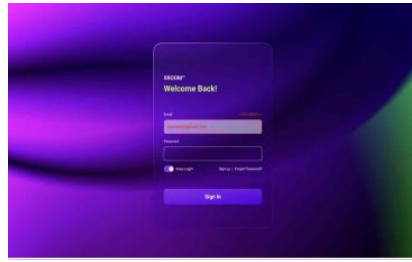


企業名 (設立日)	株式会社ソウルエックス (2019. 03. 05)	代表者名	ファン・ヨンテク
住所	217, Yeoksam-ro, Gangnam-gu, Seoul, Republic of Korea		
URL	https://soulx.co.kr		
製品・サービス名	XRoom		
製品・サービス紹介	<p>○ <b>製品。サービス概要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 独自開発した、リアルタイム仮想空間映像合成SWプログラムを基盤とした、XRメディアコンテンツ制作ソリューション</li> <li>- クリエーターなどの専門知識のない一般人でも簡単にXRを活用し、ハイクオリティのコンテンツの制作が可能</li> <li>- 最低仕様及び推奨仕様</li> </ul>		
	構成	最低仕様	推奨仕様
	OS	Windows10 64-bit 以上	
	CPU	intel i5 以上	Six-Core Xeon E5-2643 @ 3.4GHz
	RAM	16GB	32GB
	VGA	NVIDIA GTX 2080, VRAM:4GB	NVIDIA GTX 4080, VRAM:4GB
	DirectX	DirectX 11以上	
	HDD	12GB以上	
	<p>○ <b>核心技術及び提供サービス</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 人工知能及びブロックチェーン技術が適用された、3DEセットプラットフォームとの連携を目標に改善を進めている。</li> <li>- 知能型エセットデータ検索及び生成型空間制作環境を活用することで、効率的なコンテンツ制作サービスを提供</li> <li>- 仮想空間を活用した'ゼロウェイスト'でのコンテンツ制作を通じて、ESGを実践</li> </ul>		
	<p>○ <b>既存技術との違い</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 高い学習曲線を持つ、既存の3Dコンテンツ制作ツール(例:Unreal Engine)と比べ、直感的で簡単な3Dメディアコンテンツ制作ツール</li> <li>- ゲーム開発、建築モデリング、映画のプレビズなど、特定の目的に偏った、専門家用のツールと比べ、大衆性と汎用性を持つ、多目的コンテンツ制作ツール</li> <li>- 特許基盤の映像合成、知能型3DEセットプラットフォームとの連携により、映像コンテンツ制作に特化</li> </ul>		
主要顧客及び特徴	<p>○ <b>目標市場</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ユーチューブクリエイター教育機関、MCN等、収益化を目標とするコンテンツクリエイター</li> <li>- インフルエンサー、バーチャルヒューマン及びキャラクターIPなどを活用するコンテンツクリエイター</li> <li>- 講演など教育コンテンツ及びイベント等を提供する、コンサルタント企業</li> <li>- オンラインカマースに対する広告、セールズプロモーション等が必要な小規模事業者等</li> </ul>		
主要成果	<p>○実績 (2020年~2023年)コンテンツ制作、ストリーミングサービスに関する、B2B:7件、B2G:3件契約</p> <p>○技術開発能力の確保</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 独自の特許技術を基盤にしたソリューションの開発と高度化を通じて、開発の自立度100%を確保</li> <li>2. XRコンテンツ制作ソリューション「XRoom」Betaバージョンの開発完了</li> <li>3. リアルタイム非対面コンテンツ協力制作ソリューションの構築のための事前研究開発85%完了</li> </ol>		

4. 持続可能なコンテンツ制作のための「知能型3Dアセットプラットフォーム」の開発65%完了
5. クラウドSaaSベースのアセットプラットフォームと連携コンテンツ制作ソリューションの構築基盤の整備
6. 知的財産権合計14件所持し、研究開発課題合計11件選定および遂行100%成功
7. 公認機関および第三者専門家の認証を通じた定量的評価指標（V&V）100%達成

製品・サービス  
イメージ



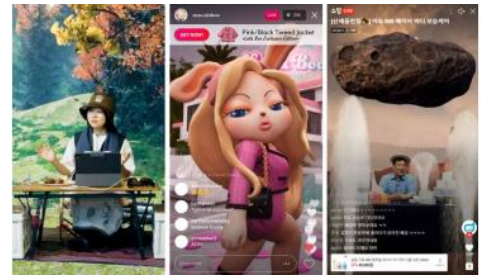
ログインページイメージ



メインイメージ



コンテンツ制作ツール



コンテンツ制作例