



디지털 융합 콘텐츠 사업의 리더 !

**(주) 셀빅** 회사소개서



# INDEX

01. 회사 개요

02. 회사 연혁

03. 콘텐츠

CONTACTS



01

# 회사 개요

Company Profile

우리는 글로벌 대상의 VR/AR/MR/AI/메타버스 등 다양한 사실적 기반 위에 독자적인 형태의 게임, 체감형 콘텐츠를 제시합니다.

우리가 제작한 콘텐츠들은 모두에게 혁신적이었으며, 우리는 꾸준한 연구개발로 다음을 준비합니다.



### Multi Position

우리는 공공/광고/교육/건강/의료/스포츠/게임 등 다양한 분야의 소프트웨어와 콘텐츠를 만들어냅니다.



### Multi Technology

우리는 ML image recognition, Hologram, Augmented Reality, Virtual Reality, Projection Mapping, Metaverse 등 여러 기술을 바탕으로 누구보다 진보한 결과물을 만들어냅니다.



### Multi Alliance

우리는 기업, 학교, 기관들과 유기적으로 교류하고 연구하여, 진보된 기술 기반의 혁신적인 결과물을 만들어냅니다.

<b>Company</b>	(주) 셀빅 (Cellbig Co., Ltd)
<b>Since</b>	2004년 6월 29일
<b>CEO</b>	이상노 Sean Lee
<b>Business</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 게임,기능성 콘텐츠[교육, 헬스케어, 의료, 게임, 광고] 개발</li><li>• VR,AR, MR, AI, Metaverse 콘텐츠 / HW 생산 및 배급</li><li>• 정보통신 소프트웨어(SI) 제작 (Web, Mobile) , 유통</li><li>• 디지털 테마파크 설계.시공 서비스</li></ul>
<b>Address</b>	서울시 성동구 성수1가 2동 16-4 SK 테크노빌딩 403/306/708호
<b>Laboratory</b>	서울시 성동구 성수1가 2동 16-4 SK 테크노빌딩 309호

# 회사 개요

## ORGANIZATION

E-Business를 필요로 하는 기업의 가치 창출과 신뢰의 파트너로서 함께 성장하는 기업이 되기 위해 오늘도 최고의 전문가들이 최선을 다하고 있습니다.

(주)셀빅  
CEO

### 경영관리 그룹

사업 전략팀  
경영 관리팀

### 게임 사업 그룹

Mobile Game  
Web & PC Game  
Serious Game

### AR/VR/MR 그룹

VR / AR Consulting  
Projection Mapping  
HMD / Hologram

### 3D 응용 사업 그룹

Real time 3D simulation  
체험형 UX  
타산업분야 연계 사업

### 설계/시공 그룹

AR/VR존 설계  
디지털 테마파크 인테리어  
설계/시공 컨설팅, 영업

### 기업부설 연구소

기반기술 R&D  
정책과제 지원, 진행,  
상용화 기술 컨설팅





**이상노 / 대표 이사**

- 건국대학교 졸업
- 전, 대성그룹 대성산업 팀장
- 전, 대한과학 마케팅 팀장
- 현, 셀빅 대표이사. Founder



**정영균 / 개발 사업부 상무**

- 부경대학교 졸업
- 전, 현대전자 S/W연구소 / HIT 대리
- 전, 온세통신 / 엔씨소프트 개발 팀장
- 전, 청강문화산업대 겸임교수



**임성재 / 영업 경영 지원 이사**

- 건국대학교 졸업
- 전, 대성산업 / 남부 C&C 대표
- 전, LG전자 사업부 부장
- 현, 셀빅 영업관리 이사



**이상산 / 개발 사업부 이사**

- 광운대학교 졸업
- 전, CCR 팀장 / 유니아나 실장
- 전, 탐컴퍼니 부장 / 스마트한 부장
- 현, 셀빅 콘텐츠 개발 이사



**유경환 / IT 사업부 이사**

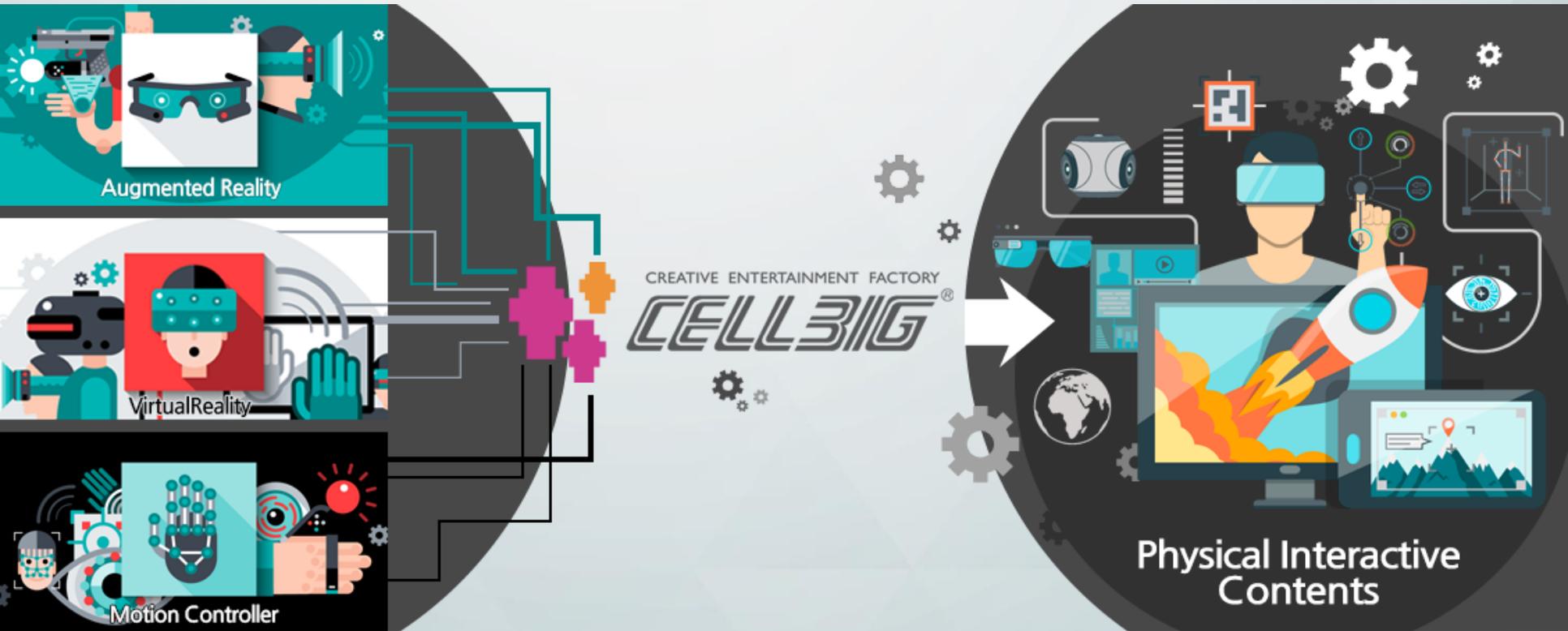
- 전, 동아시스템 / 아이티로드 과장
- 전, 준앤준아이엔에스 이사
- 전, 진두아이에스 부장
- 현, 셀빅 IT 사업부 이사



**이범로 / 기술 고문**

- 광운대 박사 졸업
- 전, 현대전자 S/W연구소 / LG인터넷 대리 / 오콘 기술연구소장
- 전, 크리벨시스템즈 대표 / 셀빅 Founder
- 현, 청강문화산업대학교 교수

## Cellbig will dive more “Reality”



가상현실 콘텐츠 개발에도 많은 연구를 하고 있으며, 이 밖에도 Interactive Projection Mapping, 혼합현실 테마파크, AR/VR 간의 Seamless 전환 등 셀빅이 가진 다양한 기술력을 적용하여 클라이언트가 원하는 콘텐츠를 개발하고 있습니다.

## Institution Group



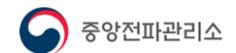
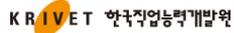
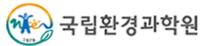
## Educational Group



## Business Group



## IT 유지보수 납품 거래처



# 회사 개요

## CERTIFICATION



직접생산확인증명서



중소기업확인서



게임제작업자  
등록증



기업부설연구소  
인정서



SW 사원자신고  
확인서



게임물등급  
분류필증



이노비즈  
180103-00265호



비디오물저작권  
신고증



상표등록증  
40-1646755



상표등록증  
40-1505225



상표등록증  
40-1646753



상표등록증  
40-1551469



상표등록증  
40-1538294



상표등록증  
40-1538295



상표등록증  
40-1501940



상표등록증  
40-1231897



일본상표등록증  
6369765



특허등록  
10-1527188



특허등록  
10-2236914



특허등록  
10-1982540



특허등록  
10-1947270



특허등록  
10-1975150



특허등록  
10-1966020



특허등록  
10-1949103



필리핀상표등록증  
420200002394



한국콘텐츠저작권  
우수상



2019  
이티의우수게임



정보통신방송분야  
우수성과창출기업



상해 어린이콘텐츠 대상

## Mixed Reality Business Area

광고  
미디어

엔터테인먼트

스마트  
교육의료  
헬스케어

건설 / 서비스

차세대 게임

1단계  
(진입기)

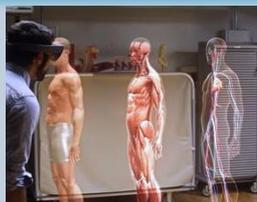
시장 개척

프로젝션 맵핑  
중간현실 광고키즈 카페 보급  
놀이시설 시공3D 박물관 / 전시관  
콘텐츠 커스터마이징체감형 피트니스  
연계 헬스케어쇼핑 & 서비스  
제품 프리뷰

IP 체감형 게임 보급

2단계  
(성장기)

기반구축

지리 / 관광 연계  
영상 프러덕션 사업실감형 어트랙션  
서바이벌 체험장가상현실  
디지털 교과서

의료 입체정보

가상 모델하우스  
건물 카탈로그B2C VR 게임  
플랫폼 진출3단계  
(도약기)플랫폼  
확산광고 미디어  
가상 솔루션 사업혼합현실 전용  
테마파크기자재 인프라  
보급 연계전문 의료 정보  
클라우드 연계부동산 및  
가상 인테리어메이저 타이틀  
멀티 플랫폼 진출



02

## 회사 연혁

Company History

우수 과학 문화 상품 과학 문화 체험 서비스 부문 수상  
 과기정통부 NIPA 디지털 콘텐츠 육성 사업 최우수 사례 선정.

우리은행 혁신 성장 기업 지정 '10억 투자' 2019.01 유치  
 기업부설연구소 병력지정업체 인증

2019. ICT 강소기업 가치창출을 위한 혁신성장-정보통신 방송분야 우수성과 창출기업

일본 키즈카페 콘텐츠(너프건, 레이전건, 블레이드, 캡처, 볼풀) 배급 계약

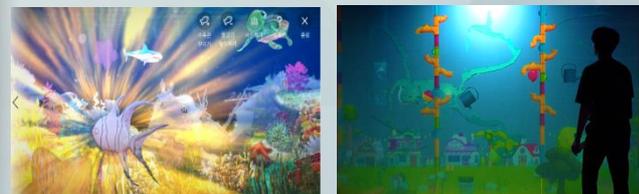
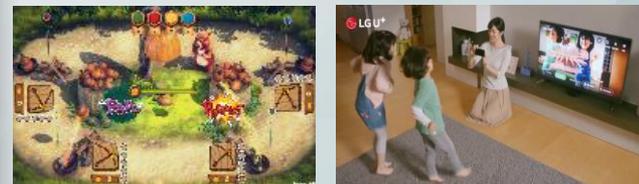
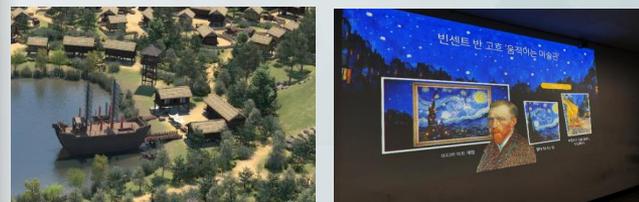
유엔젤 스마트교육 체험존 콘텐츠 사업 전개.

LGU+ IPTV 살아움직이는 움직이는 동화책 '내가그린그림' 개발

고령 대가야 생활촌 디지털 박물관 구축

제주, 고성, 예천 디지털 전시, 테마파크 구축 사업 진행.

# 2019~2021



# 회사 연혁

실내 디지털 테마파크 구축(광주, 세종, 진주..) 서비스 런칭

접근제어솔루션 조달 총판 계약(넷앤드)

IT 사업부 런칭 (특수판매공제조합,상하수도협회,해수부,K2코리아,해피머니..)구축 /유지보수

LGU+ IPTV 아이들나라 2.0 AR 콘텐츠 개발.공급

중소혁신형 이노비즈 선정 180103 - 00265 호

중국 AR디지털마작 개발.유통사업 계약

한국 무역 협회 대한민국 추천상품 '샌드크래프트' 선정

중국 '썬트리' 와 '샌드크래프트' 중국 판권 계약 체결, 미국 '시스템쿠' 판권 계약 진행.

증강현실(AR) 모래놀이 3D 샌드박스 '샌드크래프트' 출시.

현대자동차 '자동차 GDSI 시뮬레이션 및 Unity 엔진 기반 최적화 작업' 용역 계약

'서울 문화재단 2015년 시스템 고도화사업(모바일)' 개발사 선정 및 협약 체결

(주)오토리서치 'SK텔레콤 SDN 3D UI 구축사업' 개발사 선정 및 협약

포스코 ICT '웹/모바일 게임 모니터링' 게임 개발 투자 협약 체결 - 제주 테크노파크 참여

과천시 '과천지식정보타운 설립 투자협정 MOU' - 8개 IT기업 대표 주관사 선정

(주)투바 / (주)위게임즈 '라바 비트' 개발

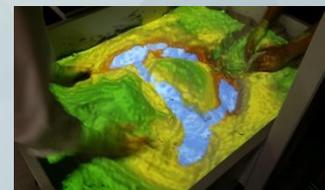
삼성전자(주) '스마트TV 모션인식 콘텐츠' 개발 공급자 선정 및 협약, 협력업체 등록

아이짐스포츠 전국 70개 본사 태권도장 가맹점에 '태권스타' 및 키넥트게임존 보급사업

(주)코리아닷컴 중국 역직구 사이트 개발 협약 및 패션/잡화/화장품 카테고리 입점 소싱

'모션인식게임' 기술평가 사업 / 기술보증기금

## 2013 ~ 2018



전남문화산업진흥원 '실감미디어 심화 사업화지원' - 사업자 선정 및 협약  
 키즈팡팡 '모션인식 게임' 전국 100여개 프랜차이즈 가맹점 보유 업체와 유통 총판계약  
 (주) 네오위즈 게임즈 '투르드스타' 미국 'ICE 게임즈' 수출 퍼블리싱 계약 진행  
 의료용 온라인 게임 시스템 '셀바이크' 개발  
 온라인 게임 연동 '키즈온라인 바이크' CO-1400 시제품 개발  
 (주) 삼성전자 '2013년 삼성 스마트 TV' 동영상 플레이어, 게임 콘텐츠 개발 협약  
 (주) 비온드테크 'Kies 2.0 Mac 버전 S/W' 수주 개발  
 한국문화콘텐츠진흥원 '기술 사업화 컨설팅 사업' 사업자 선정

STB 인증 및 콘텐츠 관리 서버 개발, 홍콩 NexTrend  
 경기도 기능성 게임 페스티벌 참가 및 전시, 기능성 게임 개발  
 G-Star 2010 국제 전시 참가 (기능성 게임 '투르드 스타')  
 일본 수출 아케이드 게임 개발 (일본 야마사 그룹)  
 한국 콘텐츠 진흥원 사업 체감형 온라인 툭킷 개발  
 일본 수출용 아케이드 게임 개발, 일본 반다이 남코 게임즈

(주) 셀빅 인터랙티브 설립

## 2010 ~ 2012



## 2007 ~ 2009



## 2006

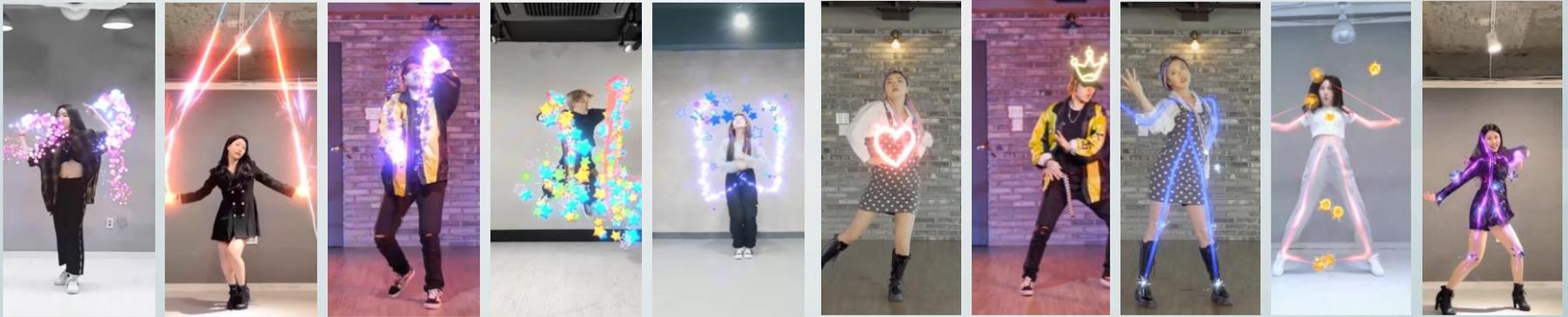


03

## 콘텐츠 & 개발현황

Contents & Developments

- 인공지능 기반의 AR기능을 통한 유저 자세 애니메이션 적용, 관절 위치에 가상 이펙트 투영.
- 스마트폰 카메라로 인물 촬영 사진, 그외 스틸 사진을 단순한 조작으로 자동 애니메이션화하는 신개념의 증강현실(AR) 포토 필터 어플리케이션



- AI로 신체 이미지 판독 처리하고 증강현실로 유저의 가상 피팅 화면으로 구현함
- 스마트폰 유저 키 입력후 부위별 인체 치수 데이터를 추출로 고객 신체 치수에 맞춤형 의상 사이즈 추천 시스템
- 모델 피팅 : 실물 모델이 입고 있는 의상 사진. / 아바타 피팅 : 3D모델링 캐릭터 위에 의상 입힘. / AR 피팅 : 유저에 실시간으로 의상을 합성 시킴.

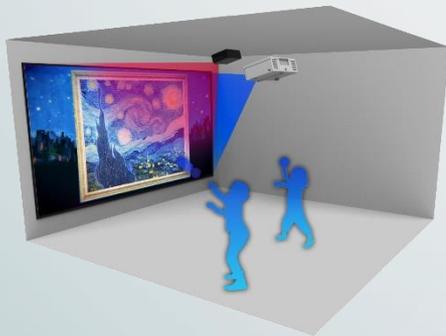


## Outdoor advertising Solution

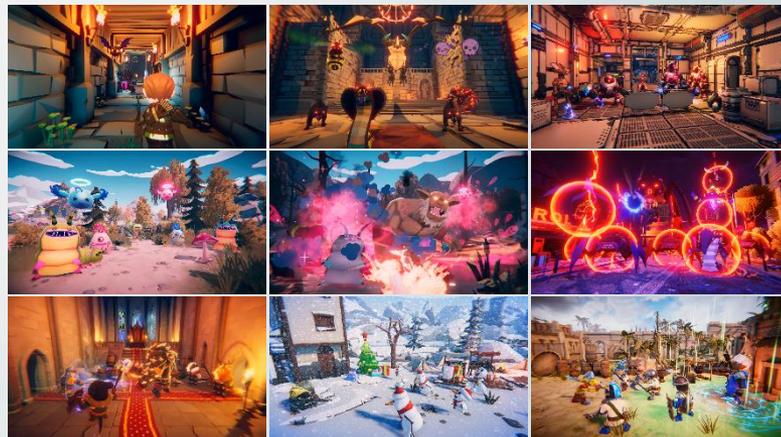
- 다수의 관람객이 볼 수 있는 대형 스크린(디지털 사이니지, 프로젝션) 환경에서 활용 가능한 AI(인공지능)와 AR(증강현실)기반의 신개념의 실시간 인터랙션 스크린 콘텐츠
- 수동적 관람자에서 능동적 참여자로 관점을 전환하고 AI 영상인식으로 유저 집객도, 반응성, 유동인구 ABC 마케팅 효과성 검증 통계 가능



- 2020년 누리교육과정과 아동복지법을 바탕으로 유아,아동이 즐겁게 놀면서 학습 할 수 있는 에듀테인먼트 콘텐츠
- 여러명이 동시 참여가 가능한 Projection Mapping과 인터랙션을 위한 센싱 기술 기반의 실감형 교육 콘텐츠 제공

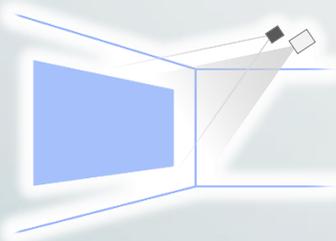


# 판타슈터



안전하고 가벼운 스펀지 너프건으로 프로젝션 화면에 나타나는 캐릭터들을 물리치는 실감형 슈팅 콘텐츠

하드웨어

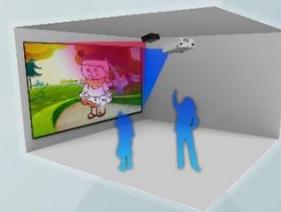


□ 빔 프로젝터  
■ IR 센서

체험도구

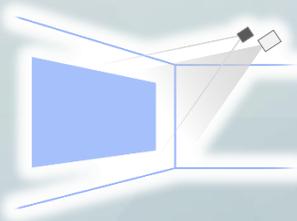


# 판타레이



적외선 후레쉬를 이용해 아름다운 세계 명화를 컬러링하고, 때로는 무시무시한 세균과 유령을 물리치기도 하는 아트·액션 콘텐츠

하드웨어

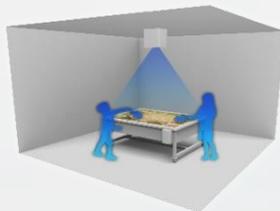


□ 빔 프로젝터  
■ IR 센서

체험도구

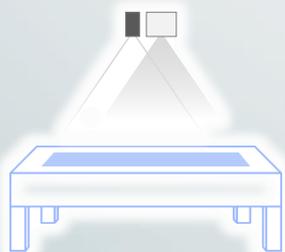


# 판타테이크



프로젝션으로 표현된 가상 연못의 물고기를  
증강 뜰채로 잡을 수 있는 인터랙티브 체험 콘텐츠

하드웨어

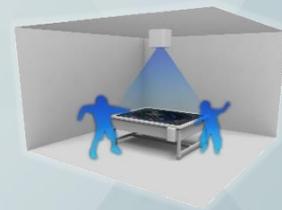


□ 빔 프로젝터  
■ IR 센서

체험도구

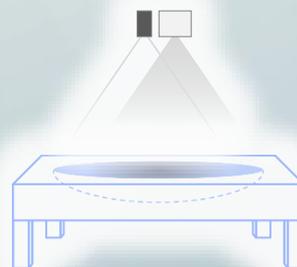


# 판타스핀



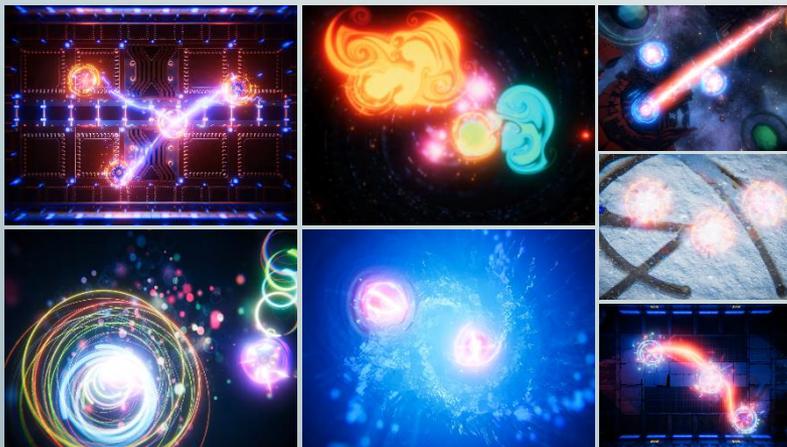
특수 제작한 테이블 위에 팬이를 돌리면 컨셉에 따른  
화려한 이펙트가 팬이에 나타나는 인터랙티브 팬이 콘텐츠

하드웨어



□ 빔 프로젝터  
■ IR 센서

체험도구



- 고령군 대가야 생활촌 기점으로 전국 박물관 전시관으로 확대할 수 있는 다양한 혼합현실, 홀로그램, AI(인공지능)를 활용한 교육 체험형 디지털 헤리티지 콘텐츠 플랫폼 사업화.
- 특히 전시 사업화 실효성이 높은 무안경 몰입형 전시 콘텐츠 중점 설치.



## Immersive Room Projection

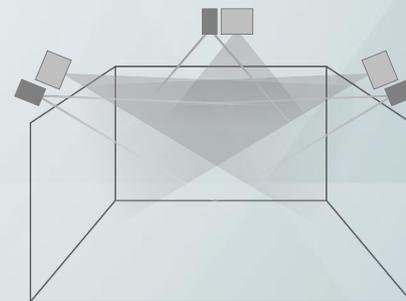
- 대가야의 흥망성쇠를 다양한 3D그래픽 기법을 이용하여 몰입감 있게 표현하였으며, 관람객의 움직임을 인식하여 바닥면에 화려한 그래픽 효과를 연출



- 몰입형 공간을 활용하여 드넓은 우주 공간과 강진의 밤 바다 공간을 표현하였으며, 모든 벽면과 바닥면에 대한 인터랙티브 요소 연출

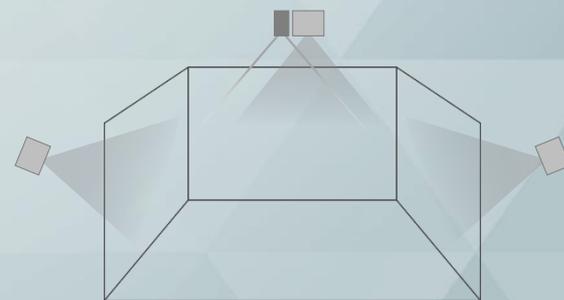


하드웨어


 ◻ 빔 프로젝터  
5대 사용

 ◼ IR 센서  
4대 사용

하드웨어


 ◻ 빔 프로젝터  
5대 사용

 ◼ IR 센서  
1대 사용

- 스크린 게이트볼 : 게이트 볼 룰에서 게이트 통과, 골 폴 맞추는 미션
- 스크린 복싱 : 타격 자체의 재미 요소로써 사용자가 더 빠르고 강하게 타격하면 높은 점수와 리액션이 차별화
- 스크린 리듬액션 : 스피드 리더의 반복적인 움직임을 리듬에 맞춰 장애물을 회피하면서 사용자가 몰입하면서 플레이

혼합현실 MR 리듬액션 '비트 스텝'



실리콘 더미 타격 스크린 복싱 '펀치 블로우'



스크린 게이트볼 '도전 게이트볼'



# 콘텐츠

## Rost Relic

### MR Room Escape game

- 혼합현실 기반의 다중 참여형 방탈출 콘텐츠 '로스트 렐릭', 최대 4인까지 동시 플레이 기능 구현.
- 국내최초 씨스루 타입 MR HMD와 룸프로젝션 매핑을 통해 방탈출 게임의 혼합 현실 환경을 구축.



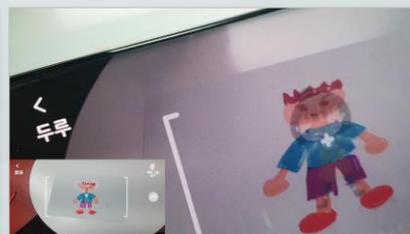
- 이용자가 직접 그리거나 자신의 모습을 촬영하고 이를 5G 기반의 인공지능을 이용하여 디지털 동화책에 적용하여 자신만의 동화책을 만들어 수 있는 어플리케이션



Sketch - 유저가 자유롭게 그린 스케치가 애니메이션 되며 스토리텔링 북에 구동됨.

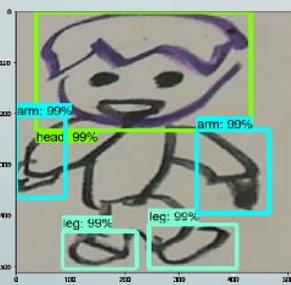
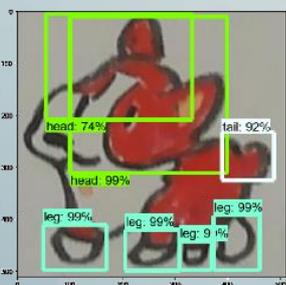


Trans Face - 유저 얼굴을 촬영하고 그린 그림과 합성하여 동화속 주인공으로 움직임.

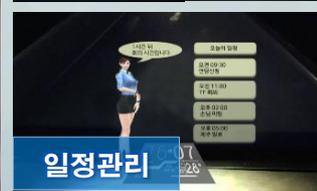
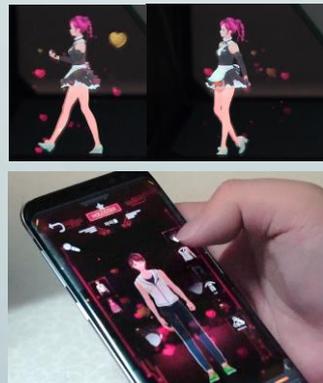
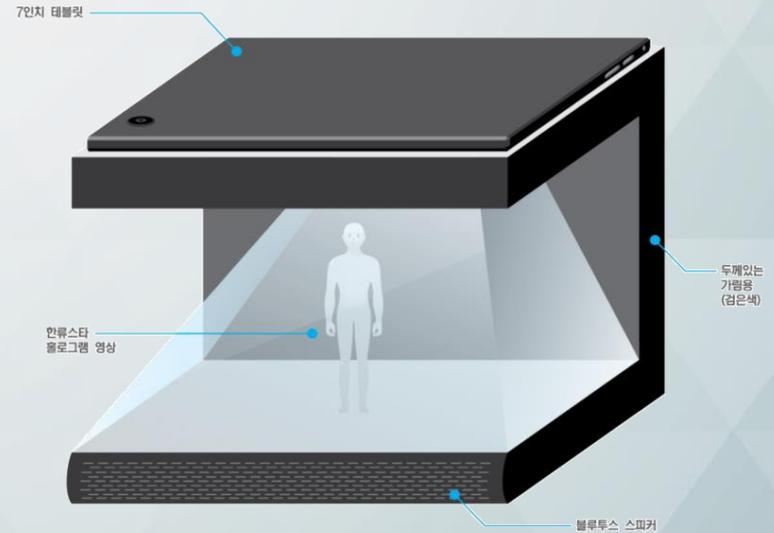
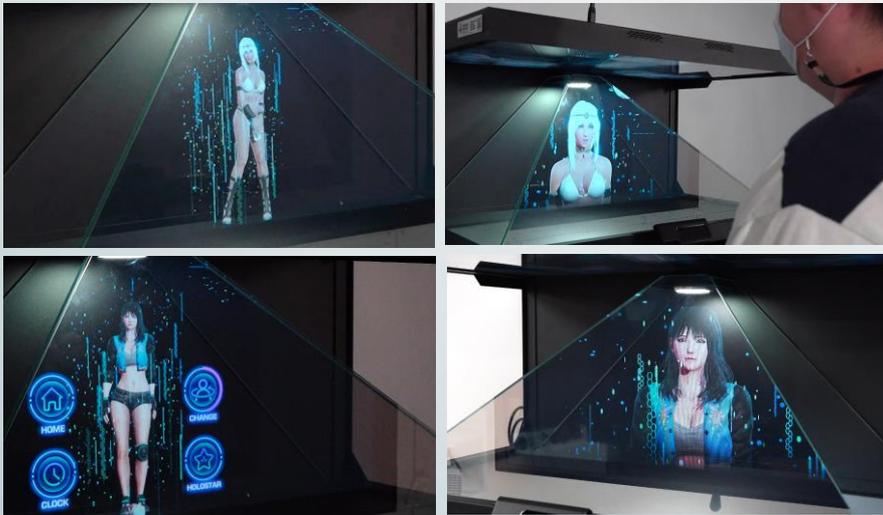


## AR Free Drawing Sketch

- AR기술을 기반으로 가상 환경에 적용되어 스토리 기반의 애니메이션으로 구현되는 창의 미술 인터랙티브 콘텐츠
- 와글바글 동물운동회는 사용자가 직접 그린 그림들이 다양한 스포츠 장르를 통해 서로 순위 경쟁하는 아케이드 게임.



- 가상 셀럽을 3D 애니메이션으로 구현, 홀로그램 기술과 결합하여 개인의 일정, 정보, 게임, 감정, 커뮤니케이션 기능의 캐릭터 지능형 스마트 비서 홀로그램 플랫폼.
- 스마트폰과 연동하여 음성과 손동작 모션 등 다양한 인터랙티브로 콘트롤하고 양방향 커뮤니케이션이 가능하게 하는 지능형 캐릭터 콘텐츠.

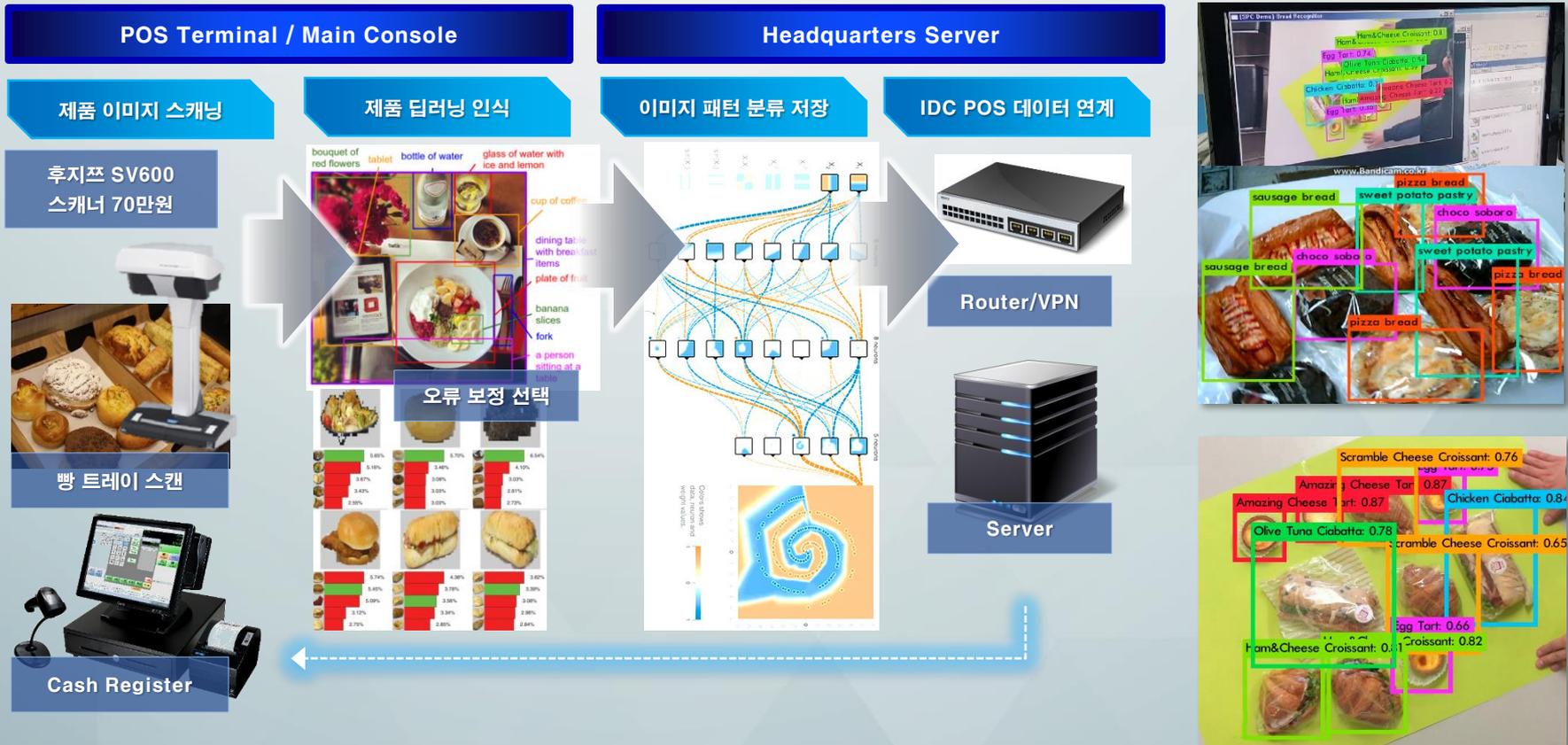


# 콘텐츠

## CNN Image recognition

### Paris baguette deep running casher

- 파리바게트 SPC 매점에서 바코드가 아닌 이미지 스캔 만으로 영상 처리 자동화된 계산 시스템 구축.
- 딥러닝 기술의 특징인 [고수준 특징 학습 능력]을 활용하여 제빵 영상 내 분석 대상의 복잡한 특징을 추출하여 분석, 이용한다.
- 각 데이터의 능동적 갱신이 가능한 데이터베이스 구축 하여 제품 계산 및 하드웨어 콘트롤을 위한 관리 시스템



- 별도의 콘솔 기기나 AR 장비 없이 가정에 보급된 TV셋톱박스과 스마트폰을 연동하여 에듀테인먼트의 콘텐츠를 아이들이 TV속에서 즐길 수 있도록 증강현실 환경으로 서비스를 제공함 .
- 교육 산업 트렌드에 따라 AI, AR 기술을 기반으로 교육 콘텐츠를 제작함으로써 놀면서 효과적으로 학습할 수 있는 콘텐츠 개발



- 기존 어트랙션 놀이기구를 이용한 VR 테마파크 콘텐츠 개발. 아날로그 놀이기구 활용이라는 관점에서 VR 콘텐츠 .
- 모빌리티 HMD기술 중 기존의 비콘, 네트워크 동기화 방식이 아닌 최신 기술인 포지션 트래킹을 활용하여 저렴한 비용으로 일반 테마파크 기구를 VR Thema Park로 변화시킴.

## 트랙형 놀이기구 VR 콘텐츠



## 바이킹 놀이기구 VR 콘텐츠

- 셀빅이 개발한 증강현실/가상현실/융합현실 콘텐츠 개발뿐만 아니라, 콘텐츠의 대여 판매 시공에 대한 서비스 제공.
- 앞선 차세대 기술과 시공 능력, 그에 따른 연출로 고객의 감성, 지성발달, 건강 증진 등의 유익한 실감형 콘텐츠를 무한 제공함.

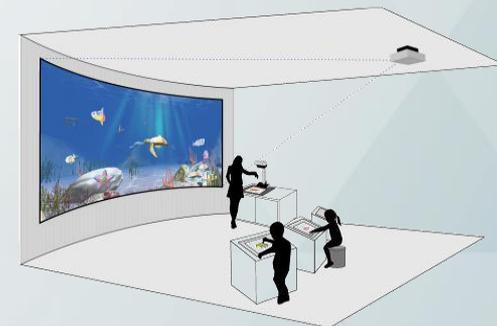
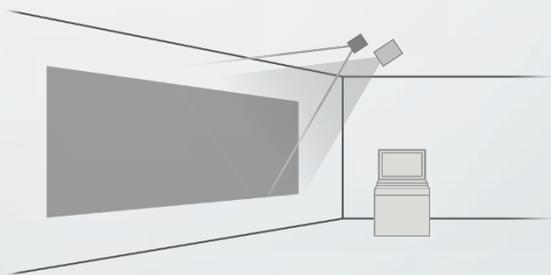


- 정해진 도안에 색칠을 하여 스캔하면 3D AR 캐릭터에 그림이 입혀지고 거대한 화면속에 색칠한 캐릭터와 인터랙션하게 되는 콘텐츠.
- Fanta Sketch는 거대한 바닷속 물고기를 만날 수 있는 <AQUA>와 숲 속의 곤충들을 만날 수 있는 <FOREST>가 있음.



하드웨어

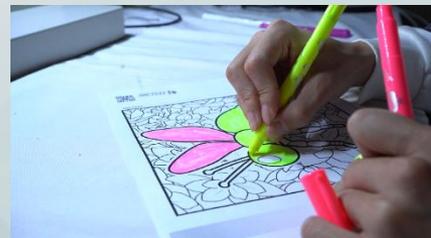
■ 빔 프로젝터  
■ IR 센서



AQUA



FOREST



## 로직 큐브

- 프로젝션 맵핑 기술과 센싱 기술을 기반으로 한 프로그램 교육용 퍼즐 게임 플랫폼
- 큐브 블록의 노드 연결을 통해 논리적 사고 및 창의적인 문제 해결 도출하는 신개념 기초 코딩 교육 게임



## 판타 테이블

- 광고 프로모션 테이블 형태로 제품 오브젝트를 놓으면 바로 추적해 몰입적 디스플레이 환경 구축 가능.
- 테이블에서 음식을 기다리는 손님들이 지루하지 않게 접시나 컵 위치에 따른 재밌는 즐길거리 연출



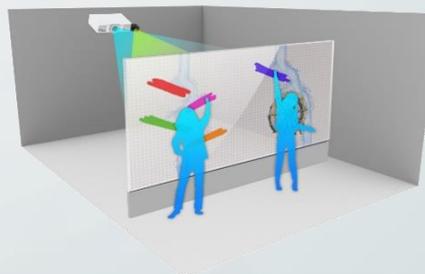
## 판타 슬라이드

- 대형 미끄럼틀에서 내려오는 사람을 상단 센서가 감지하여 위치에 맞게 화려한 효과를 연출하는 콘텐츠



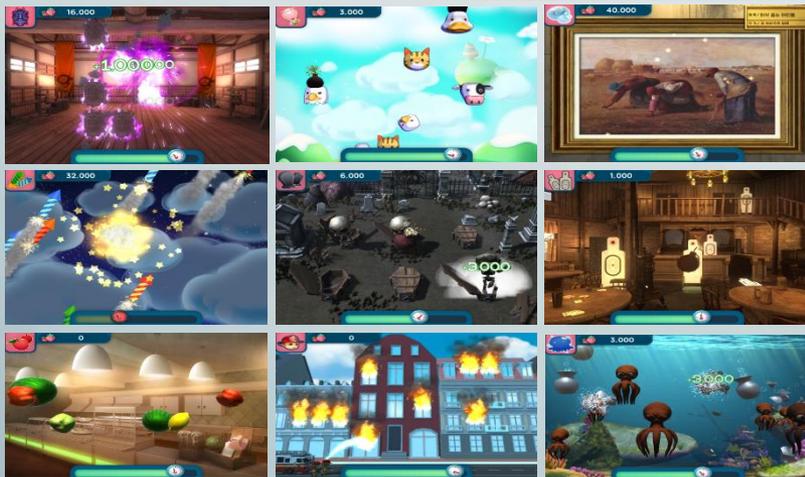
## 워터 플레이

- 유리 벽 위로 투사되는 그래픽 위에 선을 그리면 선이 둑이 되어 물을 흐르게도 하고, 거울이 되어 빛을 반사되는 콘텐츠



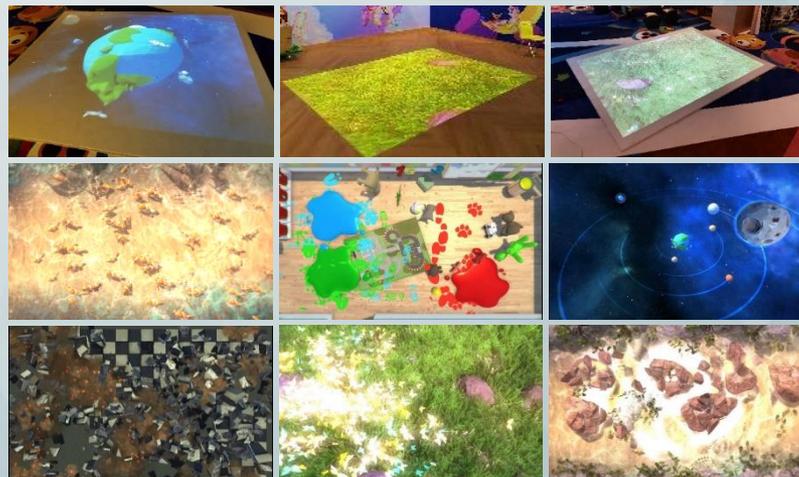
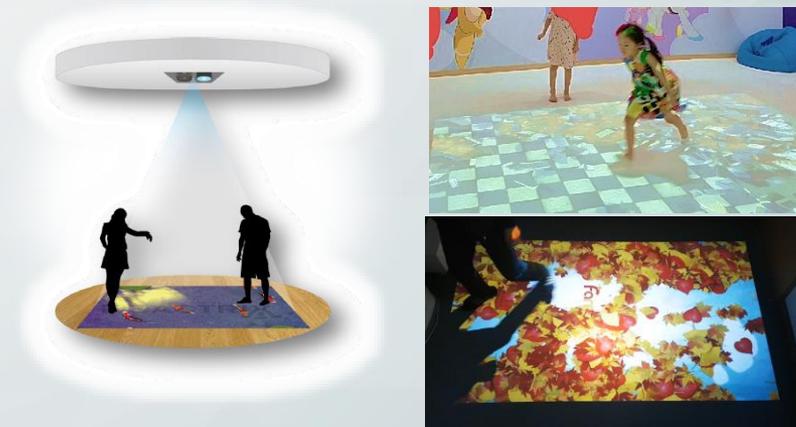
## 판타볼 슈팅

- 볼을 스크린에 투척하면 화면에서 반응하여 인터랙션하는 볼 슈팅 콘텐츠.

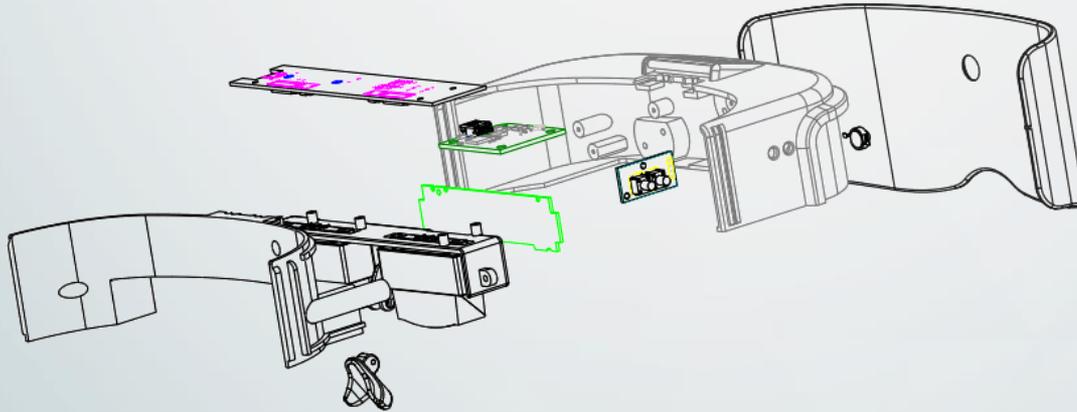


## 판타 플로어

- 넓은 바닥면에 상단 프로젝션을 투사함으로써 사람이 움직이는 동작을 감지하여 재밌는 플로우 인터랙션 콘텐츠



## See-through Head Mount Display



- 광학계와 눈까지의 거리(Eye relief), 화각(FOV)등을 고려하여 Optics를 설계
- 정확한 MTF(Modulation Transfer Function) 구현으로 인체의 부작용을 최소화
- See-Through 타입의 모드를 슬림화하여 HMD기기의 소형화. AR기능 구현.
- PC연결 HDMI 미러링 방식 / 홀로렌즈 보다 넓은 FOV 40도.
- 0.5" active display diagonal
- High definition (720P, 1280x720)



## Animation IP AR Contents

- 대형 쇼핑몰, 마트, 문구점을 대상으로한 오프라인 유통라인과 AR을 이용한 가상현실의 O2O서비스를 융합한 비즈니스 모델 구축.
- 컬렉션 IP 장르의 특성을 잘 이용한 온오프라인 연계 비즈니스 모델을 만들고 거기에 AR, VR화면을 오가며 펼쳐지는 신개념의 콘텐츠.

아케이드 게임 플랫폼



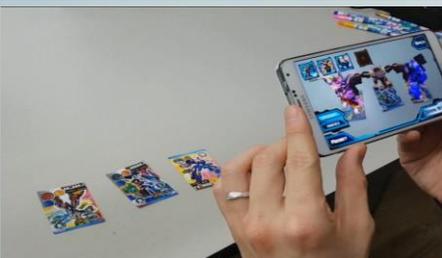
라이브 텍스처링 스케치



증강현실 카드 콜렉션



모바일 게임 플랫폼

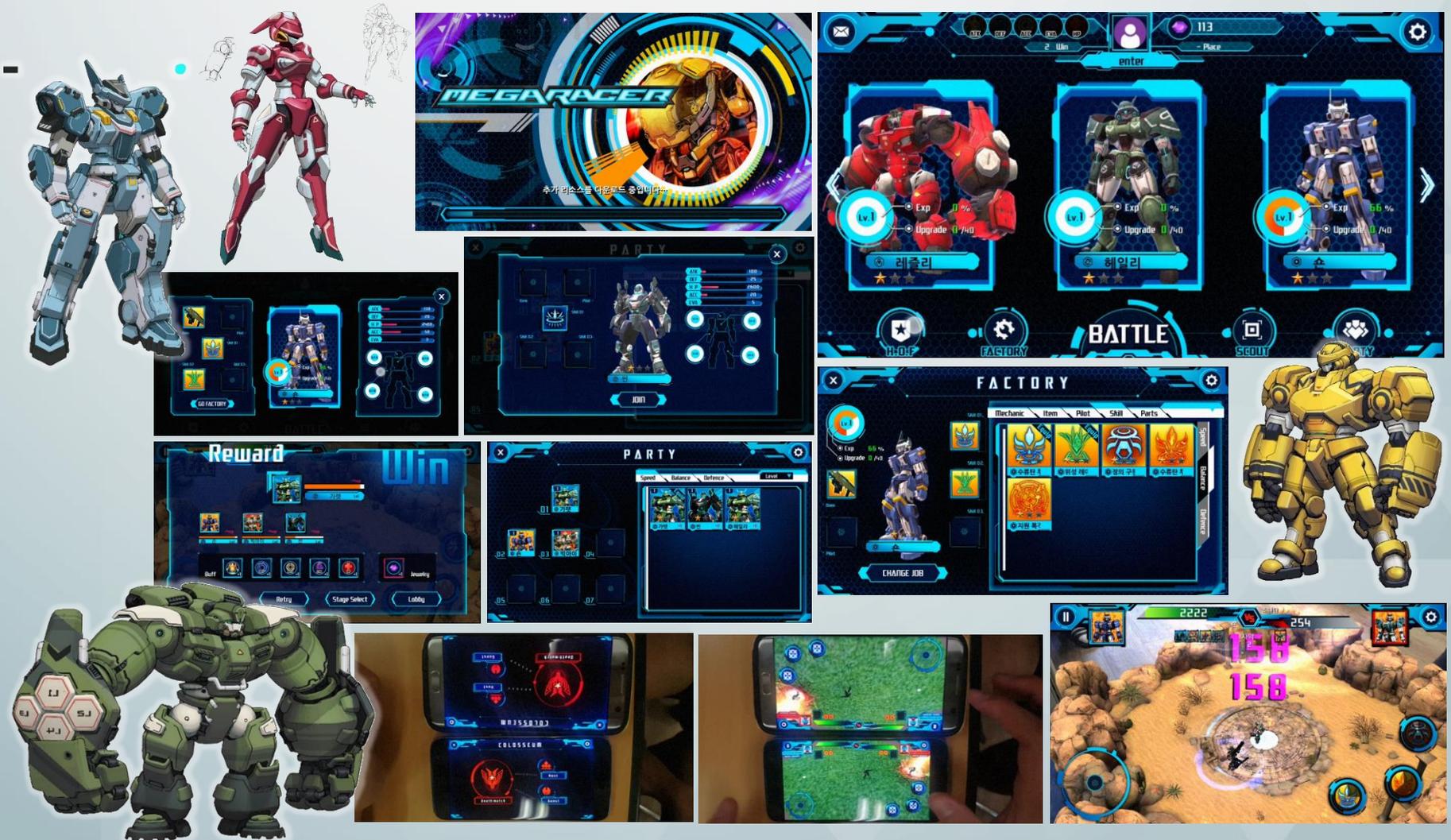


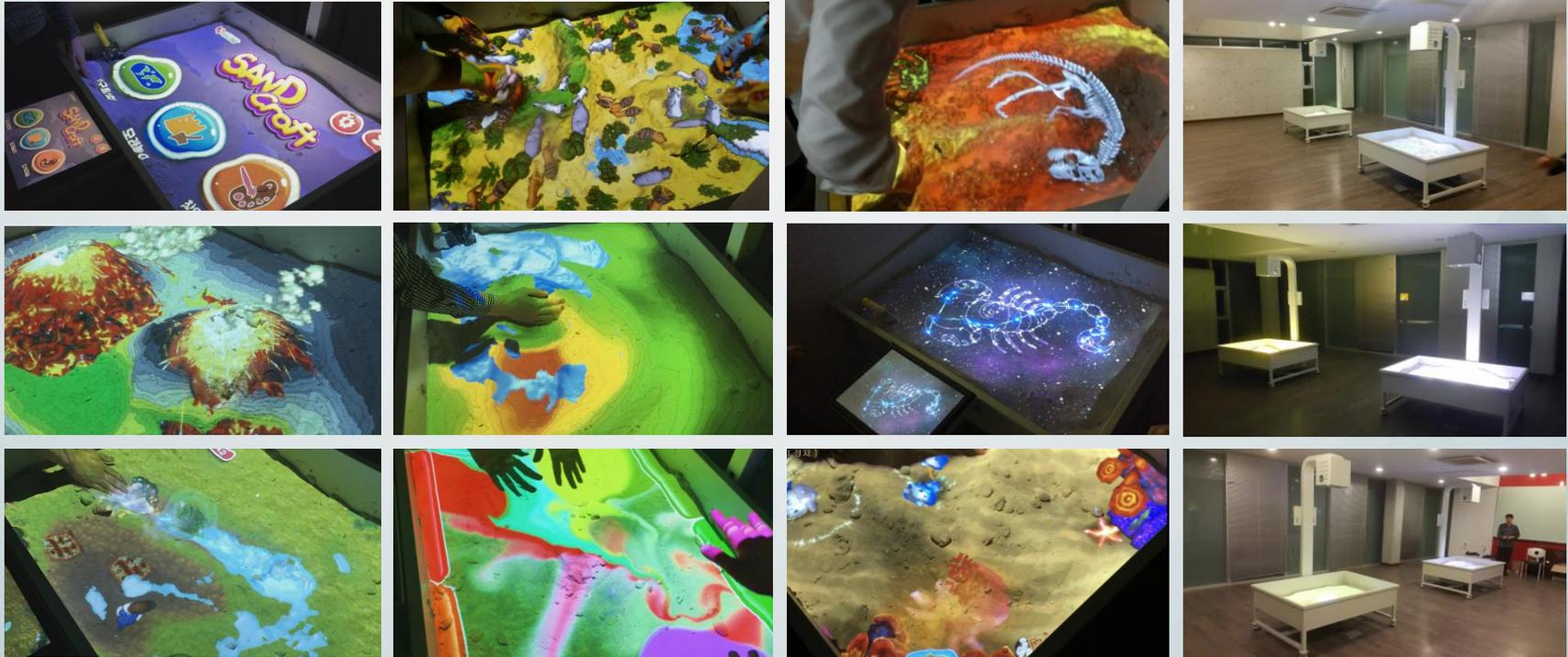
AR

VR



- 2017년 11월 출시 레드로버 제휴로 글로벌 극장판 애니메이션 변신 메카닉 IP 모바일 AR 콘텐츠 개발.
- 아케이드 가차 완구를 오프라인 출시하고 QR코드로 인식한뒤 서버에 저장 온라인 증강현실 배틀 대전.





**플랫폼** PC Windows / 자체 제작 3D sandbox 플랫폼

**개요** 촉각 인지 기반의 가상 환경 놀이 학습 콘텐츠

- 특징**
- 샌드박스의 실제 모래로 표현되는 지형에 사용자가 손으로 직접 변화를 준다.
  - 지형 변화를 키넥트가 인식하여 변화를 주는 방식으로 진행되는 촉각 인지 체감형 감성 콘텐츠

### 판매 분야

- 전시관, 박물관, 키즈카페, 위락시설 기기 판매.
- 솔루션, 응용과학, 전시물, 어린이 행사 이벤트, 시설 임대사업 활용.
- 업체 인프라를 대상으로 콘텐츠를 연계한 신규 비즈니스 플랫폼 사업전개.
- GIS 연동 지형 변화 시뮬레이션 인터페이스 확장



## 전시

- 2016.03. 상하이 유아박람회
- 2016.04. 광저우 Toy & Hobby Fair / 유니이트 전시
- 2016.05. MS 교육 콘텐츠 전시(대구).
- 2016.06. 상하이 AAE / 코엑스 캐릭터 페어

## 판매

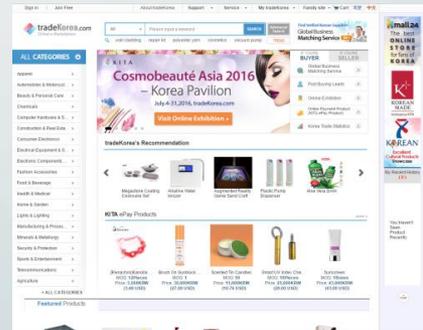
- 이천플레이스 어린이 과학관 납품.
- 제주 로보스퀘어, 갤럭시키즈 테마파크 납품.
- 그 외 에버랜드 등.. 기타 판매 진행중.

## 수상

- 한국 무역 협회 대한민국 대표 상품 추천.
- 중국 동영상 사이트 'Youku' 어린이 콘텐츠 1위.

## 퍼블리싱

- '선트리'와 중화권 총판 영업 계약. 상하이 상설 전시관
- '시스템쿠' 미주 총판 계약. 현지 교육시장 유통 판매.
- KEB 동남아 거점으로 총판 계약 진행중.
- 일본 '반다이 남코' 일본 판권 협의 및 유럽판권 진행중

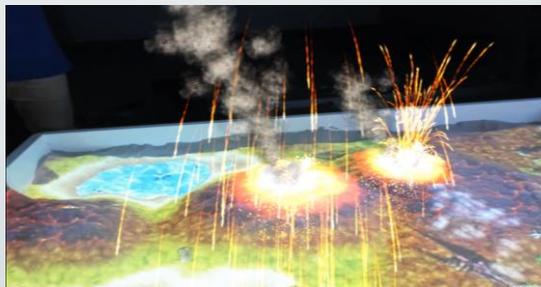
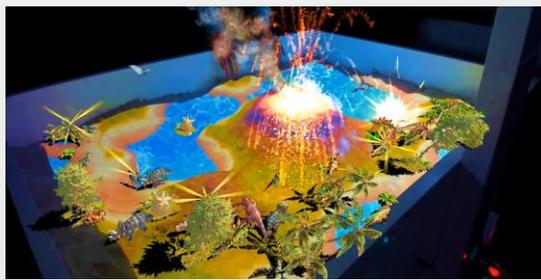


- 구글 카드보드 VR 조립 교육과 연계하여 모래로 만든 자신만의 지형으로 인공 생태계를 스마트폰에 담아 VR로 감상함.
- 증강현실 스크린에 투영하여 입체적인 화산과 쥬라기 생태계를 감상하는 콘텐츠

공간 몰입형 '룸 타입'

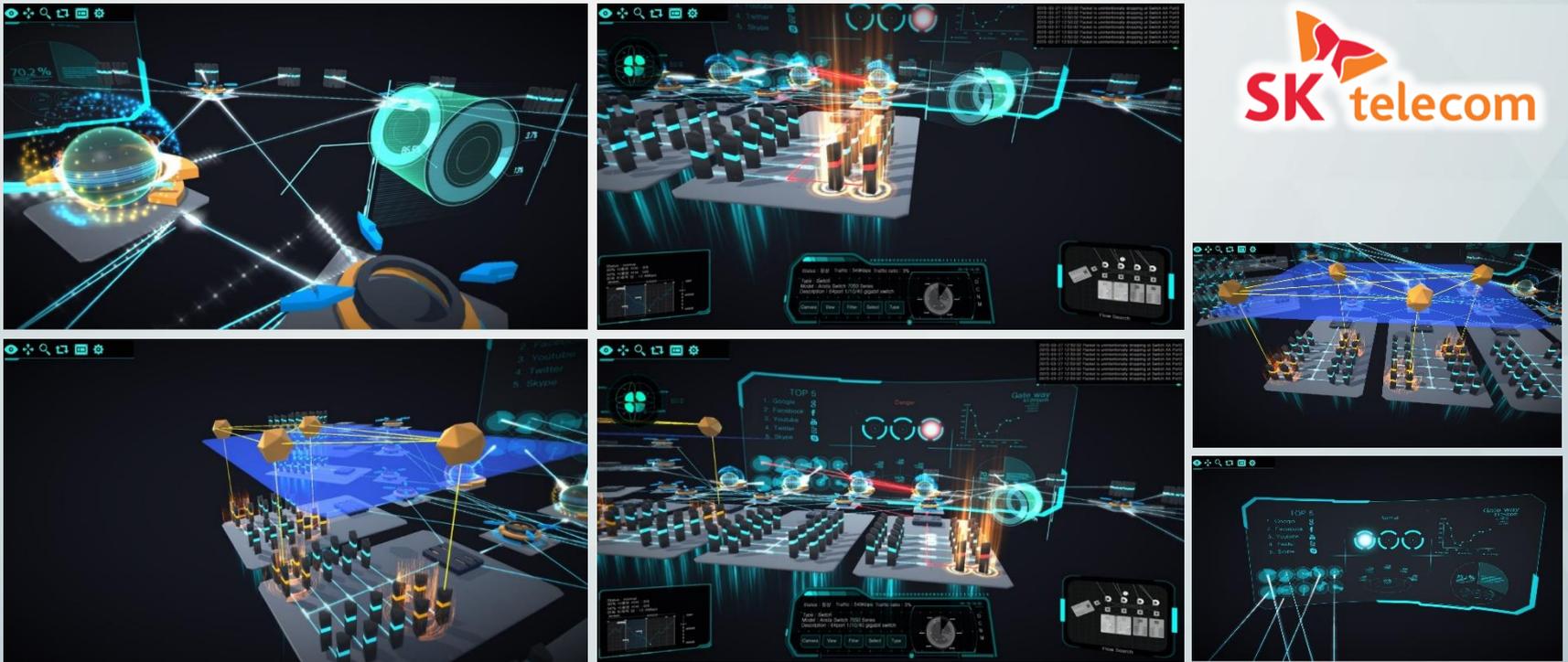


증강 스크린 'AR 타입'



스마트폰 카드보드 'VR 타입'



**플랫폼**

PC Windows

**개요**

기존 SKT 서버 관제 시스템을 3D로 통합관리

**특징**

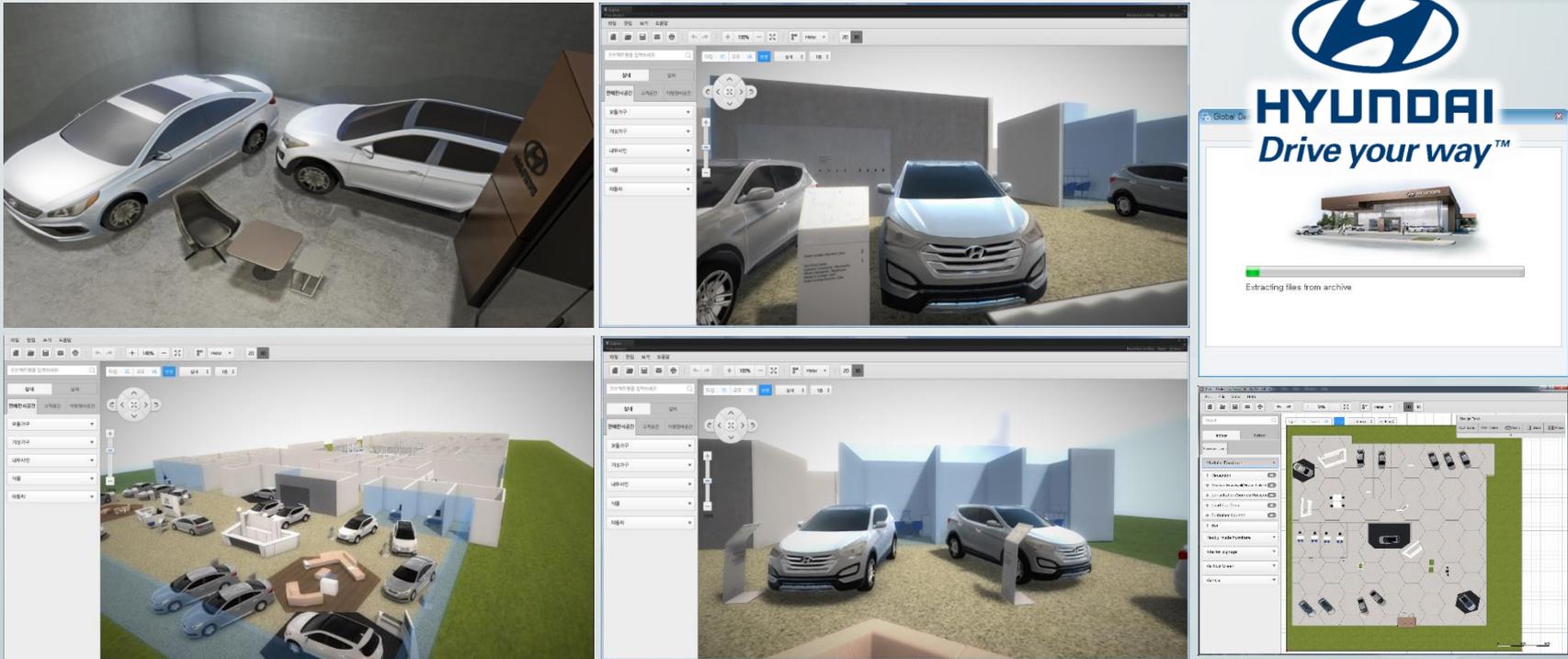
- SK텔레콤 비즈 센터 서버 운영관리 프로그램을 최신 3D UI/UX로 구축
- SDN 기반의 Flow 정보, 네트워크 UI 정보를 한눈에 파악할 수 있도록 구성 함.

**현재 상황**

- 1차 개발 버전 SKT 서버 센터 UX 테스트 및 활용

**향후 계획**

- HMD, Kinect 가상환경 인터페이스 연동.
- SK텔레콤 메인 서버 관제 시스템 적용 확장.



**플랫폼**

PC Windows / Mac OS

**개요**

현대 자동차 국내, 해외 대리점 영업용 자동차 매장 인테리어 편집툴

**특징**

- 손쉽게 가구와 전시물을 배치 한뒤 3D 프리뷰
- 수리장비, 자동차, 가구, 창문크기, 장식물, 매장레이아웃등을 직관적인 인터페이스로 손쉽게 제작.

**현재 상황**

- 해외 로컬라이제이션, 매뉴얼, 동영상 작업 완료.

**향후 계획**

- GDSI 웹버전, 모바일 버전 계획.
- 현대 자동차 3D 솔루션, 홍보, 판촉 진행.

## 뽀로로 힐 더 월드(Heal the World)



### 플랫폼

PC, 모바일

### 개요

애니메이션 캐릭터인 '뽀로로'와 그의 친구들이 주인공이 되어 전 세계를 탐험하면서 환경 오염이 된 지구를 정화한다는 시나리오 컨셉을 가진 영어 교육용 게임.

### 특징

- 게임을 플레이 하면서 자연스럽게 학습을 배우는 유아 교육용 기능성 게임
- 콘텐츠의 친숙함을 위한 모든 사물 반응하는 All Click, Touch 방식의 UI/UX
- 간단한 플레이 스타일을 기반으로 한 Two Touch 조작방식
- 유아의 게임 진행상황을 체크할 수 있는 데일리 퀘스트의 동영상 저장 기능 제공

## 몽니 런(Mongni-Run)



## 플랫폼

PC, 모바일

## 개요

제주도 대표 캐릭터인 몽니와 그의 친구들이  
다양한 펫과 함께 세계 지역을 탐험하는 SNG형 런 게임

## 특징

- 다양한 기능을 가진 펫 들과 함께 런 게임을 진행
- 페이스북의 소셜 기능을 활용 (친구 선물, 친구 방문 등)
- 공격 요소 삽입을 통한 슈팅의 재미 추가
- 클럽에 소속되어 다른 클럽과 경쟁하는 클럽 모드의 추가

## 라바 비트 (Larva Beat)



## 플랫폼

모바일 with BAND (Android)

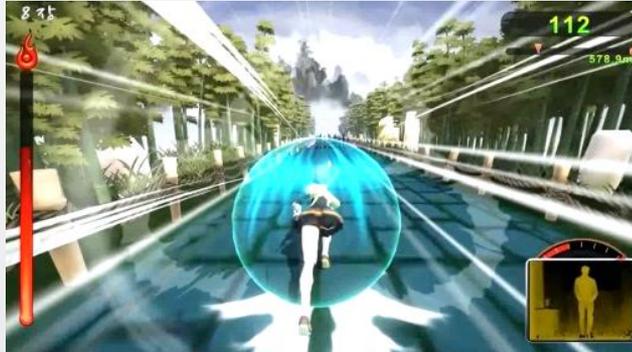
## 개요

인기 캐릭터 라바를 활용한  
SNS연동 댄스 액션 리듬 게임

## 특징

- 투 터치의 간단한 조작방식을 활용한 리듬 액션
- 캐릭터 육성 및 스킬을 활용
- 상대방에게 도전할 수 있는 도전 모드, 상대방에게 복수할 수 있는 복수 모드 등 다양한 게임 모드 지원

## 초등강호 (Chodeung-Gangho)



## 플랫폼

PC 아케이드 for Kinect

## 개요

키넥트의 사용자 모션 인식 기능을 활용한  
체감형 스포츠 런 게임

## 특징

- 키넥트의 모션 센서를 활용하여  
사용자의 동작을 인식하여 캐릭터에 반영
- 개인 별 RFID 카드를 통해 로그인, 개인 운동 결과를  
DB에 저장

## 현재 상황

- 국내 초, 중학교를 대상으로 시범 테스트 운영, 시판중

## 향후 계획

- 국내 초, 중학교에 보급 사업을 계획 중에 있으며, 나아  
가 학원 (태권도장, 실내 체육관 등)에 보급 할 계획

## 태권스타(TaeKwon Star)



**플랫폼** PC 아케이드 for Kinect

**개요** 키넥트의 사용자 모션 인식 기능을 활용한 태권도 테마 체감형 리듬 게임

**특징**

- 태권도의 품새를 활용하여 피트니스 트레이닝 기능의 리듬댄스 제작
- 사용자의 자세를 실시간으로 측정하여 태권도의 품새와 비교 후 판정

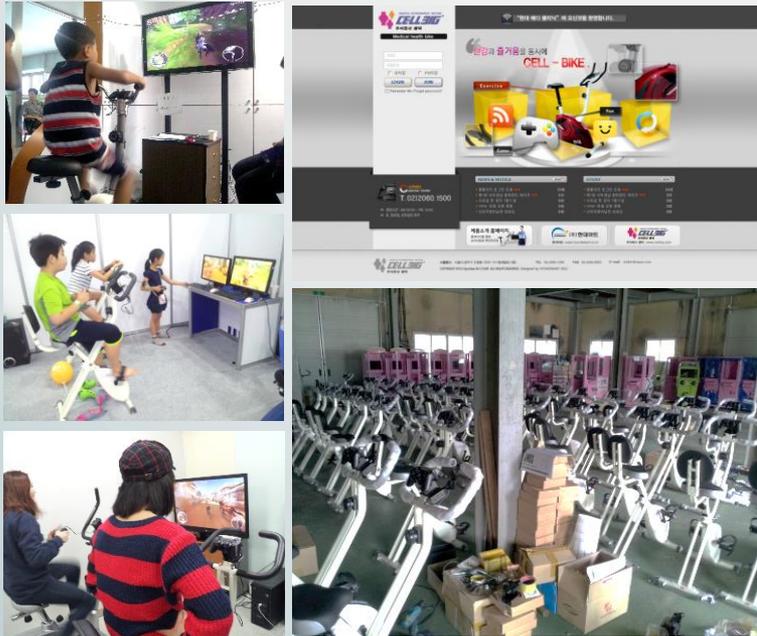
**현재 상황**

- 버전 업데이트 진행 중

**향후 계획**

- 국내 12,000여개 태권도장 보급 사업 및 글로벌 x-Box 용 게임으로 다운로드 시장 런칭 계획

## 가정용 바이크 게임 (Exercise Bike Game)


 Windows  
 Desk PC

 iPad  
 Smart Pad  
 Android  
 Tablet

 Windows  
 Notebook

 차세대  
 Setup  
 Box

**플랫폼** 가정용 헬스 바이크 게임

**개요** 카트라이더, 엘리샤.. 등 기존 온라인 게임을 연동하는 헬스케어 기능성 체감형 자전거 레이싱 게임

- 특징**
- 운동 데이터 누적 홈 페이지 연동 회원 관리
  - 일반 온라인 게임 네트워크 연동.
  - 저가형 바이크로 일반 B2C 고객 대상 판매

**현재 상황**

- 피부 다이어트 관리 병원을 통해 보급사업 진행.
- 국내 의료 프랜차이즈 업체와 대학병원을 연계한 실질적인 임상테스트 인프라 확보.
- 병원 관리자 프로그램과 유저 플레이 임상데이터를 연동하는 헬스 어플리케이션 시스템 구축.

## 투르드스타 (Tour de Star)



**플랫폼** 아케이드

**개요** 게임을 즐기면서 운동이 되는  
헬스케어 기능성 체감형 자전거 레이싱 게임

- 특징**
- 플레이어는 자전거를 이용하여 캐릭터를 조작
  - 13개의 스테이지와 5개의 캐릭터
  - 멀티 플레이 (최대 2인) 지원
  - 운동 능력과 관련된 데이터 추출

**현재 상황**

- 2가지 버전의 플랫폼으로 제작 (성인용[LST-1300], 유아용[CT-1400])
- LST-1300의 경우 관공서, 복지 센터, 공공시설을 대상으로 판매 중
- CT-1400의 경우 키즈카페, 실내 체육관, 학교, 프랜차이즈 매장을 대상으로 판매 중



- 플랫폼**    Android / i-OS (AR)
- 개요**        위치기반 증강 현실을 이용한 교육 융합 게임 콘텐츠
- 특징**
- 위치기반게임 구현 장소는 영암에 위치한 왕인박사 유적에서 발생함.
  - 한자는 사용자가 AR 화면으로 바라보는 각도만이 아닌 360도 전방향으로 출력.

- 플랫폼**    Mac OS / Samsung Galaxy Android
- 개요**        Kies 2.0 Mac버전 S/W' 수주 개발
- 특징**
- 삼성전자 스마트폰 싱크 프로그램 Kies 맥 버전 포팅.
  - 비온드테크 수주를 받아 진행.



**플랫폼** Samsung Smart TV

**개요** 삼성 스마트 TV용 어플리케이션 'Quick Quick Duck' 리모컨 모션 제스처 인식 인터랙티브 콘텐츠

- 특징**
- 리모컨 인식 HTML 동영상 뷰어 연계
  - 인터랙티브 세션 플레이 전개
  - 컷신, 도큐먼트, 동영상 메뉴 전환.

**플랫폼** Samsung Smart TV

**개요** 삼성 스마트 TV용 모션 센서를 이용한 게임 어플리케이션

- 특징**
- 내부 모션센서에 인체 스켈레톤 데이터를 계측하여 게임 콘텐츠의 컨트롤러로 이용함.
  - 날라오는 볼을 차서 타겟을 맞추는 게임 콘텐츠
  - 곰 허수아비를 양손과 양발로 타격 하는 게임 콘텐츠



# CONTACTS

## 본사

서울시 성동구 성수1가 2동 16-5 SK테크노빌딩 403호  
TEL +82.2.2051.5770 FAX +82.2.2051.5772  
E-mail : [multipan@cellbig.com](mailto:multipan@cellbig.com)  
Home : [www.cellbig.com](http://www.cellbig.com)

## HW 제작 & 전시관

서울시 성동구 성수1가 2동 16-5 SK테크노빌딩 306호

## 차세대 콘텐츠 연구소

서울시 성동구 성수1가 2동 16-5 SK테크노빌딩 309호  
서울시 성동구 성수1가 2동 16-5 SK테크노빌딩 708호



**THANK YOU**

COPYRIGHT CELLBIG ALLRIGHTS RESERVED



CREATIVE ENTERTAINMENT FACTORY  
**CELLBIG**