



CT 동향 : 전시회

6. 국내 최대 문화콘텐츠 마켓, 광주 ACE Fair

최첨단 문화콘텐츠의 트렌드를 한자리에서 볼 수 있는 '2013 광주 ACE Fair'가 성황리에 막을 내림. 이번 '광주 ACE Fair'에는 한국콘텐츠진흥원도 문화기술(CT)공동관 운영 및 비즈니스 상담회를 개최하여 Marvel Comics 등의 기업과 102건의 수출 상담을 기록함

1. 최첨단 문화 콘텐츠의 보고 2013 광주 ACE Fair, 성황리에 폐막

■ 최첨단 문화 콘텐츠를 한자리에서 볼 수 있는 '2013 광주 ACE Fair(Asia Content & Entertainment Fair)'가 김대중컨벤션센터에서 4일간의 일정을 마치고 9월 29일 막을 내림

- 문화체육관광부의 주최로 매년 광주광역시에서 개최되는 '광주 ACE Fair'는 국내 최대의 문화콘텐츠 박람회로 미래 신성장동력인 문화콘텐츠 산업의 최첨단 기술과 트렌드를 확인할 수 있는 중요한 행사임
- 세계 40개국 404여개의 문화콘텐츠 기업들이 참가해 최첨단 콘텐츠들을 선보인 '2013 광주 ACE Fair'는 미국 등 해외에서 223명의 콘텐츠바이어들이 수출상담회를 통해 1,623건, 2억 6,420만 달러의 수출 상담을 기록하는 등 성황리에 막을 내림(동아일보, 2013. 10. 1)

■ 한국콘텐츠진흥원도 CT R&D사업 우수 지원과제를 대상으로 문화기술(CT)공동관 운영 및 비즈니스 상담회를 개최함

- 문화기술공동관 운영으로 문화기술 전시/홍보 및 최신 문화콘텐츠 산업의 동향 및 정보를 파악함
- 또한, 비즈매칭을 지원을 통하여 국내/외 투자사 및 수요처와의 비즈니스 상담을 지원함



그림 39. 한국콘텐츠진흥원 문화기술(CT)공동관 모습



출처: Wikitree(2013, http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=142691)

2. 문화기술 공동관에 참여한 최첨단 문화콘텐츠 기술

- 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 다양한 장르의 문화기술을 선보인 문화기술 공동관에 쉼스게임즈, 엠트리에듀케이션, 브이플랩, 분홍돌고래, 감성놀이터 등 총 9개 기관이 참여함
 - 3D 엔터테인먼트 앱, 스크린 드림스쿨, 불특정 물체 검출과 유사도 검색기술 등 다양한 장르의 기술을 전시함
- 엠트리에듀케이션이 선보인 스크린 드림스쿨은 실제 그림과 컴퓨터의 연결로 게임처럼 그림을 배울 수 있는 뮤직 에듀테인먼트 S/W임
 - K-POP을 비롯한 인기 팝송, 동요, 만화주제가, CCM 등 다양한 곡들이 준비되어 있어서 학습자가 좋아하는 곡으로 악기 연습을 할 수 있고, 특히 선택한 곡의 난이도를 학습자의 수준에 맞게 변환하는 기능이 있어서 그림을 처음 쳐보는 초보자도 단 10분이면 그림을 연주할 수 있음
 - 스크린 드림스쿨은 유치원, 초/중/고등학교, 음악학원 등에서 음악교육프로그램으로 활용할 수 있음
 - 또한, 기업체의 휴게실, 복지시설, 요양병원 등에서 스트레스 해소, 우울증 치료, 치매

예방을 위한 프로그램 등으로 다양하게 활용가능하여 Walt Disney 등에서 해당 기술에 관심을 보이는 등 비즈니스적 가치가 높다는 평가를 받음

그림 40. 엠트리에듀케이션의 스크린 드럼스쿨 S/W모습

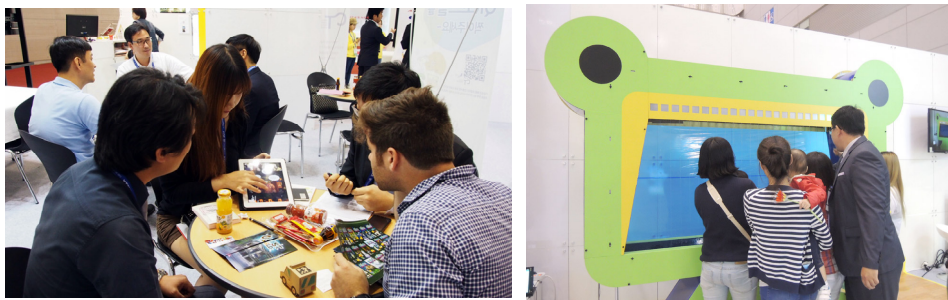


출처: Wikitree(2013, http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=142691)

■ 분홍돌고래는 8세~13세 초등학교 전 연령의 가족을 대상으로 한 3D Animation '고스트월드'를 선보임

- 고스트월드는 겁 많은 오우거와 인간과 친구가 되고 싶은 도깨비, 그리고 미친 가창력의 만드라고라와 놀라면 목이 늘어나는 로쿠로쿠비 등, 인간보다 더 인간다운 귀여운 말썽쟁이 고스트의 이야기임
- 분홍돌고래의 고스트월드는 Marvel Comics 등에서 약 9억원의 비즈매칭 상담을 진행하는 등 향후 교육용 어플리케이션 등으로 활용되어 질 것으로 보임

그림 41. 분홍돌고래의 고스트월드 상담모습(좌)과 엘시스의 'WaterHarp'(우) 체험모습



출처: Wikitree(2013, http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=142691)



■ 엘시스는 물에 손을 대면 소리가 나오는 음악과 놀이를 겸비한 체험형 물놀이 시설인 Water Harp를 세계 최초로 선보임

- Water Harp라는 이름에서 직관적으로 알 수 있듯이 "워터(물/Water)"와 "하프"가 만나 음(音)을 내는 하나의 악기로서, 물을 이용함으로써 갖는 공기 정화 및 가슴기의 효과가 있으며, 눈과 귀와 손의 촉감을 동시에 만족시키는 다감각 체험형 제품임(Wikitree, 2013. 10. 21)
- Water Harp는 음악적 표현을 통한 체험형 놀이시설로서, 눈과 귀를 동시에 만족시키는 다감각 체험형 제품으로 도심형 쉼터, 호텔로비 등 다양한 곳에 전시가 가능한 것이 특징임

■ 감성놀이터는 Play CarCar라는 증강현실 어린이체험놀이콘텐츠와 The See Sea라는 어린이힐링 3D입체영상을 선보임

- Play CarCar는 증강현실을 어린이교육에 접목하여 놀이처럼 지식을 습득할 수 있는 어린이체험놀이솔루션으로, 단지 기술만으로 끝나는 것이 아닌 어린이들이 직접 종이를 자르고 붙여서 감성적으로 자동차를 만들 수 있는 체험형 콘텐츠임
- 또한, The See Sea는 어린이 힐링 3D입체영상으로 힐링사운드를 배경으로 편하게 영상을 보며 잠을 들 수 있는 콘텐츠임

■ 스타콘엔터테인먼트는 섬세한 손그림으로 표정이 살아있고 표현력이 우수하여, 캐릭터 인지가 오래 기억되므로 상상력이 좋아져서 높은 창의력을 발휘하게 하는 ‘STARCHASER’를 디지털로 제작하여 소개함

- 기획단계부터 3D로 제작되어 눈의 피로도가 최소화되면서 생생한 깊이감을 느낄 수 있는 것이 특징으로 물체의 크기, 색상, 머리 및 몸의 디테일한 부분이나 변화를 구체적으로 표현함
- 직접 손으로 그리는 셀 애니메이션으로 제작되어, 캐릭터의 표정이 살아있고 표현력이 좋은 것이 특징임(Wikitree, 2013. 10. 21)

그림 42. 감성놀이터의 ‘PlayCarCar’(좌)와 스타콘엔터테인먼트의 ‘STARCHASER’(우)의 체험모습



■ 한국전자통신연구원(ETRI)는 컬러과학 기반의 실감 피부 컬러재현(Realistic Facial Color Reproduction) 기술을 선보임

- 자신의 외형과 동일하게 구현된 3D 페이스아바타 모델을 생성하고, 가상의 분장 도구를 활용하여 실제와 동일한 분장 및 특수분장 효과를 사실적으로 구현하는 분장/특수분장 스타일링 시뮬레이터를 소개함
- 기존의 2D 스케치 방법이나 포토샵을 이용한 분장 적용과 같은 수준에 머물러 있던 분장 시뮬레이션 작업을 3D로 스캔하여 실제와 동일하게 재현된 3D 얼굴을 대상으로 실제 분장에서 사용하는 것과 동일한 화장품 및 분장도구를 컴퓨터상에서 시뮬레이션 시스템으로 재현함으로써 기존 시장에서 시도하지 못했던 새로운 작업 방법을 제공함
- Beauty산업 내 마케팅프로그램으로의 활용 및 Beauty산업 종사자 대상 교육용 프로그램으로도 활용될 수 있을 것으로 기대됨

■ 브이플랩에서 소개한 기술은 SmartVideo Solution으로 이미지 기술을 활용하여 영상과 정보를 결합할 수 있는 솔루션으로 기존의 영상과 디지털 자료를 활용하여 인터랙티브한 영상을 만들 수 있음

- ThinkPic은 사용자가 무언가를 촬영하면 촬영된 이미지와 유사한 이미지를 자동으로 검색하여 보여주는 iOS 기반의 모바일 어플리케이션으로 촬영한 이미지에 텍스트를 결합하여 자신이 모르는 사람들과 공유하는 서비스로써 같은 이미지에 대해 서로 얼마나 다른 생각을 하고 있는지 엿볼 수 있는 서비스임
- PICnSEARCH는 입력된 사진을 분석하여 패션 아이템들을 찾아내고 각각의 아이템과 유사한 다른 아이템을 손쉽게 찾아주는 서비스로써 이용자는 한번의 클릭으로 쉽고



빠르게 원하는 아이템을 찾을 수 있게 됨

그림 43. 브이플랩의 ThinkPic(위)과 ETRI의 분장시뮬레이션(아래) 체험모습



출처: Wikitree(2013, http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=142691)

■ 썬스게임즈는 3차원 모델 조립 장치 및 방법을 활용한 플랩이라는 신개념 엔터테인먼트 앱을 선보임

- 3D로 제작된 다양한 장난감, 블록, 게임 캐릭터 등을 유저가 직접 조립하고, 채색하고, 공유할 수 있는 최적의 환경을 제공함
- 화면 속의 부품을 터치와 드래그 조작으로 쉽게 잡아 떼어내고, 판에서 떨어져 나온 부품을 연결하여 조립한 후 채색 모드인 쇼 룸(Show room)에서 다양한 색상과 재질을 적용할 수 있는 3D 프라모델 콘텐츠임(Wikitree, 2013, 10, 21)

그림 44. 쉼스게임즈의 플랩(위)과 스마트공간 문화기술공동연수센터의 구음인터페이스(아래) 모습



출처: Wikitree(2013, http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=142691)

■ 스마트공간 문화기술공동연구센터는 스마트 투어가이드 시스템(Travel Mate), 구음인터페이스(Talk & Roll), 음악추천서비스(Music of Asia)를 선보임

- 스마트 투어가이드 시스템은 여행을 준비 하는 단계에서 번거로운 웹사이트검색과 자료조사를 하지 않고도, 몇 번의 비교와 클릭으로 쉽게 자신만의 여행 일정표를 수립할 수 있도록 앱/웹/동작인식 미디어간의 연동을 통한 새로운 관광정보서비스 모델임
- 구음인터페이스는 사용자의 음성을 이용한 인터랙션 기술이며, 음악추천서비스는 감성 및 태그를 기반으로 YouTube에 등록된 아시아 음악 콘텐츠를 소개하고 서비스함



3. 문화기술 공동관, CT R&D 지원과제 홍보 및 우수성을 입증

■ 미국, 중국, 일본 등 27개국 국가별 해외 바이어와 비즈매칭을 진행하여 총 102건의 상담과 약 45억원의 상담금액의 성과를 선보임

- Marvel Comics, Walt Disney 등 세계 60여개 기업과 개별 비즈니스 상담을 진행하였으며, 특히 스타콘엔터테인먼트의 'STARCHASER'는 세계 최초 3D 애니메이션으로 3D교육자 대상 교육용 프로그램으로 활용도가 높을 것으로 인지도
- 또한, 유럽/동남아 지역의 기술 및 미디어 아트 전시 마켓에 참가에 대한 상담도 진행이 되었으며, 광주광역시와는 공연/전시 분야의 CT R&D 지원과제를 지역 축제 및 전시에 활용하는 방안에 대한 논의가 진행됨

■ '2013 광주 ACE FAIR'기간 동안 SBS, YTN 등 국내 언론에 약 40회 정도 노출이 되며, 국내/외에 문화기술에 대한 홍보가 이루어짐

- 국민들에게 아직은 다소 생소한 문화기술에 대한 홍보를 통해 문화기술에 대한 이해도 증진 및 대중화 촉진 기회를 만들

참고문헌

- 동아일보(2013. 10. 1). [광주/전남]광주 'ACE Fair' 2억6000만달러 수출 상담 성과. Available at <http://news.donga.com/3/all/20130930/57931381/1>
- Wikitree(2013. 10. 21). 광주 ACE페어 문화기술 공동관 탐방해보니. Available at http://www.wikitree.co.kr/main/news_view.php?id=142691

용어정리

증강현실(Augmented Reality)

사용자가 눈으로 보는 현실세계에 가상 물체를 겹쳐 보여주는 기술로서, 현실세계에 실시간으로 부가정보를 갖는 가상세계를 합쳐 하나의 영상으로 보여주므로 혼합현실이라고도 함

분장 시뮬레이션

사진 품질의 3D 페이스 모델에 대하여 영화, 드라마, 뮤지컬 등과 같은 실제 공연무대의 배우 분장 스타일을 실제 분장사가 작업하는 과정과 동일한 인터페이스를 이용하여 컴퓨터 상에서 실제와 동일한 분장효과를 시뮬레이션하는 기술