

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 꺾 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 꺾 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 꺾 눌러서 생기는 bigBubble에는 가장 진한 투명도를 주어 크기가 가장 크고 맨 앞에 있다는 느낌을 주었다.

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.