

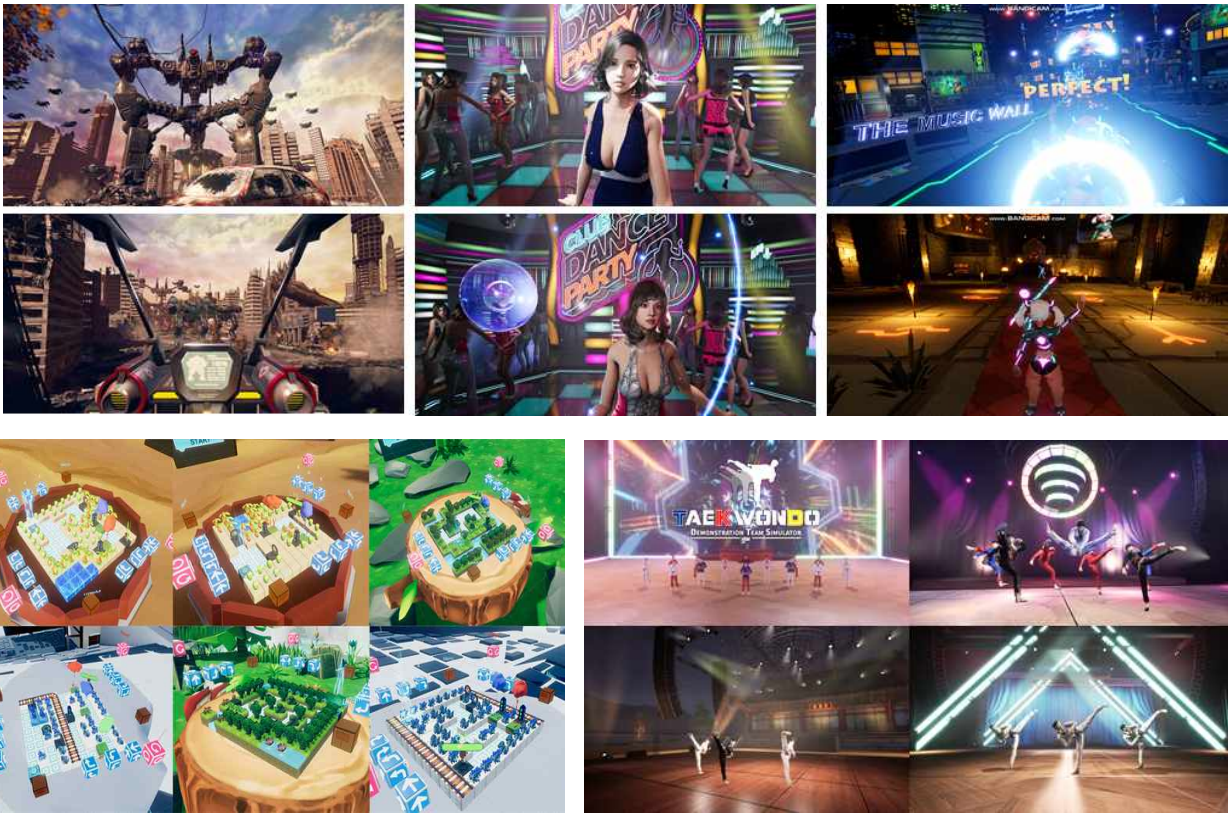
스튜디오오딘 회사 소개

회 사 명	(주) 스튜디오오딘
대 표 자	박현옥
사 업 자 구 분	주관기관
소 재 지	광주광역시 남구 송암로 60, 광주CGI센터 403호
연 락 처	전화) 062-671-4954 팩스) 0507-0318-4686
설 립 일 자	2014년 08월 08일
최대주주(국적)	박현옥(대한민국)

□ 회사 주요연혁

- 2014년08월 중소기업청 선도벤처 연계창업사업에 선정 (언리얼3 프로젝트)
- 2015년03월 PS4게임 개발업체 ‘자이네스’사와 전략적 협업체결
- 2015년05월 ‘마음과마음 정신과’ 용인점과 ADHD치료를 위한 콘텐츠 개발 계약 체결
- 2015년12월 ‘티움씨앤씨’와 의료용 VR콘텐츠 개발협업체결
- 2016년06월 광주정보문화산업진흥원 G3프로젝트 제작지원사업 선정
- 2016년12월 한국콘텐츠진흥원 첨단융복합게임콘텐츠 제작지원사업(추경)선정(클럽댄스파티)
- 2017년08월 메카슈터즈 중국VR플랫폼 디폰사와 중국내 독점 서비스 계약
- 2017년11월 클럽댄스파티VR 동대문 FANTA VR입점계약
- 2017년11월 중소기업청 창업성장기술개발사업 완료 (VR Natural user Interface Solution)
- 2017년12월 클럽댄스파티VR 테크노블러드 코리아 서비스 계약
- 2018년02월 클럽댄스파티VR 제주 플레이 KPOP VR 서비스 계약
- 2018년04월 클럽댄스파티VR GPM (몬스터VR) 서비스 계약
- 2018년04월 클럽댄스파티VR VR플러스 서비스 계약
- 2018년06월 한국콘텐츠진흥원 첨단융복합게임콘텐츠 제작지원사업 선정(더 뮤직월 VR)
- 2019년05월 광주정보문화산업진흥원 G-Ality 프로젝트제작 지원사업 선정(로직큐브)
- 2019년06월 부천판타스틱 국제영화제 tvn 원작 ‘Nine VR’ 제작
- 2019년06월 태권도소재 기능성게임 제작지원사업선정(태권도 시범단 VR시뮬레이션 게임)
- 2020년06월 광주정보문화산업진흥원 실감형게임 ‘Horse Fantasy VR’ 선정
- 2020년06월 태권도소재 기능성게임 고도화 제작지원사업선정 (태권도 시범단 시뮬레이션 게임)

가. 주요이력 (VR 게임관련 제작 이력 / 7개 제작 및 참여)



- 2016 광주정보문화산업진흥원 G3게임제작지원사업 “메카슈터즈 VR” 개발
 - 제어형 어트랙션을 활용 VR 슈팅 게임 (중국 DPVR, 심천JMDM 서비스)
- 2016 KOCCA 첨단융복합게임제작지원사업 “클럽댄스파티 VR” 개발 (최종1위)
 - 실시간 모션캡처를 통한 생동감 넘치는 음악게임 (테마파크/Steam VR서비스)
- 2017 중소기업창업진흥원 가상현실 자연입력 인터페이스 솔루션 개발 (VR)
- 2018 KOCCA 첨단융복합게임제작지원사업 “The Music Wall VR” 개발
 - 자체 IK기술을 활용하여 다가오는 모션노트를 따르는 전신 동작형 댄스 게임
- 2019 광주정보문화산업진흥원 G-ality게임제작지원사업 “Logic Cube VR”
 - 글로벌 VR 교육콘텐츠 서비스 플랫폼 ‘듀코젠과 계약’ R/S 계약
 - 다누온 계약 R/S 계약
- 2019 태권도진흥재단 기능성 게임지원사업 “태권도시범단 VR시뮬레이션 게임”
 - 2020년 5월 완료 예정, 전국 태권도 도장 및 초등학교 판매 예정
- 2019 부천판타스틱영화제 tvn드라마 원작 NINE VR출품작 개발 참여
- 2020 주정보문화산업진흥원 실감형게임 ‘Horse Fantasy VR’ 선정
- 2020 태권도소재 기능성게임 고도화 제작지원사업선정 (태권도시범단 시뮬레이터)
- 2021 한국콘텐츠 진흥원 기능성 게임제작지원사업 선정

<스튜디오오딘이 수행해온 R&D 기술 및 작업들>



<2016년도 클럽댄스파티VR에서 뉴런(전자센서방식)을 이용한 모션 캡처 수행>



<2018년도 한국예술종합학교 모션 캡처 수행>



<2018년도 자사 뮤직월VR(게임콘텐츠)에서 자체개발IK시스템을 활용>



<2019년~2020년도 태권도 시범단 VR시뮬레이션 게임 모션캡처 현장>

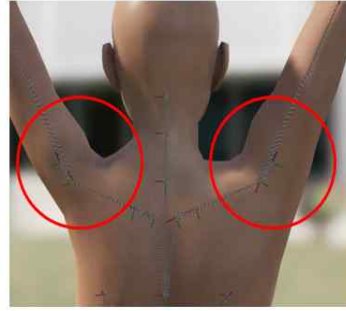
○ 페이스(얼굴표정구현) 캡처 기술 보유.



◆ Facial Animation Capture

◆ 실제게임적용

◆ Runtime Pose Corrective



<페이셜 캡처 및 포즈 코렉션>

○ GPU를 이용한 실시간 입자 시뮬레이션 이펙트 기술



<2019부천판타스틱영화제 tvn드라마 원작 NINE VR출품_개발참여>

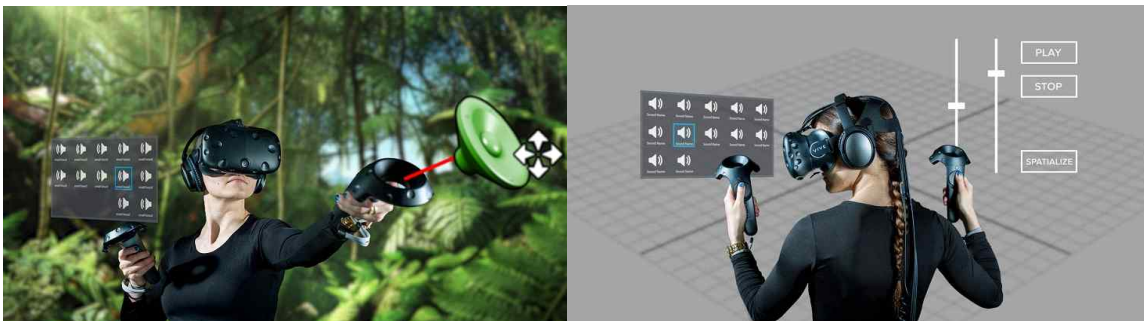
○ 실제 공간과 가상 공간을 일치시켜 VR체험을 극대화하는 정합기술.

○ 다중 사용자의 동작 동기화를 위한 실시간 멀티플레이 네트워크 기술.



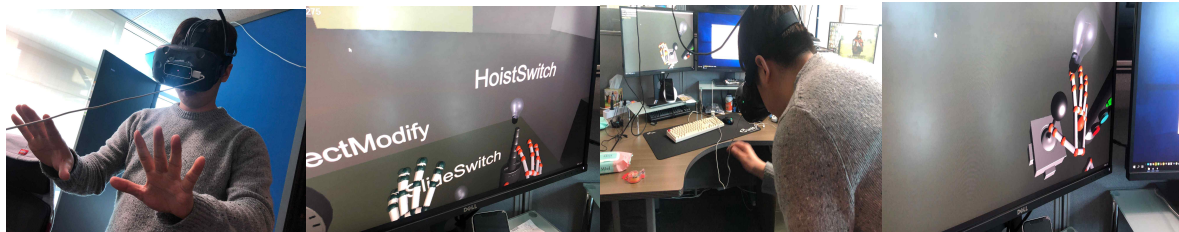
<NINE VR / 정합기술, 실시간 2인 멀티플레이>

○ 게임엔진을 개발력을 통한 3D 입체사운드 구현 기술.



<입체사운드를 통한 현실감 넘치는 VR 현장감 ex)관중환호>

○ 2017년 VR 자연입력인터페이스 연구과제 수행 VR에 최적화 UI기술 보유.



<VR 인터페이스 솔루션 최종 22종 개발 완료, 기술보유>

나. 보유 기술 및 인력 강점

- 10여년 이상 호흡을 맞춘 체계화된 개발 조직
- 실시간 모션 캡처 기술 보유 (광학식, 전자식)
- 동작의 모션을 보정해주는 전신 동작 IK 기술 보유
- VR에 최적화된 20여종 이상의 VR UI 솔루션 보유
- 2000년도부터 온라인, 모바일, VR 게임분야에서 꾸준히 경험해 게임의 히스토리와 향후 선도할 게임을 이해하는 인력들로 구성.
- 게임업계 20여년 경력의 게임 과제 총괄자가 진행.
- 언리얼, 유니티 6년 이상의 개발 경력 개발자 2명