

그렉 따라잡기

강혜나 김은서 양석훈 이예준 황경아

SOUND

INTERACTION



- 기존의 노래방의 틀을 깬 '그렉식 노래방'
- 노래를 배운다는 컨셉을 통해 더 재밌게 노래를 부를 수 있도록 만듦
- 또한 퍼펙트 스코어 기능을 Max/MSP로 직접 구현하는 것이 목적

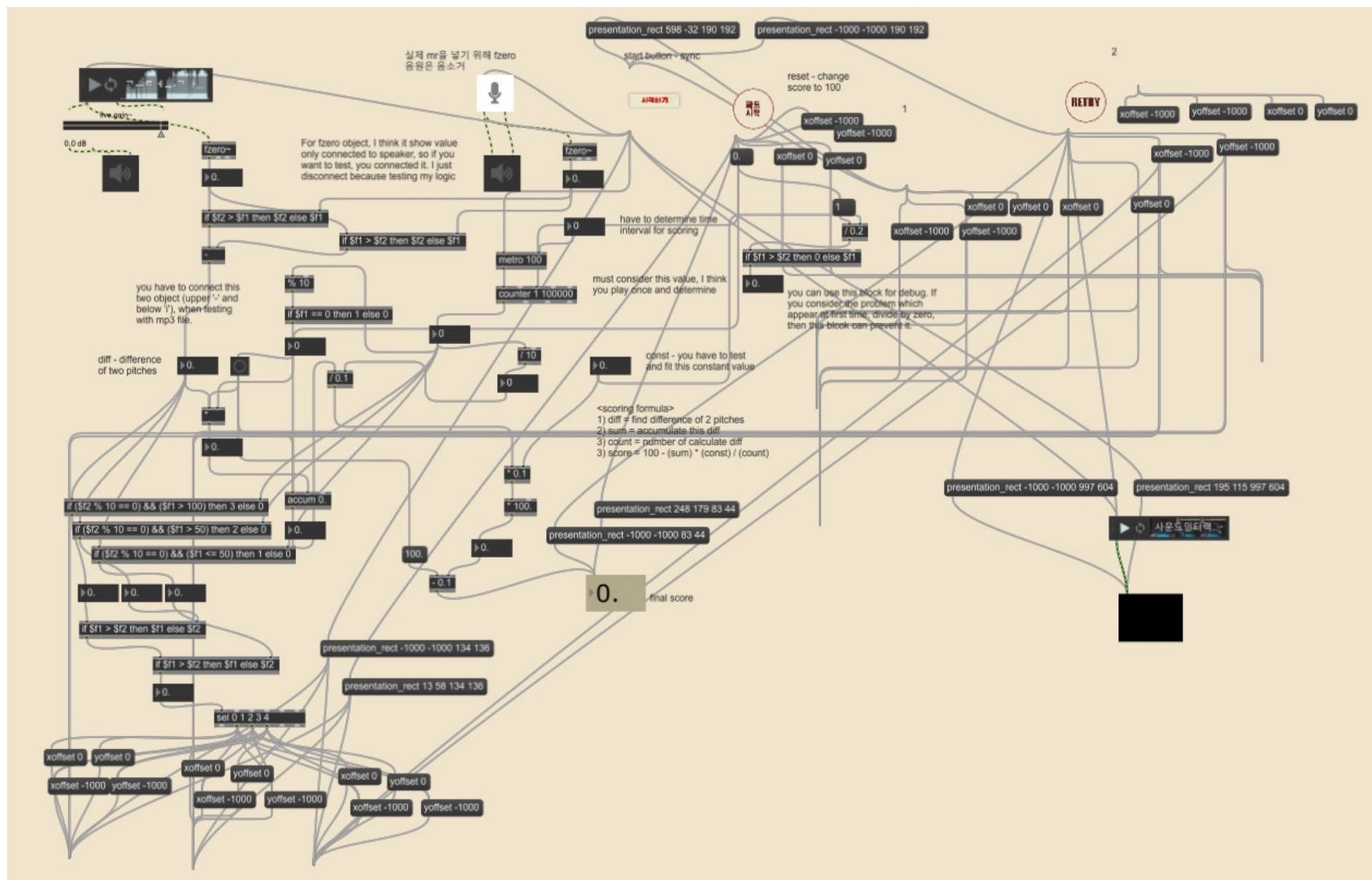
- 퍼펙트 스코어 기능을 도입하여 노래를 부르는 것에 재미를 더했음
- 실시간으로 변하는 점수를 통해 노래 실력 향상에도 도움
- 다양한 이미지 사용을 통한 재미
- 예능 <끝까지 간다>에서의 시스템을 차용하여 가사를 직접 찾아 부르도록 하였음

사용했던 레퍼런스



[GitHub - nehirakdag/FiddlingWithKaraoke](#): Fiddling With Karaoke is a singalong karaoke game implemented in Max/MSP.

점수 구현 매커니즘





그렉의 노래교실

수강하기

RETRY

파트
시작

강혜나 : 피피티/인터페이스 에셋 제작, 보고서 작성, 박자 분석 메커니즘 고안

김은서 : 피치 분석 메커니즘 고안, 스코어 패처와 인터페이스 에셋 합치기 및 보완

양석훈 : MAX로 전반적인 코드 및 점수 구현 메커니즘 구현, 프로젝트 아이디어

이예준 : 인터페이스 에셋 주 제작, 영상 제작, 발표

황경아 : 박자 분석 메커니즘 고안, 시각화 코딩



- 퍼펙트 스코어 구현을 위해 fzero 사용, 단 많은 제약이 있었음 (노이즈에 민감)
- 이를 개선하기 위해 많은 노력, 퍼펙트 스코어 구현이 쉽지 않다는 것을 발견
- 앞으로 노래방 점수가 안 좋게 나와도 아 기계문제구나! 하고 넘어가자는 교훈

