



[서원]



No.	1	
사물 이미지		
사물 이름	책상	의자
특징	보통 4개의 다리가 있다. 의자에 비해서 비교적 크기가 크다. 사각형인 형태가 많다. 보통은 고정된 형태가 많다.	보통 4개의 다리가 있다. 사람이 앉는 용도다. 하나의 책상에 1개 이상의 의자가 있다. 등받이가 있거나 없다. 바퀴가 달린 경우도 많다.
이 조합의 장점	실내에서 비교적 흔하게 볼 수 있고, 가장 많이 볼 수 있는 조합이다. 사람은 (게임에서도) 앉고 물건을 두는 것이 반드시 필요하다(증강현실 형태로 하게 된다면 피로도 때문에 적어도 앉는 것은 필수다). 두 사물은 비슷한 형태면서 명확히 구분되는 특성이 있다.	
이 조합의 단점	사람은 책상에도 앉을 수 있다. 책상과 의자는 비슷한 부분이 있어서 학습시키기 어려울 수도 있다. 바리에이션이 너무 많은 편이다.	

이미지 출처: pixabay

[보경]

No.	1	
사물 이미지		
사물 이름	책장(bookshelf)	서랍(storage closet)
특징	칸이 분류되어 있음. 안에 놓인 물건들이 보임. 진열하듯 수납. 물건을 보호할 수 없다.	칸이 분류되어 있음. 닫았을 때 안에 놓인 물건들이 안 보임. 담듯이 수납. 앞으로 꺼낼 공간 필요. 잠금(물건 보호) 가능.
이 조합의 장점	무언가를 수납하는 가구 조합이다. 이 둘의 큰 차이점이 서랍은 잠금장치를 추가하거나 앞이 막혀있을 때 물건을 꺼내거나 볼 수 없다는 점이다. 보관할 때와 꺼낼 때 공간 확보나 열고 닫는 행동의 여부 등에서 차이가 있다.	
이 조합의 단점	안에 들어있는 물건들을 무시(또는 별개로 인식)할 수 있어야 한다.	

No.	2	
사물 이미지		
사물 이름	문(door)	창문(window)
특징	불투명 대개 세로가 김. 대개 문 손잡이가 있음. 바닥과 붙어있음.	투명 혹은 반투명 대개 가로에 비해 세로가 2배 이상 길지 않음. 커튼이 있기도 함. 바닥에선 떨어져서 위로 올라와있음.
이 조합의 장점	둘 다 (해당 문/창문의 크기보다 작은) 물건이 드나들 수 있는 조합이다. 사람이 드나들 수 있느냐(뛰어넘지 않고 그냥 걸어서) 없느냐의 차이가 발생한다.	
이 조합의 단점	창문이면서 사람 드나들 수 있는 (밖 보이는 미닫이 큰 창문)은 사람이 보기에 창문이면서 문인데 이는 이분법적으로 결론을 도출할 수 없다.	

No.	3	
사물 이미지		
사물 이름	액자(picture frame)	TV(television)
특징	주로 사각형 사진, 그림 등이 있음. 테두리가 단조로운 것부터 화려한 것까지 다양.	사각형 사진(영상의 순간)이 있음. 테두리가 단조로움. 받침대가 있는 경우가 많음.
이 조합의 장점	특정 이미지를 담을 수 있는 조합이다. 액자는 이미지가 고정, TV는 사진이 변하거나, 영상이 나오는 등 틀 안의 화면을 변경할 수 있다.	
이 조합의 단점	가장 큰 차이가 틀 안의 화면이 움직이고 멈춰있고라 할 수 있는데, 순간적인 이미지 분류로는 이 큰 차이점을 활용하지 못하고 구분해야 한다.	