

JDF

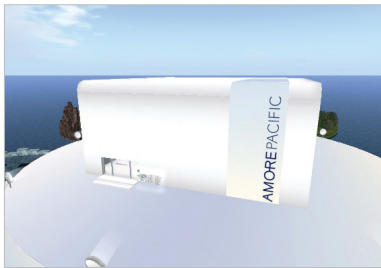


캐릭터 자동생성 기술 보유

제이디에프대표 김규동, www.fbani.com)는 자체 보유한 캐릭터 자동생성 기술 과 동영상 자동생성 기술을 기반으로 세상에서 단 하나뿐인 개인 맞춤형 애니메이션을 제작 해 주는 디지털 콘텐츠 회사이다. JDF가 보유한 개인맞춤형 콘텐츠 제작솔루션은 사진을 기반으로 독보적인 캐릭터처를 자동으로 만들어주는 '캐릭터 자동생성 기술 및 실행엔진' 캐릭터 자동생성 엔진과 동영상 자동생성엔진을 통합한 '동영상 자동생성기술 및 통합시스템(PCAS)' 등이다. 이 회사는 이들 기술과 비즈니스 모델에 대해 국내는 물론 미국·일본 등에 특허를 출원했다.

제이디에프는 이 특허기술을 응용해 어린이 고객 누구나 남녀 각각 6종의 세계명작동화 중 자신이 원하는 명작동화 애니메이션의 주인공 캐릭터로 등장하는 애니메이션(DVD)을 비롯, 이트북·구연동화카드 등 다양한 개인 맞춤형 상품을 제작해 주는 서비스를 플라니 세계명작동화 라는 자체 브랜드로 출시했다. JDF는 올해부터 미국·일본 지역을 중심으로 활발한 해외 라이선스사업을 벌여 세계적인 개인맞춤형 콘텐츠전문업체로 도약한다는 계획이다. 이를 위해 현재 일본 전역에 400여 개의 프랜차이즈를 운영하고 있는 일본의 대형스튜디오, 미국의 미디어콘텐츠기업 등과 라이선스 제공 협의를 진행하고 있다.

애시드 크레비즈



세컨드 라이프 국내개발기업

3D 제작업체인 애시드 크레비즈(대표 김강열, www.acidbre.biz)는 2006년 12월 설립되었으며, 국내 최초이자 현재 유일한 세컨드 라이프 디벨로퍼(Second life Developer)기업이다. 세컨드 라이프는 미국 리드 랩이 개발한 가상현실 사이트. 애시드 크레비즈는 리드랩과 독점 제휴하여 세컨드 라이프의 기획에서 제작, 런칭까지 프로젝트를 수행할 수 있는 풀 서비스에 이진시(Full-Service Agency)이다. 국내에는 아직 생소한 버추얼 마케팅(Virtual Marketing)을 전문으로 하는 가상현실 전문 기업으로 현재 '버추얼 서울'을 건설하는 프로젝트를 진행 중이다.

기업은 물론 개인 유저들을 위한 거주 단지도 개발 중에 있다.

최근 LG CNS의 IT 센터와 아모레 퍼시픽점 구축을 완료했고 삼성 SDS등의 기업 프로젝트도 수행 중이다. 애시드 크레비즈는 올 한 해 세컨드라이프 내로 진출하는 한국 기업의 수가 10여 개에 이를 것으로 예상하고 있다. 세컨드라이프 내에 '버추얼 서울'이 건립되면 약 100개의 기업과 단체를 우선 유치하는 것을 목표로 하고 있다. 이밖에 '세컨드라이프'에 실물과 비슷한 느낌을 주는 사이버 승례문을 설치할 계획이다.

제이제이미디어웍스



디지털 콘텐츠 서비스 업체

디지털 콘텐츠 공급업체인 제이제이미디어웍스(대표 주정엽, www.jjmw.com)는 2002년 인터넷 VOD 서비스를 시작으로 현재 포털에 게임, 영화 및 만화 등 엔터테인먼트 콘텐츠를 공급, 서비스한다. 또 2003년부터 이동통신사와 제휴하여 애니메이션을 활용한 다양한 서비스를 제공하고 있다.

2005년에는 해외의 방송국, 영화사, 출판사 및 배급사 등 관련 보유사들과의 제휴 네트워크를 보다 강화하고, 다양한 국적, 다양한 장르의 콘텐츠를 인터넷, 모바일 등의 통신매체, 케이블 TV, 위성방송 등 방송매체, DMB, IPTV, 와이브로 등의 뉴미디어 매체에서도 서비스하고 있다.

이같은 디지털 콘텐츠 사업을 기반으로 지난해 SBS와 업무제휴를 맺고 온라인 광고기반의 무료VOD(Mideo on demand)서비스인 티비(Tvee.co.kr)를 오픈했다. Tvee는 500여 편의 다양한 영화와 애니메이션을 비롯해 향후 추가될 드라마, 스포츠, 패션 등의 동영상 콘텐츠를 보유하고 있으며, 이용자들은 사전 광고를 시청한 후 무료로 감상할 수 있다.

VOD서비스는 고품TV, 판도라TV 및 최근엔 프리챌, 다음 등의 포털업체들이 대표적으로 제공하고 있다.

이미지플러스



클레이애니메이션 제작 전문

클레이애니메이션 전문기업 이미지플러스 대표 정원만, www.clayanimation.co.kr는 1998년 6월에 설립됐다.

이 회사는 방송용 클레이 애니메이션, TV-CF, TV스테이션 ID, 방송타이틀 등 여러 분야에서 역량을 키워왔다.

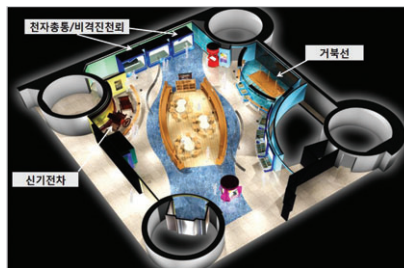
특히 국내에서 가장 먼저 체계적인 시스템으로 클레이 애니메이션을 제작하며 정지된 영상을 보여주는 스톱 모션 애니메이션을 다수 제작했다. 그 동안 삼성전자, LG화학, 해태제과 등 대기업 TV CF 제작을 도맡았다. 해외에서도 기술력을 인정받고 있다. 2003년부터 캐나다, 독일, 이미지플러스가 공동으로 제작하고 있는 스톱모션 애니메이션인 '드래곤' 시리즈가 2007년 5월에 시즌3 제작을 마쳤고 미국 NBC 공중파 방송에서 방영됐다.

이는 국내 애니메이션 사상 미국 전국 공중파 방송을 타게 된 첫 번째 케이스이다. 또한 자체 기획 및 제작을 진행하고 있는 '궁금해요 핑퐁' 시리즈는 현재 4개국에 수출이 진행되고 있다.

'궁금해요 핑퐁' 시즌 3 시리즈를 제작중인 이미지플러스는 한국을 대표하는 스톱모션 애니메이션 제작사에서, 추후에는 세계적인 클레이애니메이션 전문기업으로 도약한다는 계획이다.

ETRI

문화유산에 IT기술 접목한 체험형 콘텐츠 기술개발



대전 국립중앙과학관에 설치된 ETRI 혼합현실 기술이 적용된 체험관



혼합현실 기술이 적용된 거북선 모형 앞에서 관람객이 체험하는 모습

문화유산에 IT기술을 접목하여 파괴된 문화유산을 3D 영상으로 복원하여 휴대형 단말기로 보여주는 등 일상현장에서 가상세계와 실제 세계를 함께 체험할 수 있는 디지털 콘텐츠 기술이 PC를 기반으로 한 가상세계에서 일상세계로 점차 확산되고 있다.

ETRI(한국전자통신연구원) 원장 최문기는 최근 전시관 및 박물관 등의 공간에 초음파 기반의 위치인식 기술을 적용하여 도우미 없이 전시물들에 대한 설명을 가상세계와 현실 세계를 함께 경험할 수 있는 'u-체험형 디지털 콘텐츠 기술'을 개발했다.

이 기술은 유비쿼터스 환경하에서 휴대형 단말기를 가지고 있는 사용자가 단말기상의 실제 영상과 합성되어 나타나는 3D 가상물체와 상호 연동됨으로써 교육, 오락 및 여행 등의 현장에서 가상세계를 실제와 함께 체험할 수 있는 디지털 콘텐츠 기술 기존에는 전시관이나 박물관의 각종 전시물에 대한 부가설명을 위해서는 PFD 기술에 기반을 두는 단순 형태의 음성 서비스에 의존해 왔었다.

ETRI가 개발한 기술은 휴대형 단말기(UMPC 등)를 통해 전달되는 각 전시물의 실물영상 위에 그래픽 혹은 텍스트 형태의 전시물 관련 설명이나 영상을 겹치는(오버레이) 방식으로 제공하여, 가상세계와 현실세계를 동시에 즐길 수 있는 혼합현실(Mixed Reality) 영상기법을 활용하였다. 이를 통해 관람객은 현장에서 체험요소가 강조된 새로운 형태의 콘텐츠 서비스를 통해 전시물을 보다 쉽게 이해할 수 있게 되었다.

현재 대전 국립중앙과학관내의 '국방과학기술전시관'에 시연되고 있는 이 기술은 우리 문화유산인 ▲가북선 모형을 비롯하여 조선시대 무기인 ▲신기전기차 및 총통기 화차 ▲천지총통 및 비격진천뢰를 3개 서비스 지역에 적용하여 첨단 IT기술을 기반으로 새로운 콘텐츠 기술을 제공하게 됨으로써, 관람객 대상의 한 차원 업그레이드된 서비스가 가능하게 되었다.

경제적 측면에서 혼합현실 기반의 u-체험형 콘텐츠 기술은 아직 전 세계적으로 걸음마 단계이며, u-체험투어, u-레포트 등 혼합현실 관련 콘텐츠 서비스의 인프라가 되는 USN 세계시장은 연평균 25.5% 성장하여 2010년에는 540억 달러 규모로 성장할 것으로 전망되고 있다.

ETRI는 현재 국내특히 4건을 출원한 상태이며, 국립중앙과학관 이외의 타 전시관을 비롯한 여러 기관들과 활발한 협의를 하는 등, 올해에 수 곳에 추가 설치를 통한 관련 기술의 확대 적용을 계획하고 있다.