6주차 예비보고서

전공: 컴퓨터공학과 학년: 4학년 학번: 20191612 이름: 윤기웅

**1.**

.................

오픈프레임워크는 c++로 작성된 오픈 소스의 라이브러리이고 창의적 코딩을 위해 만들어졌다. 비주얼 아트 디지털 아트의 분야에서 이용되고 다양한 미디어 형식인 오디오 그래픽 센서 등을 다룰 수 있게 되어있다. 이는 c++의 좋은 점들을 활용해서 유연하게 더 복잡한 성능의 프로젝트들을 쓸 수 있게 해준다. 왓슨과 카스트로 등에 의해 2005년에 개발이 시작되었고 처음에 시각 예술과 여러 인터렉티브에 사용되는 도구들이 필요했기 때문이라 한다. 이후에도 여러 개발자들의 수정으로 발전하고 다양한 플랫폼을 지원하게 되었다. 소스 코드가 열려있어 누구나 사용이나 배포가 가능하고 포용적인 환경 조성에 기여했다 볼 수 있다.

여기에는 다양한 모듈들이 있고 여러 함수가 있는데 아래는 그 예시들이다.

* **그래픽스**: ofDrawCircle(x, y, radius), ofDrawRectangle(x, y, width, height) 등과 같은 함수들을 사용하여 화면에 원이나 사각형 등의 기본 도형을 그릴 수 있다.
* **이미지 처리**: ofImage 클래스를 사용하여 이미지를 불러오고, 저장하며, 조작할 수 있다. 예를 들어, load("path/to/image.jpg"), draw(x, y) 함수들을 사용할 수 있다.
* **사운드 처리**: ofSoundPlayer 클래스를 통해 사운드 파일을 불러오고, 재생하며, 볼륨을 조절할 수 있다. 예를 들어, load("sound.mp3"), play(), setVolume(volume) 함수들이 있다.
* **비디오 처리**: ofVideoPlayer와 ofVideoGrabber 클래스를 사용하여 비디오 파일을 재생하거나, 웹캠으로부터 실시간 비디오를 캡처할 수 있다.

................

**2. 참고**

https://openframeworks.cc/documentation/

.......................

.........................