

한국콘텐츠학회논문지

Journal of the Korea Contents Association

■ 콘텐츠제작기술 / 콘텐츠서비스기술 / IT 기반기술

3D-DCT 기반 집적영상 압축 방법의 음-색각 최적화를 통한 부호화 효율 향상 방법	전주일, 김현수	/ 001
온라인 동영상 분석을 위한 이벤트 분장 추출 방안	원보영	/ 009
도로 네트워크 환경에서 사용자의 이동 성향을 고려한 경로 생성 기법	황동고, 박학, 김동주, 리하, 박준호, 박용훈, 박경수, 유재수	/ 016
복색성장의 성공적 추진을 위한 u-프로젝트 교수·학습 모형 개발	송연옥, 변호승, 오원근, 류관희, 조민수, 김용연, 이재권	/ 027

■ 인터랙티브 콘텐츠 / 동영상콘텐츠 / 문화예술콘텐츠 / 콘텐츠기반이론

포인트 클라우드 형태의 인터랙티브 홀로그램 콘텐츠	김동현, 김상목	/ 040
미디어파사드 환경에서 다중 관람자에 의한 인터랙션 확장가능성	장승은, 김상목	/ 048
배우의 자아방면을 향한 여정과 인물구축을 위한 도전	김주삼, 김화민	/ 067
극적 내러티브의 시각적 연출 특성 연구 -〈도가니〉의 구도기법을 중심으로-	안병태	/ 068
N스크린 서비스 잠재적 수용자의 수용의도 영향요인 연구	오경수	/ 080
다르덴 형제 영화에서 '노동'의 의미와 형식미학	안송현	/ 093
수용자의 관점에서 살펴본 작품과 콘텐츠의 개념적 차이: 영화 〈새〉에서 관객 역할을 중심으로	김무구	/ 106
IMC 관점에서 국내 TV광고의 내용분석 -제품유형별 차이를 중심으로-	강경수	/ 116
라깅을 통해 본 김수현 작가의 주체와 욕망 〈사랑과 야망〉, 〈내 날자의 여자〉의 여주인공을 중심으로	유진희	/ 126
3D 인쇄 스펙 데이터를 활용한 체형별 인대모형 개발에 관한 연구	서동애, 오설명	/ 136
공인전문 애니메이션 캐릭터 테마파크의 미래	조준희	/ 146
전통춤 디지털 콘텐츠에 관한 문화예술정책 연구	김지연, 류지성	/ 156
영화산업의 경제적 파급효과 분석	배기형	/ 172
휴대전화 이용자 자아이미지가 벨소리와 통화연결음 선택에 미치는 영향	양승훈	/ 182
트랜스미디어 환경에서의 감성마케팅을 위한 사용자 경험디자인에 대한 고찰	허진	/ 194

■ 사회과학콘텐츠 / 생활문화콘텐츠 / 교육콘텐츠

유류분반환청구권의 행사에 관한 법적 쟁점 -대법원 2012. 5. 24 선고 2010다50809 판결을 중심으로	정구태	/ 202
경찰관의 조직적 특성에 따른 퇴직후 스트레스 장애 비교 분석	신성원	/ 211
이혼요인이 여대생의 결혼, 협경고관중 및 피부저항변이도에 미치는 효과	장현정, 장인순, 박승미	/ 217
맞춤형 방문건강관리사업 상담매뉴얼 개발과 효과	조경원, 임지영, 김은주	/ 226
지과우성사의 근골격계질환 자각증상과 인간공학학적 병가	오니레, 김해경, 정미애	/ 234
겨우성이 Laclin이 함유된 화장품 및 건조지에 미치는 영향	장철수, 류재기	/ 244
신부진환자의 신장기능 전후 골밀도변화 분석	박형후, 옥치성, 박영인, 이진수, 김창수	/ 250
성공노화를 위한 포괄적 노인평가 패키지 개발	김신후, 오두남	/ 257
토끼 뇌감염 모델의 CT 소견과 조영제 주입 후 동맥혈의 Hounsfield Unit의 변화	하본철, 박성성, 정지성	/ 270
벤처캐피탈 투자가 신규성장기업의 투명성 지고에 미치는 영향	조성숙, 이희우	/ 280
서비스제공자의 특성이 신뢰와 충성도에 미치는 영향	최철재	/ 293
소매점 유형별 상품구매행동 차이 및 선택속성의 중요도와 만족도 비교분석: 전통시장 경쟁력 강화를 중심으로	김홍빈, 김현	/ 311
창업보육기업의 기술사업화에 따른 기술역량이 지원과 경영성과단계에 미치는 영향	선인호	/ 325
게임 소프트웨어 및 서비스 산업의 경영효율성 분석	고동원	/ 340
간계네트워크의 정보 확산에서 혁신자와 허브가 Early Takeoff와 확산크기에 미치는 영향 연구	이영화	/ 348
뉴 노멀 시대하 한국기업의 R&D투자가 무역에 미치는 영향	김선재, 이영화	/ 357
헬스케어 서비스를 위한 모바일 디바이스 및 어플리케이션 수용의도에 관한 탐색적 연구	김유진	/ 369
웹서비스의 기술적 상호작용성이 사용자 콘텐츠 생산 효율성과 품질 인식에 미치는 영향 연구	이윤재	/ 380
태권도 정권지르기 방식에 따른 최대 출력력과 최고속도 비교	안성태	/ 389
태권도 지도자의 인성교육에 대한 신념과 지도실제와의 관계	이정주, 김동현	/ 396
태권도 수련에 따른 신체적 자기개념 인식 변화	임태희, 김동현	/ 408
어가스포츠활동 유형별 여가생활 분석	황선화, 현승진	/ 422
미디어에 나타난 학교체육(전통) 제정 관련 사회적 담론 분석	박재우	/ 434
여행객의 방문목적과 서비스품질이 행동의도에 미치는 영향 -2012 하나투어 여행박람회 방문객을 대상으로-	이강욱, 이명원	/ 447
로봇기업의 사회적 책임활동, 호텔이미지, 고객충성도 간의 영향관계	조경희, 유영호	/ 459
항공사 신뢰와 서비스제공자 신뢰 및 충성도의 영향관계 연구	고신희, 김영지	/ 468
Tobit 모형을 이용한 지역축제 방문객의 지출 영향요인 -두 지역 쌀 축제를 중심으로-	백운일, 박운일	/ 479
노년층 이용한 고동정보 제공장치 개발 및 운영방안	부보신, 허신영, 송원익, 원영수	/ 489
이용자 만족도 중심의 인터넷포털 고동정보 콘텐츠 개선방안	조법진, 이효경	/ 500
'고조실구' 고새대응 분석 및 고새 신념 방향	김영훈, 조홍순	/ 512
SRD Program을 통한 창의성 신장 프로그램 모형 개발	신승기, 박관우, 배영림	/ 522

포인트 클라우드 형태의 인터랙티브 홀로그램 콘텐츠

Point Cloud Content in Form of Interactive Holograms

김동현*, 김상욱**

경북대학교 대학원 디지털미디어아트학과*, 경북대학교 IT대학 컴퓨터학부**

Donghyun Kim(dhkim@media.knu.ac.kr)*, Sangwook Kim(kimsw@knu.ac.kr)**

요약

미디어 아트는 새로운 경로의 인식과 지각을 동반하고, 기존의 미술과는 다른 인간의 신체를 도구화 하여 상호작용을 만들어내는 새로운 감상방식을 제안한다. 시각적인 영상을 제작하는 방식 중 포인트 클라우드는 점으로 형태를 표현한다는 점에 있어 서양미술의 점묘법과 유사하며 이는 전통회화 기법을 디지털 기술을 활용해 재구성한다는 의미를 가진다. 본 논문에서는 미학적 요소와 디지털 기술을 융합한 새로운 감상방식으로 포인트 클라우드 형태의 영상을 제작하여 홀로그램 필름에 투사하고, 관람자의 손짓이 영상과 상호작용하는 콘텐츠를 제시한다. 콘텐츠 제작은 콘텐츠 제작 배경 의도를 기획하고 포인트 클라우드 형태의 이미지 제작, 상호작용을 위한 3D 제스처 디자인 과정을 거쳐 최종적으로 홀로그램 필름에 투사하는 과정을 거친다. 콘텐츠는 사람의 의식 속에서 일어나는 기억의 회상 과정을 시각적, 체감적으로 표현한다. 이를 위해 기억의 회상 과정을 불확실한 기억, 기억의 구체화, 완전한 회상으로 설정하였다. 불확실한 기억은 포인트 클라우드 형태의 이미지를 통해 모호한 형태의 이미지로 표현되고, 상호작용으로 이미지를 조작하는 행위를 통해 기억을 구체화 해 나가면서 완전한 회상을 하게 된다.

■ 중심어 : | 포인트 클라우드 | 홀로그램 | 제스처 인식 | 키넥트 | 미디어아트 |

Abstract

Existing art, media art, accompanied by a new path of awareness and perception instrumentalized by the human body, creating a new way to watch the interaction is proposed: Western art way to create visual images of the point cloud that represented a form that is similar to the Pointage. This traditional painting techniques using digital technology means reconfiguration. In this paper, a new appreciation of fusion of aesthetic elements and digital technology, making the point cloud in the form of video. And this holographic film projection of the spectator, and gestures to interact with the video content is presented. A Process of making contents is intent planning, content creation, content production point cloud in the form of image, 3D gestures for interaction design process, go through the process of holographic film projection. Visual and experiential content of memory recall process takes place in the consciousness of the people expressed. Complete the process of memory recall, uncertain memories, memories materialized, recalled. Uncertain remember the vague shapes of the point cloud in the form of an image represented by the image. As embodied memories through the act of interaction to manipulate images recall is complete.

■ keyword : | Point Cloud | Hologram | Gesture Recognition | Kinect | Media Art |

* 이 논문은 2011학년도 경북대학교 응·복합연구 지원프로그램의 지원을 받아 연구되었습니다.

접수번호 : #120718-001

심사완료일 : 2012년 09월 10일

접수일자 : 2012년 07월 18일

교신지자 : 김상욱, e-mail : kimsw@knu.ac.kr