

예술가와 디자이너를 위한

아트코딩

디지털 이미지 속성의 이해와
코딩을 활용한 그리기 2

학습내용

- 1 비트맵(래스터) 그래픽 특성의 이해
- 2 컴퓨터 좌표값을 이해하기
- 3 격자구조로 코딩하여 그리기

학습목표

- 비트맵 이미지의 특성을 설명할 수 있다.
- 컴퓨터 화면상에서 2차원 좌표값을 활용하여 이미지를 만들 수 있다.
- 조형예술에서 나타나는 형태(Forms)의 특성과 격자구조를 활용한 코딩 방식을 설명할 수 있다.



01

비트맵(래스터) 그래픽 특성의 이해



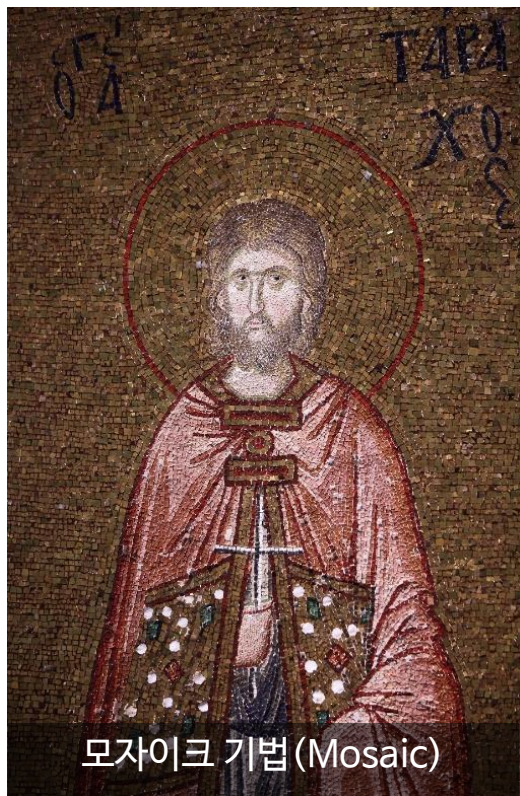
*출처 : 교수자 소장



해상도 (Resolution) = 디지털 사진을 구성하는 픽셀 수



**반복적으로 조밀하게 배치하여
새로운 형상 제작**



모자이크 기법 (Mosaic)

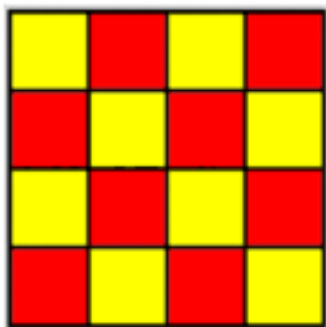


점묘법 (Pointillism)

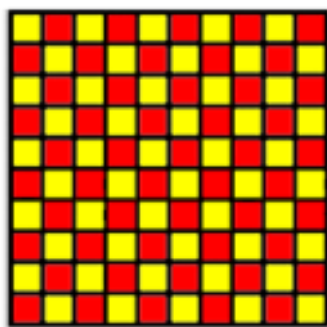
*출처 : 조르주 쇠라, Parade de cirque, 1889

색상의 병치혼합

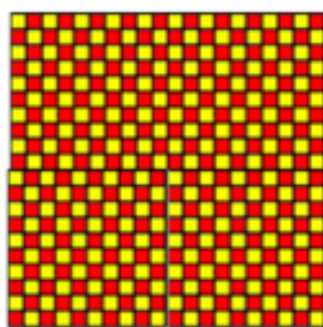
서로 다른 색을 나란히 찍어서
시각적으로 혼색이 되도록 하는 기법



4x4 = 16 pixels



10x10 = 100



20x20 = 400

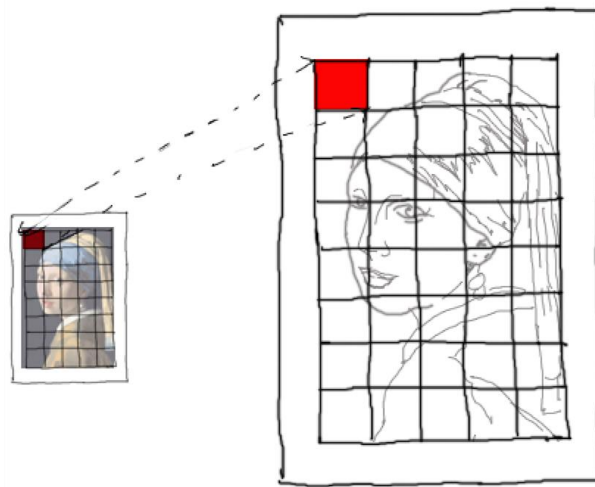


혼합되어 보이는 색

격자구조의 활용 사례



화면 크기와 구도의 설정

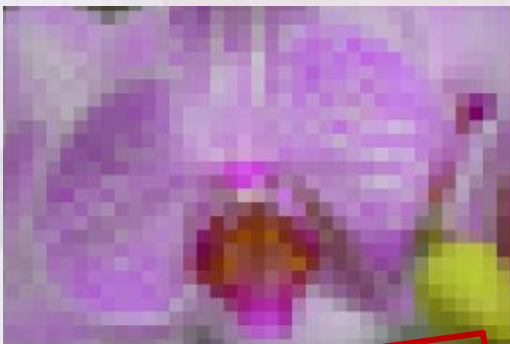


이미지를 격자로 나누어
확대하여 그리기

Q₁

디지털 사진은 무엇으로 이루어져 있을까요?

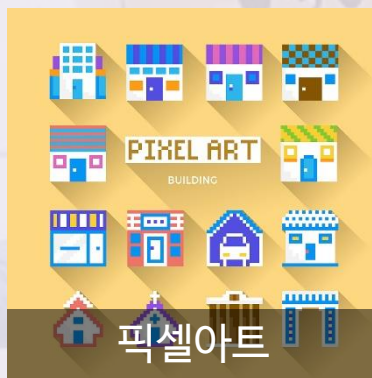
작은 사각형의 픽셀들(Pixels, 색 점들)



단순화

Q2

격자구조를 기반으로 그려진 그림들의 종류에는 무엇이 있을까요?



Q₂ 격자구조를 기반으로 그려진 그림들의 종류에는 무엇이 있을까요?

