

# 회사 소개서

2017. 8

# 회사 개요 (1)

## 회사 일반

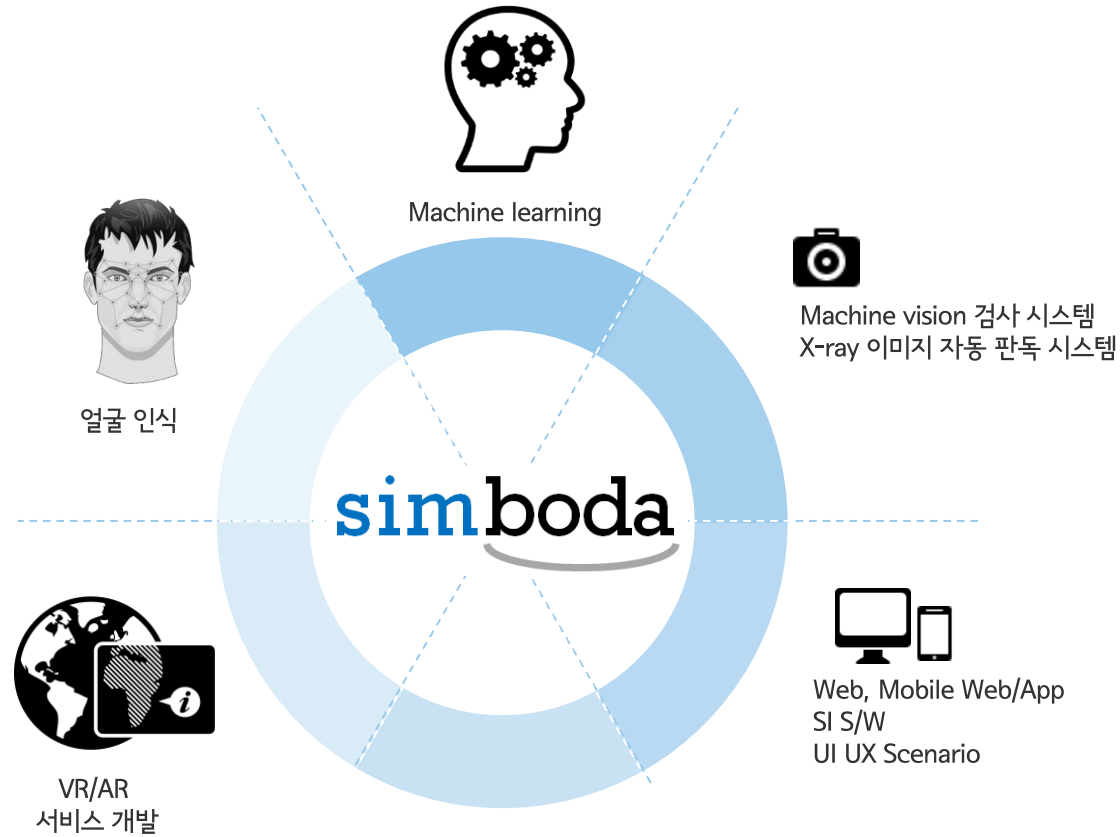
회사명	(주)심보다 (심: Deep Learning / 보다: Vision)
설립일자	2016.04.15
대표이사	이정규
사업영역	AR/MR SW 개발, 고급영상처리 SW 개발, 머신러닝
직원수	2명
회사위치	서울시 마포구 상암동 누리꿈스퀘어 / NIPA 혁신벤처센터

## 회사 연혁

- |         |  |
|---------|--|
| 2016.04 | <ul style="list-style-type: none"><li>• 04/07 : 누리꿈스퀘어 혁신벤처센터 상반기 입주사로 선정 (미래부/NIPA)</li><li>• 04/25 : 회사 설립</li></ul> |
| 2016.05 | <ul style="list-style-type: none"><li>• 05/13 : 2016년도 K Global Startup 공모전 (일반 부문) 지원 대상업체로 선정 (미래부/NIPA)</li></ul>   |
| 2016.06 | <ul style="list-style-type: none"><li>• 06/31 : 2016년도 6개월챌린지플랫폼 지원업체로 선정 (경기창조경제혁신센터, Inno 6+ 사업)</li></ul>           |

# 회사 개요 (2)

## 사업 분야



# 회사 개요 (3)

## 기술 개발 역량

- 경쟁사 대비 뛰어난 기술력 보유 → Photorealistic한 실감형 AR/MR 서비스 시장 선도
  - 머신 러닝에 대한 전문성과 고급영상처리에 대한 전문성을 보유
  - GPU 기반의 실시간 객체 변형 및 실감 증감 기술 보유
  - 모바일 디바이스에 최적화된 영상 처리 기술
- 풍부한 개발 경험 보유 멤버들
  - 20여년간 축적된 다양한 종류의 서비스 기획, 개발 및 관리 경험 보유하고 있음
    - 20년 간의 회사 생활을 통한 개발, 관리 경험 보유 (1997.02 ~ 현재)
    - 준 창업멤버로 IPO 경험 보유 (2003.11 ~ 2010.08 네이블커뮤니케이션즈)
    - 미국 벤처 경험 (2000.07 ~ 2003.11 Erlang Technology, Inc., St. Louis, USA)
    - 학계 경험 (2010.09 ~ 2013.08, 건국대학교 정보통신대학원 겸임교수)
  - 다양한 플랫폼 (윈도우, 리눅스, 안드로이드, 아이폰, 윈도우폰 등) 개발 경험
- Contents 공급권사와의 긴밀한 협력 관계
  - 국내 최고의 만화, 웹툰, 짤 등의 콘텐츠 공급회사인 (주)콕코스, (주)스토리허브, (주)카이스토리 등과 긴밀한 협력 관계에 있음

# 회사 개요 (4)

---

## 특허 출원

- 얼굴 인식 기반의 증강현실 영상을 제공하는 디스플레이 장치 및 이의 제어 방법, 특허출원 제 10-2016-0177872호
- 얼굴 인식을 통한 전자 장치의 제어 방법 및 이를 수행하는 전자 장치, 특허출원 제 10-2016-0177873호

## 상표 등록

- 원더미러 (Wonder Mirror), 제 40-2016-0104694호



# 실감형 AR/MR 콘텐츠 제작을 위한 개발 플랫폼 (1)

- 서비스 개발에 필요한 **주요 요소 기술 포함**
  - 실시간 동영상 얼굴/몸동작 인식 모듈
  - 공간 인식
  - GPU/GPGPU 기반의 Real-time 객체 변형 및 실감 증강 모듈
  - 실제 객체와 가상 객체 간의 Interaction 모듈
- 누구라도 **손쉽게 고성능/고품질(Photo-realistic)**의 AR 서비스 개발이 가능
- 이로 인해, **개발 비용 절감 및 개발 기간 단축** 효과 기대됨

Applications

실감형 AR/MR 콘텐츠

API

실감형  
AR/MR  
콘텐츠  
통합 개발  
플랫폼

실시간 동영상  
얼굴 / 몸동작  
인식 모듈

공간인식

실시간  
객체 변형 및  
실감 증강 모듈  
(2D, 3D)

고품질  
영상처리  
모듈

실제 객체와  
가상 객체 간의  
Interaction 모듈

모바일에 최적화된 영상 처리 모듈

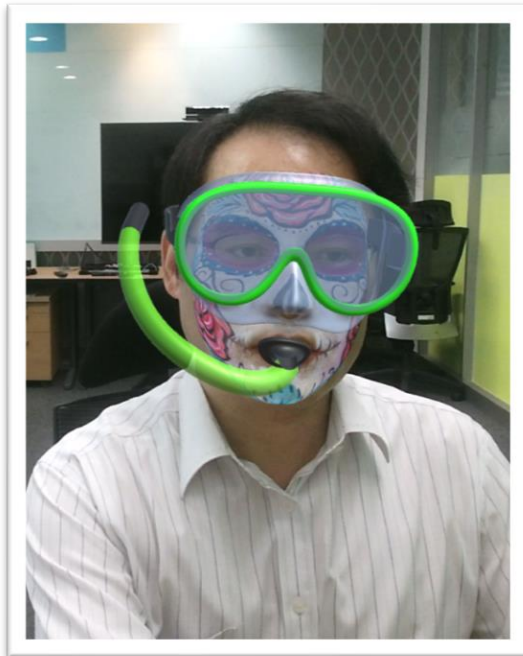
영상처리 라이브러리

Unity

# 실감형 AR/MR 콘텐츠 제작을 위한 개발 플랫폼 (2)

## 사용자에 대한 실시간 증강 기술 개발 (1/2)

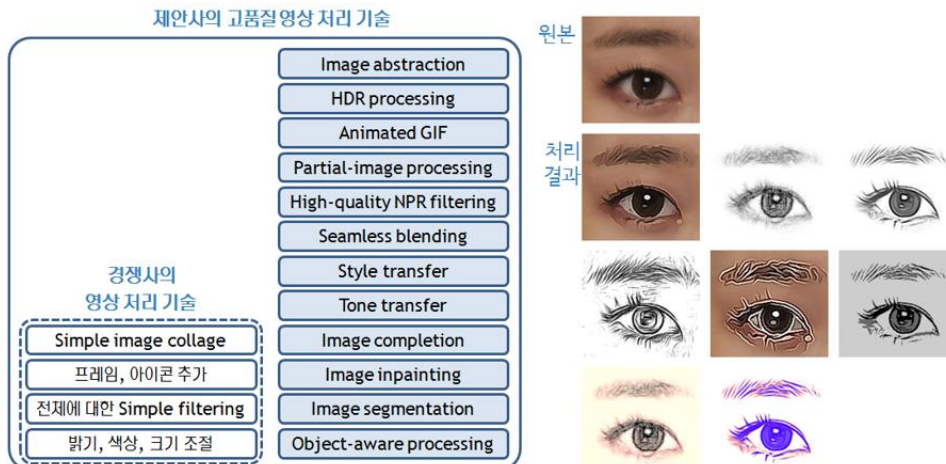
- 실시간 **얼굴** 증강 기술의 Unity Porting
  - 2D/3D 얼굴, 3D 객체(예: 모자, 안경 등), 2D/3D animation 증강 등
- 실시간 **의상** 증강 기술 개발
  - 사람의 움직임에 따른 실시간 3D 모델(의상) 변형 기술 개발
  - Unity 제공의 천 시뮬레이션(Cloth Simulation) 모듈 활용
  - 3rd-party cloth simulation 모듈 포팅 및 최적화



# 실감형 AR/MR 콘텐츠 제작을 위한 개발 플랫폼 (3)

## 사용자에 대한 실시간 증강 기술 개발 (2/2)

- 다양한 증강 효과를 위한 Shader 개발
  - Shake 효과, Zoom-in/out 효과, Panning 효과, Fade-in/out 효과
  - 왕눈이, 흘쭍이, 똥똥이, 외계인 효과
  - **NPR (Non-Photorealistic Rendering) 필터**
- 다양한 증강 효과를 위한 Screen Effect 개발
  - 다양한 폭죽 효과





# 실감형 AR/MR 콘텐츠를 제작을 위한 개발 플랫폼 (4)

- 실내놀이시설을 타겟팅한 '데모 콘텐츠' 5종



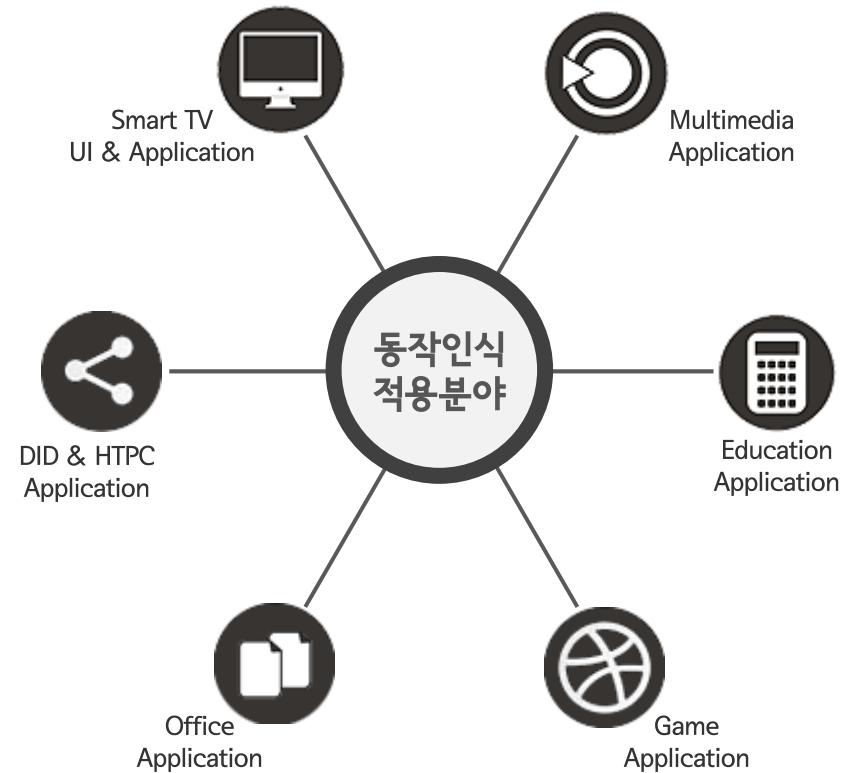
# 이미지 영상처리/합성 편집툴



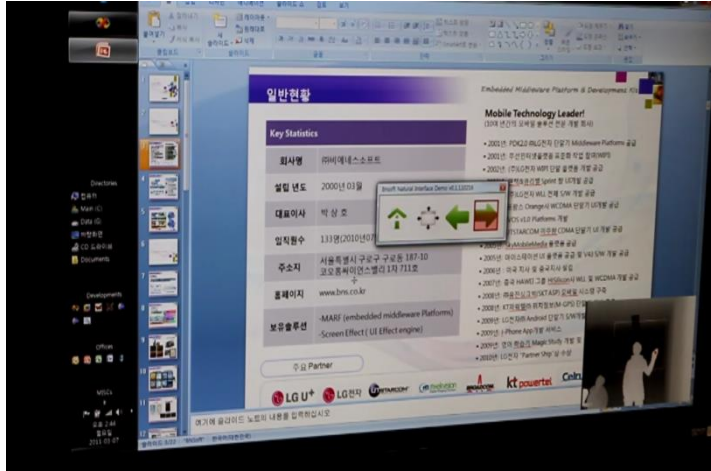
# 동작 인식 (1)

## 동작 인식 기술 ?

- 인간 친화적인 사용자 인터페이스 기술
- 사람 자체가 입력 디바이스(You are the controller)가 됨
- 3차원 공간 상의 "사용자 몸 움직임"을 인식하는 모션 센싱 기술에 기반
- 체감형 애플리케이션 개발의 필수적인 요소 기술



# 동작 인식 (2)



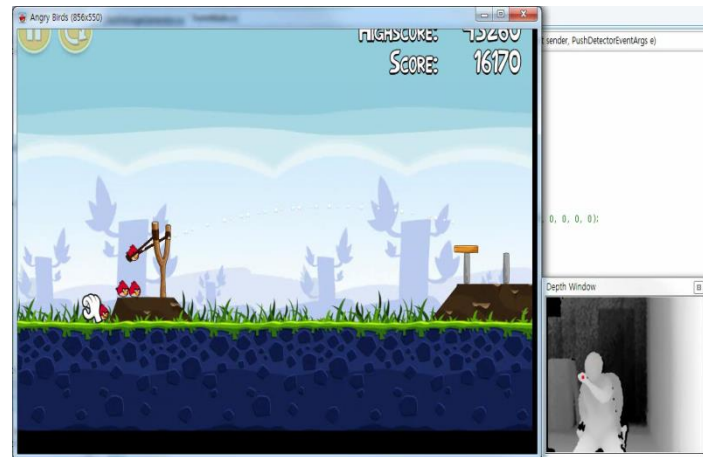
동작 인식 기반의 파워포인트 제어



동작 인식 기반 미니 게임 : 1 to 25



MAME NI  
Control mapping



동작 인식 기반의 PC 게임 제어 : Angry Birds

---

# Thank you!

서울시 마포구 월드컵북로 396, 9069-1호 (상암동, 누리꿈스퀘어 연구개발타워)  
Tel : 070-7760-2406  
E-mail : [jgl@simboda.com](mailto:jgl@simboda.com)

---