

도서관에서 펼쳐지는 AR VR 세상

2022 인공지능 메타버스 과정(기본)

IT 융합 학과
방지원

01 아이디어 개요

아이디어의 배경과 필요성

02 국내 동향

03 최종 개발 목표

04 기술 설명

구현에 필요한 기술 설명

05 설계

구현을 위한 설계

06 구현 방법

기술을 이용한 기능별 구현 방법

07 구현 결과

실제 구현한 결과 동영상

08 기대효과

아이디어의 기대효과

2021 국민 독서 실태 조사 中 (학생)

문11-1. 학생은 읽을 책을 고를 때 주로 어떤 정보를 이용하나요? (우선순위 가중)

		사례 수	서점, 도서관 등에서 책을 직접 보고	가족, 학교 선생님, 친구의 추천	베스트 셀러 목록	인터넷의 책 소개, 광고	SNS(페이스북, 트위터, 인스타그램 등)의 책 소개	드라마, 영화의 원작	각종 기관의 추천도서, 선정도서	유튜브, 책방송 팟캐스트	기타
전체		3036	29.1	15.8	11.1	8.8	7.6	6.6	5.3	4.2	4.2
	남	1532	27.2	16.9	10.4	9.0	5.2	7.2	4.9	5.1	5.4
성별	여	1504	30.9	14.6	11.9	8.6	10.0	5.9	5.7	3.3	3.1
	초등	1070	32.6	23.5	8.8	3.9	2.8	6.0	4.0	4.4	7.2
학교급	중등	1006	26.9	14.3	11.6	9.4	10.2	8.0	5.9	4.1	3.5
	고등	960	27.4	8.8	13.3	13.5	10.2	5.7	6.1	4.2	1.8

여전히 책을 고를때
도서관에서 많이 고른다.

신세계그룹
★ 뉴스룸

PRESS

INSIDE

COLUMN

MULTIMEDIA

신세계그룹 ▾



도서관은 독서 환경제공 뿐만 아니라
다양한 문화와 체험을 즐기는 곳.

지난 2017년, 별마당 도서관은 개관과 동시에 스타필드 코엑스몰의 부흥을 이끈 주역으로 평가받았다. 실제로 별마당 도서관은 개관 후 1년 만에 스타필드 코엑스몰 방문객 수를 2천 1백만 명으로 끌어올렸으며, 약 7%였던 공실률도 0%로 낮춘 바 있다. 별마당 도서관의 가장 큰 경쟁력 중 하나는 바로 명사 강연과 문화 공연이었다. 대형 쇼핑몰 한가운데 문화와 예술을 즐길 수 있는 특별한 공간으로 각광받은 것이다. 하지만 지난 2년은 코로나19 팬데믹과 사회적 거리두기로 인해 별마당 도서관의 장기를 펼치기가 쉽지 않았다. 2021년 6월, '나를 위한 여행'이라는 주제로 진행한 별마당 도서관 개관 4주년 기념행사는 안전을 위해 온라인을 적극적으로 활용했지만, 웬지 모를 아쉬움까지지는 어쩔 수 없었다. 하지만 올해는 달랐다. 그동안의 긴 갈증에 부응이라도 하듯 별마당 도서관은 '역대급' 라인업을 선보였다.

01 아이디어 개요

도서관이용실태

UNESCO 공공도서관 선언 中

- 어린 시절부터 아동의 독서습관 육성 및 강화
- 개인의 창조적 발전을 위한 기회 제공;
- 어린이와 청소년의 **상상력과 창조력 자극**
- 문화유산, 미술 감상, 학문적 업적과 혁신에 대한 인지 증진.
- 모든 공연예술의 **문화적 표현에 대한 접근** 제공;
- **정보 및 컴퓨터 사용능력 개발** 촉진;

대구기업 YH데이타베이스, 국내 최초 메타버스 도서관 구축

정우태 | 입력 2022-07-24 16:59 | 수정 2022-07-26 08:26



YH데이타베이스가 개발한 가상 도서관 플랫폼 '메타도서관' 로비

기획



[대구의
전 플랫폼
주창]



[인구절
자.외 인]



[친환경
라 확충
배터리]



[로봇 손
의 로봇
도시 성]



**4차 산업 혁명
시대에 맞게
도서관도 진보된
형태로 변하고
있고 수요도
증가하는
추세이다.**

03 최종 개발 목표



**AR, VR을 이용한 콘텐츠를 제작하여 도서관을
독서공간에 더불어
4차 산업 혁명 속 문화 체험 장소로 탈바꿈**

04 기술 설명



UNITY

Unity

유니티 3D를 이용한
여러 시각 효과 구현



VUFORIA

Vuforia

증강현실 콘텐츠를
만들기 위해 사용



Mixamo

Mixamo

원하는 3d 캐릭터와
애니메이션 가져옴

05 설계 : 구현 목표 별 설계

AR, VR을 이용하여

01

줄거리를 팝업북
형태로 소개

Unity를 이용해 3D
캐릭터와 애니메이션
등으로 줄거리에 관한
가상 영상 제작
Vuforia를 이용해
가상현실 콘텐츠를 보임

02

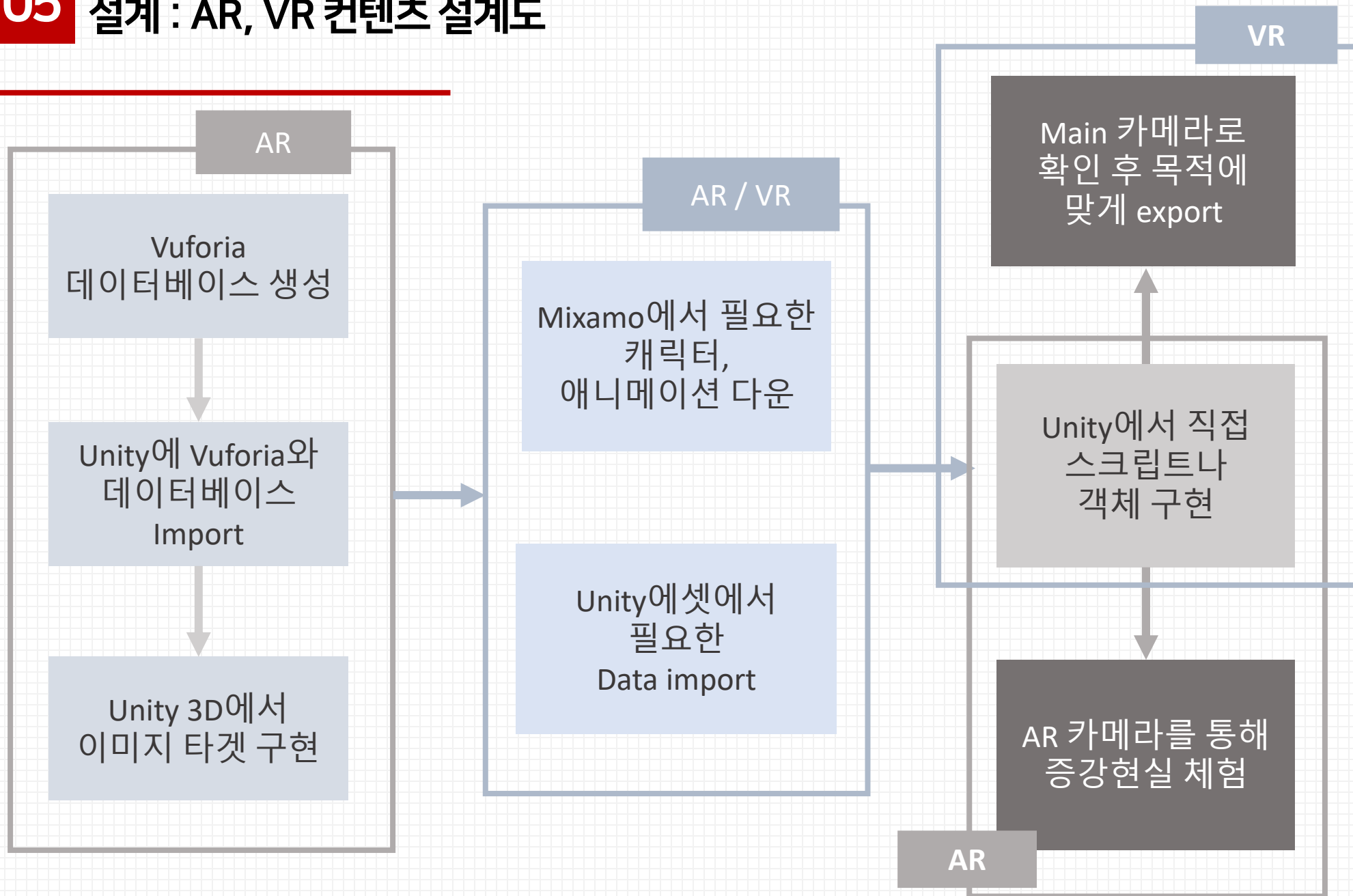
책 속 명대사 및
책 추천

Unity를 이용해 책 속
명대사를 미리 구현해 둠.
Vuforia를 이용해
가상현실 콘텐츠로 제공

03

도서 위치 안내

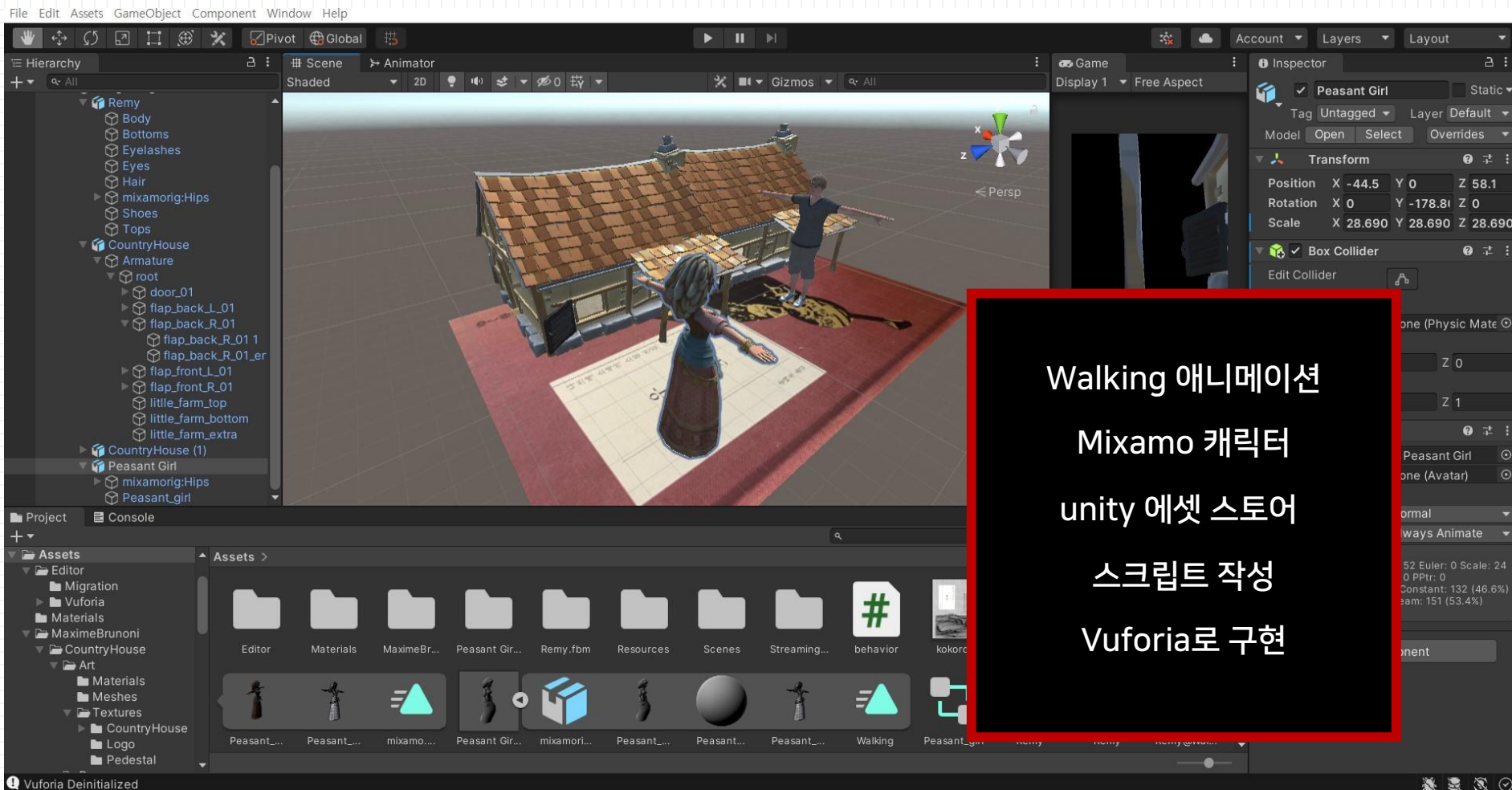
Unity를 이용해 구현한
가상 공간에서 찾고자
하는 책을 입력하면
가상 공간에서 위치를
표시하도록 함



06

구현 방법 : 줄거리 구현

유니티와 뷰포리아를 이용한 줄거리 구현



06 구현 방법 : 글자 및 추천책 구현

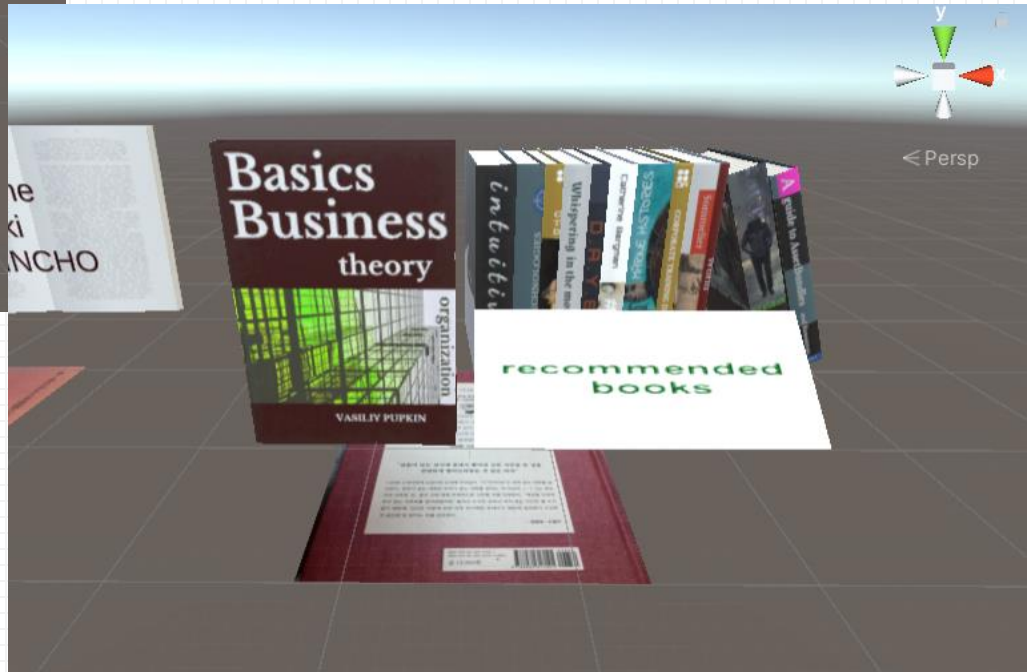
유니티와 뷰포리아를 이용한 명대사와 책 추천



Unity로 글자 구현

Unity 에셋 스토어 이용

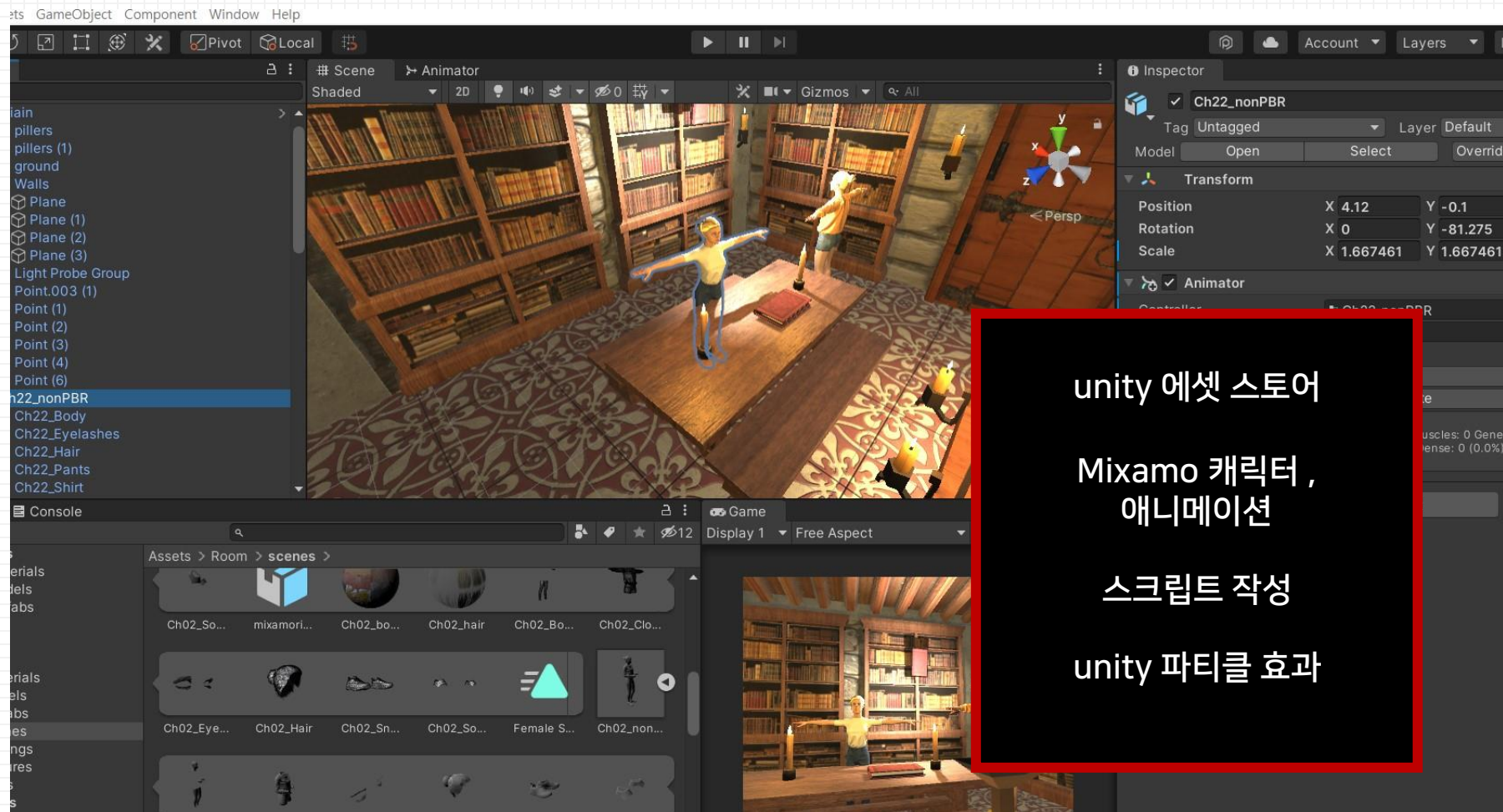
AR camera로 증강현실 구현



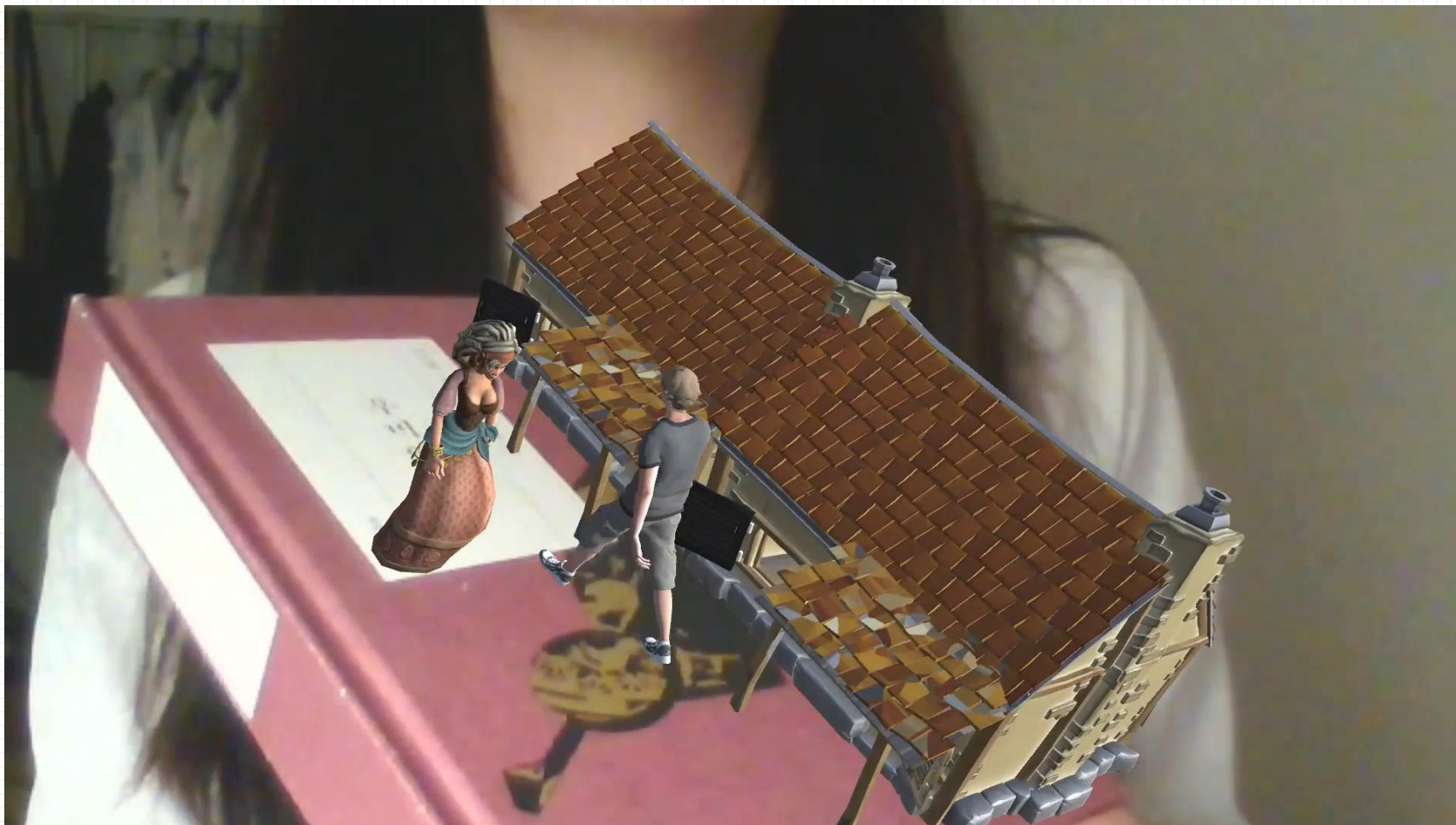
06

구현 방법 : 도서 위치 찾기

가상 현실을 이용한 도서 위치 찾기



유니티와 뷰포리아를 이용한 줄거리 구현



구현 결과 : 명대사 구현 및 책 추천

유니티와 뷰포리아를 이용한 명대사 구현



구현 결과 : 도서 위치 찾기

유니티와 뷰포리아를 이용한 명대사 구현



08 기대효과



01

아이들의
상상력과
창의력 증진

02

도서관에 대한
인식 개선

03

적은 비용으로
다양한 콘텐츠
제공 가능

04

독서량
증가 기대

감사합니다

IT 융합 학과
방지원