

공학과 예술을 융합한
현대 미디어 아트 제작

MAD / 김송하 안혜진 유지연

♥ 목차

과제 수행 계획

MAD 프로젝트

기대효과

♥ 과제 수행 계획

목 표

컴퓨터 **공학적인** 요소와 **예술적** 감성을 **융합**시켜
아두이노와 키넥트, 그리고 VR을 이용한
미디어 아트 작품을 제작 및 전시

역 할

김 송하 | **3D 입체 및 가상 현실 부문**

- 3D maya 및 Unity 등의 3D 제작 툴 사용가능
- VR 기기를 활용하여 가상 현실 기술을 구현가능

안 혜진 | **영상 및 디자인 부문**

- 프리미어, after effect 등의 영상 툴과 디자인 툴을 사용가능

유 지연 | **조형물 및 프로그래밍 부문**

- Arduino 및 프로세싱 툴을 이용하여 프로그래밍을 통한 작품과 기술을 연동 가능

♥ MAD 프로젝트

[과제 1] VR과 유니티를 활용한 가상 현실 미로 탈출 게임

Unity 기반 미로 맵 제작



유니티에서 랜덤 미로 생성



VR과 KINECT를 사용하여 사용자 움직임과
가상현실 연결



미로 찾기와 가상 술래잡기 게임 형성



사용자에게 가상현실을 체험 시켜줌

♥ MAD 프로젝트

[과제 2] 키넥트를 활용한 관람객 체험 형 영상작품



문 뒤에 영상을 설치



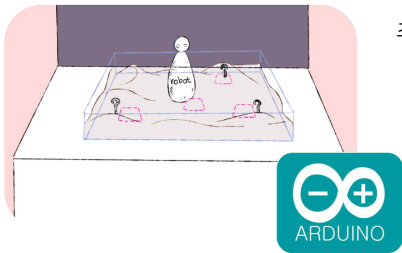
키넥트를 활용하여 사용자의 움직임에
따라 영상의 관점이 변함



사용자에게 현실에서 가상의 공간을
체험시켜줌

♥ MAD 프로젝트

[과제 3] 아두이노를 활용한 사용자 반응형 조형작품



사용자는 모형 맵 안에서
조형물을 직접 이동시키며 작품을 체험



부착된 센서를 통해
맵 안에서 key를 찾으면
조형물 반응 / 영상 전환



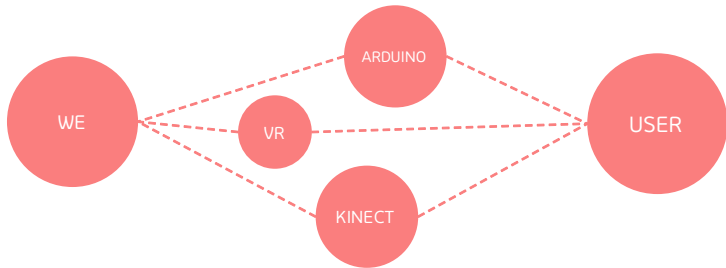
관람객은 참여를 통해 완성되는
반응형 조형작품을 체험

♥ 기대 효과

관람객 다양한 형태의 기술을 사용하여 제작된 인터랙션 작품을 통해 다양한 차원의 세계를 탐색하고 몰입 할 수 있다.

예술문화 지루한 전시회가 아닌 '직접 느끼고 체험하는' 참여 형 전시회의 발전에 기여 할 수 있다.

학생연구 창작자는 작품 전시를 통해 관람객의 즉각적 피드백을 받고 더 나은 작품을 위해 연구 할 수 있다.



Thank
디딤돌 ♥

From MAD