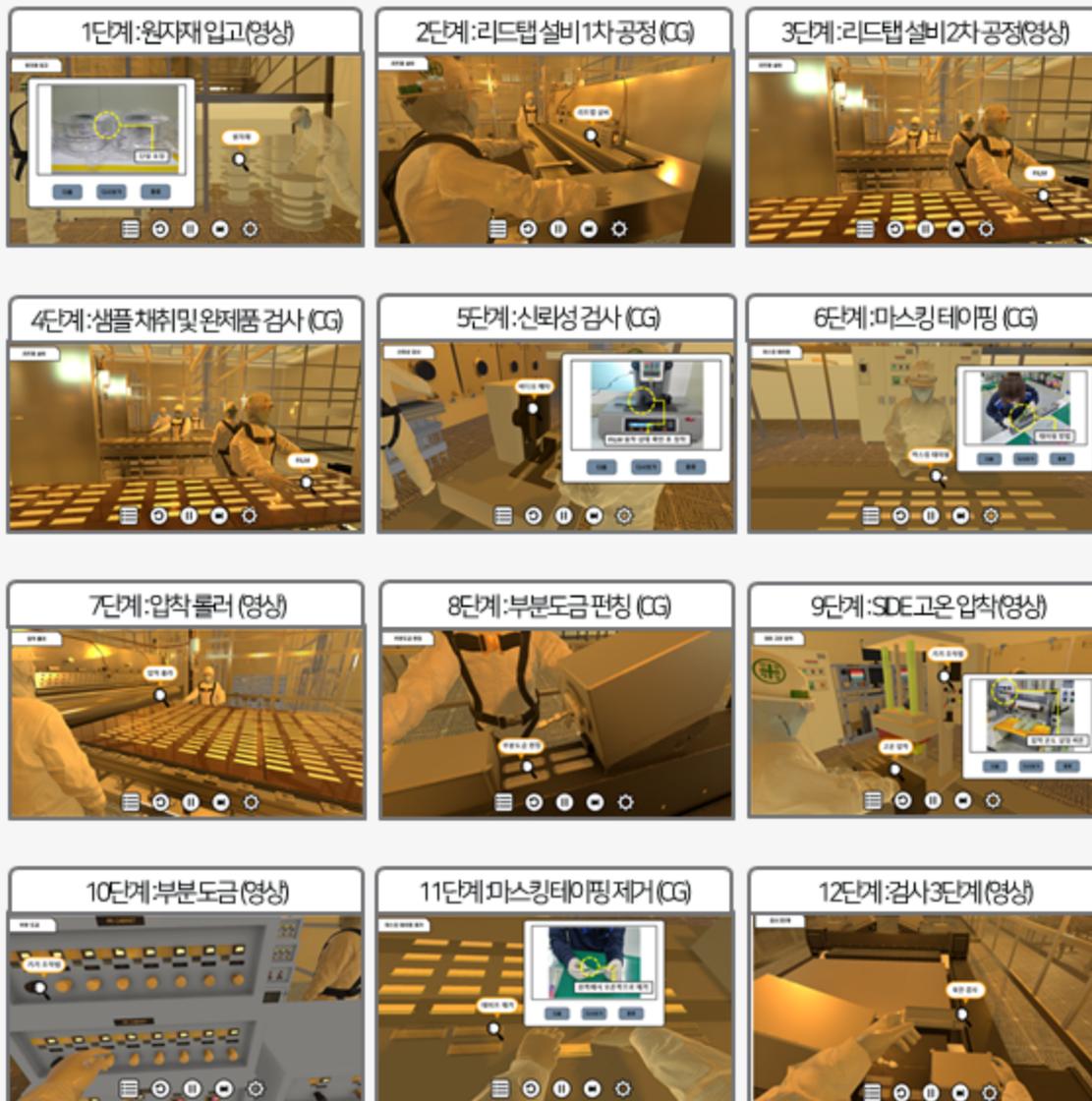
VR 기술 융합



가상현실 교육 및 훈련

VR 360 실감 디스플레이 컨트롤러를 이용한 상호 작용

교육커리큘럼 구성안: 총 1~12단계



2021

# XR 쇼룸 플랫폼

1인 기업 및 소상공인의 문화상품 유통을 위한 소셜 XR 쇼룸 기술 개발  
한국콘텐츠진흥원 국책 R&D 사업비 총 30억원 규모

<b>개발목표</b>	패션 분야 선도를 위한 XR 메타버스 서비스 플랫폼 개발
<b>내용요약</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>플랫폼 : 하이브리드 Web APP</li> <li>장르 : 메타버스</li> <li>적용기술 : 다중 사용자 서버, 크로스 플랫폼, 3D 아바타 커스텀, 자동 피팅 시뮬레이션, 메타버스 환경 저작</li> <li>개발개요             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 블루메트릭 기반 고정밀 3D 아바타 생성 기술</li> <li>- 가상아바타 피팅을 위한 물리시뮬레이션 기술</li> <li>- 문화상품 Asset 아카이브 기술</li> <li>- 공간, 생체, 객체 인식 기반 실감 렌더링 기술</li> <li>- 다중 참여 소셜 인터랙티브 기술</li> </ul> </li> </ul>



## 플랫폼 구성 개념도

