

# 2022년도 예술-데이터 매칭 지원 사업 [데이터기업] 데이터서비스 설명서\_전체

## ☐ ☐ 목 차 ☐ ☐

1. (주)사운드얼라이언스 .....	1
2. (주)쓰리디스튜디오모아 .....	5
3. 레벨나인 .....	7
4. 주식회사 리콘랩스 .....	11
5. 주식회사 스크 .....	13
6. 주식회사 스페이스엘비스 .....	15



# 2022년도 예술-데이터 매칭 지원 사업 [데이터기업] 데이터서비스 설명서

## ■ 기업 소개

기업명	(주)사운드얼라이언스			
기업 소개	(주)사운드얼라이언스는 최대, 최고의 음향 장비와 전문 인력으로 사운드 디자인, 시스템 엔지니어링, 공연 오퍼레이팅 등 현장 기술과 프리/포스트 사운드 프로덕션 서비스와 이를 바탕으로 실감 입체 음향 데이터와 콘텐츠를 제공하는 원스탑 음향 솔루션 기업입니다.			
기업 채널	1. 홈페이지: www.sound-alliance.com 2. 인스타그램: sound.alliance			
담당자	성함	김채원	직위	연구소장
	연락처	02-6925-5523	이메일	hanna0210@hotmail.com

## ■ 데이터서비스 소개 1) 창작지원

서비스명	공연 및 전시의 실감 콘텐츠 제작을 위한 음원 데이터 제작 (mp3)		
유형·금액	창작지원	25백만 원	
서비스 설명	서비스 개요	<p><b>1. 데이터 상품명</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공연 및 전시의 실감 콘텐츠 제작을 위한 음원, 영상 데이터</li> <li>- 창작지원 : 배경음원 데이터 (mp3) / 향유확산 : 영상 소스 데이터 (mp4)</li> </ul> <p><b>2. 데이터 범위</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보통 뮤지컬, 연극 한 작품당 평균 총 2시간 30분의 공연시간, 효과음과 배경음악, 넘버 20개</li> <li>- 출연진 2페어 이상, 평균 6명</li> <li>- 작품 기획단계부터 작품 오프라인 공연 진행 후 후속 작업까지 전체 패키지 제작 및 플랫폼 활용 음원 데이터 등 다양한 용도로 사용 가능한 장르별 믹싱 및 딜리버리</li> </ul> <p><b>3. 데이터 구성</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sound Effect, BGM데이터(오디오파일), Ambience 등 50곡 개발</li> <li>- 평균 25곡의 넘버 녹음 데이터 수집 및 입체음원 믹싱으로 제작</li> <li>- 배우 페어별, 장르별 3D 입체 음원 믹싱 및 딜리버리</li> <li>- 한 작품당 전체 가공 서비스</li> </ul> <p><b>4. 데이터 가격 정책</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 녹음, 음원 모니터링, 데이터 선택, 채널 선택은 별도 협의 후 전체 패키지에 포함, 정액제</li> </ul>	

	<p><b>활용예시</b></p>	<p><b>1. 실제 예술활동에 적용 가능한 사례 예시</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 공연산업 음원 데이터 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사운드디자인 / 사운드이펙트 원천데이터 제작 및 납품 (저작권 이슈 없음)</li> <li>- pre/post audio production</li> </ul> </li> <li>○ 융복합 미술 전시 - 실감음향 제작 및 뮤지엄 공간음향 설계 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디뮤지엄 (2018년 "Alice in Wonderland", 2020년 "SOUND MUSEUM", 2022년 "Romantic Days 어쨌든, 사랑" 등)</li> </ul> </li> <li>○ 발레, 클래식, 현대무용, 패션 등 복합 장르 음원 제작 및 공연장 실감 음원 디자인 <ul style="list-style-type: none"> <li>- "빨래", "이것은 유희가 아니다", "하프의 향해" 등</li> <li>- "New York Fashion Week 컨셉코리아 EENK 2022 S/S COLLECTION"</li> </ul> </li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=XIfSjvN4-z0">https://www.youtube.com/watch?v=XIfSjvN4-z0</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 영화 방송 광고 등의 음원데이터 및 입체 사운드 제작 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 삼성 "비스포크", 이마트 "러브빌런", 2x9 단편영화</li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8h8cBaJOJbU">https://www.youtube.com/watch?v=8h8cBaJOJbU</a></li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Jz2NR3KYN3c">https://www.youtube.com/watch?v=Jz2NR3KYN3c</a></li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/c/2x9HD">https://www.youtube.com/c/2x9HD</a></li> </ul> </li> <li>○ 공연 콘텐츠의 2차 온라인 저작물 음원데이터 정제 및 3차원 입체 믹싱 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실황중계. 웹뮤지컬 (2022 웹뮤지컬 "감염자들" 대상 수상)</li> <li>- OST, DVD (공연장의 개별 리버브 데이터 값 적용 후 실제 상영 공연장을 실감하는 입체 믹싱, 마스터링)</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2. 본사 홈페이지</b></p> <p><a href="http://www.sound-alliance.com">www.sound-alliance.com</a></p>
	<p><b>기대효과</b></p>	<p><b>1. 제공 데이터 기술을 활용한 새로운 예술 탄생</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술과 기술의 융합 및 창작과정 활동 지원</li> <li>- 실감 입체 음원을 통하여 생생한 콘텐츠 전달</li> </ul> <p><b>2. 비대면 예술 생태계 문화향유 지원</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 미디어 예술 활동 지원 및 융합 서비스 발굴</li> <li>- 빅데이터 아카이브 구축</li> <li>- 기존 온라인 공연 감상의 한계와 고비용 절감</li> </ul> <p><b>3. 소규모 공연 기업 즉각적 제작 지원</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 저작권 이슈가 없는 음원 데이터 제작 지원을 통해 절감한 예산을 작품의 다른 부분에 편성하여 양질의 콘텐츠 제작 도움</li> <li>- 2차 저작물 확산을 통한 기업 소득 증대</li> </ul>
	<p><b>사후관리</b></p>	<p>클라이언트 맞춤형 큐레이션 및 사운드 제작</p>
<p><b>최종 산출물</b></p>	<p>비정형, 음성, MP3 형태의 한 작품당 전체 가공 서비스 패키지 제공</p>	

■ 데이터서비스 소개 2) 향유확산

서비스명	공연 및 전시의 실감 콘텐츠 제작을 위한 영상 데이터 제작 (mp4)	
유형·금액	향유확산	20백만 원
서비스 설명	서비스 개요	<p><b>1. 데이터 상품명</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공연 및 전시의 실감 콘텐츠 제작을 위한 음원, 영상 데이터</li> <li>- 창작지원 : 배경음원 데이터 (mp3) / 향유확산 : 영상 소스 데이터 (mp4)</li> </ul> <p><b>2. 데이터 범위</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보통 뮤지컬, 연극 한 작품당 평균 총 2시간 30분의 공연시간, 효과음과 배경 음악, 넘버 20개</li> <li>- 출연진 2페어 이상, 평균 6명</li> <li>- 작품 기획단계부터 작품 오프라인 공연 진행 후 후속 작업까지 전체 패키지 제작 및 플랫폼 활용 음원 데이터 등 다양한 용도로 사용 가능한 장르별 믹싱 및 딜리버리</li> </ul> <p><b>3. 데이터 구성</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실황 영상 데이터 수집 및 음원을 포함한 영상 데이터 제작, 편집</li> <li>- 온라인 플랫폼 용 2차 저작물 패키지 제작 (OTT, DVD, OST, 온라인 플랫폼, 오디오북 데이터, 라이브뷰잉 등)</li> <li>- 한 작품당 전체 가공 서비스</li> </ul> <p><b>4. 데이터 가격 정책</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 녹음, 음원 모니터링, 데이터 선택, 채널 선택은 별도 협의 후 전체 패키지에 포함, 정액제</li> </ul>
	활용예시	<p><b>1. 실제 예술활동에 적용 가능한 사례 예시</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 공연산업 음원 데이터 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사운드디자인 / 사운드이펙트 원천데이터 제작 및 납품 (저작권 이슈 없음)</li> <li>- pre/post audio production</li> </ul> </li> <li>○ 융복합 미술 전시 - 실감음향 제작 및 뮤지엄 공간음향 설계 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디뮤지엄 (2018년 "Alice in Wonderland", 2020년 "SOUND MUSEUM", 2022년 "Romantic Days 어쨌든, 사랑" 등)</li> </ul> </li> <li>○ 발레, 클래식, 현대무용, 패션 등 복합 장르 음원 제작 및 공연장 실감 음원 디자인 <ul style="list-style-type: none"> <li>- "빨래", "이것은 유희가 아니다", "하프의 항해" 등</li> <li>- "New York Fashion Week 컨셉코리아 EENK 2022 S/S COLLECTION" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XlfSjvN4-z0">https://www.youtube.com/watch?v=XlfSjvN4-z0</a></li> </ul> </li> <li>○ 영화 방송 광고 등의 음원데이터 및 입체 사운드 제작 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 삼성 "비스포크", 이마트 "러브빌런", 2x9 단편영화</li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8h8cBaJOjBU">https://www.youtube.com/watch?v=8h8cBaJOjBU</a></li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Jz2NR3KYN3c">https://www.youtube.com/watch?v=Jz2NR3KYN3c</a></li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/c/2x9HD">https://www.youtube.com/c/2x9HD</a></li> </ul> </li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 공연 콘텐츠의 2차 온라인 저작물 음원데이터 정제 및 3차원 입체 믹싱 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실황중계. 웹뮤지컬 (2022 웹뮤지컬 "감염자들" 대상 수상)</li> <li>- OST, DVD (공연장의 개별 리버브 데이터 값 적용 후 실제 상영 공연장을 실감하는 입체 믹싱, 마스터링)</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2. 본사 홈페이지</b>  <a href="http://www.sound-alliance.com">www.sound-alliance.com</a></p>
	<b>기대효과</b>	<p><b>1. 제공 데이터 기술을 활용한 새로운 예술 탄생</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술과 기술의 융합 및 창작과정 활동 지원</li> <li>- 실감 입체 음원을 통하여 생생한 콘텐츠 전달</li> </ul> <p><b>2. 비대면 예술 생태계 문화향유 지원</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 미디어 예술 활동 지원 및 융합 서비스 발굴</li> <li>- 빅데이터 아카이브 구축</li> <li>- 기존 온라인 공연 감상의 한계와 고비용 절감</li> </ul> <p><b>3. 소규모 공연 기업 즉각적 제작 지원</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 저작권 이슈가 없는 음원 데이터 제작 지원을 통해 절감한 예산을 작품의 다른 부분에 편성하여 양질의 콘텐츠 제작 도움</li> <li>- 2차 저작물 확산을 통한 기업 소득 증대</li> </ul>
	<b>사후관리</b>	클라이언트 맞춤형 큐레이션 및 영상 제작
<b>최종 산출물</b>	비정형, 영상, MP4 형태의 한 작품당 전체 가공 서비스 패키지 제공	





# 2022년도 예술-데이터 매칭 지원 사업 [데이터기업] 데이터서비스 설명서

## ■ 기업 소개

기업명	(주)쓰리디스튜디오모아			
기업 소개	3D스캔 하드웨어 개발 및 제작 기술을 바탕으로 예술, 영화, 드라마, 엔터테인먼트, 공공, 패션 등 다양한 분야에 고품질 3D데이터 및 콘텐츠를 제작/개발하는 3D스캔 기업임.			
기업 채널	www.3dstudiomoa.com			
담당자	성함	김익태	직위	본부장
	연락처	070-4694-4343	이메일	alex@3dstudiomoa.com

## ■ 데이터서비스 소개

서비스명	Photogrammetry 기반 예술작품 3D스캔 및 3D 아트 데이터 제작		
유형·금액	창작지원	20백만 원	
서비스 설명	서비스 개요	<p>예술작품을 3D스캔하고 데이터를 클린업하여 다양한 분야(디지털 이미지/영상 제작, 3D프린팅, 가상 체험)에 걸쳐 사용될 수 있는 3D 아트 데이터를 제작하는 서비스임.</p> <p>3D 아트 데이터 제작은 3D스캔 및 클린업 작업으로 진행되며 아래의 작업 내용으로 진행됨. 주요 대상은 조형 예술 작품이며, 예술 작품 제작을 위한 1차 작업물 또는 인체 형상 등의 데이터 촬영도 가능함.</p> <p>1. 3D스캔 (스튜디오 방문 또는 출장 촬영) : 3D스캔 장비를 사용하여 대상의 외형(모델링) 및 색상(텍스처)를 추출하는 과정이며, 이 과정을 통해 기본 3D데이터를 취득하게 됨.</p>	
		 	
<p>&lt; 3D스튜디오 방문 촬영 : 작품 및 인체 촬영 가능 &gt;</p>			







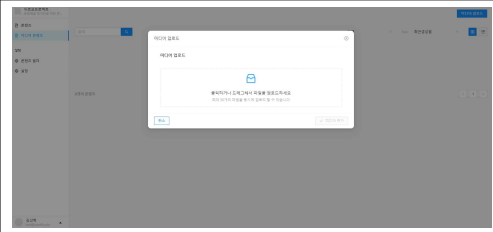

# 2022년도 예술-데이터 매칭 지원 사업 [데이터기업] 데이터서비스 설명서

## ■ 기업 소개

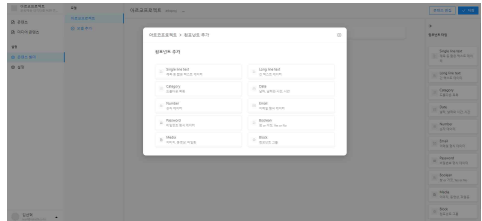


기업명	레벨나인			
기업 소개	<p>2016년 설립한 레벨나인은 문화예술 현장을 중심으로 디지털 아카이브 및 데이터 기반의 경험을 선보이고 있습니다. 데이터 수집에서부터 온라인과 물리적 공간에서 이루어지는 활용까지 문화예술 데이터의 전 단계에 대하여 높은 이해도를 가지고 있습니다. 특히 디지털, 데이터와 관계없이 작품, 유물, 디자인 상품 속 이야기가 글로 남겨지고 경험으로 전달되는 과정에 대해 연구하고, 관련 데이터베이스를 구축하고, 다양한 자료를 아카이빙하고 재구성합니다. 본 사업을 통해 문화예술 개인 및 단체의 데이터 관리 및 활용의 전문성이 향상될 수 있기를 바랍니다.</p> <p><b>아카이브사업분야</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내 아카이브 및 문화예술기관 대상 디지털 전략과 데이터 활용 전략 연구</li> <li>- 국내 문화예술기관의 정보화 전략, 아카이브시스템 구축 전략을 위한 전문 컨설팅 제공</li> <li>- 아카이브관리시스템 구축과 데이터 활용 콘텐츠 연구개발 및 제작</li> </ul>			
기업 채널	<p>홈페이지: <a href="http://www.rebel9.co.kr">www.rebel9.co.kr</a> 인스타그램: <a href="https://www.instagram.com/rebel9/">https://www.instagram.com/rebel9/</a>          페이스북: <a href="https://www.facebook.com/rebel9archive/">https://www.facebook.com/rebel9archive/</a></p>			
담당자	성함	권희주	직위	프로젝트매니저
	연락처	070-7856-0007	이메일	light@rebel9.co.kr

## ■ 데이터서비스 소개 1) 창작지원

서비스명	창작자료관리시스템 - 미믹스(MeMex, Memory Extender)		
유형·금액	창작지원	20백만 원	
서비스 설명	서비스 개요	<p>- 작품 제작을 위한 리서치 단계에서의 자료를 수집하고 정리하는데 어려움을 겪고 있지 않나요?          - 모든 자료가 어디에 어떤 형태로 저장되어 있는지 기억하시나요?          - 단체의 구성원, 외부 협업자와 자료를 공유는 외장하드나 웹하드로 이뤄지고 있나요?</p> <p>&lt;미믹스&gt;는 이용자가 수집하는 수많은 자료와 데이터를 체계적으로 관리하는 맞춤형 콘텐츠관리시스템입니다. 이용자가 직접 자료의 분류체계를 구성하여 단순한 폴더링 수준의 정리를 넘어서서 이용자가 생성하는 다양한 기준에 따라 맞춤형으로 콘텐츠를 관리할 수 있습니다. &lt;미믹스&gt;에 저장된 자료는 클라우드서버에서 안전하게 보관되며, 외부 협업자와 협업을 위해 다운로드 링크와 API를 공유할 수 있습니다.</p> <p>예술 창작을 위한 자료의 수집, 파일 저장을 넘어선 다음 세대 클라우드로 &lt;미믹스&gt;를 선택하세요.</p>	
	활용예시	<p>1. 메타데이터 맞춤형 콘텐츠관리시스템 구성          예술단체가 소장하고 있는 디지털자료 및 데이터에 대한 기술항목을 맞춤형으로 구성.          콘텐츠관리시스템에서 기본 컴포넌트 제공</p>	<p>2. 소장자료에 대한 기술항목 입력          예술단체의 소장자료에 대하여 자유롭게 항목을 입력, 수정할 수 있는 기능 제공</p>

			
		<p>3. 관련 데이터 및 미디어 자료 관리 예술단체가 소장한 디지털자료 및 데이터 중 이미지, 문서 등 미디어 자료에 대한 관리 기능 제공</p>	<p>4. 이용자 권한 관리 미믹스를 이용하는 복수의 담당자를 위하여 이용자별로 편집 권한에 대한 관리 기능 제공</p>
			
<p><b>기대효과</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문화예술 데이터 생태계의 선순환 구조 구축을 위한 기반 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 데이터 관리는 데이터 확보에서 확산에 이르는 문화예술 데이터 생태계의 혈관으로서 핵심적인 과정이라 할 수 있음</li> <li>- 데이터의 단순한 보관 및 정리 차원의 '관리'에서 확장해 언제 어디서든 데이터에 접근하고, 활용할 수 있는 시스템을 통해 데이터 오너십(Ownership)을 강화하여 문화예술 데이터가 선순환할 수 있는 기반을 구축</li> </ul> </li> <li>○ 데이터 활용에 대한 자유도를 키움으로써 2차 예술저작물 등의 생산 가능성 확대 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예산과 인력이라는 현실적인 조건으로 인해 데이터 관리와 활용이 분리되어, 의미 있는 데이터가 확산하지 못하고 예술인(단체) 내부에만 머물 수밖에 없는 한계가 있음</li> <li>- 본 상품은 변화하는 디지털 환경에 맞추어 다양한 API와 다운로드 링크를 제공하므로, 문화예술 데이터를 활용한 2차 예술저작물 기획 및 생산 비용과 과정을 간소화하여 향유확산의 가능성을 증대시킬 것으로 기대함</li> </ul> </li> </ul>	
<p><b>사후관리</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트 시작일 ~ 12개월 동안 관리 지원 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술단체(예술가 개인) 소장자료 특성에 맞는 컨설팅 진행</li> <li>- 문화예술 데이터 활용 역량 강화 및 미믹스 활용 워크숍 진행</li> <li>- 콘텐츠 및 데이터 정리 가이드 제공</li> <li>- 향후 데이터 활용 전략 컨설팅 제공</li> </ul> </li> <li>○ 이용 기간 종료 이후 월별 유지관리 서비스로 전환 혹은 원 데이터 이관 가능</li> </ul>	
<p><b>최종 산출물</b></p>		<p>이용 기간 내: 콘텐츠관리시스템 &lt;미믹스&gt; 사용 권한 및 활용 가이드 제공 이용 기간 종료 후: 월별 유지관리 서비스 사용을 희망하지 않을 경우, 엑셀 파일 및 미디어 파일로 제공</p>	

## ■ 데이터서비스 소개 2) 향유확산

서비스명	예술아카이브관리시스템 - 미믹스(MeMex, Memory Extender)	
유형·금액	향유확산	20백만 원
서비스 개요	<p>- 예술단체(예술가)의 활동 기간과 비례하여 자료가 생성되고 쌓이고 있나요?          - 작품 텍스트, 작품 사진, 영상, 기록사진, 기록물 등 프로젝트가 종료되는 동시에 산처럼 쌓여가는 디지털 자료를 외장하드나 웹하드 폴더에 저장하기 급급하지 않은가요?          - 자료 정리를 맡는 담당자가 없거나, 담당자가 바뀌면 자료의 소재를 잊지 않나요?          - 대중과 접점을 만들기 위한 도록이나 홈페이지를 만들기 위해 어딘가에 있는 자료를 처음부터 찾고, 관련 내용을 새로 작성하지는 않나요?</p> <p>&lt;미믹스&gt;는 디지털 환경에서 예술단체(예술가)의 활동을 다양한 매체로 확장할 수 있는 아카이브관리시스템입니다. 이용자가 직접 자료의 분류체계를 구성하여 단순한 폴더링 수준의 정리를 넘어서서 이용자가 생성하는 다양한 기준에 따라 맞춤형으로 콘텐츠를 관리할 수 있습니다. &lt;미믹스&gt;에 저장된 자료는 클라우드서버에서 안전하게 보관되며, 아카이브 자료를 2차 저작에 쉽게 활용하여 예술활동이 더욱 확산될 수 있도록 다운로드 링크와 API를 제공합니다. 언제, 어디서나, 누구나 쉽게 접속할 수 있는 클라우드 기반 콘텐츠 관리시스템 &lt;미믹스&gt;로 본인의 활동에 맞게 아카이브 데이터를 관리해보세요.</p>	
	서비스 설명	<p>1. 메타데이터 맞춤형 콘텐츠관리시스템 구성          예술단체가 소장하고 있는 디지털자료 및 데이터에 대한 기술항목을 맞춤형으로 구성. 콘텐츠관리시스템에서 기본 컴포넌트 제공</p> 
<p>3. 관련 데이터 및 미디어 자료 관리          예술단체가 소장한 디지털자료 및 데이터 중 이미지, 문서 등 미디어 자료에 대한 관리 기능 제공</p> 		<p>4. 사용자 권한 관리          미믹스를 이용하는 복수의 담당자를 위하여 이용자별로 편집 권한에 대한 관리 기능 제공</p> 
<p><b>기대효과</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문화예술 데이터 생태계의 선순환 구조 구축을 위한 기반</li> <li>- 데이터 관리는 데이터 확보에서 확산에 이르는 문화예술 데이터 생태계의 혈관으로서 핵심적인 과정이라 할 수 있음</li> <li>- 데이터의 단순한 보관 및 정리 차원의 '관리'에서 확장해 언제 어디서든 데이터에 접근하고, 활용할 수 있는 시스템을 통해 데이터 오너십(Ownership)을 강화하여 문화예술 데이터가 선순환할 수 있는 기반을 구축</li> </ul>		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 데이터 활용에 대한 자유도를 키움으로써 2차 예술저작물 등의 생산 가능성 확대</li> <li>- 예산과 인력이라는 현실적인 조건으로 인해 데이터 관리와 활용이 분리되어, 의미 있는 데이터가 확산하지 못하고 예술인(단체) 내부에만 머물 수밖에 없는 한계가 있음</li> <li>- 본 상품은 변화하는 디지털 환경에 맞추어 다양한 API와 다운로드 링크를 제공하므로, 문화예술 데이터를 활용한 2차 예술저작물 기획 및 생산 비용과 과정을 간소화하여 향유·확산의 가능성을 증대시킬 것으로 기대함</li> </ul>
	<b>사후관리</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트 시작일 ~ 12개월 동안 관리 지원</li> <li>- 예술단체(예술가 개인) 소장자료 특성에 맞는 컨설팅 진행</li> <li>- 문화예술 데이터 활용 역량 강화 및 미믹스 활용 워크숍 진행</li> <li>- 콘텐츠 및 데이터 정리 가이드 제공</li> <li>- 향후 데이터 활용 전략 컨설팅 제공</li> <li>○ 이용 기간 종료 이후 월별 유지관리 서비스로 전환 혹은 원 데이터 이관 가능</li> </ul>
<b>최종 산출물</b>		<p>이용 기간 내: 콘텐츠관리시스템 &lt;미믹스&gt; 사용 권한 및 활용 가이드 제공</p> <p>이용 기간 종료 후: 월별 유지관리 서비스 사용을 희망하지 않을 경우, 엑셀 파일 및 미디어 파일로 제공</p>




# 2022년도 예술-데이터 매칭 지원 사업 [데이터기업] 데이터서비스 설명서

## ■ 기업 소개

기업명	주식회사 리콘랩스			
기업 소개	리콘랩스는 누구나 AR/VR을 편리하게 사용할 수 있는 세상을 만들고자 합니다. 딥러닝 알고리즘을 통한 고품질 3D 콘텐츠 자동 생성 기술과 다양한 예술-기술 융복합 프로젝트 진행 경험을 갖춘 인력을 보유하여 작품의 의도를 세심하게 반영한 최적의 결과물을 제공합니다.			
기업 채널	기업 홈페이지: <a href="https://reconlabs.kr/ko/home/">https://reconlabs.kr/ko/home/</a> PlicAR (서비스) 홈페이지: <a href="https://plicar.io/">https://plicar.io/</a>			
담당자	성함	진강일	직위	사업전략팀장
	연락처	02-2039-9195	이메일	kangil.jin@reconlabs.kr

## ■ 데이터서비스 소개

서비스명	예술품 3D 디지털화 및 도록용 AR(증강현실) 뷰어 연계 서비스		
유형·금액	창작지원	25백만 원	
서비스 설명	서비스 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>예술품의 3D 디지털 모델을 제공합니다.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시각 예술품(그림, 조형물 등 형태가 있는 예술품)을 스캐닝하여 고품질의 디지털 3D 모델로 변환 해 드립니다.</li> <li>- 만들어진 3D 모델을 AR 뷰어, VR 뮤지엄 등 다양한 용도로 활용할 수 있는 범용 3D 모델 형식 3종 (.obj, .fbx, .glb)으로 제공합니다.</li> </ul> </li> <li>○ <b>예술품을 증강현실(AR)로 감상할 수 있는 솔루션을 제공합니다.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 별도 앱 설치 없이 웹에서 바로 구동할 수 있는 QR 코드 이미지를 제공합니다.</li> <li>- 제공된 QR 코드는 도록 등에 삽입하여 바로 증강현실을 체험할 수 있습니다.</li> </ul> </li> </ul>	
	활용예시	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>예술 작품을 3D 콘텐츠로 만들어 다양한 곳에 사용할 수 있습니다.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림구독 서비스 핀즐은 리콘랩스와 함께 작품 1,500여 점을 디지털 변환하여 AR로 제공, 불만사항 및 반품 사례 감소에 성공하였습니다.</li> </ul> </li> </ul> <p>(<a href="https://www.wadiz.kr/web/campaign/detail/113190?path=makerprofile&amp;status=done">https://www.wadiz.kr/web/campaign/detail/113190?path=makerprofile&amp;status=done</a>)</p>  <p>우리 집에 어울리는 작품, 선택하기 어려우셨죠? 이젠 AR(증강현실)로 먼저 걸어보고 결정하세요! 포함된 바우처로 작품을 쉽게 구매하거나 선물할 수 있습니다.</p>	

<p style="text-align: center;">서비스 설명</p>	<p style="text-align: center;">활용예시</p>	<p style="text-align: center;">- QR 코드 이미지를 활용하여 도록 또는 판매 웹페이지에 적용할 수 있습니다.</p> <div style="text-align: center;">  <p style="text-align: center;"><i>카탈로그에 QR코드를 삽입하여 AR 서비스를 제공한 예시</i></p> </div> <p style="text-align: center;">- 예술 작품을 디지털 자산으로 변환하여 가상전시에 사용할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술 작품의 3D 콘텐츠를 NFT 플랫폼에 등록(minting)하여, NFT 작품으로 가상 전시를 구성할 수 있습니다.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;">기대효과</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 예술 작품 감상의 진입장벽을 낮춥니다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술 작품을 다양한 채널을 통해 감상할 수 있게 함으로써, 관심은 있었지만 실제로 예술문화를 소비하지는 않았던 관람객들을 유입시킬 수 있습니다.</li> </ul> </li> <li>○ 예술품 거래의 어려움을 해결합니다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술품은 배치하고자 하는 공간과의 조화가 중요합니다. 증강현실(AR)을 통해 예술품을 배치했을 때의 분위기 등을 파악할 수 있게 되어, 구매를 결정하는 데 도움을 줄 수 있습니다.</li> </ul> </li> </ul>
<p style="text-align: center;">사후관리</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ AR 뷰어 사용에 대한 예러 대응 / 클라우드 서버 유지 및 트래픽 관리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 계약 후 일정 기간 동안 사후 관리 무상 지원. 적용 및 활용 방법 컨설팅</li> </ul> </li> </ul>	
<p style="text-align: center;">최종 산출물</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제공 수량: 예술작품 3D 콘텐츠 변환 데이터 50개 기준 <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 세부 수량 협의 필요</li> </ul> </li> <li>○ 파일 형식: obj, fbx, glb (3D 콘텐츠) + jpg (QR 코드)</li> </ul>	



# 2022년도 예술-데이터 매칭 지원 사업 [데이터기업] 데이터서비스 설명서

## ■ 기업 소개

기업명	주식회사 스쿱			
기업 소개	(주)스쿱은 3D 콘텐츠 제작 전문 기업으로 디자인, 제품 설계, 3D 스캔 및 출력, 3D 영상 시뮬레이션 제작 등의 다양한 사업 분야를 보유하고 있음. 자체 설비를 통한 풍부한 기술력과 노하우를 바탕으로 사업을 수행하고 있으며, 최근 지역 사회 공헌 프로젝트를 통한 지역 공동 발전에 힘쓰고 있음.			
기업 채널	<a href="https://blog.naver.com/scoolab">https://blog.naver.com/scoolab</a> , <a href="https://www.instagram.com/scoopup.co.kr/">https://www.instagram.com/scoopup.co.kr/</a>			
담당자	성함	이원탁	직위	과장
	연락처	041-569-9645	이메일	onetaku@scoopup.co.kr

## ■ 데이터서비스 소개

서비스명	창작 예술품/드로잉 기반 3D아트 모델링 및 3D스캔 프린팅 서비스		
유형·금액	창작지원	25백만 원	
서비스 설명	서비스 개요	   <p>3D 스캔 원본 데이터      스캔데이터 기반 3D모델링      편집완료 3D 모델데이터</p> <p>공예품, 조각상 등의 입체 형상을 가진 예술 창작물에 관해 3D 스캔 및 디지털 모델링을 통한 데이터를 확보하고, 3D 프린팅을 통해 고속 생산이 가능하도록 함.</p>	
	활용예시	<p>☞ 3D 피규어 실물 전시콘텐츠 설계 및 생산</p>   <p>tvN [남자친구], [사이코지만 괜찮아] 아트웍을 담당했고, 콘셉트 아티스트 및 일러스트레이터로 활동하고 있는 잠산작가의 예술 창작물인 레드체어 일러스트 소녀를 실물 콘텐츠 피규어로 생산하였음. 3D 모델링부터 제작 및 마감까지 온스톱 솔루션을 통해 진행되었으며, 제품 양산에 비해 기간과 비용을 획기적으로 단축할 수 있었음.</p>	

	<p>☞ 전시 작품 제작 지원 교육 및 시제품 생산</p>  <p>자연을 소재로 한 정수안 작가의 작품은 기존 스테인레스, FRP 제작 방식으로 탄생하였으나, 제작 기간이 길어지고 중간 수정 작업의 어려움 등의 문제로 34회 한국조각가협회전에 출품한 작품의 경우 3D 프린팅을 통해 제작되었음. 수행 기업이 가지고 있는 출력 기술을 활용하여 적절한 분할과 재조립을 통해 작품을 탄생시킬 수 있었음.</p> <p>☞ 3D 스캔 및 데이터변환 전문성 보유</p>  <p>3D 스캔데이터는 실무에 바로 활용이 불가능한 불완전데이터로, 이를 활용가능한 데이터로 변환하는 기술을 보유함. 면의 개수를 조절하여 컨버팅하는 Mesh Manipulation 기능과 스캔 오브젝트의 면을 재구축하는 Retopology 기능을 통해 데이터를 최적화하고 활용가능한 수준으로 수정이 가능.</p>
기대효과	<p>☞ 창작물의 3D 데이터화를 진행함으로써 자료의 손·망실, 유실 등의 위험 부담을 줄이고 디자인권리화 확보 가능.</p> <p>☞ 기존 제작 방식의 한계성으로 인한 제작 기간, 비용에 대한 부담을 현저히 줄일 수 있음. 3D 스캔 및 모델링 진행 시 창작물의 데이터화는 1m 기준 스캔일 포함 7일 이내로 단축할 수 있음.</p>
사후관리	<p>☞ 수행기관은 3D 스캔데이터 변환 기술을 보유하고 있어 원본 데이터 뿐 아니라 3D 출력, 디자인, VR, AR 콘텐츠 제작 등 다양한 방면으로 활용이 가능함. 각 분야에 맞는 최적화 된 데이터를 제공하며 수행기관의 데이터 보유 기간은 30일 이내로 데이터의 수정은 기간 내 무상으로 가능. (추가 스캔이 필요한 경우 별도 비용이 발생할 수 있음.)</p>
최종 산출물	<p>☞ 창작물 별 3D 스캔 원본 데이터 2종 / 3D 출력용 데이터 2종(obj, stl, fbx 포맷 중 택 일) 렌더링 텍스처 맵 1종(노말맵-jpg) - 재질 표현용</p>


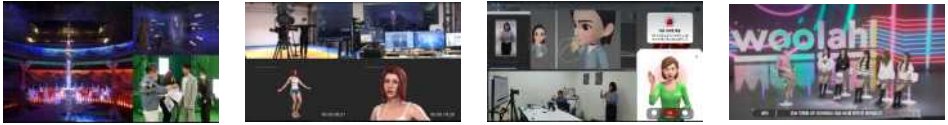


# 2022년도 예술-데이터 매칭 지원 사업 [데이터기업] 데이터서비스 설명서

## ■ 기업 소개

기업명	주식회사 스페이스엘비스			
기업 소개	CGI 유관 사업영역을 시작으로 XR 실감콘텐츠, 가상아바타 등의 분야에서 10년 이상의 업력을 보유한 업체입니다. 지난 '20년 11월 XR K-POP 공연 <On The Move>를 MBC, NAVER NOW등 유명 음악/영상 플랫폼과 진행하였으며, 이를 시작으로 MAMA, KCON등 수차례의 XR-Live K-POP 공연콘텐츠 상용화 단계 콘텐츠 제작기술에 대한 인적·물적 인프라를 보유하고 있습니다.			
기업 채널	elviss.co.kr			
담당자	성함	전창훈	직위	과장
	연락처	070-8822-6000	이메일	youmrj@elviss.co.kr

## ■ 데이터서비스 소개

서비스명	모션캡처 기술 활용 공연 예술분야 작품 제작 지원		
유형·금액	창작지원	25백만 원	
서비스 설명	서비스 개요	모션캡처용 장비 착용 후 모션캡처 스튜디오에서 피사체의 행동을 촬영. 3D데이터화하여 애니메이션 및 가상 아바타 제작	
	활용예시	 <p style="text-align: center;">예시 이미지</p>	
	자사 수행 프로젝트		
	기대효과	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 공연 예술 분야의 효율적 사업확장 기대</li> <li>2. 공간적 제약이 수반되는 오프라인 판촉 대비 공간 효율성 및 예산 절감 효과를 누림</li> <li>3. 프로젝트 단위의 솔루션 구축 용역을 통한 기술 표준화</li> <li>4. 타 엔터테인먼트 분야 (뮤지컬, 영화, 메타버스 등)의 시각화 사업영역에서 활용 또는 기술제공을 통한 매출발생 기대과제 추진의 필요성</li> <li>5. 첨단 기술과 한국의 예술 IP를 결합한 新 한류 콘텐츠 프리미엄 가치 확보</li> </ol>	
사후관리	촬영전 충분한 미팅으로 진행 예정, 데이터 클린업 이후 재촬영 불가능		
최종 산출물	비정형 C3D / BVH / FBX 3D프로그램 사용 가능 포맷 3분 분량 촬영 영상(애니메이션) 제공(사용분량은 협의 후 결정)		

\* 빨간색 표기는 5.24(화) 추가된 내용입니다.