"취미 만들기"

공부할 때 필수적인 것이 운동이라는 것이라고 생각하고 있습니다. 체력을 위해서 운동과 관련된 취미를 갖고 싶다는 생각을 가졌고, 막연히 체력을 길러야 겠다는 생각만 가지고 있었습니다. 그러다 군대에서 동기가 자신의 자전거 여행 경험을 들려주었습니다. 서울에서 부산까지 자전거만으로 주행했다는 이야기 였고, 그 때 자전거여행을 하고 싶다는 목표를 세우게 되었습니다.

먼저는 눈앞의 목표가 있어야 겠다고 생각 했습니다. 마침 그 때 부산 광안리 마라톤에 부대에서 나갈 사람을 모집 했고, 하프코스를 목표로 지원 했습니다. 마라톤을 준비하면서 거의 한달의 기간 동안 지원자들과 13키로의 거리를 자발적으로 뛰었고, 그 결과 2시간 10분만에 하프코스를 완주할 수 있게 되었습니다.

그 다음 휴가 때 동기와 함께 자전거 여행을 약속했고, 여행 자금을 마련하고, 자전거 및 여행에 필요한 장비를 마련하였습니다. 또한 인천 - 춘천 - 군산으로 자전거 코스를 정하고 구체적인 계획을 수립했습니다. 그리고 여행을 시작하게 되었습니다. 처음에는 순조로웠습니다. 길을 잃기도 하고, 둘러가기도 했지만, 계획대로 여행을 이어나갔습니다. 하지만 여행 도중 자전거 도로에 있던 장애물을 보지 못한 채 주행하던 저는, 부딪혀 큰 부상을 입게 되어 더 이상 여행을 진행할 수 없게 되었습니다. 준비도 많이 했고, 기대도 컸던 터라 더욱 저에게 실망하게 되었습니다. 조금만 더 조심할걸 하는 후회도 많이 했습니다.

하지만 포기할 수는 없었습니다. 해왔던게 너무 아까워서 한번은 해봐야겠다는 생각이었습니다. 치료하는 시간을 가진 후에 다시 준비하는 시간을 가졌고, 자전거라는 두려움도 극복하는 시간을 가져야 했습니다. 2년 후 영덕에서 통일 전망대 까지 가는 자전거 코스를 계획 했고, 더욱더 철저한 준비로 여행을 진행해 나간 결과, 3박 4일만에 목표한 지점까지 안전하게 도달 할 수 있었습니다.

"깔끔한 코드는 알고리즘에서 나온다"

평소에 제가 잘 따랐던 형이 하던 말입니다. 흔히 알고리즘 공부를 하면서 코드가 간결해 지고 가독성이 높아진다고 합니다. 때문에 알고리즘 하나만은 잡고 졸업해야 겠다는 생각을 했습니다.

그 목적을 위해서 가장 먼저 학교에서 개설 되는 과목을 수강했습니다. 알고리즘 1에서 알고리즘에 대한 기본 지식을 익힐 수 있었고, 알고리즘 2에서 실습을 하면서 적용해 볼 수 있었습니다. 자료구조 응용과목에서는 레드블랙 트리, 트라이등 심화된 자료구조를 배워 효율적인 알고리즘을 구현하는데 도움을 주었습니다.

수업으로만 끝내는 것이 아니라 프로그래밍 대회 대비 책을 구입하여 개인적으로도 추가로 공부 했습니다. 수업에서는 주어진 코드를 활용하여 문제를 푸는 것이었다면, 책을 통해 재귀함수와 메모이제이션에 대한 개념을 익히고, stl을 이용하여 코드를 간결하게, 가독성이 좋게 작성하는 방법을 배웠습니다. 주어진 문제를 풀어보기도 하고 작성된 코드를읽으면서 어떻게 하면 더 효율적으로 짤 수 있는지 와 알고리즘에 사용되는 수학 관련 내용등을 새로 익히고, 복습 하는 시간을 가졌습니다.

더 나아가 동아리에서 운영하는 스터디에 참여하여 서로 문제를 풀어보고, 어떻게 문제를 풀어 나가는 지에 대해 교류 하는 경험을 가져 오고 있습니다. 학교에서 배우는 내용을 기반으로 저지사이트에서 문제를 가져와 풀어보고 코드를 공유합니다. 이를 통해 문제를 풀면서 서로 생각 하지 못했던 부분과 기법에 대해 이야기 하면서 각자의 실력을 증진시키고 있습니다.

알고리즘은 효과적인 프로그래밍을 하는데 도움을 주었습니다. 세포 변위 측정 프로그램에서 임의의 값을 받아 가장 가까운 세포를 찾는 알고리즘이 필요했는데, 이분탐색을 이용하여 탐색 속도를 줄일 수 있었고, 함수단위로 프로그래밍을 하다보니 재사용성이 늘어 프로그래밍 시간이 줄기도 하였습니다.

"one이 아닌 oneness로"

작년 IMID2018에서 동아리에 대학교 미디어아트 전시 부스를 맡아달라는 요청을 받았습니다. 학기 중이어서 전시회에 참가할 수 있는 인원이 많지 않았기 때문에 일단은 혼자 해 보자 라는 생각으로 승낙을 했습니다. 하지만 혼자하기에는 기획 부터 디자인, 개발 까지 모든 부분을 담당해야 했기 때문에 조금 더 의견을 나눌 사람이, 그리고 무엇보다 디자인을 담당할 수있는 사람이 있으면 좋겠다 라는 생각으로 동아리 원들 중 같이 할 사람을 모집했고, 미술대학생 학우와 함께 제작을 진행하기로 되었습니다.

제작하기 전 관심이 있는 분야와 생각들을 공유 했고, 이를 토대로 작품을 통해 말 하고자 하는 바를 정했습니다. `모든 순간은 모든 개인에게 다르게 다가온다`라는 주제를 가지고 이를 잘 표현할 수 있는 기술들을 찾아가면서 어떻게 표현할 것인지를 의논 해 보았습니다. 계속된 의논 끝에 "AR을 통해 개인이 가지고 있는 어떤것에 각각의 오브젝트를 증강시켜서 모든 개인을 표현하고, Audio Visualization으로 그 오브젝트가 반응하는 것을 통해 다르게 받아들여지는 것을 나타내보자."라는 결과를 얻게 되었습니다.

작품을 제작하는 도중에도 많은 의견을 나누었습니다. 처음에는 개발과 디자인은 다른영역으로 생각하고 기술적인 문제에 부딪혔을 때는 혼자 해결하려 했지만, 의견을 나누면서 자연스럽게 서로가 부딪힌 문제에 대해서 얘기하게 되었습니다. 그렇게 얘기를 나누다 보면 서로가 부딪힌 문제에 대해서 새로운 해결 방법을 얻게 되기도 했습니다. 예를 들자면, 얼굴의 인식률이 좋으면 인식을 놓치는 횟수 가 많아지고, 그 횟수를 줄이면 얼굴의 인식률이 낮아지는 문제가 발생했습니다. 이 때 기술을 개선시키기 보다는 오히려 그것을 그대로 두어 많은 순간을 표현할 방법으로 만들었고, 이는 작품의 요소 중 하나가 되었습니다. 이런 경험은 서로를 신뢰하고 존중하게 만들었고, 작품의 완성과 전시라는 결과를 안겨주었습니다.

동아리 회장을 할 때 입니다. 동아리에서는 매 년 마다 프로젝트를 해 왔기 때문에 그 해에도 성과를 내기 위해 프로젝트를 진행해야 했고, 그에 대한 고민을 하고 있었습니다. 이전에는 미디어아트의 이미지에 맞게 동아리에서는 프로그램을 이용해 영상 제작이나 프로젝션 맵핑을 하곤 했습니다. 하지만, 조금 더 근본적으로 작품을 제작하기 위해서 영상편집이나 맵핑 등 어떠한 장르에 국한 되지 않고, 다양하게 작품 활동을 할 방안을 찾아야 할 필요성을 느꼈습니다. 근본적인 기술이 있으면, 다른 작품에 도전할 때 더 쉽게 접근 할 수 있겠다고 판단 했습니다.

그렇게 해서 찾게 된 것이 Unity 입니다. 미디어아트 동아리 이기 때문에 컴퓨터학부와 미술학부가 대다수를 차지했고, 코딩과 3d 모델링이 가능하다는 것을 감안하여 이것을 잘 활용한다면 좋은 프로젝트를 진행할 수 있겠다고 판단 했습니다. 하지만, 저 자체만으로도 처음 접하는 프로그램이었고, Unity에서 사용하는 C#이라는 언어와 프레임워크에 대한 지식이 없었기 때문에, 이 프로그램을 가지고 무언가를 만들어 가기에는 지식을 쌓는 시간이 필요했습니다. 그렇게 동아리에서 스터디와 프로젝트를 병행하면서 툴에 익숙해 지는 시간을 갖게 되었습니다.

유니티로 처음 맡게 된 프로젝트는 유치원 전시회라는 이름으로, 게임회사 대표님의 자문을 받아 진행하게 되었습니다. 물고기의 3d모델을 받아와서 uv를 얻어내고, uv를 변형하여 색칠 공부하듯 이미지를 추출 해 냈습니다. 아이들이 색칠한 물고기는 다시 3d로 옮겨져 모델링 된 물고기에 입혀지게 되었고, 그 물고기 들을 한 어항에 모아두었습니다. 기존의 방법으론 제작할 수 없었던 과정들을 경험하게 되었고, 이 경험은 제 선택에 확신을 주었습니다.

이후, 유니티를 활용하여 몇가지 프로젝트를 더 진행할 수 있었습니다. HTC VIVE를 이용하여 VR게임을 제작하기도 하였고, Audio Visualization과 Opencv를 활용하여 미디어아트 작품을 만들기도 했습니다. 이를 통해 형식에 얽매이지 않고, 더 다양한 생각을 가지고 작품을 만들 수 있게 되었습니다.