1. **평가하는 단어를 긍정 / 부정의 두 카테고리로 나누고 색을 분류하여 시각화하면 어떨까 아이데이션 해보았습니다.**
2. **평가하는 단어의 느낌을 얼굴에 나타낼 수 있을까 스케치해보았습니다. 예를 들어 confusing(혼란스러운)이 있으면 캐릭터의 고개가 갸우뚱거리는 식으로요.**
3. **캐릭터의 몸통도 데이터를 반영하여 변화하게끔, 코드로 조절할 수 있는 형태들 중 복잡한 형태들을 찾아보고 캐릭터화해본 스케치입니다.**
4. **컨트롤하기 어렵지 않고, 이목구비의 위치 변화도 상대적으로 더 자유롭게 할 수 있도록 땅콩 모양의 곡선으로 된 몸체에 데이터를 반영하기로 합니다.**
5. **땅콩 모양을 만들기 위해 기본이 되는 도형의 좌표값을 구합니다.**
6. **땅콩 모양을 만들기 위해 기본이 되는 도형의 좌표값을 구합니다.**
7. **계산한 좌표값이 맞는지 확인도 해보구요.**
8. **데이터에 따라 이런 다양한 형태를 얻을 수 있습니다.**
9. **이목구비와 팔다리를 달고 색을 부여하면 이런 다양한 캐릭터가 나올거라고 예상해보았습니다.**
10. **데이터에 따른 이목구비의 위치와 크기 변화의 규칙도 정합니다.**
11. **예상안을 바탕으로 나머지 작업을 합니다. 값이나 범위가 잘못될 경우에 웬 희안한 모양이 다 나옵니다.**
12. **팔을 다는 위치와 팔꿈치의 각도도 계산합니다.**
13. **팔과 손은 다른 깊이에 있어야 예쁘게 나오기 때문에 따로 분리하여 계산해줍니다.**
14. **몸, 팔, 이목구비, 색을 적용해본 모습입니다.**
15. **데이터를 적용하여 나온 캐릭터들 중 일부입니다. 데이터의 분포를 반영하여 무리없는 선에서 진행하다보니 생각보다 다채로운 캐릭터가 도출되진 않았지만 수많은 계산과 시행착오 끝에 나온 캐릭터들이라 애착이 갑니다.**