

# Bouncing Ball

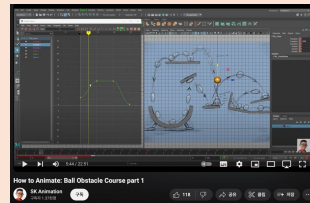
Work note



# 아이디어 모티브

## 영감의 출처

바운싱 볼 유튜브 강의 영상을 시청하던 중 어느 한 유튜브의 바운싱 볼 강의 영상에서 바운싱 볼의 영감을 얻음.



## 전체적인 느낌 구상

예전에 해봤던 스마트폰 게임 '바운스볼' 과 '앵그리 버드' 이 두 게임을 참고하여 화면의 전체적인 느낌을 구상하였다.

## 볼의 움직임

영화 '주먹왕 랄프'의 캐릭터를 뒤 큰 화면에 배치하여 마치 게임을 하는 듯한 느낌을 주고자 하였다.  
때문에 볼의 움직임 또한 살아있는 탱탱볼 느낌으로 만들었다.



# 문제 상황

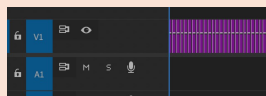
## 1번째 문제점

바운싱볼을 정교하게 표현하고 싶다는 마음으로 인해 **'지나치게 잘게 쪼개'**서 키 프레임을 지정한 것

그 결과, 재생 시켰을 때 생각보다 너무 느리고 오히려 더 어색한 바운싱 볼이 만들어짐

### ➡ 해결 방안

프레임을 묶어서 줄이고 이어 붙임으로써 어색했던 부분을 조금 더 빠르게 진행될 수 있도록 만들었음



## 2번째 문제점

키 프레임을 설정하거나 프레임을 누르면 갑자기 화면의 카메라 뷰가 전환 되어서 키 프레임을 설정하는 데에 곤란을 겪음

이 상황을 해결하기 위해

1. Chat CPT 에게 몇 십번을 물어봄
2. 다른 동기와 비교하여 혹시 잘못 건든 부분이 있나 확인함

-> 그런데도 해결이 되지 않아서 키 프레임 설정을 못하고 있었음

### ➡ 해결 방안

이상한 부분에 카메라 뷰 키 프레임이 설정되어 있었고 이를 다 찾아서 제거하였음

# 활동 후 평가

## 생각보다 1초가 길다

1초의 애니메이션을 만드는 데에 24프레임을 넣으며 초 단위로 보다 보니 생각보다 1초동안 많은 모션을 넣을 수 있었다.

## 생각보다 많은 기능을 알게 되었다

하다가 자꾸 막히고 오류도 생겼다.  
때문에 이것 저것 만져보고 유튜브 강의도 보다 보니 **3D 툴**을 삽입할 수 있도록 되어 있는 창도 발견하였다.  
이 외에 여러가지 많은 기능들을 발견할 수 있었다.

## 해보고 싶은 것들이 생겼다

마야를 사용하여 3D 애니메이션을 만들어보고 싶다고 생각을 했다. 또한 이번 과제를 조금 더 건드려서 더 창의적이게 다시 만들어보겠다고 결심했다.

이번 기회에 마야를 조금 더 자세하게 공부할 수 있었다.  
교수님이 왜 바운싱볼이 기초라고 하셨는지 알 수 있었던 프로젝트였고, 덕분에 예술공학부에서 내가 무엇을 하고 싶은지 더 알게 되는 시간이었다.