

AI 융합프로젝트 요약서

1. 과 제 명	AI기반 3D모델 라인 자동추출 SW 개발 프로젝트 교육		
2. 지원사업	2024년 AI 융합프로젝트 교육사업		
3. 기 업 명	주식회사 지닉스	4. 과제책임자	황예수
5. 사업기간	2024.07.01.~2024.09.30.	6. 교육인원	총 2명(구직자 2명)
7. 사 업 비	총 사업비: 29,000천원		
8. 프로젝트 목표			

- AI기반 3D모델 라인 자동추출 SW 개발과정에 콘텐츠 융합프로젝트 직무교육 운영
- SW개발 1식, 해외시장 진출(일본 Celsys 협력하여 클립스튜디오 툴에 프로토타입 적용 추진)
 - 교육생 2명 대상 웹툰용 3D에셋 제작 및 AI 서비스 개발 교육 실시, 프로젝트 완료후 채용 추진

9. 프로젝트 내용

- 본 개발 SW를 통해 웹툰 제작자가 3D모델 파일을 실행하면, AI가 3D를 인식해 모델의 라인드로잉(선화)을 추출하여 보여줌
- 웹툰 제작자는 원하는 구도로 설정해 라인드로잉을 2D이미지로 추출한 후, 작업하고자 하는 색채와 스타일을 적용해 완성 이미지 작업을 빠르고 높은 퀄리티로 완성할 수 있음.



10. 교육 운영 내용

구분	교육과정	시간(Hour)	비고
이론 (기본교육)	<ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 제작의 이해와 기초 - 3D에셋 모델링 및 활용 - 유니티 및 클립스튜디오 등 제작툴 이해 - 인공지능의 기초, 딥러닝 이론 	60	2명
실습 (제작프로젝트)	<ul style="list-style-type: none"> - 이미지 학습데이터 구성 - 조건부 적대적 신경망 모델 - 기계학습 및 알고리즘 - 서비스 플랫폼 유저 UX/UI 	180	2명

11.결과활용계획

- 기존 유통플랫폼에 프로토타입 적용하여 라인 추출 서비스 또는 자체 스토어 고도화하여 서비스 출시, 자체적으로 소프트웨어 개발 및 판매
- 당사는 현재 일본 시장을 대상으로 '3D에셋 판매 스토어'를 운영하고 있음. 다양한 전문 제작사를 통해 3D모델 데이터를 공급 받고 있고, 현재 2000개가 넘는 3D모델을 보유 및 유통하고 있음
- 비트앳&백터 기반의 페인팅 툴을 개발한 일본 SW개발사 CELSYS와 협업 진행을 위한 NDA를 체결하였으며, 2024년에 적극적인 홍보 활동으로 기업 인지도를 높이고 사업화 확대 추진

12.사업화계획

국내외 웹툰 업계 제작사 대상 패키지 상품 유통

- 웹툰 제작 스튜디오 작가 및 2D제작 방식을 고수하는 일본 시장을 대상으로 “라인드로잉 자동추출 SW+3D모델” 패키지 상품 판매
- 기존 유통망 및 제작사 공급을 통해 3D모델을 2D이미지로 변환하여 수요 고객 확보, SW패키지 유통을 통한 지속적인 고객 관리
- 3D모델 유통망(국내 유통사, 해외 신규 유통사) 연계하여 SW 공급

13. 기대효과

[정량적 측면]

- 개발한 SW 공급을 통한 매출 3억 원 기대
- 지속적인 SW 개발을 위한 고용 창출 1명 기대

[정성적 측면]

- 콘텐츠 제작 유통 분야 AI 기술 적용으로 새로운 플랫폼 기술 및 서비스 확대
- 개인 거래 및 소규모 유통 구조인 3D어셋 시장을 확대할 지원 기술 발굴
- 해외 그래픽 전문소프트웨어 개발사에 IR 및 기술거래(어도비, 유니티 등)
- 중소 유통사 대상 웹인터페이스 서비스 런칭을 통한 유통 수수료 확보
- 3D플랫폼 중개 및 거래서비스를 고도화하여 향후 직접 유통 기능 확보, 광고 기능 확대

기 업 소 개 서

○ 일반현황

기 업 명		주식회사 지닉스	기업유형	법인
대표자(국적)		이진희(대한민국)	설립년월일	2020.09.21
사업자등록번호		212-87-02034	법인등록번호	201311-0083749
소재지	본사	광주광역시 동구 금남로 245, 717호		
	공장			
전화번호		061-755-7775	팩스번호	
홈페이지		www.bg-outlet.com	E-mail	jineex@jineex.com
업 종		정보통신업	주 생산품목	3D모델
실무 담당	성명	김석희	전화번호	061-755-7775
	부서	경영관리팀	휴대전화	010-8847-7683
	직위	팀장	E-mail	bet2002@jineex.com

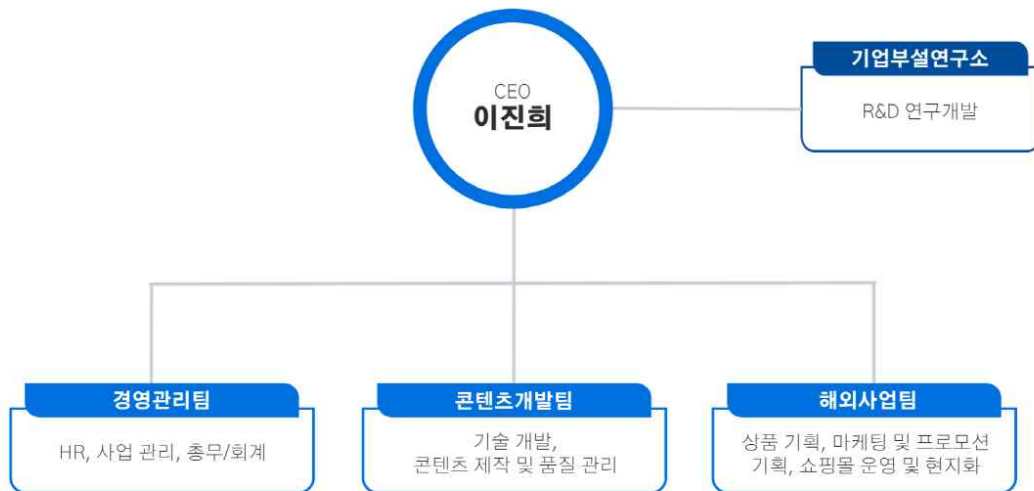
○ 회사연혁

년월일	주 요 내 용
2020.09	00 법인 설립 벤처 인증
2021.08	일본 3D모델 판매 스토어 런칭
2022.05	기업부설연구소 설립
2022.05	초기창업패키지 창업기업 선정
2023.02	블록체인을 이용한 웹툰 내 간접광고 방법 특허 등록
2023.03	3D에셋 검색 방법 및 장치 특허 출원
2023.10	일본 합작투자 법인 설립

○ 재무현황

구 분	2021	2022
기업신용평점		
신용평가등급		
부채비율	1092%	441%
유동비율	273%	978%
자기자본비율	8%	18%
감사의견		
매 출 액	98,090(천원)	104,034(천원)
수 출 액		

○ 조직도



○ 기술 및 제품 현황

- 일본 3D에셋 판매 스토어 'BG OUTLET' 운영
 - 3D에셋 및 2D에셋, 브러쉬 등 콘텐츠 제작에 필요한 소스들을 일본에 유통하는 스토어를 운영 중임. 현재 2,000개가 넘는 상품을 보유하고 있으며, 회원 150명 달성 등 활발한 유통망을 확보하고 있음.
 - 현재 일본에는 3D에셋만을 전문적으로 판매하는 플랫폼이 없으며, 점진적인 발전을 위해 상품 제작 및 유통과 홍보를 전략적으로 추진하고 있음.
 - 다양한 3D에셋 상품 확보를 위해 한국의 3D모델 전문 제작사 및 작가들을 영입하고 상품을 공급 받고 있음. 자체 제작 뿐만 아니라 소비자가 요구하는 주문 제작 상품도 구성하여 유통할 계획임.



〈BG OUTLET 메인 화면〉

- 3D어셋 플랫폼에 적용 가능한 AI기반 이미지 검출 기술 개발
 - 드로잉 기반 3D어셋 검색시스템을 3D어셋 유통 플랫폼에 적용하여, 웹툰 제작자가 손쉽게 원하는 3D어셋을 검색하고 구매할 수 있음.
 - 사용자가 플랫폼 드로잉 인터페이스에서 원하는 어셋 드로잉(스케치)를 하면, 플랫폼 내 DB서버에서 데이터 추출 및 검색 실행 후, 최종 추천된 3D어셋을 저장 및 구매할 수 있음.
 - 기능 고도화 완료 후 자사 운영 중인 스토어에 탑재할 예정.
- 일본 디지털만화 시장 진출 준비
 - 2023년 10월, 일본 콘텐츠 회사와 함께 일본 기타큐슈에 합작투자 법인을 설립함
 - 주요 사업으로 AI웹툰 연구 개발, 인재 양성 교육 아카데미, 웹툰 제작 등이 있으며 아직 설립 초기 단계이지만 다양한 사업 활동을 계획 중에 있음.
 - 비트맵&백터 기반의 페인팅 툴을 개발한 일본 SW개발사 CELSYS와 협업을 위한 NDA를 체결하였으며, 2024년 상반기 기술협약. 향후 적극적인 홍보활동 등 마케팅 계획중.