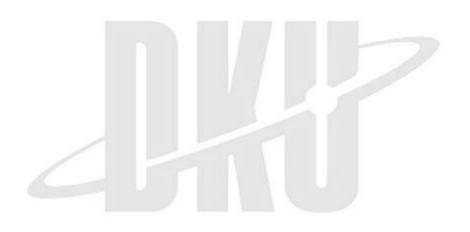
# 캡스톤 디자인 3조 프로젝트 진행 보고서



# 1. 프로젝트 개요

본 프로젝트는 라이프로깅(Life-logging)의 일환으로 일기장 & 독후감 기능을 제공하는 웹 서비스를 구현하는 것을 목표로 한다. 단순하게 일기와 독후 감을 기록하는 기존의 서비스와 달리 감정분석 API와 현재 각광받는 AI 기술을 융합하여 사용자에게 다양한 기능성을 제공하고, 최종적으로 3D 모델 링을 통해 웹 상의 '메타버스 서재'를 구현하는 것을 목표로 한다.

# 2. 팀원 구성 및 역할

팀장: 하재경 - Backend 기능 설계 및 구현

팀원: 손태희 - UI 내 기능 구현

이하 2명

### 3. 주간 회의 일정

가. 총 기간: 4/13 ~ 5/3

나. 기간 내 회의 진행

4/17 : 대면회의 진행

4/24 : 화상회의 진행

4/30 : 화상회의 진행

5/3 : 화상회의 진행

이하 4회 진행

#### 4. 프로젝트 진행 상황

이번 주차에선 서비스에 이용될 DJango의 MTV 모델에 따라 코드를 재구성 하고, 추가적인 기능을 설계 및 구현하고 UI 내에서 시점 전환과 Mouse Event 기능을 구현하는 작업을 진행하였다. Diango 프레임워크에 적합하도록 기존 기능, DB, 간단한 template를 구축하고, UI 내에서 서비스에 필요한 기 능을 설계하고 구현하는 것을 주안점으로 삼았다.

#### 가. Backend 설계 및 구현

1) MTV 모델에 맞게 코드 재구성

기존의 코드는 직접 DB를 사용하는 방식이었지만, 이는 Diango에 적 합하지 않다. Diango는 Model, Template, View로 이루어지며, 여기 서 Model이 데이터베이스에 저장되는 데이터에 해당하며, Template 가 사용자에게 보여지는 부분. View가 데이터를 가공하는 처리를 하는 부분이다. 이 구조에 적합하도록 Model에 데이터를 다시 정의하였고. View에 기능을 구현하여 웹으로 데이터를 받아오고 처리하는 기능을 하도록 재구성하였다.

#### Img Generate

그러던 어느 날 처음 <u>눈면</u> 사내가 시력이 회복된다. 차츰 모두의 시력이 회복되는데, <u>안과의사의</u> 아내는 실명이 될까 두 🍈

이게 무슨 이야기일까? 이 작품을 읽은 독자는 한참을 생각하게 된다. 몇 가지 주동 인물들의 <u>발백과</u> 생각이 철학적 주 제를 담고 있다고 해서 작품의 완성도, 가치가 올라가는 것은 아니다. 이 작품을 읽으면서 필자는 <u>프란츠 카프카의</u> '변

마. 자기를 만나. 쓰이노필요 (가)는 한민이 양살인나. 현건이 새로운 세계의 탄행이라고 보이도 무방하다. 개별의 답답 함. 인간적 고시물 때나서.
처음 노먼 자들을 모아노는 전선병에에서의 인간군상은 그런 것을 단적으로 보여준다. 배계된 노먼 자들. 그리고. 그속 에서 질세를 잡히 해쓰는 시점을. 그러나 그 상황을 자신의 유구를 재우는 데 사용하는 사람들리 것은 해요없이 중지 나오는 배설물의 냄새와 시제가 먹이가는 역한 냄새는 기실 사실적 기법을 넘어, 인간의 내재된 더러운 육당, 혹은 인간 성(혹은 사회성, 도적성)을 상당한 시회에서도 도찍, 양실적 기업원을 가진 세월이라면 누구나 말을 수 있는 더러운 남녀 등 상징하는 가준 아니겠는가.
코르나의를 여러운 작금, 눈고가는 이 사회의 유지와 인간존원의 가지를 지키기 위해 분투하지만 또 누고가는 이 여러운 이용해 자기 개인의 더러운 유망과 잇속을 챙기기 위해 날뛰다. 인간을 인간되게 하는 것은 과면 무엇인가? 하는 의 운영 남대 회부를 먼지는 상황이다. '높면 자들의 도시는 이렇게 말하는 것 같다. '탁년는 것은 인간들 인간답게 하는 기본이다.'
연기선의 보다는 것의 인이는 다만 상황적인 시력이 아니다. 진실과 광된 가지를 본다는 것이다. 사랑과 연대 생명준 중이 이일 보존되면 가지를 살려면 사랑은 보안 유하다다. 이 책은 물신주의에 눈면, 자본의 말목에 눈이 먼 우리가 곱 금이 다시 한 번 되었어를 만한 가지들에 대해 되문고 있다.
당신이 보고 있는 것은 무엇인가?





#### 2) 추가적인 기능 구현

독후감에서 ChatGPT가 추출한 키워드 외에도 사용자가 임의로 키워드 를 추가하고, 이미지를 저장할 수 있도록 하는 기능을 설계 및 구현하려 고 시도했지만, Django에 익숙치 않아 기간 내에 구현하지 못했다.

#### 나. UI

기초 구현이 된 3D 환경에서 마우스를 통한 시점 전환과 Mouse Event의 추가를 진행하였다. UI 내에서 3D 환경에서의 시점 전환 기능을 추가하였다. 또한 Mesh 모델을 클릭 시 발생하는 Mouse Event를 추가하는 것을 진행하였다. 일반적인 웹에서는 x, y 값을 가지고 Mouse Event를 생성하는 것이 가능하지만, three.js를 사용한 3D 환경에선 z 좌표 값이 추가로 필요했다. 이에 따라 three.js 내에서 제공하는 raycaster 함수를 사용하여 x, y 값에 따라 유기적인 z 좌표에 대한 값을 구하는 작업을 진행했다. 하지만, 처음 사용해보는 기능이어서 기간 내에 원하는 결과를 도출해내지는 못했다.

