

멀티미디어 콘텐츠 개발용 프로그램을 이용한 카메라 모션 프레임 에디터 툴, 이를 기반으로 한 CMF 및 MOT 파일 에디팅 방법

(한국 등록특허 10-1572206)

Sales Material Kit

기술 소개

- ▶ 본 특허는 '멀티미디어 콘텐츠 개발용 프로그램을 이용한 카메라 모션 프레임 에디터 툴, 이를 기반으로 한 CMF 및 MOT 파일 에디팅 방법'에 관한 것임
- ▶ 모션 프레임 에디팅을 위한 툴을 이용해 수정사항이 반영된 데이터를 멀티미디어 콘텐츠 개발용 프로그램 화면상에서 직관적으로 볼 수 있음으로 인해 **카메라 조정 및 화면 구성의 절차를 효율적으로 개선하여 상업적으로는 제작 시간의 단축과 비용의 절감 가능**

기술 특징

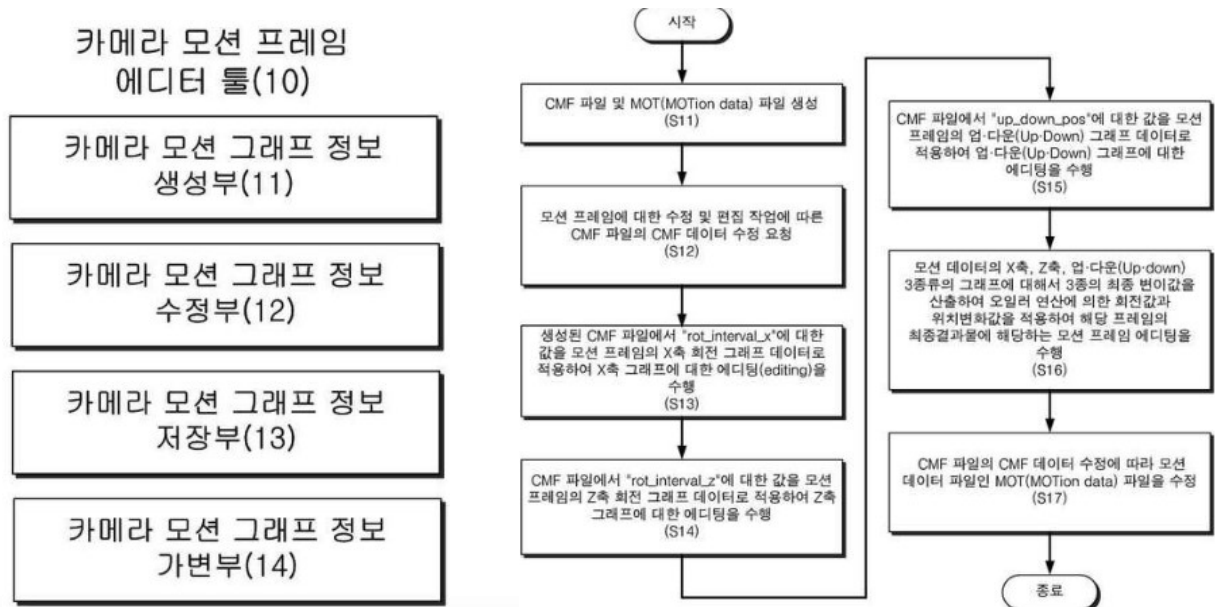


각 좌표에 대한 UI 화면의 움직임을 직접 보며 생성 및 수정 작업 가능

 마우스 드로잉 방식의 입력동작에 의해 에디팅이 수행되어 개발 공정의 간소화로 개발 시간의 단축이 가능, 카메라 연출을 위한 빠른 수정 작업이 가능함으로 게임서비스의 질을 높일 수 있는 효과

 카메라 조정 및 화면 구성의 절차를 효율적으로 개선하여 상업적으로는 제작 시간의 단축과 비용의 절감

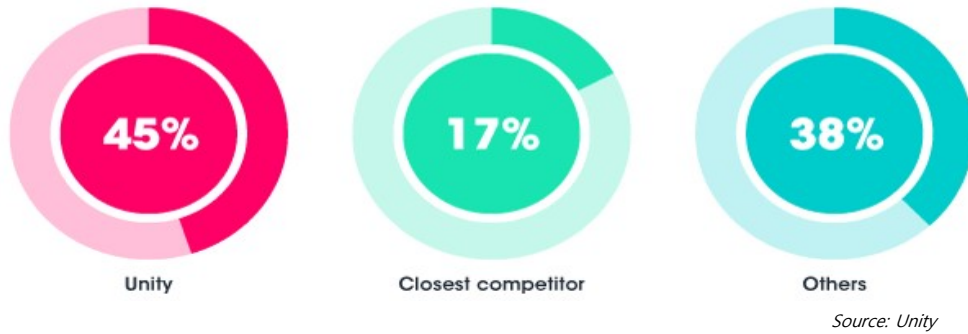
도면



시장 규모 및 전망

- 본 특허가 활용되는 소프트웨어 프로그램에 있어서, 많은 게임들이 여타 게임 개발 기술이 아닌 Unity(엔진 소프트웨어)를 통해 제작되고 있으며, 모바일 게임에서 핵심 수요 기술로 시장은 지속 성장 중임
- 게임엔진 개발회사 Unity는 2015년~2019년 글로벌 게임 시장 수익 및 전망을 살펴보면, 2015년 비디오 게임(PC, 콘솔, 모바일 게임 등 포함)은 918억 달러에서 2019년 1,186억 달러 규모를 형성할 것으로 전망됨
- 또한, VR 게임 시장에서 Unity는 시장을 선도하고 있으며, 삼성 기어 VR 게임의 90% 및 Oculus Rift 게임의 53%는 모두 Unity로 개발한 게임인 것으로 추정

글로벌 게임 엔진 마켓 규모



글로벌 비디오 게임 시장 규모

(단위: 십억 달러)



- 전세계 650만명의 개발자가 사용중이며, 모바일 게임의 절반이 유니티로 만들어지고 있으며, 애니메이션, 영화, 건축, 자동차, 디자인 등 다양한 비게임 분야에도 활용되고 있음

리얼타임 3D 개발 플랫폼

유니티 엔진은 실시간 엔진이라는 특성과 멀티 플랫폼 엔진으로 꾸준히 사용되고 있음

소프트웨어 제작을 위한 엔진

교육, 교통, 의료, 건축, 환경 등 다양한 분야의 소프트웨어를 제작할 때 엔진이 사용되고 있음

기술 응용분야

후방산업

게임엔진
프로그램모듈

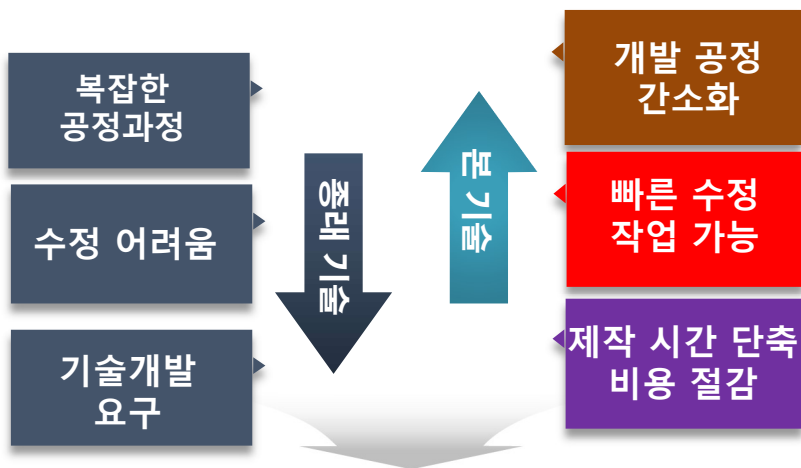
전방산업

- ❖ 게임 엔진
- ❖ 문서 작성업
- ❖ 영화, 비디오 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업
- ❖ 영화, 비디오 및 방송프로그램 제작업

- ❖ 프로그램 모듈

- ❖ 대화형 콘텐츠 제작업
- ❖ 엔터테인먼트
- ❖ 멀티미디어 콘텐츠 개발업
- ❖ 게임소프트웨어 개발 및 공급업
- ❖ 영화, 비디오 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업
- ❖ 영화, 비디오 및 방송프로그램 제작업

경쟁기술 대비 특징점



카메라 모션 프레임 에디터 툴
기반 CMF, MOT파일 에디팅 방법

- 각 좌표에 대한 UI 화면의 움직임을 직접 보며 생성 및 수정 작업들 가능
- 마우스 드로잉 방식의 입력동작으로 개발 공정의 간소화와 시간 단축
- 카메라 연출을 위한 빠른 수정 작업이 가능으로 서비스의 질을 높임
- 카메라 조정 및 화면 구성의 절차를 효율적으로 개선하여 상업적으로는 제작 시간의 단축과 비용의 절감

기대 효과

- 종래의 기술에 있어서 유니티 게임엔진 내 있는 카메라 기능은 각 좌표별로 수치화하여 입력해야 하는 불편함을 갖고 있으며, 공정이 매우 복잡하거나 수정이 매우 어려워 시간의 효율성이 떨어지는 문제를 갖고 있음
- 본 기술은 상기 문제점을 해결하기 위한 것으로, 전체적인 방향성을 직관적으로 볼 수 있으며, 미세한 카메라 정보 수정 등 작업이 매우 간편하도록 하기 위한 기술로 당업자에게 활용성은 양호하다고 판단됨

협업 방법

- 본 기술의 기술이전
- 본 기술의 상용화/제품화
- 파트너십 체결을 통한 동서대학교 해당 연구실과의 Co-Working
- 기술 및 제품 사업화 마케팅 지원
- 특허/상표/디자인 등 신규 IP 창출 및 포트폴리오 컨설팅

연구자 주요 연구분야



- 성명 / 소속 : 박흥식 교수 / 동서대학교 디지털콘텐츠학부
- 주요 연구분야 : 3D 애니메이션
- 주요 경력
 - Academy of Art University, MFA
 - (주)NSID Korea, 개발이사

한국 등록특허 10-1572206

기술명

멀티미디어 콘텐츠 개발용 프로그램을 이용한 카메라 모션 프레임 에디터 툴, 이를 기반으로 한 CMF 및 MOT 파일 에디팅 방법



Contact Point

성명 ▶ 박동창 / 팀장

소속 ▶ 동서대학교 산학협력단
기술경영센터

전화 ▶ 051-320-2696

E-mail ▶ park123@dongseo.ac.kr



본 기술은 동서대학교 산학협력단이 보유기술로서 동서대학교 우수 기술자산 및 수요자 발굴을 위한 특허 분석 프로그램을 통하여 발굴된 사업화 유망기술입니다. 본 기술에 관심 있으신 기업 및 연구기관 담당자께서는 위 Contact Point로 연락주시기 바랍니다.