[jeong] [오전 12:25] 통로로서의 가상현실

[jeong] [오전 12:25] 다양한 형태의 체험들

[jeong] [오전 12:29] dream big

dig hard

deploy widely

[jeong] [오전 12:30] Instead of because

[jeong] [오전 12:30] 내가 예술 전공했는데 어쩌라고?

예술과 과학이 뭐가 달라?

애초에 첫 어원부터 같아.

[jeong] [오전 12:31] 지능 있는 공간에서 증강현실을 하자

[jeong] [오전 12:32] 이게 제일 메인이야.

내가 예술 전공이라 부족해서..

ㅋㅋ 그렇게 말할 시간에 코딩 공부 더하지. 핑계대지마 인생에

[jeong] [오전 12:33] 사람을 행복하게 만드는 게 가장 중요.

왜 예술을 하냐?

재밌으니까. 뭐가 재밌냐?

지식의 인풋과 아웃풋을 보는 게 재밌다. 나라는 함수는 예술가인데, 나를 통해 구현된 사르트르의 구토와 타인이 빚어낸 구토가 다르다

[jeong] [오전 12:34] 브레인 액티비티가 제일 재밌어보인다

[jeong] [오전 10:37] 크린X를 활용하기 위한 촬영에는 좌우 광각을 효과적으로 담아낼 수 있는 아나몰픽렌즈(35, 50mm)를 사용해 가운데 화면과 양측 화면이 왜곡 없이 자연스럽게 이어질 수 있도록 촬영하는 것이 활용

[jeong] [오전 10:46] 내가 생각했을 때는, 미지의 세계에 놓여야, 즉 낯선 정보가 많은 곳에 떨어졌을 때. 그때 흥미를 가질 것. 가장 먼저 어떤 행동을 하냐면, 주위를 둘러 봅니다. 왜냐? 인간의 생존을 최우선으로 하도록 프로그래밍 되어있으니까요. 낯선 곳에 떨어지면, 주위에 나에게 위해를 가할만한 게 없는가를 먼저 보는 거죠. 불확실한 위협? 근데 가상 공간인 걸 모두 알고 있으니까 이 위협이 재미로 다가오는 거고, 이게 현실이면 그렇진 않겠죠.

생존이라는 인간의 최우선 과제를 놓고 봤을 때, 제가 혼자 연출 공부하면서 정리한 게 있는데,

시선연출을 할 때, 관객은 가장 먼저 밝은 걸 봅니다. 영화들 보면 중요한 정보를 늘 밝은 곳에 둬요. 가장 먼저.

밝은 걸 보고 난 뒤엔 큰 거. 큰 거 본 다음엔 움직이는 거. 움직이는 것들 사이에선 방향성이 다른 것. 그 이후엔 색이 다른 거

[jeong] [오전 11:03] x screen

3d nakid

왜 그거하죠? 왜 분리하죠? 다 하나로 들어갈 것 같은데?

[jeong] [오전 11:04] 가령 제가 예를들면 안시성

[jeong] [오전 11:04] 저희 학교 감독이 안시성을 연출했으니까

[jeong] [오전 11:04] 거기 있던 고구려의 성을 제가 직접 돌아다니면서 전투한다고 생각하면

[jeong] [오전 11:04] 얼마나 설레고 그보다 학습이 잘 될 수 있을까요?

[jeong] [오전 11:05] 저는 지금 세상이 곧 초연결의 시대로 가리라 생각합니다.

지금 언택트 곧 온라인으로 연결되는 온택트 그 다음 유택트라고 하나요? 초연결?

[jeong] [오전 11:05] 요즘보다 공유경제가 활성화 된 적이 없거든요. 전동 킥보드나 씽씽이나 이런 것들 인기 끄는 거 보면

[jeong] [오전 11:42] 파리 파테

[jeong] [오후 3:56] 수학 / 프로그래밍 / 소프트웨어

[jeong] [오후 3:56] 수학 / 프로그래밍 / 소프트웨어 / 그래픽 쪽

[jeong] [오후 9:05] No go가 가장 중요