



03

형태가 변화하는 애니메이션 만들기



연속이미지
파일 사용

이미지의 개수
=
속도

연속이미지
파일 사용

frameRate(fps);

frames per second
초당 프레임 수
=
연속 이미지의 수

frameRate(60);

1초에 60장의 그림이 돌아가는 것

초당 60회씩 화면을 새로고침하는 것과 동일

setup 함수 내 프레임 속도 설정을 권장

나비가 나는 반복 동작과 나비의 화면이동 결합



나비가 나는 반복 동작과 배경이미지의 이동 결합





오늘의 TIP

p5.js에서 외부이미지 파일을 그리는 방법

1

```
image(img, x, y);  
//img, x, y위치좌표 3개의 변수를  
사용하는 방법
```



p5.js에서 외부이미지 파일을 그리는 방법

2

```
image(img, x, y, width, height);  
// 이미지의 너비와 높이를 설정하는 2개의  
변수를 추가로 사용
```



p5.js에서 외부이미지 파일을 그리는 방법

3

→ Destination

```
image(img, dx, dy, dWidth, dHeight,  
sx, sy, sWidth, sHeight) ;  
// 원본이미지의 일부를 화면의 특정 위치에  
원하는 크기로 그림
```

p5.js에서 외부이미지 파일을 그리는 방법

3

```
image(img, dx, dy, dWidth, dHeight,  
sx, sy, sWidth, sHeight) ;
```

→ Source

이미지를 불러온 후 특정영역을
다시 복사하여 새로운 위치에 그리는 기능으로 활용



출처

사진

- <http://www.iclickart.co.kr/>
- Eadweard Muybridge, The Horse in Motion, 1878, Public domain
- https://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge#/media/File:Optic_Projection_fig_411.jpg
- Illustration of a praxinoscope, 1879, Public domain
- A projecting praxinoscope, 1882, Public domain
- 교수자 소장
- p5js, p5js 에디터, <https://p5js.org/ko/>
- shutterstock.com