

P:low

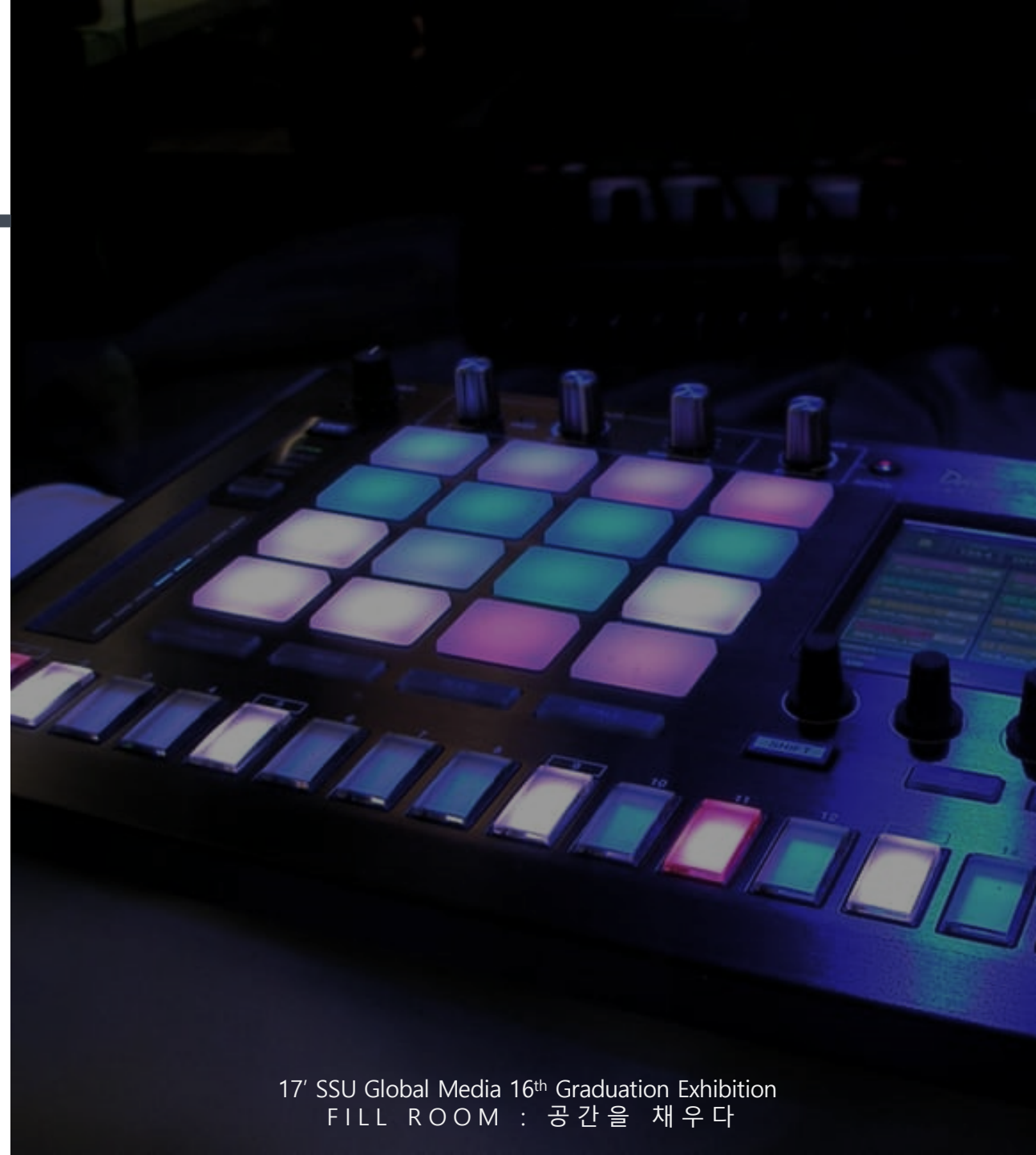
OOC
김민종 채성실

17' SSU Global Media 16th Graduation Exhibition
FILL ROOM : 공간을 채우다

2017.05.11

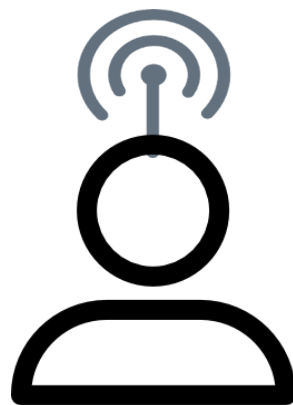
CONTENTS

- 1 작품 컨셉
- 2 개발 이슈
- 3 프로세스
- 4 디스플레이
- 5 시연 영상



1 작품 컨셉

기획 의도



1인 미디어

" 누구나 콘텐츠를 제작할 수 있고 배포할 수 있는 시대 "

1 작품 컨셉

기획 의도



1 작품 컨셉

기획 의도

혼자서도 공연이 가능하고
보는 사람도 충분히 즐길 수 있는

Djing과 Vjing이 융합된 콘텐츠

[P:low]

Performance + Flow

1인 미디어

음악

작품
성

몰입

재미

1 작품 컨셉

Djing과 Vjing의 융합



전문적으로 느껴지는 DJ라는 분야를 런치패드 & 런치컨트롤의 간단한 조작을 통해
보다 쉽게 시청각 요소를 컨트롤하고 즐거운 기억으로 남을 수 있는 경험을 제공한다.

2 개발 이슈

기존 Vjing



기존 Vjing은 연출된 영상을 각본으로 해석하고, 음악에 영상이 반응하는 작품들이 많다.

2 개발 이슈



사용자 관점에서의 Play
누구나 쉽게 즐길 수 있도록



음악 이펙터의 시각화
시각적 요소를 통한 직관적인 DJ+VJ



LaunchPad & Launch Control
영상과 음악을 동시다발적으로 제어

2 개발 이슈



Unity3D + Unity VFX

Unity Scene 안에서 Active하게 표현된 FX



AbletonLive Midi-Mapping

음악 이펙트 컨트롤 맵핑



LaunchPad & Launch Control

영상과 음악을 동시다발적으로 제어

2 개발 이슈



3면 스크린 사용

TripleHead2Go



Mash Up

사운드 소스들이 서로 조화로울 수 있게

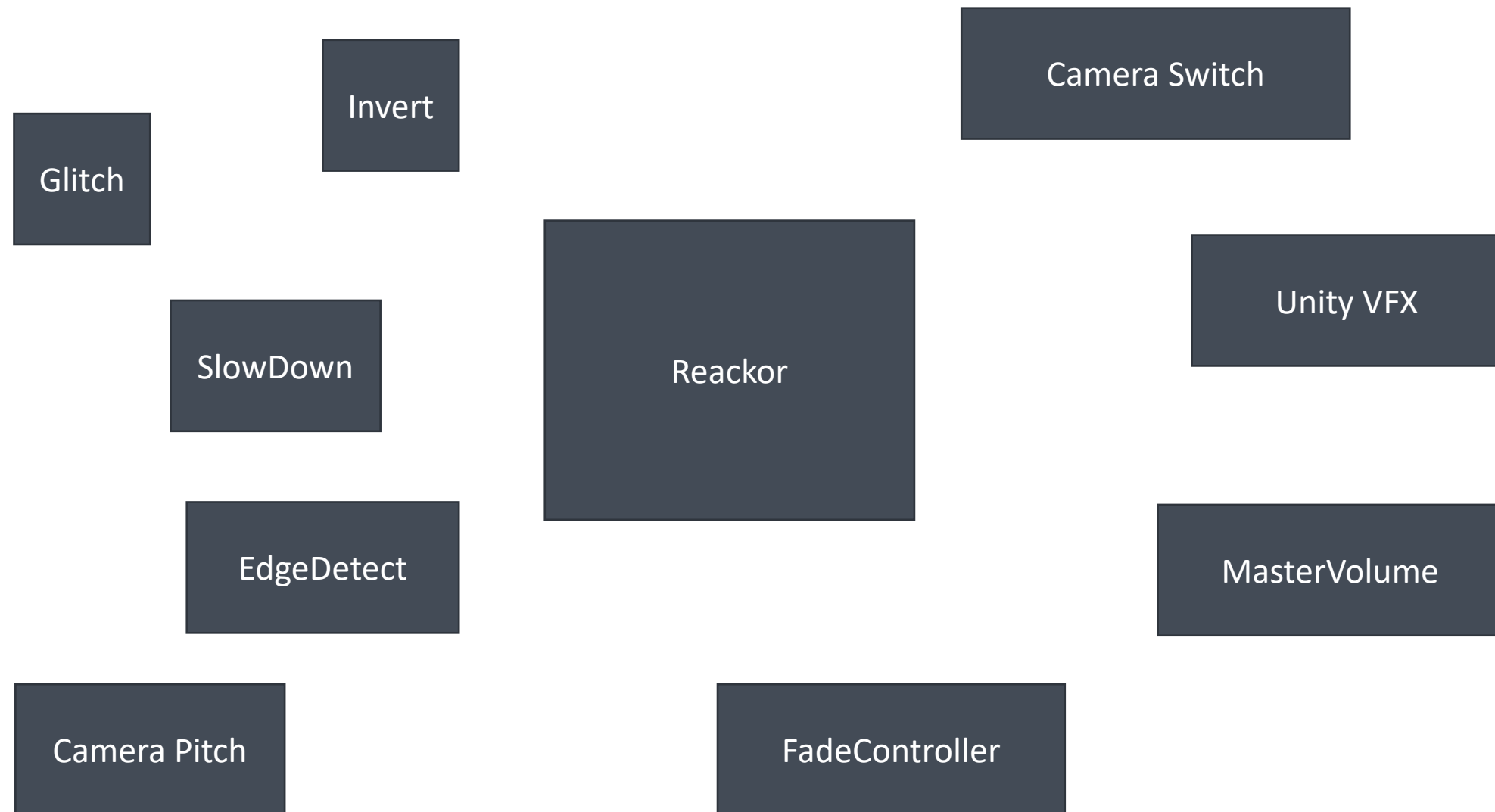


House 장르음악과 Space 배경

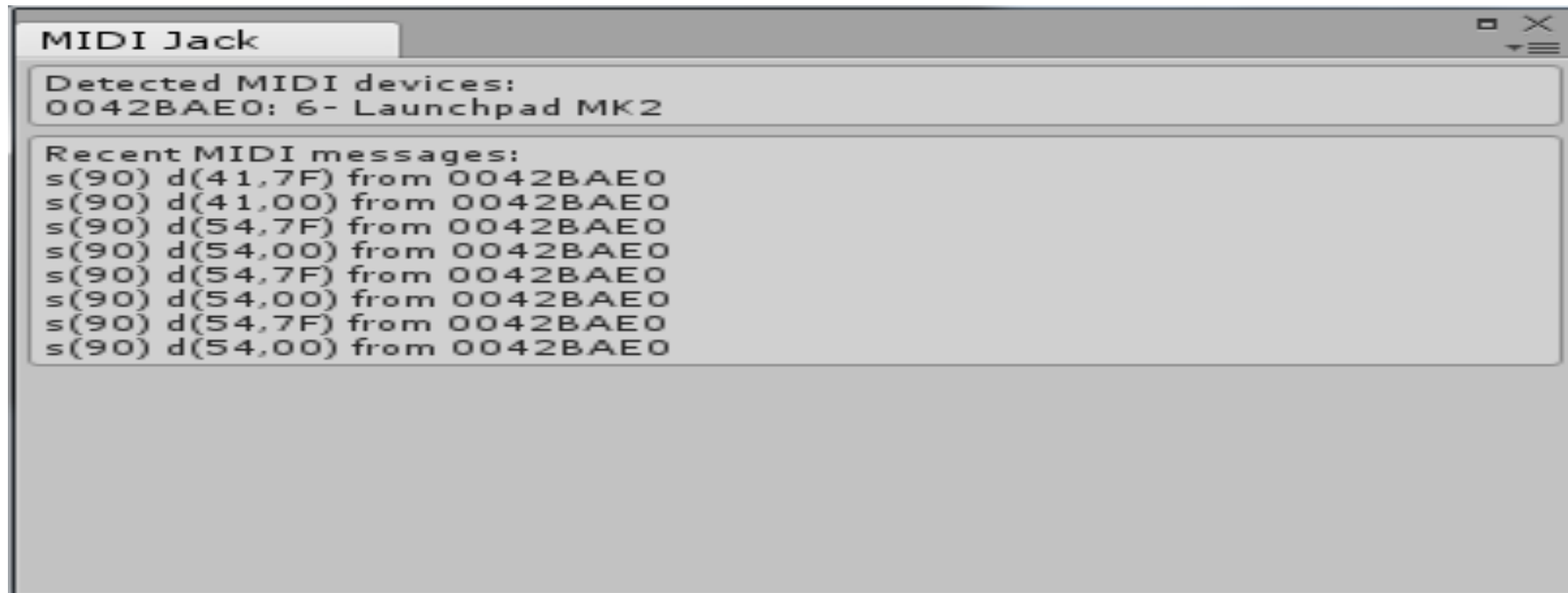
Simple한 비트와 그에 어울리는 우주 배경사용

사용자가 만들어가는, 뮤직비디오 같은 콘텐츠

3 프로세스



3 프로세스(Midi Plug-in)



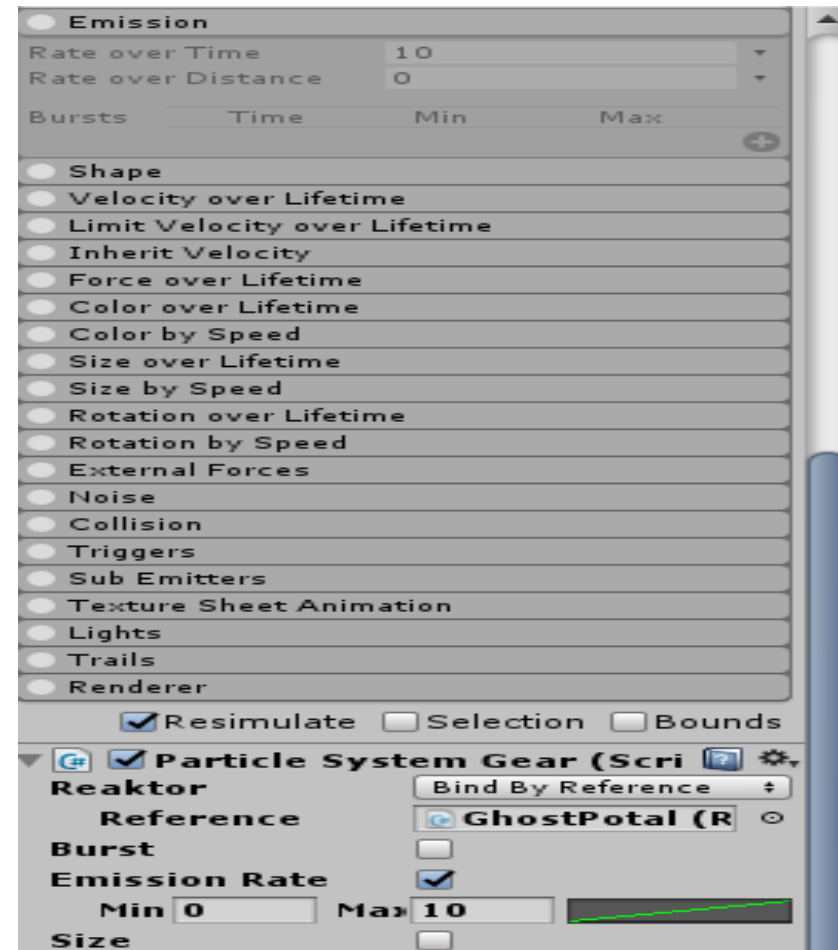
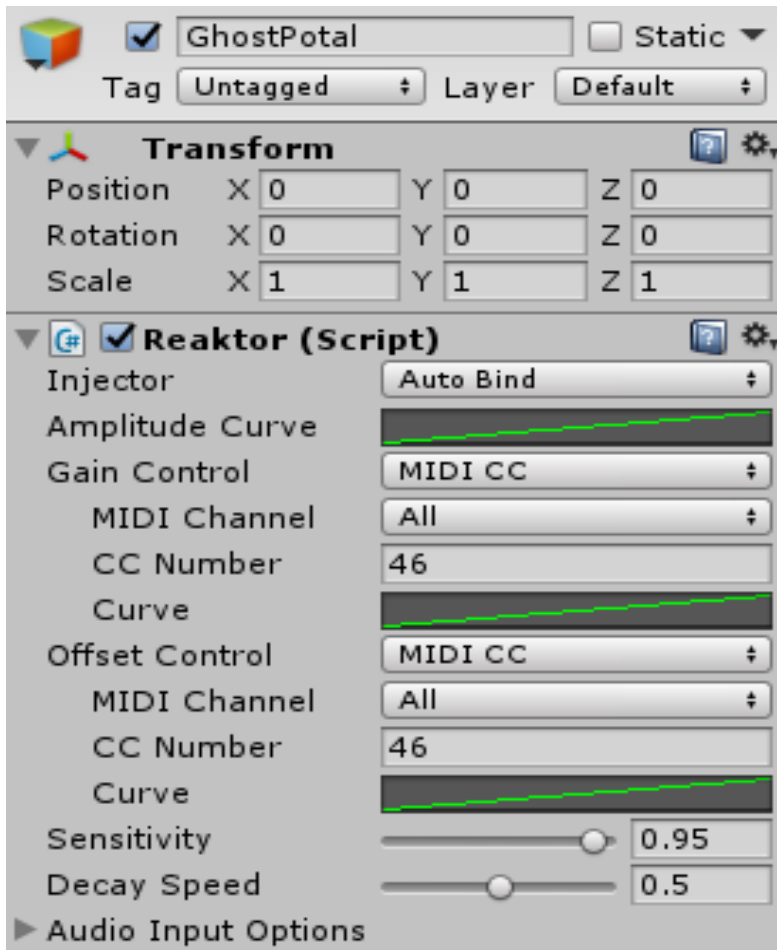
Midi Device를 감지하고, 각 버튼의 주소값을 인지함

3 프로세스(Window Controler)



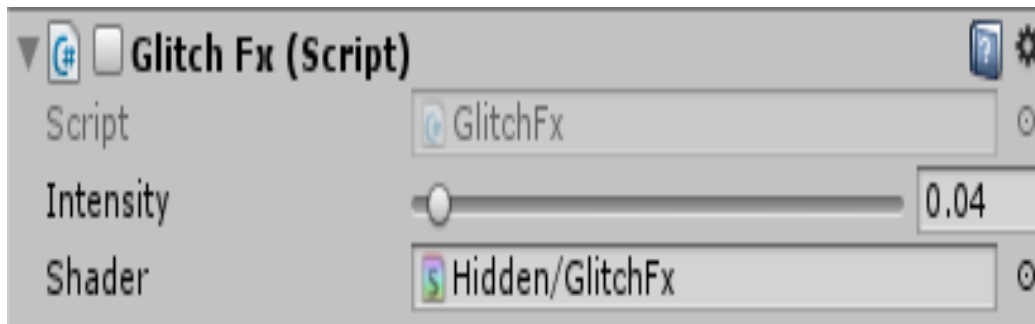
컨트롤 디바이스가 없이도, 제어 가능함 (작업 용이)

3 프로세스(VFX)



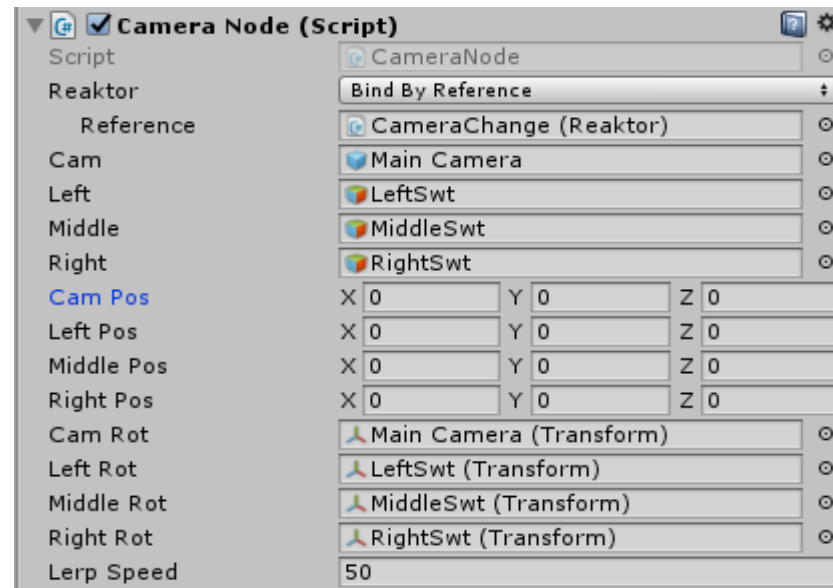
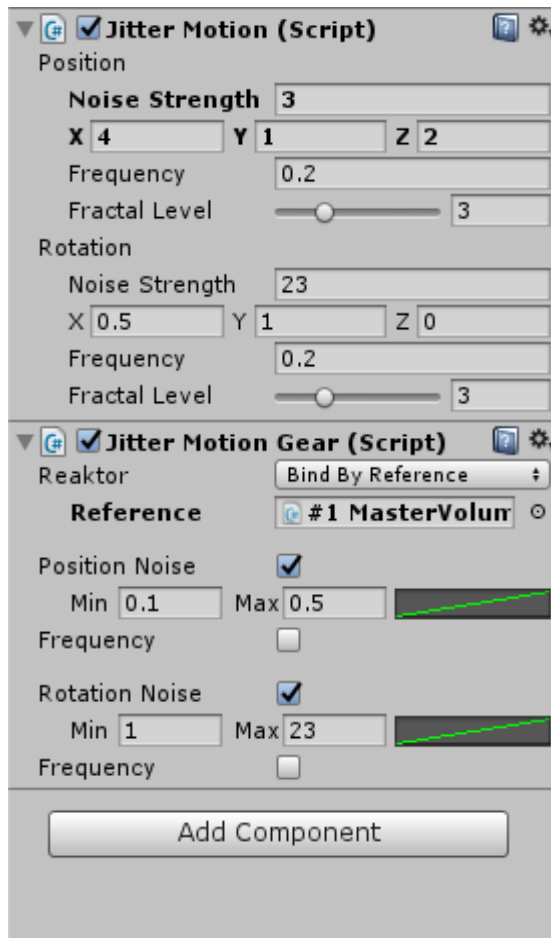
Reaktor에서 MIDI-CC or Note(Input)로 받은 값을 통하여
VFX Particle의 Emission, Burst, Size를 컨트롤 한다.

3 프로세스(Shader)



Shader의 값을 통해 Script적용 후 제어

4 프로세스(Camera)




MainCamera에 JitterMotion & Node & Transform기어를 사용하여 제어

4 프로세스(AbletonLive)



Midi Mapping을 통해 오디오 이펙트를 컨트롤 할 수 있도록 제어

5 시연 영상



감사합니다

17' SSU Global Media 16th Graduation Exhibition
FILL ROOM : 공간을 채우다