

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 -〈도가나〉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-	강정수	/ 116
라깅을 통해 본 김수현 작가의 주체와 욕망 〈사랑과 야망〉, 〈내 날자의 여자〉의 여주인공을 중심으로	유진희	/ 126
3D 인체 스캔 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
지과우생사의 근골격계질환 자각증상과 인간공학학적 평가	오나래, 김해경, 정미애	/ 234
겨우성이 Laclin이 함유된 화장품 및 건조지에 미치는 영향	장철수, 류차기	/ 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	/ 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
에가스포츠활동 유형별 여가생활 분석	황선화, 현승진	/ 422
미디어에 나타난 회고체육(진흥법) 제정 관련 사회적 담론 분석	박재우	/ 434
여행객의 방문목적과 추구행위와 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
Tobii 모형을 이용한 지역축제 방문객의 지출 영향요인 -두 지역 쌀 축제를 중심으로-	백운일, 박운일	/ 479
노년층 이용한 고동정보 제공장치 개발 및 운영방안	부활선, 허신영, 송원익, 원영수	/ 489
이용자 만족도 중심의 인터넷포털 고동정보 콘텐츠 개선방안	조법진, 이효경	/ 500
'고조실구' 고새대응 분석 및 고제 신념 방향	김영훈, 조홍순	/ 512
SRD Program을 통한 창의성 신장 프로그램 모형 개발	신승기, 박관우, 배영림	/ 522

미디어파사드 환경에서 다중 관람자에 의한 인터랙션 확장가능성

Possibility for Extending an Interaction by Multi-User on MediaFacade Environments

장승은*, 김상욱**

경북대학교 대학원 디지털미디어아트학과*, 경북대학교 IT대학 컴퓨터학부**

Seungeun Jang(sejang@media.knu.ac.kr)*, Sangwook Kim(kimsw@knu.ac.kr)**

요약

현대 예술에서는 디지털매체를 이용한 상호작용이 널리 활용되고 있다. 특히 네트워크 기반의 디지털 미디어는 시공의 구애 없이 양방향 실시간 소통을 가능하게 한다. 네트워크는 확장된 관계의 효과적이고 의미 있는 소통과 그 연결이 가능하다. 본 연구에서는 3D 매핑 영상에 스마트기기를 연동하는 메커니즘을 통해 미디어파사드와의 새로운 인터랙션 방법을 제안한다. 이를 연동하는 연구는 다수의 관람자가 인터랙션 할 수 있다는 점에서 중요한 의미를 가지며, 3D 영상 콘텐츠와 인터랙션이 가능한 '파사드'를 생성하는 연구는 예술적으로 가치를 지닌다.

■ 중심어 : | 3D 프로젝션 매핑 | 인터랙티브 미디어 파사드 | 네트워크 | 소셜 미디어 |

Abstract

The interaction using digital media has been widely utilized in modern art. In particular, network based digital media enables two-way and real-time communication regardless of time and place. Network is possible to connect to effective and meaningful communication of extended relationship. This study proposes novel human-MediaFacade interaction method: through a mechanism on interworking between 3D mapping technology and social media, smart devices. This study has an important meaning which can be set multi-user interaction. And a study of creating 'Facade' which interaction has high artistic value.

■ keyword : | 3D Projection Mapping | Interactive Media Facade | Network | Social Media |

1. 서론

디스플레이 기술의 진화는 건축물 내·외벽은 물론 각종 지물, 지형에 영상을 구현할 수 있게 되었다. 3D 프로젝션 매핑은 영상예술로 일종의 증강현실로 분류된다. 입체감 있는 3D 가상영상을 실내외 지형 및 지물에

덧입힘으로서 새로운 공간으로 탈바꿈하는 시스템이다. 이러한 프로젝션 매핑 시스템은 건축구조물로 확장되어 도심 곳곳을 장식하고 있다. 3D 프로젝션 매핑 형태의 미디어파사드는 기술적으로는 대형 프로젝터 기기로 영상을 스크린에 투사하는 것이지만, 근본적으로는 공간 속에 실재하는 건축 구조물을 하나의 미디어로

† 본 연구는 2011학년도 KNU 융·복합 연구 지원사업 연구과제로 수행되었습니다.

접수번호 : #120806-006

접수일자 : 2012년 08월 06일

심사완료일 : 2012년 09월 12일

교신저자 : 김상욱, e-mail : kimsw@knu.ac.kr