

# OMOTION

Investor Relations 2024

---

## 핵심 제품

오모션 젠아이 (AI-3D 가상 인간 콘텐츠 제작 솔루션)

---

## 핵심 키워드

생성형 AI 기반 STF (Speech-to-Face)  
생성형 AI 기반 TTM (Text-to-Motion)



## Disclaimer

- 01 본 자료는 기관 투자자들을 대상으로 실시되는 **Presentation** 에서의 정보 제공을 목적으로 오모션(주)(이하 "회사")에 의해 작성되었습니다.
- 02 본 자료에 포함된 "예측 정보"는 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영 현황 및 매출, 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 "예상", "전망", "계획", "기대" 등과 같은 단어를 포함합니다.
- 03 또한 향후 전망은 **Presentation** 실시일 현재를 기준으로 작성된 것이며, 현재 시장상황과 회사의 경영 방향 등을 고려한 것으로, 향후 시장 환경의 변화와 전략 수정 등에 따라 별도의 고지없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.
- 04 본 자료는 비영리/영리 목적으로 사용이 불가능하고, 회사의 사전 승인 없이 자료의 무단 배포 및 복제는 법적인 제재를 받을 수 있음을 유념해 주시기 바랍니다.

TABLE OF CONTENTS

 Ctrl키를 누르면서 클릭하면 새창으로 동영상 시청가능.

## 1. COMPANY OVERVIEW

- 01 설립 목적
- 02 Company Highlights
- 03 Company Identity
- 04 Core Technology

## 2. COMPANY BUSINESS OVERVIEW

- 01 목표시장
- 02 경쟁사 현황/차별화
- 03 비즈니스 모델 : 오모션 젠아이 (AI-3D 가상 인간 콘텐츠 제작 솔루션)
- 04 비즈니스 로드맵

## 3. GROWTH MOMENTUM

- 01 국내/외 시장 진출 현황 및 계획
- 02 글로벌 진출 전략
- 03 판매 채널 다각화
- 04 마일스톤

## 4. APPENDIX

- 01 회사 소개
- 02 보유 기술
- 03 재무 제표
- 04 투자 및 협력 업체 현황
- 05 23년 정부 사업 선정 리스트
- 06 동영상 리스트

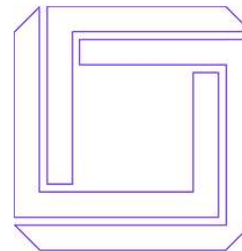




TABLE OF CONTENTS

# 1. COMPANY OVERVIEW

01 설립 목적

02 Company Highlights

03 Company Identity

04 Core Technology





# 01 설립목적

## 외적동기(국내/외 시장의 문제점)

Un-tact

Metaverse

Virtual Human

AI startup

**ZDNET Korea** 구독

**가상인간, 제작 비용과 연봉은 얼마나 될까**

입력 2022.07.04. 오후 4:06 · 수정 2022.07.04. 오후 4:10 · 기사원문

김성원 기자

9 6

PICK 1

저작 기술 따라 몸값 차이...제작비 많게는 '9억원'

가상인간 몸값은 곧, 초기 저작 기술로 인해 나뉜다. 로지는 제작사 싸이더스 스튜디오 액스의 모회사인 시각특수효과(VFX) 기업 로커스의 기술 인프라를 활용해 풀 3D로 만들었다.

자체 기술력을 토대로, 로커스 내부 인력이 투입된 까닭에 별도 비용을 수반하진 않았다. 대개 로지와 유사한 하이퍼리얼리즘(극사실주의) 가상인간을 만들려면 제작 기간 1년 이상, 최소 비용 5억원이 소요되는 것으로 알려졌다.

**가상인간 제작 기술**

하이퍼리얼리즘 가상인간 [풀 3차원(Full 3D) 기술]	-기존에 없는 새로운 형체 생성 -제작 기간·비용 ↑(1년, 10억원 미만)
----------------------------------	---

(사진=지디넷코리아)

가상인간 제작에 정통한 관계자에 따르면 기술 고도화로 가상인간 움직임은 정교화하거나 장기간 제작하면, 최대 9억원에 달하는 비용이 드는 것으로 전해졌다.

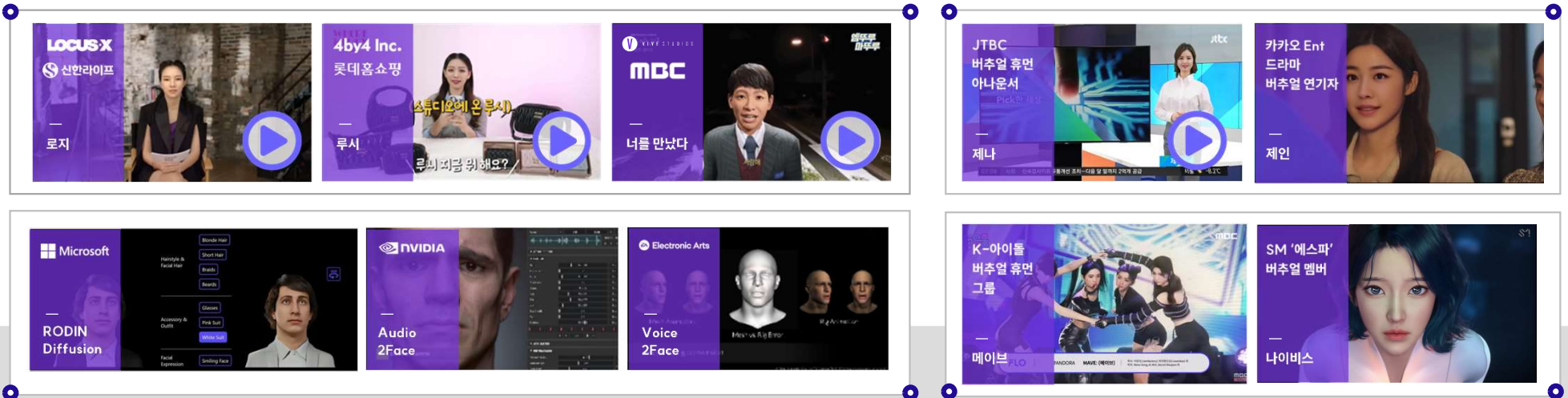
③가상인간, 제작비용 따른 가치 차이부터 수익까지

가상인간은 ▲기존에 없던 형체에서 머리부터 발끝까지 모두 새롭게 만들어내는 풀 3차원(3D) 기술 기반 ▲원래 존재한 상(像)에 인공지능(AI)을 겹쳐 눈, 코, 입만 바꾸는 2차원(2D) 딥페이크 기술 중심으로 나눌 수 있다.

비 대면, Un-tact 상황 도래 이후 메타버스 기반의 '가상인간'에 전세계적 관심 증대와 함께 국내에도 전문 스타트업들 등장 및 관련 산업 증가  
 그러나 실제 '가상인간'의 제작사는 기존 3D 애니메이션, VFX 회사들이 대부분임.  
 모델링 및 제작 공정에서 기존 모델링 제작방식을 그대로 사용하므로, **제작인력, 기간, 비용** 등이 **과다 소요** 되는 문제로 인해 대중화가 되기 위한  
**손쉽게 가상인간 콘텐츠를 제작** 할 수 있는 환경이 필요.

## 01 설립목적

### 외적동기(국내/외 시장의 문제점)



또한, 대표적 활용 사례로 꼽히는 '로지'와 '루시' 및 최근 TV 방영작 등에서 살펴볼 수 있듯 캐릭터 3D 얼굴 발화(입 모양, 표정 등)의 어색함은 '불쾌한 골짜기(uncanny valley)'의 주범임.

이러한 콘텐츠의 몰입감(Immersion)을 방해하는 3D 얼굴 발화의 어색함 문제를 해결하기 위해 미국 빅테크 기업들은 영어 발화에 맞는 데이터셋을 구축하여 손쉽게 가상인간 콘텐츠를 제작하고 있음.

반면, 글로벌 K-콘텐츠 부흥 시대임에도 국내는 물론 해외 유저들에게 한국의 문화(콘텐츠)를 특유의 복잡성과 고저·강약·장단 등 미묘한 발음 차, 감정, 표정을 가진 표준 한국어 발화에 맞게 정교히 구현할 수 있는 한국형 'K-버추얼 휴먼' 제작기술이 필요한 상황임.

# 01 설립목적

내적동기(보유역량)

## ‘오모션’의 단계적 문제 해결안

..... 1. 버추얼 휴먼의 ‘제작 기간’ + ‘비용’ 과다 소요 문제 해결 .....

..... 2. 한국어 발화의 ‘불쾌한 골짜기’ + ‘몰입감’ 문제 해결 .....

	As-Was	As-Is	To-Be
가상 인간 제작	<p>모델링</p>	<p>3D 캡처</p>	<p>3D Virtual Human Motion AI Software</p> <p>OMOTION</p>
모션 캡처	<p>센서</p>	<p>비전</p>	

생성 AI 기반의 가상인간 제작 솔루션

- STF (Speech-to-Face)
- TTM (Text-to-Motion)

# 01 설립목적

내적동기(보유역량)

## ‘오모션’의 단계적 문제 해결안

..... 1. 현재 목표시장 : **대/중견기업**(방송사, 엔터사, VFX) .....

..... 2. 목표 시장 확장 : **“1인 크리에이터”**로 주 수요층 확보 .....

구분	버추얼 휴먼 Modeling (Asset)			버추얼 휴먼 Animating (Motion)		
	4D 볼류메트릭	바디 스캔 및 합성	페이셜 제작	리깅(뼈대)	바디 모션 캡처	페이셜 발화(3D) (딥러닝 방식)
요소 기술	촬영 및 합성	스컬핑 제작 기술	3D스캐닝 장비 구축	블렌드 셰이프 기반 페이셜 리깅	3차원 모션 캡처 <b>(특허보유)</b>	
	후 보정 및 편집	다 시점 촬영 및 합성 <b>(특허보유)</b>		언리얼 기반 바디 리깅	전신 통합 모션 캡처 방법 <b>(특허보유)</b>	
개발 중	볼류메트릭 압축 (Draco)		편집 및 가공 기술			
	3DPC <b>(특허 보유)</b>		블렌드셰이프 생성			AI 학습용 ‘한국어 발화’ 데이터구축(NIA-14억)
	3D 바디 애니메이션용 생성형 AI S/W		AI 기반 3D 얼굴 합성 솔루션	3D 바디 애니메이션용 생성형 AI S/W		3D 얼굴 표현용 생성형 AI S/W
	3D 가상 인간 제작 S/W			AI 기반의 리타게팅 솔루션 S/W		
3D 얼굴 및 바디 통합 및 동기화 S/W -> <b>“오모션 젠아이”</b> (생성형 AI 기반의 STF + TTM )						

### As-Was & As-Is

초 실감 3D 얼굴 제작의 복잡성 및  
고비용성 > 3D 얼굴 제작 자동화  
+ 3D 가상인간 에셋 보급

### To-Be

한국형 버추얼 휴먼 제작 통합적 플랫폼의 부재  
> 일반인 대상의 손쉬운 개발환경  
+ K-버추얼 휴먼 통합 솔루션 개발

Core Tech



# 01 설립목적

## 내적동기(보유역량)

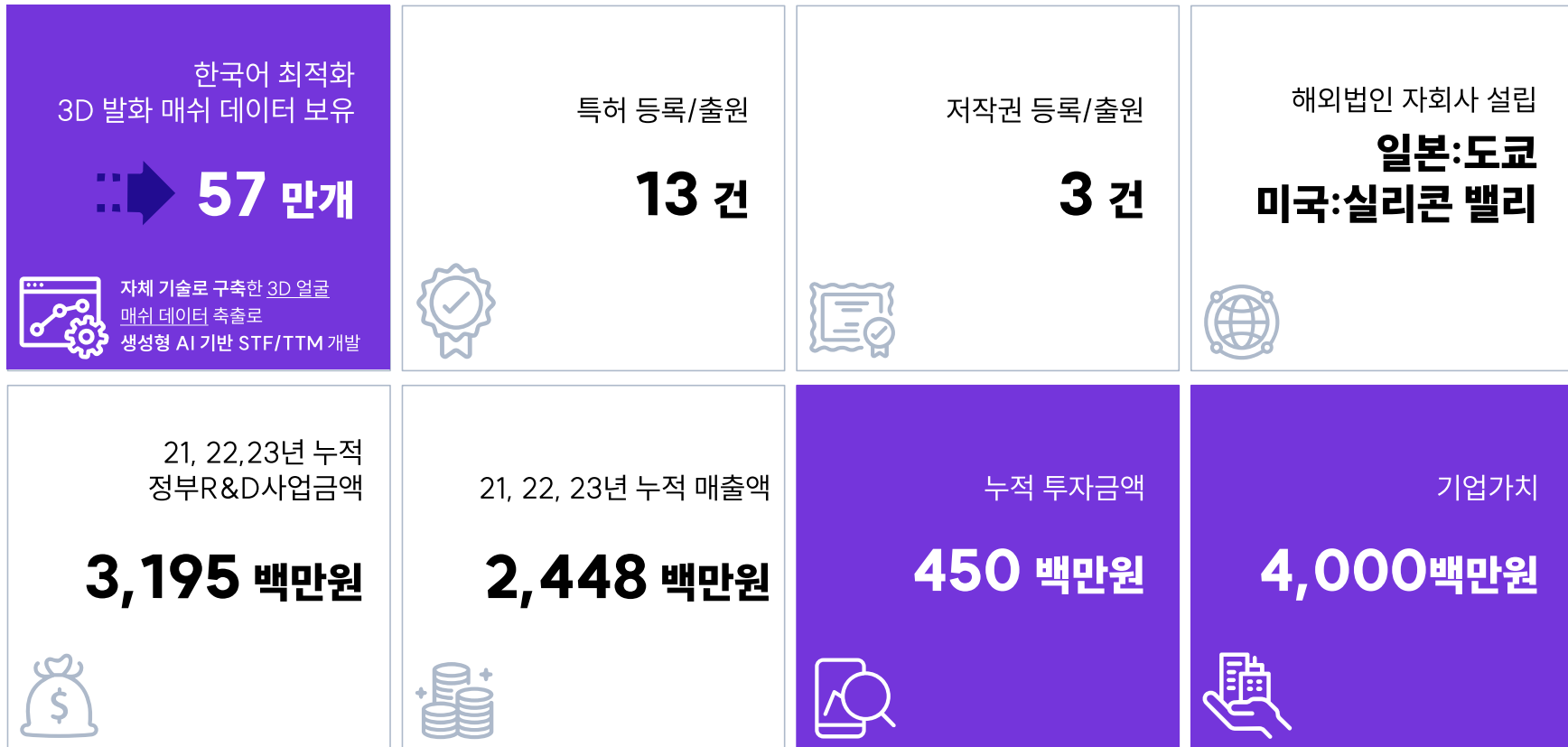
### 창업 멤버(광운대 교원 창업)

이름	오문석	서영호
직위/직급	CEO/대표이사	CTO/사내이사(등기)
최종학력	한양대학교 이학박사 (UI/UX)	광운대학교 공학박사(전자공학)
역할	<b>사업총괄 / 가상인간 기획-제작</b> ① 연구개발 사업 총괄 ② AI 가상 인간 솔루션을 활용한 플랫폼 앨범 제작 ③ AI 가상 인간을 활용한 콘텐츠 제작 ④ 해외시장 진출 및 협약, 네트워크 구축	<b>핵심 R&amp;D 총괄</b> ① 3D 얼굴 캡처 및 합성을 위한 자동화시스템의 개발 ② 3D 얼굴 발화를 위한 생성형 AI 모델의 설계 및 개발 ③ SMPL을 이용한 AI 기반의 바디 리타게팅 솔루션의 개발 ④ 3D 가상인간의 발화 및 동작을 위한 저작 솔루션 개발
역량	現)광운대학교 미디어커뮤니케이션 학부 교수 現)한국디자인리서치학회 연구이사 2020. SW중심대학사업(과기부) 20억 수주 2019~2021 혁신 성장 인재양성사업(고용부) 70억 수주, 총괄 책임 2011~2020 국가인적자원개발컨소시엄(과기부) 24억 수주, 총괄 책임 2018 학교기업지원사업(교육부) 15억 수주, 총괄 책임 베타열 휴먼 제작관련 논문/특허다수 2021년 2월 '오모션' 교원 공동창업	現)광운대학교 전자재료공학과 교수 3D 영상처리, 컴퓨터 그래픽스 관련 제작관련 SCI 논문, 국제특허, 기술이전 등 다수 보유 기술 이전실적 : 2018~2023년 간 9건 (기술료 총액 약 11억 원) 3D 영상처리 및 그래픽스 분야 과제 다수 수행 2022년 10월 중소벤처기업부 산학협력유공자 표창 수상 3D 디지털 홀로그램 표준화 활동 (2020년 ~ 현재), 메타버스 산업 표준화 포럼 위원 2021년 2월 '오모션' 교원 공동창업

### 핵심 멤버(부서장)

이희대
전략 본부장
광운대학교 문학박사(미디어커뮤니케이션)
<b>전략기획/마케팅</b> ① 사업전략 ② 경영기획/IR ③ 언론/홍보/마케팅 ④ 대외 제휴
現)광운대학교 OTT 미디어 연계 전공 겸임교수 現)국제AI&윤리 협회 이사 前)한국DMB TV 편성제작국장 前)삼성영상사업단 PD 2020년 행정안전부장관 표창 2019년 스마트미디어방송 콘텐츠 부문 대상 2015년 국민안전처장관 표창 2007년 디지털콘텐츠 차세대콘텐츠 부문 대상 2007년 MIPTV 밀리아 DMB국제콘텐츠 공모전 우수상

## 02 Company Highlights



2023.01.01~12.31 기준

### 03 Company Identity

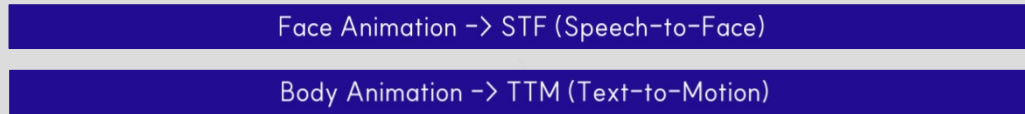
국내 표준 3D 발화 데이터셋을 바탕으로 K-버추얼 휴먼 시대 리드

#### 3D Animation Modeling Process

As - Is



To-Be



**생성형 AI 기반 가상인간 제작 솔루션**

- 실시간 텍스트 기반의 풀 바디 애니메이션 + 실시간 음성 기반의 표정 변화가 가능한 3D 발화
- 누구나 가상인간을 활용한 콘텐츠 제작이 가능한 한국형 K-버추얼 휴먼 솔루션 시대 리드

현재

AI 기반 제작 역량 보유



투자 후

AI 기반 서비스 역량 확보



## 04 Core technology

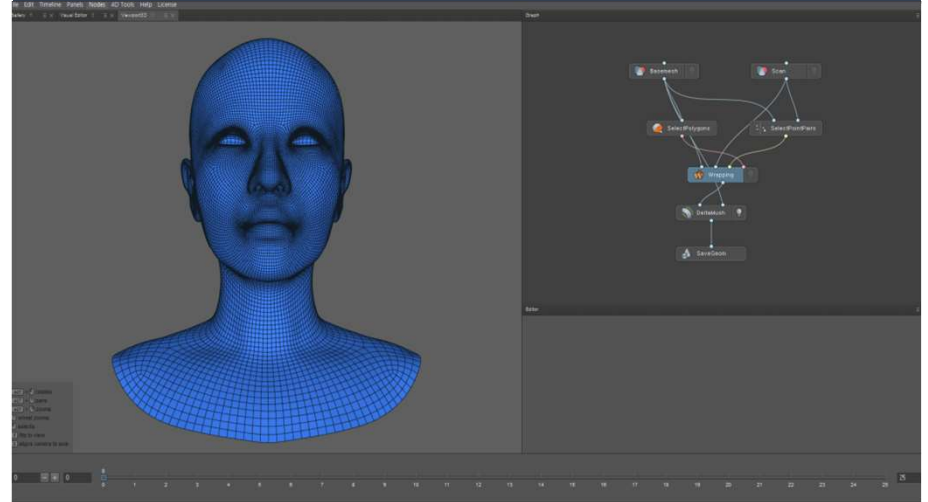
세계최고 수준의 **3D 발화 매쉬 데이터셋**을 **보유**한 가상인간 R&D 전문회사

한국어 3D 발화 데이터 구축 장면



초다시점 3D 스캐닝 스튜디오 구축(52개 카메라)  
초실사 3D 얼굴 자동 생성을 위한 솔루션 개발 및 파이프라인 구축  
(국내 최고 기술 확보)

AI 학습용 데이터 리토폴로지 (57만개 구축)



표정 변화 및 애니메이션이 가능한 블렌드쉐이프 기반의 3D 얼굴 자동 생성 기술  
세계 최대, 국내 최초 한국어 3D 발화용 고품질 데이터셋 구축완료  
(표준 한국어 57만개 얼굴 발화 매쉬 데이터)



# 04 Core technology

## 초실사 3D 페이셜 데이터셋 및 3D 에셋 자동화 생성 프로세스

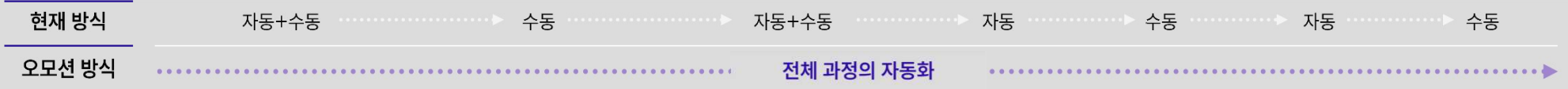


TABLE OF CONTENTS

## 2. COMPANY BUSINESS OVERVIEW

01 목표시장

02 경쟁사 현황/차별화

03 비즈니스 모델 : 오모션 젠아이 (AI-3D 가상 인간 콘텐츠 제작 솔루션)

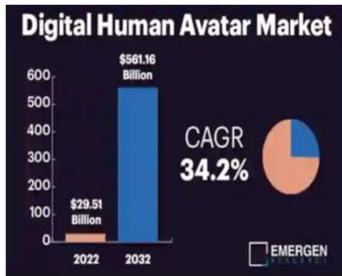
04 비즈니스 로드맵



# 01 목표시장

## '3D 가상인간' 시장 현황

### 3D 가상인간 시장규모의 지속적인 확대



### 3D 그래픽스 분야에서 생성형 AI 기술의 급성장

**세계 최고의 데이터 생태계 구축으로 인공지능이 일상화 되는 대한민국의 미래를 그린다.**

한국은 올해 3대 '국가데이터전략위원회' 제1차, 2차 '대한민국 디지털 전략, 부상할 4.0 전략, 후속조치 본격화'

**전 국민 AI 일상화**

AI 플랫폼 지원, AI 로봇·헬스케어 도입, 의료·행정 분야 등 AI 적용

AI-데이터를 국가전략산업으로 육성

AI의 핵심인 고품질 데이터를 획득-품질관리-활용-재생산하는 데이터 경제 생태계를 조성해 나갈 계획이다. 데이터 기반으로 국가 주요 인프라를 효율적으로 관리·운영하기 위해 교통, 안전, 에너지, 도시 등 4대 중점분야 대상 초연결 '디지털트윈을 구축'하고 단계적으로 워드, 환경, 행정 등 국경 전 분야로 확대해 나갈 계획이다. 또한, 국민·기업의 수요는 높았으나 공개되지 않았던 사업자 등록번호, 자동차 등록정보 등의 핵심 데이터도 국민이 원하는 방식으로 신속하게 개방한다.

**가상인간 활용 사례**

중국 Tencent First Order 행사

- 가상인간 7,000명 활용한 400억 원용 진행
- 누적 시청인원 19.7억명
- 3266상자의 복숭아 판매, 172만9천3000리뷰의 매출

국내 가상인간 활용 사례

- 한국 세계 1위 가상 인형행사인 인스타그램 라이브 60분
- 실시간 200만+ 팔로워, 40만+ 뷰어, 4000+ 댓글 등
- 다수 브랜드 광고
- 인스타그램 게시물 등 수익
- 1만5천여회 약 13000명 이상

국내 가상인간 활용 사례

- 가상인간 아이돌 K-pop 콘서트 판매 1억
- 국내 최초 뉴스 앵커로 출연
- 가상인간 복싱 행사 생중계 신인 토크쇼 발표
- 가상인간 해피리, 토크리 비주얼 스토리(비디오) 활동 예정

- 고비용에도 불구하고 드라마, 영화, 웹툰, 버추얼 스트리머 (이하"버튜버") 등의 분야에서 3D 가상인간 시장 급성장
- 시장 규모 확대와 2022년 38조원 규모였던 전 세계 메타 휴먼 시장은 2032년에는 746조원 규모로 방송(광고), 자동차, 헬스, 교육, IT, 보안, 엔터, 쇼핑, 게임 등 산업 전 분야에서 약 20배 규모, 연평균 성장률 34% 이상 급성장 전망 (이머전 리서치)

- 정부는 '23년에만 7,129억 원의 예산을 투입하여 '인공지능 초일류 강국 도약'을 위한 10대 프로젝트 진행
- 국정 중점분야에 디지털 트윈 구축 계획으로 디지털 트윈에 3D 가상인간 활용 기대
- 반면, MS, 엔비디아, EA 등 해외 빅테크 주도로 생성형 AI 기반 3D 가상인간 관련 SW 지속 등장 및 산업내 활용 확산 추세

# 01 목표시장

## 가상인간 기반 '버추얼 스트리머(버튜버)' 시장 현황

### 전 세계 버추얼 스트리머 시장규모

- 버추얼 스트리머(버튜버)는 2016년부터 일본 및 미국 시장을 중심으로 시장이 형성되고 있는 시점임.
- 현재 제작 시간, 비용 등의 이슈로 2D 캐릭터가 점유율이 높으나 애플의 비전 프로 등 게임, 엔터 분야 발전에 3D 버튜버 니즈 증가 추세
- 2022년 16억 3,900만 달러 > 2028년 174억 달러로 성장 예측 (※출처 : Youtube Culture & Trends Report)



### 버추얼 스트리머(이하 "버튜버") 시장의 특징

- 일본의 주요 버튜버 에이전시인 '니지산지'의 모기업 '애니칼라'는 2022년 6월, 경쟁 에이전시 '홀로라이브'의 모기업 '커버'는 2023년 3월 각각 도쿄 증시에 상장함.
- 2024년 3월 1주 현재 '애니칼라'의 시가총액은 약 1.8조 원, '커버'의 시총은 약 1.4조 원
- 이처럼 글로벌로 버튜버시장이 확대되고 있는 가운데 실제 제작을 위해서는 ① 가상인간 모델 ② 모션 캡처 장비 ③ 가상인간과 모션캡처 장비를 연동하여 콘텐츠를 제작할 수 있는 솔루션(프로그램)이 필요





## 01 목표시장

'버추얼 스트리머(버튜버)' -> 가상 아이돌로 데뷔(국내)

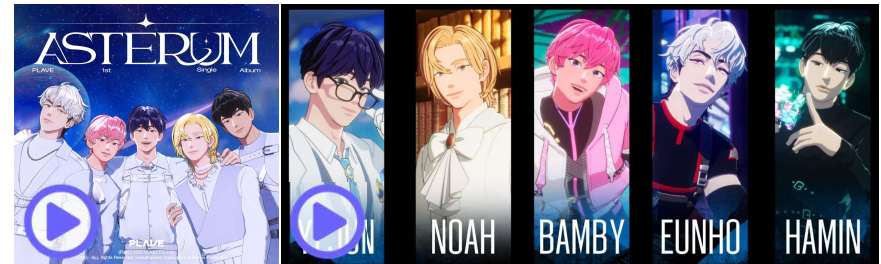
### 이세계 아이돌

- **패러블엔터테인먼트** 소속의 스트리머 '우왁굳'의 오디션 프로그램을 통해 2021년 8월 결성, 12월에 데뷔한 2D 6인조 버추얼 여성 아이돌 그룹(현재 소속사 **웍엔터테인먼트**)
- 단순 이벤트로 시작했지만 유저들의 주목을 끌며 국내 버추얼 아이돌 시장에서 선점 효과와 높은 인지도를 차지하게 됨.
- 2023년 8월 29일에 싱글 3집 KIDDING으로 버추얼 아이돌 최초로 멜론 8월 4주차 주간인기상 TOP20 1위를 달성
- 유튜브 2개 채널 **구독자 100만 여명, 조회수 약 8.2억 회**
- 음원, 팬미팅, 콘서트, 굿즈, 캐릭터, 웹툰까지 수익 모델 확장 중



### 플레이브

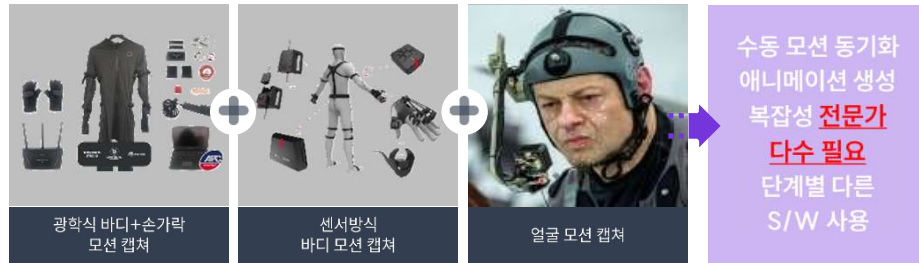
- MBC 사내 벤처 **블래스트**가 소속사로, 2023년 3월 데뷔한 2D 5인조 버추얼 남성 아이돌
- 실제 아이돌 육성 방식과 거의 동일한 시스템으로 실물 앨범 제작, 음악 방송 출연 등의 강점과 두꺼운 팬 층을 가지고 있음.
- 2023년 12월 디지털 싱글 공개 6시간만에 멜론 TOP100 7위 기록, 2024년 2월 공개 4시간 10분만에 멜론 누적 앨범 스트리밍 수 100만을 달성, 역대 10위의 기록으로 멜론의 전당에 입성, **2024년 발매 앨범 50만장 판매**
- 유튜브 구독자 **62만명, 조회수 1.6억 회**
- 위버스 등 커뮤니케이션 채널, 한·중·일 각국에 SNS 채널 인기 운영
- 음원, 방송, 뮤직비디오, 공연 및 행사, 굿즈 판매 등 수익 모델 다양



# 01 목표시장

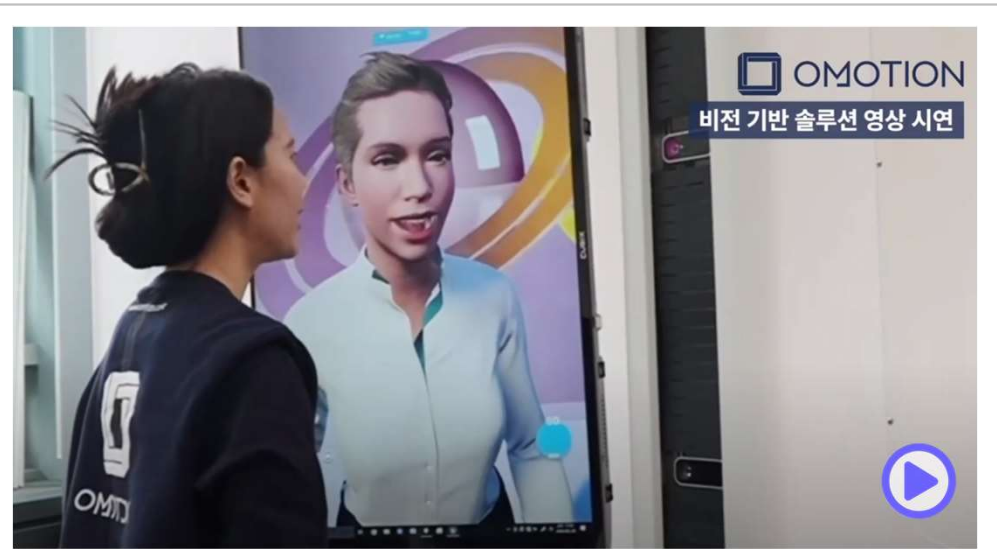
## '버추얼 스트리머(버튜버)' 콘텐츠 제작의 한계

### 3D 얼굴+바디+손가락 통합 애니메이션 환경의 부재



**💡 고비용, 고복잡성, 다수 S/W와 전문가 투입 요구의 문제점**

미국의 버추얼 스트리머 "코드미코" (유튜브 팔로워 80만 명 실시간 시청자 1만 명)는 **X센스 모션 캡처장비와 언리얼엔진기반의 콘텐츠 제작환경**



오모션 '비전 기반 모션 캡처 리그' + '버튜버 콘텐츠 제작 솔루션' 시연 영상  
 전문가의 도움없이 본 장비를 활용하여 누구나 손쉽게 버튜버 콘텐츠를 제작  
 -> **발화시 가상인간의 입모양과 일치 하지 않는 문제점이 발생**  
 -> 유튜버가 말(Speech)을 하면 자동으로 가상인간의 입모양(Face)에 적용되는  
 -> **생성형 AI 기반 STF (Speech-to-Face) 솔루션이 필요함.**

## 02 경쟁사현황/차별화

### '3D 발화'기반 디지털 휴먼 제작/개발 솔루션 경쟁사

	EA(미국)	NVIDIA(미국)	ESTsoft	오모션
제품/서비스 이미지				
제품명	Voice2Face	Audio2Face	AI Clone	<b>오모션 제아이 (STF / TTM)</b>
발화 구현	오디오기반 자동생성(머신러닝)	오디오 기반 자동생성 (머신러닝)	텍스트 기반 오디오 생성	오디오 기반 자동생성 (머신러닝)
모델 형태	3D 그래픽 모델	3D 그래픽 모델	2D 딥페이크	3D 초실사/초실감 모델(24K)
발화 모델 지원	없음 (별도로 Face Rigging 모델 준비)	기본 모델 1종 외 지원 없음	다양한 2D 딥페이크 사전제작 모델 지원	다양한 3D Assets 모델 제공
표정 구현(얼굴)	표정 구현 없음 (입모양 및 혀에 대한 자동 발화 구현)	음성기반 자동 생성 및 파라미터를 통한 가중치 부여 및 수동 제어	텍스트 기반 얼굴 영상 자동 생성	AI 딥러닝 모델을 통한 발화 및 표정구현 <b>자체 3D 얼굴 데이터셋 보유</b>
움직임 구현(전신)	X (얼굴 모델 및 음성합성만 지원)	X (얼굴 모델 및 음성합성만 지원)	X (상반신 지원)	모션입력(모션벡터, 비디오, 영상)과 3D 가상인간의 바디 사이의 리타게팅 솔버 솔루션으로 자연스런 움직임 구현
가상인간 모델 지원	X (사용자가 개별적으로 준비)	X (샘플 1종만 제공)	제작사서 별도 제작하는 커스텀 모델	3D Assets 형태로 다양한 모델 제공 및 사용자의 요구에 따른 커스텀 모델 제작
스트리밍 지원	X	X	X	○
AR/VR 지원	X	X	X	○
6DoF 적용 여부	X	△ (제한적으로 지원)	X	○

현재(23년기준) 국내 3D 발화 기반의 가상인간 제작 개발사는 없음

## 02 경쟁사현황/차별화

### '3D 얼굴 발화 데이터셋' 자체 기술로 확보

3D 발화 얼굴 생성 모델 과제에서 가장 많이 인용된 논문 및 최신 SOTA 논문 4건을 비교함.

대부분의 연구에서 VOCASET, BIWI 데이터셋을 학습 및 성능 평가에 사용하였으며, MeshTalk의 경우 자체 수집한 데이터셋인 Multiface 데이터셋을 사용함.

AI 모델	데이터셋	구축년도	규모						비고	
			액터수(명)	액터당 문장수(개)	총 문장수(개)	3D데이터수(개)	Vertex수(개)	텍스처 품질		촬영 카메라 수
VOCA <sup>1)</sup>	VOCASET	2019	12	40	480	104,400	5,023	-	16	총 250개 문장 중 40문장 선택 발화
Faceformer <sup>2)</sup> & CodeTalker <sup>3)</sup>	VOCASET	2019	12	40	480	104,400	5,023	-	16	총 250개 문장 중 40문장 선택 발화
	BIWI	2010	14	40	1,109	119,408	23,370	1024X768	2	모든 액터가 40개 동일 문장 발화
MeshTalk <sup>4)</sup>	Multiface	2023	13	50	650	190,881	7,306	1024x1024	40	모든 액터가 50개 동일 문장 발화
오모션 3D 발화 얼굴 데이터		-	10	500	5,000	570,000	24,000	2048x2048	50	액터당 500문장 씩 다른 문장 발화

1) Cudeiro, Daniel, et al. "Capture, learning, and synthesis of 3D speaking styles." Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition. 2019.

2) Fan, Yingruo, et al. "Faceformer: Speech-driven 3d facial animation with transformers." Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition. 2022.

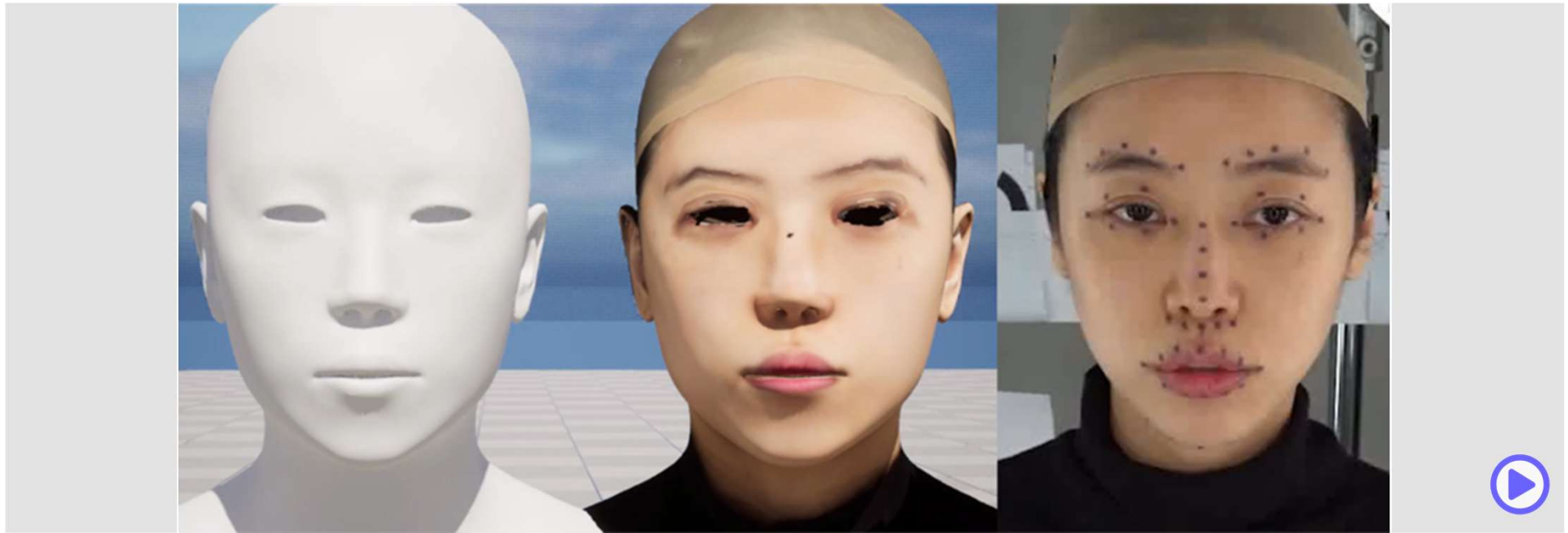
3) Xing, Jinbo, et al. "Codetalker: Speech-driven 3d facial animation with discrete motion prior." Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition. 2023.

4) Richard, Alexander, et al. "Meshtalk: 3d face animation from speech using cross-modality disentanglement." Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on Computer Vision. 2021.



## 02 경쟁사현황/차별화

'3D 얼굴 발화 데이터셋'을 활용한 AI 학습 모델 시연 01 (Speech-to-Face)



S2502 문장 : 누전 차단기가 내려가서 하던 작업이 다 날아가 버렸어요

본 시연은 57만개의 데이터셋 중 10%정도만 학습시킨 모델임

## 02 경쟁사현황/차별화

'3D 얼굴 발화 데이터셋'을 활용한 AI 학습 모델 시연 02 (Speech-to-Face)

M01



M02



M03



M04



M05



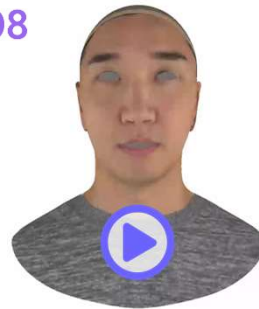
M06



M07



M08



M09



M10

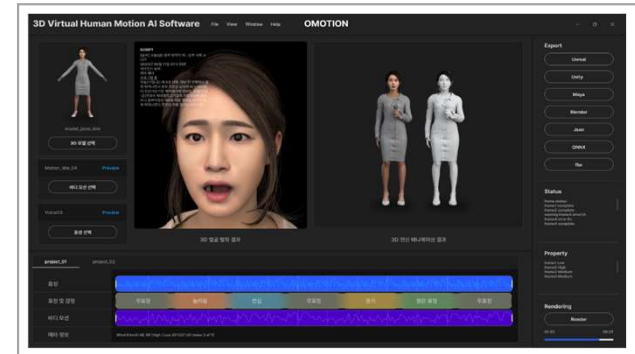


S2508 문장 : 이제 출퇴근을 해야하니까 편해진건지 잘 모르겠어요

본 시연은 57만개의 데이터셋 중 10%정도만 학습시킨 모델임

### 03 비즈니스 모델(BM) : 오모션 젤아이 개요

AI - 3D 가상 인간 콘텐츠 제작 솔루션(오모션 젤아이) : 모션 입력(텍스트/비디오) + 발화(오디오)

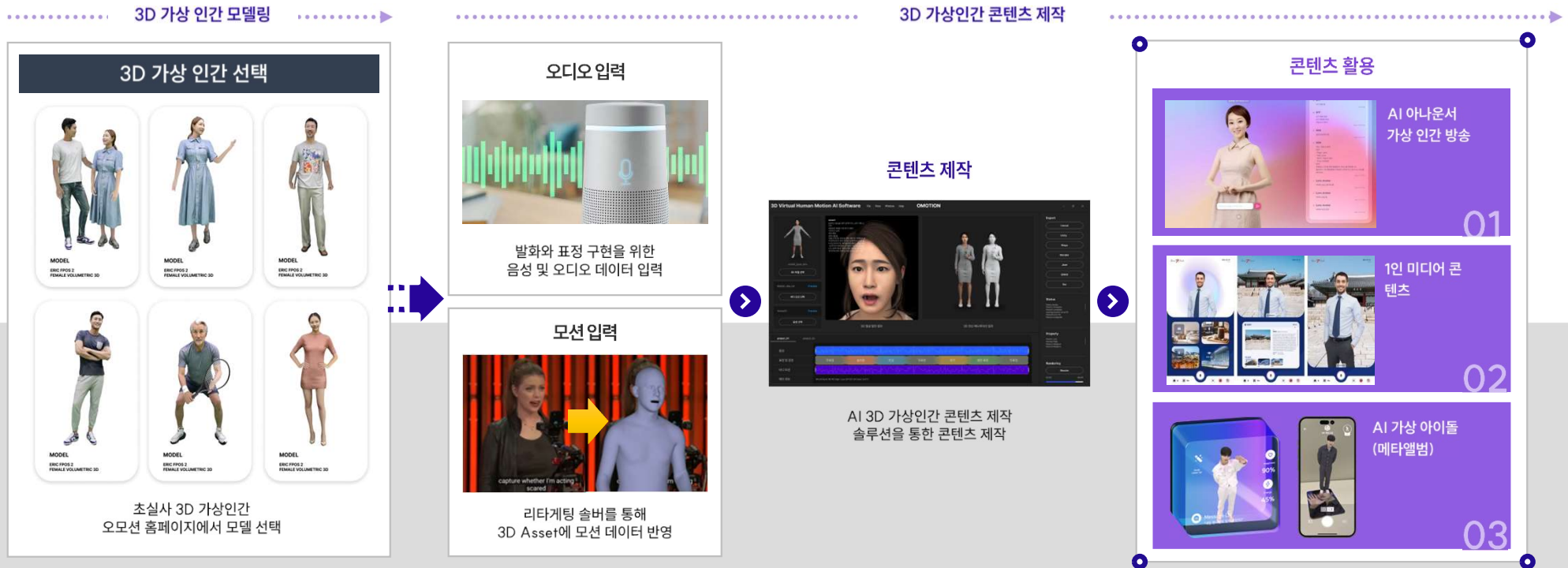


#### 핵심 콘텐츠제작 기능

- 1단계: 3D 얼굴 템플릿 메쉬와 음성/표정/스타일 정보를 오모션의 '3D 얼굴 발화 AI 솔루션'에 입력 → 3D 얼굴을 생성
- 2단계: 영상 및 비디오의 형태로 동작정보를 '3D 바디 모션 AI 솔루션'에 입력 → 3D 모델의 바디 애니메이션 구현.
- 3단계: '실시간 3D 애니메이션' 처리 과정을 통해 → 1단계와 + 2단계 → AI의 출력을 통합 및 동기화 → 말하면서 움직이는 초실감 3D 모델을 이용한 콘텐츠를 제작

### 03 비즈니스 모델(BM) : 오모션 젠아이 콘텐츠 제작 프로세스

AI - 3D 가상 인간 콘텐츠 제작 솔루션(오모션 젠아이) : 모션 입력(텍스트/비디오) + 발화(오디오)



포토 리얼리스틱 페이스 캡처를 통해 생성된 3D 페이스 캡처 데이터와 바디 캡처 데이터를 합성한 실제 인물과 동일한 수준의 초실사 3D 버추얼 휴먼을 활용한 콘텐츠 제작  
(표정과 발화, 움직임이 구현된 초실사 가상 인간 콘텐츠 제작 활용)



## 04 비즈니스 로드맵

### 오모션 젤아이 버전별 특징 및 활용 분야

제품 라인업	오모션 젤아이		스타터 버전	라이트 버전	플러스 버전	프로 버전
	구독형 SaaS					설치형
타겟			B to C	B to C	B to C / B to B	B to B
3D발화 데이터셋			30프레임 버전	30프레임 버전	30프레임 버전	60프레임 버전
움직임			입 모양 + 정해진 동작	입 모양 + 얼굴표정 + 정해진 동작	입 모양 + 얼굴 표정 + 전신	입 모양 + 얼굴 표정 + 전신
입력 데이터	음성	보이스(오디오)		보이스(오디오)	보이스(오디오)	보이스(오디오)
	모션			텍스트	동영상(비디오) + 텍스트	동영상(비디오) + 텍스트
이용금액			월 19,000원	월 29,000원	월 59,000원	별도협의 렌더링 서버사용료 별도
활용 분야			온라인 강의 1인 미디어 제작자	버튜버 콘텐츠 1인 미디어 제작자	버튜버 콘텐츠 MCN / 엔터사	방송/영화/드라마
			중소규모 미디어 및 엔터社 중소기업 1인 창작자		메이저 미디어 및 엔터社 대 · 중견기업 (네이버, CJ, 롯데 홈쇼핑)	



## 04 비즈니스 로드맵

### 오모션 젤아이 사업화 추진일정 및 기술 실증

구분	사업화 추진계획		기술실증
오모션 젤아이 버전	스타터/라이트 버전	플러스/프로 버전	플러스/프로 버전
비즈니스 구분	B2C	B2B	B2B
분야	1인 크리에이터	엔터사	방송사
IP 협력사	(주)트리니들/디씨씨엔티(주)	RBW엔터/콘텐츠X	MBC+
제작 협력사	(주)루트엠엔씨	(주)쓰리프레임	아도라라이브
프로젝트 개요	(주)트리니들과 버튜버 콘텐츠 기획 디씨씨엔티(주)가 보유한 웹툰 캐릭터를 활용한 버튜버 콘텐츠 제작 -> 한국/일본 유튜브 송출	콘텐츠X : 가상 아이돌 기획 RBW엔터 : 음원 제작(5곡) -> 오모션이 보유한 플랫폼 앨범 + 버튜버 제작 솔루션을 활용한 콘텐츠 제작(플레이브 벤치마킹) 및 음원 발매	SBA-서울형 R&D사업(2역) 결과물 -> MBC플러스 AI 가상 스포츠 캐스터 모델링 (페이셜 / 리깅 포함) 제작완료 -> 2025년 4월부터 MBC+채널 -> 프로야구 정규시즌 송출
2024. 10	버튜버 5명 발굴	가상 아이돌 본체 모집 5명	언리얼 엔진의 실시간 렌더링을 통한 버추얼 휴먼 움직임 테스트
2024. 11			
2024. 12	유튜브/아프리카TV용 콘텐츠 기획		비전기반 모션캡처 솔루션과 연동 테스트
2025. 02	유튜브용 버튜버 모델링 제작	가상 아이돌 기획 및 모델링 제작 (언리얼 엔진용)	MBC플러스 채널 프로야구 주간 웹캠 토크쇼 시범 콘텐츠 제작
2025. 03	유튜브용 버튜버 콘텐츠 시범제작		주간 웹캠 토크쇼 정식 서비스
2025. 05	정식 유튜브 채널 오픈		MBC플러스 채널 프로야구 가상광고 콘텐츠 서비스
2025. 08	일본 MCN+유튜버(30만 팔로워 이상보유) -> 버튜버 제작 기술지원	언리얼 엔진의 실시간 렌더링을 통한 버추얼 휴먼 움직임 테스트	
2025. 10	스타터/라이트 버전용 시범 콘텐츠 제작	비전기반 모션캡처 솔루션과 연동 테스트	
2025. 12	스타터/라이트 버전용 시범 서비스개시	한국 유튜브를 통한 가상아이돌 공개	
2026. 01	스타터/라이트 버전용 정식 서비스개시 (오모션 홈페이지를 통한 솔루션 판매)	유튜브용 가상 아이돌 버튜버 콘텐츠 제작	MBC플러스 SNS채널내 마케팅 활용
2026. 03		플랫폼 앨범 발매(가온 차트 연동)	

# 04 비즈니스 로드맵

## 기술 실증 - 상세 콘텐츠 제작 내용

기술 개발 / 제품 제작 - 구체적인 내용 1

AI 가상 스포츠 캐스터 서비스	MBC+와 AI 가상인간을 활용한 가상 스포츠 캐스터 제작 SBA-서울형 R&D 사업 선정 : AI 가상인간 모델 개발 -> 23년 9월 ~24년 8월 (1년) > 주관기관 : 오모션 / 협력 기관 : MBC+		AI 가상인간을 활용한 "하이라이트 프로그램" 진행 프로야구 중계방송 내 노출 > MBC 스포츠 플러스, KBS N, SBS 스포츠
	채널 활용 동의서	제휴 모델	AI 버추얼 휴먼 제작 방향

# 04 비즈니스 로드맵

## 기술 실증 - 상세 콘텐츠 제작 내용

기술 개발 / 제품 제작 - 구체적인 내용 2

상용화 계획 및 일정	AI 가상인간 활용방안	주간 웹캠 톱 랭킹	• AI 가상인간을 활용한 한 주간 월간 톱 랭킹 정리 콘텐츠
		프로야구 중계방송	• 가상 광고 (레퍼런스 이미지 참고)
		ON-AIR 스포츠	• 월간 톱 랭킹 소개 스포츠(연 1~2회 / 협의 진행)
		SNS 채널 게시	• MBC 스포츠 플러스 SNS 내 월간 톱 랭킹 게시물
노출 예시 1 : 주간 월간 톱 랭킹		노출 예시 2 : 가상 광고	노출 예시 3 : SNS 채널
제작 일정		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2024년 07~10월 : AI 가상인간 스포츠 캐스터 모델링 제작(페이셜/리깅 포함)</li> <li>• 2024년 10~11월 : 언리얼 엔진의 실시간 렌더링을 통한 버추얼 휴먼 움직임 테스트</li> <li>• 2024년 11~12월 : 비전기반 모션 캡처 솔루션과 연동 테스트</li> <li>• 2025년 01~02월 : 주간 웹캠 톱 랭킹 시범 콘텐츠 제작</li> <li>• 2025년 02~03월 : 테스트 영상 제작 및 파일럿 영상 제작</li> <li>• <b>2025년 03~10월 : 프로야구 정규시즌 송출</b></li> </ul>	

## 04 비즈니스 로드맵

### 오모션 젠아이 국내외 매출처

국내외 매출처	분야		한국	일본	미국
	버추얼 스트리밍	소속사	스마일게이트, 로나유니버스, 스타게이저, 일루전 라이브, 카론 유니버스, 프리 유니버스, V-lage, V-LUP, VRECORD, V&U, 왁 엔터테인먼트 등	노리프로, 홀로라이브, 니지산지, 774 inc, 프로프로 프로덕션, 카미츠바키 스튜디오, VMOS 등	Vshojo, 니지산지 EN, 홀로라이브 EN, 촌데리아 등
대표 V-Tuber		세아, 아리스 마나, 대월향, 맥큐몹, 아뽀키, 하나마나, 로나, 고세구, 릴파, 아이네, 마왕 등	키즈나 아이, 호쇼 마린, P마루사마, 우사다 페코라, 시라카미 후부키, 카구라 나나, 미나토 아쿠아 등	가우르 구라, 모리 칼리오페, 왓슨 아멜리아, 니노마에 이나니스, 나타샤 나너스, 아이언마우스 등	
영상 제작	영화/드라마/방송/CF	CJ E&M, 드래곤 스튜디오, JTBC, MBC, 에이스토리, 서울비전, 코코비전	닛카스, 토에이, 데이코쿠키네마, 도호, 워너브로스JP, 소니픽처스	FOX TV, HBO, 워너브라더스 TV, NBC 스튜디오, CBS, ABC	
	엔터테인먼트	YG 엔터테인먼트, RBW엔터테인먼트, WM 엔터테인먼트, 콘텐츠엑스	도호, 아뮤즈, 에이백스, 켄온 그룹, 커넥티드스테이지	디즈니, 블리자드, EA, 라이브 네이션, 라이온스 게이트	
	애니메이션	로커스, 오콘, 게일, 삼지, 키링, 아이코닉스	교토 애니메이션, 샤프트, 디오미디어, 프로덕션 IG	Pixar, 월트 디즈니 스튜디오, 드림웍스, 유니버설 픽처스	
	VFX	텍스터, 위즈웍, 디지털아이디어	Mackevision, Cutting Edge, Moment Factory, Nomad, Alt.VFX	ILM, 디지털 도메인, 소니 픽처스 이미지웍스, MPC, LUMA 픽처스, Blur 스튜디오	



TABLE OF CONTENTS

## 3. Growth Momentum

01 국내/외 시장 진출 현황 및 계획

02 글로벌 진출 전략

03 판매채널 다각화

04 마일스톤



# 01 국내/외 시장 진출 현황 및 계획

## 현재 판매 주요 제품 + 오모션 젤아이

3D 가상인간 모델 에셋 제품 + 3D 가상인간 콘텐츠 제작 S/W 제품

오모션 '3D 가상인간 제작' 솔루션	구분	모델링		콘텐츠 제작 소프트웨어	
		3D 가상인간 에셋	3D 가상인간 제작 대행 (커스터마이징)	3D 가상인간 애니메이션 제작 솔루션 애니메이션	오모션 젤아이 애니메이션+3D 발화
	비즈니스모델	B to C / B to B		B to B	B to C / B to B
	구성	Posed <sup>1)</sup>	Rigged <sup>2)</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI기반 3D 얼굴 합성 솔루션</li> <li>3D 바디 생성용 생성형 AI S/W</li> <li>3D 디지털 휴먼 제작 S/W</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI기반의 리타게팅 솔버 S/W</li> <li>3D 가상인간의 애니메이션용 통합 S/W</li> </ul>
	대표 이미지				
	수요처	<ul style="list-style-type: none"> <li>오모션 홈페이지 판매 (<a href="http://www.omotion.co.kr">www.omotion.co.kr</a>)</li> <li>1인 미디어 제작자</li> <li>광고/전시/게임/VFX/웹에이전시 등</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>방송사/엔터사/MCN</li> <li>게임 제작사</li> <li>VFX 스튜디오</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>광고 제작사</li> <li>AR/VR 콘텐츠회사</li> </ul>
	판매실적/계획	'21년 1.0억 매출	'22년 2.0억 매출	'25년 출시 및 매출 계획	
		'22년 1.5억 매출	'23년 4.1억 매출	'26년 출시 및 매출 계획	

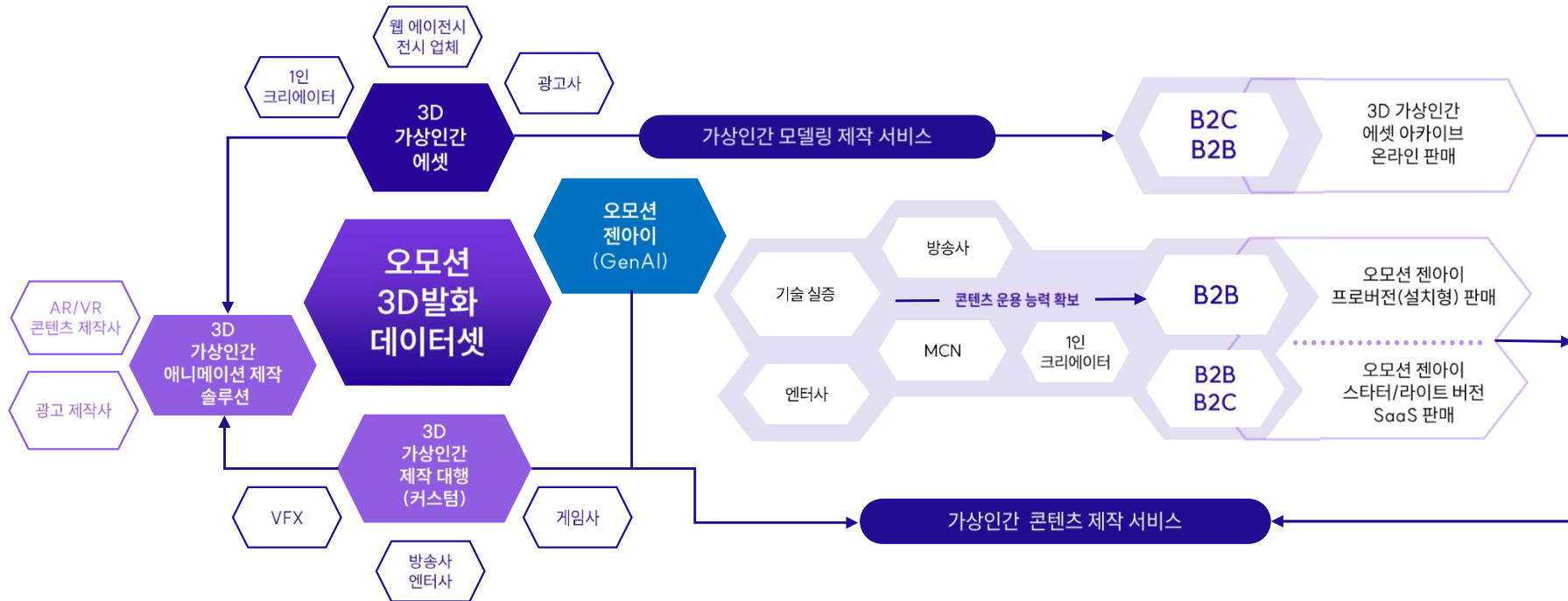
1) Posed : 고정된 포즈를 취하고 있는 3D 모델로 변형이 어려우나 3D 모델의 품질이 가장 우수함

2) Rigged : 3D 모델의 주요 관절과 가동부위 변형을 위한 뼈대가 삽입되어 있어 자유로운 움직임을 구현할 수 있는 3D 모델 → 비전 기반 모션 캡처와 연동되는 디지털 휴먼 모델

# 01 국내/외 시장 진출 현황 및 계획

## 판매 제품 전략 개요

오모션 3D 발화데이터셋 > 가상인간 콘텐츠 제작 서비스로 확대



## 02 글로벌진출전략

### 목표시장 및 진출현황

- 2023년 오모션 America, 오모션 Japan의 오모션 해외 법인을 설립을 바탕으로 공격적인 해외 진출 모색 중
- 2023년 미국수출 5.5만 불 달성 (비전기반 모션캡처 솔루션) 경험을 바탕으로 적극적인 해외 마케팅 수행, 해외 기업들과의 MOU 및 제휴 등을 통해 해외 협력 네트워크 확장 중
- 2024년 3월 11일 광저우 Xiyuan 패턴 디자인 유한 회사와 중국 공동 진출 MOU 및 1억원 수출계약완료 (AR솔루션)



### 목표시장

	미국	일본																		
<p><b>글로벌 미디어 엔터테인먼트 시장의 전반적인 증가세</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2023년 9,880억 달러 2024년 1조 500억 달러로 6.4% 증가 전망</li> <li>• 2023년 대비 11.3%로 성장세 두드러진 온라인 동영상 (OTT) 시장에서 광고 부문만 12.9% 성장세 기록 전망</li> </ul>	<p><b>2024년 미디어 엔터테인먼트 주요 분야별 시장 규모 전망</b> (매출처 : Omdia)</p>	<p><b>AVOD, Fast TV 등 광고 지원 미국 OTT 서비스 이용률</b> (매출처 : StreamTV Insider)</p>																		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자체적으로 정확한 시장 규모 집계 가능해 집행광고의 효과를 정확히 추산할 수 있는 장점을 가지고 있어 주요 OTT 사업자들이 기존의 구독 중심 모델에서 광고 지원 요금제로 BM을 변환, 확대 중으로 미디어 시장에서 디지털 광고가 새로운 수입처로 급부상 중임</li> </ul>	<p><b>글로벌 가상인간시장 규모</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2021년 146억 달러에서 2025년 987억 달러 규모로 동반 성장 예측</li> <li>• 디지털 광고 시장이 기존 선형 TV에서 온라인 동영상으로 범위가 넓어지면서 광고, 홍보영상 등에 활용되는 디지털 휴먼 시장 또한 2020년부터 2025년 까지 연평균 성장률 약 46%로 급격한 성장 추이 유지</li> <li>• 디지털 휴먼 제작 기술은 꾸준히 발전하여 외형상으로 실제 사람과 구분이 어려운 수준까지 도달하였으나 상호작용 발화작용 등 극복해야 할 기술적 사항이 존재하며 이에 대한 기술적 수요가 지속적으로 증가 예상</li> </ul>																			
<p><b>디지털 휴먼 세계 시장규모 및 전망</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>'20</th> <th>'21</th> <th>'22</th> <th>'23</th> <th>'24</th> <th>'25</th> <th>'26</th> <th>CAGR ('20~'26)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>세계시장</td> <td>10.03</td> <td>14.68</td> <td>21.50</td> <td>31.47</td> <td>46.07</td> <td>67.45</td> <td>98.75</td> <td>46.40</td> </tr> </tbody> </table> <p>(단위: 십억달러, %) (출처: 중소벤처기업부)</p>	구분	'20	'21	'22	'23	'24	'25	'26	CAGR ('20~'26)	세계시장	10.03	14.68	21.50	31.47	46.07	67.45	98.75	46.40		
구분	'20	'21	'22	'23	'24	'25	'26	CAGR ('20~'26)												
세계시장	10.03	14.68	21.50	31.47	46.07	67.45	98.75	46.40												



## 02 글로벌진출전략

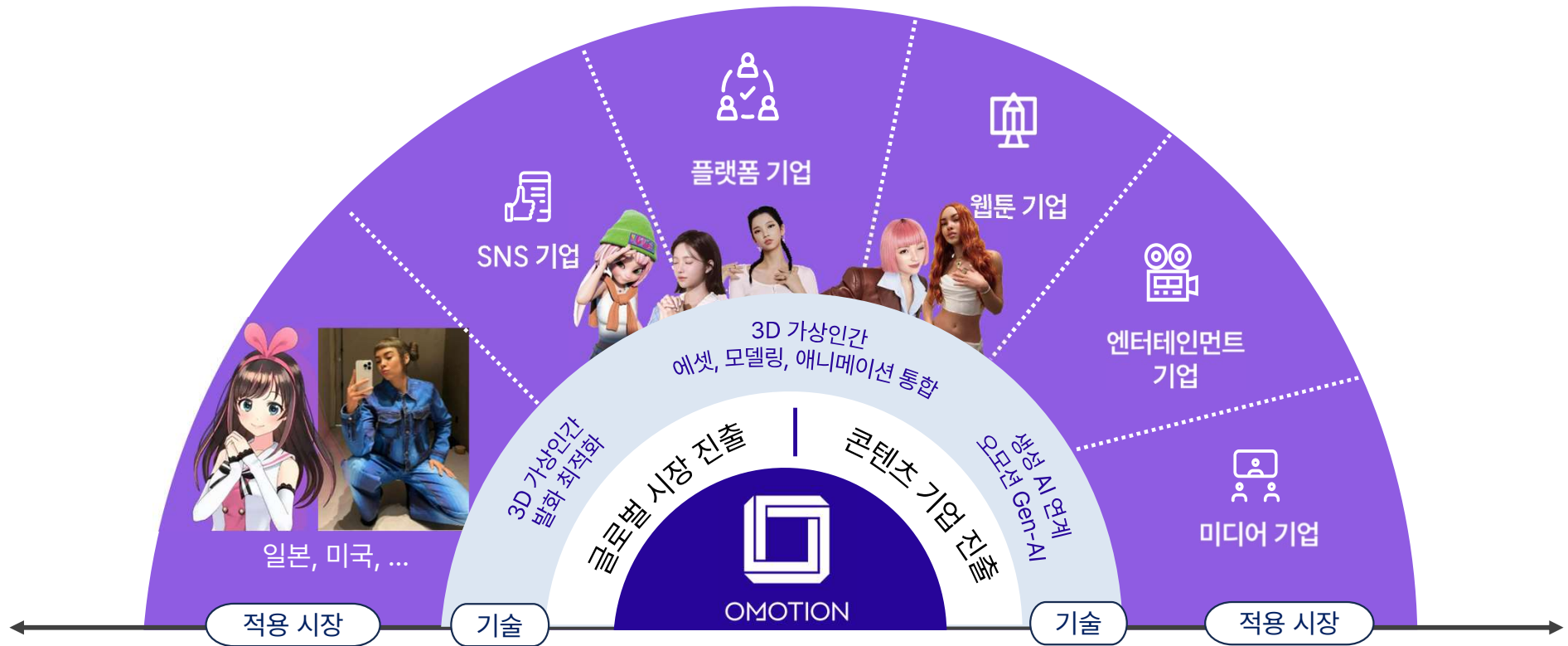
### 미국 & 일본 진출 현황

현지 법인 설립	구분	미국	일본
	설립일		24년 1월
회사명		OMTION America, INC	OMOTION Japan
주소		실리콘 벨리 3003 N. First Street, San Jose, 95134, USA	
설립목적		미국시장 조사 및 네트워크 구축, 3D 에셋 판매, 가상인간 콘텐츠 제작 판매	현지 시장 마케팅 지원, 시장조사 등 현지화 업무 수행
파트너		CoreLink, Inc. (협약완료) 수출 계약 및 MOU	R&W 재팬(협약완료) R&W(국내 상장사)의 자회사
현지 네트워크 구축	협약식		
	세부내용	현지 사업제휴 및 네트워크 구축 해외 공동사업 파트너 확보	일본내 유통채널 확보 해외공동사업파트너 확보 현지 사업제휴 및 네트워크 구축 공동콘텐츠 제작
현지 특허 출원 및 마케팅	특허출원	<b>FULL-BODY INTEGRATED MOTION CAPTURE METHOD (2.22.06.23 출원)</b> 컴퓨터 비전 기반 전신통합 모션 캡처 방법과 관련된 특허	
	홍보용 홈페이지 제작 완료		

해외 전시회 참가	구분	미국	일본
	전시명		CES 2024 (라스베이가스)
전시기간		2024년 01년 09일(화) ~12일(금)	2023년 10년 25일(수) ~27일(금)
전시품목		초실사 3D 에셋 + 버튜버 (페이셜용) 솔루션 + 메타앨범 버전1 (AR포토카드)	초실사 3D 에셋 + 버튜버 (페이셜용) 솔루션 + 메타앨범 버전1 (AR포토카드)
전시사진			
성과		투자미팅: 4회 비즈니스미팅: 24회 투자/수출협약중: 2건	투자미팅: 2회 비즈니스미팅: 18회 현지 공동 콘텐츠 제작(버튜버) 투자 협약중
현지 특허 출원 및 마케팅	SNS 마케팅 구축완료		

### 03 판매채널다각화

미국 & 일본, SNS기업(틱톡, 유튜브, 숏츠), 플랫폼기업, 웹툰기업, 엔터테인먼트기업, 미디어기업으로 확장



## 04 마일스톤

### 시리즈 라운드 > IPO

- 판매 제품, 솔루션 런칭 일정을 고려하여 VC에 제안 및 투자 협의 진행
- 투자금은 인건비, 연구개발비, 광고/홍보 마케팅 비용으로 사용

	주요 R&D	판매 제품/솔루션	매출액	인원	투자	투자/지원액
2024년 12월	3D 바디 생성용 생성형 AI S/W 개발 3D 가상인간제작 S/W 개발	3D 가상인간 에셋 온라인 판매 (한국/미국/일본)	10억	13	VC 대상 IR	15~20억 (150~200억 Value)
2025년 03월					Series A 투자 유치	
2025년 6월	3D 얼굴 표현용 생성형 AI S/W 개발	3D 가상인간 애니메이션 제작 솔루션	20억	15	VC 대상 IR	40억 (400억 Value)
2025년 12월	3D 바디 애니메이션용 생성형 AI S/W 개발				Series B 투자 유치	
2026년 06월	3D 얼굴 및 바디 통합 및 동기화 S/W 개발	오모션 젤아이 스타터 출시	40억	30	Series C 투자 유치	-
2027년 03월	AI 기반의 리타게팅 솔버 S/W 개발	오모션 젤아이 라이트 출시				
		오모션 젤아이 플러스/프로 출시	70억		IPO 준비	

TABLE OF CONTENTS

# 4. APPENDIX

- 01 회사 개요
- 02 비즈니스 모델(현재 판매중인 제품)
- 03 보유기술(특허등록현황, 보유장비)
- 04 투자 및 협력 업체 현황
- 05 '23년 정부 사업 선정 리스트



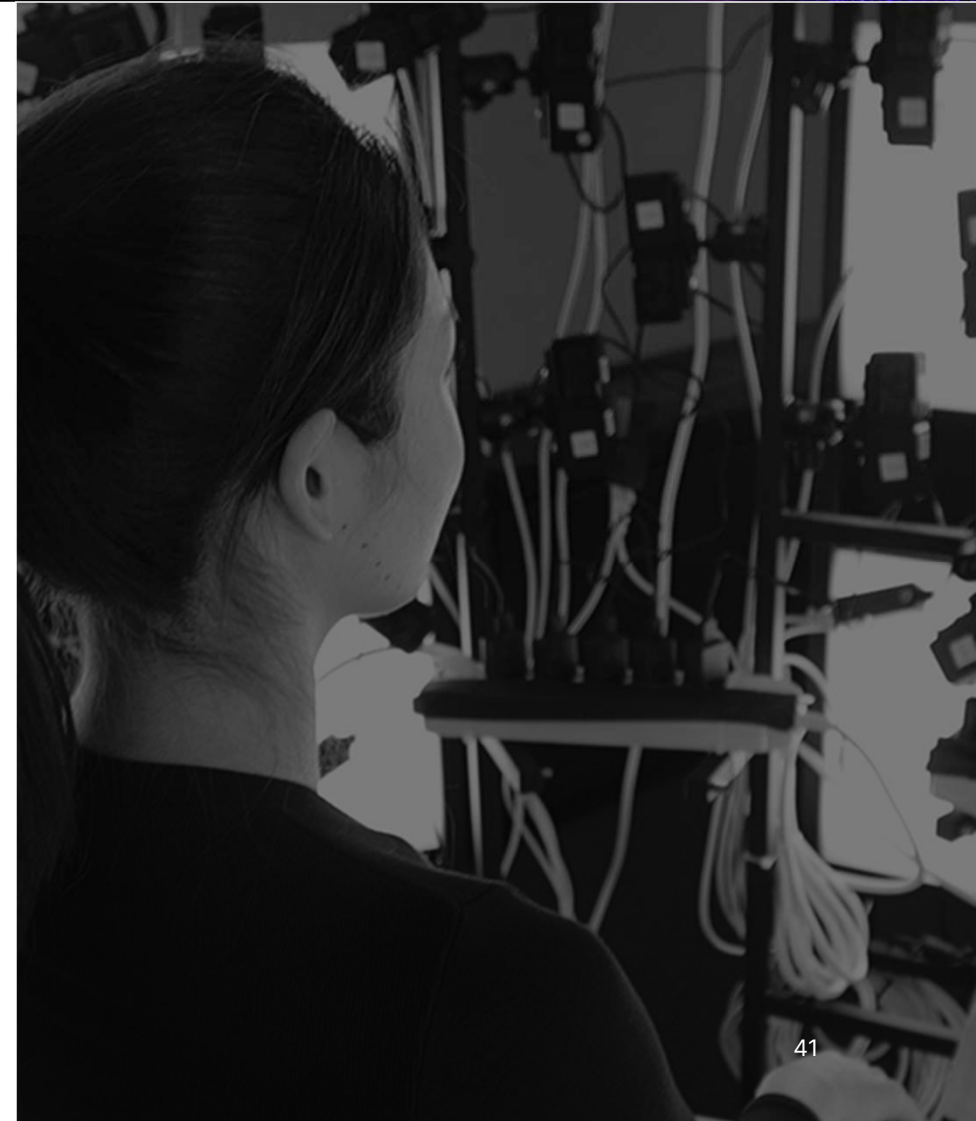


## 01 회사 개요

세계 최고 수준의 3D 발화 매쉬 데이터셋을 보유한 버추얼 휴먼 R&D 회사



회 사 명	오모션 주식회사	대 표	오문석
설 립 일	2021년 2월	사업분야	버추얼 휴먼 기술 개발, 초실사 에셋/비전기반 모션캡처 솔루션
소 재 지	서울특별시 마포구 매봉산로 37 DMC 산학협력연구센터 606호		
홈페이지	<a href="http://omotion.co.kr/">http://omotion.co.kr/</a> (한국) <a href="http://omotion-us.com/">http://omotion-us.com/</a> (미국) <a href="http://omotion.jp/">http://omotion.jp/</a> (일본)		



## 01 회사 개요

### 연혁

#### 2024년

- 03월 광저우 Xiyuan 패턴디자인 유한회사와 중국 공동진출 MOU  
AR포토카드 솔루션 1억원 수출계약완료
- 01월 미국법인설립
  - 오모션 아메리카(실리콘밸리) 3003 N. First Street, San Jose, 95134, USA
- 01월 미국 라스베이거스 CES 2024 K-콘텐츠 공동관 기업부스 참가

#### 2023년

- 12월 55,512달러 해외수출(미국)
  - 버추얼 휴먼 모델 10종 : 23,130달러 수출
  - 비전기반 모션캡처 솔루션 : 32,382달러 수출
- 11월 중소기업기술정보진흥원(TIPS) TIPS 선정
- 11월 서울경제진흥원(SBA) 인공지능 기술상용화 지원사업 선정
- 10월 일본 도쿄 TIFFCOM 2023 기업부스 참가
- 09월 한국지능정보사회진흥원(NIA) 인공지능 학습용 데이터 구축사업 선정
- 09월 중소기업기술정보진흥원(TIPA) 창업성장기술개발사업 선정
- 08월 일본 법인 설립
  - 오모션 재팬(도쿄) 도쿄도 마치다시 모리노 잇초메 11번 9호 MKK301

- 06월 과천과학관 납품용 모션 추적 시스템 수주
- 06월 노원구 앤드센터 버추얼 페이스 솔루션 수주
- 06월 3D 메타휴먼 제작기술 교육과정 출시 및 교육사업 수주
- 02월 TIPS 투자 유치(기업가치 40억)

#### 2022년

- 11월 벤처기업(혁신성장유형) 인증
- 10월 초정밀 페이스 캡처 장비 및 비전기반 모션캡처 장비 구축 완료
- 09월 RBW "ONEUS" AR 가상인간 카드 및 볼류메트릭 콘텐츠 런칭
- 01월 기업 부설연구소 설립
  - JTBC 이수진 아나운서 메타휴먼 개발 > 베이징 올림픽 콘텐츠 제작

#### 2021년

- 12월 3D 가상인간 Asset 판매용 온라인 마켓 omotion.co.kr 런칭
- 10월 서울창업디딤터 성과 우수기업 선정
- 06월 중소벤처기업부 "글로벌창업기술개발사업" 선정 > 비전 기반 모션 캡처 시스템 개발
- 02월 오모션 주식회사 설립




## 02 비즈니스 모델

현재 판매 제품 : 3D 에셋 > B2B



### 3D Preset 모델 (모델링+리깅)

- 초실사 3D 스캔 및 그래픽스 기술을 통해 제작된 3D 모델 에셋 (메타휴먼)
- PRESET 모델 -> Posed(판매가:39,000원), Rigged(판매가:99,000원)  
->현재까지 200여종의 모델 판매([omotion.co.kr](http://omotion.co.kr)) 중
- CUSTOM 모델(주문제작) -> Rigged
- CUSTOM 모델(주문제작) + 엔진연동(언리얼/유니티)

  
 주식회사 지이웍스  
 전시  
  
 The Multi Web Platform  
 웹 에이전시  
 MO — ON  
 COMPANY  
 건축  
  
 애니메이션

주요 수요처

## 02 비즈니스 모델

현재 판매 제품 : 3D 커스텀 모델 > B2B



방송사



엔터테인먼트



체험시설



웹툰 제작사

주요 수요처

### 3D Custom 모델 (모델링+리깅+애니메이션)

- 초실사 3D 스캔을 기반으로 사용자의 요구에 따라 제작된 맞춤형 3D 가상인간
- 전신 모션 캡처 및 페이스 캡처 기술을 바탕으로 전신의 실시간 움직임 및 정밀한 표정 구현
- 2022년 JTBC 베이징 올림픽 가상방송 콘텐츠 제작 / 2022년 JTBC “국과대표” 가상 아나운서 제작 / 2023년 JTBC 가상 과학기자 프로그램 제작



## 02 비즈니스 모델

현재 판매 제품 : 비전 기반 모션 캡처 > B2B



### 비전기반 모션캡처 리그

- 비전(카메라)기반 모션캡처로 얼굴표정+손+바디의 움직임을 실시간 모션캡처
- 모션캡처 슈트 미착용으로 손쉽게 모션캡처가능(전문가 불필요)
- 과천 과학관 납품 및 시립노원청소년미래진로센터 설치예정 (2024년 상반기 중)

주요 수요처



체험시설

엔터테인먼트

체험시설

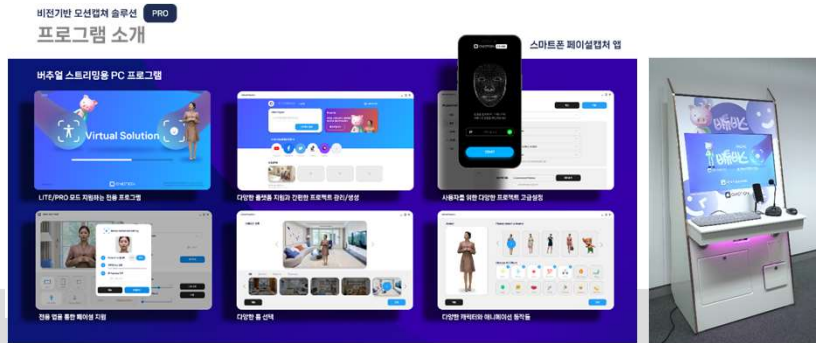
웹툰 제작사





## 02 비즈니스 모델

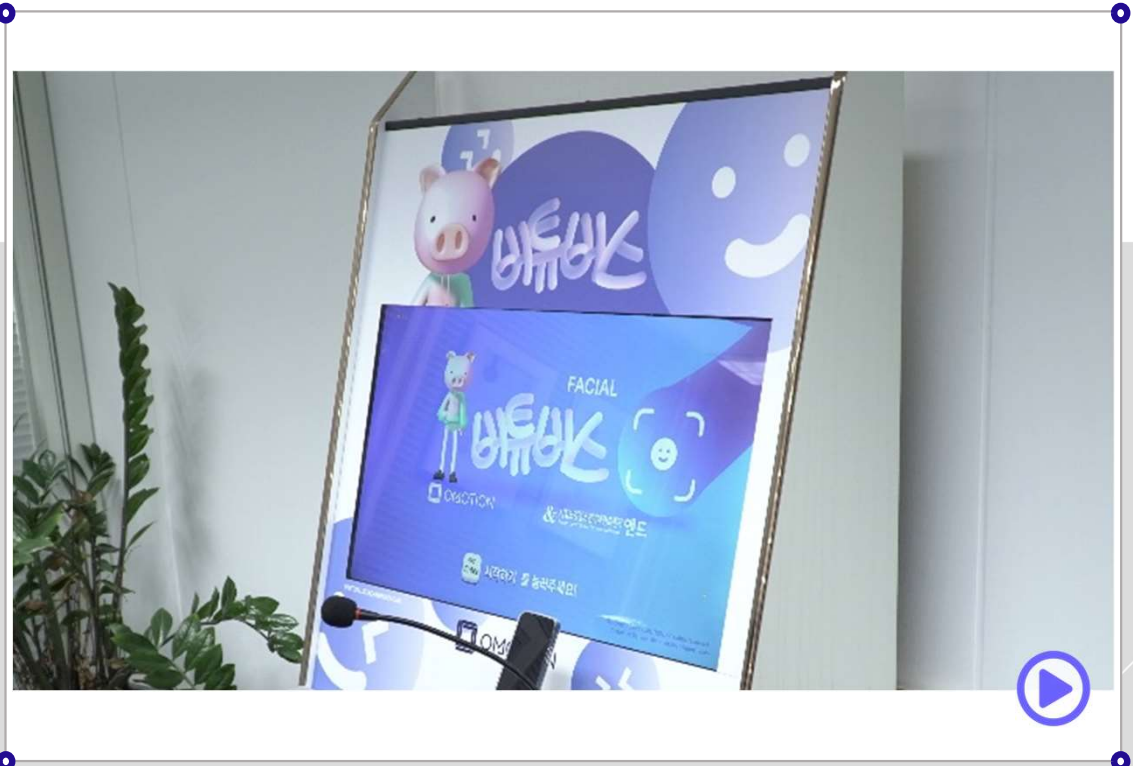
현재 판매 제품 : 페이스 솔루션(버튜버스) > B2B



### 페이스 솔루션(버튜버스)

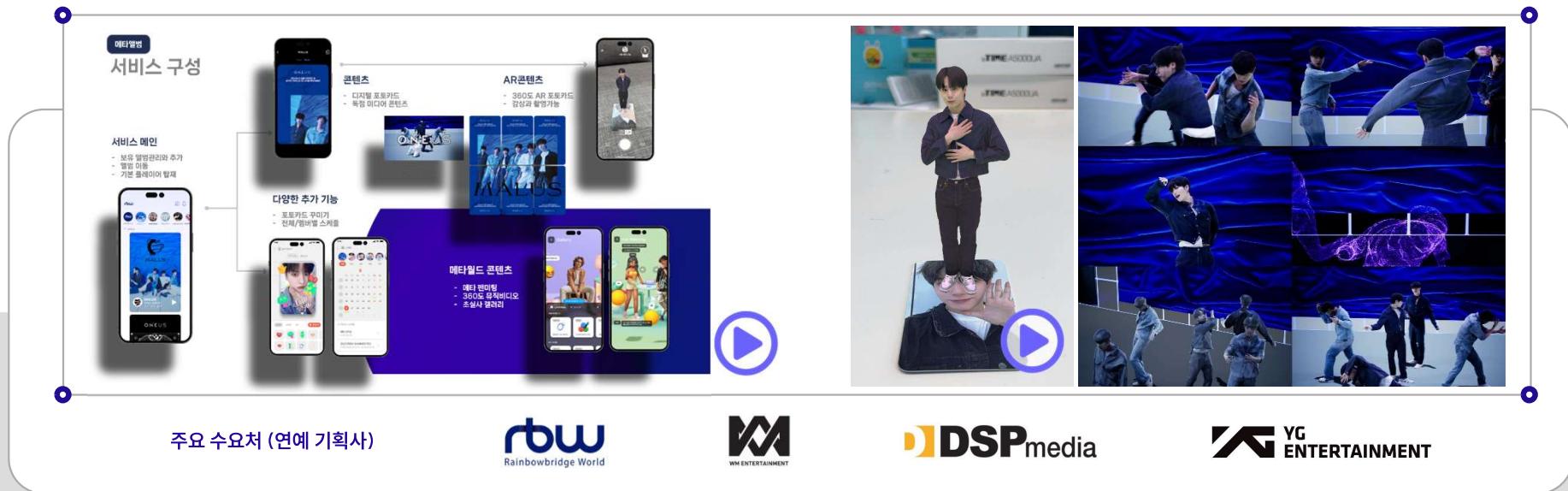
- 손쉽게 버튜버 콘텐츠 제작을 체험해볼 수 있는 제품
- 고정밀 페이스 캡처 (얼굴표정)
- 다양한 캐릭터, 배경 및 동작을 이용한 버튜버 콘텐츠 제작
- 2023년 8월 노원 앤드센터 납품 완료

### 주요 수요처



## 02 비즈니스 모델

현재 판매 제품 : 플랫폼 앨범 (AR 포토 카드) > B2B



### 플랫폼 앨범

- CD 음반의 비효율적 자원 낭비 문제에 대한 대안으로 최소한의 패키지를 통한 디지털 음원 플랫폼(앱)
- 제공콘텐츠
  - 디지털 음원 (스트리밍)
  - 디지털 포토카드 + 동영상 + 4D 가상인간 AR 서비스
- 2023년 12월 RBW엔터테인먼트 “기옥” 아이돌 플랫폼앨범 제작

### 4D 볼류 메트릭 AR/VR

- 볼류 메트릭 캡처를 활용한 다양한 초실감 미디어 콘텐츠 제작
- AR 포토카드 : 볼류 메트릭 캡처와 AR 기술을 통해 구현되는 새로운 형태의 AR 포토카드
- 볼류 메트릭 뮤직비디오 : 6DoF가 적용된 초실감 동영상 콘텐츠
- 2022년 9월 ONEUS 앨범에 탑재되었으며 다른 IP로 확대 적용 예정

# 03 보유 기술

## 특허 등록 / 출원

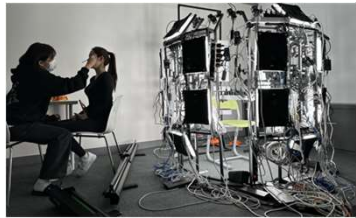


특허 등록 및 출원 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자체 개발한 차세대 버추얼 휴먼 제작 기술과 AI 기반 원천 기술에 대한 특허 출원 및 등록 중</li> <li>• 버추얼 휴먼 제작, 3D 페이스 제작, 스트리밍, 리깅 및 애니메이션, 비전기반 모션 캡처 기술에 대한 특허 보유</li> </ul>
특허권리분석 선행기술조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2개사의 특허법률법인(특허법인웰, 피앤아이특허)을 통해 지속적인 특허작성 및 선행기술 조사를 실시</li> <li>• 신규 IP 창출 및 기술보호 위한 특허작성 및 회피설계 수행을 통한 지속적인 신규 IP 발굴 노력</li> </ul>

순번	국가	발명의명칭
1	한국	3차원 포인트 클라우드 기반의 동적 3차원 모델 생성을 위한 뼈대 정보 처리 시스템 및 방법
2	한국	3차원 포인트 클라우드 시퀀스의 압축 시스템 및 방법
3	한국	체적형 객체 촬영을 위한 다중 RGB-D 카메라 기반의 포인트 클라우드 정합 방법
4	한국	전신 통합 모션 캡처 방법
5	미국	Full Body Motion Capture Method
6	한국	3차원 가상인간 제작 시스템
7	한국	이벤트 정보를 기반으로 한 3차원 얼굴 모델 제작 장치, 방법, 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체
8	한국	시간 정보를 기반으로 한 3차원 얼굴 모델 제작 장치, 방법, 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체
9	KR	가상 인간의 표정 생성 시스템
10	한국	가상 인간의 얼굴 변형 시스템
11	한국	온라인 및 오프라인 유통을 위한 모바일 기반 콘텐츠 서비스 시스템-볼류 메트릭 데이터의 처리 시스템
12	한국	온라인 및 오프라인 유통을 위한 암호화 기반 콘텐츠 서비스 시스템
13	한국	온라인 및 오프라인 콘텐츠의 보안 유통을 위한 서비스 시스템

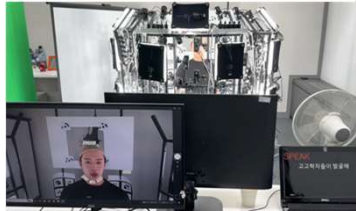
## 03 보유 기술

### 장비 및 시스템



#### 초다시점 얼굴 촬영 시스템

- 비전 기반의 다시점 고정밀 모션 캡처 및 캘리브레이션 장비
- 전신, 손, 얼굴에 대한 모션 캡처 데이터 획득 가능한 전신 모션 캡처 슈트 보유
- 3D 가상 인간의 애니메이션 활용



#### 초실사 3D 얼굴 합성용 스튜디오 구축

- 고정밀/초실사 페이스 캡처를 위한 50대의 카메라 및 리그 세트
- 실시간 렌더링을 위한 제어 솔루션
- 모델 합성을 위한 렌더링 서버 구축



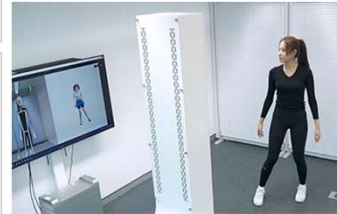
#### 초다시점 영상 합성 솔루션

- RGB-D 기반의 모션 캡처 H/W
- AI를 활용한 모션 캡처 기술 R&D



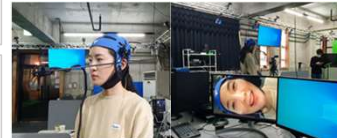
#### 다시점 RGB-D 기반 비전 방식의 모션 캡처 시스템

- RGB-D 기반의 모션 캡처 H/W
- AI를 활용한 모션 캡처 기술 R&D



#### AI 기반 모션 캡처 및 아바타 애니메이션 솔루션 및 시스템

- RGB-D 기반의 모션 캡처 H/W
- AI를 활용한 모션 캡처 기술 R&D



#### 초정밀 페이스 캡처용 Faceware

- Faceware H/W 및 S/W 장비
- 실시간 정밀한 얼굴의 움직임 추적



#### 다수의 렌더링 및 AI용 서버 구축

- Faceware H/W 및 S/W 장비
- 실시간 정밀한 얼굴의 움직임 추적



## 04 투자 및 협력 업체 현황

### 협력 업체

구분	방송사	엔터테인먼트사	MCN
대표 업체명	JTBC	플레이컴퍼니 (오모션 투자사)	콘텐츠엑스 (오모션 투자사)
협력 사진	 JTBC 이규연 대표	 플레이컴퍼니 조형석 대표	 콘텐츠엑스 송동훈 대표
역할	- 메타 휴먼 기술 개발 : 오모션 - 콘텐츠 제작 및 송출 : JTBC	- 플랫폼 앨범 개발 : 오모션 - 미국내 유통 및 판매 : 플레이컴퍼니	- 메타 휴먼 및 솔루션 개발 : 오모션 - 스트리머 발굴 및 콘텐츠 제작 : 콘텐츠엑스
협력 내용	 신규 메타 휴먼(과학 기자)을 활용한 과학 다큐 제작(완료)-수익 쉐어	 에이티즈 아이돌 플랫폼 앨범 개발 및 미국내 판매(예정)	 NIPA-융합형 메타버스 개발 사업에 선정되어 공동으로 메타 앨범 개발중(진행중)
		 원어스 AR 포토카드 개발 및 판매(완료) WM엔터/DSP미디어 소속 아이돌 플랫폼 앨범 제작 추진(진행중)	



## 05 23년 정부 사업 선정 리스트

지원기관	사업명	지원내역	최종결과물	비고
한국 방송 학회	방송 신기술 상용화 지원사업	총 사업비 50백만원	메타 휴먼 가상방송 기술	단독/수행완료
정보 통신 산업 진흥원 (NIPA)	AI 바우처 지원사업	총 사업비 375백만원 (컨소시엄/주관1, 참여1)	인공지능 기반의 TTM 합성 모델	주관/수행완료
정보 통신 산업 진흥원 (NIPA)	상반기 볼류메트릭 콘텐츠 제작 인프라 지원사업	볼류메트릭 스튜디오 및 렌더링 서버 활용 지원	볼류메트릭 AR 콘텐츠	단독/수행완료
서울 경제 진흥원 (SBA)	XR 제품·서비스 제작개선 지원사업	사업비 55백만원 시제품 평가 서비스 제공	메타 휴먼의 초실사형 AR 서비스 플랫폼	단독/수행완료
서울 경제 진흥원 (SBA)	XR 제품·서비스 사업화 지원사업	사업비 22백만원	플랫폼 앨범 서비스	단독/수행완료
정보 통신 산업 진흥원 (NIPA)	융합형콘텐츠 개발지원사업	총 사업비 312.5백만원 (컨소시엄 / 주관1, 참여2)	메타앨범 플랫폼	주관/수행완료
한국 지능 정보 사회 진흥원 (NIA)	인공 지능 학습용 데이터 구축사업	총 사업비 1,600백만원 (컨소시엄/주관1, 참여 6)	음성 기반 3D 메타 휴먼 발화 얼굴 생성 AI 서비스	참여/수행완료
정보 통신 산업 진흥원 (NIPA)	수출 유망 메타버스 강소기업 육성 지원	총 사업비 20백만원	해외 지사 설립 및 콘텐츠 수출	단독/수행완료
중소 기업 기술 정부 진흥원 (TIPA)	창업 성장 기술 개발 사업 (R&D)	총 사업비 343백만원	버추얼 스트리밍 솔루션	단독/수행중
서울 경제 진흥원 (SBA)	인공 지능 기술 사업화 지원사업	총 사업비 266백만원 (컨소시엄/주관1, 참여1)	3D 발화 구현 생성형 인공지능	주관/수행중
중소 기업 기술 정부 진흥원 (TIPA)	창업 성장 기술 개발 사업 (TIPS)	총 사업비 625백만원	초실사 3D 가상인간 제작을 위한 생성형 AI	단독/수행중
오모션 사업비	정부지원금(전체)	3,195백만원		
	오모션 사업비	2,002백만원		