

# 코리아 Computer Graphics, VR/AR, 3D 프린팅 & 3D 스캐닝 그래픽스 월드 2017

일 시 | 2017년 4월 27일(목) 9:00 ~ 18:00

장 소 | 코엑스 3층 E홀

주 최 | CAD&Graphics 주관 | 코리아 그래픽스 포럼

후 원 | 한국디자인학회, 한국VR산업협회,  
한국컴퓨터그래픽스학회, 한국3D프린팅서비스협회

스 폰 서 |     다우데이터  
   

홈페이지 | [www.koreagraphics.org](http://www.koreagraphics.org)

문 의 | 코리아그래픽스월드 사무국, 02-333-6900, [event@cadgraphics.co.kr](mailto:event@cadgraphics.co.kr)



## INVITATION

귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

코리아 그래픽스 월드는 지난 2012년 국내 최초로 그래픽 업계  
를 위한 최신 정보를 제공하고 실무에 도움이 되는 그래픽 솔루션 구축 성공 사례를 소개하  
는 장을 마련하여 1,000여 명이 참석하여 성황을 이루었습니다.

이번 제6회 코리아 그래픽스 월드 2017에서는 'Computer Graphics, VR/AR, 3D 프린팅 & 3D  
스캐닝 기술의 연결과 융합' 을 주제로, 국내 제조업계와 DCC, 미디어 업계를 위한 최신 기  
술 동향과 신기술 정보를 제공하여 참관객들에게 양질의 정보와 비전을 제시할 예정입니다.

이번 행사에 참가하셔서 최신 그래픽스 동향을 살펴보시기 바랍니다.

코리아그래픽스월드 사무국

행사 일정 등록 하기

4월  
27일  
귀하의 아웃룩 일정에 등  
록해 놓으시면, 행사 전에  
알려드립니다.  
'일정등록하기'를 클릭하신  
다음, '일기'를 실행하세요.

사전등록하기

# AGENDA

상세 내용 보기

시간	내용		
09:00 ~ 09:30	등록		
09:30 ~ 09:40	개회사 / 축사		
09:40 ~ 10:10	Key Session 1 - 리얼리티, 그 이상의 리얼리티 / LG전자 차강희 상무		
10:10 ~ 10:40	Key Session 2 - 3D 데이터를 활용한 엔지니어링 VR 콘텐츠 제작의 최신 기술 / 오토데스크코리아 박상현 이사		
10:40 ~ 11:00	휴식		
11:00 ~ 11:30	Key Session 3 - 빠르고 편리한 클라우드 렌더링 - 클라우드는 렌더링을 어떻게 바꿨는가 / 아마존웹서비스 정우근 어카운트매니저		
11:30 ~ 12:00	Key Session 4 - 4차 산업혁명과 디지털 기술의 미래 / 강릉원주대 최재홍 교수		
12:00 ~ 12:30	Key Session 5 - Future Ready Workstation / 델코리아 남효우 차장		
12:30 ~ 13:30	점심 식사		
Track	Industrial & Architecture Design	DCC (Digital Contents Creative)	VR / 3D 프린팅 / 스캐닝
13:30 ~ 14:00	메르세데스벤츠와 아디다스에 적용한 혁신적인 3D 산업디자인 프로세스	NVIDIA Advanced Rendering Solution	3D 그래픽스 활용과 VR/AR/MR 산업 트렌드
	코어밸런스 박수인 아티스트	엔비디아 김도영 부장	서강대학교 MTEC 김홍석 교수
14:05 ~ 14:35	상상속 디자인을 현실로 - 새로운 개념의 클라우드 기반의 제품개발 솔루션, Autodesk Fusion 360	VR 어드벤처 게임 'Project M' 프로토타입 제작기	The Most Photoreal Material Scan : VRSCANS
	오토데스크 노영주 이사	이브이알스튜디오 박재욱 이사	카오스그룹 이재화 팀장
14:35 ~ 14:50	휴식		
14:50 ~ 15:20	2017 글로벌 자동차 디자인 트렌드	클라우드 협업을 위한 프로젝트 관리 방법과 솔루션	상상을 현실로 만드는 3D/4D 프린팅 어떻게 변화할 것인가?
	국민대 송인호 교수	오토데스크코리아 김도완 부장	광주과학기술원 이용구 교수
15:25 ~ 15:55	Complex Geometry & Parametric 건축 구현을 위한 디지털패브리케이션의 활용사례	파운드리와 함께하는 Pixar의 혁신적인 USD(Universal Scene Description) 제작 파이프라인	의료모형 3D 프린팅 제작과 후가공 처리 방법
	위드웍스 김성진 소장	파운드리 위원식 한국지사장	글룩 홍재욱 대표
15:55 ~ 16:10	휴식		
16:10 ~ 16:40	VR-Space 벤더의 계산기 (VR 서비스 공간과 가격정책)	VRis 게임 개발 과정과 Camp VR	디자인 - 예술분야 3D 스캐닝과 3D 프린터를 이용한 상품화 방법
	코흐에스엑스튜디오 정재현 대표	쓰리디팩토리 추성식 PD	디지털핸즈 최성권 관장
16:45 ~ 17:15	건축분야 가상화가 가져올 미래	부산행, 판도라, 도깨비 등 최신작 VFX 제작 사례	건축/건설의 3차원 스캐닝 기술 및 활용
	ABIM건축연구소 김호중 소장	디지털아이디어 이성규 VFX Supervisor, 본부장	한국건설기술연구원 강태욱 수석연구원
17:15 ~ 17:30	경품 추첨, 폐회		

\* 상기 아젠다는 사정에 따라 변동이 있을 수 있습니다.



**리얼리티, 그 이상의 리얼리티**  
 LG전자 차강희 상무, HE디자인연구소장

이제 가상의 그래픽이 현실을 대체하고 더 나아가 사람들의 경험의 폭을 확장하여 새로운 문화를 창조하는데 주요한 역할을 하고 있다. 이러한 변화는 이미 여러 분야에서 시작되었고, 이제 기술 그 너머로 시선을 돌려야 할 때다.



**3D 데이터를 활용한 엔지니어링 VR 콘텐츠 제작의 최신 기술**  
 오토데스크코리아 박상현 이사

플랜트, 빌딩, 실내 인테리어, 공장, 기계 등의 엔지니어링 데이터를 VR 콘텐츠화하여 활용하는 엔지니어링 VR은 제품의 대 고객 홍보 용도를 넘어 작업자 훈련, 위험공간 가상체험, 원거리 커뮤니케이션, 유지보수 훈련 및 VR을 활용한 효과적 설계 기법 등 다양한 용도로 활용이 가능하다.



**4차 산업혁명과 디지털 기술의 미래**  
 강릉원주대학교 최재홍 교수

4차 산업혁명과 미래 기술과의 관계를 설명하고, 향후 일어날 일들에 대한 예상과 대처에 대해 살펴볼 예정이다.



**Future Ready Workstation**  
 남효우 차장

미래의 워크스테이션의 트렌드와 이에 맞게 진화하는 Dell Workstation line up.



**메르세데스벤츠와 아디다스에 적합한 혁신적인 3D 산업디자인 프로세스**  
 코어밸런스 박수인 아티스트

메르세데스 벤츠의 1AA 컨셉트카 DASH 자동차 디자인과 아디다스의 2D to 3D의 혁신적인 신발 제조공정 디자인 사례를 통해 미래산업 디자인의 변화를 파운드리와 함께 살펴본다.



**2017 글로벌 자동차 디자인 트렌드**  
 국민대 송인호 교수

2017년 CES, Motor Show 등을 통해 글로벌 자동차 디자인 트렌드를 살펴보고, 제4차 산업혁명과 관련된 미래 트렌드를 전망한다.



**건축분야 가상화가 가져올 미래**  
 김호중 대표

현재 건축현장에서 구현되고 있는 가상건설 기술 등을 중심으로 동향을 소개하고, 이를 기반으로 구축될 미래 전망에 대해 몇 가지 예시(조경, 식재, 가로등, 공중화장실 등 라이브러리 구축 및 관리)를 통해 소개한다.



**NVIDIA Advanced Rendering Solution**  
 엔비디아코리아 김도영 부장

4K, 8K 혹은 그 이상의 고해상도와 실감나는 VR에 대응하기 위해서는 렌더링 솔루션도 달라야 한다. NVIDIA는 비주얼 컴퓨팅 분야의 오랜 경험과 앞선 기술력을 바탕으로 고성능 NVIDIA GPU 기반의 새로운 렌더링 솔루션에 대해 소개한다.



**VR 어드벤처 게임 'Project M' 프로토타입 제작기**  
 이브이알 스튜디오 박재욱 이사

EVR Studio에서 개발중인 VR 어드벤처 게임인 'Project M' (가칭) 프로토타입의 제작기