

캡스톤디자인(종합설계) 결과보고서

소속학부(과)		디지털콘텐츠공학		팀명	워터멜론		
개설 연도 및 학기		2022 학년도 □1학기 ■2학기		교과목명	캡스톤디자인		
주제		버추얼 비주얼 시뮬레이터					
유형		□ 일반형		■ 기업연계형		□ 기술이전형	
기술이전 희망금액		(기술이전금액) 천원					
참여기업현황	기업	기업명		소재지			
		사업자번호		주요생산품목			
	담당자	성명		소속부서			
		H.P		E-mail			
기업연계 담당교수		소속		성명		(인)	
참여 학생 현황							
순	구분	이름	학부(과)	학년	학번	H.P	E-mail
1	팀장	김O진	디지털콘텐츠공학과	3			
2	팀원	김O지	디지털콘텐츠공학과	3			
3	팀원	김O석	디지털콘텐츠공학과	3			
4	팀원	조O규	디지털콘텐츠공학과	3			
5	팀원						
6	팀원						
7	팀원						
8	팀원						
산출경비내역		비목		산출내역			금액
		재료비					천원
		인쇄비					천원
		학생여비					천원
		학생회의비		()천원 × ()인 × ()회			천원
		총액			천원		
<p>위와 같이 캡스톤디자인(종합설계) 지원 신청서를 제출합니다.</p> <p style="text-align: center;">2022 년 9 월 29 일</p> <p style="text-align: center;"> 지원학생(팀장) (서명 또는 인) 참여기업 담당자 (서명 또는 인) 사업책임자(지도교수) (서명 또는 인) </p> <p>원광대학교 LINC 3.0 사업단장 귀하</p>							

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

미디어아트란?

○ 4)5)6)미디어 아트(Media Art, 매체예술(媒體藝術))

사전적 의미 : 컴퓨터 기술을 사용하여 미디어 본연의 자세를 표현하는 예술이며, 대중매체를 활용한 예술. 주로 컴퓨터 기술을 사용하여 미디어 본연의 자세를 찾는 아트 표현

미디어아트의 시장성과 미래가치

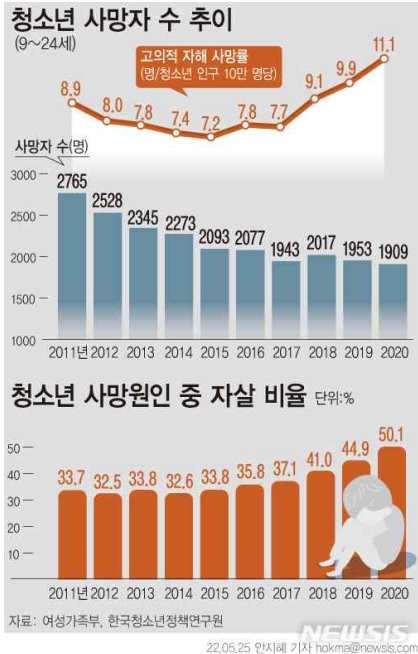


[사진 : 디스트릭트 미디어아트 야외전시'WAVE']

- 2020년 서울 코엑스아티움 외벽 전광판 'WAVE' 미디어아트는 실제로 파도가 치는 듯 한 모습으로 국내외 언론으로부터 좋은 평을 받음
- 지나가는 사람들의 이목을 집중시켜주는 역할을 하였음
- 또한 관람 형태가 주를 이뤘다면 요즘에는 직접 참여할 수 있는 참여형 전시가 떠오르고 있음, 활성화 단계
- 글로벌 시장조사업체 옴디아는 전 세계 디지털 사이니지 시장이 2023년에는 199억 달러 규모로 성장할 것으로 전망
- 코로나19 백신 보급과 야외 활동의 증가가 시장 규모 상승으로 이어진다는 분석
- 높은 시장성의 성장성이 보여지고 있는 것이 미디어아트가 긍정적인 미래가치를 보여주고 있다는 것을 알 수 있음

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

현대인의 사회적 문제에 대한 조사



- 12) 현대인들은 직장 내 스트레스와 인간관계, 실업률, 불안정감을 원인으로 여러 부정적인 사회적 현상들이 일어나고 있음
- 특히 극단선택 비율은 최근 5년 사이 35.8%→37.1%→41.0%→44.9%→50.1%로 지속적인 급상세를 보이고 있음
- 이를 통해 불안정한 심리상태, 재정난 등의 국민들이 고난이 통계자료에 표시됨

명상의 효과

- 명상은 여러 측면에서 내면의 피로를 증진시켜 줌
- 스트레스, 불안감의 감소에 도움
- 건강한 정서를 유지하는데 도움
- 본인의 이미지 개선에 도움이 되고, 집중력을 향상시켜 줌
- 기억력 향상, 긍정성 향상, 불면증 해소, 각종 중독에서 벗어나는데 도움
- 내면적 통증에 대한 내성을 강화, 혈압 유지 및 멘탈 관리에 도움

9) 1)

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서



명상의 필요성

- 산업 혁명시대에서 명상이 바뀐 현대인들은 자기 자신을 정비하고 내면을 정돈할 필요성이 있음 (차트)
- 이공계 과학이 발전할수록 인문학적 소양이나 인성에 대한 관심도 높아지고 있음
- 최근 명상의 효과가 과학적으로 증명되면서 구글, 애플 등 세계적인 기업들이 업무 향상을 위해 명상을 도입하고 있음
- 내면의 정신건강을 단순한 놀이가 아닌 자가재정비의 역할을 하여준다.

음악감상의 효과

- 2) 통증과 음악을 수용하는 뇌의 부위가 동일해 통증이 전달되는 과정에서 음악을 들을 경우 그 통증을 덜 감지하게 하여줌. 이는 외과 수술이나 치과 시술 시 사용되는 방법임
- 좋아하는 음악을 듣게 되면 스트레스 호르몬인 코르티솔 분비가 감소하고 면역력을 높이는 물질이 생성된다
- 쉽게 지루해 하고 외부 자극에 대한 요구가 높은 성격을 가진 사람들의 경우 음악을 들으면서 공부를 하게 되면 학습 효과가 오히려 나빠짐. 이는 그만큼 음악이 몰입도를 선사할 수 있음의 반증임
- 또한 성격이 차분해 외부 자극에 대한 요구가 낮은 사람들의 경우 음악이 인지능력을 향상시키는 경향이 있음

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

2. 연구 개요

결론

- 미디어아트의 시각성, 명상을 통한 안정감, 그리고 음악성. 이들의 장점을 융합한 제작이 프로젝트의 목표
- 중점적으로 보아야 할 감상적 감명감 또는 힐링감을 통해 인류가 인성을 회복하고 지구시민 의식으로 첨단 기술과 인성이 잘 융합된 시대를 만들기 위한 수단으로 활용될 프로젝트 제작을 중점으로 둠

3. 연구내용 및 방법

미디어아트의 특징

- 그 동안 대중매체에 의해 커다란 영향을 받아왔던 미술이 미디어아트를 통해 이제는 매스미디어를 통해서도 활용이 되고 있는 추세
- 통상적으로는 이미 정착된 주류 예술 아닌 것들, 그 중에서 첨단 테크놀로지 같은 것들을 묶어서 미디어아트라고 부르는 느낌이 강함
- 기존처럼 회화, 조각, 음악 이런 식으로 분야가 나뉘지는게 아니라 시각,청각,촉각,후각 등 다양한 요소가 결합된 종합예술적인 측면이 강함

프로젝트 관련 유사 미디어아트

1)힐링과 명상을 또는 예술성을 중점으로 둔 미디어아트

○ 제주 빛의 벙커 고희전시

- 특징 - 그림을 영상화하여 작품 속에 들어가 있는 듯 한 느낌을 받게 함
- 장점 - 중간중간 벽이랑 기둥의 배치 때문에 같은 작품을 어디서 보느냐에 따라 다양하게 해석할 수 있음
- 전시관내 의자를 배치하여 쉬고 있는 중에도 작품 속에 들어가 있다는 느낌을 계속 받을 수 있음
- 단점(구별점) - 테마별로 공간이 나뉜 게 아닌 시간대별로 반복되는 형태여서 원하는 작품을 원하는 시간에 볼 수 없음
- 힐링과 명상에 집중한 음악선정이 아닌 작품을 몰입하게 만드는 음악을 사용
- 대형스크린에서 재생되는 방식이 아닌 프로젝트로 쏘주는 방식이라 사람들이 지나 다닐 때 그림자가 짐

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

○ 서울 삼성코엑스

특징 - 외부는 ㄱ자로 만들어진 초대형 스크린을 이용, 내부는 건물의 기둥을 전시공간으로 활용

장점 - 초대형 스크린을 외부로 꺼내 사람들의 이목을 받기 쉬움
ㄱ자인 스크린 특성상 표현이 제한적이나 활용을 최대한 잘하였음(상자 안에 들어 있는 듯한 표현)

단점(구별점) - 소리를 입힐 수 있는 상황이 제한적임
외부 스크린과, 건물 내부의 기둥을 활용것이기 때문에 환경상 사운드적 임팩트가 부족. 하지만 홍보 수단의 명목이기에 단점으로 보긴 어려움

○ 미디어아트를 접목시킨 카페들

특징 - 주로 프로젝트를 테이블이나 벽면에 쏘서 사람들의 행동이나 물건의 위치 등에 반응하는 형태

어두운 가게 분위기를 역으로 이용해 낮에는 카페, 밤에는 펍으로 이용하는 경우도 있음

장점 - 사람들의 행동이나 사물의 위치에 반응해서 사람들의 관심을 끌기 쉬움

단점 - 프로젝트를 이용한 콘텐츠가 주를 이루기 때문에 주변이 스크린으로 둘러져 있어 분위기가 어두운편임

예시 - <https://youtu.be/ff6VOcbo7I8>

2)아티스트들을 위한 음악의 홍보수단을 테마로 한 가상공간



[예시 : 뮤지션 Porter Robinson 가상체험]

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

현재 참여성 미디어아트의 한계성

- 참여성이 강한 미디어아트가 국내, 해외에서 최근 관심도가 상승하는 추세
- 행사 전시형식이 아니면 참여형 미디어아트가 적다는 사실이 현 시장의 단점
- 이를 중점으로 실감형 미디어아트 콘텐츠의 선도가 우리의 목표이다.

10)



[사진 : 체험형 미디어아트 관련 자료사진] 11)

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

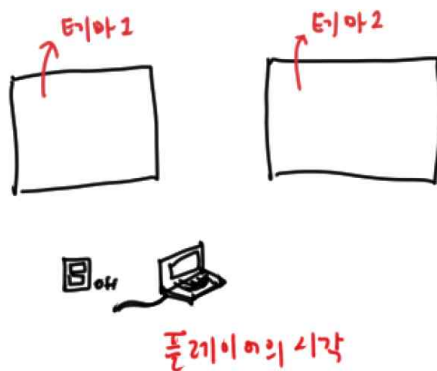
4. 연구 방법

목표시스템 스케치

○ 테마선택메뉴

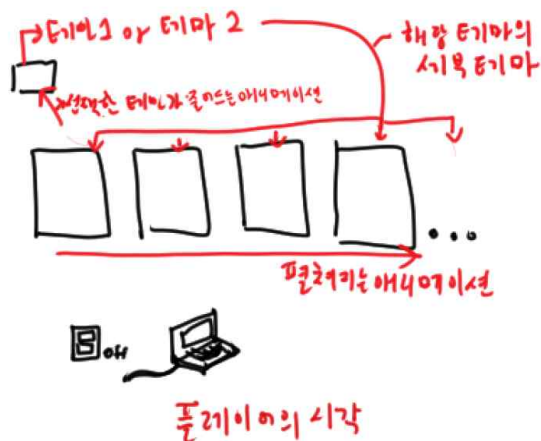
1) “테마1”과 “테마2” 둘 중 하나를 선택하여, 원하는 세부테마로 이동할 수 있다.

- 테마1 : 힐링, 명상 또는 감상을 할 수 있는 테마
- 테마2 : 선정된 아티스트의 음악이 흘러나오는, 영상미를 동시에 느낄 수 있는 테마



2) 선택한 테마가 상단 왼쪽으로 줄어든다.

3) “테마1”또는 “테마2”의 이하 “세부테마”를 보여주는 애니메이션이 나온다.



○ 테마의 종류 및 효과(감상포인트)

- 테마1 : 구름위를 걷는 테마, 물 위를 걷는 테마, 살짝 경사진 들판을 오르는 테마.. 등등
- 테마2 : 각종 아티스트의 허가를 받아 제작. Standing out of nowhere(김경진)의 음악 사용 예정

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

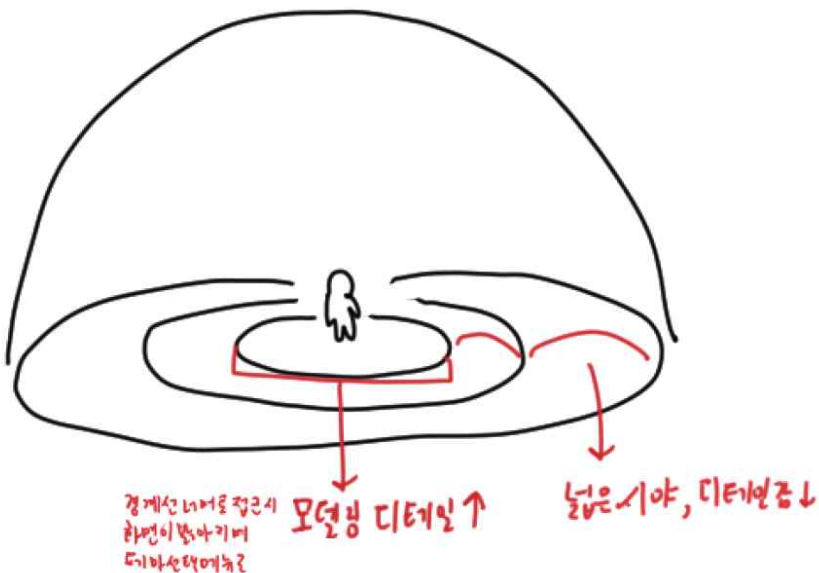
○ 플레이 화면



플레이어가 접근 가능한 지형 : 건물 또는 오브젝트 디테일을 최대한 살려서 모델링을 할 예정, 접근지형 외각 경계선에 가까워 질수록 화면이 밝아지면서 테마선택 메뉴로 이동

1차 Farland : 플레이어가 접근 불가능한 능선 안쪽 건물 오브젝트가 표시될 곳

2차 Farland : 플레이어가 접근 불가능한 능선 안쪽 건물 오브젝트가 표시될 곳 디테일감 감소로 과부하를 줄임 (시뮬레이션 최적화)



캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

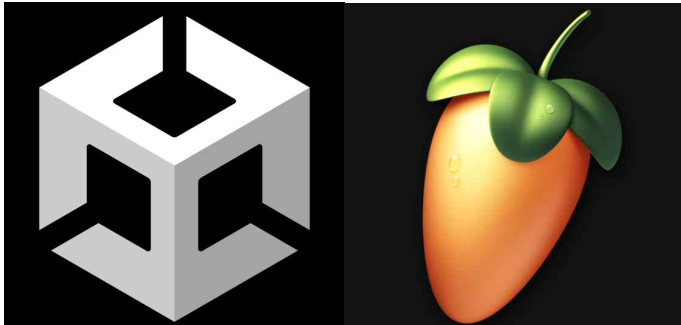
지형지물의 디테일(모델링)



[활용 프로그램 Maya, Zbrush, 클립스튜디오]

- 에셋을 활용을 최소화 하여 직접 제작할 예정
- 플레이어가 사용하는 영역은 디테일감을 살려주고 시야에서 멀어질수록 디테일감을 낮추어 효율적이고 CPU친화적인 플레이환경을 제공하는 것이 이 프로젝트의 목표

게임제작에 사용될 프로그램



[유니티와 FLStudio]

- FL스튜디오를 사용하여 배경음과 효과를 제작, 활용할 예정

타 미디어아트와의 차별점

- 여러 테마로 VR을 이용한 체험형 힐링을 할 수 있는 것이 주 목적이다.

홍보영상

- 홍보영상 제작 프로그램으로 프리미어프로를 사용할 예정이다.

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

5. 최종 목표로 하는 결과물

- 다양한 연령층을 대상으로 배포할 예정
- 이용연령층은 특수한 경우를 제외하고 제한 없이 자유롭게 즐길 수 있는 것이 이 프로젝트의 메리트

6. 기대효과

- 현대인들의 피로감 회복과 안정감을 극대화 하는 것이 목표이며, 예술적인 활동을 연계하여 참여를 높여 주는 것이 이 프로젝트의 취지

과학관 - 과학관에 전시하여 힐링감을 유도하는 것이 주 목적

직장내 시설 - 코로나 스트레스 해소를 위한 피로회복을 위한 것이 목적

학교내 시설 - 학업 스트레스 해소

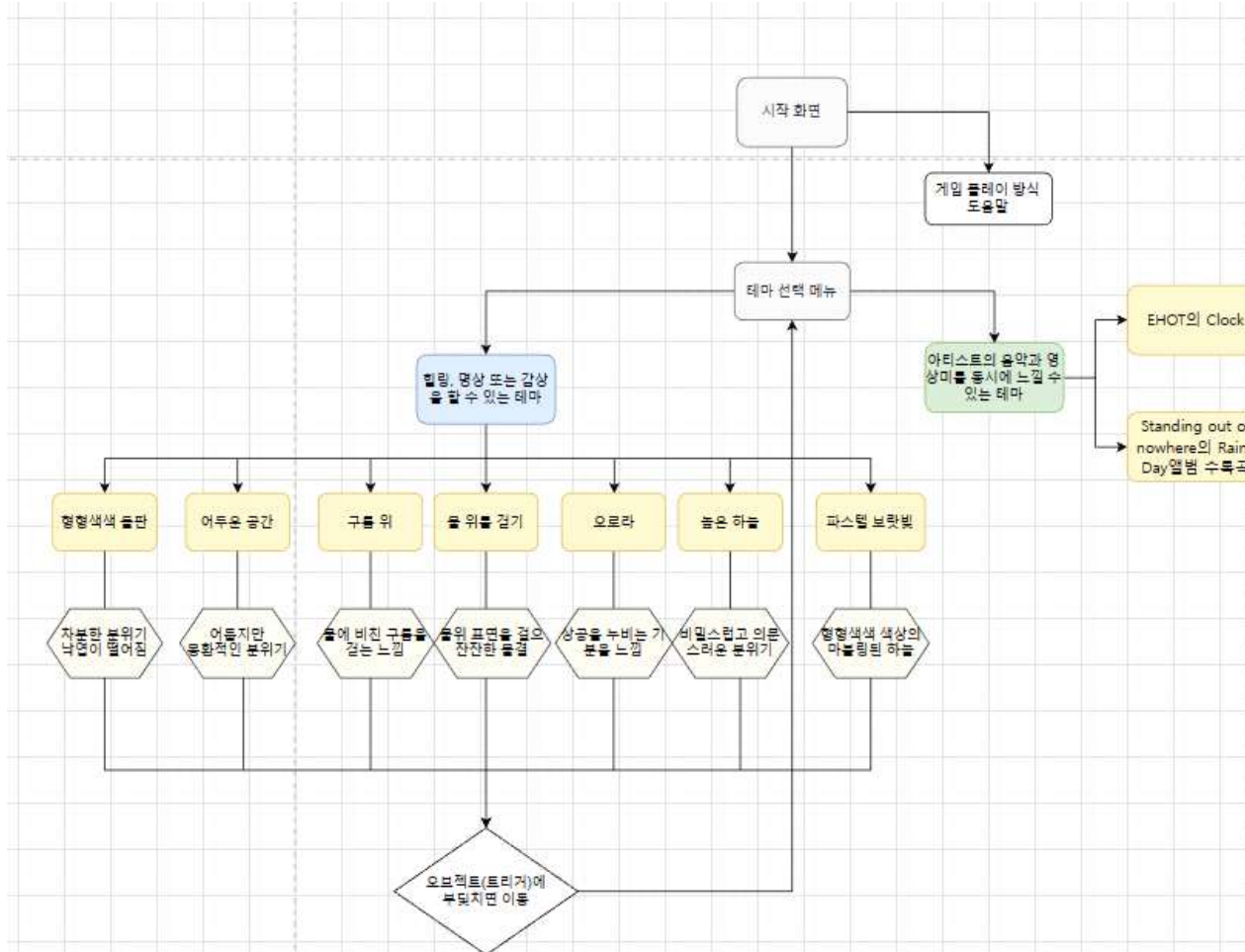
공원 - 쉬운 접근성으로 여러 긍정적 활용방안을 목적으로 함

유치원 - 아이들의 상상력 증진을 위한 도구로 활용

정신과시설 - 스트레스 해소 및 우울증 치료 목적으로 활용

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

● 시스템 구성도



● 계획서에서 제시한 문제 정의) 피로감, 우울증에 따른 힐링에 대한 해결방안

시청각(시각, 청각) 요소를 적절히 융합하여 몽환적이고 피로감이 해소되도록 만드는 것이 주 목적이다.

● 유사 제품과 비교 분석(무슨 차이점, 결과에 어떤 식으로 반영)

1. 마음프로그램
2. 헤드 스페이스
3. Calm
4. 심플 하빗
5. 릴렉스 메디테이션 (Relax Meditation)
6. 마보 - 마음챙김 명상

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

7. 코끼리 앱
8. 스톱,브리드&씹크:메디테이트(Stop,Breathe& Think:Meditate)
9. 메모라도(Memorado)
10. 루시드아일랜드(Lucid_mindful)
11. 함메디테이션(Haam meditation)
12. 마음의달인(Mind master)
13. 메디토피아(Meditopia)

명상이 추구하는 것은 스트레스 감소를 통한 마음의 평화다.

다양한 원인으로 심리적 스트레스를 호소하고 있는 현대인들이 많아지면서 휴식과 회복을 하기 위한 명상에 대해 관심이 높아지고, 명상을 가르치는 곳도 늘어나고 있다. 특히나 '자기관리(self-care)가 트렌드가 되면서 더욱 증가되고 있다. 그러다 보니 IT 기술이 접목된 명상 어플리케이션 및 관련 콘텐츠의 수요 또한 많아졌다. 이 시초는 영국 런던에서 리치 피어슨(Rich Pierson)과 앤디 퍼디컴(Andy Puddicombe)이 개발한 헤드스페이스(Headspace)로 앤디 퍼디컴이 지역 보건소에서 명상을 가르칠 때 시간 및 공간 상의 이유로 참여하기 힘들어하는 사람들을 보면서 명상 앱에 대한 아이디어를 떠올렸다고 한다. 명상 앱은 대체로 5분에서 10분 정도 짧게 명상을 접할 수 있게 해주는 명상 도구로 기본적인 기능으로는 타이머 기능과 명상 지도 음성을 따라 호흡에 집중할 수 있도록 도와주는 기능이 있다. 어디에서든 잠깐씩이라도 편리하게 이용할 수 있는 것이 장점이다. 특히 코로나로 인하여 사람들의 스트레스와 불안감이 상승하여 명상앱의 인기는 점점 상승하고 있다.

1. 마음프로그램

보건복지부는 코로나19로 심리적 어려움을 겪는 사람들의 마음건강 회복 지원을 위한 모바일 응용프로그램 앱인 '마음프로그램'을 출시했다. 해당 앱은 스토어 등에서 내려받아 누구나 이용이 가능하다.

'마음프로그램' 앱의 주요 기능을 살펴보면 위기 사건을 경험한 후 나타날 수 있는 사고 후 유장애(트라우마) 또는 불면증, 가족이나 가까운 사람을 잃은 후 애도 반응에 대한 대처방법 등 심리안정 및 회복을 위한 방법을 안내·교육한다.

또 복식호흡·근육 이완 훈련, 안전지대 훈련, 명상 등 몸과 마음의 긴장 완화에 도움이 되는 다양한 훈련 방법도 제공한다.

회원 가입 후 응용프로그램을 이용하면 본인이 연습한 이력을 조회하고 관리할 수 있다.

- 장점:

1. 사용자가 쉽게 훈련을 따라 할 수 있도록 음성안내와 동영상을 지원한다.
2. 추가적인 정보나 마음진단이 필요한 경우에는 국가트라우마센터 누리집(홈페이지) 또는 마음건강평가로 바로 연결될 수 있도록 하여 사용자의 편의성과 활용도를 높였다.

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

정보를 제공보다 체험에 초점을 두고 있다.

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

헤드스페이스(Headspace)

2010년 5월 영국 런던에서 리치 피어슨(Rich Pierson)과 앤디 퍼디컴(Andy Puddicombe)이 개발한 명상 앱.

현재 캘리포니아 산타모니카, 샌프란시스코, 영국 런던에 본사를 두고 있다. '하루 10분 명상을 위한 서비스' 라는 슬로건으로 안내에 따라 명상을 할 수 있도록 돕는다.

월간구독 (월 13 달러), 1년 구독 (월 8 달러)의 유료 기능을 운영하며, 명상을 하면서 쌓이는 여러가지 데이터를 분석해 보여주고 이에 따라 사용자를 안내한다. 스트레스 & 불안, 수면 & 기상, 운동 및 스포츠 등 다양한 코스의 명상 콘텐츠를 제공하고 있으며, 각 코스별로 건강한 습관을 형성하는데 도움이 되는 다양한 주제의 가이드 명상이 있다. 2019년 5월 AMA와 독점 계약을 맺고 미국 의사 및 의대생들에게 명상 콘텐츠를 제공하고 있다.

- 장점:

1. 초보자가 사용하기 쉽고 재미있게 구성되어 있다. 유튜브 채널만 봐도 귀여운 캐릭터들이 소개하고 있다.
2. 명상시간을 본인이 조절할 수 있어 짧게 할 수도 있다.
3. 남성과 여성 중 듣기 편한 목소리를 선택할 수 있다.
4. 속도를 조절 할 수 있다.
5. 정해진 시간마다 그룹명상을 진행하기 때문에 혼자하는 부담감을 줄여준다.

- 단점

1. 한국어 서비스가 지원되지 않는다.

Headspace 유튜브 공식 사이트

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

운동 및 스포츠, 수면 & 기상 코스의 명상 콘텐츠를 제공을 하지만 스트레스 &불안, 힐링의 명상 콘텐츠를 제공을 한다.

캠 (Calm)

마인드 캔디(Mind Candy)를 창립한 마이클 액턴 스미스와 알렉스 튜가 개발한 명상 앱으로 미국 샌프란시스코에 본사를 두고 있다.

2017년 애플이 선정한 올해의 앱, 2018년 미국에서 가장 빠르게 성장하고 있는 앱으로 선정되며 주목을 받았다.

전세계적으로 4,000 만건 이상 다운로드 되었으며, 유료 가입자수도 100 만명이 넘는다.

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

무료체험기간 후에도 이용을 할수 있으나 콘텐츠가 제안적이다. 특히 '7일간의 시리즈'는 7일 동안 자신이 하고 싶은 과정을 선택하여 단계적으로 수행하도록 도와주는 콘텐츠가 있다. 현대인의 심리적 문제를 진정시키기 위해 숲, 바다, 산 등 자연 친화적인 배경화면과 자연의 소리를 제공한다. 매일 다른 키워드로 10분 정도의 명상이 진행되고 5분간은 호흡하는 명상을 하게 되고 그 후에는 키워드에 맞는 이야기를 제공한다.

- 장점:

1. 흔히 들을 수 있는 클래식한 명상 음악이 아닌 샘 스미스의 'How Do You Sleep', 사브리나 카펜터의 'Exhale' 등과 같은 대중적인 아티스트들의 음악 역시 리스트업되어 있어 취향에 따라 골라 사용할 수 있다.
2. 이모지를 활용해 기분 기록장에 감정을 기록할 수 있다.

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

현대인의 심리적 문제를 진정시키기 위해 자연 친화적인 배경화면과 자연의 소리를 제공에 대해서 유사하지만 자연 친화적인 화면 뿐만 아니라 다른 아티스트의 노래를 사용해서 화면과 소리를 제공을 한다.

4. 심플 하빗 (Simple Habit)

월스트리트 투자은행에서 헬스케어 애널리스트로 활동했던 한국인 김윤하가 설립한 명상 어플리케이션 스타트업.

월 4,500 원으로 200개가 넘는 명상 콘텐츠가 이용가능하다.

플랫폼의 형태로 운영하여 명상 강사들의 직접 참여가 가능한데, 심플하빗은 세성을 운영하며 부가적인 수익을 올리고, 고객들은 명상 전문가들이 제안하는 섬세한 프로그램을 체험해 볼 수 있는 형태.

하버드 대학교 심리학자와 구글 명상 프로그램엔지니어와 협업해 만든 5분,10분,20분 단위와 짧은 명상에 세션이 큰 인기가 있으며 2017 년 구글 플레이 베스트 앱 및 애플 앱스토어 명상 카테고리 1위에 선정되기도 하였다.

- 장점:

1. 비행명상, 휴가명상, 육아명상 등 디테일한 상황별 콘텐츠를 선택할 수 있다.
2. 최소시간 5분만 투자하면 되기 때문에 일상 속에서 편하게 사용할 수 있다.
3. 사용자의 관심분야와 소비해온 명상 프로그램을 데이터 베이스로 맞춤 명상을 추천해준다.

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

플랫폼의 형태로 운영하고 명상 강사들의 직접 참여가 가능하다. 다른 아티스트의 음원을 허락을 구해 사용

5. 릴렉스 메디테이션 (Relax Meditation)

시몬 알렉스 베루베 (Simon Alex Berube)와 필립 라피에르 (Phillippe Lapierre)가 공동설립한 IPNOS에서 개발한 명상 앱. 긴장 완화, 선잠 치료, 낮잠, 꿈 등 수면에 특화된 100개 이상의 명상을 제공하는 앱이다.

안내 문구는 한글로 되어있으나, 명상 프로그램 영어로 제공한다.

소리를 선택하여 명상을 할수 있고 타이머 기능도 제공한다.

수면 장애를 겪고 있다면 슬립무브 카테고리를 이용해보길. 나긋나긋한 음성에 맞추어 베개 잡기 등 간단한 루틴을 따라 하다 보면 이내 숙면에 빠져들게 될 것이다. 52가지 사운드와 멜로디를 취향대로 믹스매치해 나만의 백색소음을 만들 수도 있으며, 하루를 열고 설계하는 아침 긍정 명상도 있다.

프로 버전은 대인관계 프로그램, 관계개선 프로그램, 수면개선 프로그램 등 다양한 특별 프로그램을 이용할 수 있으며, 1개월 10.99달러, 3개월 27.49 달러, 평생 이용권 21.99 달러에 서비스 된다.

이름이 비슷한 릴렉스 멜로디 (Relax Melodies)라는 어플이 있는데, 이는 명상 어플이 아니라 수면보조 어플이다. 어디선가 명상어플이라고 소개하던데 속지말자.

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

소리를 선택하여 명상을 할 수 있는 것은 테마를 선택하여 명상, 힐링을 할 수 있는 것에 대해서 유사하지만 여긴 타이머 기능도 제공하고 있다.

6. 마보 - 마음챙김 명상

우리나라에 내면검색(Search Inside Yourself) 프로그램을 도입한 유정은 대표가 개발한 마음챙김 명상 앱.

현재 많이 대중화되고 있는 마음챙김 명상을 일상 생활에서 쉽게 접할 수 있도록 해준다.

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

한글로 이용할 수 있으며, 유정은 대표 및 명상 전문가들이 녹음한 명상가이드를 제공한다. 콘텐츠 제작에 관여하는 인력 전원이 심리학을 비롯한 유관분야의 전공자로 석사 학위 이상을 보유한 전문성을 강조하고 있다 불안할때, 우울할때, 면접이나 발표를 앞뒀을때 등을 카테고리를 나눠 자신의 기본 상황에 따라 선택이 가능하다.

언제 어디서나 즉시 하는 짧은 자애명상(8분)등이 있다.
월구독료는 3,700 원으로 7 일 간의 무료체험을 제공한다.

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

자신의 기분 상황에 따라 선택이 가능한 것은 유사하지만 명상 전문가들이 녹음한 명상 가이드를 제공에 대해서는 없지만 아티스트의 음원을 상황한다는 것에서는 나름 유사한다.

7. 코끼리 앱

헤민스님이 만든 명상 앱으로 어디서나 편리하게 명상을 할수 있게 앱을 만들었다. 매일 명상을 하루에 한편씩 제공하고 기본명상, 스트레스 해소에 좋은 명상, 잠이 잘 오는 명상 여러가지 카테고리로 분류된 오디오 콘텐츠를 제공하고 있다. 구성은 내가 명상이 필요한 시간을 입력하면 알람이 뜨고 헤민스님의 목소리로 명상을 시켜준다고 한다. 참고로 유료앱이다.

10분 남짓이면 충분해 잠깐의 휴식, 업무를 시작하기 전, 혹은 자기 전 짬짬이 이용하기 좋다. 이 밖에도 광정은, 다니엘 튜더 등이 스스로를 위한 자존감 수업, 연인 혹은 가족과의 관계 개선에 도움을 주는 수업을 제공한다.

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

어디서나 편리한 점은 VR특성상 적용이 불가능 하나, 시각적인 측면으로 더 효과를 볼 수 있는 것이 특징이다.

8. 스톱,브리드&씹크:메디테이트(Stop,Breathe& Think:Meditate)

말 그대로 멈추고 호흡하고 집중하고 생각하는 명상이다. 흘러나오는 소리에 따라 집중에서 호흡을 하면서 명상훈련을 해 볼수 있다.

유료앱이지만 무료로 이용할 수 있는 콘텐츠도 많다. 하루 평균 1만명 정도의 사람이 이용한다. 어린이를 위한 키즈 버전도 출시해 운영한다. pc환경에서도 사용할 수 있는 브라우저 버전도 있다.

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

특정 집중 분야를 코치해 주는 앱인데 모두 밤에 숙면을 취하는데 도움이 되고 배경 재료와 특별기능이 풍부한 앱이다.

- 장점:

1. 숙면이나 호흡을 집중해 수련할 수 있는 부분은 편안함을 느낄 수 있다.

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

밤에 숙면을 취하는 것에 초점이 맞춰져 있으나, 예술적인 것을 통해 감명을 받는 측면으로 더 효과를 볼 수 있는 것이 특징이다.

9. 메모라도(Memorado)

한글로 된 명상 게임앱이다. 몇 가지 설문을 거쳐 맞춤형 명상 프로그램을 제시한다. 스피드 매칭과 색상 구별하기 게임을 통해 테스트를 진행하고 집중력강화 프로그램이나 릴렉스 명상을 할 수 있도록 돕는다. 전통적인 명상프로그램이기 보다는 뇌의 특정한 기능이나 편안함을 추구할 수 있도록 프로그래밍 되어있다.

420개 이상 레벨로 구성된 14가지의 재미있고 도전적인 마인드 게임을 통해 기억력, 집중력, 반응력, 논리력 및 수학적 능력을 기를 수 있다. 알고리즘 게임을 마친 후 나의 명성 지수(BQ)와 분야별 지수로 난라이 향상되는 나의 두뇌를 눈으로 직접 확인할 수 있다.

심화된 프로그램을 이용하기 위해선 유료기능을 구입해야한다.

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

도전성과 별개로, 멍때리듯 향유하며 명상하는 것이 이 프로젝트의 특징이다.

10. 루시드아일랜드(Lucid_mindful)

'답답한 일상, 스트레스 미리 관리하기', '일상에서 매일 감사할 것 찾기' 등 코로나 관련 오디오 콘텐츠는 루시드 아일랜드를 사용하는 누구나 무료로 들을 수 있다.

루시드 아일랜드에는 '코로나19 이겨내기'와 '코로나 시대, 스트레스 관리명상' 두 개의 채널이 전부 무료로 공개되어 있는데, '코로나19 이겨내기' 채널의 경우 '연애 플레이리스트 시즌 4'와 '연애의 참견'등에 출연한 정준환 배우의 목소리로 만나볼 수 있다.

- 장점:

1. 국내 명상 앱 최초로 오프라인 다운로드 기능, 위젯 기능 등을 제공하는 루시드 아일랜드는 명상, 힐링 스토리, 수면 ASMR 등 다양한 멘탈 피트니스 오디오 콘텐츠를 통해 사용자가 '일상 속 의도적 멈춤'을 할 수 있도록 돕는다.

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

오디오 콘텐츠를 포함하여 시각적인 효과를 발휘하는 것이 우리 콘텐츠의 특징이다.

11. 함메디테이션(Haam meditation)

주식회사 철공소닷컴이 팬데믹 시대를 살아가는 현대인들을 위해 개발한 수면명상 서비스로 지난 10월 9일 론칭되었다.

체계적인 명상 수련을 향한 전문 마스터 역할을 수행한다. 전통적이고 과학적인 원리를 바탕으로 40~50분간 명상 수련 프로그램 주도하면서 수승화강(水升火降, 척추의 기운은 올리고 심장의 기운은 내린다)를 기초로 어떤 자세와 생각을 취해야 하는지 구체적으로 이끌어준다.

- 장점:

1. 누구나 따라 하기만 해도 명상의 장점을 경험할 수 있으며, 결과적으로 평안에 이르는 생각과 방법을 제공한다.
2. 알람 설정을 통해 특정한 시간에 어플 콘텐츠 내에 있는 특정한 프로그램을 다른 사람들과 함께 수련하며 소통할 수 있다.
3. 유튜브를 통해 '함께 명상' 콘텐츠를 주기적으로 진행하고 있다. '알람 설정' 기능을 활성화하면 유튜브 실시간 방송 시간 및 수련 주제 등을 확인하고 직접 참여도 가능하다.

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

예술적인 것을 통해 감명을 받는 측면으로 더 효과를 볼 수 있는 것이 특징이다.

12. 마음의달인(Mind master)

울산시는 신종 코로나바이러스 감염증(코로나19) 사태를 맞아 시민 정신 건강관리와 심리 안정을 위한 무료 명상 애플리케이션 '마음의 달인'을 운영한다.

스마트폰 앱스토어에서 내려받아 100여개 종류에 이르는 명상을 이용할 수 있다.

- 장점:

마음의 달인 앱은 시간과 장소 제약 없이 무료로 이용할 수 있는 명상 콘텐츠다.

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

코로나로 인한 비대면 여파로 제작한 의도는 유사하다. 하지만, 예술적인 것을 통해 감명을 받는 측면으로 더 효과를 볼 수 있는 것이 특징이다.

13. 메디토피아(Meditopia)

숙면과 스트레스완화를 위한 단기간 해결책을 제공한다. 나이와 배경, 경험에 상관없이 매일 일상생활에서 겪는 문제들을 직접 다루는 1000가지 이상의 명상이 수록되어 있다. 일상생활 가운데 경험할 수 있는 인간관계, 기대, 수용, 외로움부터 신체 이미지, 성, 인생의 목적, 무능함 등을 다루는 다양한 주제의 명상을 9개 언어로 즐길 수 있다.

무료체험 기간이 있다.

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

지금 제작중인 시뮬레이션과의 유사성 & 차별성

밤에 숙면을 취하는 것에 초점이 맞춰져 있으나, 예술적인 것을 통해 감명을 받는 측면으로 더 효과를 볼 수 있는 것이 특징이다.

● 계획서 개발 계획 변경된 부분

>개발내용 계획서 진행과 유사

● QnA 결과 반영>

Q 1 어떤 이벤트들이 있나요?

A1 소리 위주의 이벤트들이 주를 이루는 것이 특징이다. 구름이 움직이는 이벤트라던지, 이동하면서 오브젝트가 움직이는 이벤트 등을 트리거 기능을 통해서 소리를 감상을 통한 이벤트를 준비중이다.

Q 2 힐링이 테마라고 하셨는데 테마 마다 들어가서 힐링하는 방법이 없고 소리로만 힐링을 하는건가?

A2 시각적인 것과 소리를 자연스럽게 섞어서 그를 통하여 힐링감을 받게 하는 게 주 목적이다.

Q 3 힐링이 테마인데 VR 기기를 쓰면 어지럽다. 그걸 잡을 방법이 있나? 어지러움을 못 잡으면 대중성을 잡기 힘들 것 같다.

A3 해당 (시연)영상은 사람의 머리 이동에 따른 흔들림이다. 사람이 기기를 사용할 때 머리에 쓰고 사용하기 때문에 기기의 화면이 영상에서는 흔들리는 것으로 보일 수 있다. 하지만 기기 자체는 시각에 고정되어있기에 어지러움증을 해당 영상으로 비교하는 것은 어렵다고 생각한다.

Q 4 힐링 만을 위한 콘텐츠인가? 게임요소가 있는 건가?

A4 힐링의 목적과 아티스트-사용자의 소통이 주된 공간이다. 게임요소라는 것은 개개인마다 차이가 있을 것으로 생각한다.

Q 5 유사한 자료 중에 '오션 리피트'가 있다. 그거랑 차이점이 무엇인가?

A5 아티스트들의 작품을 감상할 수 있는 아티스트 테마가 있다. 이는 아티스트-사용자 간의 소통을 열어줄 공간으로 사례는 찾아보기 어렵다.

Q 6 테마에 3곡 정도 반복이 되는 거면 굳이 vr기기를 꺼야 하나? 원하는 노래를 추가로 따로 넣을 수

있는지

A 6 만약에 해당 플랫폼이 확장되고 시장성이 올라간다면 개발자-사용자 간의 피드백을 이용하여 고려해 볼 수 있는 사항이라고 생각한다.

Q 7 테마에서 나올 때 버튼에 대한 설명이 부족하다

반영 -> 이 질문을 참고하여 테마에 메시지 아이템 기능을 추가하였다

Q 8 테마 별 스토리가 있나?

A 8 스토리는 따로 없고 힐링감이 목적이라 스토리는 아직까지는 생각하지 않고 있다.

Q 9 풍경만 계속 진행이 되면 맵에 계속 있을 매력 떨어진다. 그렇다고 테마를 이리저리 옮겨 다니면 힐링이란 키워드랑 부합하지 않는다고 생각한다.

A 9 해당 사항에 이질감이 없도록 몽환적인 사운드, 비주얼 개발에 노력하겠다.

Q 10 노래를 듣다가 듣기 싫으면 정지 기능이 있나?

A 10 (시연)이미 테마에서 나가는 방법이 있으며, 해당 질문은 시청각이 주로 이루고 있는 이 시뮬레이션과는 적절치 못하다고 생각한다.

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

Q 11 시각은 느끼고 싶은데 청각은 듣기 싫으면 어떻게 하나?

A 11 그러한 목적의 시뮬레이션이 아니기 때문에 해당 콘텐츠를 즐기는 것은 적절치 못하다 생각한다. 다시 말하자면, 해당 테마는 아티스트와 사용자간의 소통 그리고 힐링이 주 목적이다. 이에 맞는 소비층을 공략하는 것이 우리 프로젝트의 목적이다.

Q 12 테마별로 유저가 머무르는 시간은 몇 분으로 생각 중인가?

A 12 사람마다 다를 것으로 생각하는 요소로, 자유도에 집중을 둔 콘텐츠이다. 오래 머무르고자 하는 사람이 있다면 잠깐 머무는 사람도 있을 것이다. 개인의 힐링감에서는 딱히 사용시간을 정해두지 않고 있다.

Q 13 힐링을 하려면 여가시간을 할당해야 되는데 시간이 몇 분 언저리밖에 안 된다면 굳이 이용할 필요가 없다. 너무 짧다고 생각한다.

A 13 시뮬레이션을 떠나서 여가시간을 활용하는 것 또한 힐링의 역할이다. 최대한 플레이시간을 늘려 힐링감을 최대화 할 수 있는 요소를 추가해 보겠다.

Q 14 한 테마의 지속시간이 끝나면, 다음 테마로 넘어가게 하는 기능을 넣을 생각이 있나?

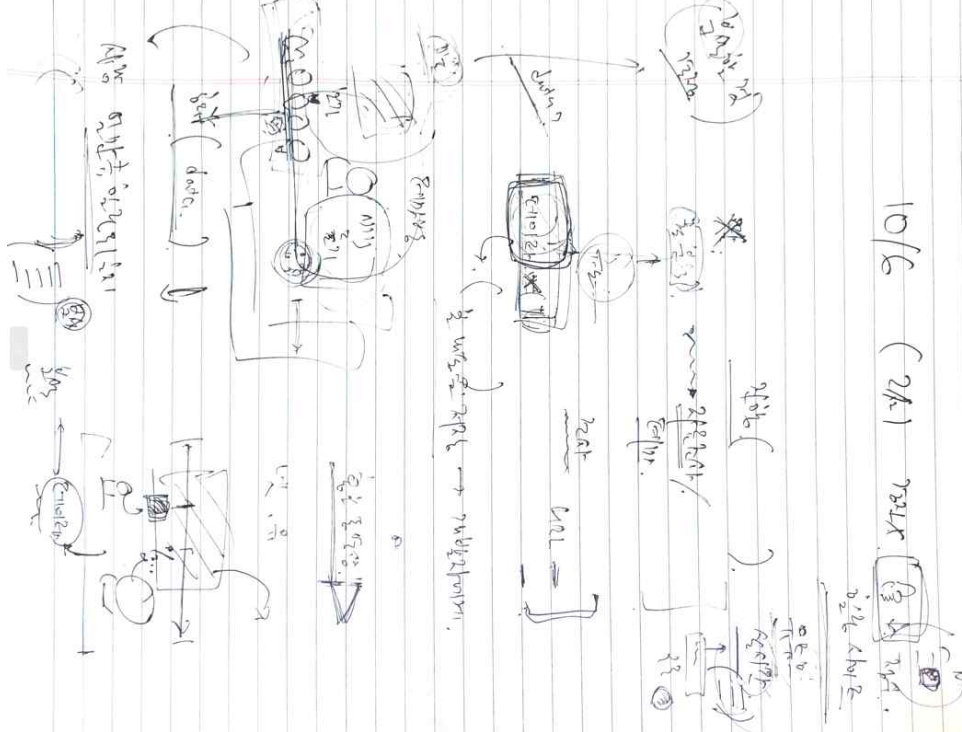
A 14 아까의 Q9(풍경만 계속 진행이 되면 맵에 계속 있을 매력이 떨어진다. 그렇다고 테마를 이리 저리 옮겨 다니면 힐링이란 키워드랑 부합하지 않는다고 생각한다.)질문과 상반되는 질문이다. 한 테마에서 지속시간이라는 타이머를 주고 다음 테마로 넘어가게 된다면, 힐링이라는 중요한 시뮬레이션의 목적성이 사라진다.

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

면담일지 및 향후 계획

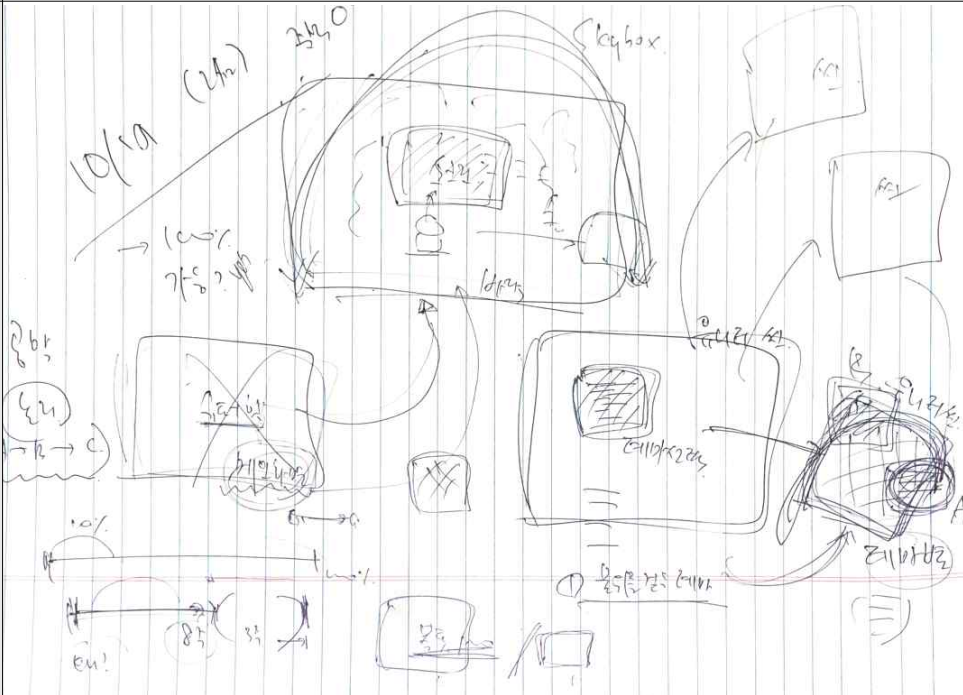
교수님과의 면담 일지 사진

5



- > 힐링에 관한 여러 가지 제품군을 찾아보는 것
- > 개발자의 피드백을 위해 (데이터로 저장할지, 설문처리 할지)를 생각토록
- 플랫폼 게임 후기인 스팀이나 오라클에 있는 후기를 이용할 것으로 생각

6



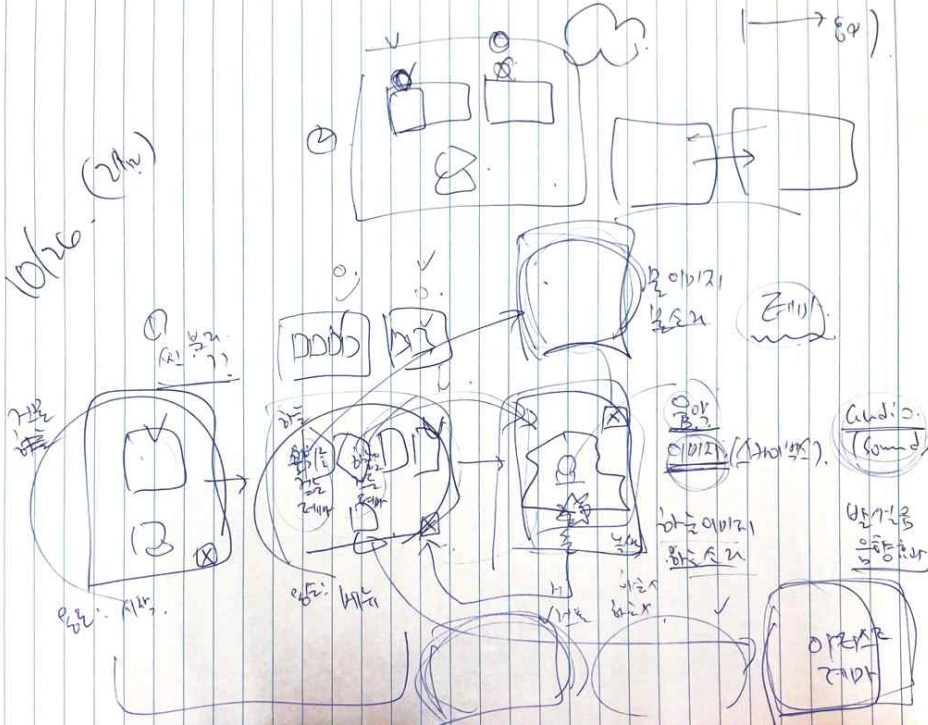
- > 가상 공간에 들어왔는데 조작하는 것만 있고 다른 오브젝트가 없다.
- 숲 및 여러 오브젝트와 다양한 스카이박스를 적용
- 테마별 테마에 맞는 오브젝트 삽입

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

면담일지 및 향후 계획

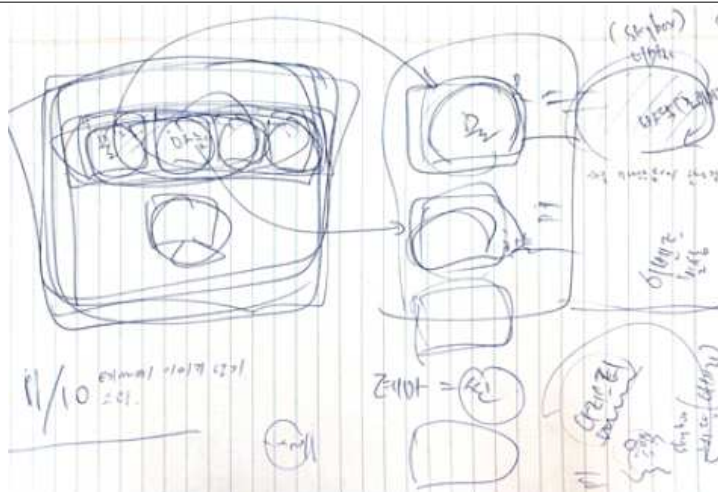
교수님과의 면담 일지 사진

7



- > 아티스트 테마 및 기본 테마에 대한 시스템 구성도 체계화
- > 테마별 음악을 어떤 식으로 정할 것인지?
 - 직접 제작
 - > 음악에 중점을 두고 싶다면 이것을 연구토록 한다.
- > 음향에 발걸음소리 같은 것들이 들어갈텐데, 이러한 소리는 어떤 식으로 처리 할 것인가?
 - 발소리나 클릭소리는 테마별 힐링이라는 주제에 방해가 될 수 있으므로 제외하도록 한다.
- > 이미지(스카이박스)는 어떤 식으로 구상할 것인지?
 - 해당 소비자층의 니즈에 맞게 제작을 할 예정

8



- > 테마 속 세부(디테일) 시스템 구성도 체계화

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

면담일지 및 향후 계획

교수님과의 면담 일지 사진

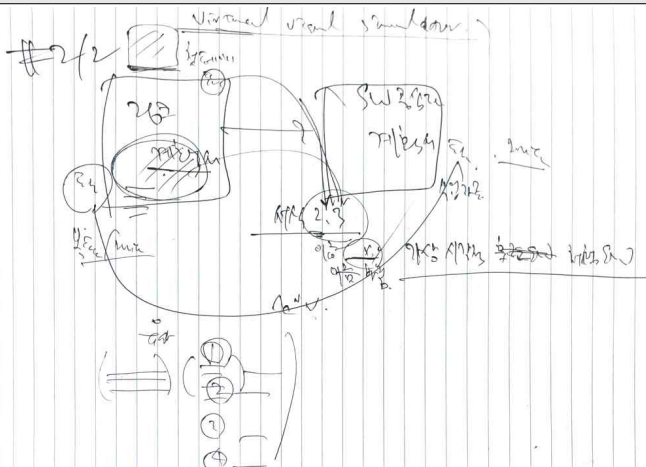
9

11/2 (2A,2) 3시 X.

면담일지 및 향후 계획

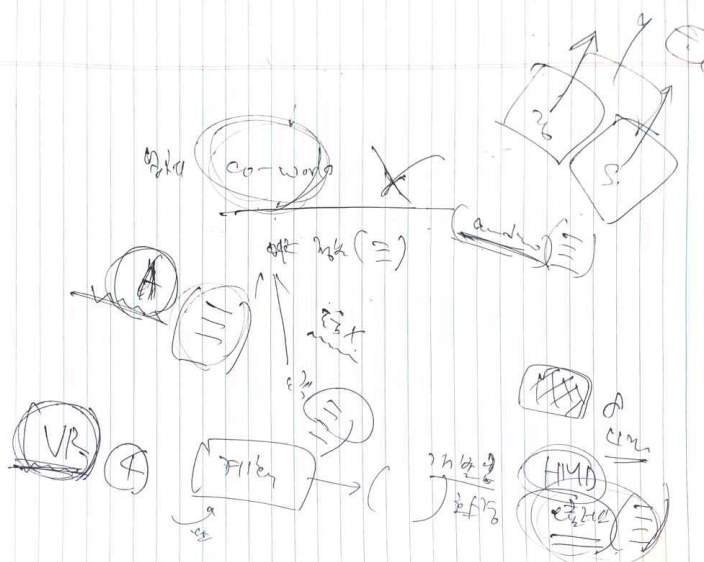
교수님과의 면담 일지 사진

10



> 계획서 작성요령 및 방향성 제시

11



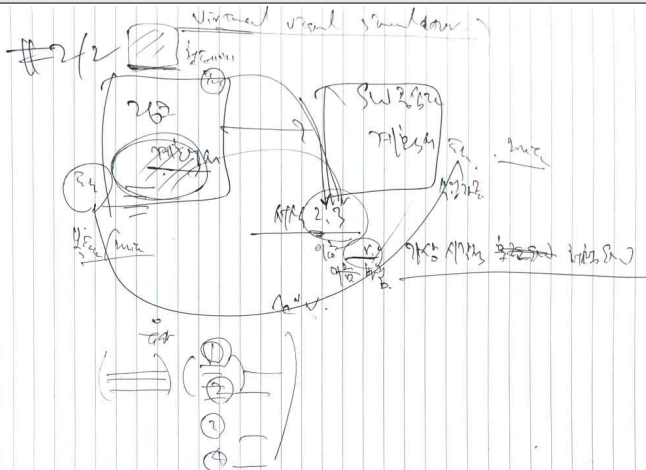
> 관련 업체 확인 요령 및 VR이라는 기기 특성에 따른 기업연계

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

면담일지 및 향후 계획

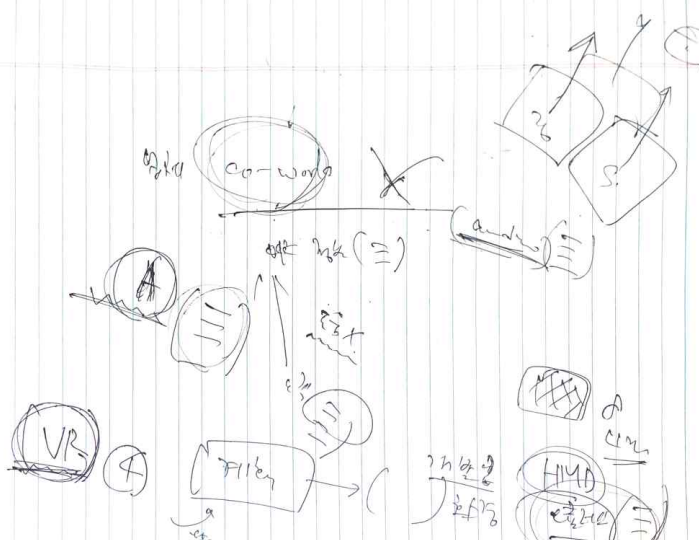
교수님과의 면담 일지 사진

10



> 계획서 작성요령 및 방향성 제시

11


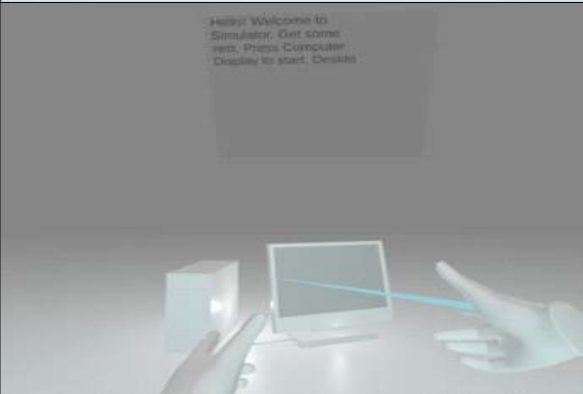

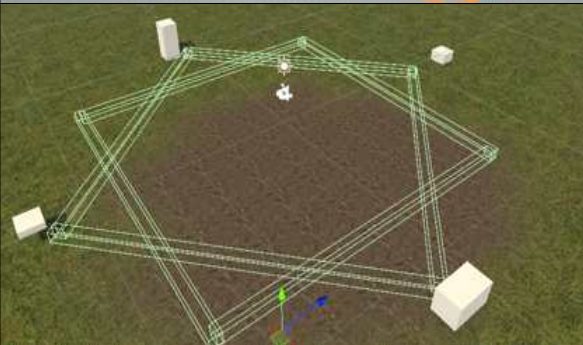



> 관련 업체 확인 요령 및 VR이라는 기기 특성에 따른 기업연계

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

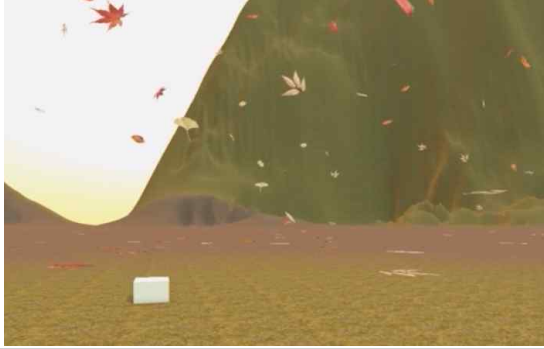
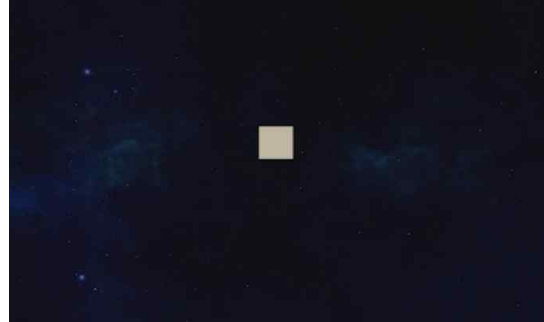

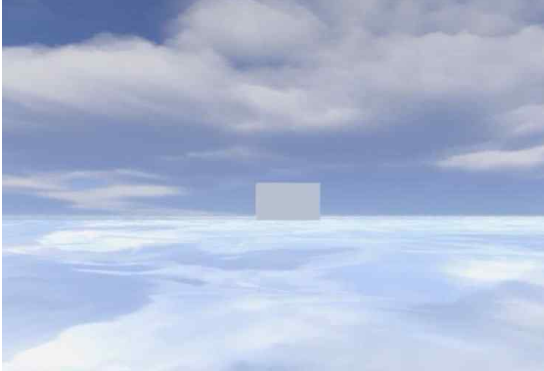
7. 연구 결과 및 고찰

1) 연구 결과물

연구 결과물에 대한 설명		
	사진	설명
1		<ul style="list-style-type: none"> 시작화면 테마 선택 이전 인트로 화면
2		<ul style="list-style-type: none"> 시작화면 시뮬레이션 시작 테마 선택 이전 인트로 화면 상단 게임 플레이 방식 도움말
3		<ul style="list-style-type: none"> 테마선택메뉴 “테마1”과 “테마2” 둘 중 하나를 선택하여, 원하는 세부테마로 이동할 수 있다. - 테마1 : 힐링, 명상 또는 감상을 할 수 있는 테마 - 테마2 : 선정된 아티스트의 음악이 흘러나오는, 영상미를 동시에 느낄 수 있는 테마 메시지 기능 : 게임 플레이 방식 도움말
4		<ul style="list-style-type: none"> 플레이 화면 기본 구성 플레이어가 접근 가능한 지형 : 건물 또는 오브젝트 디테일을 최대한 살려서 모델링할 예정. 접근지형 외각 경계선에 가까워질수록 화면이 밝아지면서 테마선택 메뉴로 이동 1차 Farland : 플레이어가 접근 불가능한 선 안쪽 건물 오브젝트가 표시될 곳 2차 Farland : 플레이어가 접근 불가능한 선 안쪽 건물 오브젝트가 표시될 곳 디테일감 감소로 과부하를 줄임 (시뮬레이션 최적화)
5		<ul style="list-style-type: none"> 테마1 힐링, 명상 또는 감상을 할 수 있는 테마 7가지 테마가 있음 적용 테마 : 물 위를 걷기, 높은 하늘, 구름 위, 오로라, 형형색색 들판, 어두운 공간, 파스텔 보랏빛

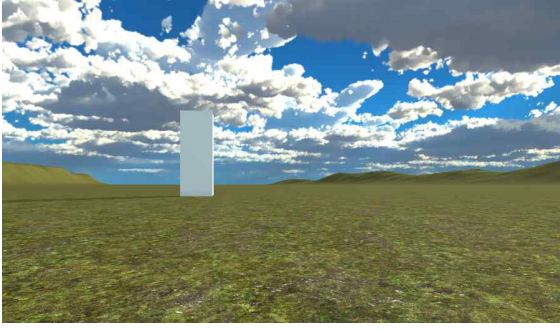
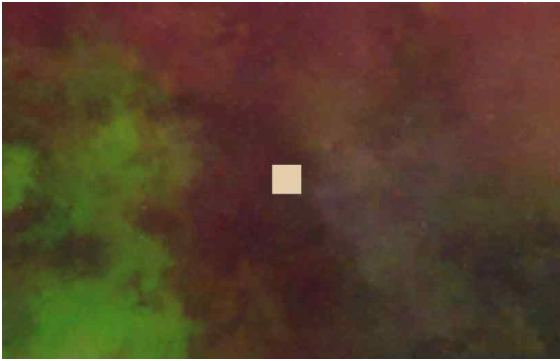
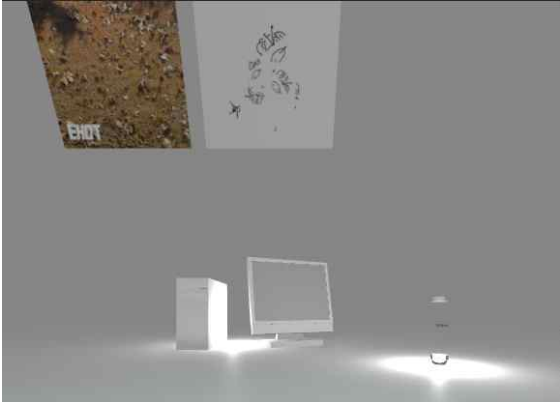


캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

연구 결과물에 대한 설명

	사진	설명
6		<ul style="list-style-type: none"> • 형형색색 들판 차분한 분위기를 느낄 수 있는 낙엽이 떨어지는 테마
7		<ul style="list-style-type: none"> • 어두운 공간 어둡지만 몽환적인 분위기를 느낄 수 있는 테마
8		<ul style="list-style-type: none"> • 구름 위 가까운 구름에 물에 비친 구름을 걷는 느낌을 느끼게 해주는 테마
9		<ul style="list-style-type: none"> • 물 위를 걷기 물위 표면을 걸으며 잔잔한 물결을 느낄 수 있는 테마 의미심장함을 느낄 수 있는 정체모를 오브젝트의 이동
10		<ul style="list-style-type: none"> • 오로라 오로라와 같이 상공을 누비는 기분을 느낄 수 있는 테마

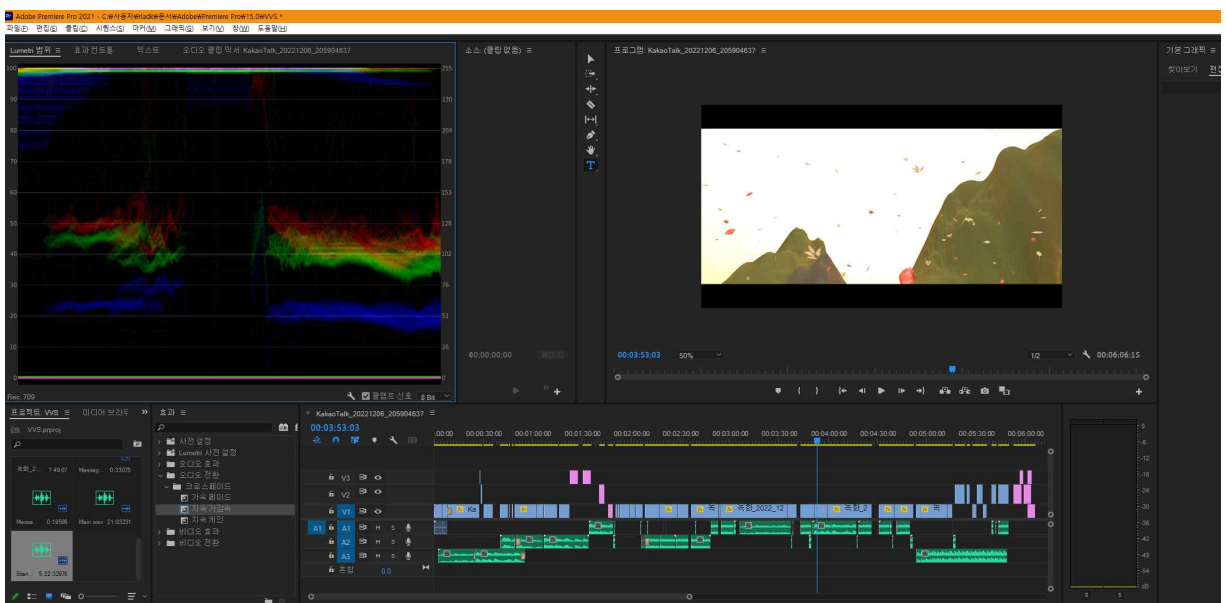
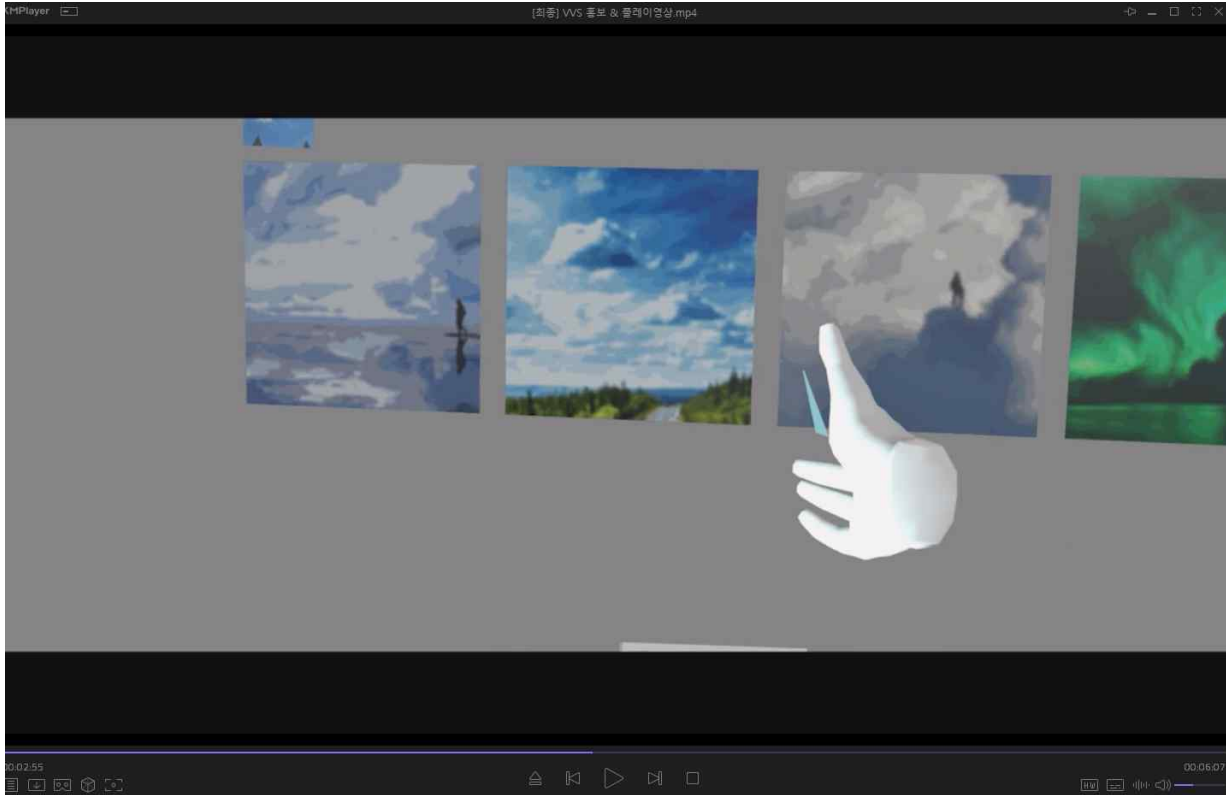
캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

연구 결과물에 대한 설명

	사진	설명
11		<ul style="list-style-type: none"> • 높은 하늘 <p>어딘가 지구상에 알려지지 않은 숨겨진 장소에 들어온 듯 한 비밀스럽고 의문스러운 분위기를 느낄 수 있는 테마</p>
12		<ul style="list-style-type: none"> • 파스텔 보랏빛 <p>형형색색 색상의 마블링된 하늘을 볼 수 있는 테마</p>
13		<ul style="list-style-type: none"> • 테마2 <p>선정된 아티스트의 음악이 흘러나오는, 영상미를 동시에 느낄 수 있는 테마</p>
14		<ul style="list-style-type: none"> • EHOT의 Clock - 아티스트 이름 : EHOT - 아티스트 이메일 : ehot0412@gmail.com - 사용하고자 하는 형태: 과제 - 사용하고자 하는 출판물 혹은 제작물의 제목 : Clock (시계) - 아티스트 링크 (소개): instagram.com/ehotkim_/ - 사용목적 : 과제
15		<ul style="list-style-type: none"> • Standing out of nowhere의 Rainy Day 앨범 수록곡 1번 트랙 Small Tree Top 2번 트랙 Step by step 3번 트랙 Rainy,rainy day

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

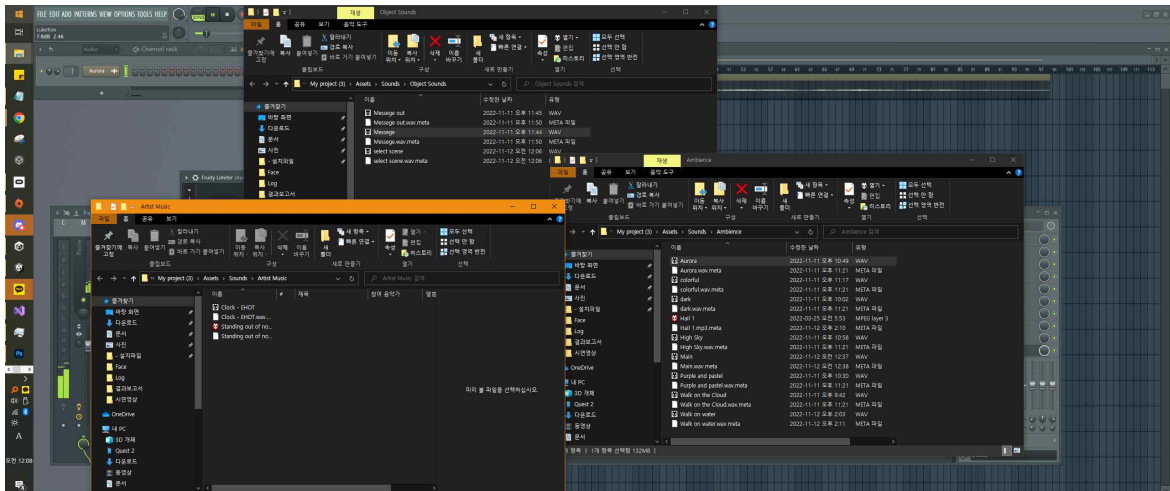
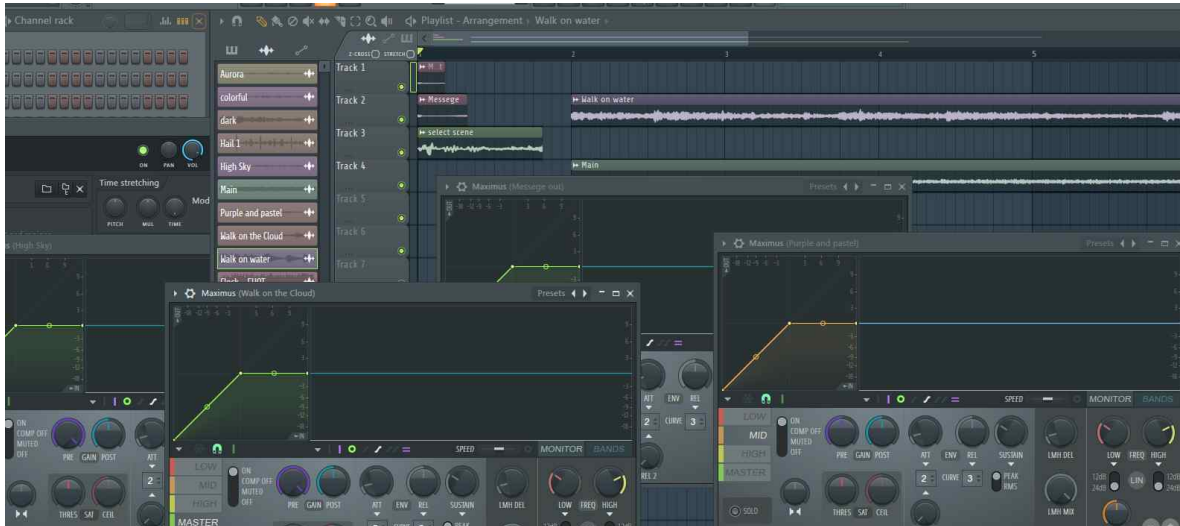
홍보 및 영상물



캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

사운드 제작 관련

거의 모든 효과음 및 배경음 사운드 디자인, 믹싱 트랙 간 차이 밸런스 간소화



캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

8. 참고 자료 출처

- 1) <https://www.futurekorea.co.kr/news/articleView.html?idxno=142703>
 - 2) <https://www.sciencetimes.co.kr/news/음악이-정말-학습-효과를-높일까/>
 - 3) <https://papersearch.net/thesis/article.asp?key=2841488>
 - 4) <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1204222&cid=40942&categoryId=33131>
 - 5) <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=849879&cid=42346&categoryId=42346>
 - 6) <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/11a946143c384db39d6cbabdc730b848>
 - 7) <https://www.mbn.co.kr/news/culture/1370176>
 - 8) <https://biz.newdaily.co.kr/site/data/html/2020/06/22/2020062200066.html>
 - 9) <https://www.joongang.co.kr/article/4936285#home>
 - 10) <https://www.hankyung.com/life/article/2020092762331>
 - 11) <https://weekly.khan.co.kr/khnm.html?mode=view&artid=202107191037241&code=116>
 - 12) https://mobile.newsis.com/view.html?ar_id=NISX20220524_0001883768#_enliple
- 기록 저장/랭킹 시스템 /순위 시스템
<https://m.blog.naver.com/PostView.naver?isHttpsRedirect=true&blogId=yM7596&logNo=220889935973>
<https://berkbach.com/unity2d-7-playerprefs%EB%A5%BC-%EC%9D%B4%EC%9A%A9%ED%95%9-%EC%A0%90%EC%88%98%EC%A0%80%EC%9E%A5-fb3e0258b247>
<https://drybone-developer.tistory.com/93>
<https://papa-run.tistory.com/6>
<https://simpleneed.tistory.com/81>
<https://codingwell.tistory.com/4>
<https://youtu.be/BpsHxhMOh7A>
https://youtu.be/_EQIVjvJ_7w
<https://youtu.be/A71GhTmUdO4>
 리더보드
<https://youtu.be/pp8VI4cKLdc>
<https://youtu.be/uXLYAlt9rNc>
****각종플랫폼.뉴스****
 [도심 산림욕 위한 VR기반 보행 시뮬레이션 플랫폼 구축]
<https://www.hellodd.com/news/articleView.html?idxno=91830>
<https://www.gist.ac.kr/kr/html/sub07/070104.html?mode=V&no=199569>
<https://gametoc.hankyung.com/news/articleView.html?idxno=68816>
 [마음프로그램]
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nct.maeum1&hl=ko&gl=US>
 [헤드스페이스]
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.getsomeheadspace.android&hl=ko&gl=US>
 [Calm]
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.calm.android&hl=ko&gl=US>
 [심플 하빗]
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.simplehabit.simplehabitapp&hl=ko&gl=US>
 [릴렉스 메디테이션]
<https://play.google.com/store/apps/details?id=ipnossoft.rma.premium&hl=ko&gl=US>
 [마보]
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mabopractice.app&hl=ko&gl=US>
 [코끼리]
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mindclass.android&hl=ko&gl=US>
 [Memorado]
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.memorado.brain.games&hl=ko&gl=US>
 [루시드 아일랜드]
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.twoeasyllabs.lucid&hl=ko&gl=US>

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

[HAAM Meditation

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chulgongso.haam&hl=ko&gl=US>

[Meditopia]

<https://play.google.com/store/apps/details?id=app.meditasyon&hl=ko&gl=US>

[명상앱 관련 뉴스]

https://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/962815.html#csidxc4806ffb4a95212a173fc70648e1d92

<https://www.sedaily.com/NewsVlew/1Z93R287IN>

<https://www.yna.co.kr/view/AKR20200821097500057>

월드 제작2 [스카이박스, 포탈/아바타, 물건 줍기]

<https://www.youtube.com/watch?v=aL3tjyjMmdM>

골드메탈 스튜디오 유니티 모음

유니티 개발

https://blog.naver.com/gold_metal

-아이템줍고 장착하기

https://blog.naver.com/gold_metal/220526236275

-아이템 던지기

https://blog.naver.com/gold_metal/220529289273

-이미지, 사운드 넣기

https://blog.naver.com/gold_metal/220546695023

-캐릭터 이동 구현

https://blog.naver.com/gold_metal/220470069117

-캐릭터 점프 구현

https://blog.naver.com/gold_metal/220472492907

-캐릭터 회전

https://blog.naver.com/gold_metal/220495685382

-캐릭터 카메라

https://blog.naver.com/gold_metal/220498575590

-충돌 이벤트

https://blog.naver.com/gold_metal/220466872002

-길찾기 A.I구현

https://blog.naver.com/gold_metal/220511730779

스카이박스 만드는 영상

<https://youtu.be/rY7YCrUAbeU>

<https://youtu.be/G0APlyft2c>

텔레포트

<https://www.youtube.com/watch?v=jedJyOyelZM>

오브젝트 움직임 제한

<https://justdoitman.tistory.com/m/5>

간단한 데이터저장 및 불러오기입니다.

http://kookiandkiki.blogspot.kr/2014/01/unity3d_28.html

유니티 프로젝트 씬 전환

<https://simpleneed.tistory.com/21>

UNity로 VR게임 만들기

<https://youtu.be/z5k7z5BFy0s>

유니티 Job System 간단 테스트(파도)

<https://lhh3520.tistory.com/m/386>

유니티 나무 흔들림표현

https://m.blog.naver.com/hai_per/221182478187

오브젝트 흔들기 효과

<http://egloos.zum.com/spowder/v/9461535>

텍스처 스크롤링

<https://www.youtube.com/watch?v=K0FI1b5ttB8>

애니메이션

<https://www.youtube.com/watch?v=0am9N6xFGxk>

스카이박스는 어떻게 만듭니까?

<https://docs.unity3d.com/kr/530/Manual/HOWTO-UseSkybox.html>

멋진 스카이박스로 분위기 한층 업!

https://www.youtube.com/watch?v=j_fiCoPhB1A

코딩 입문전 알아야 할 것

<https://youtu.be/1t9nKrsdkdw>

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

유니티 기초

고박사의 유니티 노트

<https://youtube.com/playlist?list=PLC2Tit6NyViewOPACJai5zNAfZuUW8aYq>

골드메탈 (플리)

<https://youtube.com/playlist?list=PLO-mt5Iu5TeYI4dbYwWP8JqZMC9iuUIW2>

고박사 (플리)

<https://youtube.com/playlist?list=PLC2Tit6NyVida7Jh6gSlw1BicuEUCFV6V>

[VR UI 키트 : 소재 디자인 시스템]

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/gui/vr-ui-kit-material-design-system-135769>

유니티VR제작공부

Valem

1)<https://youtu.be/gGYtahQjmWQ>

2)<https://youtu.be/VdT0zMcggTQ>

3)<https://youtu.be/fZXKGjYri1Y>

4)<https://youtu.be/5NRTT8Tbmoc>

5)<https://youtu.be/FMu7hKUX3Oo>

6)<https://youtu.be/4tW7XpAiuDg>

7)https://youtu.be/bYS35_hC6B0

8)<https://youtu.be/AWNhsSB6x9M>

9)<https://youtu.be/le0-oKN3Lq0>

10)<https://youtu.be/le0-oKN3Lq0>

Valem Tutorials

1)<https://youtu.be/HhtTtvBF5bI>

2)<https://youtu.be/8PCNNro7Rt0>

3)<https://youtu.be/0VowAem2aMM>

4)<https://youtu.be/9pVdiBogmew>

5)https://youtu.be/0xt6dACM_1I

6)<https://youtu.be/nowlPXuPEG8>

7)<https://youtu.be/yhB921bDLYA>

UGuruz

1)<https://www.youtube.com/watch?v=ddy12WHqt-M>

VRChat활용

김피클

1)<https://youtu.be/J017vwQd2KA>

5supporter

1)<https://youtu.be/aL3tJyjMmdM>

스팀VR

<https://www.youtube.com/watch?v=NXDDRfzIzIQ>

기기 사용법

<https://coding-of-today.tistory.com/2>

사운드레퍼런스

높은하늘

<https://freesound.org/people/susipekka/sounds/454995/>

비

<https://freesound.org/people/Danut05/sounds/628024/>

새 &비

<https://freesound.org/people/pulswelle/sounds/194204/>

물 위 공기

<https://freesound.org/people/kangaroovindaloo/sounds/255821/>

보라색

<https://freesound.org/people/kangaroovindaloo/sounds/517404/>

우주

<https://freesound.org/people/Vendarro/sounds/343036/>

형형색색들판테마&의미심장 벨소리

<https://freesound.org/people/Connum/sounds/11731/>

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

참고에셋

[파티클 왜곡 텍스처 효과 라이브러리를 위한 판타지 SFX]

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/foley/fantasy-sfx-for-particle-distort-texture-effect-library-42146>

[컬노이즈 파티클 시스템]

<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/curlnoise-particle-system-131521>

[서브의 파티클 컬렉션]

<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/sherbb-s-particle-collection-170798>

[푸른 자연]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/fantasy/azure-nature-167725>

[순수한 자연] <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/pure-nature-188246>

[로우 폴리 4 시즌 자연]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/low-poly-4-seasons-nature-205690>

[로우 폴리 네이처 패키지]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/low-poly-nature-package-87956>

[로우 폴리 환경 - 자연 팩 무료]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/lowpoly-environment-nature-pack-free-187052>

[로우 폴리 심플 네이처 팩]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/low-poly-simple-nature-pack-162153>

[판타지 자연 팩. 여름.]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/fantasy-nature-pack-summer-149960>

[툰 판타 자연]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/toon-fantasy-nature-215197>

[가을 계곡 - 레벨]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/autumn-valley-level-231538>

[꿈의 숲 나무]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/trees/dream-forest-tree-105297>

[판타지 포레스트]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/fantasy/fantasy-forest-21140>

[판타지 어드벤처 환경]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/fantasy/fantasy-adventure-environment-70354>

[선테일 - 양식화된 판타지 빌리지]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/fantasy/suntail-stylized-fantasy-village-203303>

[간단한 하늘 - 만화 자산]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/simple-sky-cartoon-assets-42373>

[URP 수직 안개] <https://assetstore.unity.com/packages/tools/urp-vertical-fog-175935>

[UniStorm - 체적 구름, 하늘, 모듈식 날씨 및 구름 그림자]

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/particles-effects/unistorm-volumetric-clouds-sky-modular-weather-and-cloud-shadows-2714>

[자연 스타터 키트 2]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/nature-starter-kit-2-52977>

[달 풍경 3D]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/lunar-landscape-3d-132614>

캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

[우주 하늘 무료]

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/spaceskies-free-80503>

[롤링 힐스 - 지형, 우표 및 브러시]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/rolling-hills-terrains-stamps-and-brushes-220587>

[양식화 된 식물 무료 샘플]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/stylized-vegetation-free-samples-59916>

[LowPoly 식물 시즌 팩 라이트]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/lowpoly-vegetation-season-pack-lite-96083>

[간단한 보이드(새, 물고기 및 곤충의 무리)]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/simple-boids-flocks-of-birds-fish-and-insects-164188>

[물고기 무리] <https://assetstore.unity.com/packages/tools/ai/fish-flock-100717>

[놀라운 나뭇잎]

<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/environment/amazing-leaves-158219>

[부드러운 눈]

<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/environment/soft-snow-3992>

[비] <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/environment/rain-35156>

[사진이 있는 액자]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/picture-frames-with-photos-106907>

[애니메이션 나무 패키지]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/trees/animated-trees-package-169445>

[애니메이션 팩 증폭]

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/animations/amplify-animation-pack-207911>

[스카이박스 팩 10개 : 낮 - 밤]

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/10-skyboxes-pack-day-night-32236>

[다양한 우주 스카이박스]

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/diverse-space-skybox-11044>

[판타지 스카이 박스 무료]

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/fantasy-skybox-free-18353>

[사용자 정의 스카이 박스]

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/customizable-skybox-174576>

[스카이박스 시리즈 무료]

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/skybox-series-free-103633>

[무료 스카이박스 확장 셰이더]

<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/shaders/free-skybox-extended-shader-107400>

유사명상앱

https://meditationwiki.net/wiki/%EB%AA%85%EC%83%81_%EC%95%B1