



포트폴리오 2009 - 2015

Portfolio 2016

삼성전자 | IFA 2016 퀀텀닷 체험비교

동국대학교 | 금연캠페인

삼성전자 | 리오올림픽

삼성전자 | 갤럭시 스튜디오

MCM | Charm 프로토타이핑

Portfolio 2015

삼성전자 | CES 2015 Samsung IoT Zone

제일기획 | 멘토스 프레쉬머신

삼성전자 | CeBIT 2015 Highlight Zone

삼성전자 | 딜라이트 리노베이션

삼성전자 | VD 멀티 룸 어플리케이션

빈폴 | 매직 행거, 매직 미러, Lookbook 키오스크

삼성전자 | Gear S 가이드 앱

삼성전자 | IFA 2014 Samsung enterprise solution e-brochure

현대자동차 | The H Square 미디어 월

삼성전자 | 삼성 이노베이션뮤지엄

삼성전자 | 인재개발원

김형(미술작가) | Lighting Wave

이화여대 자연사 박물관 | 자연의 기하학

2013

제일기획 | 홍보관

이화여자대학교 | 기부자 명예의 전당

삼성전자 | Galaxy S4 디지털 카탈로그

H2Company | 사이언스 쇼 더 바디 Magic Flow

쉐보레 | Happy mirror

이화여대 자연사 박물관 | 생물의 방어

삼성전자 | 디지털 가전 모바일 카탈로그

삼성전자 | IFA 2012 삼성전자 CE·HA관 디지털 미디어 콘텐츠

삼성전자 | 소프트웨어체험관 인터랙티브 콘텐츠

GM | 부산모토쇼 웨보레 인터랙티브 콘텐츠

수자원공사 | 하천관리체험 콘텐츠

수자원공사 | 모션인식 에듀테인먼트 콘텐츠

2011

이화여대 자연사 박물관 | 자연의 색

LG전자 | 싱가포르 마리나베이 멀티터치 테이블

삼성전자 | 삼성 프리미엄 스토어 CMS

남산 N 타워 | 프로젝션 맵핑 시스템을 위한 FMS

이화여대 박물관 | 테크놀로지, 전통을 만나다

토탈 뮤지움 | 지렁이야 지구를 지켜줘

광진구청 | 광진구 능동로 미디어폴

신세계 | 신세계 피트니스센터 미디어월

울산과학관 | 롯데로리관 체험 전시물

이화여대 자연사 박물관 | 생물다양성 展

헬로우 뮤지움 | 별난사과 展

SBS 역사관 | 멀티터치 미디어테이블

상해엑스포 한국관 | 체험 전시물

LG CNS | U-City 미디어 조형물 프로토타입

2009

이화여대 자연사 박물관 | 기후변화와 생명의 위기

나이키 | 슈퍼러너 체험 전시물

삼성전자 | IFA 2009 관람객 추적 시스템

서울시 | 디자인 올림픽 | World Design Market

청주시 | 유크리언트 체험 전시물

미디어카페 | 인터랙티브 랩

증강현실을 이용한 사용자 인터페이스 연구(AR UX)

원격 재배사 관리 시스템 Mediafarm

위탁연구과제

실감확산 어플리케이션 저작도구 개발

미래창조과학부 | 실감공연 통합서비스 시스템 개발

아시아문화전당 | Story Formatting S/W 개발

문화컨텐츠진흥원 | 공연자 디지털의상 개발

문화컨텐츠진흥원 | 쇼콘트롤 시스템 개발

문화컨텐츠진흥원 | 유저스크린 리모트 컨트롤 S/W 개발

문화컨텐츠진흥원 | 로봇 공연

Portfolio 2016

2016

삼성전자 | IFA 2016 퀀텀닷 체험비교

Client 삼성전자

Period 2016.09

Technical Skill

- Action Script 3.0
- Arduino

Outline

- 퀀텀닷 디스플레이와 기존 디스플레이의 청색소자 수명을 아날로그 다이얼을 이용해 비교 체험
- 기존 디스플레이의 짧은 청색 소자 수명 때문에 시간이 갈 수록 색 균일도가 떨어지는 것을 간단한 체험을 통해 경험



IFA 2017 퀀텀닷 체험비교

2016

동국대학교 | 금연캠페인

Client 동국대학교

Period 2016.09

Technical Skill

- Unity3D
- Arduino

Outline

- 금연을 권장하는 캠페인에 사용된 터치키오스크로 담배연기에 갇힌 사람을 핑거포인트에 사용자가 손을올려놓으면 그곳으로 담배연기가 빨려 들어가 사람을 구한다는 시나리오로 보상으로 왼쪽의 벤딩머신을 통해 핑거밴드(팔찌)가 나오게됩니다.
Unity3D로 터치 키오스크를, 아두이노로 벤딩머신을 제작하였습니다.



IoT zone Kiosk



IoT DOCENT

2016

삼성전자 | 리오올림픽

Client 삼성전자

Period 2016.07

Technical Skill

- Unity3D
- 키넥트 V2

Outline

- 삼성의 IconX라는 무선이어폰의 기능을 안내하기 위한 체험형 콘텐츠로 제작되었습니다. IconX로부터 심장박동수를 전달받아 사용자가 허들게임과 복싱게임을 하면서 소비한 칼로리를 알수있습니다.
- 허들과 복싱게임은 대전게임으로 KinectV2를 이용하여 사람의 제스처를 인식하여 진행하는 게임으로 unity3D로 개발되었습니다.
 - 허들게임: 허들을 뛰어넘을 때는 손을 위로 쪽뻗어 점프, 발을 빠르게 굴러 속도를 빠르게 높일 수 있도록 손과 다리의 제스처를 이용, 누가 더빨리 많이 허들을 넘는지 대결하는 게임
 - 복싱게임: 화면에 보이는 선수들이 복싱포즈를 취한대로 따라하는 리듬게임으로 해당 포인트에 손이 닿았을때 포인터가 사라짐 제한시간이 있어 누가 포인터를 빠르고 정확하게 제거하는지를 대결하는 게임



리오올림픽 갤럭시스튜디오



Hurdle



Boxing

2016

삼성전자 | 갤럭시 스튜디오

Client 삼성전자

Period 2016.06

Technical Skill

- Unity3D
- 안드로이드 어플리케이션
- TreadTracker

Outline

- 삼성 갤럭시 스튜디오 트레드밀은 갤럭시 Fit2 기능을 안내하기 위한 체험형 콘텐츠로 제작되었습니다. 사용자가 트레드밀에서 뛰면 사용자의 속도에 맞추어 가사의 공원에서 조깅하는 듯한 느낌을 얻을수있도록 Unity3D로 콘텐츠가 제작되었으며, TreadTracker로 트레드밀 위 사용자의 속도와 거리 정보를 전달 받아 화면에 표시해줍니다. 또, Unity 프로그램 제어와 fit2앱 으로 전환 할 수 있는 기능을 안드로이드 앱으로 동시에 개발하였습니다.



갤럭시 스튜디오

2016

MCM | Charm 프로토타이핑

Client 성주그룹

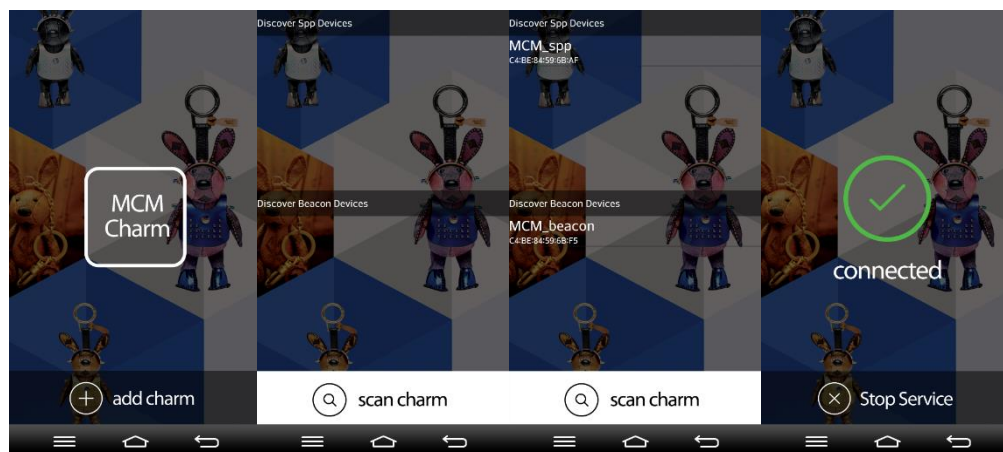
Period 2016.01

Technical Skill

- Arduino (지문인식 센서, BLE)
- 안드로이드 어플리케이션

Outline

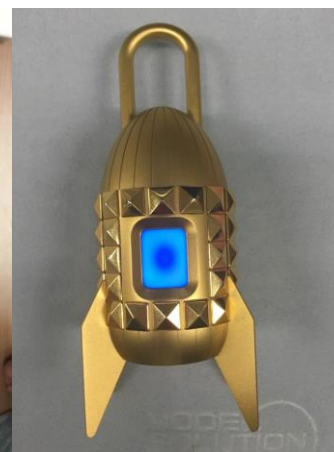
- MCM Charm은 기존의 패션 악세사리를 좀더 스마트한 악세사리로 개발하고자 프로토타이핑 하였습니다.
- 블루투스 통신을 이용하여 LED를 제어할 수 있도록 하드웨어가 제작되어 Charm 인형 안에 장착되었고, 안드로이드 폰 에서 전화, 문자, 카카오톡, 부재중 전화를 알림 받을 수 있도록 APP도 같이 제작되었습니다.
- Charm to Charm : 블루투스를 이용하여 근거리에 있는 Charm 인형을 검색하여 서로에게 빛으로 소통
- Charm Alert: 카카오톡, 부재중 전화, 메시지 등의 알림을 폰으로 부터 받아 LED컬러로 표현
- Charm Lock: 지문인식기를 이용하여 등록된 지문에서만 작동하는 자물쇠



MCM Charm application



Charm



Charm Lock

Portfolio 2015

2015

삼성전자 | CES 2015 Samsung IoT Zone

Client 삼성전자

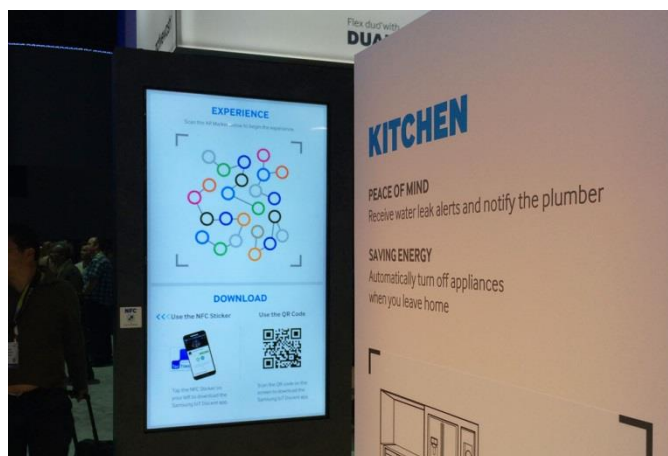
Period 2015.01

Technical Skill

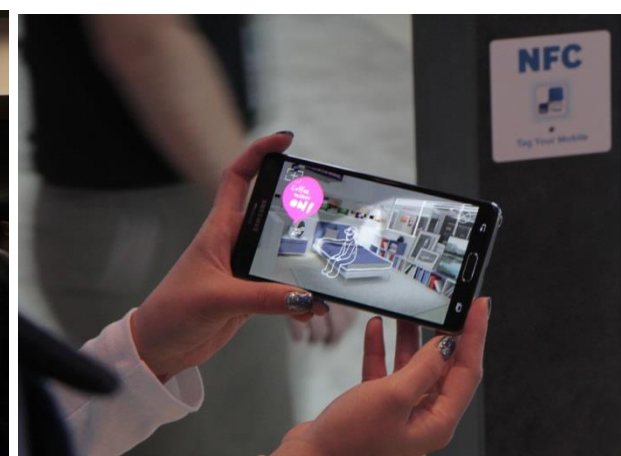
- 증강현실
- QR 코드
- NFC 시스템
- 안드로이드 어플리케이션

Outline

- **Samsung IoT zone Kiosk** : IoT zone 입구, 또는 입구에서 배부한 IoT Docent leaflet , 그리고 전시장 내부에 설치된 5개의 Kiosk를 통해 NFC태그와 QR코드를 스캔하여 앱을 다운로드하여 AR을 체험할 수 있습니다. 어플리케이션 내의 버튼으로 스피커를 제어하는 앱과 연동되어 하나의 앱과 같은 느낌으로 전시장에서 스피커를 체험 할 수 있으며, 12개국 버전으로 개발되었습니다.
- **IoT DOCENT** : Smart Things zone 내의 4개의 Zone입구에 설치된 AR태그(이미지태크) 를 통해 전시영상 시청, 3D컨텐츠 시연, 3D AR게임을 체험 할 수 있는 어플리케이션입니다.
 - 전시 영상 시청 : 해당 부스의 영상 콘텐츠를 시청 할 수 있습니다.
 - 3D AR 컨텐츠 시연 : 전시부스에 떠다니는 3D 애니메이션을 감상할 수 있습니다.
 - 3D AR 게임 체험 : 3D게임을 즐길 수 있습니다.



IoT zone Kiosk



IoT DOCENT



2015

제일기획 | 멘토스 프레쉬머신

Client 제일기획

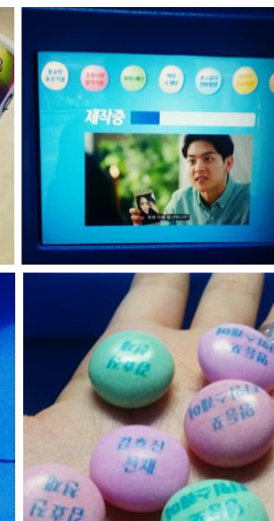
Period 2015.03 ~ 2015.08

Technical Skill

- Google Voice
- Printer Hack
- Arduino

Outline

- 멘토스 프레쉬 머신은 '씹는다'는 의미를 담아 진행된 인터랙티브 광고 캠페인을 위해 제작되었습니다.
- 프레쉬 머신 부스 안에서 10글자 이내의 말을 외치면 멘토스 위에 식용잉크로 문구가 프린팅이 되는 머신을 개발하였습니다.
- Google Voice를 이용하여 음성을 인식하여 실시간으로 멘토스에 프린팅이 되도록 소프트웨어 개발과 하드웨어 개발이 동시에 진행되었습니다.
- 식용잉크를 사용하여 출력부터 건조, 사용자에게 전달되는 프로세스를 아두이노를 이용하였고, 필요한 모든 기구는 직접 설계하여 3D 프린터로 출력하여 제작하였습니다.



멘토스 프레쉬 머신

삼성전자 | CeBIT 2015 Highlight Zone

Client 삼성전자

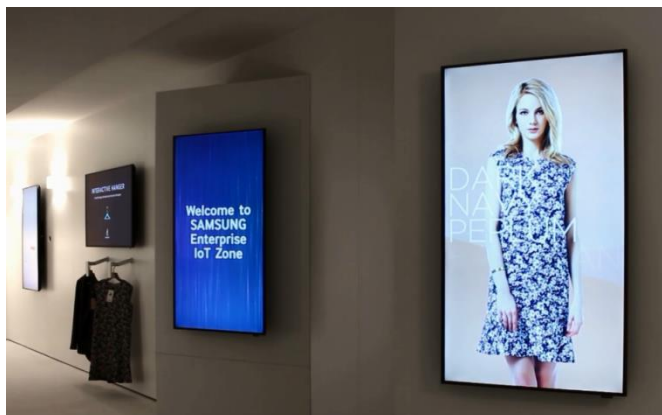
Period 2015.02

Technical Skill

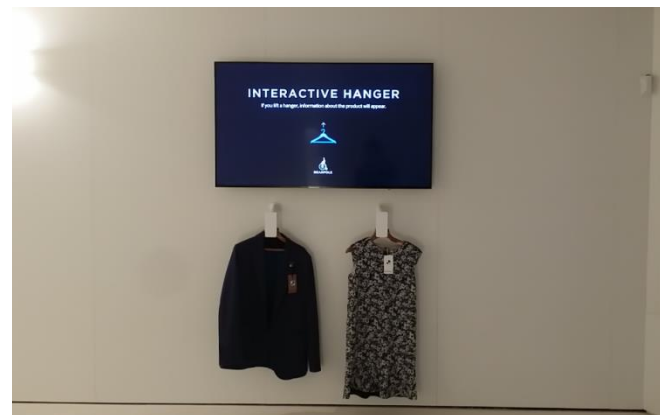
- Beacon 솔루션
- RFID 시스템
- NFC 시스템
- 안드로이드 어플리케이션

Outline

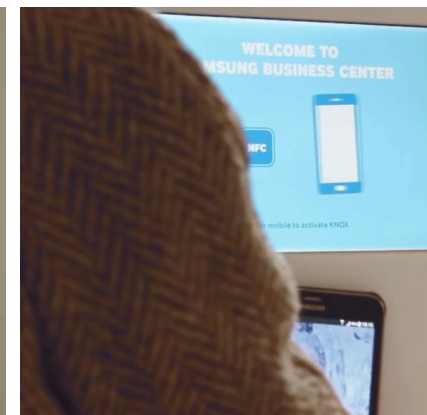
- Beacon 솔루션 + LFD : Bluetooth를 이용한 Beacon 솔루션으로 비콘 신호에 반응하는 가이드앱과 PC용 영상플레이어를 개발 진행하였습니다.
- Interactive Hanger : RFID를 이용한 옷걸이 반응형 솔루션으로 옷걸이를 들어 의상을 확인하면 화면에 관련 스펙과 특징이 표시됩니다.
- Charmed & Mobile Payment Solution : NFC를 이용한 상품구매 결제 솔루션으로 NFC가 부착된 상품에 Tabbing을 통해 제품을 구입할 수 있습니다.
- Interactive Kiosk : NFC와 연동된 KNOX Kiosk 솔루션으로 가이드앱과 영상플레이어를 개발 진행하였습니다.
- Order & Survey Solution for Cafeteria : RFID를 이용한 주문 솔루션으로 Kitchen 및 Table 앱과 Survey 저장용 서버 프로그램을 개발 진행하였습니다.



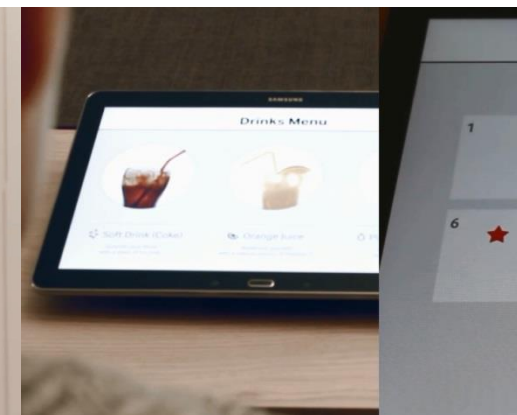
Interactive Kiosk



Interactive Hanger



NFC & RFID 시스템



2015

삼성전자 | 딜라이트 리노베이션

Client 삼성전자

Period 2015.06 ~ 2015.10

Technical Skill

- 시스템 관리도구
- 디바이스 네트워크

Outline

- 삼성 딜라이트 홍보관을 제품체험 중심에서 통합적인 고객체험 중심으로 리노베이션하였습니다.
- 체험을 통합 관리하는 시스템 및 데이터베이스와 관리자 웹을 구축하였고, 디바이스 통신 및 소프트웨어를 개발 진행하였습니다.
 - Sync : 전체 체험과 결과물 수집을 위해 RFID 밴드를 이용한 사용자 등록을 진행합니다. 등록 후 촬영된 사진은 Sync Wall에 게시합니다.
 - Intution : 세계를 구성하는 오브젝트들을 직관적으로 선택하여 자신만의 세계를 만들어 보고 그 결과를 Curved UHD TV를 통해 감상할 수 있습니다.
 - Imagination : 자신만의 거울을 만들고 그 안에서 전체 체험의 결과를 분석한 가능성의 키워드를 제시합니다. 자신의 가능성과 삼성이 함께하는 미래상을 제시 받는 체험입니다.
 - Share : 전체 체험의 결과물을 확인하고 공유합니다.



삼성 딜라이트 체험관

Portfolio 2014

2014

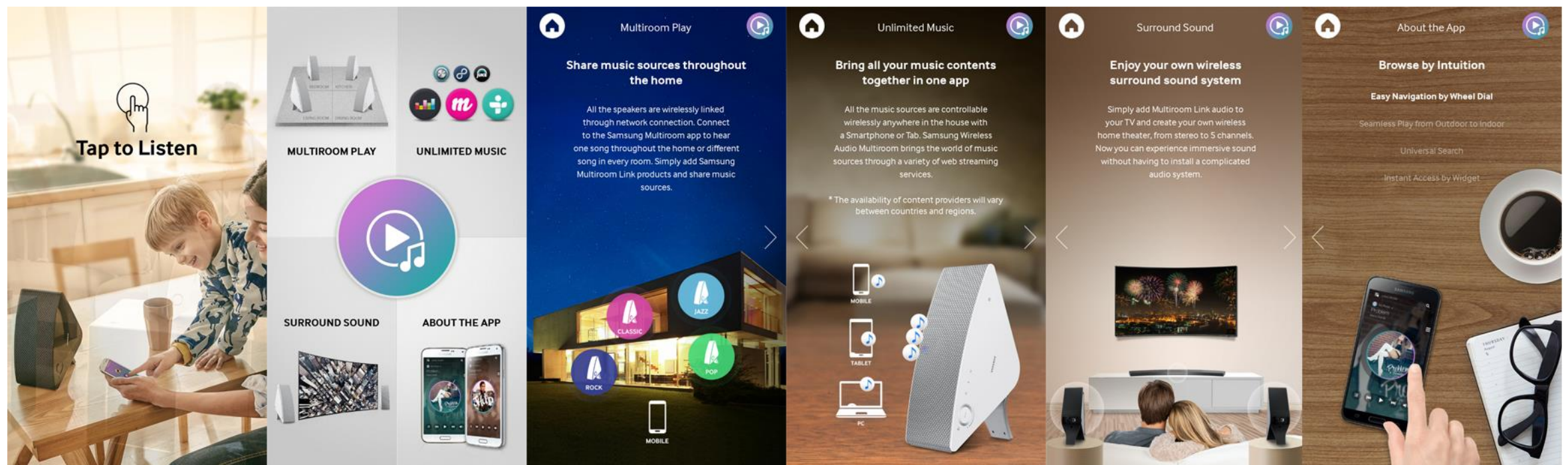
삼성전자 | VD 멀티룸 어플리케이션

Client 삼성전자

Period 2014.12

Technical Skill • 안드로이드 어플리케이션

- Outline
- 삼성의 무선 스피커를 실제 체험하고 설명하기 위한 전시용 안드로이드 어플리케이션을 개발 진행하였습니다.
 - 어플리케이션 내의 버튼으로 스피커를 제어하는 앱과 연동되어 하나의 앱과 같은 느낌으로 전시장에서 스피커를 체험 할 수 있으며, 12개국 버전으로 개발되었습니다.



VD멀티룸 어플리케이션

빈폴 | 매직행거, 매직미러, 키오스크

Client 빈폴

Location 삼성전자 딜라이트 빈폴매장

Period 2014.11

Technical Skill

- Action Script 3.0
- CrowdSight SDK
- Microsoft C#

Outline

- **매직행거** 는 손에 있는 제품의 정보를 바로 확인해 볼 수 있는 인터랙티브 콘텐츠입니다. 행거에 부착된 RFID 태그를 통하여 해당 제품을 들어올리는 순간 전면 에 설치된 디스플레이를 통하여 제품의 상세한 정보를 확인할 수 있습니다.
- **매직미러** 는 자신의 피팅을 확인할 수 있는 인터랙티브 콘텐츠입니다. 5초전의 모습을 보여주어 거울로 볼수 없는 뒷 모습까지 사용자가 눈으로 확인할 수 있습니다.
- **Lookbook Kiosk**는 빈폴의 룩북을 확인할 수 있는 전면 터치패널 콘텐츠입니다. 사용자는 키오스크를 통해 빈폴의 룩북을 확인하며 NFC와 QR코드를 통해 빈폴앱을 다운받을 수 있도록 유도됩니다.



매직행거



매직미러



Lookbook Kiosk

2014

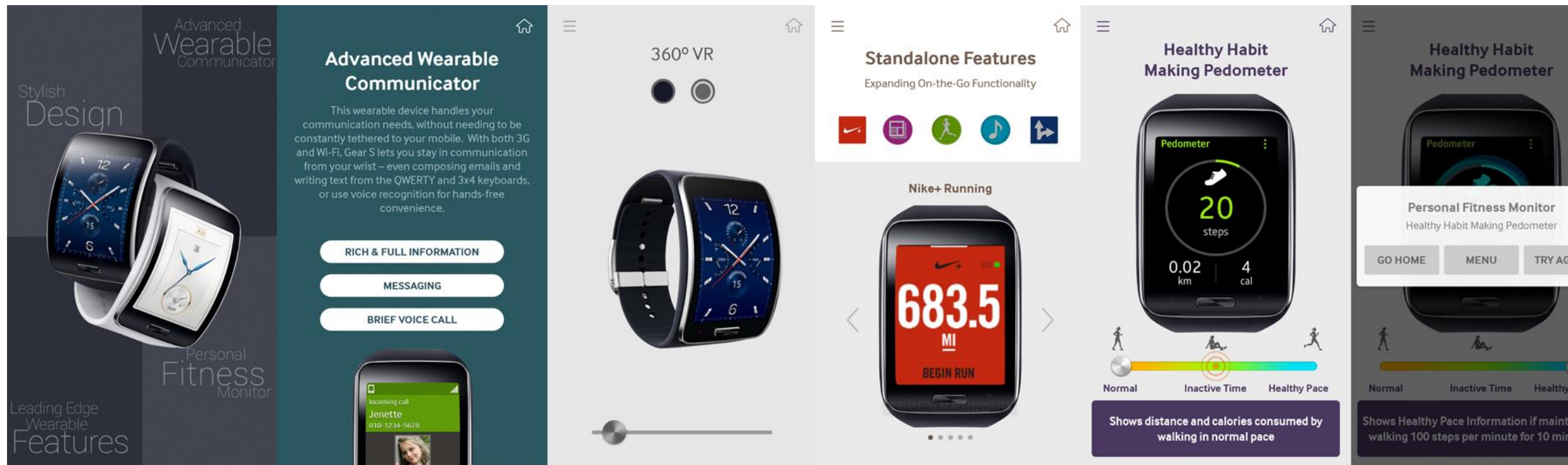
삼성전자 | Gear S 가이드 앱

Client 삼성전자

Period 2014.10

Technical Skill • 안드로이드 어플리케이션

Outline • 삼성전자 기어 S 가이드 앱은 소개하고 가상체험을 위한 안드로이드 어플리케이션 개발을 진행하였습니다. 기어S의를 소개하는 부분과 기능을 체험할 수 있는 부분으로 구성되어있으며 현재 플레이스토어에서 배포중에있습니다.



Gear S 가이드 앱

2014

삼성전자 | IFA 2014 Samsung enterprise solution e-broch

Client 삼성전자

Location 베를린

Period 2014.09

Technical Skill

- Action Script 3.0
- JSP

Outline

- **명함인식키오스크**는 문자인식기술을 이용한 안내 콘텐츠 입니다. 전시장을 방문하는 많은 방문객의 명함을 스캔받아 현황을 통계로 이용하며, 전시장 소개 어플을 바로 다운로드 받을 수 있도록 도와줍니다



명함인식키오스크

현대자동차 | The H Square 미디어월

Client 현대자동차
Location 현대자동차 본사
Period 2014.10

Technical Skill

- Processing
- Arduino

Outline

- **현대자동차 미디어월**은 현대자동차 본사 1층 The H Square에 설치된 **플립닷 디스플레이**입니다. 매일 업데이트 되는 데이터로 현대자동차의 년/월 판매량을 권역별로 보여주며, 아날로그 디스플레이인 8.9mm 플립닷을 이용하여 데이터를 나타냅니다. 또 현대자동차의 핵심가치 심볼영상을 추가하여 플립닷 디스플레이서 재생되도록 제작되었습니다.



The H Square 미디어월

2014

삼성전자 | 삼성 이노베이션 뮤지엄

Client 삼성전자
Location 삼성 이노베이션뮤지엄
Period 2014.05

Technical Skill

- Action Script 3.0
- CrowdSight SDK
- Microsoft C#

Outline

- **EmotionDetector**는 사람의 감정을 읽고 반응하는 인터랙티브 콘텐츠입니다. 관객이 설치물 앞에 서게 되면 얼굴인식 시스템을 통해 감정을 읽어들이며 벽면에 설치된 다양한 모바일 장치를 통해 기쁨과 힐링의 영상을 재생시켜 시각적 즐거움을 효과적으로 연출하고 있습니다.
- **SIMCore**는 원통형의 설치물에 프로젝션 맵핑을 이용한 콘텐츠의 하나로 CMS(Contents Management System)을 이용하여 화면의 보여질메세지를 입력하고 적용하면 삼성의 디바이스 이미지를 이용하여 텍스트 애니메이션을 보여줍니다.
- **Mobilehistory**는 모바일의 역사를 보여주는 전면 터치패널인 KIOSK형식의 콘텐츠입니다..



삼성전자 | 인재개발원

Client 삼성전자

Location 삼성전자 인재개발원

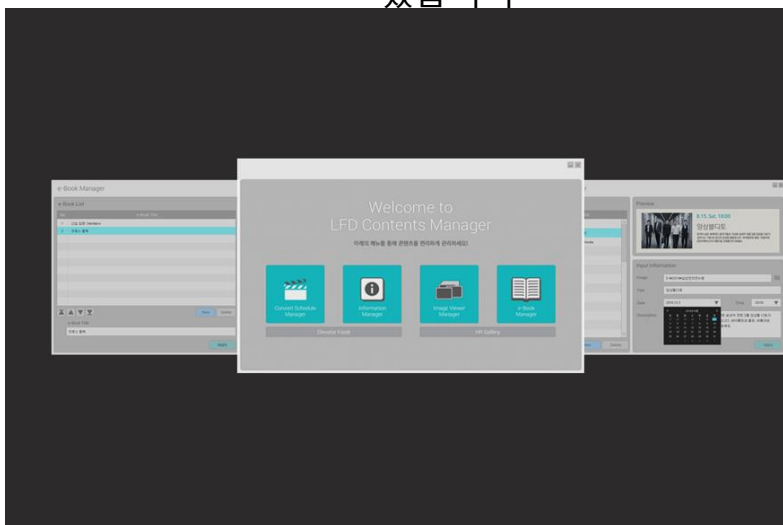
Period 2014.2

Technical Skill

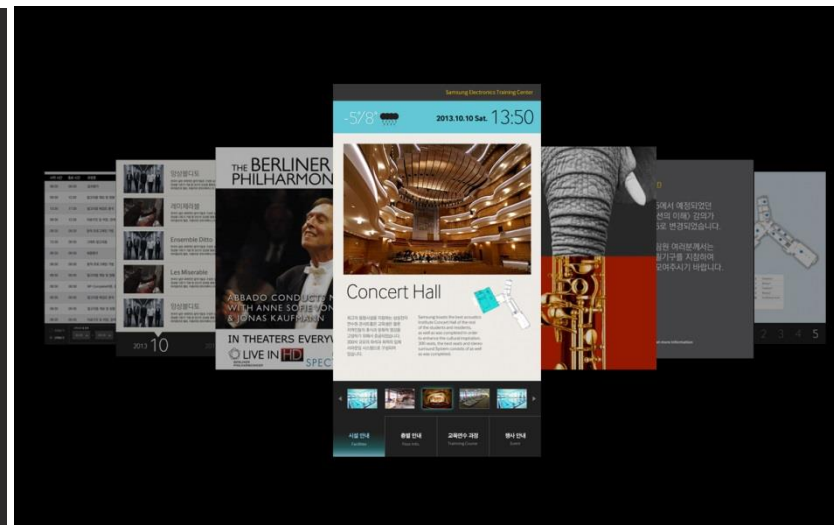
- Action Script 3.0
- Microsoft C#

Outline

- 삼성전자 인재개발원에 설치된 인포메이션 통합관리 시스템은 건물 내 다양한 인포메이션 정보들을 실시간으로 전달해주는 통합관리 시스템입니다.
- **CMS(Content Management System)** : 삼성전자 인재개발원에 설치된 4가지의 콘텐츠를 실시간으로 관리할 수 있는 시스템입니다. 각 각의 콘텐츠의 데이터를 추가, 삭제, 수정, 프리뷰 할 수 있는 에디터 형태로 구성되어있습니다.
- **Elevator Kiosk** : 각 층 엘리베이터 벽면에 설치되어 있는 키오스크 입니다. 건물내 시설과 각 층별 약도, 교육 연수 과정, 행사 일정을 확인 할 수 있습니다.
- **Infopole**: 로비 벽면에 위치한 약 5미터 높이의 Infopole 입니다. 금일 인재 개발원의 교육과정을 한눈에 확인할 수 있습니다.
- **Image Viewer , E-Book**: 키오스크를 통해 삼성전자 연혁을 사진으로 살펴 볼 수 있으며, 삼성전자 관련 서적을 열람 할 수 있습니다



CMS(Content Management System)



Elevator Kiosk



Infopole

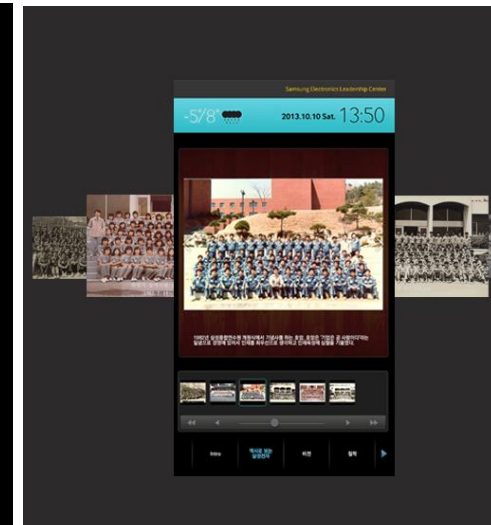


Image Viewer , E-Book

2014

이화여대 자연사박물관 | 자연의 기하학

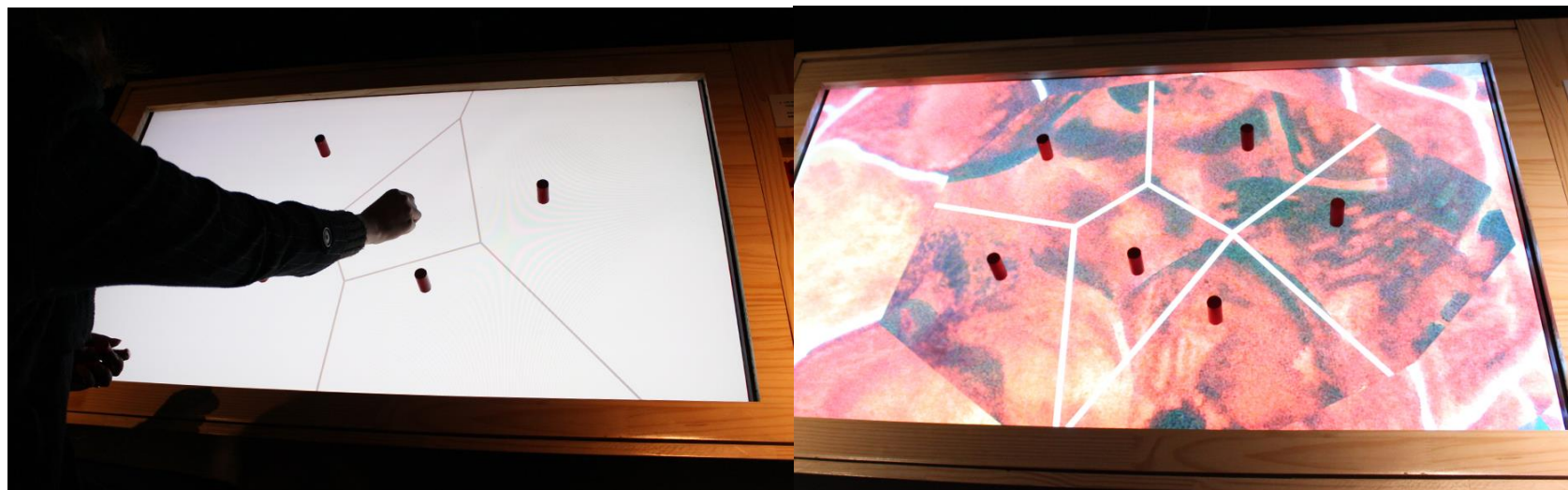
Client 이화여자대학교
Location 이화여자대학교 자연사박물관
Period 2014.1 ~ 2014.2

Technical Skill

- Action Script 3.0
- Acsent
- 적외선 거리센서, 물체감지센서, 압력센서

Outline

- 영상체험 | 보로노이 다이어그램 : 멀티터치 스크린을 이용한 인터랙티브 콘텐츠입니다. 사용자가 빨간기둥을 스크린에 올리면 보로노이 패턴이 생성되고 해당 패턴이 여러 동물(바다거북, 기린, 잠자리)의 외형에 적용되어 단계별 영상을 감상할 수 있습니다.
- 영상체험 | 방사대칭 : RFID 기술을 이용한 인터랙티브 콘텐츠 입니다. 사용자가 입장하여 원하는 각도의 물체를 올려놓으면 그 각도의 방사대칭을 가진 여러 동식물의 영상을 보여줍니다.



영상체험: 보로노이 다이어그램



영상체험: 방사대칭

2014

Lighting Wave

Client 김형(미술작가)

Location 최정아 갤러리

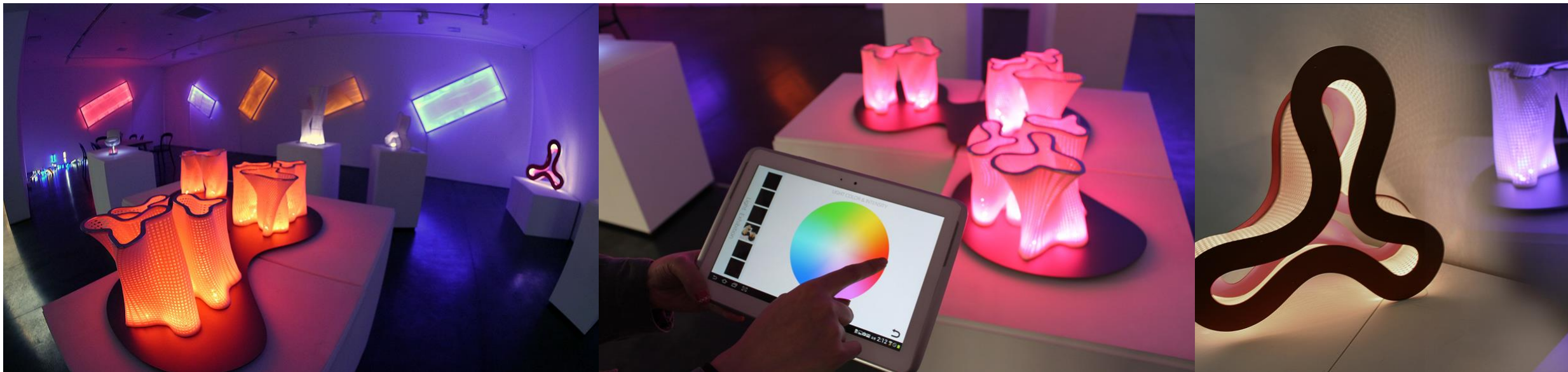
Period 2014.2

Technical Skill

- Adobe air foe mobile
- Arduino(RGB조명제어)

Outline

- Lighting Wave는 다양한 형태의 조형물과 조명을 예술작업에 이용하는 김형 작가의 전시입니다.
- 미디어플로우는 각각의 작품마다 설치되어있는 RGB LED 조명을 각각 또는 전체를 제어 할 수 있도록 하드웨어를 구성하고 관객이 직접 전시장의 조명을 조절 할 수 있도록 어플리케이션을 제작 하였습니다. 조명의 색은 다양한 감정 상태를 표시해주며, 전시에 사용된 각 조명 오브젝트들은 현재 시판중인 Wal-maker 3D프린터를 통해 출력된 모델입니다.



Lighting Wave

Portfolio 2013

2013

제일기획 | 홍보관

Client 제일기획
Location 한남동 제일기획 본사
Period 2013.1 ~ 2013.2

Technical Skill • Unity

Outline

- FlipDot : 플립닷은 아날로그 디스플레이 장치를 통해 새로운 시각적, 청각적 즐거움을 선사하는 인터랙티브 콘텐츠입니다. 흑/백을 표현하는 전자석 디스크를 이용한 디스플레이 장치인 플립닷에 키넥트를 접목하여 다양한 인터랙티브 효과를 제공하고 있습니다.
- Moving Display : 무빙디스플레이 장치를 이용한 인터랙티브 콘텐츠입니다. 무빙디스플레이 위치에 따라 시간 순으로 해당 위치에 해당하는 제일기획의 역사와 수상경력을 보여주고 있습니다.
- Augmented Reality Portfolio Gallery : 제일기획의 다양한 포트폴리오를 증강현실을 이용해 살펴볼 수 있는 인터랙티브 콘텐츠입니다. 벽면에 위치한 여러 개의 블록을 증강현실 태그로 활용하여 블록의 다른 면을 비출 때 마다 3D애니메이션으로 표현된 포트폴리오가 나타나도록 제작되었습니다.



FlipDot



Moving Display



Augmented Reality Portfolio Gallery

2013

이화여자대학교 | 기부자 명예의 전당

Client 삼성전자, 스튜디오콜론

Location

Period 2013.4 ~ 2013.6

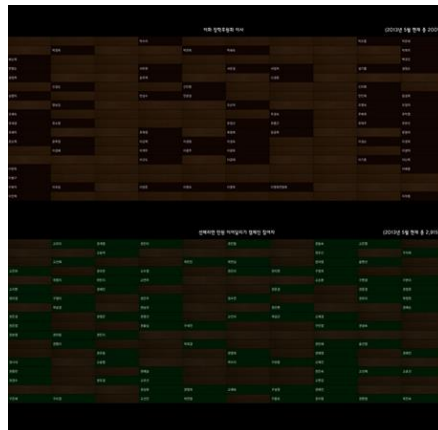
Technical Skill

- Adobe Air for Android
- Flash Animation
- MySQL DB

Outline

- 이화여자대학교의 기부자들을 기념하기 위한 공간으로 조성된 '기부자 명예의 전당'에 설치된 인터랙티브 콘텐츠 입니다. 고액기부자부터 소액기부자까지 이화여자대학교의 발전을 위해 도움을 주신 분들에게 감사를 표하고 기부문화를 정착을 홍보하기 위해 제작되었습니다. 다양한 콘텐츠들이 정해진 스케줄에 따라 운영되며, 원격으로 유지, 관리되고 있습니다.

- 디지털콘텐츠
 - 전체 기부자 명단 : 세계지도를 모티브로 만든 인터랙티브 콘텐츠로 이화여대 전체 기부자 명단을 실시간으로 연동하여 제작되었습니다.
 - 디지털 명판 : 30,000명에 달하는 소액 기부자 명단을 효과적으로 보여주기 위해 실시간으로 기부자 명단과 연동하여 제작되었습니다.
 - 빛의 향연 : 웹캠과 키넥트 카메라를 이용한 인터랙티브 콘텐츠입니다.
 - 인포월 : 이화여대와 EGPP(이화글로벌 파트너십 프로그램)을 맺고 있는 전세계 33개국의 시간과 날씨를 보여주는 정보형 인터랙티브 콘텐츠입니다



디지털명판, 전체 기부자 명단



빛의향연



인포월

2013

삼성전자 | Galaxy S4 디지털 카탈로그

Client 삼성전자, 스튜디오콜론

Location

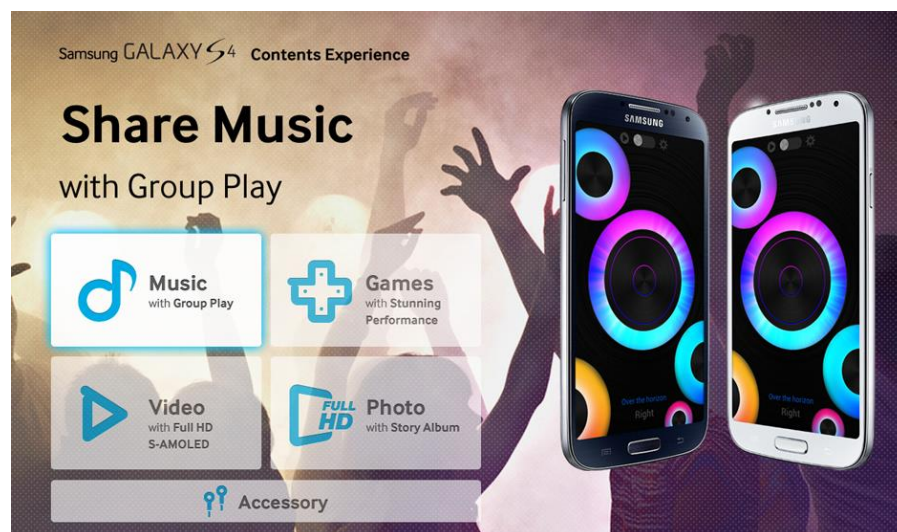
Period 2013.1 ~ 2013.2

Technical Skill

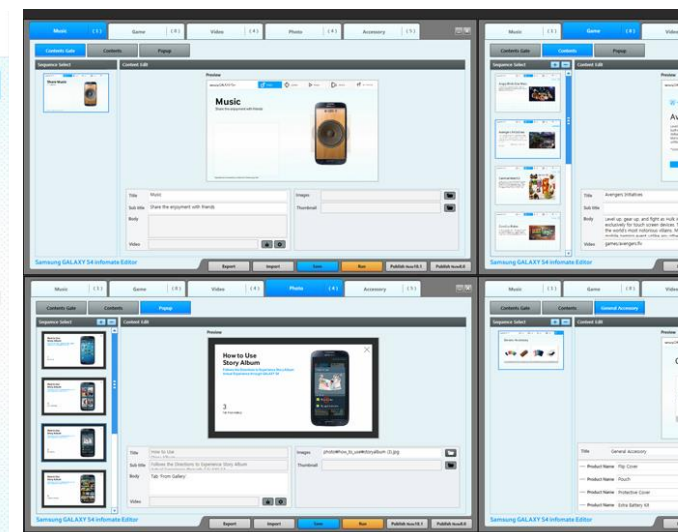
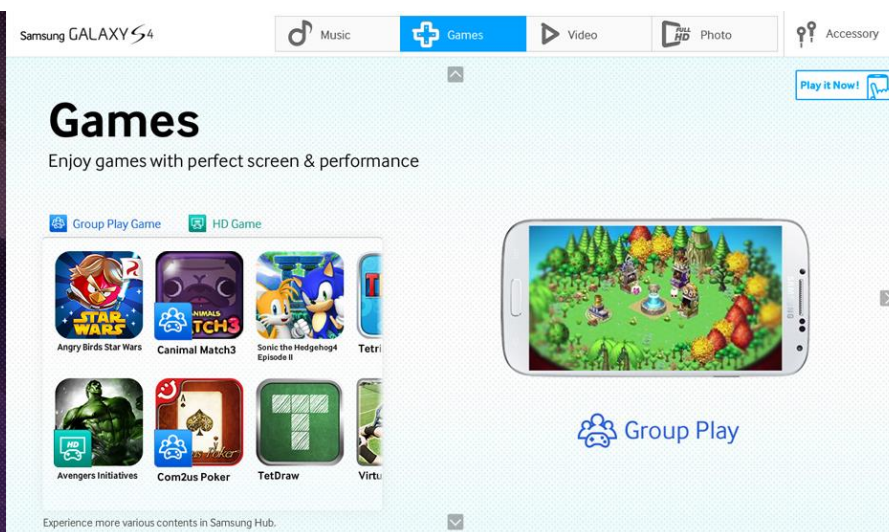
- Adobe Air for Android
- Flash Animation
- MySQL DB

Outline

- 인포메이트는 갤럭시 S4의 다양한 기능을 안내하기 위한 디지털 마케팅 어플리케이션입니다. PC, 안드로이드 기반 태블릿, 웹페이지와 같은 다양한 환경을 지원하고 있으며, 별도의 CMS 에디터를 제작하여 다국어 지원을 위한 환경도 함께 제공하고 있습니다.



Infomate 어플리케이션



CMS editor

2013

사이언스 쇼 더 바디 Magic Flow

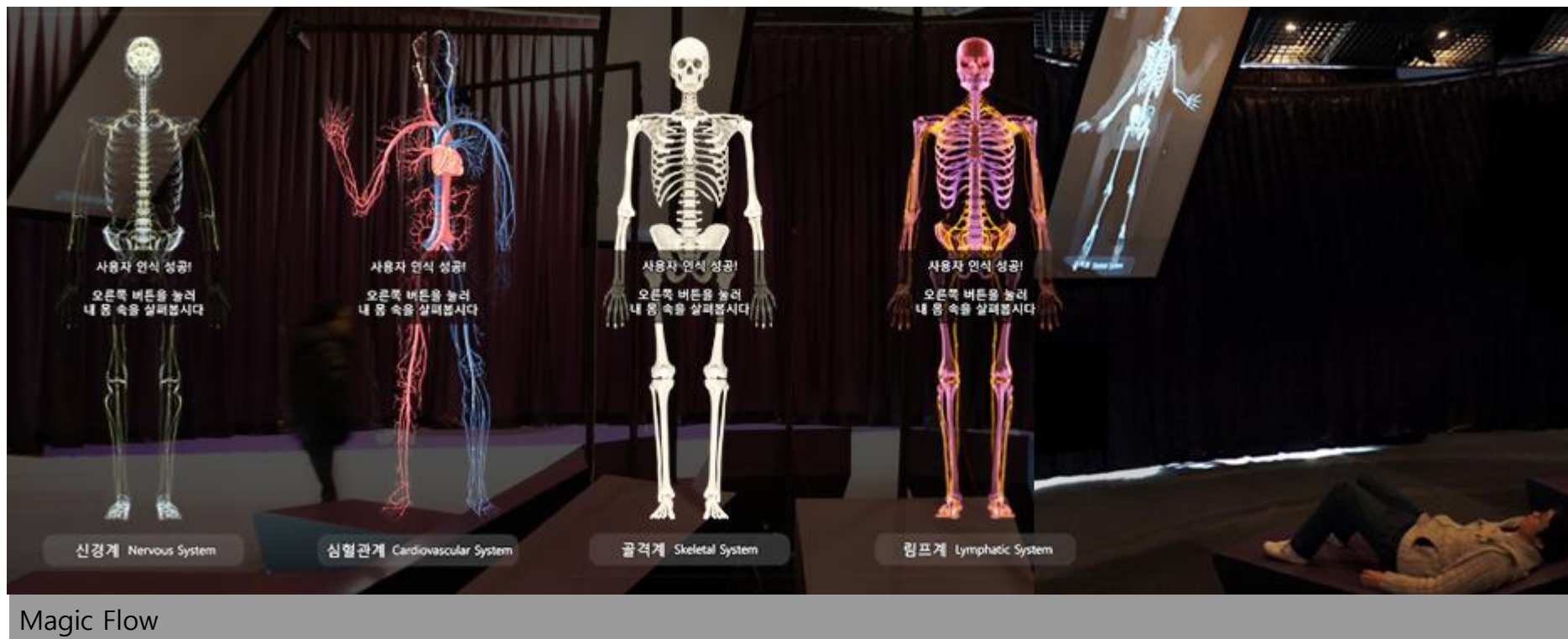
Client H2Company
Location 용산 전쟁기념관
Period 2013.1 ~ 2013.2

Technical Skill

- Action Script 3.0
- Microsoft Kinect

Outline

- 매직플로우는 마이크로소프트 키넥트를 이용한 인터랙티브 콘텐츠입니다. 키넥트에서 입력받은 관절 정보를 이용하여 골격계, 심혈관계, 림프계, 신경계 3D 이미지를 사용자의 움직임에 맞추어 움직여볼 수 있도록 제작되었습니다. 3D 이미지의 전환은 의자 옆에 부착된 스위치를 이용해 전환됩니다.



2013

쉐보레 | Happy Mirror

Client (주)블루인마케팅 서비스
Location 서울역, 시청역, 명동역, 선릉역, 강남역, 교대역
Period 2013.1 ~ 2013.2

Technical Skill

- Action Script 3.0
- Arduino
- 적외선 거리측정센서

Outline

- 거리센서와 MP3플레이어를 연동한 간단한 인터랙티브 미디어입니다. 지하철 역사의 PSD 광고판의 상단에 적외선 거리센서를 설치하여 특정 거리 이내에 사용자가 감지되면 다양한 광고 멘트를 무작위로 재생하도록 제작되었습니다. 설치 및 관리의 편의성을 위해 리모콘을 이용해 기능 테스트가 가능하며, 슬라이드 노브를 이용한 거리값 조절 기능을 제공하고 하였습니다.



Happy Mirror

2013

이화여대 자연사박물관 | 생물의 방어

Client 이화여자대학교
Location 이화여자대학교 자연사박물관
Period 2013.1 ~ 2013.2

Technical Skill

- Action Script 3.0
- Accsent
- 적외선 거리센서, 물체감지센서, 압력센서

Outline

- 영상체험 | 내가 ~ 라면 : 적외선 거리센서를 이용한 인터랙티브 콘텐츠입니다. 사용자가 접근을 하면 천적이 나타났을 때 여러가지 생물들이 어떤 방법으로 천적의 공격에 방어하는지 보여줍니다.
- 영상체험| 목도리도마뱀의 방어 : 목도리 도마뱀의 천적에 대한 방어 방법을 보여주는 인터랙티브 콘텐츠입니다. 사용자가 입장하면 목도리도마뱀이 회피를 위해 뛰어가는 영상을 보여주고 가까이 다가서면 목도리의 깃을 이용해 몸을 한껏 키우는 영상을 보여줌과 동시에 관람자의 반응을 사진으로 촬영합니다.



영상체험: 내가 ~ 라면



영상체험: 목도리 도마뱀의 방어

Portfolio 2012

2012

삼성전자 | 디지털 가전 모바일 카탈로그

Client 스튜디오콜론

Location 말레이시아, 싱가포르, 필리핀, 베를린(1차) | 2013년 전세계 49개국 배포(2차)

Period 2012.6 ~ 2012.8(1차), 2012.9 ~ 2013.3(2차)

Technical Skill

- Adobe Air for Android
- Flash Animation
- MySQL DB

Outline

- 전세계에 판매되는 다양한 삼성 제품들의 데이터베이스를 모바일 콘텐츠에 적합한 형태로 최적화
- 전세계 배포를 위한 다국어 어플리케이션 개발
- 다양한 검색 조건을 반영할 수 있는 제품 검색 기능
- 플래시 파일을 이용한 콘텐츠 업데이트 기능



카탈로그 어플리케이션

삼성전자 | IFA 2012 CE·HA관 디지털 미디어 콘텐츠

Client 스튜디오콜론

Location 베를린

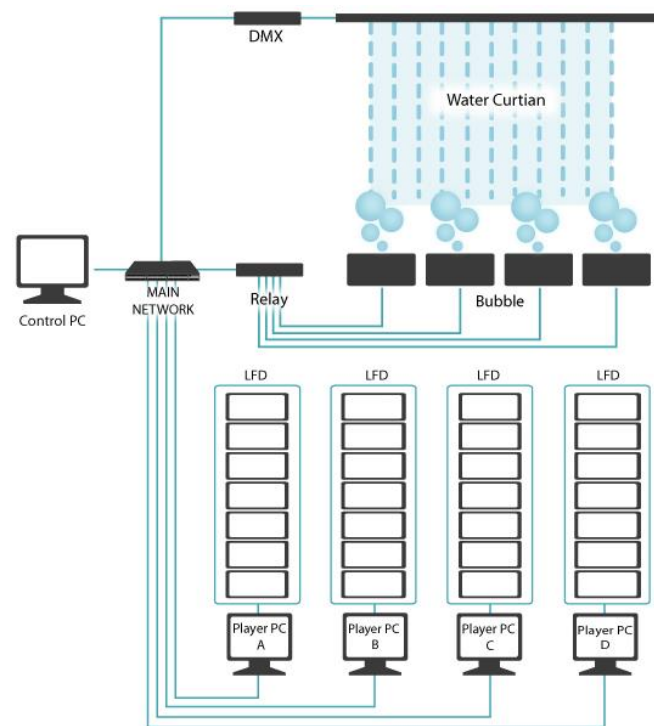
Period 2012.7~2012.8

Technical Skill

- Hardware Engineering
- Software Engineering
- TCP/IP 소켓 네트워크

Outline

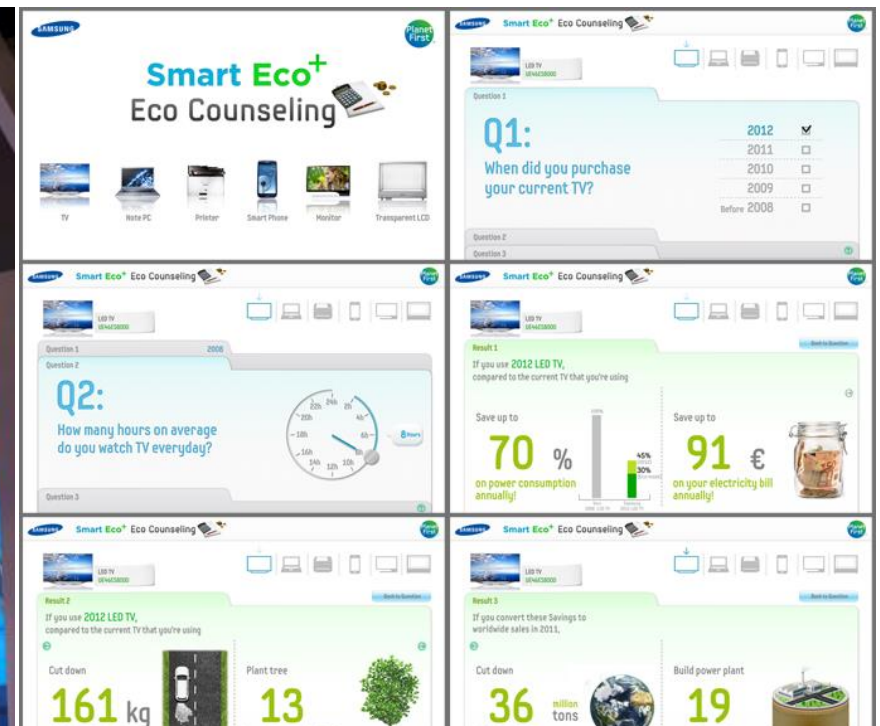
- 영상 콘텐츠 진행에 맞춰 워터 커튼과 거품 발생기에 신호를 보내 영상과 연동된 연출을 보여주도록 소프트웨어를 제작
- 삼성전자 제품을 사용할 때 환경에 어떠한 유익을 주는 지 수치적으로 연산하여 보여주는 안드로이드 어플리케이션



Eco Bubble 시스템 다이어그램



Eco Bubble 구동 환경



Smart Eco Eco Counseling 어플리케이션

삼성전자 | 소프트웨어체험관 인터랙티브 콘텐츠

Client 스튜디오 콜론

Location 삼성전자 본관 딜라이트관

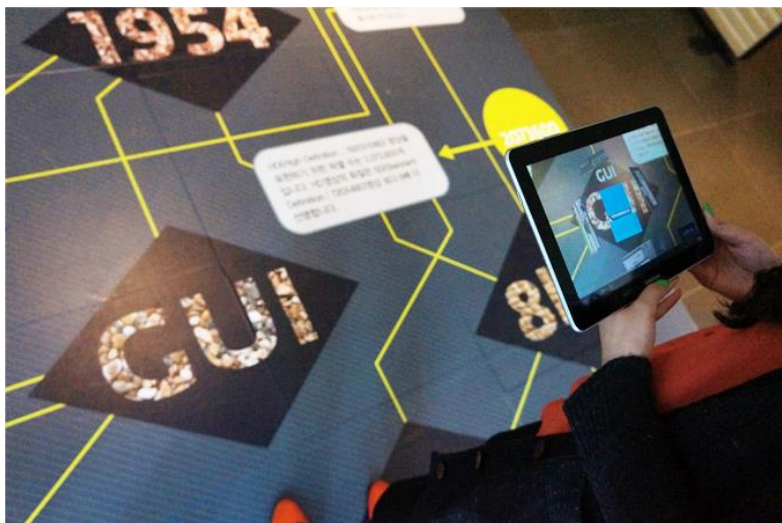
Period 2012.3 ~ 2012.5

Technical Skill

- 증강현실(Unity3D, Vuforia AR엔진)
- QR코드
- RFID 시스템
- 이미지 / 사운드 프로세싱
- TCP/IP 소켓 네트워크

Outline

- 증강현실 기술을 이용, 관련 키워드로 만들어진 태그를 태블릿 PC의 카메라로 비추면 태그에 해당하는 설명을 담은 3D 애니메이션과 설명을 함께 보여주는 인터랙티브 콘텐츠
- QR Code를 태블릿 PC의 카메라로 비추면 태그에 해당하는 설명을 보여주는 인터랙티브 콘텐츠
- 각기 다른 기능(함수)을 의미하는 블록과 이 기능의 적용 수치(변수)를 의미하는 블록을 조합하여 왜곡된 이미지나 음원을 얻을 수 있는 인터랙티브 콘텐츠



증강현실 콘텐츠



QR Code 콘텐츠



이미지 & 사운드 프로세싱

2012

GM | 부산모토쇼 쉼보레 인터랙티브 콘텐츠

Client 블루인 마케팅서비스

Location 부산 벡스코

Period 2012.3 ~ 2012.5

Technical Skill

- UNITY3D를 이용한 실시간 비디오 마스크
- ActionScript 3
- MySQL DB

Outline

- 증강현실 기술을 이용, HD급 캠코더를 이용해 사용자를 촬영하고 실시간으로 알파마스크 처리된 뿌로로 영상을 재생하도록 제작
- 소셜네트워크(페이스북)와 MMS, 이메일을 활용한 인터랙티브 키오스크. 사용자는 모토쇼 현장을 배경으로 사진을 촬영할 수 있으며, 촬영된 사진은 이메일이나 MMS를 통해 받아보거나, 쉼보레 페이스북에서 확인 가능



증강현실 콘텐츠



라이브 스크린 키오스크

2012

수자원공사 | 하천관리체험 콘텐츠

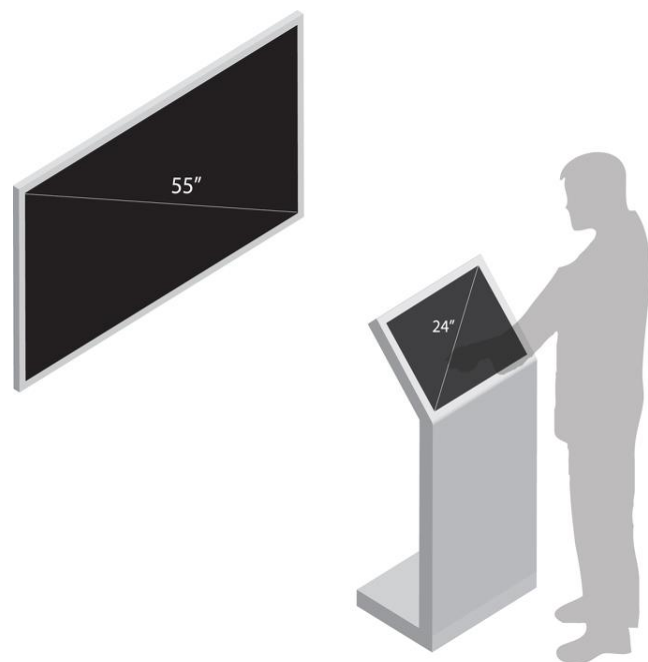
Client 수자원공사
Location 여수엑스포 KTX역사, 여주 강천보
Period 2012.5 ~ 2012.6

Technical Skill

- TCP/IP 소켓 네트워크
- 3D 애니메이션
- ActionScript 3

Outline

- 보의 기능과 건설 과정을 자세히 살펴볼 수 있도록 제작, 사용자가 터치스크린에서 단계별로 하천관리를 진행하면 그 과정을 전면 대형 디스플레이에서 3D 애니메이션으로 보여주는 형태의 인터랙티브 콘텐츠



System Outline



구동환경



2012

수자원공사 | 가상수의 이해

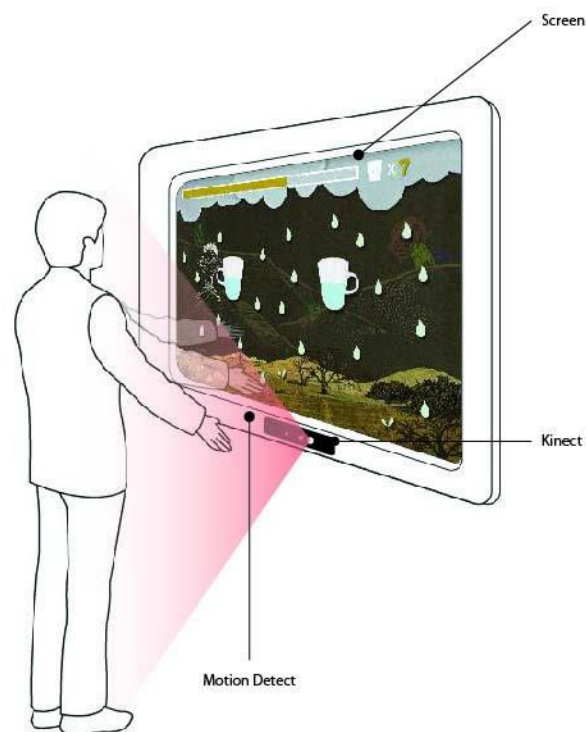
Client 수자원공사
Location 일산 킨텍스, 여수 엑스포 KTX역사, 여주 강천보
Period 2012.3

Technical Skill

- Microsoft Kinect Motion Detect Camera
- Flash Action Script 3.0

Outline

- 모션 감지 카메라를 통해 참여자의 손을 인식해 반응하는 에듀테인먼트 콘텐츠
- 떨어지는 빗방울을 받는 게임을 통해 가상수의 개념을 체득할 수 있도록 기획



System Outline

구동환경

Portfolio 2011

이화여대 자연사 박물관 | 자연의 색

Client 이화여자대학교 자연사 박물관

Location 서울 서대문구 대현동 이화여자대학교 자연사 박물관

Period 2012.02

Technical Skill

- 아두이노(자석센서)
- 카메라를 이용한 위치 감지
- ActionScript 3

Outline

- 동물들이 숨어있는 위치에 자석센서를 부착하여, 자석으로 된 지시봉을 해당 위치 가까이에 가져가면 숨어있는 동물들의 소리와 함께 지정된 동물의 영상을 재생시켜주는 에듀테인먼트 콘텐츠
- 적외선 LED가 장착된 손전등을 이용해 화면에 숨어있는 스스로 빛을 내는 동물을 찾아내는 에듀테인먼트 콘텐츠



감쪽쟁이를 찾아라



빛이 나요

2011

LG전자 | 싱가포르 마리나베이 멀티터치 테이블

Client LG전자
Location 싱가포르 마리나베이 LG Showroom
Period 2011.12

Technical Skill

- Adobe Flex, Microsoft C#
- 50" Multi-touch IR Frame
- Sensor Control

Outline

- 안드로이드 기반 스마트폰에서 촬영된 사진을 편집, 전송(e-mail, 프린트, DID디스플레이)하는 기능을 가진 멀티터치 테이블
- 스마트폰에서 촬영된 사진을 테이블에 올려 테이블로 전송
- 촬영된 사진을 멀티터치 테이블에서 확대하거나 돌려 감상
- 사진을 편집하여 e-mail로 받거나 컬러프린터로 출력하여 관람자에게 전달



멀티 터치 테이블



사진 편집



사진 전송

2011

삼성전자 | 삼성 프리미엄 스토어 CMS

Client 스튜디오 콜론

Location 삼성 프리미엄 스토어(모스크바, 런던)

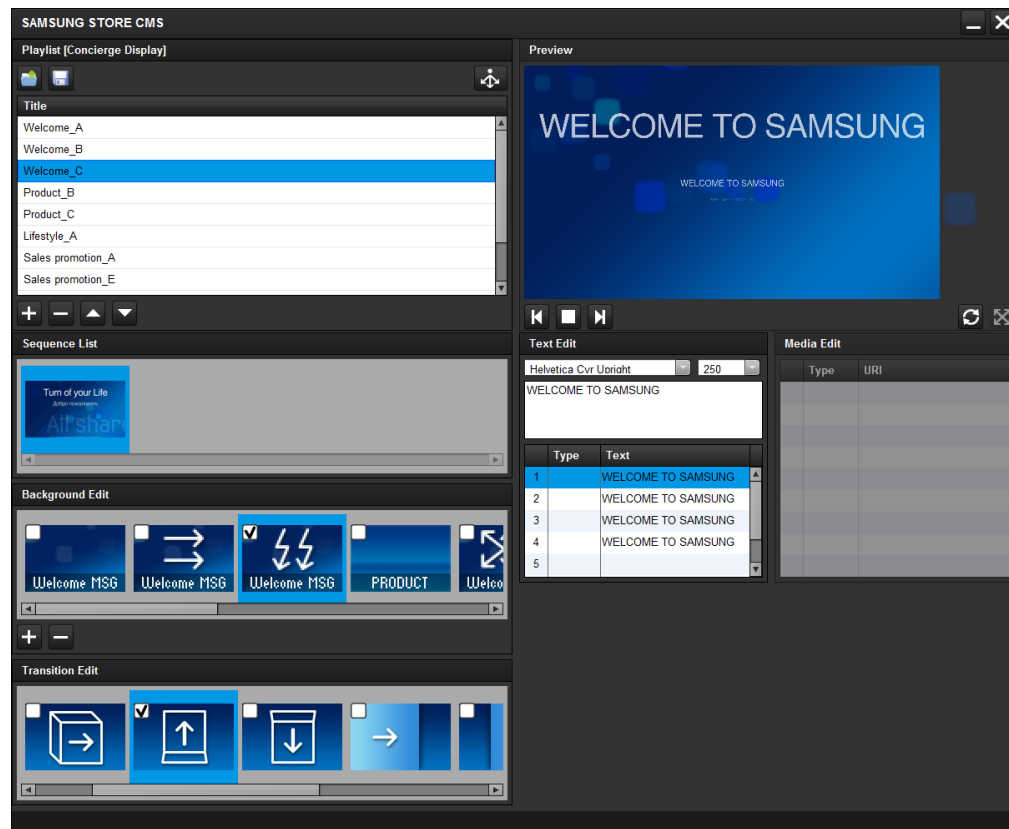
Period 2011.12

Technical Skill

- Microsoft C#, Adobe Flex
- Contents Publishing Manager
- Contents Profile Editor

Outline

- 네트워크 기반 CMS(Contents Management System)
- 매장 내 위치하는 다양한 미디어(DID 영상, 인터랙티브 콘텐츠, 플래시 콘텐츠)를 중앙에서 관리하기 위한 솔루션
- 재생 미디어와 형식(이미지, 텍스트, 영상)에 관계 없이 콘텐츠를 배포할 수 있음
- 재생 디바이스의 형식(PC, Tablet, Mobile Phone)에 관계없이 네트워크에 물릴 수 있는 프로그램 형태의 플레이어에 적용 가능



CMS 어플리케이션



설치환경

남산 N 타워 | 프로젝션 맵핑 시스템 제어 FMS

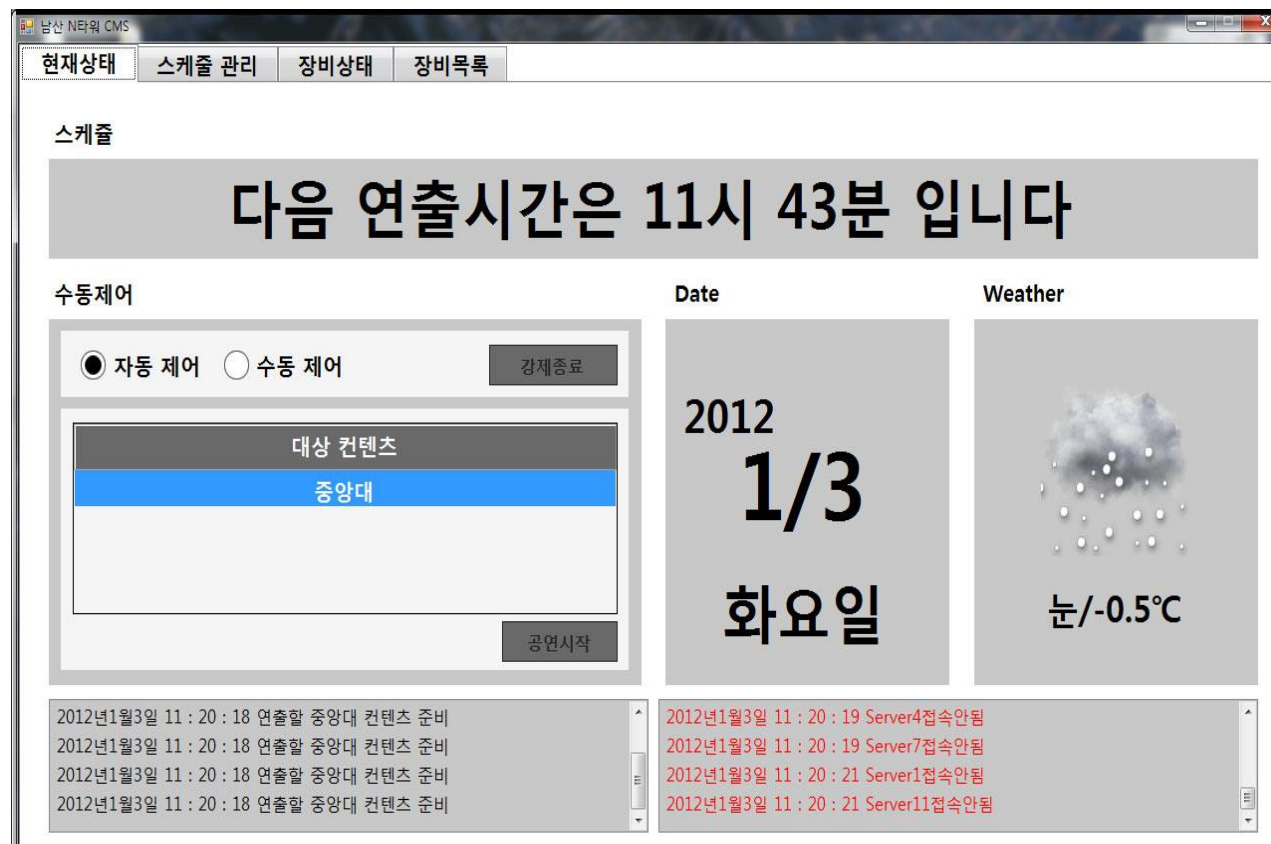
Client 누리플랜, 하이비전
Location 서울 중구 남산 N타워
Period 2011.09

Technical Skill

- Microsoft C#
- Device Profile Manager
- Device Schedule Manager

Outline

- 남산N타워의 야경을 한층 돋보이게 만들기 위한 대형 영상의 재생 스케줄을 관리하고 영상을 재생하기 위한 장비(PC, 프로젝터)의 상태를 제어하고 모니터링하는 FMS(Facility Management System)
- 주단위로 스케줄 생성이 가능하며 새로운 장비 추가 시 장비에 대한 프로파일을 제작 할 수 있는 별도의 에디터를 제공



FMS(Facility Management System)



구동환경

2011

이화여대 박물관 | 테크놀로지, 전통을 만나다

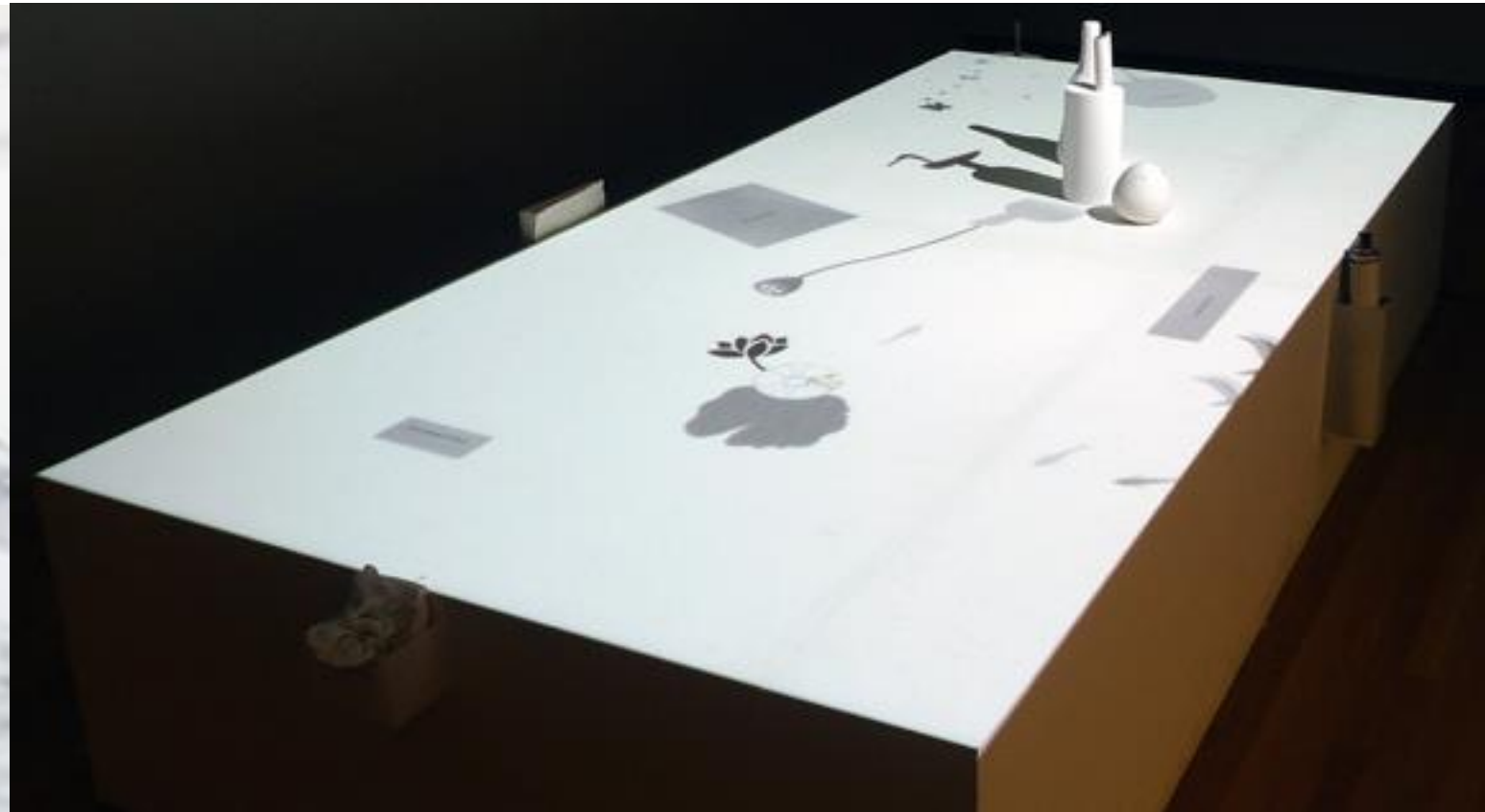
Client 이화여자대학교
Location 서울 대현동 이화여자대학교 박물관
Period 2011.09

Technical Skill

- RFID
- Arduino, Acsent Sensor Controller
- Action Script 3

Outline

- 이화여자대학교 박물관 가을 특별기획전으로 사물 안에 깃든 꿈 속 형상(器物夢想)이라는 주제로 기획된 미디어 아트
- 색상가로 3미터, 세로 1.5미터의 테이블안에 RFID리더기를 매립하여 사물에 부착된 RFID태그가 감지될 때 마다 콘텐츠 재생



2011

토탈뮤지움 | 지렁이야 지구를 지켜줘

Client 토탈미술관
Location 서울 롯데 백화점 영등포점, 청량리점
Period 2011.08

Technical Skill

- 아두이노
- ActionScript 3

Outline

- 스마트폰을 이용해 모바일 웹사이트에서 메시지를 전송하여 화분과 전면 LCD 화면에 메시지 표현되는 미디어아트
- 색상인식이 되는 카멜레온으로 카멜레온이 놓여진 장소의 색상에 따라 카멜레온이 바뀌는 미디어아트



메세지꽃



카멜레온

광진구청 | 광진구 능동로 미디어폴

Client 아린미디어랩

Location 광진구 능동로

Period 2011.06

Technical Skill

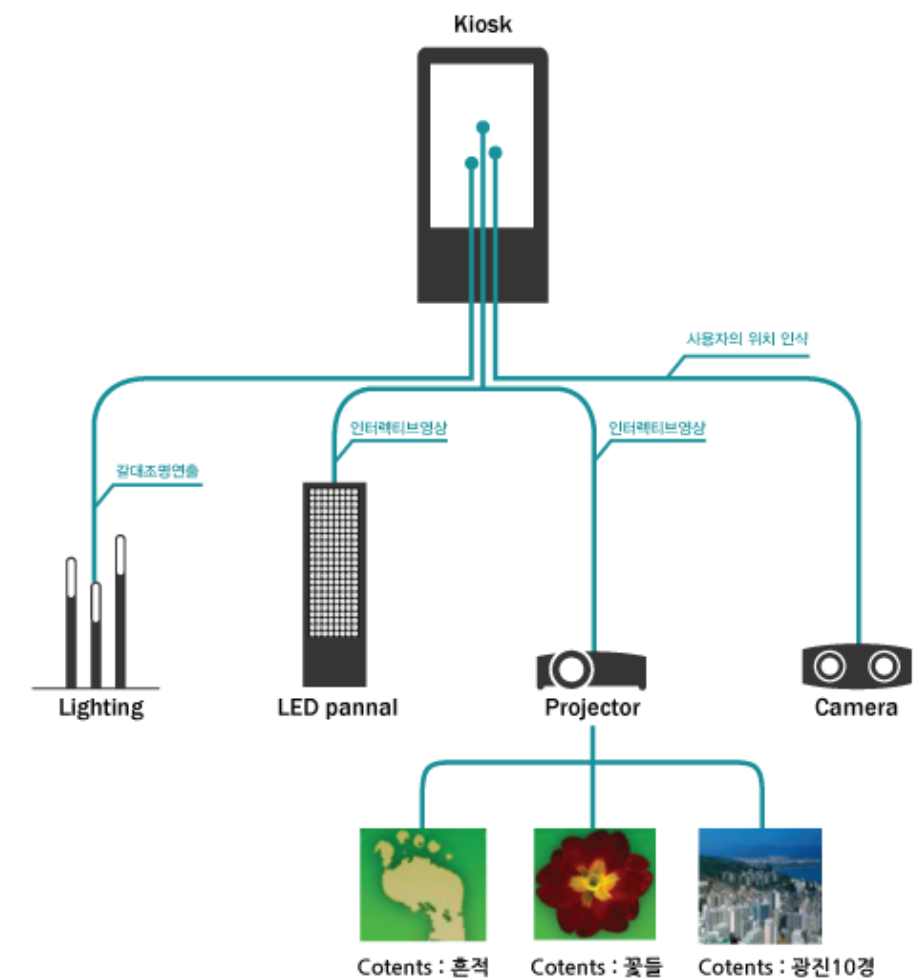
- Hardware Engineering
- Software Engineering

Outline

- 3대의 PC를 네트워크로 구성하여 키오스크 콘텐츠, LED디스플레이용 영상 재생, 인터랙티브 콘텐츠 제어를 유기적으로 연동
- 모션트래킹 정보를 이용한 인터랙티브 콘텐츠인 광진 10경 제작, 사용자의 위치에 따라 광진구 명소 정보 전달



광진 10경



시스템 구성도

2011

신세계 | 신세계 피트니스센터 미디어월

Client 신세계
Location MESA 신세계 피트니스 센터
Period 2011.06

Technical Skill

- Motion Tracking
- Actionsript 3
- Sensor Control

Outline

- 모션 트래킹 기술을 이용해 사용자의 움직임과 위치를 감지하여 다양한 모션 콘텐츠를 제공하는 인터랙티브 LED월
- 센서를 이용해 사용자가 감지되면 3대의 프로젝터를 이용해 화면 전환 이벤트를 제공하는 인터랙티브 프로젝션 월



LED wall



Projection wall

울산과학관 | 롯데로리관 체험 전시물

Client 프리딕트
Location 울산과학관, 롯데로리체험관
Period 2011.03

Technical Skill

- Sensor Control
- ActionScript 3

Outline

- 생활 속에 녹아있는 과학의 원리를 아이들에게 친근하게 설명하는 미디어 콘텐츠
- 롯데의 과자와 음료수가 만들어지는 과정을 각각의 체험방식에 맞는 센서로 구현된 인터랙티브 미디어



체험 전시물

2010

이화여대 자연사박물관 | 생물다양성 展

Client 이화여대 자연사박물관
Location 이화여대 자연사박물관
Period 2010.12

Technical Skill

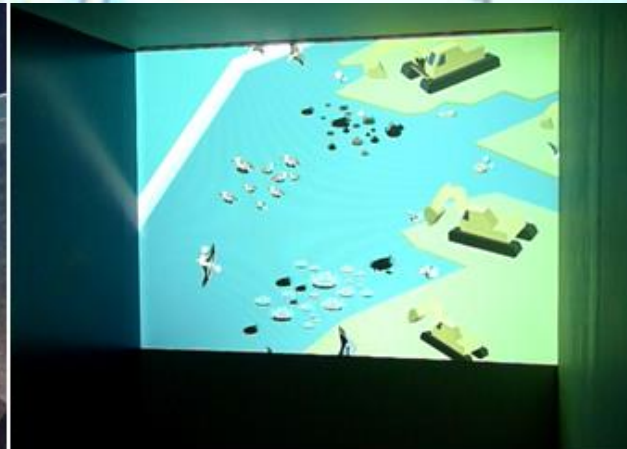
- 아두이노
- RFID
- ActionScript 3

Outline

- RFID가 부착된 그림카드를 이용하여 지정된 위치(RFID리더기)에 그림 카드를 놓았을때 반응하는 미디어아트인 HIPPO.
- RFID가 부착된 나무 Jenga를 이용하여 카드 태그를 인식하여 각 Jenga의 태그 ID에 따라 반응하는 미디어아트인 JENGA.



HIPPO



JENGA



2010

헬로우 뮤지움 | 별난사과 展

Client 이화여대 색채 연구소

Location 헬로우 뮤지움

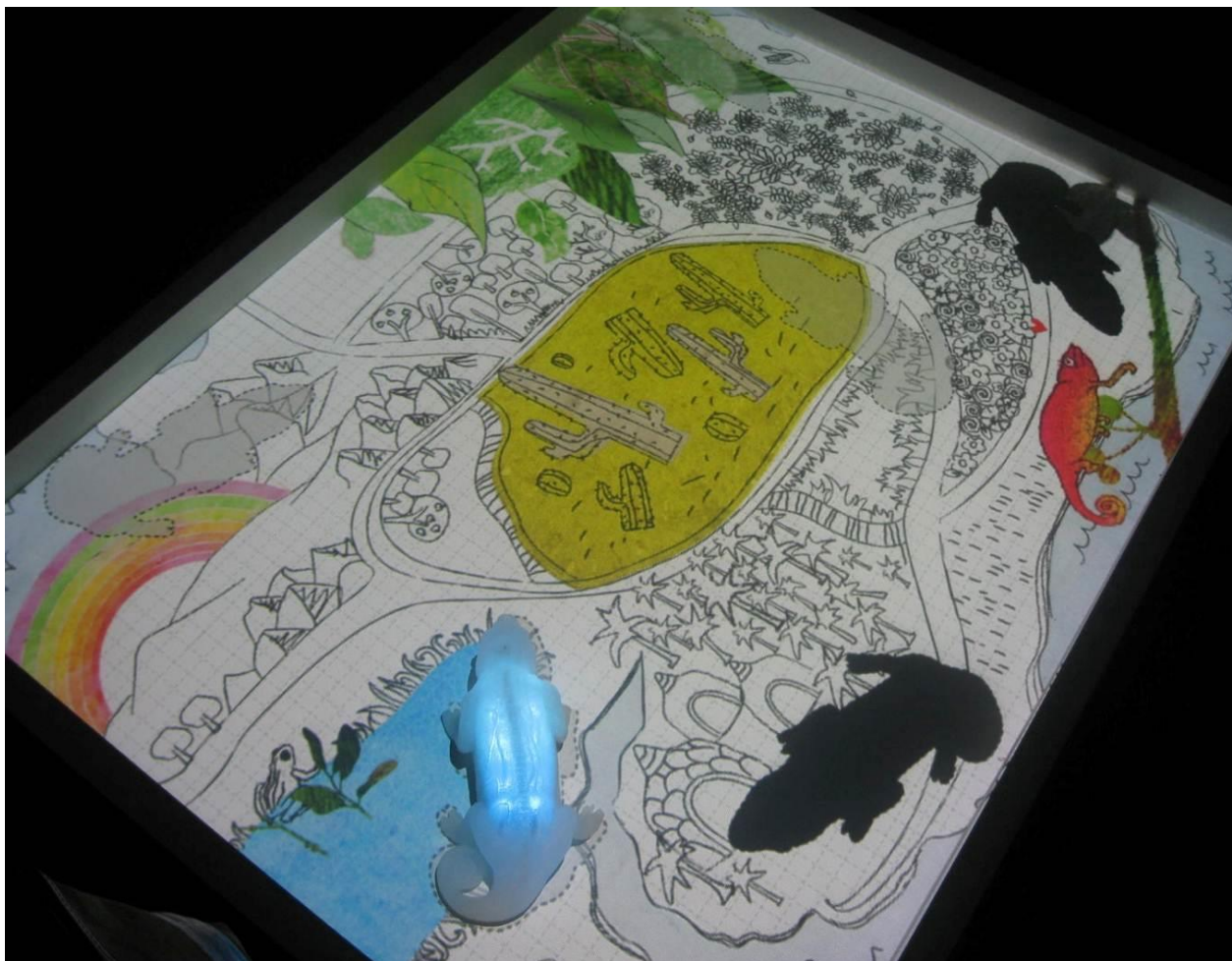
Period 2010.10

Technical Skill

- Chameleon 카메라를 이용한 위치 인식, 아두이노, 지그비 무선통신
- Maple RFID , Accsent Sensor Controller

Outline

- 카멜레온 : 카메라를 이용한 위치인식, 아두이노, 지그비 무선 모듈을 이용해 LED 색상을 조절하는 형태의 미디어아트
- Maple : RFID가 부착된 나뭇잎을 이용해 지정된 위치(RFID리더기 매립)에 놓았을 때 반응하는 미디어아트



카멜레온



Maple

Portfolio 2010

2010

SBS 역사관 | 멀티터치 미디어테이블

Client 모션온
Location 목동 SBS 역사관
Period 2010.07

Technical Skill

- Multitouch Screen
- Flash Actionscript
- Flash Media Server

Outline

- 멀티터치테이블과 프로젝션 스크린 간의 콘텐츠 연동을 이용한 인터랙티브 미디어
- 테이블에서 사용자가 선택한 콘텐츠를 프로젝터를 향해 던지면 프로젝터에서 콘텐츠 재생



설치환경



멀티터치 테이블

2010

상해엑스포 한국관 | 체험 전시물

Client 이응
Location 상해 Expo 한국관
Period 2010.04

Technical Skill

- Sensor Control
- C# / ActionScript 3

Outline

- 관람객의 다양한 반응에 따라 카메라를 통해 입력된 영상을 다양한 형태로 왜곡하는 인터랙티브 키오스크
- 테이블 위를 흐르는 5개의 한자어 가운데 하나를 선택하면 해당 내용의 한국음식소개 영상과 정에 대한 이야기를 클레이 애니메이션으로 표현하는 미디어 테이블



인터랙티브 키오스크



미디어테이블

2010

LG CNS | U-City 미디어 조형물 프로토타입

Client LG CNS

Period 2010.01

Technical Skill

- Sensor Control
- ActionScript 3

Outline

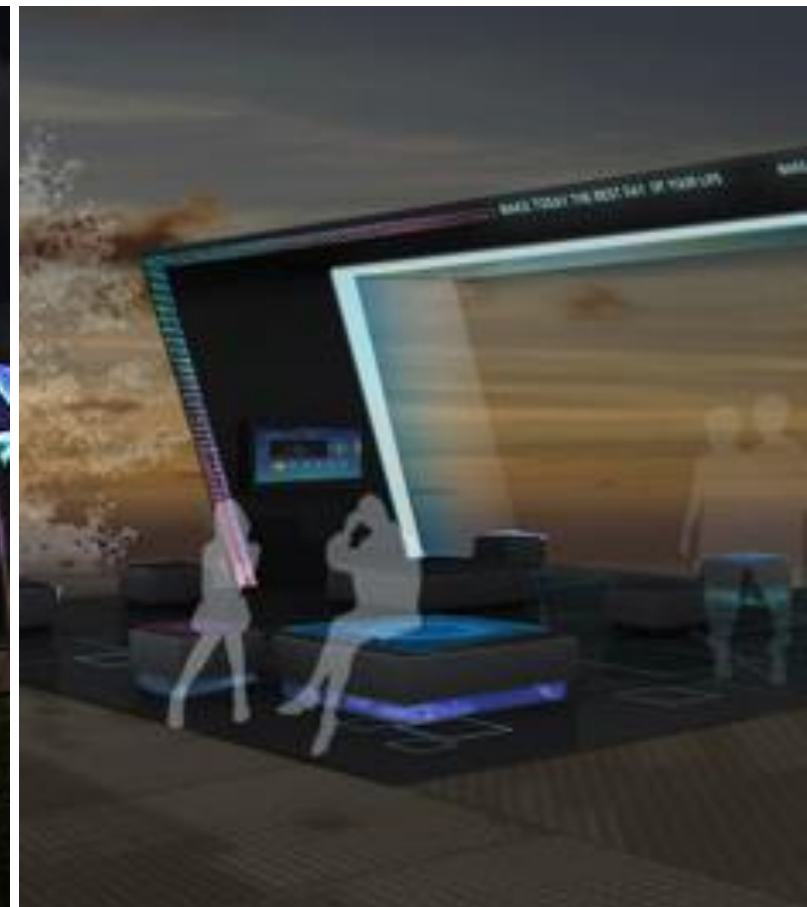
- 단순히 보는 조형물이 아니라 만지고, 보고, 느끼는 적극적인 관람을 이끌어내 기존과 차별된 즐거움을 제공하기 위해 디자인된 인터랙티브 언덕과 미디어 조형물.
- 미래지향적인 형태의 미디어와 결합된 도심 속 쉼터로 디자인된 도시경관 미디어



인터랙티브 언덕(Interactive Mound)



미디어 조형물(Media Sculpture)



미디어 쉼터(Media Shelter)

Portfolio 2009

2009

이화여대 자연사 박물관 | 기후변화와 생명의 위기

Client 이화여대 자연사박물관

Location 이화여대 자연사박물관

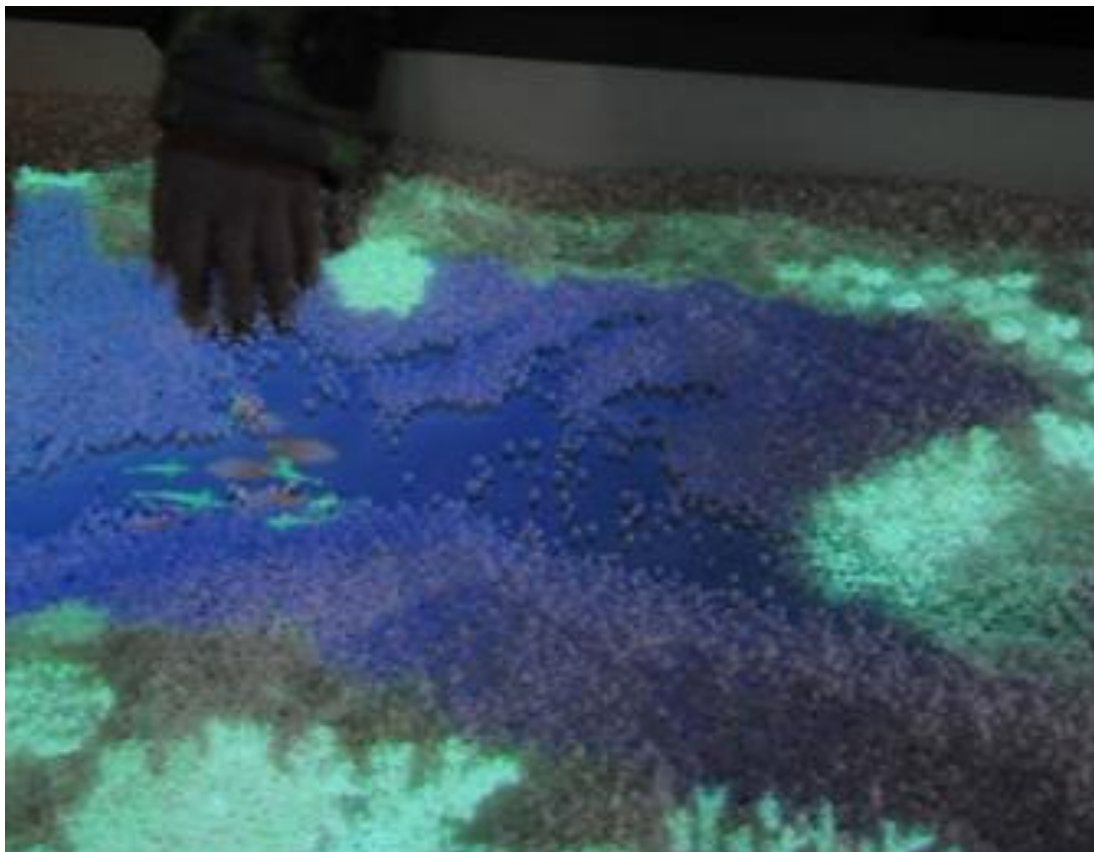
Period 2009.12

Technical Skill

- 아두이노(자석센서)
- 캠을 이용한 모션 및 위치 감지
- ActionScript 3

Outline

- '산호'는 모래를 이용한 인터랙티브 미디어 작품으로 모래가 거뒀진 부분을 통과한 적외선 영역을 카메라에서 포착해 좌표를 전송하는 방법을 이용해 제작.
- '북극곰'은 별도의 도구에 장착된 IR LED 광원을 카메라를 이용해 추적하는 방법을 이용해 제작.



산호



북극곰

2009

나이키 | 슈퍼러너 체험 전시물

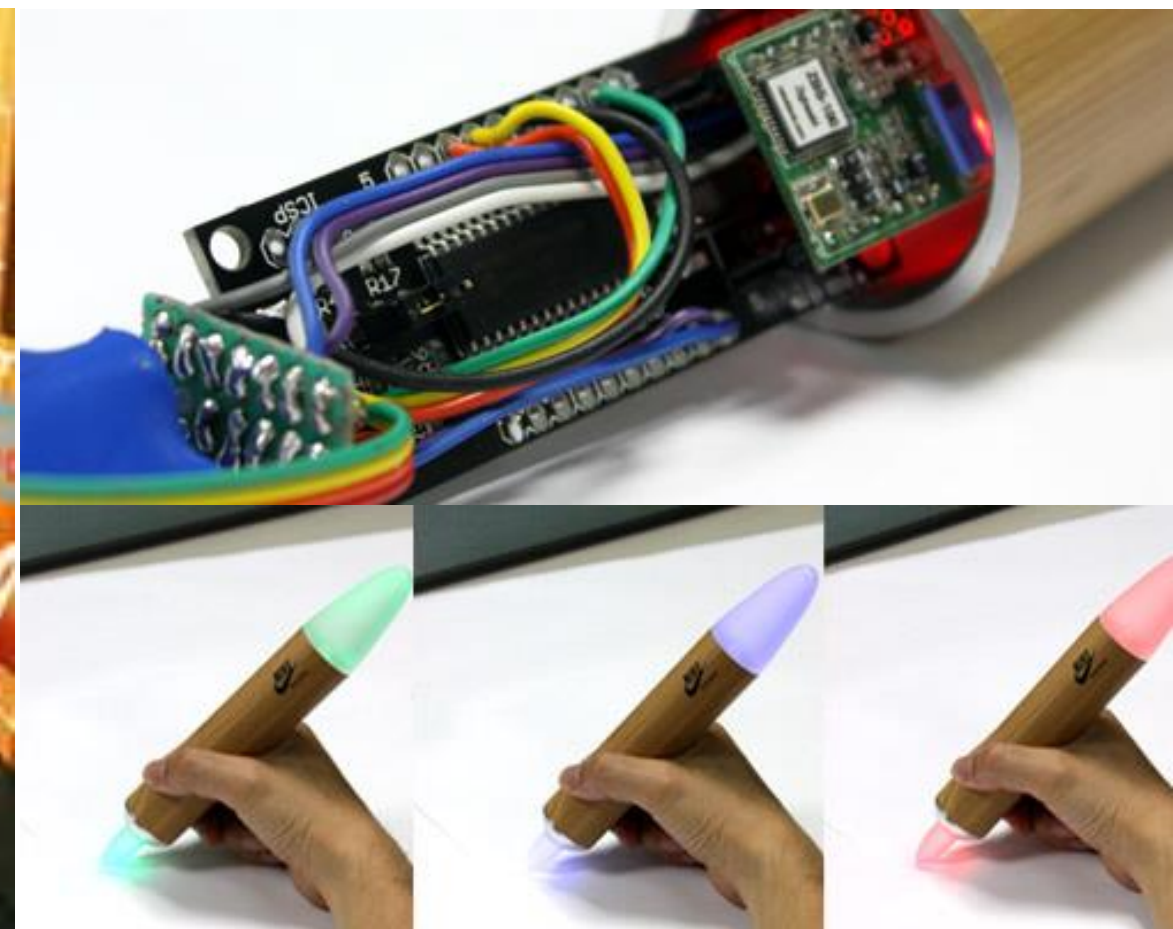
Client 포스트 비주얼
Location 나이키 명동, 홍대, 서면, 부산 센텀점
Period 2009.9

Technical Skill Acsent Mini
Bluetooth
Flash AS3 Library

Outline 펜 형태의 기구에 Acsent Mini와 블루투스 모듈, 배터리, 3색 LED를 장착하여 플래시로부터 전달받은 색상을 표현할수 있게 제작



슈퍼러너 오프라인 스튜디오



Acsent Mini / Wireless LED Control

2009

삼성전자 | IFA2009 관람객 추적 시스템

Client 이용

Location 독일 IFA2009 삼성관

Period 2009.7

Technical Skill

- FLASH UI와 XML 저장 어플리케이션 연동
- FLEX를 이용한 분석 도구
- MySQL Server

Outline 유럽에서 개최되는 가장 큰 규모의 가전쇼인 IFA 삼성관에 방문 고객의 이력 추적을 위한 키오스크 시스템의 하드웨어와 분석 도구 제작



키오스크 시스템

관람자 정보 분석 시스템

2009

서울시 | Design Olympic | World Design Market

Client 서울시

Location 올림픽경기장, 메인스타디움

Period 2009.9 ~ 2009.10

Technical Skill Acsent Toolkit

Outline 미디어플로우의 독자 인터랙션 저작 도구인 Acsent를 홍보하기 위한 전시



디자인 마켓 전경과 전시된 POP



전시 풍경

2009

청주시 | 유크리안트 전시관 체험 전시물

Client 청주시, KT
Location 청주 유크리안트 전시관
Period 2008.12 ~ 2009.3

Technical Skill

- LED DMX 제어 컨트롤러
- RFID
- 프린터 포트 I/O 제어 프로그램
- ActionScript 3

Outline

- 관람자가 테이블 위에 움직이는 공들을 손으로 만지는 이벤트에 방 전체의 색상이 변하는 인터랙티브 미디어 Lighting Table.
- 슬라이딩이 되는 LCD모니터를 이동시키며 해당국가의 국기로 이동하면 해당 국가의 전통음악이 흘러나오는 World's Sound



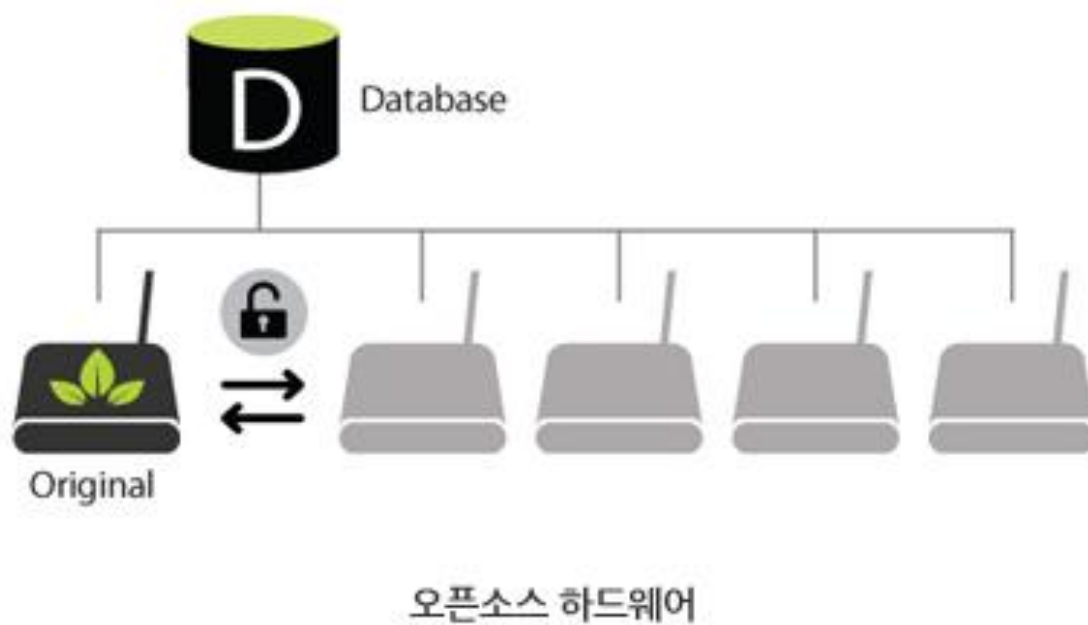
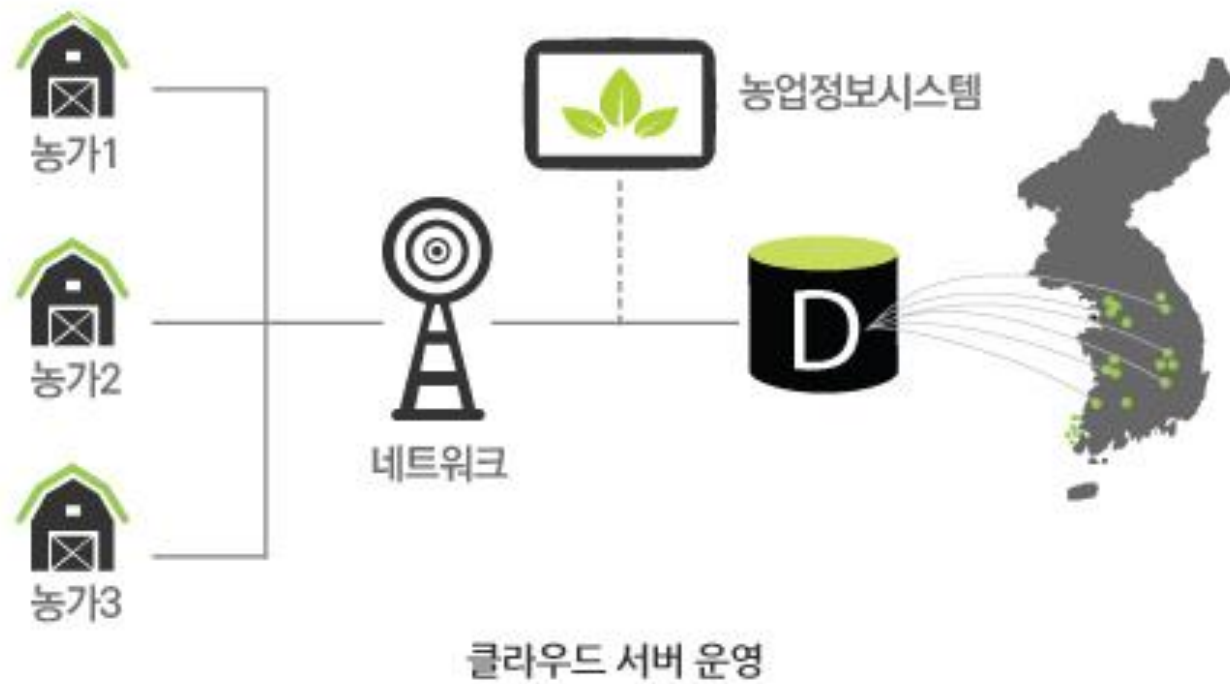
Lighting Table



World's Sound

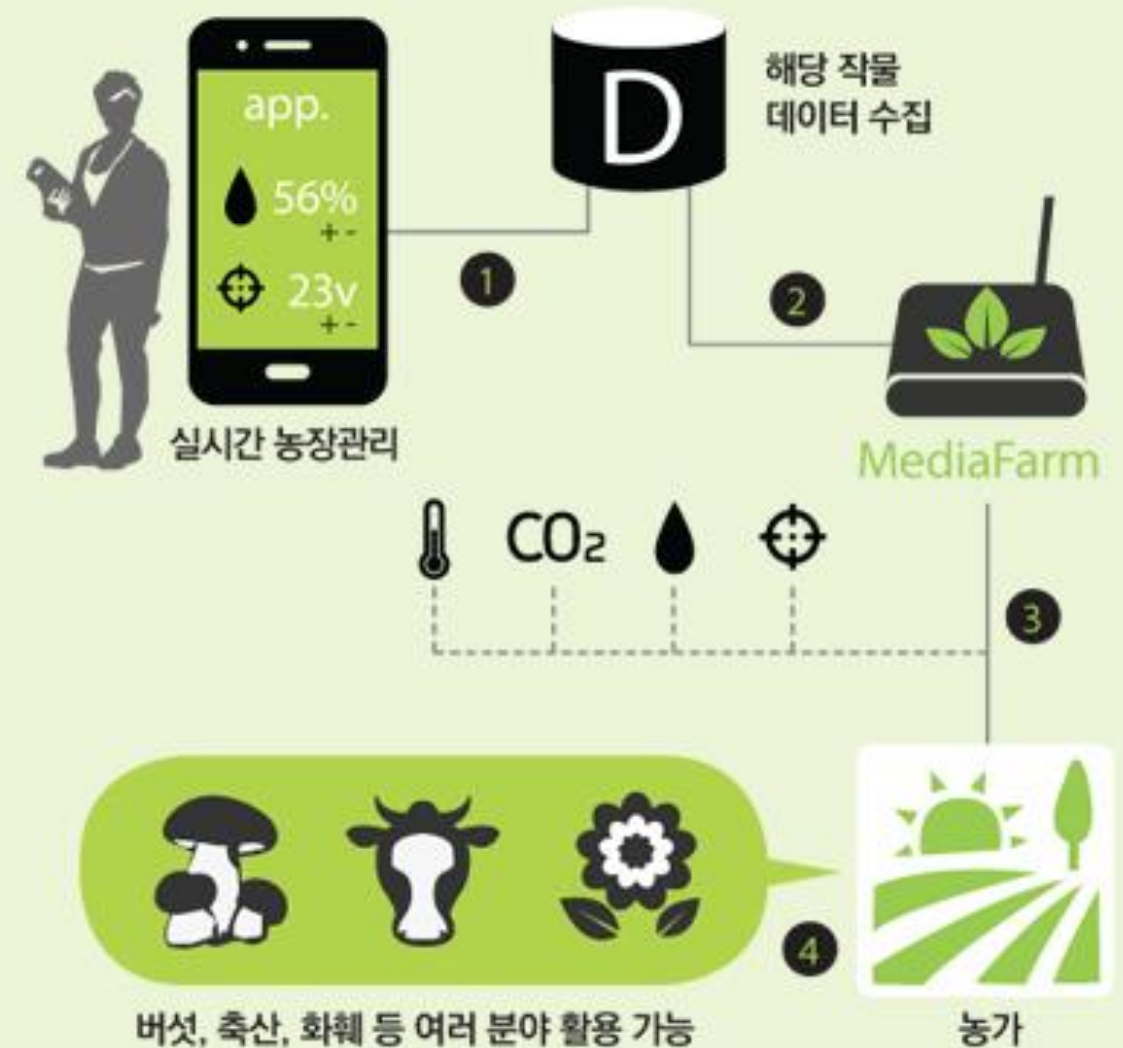
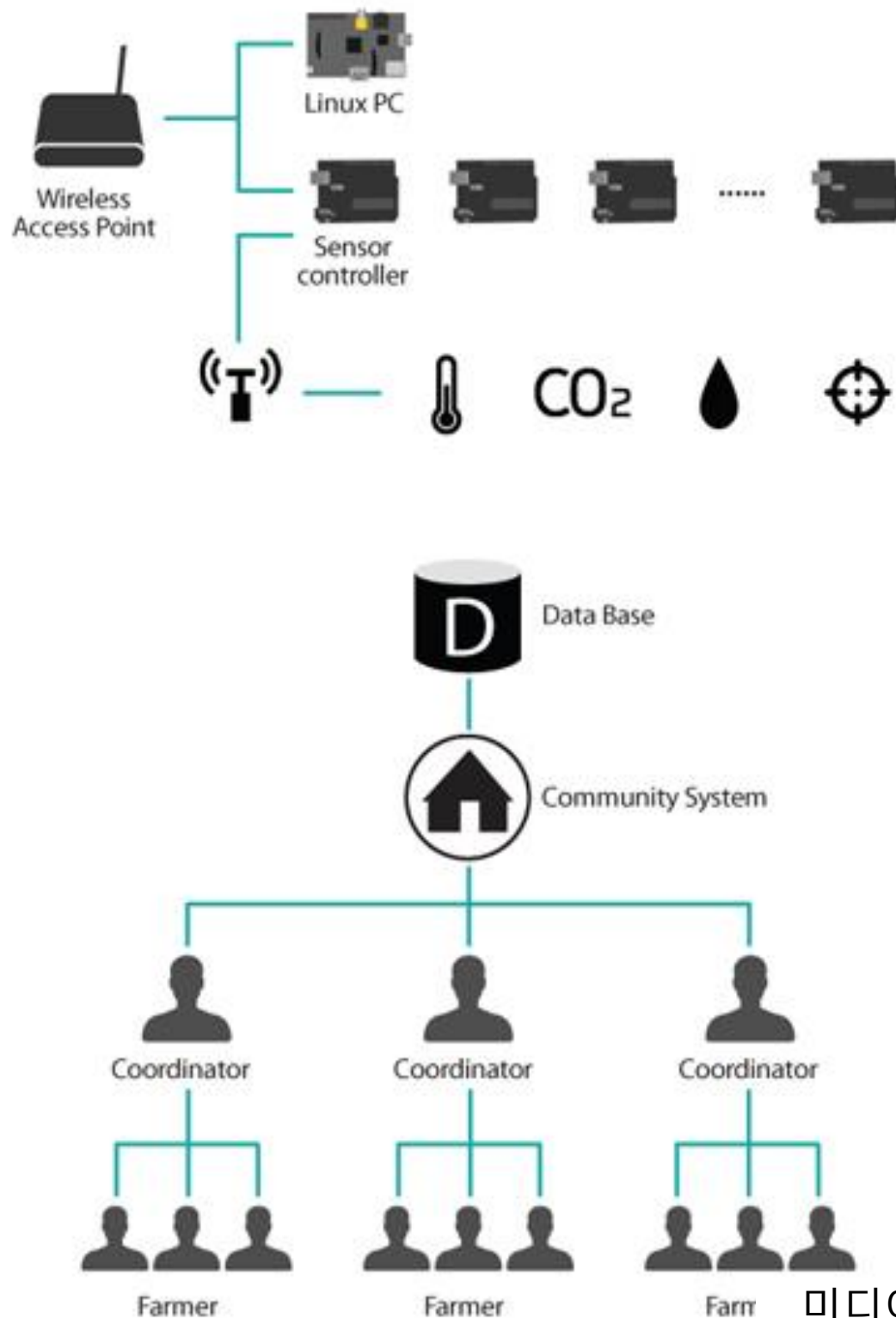
Portfolio Research | 내부연구과제

원격 재배사 관리 시스템 Mediafarm



미디어팜'은 스마트폰이나 PC를 통하여 농가의 여러 작물을 손쉽게 관리할 수 있는 오픈소스 기반의 조립형 재배사 원격 관리 시스템 입니다.

원격 재배사 관리 시스템 Mediafarm



- 1 스마트 폰이나 PC를 통하여 온도, 습도, CO₂ 등 환경값을 모니터링합니다.
- 2 재배사의 센서 데이터들이 서버에 저장되어 빅데이터화 됩니다.
- 3 농가의 재 배사, 축사 등의 센서 데이터를 수집합니다.
- 4 환경데이터의 모니터링이 필요한 축사, 화훼 등 다양하게 활용됩니다.

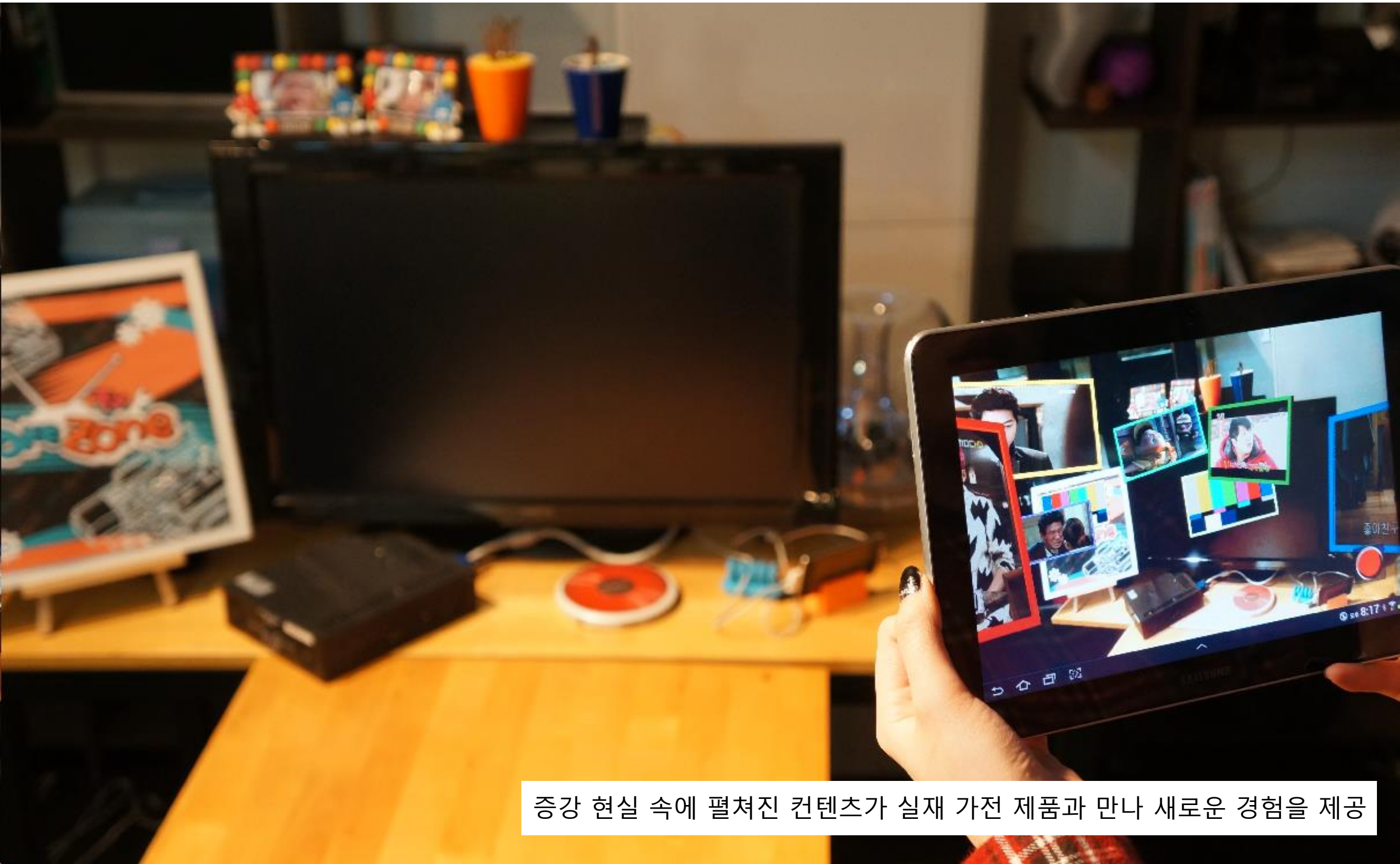
미디어팜'은 스마트폰이나 PC를 통하여 농가의 여러 작물을 손쉽게 관리할 수 있는 오픈소스 기반의 조립형 재배사 원격 관리 시스템입니다.

증강현실을 이용한 사용자 인터페이스(AR UX)



증강현실 게임과 LED 조명의 연동을 통해 증강현실의 경험을 한 단계 끌어올림.

증강현실을 이용한 사용자 인터페이스(AR UX)



증강 현실 속에 펼쳐진 콘텐츠가 실재 가전 제품과 만나 새로운 경험을 제공

미디어카페 | 인터랙티브 랩

Period

2012.3

Technical Skill

모션트래킹, Fiducial 마커, 소켓 네트워크

Outline

네스프레소 캡슐 커피를 주제로 카페를 위한 인터랙티브 미디어 기획 및 제작

- 미디어월 : 웹캠을 이용해 모션을 감지하여 지나간 자리에 효과를 주는 인터랙티브 콘텐츠
- 네스프레소 테이블 : 안드로이드앱과 미디어테이블 사이의 연동을 통해 다양한 효과 전달
- 미디어테이블 : 각기 다른 모양의 태그를 이용해 태그마다 다양한 효과를 보여주는 미디어테이블



미디어월



미디어테이블



네스프레소 테이블

Portfolio Research | 외부위탁과제

실감확산 어플리케이션 저작도구 개발

Technical Skill

- 4차원 실감영상 제작을 위한 저작도구 개발
- 4D 모션체어와의 반응 연계를 위한 메타파일 제작
- 주변환경 디바이스들과 연동이 가능한 저작

Outline

컨텐츠 저작자들이 많이 다루는 프리미어 또는 무비메이커와 같이 타임라인 기반으로 4차원 실감영상 콘텐츠를 저작할수있는 인터페이스를 제공하기 위한 목적으로 진행



미래창조과학부 | 실감공연 통합 서비스 시스템

Client 미래창조과학부

Period 2014~2017

Technical Skill

- 프로젝션 매핑 저작 S/W 개발
- 동적 피사체 추적 시스템 개발
- 영상 무빙요크 개발
- 실감 라이브공연 통합운용 시스템

Outline

배우의 움직임과 무대 자동화 기술을 연동한 인터랙티브 실감공연 통합제어 시스템



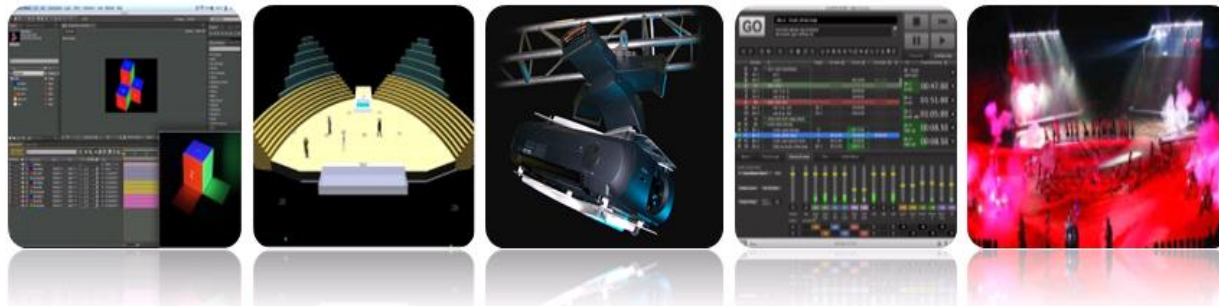
프로젝션 매핑
저작 S/W 개발

동적 피사체
추적시스템 개발

영상 무빙 요크 개발

실감 라이브 공연
통합 운용 시스템

전통문화 콘텐츠 및
BM 발굴



아시아문화전당 | Story Formatting S/W 개발

Client 문화컨텐츠진흥원 산하 아시아문화전당

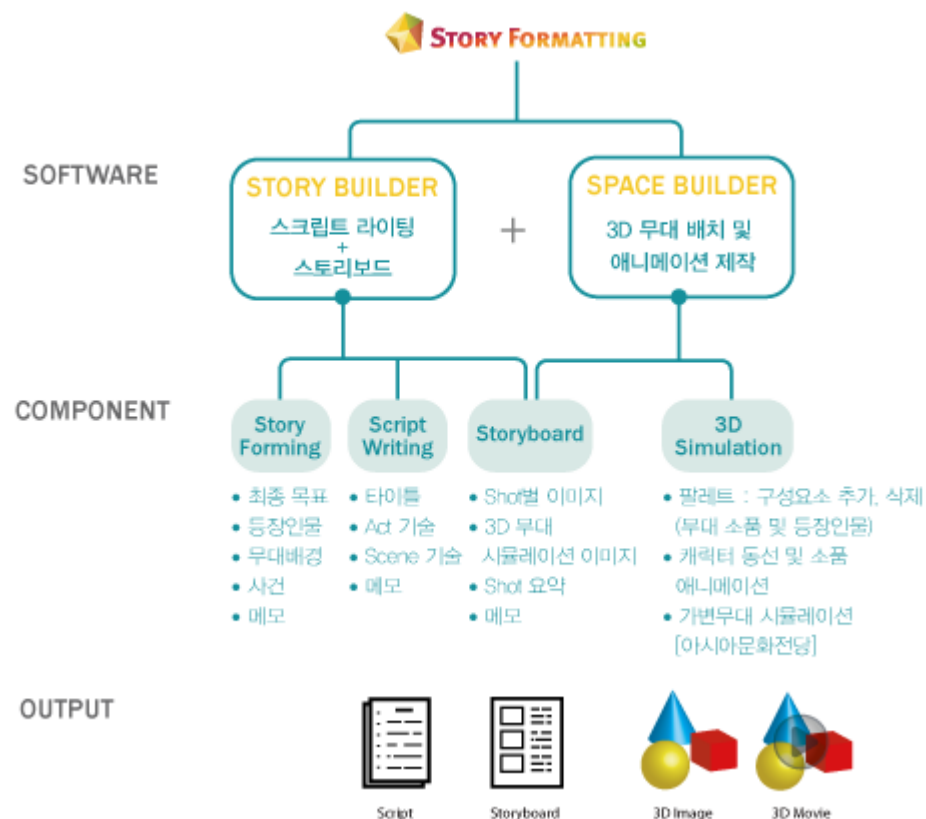
Conduct 미디어플로우

Period 2011.2 ~ 2011.10

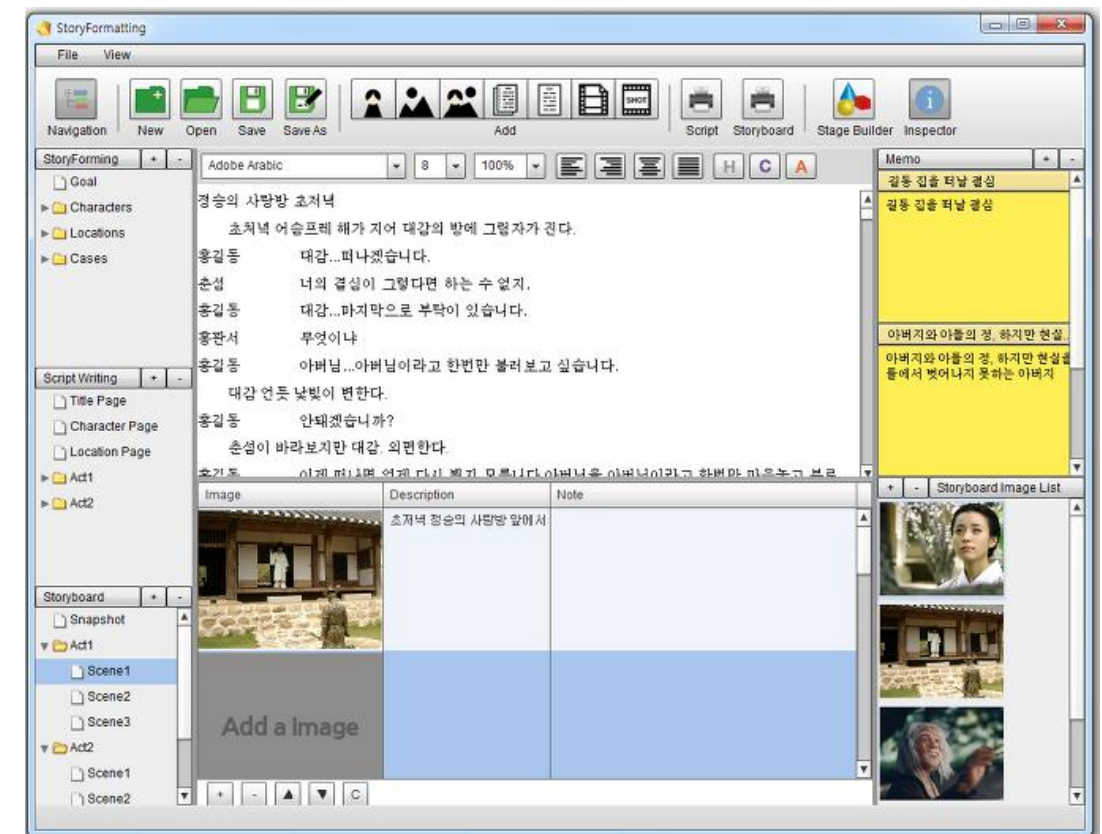
Specification

- 아시아문화전당 고유의 스토리 포매팅 시스템
- 디지털 아카이빙을 위한 데이터 확보 기술

Outline 광주아시아문화전당의 극장 환경을 기반으로 창조원의 콘텐츠 창작을 돕고, 앞으로 진행할 다양한 콘텐츠 저작 사업과 연계하여 아시아문화전당만의 차별화된 융복합 문화 콘텐츠(공연, 전시) 생산에 활용될 수 있도록 개발



스토리포매팅 소프트웨어 구조



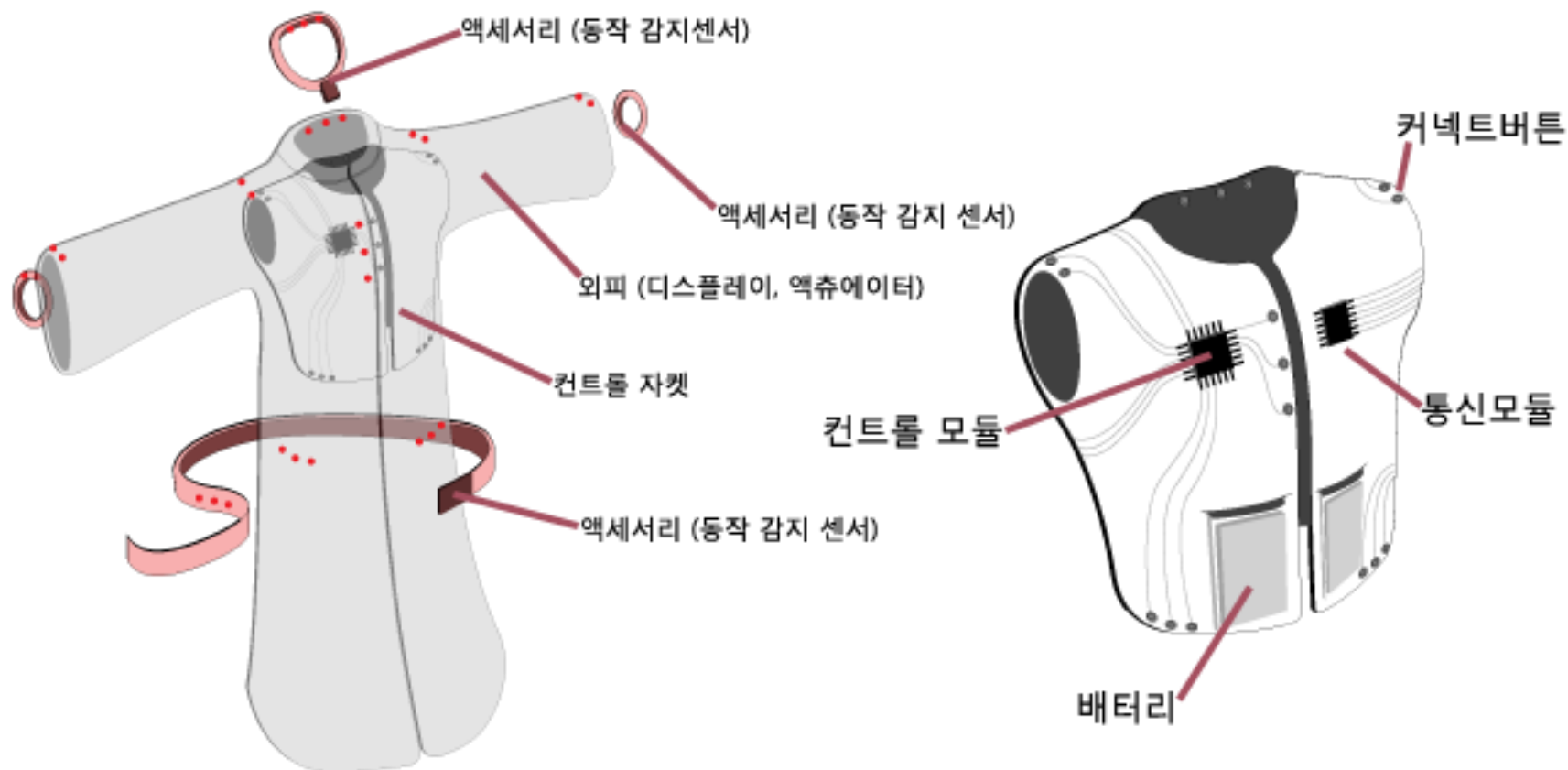
사용자 인터페이스

문화컨텐츠진흥원 | 공연자 디지털의상 개발

Client 문화컨텐츠진흥원
Conduct KAIST 디지털미디어연구소
Period 2009.3 ~ 2011.3

- Technical Skill**
- 의상 모듈화를 통한 범용성과 확장성 확보
 - 대단위 공연에 적합한 인터페이스 제공
 - 디지털 의상에 대한 표준 마련

Outline 실외 공연을 위한 디지털 의상은 환경적인 요소와 표현적인 요소를 고려하여 전력, 통신, 조명과 관련된 다양한 기술을 집약시킬 계획



문화컨텐츠진흥원 | 쇼컨트롤 시스템 개발

Client 문화컨텐츠진흥원
Conduct KAIST 디지털미디어연구소
Period 2009 ~ 2011

Technical Skill

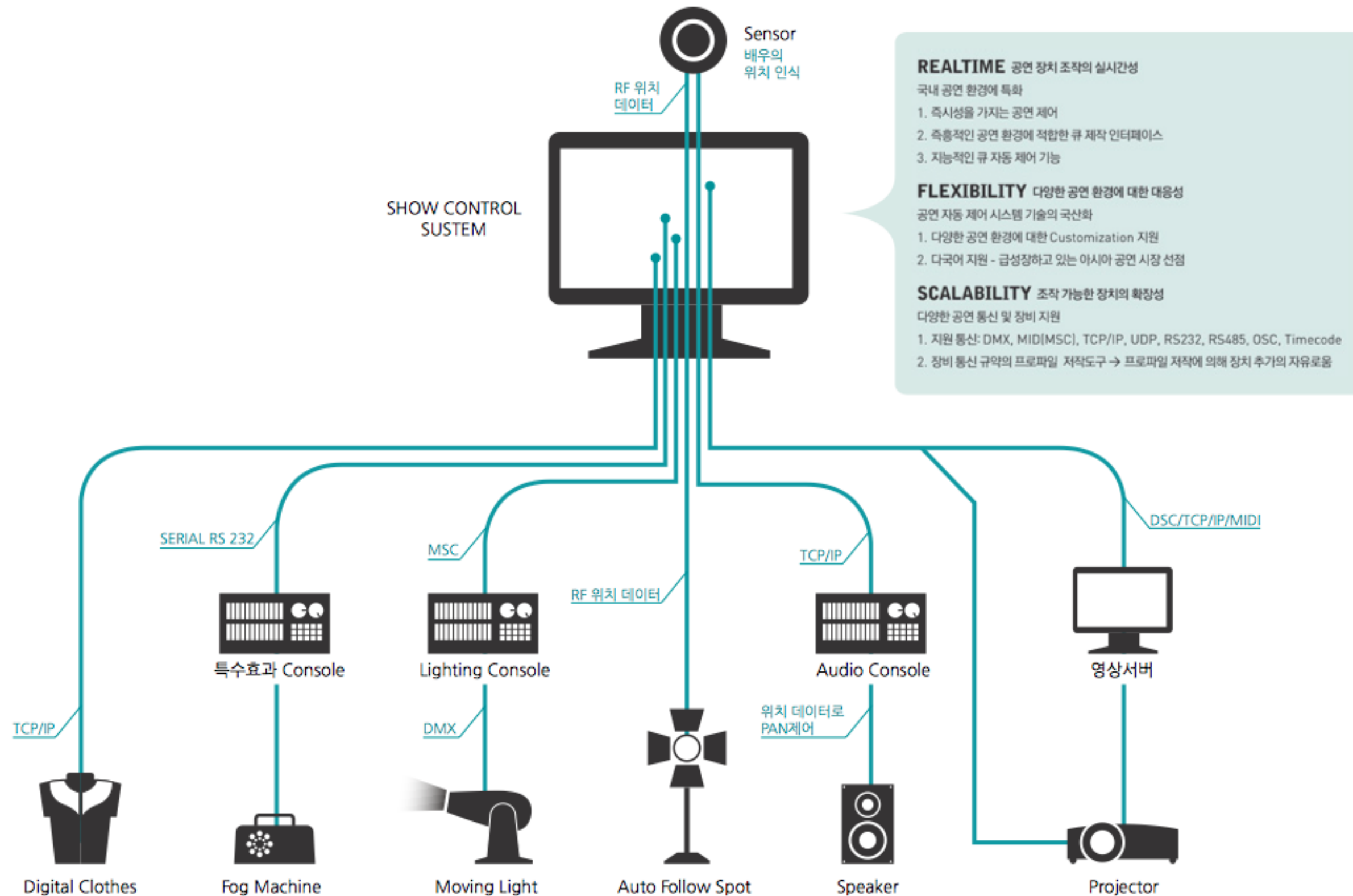
- 시나리오 기반 무대장치 자동제어 Task 저작 도구 개발
- 무대장치 연동을 위한 프로파일 표준화
- 사용자 정의 프로파일 표준화 제시
- 작성된 Task를 직접 제어하기 위한 전용 하드웨어 콘솔

Outline 대규모 야외 전시를 위한 쇼컨트롤 시스템을 개발하여 실제 공연에 사용하며 최적화 과정을 거친 후 개발된 시스템을 이용해 외산 쇼컨트롤 시스템을 대체하고자 하는 목적으로 진행



파일럿 프로젝트[사비미르] 한국종합예술학교 연출 진행

문화컨텐츠진흥원 | 쇼컨트롤 시스템 개발



문화컨텐츠진흥원 | 유저스크린 리모트 컨트롤 S/W

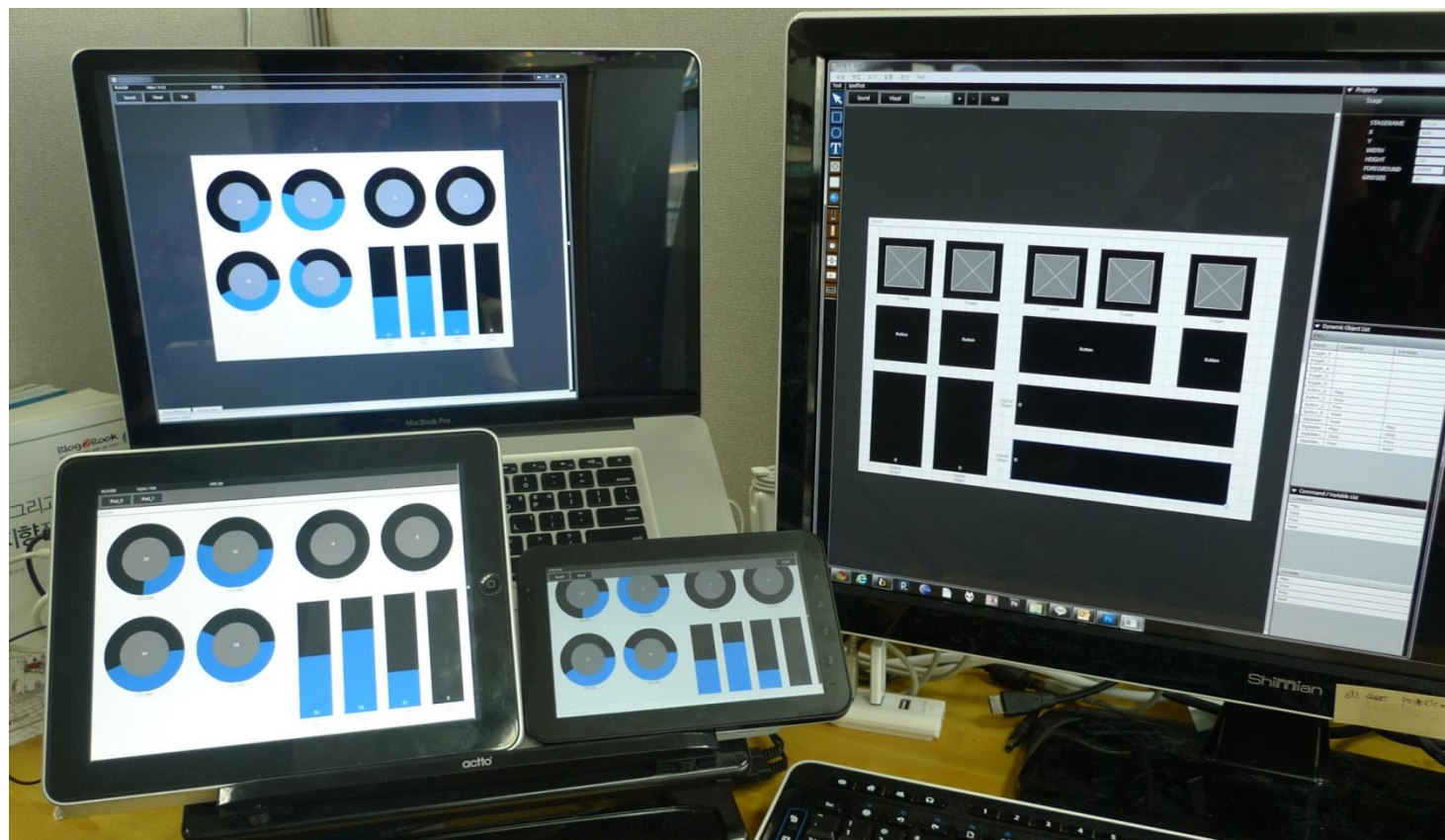
Client 문화컨텐츠진흥원
Conduct 미디어플로우
Period 2009 ~ 2011

Technical Skill

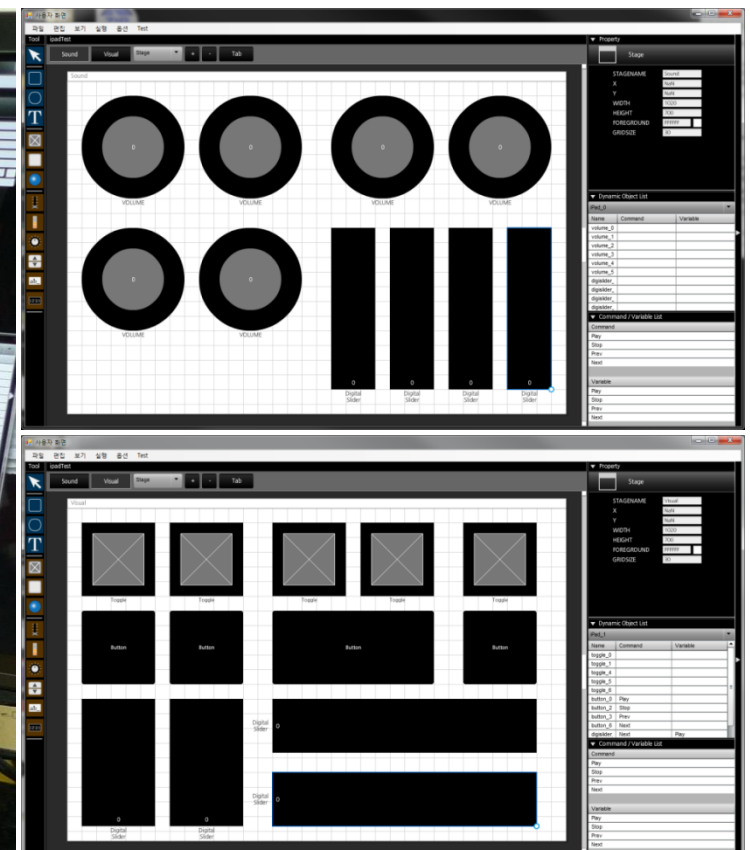
- Adobe ActionScript 3, Microsoft C#
- UDP, TCP 기반 통신
- iOS, 안드로이드 모바일 어플리케이션

Outline

- 쇼컨트롤시스템의 부속 시스템으로 원격에서 쇼컨트롤 시스템을 제어위해 제작
- 쇼컨트롤에서 저작한 프로토콜을 임의의 컨트롤러(슬라이더, 볼륨, 버튼)에 맵핑할 수 있는 에디터를 제공
- PC뿐만 아니라 아이패드와 같은 태블릿 환경에서도 쇼컨트롤시스템을 원격으로 제어할 수 있는 뷰어 제공



유저스크린 뷰어(좌측, PC, iPad, Android Tab), 유저스크린 에디터(우측)



유저스크린 에디터

문화컨텐츠진흥원 | 로봇 공연 저작 S/W

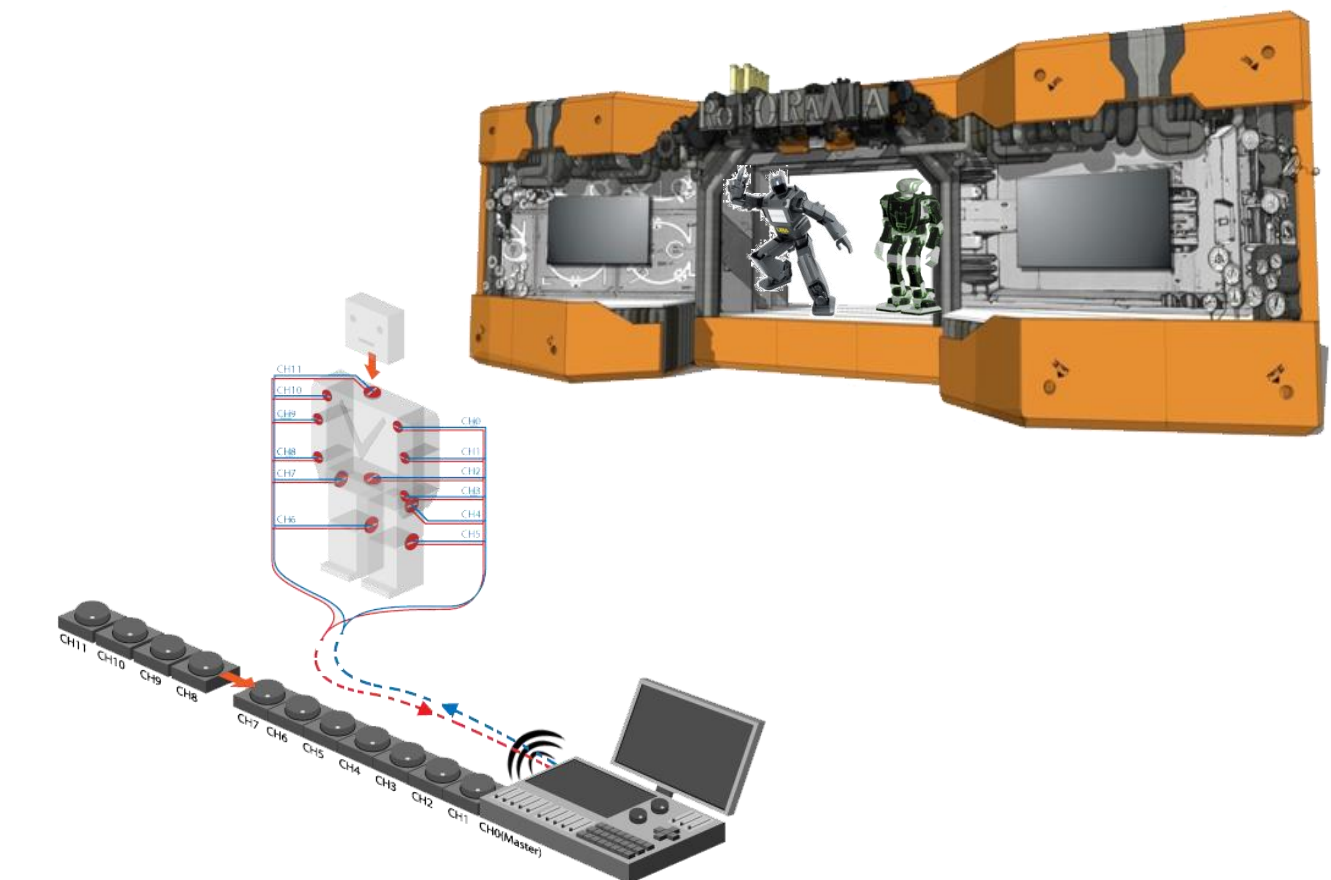
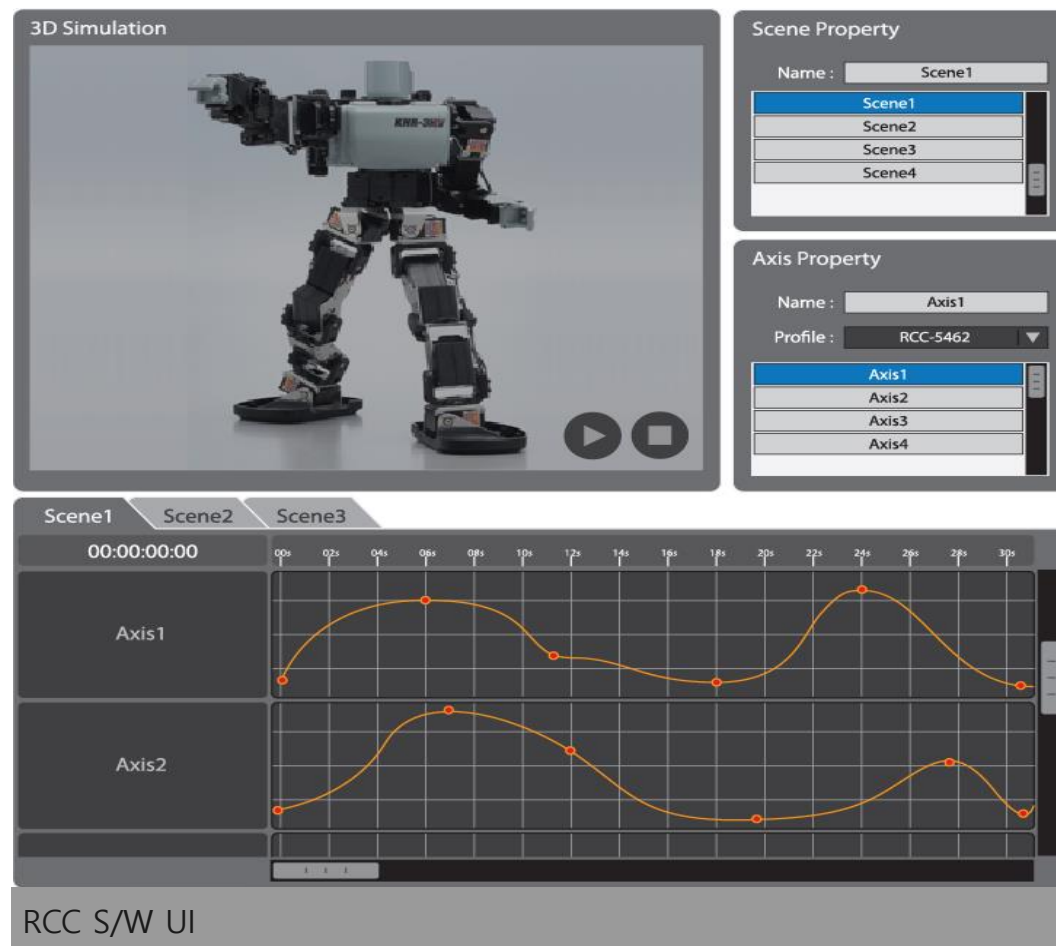
Client 문화컨텐츠진흥원, (주)로봇에버

Conduct 미디어플로우

Period 2009 ~ 2012

- Technical Skill**
- 공연 Work Flow 분석
 - RPIC S/W 개발 : 스토리 기반의 저작도구 S/W
 - 공연 콘솔 분석
 - RCC S/W 개발

Outline 기존의 무대와 퍼포먼스 로봇이 합쳐져 스토리 기반의 편리하고 새로운 로봇 콘텐츠를 개발



Thank you!

