

주제: 불꽃놀이

선정이유: 불꽃축제 기간이 시험기간이라 시간이 없어 갈 수 없었던 아쉬움을 이 과제를 통해 해소하고자 했다. 원래도 불꽃놀이를 좋아하는데 배운 코드로 뭘 할수있을까 생각했을때 가장 먼저 불꽃놀이가 떠올랐다. 그래서 주제를 불꽃놀이로 선정함.

작업 의도:

불꽃이 마우스로 클릭한 위치에 터지게 하려고 했다. 또한 그냥 클릭한 위치에 불꽃이 터지기만 하면 재미가 부족하므로 마우스를 누리고있는 시간에 비례하여 불꽃의 크기가 달라지도록 했다.(최소, 최대크기 존재) 그리고 실제로 불꽃을 터트릴때 갑자기 공중에서 불꽃이 터지는게 아니라 지면에서부터 쏘아올려진 불꽃이 공중에서 터지는것이므로 이를 표현하고자 했다. 불꽃놀이의 재미있는 점 중 하나가 앞에서 화려하게 터지는 불꽃들 뒤로 조용하게 쏘아올려지는 더 크고 화려한 불꽃이라고 생각해서 불꽃이 쏘아올려지는 모션을 꼭 표현하고 싶었다.

처음에는 불꽃이 공중에서 터지고 그대로 사라지도록 만들었었는데 진짜 불꽃처럼 보이지 않아서 불꽃이 중력의 영향을 받아서 아래로 떨어지는 모습을 표현했다.

불꽃이 터질때 주변이 환해지는 느낌을 표현했다.

불꽃놀이가 주제인데 불꽃이 터지기만 하는것 보다는 분위기를 내는 목적의 이미지가 들어가면 좋겠다고 생각해서 불꽃놀이를 즐기는 남녀의 모습을 일러스트로 작업하여 추가했다.

굳이 남녀인 이유는 불꽃놀이 일러스트를 찾아봤을때 남녀가 함께 불꽃놀이를 즐기는 모습이 가장 예뻐보였기 때문이다.

화면의 비율이 달라져도 의도대로 작동해야한다는 조건이 있었는데, 이 조건이 아니더라도 마우스로 화면의 크기를 조절할 수 있게 하고싶었다. 이전의 다른 과제를 할때도 화면크기를 마우스로 움직일 수 없는점이 조금 답답하게 느껴졌었는데 이번 기회에 시도해봐야겠다고 생각해서 화면을 마우스로 조절해서 크기를 바꿀 수 있도록 했고, 화면의 비율이 바뀌어도 의도대로 코드가 작동하도록 했다.

*이 아래는 프로세싱의 상단에 작성되어있는 주석과 같은 내용입니다

불꽃놀이. 마우스를 클릭한 자리에 불꽃이 터진다. 불꽃의 크기는 마우스를
눌리고있는 시간에 비례한다.(단 최소 최대크기 존재)

화면구성: 화면의 하단에 잔디 위에 앉아있는 두 남여가 있다.

마우스를 눌리고있는 동안 마우스를 다른 방향으로 움직이면 마지막으로 클릭한
자리에 불꽃이 생긴다.

불꽃은 불꽃이 터지는 지면으로 부터의 높이에 따라 딜레이 시간이 달라진다.(높이
쏘아올릴수록 올라가는 시간이 길다)

불꽃이 터지기까지의 딜레이 시간 동안(마우스클릭을 해제한 시점으로 부터)

지면에서부터 수직으로 불꽃이

발사되는 모션과 함께 불꽃이 쏘아올려진다. 그리고 마우스를 클릭한 위치에(높이에)
도달하면 터진다.

불꽃이 터질 때 전체 화면이 밝아지는 효과가 있다.

불꽃이 터진 다음 아래로 떨어진다. 점점 흐려지며 사라진다.

실행 화면의 모서리를 드래그하여 화면의 크기를 자유롭게 조절 가능