

230419_summary

0 todo

꼬맨틀 o
지뢰찾기 o
PPT70% o
gsat모고2
인프런혹시 x
오토에버혹시 o
커피 o

1 중간발표

01 기획 배경

VR(Virtual Reality)

“VR, 인간의 원초적 욕구 충족시켜”

특히 미국의 경우 2015년도 기준 VR 친숙도가 45% 수준에 머물렀으나, 2017년에는 65%로 급격히 올라가는 등 빠르게 VR이 일상으로 들어오고 있다는 평가다. 이는 ‘레디 플레이어 원’ 등 영화, 게임, 동계올림픽 등 각종 스포츠의 VR 종계가 큰 역할을 한 것으로 보인다.

박 팀장은 “전 세계적인 영상 플랫폼인 유튜브, 넷플릭스 및 뉴욕타임스와 같은 언론 역시 VR을 제작 및 이용은 더욱 확산될 것으로 보인다”라며 게임, 영상, 청각, 운동 등 다양한 분야에서 VR 혁신을 전망했다.



01 기획 배경

기술 집약 프로젝트



- VR컨텐츠 통합 지원

- 훌륭한 그래픽 품질

- 난이도 있는 기술에 대한 도전

- C++ 사용 - 임베디드 단과의 원활한 소통

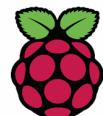
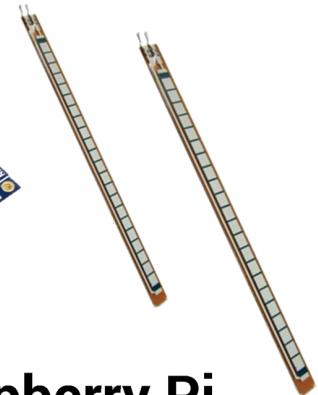
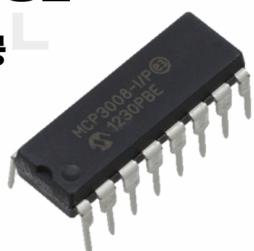
01 기획 배경

기술 집약 프로젝트

- 게임 장르/컨텐츠에 맞는 다양한 센서 활용

- 아날로그부터 디지털까지의
다양한 통신 인터페이스 경험

- 전용 디바이스를 통한
높은 몰입감 제공

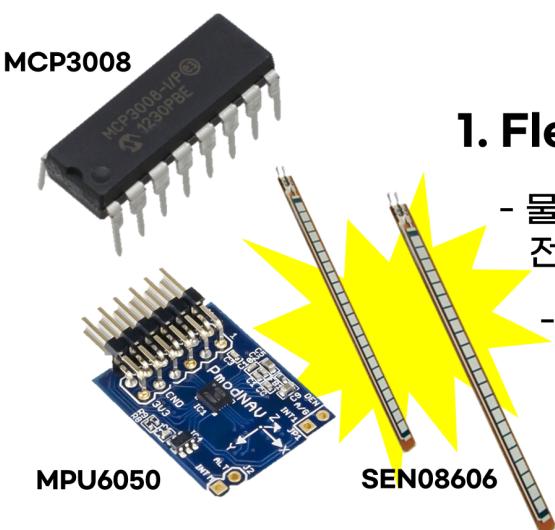


Raspberry Pi



03 기술소개

Embedded

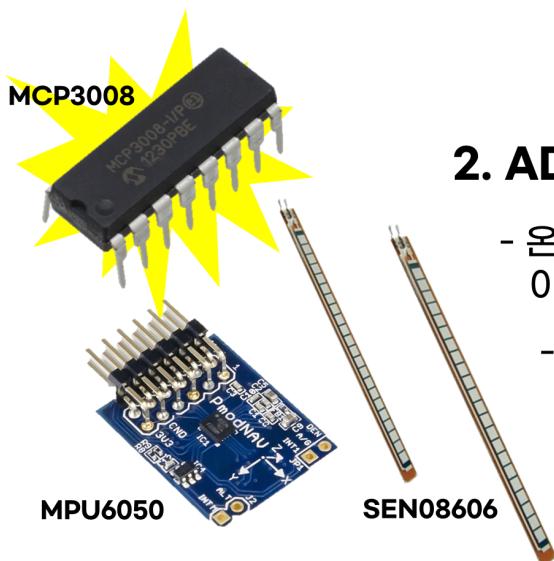


1. Flex Sensor

- 물체나 기기가 굽어질 때 발생하는 전기적 변화 측정
- 손가락에 배치하여 손가락의 구부림 정도/손 모양 파악

03 기술소개

Embedded

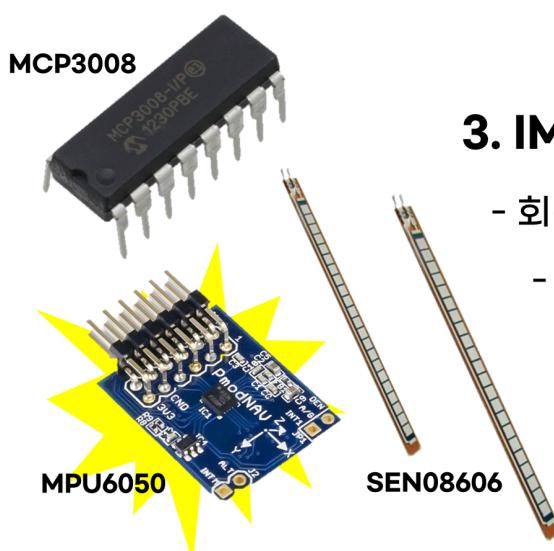


2. ADC (Analog Digital Chip)

- 온도, 조도, 소리 등의 아날로그 신호를 디지털 신호로 변환
- 아두이노와 다르게 아날로그 센서값을 뜯어는 라즈베리파이와 함께 사용
- Flex Sensor 와 연결

03 기술소개

Embedded

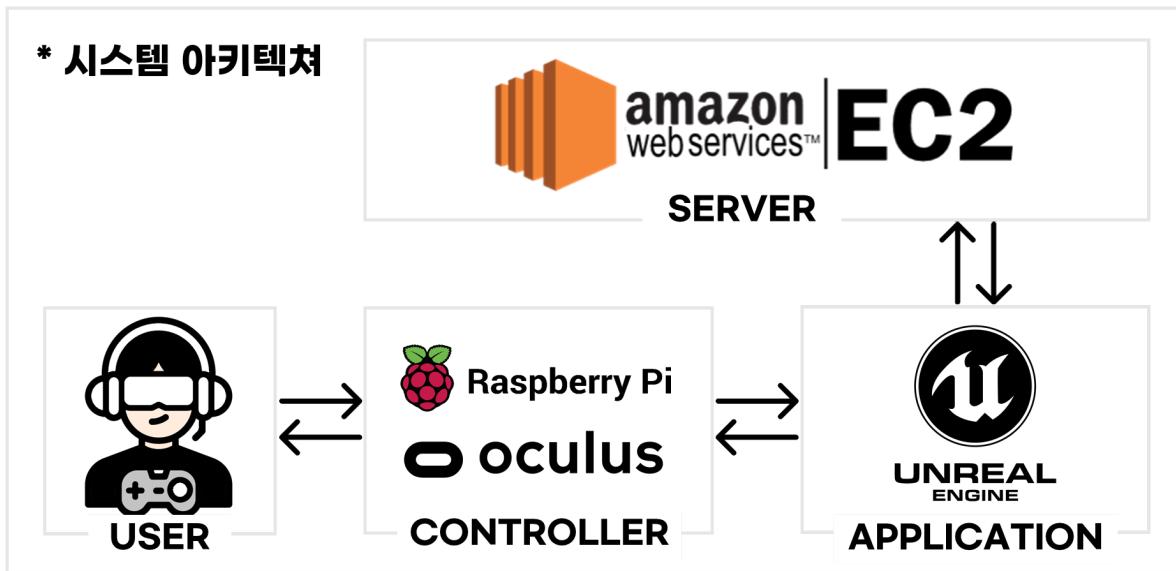


3. IMU Sensor

- 회전 속도와 가속도를 측정
- 장치의 자세와 움직임을 추정
- 손등이 가리키는 방향을 파악

03 기술소개

* 시스템 아키텍쳐



2 진로상담

마지막 할말: 나 포스코 포기하고 여기 왔다 꼭 뽑아조라

면접 답변이 삼전이 안좋아할 스타일이었을것 같음

면접 연습 필요 ! GSAT 붙으면 김성재 컨트님께 검사받을것