# TITLe: 학술정보관의 낮과 밤 UI/UX 기말 프로젝트

2020-07-01 201810954 컴퓨터과학과 안지민

‘상명’이라는 주제를 가지고 무엇을 표현하면 좋을까 생각을 하다가 제가 학교에서 가장 오래 있는 공간을 표현하고 싶어 학교의 도서관 전경을 골라보았습니다. 아래는 도서관 전경을 표현하기 위해 사용한 표현 방법입니다.

1. **낮과 밤의 대조되는 도서관 전경**
2. 사람 실루엣 : 낮에는 학생들이 많아 활기찬 학교 풍경과 그에 대조되게 저녁에는 사람이 별로 없는 한산함을 표현하기 위해 사람 실루엣을 추가
3. 불빛의 변화: 낮에는 조명이 꺼진 전봇대, 도서관이 층별 창문들이 밤에는 환하게 조명이 켜지는 것을 표현 ( 빛이 번지는 느낌을 주고 싶어 창문과 전봇대에 노란 불빛의 투명도를 다르게 준 2개의 도형을 레이아웃 시켜 표현 )
4. 하늘 배경의 변화: time = map(mouseX, 0, height, 255, 0)을 사용하여 이미지의 tint()에 time값을 넣어 마우스 이벤트를 왼쪽🡪오른쪽 으로 이동하면 밤이 되게 표현
5. **건물 구조 및 도로**

상명대학교 특성상 기울어진 언덕 위에 세워진 건물들을 표현하기 위해 quad를 사용하여 건물을 표현하였고 원근감을 주기 위해 오른쪽으로 갈수록 좁아지는 형태의 건물을 세워보았습니다. 도로는 삼각형을 사용하여 표현하였고 회색 도로 위에 있는 노란 자동차 가이드라인은 직선만 사용하는 것보다 곡선을 사용하면 좋을 것 같아 테두리를 노란색으로 주고 안에는 도로 색과 같은 색으로 채운 원을 이용하여 원과 직선이 접하게 위치를 지정하여 노란 가이드 선을 표현했습니다.

텍스트, 표지판이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명게임, 표지판이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명