

어릴 때 가지고 놀던 비눗방울 장난감에서 영감을 받아 비눗방울이 생기고 터지는 과정을 표현해보았다.

비눗방울을 부는 방법을 두 가지로 표현해보았는데, 첫번째는 바람을 세게 한 번 불면 여러 개의 비눗방울이 나오는 것처럼 마우스를 드래그 하면서 꼭 누르면 비눗방울이 여러 개가 나오고 12~35 사이의 랜덤한 작은 크기의 비눗방울들이 나오도록 설정하였다.

두번째는 비눗방울을 살살 오래 불면 비눗방울의 크기가 점점 커지는 것을 표현하기 위하여 마우스를 드래그 하지 않고 멈춘 상태에서 꼭 누르면 점점 크기가 커지는 비눗방울이 마우스 커서의 왼쪽에서 생성되게 하였다. 마우스 커서를 비눗방울을 부는 막대기로 생각하고 제작하였다.

비눗방울에 원근감을 표현하기 위하여 투명도를 50, 100, 200 중 랜덤하게 나오도록 설정하였으며 마우스를 가만히 꼭 눌러서 생기는 bigBubble에는 가장 진한 투명도를 주어 크기가 가장 크고 맨 앞에 있다는 느낌을 주었다.

같은 투명도의 비눗방울끼리 만나면 최대 3번까지 합해지도록 하여 비눗방울의 성질을 표현하였다.

배경색은 하늘색으로 설정하여 하늘에 비눗방울이 떠있는 모습을 연상시키고자 하였고, 비눗방울 색상은 하얀색으로 설정하였으며 실제 비눗방울이 투명한 것을 표현하기 위하여 외곽선은 진하고 중심으로 갈수록 연해지게 하였다.

벽에 닿을 때 비눗방울이 터지게 설정하였으며 터질 때 파티클이 나와서 터지는 모습을 표현하였다.