

[기술 시나리오]

인터랙션1 - 점을 만지면 영상이 넘어감

: 스켈레톤 값(좌,우 손)이 점위치(x,y) 내에 있으면 > 다음 영상을 재생(배열에 저장한 영상을 재생(#2))

배경 : 점침 로고 반짝이는 영상

-
1. 사람의 손을 따라서 파티클이 움직임(사람의 손위치를 알려주는 어포던스)
 - 모든 인터랙션마다 동일하게 적용
 - 사용 할 레퍼런스 : <https://www.openprocessing.org/sketch/375205>
 - 레퍼런스파일에서 마우스를 따라다니는 원 (구글드라이브 > 코드 폴더 > away from the light 참고
 - 크기 작게 / 색상은 흰색으로 변경
 2. 스켈레톤 값(좌,우 손)이 점위치(x,y) 내에 있으면 > 다음 영상을 재생
-

인터랙션 2 - 사용자 손 위치에 맞춰 물장구가 나타남

: 스켈레톤 값(좌,우 손)이 움직이는 것에 따라 물장구가 나타남 일정시간 후 > 다음영상재생(#3)

배경 : 심해사진

-
1. 사람의 손을 따라서 파티클이 움직임(사람의 손위치를 알려주는 어포던스)
 - 모든 인터랙션마다 동일하게 적용
 2. 스켈레톤 값(좌,우 손)이 움직이는 것에 따라 물장구가 나타남
 - 사용 할 레퍼런스 : <https://www.openprocessing.org/sketch/616760>
 - 일렁이는 효과만 필요 / 화면 위 십자가 모양이 원모양으로 바뀔 수 있을까요
 3. 8초 후 다음 영상을 재생함
-

인터랙션 3 - 점을 만지면 폭죽처럼 터짐

: 파티클이 반짝이고 있음 > 스켈레톤 값(좌,우 손)이 점위치(x,y) 내에 있으면 > 파티클이 터지고 사라짐 > 다 사라지면 다음 영상을 재생함(#4)

배경 : 심해 바닷 속 영상

-
1. 사람의 손을 따라서 파티클이 움직임(사람의 손위치를 알려주는 어포던스)
 - 모든 인터랙션마다 동일하게 적용
 2. 파티클이 반짝이고 있음
 - 사용 할 레퍼런스 : <https://www.openprocessing.org/sketch/526984>
 - 15개의 파티클이 지정된 위치에서 반짝이고 있음
 - 위치는 위에서 1/3 지점 쯤
 - 아래 그림 위치 정도에서 반짝임



3. 스켈레톤 값(좌,우 손)이 점위치(x,y) 내에 있으면 > 파티클이 터지고 사라짐
 - 사용 할 레퍼런스 : <https://www.openprocessing.org/sketch/88444>
 - 불꽃 색상 4가지 색상 중 랜덤 지정(RGB): ①249/0/143 ②192/0/255 ③0/255/236 ④255,255,255
 4. 다 사라지면 다음 영상을 재생함
-

인터랙션 4 - 가운데 점을 누르면 원모양 선이 생김

: 스켈레톤 값(좌,우 손)이 점위치(x,y) 내에 있으면 > 원모양 선이 계속 생김 > 일정시간 후 > 다음영상재생(#7)

배경 : 별 반짝이는 영상

-
1. 사람의 손을 따라서 파티클이 움직임(사람의 손위치를 알려주는 어포던스)
 - 모든 인터랙션마다 동일하게 적용
 2. 가운데 점을 누르면 원모양 선이 생김
 - 사용 할 레퍼런스 : <https://www.openprocessing.org/sketch/602896>
 3. 5초 후 다음 영상을 재생함
-

