

# (주) 다윈테크 소개자료

Digital Contents Portfolio 2019.04.01

## DarwinTech. Co., Ltd. Base

㈜다윈테크는 2006년 정부의 가상현실 분야 첨단 기술지원센터에서 시작해 현재의  
㈜다윈테크로 성장하며 미래를 향해 달려가고 있습니다. ㈜다윈테크의 비즈니스  
모델은 3D기술 기반의 One source multi use, One-stop service 융합 콘텐츠 개발  
서비스입니다.

그동안 3D스캐닝/프린팅, 압채영상, VR 등 다양한 실감콘텐츠 제작기술 노하우를  
쌓아왔고, 최근 이를 바탕으로 일반인들이 활용 가능한 수익형 End User용 콘텐츠  
제작을 시도 하고 있습니다. 산업분야, 엔터테인먼트 분야, 예술분야 등 다양한 분야와  
융합한 콘텐츠를 기획하고 제작하고 있습니다.

-2016년 다윈 창립

-2016년 ㈜다윈테크 설립(영주연합기술자주자회사, 연구소기입, 기업부설연구소)



## 3D Scanning

### 「실감미디어의 시작」

근거리 정밀 스캔부터 항공 LiDAR 스캔까지 실감 콘텐츠, 측량을 위한 수단으로 3D 스캔 기술을 사용하고 있습니다. 3D 스캔 데이터는 후반작업을 거쳐 VR, 영화, 애니메이션 등 분야를 가리지 않고 적용이 가능한 솔루션으로 지적재산권과 함께 경주 전남 최고의 기술을 보유하고 있습니다.



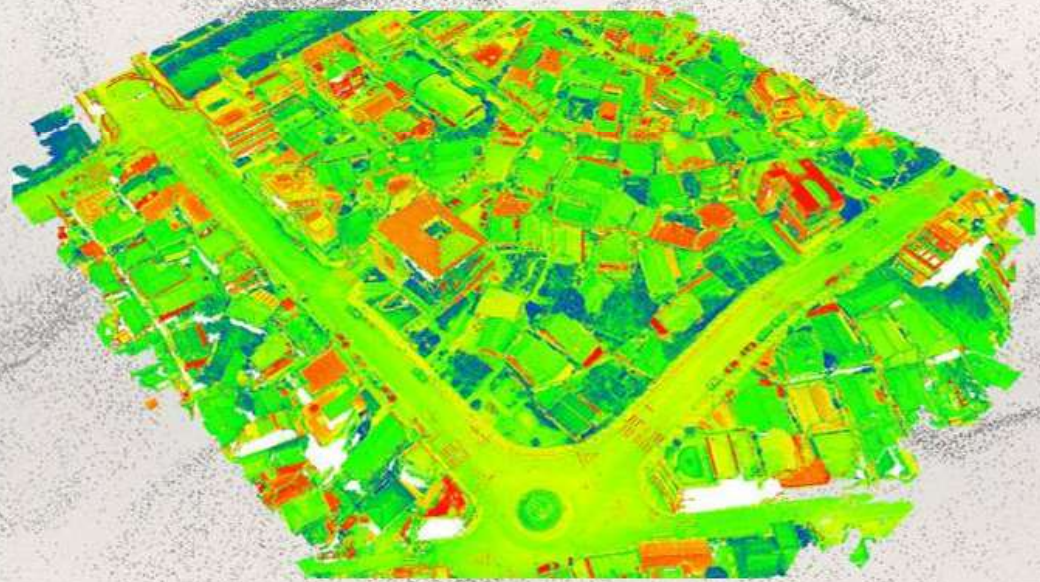
전동성당

디지털 헤리티지 콘텐츠 제작을 위한 유형의 형상을 3차원 스캐닝하여 실측 기반의 CG 모델링을 완성합니다.



캄보디아

3차원 스캔 데이터는 CGI(Computer Generated Imagery) 기술을 이용해 복원, 재현, 3D 데이터 아카이빙 등 다양한 분야에 활용 합니다.



양림동

최근 영상 스튜디오, 미디어아트 분야와 협업을 통해 그 활용 범위를 늘려가고 있습니다.



방송국, 영화사 등 엔터테인먼트 분야의 특수효과 팀과도 함께 하고 있습니다.



## 3D Stereoscopic image & VR

「실감미디어의 가능성을 위한 수많은 시행 착오」

실측 기반 3D데이터를 활용한 실감 콘텐츠 제작을 위해 VRWB3D를 연구해  
사업화하였고, 입체영상 제작사업으로 확대하여 지역 문화산업(CJ) 콘텐츠를 발굴하고,  
제작하는 사업을 진행했습니다.





호남대학교 가상현실응용 지역혁신센터, IT스퀘어

「9x3m 라운드형 입체영상관 - 2006~2014」시스템 설계/구축, 운영, 콘텐츠 제작



3D 스캔데이터 기반 VR / WEB3D  
모션캡처 기반 VR / 애니메이션 제작



CGI 기술 기반 무안경 입체영상, Passive 방식의 입체영상 제작, 4D 극장 시스템 설계 컨설팅



## DarwinTech. Co., Ltd. Now

「실감 미디어의 한계를 보여주다」

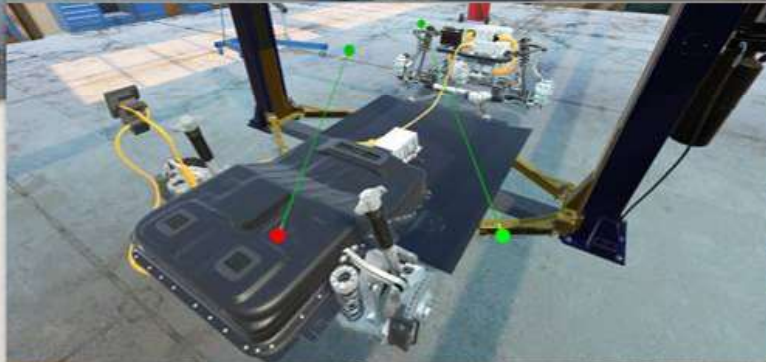
3D스캐닝/프린팅, 입체영상, VR 등 다양한 실감콘텐츠 제작기술 노하우를 쌓아왔고, 최근 이를 바탕으로 일반인들이 활용 가능한 수익형 End User용 콘텐츠 제작을 시도하고 있습니다. 산업분야, 엔터테인먼트 분야, 예술분야 등 다양한 분야와 융합한 콘텐츠를 기획하고 제작하고 있습니다.



16K 고해상도 드론 파노라마 사진

### 가변형 VR CAVE 3D SYSTEM

55인치 곡면 디스플레이 x 16ea, 16K 파노라마 이미지, 기가픽셀 이미지, 2인 동시 360VR 체험, 4D 장치 연동(바람, 진동), 의지형 어트랙션 연동



자동차 실물(부품)과 연동되는 VR



광주광역시 에너지 벨리 사업 / 콘텐츠 제작 사업  
전기자동차 정비(안전)사를 위한 VR 교재



가상현실 기반 치과 발치 콘텐츠

치과 발치 임상술기에 대한 다중시점 VR 촬영, HMD기반 기초 발치 실습 훈련을 위한 콘텐츠 개발



임시정부 수립 100주년 기념행사

AR로 재현된 김구 선생. 1944년으로 돌아가 김구 선생을 만나 기념사진을 찍고 오다.

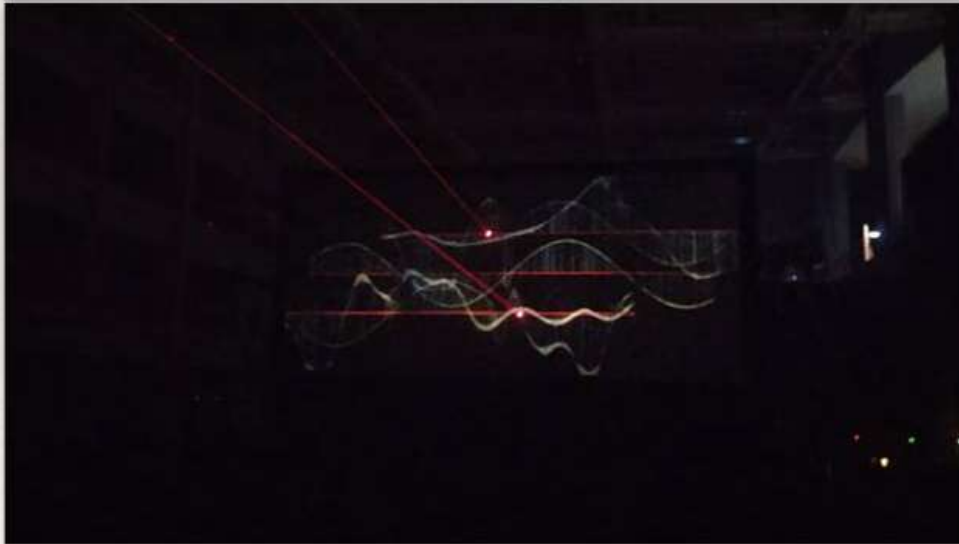
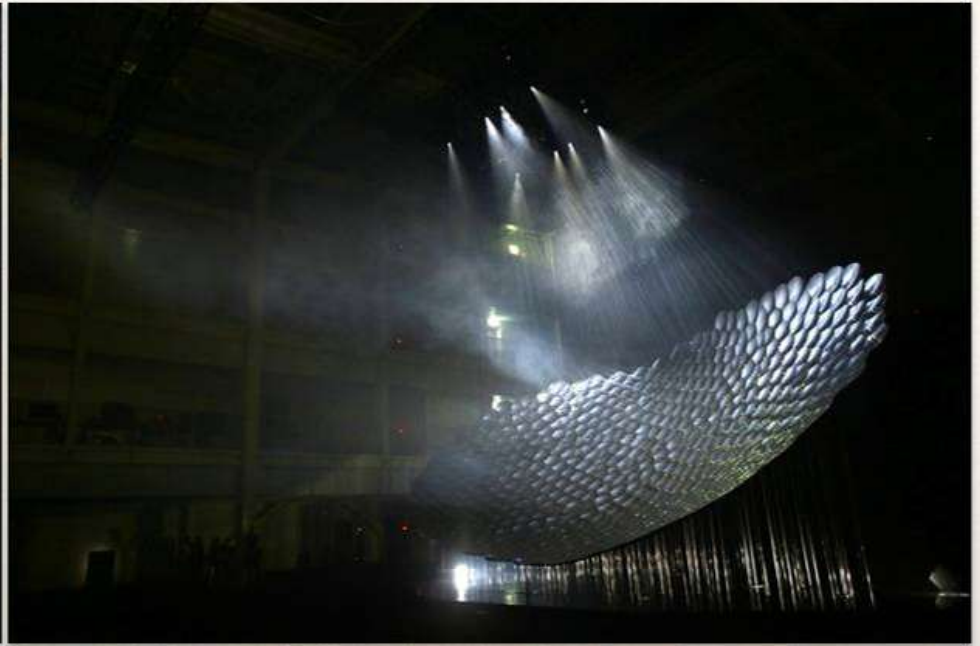




## Convergence Media Art

「새로운 미디어를 위한 도전과 확장 가능성」

국립아시아문화전당을 통해 미디어 아트 작가, 영상/사운드 *Crestor*, 첨단 기술 *Technician*들이 융합하여 실험적인 또는 상용화가 가능한 다양한 작품을 기획/제작하고 있습니다.



국립아시아문화전당

테스트 패턴 [n\*8](국외), 라이트 베리어 3rd 에디션(국외), node 5:5(국외), Graceful Colours(국내)

시스템 기획 참여, 시스템 실시 설계/시공, 전시 설치



국립아시아문화전당

암각화 VR, 가상현실 미술관 MR, 아시아의 건축가 360VR, 아시아의 축제 3D Sound & 360VR

시스템 기획 / 제작 참여



국립아시아문화전당

기가픽셀 & 360VR 전시 플랫폼(제주&해녀)

콘텐츠 기획 / 제작



감사합니다.