< 그래픽스 발표 대본 >

안녕하세요 .

저희 13조는 이진원, 유정재, 임홍재 학생으로 구성되어있고, 저는 이번 프로포절 발표를 맡은 이진원입니다.

-

발표의 구성은 이렇습니다. 타이틀을 소개하고, 팀 멤버들을 소개한다음, 저희 프로젝트에 대한 간략한 소개, 그리고 저희 프로젝트의 키 feautre들, 그리고 프로젝트에서 팀원들이 맡은 역할, 그리고 마지막으로 저희 프로젝트의 스케쥴에 대해 말씀드리겠습니다.

-

저희는 미팅을 통해 어떤 주제의 프로젝트를 할지 아이디어를 공유하며 브레인스토밍 하였습니다. 브레인스토밍의 그 결과로 바닷속을 체험하는 프로젝트를 진행하면 흥미롭겠다고 생각하였습니다. 저희 프로젝트의 주제는 실제 스쿠버다이빙을 해서 바닷속 생태계를 체험할 수 있는것처럼, webGL과 VR program을 통해서 바닷속 생태계 체험으로 정하였고, 프로젝트 타이틀을 아쿠아맨으로 정했습니다.

-

저희 팀 멤버 정보들입니다. 저희 13조는 이진원, 유정재, 임홍재 학생으로 구성되어있습니다.

-

앞서 설명한 것처럼, 저희 프로젝트는 실제 스쿠버다이빙을 통해 바닷속을 체험하는 것처럼, 바닷속, 해양 생태계를 눈으로 체험하고 구현하는 프로젝트입니다. 표면에서 바닷속으로 점점 깊게 들어갈수록 빛이 적어지므로 바다의 물 색깔이 (배경색)진하고 어두워질 것이며, 마찬가지로 수심에 따라 보여지는 해양생물들도 달라질 것입니다.

-

저희 프로젝트의 주요한 기능으로는, WebGL을 바탕으로 구현되어질 것입니다. webXR과 VR을 사용할 것입니다. VR을 통해 더욱 실감나는 화면을 제공할 수 있을 것입니다. 저희는 3인칭 시점으로 구현할 예정입니다.

-

저희 프로젝트의 장점입니다. 만약 실제로 저희가 스쿠버다이빙을 통해 바다를 체험하려면, 바다로 가는 시간과 비용, 스쿠버다이빙 하는 비용 그리고 스쿠버다이빙 하는 방법에 대한 훈련하는 시간이 필요할 것이므로, 실제로 바닷속을 체험한다는 것은 쉽지 않을 것입니다.

하지만, 저희는 그러한 시간제약과 비용제약 없이, 바닷속을 생생하게 체험할 수 있습니다. 저희 프로젝트를 통해, 실감나는 바닷속 생태계와 해양생물들을 보실 수 있을 것입니다.

-

프로젝트에 대해 팀원들이 맡은 역할들입니다. 기본적으로 저희는 명확하게 구분되는 역할을 두지 않고, 서로 협의하고 협동하며 관련 작업들을 진행할 예정입니다. 일단 주요하게 맡은 역할은 저는 바닷속 세상을 표현하고 애니메이션을 구현할 것이고, ppt를 만들고 첫번째 발표를 진행했습니다. 유정재 학생은 event handler를 구현할 것이고, view의 디테일한 부분을 담당해서 진행할 예정입니다. 마지막으로 임홍재 학생은 object에 대한 API을 가져오고 적용시키고, 실감나는 색 표현을 할 예정이며, 수심에 따라 빛과 색이 달라질 것이므로, light source에 대해서도 구현을 담당할 예정입니다.

-

마지막으로 저희 프로젝트의 스케줄에 대해 말씀드리겠습니다.

당장 이번 주 9주차부터, 저희는 매주 토요일마다 미팅을 진행하여 프로젝트를 구현할 예정입니다. 9주차부터 12주차까지 총4주동안 실질적인 프로젝트 구현을 완성할 예정이고, 13주차에는 최종적인 프로젝트 완성도를 높이기 위해 최종적인 error를 디버깅 할 예정이며, final 발표를 위해 ppt를 만들고 발표준비를 할 것입니다.

-

이상으로 발표 마치겠습니다. 저희 프로젝트에 대해 질문 있으신가요?