

2023. 2.

실감콘텐츠 제작스튜디오 제작 지원 사업 사업안내서(VX 스튜디오)

GCC · CGI 스튜디오 활성화 사업

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

I 개요

□ 사업목적

- 실감콘텐츠 산업의 지원 체계 확립 및 기업 성장 기여를 통한 광주의 실감콘텐츠 창·제작 생태계 조성
- 실·가상 혼합 환경 기반 영화, 드라마 등의 영상콘텐츠 제작 지원과 지역 기업·인프라 연계지원을 통한 연관 기업의 콘텐츠 사업화 확대 및 기업 성장 도모

□ 사업개요

- 사업명 : 실감콘텐츠 제작스튜디오 제작 지원 사업 (VX 스튜디오)
- 사업기간 : 공고일 ~ 2023. 12.
- 사업내용 : VX 스튜디오 시설·장비의 현물지원을 통한 LED Wall 기반 ICVFX 및 XR 콘텐츠 제작 지원 (※ 시설·장비 개요는 붙임 참조)
- 지원규모 : 최대 5개 과제(지정과제 최대 2개, 자유과제 최대 3개)

□ 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	VX 스튜디오 활용 제작지원
결과보고	제작지원 종료 후 1개월 이내	결과물 및 결과보고서 제출

※ 상기 일정은 추진 상황에 따라 변동될 수 있음

II 상세내용

□ 지원대상

- VP, XR Stage, LED Wall 등의 기술을 활용한 콘텐츠 제작기업
 - 컨소시엄 지원 가능

□ 지원규모

- 최대 5개 과제
 - 1개사 최대 1개 과제 신청 제한(※ MX/MR 스튜디오 제작 지원 사업 추가 신청가능)

구분	지정과제	자유과제
지원규모	최대 2개	최대 3개
지원기간(과제 당)	3개월 내외	1개월 내외

※ 지원기간은 테스트 및 파일럿 콘텐츠 제작 기간부터 철수까지를 포함한 기간임

※ 별도 협의를 통해 지원기간의 연장 또는 변경 가능

□ 지원범위

지정과제	자유과제
<ul style="list-style-type: none"> · VX 스튜디오 시설 및 장비 현물지원(※사용 완료 후 원상복구 필수) · 약 30여대 주차 제공 · 스튜디오 부대시설 : 세트제작실, 제작휴게실, 분장실, 의상실, 소품실, 배우대기실, 제작자사무실 · 창작지원실 : 총 13개실(1인실 2실, 6인실 1실, 2인실 10실) 	
<ul style="list-style-type: none"> · 과제당 최대 3개월 지원 · 실감콘텐츠 제작 장비 별도 협의 지원 (별도 협의 후 카메라, 렌즈 등 일부 지원 가능) 	<ul style="list-style-type: none"> · 과제당 최대 1개월 지원 · 실감콘텐츠 제작 장비 별도 협의 지원 (별도 협의 후 카메라, 렌즈 등 일부 지원 가능)

□ 지원내용

구분	지정과제	자유과제					
제작방식	ICVFX(In-Camera VFX) / XR Stage / LED Wall						
과제내용	· 요소기술(ICVFX/XR스테이지/LED Wall)이 적용된 영상콘텐츠(드라마, 영화 등) 제작	· ICVFX/XR스테이지/LED Wall 등 관련 기술을 적용한 콘텐츠 제작유형의 범주 내 자유 제안					
	· 예 : Virtual Production 기술을 활용한 '만달로리안'과 같은 영화, 드라마 등의 영상콘텐츠	· 예 : 버추얼 휴먼의 리얼타임 ICVFX 및 모션캡처 시스템 연동을 통한 메타버스 팬미팅					
제작예시							
	영화, 드라마, 예능, 다큐멘터리, 콘서트, 온라인 팬미팅, 뮤직비디오 광고, 쇼 비즈니스, 신제품 런칭쇼, 패션필름 콘텐츠 촬영, 스포츠 중계 등						
지원조건	· VX 스튜디오 시스템 사용 가능 기술인력 보유 기업 ※ 협의에 따라 일부 기술지원 가능	· VX 스튜디오 시스템 사용 가능 기술인력 참여 권장 ※ 단일성 소규모 프로젝트(행사, 시사회 등)의 경우 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	<table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;"> 로고1 (광주광역시) </td> <td style="width: 33%;"> 로고2 (광주정보문화산업진흥원) </td> <td style="width: 33%;"> 로고3 (광주실감콘텐츠큐브) </td> </tr> <tr> <td>  광주광역시 </td> <td>  광주정보문화산업진흥원 <small>GWANGJU INFORMATION & CONTENT AGENCY</small> </td> <td>  광주실감콘텐츠큐브 <small>GCC Gwangju Content Cube</small> </td> </tr> </table>	로고1 (광주광역시)	로고2 (광주정보문화산업진흥원)	로고3 (광주실감콘텐츠큐브)	 광주광역시	 광주정보문화산업진흥원 <small>GWANGJU INFORMATION & CONTENT AGENCY</small>
로고1 (광주광역시)	로고2 (광주정보문화산업진흥원)	로고3 (광주실감콘텐츠큐브)					
 광주광역시	 광주정보문화산업진흥원 <small>GWANGJU INFORMATION & CONTENT AGENCY</small>	 광주실감콘텐츠큐브 <small>GCC Gwangju Content Cube</small>					
· 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							

결과제출	<ul style="list-style-type: none"> · 50분 이상의 콘텐츠 1식 이상 제출 ※ ICVFX, XR Stage, LED Wall의 요소기술이 적용된 분량이 최종 결과물의 5분 이상이어야 함 · 제출 파일 포맷 : MP4, MOV · 해상도 : 최소 UHD(3840*2160) 	<ul style="list-style-type: none"> · 최종 결과물 1식 이상 제출 ※ 과제 별 분량 별도 협의 · 제출 파일 포맷 : MP4, MOV · 해상도 : 최소 UHD(3840*2160)
	<ul style="list-style-type: none"> · 결과보고서 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 제작 진행과정(사진 20장 이상 및 영상 1식 이상) - 최종 제작 결과물이 포함된 결과보고서 · 콘텐츠 최종 결과물 <ul style="list-style-type: none"> - 결과물 규격에 따른 제작 최종 결과물 - 협의에 따라 가편집본 제출 가능 	

Ⅲ 신청 방법 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(ldk@gicon.or.kr)로 신청 서류 제출
- ⑤ 유선으로 접수 확인
 - 유선전화(062-610-2932)를 통해 서류 접수 확인

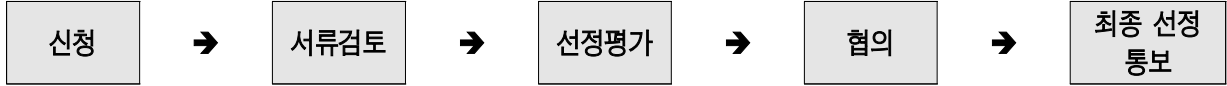
□ 제출서류

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

※ 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 (30점)	· 실감콘텐츠 제작 관련 기술 활용도 등	수행계획서 회사소개서	15	
		· 참여인력의 보유기술 및 전문성 등	참여인력구성표 참여인력이력	15	
2	콘텐츠우수성 (20점)	· 과제의 필요성, 독창성, 경쟁력 등	수행계획서	20	
3	연계 활용도 (30점)	· VX 스튜디오 외 실감콘텐츠 제작스튜디오 연계 활용 제작 - 과제 신청 시 연계 활용 제작 계획 등이 포함된 별도의 제작기획서 제출 필수	수행계획서	10	
		· 제작 콘텐츠의 *Pre-Vis 연계 제작 *Pre-Visualization : 콘텐츠의 사전 시각화 작업	수행계획서	10	
		· 진흥원 타 영상콘텐츠 제작지원사업 연계 제작	사업신청서	10	
4	관리역량 (20점)	· 과제 추진 일정 및 과제 수행 체계의 적정성	수행계획서	10	
		· 결과물의 추후 활용도 및 유통, 사업화 가능성 · 제작지원의 고지 및 제작지원 성과활용의 적극 협조 여부 등	수행계획서	10	
합계				100	
가산점 (최대 5점)		· 전체 제작 분량 중 요소기술(ICVFX, XR, LED Wall) 적용 분량 50% 이상	3점	수행계획서	10
		· 결과물 규격 6K(5760*3240) 이상 (향후 마케팅사업 연계지원 및 아카이빙을 위함)	2점	수행계획서	
		· 광주 소재(所在) 콘텐츠 제작 기업 참여 여부(지정과제에 한함) (※ 공고일 기준 법인 주소지가 광주광역시이어야 함)	5점	사업자등록증	

- 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 변경사항이 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 발생될 경우, 전적으로 수행기업에게 책임이 있으며 해당 사업자에게 수리비 등을 청구 및 향후 지원 사업 지원 불가 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 수행기업은 스튜디오 시설·장비 사용 후 원상복구 의무가 있음

원상복구 의무
<p>· 과업수행 종료 후 모든 장비 및 물건은 원상복구를 원칙으로 하며, 대상은 아래와 같음.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카메라 세팅 - 지미집 및 레일 - 싱크제너레이터 세팅 값 - 미디어서버 프로젝트 - RenderStream 프로젝트 - 스토리지 데이터 초기화 - LED 프로세서(Brompton) - Tracking Camera 세팅 값 <p>※ 프로젝트 시작 전 상태로 복구가 어려운 경우 진흥원이 지정하는 업체를 통해 복구 후 비용 별도 지불</p> <p>※ 미술 세팅 시 바닥 LED를 손상 시키지 않는 나무 받침대와 마감재 설치 후 미술 세팅 필수</p> <p>※ 프로젝트 규모 및 제작 콘텐츠 등에 따라 별도 협의 후 조정 가능</p>


- VX 스튜디오 서버실은 반드시 담당자와 함께 출입하여야 함



□ 문 의 처

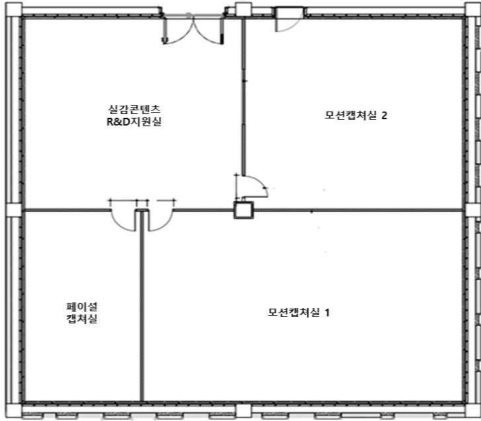
- 스튜디오운영팀 이동구 책임 (062-610-2932 / ldk@gicon.or.kr)
- 스튜디오운영팀 박진성 선임 (062-610-2935 / pjs@gicon.or.kr)

붙임

실감콘텐츠 제작스튜디오 안내서

구 분	VX 스튜디오 (Virtual eXtended Studio)																																				
개 요	<ul style="list-style-type: none"> · LED Wall 기반 In-Camera VFX 및 XR 콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 최초 하이브리드형 실감촬영스튜디오 · 사용분야 : ICVFX 콘텐츠, XR 콘텐츠 																																				
시 설	<ul style="list-style-type: none"> ○ 위 치 : 광주실감콘텐츠큐브(GCC) 1층 ○ 면 적 : 1,474.65㎡(34m x 43m x 20m) / 높이 : 31m ○ 부대시설 : 제작자휴게실, 분장실(남/여), 의상실, 소품실 등 <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"> ○ 주요장비 <table border="1" data-bbox="368 1099 1418 1995" 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%;">수 량</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>LED WALL system</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> · Main <ul style="list-style-type: none"> - 크기 및 해상도 : 30m x 6m, 2.6mm / 11,520 x 2304(12K x 2K) - 휘도 및 화각 : 2,000nit, 160° · Ceiling <ul style="list-style-type: none"> - 크기 및 해상도 : 10m x 5m, 3.9mm / 2560 x 1280 - 휘도 및 화각 : 5,000nit, 160° · Floor <ul style="list-style-type: none"> - 크기 및 해상도 : 15m x 10m, 3.9mm / 3,840 x 2,560 - 휘도 및 화각 : 1,500nit, 160° </td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">1EA</td> </tr> <tr> <td>Media Control System</td> <td>· Disguise VX4(2x Intel® Xeon® Gold 3.2Ghz)</td> <td style="text-align: center;">5EA</td> </tr> <tr> <td>Media Render System</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">Lighting System</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>Tracking System</td> <td>· Stype(RedSpy Tracking System)</td> <td style="text-align: center;">1EA</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">Video System</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> · Camera <ul style="list-style-type: none"> - Sony HDC-5500(4K EFP Camera, 3CMOS, 3840x2160, UHD, HDR, HFR) </td> <td style="text-align: center;">3EA</td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> · Crane Camera system <ul style="list-style-type: none"> - 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>Audio System</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> · 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	수 량	LED WALL system	<ul style="list-style-type: none"> · Main <ul style="list-style-type: none"> - 크기 및 해상도 : 30m x 6m, 2.6mm / 11,520 x 2304(12K x 2K) - 휘도 및 화각 : 2,000nit, 160° · Ceiling <ul style="list-style-type: none"> - 크기 및 해상도 : 10m x 5m, 3.9mm / 2560 x 1280 - 휘도 및 화각 : 5,000nit, 160° · Floor <ul style="list-style-type: none"> - 크기 및 해상도 : 15m x 10m, 3.9mm / 3,840 x 2,560 - 휘도 및 화각 : 1,500nit, 160° 	1EA	Media Control System	· Disguise VX4(2x Intel® Xeon® Gold 3.2Ghz)	5EA	Media Render System	· Disguise RX2(Intel® Xeon® 8 core 3.2Ghz, GPU Nvidia A6000)	6EA	Lighting System	· 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	Tracking System	· Stype(RedSpy Tracking System)	1EA	Video System	<ul style="list-style-type: none"> · Camera <ul style="list-style-type: none"> - Sony HDC-5500(4K EFP Camera, 3CMOS, 3840x2160, UHD, HDR, HFR) 	3EA	<ul style="list-style-type: none"> · Crane Camera system <ul style="list-style-type: none"> - 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	Audio System	<ul style="list-style-type: none"> · Yamaha CL1(48ch(mono), 8ch(stereo), 8fader, 16Mix 8Matrix) · Coda Audio N-APS 	1EA
구 분	내 용	수 량																																			
LED WALL system	<ul style="list-style-type: none"> · Main <ul style="list-style-type: none"> - 크기 및 해상도 : 30m x 6m, 2.6mm / 11,520 x 2304(12K x 2K) - 휘도 및 화각 : 2,000nit, 160° · Ceiling <ul style="list-style-type: none"> - 크기 및 해상도 : 10m x 5m, 3.9mm / 2560 x 1280 - 휘도 및 화각 : 5,000nit, 160° · Floor <ul style="list-style-type: none"> - 크기 및 해상도 : 15m x 10m, 3.9mm / 3,840 x 2,560 - 휘도 및 화각 : 1,500nit, 160° 	1EA																																			
Media Control System	· Disguise VX4(2x Intel® Xeon® Gold 3.2Ghz)	5EA																																			
Media Render System	· Disguise RX2(Intel® Xeon® 8 core 3.2Ghz, GPU Nvidia A6000)	6EA																																			
Lighting System	· 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																																			
Tracking System	· Stype(RedSpy Tracking System)	1EA																																			
Video System	<ul style="list-style-type: none"> · Camera <ul style="list-style-type: none"> - Sony HDC-5500(4K EFP Camera, 3CMOS, 3840x2160, UHD, HDR, HFR) 	3EA																																			
	<ul style="list-style-type: none"> · Crane Camera system <ul style="list-style-type: none"> - 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																																			
Audio System	<ul style="list-style-type: none"> · Yamaha CL1(48ch(mono), 8ch(stereo), 8fader, 16Mix 8Matrix) · Coda Audio N-APS 	1EA																																			

구 분	MX 스튜디오 (Multi eXperienced Studio)																																						
개 요	<ul style="list-style-type: none"> · 멀티프로젝션 시스템 기반의 다목적 실감융복합스튜디오 · 사용분야 : 미디어파사드, 미디어 전시/공연, 콘텐츠 테스트베드 등 																																						
시 설	<ul style="list-style-type: none"> ○ 위 치 : 광주실감콘텐츠큐브(GCC) 와우랩 3층 ○ 면 적 : 454m² (21.9m × 17.4m × 6.86m) ○ 세부내용 <ul style="list-style-type: none"> · 가변적 객석구조 · 3면 스크린 (전면 14m x 6m, 좌우측면 11m x 6m) · 30,000ANSI 사양의 멀티프로젝션 · 7.2CH 입체 음향 시스템 (돌비사운드 출력 가능) · 무빙라이트 등 전시, 공연, 시사회 등에 적합한 조명시스템 <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"> ○ 주요장비 <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	MR 스튜디오 (Mixed Reality Studio)																									
개 요	<ul style="list-style-type: none"> · 모션캡처, 페이스캡처, 3D스캔 시스템을 기반으로 디지털 휴먼, 에셋 등을 제작이 가능한 메타버스 콘텐츠 제작 전문 혼합현실스튜디오 · 사용분야 : 메타버스 에셋, 디지털 휴먼 제작 등 																									
시 설	<ul style="list-style-type: none"> ○ 위 치 : 광주실감콘텐츠큐브(GCC) 와우랩 3층 ○ 면 적 : 약 100평 ○ 세부내용 <ul style="list-style-type: none"> - 총 4개실(페이스캡처 1실, 모션캡처 1-2실, R&D지원 1실) - 페이스캡처, 모션캡처, 3D 스캔 및 기타 실감콘텐츠 R&D 특화 장비 <div style="text-align: center;">  <p>▲ MR 스튜디오</p> </div>																									
장 비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요장비 <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&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																								