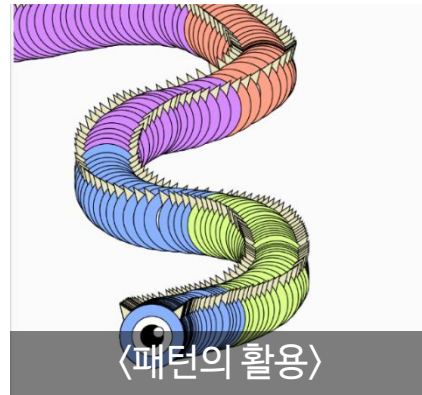
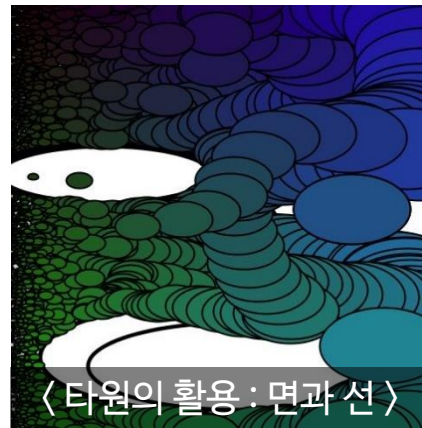
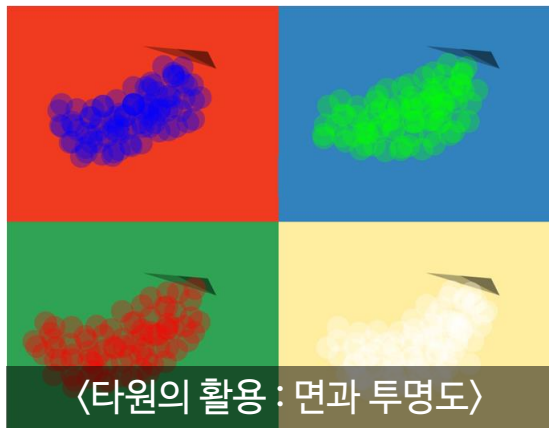




# 02

## 마우스에 반응하는 붓 만들기

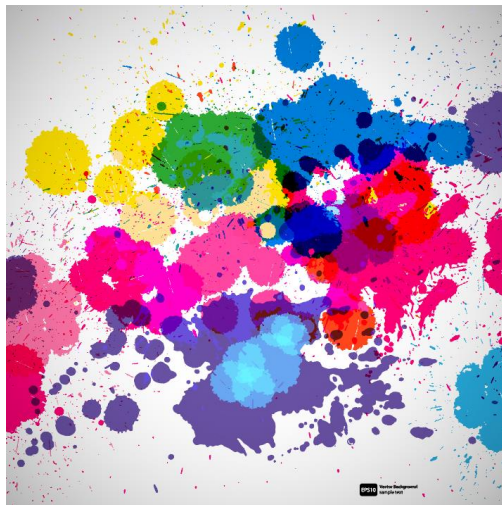
## 다양한 빛의 형태를 활용하여 만든 작품





# 드리핑(Dripping) 기법이란?

종이 위에 물감을 흘리거나 뿌려서 표현하는 기법

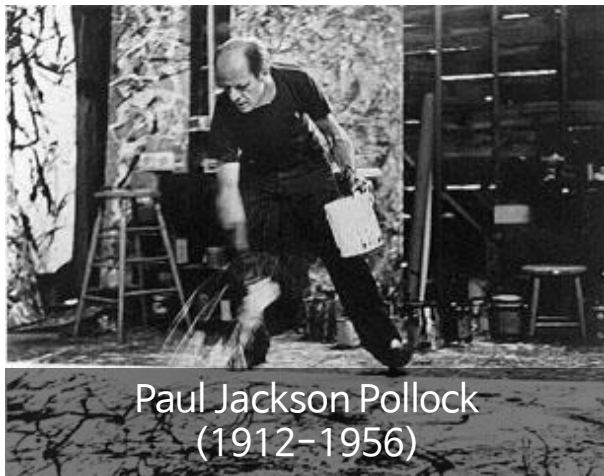


\*출처 : 표준 라이선스/shutterstock.com



# 액션 페인팅(Action Painting) 기법이란?

행동으로 그리는 그림



Paul Jackson Pollock  
(1912-1956)

\*출처 : wikipedia, Jackson Pollock, 2007,  
<https://en.wikipedia.org>

# 변수

## 수학의 변수

수식에 따라 변하는 값

예  $y = 10 \times x$

## 컴퓨터 프로그래밍의 변수

특정 데이터를 저장하는  
공간

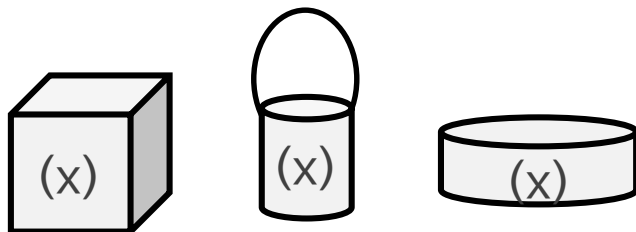
# 변수

## 컴퓨터 프로그래밍의 변수

저장되는 데이터의 값 변경 가능

---

변수형에 따라 저장되는 값의 크기 변화



변수형 (Type), 크기 (Size)

# 시스템 변수

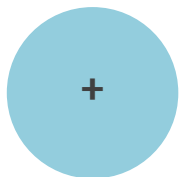
사용자가 따로 선언할 필요 없이 제공된 라이브러리에서  
미리 필요한 값을 저장하도록 한 변수

**mouseX, mouseY**

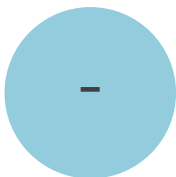
## javascript의 변수 지정 방법

```
var a = 1; // var 변수이름 = 저장될 값  
           // 입력되는 데이터(1)에 따라  
           // 변수형(int 정수형)이 정해짐
```

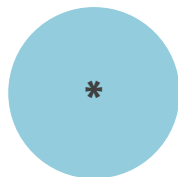
# 산술연산자의 활용



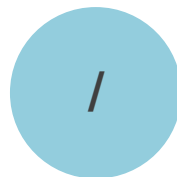
덧셈



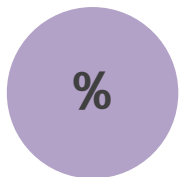
뺄셈



곱셈



나눗셈



퍼센트

오른쪽 값으로 왼쪽 값을 나눈 후  
나머지 연산



# 산술연산자의 활용

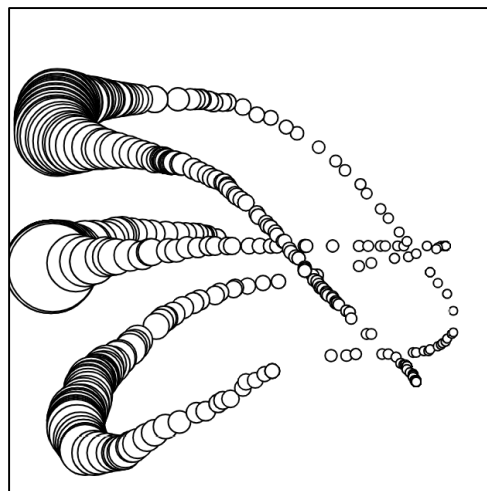
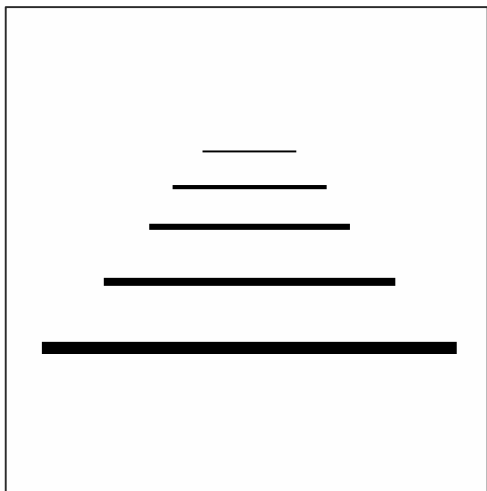
## 상수값에 활용

```
ellipse(100, 100, 3*400/100, 3*400/100 );
```

## 변수에 활용

```
ellipse(mouseX, mouseY, 3*width/mouseX,  
3*height/mouseY);
```

# 변수와 산술연산자로 점층적 변화 만들기



\*출처 : 교수자 소장