

2017 졸업작품 기획서

P:low

OOC

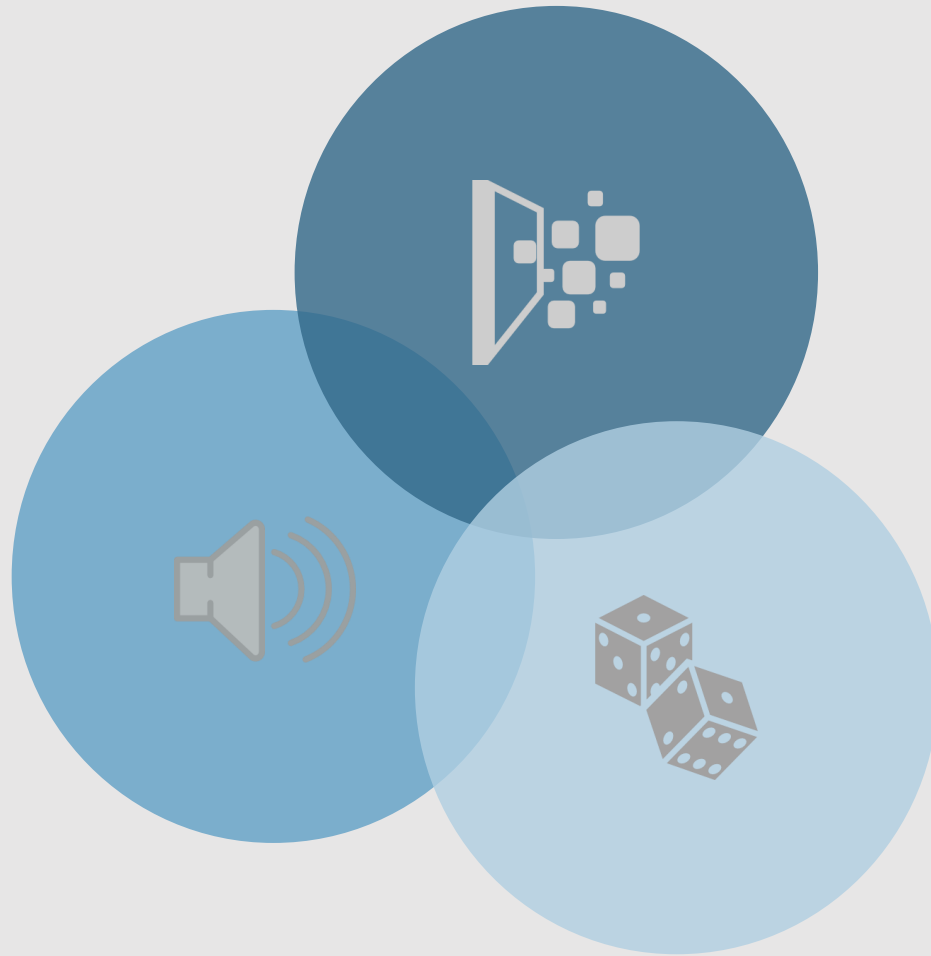
김민중 채성실

Contents

01	>>	Concept
02	>>	System
03	>>	Issue
04	>>	Process
05	>>	Change
06	>>	Schedule
07	>>	Meeting

01 Concept

청각

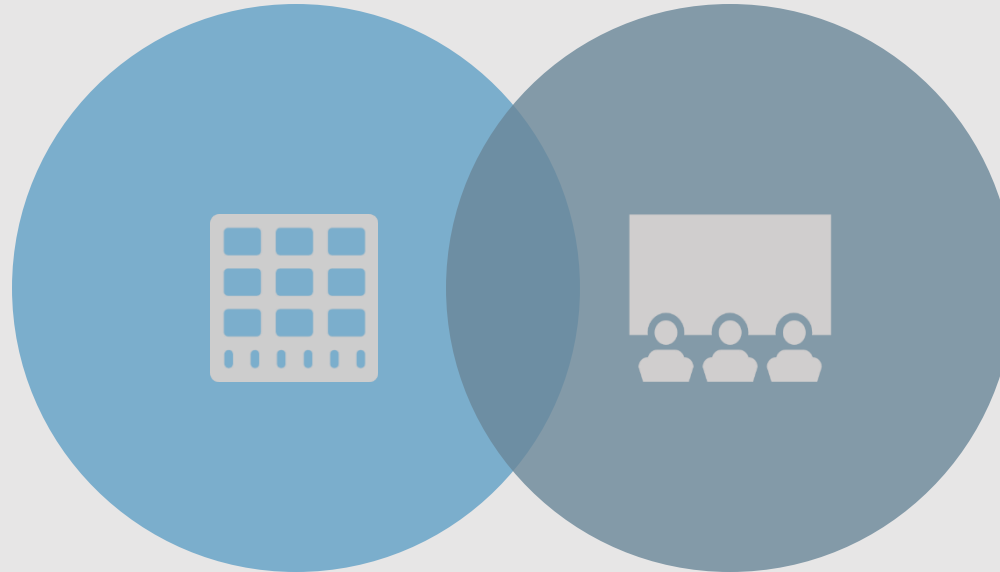


시각

재미

01 Concept

Djing과 Vjing의 융합



전문적으로 느껴지는 DJ라는 분야를 런치패드의 간단한 조작을 이용하여 보다 쉽게 시청각 요소를 컨트롤하고 즐겁게 기억할 수 있는 경험을 제공한다.

02 System

Hardware



Launchpad & Launch control



TV Monitor

Software



Unity 3D



Ableton live 9.2 Suite

03 Issue

어떤 음악과 비트를 사용할 것인가?

어떤 비주얼 요소를 연동시킬 것인가?

사용자와의 의사소통이 잘되는가?

플레이 과정이 어렵지 않고
즐겁게 느껴질 수 있는가?

03 Issue

어떤 음악과 비트를 사용할 것인가?

기본적인 비트
대중적인 Kpop 멜로디 사용

어떤 비주얼 요소를 연동시킬 것인가?

음악에 어울리는 파티클과 애니메이션을
유니티를 통해 작업

사용자와의 의사소통이 잘되는가?

런치패드와 함께 모니터를 설치해
사용자의 시야 안에서 모든 요소 실행

플레이 과정이 어렵지 않고
즐겁게 느껴질 수 있는가?

기본적인 튜토리얼 환경제공, 사용자가
따라함으로써 능동적인 플레이 가능
게임성 접목으로 재미있게 즐길 수 있는
환경 구축

04 Process



unity

유니티 내부에서는 미디기기 플러그인을 통해 연동시키고
노드 값을 수치화 하여 그에 맞는 비주얼 요소를 보여준다.



Ableton live

에이블톤 라이브에서는 미디맵핑을 통하여
음악에 맞는 효과를 미디기기에 연동시킨다.

05 Change

빔을 벽에 쏘는 프로젝션 맵핑

사용자가 자신만의 디제잉을 표현

시각과 청각의 맵핑을 통해 직관적으로 사용자가 알 수 있게 하고, 자신만의 스타일 대로 디제잉을 할 수 있다.

05 Change

빔을 벽에 쏘는 프로젝션 맵핑

런치패드와 모니터를 같이 설치

사용자가 자신만의 디제잉을 표현

모니터에 기본적인 튜토리얼을 제공
사용자가 따라하면서 증진적으로 완성된
디제잉 형태를 보여줌

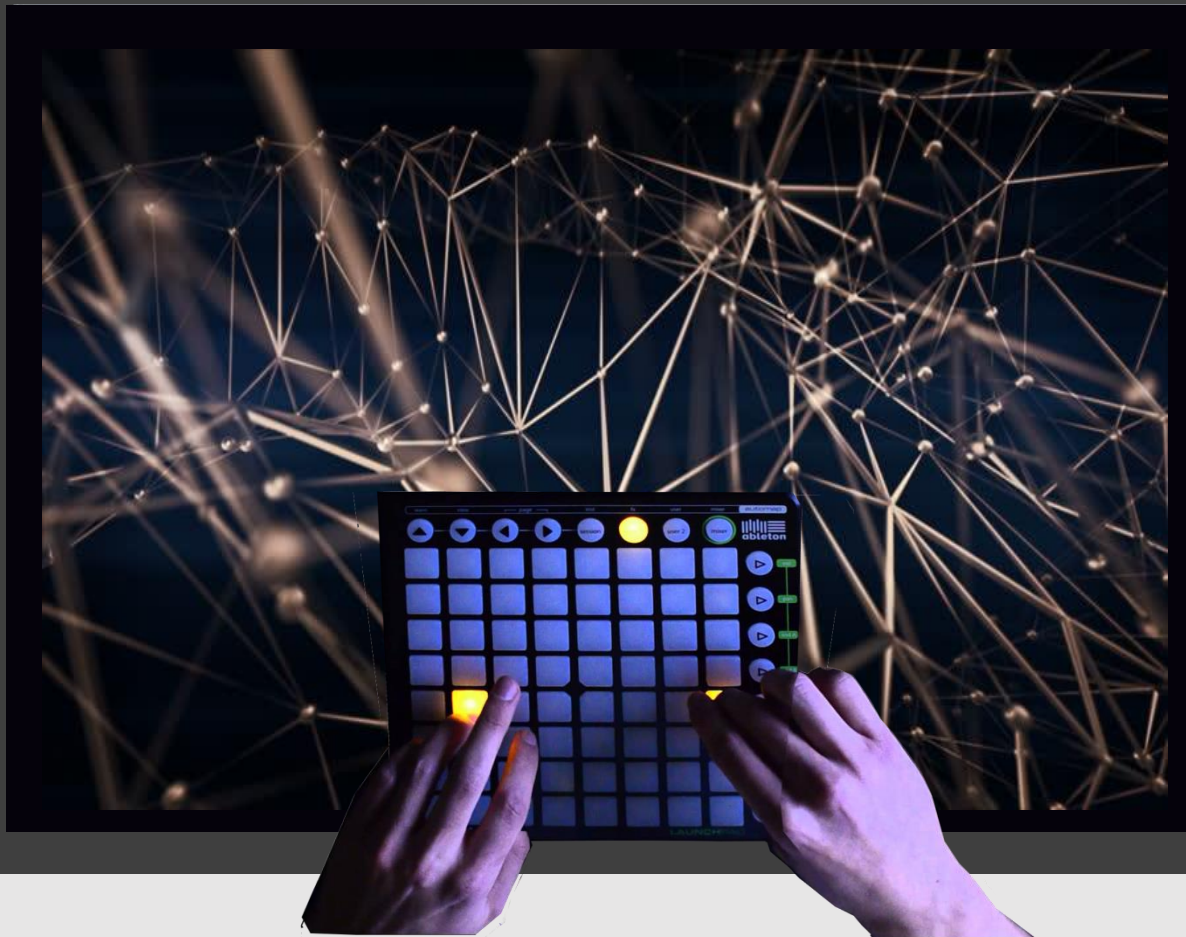
시각과 청각의 맵핑을 통해 직관적으로 사
용자가 알 수 있게 하고, 자신만의 스타일
대로 디제잉을 할 수 있다.

게임성 접목을 통해 사용자가 재미있게
플레이할 수 있도록 설정
스테이지에 따른 보다 완성도 높은
디제잉을 할 수 있도록 틀 제공

05 이전 Display



05 예상 Display



06 Schedule

날짜	민중	성실
~ 1/31	1. Ableton Live - 기본 인터페이스 - 드럼랙 구조와 기능 (런치패드 작동 구조) - 이펙트 효과 (소리 변환, 각종 소스 효과 선정) 2. 음악소스 - 음악선곡 - 효과음 소스	1. Unity - particle 을 활용한 다양한 이펙트 제작 - animation 2. 게임성 접목 - 2d 게임적 요소 접목
~ 2/10	내부 알고리즘 설계 이펙트와, 런치패드 & 런치 컨트롤간의 연동 선정된 음악소스와 Ableton live & Unity 연동	
2/28	심화된 이펙트 적용 프로토타입 제작	

07 Meeting

날짜	정기철 교수님
1/5	전반적인 졸업작품 기획안 설명
1/11	프로젝트 결론에 대한 질의 응답
피드백	<ol style="list-style-type: none"> 1. 사용자와의 의사소통이 떨어질 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> - 아무것도 모르는 사용자들은 즐기지 못 할 수도 있다. - 게임성 접목을 통해 사용자가 쉽게 즐길 수 있도록 하는 것이 좋을 것 같다. (ex 튜토리얼 제작 or 기타를 배울 수 있는 게임) 2. 빔의 위치 선정 <ul style="list-style-type: none"> - 빔을 사용자 주변으로 쏘게 하여 이펙트 효과를 주는 방법 - 빔을 전방 스크린에 쏘아 보면서 할 수 있게 이펙트 효과를 주는 방법 3. 개인적인 퍼포먼스인가? 사용자가 즐길 수 있도록 할 것인가? <ul style="list-style-type: none"> - 개인적인 퍼포먼스라면, 사용자는 가볍게 즐기며, 팀 내부에서 연출 해야함 - 사용자가 즐길 수 있게 한다면 피드백 1번과 같이 하면 좋을 것 같다.
최종 결론	<ol style="list-style-type: none"> 1. 사용자가 즐길 수 있도록 하는 콘텐츠 2. 게임성 접목을 통해 누구나 쉽게 재미있게 즐길 수 있도록 구성 3. 빔 대신 모니터를 사용해, 사용자가 한 시야 안에서 런치패드 주변의 시각 이펙트와 함께 즐길 수 있는 형태의 프로젝트