

문화유산과 XR 실감콘텐츠



Dcarrick

XR (AR·VR·MR)

실감콘텐츠의 활용

문화유산과 실감콘텐츠의 미래

www.dcarrick.co.kr

Name 최인호(대표)

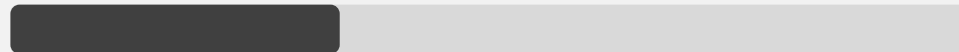
Tel 010-9789-5860

E-mail fix.inho@gmail.com



XR (AR·VR·MR)

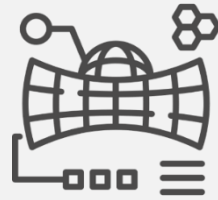
AR·VR·MR 개요 및 차이점에 대한 설명과
이를 바탕으로 XR에 대한 소개



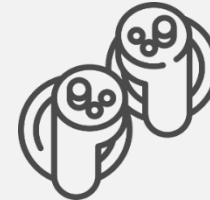
33%



Augmented Reality (AR)

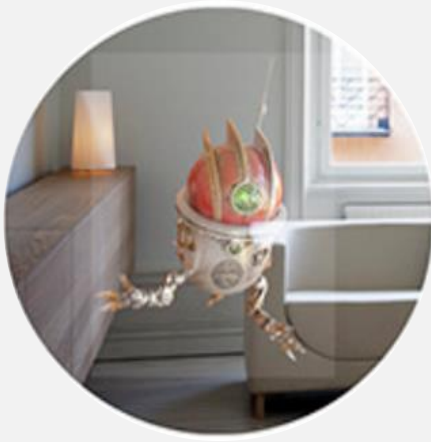


Virtual Reality (VR)



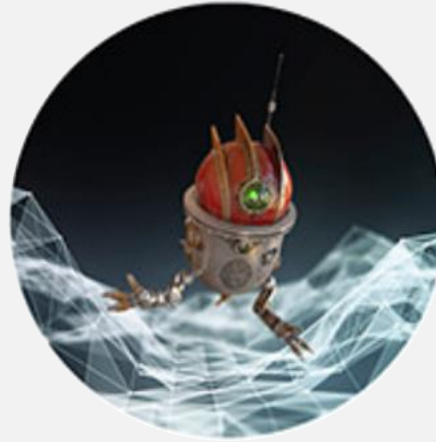
Mixed Reality (MR)





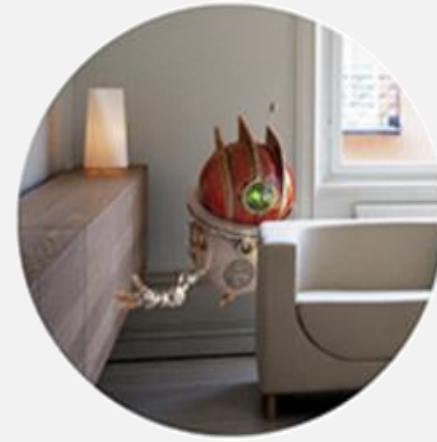
AR

실제 세계와 컴퓨터로 생성된 콘텐츠의 융합



VR

컴퓨터가 만들어낸 가상공간

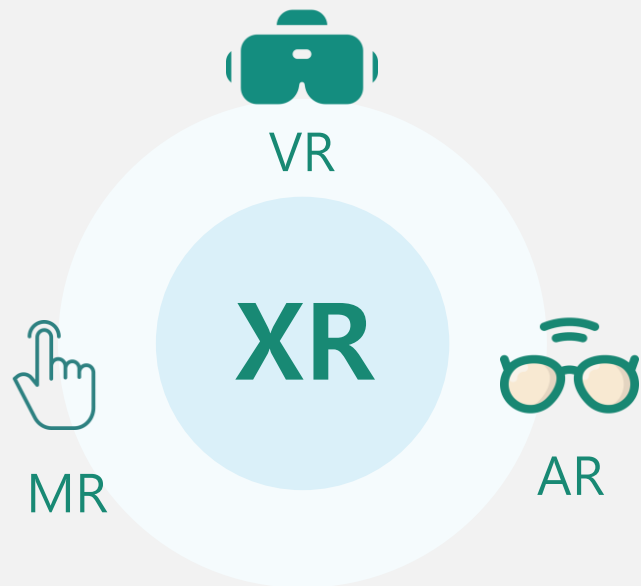


MR

실제 세계와 가상 콘텐츠의 융합을 통해 서로 상호작용

확장현실(XR, eXtended Reality)

“ 차세대 모바일 컴퓨팅 플랫폼으로, 컴퓨터 기술과 웨어러블 기기에 의해 생성된
모든 실제 및 가상 환경과 인간-기계의 상호 작용을 가리키는 용어 ”





LG Displayers 다:플 | 다플18
<http://blog.naver.com/youngdisplay>

AR·VR·MR 기술

<https://www.youtube.com/watch?v=eaireiUGU94>

출처: Microsoft HoloLens Youtube

화면에서만 머무르던 시대를 벗어나, 디지털 세상이 실제 세상과 섞인다면 어떨까요?



실감콘텐츠의 활용

전시 서비스의 변화 양상 및 특징 소개

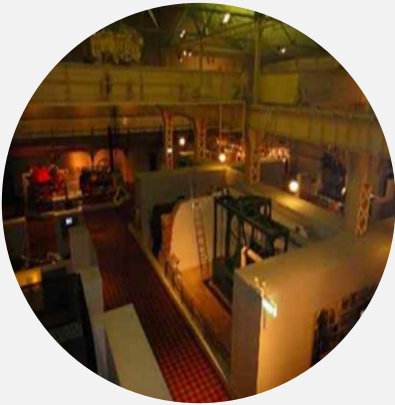
문화유산 실감 콘텐츠의 필요성, AR/VR/MR과 문화유산 실감 콘텐츠 영상 자료



66%

물리적 전시 공간과 연계한 사이버전시관으로의 변화

1세대



박물관

2세대



센터

3세대



혼합형 시설

AR, VR, 홀로그램 등의 현실화 기법, 대용량 콘텐츠를 보급할 수 있는
고속의 네트워킹 기술 등이 핵심 요소로 제시되고 있음



문화유산을 지키고 그 가치를 중요하게 인식하고 확산해 나가는 수단으로
실감 콘텐츠를 활용



문화유산의 복원



정보전달의 편의성

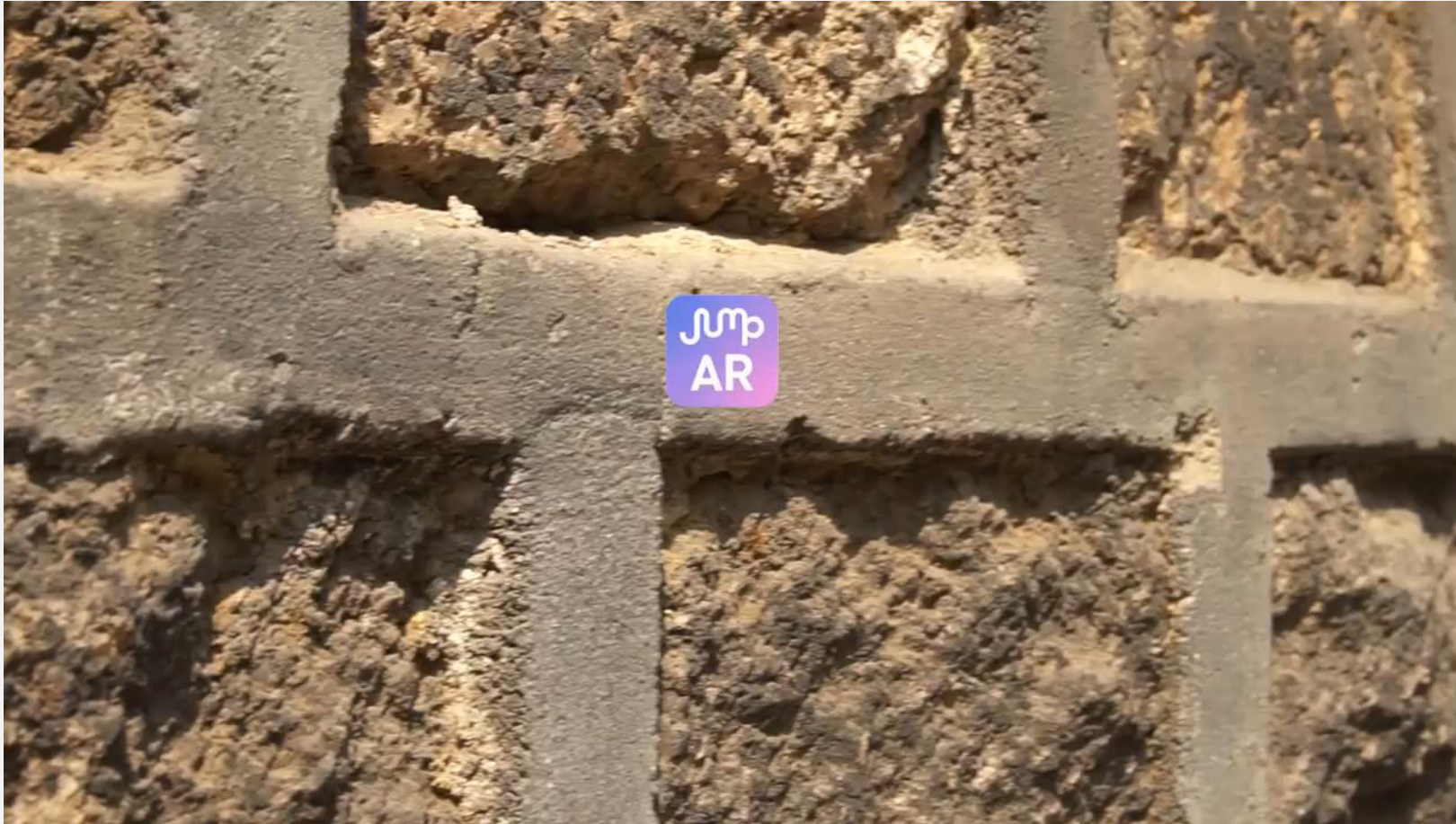


코로나19로 인한
휴관 확산



AR·VR로 복원된 돈의문

<https://www.youtube.com/watch?v=O4kLxe3FKk>



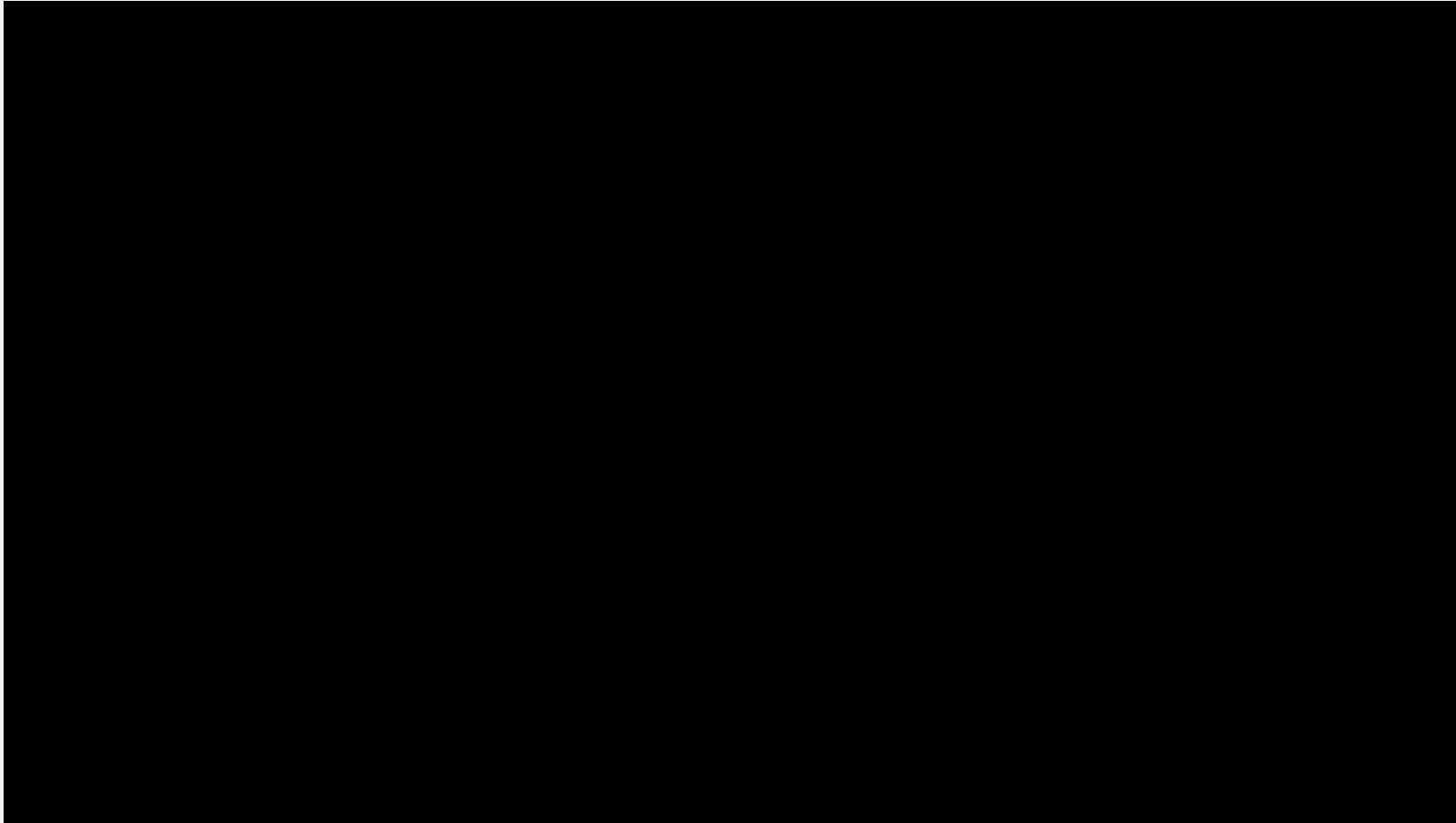
AR 덕수궁

<https://www.youtube.com/watch?v=wzlq2pHeR4Q>



VR을 활용한 7백년 전 보물선 시간여행

<http://youtube.com/watch?v=ggPdvS-fjTY>



국립중앙박물관
AR 도슨트 서비스

<https://www.youtube.com/watch?v=DHiTt0z2RxA>



백제금동대향로
홀로렌즈 체험 콘텐츠

3

문화유산과 실감콘텐츠의 미래

2020년부터 추진 중인 'XR+ α 프로젝트' 소개



100%

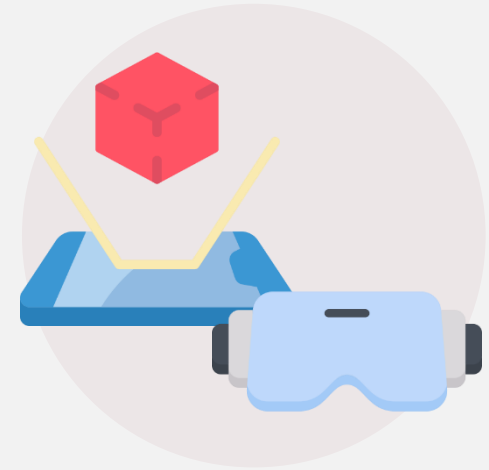
문화관광 체감형 콘텐츠 및 체험공간 구축의 진행



주요 문화관광 거점을
실감 문화체험 공간화



국공립 박물관·미술관
실감콘텐츠 체험관 조성



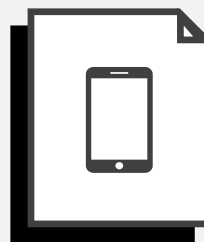
문화유산 실감콘텐츠
제작 및 활용

THANK YOU



E-MAIL

Fix.inho@gmail.com



CONTACT

대표 최인호
010-9789-5860



WEBSITE

www.dcarrick.co.kr