

## 인터랙티브 미디어 디자인\_202120376\_정준영

흥미로운 조형이라는 주제를 통해 인터랙션이 있는 디자인을 해야 하기에 인터랙션 그 자체를 주제로 삼아 추상적인 코드를 구현하고자 함. 단순히 추상적인 상호작용을 어떻게 만들까 고민을 하다 비가 내리는 웅덩이 같은 이미지를 생각하였고 비의 파장과 물체나 그 웅덩이의 기존 바닥이 일렁거리며 상호작용하는 것을 생각해 이것을 바탕으로 ai를 활용하며 코드를 구현함.

### - 코드의 구현 글로 작성

1. 중심에 기존 인터랙션 요소가 있고 드래그를 할 때마다 화면상에 새로운 요소가 생성된다 새로운 요소들끼리도 이어지듯이 상호작용함.
2. 요소는 생성된 위치를 기준으로 일정 반경 내의 파동을 왜곡시킨다.
3. 파동은 마우스 클릭 시 생성되며 기본적으로 파동 효과를 유지하며, 요소와 상호작용한다.
4. 요소는 생성된 지 3초 후에 사라진 판정이 되나, 이후에는 요소 자체에서 상호작용을 하며 감쇠하고 파동에도 영향을 미친다.