

ARC⁹

Bring new experience to people



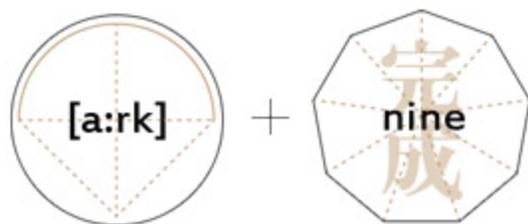
ARC9

#401 Chanwoo BLDG 28, Banpo-daero 20-gil,
Seocho-gu, Seoul, Republic of Korea
E: puma4078@naver.com

About us

company outline

| | |
|-------|--------------------------------|
| 법인명 | (주)아크나인 |
| 대표자 | 황두환 |
| 주소 | 06649)서울특별시 서초구 반포대로20길 28, 4층 |
| 설립연도 | 2016년 11월 29일 |
| 종 목 | 영상 소프트웨어 및 하드웨어 제작, 설치 |
| 사 원 수 | 21명 (2021년 기준) |
| 등록번호 | 728-81-00596 |



About us

Who we are?

Arc는 영어로 “호”를, 불어로는 “활”을 뜻합니다. 즉, 활은 굽어진 선이 주는 “유연성”과 당겨짐의 정점에서 활 시위가 놓아지는 바로 순간의 “강인함”을 동시에 내포하고 있습니다. Nine(9)은 “완성, 성취”를 뜻하며 “창조”를 뜻하는 3의 3배수의 의미도 담고 있습니다.

주식회사 아크나인은 앞으로 이뤄나갈 창조적 성취와 그 무한한 가능성을 함께 내포하고 있습니다.

21세기 미디어의 키워드는 바로 Interactive를 향해 나아가고 있다고 해도 과언이 아닐 정도로 Interactive는 상업 미디어(Commercial Media)의 필수 아이템으로 자리 잡고 있습니다. 이에 발맞춰 Arc9은 혁신적인 Interactive영상장비 및 디지털 콘텐츠 개발과 SI사업에 모든 역량을 집중하여 항상 새롭고 참신한 매체의 탄생에 주력할 것입니다.

research
plan
design

아크나인은 Interactive 특수 영상분야에 있어서 새롭고 참신한 제품으로 고객의 Needs에 맞는 최신의 국내외 디스플레이 영상 매체의 소개는 물론 원하시는 공간과 컨셉에 최적의 아이템으로 디스플레이 공공공간을 제작해 드립니다.

Business

Interactive design
Space desin
Installation
Films
& more



영상 콘텐츠 기획&설계

인터랙티브 특수 영상의 효과가 극대화 될 수 있도록 기획, 리서치, 스토리보드 작성, UI디자인, 영상 제작 및 편집 등 다양한 영상 콘텐츠 제작 노하우를 바탕으로 높은 수준의 콘텐츠를 제공합니다.



프로그램 개발&제작

아크나인의 우수한 개발 인력은 항상 시대에 앞서가는 프로그램을 개발하여 Interactive system을 제작 할 수 있는 밑바탕을 만들고 있습니다.



디자인 콘텐츠 제작 프로그램 개발

아크나인의 디자인 대상은 웹, 소프트웨어, 정보디바이스, 인터랙티브, 인스톨레이션 등 영상매체를 기반으로 한 디자인과 피지컬한 디자인을 폭넓게 아우르고 있습니다. 또한 정보, 엔터테인먼트, 교육, 미디어아트 등 다양한 영역의 콘텐츠를 대상으로 인터랙티브 미디어가 각 영역에서 새롭게 가져오는 디자인의 가능성을 모색하여 인터랙티브 미디어 디자인 분야를 선도하고 있습니다.



시스템 개발&제작 설치

아크나인의 영상 콘텐츠 하드웨어에 interactive system을 적용시켜 해당 콘텐츠가 항상 새롭고 효과적으로 적용할 수 있도록 하여 영상이 가지고 있는 커뮤니케이션 능력을 배가시키고 최첨단 장비와 콘텐츠 개발에 있어서 국내외 최선두를 달리고자 노력합니다.

3. 회사소개

3.4 포트폴리오

2017년 고양600년 기념전시관 홍보영상 제작
 2017년 공군역사관 전시영상 제작
 2017년 백두숨길관(내린천 휴게소)전시영상 제작
 2017년 월성원자력 홍보관 전시영상 제작
 2017년 6.25납북자 기념관 전시영상 제작 *
 2017년 태안 유류피해기념관 전시영상 제작
 2017년 골프존파크 조이마루 키즈카페 어린이 체험영상 제작
 2018년 연천 고량포구 전시관 전시영상 제작 *
 2018년 군산3.1운동 체험교육관 전시영상 제작
 2018년 기생충전시관 전시영상 제작
 2018년 단양감성포트리스 전시관 전시영상 제작
 2018년 덕실마을전시관 전시영상 제작
 2018년 문경 녹색문화상생벨트 문경고 AR어플리케이션 개발
 2018년 식민지역사박물관 전시영상 제작
 2018년 진산홍보관 전시영상 제작
 2018년 효석문화예술촌 전시영상 제작
 2018년 잠사곤충생태전시관 전시영상 제작
 2018년 대구과학교육원 체험영상 제작
 2018년 울진금강송 예코리움 전시관 전시영상 제작 *
 2018년 오미자 전시관 전시영상 제작
 2018년 태백산소도문화테마마을 전시공간 전시영상 제작
 2019년 새문안 기독교역사관 전시영상 제작
 2019년 우리은행120주년 기념관 전시홍보영상 제작
 2019년 흥천생명건강과학관 체험영상 제작
 2019년 경기업사이클 전시관 홍보영상 제작
 2019년 계양산성박물관 전시영상 제작 9
 2019년 대가야박물관 전시영상 제작
 2019년 밀양아리랑 전시관 전시영상 제작
 2019년 영천전통문화체험관 전시영상 제작
 2019년 오이도 전시관 어린이체험관 전시영상 제작
 2019년 합천목재문화체험장 전시영상 제작
 2019년 남원 고전소설박물관 전시영상 제작
 2019년 강천산 야산명소화사업 야외 맵핑영상 및 AR콘텐츠 제작
 2019년 영주전통사상체험관 전시영상 제작
 2019년 월정교 문루 전시관 전시영상 제작

2019년 서울기록원 전시영상 제작
 2019년 국립충주기상과학관 전시영상 제작 *
 2019년 세계기록유산전시관 전시영상 제작
 2019년 신안섬수선관 AR콘텐츠 및 전시영상 제작
 2019년 동대문역사관 기획전
 2019년 세계조개고등박물관 전시영상 제작
 2019년 제암리3.1운동 순국 기념관 기획전
 2019년 평택시농업기자재전시관 전시영상 제작
 2019년 여수 이순신도서관 라키비움 영상콘텐츠 제작 *
 2019년 청주새활용시민센터 전시영상 제작
 2019년 Kist복합소재체험관 VR콘텐츠 및 전시영상 제작
 2019년 호국보훈기념관 전시영상 제작 *
 2020년 동대문역사관 상설전시 개편 전시영상 제작
 2020년 청주 산림생태원 전시영상 제작
 2020년 웅진백제역사관 전시영상 제작 *
 2020년 대한민국역사박물관 상설전시관 전시영상 제작 *
 2020년 치악산자연학습장 전시영상 제작
 2020년 한성백제박물관 고구려실 리뉴얼
 2020년 이상재나라사랑체험관 전시영상 제작
 2020년 대한적십자사 재난안전센터 전시영상 제작
 2020년 잡월드_어린이체험관 미디어 크리에이터 콘텐츠 개발
 2020년 2018평창 동계올림픽기념관 전시영상 제작 *
 2020년 우주반디랜드_라이브스케치 콘텐츠 개발
 2020년 금산 태실 기획전
 2020년 태백오로라파크 전시영상 제작
 2020년 관덕정순교기념관 전시영상 제작
 2020년 태권도원 체험관 실감콘텐츠 개발 *
 2020년 수중문화재 조사 5G 실감형 콘텐츠 개발 *
 2021년 서울발전본부 홍보시설 전시영상 제작*
 2021년 이천시립박물관 전시영상 제작*
 2021년 국립호남권생물자원관 전시영상 제작*
 2021년 임란역사문화공원 전시영상 제작
 2021년 버드파크 전시영상 제작
 2021년 우이동산악전시체험관 전시영상 제작*
 2021년 강경산문화공간 전시영상 제작*

*대표이미지 첨부

*붉은색은 실감콘텐츠 사업

3. 회사소개

3.4 포트폴리오

| | | | |
|-------|--|-------|----------------------------------|
| 2021년 | 상주 거꾸로이야기공작소 전시영상 제작 * | 2023년 | 서대문형무소역사관 수형카드 인물검색 아카이빙 전시영상 제작 |
| 2021년 | 국립대구과학관 어린이과학관 전시영상 제작 * | 2023년 | 서울생활사박물관 '서울외식이야기'기획전 전시영상 제작 |
| 2021년 | 함안박물관 전시영상 제작 | 2023년 | 국립대구박물관 복식문화실 한복장 키오스크 콘텐츠 제작 |
| 2021년 | 대한민국역사박물관 광화문 특별전 전시영상 제작 | 2023년 | 세종·충무공이야기 공간개선사업 전시영상 제작 |
| 2022년 | LH역사관 전시영상 제작 | 2024년 | 순천시 역세권 스마트관광서비스 및 통합플랫폼 구축 |
| 2022년 | 국방과학연구소 대잠정찰용 무인잠수정 운용개념 및 작동개념 동영상 제작 | 2024년 | 남한산성 역사문화관 전시영상 제작 |
| 2022년 | 대한민국임시정부기념관 전시영상 제작 | | |
| 2022년 | 안산산업역사박물관 전시영상 제작 | | |
| 2022년 | 국립충주기상과학관 전시체험시설 콘텐츠 제작 | | |
| 2022년 | 국립민속박물관 상설전시관3관 전시영상 제작 * | | |
| 2022년 | 성주사지 천년역사관 AR, 전시영상 제작 | | |
| 2022년 | 공주야행 키오스크 콘텐츠 제작 | | |
| 2022년 | 공주 제민천 키오스크 콘텐츠 제작 | | |
| 2022년 | 태안 수중문화유산 5G 실감형 콘텐츠 제작 * | | |
| 2022년 | 신한은행 한국금융사박물관 전시영상 제작 * | | |
| 2022년 | 청주시립미술관 실감형 콘텐츠 제작 * | | |
| 2022년 | 밀양시립박물관 전시영상 제작 * | | |
| 2022년 | 영등포 공공문화복지공간 전시영상 제작 | | |
| 2022년 | 독도체험관 전시영상 제작 | | |
| 2022년 | 참살이 발효마을 누룩전시관 전시영상 제작 | | |
| 2022년 | 대구달서선사관 전시영상 제작 | | |
| 2022년 | 청도레일바이크 주야간 경관 및 테마공간 조성사업 전시영상 제작 | | |
| 2023년 | 순천정유재란 역사체험학습장 전시영상 제작 | | |
| 2023년 | 함안박물관 제2전시관 전시영상 제작 | | |
| 2023년 | 충남교육청 진로융합교육원 전시영상 제작 | | |
| 2023년 | ICT스포츠체험관(스포츠넥스트레벨) 전시영상 제작 | | |
| 2023년 | 무주반디별천문과학관 전시영상 제작 | | |
| 2023년 | 국립6.25전쟁남북자기념관 기증자의 방 개편 전시영상 제작 | | |
| 2023년 | 순천만국제정원박람회 미래정원킬러컨텐츠 전시영상 제작 | | |
| 2023년 | 원주 119안전체험마을 전시영상 제작 | | |
| 2023년 | 사천항공우주과학관 인터랙티브 콘텐츠 제작 | | |
| 2023년 | 한양도성박물관 '숙정문'기획전 전시영상 제작 | | |
| 2023년 | 강원도 산림박물관 환경개선 및 전시시설물 제작설치 | | |
| 2023년 | 독도체험관 사이버독도학교 홍보 공간 구축 | | |

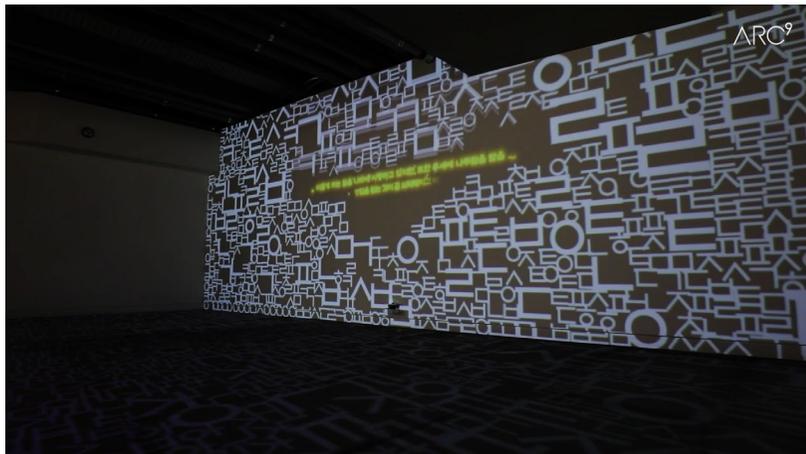
*대표이미지 첨부

*붉은색은 실감컨텐츠 사업

3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 세종·충무공이야기 공간개선사업 전시영상 제작 | 2023년
동작인식, Ai대화, 악기연주, 미디어아트 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 남한산성 역사문화관 전시영상 제작 | 2023년
주제영상, 정보검색, 애니메이션 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

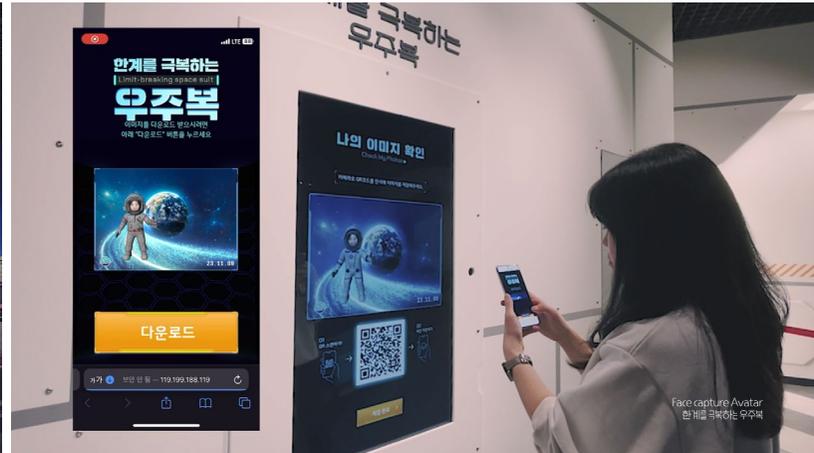
■ 서울생활사박물관 ‘서울외식이야기’ 기획전 전시영상 제작 | 2023년
촬영영상, 편집영상, 2D애니메이션 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 사천항공우주과학관 인터랙티브 콘텐츠 제작 | 2023년
FULL 3D Animation, 동작인식 포토키오스크, 조종시뮬레이션 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

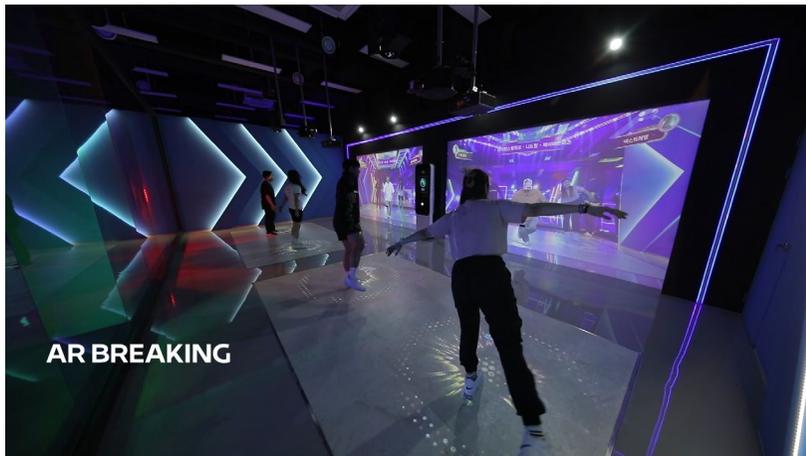
■ 순천만국제정원박람회 미래정원길러컨텐츠 전시영상 제작 | 2023년
인터랙티브월, 동작인식, 미디어아트 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

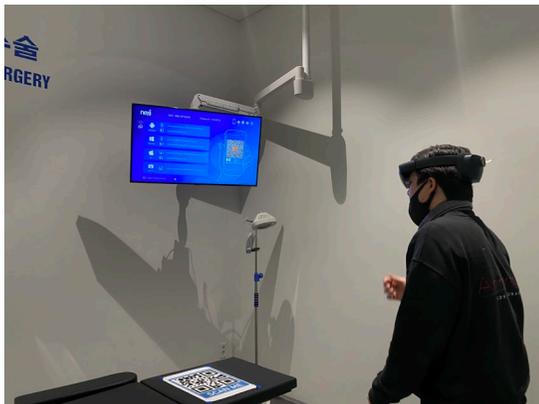
■ ICT스포츠체험관(스포츠넥스트레벨) 전시영상 제작 | 2023년
클라이밍, 브레이킹댄스, 스케이팅 등 인터랙티브영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

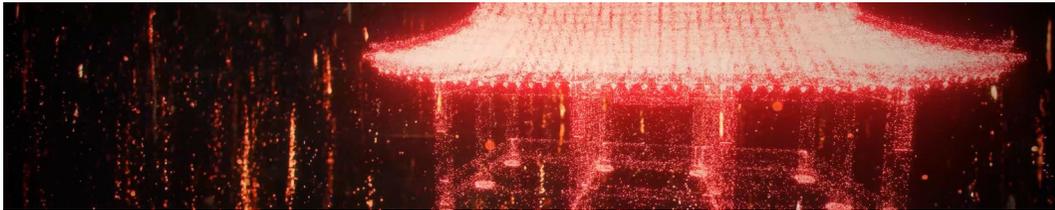
■ 충남교육청 진로융합교육원 전시영상 제작 | 2023년
MR 콘텐츠, 교육용 인터랙티브 콘텐츠, OT영상 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

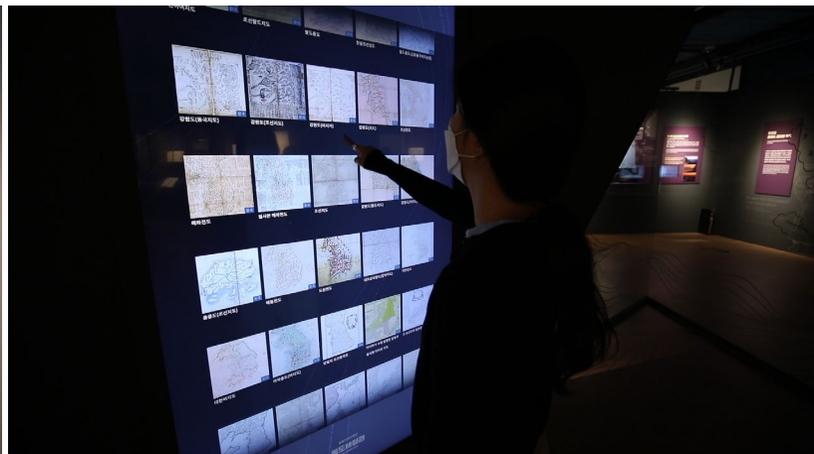
- 함안박물관 제2전시관 | 2023년
실감형 콘텐츠, 미디어아트, 정보검색키오스크 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

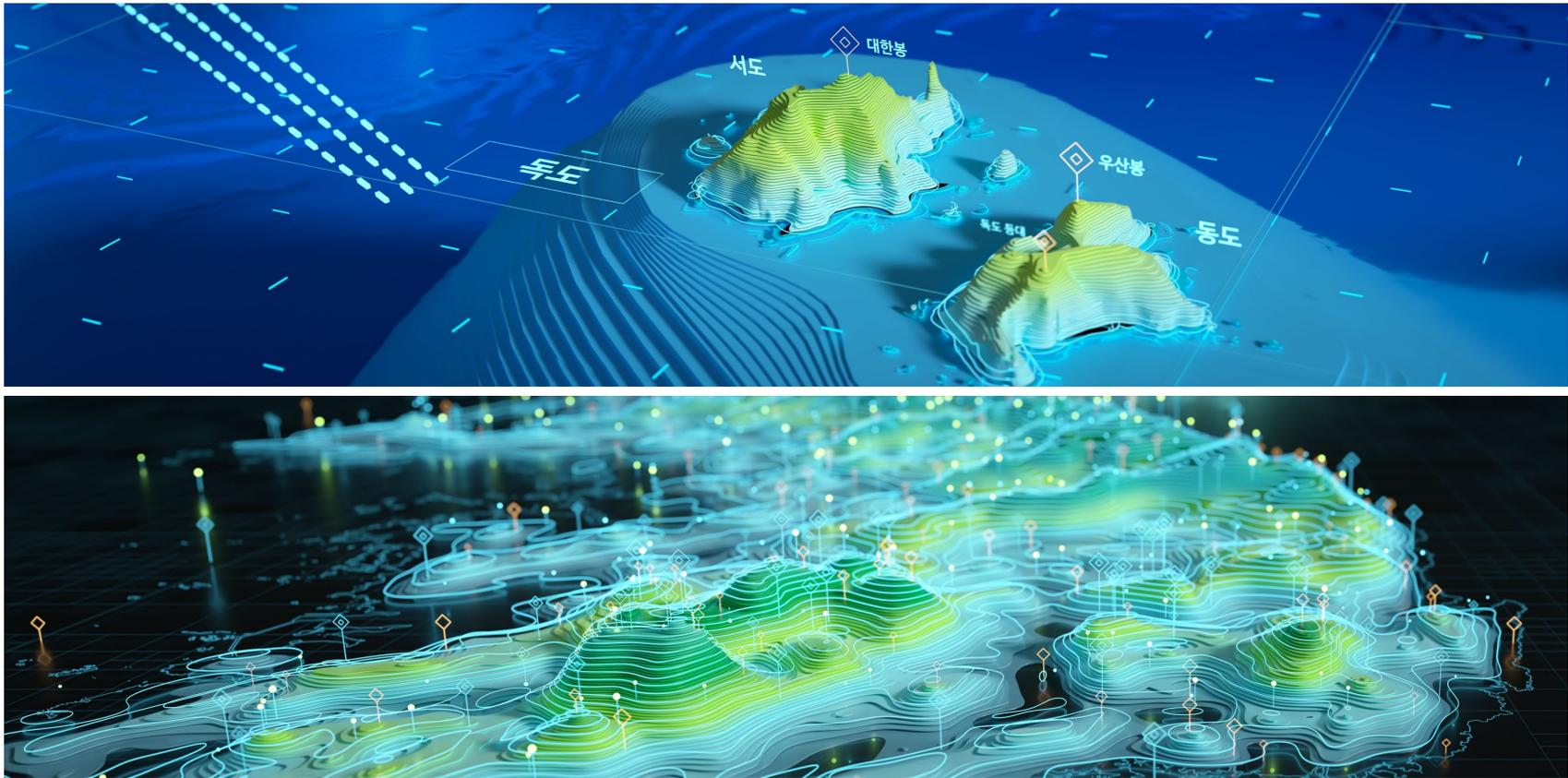
- 독도체험관 | 2022년
실감형 콘텐츠, 미디어아트, 디지털아카이브 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

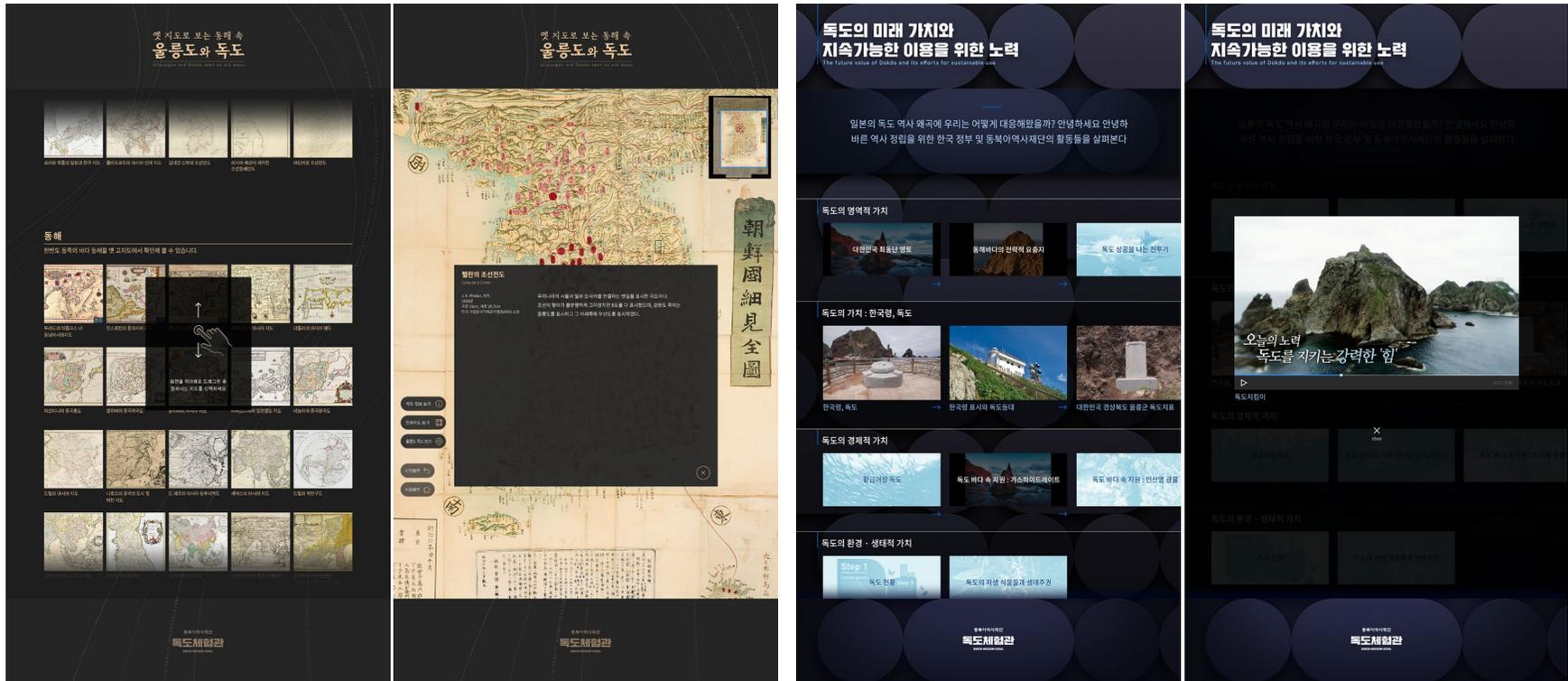
- 독도체험관 | 2022년
실감형 콘텐츠, 미디어아트, 디지털아카이브 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 독도체험관 | 2022년
실감형 콘텐츠, 미디어아트, 디지털아카이브 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 영등포 공공문화복지공간 | 2022년
정보검색, 편집영상 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 밀양시립박물관 | 2022년
실감형 콘텐츠, 미디어아트 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

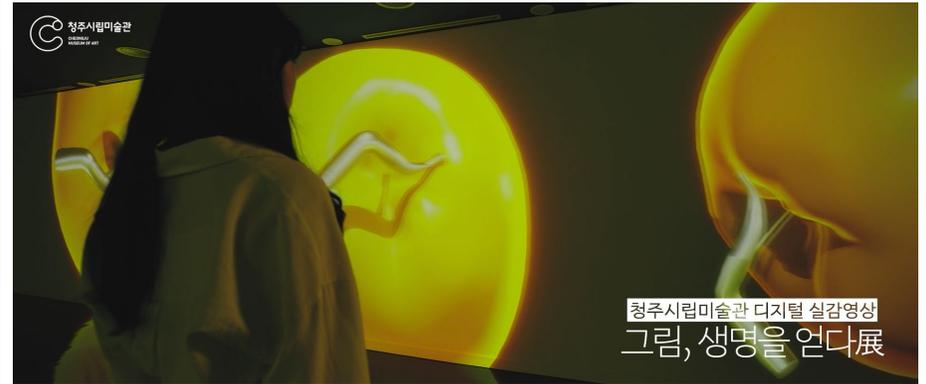
■ 밀양시립박물관 | 2022년
실감형 콘텐츠, 미디어아트 등 전시영상 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 청주시립미술관 | 2022년
실감형 콘텐츠,VR,AR,아카이빙 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 청주시립미술관 | 2022년
실감형 콘텐츠,VR,AR,아카이빙 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 신한은행 한국금융사박물관 | 2022년
모션그래픽, 인터랙티브월, 정보검색기, 디지털 방명록 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

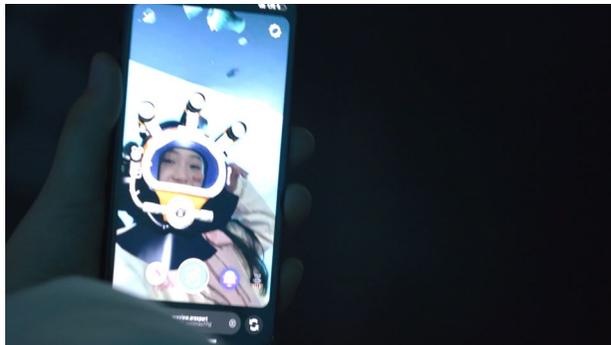
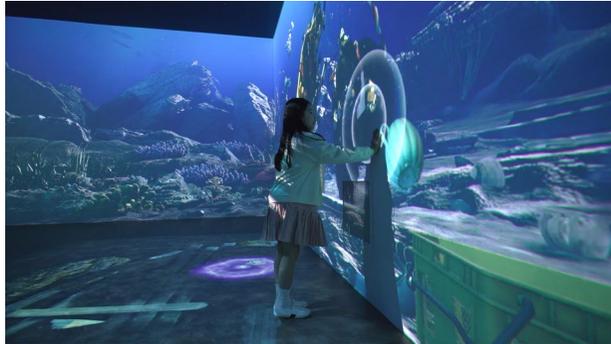
- 신한은행 한국금융사박물관 | 2022년
모션그래픽, 인터랙티브월, 정보검색기, 디지털 방명록 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 태안 수중문화유산 5G 실감형 콘텐츠 | 2022년
실감형 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 태안 수중문화유산 5G 실감형 콘텐츠 | 2022년
실감형 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 국립민속박물관 상설전시관3관 | 2022년
미디어아트, 동작인식콘텐츠, 정보검색기 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 국립대구과학관 어린이과학관 | 2021년
미디어아트, 동작인식콘텐츠, 2D애니메이션, 정보검색기 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 상주 거꾸로이야기공작소 | 2021년

VR시뮬레이션, 2D모션애니메이션, 키넥트 인터랙티브, 3D애니메이션 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 강경산문화공간 | 2021년
 촬영/편집영상, 디지털방명록, 아카이빙 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

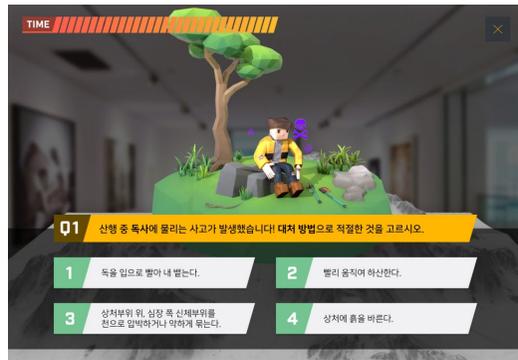
3.4 포트폴리오

■ 위이동산악전시체험관 | 2021년

촬영/편집영상, AR포토방명록, VR체험영상, 와이드스크린영상, AR인터랙티브, 동작인식 등 전시영상 콘텐츠 제작



월구 실패를 인정하는 냉정한.
동료들을 생각하는 따뜻한 마음이 그를
히말라야 8000미터 16좌 완등
으로 이끌었다



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 국립호남권생물자원관 | 2021년

AR포토방명록, 다면CG영상, 스마트블록, 동작인식, 맵핑영상, 정보검색, 편집영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 국립호남권생물자원관 | 2021년

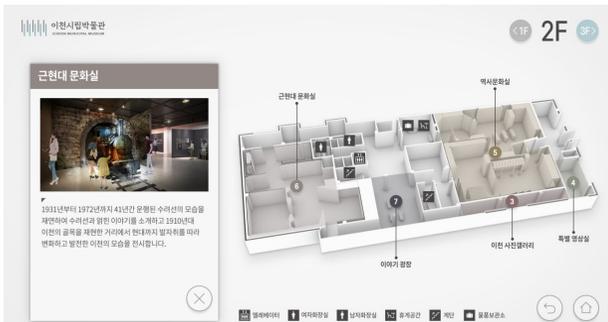
AR포토방명록, 다면CG영상, 스마트블록, 동작인식, 맵핑영상, 정보검색, 편집영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 이천시립박물관 | 2021년
 맵핑영상, 정보검색, 촬영/편집영상, 모션그래픽 등 전시영상 콘텐츠 제작

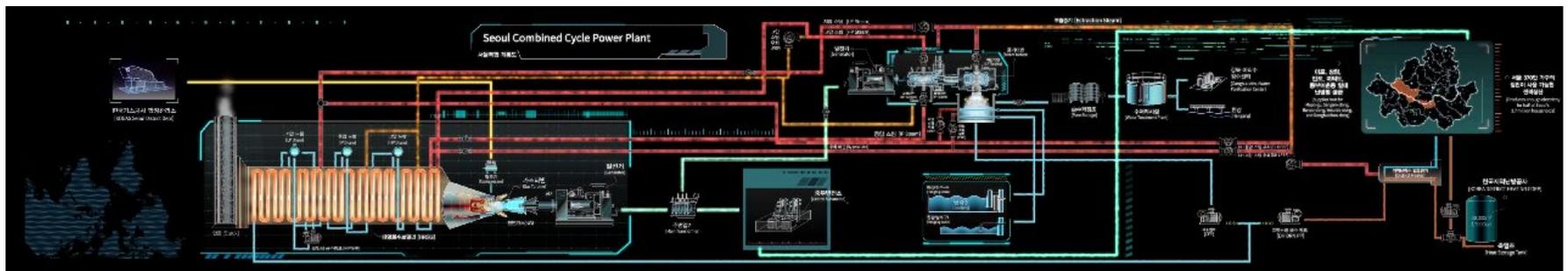


3. 회사소개

3.4 포트폴리오

서울발전본부 홍보시설 | 2021년

와이드영상, VR체험영상, 투명모니터영상, AR인터랙티브, 조그셔틀, 스마트블록, 촬영/편집영상, 아카이빙 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 서울발전본부 홍보시설 | 2021년

와이드영상, VR체험영상, 투명모니터영상, AR인터랙티브, 조그서플, 스마트블록, 촬영/편집영상, 아카이빙 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

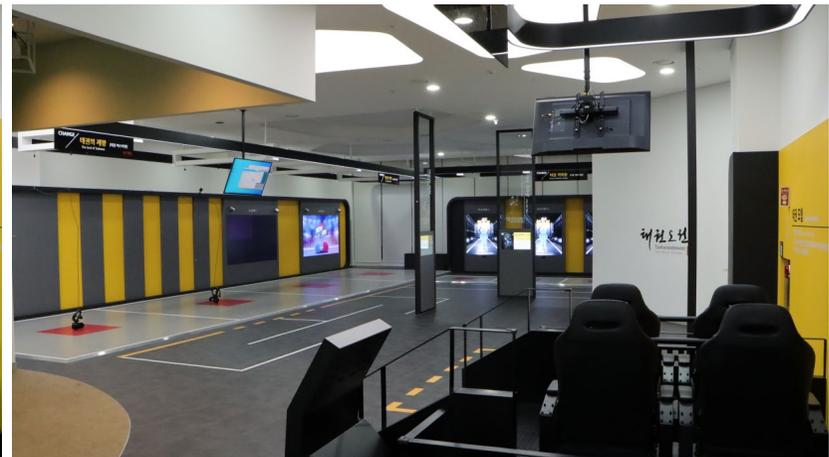
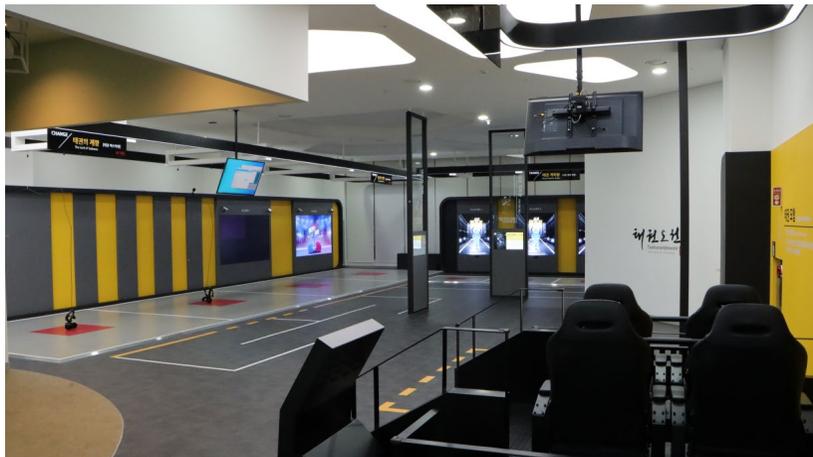
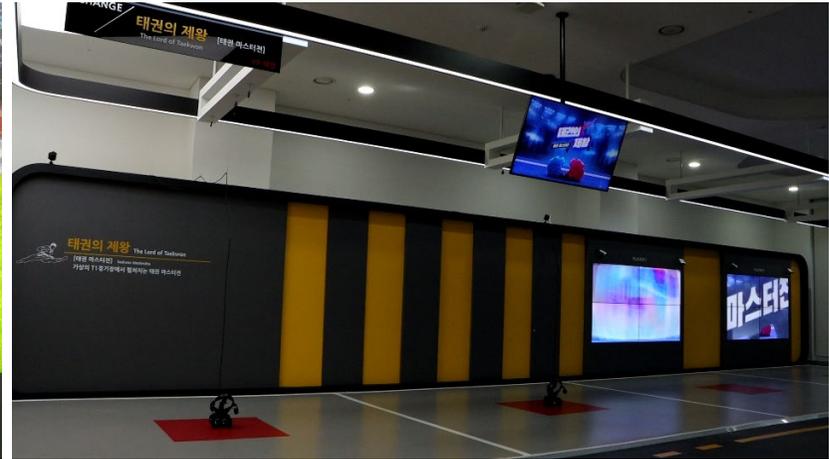
■ 수중문화재 조사 5G실감형 콘텐츠 개발 | 2020년
VR실감콘텐츠 개발



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 태권도원 체험관 YAP | 2020년
VR,AR,동작인식,모션시뮬레이션 실감콘텐츠 개발



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 2018평창 동계올림픽기념관 | 2020년
모션그래픽, 편집영상, 모바일AR포토존 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

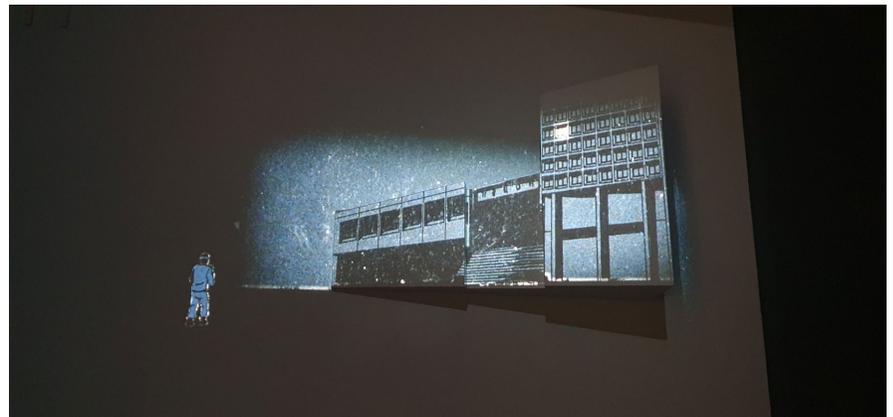
- 2018평창 동계올림픽기념관 | 2020년
모션그래픽, 편집영상, 모바일AR포토존 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 대한민국역사박물관 상설전시관 | 2020년
아카이빙, 촬영/편집영상, 정보검색, 맵핑영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 응진백제역사관 | 2020년

3D애니메이션, 홀로그래피, 편집영상, 정보검색, 맵핑영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 웅진백제역사관 | 2020년

3D애니메이션, 홀로그래피, 편집영상, 정보검색, 맵핑영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



백제의
공예기술

금제관식

공주시 무령왕릉에서 출토된 백제의 금으로 만든 왕관(王冠) 꾸미개(장식) 한쌍이다. 높이는 각각 30.7cm, 29.2cm이고, 너비는 각각 14cm, 13.6cm이다. 1971년 무령왕릉이 발견·조사되었을 때, 왕의 널(棺) 안쪽 머리 부근에서 포개진 상태로 발견되었다. 금판을 풀어서 영골 무늬를 장식했으며, 밑으로는 줄기가 있는데 아래위로 2~3개의 작은 구멍이 있어 무엇인가에 부착할 수 있도록 해 놓았다. 좌우로 벌어진 줄기 중간에는 꽃 무늬를 배치하였으며, 줄기가 길게 연장되면서 마치 불꽃이 타고르는 듯한 모양새를 보여준다. 두 기단은 아래로 향하게 하여 변화를 주고 있다. 앞면에는 전체에 걸쳐 구슬모양 꾸미개를 금실로 꼬아서 달았다.

제작기법 알아보기 >

웅진 백제
왕의 기록

문주왕 삼근왕 동성왕 무령왕 성왕

왕을 선택하세요.

3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 호국보훈기념관 | 2020년
2.5D애니메이션, 편집영상, 정보검색, 맵핑영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 호국보훈기념관 | 2020년

2.5D애니메이션, 편집영상, 정보검색, 맵핑영상 등 전시영상 콘텐츠 제작

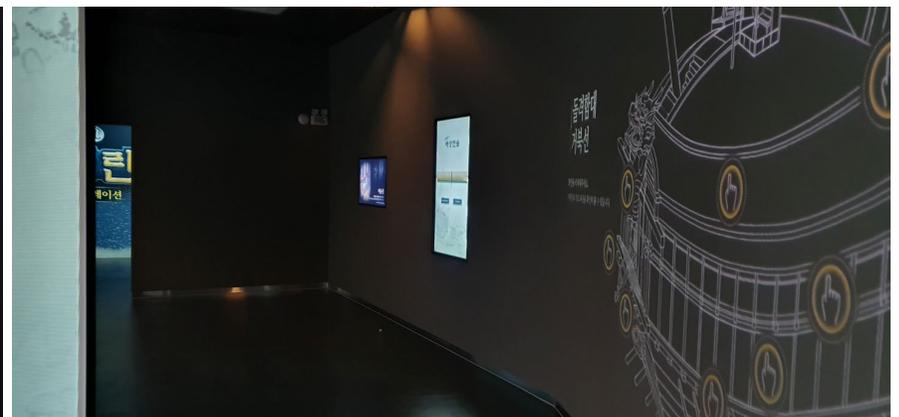


3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 여수 이순신 도서관 라키비움 | 2019년

모션시뮬레이션, 맵핑영상, 터치월, 정보검색, 편집영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 국립충주기상과학관 | 2019년

동작인식, 맵핑영상, 조그셔틀, 터치월, 정보검색, 편집영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 계양산성박물관 | 2019년
2.5D애니메이션, 정보검색, 편집영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 울진 금강송 에코리움 | 2018년
3D애니메이션, 정보검색, 촬영/편집영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 울진 금강송 에코리움 | 2018년
3D애니메이션, 정보검색, 촬영/편집영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 연천 고랑포구 역사공원 | 2018년

3D애니메이션, VR체험, 터치월, 정보검색, 촬영/편집영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 연천 고랑포구 역사공원 | 2017년

3D애니메이션, VR체험, 터치월, 정보검색, 촬영/편집영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

■ 국립6.25전쟁납북자기념관 | 2017년

3D애니메이션, 2D애니메이션, 정보검색, 편집영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



3. 회사소개

3.4 포트폴리오

- 국립6.25전쟁납북자기념관 | 2017년
3D애니메이션, 2D애니메이션, 정보검색, 편집영상 등 전시영상 콘텐츠 제작



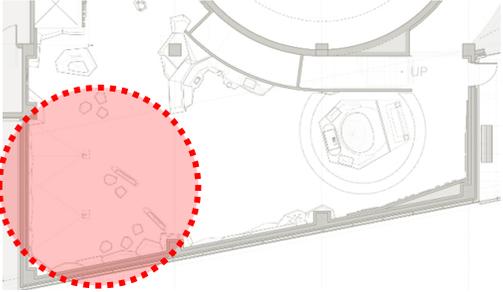
상설4관 _ 해양기후변화관(2F)

ZONE 2. 해양기후변화

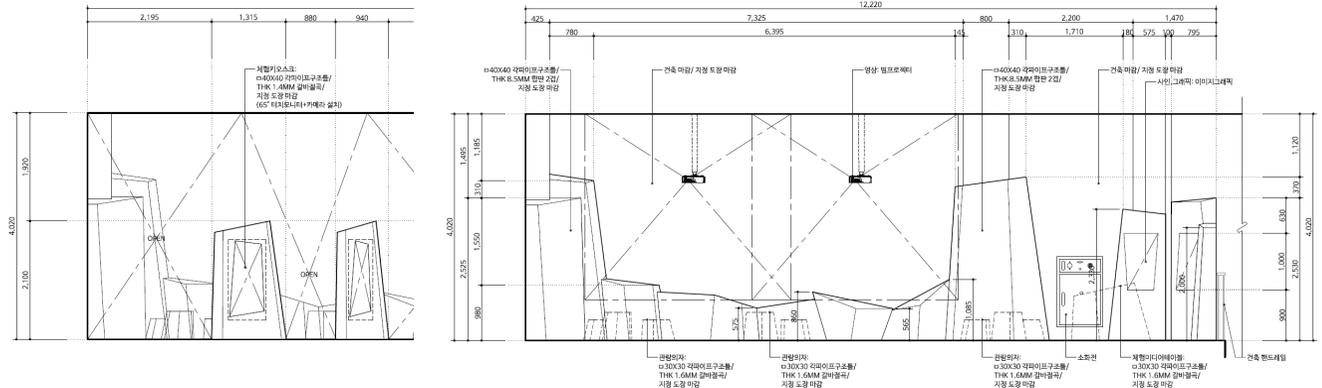
4-2-7 누가 지구를 뜨겁게 만들었나?

ZONE 2. 해양기후변화

4-2-7 누가 지구를 뜨겁게 만들었나?

| ZONE 2. 해양기후변화 | | 코너 | 누가 지구를 뜨겁게 만들었나? | | 코드 | 4-2-7 | | |
|----------------|---|---|-----------------------|----------|---------------------|--------|------------|----|
| 연출내용 |  | 기후변화로 녹아내리는 빙하 를 연출하고 체험키오스크 를 통해 체험자 또한 기후변화에 일조하고 있음을 연출(체험자모습 표출과 하루 평균 1인 탄소배출 및 쓰레기 배출량 소개)한다. 또 이상기후로 인한 세계 곳곳에서 발생되고 있는 기후재난현상을 AR체험영상 을 통해 소개한다. | | | | | | |
| | | ① 체험키오스크 를 터치하여 체험자 자신의 모습을 확인해보고, 하루 평균 1인 탄소 및 쓰레기 배출량을 통해 체험자 자신 또한 기후변화에 일조하고 있음을 알아본다. ② 녹아 내리는 빙하 연출공간 속에서 이상기후로 인해 발생된 기후재난영상 을 시청하고, AR체험영상 을 통해 녹아 내리는 빙하로 인해 삶의 터전을 잃어가는 동물들의 고통을 체험해본다. | | | | | | |
| 연출매체 |  | 사인(S)/그래픽(G) | 영상(HW) | 전시영상(SW) | 체험영상(W) | 모형(MO) | 집기,구매물품(F) | 비고 |
| | | 그래픽패널 | 65" 터치모니터 (키오스크) 프로젝터 | - | 키오스크 체험영상 기후재난 AR체험 | - | - | - |

■ 체험아이템(예상도)



연출 참고 이미지

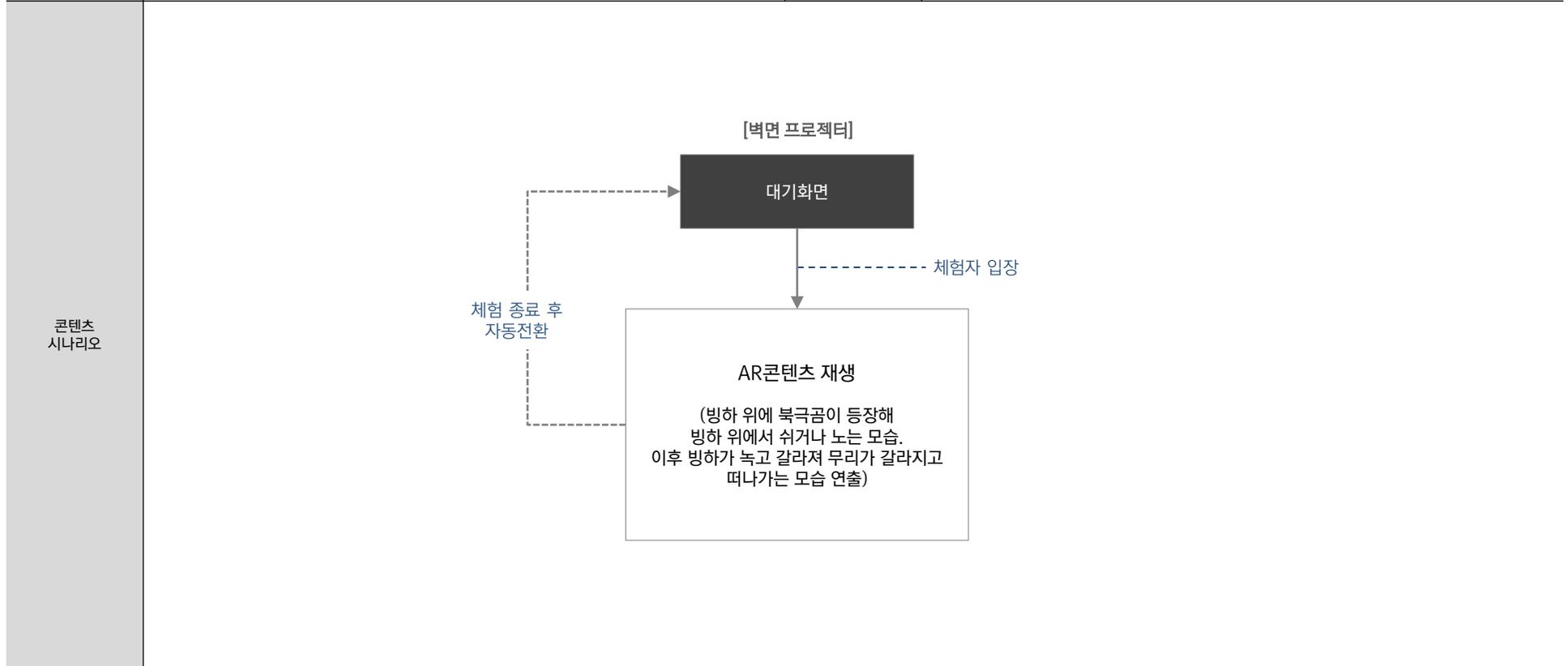
[누가 지구를 뜨겁게 만들었나?]

ZONE 2. 해양기후변화

4-2-7 누가 지구를 뜨겁게 만들었나?

| | | | | |
|----------------|----|------------------------------|----|-------|
| ZONE 2. 해양기후변화 | 코너 | 누가 지구를 뜨겁게 만들었나?(이상기후와 기후재난) | 코드 | 4-2-7 |
|----------------|----|------------------------------|----|-------|

| 영상계획안 | | | |
|-------|---------------------------|-----------|--------|
| 영상코드 | JW-IV27-02 | 작동방식 | 카메라 인식 |
| 제작방식 | 체험영상 | 체험인원 및 시간 | 상시 |
| 연출매체 | 프로젝터 2EA, 카메라, 스피커 | 음향연출 | BGM |
| 연출해상도 | 2385*1200px (6599*3300mm) | | |

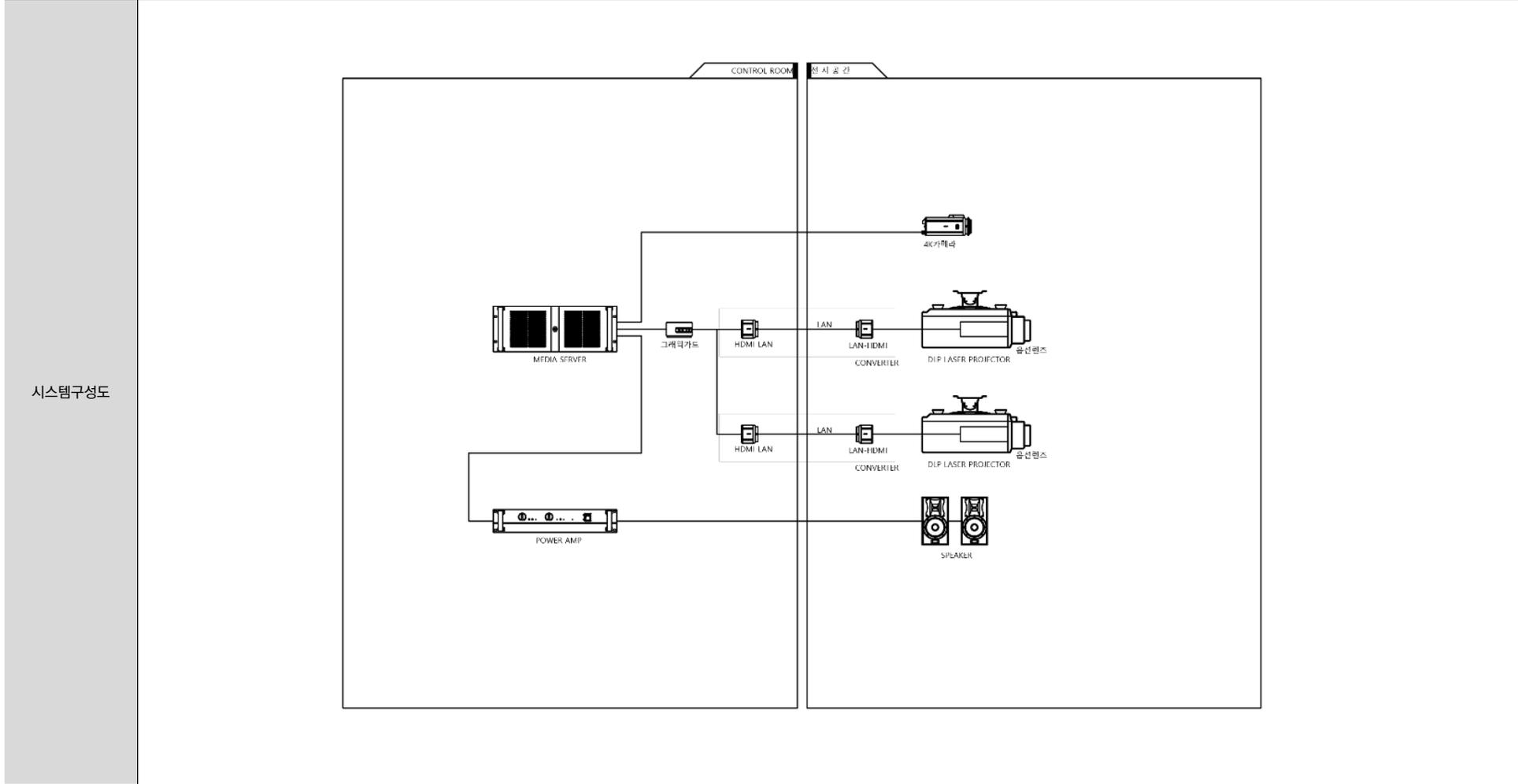


ZONE 2. 해양기후변화

4-2-7 누가 지구를 뜨겁게 만들었나?

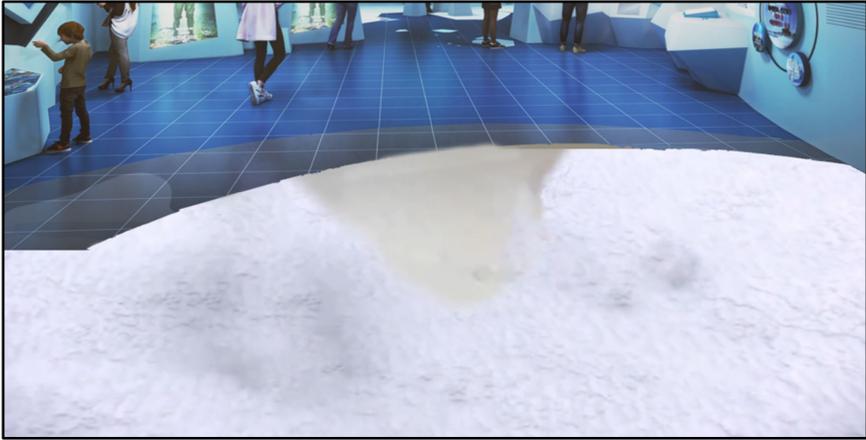
| | | | | |
|----------------|----|------------------|----|-------|
| ZONE 2. 해양기후변화 | 코너 | 누가 지구를 뜨겁게 만들었나? | 코드 | 4-2-7 |
|----------------|----|------------------|----|-------|

영상계획안



ZONE 2. 해양기후변화

4-2-7 누가 지구를 뜨겁게 만들었나?

| ZONE 2. 해양기후변화 | | 코너 | 누가 지구를 뜨겁게 만들었나? | 코드 | 4-2-7 |
|----------------|---|---|------------------|---------|-------|
| 세부 스토리보드 | | | | | |
| # | 이미지 | 연출내용 | | 시간 | 비고 |
| #1 |  | <p>[화면연출]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대기화면 연출 - 하얀 눈으로 뒤덮힌 빙하 바닥 연출 | | - 5sec | |
| #2 |  | <p>[화면연출]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 화면 오른쪽에서 아기 북극곰1이 달려 나온다. - 아기 북극곰2가 그 뒤를 쫓아 나오다 눈길에 미끄러져 뒹구르르 굴러 아기 북극곰1을 덮친다. - 아기 북극곰들은 빙하 위에서 서로가 엉킨 채 투닥거리며 재미있게 놀고 있다. | | - 20sec | |

ZONE 2. 해양기후변화

4-2-7 누가 지구를 뜨겁게 만들었나?

| ZONE 2. 해양기후변화 | | 코너 | 누가 지구를 뜨겁게 만들었나? | 코드 | 4-2-7 |
|----------------|---|--|------------------|---------|-------|
| 세부 스토리보드 | | | | | |
| # | 이미지 | 연출내용 | | 시간 | 비고 |
| #3 |  | <p>[화면연출]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 엄마 북극곰은 화면 아래쪽에서 어슬렁 어슬렁 걸어 나와 측면(관람객 쪽)을 바라보고 털썩 주저 않는다. - 엄마 북극곰 손으로 얼굴을 비비적거리고, 관람객에게 애교를 부리듯 배를 보이며 발라당 드러눕는다. | | - 35sec | |
| #4 |  | <p>[화면연출]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아기 북극곰들은 뒹굴뒹굴하며 한참을 놀다가, 엄마 곰을 발견하고 장난꾸러기들 마냥 엄마를 향해 돌진한다. - 아기 북극곰들이 달려들어 엄마와 함께 쓰러져 행복하게 뒹굴뒹굴하며 장난친다. | | - 45sec | |

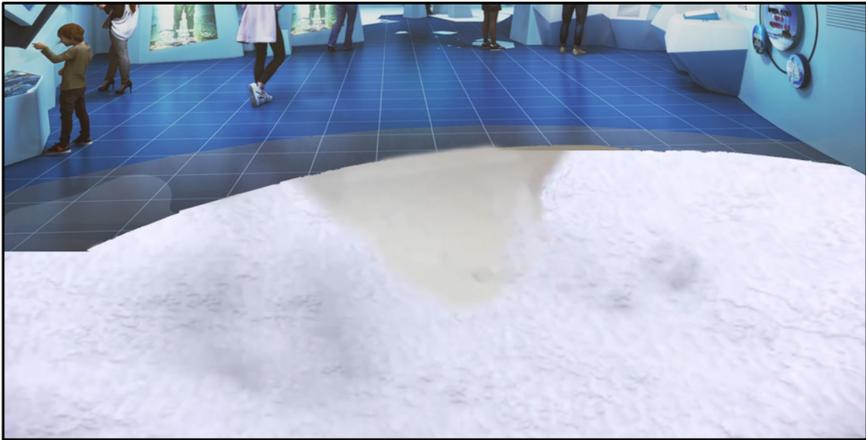
ZONE 2. 해양기후변화

4-2-7 누가 지구를 뜨겁게 만들었나?

| ZONE 2. 해양기후변화 | | 코너 | 누가 지구를 뜨겁게 만들었나? | 코드 | 4-2-7 |
|----------------|---|---|------------------|---------|-------|
| 세부 스토리보드 | | | | | |
| # | 이미지 | 연출내용 | | 시간 | 비고 |
| #5 |  | <p>[화면연출]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재밌게 놀던 관람객과 북극곰들이 밟고 있는 빙하에 균열이 생기기 시작한다. - 엄마 북극곰은 깜짝 놀라 몸을 일으키고 주위를 두리번거린다. | | - 50sec | |
| #6 |  | <p>[화면연출]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빙하의 균열이 점점 심해지며, 아기 북극곰1이 서있던 빙하 마저도 조각나면서 가족들이 서있는 빙하와 점점 멀어진다. (아기 북극곰1 빙하가 화면 바깥쪽으로 밀려나는 연출) - 북극곰 가족은 초조한 눈빛으로 서로를 지켜보며, 서로를 향해 손짓을 한다. | | - 55sec | |

ZONE 2. 해양기후변화

4-2-7 누가 지구를 뜨겁게 만들었나?

| ZONE 2. 해양기후변화 | | 코너 | 누가 지구를 뜨겁게 만들었나? | 코드 | 4-2-7 |
|----------------|---|--|------------------|---------|-------|
| 세부 스토리보드 | | | | | |
| # | 이미지 | 연출내용 | | 시간 | 비고 |
| #7 |  | <p>[화면연출]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아기 북극곰1이 빙하에서 떨어지고, 엄마 북극곰은 결심한듯 바다로 뛰어 든다. - 아기 북극곰1과 엄마 북극곰이 바다에서 다시 만나고, 아기 북극곰2도 바다로 뛰어들어 다같이 헤엄쳐 화면 바깥쪽으로 이동한다. | | - 60sec | |
| #8 |  | <p>[화면연출]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 체험자가 서있던 빙하 주위로 다시 눈으로 뒤덮힌 빙하기 생기고, 첫 대기화면과 동일하게 화면이 연출된다. | | - 70sec | |