2020 Brochure

가상실세계(VR/AR) 사업소개서

Knowledge of innovative integrated & interactive Information

(주) 케이쓰리아이
ICT 기술의 리더 기업

“기술로 새로운 세계를 연결하다”

기술로 사회에 봉사하는 기업, 가상실세계 체험서비스 전문업체 ㈜케이쓰리아이

CONTENTS

1. COMPANY
2. SOLUTION
3. SERVICE
4. PACKAGE
5. REFERENCE
6. ACTIVITY

COMPANY

가상현실(VR)/증강현실(AR) SDK 및 저작도구 솔루션을 보유한 가상실세계 기술 구현 전문 기업입니다.

회 사 명	(주)케이쓰리아이
대표이사	이재영
설 립 일	2000. 3. 9
자 본 금	24억
소 재 지	대전광역시 유성구 대덕대로 512번길 30 엑스포과학공원 벤처종합영상관 3층
홈페이지	www.k3i.co.kr
보유제품	인터랙티브 공간증강 엔진, 모바일 증강현실 엔진 3D 모바일 증강현실 콘텐츠 저작도구 일반인을 위한 증강현실 콘텐츠 저작도구 3D 복원 솔루션 3D 복원 저작도구
사업영역	가상/증강현실 서비스 플랫폼 구축 / 3D VR/AR 콘텐츠 개발 / 인터렉티브 3D 콘텐츠 개발 / 교육용/ 체험전시용 AR/VR 콘텐츠 구축

SOLUTION

Virtual/Augmented Reality Development Tool

㈜케이쓰리아이는 가상/증강현실 저작도구를 개발 보급하고 있는 국내 유일 R&D 기반의 회사로서 가상실세계 구현을 위한
토털 솔루션 업체입니다. 전시, 홍보, 테마파크, 게임 분야의 가상실세계 3D 체험 콘텐츠 제작 및 서비스의 제공으로 새로운 세계를 열어 드립니다.

3D MovAR SDK

모바일 증강현실 엔진 V1.0

GS인증 획득

3D MovAR Studio

3D 모바일 증강현실 콘텐츠 저작도구 V1.0

GS인증 획득

I-SAR

인터랙티브 공간증강 엔진 V1.0

GS인증 획득

3D REMOS

3D 복원 솔루션 V1.0

3D REAT

3D 복원 저작도구 V1.0

3D MovAR Studio-Scratch

일반인을 위한 증강현실 콘텐츠 저작도구 V1.0

모바일 증강현실 엔진

(국내최초) 현실세계의 다양한 이미지를 스마트기기 카메라로 인식하여 현실의 장면에 3D 가상콘텐츠를 덧대어 보여주는 증강현실 서비스로 인식 및 추적, 정합 및 렌더링 엔진 등으로 구성되어, 구현하기 어려운 3D 증강현실을 빠르고 쉽게 개발 할 수있도록 지원하는 소프트웨어 개발 키트 및 엔진

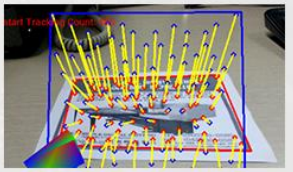
3D MovAR SDK

3D MovAR Software Develoment Kit

제 품 명	모바일 증강현실 엔진 V1.0 (3D MovAR SDK v1.0)
제 품 특 징	실시간 영상 인식/추적, 3D 영상 콘텐츠 렌더링, 3D 모델링 이벤트/인터랙션 처리
적 용 범 위	모바일 증강현실, 실감체험교육, 이벤트 홍보 등

모바일 증강

목표물 인식/렌더링



목표물 추적

특허등록

[제1329102호]

[제1317925호]

[제1276314호]

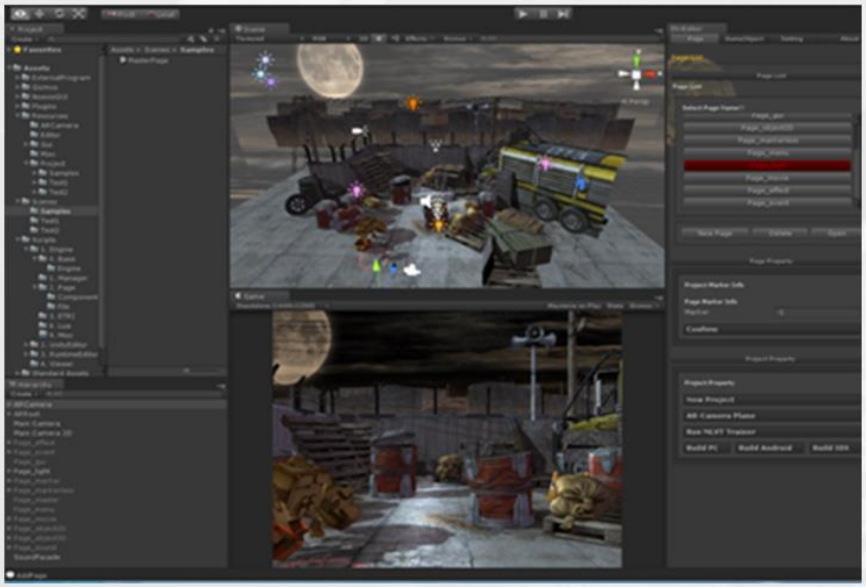
프로그램 등록

제 C-2015-016795 호, 3D 모바일 증강현실 서비스 개발 툴킷

주요납품처 : 국립중앙과학관, 부여군,국가보안기술연구소, 진주시,
대한민국 공군, 삼성전자, 한국전자통신연구원, 한국기술교육대학교

GS인증 획득

3D 모바일 증강현실 콘텐츠 저작도구

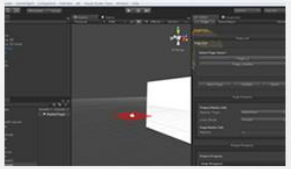


(국내최초) 복잡한 시나리오의 3D 증강현실 콘텐츠를 쉽고 빠르게 제작할 수 있도록 기존의 3D 제작 툴에 의해 모델링 된 콘텐츠들을 자동으로 증강현실에서 사용할 수 있는 3D 콘텐츠로 변환하고, 증강현실 마커/비마커의 속성 값을 생성하며, 시나리오에 따라 서비스를 구현하기 위해 3D 콘텐츠의 배치 및 설정과 인터랙션을 위한 스크립트 등을 지원하는 저작도구

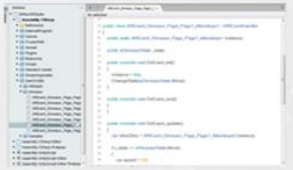
3D MovAR Studio

3D MovAR Studio

제 품 명	3D 모바일 증강현실 콘넨츠 저작도구 V1.0 (3D MovAR Studio v1.0)
제 품 특 징	FBX표준, 이벤트 스크립트, 크로스 플랫폼
적 용 범 위	산업교육훈련, 의료지원, 실내테마파크, AR마케팅



화면구성



이벤트 스크립트

시나리오 적용 콘텐츠

특허등록

[제1307014호]

[1276313호]

프로그램 등록

제 C-2015-016794 호, 3D 모바일 증강현실 콘텐츠 저작도구

주요납품처 : 국립중앙과학관,국가보안기술연구소, 진주시,대한민국 공군, 삼성전자, 한국전자통신연구원, 한국기술교육대학교

GS인증 획득

인터랙티브 공간증강 엔진

현실세계의 공간을 3차원으로 인식하여(X,Y,Z 3축) 스크린상에 실세계를 재현하고 3D 가상콘텐츠를 등장시키며, 다양한 효과에 맞춰 실세계 사물을 변형 또는 이동시키거나 사용자(참여자)의 행동을 인식, 추적하고 사용자의 인터렉션을 처리해주며, 가상콘텐츠와 사용자 및 실세계 환경(사물)이 스크린에서 상호작용하는 것을 지원해 주는 공간증강 인터렉티브 서비스 솔루션

I-SAR

Interactive Spatial Augmented Reality

제 품 명	인터랙티브 공간증강 엔진 V1.0 (I-SAR v1.0)
제 품 특 징	공간인식, 공간증강, 인터랙티브, 세그멘테이션
적 용 범 위	전시부스, 전시안내, 생활안전체험, 위험극복체험, 교육훈련, 사이니지 등

클라우드 포인트

세그멘테이션

객체 증강/인터랙션

특허출원

인터랙티브 공간증강 체험전시를 위한 동적 객체와 가상 객체 간의 인터랙션 구현 장치
공간 확장이 가능한 공간증강 인터랙티브 엔진이 적용된 체험큐브 시스템

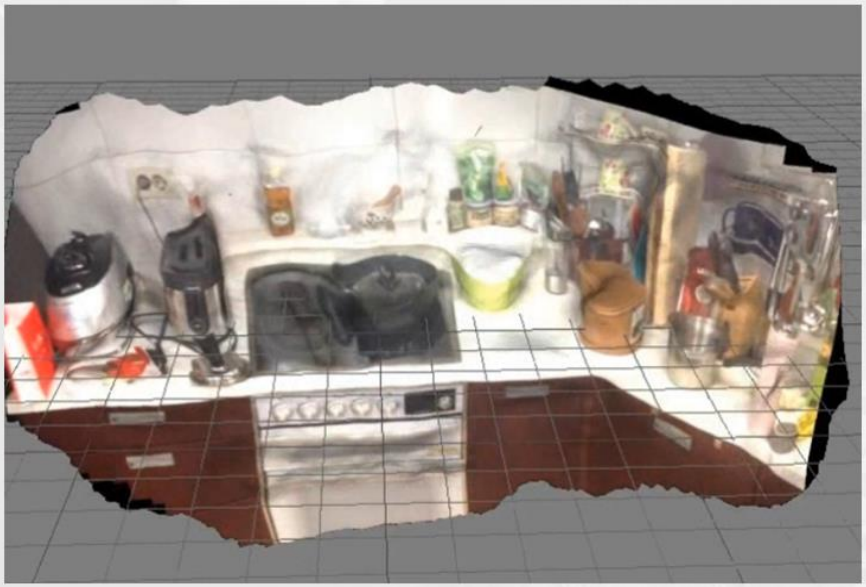
프로그램 등록

제 C-2016-015377 호, 인터랙티브 공간증강 엔진

주요납품처 : 국립중앙과학관, 대전광역시 소방본부, 군산시

GS인증 획득

3D 복원 솔루션



모바일 폰, 디지털 카메라로 촬영된 2D 영상 또는 이미지를 빠른 시간 내에 3D 모델링 할 수 있는 솔루션

3D REMOS

3D reconstruction & modeling solution

제 품 명	3D 복원 솔루션 V1.0 (3D REMOS v1.0)
제 품 특 징	실공간 모델링, FBX모델생성, 스마트폰영상활용
적 용 범 위	실내공간/외부건물모델링, VR/AR콘텐츠제작, 3D 프린팅

컬러영상 | 이미지 분석 | 3D 공간모델생성

특허출원

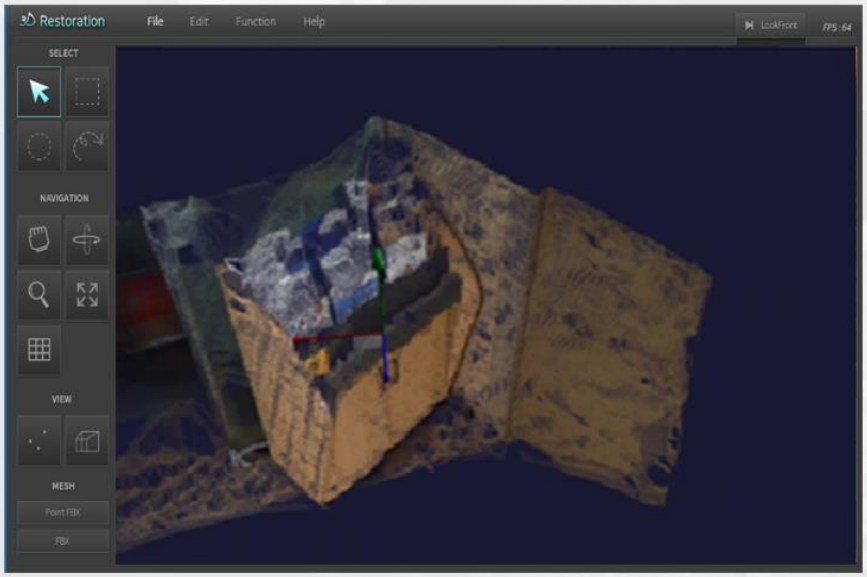
지피유 가속 컴퓨팅을 이용한 3차원 복원 클라우드 포인트 생성 방법

프로그램 등록

제 C-2017-021359 호, 3D 복원 솔루션

주요납품처 : 대전광역시 소방본부, 국가보안연구소, 삼성전자, 대한민국 공군, 광주과학기술원

3D 복원 저작도구

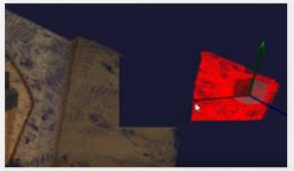


3D로 복원된 모델을 손쉽게 PC에서 리터칭 할 수 있도록 지원하는 저작도구로 3D 모델링 편집의 전문가뿐만 아니라 일반인들도 손쉽게 사용할 수 있어 보다 쉽고 재미있게 3D 모델링 편집이 가능한 프로그램

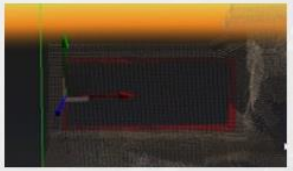
3D REAT

3D Reconstruction Authoring Tool

제 품 명	3D 복원 저작도구 V1.0 (3D REAT v1.0)
제 품 특 징	3D 복원솔루션연동, 모델링편집, 3D 렌더링
적 용 범 위	VR/AR 3D 콘텐츠제작, 3D 프린팅



클라우드 포인트 편집



공간 홀 메우기

3D 텍스쳐 편집

프로그램 등록

제 C-2017-021360 호, 3D 복원 저작도구

주요납품처 : 대전광역시 소방본부, 국가보안연구소, 삼성전자, 대한민국 공군, 광주과학기술원

SERVICE

Mobile AR App

모바일을 이용한 AR App서비스를 제공 할 수 있도록, 증강 대상 콘텐츠(3D, 동영상, 사운드)에 대한 데이터를 서버로부터 제공받아 실시간으로 서비스를 제공하는 앱 서비스로, 콘텐츠 추가, 변경이 용이하고, 새로운 앱 배포 없이 변경된 콘텐츠 적용이 가능한 서비스

실루엣을 이용한 형상 인식

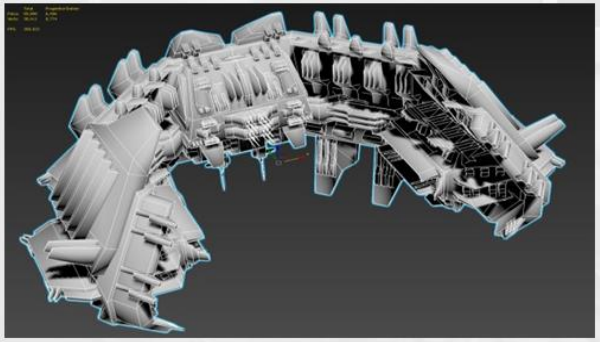
입간판 인식 증강콘텐츠 제공

이벤트 효과 증강콘텐츠 제공

납품처 : 국립중앙과학관, 부여군, 국가보안기술연구소, 진주시, 한국전자통신연구원, 한국기술교육대학교

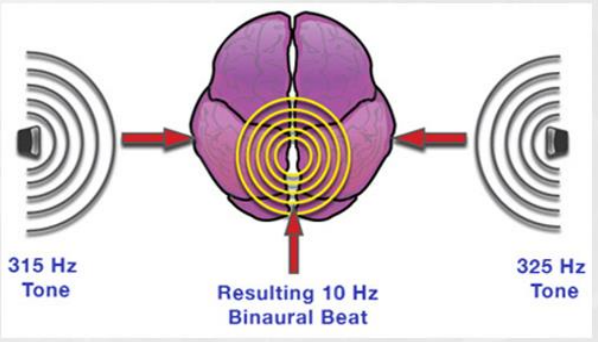
HMD VR

VR 연구 및 사업을 통하여 획득한 노하우를 바탕으로 3D 모델링 폴리곤, 매핑이미지 해상도, 게임엔진 등을 최적화하여
체험영상 서비스 과정에서의 프레임저하 발생 방지와 체험자의 VR 멀미방지를 위한 부드러운 환경을 구성하는 VR 서비스를 제공



3D 모델링 최적화

소화기 조작 애니메이션 및 연기효과

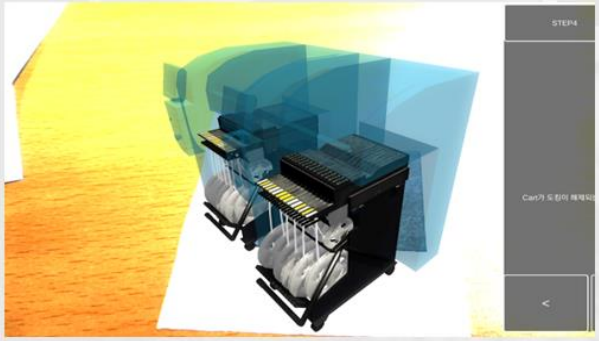


바이너럴 레코딩 사운드 제작

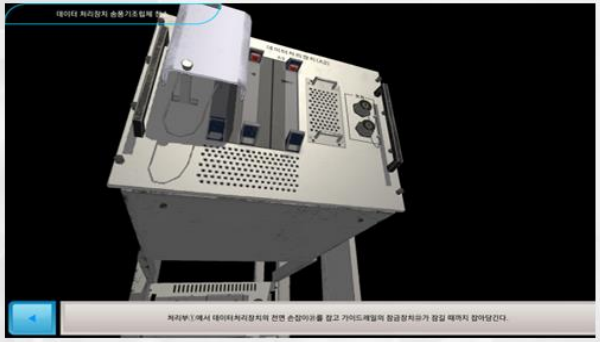
납품처 : 광주과학기술원(GIST)

See-through AR

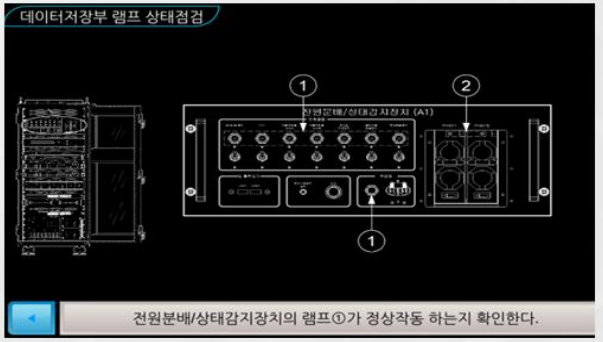
정비를 위해 해당 부분을 찾고 익혀야 하는 전자기술도서 참고 방식의 정비에서 스마트 글래스를 이용하여 해당 장비의 인식과 동시에 작업 내용에 해당되는 3D 매뉴얼을 눈앞에 증강 시켜주는 스마트 글래스 AR 서비스



영상정합 애니메이션



콘텐츠 증강 애니메이션



장비 매뉴얼 증강 표출

납품처 : 대한민국 공군, 삼성전자

Media wall AR

실세계 환경에서 공간과 사물을 인식하여 공간과 사물을 스크린에 투영하고 가상 콘텐츠 및 정보를 증강(혼합)하며, 실사 영상을 변경시키고,
현실 세계의 객체와 가상의 객체를 사용자가 인터랙션 할 수 있게 함으로써 실감나게 몰입할 수 있는 서비스

시스템 구축 환경

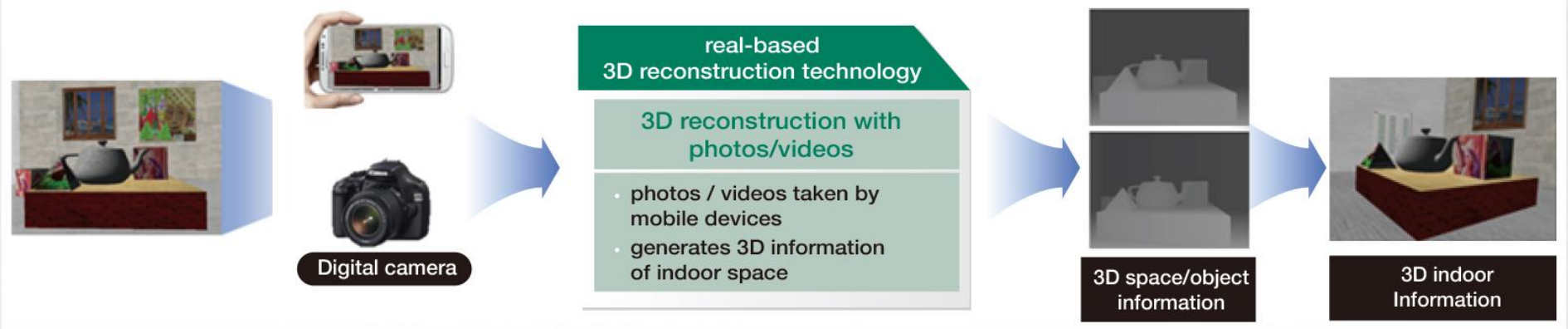
사용자 공간 및 제스처 인식

사용자 인체 인식

납품처 : 국립중앙과학관, 대전광역시소방본부

3D 자동생성 서비스(from 2D to 3D)

기존 3차원 모델 제작을 위해 많은 비용과 시간이 투여되었지만, 현실기반 3D복원기술을 이용하여 스마트 폰에서 촬영된 연속된 이미지 영상만으로 3차원 객체를 쉽고 빠르게 제작하며, 제작된 모델링을 제조, 유통산업 업체별로 목적에 맞는 차별화된 어플리케이션 서비스를 운영할 수 있도록 서비스 플랫폼 기반의(custmized) 시스템 구축, 납품 또는 임대서비스를 제공하여 VR(HMD VR, AR, MR) 콘텐츠 제작을 용이하도록 제공되는 서비스



납품처 : 국립중앙과학관, 대전광역시소방본부, 대한민국 공군, 삼성전자, 광주과학기술원(GIST), 국가보안기술연구소

PACKAGE

Dino AR

화석 속에서 되살아난 공룡을 이 시대의 핵심 소품이자 사건이라 볼 수 있는 스마트폰을 통해서 만나게 하여 상상 속의 공룡이 살아 움직이는 것을 보고, 느끼고, 즐기고 체험하게 함으로써 미래의 과학인재가 감동할 수 있는 과학문화공간을 조성하여, 어린이 및 청소년 관람객이 살아있는 공룡을 만날 수 있도록 제작된 콘텐츠

AR Dino 로딩화면

공룡카드 인식 및 공룡 표출

콘텐츠 증강 특수 효과

납품처 : 국립중앙과학관

Dino VR Game

VR 기반의 체감형 시뮬레이션 게임
공룡들이 사는 신비한 고대의 섬을 탐험하며 살아 움직이는 공룡들 가까이에서 먹이도주고 생태를 관찰하며 섬 깊숙이 탐험하자.
신기하고 귀여운 공룡, 더 크고 더 포악한 공룡들을 만나며 신비롭고 박진감 있는 모험을 시작

VR Game 인트로

시각적 몰입도 향상

목표물 타겟

제작지원 : 대전정보문화산업진흥원(아이디어 발굴 게임제작 지원)

생활안전체험(VR)

가상실세계 공간증강 인터렉티브 기술의 도입으로 직접적, 감각적 경험의 제공으로 안전교육의 구체성을 확보하고 디지털 네이티브 세대가 흥미를 가지고 자발적으로 참여하는 생활안전 교육체험의 모델 개발

체험시작 대기 화면

실제상황 연출체험

사람과 가상콘텐츠 작용

납품처 : 대전광역시 소방본부

개발적용제품 : I-SAR v1.0(인터랙티브 공간증강 엔진)

연구실안전체험(VR)

연구활동 종사자가 실험환경에서 발생할 수 있는 다양한 사고사례 및 대처 방법을 체험하게 하여 이론적인 안전교육의 한계를 극복하고
사고 발생 시 효율적인 대처를 기할 수 있는 연구실안전 VR(가상현실) 체험교육 콘텐츠

등장인물 모델링 및 애니메이션

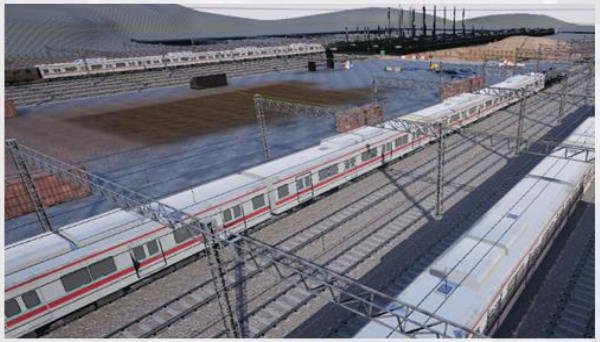
사용자 인터페이스

이펙트를 이용한 특수효과 처리

납품처 : 광주과학기술원(GIST)

산업안전체험(VR)

지하철 역사 및 작업현장에서 발생할 수 있는 다양한 사고사례 및 대처요령을 가상환경에서 몰입하여 실감 체험할 수 있는 VR안전교육 콘텐츠로서,
단순 관람형태의 안전 교육과는 달리 재미와 흥미를 가지고 반복적으로 참여함으로써 직원 및 작업자가 안전수칙, 안전의식, 안전활동 등을
자연스럽게 체득하여 안전사고 발생의 최소화, 유사시 피해의 최소화에 기여할 수 있는 VR 안전 콘텐츠



작업현장 탑뷰 모드

체험 콘텐츠 배치

명암 대비 실감 효과

납품처 : 서울교통공사

REFERENCE

2019

- 2019.12 ● 한국수산자원공단 취약계층의 바다숲 생태체험 등을 위한 VR 교육자료 제작
- 2019.11 ● 울주 대곡리 반구대 암각화 VR컨텐츠 제작 용역
- 2019.10 ● KVRF VR EXPO 2019 (서울 코엑스) 전시 참여
- 2019.10 ● 2019 대전사이언스 페스티발 전시 참여(VR,AR 콘텐츠)
- 2019.09 ● ITU Telecom World(헝가리) 전시 참여(VR,AR 콘텐츠)
- 2019.09 ● 경상북도 도지사 공로패 수상
- 2019.09 ● 한국기술대학교 2019년도 가상훈련 콘텐츠 개발(2차)
- 2019.08 ● 2019 대전 게임콘텐츠 Fair(목원대학교) 전시 참여
- 2019.08 ● GamesCom 2019(독일) 전시 참여(VR,AR 콘텐츠)
- 2019.07 ● 울산정보산업진흥원 주관 제4회 4차산업혁명U포럼 및 토론회(울산대학교)
- 2019.07 ● 국방부 정신전력교육 영상교재용 실감형 콘텐츠(VR·AR) 시범 제작
- 2019.07 ● 아이스크림미디어 스마트스쿨 실감형 콘텐츠 개발
- 2019.06 ● 특허청 기술특허 등록 제1987270호(공유경제 서비스에 특화된 현실기반 3D 가상공간 제공시스템)
- 2019.06 ● 소방청 찾아가는 취약계층 소방안전교육 VR콘텐츠 개발 용역
- 2019.06 ● 육군교육사령부 19년 실습형CBT AR콘텐츠 제작 용역
- 2019.06 ● 에트리 HMD 기반 고정밀 3D 도시모델 혼합현실 콘텐츠 제공 POC 시제품 제작
- 2019.05 ● SEOUL VR AR EXPO 2019 (서울 코엑스) 전시 참여

취약계층의 바다숲 생태체험 등을 위한
VR 교육자료 제작

국방부 정신전력교육 영상교재용
실감형 콘텐츠(VR·AR) 시범 제작

소방청 찾아가는 취약계층
소방안전교육 VR콘텐츠 개발 용역

교육시설재난공제회 가상현실 기술을
활용한 재난.안전체험 콘텐츠 개발

2019

- 2019.05 PlayX4 2019 전시 참여(Dino & Me)
- 2019.05 교육시설재난공제회 가상현실 기술을 활용한 재난.안전체험 콘텐츠 개발
- 2019.04 과학기술정보통신부 첨단기술기업 지정(제173호)
- 2019.04 미래창조과학부 주관 WORLD IT SHOW 2019 (서울 코엑스) 전시 참여
- 2019.03 경상북도 농업자원관리원 잠사곤충사업장 곤충생태전시관 AR-VR 체험실 및 로봇 구축 용역
- 2019.02 한국저작권위원회 프로그램 등록 (DINO VR GAME(디노 브이알 게임))
- 2019.02 한국디자인진흥원 산업디자인전문회사 등록
- 2019.01 한국저작권위원회 프로그램 등록 (DINO AND ME(디노 앤 미))

경상북도 농업자원관리원 잠사곤충사업장
곤충생태전시관 AR-VR 체험실 및 로봇 구축 용역

DinoVR

2018

- 2018.12 (재)울산정보산업진흥원 울산 대왕암공원 AR콘텐츠 개발 및 체험존 조성
- 2018.12 2018 과학문화산업전(국립중앙과학관) VR/AR 특별관 전시 참여
- 2018.12 2018 시뮬레이터 기술전시회(리솜스파캐슬) VR/AR 전시 참여
- 2018.11 2018 중국 국제 게임/어뮤즈먼트 박람회 [G&A 2018, Zhongshan Convention Center] 전시 참여
- 2018.11 2018 대전 DICA Fair(대전컨벤션센터) 전시 참여
- 2018.11 제11회 연구실 안전의 날 기념행사(VR체험존) 전시 참여
- 2018.11 대전광역시 유망중소기업 인증(제2018-25호)
- 2018.10 한국저작권위원회 프로그램 등록 (3D 스페이스 모델(3D SPACE MODEL))
- 2018.10 특허청 기술특허 출원 제2018-0120455호(공유경제 서비스에 특화된 현실기반 3D 가상공간 제공시스템)

(재)울산정보산업진흥원 울산 대왕암공원
AR콘텐츠 개발 및 체험존 조성

환경관리공단 수질오염방제기술교육
VR콘텐츠 제작

2018

- 2018.10 영양군 자연생태공원관리사업소 별빛체험 증강현실 콘텐츠 개발 및 스마트 글래스 제작
- 2018.09 한국정보통신기술협회 GS인증 : 3D 복원 솔루션 v1.0(Reconstruction & Modeling Solution v1.0)
- 2018.09 SMART CITIES SUMMIT ASIA 2 0 1 8 (킨텍스) 전시 참여
- 2018.09 2018 KOREA VR FESTIVAL(상암동 누리꿈스퀘어) 전시 참여
- 2018.08 경기재난안전본부 재난현장체험 시뮬레이션 구축사업 용역
- 2018.08 2018 군산 야행(군산시) 전시 참여
- 2018.08 산업통상자원부 첨단기술 제품 확인서 발급(인터랙티브 공간증간 엔진)
- 2018.06 서울대학교 산학협력단 발전소 가스터빈 가상현실 교육 콘텐츠 제작
- 2018.05 환경관리공단 수질오염방제기술교육 VR콘텐츠 제작
- 2018.04 에트리 3D AR/MR 체험 기술검증용 3D 테스트 콘텐츠 개발
- 2018.02 2017년 LINC+사업 / 강동대학교 VT.AT실습실 구축
- 2018.02 남양주시 사물인터넷 기반 조성왕릉 관람안내 시스템 구축
- 2018.01 군산시 근대문화유산 체감형 증강현실.가상현실 콘텐츠 제작 용역

2017

- 2017.12 서울교통공사안전콘텐츠 VR 개발 용역
- 2017.12 연구실안전 VR체험교육 시스템(광주과학기술원)
- 2017.11 에트리 다시점 AR 서비스용 다시점 인터랙션 콘텐츠 및 기능 확인용 모듈 제작
- 2017.11 한국기술교육대학교 실감체험형 가상훈련 데모 콘텐츠 개발(2차) 용역

남양주시 사물인터넷 기반 조성왕릉
관람안내 시스템 구축

군산시 근대문화유산 체감형
증강현실.가상현실 콘텐츠 제작 용역

진주시 청년몰 앱
(증강현실게임) 개발

삼성전자 스마트글래스를 이용한
Maintenance 앱 개발

2017

- 2017.10 2017 대전 게임콘텐츠 페어 전시(대전/으능정이) 참여
- 2017.10 실감체험형 가상훈련 데모 콘텐츠 개발 2차(한국기술교육대학교)
- 2017.10 2017 홍콩 추계전자전 [Hong Kong Electronics Fair]전시(홍콩/KOTRA 홍콩무역관) 참여
- 2017.10 소화기 컨텐츠 개발((주)톨레미시스템)
- 2017.09 AR기반 실시간 훈련 상황 시각화 기술 개발(국가보안기술연구소)
- 2017.07 청년몰 앱(증강현실게임) 개발(진주시)
- 2017.05 월드IT쇼 2017 K-ICT기술사업화 페스티벌 전시(서울/코엑스) 참여
- 2017.04 스마트글래스를 이용한 Maintenance 앱 개발(삼성전자(주))

2016

- 2016.11 가상실세계 생활안전 체험 콘텐츠 구축(대전광역시 소방본부)
- 2016.10 이미지 기반 3D 복원 솔루션/저작도구 개발 착수
  I-SAR v1.0(인터랙티브 공간증강 엔진), GS인증획득
- 2016.09 2016년 제11회 디지털 이노베이션 대상(정보기술/가상현실부문), 미래창조과학부, 한국일보
- 2016.08 특허 출원: 인터랙티브 공간증강 체험전시를 위한 동적 객체와 가상 객체 간의 인터랙션 구현 장치
  특허 출원: 공간 확장이 가능한 공간증강 인터랙티브 엔진이 적용된 체험큐브 시스템
- 2016.07 공간 미디어 스크린을 이용한 다자 참여형 공간증강 인터랙티브 체험전시 서비스 기술 개발
  저작권 등록: 공간증강 인터랙티브 체험전시 서비스 시스템
- 2016.06 제23회 지방행정정보화 연찬회 IT 전시회 참여, 충청남도
  저작권 등록: 인터랙티브 공간증강 엔진 v1.0
- 2016.05 월드IT쇼 2016 K-ICT 기술사업화 페스티벌 전시 (서울, 코엑스) 참여
- 2016.01 공간증강현실 기반의 인터랙티브 콘텐츠 저작 도구 개발

제11회 디지털 이노베이션 대상

서울교통공사안전콘텐츠
VR 개발 용역

연구실안전 VR체험교육 시스템
(광주과학기술원)

가상실세계 생활안전체험
(대전소방본부)

2015

- 2015.12 3D MovAR Studio v1.0, GS 인증 획득
- 2015.11 공간증강체험 전시콘텐츠 "우리는 화성탐험대" 구축(국립중앙과학관)
- 2015.10 증강현실 기반의 실감형 학습콘텐츠 저작장치 및 방법과 학습지원시스템 개발
- 2015.08 2015 K-ICT 기술사업화 페스티벌 전시(서울, 코엑스) 참여
  KCON 2015 USA(K-Culture 페스티벌) 전시, LA 컨벤션 센터
- 2015.07 저작권 등록 : 3D MovAR Studio 1.0(증강현실 저작도구) / 저작권 등록 : 3D MovAR SDK 1.0(증강현실 엔진)
- 2015.06 제22회 지방행정정보화 연찬회 IT전시회(충청남도) 참여
- 2015.05 월드IT쇼 2015(WIS 2015) 전시(서울, 코엑스) 참여
- 2015.02 증강현실 기반의 콘텐츠 제공 시스템 개발

2014

- 2014.11 증강현실 기술 기반의 흥미체험형 과학전시 어플리케이션 "과학관에 공룡이 살고 있다" 개발(국립중앙과학관)
- 2014.03 유연한 모바일 3D 증강현실 서비스 시스템(3D MovAR SDK) 개발
- 2014.02 부여군 모바일 웹서비스 개발(부여군청)

2013

- 2013.11 특허등록 : 레이아웃 기술자와 이미지 특징점을 이용한 실시간 증강현실 이미지 검색시스템
- 2013.10 특허등록 : 증강화면에서의 사용자 손끝인식을 이용한 서버기반 원본 객체 추출시스템
- 2013.09 특허등록 : 배경 프레임에 마스크 기법을 이용한 대상 프레임의 정합이 가능한 스마트폰 및 그 방법
- 2013.06 특허등록 : 엘에스에이치 알고리즘의 자료조회결과의 특징점을 이용한 매칭포인트 추출시스템 및 그 방법
  특허등록 : 영상 인식을 위한 모바일단말기와 서버간의 통신 프로토콜 처리 시스템

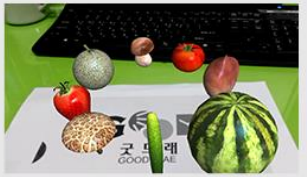
2011

- 2011.11 모바일 증강현실 연구 개발 착수

우리는 화성탐험대
(국립중앙과학관)

KCON 2015 전시
(K-Culture 페스티벌) in LA, USA

과학관에 공룡이 살고 있다
(국립중앙과학관)


부여 굿뜨레 8미 광고
(부여군청)

ACTIVITY

2019 대전사이언스 페스티발 (2019.10.18~10.21)

Dino and Me

- 전문가의 고증을 통한 완벽한 공룡 모습과 배경 모델링
- 전문 작가의 완성도 높은 시나리오
- 음성인식을 통한 공룡과 사람의 상호 인터랙션
- HTC Vive Pro

Dino VR Game

- HTC Vive Pro 및 오큘러스 사용 가능
- 전용 컨트롤러를 무기(총)로 사용
- 아이템 획득 방식

KVRF VR EXPO 2019 (2019.10.02~10.04)

Dino and Me

- 전문가의 고증을 통한 완벽한 공룡 모습과 배경 모델링
- 전문 작가의 완성도 높은 시나리오
- 음성인식을 통한 공룡과 사람의 상호 인터랙션
- HTC Vive Pro

Dino VR Game

- HTC Vive Pro 및 오큘러스 사용 가능
- 전용 컨트롤러를 무기(총)로 사용
- 아이템 획득 방식

ITU Telecom World (2019.09.09~09.12)

Dino and Me

- 전문가의 고증을 통한 완벽한 공룡 모습과 배경 모델링
- 전문 작가의 완성도 높은 시나리오
- 음성인식을 통한 공룡과 사람의 상호 인터랙션
- HTC Vive Pro

Dino VR Game

- HTC Vive Pro 및 오큘러스 사용 가능
- 전용 컨트롤러를 무기(총)로 사용
- 아이템 획득 방식

GamesCom 2019 (2019.08.20~09.22)

Dino and Me

- 전문가의 고증을 통한 완벽한 공룡 모습과 배경 모델링
- 전문 작가의 완성도 높은 시나리오
- 음성인식을 통한 공룡과 사람의 상호 인터랙션
- HTC Vive Pro

Dino VR Game

- HTC Vive Pro 및 오큘러스 사용 가능
- 전용 컨트롤러를 무기(총)로 사용
- 아이템 획득 방식

Play X4 2019 (2019.05.09~05.12)

Dino and Me

- 전문가의 고증을 통한 완벽한 공룡 모습과 배경 모델링
- 전문 작가의 완성도 높은 시나리오
- 음성인식을 통한 공룡과 사람의 상호 인터랙션
- HTC Vive Pro

Dino VR Game

- HTC Vive Pro 및 오큘러스 사용 가능
- 전용 컨트롤러를 무기(총)로 사용
- 아이템 획득 방식

WORLD IT SHOW 2019 (2019.04.24~04.27)

영양군 별빛체험 증강현실 콘텐츠

- 스토리 기반의 반딧불 채집 게임
- 영양 밤하늘의 별과 함께 보는 별자리 VR
- 스마트 글래스를 활용한 편리한 게임
- 오큘러스 Go, 스마트글래스 사용

가상현실 기술을 활용한 재난.안전체험 콘텐츠

연구실 화재, 기숙사 화재, 강의실 지진 등 재난 안전 콘텐츠
- 3D 모델링 폴리곤, 매핑이미지 해상도, 게임엔진 최적화
- 동작인식 컨트롤러 착용
- 화면의 지시에 따라 컨트롤러 조작
- HTC Vive Pro 및 오큘러스 사용 가능

서울 VR/AR 엑스포 2019

Dino and Me

- 전문가의 고증을 통한 완벽한 공룡 모습과 배경 모델링
- 전문 작가의 완성도 높은 시나리오
- 음성인식을 통한 공룡과 사람의 상호 인터랙션
- HTC Vive Pro

Dino VR Game

- HTC Vive Pro 및 오큘러스 사용 가능
- 전용 컨트롤러를 무기(총)로 사용
- 아이템 획득 방식

울산정보산업진흥원 주관 제4회 4차산업혁명U포럼 및 토론회

울산 대왕암공원 AR콘텐츠

- 울산동구의 8대 명소에서 증강현실을 통한 설화 감상.
- 울산대왕암 공원을 활용한 다양한 게임.
- 방 탈출 게임에서 획득한 열쇠를 모바일로 수집.
- 공간증강엔진, 모바일기기 사용

대전콘텐츠산업 비전선포식 (2019.05.09)

Dino and Me

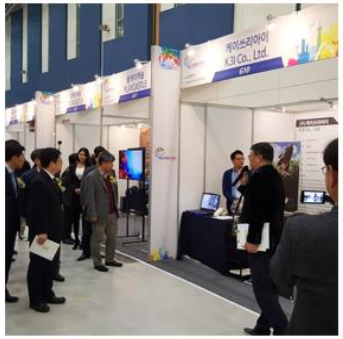
- 전문가의 고증을 통한 완벽한 공룡 모습과 배경 모델링
- 전문 작가의 완성도 높은 시나리오
- 음성인식을 통한 공룡과 사람의 상호 인터랙션
- HTC Vive Pro

2018 과학문화산업전 (2018.12.21~22)

Dino and Me

- 전문가의 고증을 통한 완벽한 공룡 모습과 배경 모델링
- 전문 작가의 완성도 높은 시나리오
- 음성인식을 통한 공룡과 사람의 상호 인터랙션
- HTC Vive Pro

2018 대전 DICA Fair (2018.11.28~29)



Dino VR Game

- HTC Vive Pro 및 오큘러스 사용 가능
- 전용 컨트롤러를 무기(총)로 사용
- 아이템 획득 방식

제11회 연구실 안전의 날 기념행사 (2018.11.20~21)

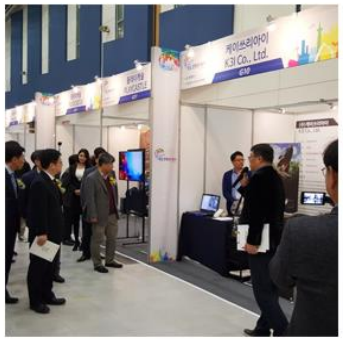
연구실안전 VR 콘텐츠

- 실제상황을 재현한 연구실안전 콘텐츠
- 모션 디바이스를 활용한 관람형와 쓰레드밀을 활용한 체험형 콘텐츠로 구성
- 오큘러스 사용 가능

산업안전분야 콘텐츠(건물,지하역사,고가역사)

-3D 오브젝트를 실시간 렌더링 처리
-언리얼 엔진을 활용한 고퀄리티 컨텐츠
- HTC Vive Pro 사용

2018 중국 국제 게임/어뮤즈먼트 박람회 [G&A 2018]



Dino and Me

- 전문가의 고증을 통한 완벽한 공룡 모습과 배경 모델링
- 전문 작가의 완성도 높은 시나리오
- 음성인식을 통한 공룡과 사람의 상호 인터랙션
- HTC Vive Pro

Dino VR Game

- HTC Vive Pro 및 오큘러스 사용 가능
- 전용 컨트롤러를 무기(총)로 사용
- 아이템 획득 방식

2018 KOREA VR FESTIVAL (2018.09.05~09)

Dino VR Game

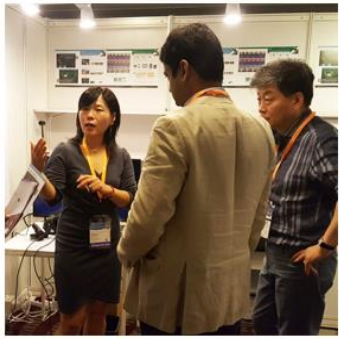
- HTC Vive Pro 및 오큘러스 사용 가능
- 전용 컨트롤러를 무기(총)로 사용
- 아이템 획득 방식

2018 군산 야행 (2018.8.11~12)

근대문화유산 체감형 증강현실.가상현실 콘텐츠

- 일제강점기 근대문화유산에 AR을 접목한 콘텐츠
- 실 건축물을 인식을 통하여 스마트폰에 3D 영상이 과거와 현재를 투영함.
- 공간증강엔진, 모바일기기 사용

홍콩 추계전자전 (2017.10.12~15)



- Dino VR Game
- VR 기반의 체감형 시뮬레이션 게임
- 고 퀄리티의 3D모델링과 PBS(물리 기반 셰이더)
- 애니메이션, 이펙트, 사운드로 현실감을 제공
- HMD 터치 기반으로 사실적이고 세밀한 인터렉션이 가능

대전 게임콘텐츠 페어 (2017.10.27~28)

- Dino VR Game
- VR 기반의 체감형 시뮬레이션 게임
- 고 퀄리티의 3D모델링과 PBS(물리 기반 셰이더)
- 애니메이션, 이펙트, 사운드로 현실감을 제공
- HMD 터치 기반으로 사실적이고 세밀한 인터렉션이 가능

월드IT쇼 2017(2017.05.24~27)

- Dino VR 체험, 생활안전체험(VR)
- VR 기반의 체감형 시뮬레이션 게임
- 고 퀄리티의 3D모델링과 PBS(물리 기반 셰이더)
- 애니메이션, 이펙트, 사운드로 현실감을 제공
- 사용자 체험 참여

한국일보 (2016.09.23)

[디지털이노베이션대상] 케이쓰리아이

오지의 학교에 가상 과학탐사 체험서비스

케이쓰리아이(대표 이재영, www.k3i.co.kr)는 가상의 공간을 체험할 수 있는 시스템을 다년간 연구 개발한 가상현실(Virtual Reality: HMD VR, AR, MR) 전문기업이다.

- 디지털이노베이션 대상 수상, 정보기술/가상현실 부문
- 자사가 보유 중인 GS인증 솔루션(인터랙티브 공간증강 엔진, 실감형 증강현실 콘텐츠 저작도구)에 대한 소개

전자신문 (2016.05.13)

[WIS2016]케이쓰리아이

3D MovAR Studio v1.0

Windows

케이쓰리아이(대표 이재영)는 가상·증강현실 소프트웨어 개발 키트(SDK)와 저작도구 을 공급하는 기업이다.

- GS 인증관 제품 홍보 전시참여(WIS2016)
- GS 인증 제품(실감형 증강현실 콘텐츠 저작도구)의 주요 특징 소개 및 증강현실 저작방법 시연

월드IT쇼 2016 (2016.05.17~20)

- GS인증관, 실감형 증강현실 콘텐츠 저작도구 소개
- 제작방법 및 주요 특징 소개 , GS인증 저작도구로 개발된 국립중앙과학관의 흥미체험 전시 앱 개발 제품 시연

『제23회 지방행정정보화 연찬회』 IT 전시회 (2016.06.23)

- 인터랙티브 공간증강현실 엔진, 실감형 증강현실 콘텐츠 저작도구
- 전시제품 주요 특징 소개 및 국립중앙과학관의 인터랙티브 공간증강 엔진을 적용한 "우리는 화성탐험대" 제품 시연

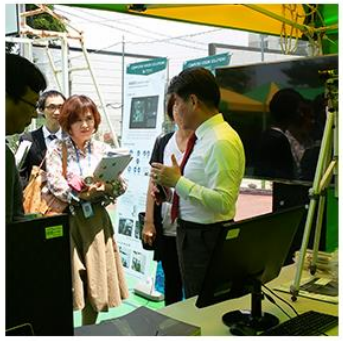
K-ICT 기술사업화 페스티벌(2015.08.26~27)

- 인터랙티브 공간증강현실 엔진
- 전시제품 주요 특징 소개 및 I-SAR 엔진을 적용한 콘텐츠 시연

KCON 2015 USA (2015.08.01~02)

- 인터랙티브 공간증강현실 엔진
- 전시제품 주요 특징 소개 및 I-SAR 엔진을 적용한 콘텐츠 시연

『제23회 지방행정정보화 연찬회』 IT 전시회 (2015.06.04)



- 인터랙티브 공간증강현실 엔진, 3D MovAR Studio
- 전시제품 주요 특징 소개 및 I-SAR 엔진을 적용한 콘텐츠 및 3D MovAR Studio로 제작된 증강현실 앱 시연

월드IT쇼(2015.05.27~30)

- 인터랙티브 공간증강현실 엔진
- 전시제품 주요 특징 소개 및 I-SAR 엔진을 적용한 콘텐츠