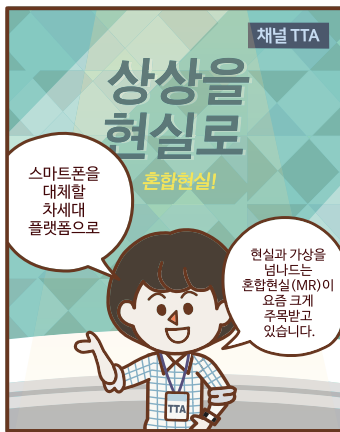


만화로 배우는 ICT 표준



공상 과학 영화에서나 보던 기술들이



가상현실

Virtual Reality

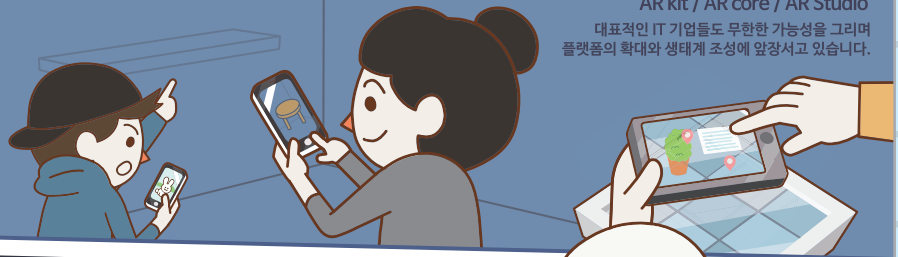
디바이스를 이용해 현실세계에서 직접 경험하지 못하는 상황을 아바타를 통해 간접 체험하는 기술



증강현실

Augmented Reality

게임, 교육 패션 등 스마트폰을 이용해 실제 화면에 가상의 정보를 덧붙여 보여주는 기술

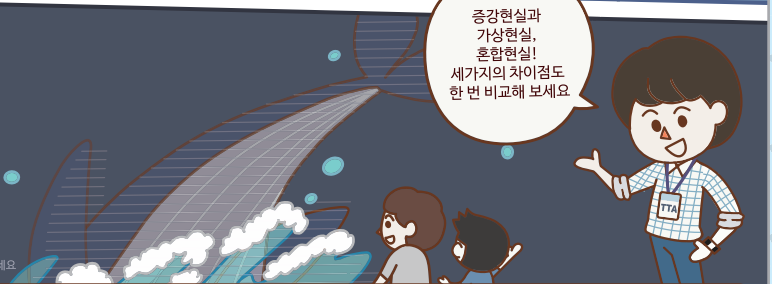


혼합현실

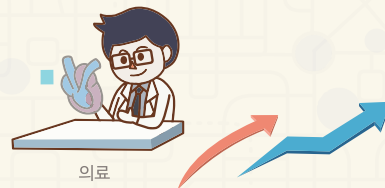
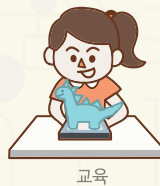
Mixed Reality

가상현실과 증강현실의 장점을 통합, 현실세계에 3차원의 가상 정보를 부합시켜 실시간으로 실감 나고 풍부한 체험을 제공하는 기술

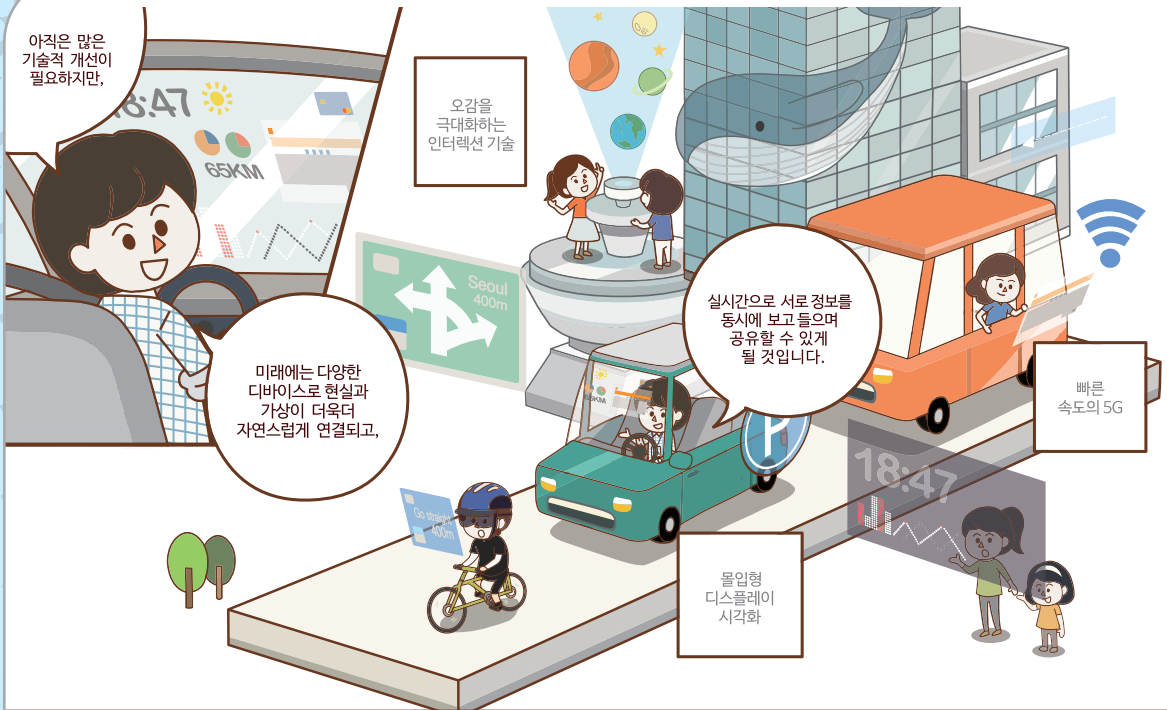
※ 용어의 내용이 더 궁금하신 분은 정보통신 용어사전(word.tta.or.kr)로 검색하세요



이러한 기술들은 사용자와 실시간으로 상호작용하며 다양한 분야에 확대되고 있고

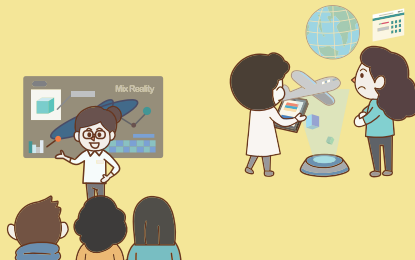


'증강현실'의 현실감과 '가상현실'의 몰입도의 장점이 합쳐진 '혼합현실'이 더욱 각광받을 것입니다.



생생한 혼합현실을 구현하기 위해

디지털콘텐츠 프로젝트그룹(PG610) 과



차세대PC 프로젝트그룹(PG415)

에서 필요한 단체표준을 개발하고 있으며

