

정宗설 회의록

안 건	VR Rhythm Game Beat Maker Using Deep Learning		
일 시	2019.09.30.(18:30~00:30)	책임자명	박영준
장 소	한국외대 401호	참석 인원	5명
주요안건	사업계획서 수정 및 발표 준비		
	<p>호찬 - 서버 쪽 플랫폼 02 서비스 기획 배경 03 서비스 소개 04 기술소개 (Server)</p> <p>세진 - VR 간단한 설명 / 키넥트 간단한 설명 (원리, 소개) 비트 good / perfect / miss 판정하는 알고리즘 04 기술소개</p> <p>영준 - 전체적인 디자인 통일 04 기술소개 - 머신러닝 기술 정리 05 시장 동향 사업 구조 기사 요약 및 정리 구성도 및 기능 흐름도 추가</p> <p>명기 - 관련 논문 요약 후 기술소개 (딥러닝) 추가</p> <p>동철 - 데이터 처리 / 리듬게임 input data 자료 조사 04 기술소개 발표 준비</p> <p style="text-align: center;">발표 관련 내용</p> <p>영준 의견 (ppt 흐름을 고려) > 04 기술 소개 Part 1. Unity / Kinect / VR 소개 2. Deep Learning Part (1) 우리가 설계한 Model 을 먼저 제시 - Best 성능일 때 어떤 Input에 어떤 Output이 나와야 하는지 - 그렇게 하기 위해 model을 어떻게 설계해야하는지 - 구현하려면 어떤 핵심 기술들이 필요한지 (2) 필요한 기술 나열하는 방식</p>		

issue 2

1. 비트세이버에서 구한 데이터를 우리가 만든 모델에 넣을 수 있을지?

<https://beatsaver.com/browse/downloads>

- > URL 타면 다운로드 할 수 있는 곳이 나옴!
- > 이 file이 원지부터 분석 (데이터)
- > Expert.dat 열어보면 dictionary 형식인 것 같음

```
({"_version":"2.0.0", "_BPMChanges":[], "_events":[{"_time":0, "_type":4, "_value":3}, ...
```

- > 분석해 봐야 할 것 같음

time : 비트 들어가는 위치

type : 상자 방향

value : ??

2. 만약 이 데이터를 우리 모델에 적용시킬 방법을 찾지 못한다면

- > 비트세이버에 우리의 custom 모델을 실험시켜야함 가능?

issue 3

1. 명기가 찾은 논문의 모델 (open source)에 input data를 수정할 수 있다 없다

- > 있다면 비트세이버 데이터로 수정해서 돌리면 끝
- > 없다면 답을 찾는다 지금 당장은 없으니 찾아보는 쪽으로

issue 4

'오픈 세이버'라는 보급형 리듬게임

<https://devplayrepeat.itch.io/open-saber-vr>

참고할만한 가치가 있을지?