

# (주)맥스트 사업 소개

## - 공간 컴퓨팅 시대의 기술 선도 기업

# Disclaimer

본 자료는 기관투자자와 일반투자자, 소액주주들을 대상으로 한 정보제공을 목적으로 (주)맥스트 (이하 “회사”)에 의해 작성되었으며 이의 복사 또는 타인에 대한 재배포는 금지됨을 알려드리는 바 입니다.

본 자료에 포함된 회사의 경영실적 및 재무성과와 관련된 모든 정보는 기업회계기준에 따라 작성되었습니다. “예측정보” 는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래에 발생할 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 ‘예상’, ‘전망’, ‘계획’, ‘기대’, 등과 같은 단어를 포함합니다.

위 “예측정보” 는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래실적은 “예측정보” 에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다. 또한, 향후 전망은 당사의 현재 사업계획을 기준으로 작성된 것이며 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 전략수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료의 활용으로 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임원들은 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려 드립니다. (과실 및 기타의 경우 포함)

본 문서는 주식의 모집 또는 매매 및 청약을 위한 권유를 구성하지 아니하며 문서의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다.

# “공간 컴퓨팅”이란 사람과 현실 세계를 인지하고 조작할 수 있는 컴퓨터와의 상호작용

배경

AR기술



*Spatial computing means “human interaction with a machine in which the machine retains and manipulates referents to real objects and spaces”.*

*- MIT medialab in 2003 by Simon Greenwold*

## 유사용어들

- ✓ *contextual computing*
- ✓ *ubiquitous computing*
- ✓ *invisible computer*

*To eliminate the boundaries between **the physical and digital realms***

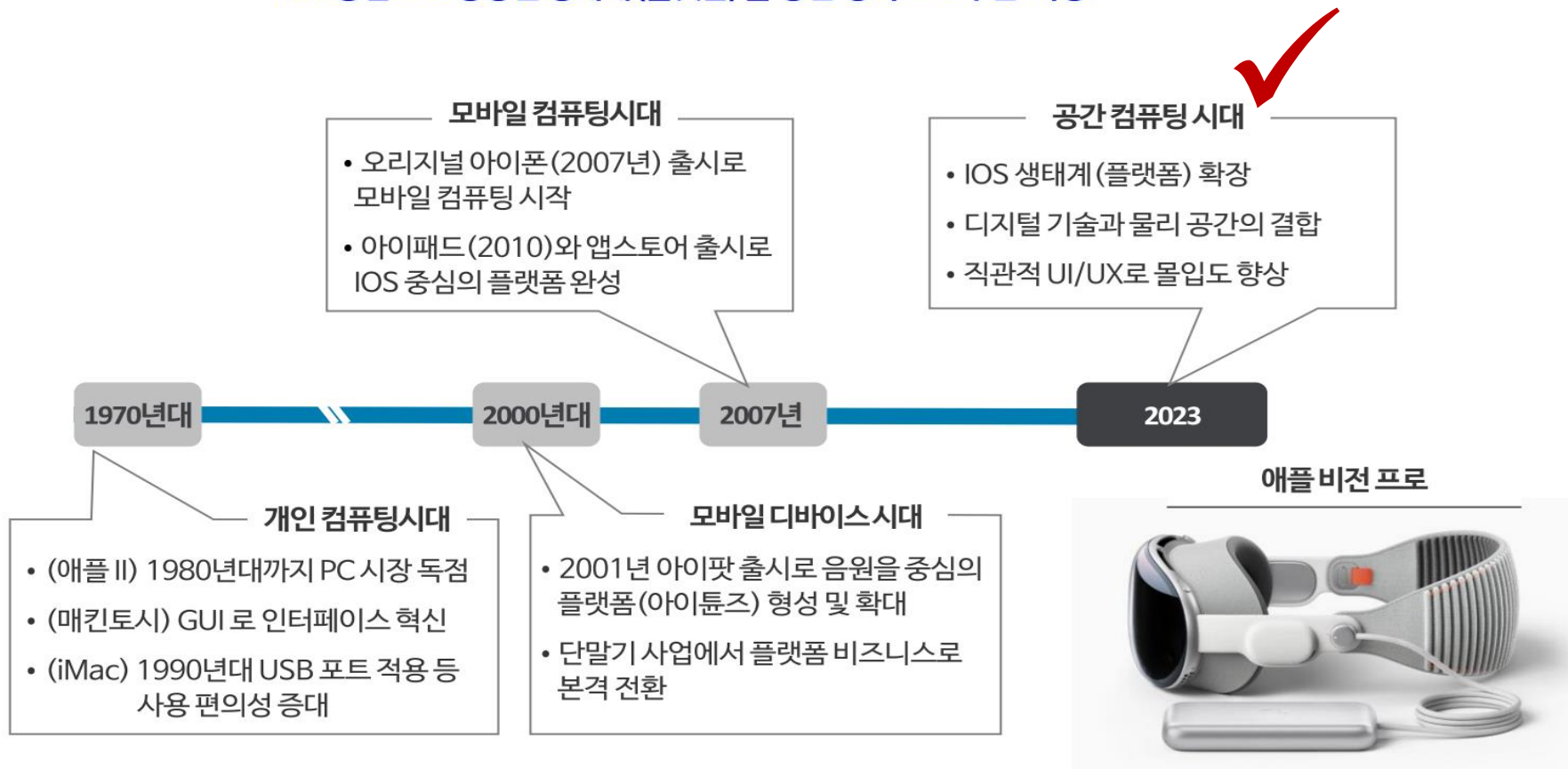
# 2023년은 애플 비전 프로의 출시로 새로운 공간 컴퓨팅 시대가 시작된 해로 기록될 것입니다.

배경

AR기술

## 새로운 플랫폼 혁신 : 공간 컴퓨팅

IOS 중심으로 형성된 생태계(플랫폼)를 공간 영역으로 무한 확장



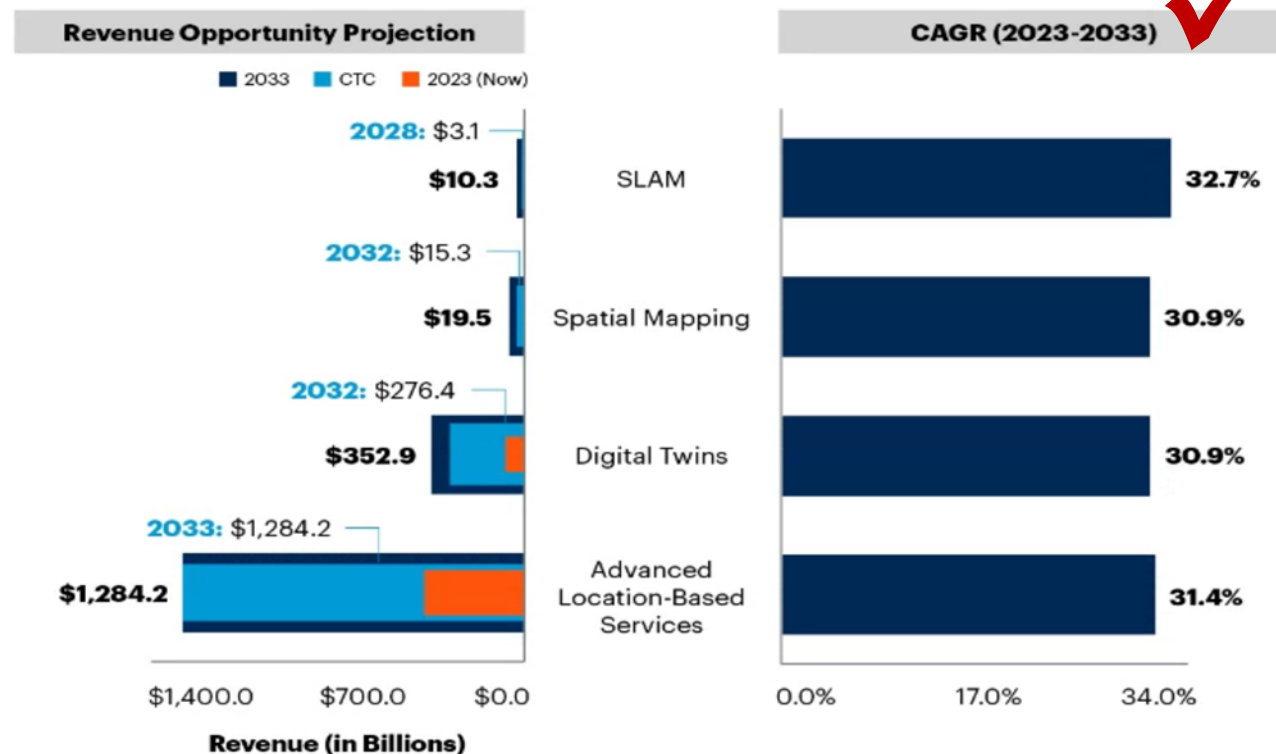
출처, Deloitte, 2023, 공간컴퓨팅(Spatial Computing)이 만드는 새로운 현실

공간 컴퓨팅 시장은 연 30% 이상의 빠른 성장률을 기록할 것으로 예상됩니다.

배경

AR기술

## Spatial Computing Revenue Opportunity Projection



- 공간 컴퓨팅 시장은 위치 기반 서비스의 성장에 힘입어 2023년 1,100억 달러에서 2033년에는 1조 7,000억 달러로 성장할 것으로 예상됨
- 공간 컴퓨팅의 진화를 위해서는 콘텐츠 게시, 관리, 전달을 위한 표준화된 도구뿐만 아니라 공통 인터페이스를 통해 온라인-오프라인 융합을 제공하기 위한 업계의 공동 노력이 필요할 것임
- 디지털화와 온라인과 오프라인의 융합이 증가함에 따라 사용자 개인정보 보호에 대한 우려가 커짐에 따라 보안 관련 사업도 함께 발전 예상

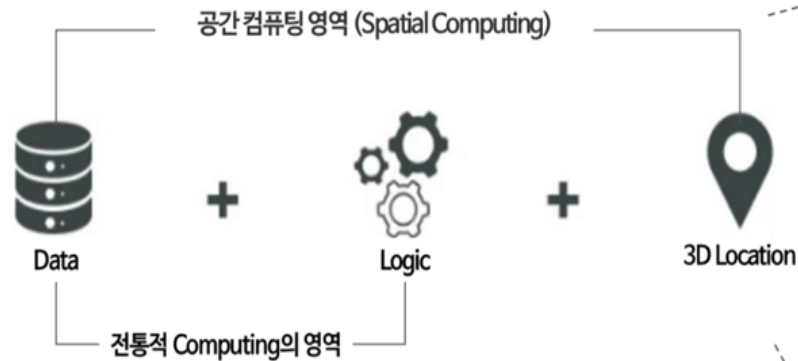
출처: 가트너 2023, 떠오르는 기술: 공간 컴퓨팅의 수익 기회 전망

# 공간 컴퓨팅 기술은 AR-VR-XR 분야의 기술이 융합되어 사용됩니다.

## 공간 컴퓨팅 개념

현실 세계와 디지털 정보를 융합하여 사용자 경험을 향상시키는 기술

- 컴퓨터와 물리적 세계 간의 상호작용을 다루는 컴퓨터 과학의 한 분야
- Greenwold, Simon (June 2003). "Spatial Computing" 최초 제안



### 몰입·공간의 확장

- 물리적 세계와 디지털 세계를 병합하는 기술
- 가상현실(VR)에 집중되기보다는 AR, MR 등을 포괄하는 XR에 가까운 개념공간의 혼합과 직관적인 UI·UX로 공간 몰입감 경험 제공
- 가상 개체는 사용자의 실제 환경과 통합되어 대화형 몰입형 경험을 제공

## 새로운 플랫폼 혁신 : 공간 컴퓨팅

애플의 비전프로, 메타의 오클러스 퀘스트(Oculus Quest)에 공통적으로 적용

### 위치 추적 시스템

- 사용자의 위치와 움직임에 대한 정확한 추적
- 외선 카메라, 깊이 센서, GPS, 가속도계, 자이로스코프 및 자력계 등

### 센서 및 입력장치

- 내장 카메라, 마이크, 터치패드, 버튼 및 제스처 인식 시스템

### 컴퓨터 비전

- 카메라와 센서로부터 수집된 디지털 이미지와 비디오 데이터 처리 및 해석
- 주변 환경을 이해하고 객체, 패턴, 움직임 등 감지 및 분석 처리

### 공간 매핑

- 사용자들의 물리적 환경을 디지털로 표현하는 기술
- 가상의 객체는 고급 그래픽 렌더링 기술에 의존하여 사실적으로 구현

### 공간 사운드

- 3D 오디오 렌더링 및 사운드 전파 알고리즘 등
- 가상/증강현실 속 사용자의 위치와 방향을 기반으로 정확한 사운드와 위치 지정으로 사용자 몰입감 배가

출처, Deloitte, 2023, 공간컴퓨팅(Spatial Computing)이 만드는 새로운 현실

A metaverse provider that connects realistic virtual world and augmented reality

# 맥스트는 오랫동안 증강현실(AR) 원천기술을 연구하고 발전시켜 온 회사입니다.

## MAXST

### 새로운 플랫폼 혁신: 공간 컴퓨팅

애플의 비전프로, 메타의 오크러스 퀘스트(Oculus Quest)에 공통적으로 적용

#### 위치 추적 시스템

- 사용자의 위치와 움직임에 대한 정확한 추적
- 외선 카메라, 깊이 센서, GPS, 가속도계, 자이로스코프 및 자력계 등

#### 센서 및 입력장치

- 내장 카메라, 마이크, 터치패드, 버튼 및 제스처 인식 시스템

#### 컴퓨터 비전

- 카메라와 센서로부터 수집된 디지털 이미지와 비디오 데이터 처리 및 해석
- 주변 환경을 이해하고 객체, 패턴, 움직임 등 감지 및 분석 처리

#### 공간 매핑

- 사용자들의 물리적 환경을 디지털로 표현하는 기술
- 가상의 객체는 고급 그래픽 렌더링 기술에 의존하여 사실적으로 구현

#### 공간 사운드

- 3D 오디오 렌더링 및 사운드 전파 알고리즘 등
- 가상/증강현실 속 사용자의 위치와 방향을 기반으로 정확한 사운드와 위치 지정으로 사용자 몰입감 배가

2017, AR SDK v3.0  
2018, 클라우드 인식 기반 대량 오브젝트 인식 기술 개발  
2019, AR Fusion 기술 개발  
2022, AR SDK v5.0  
2023, AR SDK V6.0

2017, 360 전방향 Visual SLAM 기술 개발  
2020, 센서 퓨전 (Sensor-Fusion) SLAM 기술 개발  
2020, 스마트 글래스용 Sensor-Fusion SLAM 기술 개발  
2023, 다양한 디바이스형 SLAM 연구

회사 설립

2010

2012

AR  
SDK  
V1.0

2017

MAXST  
SLAM

MAXST  
VPS

2019

3D  
Recon-  
struction

2021

2021, XR 메타버스를 위한 영상 기반 렌더링 기술 개발  
2021, 메타버스 플랫폼을 위한 XR SDK 개발  
2021, 360 카메라 촬영 기반 3D 공간지도 빌더 개발  
2022, 라이더 센서 퓨전 기반 3D 공간지도 기술 개발  
2023, 스마트폰 기반 3D 공간지도 기술 개발

2019, 실내 공간 AR 내비게이션 기술 개발  
2020, 360 카메라 기반 VPS(Visual Positioning Service) 공간맵 생성 기술 개발  
2020, 딥러닝 기반 VPS 공간맵 시맨틱 추출 기술 개발  
2021, 3D 스캐너 기반 정밀 VPS 공간 맵 생성 기술 개발  
2021 유니티(Unity) 게임 엔진 기반 VPS 콘텐츠 저작도구 개발

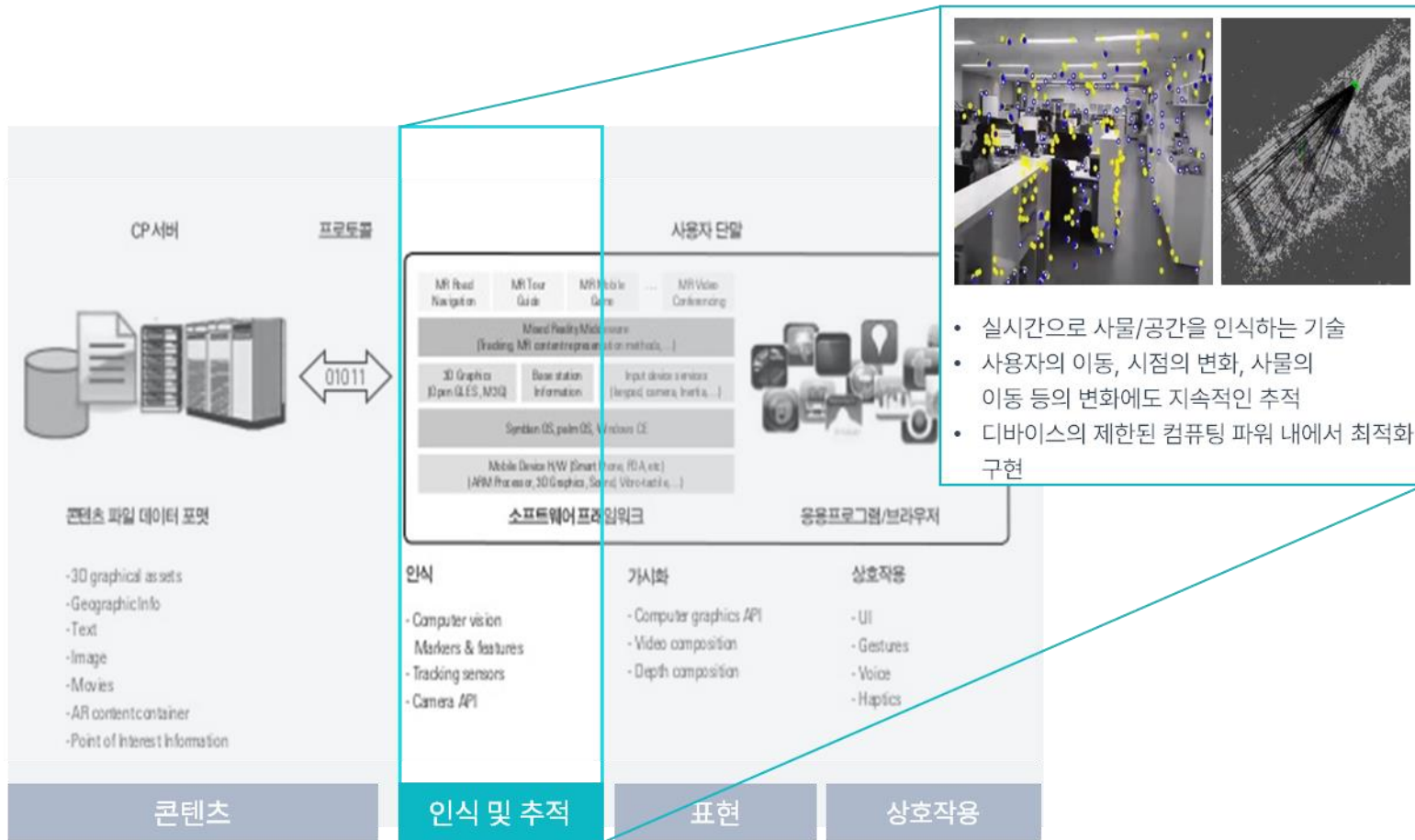
그 중에서 특히 카메라를 이용한  
컴퓨터비전 기반의 사물 인식 및 추적 기술을 보유하고 있습니다.

## Monocular Camera



단일 카메라 방식의 AR 기술  
(난이도 높 활용도 다)

## Computer-vision based recognition & Tracking



- 실시간으로 사물/공간을 인식하는 기술
- 사용자의 이동, 시점의 변화, 사물의 이동 등의 변화에도 지속적인 추적 구현

# AR SDK (Software Development Kit)를 통해 증강현실 개발도구를 제공하는 플랫폼을 운영하고 있습니다.

MAXST AR SDK 웹사이트 (https://developer.maxst.com)

MAXST AR SDK 6.2.0

- Space Tracker 추가로 3차원 공간 인식 및 추적
- 모바일 디바이스, PC에 더해 AR glasses 지원
- 인식 성능 향상과 인식 가능 타겟 수 증가

더 알아보기 →

Inside MAXST's Technology

[Video] MAXST AR SDK 6.0 New Feature

[Video] MAXST AR SDK Use Cases

[Certification] GS인증 1등급 획득

## 버전 6 신기능 - Space Tracker

Step 1  
MAXSCAN 앱을 통해 공간을 스캔하여 공간맵 데이터 및 메시 생성

Step 2  
MAXSCAN 앱에서 공간맵 및 메시 확인

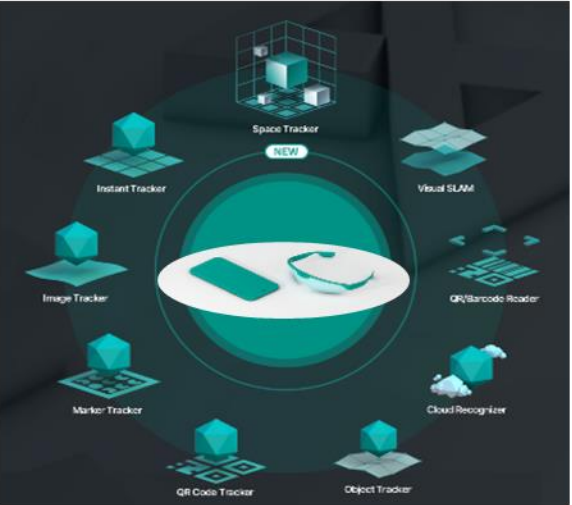
Step 3  
생성한 공간맵 데이터를 Airdrop 또는 이메일로 보내내기

Step 4  
Unity 상으로 공간맵 데이터를 가져온 뒤 콘텐츠 배치 후 앱 빌드

Step 5  
빌드한 앱을 실행한 후 타겟 공간을 스캔하여 증강된 콘텐츠 확인

Space Tracker는  
3D 공간 스캔과 3D  
공간 지도 생성을 통해  
현실 공간을 증강현실  
환경으로 바꾸는 기술

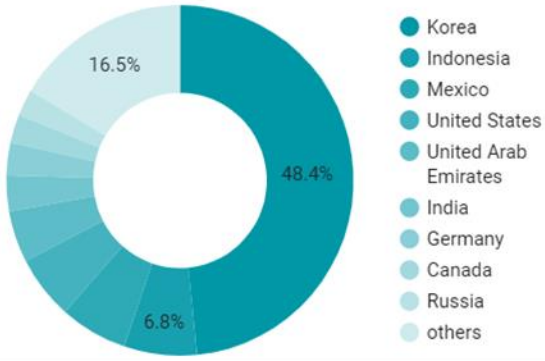
이 플랫폼을 통해 9천 개 이상의 AR 애플리케이션이 개발되었고  
여전히 많은 개발자가 사용하고 있습니다.



### 맥스트 AR SDK

다양한 플랫폼(Android, iOS, Window, Mac)에서  
AR, VR, XR 기반의 응용소프트웨어를 개발할 있는  
특화된 SW 개발 툴킷

50+ 개국  
29,000+ 개발자  
9,000+ 개 App  
577만+ 앱 사용자



Business

Entertainment

Education

Social

Tourism

Healthcare

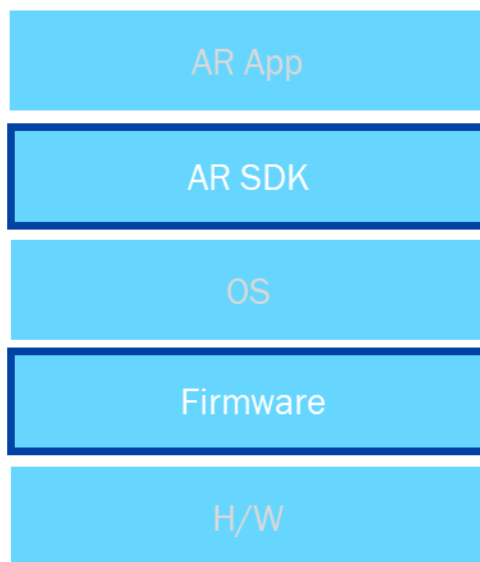
# 스마트글래스에 들어가는 AR 제반 기술 및 플랫폼을 디바이스 기업에게 제공하고 있습니다.

## 스마트글래스용 AR SDK 커스텀 서비스

스마트글래스 하드웨어  
성능 향상 및 최적화



콘텐츠 제작 개발도구  
및 플랫폼



디바이스별  
AR SDK 커스터마이징

디바이스별 맞춤형  
인식-추적-렌더링 기술  
지원

## MAXST AR SDK 적용 스마트글래스 사례

<https://tech.moverio.epson.com/en/>

Epson

MOVERIO

Technical Information of Moverio Smart Glasses

Find the latest software and tools for Moverio application development

BT-45C / BT-45CS / BT-40 / BT-40S / BT-35E / BT-30C

<Application development support>

MAXST

augumenta

crunchfish

Realwear

XReal

HMT-1

Xreal Light

A metaverse provider that connects realistic virtual world and augmented reality

# MAXWORK는 사물 및 공간 인식을 통해 설비 점검 및 관리를 도와주는 스마트팩토리 AR 솔루션입니다.

## AR 설비 점검 / 매뉴얼

- ✓ 설비 인프라 및 담당자, 점검 히스토리 통합 관리
- ✓ 설비 점검을 위한 체크리스트 및 웹 기반으로 누구나 쉽게 PPT 장표를 만들듯이 직관적인 AR 콘텐츠 저작 (매뉴얼) 기능 제공
- ✓ 연속적인 점검 가이드 필요시 스텝 가이드 (앱)를 사용하며 해당 점검 단계에서 인식할 이미지 (설비 위치) 확인



- 현장 설비에 대한 주기적인 점검과 관리를 통해 고장이나 사고 이슈를 예방하고 상세한 점검 이력 기입
- 앱이 설치된 스마트 기기(로) 웹에서 제작한 체크리스트와 AR 콘텐츠를 증강하여 설비 점검



- 미숙련 현장 근무자 대상으로 효율적인 교육을 위한 교육용 AR 매뉴얼 제공

## AR 원격 지원

- ✓ 점검 중 신속한 지원 혹은 다자 간 협업 필요시 직관적으로 이슈 해결
- ✓ 실시간 AR 드로잉과 다양한 AR 스티커 제공
- ✓ 최대 N명 동시 접속 및 통화 참여 가능
- ✓ 웹과 앱 사용자 간의 화면 공유 가능
- ✓ 통화 영상 녹화, 채팅, 초대 기능 제공



- 현장에서 즉각적인 지원이 필요할 때 AR 원격 협업을 통한 실시간 커뮤니케이션으로 이슈 해결

## 통합 관리 (슈퍼어드민)

- ✓ 고객사 관리 (목록, 등록, 대표계정 생성 및 상세 정보 보기)
- ✓ 비밀번호 변경 등



- 고객사 관리를 위한 다양한 모듈이 제공되어 업무 효율성 증대

# 다양한 분야의 스마트팩토리 산업 현장에 MAXWORK가 제공되고 있습니다.

## 문제점 및 요구사항



- ✓ 다양한 종류의 수많은 반도체 생산 설비들을 실시간 관리 가능한 효과적인 방안 필요 ('18년)
- ✓ 코로나19로 인해 비대면으로 업무를 진행하는 상황에 대한 해결 방안 모색

## 솔루션 제공



- ✓ 약 80대의 설비를 대상으로 PoC를 진행하여 MAXST의 산업용 AR 솔루션을 도입
- ✓ S사 반도체사업부 사업장에서 공장 관리 태블릿 PC에 MAXST 솔루션을 탑재함 ('23년 현재 약 5,000명 이상의 실무자가 사용 중)

## 개선점 및 경과



- ✓ '19년 이후 매년 MAXST AR 솔루션을 고도화 하여 사용자 증대 및 다양한 기능을 접목 중
- ✓ '23년 점검 매뉴얼, 원격 지원 기능 고도화를 위한 Push 시스템을 적용하여 내부 보안 네트워크를 통한 부가 서비스를 연계 지원 중
- ✓ 기타 글로벌 사업장으로의 확대 보급 논의 중

최근 3D Reconstruction 기술을 접목하여  
디지털 트윈 방식의 스마트팩토리 관제 및 모니터링 시스템으로 진화하고 있습니다.



Link : [https://www.maxst.com/Solution\\_Offering/Digital\\_Twin\\_Solution.php#1Page](https://www.maxst.com/Solution_Offering/Digital_Twin_Solution.php#1Page)

또한 스마트팩토리의 핵심 기술인 MES (Manufacturing execution system)  
전문 자회사를 인수하여 시너지 성장이 예상됩니다.

## 4차 산업혁명을 선도하는 IT 전문 기업

맥스트와의 시너지

MAXST



### 삼성SDS 최우수 파트너

제조, 공공, 금융, 서비스 등 IT분야에서  
축적한 전문 노하우를 토대로 업종별  
TOTAL IT 서비스를 제공합니다.

- MAXWORK 솔루션 결합 판매

- 디지털트윈과 MES 정보를 결합하여 공급

- MES(제조실행시스템) add-on 서비스 개발 및 공급

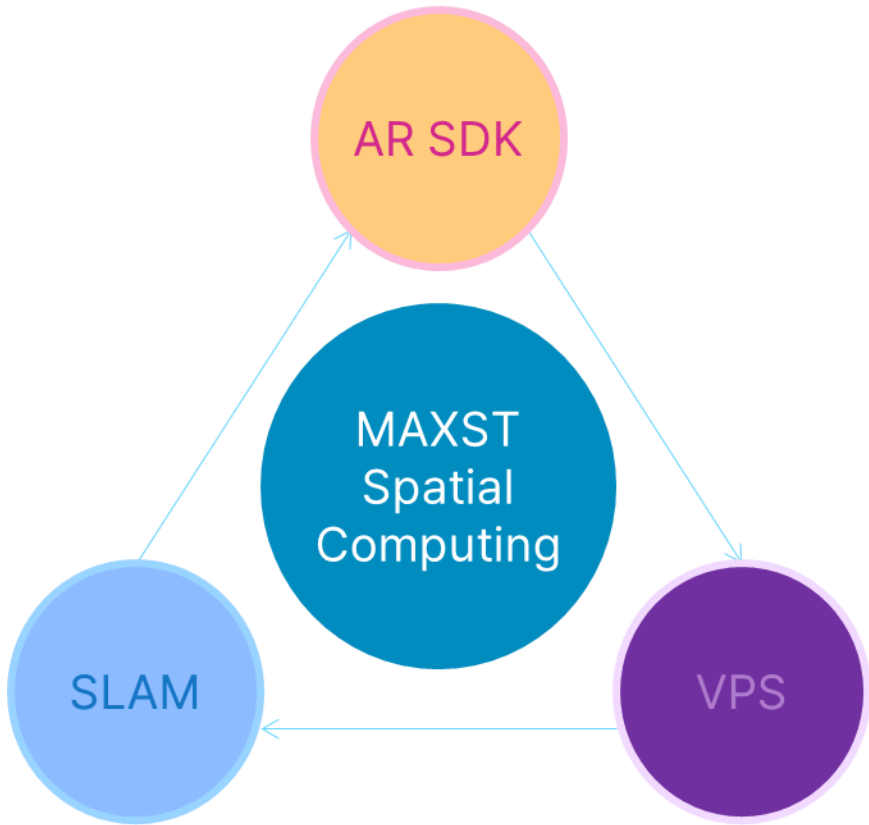
- 스마트글래스, AR 등 새로운 기술을  
MES시스템에 연동하여 적용 가능



### 자체 경쟁력

- 20년차 업력을 바탕으로 안정적 수익 창출능력 보유
- MES, PLM 등 제조 분야의 **핵심 IT 시스템 개발 및 운영**
- **대기업 고객군 확보** (삼성, LG, SK, CJ 등)
- 해외 자회사를 통한 성장 가능성 보유 (미국 조지아주)

맥스트는 공간 컴퓨팅의 핵심이 되는  
AR 및 SLAM, VPS 기술을 자체 기술력으로 보유하고 있습니다.



## MAXST Spatial Computing

### AR SDK

- 멀티 디바이스 플랫폼 지원
  - 모바일, 헤드셋 등
  - Android, iOS, Unity, MacOS, Windows
- 인식 및 추적 (Recognition & Tracking)
- Embedded/Calibration on AR Smart Glasses
- AR UX/UI 및 사용자 피드백
- AR 콘텐츠 개발도구 (AR Contents Development Tools)

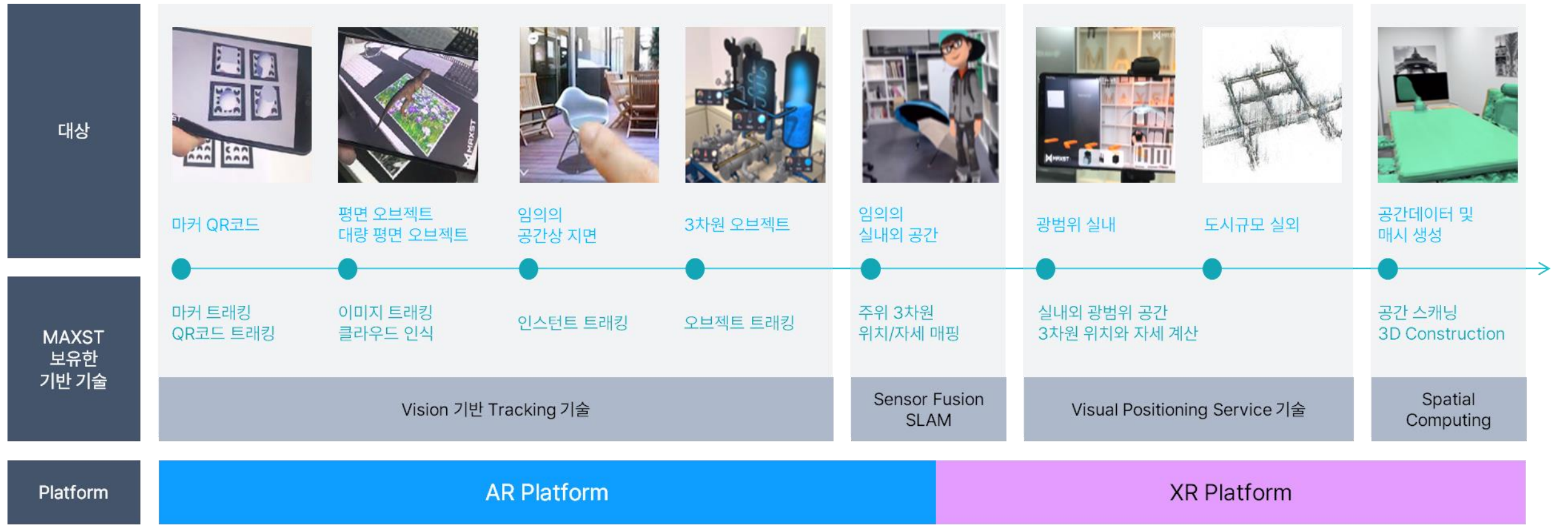
### SLAM

- 사용자 위치 측위 (User Location & Measurement)
- 실시간 주위 물체와 3D 환경 모델링 (Real-time Object and 3D environment Modeling)
- 클라우드 컴퓨팅 (Cloud Computing)
- 데이터 스트리밍 (Data Streaming)

### VPS

- 3D Reconstruction 을 통한 가상환경 구축 (3D/Virtual Environment)
- 위치 데이터베이스 & POI Mapping (Location Databases & POI Mapping)
- 대내외 광역공간 인식 기술 (Broad Spatial Awareness)
- 데이터 처리 및 인공지능 (Data Processing & AI)

# 맥스트는 AR 기술을 발전시켜 보다 넓은 지역을 가상화하고 위치를 추적하는 SLAM 및 VPS 기술을 개발하였습니다.



**Gartner** SLAM은 디바이스가 스캔하는 영역 내에서 디바이스의 상대적 위치를 측정하는 기술입니다. 디바이스의 상대적 위치(로컬라이제이션)를 이해하면 디바이스가 이동할 때 환경을 다시 매핑할 필요가 줄어듭니다.

공급업체 예시: Alphabet, Apple, Clearpath Robotics, Intel, **MAXST**

출처: 가트너 2023, 떠오르는 기술: 공간 컴퓨팅의 수익 기회 전망

A metaverse provider that connects realistic virtual world and augmented reality

# 그 중 현실세계를 디지털트윈으로 가상화하기 위해 카메라로 촬영한 이미지를 3D 공간으로 바꾸는 3D Reconstruction 기술을 개발하였습니다.



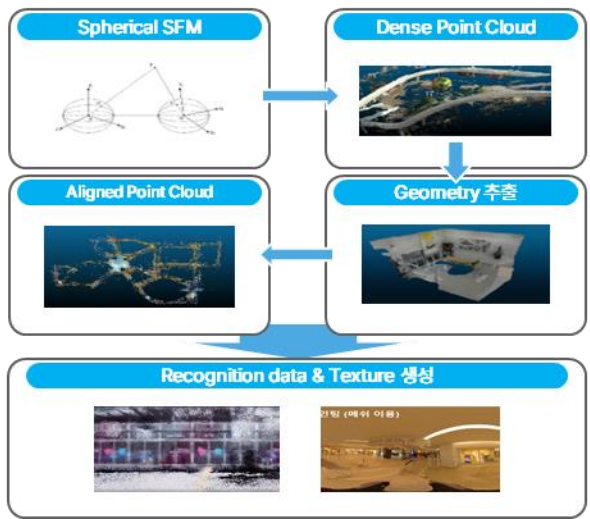
촬영 데이터 업로드 후  
Spot Merge + Mesh 제작

MAXVERSE  
홈페이지 개제

공간맵 데이터 및 개발도구 제공

|          | 360 Camera                                                                                                                       | AI + Phone camera                                                                                                             | iPhone LIDAR                                                                                                               | LIDAR + 360 + IMU                                                                                                                          | Kaarta + (Jackal)                                                                                                       |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hardware |                                                                                                                                  |                                                                                                                               |                                                                                                                            |                                                                                                                                            |                                                                                                                         |
| Realtime |                                                                                                                                  |                                                                                                                               |                                                                                                                            |                                                                                                                                            |                                                                                                                         |
| Output   |                                                                                                                                  |                                                                                                                               |                                                                                                                            |                                                                                                                                            |                                                                                                                         |
| Feature  | <ul style="list-style-type: none"> <li>VPS / 360 VR / Mesh based contents creation</li> <li>Outdoor and indoor spaces</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>VPS / Mesh based contents creation</li> <li>Room-scale, small indoor spaces</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>AR / VR / Mesh based contents creation</li> <li>Room-scale indoor spaces</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>VPS / 360 VR / Mesh based contents creation</li> <li>Outdoor spaces, Large indoor spaces</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>VPS / Mesh based contents creation</li> <li>Outdoor and indoor spaces</li> </ul> |

3D 공간 제작을 위한 다양한 장비 지원



**북촌한옥마을**  
서울 종로구에 위치한 북촌한옥마을에서 촬영 및 생성한 스페이스입니다.

**독립기념관**  
전안 독립기념관에서 촬영 및 생성한 스페이스입니다.

**종로**  
서울 종로의 거리를 촬영 및 생성한 스페이스입니다.

**송정해수욕장**  
부산 송정해수욕장에서 촬영 및 생성한 스페이스입니다.

**장생포고래문화마을**  
울산 장생포고래문화마을에서 촬영 및 생성한 스페이스입니다.

**센텀시티**  
부산 센텀시티의 주변에서 촬영 및 생성한 스페이스입니다.

MAXVERSE는 이러한 공간컴퓨팅 기술을  
누구나 사용할 수 있도록 제공되는 개발자 플랫폼입니다.

## 메타버스 개발 플랫폼

누구나 현실세계를 메타버스 공간으로 구축하고, 메타버스 공간에서 AR/VR/XR 등 다양한 서비스를 개발할 수 있도록 메타버스 개발자 플랫폼을 클라우드 서비스 형태(M-PaaS, Metaverse-Platform As A Service)로 제공합니다.



## Features



### 스페이스

맥스버스가 제작한 3D 공간지도를  
체험하고, 현실을 기반으로 한 가상의  
스페이스를 직접 생성 및  
관리할 수 있습니다.



### 콘텐츠 배치

스페이스+ 메이커를 통해  
스페이스에 다양한 콘텐츠를  
배치하여 나만의 스페이스를  
저작할 수 있습니다.



### 메타버스 서비스 개발

Unity 혹은 스페이스+ 메이커를 통해  
필요한 콘텐츠 서비스를 효율적으로  
개발할 수 있습니다.

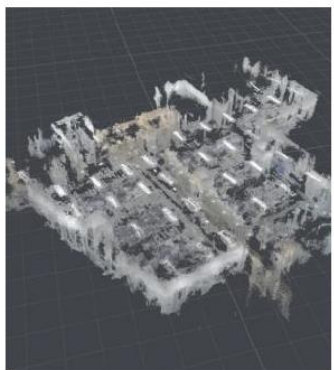


### 앱 도구 관리

맥스버스 콘솔을 활용하여 로그인  
시스템과 다양한 API를 손쉽게  
등록하고 관리할 수 있습니다.

# MAXVERSE에서는 제작된 여러 3D 공간지도를 등록하고 이용할 수 있습니다.

## 스페이스 특징



### 카메라 스캔 방식

360 카메라 스캔 방식을  
통해 현실 광역 공간을  
3차원 XR 공간지도로  
빠르고 쉽게 구축할 수  
있습니다.



### VPS 데이터 변환

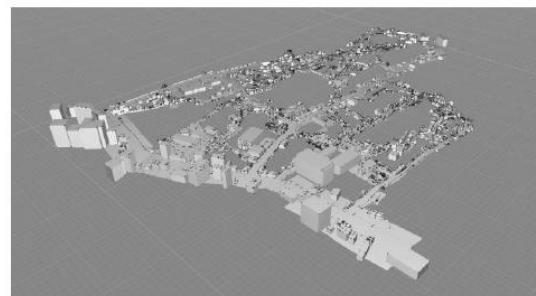
인공지능 기반의 위치  
학습 과정을 거친 VPS를  
통해 AR 서비스를  
제공합니다.



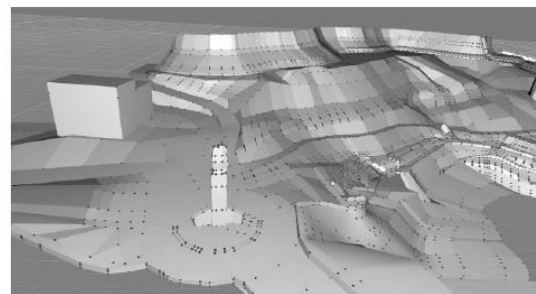
### Street View 형태로 제공

스페이스는 Street View  
형태로 제공되어,  
실감나고 몰입감 넘치는  
VR 콘텐츠 개발에  
적합합니다.

## 스페이스 제작 예시



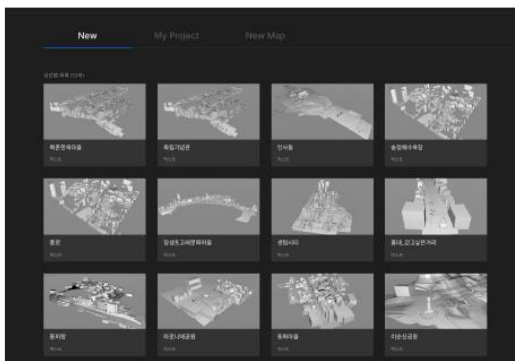
북촌 한옥마을



이순신 공원

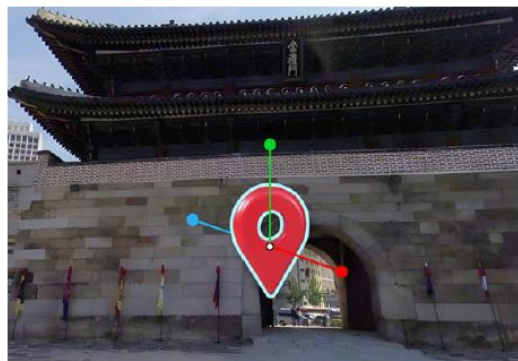


이 3D 공간지도를 이용하여 콘텐츠를 제작하며 메타버스 및 XR 서비스에 이용이 됩니다.



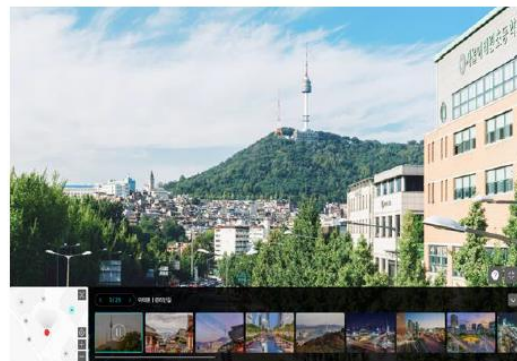
## 스페이스 활용

맥스버스에서 제공하는 국내 여러 장소 및 직접 저작한 스페이스를 활용할 수 있습니다.



## 2D, 3D 콘텐츠 배치

이미지, 영상, 텍스트 등의 2D 및 3D 콘텐츠를 기본으로 제공하며, 실제 공간과 같은 가상 공간에 직접 배치할 수 있습니다.



## Auto Play 설정

스페이스+ 내의 특정 지점들을 둘러볼 수 있는 자동 투어 기능인 Auto Play 를 설정 및 관리할 수 있습니다.



## 완성된 스페이스+ 공개

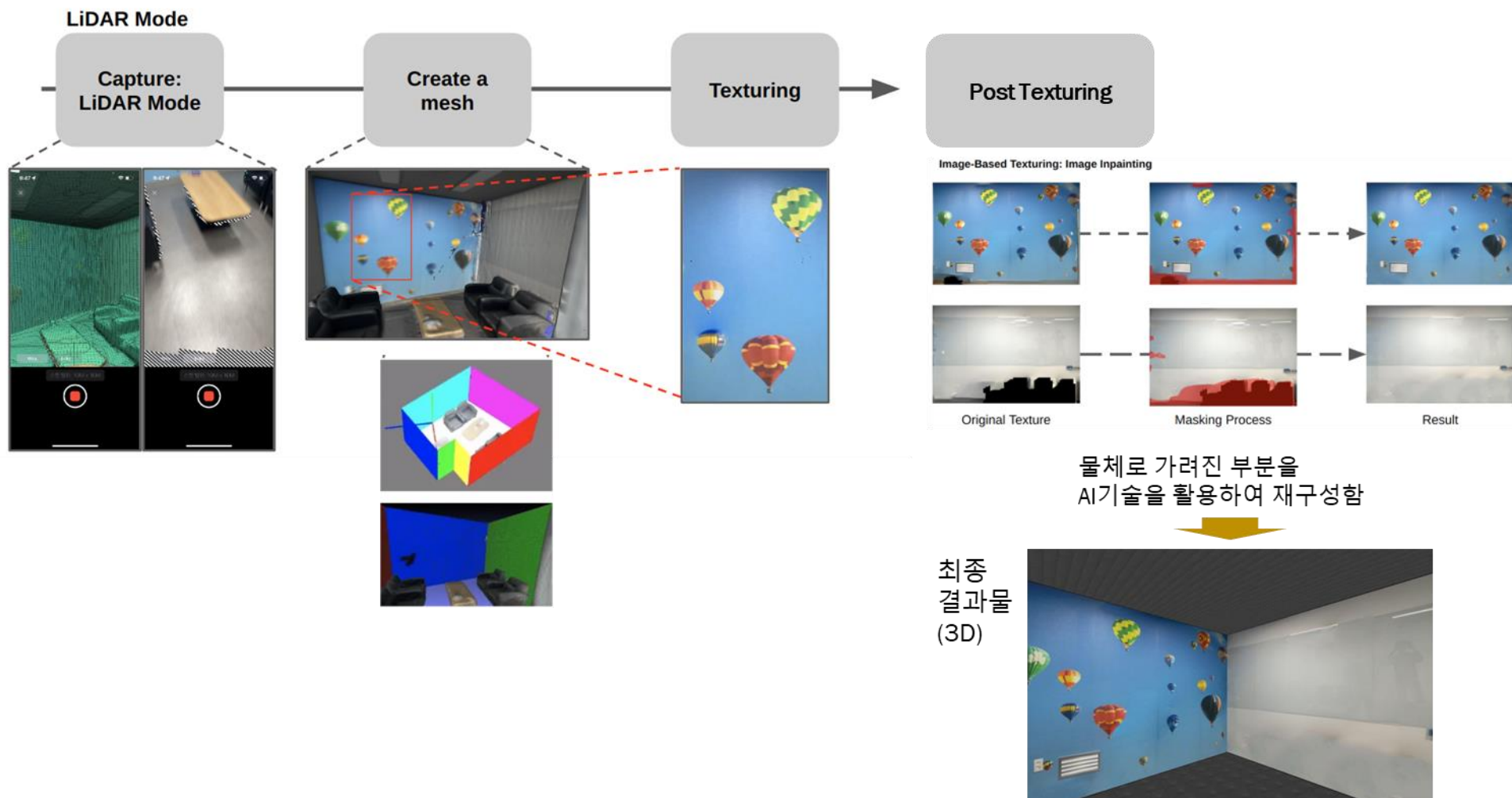
'공개하기' 기능을 통해 스페이스+ 뷰어에 배포할 수 있으며, 일반 사용자들도 URL을 통해 쉽게 확인할 수 있습니다.

최근에는 스마트폰 및 스마트글래스를 이용하여  
보다 간단하게 3D 공간을 제작할 수 있는 Room Reconstruction 기술이 제공됩니다.

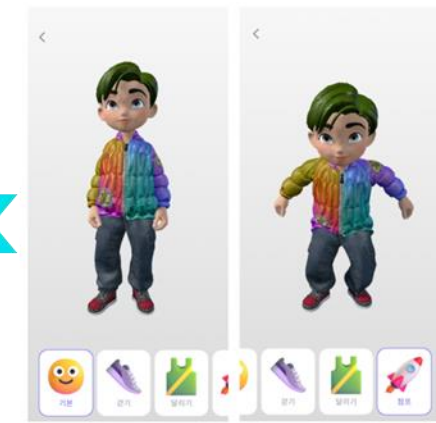
공간 촬영

공간 정보 생성

AI Image Inpainting

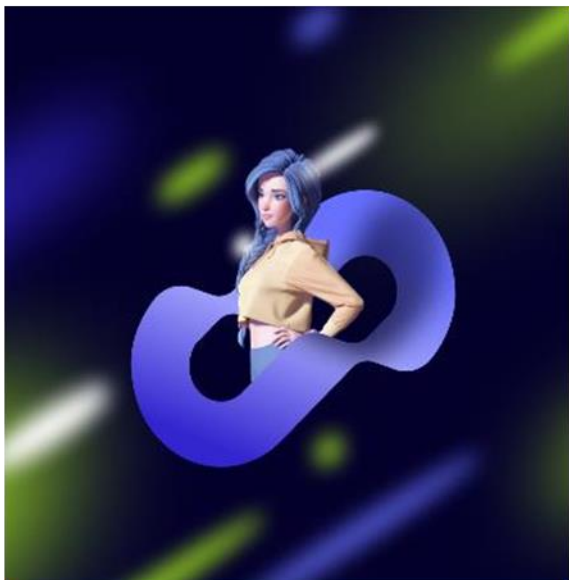


이미 여러 지자체 및 기업들과 협업하여  
공간 컴퓨팅 방식의 애플리케이션이 제작되었고 앞으로 사용이 확대될 것입니다.



| 송정 해수욕장                                                                           | 센텀시티                                                                               | 영화의전당                                                                              | 장생포 고래마을                                                                            | 태화강국가정원                                                                              | 대왕암공원                                                                                | 동피랑                                                                                  | 이순신공원                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| 실외 약 67,000m <sup>2</sup><br>(제작 완료)                                              | 실외 약 940,000m <sup>2</sup><br>(제작 완료)                                              | 실내 9개층 약 27만m <sup>2</sup> (제작 완료)                                                 | 실내외 6,000m <sup>2</sup><br>(제작 완료)                                                  | 실외 240,000m <sup>2</sup><br>(제작 완료)                                                  | 실외 170,000m <sup>2</sup><br>(제작 완료)                                                  | 실외 13,000m <sup>2</sup><br>(제작 완료)                                                   | 실외 58,000m <sup>2</sup><br>(제작 완료)                                                   |

TLONA는 현실 같은 가상의 공간을 만들고 거래하며 소통하는  
공간 컴퓨팅 방식의 새로운 메타버스 서비스입니다.



## TLONA

공간 컴퓨팅 기술을 활용하여 가상과 현실이 연결된 XR  
메타버스 월드 서비스로  
다양한 유저들이 공간 기반으로 콘텐츠를  
제작하고 거래하는 플랫폼 입니다.



<틀로나 랜드마크>



<틀로나 빌딩 업그레이드>



<틀로나 홈파티>

TLONA, the next planet

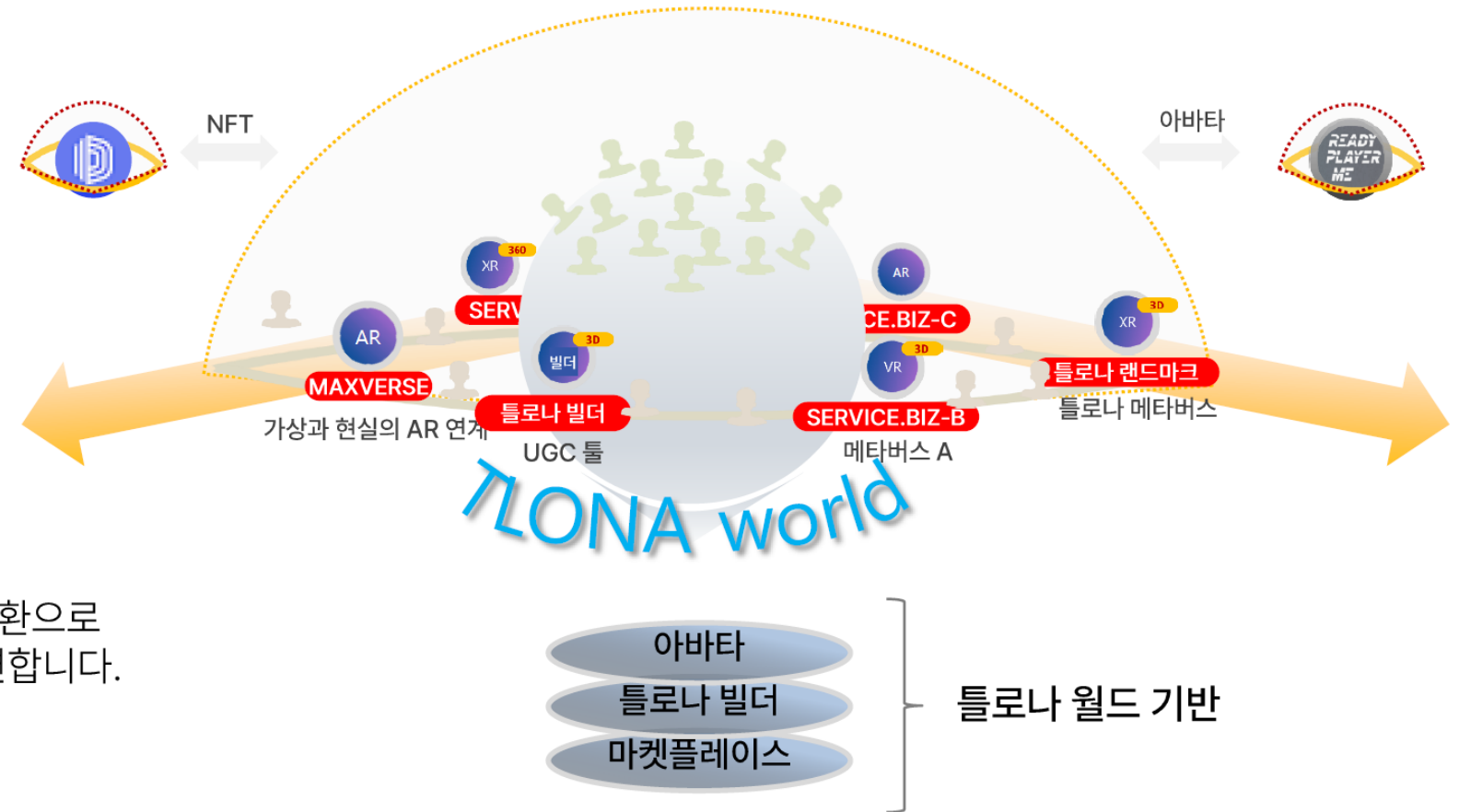
2024년 6월  
정식 출시 예정

TLONA 는 가상공간과 현실공간이 무한히 확장되어 연결되는 메타버스입니다.

브랜드별, 커뮤니티별, 다양한 주체가  
각자의 월드를 구축할 수 있습니다.

고유한 질서와 세계관을 가진 월드 간  
연결도 가능합니다.

틀로나는 범용성이 뛰어난  
아바타(레디플레이어미)와 3D에셋 호환으로  
메타버스 간 상호운용성의 기초를 마련합니다.



# TLONA 는 사용자가 직접 만들어 나가는 세계입니다. (다양한 도구 지원)

## 룸 디자이너



마이룸을 디자인하고  
3D 공간 스캔을 통해 현실 공  
간 구현 후 재구성할 수 있습니  
다.

## 건물 업그레이드 시스템



건물주 전용 기능입니다. 사람  
들의 눈길을 사로잡는 건물로  
업그레이드 할 수 있습니다.

## 퀘스트 메이커



상상했던 퀘스트를 직접 만들  
수 있습니다. 툴로나 크리에이  
터로 활동하면서 퀘스트 인기에  
따라 수익을 얻을 수 있습니다.

## AR 스튜디오



직접 만든 콘텐츠를 툴로나 속  
뿐만 아니라 현실에서도 즐길  
수 있는 경험을 선사합니다.

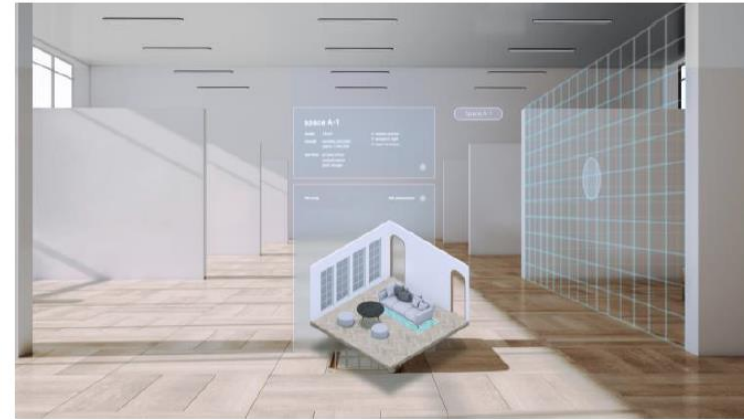
TLONA 는 현실과 가상의 자유로운 연결을 추구합니다.

### 3D 스캔한 현실 공간을 메타버스 속으로



휴대폰 스캔만으로 현실 공간을  
틀로나의 3D 공간으로 직접 만들 수 있습니다.

### 내가 만든 AR 콘텐츠를 현실 속으로



틀로나에서 만든 가상 콘텐츠를  
AR 기술을 통해 현실 공간에서도 만날 수 있습니다.

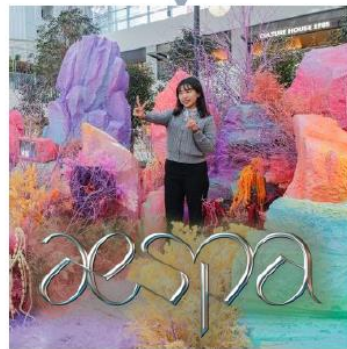
TLONA 월드 내에 브랜드 전용 공간을 구축하여  
새로운 브랜드 경험과 비즈니스가 가능해 집니다.



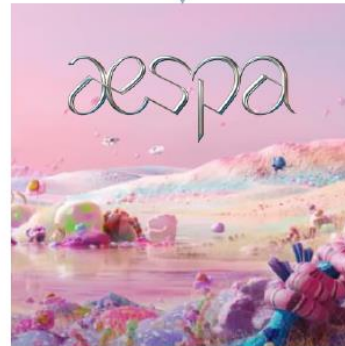
오프라인 팝업 스토어



3D 공간스캔으로  
온라인 팝업 스토어 제작



AR 브랜드 콘텐츠



틀로나 내 브랜드 공간 구축

## 기존 오프라인 브랜드 공간의 한계 극복

- 팝업스토어 대응 및 3D 아카이빙
- 비용, 규모, 수용인원 등의 한계 해결
- 위치적인 문제 극복, 24시간 접근 가능
- 간접 체험을 통한 새로운 브랜드 경험
- 현실 공간과의 AR 경험 연계 가능

TLONA 는 기존의 콘텐츠 서비스 (게임, 전자책 등)와의  
끊김없는 메타버스 서비스 연결을 제공하는 플랫폼이 될 것입니다.

맥스트와의 시너지

MAXST +

• 니즈게임즈

- VR / 스마트글래스 기반의 게임 개발 및 공급
- 게임 유저들을 위한 TLONA 커뮤니티

• 북이오

- TLONA 내 도서 구입자 커뮤니티
- 공간컴퓨팅 활용한 전자책 플랫폼



게이머의 니즈에  
장인정신으로 보답한다는  
니즈게임즈의 의지



자체 경쟁력

- 핵&슬러쉬 게임 분야의 성공적 IP 보유
- 안정적인 수익창출능력 보유 (BEP 이후 이익 달성 구간)
- 신규 게임 출시를 통한 성장 가능성
- 해외 진출을 통한 확장 가능성

buk

자체 경쟁력

- 전자책 발행-유통-오프라인연계 전문분야 플랫폼 보유
- 전문서적 위주 약 15만원 전자책 보유
- 리더기가 필요없는 웹기반 전자책
- 레이어를 이용한 필기-기록 솔루션 결합 성장 가능성



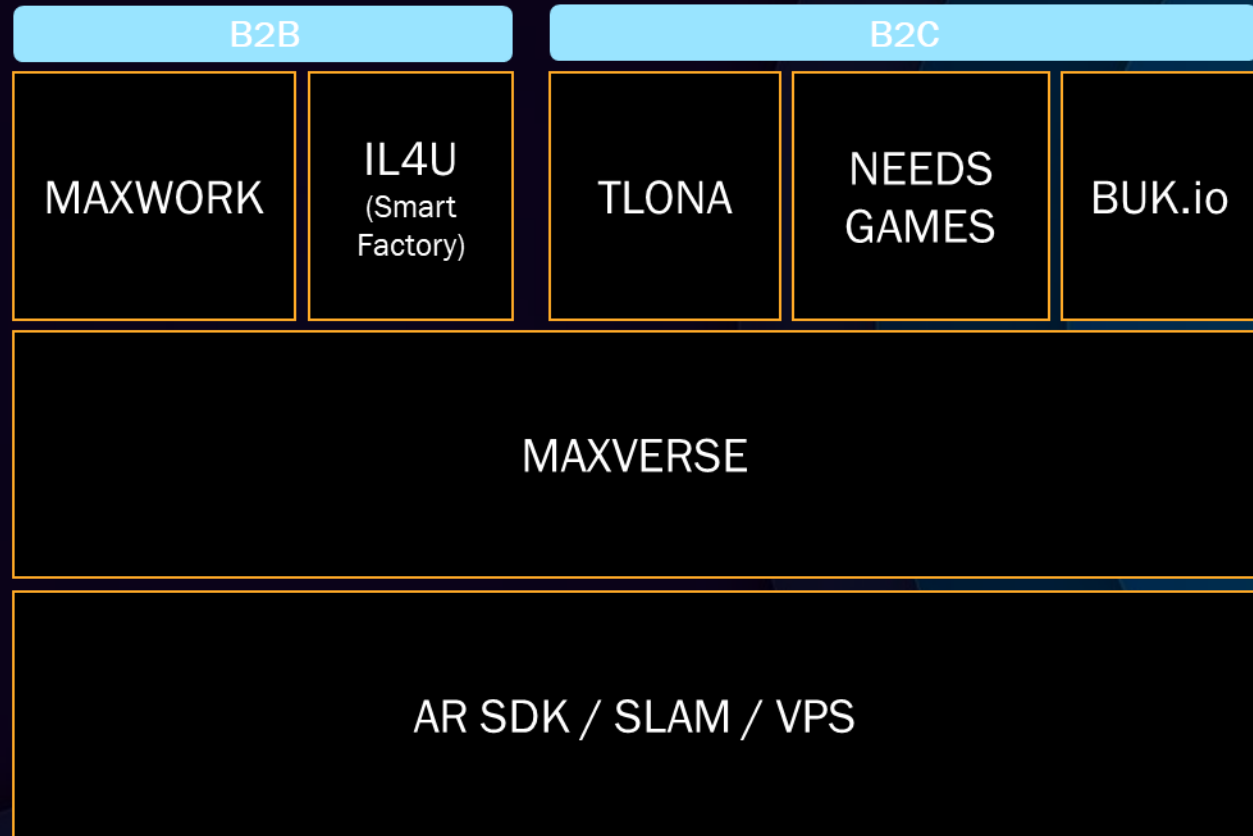
**맥스트는** 공간 컴퓨팅 시장의 핵심 기술과 플랫폼, 서비스를 제공하여 시장을 선도하는 기업으로 자리매김할 것입니다.

**MAXST**

SERVICE  
서비스

Platform  
플랫폼

Core Technology  
핵심기술



# 회사 개요

|       |                |        |                                              |
|-------|----------------|--------|----------------------------------------------|
| 회사명   | 맥스트            | 인원     | 169 명 (2023.12.31 현재)                        |
| 설립일   | 2010. 10. 01   | KOSDAQ | 2021. 07. 27 (#377030)                       |
| 대표이사  | 박재완            | 주소     | 서울시 강남구 남부순환로<br>351길 2F-3F<br>WWW.MAXST.COM |
| 보유 특허 | 등록 36건, 출원 53건 | 보유 상표  | 등록 17건, 출원 10건                               |

조직도



Biz units to focus on core business

Business development support

15건

증강현실 기술  
관련  
논문 발표 실적

56건

증강현실 기술 관련  
민간 과제 수행 실적

28건

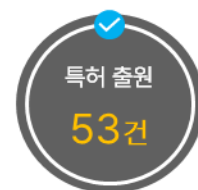
증강현실 기술 관련  
정부 과제 수행 실적

8건

수상 실적

6건

인증 내역



기업부설연구소 인증 (2012)    ISO 9001 인증 (2020)    벤처기업 인증 (2014)    이노비즈 인증 (2020)    K-Global 300 (2015)    ARSDK 인증 1등급 (2020)



**MAXST는 현실 같은 가상세계와 증강현실로 연결된 XR 메타버스를 지향합니다.**



# 감사합니다!

전자 메일: [help@maxst.com](mailto:help@maxst.com)

웹사이트: [www.maxst.com](http://www.maxst.com)