

【 제 2 장 메타버스 관련 기술 연습문제 】

▶ 단답형

- 1.가상 현실의 3가지 기술적 요소 (), (), ()
- 2.가상과 현실의 스펙트럼 개념을 적용한 기술 ()
- 3.사람의 음성, 동작, 뇌파를 통해 입력하는 기술 ()
- 4.현실 세계의 기계나 장비, 사물 등을 컴퓨터 속 가상세계에 구현하는 것 ()
- 5.공장의 공정 정보를 가상공간에 옮긴 기술 ()
- 6.실제 도시를 가상공간에 구축 ()
- 7.센서나 적외선 카메라로 움직임을 인식하고 디지털 형태로 기록하는 기술 ()
- 8.가상 인간 구현을 위한 관련 기술 (, , ,)
- 9.블록체인의 3가지 특징 (, ,)
- 10.블록체인 기술을 이용해서 디지털 자산의 소유주를 증명하는 가상의 토큰 ()
- 11.게임은 () 기반의 디지털 공간으로 태생적 메타버스 사례이다.
- 12.제조는 ()을 통해서 원격 모니터링 및 제어를 진행한다.
- 13.메타버스의 적용사례 8가지 (, , , , , , ,)
- 14.아바타가 활동하는 디지털 공간이 ()가 된다.
- 15.모션 캡처 활용사례는 분야별로 (, , ,)가 있다.
- 16.VR, AR, MR을 아우르는 기술 ()

▶ 주관식

- 1.가상 현실과 증강 현실을 비교 설명하여라.
- 2.확장 현실 구현을 위한 핵심 소프트웨어 기술(6가지)을 설명하여라.
- 3.디지털 트윈의 특징에 대해 설명하여라.
- 4.아바타(Avatar)에 대해 설명하여라.
- 5.아바타와 가상 인간을 비교하여라.
- 6.가상 인간의 소통 방향, 발전단계, 구분, 의미에 대해 설명하여라.