



# 02

연속된 이미지를 활용하여  
애니메이션 코딩하기



나비가 날아가는 움직임을  
연속이미지와 변형함수를  
활용해 만든 작품

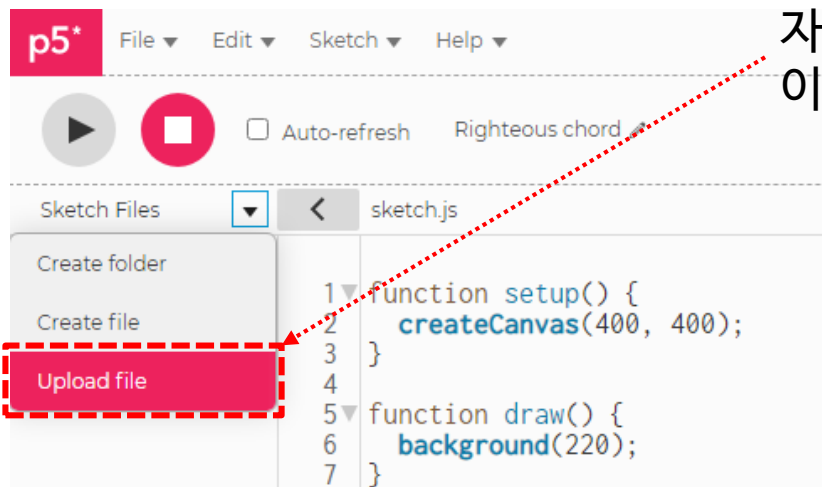
# 하나의 이미지 파일 불러오기

디지털 이미지 파일 포맷(png, jpg, jpeg, gif 등)



# 하나의 이미지 파일 불러오기

디지털 이미지 파일 포맷(png, jpg, jpeg, gif 등)



업로드 파일 메뉴를 클릭하여  
자신의 컴퓨터에 저장된  
이미지파일을 가져옴

내 계정의 스케치 파일이 저장되는 웹 서버 상에  
해당 이미지 파일이 함께 저장됨

# 코드에서 이미지 파일 불러오기

## loadImage 함수

```
loadImage("파일이름");  
// 외부 이미지 파일 불러오기  
// sketch.js 와 동일한 폴더에  
  저장  
// 추가로 이미지 폴더를 만들고  
  파일을 저장하여 사용하려면  
  파일명 앞에 해당 폴더 이름  
  추가
```

## image 함수

```
image(img,x,y);  
// img 변수에 저장된 이미지를  
  화면 x,y위치에 디스플레이
```

비트맵 이미지 파일 포맷(jpg, png, gif 등) 벡터 이미지파일 포맷(svg) 사용 가능

# 코드에서 이미지 파일 불러오기

```
function setup() {  
  createCanvas(400,400);  
  var img = loadImage("dog_000.png");  
}  
  
function draw () {  
  background(255);  
  Image(img,0,0);  
}
```



setup 함수에서 사용자 정의 변수 img를 하나 만들고 여기에 외부 이미지파일을 불러온 후 draw 함수에서 그 이미지를 캔버스에 디스플레이 함

# 여러 개의 연속된 이름의 이미지 파일 불러오기

이미지 파일명을 동일한 파일명에 연속된 번호가 붙도록 작성

파일명#(연속된 번호)



dog0.png



dog1.png



dog2.png



...

