

# 플러그인 프로그램을 사용한 프랍 연결 및 분리 방법



산업분야

정보통신

과학분야

정보

발명자

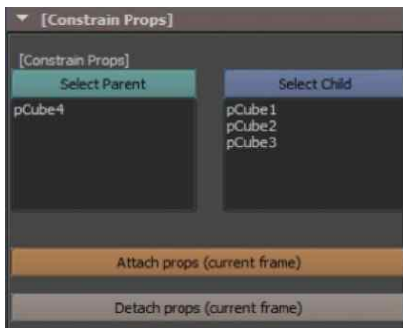
송박음

## 상품 개요

- 본 발명은 애니메이션 편집 또는 합성이 가능한 소프트웨어 프로그램에서 오브젝트(Object)에 프랍(Prop)을 연결하거나 분리하는 작업을 적용하는 스크립트(script)로 만들어진 플러그인 프로그램을 제공하는 것임.

## 기술 상품 소개

- 본 기술은 플러그인 프로그램을 사용한 프랍 연결 및 분리 방법에 있어서, 스크립트(script)로 만들어진 플러그인 프로그램을 사용함으로써 애니메이션 편집 또는 합성이 가능한 소프트웨어 프로그램에서 오브젝트(Object)에 프랍(Prop)을 연결하거나 분리하는 작업을 간편하게 적용할 수 있는 기술임.
- 스크립트(script)로 만들어진 플러그인 프로그램을 사용함으로써 애니메이션 편집 또는 합성이 가능한 소프트웨어 프로그램을 개발함.



[▲그림 1. 플러그인 프로그램]

## 기술완성도

TRL1	TRL2	TRL3	TRL4	TRL5	TRL6	TRL7	TRL8	TRL9
기초이론/실험	실용목적 아이디어/특허 등 개념정립	연구실 규모의 성능 검증	연구실 규모의 부품/시스템 성능평가	시제품 제작 /성능평가	Pilot 단계 시제품 성능평가	Pilot 단계 시제품 신뢰성 평가	시제품 인증 /표준화	사업화

※ TRL6 : Pilot 단계 시제품 성능평가

## 상용화 소요시간

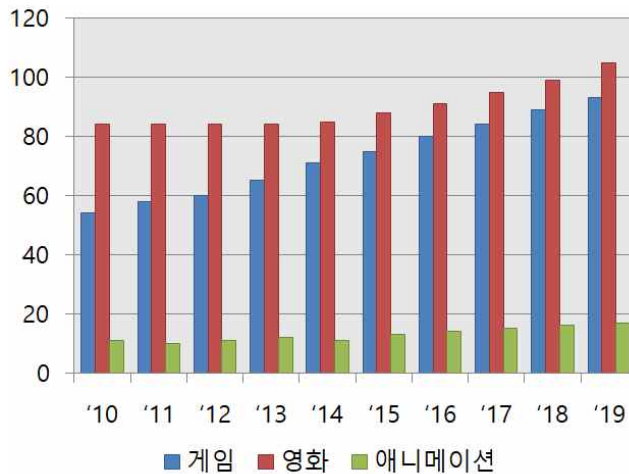
- 3년

## 시장 적용 분야

- CG 기술 산업은 영화, 게임, 광고, 방송 등 영상 콘텐츠 분야에 핵심 기반 기술로 활용되고 있으며, 디자인, 건축, 국방, 제조 등 타 산업으로의 확산이 용이한 분야로 산업적 파급 효과가 매우 큰 분야임.
- 기술 축적도가 높아 초기 진입 장벽이 높으며 이를 극복하기 위하여 틈새 기술을 선도 업체 SW의 플러그인 형태로 개발하는 2차 기술 생태계가 활성화되고 있는 추세임.

## 시장 동향

- 콘텐츠 산업 분야 중, CG기술과 밀접히 관련된 분야는 게임, 영화, 애니메이션 산업이며, 세 분야의 세계시장 규모 합산금액은 2015년 기준으로 1,630억 달러이며 2020년까지 1,980억 달러 수준으로 성장할 것으로 추정됨.
- CG기술 관련 국내시장은 게임, 영화, 애니메이션을 관련 시장으로 포함할 때, 2015년 16.2조원으로 추정되며, 매년 6.8%의 성장률을 통하여 2020년에는 22.6조원 규모로 성장할 것으로 예상됨.



[▲그림 2. CG 기술 관련 세계 콘텐츠 시장규모 및 추이전망(단위 : 십억 달러, %)]

## 상품 추가 정보

패밀리 특허현황	패밀리 국가	판매금액	희망이전 유형
-	-	-	-

## 권리 현황

출원번호	출원일	등록번호	등록일	권리자	권리만료일
10-2017-0149926	2017-11-10	10-1978062	2019-05-07	동서대학교 산학협력단	2037-11-10

## 문의처

기술보유기관	담당자	연락처	이메일
동서대학교 산학협력단	박성환	051-320-1745	sem903@gdsu.dongseo.ac.kr