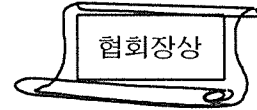


장려상



가상 현실을 이용한 두뇌개발 시스템

1. S/W명 : 가상 현실을 이용한 두뇌 개발 시스템

2. 제작자 : (주) 우보전자

- 서울시 강남구 역삼동 718-21
- 전화 : 568-9190

3. S/W 전체 요약 설명

(1) 구성

- 인트로
- 메인메뉴 - 집중력, 집중력Ⅱ, 상상력, 창의력, 긍정적 사고, 도움말 & 종료
- 엔딩

(2) 기능

가상 현실의 시각적 효과 및 뇌파(알파, 베타, 델타, 쉰타)를 응용하여 대뇌에 균형적 발달과 집중력, 속독 능력, 창의력 및 긍정적 사고를 발달시킬 수 있는 연습 과정을 충분한 이론적 바탕위에 체계적으로 구성하여 누구나 쉽게 훈련할 수 있게 함.

(3) 입출력

키보드를 사용하여 사용자가 각 기능간 이동 및 선택을 할 수 있다.

특별히 제작된 입체 LCD Shuttering Glass를 부착하고 부착된 Stereo이어폰을 이용하여 입체 영상 및 스테레오 뇌파 사운드와 효과음을 들을 수 있다.

4. 개발 단계별 기간 및 투입 공수

- 제품 기획 : 8주
- 스토리 보드 기획 : 2주
- 프로그램 기획 : 4주
- 이미지 및 사운드 기획 : 3주
- 뇌파 분석 및 활용방안 검토 : 2주
- 프로그램 제작 : 12주
- CG 및 Animation 제작 : 8주
- 사운드 제작 : 3주
- 제작 총 인원 : 프로그램 1명, CG3명 사운드 1명, 입체 영상 제작 5명

5. 사용 또는 개발 언어, Tool

- WATCOM C++ v10.6
- 3D studio Max
- 3D studio R4
- Photoshop v4.0
- Wave Studio
- Animator Studio
- Premier
- VR editor for DOS v1.0

6. 사용 System

586이상 CPU, 8MB 이상RAM, 사운드 카드
CD-ROM 4배속 이상

7. 간접 효과

가상 현실의 기법과 기능적 뇌파의 활용을 통하여 좌뇌와 우뇌를 균형적으로 발달시킨다.

뇌파의 기능적 분류에 따른 종류의 파형을 스테레오 사운드를 통하여 직접적인 생성효과를 야기하며 그에 더하여 인간의 오감에 근접한 시각의 가상 현실화를 쉽게 PC를 통하여 접함으로써 꾸준히 연습함으로써 두뇌의 집중력, 속도능력, 상상력, 창의력 및 긍정적 사고의 증진과 결과적으로 성공적 삶을 꾀할 수 있다.

8. 간접 효과

아직까지 일반인에게 구체화 되지 않은 가상 현실을 우리나라 실정에 맞는 교육 분야에 접목시킴으로써 실용적인 측면을 강조하였다.

9. 기 타

(1) 개발 기술

- 디지털 평면 영상 데이터를 가상 입체 데이터로 변환하기 위한 제어장치(특허 출원중 - 25318호)
- 일반 영상을 가상 현실 입체 영상으로 변환 시키는 기술(특허 출원중 - 25065호)
- 스테레오 그래픽 생성 및 입체 영상 구현 기술(특허 출원중 - 5163호)

(2) 특기 사항

- ① 1996년 12월 - 정보통신부 우수 신기술 지정 업체(VR)
- ② 1997년 9월 - 정보통신부 정보화 촉진 사업 수행
- ③ 1997년 9월 - 정보통신부 "감성 공학 시스템 연구"에 관한 국책 사업 시행
- ④ 1997년 10월 - 중소기업청 중소기업기술 혁신상 수상(VR)