

# Media feel

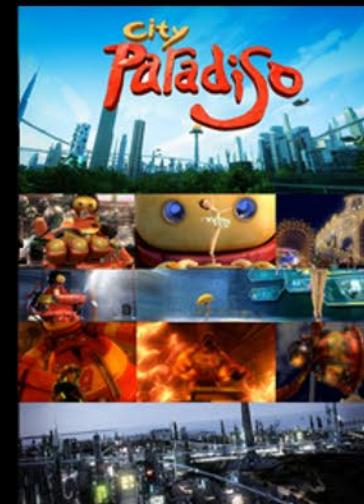


미디어필

3D  
4D  
VR  
ator  
ovie  
tive

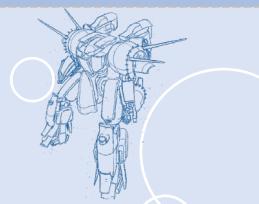
# Simulator 360 movie interactive

Since 2021 (주)미디어즘  
media-ism.Inc.





“(주)미디어즘은 VR, 3D/4D 입체 Animation 및 시뮬레이터, 4D Attraction Theater, 입체영상 기획, 연출, 제작, 배급은 물론 특수영상 관련 Hardware의 설계, 납품 및 설치-관리를 전문으로 하는 업체입니다.”



특수영상 제작 / 공급

3D, 4D, interactive, 시뮬레이션, 입체CG, VR

실사 입체 촬영

영상관 설계/구축

입체영상렌탈

기획  
제작  
편집

3D/4D  
/이벤트  
영상관

실사 360촬영  
/ 편집 / 홍보

1조  
2석/ 4석/ 16석

VR 시뮬레이터 제작 공급

시뮬레이터 제작

4D Attraction  
Theater

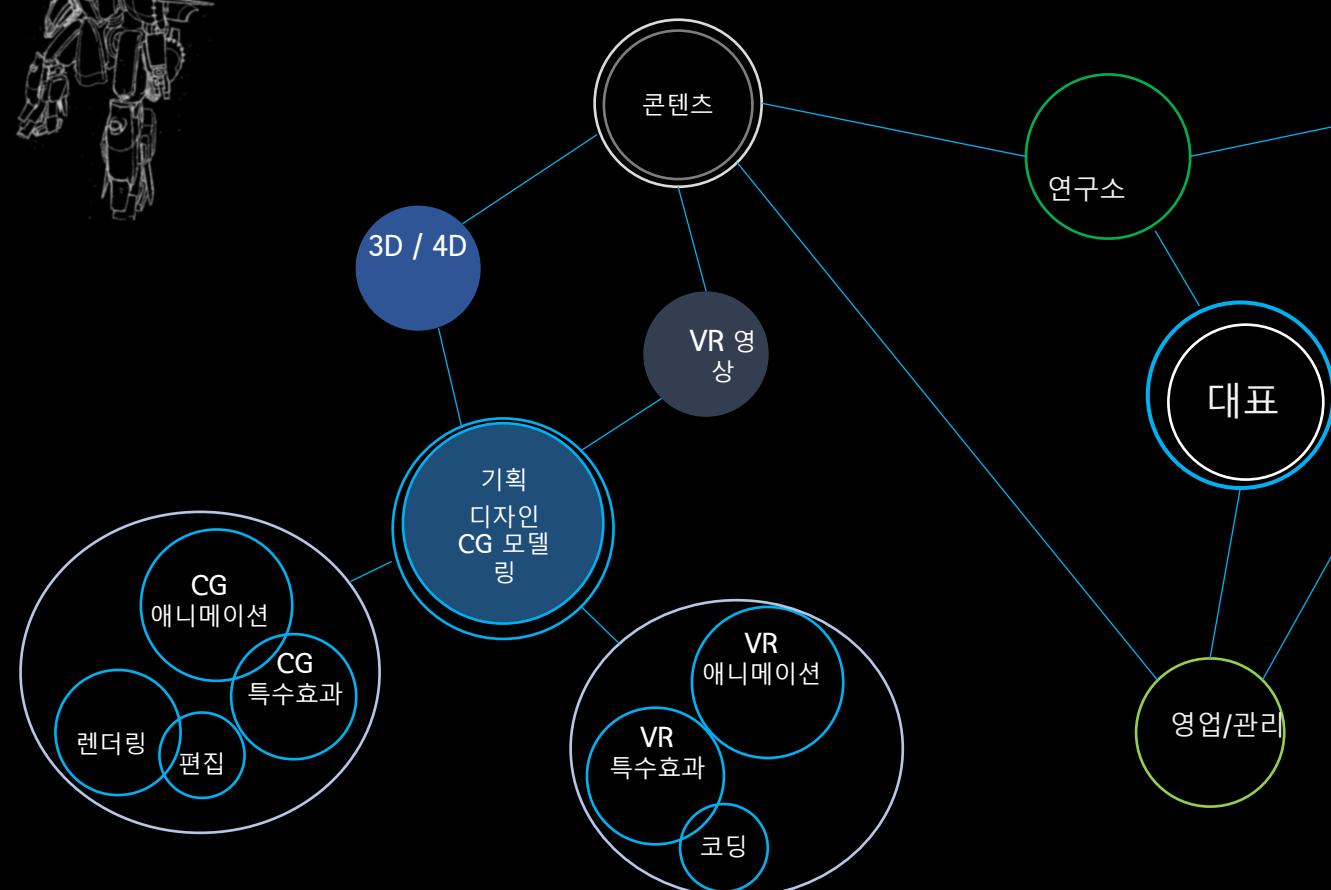
스포츠  
탑승형  
3DOF  
6DOF



특허번호 : 10-2014-0062315  
특허번호 : 10-2016-0041039



## Company Information



“ 무엇을 하던 무엇을 만들던 가장 합리적이고 가장 효과적인 방법을 위한 노력은 언제나 계속 됩니다.”

본사 4명  
연구소 3명  
생산설비 공장 6명  
영상제작 5명





## 영상제작 보유장비

- 3D
- 4D
- VR
- 360
- interactive

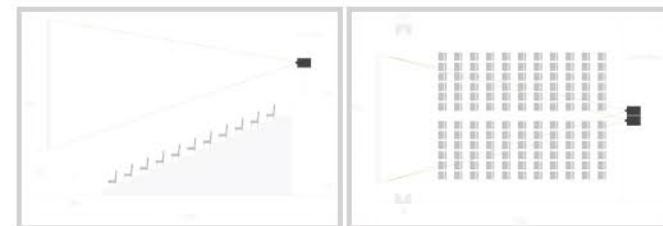
기획 / 제작 / 배급  
영상관 설계 / 시공  
전시관 / 이벤트관



● 렌더팜

● VR 촬영

● 영상관





## 모터 시스템 제작

설계 / 제작  
시공 / 관리  
시스템 컨트롤 개발



● 시뮬레이터

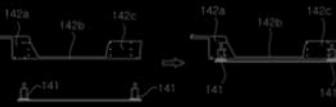
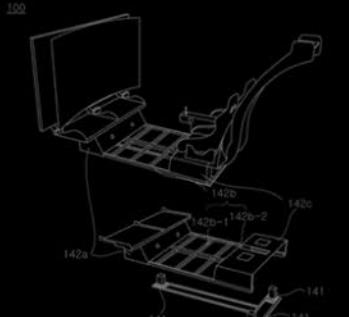


● 극장용 Theater



● 컨트롤 시스템



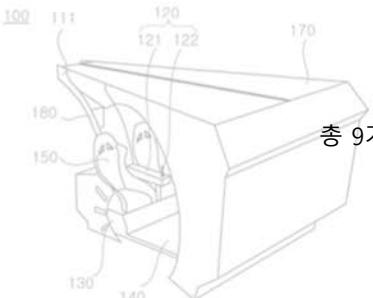


특허번호 : 10-2014-0062315  
가상현실 시뮬레이터

시뮬레이터가 구동 될 때 발생하는 출력의 누수/과부하를  
방지하므로, 더 넓은 움직임과 시뮬레이터 출력의 향상을  
이루어 낸다.

총 9가지 적용된 관련기술로 사용자의 편의성 안정성을 기반으로  
무인 관리 시스템을 목표로 개발되어졌다.

즉 “능동형 시뮬레이터”의 시초이다.

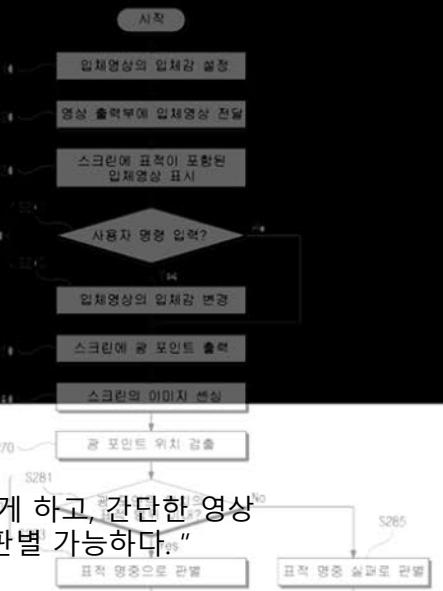


특허번호 : 10-2016-0041039  
광포인트 검증 입체 사격 시스템

“ 사용자가 표적의 입체감을 느끼게 하고, 간단한 영상  
처리를 통해 표적 명중 여부를 판별 가능하다.”

입체 구현 단계에서 발생하는 특허 관련기술로, VR 사용시 입체효과를 각  
사용자 개인별로 조절 할 수 있는 알고리즘을 구현 했다.

VR의 어지러움을 보편적인 설정보다는 개인에 맞는 설정 조정이 가능 하므로  
쾌적한 VR환경을 구현 할 수 있다.





제작 / 배급



• 아기고래 구출 대작전

- 러닝 타임: 12분 30초
- 장 르: 3D / 4D
- 관 람 가: 전 체
- 제작/배급: 미디어필



• 온하탐 힘 에스페란스

- 러닝 타임: 12분 30초
- 장 르: 3D / 4D
- 관 람 가: 전 체
- 제작/배급: 미디어필



• 한반도 대지진

- 러닝 타임: 12분
- 장 르: 3D / 4D
- 관 람 가: 전 체
- 배급: 미디어필



### • 아기고래 구출 대작전

아주 깊은 바다, 대왕오징어 여왕은 부하들에게 아기고래를 납치하라고 지시한다.

납치당한 아기고래를 구하려는 엄마고래와 심해바다 3총사와의 모험!



### • 온하트 험 에스페란스

온하를 표류하는 행성파편에 파괴된 플론 행성을 탈출하는 바너드 박사

새로운 행성을 찾아서 포라와 함께 에스페란스호에 몸을 싣고 우주를 여행한다.

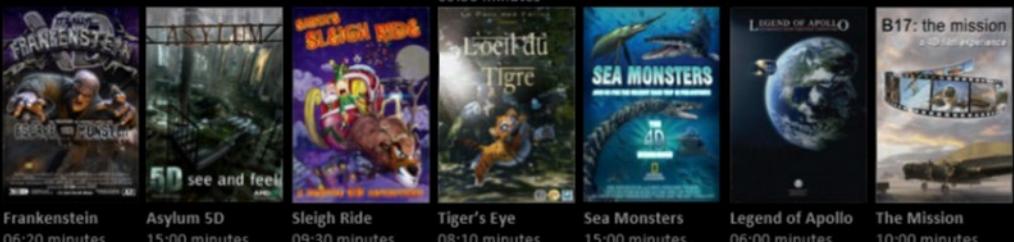


### • 한반도 대지진

2030년 서울에서 진도 7의 지진이 발생한다.

불규칙한 여진이 계속 진행되면서 건물이 무너지고 도로가 마비되는 상황에서 국가재난대응사령부에서 운영하는 에어카 특수대원들이 출동하여 인명 구조에 나선다.

### Attraction Films





제작 / 공급

• 한성 백제박물관 4D입체영상

• 제작 년도 : 2011년  
• 러닝 타임 : 14분



한성백제박물관 4D영상관 상영작품

백제시대 일본에 건내 진 '칠지도'의 전설을 소제로, 칠지도의 탄생에 관한 이야기이다

역사적 사료는 남아있지 않아 핵심으로 제작되었으며 4D 시어터와의 매칭과 입체영상의 특성에 맞추어 만들어졌다.

내용

: 유린은 할머니로부터 물려받은 신비 목걸이의 힘으로 백제시대로 타임워프 한다.

다시 돌아 오는 조건은 칠지도를 완성하는 것, 유린은 대장장이 아들 해건과 함께 칠지도를 만들 수 있는 철을 찾아 모험을 한다.

여기서 해건의 모티브는 백제시대 일본으로 칠지도를 전하러 가는 사절의 한 사람으로 훗날 기록에 전신그림이 남는다.



제작노트 -

매의 크기가 이야기상 작아졌다 커졌다 하는 설정에 맞추어 변형을 주는 것이 어려워 3가지 버전을 만들어야 했다.

매의 깃털 하나하나를 심었는데 이것이 기억에 남는다.

또 하나는 그 당시의 지형을 철저한 역사적 고증자료를 보고 만들었는데 구릉, 묘지위치, 흙 성의 높이, 가옥의 형태 등등 하나 하나 검증을 하고 자문을 구하며 만들었고, 멀리 보이는 산의 실제 느낌을 표현하고, 확대 들어가면 나뭇잎이 하나하나 보이는 장면을 위해 고 퀄리티 나무 20만 구루를 보이는 산마다 심어야 했다.

• 안양생태이야기관 입체영상

• 제작년도 : 2012년  
• 러닝타임 : 12분



“안양천생태이야기관” 입체영상관 상영작품

안양에 사는 개구쟁이 아이들의 이야기,

안양천에서 물고기를 잡던 푸름이는 마법에 걸려 자신이 잡던 버들치가 된다.

버들치로 안양천에서 좌충우돌 모험을 하며 자기가 하천 생물들에게 얼마나 잘못했는지 깨닫게 된다.



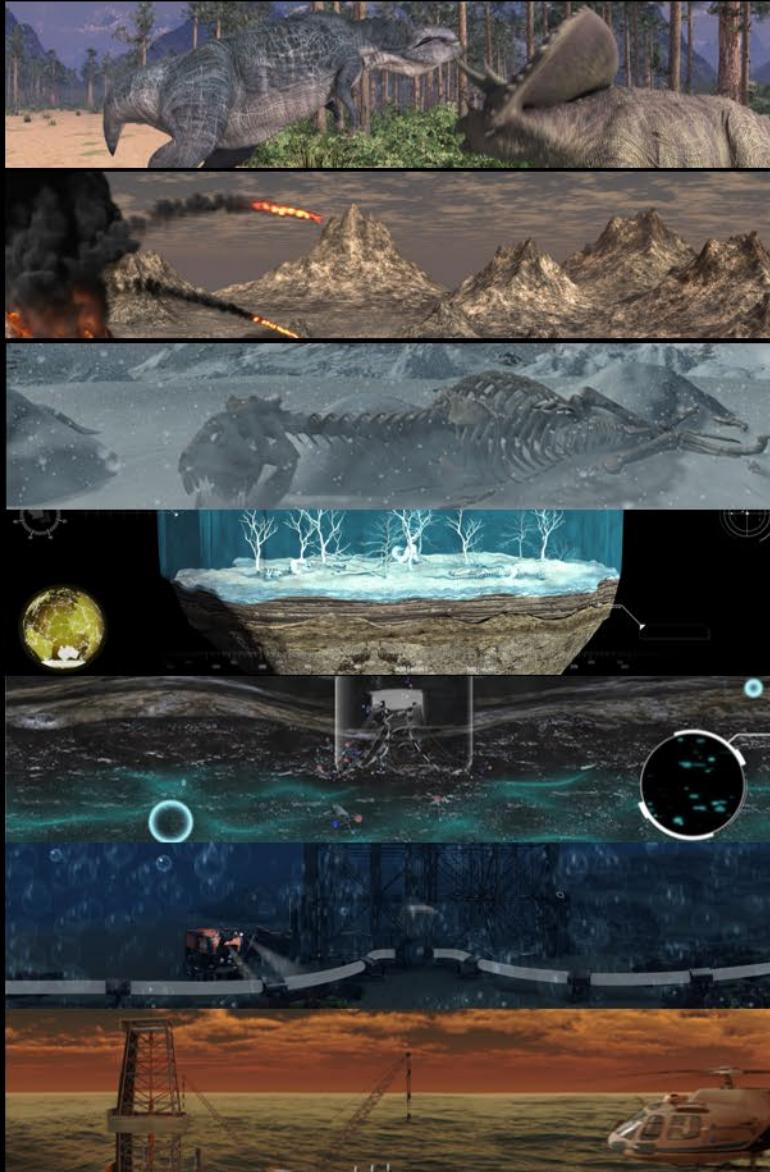
제작노트 -

시간이 촉박했다. 이 생각만 남는다. 시나리오는 확 인이 나지 않고 제작일정 역시 지났고, 총체적 난국이다 다행이 무대포로 일단 시작하고 보자는 심정으로 미리 준비를 해 둔 것이 작품을 살렸다.

특히 생활 하천의 상/중/하류의 생태를 표현하는데 엄청 공부를 많이 하게 된다. 항상 그렇지만 공룡을 만들 땐 공룡공부, 고래이야기는 고래와 바다 생물 관련 등등의 공부가 필 수이다.

버들치 형제의 캐릭터와 주인공이 변한 푸름이 물고기에 매우 애정이 가는 작품이다.





### "kogas" 대전홍보관영 썬클영상

지구의 탄생부터 가스가 어떻게 만들어지는지에 대해 이해하기 쉽게 구성된 영상...이였는데.. 옛은 가스가 왜 생겨나고 지하에 있는 가스를 어떻게 취치 하는지에 관한 열심히 일하는 "kogas" 홍보영상이다.

#### 제작노트 –

kogas 홍보관은 썬클 형태의 영상관으로 총 10개의 프로젝터로 구성하고 있다.

당연 영상도 둥그런 형태이고 영상의 좌우가 이어진다.

영상의 기획은 지구가 우주에서 먼지들이 뭉쳐 탄생하는 순간부터 시작한다.

대륙이 융기하고 미생물이 나오고 공룡이 탄생해 빙하기가 오고 땅속으로 파묻힌 유기물들이 미생물과 반응하여 어떻게 석유, 가스가 되는지 이것을 어떻게 관을 연결하여 뽑아내는지에 관한 시나리오 구성 이였는데 중간 앞부분 대륙이 융기하는 작업 중 모든 것이 수정되었다. 왜 가스홍보영상에 지구과학이 나오는 이유에 대해 설명이 안 된다는.. 하여간 다 자르고 공룡과 바다 위 시추선만을 살려 땅속의 가스의 생성원리를 그래픽으로 구현하여 보여주는 그러한 영상으로 바뀌었다.

• 순천만 습지공원 4D입체영상

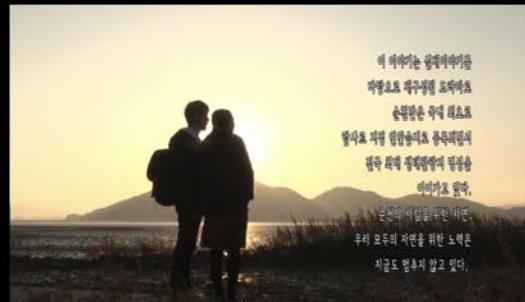
: 제작 년도 : 2015년  
: 러닝 타임 : 14분



국내최대 습지생태공원 "순천만국가정원" 4D입체 영상관 상영  
다친 두루미를 구해주는 실화를 소제로 구성된 작품.  
남매는 습지공원 갈대숲에서 날개를 다친 흑두루미를 발견한다.

천연보호종인 흑두루미를 학교 닭장에 두고 몰래 보살핀다.  
하지만 선생님이 알게 되고 모두는 한 마음이 되어서 두루미를  
보살핀다. 날개를 낫은 두루미를 위해 인도어 골프장에서 날개  
연습을 시키고 먹거리를 위해 지렁이도 잡고 겨울이 오는 시기  
철새인 두루미는 떠나야 하지만 떠나지 않는다. 그런 두루미를  
위해 어서 가라고 좋아 내지만 가지 않는 두루미, 기였고 무리에  
포함되어 먼 길을 떠나는 두루미

남매는 그렇게 그 날을 추억한다.



제작노트 -

제작 진행이 무난한 작품.

문제는 만들고 나서 발생했는데 입체가 이상하다는 것이다.

원인은 영상관이 원프로젝트 시스템이고 앞에 전자 필터를 적용했는데 전자  
필터의 고장이 원인이었던 것이다.  
서버도 도래미 서버라는 해외 서버 방식 이여서 영상 코딩도 매우 애먹다는  
기억이 남는다.

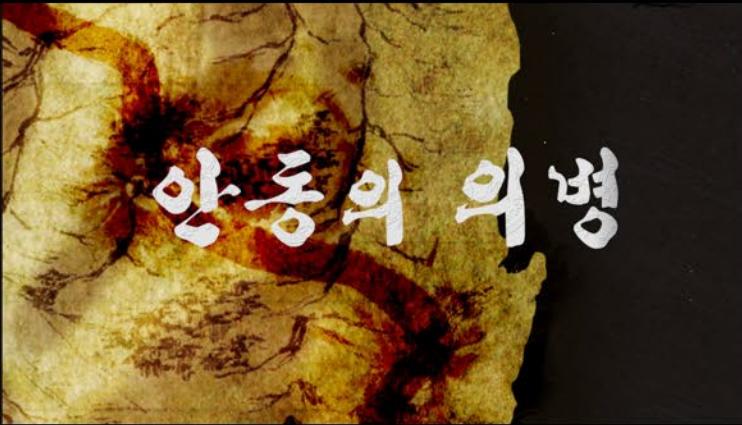


"안동 충의역사체험장" 입체영상관 상영

안동지역에서 임란 때 활동한 의병을 기리기 위해서 제작된 영상

임란시기 무수히 많은 민족영웅이 있고 안동 지역에는 류씨 가문이 있었다.

임란 발생 후 류씨 가문을 이끄는 류복기는 형제와 자식 5형제를 모두 이끌고 왜구에 대항한다. 진주성이 무너지는 날 동생 류복립이 죽지만 5형제와 함께 끝까지 싸운다.



#### 제작노트 –

항상 고루한 것이지만 역사물은 복장, 무기 등 특히 나라별 전투에서는 두 나라간 그 시대 각 진영 별 디자인과 형태에 주의를 해야 한다.

임란을 시대로 영상을 만들다 보면 느끼는 것이지만 일본은 화려하다는 것이다 수탉이 벼슬을 세우며 과시하듯 요란하고 가볍고. 그런 측면에서는 한반도 고대 국가 중 단연 최고는 고구려라고 생각한다. 그때 철기 문화는 그야말로 압권이다.



“용산 전쟁기념관” 3면영상관 상영

한산도대첩! 거북선의 등장! 해상전투 역사상 위대한 업적 학! 익! 전!

성웅 이순신 장군의 “한산도대첩”을 기리기 위해 만들었다.



#### 제작노트 –

역시 제일 문제는 역사적 고증이다.

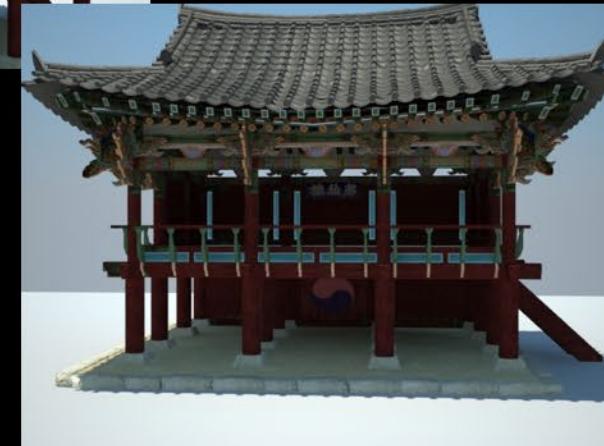
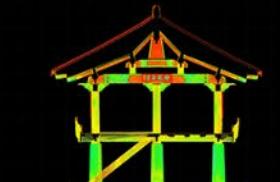
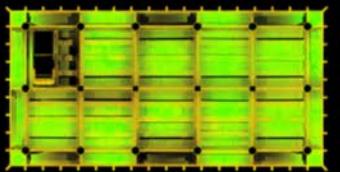
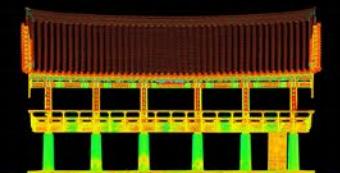
거북선의 모양이야 널리 알려져 있고 자료도 많고, 문제는 왜구의 깃발이 왜놈들은 가문의 깃발을 달고 나오기 때문에 너무 다양하다는 것이다, 심지어 십자가 모양도 있는데 정말 천주교 표식 이란다. 개화된 천주교 신자가 된 왜군장수.....

또 다른 혼란 거리는 왜구도 해상포가 있다는 것인데. 단지 화승총이 주력이라 잘 사용하지 않고 성능이 나빠 사거리가 짧다는 것이다,

“한국의 서원”

대표적인 서원인 돈암 / 소수 / 필암 서원을 레이저 스캔한 도면을 토대로 고증을 위해 만들어진 영상

각 건물은 VR용으로 제작 되었다.



제작노트 -

옛 서원이 건축도면이 어디에 있을까.. 하지만 있다

단정의 모양이라든지 기본 석가래의 구조 등 변형되었지만 레이저스캔을 통하여 단층 도면을 얻어내는 것이다. 이 이미지를 축적을 통하여 크기를 산출하는 것이다,

영상은 그러한 데이터를 기반으로 각 건물의 구조와 최대한 동일하게 모델링하여 서원전체 map을 구성하는 것이다,

"대전 KR 홍보관, 4D 영상관 상영"

4D 씨어터, 의자와 연동 되어 상영하는 4D 입체영상  
편광 안경을 착용하고 관람하며, 12분 영상이다.



제작노트 -

제작과 기획은 (주)엔토닉리에이티브에서 제작하고,  
입체카메라 기술 및 랜더링, 편집등 미디어필 지원



• 제주자연문화유산센터 동굴체험 시뮬레이터 VR360 영상

• 제작 년도 : 2020년

"제주 자연문화유산센터 전시관 내 시뮬레이터 VR360 영상 "

2조8인승 시뮬레이터에 탑승해 HMD를 착용하여 동굴 체험하는 VR360 영상

5분으로 구성



제작노트 -

용천동굴의 환경을 표현하기 위해 초기, 실사 입체촬영으로 기획 되었으나 재적 환경상 여러 요건으로 인하여 full CG로 제작하게 된다.

용을 타고 날아가며 동굴 탐험을 하는 RIDE 영상으로 동굴 환경을 표현하는데 맥스의 플러그인으로 해결했다.

빠른 속도감을 위해 상당히 기다란 통로를 구성 해야해으며 시뮬레이터 연동과 임팩트를 위해 부분 과격한 액션을 추가하기도 했다.



# Interactive

전시영상



### • 아찔 브릿지

주제관내 다리 위, 매립된 모니터를 통해 관람자가 접근하면 센서에 의해 공룡이 튀어나오는 모션을 보여준다.



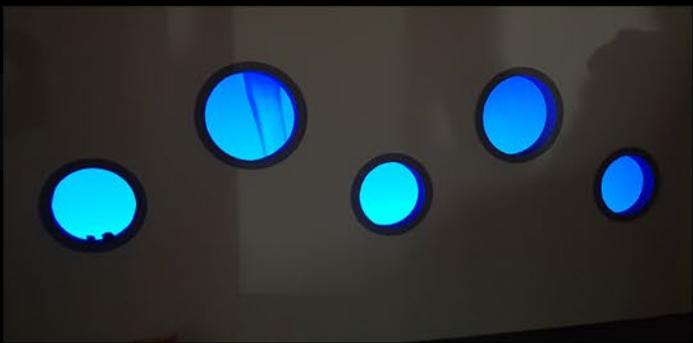
### • 공룡 알을 지켜라

높이 6M, 길이 14M의 전면스크린에 3개의 레이저프로젝터를 설치하고 라이다 센서를 사용해 관람객이 던지는 공의 위치를 검출, 화면에 나타나는 육식공룡으로 부터 초식공룡의 알을 보호하는 놀이이다.



### • 백악기 수족관

3면+바닥을 프로젝터로 맵핑하고 입체적인 공간을 구성하여 백악기 바닷속 모습을 구현한다.



### • AR 모니터

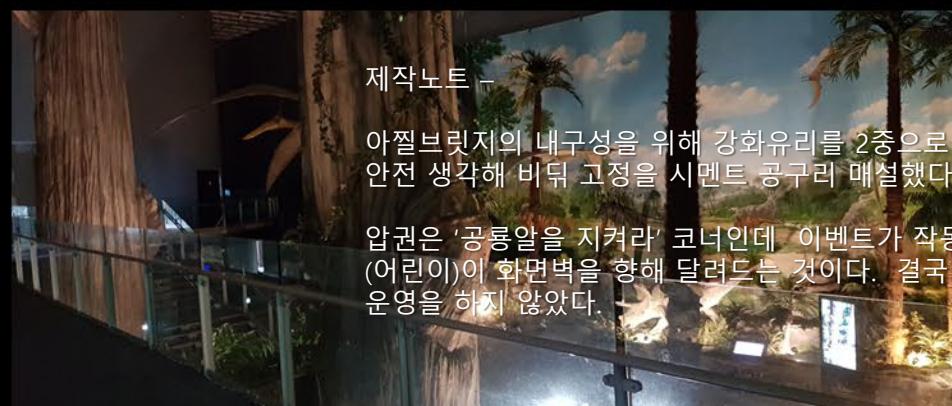
주제관 공룡모형이 있는 코너를 배경으로 AR플레이트를 설치하여 배경과 CG가 어우러지는 가상의 이벤트를 생성한다.



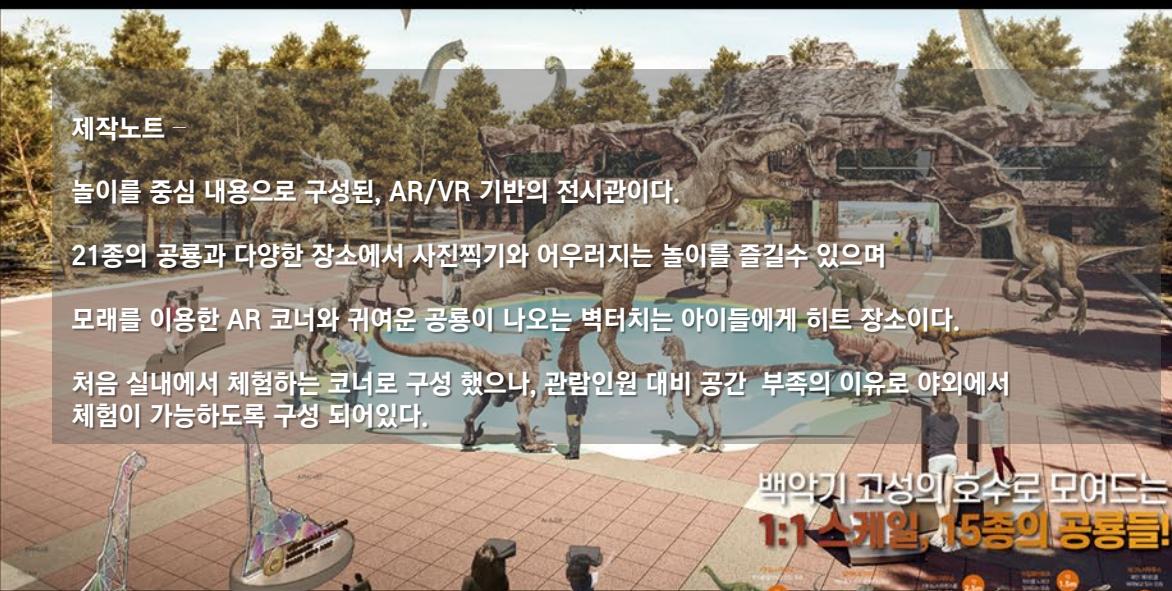
### 제작노트 -

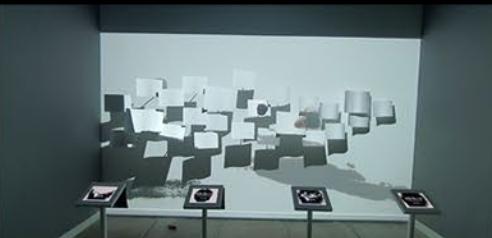
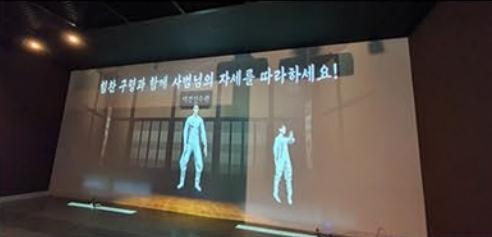
아찔브릿지의 내구성을 위해 강화유리를 2층으로 설치하고 AR플레이트의 안전 생각해 비뒤 고정을 시멘트 공구리 매설했다.

압권은 '공룡알을 지켜라' 코너인데 이벤트가 작동하는 순간 모든 관람객 (어린이)이 화면벽을 향해 달려드는 것이다. 결국 이 코너는 엑스포 기간에 운영을 하지 않았다.



- 디노G 탐사대
- 땅 속의 디노G
- 디노G 연구소
- 디노G의 흔적들
- 공룡만지기
- 트릭아트
- 공룡과 사진찍기
- 공룡알 공원
- 공룡 놀이터
- 공룡 스캐너



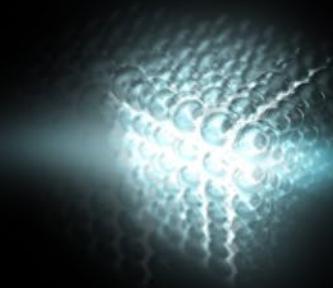


## 제작노트 –

디지털 실감 콘텐츠,  
충주박물관의 각 코너 체험을 디지털화 하여 구성한 것으로  
터지와 모션센서-키넥트- 방식을 사용 하였다.

디지털 실감 콘텐츠의 특성상 대단히 많은 프로젝터가 사용되었다.

- 가야금 체험
- 중앙탑을 쓸아라
- 봇글씨 체험
- 충주성 지키기
- 태껸 배우기
- 미디어 월



# Simulator

Media  
feel

Since 2021 (주)미디어즘  
media-ism.Inc.

봅슬레이  
BOBSLEDDING

스키점프  
SKI JUMPING

알파인스키  
ALPINE SKIING

수상스키  
WATER SKIING

파라글라이딩  
PARAGLIDING

스노우보드  
SNOWBOARDING

VR 극장용 Theater

능동형 Simulator

2조8인승 VR HMD 연동  
Simulator

자전거 Simulator

VR



#### 제작노트 -

KT의 독자 기술인 5G 통신망을 이용한 시뮬레이터 VR HMD를 삼성의 기어VR를 사용하였고 무선 통신 방식은 자체 개발 5G로 영상을 출력했다.

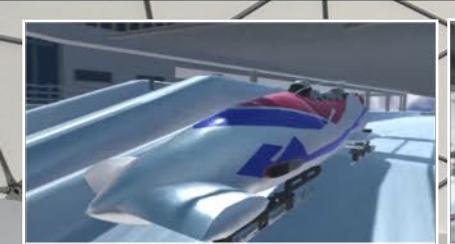
실제 선수용 봅슬레이를 목업해서 하우징을 만들었으며 선수 훈련이 가능하도록 실제 봅슬레이 조정 기와 같은 방식으로 조정된다.

2인승 / 3축 액츄에이터



# 5G Simulator

KT 봅슬레이 이미지  
THE IMAGES OF BOBSLEDDING



## 제작노트 –

KT 봅슬레이를 만들기 위해 스위스에서 진행하는 국제 봅슬레이 대회에 다녀와야 했다. 무려 27시간이나 걸려.. 탑재 된 콘텐츠 역시 평창 올림픽 슬라이딩 센터의 설계를 참고하여 만들어졌다.

실제 봅슬레이 조정 레버를 시뮬레이션 하여 구현,





VR *Simulator*

PyeongChang 2018™

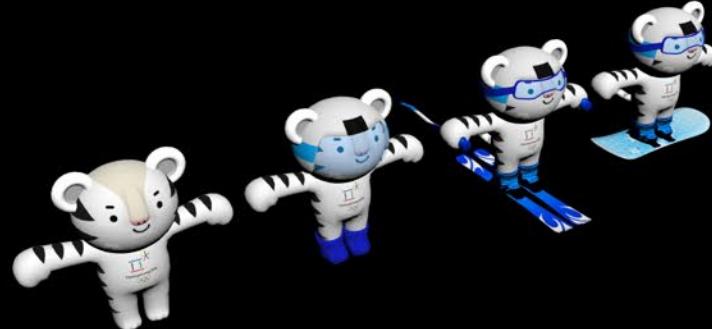


제작노트 -

## 2018 평창동계올림픽!

- ✓ 평창 올림픽프라자!
- ✓ 강릉 ICT 홍보관
- ✓ 인천공항 올림픽 홍보관
- ✓ 강원도청 폐럴림픽 홍보관

4종목 8기의 스포츠 체험 시뮬레이터 전시!

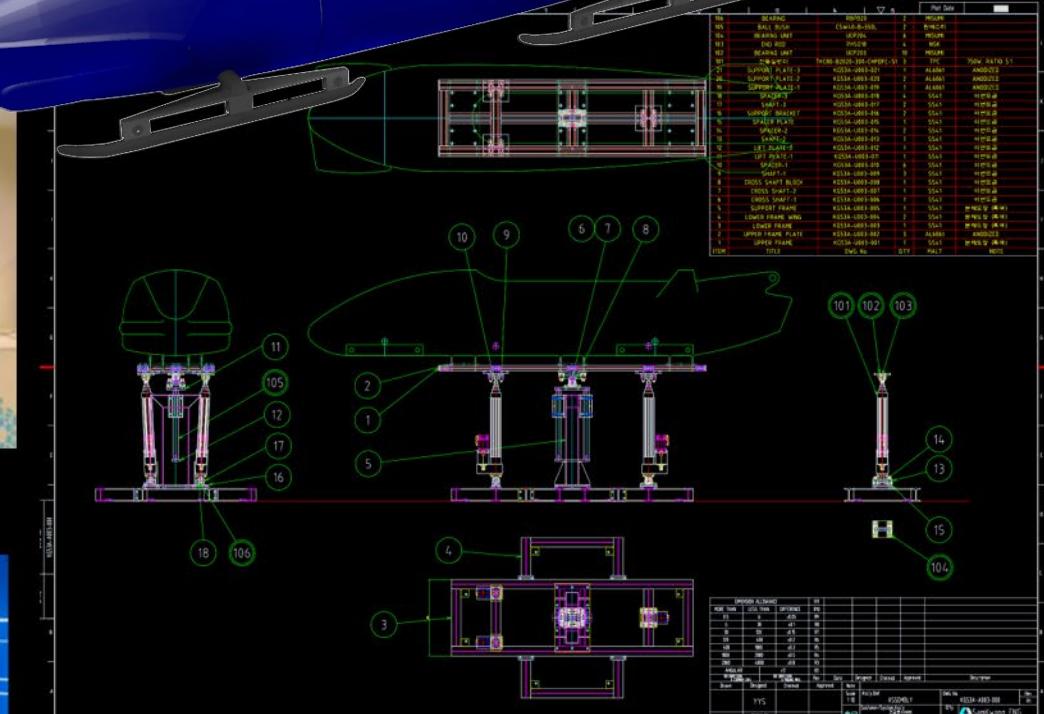
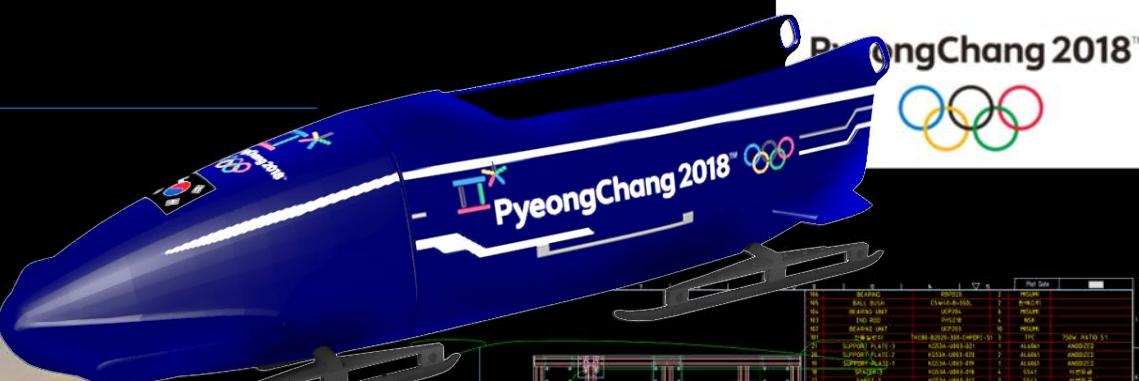
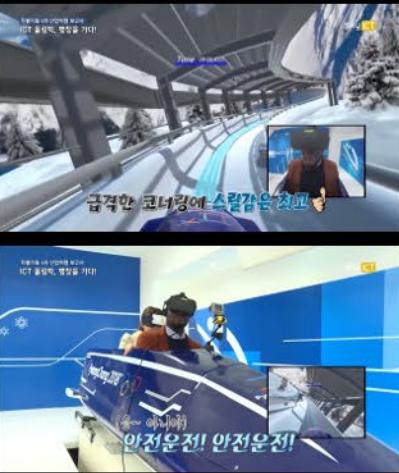




# VR Simulator

봅슬레이 이미지  
THE IMAGES OF BOBSLEDDING

PyeongChang 2018™



제작노트 -

KT 봅슬레이와는 달리 4인승 1조로 만들어 졌다.

커진 만큼 진동과 기울여지는 각도가 아찔 할 정도.

총 2기가 만들어졌으며 인천공항과 평창ICT플라자에 전시 되었다.

구분	사양	구분	사양
자유도	3DOF type	Component	frp 2인승 800 * 2970 / frp 4인승 800 * 3980
Servomotor	Mitsubishi 1.5HP	Direction	방향타
감속기	Mitsubishi 5 : 1	HMD	오클러스 VR
Driver	위치/속도 제어	Contents	언리얼 49초 이내
Actuator	Ballscrew type lead 20 pitch 20 stroke 300mm	운영	Kiosk Start / Stop
Control	좌표데이터 추출방식	Experience time	49초 이내
전력	220V / 5KW	Time per activity	7분 이내
특수효과	바람	Server	i7 / GTX1060 이상
구조물	i빔 / aluminum Profile / PE / frp	Size	2970 * 800 * 1500



# VR *Simulator*

# 스키점프 이미지 THE IMAGES OF SKI JUMPING

PyeongChang 2018™

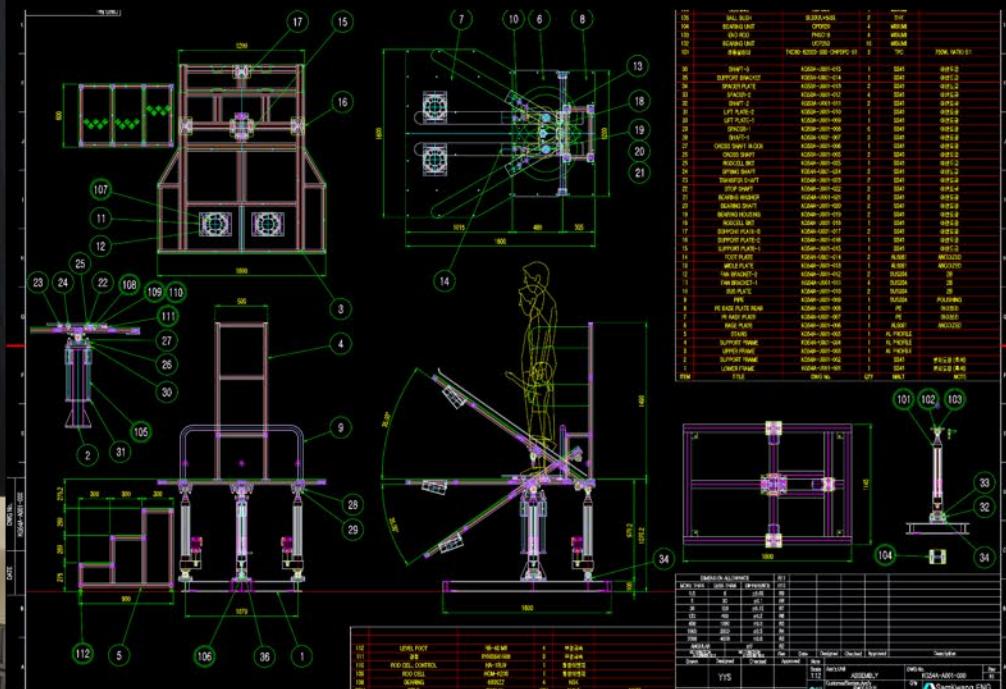


## 제작노트 -

어떻게 하면 탑승자에게 스키점프의 느낌을 전달 할 수 있나 에서 오는 고민은 하강 각도 35도에 이르는 시뮬레이터 구조를 고안하게 되었다.

키넥트를 활용한 동작 센서는 사용자의 자세를 검출해 점수에 반영한다.

100Kg에 견딜 수 있도록 4점식 안전 벨트와 지지대를 특수용접으로 보강했다.



구분	사양	구분	사양
자유도	3DOF type	Component	Ski / Safety Belt/ Shoes
Servomotor	Mitsubishi 1HP	Direction	Downhill/ Jumping/ Landing
감속기	Mitsubishi 5:1	HMD	오클리스 VR
Driver	위치/속도 제어	Contents	언리얼 90초 이내
Actuator	Ballscrew type lead 20 pitch 20 stroke 300mm	운영	Kiosk Start / Stop
Control	좌표데이터 추출방식	Experience time	90초 이내
전력	220V / 5KW	Time per activity	5분 이내
특수효과	바람 / 안개	Server	I7 / GTX1060 이상
구조물	Alumium Profile / PE / frp	Size	2500*2500*1200



# VR Simulator

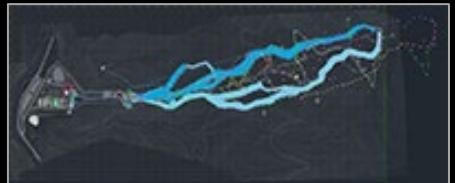
## 알파인 스키 이미지 THE IMAGES OF ALPINE SKIING

제작노트 –

모노스키, 장애인용 알파인 스키를 의미한다. 앉아서 타는 스키로 페럴림픽 종목에 있다.

순간 중력을 느낄 수 있고 각도 30도까지 기울여지는 활동 반경을 가진다.

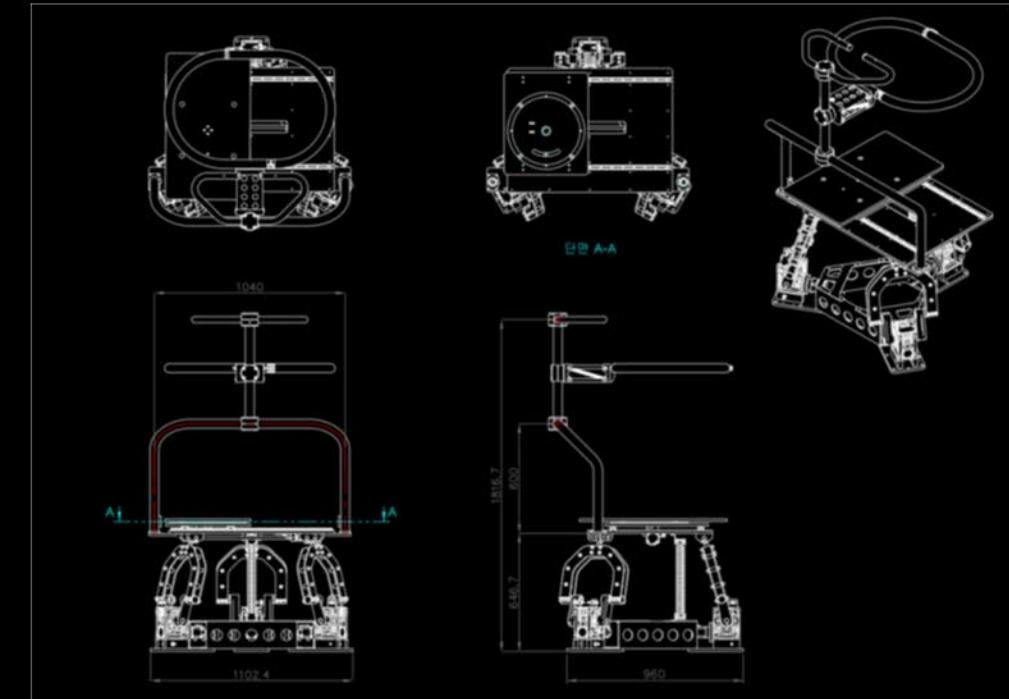
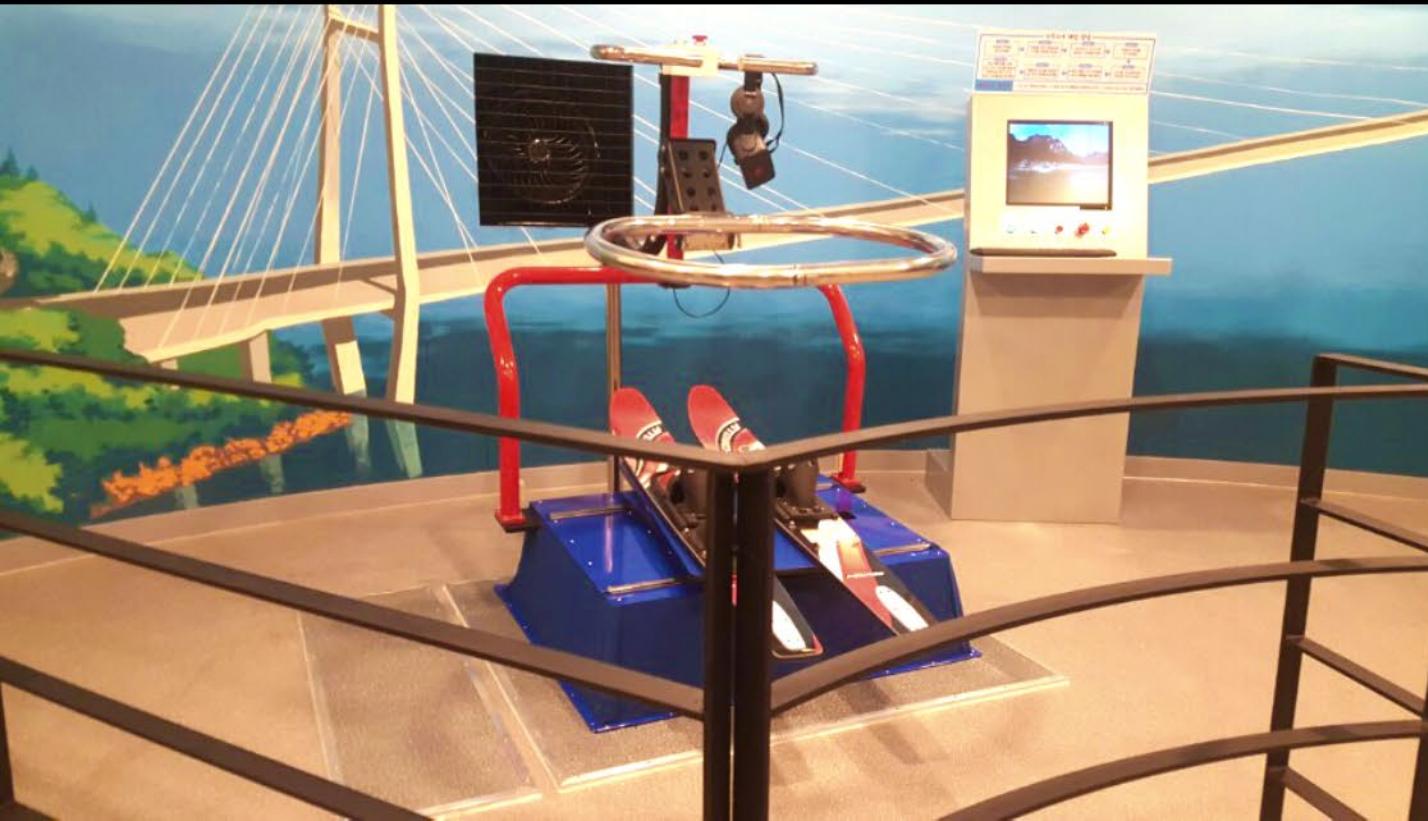
좌우로 몸을 기울여 조정을 하고 상/중/하 단계의 난이도와 자동 운전이 되는 키즈모드가 있다.



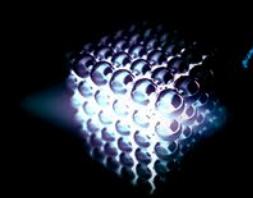


VR *Simulator*

수상스키 이미지  
THE IMAGES OF WATER SKING



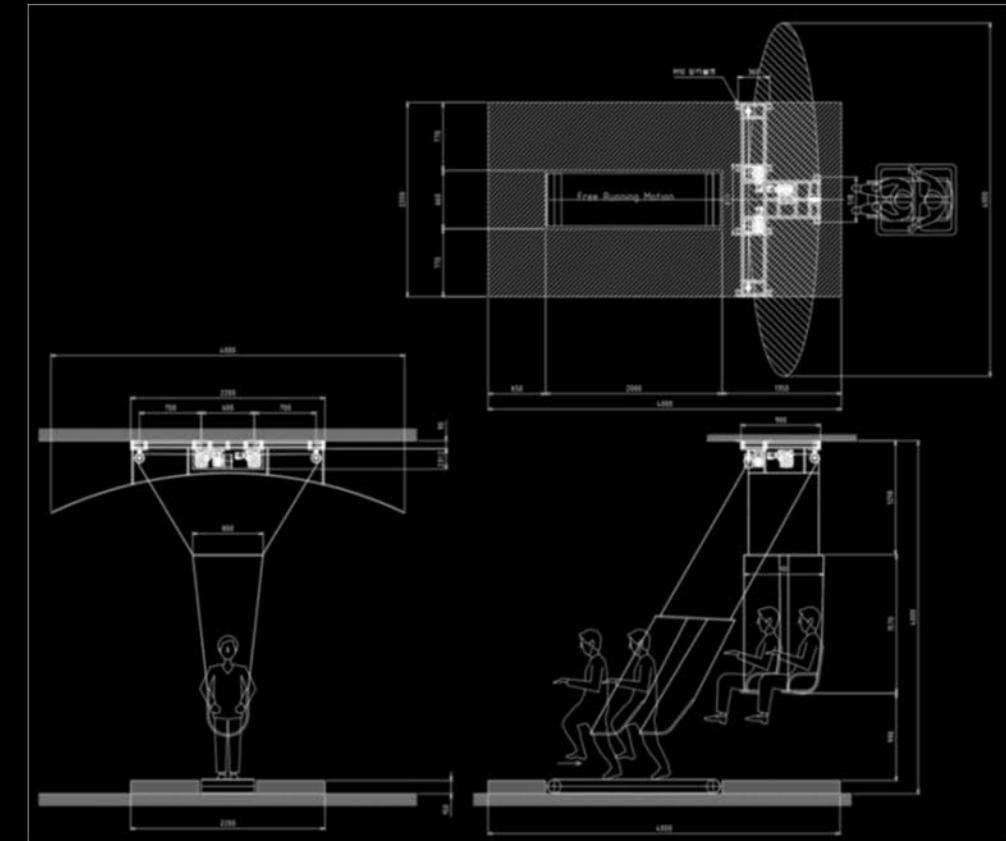
구 분	사양	구 분	사양
자유도	3DOF type	Component	Water ski
Servomotor	Mitsubishi 0.5HP	Direction	Ski
감속기	Mitsubishi 40 : 1	HMD	오클러스 VR
Driver	위치/Speed Control	Contents	언리얼 120초 이내
Actuator	Link type	운영	Kiosk Start / Stop
Control	작표테이터 추출방식	Experience time	49초 이내
전력	220V / 5KW	Time per activity	6분 이내
특수효과	Wind	Server	I7 / GTX1060 이상
가공물	Process meoswinging	Size	1200*1200*1500



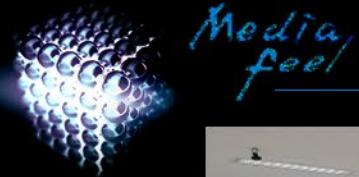
Media  
feel

# VR *Simulator*

# 패러글라이딩 이미지 THE IMAGES OF PARAGLIDING



구 분	사양	구 분	사양
자유도	3DOF type	Component	Water ski
Servomotor	<u>Mitsubishi</u> 0.5HP	Direction	<u>케노피/하네스</u> /와이어 6mm
감속기	<u>Mitsubishi</u> 40 : 1	HMD	<u>오클리스</u> VR
Driver	위치/Speed Control	Contents	언리얼 120조 이내
Actuator	Link type	운영	Kiosk Start / Stop
Control	좌표테이터 추출방식	Experience time	49조 이내
전력	220V / 5KW	Time per activity	6분 이내
특수효과	Wind	Server	i7 / GTX1060 이상
가공률	Process meoswinging	Size	24000*24000*2800 이상



# VR Simulator

## 스노우보드 이미지 THE IMAGES OF SNOWBOARDING

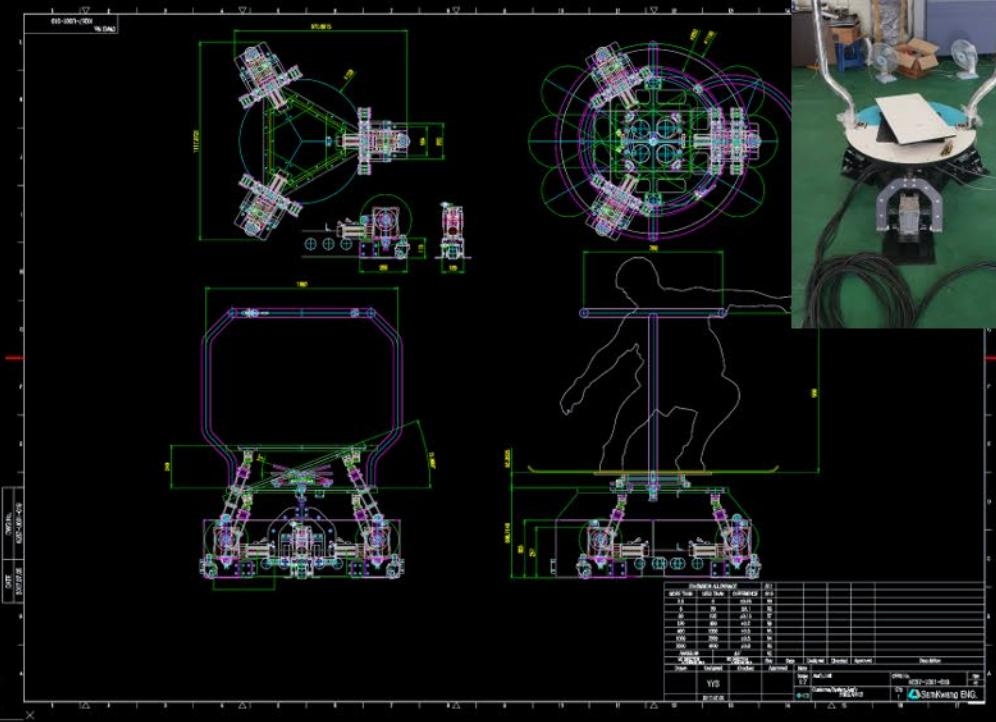
PyeongChang 2018™



### 제작노트 –

2018 동계올림픽 ICT플라자에 설치된 스노보드 체험 시뮬레이터 4명이 동시에 네트워크 접속하여 경주가 가능하다.

기본 구조는 알파인 스키와 같으나 앞발을 고정 후 서서 타는 시뮬레이터이다. 뒷발은 안전을 위해 고정하지 않았다. 그런데 문제는 전혀 예상하지 못한 것에서 발생했다. ICT플라자의 구조상 진동에 취약하다는 것인데 진동문제로 3번의 걸쳐 바닥에 진동패드를 설치하는 공사를 해야 했다. 결국 아무런 문제가 없었지만 오히려 시뮬레이터의 기울기와 중력 시스템이 너무 강렬하다고 해서 강도를 낮추어야 했다.



구 분	사양	구 분	사양
자유도	3DOF type	Direction	데크 / 바이딩
Servomotor	Mitsubishi 0.5HP	HMD	오클러스 VR
감속기	Mitsubishi 40 : 1	Contents	언리얼 100조 이내
Driver	위치/speed Control	운영	Kiosk Start / Stop
Actuator	Link type	Experience time	100초 이내
Control	좌표데이터 추출방식	Time per activity	6분 이내
전력	220V / 5KW	Server	i7 / GTX1060 이상
특수효과	Wind	Size	1200*1200*1500
가공률	Process meoswinging		



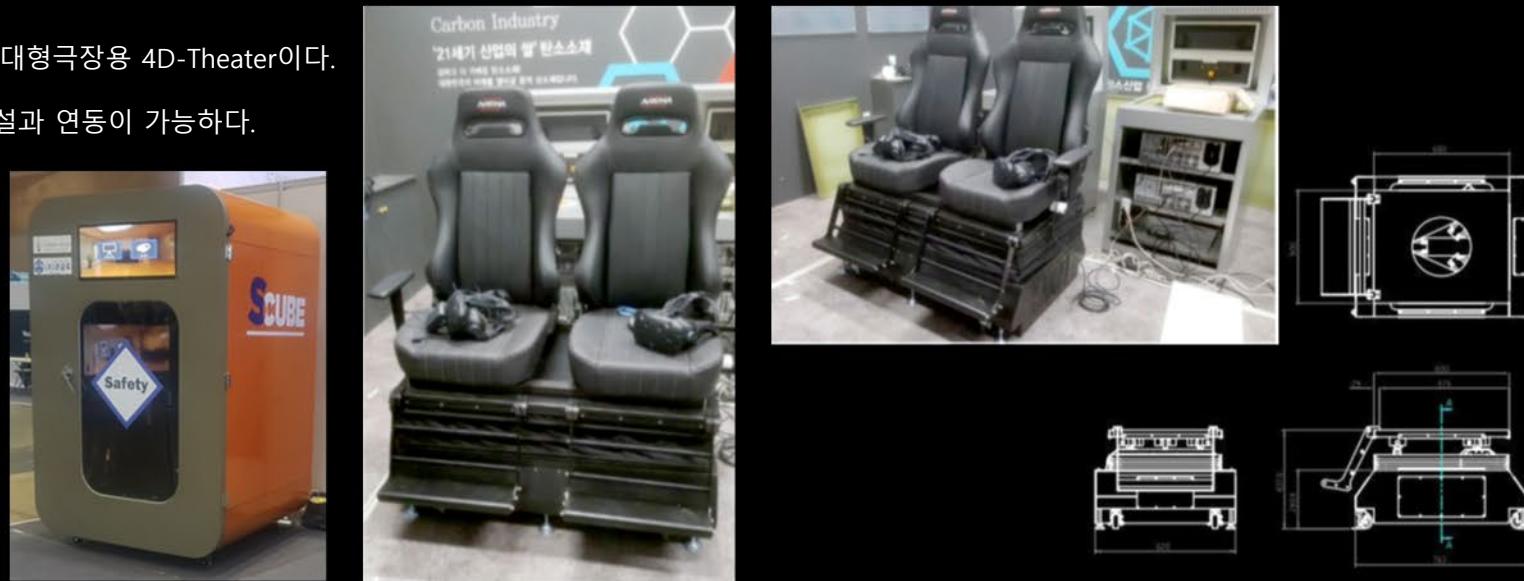
# VR Simulator VR 극장용 Theater

제작노트 -

2인1조 / 4인1조 8~16석1조 시스템으로 대형극장용 4D-Theater이다.

바람과 진동 효과가 있으며, 각종 체험시설과 연동이 가능하다.

지진/화재/폭풍/교통안전





### 제작노트 -

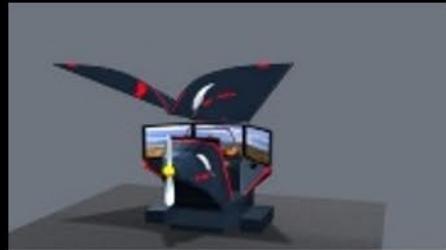
국내 최초로 시행된 능동형 시뮬레이터

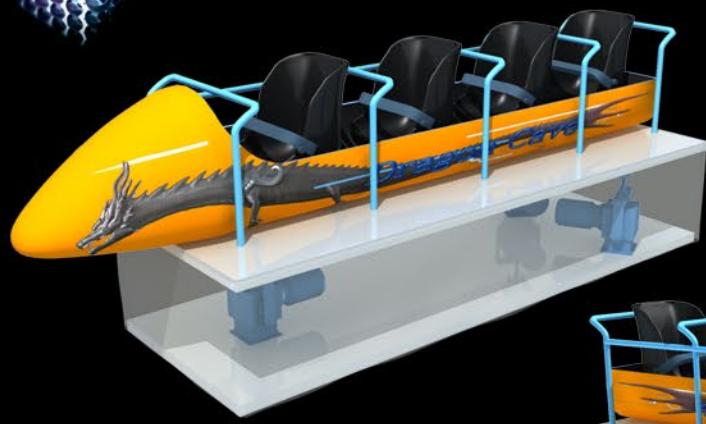
사용자가 직접 조정한다.

당시 VR이 나오기 전이라 3개의 47인치 3면  
입체모니터를 사용했다.

유압식.

2인 1식 총 4대 구성

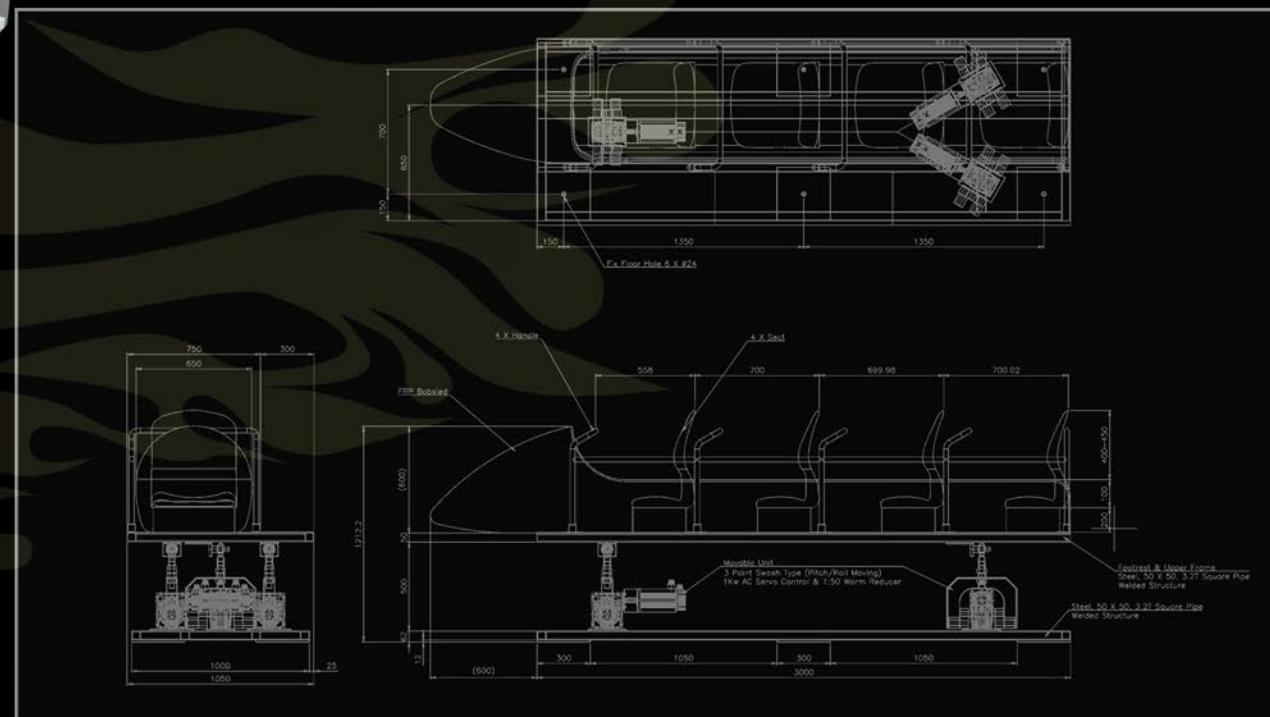


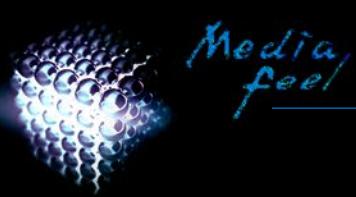


1조 4안, 2세트로 구성 되어있으며, 무선 HMD를 착용하고 체험을 하게 된다.

3자유도(Dof) 구조이며 배를 타고 출렁이듯 한 모션을 구현했다.

특이사항 : 8개+8개의 무선 HMD로 이루어진 시스템은 각 디바이스에 VR360 영상을 저장하고 외부 통합제어 시스템에서 8+8개의 디바이스의 재생,정지, 멈춤, 사운드 등의 제어를 동시에 하게 된다.  
문제는 오쿨러스go의 내구성과 빗대리 문제인데 이것은 운영시간을 조절하는 것으로 해결했다,





VR 360

*Simulator*

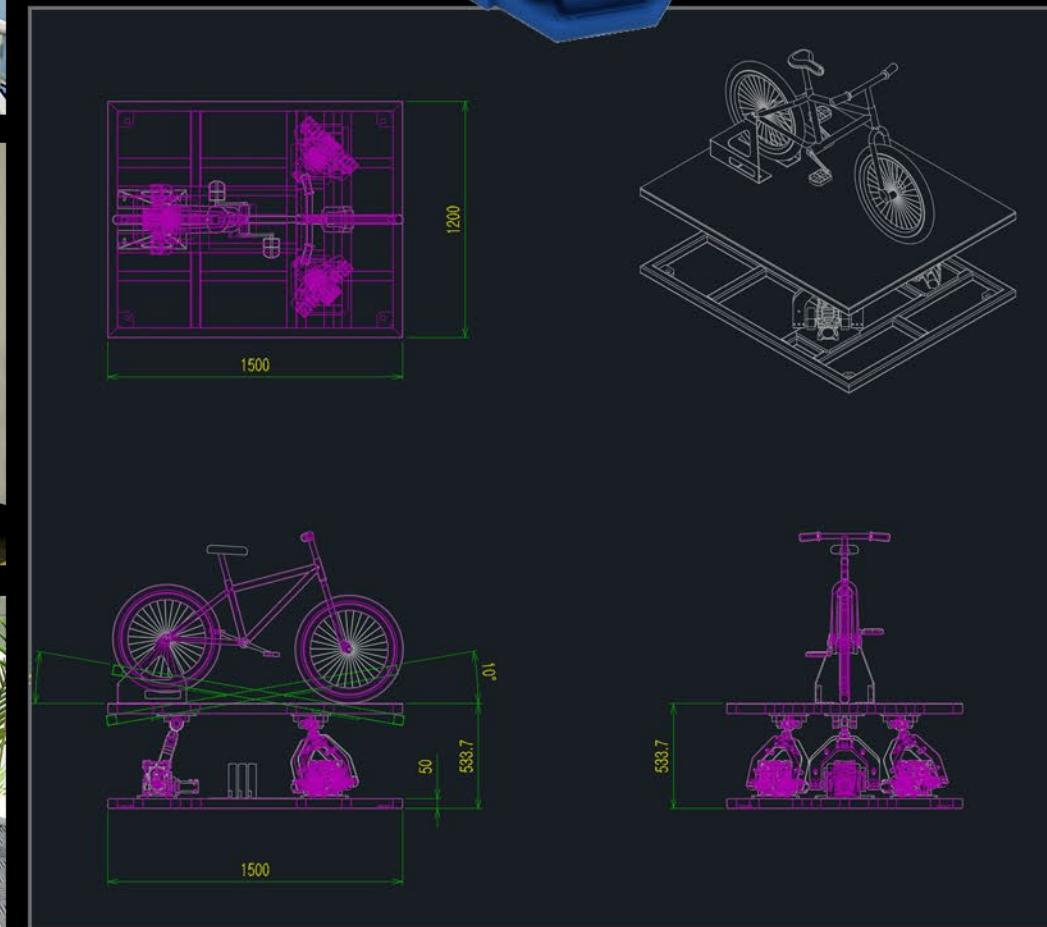
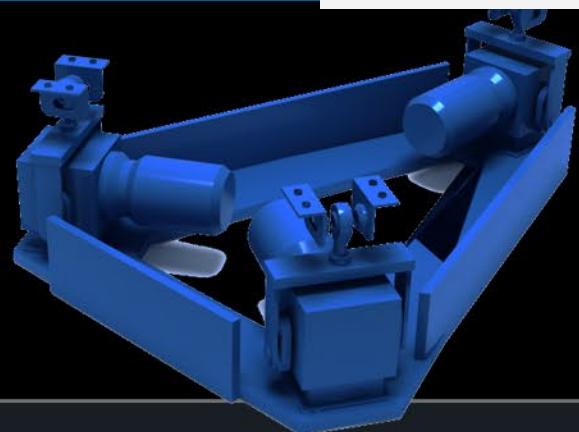
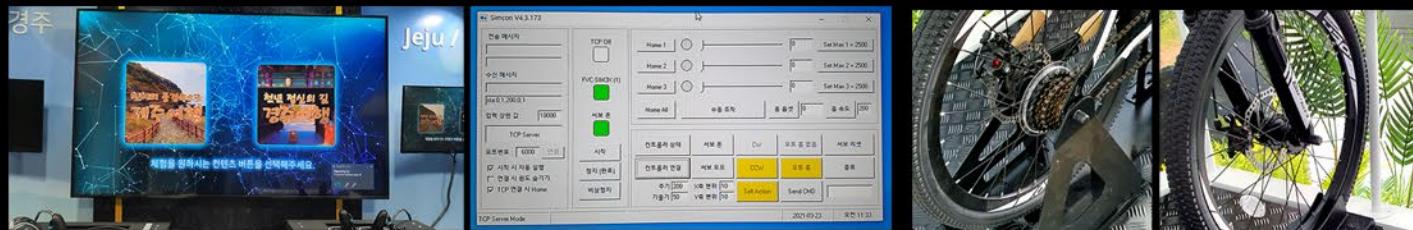
자전거 Simulator

#### 제작노트 -

국내 유명 관광지를 VR360 영상 탑입으로 실사 촬영하고 HMD 통해 간접 체험을 하게 된다.

이때 자전거-시뮬레이터에 탑승하여 방향의 이동과 속도에 대한 상호 인터랙션이 이루어져 실감에 가까운 연출을 한다.

- 5G 실감콘텐츠



스크린폭

2400 X 205

좌석 폭

1600mm

높이 - 최소

2000mm

길이 - 최소

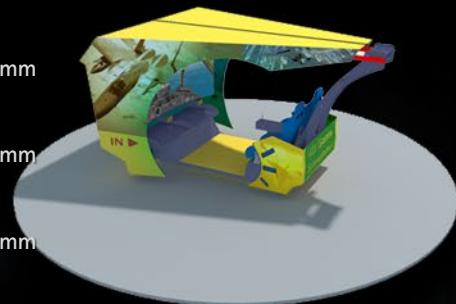
3000mm

사운드

5.1Ch 서라운드

콘트롤 서버

PC / XBOX



3D4D  
*Simulator*

감사합니다