

2023. 2.

# 실감콘텐츠 제작스튜디오 제작 지원 사업 사업안내서(MR 스튜디오)

GCC · CGI 스튜디오 활성화 사업

- 본 지원 사업은 광주실감콘텐츠큐브(GCC) 내 구축된 실감콘텐츠 제작스튜디오 중 MR 스튜디오의 시설·장비 지원으로 실감콘텐츠산업을 선도하고자 합니다.
- 혼합현실 콘텐츠 및 에셋 제작자분들의 많은 관심과 지원 부탁드립니다.

# I 개 요

## □ 사업목적

- 실감콘텐츠 산업의 지원 체계 확립 및 기업 성장 기여를 통한 광주의 실감콘텐츠 창·제작 생태계 조성
- 페이셜캡처, 모션캡처 등 장비를 활용한 메타버스 콘텐츠, 디지털 휴먼제작 등을 통한 혼합현실 콘텐츠 산업 생태계 활성화

## □ 사업개요

- 사업명 : 실감콘텐츠 제작스튜디오 제작 지원 사업 (MR 스튜디오)
- 사업기간 : 공고일 ~ 2023. 12.
- 사업내용 : MR 스튜디오 시설·장비의 현물지원을 통한 메타버스 에셋, 디지털 휴먼 등 제작 지원 (※ 시설·장비 개요는 붙임 참조)
- 지원규모 : 최대 9개 과제

## □ 사업일정

구분	일정	상세내용
신청	공고일 ~ 2023. 10. 1.	사업담당자 이메일 제출 ※ 최대 지원규모 충족 시 접수마감
서류검토	접수완료 후	신청조건 및 제출 서류 검토 등
선정평가	서류검토 후 개별안내	평가일정 개별안내
협 의	선정평가 후 개별안내	과제 수행 계획, 일정 등 상세 내용 협의 후 최종 선정
사용승인	최종 선정 후	사용승인서 작성 및 추가제출서류 안내
과업수행	과제별 우선순위고려 개별일정 배분	MR 스튜디오 활용 제작지원
결과보고	제작지원 종료 후 1개월 이내	결과물 및 결과보고서 제출

※ 상기 일정은 추진 상황에 따라 변동될 수 있음

## II 상세내용

### □ 지원대상

- 실감콘텐츠 제작기업 또는 팀 등
  - 컨소시엄 지원 가능

### □ 지원규모

- 최대 9개 과제
  - 1개사 최대 1개 과제 신청 제한(※ VX/MX 스튜디오 제작 지원 사업 추가 신청가능)

구분	메타버스	디지털휴먼	공연	피규어
지원규모	최대 2개 (지정과제 1개, 자유과제 1개)	최대 2개 (자유과제)	최대 2개 (지정과제 1개, 자유과제 1개)	최대 3개 (자유과제)
지원기간(과제 당)	1개월 내외			





※ 지원기간은 테스트 및 파일럿 콘텐츠 제작 기간부터 철수까지를 포함한 기간임




※ 별도 협의를 통해 지원기간의 연장 또는 변경 가능

### □ 지원범위

- MR 스튜디오 시설·장비 현물지원(※사용 완료 후 원상복구 필수)
- 실감콘텐츠 제작 장비 별도 협의 지원

### □ 지원내용

구분	메타버스	디지털 휴먼	공연	피규어
과제 내용	· 지정과제 최대 1개 · VX 스튜디오 연계 활용 가능 콘텐츠 제작 · 예 : 배경, 사물, 인물 등	-	· 지정과제 최대 1개 · MX 스튜디오 연계 활용 가능 메타버스 공연 콘텐츠 제작 · 예 : 배경, 사물, 인물 등	-
	· 자유과제 최대 1개	· 자유과제 최대 2개	· 자유과제 최대 1개	· 자유과제 최대 3개
	· 페이스캡처, 3D스캐너, 모션캡처 장비 활용	· 페이스캡처, 모션캡처 장비 활용	· 페이스캡처, 3D스캐너, 모션캡처 장비 활용	· 페이스캡처, 3D스캐너 장비 활용
제작 예시				

결과 제출	· 에셋5식 콘텐츠 영상1식이상 - 영상분량 : 제한없음 - 제출포맷 : (에셋) fbx (영상) mp4	· 디지털 휴먼 1식 이상 - 제출포맷 : (에셋) fbx	· 에셋5식 콘텐츠 영상1식이상 - 영상분량 : 제한없음 - 제출포맷 : (에셋) fbx (영상) mp4	· 에셋 3식 이상 - 최소크기 : 30m x 5cm - 제출포맷 : stl ※ 인물일 경우 흉상에 한함
	· 결과보고서 - 콘텐츠 제작 진행과정(사진 20장 이상 및 영상 1식 이상) - 결과보고서는 수행계획서를 기반으로 작성하며 추진계획에 따른 최종 결과물과 추후 활용 방안이 포함되어야함 ※ 결과보고서 양식은 지원사업 종료 전 별도 안내 · 콘텐츠 최종 결과물 - 결과물 규격에 따른 제작 최종 결과물 - 협의에 따라 가편집본 제출 가능			
지원 조건	· MR 스튜디오 시스템 사용 가능 기술인력 참여 권장 ※ 협의에 따라 일부 기술지원 가능			
	· 제작지원의 고지 - 콘텐츠 서비스 및 홍보활동에 제작 지원 콘텐츠(향후 서비스될 콘텐츠 등)의 지원받은 사실을 광주광역시, (재)광주정보문화산업진흥원 로고 및 명칭을 다음과 같이 반드시 표기 - 고지방법			
	구분	내용		
	고지 시기	- 프로그램 시작 또는 종료 시 자막으로 고지 - 홍보활동의 경우 홍보물 내 표기		
	고지 문구 (예시)	- 이 프로그램은 '아시아문화중심도시 광주'의 지원을 받아 제작되었습니다. - 이 프로그램은 '광주광역시'와 '광주정보문화산업진흥원'의 지원을 받아 제작되었습니다.		
고지 예시	<b>로고1</b> (광주광역시) 	<b>로고2</b> (광주정보문화산업진흥원) 	<b>로고3</b> (광주실감콘텐츠큐브) 	
· 제작지원의 성과활용 - 온라인(홈페이지 게시, 복제 전송 등) 및 오프라인(복제, 배포, 전시, 홍보물 등)에서 과제수행의 결과물 또는 콘텐츠를 공익 등 비영리 목적으로 사용할 수 있음 - 제작지원에 참여한 콘텐츠에 대한 홍보 활동(홈페이지, SNS, 지면, 보도자료 등) 등의 및 광주정보문화산업진흥원이 주관하는 홍보 활동(사진 제공, 인터뷰 참여 등), 사업 관련 기타 요청 사항 등에 적극 협조				

### III 신청방법 및 기간

#### □ 신청기간

- 공고 및 접수 : 2023. 2. 00. ~ 2023. 10. 1.
  - 최대 지원규모 충족 시 접수마감
  - 제작 콘텐츠의 특성 및 내부 사정 등에 따라 변동될 수 있음

#### □ 신청방법

- ① 광주정보문화산업진흥원 홈페이지 [알림마당-사업공고]에서 「실감콘텐츠 제작스튜디오 제작 지원 사업」 조회
- ② 신청서 등 제출서류 양식 다운로드 후 작성
- ③ 제출 서류를 번호순으로 정리 및 확인 후 [기업명] 과제명.zip 형태로 압축
- ④ 제출 서류 압축 후 이메일 제출
  - 사업담당자 이메일(syw@gicon.or.kr)로 신청 서류 제출
- ⑤ 유선으로 접수 확인
  - 유선전화(062-610-2937)를 통해 서류 접수 확인

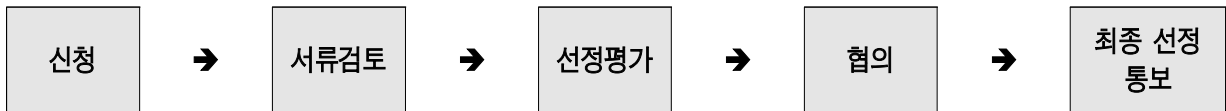
#### □ 제출서류

구분	제 출 서 류	제출형식	비고
1	○ 과제신청서 및 수행계획서(날인 필수), (표지 제외 20페이지 이내 작성)	PDF, HWP	필수
2	○ 회사소개서(팀단위의 경우에는 팀소개서로 제출)	HWP(지정양식)	
3	○ 참여인력 이력	PDF(스캔파일)	
4	○ 개인정보 수집·이용·제공 동의서 *참여인력 전체의 자필서명 필수	PDF(스캔파일)	
5	○ 기타자료제출 (사전기획물, 포트폴리오 등 신청자가 선정평가에 필요하다고 판단되는 시청각 자료)	자유양식	해당 시
6	○ 사업자등록증 사본(팀단위의 경우에는 주민등록등본으로 제출)	PDF(스캔파일)	해당 시

※ 선정평가 및 협의 시 추가 서류 제출을 요구할 수 있음.

## IV 선정 절차 및 방법

### □ 선정절차



### □ 선정방법

- 선정평가위원회 구성을 통한 서류평가
  - 접수 기간 내 월별 또는 건별 평가(※건별 평가 개최 최소 기준 : 총 5건 이상)
  - 평가점수 60점 이상일 경우 우선협의대상자 선정 후 협의
  - 기간 내 2개 이상의 과제 신청 시 고득점 순위에 따라 우선협의대상자 선정, 동점일 경우 구분지표 순으로 고득점자 선정
  - 협의 결과 부적격 또는 과제 포기 시 예비 순위자 선정 가능
- 평가위원 구성
  - 관련 분야 전문가 7인 내외
  - 3배수 전문위원 Pool 중 추첨에 의해 다빈도, 고령자 순으로 순위별 섭외(불가 시 차순위자 섭외)
- 평가기준

구분	지표	내용	평가근거	배점
1	제작역량 (45점)	· 실감콘텐츠 제작 관련 기술 활용도 등	수행계획서 회사소개서	25
		· 참여인력의 보유기술 및 전문성 등	참여인력구성표 참여인력이력	20
2	콘텐츠 우수성 (15점)	· 과제의 필요성, 독창성, 경쟁력 등	수행계획서	15
3	관리역량 (40점)	· 결과물의 추후 활용도 및 유통, 사업화 가능성 · 제작지원의 고지 및 제작지원 성과활용의 적극 협조 여부 등	수행계획서	15
		· 과제 추진 일정 및 과제 수행 체계의 적정성	수행계획서	25
<b>합계</b>				<b>100</b>
	가산점 (최대 5점)	· 광주 소재(所在) 콘텐츠 제작 기업 참여 여부 - 공고일 기준 법인 주소지가 광주광역시이어야 함 - 팀 단위 경우 총괄책임자의 거주지 기준	사업자등록증 또는 주민등록등본	5

- 결과발표 : 평가 결과 개별 통지

## II 기 타

### □ 유의사항

- 본 사업은 광주광역시 「광주광역시 문화산업시설 설치 및 운영 조례」, (재) 광주정보문화산업진흥원 「문화콘텐츠지원사업 관리규칙」 등에 의거하여 수행되며, 수행기업은 관련규정을 숙지하고 준수해야 함
- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 관계법령 및 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 책임지지 않음(※공고에 명시되지 않은 내용 또한 관련법령, 규정, 지침에 따름)
- 과업수행 중 주요한 변경 사항이 있을 경우 사전에 진흥원의 승인을 받아야 하며, 당초 지원 취지에 벗어나는 중대사항일 경우 지원 결정을 취소할 수 있음
- 제출된 서류와 자료는 일체 반환하지 않음(제출 후 수정 불가)
- 본 사업을 위해 제출된 서류의 내용에 허위사항이 확인될 경우 선정취소, 지원사업 해지 등의 조치를 취할 수 있음
- 본 사업의 선정 이후에 사업기간 내 완료되지 않을 경우 향후 진흥원 과제 수행 제한 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 선정된 모든 기업은 지원기간 종료 이전까지 과제수행을 완료하고 최종결과물을 제출하여야 하며, 지원종료일부터 1개월 이내에 정산(전기·냉난방 사용료)을 완료해야 함
- 본 사업의 과제수행을 위해 제반되는 초상권 및 지적재산권에 대한 분쟁 발생 시 선정 취소 및 제재조치를 취할 수 있으며, 분쟁에 대한 모든 책임은 신청기업에게 있음
- 과제수행 결과로 발생하는 지적재산권에 대해 문화체육관광부, 광주광역시, 광주정보문화산업진흥원에서 공공의 목적으로 협의를 통하여 무상으로 활용 및 이용할 수 있음
- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 기존 수행 중이거나 수행 예정인 정부지원 사업으로 인하여 수행에 차질이 있을 시에는 향후 진흥원 과제 수행 제한 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 컨소시엄 구성 기업의 주관기업과 참여기업 간 분쟁 발생 시 진흥원은 일절 관여하지 않으며 모든 분쟁의 책임은 주관기업에 있음


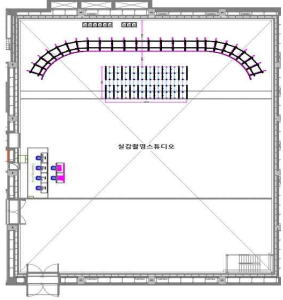
- 수행기업이 스튜디오를 사업의 목적대로 사용하지 않거나 임의로 제작을 중단 또는 과업을 이행하지 않는 경우에는 관련규정에 따라 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 수행기업은 일반적으로 시설·장비의 구성을 변경하거나 수선하지 않아야 함
  - ※ 사전협의를 통해 일부 변경 및 수선 가능(담당자 동행 시)
- 스튜디오 시설·장비의 부당(분실, 파손 등) 사용 등 기타 본 사업 관련 해지 여건이 발생할 경우, 전적으로 수행기업에게 책임이 있으며 해당 사업자에게 수리비 등을 청구 및 향후 지원 사업 지원 불가 등의 제재 조치를 취할 수 있음
- 수행기업은 스튜디오 시설·장비 사용 후 원상복구 의무가 있음
- 스튜디오 내 설치물 및 장비 세팅 시 바닥을 손상시키지 않도록 반드시 보양 작업을 하여야 함



## □ 문 의 처

- 스튜디오운영팀 신용운 선임 (062-610-2937 / syw@gicon.or.kr)

# 붙임1

# 실감콘텐츠 제작스튜디오 안내서

구 분	<b>VX 스튜디오</b> (Virtual eXtended Studio)																																						
개 요	<ul style="list-style-type: none"> <li>· LED Wall 기반 In-Camera VFX 및 XR 콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 최초 하이브리드형 실감촬영스튜디오</li> <li>· 사용분야 : ICFX 콘텐츠, XR 콘텐츠</li> </ul>																																						
시 설	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 위 치 : 광주실감콘텐츠큐브(GCC) 1층</li> <li>○ 면 적 : 1,474.65㎡(34m x 43m x 20m) / 높이 : 31m</li> <li>○ 부대시설 : 제작자휴게실, 분장실(남/여), 의상실, 소품실 등</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">▲ VX 스튜디오</p>																																						
장 비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주요장비</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">구 분</th> <th style="width: 60%;">내 용</th> <th style="width: 20%;">수량</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3"><b>LED WALL system</b></td> <td>· Main - 크기 및 해상도 : 30m x 6m, 2.6mm / 11,520 x 2304(12K x 2K) - 휘도 및 화각 : 2,000nit, 160°</td> <td rowspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">1EA</td> </tr> <tr> <td>· Ceiling - 크기 및 해상도 : 10m x 5m, 3.9mm / 2560 x 1280 - 휘도 및 화각 : 5,000nit, 160°</td> </tr> <tr> <td>· Floor - 크기 및 해상도 : 15m x 10m, 3.9mm / 3,840 x 2,560 - 휘도 및 화각 : 1,500nit, 160°</td> </tr> <tr> <td><b>Media Control System</b></td> <td>· Disguise VX4(2x Intel® Xeon® Gold 3.2Ghz)</td> <td style="text-align: center;">5EA</td> </tr> <tr> <td><b>Media Render System</b></td> <td>· Disguise RX2(Intel® Xeon® 8 core 3.2Ghz, GPU Nvidia A6000)</td> <td style="text-align: center;">6EA</td> </tr> <tr> <td rowspan="4"><b>Lighting System</b></td> <td>· Light Console LS-1(4096 DMX, 1200 Cue, 4 Wheel, 10 Playback)</td> <td style="text-align: center;">1EA</td> </tr> <tr> <td>· KL Fresnel6(Fresnel Spot Light)</td> <td style="text-align: center;">5EA</td> </tr> <tr> <td>· KL Panel(Panel Light)</td> <td style="text-align: center;">20EA</td> </tr> <tr> <td>· Rdms Splitter(DMX Splitter)</td> <td style="text-align: center;">2EA</td> </tr> <tr> <td><b>Tracking System</b></td> <td>· Stype(RedSpy Tracking System)</td> <td style="text-align: center;">1EA</td> </tr> <tr> <td rowspan="3"><b>Video System</b></td> <td>· Camera - Sony HDC-5500(4K EFP Camera, 3CMOS, 3840x2160, UHD, HDR, HFR)</td> <td style="text-align: center;">3EA</td> </tr> <tr> <td>· Crane Camera system - Stype Kit(Crane Arm Reach 10m, Rail 30m, Payload 22kg, 41RU x 1,200D mm)</td> <td style="text-align: center;">1EA</td> </tr> <tr> <td>· VMU : Sony XVS-G1(UHD Video Switcher (2M/E) -24n 16out)</td> <td style="text-align: center;">1EA</td> </tr> <tr> <td><b>Audio System</b></td> <td>· Yamaha CL1(48ch(mono), 8ch(stereo), 8fader, 16Mix 8Matrix) Coda Audio N-APS</td> <td style="text-align: center;">1EA</td> </tr> </tbody> </table>			구 분	내 용	수량	<b>LED WALL system</b>	· Main - 크기 및 해상도 : 30m x 6m, 2.6mm / 11,520 x 2304(12K x 2K) - 휘도 및 화각 : 2,000nit, 160°	1EA	· Ceiling - 크기 및 해상도 : 10m x 5m, 3.9mm / 2560 x 1280 - 휘도 및 화각 : 5,000nit, 160°	· Floor - 크기 및 해상도 : 15m x 10m, 3.9mm / 3,840 x 2,560 - 휘도 및 화각 : 1,500nit, 160°	<b>Media Control System</b>	· Disguise VX4(2x Intel® Xeon® Gold 3.2Ghz)	5EA	<b>Media Render System</b>	· Disguise RX2(Intel® Xeon® 8 core 3.2Ghz, GPU Nvidia A6000)	6EA	<b>Lighting System</b>	· Light Console LS-1(4096 DMX, 1200 Cue, 4 Wheel, 10 Playback)	1EA	· KL Fresnel6(Fresnel Spot Light)	5EA	· KL Panel(Panel Light)	20EA	· Rdms Splitter(DMX Splitter)	2EA	<b>Tracking System</b>	· Stype(RedSpy Tracking System)	1EA	<b>Video System</b>	· Camera - Sony HDC-5500(4K EFP Camera, 3CMOS, 3840x2160, UHD, HDR, HFR)	3EA	· Crane Camera system - Stype Kit(Crane Arm Reach 10m, Rail 30m, Payload 22kg, 41RU x 1,200D mm)	1EA	· VMU : Sony XVS-G1(UHD Video Switcher (2M/E) -24n 16out)	1EA	<b>Audio System</b>	· Yamaha CL1(48ch(mono), 8ch(stereo), 8fader, 16Mix 8Matrix) Coda Audio N-APS	1EA
구 분	내 용	수량																																					
<b>LED WALL system</b>	· Main - 크기 및 해상도 : 30m x 6m, 2.6mm / 11,520 x 2304(12K x 2K) - 휘도 및 화각 : 2,000nit, 160°	1EA																																					
	· Ceiling - 크기 및 해상도 : 10m x 5m, 3.9mm / 2560 x 1280 - 휘도 및 화각 : 5,000nit, 160°																																						
	· Floor - 크기 및 해상도 : 15m x 10m, 3.9mm / 3,840 x 2,560 - 휘도 및 화각 : 1,500nit, 160°																																						
<b>Media Control System</b>	· Disguise VX4(2x Intel® Xeon® Gold 3.2Ghz)	5EA																																					
<b>Media Render System</b>	· Disguise RX2(Intel® Xeon® 8 core 3.2Ghz, GPU Nvidia A6000)	6EA																																					
<b>Lighting System</b>	· Light Console LS-1(4096 DMX, 1200 Cue, 4 Wheel, 10 Playback)	1EA																																					
	· KL Fresnel6(Fresnel Spot Light)	5EA																																					
	· KL Panel(Panel Light)	20EA																																					
	· Rdms Splitter(DMX Splitter)	2EA																																					
<b>Tracking System</b>	· Stype(RedSpy Tracking System)	1EA																																					
<b>Video System</b>	· Camera - Sony HDC-5500(4K EFP Camera, 3CMOS, 3840x2160, UHD, HDR, HFR)	3EA																																					
	· Crane Camera system - Stype Kit(Crane Arm Reach 10m, Rail 30m, Payload 22kg, 41RU x 1,200D mm)	1EA																																					
	· VMU : Sony XVS-G1(UHD Video Switcher (2M/E) -24n 16out)	1EA																																					
<b>Audio System</b>	· Yamaha CL1(48ch(mono), 8ch(stereo), 8fader, 16Mix 8Matrix) Coda Audio N-APS	1EA																																					

구 분	<b>MX 스튜디오</b> (Multi eXperienced Studio)																																						
개 요	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 멀티프로젝션 시스템 기반의 다목적 실감융복합스튜디오</li> <li>· 사용분야 : 미디어파사드, 미디어 전시/공연, 콘텐츠 테스트베드 등</li> </ul>																																						
시 설	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 위 치 : 광주실감콘텐츠큐브(GCC) 와우랩 3층</li> <li>○ 면 적 : 454㎡ (21.9m × 17.4m × 6.86m)</li> <li>○ 세부내용               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 가변적 객석구조</li> <li>· 3면 스크린 (전면 14m x 6m, 좌우측면 11m x 6m)</li> <li>· 30,000ANSI 사양의 멀티프로젝션</li> <li>· 7.2CH 입체 음향 시스템 (돌비사운드 출력 가능)</li> <li>· 무빙라이트 등 전시, 공연, 시사회 등에 적합한 조명시스템</li> </ul> </li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;">   </div> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">▲ MX 스튜디오</p>																																						
장 비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주요장비</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">구 분</th> <th style="width: 60%;">장 비</th> <th style="width: 20%;">수 량</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">프로젝터</td> <td>PT-RQ35K</td> <td>5 EA</td> </tr> <tr> <td>ET-D3LEW200 (Lens)</td> <td>4 EA</td> </tr> <tr> <td>ET-D75LE20 (Lens)</td> <td>1 EA</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">미디어 컨트롤 시스템</td> <td>WATCHOUT Media server</td> <td>1 EA</td> </tr> <tr> <td>WATCHOUT version6</td> <td>1 EA</td> </tr> <tr> <td>Resolume Arena7</td> <td>1 EA</td> </tr> <tr> <td rowspan="7">음향 시스템</td> <td>메인/센터 스피커 : MKS1294</td> <td>6 EA</td> </tr> <tr> <td>서브 우퍼 스피커 : SB818PF</td> <td>4 EA</td> </tr> <tr> <td>스테이지 모니터 스피커 : VFM109i</td> <td>4 EA</td> </tr> <tr> <td>모니터 스피커 : M5</td> <td>2 EA</td> </tr> <tr> <td>서라운드/리어 스피커 : IG4T+IG4T</td> <td>10 EA</td> </tr> <tr> <td>서라운드 리시버 : AV-8805A</td> <td>1 EA</td> </tr> <tr> <td>오디오믹서 : M32 Live</td> <td>2 EA</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">조명시스템</td> <td>라이트 컨트롤 콘솔: TIGER TOUCHII</td> <td>1 EA</td> </tr> <tr> <td>무빙 워시 라이트: F-0760EYE</td> <td>6 EA</td> </tr> </tbody> </table>		구 분	장 비	수 량	프로젝터	PT-RQ35K	5 EA	ET-D3LEW200 (Lens)	4 EA	ET-D75LE20 (Lens)	1 EA	미디어 컨트롤 시스템	WATCHOUT Media server	1 EA	WATCHOUT version6	1 EA	Resolume Arena7	1 EA	음향 시스템	메인/센터 스피커 : MKS1294	6 EA	서브 우퍼 스피커 : SB818PF	4 EA	스테이지 모니터 스피커 : VFM109i	4 EA	모니터 스피커 : M5	2 EA	서라운드/리어 스피커 : IG4T+IG4T	10 EA	서라운드 리시버 : AV-8805A	1 EA	오디오믹서 : M32 Live	2 EA	조명시스템	라이트 컨트롤 콘솔: TIGER TOUCHII	1 EA	무빙 워시 라이트: F-0760EYE	6 EA
구 분	장 비	수 량																																					
프로젝터	PT-RQ35K	5 EA																																					
	ET-D3LEW200 (Lens)	4 EA																																					
	ET-D75LE20 (Lens)	1 EA																																					
미디어 컨트롤 시스템	WATCHOUT Media server	1 EA																																					
	WATCHOUT version6	1 EA																																					
	Resolume Arena7	1 EA																																					
음향 시스템	메인/센터 스피커 : MKS1294	6 EA																																					
	서브 우퍼 스피커 : SB818PF	4 EA																																					
	스테이지 모니터 스피커 : VFM109i	4 EA																																					
	모니터 스피커 : M5	2 EA																																					
	서라운드/리어 스피커 : IG4T+IG4T	10 EA																																					
	서라운드 리시버 : AV-8805A	1 EA																																					
	오디오믹서 : M32 Live	2 EA																																					
조명시스템	라이트 컨트롤 콘솔: TIGER TOUCHII	1 EA																																					
	무빙 워시 라이트: F-0760EYE	6 EA																																					

구 분	<b>MR 스튜디오 (Mixed Reality Studio)</b>																									
개 요	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 모션캡처, 페이스캡처, 3D스캔 시스템을 기반으로 디지털 휴먼, 에셋 등을 제작이 가능한 메타버스 콘텐츠 제작 전문 혼합현실스튜디오</li> <li>· 사용분야 : 메타버스 에셋, 디지털 휴먼 제작 등</li> </ul>																									
시 설	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 위 치 : 광주실감콘텐츠큐브(GCC) 와우랩 3층</li> <li>○ 면 적 : 약 100평</li> <li>○ 세부내용               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 총 4개실(페이스캡처 1실, 모션캡처 1-2실, R&amp;D지원 1실)</li> <li>- 페이스캡처, 모션캡처, 3D 스캔 및 기타 실감콘텐츠 R&amp;D 특화 장비</li> </ul> </li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p>▲ MR 스튜디오</p> </div>																									
장 비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주요장비</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">구 분</th> <th style="width: 50%;">장 비</th> <th style="width: 25%;">수 량</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>페이스캡처</td> <td>ESPER Lightcage</td> <td>1S et</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">3D스캔</td> <td>Artec RAY</td> <td>3 EA</td> </tr> <tr> <td>Artec LEO</td> <td>2 EA</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">모션캡처</td> <td>iMotion 17-W</td> <td>1 Set</td> </tr> <tr> <td>Optitrack Prime X 22</td> <td>1 Set</td> </tr> <tr> <td>XSens MVN Set</td> <td>1 Set</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">R&amp;D특화</td> <td>Omni VR Platform</td> <td>1 Set</td> </tr> <tr> <td>HMD</td> <td>31 EA</td> </tr> <tr> <td>AR GLASS</td> <td>4 EA</td> </tr> </tbody> </table>	구 분	장 비	수 량	페이스캡처	ESPER Lightcage	1S et	3D스캔	Artec RAY	3 EA	Artec LEO	2 EA	모션캡처	iMotion 17-W	1 Set	Optitrack Prime X 22	1 Set	XSens MVN Set	1 Set	R&D특화	Omni VR Platform	1 Set	HMD	31 EA	AR GLASS	4 EA
구 분	장 비	수 량																								
페이스캡처	ESPER Lightcage	1S et																								
3D스캔	Artec RAY	3 EA																								
	Artec LEO	2 EA																								
모션캡처	iMotion 17-W	1 Set																								
	Optitrack Prime X 22	1 Set																								
	XSens MVN Set	1 Set																								
R&D특화	Omni VR Platform	1 Set																								
	HMD	31 EA																								
	AR GLASS	4 EA																								

구분	장비명	모델명	수량	스펙
페이셜캡처	페이셜 스캔 시스템	ESPER Lightcage	1Set	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구조물 크기 : 직경:250cm/높이:255cm</li> <li>- 카메라 : Sony A6400 x 60EA</li> <li>- 조명 : 멀티플래쉬 156EA</li> <li>- 파워허브(카메라, 조명 연결) 포함</li> <li>- 스티칭 프로그램 및 일부 후보정 SW포함</li> </ul>
3D스캔	광대역 3D 스캐너	Artec RAY	3EA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 범위 : 최대 110m</li> <li>- 오차 범위 : &lt;0.7mm @ 15m</li> <li>- 각도 정확도 : 25 arcsesonds</li> <li>- 스캔 당 시야</li> <li>- 수평(최대) : 360° / 수직(최대) 270°</li> </ul>
	협대역 3D 스캐너	Artec LEO	2EA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로세서 :NVIDIA Jetson TX2</li> <li>- 디스플레이 : 5인치 HD(내장)</li> <li>- 정확도 및 해상도</li> <li>- 최대 3D 포인트 정확도 : 0.1mm</li> <li>- 최대 3D 해상도 : 0.2mm</li> <li>- 최대 3D 정확도 거리 : m 당 0.1mm + 0.3mm</li> </ul>
모션캡처	하이브리드 모션캡처 시스템	iMotion 17-W System	1Set	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모션센서 모듈, 스마트 글러브, 충전기, 모캡 SDK(SW), 모캡 미들웨어(SW) 포함</li> </ul>
	광학식 모션캡처 시스템	Optitrack Primex 22 System	1Set	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 카메라 : 16EA</li> <li>- 이미지 센서 : Resolution 2048x1088 / 기본 프레임 속도 360Hz / 지연시간 2.8ms)</li> <li>- 추적 성능 및 범위 : 3D정확도 +- 0.15mm / 패시브 마커 21m(70) / 활성 마커 30m(100)</li> <li>- 운영 SW 포함</li> <li>- 슈트</li> <li>- 풀바디 슈트 : M size 1EA, L size 1EA</li> <li>- Foot Wrap : S size 1EA, M size 1EA, L size 1EA</li> <li>- Hand Kit : S,M size 1EA, L,XL size 1EA</li> <li>- Smaple Marker Kit : 1EA</li> <li>- Hand Rigid Bodies Marker Set : 2EA</li> <li>- 알루미늄 트러스 5.8m x 6.8m x 2.4m</li> </ul>
	센서식(관성식) 모션캡처 시스템	XSens MVN Set	1Set	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 슈트 사이즈(S, M, L, XL), Manus Xsens Glove, 링크SW, 분석SW 포함</li> </ul>
R&D특화	Omni VR Platform	Virtuix Omni VR Platform	1Set	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 크기 : 가로140cm이하, 세로 140cm이하</li> <li>- 사용가능 키 :135~195cm, 몸무게 : ~130kg</li> <li>- HMD(HTC Vive Pro2 Full Kit)</li> <li>- 해상도 : 2448 x2448 pixels</li> <li>- 주사율 : ~90/120Hz</li> <li>- SDK(Unreal, Unity) 포함</li> </ul>

R&D 제작지원	<b>바디 햅틱 슈트 40</b>	Tacksuit X40	10Set	- 40 ERM motors - 크기 : 프리사이즈(25~50인치)
	<b>바디 햅틱 슈트 16</b>	Tacksuit X16	10Set	- 16 ERM motors - 크기 : 프리사이즈(25~50인치)
	<b>실감콘텐츠 제작지원 워크스테이션</b>	조립형	3EA	- 프로세서 : Ryzen Threadripper PRO 5975WX - CPU : 32Threads(3.6GHz) - GPU : RTX 3090Ti 24GB - 메모리 : 128GB - HDD : 1TB
	<b>실감콘텐츠 제작지원 디스플레이</b>	Dell Ultrasharp U2723QE	6EA	- 디스플레이 : 68.47cm (27"), 400nit - 해상도 : 4K(16:9)
	<b>실감콘텐츠 제작 워크북(노트북)</b>	레이저 Blade 15 Advanced 12Gen	2EA	- 15.6인치 - 4K UHD (3840x2160) - R3080Ti
	<b>실감콘텐츠 체험 디자인 컴퓨터</b>	아이맥	2EA	- 59.62cm(24인치), 본체 일체형 - M1 8코어 CPU
	<b>실감콘텐츠 체험 워크스테이션</b>	Apple Mac Pro 타워형	2EA	- 8코어, 3.5GHz Xeon W 프로세서
	<b>8K HMD</b>	Pimax Vision 8K X DMAS	1EA	- 4K * 2 울트라 HD 해상도 - 재생률 : 90Hz(기본)
	<b>독립형 VR HMD</b>	Quest 2	26EA	- Snapdragon XR2 - 191.5*102*142.5~295.5mm - 메모리 : 256GB
	<b>공간 데이터 HMD</b>	Azure Kinect	2EA	- 103*39*126mm
	<b>몰입형 HMD</b>	Pico Neo 3	2EA	- Snapdragon XR2 - Kryo 585(1x2.84GHz, 3x2.42GHz, 4x1.8GHz)
	<b>자동포커스 AR Glass</b>	Blade	2EA	- Quad Core ARM CPU
	<b>Wearable AR Glass</b>	Google Glass Enterprise Edition 2	2EA	- 212 mm x 57 mm x 29 mm (unfolded) - 182mmx55mmx29mm(folded) - Snapdragon XR1
	<b>VR Play Platform</b>	플레이스테이션 VR 5 디지털에디션 VR 풀세트	2EA	- OLED, 5.7인치
	<b>VR Platform Box</b>	Xbox Series X	2EA	- CPU. 8X 코어 @ 3.8 GHz
	<b>OLED VR Platform</b>	닌텐도스위치	2EA	- 7인치 OLED Screen
	<b>VR/AR Device 태블릿형</b>	아이패드 프로 5세대 WIFI전용	2EA	- CPU(M1, 옥타코어) - 카메라 : 전후면(1200만 화소) - 디스플레이 : 리퀴드레티나XDR, 12.9인치 - 저장용량 : 256GB
	<b>VR/AR Device</b>	아이폰 프로 맥스	2EA	- CPU(6코어), GPU(5코어) - 카메라 : 12MP(망원, 울트라 와이드 포함) - 저장용량 : 256GB - 디스플레이 : 120Hz, HDR, 최대 1000nit