

프로그램등록신청서

※ □ 에는 V표를 합니다.

(앞쪽)

접수번호	2019-008853		접수일자	2019-03-28		처리기간	4일	
프로그램 저작물	① 제호(명칭)	스토리텔링 기반의 실내외 시나리오 구성용 가상현실(VR) 콘텐츠 저작도구 ※ 외국어의 경우 한글을 함께 기재합니다.						
	② 창작연월일	2019년 3월 25일		③ 공 표 연 월 일				
신청인 (등록권리자)	④ 성 명 (법인명)	(한글)	동아대학교 산학협력단		⑤ 국적	대한민국		
		(한자)			⑥ 주민등록번호 (법인등록번호)	185071 - 0005215		
		(영문)			⑦ 사업자등록번호	603-82-07701		
	⑧ 주 소	부산광역시 사하구 낙동대로550번길 37 동아대학교 SM 301호 사업화지원실			⑨ 전화번호 (전화번호)	자택(사무실)	휴대전화번호	
		(전자우편주소) kky1216@dau.ac.kr (홈페이지)				051-200-6534		
⑨ 신청인 구분	<input checked="" type="checkbox"/> 저작자 본인 <input type="checkbox"/> 공동저작자 중 1인(목록별첨) <input type="checkbox"/> 상속인 등 <input type="checkbox"/> 공동상속인 중 1인(목록별첨)							
대리인	⑩ 성 명 (법인명)				⑪ 주민등록번호 (법인등록번호)			
	⑫ 주 소				⑬ 전화번호 (휴대전화번호)			

※ 고의로 허위 등록을 할 경우에는 「저작권법」 제136조제2항제2호에 따라 3년 이하의 징역 또는 3천만원이하의 벌금에 처해질 수 있습니다.

「저작권법」 제53조에 따라 위와 같이 등록을 신청합니다.

2019 년03 월26 일

신청인

동아대학교 산학협력단

(서명 또는 인)

한국저작권위원회

귀 중

첨부서류	1. 별지 제4호의2서식에 따른 프로그램등록신청명세서	수수료(1건)	
	2. 프로그램복제물을 수록한 전자적 기록매체	신청물 10건까지	신청물 10건 초과 시
	3. 등록사유를 증명하는 서류(등록내용에 대하여 증명이 필요한 경우에 한정하여 첨부하는 것으로서 제작등본 등)	방문·우편 : 60,000원 인 터 넷 : 50,000원	추가건당 : 10,000원
	4. 저작자·상속인 등이 2인 이상인 경우 별지 제19호서식에 따른 목록	「국민기초생활 보장법」 제7조에 따른 생계급여 및 의료급여의 수급자 : 없음	
5. 프로그램을 대량으로 등록하는 경우 별지 제20호서식에 따른 목록	등록면허세 (교육세 포함, 1건) 3,600원		
6. 등록 원인에 대하여 제3자의 동의 또는 허락을 요하는 경우에는 이를 증명하는 서류(신청인이 미성년자인 경우 친권자 동의서 등)			
7. 등록권리자임을 증명하는 서류(대리인이 신청하는 경우 대리인임을 증명하는 서류를 포함합니다)			
8. 「국민기초생활 보장법」 제7조제1항제1호에 따른 생계급여 및 제3호에 따른 의료급여의 수급자인 경우에는 같은 법 시행규칙 별지 제3호의2서식에 따른 수급자 증명서			

프로그램등록신청명세서

프로그램종류코드 :

4

2

6

1

0

1. 적 용 분 야	가상현실(VR) 콘텐츠 저작/개발/저작	
2. 주 요 내 용	본프로그램의 특징	본 프로그램은 사용자의 스토리(대본)를 기반으로 실내와 실외 시나리오를 구성할 수 있는 VR 콘텐츠 개발 전용 저작 도구이다. 모션 캡처를 통해 구현한 사람의 동작을 애니메이션 중첩을 활용하여 다양하게 변화시키고 원하는 스토리를 VR 콘텐츠로 구현 가능하다. 또한 실내,실외 배경에 따른 카메라 이동 및 조명 설정이 가능하여 다양한 시나리오를 VR 콘텐츠로 개발하고 편집할 수 있다.
	주 요 기 능	-각종 사람 동작의 애니메이션 기능 -건물 내부,차 내부 등의 배경 선택 기능 -거리,공원,산 등의 외부 배경 선택 기능 -모션 캡처를 통한 인간 동작의 라이브러리화 -3D 객체 배치를 위한 각종 편집 기능 -애니메이션 지속 시간 및 연결 동작 기능
	사 용 방 법	VR 콘텐츠 개발자는 Unity를 설치하고 본 저작도구를 로딩하여 상단의 시작 버튼을 누르면 VR 콘텐츠 작성 및 편집 작업을 수행할 수 있다. 화면 상단은 로드,세이브를 위한 영역이고 중앙은 3D 객체 배치 및 각종 저작 행위를 위한 공간이며 하단의 스케줄러로 구성된다. 이 메뉴를 선택하여 원하는 객체를 배치하고 배치된 객체가 움직이는 사람일 경우 적용할 수 있는 애니메이션을 선택하면 스토리에 맞춘 VR 콘텐츠 저작이 가능하다. 이후 개발한 콘텐츠를 저장하여 작업을 마치면 되고 필요한 경우 이전 작업을 로딩하여 편집 작업을 계속 수행한다.
	판 매 구 분	<input checked="" type="checkbox"/> 상업용 <input type="checkbox"/> 비상업용
3. 사 용 기 종	<input checked="" type="checkbox"/> IBM-PC호환가종 <input type="checkbox"/> 매킨토시 <input type="checkbox"/> 모바일 <input type="checkbox"/> PDA <input type="checkbox"/> 기타()	
4. 사 용 O S	Windows 7,Windows 10	
5. 사 용 언 어	C,C#	
6.필요한프로그램	Unity(프로그램 구동용),Visual Studio 2017(C#,C 컴파일러 사용)	
7.규 모 (line, byte)	811084720	
8.업무상창작에 참여한자에 관한 사항(법인 등 단체 가 저작자인 경우 만 해당함)	이재기(550328),이양민(750217),윤인호(960805),심근웅(940330),강기명(980209),김기승(980909),임시연(980725) ※ 업무상 창작에 참여한 자는 프로그램 저작권이 없습니다.	
※ 프로그램 복제물의 형태	<input checked="" type="checkbox"/> 소스파일 <input type="checkbox"/> 오브젝트 파일 <input type="checkbox"/> 실행 파일 (수량 : 1 개)	