

Interactive Design Studio(2) P5JS PROJECT | 민혜기 교수님

VIRTUAL WEAVING SIMULATOR

B098126 | 최호근

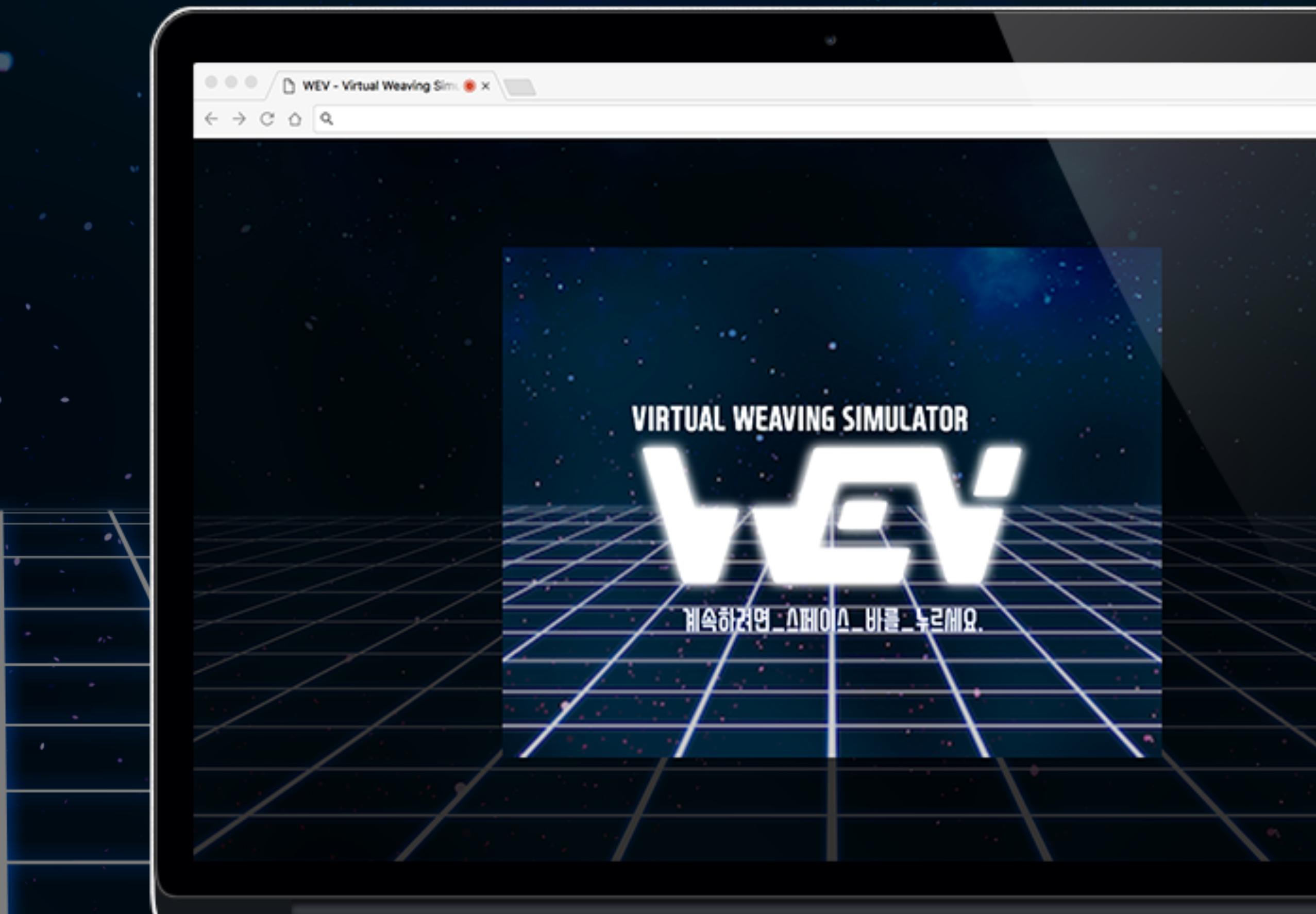
Q1 ABOUT

복싱에서의 위빙은 상대편의 공격을 피하기 위하여
윗몸을 앞으로 숙이고 머리와 윗몸을 좌우로 흔드는 기술을 의미합니다.

'WEV'는

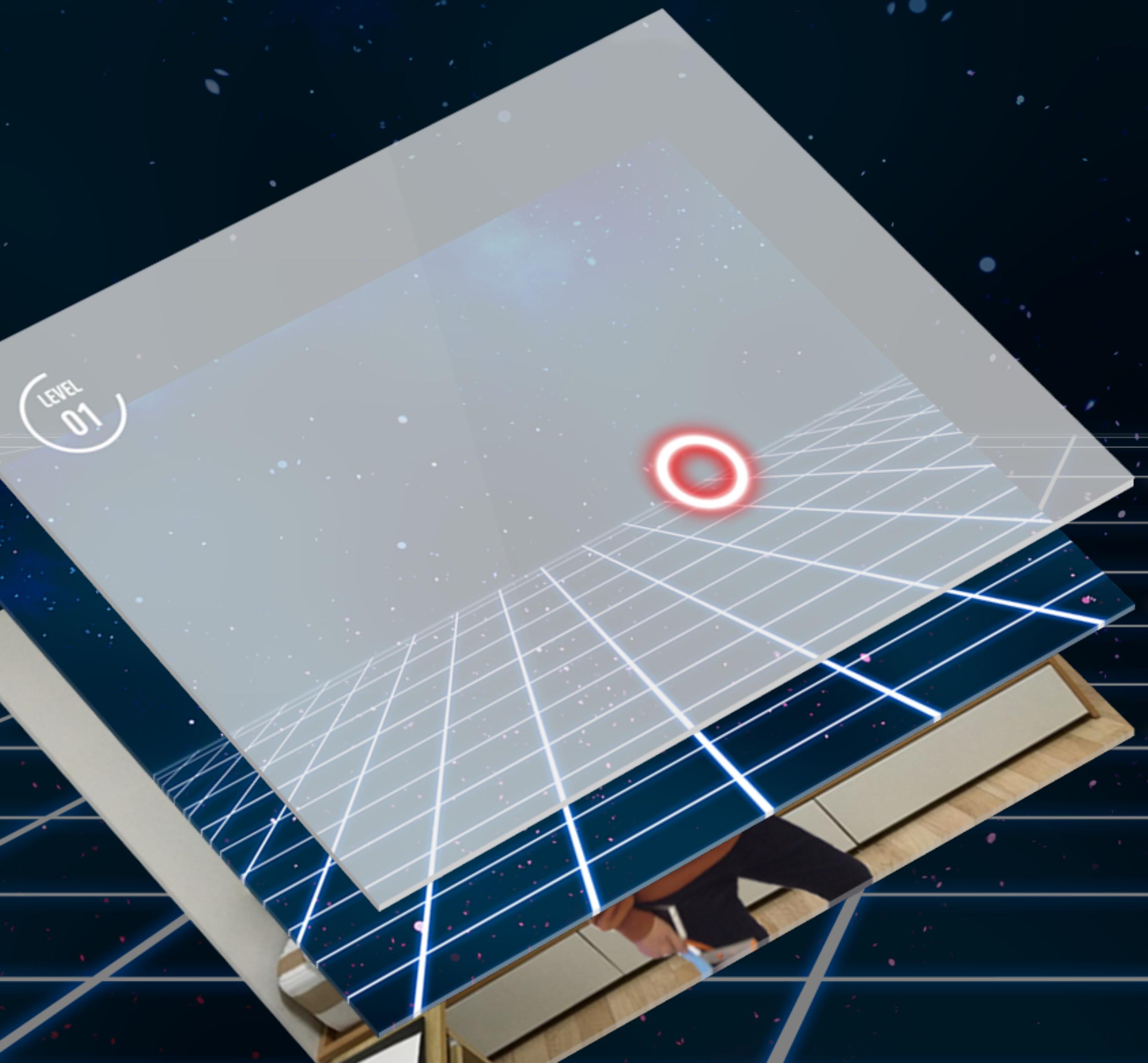
- 그처럼 몸을 흔들면서 화면에 나타나는 공격들을 피하는!
- 마치 다른 차원에 온 듯한 유쾌한 기분이 드는!
- 단순 재미 뿐만 아니라 상당한 운동 효과 또한 누릴 수 있는!

가벼운 게임입니다.



STRUCTURE

WEV는 3겹의 레이어로 구성되어 상호작용하고 있습니다.



Depth3 체력, 공격 등의 인터페이스

Depth2 WEV 배경 이미지

Depth1 웹캠으로 촬영되고 있는 이미지

픽셀값 차이를 이용한 합성

Q3 PROCESSING

WEV의 대략적인 흐름입니다.



배경 영역 설정
타이머 (13초)

플레이어와
웹캠 사이의
거리 설정

인게임 UI 로드
타이머 리셋

배경 영역 제거
재시작 UI 로드

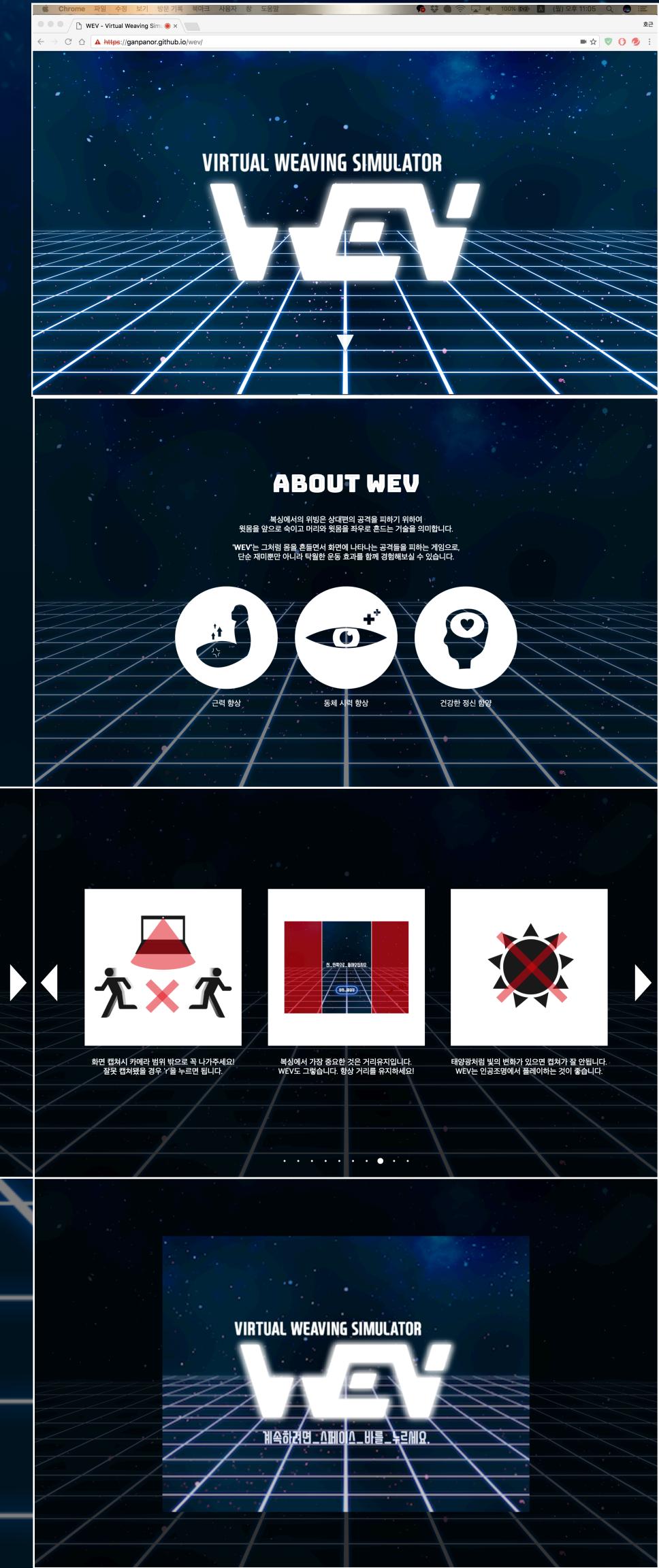
타이머 정지
점수 설정 및 로드
스크린샷



Q4 WEB PAGE

WEV는 웹 기반에서 실행되기 때문에 웹캠이 장착된 기기라면 언제 어디서든 플레이할 수 있으며

웹페이지는 메인페이지 -> 간단한 설명 -> 플레이 방법 소개 -> 게임화면의 순서로 구성되어 있습니다.



VIRTUAL WEAVING SIMULATOR



<https://ganpanor.github.io/wev/>