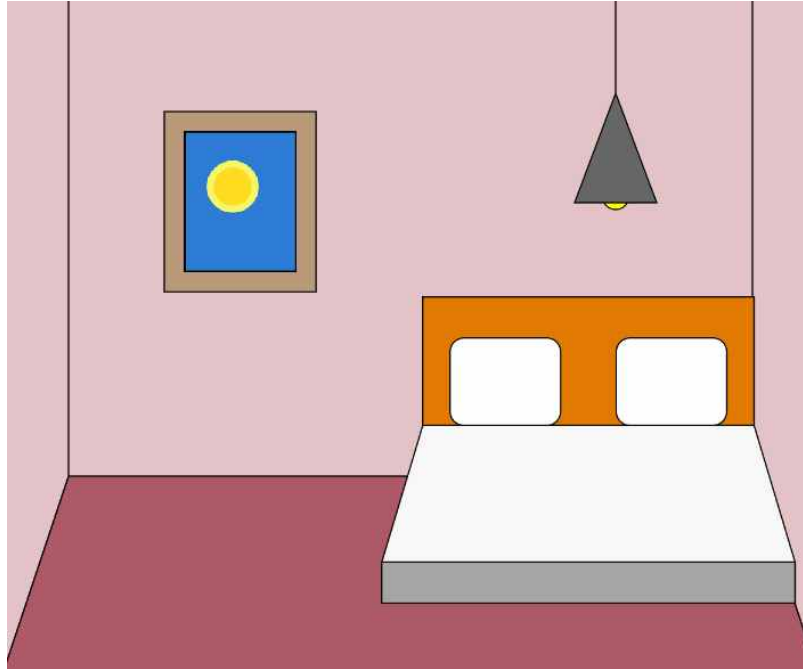


정보문화기술입문 과제2

2020.10.05

심리학과 이정



저는 대학 입학 후 자취를 하고 있어 평소 집 꾸미기 및 인테리어에 관심이 많은데, 이에 착안하여 이번 과제를 만들어보았습니다. 우선 형태적인 측면에서는, `random()` 함수를 사용하여 창문 크기와 침대 및 베개의 크기를 조절할 수 있도록 하였습니다. 다만 벽, 바닥, 조명의 모양 및 위치는 고정하였습니다.

또한 색깔 측면에서는, 조명, 베개, 창틀, 태양(혹은 달)을 제외한 창 밖, 침대, 벽지 및 바닥의 색깔을 `random()` 함수를 사용하여 시행마다 달리하였습니다. 다만 어느 정도의 통일성은 필요하다고 생각했기에 바닥의 색깔에서 투명도를 조절하여 같은 계열의 옅은 색이 벽지의 색깔이 되도록, 침대는 무채색(회색) 계통으로 매트리스의 아랫부분이 윗부분보다 진하게 되도록 설정하였습니다. 창 밖은 하늘을 표현하기 위해 푸른 계열의 색만 나오도록 설정하였습니다. 하지만 침대의 등 부분은 RGB로 조합할 수 있는 모든 색상이 자유롭게 적용될 수 있도록 하였습니다.

능동적으로 집을 꾸민다는 느낌을 주고 싶어 침대 위치는 마우스 클릭을 통해 설정할 수 있도록 `mouse` 이벤트를 사용하였습니다. 또한 창 밖에 보이는 하늘의 색이 시간의 흐름에 따라 바뀌도록 `frameCount`를 활용해 보았습니다. 마지막으로 변화하는 하늘 색깔 틸드로 태양을 위치시키기 위하여 `translate()` 함수를 사용하였습니다.

사실상 능동적으로 꾸밀 수 있는 영역은 침대 위치밖에 없으며 현재 상태로는 마음에 드는 색 조합이 나올 때까지 새로 고침을 해야 하지만, 앞으로의 수업을 통해 실제 인테리어에서 사용하는 모식도를 제작 프로그램을 만들 수 있는지도 궁금해지는 계기가 되었습니다.